1. m\_role\_base\_toc 里的role\_powers的id对应的内容

-define(CALC\_KEY\_LEVEL, 1). %% 等级

-define(CALC\_KEY\_EQUIP\_BASE, 2). %% 装备基础属性

-define(CALC\_KEY\_EQUIP\_REFINE, 3). %% 装备强化属性

-define(CALC\_KEY\_EQUIP\_REFINE\_LEVEL, 4). %% 装备强化等级属性

-define(CALC\_KEY\_EQUIP\_SUIT, 5). %% 装备套装属性

-define(CALC\_KEY\_STONE, 6). %% 宝石属性

-define(CALC\_KEY\_STONE\_LEVEL, 7). %% 宝石等级属性

-define(CALC\_KEY\_MOUNT, 8). %% 坐骑

-define(CALC\_KEY\_MAGIC\_WEAPON, 9). %% 法宝

-define(CALC\_KEY\_PET, 10). %% 宠物

-define(CALC\_KEY\_GOD\_WEAPON, 11). %% 神兵

-define(CALC\_KEY\_WING, 12). %% 翅膀

-define(CALC\_KEY\_FASHION, 13). %% 时装

-define(CALC\_KEY\_FAMILY, 14). %% 帮派技能加成

-define(CALC\_KEY\_RUNE, 15). %% 符文加成

1. p\_rank里的id

-define(KEY\_ROLE\_LEVEL, 101). %% 角色等级

-define(KEY\_POWER, 102). %% 战力

-define(KEY\_MOUNT\_ID, 103). %% 坐骑ID

-define(KEY\_PET\_ID, 104). %% 宠物ID

-define(KEY\_GOD\_WEAPON\_ID, 105). %% 神兵ID

-define(KEY\_GOD\_WEAPON\_LEVEL, 106). %% 神兵等级

-define(KEY\_MAGIC\_WEAPON\_LEVEL, 108). %% 法宝等级

-define(KEY\_WING\_ID, 109). %% 翅膀ID

-define(KEY\_WING\_LEVEL, 110). %% 翅膀等级

-define(KEY\_FAMILY\_NAME, 201). %% 仙盟名字

1. m\_map\_actor\_attr\_change\_toc key

%% map\_actor\_attr的id值

-define(MAP\_ATTR\_STATUS, 2). %% 状态变化

-define(MAP\_ATTR\_MOVE\_SPEED, 3). %% 移动速度变化

-define(MAP\_ATTR\_BUFF\_UPDATE, 4). %% BuffID 更新

-define(MAP\_ATTR\_BUFF\_DEL, 5). %% BuffID 减少

-define(MAP\_ATTR\_CAMP\_ID, 6). %% 阵营变化

-define(MAP\_ATTR\_PK\_MODE, 7). %% PK模式变化

-define(ROLE\_LEVEL, 101). %% 角色等级变化

-define(ROLE\_WEAPON\_STATE, 102). %% 角色武器状态变化

-define(ROLE\_SKIN\_LIST, 103). %% 角色皮肤变化

-define(ROLE\_PK\_VALUE, 104). %% 角色pk值变化

-define(ROLE\_FAMILY\_ID, 105). %% 角色帮派ID变化

-define(ROLE\_FAMILY\_NAME, 106). %% 角色帮派名字变化

-define(ROLE\_TEAM\_ID, 107). %% 角色队伍变化

4. m\_role\_attr\_change\_toc

-define(ATTR\_RELIVE\_LEVEL, 1). %% 转生等级