**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。

## 2.3NPC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代表绿色精良装备，2代表紫色史诗装备

## 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：当前装备等级

## 3.4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

## 3.5装备升级

接口名称：object. EL\_levelUp()

说明：消化精华，装备等级+1

## 3.6装备分解

接口名称：object. EL\_getDisassembleEssence()

说明：分解装备，返回对应精华

## 3.7装备重铸

接口名称：object. EL\_recast()

说明：消耗精华，修改装备增幅值，修改词条

# 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，其余的设置为精英（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。