

战场兄弟无尽 mod 设计

当前文档仅为设计文档，部分词条和强化 buff 可能不会制作，内容大概率还会有额外修改，请以最终 mod 为准。

1 摘要

1.1 世界规则

- a) 新增世界等级与时间挂钩，不与当前队伍强度挂钩，详见第 2 章。
- b) 世界难度与时间挂钩，不与当前队伍强度挂钩，详见第 2 章。
- c) 新增难度选项事件，根据选择难度，修改世界难度系数(不修改世界等级，会影响 NPC 队伍的人数以及质量)，根据不同的难度系数给予奖励，详见第 2 章。

1.2 人物与 NPC

- a) 修改等级，属性，以及特技点相关规则，详见第 3 章。
- b) 经验获取速度调整，根据世界等级的差值变化，详见第 3 章。
- c) 部分属性增长效率更改，详见第 3 章。
- d) 新增精英兄弟和英雄兄弟，详见第 3 章。
- e) NPC 新增等级属性，详见第 3 章
- f) NPC 队列会根据世界等级和世界难度决定数量和强度，详见第 5 章。
- g) 原冠军单位修改，分两级，分别为精英和首领，详见第 3 章。
- h) NPC 队列人数会有变化，详见第 5 章。
- i) NPC 队列分为普通队列和精英队列，详见第 5 章。
- j) 新增战斗等级相关设定，具备等级压制，详见第 3 章。

1.3 装备

- a) 新增装备等级，详见第 4 章。
- b) 修改饰品，饰品具有词条，且极小概率拥有效果炸裂的稀有词条，详见第 4 章。
- c) 原本红装修改，修改为绿装和紫装，详见第 4 章。
- d) 新增装备精华，详见第 4 章。
- e) 新增装备词条，不同部位的词条效果不同，详见第 4 章。
- f) 新增装备分解、升级与重铸，详见第 4 章。

1.4 平衡调整

- a) 修改大量 perk，详见第 6 章。
- b) 修改任务收入，详见第 6 章。
- c) 修改驴和猎犬，详见第 6 章。
- d) 修改物品价格和数量，详见第 6 章。
- e) 修改士气算法，详见第 6 章。
- f) 修改招募算法，详见第 6 章。
- g) 修改队伍战力计算公式，详见第 6 章。

- h) 删除防御 50 后效果减半，详见第 6 章。

1.5 界面调整

- a) 修改名册界面以及加点界面的玩家属性条，详见第 7 章。

1.6 起源

- a) 新增半巨人起源，详见第 8 章。

2 世界规则

2.1 世界等级

- a) 新增世界等级，无上限，世界等级与时间挂钩(100 级为 1434 天)，不与当前队伍强度挂钩，根据不同的难度会以不同的速度提升，提升速度从快到慢。

$$\text{世界等级提升速度} = \begin{cases} (1.1/1.085)^{\text{当前世界等级}} * 7 \text{ 天/级} & (\text{世界等级} \leq 100) \\ 27 \text{ 天/级} & (\text{世界等级} > 100) \end{cases}$$

- b) 世界等级决定 NPC 的最高等级(详见第 3 章)，商店出售装备等级(详见第 6 章)。

2.2 世界难度

- a) 世界难度与时间挂钩，不与当前队伍强度挂钩，根据不同的难度会以不同的速度提升，提升速度从快到慢：

$$\begin{cases} day * 10 & (day \leq 25) \\ (day - 25) * 7 + 250 & (25 < day \leq 50) \\ (day - 50) * 5 + 425 & (50 < day \leq 100) \\ (day - 100) * 3 + 675 & (100 < day \leq 200) \\ (day - 200) * 2 + 975 & (200 < day \leq 400) \\ (day - 400) * 1 + 1375 & (day > 400) \end{cases}$$

- b) 世界难度决定精英怪，首领怪，无首领精英队列，有首领精英队列出现概率以及 NPC 队列人数，详见第 5 章。

2.3 速度调整

- a) 世界难度与世界等级会根据选择的游戏难度的不同而增速不同。
- 1) 初学者 30%
 - 2) 老兵 60%
 - 3) 专家 80%
 - 4) 专家 100%
- b) 新增世界调整事件，每隔 40 天，可选择一次世界难度系数，并调整一次世界等级(永久调整，且不影响世界等级的升级速度)，根据选择的难度系数给予奖励，每位兄弟奖励 $n-1$ 点随机基础属性， n 为选择的难度，如难度系数 40% 为第 3 项。

$$\text{实际世界难度} = \text{世界难度} * \text{难度系数}$$

- 1) 难度系数 10%，世界等级 -1
- 2) 难度系数 25%，世界等级 -1
- 3) 难度系数 40%，世界等级 -1
- 4) 难度系数 55%，世界等级不变
- 5) 难度系数 70%，世界等级不变

- 6) 难度系数 85%，世界等级不变
- 7) 难度系数 100%，世界等级不变
- 8) 难度系数 120%，世界等级不变
- 9) 难度系数 140%，世界等级不变
- 10) 难度系数 160%，世界等级不变
- 11) 难度系数 180%，世界等级 + 1
- 12) 难度系数 200%，世界等级 + 1
- 13) 难度系数 225%，世界等级 + 1
- 14) 难度系数 250%，世界等级 + 2
- 15) 难度系数 275%，世界等级 + 2
- 16) 难度系数 300%，世界等级 + 2

3 人物与 NPC

3.1 人物

- a) 等级上限设置为 100 级。
- b) 升级经验(level 是当前等级):
$$\begin{cases} (2 * level - 1) * 200 (level < 11) \\ 1.1^{(level-10)} * 3800 (level \geq 11) \end{cases}$$
- c) 经验获取倍率(最多 1000%, 最小 5%, 世界等级超过 100 级时视为 100 级进行计算):
$$\begin{cases} [(level_{world} - level_{character} - 5) * 20\%]^2 (level_{character} < level_{world} - 5) \\ 0 (level_{world} - 5 \leq level_{character} \leq level_{world}) \\ [(level_{character} - level_{world}) * 20\%]^2 (level_{character} \geq level_{world}) \end{cases}$$
- d) 分配经验时, 如果分配人员超过 12 人, 则按照 12 人计算, 人数继续增加不会继续衰减每个角色分配到的经验。
- e) 所有属性都可能会有星级, 概率为:
 - 1) 0 星: 40%
 - 2) 1 星: 30%
 - 3) 2 星: 20%
 - 4) 3 星: 10%
- f) 升级属性加点从原本 11 级全变为 1 改为正常加点, 且每级可选属性条数从 3 改为 4。
- g) 决心加点数值修改, 分别为:
 - 5) 0 星: 1
 - 6) 1 星: 1~2
 - 7) 2 星: 2
 - 8) 3 星: 2~3
- h) perk 点数原本为 1 到 10 级升级时每级获取 1 点。新增 10 级后每 8 级额外获取 1 点, 100 级额外获得 1 点。
- i) 新增精英(英雄)兄弟:
 - 1) 招募价格 300% + 3000(1000% + 10000)
 - 2) 工资 300%(1000%)
 - 3) 食物消耗 200%(500%)
 - 4) 升级所需经验 300%(1000%)
 - 5) 全属性潜力+1(2)
 - 6) 士气最低为 0(1)
 - 7) 额外 3(10)级战斗等级
 - 8) Roll 初始属性时, 下限变为原本的平均值(最大值)
 - 9) 随机添加大约 20(50)个特技(不包含部分职业, 特殊, 魔法)
 - 10) 初始获得 2(5)额外特技点, 10 级后从原本每 8 级获得 1 个 perk 点变为每 6(4)级获得 1 个 perk 点。
- j) 精英(英雄)出现概率:
 - 1) 精英出现概率:

$$\begin{cases} 0\% (level_{world} \leq 10) \\ (level_{world} - 10) * 1\% (10 < level_{world} \leq 20) \\ (level_{world} - 10) * 2\% (20 < level_{world} \leq 30) \\ 30\% (level_{world} > 30) \end{cases}$$

2) 英雄出现概率:

$$\begin{cases} 0\% (level_{world} \leq 20) \\ (level_{world} - 20) * 0.1\% (20 < level_{world} \leq 30) \\ (level_{world} - 29) * 0.2\% (30 < level_{world} \leq 40) \\ 3\% (level_{world} > 40) \end{cases}$$

3.2 NPC

- a) 新增 NPC 等级属性，等级上限设置为 200 级。
- b) NPC 等级受限于世界等级，在[世界等级 - 10, 世界等级]范围内随机，最低 0 级。
- c) NPC 提供经验倍率(level 是怪物当前等级):

$$\begin{cases} 1 (level \leq 10) \\ 1.085^{level-10} (level > 10) \end{cases}$$

- d) 等级额外提供属性，0-10 级升级时不增额外属性，后续每级提供(最高 200 级):
 - 1) 血量 基础血量的 5%(加算)
 - 2) 决心 0.5
 - 3) 疲劳 3
 - 4) 主动 4
 - 5) 近攻 2
 - 6) 远攻 2.5
 - 7) 近防 2
 - 8) 远防 2
- e) 装备等级与 NPC 等级相同，详见第 4 章。
- f) 新增精英(首领)NPC(取代原版冠军):
 - 1) 消耗 2(5)倍的 NPC 人口(详见第 5 章)
 - 2) 消耗 2(5)倍 NPC 资源(详见第 5 章)
 - 3) 等级固定等于当前世界等级
 - 4) 额外获得 1(2)个精英被动技能，0(1)个首领被动技能。若为非人形单位，额外获得 2(4)个精英被动技能和 0(2)个首领被动技能。
 - 5) 保底 1 件精良(史诗)装备，详见第 4 章。
 - 6) 士气最低为 0(1)
 - 7) 行动点+1(3)
 - 8) 血量 * 140%(200%)
 - 9) 决心 + 40(100)
 - 10) 疲劳 + 100(250)
 - 11) 主动 + 40(100)
 - 12) 近攻 + 40(100)
 - 13) 远攻 + 40(100)
 - 14) 近防 + 40(100)
 - 15) 远防 + 40(100)

- 16) 经验 + 200(500)后 * 300%(1000%)
- 17) 战斗等级 + 3(10)
- 18) 伤害 * 120%(150%)
- g) 部分特殊单位保底为精英。
- h) 被动 buff 池：

自身：

 - 1) 坦度：血量和护甲额外增为 200%(500%)
 - 2) 疲劳：疲劳增加 40(100)
 - 3) 攻击：双攻增加 40(100)
 - 4) 防御：每回合切换增加近防或远防 80(200)点
 - 5) 主动：主动增加 80(200)点
 - 6) 决心：决心增加 40(100)点
 - 7) 回复：每回合恢复 8%(20%)最大生命值和最大护甲值
 - 8) 坚韧：40%(100%)免疫负面效果和击退
 - 9) 击退：攻击命中时 40%(100%)造成击退
 - 10) 眩晕：攻击命中时 40%(100%)造成眩晕
 - 11) 伤害：额外 80%(200%)伤害
 - 12) 减伤：50%(80%)减伤
 - 13) 行动：行动点+2(5)
 - 14) 战斗：战斗等级+2(5)
 - 15) 复活：死亡时可复活 1(3)次
 - 16) 自爆：死亡时对周围 4 格范围内友军造成等同于最大生命值 40%(100%)的治疗，优先加血，然后加甲。亡时对周围 4 格范围内敌军造成等同于最大生命值 40%(100%)的伤害，此伤害对护甲造成 100%效果，无穿甲。
 - 17) 震慑：使用技能时 40%(100%)对周围 4 格范围内敌军进行一次士气降低判定。
 - 18) 反击：被来自攻击范围内敌军的攻击时 40%(100%)反击。
 - 19) 复仇：收到伤害会使下次攻击伤害提高 4%(10%)，可累加（加算），命中后清空。
 - 20) 成长：每回合提升 4%(10%)伤害减伤（加算），0.4(1)点双攻双防。
- i) 随世界等级提升，NPC 每件装备的等阶提升一阶的概率：

$$\begin{cases} 0\%(level_{world} \leq 60) \\ (level_{world} - 60) * 2.5\%(60 < level_{world} \leq 100) \\ 100\%(level_{world} > 100) \end{cases}$$

3.3 通用

- a) 新增战斗等级属性，根据双方战斗等级不同，影响伤害和命中率：

$$\begin{cases} \text{伤害} * 1.04^{\text{战斗等级差}} \\ \text{命中率} + \text{战斗等级差} * 1.04^{\text{战斗等级差}} \end{cases}$$

- b) 角色基础战斗等级为角色等级，基础战斗等级最高为 100。
- c) NPC 拥有额外战斗等级：

$$\begin{cases} -\sqrt{10 - Strength} (Strength < 10) \\ \sqrt{(Strength - 10)/10} (Strength \geq 10) \end{cases}$$

d) 疲劳每回合恢复修改为：

$$12 + \text{装备后最大疲劳}/20 \text{（向下取整）}$$

4 装备

4.1 装备等级

- a) 新增装备等级，等级上限设置为 100 级。
- b) 若使用角色战斗等级小于装备等级，则最多发挥角色战斗等级的装备效果
NPC 装备等级与 NPC 等级相同。
- c) 非 NPC 装备等级受限于世界等级，在[世界等级 - 10, 世界等级]范围内随机，最低 0 级。
- d) 每级提升装备属性(包含伤害，护甲，耐久，防御，重量，价格)：

$$\text{基础属性} * (1 + 0.04 * \text{等级})$$

4.2 装备等阶

- a) 新增装备等阶，分为普通 精良(绿色) 史诗(紫色) 传奇(橙色)。
- b) 著名装备(红装)初始等阶为精良(绿色)，且只有著名装备能达到传奇(橙色)品质。
- c) 精良装备属性为普通装备在对应属性池中抽取 2 项进行提升，价格是普通装备的 2 倍。
- d) 史诗装备属性为普通装备的所有属性全部提升一次后再在对应属性池中抽取 2 项进行提升，价格是普通装备的 5 倍。
- e) 传奇装备属性为普通装备的所有属性全部提升两次后再在对应属性池中抽取 2 项进行提升，价格是普通装备的 12 倍。
- f) 等阶提升属性池：
 - a) 武器升阶：
通用类：
 - 1) 武器伤害 x1.5
 - 2) 对护甲伤害系数+40%，穿甲伤害系数+15%
 - 3) 武器技能疲劳消耗减少 3
 - 4) 耐久 x2，重量减少 30%或不变限制类(满足括号内条件才会加入随机池中)：
 - 1) 爆头率增加 25%(武器本身拥有额外爆头率)
 - 2) 对盾伤害 x3(武器本身对盾伤害大于 16)
 - 3) 额外命中率增加 20%(远程武器或武器本身拥有额外命中率)
 - 4) 射程和视野增加 3(是弓或弩)
 - 5) 弹药量 x2(是投掷)
 - 6) 攻击溅射范围(竖向)+1(是火枪)
 - b) 盾牌升阶：
 - 1) 双防 x1.5
 - 2) 盾牌技能消耗疲劳减少 3
 - 3) 耐久 x2，重量减少 30%或不变
 - c) 头盔升阶：
 - 1) 耐久 x1.5

- 2) 重量减少 30%或不变
- d) 护甲升阶：
 - 1) 耐久 x1.5
 - 2) 重量减少 30%或不变
- g) 著名装备必爆，普通装备遵循原版规则。

4.3 饰品

- a) 饰品无等级划分，等阶普通 精良（绿色） 史诗（紫色） 传奇（橙色）
- b) 只有拥有稀有词条的饰品为传奇饰品，传奇饰品的其余属性与史诗饰品相同。
- c) NPC 将拥有饰品。
- d) 精良、史诗与传奇饰品必爆，普通饰品 50%掉落。

4.4 装备词条

- a) 新增著名装备额外属性词条。
- b) 精良(史诗)(传奇)装备最大词条数量分别为：
 - 1) 头部 1(2)(3)
 - 2) 身体 1(2)(3)
 - 3) 盾牌 2(4)(6)
 - 4) 单手武器 2(4)(6)
 - 5) 双手武器 4(8)(12)
- c) 饰品每级增加 0.02(普通)，0.04(精良)，0.1(史诗)个词条，不足 1 个的按照比例减少词条属性。
- d) 词条对玩家与 NPC 均生效。
- e) 同一件装备词条不可重复，词条效果均可叠加。
- f) 头盔词条加成类型及数值：
 - 1) 血量 固定 25
 - 2) 决心 固定 15
 - 3) 疲劳 固定 25
 - 4) 近攻 固定 20
 - 5) 远攻 固定 25
 - 6) 近防 固定 20
 - 7) 远防 固定 25
 - 8) 主动 固定 30
 - 9) 战斗等级 固定 2
 - 10) 行动点数 固定 1
 - 11) 经验加成(加算) 固定 20%
 - 12) 疲劳恢复 固定 3
 - 13) 价值增加(乘算) 固定 1000%(同词条加算)
 - 14) 耐久值(乘算) 固定 10%(同词条加算)
 - 15) 重量减少(乘算) 固定 20%(同词条加算)
 - 16) 每日耐久恢复(加算) 固定 30%

- 17) 每回合恢复耐久(加算) 固定 2.5%
- 18) 每回合恢复血量(加算) 固定 2.5%
- 19) 所有减伤(乘算) 固定 10%
- 20) 近战减伤(乘算) 固定 15%
- 21) 远程减伤(乘算) 固定 15%
- 22) 护甲减伤(乘算) 固定 10%
- 23) 降低护甲穿透率(乘算) 25%
- 24) 视野(加算) 固定 6
- 25) 仇恨增加(乘算) 固定 50%
- 26) 仇恨减少(乘算) 固定 50%

g) 护甲词条加成类型及数值:

- 1) 血量 固定 25
- 2) 决心 固定 15
- 3) 疲劳 固定 25
- 4) 近攻 固定 20
- 5) 远攻 固定 25
- 6) 近防 固定 20
- 7) 远防 固定 25
- 8) 主动 固定 30
- 9) 战斗等级 固定 2
- 10) 行动点数 固定 1
- 11) 经验加成(加算) 固定 20%
- 12) 疲劳恢复 固定 3
- 13) 价值增加(乘算) 固定 1000%(同词条加算)
- 14) 耐久值(乘算) 固定 10%(同词条加算)
- 15) 重量减少(乘算) 固定 20%(同词条加算)
- 16) 每日耐久恢复(加算) 固定 30%
- 17) 每回合恢复耐久(加算) 固定 2.5%
- 18) 每回合恢复血量(加算) 固定 2.5%
- 19) 所有减伤(乘算) 固定 10%
- 20) 近战减伤(乘算) 固定 15%
- 21) 远程减伤(乘算) 固定 15%
- 22) 护甲减伤(乘算) 固定 10%
- 23) 降低护甲穿透率(乘算) 固定 25%
- 24) 仇恨增加(乘算) 固定 50%
- 25) 仇恨减少(乘算) 固定 50%

h) 盾牌词条加成类型及数值:

- 1) 血量 固定 25
- 2) 决心 固定 15
- 3) 疲劳 固定 25
- 4) 近攻 固定 20
- 5) 远攻 固定 25
- 6) 近防 固定 20
- 7) 远防 固定 25

- 8) 主动 固定 30
 - 9) 战斗等级 固定 2
 - 10) 行动点数 固定 1
 - 11) 经验加成(加算) 固定 20%
 - 12) 疲劳恢复 固定 3
 - 13) 价值增加(乘算) 固定 1000%(同词条加算)
 - 14) 耐久值(乘算) 固定 10%(同词条加算)
 - 15) 重量减少(乘算) 固定 20%(同词条加算)
 - 16) 每日耐久恢复(加算) 固定 30%
 - 17) 每回合恢复耐久(加算) 固定 2.5%
 - 18) 每回合恢复血量(加算) 固定 2.5%
 - 19) 所有减伤(乘算) 固定 10%
 - 20) 近战减伤(乘算) 固定 15%
 - 21) 远程减伤(乘算) 固定 15%
 - 22) 盾牌减伤(乘算) 固定 50%
 - 23) 盾牌近防(乘算) 固定 25%(同词条加算)
 - 24) 盾牌远防(乘算) 固定 25%(同词条加算)
 - 25) 盾牌双防(乘算) 固定 15%(同词条加算)
 - 26) 盾牌技能疲劳消耗(乘算) 固定 25%
 - 27) 仇恨增加(乘算) 固定 50%
- i) 武器词条加成类型及数值:
- 1) 血量 固定 25
 - 2) 决心 固定 15
 - 3) 疲劳 固定 25
 - 4) 近攻 固定 20
 - 5) 远攻 固定 25
 - 6) 近防 固定 20
 - 7) 远防 固定 25
 - 8) 主动 固定 30
 - 9) 战斗等级 固定 2
 - 10) 行动点数 固定 1
 - 11) 经验加成(加算) 固定 20%
 - 12) 疲劳恢复 固定 3
 - 13) 价值增加(乘算) 固定 1000%(同词条加算)
 - 14) 耐久值(乘算) 固定 10%(同词条加算)
 - 15) 重量减少(乘算) 固定 20%(同词条加算)
 - 16) 每日耐久恢复(加算) 固定 30%
 - 17) 每回合耐久恢复(加算) 固定 2.5%
 - 18) 爆头率(加算) 固定 20%
 - 19) 造成血量伤害吸血(加算) 固定 25%(远程减半)
 - 20) 武器技能疲劳消耗(乘算) 固定 25%
 - 21) 额外命中率(加算) 固定 15%
 - 22) 对护甲倍率(乘算) 固定 15%(同词条加算)
 - 23) 穿甲倍率(乘算) 固定 50%(同词条加算)

- 24) 武器伤害(乘算) 固定 10%(同词条加算)
- 25) 被击中单位本局中受到伤害增加 $10 \times (1 + 0.04^{\text{装备等级}})$ (可无限叠加)
- 26) 对盾伤害(限劈盾武器)(乘算) 固定 50%(同词条加算)
- 27) 近战增伤(限近战)(乘算) 固定 10% (同词条加算)
- 28) 远程增伤(限远程)(乘算) 固定 10%(同词条加算)
- 29) 近战攻击范围(限近战) 固定 1
- 30) 远程射程和视野(限远程) 固定 3
- 31) 弹药量增加(限远程)(乘算) 固定 100%(同词条加算)
- 32) 射击概率不消耗弹药(限远程)(加算) 固定 25%

j) 饰品普通词条加成类型及数值:

- 1) 血量 25
- 2) 决心 15
- 3) 疲劳 25
- 4) 近攻 20
- 5) 远攻 25
- 6) 近防 20
- 7) 远防 25
- 8) 主动 30
- 9) 战斗等级 2
- 10) 行动点数 固定 1(仅限满级词条)
- 11) 经验加成(加算) 20%
- 12) 价值增加(乘算) 1000%(同词条加算)
- 13) 头部重量减少(乘算) 20%(同词条加算)
- 14) 护甲重量减少(乘算) 20%(同词条加算)
- 15) 盾牌重量减少(乘算) 20%(同词条加算)
- 16) 武器重量减少(乘算) 20%(同词条加算)
- 17) 疲劳恢复 3
- 18) 每回合恢复血量(加算) 2.5%
- 19) 每回合恢复头部耐久值(加算) 2.5%
- 20) 每回合恢复身体耐久值(加算) 2.5%
- 21) 每回合恢复盾牌耐久值(加算) 2.5%
- 22) 每回合恢复武器耐久值(加算) 2.5%
- 23) 所有减伤(乘算) 10%
- 24) 近战减伤(乘算) 15%
- 25) 远程减伤(乘算) 15%
- 26) 护甲减伤(乘算) 10%
- 27) 盾牌减伤(乘算) 50%
- 28) 近战增伤(乘算) 10% (同词条加算)
- 29) 远程增伤(乘算) 10%(同词条加算)
- 30) 所有增伤(乘算) 10%(同词条加算)
- 31) 降低护甲穿透率(乘算) 25%
- 32) 仇恨增加(乘算) 50%
- 33) 仇恨减少(乘算) 50%
- 34) 视野(加算) 6

- 35) 盾牌近防(乘算) 25%(同词条加算)
- 36) 盾牌远防(乘算) 25%(同词条加算)
- 37) 盾牌双防(乘算) 15%(同词条加算)
- 38) 爆头率(加算) 20%
- 39) 造成血量伤害吸血(加算) 25%(远程减半)
- 40) 武器技能疲劳消耗(乘算) 25%
- 41) 盾牌技能疲劳消耗(乘算) 25%
- 42) 额外命中率(加算) 15%
- 43) 对护甲倍率(乘算) 15%(同词条加算)
- 44) 穿甲倍率(乘算) 50%(同词条加算)
- 45) 武器伤害(乘算) 10%(同词条加算)
- 46) 对盾伤害(限劈盾武器)(乘算) 50%(同词条加算)
- 47) 被击中单位本局中受到伤害增加 $10 \times (1 + 0.04^{\text{装备等级}})$ (可无限叠加)
- 48) 近战攻击范围(限近战) 固定 1(仅限满级词条)
- 49) 远程射程和视野(限远程) 5
- 50) 弹药量增加(限远程)(乘算) 100%(同词条加算)
- 51) 射击概率不消耗弹药(限远程)(加算) 25%
- k) 饰品稀有词条加成类型及基础值:
 - 1) 单手匕首: 造成伤害必定穿甲, 造成伤害时额外施加随机减益效果, 普通单位 3 个(精英 2, 首领 1)。目标的每个减益效果提升额外 25% 伤害。
 - 2) 单手矛: 架矛时根据自身重量增加命中率, 让所有邻近友军(单位之间高低差为 2 以内且间距为 3 以内, 即两个单位中间最多空 1 格)单位获得矛墙效果(包括友军的邻近的友军, 无限循环直至没有新的邻近友军), 每个矛墙连接单位会使集体获得 5 近攻 5 双防。
 - 3) 单手剑: 百分百反击, 获得相当于双方主动值差的命中率, 闪避和增伤百分比, 无视攻击范围之外的攻击。
 - 4) 单手刀: 造成的生命值伤害会直接转化为目标的等额流血 buff, 可叠加。额外造成目标已损失生命值 50% 的伤害, 此伤害可转化为流血效果。
 - 5) 单手锤: 回合开始时获得不屈, 每回合仅受一次伤害, 取所有伤害的最大值。
 - 6) 单手棍: 攻击时吸取对方相当于对方 100%(精英 20%, 首领 5%)的疲劳和 20%(精英 4%, 首领 1%)的生命, 此效果在命中判定前完成。命中时必定造成眩晕, 每回合恢复 20%血量、护甲和疲劳并消除一个负面效果。每场战斗满血满甲复活一次并清空所有负面状态。
 - 7) 单手斧: 击杀敌人后重置疲劳, 行动点, 生命值, 清空所有负面效果和伤残, 并且在本场战斗提升 10%伤害。每击杀一个敌人, 饰品永久获得 $1/n\%$ 的增伤 (n 为获得词条后装备饰品的人用单手斧击杀的总杀人数, 切换单位保留计数)。
 - 8) 单手连枷: 攻击时降低目标下回合 20 的双攻, 20 决心, 20 双防, 30 主动, 20%增伤(乘算), 命中时额外降低目标本场战斗 5 双攻, 5 决心, 5 双防, 10 主动, 5%增伤(乘算)。
 - 9) 盾牌: 999 倍仇恨, 永不磨损, 回合开始时自动获得盾墙, 免疫负面效果。
 - 10) 战旗: 决心加成提升为 30%, 同步降低范围内敌军相同数值的决心, 回合开始时范围内友军士气提升 1(最高 4), 敌军士气下降 1(最低 0)。
 - 11) 鞭: 两个技能合并, 攻击附带缴械, 缴械会将目标武器夺取至背包, 若背包满则丢弃至人物脚下。对普通敌人 100%成功(精英 25%, 首领 5%)。

- 12) 长柄: 攻击时连携攻击范围内的友军(能攻击到目标的)一起攻击一次敌方单位(友军无疲劳行动点消耗)
 - 13) 长矛: 攻击范围内每有一个友军, 提升 25%攻击。攻击范围内敌军被攻击时, 会额外遭受一次来自词条持有者的攻击。
 - 14) 长锤: 对攻击单位造成等同于结算后护甲伤害的 100%的血量伤害, 命中时, 若存在护甲则造成轻伤, 若不存在护甲则造成重伤, 对精英单位仅在不存在护甲时造成轻伤, 对首领不造成损伤。攻击范围内敌军被攻击时, 会额外遭受一次来自词条持有者的攻击。
 - 15) 长棍: 12 技能合并, 命中必定眩晕, 额外造成等同于血量伤害的疲劳。攻击范围内敌军被攻击时, 会额外遭受一次来自词条持有者的攻击。
 - 16) 长斧: 12 技能合并, 攻击会附带劈盾效果, 若目标无盾牌则攻击将视为使用分裂人。攻击范围内敌军被攻击时, 会额外遭受一次来自词条持有者的攻击。
 - 17) 乐器: 获得以下技能, 消耗 3 行动点(皆为群体效果)。
 - ✧ 清除友军的某个负面效果或临时伤残。
 - ✧ 恢复友军 30 点疲劳和 15%生命值。
 - ✧ 使友军获得 25%减伤与 25%增伤, 持续 1 回合。
 - ✧ 使友军双攻提高 20, 双防提高 20, 主动提高 60, 持续 1 回合。
 - 18) 双手剑: 必定自信, 武器面板获得等同于护甲最大值的额外伤害。每次攻击都会附带一次效果等于武器面板伤害最大值 10%的劈盾效果。
 - 19) 双手刀: 单次攻击造成生命值伤害时, 每 5%造成一个轻伤, 每 10%伤害造成一个重伤。目标的每个伤残额外提升本次攻击 25%伤害。(例: 造成 25%生命值伤害, 本次攻击共造成 5 个轻伤和 2 个重伤)每次攻击都会附带一次劈盾效果。
 - 20) 双手锤: 技能合并, 对攻击单位造成等同于结算后护甲伤害的 300%的血量伤害, 基础造成 1 个重伤, 每缺少 1 件护甲, 多造成 1 个重伤(精英轻伤, 首领无效)。每次攻击都会附带一次 3 倍的劈盾效果。
 - 21) 双手棍: 技能合并, 命中必定眩晕, 额外造成等同于血量伤害 3 倍的疲劳。每次攻击都会附带一次劈盾效果。
 - 22) 双手斧: “分裂人”对身体和头同时造成 100%的伤害, 每损失 15%生命值, 获得相当于 1 级士气的增益效果, 同时提升旋风斩旋转次数 1 次。每次攻击都会附带一次劈盾效果。
 - 23) 双手连枷: 必定爆头, 必定茫然+眩晕。若存在头盔, 必定造成重度脑震荡(精英轻度, 首领无效)。若无头盔, 造成 5 倍伤害。
 - 24) 投掷: 不再消耗弹药, 无限穿透, 若对被攻击单位在仍有护甲时受到血量伤害, 额外判定一次无视护甲的伤害。
 - 25) 弓: 不再消耗弹药, 每次连发 3 箭, 无限距离且必中, 战斗中视野无限大。
 - 26) 弩: 不再需要填充和消耗弹药, 攻击必定爆头且无视护甲, 爆头伤害翻倍。
 - 27) 火枪: 不再需要填充和消耗弹药, 且溅射范围提升为 3 倍, 命中时附加一次士气降低判定。
- l) 饰品词条分为普通和稀有, 稀有词条: 只在出现在史诗饰品上, 固定属性, 单饰品唯一, 无法被重铸修改且不占词条位, 稀有词条概率为:
- $$\text{稀有词条概率} = \text{装备等级} * 0.01\%$$
- m) 词条属性为随机抽取, 数值为中间值(或固定值)的 0.7~1.3 倍(除个别词条外, 例如行动点), 四舍五入。

4.5 装备精华

- a) 新增装备精华，可进行武器升级与重铸。精华分为：普通 精良(绿色) 史诗(紫色) 传奇(橙色)。
- b) 击杀敌人可获得对应品阶的装备精华，获取数量为：

$$\text{敌人掉落精华数量} = 1.1^{\text{角色等级}}$$

- c) 可在铁匠铺对精华进行合成与分解，升阶合成比例 4:1，降阶分解比例 1:2。

4.6 装备分解

- a) 可在铁匠铺进行装备分解，获取对应等阶精华。
- b) 分解装备获取精华数量为：

$$\text{头盔分解获得精华} = 3 * 1.1^{\text{装备等级}} * \text{装备重量} * \text{当前耐久百分比}$$

$$\text{护甲分解获得精华} = 3 * 1.1^{\text{装备等级}} * \text{装备重量} * \text{当前耐久百分比}$$

$$\text{武器分解获得精华} = 15 * 1.1^{\text{装备等级}} * \text{装备重量} * \text{当前耐久百分比}$$

$$\text{盾牌分解获得精华} = 15 * 1.1^{\text{装备等级}} * \text{装备重量} * \text{当前耐久百分比}$$

$$\text{饰品分解获得精华} = 3 * 1.1^{\text{装备等级}} * \text{装备等级}$$

4.7 装备升级

- a) 可在铁匠铺使用精华进行装备升级。
- b) 装备升级时会先进行一次修理再进行升级。
- c) 使用同阶精华升级装备(词条同步升级)。消耗碎片公式：

$$\text{头盔升级需要精华} = 1.1^{\text{装备等级}} * \text{装备重量} * \text{当前耐久百分比}$$

$$\text{护甲升级需要精华} = 1.1^{\text{装备等级}} * \text{装备重量} * \text{当前耐久百分比}$$

$$\text{武器升级需要精华} = 5 * 1.1^{\text{装备等级}} * \text{装备重量} * \text{当前耐久百分比}$$

$$\text{盾牌升级需要精华} = 5 * 1.1^{\text{装备等级}} * \text{装备重量} * \text{当前耐久百分比}$$

$$\text{饰品升级需要精华} = 1.1^{\text{装备等级}} * \text{装备等级}$$

4.8 装备重铸

- a) 可在铁匠铺进行使用精华装备重铸。
- b) 使用同阶精华重铸装备，修改其词条以及装备等阶属性提升方向。消耗碎片公式：

$$\text{头盔重铸需要精华} = 1.1^{\text{装备等级}} * \text{装备重量} * \text{当前耐久百分比}$$

$$\text{护甲重铸需要精华} = 1.1^{\text{装备等级}} * \text{装备重量} * \text{当前耐久百分比}$$

$$\text{武器重铸需要精华} = 5 * 1.1^{\text{装备等级}} * \text{装备重量} * \text{当前耐久百分比}$$

$$\text{盾牌重铸需要精华} = 5 * 1.1^{\text{装备等级}} * \text{装备重量} * \text{当前耐久百分比}$$

$$\text{饰品升级需要精华} = 1.1^{\text{装备等级}} * \text{装备等级}$$

5 NPC 队列

5.1 NPC 资源

- a) NPC 生成会消耗 NPC 资源。
- b) NPC 资源计算公式：

$$\text{资源} = \text{Strength}_{NPC}$$

5.2 NPC 人口

- a) 新增 NPC 人口，每个 NPC 会占据不同人口，大部分为 1-5 之间。
- b) NPC 人口会随着增长而消耗更多的生成资源，最终战斗人数会控制在 50 个人以内（基本小于 40）。
- c) NPC 人口计算公式：

$$\text{人口} = \begin{cases} 1 & (\text{Strength}_{NPC} \leq 20) \\ \text{Strength}_{NPC}/20 & (\text{Strength}_{NPC} > 20) \end{cases}$$

5.3 NPC 队列

- a) NPC 队列是 NPC 组成的队列。
- b) NPC 队列分为普通 NPC 队列，精英 NPC 队列。
- c) 一个 NPC 队列的总 NPC 资源为世界难度的 0.5~1.5 倍。
- d) NPC 队列总资源消耗(战力)计算公式：

$$\text{战力} = \text{资源} * (1 + (\text{人口}/60)^5)$$

5.4 常规队列的精英首领出现概率

- a) 常规小队每个单位是精英的概率(受原版额外补正概率影响)：

$$\begin{cases} 0\% & (\text{level} \leq 10) \\ (\text{level} - 10) * 1\% & (10 < \text{level} \leq 20) \\ (\text{level} - 10) * 2\% & (20 < \text{level} \leq 30) \\ 30\% & (\text{level} > 30) \end{cases}$$

- b) 常规小队随机单位是首领的概率：

$$\begin{cases} 0\% & (\text{level} \leq 20) \\ (\text{level} - 20) * 0.5\% & (20 < \text{level} \leq 30) \\ (\text{level} - 25) * 1\% & (30 < \text{level} \leq 40) \\ 15\% & (\text{level} > 40) \end{cases}$$

- c) 常规小队最强单位是首领的概率(与 g 条分开计算概率):

$$\begin{cases} 0\% (level \leq 30) \\ (level - 30) * 0.5\% (30 < level \leq 40) \\ (level - 35) * 1\% (40 < level \leq 50) \\ 15\% (level > 50) \end{cases}$$

5.5 精英队列及首领出现概率

- a) 精英队列为全体都为精英的 NPC 队列。

- b) 精英队列出现概率:

$$\begin{cases} 0\% (level \leq 20) \\ (level - 20) * 0.1\% (20 < level \leq 30) \\ (level - 25) * 0.2\% (30 < level \leq 40) \\ (level - 30) * 0.3\% (40 < level \leq 50) \\ (level - 35) * 0.4\% (50 < level \leq 60) \\ 10\% (level > 60) \end{cases}$$

- c) 精英队列随机单位为首领出现概率:

$$\begin{cases} 0\% (level \leq 30) \\ (level - 30) * 0.5\% (30 < level \leq 40) \\ (level - 35) * 1\% (40 < level \leq 50) \\ 15\% (level > 50) \end{cases}$$

- d) 精英队列最强单位是首领出现概率(与 c 条分开计算):

$$\begin{cases} 0\% (level \leq 40) \\ (level - 40) * 0.5\% (40 < level \leq 50) \\ (level - 45) * 1\% (50 < level \leq 60) \\ 15\% (level > 60) \end{cases}$$

6 平衡调整

6.1 技能

a) 特技

- 1) perk_anticipation:每格子提供 5 点远防, 最少 10 点。
- 2) perk_battle_forged:减伤率 = $1 / (1 + \text{护甲值} * 0.05)$ 。
- 3) perk_colossus:增加 25 生命值。
- 4) perk_fortified_mind:增加 15 决心。
- 5) perk_horse_hippology:增加 25 生命值。
- 6) perk_horse_impulsion:增加 30 主动。
- 7) perk_horse_leg_control:增加 25 远攻。
- 8) perk_horse_longeing:增加 15 决心。
- 9) perk_horse_tempi_change:增加 25 远攻。
- 10) perk_legend_alert:增加 30 主动。
- 11) perk_legend_ammo_binding:增加 5 远攻。
- 12) perk_legend_ammo_bundles:增加 5 远防。
- 13) perk_legend_assured_conquest:士气 0,1,2,4 分别减少 10 双攻双防, 减少 5 双攻双防, 增加 5 双攻双防, 增加 10 双攻双防。
- 14) perk_legend_bloodbath:疲劳和决心增幅流血人数的百分比值。
- 15) legend_favoured_enemy_skill:额外决心补偿为固定值。
- 16) perk_legend_freedom_of_movement:减伤率 = $1 - 1 / (1 + \text{主动值差})$
- 17) perk_legend_lithe:计算重量 = $\text{重量} / (1 + \text{战斗等级} * 0.04)$
- 18) perk_legend_med_ingredients:增加 5 决心。
- 19) perk_legend_med_packages:增加 5 决心。
- 20) perk_legend_muscularity:删除伤害增加上限。
- 21) perk_legend_pacifist:增加 10 决心。
- 22) perk_legend_perfect_fit: 计算重量 = $\text{重量} / (1 + \text{战斗等级} * 0.04)$
- 23) perk_legend_specialist_cult_armor:增加已损失血量百分比的决心
- 24) perk_ptr_bulwark:每 100 护甲+1 决心。
- 25) perk_ptr_dent_armor:取消生效目标护甲下限。
- 26) perk_ptr_fruits_of_labor:增加 12 生命值, 主动值, 决心。
- 27) perk_ptr_know_their_weakness:改为增加层数的双攻。
- 28) perk_ptr_through_the_ranks:远程打队友减少 50 远攻。
- 29) perk_ptr_tunnel_vision:增加层数的近攻近防。

b) 效果, 世界效果, 特殊效果, 特性, 地形, 损伤, 永久损伤所有的双攻双防主动决心疲劳百分比效果去掉百分号。

- 1) bleeding_effect:所有流血伤害改为基础最大生命值的百分比伤害 (不计算特技, 被动加成的最大生命值)。

6.3 任务

- a) 任务收益调整:

$$\text{任务收益} = \text{任务收益} * (1 + \text{世界等级} * 0.04)$$

6.4 单位

- a) 猎犬: 属性与使用单位挂钩, 属性等同于 100%的基础属性以及 50%召唤时的武器攻击力(双手武器 25%)。

- b) 驴:

- 1) 基础额外背包改为普通 30, 精英 60, 英雄 120

- 2) 随着等级的提升, 增加的背包格子:

$$\text{背包格子} = \text{背包格子} * (1 + \text{单位等级} * 0.04)$$

- 3) 基础额外弹药改为普通 100, 精英 200, 英雄 500

- 4) 随着等级的提升, 增加的弹药:

$$\text{额外弹药} = \text{额外弹药} * (1 + \text{单位等级} * 0.04)$$

- 5) 基础额外工具碎片改为普通 60, 精英 120, 英雄 300

- 6) 随着等级的提升, 增加的工具碎片:

$$\text{背包格子} = \text{背包格子} * (1 + \text{单位等级} * 0.04)$$

- 7) 基础额外医疗用品改为普通 60, 精英 120, 英雄 300

- 8) 随着等级的提升, 增加的医疗用品:

$$\text{医疗用品} = \text{医疗用品} * (1 + \text{单位等级} * 0.04)$$

- c) 人物附属属性加成(额外背包格子、修理效率、巡逻效率等):

$$\text{附属属性加成} = \text{附属属性加成} * (1 + \text{单位等级} * 0.04)$$

6.5 物品

- a) 商品数量调整:

$$\text{物品数量} = \text{物品数量} * (1 + \text{世界等级} * 0.04)$$

- b) 非商品数量调整:

$$\text{物品数量} = \text{物品数量} * (1 + \text{世界等级} * 0.04)$$

6.6 士气算法

- a) 若自身周围 6 格内敌军数量大于友军, 降低决心:

$$\text{实际计算人数} = 2^{\text{等阶差}}$$

$$\text{降低决心值} = 2 * \text{人数差}^2$$

- b) 逃跑时士气判定概率修改(等阶差和战斗等级差为逃跑单位和判定单位的差值):

$$\text{逃跑士气判定概率} = 25 + \text{距离}^3 + 25 * \text{等阶差} + 1.04^{\text{战斗等级差}} * \text{战斗等级差}$$

- c) 死亡时士气判定概率修改(等阶差和战斗等级差为死亡单位和判定单位的差值):

$$\text{死亡士气判定概率} = \text{距离}^3 + 25 * \text{等阶差} + 1.04^{\text{战斗等级差}} * \text{战斗等级差}$$

- d) 受伤时士气判定阈值修改为 20%，单次受伤每超过 20%最大生命值即触发一次士气判定:

$$\text{受伤士气判定概率修正} = 0.5 * (\text{当前生命百分比}/10)^2$$

- e) 被贴身时周围每个敌人都会对其触发一次士气判定，每次概率单独计算:

$$\text{贴身士气判定概率} = 50 + 25 * \text{等阶差} + 1.04^{\text{战斗等级差}} * \text{战斗等级差}$$

6.7 招募调整

- a) 招募角色等级为 1 到当前世界等级随机。

- b) 招募价格:

$$\text{价格} = \text{背景} * (100 + 4 * \text{角色等级})\% + \text{装备价格} * 100\%$$

- c) 工资价格:

$$\text{工资} = \text{工资} * (100 + 4 * \text{角色等级})\%$$

- d) 试用价格:

$$\text{价格} = \text{工资} * 700\%$$

6.8 队伍战力计算调整

- a) 玩家队列总战力为世界战力。

- b) NPC 队列总战力为消耗的资源数量。

6.9 防御计算公式调整

- a) 防御在 50 之后效果不再减半。

7 界面调整

7.1 名册界面

- a) 修改名册界面属性条最大值：
 - 1) 血量：600
 - 2) 疲劳：600
 - 3) 决心：200
 - 4) 主动：720
 - 5) 近攻：500
 - 6) 远攻：500
 - 7) 近防：500
 - 8) 远防：500
 - 9) 伤害：500
 - 10) 爆头率：100%
 - 11) 视野：20
 - 12) 对护甲伤害：300%
- b) 修改加点界面的属性条最大值：
 - 1) 血量：600
 - 2) 疲劳：600
 - 3) 决心：200
 - 4) 主动：720
 - 5) 近攻：500
 - 6) 远攻：500
 - 7) 近防：500
 - 8) 远防：500
- c) 新增快速加点功能，当需要升级次数 ≥ 5 次时，加点属性翻为5倍并消耗5次加点次数。
- d) 修改鼠标移动到右上角的名册按钮时显示的内容，会在角色缩略信息上方显示当前世界强度，世界等级以及选择的难度。
- e) 在名册界面，移动到背景时，会显示100级时候的预估属性范围以及当前战斗等级(精确到2位小数)。

8 起源

8.1 半巨人起源

- a) 开局一个 1 级英雄半巨人。
- b) 没钱。
- c) 负声望。
- d) 声望获取倍率 0.3。