

# 战场兄弟无尽 mod 概要

数据经过平衡，不会出现碾压与被碾压的情况

支持作者请扫码（更新的动力）：



# 1 世界规则

## 1.1 世界等级

- a) 影响 NPC 的等级，精英和首领的概率，招募单位强度，物品数量，任务收入，装备等级，装备等阶等一系列东西，会随着时间自动升级，每 30 天会有事件进行一次调整。

## 1.2 世界难度

- a) 影响 NPC 强度和奖励，精英和首领的概率，招募单位强度，物品数量，任务收入，装备等级，装备等阶等一系列东西，每 50 天会有事件进行一次调整。

## 2 人物和 NPC

### 2.1 等阶

- a) 分为 0,1,2 阶，玩家角色等阶对应名称为普通，精英，英雄，NPC 角色等阶对应名称为普通，精英，首领。
- b) 玩家角色高等阶会有更好的属性，更大的消耗，更多的特技，更贵的价格。
- c) NPC 角色精英对应原版冠军，首领为更高一级的高强度单位，等阶越高，掉落越好，高阶 NPC 角色会具有特殊的强化 buff。

### 2.2 等级

- a) NPC 单位会具有等级，等级会影响 NPC 的属性，NPC 的等级和世界等级挂钩。
- b) 玩家单位会根据世界等级有经验补正，低于世界等级会有额外的经验获取，超过世界等级会有经验抑制。

### 2.3 战斗等级

- a) 所有角色都有战斗等级（括号里的数字是战斗等级），战斗等级会形成等压，高战斗等级单位与低战斗等级单位战斗会受到更少的伤害，造成更多的伤害，更难被命中，更容易命中，也就是等级压制（指数级增长）。
- b) 战斗等级会随着等级的提升而提升。

### 2.4 其它

- a) 疲劳恢复变为动态，与最大疲劳相关。
- b) 盾牌被攻击受到的伤害会随着战斗等级的增加而增加。
- c) 所有 NPC 会装备饰品。
- d) 非人形 NPC 会掉落魔核，使用可以获得经验和属性经验，属性经验会提供属性。

## 3 装备

### 3.1 装备等级

- a) 装备新增装备等级，会影响装备的所有属性。

### 3.2 装备等阶

- a) 装备分为 0-4 阶，分别颜色为白，绿，蓝，紫，橙，原版传说装备为橙装，命名装备为绿装。

### 3.3 装备词条

- a) 新增装备词条，装备等阶越高，词条越多越强大。

### 3.4 装备精华

- a) 新增装备精华，可以通过怪物掉落，分解装备，商店购买获取。
- b) 在武器店和盔甲店，可以对装备进行分解，重铸，升级和升阶。分解会获得精华，其余的操作会消耗精华。

## 4 NPC 队列

### 4.1 队列区分

- a) 普通队列为正常的队列。
- b) 精英队列为全部单位至少是精英的队列，会随着世界等级的提升而开始慢慢出现。
- c) Boss 队列为全部单位至少是精英，最强的 5 个单位是首领。

## 5 其它

### 5.1 技能

- a) 特技，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，血量增幅，中毒伤害，流血伤害改为基础生命值的百分比，部分特技重置，请以实际描述为准。
- b) 召唤类技能的召唤单位等级为召唤者的战斗等级，等阶与召唤者相同，不享受 npcbuff，消耗血量改为消耗血量上限，具体数值受玩家等级影响。
- c) 所有流血伤害和毒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）。

### 5.2 任务

任务收益会随着世界等级的提升而提升。

### 5.3 玩家单位

- a) 驴拥有更多的空间，等阶越高，空间越多。
- b) 所有单位升级会提升副属性（例如背包空间，携带弹药等）

### 5.4 NPC 单位

- a) 幽灵，巫妖幻象，蜘蛛蛋强化。

### 5.5 物品

- a) 随着世界等级的提升，商店会卖更多的东西。
- b) 战旗和所有的传说装备均有强化。

## 5.6 战利品

- a) 战利品掉落会随着世界等级的提升而变多。

## 5.7 士气算法

- a) 士气算法重置，现在更容易进行士气波动，围杀对士气的影响变为指数级。
- b) 士气 buff 强化。

## 5.8 招募调整

- a) 招募角色等级为 1 到当前世界等级随机，价格，工资，试用价格都有调整。

## 5.9 防御计算公式调整

- a) 防御在 50 之后效果不再减半。

## 5.10 竞技场调整

- a) 竞技场每天可以挑战无限次。
- b) 竞技场项圈变为消耗品。
- c) 竞技场同一天挑战每次都会进行强化，隔天重置。
- d) 竞技场每强化 1 次，会额外获得 1 份报酬，第 5 场开始后的首胜会获得一次性奖励。

## 5.11 损伤治疗价格

- a) 永久伤现在可以治疗，轻度永久伤 10000，重度永久伤 20000。
- b) 治疗价格随着角色等级提升而提升。

## 5.12 合同系统重置

- a) 合同总共分为 9 级，5 级开始所有单位变为精英，高等级合同出现概率会受到世界等级的影响。

## 5.13 船坞

- a) 船坞价格增加，会随着世界等级的提升而提升。

## 6 起源

### 6.1 窃法者起源

- a) 击杀单位获得装有目标 npcbuff 的魔法石，每个魔法石最多装有 3 个 npcbuff，每次使用魔法石，会清除之前所有的 npcbuff。
- b) 获取声望速度为正常的 50%。
- c) 起源人物为随机 3 人。