const.json配置说明

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 字段名称 | 含义 | |
| MAX\_OWN\_ARMY\_NUM | 最大我方部队数量 | |
| MAX\_FRIEND\_ARMY\_NUM | 最大友方部队数量 | |
| MAX\_ENEMY\_ARMY\_NUM | 最大敌方部队数量。  以上三个字段，指在每一关中的设置。 | |
| NONE\_CONSUME\_GOODS\_NUM | 第一个消耗品的“good\_id”—1  读取dic\_item.json 可删除 | |
| WEAPON\_NUM | 武器总数  添加新道具时，如果不能和原种类归在一起，就不要修改该数值。 | |
| COAT\_NUM | 防具总数  添加新道具时，如果不能和原种类归在一起，就不要修改该数值。 | |
| ASSIST\_GOOD | 辅助物品总数  添加新道具时，如果不能和原种类归在一起，就不要修改该数值。 | |
| CONSUME\_GOODS\_NUM | 最后一个消耗品与第一个消耗品的“good\_id”相减，再加一。  消耗品总数 读取dic\_item.json 可删除 | |
| MAX\_SHOP\_GOOD\_NUM | 最大商店可出售物品种类数量 | |
| MAX\_BATTLE\_NUM | 最大战役s剧本数量  用于开启关卡商店，读取dic\_gk获取  可删除 | |
| MAX\_ACTOR\_LEVEL | 最大角色等级 | |
| MAX\_GOOD\_LEVEL | 最大普通武器和防具等级 | |
| MAX\_SPECIAL\_GOOD\_LEVEL | 最大特殊物品等级 | |
| MAX\_GRADE\_TYPE | 最大升阶数，武将属性升阶的档数，比如曹操传15档  武将最大等阶数，改为读取dic\_grade.json获取，可删除 | |
| MAX\_ACTOR\_ATTR\_NUM | 角色攻击力等最大属性值 | |
| MAX\_ACTOR\_DEFAULT\_EQUIP | 兵种和可装备物品对应的列数（对应dic\_jobItem.json）  装备种类的最大数， 改为读取dic\_itemType获取，原来配置可删除 | |
| DEFAULT\_WEAPON\_BEGIN  无效、可删除 | 默认武器的开始，用于剧本默认装备指令的使用  goodid减1 | |
| DEFAULT\_WEAPON\_END  无效、可删除 | 默认武器的结束，用于剧本默认装备指令的使用  goodid减1 | |
| DEFAULT\_COAT\_BEGIN  无效、可删除 | 默认防具的开始，用于剧本默认装备指令的使用 goodid减1 | |
| DEFAULT\_COAT\_END  无效、可删除 | 默认防具的结束，用于剧本默认装备指令的使用  goodid减1 | |
| MAX\_GOOD\_STEP | 普通武器和防具的阶数  曹操传是三阶，封神四阶 | |
| IS\_BIG\_HEAD\_IMAGE | 是否使用大头像  0代表原版小头像，1代表大头像 | |
| IS\_SHIYONGBAN | 是否为试用版  1代表开启试用版 不显示神秘商店和关卡礼包  2（小米版本），无内购 不显示神秘商店 | |
| MAX\_PLAY\_LEVEL | 0表示开启所有关卡，5表示只能玩5关，n表示只能玩n关。 | |
| IS\_IOS\_BILLING | 1代表开启苹果内购，0代表不开启。此字段安卓版本无效 （此字段安卓版本填0 ） | |
| MAX\_MEFF\_IMG\_NUM | 即img/Skill\_act 中的图片数量  最大技能动作图片数量  改为读取dic\_skillact.json中imgid参数的最大值，原配置可删除 | |
| IS\_GK\_SHOP | 1 表示开启 默认为0  开启时，关卡商店根据级别默认出售 装备（iTEM\_STORE字段）和自定义添加装备(dic\_gk.json)同时可用 | |
| iTEM\_STORE  注：iTEM\_STORE和IS\_GK\_SHOP配合使用  若iTEM\_STORE不配置，则只根据dic\_gk里面的配置出售物品  若iTEM\_STORE配置，IS\_GK\_SHOP为0，则只根据级别默认出售；  若iTEM\_STORE配置，IS\_GK\_SHOP为1，  则同时出售默认级别和dic\_gk配置物品 | 商店物品多少级出售一阶的物品，  填20，即1-20级出售一阶物品，20级以上出售二阶物品，40级以上三阶。  填0，代表根据dic\_gk里面的配置出售物品。  如果有该字段，则按照数值，背包中的道具店会出现相应等阶的物品，同时dic\_gk.json中的配置也会出现（此种情况必须要开启IS\_GK\_SHOP）。  该字段缺失，则默认关闭，自动读取dic\_gk.json中的配置。 | |
|  |  | |
| GUIDE\_ON | 新手引导开关， 0为关 1为开 默认为1 | |
| NEW\_ACTOR\_UPGRADE\_EXPERIENCE | 人物升一级所需经验值 | |
| NEW\_GENERAL\_ITEM\_UPGRADE\_EXPERIENCE | 普通装备升一级所需经验值 | |
| NEW\_SPECIAL\_ITEM\_UPGRADE\_EXPERIENCE | 特殊装备升一级所需经验值 | |
| NEW\_GENERAL\_EQUIPMENT\_DEFAULT\_LEVEL | 普通装备默认等级定义  获得默认装备时用于计算等级  “武将等级”除以“装备升阶数值NEW\_EQUIPMENT\_CLASS”，得到“余数”，  “余数”除以“该数值”，取“所得值”的整数，再加“1”，即为武将默认装备的等级 | |
| NEW\_EQUIPMENT\_CLASS | 普通装备（中级装备、高级装备、终级装备）出现的阶数  获得默认装备时用与计算阶数  “武将等级”除以“该数值”，取“所得值”的整数，再加“1”，即为“武将默认装备的等阶”，不能超过阶数上限。 | |
| NEW\_SPECIAL\_EQUIPMENT\_DEFAULT\_LEVEL | 特殊装备默认等级定义  获得默认装备时用与计算特殊物品等级  “武将等级”除以“特殊装备默认等级NEW\_SPECIAL\_EQUIPMENT\_DEFAULT\_LEVEL”，取“所得值”的整数，再加“1”，即为武将默认装备的等级 | |
| BACKGROUND\_INTRODUCTION\_IS\_BIG\_HEAD\_IMAGE | 0表示关闭"只显示大头像的一部分"功能, 1表示打开（使用大头像时，添加只显示大头像的一部分功能，防止头像之间遮盖） | |
| IS\_FORBID\_FREEMOVE | 自由R启动指令主营处理方式  1时禁止自由移动，值为0不禁止，不配置默认为0 圣三使用 | |
| IS\_STORY\_CONTINUE | 1 代表开启“敬请期待”，0代表关闭  用于游戏剧本关卡未完结状态。 | |
| MAX\_SKILL\_NUM | 最大法术数量  通过读取dic\_skill文件获取到值  技能最大个数，改为读取dic\_skill.json获取，由于该数据存档中有记录，**该数据可以不再维护，但必须保留原数值，（除非dic\_skill.json中技能个数大于当前"MAX\_SKILL\_NUM"配置值，满足此条件配置可删除）**； | |
| FIRST\_TRANSFER\_LEVEL\_STRICT | 一转时的等级要求 | |
| SECOND\_TRANSFER\_LEVEL\_STRICT | 二转时的等级要求 | |
| THIRD\_TRANSFER\_LEVEL\_STRICT | 三转时的等级要求（封神榜四阶） | |
| ENEMY\_MAX\_LEVEL | 敌方部队最高等级 | |
| IS\_TREASURE\_SKILL | 1开启宝物技能，0不开启。  默认0不开启。可以缺失。（封神开启） | |
| TREASURE\_SKILL\_NUM | 宝物技能id分界。  可以缺失。（封神开启）  封神填100，代表宝物id大于等于100。 | |
| REMOVE\_RED\_BILE\_BIRD | 是否去除红蓝鸟图标。可以缺失。  0表示不去除红蓝鸟，1表示去除红蓝鸟。封神使用。 | |
| IS\_HALF\_BASEABILITY | 控制引擎在计算基础能力是否对原base\_ability除以二操作，  默认值为1，0代表不需要除以二。  可以缺失。圣三使用。 | |
| IS\_SHENGSAN\_TALK | 圣三中人物对话转身向刘备  0为原有实现，1为适应圣三中人物对话转身向刘备。可以缺失。圣三使用。 | |
| D\_SCENE\_END | 控制R场景执行0d指令，是否跳转到当前指令列的最后一条。  0不跳转  1跳转，代表对剧本d指令处理为结束scene。  默认为关闭。  0代表按照原本的规则执行。  可以缺失。圣三使用。 | |
| NO\_YIJIE\_TANCHUANG | 易接弹窗控制字段。  是否关闭自动弹出礼包  0代表不关闭,1代表关闭。  默认为0不关闭。  无效字段，已删除。 | |
| IDFA\_ENABLE | 开启IDFA上传，开启iOS广告统计。  0代表关闭   1代表开启   缺失该字段默认为0 只对iOS有效 | |
| IS\_COMMENT | 关于鼓励用户对游戏进行评价的需求  0 代表关闭评论， 1 开启评论。默认关闭 | |
| IOS\_APP\_ID | 代表ios应用的游戏apple id，需要根据具体游戏进行配置，  与 “IS\_COMMENT”同时使用。 | |
| SECRET\_SHOP\_ENABLE | 神秘商店开启后，原来的关卡礼包将变成神秘商店，可以在战场上购买药品和装备。  1代表开启 0关闭 默认关闭  缺少该字段默认关闭（封神先开启） | |
| YOUMI\_IOS\_APPID | 有米广告iOS渠道游戏ID | |
| YOUMI\_IOS\_SECRETID | 有米广告iOS渠道游戏ID秘钥 | |
| YOUMI\_SPOT\_ENABLE | 返回手机主屏幕后，再回到游戏，是否看到spot广告  1开启 0关闭  默认关闭  海马玩版本需要关闭插屏广告 | |
| YOUMI\_VIDEO\_ENABLE | 战场上，点击天气图标，是否出现看视频广告领取奖励物品  1开启 0关闭  默认关闭 | |
| YOUMI\_ANDROID\_APPID | 有米广告安卓渠道游戏ID | |
| YOUMI\_ANDROID\_SECRETID | 有米广告安卓渠道游戏ID秘钥 | |
| YUEFEI\_4DSCRIPT | 0关闭，1开启，默认关闭  控制岳飞传4d指令的特殊处理  当属性为无，变化为上升  下列中的hp,mp的值即给人物增加hp,mp  当属性为无，变化为正常  下列中的hp,mp的值即给人物赋值hp,mp  当属性为无，变化为下降  下列中的hp,mp的值即给人物减少hp,mp | |
| YUEFEI\_AI | 0关闭，1开启，默认关闭  控制岳飞传ai加血和伤害计算特殊处理  1 、ai加血改为血量小于40%之后才考虑加血  2 、伤害计算公式从z＝[( x’－y’)/2＋lv＋25]改为z＝[( x’－y’)/3＋lv＋25]  另外，岳飞传制作组名单也跟这个字段相关联，会出现在“帮助”和“f”指令中。 | |
| LAND\_BUTTON\_ENABLE | 用来控制MenuBar中是否显示地形按钮，设为0为不显示，设为1显示，默认值为显示 封神用 | |
| IS\_SUPPORT\_JPG | 是否使用JPG图片。默认不支持，如需使用请配置为1。  如配置支持JPG图片，需要修改以下目录的图片格式为JPG格式：Img/Gate、Img/HM、Img/Mmap、Img/Smlmap。附加一张图片，../assets/sjz/logo.jpg  这张图片也需要转为JPG图片。  另外，所有音效文件 ../assets/sjz/Sounds 需要转换为MP3格式；可以使用格式工厂进行转换；压缩比率选择默认值 80即可。  使item支持png格式 mcall图片支持png格式 units图片支持png格式  目前宋江传使用。 | |
| IS\_SUPPORT\_PNG拆分为三个字段  UNITS\_SUPPORT\_PNG字段 使units支持png格式,  ITEMS\_SUPPORT\_PNG 字段 使items支持png格式,  MCALL\_SUPPORT\_PNG 使mcall 支持png格式  原始使用这个字段的请进行相应的修改  **从1.4.0541开始** | | |
| PMAPOBJ\_SUPPORT\_PNG | 字段控制R形象 支持png格式(pmapobj文件夹下） | |
| "BUY\_LEVELS":2 | 购买完整关卡  值“2”代表第几关出现完整关卡购买提示 | |
| SMS\_PAYMENT\_TYPE | 0，1，2 0是关闭短信支付，  1是开启大象支付，2是开启易接支付 | |
| LAND\_BUTTON\_ENABLE | 是否关闭地形图标  0为关闭，1为打开，默认为1 | |
| GAMECENTER\_ENABLE | 打开gamecenter支持  0为关闭，1为打开，默认为0  海马玩版本需要关闭支持 | |
| ENDLESS\_MODE\_LEADERBOARD\_ID | 无尽模式的排行榜在itunesconnect上的ID，如果使能了gamecenter，且游戏有无尽模式时可直接使用 | |
| STORY\_MODE\_LEADERBOARD\_ID | 剧情模式的排行榜在苹果后台的ID | |
| IS\_TRADITIONAL\_CHINESE | 是否是繁体版本。  由于现在使用的创意隶书字库不支持繁体中文，暂决定繁体版本中引用到隶书字体的地方用宋体72号黑体代替  默认值为0， 非繁体中文。  如是繁体版本请配置改字段为 1， | | |
| HAIMA\_APP\_ID | 海马的appid。此id从海马后台申请。  示例："HAIMA\_APP\_ID":"123432abcdef"  海马玩版本时，需要此字段和 GAMECENTER\_ENABLE YOUMI\_SPOT\_ENABLE 两个字段 | |
| IS\_WANGZHETIANXIA | 默认为0，0为关闭，1为打开，是王者天下项目的特殊规则开关。 | |
| WECHAT\_PAY\_SWITCH | 标识是否打开微信支付，如果开启微信支付需要将该字段配置为1.   不配置默认为0，关闭微信支付；  注：如果打开微信支付，支付页面将用微信支付替代易宝支付； | |
| OPEN\_WEATHER\_TERRAIN\_SUIT\_EFFECT | 天气地形套装效果  0表示关闭天气地形套装效果  1表示开启天气地形套装效果  2表示仅天气套装生效 | |
| VISIBLE\_GIFT\_BUTTON | 置1时只有在主营的时候才会显示出来，红色背包一直存在不消失。  置0保持原来不变（点一次就消失） | |
| DONGWU\_AI | 东吴霸王传专用。 | |
| OPEN\_PRE\_BATTLE | 出兵界面添加战场预览功能  默认为0，0为关闭，1为打开  该功能需要在R剧本中添加出兵相关指令，  指令77和4b两个指令必须配套。（说明详见《引擎全局变量的统计》，整型变量4057）  可删除  已删除该字段（豪曹除外） | |
| BLOCK\_LEVEL\_LOCK | 分段关卡锁，“0&”关闭，默认关闭。  开启分段关卡锁之后，孔明锁自动失效。  如需要该功能生效，则第一个参数开始配置需要锁住的关卡。  如“1&2&3&50”，即锁住1/2/3/50关（**剧本编号+1）** | |
| OPEN\_SEID\_BUTTON | 武将资料面板显示兵种特技和个人特技按钮  开 1 关  0 | |
| OPEN\_TRANSFER\_BUTTON | 1 武将替换装备面板开启转职按钮  0  面板关闭转职按钮 | |
| OPEN\_SUIT\_INFO\_SCREEN | 1 开启套装预览按钮  0  面板关闭套装预览按钮 | |
| BUFF\_PROPORTION\_NUM | 可以自定义属性BUFF、DEBUFF 提升或下降的比例；  不配置默认为30，即攻击力等属性上升或下降 30%；  可配置参数0~100， 如配置参数为20， 则攻击力等属性上升或下降 20%； | |
| CLOSE\_ACTOR\_INFO | 控制R场景长按人物是否显示人物信息界面，填1不显示人物信息界面，填0显示人物信息界面。默认为0 | |
| OPEN\_HISTORICAL\_INFO | 菜单栏添加“历史情报”功能按钮（原地形按钮）   置1开启 | |
| OPEN\_NEW\_AI\_LOGIC | 新的敌军行动ai逻辑  置1开启功能  （目前只在战棋三国使用） | |
| EQUIPMENT\_AI | 装备是否可装备优先级判断  1代表开启装备有效赋值开关  控制dic.item.json中cid字段对武器和护具进行兵种大类的有效赋值  dic.item.json   当cid有赋值（并且可以“&”连接），即不为“0&”时，只有该赋值对应的职业大类，可以装备该武器或者防具。  此时，dic.item.json中cid赋值的优先级高于dic.itemtype.json | |
| SET\_R\_IMAGE\_ID | 该值为1 ： 78指令 设置人物头像和R形象编号不减1，  该值为2：关闭75指令，  该值为3：开启数值1、2功能  （圣三PC模式纯净版专用） | |
| AddCloseADFunction | 开启（置1）后在设置面板添加去广告 | |
| CHALLENGE\_GQ\_START | 挑战关卡起始剧本 | |
| SHENGSAN\_AI | 圣三AI  开启1,在历史情报中不显示数字 | |
| SHUHAN\_WEIGONG | 蜀汉的围攻功能开启  默认为0，0为关闭，1为打开  围攻系统：可以让几个人逐一攻击同一敌人，而只有发起围攻的人受到反击。 1、围攻人数最多为3人 2、我军远程可发起围攻，敌军不能 3、我军参与围攻的所有人增加10%伤害  4、兵种类型为近战，且与敌人相邻（九宫格）才能参与围攻 | |
| MOTA\_AI | 魔塔圣三 进入下一关不提示保存  默认为0，0为关闭，1为打开 | |
| SPECIAL\_CALC\_GOOD\_LEVEL | 装备等级随人物等级上升而上升  默认为0，0为关闭，1为打开 | |
| PERCENTAGE\_HIT | 我军基础命中100%  默认为0，0为关闭，1为打开 | |
| START\_SAVE | 添加回合初自动存档  默认为0，0为关闭，1为打开 | |
| VERSION\_INFO\_POSITION | 没有或0表示Logo页面版本信息显示在左上角；如果为1表示Logo页面版本信息显示在左下角 | |
| HIDE\_BOTTOM\_WEATHER | 控制MenuBarScreen右侧天气图标是否显示，默认为0是显示, 如果配置为1，不显示天气图标，则显示“退出”按钮，点击后退出到Logo页面 | |
| IS\_SMALL\_GATE | 58指令，战场障碍设定  支持48\*48 png格式  （之前引擎支持144\*144 bmp）  1 开启 | |
| FENGSHEN2\_AI | 支持在R场景下查看特技  1 开启 | |
| DUYAO\_AI | 毒药是否去除加成ai  1 开启 | |
| SONGJIANG\_AI | 宋江元宝商城物品等级错误 | |
| DEADLY\_AI | 暴击和双击概率计算  1 开启 | |
| POINTER\_AI | 1 开启  可以在77、79指令里使用指针变量 | |
|  | | |
| miracle\_year\_AI | | a.永远是晴天，取消所有天气音效  b.取消英雄、背包、地形、图鉴、条件、托管按钮  c.R场景点击“出战”后，不进入排兵界面，直接跳转S剧本,相当于点击“出战”后，直接执行剧本中“出战测试”后面的内容  d.取消左上角的关卡名,取消右上角的小地图  e.毒药效果，取消级别加成，miracle\_year\_AI = 1 开启  f.存档名加上事件名称，去掉回合数和等级   （miracle\_year\_AI字段的存档名再次修改一下  战斗结束的存档前面加上章节名  No.16 章节名-关卡名 - 战斗结束）  ueid60-75物品需求，可在string.xml 中添加<key>goodforenemy60<key> ~ <key>goodforenemy75<key> 和对应的<string>XXX<string> 即可在商店中的“功效”栏显示描述，“效果”栏位 需要在物品的power字段中支持负值  miracle\_year\_AI = 1 人物加血和损血数字颜色互换  1.4.0541开始取消miracle\_year\_AI 加血减血颜色变化  苏州魂石使用 |
| LOWEST\_HURT\_BYNUM | | 战斗最低伤害可配 ：现在我们游戏中最低伤害为1 需要做一个可以配置的开关配置最低伤害 如果大于这个值则正常计算 仅对我方有效  “LOWEST\_HURT\_BYNUM”:X&（整数） |
| LOWEST\_HURT\_BYPERCENT | | 最低伤害百分比：每次被攻击至少损失最大生命值的（x%）可配置 如果大于这个值则正常计算 仅对我方有效  “LOWEST\_HURT\_BYPERCENT”:1~100(百分比） |
| MISS\_PERCENT | | 格挡疲劳 ：每次成功格挡以后那个人物的格挡率成功率下降（x%）可配置 被打中以后重置 仅对我方有效  ”MISS\_PERCENT”:1~100（百分比） |
| XIN\_SHUHAN\_AI | | 赋值为1，使特殊配置生效  TYPE116，突击攻击，允许配置map\_terrain.json中的mapid（允许&指定多个地形），作为地形限制。配置的地形上，突击效果无效，只结算普通攻击。  配置说明：**X(伤害加成1~100)&Y&Z&…。从Y开始到最后的就是配置map\_terrain.json中的mapid**  TYPE380，反弹异常攻击，只反弹近战攻击。 |
| IS\_SMALL\_FONT | | 蜀汉的特殊字体  1开启 |
| MODIFY\_GOODS\_EFFECT | | 用来开启配置物品的使用范围  1开启  开启后，dic\_item.json中的消耗品，  除ueid 60-75的之外，都可以在 super\_seid字段 中定义使用范围，即对应dic\_atk\_se中的atkid |
| CHANGE\_GOOD\_LEVEL | | 1开启  使剧本里设置的物品等级可以大于物品的最高等级。 |
| LIMIT\_MAX\_ARMY\_AI | | 1开启  出战人数以剧本强制出场人数为准 |
| SHOW\_WEATHER\_EFFECT | | 控制天气粒子效果的开启与否 |
| BUY\_ACTOR\_CONFIG\_BY\_JSON | | 开启时，购买武将支持全套装备（从json中读取的）  之前元宝商城的武将买出来是没有初始装备的，现在可以在表里配一套初始装备  内购点出售的武将，自带的装备，读取dic\_hero.json中C:\Users\bantu_product\AppData\Roaming\Foxmail7\Temp-6304-20160614102159\Catch9AA0(06-14-17-47-30).jpg 三个字段的值（依次为武器、防具、辅助）。对应dic\_item.json中的good\_id。  该字段只针对内购点售出的武将，不应影响剧本指令38实现的武将加入。 |
| YMZLZ\_AI | | 目前 “38：武将能力设定” MP（上限）+  -的算法为直接+ -到HPCur（当前值），修改算法为 MP+ -依然是+ -到MP（上限）上去，此设定给《杨门忠烈传》AI字段:"YMZLZ\_AI": 1  目前剧本指令59战利品设置装备的等级是无效的，新增"YMZLZ\_AI": 1, 如果设置等级就按照设置的等级获得。 |

[

{"MAX\_OWN\_ARMY\_NUM":30,

"MAX\_FRIEND\_ARMY\_NUM":20,

"MAX\_ENEMY\_ARMY\_NUM":80,

"NONE\_CONSUME\_GOODS\_NUM":144,

"WEAPON\_NUM":73,

"COAT\_NUM":30,

"ASSIST\_GOOD":41,

"CONSUME\_GOODS\_NUM":23,

"MAX\_SHOP\_GOOD\_NUM":99,

"MAX\_BATTLE\_NUM":99,

"MAX\_ACTOR\_LEVEL":99,

"MAX\_GOOD\_LEVEL":5,

"MAX\_SPECIAL\_GOOD\_LEVEL":10,

"MAX\_GRADE\_TYPE":20,

"MAX\_ACTOR\_ATTR\_NUM":900,

"MAX\_ACTOR\_DEFAULT\_EQUIP":28,

"DEFAULT\_WEAPON\_BEGIN":0,

"DEFAULT\_WEAPON\_END":43,

"DEFAULT\_COAT\_BEGIN":73,

"DEFAULT\_COAT\_END":84,

"MAX\_GOOD\_STEP":4,

"IS\_BIG\_HEAD\_IMAGE":1,

"IS\_IOS\_BILLING":1,

"IS\_SHIYONGBAN":0,

"MAX\_PLAY\_LEVEL":0,

"MAX\_MEFF\_IMG\_NUM":255,

"IS\_GK\_SHOP": 1,

"iTEM\_STORE":20,

"GUIDE\_ON":1,

"NEW\_ACTOR\_UPGRADE\_EXPERIENCE":150,

"NEW\_GENERAL\_ITEM\_UPGRADE\_EXPERIENCE":100,

"NEW\_SPECIAL\_ITEM\_UPGRADE\_EXPERIENCE":150,

"NEW\_GENERAL\_EQUIPMENT\_DEFAULT\_LEVEL":4,

"NEW\_EQUIPMENT\_CLASS":20,

"NEW\_SPECIAL\_EQUIPMENT\_DEFAULT\_LEVEL":6,

"BACKGROUND\_INTRODUCTION\_IS\_BIG\_HEAD\_IMAGE":0,

"FIRST\_TRANSFER\_LEVEL\_STRICT":20,

"SECOND\_TRANSFER\_LEVEL\_STRICT":40,

"THIRD\_TRANSFER\_LEVEL\_STRICT":60,

"MAX\_SKILL\_NUM":250,

"IS\_STORY\_CONTINUE":1,

"IS\_FORBID\_FREEMOVE":0,

"ENEMY\_MAX\_LEVEL":120,

"IS\_TREASURE\_SKILL":1,

"TREASURE\_SKILL\_NUM":130,

"REMOVE\_RED\_BILE\_BIRD":1

}

]

圣三：

"IS\_HALF\_BASEABILITY":0,

"IS\_SHENGSAN\_TALK":1,

"D\_SCENE\_END":1,

"NO\_YIJIE\_TANCHUANG":1

"IDFA\_ENABLE":1

来个好评：

"IS\_COMMENT":0

"IOS\_APP\_ID":"950582943"

神秘商店

"SECRET\_SHOP\_ENABLE":0

有米广告iOS渠道

"YOUMI\_IOS\_APPID":"30f6ebe730ed14a2",

"YOUMI\_IOS\_SECRETID":"563b06f48bd15b90",

"YOUMI\_ANDROID\_APPID":"969310066487bb8f",

"YOUMI\_ANDROID\_SECRETID":"33338e5f73dd4f43",

"YOUMI\_SPOT\_ENABLE":1,

"YOUMI\_VIDEO\_ENABLE": 1,

"YUEFEI\_AI": 0,

" LAND\_BUTTON\_ENABLE": 1,

 "IS\_SUPPORT\_JPG":1

"BUY\_LEVELS":2

"LAND\_BUTTON\_ENABLE":0,

"ENDLESS\_MODE\_LEADERBOARD\_ID":"com.bantus.fsyjzendlessscore",

"STORY\_MODE\_LEADERBOARD\_ID":"com.bantus.fsyjzstoryscore",

"GAMECENTER\_ENABLE":1,

IS\_TRADITIONAL\_CHINESE:1

"HAIMA\_APP\_ID":"123432abcdef"

"IS\_WANGZHETIANXIA":0,

 "WECHAT\_PAY\_SWITCH":1

“OPEN\_WEATHER\_TERRAIN\_SUIT\_EFFECT”:0,

“VISIBLE\_GIFT\_BUTTON” :1

OPEN\_PRE\_BATTLE

“BLOCK\_LEVEL\_LOCK” :1

"OPEN\_SUIT\_INFO\_SCREEN": 0,

"EQUIPMENT\_AI":1

"CHALLENGE\_GQ\_START": 70,