玉佩相关和数据表说明

玉佩是一个部位，玩家会在80级获得玉佩。玉佩有等级的概念（在游戏里，反映成玉佩的品质），并且可以培养和镶嵌宝珠。

玉佩的主属性由“增加本门派属性攻击力百分比+附加”组成。这两个值的初值可以在表jadebasicstatus中查到（第一行数据的下限，代表玉佩品质lv1的初始值）。

1、玉佩主属性生成和培养

在表格jadebasicstatus中，可以查询到某个玉佩这一等级的百分比加成（附加，只要是这一等级的玉佩就会是这个值），玉佩的攻击属性附加下限，攻击属性附加上限。玉佩的攻击属性附加会在附加下限和上限之间进行取值，玩家可以通过玉佩培养使得该附加产生变化。

玉佩培养需要消耗玉佩培养丹。每次培养都消耗一个培养丹，并可以使用虚拟币或者元宝进行培养。使用这两种货币进行培养会使玉佩的攻击属性附加产生变化，这个变化的幅度可以从表格jadeenhance中查到。培养时实际增加的值会在下限和上限之间做随机取值。玩家确定培养结果之后，培养结果才会真正反映到玉佩属性上。

玉佩培养不会使得攻击属性高于该等级上限。当培养结果超过上限时，培养结果被置为上限。

2、玉佩升阶

当玉佩的当前攻击属性附加达到培养上限时，玉佩可以进行进阶。玉佩进阶之后，玉佩的等级会获得提升，同时增加本门派属性攻击力百分比的效果也会同时随着等级提升。

玉佩进阶之后，攻击属性附加的培养上限也会获得提升。

玉佩进阶之后icon资源也会发生改变。

3、宝珠镶嵌

玉佩有8个宝珠孔。宝珠孔中可以镶嵌不同种类的宝珠。宝珠孔会依照等级开启，在jadeenhance中可以查阅到宝珠每个孔开启的等级。

每个宝珠会天生携带一种属性，不同名字的宝珠携带的属性种类不一样。宝珠有品质的区别，同种类但不同品质的宝珠培养之后获得的属性值也不一样，高品质的宝珠能获得更多的属性。

宝珠有等级的概念。宝珠可以通过宝珠合成增长经验值，提高宝珠等级。宝珠等级也影响宝珠的具体属性值。

宝珠合成需要一个主宝珠和狗粮宝珠。宝珠合成之后主宝珠获得所有狗粮宝珠天生携带的经验值和从合成之中所获得的所有经验值。

宝珠的属性计算：

宝珠具体属性=宝珠的成长率（jewelry表，根据品质会变化）\*该等级宝珠携带的基础数值（jewelrylvlup表，根据等级会变化）+宝珠天生携带的属性值（jewelry表）。

宝珠的具体名称、图标资源路径和成长率、天生携带的属性值可以在表格jewelry中查找到。

宝珠有等级上限，这个上限会根据人物等级上限发生变化。上限在jewelrylvllimit中可以查到。

4、猎命

猎命信息在jewelryget表中。

猎命师一共有5个，表格中分别列出了5个猎命师所可以猎取到的宝珠的概率。猎命的顺序为：首先使用该档次猎命师的概率来进行宝珠猎取，然后根据猎命师向上和向下转移的概率更换猎命师。

猎命一次只能获得一个宝珠。先根据概率决定宝珠的品质，然后在宝珠表中根据品质从符合条件的宝珠之中以平均概率随机挑选一个作为猎命结果。

猎命师转移时，表中配了向上转移和向下转移的概率，但这两个概率加起来不为1。也就是说猎命师有一定概率不发生转移。

猎命10次的结果相当于10个分别猎命1次的结果。猎命师在此过程中也要转移10次。

直接召唤第4档猎命师的消耗配置在jadeenhance中。

系统开启时猎命师位于第1档位置。