**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. 原本红装修改，修改为绿装和紫装，新增装备词条，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。

## 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。

## 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，血量先关的perk，详见第7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 ~ 2
8. 1星：1 ~ 2
9. 2星：2
10. 3星：2 ~ 3
11. perk点数原本为1到11级升级时每级获取1点。新增11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. 怪物死亡时提供经验倍率（level是当前等级）：
4. 等级额外提供属性，1-10级不增额外属性，后续每级随机选择4种不重复属性增加，数值与玩家2星潜力相同。
5. 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：

# 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. 怪物装备等级与怪物等级相同。
3. 商店装备等级与世界等级相关，波动范围0.7~0.9倍。
4. 每级提升装备属性（包含伤害，护甲，耐久，防御（加成系数翻倍），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。

## 3.3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. 饰品 1 ~ 2
4. 头部 0 ~ 1
5. 身体 0 ~ 1
6. 盾牌 1 ~ 2
7. 单手武器 1 ~ 2
8. 双手武器 2 ~ 4
9. 史诗装备最大词条数量分别为：
10. 饰品 4 ~ 6
11. 头部 1 ~ 3
12. 身体 1 ~ 3
13. 盾牌 1 ~ 3
14. 单手武器 4 ~ 6
15. 双手武器 8 ~ 12
16. 词条对玩家与怪物均生效。
17. 同一件装备词条可重复，词条效果均可叠加。
18. 词条加成类型及基础值：
19. 血量 23 / 固定 10%
20. 决心 20 / 固定 10%
21. 疲劳 26 / 固定 10%
22. 近攻 14 / 固定 10%
23. 远攻 17 / 固定 10%
24. 近防 17 / 固定 10%
25. 远防 20 / 固定 10%
26. 主动 30 / 固定 10%
27. 战斗等级 固定2
28. 行动点数 固定1
29. 经验加成 固定20％
30. 所有伤害 固定10％
31. 所有减伤 固定10％
32. 近战减伤 固定15%
33. 远程减伤 固定 15%
34. 护甲减伤 固定 10%
35. 疲劳恢复 固定 3
36. 词条属性为随机抽取，数值为中间值的0.7~1.3倍：

## 3.4装备分解

## 3.5装备重铸

# 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 2 \* 等级
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. 血量补正后 \* 150%
16. 决心补正后 \* 130%
17. 疲劳补正后 \* 150%
18. 近攻补正后 \* 115%
19. 远攻补正后 \* 115%
20. 近防补正后 \* 125%
21. 远防补正后 \* 125%
22. 主动补正后 \* 130%
23. 经验 \* 150%
24. 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 3 \* 等级
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. 血量补正后 \* 225%
17. 决心补正后 \* 170%
18. 疲劳补正后 \* 225%
19. 近攻补正后 \* 130%
20. 远攻补正后 \* 130%
21. 近防补正后 \* 155%
22. 远防补正后 \* 155%
23. 主动补正后 \* 170%
24. 经验 \* 225%
25. 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

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%