

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，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) 修改大量技能，详见第 6 章。
- b) 修改任务收入，详见第 6 章。
- c) 修改 NPC 掉落收入，详见第 6 章。
- d) 修改驴和猎犬，详见第 6 章。
- e) 修改物品价格和数量，详见第 6 章。
- f) 修改部分物品强度，详见第 6 章。
- g) 修改士气算法，详见第 6 章。

- h) 修改招募算法，详见第 6 章。
- i) 修改队伍战力计算公式，详见第 6 章。
- j) 删除防御 50 后效果减半，详见第 6 章。
- k) 修改南方竞技场玩法，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。
- b) 修改战斗界面显示信息，详见第 7 章。

1.6 起源

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：

$$\begin{cases} day * 6 & (day \leq 25) \\ (day - 25) * 5 + 150 & (25 < day \leq 50) \\ (day - 50) * 4 + 275 & (50 < day \leq 100) \\ (day - 100) * 3 + 475 & (100 < day \leq 200) \\ (day - 200) * 2 + 775 & (200 < day \leq 400) \\ (day - 400) * 1 + 1175 & (day > 400) \end{cases}$$

- 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) 新增世界难度调整事件，每隔 50 天，可选择一次世界难度系数，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，难度系数会影响世界难度和精英概率，首领概率，精英小队的概率。

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

- 1) 难度系数 10%
- 2) 难度系数 25%
- 3) 难度系数 40%
- 4) 难度系数 55%
- 5) 难度系数 70%

- 6) 难度系数 85%
 - 7) 难度系数 100%
 - 8) 难度系数 120%
 - 9) 难度系数 140%
 - 10) 难度系数 160%
 - 11) 难度系数 180%
 - 12) 难度系数 200%
 - 13) 难度系数 225%
 - 14) 难度系数 250%
 - 15) 难度系数 275%
 - 16) 难度系数 300%
- c) 新增世界等级调整事件，每隔 30 天，可调整世界等级，根据选择的难度给予奖励，每位兄弟奖励经验。总供 16 个选项，从-1 到 14。注意，通过该事件调整的世界等级不影响原本世界等级增速。

*奖励经验 = 选项位数(从 0 计数) * 20% * 世界等级对应等级的经验*

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) 人物附属属性加成(额外背包格子、修理效率、巡逻效率等):
$$\text{附属属性加成} = \text{附属属性加成} * (1 + \text{单位等级} * 0.04)$$
- h) 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
- i) 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。
- j) 新增精英(英雄)兄弟:
 - 1) 招募价格 200% + 4000(500% + 25000)
 - 2) 工资 200% + 40(500% + 250)
 - 3) 食物消耗 200%(500%)
 - 4) 升级所需经验 400%(1000%)
 - 5) 全属性潜力+1(2)
 - 6) 士气最低为 1(2)
 - 7) 额外 2(5)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。

k) 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:

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

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 0.5

4) 主动 4

5) 近攻 2

6) 远攻 2.5

7) 近防 2

8) 远防 2

9) 伤害提升 4%(仅限非人形 NPC)

10) 护甲提升 4%(仅限非人形 NPC)

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(0)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(0)个精英被动技能和 0(2)个首领被动技能。

5) 所有装备提升 0(1)阶, 详见第 4 章。

6) 士气最低为 1(2)

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 * 200%(500%)
 - 17) 战斗等级 + 2(5)
 - 18) 伤害 * 120%(150%)
- g) 极少数单位保底为首领，且额外获得 2 个首领被动，其余首领单位有 1%的概率额外获得 2 个首领被动，这些首领单位必定会掉落稀有饰品以及更多的装备精华。
- h) 部分特殊单位保底为精英。
- i) 被动 buff 池：
- 自身普通(精英)(英雄)：
- 1) 狂暴 (Berserk)：额外伤害增加 20% (40%) (100%)。
 - 2) 冲撞 (Charge)：攻击命中时 20% (40%) (100%)概率造成击退。
 - 3) 坚韧 (Endurance)：免疫击退抓取和眩晕（免疫控制效果）（同时免疫大部分负面效果）。
 - 4) 闪避 (Evasion)：增加近战和远程防御 10 (20) (50)，每回合在近战和远程状态切换，对应的状态防御增幅 4 倍。
 - 5) 疲劳窃取 (Energy Drain)：命中目标是会对目标造成疲劳伤害，并回复等额的疲劳。公式：
$$2 (4) (10) * \text{消耗的行动点}$$
 - 6) 成长 (Growth)：每回合增减伤增加 2% (4%) (10%),双攻击和双防御每个回合增加 0.4 (0.8) (2)。
 - 7) 威慑 (Intimidate)：决心增加 20 (40) (100)，攻击时 20% (40%) (100%)概率根据敌我决心差对周围进行一次决心判定。公式：
$$50 - NPC \text{决心} + \text{距离}^3 + 25 * \text{等阶差} + 1.04^{\text{战斗等级差}} * \text{战斗等级差}$$
 - 8) 生命窃取 (Life Drain)：命中目标是会对目标造成生命伤害，并回复 10 倍造成伤害的血量。公式：
$$0.5(1)(2.5) * (1 + \text{等级} * 0.04) * \text{消耗的行动点}$$
 - 9) 迅捷 (Lightning Speed)：主动增加 40 (80) (200)主动，行动点+1 (2) (5)。
 - 10) 多重攻击 (Multiple attacks)：攻击时会同时攻击范围内的所有敌方单位，造成 20% (40%) (100%)的伤害，限近战单位获得。
 - 11) 不死鸟 (Phoenix)：受到致死攻击会恢复全部血量，疲劳和行动点 1(2)(3)次，每次触发都会增加 10%生命值，8 点近攻，10 点远攻，8 点双防，12 点主动，6 点决心，10 点疲劳，10%伤害，10%减伤。
 - 12) 恢复 (Recovery)：每回合恢复 4% (8%) (20%)的最大生命，疲劳和护甲。
 - 13) 反击 (Retaliation)：被范围内敌人攻击时 20% (40%) (100%)概率反击，限近战单位获得。
 - 14) 复仇 (Revenge)：每受到伤害增加 4% (8%) (20%)伤害,可叠加,命中后重置。
 - 15) 自爆 (Self Destruct)：死亡时对周围 3 格范围内所有敌方单位造成伤害，每格衰减百分之 50%(乘算)，同时会对盾牌和武器造成 10% (20%) (50%)的伤害。
- 伤害：

$$20\%(40\%)(100\%) * (1 + \text{战斗等级} * 0.04) * 100$$

- 16) 重击 (Stunning Strike) : 攻击命中时 20% (40%) (100%) 概率造成眩晕。
 17) 重装 (Tank) : 生命和护甲增加 40% (80%) (200%), 疲劳增加 40 (80) (200)。
 18) 硬化皮肤 (Thick Skin) : 减伤(29%) (45%) (66%)。
 19) 老兵 (Veteran) : 战斗等级+1 (2) (5)。
 20) 武器大师 (Weapon Master) : 双攻增加 20 (40) (100)。

- j) 随世界等级提升, 精英首领 NPC 每件装备的等阶提升 1 阶的概率:

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

- k) 随世界等级提升, 普通 NPC 每件装备的等阶提升 1 阶的概率:

$$\begin{cases} 0\%(\text{level}_{\text{world}} \leq 60) \\ (\text{level}_{\text{world}} - 60) * 1\%(60 < \text{level}_{\text{world}} \leq 100) \\ 40\%(\text{level}_{\text{world}} > 100) \end{cases}$$

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:

$$\begin{cases} \text{伤害} * 1.04^{\text{战斗等级差}} \text{ (包括疲劳伤害)} \\ \text{命中率} + \text{战斗等级差} * 1.04^{\text{战斗等级差}} \end{cases}$$

- 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:

$$\begin{cases} -\sqrt{10 - \text{Strength}} + \text{randf}(-1,1)(\text{Strength} < 10) \\ \sqrt{(\text{Strength} - 10)/10} + \text{randf}(-1,1)(\text{Strength} \geq 10) \end{cases}$$

- d) 疲劳每回合恢复修改为:

$$10 + \text{装备后最大疲劳}/20 \text{ (向下取整)}$$

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：
 - 1) 伤害： $\text{基础属性} * 0.04$
 - 2) 耐久： $\text{基础属性} * 0.04$
 - 3) 防御： $\text{基础属性} * 0.01$
 - 4) 重量： $\text{基础属性} * 0.04$
 - 5) 价格： $\text{基础属性} * 0.04$

4.2 装备等阶

- a) 新增装备等阶，分为 0 阶普通，1 阶优秀（绿色），2 阶精良（蓝色），3 阶史诗（紫色），4 阶传说（橙色）。
- b) 普通装备初始等阶为普通，著名装备(红装)初始等阶为优秀（绿色）。
- c) 优秀装备属性为普通装备在对应属性池中抽取 2 项进行提升。
- d) 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，额外获取 1 次属性池中的全部属性。
- e) 史诗装备属性为普通装备在对应属性池中抽取 2 项进行提升，额外获取 2 次属性池中的全部属性。
- f) 史诗装备属性为普通装备获取 3 次属性池中的全部属性。
- g) 优秀，精良，史诗，传说装备的价值分别为普通装备的 2，5，12，25 倍。
- h) 等阶提升属性池：
 - a) 武器升阶：
通用类：
 - 1) 武器伤害 $\times 1.25$
 - 2) 对护甲伤害系数+50%，穿甲伤害系数+10%
 - 3) 武器技能疲劳消耗减少 2
 - 4) 耐久 $\times 2$ ，重量减少 25%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 $\times 1.5$ (武器本身对盾伤害大于 16)
 - 3) 额外命中率增加 25%(远程武器或武器本身拥有额外命中率)
 - 4) 射程和视野增加 2(是弓或弩或投石)
 - 5) 弹药量 $\times 2$ (是投掷)
 - 6) 攻击溅射范围(竖向)+1(是火枪)

- b) 盾牌升阶：
 - 1) 双防 $\times 1.1$
 - 2) 盾牌技能消耗疲劳减少 2
 - 3) 耐久 $\times 2$ ，重量减少 25%或不变
- c) 头盔升阶：
 - 1) 耐久 $\times 1.25$
 - 2) 重量减少 25%或不变
- d) 护甲升阶：
 - 1) 耐久 $\times 1.25$
 - 2) 重量减少 25%或不变
- i) 装备掉落遵循原版规则。
- l) 商店，制造和意外获取装备的等阶提升概率：
 - 3) 提升 1 阶概率：

$$\left\{ \begin{array}{l} 0\% (level_{world} \leq 30) \\ (level_{world} - 30) * 0.1\% (30 < level_{world} \leq 40) \\ (level_{world} - 35) * 0.2\% (40 < level_{world} \leq 50) \\ (level_{world} - 40) * 0.3\% (50 < level_{world} \leq 60) \\ (level_{world} - 45) * 0.4\% (60 < level_{world} \leq 70) \\ (level_{world} - 50) * 0.5\% (70 < level_{world} \leq 80) \\ (level_{world} - 55) * 0.6\% (80 < level_{world} \leq 90) \\ (level_{world} - 60) * 0.7\% (90 < level_{world} \leq 100) \\ 28\% (level_{world} > 100) \end{array} \right.$$
 - 4) 提升 2 阶概率：

$$\left\{ \begin{array}{l} 0\% (level_{world} \leq 60) \\ (level_{world} - 60) * 0.1\% (60 < level_{world} \leq 70) \\ (level_{world} - 65) * 0.2\% (70 < level_{world} \leq 80) \\ (level_{world} - 70) * 0.3\% (80 < level_{world} \leq 90) \\ (level_{world} - 75) * 0.4\% (90 < level_{world} \leq 100) \\ 10\% (level_{world} > 100) \end{array} \right.$$

4.3 饰品

- a) 饰品词条分为普通和稀有，稀有词条会在装备生成和重铸时有概率出现，普通装备概率 0.001%，优秀装备概率 0.01%，精良装备概率 0.1%，史诗装备概率 1%。
- b) 只有拥有稀有词条的饰品为传说饰品，传奇饰品的其余属性与获取稀有词条之前相同。
- c) 稀有词条效果只对玩家生效。
- d) 人形 NPC 将装备饰品，普通饰品爆率 4%，优秀饰品爆率 10%，精良饰品爆率 40%，史诗和传奇饰品爆率 100%。
- e) 初始状态普通单位会装备普通饰品，精英会装备优秀饰品，首领会装备精良饰品。
- f) 市场将出售低级饰品，防具店将出售更高级饰品。
- g) 非人形 NPC 饰品为魔核，百分百掉落，在非人形 NPC 身上时提供饰品的属性，掉落后变为可使用的物品，提供和怪物 20%(50%)(100%)(200%)(400%)的经验以及属性经验，属性经验会给玩家提供额外的属性，第 n 点属性需要 n 点属性经验，魔核掉落时就会显示所提供的属性经验，魔核为商品，售价为 $100(200)(500)(1200)(2500) * (1 + \text{总经验值} * 0.1)$ 。魔核的属性每次抽到后减半（向下取

整)继续抽取,直到抽不到为止。

- 1) 生命经验: 50%(100%) (200%) (400%)(800%)
- 2) 疲劳经验: 20%(50%)(100%) (200%) (400%)
- 3) 决心经验: 1%(5%)(20%)(50%)(100%)
- 4) 主动经验: 20%(50%)(100%) (200%) (400%)
- 5) 近攻经验: 5%(20%)(50%)(100%) (200%)
- 6) 远攻经验: 5%(20%)(50%)(100%) (200%)
- 7) 近防经验: 5%(20%)(50%)(100%) (200%)
- 8) 远防经验: 5%(20%)(50%)(100%) (200%)

4.4 装备词条

- a) 新增著名装备额外属性词条。
- b) 优秀(精良)(史诗)(传说)装备最大词条数量分别为:
 - 1) 头部 1(2)(3)(3)
 - 2) 身体 1(2)(3)(3)
 - 3) 盾牌 2(4)(6)(6)
 - 4) 单手武器 2(4)(6)(6)
 - 5) 双手武器 4(8)(12)(12)
- c) 饰品每级增加 0.01(普通), 0.03(精良), 0.06(史诗), 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) 词条属性为随机抽取, 数值为非固定基础值的 0.5~1.5 倍, 具体数值范围根据等阶而定, 实际范围内每个数值概率相同。
- g) 词条颜色:
 - 1) [51,70] 灰色
 - 2) [71,90] 绿色
 - 3) [91,110] 蓝色
 - 4) [111,130] 紫色
 - 5) [131,150] 橙色
 - 6) 固定词条 粉色
 - 7) 稀有词条 红色
- h) 不同等阶装备可抽取范围:
 - 1) 普通 [51,90]
 - 2) 优秀 [51,110]
 - 3) 精良 [71,130] & 固定词条
 - 4) 史诗 [91,150] & 固定词条
 - 5) 传说 [150,150] & 固定词条
- i) 头盔词条加成类型及数值:
 - 1) 血量 25
 - 2) 决心 15
 - 3) 近防 20
 - 4) 远防 20

- 5) 战斗等级 2
- 6) 价值增加(乘算) 1000%
- 7) 耐久值(乘算) 25%
- 8) 重量减少(乘算) 25%
- 9) 每日耐久恢复(加算) 50%
- 10) 每回合恢复头部耐久(加算) 10%
- 11) 每回合恢复血量(加算) 10%
- 12) 头部护甲减伤(乘算) 10%
- 13) 降低头部护甲穿透伤害(乘算) 50%
- 14) 反弹收到的头部护甲伤害(加算)20%
- 15) 视野(加算) 8

j) 护甲词条加成类型及数值:

- 1) 血量 25
- 2) 疲劳 25
- 3) 近防 20
- 4) 远防 20
- 5) 战斗等级 2
- 6) 疲劳恢复 4
- 7) 价值增加(乘算) 1000%
- 8) 耐久值(乘算) 25%
- 9) 重量减少(乘算) 25%
- 10) 每日耐久恢复(加算) 50%
- 11) 每回合恢复身体耐久(加算) 10%
- 12) 每回合恢复血量(加算) 10%
- 13) 身体护甲减伤(乘算) 10%
- 14) 降低身体护甲穿透率(乘算) 50%
- 15) 反弹收到的身体护甲伤害(加算)20%

k) 盾牌词条加成类型及数值:

- 1) 血量 25
- 2) 疲劳 25
- 3) 近防 20
- 4) 远防 20
- 5) 战斗等级 2
- 6) 行动点数 固定 1
- 7) 疲劳恢复 4
- 8) 价值增加(乘算) 1000%
- 9) 耐久值(乘算) 50%
- 10) 重量减少(乘算) 25%
- 11) 每日耐久恢复(加算) 50%
- 12) 每回合恢复耐久(加算) 10%
- 13) 每回合恢复血量(加算) 10%
- 14) 盾牌减伤(乘算) 50%
- 15) 盾牌近防(加算) 20
- 16) 盾牌远防(加算) 20

- 17) 盾牌双防(加算) 15
- 18) 盾牌技能疲劳消耗 2
- 19) 仇恨增加(乘算) 400%
- l) 武器词条加成类型及数值:
 - 1) 近攻 20
 - 2) 远攻 25
 - 3) 近防 20
 - 4) 远防 20
 - 5) 战斗等级 2
 - 6) 行动点数 固定 1
 - 7) 价值增加(乘算) 1000%
 - 8) 耐久值(乘算) 50%
 - 9) 重量减少(乘算) 25%
 - 10) 每日耐久恢复(加算) 50%
 - 11) 每回合耐久恢复(加算) 10%
 - 12) 爆头率(加算) 25%
 - 13) 造成伤害吸血(加算) 20%
 - 14) 武器技能疲劳消耗 2
 - 15) 额外命中率(加算) 20%
 - 16) 对护甲倍率(加算) 50%
 - 17) 穿甲倍率(加算) 10%
 - 18) 造成伤害(乘算) 25%
 - 19) 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)
 - 20) 对盾伤害(限劈盾武器)(乘算) 50%
 - 21) 近战攻击范围(限近战) 固定 1
 - 22) 远程射程和视野(限远程) 4
 - 23) 弹药量增加(限远程)(乘算) 100%
 - 24) 射击概率不消耗弹药(限远程)(加算) 50%
- m) 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) 主动 30
 - 5) 战斗等级 2
 - 6) 疲劳恢复 4
 - 7) 行动点数 固定 1(仅限满级词条)
 - 8) 经验加成(加算) 20%
 - 9) 价值增加(乘算) 1000%
 - 10) 每回合恢复血量(加算) 10%
 - 11) 所有减伤(乘算) 25%
 - 12) 所有增伤(乘算) 25%
 - 13) 仇恨减少(乘算) 75%
 - 14) 免疫压制, 茫然(仅限满级词条)
 - 15) 免疫眩晕, 定身, 缴械(仅限满级词条)

- 16) 免疫抓取, 击退, 旋转(仅限满级词条)
 - 17) 免疫包围, 反击(仅限满级词条)
 - 18) 免疫流血, 中毒, 火焰, 瘴气(仅限满级词条)
- n) 饰品稀有词条加成类型及基础值:
- 1) 单手匕首一毒刃刺骨 (Toxic Blade Thrust): 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) 单手矛一陷阵之志 (Into The Breach): 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) 单手剑一宗师技艺 (Master Feat): 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) 单手刀一血腥割裂 (Bloody cutting): 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) 单手锤一坚不可摧 (Unbreakable): 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) 单手棍一生生不息 (Circle of Life): 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。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) 单手斧一杀戮渴望 (Massacre Desire): 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) 单手连枷一战而胜之 (Fight, and Win): 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) 盾牌一磐石之信 (Faith of The Rock): 999 倍仇恨, 永不磨损, 回合开始时自动获得盾墙, 免疫所有负面效果。
 - 10) 战旗一王道之证 (Proof of Kingly Way): 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) 鞭一巧取豪夺 (Take Away by Force or Trickery): 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) 长柄一团结之力 (The Power of Unity): 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) 长矛一冷冽追击 (Cold Lie Chasing): 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) 长锤一崩山追击 (Landslide Chasing): 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) 长棍一眩晕追击 (Stun Chasing)：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) 长斧一残暴追击 (Brutal Chasing)：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) 乐器一仙音袅袅 (Curling Immortal Sound)：获得以下技能，消耗 3 行动点(皆为群体效果)。
 - ✧ 感心动耳 (Shake Heart, Warm Ear)：清除友军的某个负面效果或临时伤残。
 - ✧ 八音迭奏 (Octave Play)：恢复友军 30 点疲劳和 15%生命值。
 - ✧ 吹角连营 (Horn blowing company battalion)：使友军获得 25%减伤与 25%增伤，持续 1 回合。
 - ✧ 慷慨悲歌 (Generous and sad songs)：使友军双攻提高 20，双防提高 20，主动提高 60，持续 1 回合。
- 18) 双手剑一天穹之势 (Vehemence of The Sky)：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) 双手刀一庖丁解牛 (Natural Dismember)：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) 双手锤一毁灭打击 (Devastate)：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) 双手棍一势大力沉 (Strong and heavy Vehemence)：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) 双手斧一力破千军 (Breaking through a thousand armies)：“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) 双手连枷一迎头痛击 (Give Someone Bloody Knock)：必定爆头，必定茫然+眩晕。若存在头盔，必定造成脑震荡，再次命中会加深脑震荡效果。若无头盔，造成 5 倍伤害。
- 24) 投掷一无尽穿透 (Infinite Penetration)：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) 弓一风之追索 (Pursuit of Wind)：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) 弩一死亡之眼 (Eye of Death)：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) 火枪一炮火连天 (Gunfire Licks The Heavens)：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。

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：分为普通，优秀（绿色），精良（蓝色），史诗（紫色），传说（橙色）。
- b) 击杀敌人可获得对应品阶的装备精华以及 33%高一阶的精华，获取数量为：
$$\text{敌人掉落精华数量} = (1 + 0.04 * \text{角色等级})^2$$
- c) 在铁匠铺对装备进行重铸和升级时，若对应等阶精华不足，则会自动将低阶精华以 3:1 的比例升阶来满足需求。

4.6 装备分解

- a) 可在铁匠铺进行装备分解，获取对应等阶的精华。
- b) 分解装备获取精华数量为：
$$\begin{aligned}\text{头盔分解获得精华} &= \text{装备重量} \\ \text{护甲分解获得精华} &= \text{装备重量} \\ \text{武器分解获得精华} &= 5 * \text{装备重量} \\ \text{盾牌分解获得精华} &= 5 * \text{装备重量} \\ \text{饰品分解获得精华} &= (1 + 0.04 * \text{装备等级})^3\end{aligned}$$
- c) 如果是传说饰品分解，会获得稀有技能石以及变为传说之前饰品等阶的精华类型，技能石可以通过装备升级界面直接融合进别的饰品。

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：
$$\begin{aligned}\text{头盔升级需要精华} &= \text{装备重量} \\ \text{护甲升级需要精华} &= \text{装备重量} \\ \text{武器升级需要精华} &= \text{装备重量} \\ \text{盾牌升级需要精华} &= \text{装备重量} \\ \text{饰品升级需要精华} &= (1 + 0.04 * \text{装备等级})^3\end{aligned}$$
- d) 使用稀有技能石可以将饰品升阶为传说，传说饰品按照升阶前的饰品计算升级消耗。

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：
$$\begin{aligned}\text{头盔重铸需要精华} &= (1 + 0.04 * \text{世界等级}) * \text{基础重量} \\ \text{护甲重铸需要精华} &= (1 + 0.04 * \text{世界等级}) * \text{基础重量} \\ \text{武器重铸需要精华} &= 5 * (1 + 0.04 * \text{世界等级}) * \text{基础重量}\end{aligned}$$

$$\text{盾牌重铸需要精华} = 5 * (1 + 0.04 * \text{世界等级}) * \text{基础重量}$$

$$\text{饰品升级需要精华} = (1 + 0.04 * \text{世界等级})^3$$

- c) 传说饰品按照变为传说饰品前的等阶计算重铸消耗。

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 $(1/(1+\text{世界等级} \cdot 0.005)) \sim (1+\text{世界等级} \cdot 0.005)$ 倍。
- d) NPC 单个单位生成时计算的资源最低为 20。
- e) 额外的世界难度会给单位提供额外的 buff，每 40%提供 1 个，当不足 50%时，按照对应的百分比进行随机，决定是否提供：
 - 1) 普通单位：提供 1 个普通 buff。
 - 2) 精英单位：提供 1 个精英 buff。
 - 3) 首领单位：提供 1 个首领 buff。
- f) NPC 队列总资源消耗(战力)计算公式：

$$\text{战力} = \text{资源} * (1 + (\text{人口}/100)^5)$$

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（需要单位本身 $\text{Strength} \geq 20$ ）：

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

- c) 常规小队最强单位是首领的概率（需要单位本身 $\text{Strength} \geq 20$ ）：

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

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（需要单位本身 $\text{Strength} \geq 20$ ）：

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

- d) 精英队列最强单位为首领出现概率（需要单位本身 $\text{Strength} \geq 20$ ）：

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

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 玩家单位

- a) 宠物单位:

- 1) 单位等阶为普通单位。
- 2) 等级与召唤者相同。
- 3) 战斗等级等同于等级。
- 4) 与 npc 享有相同的升级属性，伤害和护甲成长为每级 4% 的基础值。

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

6.5 NPC 单位

- a) 幽灵

- 1) 每次受到伤害只会扣 1 点血。
- 2) 幽灵之触技能命中后也会触发 1 次士气检测，难度：

$$0 - \text{幽灵决心} + 25 * \text{等阶差} + 1.04^{\text{战斗等级差}} * \text{战斗等级差}$$

- 3) 吼叫技能士气检测额外难度：

$$50 - \text{幽灵决心} + 25 * \text{等阶差} + 1.04^{\text{战斗等级差}} * \text{战斗等级差}$$

- b) 巫妖幻象

- 1) 每次受到伤害扣 1 点血。

6.6 物品

- a) 商品数量调整:

$$\text{物品数量} = \text{物品数量} * (1 + \text{世界等级} * 0.01)$$

- b) 非商品数量调整:

$$\text{物品数量} = \text{物品数量} * (1 + \text{世界等级} * 0.01)$$

6.7 装备

- a) 战旗:

- 1) 可以通过野望升阶,最高可升至传说,分别需要身上有 10000,40000,100000,200000 的金钱,升阶消耗 5000,20000,50000,100000。
- 2) 战旗获取时即为 0 级装备,每次升阶会重置为 0 级,每级减少 0.5%的升级消耗。
- 3) 光环计算决心每 100 点需要的实际决心翻倍,计算决心 100 点需要 100 决心,计算决心 200 点需要 300 决心,计算决心 300 点需要 700 决心,以此类推。
- 4) 效果修改:

$$\text{装备者决心加成} = \text{等阶数} * \text{等级}/4 \text{ (向下取整)}$$

$$\text{范围} = \text{等阶数} + 4$$

$$\text{我方决心加成} = \text{计算决心} * (\text{等阶数} * 5\% + 10\%)$$

$$\text{敌方决心减少} = \text{计算决心} *$$

$$(\text{等阶数} * 5\% + \text{等阶系数}\{0\%, 1\%, 3\%, 6\%, 10\%\})$$

- b) 装备中所有的基础属性百分比效果全部去除百分号。
c) 原唯一装备调整(人皮甲,人皮头,闪电剑等):获取时为 0 等级的传说装备。
d) 唯一装备效果修改:

- 1) armor_of_davkul: 每回合恢复 40%的耐久。
- 2) emperors_armor_fake: 反伤百分之 50%。
- 3) emperors_armor: 反伤百分之 50%。
- 4) ijirok_armor: 每回合恢复 40%的血。
- 5) legend_mountain_armorr: 每回合恢复 20%的耐久。
- 6) legend_skin_armor: 每回合恢复 20%的血。
- 7) emperors_armor: 反伤百分之 50%。
- 8) emperors_countenance: 反伤百分之 50%
- 9) ijirok_helmet: 每回合恢复 40%的血。
- 10) legend_mountain_helmet: 每回合恢复 20%的血。
- 11) mask_of_davkul: 每回合恢复 40%的耐久。
- 12) legend_armor_mountain_named: 每回合恢复 20%的血。
- 13) legend_armor_mountain: 每回合恢复 20%的血。
- 14) legend_armor_of_davkul: 每回合恢复 40%的耐久。
- 15) legend_emperors_armor_fake: 反伤百分之 50%。
- 16) legend_emperors_armor: 反伤百分之 50%。
- 17) legend_ijirok_armor: 每回合恢复 40%的血。
- 18) lightbringer_sword: 闪电箭会一直弹,直到寻找不到目标为止(附近 1 格没有

有效目标)，每个单位最多弹 1 次，每次造成单位 5%的当前生命值+20 点的伤害。

6.8 战利品

- a) 金钱数量掉落调整：

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

- b) 食物数量掉落调整：

$$\text{食物数量} = \text{食物数量} * (1 + \text{世界等级} * 0.01)$$

- c) 宝物数量掉落调整：

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

- d) 弹药数量掉落调整：

$$\text{弹药数量} = \text{弹药数量} * (1 + \text{世界等级} * 0.01)$$

- e) 工具数量掉落调整：

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

- f) 药品数量掉落调整：

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

6.9 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)：

$$\text{逃跑士气判定概率} = 25 + \text{距离}^3 + 0 * \text{等阶差} + 1.04^{\text{战斗等级差}} * \text{战斗等级差}$$

- 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)：

$$\text{死亡士气判定概率} = \text{距离}^3 + 0 * \text{等阶差} + 1.04^{\text{战斗等级差}} * \text{战斗等级差}$$

- 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：

$$\text{贴身士气判定概率} = 50 + 0 * \text{等阶差} + 1.04^{\text{战斗等级差}} * \text{战斗等级差}$$

- a) 每层士气影响：决心 10，主动 10，双攻双防 10，技能额外疲劳 1，造成伤害 10%（加算），受到伤害 10%

6.10 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：

$$\text{价格} = \text{工资} * 700\%$$

6.11 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。

6.12 防御计算公式调整

a) 防御在 50 之后效果不再减半。

6.13 竞技场调整

a) 竞技场每天可以挑战无限次。

b) 竞技场同一天挑战每次都会进行强化，隔天重置。

c) 竞技场每强化 1 次，会额外获得 1 份报酬。

d) 强化方向（依次强化）：

1) 1 个单位变为精英，奖励 0 阶魔核。

2) 所有单位变为精英，奖励 1 阶魔核。

3) 所有单位添加 1 个当前等阶被动，奖励 2 阶魔核。

4) 所有单位添加 1 个当前等阶被动，奖励 3 阶魔核。

5) 所有单位添加 1 个当前等阶被动，奖励 4 阶魔核。

6) 最强非首领单位变为首领单位。

7) 所有首领的精英被动变为首领被动。

8) 全场单位战斗等级+1，无限次数。

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)。

7.2 战斗界面

- a) 修改战斗界面的单位显示信息，会在名字后面添加“-Lv[等级]([战斗等级])”

7.3 大地图界面

- a) 鼠标移至右上角工具界面会显示当前装备精华数量。

8 起源