

# YGG 中心钱包游戏接口文档

## 目录

一、概览

二、概念

三、接口协议介绍

四、接口协议请求

五、运行游戏

六、**Jackpot**(奖金游戏)

七、典型集成方案

八、常见问题

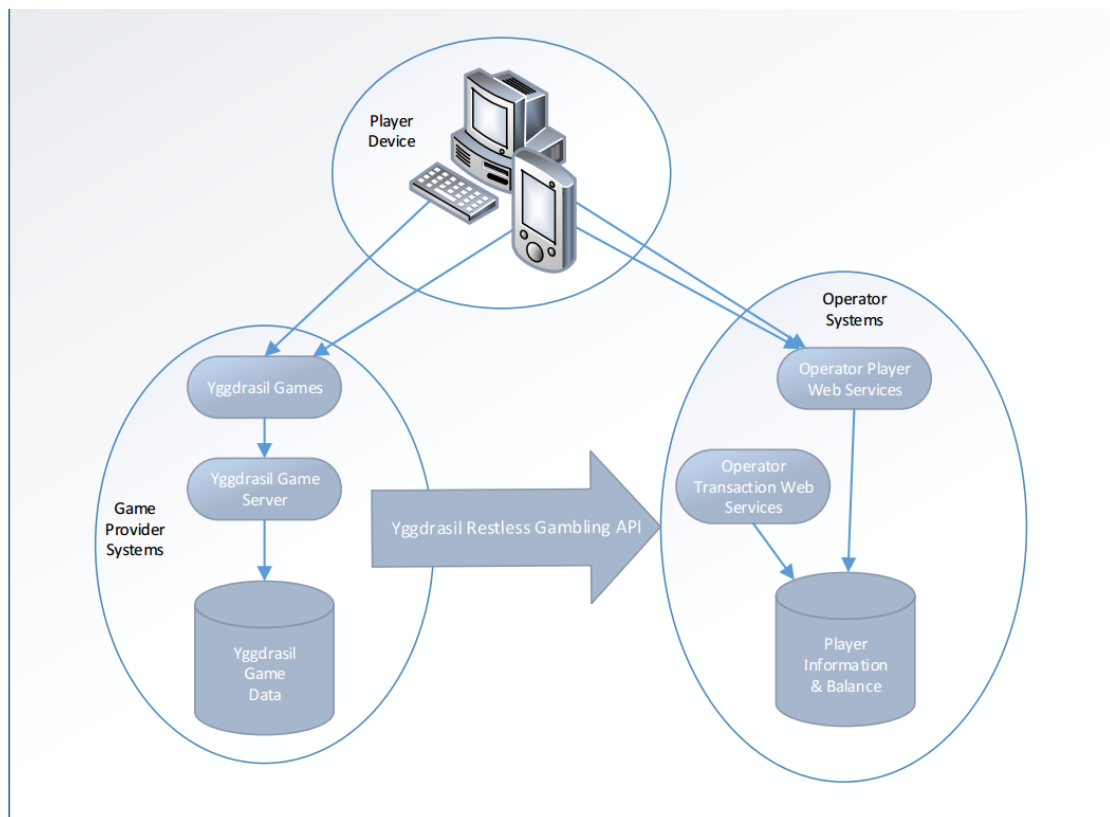
## 一、概览

### 1、本文档的目的

本文档的目的是描述如何把 **YGG** 游戏服务器及 **YGG** 的游戏集成到运营的系统。

本文档的读者期望是熟悉网络在线游戏系统架构的人员及相关开发人员。

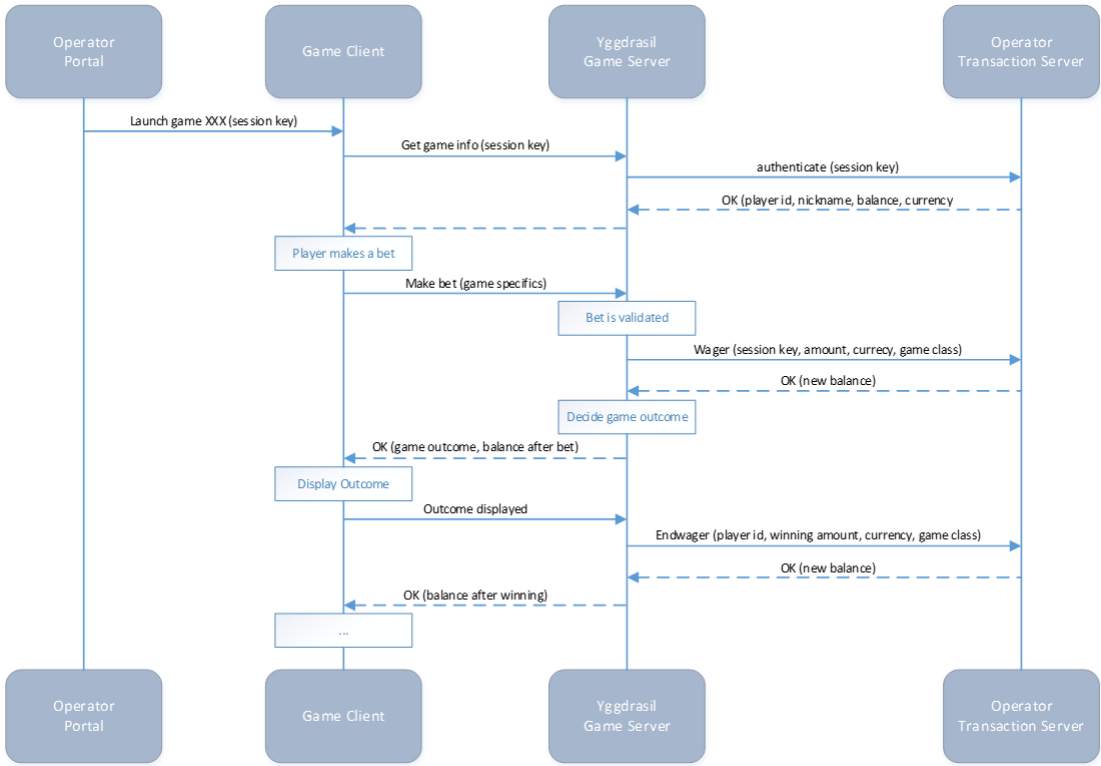
### 2、YGG 中心钱包接口在网络在线游戏中的角色



**YGG** 中心钱包游戏接口是一个基于 **URL** 和 **JSON** 的操作接口，用于将运营商的系统连接到 **YGG** 游戏服务器上并实时处理运营商玩家的数据，含创建玩家信息、投注数据等。

二、概念

1、正常游戏流程



1.1、运行及授权验证

当游戏玩家在运营商的网站点击进入游戏时，游戏开始。运营商网站向 YGG 服务器传递可以用于验证玩家登录的会话密钥，此会话密钥仅对当前播放的会话有效。

YGG 游戏服务器通过玩家信息链接 Restless 调用验证会话密钥，接收相关玩家的一些基本信息，如昵称、当前货币和当前余额等

可能的参数如下：

参数	参考值	默认值	限制	描述
key	160421121051050000			Session ID
currency	EUR,CNY...			用户货币
lang	en,sv,pl,zh...	en		用户语言
gameid	7301			游戏 ID,游戏平台商提

				供
org	Casino			运营商名称
channel	pc,mobile			
home	https://www.ddd.com		仅移动版	主页地址
fullscreen	yes,no	no	仅电脑版	全屏模式
reminderElapsed	30	0		Session 超时时间 ( 分钟 )
reminderInterval	100,40,0	60		检查频率
topOrg	CasinoGroup		仅为集团客户	集团名称
clientHistoryURL			仅为 UK/GiB 集成用	检查游戏历史链接
realityCheckBackURL				返回链接
redirectType	self, top	self		跳转类型
share	yes,no	yes		启用或者禁用社交功能
leaderboardRewatch	yes,no	yes		启用或者禁用观看功能
license	it,uk,ro,dk....		only for UK/RO/IT/DK/IT/SCH HOL/AGCC/CZ/ES integrations	在游戏客户端启用或者禁用特定许可证

## 1.2、开始投注

当玩家进行了下注，并且 YGG 游戏服务器已经验证成功，向运营商网站调用下注 URL，如果成功，则回复包含更新的玩家信息。

## 1.3、结束投注

当玩家游戏结束，并已经确定向玩家显示结果时，通过终端呼叫结束投注，

该投注通过运营商的交易系统操作玩家的钱包。

## 2、赌注

投注是由一个或者多个客户端结果的一系列投注，最后一个结果由客户端投注发送调用。通过共用的引用来识别同一个下注交易，此引用编号永远不会重复。

## 3、余额及可用的奖金

这里可能有两个余额返回给玩家，一个是实际余额，一个是奖金余额。

余额	说明
余额	玩家可以实际提取的金额。
可用奖金余额	玩家拥有的奖金金额，及可用于分类定义的特定游戏的金额

有些游戏可能会单独显示可用金额，但通常显示余额和适用奖金的总和。

投注系统不区分余额和奖金，运营商交易系统可以通过使用余额和奖金进行区分，并在投注时区分。

## 4、交易类别

每个游戏交易用游戏类别和可选的多个标签进行分类。

分类是一种分层体系，可以唯一地组织和识别所有 YGG 游戏。体系结构如下：

类别	示例	说明
----	----	----

Cat1	Casino	这种类别的游戏
Cat2	Slot	类别中包含这个类型
Cat3	Seasons	类型包含这个变量
Cat4	Four Seasons	游戏名称
Cat5	7323	游戏号码

这些字段的确切内容是游戏定义的一部分。这些字段由运营商务系统提供两种可选用途。运营商交易系统无需管理些数据。为了避免游戏或者已更改游戏的复杂部署 ,强烈建议运营商务系统接受所输入并动态增加所接收的不同组合的集合。

该结构的第一个目的是使运营商能够为不同的游戏或者游戏组实施不同的奖金和优惠 ,因些运营商交易系统可具有可用于所有彩票的奖金 ,但不能用于其他游戏。或者可以有一个试玩某个游戏的推广活动。

第二目的当然是使内在分类报表成为可能

### 4.1、游戏标签

每个事务可能还会发送多个标记 ,除非需要使用数据来创建报告 ,否则运营商可以忽略他们。

实际标签取决于游戏定义 ,下表是一个示例

标签组	示例	说明
GameNam	Seasons	游戏名称

e		
Model	M1	特别游戏模型设计参考
Channel	PC	来自那里游戏，电脑版/移动版

出于格式化的原因，作为标签组，可以发送最多九个标记参数，名为 tag1 到 tag9(例如：&tag1=GameName.Seansons)

## 5、投注详情

如果需要底层投注的详细信息，可以在游戏服务器的钱包配置中进行配置。

设置钱包属性“betdetails=Yes”以启用其他投注信息。

该信息将在投注响应字段中作为 JSON 数组发送，请注意：此信息的格式是游戏特定的，该信息主要用于录和监管目的。

## 6、幂等性，标记系统及健壮性

为了在调用系统没有得到对应请求的正确回复时，在系统之间获得稳定的连接，它可能需要在第一次失败时重新操作，或者在实际发生时取消它。

这种行为得到了幂等方案的支持，该方案将重复操作变为无操作。事务由所谓的事务引用标识。因此，如果发生故障，呼叫服务可以安全地重复该请求，直到它收到 OK 回复，而不会有双重存入或者取出的风险。

API 的健壮性的“幂等性”方法的一个优点是它对于很晚到的消息也有弹性。例如：如果 协议改访问“事务 N 发生了什么”并对该 结果采取行动，则很可能发生关于所发生事件的回复可以在事务 N 到达运营商系统之前发生。这样游戏服务器可以例如推断出没有必要退款，但这笔实际上是作为失败的投注预留的。

为了协调系统，RestlessCambing API 期望在事务上具有幂等性，这意味着如果已经进行了事务，由相同的引用或者子引用标识，则重复操作将是无操作。

在某些情况，例如下注，通常情况下，如果发生未识别的故障，交易将“撤消”，这是由取消投注（cancelwager）调用执行的。

在其他情况下，例如结束投注（endwager）-将重复事务，直到运营商事务系统返回 OK 结果。

此外，如果 YGG 游戏服务器取消下注（通过取消投注），而不是重试（例如取消下注并通知玩家而不是再次尝试执行），交易不仅应该被取消，而且还要留下一个标记，以便任何延迟的原始投注请求不会“撤消取消”。

## 二、接口协议介绍

### 1、请求格式

请求格式是带参数的常规 URL，例如：

<https://transactionsservice.operator.com/playerinfo.json?sessiontoken=12101614403789000025BE113B9D0435889888BEBC868F3C15D1E76BE0D91E70253D69BACB411BB4718&version=1&lang=en>

数据应该以 UTF-8 的模式请求，当时请求也可以使用 POST 的方式调用，而参数作为提交数据发送。

要启用 POST 而不是 GET，需要在游戏服务器配置中设置钱包配置属性“method=POST”。

### 2、货币格式

在 URL 参数中，货币金额作为字符串发送的，最多 13 位，小数点，然后最多两位小数，例如:1234.56 或者 9.00。

在回复中，它应该作为相同的格式的 json 字符串发送，如：“1234.00”，小数是可以选的，因此前面的示例也可以作为“1234”发送

### 3、回复格式

回复 格式应该是以数据形式返回的 JSON 结构，也是 UTF-8，媒体类型就为“application/json”。



#### 4、成功的回复格式

返回字段	必要字段	格式	说明
Code	Yes	Integer	返回代码
Data		Structure	返回数据
Data.playerId	Yes	String	用户的 ID
Data.nickName	No	String	用户昵称
Data.organization	Yes	String	玩家所属的运营商
Data.balance	Yes	String number	玩家可以提取的余额
Data.applicableBonus	Yes	String number	玩家的奖金余额
Data.currency	Yes	String	玩家货币（三个字母）
Data.homeCurrency	Yes	String	玩家默认货币

例如：

```
{  
  "code": 0,  
  "data": {  
    "playerId": "400000001",  
    "nickName": "Restless",  
    "organization": "Demo",  
    "balance": 4000.00,  
    "applicableBonus": 0.00,  
    "currency": "CNY",  
    "homeCurrency": "CNY"  
  }  
}
```

#### 5、失败的回复格式

返回字段	Version	格式	说明
Code		Integer	返回代码
Msg		string	返回的错误信息

例如:

```
{
  "code":1000,
  "msg":"Session expired. Please log in again."
}
```

## 6、失败处理

Restless Gambling API(中心钱包游戏 API) 中的错误处理是相当简单的。 游戏服务器只关注几个返回代码, 在这些情况下, 应该有一个处理的消息友好地显示给玩家

返回代码	意思	说明	游戏中的错误信息
0	Sucess	正常结果	
1000	Not logged in	Session 失效	处理请求时发生错误, 请联系技术
1006	Overdraft	金额不足	你没有足够的金额进行投注
1007	Blocked	帐户被屏蔽	帐户被屏蔽, 无法投注
1008	Not authorized	没有授权	由于游戏限制, 您无法投注
1013	Bonus limit	奖金限制	由于奖金的最大下限制, 您无法下注
1	Any other error	其他错误	处理请求时发生错误, 请联系技术

在一个可以识别的返回代码 (即 1000, 1006, 1007 或 1008) 的情况下, YGG 游戏服务器认识操作没有通过。在返回代码为 1 (用于同步游戏) 或者任何其他非零返回代码的情况下, 游戏服务器将根据需要重试或者取消该交易。

## 7、前置交易

对于来自这些司法管辖区的交易: UK,RO,IT,ES,DK,我们为接口方法额外增加一些前缀 (UK,RO,IT,ES,DK,CZ,SE):wager, endwager, cancelwager, appendwagerresult, campaignpayout.

引用参数包含额外前缀, 我们仅为引用添加前缀, 子引用没有增加前缀。

## 四、接口协议请求

## 1、玩家信息

运营商整合团队有义务实现 `playerinfo.json` 来运行游戏。YGG 游戏服务器发送的参数和运营商的交易应回调的参数如下详细说明：

运营商交易系统必须验证当前会话密钥是否有效，并返回上面定义的用户信息。如果运营商能够进行货币兑换，它应该转换为所发送的货币的可提取金额，否则他应该返回当前货币的可提取金额。

如果有任何奖金，这适用于根据 `cat1` 到 `cat9`（见上文）的游戏，奖金金额应该在回复中返回。

请求用户参数信息如下：

参数	版本	格式	最大长度	说明
org		string	32	组织 ID
sessiontoken		String	32	唯一 Token 识别有效的用户 Session
Cat1...cat9		String	32	类别信息用来识别游戏的可用奖金或者用来区分报表
Lang		String	2	语言（识别语言）
Version		Integer	11	协议版本
Tag1..tag9		String	64	游戏的标签信息

通过以下方式，游戏服务器调用运营商系统 URL 请求如下：

```
https://host/playerinfo.json?org=YourOrgName&sessiontoken=dc7e81db760c466a890274a9c153c349&lang=no&version=5&cat1=Casino&cat2=Slot&cat3=StickyJ&cat4=Joker+Millions&cat5=7312&tag1=GameName.Joker+Millions&tag2=Model.M1&tag3=Channel.pc
```

预期的响应参数如下：

参数	格式	最大长度	必要	说明
code	Int	5	Yes	返回 0 是正常，非零进行错误处理
Data.gender	String	1	optional	“M”代表男性，“F”代表女性，其他输入被忽略
Data.playerid	String	20	Yes	用户 ID
Data.organization	String	32	Yew	用户组织 ID
Data.balance	Sting	20	Yew	玩家的可用余额

Data.applicableBonus	String	20	Optional	玩家游戏可用的奖金余额
Data.currency	String	3	Yes	玩家的货币
Data.homeCurrency	String	3	Optional	玩家的默认货币
Data.nickName	String	64	Optional	玩家的昵称
Data.country	String	2	optional	玩家的国家代码
Data.gameHistorySessionId	String	64	Only for Italy	
Data.gameHistoryTicketId	String	64	Only for Italy	
Data.popupMessage	Json		Only for UK/GIB	
data.popupMessage.title	String	30	optional	
Data.popupMessage.content	String		Optional	
Data.popupMessage.button.label	String	11	Optional	
Data.popupMessage.button.actionType	string		Optional	
Data.popupMessage.button.url	String		Optional	
Data.popupMessage.channel	String		Optional	
Msg	String	100	Yes	当返回代码不为 0 时，显示的错误信息

运营商返回给接口数据如下：

```
{
  "code": 0,
  "data": {
    "playerId": "40000001",
    "nickName": "Restless",
```

```
"organization": "Demo",

"balance": 4000.00,

"applicableBonus": 0.00,

"currency": "EUR",

"homeCurrency": "EUR",

"country": "DE",

"gameHistorySessionId": "1234",

"gameHistoryTicketId": "56789",

"popupMessage": {

    "title": "Example Message Title!",

    "content": "This is Example message content!",

    "buttons": [

        {

            "label": "EXAMPLE",

            "actionType": "REDIRECT",

            "url": "https://your.url.com/"

        },

        {

            "label": "CLOSE",

            "actionType": "CLOSE",

            "url": null

        }

    ],

    "channel": "PC"

}

}
```

## 2、投注（赌注）

运营商集成团队有义务实现 `wager.json` 来实现游戏运行。YGG 游戏服务器发送的参数实现和运营商交易系统回调的参数交互，参数在下面详细说明。

除非已经处理了相同的下注（通过引用和子引用标识）或者已经执行了 `cancelWager` 请求，否则运营商交易系统应该保留该数据，预约可以是现金或者奖金或者任何其他类型。

根据 Cat1 到 Cat9 分类（见上文），回复应反映相同的货币或者任何适用的游戏奖金。

如果通过使用预付费进行下注，则金额将等于零，并且下注的金额将在预付费字段或者实际金额中下注，会在 `prepaidcost` 字段中体现，并且已使用预付的 ID 中。所有的这三个字段仅供参考，只要接受零金额下注，运营商可以忽略这三个字段。

向 YGG 服务器请求的投注参数如下：

参数	版本	格式	最大长度	说明
<code>sessionToken</code>		string	32	唯一可用的用户 SESSION ID
<code>org</code>		string	32	组织 ID
<code>playerid</code>		string	20	用户唯一 ID，通过授权调用返回的 ID
<code>amount</code>		money	22	投注金额
<code>currency</code>		string	3	投注的货币
<code>reference</code>		string	20	投注唯一引用（ID）
<code>subreference</code>		string	50	投注交易的唯一 ID
<code>description</code>		string	20	交易的描述，供玩家理解
<code>prepaidticketid</code>		string	20	投注的使用过的票据 ID
<code>prepaidvalue</code>		money	22	预付票据的投注金额
<code>prepaidcost</code>		money	22	预付票据的投注成本
<code>prepaidref</code>		string	64	预付创建时产生的引用 ID
<code>jackpotcontribution</code>		string	22	玩家投注的一部分，加入到奖金池（JackPot）
<code>cat1...cat9</code>		string	64	游戏的类别信息
<code>tag1...tat9</code>		string	64	游戏的标签信息
<code>lang</code>		string	2	语言

version		integer	11	协议版本

## 重要说明：

说明字段（不区分大小写）具有几个可能的值，需要处理这些值才能使自动支付功能正常：

\*“CashRace”意味着下一个 endwager 将自动支付参与 YGG 后台创建的 Cash Race(在这种情况下，只有 endwager 请求包含描述：“CashRace”。下注有不同的描述，此次下注金额大于 0)。

\*“Tournament”意味着下一个结束投注将自动支付，并参加 YGG 后台创建的 Tournament。

\*“NetworkTournament”意味着下一个结束投注将自动支付参与 Yggd 后台创建的投注活动。

\*“NetworkMission” - 意味着下一个结束投注（endwager）将自动支付参与 Yggdrasil 后台创建的网络投注活动。

\*“Boost”意味着下一个结束投注（endwager）将自动支付参与上面没有提到的其他促销活动。

当描述字段包含上述参数之一时，这些投注的奖金不应计入 Game Win（RTP）。请记住，描述字段中还有其他可能的值。

参考的请求链接如下：

[https://host/wager.json?org=YourOrgName&sessiontoken=7d723bc2e501435ba0e671d67b3fbdca&playerid=el\\_43859\\_eur&amount=0.20&currency=EUR&service=Mir&reference=1603231211330100001&subreference=w1603231211330100002&description=Start+Game&cat1=Casino&cat2=Slot&cat3=Seasons&cat4=Four+Seasons&cat5=7323&tag1=GameName.Four+Seasons&tag2=Model.M1&tag3=Channel.pc&lang=en&version=5](https://host/wager.json?org=YourOrgName&sessiontoken=7d723bc2e501435ba0e671d67b3fbdca&playerid=el_43859_eur&amount=0.20&currency=EUR&service=Mir&reference=1603231211330100001&subreference=w1603231211330100002&description=Start+Game&cat1=Casino&cat2=Slot&cat3=Seasons&cat4=Four+Seasons&cat5=7323&tag1=GameName.Four+Seasons&tag2=Model.M1&tag3=Channel.pc&lang=en&version=5)

## 期望的返回参数如下：

参数	版本	格式	最大长度	说明
Organization		String	32	组织 ID
playerid		String	20	玩家 ID
currency		String	3	货币代码
applicableBonus		String	20	可用奖金金额
homeCurrency		String	3	默认的货币代码

balance		String	20	当前余额
nickName		String	64	昵称
bonus		String	20	玩家转入到钱包奖金金额
gameHistorySessionId		String	64	仅适用于意大利
gameHistoryTicketId		String	64	仅适用于意大利
Data.popupMessage		JSON	Only for UK/GIB	仅适用于UK/GIB
Data.popupMessage.title		String	30 optional	
Data.popupMessage.content		String	80 optional	
Data.popupMessage.button.label		String	11 optional	
Data.popupMessage.buttons.actionType		String	optional	
Data.popupMessage.buttons.url		String	optional	
Data.popupMessage.channel		String	optional	

运营商系统返回的结果参数如下：

```
{  
  
  "code": 0,  
  
  "data": {  
  
    "currency": "eur",  
  
    "applicableBonus": 0.0,  
  
    "homeCurrency": "eur",  
  
    "organization": "orgDemo",  
  
    "balance": 7.84,  
  
    "nickName": "belles",  
  
    "playerId": "el_43859_eur",  
  
    "gameHistorySessionId": "1234",  
  
    "gameHistoryTicketId": "56789",  
  
    "popupMessage": {
```



```

        "title": "Example Message Title!",

        "content": "This is Example message content!",

        "buttons": [

            {

                "label": "TERMS",

                "actionType": "REDIRECT",

                "url": "https://your.url.com/"

            },

            {

                "label": "CLOSE",

                "actionType": "CLOSE",

                "url": null

            }

        ],

        "channel": "PC"

    }

}

```

自动支付的通信流程如下（网络投注的示例场景）：

#### 请求运营商 URL：

https://host/wager.json?org=YourOrgName&sessiontoken=ddd&playerid=yyy&amount=0.00&currency=EUR&service=Mir&reference=1612031010460000155&subreference=w1612031010460000156&description=NetworkTournament&cat1=Casino&cat2=Slot&cat3=Nudge&cat4=Nirvana&cat5=7319&tag1=GameName.Nirvana&tag2=Model.M1&tag3=Channel.pc&lang=en&version=3

#### 运营商系统返回的数据：

```

{

    "code": 0,

    "data": {

        "organization": "xxx",

    }

}

```

```

        "playerId": "yyy",

        "balance": 961.20,

        "applicableBonus": 0.44,

        "currency": "EUR",

        "homeCurrency": "EUR"

    }

}

```

在最后一步中，YGG 游戏服务器发送带有奖金的结束投注（endwager）请求以参加 Network Tournament。描述字段中设置为“Network Tournament”，奖金金额设置在 amount 参数中。

```

https://host/endwager.json?org=YourOrgName&playerid=yyy&amount=50.00&bonusprize=0.00&currency=EUR&tickets=1&service=Mir&reference=1612031010460000155&subreference=1612031010460000156.1612031010470000007&description=NetworkTournament&cat1=Casino&cat2=Slot&cat3=Nudge&cat4=Nirvana&cat5=7319&tag1=GameName.Nirvana&tag2=Model.M1&tag3=Channel.pc&lang=en&version=3

```

### 运营商系统返回的数据：

```

{

    "code": 0,

    "data": {

        "organization": "xxx",

        "playerId": "yyy",

        "balance": 1011.20,

        "applicableBonus": 0.44,

        "currency": "EUR",

        "homeCurrency": "EUR"

    }

}

```

## 3、取消投注

运营商集成团队有义务实现 cancelwager.json 接口。YGG 游戏服务器发送的参数及运营商交易系统回传的参数下面详细介绍。

运营商交易系统应该有取消投注 ID 或者取消投注子 ID 的下注交易。所有预

付的奖金将返回玩家帐户。

如果没有给定任何投注 ID 或者投注子 ID 的投注，则运营商交易系统应该留下记录，以防止具有相同投注 ID 和投注子 ID 的任何一个投注请求。

注意：

- \*我们将在 cancelwager 中发送投注 ID 和投注子 ID。
- \*如果您在系统中发现此交易并成功取消，请返回代码 0.
- \*如果您在你的系统中找不到此交易，请返回代码 0（与上述情况相同）
- \*其他情况下，请返回代码 1.

cancelwager 接口的请求参数如下：

参数	版本	格式	最大长度	说明
Playerid		String	20	通过授权获取的用户 ID
Reference		String	20	投注 ID(唯一值 )
subreference		String	50	投注交易的唯一 ID
org		String	32	组织 ID
version		Integer	11	协议版本

请求运营商的 URL 如下：

https://host/cancelwager.json?org=YourOrgName&playerid=D80187CDEF79499&reference=1603231304260100003&subreference=1&version=3

返回的参数如下：

参数	版本	格式	最大长度	说明
Organization		String	32	组织 ID
playerId		String	20	通过授权获取的用户 ID
currency		String	3	货币代码
balance		String	20	玩家可用余额
bonus		String	20	玩家可以存到钱包的奖金金额

示例如下：

```
{
  "code": 0,
  "data": {
    "playerId": "D80187CDEF79499",
```

```

        "organization": "Demo",

        "balance": 12.95,

        "currency": "EUR"

    }

}

```

#### 4、返回投注结果（appendwagerresult）

运营商整合团队有义务实现 appendwagerresult.json, 以便为运行新的奖池（如 Joker Millions and Mr Holmes），Boost tool 及 Cash Race 等类型游戏。YGG 游戏服务器发送参数及返回给运营商系统的参数如下。

运营商交易系统应该支付相应的金额，除非已经处理过相同的 appendwagerresult 的业务。运营商系统应优先使用奖金来代替现金，如果存在货币的转换时，则可能使用下注时的汇率。

Bonus Prize 用于游戏，通常具有不可提取的额外支付奖金。例如成就奖金或者预付奖金，以及可能由支付的现金产生的任何奖金。请注意，运营商系统必须决定和管理任何下注请求。

根据 cat1 到 cat9 分类，回复应该反映相同的货币和任何适用的游戏奖金。这可能产生更多的游戏支付或者其他额外的结果支付，后续会有一个 endwager 请求。

这个请求永远不会产生零支付，否则这种情况是没有任何意义。请 YGG 游戏服务器请求 appendwagerresult 的参数如下：

参数	版本	格式	最大长度	说明
org		String	32	组织 ID
playerid		String	20	通过授权获取的用户 ID
amount		Money	22	奖金金额
isJackpotWin		Boolean	4	是否 Jackpot
bonusprize	2	Money	22	任何需要支付的奖金金额，仅用于投注，不能提取的金额
currency		String	3	货币
reference		String	20	支付的唯一 ID
subreference		String	50	支付交易的唯一 ID

description		String	64	描述内容，
cat1...cat9		String	64	投注游戏的类别信息
tag1...tag9		String	64	游戏的标签信息
lang		String	2	语言
version		Integer	11	协议版本

YGG 游戏服务器请求运营商的 URL 如下：

https://host/appendwagerresult.json?org=YourOrgName&playerid=D80187CDEF79499&amount=1.01&bonusprize=0.00&currency=&tickets=1&service=Mir&reference=1603231304260100004&subreference=r1&description=First+partial+result&cat1=Betting&cat2=SportsBook&cat3=SuperLive&cat4=BetPump&cat5=10000&tag1=GameName.BetPump&tag2=Model.M1&tag3=Channel.web&lang=en&version=3

或者

https://host/appendwagerresult.json?org=YourOrgName&playerid=D80187CDEF79499&amount=0.00&bonusprize=100001.66&currency=&tickets=1&service=Mir&reference=1603231304260100004&subreference=r1&description=Jackpot&cat1=Casino&cat2=Slot&cat3=StickyJ&cat4=Joker+Millions&cat5=10000&tag1=GameName.Joker+Millions&tag2=Model.M1&tag3=Channel.web&lang=en&version=3

YGG 服务器期望的返回参数如下：

参数	版本	格式	最大长度	说明
Organization		String	32	组织 ID
playerId		String	20	通过授权获取的用户 ID
currency		String	3	货币
applicableBonus		String	20	可用奖金金额
homeCurrency		String	3	默认货币
balance		String	20	玩家可用余额
nickName		String	64	玩家昵称
bonus		String	20	用户保存到钱包的奖金金额

运营商系统返回的数据

```
{
  "code": 0,
  "data": {
    "currency": "eur",
```

```

        "applicableBonus":12.95,

        "homeCurrency":"eur",

        "organization":"xxx",

        "balance":105.05,

        "nickName":"xxx",

        "playerId":"e1_54696_eur",

        "bonus": 0

    }

}

```

当用户击中 JackPot，调用运营商的 URL 如下：

```

https://host/appendwagerresult.json?org=YourOrgName&&playerid=00000000000000&amount=461.27&bonusprize=0.00&curr
ency=EUR&tickets=0&service=Mir&reference=1611010114500200025&subreference=1612010114500200027.1612010114510600
012&description=Jackpot&isJackpotWin=true&cat1=Casino&cat2=Slot&cat3=ShardsJ&cat4=Holmes+and+the+Stolen+Stones
&cat5=7317&tag1=GameName.Holmes+and+the+Stolen+Stones&tag2=Model.M1&tag3=Channel.pc&lang=en&version=3

```

运营商返回的数据如下：

```

{

    "code": 0,

    "data": {

        "playerId": "00000000000000",

        "nickName": "xxx",

        "organization": "XXX",

        "balance": 492.35,

        "applicableBonus": 0.0,

        "currency": "EUR",

        "homeCurrency": "EUR"

    }

}

```

## 5、结束投注（endwager）

运营商的集成团队有义务去实现 endwager.json，确保游戏运行。YGG 游戏服

务器发送的请求参数及运营商系统返回的参数下面详细说明。

除非已经处理了相同的 endwager（相同的 reference and subreference），否则运营商系统应支付相应金额。该金额是预定的现金或者任何类型的奖金。

如果 通过奖金支付相应的投注，则运营商系统应该优先用奖金代替现金。如果存在货币转换，则可能应用与下注时相同的汇率。根据 cat1...cat9 分类，回调相同的货币及任何可用的游戏奖金。

Bonusprize 是游戏额外支付的，通常不能提取，例如成就奖（achievement bonus）或者预付的奖金，除了可能由支付的现金金额投注产生的任何奖金。请注意，运营商平台必须处理任何下注要求。

这是最后一个交易相关的投注请求，YGG 游戏服务器的 endwager 请求参数如下：

参数	版本	格式	最大长度	说明
org		String	32	组织 ID
playerid		String	20	通过授权获取的用户 ID
amount		Money	22	投注赢取的金额
isJackpotWin		Boolean	4	如果是 JackPot 为 True
bonusprize	2	Money	22	任何奖金（bonus prize)支付金额，仅做为投注用
currency		String	3	货币
tickets		Integer	11	每一投注的票据，该票据每一局都是唯一
reference		String	20	支付结果的唯一票据
subreference		String	50	在投注交易唯一的票据，
description		String	128	派彩说明
cat1...cat9		String	64	游戏类型
tag1...tag9		String	64	游戏标签
lang		String	2	语言
version		Integer	11	协议版本
prepaidref	2	String	64	预付的票据，当预付创建时
prepaidticketid	2	String	20	支付票据
singleWin	5	String	22	单独赢取金额
totalWin	5	String	22	总共赢取的金额

roundCount	5	String	11	总共投注次数
ruleType	5	String	10	超级投注的 ruleType,可能是 SINGLEWIN, TOTALWIN, FEATUREWIN

请求运营商的 URL 如下:

https://host/endwager.json?org=YourOrgName&&playerid=cc\_1\_eur&amount=0.00&bonusprize=0.00&currency=EUR&tickets=1&service=Mir&reference=1603161510230700001&subreference=&description=Start+Game&cat1=Casino&cat2=Slot&cat3=Avalanche&cat4=Incinerator&cat5=7320&tag1=GameName.Incinerator&tag2=Model.M1&tag3=Channel.pc&lang=en&version=5

期望返回的参数如下:

参数	版本	格式	最大长度	说明
organization		String	32	组织 ID
playerId		String	20	通过授权获取的用户 ID
currency		String	3	货币
applicableBonus		String	20	可用奖金金额
homeCurrency		String	3	默认货币
balance		String	20	玩家可用余额
nickName		String	64	玩家昵称
gameSessionBalance		String	64	仅为西班牙地区使用
gameParticipation		String	64	仅为西班牙地区使用
gamePrizes		String	64	仅为西班牙地区使用

运营商返回的参数如下:

```
{
  "code": 0,
  "data": {
    "currency": "eur",
    "applicableBonus": 980.0,
    "homeCurrency": "eur",
    "organization": "Demo",
    "balance": 1235.0,
    "nickName": "xxpq8n6ebekekuj",
```



```
        "playerId": "cc_360551_eur"
    }
}
```

## 6、促销支付

运营商集成团队有义务实现 `campaignpayout.json`, 以便在一次交易中将奖金从预付中奖励给玩家。YGG 请求的参数及运营商的交易系统返回的参数下面详细介绍。

在促销活动 (`campaignPayout`) 的情况下, 当玩家使用预付费 (免费旋转) 时, 所有来自预付费的派彩将作为一个交易处理。交易将在每次使用后调用, 并且将派彩立即加到玩家的钱包。

运营商交易系统应该使用 api 调用中实现现金、资金的组合来存取玩家的钱包金额。reference 参数唯一定了促销活动 (`campaignpayout`)。

YGG 请求的参数如下:

参数	版本	格式	最大长度	说明
org		String	64	组织 ID
playerid		String	20	通过授权获取的用户 ID
cash		Money	22	现金金额
bonus		Money	22	奖金金额
currency		String	3	货币
reference		String	64	支付结果的唯一票据
description		String	128	派彩说明
cat1...cat9		String	64	游戏类型
tag1...tag9		String	64	游戏标签
campaignref		String	64	促销活动支付的唯一票据
last		String	1	是否是促销活动最后一笔支付, Y 或者 N
lang		String	2	语言
version		String	11	协议版本
prepaidref		String	64	预付的票据, 当预付创建时
prepaidticketid		String	20	支付票据

singleWin		String	22	单独赢取金额
totalWin		String	22	总共赢取的金额
roundCount		String	11	总共投注次数
ruleType		String	10	超级投注的 ruleType,可能是 SINGLEWIN, TOTALWIN, FEATUREWIN

YGG 请求运营商的 URL 如下:

https://host/campaignpayout.json?org=YourOrgName&&playerid=cc\_360471\_eur&cash=0.00&bonus=1.02&currency=eur&service=Mir&reference=1603211008430800001&description=Free+spin+win+ref%3A+1603211008150200001&campaignref=1603211008150200001&last=Y&cat1=Casino&cat2=Slot&cat3=Avalanche&cat4=Incinerator&cat5=7320&tag1=GameName.Incinerator&tag2=Model.M1&tag3=Channel.pc&lang=en&version=5&prepaidticketid=1603211008150200003&prepaidref=1603211008150200001&singleWin=1.02&totalWin=1.02&roundCount=5&ruleType=FEATUREWIN

期望的返回参数如下

参数	版本	格式	最大长度	说明
organization		String	32	组织 ID
playerId		String	20	通过授权获取的用户 ID
currency		String	3	货币
applicableBonus		String	20	可用奖金金额
homeCurrency		String	3	默认货币
balance		String	20	玩家可用余额
nickName		String	64	玩家昵称

运营商系统返回的数据示例:

```
{
  "code": 0,
  "data": {
    "currency": "eur",
    "applicableBonus": 1.02,
    "homeCurrency": "eur",
    "organization": "Demo",
    "balance": 0.0,
    "nickName": "a-2db3-a.8.2crx",
    "playerId": "cc_360471_eur"
```

```
}  
  
}
```

## 7、获取余额（getbalance）

运营商集成团队有必要实现 getbalance.json 以运行游戏。YGG 发送的参数和运营商交易系统返回的参数在下面详细介绍。

YGG 游戏服务器请求参数如下：

参数	版本	格式	最大长度	说明
org		String	32	组织 ID
sessiontoken		String	32	唯一的 TOKEN
playerid		String	20	通过授权获取的用户 ID
gameid		String	4	游戏 ID
description		String	20	行为描述

YGG 游戏服务器调用的 URL

```
https://host/getbalance.json?org=YourOrgName&sessiontoken=1F31E37F7C87A74B9EC380373AE5DEA7&playerid=xxxxx&gameid=7330&description=getbalance
```

期望的返回参数如下

参数	版本	格式	最大长度	说明
organization		String	32	组织 ID
playerId		String	20	通过授权获取的用户 ID
currency		String	3	货币
applicableBonus		String	20	可用奖金金额
homeCurrency		String	3	默认货币
balance		String	20	玩家可用余额
nickName		String	64	玩家昵称

运营商系统返回代码示例：

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

```
        "currency": "EUR",

        "applicableBonus": 12.95,

        "homeCurrency": "EUR",

        "organization": "XXX",

        "balance": 105.05,

        "nickName": "XXX",

        "playerId": "XXX",

        "bonus": 0

    }

}
```

## 五、运行游戏（Launching games）

请使用以下的链接来运行游戏

环境	链接	游戏模式
MT 测试环境	<a href="https://staticstaging.yggdrasilgaming.com/init/launchClient.html?">https://staticstaging.yggdrasilgaming.com/init/launchClient.html?</a>	真实游戏
MT 生产环境	<a href="https://staticlive.yggdrasilgaming.com/init/launchClient.html?">https://staticlive.yggdrasilgaming.com/init/launchClient.html?</a>	真实游戏
Gib 测试环境	<a href="https://staticstaginggib.yggdrasilgaming.com/init/launchClient.html?">https://staticstaginggib.yggdrasilgaming.com/init/launchClient.html?</a>	真实游戏
Gib 生产环境	<a href="https://staticlivegib.yggdrasilgaming.com/init/launchClient.html?">https://staticlivegib.yggdrasilgaming.com/init/launchClient.html?</a>	真实游戏
CW 测试环境	<a href="https://staticstagingcw.yggdrasilgaming.com/init/launchClient.html?">https://staticstagingcw.yggdrasilgaming.com/init/launchClient.html?</a>	真实游戏
CW 生产环境	<a href="https://staticlivecw.yggdrasilgaming.com/init/launchClient.html?">https://staticlivecw.yggdrasilgaming.com/init/launchClient.html?</a>	真实游戏
UK 测试环境	<a href="https://staticstaginguk.yggdrasilgaming.com/init/launchClient.html?">https://staticstaginguk.yggdrasilgaming.com/init/launchClient.html?</a>	真实游戏
UK 生产环境	<a href="https://staticliveuk.yggdrasilgaming.com/init/launchClient.html?">https://staticliveuk.yggdrasilgaming.com/init/launchClient.html?</a>	真实游戏
MTIT 测试环境	<a href="https://staticstagingmtit.yggdrasilgaming.com/init/launchClient.html?">https://staticstagingmtit.yggdrasilgaming.com/init/launchClient.html?</a>	真实游戏
MTIT 生产环境	<a href="https://staticlivemt看it.yggdrasilgaming.com/init/launchClient.html?">https://staticlivemt看it.yggdrasilgaming.com/init/launchClient.html?</a>	真实游戏
Asia 测试环境	<a href="https://staticstagingsg.ygg-7ehd83n.com/init/launchClient.html?">https://staticstagingsg.ygg-7ehd83n.com/init/launchClient.html?</a>	真实游戏
Asia 生产环境	<a href="https://staticlivesg.ygg-7ehd83n.com/init/launchClient.html?">https://staticlivesg.ygg-7ehd83n.com/init/launchClient.html?</a>	真实游戏
Denmark 测试环境	<a href="https://staticstagingdk.yggdrasilgaming.com/init/launchClient.html?">https://staticstagingdk.yggdrasilgaming.com/init/launchClient.html?</a>	真实游戏
Denmark 生产环境	<a href="https://staticlivedk.yggdrasilgaming.com/init/launchClient.html?">https://staticlivedk.yggdrasilgaming.com/init/launchClient.html?</a>	真实游戏

PFF	<a href="https://staticpff.yggdrasilgaming.com/init/launchClient.html?">https://staticpff.yggdrasilgaming.com/init/launchClient.html?</a>	测试游戏
PFF UK	<a href="https://staticpffuk.yggdrasilgaming.com/init/launchClient.html?">https://staticpffuk.yggdrasilgaming.com/init/launchClient.html?</a>	测试游戏
PFF MTIT	<a href="https://staticpffit.yggdrasilgaming.com/init/launchClient.html?">https://staticpffit.yggdrasilgaming.com/init/launchClient.html?</a>	测试游戏
PFF Asia	<a href="https://staticpffsg.ygg-7ehd83n.com/init/launchClient.html?">https://staticpffsg.ygg-7ehd83n.com/init/launchClient.html?</a>	测试游戏
PFF CW	<a href="https://staticpffcw.yggdrasilgaming.com/init/launchClient.html?">https://staticpffcw.yggdrasilgaming.com/init/launchClient.html?</a>	测试游戏

## 重要说明

1、我们假定每个环境连接到一个独立的数据库，每个环境下都有唯一的事务，即唯一 reference 和 subreference

2、在暂时的 CW 环境中为真实环境的调用示例：

<https://staticstagingcw.yggdrasilgaming.com/init/launchClient.html?gameid=7301&lang=sv&currency=EUR&org=YourOrgName&channel=pc&key=xxx>

上面的 url 必须有真实的 org 和 key 来替换

org——YGG 系统中的组织名称

key——运营商系统中提供的会话密钥

要启动移动版游戏，只要交 channel=pc 更改为 channel=mobile 即可

3、测试模式游戏的调用示例：

<https://staticpff.yggdrasilgaming.com/init/launchClient.html?gameid=7301&lang=en&currency=EUR&org=YourOrgName&channel=pc&key=>

## 六、奖池游戏（Jackpot）

奖池游戏是指有累积奖励功能，将当前顶级组织中指定的累积奖金或所有累积奖金返回给中奖用户，它使用两个参数：

org :组织名称,（对本地累积奖金，YGG 游戏服务器提取顶级组织并使用些累积奖金值）

gameid:可以有不同的累积奖金游戏，因此将使用 gameid 并返回与同一游戏相关的不同累积奖金 ID.

1、Jackpot feed for Joker Millions（仅适用于拥有马耳他许可证的客户）  
Jackpot feeds 的链接如下（使用正确品牌名称替换链接中的 org）

马耳他的生产环境：

<https://production.yggdrasilgaming.com/game.web/services/feed/jackpot?org=YourOrgName&gameid=7312&currency=EUR>

如果你更喜欢使用 Json, 则可以使用以下服务：

<https://production.yggdrasilgaming.com/game.web/service?fn=info&gameid=7312&what=jackpot&currency=EUR&org=YourOrgName>

2、所有游戏的 jackpot feed:

马耳他的生产环境：

所有的 Jackpot: <https://production.yggdrasilgaming.com/game.web/services/feed/jackpot?org=YourOrgName>

Jackpot 相关的特殊游戏：

<https://production.yggdrasilgaming.com/game.web/services/feed/jackpot?org=YourOrgName&gameid=7317>

如果你更喜欢使用 Json, 则可以使用以下服务:

<https://production.yggdrasilgaming.com/game.web/service?fn=info&gameid=7317&what=jackpot&currency=EUR&org=YourOrgName>

库拉索岛的生产环境:

所有的 Jackpot: <https://productioncw.yggdrasilgaming.com/game.web/services/feed/jackpot?org=YourOrgName>

Jackpot 相关的特殊游戏:

<https://productioncw.yggdrasilgaming.com/game.web/services/feed/jackpot?org=YourOrgName&gameid=7317>

如果你更喜欢使用 Json, 则可以使用以下服务:

<https://productioncw.yggdrasilgaming.com/game.web/service?fn=info&gameid=7317&what=jackpot&currency=EUR&org=YourOrgName>

英国的生产环境:

所有的 Jackpot: <https://productionuk.yggdrasilgaming.com/game.web/services/feed/jackpot?org=YourOrgName>

Jackpot 相关的特殊游戏:

<https://productionuk.yggdrasilgaming.com/game.web/services/feed/jackpot?org=YourOrgName&gameid=7317>

如果你更喜欢使用 Json, 则可以使用以下服务:

<https://productionuk.yggdrasilgaming.com/game.web/service?fn=info&gameid=7317&what=jackpot&currency=EUR&org=YourOrgName>

直布罗陀的生产环境:

所有的 Jackpot:

<https://productiongib.yggdrasilgaming.com/game.web/services/feed/jackpot?org=YourOrgName>

Jackpot 相关的特殊游戏:

<https://productiongib.yggdrasilgaming.com/game.web/services/feed/jackpot?org=YourOrgName&gameid=7317>

如果你更喜欢使用 Json, 则可以使用以下服务:

<https://productiongib.yggdrasilgaming.com/game.web/service?fn=info&gameid=7317&what=jackpot&currency=EUR&org=YourOrgName>

英国的生产环境:

所有的 Jackpot: <https://productionuk.yggdrasilgaming.com/game.web/services/feed/jackpot?org=YourOrgName>

Jackpot 相关的特殊游戏:

<https://productionuk.yggdrasilgaming.com/game.web/services/feed/jackpot?org=YourOrgName&gameid=7317>

如果你更喜欢使用 Json, 则可以使用以下服务:

<https://productionuk.yggdrasilgaming.com/game.web/service?fn=info&gameid=7317&what=jackpot&currency=EUR&org=YourOrgName>

意大利 MT 的生产环境:

所有的 Jackpot:

<https://productionmtit.yggdrasilgaming.com/game.web/services/feed/jackpot?org=YourOrgName>

Jackpot 相关的特殊游戏:

<https://productionmtit.yggdrasilgaming.com/game.web/services/feed/jackpot?org=YourOrgName&gameid=7317>

如果你更喜欢使用 Json, 则可以使用以下服务:

<https://productionmtit.yggdrasilgaming.com/game.web/service?fn=info&gameid=7317&what=jackpot&currency=EUR&org=YourOrgName>

亚洲的生产环境：

所有的 Jackpot：<https://productionsg.yggdrasilgaming.com/game.web/services/feed/jackpot?org=YourOrgName>

Jackpot 相关的特殊游戏：

<https://productionsg.yggdrasilgaming.com/game.web/services/feed/jackpot?org=YourOrgName&gameid=7317>

如果你更喜欢使用 Json, 则可以使用以下服务：

<https://productionsg.yggdrasilgaming.com/game.web/service?fn=info&gameid=7317&what=jackpot&currency=EUR&org=YourOrgName>

对于测试环境请用以下替换

生产环境	测试环境	地区
<a href="https://production.yggdrasilgaming.com">https://production.yggdrasilgaming.com</a>	<a href="https://staging.yggdrasilgaming.com">https://staging.yggdrasilgaming.com</a>	马耳他
<a href="https://productioncw.yggdrasilgaming.com">https://productioncw.yggdrasilgaming.com</a>	<a href="https://stagingcw.yggdrasilgaming.com">https://stagingcw.yggdrasilgaming.com</a>	库拉索尔
<a href="https://productionuk.yggdrasilgaming.com">https://productionuk.yggdrasilgaming.com</a>	<a href="https://staginguk.yggdrasilgaming.com">https://staginguk.yggdrasilgaming.com</a>	英国
<a href="https://productiongib.yggdrasilgaming.com">https://productiongib.yggdrasilgaming.com</a>	<a href="https://staginggib.yggdrasilgaming.com">https://staginggib.yggdrasilgaming.com</a>	直布罗陀
<a href="https://productionmtit.yggdrasilgaming.com">https://productionmtit.yggdrasilgaming.com</a>	<a href="https://stagingmtit.yggdrasilgaming.com">https://stagingmtit.yggdrasilgaming.com</a>	意大利
<a href="https://productionsg.ygg-7ehd83n.com">https://productionsg.ygg-7ehd83n.com</a>	<a href="https://stagingsg.ygg-7ehd83n.com">https://stagingsg.ygg-7ehd83n.com</a>	亚洲
<a href="https://productiondk.yggdrasilgaming.com">https://productiondk.yggdrasilgaming.com</a>	<a href="https://stagingdk.yggdrasilgaming.com">https://stagingdk.yggdrasilgaming.com</a>	丹麦
<a href="https://productionse.yggdrasilgaming.com">https://productionse.yggdrasilgaming.com</a>	<a href="https://stagingse.yggdrasilgaming.com">https://stagingse.yggdrasilgaming.com</a>	瑞典
<a href="https://productiones.yggdrasilgaming.com">https://productiones.yggdrasilgaming.com</a>	<a href="https://staginges.yggdrasilgaming.com">https://staginges.yggdrasilgaming.com</a>	西班牙
<a href="https://productioncz.yggdrasilgaming.com">https://productioncz.yggdrasilgaming.com</a>	<a href="https://stagingcz.yggdrasilgaming.com">https://stagingcz.yggdrasilgaming.com</a>	捷克

## 七、典型的集成方案

首先，YGG 为运营商准备配置，并提供测试环境，YGG 开发/支持团队从开始到上线运营提供支付以解决运营商任何问题，通常通过电子邮件或者 Skype（SKYPE 更方便沟通），

第二、运营商团队准备游戏，根据本文档实现 playerinfo, wager, endwager, cancelwager 和 appendwagerresult（用于累积奖金游戏）。运营商还有要为 YGG 开发/测试人员准备测试帐户。

第三、YGG 的集成团队进行性能测试，并且验证对 YGG 游戏服务器请求响应的正确性，运营商开发人员协助解析遇到的问题。

第四、运营商集成团队实现 Prepaids/Campaign Api, 文档如下：  
<https://doc.yggdrasilgaming.com/xwiki/bin/view/Prepaid+Tickets+API>  
<https://doc.yggdrasilgaming.com/xwiki/bin/view/Campaign+API/>

第五、YGG 测试团队进行测试，并检查以下项目：

游戏在桌面和移动设备上正常运行（在 IOS 和 Android 上）

预付款已经妥善分发

后台管理正常工作

BOOST 工具（锦标赛、现金竞赛等）正常工作

成功测试后，运营商交尽快部署到生产环境中发布。

此时，双方对生产环境进行隐藏的 Beta 测试，以确保在上线之前，所有内容（游戏、Boost、Backoffice）都能正常运行。最后，通过测试后，游戏将在生产环境中上线。

## 八、常见问题

1、Cat5 是局编号吗？所有投注及其追加投注请求是否具有相同的编号？它在 YGG 系统中是否是唯一的，还是在游戏或者玩家中是重复的？

答：Cat5 包含游戏 ID, Wager 和 appendwagerresult 调用具有匹配的引用数据。

2、游戏标签中 Tag3 可能值是什么？它只是 channel.Pc 和 channel.Mobile 吗？它是基于传入启动游戏中“channel”的参数值 吗？

是的，所有游戏都这样的。

3、投注请求中 Sessiontoken 是否跟运行游戏传 key 是一样的？

是的，key=sessiontoken.

4、在系统中，reference 是否是唯一的？Reference 和 Subreference 有什么不同？

Reference 是投注 ID，看起来像这样“1701170925270000003”。Reference 必须是唯一的，但你应该将 reference 和 subreference 是唯一一对。

5、在什么情况下，“Bonusprize”字段将支出？

当用户赢得一个预付票据，就可获取奖金支付。

6、playerinfo 响应数据中，那些必填字体？

```
{"code": 0, "data": { } "playerId": "40000001", "nickName": "Restless",  
"organization": "Demo", "balance": "4000.00", "applicableBonus": "0.00",  
"currency": "EUR", "homeCurrency": "EUR" }
```

7、昵称在 wager/endwager/cancelwager 回调中，是不是必填字体？

不是的，可以为空。

8、当描述字段包含：CashRace, Tournament, NetworkTournament, NetworkMission, Boost, 如何标记赢取金额？

当描述字段中包含以上的几个内容时，您不应将赢取的金额计入到游戏赢取，由您决定如何在系统中标记资奖金金额。

但是，你不应将其归类到正常赢取，因为它会对 RTP 产生负面影响，可以将记入其他类型都没有关系。



九、