# 数据备注

Xml文件备注汇总。另外也可到excel文件中查看字段备注，路径[..\数值文档](../数值文档)

AwardTemp.xml

<!--

id: 暂无用

awardId： 随机组ID

itemId： 道具ID

itemType： 道具类型

0普通道具; 读ItemTemp表

2装备; 读ZhuangBei表

3玉玦; 读ItemTemp表

4秘宝; 读MiBao表

5秘宝碎片; 读MibaoSuiPian表

6装备进阶材料; 读ItemTemp表

7武将; 读HeroGrow表

8精魄; 读JingPo表

9强化材料 读ItemTemp表

itemNum: 道具数

weight： 随机概率权重（除以1000000，例如weight=200000就是概率为20%）

-->

BaiZhanRank.xml

<!--

rank: 排名

yuanbao: 历史战绩元宝奖励（排名奖励）

weiwang： 每小时产出威望数（生产奖励）

money： 每小时产出铜币数（生产奖励）

-->

Dangpu.xml

<!--

Id： 唯一ID

itemType： 道具类型

0普通道具; 读ItemTemp表

2装备; 读ZhuangBei表

3当铺材料; 读ItemTemp表

4秘宝; 读MiBao表

5秘宝碎片; 读MibaoSuiPian表

6装备进阶材料; 读ItemTemp表

7武将; 读HeroGrow表

8精魄; 读JingPo表

9强化材料 读ItemTemp表

itemId： 道具ID

itemNum： 道具数量

type： 所需物品类型；0为铜币，1为元宝，2为联盟贡献

needNum： 所需数量

weight： 刷新权重，相同site的weight之和为10000

site： 物品位置

flag: 无联盟时是否可刷出，1为可刷出，0为不可

-->

DiaoLuo.xml

<!--

itemId： 进阶道具ID

PveId： 掉落关卡ID，多个关卡逗号链接。

-->

Duihuan.xml

<!--

id: 唯一ID

itemType： 道具类型

0普通道具; 读ItemTemp表

2装备; 读ZhuangBei表

3当铺材料; 读ItemTemp表

4秘宝; 读MiBao表

5秘宝碎片; 读MibaoSuiPian表

6装备进阶材料; 读ItemTemp表

7武将; 读HeroGrow表

8精魄; 读JingPo表

9强化材料 读ItemTemp表

itemId： 道具ID

itemNum： 道具数量

needNum： 兑换所需威望数

weight： 随机时出现该物品的概率权值（相同site的weight之和为10000）

site： 出现的位置

ExpTemp.xml

<!--

id: 咱无用

expId： 经验ID索引

1：君主升级，所需经验

11~112：装备强化，所需强化材料经验，见ZhuangBei表

1001~1005：秘宝强化，所需铜币数，见MiBao表

needExp: 当前等级升到下一级所需经验

-->

FangWu.xml

<!--

id： 唯一ID

type: 房屋类型

101：普通房屋

1~5：豪宅1号~豪宅5号

lv： 房屋等级

exp： 升级所需经验

lianmengLV： 所需联盟等级

productSpeed： 资源（经验）生产速度

waiguanId： 贴图/模型ID

-->

ItemTemp.xml

<!--注释

itemType：

0： 抽象数据(多在UI界面显示);

1： 强化武器材料;

2： 强化防具材料;

6： 进阶材料；

11~15： 卡片材料(放在小屋，不放在背包)

21： 玉炔

JunzhuShengji.xml

<!--

gongji： 攻击

fangyu： 防御

shengming： 生命

wqSH: 武器伤害加深

wqJM: 武器伤害抵抗

wqBJ: 武器暴击加深

wqRX: 武器暴击抵抗

jnSH: 技能伤害加深

jnJM 技能伤害抵抗

jnBJ: 技能暴击加深

jnRX: 技能暴击抵抗

addTili： 升级增加的体力值

tilicao： 等级对应的体力槽上限

exp： 升级所需经验

xishu： 铜币相关计算所用系数

-->

MiBao.xml

<!--

id: 秘宝ID；秘宝品质不同，秘宝ID不同

tempId： 秘宝类型ID；秘宝品质不同，秘宝类型ID相同

nameId： 秘宝名称；从NameId表中获取汉字名

dsecId: 秘宝描述：从DescId表中获取汉字描述

icon： 秘宝图标

initialStar： 秘宝获得时的初始星级

initialGrow： 秘宝获得时的初始成长

pinzhi： 秘宝的品质

zuheId： 秘宝所属的组合套ID

dengji： 所需君主等级

gongji、fangyu、shengming： 基础属性初值

gongjiRate、fangyuRate、shengmingRate： 基础属性系数

wqSH、wqJM、wqBJ、wqRX、jnSH、jnJM、jnBJ、jnRX：附加属性

skill： 特效属性

jinjieLv： 进阶等级

expId： 升级消耗ID，从ExpTemp表中获取升级消耗

suipianId： 秘宝对应的碎片

-->

NameKu.xml

<!--

type:定义

1：姓

2：男

3：女

-->

PveStar.xml

<!--

starId: PVETemp内每一关对应的星级ID

desc： 该星级条件的描述

condition： 完成条件，需后台特殊制作

1： 剩余总血量大于等于20%

2： 剩余总血量大于等于20%

3： 剩余总血量大于等于20%

award： 完成星级条件后获得的奖励，格式为

物品类型：物品ID：物品数量

其中物品类型有：

0普通道具; 读ItemTemp表

2装备; 读ZhuangBei表

3当铺材料; 读ItemTemp表

4秘宝; 读MiBao表

5秘宝碎片; 读MibaoSuiPian表

6装备进阶材料; 读ItemTemp表

7武将; 读HeroGrow表

8精魄; 读JingPo表

9强化材料 读ItemTemp表

-->

TaoZhuang.xml

<!--

id:

1 全套绿装

2 全套蓝装

3 全套紫装

4 全套橙装

11 强化等级30

12 强化等级60

13 强化等级80

14 强化等级100

type：

1 进阶套装效果

2 强化套装效果

shuxing1,shuxing2,shuxing3：

1 攻击

2 防御

3 生命

4 武器伤害加深

5 武器伤害抵抗

6 技能伤害加深

7 技能伤害抵抗

-->

Xilian.xml

<!--注释:typeId说明:1免费洗练;2元宝洗练;3购买铜币暴击-->

-->

ZhuangBei.xml

<!--

id: 装备ID

name： 装备名

funDsec: 装备描述

buWei： 1重武器2轻武器3弓11头12肩13胸甲14手套15裤子16鞋

pinZhi： 装备品质

dengji： 穿戴等级

xishu： 战斗公式系数(武器有效)

gongji： 攻击

fangyu： 防御

shengming： 生命

wqSH: 武器伤害加深

wqJM: 武器伤害抵抗

wqBJ: 武器暴击加深

wqRX: 武器暴击抵抗

jnSH: 技能伤害加深

jnJM 技能伤害抵抗

jnBJ: 技能暴击加深

jnRX: 技能暴击抵抗

gongjiType： 攻击类型(读GongjiType表)

qianghuaMaxLv： 强化最大等级

xilianMaxLv： 洗练最大属性

exp： 装备分解的强化经验

expId: 强化经验ID(读ExpTemp表)

qianghuaId： 强化属性ID(读QiangHua表)

icon： 装备图标

jinjieLv: 进阶所需君主等级

jinjieItem： 进阶所需道具Item(读ItemTemp表)

jinjieNum： 进阶所需道具数量

jinjieId： 进阶后装备的ID

jinjieIcon: 进阶后装备Icon

-->

-->