

中国高校求生之路 2 竞技配置(CULMod)发展史介绍

40407

关键词 求生之路 2, L4D2

1 起源

从我进入求生之路高校群的 2024 年 9 月初开始,我根据群主凉风六千的要求,编写了进阶包抗插件。CULMod 的前身版本是基于 Windows 本地服务器的插件,只是简单的把 zm 开局发药改成开局发包,分数计算按照带进门的物品,枪械数据并没有任何修改。但因为高校群初期人数不足,便对 3v3 模式进行了一定的平衡性调整,调低了坦克的血量和放缓了特感的进攻间隔。

2 Nucos 服初版

2.1 与 184noob 的相遇

九月中旬,我们得知求生圈知名 up 主 184noob 刚上大学,群主凉风六千就去私信他邀他入群。



2.2 登陆 n 服

为了让奖励分更加合理,我修改了奖励分为:

- ① 总血分 = 路程分
- ② 一个包 = 200 分

184 则修改了机枪和铁喷,铁喷伤害变低,机枪精准度变高,hunter 可以推动,并正式把插件命名为 CULMod,经由 n 服服主上传并正式实装在 n 服。

3 首秀

3.1 绝版 CULMod 的唯一一战

在高校群史上第一场邀请赛武汉大学 vs. 华南理工大学中,采用了上述的插件。



求生之路2对抗高校邀请赛 武汉大学 vs. 华南理工大学 纯唐对局, ...

184noob · 2024-9-28

图 1 [BV1H7xPeME4y](#)

在这场比赛中,湖工大的梧桐仍立带领群主以及另外两名武大学生,血虐我带领的华工队,该视频由 184noob 发布之后,为高校群带来了巨大的流量。

3.2 奖励分问题

通过这场比赛我发现了包分过高,导致比分不合理,后来我修改了奖励分为:

- ① 总血分 = 路程分
- ② 一个包 = 路程分÷团队人数

4 后续修改

4.1 萌内版本

184 为了更照顾萌新,进一步把机枪弹夹改成 60,备弹量也大幅提升。后续用该版本举办了几场邀请赛。

① 深圳技术大学 vs. 武汉大学



求生之路2对抗高校邀请赛 深圳技术大学 vs. 武汉大学|地图:C5

2024-10-12

图 2 [BV1XT2hYaETv](#)

② 华中科技大学 vs. 华南理工大学



求生之路2对抗高校邀请赛 华中科技大学 vs. 华南理工大学|地图:C4

2024-10-31

图 3 [BV1uZSJYzEDD](#)

4.2 煲仔赛版本

通过几场约赛，我发现了奖励分计算的不足，包分过高，死亡惩罚过低。

然后我降低了包分，并为奖励分添加了死亡惩罚：

- ① 总血分 = 路程分
- ② 一个包 = 路程分÷团队人数×0.8
- ③ 死亡惩罚 = 路程分÷团队人数

本次更新应用到了我们群内举办的煲仔赛中。

① 妈祖说我可以打电动 vs. LinBei Gaming!



L4D2大学生比赛煲仔赛 妈祖说我可以打电动 vs. LinBei Gaming!!! 煲仔赛 | 地图: C5改

2024-12-09

图 4 [BV1w1qPYJEP5](#)

② 广东甲由汤 vs. 辣椒炒肉拌面队



L4D2大学生比赛煲仔赛 广东甲由汤 vs. 辣椒炒肉拌面队 上 | 煲仔赛 | 地图: 迁回前进

02-04

图 5 [BV13jPde5EiY](#)

5 Elite 版本

5.1 介绍

奖励分计算：

- ① 一个包分 = $0.1 \times \text{路程分}$
- ② 一瓶药分 = $0.05 \times \text{路程分}$
- ③ 伤害分 = $(540 - \text{伤害计数}) \times \text{路程分} \div 300$
- ④ 倒地+54 伤害计数，扶起-30 伤害计数。

医疗包修改：

包回血 60%，打包时间 4s

坦克修改：

生还者每回退 7%的路程，坦克的控制权冻结 5s，血量 6300

5.2 Elite 升级

之前所有版本的 cm 的奖励分计算都有一个无法解决的致命问题，打包会影响到血分，经常会导致两队进门都是高分，分差只有几十，难以拉开差距。

原来的计分插件都是在 14d2_hybrid_score mod_zone.sp 基础上进行修改，因为该插件只适配药抗计分。所以我放弃了继续在该插件上修改，转而使用了 Stabbath 的 ProMod 中 damage_bonus.sp，并添加了药分和包分，以及倒地惩罚。

全新的插件颠覆了先前版本的计分逻辑，原来的分数会直观地反映在血量上，新版则是基于所受到的伤害，查询分数则会显示所受伤害的总和。奖励分的修改，使包抗的计分规则更接近主流的药抗插件。

5.3 与 ZoneMod 的异同

枪械方面：

① 机枪：消音和 uzi 的差别变大，消音的衰减系数更低，对远伤害下降，换弹时间缩短，近距离交战能力增加；uzi 伤害增加，扩散减少，衰减系数更高，特化了远距离伤害。

② 喷子：铁喷伤害削弱，木喷伤害加强

医疗物资方面：

- ① 开局发包而不是发药。
- ② 非救援每 m 最多刷两瓶药。
- ③ 救援药数量和机制不变。
- ④ 路上不会刷其他医疗物资。

特感方面：

- ① 尸潮数量略微下降，胖子同理。
- ② 近战砍牛限制 300 伤害。

克局思路：

- ① 克局前尽量打包并保留药。
- ② 几乎不存在的虚血和加强的 uzi 使坦克没有消耗的资本和空间。
- ③ 接室内克，伤害加强的木喷是更好的选择，药应该优先递给抗拳的人。

队伍配置：

- ① 机枪加强的情况下，多机枪搭配会更好。
- ② 药尽量留给克局。

特感思路：

- ① 特感打平均血可以很好地减缓生还者的推进速度，并让生还者考虑打包。
- ② 当生还者 db 归零后，应当考虑减员或者灭团，因为此时打伤害已无意义。

References

1. <https://github.com/40407/Chinese-University-L4D2-Config->
2. <https://github.com/SirPlease/L4D2-Competitive-Rework/>
3. <https://github.com/Stabbath/ProMod>
4. <https://github.com/SirPlease/ZoneMod>

特别鸣谢：184noob, 凉风六千, Sir, Visor, Jahze, ProdigySim, Vintik, CanadaRox, Blade, Tabun, Jacob, Forgettest, A1m