

# 网络游戏防沉迷实名认证系统

## 用户操作手册

### 企业用户分册

中宣部机关服务中心（信息中心）

2021年2月

一、	系统介绍 .....	3
(一)	系统概述 .....	3
(二)	用户类型 .....	3
(三)	接入流程 .....	5
(四)	环境要求 .....	6
二、	企业注册 .....	6
三、	系统应用 .....	10
(一)	系统登录 .....	10
(二)	工作台 .....	11
(三)	游戏接入 .....	13
(四)	渠道管理 .....	18
(五)	数据共享 .....	23
(六)	基本信息 .....	27
(七)	后台管理 .....	29
(八)	技术支持 .....	32
四、	常见问题 .....	36
(一)	企业注册、登录过程中问题 .....	36
(二)	添加游戏过程中问题 .....	37
(三)	渠道管理过程中问题 .....	38
(四)	IP 白名单配置过程中问题 .....	38
(五)	接口通用性问题 .....	39
(六)	实名认证接口业务问题 .....	40
(七)	用户行为数据上报接口业务问题 .....	45

# 一、 系统介绍

## (一) 系统概述

网络游戏防沉迷实名认证系统主要的任务是实现全国网络游戏运营平台接入与管理、完成全国网络游戏用户实名认证、采集分析游戏用户时长数据。

该系统实现了全国网络游戏用户的实名注册与认证，有效区分了网络游戏未成年用户，为防止未成年人沉迷网络游戏，加强网络游戏监管，引导网络游戏产业良性发展奠定了基础。

## (二) 用户类型

### 1. 网络游戏运营商

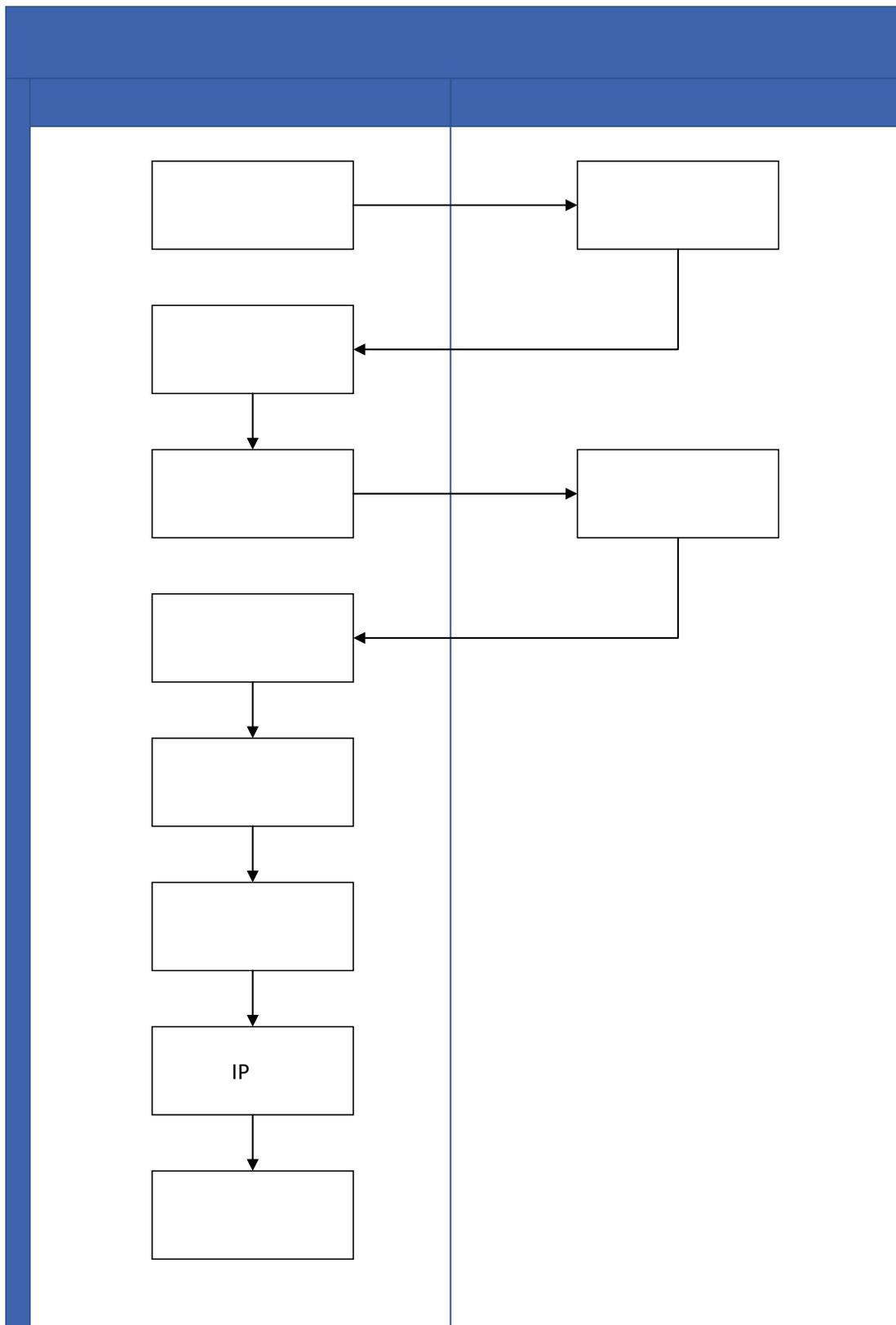
通过自主开发或取得其他游戏开发商的代理权运营网络游戏的公司。在本文档中，特指网络游戏出版审批登记的唯一游戏运营单位或主要运营单位。网络游戏运营商在本系统中需要进行企业注册、游戏接入、添加渠道、分配数据上报权限、接口测试、配置 IP 白名单、数据上报等相关工作。

### 2. 网络游戏渠道商

在本文档中，特指取得网络游戏运营商直接或间接、全部或部分授权后，运营网络游戏的公司。网络游戏渠道商在本系统中需要

进行企业注册、游戏接入、确认渠道关系、获取相关权限、接口测试、配置 IP 白名单、数据上报等相关工作。

### (三) 接入流程



#### (四) 环境要求

为了获得更好的使用体验，推荐使用 chrome 内核浏览器，如：360 极速、猎豹、谷歌浏览器等。

## 二、 企业注册

网络游戏运营企业填报规定的接入申请信息，经过新闻出版署信息审核通过后，完成接入工作；获得【网络游戏防沉迷实名认证系统】中的网络游戏运营企业正式身份，获得申请接入网络游戏权限。

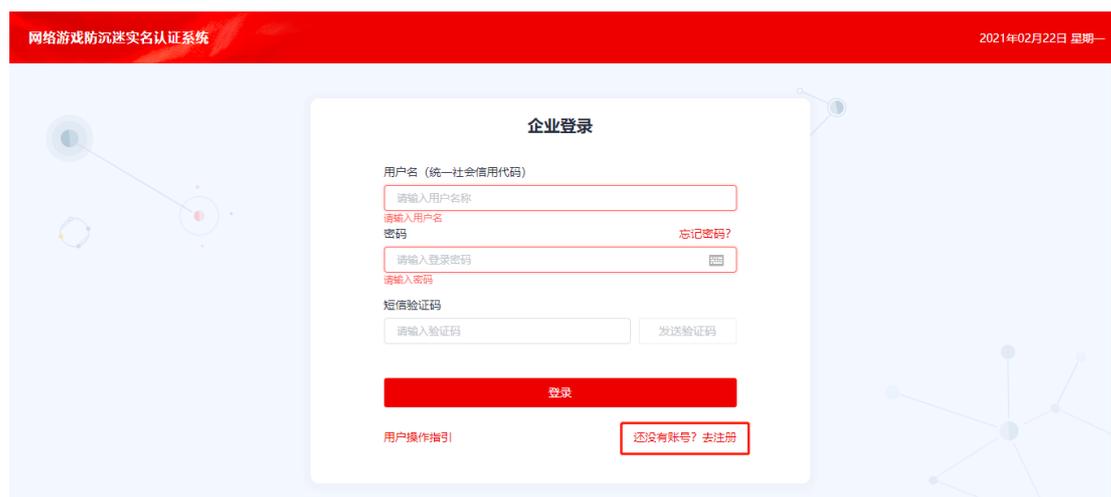
访问网址：

[https://wlc.nppa.gov.cn/fcm\\_company/index.html](https://wlc.nppa.gov.cn/fcm_company/index.html)

首先阅读用户操作指引相关内容，完成企业注册工作。

**提示：**为了更快速完成系统注册及接入工作，开始注册前请准备好相应的材料。

点击企业登录（图：企业登录画面）页面中【还没有账号？去注册】，打开注册页。



图：企业登录画面

打开游戏运营企业注册页面（图：游戏运营企业注册）填写注册信息。

网络游戏防沉迷实名认证系统 2021年02月22日 星期一

## 游戏运营企业注册

**企业名称**

**统一社会信用代码(用户名)**

**经营期限**  至   长期有效

**住所**

**营业执照**  只支持中国大陆工商局或市场监督管理局颁发的工商营业执照，且必须在有效期内。  
格式要求：原件照片、扫描件或者复印件，必须加盖公章的复印件，支持JPG/JPEG/PNG格式照片，大小不超过5M。

**法人代表姓名**

**联系邮箱**

**注册手机号**

**短信验证码**

**设置密码**

**再次输入密码**

[https://wlc.nppa.gov.cn/fcm\\_company/index.html#/register](https://wlc.nppa.gov.cn/fcm_company/index.html#/register) 1/1

图：游戏运营企业注册

**企业名称：**根据营业执照企业名称信息填写。务必与营业执照信息完全一致。

**统一社会信用代码(用户名):** 根据营业执照上的统一社会信用代码填写, 作为系统登录的用户名。

**经营期限:** 根据营业执照上的相关内容填写。

**住所:** 根据营业执照上的相关内容填写。

**营业执照:**

只支持中国大陆工商局或市场监督管理局颁发的工商营业执照, 且必须在有效期内。格式要求: 原件照片、扫描件或者加盖公章的复印件, 支持 JPG/JPEG/PNG 格式照片, 大小不超过 5M。

**法人代表姓名:** 根据营业执照相关信息填写。

**联系邮箱:** 填写使用系统人员邮箱。

**注册手机号:** 填写使用系统人员手机号, 可接收短信验证码及短信。

**短信验证码:** 填写手机接收到的验证码。

**设置密码:** 按照密码设置规范设定密码。(长度 8~20 位, 必须包含字母、数字和特殊符号)

**再次输入密码:** 与“设置密码”中填写一致。

**【注册】** 点击按钮提交申请。

此后将进入审批流程, 审批通过后, 即可登录系统。

## 三、 系统应用

### (一) 系统登录

进入登录页面（图：企业登录）

**用户名：**输入“统一社会信用代码”。

**密码：**输入注册时设定好的登录密码。

**短信验证码：**点击【发送验证码】后注册时填写的手机号码会收到一组 6 位数字验证码，输入到【短信验证码】中。

点击【登录】即可进入系统。

#### 企业登录

用户名 (统一社会信用代码)

请输入用户名称

请输入用户名

密码 [忘记密码?](#)

请输入登录密码

短信验证码

请输入验证码

发送验证码

登录

[用户操作指引](#) [还没有账号? 去注册](#)

图：企业登录

“忘记密码”操作。（图：设置新密码）

**设置新密码**

用户名 (统一社会信用代码)

注册手机号

短信验证码

输入新密码

密码确认

图：设置新密码

**用户名：**输入统一社会信用代码。

**注册手机号：**注册时使用的手机号。

**短信验证码：**填写手机短信验证码。

**输入新密码：**按照要求填写新密码。修改为“长度8~20位，必须包含字母、数字和特殊符号”。

**密码确认：**输入相同密码确认。

点击【提交】完成密码修改。

## (二) 工作台

登录系统后，呈现“工作台”页面（图：工作台），工作台中显示“待办事项”、“审核通知”、“系统通知”和“事项统计”，在右上角用户菜单中可以完成密码的修改操作。



图：工作台

点击【修改密码】进入修改密码页面。（图：修改密码）

修改密码
×

旧密码

新密码

确认密码

取消
确定

图：修改密码

【旧密码】：原始设定密码。

【新密码】：按照密码设置规范设定密码。（长度 8~20 位，必须包含字母、数字和特殊符号）

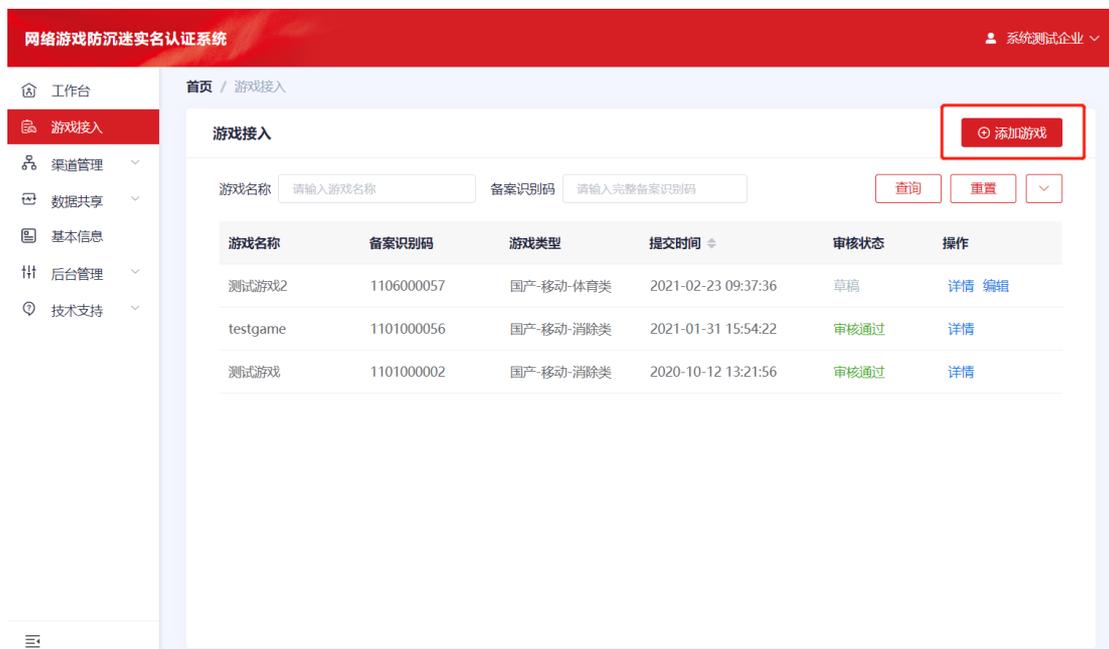
【确认密码】：与“新密码”中填写一致。

【确认】：完成密码修改。

【取消】：放弃修改密码。

### (三) 游戏接入

点击【游戏接入】菜单，即可进入游戏接入页面（图：游戏接入），此页面可以点击【添加游戏】按钮进行游戏接入申请。页面中提供“游戏名称”、“备案识别码”和“游戏类型”等查询条件。



图：游戏接入

进入添加游戏画面（图：添加游戏）

The screenshot shows a web interface for adding a game. The page title is '网络游戏防沉迷实名认证系统' (Network Game Anti-addiction Real-name Authentication System) and the user is logged in as '系统测试企业' (System Test Enterprise). The left sidebar contains navigation options: '工作台' (Dashboard), '游戏接入' (Game Access), '渠道管理' (Channel Management), '数据共享' (Data Sharing), '基本信息' (Basic Information), '后台管理' (Backend Management), and '技术支持' (Technical Support). The main content area is divided into two columns. The left column contains form fields for: '游戏名称' (Game Name), '游戏类型' (Game Type), '批文号' (Approval No.), '游戏版本号' (Game Version No.) with an 'ISBN' field, '出版单位' (Publisher) with a checkbox for '与本企业一致' (Consistent with this enterprise), '上线日期' (Go-live Date), and '渠道关系 (选项)' (Channel Relationship) with a '点击添加' (Click to Add) link. The right column contains upload sections: '核心凭证' (Core Evidence) with a text box for instructions and a '+', '其他凭证 (选项)' (Other Evidence) with three '+', and '游戏资料图片' (Game Material Images) with three '+'. Below these are labels for '游戏主界面' (Game Main Interface), '实名认证界面' (Real-name Authentication Interface), and '游客模式界面 (选项)' (Guest Mode Interface). A note at the bottom says '请上传游戏主界面、实名认证界面、游客模式界面 (如有), 支持jpg、jpeg、png格式图片, 大小不超过5M'.

图：添加游戏

**游戏名称：**填写需要添加游戏的名称。

**游戏类型：**选择加入游戏的游戏类别。

**批文号：**国新出审[2021]0001号（例）

**游戏版本号：**输入 ISBN 号，只输入后面的数字序号。

**出版单位：**填写出版单位名称，如果与本企业一致，可勾选【与本企业一致】，出版单位自动显示且不可更改。

**上线日期：**填写游戏实际上线时间。

**渠道关系（方法一）：**点击添加进入绑定渠道关系页面（图：绑定渠道关系），输入【统一企业信用代码】即可显示可添加的渠道商（系统中已注册企业），并勾选权限即实名上报和数据上报，点击【确认】提交。

企业名称	统一社会信用代码	权限
版信圆融(天津)科技有限公司	911201160587324586	<input checked="" type="checkbox"/> 实名认证 <input checked="" type="checkbox"/> 数据上报

图：绑定渠道关系

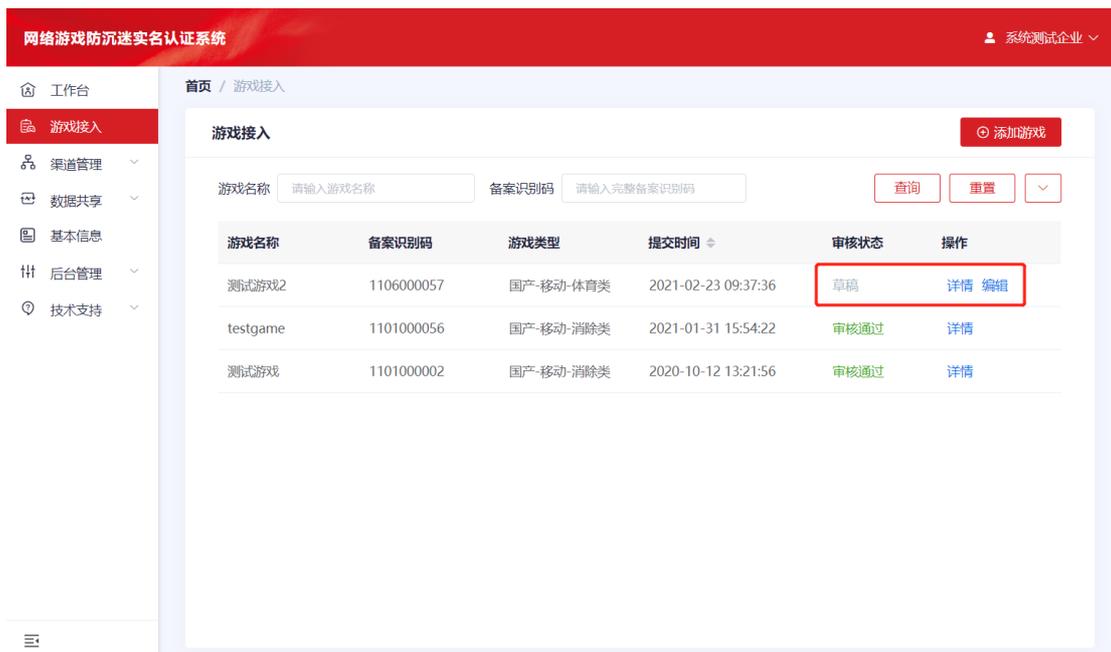
**核心凭证（必须）：**上传《网络游戏出版物号（ISBN）核发单》。

支持 jpg、jpeg、png 格式照片，大小不超过 5M。

**其他凭证（选填）：**游戏和运营公司之间的关系与核发单中登记的不一致时，需要上传加盖公章的授权文件。

**游戏资料图片（必须）：**游戏主界面、实名认证界面、游客模式界面（选填），真实合理的图片有利于审核通过，请确认无误后上传，支持 jpg、jpeg、png 格式照片，大小不超过 5M。

以上资料填写完成后点击【提交】按钮完成添加游戏申请，此后将进入审核流程，返回游戏接入画面可见申请游戏列表及状态，未通过审核的游戏，“审核状态”显示为“未通过”；通过审核的游戏，“审核状态”显示为“审核通过”。（图：游戏接入）



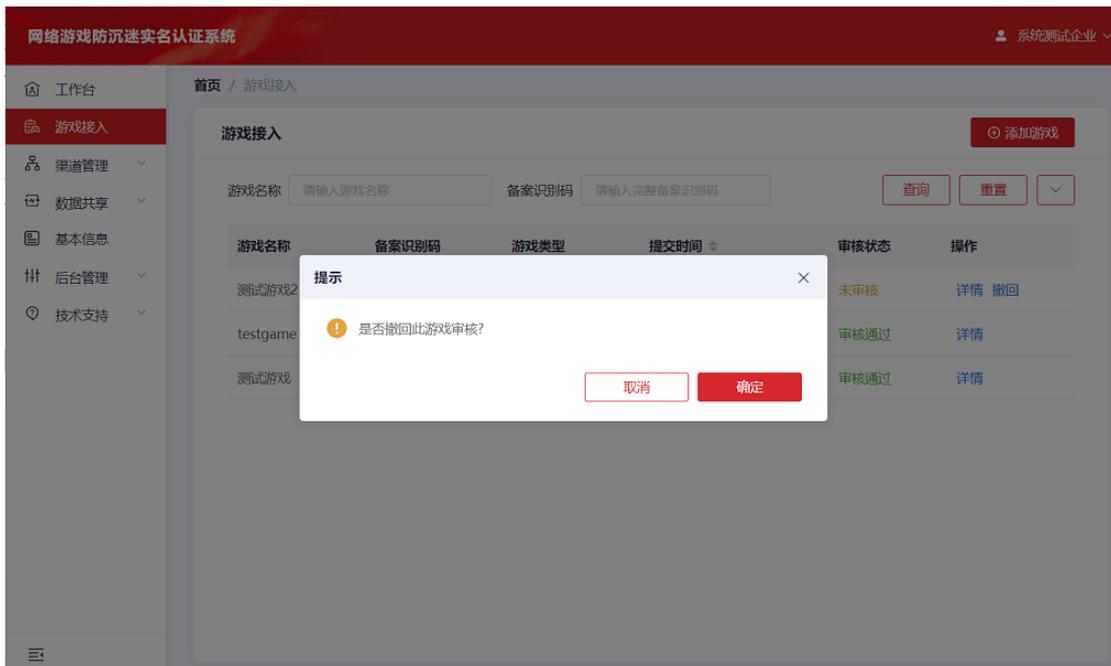
图：游戏接入

点击【详情】可查看游戏相关详细信息。图：游戏详情



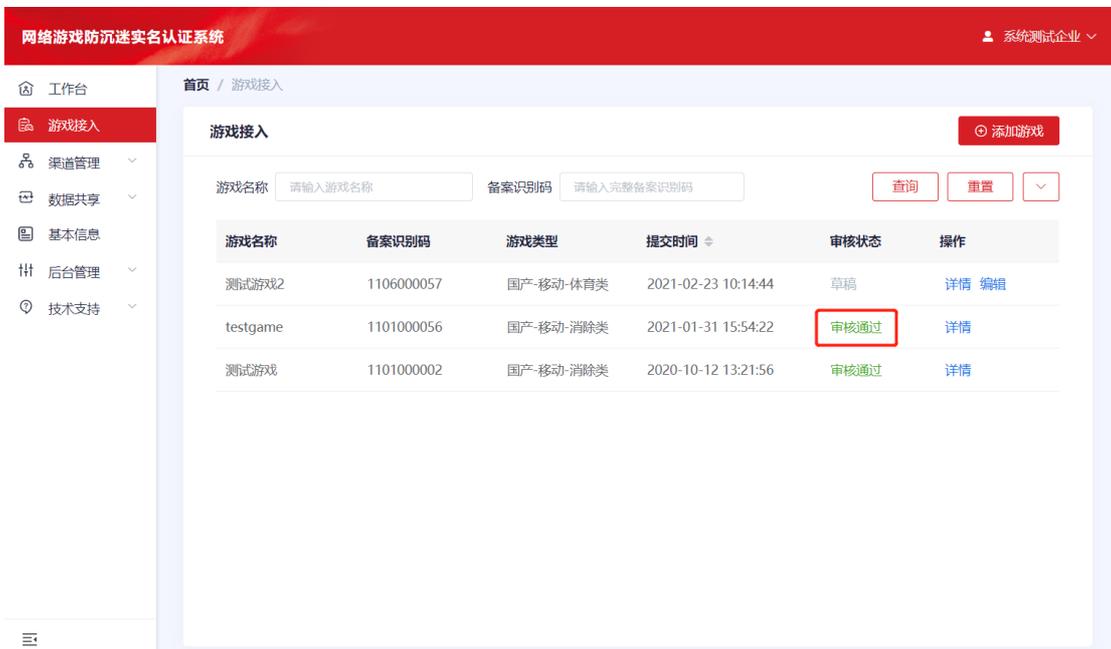
图：游戏详情

未审核的游戏可点击【撤回】进行撤回审核操作，点击【确定】撤回审批申请，点击【取消】返回原画面。图：撤回操作



图：撤回操作

审核通过后，所添加游戏即可在“游戏接入”中显示为“审核通过”。图：游戏接入

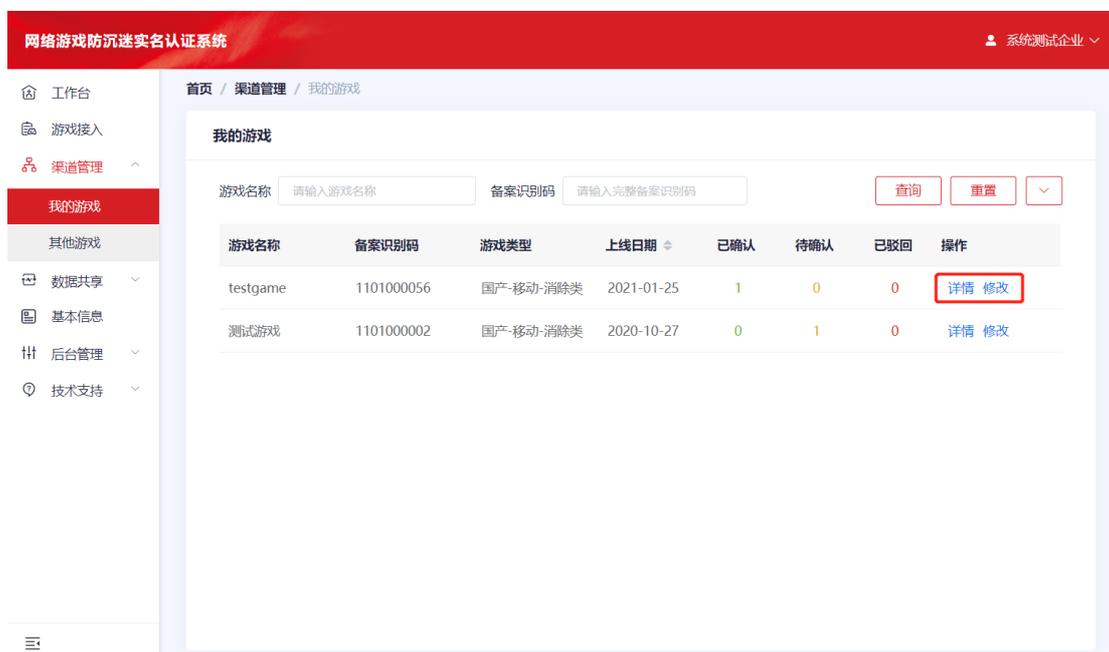


图：游戏接入

## （四）渠道管理

### 1. 我的游戏

**渠道关系（方法二）：**在“渠道管理”中“我的游戏”里可以看到审批通过的游戏，点击修改按钮进入【渠道关系修改】页面。页面中提供“游戏名称”、“备案识别码”和“游戏类型”等查询条件。（图：我的游戏）



图：我的游戏

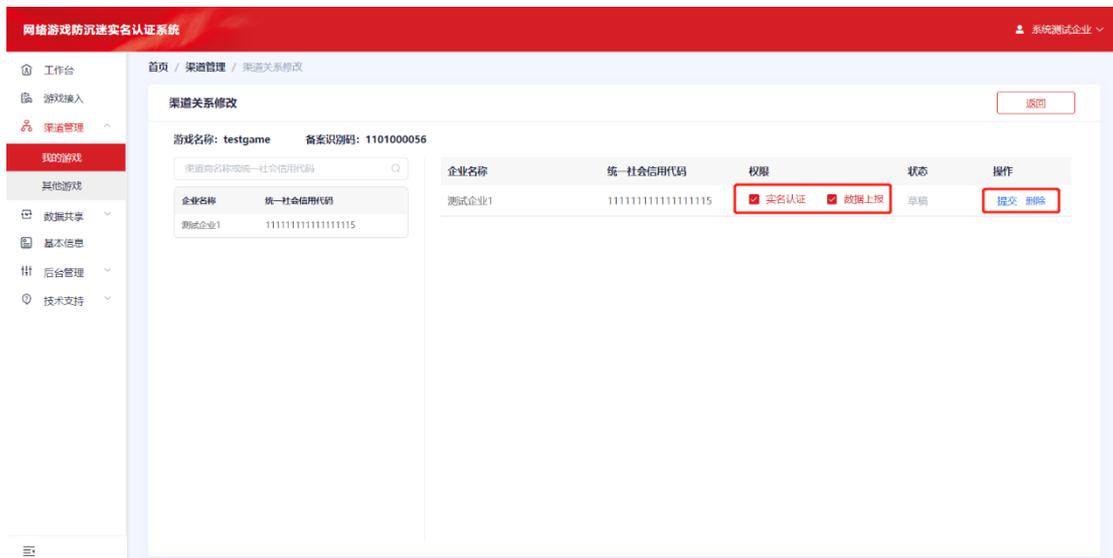
进入渠道关系修改画面输入渠道商【统一社会信用代码】追加新的渠道商，或在已有的渠道商列表中点击【+】号直接添加渠道商。

（图：渠道关系修改）



图：渠道关系修改

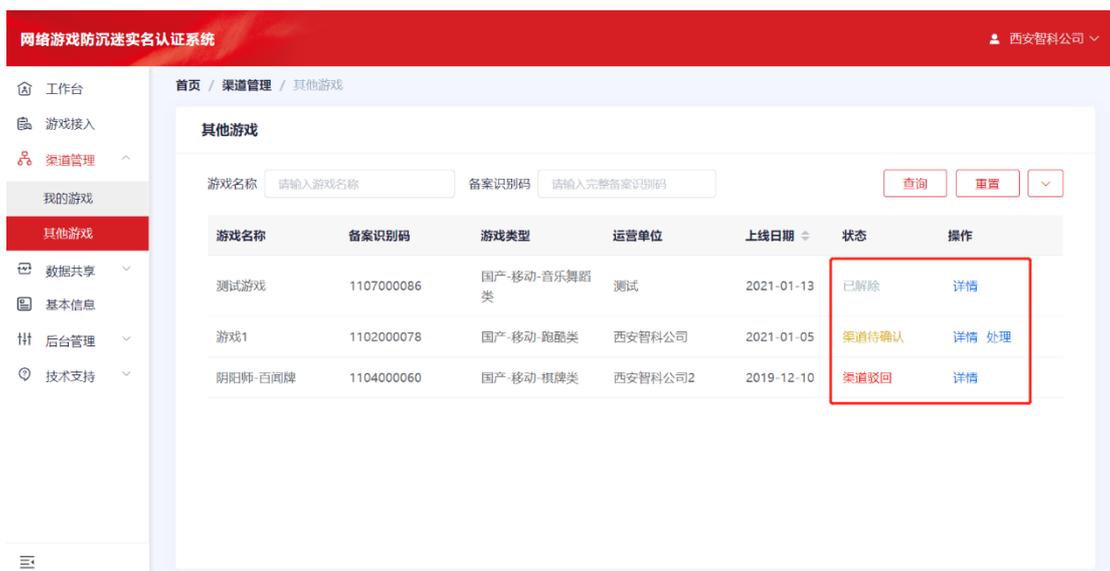
勾选权限包括“实名认证”和“数据上报”后点击【提交】按钮等待渠道商确认。（图：渠道关系修改）



图：渠道关系修改

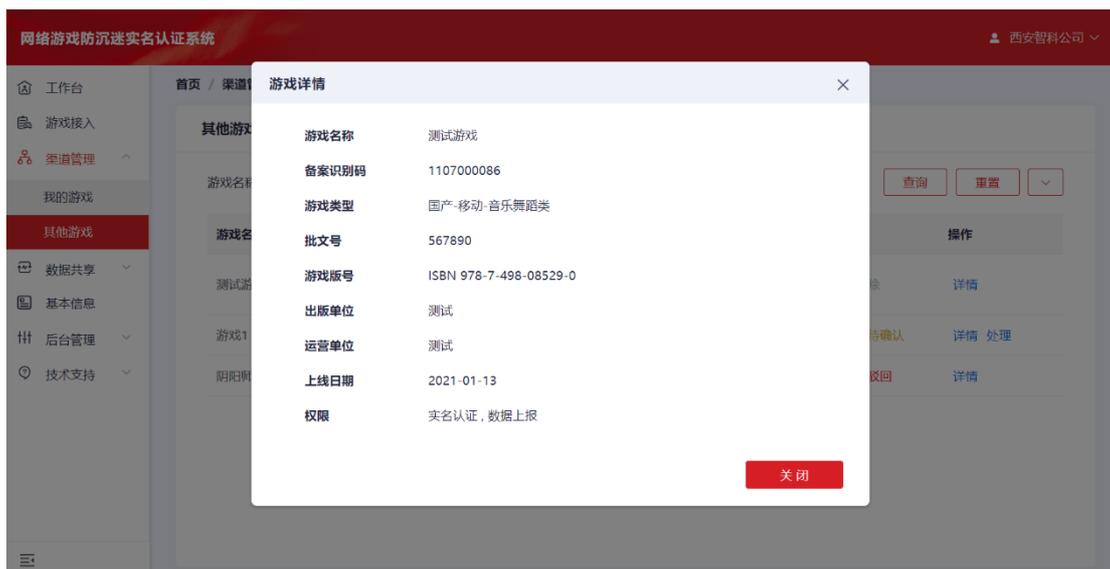
## 2. 其他游戏

**渠道商确认：**作为渠道商会在“渠道管理”里“其他游戏”中看到相关申请。页面中提供“游戏名称”、“备案识别码”和“游戏类型”等查询条件。（图：其他游戏）



图：其他游戏

点击【详情】可看到相关内容。（图：游戏详情）



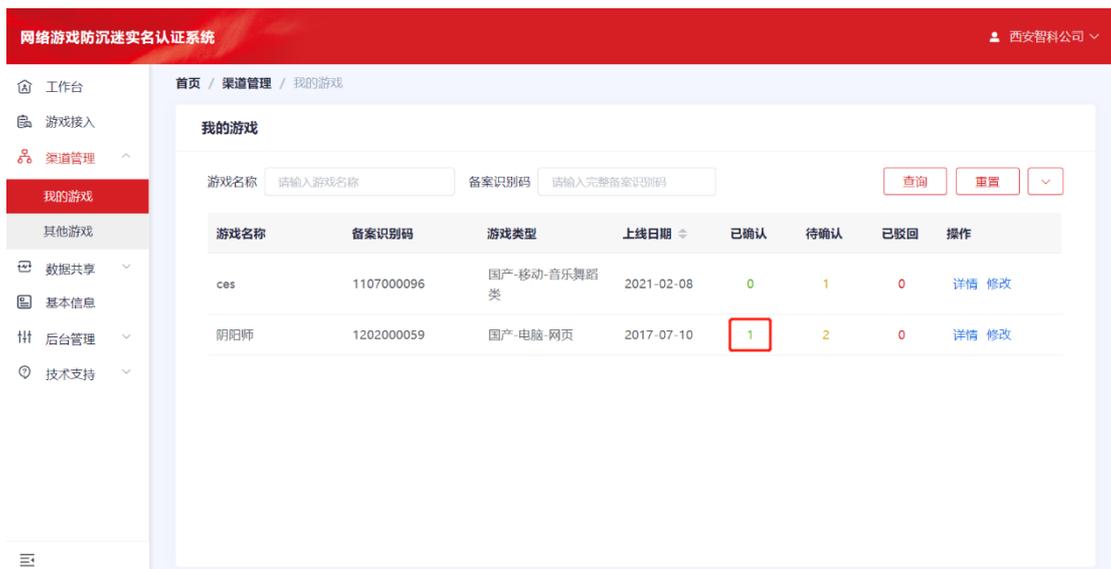
图：游戏详情

点击【处理】按钮可以看到详细信息并选择【驳回】和【确认关系】处理。（图：绑定确认）



图：绑定确认

渠道商确认建立关系后申请绑定渠道的游戏将申请绑定企业页面中在详情中显示【已确认】。（图：绑定结果）



图：绑定结果

查看详细信息结果如下图。（图：游戏详情）



图：游戏详情

渠道管理中，【我的游戏】中显示本企业注册的游戏及权限范围，【其他游戏】中显示作为渠道商的游戏。

## （五） 数据共享

### 1. 调试工具

系统提供接入接口调试工具，分配用于测试的应用标识（APPID）和用户密钥，能够对系统接入接口进行测试。（图：测试工具）

注意：该 APPID 和密钥属于测试专用，无法用于正式环境。



图：测试工具

### 2. 接口测试

系统提供接入接口测试功能，请在接入正式环境进行数据上报，实名认证前先通过该项测试。（图：接口测试）

注意：该应用标识（APPID）和用户密钥属于测试专用，无法用于正式环境。

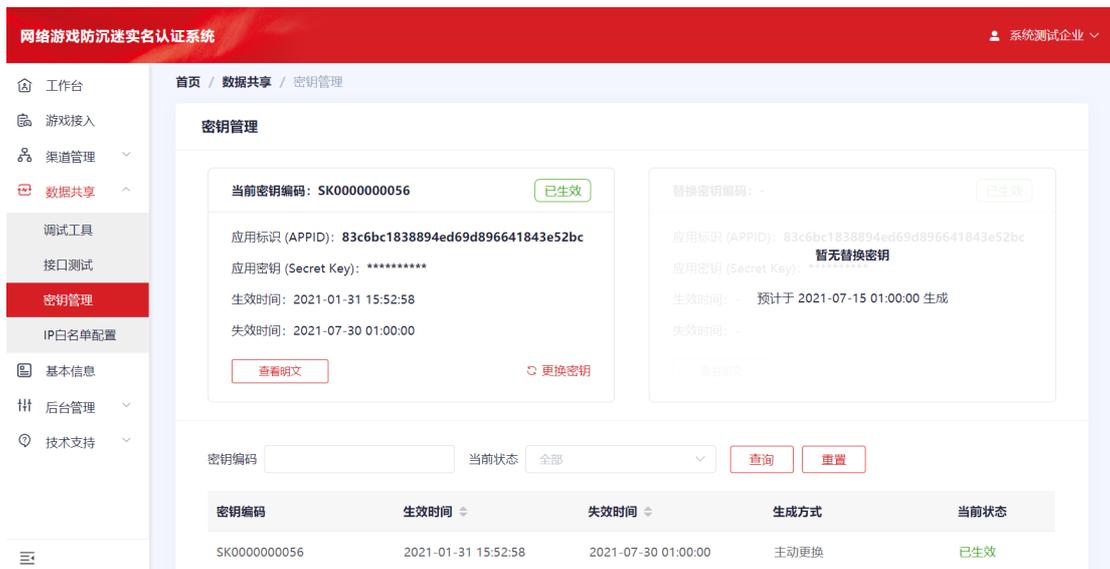


图：接口测试

### 3. 密钥管理

为保障系统安全，在正式进行数据上报，实名认证时，需要提供应用标识（APPID）和用户密钥。系统提供查看当前生效密钥，替换密钥自动生成时间，查看密钥明文，主动刷新替换密钥，自动生成替换密钥，密钥立即失效，查看密钥历史记录等功能。（图：秘钥管理）

注意：密钥存在有效期，请在原密钥失效之前修改为替换密钥。



图：密钥管理

#### 4. IP 白名单配置

为保障系统安全，在正式进行数据上报，实名认证时需先进行 IP 白名单配置。系统提供查看当前 IP 使用情况、IP 配置情况、发起 IP 增配申请、查看 IP 增配申请历史等功能。（图：IP 白名单配置）



图：IP 白名单配置

IP 增配申请点击右上方的【申请增配】，发起 IP 增配申请，填写 IP 增配申请数量，申请原因和详细描述等内容，点击【确认】，保存 IP 增配申请信息。（图：申请增配 IP 数量）

注意：

IP 增配申请需要经过审核，可在【工作台】-【审核通知】查看审核结果。

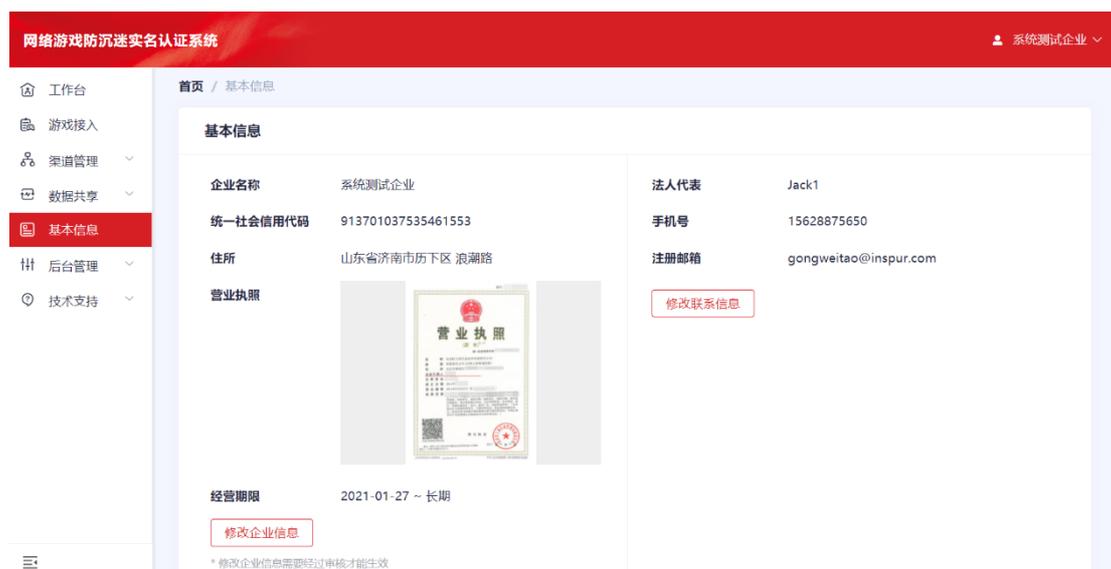


图：申请增配 IP 数量

申请增配数量：填写具体需要增配 IP 地址个数，原则上每款游戏有 10 个 IP 地址，申请时选择【申请原因】，并在【详细描述】中进行阐述。点击【确认】发起申请，等待审批结果。

## （六） 基本信息

系统具备游戏运营商单位基本信息的管理功能，可对运营商的基本信息、联系信息进行变动与修改、查看当前企业正在进行变动申请等。（图：基本信息）



图：基本信息

点击【修改企业信息】按钮进入企业信息修改画面。（图：修改企业信息）



图：修改企业信息

修改企业信息首先需要点击营业执照附件区域，更新营业执照后再修改其他信息，点击【确认修改】后等待审核。

修改联系信息，需要通过手机短信验证。（图：修改联系信息）

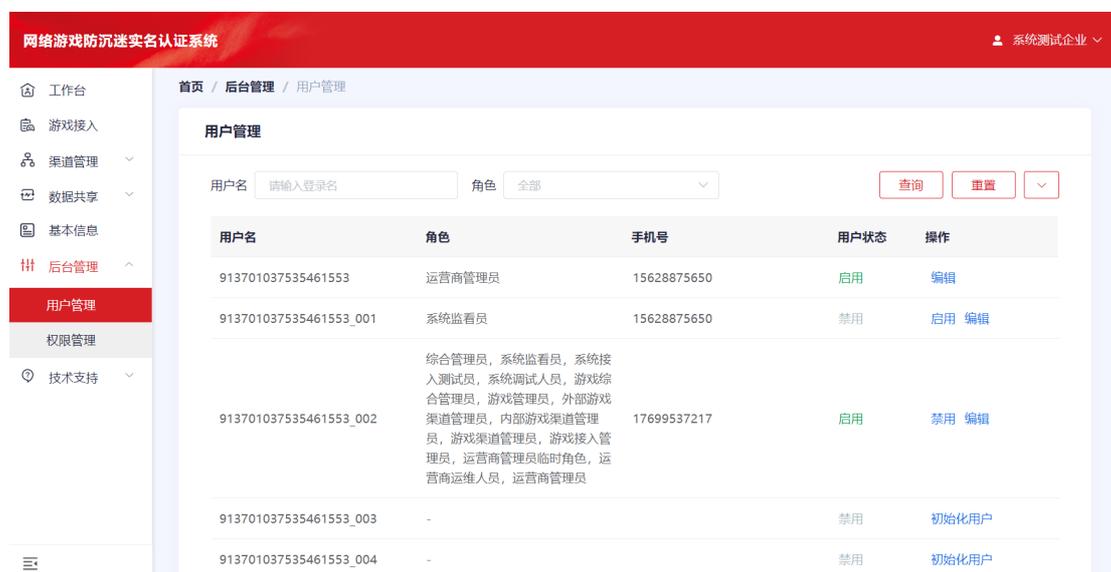


图：修改联系信息

## (七) 后台管理

### 1. 用户管理

在进行注册时，系统会进行一定数量用户的预置，系统具有用户管理功能，可对用户信息进行管理、初始化预置用户、禁用启用用户、编辑用户信息、分配权限角色等功能。页面中提供“用户名”、“角色”和“用户状态”三种查询条件。（图：用户管理）



图：用户管理

初始化用户点击用户列表中的相应的【初始化用户】，填写用户信息，点击【确认】完成初始化用户，完成后即可开通账号登录系统，用户根据角色赋予的权限完成相应的工作内容。（图：初始化用户）



初始化用户

用户名 911201160587324586\_001

\* 新密码

\* 重复密码

\* 手机号

\* 邮箱

\* 选择角色 请选择

用户描述

用户状态 禁用  启用

取消 确认

图：初始化用户

## 2. 权限管理

系统具备权限管理功能，能够查看不同用户角色的相应权限，能够为不同用户分配用户角色权限。

通过左上方【角色权限管理】和【人员角色管理】进行角色权限功能和人员角色管理功能切换。

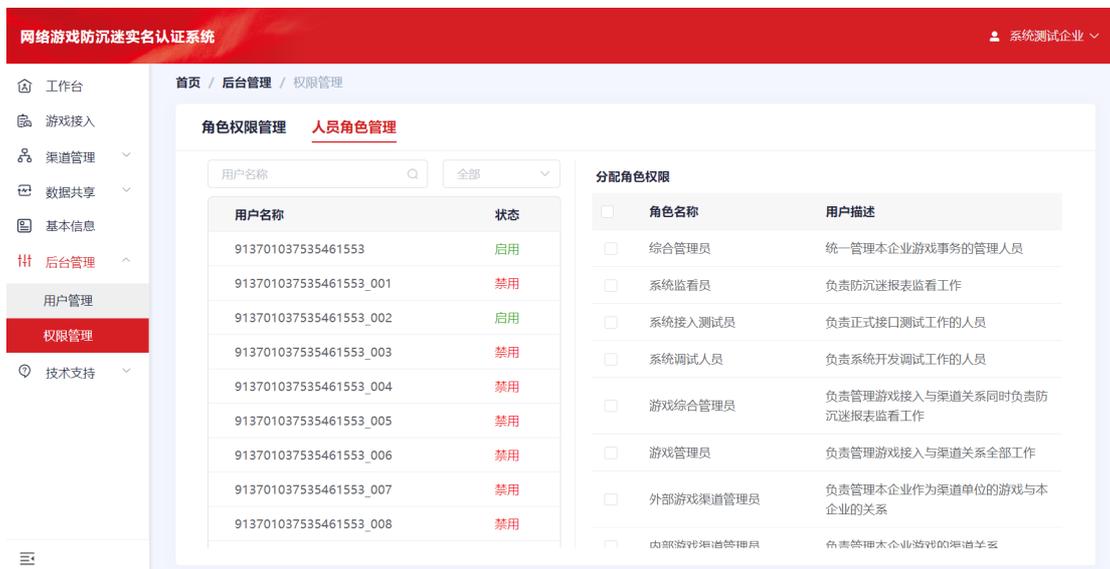
【角色权限功能】：点击选择左侧角色列表，右侧显示该角色拥有的系统权限。（图：角色权限管理）



图：角色权限管理

【人员角色管理】：点击选择左侧用户列表，右侧对该用户的角色权限进行管理，点击【保存】完成用户的角色权限管理。

(图：人员角色管理)



图：人员角色管理

## (八) 技术支持

### 1. 文档中心

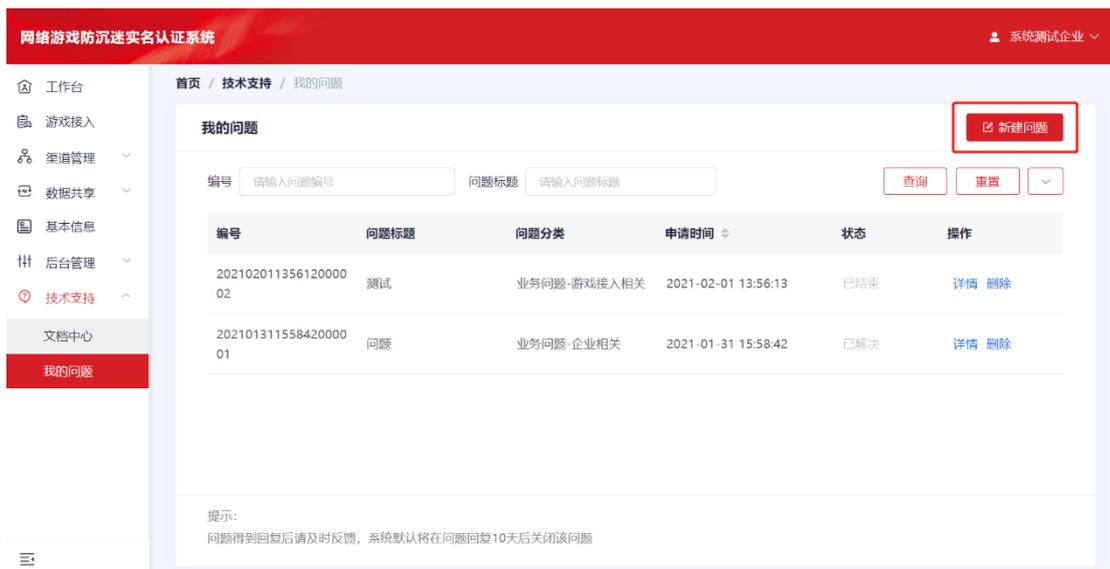
文档中心用于展示系统接入的相关技术文档。（图：文档中心）



图：文档中心

### 2. 我的问题

在“我的问题”页面中可以查看所有提出的问题清单。点击【新建问题】可添加问题。（图：我的问题）



图：我的问题

在新建问题中填写相关的问题内容。（图：新建问题）



图：新建问题

**【问题分类】**：选择出现问题的种类。准确的选择问题分类有利于系统管理者准确指派对应的技术支持帮您解决问题。

**【问题标题】**：简要说明问题的内容。

**【问题描述】**：对出现的问题进行详细描述，报错的具体信息，出现错误的操作步骤及已尝试过的方法等。

【机密信息】：此部分可以填写机密信息，不能公开或不愿公开内容，系统会以加密的形式存储，确保信息安全。

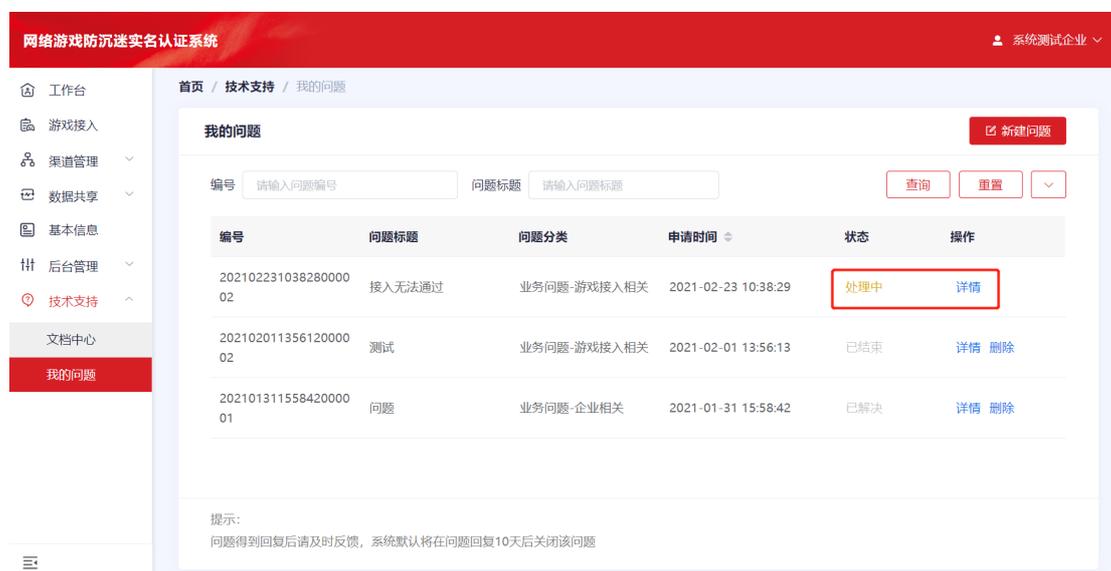
【上传附件】：【+点击上传】可添加附件，最多 5 个附件，每个附件大小不得超过 8M，格式支持 jpg, png, txt, docx。

【联系手机】：填写联系方式，便于技术人员联络沟通。

【联系邮箱】：填写邮箱地址，技术人员可以用邮件方式进行沟通。

【手机联系时间】：可选择联系时间段。

点击【确认提交】，技术人员将看到问题的详细情况及附件内容。提交后在“我的问题”画面显示相关内容，待处理的问题状态显示为“处理中”。（图：我的问题）



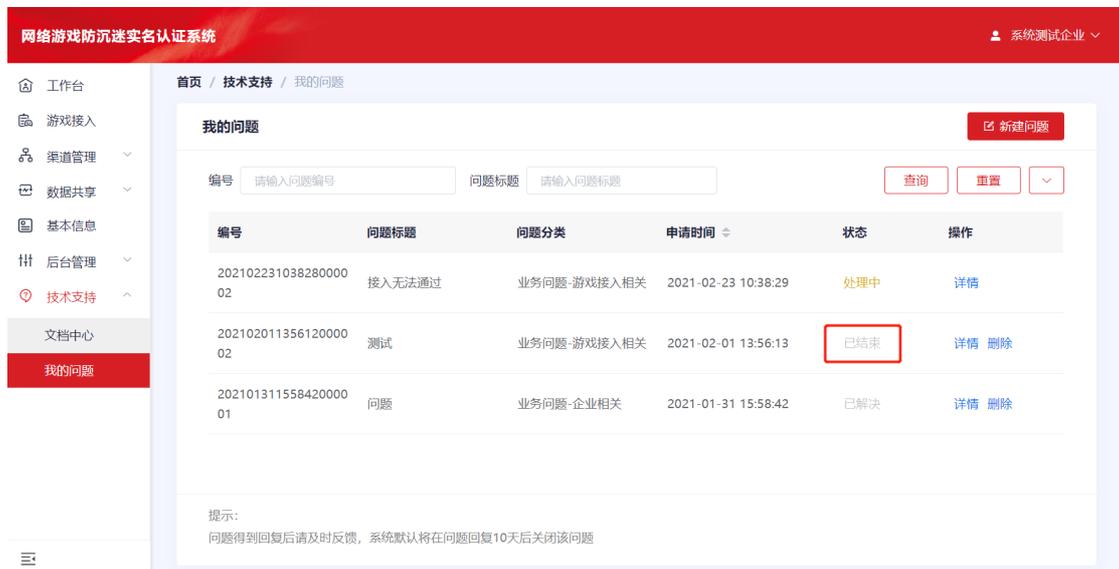
图：我的问题

点击【详情】可查看问题解决进度。（图：问题详情）



图：问题详情

问题已解决或者中止提问可点击【结束问题】，状态将显示为“已结束”。（图：我的问题）



图：我的问题

## 四、 常见问题

### (一) 企业注册、登录过程中问题

#### 1. 企业注册中，企业社会信用代码的正确格式是什么？

答：按照营业执照中的统一社会信用代码的18位字符填写即可，企业统一社会信用代码后面的副本备注，类似（1-1）在系统中无需填写。

#### 2. 企业注册的手机号、联系人等信息可以更改吗？

答：可以，登录企业门户后在“基本信息”菜单中进行变更即可。

#### 3. 一家游戏运营商有多款游戏属于不同的子公司，是否需要申请多个账号？

答：需要申请不同的系统账号，游戏和运营公司之间的关系需要与游戏出版审批中登记的一致。

#### 4. 企业登录中，用户名是指注册时的哪个字段？

答：统一社会信用代码作为企业登录用户名，系统用户名输入部分有系统提示。

## (二) 添加游戏过程中问题

5. 添加游戏的时候需要输入游戏批文号和版号，但想要拿到游戏版号和批文号，又需要接入网络游戏防沉迷实名认证系统进行添加游戏操作，如何解决这个问题？

答：当前阶段请先接入已经获取到版号的游戏。

6. 版号申请时填写了游戏上线时间，然后提交了延期上线申请，添加游戏中的上线时间以哪一个时间为准？

答：以实际上线时间为准。

7. 添加游戏中，填入游戏版号后系统报错怎么办？

答：游戏版号已经默认填写了ISBN，只需要填写ISBN后面的数字即可。

8. 添加游戏中，核心凭证需要上传什么资料？

答：请上传《网络游戏出版物号（ISBN）核发单》

9. 会校验企业主体和游戏版号主体之间的对应关系吗？

答：企业主体和游戏版号主体之间的关系需要与游戏出版审批中登记的一致，其他合作企业如果要联合开展工作，首先需要游戏版号所属主体将该游戏接入系统，然后授权给第三方配合的企业主体。

### (三) 渠道管理过程中问题

#### 10. 渠道管理中，如何在渠道管理中搜索到渠道商？

答：需要精准匹配搜索渠道商的全称或者社会信用代码，这是出于保护企业隐私考虑。

#### 11. 渠道关系修改中，渠道商数据上报的权限怎么修改？

答：需要先解绑关系，分配合适的权限后再重新绑定。

### (四) IP 白名单配置过程中问题

#### 12. IP 白名单配置是灰色的？

答：只有与任意一款游戏建立关联后才可以配置IP白名单，您可以接入您运营的游戏，也可以让合作企业就某一款已经接入的游戏为您授权。

#### 13. IP 白名单配置中，外网出口 IP 是需要在管理端“IP 白名单配置”那里添加是么？

答：系统功能中的IP防护策略，需要您在企业门户中“IP白名单配置”菜单下自主配置，配置后即时生效。

## (五) 接口通用性问题

14. 接口文档中认证接口是 100，查询接口是 300。这些是初始值还是还可以调整，目前给我们开放的限流是多少？

答：实名认证接口资源分配目前就是这样，如果不满足企业需求，可以联系管理员人工调整。

15. 同一个公司的多个不同游戏，是否共用这个接口限制，包括上面提到的 QPS 和总量的限制？

答：流量控制以游戏为单位。

16. 如果被限流，具体的表现是什么？

答：“1006 接口请求超出流量限制”，限流控制会在下一分钟解除。

17. 限流是针对什么维度，ip 还是 bizId？

答：限流针对bizId维度，即系统资源分配是以游戏为对象的。

18. 当存在多渠道共同发行同一款游戏时，这款游戏在网络游戏防沉迷实名认证系统中，是一个 appId 还是多个 appId？

答：多个appId，系统中每个企业分配一个appId，与游戏数量并无必要关联。

19. bizid 该如何填写？

答：bizid是游戏备案识别码，添加游戏后会自动生成。

20. 请求返回

```
{"errcode":1005,"errmsg":"SYS REQ IP ERROR"}
```

答：没有在企业门户配置IP白名单或配置的IP与当前使用的IP不一致。

(六) 实名认证接口业务问题

21. 目前实名认证接口的认证结果是准确的吗？

答：是的。

22. 用户已经实名的信息会不会被用户删除或重置？

答：用户完成实名认证后，系统会为该用户颁发唯一的身份标识(pi)，该标识无法删除或重置。

23. 如果多个公司有多个系统账号，有可能部分用户已经进行过实名认证，在别的公司是否可以不再进行实名认证？

答：游戏公司只要能够保证在多个游戏系统中或同一个游戏多个游戏账号之间，同一个实名用户可以被正确关联，可以不再对同一个人进行多次实名认证。

**24. 实名认证和其他两个接口地址不一样呢？**

答：实名认证涉及用户实名信息这种敏感数据，该接口采用https协议通信，其它接口采用http协议通信，故接口地址不一样。

**25. 如果同时新注册的用户实名认证数量超过 100QPS 的话，怎么处理？超出部分的请求，是否需要做什么限制？**

答：实名认证的接口在接入初期资源配给会在系统正式上线后根据游戏企业实名认证情况逐步放开资源限制，完全可以保障游戏企业并发诉求；若企业由于客观原因确实需要更高的接口并发资源，请联系管理员处理。

**26. “1：认证中” 的出现原因？**

答：由于系统内部冷热数据各占一定比例，故部分实名数据无法在接口返回有效期内及时返回。

**27. 无法立即返回实名认证结果一般是什么时候发生的？对应的返回值是什么？调用实名认证结果 查询接口查询吗？**

答：实名数据无法命中系统中的热数据时，无法立即返回认证结果，随着系统上线运行，出现该现象频率会逐渐下降。无法立即返回实名认证结果的实名认证请求，对应的返回值就是errcode 0、status 1。出现这种情况，请按照接口文档里的说明，调用实名认证结果查询接口进行查询。

28. 由于存在延迟验证结果返回的情况，在结果查询前，我们怎么标示这个用户，算是游客吗？

答：按照状态为“认证中”处理即可。

29. 如果没有立即返回实名认证结果或者认证失败，该如何处理用户注册和登录的请求？

答：游戏用户实名处在“认证中”状态时可以正常注册和登录；如果多次认证失败，游戏企业应自发采取控制策略，网络游戏防沉迷实名认证系统会统计企业实名认证成功率。

30. 如果返回实名认证失败，是怎么处理？

答：如果时间仍在可上报时间内，应重试上报，否则该数据则放弃上报；并积极解决上报失败的技术问题，保障上报成功率；网络游戏防沉迷实名认证系统会有详细的上报成功率统计。

31. 同一个 ai 标识认证成功后，下一次用同样的信息能否再次调用认证接口？

答：可以，详细规则参见接口文档。

32. 同一个 ai 标识认证成功后，下一次用不同样的信息能否再次调用认证接口，以及返回结果是什么？

答：可以，详细规则参见接口文档。

33. ai 由业务方定义，ai 应该要保证在 appId 内唯一，关于 ai 的编码规则是否有相关要求？

答：UTF8编码，长度不超过32位。

34. 同一用户，提交了一个错误的身份证，状态为认证中，接着又提交了正确的身份证。这种情况查询时，怎么来区分是哪次提交的？

答：同一个ai字段只能在一次查询的生命周期内有效，如果第一次的实名认证结果没有被查询或被系统主动删除，第二次使用同一个ai做认证是无法提交的。

35. 错误码 2003 是什么含义？

答：错误码2003：“AUTH NO AUTHENTICATION”即“无该编码提交的实名认证记录”，表示企业查询编码（ai）无对应的实名认证结果。

36. 实名认证业务异常中状态码 2004 会在什么场景出现？

答：使用ai提交实名认证后，在该ai在系统中未被删除时，重复使用该ai提交实名认证。

37. 实名认证结果查询接口中被删除的结果将无法被再次查询，查询的话会返回哪个错误码？此错误码还对应其它情况吗？

答：系统会返回“2003 无该编码提交的实名认证记录”，此错误码仅声明企业查询编码（ai）无对应的实名认证结果的场景。

38. 实名认证接口中，是否只有当响应参数 `data.result.status` 为 0 时，才可以在 `data.result.pi` 中获取到已通过实名认证用户的唯一标识？

答：是的。

39. `pi` 是全渠道唯一吗？区分渠道吗？

答：所有游戏企业获得的同一个人的`pi`值一致，`pi`值在系防沉迷管理体系中是唯一的，不区分渠道，只对应唯一自然人。

40. 如果是不同的游戏或者说不同的企业下面的游戏里的很多用户，用的同一个身份证去实名校验，得到的 `pi` 值也是一样的吗？

答：同一个身份证无论认证几次，认证成功后都会收到同一个`pi`值。

41. pi 值定义为 26 进制（10 个数字+英文字母表前 16 个字母）的方式编码，其中字母 a 代表的数字为 10、字母 b 为 11、字母 c 为 12，以此类推，理解是否正确？

答：是的。

42. 用户上报的接口里的 pi 是实名认证接口返回的吗？需要我们这边将用户和这个 pi 值对应上？

答：用户唯一标识在接口文档中有详细描述，需要企业将用户和这个 pi 值对应。

#### （七） 用户行为数据上报接口业务问题

43. 游戏用户行为数据上报接口的功能是什么，是否需要做用户游戏时长控制？

答：游戏用户行为数据上报接口仅用以上报游戏用户的上下线行为数据，目前并不做用户游戏时长控制，也不会面向游戏企业提供用户游戏时长查询服务。

44. 对于时长上报，是否需要提供所有用户的数据？还是仅需要提供未成年人用户的数据？另外，游客模式时也需要上报数据吗？

答：所有用户的行为数据都需要上报；游客模式也需要上报数据。

45. 当用户直接关闭终端时，这类情况怎么上报？

答：按照游戏系统原有下线识别机制上报下线信息即可。

46. 用户行为上报的响应参数，代表了什么含义，是否需要对用户行为进行限制？

答：用户行为上报的响应参数主要对游戏行为数据上报结果进行反馈，用户行为数据上报成功即可，没有用户行为限制要求。

47. 用户行为数据上报接口响应参数的 `errcode`（非 `data.results [n].errcode`）为 0 时就代表本次请求的所有数据都上报成功了？当有个别 `data.results [n].errcode` 非 0 时，`errcode` 是 3001？

答：是的，报文的 `errcode` 为 0 表示上报的数据都合法且上报成功，3001 表示上报的数据有部分非法，`data.results` 中会返回非法数据的具体错误信息，包括编号和原因。

48. 游戏用户行为数据上报业务异常定义了 3001~3010 状态码及状态描述，针对不同的状态码，业务方是否需要处理相应的业务逻辑？例如是否需要重新上报？

答：3001~3010 状态码定义了数据上报业务的各种异常场景，业务方需要根据状态码校对数据重新上报。

49. 第一次上报都可以不是实时的，每次上报的 collections 里可以封装 128 个用户的数据信息，是这样理解的吗？

答：每一组行为数据中的最早行为发生时间（collections[n].ot）与数据上报时间（timestamps）差值应小于180秒，同时最晚行为发生时间（collections[n].ot）应早于数据上报时间（timestamps）。collections对象中可以封装128条上下线数据，对用户数没有要求，接口文档中有详细描述。

50. 游戏用户行为数据上报接口中的设备标识符，具体使用什么标识符有什么要求吗？

答：仅游客模式需要上报设备标识符，设备标识可以沿用游戏企业系统中既有游客模式的设备标识符。

51. 设备标识有一定概率，长度超过 32，目前我们已知最长的是 40 位，长度是否考虑延长？

答：该字段长度不会延长，目前不同的企业规则不一，长度不一致的企业可以使用哈希算法压缩或按一定规则补齐。