|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 英文属性 | 中文名称 | 数据类型  int=整数  float=带小数点的数字  string=字符串，文本 | 值域 | 调用方法 |
| equip\_id | 装备id | Int | [1,∞) | 直接填写 |
| icon | 图标 | string | 无 | 直接填写，英文 |
| name | 名称 | string | 无 | 直接填写，中文或英文 |
| score | 装备品质 | int | [1,5] | 直接填写格式用：下限，上限   1. 普通 2. 精致 3. 稀有 4. 史诗 5. 传说 |
| level | 装备等级 | int | [1,50] | 直接填写格式用：下限，上限 |
| player\_level | 玩家装备等级 | int | [1,50] | 直接填写格式用：下限，上限 |
| body | 部位 | int | [1,8] | 1.头  2.甲  3.手  4.饰品  5.披风  6.鞋  7.主手武器  8.副手武器 |
| hp\_num | 生命数值 | int | [1,∞) | body=1 || 2时，此字段才可读。不用写-1。  直接填写，格式用：下限，上限 |
| hit\_num | 命中数值 | int | [1,∞) | body=3时，此字段才可读。不用写-1。  直接填写，格式用：下限，上限 |
| nail\_num | 护甲数值 | int | [1,∞) | body=4||5||6时，此字段才可读。不用写-1。  直接填写，格式用：下限，上限 |
| weapon\_type | 武器类型 | int | [1,10] | body=7时，此字段才可读。不用写-1  1.剑  2.弓  3.法杖  4.匕首  5.锤  6.斧  7.盾  body=时，额外添加   1. 箭袋 2. 魔法书 |
| weapon\_dam | 武器伤害 | int | [1,∞) | body=7 || 8时，此字段才可读。不用写-1。  直接填写。格式用：下限，上限 |
| weapon\_speed | 武器攻速 | float | [1,5] | body=7 || 8时，此字段才可读。不用写-1。  格式用：下限，上限 |
| damage\_type | 武器伤害类型 | string |  | body=7 || 8时，此字段才可读。不用写-1。   1. 物理 2. 雷电 3. 火焰 4. 冰霜 |
| attribute\_num | 属性词条 | Int | [1,5] | 当scroe=n时，获得n个词条。  1，一个随机词条  2.两个随机词条  3.三个随机词条  4.四个随机词条  5.五个随机词条 |