



LEG（乐游）棋牌 API 接入文档

V 1.5.7

版本记录

日期	版本	备注
2016/12/18	V 1.0.0	1. 创建 API 文档
2017/4/15	V 1.0.2	1. 登录接口新增 IP 字段
2017/10/23	V 1.0.8	1. 新增查询游戏内总分接口
2017/10/24	V 1.0.9	1. 新增踢下线接口
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. 修改龙虎斗 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）
2018/4/3	V 1.1.7	1. 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
2018/8/18	V 1.3.0	1. 新增看三张抢庄牛牛、射龙门 CardValue、KindID 2. 修改 21 点 cardvalue 读取规则 3. 修改 3.2.3、3.2.4、3.2.5 接口描述信息 4. 增加 code 码 40、41、42、43 5. 上下分接口新增：上下分后返回玩家可下分金额 6. 增加 3.2.10 查询代理余额接口
2018/9/20	V 1.3.1	1. 新增百家乐 CardValue、KindID 2. 4.1 增加抢庄牛牛咪牌场 ServerId 3. 3.2.7Gameid 的 Nvarchar(20) 更改为 Nvarchar(50)
2018/11/7	V 1.4.0	1. 合并非必要接口至附录 4.6 2. 新增代理自定义返回 Url 控制，参见 3.2.1 3. 押庄龙虎改名：龙虎斗，其他所有不用修改 4. 新增红黑大战 CardValue、KindID 5. 新增二人麻将 KindID 6. 新增百人牛牛 CardValue、KindID
2018/11/22	V 1.4.1	1. 新增二人麻将 CardValue
2018/12/3	V 1.4.2	1. 修改二人麻将 CardValue 2. 3.2.5 新增状态码 3 3. 4.2 新增 code 码 44
2019/1/3	V 1.4.3	1. 4.1 增加二人麻将体验房 KindID 2. 增加森林舞会 CardValue、KindID 3. 删除 code 码 1003~1025
2019/1/24	V 1.4.4	1. 3.2.1 增加多语言版本切换方法
2019/3/12	V 1.4.5	1. 3.2.2 增加玩家游戏状态返回
2019/4/17	V 1.5.0	1. 增加捕鱼大作战 CardValue、KindID 2. 增加血战到底 CardValue、KindID

		3. 增加看四张抢庄牛牛 CardValue、KindID
2019/5/27	V 1.5.1	1. 增加宝石消消乐 CardValue、KindID 2. 新增通比牛牛王者房 ServerId
2019/7/3	V 1.5.2	1. 增加癞子牛牛 CardValue、KindID 2. 增加搏一搏 CardValue、KindID 3. 增加牌九、三公、二八杠的王者房 ServerId
2019/7/12	V 1.5.3	1. 增加二人麻将的至尊房 ServerId 2. 修改了搏一搏 CardValue 3. 新增 4.6.12 查询对局详细链接接口
2019/7/29	V 1.5.4	1. 增加跑得快 CardValue、KindID 2. 增加万人推筒子 CardValue、KindID 3. 增加抢庄选三张 CardValue、KindID
2019/8/28	V 1.5.5	1. 增加抢红包 CardValue、KindID 2. 增加百万红包 CardValue、KindID
2019/10/12	V 1.5.6	1. 新增 4.6.13 无阻塞上分接口
2019/10/13	V 1.5.7	1. 新增金鲨银鲨 CardValue、KindID 2. 新增好友包房 CardValue、KindID 3. 新增欢乐炸金花 CardValue、KindID 4. 新增头号玩家 CardValue、KindID 5. 新增 4.6.14 游戏分类统计查询接口

目录

一、 产品介绍	7
1.1 七大优势	7
1.2 合作模式	7
二、 接入准备	7
三、 接入方法	8
3.1 流程图	8
3.1.1 登入平台	8
3.1.2 查询余额	9
3.1.3 上分	9
3.1.4 下分	10
3.2 游戏 API 指引	10
3.2.1 登录游戏	10
3.2.2 查询玩家分数、状态	12
3.2.3 上分到游戏	13
3.2.4 从游戏下分	14
3.2.5 查询订单状态	16
3.2.6 拉取对局注单	17
3.3 多币种支持	18
四、 附录	18
4.1 KindID 对应游戏	18
4.1.1 ServerId 对应房间	19
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	26
4.4.4 炸金花	26
4.4.5 三公	27
4.4.6 龙虎斗	27
4.4.7 21 点	27
4.4.8 通比牛牛	28
4.4.9 抢庄牌九	28
4.4.10 极速炸金花	29
4.4.11 斗地主	29
4.4.12 十三水	30
4.4.13 幸运五张	30

4.4.14 射龙门.....	31
4.4.15 看三张抢庄牛牛.....	31
4.4.16 百家乐.....	31
4.4.17 百人牛牛.....	31
4.4.18 红黑大战.....	32
4.4.19 二人麻将.....	32
4.4.20 森林舞会.....	33
4.4.21 捕鱼大作战.....	33
4.4.22 血战到底.....	33
4.4.23 看四张抢庄牛牛.....	34
4.4.24 宝石消消乐.....	34
4.4.25 癞子牛牛.....	35
4.4.26 搏一搏.....	35
4.4.27 跑得快.....	35
4.4.28 万人推筒子.....	36
4.4.29 抢庄选三张.....	37
4.4.30 抢红包.....	37
4.4.31 百万红包.....	37
4.4.32 金鲨银鲨.....	38
4.4.33 好友包房.....	38
4.4.34 欢乐炸金花.....	38
4.4.35 头号玩家.....	39
4.5 游戏币兑换比例.....	39
4.6 非必要接口.....	40
4.6.1 主动通知代理用户可下分.....	40
4.6.2 踢玩家下线.....	41
4.6.3 查询代理余额.....	42
4.6.4 对局详情解读（不建议使用）.....	43
4.6.5 输赢排行获取（不建议使用）.....	46
4.6.6 查询订单接口冗余版本（不建议使用）.....	48
4.6.7 查询可下分（不建议使用）.....	49
4.6.8 查询玩家在线状态（不建议使用）.....	50
4.6.9 同桌玩家查询接口（不建议使用）.....	51
4.6.10 查询订单接口分类版本（不建议使用）.....	52
4.6.11 查询玩家今日流水（不建议使用）.....	54
4.6.12 查询对局详情链接接口.....	55
4.6.13 无阻塞上分接口（不建议使用）.....	56
4.6.14 游戏分类统计查询接口（不建议使用）.....	57
4.7 常见问题.....	59
4.7.1 乐游棋牌整体杀数是多少?不同类型游戏交收标准一致吗?.....	59
4.7.2 杀数可以针对单个代理或者站点调整吗?.....	59
4.7.3 杀数值是怎么得到的?.....	59
4.7.4 乐游棋牌有例行维护时间吗?.....	59

4.7.5 如何防止会员对刷和跨平台倒分?.....	59
----------------------------	----

一、 产品介绍

2016 年初，乐游集团斥巨资打造的 LEG（乐游）棋牌横空出世，很快便以其高度还原的线下游戏的体验和专业的竞技性赢得了大量玩家的追捧，旗下德州扑克、斗地主、炸金花、抢庄牛牛等经典网络棋牌游戏更是在线连创新高。2017 年 2 月，为了响应广大代理的呼声，秉承公平开放合作共赢的理念，我们率先发布 H5 版本，真正实现了 API 无限分发、代理商独立匹配，一炮打响，引来效仿者无数，但我们一直被模仿，从未被超越！

1.1 七大优势

抢滩蓝海市场：棋牌游戏玩家认知度高、上手简单、游戏性强，转化高，易推广

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

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，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，7*24 小时客服运维团队随时响应

1.2 合作模式

我们有两种合作模式可选，具体的以商务洽谈为准：

信用代：我方先提供游戏币，次月初，根据代理用户实际输赢*代理点数交收

现金代：代理按照点数先买分，接通即可开启游戏

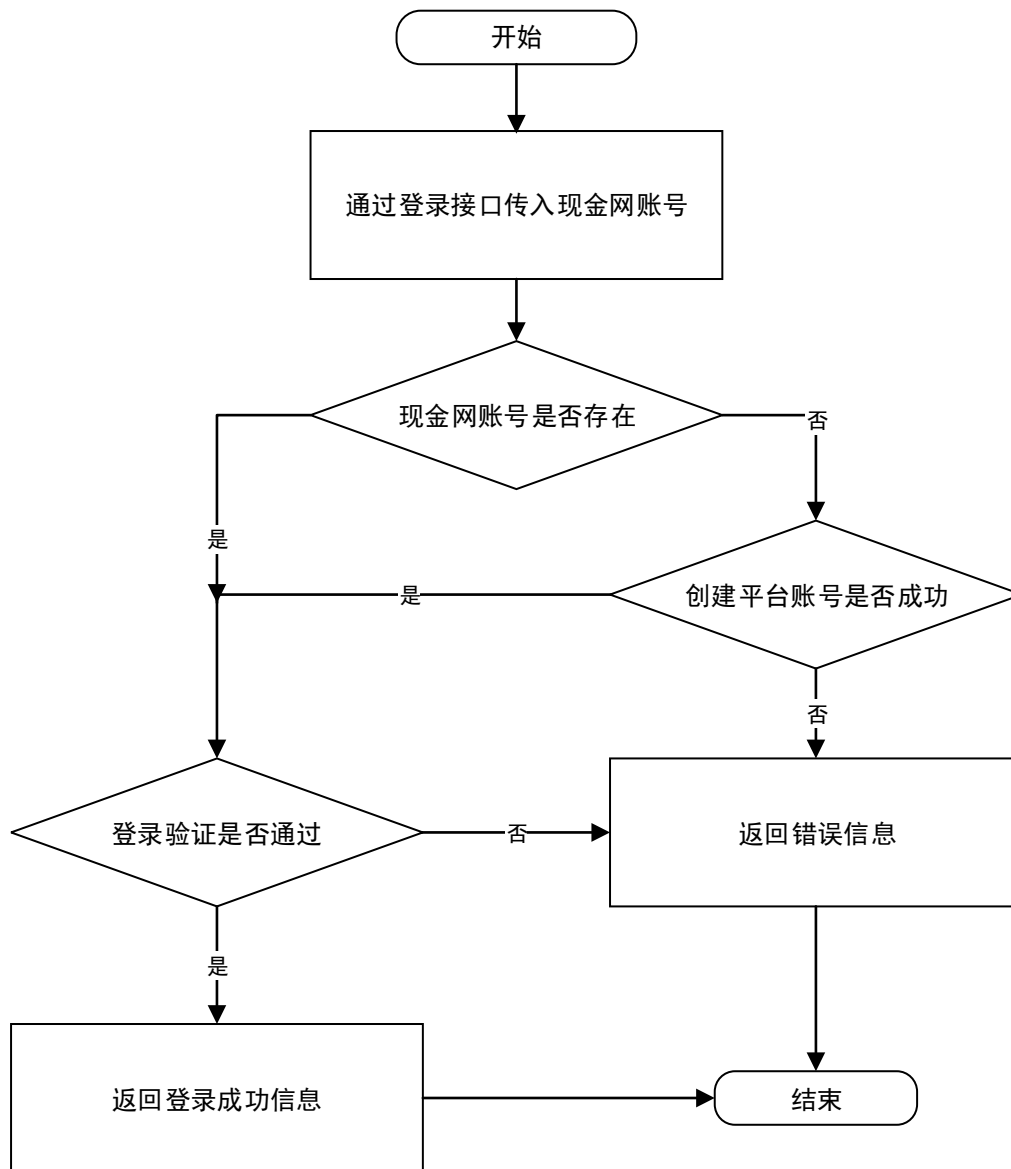
二、 接入准备

- 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
- 参照“三、接入方法”进行调试

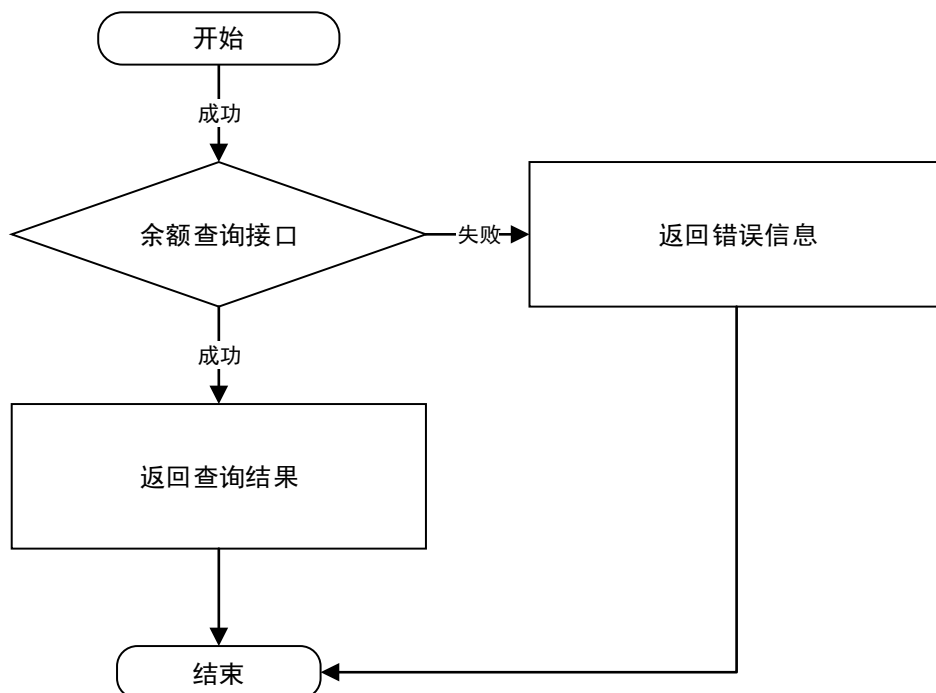
三、 接入方法

3.1 流程图

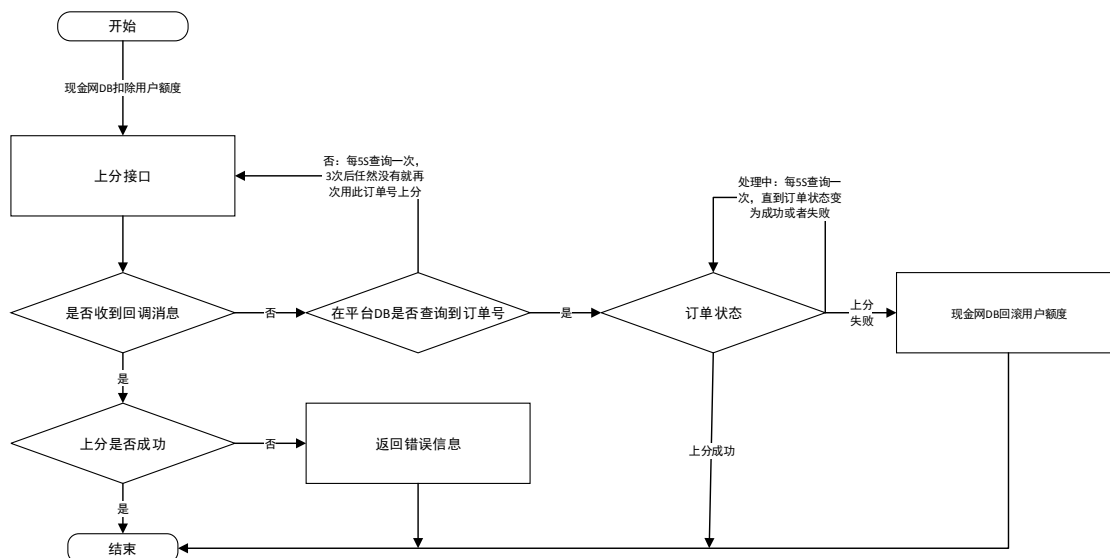
3.1.1 登入平台



3.1.2 查询余额



3.1.3 上分

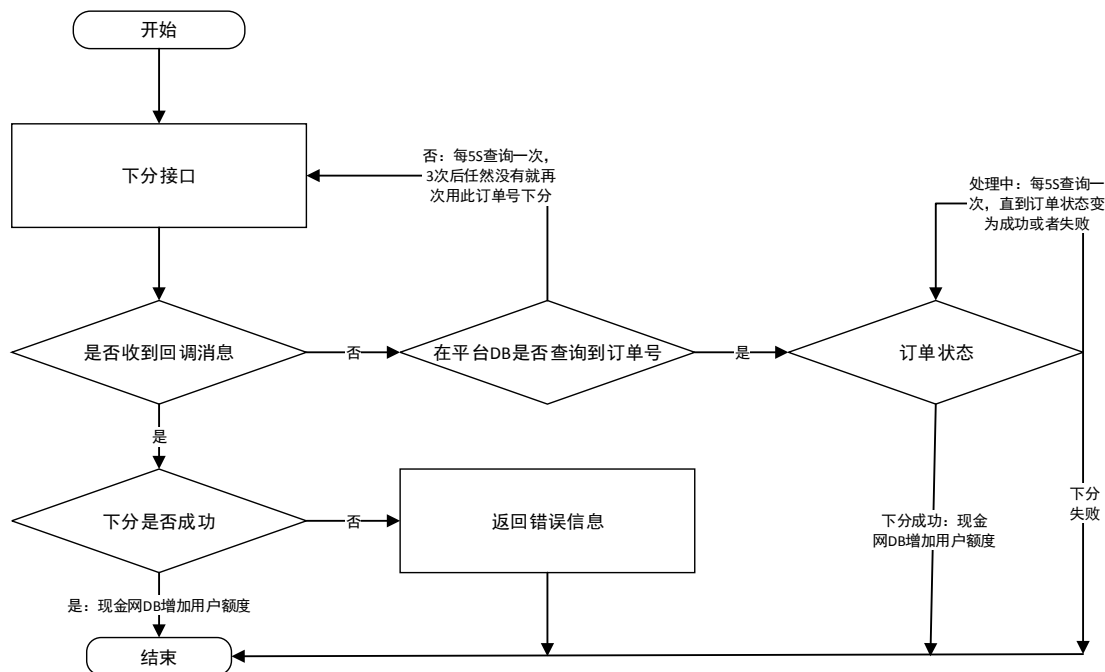


注：

- 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）
 - 订单用户余额不足（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

http://<server>/channelHandle?agent=XX×tamp=XX¶m=XX&key=XX

参数

接口: channelHandle
示例 URL:

http://api.leg668.com/channelHandle?agent=10001×tamp=1488781836949¶m=ngtgiYC126%2FgBmGvf9EuJ2c1M0pzIzy4VWru%2Fsv3jao88cUlrENQTXz6pAeS3I2FqR7%2FPJFUIoTh%0D%0Ae%2FFnAkdbw2TxTkbhPCi5yJGJVvdy2C4%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(长度不要超过 64 个字符串) 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) 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 ID 控制进入大厅或者单个游戏, 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": "http://h5.leg668.com/index.html?account=10001_111111&token=FBE54A7273EE4F15B363C3F98F32B19F&lang=zh-CN&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 在游戏地址后面可以拼接自定义参数 backUrl、jumpType，可以实现控制游戏选择房间界面按钮、主界面按钮的显示与跳转，参考下表（不拼接则会使用默认值，不会影响正常用户使用）。拼接 lang，可以实现控制进入游戏不同语言版本（不拼接默认简体中文版）
code	Int	错误码

游戏 URL 拼接自定义参数

示例： https://lyh5.leg668.com/index.html?account=70000_test527&token=eyJkYXRhIjoInzAwMDBfdGVzdDUyNyIsImNyZWZlZmVzZWQjOiE1NDE1ODEwOTksImV4cCI6MTUwfQ==.sZ8eQ+W8ygZ0TrIVzH/E3eSZ6UuCpE01XFoWmf6uA=&time=1541581116142&backUrl=https://demo.leg666.com/&jumpType=2&ly_lang=en_us	
参数名称	解释
backUrl	0：默认值，不外跳 自定义 URL：例&backUrl=http://leg666.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 backUrl，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 backUrl
ly_lang	默认不拼接，或者拼接不支持的版本的时候会跳转至简体中文版，不同语种对应拼接参数如下： 简体中文版：ly_lang=zh_cn 英文版：ly_lang=en_us

3.2.2 查询玩家分数、状态

描述

此接口用来查询玩家的游戏内总分、玩家可下分、玩家在线状态

接口 URL

http://<server>/channelHandle?agent=XX×tamp=XX¶m=XX&key=XX

参数

接口：channelHandle

示例 URL: http://api.leg668.com/channelHandle?agent=10001×tamp=1488790714058¶m=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=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	总分数 (包含可下分和对局中分数)
freeMoney	Float	可下分余额
status	Int	在线状态 (-1、不存在, 0、不在线, 1、在线)
gameStatus	Int	游戏状态 (0、不在游戏中, 1、游戏中)
code	Int	错误码 (查看附录说明)

3.2.3 上分到游戏

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

http://<server>/channelHandle?agent=XX×tamp=XX¶m=XX&key=XX

参数

接口: channelHandle			
示例 URL: http://api.leg668.com/channelHandle?agent=10001×tamp=1488791553051¶m=nS42zzqT3fHQLBEfbB4ok2c1M0pzIzy4VWru%2Fsv3jao88cUlrENQTXz6pAeS3I2F8SI5db8tTG20%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=100&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 (长度不能超过 100 字符串, 参考格式: 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: {"m":"/channelHandle","s":104,"d":{"code":0,"stratus":0,"money":100}}		
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 从游戏下分

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

http://<server>/channelHandle?agent=XX×tamp=XX¶m=XX&key=XX

参数

接口: channelHandle			
示例 URL: http://api.leg668.com/channelHandle?agent=10001×tamp=1488802591519¶m=mpxbf%2FNVXAoq6Ct8yF637Gc1MOpzIzy4VWru%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=100&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 (长度不能超过 100 字符串, 参考格式: 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":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 查询订单状态

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

http://<server>/channelHandle?agent=XX×tamp=XX¶m=XX&key=XX

参数

接口: channelHandle			
http://api.leg668.com/channelHandle?agent=10001×tamp=1488803043759¶m=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: { "m": "/channelHandle", "s": 104, "d": { "code": 0, "stratus": 0, "money": 100 } }		
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 拉取对局注单

描述

此接口用来获取游戏对局注单(注单是以游戏派奖时间为准;拉取当前时间 30 秒之前数据;注单拉取区间最大不能超过 40 分钟,建议拉取区间为 1-5 分钟;注意:拉单间隔需要和拉单区间几乎相等,不然过于频繁大量的请求会被自动屏蔽 IP)

接口 URL

http://<server>/ getRecordHandle?agent=XX×tamp=XX¶m=XX&key=XX

参数

接口: getRecordHandle			
http://api.leg668.com/getRecordHandle?agent=10001×tamp=1488803043759¶m=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=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: <pre>{ "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], "CreateTime": [" 2017-04-21 12:41:25"] }, "count": 13, "code": 0, "start": "1490590800", "end": "1490598000" } }</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
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	String	数据拉取开始时间
end	String	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

3.3 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	类型	开发状态	上线时间
0	大厅	大厅	完成	2016/03/08

620	德州扑克	棋牌类	完成	2016/03/08
720	二八杠	棋牌类	完成	2016/03/08
830	抢庄牛牛	棋牌类	完成	2016/03/08
220	炸金花	棋牌类	完成	2017/04/13
860	三公	棋牌类	完成	2017/04/13
900	龙虎斗	棋牌类	完成	2018/01/10
600	21 点	棋牌类	完成	2018/01/17
870	通比牛牛	棋牌类	完成	2018/01/17
230	极速炸金花	棋牌类	完成	2018/01/17
730	抢庄牌九	棋牌类	完成	2018/04/03
630	十三水	棋牌类	完成	2018/05/07
610	斗地主	棋牌类	完成	2019/03/13
890	看三张抢庄牛牛	棋牌类	完成	2018/08/18
910	百家乐	棋牌类	完成	2018/09/20
950	红黑大战	棋牌类	完成	2018/11/07
740	二人麻将	棋牌类	完成	2018/12/19
930	百人牛牛	棋牌类	完成	2019/01/09
510	捕鱼大作战	捕鱼类	完成	2019/04/23
8120	血战到底	棋牌类	完成	2019/04/23
920	森林舞会	棋牌类	完成	2019/05/13
8150	看四张抢庄牛牛	棋牌类	完成	2019/05/29
8180	宝石消消乐	电子类	完成	2019/05/29
8160	癞子牛牛	棋牌类	完成	2019/07/04
8210	搏一搏	棋牌类	完成（无独立入口）	2019/07/04
8130	跑得快	棋牌类	完成	2019/07/30
8190	万人推筒子	棋牌类	完成	2019/08/28
8200	抢庄选三张	棋牌类	完成	2019/07/30
8220	抢红包	棋牌类	完成	2019/08/28
8230	百万红包	棋牌类	完成（暂不开启）	2019/08/28
940	金鲨银鲨	棋牌类	完成	2019/10/23
8260	头号玩家	棋牌类	完成	2019/10/23
8270	欢乐炸金花	棋牌类	完成	2019/10/23
8280	好友包房	棋牌类	开发中	敬请期待

4.1.1 ServerId 对应房间

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	二八杠新手房
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	抢庄牛牛新手房
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
830	8307	抢庄牛牛咪牌场新手房
830	8308	抢庄牛牛咪牌场初级房
830	8309	抢庄牛牛咪牌场中级房
830	8310	抢庄牛牛咪牌场高级房
830	8311	抢庄牛牛咪牌场至尊房
830	8312	抢庄牛牛咪牌场王者房
220	2201	炸金花新手房
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	三公新手房
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	龙虎斗新手房
900	9002	龙虎斗初级房
900	9003	龙虎斗中级房
900	9004	龙虎斗高级房
600	6001	21点新手房
600	6002	21点初级房
600	6003	21点中级房
600	6004	21点高级房
870	8701	通比牛牛新手房
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
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	斗地主新手房
610	6102	斗地主初级房
610	6103	斗地主中级房
610	6104	斗地主高级房
610	6105	斗地主至尊房
610	6106	斗地主王者房
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	幸运五张新手房
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
890	8901	看三张抢庄牛牛新手房
890	8902	看三张抢庄牛牛初级房
890	8903	看三张抢庄牛牛中级房
890	8904	看三张抢庄牛牛高级房
890	8905	看三张抢庄牛牛至尊房
890	8906	看三张抢庄牛牛王者房
910	9101	百家乐新手房
910	9102	百家乐初级房
910	9103	百家乐中级房
910	9104	百家乐高级房
930	9301	百人牛牛新手房

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
950	9501	红黑大战新手房
950	9502	红黑大战初级房
950	9503	红黑大战中级房
950	9504	红黑大战高级房
740	7400	二人麻将体验房
740	7401	二人麻将新手房
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
740	7405	二人麻将至尊房
920	9201	森林舞会新手房
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
510	5101	捕鱼大作战渔村港口
510	5102	捕鱼大作战傲来渔场
510	5103	捕鱼大作战东海龙宫
8150	81501	看四张抢庄牛牛新手房
8150	81502	看四张抢庄牛牛初级房
8150	81503	看四张抢庄牛牛中级房
8150	81504	看四张抢庄牛牛高级房
8150	81505	看四张抢庄牛牛至尊房
8150	81506	看四张抢庄牛牛王者房
8180	81801	宝石消消乐
8120	81201	血战到底新手房
8120	81202	血战到底初级房
8120	81203	血战到底中级房
8120	81204	血战到底高级房
8120	81205	血战到底至尊房
8120	81206	血战到底王者房
8160	81601	癞子牛牛新手房
8160	81602	癞子牛牛初级房
8160	81603	癞子牛牛中级房
8160	81604	癞子牛牛高级房
8160	81605	癞子牛牛至尊房
8160	81606	癞子牛牛王者房
8210	82101	搏一搏
8130	81301	跑得快新手房
8130	81302	跑得快初级房
8130	81303	跑得快中级房

8130	81304	跑得快高级房
8130	81305	跑得快至尊房
8130	81306	跑得快王者房
8190	81901	万人推筒子新手房
8190	81902	万人推筒子初级房
8190	81903	万人推筒子中级房
8190	81904	万人推筒子高级房
8200	82001	抢庄选三张，三公场新手房
8200	82002	抢庄选三张，三公场初级房
8200	82003	抢庄选三张，三公场中级房
8200	82004	抢庄选三张，三公场高级房
8200	82005	抢庄选三张，三公场至尊房
8200	82006	抢庄选三张，三公场王者房
8200	82007	抢庄选三张，金场新手房
8200	82008	抢庄选三张，金场初级房
8200	82009	抢庄选三张，金场中级房
8200	82010	抢庄选三张，金场高级房
8200	82011	抢庄选三张，金场至尊房
8200	82012	抢庄选三张，金场王者房
8220	82201	抢红包 20 元房
8220	82202	抢红包 100 元房
8220	82203	抢红包 500 元房
8220	82204	抢红包 3000 元房
8220	82205	抢红包 15000 元房
8220	82206	抢红包 60000 元房
8230	82301	百万红包
940	9401	金鲨银鲨体验房
940	9402	金鲨银鲨初级房
940	9403	金鲨银鲨中级房
940	9404	金鲨银鲨高级房
8260	82601	头号玩家新手房
8260	82602	头号玩家初级房
8260	82603	头号玩家中级房
8260	82604	头号玩家高级房
8260	82605	头号玩家至尊房
8260	82606	头号玩家王者房
8270	82701	欢乐炸金花新手房
8270	82702	欢乐炸金花初级房
8270	82703	欢乐炸金花中级房
8270	82704	欢乐炸金花高级房
8270	82705	欢乐炸金花至尊房
8270	82706	欢乐炸金花王者房
8280	82801	好友包房抢庄牛牛

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 10 秒)
44	订单正在处理中
999	请求失败
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 0709292a0000000000000000252b00000211104281d181a
- 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：0709292a0000000000000000252b00000211104281d181a 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

4.4.6 龙虎斗

- 如：值为 161c01
- 第一位是花色，第二位数是牌值，一二号位组合形成龙的开牌
- 第三位是花色，第四位数是牌值，三四号位组合形成虎的开牌
- 第五位开始，每 2 位表示一个开奖点（开奖点数量是动态的）
- 字符与花色对应关系、字符与牌值对应关系同德州扑克
- 字符与开奖点对应关系如下表：

字符	开奖点
01	龙
02	虎
03	和

- 例：
值为：161c011 表示：龙开牌♠6，虎开牌♠Q，本局龙获胜

4.4.7 21 点

- 如：值为 02d1317, 13d062a, 2032703, 323253d-333b|41c29|5393b
- 每个逗号内或者竖线内第一位表示玩家座位号，后面每两位表示一张扑克花色和点数。-连接符表示玩家在该座位上进行了分牌，后面每两位表示一张扑克花色和点数。|表示逗号内的第一个座位号的玩家在某个位置上进行了下注
- 第一位是 0 时表示庄家
- 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：02d1317, 13d062a, 2032703, 323253d-233b|41c29|5393b 表示：庄家牌♥K♠3♠7，一号位牌♠K♦6♥10，二号位牌♦3♥7♦3，三号位进行了分牌：第一墩的牌♥3♥5♠K，第二墩的牌♥3♠J；三号位在四号空位上进行了下注，四号位的牌为：♠Q♥9 三号位在五号空位上也进行了下注，五号位的牌为：♠9♠J

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

4.4.10 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

4.4.11 斗地主

- 如：值为
3611323d092505041c0b222d2414390c29420a16061901151a313a0d2b08272a02073537341
726182c38231333033b431d3c1b2112281
- 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

4.4.12 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

4.4.13 幸运五张

- 如：值为 3611323d093611323d090
- 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 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

4.4.14 射龙门

- 如：值为 3611320
- 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 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）

4.4.15 看三张抢庄牛牛

- 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 张依次为追加的明牌和暗牌

4.4.16 百家乐

- 如：值为 2a23332a1c041
- 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：

下注点	字符
庄	2
闲	1
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 1 对应闲胜

4.4.17 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

4.4.18 红黑大战

- 如：值为 37241409390413
- 1~6 位是红方牌，7~12 位是黑方牌，后面是开奖位置
- 字符与花色对应关系、字符与牌值对应关系同德州扑克
- 一个开奖位置占一位，开奖个数最多两个
- 开奖位置与字符对应关系如下表：

开奖位置	字符
黑	1
红	2
幸运一击	3

- 则此局：
红方牌：♠7♥4♠4；黑方牌：♦9♠9♦4；胜利点：黑方、幸运一击

4.4.19 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、西风、中、中、中、菊；没有庄家

4.4.20 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。

4.4.21 捕鱼大作战

- 捕鱼大作战不需要解析 CardValue
- 需要查看对局详情可以查看对局详情解读

4.4.22 血战到底

- 如：值为
0202121313141415080808171717, 101023242525262727272711111111, 0102030404050607070809192021, 1314151517212122222161616, 3
- 第一个逗号前是 1 号位本局结算时牌，第二个逗号前是 2 号位本局结算时的牌，第三个逗号前是 3 号位本局结算时的牌，第四个逗号前是 4 号位本局结算时的牌，第四个逗号后表示庄家的座位号
- 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
01	一万	10	一条	19	一筒
02	二万	11	二条	20	二筒
03	三万	12	三条	21	三筒
04	四万	13	四条	22	四筒
05	五万	14	五条	23	五筒
06	六万	15	六条	24	六筒
07	七万	16	七条	25	七筒
08	八万	17	八条	26	八筒
09	九万	18	九条	27	九筒

- 则本局结束，
1 号位玩家牌为：二万、二万、三条、四条、四条、五条、五条、六条、八万、八万、八万、八条、八条、八条；

2 号位玩家牌为：一条、一条、五筒、六筒、七筒、七筒、八筒、九筒、九筒、九筒、九筒、二条、二条、二条、二条；

3 号位玩家牌为：一万、二万、三万、四万、四万、五万、六万、七万、七万、八万、九万、一筒、二筒、三筒；

4 号位玩家牌为：四条、五条、六条、六条、八条、三筒、三筒、四筒、四筒、四筒、七条、七条、七条；

庄家 3 号位。

4.4.23 看四张抢庄牛牛

- 解析规则同抢庄牛牛
- 5 张牌中前 4 张表示开局发的 4 张明牌，最后 1 张为追加的暗牌

4.4.24 宝石消消乐

- 如，值为：
01010201021301000000000001000000
- 总共 32 位，每两位为一组，依次表示 16 种宝石本局的消除数量
- 位数与宝石的对应关系如下：

位数	宝石
1~2	玛瑙
3~4	翡翠
5~6	珍珠
7~8	猫眼石
9~10	祖母绿
11~12	蓝宝石
13~14	红宝石
15~16	钻石
17~18	预留宝石 1
19~20	预留宝石 2
21~22	炸弹
23~24	旋转
24~26	闪电（横）
27~28	闪电（竖）
29~30	闪电（十字）
31~32	闪电（同色）

- 则本局结束：
玩家消除玛瑙 1 个、翡翠 1 个、珍珠 2 个、猫眼石 1 个、祖母绿 2 个、蓝宝石 13 个、红宝石 1 个、钻石 0 个、炸弹 0 个、闪电（横）1 个、闪电（竖）0 个、闪电（十字）0 个、闪电（同色）0 个

4.4.25 癞子牛牛

- 如：值为 19393525044141431a071d2d4133082c22112841413b3d0c013641411
- 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 14 位为一组，依次表示 1-4 号位的 5 张手牌、1 张小王变化的牌、1 张大王变化的牌
- 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（41 表示空）
- 例：值为 19393525044141431a071d2d4133082c22112841413b3d0c013641411
 1 号位：♠9 ♠9 ♠5 ♥5 ♦4 空 空
 2 号位：大王 ♠10 ♦7 ♠K ♥K 空 ♠3
 3 号位：♦8 ♥Q ♥2 ♠A ♥8 空 空
 4 号位：♠J ♠K ♦Q ♦A ♠6 空 空
 1 号位是庄家

4.4.26 搏一搏

- 如：值为 publ: “4”
- 字段规则里的数值为用户中奖的倍数
- 倍数关系如下：

数值	倍数
0	谢谢参与
1.2	1.2
1.5	1.5
2	2
4	4
5	5

- 例：值为 publ: “4”
- 此用户搏一搏中奖为 4 倍
- 需要查看对局详情可以查看对局详情解读

4.4.27 跑得快

- 如：值为
- 011121331827062435293a3b0d2d3d1d1b2b2a03230a2c0c3c1c17370715052532362628380b3404131416081a390919
- 将长度为 ($3 \times 32 =$) 96 的 牌值原始序列均分成三组
- 如 011121331827062435293a3b0d2d3d1d 为 01 11 21 33 18 27 06 24 35 29 3a 3b 0d 2d 3d 1d
- 如 1b2b2a03230a2c0c3c1c173707150525 为 1b 2b 2a 03 23 0a 2c 0c 3c 1c 17 37 07 15 05 25
- 如 32362628380b3404131416081a390919 为 32 36 26 28 38 0b 34 04 13 14 16 08 1a 39 09 19
- 每个扑克牌数字由高字节的花色和低字节的牌值构成：

- 对于高字节： 0 -->♦; 1 -->♣; 2 -->♥; 3 -->♠
- 对于低字节： 为该牌值的十六进制表示， 如 2 -->2; b -->11; d -->13;
- 如 2a -->♥10
- 如：

字符	牌值	字符	牌值
01	♦A	35	♠5
11	♣A	29	♥9
21	♥A	3a	♠T
33	♠3	3b	♠J
18	♣8	0d	♦K
27	♥7	2d	♥K
06	♦6	3d	♠K
24	♥4	1d	♣K

- 如：值为
- 011121331827062435293a3b0d2d3d1d1b2b2a03230a2c0c3c1c17370715052532362628380b3404131416081a390919
- 三个玩家手牌情况将是：
- 1 号位玩家手牌： ♦A ♣A ♥A ♠3 ♣8 ♥7 ♦6 ♥4 ♠5 ♥9 ♠T
♠J ♦K ♥K ♠K ♣K
- 2 号位玩家手牌： ♣J ♥J ♥T ♦3 ♥3 ♦T ♥Q ♦Q ♠Q ♣Q ♣7
♠7 ♦7 ♣5 ♦5 ♥5
- 3 号位玩家手牌： ♠2 ♠6 ♥6 ♥8 ♠8 ♦J ♠4 ♦4 ♣3 ♣4 ♣6
♦8 ♣T ♠9 ♦9 ♣9
- 拥有♠3的玩家即是首先出牌者，所以是 1 号位玩家先出牌。

4.4.28 万人推筒子

- 如：值为 0405040502020103,09091104,1110111
- 字段规则第一个逗号之前是手牌 4 位表示一个玩家的手牌，手牌的顺序是上门，天门，下门，庄家，两位表示一张牌，白板用 10 表示，所以上门的手牌是 4 筒，5 筒， 以此类推
- 第二个逗号之前表示玩家手牌牌型，两位表示一个玩家的牌型，牌型顺序对应着手牌顺序上门，天门，下门，庄家，00-09 表示点数，10 表示二八杠牌型，11 表示豹子牌型
- 最后一组数据表示最后的结果，7 位结果顺序是，上门，天门，下门，庄家，上角，桥，下角，数值 0 表示输，1 表示赢，2 表示和，对应的是结果是闲家对庄家的结果，庄家位的结果是根据庄家最后的输赢来表示，庄家赢了用 1 表示，输了用 0 表示，和用 2 表示
- 例：值为 0405040502020103,09091104,1110111
 上门手牌:4 筒、5 筒 牌型：9 点
 天门手牌:4 筒、5 筒 牌型：9 点
 下门手牌:2 筒、2 筒 牌型：豹子
 庄家手牌:1 筒、3 筒 牌型：4 点
- 结果:上门赢、天门赢。下门赢、庄家输、上角赢、桥赢、下角赢

- 需要查看对局详情可以查看对局详情解读

4.4.29 抢庄选三张

- 如：值为 1939352504, 431a071d2d, 082c221128, 3b3d0c0136, 1
- 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
- 一个逗号分割一个玩家的手牌
- 最后一个逗号后面那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：金场，值为 1939352504, 331a071d2d, 082c221128, 3b3d0c0136, 1
 - 1 号位：♠9 ♠9 ♠5 ♥5 ♦4
 - 2 号位：♠3 ♠10 ♦7 ♠K ♥K
 - 3 号位：♦8 ♥Q ♥2 ♠A ♥8
 - 4 号位：♠J ♠K ♦Q ♦A ♠6
 - 1 号位是庄家
- 例：三公场，值为 19393525, 331a071d, 082c2211, 3b3d0c01, 1
 - 1 号位：♠9 ♠9 ♠5 ♥5
 - 2 号位：♠3 ♠10 ♦7 ♠K
 - 3 号位：♦8 ♥Q ♥2 ♠A
 - 4 号位：♠J ♠K ♦Q ♦A
 - 1 号位是庄家
- 需要查看对局详情可以查看对局详情解读

4.4.30 抢红包

- 抢红包不需要解析 CardValue
- 需要查看对局详情可以查看对局详情解读

4.4.31 百万红包

- 如：值为 pub1: “4”
- 字段规则里的数值为用户中间的倍数
- 倍数关系如下

数值	倍数
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
8	8
10	10

- 例：值为 pub1: “4”

- 此用户百万红包中奖为 4 倍
- 需要查看对局详情可以查看对局详情解读

4.4.32 金鲨银鲨

- 如：值为 0412
- 字段前两位是中奖的下注点序号：

01	燕子
02	鸽子
03	孔雀
04	老鹰
05	兔子
06	猴子
07	熊猫
08	狮子
09	银鲨
10	金鲨

- 后两位数字为赔率，12 表示赔率是 12 倍
- 例：值为 0412
则开奖结果为：04 老鹰 12 中奖 12 倍
- 需要查看对局详情可以查看对局详情解读

4.4.33 好友包房

- 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
- 需要查看对局详情可以查看对局详情解读

4.4.34 欢乐炸金花

- 如：值为 1118371b1a25000000000000d3a381
- 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：1118371b1a25000000000000d3a381 表示：
 - 1 号位玩家手牌♠A ♠8 ♠7;
 - 2 号位玩家手牌♠J ♠T ♥5;
 - 3 号位没有玩家;
 - 4 号位没有玩家;
 - 5 号位玩家手牌♦K ♠T ♠8;
 - 1 号位的玩家是赢家
- 需要查看对局详情可以查看对局详情解读

4.4.35 头号玩家

- 如：值为
 - 2a16043c1b0d00000000191a2b260738000000003d032c24253600000000051432021308000000001c28332711120000000001
- 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 20 位为一个玩家的手牌, 前 12 位表示 6 张牌
- 最后 1 位为备用字段
- 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
 - 2a16043c1b0d00000000191a2b260738000000003d032c24253600000000051432021308000000001c28332711120000000001
 - 1 号位: ♥10 ♠6 ♦4 ♠Q ♠J ♦K
 - 2 号位: ♠9 ♠10 ♥J ♥6 ♦7 ♠8
 - 3 号位: ♠K ♦3 ♥Q ♥4 ♥5 ♠6
 - 4 号位: ♦5 ♠4 ♠2 ♦2 ♠3 ♦8
 - 5 号位: ♠Q ♥8 ♠3 ♥7 ♠A ♠2
 - 最后一位: 1 为备用字段

4.5 游戏币兑换比例

- 货币兑换游戏币比例见下表, 如 1 澳元=5 游戏币
- 使用对应货币的代理的用户只能在此币种国家登入

币种	简写	兑换游戏币比例
澳元	AUD	5
文莱元	BND	4
加拿大元	CAD	5
瑞士法郎	CHF	6
人民币	CNY	1
欧元	EUR	7
英镑	GBP	8
印度卢比	INR	0.05
韩元	KRW	0.005
缅元	MMK	0.004

马币	MYR	1
罗威克朗	NOK	0.5
新西兰元	NZD	4
菲律宾比索	PHP	0.1
印尼盾	IDR	0.0005
新加坡元	SGD	5
瑞典克朗	SEK	0.5
泰铢	THB	0.2
美元	USD	6
越南盾	VND	0.0002
日元	JPY	0.05
南非兰特	ZAR	0.5
津巴布韦元	ZWD	0.01

4.6 非必要接口

4.6.1 主动通知代理用户可下分

描述

此接口用来主动通知代理玩家已经离线且游戏结束，可以进行下分了

通常代理不需要用到此接口，需要用到时请先提供我们回调通知接口地址

接口 URL

http://<server>/channelHandle?timestamp=XX¶m=XX&key=XX

参数

接口: channelHandle			
示例 URL: http://api.leg668.com:189/channelHandle?timestamp=1488790714058¶m=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=11&account=111111) s: 操作子类型:11 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":{"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）

4.6.2 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

http://<server>/channelHandle?agent=XX×tamp=XX¶m=XX&key=XX

参数

接口: channelHandle			
示例 URL: http://api.leg668.com/channelHandle?agent=10001×tamp=1488790714058¶m=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 Encrypt. MD5(agent+timestamp+MD5Key);	String	Y

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）

4.6.3 查询代理余额

描述

此接口用以查询代理余额

通常代理不需要用到此接口，代理余额可以直接在我方后台查看

接口 URL

http://<server>/channelHandle?agent=XX×tamp=XX¶m=XX&key=XX

参数

接口: channelHandle			
示例 URL: http://api.leg668.com/channelHandle?agent=10001×tamp=1488790714058¶m=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

4.6.4 对局详情解读（不建议使用）

➤ 此 3 接口主要用以对玩家对局详情解读，通常代理不需要用到此接口

➤ **对局详情可以直接在我方后台查看**

4.6.4.1 获取游戏对局详情 ID

描述

此接口用以获取游戏注单，注单内包含此局对局详情 ID

接口 URL

http://<server>/getRecordHandle?agent=XX×tamp=XX¶m=XX&key=XX

参数

接口: getRecordHandle			
http://api.leg668.com:189/channelHandle?agent=10001×tamp=1488803043759¶m=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=9&startTime=1488781836949 &endTime=1488781836949) s: 操作子类型:9 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": 109,
  "m": "/getRecordHandle",
  "d": {
    "list": {
      "GameID": [062036007452964330-255],
      "Accounts": ["test"],
      "ServerID": [3602],
      "KindID": [620],
      "TableID": [1],
      "ChairID": [3],
      "UserCount": [2],
      "CardValue": [0709292a000000000000000000252b0000211104281d181a],
      "CellScore": [0],
      "AllBet": [0],
      "Profit": [800],
      "Revenue": [0],
      "GameStartTime": [" 2017-04-21 14:41:25"],
      "GameEndTime": [" 2017-04-21 14:45:25"],
      "ChannelID": [10001],
      "CreateTime": [" 2017-04-21"]
    }
  }
}
```

12:41:25"}}, "count":13, "code":0, "serverStartTime":"2017-03-27 13:00:00", "serverEndTime":"2017-03-27 15:00:00", "RecordID":[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）
count	Int	返回列表行数
list	Object	数据列表
serverStartTime	String	数据拉取开始时间
serverEndTime	String	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 (20)	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
RecordID	Int	游戏对局详情 ID

4.6.4.2 查询对局详情

描述

此接口用来获取游戏单局对局详情（请勿循环拉取，只支持单局）

接口 URL

http://<server>/ [getRecordHandle](#)?agent=XX×tamp=XX¶m=XX&key=XX

参数

接口: [getRecordHandle](#)

http://api.leg668.com:189/channelHandle?agent=10001×tamp=1488803043759¶m=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=10&kindID=620&recordID=1&account=demo) s: 操作子类型:10 account: 对局日志中的玩家账号 kindID: 游戏 ID recordID: 游戏对局详情的 ID DESKey: 平台提供	String	Y
key	Md5 校验字符串 Encrypt. MD5(agent+timestamp+MD5Key);	String	Y

返回

<p>示例:</p> <pre>{ "m": "/getRecordHandle", "s": 110, "d": { "code": 0, "data": "[{ \"bet\": 0, \"ty\": 2, \"time\": 6, \"pos\": 1 }, { \"bet\": 45, \"ty\": 2, \"time\": 6, \"pos\": 3 }, { \"bet\": 0, \"ty\": 2, \"time\": 6, \"pos\": 4 }, { \"bet\": 50, \"ty\": 2, \"time\": 7, \"pos\": 2 }, { \"bet\": 3200, \"ty\": 4, \"time\": 14, \"pos\": 4 }, { \"bet\": 24000, \"ty\": 4, \"time\": 15, \"pos\": 3 }, { \"bet\": 16000, \"ty\": 4, \"time\": 15, \"pos\": 1 }]\r\n\r\n二八杠中级房, 底分 20.00\r\n玩家账号 21002_test614, 座位号 1\r\nn1 号位, 携带金额 380.00\r\nn2 号位, 携带金额 1008.73\r\nn3 号位, 携带金额 904.51\r\nn4 号位, 携带金额 2188.26\r\nn1 号位, 开局第 6 秒, 不抢庄\r\nn3 号位, 开局第 6 秒, 抢庄, 抢庄倍数 45\r\nn4 号位, 开局第 6 秒, 不抢庄\r\nn2 号位, 开局第 7 秒, 抢庄, 抢庄倍数 50\r\nn 开局第 7 秒, 庄家椅子号 2, 庄家可承受的总倍数 50\r\nn4 号位, 开局第 14 秒, 下注, 下注分数 320.00\r\nn3 号位, 开局第 15 秒, 下注, 下注分数 240.00\r\nn1 号位, 开局第 15 秒, 下注, 下注分数 160.00\r\nn1 号位, 闲, 本局输赢分数 -160.00, 牌值 7, 3, 下注分数 160.00\r\nn2 号位, 庄, 本局输赢分数 228.00, 牌值 10, 5, 下注分数 720.00\r\nn3 号位, 闲, 本局输赢分数 228.00, 牌值 10, 7, 下注分数 240.00\r\nn4 号位, 闲, 本局输赢分数 -320.00, 牌值 9, 1, 下注分数 320.00\r\n\r\n\r\n"] } }</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
code	Int	错误码（查看附录说明）
data	Nvarchar(1000)	对局详情文本

4.6.4.3 查询百人类游戏投注点详情列表

描述

此接口用来获取百人类游戏投注点详情列表（请勿循环拉取，只支持单局）

接口 URL

http://<server>/ **getRecordHandle**?agent=XX×tamp=XX¶m=XX&key=XX

参数

接口: getRecordHandle			
http://api.leg668.com:189/channelHandle?agent=10001×tamp=1488803043759¶m=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=13&kindID=900&recordID=1&account=demo) s: 操作子类型:13 account: 对局日志中的玩家账号 kindID: 游戏 ID recordID: 游戏对局详情的 ID 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":"/getRecordHandle","s":113,"d":{"code":0,"data":{"1":6}}}		
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）
data	Nvarchar(1000)	游戏投注点详情列表

4.6.5 输赢排行获取（不建议使用）

描述

此接口用以按天获取玩家输赢排行

通常代理不需要用到此文档，玩家输赢排行可以直接在我方后台查看

接口 URL

http://<server>/ **getRecordHandle**?agent=XX×tamp=XX¶m=XX&key=XX

参数

接口: getRecordHandle			
http://api.leg668.com:189/channelHandle?agent=10001×tamp=1488803043759¶m=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=12&dayTime=2018-04-23) s: 操作子类型:12 dayTime: 当天的时间 格式:YYYY-MM-DD)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>{ "m": "/getRecordHandle", "s": 112, "d": { "code": 0, "start": "2018-04-23 00:00:00", "end": "2018-04-23 23:59:59", "list": { "Accounts": ["10170_user#1"], "TotalGames": [1], "ValidBet": [2000], "DeductGold": [0], "ProfitGold": [-2000] } } }</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
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
list 数据列表返回值对应		
字段值	数据类型	描述
Accounts	Nvarchar (50)	玩家帐号列表
TotalGames	Int	游戏局数列表
ValidBet	Floa	有效投注列表
DeductGold	Floa	抽水列表

ProfitGold	Floa	输赢列表
------------	------	------

4.6.6 查询订单接口冗余版本（不建议使用）

描述

此接口用来获取游戏对局注单，限制条件同 3.2.5

通常代理不需要用到此文档，查询订单文档 3.2.5 提供的接口就够用

此接口在 3.2.5 的基础上增加了初始分数字段

接口 URL

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

参数

接口: getRecordHandle			
https://api.leg668.com:189/getRecordHandle?agent=10001×tamp=1488803043759¶m=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=16 &startTime=1488781836949&endTime=1488781836949) s: 操作子类型: 16 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: <pre>{ "s": 116, "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], "CurScore": [1000], "Profit": [760], "Revenue": [40], "GameStartTime": [" 2017-04-21 14:41:25"], "GameEndTime": [" 2017-04-21 14:45:25"], "ChannelID": [10001], "count": 1, "code": 0, "serverStartTime": "2017-03-27 13:00:00", "serverEndTime": "2017-03-27 15:00:00" } } }</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
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
serverStartTime	String	数据拉取开始时间
serverEndTime	String	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
CurScore	Float	初始分数（游戏开始前的总分数）
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

4.6.7 查询可下分（不建议使用）

描述

此接口用来查询玩家的可下分余额

一般情况直接使用 3.2.2 接口即可，3.2.2 包含了可下分、总分、玩家状态

接口 URL

http://<server>/channelHandle?agent=XX×tamp=XX¶m=XX&key=XX

参数

接口：channelHandle
示例 URL： http://api.leg668.com/channelHandle?agent=10001×tamp=1488790714058¶m=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=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
code	Int	错误码（查看附录说明）

4.6.8 查询玩家在线状态（不建议使用）

描述

此接口用来查询玩家是否在线

一般情况直接使用 3.2.2 接口即可，3.2.2 包含了可下分、总分、玩家状态

接口 URL

http://<server>/channelHandle?agent=XX×tamp=XX¶m=XX&key=XX

参数

接口: channelHandle			
http://api.leg668.com/channelHandle?agent=10001×tamp=1488803043759¶m=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=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)

4.6.9 同桌玩家查询接口 (不建议使用)

描述

此接口用来获取同桌玩家的链接

接口 URL

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

参数

接口: getRecordHandle			
https://api.leg668.com/channelHandle?agent=10001×tamp=1488803043759¶m=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=17&id=3080&gameid=600&accounts=70022_alice&gameuserno=50-1540798352-18944343-2") s: 操作子类型: 17	String	Y

	id: 注单里面 recordid 的值 gameid: 注单里面的 kindid accounts: 注单里面的玩家账号 gameuserno: 注单里面的牌局编号		
key	Md5 校验字符串 Encrypt. MD5(agent+timestamp+MD5Key);	String	Y

返回

示例:

```
{ "m": "/getRecordHandle", "s": 117, "d": { "code": 0, "sametableusersURL": "http://api.leg668.com/APIQuery/sameTable?params=bNZTpKXC0gmCjgkfa4v1Rzpe0wnn8m%2FgQE6rsp%2B7SgSFeK3sGzhr6Lx%2Bdh6z2ECgE84jd1JdCLtAkWsOKphSdQd871a1Fd5PyvhfjcV1%2F%2Fw%3D" } }
```

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）
sametableusersURL	String	同桌玩家的链接

4.6.10 查询订单接口分类版本（不建议使用）

描述

此接口用来获取游戏对局订单，限制条件同 3.2.5

通常代理不需要用到此文档，查询订单文档 3.2.5 提供的接口就够用

此接口在 3.2.5 的基础上增加了初始分数字段、游戏种类字段、RecordId 字段

接口 URL

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

参数

接口: getRecordHandle			
https://api.leg668.com:189/getRecordHandle?agent=10001×tamp=1488803043759¶m=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=20&startTime=1488781836949&endTime=1488781836949)	String	Y

	s: 操作子类型: 20 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		
key	Md5 校验字符串 Encrypt. MD5(agent+timestamp+MD5Key);	String	Y

返回

示例:

```
{
  "s": 120,
  "m": "/getRecordHandle",
  "d": {
    "list": {
      "GameID": [062036007452964330-255],
      "Accounts": ["test"],
      "ServerID": [3602],
      "KindID": [620],
      "gameType": [1],
      "TableID": [1],
      "ChairID": [3],
      "UserCount": [2],
      "CardValue": [0709292a0000000000000000252b0000211104281d181a],
      "CellScore": [800],
      "AllBet": [800],
      "CurScore": [1000],
      "Profit": [760],
      "Revenue": [40],
      "GameStartTime": [" 2017-04-21 14:41:25"],
      "GameEndTime": [" 2017-04-21 14:45:25"],
      "ChannelID": [10001],
      "count": 1,
      "code": 0,
      "serverStartTime": "2017-03-27 13:00:00",
      "serverEndTime": "2017-03-27 15:00:00",
      "RecordID": [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)
count	Int	返回列表行数
list	Object	数据列表
serverStartTime	String	数据拉取开始时间
serverEndTime	String	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)
gameType	Int	游戏种类 (1=棋牌游戏、2=捕鱼游戏、3=电子游戏)
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
CurScore	Float	初始分数（游戏开始前的总分数）
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
RecordID	Int	游戏对局详情 ID

4.6.11 查询玩家今日流水（不建议使用）

描述

此接口用来查询单个玩家今日输赢、注单量、有效投注

一般情下代理通过拉回所有用户的注单，可以统计到每个用户流水，不需用此接口查询

接口 URL

http://<server>/channelHandle?agent=XX×tamp=XX¶m=XX&key=XX

参数

接口: channelHandle			
示例 URL: http://api.leg668.com/channelHandle?agent=10001×tamp=1488790714058¶m=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=21&account=111111) s: 操作子类型: 21 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":121,"m":"/channelHandle","d":{"accounts":legnb,"validBet":668668668,"profitGold":888666233,"num":233,"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
accounts	String	会员账号
validBet	String	有效投注
profitGold	String	输赢
num	Int	注单量
code	Int	错误码（查看附录说明）

4.6.12 查询对局详情链接接口

描述

此接口用来获取返回对局详情的链接

接口URL

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

参数

接口：getRecordHandle			
https://api.leg668.com:190/getRecordHandle?agent=85412&timestamp=1499903043759&param=40q38C3kRzEU9%2Be2pqdUNwa7nIbBcWGpFRQjxYboxJ37cEUpZ0P3wND7jBmzQ7Do&key=378c50baaf465482ee09e704ad8ad3			
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=19&gameuserno=50-1562858758-1007419763-2 &id=487&account=10001_1176688 test215&serverID=1008") s: 操作子类型:19 gameuserno: 注单里面的牌局编号 id: 游戏对局详情ID serverID: 房间ID account: 玩家账号, 必须包含代理编号	String	Y
key	Md5 校验字符串 Encrypt. MD5(agent+timestamp+MD5Key);	String	Y

返回

示例:

```
{ "m": "/getRecordHandle", "s": 117, "d": { "code": 0, "gameLogURL": "http://api.leg668.com:9001/APIQuery/gameLogUr?lparams=bNZTpkXC0gmCjgkfa4v1Rzpe0wwn8m%2FgQE6rsp%2B7SgSFeK3sGzhr6Lx%2Bdh6z2ECgE84jd1JdCLtAkWs0KphSdQd871a1Fd5PyvhfjcV1%2F%2Fw%3D"} }
```

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）
gameLogURL	String	对局详情的链接

4.6.13 无阻塞上分接口（不建议使用）

描述

此接口用来为账号上分（**该接口不会创建账号。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×tamp=XX¶m=XX&key=XX>

参数示例

接口: channelHandle

示例URL:

<https://<server>/channelHandle?agent=10001×tamp=1488791553051¶m=nS42zzqT3fHQLBEfbB4ok2c1M0pzIzy4VWru%2Fsv3jao88cUlrENQTXz6pAeS3I2F8SI5db8tTG20%0D%0AWQDY9LQPMW9Xfy%2F1boz0REbE957bAvk%3D&key=8aeef9ff9b32f5f746ca663e8676a412>

字段名	描述	数据类型	是否必须
timestamp	时间戳 (Unix 时间戳带上毫秒), 获取当前时间 (1488781836949)	String	true
agent	代理编号	String	true
param	参数加密字符串param= (s=15&account=111111&money=1000&orderid=1000120191006143036949111111) s: 操作子类型:15 account: 会员帐号 money: 金额(上分的金额) orderid: 流水号 (格式: 代理编号	String	true

	+yyyyMMddHHmmssSSS+ account, 长度不能超过100字符串) Encrypt. AESEncrypt(param, DESKey); DESKey: 平台提供		
key	Md5 校验字符串 Encrypt. MD5 (agent+timestamp+ MD5Key)	String	true

返回

示例:

```
{ "s": 115, "m": "/channelHandle", "d": { "code": 0, "money": "1506.00" } }
```

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	错误码见附录说明
money	Float	上分后可下分金额

4.6.14 游戏分类统计查询接口（不建议使用）

注: 非必要接口可以给予个代理更广泛的支撑,但同时也会增加代理及开发商服务器负担,请各代理根据自身业务需求谨慎选择。

描述

此接口用来获取游戏分类统计的链接

接口 URL

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

参数

接口: getRecordHandle			
示例URL: https://serverName/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=61&dayTime=2019-09-20) s: 操作子类型: 61 dayTime: 日期 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": "/getRecordHandle",
  "s": 161,
  "d": {
    "code": 0,
    "start": "2019-09-20 00:00:00",
    "end": "2019-09-20 23:59:59",
    "data": [
      {
        "game_type": "棋牌类",
        "CellScore": 3028100,
        "WinGold": 2887980,
        "LostGold": 1360900,
        "Revenue": 60420,
        "WinNum": 28,
        "LostNum": 34
      },
      {
        "game_type": "电子游戏",
        "CellScore": 122000,
        "WinGold": 54000,
        "LostGold": 87600,
        "Revenue": 0,
        "WinNum": 4,
        "LostNum": 10
      }
    ]
  }
}
```

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	错误码见附录说明
start	String	开始时间
end	String	结束时间
data	Object	数据列表
data 数据列表返回值对应		
字段值		
game_type	string	游戏分类类型
CellScore	int	有效下注
WinGold	int	玩家赢分
LostGold	int	玩家输分
Revenue	int	抽水

WinNum	int	玩家赢的局数
LostNum	int	玩家输的局数

4.7 常见问题

4.7.1 乐游棋牌整体杀数是多少?不同类型游戏交收标准一致吗?

- 乐游平台无论棋牌类、电子类、捕鱼类都统一杀数在 0.025~0.03 之间浮动
- 杀数需要至少看 10~30 天的数据，不能因为单日单个用户而论
- 所有类型游戏结算标准和结算方式一致

4.7.2 杀数可以针对单个代理或者站点调整吗?

- 不行, 为了保障公平公正的游戏环境, 实现代理和我们长线双赢, 杀数不能调整

4.7.3 杀数值是怎么得到的?

- 乐游棋牌大部分游戏是站点用户真人对战, 我们只抽水盈利的 5%。比如 2 个客户都投入 100 元, A 赢了 B 输了, 则会抽取 A 盈利的 5%, $100 * 5\% = 5$, 杀数 = $5 / (100 + 100) = 0.025$
- 个别游戏不抽水, 是通过赔率来保障杀数, 比如龙虎、红黑大战。比如某游戏 A 点中奖率 48.5%, 赔率为 1:2, 则杀数 = $1 - 48.5\% * 2 / 1 = 0.03$
- 极端情况下, 比如站点人数太少, 玩家一直不能进行游戏, 会有真人陪玩, 不会影响代理收益

4.7.4 乐游棋牌有例行维护时间吗?

- 乐游不用进行例行维护, 我们如有维护会提前一天通知代理维护时间
- 如有临时紧急维护, 我们会在 skype 群告知

4.7.5 如何防止会员对刷和跨平台倒分?

- 乐游所有游戏有天然杀数 (参考 4.7.3), 可以保障会员刷分无利可图 (代理活动返点不要超过流水的 1.5% 最好), 从根本上防止了会员对刷
- 乐游每款游戏都有一套与之对应的完善且久经验证的匹配机制, 可以防止任何情况下会员跨平台倒分 (代理可以自行测试验证)