



eGMServer2.0 系统

接口设计说明书

版本 1.0

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
2009-12-12	1.0	创建文档。	查寅

目 录

1	前言.....	1
1.1	编写目标.....	1
1.2	参考资料.....	1
1.3	术语与缩写解释.....	1
1.4	运行环境及相关说明.....	1
1.4.1	系统服务器方式.....	1
1.4.2	服务请求方式.....	2
1.4.3	返回消息的格式.....	3
1.4.4	异常返回及错误码.....	4
1.4.5	数据加密方式.....	5
1.4.6	其他说明.....	5
2	信息查询接口.....	6
2.1	角色信息.....	6
2.1.1	角色详细信息（与角色宠物，邮件查询）.....	6
2.1.2	玩家身上装备查询.....	8
2.1.3	邮件查询.....	8
2.1.4	角色宠物详细信息查询.....	9
2.1.5	角色物品查询（通用接口）.....	10
2.1.6	玩家包裹查询.....	11
2.1.7	玩家包裹内特定物品查询.....	12
2.1.8	玩家所有技能查询.....	13
2.1.9	玩家的特定技能查询.....	14
2.1.10	角色仓库查询.....	15
2.1.11	角色位置查询.....	15
2.1.12	角色拍卖行信息查询.....	16
2.1.13	角色仓库密码查询.....	17
2.1.14	玩家的经验等级日志查询.....	17
2.1.15	玩家的社会关系系统查询.....	18
2.1.16	角色通用信息及日志查询（通用接口）.....	19
2.1.17	角色日志查询.....	20
2.1.18	角色日志详细信息查询.....	20
2.1.19	对象详细信息查询（通用接口）.....	21
2.2	职业和组织统计.....	22
2.2.1	各职业统计信息.....	22
2.2.2	查询各服务器上组织.....	22

2.2.3	查询各服务器上组织（通用版）	23
2.2.4	帮派详细信息查询.....	24
2.2.5	组织详细信息查询.....	25
2.2.6	组织仓库查询.....	26
2.2.7	组织物品详细信息查询.....	27
2.2.8	军团成员列表查询.....	27
2.2.9	组织成员列表查询.....	29
2.2.10	组织通用信息及日志查询（通用接口）	29
2.3	物品移动记录.....	30
2.3.1	玩家至 NPC.....	30
2.3.2	NPC 至玩家.....	32
2.3.3	玩家至玩家.....	33
2.3.4	物品移动流向查询.....	35
2.3.5	随从移动流向查询.....	36
2.4	角色操作记录查询.....	37
2.4.1	指定角色的全部操作记录.....	37
2.4.2	玩家对指定物品操作记录.....	40
2.4.3	玩家对金钱的操作记录.....	41
2.4.4	角色获得经验记录.....	43
2.4.5	角色物品升级记录.....	44
2.5	游戏世界信息.....	45
2.5.1	NPC 查询.....	45
2.5.2	玩家的物品的掉落日志查询.....	46
2.6	任务相关.....	48
2.6.1	任务查询.....	48
2.6.2	查询玩家已完成任务.....	49
2.6.3	添加指定任务.....	50
2.6.4	结束任务.....	50
2.7	登录登出记录查询.....	51
2.7.1	查询全部登入登出记录.....	51
2.7.2	查询帐号角色的上线时长.....	52
2.7.3	查询帐号角色的登入登出 IP 地址查询.....	53
2.7.4	查询 IP 地址下的玩家信息.....	54
2.7.5	查询指定角色的用户属性变化.....	55
3	游戏管理接口.....	56
3.1	角色控制.....	56
3.1.1	禁言.....	56

3.1.2	解禁令言.....	56
3.1.3	踢人.....	57
3.1.4	冻结帐号.....	57
3.1.5	解冻结帐号.....	58
3.1.6	快速批量冻结帐号.....	58
3.1.7	快速批量解冻结帐号.....	59
3.1.8	冻结 Mac.....	59
3.1.9	解冻结 Mac.....	59
3.1.10	托管帐号.....	60
3.1.11	解除托管.....	60
3.1.12	瞬移玩家（拉人）.....	61
3.1.13	角色恢复.....	62
3.1.14	角色物品恢复.....	62
3.1.15	角色转服.....	63
3.1.16	清空玩家的包裹.....	63
3.1.17	清空玩家的仓库.....	64
3.1.18	清空玩家指定物品.....	65
3.1.19	清空帮派仓库.....	66
3.1.20	清空帮派仓库指定物品.....	66
3.1.21	密保卡解绑.....	67
3.1.22	重置角色属性.....	67
3.1.23	重置玩家仓库密码.....	68
3.1.24	发送邮件.....	69
3.2	游戏世界维护.....	69
3.2.1	发布公告.....	69
3.2.2	群发消息.....	70
3.2.3	双倍经验设置.....	71
3.2.4	取消双倍经验.....	71
3.2.5	设置敏感词.....	72
3.3	角色数据修改.....	72
3.3.1	金钱的补偿.....	73
3.3.2	经验的补偿.....	73
3.3.3	虚拟物品的补偿.....	73
3.3.4	装备补偿.....	74
3.3.5	属性补偿（通用接口）.....	74
3.3.6	玩家称号查询.....	75
3.3.7	玩家称号修改或添加.....	76
3.3.8	生成宠物.....	76

3.3.9	修改宠物属性.....	77
3.4	角色操作.....	78
3.4.1	结束玩家战斗状态.....	78
3.4.2	删除角色.....	79
3.4.3	恢复角色.....	79
3.5	角色补偿.....	80
3.5.1	武将补偿.....	80
3.6	游戏世界操作.....	80
3.6.1	发布新闻.....	80
3.7	游戏世界维护.....	80
3.7.1	设置线上 GM 账号.....	80
3.7.2	商城物品显示.....	81
3.7.3	商城物品价格配置.....	81
3.7.4	礼包配置.....	82
3.7.5	商城中道具销售排序榜物品排序.....	83
3.7.6	商城物品排序.....	84
3.7.7	商城物品上架.....	84
3.7.8	商城物品下架.....	85
3.7.8	动态调整商城物品描述.....	85
3.7.9	帐户 IP 绑定.....	86
3.7.10	活动开启和关闭.....	87
3.7.11	查询当前服务器中的活动.....	88
3.8	活动计划管理指令.....	90
3.8.1	查询活动设置.....	90
3.8.2	修改活动时间.....	91
3.8.3	修改活动周期.....	92
3.8.4	临时禁用/启用活动设置.....	92
3.8.5	新增活动设置.....	93
3.8.6	删除活动设置.....	93
3.9	活动控制指令.....	94
3.9.1	启动活动.....	94
3.9.2	关闭活动.....	94
3.10	高级维护指令.....	95
3.10.1	登陆控制指令.....	95
3.10.2	服务器信息查看.....	95
3.10.3	停止和重启游戏服务.....	96
3.10.4	重启 Rserver 服务.....	96
3.10.5	重启服务器.....	96

3.10.6	更新控制.....	97
--------	-----------	----

1 前言

蓝港在线统一运营平台（eUOS）的游戏管理（eGM2.0）系统由 eGMServer2.0 和 eGMWeb2.0 两个子系统构成，eGMWeb 是前台控制端，eGMServer 是与游戏直接通信执行 GM 指令的后台系统。

eGMServer 系统的稳定性和可靠性会直接影响运营管理方案的实施，系统的通用性和易用性也会影响 eGMWeb 开发人员的工作量和 GM 操作员操作难度，因而需要制定完备通用的接口协议。

1.1 编写目标

为每一项 GM 功能需求制订出合理有效、易用性高，扩展性强的接口规范。

本文档将详细制订与游戏世界之间的接口规范，本规范适用于所有支持类 HTTP 协议的游戏与蓝港在线运营平台 GM 管理系统之间的接口定义。

1.2 参考资料

《eGM2.0 功能需求说明书一问鼎》；

《eGMServer1.0 系统接口设计说明书一问鼎》。

1.3 术语与缩写解释

下表列出了本文所涉及的重要术语及缩写语的解释：

缩写或术语	解 释
eGM2.0	系统提供 GM 管理功能。
eGMWeb	向客服人员提供 GM 操作平台
eGMServer	GM 底层服务器，连接 eGMWeb 以及 eGMServer
GS	指游戏方相关接口服务器
Gateway	游戏方与 eGM2.0 接口的面向大区的通讯系统。
DC	游戏方数据服务器。

1.4 运行环境及相关说明

1.4.1 系统服务器方式

为了统一命令处理流程以及规避对游戏服务器群的内部复杂操作流程，eGM2.0 只提供面向区的服务，所有命令会发送一个大区的统一网关（Gateway），并不会直接操作游戏特定的线。通讯模型如图1.4.1所示，此系统不会采用如图 1.4.2 所示的通讯模型。

游戏网关(Gateway)完成的工作为，将 eGM2.0 接收到的消息按照一定规则发送给游戏服务器 GS 或者数据服务器 DC，并返回处理后的结果。

如果需要对游戏大区内部特定游戏服务器进行操作，eGM2.0 会将线作为消息的一个参数传递给游戏网关。并不会直接访问特定的游戏服务器。

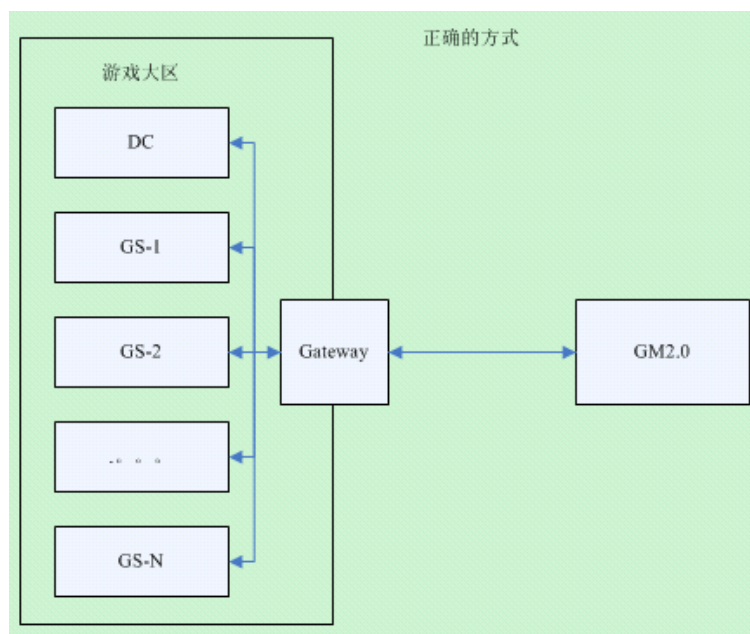


图 1.4.1 正确的通讯模型

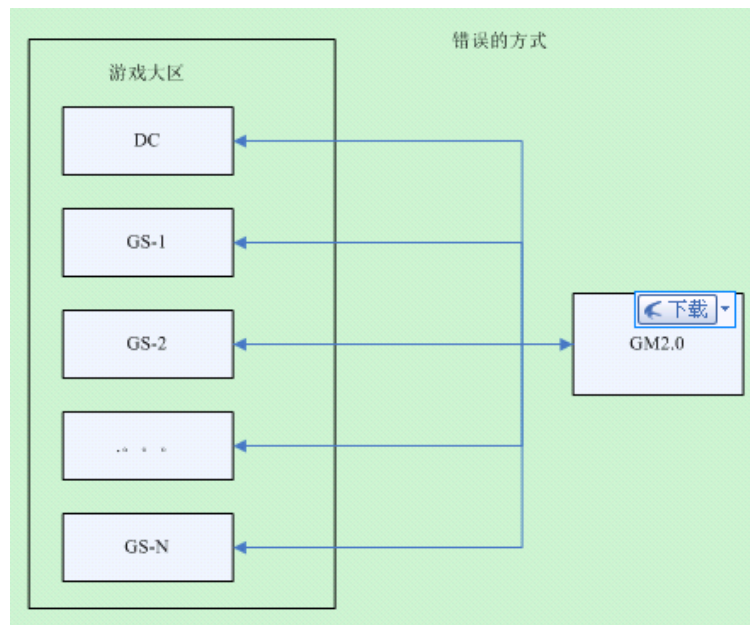


图 1.4.2 错误的通讯模型

1.4.2 服务请求方式

eGM2.0 包括 eGMWeb 及 eGMServer 两个部分。eGMWeb 客户端以 HTTP 数据包请求服务。将请求发送至 eGMServer。由 eGMServer 负责将请求转发至游戏服务器（指游戏方实现相应接口的服务器，以下简称 GS），并将从 GS 回复的结果发回至 GMWeb 并进行日志记录。

由 eGMServer 向 GS 发送的请求采用 HTTP 数据传输协议。以下各章节所列的参数都以 STR 或 INT 表示，无数据长度，也无精确数据类型。在需要指明最大长度限制时，采用 number(n)或 char(n)的形式描述。在组包时，INT 都将转换为 STR 类型，并以“POST”方式提交给 GS。

HTTP 头部包含命令关键字：如 MoveRole（瞬移玩家）；包体部分包含传输参数，各个参数之间按赋值形式存在，如 cmd_param=xxx；各个参数之间以 ‘&’ 相分割，并且参数的顺序是没有特别要求。发送公告的示例如下：

其中 HTTP 头与 BODY 之间使用两个“空行”分割，程序使用“\r\n\r\n”为分隔符。

```
POST /PostBulletin HTTP/1.1
Connection: Close
Content-Length: 31
Content-Type: application/x-www-form-urlencoded
Host: 192.168.41.102:9989
```

```
content=oo&times=1&interval=300
```

GS 在收到请求并处理后，将结果以字符串的形式返回给 eGMServer。

1.4.3 返回消息的格式

HTTP 协议规定 HTML 头与 BODY 之间使用两个“空行”分割，程序使用“\r\n\r\n”为分隔符。BODY 使用 XML 协议。GS 可以[选择实现](#)以下两种 HTTP 返回包格式之一。

一种是带 Content-Length 的 HTTP 返回包，示例如下：

```
HTTP/1.1 200 OK
Date: Tue, 16 Sep 2008 07:41:43 GMT
Server: GS001
Content-Length: 151
Connection: close
Content-Type: text/xml

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
  <info1>this is a test!</info1>
  <info2>this' also a test!</info2>
</Response>
```

另一种是不带 Content-Length，而使用 chunked 传输编码，其 HTTP 头部示例如下（chunked 编码详见 RFC2616 中 3.6.1 节）：

```
HTTP/1.0 200 OK
Connection: Close
Content-Type: text/xml
Date: Fri, 19 Mar 2010 06:53:49 GMT
Transfer-Encoding: chunked
```

1.4.3.1 自适应返回格式

自适应返回格式是为了使游戏端能自行定义展现的方式，以适应不断增长和变化的需求。在近来的新增查询结果中，都使用这种返回格式。

例如“CorpsTotal2”接口，返回样例如下：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
<result>1</result>
<page>1</page>
<details_info>
<info>ID,名称,等级,创建人,创建时间,人数,阵营</info>
<info>100041,TOP 西游记军团,2,木木夕儿,2010-01-11 11:30:13,0,菩提</info>
<info>100062,玩家服务,3,无情天尊,2010-01-12 11:34:43,0,菩提</info>
<!--(此处省略若干个 info 节点)-->
</details_info>
</Response>
```

在页面上展现的效果如下：

组织总数查询(32)						
ID	名称	等级	创建人	创建时间	人数	阵营
100041	TOP西游记军团	2	木木夕儿	2010-01-11 11:30:13	0	菩提
100062	玩家服务	3	无情天尊	2010-01-12 11:34:43	0	菩提
100101	征战长安	1	Superman	2010-01-21 11:18:52	0	菩提
100141	每天疯三次	3	三疯	2010-01-21 14:41:53	0	菩提
100161	辉煌	3	坏坏的小铁	2010-01-23 22:22:38	0	菩提
100182	服务天下	3	无情尊者	2010-01-24 11:55:06	0	乾坤
100282	军团演示	3	演示01	2010-02-03 12:08:06	0	乾坤
100322	演示二团	3	演示02	2010-02-04 14:11:30	0	乾坤
100382	叶落归根	3	花的不得了	2010-02-07 01:17:49	0	混元

下面说明各节点的作用：

序号	节点名称	类型	说明
1	result	INT	返回结果。1 表示成功，负数表示失败。详细错误码见 1.4.4
2	page	INT	分页用，不需要分页的接口可以省略此参数
3	details_info	STR	info 节点的父节点
4	info	STR	一个 info 节点被解析为结果表的一行，info 节点内部用“,” 作为单项数据的分隔符，其中第一个 info 节点内数据应该为结果表的列名。

info 节点的个数和内部数据项的个数是被动态解析的，但需要注意单个数据项内有“,” 符号的需要转义成其他符号，例如“|”。并且各 **info** 节点内数据项个数必须相等。

1.4.4 异常返回及错误码

游戏方应该尽可能的响应 GM 发出的请求包，失败情况应该返回确切的返回错误码，还可以在 result 节点后面新增一个 info 节点注明出错原因，如：

```
<result>-1252</result>
```

<info>role not found</info>

下表列出了部分错误码值（其中外部错误码需要游戏端支持）：

类别	子类	宏定义	值	代码说明
外部错误码（需要游戏端支持）	解析错误	E_ERROR	-1	游戏端返回未知错误。
		E_PDU_INVALID_PROTOCOL	-5	游戏端不支持此功能。
		E_PDU_INVALID_FIELD	-7	命令参数错误。
	账号与角色	E_ACCOUNT_NOT_FOUND	-1201	玩家账号不存在。
		E_ROLE_NOT_EXIST	-1252	角色不存在。
		E_ROLE_IS_ONLINE	-1255	角色在线
		E_ROLE_IS_OFFLINE	-1256	角色已离线。
GMServer 产生错误码	与 GS 网络通讯	GMERR_SYS_NET_ERROR	-300	与 GS 通讯错误。
		GMERR_SYS_CONNECT_TIMEOUT	-301	网络连接错误。
		GMERR_SYS_RECV_FROM_GS_TIMEOUT	-302	网络超时。
	配置	GMERR_LOG_INTERFACE_DEF_FILE_ERROR	-600	接口定义文件错误。
		GMERR_LOG_NO_INTERFACE_DEF_FILE	-601	缺少接口定义文件。
		GMERR_LOG_SERVERIDEXISTED	-1001	缺少服务器信息。
	协议	GMERR_GS_RESPONSE_INVALID	-316	GS 应答包非法。
		GMERR_REQUEST_PARAM_INVALID	-100	Web 请求包非法。
	其他	GMERR_SYS_ERROR	-1700~	GMServer 内部错误。

1.4.5 数据加密方式

eGMServer 与 GS 间无加密方式，数据的安全性由 eGMWeb 与 eGMServer 之间的加密协议保证。

1.4.6 其他说明

为保持兼容性，以下各接口的请求参数说明中会保留部分使用不到的参数，实际应用中可以忽略。

下述各接口定义旨在给出每项功能接口定义的一般规则和推荐方案。具体到每一功能的接口定义，还需要依据游戏内容及运营的实际情况，由双发的开发人员沟通确定。

2 信息查询接口

2.1 角色信息

2.1.1 角色详细信息（与角色宠物，邮件查询）

2.1.1.1 功能说明

当输入某角色的名称，将返回该角色的详细信息。

关键字为 RoleDetail

2.1.1.2 输入参数

输入玩家角色 id 即可查询。

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	玩家角色 ID
2	type	INT	0——角色详细信息 1——角色宠物信息 2——邮件信息
2	role_attr	INT	人物属性标志，可选
3	resist_attr	INT	抗性属性标志，可选
4	reputation_attr	INT	声望属性标志，可选

查询角色详细信息：

注，2，3，4 功能是可选的，也就是说如果属性值=0，表示不需要查询特定属性。=1 需要查询。

如需要人物属性，而不需要抗性和声望属性则协议如下：

role_id=id1234&type=0&role_attr=1&resist_attr=0&reputation_attr=0

role_id 是指角色 id，是整形

role_name 是指角色名称,是字符型。

查询角色宠物信息：

role_id= id1234&type=1

查询邮件信息：

role_id= id1234&type=2

2.1.1.3 返回结果

下表列出了请求该服务的输入参数：

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果。
2	count	INT	角色详细信息总数
3	name	STR	信息名称
4	value	STR	信息赋值
5	type	STR	信息类型

注：3，4 将会根据取值不同重复出现。

角色详细信息返回值示例如下：

```
<Response>
  <result>1</result>
  <role_info>
    <info name="hp" text="性别">5</info>
    <info name="profession" text="职业">职业 1</info>
    <info name="hp" text="生命">5</info>
    <info name="mp" text="法力">500</info>
    <info name="exp" text="当前经验/升级所需经验">500/1000</info>
    .....
  </role_info>
</Response>
```

注：其中的参数和属性值的表示方式以及汉字显示，以游戏为准。

角色宠物信息返回示例如下：

name——宠物 id

text——宠物名

value—— 宠物等级

```
<Response>
  <result>1</result>
  <type>1</type>
  <pet_info>
    <info name="4" text="单雄信">235 </info>
    <info name="3" text="秦叔宝">255 </info>
    .....
  </ pet_info>
</Response>
```

邮件信息返回示例如下：

name 字段 value 值

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
  < count>2</count>
  <type>2</type>
  < mail_info>
    <info name="from" text="发件人">role_aaa</info>
    <info name="to" text="收件人">role_bbb</info>
    .....
  </ mail_info>
  < mail_info>
    <info name="from" text="发件人">role_bbb</info>
```

```

        <info name="to" text="收件人">role_ccc</info>
        .....
    </ mail _info>
</Response>

```

2.1.2 玩家身上装备查询

2.1.2.1 功能说明

输入角色 ID 查询玩家身上的装备。

关键字为：UserItemOnBody

备注：此接口不推荐，为了向后兼容而保留，请使用角色物品查询

2.1.2.2 输入参数

输入玩家角色 id 即可查询。

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	玩家角色 ID

2.1.2.3 返回参数

序号	说明
1	头部(ID,名称)
2	上装(ID,名称)
3	护腕(ID,名称)
4	下装(ID,名称)

返回值示例如下：

```

<Response>
    <result>1</result>
    <role_info>
        <info>头部(ID,名称)</info>
        <info>上装(ID,名称)</info>
        <info>护腕(ID,名称)</info>
        .....
    </role_info>
</Response>

```

2.1.3 邮件查询

2.1.3.1 功能说明

输入角色 ID 查询玩家邮件信息。

关键字为：RoleMail

备注：此接口作为角色详细信息（与角色宠物，邮件查询）中邮件查询的补充接口，增加分页功能，以支持有大容量邮箱的游戏。

2.1.3.2 输入参数

输入玩家角色 id 即可查询。

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	玩家角色 ID
2	page	INT	分页用，非必要参数

2.1.3.3 返回参数

返回值示例如下：

```
<? xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
  <page>1</page>
  <details_info>
    <info>发件人,收件人,标题,内容 </info>
    <info>name1,name2,hi1,balala1</info>
    <info>name2,name3,hi2,balala2</info>
  </details_info>
</Response>
```

2.1.4 角色宠物详细信息查询

2.1.4.1 功能说明

输入角色的名称或者 ID 查询玩家的宠物。

关键字：UserPetInfoDetails

备注：此接口不推荐，为了向后兼容而保留，请使用对象详细信息查询

2.1.4.2 输入参数

输入玩家角色 id 即可查询。

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	玩家角色 ID
2	pet_id	INT	宠物 ID

2.1.4.3 返回结果

返回值示例如下：

```
<Response>
```

```
<result>1</result>
<details_info>
  <info name="hp" text="性别">5</info>
  <info name="profession" text="职业">职业 1</info>
  <info name="hp" text="生命">5</info>
  <info name="mp" text="法力">500</info>
  <info name="exp" text="当前经验/升级所需经验">500/1000</info>
  .....
</details_info>
</Response>
```

2.1.5 角色物品查询（通用接口）

2.1.5.1 功能说明

根据角色 ID 和一个类型参数查询角色的某一位置的物品相关信息。

关键字：RoleItem

注：该接口要求返回物品的 id，通常被实现成一个偏移量，使用户能根据物品 id 和角色 id 继续查询某物品的详细信息。

2.1.5.2 输入参数

输入玩家角色 id 即可查询。

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	玩家角色 ID
2	type	INT	位置类型

倚天版本：0——背包，1——包裹，2——仓库

2.1.5.3 返回结果

基本信息

序号	说明
1	物品 1 名称、ID、数量
2	物品 2 名称、ID、数量
3	物品 3 名称、ID、数量
4	物品 4 名称、ID、数量
5	物品 5 名称、ID、数量

注：1 查询物品的时候，不建议直接查出属性，这样十分浪费资源。只有选中某个物品时，才显示其属性描述。

返回值示例如下：

```
<? xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
```

```
<result>1</result>
<count>2</count>
<details_info>
  <info name="id1" text="名称" num="10">槽位在 3</info>
  <info name="id2" text="布衣" num=1>槽位在 4</info>
  .....
</details_info>
</Response>
```

2.1.6 玩家包裹查询

2.1.6.1 功能说明

根据角色名或者角色 ID 称查询玩家身上的包裹，以及物品的属性。

注：仓库查询是另外的功能。

关键字：UserPackInfo

备注：此接口不推荐，为了向后兼容而保留，请使用角色物品查询

2.1.6.2 输入参数

输入玩家角色 id 即可查询。

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	玩家角色 ID

注：物品数据量非常大，查询游戏数据库也非常消耗资源，建议慎重使用。

2.1.6.3 返回结果

基本信息

序号	说明
1	物品 1 名称、ID、数量
2	物品 2 名称、ID、数量
3	物品 3 名称、ID、数量
4	物品 4 名称、ID、数量
5	物品 5 名称、ID、数量

注：2 查询物品的时候，不建议直接查出属性，这样十分浪费资源。只有选中某个物品时，才显示其属性描述。

返回值示例如下：

```
<? xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
  <count>2</count>
  <info name="id1" text="名称" num="10">槽位在 3</info>
```

```
<info name="id2" text="布衣" num=1>槽位在 4</info>
.....
</Response>
```

2.1.7 玩家包裹内特定物品查询

2.1.7.1 功能说明

根据角色名或者角色 ID 称查询玩家身上的包裹，以及物品的属性。

注：仓库查询是另外的功能。

关键字：UserItemInPack

备注：此接口不推荐，为了向后兼容而保留，请使用对象详细信息查询

2.1.7.2 输入参数

输入玩家角色 id 即可查询。

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	玩家角色 ID
2	item_id	INT	物品 ID

2.1.7.3 返回结果

物品详细信息

序号	说明
1	物品名称
2	ID
3	槽位
4	物品类型
5	使用等级
6	是否可以交易
7	是否绑定
8	耐久状态
9	属性 1
10	属性 2
11	属性 3
12	卖店价格
13	其他描述

注：3 物品的名称和属性都是需要进行解析的，无法直接查出。

注： 4 物品的属性描述是一个动态显示的。每个物品的显示各不一样。

返回值示例如下：

详细信息返回值示例如下：

```
<? xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
  <detail_info>
    <info name="物品名称">我是物品 1</info>
    <info name="是否可以交易">不可以</info>
    <info name="是否绑定">不绑定</info>
    .....
  </detail_info>
</Response>
```

2.1.8 玩家所有技能查询

2.1.8.1 功能说明

根据角色名或者角色 ID 查询玩家的技能。(慎用)

关键字 UserSkillInfo.

2.1.8.2 输入参数

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	玩家角色 ID
2	type	INT	技能类型： 东邪版： 0 —— 技能 1 —— 修为

2.1.8.3 返回结果

基本信息

序号	说明
1	技能 id、名称、等级
2	技能 id、名称、等级
3	技能 id、名称、等级

返回值示例如下：

```
<Response>
  <result>1</result>
```

```
<count>2</count>
<info id="1" name="无名拳" level="0"></info>
<info id="2" name="松风远拂" level="1"></info>
...
</Response>
```

2.1.9 玩家的特定技能查询

2.1.9.1 功能说明

根据角色名或者角色 ID 查询玩家的技能。

关键字 UserSkillDetail.

2.1.9.2 输入参数

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	玩家角色 ID
2	skill_id	INT	技能 ID

2.1.9.3 返回结果

技能详细信息

序号	说明
1	技能名称
2	技能 ID
3	技能等级
4	学习等级要求
5	学习潜能要求
6	学习金钱要求
7	前提技能（部分技能要求）
8	技能描述

返回值示例如下：

```
<? xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
  <detail_info>
    <info name="技能名称">我是技能 1</info>
    <info name="技能等级">5</info>
    <info name="学习等级要求">要求 123</info>
  </detail_info>
</Response>
```

2.1.10 角色仓库查询

2.1.10.1 功能说明

根据角色名称和网关查询玩家的仓库，银行里的物品，以及物品的属性。要求玩家不在线时也可以查询。

关键字为 UserStorageInfo

备注：此接口不推荐，为了向后兼容而保留，请使用角色物品查询

2.1.10.2 输入参数

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	指定玩家 ID。

返回结果

显示玩家该帐号下的所有角色。

每个角色下仓库，银行的物品，以及属性。

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果。
2	count	INT	角色详细信息总数
3	name	STR	物品名称
4	num	INT	物品数量
5	value	STR	物品属性

注：3，4，5 将会根据取值不同重复出现。返回值示例如下：

```
<? xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
  <count>2</count>
  <info name="xiaoxueping" text="小血瓶" num=10>一次加 500hp</info>
  <info name="buyi" text="布衣" num=1>增加 500 防御</info>
</Response>
```

注：当此功能确定下来后，返回格式可以根据实际情况进行调整。如果物品很多，一次返回太多，可以设置页属性，一次返回一页的物品，这也与特定游戏相关。

2.1.11 角色位置查询

2.1.11.1 功能说明

根据角色名，查询玩家所在的地图，所在的坐标。如玩家离线则查询出上次下线时所处的地图和位置信息。

关键字为 RoleLocation

2.1.11.2 输入参数

序号	参数	类型	说明
1	role_id	STR	指定玩家名字。

2.1.11.3 返回结果

显示玩家当前地图、当前坐标 (*.***.*)、复活坐标 (*.***.*)。

如玩家离线则查询出上次下线时所处的地图和位置。

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果。
2	location	STR	大地图名称

地图和位置字符串格式：location=开封，阳夏，145，88

返回格式示例：

<pre><?xml version="1.0" encoding="utf-8"?> <Response> <result>1</result> <location>开封，阳夏，145，88</location> </Response></pre>			
---	--	--	--

2.1.12 角色拍卖行信息查询

2.1.12.1 功能说明

关键字：RoleAuction

2.1.12.2 输入参数

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	玩家角色 ID
2	type	INT	买卖类型 东邪版： 0 —— 寄售 1 —— 竞拍
3	item_type	INT	物品类型 东邪版： 0 —— 物品 1 —— 宠物 2 —— 元宝
4	page	INT	分页用

2.1.12.3 返回结果

<pre><?xml version="1.0" encoding="utf-8"?> <Response></pre>			
--	--	--	--


```
<result>1</result>
<page>1</page>
<details_info>
<info>角色 id,角色名称,级别 </info>
<info>id1,名称 1,1</info>
<info>id2, 名称, 2</info>
</details_info>
</Response>
```

2.1.13 角色仓库密码查询

2.1.13.1 功能说明

关键字：RoleStoragePassword

2.1.13.2 输入参数

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	玩家角色 ID

2.1.13.3 返回结果

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
<result>1</result>
<details_info>
<info>角色 id,密码 </info>
<info>id1,1</info>
</details_info>
</Response>
```

2.1.14 玩家的经验等级日志查询

2.1.14.1 功能说明

根据角色名称查询玩家现有的等级，到下一级的百分比，以及之前每次升一级所用的时间。要求玩家不在线也可以查询。

关键字为 UserLevelInfo

2.1.14.2 输入参数

输入玩家帐号，选择时间范围，进行查询。

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	角色 ID

2.1.14.3 返回结果

玩家角色在选择等级之前的：每升一级所用时间（x 天 x 小时 x 分 x 秒），升级时间。

如：2 级 3 天 2 小时 2008-10-21

下表列出了请求该服务的输入参数：

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果。
2	level	INT	等级
3	up_period	INT	该级所花时间
4	up_time	STR	升级的时间

返回格式如下：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
  <count>2</count>
  <level_info>
    <level>1</level>
    <up_period>x 天 x 小时 x 分 x 秒</up_period>
    <up_time>2008-11-19 22:22:30</up_time>
  </level_info>
  <level_info>
    <level>2</level>
    <up_period>x 天 x 小时 x 分 x 秒</up_period>
    <up_time>2008-12-19 22:22:30</up_time>
  </level_info>
</Response>
```

2.1.15 玩家的社会关系系统查询

2.1.15.1 功能说明

根据角色名称可查询玩家的社会关系系统（军团，婚姻，好友系统）等。

关键字为 UserSocialInfo

2.1.15.2 输入参数

输入玩家昵称，选择时间范围查询。

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	指定玩家角色 ID。
2	type	INT	此参数默认填 0 西游版 0 —— 全部

			1 —— 家族 2 —— 军团 3 —— 配偶 4 —— 仙缘 5 —— 好友 6 —— 其他
--	--	--	--

2.1.15.3 返回结果

返回格式示例:

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
  <details_info >
    <info name="family_id" text="家族 ID">0</info>
    <info name="gang_id" text="帮派 ID ">0</info>
    <info name="friend_num" text="好友个数">0</info>
    <info name="black_num" text="黑名单个数 ">0</info>
    .....
  </ details_info >
</Response>

```

2.1.16 角色通用信息及日志查询（通用接口）

2.1.16.1 功能说明

此接口希望解决所有与单个角色相关的查询功能。

关键字：RoleInfo

2.1.16.2 输入参数

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	玩家角色 ID
2	type	INT	类型 西游记版： 0 —— 登陆日志 1 —— 死亡日志
3	start_time	STR	开始时间，可忽略
4	end_time	STR	结束时间，可忽略
5	page	INT	分页用
6	param	STR	命令行，扩展用，默认为空

2.1.16.3 返回结果

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>

```

```
<Response>
<result>1</result>
<page>1</page>
<details_info>
<info>角色 id,角色名称,级别 </info>
<info>id1,名称 1,1</info>
<info>id2, 名称, 2</info>
</details_info>
</Response>
```

2.1.17 角色日志查询

2.1.17.1 功能说明

关键字：RoleLogInfo

2.1.17.2 输入参数

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	玩家角色 ID
2	role_name	STR	玩家角色名
3	type	INT	类型
4	level	STR	级别
5	line	INT	线
6	word	STR	关键字
7	start_time	STR	开始时间
8	end_time	STR	结束时间
9	page	INT	分页用

2.1.17.3 返回结果

请参考“自适应返回格式”。

2.1.18 角色日志详细信息查询

2.1.18.1 功能说明

关键字：RoleLogInfoDetail

2.1.18.2 输入参数

序号	参数	类型	说明
1	link	STR	连接串
2	page	INT	分页用

2.1.18.3 返回结果

请参考“自适应返回格式”。

2.1.19 对象详细信息查询（通用接口）

2.1.19.1 功能说明

用于查询一个角色内的某单个对象的详细信息，提供一个角色 id 和一个附属对象 id（这个附属 id 通常被实现为一个偏移量），type 参数表示附属对象类型，要有一个查询类接口作为前提。

适用性：宠物详细信息查询，角色技能详细信息查询，包裹内物品详细信息查询等。

关键字：ItemDetail

2.1.19.2 输入参数

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	玩家角色 ID
2	item_id	INT	附属对象 ID（宠物，技能，物品）
3	type	INT	0——宠物 1——技能 2——物品（包裹中）

2.1.19.3 返回结果

每一个 info 节点表示一个属性的值。

name——字段名

value——值

返回值示例如下：

```
<Response>
  <result>1</result>
  <count>6</count>
  <details_info>
    <info name="hp" text="性别">5</info>
    <info name="profession" text="职业">职业 1</info>
    <info name="hp" text="生命">5</info>
    <info name="mp" text="法力">500</info>
    <info name="exp" text="当前经验/升级所需经验">500/1000</info>
    .....
  </details_info>
</Response>
```

2.2 职业和组织统计

2.2.1 各职业统计信息

2.2.1.1 功能说明

返回指定职业的统计信息。查询时需要处理较大量的数据，建议慎用。
命令关键字为 OccupationTotal。

2.2.1.2 输入参数

输入服务器名称，选择时间范围进行查询。（输入查询条件可根据实际情况变更，例如服务器有特定代码之类，输入查询）
下表列出了请求该服务的输入参数：

序号	参数	类型	说明
无			

注，此参数将

2.2.1.3 输出参数

序号	说明
1	战士（活跃数量/总数）
2	法师（活跃数量/总数）

注： 5 活跃者的计算方式：以前一日到今日查询时，有登陆过的，即记为活跃。
返回示例如下：

<pre><Response> <total_info> <info>战士（活跃数量/总数）</info> <info>法师（活跃数量/总数）</info> </total_info> </Response></pre>
--

2.2.2 查询各服务器上组织

2.2.2.1 功能说明

查询指定服务器上的帮派总数。
命令关键字为 CorpsTotal。

本接口为兼容性保留，推荐使用查询各服务器上组织（通用版）。

2.2.2.2 输入参数

2.2.2.3 返回结果

序号	说明
1	帮派总数
2	帮派 1 名称、ID、等级、人数、族长、创建时间
3	帮派 2... ..
4	帮派 3... ..

注： 6 帮派 1、帮派 2 这将是根据查询排名标准进行排名，取前几名。

返回示例如下：

```
<Response>
  <result>1</result>
  <count>2</count>
  <corps_info>
    <corps_name>aaa</corps_name>
    <corps_level>2</corps_level>
    <corps_count>2</corps_count>
    <corps_creaator>xixixi</corps_creaator>
    <corps_createtime>2008-10-06 18:21:20</corps_createtime>
  </corps_info>
  <corps_info>
    <corps_name>bbb </corps_name>
    <corps_level>2</corps_level>
    <corps_count>20000</corps_count>
    <corps_creaator>ccccc</corps_creaator>
    <corps_createtime>2008-10-06 18:21:20</corps_createtime>
  </corps_info>
</Response>
```

2.2.3 查询各服务器上组织（通用版）

2.2.3.1 功能说明

查询指定服务器上的帮派总数。

命令关键字为 CorpsTotal2。

2.2.3.2 输入参数

序号	参数	类型	说明
1	type	INT	组织类型，对于只有一种组织的游戏可以忽略此参数。 东邪西毒版：

			0 ——帮派 1 ——家族 西游记版： 0 ——军团 1 ——家族 2 ——军盟 3 ——国家
2	page	INT	分页用

2.2.3.3 返回结果

返回示例如下：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
<result>1</result>
<page>1</page>
<details_info>
<info>帮会名,帮会等级,帮会基金,帮会人数 </info>
<info>帮会名称 1,1,10,10,10,10</info>
</details_info>
</Response>
```

2.2.4 帮派详细信息查询

2.2.4.1 功能说明

查询指定帮派的详细信息。

关键字是 CorpsDetail

本接口为兼容性保留，推荐使用组织详细信息查询。

2.2.4.2 输入参数

下表列出了请求该服务的输入参数：

序号	参数	类型	说明
1	corps_name	STR	帮派名称

2.2.4.3 返回结果

序号	说明
1	帮派名称

2	ID
3	族长
4	人数
5	创建时间
6	帮派等级

注： 12 帮派功能会随着游戏中功能的增加，来增加内容。

返回示例如下：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
<result>1</result>
<corps_info>
  <info name="帮会名">帮会名称</info>
  <info name="帮会等级">3</info>
  <info name="帮会基金">2</info>
  <info name="帮会人数">299</info>
  <info name="帮会声望">200</info>
  <info name="帮会生产力">33</info>
  <info name="帮会基石">25431321</info>
  <info name="建立时间">2009-4-1 10-40-20</info>
  <info name="帮主">帮主名</info>
  <info name="副帮主">副帮主名</info>
  ...
</corps_info>
</Response>
```

2.2.5 组织详细信息查询

2.2.5.1 功能说明

查询指定组织的详细信息。

关键字是 CorpsDetail2

2.2.5.2 输入参数

下表列出了请求该服务的输入参数：

序号	参数	类型	说明
1	corps_name	STR	组织名称
2	type	INT	组织类型，对于只有一种组织的游戏可以忽略此参数。 东邪西毒版： 0 ——帮派 1 ——家族

			西游记版： 0 ——军团 1 ——家族 2 ——军盟 3 ——国家
--	--	--	---

2.2.5.3 返回结果

返回示例如下：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
<result>1</result>
<details_info>
<info>帮会名,帮会等级,帮会基金,帮会人数,帮会声望,帮会生产力</info>
<info>帮会名称 1,1,10,10,10,10</info>
</details_info>
</Response>
```

2.2.6 组织仓库查询

2.2.6.1 功能说明

查询指定组织的详细信息。

关键字是 CorpsStorage

2.2.6.2 输入参数

下表列出了请求该服务的输入参数：

序号	参数	类型	说明
1	corps_name	STR	组织名称
2	type	INT	组织类型， 非必要 西游记版： 0 ——军团 1 ——家族 2 ——军盟 3 ——国家

2.2.6.3 返回结果

返回示例如下：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
<result>1</result>
<details_info>
```

```
<info>物品 id,物品名称,物品数量,物品位置</info>
<info>id1,名称 1,1,10</info>
<info>id2,名称 2,2,20</info>
</details_info>
</Response>
```

2.2.7 组织物品详细信息查询

2.2.7.1 功能说明

查询指定组织的详细信息。

关键字是 CorpsItem

2.2.7.2 输入参数

下表列出了请求该服务的输入参数：

序号	参数	类型	说明
1	corps_name	STR	组织名称
2	item_id	INT	物品 id
2	type	INT	组织类型，非必要 西游记版： 0 ——军团 1 ——家族 2 ——军盟 3 ——国家

2.2.7.3 返回结果

返回示例如下：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
<result>1</result>
<details_info>
<info>物品 id,物品名称,是否绑定 </info>
<info>id1,名称 1,是</info>
</details_info>
</Response>
```

2.2.8 军团成员列表查询

2.2.8.1 功能说明

查询指定军团的组成成员。

本功能提供对当前档案和指定的两月内的档案信息查询。

关键字为 CorpsMember。

本接口为兼容性保留，推荐使用组织成员列表查询。

2.2.8.2 输入参数

下表列出了请求该服务的输入参数：

序号	参数	类型	说明
1	corps_name	STR	军团名称。

2.2.8.3 输出参数

下表列出了响应该服务所获得的参数：

序号	说明
1	总人数
2	角色 1 名称、角色 ID、当前级别、帮派各项数值。
3	角色 2 名称、角色 ID、当前级别、帮派各项数值。
4	角色 3 名称、角色 ID、当前级别、帮派各项数值。
5	角色 4 名称、角色 ID、当前级别、帮派各项数值。
6	角色 5 名称、角色 ID、当前级别、帮派各项数值。
7	角色 6 名称、角色 ID、当前级别、帮派各项数值。
8	角色 7 名称、角色 ID、当前级别、帮派各项数值。
9	角色 8 名称、角色 ID、当前级别、帮派各项数值。
10	角色 9 名称、角色 ID、当前级别、帮派各项数值。

注： 8 未来游戏中，帮派中的角色会有各种数值，比如帮派贡献度，这些数值未来持续添加。

返回示例如下：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
  <count>2</count>
  <member_info>
    <info name="角色名称">我叫什么</info>
    <info name="角色 id">1233456</info>
    <info name="当前级别">2</info>
    <info name="帮派各项数值">等级： 1， 贡献： 2.....</info>
  </member_info>
  <member_info>
    <info name="角色名称">我叫什么 2</info>
    <info name="角色 id">222222</info>
    <info name="当前级别">3</info>
    <info name="帮派各项数值">等级： 1， 贡献： 2.....</info>
  </member_info>
```

</Response>

2.2.9 组织成员列表查询

2.2.9.1 功能说明

查询指定军团的组成成员。

本功能提供对当前档案和指定的两月内的档案信息查询。

关键字为 CorpsMember2。

2.2.9.2 输入参数

下表列出了请求该服务的输入参数：

序号	参数	类型	说明
1	corps_name	STR	军团名称。
2	type	INT	组织类型，非必要 西游记版： 0 ——军团 1 ——家族 2 ——军盟 3 ——国家

2.2.9.3 输出参数

下表列出了响应该服务所获得的参数：

序号	说明
1	角色 1 名称、角色 ID、当前级别、帮派各项数值。
2	角色 2 名称、角色 ID、当前级别、帮派各项数值。

返回示例如下：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
<result>1</result>
<details_info>
<info>角色 id,角色名称,级别 </info>
<info>id1,名称 1,1</info>
<info>id2, 名称, 2</info>
</details_info>
</Response>
```

2.2.10 组织通用信息及日志查询（通用接口）

2.2.10.1 功能说明

此接口希望解决所有与单个组织相关的查询功能。

关键字是 CorpsInfo

2.2.10.2 输入参数

下表列出了请求该服务的输入参数：

序号	参数	类型	说明
1	corps_name	STR	组织名称
2	type	INT	组织类型，对于只有一种组织的游戏可以忽略此参数。 西游记版： 0 ——军团日志 1 ——家族日志 2 ——军盟日志 3 ——国家日志
3	start_time	STR	开始时间，可忽略
4	end_time	STR	结束时间，可忽略
5	page	INT	分页用
6	param	STR	命令行，扩展用，默认为空

2.2.10.3 返回结果

返回示例如下：

<pre><?xml version="1.0" encoding="utf-8"?> <Response> <result>1</result> <page>1</page> <details_info> <info>帮会名,帮会等级,帮会基金,帮会人数,帮会声望,帮会生产力</info> <info>帮会名称 1,1,10,10,10,10</info> </details_info> </Response></pre>
--

2.3 物品移动记录

物品移动记录用于客服判断，某种物品从何处产生，到何处消失或者现在停留在某处。再通过 2.1 提供的角色查询服务，以核实该物品在该角色的背包或当铺中是否存在。

2.3.1 玩家至 NPC

2.3.1.1 功能说明

查询所有玩家给 NPC 的物品记录，并得到玩家支付的钱币总数。

关键字为 GoodsHistoryToNPC

2.3.1.2 输入参数

下表列出了请求该服务的输入参数：

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	指定玩家的角色名称。
2	npc_name	STR	NPC 名称。
3	start_time	STR	开始时间。 若为空，则从 1 级开始查询。
4	end_time	STR	结束时间。 若为空，则查询到当前。
5	page	INT	分页用，非必要参数

注意：

- 开始时间和结束时间都可以为空；
- 若有**开始时间**而**无结束时间**：表示从开始时间到现在；
- 若**无开始时间**而**有结束时间**：表示从该角色首次进入游戏到结束时间；
- 若既**无开始时间**也**无结束时间**：表示该角色的全部物品移动信息。

2.3.1.3 返回结果

下表列出了响应该服务所获得的参数：

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	操作结果。
2	user_item_count	INT	从玩家给出的道具总数。
3	npc_item	INT	从玩家给出的道具。
4	npc_money	INT	玩家给出的钱币总数
5	item_id	INT	道具 ID。
6	fix_money	INT	如修理装备算进行交易，那么需要列出修理费用。

返回参数示例：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
  <user_item_count>2</user_item_count>
  <npc_money>2222</npc_money>
  <count>2</count>
  <page>1</page>
  <info>
    <item_id>item_id</item_id>
    <npc_name>npc_name</npc_name>
    <item_name>money</item_name>
    <item_num>2222</item_num>
    <time>2008-11-19 22:22:22</time>
  </info>
</Response>
```

```
<info>
  <item_id>item_id</item_id>
  <npc_name>npc_name</npc_name>
  <item_name>itemname</item_name>
  <item_num>2</item_num>
  <time>2008-11-19 22:22:22</time>
</info>
</Response>
```

2.3.2 NPC 至玩家

2.3.2.1 功能说明

查询 NPC 返还玩家的钱币总数，同时返回 NPC 给予该玩家的物品记录。

关键字为 GoodsHistoryFromNPC

2.3.2.2 输入参数

下表列出了请求该服务的输入参数：

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	指定玩家的角色名称。
2	npc_name	STR	NPC 名称。
3	start_time	STR	开始时间。 若为空，则无开始时间。
4	end_time	STR	结束时间。 若为空，则无结束时间。
5	page	INT	分页用，非必要参数

注意：

- 开始时间和结束时间都可以为空；
- 若有**开始时间**而**无结束时间**：表示从开始时间到现在；
- 若**无开始时间**而**有结束时间**：表示从该角色首次进入游戏到结束时间；
- 若既**无开始时间**也**无结束时间**：表示该角色的全部物品移动信息。

2.3.2.3 返回结果

下表列出了响应该服务所获得的参数：

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	操作结果。
2	user_item_count	INT	玩家得到的道具总数。
3	npc_money	INT	玩家获得的钱总数。
4	npc_name	STR	NPC 名称。
5	item_id	INT	NPC 给予玩家的道具 ID。

6	item_name	STR	道具名称
7	Item_num	INT	道具数量
8	time	STR	时间

返回示例:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
  <user_item_count>2</user_item_count>
  <npc_money>2222</npc_money>
  <count>2</count>
  <page>1</page>
  <info>
    <item_id>item_id</item_id>
    <npc_name>npc_name</npc_name>
    <item_name>money</item_name>
    <item_num>2222</item_num>
    <time>2008-11-19 22:22:22</time>
  </info>
  <info>
    <item_id>item_id</item_id>
    <npc_name>npc_name</npc_name>
    <item_name>itemname</item_name>
    <item_num>2</item_num>
    <time>2008-11-19 22:22:22</time>
  </info>
</Response>
```

2.3.3 玩家至玩家

2.3.3.1 功能说明

查询玩家之间物品、钱币、宠物等全部交易记录。

关键字为 GoodsHistoryBetweenUsers

2.3.3.2 输入参数

下表列出了请求该服务的输入参数:

序号	参数	类型	说明
1	role_id1	INT	指定角色名称 1。
2	role_id2	INT	指定角色名称 2。
3	start_time	STR	开始时间。

			若为空，则从 1 级开始查询。。
4	end_time	STR	结束时间。 若为空，则无结束时间。
5	page	INT	分页用，非必要参数

注意：

- 开始时间和结束时间都可以为空；
- 若**有开始时间而无结束时间**：表示从开始时间到现在；
- 若**无开始时间而有结束时间**：表示从该角色首次进入游戏到结束时间；
- 若既**无开始时间也无结束时间**：表示该角色的全部物品移动信息。

2.3.3.3 返回结果

下表列出了响应该服务所获得的参数：

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	操作结果。
2	count	INT	后续的记录总数，
3	from	STR	来源。
4	to	STR	去处。
5	item_name	INT	道具名称。 这里也包含钱币。
6	item_count	INT	道具数目。 若是钱币，则指钱币的数目。
7	time	STR	交易时间。
8	page	INT	分页用，非必要参数

返回示例：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
  <count>2</count>
  <page>1</page>
  <info>
    <from>rolename1</from>
    <to>rolename2</to>
    <item_id>12345</item_name>
    <item_name>money</item_name>
    <item_count>2222</item_count>
    <time>2008-11-19 22:22:22</time>
  </info>
  <info>
    <from>rolename2</from>
    <to>rolename1</to>
```

```
<item_id>45678</item_name>
<item_name>itemname</item_name>
<item_count>2</item_count>
<time>2008-11-19 22:22:22</time>
</info>
</Response>
```

2.3.4 物品移动流向查询

2.3.4.1 功能说明

根据物品的唯一序列号查询该物品的流向记录。

关键字为 GoodsHistory

2.3.4.2 输入参数

下表列出了请求该服务的输入参数：

序号	参数	类型	说明
1	item_id	INT	指定物品的唯一 ID 号。
2	start_time	STR	开始时间。 若为空，则无开始时间。
3	end_time	STR	结束时间。 若为空，则无结束时间。

注意：

- 开始时间和结束时间都可以为空；
- 若**有开始时间而无结束时间**：表示从开始时间到现在；
- 若**无开始时间而有结束时间**：表示从该角色首次进入游戏到结束时间；
- 若既**无开始时间也无结束时间**：表示该角色的全部物品移动信息。

2.3.4.3 输出参数

下表列出了响应该服务所获得的参数：

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	操作结果。
2	count	INT	后续的记录总数，
3	from	STR	来源。
4	to	STR	去处。
5	action	STR	动作说明。
6	time	STR	发生时间。

注意：

- 该响应数据包为变长数据包，字段 2（count）决定了字段 3～字段 6 重复的次数。
- action 返回值说明：action 的取值由游戏方根据游戏自身的特点和内容决定，应该包括物品获得方式：系统（任务/杀怪）生成、商城购买、玩家交易；物品回收方式：玩家交易、任务提

交、玩家丢弃、其它系统回收功能。会随着游戏开发不断添加和完善。

示例如下：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
  <count>2</count>
  <info>
    <from>rolename</from>
    <to>rolename</to>
    <action>卖</action>
    <time>2008-11-19 22:22:22</time>
  </info>
  <info>
    <from>rolename</from>
    <to>rolename</to>
    <action>卖</action>
    <time>2008-11-19 22:22:22</time>
  </info>
</Response>
```

2.3.5 随从移动流向查询

2.3.5.1 功能说明

根据随身武将的唯一序列号查询该随从的流向记录。

关键字为 PetHistory

2.3.5.2 输入参数

下表列出了请求该服务的输入参数：

序号	参数	类型	说明
1	role_name	STR	角色名
2	pet_id	INT	指定随从的唯一 ID 号。
3	start_time	STR	开始时间。 若为空，则无开始时间。
4	end_time	STR	结束时间。 若为空，则无结束时间。

注意：

- 开始时间和结束时间都可以为空；
- 若有**开始时间**而无**结束时间**：表示从开始时间到现在；
- 若无**开始时间**而有**结束时间**：表示从该角色首次进入游戏到结束时间；
- 若既**无开始时间**也**无结束时间**：表示该角色的全部物品移动信息。

2.3.5.3 返回结果

下表列出了响应该服务所获得的参数：

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	操作结果。
2	count	INT	后续的记录总数，
3	from	STR	来源。
4	to	STR	去处。
5	action	STR	动作说明。
6	time	STR	发生时间。
7	attr	STR	玩家的属性参数

注意：该响应数据包为变长数据包，字段 2（count）决定了字段 3～字段 7 重复的次数。

示例如下：

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
  <count>2</count>
  <info>
    <from>rolename</from>
    <to>rolename</to>
    <action>卖</action>
    <time>2008-11-19 22:22:22</time>
    <attr>玩家的属性参数</attr>
  </info>
  <info>
    <from>rolename</from>
    <to>rolename</to>
    <action>卖</action>
    <time>2008-11-19 22:22:22</time>
    <attr>玩家的属性参数</attr>
  </info>
</Response>

```

2.4 角色操作记录查询

2.4.1 指定角色的全部操作记录

2.4.1.1 功能说明

查询指定角色指定之内内的物品移动记录。

例如，查询“雪夜无情”的物品移动记录如下表所示：

FROM	TO	物品	地点	时间
------	----	----	----	----

雪夜无情	@使用 [219.234.79.149]	小还丹: [1]	开封城[88,164]	2008-3-20 12:03:34
@流氓	雪夜无情 [219.234.79.149]	银两: [221]	雁门关[84,216]	2008-3-20 12:02:43
雪夜无情 [219.234.79.149]	永远爱永远 [218.64.201.3]	鸳鸯剑: [1] [1234567890]	雁门关[32,167]	2008-3-20 11:57:45
雪夜无情[219.234.79.149]	@地面 [219.234.79.149]	鸳鸯剑: [1] [1234567890]	神龙岛[32,167]	2008-3-20 11:57:44
xiao~niao [221.192.66.238]	雪夜无情 [219.234.79.149]	人参[10]	开封[32,166]	2008-3-20 11:57:36
@蒙古大汗	雪夜无情 [219.234.79.149]	虎皮:[5]	蒙古草原[125,259]	2008-3-20 11:47:53

关键字为 OperationDetail

2.4.1.2 输入参数

输入条件：1 指定服务器

2 游戏帐号

3 角色名称

4 选定时间范围（以“天”为单位）

下表列出了请求该服务的输入参数：

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	指定玩家的角色 ID。
2	start_time	STR	开始时间。 yyyyMMddHHmmss 若为空，则无开始时间。
3	end_time	STR	结束时间。 yyyyMMddHHmmss 若为空，则无结束时间。

注意：

- 开始时间和结束时间都可以为空；
- 若有**开始时间**而无**结束时间**：表示从开始时间到现在；
- 若无**开始时间**而有**结束时间**：表示从该角色首次进入游戏到结束时间；
- 若既**无开始时间**也**无结束时间**：表示该角色的全部物品移动信息。

2.4.1.3 输出参数

下表列出了响应该服务所获得的参数：

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	操作结果。
2	operation_info	STR	操作信息。

注意：本功能的返回数据包可能包含以下信息：

- 物品穿戴；
- 装备打造；
- 药材炼制；
- 召唤宠物；
- 拾取物品；
- 跳点地图；
- 登入登出；
- 死亡；
- 经验变化（怪物、任务、获得等获得经验，死亡等掉落经验）；
- 金钱变化（获取或消耗）；
- 交易

返回格式如下：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
  <count>2</count>
  <info>
    <from>rolename</from>
    <to>rolename</to>
    <action>卖</action>
    <time>2008-11-19 22:22:22</time>
    <item_name>itemname</item_name>
    <item_num>3</item_num>
    <location>3</location>
  </info>
  <info>
    <from>rolename</from>
    <to>rolename</to>
    <action>卖</action>
    <time>2008-11-19 22:22:22</time>
    <item_name>itemname</item_name>
    <item_num>3</item_num>
    <location>3</location>
  </info>
</Response>
```

</Response>

2.4.2 玩家对指定物品操作记录

2.4.2.1 功能说明

查询指定角色对指定物品或金钱的操作记录。

关键字为 RoleItemOperate

2.4.2.2 输入参数

下表列出了请求该服务的输入参数：

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	指定玩家的角色 ID。
2	op_type	INT	操作类型
3	item_type	INT	物品类型或金钱类型
4	item_id	INT	物品 id，当为金钱类型时，此 id 为 0
5	start_time	STR	开始时间。若为空，则无开始时间。
6	end_time	STR	结束时间。若为空，则无结束时间。
7	page	INT	需要分页时使用

注意：

- 开始时间和结束时间都可以为空；
- 若**有开始时间**而**无结束时间**：表示从开始时间到现在；
- 若**无开始时间**而**有结束时间**：表示从该角色首次进入游戏到结束时间；
- 若既**无开始时间**也**无结束时间**：表示该角色的全部物品移动信息。

2.4.2.3 输出参数

下表列出了响应该服务所获得的参数：

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	操作结果。

返回格式如下：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
  <count>2</count>
  <page>1</page>
  <details_info>
    <info name="time" text="操作时间">2010-1-28 11:09:00 </info>
    <info name="item_id" text="物品 id">100</info>
```



```

<info name="item_guid" text="物品标识">100</info>
<info name="op_type" text="操作类型">100</info>
<info name="item_num" text="操作数量">100</info>
<info name="item_total" text="物品总量">200</info>
<info name="map_id" text="所在位置">长安</info>
<info name="op_param1" text="操作参数 1">a</info>
<info name="op_param2" text="操作参数 2">b</info>
<info name="op_param3" text="操作参数 3">c</info>
</ details_info >
<details_info>
  <info name="time" text="操作时间">2010-1-28 11:09:00 </info>
  <info name="item_id" text="物品 id">100</info>
  <info name="item_guid" text="物品标识">100</info>
  <info name="op_type" text="操作类型">100</info>
  <info name="item_num" text="操作数量">100</info>
  <info name="item_total" text="物品总量">200</info>
  <info name="map_id" text="所在位置">长安</info>
  <info name="op_param1" text="操作参数 1">a</info>
  <info name="op_param2" text="操作参数 2">b</info>
  <info name="op_param3" text="操作参数 3">c</info>
</ details_info >
</Response>

```

2.4.3 玩家对金钱的操作记录

2.4.3.1 功能说明

查询指定角色对指定物品或金钱的操作记录。

关键字为 RoleMoneyOperate

2.4.3.2 输入参数

下表列出了请求该服务的输入参数：

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	指定玩家的角色 ID。
2	op_type	INT	操作类型
3	item_type	INT	金钱类型
4	start_time	STR	开始时间。若为空，则无开始时间。
5	end_time	STR	结束时间。若为空，则无结束时间。
6	page	INT	需要分页时使用

注意：

- 开始时间和结束时间都可以为空；
- 若有**开始时间**而无**结束时间**：表示从开始时间到现在；
- 若**无开始时间**而有**结束时间**：表示从该角色首次进入游戏到结束时间；
- 若既**无开始时间**也**无结束时间**：表示该角色的全部物品移动信息。

2.4.3.3 输出参数

下表列出了响应该服务所获得的参数：

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	操作结果。

返回格式如下：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
  <count>2</count>
  <page>1</page>
  <details_info>
    <info name="time" text="操作时间">2010-1-28 11:09:00 </info>
    <info name="item_num" text="操作数量">100</info>
    <info name="item_total" text="总量">200</info>
    <info name="map_id" text="所在位置">长安</info>
    <info name="op_param1" text="操作参数 1">a</info>
    <info name="op_param2" text="操作参数 2">b</info>
    <info name="op_param3" text="操作参数 3">c</info>
  </details_info>
  <details_info>
    <info name="time" text="操作时间">2010-1-28 11:09:00 </info>
    <info name="item_num" text="操作数量">100</info>
    <info name="item_total" text="总量">200</info>
    <info name="map_id" text="所在位置">长安</info>
    <info name="op_param1" text="操作参数 1">a</info>
    <info name="op_param2" text="操作参数 2">b</info>
    <info name="op_param3" text="操作参数 3">c</info>
  </details_info>
</Response>
```

2.4.4 角色获得经验记录

2.4.4.1 功能说明

查询指定角色对指定物品的操作记录。

关键字为 RoleExp

2.4.4.2 输入参数

下表列出了请求该服务的输入参数：

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	指定玩家的角色 ID。
2	op_type	INT	操作类型
3	exp_type	INT	经验类型
4	start_time	STR	开始时间。若为空，则无开始时间。
5	end_time	STR	结束时间。若为空，则无结束时间。
6	page	INT	需要分页时使用

注意：

- 开始时间和结束时间都可以为空；
- 若有开始时间而无结束时间：表示从开始时间到现在；
- 若无开始时间而有结束时间：表示从该角色首次进入游戏到结束时间；
- 若既无开始时间也无结束时间：表示该角色的全部物品移动信息。

2.4.4.3 输出参数

下表列出了响应该服务所获得的参数：

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	操作结果。

返回格式如下：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
  <count>2</count>
  <page>1</page>
  <details_info>
    <info name="time" text="时间">2010-1-28 11:09:00 </info>
    <info name="num" text="数量">100</info>
    <info name="type" text="来源类型">打怪</info>
    <info name="cur_exp" text="当前经验">100</info>
    <info name="map_id" text="所在位置">长安</info>
    <info name="op_param1" text="操作参数 1">a</info>
    <info name="op_param2" text="操作参数 2">b</info>
    <info name="op_param3" text="操作参数 3">c</info>
  </ details_info >
</Response>
```

```
<details_info>
  <info name="time" text="操作时间">2010-1-28 11:09:05 </info>
  <info name="num" text="数量">100</info>
  <info name="type" text="来源类型">任务</info>
  <info name="cur_exp" text="当前经验">100</info>
  <info name="map_id" text="所在位置">长安</info>
  <info name="op_param1" text="操作参数 1">a</info>
  <info name="op_param2" text="操作参数 2">b</info>
  <info name="op_param3" text="操作参数 3">c</info>
</details_info>
</Response>
```

2.4.5 角色物品升级记录

2.4.5.1 功能说明

查询指定角色对指定物品升级操作记录。

关键字为 RoleItemLevelUp

2.4.5.2 输入参数

下表列出了请求该服务的输入参数：

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	指定玩家的角色 ID。
2	item_type	INT	物品类型
3	item_id	INT	物品 id
4	start_time	STR	开始时间。若为空，则无开始时间。
5	end_time	STR	结束时间。若为空，则无结束时间。
6	page	INT	需要分页时使用

注意：

- 开始时间和结束时间都可以为空；
- 若**有开始时间**而**无结束时间**：表示从开始时间到现在；
- 若**无开始时间**而**有结束时间**：表示从该角色首次进入游戏到结束时间；
- 若既**无开始时间**也**无结束时间**：表示该角色的全部物品移动信息。

2.4.5.3 输出参数

下表列出了响应该服务所获得的参数：

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	操作结果。

返回格式如下：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
  <count>2</count>
  <page>1</page>
  <details_info>
    <info name="id" text="物品 id">1</info>
    <info name="time" text="时间">2010-1-28 11:09:00 </info>
    <info name="type" text="升级类型">强化</info>
    <info name="result" text="结果">成功</info>
    <info name="pre_level" text="操作前等级">1</info>
    <info name="curr_level" text="当前等级">2</info>
    <info name="consume_item1" text="消耗物品 1">石头 1</info>
    <info name="consume_item1" text="消耗物品 2">石头 2</info>
  </ details_info >
  <details_info>
    <info name="id" text="物品 id">1</info>
    <info name="time" text="时间">2010-1-28 11:09:10 </info>
    <info name="type" text="升级类型">强化</info>
    <info name="result" text="结果">成功</info>
    <info name="pre_level" text="操作前等级">2</info>
    <info name="curr_level" text="当前等级">3</info>
    <info name="consume_item1" text="消耗物品 1">石头 1</info>
    <info name="consume_item1" text="消耗物品 2">石头 2</info>
  </ details_info >
</Response>
```

2.5 游戏世界信息

2.5.1 NPC 查询

2.5.1.1 功能说明

根据 NPC 的名称返回 NPC 所在地图以及 NPC 的坐标。

关键字查询： NPCDetail

2.5.1.2 输入参数

输入 NPC 名称

下表列出了请求该服务的输入参数：

序号	参数	类型	说明
1	npc_name	STR	NPC 名称。

2.5.1.3 返回结果

显示 NPC 所在地图以及坐标。

下表列出了响应该服务所获得的参数：

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	操作结果。
2	map_name	STR	所在地图名
3	location	STR	所在坐标

注：NPC 可能出现重名的情况，因此参数 2，3 可能会重复出现。

返回示例如下：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
  <count>2</count>
  <info>
    <map_name>map_name</map_name>
    <map_id>map_id</map_id>
    <location>npc_location</location>
  </info>
  <info>
    <map_name>map_name</map_name>
    <map_id>map_id</map_id>
    <location>npc_location</location>
  </info>
</Response>
```

2.5.2 玩家的物品的掉落日志查询

2.5.2.1 功能说明

根据物品代码或名称，查询某一天，某个区上的该物品的掉落日志。包括掉落的数量，几率。

关键字为 GoodsDropLog

2.5.2.2 输入参数

输入条件：1 输入物品代码或名称

2 选择地图

3 选择时间范围。

下表列出了请求该服务的输入参数：

序号	参数	类型	说明
1	goods_id	INT	物品代码
2	map_name	STR	地图名称

3	start_time	STR	起始时间
4	end_time	STR	结束时间

2.5.2.3 返回结果

显示在该时间范围内，该物品掉落，接收到的玩家名称，时间，累计掉落数量，掉落几率
下表列出了请求该服务的输出参数：

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	操作结果。
2	role_id	STR	得到该物品的角色名
3	drop_time	STR	掉落时间
4	total_num	INT	累计掉落数量
5	drop_rate	STR	掉落几率（例： 0.01）

返回示例如下：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
  <count>2</count>
  <total_num>2</total_num>
  <info>
    <role_name>role_name</role_name>
    <drop_time>2008-11-19 22:22:33</drop_time>
    <drop_rate>0.001</drop_rate>
    <drop_num>2</drop_num>
  </info>
  <info>
    <role_name>role_name</role_name>
    <drop_time>2008-11-19 22:22:33</drop_time>
    <drop_rate>drop_rate</drop_rate>
    <drop_num>2</drop_num>
  </info>
</Response>
```

2.6 任务相关

2.6.1 任务查询

2.6.1.1 功能说明

查询指定的角色当前的任务情况。

在指定角色时，可以按照名称或 ID 号查询。

关键字为 TaskInfo

2.6.1.2 输入参数

输入角色昵称进行查询。

下表列出了请求该服务的输入参数：

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	玩家角色 ID

2.6.1.3 返回结果

角色所接受的所有任务，以及已经完成任务。

下表列出了请求该服务的输出参数：

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	操作结果
2	count	INT	任务总数
3	task_name	STR	任务名字
4	task_id	STR	任务 ID，若无 task_id 值，则用 task_name 值赋予此参数
5	finish_type	STR	完成类型 1 – 已完成 0 – 未完成

返回示例如下：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
  <count>2</count>
  <info>
    <task_name>task_name</task_name>
    < task_id > task_id </ task_id >
    <finish_type>1</finish_type>
  </info>
  <info>
    <task_name>task_name</task_name>
    < task_id > task_id </ task_id >
    <finish_type>0</finish_type>
  </info>
</Response>
```

2.6.2 查询玩家已完成任务

2.6.2.1 功能说明

查询指定的角色已完成的任务情况。

在指定角色时，可以按照名称或 ID 号查询。

关键字为 FinishedTaskInfo

2.6.2.2 输入参数

输入角色昵称进行查询。

下表列出了请求该服务的输入参数：

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	玩家角色 ID

2.6.2.3 返回结果

角色所接受的所有任务，以及已经完成任务。

下表列出了请求该服务的输出参数：

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	操作结果。
2	count	INT	任务总数
3	task_name	STR	任务名字
4	task_id	STR	任务 ID

返回示例如下：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
  <count>2</count>
  <info>
    <task_name>task_name</task_name>
    <task_id>task_id</task_id>
  </info>
  <info>
    <task_name>task_name</task_name>
    <task_id>task_id</task_id>
  </info>
</Response>
```

2.6.3 添加指定任务

2.6.3.1 功能说明

给指定的角色添加任务。

在指定角色时，可以按照名称或 ID 号查询。

关键字为 AddTask

2.6.3.2 输入参数

输入角色昵称进行查询。

下表列出了请求该服务的输入参数：

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	玩家角色 ID
2	task_id	INT	任务 ID
3	task_state	INT	任务状态

2.6.3.3 输出参数

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果。 1-表示命令成功执行 -1-表示命令执行失败

2.6.4 结束任务

2.6.4.1 功能说明

结束（完成）指定玩家的指定任务。本功能将与**查询任务**配合使用。

关键字为 EndTask

2.6.4.2 输入参数

下表列出了请求该服务的输入参数：

序号	参数	类型	说明
1	role_id	STR	玩家角色名
2	task_id	STR	任务 ID 或名称，此参数值为字符串类型

2.6.4.3 返回结果

下表列出了请求该服务的输出参数：

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果

2.7 登录登出记录查询

注意：本小节接口功能大部分改由 eRating 直接提供，故一般不需要游戏对接，为兼容性保留。

2.7.1 查询全部登入登出记录

2.7.1.1 功能说明

指定帐号、角色或 ID 号，查询指定时间内的登入登出记录。

关键字为 LoginInfo

2.7.1.2 输入参数

输入游戏帐号，选择时间按范围进行查询。

下表列出了请求该服务的输入参数：

序号	参数	类型	说明
1	user_id	STR	玩家账号名
2	start_time	STR	起始时间
3	end_time	STR	结束时间

2.7.1.3 返回结果

显示该范围内玩家的登陆时间，登陆时携带金钱，经验，登出时间，IP 地址，所属地域。

下表列出了请求该服务的输出参数：

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	操作结果。
2	login_in_time	STR	登陆时间
3	login_in_money	INT	登陆金钱
4	login_in_exp	INT	登陆经验
5	login_in_ip	STR	登陆 IP
6	login_out_time	STR	登出时间
7	login_out_money	INT	登出金钱
8	login_out_exp	INT	登出经验
9	login_out_ip	STR	登出 IP
10	login_out_time	STR	登出时间

返回示例如下：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
  <count>2</count>
  <info>
    <login_in_time>2008-11-19 22:22:22</login_in_time>
    <login_in_money>1</login_in_money>
    <login_in_exp>1</login_in_exp>
    <login_in_ip>192.162.2.2</login_in_ip>
    <login_out_time>2008-11-19 22:22:22</login_out_time>
    <login_out_money>1</login_out_money>
    <login_out_exp>1</login_out_exp>
    <login_out_ip>192.162.2.2</login_out_ip>
  </info>
</info>
```

```
<login_in_time>2008-11-19 22:22:22</login_in_time>
<login_in_money>1</login_in_money>
<login_in_exp>1</login_in_exp>
<login_in_ip>192.162.2.2</login_in_ip>
<login_out_time>2008-11-19 22:22:22</login_out_time>
<login_out_money>1</login_out_money>
<login_out_exp>1</login_out_exp>
<login_out_ip>192.162.2.2</login_out_ip>
</info>
</Response>
```

2.7.2 查询帐号角色的上线时长

2.7.2.1 功能说明

指定帐号、角色在某时间段内的上线时长。

关键字为 OnlineTime

2.7.2.2 输入参数

输入查询条件：1 帐号

2 角色昵称

3 选择时间范围

下表列出了请求该服务的输入参数：

序号	参数	类型	说明
1	user_id	STR	玩家角色名
2	start_time	STR	起始时间
3	end_time	STR	结束时间

2.7.2.3 返回结果

显示该角色在选择时间范围内的累计在线时长。

下表列出了请求该服务的输出参数：

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	操作结果。
2	user_name	STR	账号名称
3	user_time	STR	玩家该帐户总上线时长
4	role_name	STR	玩家角色名
5	role_time	STR	玩家账号总上线时长

返回示例：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
```

```
<user_name>user_name</user_name>
<user_time>*天*时*分*秒</user_time>
<role_name>role_name</role_name>
<role_time>*天*时*分*秒</role_time>
</Response>
```

2.7.3 查询帐号角色的登入登出 IP 地址查询

2.7.3.1 功能说明

指定帐号、角色在某时间段内的登入登出 IP 地址。

关键字为 IpInfo

2.7.3.2 输入参数

输入查询条件：1 帐号

2 角色昵称

3 选择时间范围

序号	参数	类型	说明
1	user_id	STR	玩家账号名
2	start_time	STR	起始时间 yyyy-mm-dd hh:mm:ss
3	end_time	STR	结束时间 yyyy-mm-dd hh:mm:ss
4	page	INT	分页用

2.7.3.3 返回结果

显示角色在该事件范围内登陆所使用的 IP 地址。

下表列出了请求该服务的输出参数：

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	操作结果。
2	login_in_time	STR	登陆时间
3	login_in_ip	STR	登陆 ip
4	login_out_time	STR	登出时间
5	login_out_ip	STR	登出 IP

返回信息：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
  <count>2</count>
  <page>1</page>
  <info>
```

```
<login_in_time>2008-11-19 22:22:22</login_in_time>
<login_in_ip>192.162.2.2</login_in_ip>
<login_out_time>2008-11-19 22:22:22</login_out_time>
<login_out_ip>192.162.2.2</login_out_ip>
</info>
<info>
  <login_in_time>2008-11-19 22:22:22</login_in_time>
  <login_in_ip>192.162.2.2</login_in_ip>
  <login_out_time>2008-11-19 22:22:22</login_out_time>
  <login_out_ip>192.162.2.2</login_out_ip>
</info>
</Response>
```

2.7.4 查询 IP 地址下的玩家信息

2.7.4.1 功能说明

查询某指定 IP 地址下的全部玩家、角色等信息。

2.7.4.2 输入参数

输入 IP 地址，选择时间范围进行查询。

关键字为 UserInfoByIp

序号	参数	类型	说明
1	ip	STR	ip 地址
2	start_time	STR	开始时间
3	end_time	STR	结束时间
4	type	INT	0 —— 在线 1 —— 离线
5	page	INT	分页用

2.7.4.3 返回结果

见“自适应返回格式”。

2.7.5 查询指定角色的用户属性变化

2.7.5.1 功能说明

查询某指定角色在指定之间内的重要属性值变化的记录。

本功能应至少能够查询玩家每次上、下线时的重要属性数值。

关键字为 AttrChangeHistory

2.7.5.2 输入参数

输入角色名称，选择指定服务器，选择时间范围，进行查询

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	玩家角色 ID
2	start_time	STR	起始时间
3	end_time	STR	结束时间

2.7.5.3 返回结果

该时间范围内，玩家重要属性的增加或者减少。

下表列出了请求该服务的输出参数：

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	操作结果。
2	attr_name	STR	属性名称
3	change	STR	增加或者减少点数（+50,加 50， -50 减少-50）

返回示例如下：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
  <count>2</count>
  <info>
    <attr_name>attr_name</attr_name>
    <change>+100</change>
  </info>
  <info>
    <attr_name>attr_name</attr_name>
    <change>-100</change>
  </info>
</Response>
```

3 游戏管理接口

3.1 角色控制

3.1.1 禁言

3.1.1.1 功能说明

禁止指定角色在指定线的聊天频道中发言，在规定的时间内该角色都不能在该频道发言。直到自动或者手动解除该命令。现已确定的频道有：

命令关键字为：ShutUp。

3.1.1.2 输入参数

下表列出了请求该服务的输入参数：

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	指定玩家的角色 ID。
2	channel	STR	表示操作的频道。 若为全部频道，则保持为空。
3	period	INT	禁言期限，秒为单位

3.1.1.3 输出参数

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果。 1-表示命令成功执行 -1-表示命令执行失败

返回格式示例：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
</Response>
```

注：对于返回错误与否的功能，返回的格式都与此相同。返回 1 表示成功执行，-1 表示执行失败。或者错误码。

3.1.2 解禁言

3.1.2.1 功能说明

允许指定角色在指定聊天频道中发言。

命令关键字为：CancelShutUp。

3.1.2.2 输入参数

下表列出了请求该服务的输入参数：

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	指定玩家的角色 ID。
2	channel	STR	表示操作的频道。 若为全部频道，则保持为空。

3.1.2.3 输出参数

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果。 1-表示命令成功执行 -1-表示命令执行失败

3.1.3 踢人

3.1.3.1 功能说明

将角色踢下线。

关键字为 KickRole。

注：1.无特殊说明，在此文档中，线和服务器的含义相同。

2.只是将角色踢下线，并不需要设定踢下线时间。需要长期使玩家不上线，请使用冻结账号功能。如果角色不在线，也返回成功。

3.1.3.2 输入参数

下表列出了请求该服务的输入参数：

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	指定玩家的角色 ID。

3.1.3.3 返回结果

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果。 1-表示命令成功执行 -1-表示命令执行失败

注：如果角色不在此线，也返回成功。

3.1.4 冻结帐号

3.1.4.1 功能说明

当玩家下线后，同账号所属的任何角色在规定的时间内都不能再上线，直至自动或手工解禁为止。

本功能可由 eRating 解决，但为了保证 GS 与 eRating 通信不畅时，仍能有效封禁玩家，故需将帐号的封禁状态同步到游戏方。

冻结的方式有以下几种：

- 1) 因违规被冻结，在规定的时间内或客服人员手工解冻前将不能登录；
- 2) 玩家自己锁定帐号，在玩家自行解锁之前不能登录。

本命令关键字为 FreezeAccount。

3.1.4.2 输入参数

下表列出了请求该服务的输入参数：

序号	参数	类型	说明
1	user_id	INT	指定玩家的帐号 id。

3.1.4.3 输出参数

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	操作结果。

3.1.5 解冻结帐号

3.1.5.1 功能说明

对已冻结帐号进行恢复操作，也用于玩家对自己帐号的解锁。

本命令关键字为 UnfreezeAccount。

3.1.5.2 输入参数

下表列出了请求该服务的输入参数：

序号	参数	类型	说明
1	user_id	INT	指定玩家的帐号。

3.1.5.3 输出参数

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	操作结果。

3.1.6 快速批量冻结帐号

3.1.6.1 功能说明

当玩家下线后，同账号所属的任何角色都不能再上线，直至手工解禁为止。

如果需要达到踢人的效果，需要游戏支持。

本命令关键字为 FastFreezeAccount。

3.1.6.2 输入参数

下表列出了请求该服务的输入参数：

序号	参数	类型	说明
1	uid_list	STR	指定玩家的帐号 id 列表，id 用逗号分隔。如： uid_list=101,102,103

3.1.6.3 输出参数

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	操作结果。

3.1.7 快速批量解冻结帐号

3.1.7.1 功能说明

对已冻结帐号进行恢复操作。

本命令关键字为 FastUnfreezeAccount。

3.1.7.2 输入参数

下表列出了请求该服务的输入参数：

序号	参数	类型	说明
1	uid_list	STR	指定玩家的帐号 id 列表，id 用逗号分隔。如： uid_list=101,102,103

3.1.7.3 输出参数

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	操作结果。

3.1.8 冻结 Mac

3.1.8.1 功能说明

本命令关键字为 FreezeMac。

3.1.8.2 输入参数

下表列出了请求该服务的输入参数：

序号	参数	类型	说明
1	mac	STR	mac 地址。

3.1.8.3 输出参数

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	操作结果。

3.1.9 解冻结 Mac

3.1.9.1 功能说明

本命令关键字为 UnfreezeMac。

3.1.9.2 输入参数

下表列出了请求该服务的输入参数：

序号	参数	类型	说明
1	mac	STR	指定玩家的帐号。

3.1.9.3 输出参数

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	操作结果。

3.1.10 托管帐号

3.1.10.1 功能说明

如果需要对用户账号进行操作，可以使用本功能。

本命令关键字为 TrusteeUser。

3.1.10.2 输入参数

下表列出了请求该服务的输入参数：

序号	参数	类型	说明
1	user_id	INT	指定玩家的帐号 id。
2	password	STR	托管密码（MD5 加密）
3	allow_ip	STR	ip 地址（xxx.xxx.xxx.xxx）
4	trustee_type	INT	托管（普通托管为 1，带仓库托管为 2）

3.1.10.3 输出参数

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	操作结果。

注：玩家托管实现登陆和查看玩家角色状态的功能，但如果玩家仓库有二级密码，则使用此托管功能并不能对仓库进行操作，因此如果需要对有二级密码的玩家仓库进行操作，需要使用带仓库托管。

3.1.11 解除托管

3.1.11.1 功能说明

对已冻结帐号进行恢复操作，也用于玩家对自己帐号的解锁。

本命令关键字为 UnTrusteeUser。

3.1.11.2 输入参数

下表列出了请求该服务的输入参数：

序号	参数	类型	说明
1	user_id	INT	指定玩家的帐号。

3.1.11.3 输出参数

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	操作结果。

3.1.12 瞬移玩家（拉人）

3.1.12.1 功能说明

将指定的玩家或 NPC 移动到指定的位置。

关键字为 MoveRole。

3.1.12.2 输入参数

下表列出了请求该服务的输入参数：

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	指定玩家的角色 ID。
2	type	INT	移到目标地点类型
3	target_location	STR	指定的目标地点代码。 ● 若为空，表示默认位置。

注意：

- 根据 type 的不同，taget_location 代表的含义也不相同，比如移动到某场景位置，taget_location 代表场景位置；移到某 NPC 附近，taget_location 代表 NPC 位置；移到某玩家附近，taget_location 代表玩家位置。具体如下：

0—type_user：代表移动到玩家附近，taget_location=role_id。代表 role_id。

1—type_scene：代表移动到某个场景的随机位置，taget_location=scene_id。代表场景 id。

2—type_npc：代表移动到 npc 附近，taget_location=npc_id。代表 npc id。

参数示例：

将玩家移动到某个场景的随机位置：

role_id=longlong123&type=1&taget_location=10003

将玩家移动到某玩家附近

role_id=longlong123&type=0&taget_location=another_player

将玩家移动到 NPC 附近

role_id=longlong123&type=2&taget_location=npc_id

3.1.12.3 输出参数

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果。 1—表示命令成功执行。 -1—表示命令执行失败。

3.1.13 角色恢复

3.1.13.1 功能说明

恢复被删除的角色，对玩家角色恢复进行管理，包括查询角色恢复记录，修改恢复状态。

指删除角色之后的恢复。

角色恢复等价于对玩家回档，有可能造成复制。

关键字为 RecoverRole。

3.1.13.2 输入参数

下表列出了请求该服务的输入参数：

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	指定玩家的角色 ID。

3.1.13.3 输出参数

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	操作结果。

3.1.14 角色物品恢复

3.1.14.1 功能说明

第一步查询历史记录，第二步选择一个记录进行恢复。

关键字为 RecoverRoleItem。

3.1.14.2 输入参数

下表列出了请求该服务的输入参数：

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	指定玩家的角色 ID。
2.	type	INT	操作类型： 0 —— 查询 1 —— 恢复
2	item_id	INT	物品 id 当 type 为 0 时，可以为空 当 type 为 1 时，不为空
3	start_time	STR	开始时间 当 type 为 1 时，表示备份时间点
4	end_time	STR	结束时间 当 type 为 1 时为空
5	page	INT	翻页用 当 type 为 1 时为空

3.1.14.3 输出参数

恢复返回：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
</Response>
```

查询返回：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
<result>1</result>
<details_info>
<info> RowID, 时间, 物品 GUID, 物品描述 </info>
<info> 1, 2010-06-04 12:12:12, 111,111</info>
```

```
</details_info>
</Response>
```

注释：恢复时，item_id 和 start_time 参数从结果集中取

3.1.15 角色转服

3.1.15.1 功能说明

将玩家角色从某服务器自动转到别的服务器。

只能手工来转的。

3.1.15.2 输入参数

下表列出了请求该服务的输入参数：

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	指定玩家的角色 ID。
2	from	STR	源服的唯一标识符。
3	to	STR	目标服的唯一标识符。

3.1.15.3 输出参数

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	操作结果。

3.1.16 清空玩家的包裹

3.1.16.1 功能说明

根据角色名称查询角色物品并提供清空玩家包裹功能。

关键字

ClearPackage

3.1.16.2 输入参数

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	指定玩家的角色 ID。

3.1.16.3 返回结果

序号	说明
1	返回结果（成功、失败）
2	删除物品 1ID、名称、数量
3	删除物品 2ID、名称、数量
4	删除物品 3ID、名称、数量
5	删除物品 4ID、名称、数量

6	删除物品 5ID、名称、数量
7	删除物品 6ID、名称、数量

注： 9 清空玩家包裹时，同时返回删除物品的 ID 和数量。

返回格式示例：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
  <count>2</count>
  <info id="物品 1id" name="名称 1" num="10">描述</info>
  <info id="物品 2id" name="名称 2" num="13">描述 2</info>
</Response>
```

3.1.17 清空玩家的仓库

3.1.17.1 功能说明

根据角色名称查询角色物品并提供清空玩家仓库功能。

关键字

ClearStorage

3.1.17.2 输入参数

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	指定玩家的角色 ID。

3.1.17.3 返回结果

序号	说明
1	返回结果（成功、失败）
2	删除物品 1ID、名称、数量
3	删除物品 2ID、名称、数量
4	删除物品 3ID、名称、数量
5	删除物品 4ID、名称、数量
6	删除物品 5ID、名称、数量
7	删除物品 6ID、名称、数量

注： 10 清空玩家仓库时，同时返回删除物品的 ID 和数量。

返回格式示例：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
  <count>2</count>
  <info id="物品 1id" name="名称 1" num="10">描述</info>
  <info id="物品 2id" name="名称 2" num="13">描述 2</info>
```


</Response>

3.1.18 清空玩家指定物品

3.1.18.1 功能说明

根据角色名称查询角色物品并清除指定物品，包括玩家身上和仓库的物品，如果某物品在这两个地方都有，优先清除背包的，留取仓库的。

关键字

ClearItem

3.1.18.2 输入参数

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	指定玩家的角色 ID。
2	item_id	INT	物品 id
3	item_num	INT	要删除的物品数量，若为空，则删除全部数量的该物品

3.1.18.3 输出参数

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果。 1-表示命令成功执行。 -1-表示命令执行失败。

返回格式示例：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
</Response>
```

3.1.19 清空帮派仓库

3.1.19.1 功能说明

关键字

ClearCorpsStorage

3.1.19.2 输入参数

序号	参数	类型	说明
1	corps_name	STR	组织名。

3.1.19.3 输出参数

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果。 1-表示命令成功执行。 -1-表示命令执行失败。

返回格式示例:

<pre><?xml version="1.0" encoding="utf-8"?> <Response> <result>1</result> </Response></pre>

3.1.20 清空帮派仓库指定物品

3.1.20.1 功能说明

根据角色名称查询角色物品并清除指定物品。

关键字

ClearCorpsItem

3.1.20.2 输入参数

序号	参数	类型	说明
1	corps_name	STR	帮派名。
2	item_id	INT	物品 id
3	item_num	INT	要删除的物品数量, 若为空, 则删除全部数量的该物品

3.1.20.3 输出参数

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果。 1-表示命令成功执行。 -1-表示命令执行失败。

返回格式示例:

<pre><?xml version="1.0" encoding="utf-8"?> <Response> <result>1</result> </Response></pre>

3.1.21 密保卡解绑

3.1.21.1 功能说明

解除玩家的密保卡绑定

关键字

UnbindMatrix

3.1.21.2 输入参数

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	指定玩家的角色 ID。

3.1.21.3 输出参数

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果。 1-表示命令成功执行。 -1-表示命令执行失败。

返回格式示例：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
</Response>
```

3.1.22 重置角色属性

3.1.22.1 功能说明

重置角色属性。

关键字

ResetRoleAttr

3.1.22.2 输入参数

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	指定玩家的角色 ID。
2	type	INT	0 —— 重置角色基本属性 1 —— 角色回档以及随从回档 2 —— 随从回档

3.1.22.3 输出参数

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果。 1-表示命令成功执行。 -1-表示命令执行失败。

返回格式示例：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
</Response>
```

3.1.23 重置玩家仓库密码

3.1.23.1 功能说明

重置玩家仓库密码。

关键字

ResetRoleStoragePassword

3.1.23.2 输入参数

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	指定玩家的角色 ID。

3.1.23.3 输出参数

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果。 1-表示命令成功执行。 -1-表示命令执行失败。

返回格式示例：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
</Response>
```

3.1.24 发送邮件

3.1.24.1 功能说明

关键字

SendMail

3.1.24.2 输入参数

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	收件人角色 ID。
2	title	STR	邮件标题
3	body	STR	邮件内容
4	type	INT	邮件类型
5	sender_name	STR	发件人名

3.1.24.3 输出参数

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果。 1-表示命令成功执行。 -1-表示命令执行失败。

返回格式示例:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
</Response>
```

3.2 游戏世界维护

3.2.1 发布公告

3.2.1.1 功能说明

向指定的服务器发送公告信息。

可以提供针对单线和全服发公告的功能。

关键字为: PostBulletin。

3.2.1.2 输入参数

下表列出了请求该服务的输入参数:

序号	参数	类型	说明
1	gateway_id	INT	区 ID。
2	server_id	INT	线 ID
3	content	STR	发布的公告内容。

3.2.1.3 输出参数

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果。 1-表示命令成功执行。 -1-表示命令执行失败。

如果线 id=0, 表示向全区所有线发送公告。

3.2.2 群发消息

3.2.2.1 功能说明

向指定的玩家群发消息

关键字为: PostMessage。

3.2.2.2 输入参数

下表列出了请求该服务的输入参数：

序号	参数	类型	说明
1	type	INT	消息类型 0 —— 新增 1 —— 修改 2 —— 删除 3 —— 查询
2	title	STR	标题
2	content	STR	内容。
3	param	STR	约束条件。

3.2.2.3 输出参数

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果。 1-表示命令成功执行。 -1-表示命令执行失败。

修改返回：

<pre><?xml version="1.0" encoding="utf-8"?> <Response> <result>1</result> </Response></pre>

查询返回：

<pre><?xml version="1.0" encoding="utf-8"?> <Response> <result>1</result> <details_info> <info> title, content, timearea</info> <info>11111,tttteeexxtttt,10/05/27_00/51/31~10/06/26_08/08/08 </info> </details_info> </Response></pre>
--

3.2.3 双倍经验设置

3.2.3.1 功能说明

设定特定游戏区或者线双倍或者多倍经验。

关键字为：MultiExp。

3.2.3.2 输入参数

序号	参数	类型	说明
----	----	----	----

1	gateway_id	INT	区 ID。
2	exp_type	INT	指定经验类型。
3	multi_num	INT	经验倍数。
4	reason	STR	提高经验原因
5	start_time	TIME	起始时间
6	end_time	TIME	结束时间

3.2.3.3 输出参数

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果。 1-表示命令成功执行。 -1-表示命令执行失败。

注意：如果没有 server_id 或者 server_id=0 表示全区设置双倍。如果有 server_id 表示向特定的线设置双倍经验。

3.2.4 取消双倍经验

3.2.4.1 功能说明

将双倍或者多倍经验取消。

关键字为：CancelMultiExp。

3.2.4.2 输入参数

序号	参数	类型	说明
1	gateway_id	INT	区 ID。
2	exp_type	INT	指定经验类型。
3	server_id	INT	线 ID。

3.2.4.3 输出参数

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果。 1-表示命令成功执行。 -1-表示命令执行失败。

没有 server_id 表示取消全区双倍。存在 server_id 并且 server_id!=0 则取消特定线双倍（。

3.2.5 设置敏感词

3.2.5.1 功能说明

关键字为：DirtyWord。

3.2.5.2 输入参数

序号	参数	类型	说明
----	----	----	----

1	word	STR	敏感词。
2	type	INT	操作类型。 0 —— 新增 1 —— 修改 2 —— 删除 3 —— 查询
3	level	INT	过滤级别

3.2.5.3 输出参数

修改返回：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
</Response>
```

查询返回：见“自适应返回格式”。

3.3 角色数据修改

可对指定角色的虚拟货币、虚拟物品数值或者数量等进行修改，同时，也可以冻结角色所属的某虚拟物品，修改任务变量等。

角色数据的修改均需要经过两重以上的权限和审批管理。

3.3.1 金钱的补偿

3.3.1.1 功能说明

将指定的金钱给予玩家。

关键字为：ChangeMoney。

3.3.1.2 输入参数

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	指定角色 ID
2	change_num	INT	金钱的数目。

3.3.1.3 输出参数

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果。 1-表示命令成功执行。 -1-表示命令执行失败。

3.3.2 经验的补偿

3.3.2.1 功能说明

将指定的经验给予玩家。

关键字为：ChangeExp。

3.3.2.2 输入参数

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	指定角色 ID
2	change_num	INT	经验值。

3.3.2.3 输出参数

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果。 1-表示命令成功执行。 -1-表示命令执行失败。

3.3.3 虚拟物品的补偿

3.3.3.1 功能说明

若玩家的虚拟物品因为某种原因丢失（如，资料回档或购买异常），可通过对本功能对玩家的虚拟物品进行补偿。

关键字为：ChangeItem

3.3.3.2 输入参数

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	指定角色 ID
2	item_code	STR	虚拟物品的唯一编号。
3	item_num	INT	虚拟物品的补偿数目。

3.3.3.3 输出参数

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果。 1-表示命令成功执行。 -1-表示命令执行失败。

3.3.4 装备补偿

3.3.4.1 功能说明

补偿给玩家装备。

关键字为：AddItem

3.3.4.2 输入参数

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	指定角色 ID
2	item_id	STR	装备 id
3	item_num	INT	数目
4	star	INT	装备星级
5	level	INT	装备强化级别
6	bind	INT	装备是否绑定 0- 不绑定 1- 绑定

3.3.4.3 输出参数

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果。 1-表示命令成功执行。 -1-表示命令执行失败。

3.3.5 属性补偿（通用接口）

3.3.5.1 功能说明

将对玩家的悟性、名望等属性进行增添或减少。

关键字为：ChangeAttr。

3.3.5.2 输入参数

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	指定角色 ID
2	num	INT	数量，正数表示添加，负数表示减少。
3	type	INT	1- 表示悟性 2- 表示名望

3.3.5.3 输出参数

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果。 1-表示命令成功执行。 -1-表示命令执行失败。

3.3.6 玩家称号查询

3.3.6.1 功能说明

查询玩家称号。

关键字为：QueryRoleTitle

3.3.6.2 输入参数

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	指定角色 ID

3.3.6.3 输出参数

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果。 1-表示命令成功执行。 -1-表示命令执行失败。
2	title	STR	玩家称号, 如果没有, 则为空

返回格式示例:

<pre><?xml version="1.0" encoding="utf-8"?> <Response> <result>1</result> <title>title_test</title> <title>title_test</title> </Response></pre>

3.3.7 玩家称号修改或添加

3.3.7.1 功能说明

修改玩家称号, 如果玩家没有称号, 则增加称号。

关键字为: ChangeRoleTitle

3.3.7.2 输入参数

序号	参数	类型	说明
1	role_id	STR	指定角色名称
2	title_type	STR	玩家称号
3	level	STR	称号的级别

注:

title_type=tangMenEffort

表示哪个类型的称号 (比如: 唐门成就称号)

level=9

表示: 称号的级别。没有则添加有则修改。

3.3.7.3 输出参数

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果。 1-表示命令成功执行。 -1-表示命令执行失败。

返回格式示例：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
</Response>
```

3.3.8 生成宠物

3.3.8.1 功能说明

因某种原因玩家宠物丢失，补偿给玩家一个随机属性的宠物（可以修改设计基本属性）。该功能配合修改属性可补偿玩家一个其所需宠物。

关键字为：AddPet

3.3.8.2 输入参数

序号	参数	类型	说明
1	role_id	INT	指定角色 ID
3	base_type	STR	基本类型
4	pet_type	STR	随从种类

3.3.8.3 输出参数

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果。 1-表示命令成功执行。 -1-表示命令执行失败。

返回格式示例：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
</Response>
```

3.3.9 修改宠物属性

3.3.9.1 功能说明

修改宠物属性。

关键字为：ChangePetAttr

3.3.9.2 输入参数

序号	参数	类型	说明
----	----	----	----

1	role_id	INT	指定角色 ID
3	base_type	STR	基本类型
4	base_grade	INT	玩家可带宠物出战的最基本等级
5	pet_name	STR	随从原名-基本类型
6	pet_grade	INT	宠物等级
7	pet_nickName	STR	随从的昵称
8	pet_style	STR	随从样式
9	pet_portrait	STR	随从肖像
10	pet_ex	STR	随从经验
11	pet_fame	STR	名望
12	pet_xing	STR	五行
13	pet_jing	STR	精元
14	pet_qi	STR	气元
15	pet_shen	STR	神元
16	pet_outer	STR	外修为
17	pet_inner	STR	内修为
18	pullu_tili	STR	体力成长性
19	pullu_neili	STR	内力成长性
20	pullu_qishi	STR	气势成长性
21	pullu_outer	STR	外修成长性
22	pullu_inner	STR	内修成长性
23	pet_amity	STR	亲密度
24	pet_faith	STR	忠诚度
25	pet_life	STR	寿命
26	zhaoshi_id	INT	招式 ID
27	jy_list	STR	绝艺 ID 列表
28	jy1_id	INT	第一绝艺 ID
29	jy2_id	INT	第二绝艺 ID

注：1. (*) 表示必填

2. 随从的基本类型，显示的名字以及对应的发送的名字：

3.3.9.3 输出参数

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果。 1-表示命令成功执行。 -1-表示命令执行失败。

返回格式示例：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
</Response>
```

3.4 角色操作

3.4.1 结束玩家战斗状态

3.4.1.1 功能说明

根据角色名称查询角色并提供结束玩家的战斗状态功能。

关键字为 EndFight

3.4.1.2 输入参数

下表列出了请求该服务的输入参数：

序号	参数	类型	说明
1	role_id	STR	玩家角色名

注:当角色不在战斗状态时也返回成功。

3.4.1.3 返回结果

强制玩家退出战斗，登陆在角色当前地图。

下表列出了请求该服务的输出参数：

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果

3.4.2 删除角色

3.4.2.1 功能说明

根据角色名称查询角色并提供删除该角色功能。

关键字为 DeleteRole

3.4.2.2 输入参数

输入角色名称和网关

下表列出了请求该服务的输入参数：

序号	参数	类型	说明
1	role_id	STR	玩家角色 id

3.4.2.3 返回结果

下表列出了请求该服务的输出参数：

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果

3.4.3 恢复角色

3.4.3.1 功能说明

关键字为 RecoverRole

3.4.3.2 输入参数

输入角色名称和网关

下表列出了请求该服务的输入参数：

序号	参数	类型	说明
1	role_id	STR	玩家角色 id

3.4.3.3 返回结果

下表列出了请求该服务的输出参数：

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果

3.5 角色补偿

3.5.1 武将补偿

3.5.1.1 功能说明

如果玩家武将丢失，那么可以补偿给玩家一个具有相同属性的武将。

关键字为 ChangePet

3.5.1.2 输入参数

输入帐号，角色名称。

下表列出了请求该服务的输入参数：

序号	参数	类型	说明
1	role_id	STR	玩家角色名
2	user_name	STR	账号名称

3.5.1.3 返回结果

3.6 游戏世界操作

3.6.1 发布新闻

3.6.1.1 功能说明

提供了发布和撤销新闻功能，可批量发布新闻，能选择所有区，或所有网通或者电信区，或单区全服，单区单服，可对于新闻，进行次数设置，可以即时或预约发布设置，可以设置链接页面，可以设成其它颜色字体。可以手动解除也可以到时间自动解除。

关键字为 PostNews

3.6.1.2 输入参数

请说明。

3.6.1.3 返回结果

请说明。

3.7 游戏世界维护

3.7.1 设置线上 GM 账号

3.7.1.1 功能说明

设置线上 GM 账号，线上 GM 账号需要线下 GM 进行设置才可以使用，否则无效。

关键字为 SetOLGMAccount

注意：本接口为 GM 内部使用，无需游戏对接，GS 请对接 IpBind 接口

3.7.1.2 输入参数

待设置的账号和密码。

序号	参数	类型	说明
1	user_id	INT	线上 GM 账号
2	password	STR	密码

3.7.1.3 返回结果

下表列出了请求该服务的输出参数：

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果

3.7.2 商城物品显示

3.7.2.1 功能说明

可以得到商城中物品 id、名称、物品位置、价格、描述等信息。

关键字为：IbInfo.

3.7.2.2 输入参数

无

3.7.2.3 输出参数

下表列出了请求该服务的输出参数：

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果
2	count	INT	物品数量
3	item_id	INT	物品 ID
4	item_name	STR	物品名
5	item_location	INT	物品位置
6	description	STR	物品描述

注：3~6 参数反复出现。

3.7.3 商城物品价格配置

3.7.3.1 功能说明

可以线下对商城物品价格进行实时设置和修改。

关键字为：SetIbPrice

此功能支持折扣 限时和限量操作。

3.7.3.2 输入参数

待设置的物品 id 以及价格。

序号	参数	类型	说明
1	item_id	STR	物品 id
2	price	INT	物品价格
3	time	INT	销售时间（秒数）为空或者-1 表示没有限制
4	limit_num	INT	最大数量 为空或者=-1 表示没有限制

3.7.3.3 输出参数

下表列出了请求该服务的输出参数：

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果

返回格式示例：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
```

</Response>

操作前请先将物品下架，操作后在将物品上架

3.7.4 礼包配置

3.7.4.1 功能说明

礼包实际上是一组物品的集合。

关键字为：SetIbBag

3.7.4.2 输入参数

序号	参数	类型	说明
1	bag_id	STR	包 id
2	type	STR	操作类型 0——新增 1——修改 2——删除 3——查询
3	item_id_list	STR	物品 id 列表
4	item_num_list	STR	物品数量列表
5	item_op_list	STR	物品操作参数列表 倚天版：出现概率

注：列表型参数使用半角“,”作为分隔符，如物品 id 列表：item_id_list = 1,2,3

3.7.4.3 输出参数

下表列出了请求该服务的输出参数：

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果

返回格式示例：

修改返回：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
<result>1</result>
</Response>
```

查询结果使用“自适应返回格式”。

3.7.5 商城中道具销售排序榜物品排序

3.7.5.1 功能说明

可以线下对排行榜中的物品进行位置调换，比如第一位和第五位交换位置。

关键字为：SetIbLocation

3.7.5.2 输入参数

待设置的产品 id 以及价格。

序号	参数	类型	说明
1	web_type	STR	页面类型
2	item_id	INT	物品 id
3	pos	INT	物品位置

注：web_type=TopTen 表示销售排行榜物品排序

item_id=1234&pos=10 表示把id=1234的物品放到第10个位置上去（从上到下排，或者从左到右排），如果该位置上有物品，则交换两个物品。

3.7.5.3 输出参数

下表列出了请求该服务的输出参数：

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果

返回格式示例：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
</Response>
```

3.7.6 商城物品排序

3.7.6.1 功能说明

可以线下对商城物品处于游戏中的商城物品位置更改，可以选择任意的位置放置物品。

关键字为：SetIbLocation

3.7.6.2 输入参数

待设置的产品 id 以及价格。

序号	参数	类型	说明
1	pos	STR	商城中位置 ID

注：根据需要排序的商品的数量，参数 1，2 可能会重复出现。

请求示例：pos=57718:102-0-0,57714:102-0-1,57715:102-0-3,57779:102-0-14.

例子实现的是将四个架上物品移到指定位置，如果该位置原来有其它物品，则交换之。

3.7.6.3 输出参数

下表列出了请求该服务的输出参数：

序号	参数	类型	说明
----	----	----	----

1	result	INT	返回结果
---	--------	-----	------

返回格式示例:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
</Response>
```

3.7.7 商城物品上架

3.7.7.1 功能说明

可以线下对商城物品上架设置，即可以将物品放在商城中出售。

关键字为：IbOnSale

3.7.7.2 输入参数

待设置的物品 id。

序号	参数	类型	说明
1	item_id	INT	物品 id
2	pos	STR	物品位置

示例如下:

item_id=57720&pos=102-0-18

需要指定上架的位置，102-0-X 为第一页，103-0-X 为第二页，这个"102-0-X"是游戏中的坐标表示方式

3.7.7.3 输出参数

下表列出了请求该服务的输出参数:

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果

返回格式示例:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
</Response>
```

3.7.8 商城物品下架

3.7.8.1 功能说明

可以线下对商城物品进行下架设置，即可以将物品从商城中移除。

关键字为：IbNotSale

3.7.8.2 输入参数

待设置的物品 id。

序号	参数	类型	说明
1	item_id	INT	物品 id

3.7.8.3 输出参数

下表列出了请求该服务的输出参数：

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果

返回格式示例：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
</Response>
```

3.7.8 动态调整商城物品描述

3.7.8.1 功能说明

可以实时修改商城里物品的描述文字。

关键字为：IbDescript.

此功能因系统实现问题，暂不实现该功能。

3.7.8.2 输入参数

待设置的物品 id 以及描述。

序号	参数	类型	说明
1	item_id	INT	物品 id
2	description	STR	物品描述

3.7.8.3 输出参数

下表列出了请求该服务的输出参数：

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果

返回格式示例：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
</Response>
```

3.7.9 帐户 IP 绑定

3.7.9.1 功能说明

将线上 GM 账号与 ip 绑定，可绑定多个 ip 地址。

关键字为：IpBind

3.7.9.2 输入参数

用户账号以及需绑定的 ip 地址。

序号	参数	类型	说明
1	user_id	STR	账号 ID
2	ip	STR	需绑定的 IP 字符串
3	type	INT	uint64，账号类型值或权限值

注：可绑定任意 ip 地址。并可绑定多个地址，每个地址之间用 “,” (英文)分隔。并可以使用 “*” 做通配符。例如：ip=192.168.41.19,192.41.*.153

3.7.9.3 输出参数

下表列出了请求该服务的输出参数：

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果

返回格式示例：

<pre><?xml version="1.0" encoding="utf-8"?> <Response> <result>1</result> </Response></pre>

3.7.10 活动开启和关闭

3.7.10.1 功能说明

开启和关闭活动。

关键字为 Activity

3.7.10.2 输入参数

序号	参数	类型	说明
1	name	STR	活动名称
2	op	STR	对活动各的操作，开启-open 关闭-close 修改时间-update_time
3	type	STR	0- 非周循环 1- 周循环 2- 预约
4	start_time	STR	开始时间
5	end_time	STR	结束时间

3	param	STR	命令行参数
---	-------	-----	-------

对接口的解释：**name** 为活动名称，比如中秋月饼活动 ActivityWuPinDropControl。圣诞节活动为 ActivityWuPinDropControl。如果活动为一个活动组，其中根据 **id** 作为不同活动的区分，就要在 **param** 中带上 **id**。具体参见示例 6。

op 为对于该活动名及 **id** 指向的活动的操作。目前有如下四种操作：

open-没有时间参数，游戏服务器接到此命令则该活动启动

close-没有时间参数，游戏服务器接到此命令则该活动关闭

update_time-对于周内循环命令，**param** 内参数格式为：**id,week,start_time,end_time**，**start_time** 和 **end_time** 的接口格式为 YYYY-MM-DD hh:mi:ss。

如果为为全天命令，则 **start_time** 和 **end_time** 格式为：YYYY-MM-DD 00:00:00，YYYY-MM-DD 24:00:00

具体实例如下：

1. 中秋月饼活动

开启

Activity?name= ActivityWuPinDropControl&op=open

关闭

Activity?name= ActivityWuPinDropControl&op=close

2. 每周活动时间启动时间修改

//**param** 的格式为：活动 **id**,星期（1-7 代表星期 1 到星期天）,时间

参数：

起始时间，小时：秒：分 hh:mi:ss

终止时间，小时：秒：分 hh:mi:ss

1) 怪物献宝(周循环)

Activity?name=

CampaignSwitch&op=update_time&type=1&start_time=16:30:00&end_time=18:00:00¶m=11, 3,16:30:00,18:00:00

2) 怪物献宝(预约)

Activity?name= CampaignSwitch&op=update_time&type=2&start_time=2009-3-30

16:30:00&end_time=2009-3-30 18:00:00¶m=11, 0, 2009-3-30 16:30:00, 2009-3-30 18:00:00

3.7.10.3 返回结果

下表列出了请求该服务的输出参数：

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果

返回格式示例：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
```

```
<Response>
  <result>1</result>
</Response>
```

3.7.11 查询当前服务器中的活动

3.7.11.1 功能说明

查询当前服务器中的活动

关键字: CurActivityQuery

3.7.11.2 输入参数

无

3.7.11.3 输出参数

下表列出了请求该服务的输出参数:

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果
2	count	INT	活动总数
3	id	INT	活动 id
4	name	STR	活动名称
5	start_time	STR	活动开始时间
6	end_time	STR	活动结束时间
7	start_cmd	STR	启动命令参数
8	end_cmd	STR	结束命令参数
9	circleday	INT	循环时间, 单位为天 0 表示不循环
10	enable	INT	0 表示不允许执行,1 表示允许.当非周期活动结束后该标志自动改为 0
11	can_run	INT	表示星期几开始, 非周循环填 0

返回格式示例:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
  <count>2</count>
  <info>
    <id>1</id>
    <name>抵御妖魔入侵</name>
    <start_time>2009-3-30 15:00:01</start_time>
```



```

        <end_time>2009-3-30 17:00:01</end_time>
        <start_cmd>SetActivityEvent 20 7 'begin'</start_cmd>
        <end_cmd/>
        <circleday>7</circleday>
        <can_run>1</can_run>
        <enable>1</enable>
    </info>
    <info>
        <id>1</id>
        <name>抵御妖魔入侵</name>
        <start_time>2009-3-30 15:00:01</start_time>
        <end_time>2009-3-30 17:00:01</end_time>
        <start_cmd>SetActivityEvent 20 7 'begin'</start_cmd>
        <end_cmd/>
        <circleday>7</circleday>
        <can_run>1</can_run>
        <enable>1</enable>
    </info>
</Response>

```

3.8 活动计划管理指令

3.8.1 查询活动设置

3.8.1.1 功能说明

查询客服服务已设置的活动命令。

关键字：ActivityInfo

3.8.1.2 输入参数

序号	参数	类型	说明
1	today	INT	返回结果

注 today=1 表示查询当天的活动信息；若无此参数或者参数不为 1，则表示所有的活动信息。

3.8.1.3 返回结果

下表列出了请求该服务的输出参数：

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果
2	count	INT	活动总数
3	id	INT	活动 id
4	name	STR	活动名称
5	start_time	STR	活动开始时间
6	end_time	STR	活动结束时间

7	start_cmd	STR	启动命令参数
8	end_cmd	STR	结束命令参数
9	circleday	INT	循环时间，单位为天 0 表示不循环
10	enable	INT	0 表示不允许执行,1 表示允许.当非周期活动结束后该标志自动改为 0

返回格式示例:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
  <count>2</count>
  <info>
    <id>1</id>
    <name>抵御妖魔入侵</name>
    <start_time>2009-3-30 15:00:01</start_time>
    <end_time>2009-3-30 17:00:01</end_time>
    <start_cmd>SetActivityEvent 20 7 'begin'</start_cmd>
    <end_cmd/>
    <circleday>7</circleday>
    <can_run>1</can_run>
  </info>
  <info>
    <id>2</id>
    <name>抵御妖魔入侵 2</name>
    <start_time>2009-3-30 15:00:01</start_time>
    <end_time>2009-3-30 17:00:01</end_time>
    <start_cmd>SetActivityEvent 20 7 'begin'</start_cmd>
    <end_cmd/>
    <circleday>7</circleday>
    <can_run>1</can_run>
  </info>
</Response>
```

3.8.2 修改活动时间

3.8.2.1 功能说明

修改活动的开启和结束时间

关键字: ActivityTime

3.8.2.2 输入参数

序号	参数	类型	说明
1	id	INT	活动 ID
2	start_time	STR	活动开始时间
3	end_time	STR	活动结束时间

3.8.2.3 输出参数

下表列出了请求该服务的输出参数：

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果

返回格式示例：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
</Response>
```

3.8.3 修改活动周期

3.8.3.1 功能说明

修改活动的循环天数,注意必须保证周期数大于活动最大执行天数,否则活动无法正常开启

关键字: ActivityCircle

3.8.3.2 输入参数

序号	参数	类型	说明
1	id	INT	活动 ID
2	circle_day	INT	活动的循环天数

3.8.3.3 输出参数

下表列出了请求该服务的输出参数：

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果

返回格式示例：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
</Response>
```

3.8.4 临时禁用/启用活动设置

3.8.4.1 功能说明

允许使用此命令禁止或启用活动计划的执行

关键字: ActivityEnable

3.8.4.2 输入参数

序号	参数	类型	说明
1	id	INT	活动 ID
2	enable	INT	0 表示不允许执行,1 表示允许.当非周期活动结束后该标志自动改为 0

3.8.4.3 输出参数

下表列出了请求该服务的输出参数:

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果

返回格式示例:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Response>
  <result>1</result>
</Response>
```

3.8.5 新增活动设置

3.8.5.1 功能说明

增加一条新的活动计划

关键字: ActivityAdd

3.8.5.2 输入参数

序号	参数	类型	说明
1	name	STR	名称
2	start_time	STR	开启时间,使用类似 2009-4-9 14:25:00 的格式输入
3	end_time	STR	结束时间,格式同上
4	start_cmd	STR	启动命令.策划提供的活动脚本字符串,下同
5	end_cmd	STR	关闭命令.若无需关闭命令可留空
6	circleday	INT	周期(天为单位),0 表示只执行一次

3.8.5.3 输出参数

下表列出了请求该服务的输出参数:

序号	参数	类型	说明
----	----	----	----

1	result	INT	0 或 1
---	--------	-----	-------

返回格式示例:

<pre><?xml version="1.0" encoding="utf-8"?> <Response> <result>1</result> </Response></pre>

3.8.6 删除活动设置

3.8.6.1 功能说明

删除一条活动计划

关键字: ActivityRemove

3.8.6.2 输入参数

序号	参数	类型	说明
1	id	INT	活动 ID

3.8.6.3 输出参数

下表列出了请求该服务的输出参数:

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果

返回格式示例:

<pre><?xml version="1.0" encoding="utf-8"?> <Response> <result>1</result> </Response></pre>

3.9 活动控制指令

3.9.1 启动活动

3.9.1.1 功能说明

立即启动指定编号的活动,无论该活动在计划表中是否允许执行

关键字: StartActivity

注意: 活动计划中设置的停止时间将起作用,使用此命令时请注意检查活动计划中的相关设置

3.9.1.2 输入参数

序号	参数	类型	说明
1	id	INT	活动 ID

3.9.1.3 输出参数

下表列出了请求该服务的输出参数：

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果

返回格式示例：

<pre><?xml version="1.0" encoding="utf-8"?> <Response> <result>1</result> </Response></pre>

3.9.2 关闭活动

3.9.2.1 功能说明

立即启动指定编号的活动,勿论该活动在计划表中是否允许执行

关键字: StopActivity

3.9.2.2 输入参数

序号	参数	类型	说明
1	id	INT	活动 ID

3.9.2.3 输出参数

下表列出了请求该服务的输出参数：

序号	参数	类型	说明
1	result	INT	返回结果

返回格式示例：

<pre><?xml version="1.0" encoding="utf-8"?> <Response> <result>1</result> </Response></pre>

3.10 高级维护指令

3.10.1 登陆控制指令

3.10.1.1 功能说明

可以关闭或者开放游戏登陆，用来控制玩家的登陆。

3.10.1.2 输入参数

输入参数	说明
服务器 ID	

类型选择	关闭登陆、开启登陆
------	-----------

3.10.1.3 输出参数

序号	说明
1	返回结果（成功、失败）

3.10.2 服务器信息查看

3.10.2.1 功能说明

可以查看游戏服务器的内存、CPU 使用情况。

3.10.2.2 输入参数

输入参数	说明
服务器 ID	

3.10.2.3 输出参数

序号	说明
1	返回内存、CPU 信息

注： 11 CPU 信息和内存信息指游戏 Mserver、Gserver、Rserver 三个程序的内存和 CPU 占用。

3.10.3 停止和重启游戏服务

3.10.3.1 功能说明

提供游戏服务的远程停止，和重启。

3.10.3.2 输入参数

输入参数	说明
服务器 ID	
类型选择	停止服务、重启服务

注： 12 该功能需要二次确认。

注： 13 重启游戏服务包含 Rserver 的重启。

3.10.3.3 输出参数

序号	说明
1	返回结果（成功、失败）

3.10.4 重启 Rserver 服务

3.10.4.1 功能说明

Rserver 是一个相对独立的进程，可能需要单独重启。

3.10.4.2 输入参数

输入参数	说明
服务器 ID	

3.10.4.3 输出参数

序号	说明
1	返回结果（成功、失败）

3.10.5 重启服务器

3.10.5.1 功能说明

重启游戏服务器，即远程执行游戏机器的重启。

3.10.5.2 输入参数

输入参数	说明
服务器 ID	

注： 14 该功能需要二次确认。需要输入验证密码。

3.10.5.3 输出参数

序号	说明
1	返回结果（成功、失败）

3.10.6 更新控制

3.10.6.1 功能说明

为保证游戏服务器的自动更新，和批量更新。

3.10.6.2 输入参数

输入参数	说明
服务器 ID	
文件名	选择需要执行的文件名

注： 15 需要二次确认，并需要输入验证密码！

3.10.6.3 输出参数

序号	说明
1	返回结果（成功、失败）