护符相关和数据表说明

护符没有专门对应的数据表。

1. 护符生成

护符是一个部位。护符生成时，需要对护符进行初始条目数量随机和携带技能随机。

护符表中的每一个条目都配了两个技能，这两个技能是进阶前技能和进阶后技能的关系。一条护符的条目，可以同时提高这两个技能的等级。

护符初始条目数量的随机所需的数据从表格amulet中可以查找到。表格中给出了护符生成时拥有1-6条属性数量的权重。对表格中的所有权重进行加权随机可以得到护符生成时所拥有的条目数量。

接下来进行一次护符属性具体生成过程。这个过程与下面洗护符操作中的属性生成完全相同。进行这两部操作之后，护符的具体属性就被定下来了。

2、洗护符

洗护符需要两部随机。第一步随机首先需要对护符中拥有玩家本门派技能的条目数量进行确定。出现本门派技能条目的数量可以通过查询表格amuletwash得到。对于具体的一个护符来说，由于护符拥有的孔数是变化的，因此洗出本门派技能条目的数量也是变化的。

确定了本门派技能的条数之后就可以确定护符每一条技能的具体数值了。

Amuletskilllvl表中记载了所有技能的权重。确定为本门派技能的护符条目，其具体属性从属于本门派技能的所有数据项中进行加权随机，确定为其他门派技能的护符条目，其具体属性从属于其他门派技能的所有数据项中进行加权随机。

例如，洗护符的玩家为青云门，若某个护符条目确定为本门派（青云门）的，那么这个将从所属门派为青云门的，+1到+5的5\*6=30个项中进行加权随机选取一个。若某个护符条目确定为其他门派（天音寺或鬼王宗的），那么这个条目将从天音寺+鬼王宗的60个条目中加权随机选取一个。

护符条目确定的顺序是从上往下一条一条确定。如果之前已经确定的条目中出现了属于接下来将要进行属性确定的护符条目的属性池中的条目，则与该条目相同技能名称的所有条目都将从这个属性池中剔除。简单地说就是接下来将要确定属性的这条护符条目，它所加强的技能一定不会出现在之前已经确定好属性的护符条目之中。例如锁定了青云门的技能“90001”，而90001对应从+1到+5有5个项。这5个项都不能参与随机，以确保护符上不会出现相同技能。

护符可以被锁定条目，使得该条目不参与随机。只有属于洗护符玩家本门派的技能可以被锁定。锁定之后的护符条目的技能同样不参与随机属性池。

护符锁定需要的道具和道具小号在AmuletConfig下可以查到。

如果洗护符时有技能被锁定，那么当第一步随机出的护符中拥有玩家本门派技能条目数量的值小于已经被锁定的护符条目数量时，这个随机出的护符中拥有玩家本门派技能条目数量的值将等于被锁定的护符条目数量。

3、护符开页面

护符初始只有一个页面激活。玩家可以通过花费元宝激活第二、第三个护符页面。每个护符页面的数据相互独立，玩家可以自由选择装备哪一个护符页面。

护符开页面的消耗在AmuletConfig下。

4、护符的显示逻辑

一条护符条目中配了进阶前和进阶后两个技能。虽然条目同时提升这两个技能的技能等级，但由于玩家最多只可能拥有进阶前的技能或进阶后的技能中的一个，因此显示做如下逻辑处理：

如果玩家没有学习到一条护符中进阶前或者进阶后的技能中的任何一个的话，这条条目显示“进阶前技能名字 +N级”。

如果玩家学习到了一条护符中进阶前或者进阶后的技能中的任何一个的话，这条条目显示“玩家学习到的那个技能的名字 +N级”。

5、护符的品质颜色和图标

在amuletconfig下可以查询到护符品质颜色判定和护符图标的信息。

护符品质颜色根据本门派技能等级总和进行判定。当本门派技能等级总和达到一定数量时，护符的品质和图标都会发生变化。

数据表中配置了5个数据，分隔出了6个档位，代表了白、绿、蓝、紫、橙、红的区间。