**战场兄弟无尽mod设计**

# 1 摘要

## 1.1世界规则

1. 新增世界等级与时间挂钩，不与当前队伍强度挂钩，详见第4章。
2. 世界难度与时间挂钩，不与当前队伍强度挂钩，详见第4章。
3. 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，会影响怪物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4章。

## 1.2装备

1. 新增装备等级，详见第3章。
2. 修改饰品，详见第3章。
3. 原本红装修改，修改为绿装和紫装，详见第3章。
4. 新增装备词条，详见第3章。
5. 新增装备分解与重铸，详见第3章。

## 1.3人物

1. 修改等级，属性，以及特技点相关规则，详见第2章。
2. 经验获取速度调整，根据是世界等级的差值变化，详见第2章。
3. 部分属性增长效率更改，详见第2章。
4. 新增战斗等级相关设定，具备等级压制，详见第2章。

## 1.4怪物

1. 怪物新增等级属性，详见第2章
2. 怪物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。
3. 原冠军单位修改，分两级，分别为精英和首领，首领在非传奇营地唯一，详见第5章。
4. 怪物队列人数会有变化，详见第5章。
5. 怪物队列分为普通队列和精英队列，详见第5章。

## 1.5起源

1. 新增半巨人起源，详见第6章。

## 1.6平衡调整

1. 修改决心，护甲，血量相关的perk，详见第7章。
2. 猎犬属性与使用单位挂钩。
3. 修改NPC队列，详见第7章。
4. 修改商品价格和数量，详见第7章。

## 1.7界面调整

1. 修改名册界面以及加点界面的玩家属性条，详见第8章。

# 2 人物与怪物属性

## 2.1人物

1. 等级上限设置为100级。
2. 升级经验（level是当前等级）：
3. 额外经验补正倍率：
4. 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。
5. 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。
6. 决心加点数值修改，分别为：
7. 0星：0 ~ 1
8. 1星：1
9. 2星：2
10. 3星：2 ~ 3
11. 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4级额外获取1点，100级额外获得1点。

## 2.2怪物

1. 新增怪物等级属性，等级上限设置为100级。
2. 怪物等级受限于世界等级，为世界等级的0.8~1倍，详见第4章。
3. 将原版冠军改为精英，新增首领级敌人，详见第4章。
4. 怪物死亡时提供经验倍率（level是当前等级）：
5. 等级额外提供属性，1-10级升级是时不增额外属性，后续每级随机选择4种不重复属性增加，每次新建属性池，池没每个属性总共有[总升级次数]份，每次抽取4个不同的，抽出后不会放回原本的池子：
6. 血量 4
7. 疲劳 8
8. 决心 0.5
9. 主动 4
10. 近攻 3
11. 近防 3（当前防御超过50点时 + 5）
12. 远攻 4
13. 远防 3（当前防御超过50点时 + 5）
14. 装备等级与怪物等级相同，详见第3章。

## 2.3通用

1. 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：
2. 怪物拥有额外战斗等级：

# 3 装备

## 3.1装备等级

1. 新增装备等级，等级上限设置为100级。
2. 若使用角色战斗等级小于装备等级，则最多发挥的装备效果
3. 怪物装备等级与怪物等级相同。
4. 商店装备等级与世界等级相关，波动范围0.7~0.9倍。
5. 每级提升装备属性（包含伤害，护甲，耐久，防御，重量，价格）：

## 3.2装备等阶

1. 著名装备（红装）修改，变为精良装备（绿色）与史诗装备（紫色）。
2. 精良装备属性相对于普通装备提升1次属性。史诗装备属性相当于精良装备提升1次属性，每次属性相当于原本普通装备到著名装备的顶格提升。
3. 精良与史诗装备必爆，与著名装备相同，普通装备遵循原版规则。

## 3.4饰品

1. 饰品无等阶划分。
2. 精英及以上的敌人将拥有饰品。
3. 饰品必爆。

## 3.3装备词条

1. 新增著名装备额外属性词条。
2. 精良装备最大词条数量分别为：
3. 头部 0 ~ 1
4. 身体 0 ~ 1
5. 盾牌 1 ~ 2
6. 单手武器 1 ~ 2
7. 双手武器 2 ~ 4
8. 史诗装备最大词条数量分别为：
9. 头部 1 ~ 3
10. 身体 1 ~ 3
11. 盾牌 1 ~ 3
12. 单手武器 4 ~ 6
13. 双手武器 8 ~ 12
14. 饰品词条数量为：
15. 0~19级 1
16. 20~39级 2
17. 40~59级 3
18. 60~79级 4
19. 80~99级 5
20. 100级 6
21. 饰品每个词条等级单独计算，等级为：
22. 词条对玩家与怪物均生效。
23. 同一件装备词条可重复，词条效果均可叠加。
24. 头盔词条加成类型及基础值：
25. 血量 0.4
26. 决心 0.2
27. 疲劳 0.4
28. 近攻 0.3
29. 远攻 0.4
30. 近防 0.3
31. 远防 0.3
32. 主动 0.5
33. 战斗等级 固定2
34. 行动点数 固定1
35. 经验加成（加算） 固定20％
36. 疲劳恢复 固定 3
37. 价值增加（乘算） 固定1000%（同词条加算）
38. 耐久值（乘算） 固定10%（同词条加算）
39. 重量减少（乘算） 固定20%（同词条加算）
40. 重量增加（乘算） 固定20%（同词条加算）
41. 每日耐久恢复（加算） 固定30%
42. 每回合恢复耐久（加算） 固定2.5%
43. 每回合恢复血量（加算） 固定2.5%
44. 所有减伤（乘算） 固定10％
45. 近战减伤（乘算） 固定15%
46. 远程减伤（乘算） 固定 15%
47. 护甲减伤（乘算） 固定 10%
48. 降低护甲穿透率（乘算） 25%
49. 视野 固定3
50. 仇恨增加（乘算） 固定50%
51. 仇恨减少（乘算） 固定50%
52. 护甲词条加成类型及基础值：
53. 血量 0.4
54. 决心 0.2
55. 疲劳 0.4
56. 近攻 0.3
57. 远攻 0.4
58. 近防 0.3
59. 远防 0.3
60. 主动 0.5
61. 战斗等级 固定2
62. 行动点数 固定1
63. 经验加成（加算） 固定20％
64. 疲劳恢复 固定 3
65. 价值增加（乘算） 固定1000%（同词条加算）
66. 耐久值（乘算） 固定10%（同词条加算）
67. 重量减少（乘算） 固定20%（同词条加算）
68. 重量增加（乘算） 固定20%（同词条加算）
69. 每日耐久恢复（加算） 固定30%
70. 每回合恢复耐久（加算） 固定2.5%
71. 每回合恢复血量（加算） 固定2.5%
72. 所有减伤（乘算） 固定10％
73. 近战减伤（乘算） 固定15%
74. 远程减伤（乘算） 固定 15%
75. 护甲减伤（乘算） 固定 10%
76. 降低护甲穿透率（乘算） 固定25%
77. 仇恨增加（乘算） 固定50%
78. 仇恨减少（乘算） 固定50%
79. 盾牌词条加成类型及基础值：
80. 血量 0.4
81. 决心 0.2
82. 疲劳 0.4
83. 近攻 0.3
84. 远攻 0.4
85. 近防 0.3
86. 远防 0.3
87. 主动 0.5
88. 战斗等级 固定2
89. 行动点数 固定1
90. 经验加成（加算） 固定20％
91. 疲劳恢复 固定3
92. 价值增加（乘算） 固定1000%（同词条加算）
93. 耐久值（乘算） 固定10%（同词条加算）
94. 重量减少（乘算） 固定20%（同词条加算）
95. 重量增加（乘算） 固定20%（同词条加算）
96. 每日耐久恢复（加算） 固定30%
97. 每回合恢复耐久（加算） 固定2.5%
98. 每回合恢复血量（加算） 固定2.5%
99. 所有减伤（乘算） 固定10％
100. 近战减伤（乘算） 固定15%
101. 远程减伤（乘算） 固定15%
102. 盾牌近防（乘算） 固定25%（同词条加算）
103. 盾牌远防（乘算） 固定25%（同词条加算）
104. 盾牌双防（乘算） 固定15%（同词条加算）
105. 盾牌技能疲劳消耗（乘算） 固定25%
106. 盾牌承担伤害减少（乘算） 固定50%
107. 仇恨增加（乘算） 固定50%
108. 武器词条加成类型及基础值：
109. 血量 0.4
110. 决心 0.2
111. 疲劳 0.4
112. 近攻 0.3
113. 远攻 0.4
114. 近防 0.3
115. 远防 0.3
116. 主动 0.5
117. 战斗等级 固定2
118. 行动点数 固定1
119. 经验加成（加算） 固定20％
120. 疲劳恢复 固定 3
121. 价值增加 固定1000%
122. 耐久值（乘算） 固定10%（同词条加算）
123. 重量减少（乘算） 固定20%（同词条加算）
124. 重量增加（乘算） 固定20%（同词条加算）
125. 每日耐久恢复（加算） 固定30%
126. 每回合耐久恢复（加算） 固定5%
127. 爆头率（加算） 固定20%
128. 造成血量伤害吸血（加算） 固定50%（远程减半）
129. 武器技能疲劳消耗（乘算） 固定25%
130. 额外命中率（加算） 固定15%
131. 对护甲倍率（乘算） 固定15%（同词条加算）
132. 穿甲倍率（乘算） 固定50%（同词条加算）
133. 武器伤害（乘算） 固定10%（同词条加算）
134. 对盾伤害（限劈盾武器）（乘算） 固定50%（同词条加算）
135. 近战增伤（限近战）（乘算） 固定10% （同词条加算）
136. 远程增伤（限远程）（乘算） 固定10%（同词条加算）
137. 近战攻击范围（限近战）固定1
138. 远程射程（限远程） 固定3
139. 弹药量增加（限远程）（乘算） 固定100%（同词条加算）
140. 射击概率不消耗弹药（限远程）（加算）固定25%
141. 词条属性为随机抽取（除饰品外），数值为中间值的0.7~1.3倍，向上取整：
142. 饰品普通词条加成类型及基础值：
143. 血量 2
144. 决心 1
145. 疲劳 2
146. 近攻 1.5
147. 远攻 2
148. 近防 1.5
149. 远防 1.5
150. 主动 2
151. 战斗等级 固定2
152. 行动点数 固定1
153. 经验加成（加算） 固定20％
154. 疲劳恢复 固定3
155. 价值增加（乘算） 固定1000%（同词条加算）
156. 耐久值（乘算） 固定10%（同词条加算）
157. 每回合恢复血量（加算） 固定2.5%
158. 每回合恢复头部护甲值（加算） 固定2.5%
159. 每回合恢复身体护甲值（加算） 固定2.5%
160. 所有减伤（乘算） 固定10％
161. 近战减伤（乘算） 固定15%
162. 远程减伤（乘算） 固定15%
163. 所有增伤（乘算） 固定10％（同词条加算）
164. 视野（加算） 固定3
165. 饰品稀有词条加成类型及基础值：//TODO(96477Z):近战武器讨论
166. 免疫负面效果
167. 必定自信，不会残疾
168. 3格内友军每回合士气提升1
169. 3格内敌军每回合士气降低1
170. 每回合恢复25%血量和护甲
171. 每场战斗满血满甲复活一次
172. 攻击行动点消耗-2（最低1）
173. 不再消耗疲劳
174. 每回合仅受一次伤害，取最大值
175. 战斗中视野无限大
176. 使用近战武器无视距离100%反击
177. 刀
178. 枪
179. 剑
180. 棍
181. 锤
182. 投掷不再消耗弹药，
183. 弓不再消耗弹药，每次连发3箭，无限距离且必中
184. 弩不再需要填充和消耗弹药，所有伤害必定爆头且无视护甲
185. 火枪不再需要填充和消耗弹药，且伤害范围翻倍
186. 饰品词条分为普通和稀有，稀有词条概率为：
187. 饰品词条属性为随机抽取（除饰品外），数值为中间值的0.7~1.3倍，向上取整：

## 3.5装备分解

1. 可在铁匠铺进行装备分解，获取对应等阶精华。
2. 精华分为三阶：白 绿 紫；四个部件：护甲，武器，盾牌，饰品。
3. 可在铁匠铺对精华进行合成，10白色精华可合成1绿色精华，10绿色精华合成1紫色精华。
4. 分解获取精华数量为：

## 3.6装备升级

* 1. 可在铁匠铺使用精华进行装备升级。
  2. 使用相同阶数的精华对装备进行升级（词条同步升级）。消耗碎片公式：

## 3.7装备重铸

* 1. 可在铁匠铺进行使用精华装备重铸。
  2. 使用精华对装备进行重铸，修改其词条以及属性增幅方向。消耗碎片公式：

# 4 世界规则

## 4.1世界等级

1. 新增世界等级，上限为100级，世界等级与时间挂钩，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。
2. 世界等级决定怪物的最高等级，商店出售装备等级。

## 4.2世界难度

1. 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：
2. 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怪物队列人数，详见第5章。
3. 新增世界难度事件，每隔40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。
4. 10％（弱鸡，无奖励）
5. 40％（新手，无奖励）
6. 70%（简单，所有单位奖励0~1的主动和决心）
7. 100%（一般，所有单位奖励奖励0~2的主动和决心，0~1的疲劳和生命）
8. 150%（困难，所有单位奖励奖励1~2的主动和决心，0~2的疲劳和生命，0~1的远防和近防）
9. 220%（专家，所有单位奖励奖励1~3的主动和决心，1~2的疲劳和生命，0~2的远防和近防，0~1的近攻和远）
10. 330%（疯狂，所有单位奖励奖励2~3的主动和决心，1~3的疲劳和生命，1~2的远防和近防，0~2的近攻和远攻）
11. 500%（传奇，所有单位奖励奖励2~4的主动和决心，2~3的疲劳和生命，1~3的远防和近防，1~2的近攻和远攻，0~1个特技点）
12. 750%（神，所有单位奖励奖励3~4的主动和决心，2~4的疲劳和生命，2~3的远防和近防，1~3的近攻和远攻，0~1个特技点）
13. 1000%（？？？，所有单位奖励奖励3~5的主动和决心，3~4的疲劳和生命，2~4的远防和近防，2~3的近攻和远攻， 1个特技点）

# 5怪物类型及队列

## 5.1怪物队列

1. 怪物队列是怪物组成的队列。
2. 怪物队列分为普通怪物队列，精英怪物队列。

## 5.2怪物资源

1. 一个怪物队列怪物资源为直接战力的0.7~1.3倍。
2. 怪物生成会消耗怪物资源，（怪物等级/世界等级）与怪物强度会决定消耗多少资源。

## 5.3怪物人口

1. 新增怪物人口，每个怪物会占据不同人口，大部分为1-5之间。
2. 怪物人口会随着增长而消耗更多的生成资源，最终战斗人数会控制在50个人以内（基本小于40）。

## 5.4精英

1. 精英与原版冠军对等。
2. 精英怪一定等于当前世界等级。
3. 精英消耗2倍的怪物人口，3倍怪物资源。
4. 精英装备为一件精良装备，其余普通装备。
5. 精英强化：
6. 血量补正 2 \* 等级
7. 决心补正 20
8. 疲劳补正 2 \* 等级
9. 近攻补正 0.5 \* 等级
10. 远攻补正 0.5 \* 等级
11. 近防补正 1 \* 等级
12. 远防补正 1 \* 等级
13. 主动补正 2 \* 等级
14. 战斗等级补正 3
15. 经验补正 200
16. 血量补正后 \* 150%
17. 决心补正后 \* 130%
18. 疲劳补正后 \* 150%
19. 近攻补正后 \* 115%
20. 远攻补正后 \* 115%
21. 近防补正后 \* 125%
22. 远防补正后 \* 125%
23. 主动补正后 \* 130%
24. 经验补正后 \* 150%
25. 死亡结算经验 \* 600%
26. 常规小队每个单位是精英的概率（不受额外补正概率影响）：

## 5.5首领

1. 新增首领单位，远强于精英，非传奇营地每个队伍唯一。
2. 首领怪一定等于当前世界等级
3. 首领会优先选择当前怪物队列最强单位，判断优先级大于精英。
4. 首领消耗5倍怪物人口，10倍怪物资源。
5. 首领装备为一件史诗装备，其余为精良装备。
6. 首领强化：
7. 血量补正 3 \* 等级
8. 决心补正 50
9. 疲劳补正 3 \* 等级
10. 近攻补正 0.75 \* 等级
11. 远攻补正 0.75 \* 等级
12. 近防补正 1.5 \* 等级
13. 远防补正 1.5 \* 等级
14. 主动补正 3 \* 等级
15. 战斗等级补正 10
16. 经验补正 500
17. 血量补正后 \* 225%
18. 决心补正后 \* 170%
19. 疲劳补正后 \* 225%
20. 近攻补正后 \* 130%
21. 远攻补正后 \* 130%
22. 近防补正后 \* 155%
23. 远防补正后 \* 155%
24. 主动补正后 \* 170%
25. 经验补正后 \* 225%
26. 死亡结算经验 \* 5000%
27. 常规小队首领出现总概率：

## 5.6精英队列

1. 精英队列为全体都为精英的怪物队列。
2. 无首领精英队列出现概率：
3. 有首领精英队列出现概率：

# 6起源

## 6.1半巨人起源

1. 开局一个超级强的1级半巨人。
2. 没钱。
3. 负声望。
4. 声望获取倍率0.3。

# 7平衡调整

## 7.1特技//TODO(96477Z):特技调整

1. Bulwark壁垒：护甲对决心和血量加成从2%降到1%。
2. Prayer of Faith信念祷文：治疗效果从20%决心增加到40%决心。
3. Prayer of Hope希望祷文：治疗效果从20%决心增加到40%决心。
4. Battle Forged 战斗锻造：计算护甲值 = 护甲值 / （1 + 平均护甲等级 \* 0.04）
5. Immovable Object 不可撼动：计算重量 = 重量 / （1 + 平均装备等级 \* 0.04）
6. Footwork步法（改）：计算重量 = 重量 / （1 + 平均装备等级 \* 0.04）
7. Sprint冲刺：计算重量 = 重量 / （1 + 平均装备等级 \* 0.04）
8. Utilitarian功利主义者（需要长武器）：计算重量 = 重量 / （1 + 平均装备等级 \* 0.04）
9. Brawny健壮（原版）：重量范围从盔甲改成全身，减少的主动值和最大疲劳惩罚从30%变为20%
10. Survival Instinct生存本能：每次闪避+4双防，下回合最多保留20点。
11. Student好学生：效果持续到满级。
12. Grand Slam巨力猛击：无血量上限。
13. Back to Basics：无加乘，营地获得30%额外训练速度加成。
14. The Rush of Battle战争洪流：每次触发增加10主动，最高叠加至100。
15. Unstoppable势不可挡：收到20\*（1+玩家等级\*0.04）时层数减半。
16. Song of Life 生命之歌（需要乐器）：回复的生命值为4\*（1+玩家等级\*0.04）。
17. Wrong Door 远防：判定值为远防/（1+玩家等级\*0.04）。
18. Field Triage 紧急验伤：每个医疗用品治疗2\*（1+玩家等级\*0.04）的生命值。
19. Crtrinitas(Trance)黄化（通灵）：治疗的生命值为4\*（1+玩家等级\*0.04）
20. Albedo白化：修复临近友军25\*（1+玩家等级\*0.04）护甲耐久。
21. Dog Handling 管理猎犬：近防提升10。
22. Dog Master 训犬大师：恢复生命值调整。

## 7.2任务

1. 任务收益调整：

## 7.3单位

1. 猎犬：属性与使用单位挂钩。

## 7.4 NPC队列

1. 怪物掉落金钱调整：
2. 修改大地图中NPC队列的AI逻辑，使其更有攻击性。

## 7.5商品

1. 商品价格调整：
2. 商品数量调整：

## 7.6物品

1. 取消远程武器最大射程。

# 8界面调整

## 8.1名册界面

1. 修改名册界面属性条最大值：
2. 血量：500
3. 疲劳：600
4. 决心：150
5. 主动：700
6. 近攻：400
7. 远攻：400
8. 近防：800
9. 远防：800
10. 爆头率：150
11. 视野：20
12. 对护甲伤害：300%
13. 修改加点界面的属性条最大值：
14. 血量：600
15. 疲劳：600
16. 决心：120
17. 主动：720
18. 近攻：500
19. 远攻：500
20. 近防：950
21. 远防：950