Boss相关接口文档

Boss分为5个状态：沉睡，苏醒，逃走，死亡，消失

1. 沉睡：玩家遇见Boss，还没发起第一次攻击之前
2. 苏醒：第一次攻击之后，逃走或者死亡之前
3. 逃走：Boss被攻击10次之后
4. 超时：Boss被攻击了10次或被击杀之前，Boss最长存活时间12个小时之后
5. 死亡：Boss被击杀之后，消失之前
6. 消失：Boss已被击杀或者逃走，经过2个小时之后为消失状态

**Boss表：boss**

id 自增索引id

tableId boss在配置表的id

playerId 玩家id

atkCount 被攻击的次数

hp boss剩余血量

status boss当前的状态

created boss出现的时间

**每次攻击记录表：bossAttack**

id 自增索引id

bossId 关联boss表的id

playerId 攻击者id

damage 伤害总值

money 攻击者获得的仙币奖励

honor 攻击者获得的荣誉点奖励

moneyAdd 贡献奖励，仙币

honorAdd 贡献奖励，荣誉点

battleLogId 战报Id

**boss伤害排行榜：damageOfRank**

id 自增索引id

playerId 玩家Id

week 周id，如201409表示2014年第9周

damage 伤害总值

kneelCount 被膜拜次数

got 是否已领取排行榜奖励

created 创建时间

**好友协助奖励：bossFriendReward**

id 自增索引id

playerId 玩家id

friendId 好友Id

money 仙币奖励

honor 荣誉点奖励

got 是否领取

created 创建时间

**登录接口修改，添加以下字段：**

**{ code: 200,**

**msg:**

**player{**

**…**

**honor: 102**

**superHonor: 34**

**}，**

**user: {},**

**bossInfo = {**

**cd: 1010,**

**kneelCount: 2,**

**canReceive: true/false //是否可以领取好友协助奖励标记**

**}**

**}**

1. **探索触发Boss**

* **修改探索接口，增加出现Boss功能**
* **每次探索按5%的概率触发Boss，1~20次探索必然出现一次Boss**
* **出现的Boss有三种类型，分别为蓝卡、紫卡、金卡。蓝卡**BOSS随机概率：60%，紫卡BOSS随机概率：25%，金卡BOSS随机概率15%。
* **如果玩家已经有苏醒状态的Boss，则不会去触发新的Boss。也就是说同一时间，每个玩家只能有一个苏醒状态的Boss**
* **出现的Boss存活时间为12小时，逃走或死亡之后可存在2小时，之后就消失掉，不能查看**

**探索返回结果增加一个节点：**

**msg: {**

**…**

**find\_boss：{bossId: 34}**

**}**

1. **查看Boss列表**

* **接口名称：area.bossHandler.bossList**
* **参数：无**
* **描述：查看自己的和好友的未消失的Boss列表**

**每个Boss包含的信息：bossId, finder(发现者), killer(击杀者)，countLeft(剩余攻击次数)，status(Boss状态)，boss剩余存活剩余时间（12小时），boss卡牌配置表id**

**若拿出来的Boss有超时的，则更新Boss状态**

**Boss的显示顺序为：**

**（自己的）沉睡的、苏醒的、逃走的、超时的、死亡的Boss**

**（好友的）苏醒的、逃走的、超时的、死亡的Boss**

***Note: 按给出的状态顺序排序***

* **返回值：**

**{**

**code: 200,**

**msg: {**

**cd: 123123123,**

**bossList: [**

**{ *// 自己的，苏醒状态的Boss***

**bossId: 1,**

**finder: “嗜血狂人”,**

**killer: null,**

**countLeft: 5，**

**status：2,**

**timeLeft: 600000， // boss剩余时间（毫秒数）**

**tableId：2**

**},**

**{ *// 自己的，逃走状态的Boss***

**bossId: 2,**

**finder: “嗜血狂人”,**

**killer: “大飞”,**

**countLeft: 0，**

**status：3，**

**timeLeft: 600000 , // boss剩余时间（毫秒数）**

**tableId：2**

**}，**

**{ *// 好友的苏醒状态的Boss***

**bossId: 3,**

**finder: “鸟人”,**

**killer: null,**

**countLeft: 6,**

**status: 2，**

**timeLeft: 600000 // boss剩余时间（毫秒数）**

**tableId：2**

**}，**

**{ *// 好友的，死亡状态的Boss***

**bossId: 4,**

**finder: “欧迪芬”,**

**killer: “嗜血狂人”,**

**countLeft: 0,**

**status: 4，**

**timeLeft: 600000 // boss剩余时间（毫秒数）**

**tableId：2**

**}**

**]**

**}**

**}**

1. **攻击Boss、协助好友**

* **接口名称：area.bossHandler.attack**
* **参数：{**

**bossId: 12,**

**inspireCount：0 *// 鼓舞次数，默认值为0***

**}**

* **描述：**
  + **只能攻击自己的（沉睡、苏醒）或者好友的（苏醒）Boss**
  + **每个Boss最多只能被攻击10次，10次之后逃走**
  + **攻击时，可以话费魔石鼓舞卡牌，增加上阵卡牌的攻击力。一次鼓舞增加20%，最高提升100%，也就说每次攻击最多能买5次鼓舞。**
  + **鼓舞消耗的魔石为阶梯性消耗，第一次20魔石，后续每次增加20魔石**
  + **攻击后玩家进入攻击CD冷却时间30分钟**
  + **CD冷却时间内，玩家不能对任何Boss发起攻击**
  + **若为最后一次攻击Boss，奖励和贡献都翻倍。这里说的最后一次，指的是第10次攻击或者Boss被击杀的那次攻击**
  + **若此次攻击为协助好友，攻击者自己获得100%的奖励，被协助的好友获得30%的奖励。并给在线好友推送一条消息，提示好友有奖励可领**
  + **获得仙币和荣誉两种奖励，奖励是根据攻击者在本次攻击中所打出的总伤害值计算。（结果向上取整）**

**1000点伤害 = 31点仙币**

**2000点伤害 = 1点荣誉**

* + **根基Boss的类型不同，奖励值也不同。**蓝卡BOSS，无奖励加成。紫卡BOSS，每次50%的的奖励加成。金卡BOSS，每次150%的奖励加成。
* **好友协助奖励信息推送：**

**名称：onFriendHelp**

**消息内容：{ msg: {friendId: 384}}**

* **返回值：**

**若Boss不属于自己或好友的:**

**{ code: 501, msg: ‘不能攻击陌生人的Boss哦’}**

**若Boss已位死亡、逃走、消失状态:**

**{ code: 501, msg: ‘Boss已结束’}**

**若为好友沉睡的Boos:**

**{code: 501, msg: ‘Boss未苏醒’}**

**若在冷却时间内:**

**{code: 501, msg: ‘不能攻击’}**

**攻击成功：**

**{**

**code: 200,**

**msg: {**

**boss: { // boss的最新信息**

**bossId: 4,**

**finder: “欧迪芬”,**

**killer: “嗜血狂人”,**

**countLeft: 0,**

**status: 4，**

**timeLeft: 600000, // boss剩余时间（毫秒数）**

**tableId：2**

**}**

**gold: 123013 // 玩家魔石剩余总量**

**damage：230000 // 伤害总值**

**cd: 300000 // 新的CD，毫秒数**

**battleLog: {**

**….**

**reward: {**

**money: 2030,**

**honor: 45**

**}**

**}**

**}**

**}**

1. **查看Boss被攻击的详细信息列表**

* **接口名称：area.bossHandler.attackDetails**
* **参数：{ bossId: 12 } // bossId 应为数据库的索引id**
* **描述：**

**获取Boss被攻击的详细信息。每行记录包括：攻击者，攻击者Id，伤害值，奖励值（和贡献值），战报Id**

* **返回值：**

**{**

**code: 200,**

**msg:**

**[**

**{**

**playerId：23, // 攻击者ID**

**attaker: ‘德玛’，// 攻击者名称**

**damage: 1232313, // 伤害总值**

**money: 38201, // 仙币奖励**

**honor: 323, // 荣誉点奖励**

**money\_add: 1020, // 贡献仙币**

**honor: 123, // 贡献荣誉点**

**battleLogId: 23 // 战报Id**

**}**

**]**

**}**

1. **产看上周Boss伤害排行版**

**按上周boss伤害总值排名，获取前5名玩家信息**

* **接口名称：area.bossHandler.lastWeek**
* **参数：无**
* **返回值：**

**{**

**code: 200,**

**msg: {**

**damageList: [**

**{**

**playerId: 1, // 玩家ID**

**name: ‘多发发’, // 玩家名称**

**damage: 1231232343，// 伤害总值**

**kneelCount: 122 // 被膜拜次数**

**}，**

**{**

**playerId: 2,**

**name: ‘哦排队即可’,**

**damage: 293848581,**

**kneelCount: 34**

**}…**

**],**

**lastWeek: {**

**rank: 10,**

**money: 123123,**

**honor: 1232**

**}**

**}**

**}**

1. **产看本周Boss伤害排行版**

**按本周boss伤害总值排名，获取前5名玩家信息**

* **接口名称：area.bossHandler.thisWeek**
* **参数：无**
* **返回值：**

**{**

**code: 200,**

**msg: {**

**damageList: [**

**{**

**playerId: 1,**

**name: ‘多发发’,**

**damage: 1231232343,**

**kneelCount: 123**

**}，**

**{**

**playerId: 2,**

**name: ‘哦排队即可’,**

**damage: 293848581,**

**kneelCount: 1234**

**}…**

**],**

**thisWeek: {**

**rank: 472,**

**money: 0,**

**honor: 12**

**}**

**}**

**}**

1. **领取上周排行榜奖励**

若玩家没有进入前5名，则根据每周伤害总量的排名，只能获得少量的荣誉奖励，没有仙币和活力了。  
依照8000点荣誉计算，名次每降低20名，奖励减少0.3%。最低奖励为2000点荣誉。（5000名以外的，每周至少可获得2000点额外的荣誉排名奖励。）

* **接口名称：area.bossHandler.getLastWeekReward**
* **参数：无**
* **返回值：**

**若上周没有奖励可领:**

**{ code: 501, msg: ‘上周没有奖励可领’}**

**领取奖励成功：**

**{**

**code: 200,**

**msg: {**

**money: 5000,**

**honor: 2000,**

**energy: 2030**

**}**

**}**

1. **领取好友协助Boss奖励**

* **接口名称：area.bossHandler.getFriendReward**
* **参数：无**
* **返回值：**

**若无奖励可领：**

**{ code: 501, msg: ‘无奖励可领’}**

**领取成功：**

**{**

**code: 200,**

**msg: { money: 12312, honor: 12}**

**}**

1. **荣誉点兑换成精元**

**客户端根据当前荣誉点计算可兑换的精元数，由玩家决定要兑换多少精元。**

每6000点荣誉可兑换1枚精元。精元是星级进阶的必备品。

* **接口名称：area.bossHandler.convertHonor**
* **参数：{number: 12} // 兑换的精元数**
* **返回值：{ code: 200, msg: {superHonor: 23, honor: 123232}}**

1. **消CD**

第一次消除CD需要消耗：20魔石，后续每次增加消耗20魔石。最高每次消耗限制为200魔石。（无次数上限）

* **接口名称：area.bossHandler.removeTimer**
* **参数：无**
* **返回值：**

**若无CD可消除：**

**{code: 501, msg: ‘无CD可消除’}**

**消除成功：**

**{code：200, msg: {gold：12312}}**

1. **膜拜**

（本周）上榜的玩家可以被膜拜，每名玩家（一天）只能膜拜3次。膜拜可获得15点体力，75点活力，同时显示该前5名玩家每名被膜拜的累计次数。

* 接口名称：area.bossHandler.kneel
* 参数：{playerId: 12}
* 返回值：

若玩家当前不是前5名：

{code: 501, msg: ‘玩家没上榜，不能膜拜’}

若膜拜次数已用完：

{code：501，msg：‘膜拜次数已用完’}

膜拜成功：

{

code: 200,

msg: {

power: 15,

energy: 75

}

}