# 道具表说明

1. id表示所有道具的ID。其中特别说明100~199为元素ID，1000~1999为元素碎片ID，2000为掉落的血球ID，3000~3999为地图中所随机出现的道具的ID。
2. name是相对应ID的名称。
3. Info是对相对应ID的作用的说明。
4. Icon是对应ID的图标。
5. att是相对应元素ID给角色所增加的攻击力。不能增加的都填0，数据类型为整形Int,取值范围大于等于0。
6. Hp是相对应元素ID给角色所增加的生命值。不能增加的都填0，数据类型为整形Int,取值范围大于等于0。
7. Movespeed是相对应元素ID给角色所增加的移动的速度。不能增加的都填0，数据类型为整形Int,取值范围大于等于0。
8. resistdamage是相对应ID能给角色所抵挡的伤害。不能抵挡的都填0，数据类型为整形Int,取值范围大于等于0。
9. invincible是相对应ID给角色增加的无敌时间。不能增加的都填0，数据类型为整形Int,取值范围大于等于0。
10. noclip是相对应ID能否赋予角色技能穿墙。不能的都填FALSE，数据类型为布尔型。
11. time是相对应道具ID给角色的持续时间。不能增加的都填0，数据类型为整形Int,取值范围大于等于0。
12. chipid是相对应元素合成和升级所需要的碎片id。不需要的都填0，数据类型为整形Int。
13. chipnum是相对应的元素合成和升级所需要的该碎片的数量。不需要的都填0，数据类型为整形Int,取值范围大于等于0。
14. Addatt是相对应ID在游戏中给角色所增加的攻击力。不能增加的都填0，数据类型为整形Int,取值范围大于等于0。
15. Addhp是相对应ID在游戏中给角色增加的生命值。不能增加的都填0，数据类型为整形Int,取值范围大于等于0。
16. Addmovespeed是相对应ID在游戏中给角色所增加的移动速度。不能增加的都填0，数据类型为整形Int,取值范围大于等于0。
17. adddef是相对应ID在游戏中给角色所增加的防御。不能增加的都填0，数据类型为整形Int,取值范围大于等于0。