Mod类型：饥荒联机版人物模组

模组人物名：Xelin

Xelin是我本人构思的世界观中《权限者》的人物之一，我想通过饥荒来还原她。

此文档最后一次编辑于2022.10.21

**（〇）基本信息**

1. **人物介绍**

\*是一个怪物,有幽灵相关的技能和物品

\*身娇体弱无力,也可以通过杀生加强自己

\*她喜欢黑夜,讨厌白天

1. **模组设置** **[完成度:78%]**

*以下需要改按键的都可以自定义修改为任意按键。可以在模组配置选项中查看到以下选项：*

1. **[√]**【不死之躯】技能键(默认按键为V键)的配置选项。
2. 【可选】【数据回溯】技能的标记键(默认按键为X键)和回溯键(默认按键为Z键) 的配置选项。
3. **[×]** 幽之杖在地图做标记的按键(默认按键为<ALT+R>键) 的配置选项。
4. **[×]** 增加一个“选择强度”的配置选项，选项分别有以下4个：
5. 选项1：“默认”，描述内容：“默认强度”。
6. 选项2：“无能力”，描述内容：“和单机版威尔逊一样，都几乎是一个白板人物”。*补充：无能力强度下打算设计成类似于单机版威尔逊那样的白板人物。以下章节会提到在此设定中无能力强度下哪些可忽略。没提到“无能力强度下需忽略”的地方，说明无能力强度下和其他强度都能适用此设定。*
7. 选项3：“较强”，描述内容：“更轻松的游玩。基于默认强度，开局自带的物品会多一个沫月花灵道具”。
8. 选项4：“超模”，描述内容：“用于挑战变态模组。基于默认强度，开局自带300级”。

**(一) 人物基础数值 [完成度:78%]**

1. **[√]** 是一个怪物（幽灵），正义生物（如猪人，兔人，狸猫等）会主动攻击她；
2. **[√]** 初始三维：1血（最大值可到75），100饱食度，200san（无能力强度下则是150血，100饱食度，200san）；
3. **[×]** 基础伤害倍率：泱灵形态下是原伤害75%，花灵形态是原伤害的50%；花灵形态下受到的伤害倍率是原伤害的135%，泱灵形态下受到的伤害倍率则是100%（无能力强度下需忽略此条）；
4. **[√]** 增加了新的状态：幽魂值，初始上限为100，无最大上限，幽魂值上限会随着等级的变化而变化。Xelin能通过睡觉、吃月亮相关的食物的行为和在月圆之夜事件都会恢复幽魂值，使用技能会消耗幽魂值；（无能力强度下需忽略此条）
5. **[√]** 白天掉san，黄昏/晚上/在洞穴 增san。（无能力强度下需忽略此条）
6. **[×]** 当三维当前值和幽魂值其中一个小于25%都会进入虚弱状态，在虚弱状态下，攻击倍率是原伤害的20%，受到的伤害是原伤害的200%，移速会慢很多；（无能力强度下需忽略此条）

**(二) 等级系统 [完成度:100%]**

无能力强度下无等级系统。

1. Xelin可以通过杀生提升经验值来升级。等级和最大经验值没有上限，最大经验值会随着等级的变化而变化。杀1生物会增加1经验值；
2. 初始最大经验值为1，每升20级最大经验值就会+1。例如1～20级只需要杀1生物就能升1级，但21～40级需要杀2生物升1级，31～60级需杀3生物升1级，以此类推。最大经验值公式=当前等级/20(取整数)；
3. 等级会影响Xelin的生命值上限，幽魂值上限和技能【不死之躯】的伤害。生命值上限公式=当前等级\*0.75，最大值只能到75；幽魂值上限=100+当前等级；

**(三) 专属物品 [完成度:10%]**

1. **[√] 玄幽石（Xuanyou Stone）**

幽之杖和灵之杖的制作材料之一，仅有Xelin才能合成且装备。

1. **[×] 幽之杖（You Staff）**

这是Xelin的专属武器之一，主要用途用于输出。仅有Xelin才能合成且装备，无限耐久。有两种模式，分别是近战模式和远程模式，同时也可以切换模式**【目前还未想好完善的切换办法】**。无能力强度下需忽略。

**----近程模式**

在近战模式中，近战伤害为150（在Xelin手上输出伤害是75），拿在手上移速会加快（原速度的125%），每次使用它进行近战攻击时都会扣2点幽魂值。

**----远程模式**

1. 攻击时，会消耗20点幽魂值发射伤害为100的魔法弹来攻击目标，并且击中目标后会爆炸（AOE伤害）；
2. 打开地图的时候，在地图中鼠标指向的指定位置按住<ALT+任意按键(默认为R键)>来标记（名字为幽月标Youyue Marker）只能放置一个。关闭地图再使用幽之杖右键鼠标指向的生物时，会消耗**d**个单位的幽魂值来把该指向的生物传送到幽魂标的位置；**d**的值和Xelin和幽月标的距离有关，Xelin离幽月标越远，消耗的幽魂值越多（具体消耗公式待定）。
3. 不打开地图时会消耗6点幽魂值来传送法杖的功能（鼠标指向哪个位置就传送到哪个位置）。
4. **[×] 灵之杖（Ling Staff）【此设定还未完善】**

这是Xelin的专属武器之一，主要用途用于辅助。仅有Xelin才能合成且装备，无限耐久。此法杖的设定目前还未完全完善。无能力强度下需忽略。

1. 消耗150幽魂值为鼠标指向的单个队友复活；
2. 会消耗40点幽魂值召唤一个幽灵（数量无上限），幽灵存活时间只能持续2分钟，幽灵其他的基础属性和原版在墓地的鬼魂一样。如果它靠近花灵形态的Xelin将会变成她的随从，还能帮Xelin打怪。
3. **[×] 兔耳帽（Rabbit Earcap）**

这是一顶生存辅助帽，仅有Xelin才能合成，其他人也可以装备。有耐久条，耐久损耗速度和海象帽一样。

1. 可以隐藏自己是幽灵的气息（正义生物不会发现Xelin是怪物）；
2. Xelin戴上后会自动回san；
3. 戴上后玩家靠近Xelin持续加san的速度更快。
4. 能够保暖（和牛帽一样），防潮（和眼球伞一样），能够回san。
5. **[×] 泱月花灵（Flowlin Moonlight）**

是一个头部饰品（也是一种魔法道具），可装备在头部，无限耐久，用于切换形态，仅有Xelin才能合成且装备。无能力强度下需忽略。

1. 右键使用装备后Xelin会从泱灵形态变成花灵形态，进入花灵状态的那瞬间会有结束【不死之躯】技能的效果（也就是会：施放天体BOSS的技能波+沫月花灵的特殊音效+造成伤害+破坏建筑）。
2. 在花灵形态下需要消耗100幽魂值才能将沫月花灵取下。
3. 取下沫月花灵后，背包里的全部沫月花灵都会进入冷却阶段，冷却时间为120秒，冷却时会有类似旺达钟表的计时显示（如果能改颜色就改成粉红色#FF3399）。

**(四) Xelin的技能 [完成度:100%]**

无能力强度下无技能系统。

**[√] 能力1：不死之躯(Immortal Body)**

1. **技能说明**
2. 启用条件：幽魂值>0。
3. 按下技能键(默认V键)后变成幽灵形态，再按一次技能键(默认V键)或幽魂值为0时变回形态。
4. 变回原形后会产生“施放天体BOSS的技能波+不死之躯结束技能音效+造成伤害+破坏建筑”的效果，同时会给附近范围的生物点伤害。越接近Xelin受到的伤害越高。
5. Xelin结束该技能后(从幽灵形态变回原形)，会有1秒的冷却时间。
6. 幽魂值消耗情况：转换成幽灵形态期间每0.5秒消耗1点幽魂值

**[√] 能力2：魂命相连(Soullife Linked)**

1. **技能说明**
2. 触发条件：血量=0，幽魂值>=40。
3. 魂命相连是一个被动技能，能够让Xelin免死并触发技能【不死之躯】。当Xelin血量=0并且此技能能被启用的话就不会被判定为死亡，而是直接转换为幽灵状态（也就是直接自动启用【不死之躯】）。
4. 如果该技能被触发后，会自动回满血。
5. 幽魂值消耗情况：技能触发后，泱灵形态会消耗80幽魂值，而花灵形态会消耗40幽魂值。
6. **细节说明**

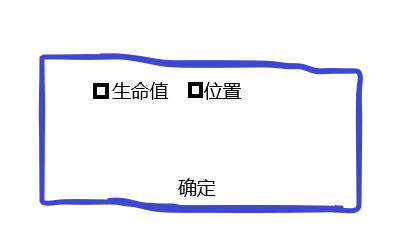
如果在【不死之躯】还在冷却的时候，生命值突然掉至0 也就是突然暴毙)，那么应该直接结束冷却，在满足【魂命相连】的触发条件的情况下启用【不死之躯】。

**[×] 能力3：数据回溯(Data Backtracking)【可选】**

**公式定义：**

被标记的生物数量可回溯的数据数量

1. **技能说明**
2. 启用条件：幽魂值>***M***。
3. 可以将指定生物的一些数据回溯到被 **幽魂标(Soul Marker)** 标记的那一刻的状态。
4. 幽魂值消耗情况：每秒消耗***M***点幽魂值。
5. **可回溯的数据类型**
6. 对于非玩家的生物，可回溯的数据只有生命值和位置；
7. 对于没有生命值的生物，可回溯的数据只有位置；
8. 对于玩家可回溯的数据有：san值，生命值，饥饿值/饱食度，雨露值/潮湿度，温度和位置。
9. **具体流程**
10. 鼠标指针指向可追踪的生物，按标记键(默认Z键)会打开一个面板，在面板里可选择可回溯的数据，如图：



1. 假如在上面的面板中只勾选了位置并按了确定，那么此生物就已经是被 **幽魂标** 标记的了。被幽魂标标记的生物都会变颜色(用于区分没被标记的生物)。如果按了回溯键(默认X键)，将会把**所有被追踪的生物**的数据回溯到被标记的那一刻的数据。
2. **例子：**在用幽魂标标记的第1秒，被标记的生物的位置在(0,0,0)，第10秒在(1,1,1)，刚好在第10秒按下了回溯键(默认X键)，那么被标记的生物的位置将会从(1,1,1)回溯到第1秒的位置。
3. **细节说明**
4. 上面有提到 **，**被标记的生物数量可回溯的数据数量

“被标记的生物数量”是指被幽魂标标记的生物，数量可以不只是一个。“可回溯的数据数量”中的数据是指生命值，位置这种的。

1. **例子：**我把蜘蛛蜘蛛标记了，其中标记选项面板我勾选了生命值和位置。这个时候是以每秒6点(3\*1\*2)的速度掉幽魂值。接着我又把兔子标记了，其中标记选项面板我只勾选了生命值，此时是以每秒18点(3\*2\*3)的速度掉幽魂值。最后我按下了回溯键(默认X键)，兔子和蜘蛛被标记的数值将会得到回溯。
2. 因为启用条件是幽魂值大于***M***，在遇到上面的以每秒18点(3\*2\*3)的速度掉幽魂值情况，刚好幽魂值只剩下8点(幽魂值<***M***的情况下)，此时会自动执行回溯功能(也就是自动按下回溯键(默认X键))。

**(四) Xelin的形态[完成度:20%]**

1. **[×] 泱灵(Yaulin)**
2. 泱灵形态是普通的默认形态。无法使用花灵形态的一些技能（不死之躯和数据回溯）。
3. 可以使用【魂命相连】这个被动技能，使用后会产生““施放天体BOSS的技能波+不死之躯技能音效”的效果（注意：该效果不会有伤害也不会破坏建筑）。但是使用后不会进入幽灵形态（也就是触发【不死之躯】技能），并且和花灵形态不同的是，泱灵形态会消耗80幽魂值，而花灵形态只需消耗40幽魂值（无能力强度下需忽略此条）。
4. 玩家靠近Xelin的泱灵形态会中幅度回san。
5. **[×] 花灵(Flowlin)**
6. 花灵形态是Xelin的完全体形态，可以使用所有技能。
7. 在使用专属道具时（如幽之杖），消耗的幽魂值是泱灵的一半。例如泱灵使用时“幽之杖的消耗20点幽魂值发射魔法弹，灵之杖的消耗150幽魂值复活队友”等等，在花灵这边使用都会变成：“幽之杖消耗10点幽魂值发射魔法弹，灵之杖的消耗75幽魂值复活队友”。
8. 玩家花灵形态的Xelin会大幅度回san。
9. 花灵形态时不再有怪物标签，并且可以被雇佣的生物（比如猪人，鱼人，兔人，蜘蛛等）靠近花灵形态的Xelin都会变成随从（不是无限时间。随从时间过了之后大概会有1分钟的冷却时间，冷却时间过后靠近花灵形态的Xelin）。
10. 兔子，鸟，火鸡等等这类的生物都不会害怕花灵形态的Xelin。
11. **[√] 幽灵(Yolin)**
12. 触发【不死之躯】技能后会变成幽灵形态。
13. Xelin变成幽灵形态后是无敌状态，并且还像 **人物死亡后变成的幽灵** 那样，可以随意穿过任何物体，实体，过河。
14. 在幽灵形态下无法互动，比如砍树挖矿攻击等，不会被生物发现幽灵状态的Xelin的存在。同时也无法通过炫丽之门，复活台，重生护符等复活手段”复活”。