# ARARIO 인증/빌링 에러코드 정의서

목차

[ARARIO 인증/빌링 에러코드 정의서 1](#_Toc261621262)

[에러코드 2](#_Toc261621263)

## 에러코드

### 정상 실행되는 경우

|  |  |
| --- | --- |
| 코드 | 설명 |
| ARTPRET\_OK | 0  함수 실행이 성공.  성공시에는 0 이상 실패시에는 음수 값을 갖게 됩니다.  모든 함수에 공통입니다. |

### 인증 모듈을 통해 받을 수 있는 에러 코드

|  |  |
| --- | --- |
| 코드 | 설명 |
| ARTPRET\_PKT\_NODATA | -1  인증/빌링 함수에서 보낸 패킷에 데이터가 없거나 이상한 경우 ( API 내부 오류 값입니다. ) |
| ARTPRET\_INVALID\_PACKET | -2  패킷이 잘못 전송된 경우입니다.  패킷의 크기가 서버쪽에서 알고 있는 것과 다를 경우 발생  ( API 내부 오류 값입니다. ) |
| ARTPRET\_INVALID\_SESSIONKEY | -3  인증용으로 사용되는 세션키에 오류가 있는 경우 발생 |
| ARTPRET\_SKT\_CONNFAIL | -100  인증(빌링)모듈에서 인증(빌링)서버로 연결 실패  서버가 실행 중이 아닌 경우 발생 |
| ARTPRET\_SKT\_SENDFAIL | -101  인증(빌링)모듈에서 인증(빌링)서버로 보내기 실패 |
| ARTPRET\_SKT\_RECVFAIL | -102  인증(빌링)서버가 보낸 값을 받는데 실패 |
| ARTPRET\_SKT\_NODATATOSEND | -103  보내려는 데이터가 비어 있는 경우 |
| ARTPRET\_SKT\_UNKNOWN | -199  소켓 부분의 알수 없는 에러 발생 |
| ARTPRET\_NOCALLBACK | -50  콜백 함수가 정의 되지 않아 실행이 종료됨 |
| ARTPRET\_BUFFEROVERFLOW | -51  콜백 함수에 넘겨지는 데이터가 크기가 너무 커서 처리 불가 |
| ARTPRET\_GAME\_STARTINGFAIL | -200  게임 패쳐 실행시 파라미터 오류로 실행 실패. |
| ARTPERT\_GAME\_INVALIDMAINWND | -201  게임 패쳐 윈도우를 제어하는 경우 제어할 패쳐 윈도우 핸들이 없는 경우. 🡪 패쳐 윈도우를 조정하기로 사전 협의된 경우 |
| ARTPRET\_GAME\_CREATEPROCESSFAILED | -202  게임 패쳐 실행 실패. 해당 파일이 없는 경우 발생. |
| ARTPRET\_GAME\_NOGAMEPROCESSFOUND | -203  게임 패쳐 실행 후, 해당 게임 패쳐를 찾을 수 없음. 실행 후 확인 단계에서 발생. |
| ARTPRET\_GAME\_NOGAMEWNDFOUND | -204  게임 패쳐 윈도우를 제어하는 경우 제어할 패쳐 윈도우 핸들이 없는 경우. 🡪 패쳐 윈도우를 조정하기로 사전 협의된 경우 |
| ARTPRET\_GAME\_NOTENOUGHTPARAMETER | -205  게임 패쳐 실행시 파라미터 오류로 실행 실패. |
| ARTPRET\_GAME\_NOTNETCAFEUSER | -206  IsNetcafeUserB() 함수로 확인한 결과, 넷카페(PC방)유저가 아닌 경우 |
| ARTPRET\_DB\_ERROR | -300  DB에서 에러가 발생된 경우 받을 수 있음  직접 DB에 연결하는 것은 아니지만, 때때로 DB 접속 상태를 에러 코드를 받을 수 있음. |
| ARTPRET\_DB\_QUERYFAIL | -301  쿼리가 실패하는 경우 발생 될 수 있음  직접 DB에 연결하는 것은 아니지만, 때때로 DB 접속 상태를 에러 코드를 받을 수 있음. |
| ARTPRET\_DB\_FULL | -302  DB 에 접속할 수 없음.  직접 DB에 연결하는 것은 아니지만, 때때로 DB 접속 상태를 에러 코드를 받을 수 있음. |
| ARTP\_AUTH\_MULTIPLELOGIN | -10  사용하지 않는 에러 코드 |
| ARTP\_AUTH\_NOUSERINFO | -11  DB에 없는 계정으로 인증하려 함. |
| ARTP\_AUTH\_WRONGPASSWORD | -12  암호가 틀림 |
| ARTP\_AUTH\_UNKNOWNREASON | -13  위의 3가지에 해당되지 않는 예외상황 발생. (디버깅을 위해 남겨둠) |
| ARTP\_AUTH\_INTERNALERROR | -14  인증모듈 내부 로직에서 에러 발생 |
| ARTP\_AUTH\_SESKEYNOTISSUED | -15  세션키 발급에 실패함 |
| ARTP\_AUTH\_SESKEYTOOOLD | -16  정해진 시간 내에 갱신되지 않은 세션키, (세션키 재사용으로 간주함) |
| ARTP\_AUTH\_SESKEYNOTREFRESHED | -17  세션키의 갱신이 실패함. |
| ARTPRET\_AUTH\_ATABROAD | -18  차단된 해외로부터의 접속이라 차단됨 |
| ARTPRET\_AUTH\_INVALIDKEY | -19  세션키 해독 불가 오류 |
| ARTPRET\_AUTH\_NOGAMEINFO | -20  인증서버가 받은 패킷에 게임 정보가 없음. 인증 불가 에러 |
| ARTPRET\_EVT\_NOENTERPERMISSION | -21  일부 유저만 접속하는 이벤트에, 비대상자가 접속함. |

### 아라리오 런쳐 내부에서 사용되는 에러.

런칭 작업 중에 아래 에러 코드를 직접 받는 경우가 있을 수 있는데, 에러 핸들링은 필요하지 않고 에러코드값만 참고 하시면 됩니다.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 코드 | | | 설명 | |
| ARTPRET\_V3\_IPCHECK\_OK | | | 0  정상 사용자. ARTPRET\_OK와 같은 값입니다. | |
| ARTPRET\_V3\_IPCHECK\_IP\_OK | | | 1  IP 검사 결과 정상 유저 | |
| ARTPRET\_V3\_IPCHECK\_IPBOUND\_OK | | | 2  허용된 국가에서 접속하였음. | |
| ARTPRET\_V3\_IPCHECK\_UNKNOWNIP | | | -20001  허가되지 않은 IP에서 접속함 | |
| ARTPRET\_V3\_IPCHECK\_NOTALLOWEDCOUNTRY | | | -20002  허가되지 않는 국가에서 접속함 | |
| ARTPRET\_V3\_AUTH\_DBPROCERROR | | | -10001  DB 프로시져 내부 오류 | |
| ARTPRET\_V3\_AUTH\_IDNOTEXIST | | | -10002  미등록 사용자 (회원이 아님) | |
| ARTPRET\_V3\_AUTH\_WRONGPASSWORD | | | -10003  패스워드가 틀림 | |
| ARTPRET\_V3\_AUTH\_BLOCKIP | | | -10004  차단된 Ip, 접속 불가 IP | |
| ARTPRET\_V3\_AUTH\_BLOCKID | | | -10005  블록된 ID | |
| ARTPRET\_V3\_AUTH\_NOTALLOWEDCOUNTRY | | | -10006  허가되지 않은 국가에서 접속 | |
| ARTPRET\_V3\_AUTH\_NOTALLOWLOGIN | | | -10007  오픈 전에 접속하려는 경우라서 유저 차단 | |
| ARTPRET\_V3\_AUTH\_NOTALLOWMACADDRESS | | | -10008  차단된 Mac Address | |
| ARTPRET\_V3\_AUTH\_5TIMES\_WRONGPASSWORD | | | -10009  암호가 5번이상 틀림 | |
| ARTPRET\_V3\_AUTH\_LOGIN\_ABUSE | | | -10010  로그인 어뷰징 (짧은 간격에 여러 아이디로 로그인 시도) | |
| ARTPRET\_V3\_AUTH\_PW\_UPDATE\_NEED | | | -10011  암호 변경이 필요한 유저 | |
| ARTPRET\_V3\_AUTH\_PW\_USED\_30DAYS | | | -10012  암호를 변경한지 30일이 지난 유저. 암호 변경이 필요. | |
| ARTPRET\_V3\_AUTH\_MENTE | | | -10098  점검 중 게임에 들어오려고 해서 차단됨 | |
| ARTPRET\_V3\_AUTH\_NETWORKERROR | | | -10099  내부 통신 에러. | |
| ARTPRET\_FNERR\_WRONGPARAM | | | -1003  인증(빌링)모듈 내부에서 사용하는 에러 코드 | |
| ARTPRET\_FNERR | | | -1004  인증(빌링)모듈 내부에서 사용하는 에러 코드의 시작값. | |
| ARTPRET\_AUTH\_CUSTOM | -30  특정 게임을 위한 에러 코드. 위의 에러코드와 같은 용도 | |
| ARTPRET\_AUTH\_CUSTOMERROR1 | -31  에이스온라인 전용, 차단된 해외 접속 에러 | |
| ARTPRET\_AUTH\_NOCBTMEMBER | -32  CBT 대상자가 아닌 경우 발생. | |
|  | | |  | |

### 빌링 부분 에러 코드

|  |  |
| --- | --- |
| 코드 | 설명 |
| ARTPRET\_RCS\_UNKNOWNREASON | -11  빌링(구매)처리 중 에러 발생.  내부에서 에러처리가 불가능해서 해당 함수 실행 종료. |
| ARTPRET\_RCS\_INTERNALERROR | -22  빌링(구매)처리 중 에러 발생.  빌링(구매)처리에 대한 SP 실행 중 오류 발생. |