

竞速娱乐
(Video Racing)
界面文件

修改纪录

版本	日期	作者	描述
0.6.0	2020.11.17	Jannie	*Ch1 修改固定赔率频道打码量说明内容 *Ch2 新增频道说明内容（固定赔率频道） *Ch2 VR 五福 3 分彩改为 VR 五福 1.5 分彩 *Ch2 删除 VR 动画彩频道 *Ch8 新增固定赔率频道说明内容
0.6.1	2020.12.01	Jannie	*Ch2 修改频道期数：VR 幸运 1.5 分彩、VR 竞速赛车、VR 3 分六合彩、VR 新百家乐、VR 龙虎斗、VR 五福 1.5 分彩
0.6.2	2021.04.16	Jannie	*Ch2 腾讯分分彩改为奇趣腾讯分分彩 *Ch2 新增频道：台湾-KENO、越南-KENO、斯洛伐克-KENO、马耳他-KENO、希腊-KENO、密西根-KENO、肯塔基-KENO *Ch2 删除停售国彩频道 *Ch8 修改参数 winningNumber 长度
0.6.3	2021.10.07	Jannie	删除 VR 新百家乐、VR 彩票百家乐、VR 龙虎斗的关于固定赔率与打码量说明内容
0.6.4	2021.11.22	Jannie	*Ch2 新增频道：VR 财神 1.5 分彩、VR 百福 3 分彩、VR 万福六合彩 *Ch2 奇趣腾讯分分彩改为 VR 腾讯分分彩
0.6.5	2022.01.18	Jannie	*Ch2 VR 财神 1.5 分彩改为 VR 幸运 1.5 分彩 *Ch2 删除原 VR 幸运 1.5 分彩
0.6.6	2022.04.18	Jannie	*Ch2 删除频道：VR 竞速赛车、VR 3 分六合彩、VR 新百家乐、VR 龙虎斗、VR 五福 1.5 分彩
0.6.7	2022.08.12	Jannie	*Ch2 新增频道：VR 竞速赛车

目录

1. 系统概述	1
1.1. 界面概述	1
1.2. 商户管理平台	3
1.3. 白名单	3
1.4. 赔率	3
1.5. 重新颁奖亏损	4
1.6. VR 使用的时区	4
1.7. 风控参数	4
1.8. VR 纪录保存	4
1.9. VR 百家乐提醒	5
2. 玩家登入	6
2.1. 使用时机	6
2.2. 接入说明	6
2.3. 参数说明	6
2.4. 范例	9
3. 新增玩家账户	10
3.1. 使用时机	10
3.2. 接入说明	10
3.3. 请求的内容	10
3.4. 响应的内容	11
4. 强制玩家注销	12
4.1. 使用时机	12
4.2. 接入说明	12
4.3. 请求的内容	12
4.4. 响应的内容	13
5. 玩家钱包转点	14
5.1. 使用时机	14
5.2. 接入说明	14
5.3. 请求的内容	14
5.4. 响应的内容	15
6. 玩家钱包转点纪录查询	17
6.1. 使用时机	17
6.2. 接入说明	17

6.3. 请求的内容	17
6.4. 响应的内容	18
7. 玩家钱包余额查询	20
7.1. 使用时机	20
7.2. 接入说明	20
7.3. 请求的内容	20
7.4. 响应的内容	20
8. 投注纪录查询	22
8.1. 使用时机	22
8.2. 接入说明	22
8.3. 请求的内容	22
8.4. 响应的内容	23
9. 追号纪录查询	29
9.1. 使用时机	29
9.2. 接入说明	29
9.3. 请求的内容	29
9.4. 响应的内容	30
10. 游戏投注纪录查询	35
10.1. 使用时机	35
10.2. 接入说明	35
10.3. 请求的内容	35
10.4. 响应的内容	36
11. 打赏纪录查询	39
11.1. 使用时机	39
11.2. 接入说明	39
11.3. 请求的内容	39
11.4. 响应的内容	40
12. 频道查询	42
12.1. 使用时机	42
12.2. 接入说明	42
12.3. 请求的内容	42
12.4. 响应的内容	42
13. 已删除账号纪录查询	44

13.1. 使用时机	44
13.2. 接入说明	44
13.3. 请求的内容	44
13.4. 响应的内容	45
14. 错误讯息代码说明	47
14.1. 错误讯息代码说明	47
15. 加密说明	49
15.1. 加密说明	49
16. 对接指南	50
16.1. 对接常见问题	50
16.2. 商户常见问题与建议	51
16.3. 商户上线之前的建议	51
16.4. 商户上线	52
17. VR 百家乐说明	53
17.1. VR 百家乐与现行百家乐差异点	53
17.2. VR 百家乐规则	53

1. 系统概述

1.1. 界面概述

商户服务器(以下称商户端)与竞速娱乐服务器(以下称 VR 端)完整运行, 必须要实作下列接口:

1. 整体流程图请参看图 1.1.1
2. 所有动作皆由商户端主动发起, VR 目前提供下列功能接口:
 - (1) 玩家登入 (图 1.1.2)
 - (2) 新增玩家账户 (图 1.1.2)
 - (3) 充提纪录查询 (图 1.1.3)
 - (4) 余额查询 (图 1.1.3)
 - (5) 充值与提款 (图 1.1.3)
 - (6) 投注纪录查询 (可不作) (图 1.1.4)

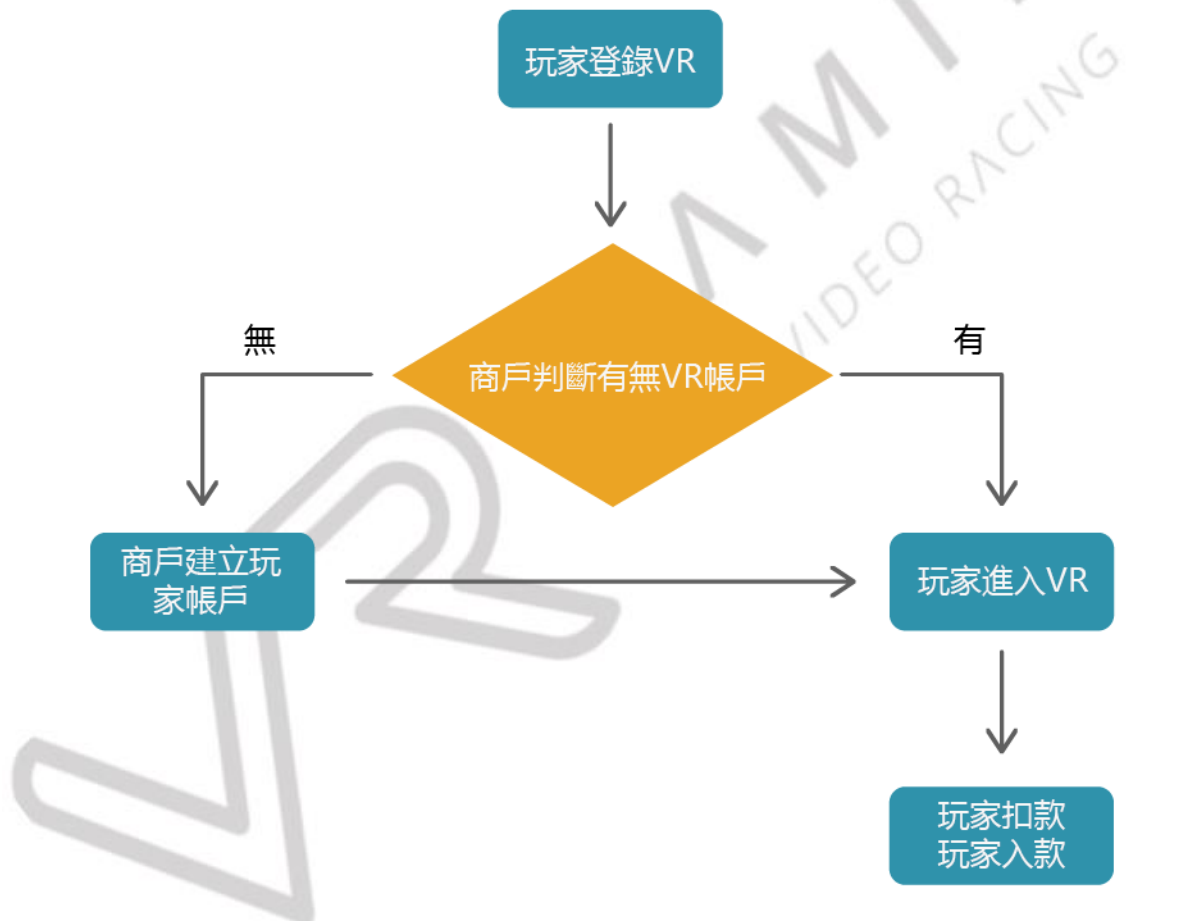


图 1.1.1 整体流程图

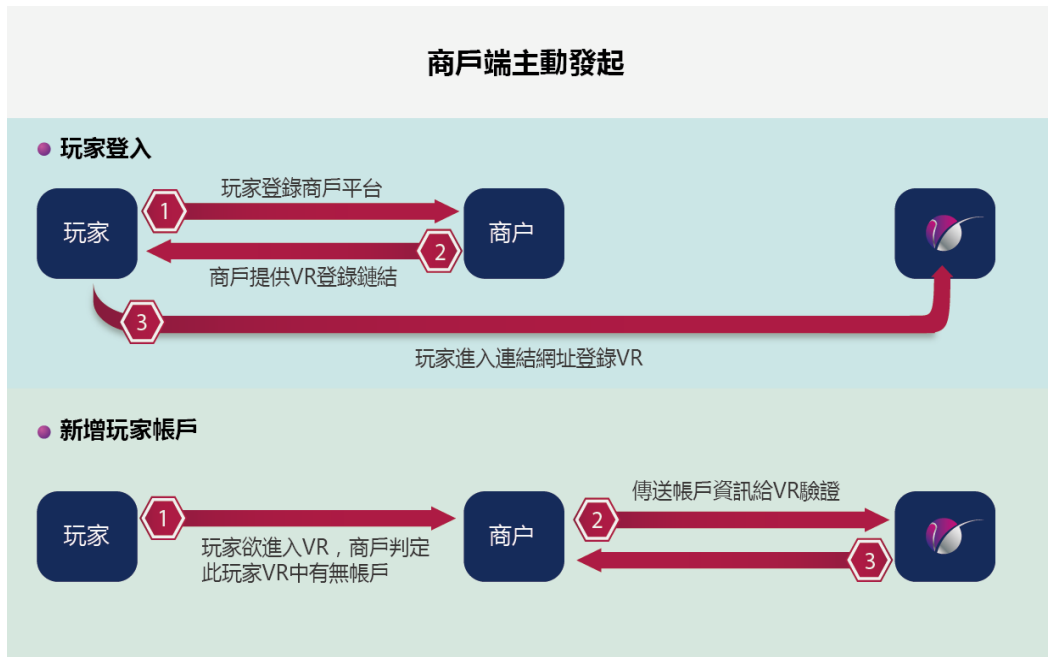


图 1.1.2 商戶端发起的登入与新增玩家

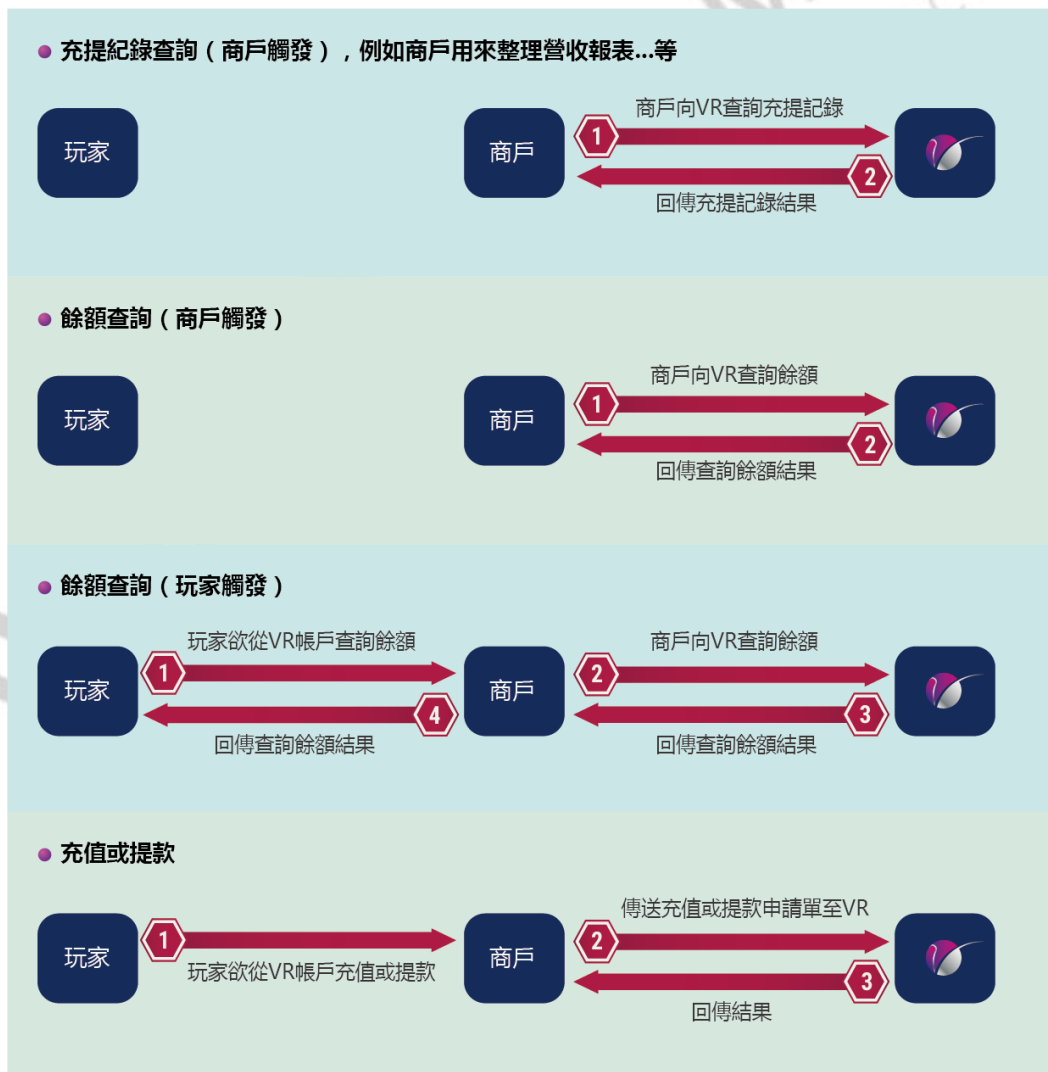


图 1.1.3 玩家(商戶端)发起的充提纪录查询、余额查询、充值与提款

商戶端主動發起

- 投注紀錄查詢（商戶觸發），例如商戶用來整理營收報表...等



- 投注紀錄查詢（玩家觸發，商戶並未向VR取得該投注記錄）



- 投注紀錄查詢（玩家觸發，商戶已取得VR該投注記錄）



图 1.1.4 商戶发起的投注纪录查询

1.2. 商戶管理平台

商戶管理平台是 VR 提供给商戶，让商戶可用来对其玩家在 VR 上的活动进行观察。目前商戶管理平台可查询投注、追号、打赏...等信息。对接完之后，正式上线营运时，VR 会提供给客户商戶管理平台的信息。

1.3. 白名单

为了整个营运上的安全性，保护商戶与 VR 之间的联系安全，商戶端主动发起到 VR 端的讯息，来源必须是白名单的 IP 才会被接受。此外，登入商戶管理平台的操作者也必须符合白名单的 IP。

1.4. 赔率

赔率可分为商戶赔率和玩家赔率，会影响中奖的金额。商戶赔率是VR给予商戶的奖金。玩家赔率是用来计算显示给玩家看的奖金，实际上商戶给予玩家的金额也应该是此金额。使用不同的赔率，通常商戶赔率会大于玩家赔率，多余的奖金商戶可用来规划返点、商戶活动、会员等级、扶持...等功能，如果没有此需求，则赔率设为相同即可。商戶赔率会在一开始申请商戶的时候就设定完成，玩家赔率则是在每一次玩家登入时夹带赔率参数，如果玩家登入时没有夹带赔率参数就会使用商戶赔率。

1.5. 重新颁奖亏损

当颁奖后，因为开奖错误导致须要重新颁奖，可能会造成某些玩家：

1. 重新颁奖前中奖，重新颁奖后未中奖。
2. 重新颁奖前的中奖金额大于重新颁奖后的中奖金额。

以上情况会造成多给玩家金钱，会在结算时从 VR 分成里扣除。

范例：

当天统计投注 1000 元、中奖 500 元和重新颁奖亏损 100 元，VR 分成 50%，则商户分成后金额为 300 元，VR 分成后金额为 200 元。

VR 分成公式 = ((投注金额 - (中奖金额 - 重新颁奖亏损)) * VR 分成比例) - 重新颁奖亏损

1.6. VR 使用的时区

- VR 营业时间：VR 营业时间采用 UTC+8 的时区，也就是北京时间或是马尼拉时间。由早上九点至隔日早上六点，共二十一小时。
- 当商户正式上线之后，VR 提供给商户管理平台，此平台数据表示与查询：投注数据的储存与查询皆使用 UTC+8 的时间。
- 利用 VR 提供的 API 来查询各种投注纪录则都是以 UTC+0 来进行，细节请参看对应的查询 API。

1.7. 风控参数

针对风控，VR 提供利润限制的风控参数，商户可以视需求提供，若没有提供则采用 VR 默认值做管控。目前提供的参数有下列三种：

甲、高频彩单期最高利润

- ◆ 高频彩定义：开奖时间(周期)在 30 分钟之内的彩票种类均称为高频彩票，又称之为快频彩。
- ◆ 单期最高利润：该玩家在同一频道同一期号之内之获利最高利润额度。

乙、低频彩单期最高利润

- ◆ 目前不属于高频彩之彩种皆划分为低频彩。
- ◆ 单期最高利润：该玩家在同一频道同一期号之内之获利最高利润额度。

丙、单挑最高利润

- ◆ 单挑定义：为投注的中奖概率低于或等于 1%，举例：五星直选 1000 注及以下、四星直选 100 注及以下、三星直选 10 注及以下、二星直选 1 注、所有组选转为直选注数计算。

丁、利润举例说明：投注 100，中奖金额 200，利润为 100，若有设定最高利润限制 30，则只派发奖金 130 (本金 100 + 利润 30)。

戊、上述风险管控的利润设定皆是针对商户的个别玩家，非整个商户玩家共同计算。

1.8. VR 纪录保存

VR 彩票的玩家[投注纪录](#)、[游戏投注纪录](#)、[追号纪录与打赏纪录](#)可以由 API 来捞取(请参看相关的纪录查询章节)，也可以在正式上线后由 VR 提供的商户管理平台来查询。然而，由于这些纪录的数据庞大，[在线的纪录\(包含帐变纪录\)将只保留十天^{\[**\]}](#)，意味着，商户

不论是利用API或是VR提供的商户管理平台都只能查询最近十天之记录。因此，商户若有长时间的纪录查询相关需求，请记得自行保存。

超过十天的的投注纪录VR将进行封存于线下，但只会封存两个月，以备不时之需，但要查询需要一定时间与麻烦的手续，因此非必要之状况将不会提供。

[]**目前在线资料保留十天，但可能会根据实际状况而被变动，若是延长则不另外通知，缩短则会另行告知。

1.9. VR 百家乐提醒

VR彩票百家乐为彩票百家乐化的游戏，利用乐透开奖机来取代扑克牌，然而赔率与规则上有些微差异，请务必参看后面的『VR百家乐说明』章节。

2. 玩家登入

2.1. 使用时机

玩家从商户网站登入到 VR 网站时使用此功能。

2.2. 接入说明

VR 的登入方式是商户将玩家的相关参数加密组成 URL, 让玩家能够点选直接登入 VR, 验证成功后会直接导入 VR 页面, 验证失败则会直接回传显示错误原因(不使用错误代码)。URL 夹带的参数请使用 URL Encode 编译。

对接环境接入地址: <https://fe.vrbetdemo.com/Account/LoginValidate>

2.3. 参数说明

基本参数:

参数名称	说明	类型(长度)	可空
version	版本号	Number	N
id	商户号	String	N
data	加密内容	String	N

加密内容参数(data):

参数名称	说明	类型(长度)	可空
playerName	玩家名称, 玩家名称只能使用英文字母和数字, 最大长度不能超过 128, 英文字母不分大小写。	String	N
loginTime	登入时间, 使用 UTC(+0)的时间表式方式, 使用格式为: "yyyy-MM-ddTHH:mm:ssZ", 当登入时间与当前时间相差超过 24 小时, 则此要求无效	String	N
playerOdds	玩家赔率, 为一个大于 0 且小于商户赔率的整数。例如: 1960, 不填则 VR 平台使用商户赔率。	Number	Y
channelId	频道 ID, 可直接连进频道, 不填或填 0 代表进入 VR 默认频道。	Number	Y
departureUrl	来源网址, 玩家在 VR 网站退出游戏后会返回到此网址(网址需包含 http://或 https://)	String	Y
isCreateUser	检查如果没有玩家账号, 若设定为 true 时, 会先建立玩家账号再登入; 若设定为 false 或是没有设定时, 则会登入失败。	String	Y
walletDepositUrl	商户充值网址, 玩家在 VR 页面中会出现链接此网址的按钮	String	Y
walletWithdrawUrl	商户提款网址, 玩家在 VR 页面中会出现链接此网址的按钮	String	Y
walletUrl	商户钱包网址, 玩家在 VR 页面中会出现链接	String	Y

	接此网址的按钮		
channelType	前台选单显示类型 0: 全部 (预设) 1: 彩票类 2: 游戏类 3: 彩票&游戏类	Number	Y

- 上述的参数须要组成 **参数名称1=参数数值1&参数名称2=参数数值2...** 的格式，空数值则不须要填入，然后整个字符串进行加密，再将加密后的字符串填入基本参数的 data 字段。(加密方式请参考加密说明) ※请特别注意，此参数内容有别于其他 API，**此 API 传递内容不采用 JSON 格式。**
- VR 自开的视讯彩营业时区为 UTC+8，营业时间为每日早上九点至隔日早上六点，共计 21 个小时。
- 玩家赔率(playerOdds)字段对于商户的应用扮演重要角色，因为商户可能对每一个玩家的贡献度的定义，因此，根据不同贡献度来指定不同赔率给玩家。此外，商户可能针对玩家设计各种活动与回馈，因为每一商户的设计不尽相同，VR 特别设计此一玩家赔率，让商户可以利用商户赔率与玩家赔率的差异，进而得到额外的差额来实现各家的设计。
- 玩家赔率(playerOdds)参数的调整，需玩家透过新产生的登入 URL 重新登入，新的玩家赔率值才会生效；建议商户可先将玩家强制踢下线后再进行玩家赔率的调整。
- VR 视讯彩频道相关信息说明如下

频道名称	频道 ID (channelId)	频道代码 (channelCode)	频道说明
VR 金星 1.5 分彩	1	VRSSCA	开奖周期为 1.5 分钟，一天有 840 期。
VR 赛车	2	VRPK10A	开奖周期为 1.5 分钟，一天有 840 期。
VR 3 分彩	11	VRSSCC	开奖周期为 3 分钟，一天有 420 期。
VR 彩票百家乐	15	VRBCRA	开奖周期为 1.5 分钟，一天有 840 期。
VR 六合彩	16	VRHKSIXA	开奖周期为 6 分钟，一天有 210 期。
VR 竞速赛车	74	VRPK10D	开奖周期为 1.5 分钟，一天有 840 期。
VR 幸运 1.5 分彩	142	VRSSCG	开奖周期为 1.5 分钟，一天有 840 期。
VR 百福 3 分彩	143	VRSSCH	开奖周期为 3 分钟，一天有 420 期。
VR 万福六合彩	144	VRHKSIXC	开奖周期为 3 分钟，一天有 420 期。

- VR 自开高频彩频道相关信息说明如下

频道名称	频道 ID (channelId)	频道代码 (channelCode)	频道说明
VR 北京赛车	13	VRPK10B	开奖周期为 5 分钟，一天有 252 期。
VR 水星分分彩	34	FFC	开奖周期为 1 分钟，一天有 1260 期。
VR 木星赛车	35	FFPK10	开奖周期为 1 分钟，一天有 1260 期。
VR 11 选 5	39	FF115	开奖周期为 1 分钟，一天有 1260 期。
VR 快三	40	FFKUAI3	开奖周期为 1 分钟，一天有 1260 期。
VR 幸运 28	41	FFLUCKY28	开奖周期为 1 分钟，一天有 1260 期。

VR 重庆时时彩	42	VRSSCD	开奖周期为 5 分钟，一天有 252 期。
龙祥秒秒彩	43	MMC	立即开奖，一天 24 小时营运。
VR 10 分彩	46	FFCA	开奖周期为 10 分钟，一天有 126 期。
VR 5 分彩	91	FFCB	开奖周期为 5 分钟，一天有 288 期。
VR 1 分彩	92	FFCC	开奖周期为 1 分钟，一天有 1440 期。
VR 1 分快三	93	FFKUAI3A	开奖周期为 1 分钟，一天有 1440 期。
VR 5 分快三	94	FFKUAI3B	开奖周期为 5 分钟，一天有 288 期。
VR 1 分 11 选 5	95	FF115A	开奖周期为 1 分钟，一天有 1440 期。
VR 5 分 11 选 5	96	FF115B	开奖周期为 5 分钟，一天有 288 期。
VR 1 分 PK10	97	FFPK10B	开奖周期为 1 分钟，一天有 1440 期。
VR 5 分 PK10	98	FFPK10C	开奖周期为 5 分钟，一天有 288 期。
VR 1 分快乐 8	99	FFKL8	开奖周期为 1 分钟，一天有 1440 期。
VR 5 分快乐 8	100	FFKL8A	开奖周期为 5 分钟，一天有 288 期。

- 国彩频道相关信息说明如下(非全部频道会默认开启，若有其他频道需求请再告知)

频道名称	频道 ID (channelId)	频道代码 (channelCode)	备注说明
VR 腾讯分分彩	45	TENCENTFFC	预设开启
香港六合彩	14	HKMARKSIX	预设开启
台湾六合彩	78	TWMARKSIX	预设开启
台湾-KENO	71	TWKENO	
希腊-KENO	86	GREECEKENO	
越南-KENO	87	VNKENO	
密西根-KENO	88	MCGKENO	
肯塔基-KENO	89	KTCKENO	
斯洛伐克-KENO	101	SLOVENSKOKENO	
马尔他-KENO	103	MALTKENO	

- VR 游戏相关信息说明如下 (以下游戏都是要透过 10.【游戏投注纪录查询】才捞取得到数据)

游戏名称	频道 ID (channelId)	游戏类别	备注说明
VR 即开游戏大厅	10000		仅用于玩家登入
世界足球赛	10001	VR 即开游戏	
射兔神手	10002	VR 即开游戏	
梦幻排球赛	10003	VR 即开游戏	
斗牛对决	10004	VR 即开游戏	
拳击王者战	10005	VR 即开游戏	
欢乐捕鱼	10006	VR 即开游戏	
最佳阵容	10007	VR 即开游戏	
彩运亨通	10008	VR 即开游戏	
丝路寻梦	10009	VR 即开游戏	
幸福宝藏	10010	VR 即开游戏	
VR 即开彩票	20010	FC 游戏	

2. 4. 范例

基本参数:

<https://fe.vrbetdemo.com/Account/LoginValidate?version=1.0&id=ABC&data=2%2BXaOq4XB%2BhqDMCHBAr4Z1pCXnaLHcyZapdQiDM168dzL%2F%2BZcbMNteN1sMhHYKiOynobPY4X4rTYo3X29EMuDVDNspeh2XKHVUVXR8qPNdM%3D>

上述的 data 参数是纪录了要传给 VR 的玩家参数内容, 此一参数内容形成的过程如下

1. 加密原始内容参数:

playerName=test&loginTime=2016-10-12T10:03:13Z&playerOdds=1960&channelId=1

2. 参数加密后:

2+XaOq4XB+hqDMCHBAr4Z1pCXnaLHcyZapdQiDM168dzL/+ZcbMNteN1sMhHYKiOynobPY4X4rTYo3X29EMuDVDNspeh2XKHVUVXR8qPNdM=

3. 加密后参数经过 URL ENCODE 后取得最后的送出内容:

2%2BXaOq4XB%2BhqDMCHBAr4Z1pCXnaLHcyZapdQiDM168dzL%2F%2BZcbMNteN1sMhHYKiOynobPY4X4rTYo3X29EMuDVDNspeh2XKHVUVXR8qPNdM%3D

※请特别注意, 此参数内容有别于其他 API, 此 API 传递内容不采用 JSON 格式。

针对可以空的参数, 若没有要设定, 则请直接把参数名称移除, 例如不指定频道, 那么请参考底下范例:

● 不指定频道的范例

(正确范例)

playerName=test&loginTime=2016-10-12T10:03:13Z&playerOdds=1960

(错误范例)

playerName=test&loginTime=2016-10-12T10:03:13Z&playerOdds=1960&channelId=

● 不指定赔率的范例

(正确范例)

playerName=test&loginTime=2016-10-12T10:03:13Z

(错误范例)

playerName=test&loginTime=2016-10-12T10:03:13Z&playerOdds=

● 其余可空的字段也是相同处理。

3. 新增玩家账户

3.1. 使用时机

每位玩家第一次登入前，都需要使用此接口建立玩家帐户，**注意，每位玩家只须要做一次。**

3.2. 接入说明

商户端传送 HTTP POST 封包给 VR 端，数据内容为 POST FORM。玩家名称只能使用英文字母和数字，最大长度不能超过 128，英文字母不分大小写。

对接环境接入地址: <https://fe.vrbetdemo.com/Account/CreateUser>

3.3. 请求的内容

基本参数:

参数名称	说明	类型(长度)	可空
version	版本号	Number	N
id	商户号	String	N
data	加密内容	String	N

基本参数范例:

```
version: 1.0,  
id: AAA,  
data: P09cw+1yv7bz/2QDAiRbgyi7qg2Ic9dtcZwTKKtcWo0=
```

加密内容参数(data):

参数名称	说明	类型(长度)	可空
playerName	玩家名称，玩家名称只能使用英文字母和数字，最大长度不能超过 128，英文字母不分大小写。	String(128)	N

- 上述的参数须要组成 **JSON** 的格式，然后整个 JSON 字符串进行加密，再将加密后的字符串填入基本参数的 data 字段。(加密方式请参考**加密说明**)

原始要加密的内容以 JSON 格式表现之参数范例:

```
{  
  "playerName": "testUser"  
}
```

上述数据加密后之内容:

P09cw+1yv7bz/2QDAiRbgyi7qg2Ic9dtcZwTKKtcWo0=

3.4. 响应的内容

响应的内容是将 JSON 的内容全部加密(加密方式请参考[加密说明](#))。其中错误代码请参考[错误讯息代码说明](#)一节。

参数:

参数名称	说明	类型(长度)	可空
errorCode	错误代码	Number	N

范例:

收到 VR 响应的内容, 此为加密的内容:

wqMpfkjeCcP2JuU6qplgvD+325XxiGZBixQLRdpspEU=

上述数据解密后以 JSON 格式表现之参数范例:

```
{  
  "errorCode": 0  
}
```


4. 强制玩家注销

4.1. 使用时机

当玩家正在 VR 进行游戏，但商户因为某些原因需要禁止此玩家在 VR 游戏，则可以利用此 API 来强制玩家注销 VR 游戏。

4.2. 接入说明

商户端传送 HTTP POST 封包给 VR 端，数据内容为 POST FORM。玩家名称只能使用英文字母和数字，最大长度不能超过 128，英文字母不分大小写。

对接环境接入地址: <https://fe.vrbetdemo.com/Account/KickUser>

4.3. 请求的内容

基本参数:

参数名称	说明	类型(长度)	可空
version	版本号	Number	N
id	商户号	String	N
data	加密内容	String	N

基本参数范例:

```
version: 1.0,  
id: AAA,  
data: P09cw+1yv7bz/2QDAiRbgyi7qg2Ic9dtcZwTKKtcWo0=
```

加密内容参数(data):

参数名称	说明	类型(长度)	可空
playerName	玩家名称，玩家名称只能使用英文字母和数字，最大长度不能超过 128，英文字母不分大小写。	String(128)	N

- 上述的参数须要组成 JSON 的格式，然后整个 JSON 字符串进行加密，再将加密后的字符串填入基本参数的 data 字段。(加密方式请参考加密说明)

原始要加密的内容以 JSON 格式表现之参数范例:

```
{  
  "playerName": "testUser"  
}
```

上述数据加密后之内容:

P09cw+1yv7bz/2QDAiRbgyi7qg2Ic9dtcZwTKKtcWo0=

4.4. 响应的内容

响应的内容是将 JSON 的内容全部加密(加密方式请参考[加密说明](#))。其中错误代码请参考[错误讯息代码说明](#)一节。

参数:

参数名称	说明	类型(长度)	可空
errorCode	错误代码	Number	N

范例:

收到 VR 响应的内容, 此为加密的内容:

wqMpfkjeCcP2JuU6qplgvd+325XxiGZBixQLRdspEU=

上述数据解密后以 JSON 格式表现之参数范例:

```
{  
  "errorCode": 0  
}
```

5. 玩家钱包转点

5.1. 使用时机

此功能是当玩家需要充值或提款时使用，由此功能来操作玩家在 VR 内的钱包，替玩家在 VR 内的钱包进行充值，或是将 VR 钱包内的的金额转回商户的钱包。

5.2. 接入说明

商户端传送 HTTP POST 封包给 VR 端，数据内容为 POST FORM。

对接环境接入地址: <https://fe.vrbetdemo.com/UserWallet/Transaction>

5.3. 请求的内容

基本参数:

参数名称	说明	类型(长度)	可空
version	版本号	Number	N
id	商户号	String	N
data	加密内容	String	N

基本参数范例:

```
version: 1.0,
id: AAA,
data: IAihdQajNKeI8MyeAN8bWpfCHR+06TNGMpfq/Lo0kzP3TVzew9Hjcw4Op0rN/x9iZq5h
1ZJHeQn8kfKMPj0GiCzseICtuPhdWuX6YU7N8WLeIwhW23N8dQHdQqJeXnh704TlT56FfWYDe5
L1ZTa6XRZaH3K15qeaysCEjkXqdVO5w7xOEITeVNds2D+ZU/VU
```

加密内容参数(data):

参数名称	说明	类型(长度)	可空
serialNumber	订单号, 此为商户自行定义之字段, 每一次的申请须为唯一, 内容须为数字或英文(大小写视为相同)的组合, 长度最大为 40 个字符。	String(40)	N
playerName	玩家名称只能使用英文字母和数字, 最大长度不能超过 128, 英文字母不分大小写。	String(128)	N
type	转点类型 (0:入款, 1:提款)	Number	N
amount	转点金额, 金额必须大于 0 到 3000000 之间, 精确到小数点第三位。	Number(10,3)	N
createTime	订单建立时间, UTC(+0) 格式:"yyyy-MM-ddTHH:mm:ssZ",	String(20)	N

	当此建立时间与当前时间相差超过 24 小时，则此要求无效		
--	------------------------------	--	--

- 上述的参数须要组成 **JSON** 的格式，然后进行加密，再将加密后的字符串填入基本参数的 data 字段。(加密方式请参考[加密说明](#))
- 转点订单号(serialNumber): 此字段是由商户自行定义，每一次的申请需要是唯一的。

原始要加密的内容以 JSON 格式表现之参数范例:

```
{
  "serialNumber": "a1234567",
  "playerName": "testUser",
  "type": 0,
  "amount": 10000,
  "createTime": "2017-03-20T01:02:34Z"
}
```

上述数据加密后之内容:

IAihdQajNKeI8MyeAN8bWpfCHR+06TNGMpfq/Lo0kzP3TVzew9Hjcw4Op0rN/x9iZq5h1ZJHeQn8kfKMPj0GiCzseICtuPhdwuX6YU7N8WLeIwhW23N8dQHdQqJeXnh704TIT56FfWYDe5L1ZTa6XRZaH3K15qeaysCEjkXqdVO5w7xOEITeVNds2D+ZU/VU

5. 4. 响应的内容

响应的内容是将 JSON 的内容全部加密(加密方式请参考[加密说明](#))。

参数:

参数名称	说明	类型(长度)	可空
serialNumber	和请求内容相同	String(40)	N
playerName	和请求内容相同	String(128)	N
type	和请求内容相同	Number	N
amount	和请求内容相同	Number(10,3)	N
createTime	和请求内容相同	String(20)	N
state	处理结果, 成功(0) 余额不足(10), 其他情况请参考错误讯息代码说明	Number	N
balance	余额, 只有当 state 为成功(0)时, 会显示正确余额, 其他情况都为 0	Number(10,3)	N

收到 VR 响应的内容, 此为加密的内容:

IAihdQajNKeI8MyeAN8bWpfCHR+06TNGMpfq/Lo0kzP3TVzew9Hjcw4Op0rN/x9iZq5h1ZJHeQn8kfKMPj0GiCzseICtuPhdwuX6YU7N8WLeIwhW23N8dQHdQqJeXnh704TIT56FfWYDe5L1ZTa6XRZaH3K15qeaysCEjkXqdVOIixAB8QJHE2cggVQr+YARgTHOt/cATIPwkyPBhKM1HKtiLdCDZwktUKNg2aLJxw=

上述数据解密后以 JSON 格式表现之参数范例:

```
{  
  "serialNumber": "a1234567",  
  "playerName": "testUser",  
  "type": 0,  
  "amount": 10000,  
  "createTime": "2017-03-20T01:02:34Z"  
  "state": 0,  
  "balance ": 12000,  
}
```

GAMING
VIDEO RACING



6. 玩家钱包转点纪录查询

6.1. 使用时机

当玩家欲知其在 VR 钱包的转点交易纪录, 则可以使用此功能进行玩家转点申请纪录查询。

6.2. 接入说明

商户端传送 HTTP POST 封包给 VR 端, 数据内容为 POST FORM。

对接环境接入地址: <https://fe.vrbetdemo.com/UserWallet/TransactionRecord>

6.3. 请求的内容

基本参数:

参数名称	说明	类型(长度)	可空
version	版本号	Number	N
id	商户号	String	N
data	加密内容	String	N

基本参数范例:

```
version: 1.0,
id: AAA,
data: MeO2nedmBMBWpqPKxLYb29jwc8B1v0tN8E69Ww5OPFdMnjNTsjsbX3hXqhNGqaYmo7T2c
DYY8gtOQgo+qKwr6X+8g4NDuXDpOD3aPAF7a+fj4/efy0jVrmH+n7XiyE+UC9JW8Z1v4CPMmqc
2oJBft+GPs4jSkCJk2yfXe+YV6M1Mzh7IAf+9JJhZqR+t4fZiStSadmgQL42HTrui5c9u9HORz
vffQIQKgXwY2Prs+HlQ=
```

加密内容参数(data):

参数名称	说明	类型(长度)	可空
startTime	查询的起始时间, UTC(+0) 格式: "yyyy-MM-ddTHH:mm:ssZ"	String(32)	N
endTime	查询的结束时间, UTC(+0) 格式: "yyyy-MM-ddTHH:mm:ssZ"	String(32)	N
serialNumber	订单号	String(40)	Y
playerName	玩家名称只能使用英文字母和数字, 最大长度不能超过 128, 英文字母不分大小写。	String(128)	Y
recordPage	查询的页数(请注意, 此参数从 0 开始。)	Number	N
recordCountPerPage	查询的数量	Number	N

- 上述的参数须要组成 **JSON** 的格式, 然后进行加密, 再将加密后的字符串填入基本参数的 data 字段。(加密方式请参考加密说明)
- 查询的笔数范围:
 $((\text{recordCountPerPage} * \text{recordPage}) + 1) \sim (\text{recordCountPerPage} * (\text{recordPage} + 1))$

例如:

1. recordCountPerPage=100, recordPage=0, 查询第 1 笔到第 100 笔
 2. recordCountPerPage=100, recordPage=3, 查询第 301 笔到第 400 笔
- 查询结果, 其时间从旧到新时间排序方式传回。

加密前原始内容参数以 JSON 表示的范例:

```
{
  "startTime": "2017-03-20T10:04:34Z",
  "endTime": "2017-03-21T10:04:34Z",
  "serialNumber": "",
  "playerName": "",
  "recordCountPerPage": 100,
  "recordPage": 0
}
```

6.4. 响应的内容

响应的内容是将 JSON 的内容全部加密(加密方式请参考[加密说明](#))。

基本参数:

参数名称	说明	类型(长度)	可空
totalRecords	符合此查询条件的资料总笔数	Number	N
recordPage	查询页数	Number	N
recordCountPerPage	查询数量	Number	N
records	转点详细纪录	Object Array	Y

转点详细纪录参数(records):

参数名称	说明	类型(长度)	可空
serialNumber	订单号	String(40)	N
playerName	玩家名称, 玩家名称只能使用英文字母和数字, 最大长度不能超过 128, 英文字母不分大小写。	String(128)	N
type	转点类型 (0:入款, 1:提款)	Number	N
amount	转点金额	Number(10,3)	N
createTime	订单建立时间, UTC(+0) 格式: "yyyy-MM-ddTHH:mm:ssZ"	String(20)	N
state	处理结果, 成功(0) 余额不足(10), 其他情况请参考错误讯息代码说明	Number	N
balance	余额, 只有当 state 为成功(0)时, 会显示余额, 其他情况都为 0	Number(10,3)	N

收到 VR 响应内容解密后的范例:

```
{
  "totalRecords": 3,
  "recordPage": 0,
  "recordCountPerPage": 100,
  "records": [
    {
      "serialNumber": "1",
      "playerName": "testUser1",
      "type": 0,
      "amount": 10000,
      "createTime": "2017-03-20T09:06:52Z",
      "state": 0,
      "balance": 10000
    },
    {
      "serialNumber": "2",
      "playerName": "testUser2",
      "type": 1,
      "amount": 500,
      "createTime": "2017-03-20T09:09:08Z",
      "state": 0,
      "balance": 9500
    },
    {
      "serialNumber": "3",
      "playerName": "testUser3",
      "type": 1,
      "amount": 10000,
      "createTime": "2017-03-20T03:10:22Z",
      "state": 10,
      "balance": 9000
    }
  ]
}
```


7. 玩家钱包余额查询

7.1. 使用时机

当玩家或商户要确认玩家在 VR 内的钱包余额，则可以使用此功能查询玩家在 VR 内的钱包余额。

7.2. 接入说明

商户端传送 HTTP POST 封包给 VR 端，数据内容为 POST FORM。

对接环境接入地址: <https://fe.vrbetdemo.com/UserWallet/Balance>

7.3. 请求的内容

基本参数:

参数名称	说明	类型(长度)	可空
version	版本号	Number	N
id	商户号	String	N
data	加密内容	String	N

基本参数范例:

```
version: 1.0,
id: AAA,
data: wPSuK65dyU1PPyFZMZUOn4cXd06Ovst0bJBHz6QQ7nw=
```

加密内容参数(data):

参数名称	说明	类型(长度)	可空
playerName	玩家名称，玩家名称只能使用英文字母和数字，最大长度不能超过 128，英文字母不分大小写。	String(128)	N

- 上述的参数须要组成 **JSON** 的格式，然后进行加密，再将加密后的字符串填入基本参数的 data 字段。(加密方式请参考[加密说明](#))

要加密的参数内容范例:

```
{
  "playerName": "testUser"
}
```

7.4. 响应的内容

响应的内容是将 JSON 的内容全部加密(加密方式请参考[加密说明](#))。

参数:

参数名称	说明	类型(长度)	可空
playerName	玩家名称，玩家名称只能使用英文字母和数字，最大长度不能超过 128，英文字母不分大小写。	String(128)	N

balance	钱包余额(含电子钱包游戏余额)，若查询的玩家不存在，则钱包余额将传回 -1.0。	Number(10,3)	N
games	电子游戏钱包余额	Object Array	Y

电子游戏钱包余额参数(games)：

参数名称	说明	类型(长度)	可空
type	电子游戏种类	Number	N
name	电子游戏种类名称。	String	N
balance	电子游戏钱包余额，只有当 errorCode 为成功(0)时，会显示余额，其他情况都为 0	Number(10,3)	N
errorCode	错误代码 0：成功 1：尚未建立帐号 2：查询余额失败 3：VR 系统错误 4：游戏系统错误 999：未知错误	Number	N

VR 响应内容解密后的 JSON 范例：

```
{
  "playerName": "testUser",
  "balance": 9000,
  "games": [
    {
      "type": 1,
      "name": "FC 游戏",
      "balance": 1000,
      "errorCode": 0,
    }
  ]
}
```

8. 投注纪录查询

8.1. 使用时机

当商户想要查询投注详细记录 **【彩票类】**，可使用此接口来查询。

※ 投注纪录查询，会有数据库同步延迟时间问题，**建议投注 5~10 秒后再进行查询**

8.2. 接入说明

商户端传送 HTTP POST 封包给 VR 端，数据内容为 POST FORM。

对接环境接入地址: <https://fe.vrbetdemo.com/MerchantQuery/Bet>

8.3. 请求的内容

基本参数:

参数名称	说明	类型(长度)	可空
version	版本号	Number	N
id	商户号	String	N
data	加密内容	String	N

基本参数范例:

```
version: 1.0,
id: AAA,
data: +46G8oaFVz/99o3Ng2eA33lhKmhTYQgGwMF6XSQGCBC=
```

加密内容参数(data):

参数名称	说明	类型(长度)	可空
startTime	查询的起始时间，使用 UTC(+0)的时间表示法，格式:"yyyy-MM-ddTHH:mm:ssZ"。	String(32)	N
endTime	查询的结束时间，使用 UTC(+0)的时间表示法，格式:"yyyy-MM-ddTHH:mm:ssZ"。(目前结束时间与起始时间不能相差超过 24 小时)	String(32)	N
channelId	频道 ID (-1 表示全部)	Number	N
issueNumber	期号， 请注意，此条件需要在频道 ID 有被指定特定频道才会生效，举例频道 ID 设定为 -1 或是无指定则无效。	String(32)	Y
playerName	玩家名称，玩家名称只能使用 英文字母和数字 ，最大长度不能超过 128，英文字母不分大小写。	String(128)	Y
serialNumber	投注订单号	String(32)	Y
isUpdateTime	时间条件设定，此变量用来设定 startTime 与 endTime 的比对目标。isUpdateTime 设定为	BOOL	Y

	true 时, 比对的目标为投注纪录里的最后更新时间(updateTime)若设定为 false 或是没有设定时, 则采用投注纪录的下注时间(createTime)为比对目标。		
state	投注单状态 (-1 表示全部, 0:未颁奖, 1:撤单, 2:未中奖, 3:中奖)	Number	N
betNumberFormat	返回的投注号码内容 (0:完整投注号码, 1:无投注号码) (不带此参数就是使用 0)	Number	Y
recordPage	查询的页数 (请注意, 此参数从 0 开始)	Number	N
recordCountPerPage	查询的数量 (最大为 1000)	Number	N

- 上述的参数须要组成 **JSON** 的格式, 然后整个 JSON 字符串进行加密, 再将加密后的字符串填入基本参数的 data 字段。(加密方式请参考**加密说明**)
- 查询的时间范围与查询频率
查询时间范围: **目前结束时间与起始时间不能相差超过 24 小时**
查询的频率: 两次查询的时间间隔建议至少 30 秒
- 查询的笔数范围:
 $((\text{recordCountPerPage} * \text{recordPage}) + 1) \sim (\text{recordCountPerPage} * (\text{recordPage} + 1))$
例如:
 1. recordCountPerPage=100, recordPage=0, 查询第 1 笔到第 100 笔
 2. recordCountPerPage=100, recordPage=3, 查询第 301 笔到第 400 笔
- 查询结果, 其时间从旧到新时间排序方式传回。

加密内容参数范例:

```
{
  "startTime": "2016-10-13T10:04:34Z",
  "endTime": "2016-10-14T10:04:34Z",
  "channelId": 1,
  "issueNumber": "20161014282",
  "playerName": "",
  "serialNumber": "",
  "state": -1,
  "isUpdateTime": false,
  "recordCountPerPage": 100,
  "recordPage": 0
}
```

8. 4. 响应的内容

响应的内容是将 JSON 的内容全部加密(加密方式请参考**加密说明**)。

基本参数:

参数名称	说明	类型(长度)	可空
totalRecords	符合此查询条件的资料总笔数	Number	N
recordPage	查询页数	Number	N
recordCountPerPage	查询数量	Number	N
betRecords	投注内容	Object Array	Y

投注内容参数(betRecords):

参数名称	说明	类型(长度)	可空
serialNumber	投注订单号	String(32)	N
playerName	玩家名称, 玩家名称只能使用英文字母和数字, 最大长度不能超过 128, 英文字母不分大小写。	String(128)	N
merchantCode	商户代码	String(8)	N
merchantPrize	商户中奖金额, 以 VR 与商户约定好之商户赔率所计算出来的奖金, 精确至小数第三位。	Number	N
playerPrize	玩家中奖金额, 以商户设定之玩家赔率所计算出来的玩家奖金, 精确至小数第三位。	Number	N
lossPrize	重新颁奖损失, 当意外状况发生, 导致开奖结果错误, 此时 VR 会重新颁奖, 此参数纪录了重新颁奖所带来之损失, 精确至小数第三位。	Number	N
state	投注状态 (0:未颁奖, 1:撤单, 2:未中奖, 3:中奖)	Number	N
subState	次级状态, 此字段是针对 state 字段的补充说明, 以 bit 表示 (1:玩家撤单, 2:管理员撤单, 4:整期撤单, 8:重新颁奖, 16:和局), 亦可同时表示多种状态(如 24:重新颁奖&和局)	Number	N
unit	投注单位, 为投注接口上让玩家选择的投注单位, 目前分别为 2 (2 元)、1 (1 元)、0.2 (2 角)、0.1 (1 角)、0.02 (2 分)、0.01 (1 分)、0.002 (2 厘)、0.001 (1 厘)。	Number	N
multiple	投注倍数	Number	N
count	投注注数	Number	N
cost	投注金额	Number	N
odds	赔率 (于投注接口上显示的奖金数字, 有可能是中文, 例如香港六合彩)	String(1024)	N
playerOdds	玩家赔率(此数值为商户在玩家登入时, 利用 API 参数代入之数字)	Number	N
number	投注数字 (内容有可能是中文, 例如 VR 百家乐押注闲对。)	String (长度为可变动长度, 在mssql可设)	N

		VARCHAR(MAX) 型态)	
position	投注位置 (内容有可能是中文)	String(64)	N
channelId	频道 ID	Number	N
channelCode	频道代码	String(16)	N
channelName	频道名称 (内容有可能是中文)	String(128)	N
betTypeName	投注种类名称 (内容有可能是中文)	String(128)	N
issueNumber	期号	String(32)	N
winningNumber	开奖数字	String(150)	Y
Note	备注 (内容有可能是中文)	String(256)	Y
createTime	下注时间, UTC(+0)格式: "yyyy-MM-ddTHH:mm:ssZ"	String(32)	N
updateTime	最后更新时间(例如: 颁奖, 撤单或重新颁奖的时间), UTC(+0)格式: "yyyy-MM-ddTHH:mm:ssZ"	String(32)	Y
IP	玩家投注 IP	String(40)	Y
prizeDetail	中奖明细	Object Array	Y

中奖明细参数(prizeDetail):

参数名称	说明	类型(长度)	可空
awardName	中奖名称(内容有可能是中文)	String(128)	N
number	中奖数字(内容有可能是中文)	String (长度为可变动长度, 例如在 mssql 可设 VARCHAR(MAX)型态)	N
count	中奖注数	Number	N

VR 响应内容解密后的范例:

```
{
  "recordCountPerPage": 100,
  "recordPage": 0,
  "totalRecords": 3,
  "betRecords": [
    {
      "cost": 20,
      "unit": 2,
      "lossPrize": 0,
      "playerPrize": 19.8,
      "merchantCode": "AAA",
      "merchantPrize": 19.8,
      "state": 3,
      "count": 10,
    }
  ]
}
```

```

"multiple": 1,
"channelId": 1,
"channelCode": "VRSSCA",
"subState": 0,
"prizeDetail": [
  {
    "count": 1,
    "number": "4,,,," ,
    "awardName": "定位胆"
  }
],
"IP": "192.168.100.100",
"createTime": "2016-10-14T08:01:53Z",
"updateTime": "2016-10-14T08:03:53Z",
"note": "",
"winningNumber": "4,6,4,3,0",
"issueNumber": "20161014282",
"betTypeName": "定位胆",
"channelName": "VR 五星彩",
"position": "万",
"number": "0123456789,,,,," ,
"odds": "19.8",
"playerOdds": 1980,
"playerName": "Agent",
"serialNumber": "114160153782522"
},
{
  "cost": 40,
  "unit": 2,
  "lossPrize": 0,
  "playerPrize": 39.6,
  "merchantCode": "AAA",
  "merchantPrize": 39.6,
  "state": 3,
  "count": 20,
  "multiple": 1,
  "channelId": 1,
  "channelCode": "VRSSCA",
  "subState": 0,

```



```

    "prizeDetail": [
      {
        "count": 2,
        "number": "4,6,,, ",
        "awardName": "定位胆"
      }
    ],
    "IP": "192.168.100.100",
    "createTime": "2016-10-14T08:01:56Z",
    "updateTime": "2016-10-14T08:03:56Z",
    "note": "",
    "winningNumber": "4,6,4,3,0",
    "issueNumber": "20161014282",
    "betTypeName": "定位胆",
    "channelName": "VR 五星彩",
    "position": "万,千",
    "number": "0123456789,0123456789,,, ",
    "odds": "19.8",
    "playerOdds": 1980,
    "playerName": "Agent",
    "serialNumber": "114160156240234"
  },
  {
    "cost": 2,
    "unit": 2,
    "lossPrize": 0,
    "playerPrize": 0,
    "merchantCode": "AAA",
    "merchantPrize": 0,
    "state": 2,
    "count": 1,
    "multiple": 1,
    "channelId": 1,
    "channelCode": "VRSSCA",
    "subState": 0,
    "prizeDetail": [],
    "IP": "192.168.100.100",
    "createTime": "2016-10-14T08:01:59Z",
    "updateTime": "2016-10-14T08:03:59Z",
  }

```



```
"note": null,  
"winningNumber": "4,6,4,3,0",  
"issueNumber": "20161014282",  
"betTypeName": "定位胆",  
"channelName": "VR 五星彩",  
"position": "百",  
"number": ",,5,,",  
"odds": "19.8",  
"playerOdds": 1980,  
"playerName": "Agent",  
"serialNumber": "114160159062236"  
}  
]  
}
```

GAMING
VIDEO RACING



9. 追号纪录查询

9.1. 使用时机

当商户想要查询追号详细记录，可使用此接口来查询。

※ 追号纪录查询，会有数据库同步延迟时间问题，[建议投注 5~10 秒后再进行查询](#)

9.2. 接入说明

商户端传送 HTTP POST 封包给 VR 端，数据内容为 POST FORM。

对接环境接入地址: <https://fe.vrbetdemo.com/MerchantQuery/Schedule>

9.3. 请求的内容

基本参数:

参数名称	说明	类型(长度)	可空
version	版本号	Number	N
id	商户号	String	N
data	加密内容	String	N

基本参数范例:

```
version: 1.0,
id: AAA,
data: pVHfkiHDoZxWwKMeaQmyKe6/girXIeAlCiC5CnSgR/u0LP1ZXKJjZkLDn+hh7NSVMCcp
Rv/+DtxMb3Q3Q6vLu4jlFPaez9RsQYYV4TkhZpA3GM4fejv528TUaYoXQJE+WhqT8oZY7Gs6IK
vMWzRY2tYxxSFPsBNP0Xc09eySjU8tW+dS9epBBoS0tG5q2s3ofZ43P//r1iE2g7hVJOEAjVcu
2TMjt6twksVNArk0UgVnsIW6hvV0XBBSyGqhfftZ+GhfIHiIuMHxRZ2gVVVB9A==
```

加密内容参数(data):

参数名称	说明	类型(长度)	可空
startTime	查询的起始时间，UTC(+0)格式:"yyyy-MM-ddTHH:mm:ssZ"	String(32)	N
endTime	查询的结束时间，UTC(+0)格式:"yyyy-MM-ddTHH:mm:ssZ"(目前结束时间与起始时间不能相差超过 24 小时)	String(32)	N
channelId	频道 ID (-1 表示全部)	Number	N
playerName	玩家名称，玩家名称只能使用英文字母和数字，最大长度不能超过 128，英文字母不分大小写。	String(128)	Y
serialNumber	追号订单号	String(32)	Y
isUpdateTime	时间条件设定，此变量用来设定 startTime 与 endTime 的比对目标。isUpdateTime 设定为	BOOL	Y

	true 时, 比对的目标为投注纪录里的最后更新时间(updateTime)若设定为 false 或是没有设定时, 则采用投注纪录的下注时间(createTime)为比对目标。		
state	追号单状态 (-1 表示全部, 0:进行中, 1:追号完成, 2:中奖后停止追号, 3:延迟开奖停止追号)	Number	N
recordPage	查询的页数 (请注意, 此参数从 0 开始)	Number	N
recordCountPerPage	查询的数量 (目前不能设定超过 500)	Number	N

- 上述的参数须要组成 **JSON** 的格式, 然后整个 JSON 字符串进行加密, 再将加密后的字符串填入基本参数的 data 字段。(加密方式请参考[加密说明](#))
- 查询的笔数范围:
 $((\text{recordCountPerPage} * \text{recordPage}) + 1) \sim (\text{recordCountPerPage} * (\text{recordPage} + 1))$
 例如:
 1. recordCountPerPage=100, recordPage=0, 查询第 1 笔到第 100 笔
 2. recordCountPerPage=100, recordPage=3, 查询第 301 笔到第 400 笔

加密内容参数范例:

```
{
  "startTime": "2016-10-13T10:04:34Z",
  "endTime": "2016-10-14T10:04:34Z",
  "channelId": 1,
  "playerName": "",
  "serialNumber": "",
  "state": -1,
  "recordCountPerPage": 100,
  "recordPage": 0
}
```

9.4. 响应的内容

响应的内容是将 JSON 的内容全部加密(加密方式请参考[加密说明](#))。

基本参数:

参数名称	说明	类型(长度)	可空
totalRecords	符合此查询条件的资料总笔数	Number	N
recordPage	查询页数	Number	N
recordCountPerPage	查询数量	Number	N
records	投注内容	Object Array	Y

投注内容参数(records):

参数名称	说明	类型(长度)	可空
serialNumber	追号订单号	String(32)	N
merchantCode	商户号	String(8)	N
playerName	玩家名称, 玩家名称只能使用 英文字母和数字 , 最大长度不能超过 128 , 英文字母不分大小写。	String(128)	N
state	投注状态 (0:进行中, 1:追号完成, 2:中奖后停止追号, 3:延迟开奖停止追号)	Number	N
stopIfWin	是否设定中奖后停止追号	Boolean	N
unit	投注单位	Number	N
multiple	投注倍数	Number	N
count	投注注数	Number	N
costPerIssue	第一期总投注金额	Number	N
odds	赔率	String(1024)	N
number	投注数字	String (长度为可变动长度, 例如在 mssql 可设 VARCHAR(MAX) 型态)	N
position	投注位置	String(64)	N
channelId	频道 ID	Number	N
channelCode	频道代码	String(16)	N
channelName	频道名称	String(128)	N
betTypeName	投注种类名称	String(128)	N
firstIssue	起始期号	String(32)	N
numberOfIssue	总追号期数	Number	N
numberOfBetIssue	已投注期数	Number	N
numberOfCancelledIssue	已取消期数	Number	N
totalAmount	总追号金额	Number	N
completedAmount	已追号金额	Number	N
cancelledAmount	已取消金额	Number	N
createTime	下注时间, UTC(+0)格式: "yyyy-MM-ddTHH:mm:ssZ"	String(32)	N
updateTime	最后更新时间(例如: 追号成功, 撤单), UTC(+0)格式: "yyyy-MM-ddTHH:mm:ssZ"	String(32)	N
IP	玩家投注 IP	String(40)	Y
detail	每期投注信息	Object Array	Y

每期投注信息参数(detail):

参数名称	说明	类型(长度)	可空
issueSerialNumber	期号	String(32)	N
betSerialNumber	投注订单号	String(32)	Y
state	投注状态 (0:未投注 1:撤单 2:已投注 3:中奖后撤单)	Number	N
multiple	追号倍数 (这期的下注金额 = 第一期投注金额 * 追号倍数)	Number	N
currentAmount	这期的追号金额	Number	N
accumulationAmount	累积到这期的追号金额	Number	N

范例:

```
{
  "recordCountPerPage": 100,
  "recordPage": 0,
  "totalRecords": 2,
  "records": [
    {
      "totalAmount": 0.6,
      "cancelledAmount": 0,
      "completedAmount": 0.2,
      "costPerIssue": 0.2,
      "unit": 0.02,
      "stopIfWin": true,
      "state": 0,
      "numberOfIssue": 3,
      "numberOfCancelledIssue": 0,
      "numberOfBetIssue": 1,
      "count": 10,
      "multiple": 1,
      "IP": "192.168.100.100",
      "createTime": "2017-10-18T08:45:41Z",
      "firstIssue": "20171018311",
      "betTypeName": "定位胆",
      "channelName": "VR 金星 1.5 分彩",
      "channelCode": "VRSSCA",
      "channelId": 1,
      "position": "万",
      "number": "0123456789,,,,",
    }
  ]
}
```

```

"odds": "0.196",
"playerName": " Agent",
"serialNumber": "21018164541769637381",
"merchantCode": "AAA",
"detail": [
  {
    "accumulationAmount": 0.2,
    "currentAmount": 0.2,
    "state": 2,
    "multiple": 1,
    "betSerialNumber": "11018164541769620202",
    "issueSerialNumber": "20171018311"
  },
  {
    "accumulationAmount": 0.4,
    "currentAmount": 0,
    "state": 0,
    "multiple": 1,
    "betSerialNumber": null,
    "issueSerialNumber": "20171018312"
  },
  {
    "accumulationAmount": 0.6,
    "currentAmount": 0,
    "state": 0,
    "multiple": 1,
    "betSerialNumber": null,
    "issueSerialNumber": "20171018313"
  }
],
{
  "totalAmount": 0.6,
  "cancelledAmount": 0,
  "completedAmount": 0.2,
  "costPerIssue": 0.2,
  "unit": 0.02,
  "stopIfWin": true,
  "state": 0,

```

```

    "numberOfIssue": 2,
    "numberOfCancelledIssue": 0,
    "numberOfBetIssue": 1,
    "count": 10,
    "multiple": 1,
    "IP": "192.168.100.100",
    "createTime": "2017-10-18T08:46:13Z",
    "firstIssue": "20171018234",
    "betTypeName": "定位胆",
    "channelName": "VR 快艇",
    "channelCode": "VRPK10B",
    "channelId": 13,
    "position": "+",
    "number": ",,01 02 03 04 05 06 07 08 09 10",
    "odds": "0.196",
    "playerName": " Agent",
    "serialNumber": "21018164613252359148",
    "merchantCode": "AAA",
    "detail": [
      {
        "accumulationAmount": 0.2,
        "currentAmount": 0.2,
        "state": 2,
        "multiple": 1,
        "betSerialNumber": "11018164613252429099",
        "issueSerialNumber": "20171018234"
      },
      {
        "accumulationAmount": 0.6,
        "currentAmount": 0,
        "state": 0,
        "multiple": 2,
        "betSerialNumber": null,
        "issueSerialNumber": "20171018235"
      }
    ]
  }
}

```

10. 游戏投注纪录查询

10.1. 使用时机

当商户想要查询游戏投注详细记录 **【游戏类，请参考以下的游戏种类(type) 参数】**，可使用此接口来查询。

※ 游戏投注纪录查询，会有数据库同步延迟时间问题，**建议投注5~10秒后再进行查询**

10.2. 接入说明

商户端传送 HTTP POST 封包给 VR 端，数据内容为 POST FORM。

对接环境接入地址: <https://fe.vrbetdemo.com/MerchantQuery/GameBet>

10.3. 请求的内容

基本参数:

参数名称	说明	类型(长度)	可空
version	版本号	Number	N
id	商户号	String	N
data	加密内容	String	N

基本参数范例:

```
version: 1.0,
id: AAA,
data: CMZYGgRXGLXWC/tALsJlg8qWku1ZnIXovCPbMwYV4oCySQEHQiXwPFTY9LwY9z4zZuWP
HkDyw5U/vbw2mubhX3oCb0uT2CQvYG4WgeKdRLUtCjWqgUkKDimEqrT0m4IjFrsUxNr8MKhZUh
9ygC02167x61tg4kSg+11TK6q54VpIxydAoPTDvgrz9q/aEowtGTUYtaLRVrUFBRKHe8tr7A==
```

加密内容参数(data):

参数名称	说明	类型(长度)	可空
startTime	查询的起始时间，使用 UTC(+0)的时间表示法，格式:"yyyy-MM-ddTHH:mm:ssZ"。	String(32)	N
endTime	查询的结束时间，使用 UTC(+0)的时间表示法，格式:"yyyy-MM-ddTHH:mm:ssZ"。(目前结束时间与起始时间不能相差超过 24 小时)	String(32)	N
type	游戏种类。(若同时输入 type、channelId，以 channelId 为主)	Number	N(两者择一)
channelId	频道 ID。(若同时输入 type、channelId，以 channelId 为主)	Number	
playerName	玩家名称，玩家名称只能使用英文字母和数字，最大长度不能超过 128，英文字母不分大小写。	String(128)	Y
serialNumber	投注订单号。	String(32)	Y

recordPage	查询的页数(请注意, 此参数从 0 开始。)	Number	N
recordCountPerPage	查询的数量 (最大为 1000)	Number	N

游戏种类(type)参数:

类型	代码
VR 即开游戏	0
FC 游戏	1

- 上述的参数须要组成 **JSON** 的格式, 然后整个 JSON 字符串进行加密, 再将加密后的字符串填入基本参数的 data 字段。(加密方式请参考[加密说明](#))
- 查询的时间范围与查询频率
查询时间范围: 目前结束时间与起始时间不能相差超过 24 小时
查询的频率: 两次查询的时间间隔建议至少 30 秒
- 查询的笔数范围:
 $((\text{recordCountPerPage} * \text{recordPage}) + 1) \sim (\text{recordCountPerPage} * (\text{recordPage} + 1))$
例如:
1. recordCountPerPage=100, recordPage=0, 查询第 1 笔到第 100 笔
2. recordCountPerPage=100, recordPage=3, 查询第 301 笔到第 400 笔
- 若想一次查询所有 VR 即开游戏的游戏投注纪录, 游戏种类(type)参数可带入 0。
- 若想一次查询所有 FC 游戏的游戏投注纪录, 游戏种类(type)参数可带入 1。

加密内容参数范例:

```
{
  "startTime": "2019-01-19T06:30:00Z",
  "endTime": "2019-01-20T06:30:00Z",
  "type": 0,
  "playerName": "",
  "serialNumber": "",
  "recordCountPerPage": 100,
  "recordPage": 0
}
```

10.4. 响应的内容

响应的内容是将 JSON 的内容全部加密(加密方式请参考[加密说明](#))。

基本参数:

参数名称	说明	类型(长度)	可空
totalRecords	符合此查询条件的资料总笔数	Number	N
recordPage	查询页数	Number	N
recordCountPerPage	查询数量	Number	N

betRecords	游戏投注内容	Object Array	Y
------------	--------	--------------	---

投注内容参数(betRecords):

参数名称	说明	类型(长度)	可空
merchantCode	商户代码	String(8)	N
playerName	玩家名称, 玩家名称只能使用英文字母和数字, 最大长度不能超过 128, 英文字母不分大小写。	String(128)	N
serialNumber	投注订单号	String(32)	N
channelId	频道 ID	Number	N
channelName	频道名称 (内容有可能是中文)	String(128)	N
cost	投注金额	Number	N
prize	中奖金额	Number	N
createTime	投注时间, UTC(+0) 格式: "yyyy-MM-ddTHH:mm:ssZ"	String(32)	N
updateTime	最后更新时间, UTC(+0) 格式: "yyyy-MM-ddTHH:mm:ssZ"	String(32)	N

响应内容解密后的范例:

```
{
  "recordCountPerPage": 100,
  "recordPage": 0,
  "totalRecords": 3,
  "betRecords": [
    {
      "cost": 1.00000,
      "prize": 80.00000,
      "merchantCode": "AAA",
      "channelId": 10006,
      "channelName": "欢乐捕鱼",
      "createTime": "2019-01-19T10:23:50Z",
      "updateTime": "2019-01-19T10:23:50Z",
      "playerName": "Agent",
      "serialNumber": "50119182350228240854"
    },
    {
      "cost": 1.00000,
      "prize": 2.00000,
      "merchantCode": "AAA",
      "channelId": 10009,
```

```

    "channelName": "丝路寻梦",
    "createTime": "2019-01-19T10:24:44Z",
    "updateTime": "2019-01-19T10:24:44Z",
    "playerName": "Agent",
    "serialNumber": "50119182444900413455"
  },
  {
    "cost": 1.00000,
    "prize": 0.00000,
    "merchantCode": "AAA",
    "channelId": 10010,
    "channelName": "幸福宝藏",
    "createTime": "2019-01-19T10:25:11Z",
    "updateTime": "2019-01-19T10:25:11Z",
    "playerName": "Agent",
    "serialNumber": "50119182511423164835"
  }
]
}

```

GAMING
VIDEO RACING



11. 打赏纪录查询

11.1. 使用时机

当商户想要查询打赏详细记录，可使用此接口来查询。

11.2. 接入说明

商户端传送 HTTP POST 封包给 VR 端，数据内容为 POST FORM。

对接环境接入地址: <https://fe.vrbetdemo.com/MerchantQuery/Donate>

11.3. 请求的内容

基本参数:

参数名称	说明	类型(长度)	可空
version	版本号	Number	N
id	商户号	String	N
data	加密内容	String	N

基本参数范例:

```
version: 1.0,
id: AAA,
data: CMZYGgRXGLXWC/tALsJlg8qWkulZnIXovCPbMwYV4oB78er+FlgcZcEHT+p4qGskaIXe
Gmih/JqVWKn14EzNvcaCzNYRPQU+oYKlJLshQNojoZuq9+kKorZz/lMQ78r35rA6VIT0d2BOP1
HT50ul4c0NEd5NJXrD1phuHFOPfYpVr0pbgFz9BwGgnuGvsS9ayGo6sFkYk1L1V9EHYQPhOA==
```

加密内容参数(data):

参数名称	说明	类型(长度)	可空
startTime	查询的起始时间，使用 UTC(+0)的时间表示法，格式:"yyyy-MM-ddTHH:mm:ssZ"。	String(32)	N
endTime	查询的结束时间，使用 UTC(+0)的时间表示法，格式:"yyyy-MM-ddTHH:mm:ssZ"。	String(32)	N
channelId	频道 ID (-1 表示全部)	Number	N
playerName	玩家名称，玩家名称只能使用英文字母和数字，最大长度不能超过 128，英文字母不分大小写。	String(128)	Y
serialNumber	打赏订单号	String(32)	Y
recordPage	查询的页数(请注意，此参数从 0 开始。)	Number	N
recordCountPerPage	查询的数量	Number	N

- 上述的参数须要组成 JSON 的格式，然后整个 JSON 字符串进行加密，再将加密后的字符串填入基本参数的 data 字段。(加密方式请参考加密说明)

- 查询的笔数范围:

((recordCountPerPage * recordPage) + 1) ~ (recordCountPerPage * (recordPage + 1))

例如:

1. recordCountPerPage=100, recordPage=0, 查询第 1 笔到第 100 笔

2. recordCountPerPage=100, recordPage=3, 查询第 301 笔到第 400 笔
- 查询结果，其时间从旧到新时间排序方式传回。

加密内容参数范例:

```
{
  "startTime": "2017-03-20T10:04:34Z",
  "endTime": "2017-03-30T10:04:34Z",
  "channelId": 1,
  "playerName": "",
  "serialNumber": "",
  "recordCountPerPage": 100,
  "recordPage": 0
}
```

11. 4. 响应的内容

响应的内容是将 JSON 的内容全部加密(加密方式请参考[加密说明](#))。

基本参数:

参数名称	说明	类型(长度)	可空
totalRecords	符合此查询条件的资料总笔数	Number	N
recordPage	查询页数	Number	N
recordCountPerPage	查询数量	Number	N
donateRecords	打赏内容	Object Array	Y

打赏内容参数(donateRecords):

参数名称	说明	类型(长度)	可空
serialNumber	打赏订单号	String(32)	N
playerName	玩家名称, 玩家名称只能使用英文字母和数字, 最大长度不能超过 128, 英文字母不分大小写。	String(128)	N
merchantCode	商户代码	String(8)	N
cost	打赏金额	Number	N
channelId	频道 ID	Number	N
channelName	频道名称	String(128)	N
createTime	打赏时间, UTC(+0)格式: "yyyy-MM-ddTHH:mm:ssZ"	String(32)	N
anchorName	主播名称	String(128)	Y
giftName	礼物名称	String(32)	N

范例:

```
{
  "recordCountPerPage": 100,
  "recordPage": 0,
  "totalRecords": 2,
  "donateRecords": [
    {
      "createTime": "2017-03-28T07:46:10Z",
      "cost": 40,
      "channelId": 1,
      "channelName": "VR 金星 1.5 分彩",
      "playerName": "Agent",
      "serialNumber": "30328154610338582208",
      "merchantCode": "AAA"
      "anchorName": "Apple"
      "giftName": "星星"
    },
    {
      "createTime": "2017-03-28T08:21:05Z",
      "cost": 30,
      "channelId": 1,
      "channelName": "VR 金星 1.5 分彩",
      "playerName": "Agent",
      "serialNumber": "30328162105138584965",
      "merchantCode": "AAA"
      "anchorName": "Apple"
      "giftName": "钻石"
    }
  ]
}
```

12. 频道查询

12.1. 使用时机

当商户想要查询支持的频道内容，可使用此接口来查询。

12.2. 接入说明

商户型传送 HTTP POST 封包给 VR 端，数据内容为 POST FORM。

对接环境接入地址: <https://fe.vrbetdemo.com/MerchantQuery/Channel>

12.3. 请求的内容

基本参数:

参数名称	说明	类型(长度)	可空
version	版本号	Number	N
id	商户号	String	N
data	加密内容	String	N

基本参数范例:

```
version: 1.0,
id: AAA,
data: QKDvDSJxGiXUAxu213Ah21X5uH8GuPue17ngAxxnYH53QIviF1VqesoD9Kzmx02h
```

加密内容参数(data):

参数名称	说明	类型(长度)	可空
currentTime	目前的时间，使用 UTC(+0)的时间表示法，格式:"yyyy-MM-ddTHH:mm:ssZ"。	String(32)	N

- 上述的参数须要组成 **JSON** 的格式，然后整个 JSON 字符串进行加密，再将加密后的字符串填入基本参数的 data 字段。(加密方式请参考[加密说明](#))

加密内容参数范例:

```
{
  "currentTime": "2018-02-27T04:08:52Z"
}
```

12.4. 响应的内容

响应的内容是将 JSON 的内容全部加密(加密方式请参考[加密说明](#))。

基本参数:

参数名称	说明	类型(长度)	可空
totalChannels	上线频道的数量	Number	N
channelDetails	频道内容	Object Array	Y

投注内容参数(channelDetails):

参数名称	说明	类型(长度)	可空
channelID	频道 ID	Number	N
channelName	频道名称	String(128)	N
channelCode	频道代码 (彩票类)	String(16)	N
	频道代码 (游戏类:VR 即开游戏, FC 游戏)	String(16)	Y
channelState	频道状态(0:上线 1:系统维护中)	Number	N

范例:

```
{
  "totalChannels": 2,
  "channelDetails": [
    {
      "channelID": 1,
      "channelName": "VR 金星 1.5 分彩",
      "channelCode": "VRSSCA ",
      "channelState": 0,
    },
    {
      "channelID": 2,
      "channelName": "VR 赛车",
      "channelCode": " VRSSCA ",
      "channelState": 1,
    }
  ]
}
```


13. 已删除账号纪录查询

13.1. 使用时机

当商户想要查询已删除账号的纪录，可使用此接口来查询。

删除玩家账号条件(需同时满足)为：

1. 90 天未登入； 2. 钱包余额为 0； 3. 30 天内无转点纪录。

13.2. 接入说明

商户端传送 HTTP POST 封包给 VR 端，数据内容为 POST FORM。

对接环境接入地址: <https://fe.vrbetdemo.com/MerchantQuery/DeletedAccountRecord>

※仅可查询近 30 天已删除账号纪录之数据

13.3. 请求的内容

基本参数:

参数名称	说明	类型(长度)	可空
version	版本号	Number	N
id	商户号	String	N
data	加密内容	String	N

基本参数范例:

```
version: 1.0,
id: AAA,
data: CMZYGgRXGLXWC/tALsJlg8qWkulZnIXovCPbMwYV4oAPqZnjAt7ubUWgpBAhq38Ryw+W
naSgA2n2k5sTZ8RiU4yvMz0Ssw5rJX0Rqi/OUNS88xa/cc720/Er7hc2mIawwfjS1xj5nyyl3x
m9Q3Dm2YMF3UhD4q7jhuj6t9K4Teo=
```

加密内容参数(data):

参数名称	说明	类型(长度)	可空
startTime	查询的起始时间，使用 UTC(+0)的时间表示法，格式:"yyyy-MM-ddTHH:mm:ssZ"。	String(32)	N
endTime	查询的结束时间，使用 UTC(+0)的时间表示法，格式:"yyyy-MM-ddTHH:mm:ssZ"。	String(32)	N
playerName	玩家名称，玩家名称只能使用英文字母和数字，最大长度不能超过 128，英文字母不分大小写。	String(128)	Y
recordPage	查询的页数(请注意，此参数从 0 开始。)	Number	N
recordCountPerPage	查询的数量	Number	N

- 上述的参数须要组成 JSON 的格式，然后整个 JSON 字符串进行加密，再将加密后的字符串填入基本参数的 data 字段。(加密方式请参考加密说明)
- 查询的笔数范围:

$((\text{recordCountPerPage} * \text{recordPage}) + 1) \sim (\text{recordCountPerPage} * (\text{recordPage} + 1))$

例如:

3. recordCountPerPage=100, recordPage=0, 查询第 1 笔到第 100 笔
4. recordCountPerPage=100, recordPage=3, 查询第 301 笔到第 400 笔

- 查询结果, 其时间从旧到新时间排序方式传回。

加密内容参数范例:

```
{
  "startTime": "2017-03-20T10:04:34Z",
  "endTime": "2017-03-30T10:04:34Z",
  "playerName": "",
  "recordCountPerPage": 100,
  "recordPage": 0
}
```

13. 4. 响应的内容

响应的内容是将 JSON 的内容全部加密(加密方式请参考[加密说明](#))。

基本参数:

参数名称	说明	类型(长度)	可空
totalRecords	符合此查询条件的资料总笔数	Number	N
recordPage	查询页数	Number	N
recordCountPerPage	查询数量	Number	N
accountRecords	账号内容	Object Array	Y

账号内容参数(accountRecords):

参数名称	说明	类型(长度)	可空
merchantCode	商户代码	String(8)	N
playerName	玩家名称, 玩家名称只能使用英文字母和数字, 最大长度不能超过 128, 英文字母不分大小写。	String(128)	N
walletAmount	钱包剩余金额	Number	N
deletedTime	删除时间, UTC(+0)格式: "yyyy-MM-ddTHH:mm:ssZ"	String(32)	N

范例:

```
{
  "recordCountPerPage": 100,
  "recordPage": 0,
  "totalRecords": 2,
  "donateRecords": [
```

```
{
  "deletedTime": "2017-03-28T07:46:10Z",
  "walletAmount": 0,
  "playerName": "Agent1",
  "merchantCode": "AAA"
},
{
  "deletedTime": "2017-03-28T08:21:05Z",
  "walletAmount": 0,
  "playerName": "Agent2",
  "merchantCode": "AAA"
}
]
```

14. 错误讯息代码说明

14.1. 错误讯息代码说明

错误讯息代码：

代码	说明
0	成功
1	版本错误
2	找不到对应的界面
3	系统错误
4	网络传送失败
5	加密失败
6	解密失败
7	没有此商户
8	没有此玩家
9	新增玩家失败
10	余额不足
11	URL 错误
12	此玩家被禁用
13	玩家钱包转点-种类错误
14	玩家钱包转点-订单号重复
15	玩家钱包转点-订单号内容错误
16	玩家钱包转点-订单建立时间过太久
17	玩家钱包转点-金额错误
18	新增玩家失败，失败原因是此玩家已经存在。
999	未知错误

明文错误讯息内容：

说明
此玩家不存在
此玩家已被禁用
登录尝试失败
找不到商户
功能禁用
来源地址错误
版本错误
参数错误
解密失败
JSON 解析失败
系统异常
JSON 组成失败

缺少必要参数
请求间隔时间过短
回应数量参数错误
参数格式错误
游戏不存在
不支持此频道

若在对接过程中遇到『JSON 解析失败』的响应消息，这个讯息通常意味着下列原因：

- JSON 内的字段内容有问题，例如原本字段定义是 NUMBER 的，但是被以字符串表示。例如投注纪录查询 API 内，频道 ID 为 NUMBER 型态，但是却被表示为字符串型态
 (正确的使用 NUMBER 型态表示) `"channelId": 1`
 (错误的使用 STRING 型态来表示 NUMBER 的字段) `"channelId": "1"`
- JSON 内必要的字段有少，例如投注纪录查询 API 定义，包括了 startTime、endTime、channelId、state、recordPage 与 recordCountPerPage 等必要字段，但是传递过来的内容里面，少了上述某些必要字段。

15. 加密说明

15. 1. 加密说明

使用 AES (block size: 128 bits), key size: 256 bits, block cipher mode: ECB, padding mode: PKCS7, Base64 encode。



16. 对接指南

当您已经浏览过前面技术相关的信息，准备开始尝试把 VR 娱乐平台接上时，请参考下列建议步骤：

1. 请您联络 VR 客服人员，告知您要开始对接，让 VR 客服替您开启商户数据，再提出开启商户数据时，麻烦提供下列信息给 VR。
 - 甲、您的网站中文名称
 - 乙、网站联系人 SKYPE ID
 - 丙、技术联系人 SKYPE ID
 - 丁、财务交收人 SKYPE ID
2. 当商户账号开设完成之后，VR 客服将提供下列信息给您：
 - 甲、版本号 (version)
 - 乙、商户号 (id)
 - 丙、加解密密钥

前两者用于每一个 API 呼叫时填入 version 与 id 字段，后者加解密密钥则是用来对于每一个 API 呼叫时 data 的加解密。
3. 请您告知 VR 客服您的 IP 白名单，VR 客服加这些 IP 加入白名单之后，您才不会被阻挡，可以顺利的进行测试。
4. 为了方便您对接，VR 目前提供 C#、Java 与 PHP 语言的加解密范例，若有需要请告知客服。

16.1. 对接常见问题

1. 玩家登入失败检验的状况
 - ◆ 请检查玩家登入 API 所带入 **URL 参数是否有使用 URL Encode 编译**。
2. 投注记录查询结果与预期不符合的状况
 - ◆ 请检查是否使用正确的查询时间，目前 VR 使用的是 UTC+0 的时间表示法。
 - ◆ 此外，由于 VR 投注纪录与打赏纪录数据量庞大，因此在线数据仅保留十天，十天之前的数据则是另外备份，无法直接使用 API 来查询。
3. 来源位置错误
 - ◆ 此错误通常是您用来联机的 IP 不在 VR 的 IP 白名单之内，烦请确认您所用用来联机 VR 平台的 IP 是否已经加入 VR 白名单内。
4. 解密失败
 - ◆ 请检查传递的参数是否在原本的双引号之外，多包含了一组双引号(" ")。
 - ◆ 加密过的数据传递之前，是否有先进行 URL Encode。
5. JSON 解析失败
 - ◆ 请检查传递内容里的参数型态是否都有正确，例如是数字型态的内容却以字符串表示。举例投注纪录里面的 "state" 字段属性为 Number，但是传递时却以字符串表示 ("state": "-1")，正确应该是数字型态表示 "state": -1。
6. 投注纪录查询不到
 - ◆ 请检查是否有使用 UTC+0 的时间表示
 - ◆ 请确认 API 里面的 recordPage 字段设定，此字段代表的是查询页数，从 0 开始计算，而不是从 1 开始。

16.2. 商户常见问题与建议

1. VR 营业时间
 - ◆ VR 目前营业时间是以 UTC+8 的时区为准
 - ◆ VR 目前营业时间为早上九点至隔日早上六点，共计 21 个小时。
2. VR 是否提供手机版本 API
 - ◆ VR 目前以 H5 的方式来提供手机版本，使用的 API 与 PC 版完全相同，这代表着，您只要接好 PC 版，手机版同时也就完成。
 - ◆ 当您的玩家登入 VR 平台时，会自动根据玩家的装置是 PC 或手机来自动切换对应的 VR 页面。
3. VR 是否提供上下级反点

VR 本身是无提供上下级反点机制的，因为每个商户对于上下级有不同的定义机制，简单说 VR 并不知道

 - ◆ 玩家在商户里面是否有上级与否
 - ◆ 玩家在商户里面对玩家贡献度如何定义，对玩家阶层如何定义

因此针对此项需求，VR 提出的解决方案就是提供商户可以在玩家登入时，藉由设定 playerOdds 字段来指定玩家的赔率，而玩家赔率通常是低于商户赔率的。

所以商户与玩家赔率之间的差异，造成奖金上的不同，而这个差异可以让每个商户来实现上下级之间的反点或是其他活动奖励，因此根据每个商户自身的需求，由商户的技术人员自行利用此差异来实现反点或各种投注奖励。

16.3. 商户上线之前的建议

1. 针对风控，VR 提供利润限制的风控参数，商户可以视需求提供，若没有提供则视做不管控。目前提供的参数有下列三种：
 - 己、高频彩单期最高利润
 - ◆ 高频彩定义：开奖时间(周期)在 30 分钟之内的彩票种类均称为高频彩票，又称之为快频彩。
 - ◆ 单期最高利润：该玩家在同一频道同一期号之内之获利最高利润额度。
 - 庚、低频彩单期最高利润
 - ◆ 目前不属于高频彩之彩种皆划分为低频彩
 - ◆ 单期最高利润：该玩家在同一频道同一期号之内之获利最高利润额度。
 - 辛、单挑最高利润
 - ◆ 单挑定义：为投注的中奖概率低于或等于 1%，举例：五星直选 1000 注及以上、四星直选 100 注及以上、三星直选 10 注及以上、二星直选 1 注、所有组选转为直选注数计算。
 - 壬、利润举例说明：投注 100，中奖金额 200，利润为 100，若有设定最高利润限制 30，则只派发奖金 130 (本金 100 + 利润 30)。
 - 癸、上述风险控管的利润设定皆是针对商户的个别玩家，非整个商户玩家共同计算。

16.4.商户上线

1. VR 客服会提供商户对应的营运服务器地址，请商户将测试环境之位置替换成正式营运位置。
2. VR 会询问商户，商户正式营运 IP 地址。
3. VR 对接客服将会建立客服群，营运相关通知皆会在客服群实时的通知商户。
4. VR 客服将会替商户开通商户管理平台账号，也就是 VR 后台账号，让商户可以随时藉由后台来查询商户玩家各种数据。此商户管理平台也是有进行 IP 限定防护的，因此也请商户提供联机的 IP 数据，好进行白名单之建立。
5. 请商户提供一测试账号给 VR，此账号不需要额度，让 VR 客服可以利用此账号来观察 VR 在商户上的运作状况。

GAMING
VIDEO RACING



17. VR 百家乐说明

17.1. VR 百家乐与现行百家乐差异点

- VR 百家乐乐透机只有十颗球(0-9)，有别于传统扑克牌有十三张(1-10,J,Q,K)，因此和局、庄对与闲对机率不同。在 VR 百家乐里面，和局、庄对与闲对出现机率都是相同的，因此三者赔率相同。
- VR 百家乐一次就开完，没有补球的机制，传统百家乐有补牌。
- VR 百家乐在开出和局时，此时若下注闲赢或庄赢，返还一半本金。
- VR 百家乐的庄赢为 1:1，相较于常见百家乐庄赢为 1:0.95 有所区别。

17.2. VR 百家乐规则

VR 百家乐，简单来说就是押庄闲的游戏，但有别于传统以扑克牌来进行的百家乐，VR 百家乐以乐透开奖机来进行游戏。

- VR 百家乐共有四台乐透开奖机，庄家与闲家各两台机器，每台机器内放置有 10 颗球，分别为 0~9 号。
- 每次开奖，闲家及庄家各开两颗球，两颗球的数字相加后的个位数字来进行比对，比对的结果可能为庄赢、闲赢或和局。此外，庄家与闲家的两颗球号码可能相同，若号码相同即为对子，分别为庄对与闲对。因此，玩家可自由选择押注庄、闲、和、庄对 或 闲对，共 5 种押注选择。只要猜中这局开出的结果，就能赢得该注！
- 庄赢
 - 若庄家开出的两颗球号相加后的个位数大于闲家两个球号相加后的个位数，则为庄赢，赔率为 1:1 (不含本金)。
 - 举例，押注庄赢 100，开出庄赢，则玩家得 200，分别是本金 100 与奖金 100。
- 闲赢
 - 若庄家开出的两颗球号相加后的个位数小于闲家两个球号相加后的个位数，则为闲赢，赔率为 1:1 (不含本金)。
 - 举例，押注闲 100，开出闲赢，则玩家得 200，分别是本金 100 与奖金 100。
- 和局
 - 若庄家开出的两颗球号相加后的个位数等于闲家两个球号相加后的个位数，则为和局，赔率为 1:8 (不含本金)。开出为和局时，此时若下注闲赢或庄赢，返还一半本金。
 - 举例，某局关盘时，押注结果有 A 玩家押注和局 100、B 玩家押注闲赢 100 与 C 玩家押注庄赢 100。此局开出和局，则押注和局的 A 玩家得 900，分别是本金 100 与奖金 800。押注闲赢 B 玩家与押注庄赢的 C 玩家各返回本金 50。
- 庄对
 - 若庄家开出的两颗球号相同，则为庄对，赔率为 1:8 (不含本金)。
 - 举例，押注庄对 100，开出庄对，则玩家得 900，分别是本金 100 与奖金 800。
- 闲对

- 若闲家开出的两颗球号相同，则为闲对，赔率为 1:8 (不含本金)。
- 举例，押注闲对 100，开出闲对，则玩家得 900，分别是本金 100 与奖金 800。

● 举例

庄家		闲家		庄	闲	和	庄对	闲对
9	4	5	3		⊙			
8	8	6	6	⊙			⊙	⊙
9	5	2	7		⊙			
1	6	8	8	⊙				⊙
3	3	4	2			⊙	⊙	

备注：⊙ 表示押该选项者中奖