**战场兄弟无尽mod二次拓展说明**

# 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

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", 4)

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、0.4、0.7、1.0、1.5、2.2、3.3、5.0、7.5、10.0。

# 2 角色与怪物属性

## 2.1等阶

变量名称：EL\_RankLevel

获取方式：object. EL\_getRankLevel()

设置方式：object. EL\_setRankLevel ( \_rank\_level )

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\_BattleLevel

获取方式：object. EL\_getBattleLevel()

设置方式：object. EL\_setBattleLevel ( \_battle\_level )

说明：当前单位战斗等级