物品大概可以分成如下若干列

在背包中，点开一个物品，可以产生下列选项：

食用

丢弃

分解

装备

使用

烹饪

1.食物类**【食用/丢弃/烹饪】**：ID，名字，重量，描述，回复的饥饿值

（如-猫粮、香肠，方便面等）

*食用不同的物体可能会有不同的效果（以标签的形式），这些效果目前统一为持续24个游戏时，食物类的效果不可以叠加，可以短暂的改变三围等，食用一种食物后获得的新标签需要替换上一种食物给予的标签，但是有些食物可能会带来疾病，疾病类的标签不服从此类规律（所以一种考虑是标签也会分种类，这将会是一个解决他们的可替代性的好办法）。*

2\_近战武器/法杖/特殊近战武器类**【分解/丢弃/装备】**：ID，名字，重量，描述，效果（标签的形式存在），攻击力，法术强度，命中参数（装备该类武器可以使用刀剑类的攻击，但是同时你依然可以使用魔法，但是你的魔法受法术强度和魔力增幅，故魔法的伤害可能比较低）

（如-青龙偃月刀、火之高兴、村雨、预言者之杖等）

*刀剑类： 重量范围3-7 命中系数30-70*

*中长距离类： 重量范围5-10 命中系数0-50*

*匕首类： 重量范围1-5 命中系数50-100*

*特殊近战武器每一个都会带来新的标签，在装备特殊近战武器的时候，你的选择池是赤手空拳这个池子里的全部选项，加上这个武器的标签为你带来的特殊选项，特殊选项的攻击不计入任何攻击类，直接产生结果。*

3\_远程武器类**【分解/丢弃/装备】**：ID，名字，重量，描述，效果（标签的形式存在），攻击力，法术强度，需求弹药（装备该类武器可以使用远程的射击等，同时也出现使用该武器近战攻击的选项）

（如-波动轨道炮、AK47等）

4\_衣物护甲类**【分解/丢弃/装备】：**：ID，名字，重量，描述，效果（标签的形式存在），攻击力，法术强度，魔法抗性等

5\_道具**【分解/丢弃/使用】**：ID，名字，重量，描述，效果（如-绷带等）

\*6\_特殊道具以及投掷物（放在背包中，在战斗中触发）**【分解/丢弃】**：ID，名字，重量，描述，效果（与投掷物类似，当存在你的背包中时，战斗中会产生【使用魔法卷轴】之类的选项）

（如-魔法卷轴，魔法箭矢等）投掷物**【分解/丢弃】**：ID，名字，重量，描述，物理伤害，魔法伤害（当投掷物存在于你的背包时，你在战斗中就会产生“使用手榴弹”类似的选项，并且直接造成伤害）

（如-手榴弹、燃烧瓶等）

7\_可以布置在场景中的陷阱、障碍物**【分解/丢弃】**：ID，名字，重量，触发范围，伤害范围，物理伤害，魔法伤害

（如-地雷、栅栏等）

8\_材料**【分解/丢弃】**：ID，名字，重量，描述

（在背包中不含任何选项的物品，只能作为材料存在）

9\_饰品

混合类：