

7. GM 接口 [选接]

本文档作为 G123 GM 工具接入说明首页，概述了接入 GM 工具，CP 所需要提供的 API 类型和实现规范。接入前登入 Publisher 工具->[G123 接入]->[GM 工具] 查看 API 类型。

7.1 涉及的系统

接入流程：CP 确认接入文档-> 实现 API-> 在Publisher 工具填写 API->GM 工具测试

7.1.1 公告邮件 API

- 功能：该 API 允许发送各种类型的邮件，包括全服邮件、个人邮件、公告板和跑马灯消息。
- 模块：
 - 全服邮件：处理向所有玩家发送全服邮件的功能。
 - 个人邮件：管理向个别玩家发送个人邮件的功能。
 - 公告板：方便在公告板上发布和检索消息。
 - 跑马灯：控制导航页上滚动消息的显示。

7.1.2 玩家管理 API

- 功能：该 API 提供了管理与玩家相关数据的功能。
- 模块：
 - 玩家检索：根据条件搜索特定玩家。
 - 玩家详情查询：获取特定玩家的详细信息。
 - 玩家重命名：运营更改玩家游戏内名称。
 - 玩家日志查询：提供玩家活动日志的访问，用于审计目的。
 - 玩家数据导入：向游戏测试服导入玩家数据。
 - 玩家数据导出：从游戏正式/测试服导出玩家数据进行分析或备份。

7.1.3 常用数据 API

- 功能：该 API 提供常用游戏数据的访问。

- 模块：
 - 游戏区服排行榜数据查询：提供检索游戏服务器排行榜数据的功能。
 - 游戏服务器数据查询：获取与游戏服务器相关的各种信息。
 - 游戏活动结算数据查询：方便检索与游戏活动结算相关的数据。
 - 公会数据查询：允许查询和管理公会相关数据。
 - 公会重命名：支持更改公会名称。
 - 玩家封禁查询：提供玩家封禁信息的访问，用于执行封禁操作。
 - 玩家封禁操作：处理与玩家封禁相关的操作。
 - 拉取道具资源列表：获取可用道具资源的列表。
 - 拉取 AI 礼包条件：方便检索 AI 礼包条件。

7.1.4 高级功能 API

- 功能：该 API 提供特定任务的高级功能。
- 模块：
 - 充值补单/养号：处理充值补偿或账号维护。
 - 拉取充值礼包：获取游戏内当前的充值礼包类型。

7.1.5 CP 接入签名规则

- 本系统交互均通过 Basic 认证方式，gmSecret 由 Publisher 工具生成，开发需谨慎保存，并针对所有接口请求进行 Authorization 验证。

Authorization 生成规则 在 Publisher 工具->[GM 工具]->[GM 工具凭证] 中生成 secret 后，使用 Base64 方式 encode 字符串 \$appId:\$gmSecret，例如：

```
gmSecret := "SECI5Y26ho7VV9avWx9DSSeX4DEeeFNmULG"
appId := "goodgame"
//所以 goodgame 的 Authorization 应该是 "Basic Z29uZGdxbWU6U0VDSXNZMjZobzdWVjldld4OUF"
authorization := fmt.Sprintf("Basic %s", base64.StdEncoding.EncodeToString([]byte(appId:$gmSecret)))
```

- 以下将提供一下常见的实现方式，请按照自己业务需求，框架逻辑实现对应的校验中间件。对于已经实现旧版 Auth 方式想要改为 Basic 认证的 CP 用户，请联系平台对应。

Go

```
import (  
    "crypto/hmac"  
    "crypto/sha256"  
    "encoding/base64"  
    "fmt"  
    "net/url"  
)  
  
const myGmSecret = "Replace with your App ID"  
const myAppId = "Replace with your GM Secret"  
  
func BasicAuthMiddleWare() gin.HandlerFunc {  
    return func(c *gin.Context) {  
        reqAppId, reqSecret, ok := c.Request.BasicAuth()  
        if !ok {  
            unauthorized(c)  
            c.Abort()  
            return  
        }  
        if reqAppId != myAppId | reqSecret != myGmSecret {  
            unauthorized(c)  
            c.Abort()  
            return  
        }  
    }  
}  
  
func unauthorized(c *gin.Context) {  
    type Resp struct {  
        Status int    `json:"status"`  
        Message string `json:"message"`  
    }  
}
```

```
c.JSON(http.StatusUnauthorized, Resp{Message: "Unauthorized request"})
}
```

Python

```
from base64 import b64decode
from fastapi import FastAPI, HTTPException, Request
```

```
app = FastAPI()
```

```
appId = "Replace with your App ID"
```

```
gmSecret = "Replace with your GM Secret"
```

```
@app.middleware("http")
```

```
async def auth_middleware(request: Request, call_next):
```

```
    auth = request.headers.get('Authorization')
```

```
    if not auth:
```

```
        raise HTTPException(status_code=401, detail="Unauthorized request")
```

```
# The Authorization header is in the format: Basic base64encoded(username:password)
```

```
# We need to decode the base64 string and split the username and password
```

```
encoded_credentials = auth.split(' ')[1] # Removes "Basic " to isolate the base64
```

```
decoded_credentials = b64decode(encoded_credentials).decode('utf-8')
```

```
username, password = decoded_credentials.split(':')
```

```
if username != appId or password != gmSecret:
```

```
    raise HTTPException(status_code=401, detail="Unauthorized request")
```

```
response = await call_next(request)
```

```
return response
```

Java

```
import org.springframework.http.HttpStatus;
```

```
import org.springframework.stereotype.Component;
```

```
import org.springframework.web.servlet.HandlerInterceptor;

import javax.servlet.http.HttpServletRequest;
import javax.servlet.http.HttpServletResponse;
import java.util.Base64;
import java.util.StringTokenizer;

@Component
public class BasicAuthInterceptor implements HandlerInterceptor {
    private static final String AUTHORIZATION_HEADER_KEY = "Authorization";
    private static final String AUTHORIZATION_HEADER_PREFIX = "Basic ";
    private static final String myAppId = "Replace with your App ID";
    private static final String myGmSecret = "Replace with your GM Secret";

    @Override
    public boolean preHandle(HttpServletRequest request, HttpServletResponse response,
        String authCredentials = request.getHeader(AUTHORIZATION_HEADER_KEY);
        if (!isUserAuthenticated(authCredentials)) {
            response.setStatus(HttpStatus.UNAUTHORIZED.value());
            response.setContentType("application/json");
            response.getWriter().write("{\"message\":\"Unauthorized request\"}");
            return false;
        }
        return true;
    }

    private boolean isUserAuthenticated(String authCredentials) {
        if (null == authCredentials) {
            return false;
        }

        String encodedCredentials = authCredentials.replaceFirst(AUTHORIZATION_HEADER_PREFIX, "");
        String decodedCredentials = new String(Base64.getDecoder().decode(encodedCredentials));
        StringTokenizer tokenizer = new StringTokenizer(decodedCredentials, ":");
```

```
String appId = tokenizer.nextToken();
String gmSecret = tokenizer.nextToken();
return myAppId.equals(appId) && myGmSecret.equals(gmSecret);
}
}
```

GM Secret 获取 登陆Publisher 工具->GM 工具获取密钥。

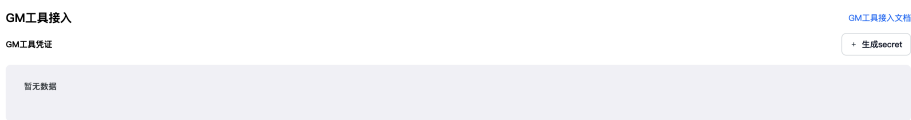


图 1: gm-secret

接入时按照以下参数进行测试

编		
号	字段名	测试值
1	gmSecret	SEC1xXvCkfr1qVhZ2GNWRt2Jk5E5R8hpdEv
2	appId	goodgame
3	Authorization	Basic Z29vZGdhdWU6U0VDMXhYdkNrZlIxcVZoWjJHTldSdDJKazVFNVl4aHBkRXY=

7.1.6 平台请求头定义

- 依据 CP 接入需求以及降低接入时所填写的 Webhook 地址数量的期望，我们仅提供以下两种 HTTP 方法的填写
- 1. 平台获取数据** - 平台将所有需要从 CP 服务器获取数据的接口请求定义为 **GET** 请求，该请求体主要包含 `queryType` 枚举，如：
- 在拉取游戏内道具资源时

编号	枚举类型	枚举名
1	queryType	assets

- 按照特定 CP 的需求，我们会把 queryType 拼接在 header 中，命名为 X-Gm-QueryType，参照拉取道具资源列表

2. 平台创建/修改游戏内资源 - 平台将所有需要在 CP 服务器内创建/修改的请求定义为 **POST** 请求，该请求体主要包含操作类型 **action** 枚举和模板类型 **template** 枚举，如：

创建游戏内全服邮件时

编号	枚举类型	枚举名
1	action	publish
2	template	server_mail

- 按照特定 CP 的需求，我们会把 action 拼接在 header 中，命名为 X-Gm-Action，参照全服邮件
- 按照特定 CP 的需求，我们会把 template 拼接在 header 中，命名为 X-Gm-Template，参照全服邮件

7.2 公告邮件系统

协议说明

- 本文档意图说明接入 G123 GM 工具内的公告邮件系统所提供的操作类型。
- 实现了对应接口后，请将 Webhook 地址填入 Publisher 工具->[GM 工具]->[公告邮件 API] 模块。

action 操作类型枚举

编号	枚举	含义
1	publish	发布全服邮件/个人邮件/公告板/跑马灯
2	offline	下线全服邮件/公告板/跑马灯

template 告知模板类型

编号	枚举	含义
1	server__mail	全服邮件
2	player__mail	个人邮件
3	bulletin	游戏内公告板
4	news__ticker	游戏跑马灯

请求参数 JSON

编号	字段名	类型	必传	描述
1	action	string	true	操作类型
2	template	string	true	告知模板类型
3	data	json	false	具体请求

HTTP 状态码

HTTP 状态码	含义
200 - OK	操作成功
400 - Bad Request	错误请求, 参数不合法或其他原因
401 - Unauthorized	鉴权失败, 未附 API key 或其他原因
402 - Request Failed	参数合法但其他原因请求失败
403 - Forbidden	无权操作资源
404 - Not Found	该资源不可达
409 - Conflict	资源状态与当前请求冲突
500 ~504 - Server Errors	服务器内部错误

7.2.1 全服邮件

全服邮件发送操作

- 调用方法: POST
- 请求方: G123

- 响应方: CP
- 说明: 向游戏内指定服务器内符合条件的玩家发送邮件。
- 验参: CP 接入签名规则
- 请求参数 JSON

编号	字段名	类型	必传	描述
1	action	string	true	操作类型
2	template	string	true	告知模板类型, 固定传 server_mail
3	richTextType	string	true	富文本语法枚举, 需要 CP 实现校验逻辑防止显示错误
4	data	json	true	发布告知 json

data

编号	字段名	类型	必传	描述
1	id	int	true	G123 生成的告知唯一 ID
2	serverIds	array	true	服务器 ID 列表, 为空时发送给全服玩家
3	startTime	int	false	发送时间 13 位时间戳
4	endTime	int	false	结束时间 13 位时间戳
5	levelMin	int	false	最小等级
6	levelMax	int	false	最大等级
7	registeredBefore	int	false	创角时刻小于此时间戳, 即玩家创角时间在此时间之前
8	registeredAfter	int	false	创角时刻大于此时间戳, 即玩家创角时间在此时间之后
9	extends	json	false	cp 自定义字段, 默认为空
10	mail	array	true	邮件内容
11	assets	array	false	邮件附件

mail

编 号	字段名	类型	必传	描述
1	language	string	true	参考语言枚举
2	header	string	true	邮件标题
3	content	string	true	邮件内容
4	bannerLink	string	false	背景图片链接

assets

编号	字段名	类型	必传	描述
1	itemId	string	true	道具/资源 ID
2	num	int	true	道具/资源数量

- 请求样例

```
curl --location --request POST 'https://goodgame.jp/api' \
--header 'Accept: application/json' \
--header 'Content-Type: application/json' \
--header 'X-Gm-Action: publish' \
--header 'X-Gm-Template: server_mail' \
--header 'Authorization: Basic Z29vZGdhbWU6U0VDMXhYdkNrZlIxcVZoWjJHTldSdDJKazVFNVl4aHBk' \
--data-raw '{
  "action": "publish",
  "template": "server_mail",
  "richTextType": "BBCode",
  "data": {
    "id": 10005,
    "serverIds": [
      1380420001,
      1380420002
    ],
    "startTime": 1646390400000,
    "endTime": 1646736000000,
  }
}
```

```

    "levelMin":0,
    "levelMax":60,
    "registeredBefore":1646390400000,
    "mail":[
      {
        "language":"en",
        "header":"Welcome to Seirei Server!",
        "content":"Fight for glory in a magical realm on this server.",
        "bannerLink":"https://example.com/seirei_bg.jpg"
      },
      {
        "language":"ja",
        "header":"Seirei サーバーへようこそ! ",
        "content":" このサーバーで魔法の世界で栄光を戦いましょう。",
        "bannerLink":"https://example.com/seirei_bg.jpg"
      }
    ],
    "assets":[
      {
        "itemId":"copper",
        "num":1000
      },
      {
        "itemId":"10005",
        "num":1000
      }
    ]
  }
}'

```

- 响应样例

```

{
  "status": 0,

```



```
"data": [10005, 100006]
}'
```

- 响应样例

```
{
  "status": 0,
  "message": " 下线成功"
}
```

7.2.2 个人邮件

个人邮件发送操作

- 调用方法: POST
- 请求方: G123
- 响应方: CP
- 说明: 指定玩家 ID 向部分玩家发送邮件, 此处 playerId 为能索引到该玩家角色的唯一 ID
- 验参: CP 接入签名规则
- 请求参数 JSON

编号	字段名	类型	必传	描述
1	action	string	true	操作类型
2	template	string	true	告知模板类型, 固定传 player_mail
3	richTextType	string	true	富文本语法枚举, 需要 CP 实现校验逻辑防止显示错误
4	data	json	true	发布告知 json

data

编号	字段名	类型	必传	描述
1	id	int	true	G123 生成的告知唯一 ID
2	playerIds	array	true	玩家 ID 列表, 仅玩家邮件必传
3	sendTime	int	false	发送时间 13 位时间戳

编号	字段名	类型	必传	描述
4	extends	json	false	cp 自定义字段, 默认为空
5	mail	array	true	邮件内容
6	assets	array	false	邮件附件

mail

编号	字段名	类型	必传	描述
1	language	string	true	参考语言枚举
2	header	string	true	邮件标题
3	content	string	true	邮件内容
4	bannerLink	string	false	背景图片链接

assets

编号	字段名	类型	必传	描述
1	itemId	string	true	道具/资源 ID
2	num	int	true	道具/资源数量

- 响应参数 JSON

编号	字段名	类型	必传	描述
1	status	int	true	响应状态码
2	message	string	true	响应信息, 用户可自定义

- 请求样例

```
curl --location --request POST 'https://goodgame.jp/api' \
--header 'Accept: application/json' \
--header 'Content-Type: application/json' \
--header 'X-Gm-Action: publish' \
```

```
--header 'X-Gm-Template: player_mail' \
--header "Authorization: Basic Z29vZGdhdWU6U0VDMXhYdkNrZlIxcVZoWjJHTldSdDJKazVFNVl4aHBk
--data-raw '{
  "action": "publish",
  "template": "player_mail",
  "richTextType": "BBCode",
  "data": {
    "id": 10005,
    "playerIds": [
      "123",
      "456",
      "789"
    ],
    "sendTime": 1646304000000,
    "mail": [
      {
        "language": "en",
        "header": "Welcome to Seirei!",
        "content": "Fight for glory in a magical realm.",
        "bannerLink": "https://example.com/seirei_bg.jpg"
      },
      {
        "language": "ja",
        "header": "Seirei へようこそ! ",
        "content": " 魔法の世界で栄光を戦いましょう。",
        "bannerLink": "https://example.com/seirei_bg.jpg"
      }
    ],
    "assets": [
      {
        "itemId": "copper",
        "num": 1000
      },

```

```
        {
            "itemId": "10005",
            "num": 1000
        }
    ]
}
```

- 响应样例

```
{
    "status": 0,
    "message": " 发布成功"
}
```

7.2.3 公告板

公告板发送操作

- 调用方法: POST
- 请求方: G123
- 响应方: CP
- 说明: 向游戏内指定服务器内符合条件的玩家展示公告板。
- 验参: CP 接入签名规则
- 请求参数 JSON

编号	字段名	类型	必传	描述
1	action	string	true	操作类型 publish/edit
2	template	string	true	告知模板类型, 固定传 bulletin
3	richTextType	string	true	富文本语法枚举, 需要 CP 实现校验逻辑防止显示错误
4	data	json	true	发布告知 json

data

编号	字段名	类型	必传	描述
1	id	int	true	G123 生成的告知唯一 ID
2	serverIds	array	true	为空时默认展现给全服玩家
3	startTime	int	true	开始时间 13 位时间戳
4	endTime	int	true	结束时间 13 位时间戳
5	levelMin	int	false	玩家最小等级
6	levelMax	int	false	玩家最大等级
7	extends	json	false	cp 自定义字段, 默认为空
8	bulletin	array	true	公告板内容
9	assets	array	false	公告板附件

bulletin

编号	字段名	类型	必传	描述
1	language	string	true	参考语言枚举
2	header	string	true	公告板标题
3	content	string	true	公告板内容
4	tag	string	false	公告板标签
5	bannerLink	string	false	背景图片

assets

编号	字段名	类型	必传	描述
1	itemId	string	true	道具/资源 ID
2	num	int	true	道具/资源数量

- 响应参数 JSON

编号	字段名	类型	必传	描述
1	status	int	false	响应状态码, 用户可自定义

编号	字段名	类型	必传	描述
2	message	string	false	响应信息，用户可自定义

- 请求样例

```
curl -X 'POST' \
  'https://goodgame.jp/api' \
  -H 'Accept: application/json' \
  -H 'Content-Type: application/json' \
  -H 'X-Gm-Action: publish' \
  -H 'X-Gm-Template: bulletin' \
  -H "Authorization: Basic Z29vZGdjbWU6U0VDMXhYdkNrZlIxcVZoWjJHTldSdDJKazVFNVl4aHBkRXY=" \
  -d '{
    "action": "publish",
    "template": "bulletin",
    "richTextType": "BBCode",
    "data": {
      "id": 12345,
      "serverIds": [
        1380420001,
        1380420002
      ],
      "startTime": 1677734473000,
      "endTime": 1677734473000,
      "levelMin": 10,
      "levelMax": 100,
      "bulletin": [
        {
          "language": "en",
          "header": "New Game Event Launch in Seirei!",
          "content": "Join us for an exciting new game event in Seirei, featuring",
          "tag": "Event",
          "bannerLink": "https://example.com/seirei_event_en.png"
        }
      ]
    }
  }
```

```
    },
    {
      "language": "ja",
      "header": "Seirei 新しいイベントの開催!",
      "content": "Seirei で新しいエキサイティングなゲームイベントに参加し、独占的",
      "tag": " イベント",
      "bannerLink": "https://example.com/seirei_event_ja.png"
    }
  ]
}
```

- 响应样例

```
{
  "status": 0,
  "message": " 发布成功"
}
```

公告板下线操作

- 调用方法: POST
- 请求方: G123
- 响应方: CP
- 说明: 将指定 ID 的公告板进行下线操作。
- 验参: CP 接入签名规则
- 请求参数 JSON

编号	字段名	类型	必传	描述
1	action	string	true	操作类型, 固定传 offline
2	template	string	true	告知模板类型
3	data	intArray	true	告知 ID 列表

- 响应参数 JSON

编号	字段名	类型	必传	描述
1	status	int	false	响应状态码, 用户可自定义
2	message	string	false	响应信息, 用户可自定义

- 请求样例

```
curl --location --request POST 'https://goodgame.jp/api' \
--header 'Accept: application/json' \
--header 'Content-Type: application/json' \
--header 'X-Gm-Action: offline' \
--header 'X-Gm-Template: bulletin' \
--header 'Authorization: Basic Z29vZGdhdWU6U0VDMXhYdkNrZlIxcVZoWjJHTldSdDJKazVFNVl4aHBk' \
--data-raw '{
  "action": "offline",
  "template": "bulletin",
  "data": [10005, 100006]
}'
```

- 响应样例

```
{
  "status": 0,
  "message": " 下线成功"
}
```

7.2.4 跑马灯

跑马灯发送操作

- 调用方法: POST
- 请求方: G123
- 响应方: CP
- 说明: 向游戏内指定服务器内符合条件的玩家展示跑马灯。
- 验参: CP 接入签名规则

- 请求参数 JSON

编号	字段名	类型	必传	描述
1	action	string	true	操作类型 publish/edit
2	template	string	true	告知模板类型, 固定传 news_ticker
3	data	json	true	发布告知 json

data

编号	字段名	类型	必传	描述
1	id	int	true	G123 生成的告知唯一 ID
2	serverIds	array	true	服务器 ID 列表
3	startTime	int	true	开始时间 13 位时间戳
4	endTime	int	true	结束时间 13 位时间戳
5	levelMin	int	false	玩家最小等级
6	levelMax	int	false	玩家最大等级
7	interval	int	true	播放间隔, 单位分钟, 为 0 时仅播放 frequency 次
8	frequency	int	true	每回播放频次, 单位条数
9	extends	json	false	cp 自定义字段, 默认为空
10	newsTicker	array	true	告知内容

newsTicker		编号		字段名		类型		必传		描述		- :— :— :— :								
												1		language		string		true		参考语言
枚举		2		content		string		true		跑马灯内容										

- 响应参数 JSON

编号	字段名	类型	必传	描述
1	status	int	false	响应状态码，用户可自定义
2	message	string	false	响应信息，用户可自定义

- 请求样例

```

curl -X POST 'https://goodgame.jp/api' \
-H 'Accept: application/json' \
-H 'Content-Type: application/json' \
-H 'X-Gm-Action: publish' \
-H 'X-Gm-Template: news_ticker' \
-H 'Authorization: Basic Z29vZGdhdWU6U0VDMXhYdkNrZlIxcVZoWjJHTldSdDJKazVFNVI4aHBkRXY='
-d '{
  "action": "publish",
  "template": "news_ticker",
  "data": {
    "id": 12345,
    "serverIds": [1380420001, 1380420002],
    "startTime": 1677734473000,
    "endTime": 1677734475000,
    "levelMin": 10,
    "levelMax": 100,
    "interval": 0,
    "frequency": 2,
    "extends": {},
    "newsTicker": [
      {
        "language": "en",
        "content": "Join us for an exciting new game event in Seirei, featuring exclusi
      },
      {
        "language": "ja",
        "content": "Seirei で新しいエキサイティングなゲームイベントに参加し、独占的な報酬と
      }
    ]
  }
}'

```

- 响应样例

```
{
  "status": 0,
  "message": " 发布成功"
}
```

跑马灯下线操作

- 调用方法: POST
- 请求方: G123
- 响应方: CP
- 说明: 将指定 ID 的跑马灯进行下线操作。
- 验参: CP 接入签名规则
- 请求参数 JSON

编号	字段名	类型	必传	描述
1	action	string	true	操作类型, 固定传 offline
2	template	string	true	告知模板类型
3	data	intArray	true	告知 ID 列表

- 响应参数 JSON

编号	字段名	类型	必传	描述
1	status	int	false	响应状态码, 用户可自定义
2	message	string	false	响应信息, 用户可自定义

- 请求样例

```
curl --location --request POST 'https://goodgame.jp/api' \
--header 'Accept: application/json' \
--header 'Content-Type: application/json' \
--header 'X-Gm-Action: offline' \
--header 'X-Gm-Template: news_ticker' \
--header 'Authorization: Basic Z29vZGdhbWU6U0VDMXhYdkNrZlIxcVZoWjJHTldSdDJKazVFNVl4aHBk' \
--data-raw '{
  "action": "offline",
  "template": "news_ticker",
  "data": [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100]
```

```
"template": "news_ticker",
"data": [10005, 100006]
}'
```

- 响应样例

```
{
  "status": 0,
  "message": " 下线成功"
}
```

7.3 玩家管理系统

协议说明

- 本文档意图说明接入 G123 GM 工具内的玩家管理系统所提供的操作类型。
- 实现了对应接口后，请将 Webhook 地址填入Publisher 工具->[GM 工具]->[玩家管理 API] 模块。

action 操作类型枚举

编号	枚举	含义
1	rename	玩家重命名
1	import	玩家数据导入

queryType 获取类型枚举

编号	枚举	含义
1	players	获取玩家列表
2	player_details_tabs	获取 CP 支持的玩家详情数据类型，本文档只提供协议规范和样例，具体实现需要 CP 与运营共同商讨制订。
3	player_details	获取指定类型的玩家数据详情。
4	players	玩家数据操作
5	item_logs	获取玩家道具流水日志

编号	枚举	含义
6	login_logs	获取玩家登录登出日志
7	event_logs	获取玩家活动日志
8	mail_logs	获取玩家邮件日志
9	player_data_export	获取玩家数据导出 JSON

HTTP 状态码

HTTP 状态码	含义
200 - OK	操作成功
400 - Bad Request	错误请求, 参数不合法或其他原因
401 - Unauthorized	鉴权失败, 未附 API key 或其他原因
402 - Request Failed	参数合法但其他原因请求失败
403 - Forbidden	无权操作资源
404 - Not Found	该资源不可达
409 - Conflict	资源状态与当前请求冲突
500 ~504 - Server Errors	服务器内部错误

7.3.1 玩家检索获取

获取玩家列表

- 调用方法: GET
- 请求方: G123
- 响应方: CP
- 说明: G123 平台获取玩家列表
- 验参: CP 接入签名规则
- 请求参数 Query

编号	字段名	类型	必传	描述
1	queryType	string	true	默认传 players
2	page	int	true	页码, 从 1 开始

编号	字段名	类型	必传	描述
3	pageSize	int	true	页面大小
4	serverId	int	false	玩家所在服务器 ID
5	nicknameFuzz	string	false	玩家昵称, 模糊搜索
6	userId	string	false	玩家 ID 或者 G123ID

- 响应参数

编号	字段名	类型	必传	描述
1	status	int	false	响应状态码, 用户可自定义
2	message	string	false	响应信息, 用户可自定义
3	data	json	true	玩家列表

data | 编号 | 字段名 | 类型 | 必传 | 描述 | |:-|:—|:-|:—|:-|:—| | 1 | total | int | true | 总数 | | 2 | elements | array | true | 玩家列表 |

elements | 编号 | 字段名 | 类型 | 必传 | 描述 | |:-|:—|:-|:—|:-|:—|:—| | 1 | playerId | string | true | 玩家 ID | | 2 | g123Id | string | true | G123 平台 ID | | 3 | nickname | string | true | 玩家昵称 | | 4 | serverId | int | true | 服务器 ID | | 5 | registeredAt | int | true | 创角时间, 13 位时间戳 (ms) | | 6 | lastLoginAt | int | true | 上一次登录时间, 13 位时间戳 (ms) | | 7 | lastLoginIp | string | true | 上次登录 ip | | 8 | banType | string | false | 账号封禁类型: 封禁 (lock)/禁言 (mute) |

- 请求样例

```
curl -X GET 'https://goodgame.jp/api' \
-H 'Accept: application/json' \
-H 'X-Gm-QueryType: players' \
-H 'Authorization: Basic Z29vZGdhdWU6U0VDMXhYdkNrZlIxcVZoWjJHTldSdDJKazVFNVl4aHBkRXY=' \
-d 'queryType=players&page=1&pageSize=100&serverId=123&nicknameFuzz=John&userId=1234'
```

- 响应样例

```
{
  "status": 0,
```

```
"message": " 查询成功",
"data": {
  "total": 2,
  "elements": [
    {
      "playerId": "1234",
      "g123Id": "g123-123456",
      "nickname": "John Marston",
      "serverId": 123,
      "registeredAt": 1643218800000,
      "lastLoginAt": 1648304400000,
      "lastLoginIp": "127.0.0.1"
    },
    {
      "playerId": "789012",
      "g123Id": "g1234JP",
      "nickname": "John Smith",
      "serverId": 123,
      "registeredAt": 1643295600000,
      "lastLoginAt": 1648381200000,
      "lastLoginIp": "127.0.0.2",
      "banType": "lock"
    }
  ]
}
```

7.3.2 玩家详情查询获取

获取玩家详情数据类型

- 调用方法: GET
- 请求方: G123
- 响应方: CP

- 说明: G123 平台获取玩家列表
- 验参: CP 接入签名规则
- 请求参数 Query

编号	字段名	类型	必传	描述
1	queryType	string	true	默认传 player_details_tabs

- 响应参数

编号	字段名	类型	必传	描述
1	status	int	false	响应状态码, 用户可自定义
2	message	string	false	响应信息, 用户可自定义
3	data	array	true	详情枚举列表

data

编号	字段名	类型	必传	描述
1	tabEnum	string	true	详情 TAB 枚举, 由运营和 CP 制定
2	tabType	string	true	TAB 类型: 信息页 (infos_page) / 道具页 (assets_page)
3	tabName	string	true	TAB 名称, 由运营提供

- 请求样例

```
curl -X GET \
  'https://goodgame.jp/api?queryType=player_details_tabs \
  -H 'Accept: application/json' \
  -H 'Authorization: Basic Z29vZGdhbWU6U0VDMXhYdkNrZlIxcVZoWjJHTldSdDJKazVFNVI4aHBkRXY=
  -H 'X-Gm-QueryType: player_details_tabs'
```

- 响应样例

```
{
  "status": 0,
```

```
"message": "Success",
"data": [
  {
    "tabEnum": "primary_tab",
    "tabType": "infos_page",
    "tabName": " 基本情報"
  },
  {
    "tabEnum": "attributes_tab",
    "tabType": "infos_page",
    "tabName": " 属性情報"
  },
  {
    "tabEnum": "inventory_tab",
    "tabType": "assets_page",
    "tabName": " バッグ"
  }
]
```

玩家详情页数据获取

- 调用方法: GET
- 请求方: G123
- 响应方: CP
- 说明: G123 平台按照先前获取的 tabEnum 拉取详情页数据
- 验参: CP 接入签名规则
- 请求参数 Query

编号	字段名	类型	必传	描述
1	queryType	string	true	默认传 player_details
2	tabEnum	string	true	通过 player_details_tabs 获取的枚举类型
3	playerId	string	true	玩家 ID

- 响应参数, 当 tabEnum 类型为 infos_page 时

编号	字段名	类型	必传	描述
1	status	int	false	响应状态码, 用户可自定义
2	message	string	false	响应信息, 用户可自定义
3	data	array	true	详情 MODAL 列表

data | 编号 | 字段名 | 类型 | 必传 | 描述 | |:-|:-----|:---|:---|:-----| | 1 | modalName | string | true | MODAL 名称, 由运营提供 | | 2 | modalInfos | array | true | MODAL 内展示详情 |

data | 编号 | 字段名 | 类型 | 必传 | 描述 | |:-|:-----|:---|:---|:-----| | 1 | modalItem | string | true | MODAL 内条目名称, 由运营提供 | | 2 | modalContent | string | true | MODAL 内条目内容, 由 CP 返回对应内容 |

- 请求样例

```
curl -X GET \
-H 'Accept: application/json' \
-H 'Authorization: Basic Z29vZGdhbWU6U0VDMXhYdkNrZlIxcVZoWjJHTldSdDJKazVFNVI4aHBkRXY=' \
-H 'X-Gm-QueryType: player_details' \
https://goodgame.jp/api?queryType=player_details&tabEnum=primary_tab&playerId=123456
```

- 响应样例

```
{
  "status":0,
  "message":"OK",
  "data":[
    {
      "modalName":" 基本",
      "modalInfos":[
        {
          "modalItem":" アカウント",
          "modalContent":"G1H8HUCLP"
```

```
    },  
    {  
        "modalItem": "チャンネル",  
        "modalContent": "G123"  
    },  
    {  
        "modalItem": "プレイヤー ID",  
        "modalContent": "JP819082058"  
    },  
    {  
        "modalItem": "サーバー",  
        "modalContent": "S191"  
    },  
    {  
        "modalItem": "プレイヤー名",  
        "modalContent": "PlayerwAfMuZQ"  
    },  
    {  
        "modalItem": "レベル",  
        "modalContent": "40"  
    },  
    {  
        "modalItem": "vip",  
        "modalContent": "7"  
    },  
    {  
        "modalItem": "vipExp",  
        "modalContent": "560"  
    },  
    {  
        "modalItem": "チャージ",  
        "modalContent": "5990"  
    }  
}
```

```
    ]  
  },  
  {  
    "modalName": "  通貨",  
    "modalInfos": [  
      {  
        "modalItem": "  精靈石",  
        "modalContent": "742443"  
      },  
      {  
        "modalItem": "  精力",  
        "modalContent": "50"  
      },  
      {  
        "modalItem": "  靈芝",  
        "modalContent": "0"  
      },  
      {  
        "modalItem": "  玉液",  
        "modalContent": "742443"  
      },  
      {  
        "modalItem": "  仙玉",  
        "modalContent": "50"  
      },  
      {  
        "modalItem": "  彩玉",  
        "modalContent": "0"  
      },  
      {  
        "modalItem": "  祈灵",  
        "modalContent": "742443"  
      },  
    ],  
  },  
}
```



```
{
  "modalItem": " 名望",
  "modalContent": "50"
},
{
  "modalItem": " 修为",
  "modalContent": "34405791"
}
]
},
{
  "modalName": " 時間",
  "modalInfos": [
    {
      "modalItem": " 開服時間",
      "modalContent": "2023-04-02 17:35:00"
    },
    {
      "modalItem": " 創角時間",
      "modalContent": "2023-04-04 15:47:10"
    },
    {
      "modalItem": " 最後登錄",
      "modalContent": "2023-04-19 14:45:37"
    },
    {
      "modalItem": " 最後活躍",
      "modalContent": "2023-04-19 14:47:33"
    },
    {
      "modalItem": " 月卡到期",
      "modalContent": "0"
    }
  ]
}
```

```
    ]
  }
]
}
```

- 响应参数, 当 tabEnum 类型为 assets_page 时

编号	字段名	类型	必传	描述
1	status	int	false	响应状态码, 用户可自定义
2	message	string	false	响应信息, 用户可自定义
3	data	array	true	详情 MODAL 列表

data | 编号 | 字段名 | 类型 | 必传 | 描述 | |:-|:-----|:-|:---|:-----| | 1 |
modalName | string | true | MODAL 名称, 由运营提供 | | 2 | modalInfos | array
| true | MODAL 内展示详情 |

data | 编号 | 字段名 | 类型 | 必传 | 描述 | |:-|:-----|:-|:---|:-----| | 1 |
modalItem | string | true | asset 名称 | | 2 | modalContent | string | true |
asset 数目 | | 3 | thumbnailLink | string | false | asset 图标链接 |

- 请求样例

```
curl -X GET \
-H 'Accept: application/json' \
-H 'Authorization: Basic Z29vZGdhbWU6U0VDMXhYdkNrZlIxcVZoWjJHTldSdDJKazVFNVI4aHBkRXY=' \
-H 'X-Gm-QueryType: player_details' \
https://goodgame.jp/api?queryType=player_details&tabEnum=inventory_tab&playerId=12345
```

- 响应样例

```
{
  "status": 0,
  "message": "OK",
  "data": [
    {
      "modalName": " 全部",
```

```
    "modalInfos": [  
      {  
        "modalItem": "  生命药水",  
        "modalContent": "80",  
        "thumbnailLink": "https://goodgamecdn.jp/potions.png"  
      },  
      {  
        "modalItem": "  阔剑",  
        "modalContent": "2",  
        "thumbnailLink": "https://goodgamecdn.jp/claymore.png"  
      },  
      {  
        "modalItem": "  长剑",  
        "modalContent": "1",  
        "thumbnailLink": "https://goodgamecdn.jp/sword.png"  
      },  
      {  
        "modalItem": "  魔法药水",  
        "modalContent": "20",  
        "thumbnailLink": "https://goodgamecdn.jp/magic_potion.png"  
      }  
    ]  
  },  
  {  
    "modalName": "  武器",  
    "modalInfos": [  
      {  
        "modalItem": "  阔剑",  
        "modalContent": "2",  
        "thumbnailLink": "https://goodgamecdn.jp/claymore.png"  
      },  
      {  
        "modalItem": "  长剑",
```

```

        "modalContent": "1",
        "thumbnailLink": "https://goodgamecdn.jp/sword.png"
    }
]
},
{
    "modalName": " くすり",
    "modalInfos": [
        {
            "modalItem": " 生命药水",
            "modalContent": "80",
            "thumbnailLink": "https://goodgamecdn.jp/potions.png"
        },
        {
            "modalItem": " 魔法药水",
            "modalContent": "20",
            "thumbnailLink": "https://goodgamecdn.jp/magic_potion.png"
        }
    ]
}
]
}

```

7.3.3 玩家重命名操作

玩家详情页数据获取

- 调用方法: POST
- 请求方: G123
- 响应方: CP
- 说明: G123 平台修改游戏玩家数据
- 验参: CP 接入签名规则
- 请求参数 JSON

编号	字段名	类型	必传	描述
1	action	string	true	操作类型 rename
2	template	string	true	玩家数据模板类型 players
3	data	JSON	true	重命名数据

data | 编号 | 字段名 | 类型 | 必传 | 描述 | |:-|:-|:-|:-|:-| | 1 | playerId
| string | true | 玩家 ID | | 2 | nickname | string | true | 新的玩家昵称 |

- 响应参数 JSON

编号	字段名	类型	必传	描述
1	status	int	false	响应状态码，用户可自定义
2	message	string	false	响应信息，用户可自定义

- 请求样例

```
curl -X PUT 'https://goodgame.jp/api' \
-H 'Accept: application/json' \
-H 'Content-Type: application/json' \
-H 'X-Gm-Action: rename' \
-H 'X-Gm-Template: players' \
-H 'Authorization: Basic Z29vZGdhbWU6U0VDMXhYdkNrZlIxcVZoWjJHTldSdDJKazVFNVI4aHBkRXY=' \
-d '{
  "action": "rename",
  "template": "players",
  "data": {
    "playerId": "12345",
    "nickname": "NewNickname"
  }
}'
```

- 响应样例

```
{
  "status": 0,
```

```
"message": " 玩家昵称更新成功"
}
```

CP 可以与运营商确认后，按自己游戏逻辑实现，假设运营没有特殊的重命名需求，可以恢复为默认玩家名，并发送 改名券道具邮件到玩家邮箱中。如果运营明确指定了新的玩家昵称，则 CP 侧需要做好重名校验，比如：

```
HTTP/1.1 409 Conflict
Content-Type: application/json
```

```
{
  "status": 1001,
  "message": " 玩家昵称已存在"
}
```

7.3.4 玩家日志查询获取

获取玩家道具流水日志

- 调用方法：GET
- 请求方：G123
- 响应方：CP
- 说明：G123 平台获取玩家道具流水日志
- 验参：CP 接入签名规则
- 请求参数 Query

编号	字段名	类型	必传	描述
1	queryType	string	true	默认传 item_logs
2	playerId	string	true	玩家 ID
3	page	int	true	页码，从 1 开始
4	pageSize	int	true	页面大小
5	startTime	int	true	开始时间，13 位时间戳（ms）
6	endTime	int	true	结束时间，13 位时间戳（ms）

编号	字段名	类型	必传	描述
7	itemAction	string	true	行为枚举：获取 (acquired)/消耗 (consumed)/全部 (all)
8	item	string	false	道具 ID (精准) 或道具名 (模糊搜索)

• 响应参数

编号	字段名	类型	必传	描述
1	status	int	false	响应状态码，用户可自定义
2	message	string	false	响应信息，用户可自定义
3	data	json	true	玩家列表

data | 编号 | 字段名 | 类型 | 必传 | 描述 | |:-|:—|:-|:—|:-| | 1 | total | int | true | 总数 | | 2 | elements | array | true | 日志列表 |

elements | 编号 | 字段名 | 类型 | 必传 | 描述 | |:-|:—|:-|:—|:-| | 1 | itemId | string | true | 道具 ID | | 2 | itemName | string | true | 道具名 | | 3 | itemAction | string | true | 行为枚举：获取 (acquired)/消耗 (consumed) | | 4 | amount | int | true | 变动数量 | | 5 | quantity | int | true | 变动后数量 | | 6 | changeModule | string | true | 变动模块，例：战斗奖励，活动奖励 | | 7 | changeReason | string | true | 变动原因，例：竞技场挑战，五月七日连续登陆活动 | | 8 | changeTime | int | true | 变动时间 |

• 请求样例

```
curl -X GET 'https://goodgame.jp/api?queryType=player_logs&playerId=123456&page=1&pageS
-H 'Accept: application/json' \
-H 'X-Gm-QueryType: item_logs' \
-H 'Authorization: Basic Z29vZGdhbWU6U0VDMXhYdkNrZlIxcVZoWjJHTldSdDJKazVFNVI4aHBkRXY=
```

• 响应样例

```
{
  "status": 0,
  "message": " 查询成功",
```

```
"data": {
  "total": 2,
  "elements": [
    {
      "itemId": "1001",
      "itemName": " 生命药水",
      "itemAction": "acquired",
      "amount": 10,
      "quantity": 10,
      "changeModule": " 战斗获得",
      "changeReason": " 完成任务 '击败哥布林王'",
      "changeTime": 1677734473000
    },
    {
      "itemId": "1001",
      "itemName": " 生命药水",
      "itemAction": "consumed",
      "amount": 2,
      "quantity": 8,
      "changeModule": " 道具使用",
      "changeReason": " 战斗中使用",
      "changeTime": 1677734474000
    }
  ]
}
```

获取玩家登陆登出日志

- 调用方法: GET
- 请求方: G123
- 响应方: CP
- 说明: G123 平台获取玩家登陆登出日志
- 验参: CP 接入签名规则

• 请求参数 Query

编号	字段名	类型	必传	描述
1	queryType	string	true	默认传 login_logs
2	playerId	string	true	玩家 ID
3	page	int	true	页码, 从 1 开始
4	pageSize	int	true	页面大小
5	startTime	int	true	开始时间, 13 位时间戳 (ms)
6	endTime	int	true	结束时间, 13 位时间戳 (ms)

• 响应参数

编号	字段名	类型	必传	描述
1	status	int	false	响应状态码, 用户可自定义
2	message	string	false	响应信息, 用户可自定义
3	data	json	true	玩家列表

data | 编号 | 字段名 | 类型 | 必传 | 描述 | |:-|:—|:-|:—|:—|:-| | 1 | total | int | true | 总数 | | 2 | elements | array | true | 日志列表 |

elements | 编号 | 字段名 | 类型 | 必传 | 描述 | |:-|:—|:-|:—|:—|:-|:—| | 1 | g123Id | string | true | g123 平台 ID | | 2 | nickname | string | true | 玩家昵称 | | 3 | logType | string | true | 类型枚举: 登录 (login)/ 登出 (logout) | | 4 | time | int | true | 操作时间, 13 位时间戳 (ms) | | 5 | ip | string | true | 操作 IP |

• 请求样例

```
curl -X GET \
  'https://goodgame.jp/api?playerId=12345&page=1&pageSize=10&startTime=1677734473000&endTime=1677734473000' \
  -H 'Accept: application/json' \
  -H 'Authorization: Basic Z29vZGdhbWU6U0VDMXhYdkNrZlIxcVZoWjJHTldSdDJKazVFNVl4aHBkRXZlbnRlcw==' \
  -H 'X-Gm-QueryType: login_logs'
```

• 响应样例

```
{
  "status": 200,
  "message": "Success",
  "data": {
    "total": 2,
    "elements": [
      {
        "g123Id": "1234567890",
        "nickname": "JohnDoe123",
        "logType": "login",
        "time": 1648976400000,
        "ip": "192.168.1.1"
      },
      {
        "g123Id": "1234567890",
        "nickname": "JohnDoe123",
        "logType": "logout",
        "time": 1648976800000,
        "ip": "192.168.1.1"
      }
    ]
  }
}
```

获取玩家活动日志

- 调用方法: GET
- 请求方: G123
- 响应方: CP
- 说明: G123 平台获取玩家活动日志
- 验参: CP 接入签名规则
- 请求参数 Query

编号	字段名	类型	必传	描述
1	queryType	string	true	默认传 event_logs
2	playerId	string	true	玩家 ID
3	page	int	true	页码, 从 1 开始
4	pageSize	int	true	页面大小
5	startTime	int	true	开始时间, 13 位时间戳 (ms)
6	endTime	int	true	结束时间, 13 位时间戳 (ms)
7	event	string	false	活动名 (模糊) 或活动 ID (精准)

- 响应参数

编号	字段名	类型	必传	描述
1	status	int	false	响应状态码, 用户可自定义
2	message	string	false	响应信息, 用户可自定义
3	data	json	true	玩家列表

data | 编号 | 字段名 | 类型 | 必传 | 描述 | |:-|:—|:—|:-|:-| | 1 | total | int | true | 总数 | | 2 | elements | array | true | 日志列表 |

elements | 编号 | 字段名 | 类型 | 必传 | 描述 | |:-|:—|:—|:-|:-|:—| | 1 | eventId | string | true | 活动 ID | | 2 | eventName | string | true | 活动名 | | 3 | eventAction | string | true | 活动行为 | | 4 | time | int | true | 操作时间, 13 位时间戳 (ms) |

- 请求样例

```
curl -X GET \
-H 'Accept: application/json' \
-H 'Authorization: Basic Z29vZGdhdWU6U0VDMXhYdkNrZlIxcVZoWjJHTldSdDJKazVFNVl4aHBkRXY=' \
-H 'X-Gm-QueryType: event_logs' \
'https://goodgame.jp/api?playerId=123456&page=1&pageSize=10&startTime=1677734473000&'
```

- 响应样例

```
{
  "status": 200,
  "message": "OK",
  "data": {
    "total": 5,
    "elements": [
      {
        "eventId": "E0001",
        "eventName": " 夏祭りイベント 2023",
        "eventAction": " 参加",
        "time": 1677743441000
      },
      {
        "eventId": "E0002",
        "eventName": " 端午の節句イベント 2023",
        "eventAction": " 報酬受取",
        "time": 1677731122000
      },
      {
        "eventId": "E0003",
        "eventName": " ハロウィンイベント 2023",
        "eventAction": " 交換",
        "time": 1677719923000
      }
    ]
  }
}
```

获取玩家邮件日志

- 调用方法: GET
- 请求方: G123
- 响应方: CP
- 说明: G123 平台获取玩家邮件日志

- 验参：CP 接入签名规则
- 请求参数 Query

编号	字段名	类型	必传	描述
1	queryType	string	true	默认传 mail_logs
2	playerId	string	true	玩家 ID
3	page	int	true	页码, 从 1 开始
4	pageSize	int	true	页面大小
5	startTime	int	true	开始时间, 13 位时间戳 (ms)
6	endTime	int	true	结束时间, 13 位时间戳 (ms)
7	mailType	string	true	邮件类型枚举: 全部 (all) 全服邮件 (serverMail), 由 gm 发送的全服邮件 个人邮件 (playerMail), 由 gm 发送的个人邮件 系统邮件 (systemMail), 由游戏系统发送的玩家邮件

- 响应参数

编号	字段名	类型	必传	描述
1	status	int	false	响应状态码, 用户可自定义
2	message	string	false	响应信息, 用户可自定义
3	data	json	true	玩家列表

data | 编号 | 字段名 | 类型 | 必传 | 描述 | |:-|:-----|:-|:--|:--| | 1 | total | int | true | 总数 | | 2 | elements | array | true | 日志列表 |

elements | 编号 | 字段名 | 类型 | 必传 | 描述 | |:-|:-----|:-|:--|:--|: | 1 | mailType | string | true | 邮件类型: 全服邮件 (serverMail), 由 GM 发送的全服邮件/个人邮件 (playerMail), 由 GM 发送的个人邮件/系统邮件 (systemMail), 由游戏系统发送的玩家邮件 | | 2 | mailId | string | true | 邮件 ID, GM 邮件 id 为发送时所带 ID | | 3 | timeReceived | int |

true | 收到时间, 13 位时间戳 (ms) | | 4 | timeRead | int | true | 阅读时间, 13 位时间戳 (ms) | | 5 | timeClaimed | int | false | 领取附件时间, 13 位时间戳 (ms) | | 6 | assets | array | false | 邮件附件 |

assets | 编号 | 字段名 | 类型 | 必传 | 描述 | |:-|:-|:-|:-|:-|:-| | 1 | itemId | string | true | 道具/资源 ID | | 2 | num | int | true | 道具/资源数量 |

- 请求样例

```
curl -X GET \
  'https://goodgame.jp/api?queryType=mail_logs&playerId=123456&page=1&pageSize=10&start=0' \
  -H 'Accept: application/json' \
  -H 'Authorization: Basic Z29vZGdhdWU6U0VDMXhYdkNrZlIxcVZoWjJHTldSdDJKazVFNVl4aHBkRXY=' \
  -H 'X-Gm-QueryType: mail_logs'
```

- 响应样例

```
{
  "status": 200,
  "message": "Success",
  "data": {
    "total": 20,
    "elements": [
      {
        "mailType": "systemMail",
        "mailId": "12345",
        "timeReceived": 1664559600000,
        "timeRead": 1664570400000,
        "timeClaimed": 1664570400000,
        "assets": [
          {
            "itemId": "10001",
            "num": 2
          },
          {
            "itemId": "20002",
            "num": 1
          }
        ]
      }
    ]
  }
}
```

```
        "num": 1
      }
    ]
  },
  {
    "mailType": "playerMail",
    "mailId": "67890",
    "timeReceived": 1664632800000,
    "timeRead": 1664643600000,
    "timeClaimed": 0,
    "assets": []
  },
  {
    "mailType": "serverMail",
    "mailId": "24680",
    "timeReceived": 1664450400000,
    "timeRead": 1664457600000,
    "timeClaimed": 0,
    "assets": [
      {
        "itemId": "30003",
        "num": 5
      }
    ]
  }
]
```

7.3.5 玩家数据导出/导入操作

玩家数据导出

- 调用方法: GET

- 请求方: G123
- 响应方: CP
- 说明: G123 平台导出玩家数据 JSON
- 验参: CP 接入签名规则
- 请求参数 Query

编号	字段名	类型	必传	描述
1	queryType	string	true	默认传 player_data_export
2	playerId	string	true	玩家 ID

- 响应参数

编号	字段名	类型	必传	描述
1	status	int	false	响应状态码, 用户可自定义
2	message	string	false	响应信息, 用户可自定义
3	data	json	true	JSON 数据。JSON 数据用户可自定义

- 请求样例

```
curl -X GET 'https://goodgame.jp/api' \  
-H 'Accept: application/json' \  
-H 'X-Gm-QueryType: player_data_export' \  
-H 'Authorization: Basic Z29vZGdhbWU6U0VDMXhYdkNrZlIxcVZoWjJHTldSdDJKazVFNVI4aHBkRXY=' \  
-d 'queryType=player_data_export&playerId=12345'
```

- 响应样例

```
{  
  "status": 0,  
  "message": "  查询成功",  
  "data": {  
    "playerCurrency": {  
      "coins": 100,  
      "gems": 50  
    },  
  },  
}
```



```
    "playerId": "12345",
    "playerInventory": {
      "items": [
        {
          "itemId": "1",
          "quantity": 5
        },
        {
          "itemId": "2",
          "quantity": 10
        }
      ]
    },
    "playerLevel": 50,
    "playerName": "John Doe"
  }
}
```

玩家数据导入

- 调用方法: POST
- 请求方: G123
- 响应方: CP
- 说明: G123 平台将玩家数据导入游戏测试服指定角色
- 验参: CP 接入签名规则
- 请求参数 JSON

编号	字段名	类型	必传	描述
1	action	string	true	操作类型 import
2	template	string	true	玩家数据模板类型 players
3	data	JSON	true	重命名数据

data | 编号 | 字段名 | 类型 | 必传 | 描述 | |:-|:-----|:-----|:-----| | 1 | playerId | string | true | 玩家 ID | | 2 | playerData | json | true | 先导出 JSON 数据 |

- 响应参数

编号	字段名	类型	必传	描述
1	status	int	false	响应状态码, 用户可自定义
2	message	string	false	响应信息, 用户可自定义

- 请求样例

```
curl -X POST 'https://goodgame.jp/api' \  
-H 'Accept: application/json' \  
-H 'X-Gm-Action: import' \  
-H 'X-Gm-Template: players' \  
-H 'Authorization: Basic Z29vZGdhdWU6U0VDMXhYdkNrZlIxcVZoWjJHTldSdDJKazVFNVl4aHBkRXY=' \  
-d '{  
  "action": "import",  
  "template": "players",  
  "data": {  
    "playerId": "12345",  
    "playerData": {  
      "playerCurrency": {  
        "coins": 100,  
        "gems": 50  
      },  
      "playerId": "12345",  
      "playerInventory": {  
        "items": [  
          {  
            "itemId": "1",  
            "quantity": 5  
          },  
          {  
            "itemId": "2",  
            "quantity": 10  
          }  
        ]  
      }  
    }  
  }  
}
```

```
    ]
  },
  "playerLevel": 50,
  "playerName": "John Doe"
}
}
```

- 响应样例

```
{
  "status": 0,
  "message": " 导入成功"
}
```

7.4 常用数据系统

协议说明

- 本文档意图说明接入 G123 GM 工具内的常用数据系统所提供的操作类型。
- 实现了对应接口后，请将 Webhook 地址填入Publisher 工具->[GM 工具]->[常用数据 API] 模块。

action 操作类型枚举

编号	枚举	含义
1	rename	公会重命名操作
2	ban_account	G123 平台封禁玩家操作
3	ban_lift	G123 平台解封玩家操作

queryType 获取类型枚举

编号	枚举	含义
1	server_ranking_types	获取 CP 支持的全服排行榜类型

编号	枚举	含义
2	server_rankings	通过具体的 server_ranking_type 来获取排行榜数据
3	servers	获取区服列表
4	server_details	获取区服详情数据
5	server_rankings	获取服务器下排行数据
6	event_accounting	获取服务器下活动结算日志
7	guilds	获取公会列表
8	guild_members	获取公会成员列表
9	guild_logs	获取公会日志列表
10	mute_types	获取 CP 支持的禁言类型
11	ban_list	查看游戏当前封禁列表
12	ban_status	查看指定玩家当前封禁状态
13	assets	获取游戏道具资源列表
14	gift_criteria	获取 AI 礼包配置的限制条件

HTTP 状态码

HTTP 状态码	含义
200 - OK	操作成功
400 - Bad Request	错误请求, 参数不合法或其他原因
401 - Unauthorized	鉴权失败, 未附 API key 或其他原因
402 - Request Failed	参数合法但其他原因请求失败
403 - Forbidden	无权操作资源
404 - Not Found	该资源不可达
409 - Conflict	资源状态与当前请求冲突
500 ~504 - Server Errors	服务器内部错误

7.4.1 游戏区服排行榜数据查询获取

获取排行榜的类型列表

- 调用方法: GET

- 请求方: G123
- 响应方: CP
- 说明: G123 平台获取排行榜的类型列表
- 验参: CP 接入签名规则
- 请求参数 Query

编号	字段名	类型	必传	描述
1	queryType	string	true	默认传 server_ranking_types
2	language	string	true	用户语言, 参照语言枚举

- 响应参数

编号	字段名	类型	必传	描述
1	status	int	false	响应状态码, 用户可自定义
2	message	string	false	响应信息, 用户可自定义
3	data	array	true	详情枚举列表

data

编号	字段名	类型	必传	描述
1	rankingType	string	true	排行榜类型
2	rankingName	string	true	排行榜命名
3	updateTime	string	true	更新时间, 13 位时间戳

- 请求样例

```
curl -X GET 'https://goodgame.jp/api' \  
-H 'Accept: application/json' \  
-H 'X-Gm-QueryType: server_ranking_types' \  
-H 'Authorization: Basic Z29vZGdhbWU6U0VDMXhYdkNrZlIxcVZoWjJHTldSdDJKazVFNVI4aHBkRXY=' \  
-d 'queryType=server_ranking_types&language=ja'
```

- 响应样例

```
{
  "status": 0,
  "message": " 查询成功",
  "data": [
    {
      "rankingType": "playerPower",
      "rankingName": " プレイヤー戦闘力ランキング",
      "updateTime": 1668124800000
    },
    {
      "rankingType": "trialTower",
      "rankingName": " トライアルタワーランキング",
      "updateTime": 1668124800000
    },
    {
      "rankingType": "arenaRanking",
      "rankingName": " アリーナランキング",
      "updateTime": 1668124800000
    }
  ]
}
```

获取指定游服的排行榜信息

- 调用方法: GET
- 请求方: G123
- 响应方: CP
- 说明: G123 平台按照先前获取的 rankingType 拉取排行数据
- 验参: CP 接入签名规则
- 请求参数 Query

编				
号	字段名	类型	必传	描述
1	queryType	string	true	默认传 server_rankings
2	serverId	int	true	服务器 ID

编号	字段名	类型	必传	描述
3	rankingType	string	true	排行榜类型
4	page	int	true	页码, 从 1 开始
5	pageSize	int	true	页面大小
6	language	string	true	用户语言, 参照语言枚举

- 响应参数

编号	字段名	类型	必传	描述
1	status	int	false	响应状态码, 用户可自定义
2	message	string	false	响应信息, 用户可自定义
3	data	array	true	排行

elements

编号	字段名	类型	必传	描述
1	ranking	int	true	排行
2	id	string	true	对应实体 ID, 如玩家 ID 或者公会 ID
3	name	string	true	对应实体名, 如玩家名或公会名
4	rankingValue	string	true	对应排名值, 如玩家战力, 充值金额
5	customized	array	false	CP 自定义字段, 由运营和 CP 商讨制定

customized | 编号 | 字段名 | 类型 | 必传 | 描述 | | :-| :-| :-| :-| :-|
 | 1 | attrName | string | true | 字段定义, 由运营和 CP 商讨制定 | | 2 | attrValue |
 string | true | 字段值, 由运营和 CP 商讨制定 |

- 请求样例

```
curl -X GET 'https://goodgame.jp/api' \  
-H 'Accept: application/json' \  
-H 'X-Gm-QueryType: server_rankings' \  
-H 'Authorization: Basic Z29vZGdhbWU6U0VDMXhYdkNrZlIxcVZoWjJHTldSdDJKazVFNVI4aHBkRXY=' \  
-d 'queryType=server_rankings&serverId=123&rankingType=level&page=1&pageSize=10&language=ja'
```

- 响应样例

```
{  
  "status": 0,  
  "message": "  查询成功",  
  "data": {  
    "total": 3,  
    "elements": [  
      {  
        "ranking": 1,  
        "id": "player123",  
        "name": "John Doe",  
        "rankingValue": "5000",  
        "customized": [  
          {  
            "attrName": "  チャージ金額",  
            "attrValue": "10000"  
          },  
          {  
            "attrName": "  座標位置",  
            "attrValue": "(178,89)"  
          }  
        ]  
      },  
      {  
        "ranking": 2,  
        "id": "player456",  
        "name": "Jane Smith",
```



```
    "rankingValue": "4500",
    "customized": [
      {
        "attrName": " チャージ金額",
        "attrValue": "12000"
      },
      {
        "attrName": " 座標位置",
        "attrValue": "(198,276)"
      }
    ]
  },
  {
    "ranking": 3,
    "id": "player789",
    "name": "David Johnson",
    "rankingValue": "4000",
    "customized": [
      {
        "attrName": " チャージ金額",
        "attrValue": "567"
      },
      {
        "attrName": " 座標位置",
        "attrValue": "(188,908)"
      }
    ]
  }
]
```

7.4.2 游戏服务器数据查询

获取指定游服的排行榜信息

- 调用方法: GET
- 请求方: G123
- 响应方: CP
- 说明: G123 平台获取游戏区服列表
- 验参: CP 接入签名规则
- 请求参数 Query

编号	字段名	类型	必传	描述
1	queryType	string	true	默认传 servers

- 响应参数

编号	字段名	类型	必传	描述
1	status	int	false	响应状态码, 用户可自定义
2	message	string	false	响应信息, 用户可自定义
3	data	array	true	区服列表

data | 编号 | 字段名 | 类型 | 必传 | 描述 | |:-|:—|:—|:-|:—| | 1 | serverId | int | true | 服务器 ID | | 2 | name | string | true | 服务器名 |

- 请求样例

```
curl -X GET 'https://goodgame.jp/api?queryType=servers' \
-H 'Accept: application/json' \
-H "X-Gm-QueryType: servers" \
-H 'Authorization: Basic Z29vZGdhbWU6U0VDMXhYdkNrZlIxcVZoWjJHTldSdJKazVFNVl4aHBkRXY='
```

- 响应样例

```
{
  "status": 0,
```

```
    "message": " 查询成功",
    "data": [
      {
        "serverId": 1380420001,
        "name": "CBT-1 服"
      },
      {
        "serverId": 1380420002,
        "name": "CBT-2 服"
      }
    ]
  }
```

获取区服详情数据

- 调用方法: GET
- 请求方: G123
- 响应方: CP
- 说明: G123 平台获取游戏区服详情列表
- 验参: CP 接入签名规则
- 请求参数 Query

编				
号	字段名	类型	必传	描述
1	queryType	string	true	默认传 server_details
2	page	int	true	页码, 从 1 开始
3	pageSize	int	true	页面大小
4	language	string	true	用户语言, 参照语言枚举
5	serverId	int	false	区服 ID

- 响应参数

编号	字段名	类型	必传	描述
1	status	int	false	响应状态码, 用户可自定义

编号	字段名	类型	必传	描述
2	message	string	false	响应信息, 用户可自定义
3	data	array	true	区服列表

data | 编号 | 字段名 | 类型 | 必传 | 描述 | | 1 | total | int
| true | 总数 | | 2 | elements | array | true | 区服详情列表 |

elements | 编号 | 字段名 | 类型 | 必传 | 描述 | | 1 | serverId | int | true | 区服 ID | | 2 | name | string | true | 区服名 | |
3 | mergeServerGroup | string | true | 合服分组, 由运营和 CP 商讨定制格式 | | 4 |
crossServerGroup | string | true | 当前跨服分组, 由运营和 CP 商讨定制格式 | | 5 |
lastCrossServerGroup | string | true | 上回跨服分组, 由运营和 CP 商讨定制格式 | | 6
| serverStartTime | int | true | 开服对外时间, 13 位时间戳 | | 7 | populationMax |
string | false | 服务器人数上限 |

- 请求样例

```
curl -X GET 'https://goodgame.jp/api' \
-H 'Accept: application/json' \
-H 'X-Gm-QueryType: server_details' \
-H "Authorization: Basic Z29vZGdhbWU6U0VDMXhYdkNrZlIxcVZoWjJHTldSdDJKazVFNVI4aHBkRXY=" \
-d 'queryType=server_details&page=1&pageSize=10&language=ja&serverId=123'
```

- 响应样例

```
{
  "status": 0,
  "message": " 查询成功",
  "data": {
    "total": 2,
    "elements": [
      {
        "serverId": 123,
        "name": "Server A",
        "mergeServerGroup": "S3,S4,S5,S123",
```

```
        "crossServerGroup": "50",
        "lastCrossServerGroup": "41",
        "serverStartTime": 1643218800000,
        "populationMax": 1000
    },
    {
        "serverId": 456,
        "name": "Server B",
        "mergeServerGroup": "",
        "crossServerGroup": "42",
        "lastCrossServerGroup": "50",
        "serverStartTime": 1643295600000,
        "populationMax": 1500
    }
]
}
```

7.4.3 游戏活动结算数据查询

- 调用方法: GET
- 请求方: G123
- 响应方: CP
- 说明: G123 平台获取活动结算数据
- 验参: CP 接入签名规则
- 请求参数 Query

编				
号	字段名	类型	必传	描述
1	queryType	string	true	默认传 event_accounting
2	page	int	true	页码, 从 1 开始
3	pageSize	int	true	页面大小
4	serverId	int	false	区服 ID

编号	字段名	类型	必传	描述
5	language	string	true	用户语言, 参照语言枚举
6	startTime	int	true	时间范围开始, 13 位时间戳
7	endTime	int	true	时间范围结束, 13 位时间戳
8	event	string	false	活动 ID 或活动名
9	participantId	string	false	参与者 ID, 玩家 ID 或公会 ID

- 响应参数

编号	字段名	类型	必传	描述
1	status	int	false	响应状态码, 用户可自定义
2	message	string	false	响应信息, 用户可自定义
3	data	json	true	区服列表

data | 编号 | 字段名 | 类型 | 必传 | 描述 | |:-|:-----|:-|:---|:---| | 1 | total | int | true | 总数 | | 2 | elements | array | true | 区服详情列表 |

elements | 编号 | 字段名 | 类型 | 必传 | 描述 | |:-|:-----|:-|:---|:---| | 1 | eventId | string | true | 活动 ID | | 2 | eventName | string | true | 活动名 | | 3 | serverId | int | true | 服务器 ID | | 4 | accountingTime | int | true | 结算时间, 13 位时间戳 | | 5 | accountingData | array | true | 结算数据 |

accountingData | 编号 | 字段名 | 类型 | 必传 | 描述 | |:-|:-----|:-|:---|:---|:-----| | 1 | ranking | int | true | 结算排名 | | 2 | participantId | string | true | 参与者 ID, 玩家 ID 或公会 ID | | 3 | value | string | true | 结算数据, 如战力, 消费金额, 击杀数 |

- 请求样例

```
curl -X GET 'https://goodgame.jp/api' \
-H 'Accept: application/json' \
-H 'X-Gm-QueryType: event_accounting' \
-H "Authorization: Basic Z29vZGdhbWU6U0VDMXhYdkNrZlIxcVZoWjJHTldSdDJKazVFNVI4aHBkRXY=" \
-d 'queryType=event_accounting&page=1&pageSize=10&serverId=123&language=ja&event=subjugate'
```

- 响应样例

```
{
  "status": 0,
  "message": "  查询成功",
  "data": {
    "total": 1,
    "elements": [
      {
        "eventId": "subjugation1233",
        "eventName": "  讨伐イベント",
        "serverId": 123,
        "accountingTime": 1643218800000,
        "accountingData": [
          {
            "ranking": 1,
            "participantId": "player123",
            "value": "5000"
          },
          {
            "ranking": 2,
            "participantId": "player456",
            "value": "4500"
          },
          {
            "ranking": 3,
            "participantId": "player789",
            "value": "4000"
          }
        ]
      }
    ]
  }
}
```

7.4.4 公会数据查询/公会重命名

获取公会列表

- 调用方法: GET
- 请求方: G123
- 响应方: CP
- 说明: G123 平台获取公会列表
- 验参: CP 接入签名规则
- 请求参数 Query

编号	字段名	类型	必传	描述
1	queryType	string	true	默认传 guilds
2	page	int	true	页码, 从 1 开始
3	pageSize	int	true	页面大小
4	serverId	int	false	公会所在服务器 ID
5	guild	string	false	公会名或公会 ID

- 响应参数

编号	字段名	类型	必传	描述
1	status	int	false	响应状态码, 用户可自定义
2	message	string	false	响应信息, 用户可自定义
3	data	array	true	区服列表

data | 编号 | 字段名 | 类型 | 必传 | 描述 | |:-|:-----|:-----|:--|:--| | 1 | total | int | true | 总数 | | 2 | elements | array | true | 公会列表 |

elements | 编号 | 字段名 | 类型 | 必传 | 描述 | |:-|:-----|:-----|:--|:--| | 1 | guildId | string | true | 公会 ID | | 2 | guildName | string | true | 公会名 | | 3 | serverId | int | true | 服务器 ID | | 4 | guildLevel | int | false | 公会等级 | | 5 | createdAt | int | true | 公会创建时间 | | 6 | memberTotal | int | true | 公会成员总数 |

- 请求样例

```
curl -X GET 'https://goodgame.jp/api' \
-H 'Accept: application/json' \
-H 'X-Gm-QueryType: guilds' \
-H 'Authorization: Basic Z29vZGdhbWU6U0VDMXhYdkNrZlIxcVZoWjJHTldSdDJKazVFNVl4aHBkRXY=' \
-d 'queryType=guilds&page=1&pageSize=100&serverId=123&guild=1234'
```

- 响应样例

```
{
  "status": 0,
  "message": "  查询成功",
  "data": {
    "total": 2,
    "elements": [
      {
        "guildId": "123456",
        "guildName": "Hunters",
        "serverId": 123,
        "guildLevel": 10,
        "createdAt": 1643218800000,
        "memberTotal": 20
      },
      {
        "guildId": "789012",
        "guildName": "Guild 1234",
        "serverId": 123,
        "guildLevel": 5,
        "createdAt": 1643295600000,
        "memberTotal": 15
      }
    ]
  }
}
```

获取公会成员列表

- 调用方法: GET
- 请求方: G123
- 响应方: CP
- 说明: G123 平台获取指定公会成员列表
- 验参: CP 接入签名规则
- 请求参数 Query

编号	字段名	类型	必传	描述
1	queryType	string	true	默认传 guild_members
2	page	int	true	页码, 从 1 开始
3	pageSize	int	true	页面大小
4	guildId	string	true	公会 ID

- 响应参数

编号	字段名	类型	必传	描述
1	status	int	false	响应状态码, 用户可自定义
2	message	string	false	响应信息, 用户可自定义
3	data	array	true	公会成员信息

data | 编号 | 字段名 | 类型 | 必传 | 描述 | |:-|:—|:—|:—|:—| | 1 | total | int | true | 总数 | | 2 | elements | array | true | 成员列表 |

elements | 编号 | 字段名 | 类型 | 必传 | 描述 | |:-|:—|:—|:—|:—| | 1 | playerId | string | true | 成员玩家 ID | | 2 | nickname | string | true | 成员玩家昵称 |

- 请求样例

```
curl -X GET 'https://goodgame.jp/api' \  
-H 'Accept: application/json' \  
-H 'X-Gm-QueryType: guild_members' \  

```

```
-H 'Authorization: Basic Z29vZGdhdWU6U0VDMXhYdkNrZlIxcVZoWjJHTldSdDJKazVFNVI4aHBkRXY='  
-d 'queryType=guild_members&page=1&pageSize=20&guildId=123456'
```

- 响应样例

```
{  
  "status": 0,  
  "message": "  查询成功",  
  "data": {  
    "total": 3,  
    "elements": [  
      {  
        "playerId": "123456",  
        "nickname": "Alice"  
      },  
      {  
        "playerId": "789012",  
        "nickname": "Bob"  
      },  
      {  
        "playerId": "345678",  
        "nickname": "Charlie"  
      }  
    ]  
  }  
}
```

获取公会行为列表

- 调用方法: GET
- 请求方: G123
- 响应方: CP
- 说明: G123 平台获取指定公会过去一个月的行为日志, 默认按发生时间降序排序
- 验参: CP 接入签名规则
- 请求参数 Query

编号	字段名	类型	必传	描述
1	queryType	string	true	默认传 guild_logs
2	page	int	true	页码, 从 1 开始
3	pageSize	int	true	页面大小
4	guildId	string	true	公会 ID

• 响应参数

编号	字段名	类型	必传	描述
1	status	int	false	响应状态码, 用户可自定义
2	message	string	false	响应信息, 用户可自定义
3	data	array	true	公会成员信息

data | 编号 | 字段名 | 类型 | 必传 | 描述 | |:-|:——|:—|:—|:—| | 1 | total | int | true | 总数 | | 2 | elements | array | true | 日志列表 |

elements | 编号 | 字段名 | 类型 | 必传 | 描述 | |:-|:——|:—|:—|:——| | 1 | playerId | string | true | 玩家 ID | | 2 | operation | string | true | 操作行为 | | 3 | operateTime | int | true | 操作时间, 13 位时间戳 (ms) |

• 请求样例

```
curl -X GET 'https://goodgame.jp/api?queryType=guild_logs&page=1&pageSize=20&guildId=12'
-H 'Accept: application/json' \
-H 'X-Gm-QueryType: guild_logs' \
-H 'Authorization: Basic Z29vZGdhbWU6U0VDMXhYdkNrZlIxcVZoWjJHTldSdDJKazVFNVI4aHBkRXY='
```

• 响应样例

```
{
  "status": 0,
  "message": " 查询成功",
  "data": {
    "total": 5,
    "elements": [
```

```
{
  "playerId": "123456",
  "operation": "123456 创建公会",
  "operateTime": 1677734473000
},
{
  "playerId": "234567",
  "operation": "234567 加入公会",
  "operateTime": 1677734475000
},
{
  "playerId": "345678",
  "operation": "345678 退出公会",
  "operateTime": 1677734480000
},
{
  "playerId": "456789",
  "operation": "345678 解散公会",
  "operateTime": 1677734485000
},
{
  "playerId": "567890",
  "operation": "567890 转让公会给 456789",
  "operateTime": 1677734490000
}
]
}
```

公会重命名操作

- 调用方法: POST
- 请求方: G123
- 响应方: CP

- 说明: G123 平台修改游戏公会数据 (公会重名)
- 验参: CP 接入签名规则
- 请求参数 JSON

编号	字段名	类型	必传	描述
1	action	string	true	操作类型 rename
2	template	string	true	公会数据操作类型 guilds
3	data	json	true	重命名数据

data | 编号 | 字段名 | 类型 | 必传 | 描述 | |:-|:-----|:-|:---|:---| | 1 | guildId | string | true | 公会 ID | | 2 | guildName | string | true | 新的公会名称 |

- 响应参数 JSON

编号	字段名	类型	必传	描述
1	status	int	false	响应状态码, 用户可自定义
2	message	string	false	响应信息, 用户可自定义

- 请求样例

```
curl -X PUT 'https://goodgame.jp/api' \  
-H 'Accept: application/json' \  
-H 'Content-Type: application/json' \  
-H 'X-Gm-Action: rename' \  
-H 'X-Gm-Template: guilds' \  
-H 'Authorization: Basic Z29vZGdhbWU6U0VDMXhYdkNrZlIxcVZoWjJHTldSdDJKazVFNVI4aHBkRXY=' \  
-d '{  
  "action": "rename",  
  "template": "guilds",  
  "data": {  
    "guildId": "12345",  
    "guildName": "HouseOfNorth"  
  }  
}'
```

- 响应样例

```
{
  "status": 0,
  "message": " 重命名成功"
}
```

- 重名情况

```
HTTP/1.1 409 Conflict
Content-Type: application/json

{
  "status": 10001,
  "message": "公会名已存在，请使用其他名称。"
}
```

7.4.5 玩家封禁查询/操作

获取禁言玩家类型

- 调用方法: GET
- 请求方: G123
- 响应方: CP
- 说明: G123 平台获取禁言玩家类型
- 验参: CP 接入签名规则
- 请求参数 Query

编号	字段名	类型	必传	描述
1	queryType	string	true	默认传 mute_types

- 响应参数

编号	字段名	类型	必传	描述
1	status	int	false	响应状态码，用户可自定义
2	message	string	false	响应信息，用户可自定义
3	data	array	true	详细枚举列表
4	language	string	true	当前语言

data | 编号 | 字段名 | 类型 | 必传 | 描述 | | :— | :— | :— | :— | :— |
| 1 | muteType | string | true | 禁言类型，由运营和 CP 制定，比如 (private_chat, public_chat) | | 2 | displayName | string | true | 显示名字，比如 (公共聊天, 私聊) |

- 请求样例

```
curl -X GET \
  'https://goodgame.jp/api?queryType=mute_types&language=ja \
  -H 'Accept: application/json' \
  -H 'Authorization: Basic Z29vZGdhbWU6U0VDMXhYdkNrZlIxcVZoWjJHTldSdDJKazVFNVI4aHBkRXY=
  -H 'X-Gm-QueryType: mute_types'
```

- 响应样例

```
{
  "status": 0,
  "message": " 查询成功",
  "data": [
    {
      "muteType": "private_chat",
      "displayName": " 個人チャット"
    },
    {
      "muteType": "public_chat",
      "displayName": " パブリックチャット"
    }
  ]
}
```


封禁列表查询

- 调用方法: GET
- 请求方: G123
- 响应方: CP
- 说明: G123 平台获取封禁列表
- 验参: CP 接入签名规则
- 请求参数 Query

编号	字段名	类型	必传	描述
1	queryType	string	true	默认传 ban_list
2	page	int	true	页码, 从 1 开始
3	pageSize	int	true	页面大小
4	banType	string	true	账号封禁类型: 封禁 (lock)/禁言 (mute)

- 响应参数

编号	字段名	类型	必传	描述
1	status	int	false	响应状态码, 用户可自定义
2	message	string	false	响应信息, 用户可自定义
3	data	json	true	封禁玩家列表

data | 编号 | 字段名 | 类型 | 必传 | 描述 | |:-|:-----|:---|:---| | 1 | total | int | true | 总数 | | 2 | elements | array | true | 封禁玩家列表 |

elements | 编号 | 字段名 | 类型 | 必传 | 描述 | |:-|:-----|:---|:---|:-----| | 1 | playerId | string | true | 玩家 ID | | 2 | serverId | string | true | 服务器 ID | | 3 | level | int | true | 玩家等级 | | 4 | muteType | string | false | 如果请求参数的 banType 是 mute, 则返回 muteType, 这里和 获取 禁言 玩家 类型 返回的 muteType 保持一致 | | 5 | updateTime | int | true | 封禁玩家操作时间, 13 位时间戳 (ms) | | 6 | endTime | int | true | 封禁结束时间, 13 位时间戳 (ms) 为 0 时永久 | | 7 | operatorName | string | true | 操作者名 | | 8 | note | string | true | 附注说明 |

- 如果 endTime 少于请求时间或者 Ban 已被解除, 应从封禁列表中移除

如果 banType=lock

- 请求样例

```
curl -X GET 'https://goodgame.jp/api' \
-H 'Accept: application/json' \
-H 'X-Gm-QueryType: ban_list' \
-H 'Authorization: Basic Z29vZGdhbWU6U0VDMXhYdkNrZlIxcVZoWjJHTldSdDJKazVFNVl4aHBkRXY=' \
-d 'queryType=ban_list&page=1&pageSize=10&banType=lock'
```

- 响应样例

```
{
  "status": 0,
  "message": " 查询成功",
  "data": {
    "total": 2,
    "elements": [
      {
        "playerId": "player123",
        "serverId": 123,
        "level": 50,
        "muteType": "",
        "updateTime": 1677734473000,
        "endTime": 1677834483000,
        "operatorName": "Admin",
        "note": "Account banned for violating game rules"
      },
      {
        "playerId": "player456",
        "serverId": 456,
        "level": 30,
        "muteType": "",
        "updateTime": 1677734473000,
```

```

        "endTime": 1677834483000,
        "operatorName": "Admin",
        "note": "Account banned for inappropriate behavior"
    }
]
}
}

```

如果 banType=mute

- 请求样例

```

curl -X GET 'https://goodgame.jp/api' \
-H 'Accept: application/json' \
-H 'X-Gm-QueryType: ban_list' \
-H 'Authorization: Basic Z29vZGdhbWU6U0VDMXhYdkNrZlIxcVZoWjJHTldSdDJKazVFNVI4aHBkRXY=' \
-d 'queryType=ban_list&page=1&pageSize=10&banType=mute'

```

- 响应样例

```

{
  "status": 0,
  "message": " 查询成功",
  "data": {
    "total": 2,
    "elements": [
      {
        "playerId": "player123",
        "serverId": 123,
        "level": 50,
        "muteType": "private_chat",
        "updateTime": 1677734473000,
        "endTime": 1677834473000,
        "operatorName": "Admin",
        "note": "Account muted for violating game rules"
      },
    ],
  }
}

```

```
{
  "playerId": "player456",
  "serverId": 456,
  "level": 30,
  "muteType": "guild_chat",
  "updateTime": 1677734473000,
  "endTime": 1677834473000,
  "operatorName": "Admin",
  "note": "Account muted for inappropriate behavior"
}
]
```

玩家 ID 查询封禁状态

- 调用方法: GET
- 请求方: G123
- 响应方: CP
- 说明: G123 平台获取玩家 ID 查询封禁状态
- 验参: CP 接入签名规则
- 请求参数 Query

编号	字段名	类型	必传	描述
1	queryType	string	true	默认传 ban_status
2	page	int	true	玩家 ID

- 响应参数

编号	字段名	类型	必传	描述
1	status	int	false	响应状态码, 用户可自定义
2	message	string	false	响应信息, 用户可自定义
3	data	json	true	玩家当前封禁状态


```
}  
}
```

封禁玩家

- 调用方法: POST
- 请求方: G123
- 响应方: CP
- 说明: G123 平台封禁玩家请求
- 验参: CP 接入签名规则
- 请求参数 JSON

编号	字段名	类型	必传	描述
1	action	string	true	操作类型 ban_account
2	template	string	true	玩家数据模板类型 players
3	data	json	true	数据

data

编号	字段名	类型	必传	描述
1	playerId	string	true	玩家 ID
2	banType	string	true	账号封禁类型: 封禁 (lock)/ 禁言 (mute)
3	muteType	string	false	禁言类型, 从【获取禁言玩家类型】的 type
4	endTime	int	true	封禁结束时间, 13 位时间戳 (ms) 为 0 时永久封禁
5	note	string	true	附注说明
6	operatorName	string	true	操作者名

- 响应参数 JSON

编号	字段名	类型	必传	描述
1	status	int	false	响应状态码, 用户可自定义
2	message	string	false	响应信息, 用户可自定义

- 请求样例

```
curl -X POST 'https://goodgame.jp/api' \  
-H 'Accept: application/json' \  
-H 'Content-Type: application/json' \  
-H 'X-Gm-Action: ban_account' \  
-H 'X-Gm-Template: players' \  
-H 'Authorization: Basic Z29vZGdhdWU6U0VDMXhYdkNrZlIxcVZoWjJHTldSdDJKazVFNVI4aHBkRXY=' \  
-d '{  
  "action": "ban_account",  
  "template": "players",  
  "data": {  
    "playerId": "player123",  
    "banType": "lock",  
    "endTime": 1677734473000,  
    "note": "Account banned for violating game rules",  
    "operatorName": "John.S"  
  }  
}'
```

- 响应样例

```
{  
  "status": 0,  
  "message": "  玩家封禁请求成功"  
}
```

解除玩家封禁

- 调用方法: POST
- 请求方: G123

- 响应方: CP
- 说明: G123 平台解封玩家请求
- 验参: CP 接入签名规则
- 请求参数 JSON

编号	字段名	类型	必传	描述
1	action	string	true	操作类型 <code>ban_lift</code>
2	template	string	true	玩家数据模板类型 <code>players</code>
3	data	json	true	数据

data | 编号 | 字段名 | 类型 | 必传 | 描述 | |:-|:—|:-|:—|:—| | 1 | playerId
| string | true | 被操作玩家 ID |

- 响应参数 JSON

编号	字段名	类型	必传	描述
1	status	int	false	响应状态码, 用户可自定义
2	message	string	false	响应信息, 用户可自定义

- 请求样例

```
curl -X POST 'https://goodgame.jp/api' \  
-H 'Accept: application/json' \  
-H 'Content-Type: application/json' \  
-H 'X-Gm-Action: ban_lift' \  
-H 'X-Gm-Template: players' \  
-H 'Authorization: Basic Z29vZGdhbWU6U0VDMXhYdkNrZlIxcVZoWjJHTldSdDJKazVFNVl4aHBkRXY=' \  
-d '{  
  "action": "ban_lift",  
  "template": "players",  
  "data": {  
    "playerId": "player123"  
  }  
}'
```


- 响应样例

```
{
  "status": 0,
  "message": "  玩家解封请求成功"
}
```

7.4.6 拉取道具资源列表

获取道具资源列表

- 调用方法: GET
- 请求方: G123
- 响应方: CP
- 说明: G123 平台获取游戏内有效的道具、资源列表。本接口为 Forge GM 工具中道具信息获取的主要数据源，并将作为 G123 AI 礼包配置的主要数据源。
- 验参: CP 接入签名规则
- 请求参数 Query

编 号	字段名	类型	必传	描述
1	queryType	string	true	默认传 assets
2	language	string	true	参照语言枚举
3	itemName	string	false	查询道具名

- 响应参数

编号	字段名	类型	必传	描述
1	status	int	false	响应状态码，用户可自定义
2	message	string	false	响应信息，用户可自定义
3	data	array	true	区服列表

data

编号	字段名	类型	必传	描述
1	itemId	string	true	道具/资源 ID
2	name	string	true	道具/资源名, 按照 query 中语言进行赋值
3	i18nKey	string	true	道具/资源表示名字的多语言 key
4	detail	string	true	道具/资源的描述信息
5	detailI18nKey	string	true	道具/资源的描述信息的多语言 key
6	iconUrl	string	true	道具/资源 Icon ctw-box link
7	value	float	true	道具原始价格
8	typeId	string	true	物品分类的类别 ID
9	typeName	string	true	物品分类的类别名字
10	isStoreSupported	bool	true	是否属于配置道具商城
11	isAiSupported	bool	true	是否支持配置 AI 礼包 (如果道具属于联名道具或者需要严格管理投放数量, 请传 false 0)
12	attributes	json	true	道具/资源属性

attributes

attributes 运营礼包, 道具商城所需支持信息其中 **store_category**: 根据游戏定制化的目录, 方便玩家选择自己所需道具

编号	字段名	类型	必传	描述
1	storeDisplayPrice	int	true	when is_store_supported false, then empty, 运营后期补值
2	storeCategory	string	true	道具的贩卖目录 key 值, value can be empty, 运营后期补值, 取值例: character_up/character_skill
3	setQuantity	int	true	道具贩卖的打包的最小单位个数。例如: 碎片 100 个才有意义, 该值最小单位为 100

编号	字段名	类型	必传	描述
4	purchaseLimit	int	true	道具贩卖的个数限制, 0 = No limit
5	sellMinCp	int	true	可供贩卖的最低性价比, 取值如: 100, 150, 表示意思: 100%, 150%
6	sellMaxCp	int	true	可供贩卖的最高性价比, 取值如: 300, 500, 表示意思: 300%, 500%
7	rarity	string	true	道具稀有度, 使用颜色表示稀有度: 灰色/绿色/蓝色/紫色/橙色/红色/金色/彩色

- 请求样例

```
curl https://goodgame.jp/api?queryType=assets&language=zh&itemName=稀有碎片 \
-H "Accept: application/json" \
-H "X-Gm-QueryType: assets" \
-H "Authorization: Basic Z29vZGdjbWU6U0VDMXhYdkNrZlIxcVZoWjJHTldSdDJKazVFNVI4aHBkRXY=
```

- 响应样例

```
{
  "status": 0,
  "message": " 查询成功",
  "data": [
    {
      "itemId": "11111",
      "name": " 稀有碎片",
      "i18nKey": "111111",
      "detail": " 稀有的碎片",
      "detailI18nKey": "11111111",
      "iconUrl": "https://goodgame.jp/cdn/icon/138392",
      "value": 9999.0,
```

```
    "typeId": "111",
    "typeName": " 升级素材",
    "isStoreSupported": true,
    "isAiSupported": false,
    "attributes": {
      "storeDisplayPrice": 9999,
      "storeCategory": "character_up",
      "setQuantity": 100,
      "purchaseLimit": 0,
      "sellMinCp": 100,
      "sellMaxCp": 500,
      "rarity": " 绿色",
    }
  }
]
```

7.5 高级功能系统

协议说明

- 本文档意图说明接入 G123 GM 工具内的高级功能系统所提供的操作类型。
- 实现了对应接口后, 请将 Webhook 地址填入Publisher 工具->[GM 工具]->[高级功能 API] 模块。

HTTP 状态码

HTTP 状态码	含义
200 - OK	操作成功
400 - Bad Request	错误请求, 参数不合法或其他原因
401 - Unauthorized	鉴权失败, 未附 API key 或其他原因
402 - Request Failed	参数合法但其他原因请求失败
403 - Forbidden	无权操作资源

HTTP 状态码	含义
404 - Not Found	该资源不可达
409 - Conflict	资源状态与当前请求冲突
500 ~504 - Server Errors	服务器内部错误

7.5.1 充值礼包列表

- 调用方法: GET
- 请求方: G123
- 响应方: CP
- 说明: G123 平台获取充值礼包列表
- 验参: CP 接入签名规则
- 请求参数 Query

编号	字段名	类型	必传	描述
1	queryType	string	true	默认传 <code>recharge_gifts</code>
2	language	string	true	当前语言

- 响应参数 JSON

编号	字段名	类型	必传	描述
1	status	int	false	响应状态码, 用户可自定义
2	message	string	false	响应信息, 用户可自定义
3	data	array	true	充值礼包列表

data

编号	字段名	类型	必传	描述
1	giftId	string	true	充值礼包 ID
2	giftName	string	true	充值礼包名
3	eventId	string	false	对应充值活动 ID

编号	字段名	类型	必传	描述
4	eventName	string	false	对应充值活动名

- 请求样例

```
curl -X GET 'https://goodgame.jp/api' \  
-H 'Accept: application/json' \  
-H 'X-Gm-QueryType: recharge_gifts' \  
-H 'Authorization: Basic Z29vZGdhbWU6U0VDMXhYdkNrZlIxcVZoWjJHTldSdDJKazVFNVI4aHBkRXY=' \  
-d 'queryType=recharge_gifts&language=en'
```

- 响应样例

```
{  
  "status": 0,  
  "message": " 查询成功",  
  "data": [  
    {  
      "giftId": "gift123",  
      "giftName": "Beginner's Pack",  
      "eventId": "event456",  
      "eventName": "Recharge Event"  
    },  
    {  
      "giftId": "gift789",  
      "giftName": "Premium Pack",  
      "eventId": "event456",  
      "eventName": "Recharge Event"  
    }  
  ]  
}
```

7.5.2 充值补单/养号

- 调用方法: POST
- 请求方: G123
- 响应方: CP
- 说明: 平台运营需要针对掉单玩家进行补单或者对 GM 白名单玩家进行养号模拟充值
- 验参: CP 接入签名规则
- 请求参数 JSON

编号	字段名	类型	必传	描述
1	action	string	true	操作类型 gm_recharge
2	template	string	true	玩家数据模板类型 players
3	data	json	true	数据

data

编号	字段名	类型	必传	描述
1	playerId	string	true	玩家 ID
2	rechargeType	string	true	行为枚举: 补单-order Id(compensation) 补单-礼包 ID(compensation_gift) 模拟充值 (simulate_recharges)
3	orderId	string	false	订单 ID, compensation 类型时, 该参数为必传
4	eventId	string	false	活动 ID, simulate_recharges , compensation_gift 类型时, 该参数必传
5	giftId	string	false	礼包 ID, simulate_recharges , compensation_gift 类型时, 该参数必传

以上三种 rechargeType 中: - compensation - compensation_gift

为对普通玩家的充值行为, 其中 compensation_gift 不会透传 orderId, - simulate_recharges

视作运营或 GM 养号行为, G123 会做白名单校验。

- 响应参数 JSON

编号	字段名	类型	必传	描述
1	status	int	false	响应状态码, 用户可自定义
2	message	string	false	响应信息, 用户可自定义

rechargeType 为 compensation 时

- 请求样例

```
curl -X POST 'https://goodgame.jp/api' \  
-H 'Accept: application/json' \  
-H 'Content-Type: application/json' \  
-H 'X-Gm-Action: gm_recharge' \  
-H 'X-Gm-Template: players' \  
-H 'Authorization: Basic Z29vZGdhbWU6U0VDMXhYdkNrZlIxcVZoWjJHTldSdDJKazVFNVl4aHBkRXY=' \  
-d '{  
  "action": "gm_recharge",  
  "template": "players",  
  "data": {  
    "playerId": "player123",  
    "rechargeType": "compensation",  
    "orderId": "order456",  
    "eventId": "",  
    "giftId": ""  
  }  
}'
```

- 响应样例

```
{  
  "status": 0,  
  "message": "GM 充值成功"  
}
```

rechargeType 是 simulate_recharges 时

- 请求样例

```
curl -X POST 'https://goodgame.jp/api' \  
-H 'Accept: application/json' \  
-H 'Content-Type: application/json' \  
-H 'X-Gm-Action: gm_recharge' \  
-H 'X-Gm-Template: players' \  
-H 'Authorization: Basic Z29vZGdhbWU6U0VDMXhYdkNrZlIxcVZoWjJHTldSdDJKazVFNVI4aHBkRXY=' \  
-d '{  
  "action": "gm_recharge",  
  "template": "players",  
  "data": {  
    "playerId": "player123",  
    "rechargeType": "simulate_recharges",  
    "orderId": "",  
    "eventId": "e_123",  
    "giftId": "monthcard_1"  
  }  
}'
```

- 响应样例

```
{  
  "status": 0,  
  "message": "GM 充值成功"  
}
```