法宝相关数据表说明

1、法宝基本属性

法宝基本属性在表格talisman中查到。该表格中列举了法宝的单项成长率和初始属性。

法宝实际给主人附加的能力计算公式为：

初始属性+单项成长率\*等级对应的系数\*升品阶对应的系数

其中等级对应的系数根据法宝等级的变化而变化，在表格talismanexp中可以查到。品阶对应的系数在表格talismanevlove中可以查到。

法宝所有基本属性都是给主人附加的属性。

2、法宝升星

法宝升星信息可以在表格talismanevlove中查到。这个表格中记录了该阶的名称（客户端用），成长率系数（在计算法宝附加的能力中用），升阶所需的星阶经验值和玩家等级需求。

法宝升星时，所有被吃掉的法宝携带的经验值和法宝自身拥有的经验值（在表格talisman中查到）全部附加给强化的法宝。

3、法宝觉醒

法宝觉醒信息可以在表格talismanawake和talismanskillbuff中查到。觉醒主要分两部分内容。法宝觉醒需要消耗同ID的法宝，个数在表格talismanawake中查到。

第一部分是觉醒后给主人的附加能力。这部分附加能力值增幅可以在表格talismanawake中查到。

第二部分是觉醒后，使用法宝技能时的额外buff，这个额外buff效果在表格talismanskillbuff中可以查到。根据法宝星等的不同，法宝技能会附加不一样的额外buff效果。对于每一个技能，每一个星等都会对应0个或者1个buff。

4、法宝进化

法宝进化是80级之后开启的系统。

法宝的属性攻击成长上限计算公式为：

成长上限=属性攻击成长率（在talisman中查到）\*等级对应的系数（talismanexp）\*品阶对应的系数（talismanevlove）

其中等级对应的系数是属性攻击独有的（specialattackrate），品阶对应的系数和其他属性共用一个（maturerate）。

法宝使用五行石的信息可以在表格talismanfeed中查到。表格中记载了每一个运势的出现机率，培养上限，培养下限，暴击上限，暴击下限，暴击机率，每个运势的最大培养次数。

每使用一次五行石时，培养的具体基准值在培养上限到培养下限之间做随机（int），并进行暴击判定，根据运势的暴击机率来决定这次培养是否出现暴击。暴击倍率在暴击上限到暴击下限之间做随机（int）。

如果出现暴击，那么具体的培养增加值为：

培养基准值\*暴击实际倍率

如果没有出现暴击，那么具体增加的培养值为培养基准值。

5、法宝归元

法宝归元指的是将该法宝返回初始状态，同时返还法宝经验丹、星阶丹、觉醒所消耗的所有同名法宝、培养所消耗的所有五行石。

法宝的经验丹和星阶丹返还配置在talismanrecycle中。返还规则同宠物返还规则。

经验丹返还：根据法宝当前总经验进行返还。配置中有一组经验丹的物品ID，分别携带了不同数量的经验值，携带经验量较大的经验丹放在list的第一个，越往后经验丹携带的经验量就越少。确保返还后经验丹的数量总和最小即可。

例如某个法宝当前有53394经验，而经验丹有10000，1000，100三档。那么经验丹返还的数量分别为：10000的5个，1000的3个，100的3个。剩下的94经验值忽略不计。配的数据会保证贪心算法始终可以适用，从大到小取就可以了。

星阶丹返还原理同经验丹返还。

6、法宝技能和法宝技能升级

法宝技能升级逻辑完全等同人物和伙伴。法宝需要自己点技能。

只有当前装备的法宝可以学习技能。