**物品配置说明**

* **物品配置表stdItem.csv**

|  |  |
| --- | --- |
| 列名 | 意义 |
| 物品ID | 物品唯一ID,不能重复,不能超过32767 |
| 物品名称 | 物品名称 |
| 物品图形编号 | 物品对应图标资源的名字，例如：现测试用的11.png，此字段应填11 |
| 物品外形编号 |  |
| 物品类型 | 物品所属类型，目前有4种，1：衣服，2：裤子，3：帽子，4：鞋子，5：任务物品 |
| 允许叠加上限 | 背包中能堆叠的上限 |
| 物品冷却组 | 表示物品所属的冷却类型，例如回血药为一类，回蓝药为另一类，具体类型暂未定义 |
| 金钱类型 | 物品在商店中交易的货币类型，具体类型暂未定义 |
| 购买价格 | 物品在商店的购买价格 |
| 耐久度 | 暂定1000为满值，客户端显示100% |
| 精锻ID | 物品的精锻ID，0表示不可精锻 |
| 套装ID |  |
| 有效副本ID | 物品有效的副本id，离开此副本自动删除，-1表示任何副本都不会删除 |
| 有效场景ID | 物品有效的一般场景（非副本）ID， |
| 物品分解ID |  |
| 物品品质 | 物品显示的品质 |
| 标志属性 | 物品的标志属性，如：是否记录流通日志，是否穿戴后绑定等  下面数字为16进制，要换为十进制，转换方法：例如0x00000221，2×16∧3 + 2×16∧2 + 1 = 8705，配置中应填入8705  目前已有：  0x00000001, //是否记录流通日志  0x00000002, //是否禁止存仓库  0x00000004, //是否在穿戴后自动绑定  0x00000008, //是否在获得时即开始计算时间，如果不具有此标志则将在装备第一次被穿戴的时候开始计时  0x00000010, //是否禁止交易  0x00000020, //是否禁止出售到商店  0x00000040, //是否禁止销毁  0x00000080, //是否在角色下线时自动消失  0x00000100, //是否在角色死亡时自动消失  0x00000200, //是否禁止在死亡时爆出  0x00000400, //是否在角色死亡时强制爆出  0x00000800, //是否在角色下线时强制爆出  0x00001000, //是否可打孔（打孔后才能镶嵌）  0x00002000, //是否不显示耐久  0x00004000, //是否禁止在物品叠加后进行拆分（通常用于带有实现限制的物品）  0x00008000, //是否作为任务需求物品使用  0x00010000, //是否在怪物死亡爆出时不检查杀怪者等级差而均掉落  0x00020000, //是否隐藏装备的品质前缀文字  0x00040000, //是否可以再操练的时候使用 |
| 使用时限 | 物品从获得那一刻起能使用的时间，0表示无限制 |

* **物品强化配置表strongAttribute.csv**

|  |  |
| --- | --- |
| 列名 | 意义 |
| 物品ID | 物品唯一ID,不能超过32767 |
| 等级 | 强化的等级，0表示无强化 |
| 臂力 | 对应等级所加属性值 |
| 灵巧 |  |
| 体魄 |  |
| 内息 |  |
| 罡气 |  |
| 外攻 |  |
| 内攻 |  |
| 外防 |  |
| 内防 |  |
| 外防穿透 |  |
| 内防穿透 |  |
| 气血值 |  |
| 内力值 |  |
| 外暴 |  |
| 内暴 |  |
| 外攻抗暴 |  |
| 内攻抗暴 |  |
| 命中 |  |
| 闪避 |  |
| 攻击速度 |  |
| 移动速度 |  |
| 气血恢复速度 |  |
| 内力恢复速度 |  |
| 福缘 |  |

**注：物品的每一个等级配一项**

* **物品品质配置表qualityAttribute.csv**

表结构同强化配置表，配置方法也类同

* **物品基本属性表staticAttribute.csv**

物品基本属性表与强化配置表一样，仅没有等级字段

* **使用条件表useCondition.csv**

|  |  |
| --- | --- |
| 列名 | 意义 |
| 物品ID | 物品唯一ID,不能超过32767 |
| 人物等级 | 使用该物品需要的角色等级 |
| 性别 | 使用物品需要角色为男/女 0男1女 |
| 职业 | 使用物品要求的职业  0 //剑神  1 //刀狂  2 //血刺 |
| 结婚 | 是否要求结婚，1是 0否 |
| 骑术等级 |  |
| 阵营官职 |  |
| 转生次数 |  |

* **物品可存在场景表existScenes.csv**

|  |  |
| --- | --- |
| 列名 | 意义 |
| 物品ID | 物品唯一ID ,不能超过32767 |
| 有效场景ID | 场景id |

**注：物品的每一可存在场景配一项**