

WG SDK接口文档

日期	版本	备注
2022/09/03	V1.0.0	创建API文档
2022/10/06	V1.0.1	修改格式, 删除未上线游戏字段
2022/10/15	V1.0.2	修改电子类游戏去厅别字段
2022/10/18	V1.0.3	更新加密功能补充及版本号
2022/10/21	V1.0.4	新增报表统计接口
2022/10/26	v1.0.5	1. 新增4.6错误码10021 10022 2. 新增3.3.6查询订单时间戳字段及完成订单查询字段 3.修改3.3.6上下分及查询订单格式最小单位调整为8
2022/11/01	v1.0.6	1.新增4.6错误码 10030 2.新增连赢功能 3.修改4.5各游戏详情字段 连环夺宝游戏, 图标代码与图标关系表重新定义
2022/11/08	v1.0.7	新增3.3.10站点额度信息查询
2022/11/26	v1.0.8	3.3.6查询游戏注单新增描述: 单次返回注单数最大为5万条, 可以使用返回的 end 字段值, 作为下次请求的开始时间, 防止因注单量过大而导致丢单的可能性。 3.3.8细单链接接口增加时区字段(zone)
2022/12/3	v1.0.9	3.3.10站点额度信息查询增加补充说明: 1、站点余额(U): 站点充值、结算、上分、下分后的站点余额 2、站点可用余额(U): 站点可用余额=站点余额+站点透支额度 当站点开始透支, 且站点可用余额>集团余额, 站点可用余额=集团余额
2022/12/10	v1.0.10	4.1对应游戏增加十三水、二人麻将、捕鱼达人游戏ID 4.2游戏场次服务ID增加十三水、二人麻将、捕鱼达人场次ID 4.5各游戏详情字段增加十三水、二人麻将、捕鱼达人详情字段

2022/12/13	v1.0.11	更新错误码说明： 5、json序列化错误 6、redis错误 9、订单数据不存在
2022/12/21	v1.0.12	优化3.3.6查询注单接口描述优化： 建议拉取区间为 1-5分钟，最大可拉取区间为1-40分钟(小于等于40分钟)
2022/12/21	v1.0.13	支持语种增加： 德语、葡萄牙语、缅甸语、繁体中文
2022/12/28	v1.0.14	3.3.1登录接口内容更新： 1、kindId可为0，当创建账号时若无法提供游戏Id，kindid传参为0即可 2、完善lineCode相关描述
2023/02/10	v1.0.15	3.3.1登录接口内容更新： 1、返回结果描述新增:gameId的值经过了加密处理
2023/06/07	v1.0.16	4.1对应游戏增加安达巴哈、七上七下、一飞冲天、斗地主、拉米、三张牌游戏ID 4.2游戏场次服务ID增加安达巴哈、七上七下、一飞冲天、斗地主、拉米、三张牌场次ID 4.5各游戏详情字段增加安达巴哈、七上七下、一飞冲天、斗地主、拉米、三张牌详情字段
2023/06/24	v1.0.17	4.1游戏增加幸运骰子、猜红黑、扫雷游戏ID;下架一飞冲天1012, 上架一飞冲天5001 4.2游戏场次服务ID增加幸运骰子、猜红黑、扫雷;下架一飞冲天1012场次, 上架一飞冲天5001场次 4.5各游戏详情字段增加幸运骰子、猜红黑、扫雷;
2023/07/18	v1.0.18	4.1游戏增加高低纸牌、幸运转盘 4.2游戏场次服务ID增加高低纸牌、幸运转盘 4.5各游戏详情字段增加高低纸牌、幸运转盘;
2023/07/25	v1.0.19	4.1游戏增加猜数字、基诺 4.2游戏场次服务ID增加猜数字、基诺 4.5各游戏详情字段增加猜数字、基诺 新增3.3.11 试玩登录接口 新增3.3.12 批量查询转账订单
2023/08/09	v1.0.20	4.1游戏增加叮咚球 4.2游戏场次服务ID增加叮咚球 4.5各游戏详情字段增加叮咚球

目录

WG SDK接口文档	1
一、产品介绍	4
二、接入准备	5
三、接入方法	5
3.1 流程图	5
3.1.1 登陆游戏	5
3.1.2 查询余额	6
3.1.3 上分	7
3.1.4 下分	8
3.2 API指引	8
3.2.1 通用请求参数	8
3.2.2 请求参数	8
3.2.3 请求内容加密规则	9
3.2.4 返回结果规范	9
3.2.5 返回结果参数	9
3.2.6 返回结果例子	9
3.3 API指引	9
3.3.1 登录	9
3.3.2 上分	11
3.3.3 查询玩家总分	12
3.3.4 下分	13
3.3.5 查询订单	14
3.3.6 查询游戏注单	14
3.3.7 踢玩家下线	17
3.3.8 获取注单详情链接	18
3.3.9 报表概要统计	19
3.3.10 站点额度信息查询	20
3.3.11 试玩登录接口	21
3.3.12 批量查询转账订单	22
四、附录	24
4.1 对应游戏(kindID)	24
4.2 游戏场次服务ID(serverID)	25
4.3 扑克牌字段	29
4.4 麻将字段	31
4.5 各游戏详情字段	32
百家乐	32

龙虎斗	33
红黑大战	34
奔驰宝马	35
百人牛牛	36
飞禽走兽	38
赌大小	39
扫雷红包	40
安达巴哈(Andar Bahar)	41
7上7下(7updown)	42
炸金花	42
抢庄牛牛	44
看牌抢庄牛牛	45
通比牛牛	46
斗地主	48
德州扑克	49
十三水	50
二人麻将	52
拉米(Rummy)	53
三张牌(Teen Patti)	55
超级水果机	56
水浒传	58
连环夺宝	59
糖果派对	60
多福多财	62
财神捕鱼	66
捕鱼达人	68
一飞冲天	70
幸运骰子(Lucky Dice)	71
猜红黑(Double)	71
猜数字(Dice)	72
扫雷(Mines)	72v
高低纸牌(HiLo)	74
幸运转盘(Circle)	75
基诺(Keno)	76
叮咚球(Plinko)	76
4.6 错误码说明	77
4.7 语言类型	78

一、产品介绍

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,并以固定(商务对接时确认)的费率向乙方销售游戏分数,乙方通过向下级站点或者直线玩家销售分数实现盈利。合作模式多种多样,具体哪种模式更适合您,请联系我们的商务代表,他会为您量身定制适合您的合作模式。
- 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。

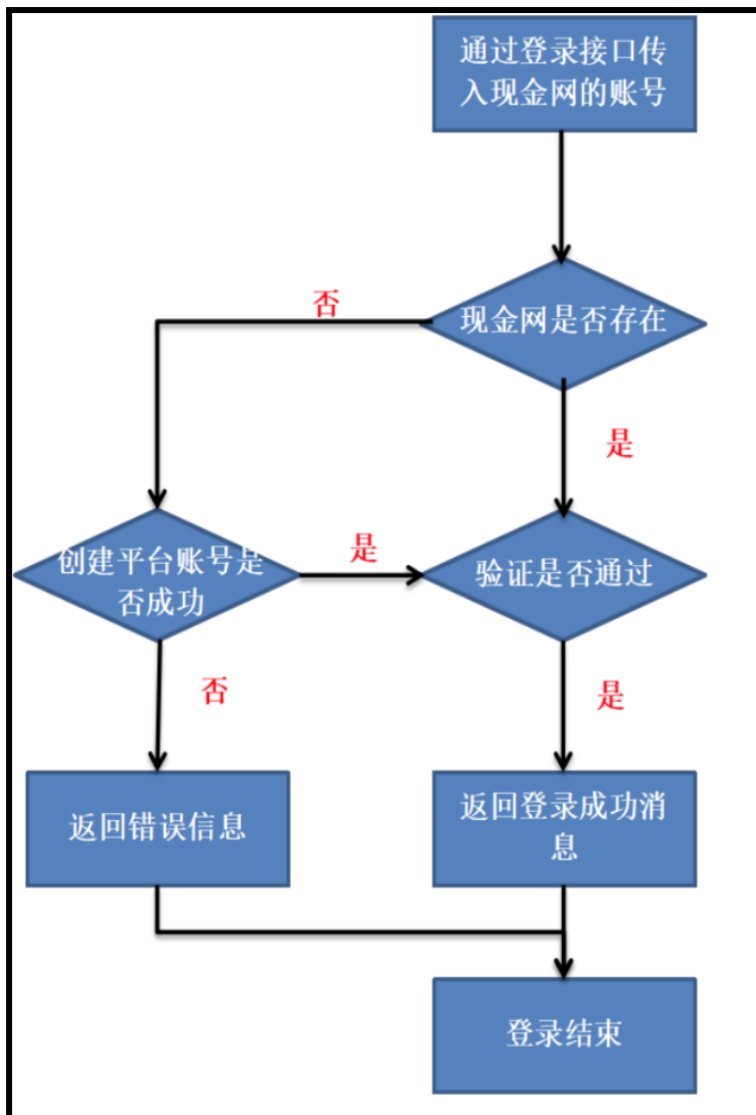
二、接入准备

- 从代理商后台获取您的代理号和 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。
- 参照“三、接入方法”进行调试。
- 说明:游戏接入时先在测试服调通游戏,测试完成后再更新代理信息至正式服。

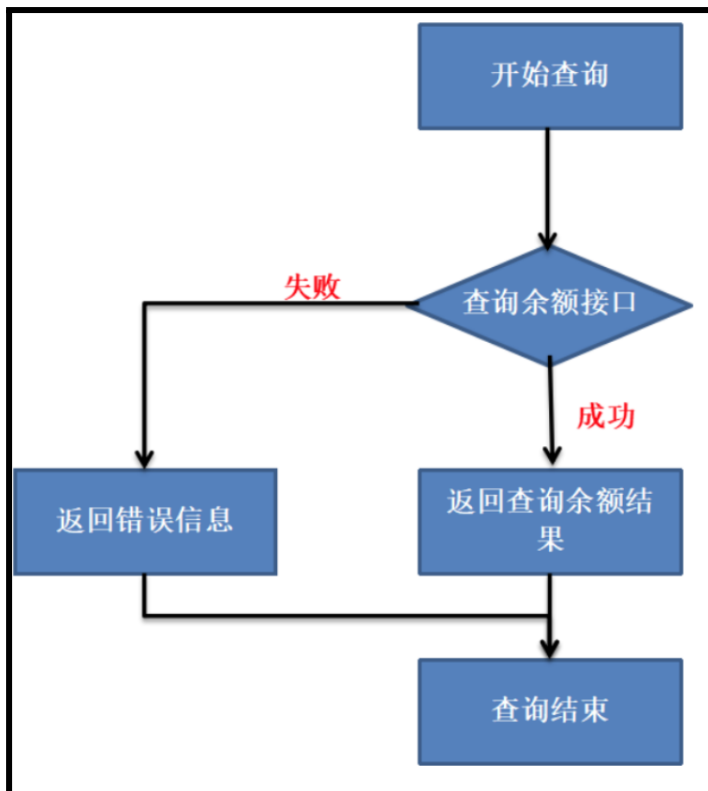
三、接入方法

3.1 流程图

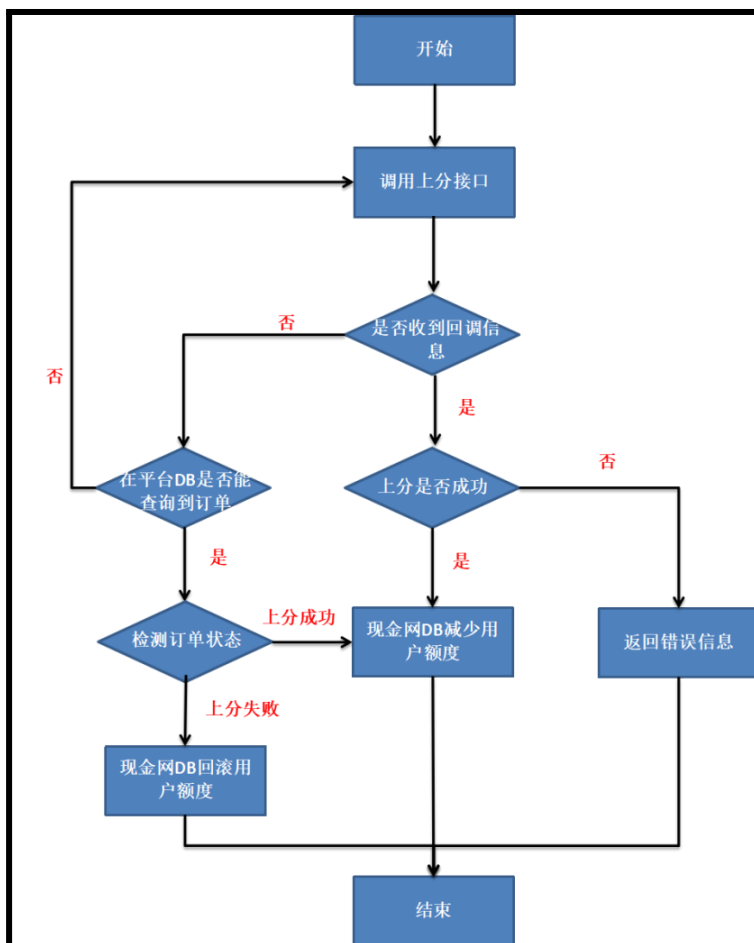
3.1.1 登陆游戏



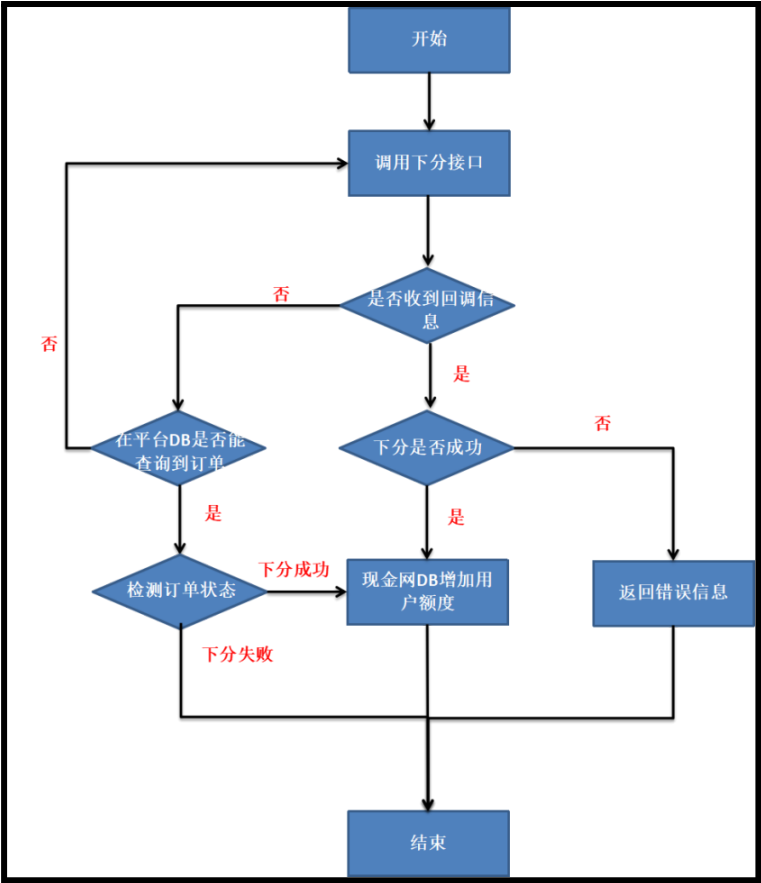
3.1.2 查询余额



3.1.3 上分



3.1.4 下分



3.2 API指引

字段名	数据类型	描述	是否必须
agent	string	代理编号(平台提供)	是
timestamp	string	时间戳(Unix 时间戳带上毫秒),获取当前时间(1488781836949)	是
key	string	Md5校验字符串 Encrypt.MD5(agent+timestamp+MD5Key)	是
param	string	不同的请求接口参数不同, 详细参数看下面接口	是

3.2.1 通用请求参数

3.2.2 请求参数

- API请求的参数内容都放到URL路径里
- 请求的param参数内容必须加密

3.2.3 请求内容加密规则

- aes.Encrypt(param, DesKey) 可直接参考对接示例
- DesKey由平台提供
- 加密整体过程为: url.QueryEscape(Ecb(param,DesKey))
- 其中Ecb加密细节如下:
 - 加密算法: aes
 - 加密模式: ecb
 - 填充: pkcs7
 - 密文编码: Base64
 - 在线调试工具: <https://oktools.net/aes>
 - url.QueryEscape URL编码
 - 在线调试工具: <https://oktools.net/url> 输入1,输出3

3.2.4 返回结果规范

- API的返回结果为JSON格式
- 返回结果不加密
- 系统返回HTTP状态码200表示成功, 其它表示失败。

3.2.5 返回结果参数

参数名称	数据类型	说明
data	JSON Object	API对接响应信息
code	int32	错误码

3.2.6 返回结果例子

返回结果	例子说明
成功	<pre>{ "data": { [API method response.JSON object format may vary depending on API methods] }, "code": 0, }</pre>
失败	<pre>{ "data": null, "code": [Error code] }</pre>

3.3 API指引

3.3.1 登录

描述

登录游戏接口

接口URL

<https://cg.api.com/api?agent=xxx×tamp=xxx¶m=xxx&key=xxx>

请求方式

GET

param参数

参数名称	数据类型	是否必须	描述
s	Int	是	操作子类型:1
account	String	是	会员帐号(64位字符), 只能包含大小写英文字符、数字、下划线、中划线
ip	String	是	客户端请求IP(玩家IP) 以我们自己获取的IP为准;
kindId	Int	是	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) kindId可为0, 当创建账号时若无法提供游戏Id, kindId传参为0即可
lang	string	是	语言类型 详情见附录语言列表
lineCode	string	否	区分标识, 注单内会同步回传, 限长64字符 说明:玩家首次注册后lineCode即固定, 且后续不支持修改变更lineCode, 登入时会进行校验玩家的lineCode, 同一账号每次登录携带的lineCode必须一致, 否则玩家将登录失败, 建议不要一个玩家一个lineCode
nickName	string	否	玩家昵称, 限长64字符, 当传入值不为空时, 将覆盖已有的昵称

请求示例

https://cg.api.com/api?agent=API075×tamp=1660813070088¶m=it%2FLxnmikU3cp5XeJonW%2Fj%2FwFtHQLasOEjs2fij10GriFN%2BW4VS2T9sY3GF2Ur1wWfXGr1ahSi%2Fxljukc%2Fn0Ag%3D%3D&key=96e246657113bc4dbe06a936dbd04082

param参数加密字符串:

param=(s=1&account=testAcc&ip=127.0.0.1&kindId=1001&lang=zh)

返回结果

字段值	数据类型	描述
url	string	返回给客户端的链接服务器url, 其中gameId的值经过了加密处理

返回示例

```
{
  "code": 0,
  "data": {
    "url": "https://h5-api.cg5.co?account=testAcc&agent=API075&token=kLNbnhGIJ%2BH%2FbAz%2Brc5ABajmbhn8d6QNzPh5nJFcEn0UfnBvnu2CpLLkOleg1kWCC06X0QbVtCOjjzqcj%2BqRzhUEVo%2FS69IApCf%2BT8NwuY%3D&lang=zh&route=wss://h5-api.cg5.co/gogamesac/&gameId=MTAwMQ%3D%3D&time=
```

```
1660813074"
  }
}
```

3.3.2 上分

描述

上分接口

接口URL

https://cg.api.com/api?agent=xxx×tamp=xxx¶m=xxx&key=xxx

请求方式

GET

param参数

参数名称	数据类型	是否必须	描述
s	int	是	操作子类型:2
account	string	是	会员帐号
money	decimal	是	金额(上分的金额, 最大仅支持小数点后2位)
orderId	string	是	流水号(推荐格式,不做强行限制):代理编号+yyyyMMddHHmmssSSS+account,(长度限制大于等于8,小于等于100)

请求示例

```
/api?agent=API075&timestamp=1660813454022&param=LnquLD%2FE0si5tGr6%2BHKhZNSn6P79QZ7bHCGG09jnK3bpRDOLBK%2BV9aCluV9DOLKdL8fOO1f1Hez4j5T12ghJ1fDYtVazyDPfFYndJrV4oCk%3D&key=40f9d79d33cb5496bc8c68244fe6456d
```

param参数加密字符串:

param=(s=2&account=testAcc&money=2&orderId=API07520220818170414016testAcc)

返回结果

字段名	数据类型	描述
money	decimal	上分后可下分金额

返回示例

```
{
  "code": 0,
  "data": {
    "money": 2
  }
}
```

3.3.3 查询玩家总分

描述

此接口用来查询玩家总分, 可下分金额, 在线状态

接口URL

https://cg.api.com/api?agent=xxx×tamp=xxx¶m=xxx&key=xxx

请求方式

GET

请求参数

参数名称	数据类型	是否必须	描述
s	int	是	操作子类型:3
account	string	是	会员帐号

请求示例

https://cg.api.com/api?agent=API075×tamp=1660813715469¶m=jtKVBDZD3sT97uLmP0b76vF9a7ibfFMK%2Bj3dvih0Gr4%3D&key=e8f23bb897964be5952500e44dc903e0

param参数加密字符串:

param=(s=3&account=testAcc)

返回结果

字段名	数据类型	描述
account	string	玩家账号
totalMoney	decimal	玩家总分
freeMoney	decimal	可下分金额
status	int	返回状态码 0: 不存在, 玩家账号不存在 1: 账号不在线, 没有进入自营游戏大厅或游戏场 2: 账号在线, 进入到自营游戏大厅或游戏场 3: 封停, 该账号不能进入大厅、游戏和投注
gameStatus	int	是否游戏中 0: 不在游戏中 1: 在游戏中

返回示例

```
{
  "code": 0,
  "data": {
    "account": "testAcc",
    "totalMoney": 1,
    "freeMoney": 1,
    "status": 1,
    "gameStatus": 0
  }
}
```

```
}
```

3.3.4 下分

描述

下分接口

接口URL

https://cg.api.com/api?agent=xxx×tamp=xxx¶m=xxx&key=xxx

请求方式

GET

请求参数

参数名称	数据类型	是否必须	描述
s	int	是	操作子类型:4
account	string	是	会员帐号
money	decimal	是	金额(下分的金额, 不要超过可下分数, 最大仅支持小数点后2位)
orderId	string	是	流水号(推荐格式,不做强行限制):代理编号+yyyyMMddHHmmssSSS+account,(长度限制大于等于8, 小于等于100)

请求示例

```
https://cg.api.com/api?agent=API075&timestamp=1660813624429&param=fyrH1zep3i6PGaIYKaoL9OIE  
M4sEr5X1oKW5X0M4sp1h0mdk2Mc05dZUXpA1JRgAac7AnkSFuv21Ld5zE6%2BlkvDYtVazyDPfFYndJrV4oC  
k%3D&key=633715b8f80ca60f73ccb1a07774eee3
```

param参数加密字符串:

param=(s=4&money=1&orderId=API07520220818170704422testAcc&account=testAcc)

返回结果

字段名	数据类型	描述
money	decimal	下分后可下分金额

返回示例

```
{  
  "code": 0,  
  "data": {  
    "money": 0  
  }  
}
```

3.3.5 查询订单

描述
查询订单接口

接口URL
https://cg.api.com/api?agent=xxx×tamp=xxx¶m=xxx&key=xxx

请求方式
GET

请求参数

参数名称	数据类型	是否必须	描述
s	int	是	操作子类型:5
orderId	string	是	流水号(推荐格式,不做强行限制):代理编号+yyyyMMddHHmmssSSS+account,(长度限制大于等于8, 小于等于100)

请求示例

https://cg.api.com/api?agent=API075×tamp=1660813875035¶m=NHoEf8R2BO9DH0FWcTQBjAmeefelnJbKV3sgCczT8vbyVySR%2FleVs3dRqb1jkGXa&key=4e2b8d028aeafec7a46b1ff4acc26776

param参数加密字符串:
param=(s=5&&orderId=API07520220818170704422testAcc)

返回结果

字段名	数据类型	描述
money	decimal	金额
status	int	状态码(-1:不存在、0:成功、1:失败、2:处理中)
afterMoney	decimal	订单完成后,玩家当前金额

返回示例

```
{
  "code": 0,
  "data": {
    "status": 0,
    "money": 1,
    "afterMoney": 100
  }
}
```

3.3.6 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,最大可拉取区间为1-40分钟(小于等于40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)

单次返回注单数最大为5万条,可以使用返回的end字段值,作为下次请求的开始时间,防止

因注单量过大而导致丢单的可能性。

注意: 查询游戏注单接口为单独域名, 请勿使用通用API接口域名;

接口URL

https://cg.api.com/record?agent=xxx×tamp=xxx¶m=xxx&key=xxx

请求方式

GET

请求参数

参数名称	数据类型	是否必须	描述
s	int	是	操作子类型:6
startTime	int64	是	开始时间(Unix时间戳带上毫秒)
endTime	int64	是	结束时间(Unix时间戳带上毫秒)

请求示例

https://cg.api.com/record?agent=API075×tamp=1660813875035¶m=mp
xbf%2FNVXAoq6Ct8yF637Gc1MOpzlzy4VWru%2Fsv3jao88cUlrENQTXz6pAeS3I2FIVTuKjUEvvQ1%0D%0AY
ZkrUWStHs89aNubhKIWiKmywltCYHY%3D&key=59511e18be46aa96aee13c36ceb46bdb

[https://jizd4ssn3.tyf32.net/record?agent=API056×tamp=1665151060642¶m=1LdkieJxmrnUBh
v2lk4oppW%2FqYaycAFyT2lvINMnWr9kGNHclkXZtbPsjfADkplJev1fETilRPRJ3ouSm4zOxQ%3D%3D&key=4
5d888c644c335b9198861acd0704bf3](https://jizd4ssn3.tyf32.net/record?agent=API056×tamp=1665151060642¶m=1LdkieJxmrnUBh
v2lk4oppW%2FqYaycAFyT2lvINMnWr9kGNHclkXZtbPsjfADkplJev1fETilRPRJ3ouSm4zOxQ%3D%3D&key=4
5d888c644c335b9198861acd0704bf3)

param参数加密字符串:

param=(s=6&startTime=1631841000000&endTime=1631841480000)

返回结果

字段名	数据类型	描述
count	int32	List数据数量
list	object	数据列表
start	int64	数据拉取开始时间
end	int64	数据拉取结束时间
agent	string	业主编号
list数据列表返回值对应		
recordID	string	牌局编号列表
accounts	string	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	string	手牌公共牌(读取规则见附录)
cellScore	string	有效下注
allBet	string	总下注列表
profit	string	盈利列表
revenue	string	抽水列表
orderType	uint32	注单类型(1:游戏结算)
porderId	string	注单号
curCount	string	投注后玩家余额
clientType	Int	客户端类型(2 2D客户端 3 3D客户端)
lineCode	string	区分标识
keepWin	string	<p>连胜标识, json 字符串, 如:{"winType":1,"winValue":1}</p> <p>winType表示: type:1 #连赢 type:2 #连消 游戏3003 3004 type:3 #避雷次数 游戏1007</p> <p>winValue表示:连赢次数</p>
gameStartTimestamp	int64	游戏开始时间戳列表
gameEndTimestamp	int64	游戏结束时间戳列表

返回示例

```
{
  "code": 0,
  "data": {
    "count": 1,
    "list": {
      "recordID": ["10-11A4-21484179-510"],
      "accounts": ["111111"],
      "serverID": [10012001],
      "kindID": [1001],
      "tableID": [1],
      "chairID": [0],
      "userCount": [124],
      "cardValue": [{"Option": "4,3.00|1,3.00|5,1.00", "Result": "1", "Cards": "dkGBHD", "CardType": "[1,4]"}],
      "cellScore": ["6.85"],
      "allBet": ["7.00"],
      "profit": ["-1.15"],
      "revenue": ["0.00"],
      "orderType": [1],
    }
  }
}
```



```
{
  "porderId": ["10-11A4-21484179-510S35"],
  "curCount": ["498.85"],
  "clientType": [2],
  "lineCode": ["aa"],
  "keepWin": [{"winType": 1, "winValue": 1}],
  "gameStartTimestamp": [1630914579],
  "gameEndTimestamp": [1630914579]
},
{
  "start": 1630914540000,
  "end": 1630914780000,
  "agent": "API075"
}
}
```

3.3.7 踢玩家下线

描述

踢玩家下线接口

接口URL

https://cg.api.com/api?agent=xxx×tamp=xxx¶m=xxx&key=xxx

请求方式

GET

请求参数

参数名称	数据类型	是否必须	描述
s	int	是	操作子类型:7
account	string	是	会员帐号

请求示例

https://cg.apicom//api?agent=API075×tamp=1660813945463¶m=SiBi4KZ9u2DNLHB6VR89YPF9a7ibfFMK%2Bj3dvih0Gr4%3D&key=6502db2ea63a60f75c1e56e59931fc28

param参数加密字符串:

param=(s=7&account=testAcc)

返回结果

--	--	--

返回示例

```
{
  "code": 0,
  "data": {}
}
```

备注

百人:已投注,未结算,将在结算后踢线;

对战:正在游戏中,将在结算后踢线;

电子:有触发奖励游戏,将在结算后踢线;

捕鱼: 有奖励炮弹, 将在结算后踢线;

3.3.8 获取注单详情链接

描述

根据指定注单id获取详情查询链接

接口URL

https://<server>/api?agent=XX×tamp=XX¶m=XX&key=XX

请求方式

GET

请求参数

参数名称	数据类型	是否必须	描述
s	int	是	操作子类型:8
porderId	string	是	注单id
lang	String	否	指定语言, 默认中文
zone	string	否	限定时区规范为UTC, 参数只需填写时区数值, 如: +8, -10, +0 传值区间为 (-12~+14),最多保留1位小数, 不填默认为+8, 该字段会填充到返回的URL链接内

请求示例

https://cg.api.com/api?agent=011×tamp=1488802591519¶m=mp
xbf%2FNVXAoq6Ct8yF637Gc1MOpzlzy4VWru%2Fsv3jao88cUlrENQTXz6pAeS3I2FIVTuKjUEvvQ1%0D%0AY
ZkrUWStHs89aNubhKIWiKmywltCYHY%3D&key=59511e18be46aa96aee13c36ceb46bdb

param参数加密字符串:

param=(s=8&porderId=87-12A1-49883399-386S3&lang=en)

返回结果

字段名	数据类型	描述
URL	String	返回注单链接

返回示例

```
{
  "code": 0,
  "data": {
    "url": "http://xxx.com?time=1488802591519&token=0On5FA9ytwXzfHFbDbsqkkJkpqAARGDTQrUGCLnyzIB  
MRE1VJnRq2iDB6seksVYFfq4x % 2 B % 2 Bd0 % 2 B5n1ESQRGSz4FiZBfsAz94gB94WLXPXbt % 2 Bg % 3  
D&key=sss& lang=en&zone=%2B8"
  }
}
```

3.3.9 报表概要统计

描述

统计指定时间范围内各概要指标

接口URL

https://<server>/api?agent=XX×tamp=XX¶m=XX&key=XX

请求方式

GET

请求参数

参数名称	数据类型	是否必须	描述
s	int	是	操作子类型:9
startTime	bigInt	是	统计开始时间, unix时间戳, 精度秒
endTime	bigInt	是	统计结束时间, unix时间戳, 精度秒, 时间跨度不得大于3个月
gameType	int	否	游戏id

请求示例

https://cg.apicom//api?agent=API075×tamp=1660813945463¶m=SiBi4KZ9u2DNLHB6VR89YPF9a7ibfFMK%2Bj3dvih0Gr4%3D&key=6502db2ea63a60f75c1e56e59931fc28
param参数加密字符串: param=(s=9&startTime=1666865515&endTime=1666951915)

返回结果

字段名	数据类型	描述
betCount	int	总注单量
betAmount	string	总投注额
validBetAmount	string	总有效投注额
prizeAmount	string	总派彩
winLose	string	总损益
currency	string	币种

返回示例

{ "code": 0, "data": { "betCount": 123, "betAmount": "10.00", "validBetAmount": "9.21", "prizeAmount": "0.23", "winLose": "4.35", "currency": "CNY" } }

3.3.10 站点额度信息查询

描述
查询当前站点额度信息

接口URL

https://<server>/api?agent=XX×tamp=XX¶m=XX&key=XX

请求方式

GET

请求参数

参数名称	数据类型	是否必须	描述
s	int	是	操作子类型: 10

请求示例

https://cg.apicom//api?agent=API075×tamp=1660813945463¶m=SiBi4KZ9u2DNLHB6VR89YPF9a7ibfFMK%2Bj3dviH0Gr4%3D&key=6502db2ea63a60f75c1e56e59931fc28

param参数加密字符串:
param=(s=10)

返回结果

字段名	数据类型	描述
siteMoney	string	站点余额(U): 站点充值、结算、上分、下分后的站点余额
validGameMoney	string	站点分值: 能带进游戏的额度(站点币种)
validSiteMoney	string	站点可用余额(U): 站点可用余额=站点余额+站点透支额度 当站点开始透支, 且站点可用余额>集团余额, 站点可用余额=集团余额
currency	string	站点币种

返回示例

```
{
  "code": 0,
  "data": {
    "siteMoney": "100.00",
    "validGameMoney": "800.00",
    "validSiteMoney": "1100.00",
    "currency": "CNY"
  }
}
```

3. 3. 11 试玩登录接口

描述

试玩玩家登录游戏接口；

接口URL

https://<server>/api?agent=XX×tamp=XX¶m=XX&key=XX

请求方式

GET

param参数

参数名称	数据类型	是否必须	描述
s	Int	是	操作子类型:11
ip	String	是	客户端请求IP(玩家IP) 以我们自己获取的IP为准；
kindId	Int	是	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)
lang	string	是	语言类型 详情见附录语言列表
money	decimal	是	试玩金额(最大仅支持小数点后2位)

请求示例

<p>https://xxx/api?agent=xxx&timestamp=1688973709711&param=%2BVmrMOeYMSLqZh1xdAilpFI%2FV1Ud53Aorebo9D2ZwXEnrGxZZG8pjR2Cvs%2Fd2yaK&key=81934f00e4ff41493ca9da0cafbe6819</p> <p>param参数加密字符串： param=(s=11&ip=127.0.0.1&kindId=1001&lang=en&money=100)</p>

返回结果

字段值	数据类型	描述
-----	------	----

url	string	返回给客户端的链接服务器url, 其中gameId的值经过了加密处理
-----	--------	------------------------------------

返回示例

```
{
  "code": 0,
  "data": {
    "url": "http://xxx.com?account=xx&agent=xx&token=kLNbnhGIJ%2BH%2FibAz%2Brc5ADMSCC98NVZD%2FEyMg8qZrarSBpxg%2FGiBr8rxf7Pp5Rj5u5lyJRXMLI52stRBB6TMBT03SBGUJgeaszMkHpiBFfPyYOE9Nt8F5t9Kj9zX9amlmTqxSAggg4sqzRWslZwxMg%3D%3D&lang=zh&route=wss:/q6dd2blj.cg6.co/gogamesac/&gameId=MTAwMQ%3D%3D&time=1688973979"
  }
}
```

3.3.12 批量查询转账订单

描述

批量查询转账订单接口，
建议拉取当前时间 1 分钟之前数据；建议拉取区间为 1-5分钟，最大可拉取区间为1-40分钟（小于等于40分钟）。建议每隔至少 30 秒拉取一次，强制限制至少每隔10 秒才能拉取一次

转账订单最大为5万条，可以使用返回的 end 字段值，作为下次请求的开始时间，防止因注单量过大而导致丢单的可能性。

注意: 批量查询转账订单与拉单接口共用域名，请勿使用通用API接口域名；

接口URL

https://<server>/record?agent=XX×tamp=XX¶m=XX&key=XX

请求方式

GET

请求参数

参数名称	数据类型	是否必须	描述
s	int	是	操作子类型: 21
startTime	int64	是	开始时间(Unix时间戳带上毫秒)
endTime	int64	是	结束时间(Unix时间戳带上毫秒)
status	int	否	状态码(0:成功、1:失败、2:处理中、3:全部状态码) 默认查询全部状态码；

请求示例

param参数加密字符串：

https://xxx.com/record?agent=xxx×tamp=1690169804039¶m=l6BP8PSMmVikJrOu3znTNzHcWV645Bj8YG9tPurh16OQuuVRDIbB1QhFSZxWYIXgWhMDg%2F%2FwxHJnAhTfp%2Fjcg%3D%3D&key=d74a46c1de162daa65f4b4161ab4d281

返回结果

字段名	数据类型	描述
count	int32	list数据数量
list	object	数据列表
start	int64	数据拉取开始时间
end	int64	数据拉取结束时间
agent	string	业主编号
list数据列表返回值对应		
accounts	string	玩家帐号列表
orderId	string	订单号
action	int	0:上分 ; 1:下分
money	decimal	交易金额
afterMoney	decimal	本次交易后玩家余额
lineCode	string	区分标识
tradeTimestamp	int64	交易时间戳
status	int	状态码 (0:成功、1:失败、 2:处理中)

返回示例

```
{
  "code": 0,
  "data": {
    "count": 1,
    "list": {
      "orderId": [
        "API00620230728100644591xxxi1"
      ],
      "accounts": [
        "xxxi1"
      ],
      "action": [
        1
      ]
    }
  }
}
```

```
    ],
    "money": [
      -994628.9
    ],
    "afterMoney": [
      0
    ],
    "lineCode": [
      ""
    ],
    "tradeTimestamp": [
      1690510005000
    ],
    "status": [
      0
    ]
  },
  "start": 1690510005000,
  "end": 1690510008000,
  "agent": "API006"
}
}
```

四、附录

4.1 对应游戏（kindID）

kindID	游戏	状态
1001	百家乐	完成
1002	龙虎斗	完成
1003	红黑大战	完成
1004	奔驰宝马	完成
1005	百人牛牛	完成
1006	飞禽走兽	完成
1007	扫雷红包	完成
1009	赌大小	完成
1010	安达巴哈	完成
1011	七上七下	完成
1012	一飞冲天	下架
2001	炸金花	完成

2002	抢庄牛牛	完成
2003	看牌抢庄牛牛	完成
2004	通比牛牛	完成
2005	斗地主	完成
2006	德州扑克	完成
2007	二人麻将	完成
2009	十三水	完成
2012	拉米	完成
2013	三张牌	完成
3001	超级水果机	完成
3002	水浒传	完成
3003	连环夺宝	完成
3004	糖果派对	完成
3005	多福多财	完成
4001	财神捕鱼	完成
4004	捕鱼达人	完成
5001	一飞冲天	完成
5002	幸运骰子	完成
5003	猜红黑	完成
5004	猜数字	完成
5005	扫雷	完成
5006	高低纸牌	完成
5007	幸运转盘	完成
5008	叮咚球	完成
5009	基诺	完成

4.2 游戏场次服务ID (serverID)

serverID	游戏场次
10012001	百家乐体验厅
10012002	百家乐娱乐厅
10012003	百家乐旗舰厅
10012004	百家乐富豪厅
10012005	百家乐至尊厅
10022001	龙虎斗体验厅

10022002	龙虎斗娱乐厅
10022003	龙虎斗旗舰厅
10022004	龙虎斗富豪厅
10022005	龙虎斗至尊厅
10032001	红黑大战体验厅
10032002	红黑大战娱乐厅
10032003	红黑大战旗舰厅
10032004	红黑大战富豪厅
10032005	红黑大战至尊厅
10042001	奔驰宝马体验厅
10042002	奔驰宝马娱乐厅
10042003	奔驰宝马旗舰厅
10042004	奔驰宝马富豪厅
10042005	奔驰宝马至尊厅
10052001	百人牛牛3倍体验厅
10052002	百人牛牛3倍娱乐厅
10052003	百人牛牛3倍旗舰厅
10052011	百人牛牛5倍体验厅
10052012	百人牛牛5倍娱乐厅
10052013	百人牛牛5倍旗舰厅
10052021	百人牛牛10倍体验厅
10052022	百人牛牛10倍娱乐厅
10052023	百人牛牛10倍旗舰厅
10062001	飞禽走兽体验厅
10062002	飞禽走兽娱乐厅
10062003	飞禽走兽旗舰厅
10062004	飞禽走兽富豪厅
10062005	飞禽走兽至尊厅
10072001	扫雷红包体验厅
10072002	扫雷红包娱乐厅
10072003	扫雷红包旗舰厅
10072004	扫雷红包富豪厅
10072005	扫雷红包至尊厅

10092001	赌大小体验厅
10092002	赌大小娱乐厅
10092003	赌大小旗舰厅
10092004	赌大小富豪厅
10092005	赌大小至尊厅
10102001	安达巴哈体验厅
10102002	安达巴哈娱乐厅
10102003	安达巴哈旗舰厅
10102004	安达巴哈富豪厅
10102005	安达巴哈至尊厅
10112001	七上七下体验厅
10112002	七上七下娱乐厅
10112003	七上七下旗舰厅
10112004	七上七下富豪厅
10112005	七上七下至尊厅
20012001	炸金花体验厅
20012002	炸金花娱乐厅
20012003	炸金花旗舰厅
20012004	炸金花富豪厅
20012005	炸金花至尊厅
20022001	抢庄牛牛体验厅
20022002	抢庄牛牛娱乐厅
20022003	抢庄牛牛旗舰厅
20022004	抢庄牛牛富豪厅
20022005	抢庄牛牛至尊厅
20032001	看牌抢庄牛牛体验厅
20032002	看牌抢庄牛牛娱乐厅
20032003	看牌抢庄牛牛旗舰厅
20032004	看牌抢庄牛牛富豪厅
20032005	看牌抢庄牛牛至尊厅
20042001	通比牛牛体验厅
20042002	通比牛牛娱乐厅
20042003	通比牛牛旗舰厅

20042004	通比牛牛富豪厅
20042005	通比牛牛至尊厅
20052001	斗地主体验厅
20052002	斗地主娱乐厅
20052003	斗地主旗舰厅
20052004	斗地主富豪厅
20052005	斗地主至尊厅
20062001	德州扑克体验厅
20062002	德州扑克娱乐厅
20062003	德州扑克旗舰厅
20062004	德州扑克富豪厅
20062005	德州扑克至尊厅
20072001	二人麻将体验厅
20072002	二人麻将娱乐厅
20072003	二人麻将旗舰厅
20072004	二人麻将富豪厅
20072005	二人麻将至尊厅
20092001	十三水体验厅
20092002	十三水娱乐厅
20092003	十三水旗舰厅
20092004	十三水富豪厅
20092005	十三水至尊厅
20122001	拉米体验厅
20122002	拉米娱乐厅
20122003	拉米旗舰厅
20122004	拉米富豪厅
20122005	拉米至尊厅
20132001	三张牌体验厅
20132002	三张牌娱乐厅
20132003	三张牌旗舰厅
20132004	三张牌富豪厅
20132005	三张牌至尊厅
30012001	超级水果机

30022001	水浒传
30032001	连环夺宝
30042001	糖果派对
30052001	多福多财
40012001	财神捕鱼体验厅
40012002	财神捕鱼娱乐厅
40012003	财神捕鱼旗舰厅
40042001	捕鱼达人体验厅
40042002	捕鱼达人娱乐厅
40042003	捕鱼达人旗舰厅
50012001	一飞冲天
50022001	幸运骰子
50032001	猜红黑
50042001	猜数字
50052001	扫雷
50062001	高低纸牌
50072001	幸运转盘
50082001	叮咚球
50092001	基诺

4.3 扑克牌字段

代码	扑克牌
a	方块A
b	方块2
c	方块3
d	方块4
e	方块5
f	方块6
g	方块7
h	方块8
i	方块9
j	方块10
k	方块J

l	方块Q
m	方块K
n	梅花A
o	梅花2
p	梅花3
q	梅花4
r	梅花5
s	梅花6
t	梅花7
u	梅花8
v	梅花9
w	梅花10
x	梅花J
y	梅花Q
z	梅花K
A	红桃A
B	红桃2
C	红桃3
D	红桃4
E	红桃5
F	红桃6
G	红桃7
H	红桃8
I	红桃9
J	红桃10
K	红桃J
L	红桃Q
M	红桃K
N	黑桃A
O	黑桃2
P	黑桃3
Q	黑桃4
R	黑桃5

S	黑桃6
T	黑桃7
U	黑桃8
V	黑桃9
W	黑桃10
X	黑桃J
Y	黑桃Q
Z	黑桃K
1	小王
2	大王
#	当因规则或没有玩家发牌时记录为空字段

4. 4麻将字段

代码	麻将牌
01	一万
02	二万
03	三万
04	四万
05	五万
06	六万
07	七万
08	八万
09	九万
11	一筒
12	二筒
13	三筒
14	四筒
15	五筒
16	六筒
17	七筒
18	八筒
19	九筒
21	一条
22	二条

23	三条
24	四条
25	五条
26	六条
27	七条
28	八条
29	九条
31	东
32	南
33	西
34	北
35	红中
36	发财
37	白板
41	梅
42	兰
43	竹
44	菊
45	春
46	夏
47	秋
48	冬

4.5各游戏详情字段

百家乐

Example:

```
{
  "Option": "02,100,-100|03,10,-10|04,10,-10|05,10,110",
  "Result": "01|05",
  "Cards": "Kx#|hM#",
  "CardType": "0|8"
}
```

1. Option 记录投注区域代码、投注金额及各区域最终输赢(税后)三项字段,当会员多区域投注时以“|”符号分割;
2. Result 记录该次游戏的开奖区域,当开出多区域投注时以“|”符号分割;
3. Cards 记录该次游戏最终开牌结果,区域记录以“|”符号分割,前为闲家牌,后为庄家牌;
4. CardType 记录闲庄两家最终开牌点数并以“|”符号分割,先闲后庄;

5. 投注区域代码与投注区域关系表

投注区域代码	投注区域
01	庄
02	闲
03	和
04	庄对
05	闲对

6. 举例值为

- (1) 会员分别在闲、和、庄对、闲对区域投注100、10、10、10元且分别输赢-100、-10、-10、110元；
- (2) 开奖区域为庄与闲对；
- (3) 闲家牌为红桃J、梅花J，庄家牌为方块8、红桃K；
- (4) 最终开牌结果为闲家0点，庄家8点。

龙虎斗

Example:

```
{
  "Option": "01,10,9.5|03,100,-100",
  "Result": "01",
  "Cards": "k|a",
  "CardType": "11|1"
}
```

1. Option 记录投注区域代码、投注金额及各区域最终输赢(税后)三项字段，当会员多区域投注时以“|”符号分割；
2. Result 记录该次游戏的开奖区域；
3. Cards 记录该次游戏最终开牌结果，区域记录以“|”符号分割，前为龙牌型，后为虎牌型；
4. CardType 记录龙虎两家最终开牌点数，先龙后虎；
5. 投注区域代码与投注区域关系表

投注区域代码	投注区域
01	龙
02	虎
03	和

6. 举例值为

- (1) 会员分别在龙、和区域投注10、100元且分别输赢9.5、-100元；
- (2) 开奖区域为龙；
- (3) 龙方牌为方块J，虎方牌为方块A；
- (4) 最终开牌点数为龙 11点；虎 1点。

红黑大战

Example:

```
{
  "Option": "01,10,9.5|03,100,95",
  "Result": "01|03",
}
```

```
"Cards": "KkC|hMa",  
"CardType": "02|01"  
}
```

1. Option 记录投注区域代码、投注金额及各区域最终输赢(税后)三项字段, 当会员多区域投注时以“|”符号分割;
2. Result 记录该次游戏的开奖区域, 当开出多区域投注时以“|”符号分割;
3. Cards 记录该次游戏最终开牌结果, 区域记录以“|”符号分割, 前为红方牌型, 后为黑方牌型;
4. CardType 记录红黑两家最终开牌牌型并以“|”符号分割, 先红后黑;
5. 投注区域代码与投注区域关系表

投注区域代码	投注区域
01	红
02	黑
03	幸运一击

6. 牌型代码与牌型结果关系表

牌型代码	牌型结果
01	单张
02	对子
03	顺子
04	金花
05	顺金
06	豹子

7. 举例值为

- (1) 会员分别在红、幸运一击区域投注10、100元且分别输赢9.5、95元;
- (2) 开奖区域为红及幸运一击;
- (3) 红方牌为红桃J、方块J、红桃3; 黑方牌为方块8、红桃K、方块A;
- (4) 开牌结果为红对子; 黑单张。

奔驰宝马

```
Example1:  
{  
  "Option": "01,500,365.4|02,1150,840.44|04,6150,4494.53|05,8900,6504.29|06,10600,7746.68|  
07,4400,3215.6|08,15300,-44726.14",  
  "Result": "08",  
  "Cards": "",  
  "CardType": "",  
  "Type": "01,21559.16,73.08"  
}
```

```
Example2:  
{
```

```
"Option": "02,100,-100|04,100,-100",
"Result": "06",
"Cards": "",
  "CardType": "",
  "Type": "00,#,#"
}
```

- 1. Option 记录投注区域代码、投注金额及各区域最终输赢(税后)三项字段, 当会员多区域投注时以“|”符号分割; 当会员为庄时, 记录所有区域的闲家总投注金额。
- 2. Result 记录该次游戏的跑灯结果;
- 3. Type 记录会员角色、上庄的携带金额及该次游戏的合庄比例(%), 上庄携带金额及合庄比例记录到小数点第二位, 当会员为闲家下注时, 上庄携带金额及合庄比例为#;
- 4. 投注区域代码与投注区域关系表

投注区域代码	投注区域
01	法拉利
02	宝马
03	奔驰
04	奥迪
05	大众
06	丰田
07	现代
08	别克

5. 会员角色代码与会员角色关系表

会员角色代码	会员角色
00	闲
01	庄

- 6. 举例1值为
 - (1) 当前全部闲家分别在法拉利、宝马、奥迪、大众、丰田、现代、别克了投注500、1150、6150、8900、10600、4400、15300元且庄家分别输赢365.4、840.44、4494.53、6504.29、7746.68、3215.6、-44763.14元;
 - (2) 跑灯结果为别克;
 - (3) 会员身份为庄家, 上庄携带金额为21559.16, 本次庄家赔付比例为73.08%。

- 7. 举例2值为
 - (1) 会员分别在宝马、奥迪了投注100、100元且分别输赢-100、-100元;
 - (2) 跑灯结果为丰田;
 - (3) 会员身份为闲家。

百人牛牛

```
Example1:
{
"Option":
"01,1952,30.64|02,1788,28.07|03,1040,16.32|04,1246,-195.62"
,

```

```
"Result": "04",
"Cards": "IVkhK|THsQg|AONPU|XnJmW|GDyFc",
"CardType": "07|02|05|01|10",
"Type": "01,9470.6,1.57"
}
```

```
Example2:
{
"Option": "01,100,-700|02,10,-70",
"Result": "00",
"Cards": "GDyFc|IVkhK|THsQg|AONPU|XnJmW",
"CardType": "10|07|02|05|01",
"Type": "00,#,#"
}
```

1. Option 记录投注区域代码、投注金额及各区域最终输赢(税后)三项字段, 当会员多区域投注时以“|”符号分割; 当会员为庄时, 记录所有区域的投注金额。
2. Result 记录该次游戏的比牌获胜区域, 当多区域获胜时投注时以“|”符号分割;
3. Cards 记录该次游戏最终开牌结果, 区域记录以“|”符号分割, 依次为庄家、天区域、地区域、玄区域、黄区域牌型;
4. CardType 记录庄及各区域最终开牌牌型并以“|”符号分割, 依次为庄、天、地、玄、黄;
5. Type 记录会员角色、上庄的携带金额及该次游戏的合庄比例(%), 上庄携带金额及合庄比例记录到小数点第二位, 当会员为闲家下注时, 上庄携带金额及合庄比例为#;
6. 投注区域代码与投注区域关系表

投注区域代码	投注区域
01	天
02	地
03	玄
04	黄

7. 比牌结果代码与比牌结果关系表

比牌结果代码	比牌结果
00	庄家通吃
01	天
02	地
03	玄
04	黄

8. 牌型代码与牌型关系表

牌型代码	牌型
00	无牛
01	牛一
02	牛二

03	牛三
04	牛四
05	牛五
06	牛六
07	牛七
08	牛八
09	牛九
10	牛牛
12	五花牛
13	四炸
14	五小牛

9. 会员角色代码与会员角色关系表

会员角色代码	会员角色
00	闲
01	庄

10. 举例1值为

- (1) 当前全部闲家分别在天、地、玄、黄了投注1952、1788、1040、1246元且庄家分别输赢30.64、28.07、16.32、-195.62元；
- (2) 比牌获胜区域为黄；
- (3) 庄家牌为方块Q、黑桃9、方块J、方块8、红桃J；
天区域牌为黑桃7、红桃8、梅花6、黑桃4、方块7；
地区域牌为红桃A、黑桃2、黑桃A、黑桃3、黑桃8；
玄区域牌为黑桃J、梅花A、红桃10、方块K、黑桃10；
黄区域牌为红桃7、红桃4、梅花Q、红桃6、方块3；
- (4) 开牌结果为庄牛七、天牛二、地牛五、玄牛一、黄牛牛；
- (5) 会员身份为庄家，上庄携带金额为9470.6，本次庄家赔付比例为1.57%。

11. 举例2值为

- (1) 会员分别在天、地了投注100、10元且分别输赢-700、-70元；
- (2) 比牌获胜区域为庄家通吃；
- (3) 庄家牌为红桃7、红桃4、梅花Q、红桃6、方块3；
天区域牌为方块Q、黑桃9、方块J、方块8、红桃J；
地区域牌为黑桃7、红桃8、梅花6、黑桃4、方块7；
玄区域牌为红桃A、黑桃2、黑桃A、黑桃3、黑桃8；
黄区域牌为黑桃J、梅花A、红桃10、方块K、黑桃10；
- (4) 开牌结果为庄牛牛、天牛七、地牛二、玄牛五、黄牛一；
- (5) 会员身份为闲家。

飞禽走兽

Example1:

```
{
"Option": "01,56800,14234.18|02,9200,2305.53|03,14600,3658.78|04,9000,2255.41|05,6500,1628.91|0
```

```
6,65300,-16364.29|07,4300,1077.58|08,13000,-22804.76|09,12500,3132.52|10,2900,726.74|11,100,25.06",
"Result": "08",
"Cards": "",
"CardType": "",
"Type": "01,10124.31,25.06"
}
```

Example2:

```
{
"Option": "01,100,95|02,10,-10",
"Result": "04",
"Cards": "",
"CardType": "",
"Type": "00,#,#"
}
```

1. Option 记录投注区域代码、投注金额及各区域最终输赢(税后)三项字段, 当会员多区域投注时以“|”符号分割; 当会员为庄时, 记录所有区域的闲家总投注金额。
2. Result 记录该次游戏的跑灯结果;
3. Type 记录会员角色、上庄的携带金额及该次游戏的合庄比例(%), 上庄携带金额及合庄比例记录到小数点第二位, 当会员为闲家下注时, 上庄携带金额及合庄比例为#;
4. 投注区域代码与投注区域关系表

投注区域代码	投注区域
01	飞禽
02	燕子
03	孔雀
04	鸽子
05	老鹰
06	走兽
07	兔子
08	熊猫
09	猴子
10	狮子
11	鲨鱼

5. 跑灯结果代码与跑灯结果关系表

跑灯结果代码	跑灯结果
02	燕子
03	孔雀

04	鸽子
05	老鹰
07	兔子
08	熊猫
09	猴子
10	狮子
12	银鲨
13	金鲨
14	通赔
15	通吃

6. 会员角色代码与会员角色关系表

会员角色代码	会员角色
00	闲
01	庄

7. 举例1值为

- (1) 当前全部闲家分别在飞禽、燕子、孔雀、鸽子、老鹰、走兽、兔子、熊猫、猴子、狮子、鲨鱼了投注56800、9200、14600、9000、6500、65300、4300、13000、12500、2900、100元且分别输赢为14234.18、2305.53、3658.78、2255.41、1628.91、-16364.29、1077.58、-22804.76、3132.58、726.74、25.06元；
- (2) 跑灯结果为熊猫；
- (3) 会员身份为庄家，上庄携带金额为10124.31，本次庄家赔付比例为25.06%。

8. 举例2值为

- (1) 会员分别在飞禽、燕子了投注100、10元且分别输赢为95、-10元；
- (2) 跑灯结果为鸽子；
- (3) 玩家身份为闲家。

赌大小

Example:

```
{
  "Option": "01,100,100|03,10,10|05,10,-10",
  "Result": "01|03",
  "Cards": "5|2|6",
  "CardType": ""
}
```

1. Option 记录投注区域代码、投注金额及各区域最终输赢(税后)三项字段，当会员多区域投注时以“|”符号分割；
2. Result 记录该次游戏的开奖区域，当开出多区域投注时以“|”符号分割；
3. Cards 记录该次游戏最终摇骰结果，每个结果以“|”符号分割，分别表示3个骰子点数；
4. 投注区域代码与投注区域关系表

投注区域代码	投注区域
01	大
02	小
03	单
04	双
05	豹子

5. 举例值为

- (1) 会员分别在大、单、豹子区域投注100、10、10元且分别输赢为100、10、-10元；
- (2) 开奖区域为大与单；
- (3) 最终摇骰结果为5点，2点及6点。

扫雷红包

Example:

```
{
  "Option": "10,8,1.25,6,123450,3",
  "Result": "123456,1.01,0|123457,1.01,0|123458,1.01,0|123459,2.01,0|123410,1.96,12.5"
,
  "Cards": "01",
  "CardType": ""
}
```

1. Option 记录红包金额、红包包数、红包赔率、雷号、发包会员账号及红包退还金额，每个字段以“,”分隔。若当前会员为抢包者或发包扣除金额时的注单，退还金额为0。
2. Result 记录抢包会员账号、抢包金额(抽水前的金额)、赔付金额当有多个抢包资讯时以“|”符号分割，无人抢包时该字段为空“”。注:抢包者只记录自己的抢包资讯，发包者则需记录所有抢包资讯。
3. Cards 记录会员角色为发包/抢包。
4. 会员角色代码与会员角色关系表

会员角色代码	会员角色
00	抢红包
01	发红包

5. 举例值为：

- (1) 该红包为10元8包红包、红包赔率为1.25、雷号为6、发包会员为123450、红包退还3元；
- (2) 红包抢包资讯如下：

抢包会员账号	抢包金额	赔付金额
123456	1.01	0
123457	1.01	0
123458	1.01	0
123459	2.01	0
123410	1.96	12.5

- (3) 该会员为发包用户。

安达巴哈 (Andar Bahar)

```
Example:
{
  "Option": "02,100,-100|03,10,-10|04,10,35|05,10,-10",
  "Result": "01|04",
  "Cards": "a|kJmxA|FgwE",
  "CardType": "9"
}
```

- 1. Option 记录投注区域代码、投注金额及各区域最终输赢(税后)三项字段，当会员多区域投注时以“|”符号分割；
- 2. Result 记录该次游戏的开奖区域，当开出多区域投注时以“|”符号分割；
- 3. Cards 记录该次游戏最终开牌结果，区域记录以“|”符号分割，前为Joker牌，中为Andar牌，后为Bahar牌；
- 4. CardType 记录Andar与Bahar两家最终合计开牌张数；
- 5. 投注区域代码与投注区域关系表

牌型代码	牌型
01	Andar
02	Bahar
03	1-5
04	6-10
05	11-15
06	16-25
07	26-30
08	31-35
09	36-40
10	41-49

- 6. 举例值为
- (1) 会员分别在Bahar、1-5、6-10、11-15区域投注100、10、10、10元且分别输赢-100、-10、35、-10元；
- (2) 开奖区域为Andar与6-10；
- (3) Joker牌为方块A；
Andar牌为方块J、红桃10、方块K、梅花J、红桃A；
Bahar牌为红桃6、方块7、梅花10、红桃5。
- (4) 最终开牌结果为总计9张。

7上7下 (7updown)

Example:

```
{
  "Option": "01,100,500",
  "Result": "01,6,4",
  "Cards": "1|2",
  "CardType": "3"
}
```

1. Option 记录投注区域代码、投注金额及各区域最终输赢(税后)三项字段, 当会员多区域投注时以“|”符号分割;
2. Result 记录该次游戏的开奖区域、中奖倍数、额外倍数, 中间以“, ”符号区分;
3. Cards 记录该次游戏最终开牌结果, 两颗骰子点数, 中间以“|”符号区分;
4. 投注区域代码与投注区域关系表

投注区域代码	投注区域
01	2-6
02	8-12
03	7

5. CardType 记录点数和

6. 举例值为

- (1) 会员在2-6区域投注100元且输赢500元;
- (2) 开奖区域2-6, 中奖倍数6倍, 额外倍数4倍;
- (3) 点数分别为1、2;
- (4) 点数和为3

炸金花

Example:

```
{
  "Option": "10",
  "Result": "0,123456,00,200,-200,100,01|1,123457,01,200,190,290,00|2,##,##,##,##|3,##,##,##,##|4,##,##,##,##",
  "Cards": "Ope|sD|###|###|###",
  "CardType": "01|02|##|##|##"
}
```

1. Option 记录该次游戏底分金额;
2. Result 记录该次游戏每个玩家的编号、会员账号、会员角色、投注金额、会员输赢、会员结算后余额及会员操作行为, 每个会员资讯以“|”符号分割;
3. Cards 根据会员编号顺序记录每位会员所持手牌, 每个会员手牌以“|”符号分割, 依次为编号0会员、编号1会员、编号2会员、编号3会员、编号4玩家会员;
4. CardType 根据会员编号顺序记录每位会员所持手牌牌型, 每个会员手牌以“|”符号分割, 依次为编号0会员、编号1会员、编号2会员、编号3会员、编号4会员手牌;
5. 会员角色代码与会员角色关系表

会员角色代码	会员角色
--------	------

00	闲
01	庄

6. 会员操作行为代码与操作关系表

会员操作行为代码	会员操作行为
00	
01	弃牌
02	最后一博
03	比牌输
04	全押
05	超时弃牌

7. 牌型代码与牌型结果关系表

牌型代码	牌型
00	地龙
01	单张
02	对子
03	顺子
04	金花
05	顺金
06	豹子

8. 举例值为

- (1) 底分金额10；
(2) 编号0会员，会员账号：123456，为闲家，下注200元，输200元，结算后余额为100，弃牌；
编号1会员，会员账号：123457，为庄家，下注200元，赢190元，结算后余额为290；
编号2没有会员；
编号3没有会员；
编号4没有会员。
(3) 编号0会员，手牌为黑桃2、梅花3、方块5；
编号1会员，手牌为梅花6、黑桃6、方块4；
编号2没有会员；
编号3没有会员；
编号4没有会员。
(4) 编号0会员牌型最终手牌结果为单张；
编号1会员牌型最终手牌结果为对子；
编号2没有会员；
编号3没有会员；
编号4没有会员。

抢庄牛牛

Example:

```
{
  "Option": "10",
  "Result": "0,123456,01,342,642,1|1,123457,00,-60,240,2|2,123458,00,-60,240,2|3,123459,00,-240,60,8|4,#,#,#,#,#",
  "Cards": "GDyFc|IVkhK|THsQg|AONPU|#####",
  "CardType": "10|07|02|05|##"
}
```

1. Option 记录该次游戏底分金额;
2. Result 记录该次游戏每个会员的编号、会员账号、会员角色、会员输赢、会员结算后余额及下注倍数(若对应会员为庄家则为庄家倍数), 每个会员资讯以“|”符号分割;
3. Cards 根据会员编号顺序记录每位会员所持手牌, 每个玩家手牌以“|”符号分割, 依次为编号0会员、编号1会员、编号2会员、编号3会员、编号4会员手牌;
4. CardType 根据会员编号顺序记录每位会员所持手牌牌型, 每个会员手牌以“|”符号分割, 依次为编号0会员、编号1会员、编号2会员、编号3会员、编号4会员手牌;
5. 会员角色代码与会员角色关系表

会员角色代码	会员角色
00	闲
01	庄

6. 牌型代码与牌型关系表

牌型代码	牌型
00	无牛
01	牛一
02	牛二
03	牛三
04	牛四
05	牛五
06	牛六
07	牛七
08	牛八
09	牛九
10	牛牛
11	四花牛
12	五花牛
13	四炸
14	五小牛

7. 举例值为

(1) 底分金额10;

(2) 编号0会员, 会员账号: 123456, 为庄家, 赢342元, 结算后余额为642, 抢庄1倍;
编号1会员, 会员账号: 123457, 为闲家, 输60元, 结算后余额为240, 下注2倍;
编号2会员, 会员账号: 123458, 为闲家, 输60元, 结算后余额为240, 下注2倍;
编号3会员, 会员账号: 123459, 为闲家, 输240元, 结算后余额为60, 下注8倍;
编号4没有会员。

(3) 编号0会员, 手牌为红桃7、红桃4、梅花Q、红桃6、方块3;
编号1会员, 手牌为方块Q、黑桃9、方块J、方块8、红桃J;
编号2会员, 手牌为黑桃7、红桃8、梅花6、黑桃4、方块7;
编号3会员, 手牌为红桃A、黑桃2、黑桃A、黑桃3、黑桃8;
编号4没有会员。

(4) 编号0会员牌型最终手牌结果为牛牛;
编号1会员牌型最终手牌结果为牛七;
编号2会员牌型最终手牌结果为牛二;
编号3会员牌型最终手牌结果为牛五;
编号4没有会员。

看牌抢庄牛牛

```
Example:
{
  "Option": "10",
  "Result": "0,123456,01,342,642,1|1,123457,00,-60,240,2|2,123458,00,-60,240,2|3,123459,00,-240,60,8|4,#,#,#,#,#",
  "Cards": "GDyFc|IVkhK|THsQg|AONPU|#####",
  "CardType": "10|07|02|05|##"
}
```

- 1. Option 记录该次游戏底分金额;
- 2. Result 记录该次游戏每个会员的编号、会员账号、会员角色、会员输赢、会员结算后余额及下注倍数(若对应会员为庄家则为庄家倍数), 每个会员资讯以“|”符号分割;
- 3. Cards 根据会员编号顺序记录每位会员所持手牌, 每个会员手牌以“|”符号分割, 依次为编号0会员、编号1会员、编号2会员、编号3会员、编号4会员手牌;每位会员手牌记录前3位为会员下注前发的明牌, 后2位为暗牌;
- 4. CardType 根据会员编号顺序记录每位会员所持手牌牌型, 每个会员手牌以“|”符号分割, 依次为编号0会员、编号1会员、编号2会员、编号3会员、编号4会员手牌;
- 5. 会员角色代码与会员角色关系表

会员角色代码	会员角色
00	闲
01	庄

6. 牌型代码与牌型关系表

牌型代码	牌型
00	无牛
01	牛一
02	牛二
03	牛三
04	牛四
05	牛五

06	牛六
07	牛七
08	牛八
09	牛九
10	牛牛
11	四花牛
12	五花牛
13	四炸
14	五小牛

7. 举例值为

(1) 底分金额10.00;

(2) 编号0会员, 会员账号: 123456, 为庄家, 赢342元, 结算后余额为642, 抢庄1倍;

编号1会员, 会员账号: 123457, 为闲家, 输60元, 结算后余额为240, 下注2倍;

编号2会员, 会员账号: 123458, 为闲家, 输60元, 结算后余额为240, 下注2倍;

编号3会员, 会员账号: 123459, 为闲家, 输240元, 结算后余额为60, 下注8倍;

编号4没有会员。

(3) 编号0会员, 手牌为红桃7、红桃4、梅花Q、红桃6、方块3;

编号1会员, 手牌为方块Q、黑桃9、方块J、方块8、红桃J;

编号2会员, 手牌为黑桃7、红桃8、梅花6、黑桃4、方块7;

编号3会员, 手牌为红桃A、黑桃2、黑桃A、黑桃3、黑桃8;

编号4没有会员。

(4) 编号0会员牌型最终手牌结果为牛牛;

编号1会员牌型最终手牌结果为牛七;

编号2会员牌型最终手牌结果为牛二;

编号3会员牌型最终手牌结果为牛五;

编号4没有会员。

通比牛牛

Example:

```
{
  "Option": "10",
  "Result": "0,123456,228,528,1|1,123457,-60,240,2|2,123458,-60,240,2|3,123459,-120,180,4|4,#
,##,##|5,##,##,##"
  "Cards": "GDyFc|IVkhK|THsQg|AONPU|#####|#####",
  "CardType": "10|07|02|05|##|##"
}
```

1. Option 记录该次游戏底分金额;

2. Result 记录该次游戏每个会员的编号、会员账号、会员输赢、会员结算后余额及下注倍数, 每个会员资讯以“|”符号分割;

3. Cards 根据会员编号顺序记录每位会员所持手牌, 每个会员手牌以“|”符号分割, 依次为编号0会员、编号1会员、编号2会员、编号3会员、编号4会员、编号5会员手牌;

4. CardType 根据会员编号顺序记录每位会员所持手牌牌型, 每个玩家会员以“|”符号分割, 依次为编号0会员、编号1会员、编号2会员、编号3会员、编号4会员手牌;

5. 牌型代码与牌型关系表

牌型代码	牌型
00	无牛
01	牛一
02	牛二
03	牛三
04	牛四
05	牛五
06	牛六
07	牛七
08	牛八
09	牛九
10	牛牛
11	四花牛
12	五花牛
13	四炸
14	五小牛

6. 举例值为

(1) 底分金额10;

(2) 编号0会员, 会员账号: 123456, 赢342元, 结算后余额为528, 下注1倍;

编号1会员, 会员账号: 123457, 输60元, 结算后余额为240, 下注2倍;

编号2会员, 会员账号: 123458, 输60元, 结算后余额为240, 下注2倍;

编号3会员, 会员账号: 123459, 输120元, 结算后余额为180, 下注4倍;

编号4没有会员;

编号5没有会员。

(3) 编号0会员, 手牌为红桃7、红桃4、梅花Q、红桃6、方块3;

编号1会员, 手牌为方块Q、黑桃9、方块J、方块8、红桃J;

编号2会员, 手牌为黑桃7、红桃8、梅花6、黑桃4、方块7;

编号3会员, 手牌为红桃A、黑桃2、黑桃A、黑桃3、黑桃8;

编号4没有会员;

编号5没有会员。

(4) 编号0会员牌型最终手牌结果为牛牛;

编号1会员牌型最终手牌结果为牛七;

编号2会员牌型最终手牌结果为牛二;

编号3会员牌型最终手牌结果为牛五;

编号4没有会员;

编号5没有会员。

斗地主

Example:

```
{
  "Option": "1.00,3",
  "Result": "0,123456,00,-6.00,200.00,3|1,234567,01,3.00,200.00,0|2,345678,01,3.00,200.00,0",
  "Cards": "NOPQRSTUVWXYZabcd,efg|ABCDEFGHIJKLM12ij|nopqrstuvwxyzjklm",
  "CardType": "00,5,2,1234"
}
```

1. Option 记录该次游戏底分金额，地主叫分；
2. Result 记录该次游戏每个玩家的编号、会员账号、玩家输赢、玩家结算后余额及玩家喊分，每个玩家资讯以“|”符号分割；
3. Cards 根据玩家编号顺序记录每位玩家所持手牌，每个玩家手牌以“|”符号分割，依次为编号0玩家、编号1玩家、编号2玩家玩家手牌，手牌依牌值排序，若为地主需记录地主牌资讯；
4. CardType 记录该场次春天状况、打出炸弹数、牌库编号、牌库index；
5. 玩家角色代码与玩家角色关系表

玩家角色代码	玩家角色
00	地主
01	农民

6. 牌型代码与牌型关系表

春天状况代码	春天状况
00	没有春天
01	春天
02	反春天

7. 举例值为

- (1) 底分金额是1，地主叫3分；
- (2) 编号0玩家，会员账号：123456，为地主，输6元，结算余额为200元，叫3分；
编号1玩家，会员账号：234567，为农民，赢3元，结算余额为200元，不叫分；
编号2玩家，会员账号：345678，为农民，赢3元，结算余额为200元，不叫分；
- (3) 编号0玩家，手牌为：黑桃A、黑桃2、黑桃3、黑桃4、黑桃5、黑桃6、黑桃7、黑桃8、黑桃9、黑桃10、黑桃J、黑桃Q、黑桃K、方块A、方块2、方块3、方块4，地主牌为方块5、方块6、方块7；
编号1玩家，手牌为：红桃A、红桃2、红桃3、红桃4、红桃5、红桃6、红桃7、红桃8、红桃9、红桃10、红桃J、红桃Q、红桃K、大王、小王、方块8、方块9；
编号2玩家，手牌为：梅花A、梅花2、梅花3、梅花4、梅花5、梅花6、梅花7、梅花8、梅花9、梅花10、梅花J、梅花Q、梅花K、方块10、方块J、方块Q、方块K；
- (4) 该局没有春天，且该局有5颗炸弹，使用牌库2，牌库index为1234。

德州扑克

Example:

```
{
  "Option": "1,263|28",
  "Result": "0,8930662216,02,131,-131,0,05|1,8930662215,03,159,130.68,289.68,05|2,##,##,##,##|3,8930662214,01,1,-1,99,04|4,##,##,##,##",
  "Cards": "wQxnh,Ga|YI|##|mt|##",
}
```



```
"CardType": "01|04|##|00|##"  
}
```

1. Option 记录该次大盲注及该局底池与边池资讯, 每个底池边池资讯以“|”符号分割;
2. Result 记录该次游戏每个会员的编号、会员账号、会员角色、下注金额、会员输赢、会员结算后余额(该局结算后携带金币)及会员操作行为, 每个会员资讯以“|”符号分割;
3. Cards 记录公共牌及根据会员编号顺序记录每位会员所持手牌, 每个会员手牌以“|”符号分割, 依次为编号0会员、编号1会员、编号2会员、编号3会员、编号4会员手牌;
4. CardType 根据会员编号顺序记录每位会员所持手牌牌型, 每个会员手牌以“|”符号分割, 依次为编号0会员、编号1会员、编号2会员、编号3会员、编号4会员手牌;
5. 会员角色代码与会员角色关系表

会员角色代码	会员角色
00	其他
01	庄家
02	小盲
03	大盲

6. 会员操作行为代码与会员操作行为关系表

会员操作行为代码	会员操作行为
00	
01	翻牌前-弃牌
02	翻牌圈-弃牌
03	转牌圈-弃牌
04	河牌圈-弃牌
05	ALLIN
06	翻牌前-超时弃牌
07	翻牌圈-超时弃牌
08	转牌圈-超时弃牌
09	河牌圈-超时弃牌

7. 牌型代码与牌型关系表

牌型代码	牌型
00	高牌
01	一对
02	两对
03	三条
04	顺子
05	同花

06	胡芦
07	四条
08	同花顺
09	皇家同花顺

8. 举例值为
- (1) 底分金额1, 底池为263、边池1为28;
- (2) 编号0会员, 会员账号: 8930662216, 为小盲, 下注131元、输131元, 结算后余额为0元, 会员ALLIN;
- 编号1会员, 会员账号: 8930662215, 为大盲, 下注159元、赢130.68元, 结算后余额为289.68元, 会员ALLIN;
- 编号2没有会员;
- 编号3会员, 会员账号: 8930662214, 为庄, 下注1元、输1元, 结算后余额为99元, 会员于河牌圈弃牌;
- 编号4没有会员。
- (3) 公共牌为翻牌梅花10、黑桃4、梅花J, 转牌梅花A, 河牌方片8;
- 编号0会员, 手牌为红心7、方片A;
- 编号1会员, 手牌为黑桃Q、红心9;
- 编号2没有会员;
- 编号3会员, 手牌为方片K、梅花7;
- 编号4没有会员。
- (4) 编号0会员牌型最终手牌结果为一对;
- 编号1会员牌型最终手牌结果为顺子;
- 编号2没有会员;
- 编号3会员牌型最终手牌结果为高牌;
- 编号4没有会员。

十三水

Example:
{
 "Option": "1.00",
 "Result": "0,123,9,-9.00,200.00|1,124,3,3.00,200.00|2,125,3,3.00,200.00|3,126,3,3.00,200.00",
 "Cards": "bce,dfghi,jklma|nopqrstuvwxyz|ABCDEFGHIJKLM|NOPQRSTIVWXYZ",
 "CardType": "01,01,05|22|22|22"
}

1. Option 记录该次游戏底分金额;
2. Result 记录每个玩家的编号、会员账号、玩家水数、玩家输赢及玩家结算后余额以逗号“,”分隔。多个玩家“|”符号分割;
3. Cards 记录每个玩家的手牌每墩以逗号“,”分割。特殊牌型不用逗号分割, 多个玩家的手牌“|”符号分割。依次为编号0玩家、编号1玩家、编号2玩家、编号3玩家;
4. CardType 记录玩家牌型(每墩牌型以逗号“,”分割, 只有一个参数时, 为特殊牌型)。
5. 牌型代码与牌型关系表

牌型代码	牌型
------	----

01	乌龙
02	对子
03	两对
04	三条
05	顺子
06	同花
07	葫芦
08	铁支
09	同花顺
10	三同花
11	三顺子
12	六对半
13	五对三条
14	四套三条
15	凑一色
16	全小
17	全大
18	三分天下
19	三同花顺
20	十二皇族
21	一条龙
22	至尊青龙

6. 举例值为

(1) 底分金额10.00；

(2) 编号0会员账号为：123，输了9水，输9元，结算后余额为200元；
编号1会员账号为：124，赢3水，赢3元，结算后余额为200元；

编号2会员账号为:125, 赢3水, 赢3元, 结算后余额为200元;
编号3会员账号为:126, 赢3水, 赢3元, 结算后余额为200元。
(3) 编号0玩家的手牌为
方块2、方块3、方块5,
方块4、方块6、方块7、方块8、方块9,
方块10、方块J、方块Q、方块K、方块A;
编号1玩家的牌型为
梅花2、梅花3、梅花4、梅花5、梅花6、梅花7、梅花8、梅花9、梅花10、梅花J、梅花Q、梅花K、梅花A;
编号2玩家的牌型为
红桃2、红桃3、红桃4、红桃5、红桃6、红桃7、红桃8、红桃9、红桃10、红桃J、红桃Q、红桃K、红桃A;
编号3玩家的牌型为
黑桃2、黑桃3、黑桃4、黑桃5、黑桃6、黑桃7、黑桃8、黑桃9、黑桃10、黑桃J、黑桃Q、黑桃K、黑桃A。
(4) 编号0玩家牌型最终手牌结果为头墩牌为乌龙、中墩牌为乌龙、尾墩为顺子;
编号1玩家牌型最终手牌结果为至尊青龙;
编号2玩家牌型最终手牌结果为至尊青龙;
编号3玩家牌型最终手牌结果为至尊青龙。

二人麻将

```
Example:
{
  "Option": "10.00",
  "Result": "0,123,01,10,01,-100.00,200.00|1,124,00,10,00,96.50,200.00"
  "Cards":
  "04050607,,,0101010102020202,3030303,,04|04040505060607070808090931,,,,," ,
  "CardType": ""
}
```

- 1. Option 记录该次游戏底分金额;
- 2. Result 记录每个玩家编号、会员账号、玩家角色、输赢番数、是否自摸、玩家输赢及玩家结算后余额每个玩家资讯以“|”符号分割;
- 3.Cards根据玩家编号顺序记录游戏结束时玩家的手牌、吃牌(被吃的牌永远放在第一个)、碰牌、杠牌(明杠, 绕杠)、暗杠、花牌、胡牌, 留空表示该位置没有牌, 每个玩家之间以“|”作为分割; 注:八仙过海时, 最后摸的那张花牌, 就是胡牌的牌;
- 4. 玩家角色代码与玩家角色关系表

玩家角色代码	玩家角色
00	闲
01	庄

5. 是否自摸代码自摸关系表

是否自摸代码	是否自摸
--------	------

00	否
01	是

6. 举例值为

(1) 底分金额10.00;
(2)编号0会员账号:123, 角色为庄家, 牌型番数为10 番, 是自摸, 赢96.50元, 结算后余额为200元;
编号1会员账号:124, 角色为闲家, 牌型番数为10番, 否, 输100.00元, 结算后余额为200元;
(3)编号0玩家牌型为手牌:4万、5万、6万、7万、8万, 吃为空, 碰为空, 明/绕杠1万、1万、1万、1万、2万、2万、2万、2万, 暗杠3万、3万、3万、3万, 花为空, 胡牌:4万;
编号1玩家牌型为手牌:4万、4万、5万、5万、6万、6万、7万、7万、8万、8万、9万、9万、东风, 吃为空, 碰为空, 杠为空, 花为空, 胡牌:无。

拉米(Rummy)

```
Example:
{
  "Option": "0.10,V",
  "Result": "0,123456,00,54,-5.4,194.6,00|1,234567,00,20,-2,198,01|2,##,##,##,##|3,345678,01,0,7.4,207.4,02"
  "Cards": "QT,CEKL,c,qu,efgh|NPQXY,GLM,uy,aj,1|#|qrs,EFGH,NOP,IYZ",
  "CardType": "00,00,00,00,01|00,00,00,00,00|#|01,02,03,04"
}
```

- 1. Option 记录该次游戏底分金额, 被翻出的万能牌;
- 2. Result 记录该次游戏每个玩家的编号、会员账号、玩家角色、玩家赔付倍数、玩家输赢、玩家结算后余额及玩家操作行为, 每个玩家资讯以“|”符号分割;
- 3. Cards 根据玩家编号顺序记录游戏结束时玩家手牌组合, 每个玩家手牌以“|”符号分割, 依次为编号0玩家、编号1玩家、编号2玩家、编号3玩家手牌组合;
- 4. CardType 根据玩家编号顺序及最终手牌组合记录对应牌型, 每个玩家手牌以“|”符号分割, 依次为编号0玩家、编号1玩家、编号2玩家、编号3玩家手牌牌型;
- 5. 玩家角色代码与玩家角色关系表

玩家角色代码	玩家角色
00	闲
01	庄

6. 玩家操作行为与操作关系表

玩家操作行为代码	玩家操作行为
00	
01	弃牌
02	明牌

7. 牌型代码与牌型关系表

牌型代码	牌型
00	无组合
01	1st-Life
02	2nd-Life
03	Pure Sequence
04	Sequence
05	Set

8. 举例值为
- (1) 底分金额是0.1, 被翻出万用牌为黑桃9。
- (2) 编号0玩家, 会员账号: 123456, 为闲家, 赔付数54分, 输5.4元, 结算余额为194.6元;
编号1玩家, 会员账号: 234567, 为闲家, 赔付分数20分, 输2元, 结算余额为198元, 弃牌;
编号2没有玩家;
编号3玩家, 会员账号: 345678, 为庄家, 赔付分数0分, 赢7.4元, 结算余额为207.4元, 明牌。
- (3) 编号0玩家, 手牌为: 黑桃4、黑桃7, 红桃3、红桃5、红桃J、红桃Q, 方块3, 梅花4、梅花8, 方块5、方块6、方块7、方块8;
编号1玩家, 手牌为: 黑桃A、黑桃3、黑桃4、黑桃J、黑桃Q, 红桃7、红桃Q、红桃K, 梅花8、梅花Q, 方块A、方块10, 大王;
编号2玩家;
编号3玩家, 手牌为: 梅花4、梅花5、梅花6, 红桃5、红桃6、红桃7、红桃8, 黑桃A、黑桃2、黑桃3, 红桃9、黑桃Q、黑桃K。
- (4) 编号0玩家手牌牌型: 无组合、无组合、无组合、无组合、1st-Life;
编号1玩家手牌牌型: 无组合、无组合、无组合、无组合、无组合;
编号2玩家手牌牌型;
编号3玩家手牌牌型: 1st-Life、2nd-Life、Pure Sequence、Sequence。

三张牌(Teen Patti)

```
Example:
{
  "Option": "10.00",
  "Result": "0,123456,00,200.00,-200.00,500.00,01|1,123457,01,200.00,200.00,500.00,00|2,#,
  #,#,#,#|3,123458,00,4,-4,800.00,01|4,#,#,#,#,#",
  "Cards": "ado|sSd|###|Ope|###",
  "CardType": "01|02|##|01|##"
}
```

1. Option 记录该次游戏底分金额;
2. Result 记录该次游戏每个玩家的编号、会员账号、玩家角色、投注金额、玩家输赢、玩家结算后余额及玩家操作行为, 每个玩家资讯以“|”符号分割;
3. Cards 根据玩家编号顺序记录每位玩家所持手牌, 每个玩家手牌以“|”符号分割, 依次为编号0玩家、编号1玩家、编号2玩家、编号3玩家、编号4玩家手牌;
4. CardType 根据玩家编号顺序记录每位玩家所持手牌牌型, 每个玩家手牌以“|”符号分割, 依次为编号0玩家、编号1玩家、编号2玩家、编号3玩家、编号4玩家手牌;
5. 玩家角色代码与玩家角色关系表

玩家角色代码	玩家角色
--------	------

00	闲
01	庄

6. 玩家操作行为代码与操作关系表

玩家操作行为代码	玩家操作行为
00	
01	弃牌
02	比牌输
03	超时弃牌

7. 牌型代码与牌型结果关系表

牌型代码	牌型
01	单张
02	对子
03	同花
04	顺子
05	同花顺
06	豹子

8. 举例值为

(1) 底分金额10.00;
(2) 编号0玩家, 会员账号: 123456, 为闲家, 下注200元, 输200元, 结算后余额为500, 弃牌;
编号1玩家, 会员账号: 123457, 为庄家, 下注200元, 赢200元, 结算后余额为500;
编号2没有玩家;
编号3玩家, 会员账号: 123458, 为闲家, 下注4元, 输4元, 结算后余额为800, 弃牌;
编号4没有玩家。
(3) 编号0玩家, 手牌为方块A、方块4、梅花2;
编号1玩家, 手牌为梅花6、黑桃6、方块4;
编号2没有玩家;
编号3玩家, 手牌为黑桃2、梅花3、方块5;
编号4没有玩家。
(4) 编号0玩家牌型最终手牌结果为单张;
编号1玩家牌型最终手牌结果为对子;
编号2没有玩家;
编号3玩家牌型最终手牌结果为单张;
编号4没有玩家。

超级水果机

Example:

```
{
  "GameData": [
    {
      "Gold": "135.00",
```

```
    "GameCard": "010803010103010807040101070108"
  },
  {
    "Gold": "45.00",
    "GameCard": "040304030407040000001004070302"
  },
  {
    "Gold": "65.00",
    "GameCard": "050302030403060003080500100905"
  },
  {
    "Gold": "50.00",
    "GameCard": "001004060504090204010504090107"
  }
],
"Battle": {
  "BattleTime": "00",
  "BattleGold": "0.00",
  "BattleLevel": "0"
}
}
```

- 1. GameData 为一个集合，第一个子集合为主游戏内容，第二个子集合开始为免费游戏，免费游戏每增加一次，集合长度增加一个；每个集合里记录每次游戏的派彩金额(Gold)和游戏盘面(GameCard)，游戏盘面记录先由上而下在由左而右；
- 2. Battle 记录水果大作战是否被触发(BattleTime)、水果大作战的派彩金额(BattleGold)及通过水果大作战关卡数(BattleLevel)；
- 3. 图标代码与图标关系表

图标代码	图标
00	WILD
01	BONUS
02	SCATTER
03	樱桃
04	葡萄
05	铃铛
06	苹果
07	西瓜
08	柠檬
09	荔枝
10	橙子

4. 水果大作战是否触发代码与水果大作战是否触发关系表

水果大作战是否触发代码	水果机大作战触发结果
-------------	------------

00	未触发
01	触发

5. 举例值为

(1) 一共触发3次免费游戏。内容如下

主游戏获得派彩金额为135.00, 且

主游戏盘面				
BONUS	BONUS	BONUS	葡萄	西瓜
柠檬	BONUS	柠檬	BONUS	BONUS
樱桃	樱桃	西瓜	BONUS	柠檬

第一次免费游戏获得派彩金额为45, 且

第一次免费游戏盘面				
葡萄	樱桃	葡萄	WILD	西瓜
樱桃	葡萄	WILD	橙子	樱桃
葡萄	西瓜	WILD	葡萄	SCATTER

第二次免费游戏获得派彩金额为65, 且

第二次免费游戏盘面				
铃铛	樱桃	苹果	柠檬	橙子
樱桃	葡萄	WILD	铃铛	荔枝
SCATTER	樱桃	樱桃	WILD	铃铛

第三次免费游戏获得派彩金额为50, 且

第三次免费游戏盘面				
WILD	苹果	荔枝	BONUS	荔枝
橙子	铃铛	SCATTER	铃铛	BONUS
葡萄	葡萄	葡萄	葡萄	西瓜

(2) 水果大作战没有触发, 没有获得派彩金额, 当前关卡为0。

水浒传

```
Example:
{
  "GameData": {
    "Gold": "30.00",
    "GameCard": "010101040708010701030202080208"
  },
  "Battle": {
    "BattleTime": "00",
    "BattleGold": "0.00"
  }
}
```

```

},
"FullWin": "0.00"
}

```

1. GameData 记录为固定一个子集合, 子集合为主游戏内容, 记录游戏的派彩金额(Gold)和游戏盘面(GameCard), 游戏盘面记录先由上而下在由左而右;
2. Battle 记录小玛丽是否被触发(BattleTime)、小玛丽的派彩金额(BattleGold);
3. FullWin 记录全屏奖派彩金额
4. 图标代码与图标关系表

图标代码	图标
00	铁斧
01	银枪
02	金刀
03	鲁智深
04	林冲
05	宋江
06	替天行道
07	忠义堂
08	水浒传

5. 小玛丽是否触发代码与小玛丽是否触发关系表

小玛丽是否触发代码	小玛丽触发结果
00	未触发
01	触发

6. 举例值为

(1) 主游戏获得派彩金额为30.00, 且

主游戏盘面				
银枪	林冲	银枪	鲁智深	水浒传
银枪	忠义堂	忠义堂	金刀	金刀
银枪	水浒传	银枪	金刀	水浒传

- (2) 小玛丽没有触发, 没有获得派彩金额。
- (3) 全屏奖奖励0。

连环夺宝

```

Example1 :
{
  "Result": {
    "Win": "0.06",
    "Lev": "1",

```

```
"TreasureBoxGold": "0.00",  
"KeyNum": "3"  
},  
"Win": [  
{  
  "GemType": "00",  
  "GemCost": "4",  
  "GemGold": "0.02"  
},  
{  
  "GemType": "01",  
  "GemCost": "4",  
  "GemGold": "0.04"  
}  
]
```

Example2:

```
{  
  "Result": {  
    "Win": "0.00",  
    "Lev": "1",  
    "TreasureBoxGold": "0.00",  
    "KeyNum": "3"  
  },  
  "Win": [  
  ]  
}
```

1. Result 记录主游戏派彩金额(Win)、当前关卡(Lev)、龙珠探宝彩金(TreasureBoxGold)、获得钥匙数(KeyNum)。
2. Win 为主游戏派彩详细内容, 记录消除宝石类型(GemType), 消除数量(GemCost), 获得金币(GemGold), 若无消除宝石则字段为空。
3. 图标代码与图标关系表

图标代码	图标
00	绿宝石
01	蓝宝石
02	黄宝石
03	红宝石
04	紫钻石
05	碧玉
06	琥珀
07	玛瑙

08	黑玉
09	紫玉
10	夜明珠
11	守财貔貅
12	凤凰血玉
13	白龙玉佩
14	传世玉玺

4. 举例值1为

- (1) 该次游戏主游戏派彩0.06金币，当前为第一关，龙珠探宝彩金为0，获得3个钥匙。
- (2) 消除4个绿宝石，获得0.02；
消除4个蓝宝石，获得0.04。

5. 举例值2为

- (1) 该次游戏主游戏派彩0金币，当前为第一关，龙珠探宝彩金为0，获得3个钥匙。

糖果派对

Example:

```
{
  "Result": {
    "Win": "0.06",
    "Lev": "1",
    "TreasureBoxGold": "0.00",
    "KeyNum": "3"
  },
  "Win": [{
    "GemType": "00",
    "GemCost": "4",
    "GemGold": "0.02"
  },
  {
    "GemType": "01",
    "GemCost": "4",
    "GemGold": "0.04"
  }
]
```

Example2:

```
{
  "Result": {
    "Win": "0.00",
    "Lev": "1",
    "TreasureBoxGold": "0.00",
    "KeyNum": "3"
  }
}
```

```
},
"Win": [
]
}
```

- 1. Result 记录主游戏派彩金额(Win)、当前关卡(Lev)、甜蜜赛跑彩金(TreasureBoxGold)、获得糖果炸弹数(KeyNum)。
- 2. Win 为主游戏派彩详细内容, 记录消除糖果类型(GemType), 消除数量(GemCost), 获得金币(GemGold), 若无消除糖果则字段为空。
- 3. 图标代码与图标关系表

图标代码	图标
00	绿方糖
01	橙汁糖
02	黄桃心
03	蓝色甜圈
04	彩虹糖
05	星星软糖
06	月牙软糖
07	绿Q软糖
08	红花软糖
09	小熊软糖
10	蓝魔之泪
11	阿尔卑斯
12	红心派对
13	丁香罗兰
14	卡布奇诺

- 4. 举例值1为
 - (1) 该次游戏主游戏派彩0.06金币, 当前为第一关, 甜蜜赛跑彩金为0, 获得3个糖果炸弹。
 - (2) 消除4个绿方糖, 获得0.02;
消除4个橙汁糖, 获得0.04。
- 5. 举例值2为
 - (1) 该次游戏主游戏派彩0金币, 当前为第一关, 甜蜜赛跑彩金为0, 获得3个糖果炸弹。

多福多财

```
Example:
{
  "GameData": [
    {
      "Gold": "8.5",
```

```
"GameCard": "050105050108050107091009091109",
"Diamond": "00"
},
{
  "Gold": "19",
  "GameCard": "121113131211120402100003051209",
  "Diamond": "02"
},
{
  "Gold": "0",
  "GameCard": "091005120111021109110908110812",
  "Diamond": "02"
},
{
  "Gold": "0",
  "GameCard": "010913011112101002130909120710",
  "Diamond": "02"
},
{
  "Gold": "1",
  "GameCard": "130111130511131106120908101012",
  "Diamond": "00"
},
{
  "Gold": "0",
  "GameCard": "131101010801020413011011130607",
  "Diamond": "02"
},
{
  "Gold": "1.5",
  "GameCard": "071306090913130203081111131009",
  "Diamond": "02"
},
{
  "Gold": "0",
  "GameCard": "101111120809060208081310090701",
  "Diamond": "02"
},
{
  "Gold": "0",
  "GameCard": "091105071013101302011113131213",
  "Diamond": "02"
},
{
  "Gold": "0",
  "GameCard": "130512100409090209090810091008",
  "Diamond": "02"
},
{
  "Gold": "0",
  "GameCard": "030811090910060212041308061308",
  "Diamond": "02"
}
```

```
],
"Battle":
{
"BattleTime":"00",
"BattleType":"00",
"BattleGold":"0"
}
}
```

- 1. GameData 为一个集合, 第一个子集合为主游戏内容, 第二个子集合开始为免费游戏, 免费游戏每增加一次, 集合长度增加一个; 每个集合里记录每次游戏的派彩金额(Gold)和游戏盘面(GameCard), 游戏盘面记录先由上而下在由左而右;
- 2. Battle 记录彩金小游戏是否被触发(BattleTime)、彩金小游戏的触发类型(BattleType)及彩金小游戏的派彩金额(BattleGold);
- 3. 图标代码与图标关系表

图标代码	图标
00	福
01	铜锣
02	钻石
03	青龙
04	白虎
05	朱雀
06	玄武
07	锦鲤
08	A字
09	K字
10	Q字
11	J字
12	10字
13	9字
14	黄金青龙
15	黄金白虎
16	黄金朱雀
17	黄金玄武
18	黄金锦鲤

4. 彩金小游戏是否触发代码与彩金小游戏是否触发关系表

彩金小游戏是否触发代码	彩金小游戏触发结果
-------------	-----------

00	未触发
01	触发

5. 彩金小游戏类型代码与彩金小游戏类型关系表

彩金小游戏类型代码	彩金小游戏类型
00	无
01	多寿小奖
02	多喜中奖
03	多财大奖
04	多福巨奖

6. 钻石倍率代码与钻石倍率关系表

钻石倍率代码	钻石倍率
00	无
01	2倍
02	3倍
03	4倍
04	5倍

7. 举例值为

(1) 一共触发10次免费游戏。内容如下

主游戏获得派彩金额为8.5, 且

主游戏盘面				
朱雀	朱雀	朱雀	K字	K字
铜锣	铜锣	铜锣	Q字	J字
朱雀	A字	锦鲤	K字	K字

第一次免费游戏获得派彩金额为19, 且

第一次免费游戏盘面				
10字	9字	10字	Q字	朱雀
J字	10字	白虎	福	10字
9字	J字	钻石x2	青龙	K字

第二次免费游戏获得派彩金额为0, 且

第二次免费游戏盘面				
K字	10字	钻石x2	J字	J字

Q字	铜锣	J字	K字	A字
朱雀	J字	K字	A字	10字

第三次免费游戏获得派彩金额为0, 且

第三次免费游戏盘面				
铜锣	铜锣	Q字	9字	10字
K字	J字	Q字	K字	锦鲤
9字	10字	钻石x2	K字	Q字

第四次免费游戏获得派彩金额为1, 且

第四次免费游戏盘面				
9字	9字	9字	10字	Q字
铜锣	朱雀	J字	K字	Q字
J字	J字	玄武	A字	10字

第五次免费游戏获得派彩金额为0, 且

第五次免费游戏盘面				
9字	铜锣	钻石x2	铜锣	9字
J字	A字	白虎	Q字	玄武
铜锣	铜锣	9字	J字	锦鲤

第六次免费游戏获得派彩金额为1.5, 且

第六次免费游戏盘面				
锦鲤	K字	9字	A字	9字
9字	K字	钻石x2	J字	Q字
玄武	9字	青龙	J字	K字

第七次免费游戏获得派彩金额为0, 且

第七次免费游戏盘面				
Q字	10字	玄武	A字	K字
J字	A字	钻石x2	9字	锦鲤
J字	K字	A字	Q字	铜锣

第八次免费游戏获得派彩金额为0, 且

第八次免费游戏盘面				
K字	锦鲤	Q字	铜锣	9字
J字	Q字	9字	J字	10字

朱雀	9字	钻石x2	9字	9字
----	----	------	----	----

第九次免费游戏获得派彩金额为0, 且

第九次免费游戏盘面				
9字	Q字	K字	K字	K字
朱雀	白虎	钻石x2	A字	Q字
10字	K字	K字	Q字	A字

第十次免费游戏获得派彩金额为0, 且

第十次免费游戏盘面				
青龙	K字	玄武	白虎	玄武
A字	K字	钻石x2	9字	9字
J字	Q字	10字	A字	A字

(2) 彩金小游戏没有触发, 没有获奖类型, 派彩金额为0。

财神捕鱼

Example:

```
{
  "Result": "05,0.5,4,1,3,2|05,1,4,2,10,8"
}
```

1. Result 记录鱼代码、炮台倍率、奖励倍率、击杀数、有效投注、派彩金额。任一鱼代码、炮台倍数、奖励倍率不同以“|”符号分割。

2. 鱼代码与鱼名称关系表

鱼代码	鱼名称
01	海星
02	蝴蝶鱼
03	珊瑚鱼
04	章鱼宝宝
05	小丑鱼
06	龙虾
07	星星鱼
08	寄居蟹
09	食人鱼
10	熊猫鱼
11	海龟

12	灯笼鱼
13	河豚
14	狮子鱼
15	帝鲶鱼
16	海豹
17	旗鱼
18	锯齿鲨
19	水母
20	魔鬼鱼
21	小海妖
22	金水母
23	锦鲤
24	金龙
25	金鲨
26	金龙鱼
27	福袋
28	机关炮
29	钻头泡
30	财神红包
31	宝藏蟹
32	冰冻鱼
33	闪电鱼
34	黑洞鱼
35	炸弹鱼
36	财神
37	聚宝盆
98	机关炮退还奖励
99	钻头炮退还奖励

3. 举例值为

鱼名称	炮台倍率	奖励倍率	击杀数	有效投注	派彩金额
小丑鱼	0.5	4	1	3	2

小丑鱼	1	4	2	10	8
-----	---	---	---	----	---

- (1) 玩家在游戏内使用倍率为0.5的炮台，共投注3元，击杀了1条小丑鱼，小丑鱼的奖励倍率为4，最终玩家派彩金额2元；
- (2) 玩家在游戏内使用倍率为1的炮台，共投注10元，击杀了2条小丑鱼，小丑鱼的奖励倍率为4，最终玩家派彩金额8元。

捕鱼达人

```
Example:
{
  "Result": "05,0.5,4,1,3,2|05,1,4,2,10,8"
}
```

1. Result 记录鱼代码、炮台倍率、奖励倍率、击杀数、有效投注、派彩金额。任一鱼代码、炮台倍数、奖励倍率不同以“|”符号分割。
2. 鱼代码与鱼名称关系表

鱼代码	鱼名称
01	海星
02	蝴蝶鱼
03	珊瑚鱼
04	章鱼宝宝
05	小丑鱼
06	龙虾
07	星星鱼
08	寄居蟹
09	食人鱼
10	熊猫鱼
11	海龟
12	灯笼鱼
13	河豚

14	狮子鱼
15	帝鲶鱼
16	海豹
17	旗鱼
18	锯齿鲨
19	水母
20	魔鬼鱼
21	小海妖
22	金水母
23	锦鲤
24	金龙
25	金鲨
26	金龙鱼
27	福袋
28	机关炮
29	钻头泡
30	财神红包
31	宝藏蟹
32	冰冻鱼
33	闪电鱼
34	黑洞鱼
35	炸弹鱼

36	财神
37	聚宝盆
98	机关炮退还奖励
99	钻头炮退还奖励

3. 举例值为

鱼名称	炮台倍率	奖励倍率	击杀数	有效投注	派彩金额
小丑鱼	0.5	4	1	3	2
小丑鱼	1	4	2	10	8

- (1) 玩家在游戏内使用倍率为0.5的炮台，共投注3元，击杀了1条小丑鱼，小丑鱼的奖励倍率为4，最终玩家派彩金额2元；
- (2) 玩家在游戏内使用倍率为1的炮台，共投注10元，击杀了2条小丑鱼，小丑鱼的奖励倍率为4，最终玩家派彩金额8元。

一飞冲天

Example:
{
"Option": "01,5,2.5|02,10,-10",
"Result": "1.56",
"Cards": "1.5|0",
"CardType": ""
}

1. Option 记录投注区域、投注金额及各区域最终输赢(税后)四项字段，当会员多区域投注时以“|”符号分割；
2. Result 记录该次游戏的最终倍率；
3. Cards 记录Cashout倍数，若会员未成功兑出则记录为0，当会员多区域投注时以“|”符号分割；
4. 投注区域代码与投注区域关系表

投注区域代码	投注区域
01	第一投注位
02	第二投注位

5. 举例值为

- (1) 会员在第一投注位投注5元且在1.5兑出输赢2.5，在第二投注位投注10元未成功兑出输赢-10；
- (2) 最终开奖倍率1.56；

幸运骰子(Lucky Dice)

Example:
{
 "Option": "01,100,130",
 "Result": "01",
 "Cards": "1|2",
 "CardType": "3"
}

- 1. Option 记录投注区域代码、投注金额及各区域最终输赢(税后)三项字段, 当会员多区域投注时以“|”符号分割;
- 2. Result 记录该次游戏的开奖区域;
- 3. Cards 记录该次游戏最终开牌结果, 两颗骰子点数, 中间以"|"符号区分;
- 4. 投注区域代码与投注区域关系表

投注区域代码	投注区域
01	2-6
02	8-12
03	7

- 5. CardType 记录点数和
- 6. 举例值为
 - (1) 会员在2-6区域投注100元且输赢130元;
 - (2) 开奖区域2-6;
 - (3) 点数分别为1、2;
 - (4) 点数和为3

猜紅黑(Double)

Example:
{
 "Option": "01,100,100",
 "Result": "01",
 "Cards": "5",
 "CardType": ""
}

- 1. Option 记录投注区域代码、投注金额及最终输赢(税后)三项字段;
- 2. Result 记录该次游戏的开奖区域;
- 3. Cards 记录红球(1~7)或黑球(8~14)号码, 若开奖为彩球则记录为15;
- 4. 投注区域代码与投注区域关系表

投注区域代码	投注区域
01	红球
02	黑球
03	彩球

- 5. 举例值为

- (1) 会员在"红球"区域下注100, 最终输赢(税后)金额为100;
(2) 最终开奖结果为红球(5号);

猜数字(Dice)

Example:
{
 "Option": "02,79,1.23,100,23",
 "Result": "8",
 "Cards": "",
 "CardType": ""
}

1. Option 记录投注玩法代码、投注数字、中奖赔率、投注金额及最终输赢(税后)三项字段;
2. Result 记录该次游戏的开奖数字(lucky number);
3. 投注区域代码与投注区域关系表

投注玩法代码	投注玩法
01	比大(Rolling Up)
02	比小(Rolling Down)

4. 举例值为
(1) 会员选择比小(Rolling Down)玩法、投注数字79、中奖赔率1.23、下注100, 最终输赢(税后)金额为23;
(2) 最终开奖结果lucky number为8;

扫雷(Mines)

Example:
{
 "Option": "100,15000,10000",
 "Result": "5,5,0,00|06|09|19|05",
 "Cards": "01030711121415202324",
 "CardType": "00,10,150"
}

1. Option 记录押注金额、该局理论输赢及最终输赢(税后)三项字段;
2. Result 记录该次游戏开箱数量, 开出Gems数量, 开出minas数量及玩家选择箱子(根据手动选择箱子顺序排列, 若为自动开箱则依箱子序号排列)箱子序号以"|"符号分割, 箱子位置及代号如下:

00	01	02	03	04
----	----	----	----	----

05	06	07	08	09
10	11	12	13	14
15	16	17	18	19
20	21	22	23	24

3. Cards 记录该局minas位置；
4. CardType 记录游戏模式、该局游戏设置minas数及游戏倍率
5. 游戏模式代码与游戏模式关系表

代码	游戏模式
00	手动模式
01	自动模式

6. 举例值为
- (1) 会员押注100元, 理论游戏输赢为15000, 最终输赢(税后)金额为10000；
- (2) 会员开了5个箱子, 其中包含5个Gems, 0个minas, 依次开 00、06、09、19、05号箱子；
- (3) 所有箱子内容物如下

Gems	minas	Gems	minas	Gems
Gems	Gems	minas	Gems	Gems
Gems	minas	minas	Gems	minas
minas	Gems	Gems	Gems	Gems
minas	Gems	Gems	minas	minas

*红色为開箱子位置
(4) 该局为手动開箱模式, minas数量为10, 该局倍率150;

高低纸牌 (HiLo)

Example:
{
 "Option": "1000,1954,1000",
 "Result": "U,K,01,2.11|K,E,00,#|E,L,02,1.40|L,#,06,#",
 "Cards": " ",
 "CardType": "2.95"
}

- 1. Option 记录押注金额、该局理论输赢及最终输赢(税后)三项字段;
- 2. Result 记录该次游戏的开始牌、开奖牌、投注区域代码、中奖赔率, 当会员多次投注时以“|”符号分割;
- 3.CardType记录该次游戏的总赔率;
- 4. 投注区域代码与投注区域关系表

会员操作行为代码	会员操作行为
00	跳过牌型
01	大于等于
02	小于等于
03	大于
04	小于
05	等于
06	兑出奖金

- 5. 举例值为
 - (1) 会员押注1000元, 该局理论输赢1954, 最终输赢(税后)金额为1000;
 - (2) 开始牌为黑桃8,开奖牌为红桃J, 押注大于等于, 中奖赔率是2.11;
 开始牌为红桃J,开奖牌为红桃5, 跳过牌型, 没有中奖赔率;
 开始牌为红桃5,开奖牌为红桃Q, 押注大于等于, 中奖赔率是1.40;
 开始牌为红桃Q,没有开奖牌,兑出奖金,没有开奖赔率;
 - (3)总赔率是2.95

幸运转盘 (Circle)

```
Example:
{
  "Option": "100,200",
  "Result": "04",
  "Cards": "",
  "CardType": "02,40,3"
}
```

1. Option 记录押注金额、及最终输赢(税后)三项字段;
2. Result 记录该局游戏的开奖颜色;开奖颜色代码与开奖颜色关系表如下:

开奖颜色代码	开奖颜色
01	灰
02	白
03	绿
04	黄
05	紫

3. CardType 记录当局游戏所选择的难度, 分段及开奖倍数
4. 游戏难度代码与游戏难度关系表

难度代码	难度
01	低等
02	中等
03	高等

5. 举例值为
 - (1) 会员押注100元, 最终输赢(税后)金额为200;
 - (2) 开奖颜色为黄;
 - (3) 游戏选择难度=中等, 分段=40, 开奖倍数 3

基诺 (Keno)

```
Example:
{
  "Option": "01|02|03|04|05|06|07|08|09|10,100,200",
  "Result": "5,01|02|03|04|05",
  "Cards": "01020304051112131415",
  "CardType": "3"
}
```

1. Option 记录玩家选择数字(以"|"符号分割)、下注金额及最终输赢(税后)三项字段;
2. Result 记录玩家押中数量、押中数字(以"|"符号分割);

- 3. Cards 记录开奖数字;
- 4. CardType记录该次游戏的总赔率;
- 5. 举例值为
 - (1) 会员选择数字1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, 押注100元, 最终输赢金额为200;
 - (2) 开奖结果押中5个数字, 分别为1,2,3,4,5;
 - (3) 开奖数字为1,2,3,4,5,11,12,13,14,15;
 - (4) 总赔率 3

叮咚球(Plinko)

```
Example:
{
  "Option": "10,03,2,2",
  "Result": "",
  "Cards": "",
  "CardType": "2"
}
```

- 1. Option 记录行数、下注区域、投注金额及最终输赢(税后)四项字段;
- 2. CardType 记录该次游戏的开奖赔率;
- 3. 下注区域代码与下注区域关系表

下注区域代码	下注区域
01	GREEN
02	BLUE
03	RED

- 4. 举例值为
 - (1) 会员押注行数为10的红色区域2元, 最终输赢金额为2;
 - (2) 开奖赔率为2;

4.6 错误码说明

错误码	描述
0	成功
1	数据库异常
2	获取玩家信息失败
3	更新玩家信息失败
4	服务尚未开启
5	json序列化错误
6	redis错误
9	订单数据不存在

10	系统错误
11	渠道不存在(请检查渠道 ID 是否正确)
12	验证时间超时(请检查timestamp 是否正确)
13	验证错误
14	渠道白名单错误(请联系客服添加服务器白名单)
15	验证字段丢失(请检查参数完整性)
16	不存在的请求(请检查子操作类型是否正确)
17	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)
18	AES 解密失败
19	代理禁用
20	token验证失败
21	参数错误
22	并发操作
23	站点模式错误
24	账号冻结
25	上下分精度错误, 最大仅支持小数点后2位
26	参数类型转换失败
27	linecode非法字符
28	试玩金额过大
10000	TOKEN 丢失(重新调用登录接口获取)
10001	KindID 不存在
10002	已被加入黑名单
10003	ip 禁用
10004	系统维护
10005	订单不存在
10006	更新的分数小于或者等于 0
10007	获取玩家信息失败(请调用登录接口创建账号)
10008	拉取对局汇总统计时间范围有误
10009	正在游戏中, 不允许下分
10010	订单正在处理中
10011	订单重复

10012	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
10013	渠道拉取数据超过时间范围
10014	登录瞬间禁止下分, 导致下分失败
10015	余额不足导致下分失败
10016	订单号与订单规则不符
10017	单次上下分数量不能超过一千万
10018	拉单过于频繁
10019	代理商余额不足
10020	在线充值失败
10021	游戏已经关闭
10022	lineCode与当前账号不一致
10030	游戏场次维护
10032	拉取转账订单时间范围有误

4.7 语言类型

语言code	语言名
zh	简体中文
en	英语
th	泰语
id	印尼语
hi	印地语
vi	越南语
es	西班牙语
ja	日语
ko	韩语
fr	法语
pt	葡萄牙语
de	德语
zh_hk	繁体中文
my	缅甸语

注意: 幸运骰子、猜红黑、猜数字、扫雷、高低纸牌、幸运转盘、基诺、叮咚球仅支持简体中文、英语、葡萄牙语; 如传入其他语言, 进入后将显示英语;

