



CREATIVE GAMING

串接技术文件

第九章 设定投注额度与防止篡改游戏网址

第九章、设定投注额度与防止篡改游戏网址

一、用途

提供平台商设定投注额度的方法，以及防止玩家篡改游戏网址

二、参数表

原「登入验证回应内容」中，增设以下参数：

参数名称	说明	类型
channelId	渠道号	String
accountId	玩家唯一标识符(账号)，由英文字母和数字组成 (不分大小写)	String (127)
nickName	昵称 (将显示于游戏客户端左上角，以利辨识玩家身分)	String (127)
errorCode	错误代码	Number
gameType	游戏 gameType: 带入此值可防止玩家篡改游戏网址登入其他游戏 [空值不启用]	String (127)
betLevel	下注階級設定: 设定此玩家该次登入游戏的下注级别、金币价值、预设下注 [空值使用游戏预设]	String (127)
betLevel.bet	下注级别: 设定此玩家该次登入游戏的下注级别， 数字正整数、阵列型别、不可重复、 阵列长度 ≤ 10 、数值 ≤ 100 例:[1,3,5,99]	Array(≤ 10)
betLevel.coin	金币价值: (以 slot 为例) 设定此玩家该次登入游戏的金币价值， 数字正整数、阵列型别、不可重复、 阵列长度 ≤ 10 、数值 ≤ 1000 例:[2,8,77,589]	Array(≤ 10)
betLevel.default	预设选用下注级别与金币价值: 设定此玩家该次登入游戏的起始下注级别与金币价值， 数字正整数、阵列型别、阵列长度 $= 2$ ， 第 1 位为 betLevel.bet、第 2 位为 betLevel.coin， 必须为 betLevel.bet 与 betLevel.coin 阵列中的值 例:[3,8]	Array($= 2$)

注意：

1. betLevel.coin 在 Slot 游戏中比值为 **1:100**，在非 Slot 游戏中比值为 **1:1**
2. betLevel.coin 在非 Slot 游戏中仅能接受 **1** 个数值

三、範例說明

登入正确的响应内容为：

```
{
  "channelId": "66316",
  "accountId": "UserID000001",
  "nickName": "nickName",
  "errorCode": 0,
  "gameType": "Rich",
  "betLevel": {"bet": [1, 3, 5, 99], "coin": [2, 8, 77, 589], "default": [3, 8]}
}
```

老虎机游戏范例

游戏实际范例：[FortuneKing](#)

betLevel.bet[10,20,50,100,150,200]

betLevel.coin[1, 5, 10]

betLevel.default[50, 5]



(此图示为游戏原始设计)

总下注：

下注级别 X 金币价值 X 金币价值的比值 X 游戏基数 (此数值为游戏设计之固定值)

= 50 X 5 X 0.01 X 30

= 75.00

游戏实际范例：[DuoFuDuoCaiDancingDrum](#)

betLevel.bet[1, 2, 3, 5, 10]

betLevel.coin[1]

betLevel.default[1, 1]



(此图示为游戏原始设计)

总下注：

下注级别 X 金币价值 X 金币价值的比值 X 游戏基数 (此数值为游戏设计之固定值)

= 1 X 1 X 0.01 X 88

= 0.88

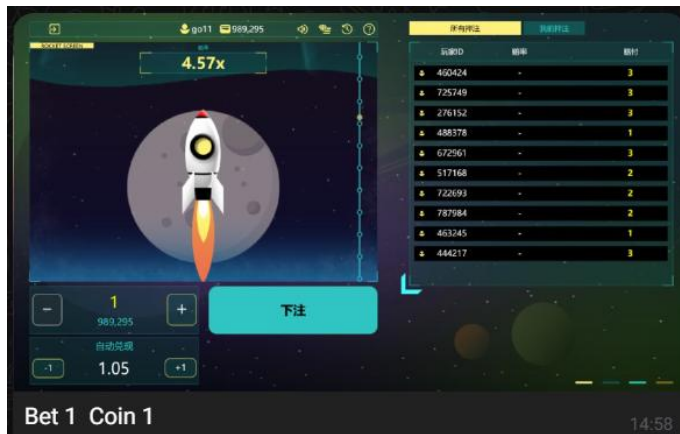
棋牌、小游戏范例

游戏实际范例：Astronaut

betLevel.bet[1, 2]

betLevel.coin[1]

betLevel.default[1, 1]



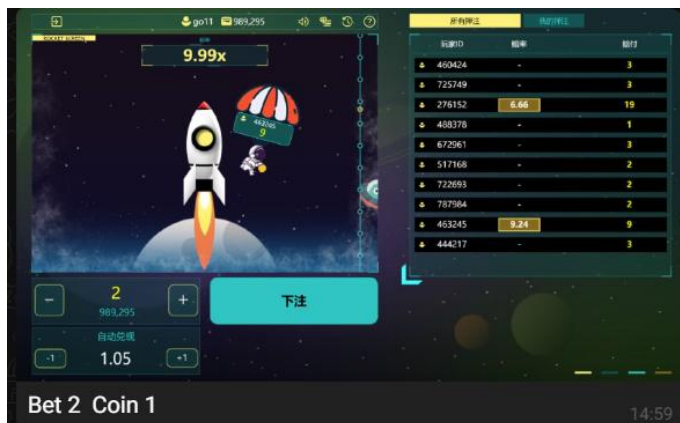
(此图示为游戏原始设计)

总下注：

下注级别 X 金币价值 X 金币价值的比值 X 游戏基数 (此数值为游戏设计之固定值)

$$= 1 \times 1 \times 1 \times 1$$

$$= 1.0$$



(此图示为游戏原始设计)

总下注：

下注级别 X 金币价值 X 金币价值的比值 X 游戏基数 (此数值为游戏设计之固定值)

$$= 2 \times 1 \times 1 \times 1$$

$$= 2$$