**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

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", 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

## 2.1等阶

变量名称：EL\_RankLevel

获取方式：object. EL\_getRankLevel()

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。

# 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装备升级

接口名称：object. EL\_levelUp()

说明：消化精华，装备等级+1

## 3.5装备分解

接口名称：object. EL\_getDisassembleEssence()

说明：分解装备，返回对应精华

## 3.6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