1、洞君的踩踏修改为优先踩护罩，并根据对踩踏目标造成伤害值的一定比例反弹给自己；三阶段停滞时间略微增加。

2、投石车横向判定增加。

~~3、冰渣三阶段搓球时间与光弹攻击间隔略微增加，球的滚动速度略微降低。~~

4、暂停允许放卡。

5、单帧操作模式。

6、小号鼠制作计划：每行存活的小号鼠吹响号角时，会为本行提供一个《薄弱信号》；并且所有小号鼠和雷电一样，吹号时间一致，吹完号后其他机械类老鼠会趋向于《薄弱信号》值最大的行移动。

7、火山岛老鼠生命值与浮空岛老鼠生命值、基础一二转老鼠生命值调整。

8、玛丽、皮特的加强。

9、新机制：属性攻击

火属性攻击：

造成伤害的同时为目标施加<着火>状态。  
<着火>：目标受到任意来源的折后伤害都会被记录，称为火焰标记值。着火状态结束时仅会清空火焰标记值；若火焰标记值超过目标最大生命值10%，则会引爆，对目标造成当前标记值的真实伤害，然后<着火>会被转化为<烧伤>。

<烧伤>：目标受到常规来源伤害增加50%。<烧伤>存在时目标不再受<着火>影响，且与<着火>共享同一个持续时间计时器。

<着火>与<烧伤>对BOSS无效！

火盆修改：使穿过的直线子弹伤害倍化 -> 使穿过的直线子弹附加火属性攻击特效，并使子弹造成伤害提高33%。

岩浆新增机制：会直接为裸岩浆上的目标施加<着火>。

10、冰企鹅鼠不再以被定身的单位作为目标。

11、爆破灰烬效果优化：

\*移除<灰烬秒杀>机制。

\*新增<灰烬抗性>属性，取值范围为0~100%

\*现在爆破灰烬对目标的效果为：对目标造成(1-<灰烬抗性>)\*(目标最大生命值)真实伤害。

--因机制修改，受到影响并调整<灰烬抗性>的老鼠如下：

|  |  |
| --- | --- |
| 名字或类别 | 灰烬抗性 |
| 熊猫鼠 | 50% |
| 摔角手鼠 | 66% |
| 特种兵鼠 | 75% |
| 罐头鼠（重装） | 100% |
| 浮空岛所有机械杂鱼 | 10% |
| 神风滑翔鼠（飞行状态） | 100% |
| 机械投弹鼠 | 66% |
| 空中航母 | 75% |
| 弹簧鼠 | 75% |
| 蜗牛鼠 | 66% |

BOSS灰烬抗性默认为95%，可根据实际情况单独关卡调整。

12、群伤抗性机制：

\*现在，来自范围伤害除了计算默认的伤害减免外，还会额外计算一次范围伤害减免，具体为：最终伤害=（原伤害）\*（1-群伤抗性）

可能会调整的老鼠：

|  |  |
| --- | --- |
| 名字或类别 | 群伤抗性 |
| 企鹅鼠 | 50% |
| 纵火鼠 | 50% |
| 魔笛鼠、祭祀鼠、教皇鼠 | 75% |

13、词条系统

仅限遗忘级通过一次当前关卡后解锁，鼓励玩家用上限配向上挑战的系统：

每个关卡都会有相同的通用词条，或者具有特色的关卡限定词条。

\*词条分数比率机制：无词条时默认为100%比率，所有独立的词条都有一个比率，最终分数比率按所有词条的分数比率相乘结算取得。

通用词条：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 词条名 | 效果 | 分数比率 |
| 耐久1/2/3/- | 敌方单位生命值提高40%/80%/120%/- | 200%/300%/400% |
| 利爪1/2/3/- | 敌方单位攻击力提高100%/250%/500%/- | 200%/300%/400% |
| 迅捷1/2/3/- | 敌方单位移动速度提高34%/66%/100% | 200%/300%/400% |
| 防爆 | 敌方单位获得50%灰烬抗性（与其他来源灰烬抗性乘算） | 300% |

最后一个为自定义词条，由玩家自行填写数值，比如“耐久500%”则代表“敌方单位生命值提高500%”，分数比率按照预设等级向下取整，比如耐久60%介于耐久1与耐久2之间，则分数比率为耐久1的200%。

14、紫卡设定：

属于是强度极度超模的卡片，高CD高消耗，并且种下后还有持续消耗，但能换来极强的强度。

15、部分老鼠添加免疫BUFF

|  |  |
| --- | --- |
| 老鼠名 | 添加效果 |
| 企鹅鼠 | 免疫冰冻、冰冻减速、水蚀 |
| 纵火鼠 |  |

16、岩浆修改：

无载具：

伤害模式：

逐渐递增的百分比伤害（无回复时25秒目标必死）->每0.25秒5%最大生命值灰烬伤害（无回复5秒死）。

移动速度加成：

100%目标基础移动速度->300%目标基础移动速度（正常1速老鼠1.5秒走完一格）

攻击力加成：

100%目标基础攻击力->150%目标基础攻击力

攻击速度加成：

100%目标基础攻击速度->150%目标基础攻击速度

有载具：受伤周期由1秒降低至0.25秒

-移除<温度骤降>效果。

17、巨人类鼠修改

所有巨人类鼠攻击力由900降低至300、移动速度由1.0降低至0.75。

生命值调整：

|  |  |
| --- | --- |
| 名称 | 生命值 |
| 熊猫鼠 | 1800->2400 |
| 摔角手鼠 | 3600->4800 |
| 特种兵鼠 | 10800->14400 |