

网络游戏防沉迷实名认证系统

接口对接技术规范

(版本号: V2.1)

机关服务中心(信息中心)

2024年1月20日

目录

前言	- 1 -
(一) 实名认证接口说明	- 2 -
场景说明.....	- 2 -
接口说明.....	- 2 -
请求参数.....	- 2 -
响应参数.....	- 3 -
调用示例.....	- 4 -
加密示例.....	- 5 -
签名示例.....	- 5 -
备注	- 5 -
(二) 实名认证结果查询接口说明	- 7 -
场景说明.....	- 7 -
接口说明.....	- 7 -
请求参数.....	- 7 -
响应参数.....	- 8 -
调用示例.....	- 8 -
加密示例.....	- 9 -
签名示例.....	- 9 -
备注	- 9 -
(三) 游戏用户行为数据上报接口说明	- 11 -
场景说明.....	- 11 -

接口说明.....	- 11 -
请求参数.....	- 11 -
响应参数.....	- 12 -
调用示例.....	- 13 -
加密示例.....	- 13 -
签名示例.....	- 14 -
备注	- 14 -
(四) 接口对接特殊说明	- 15 -
接口加密.....	- 15 -
接口签名.....	- 15 -
用户唯一标识.....	- 16 -
(五) 接口返回状态码.....	- 17 -
系统异常.....	- 17 -
接口测试业务异常	- 17 -
实名认证业务异常	- 17 -
游戏用户行为数据上报业务异常.....	- 18 -
(六) FAQ.....	- 19 -
1) Q: 担心接口限流不够用怎么办?	- 19 -
2) Q: 接口调用成功率过低是怎么回事?	- 19 -
3) Q: 实名认证通过率过低是怎么回事?	- 20 -
4) Q: 接口返回状态码都是什么原因?	- 20 -

前言

游戏运营单位接入网络游戏防沉迷实名认证系统后，以接口的形式与网络游戏防沉迷实名认证系统通信，开展游戏用户实名认证和用户游戏行为数据上报工作，本文档是对网络游戏防沉迷实名认证系统开放接口的说明。

- (一) 实名认证接口说明
- (二) 实名认证结果查询接口说明
- (三) 游戏用户行为数据上报接口说明
- (四) 接口对接特殊说明
- (五) 接口返回状态码
- (六) FAQ

(一) 实名认证接口说明

场景说明

网络游戏用户实名认证服务接口，面向已经接入网络游戏防沉迷实名认证系统的游戏运营单位提供服务，游戏运营单位调用该接口进行用户实名认证工作，本版本仅支持大陆地区的姓名和二代身份证号核实认证。

接口说明

接口调用地址：<https://api.wlc.nppa.gov.cn/idcard/authentication/check>

接口请求方式：POST

接口理论响应时间：300ms

报文超时时间（TIMESTAMPS）：5s

客户端接口超时时间（建议）：5s

接口限流：500 QPS（超出后会被限流 1 分钟）

请求参数

请求报文头

字段	类型	必填	名称	字段说明
Content-Type	String	Y	报文类型	默认值 application/json; charset=utf-8
appId	String	Y	接口调用唯	由系统发放

			一凭证	
bizId	String	Y	业务权限标识	与游戏备案识别码一致
timestamps	String	Y	调用时间	格式为时间戳，单位毫秒
sign	String	Y	接口签名	接口调用签名，由本文档规定方式生成

请求报文体明文参数

字段	类型	长度	必填	名称	字段说明
ai	String	32	Y	游戏内部成员标识	本次实名认证行为在游戏内部对应的唯一标识，该标识将作为实名认证结果查询的唯一依据 备注：不同企业的游戏内部成员标识有不同的字段长度，对于超过 32 位的建议使用哈希算法压缩，不足 32 位的建议按企业自定规则补齐
name	String	32	Y	用户姓名	游戏用户姓名（实名信息）
idNum	String	18	Y	用户身份证号码	游戏用户身份证号码（实名信息，X 为大写）

响应参数

字段	类型	名称	字段说明
errcode	Int	状态码	状态码
errmsg	String	状态描述	状态描述

data	Object	响应对象	响应结果
data.result	Object	响应结果对象	响应结果内容
data.result.status	Int	实名认证结果	认证结果 0: 认证成功 1: 认证中 2: 认证失败
data.result.pi	String	用户唯一标识	已通过实名认证用户的唯一标识

调用示例

General

Request URL: <https://api.wlc.nppa.gov.cn/idcard/authentication/check>
Request Method: POST

Request Headers

Content-Type: application/json; charset=utf-8
appId: fdc6688637bc468e9aea874654cbead2
bizId: 1101999999
timestamps: 1705975788903
sign: 13806865bd4ea428a6c28e85c2e37c3d9bf8748d825f1f475e2252f527394b20

Request Body

```
{
  "data": "kGuV06piX8av9vsZGofHI1viPrHG/IpjsGGu75DYmRyQx6UEvPXrKkAdwW
s3SmzEQ5GctOK/N5x5J4Yykw61p1WqIL/PytfMZfcnqM43+HmW04agmLU6TJ1ydUnirD1
8xGiofmrLLg=="
}
```

Response

```
{
  "errcode": 0,
  "errmsg": "ok",
  "data": {
    "result": {
      "status": 0,
      "pi": "1fffbjzos82bs9cnyj1dna7d6d29zg4esnh99u"
    }
  }
}
```

加密示例

```
//访问密钥
secretKey:b4c932250dbe59ff53b15ee993a9feb5
//待加密数据
{"ai":"10000000000000000001","name":"某一一","idNum":"110000190101010001"}
//加密后请求体数据
{"data":"kGuV06piX8av9vsZGofHI1viPrHG/IpjsGGu75DYmRyQx6UEvPXrKkAdwWs3SmzEQ5GctOK/N5x5J4Yykw61p1WqIL/PytfMZfcncqM43+HmW04agmLU6TJ1ydUnirD18xGiofmrLLg=="}
```

签名示例

```
//实名认证接口待签名字符串参数拼接形式:
$secretKey+appId+$appId+bizId+$bizId+timestamps+$timestamps+$body
//待签名字符串
b4c932250dbe59ff53b15ee993a9feb5appIdfdc6688637bc468e9aea874654cbead2bizId1101999999timestamps1705975788903{"data":"kGuV06piX8av9vsZGofHI1viPrHG/IpjsGGu75DYmRyQx6UEvPXrKkAdwWs3SmzEQ5GctOK/N5x5J4Yykw61p1WqIL/PytfMZfcncqM43+HmW04agmLU6TJ1ydUnirD18xGiofmrLLg=="}
// 使用 SHA256 算法对待加密字符串进行计算, 得到数据签名
sign=13806865bd4ea428a6c28e85c2e37c3d9bf8748d825f1f475e2252f527394b20
```

备注

- 1) 实名认证接口返回包括两种情况, 可以立即返回实名认证结果和无法立即返回实名认证结果。
- 2) 无法立即返回实名认证结果的实名认证请求, 可以在48小时之内查询结果, 如果48小时之内无法查询到结果, 请联系系统管理员处理。
- 3) 实名认证结果查询行为需调用<实名认证结果查询接口>, 调用<实名认证接口>无法获得查询结果。

- 4) <实名认证结果查询接口>中， ai值所关联的实名认证结果被查询成功后， 该结果将在300秒之后被删除， 被删除的结果将无法被再次查询。
- 5) 未被删除的ai值在实名认证接口中不可以被重复使用。

(二) 实名认证结果查询接口说明

场景说明

网络游戏用户实名认证结果查询服务接口，面向已经提交用户实名认证且没有返回结果的游戏运营单位提供服务，游戏运营单位可以调用该接口，查询已经提交但未返回结果用户的实名认证结果。

接口说明

接口调用地址：

<http://api2.wlc.nppa.gov.cn/idcard/authentication/query?ai=accountId>

接口请求方式：GET

接口理论响应时间：300ms

报文超时时间（TIMESTAMPS）：5s

客户端接口超时时间（建议）：5s

接口限流：500 QPS（超出后会被限流 1 分钟）

请求参数

请求报文头

字段	类型	必填	名称	字段说明
appId	String	Y	接口调用唯一凭证	由系统发放
bizId	String	Y	业务权限标识	与游戏备案识别码一致
timestamps	String	Y	调用时间	格式为时间戳，单位毫秒
sign	String	Y	接口签名	接口调用签名，由本文档规定方

				式生成
--	--	--	--	-----

请求报文体明文参数

字段	类型	长度	必填	名称	字段说明
ai	String	32	Y	游戏内部成员标识	本次实名认证行为在游戏内部对应的唯一标识，该标识将作为实名认证结果查询的唯一依据 注：该参数并不在 body 中，而是拼接在 url 中，具体见调用示例

响应参数

字段	类型	名称	字段说明
errcode	Int	状态码	状态码
errmsg	String	状态描述	状态描述
data	Object	响应对象	响应结果
data.result	Object	响应结果对象	响应结果内容
data.result.status	Int	实名认证结果	认证结果 0：认证成功 1：认证中 2：认证失败
data.result.pi	String	用户唯一标识	已通过实名认证用户的唯一标识

调用示例

General

Request URL: <http://api2.wlc.nppa.gov.cn/idcard/authentication/query?ai=10000000000000000001>

Request Method: GET

Request Headers

appId: fdc6688637bc468e9aea874654cbead2

bizId: 1101999999

timestamps: 1705975247808

sign: la2cabf56d3dbc961c35692092fbcbe911d748c8505418e796f2af8369ea04

75

Request Body

无

Response

```
{
  "errcode":0,
  "errmsg":"ok",
  "data":{
    "result":{
      "status":0,
      "pi":"1fffbjzos82bs9cnyj1dna7d6d29zg4esnh99u"
    }
  }
}
```

加密示例

无 body，因此无需加密

签名示例

```
// 实名认证结果查询接口待签名字符串参数拼接形式：
$secretKey+ai+$ai+appId+$appId+bizId+$bizId+timestamps+$timestamps
// 待签名字符串
b4c932250dbe59ff53b15ee993a9feb5ai100000000000000001appIdfdc6688637bc
468e9aea874654cbead2bizId1101999999timestamps1705975247808
// 使用 SHA256 算法对待加密字符串进行计算，得到数据签名
sign=1a2cabf56d3dbc961c35692092fbcbe911d748c8505418e796f2af8369ea0475
```

备注

- 1) 实名认证结果查询接口中，ai 值所关联的实名认证结果被查询成功后，该结果将在 300 秒之后被删除，被删除的结果将无法被再次查询。
- 2) 未被删除的ai值所关联的实名认证结果可以被多次查询；

- 3) 每日0:00-4:00, 公安部不提供认证服务, 该时间段实名认证未返回结果的, 应当在4:00之后再查询。

(三) 游戏用户行为数据上报接口说明

场景说明

游戏用户行为数据上报接口，面向已经接入网络游戏防沉迷实名认证系统的游戏运营单位提供服务，游戏运营单位调用该接口上报游戏用户上下线行为数据。

接口说明

接口调用地址：<http://api2.wlc.nppa.gov.cn/behavior/collection/loginout>

接口请求方式：POST

接口理论响应时间：300ms

报文超时时间（TIMESTAMPS）：5s

客户端接口超时时间（建议）：5s

接口限流：50 QPS（超出后会被限流 1 分钟）

请求参数

请求报文头

字段	类型	必填	名称	字段说明
Content-Type	String	Y	报文类型	默认值 application/json; charset=utf-8
appId	String	Y	接口调用唯一凭证	由系统发放
bizId	String	Y	业务权限标	与游戏备案识别码一致

			识	
timestamps	String	Y	调用时间	格式为时间戳，单位毫秒
sign	String	Y	接口签名	接口调用签名，由本文档规定方式生成

请求报文体明文参数

字段	类型	长度	必填	名称	字段说明
collections	List		Y	上报对象	游戏用户上下线行为数据上报对象
collections[n].no	Int	3	Y	条目编码	在批量模式中标识一条行为数据，取值范围 1-128
collections[n].si	String	32	Y	游戏内部会话标识	一个会话标识只能对应唯一的实名用户，一个实名用户可以拥有多个会话标识；同一用户单次游戏会话中，上下线动作必须使用同一会话标识上报 备注：会话标识仅标识一次用户会话，生命周期仅为一次上线和与之匹配的一次下线，不会对生命周期之外的任何业务有任何影响
collections[n].bt	Int	1	Y	用户行为类型	游戏用户行为类型 0：下线 1：上线
collections[n].ot	Long	10	Y	行为发生时间	行为发生时间戳，单位秒
collections[n].ct	Int	1	Y	上报类型	用户行为数据上报类型 0：已认证通过用户 2：游客用户
collections[n].di	String	32		设备标识	游客模式设备标识，由游戏运营单位生成，游客用户下必填
collections[n].pi	String	38		用户唯一标识	已通过实名认证用户的唯一标识，已认证通过用户必填

响应参数

字段	类型	名称	字段说明
----	----	----	------

errcode	Int	状态码	状态码
errmsg	String	状态描述	状态描述
data	Object	响应对象	响应结果
data.results	List	响应结果列表	响应结果列表
data.results [n].no	Int	条目编码	条目编码
data.results [n].errcode	Int	状态码	状态码
data.results [n].errmsg	String	状态描述	状态描述

调用示例

General

Request URL:http://api2.wlc.nppa.gov.cn/behavior/collection/loginout
Request Method:POST

Request Headers

Content-Type:application/json;charset=utf-8
appId:fdc6688637bc468e9aea874654cbead2
bizId:1101999999
timestamps:1705974885784
sign:43fe569bd6cf3addba8e5761fbadb7b7bb748ad757dc838245ae9bd53d8602c4

Request Body

```
{
  "data": "fUhHjbnK2ZcHNImr1UScCs10cVEoSDpXZhi06fD2ottI44EawxH8ycEReK
TGnxjVtguLcdV6kMNSJ9754fVeU/3M2Nhb/Dv3HkuRYrdGKBGCjPVCIGnR/SZI5fpTZgE
ml+t+DjOzFlxADsFBBb5QRYAgOD00chbw/z15uKTwePLNS40w2hU4D3v3nwxxan5ypI
N6GmCIid84eyEkui5Za0CKXfUXMNNuXQmLm68jFp01bIhty1k9ydaSgkFQ=="
}
```

Response

```
{
  "errcode":0,
  "errmsg":"ok",
  "data":""
}
```

加密示例

```
//访问密钥
secretKey:b4c932250dbe59ff53b15ee993a9feb5
//待加密数据
{"collections":[{"no":1,"si":"38316364643165366131343261366136","bt":0,"ot":1705917638,"ct":0,"di":"000c29110b92","pi":"1fffbjzos82bs9cnyj
```

```
1dna7d6d29zg4esnh99u"}]]}
//加密后请求体数据
{"data": "fUhHjbnK2ZcHNImr1UScCs10cVEoSDpXZhi06fD2ottI44EAwxH8ycEReKTG
nxjVtgulCdV6kMNSJ9754fVeU/3M2Nhb/Dv3HkuRYrdGKBGCjPVCIGnR/SZI5fpTZgEm1
+t+DjOzFlxADsFBBb5QRYAgOD00chbw/z15uKTwePLNS40w2hU4D3v3nwxxan5ypIN6
GmCIid84eyEkui5Za0CKXfUXMNNuXQmLm68jFp01bIhtylk9ydaSgkFQ=="}
```

签名示例

```
//游戏用户行为数据上报接口待签名字符串参数拼接形式:
$secretKey+appId+$appId+bizId+$bizId+timestamps+$timestamps+$body
//待签名字符串
b4c932250dbe59ff53b15ee993a9feb5appIdfdc6688637bc468e9aea874654cbead2
bizId1101999999timestamps1705974885784{"data": "fUhHjbnK2ZcHNImr1UScCs
10cVEoSDpXZhi06fD2ottI44EAwxH8ycEReKTGnxjVtgulCdV6kMNSJ9754fVeU/3M2Nhb
/Dv3HkuRYrdGKBGCjPVCIGnR/SZI5fpTZgEm1+t+DjOzFlxADsFBBb5QRYAgOD00chbw
/z15uKTwePLNS40w2hU4D3v3nwxxan5ypIN6GmCIid84eyEkui5Za0CKXfUXMNNuXQm
Lm68jFp01bIhtylk9ydaSgkFQ=="}
```

// 使用 SHA256 算法对待加密字符串进行计算，得到数据签名
sign=43fe569bd6cf3addba8e5761fbadb7b7bb748ad757dc838245ae9bd53d8602c4

备注

- 1) 接口支持长/短连接，单IP连接数上限为1000，若在某连接120秒以内没有接口调用，服务端会主动销毁连接。
- 2) 每次接口调用中最多接受单次128条行为数据上报。
- 3) 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）。

(四) 接口对接特殊说明

接口加密

游戏运营单位调用网络游戏防沉迷实名认证系统开放接口时，为确保数据安全，需要对所有请求报文体进行加密传输。网络游戏防沉迷实名认证系统会为接入的游戏运营单位发放访问密钥secretKey，游戏运营单位在调用<实名认证接口>和<游戏用户行为数据上报接口>时，需要使用该密钥对请求报文体数据进行AES-128/GCM + BASE64算法加密。

接口签名

游戏运营单位调用网络游戏防沉迷实名认证系统开放接口时，为确保接口调用者身份正确，接口数据内容无篡改，需要对接口请求签名。

签名详细步骤：

- 1、 将除去 sign 的系统参数和除去请求体外的业务参数，根据参数的 key 进行字典排序，并按照 Key-Value 的格式拼接成一个字符串，将请求体中的参数拼接在字符串最后；
- 2、 将 secretKey 拼接在[步骤 1]所得字符串最前面，得到待加密字符串；
- 3、 使用 SHA256 算法对[步骤 2]所得待加密字符串进行计算，得到数据签名；
- 4、 将[步骤 3]所得数据签名赋值给系统参数 sign。

用户唯一标识

用户唯一标识由38位的字符串构成，其中包括用户出生日期和用户编码两部分。用户出生日期以26进制（10个数字+英文字母表前16个字母）的方式编码，位于用户唯一标识前6位；用户编码由网络游戏防沉迷实名认证系统生成，位于用户唯一标识的后32位。

用户唯一标识构成：

//用户唯一标识

1hpfml09b57f3f8185f8cb5094ea3f26278efb

//用户生日部分

1hpfml

//用户编码部分

09b57f3f8185f8cb5094ea3f26278efb

不同接口的加密、签名示例请参见前文接口说明的示例部分。初次接入建议通过实名认证系统的【数据共享-调试工具】菜单，自主配置所需参数后，点击【生成报文】按钮生成加密后报文（Body和Headers）、待签名串；正确配置IP后，可点击【发送请求】按钮得到接口的Response消息，验证接口调用情况。

(五) 接口返回状态码

系统异常

状态码	状态描述	状态说明
0	OK	请求成功
1001	SYS ERROR	系统错误
1002	SYS REQ RESOURCE NOT EXIST	接口请求的资源不存在
1003	SYS REQ METHOD ERROR	接口请求方式错误
1004	SYS REQ HEADER MISS ERROR	接口请求核心参数缺失
1005	SYS REQ IP ERROR	接口请求IP地址非法
1006	SYS REQ BUSY ERROR	接口请求超出流量限制
1007	SYS REQ EXPIRE ERROR	接口请求过期
1008	SYS REQ PARTNER ERROR	接口请求方身份非法
1009	SYS REQ PARTNER AUTH DISABLE	接口请求方权限未启用
1010	SYS REQ AUTH ERROR	接口请求方无该接口权限
1011	SYS REQ PARTNER AUTH ERROR	接口请求方身份核验错误
1012	SYS REQ PARAM CHECK ERROR	接口请求报文核验失败

接口测试业务异常

4001	TEST SYS ERROR	测试系统错误
4002	TEST TASK NOT EXIST	测试任务不存在
4003	TEST PARAM INVALID ERROR	测试参数无效

实名认证业务异常

状态码	状态描述	状态说明
-----	------	------

2001	BUS AUTH IDNUM ILLEGAL	身份证号格式校验失败
2002	BUS AUTH RESOURCE LIMIT	实名认证条目已达上限
2003	BUS AUTH CODE NO AUTH RECODE	无该编码提交的实名认证记录
2004	BUS AUTH CODE ALREADY IN USE	编码已经被占用
2005	BUS AUTH NAME ILLEGA	姓名合法性校验错误
2006	BUS AUTH PLAYERID ERROR	PlayerId生成错误
2007	BUS AUTH REMOTE STATE ERROR	公安部状态异常
2008	BUS AUTH REMOTE EXECUTE ERROR	公安部调用错误

游戏用户行为数据上报业务异常

状态码	状态描述	状态说明
3001	BUS COLL PARTIAL ERROR	行为数据部分上报失败
3002	BUS COLL BEHAVIOR NULL ERROR	行为数据为空
3003	BUS COLL OVER LIMIT COUNT	行为数据超出条目数量限制
3004	BUS COLL NO INVALID	行为数据编码错误
3005	BUS COLL BEHAVIOR TIME ERROR	行为发生时间错误
3006	BUS COLL PLAYER MODE INVALID	用户类型无效
3007	BUS COLL BEHAVIOR MODE INVALID	行为类型无效
3008	BUS COLL PLAYERID MISS	缺失PI值
3009	BUS COLL DEVICEID MISS	缺失DI值
3010	BUS COLL PLAYERID INVALID	PI值无效

(六) FAQ

1) Q: 担心接口限流不够用怎么办?

A: 目前针对<实名认证接口>、<实名认证结果查询接口>、<游戏用户行为数据上报接口>的限制分别为500qps、500qps、50qps, 根据已接入系统的游戏企业的调用情况, 上述限制可以满足日常使用。若有频繁出现因超出限制而被限流的现象, 可在系统里提交技术类问题工单, 提供企业和游戏信息, 说明问题情况, 并附上接口请求及返回日志, 管理员会进行单独处理。

2) Q: 接口调用成功率过低是怎么回事?

A: 系统有专人对每日接口调用情况进行统计, 如果企业的接口调用成功率过低, 将会通过企业在系统里预留的联系方式, 以短信和(或)电话形式告知该现象并要求整改。接口调用成功率过低的常见原因如下, 请参照检查并处理:

1. 密钥(secretKey)过期未及时更换;
2. IP配置错误或IP变更后未能及时在系统白名单维护;
3. 游戏已从系统删除但发送请求时仍在使用该游戏的bizId;
4. 代码逻辑不完善, 对调用失败的请求反复重试次数过多;
5. 系统遭入侵或企业appId、秘钥泄漏, 被利用恶意反复刷接口。

3) Q: 实名认证通过率过低是怎么回事?

A: 认证通过率是指在实名认证接口调用成功的前提下，实名认证通过次数占认证总次数的比例。系统有专人对每日实名认证通过情况进行统计，如果企业的实名认证通过率过低，将会通过企业在系统里预留的联系方式，以短信和（或）电话形式告知该现象并要求整改。实名认证通过率过低的常见原因如下，请参照检查并处理：

1. 代码逻辑不完善，对认证未通过的实名信息重复发送认证请求；

2. 代码逻辑不完善，对认证结果未立即返回的信息重复发送认证请求（此情况应该调用查询接口进行查询，并且不宜对同一条信息频繁发送查询请求；若在每日0:00-4:00期间未返回，则应在4:00后再查询）

3. 系统遭入侵或企业appId和密钥泄漏，被利用恶意反复刷接口。

4) Q: 接口返回状态码都是什么原因?

A: 常见错误码的原因如下表。

错误码	常见原因及处理方法
1001	[数据上报接口]: 没有 collections 参数。明文信息格式如： {"collections": [{"no": XXX, "si": "XXX", 等等}]。 [其他接口]: 一般是请求格式或参数错误。

1005	<p>1. 测试时，IP需要在测试界面进行配置，正式接口调用，需要在“数据共享—IP白名单配置”中配置。</p> <p>2. 配置IP白名单，配置的IP地址须是测试主机的公网出口地址，请勿配置内部局域网地址。</p> <p>只要配置正确，就不会出现此问题。另外请注意IP是否是动态变化的、是否使用了代理。</p>
1007	<p>接口请求过期，请检查时间戳单位（s还是ms），或检查请求时间和时间戳差距是否过大。</p>
1008	<p>1. 未完成所有8个接口测试，没有正式接口的调用权限，直接调用正式接口会返回1008错误代码。</p> <p>2. 测试和正式的url、appid、bizid、secret key两套参数混用，也会导致此问题。</p>
1010	<p>1. 正式和测试的 bizId 混用会导致此问题。</p> <p>2. 可以在“我的游戏-详情”中查看当前 bizId 下拥有的权限。权限不足的接口会报1010。</p>
1011	<p>和签名有关，一般是参与签名的参数格式、内容或加密方式、签名方式不正确引起。</p> <p>常见原因如下：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 密钥不正确（过期或错误）； 2. 加密结果不正确； 3. 签名结果不正确； 4. header格式不正确； 5. [数据上报接口]没有加上collections参数。
2003	<p>无该编码提交的实名认证记录。有可能该 ai没有提交过，或着该ai已经在系统中删除。</p> <p>实名认证时：</p> <p>status 为成功的不需要查询，相应的ai也会被删除；</p> <p>status 为认证中的才需要调用查询接口进行查询，查询成功 300s后ai会被删除释放，此300s 内可以重复查询，ai未删除时不可重复使用此ai，被删除的结果将无法被再次查询；</p> <p>status 为认证失败的ai同样也会删除。</p>

2004	<p>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提交实名认证会导致2004 错误。</p> <p>若之前没有使用此ai提交过认证，可检查ai的生成规则是否过于简单，过于简单的ai可能会与其他企业提交的ai产生冲突。</p>
2005	<p>姓名格式不合法，一般是明文中的姓名格式问题。</p>
3005	<p>时间戳问题。</p> <p>请根据“接口对接技术规范—游戏用户行为数据上报接口说明”备注中，关于行为发生时间和数据上报时间的差值的部分，规范对应的时间。</p>