**掉落配置说明**

# 掉落配置表

掉落配置表位于配置目录内的monster/StdMonster.csv注意文件名称大小写。

|  |  |
| --- | --- |
| **列明** | **意义** |
| 掉落ID | 掉落配置，不得超过32767。  此ID可以重复，相同ID的配置项在读取时将汇总到一个统一掉落配置中。 |
| 掉落组 | 此掉落项所在掉落ID中的分组，0表示不分组。  非0的掉落组中的物品，在一次掉落计算中只会掉落一个，只要有一个满足掉落条件，则相同组的其他物品都不会进行掉落计算。例如项链和鞋子永远只希望掉落其中的一个，而不是两个都有可能掉落，则将他们赋予相同的组ID即可。 |
| 物品ID | 此掉落项掉落的物品ID。0表示掉落游戏中产出的流通钱币。 |
| 最低数量 | 掉落物品或钱的最低数量。 |
| 最高数量 | 掉落物品或钱的最高数量。 |
| 最低品质 | 掉落物品的最低品质等级 |
| 最高品质 | 掉落物品的最高品质等级 |
| 最低强化 | 掉落物品的最低强化等级 |
| 最高强化 | 掉落物品的最高强化等级 |
| 掉落率 | 掉落物品的概率，需与掉落基数一起产生具体掉落几率。 |
| 掉落基数 | 掉落概率的基数，例如掉落率配置为1，掉落基数配置为100，则是1/100=1%的概率。如果掉落基数是1，则此物品百分百会掉落。  注意：掉落的概率并不总是完全匹配预期值的。例如掉率和基数分别配置为1/100并不意味着每100个怪必定只会掉落一个，实际上有可能杀10个就掉了两个出来，也有可能杀1000也不掉一个。 |