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% |

部分老鼠机制调整：

机械投弹鼠：投放的炸弹判定调整为0.5格，且效果为对范围内所有美食与老鼠单位造成一次灰烬效果（地面单位有效）。

纵火鼠：投掷的炸弹效果为对范围内的所有美食与老鼠单位造成一次灰烬效果（地面单位有效）。

部分受影响的卡片：

\*酒瓶、可乐、开水、威士忌：爆炸后对范围内的老鼠单位施加一次灰烬效果。\*

\*老鼠夹子、麻辣串炸弹：在准备好前摇时，获取100%灰烬抗性，普通爆破为一格内的一次灰烬效果，强化爆破为一格内的一次非BOSS处决灰烬伤害（对BOSS为一次灰烬效果）外加3\*3的一次灰烬效果，麻辣串同样有3\*3的击坠效果。

\*面粉袋：对目标造成伤害为 (1-目标灰烬抗性)\*目标最大生命值 的真实伤害。

\*雷电长棍面包：每次电击都会附加一次灰烬效果。

\*菠萝爆炸面包：伤害分两段，第一段为对范围内目标施加一次灰烬效果，第二段为对目标施加一次相当于（原本怨恨计算伤害值）的灰烬伤害。

BOSS灰烬抗性默认为95%，可根据实际情况单独关卡调整。

部分受影响的BOSS:

\*轰隆隆：激光作用的机制不变，对所有被作用单位造成一次灰烬效果。

\*粉红保罗：触手灰烬抗性为0，触手的最大生命值修正为粉红保罗受到一次灰烬效果的伤害值，因此对触手造成一次灰烬效果等同于对保罗本身造成了（触手伤害传导率）次灰烬效果。触手的减伤由100%下调至75%。

\*钢爪皮特：

<导弹>改为对范围内老鼠造成一次灰烬效果而非固定伤害。

<金刚之刺>的灰烬抗性为50%，且最大生命值修正为钢爪皮特受到一次灰烬效果的伤害值，因此对<金刚之刺>造成两次灰烬效果等同于对钢爪皮特本身造成了（<金刚之刺>伤害传导率）次灰烬效果。

\*地狱屎者：<冥火权杖>的灰烬抗性为50%，且最大生命值修正为地狱屎者受到一次灰烬效果的伤害值。

\*暴躁杰克：<非核心部分>的灰烬抗性为50%，核心部分在生成时会同步本体的灰烬抗性。

\*鼠国列车：所有车头车厢会同步本体的灰烬抗性，在受到灰烬伤害时使该伤害值乘以其传递倍率作为实际伤害传递给BOSS本身。

\*二阶车激光发射器改为拥有50%灰烬抗性，且发射的激光对目标视为一次灰烬效果，P3强化炮台的喷雾器拥有75%灰烬抗性。

受影响的宝石：

激光宝石、轰炸宝石：原固定灰烬伤害均改为灰烬效果。

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% |

可能调整的美食：

臭豆腐投手：毒性的持续伤害视为范围伤害来源。

煮蛋器投手：取消溅射的标记伤害，并全额作用于溅射伤害，该伤害来源视为范围伤害来源。

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 |

18、冰冻机制重做

\*移除以前版本<冰冻减速>、<冰冻>的概念。

\*新增<冰冻损伤>：目标身上有<冰冻损伤>时贴图会呈现深蓝色，正常情况下每秒降低5%。

\*新效果<凝结>：目标被晕眩，其身上的<冰冻损伤>降低速度提高400%，下降至0%时解除该晕眩；无法被晕眩的目标仍以正常速度降低<冰冻损伤>。

\*当<冰冻损伤>叠加超过100%时，会对目标触发一次<凝结>。

\*无法作用于BOSS单位。

冰桶、冰企鹅、屎者的冰冻效果修改为“施加若干百分比”的<冰冻损伤>。

冰桶：100%；

冰企鹅：200%；

屎者：25%/50%/75%，额外追加一次<凝结>。

与<水域>的交互：若目标处于<水域>，<冰冻损伤>的降低速度降低50%（乘算）。

与<岩浆>的交互：若目标处于<岩浆>，<冰冻损伤>的降低速度提高400%，但是此期间目标受到来自岩浆的伤害也提高100%。