

**LINEKONG**

蓝 港 在 线

平台研发中心

---

AGIP2 接口设计说明书

版本 5.9

蓝港在线（北京）科技有限公司

## 签 署

撰 稿 人		撰稿时间	
编写说明			
签 字			
文件状态	[ ] 草稿 [ ] 正式发布 [ ] 正在修改		

评 审 人	评审意见	评审时间	签 字

审 批 人		审批时间	
审批意见			
签 字			

## 修订历史记录

日期	版本	说明	作者
2007-04-01	1.0	创建文档	赵军
2007-06-22	1.1	修改文档： 协议 AGIPUserLoginRes 将 Pad 改为成年人标志，为将来的防沉迷系统实现做准备。 增加协议 CMD_USER_BALANCE_INFO 和 CMD_USER_DRAW_BALANCE，分别为余额查询和金币领取。	赵军
2007-06-24	1.2	修改文档： 将 CMD_USER_LOGIN_RES 中的 User_Class 更改为 1 字节，同时将省出的 1 字节作为返回该玩家的角色总数信息。 增加协议 CMD_USER_ITEM_LIST / CMD_USER_ITEM_LIST_RES。	赵军
2007-06-26	1.3	修改文档： 为 CMD_USER_ITEM_LIST_RES 增加字段 Item_Num，在查询该玩家所有的虚拟物品列表时，除返回物品的代码外，还直接返回其剩余数量。	赵军
2007-07-19	1.4	修改文档： 修改 CMD_USER_LOGOUT 的定义。 原因一：原来用作分段计费的 login_time、logout_time、fee_factor、fee_type 等参数全部都可以在中心数据库配置，无需由服务器传送。 原因二：增加了对职业 Occupation 的传递。因为有些游戏是当玩家到达一定级别时才能决定其职业，因此，加此参数有利于自动更新玩家的职业。	赵军
2007-08-16	1.5	修改文档： 将协议 CMD_USER_BALANCE_INFO 的 Gateway_ID 字段改为 Rating_ID 字段； 将协议 CMD_USER_DRAW_BALANCE 中加入字段 Rating_ID； 将协议 CMD_USER_BUY_PRODUCT 中的字段 IB_Count 改为 Amount，增加字段 Rating_ID 和 Server_IP。	赵军

2007-09-02	1.6	<p>修改文档：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 修改协议：CMD_GW_DATA_REPORT，增加字段 Server_ID；</li> <li>2. 修改协议：CMD_CREATE_ROLE，将 Line_ID 改为 Community_ID，表示社区编号。社区指的是国家或与国家类似的其它概念。本字段的类型保持不变，由此，整个协议的长度也不变；</li> <li>3. 修改协议：CMD_USER_LOGIN_RES，增加字段 User_Flag，用于传入一些特殊指定值。例如，若用低 1 BIT 表示禁言操作，则返回 1 表示该帐号全局禁言。该字段还可以做其它扩展，不用时直接忽略；</li> <li>4. 修改协议：CMD_USER_ENTER_GAME，增加字段 2（Rating_ID），原有协议没有该字段，返回余额时是按照所在网关返回的。因为我们已经将计费区域抽象化，因此，必须使用表示该计费区域的字段 Rating_ID 来返回相应的余额信息。修改字段 Server_IP 为 Server_ID，以表示类似线的信息，从而满足一台游戏服务器区分多个进程的需求；</li> <li>5. 修改协议：CMD_USER_LOGOUT，增加字段 3（Rating_ID），原有协议没有该字段，返回余额时是按照所在网关返回的。因为我们已经将计费区域抽象化，因此，必须使用表示该计费区域的字段 Rating_ID 来返回相应的余额信息；</li> <li>6. 修改协议：CMD_USER_BUY_PRODUCT，修改字段 Server_IP 为 Server_ID 以表示类似线的信息，从而满足一台游戏服务器区分多个进程的需求。</li> </ol>	赵军
2007-09-02	1.7	<p>修改文档：</p> <p>修改协议 CMD_USER_LOGOUT，忘记考虑了字节对齐，现已将 Rating_ID 调整至末尾。</p>	赵军
2007-09-19	1.8	<p>修改文档：</p> <p>修改协议 CMD_USER_LOGOUT，增加字段 7~9，分别表示玩家携带金钱数和当前经验。</p>	赵军
2007-09-23	1.9	<p>修改文档：</p> <p>修改协议 CMD_BIND，在请求包中增加 Server_ID，以决定是否做批量登出。</p>	赵军

2007-10-8	2.0	修改文档： 修改协议 CMD_USER_ITEM_LIST、 CMD_USER_ITEM_INFO、 CMD_USER_ITEM_ADD、 CMD_USER_ITEM_MINUS、 CMD_USER_ITEM_SET。 添加字段 Gateway_ID，表示虚拟物品的分区。	周贵卿
2007-10-16	2.1	修改文档： 修改协议 CMD_USER_LOGIN，文档中的多了一个补位，现去掉。	韩双
2007-11-01	2.2	修改文档： 修改协议 CMD_USER_BALANCE_INFO，去掉字段 Subject_ID，将返回该玩家的全部科目的余额信息。 修改协议 CMD_USER_BALANCE_INFO_RES，将该协议改为变长字段，以返回全部的余额信息。 修改的目的是为了通过一个通讯协议包获取全部的余额信息。	赵军
2007-11-02	2.3	修改文档： 修改协议 CMD_USER_BUY_PRODUCT_RES，使返回的产品实体 ID 为起始值加偏移量。	赵军
2007-11-12	2.4	修改文档： 修改协议 CMD_USER_DRAW_BALANCE_RES 的应答包中的 Amount 定义。	赵军
2007-11-14	2.5	修改文档： 修改协议 CMD_USER_BUY_PRODUCT_RES，为了避免处理上的麻烦，不再以“起始序列号”+“偏移量”的方式返回各 IB 道具的序列号，而直接返回简单易处理的 ID 列表。	赵军
2007-11-21	2.6	修改文档： 增加协议 CMD_PASSWORD_CHANG 和 CMD_PASSWORD_CHANG_RES。	张凡
2007-12-6	2.7	修改文档： 增加协议 CMD_GAME_PASSWORD_STATE 和 CMD_GAME_PASSWORD_STATE_RES。	张凡
2008-5-27	2.8	修改文档： 修改协议 CMD_USER_LOGIN，增加对密保卡的支	张凡

		持。 修改协议 CMD_USER_BUY_PRODUCT, 增加角色性别、门派、等级信息。 修改协议 CMD_USER_USE_PRODUCT, 增加角色性别、门派、等级信息。	
2008-8-25	3.0	修改文档: 增加协议 CMD_USER_CHARGE CMD_USER_CHARGE_RES CMD_USER_CHARGE_AUDIT CMD_USER_CHARGE_AUDIT_RES CMD_USER_IB_PAY CMD_USER_IB_PAY_RES	王晓峰
2008-9-22	3.0	增加协议: CMD_CREATE_OR_UPDATE_USER CMD_CREATE_OR_UPDATE_USER_RES	王晓峰
2008-9-27	3.0	增加协议: CMD_GW_PRESENT CMD_GW_PRESENT_RES	张凡
2008-9-28	3.0	修改文档: 修改协议 CMD_CREATE_ROLE, 将 Initial_Level 字段的类型由 INT1 修改为 UINT2, 调整字段顺序。 修改协议 CMD_USER_ENTER_GAME, 将 Role_Level 字段的类型由 INT1 修改为 UINT2。 修改协议 CMD_USER_LOGOUT, 将 Role_Level 字段的类型由 INT1 修改为 UINT2。	王晓峰
2008-9-29	3.0	增加协议: CMD_USER_IB_PAY_AUDIT CMD_USER_IB_PAY_AUDIT_RES	王晓峰
2008-12-09	3.1	修改协议: CMD_USER_ITEM_LIST_RES 在应答包中增加字段 Activity_ID 活动号 Begin_Time 物品领用开始时间 End_Time 物品领用结束时间 CMD_USER_ITEM_MINUS 增加一个返回值: E_USER_ACCOUNT_ERROR -1406 玩家帐号错误或不存在	王晓峰

2009-01-13	3.2	修改协议： CMD_USER_CHARGE 字段 Audit_Flag 增加取值 4。	王晓峰
2009-02-06	3.3	CMD_USER_LOGOUT_RES 的 SubjectID 取值增加一个可能值 100，表示被纳入防沉迷的玩家的剩余收益时间，单位：秒。	王晓峰
2009-04-02	3.4	CMD_USER_CHARGE_RES 的返回值列表增加返回值 E_USER_BALANCE_NOT_ENOUGH-1441	王晓峰
2009-04-15	3.4	增加协议 CMD_JOINT_AUTHEN CMD_JOINT_AUTHEN_RES	张凡
2009-05-06	3.5	修改充值、消费对单说明 限制最大对单记录数为 64；	王晓峰
2009-05-12	3.6	CMD_PASSWORD_VERIFY_RES 增加返回结果： E_USER_ACCOUNT_ERROR -1403	王晓峰
2009-6-22	3.7	增加角色状态查询协议 CMD_ROLE_STATE_QUERY CMD_ROLE_STATE_QUERY_RES	张凡
2009-8-12	3.8	增加“用户认证”接口协议： 3.5.30 CMD_USER_AUTH CMD_USER_AUTH_RES	王晓峰
2009-8-18	3.9	增加“角色进入游戏”接口协议： 3.5.31 CMD_ROLE_ENTER_GAME CMD_ROLE_ENTER_GAME_RES	王晓峰
2009-8-19	3.9	CMD_JOINT_AUTHEN 增加 UserName、UserPassword、MAC 字段。	王晓峰
2009-9-1	3.9	CMD_GW_DATE_REPORT 增加 Game_ID 字段	王晓峰
2009-9-11	3.9	统一所有 MAC 字段的类型为 String[12]。	王晓峰
2009-9-14	4.0	增加两个新协议： 1) 玩家状态查询协议 CMD_USER_STATE_QUERY CMD_USER_STATE_QUERY_RES 2) 创建团体协议 CMD_CREATE_GROUP CMD_CREATE_GROUP_RES	王晓峰
2009-9-15	4.1	1、规范部分字段的描述。 2、CMD_BIND 增加一个保留字段 5，以保证 4 字节对齐。	王晓峰

2009-9-17	4.1	修改 CMD_CREATE_GROUP_RES 的命令字。	王晓峰
2009-9-23		补充认证的返回结果。	王晓峰
2009-9-25	4.2	1、更新了团体创建协议的返回值。 2、增加团体删除协议： CMD_DELETE_GROUP CMD_DELETE_GROUP_RES	王晓峰
2009-10-26	4.2	CMD_GW_DATA_REPORT 协议 DataType 字段增加两个取值： 6 – 服务器启动； 7 – 服务器关闭。	
2010-01-07	4.2	1、增加了 CMD_PROMOTER_USER_LIST 协议	王晓峰
2010-02-23	4.3	1、增加元宝流通协议： CMD_USER_CASH_EXCHANGE CMD_USER_CASH_EXCHANGE_RES 2、增加了元宝流通对单协议： CMD_USER_CASH_EXCHANGE_AUDIT CMD_USER_CASH_EXCHANGE_AUDIT_RES	薛淑明
2010-03-10	4.4	修 改 CMD_USER_DATA_REPORT ， 增 加 Gateway_ID 字段。	王晓峰
2010-03-11	4.5	修改 CMD_USER_DATA_REPORT，增加 Server_ID 字段。	王晓峰
2010-03-11	4.6	修改认证应答包中 User_Flag 字段的描述： 当第 11 比特位被置 1 时，表示该次登录认证为首次登录认证，即首登。	王晓峰
2010-03-11	4.7	增加一个新的协议 CMD_USER_AUTH_AD_ID，与 CMD_USER_AUTH 的不同之处是：在最后增加了 AD_ID 字段。	王晓峰
2010-03-11	4.8	修改 CMD_USER_AUTH_AD_ID 的 AD_ID 字段类型为 String(32)	王晓峰
2010-03-11	4.9	修改某些描述不当和错误。	王晓峰
2010-03-22		修 改 CMD_USER_LOGOUT 及 CMD_USER_LOG-OUT_RES 协议相关字段的描述。	张凡
2010-04-14	5.0	增加消费对账协议： CMD_PAY_LIST_QUERY CMD_PAY_LIST_QUERY_RES CMD_PAY_DETAIL_DEMAND CMD_PAY_DETAIL_DEMAND_RES	张凡
2010-04-16	5.1	增加激活查询协议	薛淑明



		CMD_USER_SERIAL_QUERY CMD_USER_SERIAL_QUERY_RES	
2010-04-20		调整 CMD_PAY_LIST_QUERY_RES 字段顺序	张凡
2010-05-14	5.2	新增 CMD_USER_AUTH_EX 和 CMD_ROLE_ENTER_GAME_EX 协议，用于支持硬件序列号采集及鉴权。	王晓峰
2010-05-14	5.3	修改字段说明。	王晓峰
2010-06-10	5.4	CMD_PAY_LIST_QUERY CMD_PAY_DETAIL_DEMAND 分别增加一个字段-Detail_Type int32_t	高国栋
2010-06-24	5.5	升级为 AGIP 2.0: 在消息头加入 Game_ID, Gateway_ID 两个字段;	薛淑明
2010-07-12	5.6	消费流水索取增加一处说明	高国栋
2010-07-13	5.7	增加接口协议: CMD_RENAME_ROLE CMD_RENAME_ROLE_RES CMD_ACTIVITY_ITEM_QUERY CMD_ACTIVITY_ITEM_QUERY_RES	张凡
2010-07-15	5.8	增加接口协议: 转让团体: CMD_TRANSFER_GROUP CMD_TRANSFER_GROUP_RES	王晓峰
2010-09-01	5.9	增加新协议: <a href="#">元宝流通（含类型字段）</a> <a href="#">CMD_USER_CASH_EXCHANGE_EX</a> <a href="#">CMD_USER_CASH_EXCHANGE_EX_RES</a>	王晓峰

# 目 录

<b>AGIP2 接口设计说明书.....</b>	<b>0</b>
<b>目 录.....</b>	<b>IX</b>
<b>1. 前言.....</b>	<b>1</b>
<b>2. AGIP 协议接口设计原则.....</b>	<b>1</b>
2.1. COMMAND ID（命令字）说明.....	1
2.1.1. AGIP-GW 的命令字.....	1
2.2. 基本数据类型说明.....	5
2.3. PDU 概述.....	6
2.3.1. 消息头定义.....	6
2.3.2. 消息体定义.....	7
2.3.3. 检验位定义.....	7
2.3.4. PDU 数据包的组合说明.....	7
2.3.4.1. 字节编号说明.....	7
2.3.4.2. 字节对齐的问题.....	7
2.3.4.3. 校验位的问题.....	7
<b>3. AGIP-GW 协议详细说明.....</b>	<b>8</b>
3.1. 适用范围.....	8
3.2. 网关类协议.....	8
3.2.1. 网关连接.....	8
3.2.1.1. 请求：CMD_BIND.....	8
3.2.1.2. 应答：CMD_BIND_RES.....	8
3.2.1.3. 返回结果.....	8
3.2.2. 网关去连接.....	9
3.2.2.1. 请求：CMD_UNBIND.....	9
3.2.2.2. 应答：CMD_UNBIND_RES.....	9
3.2.2.3. 返回结果.....	9
3.3. 握手类协议.....	9
3.4. 网关业务类.....	10
3.4.1. 网关数据上传操作.....	10
3.4.1.1. 请求：CMD_GW_DATA_REPORT.....	10
3.4.1.2. 应答：CMD_GW_DATA_REPORT_RES.....	10
3.4.1.3. 返回结果.....	10

3.5. 用户类协议.....	11
3.5.1. 注册或更新帐号信息请求.....	11
3.5.1.1. 请求: CMD_CREATE_OR_UPDATE_USER.....	11
3.5.1.2. 应答: CMD_CREATE_OR_UPDATE_USER_RES.....	11
3.5.1.3. 返回结果.....	11
3.5.2. 创建新角色.....	11
3.5.2.1. 请求: CMD_CREATE_ROLE.....	11
3.5.2.2. 应答: CMD_CREATE_ROLE_RES.....	12
3.5.2.3. 返回结果.....	12
3.5.3. 查询角色状态.....	13
3.5.3.1. 请求: CMD_ROLE_STATE_QUERY.....	13
3.5.3.2. 应答: CMD_ROLE_STATE_QUERY_RES.....	13
3.5.3.3. 返回结果.....	13
3.5.4. 删除角色.....	13
3.5.4.1. 请求: CMD_DELETE_ROLE.....	13
3.5.4.2. 应答: CMD_DELETE_ROLE_RES.....	13
3.5.4.3. 返回结果.....	14
3.5.5. 角色改名.....	14
3.5.5.1. 请求: CMD_RENAME_ROLE.....	14
3.5.5.2. 应答: CMD_RENAME_ROLE_RES.....	14
3.5.5.3. 返回结果.....	14
3.5.6. 获取角色列表.....	15
3.5.6.1. 请求: CMD_ROLE_LIST.....	15
3.5.6.2. 应答: CMD_ROLE_LIST_RES.....	15
3.5.6.3. 返回结果.....	15
3.5.7. 密码验证.....	16
3.5.7.1. 请求: CMD_PASSWORD_VERIFY.....	16
3.5.7.2. 应答: CMD_PASSWORD_VERIFY_RES.....	16
3.5.7.3. 返回结果.....	16
3.5.8. 密码修改.....	17
3.5.8.1. 请求: CMD_PASSWORD_CHANGE.....	17
3.5.8.2. 应答: CMD_PASSWORD_CHANGE_RES.....	17
3.5.8.3. 返回结果.....	17
3.5.9. 游戏内密码状态查询.....	18
3.5.9.1. 请求: CMD_GAME_PASSWORD_STATE.....	18
3.5.9.2. 应答: CMD_GAME_PASSWORD_STATE_RES.....	18
3.5.9.3. 返回结果.....	19
3.5.10. 序列号验证.....	19

3.5.10.1.	请求: CMD_SERIALNO_VERIFY.....	19
3.5.10.2.	应答: CMD_SERIALNO_VERIFY_RES.....	19
3.5.10.3.	返回结果.....	19
3.5.11.	玩家登录验证.....	20
3.5.11.1.	请求: CMD_USER_LOGIN.....	20
3.5.11.2.	应答: CMD_USER_LOGIN_RES.....	20
3.5.11.3.	返回结果.....	21
3.5.12.	玩家进入游戏.....	21
3.5.12.1.	请求: CMD_USER_ENTER_GAME.....	21
3.5.12.2.	应答: CMD_USER_ENTER_GAME_RES.....	22
3.5.12.3.	返回结果.....	22
3.5.13.	玩家登出.....	23
3.5.13.1.	请求: CMD_USER_LOGOUT.....	23
3.5.13.2.	应答: CMD_USER_LOGOUT_RES.....	23
3.5.13.3.	返回结果.....	24
3.5.14.	网关赠送请求.....	24
3.5.14.1.	请求: CMD_GW_PRESENT.....	24
3.5.14.2.	应答: CMD_GW_PRESENT_RES.....	25
3.5.14.3.	返回结果.....	25
3.5.15.	玩家充值请求.....	25
3.5.15.1.	请求: CMD_USER_CHARGE.....	25
3.5.15.2.	应答: CMD_USER_CHARGE_RES.....	26
3.5.15.3.	返回结果.....	26
3.5.16.	玩家查询余额.....	27
3.5.16.1.	请求: CMD_USER_BALANCE_INFO.....	27
3.5.16.2.	应答: CMD_USER_BALANCE_INFO_RES.....	27
3.5.16.3.	返回结果.....	28
3.5.17.	玩家领取余额.....	28
3.5.17.1.	请求: CMD_USER_DRAW_BALANCE.....	28
3.5.17.2.	应答: CMD_USER_DRAW_BALANCE_RES.....	28
3.5.17.3.	返回结果.....	29
3.5.18.	玩家充值对单.....	29
3.5.18.1.	请求: CMD_USER_CHARGE_AUDIT.....	29
3.5.18.2.	应答: CMD_USER_CHARGE_AUDIT_RES.....	30
3.5.18.3.	返回结果.....	30
3.5.19.	玩家购买 IB 物品.....	31
3.5.19.1.	请求: CMD_USER_BUY_PRODUCT.....	31
3.5.19.2.	应答: CMD_USER_BUY_PRODUCT_RES.....	31

3.5.19.3.	返回结果.....	32
3.5.20.	增值道具消费.....	32
3.5.20.1.	请求: CMD_USER_IB_PAY.....	32
3.5.20.2.	应答: CMD_USER_IB_PAY_RES.....	33
3.5.20.3.	返回结果.....	34
3.5.21.	增值道具消费对单.....	34
3.5.21.1.	请求: CMD_USER_IB_PAY_AUDIT.....	34
3.5.21.2.	应答: CMD_USER_IB_PAY_AUDIT_RES.....	35
3.5.21.3.	返回结果.....	36
3.5.22.	玩家消耗 IB 物品.....	36
3.5.22.1.	请求: CMD_USER_USE_PRODUCT.....	36
3.5.22.2.	应答: CMD_USER_USE_PRODUCT_RES.....	36
3.5.22.3.	返回结果.....	36
3.5.23.	增值道具使用(消耗).....	37
3.5.23.1.	请求: CMD_USER_IB_USE.....	37
3.5.23.2.	应答: CMD_USER_IB_USE_RES.....	37
3.5.23.3.	返回结果.....	37
3.5.24.	玩家查询虚拟物品信息.....	38
3.5.24.1.	请求: CMD_USER_ITEM_INFO.....	38
3.5.24.2.	应答: CMD_USER_ITEM_INFO_RES.....	38
3.5.24.3.	返回结果.....	38
3.5.25.	玩家查询虚拟物品列表信息.....	39
3.5.25.1.	请求: CMD_USER_ITEM_LIST.....	39
3.5.25.2.	应答: CMD_USER_ITEM_LIST_RES.....	39
3.5.25.3.	返回结果.....	39
3.5.26.	活动礼品查询.....	40
3.5.26.1.	请求: CMD_ACTIVITY_ITEM_QUERY.....	40
3.5.26.2.	应答: CMD_ACTIVITY_ITEM_QUERY_RES.....	40
3.5.26.3.	返回结果.....	40
3.5.27.	玩家虚拟物品的减少操作.....	41
3.5.27.1.	请求: CMD_USER_ITEM_MINUS.....	41
3.5.27.2.	应答: CMD_USER_ITEM_MINUS_RES.....	41
3.5.27.3.	返回结果.....	41
3.5.28.	玩家虚拟物品的增加操作.....	41
3.5.28.1.	请求: CMD_USER_ITEM_ADD.....	41
3.5.28.2.	应答: CMD_USER_ITEM_ADD_RES.....	42
3.5.28.3.	返回结果.....	42
3.5.29.	玩家虚拟物品的设置操作.....	42

3.5.29.1.	请求: CMD_USER_ITEM_SET.....	42
3.5.29.2.	应答: CMD_USER_ITEM_SET_RES.....	42
3.5.29.3.	返回结果.....	42
3.5.30.	玩家数据上传操作.....	43
3.5.30.1.	请求: CMD_USER_DATA_REPORT.....	43
3.5.30.2.	应答: CMD_USER_DATA_REPORT_RES.....	43
3.5.31.	合作运营认证操作.....	43
3.5.31.1.	请求: CMD_JOINT_AUTHEN.....	43
3.5.31.2.	应答: CMD_JOINT_AUTHEN_RES.....	44
3.5.31.3.	返回结果.....	45
3.5.32.	用户认证.....	45
3.5.32.1.	请求: CMD_USER_AUTH.....	45
3.5.32.2.	应答: CMD_USER_AUTH_RES.....	46
3.5.32.3.	返回结果.....	46
3.5.33.	用户认证 (含 AD_ID 字段) .....	47
3.5.33.1.	请求: CMD_USER_AUTH_AD_ID.....	47
3.5.33.2.	应答: CMD_USER_AUTH_AD_ID_RES.....	47
3.5.33.3.	返回结果.....	48
3.5.34.	用户认证 (含硬件序列号采集) .....	49
3.5.34.1.	请求: CMD_USER_AUTH_EX.....	49
3.5.34.2.	应答: CMD_USER_AUTH_EX_RES.....	50
3.5.34.3.	返回结果.....	50
3.5.35.	角色进入游戏.....	51
3.5.35.1.	请求: CMD_ROLE_ENTER_GAME.....	51
3.5.35.2.	应答: CMD_ROLE_ENTER_GAME_RES.....	51
3.5.35.3.	返回结果.....	52
3.5.36.	角色进入游戏 (含硬件序列号采集) .....	52
3.5.36.1.	请求: CMD_ROLE_ENTER_GAME_EX.....	52
3.5.36.2.	应答: CMD_ROLE_ENTER_GAME_EX_RES.....	53
3.5.36.3.	返回结果.....	53
3.5.37.	查询帐号状态.....	54
3.5.37.1.	请求: CMD_USER_STATE_QUERY.....	54
3.5.37.2.	应答: CMD_USER_STATE_QUERY_RES.....	54
3.5.37.3.	返回结果.....	54
3.5.38.	创建团体.....	55
3.5.38.1.	请求: CMD_CREATE_GROUP.....	55
3.5.38.2.	应答: CMD_CREATE_GROUP_RES.....	55
3.5.38.3.	返回结果.....	55

3.5.39. 删除团体.....	56
3.5.39.1. 请求: CMD_DELETE_GROUP.....	56
3.5.39.2. 应答: CMD_DELETE_GROUP_RES.....	56
3.5.39.3. 返回结果.....	56
3.5.40. 转让团体.....	56
3.5.40.1. 请求: CMD_TRANSFER_GROUP.....	56
3.5.40.2. 应答: CMD_TRANSFER_GROUP_RES.....	56
3.5.40.3. 返回结果.....	57
3.5.41. 获取被推广帐号列表.....	57
3.5.41.1. 请求: CMD_PROMOTER_USER_LIST.....	57
3.5.41.2. 应答: CMD_PROMOTER_USER_LIST_RES.....	57
3.5.41.3. 返回结果.....	57
3.5.42. 元宝流通.....	58
3.5.42.1. 请求: CMD_USER_CASH_EXCHANGE.....	58
3.5.42.2. 应答: CMD_USER_CASH_EXCHANGE_RES.....	58
3.5.42.3. 返回结果.....	59
3.5.43. 元宝流通 (含类型字段) .....	59
3.5.43.1. 请求: CMD_USER_CASH_EXCHANGE_EX.....	59
3.5.43.2. 应答: CMD_USER_CASH_EXCHANGE_EX_RES.....	59
3.5.43.3. 返回结果.....	60
3.5.44. 元宝流通对单.....	60
3.5.44.1. 请求: CMD_USER_CASH_EXCHANGE_AUDIT.....	60
3.5.44.2. 应答: CMD_USER_CASH_EXCHANGE_AUDIT_RES.....	61
3.5.44.3. 返回结果.....	61
3.5.45. 消费流水列表查询.....	61
3.5.45.1. 请求: CMD_PAY_LIST_QUERY.....	61
3.5.45.2. 应答: CMD_PAY_LIST_QUERY_RES.....	62
3.5.45.3. 返回结果.....	62
3.5.46. 消费流水索取.....	62
3.5.46.1. 请求: CMD_PAY_DETAIL_DEMAND.....	62
3.5.46.2. 应答: CMD_PAY_DETAIL_DEMAND_RES.....	63
3.5.46.3. 返回结果.....	63
3.5.47. 玩家激活信息查询.....	63
3.5.47.1. 请求: CMD_USER_SERIAL_QUERY.....	63
3.5.47.2. 应答: CMD_USER_SERIAL_QUERY_RES.....	63
3.5.47.3. 返回结果.....	63

## 1. 前言

AGIP 协议将是网关与 eRating、eRating 与 eToolkits 之间的通信接口，通过该标准协议，可实现系统中任意两个服务器或客户端/服务器之间的数据交换。

文档将涵盖网关与 eRating 之间的协议 AGIP-GW 和 eToolkits 与 eRating 之间的协议 AGIP-TK，这两类协议同属于 AGIP 协议，且互不重复。

## 2. AGIP 协议接口设计原则

### 2.1. Command ID（命令字）说明

命令字用于区分每一个协议包的类别，每一个协议都有全局唯一的命令字。

AGIP 被分为 AGIP-GW 和 AGIP-TK 两个部分，分别用于网关与 eRating 之间，eToolkits 与 eRating 之间的通讯。因此，在对 Command ID 进行编号时，也会有意将其区分。其中，0x10000000 和 0x20000000 为基数的命令字分别表示 AGIP-GW 的请求包和应答包，而 0x30000000 和 0x40000000 为基数的命令字分别表示 AGIP-TK 的请求包和应答包。

#### 2.1.1. AGIP-GW 的命令字

类别	命令字	值	描述
网关类	CMD_BIND	0x10000001	连接请求。
	CMD_BIND_RES	0x20000001	连接应答。
	CMD_UNBIND	0x10000002	去连接请求。
	CMD_UNBIND_RES	0x20000002	去连接应答。
	CMD_TIME_SYN	0x10000003	时间同步请求。
	CMD_TIME_SYN_RES	0x20000003	时间同步应答。
握手类	CMD_HANDSET	0x10001001	握手链接请求。
	CMD_HANDSET_RES	0x20001001	握手链接应答。
网关业务类	CMD_ONLINE_ACCOUNTS_SUM	0x10002001	获取网关在线玩家总数请求。
	CMD_ONLINE_ACCOUNTS_SUM_RES	0x20002001	获取网关在线玩家总数应答。
	CMD_PRODUCT_INFO	0x10002002	获取产品信息请求。
	CMD_PRODUCT_INFO_RES	0x20002002	获取产品信息应答。
	CMD_GW_DATA_REPORT	0x10002003	网关数据报告请求。
	CMD_GW_DATA_REPORT_RES	0x20002003	网关数据报告应答。
	CMD_GW_PRESENT	0x10002006	网关礼品赠送请求。
	CMD_GW_PRESENT_RES	0x20002006	网关礼品赠送应答。
玩家业务类	CMD_CREATE_OR_UPDATE_USER	0x10003001	注册或更新帐号信息请求。



CMD_CREATE_OR_UPDATE_USER_RES	0x20003001	注册或更新帐号信息应答。
CMD_SET_OR_UPDATE_PASSWORD	0x10003002	设置或更新密码请求。
CMD_SET_OR_UPDATE_PASSWORD_RES	0x20003002	设置或更新密码应答。
CMD_USER_INFO	0x10003003	获取用户信息请求。
CMD_USER_INFO_RES	0x20003003	获取用户信息应答。
CMD_USER_STATE_QUERY	0x10003004	查询玩家状态请求。
CMD_USER_STATE_QUERY_RES	0x20003004	查询玩家状态应答。
CMD_ROLE_LIST	0x10003101	获取玩家的角色信息请求。
CMD_ROLE_LIST_RES	0x20003101	获取玩家的角色信息应答。
CMD_CREATE_ROLE	0x10003102	创建角色请求。
CMD_CREATE_ROLE_RES	0x20003102	创建角色应答。
CMD_DELETE_ROLE	0x10003103	删除角色请求。
CMD_DELETE_ROLE_RES	0x20003103	删除角色应答。
CMD_ROLE_STATE_QUERY	0x10003104	查询角色状态请求。
CMD_ROLE_STATE_QUERY_RES	0x20003104	查询角色状态应答。
CMD_ROLE_ENTER_GAME	0x10003105	角色进入游戏请求。
CMD_ROLE_ENTER_GAME_RES	0x20003105	角色进入游戏应答。
CMD_ROLE_ENTER_GAME_EX	0x10003106	角色进入游戏请求（硬件序列号）。
CMD_ROLE_ENTER_GAME_EX_RES	0x20003106	角色进入游戏应答（硬件序列号）。
CMD_RENAME_ROLE	0x10003107	角色改名请求。
CMD_RENAME_ROLE_RES	0x20003107	角色改名应答。
CMD_USER_SERIAL_QUERY	0x10003206	查询用户激活信息
CMD_USER_SERIAL_QUERY_RES	0x20003206	查询用户激活信息应答
CMD_PASSWORD_VERIFY	0x10003202	密码验证请求。
CMD_PASSWORD_VERIFY_RES	0x20003202	密码验证应答。
CMD_SERIALNO_VERIFY	0x10003203	序列号验证请求。
CMD_SERIALNO_VERIFY_RES	0x20003203	序列号验证应答。
CMD_PASSWORD_CHANGE	0x10003204	密码更改请求。
CMD_PASSWORD_CHANGE_RES	0x20003204	密码更改应答。
CMD_GAME_PASSWORD_STATE	0x10003205	游戏内密码设置状态请求。

CMD_GAME_PASSWORD_STATE_RES	0x20003205	游戏内密码设置状态应答。
CMD_USER_LOGIN	0x10003301	玩家登录请求。
CMD_USER_LOGIN_RES	0x20003301	玩家登录应答。
CMD_USER_ENTER_GAME	0x10003302	玩家进入游戏请求。
CMD_USER_ENTER_GAME_RES	0x20003302	玩家进入游戏应答。
CMD_USER_LOGOUT	0x10003303	玩家登出游戏请求。
CMD_USER_LOGOUT_RES	0x20003303	玩家登出游戏应答。
CMD_USER_AUTH	0x10003304	用户认证请求。
CMD_USER_AUTH_RES	0x20003304	用户认证应答。
CMD_USER_AUTH_AD_ID	0x10003305	用户认证请求。
CMD_USER_AUTH_AD_ID_RES	0x20003305	用户认证应答。
CMD_USER_AUTH_EX	0x10003306	用户认证请求（硬件序列号）。
CMD_USER_AUTH_EX_RES	0x20003306	用户认证应答（硬件序列号）。
CMD_USER_CHARGE	0x10003401	玩家充值请求。
CMD_USER_CHARGE_RES	0x20003401	玩家充值应答。
CMD_USER_BALANCE_INFO	0x10003402	玩家余额信息请求。
CMD_USER_BALANCE_INFO_RES	0x20003402	玩家余额信息应答。
CMD_USER_DRAW_BALANCE	0x10003403	领取余额请求。
CMD_USER_DRAW_BALANCE_RES	0x20003403	领取余额应答。
CMD_USER_CHARGE_AUDIT	0x10003404	充值对单请求
CMD_USER_CHARGE_AUDIT_RES	0x20003404	充值对单应答
CMD_USER_BUY_PRODUCT	0x10003501	玩家购买 IB 产品请求。
CMD_USER_BUY_PRODUCT_RES	0x20003501	玩家购买 IB 产品应答。
CMD_USER_USE_PRODUCT	0x10003502	玩家使用 IB 产品请求。
CMD_USER_USE_PRODUCT_RES	0x20003502	玩家使用 IB 产品应答。
CMD_USER_PRODUCT_INFO	0x10003503	玩家的 IB 产品信息请求。
CMD_USER_PRODUCT_INFO_RES	0x20003503	玩家的 IB 产品信息应答。
CMD_USER_ITEM_ADD	0x10003504	增加虚拟物品数目请求。
CMD_USER_ITEM_ADD_RES	0x20003504	增加虚拟物品数目应答。
CMD_USER_ITEM_MINUS	0x10003505	减少虚拟物品数目请求

			。
	CMD_USER_ITEM_MINUS_RES	0x20003505	减少虚拟物品数目应答。
	CMD_USER_ITEM_SET	0x10003506	设置虚拟物品数目请求。
	CMD_USER_ITEM_SET_RES	0x20003506	设置虚拟物品数目应答。
	CMD_USER_ITEM_INFO	0x10003507	查询虚拟物品的信息请求。
	CMD_USER_ITEM_INFO_RES	0x20003507	查询虚拟物品的信息应答。
	CMD_USER_ITEM_LIST	0x10003508	查询虚拟物品列表请求。
	CMD_USER_ITEM_LIST_RES	0x20003508	查询虚拟物品列表响应。
	CMD_ACTIVITY_ITEM_QUERY	0x10003509	活动礼品查询请求。
	CMD_ACTIVITY_ITEM_QUERY_RES	0x20003509	活动礼品查询应答。
	CMD_USER_DATA_REPORT	0x10003601	玩家数据报告请求。
	CMD_USER_DATA_REPORT_RES	0x20003601	玩家数据报告应答。
	CMD_USER_IB_PAY	0x10003701	增值道具消费请求
	CMD_USER_IB_PAY_RES	0x20003701	增值道具消费应答
	CMD_USER_IB_PAY_AUDIT	0x10003702	增值道具消费对单请求
	CMD_USER_IB_PAY_AUDIT_RES	0x20003702	增值道具消费对单应答
	CMD_USER_IB_USE	0x10003703	增值道具使用请求
	CMD_USER_IB_USE_RES	0x20003703	增值道具使用应答
	CMD_USER_CASH_EXCHANGE	0x10003704	元宝流通请求
	CMD_USER_CASH_EXCHANGE_RES	0x20003704	元宝流通应答
	CMD_USER_CASH_EXCHANGE_AUDIT	0x10003705	元宝流通对单请求
	CMD_USER_CASH_EXCHANGE_AUDIT_RES	0x20003705	元宝流通对单应答
	CMD_PAY_LIST_QUERY	0x10003706	消费流水列表查询请求
	CMD_PAY_LIST_QUERY_RES	0x20003706	消费流水列表查询应答
	CMD_PAY_DETAIL_DEMAND	0x10003707	消费流水索取请求
	CMD_PAY_DETAIL_DEMAND_RES	0x20003707	消费流水索取应答
	CMD_USER_CASH_EXCHANGE_EX	0x10003708	元宝流通（含‘类型’字段）请求
	CMD_USER_CASH_EXCHANGE_EX_RES	0x20003708	元宝流通（含‘类型’

			字段) 应答
	CMD_JOINT_AUTHEN	0x10003801	合作运营认证请求
	CMD_JOINT_AUTHEN_RES	0x20003801	合作运营认证应答
	CMD_CREATE_GROUP	0x10003901	创建团体请求
	CMD_CREATE_GROUP_RES	0x20003901	创建团体应答
	CMD_DELETE_GROUP	0x10003902	删除团体请求
	CMD_DELETE_GROUP_RES	0x20003902	删除团体应答
	CMD_TRANSFER_GROUP	0x10003903	转让团体请求
	CMD_TRANSFER_GROUP_RES	0x20003903	转让团体应答
游戏内推广员	CMD_PROMOTER_USER_LIST	0x10004101	获取被推广帐号列表请求
	CMD_PROMOTER_USER_LIST_RES	0x20004101	获取被推广帐号列表应答

注意:

① 不是所有的命令字都已实现, 当需要的时候, 我们会随时增加或扩展对应命令字的协议结构。

## 2.2. 基本数据类型说明

由于 AGIP 协议是独立于编程语言的, 因此, 为了统一描述各字段的类型和长度, 特规定如下的符号来表示字段的类型。

字段类型	长度 (字节)	C++参考定义*	JAVA 参考定义	说 明
String[ <i>n</i> ]	<i>n</i>	char [ <i>n</i> ]	java.util.String	表示由 <i>n</i> 个字节组成的字符串。
BYTE[ <i>n</i> ]	<i>n</i>	unsigned char[ <i>n</i> ]		表示由 <i>n</i> 个字节组成的二进制数据。
INT1	1	char	java.util.Integer	表示由 1 个字节表示的有符号整型数。
INT2	2	short	java.util.Integer	表示由 2 个字节组成的有符号整型数。
INT4	4	int/long	java.util.Integer	表示由 4 个字节组成的有符号整型数。
INT8	8	long long	java.util.Long	表示由 8 个字节组成的有符号整型数。
UINT1	1	unsigned char	java.util.Byte	表示由 1 个字节表示的无符号整型数。
UINT2	2	unsigned short	java.util.Integer	表示由 2 个字节组成的无符号整型数。

UINT4	4	unsigned int/ unsigned long	java.util.Integer	表示由 4 个字节组成的 无符号整型数。
UINT8	8	unsigned long long	java.util.Long	表示由 8 个字节组成的 无符号整型数。

注意:

- ① 本字段规范来源于《AGIP 协议需求规格说明书.doc》;
- ② C++参考定义中的数据类型与操作系统有关 (例如, 不同的操作系统可能 long 的宽度不一致), 该参考在 32 位机上适用。

## 2.3. PDU 概述

下图表示了 PDU 的主体结构:

Header	Body	CheckSum
--------	------	----------

图中, Header 表示消息头, 它包含该协议的长度、类型、版本、序列号等信息。

Body 表示消息体, 它是 PDU 协议的数据承载部分。

CheckSum 为校验位, 它提供了协议本身的简单校验, 防止数据被随意篡改。

### 2.3.1. 消息头定义

下表表示了消息头的结构定义:

字段名称	类 型	字节长度	描 述
Total_Length	UINT2	2	PDU 的总字节长度, 包括本字段的 2 个字节在内。
Version	UINT1	1	协议版本号, 由两位数组成, 主版本号.副版本号。 版本号为 V1.0 时, 此字段值为 0x10, 版本号为 V1.5 时, 此字段值为 0x15, 版本号为 V2.0 时, 此字段值为 0x20, 其它情况依此类推。 目前为 0x10。
Remain_Packages	UINT1	1	该字段表示还剩余多少后续包。 0 - 表示没有后续包; >0 - 实际后续包的数量;
Command_ID	UINT4	4	命令字, 表示协议类型。
Sequence_ID	UINT4	4	用于请求和响应表示联系的序列号, 请求包和对应的 响应包的序列号必须保持一致。
Game_ID	UINT4	4	游戏 ID
Gateway_ID	UINT4	4	网关 ID

### 2.3.2. 消息体定义

消息体的长度理论上为 0~65522 字节，但由于 TCP/IP 协议包一般不超过 1480 个字节<sup>1</sup>，因此，建议消息体的长度范围为 0~1456 字节。

### 2.3.3. 检验位定义

校验位为 4 个字节。它的定义是：

字段名称	类 型	字节长度	描 述
Resv	INT2	2	保留字。
Checksum	UINT2	2	校验位。

采用检验位的目的是进行差错控制，增加其协议的可靠性。但是，可靠性和效率常常互为矛盾，因此，必须采用合适的校验算法。一般情况下，采用 CRC 校验<sup>2</sup>即可。

校验位从第 0 个字节开始，包括包头和包体，截至校验位部分，且不包含 Checksum 前的保留字 Resv。

### 2.3.4. PDU 数据包的组合说明

#### 2.3.4.1. 字节编号说明

我们将按照包头、包体和校验位三个部分分别对字节进行编号，并从左到右从 0 开始编号<sup>3</sup>。

例如，包头部分：

第 0~1 字节为总长度，

第 2 字节为版本号，

第 3 字节为续包的数量，第 4~7 字节表示命令字，第 8~11 字节表示序列号，

第 12~15 字节表示游戏 ID，第 16~19 字节表示网关 ID。

包体部分也从第 0~N 字节进行编号，其中，N = 0~1453。

#### 2.3.4.2. 字节对齐的问题

从 PDU 协议的结构定义可知，PDU 协议的包头和校验位长度之和为 24 个字节，因此，必须考虑变长的数据体的字节对齐问题<sup>4</sup>。

#### 2.3.4.3. 校验位的问题

协议体中的校验位为可选项，当不用校验位时，该位应默认为 0。在做检验时，若生成的校验只

<sup>1</sup> 在以太网中，最大传输单元 MTU 的长度为 1500 字节，在一个 IP 协议包中，去除 IP 协议包头的 20 字节，可以传输的最大数据长度为 1480 字节。当然，超过该数据长度是可以的，因为 TCP 协议会自动将数据进行分片处理，并在接收端重新组合。考虑到传输效率，除特殊需求外，数据体都将不超过 1480 字节。

<sup>2</sup> CRC 校验采用 CCITT-16 标准，该校验方法已在核心库中实现。它的生成多项式为。

<sup>3</sup> 字节顺序以 0 开始编号是以 C 语言的习惯来规定的，便于通过索引直接取到对应字段的信息，方便调试。

<sup>4</sup> 字节对齐的作用与原因：现代的计算机内存空间是按 Byte 划分的，从理论上讲，任何类型的变量的访问可以从任何地址开始，但实际情况是在访问特定类型变量的时候，经常在特定的内存地址访问。这就要求各种类型的数据按照一定的规则在空间上排列。这就是对齐。由于各个硬件平台对存储空间的处理上有很大的不同，不同的平台可能对数据的访问方式不相同，这有可能造成访问效率的损失。通过有意的字节对齐，可以有效地消除大多数平台上数据的读写差别，并有效地提高读取效率。

有一个字节，则低字节默认为 0，高字节保存该校验值。

在选用校验方法时，一定要考虑其必要性与校验效率。

### 3. AGIP-GW 协议详细说明

#### 3.1. 适用范围

AGIP-GW 专用于网关与 eRating 之间的数据交换，其中，网关是客户端，eRating 是服务器端。

#### 3.2. 网关类协议

##### 3.2.1. 网关连接

该协议用于网关到 eRating 之间的连接。

网关只有连接上 eRating 上，并通过验证后才能与 eRating 交互数据。

##### 3.2.1.1. 请求：CMD\_BIND

下表列出了请求包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	Gateway_Code	String[32]	32	网关接入码。
1	Gateway_Password	String[32]	32	网关密码。
2	MAC	String[12]	12	网关的 MAC 地址。 如：0016E6DE3C74，字母大写。
3	Reconnect_Flag	INT1	1	重连标志。
4	Pad	INT1	1	保留字。
5	Pad	UINT2	2	保留字。
6	Server_ID	UINT4	4	接口 GS 标识。

##### 3.2.1.2. 应答：CMD\_BIND\_RES

下表列出了应答包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果。

注：消息头的 Gateway\_ID，即为该网关的 ID。

##### 3.2.1.3. 返回结果

下表列出了本协议响应包可能的全部结果：

序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。 例如，参数的取值越界、传了包含非



			法字符的字符串等。
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败。
5	E_SYS_DATABASE_CONNECT_ERROR	-501	数据库连接错误。
6	E_GATEWAY_UID_PWD_ERROR	-1002	网关的帐号（接入码）或密码错误。
7	E_GATEWAY_STATE_ERROR	-1010	网关的状态错误。 例如，网关已被禁用。
8	E_GATEWAY_NOT_FOUND	-1001	找不到指定的网关。

### 3.2.2. 网关去连接

该协议用于网关到 eRating 之间的去连接。

网关只有在连接上 eRating 之后才可以发该数据包。

#### 3.2.2.1. 请求：CMD\_UNBIND

下表列出了请求包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	Gateway_ID	UINT4	4	网关 ID。

#### 3.2.2.2. 应答：CMD\_UNBIND\_RES

下表列出了应答包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果。

#### 3.2.2.3. 返回结果

下表列出了本协议响应包可能的全部结果：

序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。 例如，参数的取值越界、传了包含非法字符的字符串等。
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败。
5	E_SYS_DATABASE_CONNECT_ERROR	-501	数据库连接错误。
6	E_GATEWAY_NOT_FOUND	-1001	找不到指定的网关。
7	E_GATEWAY_STATE_IS_OFFLINE	-1012	试图对已经下线的网关进行下线操作。

### 3.3. 握手类协议

无论是请求包还是应答包，握手类协议都没有协议体定义，它仅包含协议头和校验位两个部分。

本协议将由网关根据情况每隔一段时间（建议为 20 秒）周期性地向 eRatingServer 发出，eRatingServer 将直接回复，并不做任何处理。



本协议的目的是为了保持网关与 eRatingServer 之间的长连接。

### 3.4. 网关业务类

#### 3.4.1. 网关数据上传操作

##### 3.4.1.1. 请求：CMD\_GW\_DATA\_REPORT

下表列出了请求包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	Server_ID	UINT4	4	接口 GS 标识。
1	Data_Count	UINT4	4	上报的数据项数量。
2	Data_Type	INT4	4	数据项类型。 1 – 在线人数； 4 – 服务器玩家已消费银元宝总量； 5 – 服务器玩家持有银元宝总量； 6 – 服务器启动； 7 – 服务器关闭。
3	Data_Value	INT4	4	数据项的具体值。

注意：

- ① 本协议包是变长包，将依据字段 1 表示的个数决定字段 2～字段 3 重复的次数。
- ② GS 须每隔 15 秒进行一次网关数据上传操作。

##### 3.4.1.2. 应答：CMD\_GW\_DATA\_REPORT\_RES

下表列出了应答包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果。

##### 3.4.1.3. 返回结果

下表列出了本协议应答包可能的全部结果：

序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。 例如，参数的取值越界、传了包含非法字符的字符串等。
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败。
5	E_SYS_DATABASE_CONNECT_ERROR	-501	数据库连接错误。

### 3.5. 用户类协议

#### 3.5.1. 注册或更新帐号信息请求

##### 3.5.1.1. 请求：CMD\_CREATE\_OR\_UPDATE\_USER

下表列出了请求包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	User_ID	UINT4	4	帐号 ID；
1	User_Name	String[32]	32	帐号名称；
2	User_Password	String[32]	32	帐号密码，Password_Type = 1；
3	User_Type	INT1	1	帐号类型；
4	User_Class	INT1	1	帐号 VIP 等级；
5	Pad	INT2	2	保留字；
6	User_Point	INT4	4	帐号积分；
7	Promoter_ID	UINT4	4	推广员 ID；
8	User_Flag	UINT4	4	特殊标记。例如：禁言标志等； 需要由跨区控制的状态量都由此维护；

##### 3.5.1.2. 应答：CMD\_CREATE\_OR\_UPDATE\_USER\_RES

下表列出了应答包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果；

##### 3.5.1.3. 返回结果

下表列出了本协议应答包可能的全部结果：

序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。 例如，参数的取值越界、传了包含非法字符的字符串等。
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败。
5	E_SYS_DATABASE_CONNECT_ERROR	-501	数据库连接错误。

#### 3.5.2. 创建新角色

##### 3.5.2.1. 请求：CMD\_CREATE\_ROLE

下表列出了请求包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
----	------	----	--------	------

0	User_ID	UINT4	4	帐号 ID。
1	Role_Name	String[32]	32	角色名称。
2	Role_Gender	UINT1	1	性别。 1 - 男性; 2 - 表示女性;
3	Role_Occupation	UINT1	1	角色职业（或门派）。
4	Initial_Level	UINT2	2	表示角色被创建时的初始级别。 例如：初始级别为 0 级或 1 级。
5	User_IP	UINT4	4	玩家 IP 地址。
6	User_Port	UINT2	2	玩家端口号。
7	Community_ID	UINT1	1	社区编号，默认为 0。例如，国家。
8	Pad1	UINT1	1	保留字。

### 3.5.2.2. 应答：CMD\_CREATE\_ROLE\_RES

下表列出了应答包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果。
1	Role_ID	UINT4	4	角色 ID。

### 3.5.2.3. 返回结果

下表列出了本协议响应包可能的全部结果：

序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。 例如，参数的取值越界、传了包含非法字符的字符串等。
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败。
5	E_SYS_DATABASE_CONNECT_ERROR	-501	数据库连接错误。
6	E_GATEWAY_NOT_FOUND	-1001	找不到指定的网关。 一般情况下，该错误不会产生。
7	E_USER_ACCOUNT_ERROR	-1406	表示指定的帐号不存在。
8	E_ROLE_EXIST	-1251	表示创建的角色已经存在。
9	E_ROLE_NOT_EXIST	-1252	表示角色已被置删除标志，但在恢复时，更新状态的时候该角色刚好被清理，此时，将报此错误。

### 3.5.3. 查询角色状态

#### 3.5.3.1. 请求: CMD\_ROLE\_STATE\_QUERY

下表列出了请求包的字段说明:

序号	字段名称	类型	长度 (字节)	描述信息
0	User_ID	UINT4	4	帐号 ID。
1	Role_Name	String[32]	32	角色名称。

#### 3.5.3.2. 应答: CMD\_ROLE\_STATE\_QUERY\_RES

下表列出了应答包的字段说明:

序号	字段名称	类型	长度 (字节)	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果。
1	Role_State	UINT4	4	角色状态信息。

#### 3.5.3.3. 返回结果

下表列出了本协议响应包可能的全部结果:

序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。 例如, 参数的取值越界、传了包含非法字符的字符串等。
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败。
5	E_SYS_DATABASE_CONNECT_ERROR	-501	数据库连接错误。
6	E_GATEWAY_NOT_FOUND	-1001	找不到指定的网关。
7	E_ROLE_NOT_EXIST	-1252	角色不存在。

### 3.5.4. 删除角色

#### 3.5.4.1. 请求: CMD\_DELETE\_ROLE

下表列出了请求包的字段说明:

序号	字段名称	类型	长度 (字节)	描述信息
0	User_ID	UINT4	4	玩家帐号 ID。
1	Role_ID	UINT4	4	角色名称 ID。

#### 3.5.4.2. 应答: CMD\_DELETE\_ROLE\_RES

下表列出了应答包的字段说明:

序号	字段名称	类型	长度 (字节)	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果。

## 3.5.4.3. 返回结果

下表列出了本协议响应包可能的全部结果：

序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。 例如，参数的取值越界、传了包含非法字符的字符串等。
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败。
5	E_SYS_DATABASE_CONNECT_ERROR	-501	数据库连接错误。
6	E_GATEWAY_NOT_FOUND	-1001	找不到指定的网关。 应该情况下，该错误不会产生。
7	E_ROLE_NOT_EXIST	-1252	表示被删除的角色并不存在。
8	E_ROLE_DELETED	-1253	表示试图删除已被置删除标志的角色。

## 3.5.5. 角色改名

## 3.5.5.1. 请求：CMD\_RENAME\_ROLE

下表列出了请求包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	User_ID	UINT4	4	玩家帐号 ID。
1	Role_ID	UINT4	4	角色 ID。
2	Role_Name	String[32]	32	角色名称。

## 3.5.5.2. 应答：CMD\_RENAME\_ROLE\_RES

下表列出了应答包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果。

## 3.5.5.3. 返回结果

下表列出了本协议响应包可能的全部结果：

序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。 例如，参数的取值越界、传了包含非法字符的字符串等。

4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败。
5	E_SYS_DATABASE_CONNECT_ERROR	-501	数据库连接错误。
6	E_ROLE_NOT_EXIST	-1252	表示欲操作的角色并不存在。
7	E_ROLE_DELETED	-1253	表示欲操作的角色已被删除（置为删除状态）。

### 3.5.6. 获取角色列表

#### 3.5.6.1. 请求：CMD\_ROLE\_LIST

下表列出了请求包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	User_ID	UINT4	4	玩家帐号 ID。

#### 3.5.6.2. 应答：CMD\_ROLE\_LIST\_RES

下表列出了应答包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果。
1	Role_Count	INT4	4	表示后续的角色个数。
2	Role_ID	UINT4	4	角色 ID。
3	Role_Name	String[32]	32	角色名称一。
4	Role_Gender	UINT1	1	角色性别。
5	Role_Occupation	UINT1	1	角色职业（或门派）。 具体的取值依据游戏而定。
6	Pad	UINT2	2	保留字。
7	Create_Time	UINT4	4	角色创建时间。

注意：

- ① 本协议包是变长包，将依据字段 1 表示的个数决定字段 2～字段 7 重复的次数。

#### 3.5.6.3. 返回结果

下表列出了本协议响应包可能的全部结果：

序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。 例如，参数的取值越界、传了包含非法字符的字符串等。
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败。
5	E_SYS_DATABASE_CONNECT_ERROR	-501	数据库连接错误。

### 3.5.7. 密码验证

本协议包仅验证玩家的密码，只要玩家的密码输入正确，即可返回操作成功。

#### 3.5.7.1. 请求：CMD\_PASSWORD\_VERIFY

下表列出了请求包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	User_ID	UINT4	4	玩家帐号 ID。
1	Password	String[32]	32	密码。
2	Password_Type	INT1	1	密码类型。 1 - 表示一级登录密码。 3 - 表示密保卡密码。（注：使用密保卡认证时必须同时输入一级登录密码） 4 - 表示动态密码。（注：使用密保卡或动态密保认证时必须同时输入一级登录密码）
3	Pad1	INT1	1	保留字。
4	Pad2	INT2	2	保留字。

#### 3.5.7.2. 应答：CMD\_PASSWORD\_VERIFY\_RES

下表列出了应答包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果。

#### 3.5.7.3. 返回结果

下表列出了本协议响应包可能的全部结果：

序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。 例如，参数的取值越界、传了包含非法字符的字符串等。
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败。
5	E_SYS_DATABASE_CONNECT_ERROR	-501	数据库连接错误。
6	E_GATEWAY_NOT_FOUND	-1001	找不到指定的网关。 应该情况下，该错误不会产生。
7	E_USER_PASSWORD_ERROR	-1402	表示玩家的密码不匹配。
8	E_USER_SECURITYPW_ERROR	-1403	表示玩家的安全码和帐号不匹配。
9	E_USER_ACCOUNT_ERROR	-1406	表示指定的帐号不存在。

## 3.5.8. 密码修改

## 3.5.8.1. 请求: CMD\_PASSWORD\_CHANGE

下表列出了请求包的字段说明:

序号	字段名称	类型	长度 (字节)	描述信息
0	User_ID	UINT4	4	玩家帐号 ID。
1	Verify_Flag	INT1	1	操作标志位。 1 - 不验证原密码; 2 - 需要验证原密码。 3 - 撤销密码。 4 - 取消撤销。
2	Pad1	INT1	1	保留字。
3	Password_Type1	INT1	1	原密码类型。 1 - 表示一级登录密码。 3 - 表示密保卡密码。(注: 使用密保卡认证时必须同时输入一级登录密码) 4 - 表示动态密码。(注: 使用密保卡或动态密保认证时必须同时输入一级登录密码)
4	Password_Type2	INT1	1	新密码类型。 1 - 表示一级登录密码。 3 - 表示密保卡密码。(注: 使用密保卡认证时必须同时输入一级登录密码) 4 - 表示动态密码。(注: 使用密保卡或动态密保认证时必须同时输入一级登录密码)
5	Password1	String[32]	32	原密码。
6	Password2	String[32]	32	新密码。

## 3.5.8.2. 应答: CMD\_PASSWORD\_CHANGE\_RES

下表列出了应答包的字段说明:

序号	字段名称	类型	长度 (字节)	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果。

## 3.5.8.3. 返回结果

下表列出了本协议响应包可能的全部结果:

序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。 例如, 参数的取值越界、传了包含非



			法字符的字符串等。
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败。
5	E_SYS_DATABASE_CONNECT_ERROR	-501	数据库连接错误。
6	E_SYS_DATABASE_DATA_INVALID	-505	数据非法，主要指有校验位的关键数据，数据与校验位不合法的问题。
7	E_GATEWAY_NOT_FOUND	-1001	找不到指定的网关。 正常情况下，该错误不会产生。
8	E_USER_ACCOUNT_ERROR	-1406	表示指定的帐号不存在。
9	E_USER_PASSWORD_ERROR	-1402	表示玩家的密码不匹配。

### 3.5.9. 游戏内密码状态查询

#### 3.5.9.1. 请求：CMD\_GAME\_PASSWORD\_STATE

下表列出了请求包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	User_ID	UINT4	4	玩家帐号 ID。

#### 3.5.9.2. 应答：CMD\_GAME\_PASSWORD\_STATE\_RES

下表列出了应答包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果。
1	Password_Count	INT4	4	表示后续的已设置密码个数。
2	Password_Type	INT1	1	密码类型。 100 - 表示仓库和物品密码。 101 - 表示商城（金券）密码。
3	Password_State	INT1	1	密码设置状态。 1 - 表示未设置； 2 - 表示已设置； 3 - 表示已进入撤销保护期。
4	Pad1	INT2	2	保留字。 如果字段 1 表示的个数为奇数个，则在最后添加此保留字； 如果字段 1 表示的个数为偶数个，则不需要此保留字。

注意：

① 本协议包是变长包，将依据字段 1 表示的个数决定字段 2～字段 3 重复的次数。

#### 3.5.9.3. 返回结果

下表列出了本协议响应包可能的全部结果：

序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。 例如，参数的取值越界、传了包含非法字符的字符串等。
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败。
5	E_SYS_DATABASE_CONNECT_ERROR	-501	数据库连接错误。

### 3.5.10. 序列号验证

#### 3.5.10.1. 请求：CMD\_SERIALNO\_VERIFY

下表列出了请求包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	User_ID	UINT4	4	玩家帐号 ID。
1	Serial_NO	String[32]	32	序列号。
2	Serial_Type	INT1	1	表示序列号类型。 1 - 表示推广员的绑定序列号（CDKEY）。
3	Pad1	INT1	1	保留字。
4	Pad2	INT2	2	保留字。

#### 3.5.10.2. 应答：CMD\_SERIALNO\_VERIFY\_RES

下表列出了应答包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果。

#### 3.5.10.3. 返回结果

下表列出了本协议响应包可能的全部结果：

序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。 例如，参数的取值越界、传了包含非法字符的字符串等。
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败。
5	E_SYS_DATABASE_CONNECT_ERROR	-501	数据库连接错误。
6	E_USER_SERIALNO_ERROR	-1480	表示序列号错误。
7	E_USER_SERIALNO_NOT_FOUND	-1481	表示序列号不存在。
8	E_USER_SERIALNO_USED	-1482	表示序列号已经被使用。

9	E_USER_SERIALNO_EXPIRED	-1483	表示序列号已过期。
---	-------------------------	-------	-----------

### 3.5.11. 玩家登录验证

#### 3.5.11.1. 请求: CMD\_USER\_LOGIN

下表列出了请求包的字段说明:

序号	字段名称	类型	长度 (字节)	描述信息
0	User_Name	String[32]	32	帐号名。
1	Password	String[32]	32	密码或其它序列号。
2	Password_Type	INT1	1	密码类型。 1 - 表示一级登录密码。 3 - 表示密保卡密码。 4 - 表示动态密码。 (注: 使用密保卡或动态密保认证时必须同时输入一级登录密码)
3	Pad1	INT1	1	保留字。
4	User_Port	UINT2	2	玩家端口。 (该字段可能用于内网玩家身份的确认)
5	User_IP	UINT4	4	玩家的 IP 地址。 (该字段可能用于 IP 地址的限制)
6	Matrix_Password	String[32]	32	密保卡密码。 当字段 2 为 1 时, 忽略此字段。 当字段 2 为 3 时, 为加密后的密保卡密码。(此处是按照蓝港在线统一加密规则加密后的密码) 当字段 2 为 4 时, 为加密后的动态密保密码。
7	Matrix_Coord	String[16]	16	密保卡密码对应坐标。 (如: A3D9G4) 该字段仅在字段 2 的值为 3 时有效。

#### 3.5.11.2. 应答: CMD\_USER\_LOGIN\_RES

下表列出了应答包的字段说明:

序号	字段名称	类型	长度 (字节)	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果。
1	User_ID	UINT4	4	玩家 ID 号。
2	User_Type	INT1	1	玩家类型。

3	Adult_Flag	INT1	1	成年人标志。 1 - 表示成年人; 0 - 表示非成年人。
4	User_Class	INT1	1	玩家 VIP 等级。
5	User_Role_Count	INT1	1	该玩家在该网关所包含的角色总数。
6	User_Point	INT4	4	玩家积分。
7	Promoter_ID	UINT4	4	推广员 ID。
8	User_Flag	UINT4	4	用户标识, 需要跨区控制的状态都由此值维护。 此字段按 bit 位对各状态进行标识, 对应 bit 位为 1 时表示: bit11 (2048): 首次登录;

### 3.5.11.3. 返回结果

下表列出了本协议响应包可能的全部结果:

序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。 例如, 参数的取值越界、传了包含非法字符的字符串等。
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败。
5	E_SYS_DATABASE_CONNECT_ERROR	-501	数据库连接错误。
6	E_ACCOUNT_NOT_FOUND	-1201	玩家帐号不存在。
7	E_USER_ACCOUNT_ERROR	-1406	玩家帐号错误。
8	E_USER_PASSWORD_ERROR	-1402	表示玩家的密码不匹配。
9	E_USER_STATE_FREEZED	-1411	表示帐号已被冻结。
10	E_USER_IN_OTHER_GATEWAY	-1430	表示该帐号已在其它网关登录, 且未登记下线。
11	E_USER_MATRIX_PASSWD_REQUIRED	-1421	必须使用密保卡验证。
12	E_USER_DYNAMIC_PSW_REQUIRED	-1422	必须使用动态密码验证。

### 3.5.12. 玩家进入游戏

#### 3.5.12.1. 请求: CMD\_USER\_ENTER\_GAME

下表列出了请求包的字段说明:

序号	字段名称	类型	长度 (字节)	描述信息
0	User_ID	UINT4	4	帐号 ID。
1	Role_ID	UINT4	4	角色 ID。

2	Rating_ID	UINT4	4	计费区域，用于返回角色余额信息。
3	Server_ID	UINT4	4	线 ID，计算规则：GatewayID * 100 + i (i >= 1)。
4	Role_Level	UINT2	2	当前角色的级别。
5	User_Port	UINT2	2	玩家端口。
6	User_IP	UINT4	4	玩家的 IP 地址。

### 3.5.12.2. 应答：CMD\_USER\_ENTER\_GAME\_RES

下表列出了应答包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果。
1	Balance_Count	INT4	4	表示后续的余额信息个数。
2	Subject_ID	INT4	4	科目编码（货币类型）： 1 - 表示计点； 2 - 表示包时； 3 - 表示金币； 4 - 表示体验币或免费币； 5 - 表示积分； 100 - 表示防沉迷系统剩余的有效益秒数。
3	Amount	INT4	4	表示余额信息。 当科目编码为以下取值时，该字段表示的数目为： 1 - 表示计点的剩余秒数； 2 - 表示包时的最大截止日期（UTC）。 3 - 表示金币的剩余数目； 4 - 表示体验币或免费币的剩余数目； 5 - 表示积分； 100 - 表示防沉迷系统剩余的有效益秒数。

注意：

- ① 本协议包是变长包，将依据字段 1 表示的个数决定字段 2~字段 3 重复的次数。

### 3.5.12.3. 返回结果

下表列出了本协议响应包可能的全部结果：

序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。 例如，参数的取值越界、传了包含非

			法字符的字符串等。
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败。
5	E_SYS_DATABASE_CONNECT_ERROR	-501	数据库连接错误。

### 3.5.13. 玩家登出

#### 3.5.13.1. 请求：CMD\_USER\_LOGOUT

下表列出了请求包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	User_ID	UINT4	4	玩家帐号 ID。
1	Role_ID	UINT4	4	玩家的角色 ID。
2	Logout_Flag	UINT1	1	登出标志。 1 - 角色正常登出； 2 - 报告角色在线状态。用于更新角色的级别等信息，以及计算防沉迷时间； 3 - 异常登出。此处的异常指游戏相应接口服务无法获取角色级别等数据的情况，而非掉线等对玩家而言的异常。
3	Role_Occupation	UINT1	1	职业（或门派等，依具体游戏情节而定）。具体的取值依据游戏而定。
4	Role_Level	UINT2	2	当前角色的级别。
5	Rating_ID	UINT4	4	计费区域 ID。
6	Money1	UINT4	4	金钱 1，非绑定金币。包括存款和身上携带的。
7	Money2	UINT4	4	金钱 2，绑定金币。
8	Experience	UINT8	8	当前经验值。

#### 3.5.13.2. 应答：CMD\_USER\_LOGOUT\_RES

下表列出了应答包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果。
1	Balance_Count	INT4	4	表示后续的余额信息个数。
2	Subject_ID	INT4	4	科目编码（货币类型）： 1 - 表示计点； 2 - 表示包时； 3 - 表示蓝港币； 4 - 表示体验币或免费币； 5 - 表示已兑换/领取元宝； 100 - 表示被纳入防沉迷玩家的剩余收益时间

				(单位: 秒)。
3	Amount	INT4	4	表示字段 2 相应科目的剩余数值。

**注意:**

- ① 该返回包为变长包, 字段 1 的数值决定了字段 2~ 字段 3 的重复次数。
- ② 当前仅在玩家被纳入防沉迷系统时, 返回玩家的剩余有收益游戏时间

**3.5.13.3. 返回结果**

下表列出了本协议响应包可能的全部结果:

序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。 例如, 参数的取值越界、传了包含非法字符的字符串等。
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败。
5	E_SYS_DATABASE_CONNECT_ERROR	-501	数据库连接错误。

**3.5.14. 网关赠送请求**

用于游戏内互动系统向玩家返点或赠送礼券的操作。

**3.5.14.1. 请求: CMD\_GW\_PRESENT**

下表列出了请求包的字段说明:

序号	字段名称	类型	长度 (字节)	描述信息
0	User_ID	UINT4	4	受赠玩家账号 ID;
1	Rating_ID	UINT4	4	计费区域 ID;
2	Pres_Amount	INT4	4	赠送金额;
3	Pres_Subject_ID	INT2	2	表示科目编码 1 - 表示计点; 2 - 表示包时; 3 - 表示金币; 4 - 表示体验币或免费币; 5 - 表示积分;
4	Pad1	INT2	2	保留字。
5	Relative_User_ID	INT4	4	关系帐号 ID, 即触发赠送事件的关联帐户 ID;
6	Action_Type	INT2	2	关系帐号的行为类型: 1 - 消费; 2 - 使用。
7	Subject_ID	INT2	2	表示关系帐号消费 (或消耗) 的货币类

				型，与字段 4 的种类相同。
8	Amount	INT4	4	关系帐号消费（或消耗）金额。

### 3.5.14.2. 应答：CMD\_GW\_PRESENT\_RES

下表列出了应答包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果。

### 3.5.14.3. 返回结果

下表列出了本协议响应包可能的全部结果：

序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。 例如，参数的取值越界、传了包含非法字符的字符串等。
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作。
5	E_SYS_DATABASE_CONNECT_ERROR	-501	数据库连接错误。
6	E_GATEWAY_NOT_FOUND	-1001	找不到指定的网关。 正常情况下，该错误不会产生。
7	E_USER_ACCOUNT_ERROR	-1406	表示指定的帐号不存在。

## 3.5.15. 玩家充值请求

### 3.5.15.1. 请求：CMD\_USER\_CHARGE

下表列出了请求包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	Detail_ID	UINT8	8	充值流水号；
1	User_ID	UINT4	4	玩家账号 ID；
2	Rating_ID	UINT4	4	计费区域 ID；
3	Subject_ID	INT2	2	科目编码（货币类型）： 1 - 表示计点； 2 - 表示包时； 3 - 表示金币； 4 - 表示体验币或免费币； 5 - 表示积分；
4	Audit_Flag	INT2	2	对单标记：



				1 - GS 需返回以 User_ID, Rating_ID, Subject_ID 确定的用户充值总额; 2 - GS 无需返回用户充值总额; 3 - GS 需补记或修正该充值记录, 无需返回充值总额; 4 - GS 需要删除以字段 0, 字段 1, 字段 2, 字段 3, 字段 5 确定的充值记录, 无需返回充值总额。
5	Amount	INT4	4	充值金额;
6	Charge_Time	UINT4	4	充值时间 (1970 年 1 月 1 日零时到当前的秒数, UTC);

### 3.5.15.2. 应答: CMD\_USER\_CHARGE\_RES

下表列出了应答包的字段说明:

序号	字段名称	类型	长度 (字节)	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果;
1	Detail_ID	UINT8	8	充值流水号;
2	User_ID	UINT4	4	玩家账号 ID;
3	Rating_ID	UINT4	4	计费区域 ID;
4	Subject_ID	INT2	2	科目编码 (货币类型): 1 - 表示计点; 2 - 表示包时; 3 - 表示金币; 4 - 表示体验币或免费币; 5 - 表示积分;
5	Audit_Flag	INT2	2	对单标记: 应与 CMD_USER_CHARGE 中的 Audit_Flag (字段 4) 保持一致;
6	Total_Amount	INT4	4	以 User_ID, Rating_ID, Subject_ID 确定的用户充值总额 (包括此条消息); 仅当 CMD_USER_CHARGE 包中 Audit_Flag 为 1 时需要 GS 返回此值。

### 3.5.15.3. 返回结果

下表列出了本协议应答包可能的全部结果:

序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功;

2	E_ERROR	0	表示操作失败；
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法； 例如，参数的取值越界、传了包含非法字符的字符串等；
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败；
5	E_ACCOUNT_NOT_FOUND	-1201	玩家帐号不存在；
6	E_USER_BALANCE_NOT_ENOUGH	-1441	余额不足；
7	E_CHARGE_DUPLICATE	-1472	同一流水号重复充值；
8	E_USER_ERROR_CHCAGE_DETAIL_ID	-1490	充值流水号不存在；

### 3.5.16. 玩家查询余额

#### 3.5.16.1. 请求：CMD\_USER\_BALANCE\_INFO

下表列出了请求包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	User_ID	UINT4	4	玩家帐号 ID。
1	Role_ID	UINT4	4	玩家的角色 ID。
2	Rating_ID	UINT4	4	计费区域 ID。 若为 0，则查询未领取的余额。

#### 3.5.16.2. 应答：CMD\_USER\_BALANCE\_INFO\_RES

下表列出了应答包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果。
1	Balance_Count	INT4	4	表示后续的余额信息个数。
2	Subject_ID	INT4	4	科目编码（货币类型）： 1 - 表示计点； 2 - 表示包时； 3 - 表示金币； 4 - 表示体验币或免费币； 5 - 表示积分。
3	Amount	INT4	4	表示余额信息。 当科目编码为以下取值时，该字段表示的数目为： 1 - 表示计点的剩余秒数； 2 - 表示包时的最大截止日期（UTC）。 3 - 表示金币的剩余数目； 4 - 表示体验币或免费币的剩余数目；

				5 - 表示积分数。
4	Left_Amount	INT4	4	表示当前剩余的未被领取的余额。

注意:

① 本协议包是变长包, 将依据字段 1 表示的个数决定字段 2~ 字段 4 重复的次数。

### 3.5.16.3. 返回结果

下表列出了本协议响应包可能的全部结果:

序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。 例如, 参数的取值越界、传了包含非法字符的字符串等。
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败。
5	E_SYS_DATABASE_CONNECT_ERROR	-501	数据库连接错误。

### 3.5.17. 玩家领取余额

#### 3.5.17.1. 请求: CMD\_USER\_DRAW\_BALANCE

下表列出了请求包的字段说明:

序号	字段名称	类型	长度 (字节)	描述信息
0	User_ID	UINT4	4	玩家帐号 ID。
1	Role_ID	UINT4	4	玩家的角色 ID。
2	Rating_ID	UINT4	4	计费区域 ID。 若为 0, 则查询未领取的余额。
3	Subject_ID	INT4	4	科目编码 (货币类型): 1 - 表示计点; 2 - 表示包时; 3 - 表示金币; 4 - 表示体验币或免费币; 5 - 表示积分。
4	Amount	INT4	4	需要领取的余额数。

#### 3.5.17.2. 应答: CMD\_USER\_DRAW\_BALANCE\_RES

下表列出了应答包的字段说明:

序号	字段名称	类型	长度 (字节)	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果。
1	Amount	INT4	4	表示当前领取操作成功后的本计费区域的余额。

2	Left_Amount	INT4	4	表示当前剩余的未被领取的余额。
---	-------------	------	---	-----------------

### 3.5.17.3. 返回结果

下表列出了本协议响应包可能的全部结果：

序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。 例如，参数的取值越界、传了包含非法字符的字符串等。
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败。
5	E_SYS_DATABASE_CONNECT_ERROR	-501	数据库连接错误。
6	E_USER_BALANCE_NOT_ENOUGH	-1441	表示余额不足。
7	E_GATEWAY_NOT_FOUND	-1001	指定的网关不存在。
8	E_SYS_DATABASE_DATA_INVALID	-505	表示数据库中的数据非法。 出现该错误代码的可能原因是，数据库中的数据因某种不可预知的原因而产生异常。

### 3.5.18. 玩家充值对单

#### 3.5.18.1. 请求：CMD\_USER\_CHARGE\_AUDIT

下表列出了请求包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	User_ID	UINT4	4	玩家账号 ID；
1	Rating_ID	UINT4	4	计费区域 ID；
2	Subject_ID	INT2	2	科目编码（货币类型）： 1 - 表示计点； 2 - 表示包时； 3 - 表示金币； 4 - 表示体验币或免费币； 5 - 表示积分；
3	Audit_Count	UINT2	2	[Begin_Detail_ID, End_Detail_ID) 区间包含的充值记录的实际数量；
4	Begin_Detail_ID	UINT8	8	对单起始充值流水号；
5	End_Detail_ID	UINT8	8	对单终止充值流水号；

注：

- ① 充值流水号区间按照左闭右开原则，范围大于等于 Begin\_Detail\_ID，小于 End\_Detail\_ID。
- ② Audit\_Count 最大值为 64，如有剩余记录，会在下一轮对单中继续发送请求。

## 3.5.18.2. 应答：CMD\_USER\_CHARGE\_AUDIT\_RES

下表列出了应答包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果；
1	User_ID	UINT4	4	玩家账号 ID；
2	Rating_ID	UINT4	4	计费区域 ID；
3	Subject_ID	INT2	2	科目编码（货币类型）： 1 - 表示计点； 2 - 表示包时； 3 - 表示金币； 4 - 表示体验币或免费币； 5 - 表示积分；
4	Audit_Count	UINT2	2	满足对单请求条件的记录数量。 如有多于 64 条信息符合条件，则返回前 64 条；如没有符合对单请求条件的记录，则此字段为 0；
5	Detail_ID	UINT8	8	充值流水号；
6	Amount	INT4	4	充值金额；

注意：

- ① 本协议包是变长包，将依据字段 4 表示的个数决定字段 5～字段 6 重复的次数。
- ② GS 返回的充值消息列表要以充值流水号逆序排列（充值流水号最大的排在最前面，并依次减小）。

## 3.5.18.3. 返回结果

下表列出了本协议响应包可能的全部结果：

序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。 例如，参数的取值越界、传了包含非法字符的字符串等。
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败。

## 3.5.19. 玩家购买 IB 物品

## 3.5.19.1. 请求：CMD\_USER\_BUY\_PRODUCT

下表列出了请求包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
----	------	----	--------	------

0	User_ID	UINT4	4	玩家帐号 ID。
1	Role_ID	UINT4	4	角色 ID。
2	Role_Gender	INT1	1	角色性别。
3	Role_Occupation	INT1	1	角色职业（或门派）。
4	Role_Level	UINT2	2	角色等级。
5	IB_Code	String[32]	32	产品名称。
6	Package_Flag	INT1	1	1 - 表示普通产品。 2 - 表示组合产品。
7	Pad	INT1	1	保留字。
8	Amount	INT2	2	购买个数。
9	Rating_ID	UINT4	4	计费区域 ID。
10	Server_ID	UINT4	4	线 ID，计算规则：GatewayID * 100 + i (i >= 1) 。
11	User_IP	UINT4	4	玩家 IP 地址。
12	Subject_ID	INT4	4	科目编码（货币类型）： 1 - 表示计点； 2 - 表示包时； 3 - 表示金币； 4 - 表示体验币或免费币； 5 - 表示积分。
13	Price	INT4	4	单位价格。 若是包，则指包的总价格。
14	Discount_Price	INT4	4	表示折扣后的价格。 若没有折扣，该值与字段 6 相同，否则认为是非法包。

### 3.5.19.2. 应答：CMD\_USER\_BUY\_PRODUCT\_RES

下表列出了应答包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果。
1	Cost_Money	INT4	4	本次消费的总数。
2	Remain_Money	INT4	4	剩余金币数。
3	IB_Count	INT4	4	表示后续的产品个数。
4	Purchase_ID	UINT8	8	表示第一个产品序列号。 该序列号既是产品的购买号，又是实体 IB 号。

注意：

① 该应答包为变长包，其中，后续的 Purchase\_ID 个数将依据字段 3 的个数依次排序。

在游戏世界中，该值如此使用：

若玩家一次性购买多个单个产品，从第 4 个字段开始，Purchase\_ID 将依次表示各 IB 道具实例化对象的序列号；

若玩家购买的是包产品（组合产品），请用 Purchase\_ID 开始依次按照约定好的包产品顺序进行编号；

包中若某个单一产品的数量大于 1，则先依次对该产品进行编号，再对下一个单一产品以类似的方法进行编号；

若同时购买多个包，则按照一个一个的包进行编号。

### 3.5.19.3. 返回结果

下表列出了本协议响应包可能的全部结果：

序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。 例如，参数的取值越界、传了包含非法字符的字符串等。
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败。
5	E_SYS_DATABASE_CONNECT_ERROR	-501	数据库连接错误。
6	E_USER_ACCOUNT_ERROR	-1406	玩家帐号错误或不存在。
7	E_ROLE_NOT_EXIST	-1252	角色不存在。
8	E_ROLE_DELETED	-1253	角色已经被删除。
9	E_USER_BALANCE_NOT_ENOUGH	-1441	余额不足。
10	E_USER_IB_ITEM_NOT_FOUND	-1451	指定的 IB 物品不存在。
11	E_USER_IB_ITEM_EXPIRED	-1459	IB 物品已过期或已停止销售。

### 3.5.20. 增值道具消费

#### 3.5.20.1. 请求：CMD\_USER\_IB\_PAY

下表列出了请求包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	Detail_ID	UINT8	8	消费流水号。
1	User_ID	UINT4	4	玩家账号 ID。
2	Role_ID	UINT4	4	角色 ID。
3	Role_Gender	UINT1	1	角色性别。
4	Role_Occupation	UINT1	1	角色职业（或门派）。
5	Role_Level	UINT2	2	角色等级。

6	Rating_ID	UINT4	4	计费区域 ID。
7	IB_Code	String[32]	32	产品名称。
8	Package_Flag	UINT1	1	1 - 表示普通产品。 2 - 表示组合产品。
9	Pad1	UINT1	1	保留字。
10	Count	UINT2	2	购买个数。
11	Pay_Time	UINT4	4	GS 端的消费时间（1970 年 1 月 1 日零时到当前的秒数，UTC）
12	User_IP	UINT4	4	玩家 IP 地址。
13	Subject_ID	INT2	2	科目编码（货币类型）： 1 - 表示计点； 2 - 表示包时； 3 - 表示金币； 4 - 表示体验币或免费币； 5 - 表示积分。
14	Audit_Flag	INT2	2	对单标记： 1 - 表示此条消息需要对单，eRating 要返回以 Rating_ID, User_ID, Subject_ID 确定的用户消费总额； 2 - 表示此条消息不需要对单，eRating 不需要返回用户消费总额； 3 - 表示需要 eRating 补记或更新该购买记录，也不需要返回用户消费总额。
15	Price	INT4	4	单位价格。 若是包，则指包的总价格。
16	Discount_Price	INT4	4	表示折扣后的价格。

### 3.5.20.2. 应答：CMD\_USER\_IB\_PAY\_RES

下表列出了应答包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果；
1	Detail_ID	UINT8	8	消费流水号；
2	User_ID	UINT4	4	玩家账号 ID；
3	Rating_ID	UINT4	4	计费区域 ID；
4	Subject_ID	UINT2	2	科目编码（货币类型）： 1 - 表示计点； 2 - 表示包时；



				3 - 表示金币; 4 - 表示体验币或免费币; 5 - 表示积分;
5	Audit_Flag	UINT2	2	对单标记: 此字段的值将与 CMD_USER_IB_PAY 消息保持一致。
6	Total_Pay_Amount	INT4	4	由 User_ID, Rating_ID, Subject_ID 确定的用户消费总额。 仅当字段 5 的值为 1 时, 此字段有意义。

### 3.5.20.3. 返回结果

下表列出了本协议响应包可能的全部结果:

序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。 例如, 参数的取值越界、传了包含非法字符的字符串等。
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败。
6	E_USER_ACCOUNT_ERROR	-1406	玩家帐号错误或不存在。
7	E_ROLE_NOT_EXIST	-1252	角色不存在。
8	E_ROLE_DELETED	-1253	角色已经被删除。
9	E_USER_BALANCE_NOT_ENOUGH	-1441	余额不足。
10	E_PAY_DUPLICATE	-1460	同一流水号重复消费。

注: GS 仅在收到-1460 时, 可认为成功, 不在重发, 其他 $\leq 0$  的均做失败处理。

### 3.5.21. 增值道具消费对单

#### 3.5.21.1. 请求: CMD\_USER\_IB\_PAY\_AUDIT

下表列出了请求包的字段说明:

序号	字段名称	类型	长度 (字节)	描述信息
0	User_ID	UINT4	4	玩家账号 ID;
1	Rating_ID	UINT4	4	计费区域 ID;
2	Subject_ID	INT2	2	科目编码 (货币类型): 1 - 表示计点; 2 - 表示包时; 3 - 表示金币; 4 - 表示体验币或免费币; 5 - 表示积分;

3	Audit_Count	UINT2	2	[Begin_Detail_ID, End_Detail_ID) 区间包含的消费记录的实际数量;
4	Begin_Detail_ID	UINT8	8	对单起始消费流水号;
5	End_Detail_ID	UINT8	8	对单终止消费流水号;

注:

- ① 消费流水号区间按照左闭右开原则, 范围大于等于 Begin\_Detail\_ID, 小于 End\_Detail\_ID。
- ② Audit\_Count 最大值为 64, 如有剩余记录, 会在下一轮对单中继续发送请求。

### 3.5.21.2. 应答: CMD\_USER\_IB\_PAY\_AUDIT\_RES

下表列出了应答包的字段说明:

序号	字段名称	类型	长度 (字节)	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果;
1	User_ID	UINT4	4	玩家账号 ID;
2	Rating_ID	UINT4	4	计费区域 ID;
3	Subject_ID	INT2	2	科目编码 (货币类型): 1 - 表示计点; 2 - 表示包时; 3 - 表示金币; 4 - 表示体验币或免费币; 5 - 表示积分;
4	Audit_Count	UINT2	2	满足对单请求条件的记录数量。 如有多于 64 条信息符合条件, 则返回前 64 条; 如没有符合对单请求条件的记录, 则此字段为 0;
5	Detail_ID	UINT8	8	消费流水号;
6	Pay_Amount	INT4	4	消费金额, 也即每件道具/包的折扣后价格;

注意:

- ① 本协议包是变长包, 将依据字段 4 表示的个数决定字段 5~字段 6 重复的次数。
- ② 返回的列表要以流水号逆序排列 (消费流水号最大的排在最前面, 并依次减小)。

### 3.5.21.3. 返回结果

下表列出了本协议响应包可能的全部结果:

序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。 例如, 参数的取值越界、传了包含非

			法字符的字符串等。
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败。
6	E_USER_ACCOUNT_ERROR	-1406	玩家帐号错误或不存在。

### 3.5.22. 玩家消耗 IB 物品

#### 3.5.22.1. 请求：CMD\_USER\_USE\_PRODUCT

下表列出了请求包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	User_ID	UINT4	4	玩家帐号。
1	Role_ID	UINT4	4	角色名称。
2	Purchase_ID	UINT8	8	道具对应的消费流水号，也即 CMD_USER_IB_PAY 中的 Detail_ID。
3	Role_Gender	INT1	1	角色性别。
4	Role_Occupation	INT1	1	角色职业（或门派）。
5	Role_Level	UINT2	2	角色等级。

#### 3.5.22.2. 应答：CMD\_USER\_USE\_PRODUCT\_RES

下表列出了应答包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果。

### 3.5.22.3. 返回结果

下表列出了本协议响应包可能的全部结果：

序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。 例如，参数的取值越界、传了包含非法字符的字符串等。
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败。
5	E_SYS_DATABASE_CONNECT_ERROR	-501	数据库连接错误。
6	E_USER_ACCOUNT_ERROR	-1406	玩家帐号错误或不存在。
7	E_ROLE_NOT_EXIST	-1252	角色不存在。
8	E_ROLE_DELETED	-1253	角色已经被删除。
9	E_USER_IB_ITEM_USED	-1458	IB 物品已使用。
10	E_USER_IB_ITEM_NOT_FOUND	-1451	指定的 IB 物品不存在。
11	E_USER_IB_ITEM_EXPIRED	-1459	IB 物品已过期或已停止销售。

注：GS 不需要判断 eRating 的返回，并且不需要重发道具使用消息。

## 3.5.23. 增值道具使用（消耗）

## 3.5.23.1. 请求：CMD\_USER\_IB\_USE

下表列出了请求包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	User_ID	UINT4	4	玩家帐号。
1	Role_ID	UINT4	4	角色名称。
2	Purchase_ID	UINT8	8	道具对应的消费流水号，也即 CMD_USER_IB_PAY 中的 Detail_ID。
3	Role_Gender	INT1	1	角色性别。
4	Role_Occupation	INT1	1	角色职业（或门派）。
5	Role_Level	UINT2	2	角色等级。
6	Use_Time	UINT4	4	GS 端的使用时间（1970 年 1 月 1 日零时到当前的秒数，UTC）

## 3.5.23.2. 应答：CMD\_USER\_IB\_USE\_RES

下表列出了应答包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果。

## 3.5.23.3. 返回结果

下表列出了本协议响应包可能的全部结果：

序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。 例如，参数的取值越界、传了包含非法字符的字符串等。
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败。
5	E_SYS_DATABASE_CONNECT_ERROR	-501	数据库连接错误。
6	E_USER_ACCOUNT_ERROR	-1406	玩家帐号错误或不存在。
7	E_ROLE_NOT_EXIST	-1252	角色不存在。
8	E_ROLE_DELETED	-1253	角色已经被删除。
9	E_USER_IB_ITEM_USED	-1458	IB 物品已使用。
10	E_USER_IB_ITEM_NOT_FOUND	-1451	指定的 IB 物品不存在。
11	E_USER_IB_ITEM_EXPIRED	-1459	IB 物品已过期或已停止销售。

注：GS 不需要判断 eRating 的返回，并且不需要重发道具使用消息。

### 3.5.24. 玩家查询虚拟物品信息

#### 3.5.24.1. 请求：CMD\_USER\_ITEM\_INFO

下表列出了请求包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	User_ID	UINT4	4	玩家帐号 ID。
1	Role_ID	UINT4	4	玩家角色 ID。
2	Activity_ID	UINT4	4	表示活动编号。
3	Item_Code	String[32]	32	表示虚拟物品的唯一代码。

#### 3.5.24.2. 应答：CMD\_USER\_ITEM\_INFO\_RES

下表列出了应答包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果。
1	Item_Num	INT4	4	表示剩余个数。
2	Begin_Time	INT4	4	表示开始生效日期（UTC）。
3	End_Time	INT4	4	表示失效日期（UTC）。

#### 3.5.24.3. 返回结果

下表列出了本协议响应包可能的全部结果：

序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。 例如，参数的取值越界、传了包含非法字符的字符串等。
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败。
5	E_SYS_DATABASE_CONNECT_ERROR	-501	数据库连接错误。
6	E_USER_ACCOUNT_ERROR	-1406	玩家帐号错误或不存在。

### 3.5.25. 玩家查询虚拟物品列表信息

#### 3.5.25.1. 请求：CMD\_USER\_ITEM\_LIST

下表列出了请求包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	User_ID	UINT4	4	玩家帐号 ID。
1	Role_ID	UINT4	4	玩家角色 ID。
2	Activity_ID	UINT4	4	表示活动编号。

### 3.5.25.2. 应答：CMD\_USER\_ITEM\_LIST\_RES

下表列出了应答包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果。
1	Item_Count	INT4	4	表示后续的个数。
2	Activity_ID	UINT4	4	表示活动编号。
3	Item_Code	String[32]	32	虚拟物品列表名称。
4	Item_Num	INT4	4	虚拟物品的剩余数目。
5	Begin_Time	UINT4	4	虚拟物品领用开始时间（1970 年 1 月 1 日零时到当前的秒数，UTC）。
6	End_Time	UINT4	4	虚拟物品领用截止时间（1970 年 1 月 1 日零时到当前的秒数，UTC）。

注意：

- ① 本协议包是变长包，将依据字段 1 表示的个数决定字段 2～字段 6 重复的次数。

### 3.5.25.3. 返回结果

下表列出了本协议响应包可能的全部结果：

序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。 例如，参数的取值越界、传了包含非法字符的字符串等。
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败。
5	E_SYS_DATABASE_CONNECT_ERROR	-501	数据库连接错误。
6	E_USER_ACCOUNT_ERROR	-1406	玩家帐号错误或不存在。

### 3.5.26. 活动礼品查询

#### 3.5.26.1. 请求：CMD\_ACTIVITY\_ITEM\_QUERY

下表列出了请求包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	User_ID	UINT4	4	玩家帐号 ID。
1	Role_ID	UINT4	4	玩家角色 ID。
2	Activity_ID	UINT4	4	表示活动编号。
3	Role_Level	UINT2	2	角色等级。
4	Pad1	UINT2	2	保留位 1。

5	Pad2	UINT4	4	保留位 2。
---	------	-------	---	--------

### 3.5.26.2. 应答：CMD\_ACTIVITY\_ITEM\_QUERY\_RES

下表列出了应答包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果。
1	Item_Count	INT4	4	表示后续的个数。
2	Activity_ID	UINT4	4	表示活动编号。
3	Item_Code	String[32]	32	虚拟物品列表名称。
4	Item_Num	INT4	4	虚拟物品的剩余数目。
5	Begin_Time	UINT4	4	虚拟物品领用开始时间（1970 年 1 月 1 日零时到当前的秒数，UTC）。
6	End_Time	UINT4	4	虚拟物品领用截止时间（1970 年 1 月 1 日零时到当前的秒数，UTC）。

注意：

- ① 本协议包是变长包，将依据字段 1 表示的个数决定字段 2～字段 6 重复的次数。

### 3.5.26.3. 返回结果

下表列出了本协议响应包可能的全部结果：

序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。 例如，参数的取值越界、传了包含非法字符的字符串等。
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败。
5	E_SYS_DATABASE_CONNECT_ERROR	-501	数据库连接错误。
6	E_USER_ACCOUNT_ERROR	-1406	玩家帐号错误或不存在。

### 3.5.27. 玩家虚拟物品的减少操作

#### 3.5.27.1. 请求：CMD\_USER\_ITEM\_MINUS

下表列出了请求包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	User_ID	UINT4	4	玩家帐号 ID。
1	Role_ID	UINT4	4	玩家角色 ID。
2	Activity_ID	UINT4	4	表示活动编号。
3	Item_Code	String[32]	32	表示虚拟物品的唯一代码。

4	Item_Num	INT4	4	表示减少的数目。
---	----------	------	---	----------

### 3.5.27.2. 应答: CMD\_USER\_ITEM\_MINUS\_RES

下表列出了应答包的字段说明:

序号	字段名称	类型	长度 (字节)	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果。

### 3.5.27.3. 返回结果

下表列出了本协议响应包可能的全部结果:

序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。 例如, 参数的取值越界、传了包含非法字符的字符串等。
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败。
5	E_SYS_DATABASE_CONNECT_ERROR	-501	数据库连接错误。
6	E_USER_ACCOUNT_ERROR	-1406	玩家帐号错误或不存在。
7	E_USER_ITEM_NOT_FOUND	-1461	指定的虚拟物品未找到。
8	E_USER_IB_ITEM_NOT_ENOUGH	-1457	IB 物品剩余数不足。
9	E_USER_IB_ITEM_ERROR	-1450	IB 物品错误。

### 3.5.28. 玩家虚拟物品的增加操作

#### 3.5.28.1. 请求: CMD\_USER\_ITEM\_ADD

下表列出了请求包的字段说明:

序号	字段名称	类型	长度 (字节)	描述信息
0	User_ID	UINT4	4	玩家帐号 ID。
1	Role_ID	UINT4	4	玩家角色 ID。
2	Activity_ID	UINT4	4	表示活动编号。
3	Item_Code	String[32]	32	表示虚拟物品的唯一代码。
4	Item_Num	INT4	4	表示增加的数目。

#### 3.5.28.2. 应答: CMD\_USER\_ITEM\_ADD\_RES

下表列出了应答包的字段说明:

序号	字段名称	类型	长度 (字节)	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果。

#### 3.5.28.3. 返回结果

下表列出了本协议响应包可能的全部结果:



序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。 例如，参数的取值越界、传了包含非法字符的字符串等。
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败。
5	E_SYS_DATABASE_CONNECT_ERROR	-501	数据库连接错误。
6	E_USER_ACCOUNT_ERROR	-1406	玩家帐号错误或不存在。

### 3.5.29. 玩家虚拟物品的设置操作

#### 3.5.29.1. 请求：CMD\_USER\_ITEM\_SET

下表列出了请求包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	User_ID	UINT4	4	玩家帐号 ID。
1	Role_ID	UINT4	4	玩家角色 ID。
2	Activity_ID	UINT4	4	表示活动编号。
3	Item_Code	String[32]	32	表示虚拟物品的唯一代码。
4	Item_Num	INT4	4	表示设置的数目。

#### 3.5.29.2. 应答：CMD\_USER\_ITEM\_SET\_RES

下表列出了应答包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果。

#### 3.5.29.3. 返回结果

下表列出了本协议响应包可能的全部结果：

序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。 例如，参数的取值越界、传了包含非法字符的字符串等。
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败。
5	E_SYS_DATABASE_CONNECT_ERROR	-501	数据库连接错误。
6	E_USER_ACCOUNT_ERROR	-1406	玩家帐号错误或不存在。

### 3.5.30. 玩家数据上传操作

#### 3.5.30.1. 请求：CMD\_USER\_DATA\_REPORT

下表列出了请求包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	Server_ID	UINT4	4	玩家所在服务器 ID。
1	User_ID	UINT4	4	玩家帐号 ID。
2	Role_ID	UINT4	4	玩家角色 ID。
3	Data_Count	INT4	4	表示后续的数据长度。
4	Data_Type	INT4	4	表示数值类型。 1 – 玩家的广告 ID；
5	Data_Value	INT4	4	表示数值。

注意：

- ① 本协议包是变长包，将依据字段 5 表示的个数决定字段 6～字段 7 重复的次数。

#### 3.5.30.2. 应答：CMD\_USER\_DATA\_REPORT\_RES

下表列出了应答包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果。

### 3.5.31. 合作运营认证操作

#### 3.5.31.1. 请求：CMD\_JOINT\_AUTHEN

下表列出了请求包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	Data	String	变长	保存各参数的以 ‘\0’ 结束的字符串，最大长度限制长(含结束符)为 1000Byte。 根据需要可以选择性的包含下述字段（顺序不限）： 1. GWID: 网关 ID； 2. GameID: 游戏 ID，用于区分不同的游戏和厂商。 3. UserIP4: 用户登录的 IPv4 地址； 4. Port: 用户登录的端口； 5. Token: 认证加密串； 6. UID: 合作运营方帐号 ID； 7. AdultState: 成人标志。 8. UserName (UN)，帐号名（合作运营方 passport）；

				9. Password (PW)，帐号密码（加密后的密码，采用合作运营方 passport 系统自己的加密规则）； 10. MAC，用户登录的主机 MAC 地址。
--	--	--	--	--

消息格式示例：

```
<GWID>1001<GameID>111<UserIP4>123123123<Port>12345<Token>4B8017BC3A6C403FB902D19812C47F42<UID>121213<AdultState>1<UN>linekong<PW>123456<MAC>A1B2C3D4E5F6
```

### 3.5.31.2. 应答：CMD\_JOINT\_AUTHEN\_RES

下表列出了应答包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果。
1	User_ID	UINT4	4	玩家 ID 号。
2	User_Type	INT1	1	玩家类型。
3	Adult_Flag	INT1	1	成年人标志。 1 - 表示成年人； 0 - 表示非成年人。
4	User_Class	INT1	1	玩家 VIP 等级。
5	User_Role_Count	INT1	1	该字段保留不使用。
6	User_Point	INT4	4	玩家积分。
7	Promoter_ID	UINT4	4	该字段保留不使用。
8	User_Flag	UINT4	4	用户标识，需要跨区控制的状态都由此值维护。 此字段按 bit 位对各状态进行标识，对应 bit 位为 1 时表示： bit11 (2048)：首次登录；

### 3.5.31.3. 返回结果

下表列出了本协议响应包可能的全部结果：

序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。 例如，参数的取值越界、传了包含非法字符的字符串等。
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败。
5	E_SYS_DATABASE_CONNECT_ERROR	-501	数据库连接错误。

9	E_USER_STATE_FREEZED	-1411	表示帐号已被冻结。
9	E_USER_IN_OTHER_GATEWAY	-1430	表示该帐号已在其它网关登录，且未登记下线。

### 3.5.32. 用户认证

#### 3.5.32.1. 请求：CMD\_USER\_AUTH

下表列出了请求包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	User_Name	String[32]	32	用户名。
1	Password	String[32]	32	密码或其它序列号。
2	Password_Type	INT1	1	密码类型。 1 - 表示一级登录密码。 3 - 表示密保卡密码。 4 - 表示动态密码。 (注：使用密保卡或动态密保认证时必须同时输入一级登录密码)
3	Pad	INT1	1	保留字。
4	User_Port	UINT2	2	用户端口。
5	User_IP	UINT4	4	用户 IP 地址。
6	Matrix_Password	String[32]	32	密保卡密码。 当字段 6 为 1 时，忽略此字段。 当字段 6 为 3 时，为加密后的密保卡密码。（此处是按照蓝港在线统一加密规则加密后的密码） 当字段 6 为 4 时，为加密后的动态密保密码。
7	Matrix_Coord	String[16]	16	密保卡密码对应坐标。 (如：A3D9G4) 该字段仅在字段 6 的值为 3 时有效。
8	MAC	String[12]	12	用户 MAC 地址。 如：0016E6DE3C74，字母大写。

#### 3.5.32.2. 应答：CMD\_USER\_AUTH\_RES

下表列出了应答包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果。
1	User_ID	UINT4	4	用户 ID。

2	User_Type	INT1	1	用户类型。
3	Adult_Flag	INT1	1	成年人标志。 1 - 表示成年人; 0 - 表示非成年人。
4	User_Class	INT1	1	用户 VIP 等级。
5	Pad	INT1	1	该字段保留不使用。
6	User_Point	INT4	4	用户积分。
7	Promoter_ID	UINT4	4	该字段保留不使用。
8	User_Flag	UINT4	4	用户标识, 需要跨区控制的状态都由此值维护。 此字段按 bit 位对各状态进行标识, 对应 bit 位为 1 时表示: bit11 (2048): 首次登录;

### 3.5.32.3. 返回结果

下表列出了本协议响应包可能的返回结果:

序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。 例如, 参数的取值越界、传了包含非法字符的字符串等。
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败。
5	E_SYS_DATABASE_CONNECT_ERROR	-501	数据库连接错误。
6	E_ACCOUNT_NOT_FOUND	-1201	玩家帐号不存在。
7	E_USER_PASSWORD_ERROR	-1402	登录账号密码不匹配。
8	E_USER_ACCOUNT_ERROR	-1406	用户不存在。
9	E_USER_STATE_FREEZED	-1411	用户已被冻结。
10	E_USER_IN_OTHER_GATEWAY	-1430	用户已在其它网关登录, 且未登记下线。
11	E_USER_MATRIX_PASSWD_REQUIRED	-1421	必须使用密保卡验证。
12	E_USER_DYNAMIC_PSW_REQUIRED	-1422	必须使用动态密码验证。

### 3.5.33. 用户认证 (含 AD\_ID 字段)

#### 3.5.33.1. 请求: CMD\_USER\_AUTH\_AD\_ID

下表列出了请求包的字段说明:

序号	字段名称	类型	长度 (字节)	描述信息
0	User_Name	String[32]	32	用户名。

1	Password	String[32]	32	密码或其它序列号。
2	Password_Type	INT1	1	密码类型。 1 - 表示一级登录密码。 3 - 表示密保卡密码。 4 - 表示动态密码。 (注: 使用密保卡或动态密保认证时必须同时输入一级登录密码)
3	Pad	INT1	1	保留字。
4	User_Port	UINT2	2	用户端口。
5	User_IP	UINT4	4	用户 IP 地址。
6	Matrix_Password	String[32]	32	密保卡密码。 当字段 6 为 1 时, 忽略此字段。 当字段 6 为 3 时, 为加密后的密保卡密码。(此处是按照蓝港在线统一加密规则加密后的密码) 当字段 6 为 4 时, 为加密后的动态密保密码。
7	Matrix_Coord	String[16]	16	密保卡密码对应坐标。 (如: A3D9G4) 该字段仅在字段 6 的值为 3 时有效。
8	MAC	String[12]	12	用户 MAC 地址。 如: 0016E6DE3C74, 字母大写。
9	AD_ID	String[32]	32	客户端广告 ID, 要求可以转换为数字。

### 3.5.33.2. 应答: CMD\_USER\_AUTH\_AD\_ID\_RES

下表列出了应答包的字段说明:

序号	字段名称	类型	长度(字节)	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果。
1	User_ID	UINT4	4	用户 ID。
2	User_Type	INT1	1	用户类型。
3	Adult_Flag	INT1	1	成年人标志。 1 - 表示成年人; 0 - 表示非成年人。
4	User_Class	INT1	1	用户 VIP 等级。
5	Pad	INT1	1	该字段保留不使用。
6	User_Point	INT4	4	用户积分。
7	Promoter_ID	UINT4	4	该字段保留不使用。

8	User_Flag	UINT4	4	用户标识，需要跨区控制的状态都由此值维护。 此字段按 bit 位对各状态进行标识，对应 bit 位为 1 时表示： bit11 (2048)：首次登录；
---	-----------	-------	---	--

### 3.5.33.3. 返回结果

下表列出了本协议响应包可能的返回结果：

序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。 例如，参数的取值越界、传了包含非法字符的字符串等。
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败。
5	E_SYS_DATABASE_CONNECT_ERROR	-501	数据库连接错误。
6	E_ACCOUNT_NOT_FOUND	-1201	玩家帐号不存在。
7	E_USER_PASSWORD_ERROR	-1402	登录账号密码不匹配。
8	E_USER_ACCOUNT_ERROR	-1406	用户不存在。
9	E_USER_STATE_FREEZED	-1411	用户已被冻结。
10	E_USER_IN_OTHER_GATEWAY	-1430	用户已在其它网关登录，且未登记下线。
11	E_USER_MATRIX_PASSWD_REQUIRED	-1421	必须使用密保卡验证。
12	E_USER_DYNAMIC_PSW_REQUIRED	-1422	必须使用动态密码验证。

### 3.5.34. 用户认证（含硬件序列号采集）

#### 3.5.34.1. 请求：CMD\_USER\_AUTH\_EX

下表列出了请求包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	User_Name	String[32]	32	用户名。
1	Password	String[32]	32	密码或其它序列号。
2	Password_Type	INT1	1	密码类型。 1 - 表示一级登录密码。 3 - 表示密保卡密码。 4 - 表示动态密码。 (注：使用密保卡或动态密保认证时必须同时输入一级登录密码)
3	Pad	INT1	1	保留字。

4	User_Port	UINT2	2	用户端口。
5	User_IP	UINT4	4	用户 IP 地址。
6	Matrix_Password	String[32]	32	密保卡密码。 当字段 6 为 1 时，忽略此字段。 当字段 6 为 3 时，为加密后的密保卡密码。（此处是按照蓝港在线统一加密规则加密后的密码） 当字段 6 为 4 时，为加密后的动态密保密码。
7	Matrix_Coord	String[16]	16	密保卡密码对应坐标。 （如：A3D9G4） 该字段仅在字段 6 的值为 3 时有效。
8	MAC	String[12]	12	用户 MAC 地址。 如：0016E6DE3C74，字母大写。
9	AD_ID	String[32]	32	客户端广告 ID，要求可以转换为数字。
10	Hardware_SN1	String[32]	32	客户端主机硬件序列号，如含有英文字母请做大写转换。 如：CPU 序列号、BIOS 序列号等硬件的原始或处理后的序列号。 如不使用或无法获取时请不要设置。
12	Hardware_SN2	String[32]	32	客户端主机硬件序列号，如含有英文字母请做大写转换。 如：CPU 序列号、BIOS 序列号等硬件的原始或处理后的序列号。 如不使用或无法获取时请不要设置。

### 3.5.34.2. 应答：CMD\_USER\_AUTH\_EX\_RES

下表列出了应答包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果。
1	User_ID	UINT4	4	用户 ID。
2	User_Type	INT1	1	用户类型。
3	Adult_Flag	INT1	1	成年人标志。 1 - 表示成年人； 0 - 表示非成年人。
4	User_Class	INT1	1	用户 VIP 等级。
5	Pad	INT1	1	该字段保留不使用。



6	User_Point	INT4	4	用户积分。
7	Promoter_ID	UINT4	4	该字段保留不使用。
8	User_Flag	UINT4	4	用户标识，需要跨区控制的状态都由此值维护。 此字段按 bit 位对各状态进行标识，对应 bit 位为 1 时表示： bit11 (2048)：首次登录；

### 3.5.34.3. 返回结果

下表列出了本协议响应包可能的返回结果：

序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。 例如，参数的取值越界、传了包含非法字符的字符串等。
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败。
5	E_SYS_DATABASE_CONNECT_ERROR	-501	数据库连接错误。
6	E_ACCOUNT_NOT_FOUND	-1201	玩家帐号不存在。
7	E_USER_PASSWORD_ERROR	-1402	登录账号密码不匹配。
8	E_USER_ACCOUNT_ERROR	-1406	用户不存在。
9	E_USER_STATE_FREEZED	-1411	用户已被冻结。
10	E_USER_IN_OTHER_GATEWAY	-1430	用户已在其它网关登录，且未登记下线。
11	E_USER_MATRIX_PASSWD_REQUIRED	-1421	必须使用密保卡验证。
12	E_USER_DYNAMIC_PSW_REQUIRED	-1422	必须使用动态密码验证。
13	E_USER_MAC_ILLEGAL	-1431	玩家主机 MAC 被冻结。
14	E_USER_HARDWARE_SN_ILLEGAL	-1432	玩家主机硬件序列号被冻结。

### 3.5.35. 角色进入游戏

#### 3.5.35.1. 请求：CMD\_ROLE\_ENTER\_GAME

下表列出了请求包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	Server_ID	UINT4	4	服务器标识，可以置零（计算规则： $\text{GatewayID} * 100 + i$ ( $i \geq 1$ )）。
1	User_ID	UINT4	4	帐号 ID。
2	Role_ID	UINT4	4	角色 ID。
3	Level	UINT2	2	角色当前级别。

4	Gender	UINT1	1	角色性别（0-未定，1-男，2-女）。
5	Occupation_ID	UINT1	1	角色职业（或门派）。
6	Corps_ID	UINT4	4	角色所在军团、工会等。
7	Community_ID	UINT2	2	角色所在国家、阵营等。
8	Client_Port	UINT2	2	客户端端口。
9	Client_IP	UINT4	4	客户端 IP 地址。
10	Client_MAC	String[12]	12	客户端主机 MAC 地址。 如：0016E6DE3C74，字母大写。

注意：

- ① 字段 4、5、6、7 无法获取时可置零。
- ② 字段 5、6、7 具体取值依据游戏而定。

### 3.5.35.2. 应答：CMD\_ROLE\_ENTER\_GAME\_RES

下表列出了应答包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果。
1	Balance_Count	INT4	4	表示后续的余额信息个数。
2	Subject_ID	INT4	4	科目编码： 3 - 金元宝（金币）帐户余额； 4 - 银元宝（银币）帐户余额； 100 - 被纳入防沉迷的玩家剩余有效游戏时间（单位：秒）；
3	Amount	INT4	4	余额信息。 当科目编码为以下取值时，该字段表示的数目为： 3 - 金元宝（金币）帐户余额； 4 - 银元宝（银币）帐户余额； 100 - 被纳入防沉迷的玩家剩余有效游戏时间（单位：秒）；

注意：

- ① 本协议包是变长包，将依据字段 1 表示的个数决定字段 2~字段 3 重复的次数。

### 3.5.35.3. 返回结果

下表列出了本协议响应包可能的全部结果：

序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。

			例如，参数的取值越界、传了包含非法字符的字符串等。
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败。
5	E_SYS_DATABASE_CONNECT_ERROR	-501	数据库连接错误。
6	E_ROLE_ERROR	-1250	角色错误。
7	E_ROLE_NOT_EXIST	-1252	角色不存在。
8	E_ROLE_DELETED	-1253	角色已被删除。

### 3.5.36. 角色进入游戏（含硬件序列号采集）

#### 3.5.36.1. 请求：CMD\_ROLE\_ENTER\_GAME\_EX

下表列出了请求包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	Server_ID	UINT4	4	服务器标识，可以置零（计算规则： $\text{GatewayID} * 100 + i$ ( $i \geq 1$ )）。
1	User_ID	UINT4	4	帐号 ID。
2	Role_ID	UINT4	4	角色 ID。
3	Level	UINT2	2	角色当前级别。
4	Gender	UINT1	1	角色性别（0-未定，1-男，2-女）。
5	Occupation_ID	UINT1	1	角色职业（或门派）。
6	Corps_ID	UINT4	4	角色所在军团、工会等。
7	Community_ID	UINT2	2	角色所在国家、阵营等。
8	Client_Port	UINT2	2	客户端端口。
9	Client_IP	UINT4	4	客户端 IP 地址。
10	Client_MAC	String[12]	12	客户端主机 MAC 地址。 如：0016E6DE3C74，字母大写。
11	Hardware_SN1	String[32]	32	客户端主机硬件序列号，如含有英文字母请 做大写转换。 如：CPU 序列号、BIOS 序列号等硬件的原始 或处理后的序列号。 如不使用或无法获取时请不要设置。
12	Hardware_SN2	String[32]	32	客户端主机硬件序列号，如含有英文字母请 做大写转换。 如：CPU 序列号、BIOS 序列号等硬件的原始 或处理后的序列号。 如不使用或无法获取时请不要设置。

注意：

③ 字段 4、5、6、7 无法获取时可置零。

④ 字段 5、6、7 具体取值依据游戏而定。

### 3.5.36.2. 应答: CMD\_ROLE\_ENTER\_GAME\_EX\_RES

下表列出了应答包的字段说明:

序号	字段名称	类型	长度 (字节)	描述信息
1	Result_Code	INT4	4	返回结果。
2	Balance_Count	INT4	4	表示后续的余额信息个数。
3	Subject_ID	INT4	4	科目编码: 3 - 金元宝 (金币) 帐户余额; 4 - 银元宝 (银币) 帐户余额; 100 - 被纳入防沉迷的玩家剩余有效游戏时间 (单位: 秒);
4	Amount	INT4	4	余额信息。 当科目编码为以下取值时, 该字段表示的数目为: 3 - 金元宝 (金币) 帐户余额; 4 - 银元宝 (银币) 帐户余额; 100 - 被纳入防沉迷的玩家剩余有效游戏时间 (单位: 秒);

注意:

② 本协议包是变长包, 将依据字段 1 表示的个数决定字段 2~ 字段 3 重复的次数。

### 3.5.36.3. 返回结果

下表列出了本协议响应包可能的全部结果:

序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。 例如, 参数的取值越界、传了包含非法字符的字符串等。
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败。
5	E_SYS_DATABASE_CONNECT_ERROR	-501	数据库连接错误。
6	E_ROLE_ERROR	-1250	角色错误。
7	E_ROLE_NOT_EXIST	-1252	角色不存在。
8	E_ROLE_DELETED	-1253	角色已被删除。

### 3.5.37. 查询帐号状态

#### 3.5.37.1. 请求: CMD\_USER\_STATE\_QUERY

下表列出了请求包的字段说明:

序号	字段名称	类型	长度 (字节)	描述信息
0	User_ID	UINT4	4	帐号 ID。 如果大于 0, 则忽略字段 3。
1	User_Name	String[32]	32	帐号名称 (字母小写格式)。

#### 3.5.37.2. 应答: CMD\_USER\_STATE\_QUERY\_RES

下表列出了应答包的字段说明:

序号	字段名称	类型	长度 (字节)	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果。
1	User_State	UINT4	4	帐号状态信息。 此字段按 bit 位对各状态进行标识, 对应 bit 位为 1 时表示: bit1: 已被冻结; bit2: 已被托管; bit3: 已绑定密保卡 (矩阵卡); bit5: 已绑定动态密保。

#### 3.5.37.3. 返回结果

下表列出了本协议响应包可能的全部结果:

序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。 例如, 参数的取值越界、传了包含非法字符的字符串等。
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败。
5	E_SYS_DATABASE_CONNECT_ERROR	-501	数据库连接错误。
6	E_ACCOUNT_NOT_FOUND	-1201	玩家帐号不存在。

### 3.5.38. 创建团体

#### 3.5.38.1. 请求: CMD\_CREATE\_GROUP

下表列出了请求包的字段说明:

序号	字段名称	类型	长度 (字节)	描述信息
0	Role_ID	UINT4	4	团体创建的角色 ID。

1	Group_Name	String[32]	32	团体名称。
2	Group_Type	UINT1	1	团体类型。 游戏自行定义每一类别团体的对应数值。
3	Pad	UINT1	1	保留字。
4	Pad	UINT2	2	保留字。

### 3.5.38.2. 应答: CMD\_CREATE\_GROUP\_RES

下表列出了应答包的字段说明:

序号	字段名称	类型	长度 (字节)	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果。
1	Group_ID	UINT4	4	团体 ID。

### 3.5.38.3. 返回结果

下表列出了本协议响应包可能的全部结果:

序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。 例如, 参数的取值越界、传了包含非法字符的字符串等。
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败。
5	E_SYS_DATABASE_CONNECT_ERROR	-501	数据库连接错误。
6	E_ROLE_NO_EXIST	-1252	角色不存在。
7	E_GROUP_EXIST	-1901	团体已存在。
8	E_GROUP_DUPLICATE	-1902	团体被拥有者重复创建。
9	E_GROUP_DELETED	-1903	团体已被删除。

### 3.5.39. 删除团体

#### 3.5.39.1. 请求: CMD\_DELETE\_GROUP

下表列出了请求包的字段说明:

序号	字段名称	类型	长度 (字节)	描述信息
0	Group_ID	UINT4	4	欲删除的团体 ID。
1	Role_ID	UINT4	4	删除团体的角色 ID。

#### 3.5.39.2. 应答: CMD\_DELETE\_GROUP\_RES

下表列出了应答包的字段说明:

序号	字段名称	类型	长度 (字节)	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果。

## 3.5.39.3. 返回结果

下表列出了本协议响应包可能的全部结果：

序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。 例如，参数的取值越界、传了包含非法字符的字符串等。
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败。
5	E_SYS_DATABASE_CONNECT_ERROR	-501	数据库连接错误。
6	E_GROUP_NOT_EXIST	-1900	团体不存在。
7	E_GROUP_DELETED	-1903	团体已被删除。

## 3.5.40. 转让团体

## 3.5.40.1. 请求：CMD\_TRANSFER\_GROUP

下表列出了请求包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	Group_ID	UINT4	4	被转让的团体 ID。
1	From_Role_ID	UINT4	4	转让前团体所有者的角色 ID。
2	To_Role_ID	UINT4	4	转让后团体所有者的角色 ID。

## 3.5.40.2. 应答：CMD\_TRANSFER\_GROUP\_RES

下表列出了应答包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果。

## 3.5.40.3. 返回结果

下表列出了本协议响应包可能的全部结果：

序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。 例如，参数的取值越界、传了包含非法字符的字符串等。
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败。
5	E_SYS_DATABASE_CONNECT_ERROR	-501	数据库连接错误。
6	E_GROUP_NOT_EXIST	-1900	团体不存在。
7	E_GROUP_DELETED	-1903	团体已被删除。

8	E_NOT_GROUP_OWNER	-1904	非团体拥有者。
---	-------------------	-------	---------

### 3.5.41. 获取被推广帐号列表

#### 3.5.41.1. 请求: CMD\_PROMOTER\_USER\_LIST

下表列出了请求包的字段说明:

序号	字段名称	类型	长度 (字节)	描述信息
0	User_ID	UINT4	4	推广员帐号 ID。

#### 3.5.41.2. 应答: CMD\_PROMOTER\_USER\_LIST\_RES

下表列出了应答包的字段说明:

序号	字段名称	类型	长度 (字节)	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果。
1	All_User_Count	INT4	4	该推广员实际已推广的合法帐号个数。
2	User_Count	INT4	4	本次应答包内含有的合法被推广帐号的数量。
3	User_Name	String[32]	32	被推广帐号的帐号名称。

注意:

② 本协议包是变长包, 将依据字段 3 表示的个数决定字段 4 重复的次数。

#### 3.5.41.3. 返回结果

下表列出了本协议响应包可能的全部结果:

序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。 例如, 参数的取值越界、传了包含非法字符的字符串等。
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败。
5	E_SYS_DATABASE_CONNECT_ERROR	-501	数据库连接错误。
6	E_ACCOUNT_NOT_FOUND	-1201	帐号未找到。
7	E_ACCOUNT_ERROR	-1200	帐号未知错误。

### 3.5.42. 元宝流通

#### 3.5.42.1. 请求: CMD\_USER\_CASH\_EXCHANGE

下表列出了请求包的字段说明:

序号	字段名称	类型	长度 (字节)	描述信息
----	------	----	---------	------



0	Detail_ID	UINT8	8	元宝流通流水号。
1	Src_User_ID	UINT4	4	源玩家账号 ID。
2	Src_Role_ID	UINT4	4	源角色 ID。
3	Dst_User_ID	UNIT4	4	目的玩家账号 ID。
4	Dst_Role_ID	UINT4	4	目的角色 ID。
5	Subject_ID	INT2	2	科目编码（货币类型）： 5 - 金元宝
6	Flag	INT2	2	对单标记： 1、首发； 2、重发； 3、补单；
7	Amount	INT4	4	金额。
8	Exchange_Time	UINT4	4	流通时间（1970 年 1 月 1 日零时到当前的秒数，UTC）。

### 3.5.42.2. 应答：CMD\_USER\_CASH\_EXCHANGE\_RES

下表列出了应答包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果。
1	Detail_ID	UINT8	8	元宝流通流水号。
2	Flag	INT2	2	对单标记，同 CMD_USER_CASH_EXCHANGE 消息字段 7 保持一致。
3	Pad1	INT2	2	保留字。
4	Total_Exchange	INT4	4	区组元宝流通总额。

### 3.5.42.3. 返回结果

下表列出了本协议响应包可能的全部结果：

序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。 例如，参数的取值越界、传了包含非法字符的字符串等。
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败。
5	E_SYS_DATABASE_DATA_INVALID	-505	数据非法；（用户帐户余额校验失败）
6	E_USER_BALANCE_NOT_ENOUGH	-1441	余额不足

7	E_IB_PAY_DETAIL_DUPLICATE	-1282	流水号重复。
---	---------------------------	-------	--------

### 3.5.43. 元宝流通（含类型字段）

#### 3.5.43.1. 请求：CMD\_USER\_CASH\_EXCHANGE\_EX

下表列出了请求包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	Detail_ID	UINT8	8	元宝流通流水号。
1	Src_User_ID	UINT4	4	源玩家账号 ID。
2	Src_Role_ID	UINT4	4	源角色 ID。
3	Dst_User_ID	UNIT4	4	目的玩家账号 ID。
4	Dst_Role_ID	UINT4	4	目的角色 ID。
5	Subject_ID	INT2	2	科目编码（货币类型）： 5 - 金元宝
6	Flag	INT2	2	对单标记： 1、首发； 2、重发； 3、补单；
7	Amount	INT4	4	金额。
8	Exchange_Time	UINT4	4	流通时间（1970 年 1 月 1 日零时到当前的秒数，UTC）。
9	Type	INT4	4	流通类型。 由游戏自行定义，eRating 对其只做采集、记录，供数据统计分析之用。

#### 3.5.43.2. 应答：CMD\_USER\_CASH\_EXCHANGE\_EX\_RES

下表列出了应答包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果。
1	Detail_ID	UINT8	8	元宝流通流水号。
2	Flag	INT2	2	对单标记，同 CMD_USER_CASH_EXCHANGE 消息字段 7 保持一致。
3	Pad1	INT2	2	保留字。
4	Total_Exchange	INT4	4	区组元宝流通总额。

#### 3.5.43.3. 返回结果

下表列出了本协议响应包可能的全部结果：

序号	错误码	唯一编号	描述信息
----	-----	------	------

1	S_SUCCESS	1	表示操作成功。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。 例如，参数的取值越界、传了包含非法字符的字符串等。
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败。
5	E_SYS_DATABASE_DATA_INVALID	-505	数据非法；（用户帐户余额校验失败）
6	E_USER_BALANCE_NOT_ENOUGH	-1441	余客不足
7	E_IB_PAY_DETAIL_DUPLICATE	-1282	流水号重复。

### 3.5.44. 元宝流通对单

#### 3.5.44.1. 请求：CMD\_USER\_CASH\_EXCHANGE\_AUDIT

下表列出了请求包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	Subject_ID	INT2	2	科目编码（货币类型）： 5 - 金元宝
1	Audit_Count	UINT2	2	[Begin_Detail_ID, End_Detail_ID) 区间包含的消费记录的实际数量。
2	Begin_Detail_ID	UINT8	8	对单起始消费流水号。
3	End_Detail_ID	UINT8	8	对单终止消费流水号。

注：

- ① 消费流水号区间按照左闭右开原则，范围大于等于 Begin\_Detail\_ID，小于 End\_Detail\_ID。
- ② Audit\_Count 最大值为 64，如有剩余记录，会在下一轮对单中继续发送请求。

#### 3.5.44.2. 应答：CMD\_USER\_CASH\_EXCHANGE\_AUDIT\_RES

下表列出了应答包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果；
1	Audit_Count	UINT2	2	[Begin_Detail_ID, End_Detail_ID) 区间包含的消费记录的实际数量；
2	Pad1	INT2	2	保留字。
3	Detail_ID	UINT8	8	元宝流通流水号；

注意：

- ① 本协议包是变长包，将依据字段 1 表示的个数决定字段 3 重复的次数。
- ② 返回的列表要以流水号逆序排列（消费流水号最大的排在最前面，并依次减小）。

## 3.5.44.3. 返回结果

下表列出了本协议响应包可能的全部结果：

序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。 例如，参数的取值越界、传了包含非法字符的字符串等。
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败。

## 3.5.45. 消费流水列表查询

## 3.5.45.1. 请求：CMD\_PAY\_LIST\_QUERY

下表列出了请求包的字段说明：

0	Detail_Type	INT4	4	流水类型： 1- 增值道具消费 2- 元宝流通
1	Subject_ID	INT2	2	科目编码（货币类型）： 3 - 表示蓝港币； 4 - 表示体验币或免费币； 5 - 表示已兑换/领取元宝；
2	Detail_Count	UINT2	2	本次请求的 $\geq$ Begin_Detail_ID 的流水数量，最大值 100；
3	Begin_Detail_ID	UINT8	8	对单起始消费流水号；

## 3.5.45.2. 应答：CMD\_PAY\_LIST\_QUERY\_RES

下表列出了应答包的字段说明：

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果；
1	Total_Amount	INT4	4	本次应答的 Detail_Count 个流水的消费总额；
2	Subject_ID	INT2	2	科目编码（货币类型）： 3 - 表示蓝港币； 4 - 表示体验币或免费币； 5 - 表示已兑换/领取元宝；
3	Detail_Count	UINT2	2	本次应答的流水数量；
4	Detail_ID	UINT8	8	消费流水号；

注意:

③ 本协议包是变长包, 将依据字段 3 的值决定字段 4 重复的次数。

④ 返回的 Detail\_ID 列表要以流水号从小到大顺序排列。

### 3.5.45.3. 返回结果

下表列出了本协议响应包可能的全部结果:

序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。 例如, 参数的取值越界、传了包含非法字符的字符串等。
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败。

### 3.5.46. 消费流水索取

#### 3.5.46.1. 请求: CMD\_PAY\_DETAIL\_DEMAND

下表列出了请求包的字段说明:

序号	字段名称	类型	长度 (字节)	描述信息
0	Detail_Type	INT4	4	流水类型: 1- 增值道具消费 2- 元宝流通
1	Subject_ID	INT2	2	科目编码 (货币类型): 3 - 表示蓝港币; 4 - 表示体验币或免费币; 5 - 表示已兑换/领取元宝;
2	Detail_Count	UINT2	2	本次请求的流水数量;
3	Detail_ID	UINT8	8	消费流水号;

注意:

① 本协议包是变长包, 将依据字段 4 表示的个数决定字段 5 重复的次数。

② 取协议包中所有流水号, 构建相应的 CMD\_USER-IB-PAY[消费对账] (或 CMD\_USER-CASH-EXCHANGE[元宝交易对账]) 返回给对账程序。

#### 3.5.46.2. 应答: CMD\_PAY\_DETAIL\_DEMAND\_RES

下表列出了应答包的字段说明:

序号	字段名称	类型	长度 (字节)	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果;

## 3.5.46.3. 返回结果

下表列出了本协议响应包可能的全部结果：

序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。 例如，参数的取值越界、传了包含非法字符的字符串等。
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败。

## 3.5.47. 玩家激活信息查询

## 3.5.47.1. 请求：CMD\_USER\_SERIAL\_QUERY

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	User_ID	UINT4	4	帐号 ID。
1	Activity_ID	UINT4	4	活动 ID。

## 3.5.47.2. 应答：CMD\_USER\_SERIAL\_QUERY\_RES

序号	字段名称	类型	长度（字节）	描述信息
0	Result_Code	INT4	4	返回结果。
1	Use_Time	UINT4	4	激活时间。（1970 年 1 月 1 日零时到当前的秒数，UTC）

## 3.5.47.3. 返回结果

下表列出了本协议响应包可能的全部结果：

序号	错误码	唯一编号	描述信息
1	S_SUCCESS	1	表示操作成功： 即该玩家参与了该活动。
2	E_ERROR	0	表示操作失败。
3	E_PARAMETER_ERROR	-100	表示输入的参数非法。 例如，参数的取值越界、传了包含非法字符的字符串等。
4	E_SYS_DATABASE_ERROR	-500	数据库操作失败。
5	E_SYS_DATABASE_CONNECT_ERROR	-501	数据库连接错误。
6	E_GATEWAY_NOT_FOUND	-1001	找不到指定的网关。
7	E_ACCOUNT_NOT_FOUND	-1201	玩家帐号不存在 即：没有查到相关激活信息。