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2022.11.02

**（〇）基本信息**

1. **人物介绍**

\*是一个怪物，喜欢吃肉，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. **[×]** 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。
3. **[×]** 增加一个“选择强度”的配置选项，选项分别有以下4个：
4. 选项1：“默认”，描述内容：“默认强度。”，细节说明：开局是泱灵形态，自带一个玄幽石。
5. 选项2：“泱灵-无能力”，描述内容：“全程泱灵形态”。*细节说明：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。*
6. 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，并且开局为花灵形态。”
7. 选项4：“超模”，描述内容：“用于挑战变态模组。基于选项3的强度，会开局自带300级”。

**(一) 基础设定 [完成度:40%]**

1. **人物形态**
2. **[×] 泱灵(Yaulin)**
3. 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。san值多高都不会被月岛的月灵攻击，也不会被坟墓出来的鬼魂攻击；
4. 泱灵形态初始三维75血(最大值可到150血），150饱食度，200san;
5. 基础伤害倍率：泱灵形态下是原伤害的0.75倍。但是使用暗影类和月亮类武器（影刀，铥矿棒，玻璃刀/斧/镐）都不会受到基础倍率的影响，并且穿戴影甲也不会掉san；
6. 泱灵形态下受到的伤害倍率为1；
7. 吃怪物肉类的食物不会有任何副作用；
8. 泱灵形态是普通的默认形态。无法使用花灵形态的**所有**技能;
9. 玩家靠近Xelin的泱灵形态会中幅度回san。
10. **[×] 花灵(Flowlin)**
11. 花灵形态初始三维：1血（最大值可到75血），175饱食度，200san；
12. 基础伤害倍率：花灵形态是原伤害的50%；但是使用暗影类和月亮类武器（影刀，铥矿棒，玻璃刀/斧/镐）都不会受到基础倍率的影响，并且穿戴影甲也不会掉san；
13. 花灵形态下受到的伤害倍率是原伤害的135%；
14. 花灵形态下吃肉回复的san和血是原回复量的1.5倍（例如吃培根煎蛋+5san和+20血，花灵形态吃了之后+7.5san和+30血），并且吃怪物肉类的食物不会有任何副作用;
15. 花灵形态下白天掉san，黄昏/晚上/在洞穴 增san。（泱灵形态下需忽略此条）
16. 花灵形态下，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0.2倍，受到的伤害是原伤害的2倍，移速会慢很多（泱灵形态下需忽略此条）。
17. 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”。
18. 玩家靠近花灵形态的Xelin会大幅度回san。
19. 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）。
20. 兔子，鸟，火鸡等等这类的生物都不会害怕花灵形态的Xelin，也不会主动攻击，san值多高都不会被月岛的月灵攻击；
21. 花灵形态是Xelin的完全体形态，可以使用所有技能。
22. **[√] 幽灵(Yolin)**
23. 触发【不死之躯】技能后会变成幽灵形态。
24. 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。
25. 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”。
26. **幽魂状态**
27. 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；
28. 泱灵和花灵形态显示的幽魂值贴图都不一样；
29. 花灵使用专属物品消耗的幽魂值是泱灵的一半；
30. 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；
31. 使用技能会消耗幽魂值；（泱灵-无能力强度下则不用显示幽魂值）。

**(二) 等级系统 [完成度:100%]**

“泱灵-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:14%]**

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，至少需要天体一本才能解锁。

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，至少需要天体二本才能解锁，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。“泱灵-无能力”强度下无法合成和使用该物品。

**----模式切换**

当Xelin装备幽之杖之后，手持物品的物品栏上方会额外多出一个格子（可见下图）：

以海钓竿参照为例子。格子可以放置紫宝石和彩虹宝石，装备彩虹宝石是是远程模式，紫宝石反之。

**----近程模式**

1. 在近程模式中，伤害是226。
2. 拿在手上移速会加快（原速度的125%）。注：远程模式不会有这个加速功能。
3. 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169的魔法弹来攻击目标单体伤害；
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月魂标的位置；**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，鼠标指向位置（不是生物）会消耗20点幽魂值来传送（和橙色传送杖功能一样）。
4. **[×] 灵之杖（Ling Staff）**

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，至少需要天体二本才能解锁，无限耐久。“泱灵-无能力”强度下无法合成和使用该物品。

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3分钟，幽灵其他的基础属性和原版在墓地的鬼魂一样（和原版不同的是到了白天不会消失）。
3. 如果幽灵（不管是原版的还是召唤出来的幽灵）靠近花灵形态的Xelin将会变成她的随从，还能帮Xelin打怪，砍树，挖矿（类似于猪人/麦斯威尔的影子随从的行为模式，Xelin做什么幽灵就跟着做什么），如果同时出现Xelin打怪又砍树的情况，优先级是：砍树>挖矿>打怪。
4. **[×] 兔耳帽（Rabbit Earcap）**

这是一顶生存辅助帽，仅有Xelin才能合成，需要魔法一本才能解锁，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. **[×] 沫月花灵（Flowlin Moonlight）**

是一一种魔法道具，无限耐久，用于切换形态，仅有Xelin才能合成和使用，至少需要天体二本才能解锁，“泱灵-无能力”强度下无法合成和使用该物品。

右键使用后Xelin会从泱灵形态变成花灵形态（花灵再使用一次后就会变成泱灵），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）。

1. 需要消耗100幽魂值才能使用沫月花灵。
2. 使用完沫月花灵后，背包里的全部沫月花灵都会进入冷却阶段，冷却时间为5分钟后过，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）。
3. 沫月花灵无法被放到任何容器里，无法丢到地上，无法递给虫洞、其他玩家等等（可参考诅咒饰品，但值得注意的是诅咒饰品可以被丢进虫洞）。
4. **[×] 月魂标（Soul Marker）**

是一个配合【数据回溯】技能使用的物品。详细的使用方式可见技能板块中【数据回溯】的描述。**仅有Xelin的花灵形态**才能合成，无需科技解锁。

1. 合成配方所需材料是：消耗30点幽魂值。
2. 除Xelin外的玩家无法拾起。丢地上后只会持续5秒，5秒后会消失，无法放进容器里（比如箱子，冰箱等等，类似于恶魔人的灵魂）。
3. 可堆叠物品，最多能堆叠10个。
4. **[×] 幽魂续者（Yousoul Sustainer）**

用于储存或赋予Xelin的等级。无法堆叠，无耐久条，仅有Xelin才能合成和使用，至少需要天体一本才能解锁。

1. 鼠标指向该物品时，右键显示的互动按钮文本是“获取或储存当前等级和经验”。
2. 幽魂续者储存的初始经验和等级分别为0和1。Xelin经验/等级大于幽魂续者的经验/等级时，幽魂续者的经验/等级就会和Xelin的一样。如果Xelin的经验/等级小于幽魂续者的那么Xelin的经验/等级就会等于幽魂续者的经验/等级。
3. 使用后会进入冷却阶段，冷却时间有8分钟。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:66%]**

泱灵形态下无法使用技能。

**[√] 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”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 **月魂标** 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. 有一个回溯键，位于屏幕右上角。可参考晓美焰人物模组的时停技能按钮，可见下图



1. **可回溯的数据类型**
2. 对于非玩家的生物，可回溯的数据只有生命值和位置；
3. 对于没有生命值的生物，可回溯的数据只有位置；
4. 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。
5. **具体流程**
6. 鼠标拿着月魂标物品，然后指针指向可追踪的生物并点击左键使用时（不能像治疗药膏使用的方式，也就是走到生物面前才能使用这样），会打开一个面板，在面板里可选择可回溯的数据，如图：



1. 例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 **月魂标** 标记的了。被月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，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位置数据。如果两个都没勾选，那确定键将是灰色的并且无法被按下。
2. **例子：**在用月魂标标记的第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，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”是指被月魂标标记的生物，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，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扣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)。