1. BoatConfigDefine：(飞船配置)

Level:飞船等级

Exp:对应等级下需要的经验值

maxLevelSkill0：对应等级下，飞船技能0（BoatSkillConfig\_HP）最大的等级；

maxLevelSkill1：对应等级下，飞船技能1（BoatSkillConfig\_QG）最大的等级；

maxLevelSkill2：对应等级下，飞船技能2（BoatSkillConfig\_DS）最大的等级；

maxLevelSkill3：对应等级下，飞船技能3（BoatSkillConfig\_QX）最大的等级；

maxLevelSkill4：对应等级下，飞船技能4（BoatSkillConfig\_JG）最大的等级；

1. BoatSkillConfig\_HP：(飞船技能0，飞船生命值)

Level:生命值等级；

Value:对应的生命值等级下的血量数值；

Coin :升级到此等级，需要的金币数；

Stone:升级到此等级，需要的升级石；(升级石关卡掉落很低，收费点之一)

1. BoatSkillConfig\_QG: (飞船技能1，飞船群伤技能)

Level:群伤技能等级；

Value:对应的群伤技能等级下的伤害数值；

Coin :升级到此等级，需要的金币数；

Stone:升级到此等级，需要的升级石；(升级石关卡掉落很低，收费点之一)

1. BoatSkillConfig\_DS: (飞船技能2，飞船单伤技能):
2. BoatSkillConfig\_QX: (飞船技能3，飞船全体回血技能)
3. BoatSkillConfig\_JG: (飞船技能4，飞船全体加攻技能)

7. BulletConfigDefine : (子弹配置)

Id: 子弹id;

resId:子弹资源对应的id

scale: 子弹方向；

attack:子弹攻击值(上面3个字段，都是可以的，主要是这个攻击力的值需要配)

子弹基础攻击力 + 英雄的普通工具比率\*等级攻击值

1. LevelUpConfigDefine (英雄的升级配置表):

Level：英雄的等级;

Exp:对应等级需要的经验

transferChipPlus: 对应等级下，此英雄如果是异星人，那么转换成喵星人所需要的芯片数目 (芯片是收费点)

attackPlus:对应等级下，攻击力增加值;

skillPlus:对应等级下，技能伤害增加值;

bloodPlus:对应等级下，血量增加值;

strengthExpPlus:对应等级下，强化提供的经验增加值；

strengthMoneyRatePlus：对应等级下，强化需要金币比例增加值;

强化的金币数=（英雄的基础经验+强化提供的经验增加值）\*（英雄的强化金币比例+等级的强化金币比例）

50钻石50芯片  
6元  ---  29钻石  
12元 ---  59钻石  
30元 --- 149钻石  
108元 --- 539钻石  
388元 --- 1939钻石

1. RoleConfigDefine (英雄属性配置表):

Id:英雄id ;

resId:对应的资源id;

name：名字；

star ：星级

scale：资源的默认方向；

blood： 血条；

lucky： 运气；(运气越大，掉落的英雄就会越多，金币也会越多)

normalType：对应的子弹id

normalFreq :对应的子弹发射频率

normalDeltaT：对应的子弹间隔时间

skillType：对应的技能id

skillFreq对应的技能发射频率(毫秒)

skillDeltaT：对应的技能间隔时间

isCat：默认是否是喵星人；

transferChip：如果是异星人，初始转换成喵星人需要的芯片数目

attackPlusRate：初始的普通攻击成长值

skillPlusRate：初始的技能攻击成长值

bloodPlusRate：初始的血量成长值

levelUpExpRate:初始的升级经验的比例

strengthExp：初始的强化需要的经验

strengthMoneyRate：初始的强化需要的金币

isBoss：是否是Boss

skill2Type: 技能2的对应技能id

skill2Freq： 技能2的发射频率(毫秒)

skill2DeltaT：技能2的间隔时间（毫秒）

攻击力=基础攻击力+ attackPlusRate \* attackPlus

技能攻击力= 技能初始值+英雄技能伤害初始值\*英雄等级成长值

1. SkillConfigDefine （技能属性配置）

Id:

resId:

resIconId:技能对应的icon资源id

name:

desc:

type:技能类型；

buffTime：带buff 的类型技能，所需要的buff CD 时间（毫秒）

scale:资源的方向

value：此技能默认的攻击力

1. worldMap1 (第一张 关卡地图配置):

id: 此关卡上的一个个结点id ,从0 开始，依次增加;

x : 此结点横坐标；

y：此结点纵坐标；

sceneId： 此关卡的场景id

enemyIds：此关卡的敌人数据，ooo|xxx, ooo代表英雄id, xxx代表相应等级，逗号分隔表示个数；

difficult： 难度系数

stars：掉落英雄的星级；

rates：掉落英雄依次的概率；

D:\qq个人文件夹\415356800\Image\Image1\M1EXOOLXQ8KY0(LQB5YGGVD.jpg

dailyCount：每日最大免费可挑战的次数；

costPhysical：花费的体力值

体力6分钟恢复，上限200

awardMaxEtExp：每个英雄奖励的最大经验值；目前战斗无法获得英雄经验，需要通过吃卡提升。

awardMaxBoatExp：奖励的飞船最大经验值

awardMaxCoin：掉落奖励的最大金币数‘

awardMaxMiaoCoin：掉落奖励的最大钻石数（人民币道具）

钻石奖励=掉落奖励的最大钻石数\*胜利系数+运气之和-15

awardMaxChip：掉落奖励的最大芯片数

awardMaxStone：掉落奖励的最大升级石数

胜利系数 = 老家\_currBlood / \_totalBlood