



# 开元棋牌 API 接入文档

V 1.6.0

## 版本记录

日期	版本	备注
2017/2/28	V 1.0.0	创建 API 文档
2017/3/24	V 1.0.1	更新接口说明
2017/4/13	V 1.0.2	登录接口新增 IP 字段
2017/4/17	V 1.0.3	游戏结果接口更新
2017/6/5	V 1.0.4	登录接口新增站点标识
2017/7/11	V 1.0.5	CardValue 新增二八杠规则
2017/8/26	V 1.0.6	CardValue 新增牛牛规则
2017/9/25	V 1.0.7	修正订单查询返回状态码
2017/10/23	V 1.0.8	新增查询游戏内总分接口
2017/10/24	V 1.0.9	新增踢下线接口
2017/12/21	V 1.1.0	修复 4.4 撰写错误
2017/12/28	V 1.1.1	CardValue 新增押庄龙虎、三公
2018/1/8	V 1.1.2	1. 删除 3.2.5 的订单状态 1（处理中状态） 2. 修改 3.2.7 的 list 字段（增加 LineCode 字段）
2018/1/10	V 1.1.3	1. 修改押庄龙虎 CardValue 2. 优化 3.2 描述，注明所有子操作类型
2018/1/17	V 1.1.4	1. 新增 21 点 CardValue、KindID 2. 优化所有游戏 CardValue 描述（规则未变动）
2018/1/29	V 1.1.5	新增通比牛牛、欢乐红包 CardValue、KindID
2018/2/1	V 1.1.6	修正欢乐红包 CardValue 读取规则描述
2018/4/3	V 1.1.7	新增极速炸金花、抢庄牌九 CardValue、KindID
2018/5/7	V 1.2.0	1. 新增 3.3 多币种支持、4.5 兑换比例 2. 新增斗地主、幸运五张、十三水、CardValue、KindID 3. 增加抢庄牛牛至尊房 KindID 4. 增加 code 码 37~39
2018/5/10	V 1.2.1	1. 修改上下分，增加上下分后返回玩家可下分金额 2. 增加 3.2.10 查询代理余额接口
2018/5/29	V 1.2.2	1. 修改幸运五张 CardValue 读取规则
2018/6/4	V 1.2.3	1. 修改欢乐红包 CardValue 读取规则 2. 修改十三水 CardValue 读取规则
2018/6/6	V 1.2.4	1. 增加 4.2 错误码说明-错误码 40
2018/7/17	V 1.2.5	1. 增加 4.2 错误码说明-错误码 41、42、43
2018/7/22	V 1.2.6	1. 修改 3.2.3、3.2.4、3.2.5 接口描述信息 2. 增加 4.1 游戏房间 8306、7305、8605、7205、8705 3. 新增百家乐、射龙门 4.4CardValue、4.1KindID
2018/7/30	V 1.2.7	1. 修改 21 点 cardvalue 读取规则
2018/8/7	V 1.2.8	1. 新增森林舞会 cardvalue 读取规则
2018/8/24	V 1.2.9	1. 修改百家乐 cardvalue 读取规则
2018/9/17	V 1.3.0	1. 3.2.7Gameid 的 Nvarchar(20)更改为 Nvarchar(50)
2018/9/21	V 1.3.1	1. 新增百人牛牛 cardvalue 读取规则

2018/10/18	V 1.3.2	1. 注单拉取限制, 由无限制改为至少间隔 10 秒才能拉取 1 次。
2018/10/25	V 1.3.3	1. 3.2.1account 加入提醒, 账号区分大小写
2018/11/19	V 1.3.4	1. 3.2.5 增加状态 3 (处理中) 2. 4.2 增加错误码 44, 有相同订单正在处理中
2018/11/30	V 1.3.5	3. 3.2.6 和 3.2.8 status 加入封停状态
2018/12/05	V 1.3.6	1. 新增二八杠、三公、通比牛牛、抢庄牌九王者房
2018/12/11	V 1.3.7	1. 3.2.1 登录游戏接口新增返回按钮自定义跳转链接 (backUrl)
2019/2/22	V 1.4.0	1. 新增万人炸金花 cardvalue 读取规则 2. 新增万人炸金花 kindid 和对应房间 ID
2019/3/7	V 1.5.0	1. 新增血流成河 cardvalue 读取规则 2. 新增血流成河 kindid 和对应房间 ID
2019/4/2	V 1.6.0	1. 新增二人麻将 cardvalue 读取规则 2. 新增二人麻将 kindid 和对应房间 ID 3. 新增看牌抢庄牛牛 cardvalue 读取规则 4. 新增看牌抢庄牛牛 kindid 和对应房间 ID
2019/4/16	V 1.6.1	1. 4.2 新增错误码 45, 参数错误

## 目录

一、产品介绍 .....	6
1.1 七大优势 .....	6
1.2 合作模式 .....	6
二、接入准备 .....	6
三、接入方法 .....	7
3.1 流程图 .....	7
3.1.1 登入平台 .....	7
3.1.2 查询余额 .....	8
3.1.3 上分 .....	8
3.1.4 下分 .....	9
3.2 游戏 API 指引 .....	9
3.2.1 登录游戏 .....	9
3.2.2 查询可下分 .....	11
3.2.3 上分 .....	12
3.2.4 下分 .....	13
3.2.5 查询订单 .....	14
3.2.6 查询玩家在线状态 .....	15
3.2.7 查询游戏注单 .....	16
3.2.8 查询玩家总分 .....	18
3.2.9 踢玩家下线 .....	19
3.2.10 查询代理余额(非必要) .....	20
3.3 多币种支持 .....	21
四、附录 .....	21
4.1 KindID 对应游戏 .....	21
4.2 错误码说明 .....	24
4.3 加解密代码 .....	25
4.4 CardValue 读取规则 .....	25
4.4.1 德州扑克 .....	25
4.4.2 二八杠 .....	26
4.4.3 抢庄牛牛 .....	27
4.4.4 炸金花 .....	27
4.4.5 三公 .....	27
4.4.6 押庄龙虎 .....	28
4.4.7 21 点 .....	28
4.4.8 通比牛牛 .....	28
4.4.9 欢乐红包 .....	29
4.4.10 抢庄牌九 .....	29

4. 4. 11 极速炸金花.....	30
4. 4. 12 斗地主.....	30
4. 4. 13 十三水.....	31
4. 4. 14 幸运五张.....	31
4. 4. 15 百家乐.....	32
4. 4. 16 射龙门.....	32
4. 4. 17 森林舞会.....	32
4. 4. 18 百人牛牛.....	33
4. 4. 19 万人炸金花.....	33
4. 4. 20 血流成河.....	34
4. 4. 21 看牌抢庄牛牛.....	34
4. 4. 22 二人麻将.....	34
4. 5 游戏币兑换比例 .....	35

## 一、产品介绍

开元棋牌是由开元游戏集团 2017 年全新发布上线的棋牌游戏中心，资深研发团队倾情打造，支持 API 无限分发，国内首家，全球领先！

### 1.1 七大优势

**抢滩蓝海市场：**移动互联网迅猛发展，大量新玩家涌入。棋牌游戏玩家认知度高、上手简单和游戏性强，能迅速拉近玩家与平台距离，降低玩家参与博彩心理负担。

**API 无限分发：**无需缴纳高昂的接入费用、保证金，人人都能成为代理商无限发展下线代理和直线会员

**无全币种支持：**一次接入，所有币种通用，代理方便，玩家最佳体验

**独立匹配系统：**根据代理需求可以每个代理商玩家独立匹配，也可以多代理商玩家联合匹配，最大程度保证代理利益

**游戏种类丰富：**数十款棋牌产品积淀，德州扑克、炸金花、牛牛、三公、百家乐等将持续更新，代理可以通过后台自定义游戏大厅

**多终端支持：**移动端、PC 端打开即玩，完美兼容，无需下载

**强大支援团队：**资深研发团队保证游戏稳定可靠，专业推广团队提供全套推广方案咨询，7\*24 小时客服运维团队随时响应

### 1.2 合作模式

甲方（开发商）向乙方（代理商）免费提供游戏接入服务，并以 10%~15% 的费率向乙方销售游戏分数，乙方通过向下级代理或者直线玩家销售分数实现盈利。分数售出概不退回，对于有实力的乙方，甲方可以先提供分数，下月初再根据消耗分数进行结算。

甲方服务：提供游戏接入 API、代理商后台、游戏维护更新、7\*24 小时客服运维保障

乙方权限：游戏独立运营、无限极下级代理发展、独立代理商后台、游戏大厅自定义

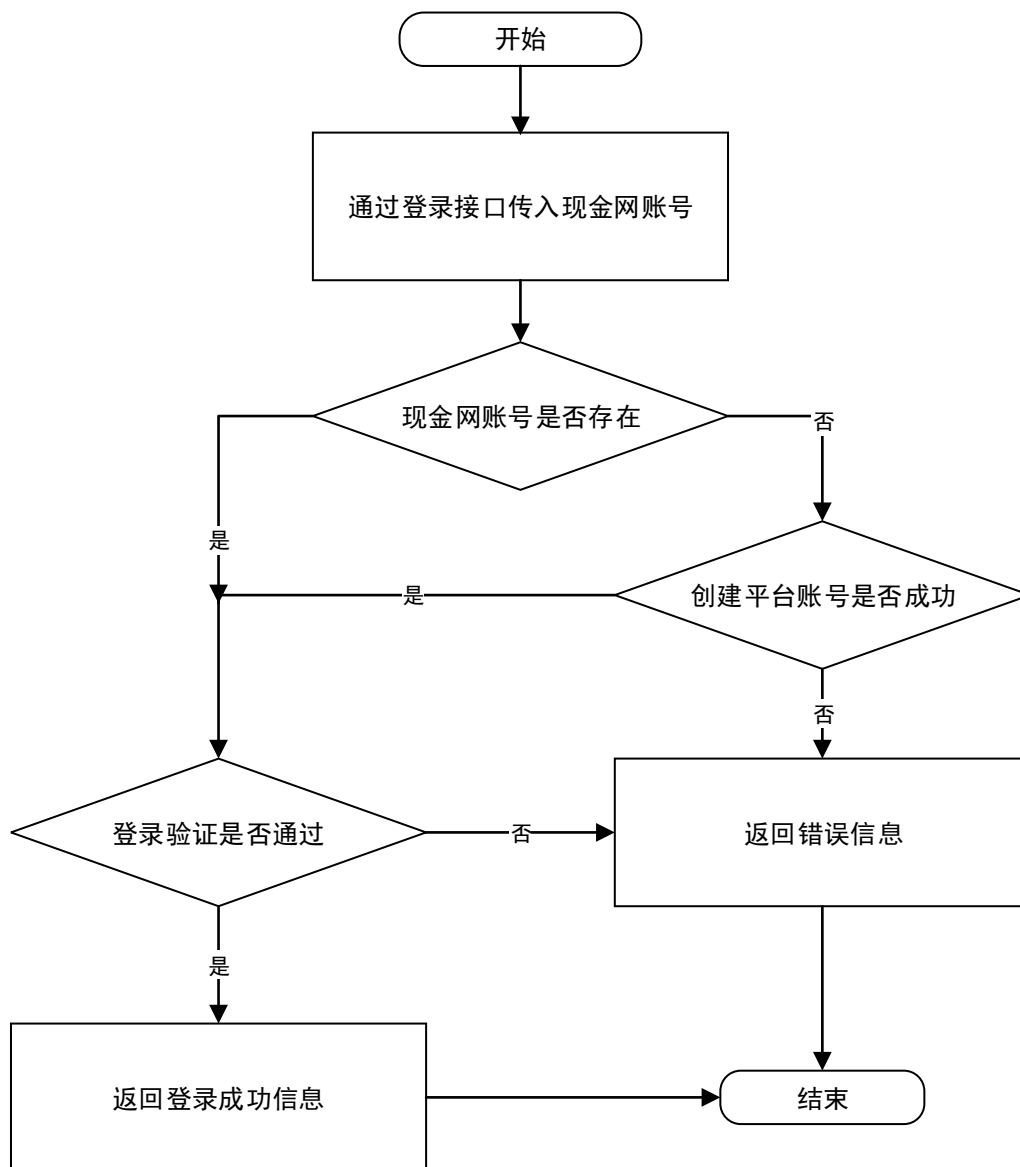
## 二、接入准备

- 从上级代理处获取你的代理号和 KEY 值，并向开发商提供你的服务器 IP 用以添加服务器 IP 白名单
- 需要贵方提供一个回调通知接口，用作玩家下线时我方通知贵方，接口参数包括<1、agent 代理编号；2、param 参数加密字符串；3、timestamp 时间戳；4、key、Md5 校验字符串 >
- 参照“三、接入方法”进行调试
- 说明：游戏接入时先按照“开元棋牌 API 接入文档-测试”调通游戏，测试完成后再按照“开元棋牌 API 接入文档 - 正式”更新代理信息

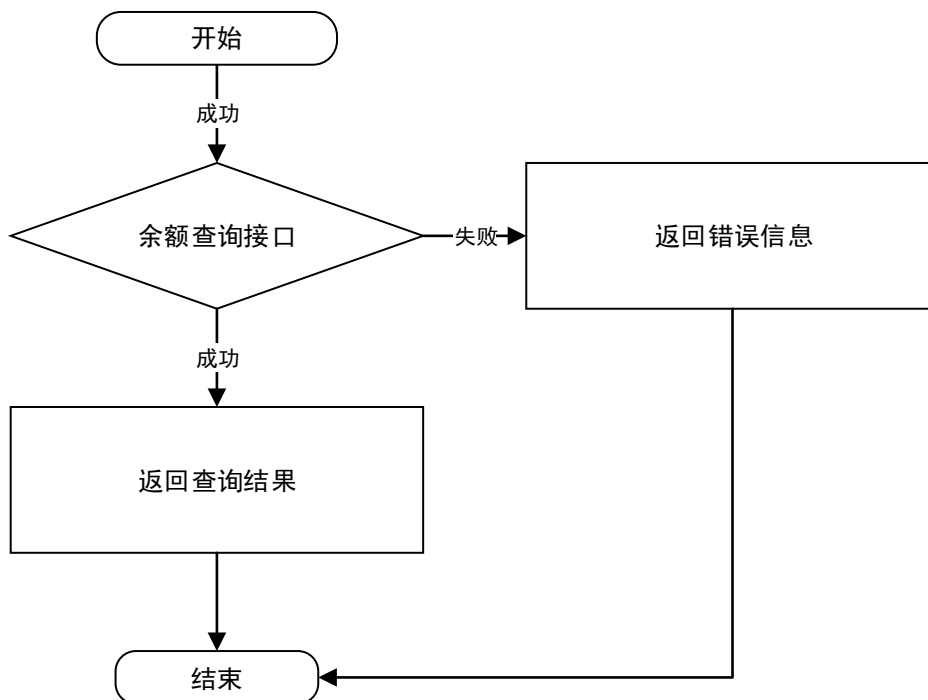
### 三、接入方法

#### 3.1 流程图

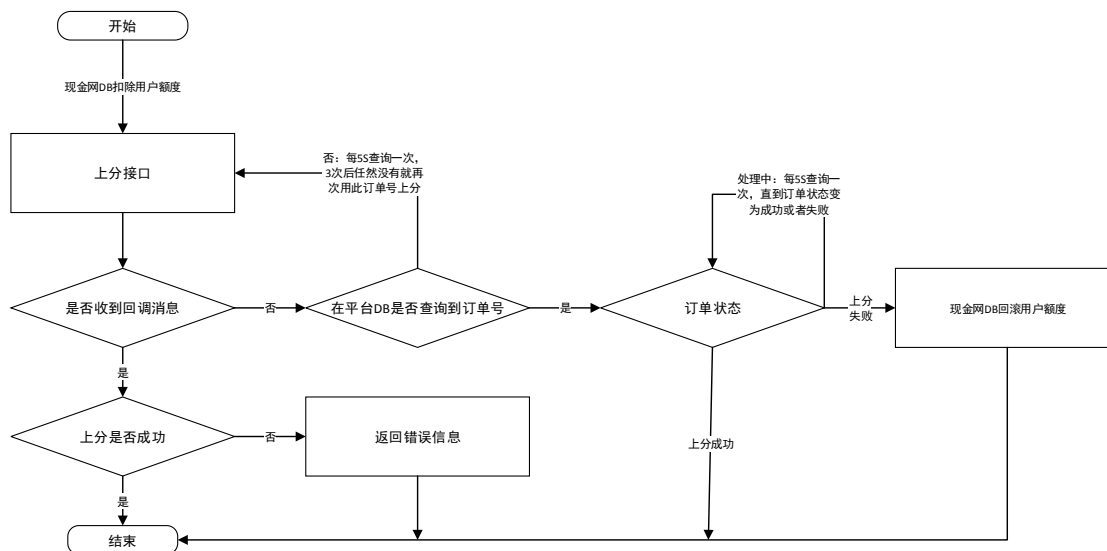
##### 3.1.1 登入平台



### 3.1.2 查询余额



### 3.1.3 上分



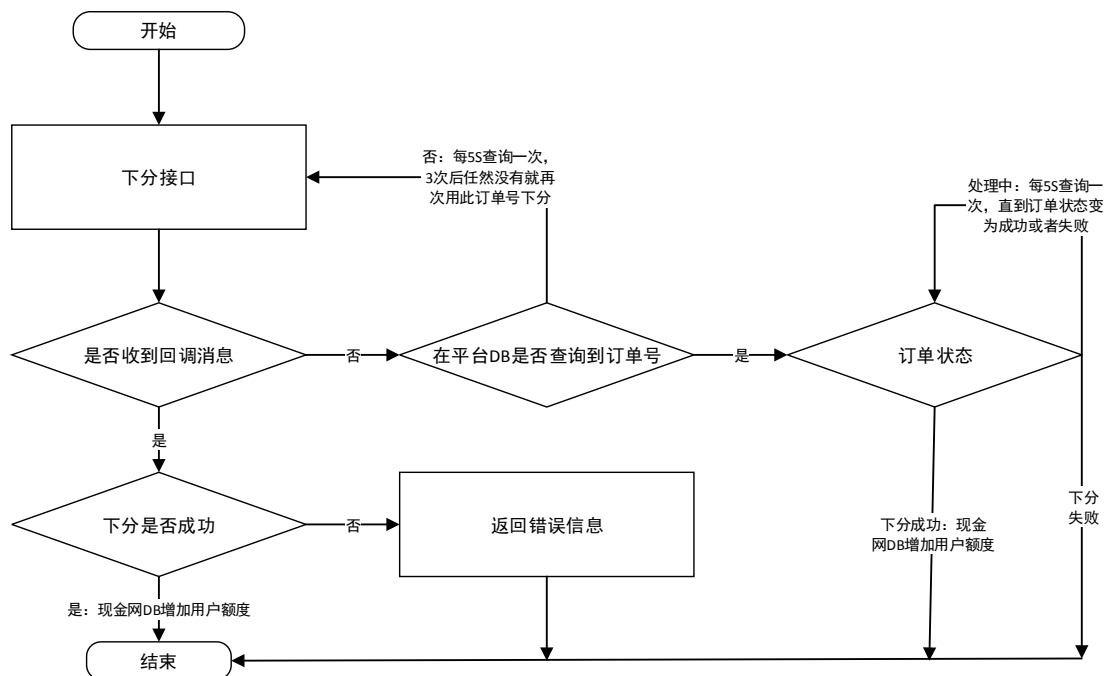
注:

- 订单号是现金网根据平台的规则生成出来的
- 没有在平台数据库查询到订单号, 则再次使用此订单号上分可以防止重复上分
- 上分失败的错误提示包括:
  - 订单号已处理 (此订单号已处理, 上分已经成功了, 不需要回滚分数)
  - 订单号错误 (订单号格式不正确, 上分不成功, 需要回滚分数)



代理商余额不足（上分失败，需要回滚分数）

### 3.1.4 下分



注：

- 订单号是现金网根据平台的规则生成出来的
- 没有在平台数据库查询到订单号，则再次使用此订单号下分可以防止重复下分
- 下分失败的错误提示包括：
  - 订单号错误（提示：订单号格式不正确，下分失败，现金网不用加分）
  - 订用户余额不足（提示：下分失败，账户金额不足，现金网不用加分）
  - 订单号已处理（此订单号已处理过，不需要再次下分，如果此时代理商数据库没有通过此订单号加分则需要增加用户额度）

## 3.2 游戏 API 指引

### 3.2.1 登录游戏

#### 描述

此接口用以验证游戏账号，如果账号不存在则创建游戏账号并为账号上分。

#### 接口 URL

<https://<server>/channelHandle?agent=XX&timestamp=XX&param=XX&key=XX>

#### 参数

接口：channelHandle

示例 URL：

https://api.ky34.com/channelHandle?agent=10001&timestamp=1488781836949&param=ngtgiYC126%2FgBmGvf9Euj2c1M0pzIzy4VWru%2Fsv3jao88cUlrENQTXz6pAeS3I2FqR7%2FPJFUIoTh%0D%0Ae%2FFnAkdbw2TxTkbhPCi5yjGJVdY2C4%3D&key=f3afd416a0bb1b183eed8ef6cac30d75			
字段名	描述	数据类型	是否必须
agent	代理编号（平台提供）	String	Y
timestamp	时间戳 (Unix 时间戳带上毫秒), 获取当前时间 (1488781836949)	String	Y
param	参数加密字符串 param= (s=0&account=111111&money=100&orderid=1000120170306143036949111111&ip=127.0.0.1&lineCode=text11&KindID=0) s: 操作子类型: 0 account: 会员帐号 (64 位字符) money: 金额 (上分的金额, 如果不携带分数传 0) orderid: 流水号 (格式: 代理编号+yyyyMMddHHmmssSSS+ account, 长度不能超过 100 字符串) ip: 客户端请求 IP (玩家 IP) lineCode: 代理下面的站点标识, 用防止站点之间导分。(区分同一个代理账号下面的不同站点, 值自定义, 长度 10 字符以内的英文或者数字。请千万不要一个玩家一个 linecode) KindID: 游戏 ID (传入不同的游戏 ID 直接进入不同的游戏, 对应关系见附录) Encrypt. AESEncrypt (param, DESKey); DESKey: 平台提供	String	Y
key	Md5 校验字符串 Encrypt. MD5(agent+timestamp+MD5Key);	String	Y

#### 返回

示例: <pre>{   "s": 100,   "m": "/channelHandle",   "d": {     "code": 0,     "url": "https://h5.ky34.com/index.html?account=10001_111111&amp;token=FBE54A7273EE4F15B363C3F98F32B19F&amp;lang=zh-CN&amp;KindID=0"   } }</pre>		
字段名	数据类型	描述
s	Int	子操作类型
m	String	主操作类型

d	Object	数据结果
d 数据结果返回值对应		
字段值	数据类型	描述
url	String	游戏 URL 大厅或房间选择界面的返回按钮，如果期望跳转到自定义的 URL，可以在游戏地址后面增加&backUrl=自定义 URL (非必要, 如果不拼接那么使用默认值，不会影响用户正常使用)
code	Int	错误码

#### 游戏 URL 拼接自定义参数

示例： <a href="https://new.ky206.com/index.html?account=21002_test966&amp;token=eyJkYXRhIjoInzAwMDEBfdGVzdDUyNyIsImNyZWZlZWMiOiJlNDE1ODEwOTksImV4cCI6MTUwfQ==. +sZ8eQ+W8ygZOTrIVzH/E3eSZ6UuCpE0lXFoWmf6uA=&amp;lang=zh-CN&amp;time=1541581116142&amp;backUrl=https://www.baidu.com/&amp;jumpType=2">https://new.ky206.com/index.html?account=21002_test966&amp;token=eyJkYXRhIjoInzAwMDEBfdGVzdDUyNyIsImNyZWZlZWMiOiJlNDE1ODEwOTksImV4cCI6MTUwfQ==. +sZ8eQ+W8ygZOTrIVzH/E3eSZ6UuCpE0lXFoWmf6uA=&amp;lang=zh-CN&amp;time=1541581116142&amp;backUrl=https://www.baidu.com/&amp;jumpType=2</a>	
参数名称	解释
backUrl	0: 默认值，不外跳 自定义 URL: 例&backUrl=https://new.ky206.com, 必须是 http 或者 https 格式，点击按钮则跳转到该地址(外跳地址最好进行转译, 防止外跳地址中有特殊字符导致链接异常, 游戏进入失败)
jumpType	0: 默认值，不能外跳，不显示大厅的主页按钮，显示游戏选择房间界面的返回按钮（点击回到大厅） 1: 不能外跳，不显示游戏选择房间界面的返回按钮，不显示大厅的主页按钮 2: 可以外跳，点击游戏选择房间界面的返回按钮跳转到 <b>backUrl</b> ，不显示大厅的主页按钮 3: 可以外跳，显示游戏选择房间界面的返回按钮（点击回到大厅），点击大厅的主页按钮跳转到 <b>backUrl</b>

### 3.2.2 查询可下分

#### 描述

此接口用来查询玩家的可下分余额

如果要查询玩家总额可以不使用此接口，直接使用 3.2.8

#### 接口 URL

<https://<server>/channelHandle?agent=XX&timestamp=XX&param=XX&key=XX>

#### 参数

接口: channelHandle			
示例 URL: <a href="https://api.ky34.com/channelHandle?agent=10001&amp;timestamp=1488790714058&amp;param=EDt0JatL6P3UP5NKs971baLdIDe4jkkb4BTPJxyrhzI%3D&amp;key=9b742d6a08f5d6b66af2f9c047ee1e06">https://api.ky34.com/channelHandle?agent=10001&amp;timestamp=1488790714058&amp;param=EDt0JatL6P3UP5NKs971baLdIDe4jkkb4BTPJxyrhzI%3D&amp;key=9b742d6a08f5d6b66af2f9c047ee1e06</a>			
字段名	描述	数据类型	是否必须

agent	代理编号（平台提供）	String	Y
timestamp	时间戳 (Unix 时间戳带上毫秒), 获取当前时间 (1488781836949)	String	Y
param	参数加密字符串 param= (s=1&account=111111) s: 操作子类型:1 account: 会员帐号) Encrypt. AESEncrypt (param, DESKey); DESKey: 平台提供	String	Y
key	Md5 校验字符串 Encrypt. MD5(agent+timestamp+MD5Key);	String	Y

#### 返回

示例: { "s":101, "m":"/channelHandle", "d": { "money":100, "code":0 } }		
字段名	数据类型	描述
s	Int	子操作类型
m	String	主操作类型
d	Object	数据结果
d 数据结果返回值对应		
字段值	数据类型	描述
money	Float	余额
account	String	玩家账号
code	Int	错误码（查看附录说明）

### 3.2.3 上分

#### 描述

此接口用来为账号上分（如果未收到 API 接口响应，可通过 3.2.5 查询订单状态来判断此次请求是否成功）。

#### 接口 URL

https://<server>/channelHandle?agent=XX&timestamp=XX&param=XX&key=XX

#### 参数

接口: channelHandle			
示例 URL: https://api.ky34.com/channelHandle?agent=10001&timestamp=1488791553051&param=nS42zzqT3fHQLBEfbB4ok2c1M0pzIzy4VWru%2Fsv3jao88cUlRnQTXz6pAeS3I2F8SI5db8tTG20%0D%0AWQDY9LQPMW9Xfy%2F1boz0REbE957bAvk%3D&key=8aeef9ff9b32f5f746ca663e8676a412			
字段名	描述	数据类型	是否必须
agent	代理编号（平台提供）	String	Y

timestamp	时间戳(Unix 时间戳带上毫秒), 获取当前时间 (1488781836949)	String	Y
param	参数加密字符串 param= (s=2&account=111111&money=1000&orderid=1000120170306143036949111111) s: 操作子类型:2 account: 会员帐号 money: 金额(上分的金额) orderid: 流水号 (格式: 代理编号+yyyyMMddHHmmssSSS+ account, 长度不能超过 100 字符串) Encrypt. AESEncrypt (param, DESKey); DESKey: 平台提供	String	Y
key	Md5 校验字符串 Encrypt. MD5(agent+timestamp+MD5Key);	String	Y

#### 返回

示例: { "s":102, "m":"/channelHandle", "d":{"code":0} }		
字段名	数据类型	描述
s	Int	子操作类型
m	String	主操作类型
d	Object	数据结果
d 数据结果返回值对应		
字段值	数据类型	描述
code	Int	错误码 (查看附录说明)
money	Float	上分后可下分金额

### 3.2.4 下分

#### 描述

此接口用来为账号下分 (如果未收到 API 接口响应, 可通过 3.2.5 查询订单状态来判断此次请求是否成功)。

#### 接口 URL

https://<server>/channelHandle?agent=XX&timestamp=XX&param=XX&key=XX

#### 参数

接口: channelHandle
示例 URL:

https://api.ky34.com/channelHandle?agent=10001&timestamp=1488802591519&param=mpxbf%2FNVXAoq6Ct8yF637Gc1M0pzIzy4VWru%2Fsv3jao88cUlrENQTXz6pAeS3I2FIVTuKjUEvvQ1%0D%0AYZkrUWStHs89aNubhKlWiKmywItCYHY%3D&key=59511e18be46aa96aee13c36ceb46bdb			
字段名	描述	数据类型	是否必须
agent	代理编号（平台提供）	String	Y
timestamp	时间戳 (Unix 时间戳带上毫秒), 获取当前时间 (1488781836949)	String	Y
param	参数加密字符串 param= (s=3&account=111111&money=1000&orderid=1000120170306143036949111111) s: 操作子类型:3 account: 会员帐号 money: 金额(下分的金额, 不要超过可下分数) orderid: 流水号 (格式: 代理编号+yyyyMMddHHmmssSSS+account, 长度不能超过 100 字符串) Encrypt. AESEncrypt (param, DESKey); DESKey: 平台提供	String	Y
key	Md5 校验字符串 Encrypt. MD5(agent+timestamp+MD5Key);	String	Y

#### 返回

示例: {"s":103,"m":"/channelHandle","d":{"account":"111111","code":0}}		
字段名	数据类型	描述
s	Int	子操作类型
m	String	主操作类型
d	Object	数据结果
d 数据结果返回值对应		
字段值	数据类型	描述
code	Int	错误码（查看附录说明）
money	Float	下分后可下分金额

### 3.2.5 查询订单

#### 描述

此接口用来查询玩家上下分的订单信息，通过 status 状态来判断上下分是否成功。

#### 接口 URL

https://<server>/channelHandle?agent=XX&timestamp=XX&param=XX&key=XX

#### 参数

接口: channelHandle			
https://api.ky34.com/channelHandle?agent=10001&timestamp=1488803043759&param=40q38C3kRzEU9%2Be2pqdUNwa7nIbBcWGpFRQjxYboxJ37cEUpZ0P3wND7jBmzQ7Do&key=378c50baaf22320332ee09e704ad8ad3			
字段名	描述	数据类型	是否必须
agent	代理编号（平台提供）	String	Y
timestamp	时间戳(Unix 时间戳带上毫秒), 获取当前时间（1488781836949）	String	Y
param	参数加密字符串 param= (s=4&orderid=1000120170302194821316111111) s: 操作子类型:4 orderid: 流水号（格式: 代理编号+yyyyMMddHHmmssSSS+account） Encrypt. AESEncrypt(param, DESKey); DESKey: 平台提供	String	Y
key	Md5 校验字符串 Encrypt. MD5(agent+timestamp+MD5Key);	String	Y

#### 返回

示例: {"s":104,"m":"/channelHandle","d":{"code":0,"status":2}}		
字段名	数据类型	描述
s	Int	子操作类型
m	String	主操作类型
d	Object	数据结果
d 数据结果返回值对应		
字段值	数据类型	描述
code	Int	错误码（查看附录说明）
status	Int	状态码（-1:不存在、0:成功、2:失败、3:处理中）
money	Float	交易金额

### 3.2.6 查询玩家在线状态

#### 描述

此接口用来查询玩家是否在线。

#### 接口 URL

https://<server>/channelHandle?agent=XX&timestamp=XX&param=XX&key=XX

## 参数

接口: channelHandle			
https://api.ky34.com/channelHandle?agent=10001&timestamp=1488803043759&param=40q38C3kRzEU9%2Be2pqdUNwa7nIbBcWGPFRQjxYboxJ37cEUUpZ0P3wND7jBmzQ7Do&key=378c50baaf22320332ee09e704ad8ad3			
字段名	描述	数据类型	是否必须
agent	代理编号（平台提供）	String	Y
timestamp	时间戳(Unix 时间戳带上毫秒), 获取当前时间 (1488781836949)	String	Y
param	参数加密字符串 param= (s=5&account=111111) s: 操作子类型: 5 account: 玩家帐号 Encrypt. AesEncrypt(param, DESKey); DESKey: 平台提供	String	Y
key	Md5 校验字符串 Encrypt. MD5(agent+timestamp+MD5Key);	String	Y

## 返回

示例: { "s":105, "m":"/channelHandle", "d":{"code":0, "status":1} }		
字段名	数据类型	描述
s	Int	子操作类型
m	String	主操作类型
d	Object	数据结果
d 数据结果返回值对应		
字段值	数据类型	描述
code	Int	错误码（查看附录说明）
status	Int	状态码（-1、不存在，0、不在线, 1、在线，2、封停）

## 3.2.7 查询游戏注单

### 描述

此接口用来获取游戏对局注单（注：注单是以游戏派奖时间为准；拉取当前时间 1 分钟之前数据；建议拉取区间为 1-5 分钟，最大不能超过 60 分钟。我方注单每 30 秒更新一次，建议每隔至少 30 秒拉取一次，因为 30 秒内多次拉取的注单也是重复注单。并强制限制至少每隔 10 秒才能拉取一次注单。）

### 接口 URL

https://<server>/getRecordHandle?agent=XX&timestamp=XX&param=XX&key=XX

### 参数



接口: <b>getRecordHandle</b>			
https://api.ky34.com/getRecordHandle?agent=10001&timestamp=1488803043759&param=40q38C3kRzEU9%2Be2pqdUNwa7nIbBcWGpFRQjxYboxJ37cEUpZOP3wND7jBmzQ7Do&key=378c50baaf22320332ee09e704ad8ad3			
字段名	描述	数据类型	是否必须
agent	代理编号 (平台提供)	String	Y
timestamp	时间戳 (Unix 时间戳带上毫秒), 获取当前时间 (1488781836949)	String	Y
param	参数加密字符串 param= (s=6&startTime=1488781836949 &endTime=1488781836949) s: 操作子类型:6 startTime: 开始时间 (Unix 时间戳带上毫秒) endTime: 结束时间 (Unix 时间戳带上毫秒)Encrypt. AESEncrypt (param, DESKey); DESKey: 平台提供	String	Y
key	Md5 校验字符串 Encrypt. MD5(agent+timestamp+MD5Key);	String	Y

#### 返回

示例: {"s":106,"m":"/getRecordHandle","d":{"list":{"GameID":[062036007452964330-255],"Accounts":["test"],"ServerID":[3602],"KindID":[620],"TableID":[1],"ChairID":[3],"UserCount":[2],"CardValue":[0709292a0000000000000000252b0000211104281d181a],"CellScore":[800],"AllBet":[800],"Profit":[760],"Revenue":[40],"GameStartTime":["2017-04-21 14:41:25"],"GameEndTime":["2017-04-21 14:45:25"],"ChannelID":[10001],"count":1,"code":0,"start":1490590800,"end":1490598000}}		
字段名	数据类型	描述
s	Int	子操作类型
m	String	主操作类型
d	Object	数据结果
d 数据结果返回值对应		
字段值	数据类型	描述
code	Int	错误码 (查看附录说明)
count	Int	返回列表行数
list	Object	数据列表
start	Long	数据拉取开始时间
end	Long	数据拉取结束时间
list 数据列表返回值对应		
字段值	数据类型	描述

GameID	Nvarchar (50)	游戏局号列表
Accounts	Nvarchar (50)	玩家帐号列表
ServerID	Int	房间 ID 列表
KindID	Int	游戏 ID 列表(对应游戏见附录)
TableID	Int	桌子号列表
ChairID	Int	椅子号列表
UserCount	Int	玩家数量列表
CardValue	Nvarchar (max)	手牌公共牌（读取规则见附录）
CellScore	Float	有效下注
AllBet	Float	总下注列表
Profit	Float	盈利列表
Revenue	Float	抽水列表
GameStartTime	Datetime	游戏开始时间列表
GameEndTime	Datetime	游戏结束时间列表
ChannelID	Int	渠道 ID 列表
LineCode	Nvarchar (50)	游戏结果对应玩家所属站点

### 3.2.8 查询玩家总分

#### 描述

此接口用来查询玩家的游戏内总分、玩家可下分余额、玩家在线状态

#### 接口 URL

<https://<server>/channelHandle?agent=XX&timestamp=XX&param=XX&key=XX>

#### 参数

接口: channelHandle			
示例 URL: <a href="https://api.ky34.com/channelHandle?agent=10001&amp;timestamp=1488790714058&amp;param=EDt0JatL6P3UP5NKs971baLdIDe4jkkb4BTPJxyrhzI%3D&amp;key=9b742d6a08f5d6b66af2f9c047ee1e06">https://api.ky34.com/channelHandle?agent=10001&amp;timestamp=1488790714058&amp;param=EDt0JatL6P3UP5NKs971baLdIDe4jkkb4BTPJxyrhzI%3D&amp;key=9b742d6a08f5d6b66af2f9c047ee1e06</a>			
字段名	描述	数据类型	是否必须
agent	代理编号（平台提供）	String	Y
timestamp	时间戳(Unix 时间戳带上毫秒), 获取当前时间 (1488781836949)	String	Y
param	参数加密字符串 param= (s=7&account=111111) s: 操作子类型:7 account: 会员帐号) Encrypt. AESEncrypt (param, DESKey); DESKey: 平台提供	String	Y
key	Md5 校验字符串 Encrypt. MD5(agent+timestamp+MD5Key);	String	Y

## 返回

示例: {"s":107,"m":"/channelHandle","d":{"totalMoney":100,"freeMoney":80,"status":0,"code":0}}		
字段名	数据类型	描述
s	Int	子操作类型
m	String	主操作类型
d	Object	数据结果
d 数据结果返回值对应		
字段值	数据类型	描述
totalMoney	Float	总余额
freeMoney	Float	可下分余额
status	Int	状态码 (-1、不存在, 0、不在线, 1、在线, 2、封停)
gameStatus	Int	0、不在游戏中, 1 在游戏中
code	Int	错误码 (查看附录说明)

## 3.2.9 踢玩家下线

### 描述

此接口用以将在线的玩家强制离线

### 接口 URL

https://<server>/channelHandle?agent=XX&timestamp=XX&param=XX&key=XX

### 参数

接口: channelHandle			
示例 URL: https://api.ky34.com/channelHandle?agent=10001&timestamp=1488790714058&param=EDt0JatL6P3UP5NKs971baLdIdE4jkkb4BTPJxyrhzI%3D&key=9b742d6a08f5d6b66af2f9c047ee1e06			
字段名	描述	数据类型	是否必须
agent	代理编号 (平台提供)	String	Y
timestamp	时间戳 (Unix 时间戳带上毫秒), 获取当前时间 (1488781836949)	String	Y
param	参数加密字符串 param= (s=8&account=111111) s: 操作子类型:8 account: 会员帐号) Encrypt. AesEncrypt (param, DESKey); DESKey: 平台提供	String	Y
key	Md5 校验字符串	String	Y

	Encrypt. MD5(agent+timestamp+MD5Key);		
--	---------------------------------------	--	--

#### 返回

示例： {"s":108,"m":"/channelHandle","d":{"code":0}}		
字段名	数据类型	描述
s	Int	子操作类型
m	String	主操作类型
d	Object	数据结果
d 数据结果返回值对应		
字段值	数据类型	描述
code	Int	错误码（查看附录说明）

### 3.2.10 查询代理余额(非必要)

#### 描述

此接口用以查询代理余额

#### 接口 URL

https://<server>/channelHandle?agent=XX&timestamp=XX&param=XX&key=XX

#### 参数

接口: channelHandle			
示例 URL: https://api.ky34.com/channelHandle?agent=10001&timestamp=1488790714058&param=EDt0JatL6P3UP5NKs971baLdIde4jkkb4BTPJxyrhzI%3D&key=9b742d6a08f5d6b66af2f9c047ee1e06			
字段名	描述	数据类型	是否必须
agent	代理编号（平台提供）	String	Y
timestamp	时间戳(Unix 时间戳带上毫秒), 获取当前时间 (1488781836949)	String	Y
param	参数加密字符串 param= (s=14) s: 操作子类型:14 ) Encrypt. AESEncrypt(param, DESKey); DESKey: 平台提供	String	Y
key	Md5 校验字符串 Encrypt. MD5(agent+timestamp+MD5Key);	String	Y

#### 返回

示例： {"m":"/channelHandle","s":114,"d":{"code":0,"money":"1000000.01"}}		
字段名	数据类型	描述
s	Int	子操作类型

m	String	主操作类型
d	Object	数据结果
d 数据结果返回值对应		
字段值	数据类型	描述
code	Int	错误码（查看附录说明）
money	Float	代理余额

### 3.3 多币种支持

支持所有币种用户进行游戏，非人民币币种代理接通 API 时需要额外做以下工作：

- 通知我方开通所需币种对应线路，我方会限制只有此币种地区用户可以登入
- 按照附录“4.5-游戏币兑换比例”在会员上下分时将对应金额货币转换成游戏币后调用上下分接口（注：传入游戏币 2 位小数以后的部分会被舍弃）
- 我方后台和对局数据均按照游戏币结算，代理交收时，需交收对应币种金额=游戏币结算金额/游戏币兑换比例

## 四、附录

### 4.1 KindID 对应游戏

KindID	游戏	开发状态
0	大厅	完成
620	德州扑克	完成
720	二八杠	完成
830	抢庄牛牛	完成
220	炸金花	完成
860	三公	完成
900	押庄龙虎	完成
600	21 点	完成
870	通比牛牛	完成
880	欢乐红包	已下线
230	极速炸金花	完成
730	抢庄牌九	完成
630	十三水	完成
380	幸运五张	维护中
610	斗地主	完成
390	射龙门	维护中
910	百家乐	完成
920	森林舞会	完成
930	百人牛牛	完成
1950	万人炸金花	完成

650	血流成河	完成
890	看牌抢庄牛牛	维护中
740	二人麻将	维护中

KindId	ServerId	房间
620	3600	德州扑克新手房
620	3601	德州扑克初级房
620	3602	德州扑克中级房
620	3603	德州扑克高级房
620	3700	德州扑克财大气粗房
620	3701	德州扑克腰缠万贯房
620	3702	德州扑克挥金如土房
620	3703	德州扑克富贵逼人房
720	7201	二八杠体验房
720	7202	二八杠初级房
720	7203	二八杠中级房
720	7204	二八杠高级房
720	7205	二八杠至尊房
720	7206	二八杠王者房
830	8301	抢庄牛牛体验房
830	8302	抢庄牛牛初级房
830	8303	抢庄牛牛中级房
830	8304	抢庄牛牛高级房
830	8305	抢庄牛牛至尊房
830	8306	抢庄牛牛王者房
220	2201	炸金花体验房
220	2202	炸金花初级房
220	2203	炸金花中级房
220	2204	炸金花高级房
860	8601	三公体验房
860	8602	三公初级房
860	8603	三公中级房
860	8604	三公高级房
860	8605	三公至尊房
860	8606	三公王者房
900	9001	龙虎体验房
900	9002	龙虎初级房
900	9003	龙虎中级房
900	9004	龙虎高级房
600	6001	21 点体验房
600	6002	21 点初级房
600	6003	21 点中级房
600	6004	21 点高级房

870	8701	通比牛牛体验房
870	8702	通比牛牛初级房
870	8703	通比牛牛中级房
870	8704	通比牛牛高级房
870	8705	通比牛牛至尊房
870	8706	通比牛牛王者房
880	8801	欢乐红包体验房
880	8802	欢乐红包初级房
880	8803	欢乐红包中级房
880	8804	欢乐红包高级房
230	2301	极速炸金花新手房
230	2302	极速炸金花初级房
230	2303	极速炸金花中级房
230	2304	极速炸金花高级房
730	7301	抢庄牌九新手房
730	7302	抢庄牌九初级房
730	7303	抢庄牌九中级房
730	7304	抢庄牌九高级房
730	7305	抢庄牌九至尊房
730	7306	抢庄牌九王者房
610	6101	斗地主体验房
610	6102	斗地主初级房
610	6103	斗地主中级房
610	6104	斗地主高级房
630	6301	十三水常规场新手房
630	6302	十三水常规场初级房
630	6303	十三水常规场中级房
630	6304	十三水常规场高级房
630	6305	十三水极速场新手房
630	6306	十三水极速场初级房
630	6307	十三水极速场中级房
630	6308	十三水极速场高级房
380	3801	幸运五张体验房
380	3802	幸运五张初级房
380	3803	幸运五张中级房
380	3804	幸运五张高级房
390	3901	射龙门经典房
390	3902	射龙门暴击房
910	9101	百家乐体验房
910	9102	百家乐初级房
910	9103	百家乐中级房
910	9104	百家乐高级房
920	9201	森林舞会体验房

920	9202	森林舞会初级房
920	9203	森林舞会中级房
920	9204	森林舞会高级房
930	9301	百人牛牛体验房
930	9302	百人牛牛初级房
930	9303	百人牛牛中级房
930	9304	百人牛牛高级房
1950	19501	万人炸金花体验房
1950	19502	万人炸金花初级房
1950	19503	万人炸金花中级房
1950	19504	万人炸金花高级房
650	6501	血流成河体验房
650	6502	血流成河初级房
650	6503	血流成河中级房
650	6504	血流成河高级房
890	8901	看牌抢庄牛牛体验房
890	8902	看牌抢庄牛牛初级房
890	8903	看牌抢庄牛牛中级房
890	8904	看牌抢庄牛牛高级房
890	8905	看牌抢庄牛牛至尊房
890	8906	看牌抢庄牛牛王者房
740	7401	二人麻将体验房
740	7402	二人麻将初级房
740	7403	二人麻将中级房
740	7404	二人麻将高级房

## 4.2 错误码说明

错误码	描述
0	成功
1	TOKEN 丢失（重新调用登录接口获取）
2	渠道不存在（请检查渠道 ID 是否正确）
3	验证时间超时（请检查 timestamp 是否正确）
4	验证错误
5	渠道白名单错误（请联系客服添加服务器白名单）
6	验证字段丢失（请检查参数完整性）
8	不存在的请求（请检查子操作类型是否正确）
15	渠道验证错误（1. MD5key 值是否正确；2. 生成 key 值中的 timestamp 与参数中的是否一致；3. 生成 key 值中的 timestamp 与代理编号以字符串形式拼接）
16	数据不存在（当前没有注单）



20	账号禁用
22	AES 解密失败
24	渠道拉取数据超过时间范围
26	订单号不存在
27	数据库异常
28	ip 禁用
29	订单号与订单规则不符
30	获取玩家在线状态失败
31	更新的分数小于或者等于 0
32	更新玩家信息失败
33	更新玩家金币失败
34	订单重复
35	获取玩家信息失败（请调用登录接口创建账号）
36	KindID 不存在
37	登录瞬间禁止下分，导致下分失败
38	余额不足导致下分失败
39	禁止同一账号登录带分、上分、下分并发请求，后一个请求被拒
40	单次上下分数量不能超过一千万
41	拉取对局汇总统计时间范围有误
42	代理被禁用
43	拉单过于频繁(两次拉单时间间隔必须大于 5 秒)
44	订单正在处理中
45	参数错误
1001	注册会员账号系统异常
1002	代理商金额不足

### 4.3 加解密代码

参考“附件 1：加解密代码”

### 4.4 CardValue 读取规则

- 不同类型的游戏（不同 KindId）CardValue 表达含义不同
- 字段名：CardValue

#### 4.4.1 德州扑克

- 如：值为 0709292a0000000000000000252b0000211104281d181a
- 字段规则第一位是花色，第二位数是牌值，第三位是花色，第四位数是牌值，以此类推
- 每个玩家 2 张手牌共占 4 位，依次为 1-9 号座位的玩家

➤ 最后面 10 位是公共牌

字符	花色
0	方块♦
1	梅花♣
2	红桃♥
3	黑桃♠
4	王（42 ▲ 小王    43 ★ 大王）

字符	牌值
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
A	10
B	11（J）
C	12（Q）
D	13（K）
注：牌值用 16 进制数表示的	

➤ 则值为：0709292a0000000000000000252b0000211104281d181a 表示：1 号位玩家手牌 ♦7♦9；2 号位玩家手牌♥9♥10；7 号位♥5♥J；9 号位♥A♠A；公共牌：♦4♥8♠K♠8♠10；其他座位为空

#### 4.4.2 二八杠

- 如：值为 5326814a3
- 前 8 位都表示麻将的值
- 最后一位表示庄家座位号,1-4 分别对应 1-4 号位
- 每个玩家 2 个麻将占 2 位，每桌共 4 人
- 字符与牌值对应关系如下：

字符	牌值
1	一筒
2	二筒
3	三筒
4	四筒
5	五筒
6	六筒
7	七筒

8	八筒
9	九筒
A	白板

- 例：  
值为：5326814a3 表示，1 号位玩家是五筒三筒；2 号位玩家是二筒六筒；3 号位是八筒一筒；4 号位是四筒白板；3 号位是庄家

#### 4.4.3 抢庄牛牛

- 如：值为 360c2c14180000000000360c2c141800000000001
- 字段规则第一位是花色，第二位数是牌值，第三位是花色，第四位数是牌值，以此类推
- 每个玩家 5 张手牌共占 10 位，依次为 1-4 号座位的玩家
- 最后面一位表示庄家的座位号, 1-4 分别对应 1-4 号位
- 字符与花色对应关系、字符与牌值对应关系同德州扑克
- 例：  
值为：360c2c14180000000000360c2c141800000000001 表示：1 号位玩家手牌♠6♦Q♥Q♣4♠8；2 号位没有玩家；3 号位玩家手牌♠6♦Q♥Q♣4♠8；4 号位没有玩家；庄家是 1 号位的玩家

#### 4.4.4 炸金花

- 如：值为 161c1c000000262c2c000000363c3d5
- 字段规则第一位是花色，第二位数是牌值，第三位是花色，第四位数是牌值，以此类推
- 每个玩家 3 张手牌共占 6 位，依次为 1-5 号座位的玩家
- 最后面一位表示赢家的座位号, 1-5 分别对应 1-5 号位
- 字符与花色对应关系、字符与牌值对应关系同德州扑克
- 例：  
值为：161c1d000000262c2d000000363c3d5 表示：1 号位玩家手牌♠6♠Q♠K；2 号位没有玩家；3 号位玩家手牌♥6♥Q♥K；4 号位没有玩家；5 号位玩家手牌♠6♠Q♠K；5 号位的玩家是赢家

#### 4.4.5 三公

- 如：值为 161c1c000000262c2c000000363c3c5
- 字段规则第一位是花色，第二位数是牌值，第三位是花色，第四位数是牌值，以此类推
- 每个玩家 3 张手牌共占 6 位，依次为 1-5 号座位的玩家
- 最后面一位表示庄家的座位号, 1-5 分别对应 1-5 号位
- 字符与花色对应关系、字符与牌值对应关系同德州扑克
- 例：  
值为：161c1d000000262c2d000000363c3d5 表示：1 号位玩家手牌♠6♠Q♠K；2 号位没有玩家；3 号位玩家手牌♥6♥Q♥K；4 号位没有玩家；5 号位玩家手牌♠6♠Q♠K；5 号位的玩家是庄家



- [illegible]

#### 4.4.9 欢乐红包

- 如：值为 3600000021
- 一个玩家占一位，倒数第二位表示规则，最后一位是庄家的座位号
- 1-6 分别玩家对应骰子值 1-6，0 表示此位置没人
- 则值为：3600000021 表示：前 8 位表示玩家投掷骰子值，1 号位玩家骰子值 3，2 号位玩家骰子值 6，其他位置没人，倒数第二位表示规则 2，最后一位表示庄家是 1 号位

#### 4.4.10 抢庄牌九

- 如：值为 14120000151611331
- 字段规则两个数为一张牌值牌 第一位第二位是一张牌值，第一位第二位是一张牌值，以此类推
- 字符与牌值对应关系如下：

字符	牌值
12	丁三
24	二四
23	杂五
14	杂五
25	杂七
34	杂七
26	杂八
35	杂八
36	杂九
45	杂九
15	零霖六
15	零霖六
16	高脚七
16	高脚七
46	红头十
46	红头十
56	斧头
56	斧头
22	板凳
22	板凳

33	长三
33	长三
55	梅牌
55	梅牌
13	鹅牌
13	鹅牌
44	人牌
44	人牌
11	地牌
11	地牌
66	天牌
66	天牌

- 每个玩家 2 张手牌共占 4 位，依次为 1-4 号座位的玩家，最后面一位表示庄家的座位号。1-4 分别对应 1-4 号座位
- 例：
- 值为：14120000151611331，表示：1 号位玩家手牌 14(杂五) 12(丁三)；2 号位没有玩家；3 号位玩家手牌 15(零霖六) 16(高脚七)；4 号位玩家手牌 11(地牌) 33(长三)；1 号位的玩家是庄家

#### 4.4.11 极速炸金花

- 如：值为 161c1c000000262c2c000000363c3c5
- 字段规则第一位是花色，第二位数是牌值，第三位是花色，第四位数是牌值，以此类推
- 每个玩家 3 张手牌共占 6 位，依次为 1-9 号座位的玩家。最后面一位表示赢家的座位号，1-9 分别对应 1-9 号位
- 字符与花色对应关系、字符与牌值对应关系同德州扑克
- 例：  
值为：161c1d000000262c2d000000363c3d161c1d000000161c1d0000005 表示：1 号位玩家手牌 ♠6 ♠Q ♠K；2 号位没有玩家；3 号位玩家手牌 ♥6 ♥Q ♥K；4 号位没有玩家；5 号位玩家手牌 ♠6 ♠Q ♠K；6 号位玩家手牌 ♠6 ♠Q ♠K；7 号位没有玩家；8 号位玩家手牌 ♠6 ♠Q ♠K；9 号位没有玩家；5 号位的玩家是赢

#### 4.4.12 斗地主

- 如：值为  
3611323d092505041c0b222d2414390c29420a16061901151a313a0d2b08272a02073537341726182c38231333033b431d3c1b2112281
- 字段规则第一位是花色，第二位数是牌值，第三位是花色，第四位数是牌值，以此类推
- 每个玩家 17 张手牌共占 34 位，依次为 1、2、3 座位号的玩家
- 然后是地主牌 3 张手牌共占 6 位，最后面一位表示地主的座位号
- 字符与花色对应关系、字符与牌值对应关系同德州扑克
- 则此局：1 号位玩家手牌：♠6 ♠A ♠2 ♠K ♦9 ♥5 ♦5 ♦4 ♣Q ♦J ♥2 ♥K ♥4 ♣4 ♠9 ♦Q ♥9；2 号位玩家手牌 小王 ♦10 ♣6 ♦6 ♠9 ♦A ♣5 ♣10 ♠A ♠10 ♦K ♥J ♦8 ♥7 ♥10

♦2 ♦7;3 号位玩家手牌♠5 ♠7 ♠4 ♣7 ♥6 ♣8 ♥Q ♠8 ♥3 ♣3 ♣3 ♦3 ♠J 大王 ♣K ♣Q  
 ♣J; 地主牌: ♥A ♣2 ♥8; 1 号位的玩家是地主

#### 4.4.13 十三水

- 如：值为  
 3b2c110, 04352607384, 323d2d1d0d7, 4; 342b0b1, 2336062a1a2, 22123929096, 1; 083a3c0  
 , 33252731011, 131516171c5, 2; 1112131415161718191a1b1c1d263; 0
- 一个分号分割一个玩家，共 4 个玩家，最后一个分号后面的 0 无意义
- 两位表示一张牌，第一位是花色，第二位数是牌值，以此类推
- 每个分号内，用逗号隔开玩家的 3 墩牌，分号前一位表示玩家座位号
- 首墩共 3 张牌，中墩和尾墩都是 5 张，多余的字符表示牌型
- 特殊牌型不分墩，倒数第二三位表示牌型，最后一位表示座位号
- 字符与花色对应关系、字符与牌值对应关系同德州扑克
- 字符与牌型对照如下：

牌型对应			
0	乌龙	16	六对半
1	一对	17	五对三条
2	两对	18	四套三条
3	三条	19	凑一色
4	顺子	20	全小
5	同花	21	全大
6	葫芦	22	三分天下
7	铁支	23	三同花顺
8	同花顺	24	十二皇族
14	三同花	25	十三水
15	三顺子	26	至尊青龙

- 则此局四家的牌分别为（示例只是表示解读规则，不代表真实牌局）：  
 4 号位, ♠J♥Q♠A 乌龙, ♦4♠5♥6♦7♠8 顺子, ♠2♠K♥K♠K♦K 铁支  
 1 号位, ♠4♥J♦J 对子, ♥3♠6♦6♥10♠10 两对, ♥2♠2♠9♥9♦9 葫芦  
 2 号位, ♦8♠10♠Q 乌龙, ♠3♥5♥7♠A♦A 一对, ♠3♠5♠6♠7♠Q 同花  
 3 号位, ♠1♠2♠3♠4♠5♠6♠7♠8♠9♠10♠J♠Q♠K 至尊青龙

#### 4.4.14 幸运五张

- 如：值为 3611323d093611323d090
- 字段规则第一位是花色，第二位数是牌值，第三位是花色，第四位数是牌值，以此类推，最后一位占位无意义
- 每个玩家 5 张手牌共占 20 位，共一名玩家
- 前 10 位是换牌前的牌，第 11 至 20 位是换牌后的牌
- 字符与花色对应关系、字符与牌值对应关系同德州扑克
- 则此局玩家换牌前手牌是♠6 ♠A ♠2 ♠K ♦9，换牌的手牌还是♠6 ♠A ♠2 ♠K ♦9

- 特殊情况：如果某玩家发牌后没有换牌，关闭游戏退出。这种情况下只有 10 位而不是 21 位

#### 4.4.15 百家乐

- 如：值为 2a23332a1c0441
- 前 6 位是闲，7-12 位是庄，12 位以后是胜利的下注点 ID
- 前 12 位，第一位是花色，第二位是牌值，第三位是花色，第四位是牌值，以此类推
- 庄闲各最少两张牌最多三张牌，如果第三张牌没发，对应牌值为 00
- 字符与花色对应关系、字符与牌值对应关系同德州扑克
- 下注点与字符对应关系如下表：

字符	下注点
庄	2
闲	1
上庄赢	4
上庄输	5
和	3
庄对	6
闲对	7
大	8
小	9

- 则此局闲牌♥10♥3 ♠3，庄牌♥10♠Q♦4；胜利下注点为 4 和 1 对应闲胜和压庄赢

#### 4.4.16 射龙门

- 如：值为 3611320
- 字段规则第一位是花色，第二位是牌值，第三位是花色，第四位是牌值，以此类推，最后一位占位无意义
- 每个玩家 3 张手牌共占 6 位，共一名玩家
- 字符与花色对应关系、字符与牌值对应关系同德州扑克
- 则此局玩家手牌是♠6 ♠A ♠2
- 注：如果 CardValue 只有四位则表示只有 2 张牌（玩家弃牌会出现此情况）；如果 CardValue 只有五位则表示只有 2 张牌，最后一位无效（比大小会出现此情况）

#### 4.4.17 森林舞会

- 如：值为 5RB08YC16
- 字段第一位是事件。1:无事件 2: 大三元 3: 大四喜 4: 霹雳闪电 5 : 送灯。从第二位起，每四位表示一个开奖结果，多个结果依此类推
- 第二位是动物的颜色。R: 红色, G: 绿色, Y: 黄色；第三位是动物类型：A: 狮子, B: 熊猫, C: 猴子, D: 兔子；第四位和第五位组成赔率，08 表示赔率是 8 倍。



那么以上例子的开奖结果为：送灯，红色熊猫 8 倍和黄色猴子 16 倍。

注：大三元有 3 个开奖结果；大四喜油 4 个开奖结果，送灯有 2 个开奖结果，霹雳闪电赔率翻倍。

#### 4.4.18 百人牛牛

- 1-5 分别代表天地玄黄庄位置
- 如：值为 12a3a09181522528273d3431b2b1a0706435083739125110d140322020304  
字段规则第一位数是位置 第二位数是花色，第三位数是牌值，第四位是花色，第五位数是牌值，以此类推
- 每个位置 5 张手牌共占 11 位，依次为天地玄黄庄。后面数字代表赢的位置，每个位置占两个字符  
字符与花色对应关系、字符与牌值对应关系同德州扑克
- 例如值为：12a3a09181522528273d3431b2b1a0706435083739125110d140322020304 表示  
天号位手牌为：♥10♠10♦9♣8♠5  
地号位手牌为：♥5♥8♥7♠K♠4  
玄号位手牌为：♠J♥J♠10♦7♦6  
黄号位手牌为：♠5♦8♠7♠9♠2  
庄家手牌为：♠A♦K♠4♦3♥2  
020304 表示地 玄 黄三个位置赢了

#### 4.4.19 万人炸金花

- 1-5 分别代表天地玄黄庄位置
- 如：值为 13a192623b3612331170242d2a28506052404  
字段规则第一位数是位置 第二位数是花色，第三位数是牌值，第四位是花色，第五位数是牌值，以此类推
- 每个位置 3 张手牌共占 7 位，依次为天地玄黄庄。后面数字代表赢的位置，每个位置占两个字符  
字符与花色对应关系、字符与牌值对应关系同德州扑克
- 例如值为：13a192623b3612331170242d2a28506052404 表示  
天号位手牌为：♠10♠9♥6  
地号位手牌为：♠J♥7♠2  
玄号位手牌为：♠A♠7♦2  
黄号位手牌为：♠K♠10♠8  
庄家手牌为：♦6♦5♥4  
04 表示黄位置赢了

#### 4.4.20 血流成河

➤ 如：值为 1617182222252515151529292929,121213151617181919193839,24252626272833353636232323,21222326272833343538383939,3

- 第一个逗号前是 1 号位本局结束时的牌
- 第二个逗号前是 2 号位本局结束时的牌，
- 第三个逗号前是 3 号位本局结束时的牌
- 第四个逗号前是 4 号位本局结束时的牌
- 第四个逗号后面表示庄家的座位号

- 执行碰杠的牌值会放在后方
- 每个牌值占两位，对应关系见下表：

字符	牌值	字符	牌值	字符	牌值
11	一万	21	一条	31	一筒
12	二万	22	二条	32	二筒
13	三万	23	三条	33	三筒
14	四万	24	四条	34	四筒
15	五万	25	五条	35	五筒
16	六万	26	六条	36	六筒
17	七万	27	七条	37	七筒
18	八万	28	八条	38	八筒
19	九万	29	九条	39	九筒

- 则本局结束
- 1 号位玩家牌为：**六万、七万、八万、二条、二条、五条、五条、五万、五万、五万、九条、九条、九条、九条
- 2 号位玩家牌为：**二万、二万、三万、五万、六万、七万、八万、九万、九万、九万、八筒、九筒
- 3 号位玩家牌为：**四条、五条、六条、六条、七条、八条、三筒、五筒、六筒、六筒、三条、三条、三条
- 4 号位玩家牌为：**一条、二条、三条、六条、七条、八条、三筒、四筒、五筒、八筒、八筒、九筒、九筒
- 3 号玩家为庄家

#### 4.4.21 看牌抢庄牛牛

- 解析规则同抢庄牛牛
- 5 张牌中前 3 张表示开局发的 3 张明牌，最后 2 张依次为追加的暗牌

#### 4.4.22 二人麻将

- 如：值为 0203040506070203040506071111,0102030607081212121315151528,0
- 第一个逗号前是 1 号位本局结束时的牌，第二个逗号前是 2 号位本局结束时的牌，第二

个逗号后面表示庄家的座位号(本游戏没有庄家,固定为 0)

- 每个牌值占两位，对应关系见下表：

字符	牌值	字符	牌值
01	一万	14	北风
02	二万	15	中
03	三万	16	發
04	四万	17	白
05	五万	21	春
06	六万	22	夏
07	七万	23	秋
08	八万	24	冬
09	九万	25	梅
11	东风	26	兰
12	南风	27	竹
13	西风	28	菊

- 则本局结束，1 号位玩家牌为：二万、三万、四万、五万、六万、七万、二万、三万、四万、五万、六万、七万、东风、东风；2 号位玩家牌为：一万、二万、三万、六万、七万、八万、南风、南风、南风、南风、西风、中、中、中、菊；没有庄家

#### 4.5 游戏币兑换比例

币种	兑换比例	登入地区
人民币（RMB）	1 人民币=1.0000 游戏币	全球
美元（USD）	1 美元=6.2808 游戏币	美国、加拿大
新台币（TWD）	1 新台币=0.2152 游戏币	台湾
马币（MYR）	1 马币=1.6229 游戏币	马来西亚
越南盾（VND）	1 越南盾=0.0003 游戏币	越南
泰铢（THB）	1 泰铢=0.2016 游戏币	泰国
印尼卢比（IDR）	1 印尼卢比=0.0005 游戏币	印度尼西亚
日元（JPY）	1 日元=0.0587 游戏币	日本
韩元（KRW）	1 韩元=0.006 游戏币	韩国
欧元（EUR）	1 欧元=7.616 游戏币	欧元区