PROJECT DIABLO 2 · SEASON 14 LOOT FILTER RULE-LAYER AUDIT REPORT

BadWolf-LootFilter.txt (S14V1.99) 过滤器规则层深度审计与修复建议报告

`Commit: fb2cf35 (S14V1.99)` `Filter: 4,474 Lines / 438 Alias / 72 Formula / 2,554 Rules`

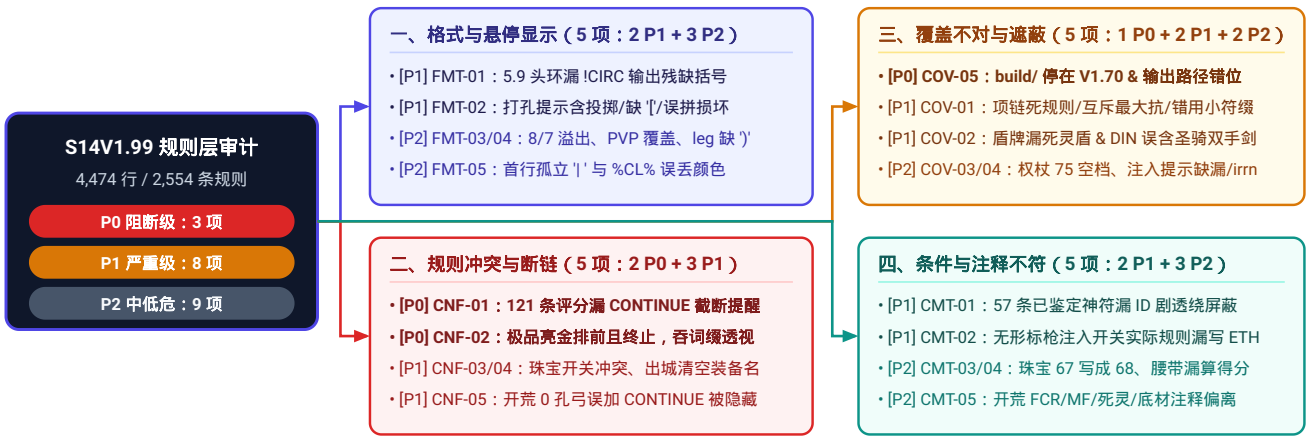
`Build Script: build/build.ps1 (901 Lines)` `Findings: 20 Issues (3 P0 + 8 P1 + 9 P2)`

审计基准与核心结论

- **审计基准**：BadWolf-LootFilter.txt（`S14V1.99`，commit `fb2cf35`）（共 `4,474` 行、`554,217` 字节；含 `438` 条 `Alias`、`72` 条 `Formula`、`2,554` 条 `ItemDisplay` 规则）及 build/build.ps1（`901` 行）。
- **审计范围**：仅聚焦过滤器自身规则质量——**格式与悬停显示、规则冲突与 `%CONTINUE%` 断链、覆盖不对与规则遮蔽/模块失步、条件与注释不符** 四大维度（全篇基础语法、括号配对、公式算术与占位符拼写已 `100%` 校验通过）。
- **核心结论**：
  1. **`S14V1.70`（Issue #3）大部分问题已完成修复**：`L3230` 元素小符副词缀阈值、`L3287-3376` 极品亮金 `{%NAME%}`、`build.ps1` 平铺模块探测（`L86-89`）、`Get-Lines` 跨平台换行切分（`L159`）、`Alias` 括号与粘连自检（`L349-362`）、连字符占位符校验（`L199-201`）及 `build/item_codes.txt` 均已就位。
  2. **本轮检出 `20` 项过滤器自身问题（`3` 项 P0 阻断 + `8` 项 P1 严重 + `9` 项 P2 中低危）**：其中最关键的阻断问题是 `V1.71-V1.99` 重构估值模块时**删掉了第二章 `121` 条辅助评分规则的 `%CONTINUE%`**（截断后续提示与第三章地面掉落提醒）、`SHOW_GOODRARE` **极品亮金置于 亮金装备词缀透视 之前且无 `%CONTINUE%`**（导致极品亮金反而 `100%` 看不到词缀透视标签），以及 **`build/00..39-*.txt` 模块仍停留在 `S14V1.70`**（滞后主文件 `29` 个小版本）。

零、四大维度问题全景矩阵

图 1：BadWolf-LootFilter (S14V1.99) 四大维度 20 项问题全景分布（3 项 P0 + 8 项 P1 + 9 项 P2）



编号	级别	维度	行号定位（`S14V1.99`）	问题摘要
CNF-01	P0	规则冲突	`L2049-2051`，`L2763-2939`	第二章 `121` 条辅助评分规则漏写 `%CONTINUE%`（其中 `71` 条无 `!GROUND`），截断地面掉落提醒与后续洗珠/手工提示
CNF-02	P0	规则冲突	`L3287-3376` vs `L3378-3997`	`SHOW_GOODRARE` 极品亮金排在 `亮金装备词缀透视` 之前且无 `%CONTINUE%`，极品亮金 `100%` 丢失全部词缀透视标签
COV-05	P0	版本同步	`build/00..39-*.txt`，`build.ps1`	`build/` 模块仍停在 `S14V1.70`（`4,406` 行 vs 主文件 `4,474` 行），且 `$MergedPath` 仍输出到 `build/` 子目录

编号	级别	维度	行号定位（S14V1.99）	问题摘要
FMT-01	P1	格式显示	L2951-2980	5.9 手工等级 CA_ALL / CA_GOOD 漏排 !CIRC，头环悬停输出残缺方括号 [- 最高档词缀均有几率洗出]
FMT-02	P1	格式显示	L1614-1633，L1725-1751	可能孔数提示未排除不可打孔投掷武器（MAXSOCKETS=0），劣质装缺左括号 [，已腐化白板误拼 /损坏]
CNF-03	P1	规则冲突	L157-160，L4000-4003，L4400-4444	HIDE_JEW1~4 与 FILTLVL>4/5 强绑定且缺 GROUND：均衡档开开关不屏蔽，严格档默认不滤低级珠、开开关又清空背包名
CNF-04	P1	规则冲突	L4458-4473	末尾白板兜底 L4458 漏判 EQUIPPED / MERC 且 L4460 / L4473 缺 GROUND，CLVL>30 出城清空身上/佣兵白板及镶嵌装名
CNF-05	P1	规则冲突	L4372-4374 vs L4473	开荒 0 孔弓拉苏克打孔提示误加 %CONTINUE%，未命中高星底材时直接落入 L4473 在地面被空名隐藏
COV-01	P1	规则遮蔽	L2774 / L971，L757-758，L3165	防御项链 L2774 被 L2770/2772 100% 遮蔽；BELT_5_4/5_5 同组最大抗词缀互斥永假；L3165 超大符误用小符后缀
COV-02	P1	覆盖不对	L2811-2814	5.5 盾牌评测排除 !NECHEAD 后漏写死灵盾规则；DIN 误覆盖圣骑专属双手剑且漏判圣骑盾 +1/+2技能 PREFIX~566-567
CMT-01	P1	注释不符	L3152-3236	57 条 //已鉴定的有用...神符 规则全部漏写 ID（未鉴定地面剧透且绕过 HIDE_CHAM1~6），终结规则截断 Veng 与洗板提示
CMT-02	P1	注释不符	L227-228 vs L4252-4253	THROW_INFUSION_1/2 开关标明"显示无孔无形鬼魂尖枪/翼鱼叉"，实际规则漏写 ETH，把有形普通底材全部放行
FMT-03	P2	格式显示	L1001-1009，L1043，L2800-2853	手套/腰带/鞋子公式封顶 MIN(8,...) 但展示分母写 /7（出现 8/7）；蓝项链 MA_A 无封顶出现 8/6
FMT-04	P2	格式显示	L1871 vs L2037，L1807-1817	L2037 PVP 地图漏 %NAME% 覆盖 L1871 开启提示；3.4 升级提示仅 L1817 排除 leg 致维特之脚缺闭合)
FMT-05	P2	格式显示	L2392-2393，L2401-2711，L3074，L3139	4 条暗金/套装评测首行多出孤立 |；qf2 与赌博 aqv/cqv 误用 %CL% 丢失橙/红色；L3139 尾部残留多余 %CL%
COV-03	P2	覆盖不对	L2956-2958	5.9 权杖 SCEPTER 在 CRAFTALVL=75 掉入三不管盲区；CA_GOOD 对 7 类武器先排除又原样 OR 回来
COV-04	P2	覆盖不对	L4210-4275，L1865 vs L4393	第 9 节 6 类注入底材（含默认开启的 CHEST_INFUSION）缺 ▌/■ 提示；KNOWN_CODES 与 L888 漏收 irrn
CMT-03	P2	注释不符	L157-158 vs L4002-4003，L4400-4401	HIDE_JEW1/2 注释说明 ILVL<67 / ILVL>66（66+ 可出 40ED），实际规则写成 ILVL<68 / ILVL>67
CMT-04	P2	注释不符	L2804-2805 vs L1006	5.5 腰带注释与触发门槛均含 IAS 和 冰冻减半（STAT118），但 Formula[RBE_A] 完全未计入这两项分数
CMT-05	P2	注释不符	L4281-4284，L4311-4324，L433-436	开荒 FCR 漏掉 CIRC/amu/rin、MF 仅限手套、冰冻减半法球误标 生命/法力、死灵 L4323 被 L4324 冗余包含、SPEARBASE 注释残留 15ED

一、格式与悬停显示错误（Formatting, Brackets & Tooltip Bugs）

1.1 [FMT-01 / P1] 5.9 手工词缀等级提示对头环（CIRC）输出残缺方括号 [- ...]

- **定位**：BadWolf-LootFilter.txt L2951–2980
- **问题现象**：当背包或地面上出现 CRAFTALVL >= 71 的魔法/亮金头环（ci0..ci3）时，鼠标悬停会多出一行无标题、无数值的残缺方括号文本：

  - `CRAFTALVL >= 75`：`[ - 最高档词缀均有几率洗出]`
  - `CRAFTALVL 71-74`：`[ - 可以洗出大多数词缀]`
- **原因分析**：在过滤器分类中，头环 `CIRC` 属于 `HELM` 的子集。`L2951`（换行）、`L2966`（输出 `手工词缀等级:`）和 `L2974`（输出 `%CRAFTALVL%`）都显式写了 `!CIRC` 排除头环，但重构抽出的 `L2956 Alias[CA_ALL]` 中 `(HELM CRAFTALVL>74)` 与 `L2957 Alias[CA_GOOD]` 中 `(HELM CRAFTALVL~71-74)` **漏写了 `!CIRC`**，导致头环仍命中 `L2967-2968`（左括号 `[`）与 `L2979-2980`（右半截说明 `- ...]`）。
- **修复建议**：将 `L2956` 的 `(HELM CRAFTALVL>74)` 改为 `(HELM !CIRC CRAFTALVL>74)`，`L2957` 的 `(HELM CRAFTALVL~71-74)` 改为 `(HELM !CIRC CRAFTALVL~71-74)`。

1.2 `[FMT-02 / P1]` 可能孔数提示对投掷武器（`THROWING`）、劣质装备（`INF`）与已腐化白板（`STAT360>0`）拼出畸形文本

- **定位**：L1614–1633（白板可能孔数）、L1725–1751（非底材装备可能孔数）
- **三处拼接缺陷**：
  1. **不可打孔投掷武器（`THROWING` 标枪/飞斧/飞刀/投掷药剂，`MAXSOCKETS=0`）误出打孔提示**：`THROWING` 属于 `WEAPON`（单手投掷同时属于 `1H`）且 `SOCK=0`，但无法打孔（`MAXSOCKETS=0`）。由于 `L1614-1633` 与 `L1726-1751` 未加 `MAXSOCKETS>0`（或 `!THROWING`），泰坦的复仇、雷击、各类标枪和投掷药水悬停都会显示 `[8, 11, •:1-0, 任务:0, 腐化:1-0/损坏]` 或 `[任务:1, 谜盒:1-0, 腐化:1-0]`。
  2. **劣质白板（`INF`）缺失左括号 `[` 且首字符多出逗号**：`L1614`、`L1621`、`L1633` 均未写 `!INF`，唯独输出左括号 `[` 的 `L1616-1619` 写了 `!INF`，导致劣质白板悬停拼出 `可能的孔数:, 任务:X, 腐化:1-X/损坏]`。
  3. **已腐化无孔白板（`STAT360>0`）误拼 `/损坏`**：`L1624-1631` 仅在 `STAT360=0`（未腐化）时输出 `, 腐化:1-X`，但收尾 `L1633` 未判断 `STAT360=0` 即无条件追加 `/%RED%损坏%TAN%]`，使已腐化无孔白板显示 `任务:4/损坏]`。
- **修复建议**：
  - 在 `L1614-1633` 与 `L1725-1751` 统一增加 `MAXSOCKETS>0`（或在 `WEAPON` 处加 `!THROWING`）；
  - 在 `L1614`、`L1621`、`L1624-1631`、`L1633` 补齐 `!INF`（或为 `INF` 单独输出左括号 `[`）；
  - 将 `L1633` 拆为：`STAT360=0` 追加 `/%RED%损坏%TAN%]`，`STAT360>0` 仅追加 `%TAN%]`。

1.3 `[FMT-03 / P2]` `5.5` / `5.6` 装备评分分母与公式封顶上限不一致，出现 `8/7`、`8/6`

- **定位**：L1001–1009、L1043 vs L2800–2808、L2853
- **问题详情**：
  1. 手套（`RG_A`、`RG_B`）、腰带（`RBE_A`）、鞋子（`RBO_A`）的强化分满分均为 `/2`（与戒指/头环 `8+2=10`、头盔/胸甲 `7+3=10` 统一组成 10 分制），因此 `L1001, 1003, 1006, 1009` 四个公式均用 `MAX(0,MIN(8,...))` 封顶为 `8` 分（`L1005` 注释亦写明 `全局 0~8`），但 `L2800, 2801, 2805, 2808` 展示文本却写成了 `%WHITE%/7`，高分装备会出现 `7.5/7`、`8/7`。
  2. `L1043 Formula[MA_A]` 未加 `MIN(6, ...)` 封顶且未像 `L967 RA_A` 那样扣减 `+50生命` 腐化（`IF(STAT360==61,50,0)`），魔法项链经腐化+亵渎叠加技能/施法/生命后，在 `L2853`（`/6`）会出现 `7/6`、`8/6`。
- **修复建议**：将 `L2800, 2801, 2805, 2808` 的 `%WHITE%/7` 改为 `%WHITE%/8`；为 `L1043 Formula[MA_A]` 增加 `MAX(0,MIN(6,...))` 及腐化项扣减。

1.4 `[FMT-04 / P2]` PVP 地图前置悬停提示被覆盖丢弃 + 升级提示对维特之脚（`leg`）右括号失配

- **定位**：L1871 vs L2037；L1807–1817
- **问题详情**：
  1. `L1871 ItemDisplay[MAPTIER=0]` 写入 `{%RED%以开启PVP区域%CL%在萝格营地右键点击}%CONTINUE%`，但后续 `L2037 ItemDisplay[MAPTIER=0]` 的 `{...}` 未引用 `%NAME%`，把 `L1871` 刚写入的开启方式说明 `100%` 覆盖清空。应在 `L2037` 末尾补 `%CL%%NAME%`（或合并两行）。
  2. `3.4` 装备升级提示中，`L1807`（输出 `, 升级后需求:(力:%UPSTR%`）、`L1811`、`L1814` 的排除列表均未包含 `leg`（维特之脚），唯独收尾补右括号 `)` 的 `L1817` 排除了 `leg`，导致亮金/手工维特之脚出现未闭合左括号 `升级后需求:(力:..., 等级:...`。应在 `L1784, 1796, 1801, 1807, 1811, 1814` 同步排除 `leg`。

1.5 `[FMT-05 / P2]` 首字符孤立竖线 `|`、`%CL%` 误重置颜色及火炬尾部多余空行

- **定位**：L2392–2393、L2401、L2403、L2415、L2711、L3074、L3139
- **问题详情**：

- **孤立竖线**：`L2401`（安头）、`L2403`（巨骷髅）、`L2415`（羽蛇神面）、`L2711`（坦克雷的皮靴）在 `{` 后直接写了 `{%BLACK%| %CORAL%基础：`，悬停首行开头多出孤立 `|`，应改为 `{%CORAL%基础：`。
- **`%CL%` 误重置颜色**：`L3074`（卡里姆的意志 `qf2`）误把 `%NL%` 写成 `%CL%`（对比 `L3054-3060` 任务道具均用 `%NL%` 保持 `%ORANGE%`），导致上半句台词变白；`L2392-2393`（赌博 `aqv` / `cqv`）在同档暗金名之间用 `%CL%` 换行但漏补颜色，使 `天境`、`深渊结界` 丢失 `%RED%`，`疾风利刺`、`扦卫钢条` 丢失 `%ORANGE%`。
- **多余空行**：`L3139`（`cm2 UNI ID`）`{...火炬碎片%CL%}` 删掉 `%NAME%` 后残留了末尾 `%CL%`，去掉末尾 `%CL%` 即可消除多余空行。

二、规则冲突与 `%CONTINUE%` 断链（Rule Conflicts & Pipeline Truncation）

图 2：S14V1.99 单一顺序流水线（L1 → L4474）三大核心规则断链与冲突路径



2.1 `[CNF-01 / P0]` 第二章 `121` 条辅助评分规则漏写 `%CONTINUE%`（其中 `71` 条无 `!GROUND`），截断地面掉落提醒与后续提示

- **定位**：
  - `4.2` 秘境地图评级：L2049–2051（`3` 条，无 `!GROUND`、无 `%CONTINUE%`）
  - `5.5` 亮金/手工价值评测：L2763–2847（`50` 条，有 `!GROUND`、无 `%CONTINUE%`，带 `%DOT-0A%`）
  - `5.6` 魔法装备价值评测：L2853–2882（`22` 条，无 `!GROUND`、无 `%CONTINUE%`，带 `%DOT-0A%`）
  - `5.7` 符文之语价值评测：L2888–2939（`46` 条，无 `!GROUND`、无 `%CONTINUE%`）
- **冲突原因与实际影响**：
  `L2758`、`L2850`、`L2885` 的注释写道“本模块靠不写 `%CONTINUE%` 实现互斥”，但过滤器是**全文件从上到下单一流水线串联执行**（对比 `5.3` 暗金评测 `L2399-2686` 和 `5.4` 套装评测 `L2688-2753` 全部正确保留了 `%CONTINUE%`）：
  1. **地面掉落提醒被直接吞没**：`4.2`（蓝/黄地图）、`5.6`（22 条高价值已鉴定蓝装，如红白珠 `L2859`、6 技能法球/魔杖、3/20 手套、3 技能项链）、`5.7`（46 条符文之语）既未限制 `!GROUND`，又未写 `%CONTINUE%`。当已鉴定极品蓝装（如腐化区掉落已鉴定装备或玩家扔地上展示交易）或蓝黄地图掉在地上时，在第二章直接终止，**第三章的小地图光柱 `%BORDER%`、`%MAP%`、`%TIER%` 及红白珠改名（`L3126`）全部失效**。
  2. **截断后续辅助模块**：命中 `5.5` 或 `5.6` 的珠宝与装备在 `L2763-2882` 终止后，位于其下方的 **`5.8 洗珠宝提示`（`L2942-2947`）**、**`5.9 手工词缀等级提示`（`L2950-2980`）**以及 **`L3122` 珠宝转碎片提示** 全部被跳过；同时 `5.5` / `5.6` 共 `72` 条背包评测规则中冗余写入了地面小地图点 `%DOT-0A%`。
- **修复建议**：
  1. 为 `L2049-2051`、`L2763-2847`、`L2853-2882`、`L2888-2939` 全部恢复末尾 `%CONTINUE%`；
  2. 为 `5.6`（`L2853-2882`）和 `5.7`（`L2888-2939`）补齐 `!GROUND !EQUIPPED !MERC`（与 `5.5` 保持一致），并移除 `5.5` / `5.6` 中的 `%DOT-0A%`；
  3. 同部位多分支互斥通过精确收窄条件实现（例如 `L2792` 通用头盔写成 `HELM !CIRC !BAR !DRU` 即自然与 `L2784-2785` 头环、`L2788-2790` 蛮头兽头互斥；物理+施法双修戒如 `L2763` vs `L2765` 在低优先级行加 `!(MINDMG+MAXDMG>16 OR ...)` 排除即可）。

2.2 `[CNF-02 / P0]` `SHOW_GOODRARE` 极品亮金排在 `亮金装备词缀透视` 之前且无 `%CONTINUE%`，极品亮金反而丢失全部词缀标签

- **定位**：L3285–3376（`潜在极品永久显示`，62 条，无 `%CONTINUE%`）vs L3378–3997（`亮金装备词缀透视`，600+ 条，全带 `%CONTINUE%`）
- **冲突原因与实际影响**：
  - 默认 `SHOW_GOODRARE=TRUE` 下，所有命中 4★/5★ 潜在极品组合的未鉴定亮金装备（项链、戒指、箭矢、盔甲、手套、鞋子、腰带、头环、头盔、盾牌、武器、专属装备）在 `L3287-3376` 直接匹配终止（无 `%CONTINUE%`），输出 `%GREEN%★ %NAME% %GREEN%★`。
  - 而为未鉴定亮金追加 `[2法师]`、`[20%施法]`、`[300%增伤]`、`[40攻速]` 等词缀透视标签的 `L3378-3997` 却排在 `L3376` **之后**。这导致无论是掉在地上还是捡进背包未鉴定：**普通亮金能看到词缀透视标签，越是极品的 `SHOW_GOODRARE` 亮金反而一个词缀标签都看不到**！
- **修复建议**：将整个 `亮金装备词缀透视` 区块（`L3378-3997`，全部带 `%CONTINUE%`）上移至 `潜在极品永久显示`（`L3285-3376`，不带 `%CONTINUE%`）之前。调整后：极品亮金会先累加所有命中词缀标签，随后命中 `SHOW_GOODRARE` 加上星级光柱/地图图标/音效并终止（不会被 `L4403-4440` 地面基础屏蔽隐藏）；非极品亮金则在累加词缀标签后按 `FILTLVL` 正常走后续开关与地面屏蔽逻辑。

2.3 `[CNF-03 / P1]` 珠宝自定义屏蔽开关 `HIDE_JEW1~4` 与 `FILTLVL` 逻辑冲突且漏写 `GROUND`

- **定位**：L157–160、L4000–4003、L4400–4401、L4443–4444
- **三重逻辑冲突**：
  对比宝石（`L3090-3091`）、符文（`L3112-3114`）、护身符（`L3239-3244`）的手动屏蔽开关（均不绑定 `FILTLVL`），`L4400-4401` 与 `L4443-4444` 写成了 `HIDE_JEW1 jew RARE ILVL<68 !ID FILTLVL>4:` / `HIDE_JEW2 ... FILTLVL>5:`：
  1. **默认均衡档（`FILTLVL=4`）下开启开关完全不屏蔽**：玩家在 `FILTLVL=1..4` 打开设置面板勾选 `HIDE_JEW1` 或 `HIDE_JEW3` 时，因不满足 `FILTLVL>4`，只会取消 `L4000/4002` 的星标，**地面未鉴定珠宝照常显示，开关失效**；
  2. **严格档（`FILTLVL=5/6`）下默认不屏蔽低级垃圾珠宝**：由于 `HIDE_JEW1~4` 默认均为 `FALSE`，即便切到 `FILTLVL=5`（比较严格）或 `FILTLVL=6`（极其严格），地面 `<67` 级亮金珠和 `<85` 级单缀蓝珠也完全不会被过滤；
  3. **漏写 `GROUND` 误伤背包**：当同时满足 `HIDE_JEW*=TRUE` 与 `FILTLVL>4/5` 时，因未写 `GROUND`，背包和仓库里存放的未鉴定珠宝名称也会被清空。
- **修复建议**：将手动开关与 `FILTLVL` 自动过滤解耦，并全部加上 `GROUND`：

```
  // 亮金珠宝屏蔽（手动开关任意档生效；FILTLVL>4 自动屏蔽低级亮金珠，但保留词缀透视命中的好珠）
  ItemDisplay[jew RARE ILVL<67 !ID GROUND (HIDE_JEW1 OR (FILTLVL>4 !(GR_JEWS_DMG OR GR_JEWS_CAST OR
GR_JEWS_STAT)))]:
  ItemDisplay[HIDE_JEW2 jew RARE ILVL>66 !ID GROUND]:
  // 魔法珠宝屏蔽（手动开关任意档生效；FILTLVL>4 自动屏蔽 ILVL<85 低级魔法珠）
  ItemDisplay[jew MAG ILVL<85 !ID GROUND (HIDE_JEW3 OR FILTLVL>4)]:
  ItemDisplay[HIDE_JEW4 jew MAG ILVL>84 !ID GROUND]:
```

2.4 `[CNF-04 / P1]` 末尾白板兜底 `L4458` 漏判已穿戴与佣兵装备（`EQUIPPED` / `MERC`），出城清空装备名称

- **定位**：L4458–4473
- **问题分析**：
  - `L4458` 写了 `(ARMOR OR WEAPON OR QUIVER) (TOWN OR INVENTORY OR CUBE OR STASH OR GUILDVAULT OR TROPHYCASE) !GROUND FILTLVL>0`，漏掉了角色自身穿戴（`EQUIPPED`）与佣兵穿戴（`MERC`）；
  - 当角色 `CLVL>30`（或 `FILTLVL>1`）走出城镇（`!TOWN`）打开装备栏查看自己或佣兵穿戴的非符文之语镶嵌装（如黄宝石头、电珠盾）、白板底材或普通箭袋时，不会命中 `L4458`，而是直接穿透到末尾 `L4473`：

```
ItemDisplay[(ARMOR OR WEAPON OR QUIVER) NMAG !THROWPOTS ((CLVL>30 FILTLVL>0) OR FILTLVL>1)]:{%NAME%}
```

  - 因 `L4473` 冒号后没有 `%NAME%`，**已穿戴装备的名称在城外会被直接抹成空白**（同理 `L4460` 劣质物品屏蔽也漏写了 `GROUND`，城外穿戴劣质开荒装同样会被清空名字）。
- **修复建议**：
  - `L4458` 直接简化为 `ItemDisplay[(ARMOR OR WEAPON OR QUIVER) !GROUND FILTLVL>0]:%NAME%{%NAME%}`（或补入 `OR EQUIPPED OR MERC`）；
  - 为 `L4460` 和 `L4473` 补上 `GROUND`。

2.5 `[CNF-05 / P1]` 开荒 0 孔弓拉苏克打孔提示 `L4372-4374` 误加 `%CONTINUE%`，落入 `L4473` 被空名隐藏

- **定位**：L4371–4374 vs L4473
- **问题分析**：同在第十节开荒佣兵底材区，长柄（`L4365-4366`）、长矛（`L4368-4369`）、4 孔弓弩（`L4371`）均不带 `%CONTINUE%`（命中即正常显示地面名称）；唯独 `L4372-4374` 三条 0 孔弓（`Larzuk for 4 sockets`）末尾多写了 `%CONTINUE%`。当玩家处于 `FILTLVL=2` 或 `FILTLVL=1 且 CLVL>30` 时，未命中第 8 章高星底材的开荒 0 孔弓在 `L4372-4374` 继续向下执行，没有任何规则承接，最终撞上 `L4473`（`:{%NAME%}`），在地面变成空名隐藏无法拾取。
- **修复建议**：去掉 `L4372-4374` 末尾的 `%CONTINUE%`。

三、覆盖不对、规则遮蔽与模块版本失步（Wrong Coverage, Shadowing & Build Desync）

3.1 `[COV-01 / P1]` 三组 `100%` 永不触发的死规则 / 同组互斥词缀 / 错用护身符词缀

1. **`L2774` 防御项链评测与 `L971` `Formula[RA_C]` 被前置规则 `100%` 遮蔽**：
   - L2770 无条件匹配 `RARE_NOTE amu (RARE OR CRAFT) ID PHYSISKILL ...`，L2772 无条件匹配 `RARE_NOTE amu (RARE OR CRAFT) ID CASTERSKILL ...`；
   - 紧随其后的 L2774 条件为 `RARE_NOTE amu (RARE OR CRAFT) ID (CASTERSKILL OR PHYSISKILL) STAT110>49 ...`，其匹配集合是 `L2770 ∪ L2772` 的严格子集，在任何写法下都会被上方两条规则拦截（若将 `L2774` 上移至 `L2770` 之前并限定高减毒/最大抗特化条件，或合并进 `RA_A/RA_B`，方可生效）。
2. **`L757-758` `Alias[BELT_5_4]` 与 `Alias[BELT_5_5]`（用于 `L3308` 5★ 亮金腰带）同组词缀互斥永假**：
   - L757–758 中，`PREFIX=982`（最大火抗）、`PREFIX=984`（最大毒抗）、`PREFIX=986`（最大电抗）、`PREFIX=988`（最大冰抗）属于互斥的同一前缀组，单件亮金腰带最多只能骰出其中 `1` 条；
   - 但 `BELT_5_4` 用空格 `AND` 要求同时具备 `3` 条最大抗前缀，`BELT_5_5` 要求同时具备 `2` 条最大抗前缀，`100%` 无法在亮金腰带上生成。应改为 `(PREFIX=982 OR PREFIX=984 OR PREFIX=986 OR PREFIX=988)` 搭配高单抗/高力量/高生命/FHR/减毒词缀组合。
3. **`L3165` 圣骑战斗元素超大护身符误用小护身符专属后缀**：
   - L3165 写了 `ItemDisplay[cm3 MAG PREFIX=466 (SUFFIX=705 OR SUFFIX=717 OR SUFFIX=729)]:...`；
   - 其中 `SUFFIX=705/717/729` 是仅限小型护身符（`cm1`）的元素伤害后缀，不可能出现在超大护身符（`cm3`）上；对比紧邻 `L3166`（法师火焰板 `SUFFIX=721`），`L3165` 应改为超大护身符对应的元素伤后缀 `(SUFFIX=709 OR SUFFIX=721 OR SUFFIX=733)`。

3.2 `[COV-02 / P1]` `5.5` 盾牌评测漏掉死灵法师专属盾（`NECHEAD`），且 `DIN` 误覆盖圣骑双手剑、漏判圣骑盾技能前缀

- **定位**：L2811–2814
- **三处覆盖偏差**：
  1. **死灵盾完全轮空**：`L2811-2812` 用 `SHIELD !PALASHIELD !NECHEAD` 排除了圣骑盾与死灵盾，但下方 `L2813-2814` 只补写了圣骑盾，**没有任何规则覆盖死灵法师专属盾（`NECHEAD`）**，导致所有亮金/手工死灵盾无评分；
  2. **`DIN` 误覆盖圣骑双手剑**：`L2813-2814` 写的是 `DIN` 而非 `PALASHIELD`——PD2 新增的圣骑专属双手剑（`crs2`、`9cr2`、`7cr2`）同样属于 `DIN`，命中 `L2813-2814` 后会被当成盾牌按格挡公式 `RSH_A` / `RSH_B` 评分（若恢复 `%CONTINUE%` 还会与武器评分重复叠加）；
  3. **圣骑盾技能前缀写错**：`L2814` 写了 `(PREFIX~562-563 OR PREFIX~466-467)`，其中 `562-563` 是项链/头环的圣骑技能前缀，圣骑盾实际的 `+1/+2 圣骑士技能` 前缀应包含 `PREFIX~566-567`（与 `L3776-3777` 亮金盾牌词缀透视一致）。

3.3 `[COV-03 / P2]` `5.9` 权杖 `SCEPTER` 在 `CRAFTALVL=75` 掉入盲区 + `Alias[CA_GOOD]` 自相矛盾冗余

- **定位**：L2956–2958
- **问题详情**：
  1. `CA_ALL` 要求 `(WEAPON CRAFTALVL>75)`（即 `>=76`），`CA_GOOD` 排除了 `!SCEPTER`，`CA_SKILL` 只覆盖 `(SCEPTER CRAFTALVL~60-74)`，导致 **`CRAFTALVL=75` 的权杖同时落空三个别名**，悬停仅输出无颜色、无括号的裸文本 `手工词缀等级: 75`。将 `CA_SKILL` 改为 `(SCEPTER CRAFTALVL~60-75)`（或归入 `CA_GOOD`）即可闭合区间。
  2. `L2957` `Alias[CA_GOOD]` 中 `((WEAPON !(SCEPTER OR STAFF OR WAND OR SOR OR BOW OR XBOW OR (ZON JAV) OR DAGGER OR CLUB OR TMACE OR (THROWING AXE)) CRAFTALVL~51-75) OR ((BOW OR XBOW OR (ZON JAV) OR DAGGER`

`OR CLUB OR TMACE OR (THROWING AXE)) CRAFTALVL~51-75))` 将同一组 7 类武器先排除又在同区间 `51-75` 原样 `OR` 回来，可直接化简为 `(WEAPON !(SCEPTER OR STAFF OR WAND OR SOR) CRAFTALVL~51-75)`。

3.4 `[COV-04 / P2]` 第 `9` 节注入底材提示覆盖脱节 + `KNOWN_CODES` 漏收 `irrn`

- **定位**：L4210–4275；L1865 vs L4393
- **问题详情**：
  1. 第 `9` 节下半部分定义了 `29` 个 `*_INFUSION` 显示规则（其中 `CHEST_INFUSION` 默认 `TRUE`），但上半部分追加 `▌`/`■` 注入标识与等级说明的 `L4210-4232` **漏掉了 `CHEST_INFUSION`、`SIN_INFUSION_3`、`WEAPON_INFUSION_1/2`、`SHIELD_INFUSION_1/2` 共 6 类注入底材**（导致默认开启的 `CHEST_INFUSION` 掉在地上只是普通白字无任何注入标记）；反之 `L4210-4231` 的头环/专属底材提示又未绑定各自的 `*_INFUSION` 开关（开关为 `FALSE` 时背包内所有无孔白板头环/专属底材仍被强加 `▌`/`■` 注入后缀）。
  2. `L1865` 匹配了 `(imrn OR irrn)`，但 `L4393` `Alias[KNOWN_CODES]` 与 `L888` 掉落音效仅写了 `imrn` 漏写了 `irrn`（补入 `irrn` 可避免潜在未知物品误报）。

3.5 `[COV-05 / P0]` `build/` 模块化源码停留在 `S14V1.70`，且 `build/build.ps1` 输出路径与换行配置仍错位

- **定位**：`build/00..39-*.txt` vs 根目录 `BadWolf-LootFilter.txt`；build/build.ps1 L59–61、L114–116、L132–133
- **三处工程问题**：
  1. **模块源码严重滞后 `29` 个小版本**：`build/00..39-*.txt` 拼接后仍为 `S14V1.70`（`4,406` 行、`538,366` 字节），而根目录 `BadWolf-LootFilter.txt` 已迭代至 `S14V1.99`（`4,474` 行、`554,217` 字节，累计 `1,853` 行 diff）。此时一旦运行构建同步，会直接将 `V1.71-V1.99` 的全部更新覆盖回退为 `V1.70`。
  2. **`$MergedPath` 仍指向 `build/` 子目录**：`build.ps1` 虽然新增了 `L86-89` 平铺模块探测，但 `L59-61` `$Root = $PSScriptRoot; $MergedPath = Join-Path $Root 'BadWolf-LootFilter.txt'` 未同步上移一层父目录，`check`/`build` 实际比对和写入的是 `build/BadWolf-LootFilter.txt` 而非仓库根目录主文件。
  3. **缺少 `.gitattributes` 与 `item_codes.txt` 跳过白名单**：仓库未提交 `.gitattributes`（`*.txt text eol=crlf`），Git 默认按纯 `LF` 检出时 `L132-133` 会对全部 `40` 个模块报"存在裸 LF 换行"中止 `build`；且 `L114-116` 未排除 `item_codes.txt`，每次运行都会对 `item_codes.txt` 打印黄色非模块警告。

四、条件与注释不符（Condition vs. Comment Mismatches）

4.1 `[CMT-01 / P1]` 第三章 `57` 条护身符规则注释均写明"已鉴定"，但条件全部漏写 `ID`（剧透词缀、绕过屏蔽并截断后续提示）

- **定位**：L3152–3236 vs L3239–3244
- **不一致证据与连锁后果**：
  - `L3152`（`//已鉴定的有用巨型神符`）、`L3191`（`//已鉴定的有用大型神符`）、`L3214`（`//已鉴定的有用小型神符`）三处分节注释均明确声明仅匹配**已鉴定**护身符（且紧随其后的元素伤护身符 `L3189`、`L3212`、`L3230` 均写了 `MAG ID`）；
  - 但 `L3153-3186`（`29` 条）、`L3192-3209`（`18` 条）、`L3215-3227`（`10` 条）共 **`57` 条规则全部漏写了 `ID`**：
  1. **未鉴定地面剧透并绕过 `HIDE_CHAM1~6` 屏蔽开关**：未鉴定护身符掉在地上时即命中这 `57` 条规则直接改名终止，导致下方 `L3239-3244` 的 `HIDE_CHAM1~6` 屏蔽开关对词缀护身符完全失效；
  2. **终结规则仍截断 `Veng` 与洗板提示**：`L3177-3186`、`L3200-3209`、`L3219-3227` 未加 `%CONTINUE%`，双词缀元素神符（如高电伤+7MF 小符）仍无法走到 `L3189/3212/3230` 的 `Veng` 提示，也无法走到 `L3233-3236` 的 `91+` 洗符提示；
  3. **洗护身符文案误套洗珠宝规则**：`L3232` 注释写 `//91级以上可以洗的超大型护身符`，但 `L3235` 写成了 `90+ 护身符 必定双缀` —— `85+ 必定双缀` 仅适用于魔法珠宝，魔法护身符在任何等级都不是必定双缀（91+ 超大符的核心价值是可洗出 `41-45 生命` 词缀）。
- **修复建议**：为全部 `57` 条已鉴定护身符规则补齐 `ID` 并在收尾分支补 `%CONTINUE%`（收尾补一条 `ItemDisplay[(cm1 OR cm2 OR cm3) MAG ID]:%NAME%{%NAME%}` 承接），同时将 `L3233-3236` 文案修正为 91+ 超大符可洗 41–45 生命说明。

4.2 `[CMT-02 / P1]` 注入开关 `THROW_INFUSION_1/2` 注释写明"无孔无形"，但规则漏写 `ETH`

- **定位**：L227–228 vs L4252–4253
- **不一致详情**：`L227-228` 开关标签为 `@显示无孔无形鬼魂尖枪@`、`@显示无孔无形翼鱼叉@`（同系列亮金 `L4030-4031` 与魔法 `L4063-4064` 均正确带有 `ETH`），但 `L4252-4253` 实际条件仅写了 `NMAG (glv OR 9gl OR 7gl) SOCK=0 GROUND` 与 `(tsp OR 9ts OR 7ts)`，漏写了 `ETH`，开启开关后会把大量无价值的有形普通标枪一并显示。

- **修复建议**：在 `L4252` 与 `L4253` 中补上 `ETH`。

4.3 `[CMT-03 / P2]` 亮金珠宝开关 `HIDE_JEW1/2` 注释写明 `ILVL<67` / `ILVL>66`，规则却写成 `<68` / `>67`

- **定位**：L157–158 vs L4002–4003、L4400–4401
- **不一致详情**：`L157-158` 注释写明 `@屏蔽ILVL<67亮金珠宝@ 说明:物品等级大于66以确保可以出40ED词缀`、`@屏蔽ILVL>66亮金珠宝@`（且第二章 `5.8` `L2943` 洗珠宝提示亦以 `REROLLALVL>65` 即 `>=66` 为界），但 `L4002-4003` 与 `L4400-4401` 全部写成了 `ILVL<68` 与 `ILVL>67`，导致 `ILVL=67` 的亮金珠宝与注释描述相悖被归入低级档。
- **修复建议**：将 `L4002`、`L4400` 改为 `ILVL<67`，`L4003`、`L4401` 改为 `ILVL>66`（或若以 66 级为界则改为 `ILVL<66` / `ILVL>65` 并同步更新开关文字）。

4.4 `[CMT-04 / P2]` `5.5` 腰带注释与触发门槛包含 `IAS` 和 `冰冻减半`，但 `Formula[RBE_A]` 漏算得分

- **定位**：L2804–2805 vs L1006
- **不一致详情**：`L2804` 注释明确列出 `腰带：重要项任一（FCR/FHR/IAS/冰冻减半/高力/高血/技能/抗性>=40/物免%/最大抗）`，`L2805` 触发条件也包含 `IAS>4 OR STAT118>0`，但 `L1006` `Formula[RBE_A]` 完全未把 `(IAS-IF(STAT360==34,10,0))` 与 `(STAT118-IF(STAT360==77,1,0))` 纳入计分（计 `0` 分）。
- **修复建议**：在 `Formula[RBE_A]` 中补入 `(IAS-IF(STAT360==34,10,0))*0.075` 与 `(STAT118-IF(STAT360==77,1,0))*0.8` 等对应权重。

4.5 `[CMT-05 / P2]` 第 `10` 节开荒过滤与第 `8` 节底材注释的多处图文不符

- **定位**：L4281–4284、L4311–4313、L4323–4324、L433–436
- **不一致清单**：
  1. `L4281-4282`：注释写 `// FCR法球/法杖/魔杖/权杖/棍棒/头环/项链/戒指`，但条件只写了 `WEAPON RARE`（漏掉了 `CIRC`、`amu`、`rin`，又把刀剑斧枪等非施法武器囊括进来，且漏写 `!ID`）；应改为 `(SOR OR STAFF OR WAND OR SCEPTER OR CLUB OR CIRC OR amu OR rin) RARE !ID ...`。
  2. `L4283-4284`：注释写 `// 20+mf装备`，但条件仅写了 `GLOVES RARE SUFFIX~287-288`（只匹配亮金手套，不含鞋子/头环/戒指/项链，且 `SUFFIX=287` 为 `16-25% MF`）。
  3. `L4311-4313`：注释写 `//生命、法力/减半冰冻时间`，但输出仅写 `%ORANGE%生命/法力`，仅骰出 `SUFFIX=182`（冰冻减半）的法球也会被显示成 `生命/法力`。
  4. `L4323-4324`：死灵开荒白板对比法师（`L4293-4294`）与刺客（`L4316-4317`）（普通难度 `>1`，全难度 `>2` 且限定职业底材），`L4324` 仍写 `>1` 且未限定 `(WAND OR NEC)`，导致 `L4323` 在非 1 孔时被 `L4324` 完全冗余覆盖。
  5. `L433-436`：`Alias[SPEARBASE4_1]` / `SPEARBASE4_2` 上方注释仍写 `15ED`，而实际条件已是 PD2 满变 `ED=20`。

五、建议修复落地顺序（Checklist）

1. **第一步（先对齐 `build/` 模块基准，`COV-05`）**：先将当前根目录 `S14V1.99` 的 `BadWolf-LootFilter.txt` 反向拆回 `build/00..39-*.txt`，修复 `build/build.ps1` 的 `$MergedPath`（指向父目录 `<repo>/BadWolf-LootFilter.txt`）并新增 `.gitattributes`（`*.txt text eol=crlf`），防止误跑 `build` 回退掉 `V1.71-V1.99` 的更新。
2. **第二步（修复两条 `P0` 规则断链，`CNF-01` & `CNF-02`）**：
   - 为 `L2049-2051`、`L2763-2939` 共 `121` 条评测规则补回 `%CONTINUE%`（并为 `5.6` / `5.7` 补 `!GROUND !EQUIPPED !MERC`、移除冗余 `%DOT-0A%`，收窄同部位重叠条件）；
   - 将 `亮金装备词缀透视`（`L3378-3997`）整体上移至 `SHOW_GOODRARE`（`L3285-3376`）之前。
3. **第三步（修复 `8` 项 `P1` 覆盖/屏蔽/格式/注释问题）**：补齐 `5.9` 头环 `!CIRC`（`FMT-01`）、可能孔数 `MAXSOCKETS>0` 与 `!INF`（`FMT-02`）、解耦 `HIDE_JEW1~4` 与 `FILTLVL` 并加 `GROUND`（`CNF-03`）、白板兜底放行 `EQUIPPED` / `MERC`（`CNF-04`）、去掉 `L4372-4374` `%CONTINUE%`（`CNF-05`）、修正 3 组死规则（`COV-01`）、补上死灵盾评测与 `PALASHIELD`（`COV-02`）、补齐 `57` 条神符 `ID` 与 `THROW_INFUSION_1/2` `ETH`（`CMT-01` / `CMT-02`）。
4. **第四步（清理 `9` 项 `P2` 细节）**：修正 `/8` 分母与 `MA_A` 上限、`MAPTIER=0` `%NAME%`、维特之脚 `!leg`、孤立竖线与 `%CL%` 颜色重置、权杖 `75` 级盲区、第 9 节注入标识、`irrn` 收录、`HIDE_JEW1/2` `67` 级边界、`RBE_A` 腰带公式权重及第 10 节开荒条件。