**War&Glory协议文档**

2011年06月19日

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **日期** | **修订人** | | **修订内容** | |
| 2011-06-19 | 马超 | | 文档创建 | |
|  |  | | |  |
|  | |  | |  |
|  | |  | |  |
|  | |  | |  |
|  | |  | |  |
|  | |  | |  |
|  | |  | |  |

**2011年6月19日星期日**

**目录**

[1 **Scalar Value Types** **标量数值类型** 5](#_Toc300820494)

[2 google协议修饰符说明 6](#_Toc300820495)

[2.1 required 6](#_Toc300820496)

[2.2 optional 6](#_Toc300820497)

[2.3 repeated 6](#_Toc300820498)

[3 异常状态码表 7](#_Toc300820499)

[4 游戏激活对照表 8](#_Toc300820500)

[5 游戏系统API 9](#_Toc300820501)

[5.1 系统通用 9](#_Toc300820502)

[5.2 用户系统 9](#_Toc300820503)

[5.2.1 创建帐号 9](#_Toc300820504)

[5.2.2 登录 10](#_Toc300820505)

[5.2.3 获取角色列表 11](#_Toc300820506)

[5.2.4 创建角色 11](#_Toc300820507)

[5.2.5 进入角色 12](#_Toc300820508)

[5.2.6 删除角色 13](#_Toc300820509)

[5.2.7 角色登出 13](#_Toc300820510)

[5.2.8 获取服务器列表 13](#_Toc300820511)

[5.3 游戏大厅 14](#_Toc300820512)

[5.3.1 进入游戏大厅 14](#_Toc300820513)

[5.3.2 切换游戏大厅列表 15](#_Toc300820514)

[5.3.3 游戏大厅同步 15](#_Toc300820515)

[5.3.4 离开大厅 16](#_Toc300820516)

[5.3.5 选择战斗队友[已取消该API] 16](#_Toc300820517)

[5.4 角色系统 17](#_Toc300820518)

[5.4.1 角色属性 17](#_Toc300820519)

[5.4.2 角色装备 19](#_Toc300820520)

[5.4.3 角色背包 20](#_Toc300820521)

[5.4.4 角色技能 21](#_Toc300820522)

[5.5 精炼系统 22](#_Toc300820523)

[5.5.1 精炼武器 22](#_Toc300820524)

[5.5.2 精炼宝石 22](#_Toc300820525)

[5.6 成就系统 23](#_Toc300820526)

[5.6.1 获取当前成就列表 23](#_Toc300820527)

[5.7 战斗系统 23](#_Toc300820528)

[5.7.1 进入战斗队列 23](#_Toc300820529)

[5.7.2 登出战斗队列 24](#_Toc300820530)

[5.7.3 接受战斗配对进入战斗 24](#_Toc300820531)

[5.7.4 战斗同步 25](#_Toc300820532)

[5.7.5 战斗结算 26](#_Toc300820533)

[5.8 好友系统 26](#_Toc300820534)

[5.8.1 获取好友列表 26](#_Toc300820535)

[5.9 聊天系统 27](#_Toc300820536)

[5.9.1 同在一个线路的玩家聊天 27](#_Toc300820537)

[5.10 邮件系统 27](#_Toc300820538)

[5.11 商城 28](#_Toc300820539)

[5.11.1 银币商城获取列表 28](#_Toc300820540)

[5.11.2 银币商城购买 28](#_Toc300820541)

[5.11.3 金币商城获取列表 28](#_Toc300820542)

[5.11.4 金币商城购买 29](#_Toc300820543)

[5.12 矿山系统 29](#_Toc300820544)

[5.12.1 获取列表 29](#_Toc300820545)

[5.13 下载资源 30](#_Toc300820546)

* **编码格式：协议编码格式统一为UTF-8**

**协议规范:**

**指令分类**

1、请求指令XXXX形式，根据模块定义首位，如：

用户模块 1XXX

游戏大厅 2XXX

角色系统 3XXX

精炼系统 4XXX

成就系统 5XXX

战斗系统 6XXX

好友系统 7XXX

商城系统 10XXX

2、响应指令以6XXXX形式

3、系统转发指令以7XXXX形式

4、系统主动通知指令以8XXXX形式

**注意点**

道具ID范围：

1. 头部ID ：100000-109999,
2. 颈部ID ：110000-119999,
3. 身体ID：120000-129999,
4. 手套ID ：130000-139999
   1. 战斧ID： 140000-140999,
   2. 法杖ID ：141000-141999,
   3. 剑ID ：142000-142999,
5. 戒指150000-159999,
6. 腰带ID： 160000-169999
7. 靴子ID ：170000-179999,
8. 180000-189999
   1. 强化符文ID：180000-180999,
   2. 开孔符文ID：181000-181999,
   3. 镶嵌宝石ID：182000-182999,
   4. 卡片类：183000-183999,
   5. 钥匙类：184000-184999,
   6. 武器特效类：186000-186999
9. 时装ID ：190000-199999
10. 宝箱ID： 200000-209999
11. 成就ID：210000-219999
12. 技能特效类：300000-309999,
13. Buffer：310000-319999

# **Scalar Value Types** **标量数值类型**

* **一个标量消息字段可以含有一个如下的类型——该表格展示了定义于.proto文件中的类型，以及与之对应的、在自动生成的访问类中定义的类型：**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **.proto Type** | **Notes** | **C++ Type** | **Java Type** |
| double |  | double | double |
| float |  | float | float |
| int32 | **使用可变长编码方式。编码负数时不够高效，如果你的字段可能含有负数，那么请使用sint32。** | int32 | int |
| int64 | **使用可变长编码方式。编码负数时不够高效，如果你的字段可能含有负数，那么请使用sint64。** | int64 | long |
| uint32 | **使用可变长编码方式。** | uint32 | int[1] |
| uint64 | **使用可变长编码方式。** | uint64 | long[1] |
| sint32 | **使用可变长编码方式。有符号的整型值。编码时比通常的int32高效。** | int32 | int |
| sint64 | **使用可变长编码方式。有符号的整型值。编码时比通常的int64高效。** | int64 | long |
| fixed32 | **总是4个字节。如果数值总是比128大的话，这个类型会比uint32高效。** | uint32 | int[1] |
| fixed64 | **总是8个字节。如果数值总是比256大的话，这个类型会比uint64高效。** | uint64 | long[1] |
| sfixed32 | **总是4个字节。** | int32 | int |
| sfixed64 | **总是8个字节。** | int64 | long |
| bool |  | bool | boolean |
| string | **一个字符串必须是UTF-8编码或者7-bit ASCII编码的文本。** | string | String |
| bytes | **可能包含任意顺序的字节数据。** | string | ByteString |

# google协议修饰符说明

## required

**必须提供字段值，否则对应的消息就会被认为是“未初始化的”。如果libprotobuf是以debug模式编译的，序列化一个未初始化的消息（message）将会导致一个断言错误。在优化过的编译情况下（译者注：例如release），该检查会被跳过，消息会被写入。然而，解析一个未初始化的消息仍然会失败（解析函数会返回false）。除此之外，一个required的字段与一个optional的字段就没有区别了。**

## optional

**字段值指定与否都可以。如果没有指定一个optional的字段值，它就会使用默认值。对简单类型来说，你可以指定你自己的默认值，就像我们在上面的例子中对phone number的type字段所做的一样。如果你不指定默认值，就会使用系统默认值：数据类型的默认值为0，string的默认值为空字符串，bool的默认值为false。对嵌套消息（message）来说，其默认值总是消息的“默认实例”或“原型”，即：没有任何一个字段是指定了值的。调用访问类来取一个未显式指定其值的optional（或者required）的字段的值，总是会返回字段的默认值。**

## repeated

**字段会重复N次（N可以为0）。重复的值的顺序将被保存在protocol buffer中。你只要将重复的字段视为动态大小的数组就可以了。**

# 异常状态码表

* 描述：每条消息如果失败，只发送前两个字段

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **参数** | **ErroCode** | **描述** |
| 0 | *SUCCESS* | 成功 |
| 1 | *ERROR* | 失败 |
| 2 | *outOfFriendsCount* | 超出好友最大数量 |
| 3 | *existFriends* | 已经存在改好友 |
| 4 | GemstoneLevelNOEqual | 请放入两块等级相同的宝石! |
| 5 | GemstoneLevelHighest | 宝石级别已经到最高级不能再合成了! |
| 6 | *RESULT\_POINT\_NOT\_ENOUGH* | 角色剩余点数不够 |
| 7 | *RESULT\_CAREER\_TYPE\_NOT\_MATCHING* | 职业类型不匹配 |
| 8 | *RESULT\_RANK\_LEVEL\_NOT\_ENOUGH* | 军衔等级不够 |
| 9 | *RESULT\_ROLE\_SLIVER\_COUNT\_NOT\_ENOUGH* | 银币数量不足 |

# 版本控制

|  |  |
| --- | --- |
| **游戏名称** | **激活标识** |
| War&Glory | 0x1001 |
| XXX | 0x1002 |
| XXX | 0x1003 |
| XXX | 0x1004 |
|  |  |
|  |  |
| 所有游戏 | 0xFFFF |

## 资源版本

客户端本地清单文件：manifest.mf

key<string>： 文件名（全称。如：”\*.png”、”\*.mp3”、”\*.mf”、”\*.lua”……等等）

value<string>：当前文件的版本号（如：1.0、1.3……2.3）

从服务器下载的清单文件名为：newManiFest.mf

下载资源描述：

1. 如果manifest.mf中没有newManiFest.mf的key，表示为需要下载的新文件，并将newManiFest.mf的key和value添加到manifest.mf，最后删除临时文件newManiFest.mf；
2. 如果manifest.mf中有newManiFest.mf的key：
   1. 比对当前key对应的value是否一致，一致，表示不需要更新；
   2. 比对当前key对应的value是否一致，大于的话，需要更新当前key对应的文件，并将当前key对应的newManiFest.mf中的value更新到manifest.mf中；
   3. 然后删除临时文件；

# 游戏系统API

## 系统通用

通用响应消息(SystemMessage)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **消息号** | **66666** | | | |
| **消息名** | SystemMessage | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
| optional | string | info | 附加信息 |
| optional | int32 | ModuleId | 模块编号  0-用户模块  1-大厅模块  2-角色模块  3-精炼模块  4-成就模块  5-战斗模块  6-好友模块  7-聊天模块  8-邮件模块  9-好友模块  10-商城模块  11-矿山模块  12-资源下载模块  注：模块标注越详细越好 |

## 用户系统

### 创建帐号

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **1000** | | | |
| **消息名** | UserRegistRequest | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | string | userName | 帐号 |
| required | string | possWord | 密码 |
| required | int32 | screenWidth | 屏幕宽 |
| required | int32 | screenHeight | 屏幕高 |
| optional | string | model | 手机型号(例如GT-I9000) |
| optional | string | phone | 手机号码(取不到时即为空) |
| optional | string | sysVersion | 系统版本(例如2.2) |
| optional | string | connectType | 连接类型(3G/Wifi) |
| optional | string | IMEI | 设备IMEI |
| optional | string | IMSI | 国际移动用户识别码( SIM卡运营商国家代码和运营商网络代码) |
| optional | string | language | 所用语言 |
| optional | string | version | 客户端版本号 |
| optional | int32 | appId | 应用ID |
| optional | int32 | refId | 渠道ID |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **61000** | | | |
| **消息名** | UserRegistResponse | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
| optional | string | info | 附加信息 |

### 登录[\*Ready\*]

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **1001** | | | |
| **消息名** | UserLoginRequest | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | string | userName | 帐号 |
| required | string | possWord | 密码 |
| required | int32 | screenWidth | 屏幕宽 |
| required | int32 | screenHeight | 屏幕高 |
| optional | string | model | 手机型号(例如GT-I9000) |
| optional | string | phone | 手机号码(取不到时即为空) |
| optional | string | sysVersion | 系统版本(例如2.2) |
| optional | string | connectType | 连接类型(3G/Wifi) |
| optional | string | IMEI | 设备IMEI |
| optional | string | IMSI | 国际移动用户识别码( SIM卡运营商国家代码和运营商网络代码) |
| optional | string | language | 所用语言 |
| optional | string | version | 客户端版本号 |
| optional | int32 | appId | 应用ID |
| optional | int32 | refId | 渠道ID |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **61001** | | | |
| **消息名** | UserLoginResponse | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
| optional | string | info | 附加信息 |
| optional | uint64 | verifyCode | 临时登录码:服务器只保存3小时，过期后只能重新登录获取 |
| optional | string | version | 服务端版本号 |
| optional | int32 | updateAble | 是否需要更新客户端  0 不需要更新  1 有资源需要更新  2 强制更新客户端 |
| optional | string | updateAddress | 更新客户端资源的地址 |

### 获取角色列表[\*Ready\*]

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **1002** | | | |
| **消息名** | GetRoleListRequest | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | uint64 | verifyCode | 临时登录码 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **61002** | | | |
| **消息名** | GetRoleListResponse | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
| optional | string | info | 附加信息 |
| repeated | Role | role | 角色信息 |
|  | | | | |
| **循环消息体** | Role | | | |
| optional | uint64 | roleId | 角色编号 |
| optional | int32 | roleLevel | 角色等级 |
| optional | string | roleName | 角色昵称 |
| optional | uint32 | roleCareer | 职业  0 战士  1法师  2骑士 |
| optional | int32 | roleAvatar | 形象编号 |

### 创建角色[\*Ready\*]

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **1003** | | | |
| **消息名** | CreatRoleRequest | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | uint64 | verifyCode | 临时登录码 |
| required | string | nickName | 角色名称：最大12英文字符，六个中文字符 |
| required | int32 | careerType | 职业类型  0 战士  1法师  2骑士 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **61003** | | | |
| **消息名** | CreatRoleResponse | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
| optional | string | info | 附加信息 |
| optional | uint64 | roleId | 角色编号 |
| optional | string | roleName | 角色昵称 |

### 进入角色[\*Ready\*]

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **1004** | | | |
| **消息名** | RoleLoginRequest | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | uint64 | verifyCode | 临时登录码 |
| required | uint64 | roleId | 角色编号 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **61004** | | | |
| **消息名** | RoleLoginResponse | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
| optional | string | info | 附加信息 |
| optional | string | roleName | 角色昵称 |
| optional | int32 | roleLevel | 角色等级 |
| optional | int32 | careerType | 职业类型  0 战士  1法师  2骑士 |
| optional | string | clothAvatarID | 时装ID |
| optional | string | weaponAvatarID | 武器ID |
| optional | int32 | rankId | 军衔编号<SystemID> |
| optional | string | rankName | 军衔名称 |
| optional | uint64 | exp | 经验 |
| optional | int32 | hp | 血值 |
| optional | double | attack | 攻击力 |
| optional | double | defense | 防御力 |
| optional | double | atcSpeed | 攻击速度 |
| optional | double | moveSpeed | 移动速度 |
| optional | int32 | haveCapacityPoint | 剩余属性点 |

### 删除角色

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **1005** | | | |
| **消息名** | DeleteRoleRequest | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | uint64 | verifyCode | 临时登录码 |
| required | uint64 | roleId | 角色编号 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **61005** | | | |
| **消息名** | DeleteRoleResponse | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
| optional | string | info | 附加信息 |

.

### 角色登出[\*Ready\*]

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **1006** | | | |
| **消息名** | RoleLogoutRequest | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | uint64 | verifyCode | 临时登录码 |
| required | uint64 | roleId | 角色编号 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **61006** | | | |
| **消息名** | RoleLogoutResponse | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
| optional | string | info | 附加信息 |

### 获取服务器列表[\*Ready\*]

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **1007** | | | |
| **消息名** | GetServerListRequest | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | uint64 | verifyCode | 临时登录码 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **61007** | | | |
| **消息名** | GetServerListResponse | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
| optional | string | info | 附加信息 |
| repeated | Channle | channle | 频道 |
|  | | | | |
| **循环体** | Channle | | | |
| optional | string | channleName | 频道名称 |
| optional | string | address | 主机IP和端口  例：192.168.1.1:8000 |
| optional | uint32 | currentRole | 当前人数 |
| optional | uint32 | maxRole | 最大限制人数 |

## 游戏大厅

### 进入游戏大厅[获取邮件,聊天等其它信息]

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **2000** | | | |
| **消息名** | EnterLobbyRequest | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | uint64 | verifyCode | 临时登录码 |
| required | uint64 | roleId | 角色编号 |
| required | string | channleName | 频道名称 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **62000** | | | |
| **消息名** | EnterLobbyResponse | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
| optional | string | info | 附加信息 |

### 获取大厅成员列表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **2001** | | | |
| **消息名** | ChangeRoleListRequest | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | uint64 | roleId | 角色编号 |
| optional | Int32 | pageCount | 请求显示的页，默认值第0页 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **62001** | | | |
| **消息名** | ChangeRoleListResponse | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
| optional | string | info | 附加信息 |
| repeated | Role | role | 大厅玩家<Role> |
| optional | int32 | pageCount | 客户端显示的第N页 |
| optional | int32 | refreshTime | 每隔几秒刷新一次 默认值10秒 |
| optional | int32 | onPageCount | 每页显示的记录条数 |
|  | | | | |
| **循环体** | Role | | | |
| optional | uint64 | roleId | 角色编号（其他玩家，默认10个） |
| optional | int32 | roleLevel | 角色等级 |
| optional | string | roleName | 角色昵称 |
| optional | int32 | careerType | 职业类型  0 战士  1法师  2骑士 |
| optional | int32 | roleStat | 角色状态：  0 空闲的  1 战斗中  2 商店  3 退出游戏 |

### 游戏大厅同步[暂时作废]

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **2002** | | | |
| **消息名** | SynLobbyRequest | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | uint64 | roleId | 角色编号 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **62002** | | | | |
| **消息名** | SynLobbyResponse | | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | | **参数** | **说明** |
| optional | sint32 | | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
| optional | string | | info | 附加信息 |
| repeated | Role | | role | 角色列表（其他玩家，默认10个） |
|  | | | | | |
| **循环体** | Role | | | | |
| optional | uint64 | roleId | | 角色编号（其他玩家，默认10个） |
| optional | int32 | roleStat | | 角色状态：  0 空闲的  1 战斗中  2 商店  3 退出游戏 |

### 离开大厅[\*Ready\*]

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **2003** | | | |
| **消息名** | LogoutLobbyRequest | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | uint64 | roleId | 角色编号 |
| optional | int32 | roleStat | 角色状态：  0 空闲的  1 战斗中  2 商店  3 退出游戏 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **62003** | | | |
| **消息名** | LogoutLobbyResponse | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
| optional | string | info | 附加信息 |

### 选择战斗队友[已取消该API]

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **2004** | | | |
| **消息名** | ChangeTeammate Request | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | uint64 | roleId | 角色编号 |
| repeated | uint64 | teamRoleId | 其他角色编号 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **62004** | | | |
| **消息名** | ChangeTeammate Response | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
| optional | string | info | 附加信息 |

## 角色系统

### 角色属性

#### 查看目标角色属性[\*Ready\*]

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **3000** | | | |
| **消息名** | GetRoleAttributeListRequest | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | uint64 | roleId | 目标角色编号 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **63000** | | | | | | |
| **消息名** | GetRoleAttributeListResponse | | | | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | | **参数** | | | **说明** |
| optional | sint32 | | result | | | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
| optional | string | | info | | | 附加信息 |
| optional | int32 | | roleLevel | | | 角色等级 |
| optional | int32 | | rankID | | | 军衔编号<SystemID> |
| optional | string | | rankName | | | 军衔名称 |
| optional | string | | roleName | | | 角色昵称 |
| optional | int32 | | careerType | | | 职业类型  0 战士  1法师  2骑士 |
| optional | string | | clothAvatarID | | | 时装ID |
| optional | string | | weaponAvatarID | | | 武器ID |
| optional | int32 | | hp | | | 血值 |
| optional | double | | attack | | | 攻击力 |
| optional | double | | defense | | | 防御力 |
| optional | double | | atcSpeed | | | 攻击速度 |
| optional | double | | moveSpeed | | | 移动速度 |
| optional | int32 | | haveCapacityPoint | | | 剩余属性点 |
| optional | int32 | | battleSuccessTimes | | | 战斗胜利次数 |
| optional | int32 | | battleFailTimes | | | 战斗失败次数 |
| repeated | Equip | | equip | | | 已穿上的装备列表 |
|  | | | | | | | |
| **循环体** | Equip | | | | | | |
| optional | uint64 | | | equipUUID | | 装备<UUID> |
| optional | uint32 | | | equipID | | 装备系统ID<SystemID> |
| optional | string | | | equipName | | 装备名称 |
| optional | int32 | | | equipColor | | 装备颜色 |
| optional | double | | | baseAttack | | 基础攻击力 |
| optional | double | | | baseDefense | | 基础防御力 |
| optional | int32 | | | tearCount | | 孔的数量 |
| repeated | Gemstone | | | gemstone | | 镶嵌的宝石 |
|  | | | | | | | |
| **循环体** | Gemstone | | | | | | |
| optional | uint32 | gemstoneID | | | 镶嵌的宝石编号<SystemID> | |
| optional | int32 | gemstoneType | | | 宝石类型 | |
| optional | int32 | gemstoneValue | | | 附加属性值 | |

#### 属性加点

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **3001** | | | |
| **消息名** | AddRoleAttributeRequest | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | uint64 | roleId | 角色编号 |
| repeated | Attribute | attribute | 加点列表 |
|  | | | | |
| **循环体** | Attribute | | | |
| optional | int32 | attributeType | 加点类型 |
| optional | int32 | attributeValue | 加点数值 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **63001** | | | |
| **消息名** | AddRoleAttributeResponse | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
| optional | string | info | 附加信息 |
| optional | int32 | hp | 血值 |
| optional | double | attack | 攻击力 |
| optional | double | defense | 防御力 |
| optional | double | atcSpeed | 攻击速度 |
| optional | double | moveSpeed | 移动速度 |
| optional | int32 | haveCapacityPoint | 剩余属性点 |

### 角色装备

#### 装备界面[\*Ready\*]

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **3002** | | | |
| **消息名** | GetRoleEquipListRequest | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | uint64 | roleId | 角色编号 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **63002** | | | | |
| **消息名** | GetRoleEquipListResponse | | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** | |
| optional | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) | |
| optional | string | info | 附加信息 | |
| optional | string | clothAvatarID | 时装ID | |
| repeated | Equip | equip | 装备列表 | |
|  | | | | | |
| **循环体** | Equip | | | | |
| optional | uint64 | equipUUID | 装备编号<UUID> | |
| optional | uint32 | equipID | 装备系统ID<SystemID> | |
| optional | bool | wearFlag | 是否穿着  false 未穿  true 已穿 | |
| optional | string | equipName | 装备名称 | |
| optional | int32 | equipColor | 装备颜色 | |
| optional | double | baseAttack | 基础攻击力 | |
| optional | double | baseDefense | 基础防御力 | |
| optional | int32 | tearCount | 孔的数量 | |
| repeated | Gemstone | mosaicGemstone | 已镶嵌的宝石 | |
|  | | | | | |
| **循环体** | Gemstone | | | | |
| optional | uint32 | gemstoneID | | 镶嵌的宝石编号<SystemID> |
| optional | string | gemstoneName | | 宝石名称 |
| optional | int32 | gemstonePropertyType | | 宝石属性类型 |
| optional | int32 | gemstoneValue | | 附加属性值 |
| optional | int32 | gemstonePosition | | 宝石镶嵌的位置1~5 0代表宝石未镶嵌 |

#### 使用装备[\*Ready\*]

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **3003** | | | |
| **消息名** | UseEquipRequest | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | uint64 | roleId | 角色编号 |
| required | uint64 | equipUUID | 装备编号<UUID> |
| required | Int32 | operateType | 操作类型 0穿上 1脱下 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **63003** | | | |
| **消息名** | UseEquipResponse | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
| optional | string | info | 附加信息 |
| optional | string | avatarID | 对应的角色装扮ID |

### 角色背包[\*Ready\*]

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **3004** | | | |
| **消息名** | GetRoleBagListRequest | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | uint64 | roleId | 角色编号 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **63004** | | | |
| **消息名** | GetRoleBagListResponse | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
| optional | string | info | 附加信息 |
| optional | int32 | silver | 银币数量 |
| optional | int32 | gold | 金币数量 |
| repeated | Equip | equip | 未穿着装备列表 |
| repeated | Gemstone | gemstone | 未使用的宝石列表 |
| repeated | Fashion | fashion | 未使用的时装列表 |
|  | | | | |
| **循环体** | Equip | | | |
| optional | uint64 | equipUUID | 未穿着装备编号<UUID> |
| optional | uint32 | equipID | 装备系统编号<SystemID> |
| optional | string | equipName | 装备名称 |
| optional | int32 | equipColor | 装备颜色 |
| optional | double | baseAttack | 基础攻击力 |
| optional | double | baseDefense | 基础防御力 |
| optional | int32 | tearCount | 孔的数量 |
| repeated | Gemstone | mosaicGemstone | 镶嵌在装备上的的宝石 |
|  | | | | |
| **循环体** | Gemstone | | | |
| optional | uint64 | gemstoneUUID | 宝石编号<UUID> |
| optional | uint32 | gemstoneID | 宝石系统编号<SystemID> |
| optional | string | gemstoneName | 宝石名称 |
| optional | int32 | gemstoneType | 宝石类型 |
| optional | int32 | gemstonePropertyType | 宝石属性类型 |
| optional | int32 | gemstoneValue | 附加属性值 |
| optional | int32 | gemstonePosition | 宝石镶嵌的位置1~5 0代表宝石未镶嵌 |
|  | | | | |
| **循环体** | Fashion | | | |
| optional | uint64 | avatarUUID | 时装编号<UUID> |
| optional | uint32 | avatarID | 时装系统ID<SystmeID> |
| optional | string | avatarName | 时装名称 |

### 角色技能

#### 获取当前技能列表（天赋树）[\*Ready\*] 战士:1战士狂暴2战士利刃 3战士泰坦

法师: 1法师寒冰2法师烈火3法师秘法

骑士: 1骑士惩戒2骑士圣光3骑士裁决

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **3005** | | | |
| **消息名** | GetRoleSkillListRequest | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | uint64 | roleId | 角色编号 |
|  | required | int32 | talentIndex | 天赋索引(1,2,3 对应于每个职业的三个天赋)0代表未知天赋 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **63005** | | | |
| **消息名** | GetRoleSkillListResponse | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
| optional | string | info | 附加信息 |
| optional | Int32 | careerType | (0战士 1法师 2圣骑士) |
| optional | int32 | silverCount | 银币数量 |
| optional | int32 | goldenCount | 金币数量 |
| optional | int32 | skillPoint | 技能点 |
| optional | int32 | roleRankLevel | 当前角色军衔等级 |
| repeated | Skill | skill | 技能列表 |
| optional | int32 | studiedTalent | 已经学习的天赋(0未学习任何天赋,1,2,3,分别为三个天赋) |
|  | | | | |
| **循环体** | Skill | | | |
| optional | uint32 | skillId | 技能编号<SystemID> |
| optional | string | skillName | 技能名称 |
| optional | string | skillDescribe | 技能描述 |
| optional | int32 | skillType | 技能类型 1主动技能 0被动技能 |
| optional | int32 | skillLevel | 技能等级 |
| optional | int32 | requireSilver | 技能学习消耗银币 |
| optional | int32 | requireLevel | 技能学习军衔等级要求 |
| optional | int32 | xpoint | 技能所在的x坐标 |
| optional | int32 | ypoint | 技能所在的y坐标 |
| optional | int32 | parentSkillId | 父节点id |
| optional | int32 | studiedFlag | 0未学习 1学习 |

#### 学习技能[\*Ready\*]

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **3006** | | | |
| **消息名** | AddRoleSkillRequest | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | uint64 | roleId | 角色编号 |
| required | uint32 | skillId | 技能编号<SystemID> |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **63006** | | | |
| **消息名** | AddRoleSkillResponse | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) 6,7,8,9 |
| optional | string | info | 附加信息 |

#### 获取已携带的技能列表(暂时作废)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **3007** | | | |
| **消息名** | GetCarrySkillListRequest | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | uint64 | roleId | 角色编号 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **63007** | | | |
| **消息名** | GetCarrySkillListResponse | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
| optional | string | info | 附加信息 |
| repeated | Skill | drivingSkill | 主动技能列表 |
| repeated | Skill | passiveSkill | 被动技能列表 |
|  | | | | |
| **循环体** | Skill | | | |
| optional | uint32 | skillId | 技能编号<SystemID> |
| optional | string | skillName | 技能名称 |
| optional | string | skillDescribe | 技能描述 |
| optional | int32 | skillLevel | 技能等级 |
| optional | int32 | skillType | 技能类型 |
| optional | int32 | skillPosition | 技能位置 |

#### 更换技能（暂时作废）

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **3008** | | | |
| **消息名** | CarryRoleSkillRequest | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | uint64 | roleId | 角色编号 |
| optional | ChangeType | changeType | 更换类型 |
| optional | uint32 | selectSkillId | 要操作的技能编号<SystemID> |
| optional | int32 | selectStartIndex | 起点索引位置 |
| optional | int32 | selectEndIndex | 终点索引位置 |
|  | | | | |
| **枚举** | ChangeType | | | |
| ADD | | 0 | 添加技能 |
| DELETE | | 1 | 删除技能 |
| SWAP | | 2 | 交换技能位置 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **63008** | | | |
| **消息名** | CarryRoleSkillResponse | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
| optional | string | info | 附加信息 |

## 精炼系统

### 精炼武器

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **4000** | | | |
| **消息名** | ForgeWeaponRequest | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | uint64 | roleId | 角色编号 |
| optional | int32 | type | 锻造类型：  0 打孔  1 镶嵌  2 强化 |
| optional | uint64 | gemstoneUUID | 宝石编号<UUID> |
| optional | uint64 | equipUUID | 装备编号<UUID> |
| optional | int32 | forgePosition | 镶嵌的位置 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **64000** | | | |
| **消息名** | ForgeWeaponResponse | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
| optional | string | info | 附加信息 |

### 精炼宝石

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **4001** | | | |
| **消息名** | BlendGemstoneRequest | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | uint64 | roleId | 角色编号 |
| repeated | uint64 | gemstoneUUID | 宝石编号<UUID> |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **64001** | | | |
| **消息名** | BlendGemstoneResponse | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) 4，5 |
| optional | string | info | 附加信息 |

## 成就系统

### 获取当前成就列表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **5000** | | | |
| **消息名** | GetEffortListRequest | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | uint64 | roleId | 角色编号 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **65000** | | | |
| **消息名** | GetEffortListResponse | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
| optional | string | info | 附加信息 |
| repeated | Effort | effort | 成就列表 |
|  | | | | |
| **循环体** | Effort | | | |
| optional | uint64 | effortUUID | 成就编号 |
| optional | string | effortName | 成就名称 |
| optional | string | effortDescribe | 成就描述 |
| optional | int32 | effortState | 成就状态  0 未完成  1 已完成 |

## 战斗系统

### 进入战斗队列

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **6000** | | | |
| **消息名** | BattleRegistQueueRequest | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | uint64 | roleId | 角色编号 |
| repeated | uint64 | teamRoleId | 其他角色编号 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **66000** | | | |
| **消息名** | BattleRegistQueueResponse | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
| optional | string | info | 附加信息 |
| optional | uint32 | waitTime | 进入战斗队列的等待时间。单位：秒 |

### 登出战斗队列

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **6001** | | | |
| **消息名** | BattleRevokeQueueRequest | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | uint64 | roleId | 角色编号 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **66001** | | | |
| **消息名** | BattleRevokeQueueResponse | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
| optional | string | info | 附加信息 |

### 接受战斗配对进入战斗

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **66002** | | | | | | | |
| **消息名** | BattleEnterResponse | | | | | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | | **参数** | | **说明** | | |
| optional | sint32 | | result | | [异常状态码表](#_异常状态码表) | | |
| optional | string | | info | | 附加信息 | | |
| required | int64 | | systemTime | | 服务器当前时间 | | |
| required | int32 | | battleId | | 战斗副本编号 | | |
| required | int32 | | countdown | | 战场倒计时(单位：秒) | | |
| optional | string | | redSirdarNickName | | 己方:队长昵称 | | |
| optional | string | | blueSirdarNickName | | 敌方:队长昵称 | | |
| repeated | Warrior | | redWarrior | | 己方:角色信息 | | |
| repeated | Warrior | | blueWarrior | | 敌方:角色信息 | | |
|  | | | | | | | | |
| **循环消息体** | Warrior | | | | | | | |
| optional | uint64 | | roleId | | 角色编号 | | |
| optional | int32 | | rankID | | 军衔编号<SystemID> | | |
| optional | int32 | | careerType | | 职业 | | |
| optional | string | | clothAvatarID | | 时装形象编号 | | |
| optional | string | | weaponAvatarID | | 武器形象编号 | | |
| optional | int32 | | bornPointX | | 出生点X坐标 | | |
| optional | int32 | | bornPointY | | 出生点Y坐标 | | |
| optional | float | | collisionRadius | | 碰撞范围 | | |
| optional | float | | atcRadius | | 攻击范围 | | |
| optional | float | | visionRadius | | 视野范围 | | |
| optional | float | | maxHp | | 最大血量 | | |
| optional | float | | hp | | 当前血量 | | |
| optional | float | | attack | | 攻击值 | | |
| optional | float | | defense | | 防御值 | | |
| optional | float | | atcSpeed | | 攻击速度 | | |
| optional | float | | moveSpeed | | 移动速度 | | |
| repeated | Skill | | skillInfo | | 技能信息 | | |
| optional | int32 | | relationFlag | | 0代表好友 1代表敌人 | | |
|  | | | | | | | | |
| **循环消息体** | Skill 为了处理静态Buffer,被动技能也一起下发. | | | | | | | |
| optional | int32 | | skillId | | 技能编号 | | |
| optional | bool | | skillType | | 技能类型 | | |
| optional | int32 | | level | | 所选技能等级 | | |
| optional | Cast | | cast | | 技能的释放过程表，包括技能吟唱时间，技能命中距离等等 | | |
| optional | int32 | | seriesId | | 体系编号 | | |
| optional | int32 | | publicCoolDownTime | | 公共冷却时间  取决于统一体系是否有公共性，比如加血技能 | | |
| optional | int32 | | coolDownTime | | 冷却时间 | | |
| optional | bool | | coolDownTimeIsSave | | 冷却时间保存类型 false 下线后不保存  true 下线后保存 | | |
| optional | int32 | | stateLimitStatusId | | 角色处于某buffer的状态时不能使用该技能 | | |
| optional | int32 | | weaponRequiredType | | 武器要求  0 没有武器要求  1 刀  2 法杖  3 匕首 | | |
| optional | int32 | | consumeType | | 消耗类型  0 无消耗  1 HP  2 MP | | |
| optional | int32 | | consumeValue | | 消耗值 | | |
| optional | int32 | | isGain | | 是否有益  0 中性  1 增益  2 减益 | | |
| optional | float | | baseDamage | | 基础伤害 | | |
| optional | string | | skillFunctionName | | 技能公式的函数名 | | |
| optional | bool | | isProducedHatred | | 是否产生伤害仇恨 | | |
| optional | float | | hatredValue | | 携带仇恨值 | | |
| optional | bool | | isRemoveBuffer | | 是否能移除目标Buffer  true 移除目标角色所有动态buffer  false 不移除目标角色所有动态buffer | | |
| optional | int32 | | removeBufferGain | | removeBufferGain  0 移除中性的动态buffer  1 移除增益的动态buffer  2 移除减益的动态buffer | | |
| optional | Buffer | | feedbackBuffer | | 技能附带反馈buffer  概率由服务器计算，如果这里出现，表示在概率范围内 | | |
| repeated | Buffer | | targetBuffer | | 技能附带目标buffers  概率由服务器计算，如果这里出现，表示在概率范围内 | | |
|  | | | | | | | | |
| **循环消息体** | Cast | | | | | | | |
| optional | int32 | releaseType | | | | | 释放类型  0 被动（不可释放）  1 无目标释放  2 对自己释放  3 对敌人释放  4 对好友释放 |
| optional | int32 | targetType | | | | | 目标类型  0 单个目标  1 多个目标 |
| optional | bool | magicPrepareActionBreak | | | | | 施法准备动作是否打断  true 可以打断  false 不可打断 |
| optional | float | singingTime | | | | | 吟唱时间(准备动作):秒 |
| optional | float | magicFlightTime | | | | | 动画飞行时间:秒 |
| optional | float | duration | | | | | 持续施法时间:秒 可以持续使用基本伤害的时间 |
| optional | float | effectiveDistance | | | | | 释放有效距离 |
| optional | int32 | affectShape | | | | | 释放形状  0 直线  1 矩形（正）  2 圆  3 扇形 |
| optional | int32 | affectType | | | | | 影响类型  0 中立  1 友方  2 敌方 |
| optional | int32 | affectCount | | | | | 影响个数  目前建议值为1或10 |
| optional | float | hitDistanc | | | | | 命中最大距离  指向型技能当目标出了fire区域就不受攻击了 |
|  | | | | | | | | |
| **循环消息体** | Buffer | | | | | | | |
| optional | int32 | | | bufferID | | | Buffer编号 |
| optional | int32 | | | seriesId | | | 系列编号 |
| optional | bool | | | isStatic | | | 类型 true 静态  false 动态 |
| optional | bool | | | isGain | | | 是否有益  true 增益buffer  false 减益buffer |
| optional | BufferType | | | bufferType | | | 影响角色属性类型：对应Icon编号 |
| optional | float | | | affectValue | | | 影响数值 |
| optional | string | | | bufferFunctionName | | | 调用公式的函数名 |
| optional | int32 | | | trendCount | | | 动态次数  对静态buffer无效 |
| optional | int32 | | | trendInterval | | | 生效间隔：秒  对静态buffer无效 |
| optional | int32 | | | lifeTime | | | 持续时间：秒  -1 对静态buffer无效 |
| optional | int32 | | | produceBufferType | | | 某些 buffer可以给队友或敌人加  0 中立  1 己方  2 敌方 |
| optional | float | | | affectRange | | | 影响范围：取决于技能的影响形状 |
| optional | bool | | | isRemove | | | 是否可以移除  true 可以移除  false 不可移除 |
| optional | int32 | | | removeLevel | | | 移除技能等级要求 |
| optional | bool | | | isCover | | | 是否可以覆盖  true 覆盖  false 叠加 |
| optional | bool | | | coverType | | | 覆盖类型  true 低级的覆盖高级的  false 高级的覆盖低级的 |
| optional | bool | | | isFrom | | | 计算效果时是否需要buffer来源  true 计算  false 不计算 |
| optional | Status | | | bufferStatus | | | buffer所带状态  每个buffer只能携带一种状态 |
|  | | | | | | | | |
| **循环消息体** | Status | | | | | | | |
| optional | int32 | | statusId | | | 状态编号  对应角色身上的动画 | |
| optional | string | | statusName | | | 状态名称 | |
| optional | bool | | isRelease | | | 能否释放技能  true 可以释放技能  false 不能释放技能 | |
| optional | bool | | isReceiveSkill | | | 能否接受技能  true 能接受技能直接伤害  false不接受技能直接伤害 | |
| optional | int32 | | receiveSkillIsGain | | | 接受技能的正负  0 中性  1 增益  2 减益 | |
| optional | int32 | | receiveSkillMaxLevel | | | 接受技能的等级 | |
| optional | bool | | isReflex | | | 是否反射技能伤害  true 反射  false 不反射 | |
| optional | int32 | | reflecRatio | | | 反射率 | |
| optional | bool | | isReceiveBuffer | | | 能否接受buffer  true 能接受buffer  false 不能接受buffer | |
| optional | int32 | | receiveBufferIsGain | | | 接受buffer的正负  0 表示无限制  1 表示增益buffer  2 表示减益buffer | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **枚举对象** | BufferType | | |
| None | 0 | 不产生Icon |
| GainHP | 1 | +血Icon |
| GainATC | 2 | +攻击力Icon |
| GainDF | 3 | +防御力Icon |
| GainAS | 4 | +攻速Icon |
| GainMS | 5 | +移动速度Icon |
| DebuffHP | 6 | -血Icon |
| DebuffATC | 7 | -攻击力Icon |
| DebuffDF | 8 | -防御力Icon |
| DebuffAS | 9 | -攻速Icon |
| DebuffMS | 10 | -移动速度Icon |
|  | | |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  | | |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

### 双方加载进度

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **6003** | | | |
| **消息名** | BattleLoadingBarRequest | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | int32 | battleId | 战斗副本编号 |
| required | uint64 | roleId | 角色编号 |
| required | int32 | schedule | 当前加载进度 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **66003** | | | |
| **消息名** | BattleLoadingBarResponse | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
| optional | string | info | 附加信息 |
| optional | uint64 | sirdarRoleId | 队长编号 |
| optional | int32 | schedule | 当前加载进度 |

### 校对时间

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **6004** | | | |
| **消息名** | BattleProofTimeRequest | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | uint64 | clientTime | 客户端时间戳 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **66004** | | | |
| **消息名** | BattleProofTimeResponse | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
| optional | string | info | 附加信息 |
| required | uint64 | clientTime | 客户端时间戳 |
| required | uint64 | serverTime | 服务端时间戳 |

### 战斗同步

网络延迟 = 收到时间 - 服务器时间

对手延迟 = 收到时间 - 对手发送时间

规则：

1. 坐标尺寸，以1024\*600为参照；
2. 战斗数据有效性由服务器判定；
3. 每次操作一个角色（1/10）；

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **6005** | | | |
| **消息名** | BattleSynStepRequest | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | int32 | battleId | 战斗副本编号 |
| optional | uint64 | sirdarRoleId | 队长编号 |
| repeated | Track | track | 行动轨迹列表 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **66005** | | | |
| **消息名** | BattleSynStepResponse | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional | EventResult | eventResult | 事件结果类型 |
| optional | string | info | 附加信息 |
| optional | int64 | clientTime | 事件发生者的时间 |
| repeated | ExtraField | extraField | 附加字段  目标转换结果或技能事件 |
|  | | | | |
| **循环消息体** | ExtraField | | | |
| optional | int32 | skillId | 技能编号 |
| optional | uint64 | roleId | 角色编号 |
| optional | uint64 | targetRoleId | 目标角色编号 |
|  | | | | |
| **枚举对象** | EventResult | | | |
| Triggered | | 0 | 事件已触发 |
| Suspended | | 1 | 事件被挂起  如：技能憋住 |
| Disposed | | 2 | 事件处理完毕 |
| Illegal | | 3 | 非法事件  如：玩家作弊等行为，收到该事件结果时:   1. 客户端应丢弃当前角色的错误及错误之后的操作轨迹，并复位到上一次的正确的轨迹; 2. 如果其他角色的操作引起了当前角色的新行为，服务器将再次发送一条广播消息：由服务器生成当前角色的新行为，并广播给所有玩家执行相应的事件。 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **66006** | | | |
| **消息名** | BattleBroadCastResponse | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
| optional | string | info | 附加信息 |
| required | int64 | systemTime | 服务器当前时间  效验时钟 |
| optional | bool | grabSkill | 判定公共技能的结果 |
| optional | uint64 | sirdarRoleId | 队长编号 |
| repeated | Track | track | 行动轨迹列表 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **循环体** | Track | | | | | |
| **修饰符** | **类型** | | | **参数** | **说明** |
| required | int64 | | | clientTime | 事件发生者的时间 |
| required | uint64 | | | roleId | 事件发生者的角色编号 |
| optional | BattleSynEvent | | | battleSynEvent | 战斗同步事件的类型 |
| optional | int32 | | | dir | 朝向  0 左  1 右 |
| optional | int32 | | | actionId | 使用动作编号 |
| optional | int32 | | | skillId | 使用技能编号 |
| optional | bool | | | isSuspended | 这次事件是否挂起  如：技能憋住 |
| optional | uint64 | | | targetRoleId | 目标角色编号 |
| repeated | Locus | | | locus | 轨迹的坐标点队列 |
|  | | | | | | |
| **循环体** | Locus | | | | | |
| optional | float | | | X | X坐标 |
| optional | float | | | Y | Y坐标 |
|  | | | | | | |
| **枚举对象** | BattleSynEvent | | | | | |
| None | | 0 | 没有任何事件发生 | | |
| Move | | 1 | 空地移动事件  没有选中任何角色的移动事件 | | |
| BeganAttack | | 2 | 开始攻击事件  1需要目标角色  2需要判断是近战还是远程攻击  3会触发上次的技能 | | |
| EndAttack | | 3 | 结束攻击事件 | | |
| Skill | | 4 | 技能事件 | | |
| Targeted | | 5 | 锁定目标(需要目标角色, 会触发上次的技能) | | |

### 战斗结算

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **6007** | | | |
| **消息名** | BattleOverRequest | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional | int32 | battleId | 战斗副本编号 |
| required | uint64 | roleId | 角色编号 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **66007** | | | | |
| **消息名** | BattleOverResponse | | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | | **参数** | **说明** |
| optional | sint32 | | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
| optional | string | | info | 附加信息 |
| required | uint64 | | roleId | 队长角色编号 |
| required | BattleOutcome | | outcome | 是否胜利的标记 |
| optional | uint64 | | exp | 队长奖励经验 |
| optional | uint64 | | teamExp | 队伍奖励经验 |
| optional | int32 | | silver | 队长奖励银币 |
| optional | int32 | | newRankID | 队长的新军衔编号<SystemID> |
| repeated | int32 | | itemIdList | 队长奖励物品的编号<SystemID>  包括装备或宝石 |
|  | | | | | |
| **枚举对象** | BattleOutcome | | | | |
| WIN | | 0 | | 胜利 |
| LOSE | | 1 | | 失败 |
| DRAW | | 2 | | 平局 |

### 战场随机事件

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **66008** | | | |
| **消息名** | BattleRandomEventResponse | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
| optional | string | info | 附加信息 |
| optional | int32 | battleId | 战斗副本编号 |
| repeated | Items | items | 随机组件 |
|  | | | | |
| **循环体** | Items | | | |
| optional | int32 | itemID | 对应技能ID（或物品ID） |
| optional | int32 | activeTime | 存活时间  过期后该组件自动消失 |
| optional | Region | region | 组件出现的区域 |
|  | | | | |
| **循环体** | Region | | | |
| optional | int32 | X | X坐标 |
| optional | int32 | Y | Y坐标 |
| optional | int32 | W | 区域宽度 |
| optional | int32 | H | 区域高度 |

## 好友系统

### 获取好友列表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **7000** | | | |
| **消息名** | GetFriendListRequest | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | uint64 | roleId | 角色编号 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **67000** | | | |
| **消息名** | GetFriendListResponse | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) 2 |
| optional | string | info | 附加信息 |
| repeated | Friend | friend | 好友列表 |
|  | | | | |
| **循环体** | Friend | | | |
| optional | uint64 | friendId | 好友编号 |
| optional | string | friendName | 好友昵称 |
| optional | uint32 | friendCareer | 好友职业  0 战士  1法师  2骑士 |
| optional | int32 | roleStat | 角色状态：  0 空闲的  1 战斗中  2 商店  3 退出游戏 |

### 5.8.2 添加好友

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **7001** | | | |
| **消息名** | AddFriendRequest | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | uint64 | roleId | 角色编号 |
| required | uint64 | friendId | 好友编号 |
|  | | | | |
| **响应消息号** | **67001** | | | |
| **消息名** | AddFriendResponse | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) 2,3 |
| optional | string | info | 附加信息 |

### 5.8.3 删除好友

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **7002** | | | |
| **消息名** | DelFriendRequest | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | uint64 | roleId | 角色编号 |
| required | uint64 | friendId | 好友编号 |
|  | | | | |
| **响应消息号** | **67002** | | | |
| **消息名** | DelFriendResponse | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
| optional | string | info | 附加信息 |

### 5.8.4 提示添加好友

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **67003** | | | |
| **消息名** | ConfirmFriendResponse | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) 0 |
| optional | string | info | 附加信息 |
| required | uint64 | roleId | 角色编号 |
| required | uint64 | friendId | 好友编号 |
| required | string | friendName | 好友名称 |

### 5.8.5 回复添加好友

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **7004** | | | |
| **消息名** | ReplyFriendRequest | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | uint64 | roleId | 角色编号 |
| required | uint64 | friendId | 好友编号 |
| required | bool | agree | True 同意 false 不同意 |

## 聊天系统

### 同在一个线路的玩家聊天

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **8000** | | | |
| **消息名** | RoleChatRequest | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | uint64 | roleId | 角色编号 |
| optional | string | content | 消息内容 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **68000** | | | |
| **消息名** | RoleChatResponse | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
| optional | string | info | 附加信息 |

## 邮件系统

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **9000** | | | |
| **消息名** | MailChatRequest | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | uint64 | roleId | 角色编号 |
| optional | string | roleName | 角色昵称 |
| required | uint64 | targetRoleId | 目标角色编号 |
| optional | string | targetRoleName | 目标角色昵称 |
| optional | string | content | 消息内容 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **69000** | | | |
| **消息名** | MailChatResponse | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
| optional | string | info | 附加信息 |

## 商城

### 银币商城获取列表[\*Ready\*]

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **10001** | | | |
| **消息名** | GetSilverMallListRequest | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | uint64 | roleId | 角色编号 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **610001** | | | |
| **消息名** | GetSilverMallListResponse | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
| optional | string | info | 附加信息 |
| optional | int32 | mySliverCount | 我的银币数量 |
| repeated | Depot | MallDepot | 商城道具 |
|  | | | | |
| **循环体** | Depot | | | |
| optional | int32 | depotId | 道具系统编号<SystemID> |
| optional | string | depotName | 道具名称 |
| optional | int32 | equipColor | 装备颜色 |
| optional | string | depotDesc | 道具描述 |
| optional | double | baseAttack | 基础攻击力 |
| optional | double | baseDefense | 基础防御力 |
| optional | int32 | tearCount | 孔的数量 |
| optional | int32 | sliverPrice | 银币价格 |
| optional | int32 | depotStatus | 道具状态 |
| optional | int32 | depotDiscont | 折扣率 |
| optional | int32 | depotType | 道具类型 |
| optional | int32 | gemstonePropertyType | 石头属性类型 |
| optional | int32 | gemstoneValue | 附加石头属性值 |

### 银币商城购买[\*Ready\*]

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **10002** | | | |
| **消息名** | BuySilverMallRequest | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | uint64 | roleId | 角色编号 |
| required | int32 | depotId | 道具ID |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **610002** | | | |
| **消息名** | BuySilverMallResponse | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
| optional | string | info | 附加信息 |
| optional | uint64 | depotUUID | 道具唯一编号<UUID> |
| optional | int32 | sliverCount | 剩余银币数量 |

### 金币商城获取列表[\*Ready\*]

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **10003** | | | |
| **消息名** | GetGoldMallListRequest | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | uint64 | roleId | 角色编号 |
| required | int32 | depotType | 道具类型  0 hot  1 rune  2 dress  3 gem  4 sword  5 armor |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **610003** | | | | |
| **消息名** | GetGoldMallListResponse | | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | | **说明** |
| required | sint32 | result | | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
| optional | string | info | | 附加信息 |
| optional | uint64 | roleId | | 角色ID |
| optional | int32 | roleGoldenCount | | 角色金币数量 |
| optional | int32 | roleSliverCount | | 角色银币数量 |
| repeated | Depot | depot | | 道具对象 |
|  | | | | | |
| **循环体** | Depot | | | | |
| optional | int32 | depotId | 道具系统编号<SystemID> | |
| optional | int32 | systemDepotType | 道具类型（物品类型,并不是客户端传过来的类型） | |
| optional | string | depotName | 道具名称 | |
| optional | int32 | equipColor | 装备颜色 | |
| optional | string | depotDesc | 道具描述 | |
| optional | double | baseAttack | 基础攻击力 | |
| optional | double | baseDefense | 基础防御力 | |
| optional | int32 | tearCount | 孔的数量 | |
| optional | int32 | goldenPrice | 道具金币价格 | |
| optional | int32 | depotStatus | 道具状态 | |
| optional | int32 | depotDiscont | 折扣率 | |
| optional | int32 | gemstonePropertyType | 宝石属性类型 | |
| optional | int32 | gemstoneValue | 附加属性值 | |

### 金币商城购买[\*Ready\*]

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **10004** | | | |
| **消息名** | BuyGoldMallRequest | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | uint64 | roleId | 角色编号 |
| required | uint64 | depotId | 道具系统编号<SystemID> |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **610004** | | | |
| **消息名** | BuyGoldMallResponse | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
| optional | string | info | 附加信息 |
| optional | uint64 | depotUUID | 道具唯一编号<UUID> |
| optional | int32 | goldenCount | 剩余金币数量 |
| optional | int32 | sliverCount | 剩余银币数量 |

### 出售物品

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **10005** | | | |
| **消息名** | sellItemRequest | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | uint64 | roleId | 角色编号 |
| required | uint64 | equipUUID | 装备编号<UUID> |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **610005** | | | |
| **消息名** | sellItemResponse | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
| optional | string | info | 附加信息 |
| optional | int32 | goldenCount | 剩余金币数量 |
| optional | int32 | sliverCount | 剩余银币数量 |

## 矿山系统

### 获取列表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **11000** | | | |
| **消息名** | 获取服务器列表 | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **611000** | | | |
| **消息名** | 回执服务列表 | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
| optional | string | info | 附加信息 |

## 下载资源[\*Ready\*]

* 描述：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **12000** | | | |
| **消息名** | IoFileRequest | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | string | userName | 帐号 |
| required | string | passWord | 密码 |
| required | string | requiredFile | 请求的文件名 |
| required | uint32 | index | 当前索引块 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **612000** | | | |
| **消息名** | IoFileResponse | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
| optional | string | info | 附加信息 |
| optional | uint32 | maxPackage | 最大索引块 |
| optional | uint32 | index | 当前索引块 |
| optional | IoData | ioData | 有效数据 |
|  | | | | |
| **有效数据** | IoData | | | |
| repeated | sint32 | data | 有效数据数组 |