TableAIDifficultRank.xml

AI等级:代码中对机器人行为的分类等级

射击间隔系数:以一个标准的射击间隔为100%,此处填实际比例;(标准间隔为期望玩家射击速度的75%)

TableBattlePass.xml

赛季序号

赛季详述

赛季图标

预热开始时间

赛季开始时间

赛季结束时间

商店关闭时间

(BattlePass赛季表不删除之前数据,顺序往下填写)

TableBattlePassCard.xml

激活卡名称

激活卡简述

激活卡详述

激活卡小图

激活卡大图

资源类型,可配置资源类型ID,目前用专用货币13

出售价格,实际消耗直接调用此价格

原价格,客户端显示用

打折比例,客户端显示用

打折说明

奖励内容,购买该卡可能额外获得的奖励

提升等级,直接提升等级,若提升等级后超过满级,则置为满级

TableBattlePassLevel.xml

升级所需经验;

战斗经验奖励;当前等级每次战斗获得的经验值

TableBattlePassMission.xml

赛季ID;

周序号,第1-10周

卡类型,普通激活,特殊激活

当前阶段,

总阶段,同一个任务分多个段,分段完成,前一段未领取奖励后一段不开始

前置任务ID

任务名称Key

任务描述Key

是否单独计数,当多个相同目标的任务存在时,是否可以同时完成

活动玩法限定,限定当前任务在哪个玩法中有效

坦克Tier限定,限定当前任务对某些Tier的坦克出战时有效

坦克类型限定,限定当前任务对某些类型坦克出战时有效

任务名,服务器函数名

回调方法,同样目标的函数用不同的回调方式

任务系数,任务完成目标的次数

任务奖励

TableBattlePassReward.xml

赛季ID

赛季等级

普通奖励

特殊奖励

调用关系为, TableBattlePass.xml为主表,决定赛季的开始, TableBattlePassCard.xml为激活赛季的方式设定,赛季中获得经验的途径为战斗或者完成任务,战斗获得经验与升级在表TableBattlePassLevel.xml中,任务的内容在表TableBattlePassMission.xml中,以赛季ID关联. TableBattlePassReward.xml是达到赛季等级后可获得的奖励,同样根据赛季ID关联.

TableDecoration.xml

主键

备注说明

挂点

头像资源名称

贴图编号

动画ID

是否可以展示,未获得时是否在背包或者对应面板中展示

TableDoodling.xml

主键

备注说明

资源名称

释放间隔,涂鸦释放的间隔时间

生存时间,涂鸦释放后存在的时间

是否可以展示

TableHeadFrame.xml

主键

备注说明

资源名称

是否可以展示

TableRoleAvatar.xml

主键

备注说明

头像资源名称

TableTankSkin.xml

显示序号,显示排序的序号

坦克贴图名称

装备的坦克类型,可以使用该贴图的坦克类型分类,0,无限制,1,指定坦克ID,2,指定坦克类型,3,指定坦克Tier

装备限制参数,类型对应的参数

坦克ID,原有列,修改后无效

资源名

坦克贴图编号

坦克图标名称

获取描述

TableWarFlag.xml

主键

备注说明

部位类型,旗杆,旗帜,图案

资源名称

是否可以展示

以上几个表为美术资源的表,以TableItem.xml为基础,获得道具指引向各个美术资源.

TablePurchase.xml

ID

说明

code类型,商店中,优惠礼包

名称串

图标

SDK类型

对应Code

道具ID

道具数量

首次赠予

限购类型,永久,每周,每月,15分钟

限购次数

道具在商店中配置名称

超额购买后的返还道具

TablePurchasePrice.xml

ID

对应Code

美元价格

对应价格,根据后面价格单位的价格

价格单位

名称,购买时系统弹框中显示的商品名

描述

TableChest.xml

箱子ID

箱子名称

箱子类型,1为战斗宝箱,2为其他宝箱

对应箱子ID

箱子模型

对应商品ID,商品表中的ID,以此为接口去购买商品表中的内容

联赛等级,此宝箱达到多少联赛等级可以购买

排序ID,排序越大,越在上面

展示宝箱联赛等级,玩家在什么联赛等级时可以展示该宝箱

联赛等级说明

TableChestShow.xml

序号

宝箱名称

宝箱ID

联赛等级

道具类型

产出概率

抽取次数说明

宝箱内容,滑动条使用

道具数量,滑动条使用

TableRandom.xml

随机组ID

随机组名称

固定产出道具id

固定产出道具数量

随机类型,0,不随机,1,独立随机,2,圆桌随机,3去重圆桌随机;

随机产出道具种类数量

随机标签类型范围,产出的道具ID

随机产出道具概率

随机产出道具数量

TableLootDropCircle.xml

自增编号

x轴坐标

y轴坐标

z轴坐标

相对大圆的半径比例

(以物资掉落点的标准圆为圆心0点,以半径为1标识x,y,z点,确定物资掉落的圆心,相对大圆半径的比例确定物资掉落小圆的圆心,确保所有物资随机分散在整个圆里)

TableWarehouse.xml

主键

名称

标题

图标

道具ID列表,此列表中ID的道具在此页签中展示

道具类型列表,此列表中类型的道具在此页签中展示

(仓库中页签的表)

TableItem.xml

主键

名称

道具类型

品质

物品排序

物品数量上限,控制是否可以堆叠和是否有有效期

出售方式（false不可卖，true可卖）

出售物品,转化为某物品

出售价格

描述

使用类型,是否可以使用的规则

连接ID,根据道具类型不同链接到不同表的不同ID,比如道具是涂装就链接到涂装表的对应ID

功能名称,跳转页面名称

名称串

图标名称

有效期（分钟）

皮肤有效期（分钟）

是否展示

TableRoleLevel.xml

权限编号,等级

当前等级经验上限

当前等级所需经验

战斗经验奖励,当前等级每次战斗获得经验

每日经验上限

等级解锁内容

等级奖励内容

TableLevelUnlocker.xml

ID

等级解锁描述

所需等级

控制协议类型

(服务器控制是否转发协议)

TableMapInfo.xml

ID

描述

是否开启

解锁Rank等级

名称

场景名称

loading背景图名

是否支持团队赛

是否支持占点

是否支持混战

是否支持团队死亡竞赛

是否支持轰炮模式

是否支持夺旗模式

是否支持资源抢夺

是否支持资源抢夺(减半)

银勋章模式

是否支持新手模式

是否支持坦克不能复活

地图名称串

TableNationality.xml

关键字

国家简称代码

大区分类

是否大区本身(只有为区选项时才为true)

国家名字

TableZone.xml

关键字(原先zone表的zone\_id字段)

客户端显示用序号，可删

大区的名称

大区中文名备注

使用范围(1,军团和个人;2,军团)

TableNewBuff.xml

主键

ID

等级

buff名

buff图标

更新频率 s

互斥分组

互斥等级

攻击方式

期间可释放技能

可释放技能等级

可叠加层数

死亡是否保留

触发的属性

事件触发器

触发行为

触发调用

刷新调用

结束调用

特效ID

音效

释放音效类型：0.2D；1.3D；

UI显示类型：0.不显示；1.maskCD显示；2.外圈CD显示

UI显示状态:0.永久激活显示1.特殊激活显示

Buff效果展示说明

TableNewEffect.xml

主键

特效名

位置类型:0.body1.worldPos

挂点路径

挂点偏移量

世界坐标

是否循环

是否需要缩放

音效

释放音效类型：0.2D；1.3D；

TableNewEnity.xml

主键

描述

类型

半径

速度

宽度

生存时间

事件枚举,调用方法

特效ID

出生音效

出生音效类型：0.2D；1.3D；

销毁音效

销毁音效类型：0.2D；1.3D；

动画文件

TableNewSkill.xml

主键

Id

技能等级

技能名字

技能图标

技能槽位置

释放类型

目标类型:

射程

技能角度

技能宽度

技能半径

可攻击敌人数目

怒气消耗

能量消耗

冷却时间

吟唱时间

前摇时间

技能释放总时间

释放条件调用

释放触发调用

攻击触发调用

前摇特效ID

攻击特效ID

结束特效ID

释放时音效

释放音效类型：0.2D；1.3D；

类型标记: 1 atk 2 def 3 move 4 heal

TableNewSkillManage.xml

主键

ID

等级

buff名

技能名

图标名

技能描述

技能类型：1.主动;2.被动

技能特效集合;tableNewEffect.xml表中

(目前技能相关表格主要由程序修改,逻辑为TableNewSkillManage.xml主要是统计所有游戏中的技能,在坦克进入战场时生成监视列表和加载资源,根据坦克身上的Buff决定坦克可以使用哪个技能,而这个Buff添加给坦克是使用TableNewSkillManage.xml上的ID添加的,再从TableNewBuff.xml中查找对应可以使用的技能ID,找到技能ID后回到TableNewSkill.xml表中查找这个技能的效果触发进入到脚本中,再用脚本调用Buff ,entity ,effect实现效果)

TablePrice.xml

主键(慎重修改)

货币类型(1.钻石，2.军费，4.科技)

价格

价格描述

(目前只使用了修改玩家名字和修改玩家国旗的字段)

TableSevenDayReward.xml

主键

奖励道具ID

奖励道具个数

图标

间隔时间(分): (目前的规则不按天走,直接按间隔时间走,领取奖励后开始计时,到时间可以领下一个奖励)

TableTrophyReward.xml

主键

奖杯数

奖杯对应奖励ID

奖杯对应奖励数量

展示图标

说明文字

TableConst.xml

静态配置文件,各种单字段配置的静态初始值;

TableArmyRights.xml

权限编号

职位名称

职位限制人数

可晋升最大权限

可降职最大权限

可踢普通成员,bool

改军团名,bool

是否可以改设置

职位名称关键字

是否可以签名,修改签名

TableResetLeagueRank.xml

权限编号

分级方式,以实际排名方式分级,以排名比例分级

分级系数,实际的分级数,以排名比例分级第一个系数用0,后面一行系数1与前一行系数2相同;服务器使用

奖励个数

奖励说明

分级展示,客户端使用,字符串形式;

TableRoleDan.xml

段位编号

段位描述

段位大类,目前无效

段位名称关键字

联赛所属大类（每类要求个数相等）,目前无显示

图标

起始勋章数

降级勋章数

最大勋章数

能否掉勋章

能否重置,能重置的就进入重置赛季

基础军费

基础嘉奖军费,战场内排名计算奖励的基础军费值

基础经验,当前无效

宝箱碎片奖励系数,当前无效

商店价格系数,当前无效

可请求捐赠数量,当前无效

单个捐赠可捐赠上限,当前无效

每日捐赠上限,当前无效

掉落坦克tier,当前无效

胜利联赛积分

失败联赛积分

日常任务奖励道具ID

日常任务奖励道具数量系数

联赛等级相关宝箱ID,宝箱类型为401的宝箱,随联赛等级不同实际开开的宝箱ID;

解锁坦克ID

解锁部件

每日奖励道具数量系数,基数在TableConst.xml中配置

基础战斗力,当前无效

期望战斗力,当前无效

联赛等级说明

匹配扩展速率

联赛等级奖励,此联赛等级赛季结束时奖励的基础宝箱

TableChestArray.xml

主键

宝箱序列

(玩家的活跃度宝箱使用队列,玩家一个队列的宝箱完成后会随机再给玩家一个新的队列,初始的队列配置在TableConst.xml中)

TableDailyMission.xml

每日任务ID

任务描述

任务完成类型,当前无效

任务类型,当前无效

任务参数,当前无效

任务所需数量

活动玩法限定,在什么玩法中可以完成当前任务

任务名称关键字

任务描述关键字

精简版任务描述关键字

任务图标

等级限制(暂时数组0元素表示可做任务的上下限)

联赛等级限制

是否展示

奖励道具ID

奖励道具数量

任务名

回调方法

TableSensitiveWords.xml

敏感词

TableWhiteWords.xml

反敏感词

TableTopList.xml

Id

排行榜名称

数据库保存条数

展示给用户的条数

用户最大名次

(排行榜保存玩家名次)

TableMatchEntry.xml

唯一标识

模式

地图

最小等级限制

最大等级限制

房间玩家数量,当前房间最多可以进入的玩家数量

组队人数限定,每组玩家的人数限制

加入脚本

开始战斗脚本

结束房间脚本

房间等待时间

玩家等待时间

支持机器人,是否可以加入机器人

房间最少等待时间,加载时间

是否把机器人分到一边

TableMatchName.xml

机器人使用的假名字和头像

TableRankRating.xml

主键

起始联赛积分

Rating偏移值,匹配时给玩家的Rating的修正值

机器人比例,暂时无效

初始坦克属性,

机器人Rating,

胜者方AI等级,暂时无效

败者方AI等级,暂时无效

胜者方AI ID

败者方AI ID

最大匹配精度,暂时无效

最小匹配精度,暂时无效

Rating匹配区间最小值

Rating匹配区间最大值

箱子血量系数,玩家在此联赛分区间内的时候,在战场中碰到的障碍物的血量系数,基础值在TableActor.xml中

TableNewCommodity.xml

Id

商店类型,商店页签分类ID

道具组,抽取时从同一道具组中抽取

道具ID

名称

排序优先级

货币类型

价格

物品数量

购买上限,每天可购买次数

权重

Icon名称

限制系数,可购买此道具的Rank等级限制;

TableNewStore.xml

商店ID

商店名称

道具组,商店名称串

开启类型 ,当前只有根据等级判断是否开启

开启系数,

抽取类型,1,全部抽取,2,分组抽取,各个组中抽取不同的数量,3,可用抽取,只抽取可以使用的(目前1的效果就是这样).

抽取系数

是否隐藏,是否隐藏页签

是否是IAP,如果是IAP就到TablePurchase.xml中获得道具信息

图标名称

TableStoreOnSale.xml

商品表ID, TableNewCommodity.xml表中的主键,注意可能会修改不对应

类型（1：价格优惠，2：数量优惠）

打折力度(打折为价格\*n，数量优惠后为\*n)

待确定时间格式,开始时间

待确定时间格式,结束时间

TableTank.xml

Id

名字KEY 描述

分类,轻中重坦

Tier,T1,T2,T3等

品质,白绿蓝紫橙

稀有度,同一Tier中相较稀有度

开火方式,对应表格TableTankGunType.xml中的ID

坦克长度

坦克宽度

坦克高度

资源名

坦克贴图编号

坦克图标名称

复活时间

当前星级

最高星级

小星个数

升星ID

碎片ID

碎片个数

坦克部件树,当前无效

口径类型,对应不同口径的开火特效

解锁技能[坦克星级][技能id] 0：未解锁,当前无效

技能组

fov值

开镜倍率

开镜所需时间

机枪技能模型缩放比例

转向摩擦力

机枪模型名

坦克非成长属性

出售坦克获得道具ID

初始匹配用战力,当前无效

匹配战力差值比例,当前无效

初始部件,有效但是填空

部件属性系数,部件上属性计算实际效果用的系数

复活消耗

单轮射击次数,AI难度使用的参数

标准间隔时间(秒) ,AI难度使用的参数

TableTankGunType.xml

ID

描述

类型名称

装弹按键

弹夹类型,是弹夹车还是单发车

部分装填,是否单发装填

开镜按键

TableTankPart.xml

部件ID

部件名称

部件描述

部件图标

坦克类型

安装部位

最大星级

最大升阶

最大等级

下级部件ID

初始星级ID

初始等级ID

TableTankPartLevel.xml

等级序号

部件ID

部件等级

属性类型

属性值

消耗军费

升级时间(秒)

TableTankPartStar.xml

排序ID

部件ID

当前星级,客户端显示用

最大星级,客户端显示用

当前品阶,客户端显示用

最大升阶,客户端显示用

升阶后ID

升阶等级限制,当此部件达到多少级时可以进行升阶

升阶部件数量

升阶消耗军费

属性类型

属性值

TableTankRisingStar.xml

Id

当前大星,客户端显示用

当前小星,客户端显示用

升星类型,客户端显示用

下级ID

升星道具ID

升星道具数量

属性类型

属性值

图鉴经验,达到此星级ID时获得的图鉴经验,用于TableHandbookLevel.xml

TableHandbookLevel.xml

主键

需求经验

增加属性,属性ID

属性百分比,基础属性的比例

图鉴等级,客户端显示用

TableSeasonBattleType.xml

主键

战斗类型

权重

仅客户端使用的模式名

仅客户端使用的模式规则串名

仅客户端用的模式图标

TableEvents.xml

主键

活动类型,默认的联赛,可替换联赛的活动,并行开放的活动

预热开始时间

开始时间

结束时间

商店开放时间

商店关闭时间

重置规则,参与次数的重置规则

活动对象

组队人数

活动触发参数,达到此要求开放活动

活动ID

TableEventsGamePlay.xml

主键

活动名称

活动图标

主规则说明

胜利规则说明

仅客户端使用的模式规则串名

地图范围,填写TableMapinfo.xml中的ID

战斗模式,玩法模式, TableSeasonBattleType.xml中的ID

开放时间,每天的开放时间段,从零点开始的第多少分钟开始开启

参与限制

参与消耗

初始参与次数

参与次数类型

是否有基础奖励

战斗奖励组ID

排行榜展示人数

排行奖励组ID

活动任务组ID

任务奖励组ID

TableEventsMission.xml

主键

任务组ID

任务名称

任务描述

任务类型

任务目标

任务目标ID

任务目标数量

(根据活动玩法设定的特殊活动任务,暂时未实现)

TableEventsReward.xml

主键

奖励组ID

奖励类型,根据奖励类型判断是任务奖励,战斗奖励,或者是排行榜奖励对应不同的奖励系数填写方式

奖励类型系数

奖励道具

奖励数量

TableEvents.xml相关表格以TableEvents.xml控制开放时间, TableEvents.xml调用TableEventsGamePlay.xml决定活动中的实际玩法, TableEventsGamePlay.xml调用TableEventsMission.xml 和 TableEventsReward.xml决定玩法中的奖励和任务内容等详细规则.

TableGuidance.xml

TableGuideTrigger.xml

新手引导的两个表,暂时由程序配置

TableSpecialOffer.xml

Key

活动ID

活动备注

活动名称串

活动说明串

活动类型,全局活动还是针对个人玩家的活动,个人部分暂时没做

包含礼包组

抽取礼包组个数,从所包含的礼包组中抽取几个出来

优先级

开始时间

结束时间

TableGiftGroup.xml

Key

礼包组ID

购买类型,用游戏内货币还是游戏外货币购买

消耗资源

消耗资源个数

购买限制类型,每天限制或者是每周限制等

购买限制次数

持续时长(h),刷新出此礼包后会持续存在的时间

SDK类型,IAP类型购买的系数

对应code ,IAP类型购买的系数

商店中配置名称 ,IAP类型购买的系数

Rank限制 购买此礼包的Rank限制

礼包抽取权重

加权条件,个人活动的加权条件部分,暂时未做

TableGiftContent.xml

礼包ID

活动备注

礼包组ID

礼包信息

道具ID

道具数量

图标名称

背景图片

基础权重数

价格倍数,客户端显示用

GM用描述

优惠活动以TableSpecialOffer.xml为主表,决定活动的开放, TableSpecialOffer.xml调用TableGiftGroup.xml决定此次优惠中有哪些礼包参与优惠活动, TableGiftGroup.xml调用TableGiftContent.xml决定各个优惠礼包中的具体奖励内容;

TableActor.xml

主键

名字

模型

物体类型：0是油桶 1是箱子 2是无敌箱

物体长度：米

物体长度：米

初始hp ,此数值为基础的HP值,会根据玩家的奖牌数调用TableRankRating.xml表中的箱子血量系数计算出当前战场内的实际血量