

# 战场兄弟无尽 mod 二次拓展说明

## 有疑问请联系

**QQ: 1152325286**

**邮箱: 1152325286@qq.com**

## 1 世界规则

### 1.1 世界等级

变量名称: EL\_WorldLevel

获取方式: this.World.Assets.m. EL\_WorldLevel

修改方式: 修改 this.World.Assets.m.EL\_WorldLevelOffset 然后调用  
this.World.Assets.EL\_RenewWorldStrengthAndLevel();

说明: 当前世界等级

### 1.2 世界强度

变量名称: EL\_WorldStrength

获取方式: this.World.Assets.m. EL\_WorldStrength

说明: 当前世界强度

### 1.3 世界难度系数

Flag 名称: EL\_WorldDifficultyEvent

设置方式: this.World.Flags.set("EL\_WorldDifficultyEvent", 7)

难度下标获取方式: this.World.Flags.get("EL\_WorldDifficultyEvent")

难度系数获取方式:

```
if(this.World.Flags.has("EL_WorldDifficultyEvent")) {  
    val = gt.Const.EL_WorldDifficulty.EL_WorldDifficultyEventMultFactor[this.World.Flags.get("EL_WorldDifficultyEvent")];  
}
```

判断存在: this.World.Flags.has("EL\_WorldDifficultyEvent")

说明: 当前世界难度系数, 下标为 0~9, 分别对应难度系数 0.1、0.25、0.4、0.55、0.7、0.85、1、1.2、1.4、1.6、1.8、2.0、2.25、2.5、2.75、3。

## 2 角色与怪物

### 2.1 等阶

变量名称: EL\_RankLevel

获取方式: object. EL\_getRankLevel()

玩家等阶初始化设置函数, 最后一项设置为等阶数。

```
setStartValuesEx function ( _backgrounds, _addTraits = true,  
                             _gender = -1, _addEquipment = true,  
                             _EL_rankLevel = -1 )
```

也可以在调用这个函数之前通过 object. EL\_getRankLevel()来设置最低等阶。

说明: 当前单位阶数, 0 代表普通怪和普通兄弟, 1 代表精英怪和精英兄弟, 2 代表首领怪和英雄兄弟

### 2.2 战斗等级

变量名称: EL\_CombatLevel

获取方式: object. EL\_getCombatLevel()

说明: 当前单位战斗等级, 可以通过 skills 的 onUpdate 函数修改, properties. EL\_CombatLevel。

### 2.3 NPC 等级

变量名称: EL\_NPCLevel

获取方式: object. EL\_getLevel()

说明: 当前 NPC 的等级。

## 3 装备

### 3.1 生成

接口名称: `object.generateByRankAndLevel( _rank, _level )`

说明: 根据 `_rank` 等阶和 `_level` 等级重新生成装备属性

### 3.2 等阶

变量名称: `EL_RankLevel`

获取方式: `object.EL_getRankLevel()`

说明: 当前装备阶数, 0 代表普通装备, 1 代表绿色优秀装备, 2 代表蓝色精良装备, 3 代表紫色史诗装备, 4 代表橙色传说装备

接口名称: `object.EL_setRankLevel( _EL_rankLevel )`

说明: 设置装备为对应等阶

接口名称: `object.EL_addRankLevel( _EL_rankLevel )`

说明: 将装备等阶+1

### 3.3 等级

变量名称: `EL_Level`

获取方式: `object.EL_getLevel()`

设置方式: `object.EL_setLevel( _level )`

说明: 装备等级 0~100 级

### 3.4 当前等级

变量名称: `EL_CurrentLevel`

获取方式: `object.EL_getCurrentLevel()`

设置方式: `object.EL_setCurrentLevel( _level )`

说明: 当前装备等级, 最低 0 级, 最高不超过装备等级, 等级相关参数计算使用当前等级而非等级。

### 3.5 装备精华

接口名称: `this.World.Assets.EL_addEquipmentEssence( _rank, _num )`

说明: 添加对应等阶的装备精华

接口名称: `this.World.Assets.EL_getEquipmentEssence( _rank )`

说明: 获取指定等阶的装备精华

接口名称: `this.World.Assets.EL_setEquipmentEssence( _rank, _num )`

说明：设置指定等阶的装备精华

## 3.6 装备升级

接口名称：object. EL\_onUpgradeItem()

说明：失去对应数量精华，装备等级+1

## 3.7 装备分解

接口名称：object. EL\_onDisassembleItem()

说明：获得对应数量精华，销毁装备

## 3.8 装备重铸

接口名称：object. EL\_onRecraft()

说明：失去对应数量精华，重新随机装备增幅值，重新随机词条，不影响稀有词条

## 4 NPC 和队列

### 4.1 高难营地或队列适配

适配方式：在 create 函数中最开始将 `this.m. EL_IsBossParty` 设置为 `true`。

说明：会将队伍中最强的两个设置为首领，其余的设置精英（如果可以的话）。

### 4.2 首领单位适配

适配方式：`gt.Const.EL_NPC.EL_Troop.BossUnit.push([需要适配单位的 ID])`

说明：常量数组中放入 `global.nut` 文件中的 `EntityType` 数组的 ID，该单位必定为首领。

### 4.3 精英单位适配

适配方式：`gt.Const.EL_NPC.EL_Troop.EliteUnit.push([需要适配单位的 ID])`

说明：常量数组中放入 `global.nut` 文件中的 `EntityType` 数组的 ID，该单位至少为精英。

### 4.4 弱鸡单位适配

适配方式：`gt.Const.EL_NPC.EL_Troop.WeakUnit.push([需要适配单位的 ID])`

说明：常量数组中放入 `global.nut` 文件中的 `EntityType` 数组的 ID，该单位只会是普通单位，且消耗三倍人口。

## 5 特殊说明

### 5.1 战斗直接生成单位

适配方式: 请不要使用 `spawnEntity` 这个函数, 使用 `EL_addEntity` 或者 `EL_addEntityByScript`, 具体使用方法参考无尽 mod 代码。

### 5.2 事件, 任务等情况生成无队伍的 npctroop

适配方式: 不要使用 `p.Entities.push` 的方式, 先 `new` 一个 `party`, 然后用 `addtroop` 中往 `party` 中添加单位, 最后在 `p.Entities` 中添加 `party` 中的单位, 并在 `p.parties` 中 `push` 新建的 `party`。函数 `addUnitsToCombat` 的第一个参数也要改成 `party`。

### 5.3 起源

适配方式: 起源中设置等级时不要直接设置, 通过添加经验的形式添加, 然后 `setStartValueEx` 函数的最后新增了一个参数, 代表兄弟的初始等阶。