CataclysmDDA综合攻略手册

本文是基于纯净原版的「攻略手册」，本意是为玩家提供一些游戏资料、建议与各类机制的粗略解释，如您对繁多数据不感兴趣，只是想要寻求一些对于新手的建议，请从左侧目录处跳转至「基础教程手册」，从第一条对新手的基础教程开始阅览。

文档篇幅预计会很长并会随时间继续增长，左侧目录栏及「Ctrl+F」的搜索 功能可以帮你快速找到你想阅读的内容（手机端为右上角三条横杠的列表->显示目录），如果文档内没有你所需要的问题答案，您可以使用右侧的批注功能告知文档编写者以将其加入更新计划；

文档内容全部公开可查看，编辑、复制、导出、下载、打印及生成副本的权限全部开放，请随意随时的纠正本文中存在的问题，你也可以选中内容，通过单击右侧加号处进行个人批注的方法来补充内容或与其他编写者交流；

本文档不署名，所有内容可自由引用、转发、下载、修改、无需任何授权也无需注明出处或来源，若您发现文本遭受恶意破坏，可在一些群聊、频道中找到截止至2023年2月23日的开放前文本；

文件文本量较大，需要载入较长时间才会调出目录界面，请耐心等待，您也可以将其导出为Docx、PDF等格式存放于本地查看，也请时不时地关注更新进度，及时更新自己的本地文件；

查阅批注可以点击批注上方的三角符号，需点击批注；

# 下载地址与资料网站

**百度贴吧：**<https://tieba.baidu.com/f?kw=cataclysmdda&fr=index#>

**大灾变漫游指南：**<https://nornagon.github.io/cdda-guide/>

**→国内镜像：**<https://heyaodada.github.io/cdda-guide-china/?lang=zh_CN>

**→国内镜像2：**<https://test.hydd.fun:444/?lang=zh_CN>

**github页面：**<https://github.com/CleverRaven/Cataclysm-DDA>

**→分支CBN：**<https://github.com/cataclysmbnteam/Cataclysm-BN>

**→分支JP（长期未更新）：**<https://github.com/roloa/Cataclysm-DDA_variant>

**→分支Delta：**<https://github.com/ChainsawGarden/Cataclysm-DDA-DF>

**→原版Cataclysm（已弃坑）：**<https://github.com/Whales/Cataclysm>

**→分支CataclysmZ：**<https://github.com/zaimoni/Cataclysm>

**→分支MyriadMod：**<https://github.com/TheDarklingWolf/Myriad-Mod>

**官网：**<https://cataclysmdda.org/>

**实验版发布页：**<https://cataclysmdda.org/experimental/>

**→国内自动拉取仓库（密码cdda）：**<https://www.lanzouw.com/s/cdda>

**稳定版发布页：**<https://cataclysmdda.org/releases/>

**本地化：**<https://www.transifex.com/cataclysm-dda-translators/cataclysm-dda/>

**官方论坛：**<https://discourse.cataclysmdda.org/>

**cddawiki：**<http://cddawiki.chezzo.com/cdda_wiki/index.php/Main_Page>

**→中文，不完善：**<https://cdda-wiki.aloxaf.com/wiki/%E9%A6%96%E9%A1%B5>

**物品浏览器（英文长期未更新）：**<https://cdda-trunk.chezzo.com/>

**→中文：**<https://cdda-trunk.aloxaf.com/>

**reddit：**<https://www.reddit.com/r/cataclysmdda/>

**discord：**<https://discord.gg/jFEc7Yp>

**Kevin的patreon：**<https://www.patreon.com/user?u=15922455>

**幸存者基地（蹦跶街）：**<https://cdda.fun/>

**→旧版（长期未更新）：**<https://cddabase.site/mainpage-cn/index.html>

**Kenan包：**<https://github.com/Kenan2000/CDDA-Structured-Kenan-Modpack>

**→汉化项目:**<https://paratranz.cn/projects/2240>

**→发布：**<https://github.com/linonetwo/CDDA-Kenan-Modpack-Chinese/releases>

**不死人贴图包**<https://github.com/Theawesomeboophis/UndeadPeopleTileset>

**在线ssh服务器：**<https://r7st.guru/watchcdda/>

**→**注册账号需连接ssh newacc@play.watchcdda.net -p 3333，密码newacc

**鼠标辅助工具（密码cdda）：**<https://wwb.lanzouw.com/ikWph039qizc>

**3D地图可视化工具：**<https://github.com/CIB/cataclysm-horizon>

# 基础教程

**您可以在进入世界之后按下「0」查阅游戏内的官方基础攻略。**

## 1、从创建新世界开始

进入主界面并选择新游戏时，游戏会要求你创造一个崭新的世界。

**0.F3稳定版及更早版本：**你会进入一个选择模组的界面，您可以用「方向键」查看模组说明，使用「<」、「>」滑动模组列表并通过「回车键」添加或移除模组，调整或者看完模组之后，按下「TAB」或「Shift」+「TAB」在「当前世界模组」、「当前世界设置」之间切换。

**实验版本：**你会进入一个创建世界菜单，可自行调整「城市」的规模、「难度」等级、「NPC」的数量。按「s」打开更加详细的世界设置，按「m」调整世界之中的模组。

建议在初次游玩时保持默认设置，如需简单的游戏体验，您可以手动调整世界设置，在「世界设置详解」条目中有你所需要的讯息（实验版则直接调低难度即可）；

世界调整完成后，按「TAB」以完成世界建设。

## 2、构筑属于你的角色

世界建设过程中做出的所有改动都会在此时生效，如果在载入过程中出现报错，只需按「I」键忽视即可。

### 选择点数池

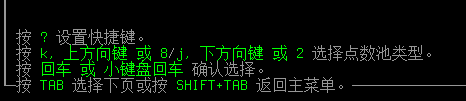
角色构筑界面的第一步便是选择你的点数池系统，通常有三种选择；

**独立点数：**将点数分为「属性池」、「特性池」；「属性池」的点数只能用于属性，「特性池」的点数只能用于特性，技能则共用两个点数池；您需要在技能等级与特性、属性之间权衡利弊，具有一定策略性；

**统一点数：**取消独立点数的限制，你可以自由分配这些点数在你想分配的位置上。可以通过积累负面特性、选择少量正面特性以换取高属性、高技能，也可以通过削减属性来换取技能等级，使用起来更自由；

**无限制：**你有无限的点数可以用于角色构筑，可以实现大量负面的缺陷人物或是高属性高技能的超人角色，大体相当于是构筑角色中的创造模式；

**界面操作说明：**



### 选择场景

场景代表大灾变当天你所处的环境是安全的避难所还是混乱的战区中心，场景会决定你的出生地点、限制职业选取并带来挑战或便利。

通常来说带有「挑战」字样的场景将增加开局难度并给予一定的点数奖励，反之消耗点数的会为你带来一些开局便利（但同样伴随着颇有难度的挑战要素）；

* 对于初次接触游戏的玩家而言，「被疏散者」开局提供了最安全的初始位置与最为广泛的职业选择。
* 建议当你对游戏理解较为深入时再选择其他场景。

### 选择职业

* **可选职业会因你所选择的场景发生变化；**

职业代表你在大灾变发生前所从事的工作，游戏给予了从街头落魄的瘾君子到死而复生的生化战警等种类繁多的职业选择，不要在职业上纠结太久。哪些职业有强大且配置合理的装备、哪些职业适合开局发展，这一切都需要你对游戏有一定理解才能知晓。

你的角色会拥有与职业相符的装备、技能与专长知识，你在职业上花费的点数越高昂，你的角色也就越强大。

如果你愿意接受一些挑战，你也可以获得更多的可用点数；

* **如果需要一些建议，试试这些廉价实用的职业；**
* **「幸存者」经典开局，一无所长；**
* **「伐木工」初始携带颇为强大但也十分笨重的近战武器「伐木斧」**
* **「购物中心保安」具备一定的躯干防护能力「防刺背心」，快速有效的近战武器「甩棍」，记得使用前先将其激活。**
* **「棒球运动员」有近战技能等级及性能优良的近战武器「棒球棍」，只需再额外投资一些点数便可以成为强大的钝击武器选手；**

### 选择背景（实验版特性）

背景是实验版新增的开局选项，如果说职业是角色在大灾变前所从事的工作，那么背景就是角色业余的兴趣爱好，你可以选择复数背景，它们所造成的影响将会叠加。

背景会给予技能经验、专长或特性，也有挑战背景会给予可用点数，有些背景还会赋予你背景专属特性，你可以在左侧目录中「特性」一栏阅览这些特性的效果，但通常没有必要强求；

* **如果您需要一些背景建议：**
* **背景价值在于成本颇低的技能经验与专长，但尽量不要和你已有的技能与专长重合，否则其收益会有所下降；**
* **背景给予的是技能经验，技能等级越高，技能经验带来的提升就越低，如果背景给予了一项技能经验，则在此技能投入的任何点数都会削弱背景的提升；**
* **专长可以让你省去大量练习时间，那些优秀的专长往往比较昂贵；**

### 四维属性

属性决定之后便难以提升，四维属性的具体解释可以在「属性影响」中查阅，这里只提供概述；

* **力量**：提供更高的生命值与负重，提高一定的近战伤害；
* **敏捷：**提高远程、近战的命中率，提高闪避技能等级、暴击率；
* **智力：**减少读书花费的时间、提高技能升级速率、降低制作失败的可能，即便失败也有可能规避惩罚；
* **感知：**提高远程命中、夜视视野与探测陷阱的能力、提高暴击率；

力量可以提高你的战斗能力与生存能力，敏捷则提供命中与规避伤害的能力，智力能提高技能升级速率，感知带来的效果虽不明显，但低感知带来的夜视惩罚非常致命。

对于新玩家来说，保持智力在基础水平，给感知一点以获得夜视增益，剩下的提高力量与敏捷就好，战斗能力强总归能活得更好；

### 特性选择

特性的具体加成可以参照「特性」条目，特性会对你整个游戏进程造成影响，正面特性会带来一些优势，但带来的优势越大也就越昂贵；负面特性会带来一些麻烦，但同样会带来可观的点数；

**建议选取的正面特性有：**

* **「背肌发达」-2点：**增加25%负重，该特性无法在游戏流程中获取；
* **「快速反应」-2点：**增加3点闪避技能；
* **「乐天派」-2点：**常驻10点心情，增加心情获取，减少心情下降；
* **「夜视」-2点：**增加2格夜晚视野范围，搭配9感知可在晚上看得更远。

**建议选取的负面特性有：**

* **「餐桌礼仪强迫症」+1点：**心情惩罚不高，条件容易满足；
* **「成瘾体质」+2点：**控制使用成瘾物品的频率即可视为无负面；
* **「健忘」+3点：**不开启「技能遗忘」机制即可视为无负面；
* **「远视」+2点：**条件容易满足但难以移除，请谨慎选择。
* **「近视」+2点：**条件容易满足但难以移除，请谨慎选择。
* **「说不出谎」+1点：**仅影响欺骗NPC时的成功率，基本没有影响；
* **「痨肠寡肚」+1点：**不吃会引发食物中毒的腐烂食物和生水即可；
* **「路痴症」+1点：**负面可接受，但始终少一些大地图视野；
* **「重度沉睡」+1点：**确保睡眠环境安全即可，某种意义上是正面；

**请保持自己的个人判断，并参考特性表中各个特性的实际加成，如近视远视的影响难以祛除，在开启技能遗忘时也不推荐选取健忘。**

**如果你觉得一些负面对你有较大的影响，可以更换为其他负面。**

### 2.7 技能选择

技能的详细数据请阅览「技能」条目；

技能，代表你这个角色在专业领域中所掌握的各项技能水平，无论技能等级如何，每个技能首次投入的点数都会提高2点技能，后续1个点数1点技能，持续增长技能也会持续加大消耗。

考虑到点数并不充裕的现实，想以高技能等级开局必然要牺牲一些属性与特性，以全面的技能开局并不现实，所以我们最好只提升那些比较关键的技能，至于剩下的那些就留到实际游戏进程中慢慢提升；

**战斗技能**总能让开局时期变得更为轻松；「近战」可有效地提高所有近战武器的命中率，而「闪避」则有更高概率规避单个敌人的攻击，只需为这两项技能付出1点就可有效地提高战斗力，你也可以再额外付出点数继续提升。

**工艺技能**非常容易通过练习提升，但为了开局方便，你至少需要一点「制造」技能。「应用科学」基本是后期技能，没有太多开局点上的必要；

**互动技能**则没有太多选择可言，「操作装置」收益不高，「社交」主要侧重说服NPC入队和贸易，「计算机学」虽然关键，但开局也很难起到作用、「驾驶」提升的特别快也不需要考虑，「医疗」可以通过书籍和实践、练习快速提升。因而你应当把重点放在「机械学」上，该技能允许你对车辆进行拆卸、改装、维修，你可能很快就会需要它；

**具体技能加点建议根据个人体系流派构建，当然对游戏不太了解时可以按照我的建议，辅助你个人的一些想法构建。**

### 2.8 总览

当你完成了所有的事项，你可以切换到最后一个标签页「描述」，在这里你可以看到你所构筑人物的全部信息，你可以在这里为角色取名、更改身高、年龄、血型等信息；（影响基础代谢率，年龄越小，身高越高则代谢率越高）

如果你对总体属性有所不满，可退回去修改直至满意为止再开始游戏，此外你也可以将你的角色保存为模板，这样每次开新游戏时可以少去捏人时间；

## 3、按键操作方式

CDDA的操作模式与现代繁多花哨的游戏类型有显著不同，你要利用键盘上所有的键位进行操作，个人建议将此栏目复制到记事本中以便于随时阅览，慢慢来；

### 3.1 如何移动：

通过数字小键盘可以更加便利地进行移动，数字代表八个方向，「5」则代表原地等待，若不考虑斜向移动也可以只使用方向键。

### 3.2 常用操作（大小写敏感）：

**「Esc」**退出当前面板

**「回车」**打开行动面板，基本囊括游戏内所有操作，用起来有点麻烦；

**「@」**打开角色属性面板

**「i」**打开背包界面

**「g」**拾取物品；

**「d」**放下物品；

**「a」**使用背包或角色周围的物品；

**「D」+「方向键」** 将指定物品丢到指定位置；

**「W」**穿背包里或附近的装备；

**「T」**脱一件身上的装备；

**「w」**手持背包或附近的物品；

**「R」**阅读背包或周围的书籍；

**「e」+「方向键」** 与指定方向物品互动，如果没有可检查的物品，则该指令无效，如果周围只有一个可互动物品，则与此物品互动。

该指令会根据你所检查的位置执行或生成一些指令，和存放物品的铁柜互动可以取出柜内物品，与窗帘互动可以选择关闭窗帘或扯下窗帘，与花草互动则可以采集花朵等；

**「E」**吃、喝、消耗物品；

**「x」或「;」**，观察模式，你移动鼠标或键盘观察远方或你感兴趣的对象，当你选中感兴趣的对象时，按**「e」**详细观察以获取对象信息；

**「X」+方向键** 向指定位置窥探，通常用于拐角或门口，允许你看到更多信息且不会被敌人发现，与**「t」**键组合可以在窥探位置投掷物品（如手雷等）；

**「V」**列出周围物品，可通过「s」分类，按「TAB」可切换为周围生物；

**「TAB」**自动攻击处于射程内的敌人；

**「t」**投掷指定物品

**「o」 &「c」**开门&关门；

**「G」**拖拽载具或家具；

**「B」**屠宰与拆解指令，屠宰主要用于尸体，可获取肉类、骨骼与内脏；拆解则根据拆解物不同获得一些材料；

**「r」**为可以装填的物品装填弹药/电池

**「U」**清空容器，将容器内的物品全部取出来，如果是液体则可以选择倒入其他容器或倒在地上。

**「p」**打开生化插件（CBM）界面，可以查看或激活你所拥有的生化插件；

**「[」**打开变异界面，可以查看或激活你所拥有的变异；

**「\_」**打开武术流派界面，可以查看或激活你所拥有的武术流派；

**「^」**驾驶车辆，需坐在驾驶座中，如已经在驾驶座中或周围有车辆控制模块，则打开车辆控制菜单；

**「"」**切换行动模式，奔跑、行走、蹲下、趴下；

**「$」**睡觉，当角色疲倦时就需要睡觉，但不要让角色睡在泥土或草地上；

**「&」**打开制作清单，可制作物品或查看制作物品的需求；

**「\*」**打开建筑清单，可建造物品或查看建造建筑的需求；

**「\」**搬运地面上的物品，比背在身上耗时更多，但是不受容量等限制；

**「Y」**规划一些区域以便于物品管理等；（可以慢慢研究此项）

**「O」**当你用「Y」规划好区域后，按「O」执行区域命令；

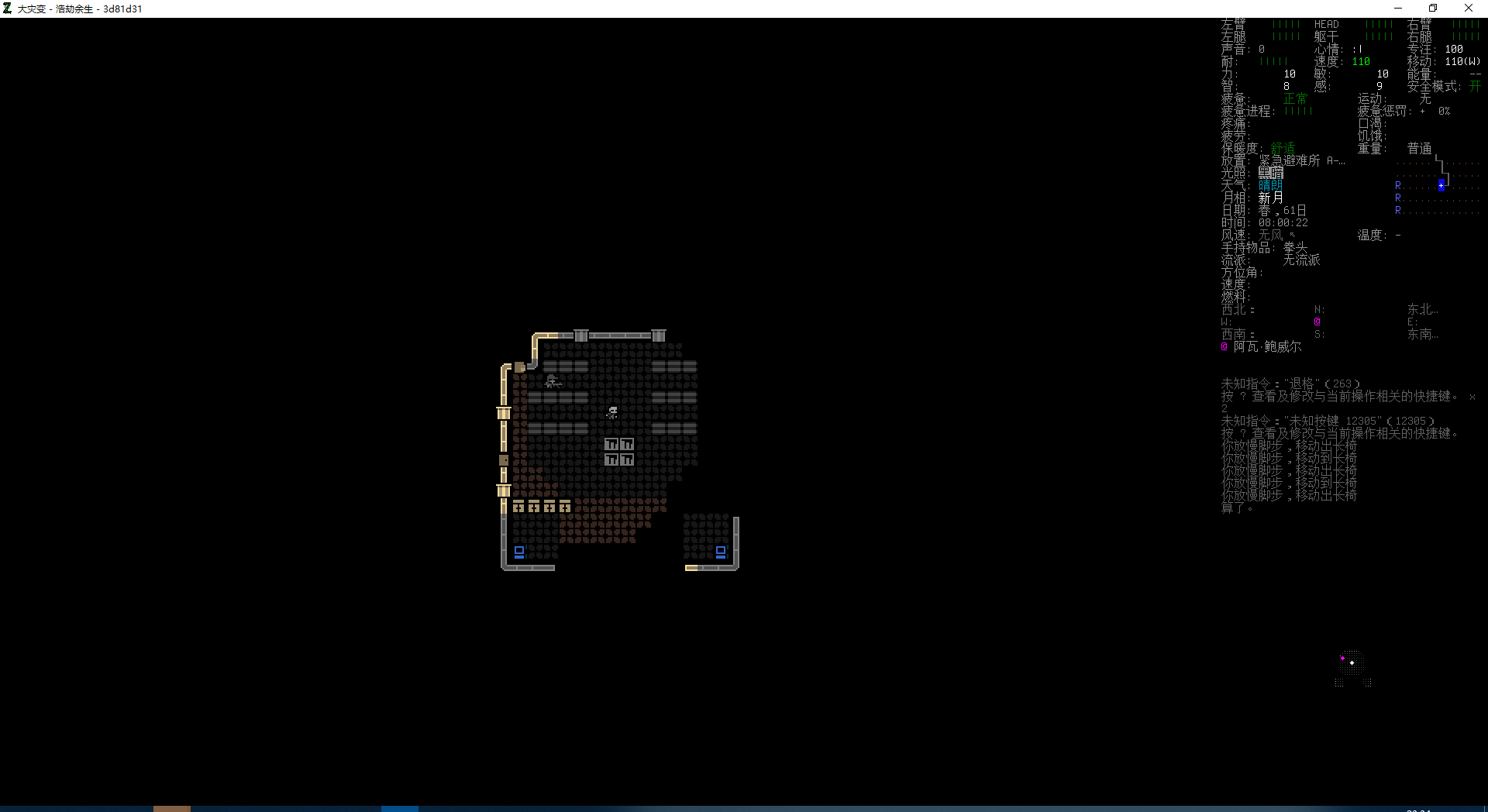
**「?」**打开键位绑定菜单以查看键位的详细描述或更改、绑定更多键位；

**「0」**游戏攻略

## 4、于是你降临于世间

角色构筑完成，键位表也差不多放在随便哪个地方了，那么你算是正式踏入了这个游戏之中……冷静点，不要畏惧那些乱七八糟的贴图和复杂的侧边栏，我们慢慢来。 如果你只是需要开局建议的话，请跳过下方一系列对于信息、系统等各种各样的机制的描述，不过还是建议你稍微看一些，不过以后想要了解的时候再看也行；

### 4.1 侧边栏信息概述



总而言之，肉眼可见的占领大片区域的图形化界面是游戏的主要画面，一般站在中心的就是你的玩家角色，通常情况下游戏时间停滞，只有你做出行动时时间才会开始推进；如果你觉得自己的图形包不够直观、好看，你使用「ESC」打开菜单，在「选项」→「图形」→「使用贴图包」一栏更换。

而右侧黑底且有密密麻麻信息的是侧边栏，这些信息大部分直接告诉你有什么用，如果您想知道更详细的用途可以直接看下方的「其余属性」部分（仅限有比较详细用途的内容），这边只给一些较为关键信息的概述；

**「肢体状况」：**可视为生命值，每个部位独立计算，四肢生命值归零会导致「肢体折断」，头部和躯干生命值归零则视为死亡；

当部位生命值变为红色、粉红色时代表流血、蓝色则代表被咬伤，有严重感染风险、绿色则代表已经感染，如果变为（~~&~~)就代表部位骨折；

通常流血需要使用绷带、创口贴等医疗物品进行止血，蓝色需要使用抗菌剂进行消毒，损失的生命值在打上绷带后会缓慢恢复，如果角色睡着，则恢复速度就能大幅加快，如果角色不困就不要强求他睡觉了；

**「声音」**：代表你当前发出的噪音水平，只要你行动便会根据行动类型产生不同的噪音，噪音可能吸引附近怪物的注意；

**「心情」**：以字符画代表角色当前的情绪，非常直观，好心情有助于技能升级，按「v」可以打开心情菜单以查看近期影响心情的事件；

**「专注」：**代表角色当前的注意力水平，主要影响技能升级速度，专注低只会导致技能升级效率变慢，不会带来其他负面效果；

**「耐力」**：代表角色当前体力水平，有一个很直观的进度条和颜色警告；

消耗耐力会增加移动耗时；

耐力显示为黄色代表你至少消耗了一半体力，如果此时你正处于战斗之中，请考虑前往安全的地方恢复体力；耐力显示为粉红色就代表体力将耗尽，如果你很不巧仍在战斗之中，不迅速脱离战场将会有致命风险；耐力值显示为红色代表体力彻底耗尽，大部分行动需要耗费更长时间完成，并有可能被施加「气喘吁吁」的负面状态；

**「属性」**：代表角色当前的属性，其可能因各种状态效果而减少或增加，如受到较小影响则显示为黄色，如果受到严重影响则显示为红色；

**「速度」**:可视为「行动点数」，代表角色所拥有的行动点数上限及每回合恢复的行动点数，行动点数耗尽则回合结束，等待会直接清空剩余行动点数；

**「移动」**：代表当前回合花费的行动点数；

**「移动耗时」**：在「@」界面查看，代表你在平地上移动一格所需要消耗的行动点数；

**「能量」：**代表你的生化能量储备，如果你拥有CBM储能插件，则此处会显示你剩余的生化能量，否则显示为 「——」；

**「安全模式」**：用「!」进行开关，关掉一段时间也会自动打开，主要效果是遇到威胁时暂停游戏并弹出警示框，就开着它吧。

**「疲惫」**：代表角色当前总体体力消耗水平，当你进行高强度行动时就会疲惫。**「疲惫进程」**会为你显示进度；低于「正常」的疲惫会导致所有行动更容易积累疲惫，再低一级就要考虑休息了；

**「运动」**：代表角色运动强度，反应此行动消耗多少「疲惫进程」；

**「疲惫惩罚」**：代表过度劳累积累的惩罚，加大行动积累的疲惫；

**「疼痛」**：角色受伤时积累的疼痛，较高的疼痛将带来显著的不利影响，可随时间自然消散或服用止痛药加速自然消散的进程，给药物一点时间而不是看没有效果就大量服药；

**「疲劳」**：角色感到的困意，随时间自然增长，醒着时间久了就会困；

**「口渴」、「饥饿」**：角色的生理需求，随时间自然提高，如太长时间不给角色进食或饮水将导致死亡；一般来说出现「脱水」及「饿死中」就是最危险的情况，请尽量在角色感到非常饥饿、非常口渴时及时喂点吃喝；

**「保暖度」**：当前角色感受到的温度，舒适为宜，微热或冰凉都会带来一些不便，如果角色感觉更热或更冷将会带来显著的麻烦，如果气候实在太热或太冷而不采取任何手段将会导致死亡；

**「地点」**：代表当前所处的地点的类型，开局会处于避难所中，到马路上就会变成「公路」，具体地点类型取决于「m」大地图中分配的类型；

**「光照」**：代表所处位置的光线情况，分「明亮」、「模糊」、「阴暗」、「黑暗」。环境黑暗将会影响视野范围，但你总能看清视野内「明亮」格的内容。

此特性对怪物同样适用，意思就是大晚上开着手机灯容易吸引远处怪物的视线；

**「天气」**：代表现在的气候，大晴天的阳光刺眼，雨天会把你淋个透彻，下雪会降低环境温度，空间风暴会带来危险和一切有趣的事件；

**「月相」**：代表月亮的阴晴圆缺，月亮越圆，夜晚的视野范围就越广；

怪物普遍都是夜盲症，月相对他们的影响微乎其微；

**「日期」**：代表现在的季节持续了多久，一般会严格遵循你所设计的季节长度执行；

**「时间」：**显示当前的具体时间，如果没有带表，则显示大概时间；

**「风速」、「风向」**：影响气味扩散，风力过强会导致体温下降。

**「温度」：**携带温度计即可显示具体数值，代表当前所处格子的温度；

**「手持物品」：**代表你现在手上拿着的东西，一般建议拿着武器；

**「流派」**：当前使用的武术流派，一些职业、背景会在开局时要求选择一种武术流派，近战等级1时自动掌握「斗殴技」，你也可以在游戏中找到训练手册并通过一段时间的修炼学会武术流派；

**「方位」、「速度」、「燃料」：**代表车辆情况；

**「方位指示器」**一般叫罗盘，显示视野范围内各个方向的生物，这是一个非常有效的索敌手段，可以帮助你快速确定威胁；

**「信息栏」**显示最近发生的事情，按「P」打开信息栏阅览。

**「地图」**类似于一个雷达，非常靠谱且好用，敌人会以红色闪烁图标显示，NPC则以紫色显示，见多了也就知道什么情况了；

### 4.2 游戏基本机制

### 4.2.1 行动

正如上文所述，如同某个电波游戏SuperHot一般，只有你行动时周围的东西才会动，每当你行动时便会消耗行动点数，进而推进时间发展；

通常情况下，当你移动、使用道具、制作物品、战斗时都会消耗行动点数，而打开背包、检查周围的情况、观察敌人这些行为则不消耗行动点数；

敌人的行动和你一样，都取决于速度，你无法直观的得知敌人速度具体有多快，但你可以知道他们行动与你相比是快是慢，比你快的单位可能会在你做一个行动时做出更多动作，反之亦然，比你慢的单位在你做出一个行动时可能还在原地发呆；

你可能会在之后发现，一些明明比你慢的生物在攻击你几次后就变得迅捷，原本一回合或两回合才能打你一下，却突然变得能在一回合连续攻击两次；实际并不是它变快了，而是你变慢了，你的速度会受到诸如疼痛、耐力耗损等诸多因素影响，一旦受到伤害，你就会积累疼痛，疼痛过高时速度就会变慢并带来更多显著的风险；记得经常观察自己侧边信息栏并确保在状态不佳时迅速撤出战场；

### 4.2.2 满足个人需求

既然你已经走过几步路了，接下来阐述一下你的角色个人需求吧；

如同现实世界一样，你的角色需要食物和水分才能生存下去，当他劳累了一天或无所事事了一天后也会感到困乏并需要睡眠，只有满足这些基本需求才能更好地去探索世界，建筑营地；

所有的需求都会随时间流逝而提升，一旦角色感到饥饿、口渴，你便可以在侧边栏直观的看到警示，饥饿和口渴可能会带来一些不太显著的影响，但如果任由其继续发展，最终将会导致角色饿死或渴死；

**觅食：**游戏中的食物多姿多彩多种多样，无论形式外观如何，最终目的都是在于填饱你的肚子；严重的饥饿必然会导致一些行动惩罚，长时间的饥饿也会消耗脂肪使你变瘦，如果变得太瘦也会有一些麻烦，反之每天摄取热量、食物过多也会有点变胖的风险；你暂且不需要考虑这些东西，饿了就吃总归没有什么太大错误；另外提个醒，开局避难所里面的蛋白口粮难吃的要命，不是紧急情况下还是别把他塞嘴里了，严重影响心情；

一般你可以在城市民居的厨房中找到大量食物，牛奶很快就会过期所以先喝掉，其他保质期或长或短的可以考虑先设法带回基地或就干脆留在原地，下次再来探索时再顺便吃掉；

你也可以在野外寻觅到各种食物，比如蕨菜、虎杖、浆果等，不过这些食物分量、热量都比较低，你可能需要大量摄入才能满足基本需求，而且长时间只吃这些东西会导致体重减轻。个别野菜，如蕨菜中含有毒素，需要好好料理才能食用；

如果你设法狩猎并杀死了一只动物，你可以通过「B」屠宰其尸体获得生肉、骨头及内脏，但你不能就这么直接去吃未经加工的生食，茹毛饮血不太适合现代人的生理结构，况且还会导致显著的寄生虫疾病；你只需要找一口锅子，找点生火的燃料，找个炉子或者就地「\*」建筑石塘或「&」制造火盆，把火点起来之后便可以把肉煮熟食用了；

**饮水：**通常而言消耗最快的就是水分，幸运的是，开局的避难所通常有一些净水可供你消耗，如果运气好的话会有足以支撑几天的量（只要你不是每次都喝到撑），但你必须找到更具效率的饮用水来源以应对未来的需求；

河流、小溪、湖泊，城镇里的一些水池都是非常优秀的饮用水来源，森林沼泽可见的浅坑里通常也有大量的水，如果你心理上能够接受的话，马桶水和水槽积水也可以。但是请千万注意，水源本身无法直接饮用，未经净化的水将会导致食物中毒并带来一些负面状态，如果不是马上就要渴死的情况下请勿直接饮用；此外，民居的地下室或屋顶有时会有净水器，其内部直接含有少量可直接饮用的净水；

净化水只需要有能持续燃烧一段时间的火源和用于烧开水的锅，当然还需要水；烧开水的锅具可以在民居中找到，至于火源可以找点易燃物往野外一堆就地点燃，但要想保证火焰能够持久燃烧到把水烧开则至少需要在「&」制作菜单中建造火盆，或在「\*」建筑菜单中建造火塘；你也可以直接利用一些民居中的火炉生火，只是一定记得要把民居周围的怪物清理干净；

**睡眠：**长时间不睡觉会导致「睡眠不足」从而产生一些显著影响，即便只是一段时间不睡觉也会导致疲劳积累并最终变为「极度疲劳」，当角色感到困倦时，最好尽快忙完手上的各项事务，尽早入睡；

按「$」即可进入睡眠状态，理论上你可以在任何地方入睡，但比起冰冷坚实的水泥路、湿润肮脏的泥土与草地，你显然更想睡在柔软地汽车座椅、沙发、床铺之上，实在缺乏条件也可以睡在椅子或桌子上，总归是比地板要好；

角色无法在强光环境下睡着，因而你最好拉上窗帘，确保处于黑暗环境，如果有必要可以做一副眼罩；睡觉时如果有噪音也可能会惊醒玩家，因此确保周围安静同样重要；

角色并不会沾床就睡，进入睡眠状态所需要的时间受床的质量、疲劳程度、一天下来积累的疲惫的影响，越困越疲惫则越容易入睡，相对而言也越难起床，有必要的话可以定个闹钟以防止睡眠时间过长影响你其他安排，早睡早起规律作息有助于你安排每一天的日程；

如果想快速入眠，可以在睡前按「回车键」→「其他」→「锻炼」，以最大强度运动1小时，让你的角色感到无比疲惫，进而沾床就睡；运动有助于健康，所以我非常建议你每次睡前都锻炼锻炼；

角色睡着时十分脆弱且基本没有对外界的感知（如果没有带耳塞的话至少还能有保留听觉和痛觉）如果你无法确保周边安全就入睡，可能会发生被怪物攻击而惊醒的状态，或者如果你点上了「重度睡眠」，你很有可能会在梦中被怪物吞噬殆尽（一般受伤太重还是会醒的）；

**心情：**心情以非常直观的字符表情显示，红色代表心情糟糕，绿色代表心情良好，当你心情低下时，专注度就会缓慢下降，当心情愉悦时，专注上限就会提升，其恢复速度也会些许加快；按「V」可以查看心情受到的影响及专注度上限；专注度可以用于提高技能等级，专注度越高，读书或实践带来的训练效果就越好。

通常来说保持良好心情很有必要，提升心情的手段多种多样，如享受美味的食物、零食，听歌，小酌几杯都能有效增长心情；而吃了些不好的食物，受伤感到疼痛、杀死无辜的npc、淋雨等也会降低心情；

杀死儿童类别、奶奶类别等怪物也会有心情减益，杀够100只此类别怪物则感到麻木并消除惩罚，通常意味着每种都要杀100只，所以无情很好；

**成瘾：**游戏内存在一些成瘾物品，如常见的咖啡因、尼古丁及一些不那么常见的成瘾品；如果你在短时间内大量消耗了一种成瘾品，则有极大可能性导致成瘾症状；

成瘾通常会导致非常严重的后果，如果无法定期使用成瘾物质就会遭受惩罚，具体惩罚高低取决于成瘾品的成瘾强度；咖啡因、尼古丁的惩罚总归比吗啡要小的多；

通常情况下，玩家对每个成瘾症状都有一个隐藏计数，当你不摄入成瘾物品时，此计数就保持为0；一旦你摄入成瘾物质，则该计数就有一定可能性提高1点，该可能性主要取决于成瘾品的成瘾强度，具体只能靠生活经验判断；一旦计数抵达到3点则视为成瘾；一旦信息栏中出现你迫切需要某种物质，则代表成瘾已经开始产生影响；

成瘾发生时你有两种选择，忽略它以彻底戒除成瘾，满足它以结束成瘾；如果选择满足它，则成瘾症状暂时消失，但下次他会更快到来也更难被戒断；如果选择忽略它，你将会经受漫长且逐渐显著的负面状态，承担各种各样的后果，但最终你会战胜它，并彻底戒断它；

在游戏中使用成瘾品需秉承谨慎适量原则，有节制且保持一段时间间隔的使用而不是短期内大量使用，即使是最为紧急的时刻也请保持谨慎给药，控制剂量；

### 4.2.3 衣物与装备

然后我们来讨论温度和衣服，温度具体就是环境温度，对抗你的保暖度；太冷和太热都会造成显著影响，因而最好维持保暖度在「舒适」水平；游戏中主要影响保暖度的是环境温度及身上的衣物保暖度，一些状态也会影响保暖度；

寒冷的天气会慢慢减少你的速度并最终导致冻伤甚至死亡；

炎热的天气会更容易口渴，身体起水泡而疼痛，以此削弱你各方面属性；

对抗这些气候的主要武器就是你身上的衣物，衣物通常想穿多少就穿多少，但同种位置无法超过两件，帽子和鞋子则无法超过一件；

完全覆盖每一个部位且具备强大防御力的装备显而易见的重且累赘，其会严重拖缓你的行动效率，甚至可能使你变成一个缺乏机动型的靶子，你需要在其中寻觅到一些平衡之道；

除了基础的钝斩射击防护外，游戏内还提供有特定的属性保护；如橡胶鞋子可以让你安全的行走于酸液池中，防火装备可以让你更快的扑灭火焰并有效降低火焰造成的伤害……只是别真的站在火里就行，环境保护可以让你免疫各种各样的气体侵袭；

如果装备在战斗中损坏，则需要工具进行维修，通常情况下会随材质 产生一定变化；

如果你捡到了一些丧尸身上的优秀护甲却发现他们十分肮脏，穿上去会降低心情时，你可以通过制造洗衣板、洗涤工具箱，再搭配上肥皂条和一定量的水将其清洗干净，我可能会在后面再提一下；

### 4.2.4 近战机制

战斗是你基本不可避免的事情，对于新玩家来说是最为主要的挑战，虽然本手册下方有一些战斗建议和相关条目，但你要了解一些战斗的基本内容还是请阅览此条目；

通常当你移动到一个中立\敌对目标所在的格子时就可以发动近战攻击，近战攻击消耗的行动点数受累赘与武器本身数据影响；

当你发出攻击指令后，你所拥有的近战技能、武器技能将联合一致对抗敌人的闪避技能以决定是否命中敌人，通常来说小体积敌人会更难命中，而大体积敌人则更容易命中。

命中敌人后的伤害取决于技能等级加成与武器本身性能，敌人也有护甲用以减少你所造成的伤害；

敌人的攻击同理，它们使用内置的近战技能对抗你的闪避技能，如果闪避失败则计算武器或武术所提供的格挡，如格挡失败，则敌人攻击命中，则随机对一个部位造成伤害；

而敌人命中后所造成的伤害取决于其内部数据给予的伤害骰，通常以XdX+X为主，代表投掷X枚X面的骰子，+X则代表在投骰结果后加上此类伤害。如2d6+5就是投掷两枚六面骰子，伤害在2~12之间波动并在最终结果上+5，即为最低可造成7点伤害，最高可造成17点伤害，此处假设他造成最大值17点的切割伤害；

敌人造成的伤害还需要再次对抗你的护甲，假设他击中了你的手臂，而你的手臂有20点切割防护和75%的覆盖率，则敌人有至多25%的概率绕过护甲值造成17点切割伤害，如果他无法绕过护甲，则伤害减去护甲值，最终结果不能等于负数，最终造成0点伤害，在信息栏中显示伤害被护甲所阻挡；

总体来说，你使用技能对抗敌人的闪避，而面对敌人的攻击，你有闪避、格挡、护甲三种手段用以保护自身，在游戏后期你还能获得一些其他的减伤手段；

### 4.2.5 载具驾驶

驾驶车辆进行长途旅行总归来说比走路更快也更节省时间，车辆也可以帮助你存储/搬运战利品，可以通过各种各样的车载设备为你提供便利，甚至是通过车载炮塔自动攻击任何胆敢接近车辆的敌人；这就是该游戏中颇为重要的一个系统，载具；

我们先抛开上面那些离谱的东西不谈，正常情况下你的第一辆车应该是路边或马路上那些尚且完好且基本没有故障的车辆，要找到这样的车可能有点困难，但花点时间总是可以解决的；

每个可驾驶的载具都有一个「载具控制器」，通常都在某个座位之上，你只要站在「载具控制器」所在的方格即可按「^」尝试驾驶汽车，如果车内正好有钥匙，则你可以直接把这辆车开到任何地方，即便没有钥匙你也可以通过一把螺丝刀花费一点时间取得载具的控制权……然后就假装你平时都是用钥匙启动的就好；

车辆通常有两种驾驶模式，默认为「定速巡航模式」，当你可以先设定一个速度，汽车将加速到你设定的速度值，直到你设定下一个速度；你可以通过小键盘「8」、「2」来控制加速和减速，「4」和「6」即为左转或右转15°，「7」和「9」即为转弯并加速，「1」和「3」即为转弯并减速；按「5」即为保持此速度、方向向前行驶；另一种驾驶模式是「手动驾驶」，此模式会关闭速度显示和剩余燃料显示，并要求你持续加速以保持你想要的速度，其他操作不变；

每辆车都有一个安全速度和最大速度选项，你可以按「e」检查载具查看具体信息；安全速度代表你驾驶时不会出现任何问题的速度，一旦超出安全速度，驾驶就有可能导致引擎损坏；最高速度就是你的车本身能抵达的最大速度。一般情况下我们并不需要开的特别快，因为这游戏车辆开快了真的很难操作；

所有的车辆都可以自定义名字，自由改装，你可以给车上装更多货仓也可以给他们扩充一些车体或功能。你也可以从零开始从无到有，组建属于自己的车辆，不过这些事情就以后再说吧；

## 5、面向新手开局的基本流程

前面的繁多数据确实有点无聊而且难以理解，不过我还是觉得对于一些系统有点基本了解有很多好处，这里会给予你开局一些流程上的建议，可以让你最大化利用初始资源来入手基本武器及一些必需品；

首先默认你是幸存者、避难所开局，自带近战武器的开局可以忽视自制武器部分，自带背包开局可以忽视自制背包部分；

开局要做的第一件事情是按下「m」以打开大地图，确定周围环境，你的周围通常会有城市、森林及沼泽，或至少有一些其他有趣的东西；在你差不多确定好周遭环境，并决定好探索计划之后再关闭地图。

然后你要探索并收集这个避难所内所有的资源，先摸一下电脑并选择「联系我们」来获取难民中心的地点，不过不用急着过去；

在楼梯上使用「<、>」进入地下室，注意柜台和铁柜中的物品需要你靠近才能看到内容物；

通常情况下是一些没什么太大意义的急救夹克、可以作为临时床铺的折叠毯、一些急救箱，内有绷带、消毒水、生理盐水、创可贴和一本医疗手册、一些洗衣服用的肥皂或洗涤剂，还有可能有电可能没电的「手电筒」，一个可以制造噪音吸引丧尸的「哨子」如果你运气好的话，避难所中说不准还有可用的防毒面具，有的话直接扣脑袋上并激活，如果防毒面具内的滤芯不可用也没关系，多少算点防护；

把物资集中到避难所任何一处你觉得方便的地方，如果想的话可以Y+O分类一下，然后拿上一点绷带、一瓶消毒水、所有的创可贴，先到附近的森林处捡点长木棍； 看到下面这个东西了吗，按「W」手持你的折叠刀给他一下，他要不肯断就多来几下，再按「W」将其中一根长木棍拿在手里，回避难所；



拿着你的长棍按「s」砸坏一个椅子，打开制作菜单制作洗衣板，如果你有找到布条或者海绵，可再制作为洗涤工具箱 ，这样你可以用它来清洗各种带有肮脏词条的衣物装备；

随便搬一个椅子到外面公路上，距离避难所稍微远一点点就行，按「a」使用你的火柴把椅子引燃，按「&」打开制造界面，此时你应该可以制造「木质长矛」，这是初期颇为有效的武器，手持时按「F」可以攻击二格外的单位，对于初期的「丧尸」大约只需要4~6下成功戳刺即可完成击杀，你可以戳刺一次后退一格，如果敌人距离你为1格，则继续后退；

如果你有背包等会显著增加躯干负重的装备，建议在战斗前先脱掉……记得脱哪儿了以及别在火场脱就行；

完成了以上所有准备之后，开局的几日只要不同时面对复数敌人、不招惹到中小规模的尸群、不被一些视野死角的丧尸突袭，理论上甚至不会受到任何创伤，尽可能的吸引少数怪物注意力并等待他们朝你移动过来再处理，比直接莽撞的跑上去结果吸引更多怪物好得多；

背包等较为关键的容器装备有大概率可以在丧尸的尸体上找到，记得在家做个洗衣板洗干净；

沿途上的各种车辆都可以按「e」观察一下，如果车辆情况完整、不缺轮胎不漏油、载具控制器姑且还在，你就可以尝试一下是否能够驾驶，拥有一个可以驾驶的车辆对于探索效率和资源收集、搬运等有极大地帮助；

出血可以用绷带或创可贴治疗，打绷带也需要时间，请在战斗结束后再疗伤；

如果点有生存技能，你可以抽空到沼泽收集香蒲以制作香蒲胶，这是前期成本极低且可以大量制作的消毒品；

现在请慢慢的清理城市外围丧尸，以探索民居收集吃喝和工具为主要目的，若是有些诸如枪械商店一类的建筑物，设法突入其中可以为你带来大量的武器及弹药，服装店则通常会给你一些衣物储备和裁缝用品，诊所有不少医疗用品，慢慢探索，慢慢熟悉就好；

除此之外，如果你愿意牺牲一栋建筑物的收益，你可以点燃一栋楼来吸引周围大片区域的丧尸，把尸体集中起来点燃并形成一个小规模火场，设法将丧尸群引入其中也可以快速清理丧尸，不过操作上可能稍微有点困难；

## 6、面向新手初期开局的游戏建议

通常来说游戏的早期你需要迅速满足基本而简单地需求，如水、食物、睡眠、容易制作的武器装备等，如果可能的话还需要一个可以将战利品从A转移到B的载具或手推车，基地在此时只要能保证周围安全，可以供你恢复伤口、读书、制作与烹饪就好；

————

**开局你需要去寻找的常用工具：**

* **「烹饪用的锅具，哪种锅都行」**：民宅厨房基本必出；
* **「螺丝刀、螺丝刀组」：**民宅、五金店；
* **「锤子」：**民宅厨房基本必出；
* **「钢锯」：**很可能要去车库、肉铺，五金店，民宅也会有；
* **「扳手」：**路边的车里、民宅、五金店；
* **「电烙铁」：**很可能要去电器店、公寓大楼，民宅当然也会有；
* **「焊接用品及护目镜、面罩」**：车库、带车库的民宅可能会出；
* **「橡胶软管」**：砸冰箱，或者在民宅花园里捡一根；

**开局你需要去寻找的药物：**

* **「消毒用品」**：抗菌剂、过氧化氢等，诊所或民宅洗手间的急救包；
* **「止痛用品」**：阿司匹林可以在民宅找到很多，更高级的需要去诊所或者药店；
* **「抗生素」：**诊所、药店；

**开局你需要去寻找的武器及其他物品：**

* **「霰弹枪」或「中/大口径的步枪」：**丧尸身上可能会掉，但一般要去枪店，去枪店最起码需要一把钢锯；
* **「指南书」**：任何指南书都具备价值，无论是配方还是加速技能提升；
* **「购物车」**：杂货店、药店、五金店都可能会出；

——

**开局建议：**

首先，你当然需要且非常需要饮水和食物。烹饪用的锅具可以煮水，而可饮用的净水是生命之源，好在锅具随处可见，随便找一个民宅就能翻到好几种锅子；

至于食物……在游戏刚开始的几天你可以从各种民宅里找到大量食物，但一段时间过去之后，那些容易腐烂的牛奶、肉食就会尽数腐败甚至于消失，不过你总是能找到一些耐储存的罐头等密封食品；

而上述列出的各类工具会广泛地用于今后各类制作配方中，所以请尽量在开局的数日尽可能的搜寻齐备；

衣物方面在春季并无过多需求，你只需要寻找一个储物用的背包、防护刺眼阳光的太阳镜（并不刚需）、防毒面具就好。

防具方面，容易入手的有护膝、护臂、摩托头盔等装备，如果能找到更高级的装备，直接穿上去也可以，就是多注意一下累赘问题，一般前期累赘最好控制在20左右（脱下背包的情况）；

你所见到的任何可以开且不漏油漏电的载具都是有价值的，无论是帮你运输更多战利品还是便于快速行动，能找到的话就砸一个冰箱，从残骸里面挑一根橡胶软管，再用橡胶软管从其他载具里面抽油养车；

如果你在杂货店、五金店等地方找到了手推车，按「G」推走它就是了，你可以通过「/」打开高级物品管理器并往其中堆放物资，对于搜刮各类资源及作为额外储物空间而言很有帮助；

所有的书籍都很有帮助，有些能给你提供配方，有些则可以提升大量的理论等级（来加速技能等级的提升），一般都是要带回家并放在你制作物品的工作台附近；虽然娱乐用书籍确实没太大用处，但至少他们比较值钱（反正你拿他们确实也没太多用处；）

至于战斗……如果你有遵循基本流程或者选了个有不错武器的开局，你通常来说有一定战斗能力，但缺乏经验的事实可能会让你难以处理数量较多的敌人，谨记一个最基本的战斗法则：「利用一切高移动耗时的地形，尽可能保证自己每轮只面对一个敌人，若有条件，最优先处理高威胁目标；」

遇事不决可以放火，牺牲一栋建筑物（或者多栋）来创造一个熊熊燃烧的噪音陷阱，通常会吸引周围大部分看不到你的丧尸前来送死，通常大部分会被就地焚化，不过也有可能会残留一些尸体并在日后变成柴薪类别的丧尸……一般来说算是可以接受的代价；

你也可以把尸体集中起来点燃以创造一片小区域的火场，如果愿意制作燃烧瓶就更好了，剩下的就是用走位或者「哨子」、「压缩气体喇叭」把他们喊过来沐浴烈火了，当然还是请注意安全；

## 7、面向新手度入中期的游戏建议

通常来说游戏中期你需要建立好一个属于自己的基地，无论是以车辆为核心还是以一栋安全的建筑物为基地都无所谓，然后你需要一些更为进阶的制作工具、材料，你还需要寻找到一些步枪及与其适配的大量子弹，如果你已经洗劫过枪械商店则可以忽略此条；考虑到时间的推移，你可能会在此时遭遇到进化丧尸，一段时间之后也要面对全新的季节，不过一般来说也不会太过麻烦。

**此阶段的主要目标：**

* 让你迈入铁器时代的制作工具；
* 维修、改装车辆的工具；
* 更多更强劲的药物储备；
* 大灾变前的食物腐烂之后的食物储备；

**建议搜寻、制造的工具设备：**

* 如果还没找到乙炔焊炬，尽快找一个；

你可以在车库、轻工厂、购物广场（不推荐）、购物中心等地方找到，焊丝焊条同理，不过到后面还是得自制；

* 制作铁器必须的熔炉、铁砧；

石头熔炉可以用石头做，挖土或者找建材市场都可以找到很多石头；

铁砧则是轻工厂、炼钢厂、金属工艺店（工艺店的其中一个变体）中低概率出现。

* 用来熏制烟熏食物、脱水食物来延长储备期的烟熏架，有条件的话整一套屠宰用品；

烟熏架可以在肉铺、沼泽小屋等地方找到现成的，自己制作也很简单；

屠宰用品包括屠宰架和屠宰刀，前者可以在肉铺找现成的，后者基本厨房里到处都是；

* 冷冻冷藏食物的冰箱或冰柜；很好找也到处都是。
* 用以填充熔炉、烟熏架及生火燃料的炭窑；

可以自己做，也可以毛沼泽小屋的；

* 拆墙的冲击钻；

地铁站底下有不少，也可以去家装超市；

* 起重车辆用的吊机；

自己做一个起重臂没什么难度；

**建议制造的武器装备：**

**近战：**说实话没什么能推荐的，有了上述工具，并确保自己找到了一些武器配方指南书，再磨上一段时间的专长和材料收集，你基本就可以直接锻造出斩、刺、钝、复合类别最为合适的强力武器了，一般来说近战武器到这里也算是走到尽头，不过你的技能等级仍需磨炼，你也会需要武术指南书来进一步提高近战能力；

一般来说有武术就锻造武术适配武器，没有的话：

钝系的晨星锤、钉头锤、镔铁棍（并不是很推荐）

斩系的长剑、巨剑等

刺系的钢矛；

复合系的琉森锤；

**枪械：**而枪械由于其不可自制的特性，你仍需要去枪店挑选一把自己最喜欢的武器，一般来说最好使用中大口径的步枪，或具有较远射程的精确射手步枪；如果你比较偏好于近战，至少也请带一个装有手枪的枪套来应急处理毒气、自爆、吐酸、放电等近战稍微有些棘手的特殊丧尸；

**防具：**自制皮甲或是铁甲，取决于你是想要低累赘还是高防护，不过其实都算过度类装备；

**其他建议：**

* 如果还没有车辆就赶紧找辆车，大量材料、战利品需要最起码的运载能力才能拉回家。
* 此时应该有攻略绝大部分区域的能力了，四下搜寻物资，有CBM、重机枪一类的宝贝就先存下来吧，CBM此时可能还比较缺乏安装条件或地点，不缺乏就直接去安装。 重机枪在目前阶段用起来有点浪费，放在后备箱以备不时之需就好；

——

**中期建议：**

对比于很快就会结束的初期，中期实际上是相当漫长的一个寻找材料、工具、物资、磨炼专长及技能的阶段；你需要逐渐提升自己的能力来打造、更换更好的装备和护甲，丧尸的进化也会迫使你寻求更有效的武器，与之所带来的更大的材料、物资运输需求、更远的探索范围也需要一辆载具协助才会变得轻松。这个阶段你会非常忙碌且可能会面对很多重复性工作，不过对我来说反而是最有趣的环节；

此阶段的武器与铠甲并不一定要自己铸造，尽管大部分情况下你确实找不到一些性能卓越的正品中世纪武器或日式武器，但如果运气足够好，你仍可以在豪宅、古董店等区域找到一套老旧铠甲、正品武装……不过通常我们还是会回到找一个铁砧，然后开始锻造这个环节，不要给自己的运气太多期待，这样找到正品武器的喜悦才会更深刻；

除上述中世纪的老古董外，你还可以期待士兵丧尸身上的防弹背心，不过你还需要一个护臂、护膝来保护裸露的手臂和双腿；如果运气足够好拿到了防暴护甲，它起码能坚持用到你打造出更好的装备；

近战武器就……通常还是自己打造吧，掉落物所提供的近战武器类别很难满足需求，除了那柄伤害面板足以比肩大部分可铸造武器的消防斧，虽然它确实又重又难挥舞，但你可以在初期捡到；

至于载具方面的需求，你总是可以检查载具来确认它能不能开走，而且你也可以检阅上面是否有你可以用得上的完整组件来进一步升级你的车体。

而载具相关的工具，千斤顶总会在车辆后备箱找到，起重类工具可以自制一个吊臂，也可以从叉车上拆一个叉车臂，事情其实还算简单，总比满街找一个铁砧要容易些。

食物储备在这个阶段已经成为了十分显著的问题，绝大部分大灾变前的食物已经正式宣告成为食腐动物的盘中美食，你需要找出一些新的食物来源并开始研究如何延长食物储存时间了，这个手册目录中可以找到相关条目，需要具体一点的可以直接从目录中找「如何延长食物保质期」；

而通常来说，你需要自己建造一个「烟熏架」及为其供给木炭的「炭窑」来制作烟熏或脱水食物，如果你有电池供给「食物脱水机」运转，你也可以用脱水机快速完成这个过程。「食物料理机」则可以将部分食物、作物打粉来变相延长储存时间，并使其可以适用于各类食物配方；

而食物储存的最终解依然是人工冷库及罐装、封口，出于工作量考虑姑且只考虑罐装、封口，前者需要大量的玻璃罐或锡罐及配方书来执行整个操作流程，后者则大量需求塑料袋及真空包装袋。罐装封口的特点就是只要不将其开启食用或使用即可永久保鲜；

总之这个阶段我没有太多可以提供的建议，慢慢探索以满足材料和工具需求，打造出一套装备并拥有一定的食物储备之后，你已经可以正式丢掉新手的标签朝着更远、更危险的实验室、军事掩体、跨洋物流等区域探索，从而更进一步的向着游戏后期前进了，请时刻保持小心谨慎，愿幸运与胜利伴随与您；

## 8、面向新手度入后期的游戏建议

其实很难说一个玩家到游戏后期时还能被称之为新手，你已经拥有大量军火、一辆经过改造且足够坚实的车辆、甚至很可能已经开始接触CBM及变异体系，从事实上而言，抵达后期的概念就是你所拥有的火力及能力可以应对游戏内绝大多数……甚至全部的威胁，只要小心谨慎就不会丢掉性命。

一般这也意味着游戏很可能要走向终点，除非你的终极目标是建造一座末世堡垒或是末日战车一类的事情，再开一盘游戏其实也没什么不好。

我认为一般抵达这个阶段的玩家从事实上而言已经掌握了游戏的基本玩法甚至可能更加深入，换而言之，把新人标签丢掉吧，你已经学会了在这个世界生存所需要知道的一切常识与知识，希望这本手册还能为你提供一些力所能及的帮助。

# 世界设置详解



## 1、死后世界存档处理

当你的角色不幸死亡时如何对待留下来的世界，基本都是字面意思；

## 2、城市规模

城市规模比例，默认设置的城市规模至少有10~100的建筑物，调低或调高都会显著影响城市规模；

## 3、城市间距

城市之间相隔距离，数值越低则城市之间越近，数值越高则越远；

官方默认设置的4相对比较合理，将其提高会享受跑长途的快感，调低则有可能过于密集，稍微动一点就好。

## 4、怪物生成比例系数

设置怪物生成数量，数值为零则停止生成，数值为2则翻倍，算法明确；

将其改低会明显影响城市内怪物数量，对于新手生存很有帮助；反之亦然，用于熟悉游戏之后提高难度挑战自我。

## 5、物品生成比例系数

设置地区战利品数量及敌人携带的物品数量，算法同上；

默认数值的比例就挺高了，调低提高一定难度，调高会显著降低难度；

## 6、随机NPC生成间隔

调整为零可以禁用随机NPC生成；

一般影响NPC生成在刷新范围外生成的平均时间，时间流逝、已有NPC数量等都会显著影响生成率。就保持默认别乱动吧。

## 7、怪物进化时间比率；

调整怪物进化所用的时间，调整为0可以禁用进化，调高数值则提高进化所需要的时间。

默认设置下预期会在第一周遇到少量进化丧尸，随时间推移逐渐增多进化丧尸的数量；

新手玩家将其调高一些有助于更快的积累资源、发展装备以对抗进化丧尸，借此积累更多经验； 但还是建议在基本熟悉游戏之后调回默认设置……吃苦的人越多越好；

## 8、怪物速度/耐性；

调整怪物的速度和生命值，调低时怪物速度更慢、生命值更低，调高则更快、更难被击败；

## 9、默认区域类型

调整你开局所在区域，尚未完成；

## 10、起始时间

从几点开始游戏，0为午夜，12为正午，以此类推；

## 11、灾变起始日

决定从哪一天开始游戏，具体可以决定从哪个季节开始游戏，不影响实际游戏进度；

## 12、开局延迟

决定你在灾变开始后多少天来到这个世界，显著导致食物腐烂、丧尸进化等，没啥想法就默认0吧；

高延迟算是经典挑战的一种，有兴趣可以试一试；

## 13、季节长度

影响一个季度有多少天，同时会影响游戏内农作物的生长等关乎季节的进程；调低以获取更快的作物生长和更短的季节，调高以享受漫长不变的季节和长不出来的作物；

新手玩家建议调低到30天左右来快速体验各个季节变化带来的显著影响及带来的游戏玩法变化，体验一遍就差不多了。

## 14、建造速度

越低越快，越高越慢，建议不动；

## 15、锁定季节

如果不喜欢季节变化可以打开这个，锁定什么季节取决于灾变起始日，锁定后的作物生长按季节长度计算。

会少很多挑战和乐趣，但永春也挺好的。

## 16、昼夜循环

永昼或者永夜，各有各的好坏吧，一般还是不太建议开。

## 17、游荡尸潮

是否生成根据声音等级移动的尸潮，他们在大地图上以瞬移形式移动，自行吸纳路径上的丧尸，直到接近你所在的区域之前无法被任何事物阻挡。

建议在积累了一定游戏经验之后开启以增添难度，不开也没什么不好。

## 18、围困开局

为开局地点增添几十只丧尸作为初始挑战，显著增加角色落地的难度；

不太建议开就是了。

## 19、辐射变异

辐射是否会导致变异。

开着吧，也没啥大不了的……；

## 20、角色池点数

任意就可以了，开游戏再细选；

## 对新玩家的地图建议

**此条目需要一些建议和意见订正，有兴趣的话请使用批注在各段留下自己的建议与想法。**

考虑到玩家偏好不同，其所能享受的游戏内容也各不相同，我比较喜欢种田养殖，其他人可能就享受于到处掐架，还有一些人乐于收集各种各样的东西放在家里，换而言之，基本不存在能让所有人享受乐趣的配置。

一般来说，习惯默认设置给予的难度是最好选择，但你也可以先调低各项难度数据来学习并掌握游戏中各项机制，待到基本熟练之后再回到原版难度设置，慢慢来，不要太着急。

我这里尽可能的给予一点我个人的主观建议改动来让你有充足的安全时间去掌握并理解游戏内各项机制，又可以快速体验到游戏中一些比较多样性的内容与挑战。

1. 尽量不要修改「耐性」与「速度」，不要调整「物品生成比率系数」，高耐性与高速度主要作为挑战要素，低耐性与低速度很容易让游戏变得无趣，低物资倍率对新手来说更难处理，高物资倍率也容易变得无趣；
2. 不要启动「游荡尸潮」，除非你确保自己的游戏经验与理解足够应对大规模尸潮及居家工作期间时不时抽出时间对抗尸潮，这玩意主要作为挑战要素存在而不是说会让游戏更真实。
3. 「怪物生成比例系数」调整至0.7左右（约减少30%怪物数量），「怪物进化时间比率」调整至8~15（约将初次遇到进化丧尸的时间延迟至第十天左右）；这些设置能够有效降低早期游戏的难度，让你拥有更长安全时间来学习游戏内的各项基础机制。
4. 「季节长度」调整到30天，在此期间尝试一些诸如种植一类的机制，一方面能让你更快的了解各个季节带来的游戏玩法变化和挑战，另一方面能更快的熟悉种植、畜牧等系统。

# 刷新范围，现实气泡

该游戏拥有一种被命名为「现实气泡」的机制以避免同时计算大量数据导致的卡顿、崩溃等不良影响，具体来说你拥有一个以你为中心半径60格的现实气泡，气泡以你为中心，跟随你移动；

在气泡之内的一切事物都如同你正常游玩时所见到的一样，生物有自己的行为模式，丧尸会漫无目的的游荡或追随声源，火势会慢慢扩大并最终烧毁整座房屋；

但在气泡之外，距离你六十格之远的黑暗之中，那是一片永恒静止的世界，他们永远停留在尚未生成或你最后一次路过的样子，直至你的现实气泡将其覆盖并使其开始活动为止；

在你问出既然拥有现实气泡机制，那么种植系统有什么用、丧尸岂不是不会进化之类的问题之前；

游戏内有一部分内容，如种植物、载具供电、食物腐烂、丧尸进化等**依赖时间的机制拥有一个时间变化标签。**他会记载脱离现实气泡到重回现实气泡之间度过了多久，并根据这个时间产生对应变化，理论而言，你不用太担心自己的农作物停止生长，也不用觉得丧尸会因此停止进化，他们总有办法在你到来的时候表现得不受气泡影响一样；

有一些机制会跨越现实气泡，诸如某个不停追击你的浩克似乎就不受此类影响，尸潮同样发生在距离你颇为遥远的大地图之上，但他们的移动本质只是在大地图方格上瞬移，一旦进入到你的现实气泡之中，他们依然要按正常逻辑运转；

# 常见问题 Q&A

**一般是不知道怎么分类或者不太值得单独开个条目的问题会丢到这里；**

## 1、再一次的开局建议

**Q：我在开局时进入城市探索，与一群丧尸搏斗并受伤，敌人数量实在是太多了，我不知道如何才能取得胜利；**

**A：**刚开局一无所有时并不建议立刻进入城市冒险，先在避难所内借助急救毯（0.F版则为窗户上的布料，按E拽下）制作一个小包裹，再搜刮避难所内所有的医疗物资（通常是急救箱内的绷带、抗菌剂等）再到周围收集木材并制作一把基础武器（如木棒、武术长棍、木质长矛等）后再去市区探索，探索时建议带上绷带、创可贴及抗菌剂以备受伤时用于急救，还有一瓶阿司匹林用于在接近战前服用以控制疼痛；若是缺乏绷带，则可以通过切割一些棉质衣物以获得棉布片，用棉布片制作「简易绷带」，如果物资足够也可以将其煮沸或漂白以增强效果；

开局阶段并不具备制作护甲的基础条件，因而最好选择具有「格挡」能力的初始武器，请避免同时被多个敌人攻击和避免一次吸引太多敌人的注意力，尽可能多的利用周边地形进行迂回作战（鼠标放到地形上时会提示行动耗时，将敌人引到行动耗时高的地区并殴打它即可），在战斗之前请记得放下你的背包以避免累赘过高带来麻烦，也请记得将包放在容易回收并且比较安全的位置，不然事后回收会有点麻烦；

开局角色携带有点火源时（火柴、打火机等），可以通过随身携带一些小型引燃物，遇敌时丢在地上点燃以作为简易陷阱使用，不过千万别在室内或者房屋边上这么干，有可能会引燃房屋导致一些不太理想的事情发生；

如果你实在需要到某个房区探索，但周围丧尸又有些超出你的能力范畴之时，你可以通过先到一个地方制造噪音（通常是用哨子、汽车喇叭等方式），先行吸引大量敌群到远处之后，再到房区进行探索，但要确保自己能逃走；

转角可以使用「x」进行观察，如果搭配「t」还可以用来投掷爆破物；

如果察觉自身有被包围的风险，则可以通过「"」切换行动模式至奔跑，快速脱离战场，在战斗中也请时刻注意自己的耐力及疼痛，当耐力水平低于50%时将会带来显著的麻烦，况且耐力低了也不好进行战略转移；而疼痛会显著影响作战效率，一旦疼痛开始严重影响属性及速度时，应立刻撤退；

如果在战斗中遭受重伤，则需立刻脱离战场，并将伤口消毒并包扎以最大化伤口恢复效率，然后在安全地区通过睡眠快速恢复；因角色困乏之前通常难以入眠，因而建议阅读一些指南书或是制作其他物品、道具以最大化利用闲暇时间；

不要畏惧死亡，死亡会让你学会并认识到一些危险；

## 2、如何清洗肮脏的衣物？

**Q：我从警察丧尸的尸体上发现了一些不错的铠甲，还从一些丧尸身上找到了更大的背包，但他们统一显示为（肮脏），我该如何清洗他们；**

**A：**砸碎避难所里的一张椅子，或者随便从哪里找块木板以制作「洗衣板」，加上常见的刷子或海绵或是棉布片等来制作「洗涤工具箱」，接着只需要一些洗涤剂、肥皂条等洗涤用品和足量的水便可通过按「a」激活洗涤工具箱来清洗物品装备；

## 3、如何让衣服变得合身？

**Q：虽然洗好了那些衣服，但他们显示为「不合身」，穿上去累赘比正常要高一些，我该怎么处理它们？**

**A：**不合身累赘惩罚是原累赘的倍数，若原累赘大于20则+10，「&」制造一个木针或是找一个缝纫工具箱、裁缝助手等任意拥有缝纫功能的物品，往里面填充缝衣线或筋腱等物品，激活并选择修理，选中需要修改合身的衣物，通常此时会提示你需要什么样的材料进行修补，材料足够则进入修补菜单。

修补菜单上方会显示每次尝试的成功率与伤害率，成功会使装备状态更好，失败则损害装备一格耐久，在确保有一定成功率且失败率处于极低水准时再考虑尝试，在满耐久反复尝试直至成功后，装备将会被被修改为合身；

修补菜单还提供一些其他选择，如将其强化（即为多出1格额外耐久，可以抵挡一次损坏）

## 4、如何获取可饮用的净水？

**Q：我注意到了河水和湖水无法直接饮用，我该怎么收集并净化它们？**

**A：**通常情况下携带容器到水边，按「e」与水互动即可将水收集到容器之中，此时收集的水还未经净化，直接饮用会导致食物中毒；

通常只要在火源附近按「&」选择制造净水即可，批量会稍微快一些。到游戏中后期时你会有一些净水器等更具效率的净水方案，目前就先这样吧；

## 5、如何安全生火？

**Q：经历过一场不幸点燃避难所的事故之后，我想问一下怎么安全生火？生火的燃料该选用哪些？生火又会有哪些好处？**

**A：**「&」制造一个火盆或是「\*」建造一个火塘，在其中放置可燃物并点燃即可；比较优秀的可燃物就是木材和尸体，游戏中期也可以通过建造「炭窑」的方法来大量获取木炭，届时也可以将火盆火塘更换为「壁炉」；

生火好处还挺多的，惊骇野生动物、烧水做饭、取暖照明、一些合成也需要你点火作为前置，不过燃料需求这块确实不太吃得住；

## 6、如何提高技能等级？

**Q：我意识到一些技能等级至关重要，但我不知道该如何提升他们；**

**A：**技能可以通过实践、阅读与练习进行提升，技能升级的效率取决于你的「专注」，专注高于100则效率提升，低于100则效率下降，而专注的上下限则取决于你的心情；

近战、远程技能提升需要与敌人的闪避对抗来升级；

闪避则与敌人的近战技能对抗来升级；

工艺类技能通过制造与制作等级相当或更高的物品升级；

互动类技能同理，但操控装置、计算机学、社交需要频繁实践；

技能的升级还会受到技能难度影响，如2级难度的烹饪只能让烹饪升级至3级，1级近战的敌人只能让你闪避升级至2级等，具体公式是（难度\*1.25+1），在实验版技能封顶10级，但部分技能可以通过一些加成来达到硬上限20级；

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 难度 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 等级 | 1 | 2 | 3 | 4 | 6 | 7 | 8 | 9 | 11 | —— | —— |

## 7、如何习得专长？

**Q：我在制作物品时会因为缺乏对应专长而受到制作时间惩罚，我应该如何去学习那些专长？**

**A：**通常来说和技能升级一样，你需要通过不停地制作一些物品来磨炼专长，如果你有一些书籍或物品，也可以通过制作菜单中的练习来磨炼一部分专长；抛开那些各种制作物品专长先不谈，你可以通过练习包扎以获得医疗专长及通过解刨丧尸获得对弱点打击的弱点专长，反正……多练，就是多练；

## 8、如何提高健康值？

**Q：我注意到每次起床时有关健康值的描述都会变得更糟，我该怎么做才能防止他们继续下降，又该如何才能提高健康值？**

**A：**远离所有降低健康值的垃圾食品是你最需要做的事情，虽然一些药物也会降低健康值，不过你总是需要服用他们的；

提高健康值的方法非常简单，只需保持健康生活和健康饮食及健康的维生素摄入并且每日锻炼一小段时间即可（锻炼需在键位设置界面调整键位或在回车菜单中寻找锻炼，实验版专属）；

## 9、丧尸会刷新吗？

**Q：我刚占领的建筑物不知为何进来了一些丧尸，他们会凭空刷新吗？**

**A：**不会，丧尸跟随地图一起生成，没有任何再次刷新的可能性，虽然一些怪物可能会因为一些特殊原因生成，但丧尸不会；刚清理过的建筑物出现丧尸更大的可能性是它们被噪音、气味等信息吸引到了屋内，这种事情非常常见；

「游荡尸潮」本身也不会凭空生成丧尸，他们只是把本来在一些地方的丧尸聚集起来形成尸潮，然后再通过特殊的移动机制追寻声源（在大地图上瞬移，直到进入你的现实气泡之中才会恢复正常的行动模式）。因此它们有可能突然出现在一些奇奇怪怪的地方，但其本身并不会刷新丧尸。

## 10、进入游戏中期

**Q：所以我已经有了一些枪械弹药的储备、有足够多食物及一些资源、药品，但我的装备依然比较基础，我该如何制造更好的武器装备？又该如何去储藏大量的食物？**

**A：锻造更好的武器装备：**「\*」打开建筑菜单，检阅「炭窑」、「熔炉」的制作材料及需求，通过挖土敲石头等方式获得大量石头以建造这两个建筑，接着拆车拿钢造「铁砧」，到海边河边搞点黏土做「坩埚」，其他还有一些零碎的金工凿、锻造模具等材料需求，集齐之后便可锻造钢制武器装备护甲，配方书、技能等级就得自己磨了；

基本到这个阶段就可以视为进入中期，你所拥有的各类资源借此转化为武器装甲后也足以对抗这游戏绝大部分的威胁……慢慢来就好；

**储藏食物：**「\*」打开建筑菜单，检阅「炭窑」、「烟熏架」，借此制造的脱水食物是最简单的储存手段，如果你能搞到冰柜一类的东西也可以用他们储存，更进一步的冷藏室需要大量资源构筑，你可以在本文左侧目录中的「延长食物保质期」一栏找到具体构筑方法；

## 11、力量不足如何使用高级弓？

**Q：总之，我是个8力量开局的玩家，想要使用弓箭作为武器，但我无法满足高级弓类武器的使用需求，我该怎么样才能用更高级的弓？**

**A：**实验版本的专长机制允许你通过射箭或练习来获得「弓术基础」的专长，该专长可以让所有弓的力量需求-1，继续选择高级练习还可以获得另一个力量需求-1的专长；

## 12、寻找武术流派指南？

**Q：除了开局选项之外，还有其他途径可以获取武术流派吗？**

**A：**武术可以在体育馆、拳击馆、茶馆找到训练指南，花费时间就能学会相应的武术流派；

## 13、与NPC交朋友？

**Q：如果我选择了诸如「丑陋」、「无情」等影响社交的特性，我还能否说服NPC加入队伍？**

**A：**影响社交的特性会降低社交选项的成功率，但你只要为他们做过一些任务，帮助他们解决过问题，他们对你的信任最终会盖过歧视与偏见；

**Q：选择了「失聪」是否意味着永远不可能让NPC加入队伍？**

**A：**确实如此，失聪无法与NPC沟通，无法沟通就意味着无法令其加入队伍，尽管你还有一些其他办法，但我们不讨论这个；

**Q：我的NPC朋友受伤了，我该如何治疗他们？**

**A：**你可以按下「e」键与之互动，选择使用物品->绷带以包扎他的伤口，你也可以跟Npc对话来命令他使用医疗物品，也可以将医疗物品置于其背包之中，这样他受伤或者生病时会自己使用物品，不过它们并不是很聪明，有可能会在糟糕的时机决定治疗自己或是服用药物；

**Q：我可以让我的NPC朋友们获得变异或是植入CBM吗？**

**A：**如果他们足够信任你，你可以命令他们喝下诱变剂以进入变异过程；只要他们处在自动手术台之上，你也可以为他们安装CBM，不过并不是所有的CBM都能给NPC安装的，请注意CBM上是否有「可被同伴植入并使用」的标签，如果有则可以正常安装；

## 14、骇入机器人 \ 让原型机器人恢复人性？

**Q：我在各个论坛、贴吧等地方都有听说可以骇入机器人，具体应该如何操作呢？**

**A：**你需要到HUB接受「狩猎钢铁」任务以获取「眩晕步枪」，之后用这把枪命中机械单位即可将其干扰，然后走到机械单位身边按e关闭即可将其变为物品，如果该机器人不可变为物品，则不会出现关闭选项；

当机械单位变为物品之后，拿在手里并激活，根据你的计算机等级决定是否变为友好单位，否则放出来的单位仍然保持敌对或中立。

如果机器人受伤，可以将其关闭后进行维修以恢复它的生命值，只是可能有点吃你的技能水平。

**Q：我已经成功骇入了原型改造人，我要如何才能让他恢复人性？**

**A：**你需要将它放在全自动医疗手术台上，然后你来操作全自动医疗仪，选择移除部件并使用人格重载功能即可令其恢复人性，变为NPC；

此类手段获取的NPC职业固定为改造人，带有大量损坏的CBM生化插件和一些合金装甲CBM。

## 15、如何防止电子设备入水损坏？

**Q：当我要进入水中时，游戏提醒我会损坏手机、电子黑客仪，我该如何避免他们因进水而损坏？**

**A：**你需要将它们放入水密容器之中，较大的电子产品可以放入「拉链袋」、「玻璃罐」等，药物最好放在塑料药瓶之中储存，手机还有额外的防水手机壳可供使用。此外……通常来说能装水的容器一般都有水密能力。

## 16、我的最终目标是什么？

**Q：我已经玩过一段时间的游戏了，我可以随心所欲的做任何事情，但我更喜欢有某种目标可以去实现的游戏……总之，我不知道该做什么，我也不知道该去哪里探索，我不知道我所做的一切究竟是为了什么，这个游戏是否存在着名为「通关」的终极目标？**

**A：**所以……宇宙的意义是什么呢？这是一个沙盒游戏，你可以自己制定你的目标，你的方向与未来。

如果你感觉对发展方向有些迷惘，不如尝试着去完成难民中心的任务，建立一座属于自己的基地或是基地车，试着探寻实验室与游戏的故事背景，或者只是单纯的去自己从没去过的地方看一看。只要愿意探索，你总是能发现一些未曾见过的惊喜。

如果你真的需要一些明确地「终极目标」，开一局新游戏，立下一个诸如用CBM将自己改造成终结者、尝试完成某种突变、收集足够数量的NPC并建立一个宏伟的家园一类的终极目标，然后去实现它就好。

## 17、食物的注意事项；

**Q：对于游戏中各类食物资源，我有什么需要知道的事情吗？**

**A：**对于储存而言，您可以在左侧目录中找到「如何延长食物保质期」，其中有一个目前而言对于食物储存的最优解「冷藏」；

然后就是一些你需要注意的事情；

**「热量」：**正常而言一个角色一天需要摄入1500~3000左右热量，当你摄入食物时可以尽量将热量控制在这个范畴之内以避免发胖或过瘦等问题带来的恶果，不过这通常是有预兆且可控制的，不必担心。

**「维生素」：**维生素匮乏与过量的负面目前实装的不多，不过保持良好的维生素摄入可以为你带来一些健康奖励，这些健康奖励最终会化作对于恢复速度的增益。你需要特别注意的维生素是「钙」、「铁」和「维生素C」。

钙很难匮乏且一般不会是什么问题，铁通常则发生在大量失血之后，维生素C则是你特别需要从饮食中摄入的维生素，缺乏维生素C将会导致坏血症……尽管你要缺乏它至少需要几个月内不吃任何蔬菜。

**「长期食物供应」：**如果你打算进行长期游玩且游戏风格是营地流派或者基地流派（取决于是否建立营地），总之只要你打算长期以一个固定区域为中心发展，种地就是必不可少的一个过程，左侧有种植指南可以给你提供一些比较专业的参考和建议，这里则给你一些我个人的经验。

**农业：**如果你的机械学技能足够造一辆耕种收割一体机或是找到了一辆拖拉机，再或者你有足够多的NPC朋友（奴隶）供你差遣挥霍，则最耗费时间的耕地、种植就不再劳烦你自己亲自动手了，而种植方面我个人建议就是多样化种植如燕麦、小麦等谷类及大豆等豆类来满足各方各面的维生素需求，另一方面也能拓宽你的食谱和可制作的食物丰富程度。

谷物需要额外磨成面粉来加工，所以你最好再找个靠河沿水的地方做水力研磨机或找个地方放风力研磨机。

一些杂七杂八的蔬菜可以冷藏可以用烟熏架脱水，一般来说比较大量的作物最好是统一冷藏。

**畜牧业：**其他养殖的东西直接做熏肉干或者冷藏即可，需要额外处理的只有奶牛生产的生牛奶。一头牛一天生产的牛奶就足以满足当日的热量需求并提供颇为可观的维生素，但牛奶显而易见的不耐储存问题也会迫使你尽快将其变为各种其他产物。除了最为常见的冷藏法之外，你还有一些其他的加工方法；

奶粉：可以大量制作也非常好制作，奶粉的钙含量较低，但是好做；

炼乳：需要糖，很多糖，钙含量同样比较低，但比较好做；

黄油：步骤比较麻烦，但在各类食物配方中被大量使用；

奶酪：通常来说的最优解，因为基本不会损失维生素；你需要牛奶、醋、一些野菜或者别的什么东西来制作，然后等待四小时就可以获得奶酪。时间成本是个问题，但毕竟保留了最多的营养成分。

**渔业：**这个就详见钓鱼条目吧，在左边目录翻一翻就能找到；

## 18、当专注耗尽时该做些什么？

**Q：我的专注会在制作物品时迅速地被消耗掉，考虑到专注会影响技能经验获取的效率，我在消耗完专注之后应该做些什么来让它快速恢复？我可以在游戏中尽可能的控制自己的专注消耗到我想要的技能中吗？**

**A：**通常来说，执行可以增加技能经验的行为都会消耗专注，所以你只要反着来就行，另外你还需要保持较好的心情；

你可以修理物品、洗衣服、做一些比你当前技能等级低两级的杂活来消耗时间，也可以进行一些诸如听音乐、玩游戏等娱乐活动来提高心情并尽可能快的恢复专注；

对于第二个问题，你可以在「@」菜单切换到技能面板，并按「回车键」来禁用那些你不想投入专注的技能，这也会导致此技能无法再继续提升等级，请时刻注意自己的技能管理。

不去考虑专注其实也是个选择，因为它确实很快就会消耗殆尽；

## 19、我要如何治疗我的宠物？

**Q：我设法驯服了几条狗来协助我进行战斗，经历了一场惨烈战斗之后，我突然意识到我似乎没有治疗宠物的手段，我该做些什么来拯救我的小狗？**

**A：**很不幸的，在原版环境下你真的没有其他选择，你只能把它们放在安全的地方，等待它们的生命值自然恢复，这通常需要数日甚至数周之久才能恢复完全；

如果你有使用大魔法模组的话，你可以对他们释放治疗法术；

## 20、如何用导电武器攻击电系丧尸？

**Q：我遇到了一些静电丧尸，我知道攻击他们最好使用「不导电」的武器，但我最好的武器就是导电武器，我应该更换武器吗？游戏中是否有着可以让我直接使用导电武器攻击电系丧尸而不触电的方法？**

**A：**你需要佩戴一个橡胶手套或者其他不导电的手套，只要不导电且覆盖率大于95%就可以了，你是在用手拿武器，只要手不触电就不会有事；

不过这不能防止丧尸的电击攻击或是逸散而出的电弧，只能保证你使用导电武器打电系丧尸不触电；要防止电击只能考虑「法拉第防鲨服」及「介电电容CBM」，二者入手都有些麻烦，还是用枪远距离射击处理吧；

## 21、关闭时空裂隙

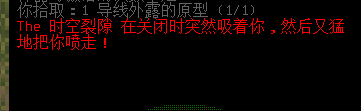
**Q：我家附近有个不停刷新出异界怪物的「时空裂隙」，我是否有办法将其关闭，还是说我只能选择离开？**

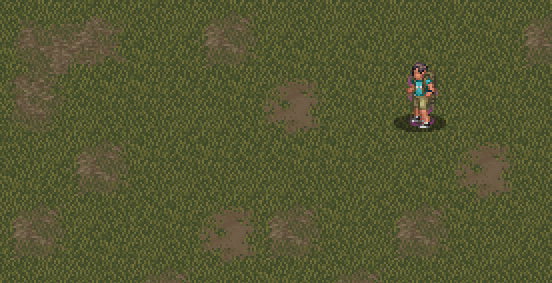
**A：**如果你离这个时空裂隙确实足够近，通常来说你只能选择离开；如果有一段距离的话，只要不靠近那片区域就好。

关闭时空裂隙可以使用稀有且独特的实验室神器「导线外露的原型」，需要你付出一些随机且可能相当严重的代价（如严重受伤、廷达罗斯裂隙等）来关闭传送门，关闭之后这个神器就失去作用了，丢家里当摆件吧；



descript





## 22、破墙拆门的方法？

**Q：我想要入侵枪械商店，但我无法撬开金属门，也没办法穿过金属栅栏，有什么建议吗？**

**A：**方案很多，不过都比较依赖工具，除枪店之外也基本适用其他环境；

**方案一：冲击钻拆除墙体；**

激活冲击钻把枪店的砖墙破拆掉就好，需要注意清场；

冲击钻可以在五金店、地铁站等地点找到，汽油随处可见，不过需要一个橡胶软管抽取，橡胶软管可以在民居花园等地方找到；

耗时估约半小时，凿墙噪音在15左右，消耗300单位汽油；

**方案二：钢锯切割栅栏；**

激活钢锯等具有2级金属切割的物品，选择切割金属，切割栅栏，切完再砸烂窗户就行，注意砸烂窗户会引发警报；

耗时十分钟，切割栅栏噪音在15左右，警报噪音在40左右；

**方案三：撬锁；**

有撬锁器的情况下与上锁的金属门互动来撬锁，对技能等级有一定需求，工具越好成功率越高，有专长更好；

耗时二十分钟，无声，成功率取决于技能水准、专长等，失败则有可能损坏撬锁工具的耐久度，在技能水准不高、工具不佳的情况下不太值得期待；

**方案四：强拆；**

一般力量水平够高也确实足以砸碎金属门拆掉砖墙干碎金属栅栏，或者如果这个枪店允许你开一辆速度拉满的车辆撞上去（并且你还能够顺利跳车逃生），你可以直接把建筑物撞烂来解决这个问题；

**方案五：**CBM穿墙、CBM或陷阱随机传送

一般你可以玩这种花活的时候，你也已经具备上述方案的执行能力了；

## 23、开启保险箱的方法

**Q：游戏中有大量的保险箱与电子保险柜，我应当如何撬开他们？**

**A：0.F稳定版可以用冲击钻，实验版本目前通用解法是焊炬；**不过焊炬有可能会引燃保险箱内的可燃物质；另一种通用解法是破坏保险柜，方法不限；

其他方法就，每个保险箱有每个保险箱的应对方法：

**保险箱：**如果你有听力增强CBM或听诊器，你可以花费大量时间尝试打开；如果运气足够好，胡乱拨弄表盘也有打开的可能性；

**枪用保险柜（锁）**：撬锁工具撬开，非常吃技能水平；

**电子枪用保险柜：**黑客工具黑掉打开，也非常吃技能水平；

## 24、收音机有什么用？

**Q：我找到了一个收音机并且为它填装了电池，但我打开它时只能收到一些乱码，收音机在游戏中有什么作用吗？**

**A：**你需要打开并再次激活收音机，选择扫描来调整频道才能收取到清晰的内容，频道内容的清晰程度取决于下方的描述及你所处的环境周围是否有信号塔，通常来说你可以用这个东西模糊的定位LMOE避难所、无线电塔等地区，不过显然不如直接目视来得快，具体定位方法：

**距离：**调整频道并检查清晰程度，距离地点越近则给出的清晰度描述就越好，直至声音非常清晰就代表周围有相关的发信源，但一般来说你能监听到信号且有一定杂音的情况下，通过攀登高处获取大地图视野也差不多能侦测了；

**类型：**收信并判定信号内容，如果是LMOE避难所，则会发出「自动应急避难所信标」及避难所编号内容；

无线电塔会有一些军方频道、新闻等相关内容，比较随机；

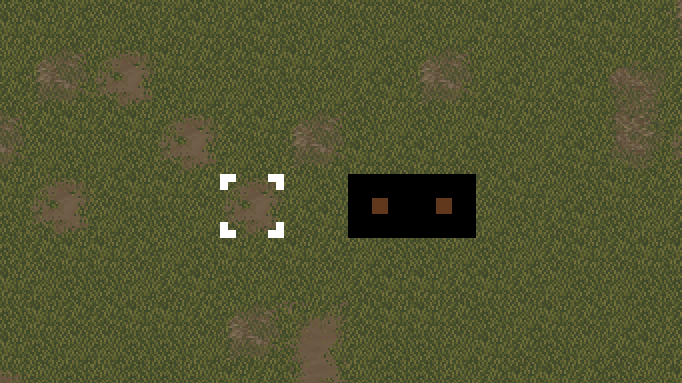
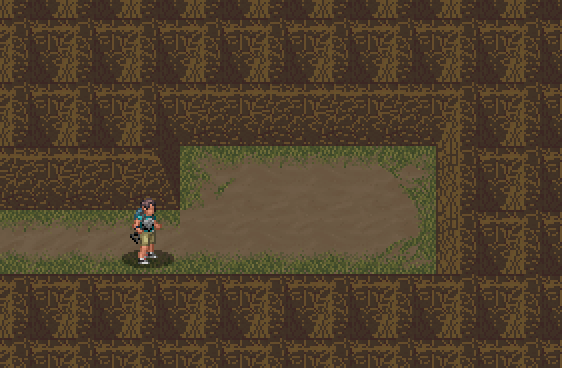
HUB01相邻气象站，所以监听到天气信息时一般就是HUB01；

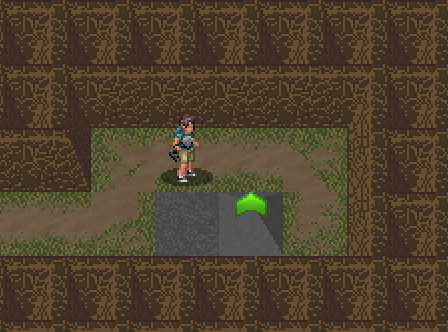
此外也有各种各样的乱七八糟的频道，一般是一些新闻、求救等；

## 25、如何建造可供车辆通行的混凝土斜坡？

**Q：我已经满足了混凝土斜坡的材料需求并确认了这个建筑没有其他任何的需求，可为什么会提示它无法在此处建造？**

**A：**完整的混凝土斜坡至少需要两个「露天」区域，你可以打开3D视野并按「x」观察，使用「<和>」来切换上下层观察。图中便是在地下挖掘出的一块地洞，**其地表的天花板因缺乏墙体支撑自然坍塌**，让我们得到了两块露天区域来建造混凝土斜坡；





混凝土斜坡的底层与顶层都需要在同一层建造，建造完成后便是图中的效果，混凝土斜坡可以让载具穿梭Z轴也就是上下层，也可以让你不用按上下楼按键就能穿梭楼层；小到基地建设，大到活捉三尖树之心、蚁后，其应用范围颇为广泛，泥土斜坡同理。

## 26、如何给武器镀膜「钻刃」？

**Q：我在各个论坛中见到了带有「钻刃」标签的武器，我应当如何获取钻刃武器，钻刃武器对比普通武器有什么优势吗？**

**A：**首先您需要在实验室奖励房间中找到「CVD」镀膜机及控制台，通过控制台来为武器镀膜；

通常来说只要武器能够造成斩击伤害便可镀膜（这也使得一些机器人的尸体也可以被镀膜，但并不绝对，一些可以造成斩击伤害的武器很奇怪的不能被镀膜，如玻璃片、仿制武器等，可能还有个材料要含有钢的限制）。

镀膜需要消耗「固态氢罐」及「碳」（煤炭还是木炭皆可）；

通常来说每0.25L体积就会增加5点固态氢罐及25碳需求，小于0.25L的武器如今似乎并不存在，但有报告说早期小于0.25L的武器可以免费镀膜；

**镀膜后会为武器附上钻刃词条，并额外增加30%的切割、刺击伤害，钝击不受影响；**

## 27、商人进货时间？

**Q：我和难民中心的商人进行了交易，我想知道他们是否有着补充库存的机制，还是说我一旦买空了他们的库存，他们就什么都没有了？**

**A：**通常来说是每七天进货一次，不过这个进货机制只限于拥有进货能力的NPC，具体来说就是阵营商人而非随机NPC……有可能会因为现实气泡等因素导致你需要离开NPC几十格再回来才能正常刷新，一般别蹲着NPC刷就好；

## 28、莫名其妙的掉血？

**Q：我注意到自己的生命值莫名其妙的下降，什么因素会导致此类情况？**

**A：**按下你的「@」，认真检阅自己的状态，思考自己最近有没有什么反常举动。

在原版情况下莫名其妙的掉血事件通常是「低温冻伤」、「高温烫伤」、「辐射威胁」等因素，它们都可以直接在状态栏中查询到相关信息；环境温度问题会在状态栏中提示部位温度过高或过低，辐射会显示为减少属性的「虚弱」，除上述问题之外还有一个「血液寄生虫」可能性，吃生肉就有可能罹患寄生虫，思考一下最近有没有吃生肉、硬啃骨头就行，有就吃抗寄生虫药；

## 29、水冻住了如何解冻？

**Q：现在有个问题，我的水冻住了，我有办法处理吗？**

**A：**实验版一个更新允许你把他们捡起来了，要处理的话就……找个锅生个火，把他们加热融化就行了；载具里的水冻住了可以先拆下来再加热处理。

不想挨个操作可以直接丢到火堆旁边让高温融化，需要点时间；

## 30、如何快速入睡？

**Q：我命令角色睡觉时它并不会立刻入睡，而是翻来覆去很长时间之后才会睡着，我有什么办法可以加速睡眠进程吗？**

**A：**简单地办法就是让你的角色累一点……按下「?」并搜索或找到「锻炼」一栏，绑定快捷键后启用「锻炼」，强度拉满一两个小时就能让角色变得疲惫，基本就可以快速入睡了。

可能会有后遗症的办法就是服用酒精、安眠药等积累镇静剂，他们可以帮助入眠，但短期内大量摄入酒精或安眠药有高度成瘾风险。

## 31、流感、感冒持续多久？

**Q：我的角色感冒了，我几乎每天都服用感冒药物，它到底要持续多久？**

**A：**这方面做的有点写实，你体内的免疫系统没办法在几天的时间内干掉流感病毒，就和现实一样通常需要一周到两周左右的时间才能完成痊愈；

对抗感冒最好的方法就是保持高昂的健康来预防感冒，如果你足够浪费的话，某个实验室药物也能帮助你。

## 32、丧尸会自愈吗？

**Q：如果我大战一场后因状态不佳选择撤退，那些我没能及时杀死的丧尸会自愈吗？**

**A：**除了少数具有自我恢复能力的丧尸外；一般情况下，游戏内绝大多数生物及怪物都有自然痊愈的能力，差不多是每天回复1~3点左右的生命值，它们的恢复效率远不及你，所以大可放心；

## 34、螺旋石有什么用？

**Q：总之我找到了一些螺旋石，它们的类别为神器，有什么用吗？**

**A：**原版环境下没有任何作用，实在想给它找点事情干就丢着玩吧；

## 35、屋顶怎么造？

**Q：总之我想从零开始造一个基地，但我发现我没办法封上屋顶？**

**A：**建筑要求有写明需要两面墙体支撑，即为需要一个L型墙角开始，屋顶本身也可以算作墙体，按照这个规则延伸就可以了。

## 36、技能等级不够的情况下拆除陷阱

**Q：我被陷阱堵路了，我的技能等级不足以解除陷阱，一旦尝试解除就会立刻将其激发，我该怎么办？**

**A：**往陷阱上丢个东西就能将其击发了，虽然回收不了绝大部分陷阱，但至少可以保证自己的安全；另外利用游戏机制的话，也可以用刀片陷阱删除其他陷阱，不太建议就是了；

## 37、制作范围

**Q：当我制作物品时，所有的物品必须放在身边吗？**

**A：**游戏内有一个制作范围的概念，以你为中心，半径6格，也就是13x13的正方形，只要你可以移动并获取到方形内的物品，你就可以将他们应用到配方之中。

换而言之，你可以把零件书籍一类的整整齐齐的叠放在以你为中心的13x13空间，并保证你可以在其中自由穿梭，这样你就可以完全有效的利用他们进行制作；

## 38、我无法把车辆完全修好？

**Q：我设法找到了一辆轻度损坏的载具，我发现我没有办法将一些损坏的部件修复完全，为什么？**

**A：**目前游戏内允许车体部件损失生命上限了，也就是他们的损坏会逐渐累积并最终达到无法修复的程度……拆了换新的吧；

## 39、维生素代谢，如何合理地硬吃变异肉？

**Q：我了解摄入变异肉的一切风险，我现在只想知道一件事情，我该怎么吃变异肉才比较安全？**

**A：**这个文档各个地方都有提醒你变异肉的毒素是以维生素形式运转，而毒素每15分钟代谢1单位，正常来说一天应该是代谢96单位的毒素……变异肉含有25%的毒素，这个百分比算法目前比较模糊，但至少你一天摄入四个变异肉，第二天不摄入任何含有毒素的食物，基本就能把毒素代谢完，不过百分比大概率不是这么运作的；

所以为什么要吃变异肉……

## 40、骑兵是否有可行性？

**Q：既然我可以驯服马匹，我也可以骑乘他们，我是不是可以进行一个骑兵的角色构筑？**

**A：**并不能，马匹靠近丧尸时会因恐惧而动弹不得；不过游戏内的机甲以骑乘模式实现（这也导致你会被一些抓取攻击从机甲里掏出来），另外摩托车骑士也是骑士，摩托车配长矛是可行的；

## 41、对抗真菌地形感染？

**Q：真菌对于各类地形的感染是否有合理方法避免，我该如何对抗真菌蔓延？**

**A：**最简单也是最合理的方法就是跑，确保真菌远离你的现实气泡，让他们在永恒的静止中与马卡斯同在；如果您坚持要跟真菌对抗的话，放把火然后挂一会也算能解决一部分问题，不过你最终还是要解决掉真菌地形中的核心并确保干掉了所有的真菌体、孢子云等真菌生物；

游戏中有可以直接阻止真菌生成或大幅下降蔓延速度的模组，开存档之前把他们带上也能从根本解决问题；

## 42、对抗辐射？

**Q：所以，如果辐射是一个隐形杀手，我该如何才能与之对抗？**

**A：**常备辐射侦测徽章及其他辐射检测装置，少量碘化钾片和普鲁士蓝，没有条件就带个辐射侦测徽章。

如果徽章变色，立刻服用碘化钾以减少一定程度的辐射风险，如果徽章连续变色，酌情考虑是否停止探索，探索结束之后或探索进行阶段中，检查自己的状态栏有无「虚弱」状态，若存在虚弱，则服用普鲁士蓝以降低辐射水平。

如果你有辐射清洗CBM，能量足够就反复激活直到虚弱消除吧；

## 43、体型影响

**Q：如果我通过变异获得了不同的体型，我能从中获得什么？**

**A：**大体型会提供10%的负重加成，4点力量加成，但也会导致你难以穿过狭窄区域、驾驶有顶车辆时积累疼痛、只能穿大号衣物等麻烦。

小体型会提供2点闪避加值，让你行走无声，但也会导致负重下降50%、部位生命值下降30%，只能穿小号衣物等麻烦；

# 怪物索敌机制

如同现实中绝大多数生物一般，怪物通常具备有「视觉」、「听觉」、「嗅觉」三种索敌手段，**你可以先按「x」选中生物，再按「e」打开生物说明界面来确认此生物具有什么感官。**

**视觉：**代表着怪物具备视力，他们可以通过视力看到并精确锁定你的位置，进而对你发起锲而不舍的追击。

如果你脱离了怪物的视线，他们会追踪到你最后所出现的位置，并尝试通过其他感官探测你的位置。

**听觉：**代表着怪物能够进行聆听，他们会自发的跟随声源并集中于声源周围。当你移动时会有脚步声，破门、砸窗也会有相应的噪音，声音强度会以数字化形式显示于侧边栏，其代表你所发出的声音会吸引多远距离的注意力。

就和你一样，怪物的听力并不精确，他们只是被吸引到声源所在的区域而不确定，但在此期间可能会闻到你所留下气味或看到你的身影。

你可以先在一个地方发出强噪音或投掷石块到空地以分散怪物注意力，再偷偷摸摸的探索也是一种利用听觉的思路……记得摸黑干事儿还有千万小心。

**嗅觉：**代表着怪物能够分析气味，气味会在玩家角色四周生成并向外扩散直至消散，当玩家移动时，气味便会在玩家身后留下一道轨迹直至最终自然消散。怪物尝试会追踪气味源，尾随你所留下的气味轨迹，并最终以视觉锁定你的具体方位。

**通常来说：**怪物索敌优先级为 视觉>嗅觉>听觉，怪物索敌范围为听觉>视觉>嗅觉。

**假设情景：**

在白天，你正尝试探索一处民居以获取一些食物，你知道街道处集中有大量丧尸，你为了规避风险决定破窗而入。但你所选的位置有些靠近街道，你砸碎玻璃的动静自然而然的吸引了一些丧尸的注意力。

它们还不知晓你的具体位置，它们只是无意识的朝着声源摸索，在你搜刮食物与饮料的同时它们也在慢慢接近窗户，它们渐渐开始嗅到一些气味，属于你的气味。这让它们知道了有生者于此路过，它们开始爬过被你摧毁的窗户，它们追随你的气味，客厅中来来回回的脚步声令他们无比亢奋。

很快的，它们在客厅找到了你，一对充满杀意与贪婪的双眸锁定了你，此时它们会尽可能破坏沿途障碍来接近你，只为分食你身上的鲜肉。在此过程中他们所造成的噪音很可能会连带着吸引街区上四处游荡的丧尸，那些丧尸们为了进入房子会不惜一切代价破坏门窗，其所发出的噪声会更进一步的吸引其他街区的丧尸。

你慌不择路的跑到了街道上……无数丧尸一齐看向你所在的位置，事态很快就演变成了一场惨绝人寰的追逐战。

**以上基本是一种颇为极端但也有点常见的情况，只要你有一定的游戏经验积累或者多死几次，自然而言的就会了解如何规避甚至利用这些感知。**

# **怪物弱点机制**

因日益增多的高护甲单位逐渐使一些破甲无力的斩切武器发挥困难，弓弩几经平衡如今甚至可能凿不穿警察丧尸；他们终于决定加入一个史诗级改动以拯救钝器无双的局面，众望所归的弱点机制；

## 弱点机制概述：

具体来说，敌人如今拥有了一个与玩家类似的覆盖率系统，该覆盖率决定玩家能够击中弱点的基础概率，当玩家击中弱点时，所造成的伤害将会按百分比贯穿一定的护甲，进而造成更高的伤害；暴击可以与命中弱点同时发生，但暂时没有额外效果；随着你对敌人的了解越深，技能等级越加娴熟，你击中弱点的概率也就越高，其所造成的穿甲效果也就越明显；

## 如何增加命中弱点的概率：

* **敏捷与感知**
* **近战/远程技能**
* **杀死\解剖特定类型的怪物来获取的相应专长；**

这些技能皆可提高你击中弱点的概率，但最终都需要与不同怪物的覆盖率进行对抗；

## 命中弱点的好处：

**通常来说最基本的好处就是可以穿透护甲造成更有效的伤害，对所有武器、流派的提升效果显著，建议主动练习弱点专长；**

此外，弱点系统已经预期会加入一些特殊效果，如击中腿部弱点造成击倒或减速等；

# 属性的影响

## 四维属性

玩家一共拥有力量、敏捷、智力、感知四种主要属性，每点属性都会为你带来较为显著的增益。

建立角色时，属性最低为4点，最高为14点，属性大于12则需花费2点数。

你可以在游戏中通过其他手段继续提升属性。

### 1、力量

提升力量可使你增强对多种疾病和毒素的抵抗力，并且让需要使用力量的动作更有效率，显而易见的是移动重物和砸碎家具。

#### **力量影响：**

* **每点力量可增加3点部位最大生命值；**
* **每点力量可增加约4千克的负重；**
* **每点力量可在近战伤害中额外增加0.75的钝击伤害；**
* 决定是否能够单手握持物品
* 降低因重武器攻击失手而跌倒的概率；
* 提高格挡带来的减伤效果；
* 决定投掷范围、可投出多重的东西、投掷物的伤害；
* 提高捣碎尸体的效率
* 拖拽沉重家具及载具的能力，砸碎家具、地形、载具的能力
* 增加使用撬棍的成功率，降低撬棍失手打碎窗户的概率
* 增加从深坑、瓦砾、捕熊陷阱、蜘蛛网等障碍中逃脱的概率
* 增加摆脱丧尸抓取、从被击倒中重新站起的概率；
* 增加对NPC缴械的成功率、NPC的恐惧及威胁行为的成功率
* 避免被NPC缴械的概率
* 降低醉酒效果持续时间
* 当力量小于6时，增加1点闪避
* 当力量大于15时，降低1点闪避；
* 按「C」大喊的音量
* 降低部分武器的装填时间
* 增加潜水屏息时间、游泳速度
* 增加自行车等肌肉动力载具的效率
* 提高与宠物交换位置、推动宠物等行动的成功率
* 力量大于4则减少冰毒的持续时间
* 力量小于4则增加冰毒的持续时间
* 增加挥舞手持物品时的损坏率
* 增加被寄生蜂特殊攻击后，爆出的幼虫数量
* 增加双发霰弹枪陷阱连发的概率

### 2、敏捷

敏捷能提升需要精细操作的动作效果，敏捷也会增强闪避、额外攻击及部分武术效果。

#### **敏捷影响：**

* **每点敏捷提高0.25点近战命中率**
* **每点敏捷提高0.5闪避**
* **每点敏捷提高投掷的精准性**
* **每点敏捷降低远程惩罚**
* 敏捷大于8点时，提供屠宰加成
* 敏捷小于8点时，带来屠宰惩罚
* 敏捷大于13时，增加从防暴机器人手铐中逃脱的概率
* 提高远程瞄准速度、远程命中、稳定性
* 提高投掷精度、投掷速度
* 提高武器攻击速度、暴击率、弱点打击概率
* 降低挥舞手持物品时的损坏率
* 降低被抓取的概率、增加被击倒时爬起的概率
* 提高对NPC进行缴械、偷窃时的成功率
* 降低被NPC缴械的概率
* 增加从深坑、陷阱等障碍中逃脱的概率
* 提升避免金属残骸等地形的割伤概率；
* 减少攀爬失手滑倒、摔下楼的概率；
* 减少坠落伤害
* 增加变异肢体攻击概率、提升个别变异肢体效率、减少个别变异肢体的负面影响；
* 增加游泳速度
* 增加撬锁速度
* 提高改合身等裁缝工作的成功率、减少维修装备、衣物时的损坏率、减少切割装备、物品时损失材料的概率、
* 降低车辆失控概率

### 3、智力( ﾟ∀。)

智力在制造物品、安装生化插件以及跟他人互动时也会起作用，部分书籍对智力有硬性需求。

#### **智力影响：**

* **当智力高于8点后，每点智力将减少5%阅读时间。**
* **每点智力都可以提供少量制作加成以提高制作的成功率并规避制作失败时的惩罚；**
* 增加制作时从书籍中记住配方的概率
* 增加对机器人、炮塔重编程的成功率
* 降低在疲倦、精疲力尽时触发小睡的概率
* 减少末日精神病、被寄生时抓挠自身的概率
* 增加近身格斗强化代打时，学会武术的概率
* 开启技能遗忘时，高于8点的每一点都可以减少10%的遗忘速度；
* 智力大于8时，减少骇入电子设备的耗时
* 智力小于8时，增加骇入电子设备的耗时
* 增加破解读卡器、车辆安防系统、储存卡、电子设备的成功率
* 降低怪物的恐惧攻击带来的麻痹效应
* 提高社交能力，角色智力会与NPC的智力对抗以决定说谎成功率、贸易价格等各种社交因素，不过影响NPC社交的因素还挺多的。

### 4、感知

感知也用于侦察陷阱以及其他事物。

#### **感知影响：**

* **降低远程惩罚，每3点感知提高1点夜视能力；**
* 增加因睡眠不足而昏迷时的苏醒率
* 增加暴击率、弱点打击概率
* 提高枪械稳定性
* 减少眼部累赘带来的投掷惩罚
* 减少被NPC缴械的概率
* 提高乐器演奏能力，提高演奏乐器的心情加值
* 提高治疗NPC的能力
* 提高社交能力
* 减少车辆失控概率
* 增加翻灌木的收益
* 增强侦测陷阱的能力

## 其余属性

### **1、饥饿**

代表角色对食物的需求，饥饿会自然增长，吃食物和水都可以满足饥饿感。

**长时间不进食会导致饿死。**

### **2、口渴**

代表角色对饮水的需求，口渴会自然增长，只有喝水或喝汤才能满足饮水需求。

当体温过高、感冒时都会显著增加对饮水的需求。

**长时间不摄入水分会导致脱水死亡。**

### **3、耐力**

代表角色当前的体力水平，耐力会随时间推移缓慢恢复，耐力损耗过多将严重影响行动效率与作战能力，学会控制耐力对生存大有裨益。

#### **耐力的减少：**

* 奔跑、射箭、近战、游泳、骑自行车等高强度运动都会减少耐力，耐力越低，行动消耗的耐力越高，尽可能避免耐力过低有助生存。
* 寒冷或高温也会减少你的耐力，注意保暖防晒。

#### **耐力的恢复：**

* 耐力会随时间推移自然恢复，过高的体重与嘴部累赘都会减少耐力恢复速度，有必要的话请注意减负以加速耐力恢复。
* 紧急情况下可以使用兴奋剂立刻恢复少量耐力并加速耐力恢复……扎多了可能会因为兴奋剂过量去世。

#### **耐力的影响：**

* 耐力处于较低水平时，速度会显著下降。
* 耐力低于50%时，闪避下降；
* 耐力低于25%时，攻击、投掷等速率会显著下降，有喘不过气的提示。
* 耐力不足时，所有行动耗时会显著增加，别在尸潮里耗尽体力。

### **4、疼痛**

疼痛代表角色当前的感受到的疼痛水平，疼痛会显著影响你的行动与作战能力，控制疼痛，或者说知道该在什么时候离开战斗是生存必要且极为重要的一环。

### **5、心情**

心情代表角色当前的情绪，通常以表情符号粗略显示于侧边栏，按「V」可查看详细心情及最近影响心情的事项。

心情通常影响你的专注上限，专注会加速获取技能经验，从而加速技能等级提升，技能等级的提升会为你带来很多好处，因而，心情是一项十分重要且最好维持在较高水准的属性。

高心情会给予一些速度和属性加成，反之则给予惩罚，如心情处于极低水准（-50），你的角色会拒绝如制作、屠宰等多数工作，直至心情恢复到自然水平为止。

### **6、疲惫**

代表角色当前的疲惫程度、体力消耗水平，奔跑、战斗、高强度劳动均会导致疲惫，严重疲惫会带来一定惩罚并加速疲惫积累的速率。

此外，疲惫可以帮助你快速入睡。

### **7、疲劳**

代表角色当前的困倦程度，每五分钟自然增长一次，高疲劳会导致角色时不时地犯困、小睡，并最终导致昏迷。

#### **导致疲劳的因素：**

* 每五分钟自然增长一次；
* 感冒、睡眠不足会显著增长疲劳进度；
* 一些药物会导致疲劳；
* 较高强度的镇静剂、镇痛剂也会致使疲劳；

#### **恢复疲劳的方法：**

* 记得睡觉，不强求按时睡觉，但一定要记得睡觉；
* 服用咖啡、可乐、能量饮料等具有兴奋效果的食物、药物可以提神；

#### **疲劳的影响：**

* 高疲劳会导致时不时的犯困与小睡，在驾驶与战斗中有极大风险；
* 高疲劳会影响睡觉时伤口痊愈的效率；
* 高疲劳会使你更容易入睡；

### **8、健康**

健康代表角色的整体身体健康状况，通常只能通过主动触发自我认知或一觉睡醒来了解健康状况。**健康会显著影响你的伤势恢复速率**及一些病症的恢复速度，高健康还会有效预防感冒、流感等常见疾病。

#### **如何得知自己的健康状况：**

当你一觉醒来时会有一些字样描述醒来时的感受，通常描述越好就代表你越健康，反之代表健康状况越差。

### **9、气味**

**你可以先按「x」选中生物，再按「e」打开生物说明界面来确认此生物具有什么感官。**

气味会在玩家角色四周生成并向外扩散直至气味散去，当玩家移动时，气味便会在玩家身后留下一道轨迹直至最终自然消散。

**气味受风向、风速影响**。别太纠结这个，确实很难算清楚。

默认气味为500点，体味微弱减少200点，强烈气味增加300点。

**气味的影响：**

无论玩家处于何等状态，具备有嗅觉的生物均可以通过气味尝试追踪玩家角色……不过有些变异会改变你的气味进而干扰一些生物的判断。

**如何减少气味：**

* 「微弱体味」等变异、特定的CBM可以减少甚至消除气味；
* 关闭的门窗、建筑墙壁等会阻碍气味的传播；
* 烟雾效果会有效的掩盖气味同时封阻丧尸视觉，丢烟跑路实际可行；
* 雨水会加速气味消散速度。
* 一些变异会更改你的气味类型，并借此干扰一些生物的判断。

### **10、听力**

**你可以先按「x」选中生物，再按「e」打开生物说明界面来确认此生物具有什么感官。**

听力是一种比较模糊、不精确的索敌手段，你可以通过听觉确定视野外敌人的大概位置，也可以通过一些特殊噪音来判断敌人的大概数量与类型，高听力能听得更远和更精确，但也会提高你受到特殊「噪音攻击」的影响。

「听觉发达」可以提高25%的听力，「耳背」会降低50%的听力；戴上耳机会降低75%的听力；听力增强CBM可以提高250%的听力；「感官崩溃」会随机提高0~100%的听力；听力受损恢复前的最后半小时听力会从0随时间线性恢复；以上修正相互乘算。

「失聪」或者被噪音震聋时听力为零，此时无法获取任何声音信息，也无法与NPC互动，听力受损时仍然会因噪音损伤听力，每次至多增加4分钟时长。听力增强CBM可以免疫噪音导致的听力受损和「噪音攻击」导致的震晕效果。

### **11、声音**

声音是你当前行动所发出的噪音，声音会吸引一些敌对生物使其追踪声音来源，也会有效恐吓一些野生动物使其逃开。

按C可以发出受力量影响的吼叫声，开枪也会显著制造噪音。

### **12、体温**

环境温度与衣服保暖性都会显著影响体温，体温过低或过高都会导致一些严重后果，长时间处于极端环境却又缺乏防护很有可能会导致死亡。总而言之，根据当前环境温度决定身上衣物的保暖性有助于避免被热死或冻死。

### **13、月相**

随着月亮的阴晴圆缺，你在夜晚的视力也会受到相应影响，具体来说就是月亮越圆，夜晚的视野范围就越好。

怪物一般都是夜盲症，月相对其夜视能力影响不显著，但并不是完全没有，在满月下会提高约3格的夜视视野，而你有白天一半那么远的视野；

# 健身·心肺运动

实验版特性，你可以通过「\*」键建造的健身器材或通过「健身」快捷键进行健身来进行心肺运动（默认未分配键位，需自己设置快捷键），健身器材可以提高一定效率；而战斗、挖坑、砍树等高强度活动虽然也可以起到相同效果，但效率不如健身命令，而健身命令则不如使用器材，大体是这么个模式。

拥有健身手环时，可以激活查看当日和昨日消耗及摄入的卡路里数值；

### **心肺运动有什么效果？**

健身会积累大量疲惫并迅速燃烧你的卡路里来增加你的健康值、耐力上限及耐力恢复速度；

### **影响心肺运动效果的因素**

心肺运动效果取决于健康值、运动技能、特性与角色当日消耗千卡与BMR比率，默认为1000点，1/1开始到3000点，3/1上限；

健康值-200~200可影响-40%~+20%的心肺运动效果；

运动每级增加1%心肺运动效果；

精力充沛及其进阶特性+30%、60%的心肺运动效果；(预期可能会有削弱，目前的数字有点夸张）

附加改动

心肺运动目前仅倾向于每天消耗的热量；

BMR及身高、体重、年龄、肥胖等因素不再影响耐力，高新陈代谢及高体重获取大量耐力及耐力恢复速度的方法不再可用，现在大抵只能健身了；

当前内容基于2022-10-26-1035实验版本，数值尚不稳定，随时可能发生变化，还请注意数据时效性

# 疼痛与止痛药

疼痛代表角色当前的感受到的疼痛水平，疼痛会显著影响你的行动与作战能力，控制疼痛，或者说知道该在什么时候离开战斗是生存必要且极为重要的一环。

#### **疼痛是如何积累的：**

* 受到攻击并因此受伤；
* 穿过危险地形并因此受伤、摔伤；
* 疾病导致的疼痛；
* 植入cbm失败导致的医疗事故；
* 服用诱变剂或注射血清；
* 超重或者搬运一些超出能力范围的家具；

#### **止痛药表：**

角色一旦受到伤害、执行一些超出力量水平等行动便会感到疼痛，疼痛会影响各类属性，而解决疼痛的最好方法就是服用止痛药物；

服用药物会增加镇痛剂水平并逐渐开始压制疼痛，需要注意的是大多数止疼药的生效需要时间，请务必稍等片刻而不是急着再次服用。

多次服用中效或强效药物确实可以提供更强的效果，但是要注意，过量使用药物将会导致镇痛剂上瘾及镇痛剂过量，前者需要大量时间成本戒断，后者会导致停止呼吸。所以强效止痛药最好不要超过两剂，超强效一剂就好；

另外，止痛药物的效果是「压制疼痛」，即为「实际疼痛 - 止痛药效」，你受伤时疼痛照常积累。例如你服用一剂曲马多并令其达到最大效果时，你便拥有了40点的疼痛压制效果。而疼痛对你的影响视为「实际疼痛-40」处理；

当实际疼痛为20点，20-40，结果不能小于0，得0点，你不受疼痛影响；

当实际疼痛为45点，45-40，得5点，你受到5点的疼痛影响；

你当然也可以提前服用止痛药物来获得长时间的疼痛抗性；

最后，「血液过滤CBM」会直接清空体内镇痛剂含量，也就是直接结束药物效果，虽然能在你不慎药物过量的时候救你一命，但也会让你硬吃全额疼痛。

**自然下降：**

正常情况下，每5分钟消除1点疼痛；

疼痛值越高，自然下降速率越快；

如100疼痛时每5分钟可以消除2点；

**弱效止痛药**

**阿司匹林：**

**持续时间：**从生效到结束共持续30分钟；

**完全起效：**约3分钟发挥最大效果；

**最大效果：**压制5点疼痛；

**中效止痛药：**

**可待因：**

**持续时间：**约270分钟；4小时半；

**完全起效：**约20分钟发挥最大效果；

**最大效果：**压制47点疼痛；

**罂粟止痛药：**

**持续时间：**约270分钟；4小时半

**完全起效：**约20分钟发挥最大效果；

**最大效果：**压制47点疼痛；

**强效止痛药：**

**羟考酮**

**持续时间：**约330分钟；5小时半；

**完全起效：**约20分钟发挥最大效果；

**最大效果：**压制60点疼痛；

**吗啡**

**持续时间：**约330分钟；5小时半；

**完全起效：**约20分钟发挥最大效果；

**最大效果：**压制60点疼痛；

**超强效止痛药：**

**海洛因**

**持续时间：**约510分钟，8小时半；

**完全起效：**约20分钟发挥最大效果；

**最大效果：**压制94点疼痛；

**缓释止痛药：**

**曲马多；**

**持续时间：**630分钟，十小时半**；**

**完全起效：**约120分钟；两小时发挥最大效果；

**最大效果：**压制40点疼痛；

**痛感抑制CBM：**

**持续时间：**取决于你开着它的时候积累了多少疼痛；

**完全起效：**立刻**；**

**最大效果：**有多少疼痛压多少，如果积累的疼痛过多，其所带来的镇静剂和镇痛剂就会过量进而导致诸多负面，甚至是死亡……不过一般情况下，承担如此等级的疼痛也很难活下来就是了。

#### **疼痛的影响：**

* （0）无痛
* （0~10）轻微疼痛，微量速度惩罚（1~5%）
* （11~20）轻度疼痛，微量速度惩罚（6~9%）
* （21~30）中度疼痛，1点力、敏、智惩罚，少量速度惩罚（9~11%）
* （31~40）较重疼痛，1点力、敏、智惩罚，少量速度惩罚（12~14%）
* （41~50）重度疼痛，2点力、敏、智惩罚，1点感知惩罚，少量速度惩罚（14~15%）
* （51~60）严重疼痛，2点力、敏、智惩罚，1点感知惩罚，少量速度惩罚（15~17%）
* （61~70）剧烈疼痛，2点力、敏、智惩罚，1点感知惩罚，少量速度惩罚（17~19%）
* （71之后）极度疼痛，3点力、敏、智惩罚，2点感知惩罚，中量速度惩罚（20%）
* （101之后）极度疼痛，4点力、敏、智惩罚，2点感知惩罚，中量速度惩罚（25%）
* （141之后）极度疼痛，5点力、敏、智惩罚，3点感知惩罚，大量速度惩罚（30%）

（长出真菌，999）极度疼痛。25点力、敏、智惩罚，16感知惩罚，极大速度惩罚（50%）

# 速度与移动耗时

**「速度」:**每轮恢复的「行动点数」，一定程度上可视为行动点数上限；

**「行动点数」：**可以等同于速度，攻击、移动等行为均会消耗行动点数，当行动点数耗尽则回合结束，等待会直接清空所有的行动点数；

**「移动」：**代表当前回合花费了多少行动点；

**「移动耗时」：**在「@」界面查看，代表你在平地上移动一格所需要消耗的行动点数，不同地形会有不同的耗时惩罚；

**「攻击耗时」：**装备数据，需在物品界面检阅装备，代表一次攻击花费多少行动点数；

**举个例子：**

**刚开局有胶底运动鞋的角色，在满耐力，不受任何因素影响的情况下：**

「移动耗时」为100，「速度」为100；

**已知：**

* **「移动耗时」**代表你在平地上移动一格所需要消耗的行动点数；
* **「速度」**代表角色每回合恢复的行动点数；
* **「移动」**代表当前回合花费的行动点数；
* **「等待」**会直接清空角色当前剩余行动点数；

**则：**

* 该角色在平地行走一格的移动耗时为100点；
* 该角色行动点数每回合恢复100点；

**方便理解的情景模拟（方便理解？）：**

**第一回合：**你在平地上移动一格，你的「行动点数」减去「移动」，即为「100-100= 0 」。

你的行动点数耗尽，回合结束，判定其他生物的行动；

**第二回合：**回合开始时，「行动点数」+100 ，已恢复至上限。

你决定使用「蹲伏姿态」进行移动；当你处于「蹲伏」状态时，行动耗时×2，即为你现在移动一格需要花费200行动点；

此时你在平地上移动一格，「100 - 200 = -100 」；

你的行动点数耗尽，回合结束，判定其他生物行动；

**第三回合：**回合开始时，「行动点数」恢复100，「-100+100 = 0」；

你的行动点数耗尽，回合结束，判定其他生物行动；

**第四回合：**回合开始时，「行动点数」恢复100，你又可以活蹦乱跳了；

这一轮你选择「奔跑」，奔跑会将移动耗时/2，即为移动一格需要花费50行动点数。

此时你在平地上移动一格，「100 - 50 = 50」；

你剩余50行动点数未使用，你的回合继续；

如果你继续移动一格，「50 - 50 = 0」，行动点数耗尽，回合结束；第六回合行动点恢复至100；

如果你原地等待一轮，剩余行动点数清空，行动点数耗尽，回合结束；第六回合行动点恢复至100；

如果你切换为「步行」并移动一格，「50-100=-50」，行动点数耗尽，回合结束，第六回合行动点恢复100，「-50+100=50」，剩余50行动点数可用；

**具体情况会有诸如疼痛、耐力耗损、异常状态等干扰、变化和影响，所以你有个大概印象就行；**

# 技能的影响

技能代表你的角色所掌握的各项技术水平，可以通过实践、阅读与练习进行提升，技能升级的效率取决于你的「专注」，专注高于100则效率提升，低于100则效率下降，技能升级过程中也会消耗一定专注。现实验版技能上限为十级。

**你可以在「@」菜单之中，TAB到技能列表，按下直至选中想要禁用的技能后，按下回车键（Enter）以禁用一些技能的成长以保证专注度用于更重要的技能上，驾驶通常是你最需要禁用的技能（否则驾驶任何载具都会严重消耗专注值，直接影响其他技能升级效率）**

专注每回合都会根据心情提升或下降，通常而言，专注没有上限。

技能的升级还会受到技能难度影响，如2级难度的烹饪只能让烹饪升级至3级，1级近战的敌人只能让你闪避升级至2级等，具体公式是（难度\*1.25+1），不过一般技能到10级就可以视为封顶了。

通常来说：

近战、远程技能提升需要与敌人的闪避对抗，闪避则与近战对抗；

工艺类技能通过制造与制作等级相当或更高的物品升级；

互动类技能同理，但操控装置、计算机学、社交需要频繁实践（读书吧）

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 难度 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 等级 | 1 | 2 | 3 | 4 | 6 | 7 | 8 | 9 | 11 | —— | —— |

### 技能遗忘

如果开启技能遗忘机制，则长时间未经练习的技能会渐渐退化并导致技能等级下降，技能等级越高则下降越明显。

健忘特性会加速这个进程、记忆出色会减缓这个过程。

一般建议关掉技能遗忘机制，五级技能约三小时检测一次退化，每次退化都有概率下降技能进度并最终导致技能等级下降。

开启技能遗忘机制就需要经常练习相关技能防止衰退，有些许麻烦，但大抵也算是有趣的体验。

### 近战技能

顾名思义，当你与敌人近战时你主要会用到下列技能。其中比较关键的是闪避与近战，前者可以帮助你挣脱抓取攻击及减少受伤概率，后者可以解锁武术流派中的各种技能。

#### **刺击武器**

*刺击武器是你用刀、矛等刺击武器战斗的技能；*

**该技能主要通过使用具备刺击伤害类型的武器提升，幅度取决于伤害；**

**「刺击武器」0级时造成0.66倍伤害，5级前每级增加0.1，5级后每级增加0.06，10级时造成1.4倍伤害；**

**刺击武器暴击时穿透33%护甲，暴击伤害随等级提升，每级提高0.1倍率，**

**不具备刺击武器等级时，暴击造成1倍伤害，5级时，暴击造成1.5倍伤害；**

**刺击武器分为 - 长矛、匕首、刺剑**

**长矛具备远距攻击特性、匕首攻击耗时短、刺剑性能均衡；**

#### **钝击武器**

*用钝器战斗的技能，从岩石和棒球棍到步枪枪托都在此列；*

**该技能主要通过使用具备钝击伤害类型的武器提升，幅度取决于伤害；**

**「钝器武器」0级时造成0.8倍伤害，5级前每级增加0.08，5级后每级增加0.04，10级时造成1.32倍伤害。技能与カ量对伤害的影响独立，力量低于武器对力量的要求将会降低伤害，高于则没有影响，但无法超越武器本身的伤害上限，这有可能会导致钝击武器的伤害受到严重影响；**

**钝器武器暴击预期会造成1.5倍伤害并穿透估约50%左右的护甲；**

**钝击武器分为 - 锤、棍、拳；**

**锤类伤害高消耗大、棍类普遍具备快速打击、拳头吃徒手攻击；**

#### **三、斩击武器**

*用砍，劈类型的武器战斗的技能。较低级别时，等级仅仅决定命中和伤害，而更高级别的技能将有助于穿透重甲和护甲。*

**该技能主要通过使用具备斩击伤害类型的武器提升，幅度取决于伤害；**

**「斩击武器」0级时造成0.8倍伤害，5级前每级增加0.08，5级后每级增加0.04，10级时造成1.32倍伤害；**

**「斩击武器」暴击造成约1.25倍伤害，暴击穿透少量护甲；**

**斩击武器分刀、剑、斧；**

**刀类武器有较快的攻击速度、剑类性能平均、斧则是钝斩双高的重武器；**

#### **四、徒手格斗**

*徒手近战技能。对于门外汉来说,这是自残的好办法。但有些高手可以用他们特殊的技法来打击和干翻敌人。*

**该技能主要通过使用徒手攻击提升；**

**徒手的主要发挥取决于流派，不选流派的徒手并不完整；**

**徒手格斗有高命中、低伤害的特性，非常依赖暴击，其暴击机制和钝击一致，预期造成约1.5倍伤害，穿透50%护甲。**

#### **五、近战**

*个人战斗中的技能和技巧，不论有没有武器，高等级可以显著增加命中率，不过提升效果并不如对应的武器技能……但他赢一手泛用。*

**该技能主要通过用近战武器攻击敌人来提高；**

此技能可以和武器技能叠加，对所有近战武器通用，一些武器战技、武术对近战等级有硬性需求，高级的近战等级有助于发挥其全部性能。

当近战等级大于等于3级，你就可以查看武器的暴击率、平均伤害、修正攻击耗时等进阶数据。

#### **六、闪避**

*躲避迎面而来威胁的技能，无论是敌人的攻击，还是触发的陷阱或落下来的岩石。这项技能也将决是你是优雅的落地，或是一屁股砸在地板上，以及其他一些你心血来潮所做的杂技动作。前一不数值为加成后数据，后一个数值为基础值。*

**此技能主要通过闪避伤害提升，如敌人近战等级较低则无法提升；**

能影响闪避数据的东西非常多，不过基础等级也很重要。

当你力量大于16成为大只佬时，你会有1点的闪避惩罚（你太大只了；）

当你力量小于5成为斯卡文时，你会得到1点闪避奖励（你太瘦弱了；）

### 远程技能

当你使用远程武器时你主要会用到下列技能，枪法泛用性高，投掷影响你以后丢手雷的准度，其他的就看你主要用什么了。

#### **步枪**

*相比其他枪械,传统步枪有不错的射程和精准度,但它们的射击速度和装弹速度慢的可怜。因而在近身战中用起来非常不称手。而短管步枪和卡宾枪更像冲锋枪，在近战时表现出色。（官方描述的完美概括）*

**该技能主要通过实践提升。**

除此之外，狙击步枪、精确射手步枪、轻重机枪在游戏中也划分为步枪，算是游戏内最为全面好用枪种了。

#### **冲锋枪**

*使用冲锋枪和自动手枪的技能。冲锋枪介于手枪和突击步枪之间，可以快速射击，快速装弹，适合应对突发情况，不过命中率较低。（官方描述的完美概括x2）*

**该技能主要通过实践提升。**

冲锋枪发射手枪弹，因而与手枪伤害数据没有过多差异，但其连发特性可以提供更强的近距爆发伤害，相对而言也有比手枪更差的精准度，不适用于中远距离作战。

#### **弓术**

*使用弓的技能，从自制简易弓到结构复杂的复合弓,它们安静而有效，但也需要强壮的身体和敏锐的视线，而且在远距攻击时命中率并不是真的高得可怕。（终于不是完美概括了）*

**该技能主要通过制作弹药和射箭提升**

弓几经削弱，如今褪去了昔日强势的光辉，只余下打不穿护甲的伤悲。虽然有光辉灿烂的十倍暴击，但无法击穿护甲就毫无意义可言。

其无声特性、廉价的弹药有不错的价值，即便是已经失去作用的中后期也有无比优异的对无甲目标伤害，此外，弓弩同样是完美的狩猎武器。

#### **枪法**

*使用弓箭及枪械的整体技能。等级提高会提高使用任何弓或枪械的命中率，但所持武器相对应技能的提升更加明显，等级还影响你能在武器上装的各种模组。*

**该技能主要通过使用远程武器射击提升，啥都行。**

鉴于这个技能相对容易提升，也可以与其他远程技能叠加，并且你总有可能会用一些未经过练习的武器，其所提供的命中率加成还是很珍贵的。

#### **手枪**

*相较于步枪，手枪精准度要差一些，但它们的射击速度和装弹速度都比其他类型的枪械快，在近身时,它们是非常有效的武器,但不太适合长距离战斗。*

**该技能主要通过射击提升，子弹还挺常见的；**

实际上中距离也没有手枪发挥的场合。等级提高会提高枪械的精准度，让你可以在枪上安装一些模组。

手枪的问题就是伤害低、射程近，射速和换弹速度以及拔枪速度都十分惊艳，小体积低重量的特性也让他便于携带。反正随身带把手枪并不会为你带来多大负担，是一个非常优秀的副武器选择。

大口径手枪比较邪道一点，伤害高、射程近、换弹快，作为副武器唯一的缺陷就是不便携，看个人喜好吧。

#### **投掷**

*远距离投掷物品的技能。等级越高,投掷距离和精度越高*。

**该技能主要通过实践或制作投掷物提升。**

丢手雷也是投掷的一种，即便如此，投掷依然是一个比较凄惨的派系，所有投掷类武器要么伤害不足要么没法大量携带，考虑到投掷还是主要靠丢出去砸人战后回收这一点……投掷流派实在很难找到有效发挥的场合。

不过投石索还是可以使用的，也有一些人摸索出了铁块投掷法，起码还是有一定潜力的。

#### **霰弹枪**

*霰弹枪很容易使用并可以造成大规模破坏，但随着距离增加，威力和命中率就会迅速下降，有些特殊弹药可以提高霰弹枪的射程,但精准度就难以恭维了。*

**该技能主要通过实践提升。**

霰弹枪是近距离特化的多功能武器平台，在近距离有极强的伤害，且不需要多少技能等级就可以轻易使用。

比较常见的霰弹枪基本都拥有多种多样的弹种，可结合实际环境更换不同的弹药，其所特有的泛用性、多功能是其他武器无法与之比较的。

也就是射程有点要命……特种子弹带少了不好应急，带多了有点重。

#### **八、重武器**

*使用像火箭、榴弹或导弹发射器之类的重型武器的技能。这些武器用途多样，威力巨大,但他们也很笨重和难用。提高此类技能可以提高命中率；*

**该技能主要通过实践提升……哪儿来那么多弹药喂给你啊。**

重武器种类多，花样也多，但除了少数武器外基本都是决战兵器级强度，大部分都有着短时间处理大规模敌群、高强度个体的离谱数据。

就是每次使用都可能会肉疼很久，特别是些导弹发射器。

以及字面意义上的，他们真的很重。

### 工艺技能

当你使用制作与建筑功能时就会用到下列技能，每一项都很重要，所以每一项都要重视。裁缝、食品加工、制造、生存和电子学都是前期常用技能，应用科学则主要用于游戏中后期。

#### **裁缝**

*制造和修复衣物、背包、毛毯和其他纺织品的技能。影响针织、缝纫以及其他任何与针线有关的事儿。*

**该技能主要通过实践制作来提升，所以多读书多练习吧。**

裁缝算是全阶段都很有用的技能，游戏内优秀的护甲装备需要高级缝纫制造，一些不错的装备若是不合身或是损坏也需要缝纫进行修复，缝纫还能为一些装备提供加强效果，求生再苦再累，也别忘了做身好衣裳。

#### **电子学**

*制造、修复电子装备与系统的技能。这项技能是安装和管理生化插件的重要指标。*

**该技能主要通过实践制作来提升，所以多读书多练习吧。**

电子学的作用与用途或许并不明显，但前期用电子学制作的电弧焊枪、电烙铁可大幅度加快游戏发展进程（如果你捡不到的话），一些方便有效的器具、设备也需要电子学制作。中后期一些强大的车载物品也可以通过电子学进行制作，再后期一点的CBM体系也需要电子学的支撑。

#### **生存**

*在荒野生存，和制造各种基本急救物品所需的技能，这也包括你从尸体上获取皮和肉类的能力。*

**该技能主要通过实践制作来提升。**

钓鱼收益会根据生存技能得到一定的提升，屠宰也需要生存技能保证收益，建筑类别中有些颇为有用的建筑也需要生存技能支撑，可以屠宰大型生物的屠宰架也需要生存技能……倒也可以整个拖车或者找棵树架根绳子，然后夹板、草药茶这种东西至少需要1点生存，反正总得点一点。

#### **食品加工**

*让你用食物材料做成更可口的食品的技能,这个技能包括食品存储、食品安全、酿制和屠宰等方面。*

**该技能主要通过实践制作来提升，所以多读书多练习吧。**

再苦再累也不能饿肚子，食品加工可以把原材料变成更具效率或更耐储存的美食，一些食品还能有效提高心情进而提高专注度，除此之外一些化学用品也需要食品加工等级。对我来说，做各种各样好吃的也算是很有趣的游戏体验。

#### **应用科学**

*类似一般「钳工」方面的技能，根据你对科学原理的全面理解，合理使用各种精密技术。这不是研究技能，而是使用他人研究成果的技巧。*

**该技能主要通过实践制作来提升，所以多读书多练习吧。**

应用科学算是后期变异体系的核心，一些杂七杂八的药品、爆炸物等也需要应用科学制作。

这是个后期技能，而对于前期而言，这个技能最大的作用是熬制骨胶。

#### **六、制造**

*把材料加工塑造成有用物品的技能。这项技能在各项物品制造中起着重要的作用。*

**该技能主要通过实践制作来提升，所以多读书多练习吧。**

强悍的近战武器、伤害惊人的炸药、武器弹药、箭矢、优秀的护甲。基本游戏内绝大部分强势的装备都需要强而有力的制造技能支撑。

从前期勉强护身的长棍与木矛到后期全副武装的幸存者琉森锤，制造技能将伴随你整个游戏进程直至你彻底毕业，生存无忧。

### 互动技能

与世界、物品、载具互动时所用的一些技能，操控装置用于拆装陷阱和撬锁，随手补点够用就行；机械学主要影响各类载具，前中后期都很关键；计算机学是前中期骇入实验室及探索中骇入警局电脑的关键技能；驾驶三四级就够用；社交……你帮NPC做点任务就差不多能拉进队伍了，进了队伍就由不得他了；医疗地位还挺高的，可以制作各种药品，也可以徒手硬接大动脉；运动主要涉及游泳等海洋探索能力，高运动也可以提高一定的耐力上限……没啥特别需要点的必要；

#### **操控装置**

*你能安全操作精密装置系统、陷阱、撬锁和其他精细任务等方面的技能。该技能并不影响触发陷阱时的规避能力，触发陷阱的规避能力在闪避那边。*

**该技能主要通过实践练习提高；**

一般来说因为陷阱暂时不是那么丰富，撬锁必要性仁者见仁吧，一般不太是需要主力提升的技能。

#### **机械学**

*操作、维护和修理载具及其他机械系统的技能。这项技能在制造复杂装置的时候会被用到，也会影响你安装生化插件。*

**该技能主要通过实践练习提高；**

机械学是所有玩家绕不开的坎，各类载具组件的安装都需要高机械学，如果需要自制一些组件也需要很高的机械学技能，基本来说是和制作同等地位的必备技能。

#### **计算机学**

*访问和操作计算机的技能。等级越高越能浏览更加复杂的软件系统,甚至找到其中的后门。*

**该技能主要通过终端入侵来提升，所以还是多读书多练习吧。**

计算机学的作用就如同黑客开局所说的一般，你至少需要找到一些能让你骇入的东西，这个技能才会有最起码的价值，而通常来说警局武器库的电脑开启后能找到不少警械，实验室的军械库等也需要高计算机等级，如有一些装备用以破解机器人，计算机学也大有裨益。

但你要是那种.50开门、冲击钻拆墙、焊炬破门、遇事不决上炸药，一颗不行来两颗的破拆组，这技能对你没有任何意义，点点儿别的吧。

#### **驾驶**

*操作和稳定住各类飞驰载具的技能，从汽车和船只到直升机和热气球。等级越高，你越能控制住高速运动的载具，以及提开边驾驶边射击时的命中率。*

**该技能主要通过实践练习提高；**

高驾驶等级可以让你转弯、加减速更为灵活，大幅提高载具的可操作性。

这个技能的意义比较有限，而且会严重影响专注度，进而影响你的其他技能，一般建议在三四级左右时禁用成长以给其他技能让路，不过高技能驾驶带来的灵活性也可以让你驱车漂移、穿梭于尸潮之中。

#### **社交**

*跟其他人说话的技巧,比如吹嘘、奉承、威胁、说服、谎言、交易和人际沟通的其他方面的能力。效果与智力相关。*

**该技能主要通过实践练习提高，多读书也挺好；**

**社交存在一定对抗机制，具体是你的社交行为、属性需与NPC的社交能力与属性互相对抗，如欺骗高智商的NPC成功率会更低，说服高社交能力者比较困难等……不过一般NPC应该都对抗不过你。**

以前有个技能叫交易，如今已经集成到社交之中，他可以让跟NPC贸易时得到优惠……不过贸易这事儿除了个别阵营的好东西外不具备太大价值，野生的NPC你可以杀人越货，也可以说服他入队然后扒装备。

如果你不想做那些野生NPC的任务，有些任务允许你可以用高社交糊弄他们说任务已经完成，一些有阵营主线或需要明确物品的NPC通常不会有让你糊弄他们的选项。

反正不点这个技能你做做任务也能让大部分NPC入队，只要NPC入队那他的自由意志就不属于他了，加一些技能也只是让NPC入队概率变大或者可以不做任务就骗他入队。一般不太建议加这个技能。

#### **医疗**

*医疗的技能。等级越高，使用绷带等急救箱内的药品的效果也越好，同时也会减少并发症的发生率和医疗事故。*

**该技能主要通过实践练习提高，给自己打绷带或者制作药品都可以；**

如描述一般，高医疗技能可以有效提高急救物品的治疗质量和成功率，进而变相提高生命值的恢复速度，高医疗还会提供大部分药品的制作配方，即使只是一两点医疗也足够自制一些漂白绷带用以止血。

医疗额外影响CBM安装的成功率，总而言之，是价比极高的好技能。

#### **七、运动**

*你的运动能力，包括游泳耐力和负重游泳能力。运动技能还能提高你的心肺功能和耐力。*

**该技能主要通过裸泳提升，你想穿衣服我也不拦着。**

以前版本这个技能只影响游泳，现在在实验版还能提高耐力上限了，但提升幅度实在有点丢人，健身也不会提高运动技能……有点迷惑。

# 特性解释及评价

**特性是您在创建角色时可选择的一些自定义选项，它们与变异的作用相同并同处于角色信息的特性栏中。特性只有角色创建时可以选择，虽然其中一部分可以通过变异获取，但不视为初始特性，自还有一部分特性属于背景及职业专属，仅有选择特定的背景或职业才能获取。**

特性分为 正面特性 和 负面特性 ，正面特性消耗点数换取增益，负面特性则以减益换取点数，正负特性并不绝对，被分类为正面特性的「杀意驱动」在一段时间不进行杀戮就会下降心情，被分类为负面特性的「重度睡眠」也有让你不易被环境噪声惊醒的小小优势。

多数特性带来的影响并不显著，合理的选择特性会为你带来相当可观的可用点数，这些点数都将为你的生存带来更大优势，以角色扮演为重点来选择特性也会让你的游戏更具乐趣。。

## 初始特性：

**角色创立时所拥有的特性将被视为初始特性。初始特性可以通过变异来进化成更高级的特性，但无法被其他变异覆盖，也无法被净化，如该变异已经进化为其它特性，则净化此类特性只会将其变为初始特性。**

可以被其他手段去除的特性为「近视」、「远视」，此类特性可以通过更换某个眼球CBM去除，基本来说就是换了个不受近视、远视影响的机械眼球，虽然代价也十分显著。

### 模组特性（有人问就往里加）：

#### 「斗气击」 属于神话武术MOD

**如果玩家徒手或持有「视为徒手」的武器，则徒手格斗等级视为X2，并为每次「猛击」额外附加等同于基础徒手格斗等级x2的额外伤害。**

「猛击」基础伤害同徒手攻击，伤害加成则取决于上文公式，猛击本身可暴击，三者结合即为猛击的最终伤害，如果使用武术流派，则加成伤害会附加到武术攻击之中。

「猛击」的出现概率会随徒手等级上升，最终将取代徒手攻击（但仍有一定可能性出现伤害极低的徒手攻击）

**斗气击会随等级显著增强徒手格斗的命中率、暴击率及伤害**，其甚至还能与武术互相搭配，徒手等级上去之后一拳打出上百伤害似乎不是什么很困难的事情……不过那也要很高等级了。

另外，无武术流派时会持续出现伤害稳定的猛击，有武术流派时伤害则会随流派特性出现明显波动，只有伤害有明显提升这点是确定的，具体还是看大伙想怎么用吧。

### 独特的背景与职业特性列表：

#### 「兴奋剂精神病」不固定

**冲突于「抗瘾体质」**

**曾经是个可选正面特性，此特性可从大部分「药品成瘾」类背景获取。**

**效果：将兴奋剂过量上限从30上调至60点，使角色从兴奋剂中获取更多增益，使用兴奋剂时有可能出现幻觉症状。**

鉴于成瘾背景本身作为一项挑战及此特性并不显著的加成及末日精神病的负面在实验版喜提加强。这是一个非常不建议选择的背景特性。你如果只是想挑战成瘾开局或者想毛1~3的可用点数，他作为一个正面特性，起码还是能给你点安慰的。

你说你想扮演动力小子？！那……那似乎，不是，这似乎还挺合理的？

#### 「讨厌读书」+1点

**冲突于「文盲」、「书虫」，曾经是个可选负面特性，此特性可在「讨厌读书」背景获取，获得1点可用点数。**

**效果：看书要么不加心情、倒扣心情。**

本来读书就要抽烟喝酒听音乐供着了，怎么还想倒扣心情的……扫一眼书并利用其中的合成配方不受此特性影响。

考虑到这个背景只给一个可用点数，如果不是处于扮演需求，我们还是来选点别的吧。

#### 「书虫」-1点

**冲突于「文盲」、「讨厌读书」，曾经是个可选正面特性，此特性可在「阅读」背景获取。**

**效果：所有书籍增加5点心情增益。**

效果有，但是十分有限，如果你打了魔法mod可能很适合读魔法书，但我们这里只无模组的实验版……起码往好处想，你读一些高级书本时可以少吃点心情增益。

其实算是我本人最想拥有的特性，我为何没有读书的耐心和才能……

#### 「声如洪钟」-1点

**兽人变异路线特性，此特性可在「公开演讲」背景获取。**

**效果：按C大吼时声音更大，更容易吓跑野生动物，更容易恐吓NPC，此外背景本身给予可观的社交技能。**

我姑且放一个 ***(首)***在这里，然后这个背景价值主要在社交技能上，社交又不算是一个特别优秀的技能，看个人选择了。

#### 「说谎达人」-1点

**冲突于「说不出谎」，曾经是个可选正面特性，此特性可在「恶作剧」背景获取，该背景额外提供操控装置和社交技能加成。**

**效果：提高40%对NPC说谎时的成功率，说谎通常用于劝说NPC加入队伍，接受任务后再骗NPC说任务已经完成来白嫖奖励、好感。**

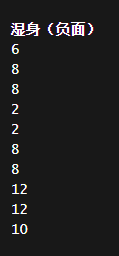
社交类特性的作用主要取决于你想不想社交，大部分阵营任务都无法通过说谎来白嫖奖励、跳阶段，总体来说用处不多。

除此之外，40%的加成看着离谱……但社交本身具有对抗性，NPC的社交、智力、特性都会影响你对其说谎及执行其他行动的成功率。

#### 「户外客」-1点

**曾经是个可选正面特性，此特性可在「钓鱼」、「露营」等诸多户外活动体系的背景获取。**

**效果：无条件增加十分显著的潮湿防护，意义和价值取决于你个人感受。**



#### 「跑酷专家」-2点 他为啥是专长啊！

**曾经是个可选正面特性，现在是个……专长？！那你可以后天取得了！**

**效果：可令你在复杂地形穿梭时的行动耗时减半。**

你从100行动耗时的地板出发，穿过如下地形，抵达另一个100行动耗时的地板时；

地形行动耗时为400：无加成约260每格，有加成约130每格；

地形行动耗时为300：无加成约208每格，有加成约100每格；

地形行动耗时为200：无加成约156每格，有加成约100每格；

你从在同样耗时的地板上移动时，行动耗时与描述一致；

地形行动耗时为400：有加成约200每格；

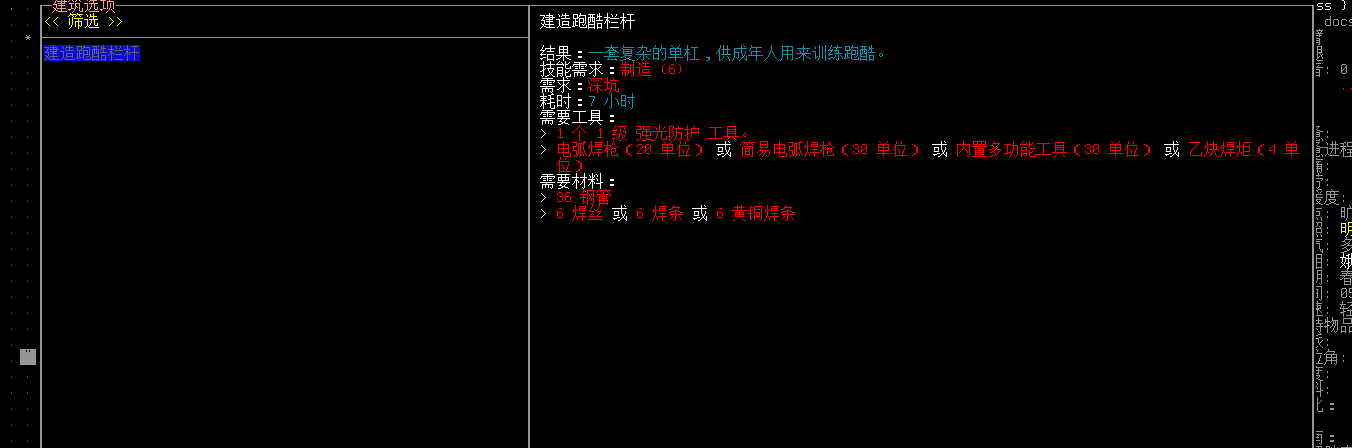
地形行动耗时为300：有加成约150每格；

地形行动耗时为200：有加成约100每格；

除此之外，跑酷专家还能让你更快的翻越篱笆围墙、安全的从二楼跳下一楼（别带太重的东西、也别被人打飞到楼下），允许你跳更远的距离。

通常你没太大必要点这个背景，因为现在你可以通过「跑酷栏杆」花费长时间的练习获取，而时间是你在CDDA中最不缺乏的东西，2点可用点数总有更重要的地方可用。

（**实验版特性）**



*我不会再迷惘了！因为我是跑酷专家！*

#### 「直升机驾驶」-2点 是专长！

**效果：可以驾驶直升机，首先你得有个直升机。**

直升机还是很强的，虽然并不完善，但它是游戏内跑得最快的交通工具。

但首先，你得有个能开的直升机，然后你还不能给他开坏了。

要不别点了吧。

#### 「滑冰高手」-2点 ，同时也是职业特性

**效果：降低穿着轮滑鞋时遭受近战攻击而摔倒的概率，约67%。**

轮滑鞋是不错啦，跑路、放风筝也很优秀，但其带来显著的近战惩罚并不是「滑冰高手」一个技能能支棱起来的，你仍有概率被击倒，一旦被击倒就很可能陷入起身再被击倒的反复循环。

他最大的作用是增加轮滑鞋远程体系的容错率……但你骑个自行车、独轮车其实效果也差不多，甚至还更安全。

#### 「地下城主」-2点 ，同时也是职业特性

**冲突于「文盲」；**

**效果：增加10%的阅读速度，免受书籍阅读难度导致的时间惩罚；。**

如果你连三宝书都读得下来，还有什么读不下来的，话虽如此也不是什么很优秀的特性。在角色扮演方面倒是很有趣，把世界末日当做跑团的地下城主什么的。

如果真能拉NPC跑团，我就把他尊为神技。

#### 「全自动医疗仪专家」-4点 职业特性

**效果：安装、卸载CBM检定时，医疗、电子学等级视作+1，降低CBM安装失败时所造成的负面影响，CBM安装失败时不会出现故障CBM**

人体强化协会会员职业的专属特性，该职业本身具有提高CBM成功率的4点医疗和4点电子学等级，自带少量医疗用品和一个手术台用的麻醉工具箱，也已经预制好了医疗专长。

话虽如此……尽管这样……在拿到CBM之前基本没有发挥场合，即便没有此特性也不会太影响CBM安装，4点还是太奢侈了。

#### 「生化警察」、「警探」、「警官」、「特警」 职业特性

**效果：佩戴职业徽章时，眼形机器人、警用机器人不再对你产生敌意。**

我一直觉得生化警察是在neta机械战警……所有警察都有此类特性，不同的警察有不同的徽章，理论上只有正确佩戴职业所属的徽章才能享受特性。

特性意义倒不是很大，但警察类职业都很适合远程流派开局。

在某个任务线尽头，你会被赋予「联邦执法官」职务、徽章与特性，效果同上，记得带徽章。

#### 「实习医生」 职业特性

**效果：安装/卸载CBM时，计算时医疗等级+1。安装CBM失败时降低所造成的影响，避免安装失败时出现故障CBM。**

不知道为啥所有的医生都是实习医生，医生职业基本都有此类特性。

特性意义同样不是很大，对CBM安装的增益不如「全自动医疗仪专家」，但二者都有安装失败时避免故障的特性，但医生职业多而且普遍靠谱。

#### 「空手道黑带」 -8点数 职业特性

**空手道黑带职业专属；**

**效果：开局可选择一种武术流派。**

考虑到这个职业本身附赠5级的近战、徒手格斗、闪避，不管选哪个武术都能发挥出全部效果……不过本身可选的武术都是开局特性能直接选用的。

算是开局即完成徒手流派毕业的职业吧。

#### 「武术家」、「格斗家」、「击剑运动员」 职业特性

**武术家同空手道黑带，开局可选一种武术流派。**

**格斗家开局可获得「拳击」流派。**

**击剑运动员开局可获得「击剑」流派。**

#### 「真正的美食家」 - 0 职业特性

**效果：不带着美食家面具就不能说话。**

真正的美食家开局赠送，实验版翻译为美食人，当吉祥物当入魔的整蛊特性，该开局送一个美食家面具，可用于解锁美食家门，一般来说没太大意义。

主动使用美食家面具的效果是变成移动广告宣传机器，而且不到工作时间结束就摘不下来，在此过程中制造出的噪音显而易见的会吸引大量怪物。

我很难想象会有这么个强制劳动的产物会让人因此入魔并为此疯狂……话说当美食人一个月多少钱啊。

#### 「中世纪农夫」 职业特性

**效果：该特性不具备任何作用。**

中世纪农夫专属特性，在场景挑战中的中世纪农夫会额外附赠「文盲」、「快餐不耐症」、「肠胃发达」、「神学家」等特性，但和特性本身无关。

### 开局可选正面特性列表：

#### 「爱吃甜食」-1点数

**冲突于「快餐不耐症」**

**效果：这个技能可以让甜食获得持续一小时，一次5点的心情增益，最大可叠加30点。**

游戏内大部分甜食、糖果也都是小体积的零食，随身携带时不时吃几颗也能维持高心情、进而提高专注、再变相提高技能等级提升速度……是不是听着就感觉有点麻烦。

**功利向建议：这1点，总有更优秀的选择。**

#### 「背肌发达」-2点数

**冲突于「背部旧伤」**

**效果：提高你最大载重量35%，无法后天获取。**

通常来说比较推荐点，其主要价值在于前期带更多东西回家，后期承担一套装备重量的同时还能携带更多资源。

当然，你总是有手推车和汽车这个选择。

**功利向建议：点了全阶段都有不错的隐性收益，不点也有手推车用。**

#### 「肠胃发达」-1点数

**冲突于「痨肠寡肚」**

**效果：减少食物中毒、酒精摄入过多导致的呕吐概率，即便呕吐也不会有后续恶心buff；**

如果你不会食物中毒或酒精摄入过量，你就没有点这个技能的必要，就算你会犯错导致上述问题，这些问题也不会持续太久。

**功利向建议：不点。**

#### 「出色记忆」-3点数

**冲突于「健忘」**

**效果：将记忆的地图量翻倍，增多记忆内容。降低33%的技能遗忘速率**。

**如果你开了技能遗忘，他就值3点。如果你没开，他最多就值1点。**

记住地图是一个说不上好也说不上坏的能力，如果你玩的够久，仅凭经验就能大概判断一些重要环境的地形图及内容物。即便你还没有这种见微知著的能力，大部分环境你走一遍估摸着也不会去第二遍了。

更不用说这游戏有地图标记系统，你可以把探索过的地方和认为缺乏价值或具有高价值的地方标记清楚，好记性完全不如烂笔头。

**功利向建议：开技能遗忘，他就有点的价值，否则不点。**

#### 「打包专家」-1点数

**效果：提高10%从包里取东西的效率。**

我们永远铭记，它曾经还加背包容量的那个年代，每个人都会高呼祂的名讳，恳求其赐下不可替代的容量祝福。

**功利向建议：10%提升太少，这1点总有更具价值的选择。**

#### 「动物共鸣」-1点数

**冲突于「动物公敌」、「恐惧气息」**

**效果：影响所有自然动物（即为未变异动物），包括熊、狼、狗、驼鹿这些个玩意。降低这些自然生物10点的攻击性（一般攻击性在-20~0之间）。大幅提高自然生物的士气，使最为胆怯的兔子也不会逃离你。**

宛若童话故事主角一样的动物亲和能力，可以让大部分野生生物对你友善，十分适合用于狩猎，但也没太大必要用这个狩猎，它的主要价值是开局不至于被野生驼鹿一头撞死。此外，你可以借此接近各种野生生物并更加方便的驯服他们，你要不走这条路线就算了。

中后期变异生物明显增多时，技能收益就会大幅下降。

**功利向建议：意义不是很明显，如果不考虑畜牧时可以轻松一点或者已经退版本的动物园流派，这1点总有更具价值的选择。**

#### 「活化肾上腺素」-1点数

**效果：头部生命值低于25，或躯干生命值低于15；**

* **持续二十分钟，-3智力，增加10速度，增加体力恢复速度，疼痛免疫；**
* **效果结束后，-2力量、-2敏捷、-1感知、-1智力、-10速度；**

**功利向建议：已经没有超人模式了，所以更加不推荐点了。**

#### 「坚硬脚掌」-1点数

**效果：不穿鞋不受运动惩罚……多数影响足类的变异自带这个特性。**

**功利向建议：不点。**

#### 「节食者」-2点数

**冲突于「快速新陈代谢」**

**效果：降低33%左右的食物需求。**

不是低物资倍率基本不缺那口吃的……低物资倍率也不是没法找吃的，两点就为了少吃一口饭是不是太奢侈了。

**功利向建议：不点。**

#### 「精力充沛」-2点数

**冲突于「乏力」**

**稳定版：提高25%最大耐力值。**

**实验版：提高30%心肺运动效果；**

25%就很可观了，近战体系遭遇大规模敌群时会很需要它。

**功利向建议：点上肯定不吃亏，高耐永远不吃亏，高耐！永远！不吃亏！**

#### 「抗病」「抗毒」 「抗瘾」-1点数、「抗感染」-2点数

**抗病体质减少66%患上感冒、流感的概率，但低健康该出事还是出事，常驻防毒面具，保持高健康一般也不会感冒；**

**抗毒体质减少食物中毒和化学中毒（毒气或三尖树的攻击）的不良反应。**

**抗瘾体质减少一半的成瘾强度（成瘾算法的关键部分）快速脱瘾，即便成瘾，一次成瘾物也能维持更久。 抗瘾冲突于「成瘾体质」**

**抗感染体质减少咬伤、感染带来的疼痛，提高三倍咬伤、感染自然痊愈的概率。**

**功利向建议：全部都可避免……全部都可变异，全部没太大用。**

#### 「恐惧气息」-1点数

**冲突于「动物公敌」、「动物共鸣」**

**效果：提高15%恐吓NPC概率。**

**功利向建议：不点。**

#### 「快速反应」-2点数

**效果：提供3点闪避加成。**

简单直接且粗暴的加成，简单直接且粗暴的效果。

**功利向建议：打算以近战为主的话，加上去能减少受伤概率；**

#### 「快速学习」-3点数

**冲突于「学习缓慢」**

**效果：通过实践计算技能经验时，专注度为当前值+15。这个技能另一个意思就是，无论什么情况下你都有15点保底专注，即便专注消耗殆尽也可以有一定的升级效率。读书不吃这个技能的加成。**

**功利向建议：我们也不是特别缺时间……但他有15的保底诶…难以抉择。**

#### 「快速阅读」-1点数

**冲突于「文盲」、「阅读障碍」**

**效果：简而言之，25%读书速度加成。**

只论读书效率，这一点比智力要值。预期有长时间依赖读书升级的话可以点一点，就一点也不是特别心疼。

**功利向建议：读书效率快也挺好的，反正只要一点，有需求就点吧。**

#### 「快速自愈」-2点数

**冲突于「慢速、弱化、无效、无法自愈」**

**效果：清醒时的伤口恢复效率提升20%，睡眠恢复效率提升50%，断肢愈合速度提升100%（但还是刚需夹板）。**

**功利向建议：尚且不太熟练游戏时很容易受重伤，这玩意能让你从打击中更快的恢复过来，也能迅速痊愈一些微小伤口，觉得有需要点吧。如果你能有效避免受伤或知晓什么时候见好就收，通常也没有太多对此技能的需求。**

#### 「乐天派」-2点数

**冲突于「易怒」。**

**效果：心情下降幅度减少20%，心情上升幅度增加20%，常驻10点心情。**

快快乐乐的小艾特比什么都好，常驻的10心情基本保证时刻都很开心，也能更快的从心情低落中恢复，高心情意味着高专注，意味着更高效率的技能升级速率。

**功利向建议：点上后全阶段都有相对不错的隐性收益，提升心情的手段非常廉价且多样化，但常驻心情的手段不多，一切还是看个人需求。**

#### 「灵巧」-1点数

**效果：攻击未命中时不再会出现严重失误（即为「没能击中反而由于惯性跌倒」），增加偷窃成功概率，减少5点攻击时的耐力消耗，降低穿轮滑鞋时被击中导致摔倒的概率，可以与「滑冰高手」叠加。**

性价比挺高的，不过近战技能等级上去了就基本不会发生严重失误了，后续能为你提供的只有常驻的减少5点耐力消耗。

**功利向建议：低属性开局很有用的特性，正常情况下也只有前期能发挥那个不出现严重失误的特性……反正也只要1点。**

#### 「耐药体质」-1点数

**冲突于「过敏体质」。**

**效果：减少酒精和一些药品的持续时间。**

**功利向建议：不点。**

#### 「轻手轻脚」-1点数

**冲突于「笨拙」。**

**效果：减少60%的移动噪音，提高躲开陷阱的概率。**

搭配忍术可以做到走路几乎无声，但怪物还有视觉和嗅觉，如果不考虑当个夜行侠可以不点。

**功利向建议：此技能在你摸黑前进及身处各种黑暗环境时可大幅减少怪物通过听觉侦测到你的概率，总体来说提高了前期夜晚探索的安全性。**

**如果有摸黑进城的必要，点上也没什么不好。**

#### 「人间尸格」-1点数

**冲突于「素食主义者」、「食人族」。**

**效果：可以吃类人生物。**

**功利向建议：不点**

#### 「杀意驱动」-2点数

**冲突于「和平主义」、「无情」。**

**效果：恐吓NPC的成功率+10%，可以屠宰、食用人类而不感到内疚，**

**每次杀戮+5心情，上限10，4小时开始衰减，共持续6小时**

**如果最近没有通过杀戮增加心情，则获得持续24小时的心情-1.**

**功利向建议：十分便宜的心情获取手段，可以吃人，心情减益不多，如此多功能甚至只要2点……代价是每天都要杀点东西，非常建议恐虐玩家选择。**

#### 「少眠者」-1点数

**冲突于「渴睡」。**

**效果：减少15%的疲劳增长，**

**功利向建议：可以让你活动时间更长，但一般不推荐点；**

#### 「身强体壮」-2点数

**冲突于「瘦弱」、「弱不禁风」、「柴毁骨立」。**

**效果：增加每个部位20%的生命值，提高2%恐吓NPC的成功率。**

**功利向建议：每个部位独立计算，实际收益不错；高生命也能有效提高你遇到各种突发情况时的生存概率；想点可以点，不点也没太大影响。**

#### 「神学家」-1点数

**效果：增加所有宗教书籍、物品所提供的心情增益。**

**功利向建议：一般不点。**

#### 「时尚范」-2点数

**效果：穿着带有「时尚」标签的装备时，根据覆盖位置、时尚程度提供不同的心情增益。躯干+6、腿+4、头+3、不覆盖任何部位则+1，如果一个物品「非常时尚」，额外+2心情。同一位置给予的奖励不叠加，但「非常时尚」可叠加，心情加成上限为20**

**功利向建议：便宜的心情获取手段，就算穿着一身装备也可以靠戒指、手表、手镯等常驻心情加成……如果你是那种喜欢打扮自己而不追求防护的玩家，他简直太合适了。**

#### 「食人族」-2点数

*「虽然我被认为是会加这个技能的人，但我实际上只点『无情』。」*

**冲突于「素食主义者」、「人间尸格」**

**效果：**

* **消除屠宰人类和吃人的高额心情惩罚，并让你吃人时获得10点心情。**
* **有「神学家」、「无情」任意一项时，+15心情，**
* **「神学家」、「无情」二者皆有，+20心情。（COS汉尼拔是吧。）**

**功利向建议：这个能力的收益取决于想不想吃人，不过就为了10点心情点这个技能也没太大必要，如果只是想吃人可以点无情。**

#### 「受虐狂」-1点数

**效果：每2.5疼痛+1点心情，上限20，也就是50疼痛，俗称抖M；**

**服用抗抑郁药将导致此特性的心情增益减少2/3……这也能治？**

**功利向建议：一般不点。**

#### 「睡神」-1点数

**冲突于「失眠症」**

**效果：只要不是躺在泥土或草地地形，你就更容易入睡。**

**功利向建议：不点。**

#### 「速行」-2点数

**冲突于「脚步迟缓」**

**效果：移动耗时-15%，在崎岖不平的地表上无效。**

**功利向建议：基本就是让你跑的更快，可以点。**

#### 「疼痛抵抗」-2点数

**冲突于「痛觉敏感」**

**效果：被击中时疼痛减半，环境及其他伤害造成的疼痛减少1/3。**

**功利向建议：点上可以有效减少疼痛的积累速率来变相提高战斗效率与持久作战能力，被枪击中时也不会一下子丧失过多的战斗力。**

**比较推荐点上以增加持续作战能力，不过合理的操作也能避免在战斗中受伤，一切还是看个人需求。**

#### 「体味微弱」-1点数

**冲突于「强烈体味」**

**效果：降低200点气味强度，默认是500。**

气味会在玩家角色四周生成并向外扩散直至最终消散，当玩家移动时，气味便会在玩家身后留下一道轨迹直至最终自然消散，无论玩家处于何等状态，具备有嗅觉的生物均可以通过气味尝试追踪玩家。

**功利向建议：你要是那种摸黑潜行玩家可以点一下，不是就算了。**

#### 「听觉发达」-1点数

**冲突于「耳背」、「失聪」**

**效果：增加25%的听力水平，并让你更容易受到噪音影响。**

听力是一种比较模糊、不精确的索敌手段，你可以通过听觉确定视野外敌人的大概位置，也可以通过一些特殊噪音来判断敌人的大概数量与类型，高听力能听得更远和更精确，但也会提高你受到特殊「噪音攻击」的影响。

此特性的劣势在于一方面你开枪不带护耳被震聋的时间会变长、受一些噪声攻击影响更明显，另一方面你睡觉的时候也更容易被环境噪声吵醒。

二者也都能通过带个护耳解决就是了。

**功利向建议：一般没有点的必要。**

#### 「无情」-2点数

**冲突于「和平主义」、「杀意驱动」**

**效果：**

* **提高5%恐吓NPC的成功率。**
* **可以屠宰人类，可以食用人肉。**
* **杀死NPC不再受愧疚感影响。**
* **挖坟不再减少心情，甚至还加心情；**
* **无法从相册中获取心情。**

其主要值在杀死NPC时不会感到内疚，并能非常高效率的利用死掉的NPC，还可以在墓地拍摄开箱视频……在CDDA里挖坟这事儿还真的有点像开箱，能挖到运尸袋、刚挖出来就尸变的尸体啥的，有时候野外还会有些特殊坟墓，没啥奖励就是了。

**功利向建议：和食人族功能类似但稍加全面，一般是二者二选一。**

#### 「迅捷」-3点数

**效果：提高10%速度，也就是增加10%的行动点数，基本会让你干什么都会快上10%。**

**功利向建议：价值高，但也确实昂贵，看有富余点数就加上吧；**

#### 「夜视」-2点数

**效果：黑暗条件下生效，提供2点黑暗环境的视野，同月相影响叠加。**

如果要推荐新手玩家点特性的话，夜视通常是最为推荐的选择。

夜视增加的夜间作战能力可以使玩家更容易确认威胁并与少量敌人作战以熟悉游戏基本机制，也可以提升在夜间搜集各种资源的能力。

2点黑暗环境视野也有助于在进入地下室等环境时先确定门口有没有敌人。

**功利向建议：看个人需求决定吧。**

#### 「优良基因」-3点数

**冲突于「恶性基因循环」**

**在稳定版，该特性会大幅提高你获得正面变异的概率。**

具体来说，变异结果可以分为只有好、好坏兼得、只有坏，优良基因会将只有坏变为只有好，但仍有好坏兼得的可能性；

**在实验版，该特性每天会减少24点不稳定性。**

具体来说，每次变异会增加100左右的不稳定性，该不稳定性会逐渐积累并最终导致基因损伤，进而提高你负面突变的可能性（但并不是说没有基因损伤就一定不会有负面），不稳定性以维生素形式存在，每天减少12点；当你拥有优良基因时，每天减少24点；

**功利向建议：变异体系必点，不过优良基因也可以后天变异获取。**

#### 「长相俊美」-1点数

**冲突于「丑陋」**

**效果：减少1点丑陋值，换而言之，提高少量社交增益。**

虽然算是没啥大用的技能，但就凭长得好看着点也会让很多人为他留点。

**功利向建议：我个人是不太建议选的，但是它能让你变好看欸。**

#### 「侦察者」-1点数

**冲突于「路痴症」**

**效果：增加5格大地图视野；**

#### 「耐热体质」-1点数

**效果：提供10点对于炎热温度的抗性，不影响感到炎热后出现的各种症状；**

**温度抗性与保暖度不同，当角色温暖度低于或高于舒适值时，它才会发生作用，在能力范围内尽量让角色感到舒适；**

**建议：同时角色穿得多几乎是必然现象，考虑到夏天时角色即便全身赤裸仍会感到炎热，在一定条件下其似乎是个很有价值的选择；**

#### 「耐寒体质」-1点数

**效果：提供10点对于寒冷温度的抗性，不影响感到寒冷后导致的各类症状；**

**温度抗性与保暖度不同，当角色温暖度低于或高于舒适值时，它才会发生作用，在能力范围内尽量让角色感到舒适；**

**建议：该特性可后天变异，同时角色穿得多几乎是必然现象，在一定条件下其似乎是个很有价值的选择；**

### 开局可选负面特性列表：

#### 「XS体型」、**「XXXL体型」**+1点数

**二者互相冲突；**

**效果：较低或较高体重水平的开局，可视为一项挑战要素。**

**功利向建议：有兴趣了就选上吧，问题应该也不是太大？**

#### 「白化症」+1点数

**冲突于各种肤色选择。**

**效果：出门必须带伞、太阳镜，否则将被晒伤导致疼痛。**

**功利向建议：不是出于扮演角度就别选了吧。**

#### 「背部旧伤」+3点数

**冲突于「背肌发达」。**

**效果：减少35%的载重量，会显著影响你所能携带的资源数量，如果你的力量水平较低，很有可能无法承担一套装备的重量。**

**功利向建议：别点。**

#### 「笨拙」+1点数

**冲突于「轻手轻脚」。**

**效果：增加70%的移动噪音，更容易受到陷阱伤害。**

虽然游戏里能危害到你的陷阱不算多，但70%噪音意味着移动噪音从6变10，你也不想只是在路上走着就吸引到一堆怪物的注意力吧。

**功利向建议：虽然能点，但是别点。**

#### 「餐桌礼仪强迫症」+1点数

**效果：附近没有桌椅时进食会降低2~4点的心情，反之增加3点心情。**

正常情况下有桌椅吃饭+1心情，点了这个+3，代价是没桌椅吃饭掉心情。

**功利向建议：风险可回避，有一定正面效果，点上。**

#### 「成瘾体质」+2点数

**冲突于「抗瘾体质」。**

**效果：成瘾强度增加，成瘾后的需求增加。**

**功利向建议：风险可回避，控制摄入量也不会太容易成瘾，通常可点……**

**你不会跟我一样把镇痛剂当水喝吧。**

#### 「丑陋」+1点数

**冲突于「长相俊美」。**

**效果：增加1点丑陋，在社交中受到少量惩罚。**

**功利向建议：点是可以点，甚至十分推荐点，但我不能接受。**

#### 「动物公敌」+1点数

**冲突于「动物共鸣」。**

**效果：增加10点自然动物对你的攻击性，降低自然动物5点士气。**

通常来说，一些本来可能对你中立的动物可能会攻击你，而一些胆怯的生物更容易见你就跑，然后你反击他们也更容易让他们感到胆怯而逃跑。

就是反向的动物共鸣……

**功利向建议：能点倒是能点，要注意避开一些危险的动物，有点麻烦。**

#### 「老僵腿」+3点数

**效果：增加3.5倍复杂地形移动耗时；**

**功利向建议：现在不是你在溜丧尸，是丧尸在溜你。**

#### 「独开一窍」+4点数

**效果：除最高等级的技能外，其他技能升级速度减半，有「快速学习」特性时改为全技能获取速度减慢。**

**功利向建议：挑战向的负面一向是不推荐的。**

#### 「耳背」+2点数

**冲突于「听觉发达」、「失聪」。**

**效果：减少50%的听力。**

听力是一种比较模糊、不精确的索敌手段，你可以通过听觉确定视野外敌人的大概位置，也可以通过一些特殊噪音来判断敌人的大概数量与类型。

低听力会损害你对未知区域索敌的效率与精确度，让你更难以判断一些高威胁目标特有的声音信息。相对的，你睡觉时更不容易被噪音吵醒，即使被震聋，影响时间也会大幅下降。

**功利向建议：我个人不建议点这个，如果你并不依赖声音信息，2点可用点数也挺值的。**

#### 「发作性睡眠症」+3点数

**效果：每八小时随机入睡一次，一次二十分钟，可正常被打断。**

搭配重度睡眠会致使此特性的危险性直线上升。

**功利向建议：负面在关键时刻足以终结游戏，别点。**

#### 「乏力」+2点数

**冲突于「精力充沛」。**

**稳定版：减少25%耐力上限。**

**实验版：减少耐力上限及心肺系统功能。**

**功利向建议：低耐力带来的麻烦高于2点的收益，别点。**

#### 「谷物不耐症」+2点数

**效果：吃对谷物制品会产生高额心情惩罚，并且无法从中吸收维生素。**

#### 「果糖不耐症」+3点数

**效果：吃水果会产生高额心情惩罚，并且无法从中吸收维生素。**

#### 「快餐不耐症」+1点数

**效果：吃快餐类食物会产生高额心情惩罚，并且无法从中吸收维生素。**

**冲突于「爱吃甜食」**

#### 「乳糖不耐症」+1点数

**效果：吃乳制品类会产生高额心情惩罚，并且无法从中吸收维生素。**

#### 「肉食主义」+2点数

**效果：吃蔬菜类食品会产生高额心情惩罚，并且无法从中吸收维生素。**

#### 「素食主义」+2点数

**效果：吃肉类食品会产生高额心情惩罚，并且无法从中吸收维生素。**

**冲突于「人间尸格」、「食人族」；**

**功利向建议：每一个都会严重缩短你的食谱范畴，如果你不考虑养牛就可以选乳制品不耐，世界上所有的乳制品都会在开局数日后过期……其他的能不点还是别点了吧。**

#### 「过敏体质」+1点数

**冲突于「耐药体质」。**

**效果：提高酒精和毒品的持续时间；**

**功利向建议：负面可以轻易规避，可以点；**

#### 「和平主义者」+4点数

**冲突于「无情」、「杀意驱动」。**

**效果：**

* **战斗类技能有三分之一概率不获取经验，不获取经验就不会消耗专注；**
* **恐吓NPC成功率下降10%；**
* **因内疚产生的心情惩罚X5，如杀死无辜NPC、儿童丧尸、吃人掘墓等。**

儿童丧尸种类杀个一百只就会对对应种类不内疚，如果你只是杀了一百只儿童丧尸，然后转头去杀儿童丧尸的进化体，你还是会内疚。而且实验版又加了点容易让人内疚的东西；

**功利向建议：问题主要在于影响战斗技能提升，还是别点了；**

#### 「黑暗恐惧症」+3点数

**效果：**

**1、拥有此类特性的角色将只能进入明亮或昏暗的格子，而黑暗的格子仅有奔跑或服用速效镇静剂时才能进入。**

**2、如果角色周围有黑暗的格子，则这些区域将随机产生幻觉，如果玩家身处于非常黑暗的格子中，则每回合产生幻觉的概率大幅上升。**

**3、角色待在黑暗的格子中时会产生幻听。**

**4、玩家站在黑暗的格子中时会感到恐惧，这将导致每回合有较低概率发生恐惧反应，这些反应可以同时出现，恐惧反应包括：**

* **双手颤抖：-1点力量、-4点敏捷；**
* **双腿发颤：摔倒在地，等同于被击倒；**
* **过度恐惧：失去1回合；**
* **过度呼吸：立刻减少一部分耐力；**

**服用速效镇静剂可有效抑制症状，不过这个药品也有极高成瘾风险。**

就算是每局都点末日精神病的我也不禁感到这特性的离谱，他开局甚至不给你速效镇静剂用以克服症状，虽然常驻手机手电筒及阅读灯就可以避免恐惧反应，但对于黑暗格子频发的幻觉仍会带来巨大干扰，而且一直开着灯也不利于夜晚摸黑行动。

**功利向建议：虽然负面效果非常容易避免，基本可以说负面其实不会真的给你带来很多恶劣影响……但还是别点。**

#### 「基因恶性循环」实验版+8点数 稳定版加12点数

**冲突于「优良基因」**

**稳定版效果：只会获得负面变异，约12小时发生一次变异，变异完全随机不计算任何路线。**

**实验版效果：只会获得负面变异，12小时发生一次变异，不断提升基因不稳定性，变异完全随机不计算任何路线，**

**功利向建议：我真的不建议点任何挑战性质的特性。**

#### 「健忘」+3点数

**冲突于「出色记忆」**

**效果：降低5%说谎成功率，减少50%地图记忆，增加34%技能退化速度，减少可以记忆的地图数量。**

此特性和**「出色记忆」**一样，当你开了技能遗忘机制，他的负面就会非常要命，但你不开技能遗忘，他的负面基本不会造成太大影响。

**功利向建议：开技能遗忘就极不推荐，没开就直接加上，三点可比记不住地图值钱。**

#### 「脚步迟缓」+3点数

**冲突于「速行」**

**效果：反向速行，平地的移动耗时增加15%。**

**功利向建议：不是太推荐点。**

#### 「洁癖」+1点数

**效果：不能穿有「肮脏」标签的衣服。**

本身肮脏的衣服穿着就减心情，还有可能导致伤口感染，对比来说洁癖简直等于没有负面。此外这个技能的影响主要在于没办法立刻穿上丧尸身上掉的背包、装备一类的，带回去洗洗就行。

**功利向建议：实质等于不存在的负面，点上。**

#### 「近视」、「远视」+2点数

**效果：不戴对应眼镜将受到视野惩罚及近战惩罚；**

点了近视送近视镜，点了远视送远视镜，两个都点送双焦点。

被很多人推荐的白嫖点数特性，你也可以在游戏中找到隐形眼镜来抵消一周的惩罚，时刻带个眼镜大概也不会有太严重的影响。

**功利向建议：负面可以规避，但基本这辈子离不开眼镜了，点了一个最好把另一个也点上。**

#### 「渴睡」+1点数

**效果：增加33%自然增长的疲劳，休息时提高33%疲劳下降速度；**

大致意思就是虽然你更容易困，但你的睡眠时间不变。

**功利向建议：这玩意还挺影响活动时间的，别点。**

#### 「口干舌燥」+2点数

**效果：增加50%自然增长的口渴；**

通常意味着你要喝更多的水，长时间出去冒险也得带点水。

水很容易获取，摄入更多的水同时意味着你吃的食物变少。

**功利向建议：水是最容易获取的资源，想点可以点。**

#### 「快速新陈代谢」+2点数

**冲突于「节食者」**

**效果：提高50%自然增长的饥饿值，提高10%耐力恢复；**

通常意味着你要吃更多东西，长时间出去冒险也得带点。

食物也不是很难获取，不过进食、喝水都会花费一些时间。

10%耐力恢复其实没太大实际意义，但你既然点了他就能给你安慰。

**功利向建议：食物也不是很难获取，想点可以点。**

#### 「痨肠寡肚」+1点数

**冲突于「肠胃发达」**

**效果：反向肠胃发达，增加食物中毒、酗酒的呕吐概率；**

一般正常情况下很难出现食物中毒情况，即便食物中毒也不会带来持久的不良影响，我的意思是，你看这1点是不是很像白送的。

**功利向建议：负面效果可轻易避免，推荐点。**

#### 「路痴症」+1点数

**效果：字面意义上的削弱在大地图的基础视野范围；**

望远镜、爬到高处都可以大幅增加大地图视野范围，总体来说可以补正这个特性带来的负面后果，但不管怎么说你都丢了一点大地图视野；

**功利向建议：负面效果可回避，想点就点吧。**

#### 「脆弱头骨」+2点数

**效果：头部最大生命值减少20%，减少4%恐吓的成功率；**

#### 「瘦弱」+4点数

**效果：全部位生命值-25%；**

#### 「弱不禁风」+6点数

**效果：全部位生命值-50%；**

#### 「柴毁骨立」+8点数

**效果：全部位生命值-75%；**

**「柴毁骨立」、「弱不禁风」、「瘦弱」互相冲突并与「身强体壮」冲突**

**功利向建议：瘦弱和脆弱头骨还算可以接受，但这种挑战向的负面一向是不推荐的。**

#### 「慢速自愈」+2点数

**效果：减少25%的愈合速度，断肢恢复时间翻倍；**

#### 「自愈弱化」+4点数

**效果：减少67%的愈合速度及断肢恢复速度；**

#### 「自愈无效」+8点数

**效果：减少90%的愈合速度及断肢恢复速度；**

#### 「无法自愈」+12点数

**效果：伤口无法愈合，断肢无法恢复；**

**互相冲突并冲突于「快速自愈」**

*看着这四个特性对小艾特来说，简直比面对十亿个丧尸浩克更恐怖……更可怕呀！！！*

慢速自愈勉强还能接受，从自愈弱化开始直接干碎容错率，一旦受伤就需要花费大量的时间成本进行恢复。而自愈无效和无法自愈更是一次失误，悔恨终身。

**功利向建议：挑战类专长一律放弃才是最功利的选择；**

#### 「末日精神病」+3点数

**末日精神病会导致多的有些不太正常的有趣事件及有些许烦人的事件，其为你带来的问题取决于你是否能够享受这个特性；安定剂可以有效抑制症状。**

**1、幻觉**

**随机的产生一些幻觉，比如看到一些怪物的影像或是突然被怪物袭击，有可能导致你浪费弹药、做出错误判断。**

**幻觉并不存在，所以无法造成任何伤害，但有些幻象会影响你的心情。**

**幻觉遵守其所属生物的逻辑系统，你可以看到幻觉炮塔攻击丧尸的样子。**

**幻觉会有意的生成在开门时、睡醒时等场合下。**

**2、第四面墙**

**你经常会在信息栏中看到一些明显错误的或并不那么明显的错误信息，也有一些非常有趣的信息，这些讯息通常很容易辨别，并不会造成太多的麻烦。**

**3、幻听**

**你经常会听到某处传来巨大声响，往往会导致惊醒。考虑到这玩意是你大脑产生的信号，带耳塞也避免不了。**

**4、友谊与背叛**

**你手中的物品和你是好朋友！当朋友的耐久度处于高水准时，它会充满自信的与你同行，要求你干掉一些敌人，渴望与你并肩作战。**

**当朋友的耐久度低时，朋友会变得明显沮丧不安，偶尔它会恳求你抛弃它这个累赘，但暗自希望你不会真的丢掉它。**

**你经常会因为一些幻觉和想法而将手中的朋友丢下，你的朋友有时也会背叛并逃走，他最好能坚持到战斗结束。**

**5、有蚂蚁在爬**

**时不时地抓挠自己，降低智力并立刻中断当前行动，确实有点烦人。**

**功利向建议：能够享受负面就点上去，否则不建议点；~~我是很享受，所以我开局都点~~**

#### 「内分泌失调」+2点数

**效果：随机导致饥饿、口渴、疼痛、疲劳、情绪波动（-20或+20）、头晕目眩、增加或减少镇痛剂水平、温度变化（非常冷、冷、热、非常热）**

过于随机化反而有点不知道说什么好，不过基本都是负面。不会在睡觉时触发温度变化是它给你最后的仁慈……

**功利向建议：无法规避而且有点麻烦的负面，一般不推荐点；**

#### 「强烈体味」+1点数

**冲突于「体味微弱」**

**效果：增加300点气味（默认为500）；**

气味会在玩家角色四周生成并向外扩散直至最终消散，当玩家移动时，气味便会在玩家身后留下一道轨迹直至最终自然消散，无论玩家处于何等状态，具备有嗅觉的生物均可以通过气味尝试追踪玩家。

**功利向建议：摸黑潜行体系不推荐，其他的想点也可以点；**

#### 「情绪波动」+1点数

**六小时一次，一次一小时，55%减心情，45%加心情，正负皆为20点；**

**如果结果为负，乐观主义者及抗抑郁药可有效减少心情减益。**

**功利向建议：赌博性质特性，体验抽奖乐趣，不推荐点；**

**你说你是欧皇？**

#### 「神经质」+3点数

**使用较高强度的兴奋剂或者十分饥饿时会导致「颤抖」。**

**颤抖会导致：-1点力量、-4点敏捷，持续时间极长**

**功利向建议：点了就要小心饿肚子， 能按时吃饭可以点，不按时吃饭最好不点。**

#### 「失聪」+4点数

**冲突于「听觉发达」、「耳背」**

**听力归零，因为你听不见，所以无法和NPC交谈。**

和文盲搭配可彻底消除你从外界汲取知识与信息的能力。

**功利向建议：一般不推荐点，除非你真的决定抛弃声音信息。**

#### 「文盲」+6点数

**冲突于「快速阅读」、「阅读障碍」**

**你不认字，所以无法执行如读书、阅读信息牌、看墙上写了点啥、操作电脑等一系列需要你认字的行动。**

至少你可以让NPC帮你念出来以从书中获取知识；

点了就有正当理由禁用计算机学了；

和失聪搭配可彻底消除你从外界汲取知识与信息的能力；

**功利向建议：一般不推荐点，会少很多关于墙上写了点啥的乐趣。**

#### 「失眠症」+2点数

**冲突于「睡神」**

**大幅提高入睡难度，具体可以视为当前疲惫阶段+1**

**让镇静剂对睡眠的影响从X2变为X1**

**功利向建议：在尝试睡觉上花太多时间并不是什么好事，如果怎么都睡不着觉还会导致睡眠不足，一般不推荐点。**

#### 「说不出谎」+1点数

**冲突于「说谎达人」**

**说谎的成功率降低40%；**

会明显导致无法骗开局NPC任务完成以白嫖好感；

**功利向建议：点，都可以点；**

#### 「痛觉敏感」+1点数

**冲突于「疼痛抵抗」**

**受到的疼痛增加25%，最小疼痛从1变为2；**

疼痛真的很要命。

**功利向建议：除非你能尽可能少的承担打击，否则不要点；**

#### 「徒步旅行者」+8点数

**无法以任何形式驾驶车辆（包括遥控器）；**

其实你可以坐在车上，可惜不能命令NPC开车；

会显著影响运输、跑图效率；

但其实你还可以骑动物……当然没车好使；

**功利向建议：别点；**

#### 「斗殴大师」+4点数

**无法使用任何形式的远程武器，但是可以投掷；**

**功利向建议：别点；**

#### 「膝盖旧伤」+1点数

**冲突于「跑酷专家」**

**反向跑酷专家，增加25%地形移动耗时，爬上爬下更容易摔下来，无法攀爬铁丝网围栏；**

**功利向建议：你是要成为跑酷专家的人！你不可以点这个！我不允许！；**

#### 「哮喘」+4点数

**每回合有0.03%概率触发哮喘，兴奋剂会提高触发概率；**

**哮喘会打断睡眠、降低速度、降低2点力量与3点敏捷；**

**哮喘可以用吸入器恢复，如一段时间内不使用吸入器则变为重度哮喘，继续坚持不使用吸入剂缓解将导致死亡。**

**功利向建议：一般不推荐点挑战开局。**

#### 「心不在焉」+2点数 实验版特性

**失去判断生物意图的能力；**

具体来说，当你观察生物时可以看到「该生物是否发现你」和该生物是「无视你」还是「敌对的」。拥有心不在焉时就无法观测这些属性。

**功利向建议：个人不太建议，但点了有助于提高拟真度。**

**玩久了啥玩意有敌意都看得出来了。**

#### 「学习缓慢」+3点数

**冲突于「快速学习」**

**反向快速学习，通过实践学习技能时，专注度视为-15。**

**功利向建议：非常不推荐。**

#### 「羊毛过敏」+1点数

**不能穿羊毛衣服，但可以盖羊毛被子**

**功利向建议：防具基本不含羊毛，保暖衣服也有其他替代品。**

#### 「易怒」+2点数

**冲突于「乐天派」**

**反向乐天派，心情上升幅度减少20%，心情下降幅度增加20%，常驻10点心情惩罚。**

**功利向建议：非常不推荐。**

#### 「阅读障碍」+1点数

**冲突于「快速阅读」、「文盲」**

**反向快速阅读，增加30%阅读时间。**

**功利向建议：非常不推荐。**

#### 「重度睡眠」+1点数

**睡着时随机减少听力，使你基本不会被噪音吵醒。**

**惊醒所需的疼痛阈值增加2点**

**功利向建议：负面效果不强，一定程度上可以作为正面，十分推荐；**

#### 「储藏癖」+4点数

**（最大容量减去携带容量）÷2 =该特性的心情惩罚，上限70心情惩罚；**

**服用速效镇定剂可有效压制心情惩罚，抗抑郁药略微压制心情惩罚，**

**功利向建议：等于是常驻心情减益了，别带了吧；**

#### 「纵火狂」+2点数

**点火+5心情，最高+10心情。**

**投掷燃烧瓶、点燃生物、燃烧手雷爆炸+15心情。**

**靠近火+5心情，被火烧出水泡+10心情。**

**每两小时不生火，心情-1**

**功利向建议：你的战术里如果有找机会点一把火，可以点，不喜欢点火就不要点了；**

# 武器类型的区别

## 近战搏杀：

近战搏杀系CDDA中最具性价比及最常见的战斗手段，基本所有可以拿在手里挥舞的物品都可用于近战，当然还是推荐你用武器战斗，这游戏没有家具城战士特性。

一般来说，**你手中的东西越大、越重，挥动所需要消耗的体力、花费的时间也就越多**，具体还请以手中武器的数据为准。

武器共有钝击、斩击、刺击三种伤害类型，若一个武器有多种伤害类型，则所造成的伤害是所有伤害单独计算抗性后的总和，**三种伤害类型及对应武器各有优劣，面对不同的对手也有不同的表现，并无严格意义上的强弱之分。**

**近战技能主要影响所有近战攻击的命中率、伤害；**

**使用武术流派将会大幅增加近战武器的强度，不过武术流派的书籍也不是太好找就是了；**

### 刺击武器 — 高成长潜力

**刺击武器暴击时穿透33%护甲，暴击伤害随等级提升，每级提高0.1倍率，**

**不具备刺击武器等级时，暴击造成1倍伤害，5级时，暴击造成1.5倍伤害；**

**以刺击为主要伤害的武器分为 - 长矛、匕首、刺剑**

**长矛具备远距攻击特性、匕首攻击耗时短、刺剑性能均衡；**

刺击如今拥有了颇为显著的成长性与暴击伤害，缺点便是更加依赖技能等级带来的加成……刺击原则上有着优秀的暴击穿甲效果，但不暴击的情况下和斩击武器一样缺乏有效的对甲手段。

刺击类型武器都有点或多或少的小问题，如长矛性能一般、匕首伤害偏低等问题，刺剑属于性能均衡的类型；

你要说复合武器琉森锤那大伙都不困了。

### 钝击武器 — 优秀的泛用性

**钝器武器暴击预期会造成1.5倍伤害并穿透估约50%左右的护甲；**

**以钝击为主要伤害的武器分为 - 锤、棍、拳；**

**锤类伤害高消耗大、棍类普遍具备快速打击、拳头吃徒手攻击；**

尽管有了些许限制，钝击武器依然是最为泛用且极为强悍的武器，绝大多数敌人缺乏有效钝抗，外加钝器本身就有高额破甲能力，即便是面对凯夫拉体系的高抗性敌人也能打出颇为显著的伤害。

钝系武器普遍问题是耗费耐力较多，很需要使用者控制耐力，避免长时间持续作战。

### 斩击武器 — 把自己均衡进去了

**「斩击武器」暴击造成约1.25倍伤害，暴击穿透少量护甲；**

**斩击武器分刀、剑、斧；**

**刀类武器有较快的攻击速度、剑类性能平均、斧则是钝斩双高的重武器；**

斩类赢在了平均全面，输给了平均全面，前期靠谱的斩击武器难以制造，中期斩击武器难以破甲，本身均衡的属性虽然十分靠谱……但，难以破甲。

刀类因为快速攻击特性在后期效率较低，稍微有些支棱不太起来，剑类则以优秀的数据站在了较高的位置上……然而斩击类武器里面有斧类这种复合武器，他靠着高贵的混合伤害站在了最高的位置上。

### 徒手格斗 — 强度主要看流派

**徒手格斗有高命中、低伤害的特性，非常依赖暴击，其暴击机制和钝击一致，预期造成约1.5倍伤害，穿透50%护甲。**

**徒手的主要发挥取决于流派，不选流派的徒手并不完整，因为徒手的不同流派带来的效果和适用场合实在是有点多样化，具体可以参照左侧列表「武术流派详解」一栏。**

## 远程射击：

**远程射击是CDDA中后期面对各种高强度单位时的主要输出手段**，枪械、弓弩、投石索皆是优秀的远程攻击武器，随手抄个石头砸别人勉强也算是远程。

**远程武器所能造成的伤害主要取决于弹药**，大口径弹药的伤害总归要比小口径高，穿甲弹对高护甲单位效果显著，空尖弹则能更有效地对抗无甲目标。

**远程武器大多可以附加模组提供加成或赋予一些特性**，安装模组的武器会在名称后方缀以「 +（模组数量）」的标签。

**枪械、弓弩、投石索等可射击的远程武器命中率取决于瞄准花费的时间**，而花费更长时间瞄准也可以提高暴击概率……总而言之，远程武器发挥稳，收益高，系中后期相当可靠的输出手段。

**枪法技能**影响所有远程武器的命中率（弓箭不确定吃不吃加成）；

**手枪、冲锋枪、步枪、霰弹枪、重武器技能**仅提高对应武器的命中率；

**弓术技能**提高命中率并减少行动点耗费；

**投掷**提高命中率及投掷范围；

### 弓弩 - 沉默杀手

弓弩是一种十分安静的武器，全系列都具有无声射击的特点，大晚上摸黑射丧尸算是最为常用的用法。

弓弩的劣势在于虽然有较远的射程，但精确度往往只支持中近距离射击，此外弓系对于力量属性有严格要求，弩系则有非常冗长的换弹时间……你要多带几把弩我也不拦着。

弓弩系还会随着弓术技能提升而减少射箭消耗的行动点数，加上弓术颇为显著的精确度加成和多样的箭矢，即便伤害几经削弱也能有优秀发挥，不过弓弩的基础伤害极低，虽说暴击有十倍加成，但面对重甲单位仍然十分无力。

**此类武器的优势在于：**

* 安静，非常的安静；
* 自制弹药成本不高；
* 有特种弹药可以提供一定的战术选择；
* 十分适合狩猎，不管是代入角度还是什么角度；

**此类武器的劣势在于：**

* 找一把好弓很难；
* 箭矢不便携带；
* 练起来费时费力；
* 拉弓极其耗费耐力；
* 对重甲单位效果极差；

### 手枪 - 高效的应急武器

手枪算是游戏中不太受人待见的枪类，其较低的精准度与较低的伤害都注定了它难以作为主力武器使用。

不过其所特有的低重量、小体积的便携性、搭配枪套可快速提高拔枪射击的速度、颇高的换弹速度与射击速度使它可以成为十分优秀的副武器与应急武器。

**此外，手枪中有大口径手枪及左轮手枪的特例，其牺牲了一定便携性换来了相当可观的伤害，即便是游戏中后期也有一定的发挥空间。**

**此类武器的优势在于：**

* 低重量、小体积、低行动力花费；
* 优秀的换弹速度与射击速度；
* 可用于近战体系中对抗特定敌人，也可在远程体系中应急使用；

**此类武器的劣势在于：**

* 绝大部分手枪的口径不足，没有连发功能，杀伤力较低；
* 精准度较差，只能用于近距离作战；
* 进入中后期时难以对抗逐渐增多的高防怪物；

### 冲锋枪 - 优秀的副武器选择

冲锋枪系发射手枪弹的自动卡宾枪，有手枪般迅速地换弹与射击效率，也继承了手枪弹较低的伤害，虽然可以连发，但精准度并不可靠。

重量、体积和精确度算是冲锋枪的小问题，它们并不如手枪便携，精确度不高，然而其连发特性搭配大弹匣带来的爆发伤害可以弥补这些缺陷。一般定位和手枪类似，作为优秀的副武器使用。

冲锋枪中也有少数比较离谱的情况，如苏联产的PPSH-41可发射高威力的7.62x25mm手枪弹且有71发颇为写实的大弹匣，RM216卡宾枪可发射更高威力的5x50mm镖形弹，这玩意有100发的大弹匣。

**此类武器的优势在于：**

* 低行动力花费，优秀的换弹速度与射击速度；
* 连发与大弹匣搭配带来的持续爆发伤害；
* 可用于近战体系中对抗特定敌人，也可在远程体系中应急使用；

**此类武器的劣势在于：**

* 武器口径不足，单发杀伤力较弱；
* 精准度较差，基本只能用于近距离作战。
* 弹药耗费多，需要额外携带弹匣以应对弹药不足的情况；
* 绝大部分冲锋枪在中后期难以对抗逐渐增多的高防怪物；

### 步枪 - 泛用性极强的主武器

步枪基本是大部分CDDA玩家的首选武器，射程优秀、精准度高、绝大多数可全自动射击或连发射击，重机枪及精确射手步枪也皆在步枪行列之中。

重量、体积、长度都是步枪最显而易见的问题，它真的不是那么便于携带，遇到突发情况时也需要花费较多时间握持、瞄准，一旦打空弹匣也需要较长时间换弹，但总体而言，他们是最优秀的主武器选择。

**此类武器的优势在于：**

* 极高地伤害潜力，特化伤害的大口径机枪足以在短时间内击杀最危险的敌人，两枪凿碎大部分建筑物；
* 优秀的射程与精准度，特化射程的狙击步枪与精确射手步枪可以在绝大多数敌人的感知范围之外进行击杀；
* 种类繁多且普遍强势，泛用性最高的突击射手步枪也有非常优异的数据面板；

**此类武器的劣势在于：**

* 换弹速度、拔出武器速度慢，难以应对突发情况；
* 射击耗时高，近距离发挥不佳；
* 噪音较大，容易吸引大量敌人；

### 霰弹枪 - 近距离特化的多功能武器

霰弹枪非常容易操作，精准度也不怎么吃你的技能需求和枪法，根据弹种不同也能打出各种各样的效果，属于沾手就能用且发挥优秀的多功能武器，其主要优势在于近距离高伤害及多功能弹种。

霰弹枪的劣势也显而易见，严重受限的射程、巨大噪音及并不那么便于携带的体积，其弹药也着实有点重量。

**此类武器的优势在于：**

* 非常卓越的近距离伤害；
* 大部分霰弹枪可根据需求更换不同种类的弹药，如高爆弹、龙息弹、镖形弹等，几乎可以应对所有场合……要带多少弹药是另一回事；
* 双管霰弹枪及少数自动霰弹枪支持二连发以提供惊人的爆发伤害；

**此类武器的劣势在于：**

* 射程真的很短；
* 泵动式换弹虽然灵活，但一发一发的装填也确实比较慢；
* 噪音大到开一枪就能让半个街区的丧尸知道你在哪儿；

### 重武器 - 决 战 兵 器

无后坐力炮、导弹发射器、火焰放射器，多用途高威力武器与成吨的破坏力便是游戏内最为凶恶的重武器。正如他们的名字所言，这些武器又重又难以携带，破坏力惊人，通常只在特定环境下针对尸潮、高强度单位使用。

实际上，车载也是个不错的选择。

**火焰放射器：**根据所用燃料不同有不同伤害，于面前锥形范围内创造大片火海的凶恶武器。其效能可以迅速烧毁一栋建筑、干爆一座森林、焚毁真菌花林。而且惊人地便于携带。

**优势于：**短时间创造大规模环境伤害；

**劣势于：**火焰会燃烧很久，请自备灭火器；于森林里、城市中使用会引发无法控制的大火；和战利品绝缘；需要事后想办法处理尸体，不然会复活成焦尸；

**单兵火箭筒：**根据所用弹种不同有不同的伤害，一发直击能干碎绝大多数生物，对四周附带较高的破片伤害。

**优势于：**你看看人家导弹的单发伤害；范围打击；

**劣势于：**这玩意真的很难搞到手；爽一发就很难有后续了；

**榴弹发射器：**根据所用弹种不同有不同效果，算是相对轻量友善的重武器……上了高爆弹就是正儿八经的重武器了。

**优势于：**发射伤害颇高的榴弹或榴霰弹；可以装高爆弹夺回重武器之名；

**劣势于：**弹药难搞，重武器弹药都难搞。

### 投掷 - 丢手雷也是投掷

投掷是你将手中的东西投掷到远方的技能，也有专门的投掷武器，投掷的伤害与距离取决于力量，而准度受敏捷和感知的影响，有专门的CBM可加强你的投掷能力，亦有专门的投掷武器。

不过，游戏内的投掷类武器要么伤害不足、要么无法大量携带，考虑到投掷还是主要靠丢出去砸人战后回收这一点，投掷流派实在很难找到有效发挥的场合，不过投石索还是可以使用的，也有一些人摸索出了铁块投掷法，起码还是有一定潜力的。

投掷的具体强度取决于你丢的是什么，你其实可以把炸药丢出去然后说这也是投掷流派的一种，这方面就不赘述太多了。

另外请注意，有引信时间的爆炸物……最好丢在敌人面前数格距离，只要能把敌人卷入爆炸中心，一切都会好起来的。

——————

投掷武器的伤害及机制较为奇怪且难以权衡；

通常来说在游戏初期投掷钢块、使用投石杖，游戏后期老老实实的拿枪丢雷较为合适；

**全属性8、全技能3级、无特性、全正中、五次投掷的伤害、对普通丧尸（80HP、全抗0），实战对抗高护甲发挥可能更差；**

1. **掷棍：**8、8、9、8、9；

「制作简单」、「可叠加手持」

1. **钢块：**11、10、12、12、12；

「易于获取」、「可叠加手持」

1. **飞刀：**21、20、16、20、20；

「出血」、「制作需较多专长」、「嵌入目标」

1. **投石杖：**19、17、17、20、22；

「轻度出血」、「弹药便于存储」

1. **木标枪：**18、18、21、23、23；

「大出血」、「弹药140cm长度」

1. **铁尖标枪：**27、30、28、23、29；

「大出血」、「弹药140cm长度」、「制作需较多专长」

1. **投斧：**33、24、24、26、24；

「大出血」、「制作需较多专长」

## 搭设陷阱：

**搭设陷阱并不是什么高效率的战术**，但是合理的陷阱布设、哪怕只是单纯的洒下一些铁蒺藜也能为你带来一些好处，如若开启了尸潮游荡，搭设陷阱防守家园也是很有必要的操作。

### 就地生火

利用打火机将脚边的尸体、杂物等引燃，将怪物诱导至火堆之上将其引燃，可以与近战技巧组合的基础战术。

### 燃烧的建筑物

点燃一座建筑物并逃离到安全的地方，等待一段时间让火势扩散，大火烧毁建筑物导致建筑坍塌引起巨大噪音，丧尸循声而来，浴火而死。

虽然有一些尸体可能幸免于难进而复活成柴薪体系的丧尸，至少一切都是值得的。

### 陷坑陷阱

深坑会造成较低的跌落伤害，你若往里面扎点木头使其变成尖刺陷阱，伤害会大幅提高，落入坑内的怪物需要耗费大量时间起身并爬回地面，在此过程中你有充足的输出时间。

不过挖个坑要很长时间也很累，建筑工地、垃圾场有现成的，慢慢来。

### 地刺陷阱

钉板陷阱、碎玻璃、铁蒺藜等都可以布置于地面之上，当怪物踩到时便会因此受伤并受到一定的行动点数惩罚，利用地形反复拉扯让怪物不停地踩踏在你布置好的地刺陷阱之上便可造成大量伤害，也会为你带来不少优势。

### 噪音发生器搭配刀片陷阱

利用噪声发生器将丧尸集中于刀片陷阱区域，借助刀片陷阱的伤害将聚集起来的丧尸尽数歼灭的强效陷阱……就是刀片陷阱比较难做。

噪声陷阱单独使用也可以随便丢在什么地方帮你分散丧尸的注意力，就是你别被丧尸看到就成了。

### 捕熊陷阱及其他杂七杂八的陷阱

**捕熊陷阱：**此陷阱需要耗费时间布置，当敌人踩踏之后便会对其造成不算太高的伤害和8~15回合的控制效果，在此期间你可以拿敌人练习射击和投掷……这个控制不是眩晕，近战还是会被反击。

**弩与霰弹枪：**此陷阱需要耗费时间布置，弩陷阱伤害较低且有25%概率失手，一旦触发便会失效。用双管霰弹枪制作的霰弹枪陷阱拥有颇为离谱的伤害，但触发完你还得回收再启用……性价比不是很高。

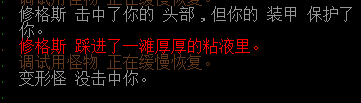
**绊线陷阱：别期待一根线能帮你干什么。**

### 窗台

通常来说就是会让你掉到楼下的地方，对怪物来说十分致命，对你也一样，小心谨慎，千万别掉下楼。

而你最大效率利用它的方法（如果你真的想利用这种手段）就是用击退技能把怪物推下楼，记得按C喊一声「这就是CDDA！」，如果你被楼上的丧尸浩克一拳锤下楼了……别跟别人说你看过我的攻略就行。

### 用粘液罐子生成的粘液坑



这玩意绝对是因果律陷阱……把绝大部分踩进去的怪物变成「变形怪」，生效一次就消失，其效果足以对付游戏中所有高威胁零价值的目标。

# 攻击与防御机制解释

### 近战机制及基本概念

**近战攻击：**当你尝试向敌对目标所在格移动，或相邻格有敌人时按下TAB即可发动近战攻击；

**攻击耗时：**近战攻击消耗的行动点数（通常称为攻击耗时）受躯干累赘与武器数据影响，武器数据通常受武器本身的重量、体积影响；

**命中：**你所拥有的近战技能与武器技能、武器数据加成、流派带来的命中加成将联合对抗敌人的闪避技能以决定是否命中敌人。

通常来说小体积敌人更难命中，而大体积敌人更容易命中；

**伤害：**玩家命中后的伤害取决于技能等级加成与武器数据，伤害将受到敌人护甲减免，如伤害被减免至零或更低，则会出现无法穿透护甲的情况；

**敌对单位的伤害：**你的敌人需要使用自身近战技能对抗你的闪避技能以决定是否命中；如果命中，则随机决定命中哪个部位并投掷该单位的伤害骰以确定其所造成的伤害；

敌人命中后所造成的伤害取决于其内部数据给予的伤害骰，通常以XdX+X为主，代表投掷X枚X面的骰子，+X则代表在投骰结果后加上多少伤害，然后再根据敌人类型决定其所造成的伤害类型；

如2d6+5就是投掷两枚六面骰子，伤害在2~12之间随机取数，并在最终结果上+5，即为最低可造成7点伤害，最高可造成17点伤害，这些伤害将会受到格挡与护甲的减伤，具体见下文；

### 武器机制及基本概念



**耐久：**耐久会影响武器面板数据，卷刃长剑肯定不如崭新出厂的长剑。

**体积、重量：**一般来说越大越重的武器挥舞越慢、消耗耐力越多，也越难以取出、携带；

**近战伤害：**钝击、斩击、刺击皆是伤害类型，一齐生效；

**命中：**如命中为加值，则提高武器命中率及暴击率，反之则降低；

**基础攻击耗时**：该武器每次攻击所需消耗的行动点，此数据不计算任何加成减益；

**典型DPS：**在各个环境下武器预期的DPS，已经自动计算行动耗时、累赘、命中、技能等加成，有参考价值；

**对护甲：**对抗0闪避，15钝抗，20斩抗敌人的预期DPS；仅用于参考

**对敏捷：**对抗高闪避，零护甲敌人的预期DPS；仅用于参考；

**最佳：**对抗零闪避，零护甲敌人的预期DPS；打靶数据；

**耐力消耗**：该武器每次攻击所消耗的耐力，武器越大越重，消耗越大；

**每耐力伤害：**耐力伤害比率，已经自动计算影响，通常而言武器越大越重则消耗耐力越多，其耐力伤害比率也会愈发丢人，但这并不是说武器不好，只是说武器消耗的耐力较高，你需要更好的控制耐力以发挥其性能；

**手持战技：**持有时可触发的战技，条件效果写得很明白了；

**用途：**除了拿来砍人之外还能干些什么；

**功能**：除了砍人之外还有哪些功能；

**修理：**修理所用工具及消耗的资源；

### 枪械机制及基本概念



**耐久：**枪械同样会在一定程度上影响枪械数据，但更为明显的问题是低耐久枪械会因缺乏维护保养而卡壳。

**体积、重量：**武器越大、越重则越难以取出、携带；

**远程伤害：**子弹正中目标时能造成的伤害数值，受防弹护甲减免，算法为加减法；

**暴击加成：**一定程度上可以视为增加精准度；

**最大射程：**枪械本身拥有的最大射程；

**穿甲：**描述子弹对敌人防御能力的削弱能力；

总伤害 = 基础伤害﹣（敌人防弹﹣穿甲）

有效防御=（防御-穿甲）\*防御系数，至少为0；

伤害量=子弹基础伤害-有效防御；

护甲穿透本身不暴击，只有确认穿透后才能触发暴击；

**散布与瞄准散布：**简单地视作降低精准度的数据即可；

**实际后坐力：**每次射击时丢失的稳定度，在手动瞄准时比较有用；

比如当你使用「.」手动瞄准时，每次射击都会根据后坐力损耗稳定度，让你需要花费行动点继续瞄准来保证精确度；如果你每次射击都使用预设模式，它对你的作用可能并不会太明显（因为你每次都是精准瞄准或仔细瞄准）；

**装填耗时：**装填一个常规弹匣所用的时间；

**射击噪音：**决定不带耳塞的时候一枪聋多久，以及一枪会吸引多少距离的丧尸；

**瞄准速度：**对于枪械来说非常重要的属性，下面已经给你算好了当前瞄准速度下每次射击消耗的行动点；

**瞄具：**装上就生效，如果有多瞄具，则会自动结合实际情况使用；

**两脚架：**装上后，在半格高的家具、建筑旁边朝家具、建筑方向射击即可自动使用。

### 防御机制及基本概念

防御顺序：闪避、格挡、护甲，通常情况下每轮仅能闪避1次、格挡1次，一些武术流派可以提高格挡次数及闪避次数；

**闪避：**闪避将与敌人的近战技能进行对抗，闪避成功则视为敌人未命中，反之则被命中；通常情况下每轮只有一次闪避机会，有两个敌人同时攻击你时，你只能闪避其中一个敌人的攻击，无论闪避是否成功，另一个敌人一定会击中你； 闪避受躯干累赘影响极大，所以开打前把背包丢在安全可见的位置；

**格挡：**格挡会降低你所受到的伤害，当闪避失败时，根据你是否拥有格挡来源（武器带有格挡词条、大部分武术流派都允许你使用腿脚格挡）来决定是否进行格挡，如果拥有复数格挡来源，则取格挡等级最高的格挡来源；通常情况下每轮只有一次格挡机会；格挡降低的伤害取决于格挡值及格挡效率。

**护甲：**护甲会降低你所受到的伤害，其算法为减法，伤害类型减去同类型护甲，如果有百分比穿甲则额外计算百分比穿甲；

### 护甲机制及基本概念



**体积、重量、长度等不再赘述；**

**总覆盖：**即为覆盖率，可以视为该部位抵挡伤害的概率，图中20%手臂、腿部、100%躯干，即为被击中躯干时有100%概率抵挡伤害，被击中腿部或手部则有20%概率抵挡伤害； 若同一部位有不同装备覆盖，各装备分开计算覆盖率并根据各自的护甲逐一减伤；

**此装备为硬甲&舒适：**制成护甲的主要材料为钢性材料，则此装备被视为硬甲；如果制成护甲的主要材料为软性材料，则此装备被视为「舒适」；二者皆有且比例接近则共有「硬甲」及「舒适」的词条；

同一部位只能装备1件硬甲，如果该硬甲没有「舒适」词缀，则必须在覆盖范围下穿上其他衣物，否则将导致「皮肤不适」，造成减速及疼痛；

**累赘：**该装备对于行动的影响，不同部位的累赘会造成不同的负面效果，累赘越大则惩罚越高，你可以在「@」界面中查看详细数据，不过一般要造成严重影响还挺难的，注意控制累赘，还有打架前先丢包，不要随便穿那些看起来面板很高但累赘很离谱的装备……如果面板真的很高也不是不行；

**保暖：**为覆盖部位提供的保暖程度，春夏季穿高保暖衣物会导致保暖度过高进而导致温热甚至于炎热等问题，一般春夏低保暖，秋冬高保暖就好；

**透气：**涉及到一个颇为复杂的出汗机制；简而言之，在温暖、高温环境下，部位透气值越低，则该部位通过汗水耗散热量的能力就越差，也就是越热、越湿，这通常会导致一些心情减益和速度下降问题；

部位透气值越高，则该部位通过汗水耗散热量的能力就越高，出现因被汗水淋湿或温度过高而获得减益的概率就越低（但还是会潮湿）；不过气温太高或者衣物保暖能力太强的话没啥太大效果；不穿衣服默认为100透气；

**防护：**防护减伤机制为减法，分为钝击防护、斩击防护、射击防护三种，刺击防护始终为斩击防护的80%；防护会随装备耐久度耗损而下降，每级耐久度耗损下降12.5%；在结算完装备本身覆盖率后还有一个材质的覆盖率，即为图中红字（最差情况下的防护）黄字（通常情况下的防护）绿字（最佳情况下的防护），每种防护生效的概率为防护上方对应颜色的百分比；

### 简明易懂的总结：

假设你碰到了一只造成斩击伤害的敌人，其骰出了高达25点斩击伤害；

它首先需要用自身的近战技能与你的闪避技能对抗以决定是否命中，若失败则视为未命中，不造成任何伤害；若成功，则随机命中一个部位；

然后我们将进入格挡减伤阶段；格挡减伤程度取决于格挡等级所提供的格挡值及格挡效率，因其算法过于复杂，我们直接视为无格挡来源；

最终，我们将进入护甲减伤阶段；以上图护甲为例，如果敌人命中躯干，躯干拥有100%的覆盖率，则25点伤害大概率（95%）减去14点斩击护甲，躯干受到11点伤害；如果敌人命中了20%覆盖率的手臂或腿部，则只有20%的概率能够成功抵挡伤害，若失败则承受25点全额伤害；如果命中其他无覆盖部位，则硬吃25点全额伤害；

不过正常而言不可能只穿一个钢胸甲到处跑，实战中仍需考虑其他装备或多或少的减伤，按下「{」看一下给你算好的一些数值，然后自己算下铠甲防护就差不多了；

# 快速练习专长

一部分功能性专长可以在「&」制作菜单中通过「练习」取得，另一部分专长需要比较频繁的实践；总而言之，专长是实验版引入并最终将合并到0.G稳定版本的一项较为麻烦的机制；

当你制作一些物品时，你可以很显著地注意到绝大多数物品有着一项「缺乏专长」的标签，缺乏专长不仅会显著提高制作时间，还会提高制作数倍的失败的概率（通常也意味着你需要数倍的技能抵消惩罚），在这种极为显著的惩罚条件之下，练习专长已经成为了一个必备项目，快速练习专长的最好方法就是大量实践或练习；

练习需要消耗材料多且消耗的材料不会返还，不过所需时间短，在材料充足的情况下比制造拆解的实践要快很多，如果材料储备丰富或材料本身容易获取的话，最好通过练习来取得专长；

而实践配方花费时间多，但因为拆解等功能的存在而比较节省材料，每制作5%进度则计算一次专长经验，每次提供的专长经验有一定上限，因而实践磨专长时尽量不要选择那些要花费超长时间的配方；

通常而言实践配方最好满足以下条件：

* 配方仅需要或仅缺少你所需要的专长，没有其他专长需求；
* 你的技能等级完全满足甚至超过配方需求；
* 材料容易获取或有大量储备可以用于消耗；
* 拆解后能回收一定或全部的原材料；

你可以在搜索界面中输入「P:『你要练习的专长』」来快速搜索所有含有此专长的配方，并从中选择出最佳练习配方；

典型的「凯夫拉连身衣（轻型）」需求「服装收口」、「织物防水」、「先进聚合物缝纫」、「弹性织物」四项专长，经过上述方法搜索，我们可以找到练习他们的最佳配方：

「服装收口」：练习 或大量制作再拆解常见的各类衣物；

「织物防水」：练习 或大量制作再拆解雨衣、雨帽；

「先进聚合物缝纫」：练习 或大量制作凯夫拉片等

「弹性织物」：练习 或大量制作内衣等衣物；

此外，如果你没有对应专长，但已经积累了一定的熟练度（或者说经验值），这些进度也会帮你抵消一定的惩罚，总而言之就是练，练，就是多练；

# 武术流派详解

武术流派是一些开局或游戏探索过程中将会接触到的特殊机制，游戏内有相当大量的武术风格，而其具体可分为徒手武术与持械武术两种类别，虽说也有一些复合型武术……无论是哪一种武术风格都有自己独特特色与适用范围，也都可以有效提高你的近战能力，并无绝对意义上的强弱之分；

要使用武术，你需要使用「 \_ 」选择并激活武术风格，选中武术时也可以使用「F1」查看武术的详细解释。通常来说如果你持有的武器或物品不符合武术使用条件，信息栏中会给出讯息提示，如果符合武术条件，则给出一段特别的描述；

总体来说有武术肯定远强于无武术，但有些武术可能存在一些较为苛刻的使用条件或缺陷，每个武术也都有不同的适用武器，使用前一定要看好武术的技能组及适用武器；

## 武术效果

出于减少时间成本及操作量考虑，你无法主动选择自己使用什么样的招式，所有的武术招式都是满足条件时随机触发，招式除却简单的增减伤害之外往往还会附加有各式各样的特殊效果，具体效果如下：

**攻击战技：**当你触发近战攻击时就有可能触发；

**暴击战技：**一些攻击战技会有「仅暴击」词缀，代表仅有在暴击时可能触发；

**条件战技：**通常有「仅XX时」词缀，即为需要特定条件才能触发；

**武器战技：**通常有「仅装备武器」词缀，即为装备特定武器才能触发，若武器本身拥有技能，则根据攻击战技决定是否覆盖；

**快速攻击：**耐力照常消耗，减少50%攻击耗时，造成66%的伤害，虽然原则上算是增加了DPS，但是由于每次攻击都会计算一次护甲，因此也有可能会出现DPS反而降低，甚至不能破甲的情况；

**特殊快速攻击：**减少攻击耗时，伤害不变，甚至可能更强；

**缴械：**如果目标手中持有物品则将其持有物击落；

**反擒拿：**被丧尸类敌人抓取时触发，等于多一次闪避抓取的机会；

**佯攻：**未命中的攻击的耗时减半，只要未命中就触发，还是挺有收益的；

**击倒：**将目标击倒X回合，被击倒的目标闪避为零（但你仍有可能因其他因素出现未命中）无论击倒实际持续多久，目标都可以通过检定以重新起身，但起身这个动作仍需耗费一定的行动点数；此外，已经被击倒的目标无法再次被击倒，毕竟人家已经在地上了；

**击晕：**将目标击晕X回合，被击晕的目标无法行动；

**击退：**将目标击退X格，如果目标被击退至墙面则造成额外伤害并眩晕，如果撞到其他单位则被击退目标眩晕；

**移至身后：**将目标位置转移到你背后，如果背后是墙则无效；

**范围攻击：**

**大角度**—攻击目标及与目标相邻的单位**；**

**及身后**—攻击目标及目标身后的单位；

**旋转**—攻击与自身相邻的单位；

**使用概率提升：**增加随机选取的权重，每100%代表在随机池中复制一份；

## 武术增益

增益有各种各样的触发与获得形式，如果你已经获得了增益，再次获得此增益时将刷新持续时间，如果此增益允许叠加，则效果相加，当你更换武术风格时，原有的增益不论持续时间都将消失；

增益通常有：

**手臂/腿脚格挡：**只要还有一条手臂或者一条腿，就可以触发格挡效果；无论有多少格挡来源都不会影响格挡概率及次数；

**伤害增加：**增加XX%的伤害；

**命中增加：**增加X点命中修正，提高命中率；

**格挡效率：**增加X点格挡效率，提高格挡的减伤率；

**格挡/闪避 +X：**通常情况下，玩家每轮只能格挡1次、闪避1次，此增益将增加玩家每轮格挡、闪避的次数；如闪避+2，则玩家每轮格挡1次，闪避3次；

敌人的攻击将先使用内置的近战技能对抗你的闪避技能，如果闪避失败则计算武器或武术所提供的格挡，如格挡失败，则敌人攻击命中，进入护甲计算阶段；

## 武术一览

### 1.保持空手

开启后除非使用「w」或手持命令，否则不会主动手持物品；

### 2.无流派\强制徒手

**徒手格斗为1时，获得「手臂格挡」能力；**

**使用强制徒手时，不使用目前手持物品，直接使用拳头攻击；**

### 3.斗殴技

*「你习惯于和各种生物打架，大概知道该如何徒手或使用武器攻击。你的招式看起来不是很美观，但是够用就行了。」*

**训练手册：自动习得**；

**适用武器：全部**；

**武术优势：**

* **只要有1点近战即可自动习得；**
* **适用于所有武器；**
* **给予相当基础但十分实用的战技；**

**武术劣势：**

* **高技能需求，最基础的佯攻也需要3级近战；**
* **对进攻与防御的增益基本就是其他武术流派的基础增益；**
* **没有增伤，完全没有增伤；**

**主观评测：**

基本是你没有武术可用或武术与你主要使用的武器风格不符时会考虑用的流派，战技对技能等级需求虽高但十分实用……如果忽略掉其他武术流派基本白送这些战技的话；

### 4.合气道

*「合气道是一种专注自卫的日本武术，以抓筋拿脉，分筋错骨为主要手段，尽量减少对对方的实际伤害。它使用防御投技并解除敌人的武装，但是缺乏攻击类招式。」*

**训练手册：**合气道之魂；

**适用武器：**徒手、爪类；

**武术优势：**

* **颇为可观的格挡强化；**
* **永久触发合计+2的格挡次数与闪避次数、+1的闪避技能；**
* **触发进攻类战技时，攻击耗时仅有63%，近乎于快速攻击的战技，却没有快速攻击的缺点；**

**武术劣势：**

* **缺乏伤害加成类战技、增益，伤害潜力低；**
* **必须触发过闪避或格挡才能施展战技；**
* **所有控制同时附有击退效果，在开阔地带可能并不理想；**

**主观评测：**

如同武术本身的描述一样，合气道侧重点偏向于防御，大量的强化格挡与增加闪避、格挡次数确实能有效减少甚至完全避免你所受到的伤害，即便是同时面对复数敌人或强力单位也不一定会受伤；但拥有如此强力防御面的代价就是牺牲所有的攻击性，伤害不足的问题十分显著，控制带有击退也让你无法有效地去连击敌人；

使用时请携带视为徒手的武器以弥补伤害不足的缺陷，尽量靠墙殴打敌人以将击退变为少量输出及眩晕，若敌人身后有其他敌人也可将击退化作眩晕；

### 5.日本棍术

*「日本棍术，又称，『棍之道』，是一种源自日本的使用棍棒作战的武术。日本棍术专注保持良好的姿态，以有效格挡和反击敌人。」*

**获取方法：开局选择背景「近战训练」；**

**训练手册：松本式棒术**；

**适用武器：长棍类武器**；

**武术优势：**

* **轻度格挡增益，一种快速带控格挡反击，一种强力带控格挡反击；**
* **常驻「熟练一击」增伤Buff，只需要1近战；**
* **耗时75%，伤害150%，仅需移动便可高概率触发的旋棍战技；**
* **非常便宜的120%伤害战技，只需要1近战；**

**武术劣势：**

* **不加格挡次数，发挥仅限于单对单，一打多效果不佳；**
* **「旋棍」战技虽强，但需求移动触发「舞棍」作为前置，高触发概率不代表绝对触发；**
* **它的控制全加在格挡反击及武器自带的横扫攻击上了；**
* **棍类普遍带有快速攻击特性，能把快速攻击删了强度上一阶；**

**主观评测：**

有两个强力的格挡反击却不加格挡次数，格挡增益仅限于敏捷加成，也不知道该不该说防御面良好；虽然「旋棍」战技十分强势，但一方面你必须保持移动，另一方面还是有触发快速攻击或直刺的可能性；它的控制效果全在格挡反击里面，还好你的棍子自带横扫攻击；

使用时请配合HR战术，时刻保持移动以保障旋棍打击处于可触发状态；尽量保证局面处于一对一模式；该战技不加格挡次数，一打多无法发挥任何优势；

### 6.巴巴兰重剑术

*「巴巴兰重剑术起源于16世纪的西班牙，专注于对抗厚重装甲，使用重型武器和横扫招式来将动能透过装甲转移到脆弱的器官和骨骼上。」*

**训练手册：拉蒙坦特的九条法则**；

**适用武器：自制剑、连枷、钉头锤、巨剑、巨锤、巨斧类别武器**；

**武术优势：**

* **自带非常靠谱的穿甲能力；近战4级后等待增益提供极强穿甲能力；**
* **可叠加3层的移动格挡增益；**
* **近战5级后获得击杀+1格挡次数，持续五轮，不可叠加，击杀刷新；**
* **适配的武器多且全面；**

**武术劣势：**

* **缺乏有效增伤能力，严重依赖武器本身的性能；**
* **防御面需要频繁移动，五级才能获取有条件的+1格挡次数；**
* **一打多不利，完全不利；**

**主观评测：**

拥有无比出色的破甲效果，但本身不提供直接增伤手段，所以是个武器越强效果越强的主；其主要强势在四级获得等待增益的超强穿甲之后依靠HR战术，拖等待轮打出强力破甲输出，即便不考虑等待增益的破甲，常驻破甲也算挺可观了；防御面比较不错，有强力的格挡增益，五级有加格挡次数，但是缺乏反击手段，单对单强势输出，但缺乏一对多的生存能力；

### 7.拳击

*「真正绅士的运动，现代拳击由维多利亚时期的拳击赛发展而来。力量能够增加格挡值，移动能够增加闪避技能。」*

**训练手册：实用拳击术；**

**适用武器：徒手**；

**武术优势：**

* **1级徒手即可获得常驻+1命中和120%伤害的战技，5级徒手获得闪避增伤，伤害加成非常优秀；**
* **格挡减伤+50%力量，后续移动增益最高+2闪避技能，防御面还算不错；**
* **暴击时可触发强力带控的「上勾拳」及需要闪避前置，高概率触发的「交叉反击」，暴击性能异常优秀；**

**武术劣势：**

* **移动增益仅持续一轮，实际带来的增益可能并不理想；**
* **没有反擒拿，所以吃抓取的可能性还挺大的……被抓取了就别想着能有多大希望闪避了；**

**主观评测：**

真正意义上点满伤害的徒手武术，随徒手技能等级提升解锁更多武技后，伤害也会愈发暴力强势，五级徒手获得闪避增伤及交叉反击后，一发「交叉反击」能打出75%增伤的离谱伤害（甚至没算暴击本身的加成）；

不过相对于稳定而暴力的输出而言，其防御面就只是还行的水准，缺乏格挡、闪避次数加成使其缺乏一对多的生存能力，没有反擒拿也导致更容易被丧尸抓取控制；其格挡性能也不算太优秀，闪避技能+2最大的价值其实是后续的闪避增伤，但总归是有一定的防御面；

### 8.巴西战舞

*「巴西战舞是一种发源于巴西奴隶中的舞蹈般的武术，专注于流畅的动作和扫腿攻击。移动后的短时间为能使用更强力的技巧，而没打中的时候能够在短时间内提高伤害。」*

**训练手册：巴西战舞入门**；

**适用武器：徒手**；

**武术优势：**

* **较为可观的闪避增益（+1次数，+2闪避技能）；**
* **廉价的伤害增益（无论是否命中，只要攻击即可+5%伤害，可叠三层）**
* **只需移动前置的75%耗时120%伤害带击倒的攻击战技，甚至有进化版的暴击战技；**
* **无需需求及前置，1级徒手就送的120%伤害战技；**

**武术劣势：**

* **必须移动才能触发攻击战技及暴击战技，当你无法移动或被困于狭小地区之时这点显然会变成劣势；**
* **没有反擒拿，严重依赖移动，技能增益闪避，一旦被抓取功力全失；**

**主观评测：**

廉价有效的伤害增益、强而有力的闪避增益、又快又狠的攻击战技及暴击战技，所有的一切都建立在你能够时刻保持移动的前提之上，只要灵活穿梭于战场之上，它的伤害就不会令你失望；

然而所有一切都建立在移动之上的缺点就是无法在狭窄地形或被包围的前提下发挥实力，缺失反擒拿又依赖闪避的后果就是一旦被抓取则功力尽失，代价实在是有点大；

保持开阔地区交战，灵活移动，尽量避免被包围，然后一定要找准攻击时机，除此之外也没有什么需要注意的事情了；

### 9.鹤形拳

*「少林五形拳之一：鹤拳刚柔相济，拳意轻灵；敏捷将取代力量决定你的伤害，你有更高的闪避几率，闪避后可以在短时间内解锁威力强大的武技。」*

**训练手册：红鹤**；

**适用武器：徒手**；

**武术优势：**

* **以闪避为主的强大防御力（合计+2闪避技能、+2闪避次数、闪避成功+1闪避技能、+1命中；有反擒拿）**
* **从力量增伤转为敏捷增伤，敏捷本身提供优秀的暴击、命中率及闪避；**
* **需闪避前置的125%伤害及150%伤害带控制的优秀攻击战技；**
* **只要能触发闪避增益，就能打出强力的控制效果；**

**武术劣势：**

* **除非触发闪避，否则无法触发攻击战技；**
* **缺乏主动性；**

**主观评测：**

敏捷加暴击加命中加闪避，如今还能加点伤害，两个攻击战技全部带有优秀的控制能力，总体来说是个攻守兼备，善于闪躲控场风格的武术；其较为显著的问题便是缺乏主动性，唯二的攻击战技都需要触发闪避作为前置，不过只要闪避一次就能维持三轮攻击战技，攻击战技又有十分可靠的控制，控到人起不来也算是特色了，总体发挥很可观；

### 10.龙形拳

*「少林五形拳之一，龙拳步法多变，攻击凶悍；智力将替代敏捷及力量提升你的命中和伤害；闪避和格挡也会增加你的伤害。原地等待会增加你的防御能力。你可以对被击倒的对手进行强力打击。」*

**训练手册：玉龙**；

**适用武器：徒手**；

**武术优势：**

* **以格挡为主的可靠防御面（依赖于等待增益：闪避技能+1、格挡效率+2、格挡伤害增加等同智力的数值；）**
* **闪避成功、格挡成功均可增加伤害，暴击战技有击倒，对击倒目标可触发十分强力的「盘龙手」；**

**武术劣势：**

* **智力取代一定的敏捷命中加成及力量伤害加成，对智力有较高需求；**
* **攻击战技、暴击战技皆无权重加成，「盘龙手」可能并不会如预期般触发；**

**主观评测：**

吃智力加成，较为依赖暴击的连击风格武术，防御面朴实可靠，只要触发闪避与格挡就能拿到增伤，暴击战技带有一定连携效果，暴击能力十分出色；最大的问题就是它削减了力量敏捷的加成并转为智力加成，而智力通常对于战斗没有太大增益，作为核心的暴击又是吃敏捷和感知的；除此之外是个非常优秀的武术；

**一定要记住等待增益，**龙拳的防御面全在等待增益上，放弃等待增益等同于放弃防守；

### 11.豹形拳

*「少林五形拳之一，豹拳出其不意，快速压制；敏捷将替代力量提升你的伤害，同时能提高暴击率。」*

**训练手册：暗豹**；

**适用武器：徒手**；

**武术优势：**

* **所有的战技都十分迅速；**
* **快速且强力的暴击战技；**
* **敏捷加伤，敏捷额外加暴击率；**

**武术劣势：**

* **严重依赖暴击，不暴击就没有输出可言；**
* **攻击战技是快速攻击……**
* **防御面基本视为零，唯一的防御能力是暴击+1级闪避技能；**

**主观评测：**

豹拳与其说是快准狠，不如说是完全舍弃了防御去打暴击的狂暴武术；所有的暴击战技都是又快又狠，连续暴击才能触发的豹袭更是80%耗时200%伤害的离谱性能；但这玩意的防御面基本为零，并且不暴击就没有输出……它真的太极端了；

这玩意几乎没有任何防御能力，你必须依靠护甲或是走位来弥补其防御能力的不足，而他的伤害潜力你是完全可以信任的……只要能暴击；

### 12.蛇形拳

*「少林五形拳之一。蛇拳以其若即若离的进攻动作与精准而致命的打击闻名于世。感知将取代敏捷和力量决定命中和伤害,直静正不动会提升下次攻击时的命中和暴击几率。」*

**训练手册：黑蛇**；

**适用武器：徒手**；

**武术优势：**

* **感知加成穿甲；**
* **命中可以叠加穿甲，暴击可以叠加穿甲，本质穿甲流徒手武术；**
* **等待加暴击、命中、格挡效率，可叠三层；**
* **强大的暴击战技与迅捷的攻击战技**
* **快速攻击、佯攻、反擒拿，基本功能齐全**

**武术劣势：**

* **敏捷命中收益和力量伤害收益转移一部分至感知；**
* **防御面还是不太能看**
* **需要注意攻击叠层和等待叠层，实际操作有些繁琐；**
* **因为是穿甲特化的武术……打无甲目标反而不太靠谱；**

**主观评测：**

纯暴击穿甲体系，但需要反复蓄能的叠层风格武术，从里到外充斥着「等我把buff叠满你就死定了」的气息，等待增益和攻击增益双叠层叠满效果显著，且叠满的穿甲足以在无弱点专长的情况下击穿凯夫拉丧尸的防御（也只是能击穿，不用奢求伤害，想要伤害去拿弱点专长；）与此同时代价就是非常繁琐的叠层操作与极差的防御面，外加本身除了暴击战技外并没有什么伤害加成，全靠穿甲撑场面；

### 13.虎形拳

*「少林五形拳之一。虎拳一气相贯，连绵不绝。力量将取代敏捷决定你的命中，且连续攻击将逐步增加伤害。」*

**训练手册：白虎**；

**适用武器：徒手**；

**武术优势：**

* **攻击可叠加命中、伤害，最高叠加三层，命中+3，伤害+15%；**
* **有稳定控制和穿甲攻击，比较泛用；**
* **暴击战技性能极强，终极暴击战技提供非常强大的AOE打击**

**武术劣势：**

* **零防御面，实实在在的零防御面；**

**主观评测：**

一个需要你保持强势攻势却又不提供任何防御手段的狂战士风格武术，和豹形拳一样是舍弃了一切去战斗的凶暴武术；其强势且稳定的控制及范围攻击的暴击是虎形拳最大的优势，然而尽管存在一打多的潜力，完全不提供防御手段的特点也使得你更加容易受伤，还是尽量以逐个击破为主要打法吧；

### 14.菲律宾剑棍术

*「菲律宾剑棍术，同时以『卡力』一名闻名，其是一种源自菲律宾的武术。它的招式侧重于使用匕首、短棍和各类自制武器快速连续的攻击，因手上武器不同，可以有各种变招。」*

**训练手册：菲律宾剑棍术实用指南**；

**适用武器：爪类、刀类、短棍、有刃农具、短刃**；

**武术优势：**

* **又快又准；所有战技攻击都很快，被动增益+2命中；**
* **适用武器颇为广泛，基本覆盖了大部分简易武器；**
* **强硬控制，强势连招；暴击带有控制或击倒效果，且附加可以叠层的伤害加成，并使你可以触发剑棍术最强暴击战技「组合连击」，80%耗时，150%伤害；**

**武术劣势：**

* **尽管如此，适用武器大多都比较缺乏伤害，除了战斗砍刀；**
* **并不提供防御面，所以比较依赖武器本身提供的格挡等防御能力；**

**主观评测：**

快到没边的连续打击风格武术，你可以在敌人攻击之前进行多次攻击，触发暴击也可以有效提供控制效果，而连续暴击所触发的「组合连击」更是又快又狠的典范；不过此武术本身并不提供防御能力，有些许依赖武器选择；

### 15.击剑

*「击剑术，一种高雅的武艺，使用灵活的比赛用剑使出，但是这些技巧是从多种不同的武器的便用中总结提取出来的，所以也适用于使用其他武器战斗。资深的击剑者能够在格挡和佯攻寻求精准突刺的机会。*descript*」*

**训练手册：现代剑客**；

**适用武器：击剑武器**；

**武术优势：**

* **优秀的命中加成，即使未命中也会给予命中增益；**
* **80%耗时的常驻战技；**
* **触发概率极高的强力进攻战技「复杂进攻」；**

**武术劣势：**

* **强力的进攻战技需要等待、未命中、格挡成功任一前置才能触发；**
* **随着技能等级提升带来的命中率提升，需要未命中才能触发的「二次进攻」触发率也会明显下降，你会明显需要通过等待来触发「复杂进攻」，或者也可以通过招架触发「击剑抢攻」；**

**主观评测：**

先试探、等待或招架后再打出强力一击的决斗风格武术；如现实中的击剑竞赛一般系一对一的强力武术，但一对多时略显疲态；考虑到刺击武器普遍具备颇高的成长性，预期是越练越强的强势武术；

少有的缺陷便是强力的进攻战技皆为条件触发，需要频繁等待或招架来打出决定性的一击；

### 16.战斗之花

*「中世纪欧洲的长柄武器作战技巧，『战斗之花』极其注重对对手的反击，要诀是『先击倒，再击杀』」*

**训练手册：战斗之花**；

**适用武器：带钩武器**；

**武术优势：**

* **以格挡为主的强大防御面（等待增益：+2格挡效率，格挡受50%力量增益，格挡成功+1命中并解锁后续进攻战技）；**
* **强而有力的暴击战技「处决」；**
* **适用武器大多都有着强劲的面板数据；**
* **只要保持不动，选好位置，你就拥有无双级别的战斗力；**

**武术劣势：**

* **十分依赖等待增益，一旦移动就会破功，所以整个体系需要考虑好转移与驻守之间的平衡；**
* **同上，也十分依赖于格挡来解锁后续进攻战技，闪避反而会限制发挥；**
* **最为强力的「处决」前置条件繁多，需求格挡Or未命中以开启击倒战技，触发击倒后还需要追加暴击才能有大概率触发；**

**主观评测：**

如果要给武术流派排一个猛男榜，战斗之花绝对是名列前茅的终极猛男武术，适用武器基本都是面板极佳的双手重武，所有能力的基础在于等待增益，一旦后退一步便会破功，只要不后退便会拥有极其惊艳的输出能力；

相对应的，十分考验使用者对转移与驻守之间的理解，只有选好一个合适的输出点驻守才能最大化战斗之花强悍的输出潜力；

稍微邪道一点的用法便是骑乘载具，使用具有「远距攻击」的武器进行作战，这样在保留等待增益的同时仍能保留机动性；

### 17.柔道

*「柔道是一种侧重于抓取并抛出武术，兼具防守与进攻。大多数能让你摔倒的攻击都能被你抵挡下来，并且能用强大的柔道投掷术来打断那些想要抓住或者想要击倒你的攻击。」*

**训练手册：柔道讲谈**；

**适用武器：徒手、爪类**；

**武术优势：**

* **一身是控，是个战技就带控，我没见过控这么多的武术；**
* **自带一个免疫击倒的被动，有反擒拿；**

**武术劣势：**

* **被击倒的单位无法被再次击倒，对被击倒的单位只能触发平A；**
* **没有防御加成，一对多显而易见的容易吃瘪；**
* **背摔有可能反而导致自己被包围或被阻断后路；**

**主观评测：**

柔道一身是控，正所谓真正的控制类武术巅峰；虽然控制战技有不错的伤害加成，可一旦完成击倒，你对被击倒的目标就只能使用普通攻击，所以实际而言柔道的输出效率非常低；

无论如何，你有一身控制，只要耐力撑得住，你甚至可以无伤摔死浩克；

### 18.空手道

*「空手道是一种广为流行的武术，起源于日本。它侧重于快速、精确的攻击、格挡和流畅的步法。成功命中会让你在下回合获得额外闪避和额外格挡。」*

**训练手册：松涛馆空手道手册**；

**适用武器：徒手、长棍类**；

**武术优势：**

* **常驻+2命中，强大的命中增益（格挡加50%力量，+1闪避次数、+1格挡次数）；**
* **根据手持武器不同，可分为拳类空手道和棍类空手道，拳类有强大的暴击战技，棍类则偏向于稍快的打击与强力的暴击控制，此外棍类武器的数据远超拳类武器；**
* **不用太多思考，提拳就打；**

**武术劣势：**

* **缺乏反擒拿、佯攻等功能性战技；**
* **棍类至少要求3级以上的近战；**
* **命中增益仅持续2轮，你需要时刻保持强势进攻；**

**主观评测：**

空手道是一个简单直接且有效的武术风格，它不需要思考由A触发B再触发C最终打出一个炫酷大招的连锁，也不需要在移动增益和等待增益之间取舍，它只需要沉着稳定的进攻，进攻便可以为你提供一定的防御力，进攻便可以让你有一定的主动权；即便是徒手在后期无弱点专长的情况下日益衰弱的现实之下，空手道仍然为你开辟了一条棍类空手道的光明之路……只要把快速攻击删了就好；

### 19.踢拳道

*「一种将西方拳击与空手道、跆拳道、泰拳和法国踢腿术元素相结合的武术，侧重于踢腿的技巧。」*

**训练手册：踢拳终极指南**；

**适用武器：徒手**；

**武术优势：**

* **至少它很稳定；**

**武术劣势：**

* **缺乏多样性，没有反擒拿、佯攻等功能性战技；**
* **防御面不足，仅有+1闪避技能及格挡+50%力量**

**主观评测：**

有些缺乏多样性的奇特武术，三个暴击战技的效果都是140%伤害带眩晕，两个进攻战技都是120%伤害无特效，一个50%耗时66%伤害的快速攻击；硬要说的话发挥非常稳定可能是个优点？

该武术有计划进行修改，但已经鸽了几个月了，期待更新后的表现；

### 20.马伽术

*「发源于以色列地区，马伽术基于迅速有效地打倒敌人的技巧发展而来:它的技术偏向于切实有效的攻击动作，摒弃展示用或者较为复杂的动作。在警察和各种武装部队入员之间流行。」*

**训练手册：马伽术完全教程**；

**适用武器：刀类、短棍、短刃、自动步枪、自动手枪**；

**武术优势：**

* **控制充足，爆发强劲；有眩晕、击倒两类控制，可对被控制的人形单位造成穿甲高伤，；**
* **增益优秀：常驻命中+1，格挡次数+1，格挡成功则提高暴击率；**
* **有反擒拿；**
* **即便是持有枪械的情况下也可以触发马伽术武技；**

**武术劣势：**

* **尽管如此，手持枪械近战依然不是什么好选择，主要是枪械砸人的面板不是很好；**
* **终极技能「碎骨猛击」限定暴击、目标被击晕或击倒、目标是人形三种条件，并不是特别泛用；**
* **除了终极技能外，并没有什么增伤能力；**

**主观评测：**

集聚防御、控制、泛用、高爆发等风格，搭配上即使使用枪械也依然生效的战技，马伽术算是一种应用广泛且颇为全能的武术风格；其劣势主要在于本身不提供伤害增幅，伤害发挥基本取决于武器性能；

无论如何，这种武术的全能特性足以保障你在任何情况下都存在优秀的反击能力，即便是手持枪械遭遇近距离威胁也不至于陷入危机；

### 21.中世纪剑术

*「使用长剑和剑与盾的技艺，这一技艺之后发展成了现代击剑。它既适用于无甲战斗也适用于装甲战斗，包括擒拿以及防守和进攻剑法。这篇论文用详尽的分解插图比较了意大利和德国的中世纪战斗传统。」*

**训练手册：中世纪剑术**；

**适用武器：自制剑、中世纪剑**；

**武术优势：**

* **快速斩击：-20%攻击耗时的「保持动能」，-10%攻击耗时+10%伤害的「大师斩」；**
* **未命中恢复耗时减半的「套路热身」；**
* **以格挡为主的防御加成及格挡增益；（格挡+100%力量，+1格挡次数，格挡触发「大师斩」增益）**
* **强力的穿甲型攻击战技；**

**武术劣势：**

* **攻击战技和暴击战技都需要等待增益「半剑握」作为前置；**
* **暴击战技造成的伤害较低，起主要作用的是二回合控制；**
* **严重依赖武器性能及近战等级；**
* **攻击战技无法造成钝击伤害，因而钝击为主的武器并不适用；**

**主观评测：**

需要较高近战等级才能有效发挥的防守进攻风格武术；命中增益和格挡增益都可减少攻击耗时，等待可提供优秀的格挡能力并解锁后续的攻击战技，攻击战技所提供的破甲效果非常显著，暴击可提供二回合控制；总体来说是个又快又狠又强势的武术风格；

然而其提供的伤害增益较少，因而极度依赖武器本身性能，有把好剑就是强力武术，剑不行也无法发挥武术的全部实力；

### 22.泰拳

*「也被称作『八臂武术』，泰拳是一种源自泰国的流行格斗技，采用双拳、双肘、双膝、双脚这八个部位给予对手强力一击。你的格挡值随着力量增加而增加：格挡成功或者受到伤害会增加你的攻击伤害并提升后续格挡值。」*

**训练手册：终极泰拳**；

**适用武器：徒手**；

**武术优势：**

* **有反擒拿，有侧重于格挡的优秀防御面（合计格挡+100%力量；）**
* **快速的暴击战技「肘击」及强力的攻击战技「踢击」；**
* **受到攻击（无论是否命中）便可获得25%增伤**

**武术劣势：**

* **终极技能是强力的暴击战技，但你一共有两个暴击战技及一个可暴击的攻击战技，暴击效果并不稳定；**
* **不加格挡次数，所以并不能让你有面对集群敌人的生存能力；**

**主观评测：**

泰拳系一个主打强力快速风格的武术，面对个体敌人时可以凭借性能强劲的暴击来快速终结战斗，但面对集群敌人时明显缺乏防护，请确保专注于逐个击破，不要落入包围圈；

### 23.忍术

*「忍术是封建时代的日本忍者所使用的武学和战斗技巧：它专注于快速、精确、无声的突击。忍术招式几乎全是无声的，并具首次攻击时有暴击几率更高。它也会在你每次移动时提供少许战斗加成。」*

**训练手册：忍术极意**；

**适用武器：徒手、爪类、长棍、刀类、有刃农具、中型剑、长剑**；

**武术优势：**

* **三轮不攻击，则首次攻击+25%暴击率，可解锁后续强力的暴击战技；**
* **常驻80%耗时的迅捷一击；**
* **靠谱的击杀增益：+10速度、+2闪避次数**
* **灵活的移动增益：命中+20%敏捷，闪避技能+1级；**
* **降低移动噪声，攻击完全无声，适合摸黑行动；**

**武术劣势：**

* **首次攻击是否触发暴击在一定程度上决定了战斗走向；**
* **你可能需要花费大量时间进行移动、闪避以获得强力的暴击战技；**
* **暴击战技要求5级徒手/近战；**

**主观评测：**

如今忍术已经不是当年那个吴下阿蒙了，他现在是一种颇为快速有效的游击风格武术，首发+25%暴击率的强势无需多言，后续常驻80%耗时的进攻战技也让你可以比以往更快的进行打击，一旦完成击杀便可以获得三回合的+2闪避次数及+10的速度，防御面与进攻面都值得信赖；

其劣势大体就是缺乏有效的伤害增益，暴击战技需足足三轮不进行进攻才有可能触发，没有佯攻与反擒拿这些功能性战技，防御面严重依赖击杀增益；

### 24.二天一流

*「名为二天一流的二刀流流派。是一个由传奇的日本剑术名家宫本武藏所创立的流派。感知提升攻击伤害和格挡值。每次移动和攻击都会降低闪避和攻击伤害，除非你在每次攻击前停顿一下，原地不动时可以提升闪避技能。」*

**训练手册：五轮书**；

**适用武器：自制剑、日式剑、生化剑**；

**武术优势：**

* **强劲无比的火力输出，打击精准、闪避反击又快又狠；**
* **等待增益提供感知加成的高额闪避；**

**武术劣势：**

* **连续打击会堆叠「落叶」状态，减少闪避与防御，你必须需时不时地等待一下以清除「落叶」状态，；**
* **移动会触发「残月」，闪避大幅度下降，一对多时会成为致命缺陷；**

**主观评测：**

二天一流是一个颇为考验使用者节奏感的强击风格武术，连续攻击、移动都会带来十分显著的负面效果，你必须决定好在什么时间移动、在什么时间等待以清除「落叶」，又该在什么时候迅猛出剑，斩杀一切，稍有一些失误便会造成极为致命的后果，只要你能掌握二天一流独特的打法节奏，你便可以轻而易举的造成大量伤害，但若是一时不慎出现失误，你也有可能会因此丧命；

总体来说，你需要避免移动带来的「残月」与连续攻击堆叠的「落叶」，尽量在触发「红叶斩」击倒时再考虑转场，每2~3次攻击等待一次以清除「落叶」带来的负面，保持节奏就能保持优势，稳一点就好；

### 25.古希腊搏击

*「一种曾经由斯巴达人使用过的古希腊武术，结合拳击和摔跤技巧，构筑成一个残酷的运动。而现代的版本就有着某些规范了。」*

**训练手册：现代希腊式搏击**；

**适用武器：徒手**；

**武术优势：**

* **强劲持久的控制技连锁；**
* **强悍的暴击战技；**
* **常驻120%伤害进攻战技**

**武术劣势：**

* **大部分战技只对被眩晕目标生效；**
* **除了反擒拿外并不提供任何防御手段；**

**主观评测：**

以把对手摁在地上暴打一顿，直到打死之前都不一定会让对面起身的控制风格武术，一旦造成击晕就会把敌人拖入到控制连锁之中，效果惊人地「抓取投摔」更是有着200%的伤害与强力击倒和击退……虽然击退有点像是负面，但只要靠墙或者靠敌人就没问题；

然而基本不提供任何防御手段，不要被包围了；

### 26.班卡苏拉刀术

*「班卡苏拉，这种武术发源于印尼，是一种使用短刀和棍棒来格平的武术流派。武者弯腰游走来回避攻击，然后出其不意的发动致命的会心一击。」*

**训练手册：印尼战士**；

**适用武器：长棍、刀类、短棍、有刃农具、长柄武器**；

**武术优势：**

* **带有击晕、击倒的暴击战技，对被击晕、击倒的目标可触发强大的攻击战技；**
* **被动增加1次闪避次数，闪避增益可叠层，为命中提供非常可观的敏捷加成；**

**武术劣势：**

* **严重依赖暴击所造成的控制，无法造成控制就无法衔接攻击战技；**

**主观评测：**

苏拉刀术系一个通过游击、闪避以提供增益，依靠暴击将对手击倒，再通过强力的攻击战技终结对手的连击风格武术，其本身提供闪避次数、移动可增加暴击率，在战场上十分灵活；

其发挥主要取决于暴击，无法暴击就无法连锁后续强力的攻击战技，其战斗能力便会显著下降，不过随着你近战与武器技能的提升，暴击率也会相应提升，苏拉的强度也会随之上升；

### 27.日式枪术

*「日本枪术是一种源自日本的使用长矛作战的武术。日本枪术专注于在战斗中保持同对手的距离,以便维持自身战斗优势。当你站立不动时，你会获得一次额外的格挡而你移动时则会短暂地提高伤害。」*

**训练手册：矛之道**；

**适用武器：长柄武器**；

**武术优势：**

* **以格挡为主的优秀防御（+1格挡次数，+2格挡效率）；**
* **移动即可增加10%伤害；**
* **有效的控制与击退来阻断敌人的逼近；**

**武术劣势：**

* **进攻战技虽然控制十足，但也会降低50%伤害；**

**主观评测：**

适用于「远距攻击」武器，提高风筝敌人时效率，击退与绊倒、移动增伤提供了不错的灵活性，即便被逼入近战范围也能提供格挡效果来保护你不受伤害，综合算是比较优秀的武术；

然而进攻战技全部降低伤害，即使有控制来弥补这点也有点难以接受；

### 28.跆拳道

*「跆拳道是韩国的国民运动项目。也在20世纪时被韩国军队使用。虽于这种武术流派专注于使用脚踢攻击对手，因此它不受你手中武器的加成。这项武术流派同时也包含了力量的训练；格挡将吸收更多伤害，并且未手持物品时你的伤害也会增加。」*

**训练手册：官方跆拳道训练教材**；

**适用武器：无论手持什么，一律强制徒手攻击**；

**武术优势：**

* **即便你手中持有枪械，进行近战时依然可以触发跆拳道；**
* **拥有击退和击倒能力，控制十足；**

**武术劣势：**

* **不提供任何防御能力；**

**主观评测：**

不拿任何东西时效果更强，但一般还是作为持械时的后备手段使用，击退和击倒有助于保持距离完成射击；如果单独使用的话，因缺乏防御手段，会稍微有些难以运用；

### 30.太极

*「尽管太极通常被视为一种锻炼身心的运动，它同时也是一种专注于自卫的正规武术。太极能够吸收攻击的力量，使你在格挡时所受伤害随着感知的提高而进一步减小。原地不动时，你可以使出强力的掌击。」*

**训练手册：得道成拳**；

**适用武器：徒手**；

**武术优势：**

* **强大的格挡能力（共计格挡+150%感知，格挡效率+2，格挡次数+1；）**
* **强大的格挡增益（命中+20%感知，增加50%感知的穿甲）**
* **强力的攻击战技与快速带控的反击战技及200%伤害的暴击战技；**

**武术劣势：**

* **攻击战技需等待或格挡作为前置，无法直接触发；**
* **攻击战技及暴击战技都具有击退效果，不过也并不算完全劣势；**

**主观评测：**

虽侧重于防御，但攻击同样令人信赖的综合性武术；整体较为依靠等待增益或格挡增益打出强力一击，等待也能提供有效的防御加成，若是盲目进攻反而会陷入一定劣势，只要靠墙殴打敌人则可以完成帅气的连续眩晕；

比较依赖前置，但并不是什么特别大的问题；

### 31.咏春

*「咏春是一门中国武术，传说起源于南少林鹤拳，也有从蛇鹤相斗获得灵感的说法。它的站立姿势很高，重心完全放在后腿上。咏春专往于对对争发力方向的准确感知，并借此还击。」*

**训练手册：咏春拳谱**；

**适用武器：徒手**；

**武术优势：**

* **命中增益「子午连环锤」可以叠加三层，每层减少10%攻击耗时；**
* **感知提供闪避技能加成、格挡加成、命中加成；**
* **击退跟随没有移动耗时，实际强大；**

**武术劣势：**

* **击退跟随有时候是个负面，小心尸潮；**
* **击退跟随战技需要等待增益前置，你也可以利用这点避免击退跟随；**

**主观评测：**

又强又快又帅气，主要是有某知名电影印象加成，用起来有种谜之画面感；因命中增益的缘故，越打攻速越快，而强力的战技都需要等待增益作为前置，不过等待增益持续时间足够久，也不用太担心；

本身不提供额外闪避、格挡次数，也没给你反擒拿，因而面对复数敌人比较缺乏生存能力，再加上其特有的击退跟随机制，稍加不慎就有可能被拖入包围圈，如果想解决这个问题，放弃等待增益或者靠墙殴打人即可；

### 32.醉拳

*「醉拳模仿醉汉的动作来迷惑敌人。你获得基于智力的被动闪避加成及闪避次数加成，闪避成功会在短时间内让你获得基于智力的伤害和命中。移动会给你额外的闪避加成。」*

**训练手册：醉拳拳法**；

**适用武器：徒手**；

**武术优势：**

* **可叠加3层的闪避增益，每次闪避都会提高你的伤害与命中；**
* **以闪避为主的优秀防御面（总计：+2闪避技能，闪避+20%智力，+2闪避次数，有反擒拿）**
* **AOE型暴击战技；**

**武术劣势：**

* **单对单效果不佳，耗时150%的暴击战技只有在人堆里才算正收益；**
* **3次闪避1次格挡，理论上同时最多能抗三个丧尸，再多就有风险了；**
* **比较依赖智力加成；**

**主观评测：**

竟然有个武术是一打多强势而单对单弱势；在一对多的条件下可快速叠加闪避增益，并让150%耗时130%伤害的AOE暴击战技有最大收益，单对单的情况下这个暴击基本可以视为负收益；

一打多的概念不是让你一个人打一群，你要控制同时面对的敌人数量；

### 33.生化格斗术

*「一种后现代的先进格斗术，简称『生化术』，生化格斗术将武器、护申和其它生化插件结合，产生了这种统一的武术流派。」*

**训练手册：近战格斗强化CBM**；

**适用武器：徒手、爪类、生化武器**；

**武术优势：**

* **徒手强控制，持有武器则有强输出；**
* **格挡成功加3钝斩刺抗，可叠三层，持续四轮，最高9点钝斩刺抗甲；**
* **击杀+1命中、+2伤害，可叠三层，持续三轮，最高3命中6伤害；**

**武术劣势：**

* **手臂格挡、腿部格挡需有对应CBM才能生效(不过单分子自带高级格挡)；**
* **适用武器范围极小；**
* **只能靠近战格斗强化CBM学习；**

**主观评测：**

格挡成功直接加全身防御，击杀成功直接加伤害和命中，有控有输出，你甚至可以通过激活CBM来快速切换强控制的徒手和强输出的单分子刃……虽然输出确实不算优秀，但增益太强大了；

## 神话武术Mod

原版目前已经移除获取五毒的途径，不过神话武术又给加回来了，目前先将五毒流派移动至神话武术。

*备注用：海拉尔、五毒、九剑、机甲、宝可梦、绝地*

### 33.五毒—蜈蚣功

**训练手册：蜈蚣功-鹿峰**；

**适用武器：徒手**；

**武术优势：**

* **基本可以认为是所有武术中最快的一档，叠满增益一击只需16耗时；**
* **当你突变时，你的攻击都会附加额外打击，这就是蜈蚣的主场；**

**武术劣势：**

* **常驻快速攻击导致伤害极低，破甲能力几乎没有；**
* **不提供任何防御手段；**

**主观评测：**

五毒之一，极速打击风格武术，叠满命中增益后拥有全游第一的攻速，然而伤害不足是其最为致命的缺陷……一些变异能给你提供一些额外攻击手段，搭配蜈蚣说不定会有奇效；

减伤害的快速攻击，缺乏防御手段，增伤不足，我不太能想象到他会有什么良好发挥的场合……除了上述那个变异连击体系，有人愿意试试吗？

### 34.五毒—壁虎功

**训练手册：壁虎功-郭追**；

**适用武器：徒手**；

**武术优势：**

* **只要靠墙就能获得强到我没眼看的增益（合计：25%增伤、+4格挡效率、+4命中，解锁250%伤害的最强暴击战技）；**
* **常驻一个快速攻击和一个120%伤害的进攻战技，一般。**
* **移动增益+10暴击率、+2闪避技能；**

**武术劣势：**

* **没墙输一半；**
* **靠墙很影响你走位，但是没墙你输一半；**

**主观评测：**

五毒之二，依托墙体的奇特风格武术，原则上只要不能穿过就是墙，你可以推一个购物车当移动墙；只要靠墙就是天下无双的离谱武术，靠墙增益强到我都没眼看；

放弃墙性能至少减一大半，但你必须知道什么时候该放弃墙来转移阵地，靠墙虽强，但也并非天下无敌；

### 36.五毒—蝎子功

**训练手册：蝎子-孙建**；

**适用武器：徒手**；

**武术优势：**

* **强而有力的暴击战技：~~骑士踢~~ 毒刺踢，200%伤害，击退三格，眩晕二轮，如果丧尸碰撞到墙体，造成剩余击退格数x3的无视护甲伤害并眩晕，撞到其他敌人则只造成眩晕（所有击退都有此特性）；**
* **被动增益增伤15%，移动增益增伤20%，合计35%的强力增伤，**
* **移动攻击可触发眩晕战技「巨鳌击」；**

**武术劣势：**

* **解锁~~骑士踢~~ 毒刺踢之前并不算太强力；**
* **没有佯攻、反擒拿等功能性战技；**
* **防御面只有+1闪避次数；**

**主观评测：**

五毒之三，暴击风格武术，暴力至极的增伤和输出增益，相对而言欠缺防御面；最为惊艳的大概是非常稳定的眩晕战技「巨鳌击」及无比强力的~~骑士踢~~ 毒刺踢，即便在开阔地带击退敌人，你追击时也能保证移动增益的增伤，非常靠谱；

然而他真的缺乏防御面，也没有佯攻、反擒拿等功能战技，保持谨慎；

### 35.五毒—蛤蟆功

**训练手册：蛤蟆功-罗莽**；

**适用武器：徒手**；

**武术优势：**

* **离谱的护甲增加+150%力量值，等于你默认8力开局能提供12点无累赘全抗护甲，开启液压肌肉直接提供30点无累赘全抗护甲，你还需要什么格挡和闪避吗……**
* **差强人意的进攻战技，不算太好，但也不差；**

**武术劣势：**

* **一旦移动过多就会破功，你必须尽可能保持静止；**

**主观评测：**

五毒之四，防御风格武术，只要你不动弹就会有成吨的护甲增益，别忘了你自己还能穿点护甲，我很难想象在你高力量的情况下有什么离谱的东西能破你防；

相对来说确实有点缺乏进攻性，但你防御力都这么极端了是吧。

凯夫拉浩克愤怒地咆哮着：「你为什么还不死！！！」

开启液压肌肉的小艾特：「蛤蟆护甲！小子！」

### 36.五毒—毒蛇功

**训练手册：毒蛇功-韦白**；

**适用武器：徒手**；

**武术优势：**

* **高命中、高闪避；**
* **持续两轮眩晕的暴击战技；**
* **一旦击晕便可触发强力的攻击战技及暴击战技；**

**武术劣势：**

* **保持进攻才能维持闪避加成；**
* **必须要触发暴击战技击晕对手才能触发后续强力的战技；**

**主观评测：**

五毒之五，先控制后爆发的连击风格武术，五毒这还真是各具特色，各有不同；毒蛇依靠强势的连续攻击保持防御能力，而一旦打出暴击便可连锁极为强力的战技，不过防御能力其实并不理想，对抗复数敌人时仍需小心。

### 37.九剑—漠风

**训练手册：灼热之风**；

**适用武器：钉头锤、长矛、弯刀**；

**武术优势：**

* **拥有三种不同风格的AOE战技；**
* **战技主要附加无视护甲的火焰伤害；**

**武术劣势：**

* **使用长矛时，「远距攻击」不触发战技；**
* **缺乏控制手段、没有佯攻、反擒拿等功能性战技；**

**主观评测：**

出自DND3r的九剑拓展，九剑之一（游戏内仅有六剑）；

完全专注于范围打击风格的武术流派，自带的元素伤害可无视护甲，强力的AOE有惊人的伤害潜力，移动增益可以让你在转移战线时提供少量防护，不过除此之外就没太多防御面可言了；

因为防御面确实比较匮乏，且没有有效的功能性战技，整体是个比较难以操控与掌握的武术流派，需要习惯；

### 38.九剑—钢魂

**训练手册：完美身心**；

**适用武器：击剑武器、日式剑、长矛、迅捷剑**；

**武术优势：**

* **智力越高伤害越高……也不知道算不算优势；**
* **真·常驻85%攻击耗时，等待增益+50速度1轮，等于有非常惊人的起手与转场速度；**
* **受击增加命中，一定程度上可以降低疼痛造成的负面影响；**

**武术劣势：**

* **闪避成功才能加闪避次数，也就是没有一个闪避起手就很难有防御面；**
* **不要过度贪婪那个等待增益，反复攻击比等待增益更有效；**

**主观评测：**

出自DND3r的九剑拓展，九剑之二（游戏内仅有六剑）；

常驻-15%攻击耗时本来就挺强了，起手+50速度更是离谱级先手打击，堪称音速打击风格武术，先手必定白嫖一轮伤害，其战技伤害全是智力加成，不用太担心武器性能，你的智力越高伤害越高；

相对而言真的过于依赖智力……以及闪避增益要先闪避成功，慢慢来；

### 39.九剑—铁心

**训练手册：风暴之盾**；

**适用武器：巨斧、中型剑、武士刀**；

**武术优势：**

* **自带非常廉价的前方大角度AOE攻击；**
* **强而有力的暴击，强而有力的控制，强而有力的AOE；**
* **基本来说可能是对于群体目标最好的选择；**

**武术劣势：**

* **绝大部分战技依赖暴击，没暴击……反正也有个AOE；**
* **除了个佯攻外，不提供任何buff、防御、增益等；**
* **武器选择面比较窄；**

**主观评测：**

出自DND3r的九剑拓展，九剑之三（游戏内仅有六剑）；

铁心这个武术没别的，今天咱们只打进攻，强大的进攻风格武术；平A有个非常廉价的AOE打击，一打多性能异常优秀，强大的重击甚至还能提供控制，但本身不给你提供任何如命中、闪避、格挡等增益，打AOE风险极高，其实还是很依赖个人游戏理解；

### 40.九剑—暮日

**训练手册：遥远的地平线**；

**适用武器：徒手、长棍、自制剑、短剑、西福斯短剑**；

**武术优势：**

* **防御增益十分优秀：闪避成功加20速，格挡成功加20%伤害；**
* **可控制的投技：只要触发等待增益即可解锁强力投技；**

**武术劣势：**

* **他吃的是徒手格斗而不是近战，要先练徒手再持械；**
* **不等待的话其实就没战技能用了；**
* **闪避和格挡比较冲突，你其实会比较想要格挡加伤；**

**主观评测：**

出自DND3r的九剑拓展，九剑之四（游戏内仅有六剑）；

它吃徒手可能是最大的问题……该武术最为显著的特点是对于战场的分割能力，你可以通过等待解锁投掷战技将棘手的敌人或包围你的敌人丢到远方，再依靠增伤或加速来专注于击杀比较脆弱的个体目标，其战场分割和控场能力虽然强大，但也缺乏常驻有效的战技……你说你要把人当皮球踢？做个人？

### 41.九剑—石龙

**训练手册：**；

**适用武器：徒手、钉头锤、巨剑、巨斧**；

**武术优势：**

* **被动增伤叠甲，打人叠甲，暴击叠甲，一身是甲，常态护甲最高+7钝斩刺抗，算上暴击则为12钝斩刺抗……等于你有一套无累赘全覆盖的皮甲；**
* **不错的常驻穿甲战技，强力的暴击战技；**

**武术劣势：**

* **移动会损失被动增益，不过反正你有其他增益补正；**

**主观评测：**

出自DND3r的九剑拓展，九剑之五（游戏内仅有六剑）；

石龙依靠接连不断的进攻为自己提供护甲防御，本身带有穿甲战技及强力暴击战技，甚至还能持械使用，我一时间不知道该怎么评断比较好，但反正确实是个强势的武术风格；

### 42.九剑—虎爪

**训练手册：收割之爪**；

**适用武器：徒手、爪类、巨斧、手斧、库克利弯刀**；

**武术优势：**

* **全身增益，被动+5暴击率，移动+10%伤害+2命中，暴击加15%伤害+1命中，击杀+30速度，等待+5暴击；**
* **击杀增益可以有效弥补武器攻速慢的缺陷，同时武器又能补足虎爪欠缺攻击战技的缺陷；**

**武术劣势：**

* **没有攻击战技，除了反擒拿外也没有防御能力；**
* **你需要暴击才能得到增伤，需要击杀才能得到速度；**

**主观评测：**

出自DND3r的九剑拓展，九剑之六（游戏内仅有六剑）；

先从击杀弱者开始堆叠增益，待你足够强大之时便可挥刀向更强者，虎爪大抵就是这样一种风格的武术；你需要依靠大量的暴击和击杀以维持强势，攻击战技的缺乏考验了你的武器选择，而其本身防御面的缺陷又非常考究你个人的游戏理解，总之稍微有些麻烦；

### 43.口袋铁拳

**训练手册：精灵宝可梦百科**；

**适用武器：徒手**；

**武术优势：**

* **廉价而强大的增伤手段（暴击+50%伤害，击杀+50%伤害）；**
* **种类丰富，普遍强力的无前置攻击战技们；**

**武术劣势：**

* **受击时才能增加50%力量的防御，并不是很理想；**
* **缺乏有效防御或功能性战技，但至少火力十足；**

**主观评测：**

招式出自宝可梦；

虽然缺乏有效防护手段，但是对比暴力的输出而言一切牺牲都可接受，其攻击战技种类繁多且全无前置，要破甲可以，打高伤也行，要控制手段也能提供，强大，实际强大；

### 44.锡秋剑术

**训练手册：绝地全息仪：第一式**；

**适用武器：中型剑、长剑、短剑**；

**武术优势：**

* **被动增益：随近战等级提升的格挡效率与次数，最高+3格挡效率、+3格挡次数，格挡+100%力量，+1命中；**
* **格挡成功即可减少攻击耗时；**
* **发挥优秀的AOE攻击战技**

**武术劣势：**

* **严重依赖近战等级，解锁5级AOE战技之前缺乏进攻性；**
* **不提高伤害，只提供攻速；**
* **实打实的团战武术，单对单发挥一般；**

**主观评测：**

只有近战5级的完全体才能体现出锡秋的强大，堪称一绝的格挡增益与4次格挡次数足以保障你的生存，一旦触发格挡增益即可进行一次快速斩击，而五级解锁的AOE斩击与格挡增益相辅相成，你拥有同时面对多数敌人的生存能力，并拥有足以同时击杀复数敌人的战技……你还奢求什么吗；

### 45.海拉尔剑术

**训练手册：姆多拉之书**；

**适用武器：巨剑、中型剑、海拉尔自制武器、大师剑（长剑）**；

**武术优势：**

* **以闪避为主的防御手段（被动增益+3闪避技能）**
* **闪避成功触发林克时间（减少25%攻击耗时）**
* **移动即刻触发10%伤害，可叠三层；**
* **等待即可解锁AOE回旋斩，若暴击则变为攻击自身周围所有目标；**

**武术劣势：**

* **只有回旋斩一个攻击战技，强调等待；**
* **不提供反擒拿，被抓取会被破掉闪避增益；**
* **也不提供闪避次数；**

**主观评测：**

闪避成功加攻速，移动至多加30%伤害，等待加20%伤害并解锁AOE，十分考验使用者的行动规划；你可以通过冲刺造成伤害后原地等待以触发闪避加成并解锁AOE以进行回旋斩，也可以通过反复移动来堆叠强力的冲刺攻击，亦或者就不停的等待回旋斩，虽说无论如何都能有收益，但若想有效发挥还是建议以回旋斩为主；

### 46.机甲术

**训练手册：泰格·斯奥尔的生平及成就**；

**适用武器：徒手、生化武器**；

**武术优势：**

* **感知加闪避技能、护甲穿透、增加电系属性伤害**
* **50%感知转电伤，穿甲，有效对抗重甲目标；**
* **强力的暴击战技**

**武术劣势：**

* **暴击战技120%耗时，不过鉴于其强大的100%感知穿甲及150%伤害，可以接受；**
* **快速打击，又是它！**
* **你需要有对应CBM才能触发格挡；**

**主观评测：**

武术出自《銃夢GUNNM》（美译：战斗天使阿卡丽），基于漫画；

以感知附伤、穿甲为主的武术流派，相对全面可靠，战技全无前置需求，自带穿防的电击伤害，暴击战技十分强大，总体发挥十分稳定……就是有个快速打击让人很难受；

# 基础战术准则

## 1、做好万全准备

**背包里一定要常备用以减轻疼痛影响的「止痛药」、可迅速止血的「绷带」或「创口贴」、被深度咬伤时迅速消毒的「抗菌剂」或「过氧化氢」，「香蒲胶」也成。**

当你可能要在室内对抗带有燃烧技能的敌人时，便携式灭火器可以有限地控制火势以避免环境伤害，对抗酸液攻击的敌人时，酸抗装备和鞋子能让你避免酸蚀伤害，而当你要对抗带有毒性的敌人时……原版没解毒剂，你自己带点强效止痛药凑合凑合吧。

每次行动前妥善准备物资与合理规划探索区域都将提升你的生存概率与探索时长，每个医疗物品的消耗都等同于你避免死神侵袭的次数。

## 2、一定要留条后路

**和敌人作战时一定要确保有路可退**，当事态超出预期或战况陷入不利时便于战略撤退。一旦你被逼入绝境，没有可供逃跑的路线意味着游戏终结。

时刻注意周围的环境、连同各处的通道与窗口，每次战斗都需尽可能避免将自己拖入无法逃脱的境地。

## 3、尽可能保持一对一

**一对一永远是最优解**，丧尸普遍具有迫使你无法移动的抓取攻击，多个丧尸抓取也会导致窒息效应，即便面对其他生物围攻也不免被积累大量疼痛与伤势，一旦被包围，你所建立的所有优势都将会在敌军压倒性的数量及每轮积累的伤害中消耗殆尽。

观察并利用周围环境、利用敌人不可堆叠的特性不断减少能威胁到你的敌人，如果有被包围的风险，选用奔跑模式进行战略性撤退。

## 4、了解你的对手

毒气、烟雾丧尸死后会炸出大量雾气，如没有合理的环境保护将会严重影响战斗力并最终带来致命的危险。

酸系敌人除却威胁颇大的酸性喷吐外还会留下酸液地表，在没有抗性的情况下走上去会受到伤害。

电系敌人的电击会带来巨额疼痛并造成减速，对于近战来说极为致命。

除上述之外还有失明、燃烧、震慑等诸多减益状态。

**知晓你的敌人有什么样的手段并采取相应措施可最大限度避免在战斗中承受不必要的损伤。**

## 5、时刻注意自己的状态

耐力不足便无法奔跑与战斗，过高的疼痛会显著影响你的战斗效率，若被一些异常状态击中也会有很多不良影响，血量不健康或出现大出血也会有致命风险。

**时刻注意好自己的状态，不要到筋疲力尽时才想起来自己本该战略撤退。**

## 6、打带跑战术 (HAR）

**当你的敌人「速度比你慢」时，你便可以在确保自己有富裕行动点时攻击一次，后退一步。**

打带跑战术系近战战术基础，适用于所有武器，非常适用于长矛等具有「远距攻击」词条的武器。该战术需对行动点有最基本的概念，近战风险较大，实质上更加适合远程武器或「远距攻击武器」。

## 7、利用环境创造优势

当周遭地形中含有「移动耗时」大于100的地形时，你便可试图将敌人带到此类地形之上，让它们花费更多的时间用于移动及脱离地形，在此过程中你便可以拥有充足的机会进行攻击。

不稳定的地形将会对近战命中率造成减益，将敌人带到此类地形中也有益于降低受伤的几率。

**陷阱、燃烧的地面、你自己点的火、坑洞等一系列环境，周围的家具桌椅，窗户、门扉，利用这些随处可见的环境去创造优势是打带跑战术的进阶版本，适用于所有近战武器及所有场合，游戏内近战战术的核心。**

## 8、战略性撤退

当你感觉自己无法处理大规模敌军或难以对抗那些强度颇高的目标时，**你总是有个绕开它们或者转身就跑的选择。**

## 9、不讲武德

若你感觉大批敌人实在棘手，手上的资源难以处置，但你又迫切需要一些资源加快发展进程，你便可以采取对环境利用的最终解决方法，**不 讲 武 德。**

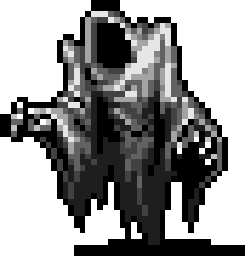
* 高速行驶的汽车足以击杀绝大多数单位，如果一次撞不死就持续碾压直至撞死为止，不过目前实验版本修改了车辆耐久，很废车。
* 自行车、独轮车、摩托车搭配长矛类武器可以以速度优势对任何丧尸进行有效的打击，小心不要被拉下车就是了。
* 狗群、米戈一类的野怪、认识或不认识的NPC都与丧尸敌对，拉入敌群中任其乱斗吧。
* 点燃一座房子，让建筑损毁的噪音吸引周围大片丧尸进入火场并被尽数烧死，请记得抽出时间处理尸体，不然它们会作为焦尸复活。
* 利用噪声陷阱吸引丧尸，周围点起火堆、挖出深坑、布置陷阱。
* 开3D上二楼，用长矛或其他远程武器攻击楼下丧尸……多带几根长矛。

## 10、以崇高的人类之身面对死亡

当你感觉局面已然回天乏术，任何手段也无法逃出生天时。

你拥有最为高贵的「Q」+「Y」+「Y」操作指令。

你或许无法赢下这场战争，但你至少能以崇高的人类之身面对死亡



我们终将面对死神

# NPC

非玩家角色，也就是NPC，他们是由游戏AI控制的幸存者，通常绝大部分的NPC都是你的朋友，当然也可以是你的奴隶，有一些组成劫掠者阵营的NPC则是你的敌人，取决于你的视角，他们也可以是储备粮食。您总是可以通过按「c」或者触碰「交谈」来与友善或中立的NPC贸易，接受他们发配的任务，或是说服他们加入你的队伍。

与NPC进行社交存在一定对抗机制，具体是你的社交行为、属性需与NPC的社交能力与属性互相对抗，如欺骗高智商的NPC成功率会更低，说服高社交能力者比较困难等……不过一般NPC应该都对抗不过你。

如果你没有开启「NPC无需求」模组，你需要将食物、饮水交付到NPC的背包之中，他们才能正常的吃饭喝水。

**关于NPC的绝大部分内容，均可以与NPC交流并选择「教程」来了解；**

## 一、NPC类别

通常会有一个NPC与你一起生成在初始位置，此类NPC有一套随机的基础装备、技能，并愿意向你提供一个基础的任务，如果你不打算搭理他，他也乐于帮你看守初始的避难所直至永远；

除此之外你也能在世界的各个地点找到不同的NPC，绝大部分是随机生成的幸存者，有不同的职业能力与装备，也会提供一些随机任务，并且通常很乐意加入你。

还有一些是特殊的阵营NPC或是独特NPC，通常有固定的基地、生成地点，提供独特的任务与奖励，他们有自己的阵营和责任，大部分不太会考虑加入你的队伍。

最后一些则是末日中的破坏分子、劫掠者，他们自成一派，装备精良，他们和你敌对并热衷于把你杀死、切碎、夺走你全身上下的每一分财产，他们无法交流。

## 二、NPC能做什么

**作为同伴的NPC**是你比较忠诚的仆人，他们会听从你的命令保卫一个特定的地点、跟随并和你并肩作战，他们虽然智商不是很高，也不擅长打带跑的战术，但起码还能自己给自己包扎、服用止痛药物等；

同伴NPC还可以协助你制作物品，当你是文盲时也会为你读书，当你用「Y」+「O」规划出一些区域时也可以命令他们做一些杂活，尤其是拆解车辆、耕耘田地这些耗时耗力的事情，不过你也需要给他们提供一些对应工具；如果你有需要，还可以让NPC建立起派系营地，通过投入大量资源来获得各种各样的好处。

你也可以更换同伴NPC的装备来增加他们的战斗力，或是让扒光他们的装备给自己便利，或是给他们点工具让他们干更多的脏活累活，

**未被你说服入队的中立NPC**会在原地驻守，他们会追随声音并查询情况，随意的攻击敌对目标，他们对你没什么兴趣，但会为了自己的安全奋战。你可以将敌人吸引到中立NPC附近，让中立NPC帮你分担压力，或只是单纯的让丧尸杀了他们以便于你顺利脱身。

**阵营的NPC**通常有独特的对话选项、独特的任务、一些阵营里还会有可供贸易的商人，他们与中立NPC一样会捍卫自己的安全；

**敌对的NPC**通常只是想杀了你，你无法和他们进行任何有效的交流；

## 三、NPC态度、性格

NPC通常分为友善NPC（绿色）中立NPC（粉色）敌对NPC（红色）；

绝大部分NPC有一套态度指数，你可以通过交谈并选择观察态度来确定NPC对你的态度，你也可以通过一些行为来改变NPC对你的态度，不同的态度也会关系到NPC和你之间的一些关系；

态度一共分为四种：「信任」、「恐惧」、「重视」、「愤怒」

**「信任」：**信任对所有互动都有加值，通常你完成任务就会增加信任；低信任的NPC

**「恐惧」：**恐惧会对威胁性的互动有加值，变异、丑陋、装备武器、枪械等都会让中立NPC对你感到恐惧，他们可能会要求你放下武器，要求你离开等，如果他们太过恐惧也会转身逃跑；

**「重视」：**与信任一样会给各类互动提供加值；

**「愤怒」：**采取一些敌意行动会积累愤怒，愤怒会导致NPC敌对；

影响态度的因素实际上是非常繁多且较为复杂的，但一般情况下不需要过于考虑态度问题，绝大部分NPC都可以说服并交流。

——————

NPC内置也有一些性格要素，正常情况下无法查看NPC性格；

性格分为：「兽性」、「勇气」、「收集」、「良心」

每个NPC的性格会随机生成，性格与态度互相作用，最终会形成对你、对环境的互动结果。

## 四、派系营地

派系营地是以NPC为基础扩展而出的，属于玩家自己的阵营基地；你可以跟NPC沟通并建造派系营地，也可以找他们了解在各个区域建造派系营地所带来的好处，总体来说派系营地会需要你投入大量资源来获得各种各样的便利与好处，占大头的主要是建材和食物；

### **营地选址的注意事项？**

通常来说你可以在NPC建议的各类地点建设特殊营地，特殊营地通常会有一些独特功能或便利，或者只是单纯的更好发展。你也可以在荒野从零开始建造一个野外营地。

营地相邻的方格最好为「旷野」区域以便于扩展营地，四周最好有收集食物建设水车的河流或湖泊、用来伐木的森林、建设盐场的沼泽等；

### **派系营地具体可以做什么？**

可以命令NPC做各种各样的事情，他们可以种植作物，可以树林里伐木、加工木材，生产木炭，整理战利品，狩猎、屠宰动物，烹饪，虽然这一切都需要你投入大量资源让NPC建设，还需要食物作为工资让NPC帮你干活，但最终的成果还算令人满意；

### **我需要做哪些准备？**

1. 你需要几个NPC来做各种各样的工作，至少要有个两三个去承担不同的事项、任务，随着你营地的扩展、可以做的事情增加，你可能还需要更多NPC来覆盖营地的各种职责范围；
2. 工具，基本上所有的基础工具，如锤子、螺丝刀、锯子、焊接工具等；
3. 食物，大量食物，将这些食物放入营地食物储存区并通过告示牌的「分发食物」以将他们转化为卡路里，这些卡路里将作为资源用于营地NPC的各项行动之中。
4. 建筑材料，大量建筑材料，建设营地需要海量的木板和钉子，有可能的话直接去抢几个木材厂、差遣NPC多砍几棵树。

### 注意事项

1. 即便开启了「禁用NPC需求」模组，你仍需要在营地内提供食物，且最好保持营地内有十分充足的食物储备，否则很有可能导致NPC生气并进而导致叛变。
2. 提供给营地的食物应当全部转化为卡路里来供给NPC使用。
3. 当你发布了一些建设任务、采集任务时，NPC并不会真跑过去干活，他们只是单纯的从这个世界上消失一段时间，然后从其他次元搬过来你需要的东西，习惯就好。

# 钓鱼机制

钓鱼是一种极为有效但需要依托于地形、环境并需要花费一定时间的获取食物手段，具体收益、效率则取决于鱼的重量与钓鱼环境；

游戏内提供两种钓鱼方法，即为主动钓鱼的「钓鱼竿」和可以大量放置，并需要三小时时间才能收获的「捕鱼器」，两种钓鱼手法的收益都取决于你的生存技能及附近鱼群的规模，通常来说「捕鱼器」因其可以大量放置且收获时间极短，虽然需要鱼饵作为耗材，但总体是最具效率的钓鱼手段；

## 一、钓鱼的基本需求

首先你必须确保你钓鱼的地方有鱼，即为视线范围之内能够看到数量较多的鱼群，鱼类总数量越多则钓鱼效率越高，但相对而言钓上来的鱼也会越杂，不过这并不是什么大问题，只要效率高姑且怎么样都算正收益；

其次，最好有一定的生存技能作为支撑，0~1的生存钓鱼效率稍微有些惨不忍睹，尽可能稍微高一点再去钓鱼比较好；

如果你钓鱼的地方没有鱼，但水域为「流动水」，你还是可以以极低效率进行钓鱼，通常会钓上来各种奇奇怪怪的东西，最好还是别试了；

## 二、钓鱼的收获

钓鱼的收获取决于鱼群种类与占比数量，比如一个鱼塘内有8只王鲑、3只大嘴鲈、3只白鲈，则你钓上来的大概率是王鲑，小概率是大嘴鲈与白鲈；

钓鱼钓上来的是鱼类的复制品，在钓上来一定数量之前并不会真正的杀死鱼类本体，但如果钓上来的数量过多，则该种鱼类会被「耗损」一条，并在「耗损」的位置处刷新少量的「鱼类样本」；

鱼类生物具体能屠宰出多少取决于鱼类的重量（实际上屠宰收益基本都取决于被屠宰生物的重量），钓多了大概也就知道哪些鱼类性价比高哪些较低了，虽说选择鱼塘也是一种本事……不过我一般还是比较推荐海钓或河钓；

## 三、后续加工

鱼类可以放置于烟熏架上制作熏鱼或通过腌制制作咸鱼，罐装也是个不错的路子；你也可以通过烹饪制作各种美味的鱼类食品，如鱼汤、鱼刺身、鱼寿司等，少量肉食类配方也可以用鱼肉替代，不过并不算太多；

# 种植机制

种植是颇为有效但极其耗费时间的一种获取食物的手段，有一些作物还可以用于制作药物或用于酿酒、制作成瘾品等，总体来说用处颇多……就是非常耗时而且很多需要后续加工才能变成美味佳肴；

### 一、种植的基本需求

**首先你需要有一些种子**，种子可以在民居、园艺用品店、农场或是五金店等区域直接获取，你也可以在各种农家菜园里收获现成的作物并将其一部分制作为种子；如果您实在找不到种子的话也可以采集灌木丛来获取野菜、收集草莓、蓝莓来制作成种子。

**其次你需要有适合耕种的土壤**，实际上只需要激活铲子，使用「翻开土壤」即可获得可种植的土地，如果你想在一些没有土的地方种植，花费一些资源制作「种植箱」，或采用一些特殊手法创造适合种植的环境。

**最后你需要有一个适合种植的环境**，不要相信那些冬季不能种植、地下没有阳光一类的鬼话，这游戏的影响种植唯一条件取决于你当前所在方格的温度，只要你所在格子温度大于10，无论什么季节气候你都可以种下作物；只要作物种下且不被其他什么东西摧毁，他就能不受任何影响的自然生长，无论气候、温度、阳光如何，它早已无人可挡。

### 二、化石为泥之术

如果你实在迫切需要一些土地，自己想想办法用宠物柜一类的物品在马卡斯注视下抓一只真菌体，把它们放到你希望能变成泥土的地方，勒令真菌体把土地变成「真菌殖床」，事后再将真菌体连同整片真菌殖床烧毁，余下裸露而出的自然就是干干净净的土地了，翻开土壤种就行了，这个法子也适用于各种你想要建筑一些东西但拆不掉地板的情况；

建设铁丝网大门，拆除铁丝网大门同样可以达成上述效果，如果你实在讨厌真菌或者干脆关了真菌的话；

### 三、全作物种植收获、维生素、用途评价手册

传统意义上来说生长分为四个阶段：「播种、发芽、成熟、可收获」，整个成长周期则取决于你种植了怎样的作物及你设置的季节长度，以及最为关键的「施肥」与否。当你处于作物周围时，它们可能会因为各种原因导致贴图无法刷新，你可以时不时进出一下地下室或者跑出去一圈再回来再检阅植物的状态；

其他内容详阅表格，约9000字文本量；

▼PC端请双击点开原图或下表观看，手机端建议阅览表格文件；

[种植手册](https://docs.qq.com/sheet/DRFhCS29DWmRUYXpa) ← 如观看不便可点此直接进入表格文件；



### 四、肥料的影响

所有的肥料效果一致，肥料为作物生长增速幅度约为40%，肥料会降低约15%左右的产量，但相应的也会提高15%左右的种子产量。

### 五、收获

当作物最终成熟的时候，他会有一个可收获的提示，你也可以从贴图效果中看出其成熟模样，你只需要按E收获。它会根据你的生存技能来决定你的收益，当然，如果你有收割机就不用担心那么多破事，收获量实际是随机值，上限取决于施肥与否。

值得注意的是，一旦收获作物，作物就会开始计算腐烂时间，不收获的话作物会始终保持新鲜直至收获，如果到这时候你还是有点缺乏保鲜手段，把他们留在地里面也算一种保鲜手段；

### 六、后续加工—酿造与研磨

酿造需要自行在制作菜单中制造各种各样的原汁或未发酵醋，再到建筑菜单中的发酵桶进行发酵，通常需要颇为漫长的时间；酿造的主要目的就是醋或者酒，有需求的话就酿一点吧，我是挺喜欢的；

研磨，可以将大麦、小麦、燕麦、烤栗子、干米、熟橡实等磨成面粉或无麸质面粉，你既可以手动也可以借助碾磨机自动，手动需要有研磨用的工具及大量时间来低效率磨面粉；通过建筑菜单制作的碾磨机则更加方便使用，就是有点难造；

### 七、收割种植一体机



「 / 」收割机，「 & 」犁具，「 8 」播种机，两侧放车轮，中间放各类车体组件；车体原则上可以无限延长，也可以自由改装成其他模样，这里只是提供一个简单地思路；

# 养殖建议

既然已经有了种植作为素食来源，我们自然也需要养殖提供一些肉食来源；养殖算是游戏内颇为有效但也需要一定时间成本的肉食获取手段（虽然严格来说初期效率还不如你开辆车出去打猎），除却养殖各种各样的有趣动物之外，你也可以养殖一些离谱的生物用以获取一些资源……就是这些玩意到底算不算养殖还要另说；

一些生物驯服后可以帮助你战斗或是背东西，你其实也可以骑一些动物来获得一点速度上的优势，只是真的别期待他们的战斗力……他们别死后变成丧尸来咬你就不错了；

大部分可养殖生物并不强制要求你驯服，不过在你养殖大业初期，驯服是最有效的让他们跟你进笼子、地下室、围栏以方便管理的方式；

CDDA的动物不需要吃东西，并且在一定程度上是无性繁殖；

### 一、选择养殖动物；

**猫狗：猫狗缺乏养殖价值，**虽然路边随处可见猫猫狗狗一类的小动物，但他们的战斗力并不值得期待，养起来也挺麻烦的，带一只放家里没事撸撸毛可以有效增加心情，但我们还是需要点更有效率的东西；

**鸟类：鸡鸭有少量养殖价值，火鸡最具性价比，但别养鸟；**还记得河边的鸭鸭和随处可见的小鸡吗？鸟类的增殖速度在游戏内算是最快的一档，虽然大部分鸟类只出碎肉，但身为副产品的蛋可以用于各种各样的食物配方，产出的羽毛也有一定价值；就是一定要记得留点鸟蛋用于孵化；火鸡倒是能出大肉还出挺多，就是不太好抓；鸟类一般都用鸟食驯服，驯服后用木质笼子关起来带到你想带的地方就好；

**马：没有养殖价值；**农场偶尔会看到马，马没有什么养殖价值，整一只用来代步、背东西就行（如果你真的没车可用，或者你是徒步旅行者特性的使用者；）马也可以用来拉马车，不过你真的需要马车吗；

**奶牛：可以整几只，但没有养殖价值；**牛的生长周期非常、非常、非常、非常漫长，一次生长周期几乎要花费一整个游戏年，你想想一个游戏年你能干多少事情了……但牛本身可以每日提供大量生牛奶以用于扩宽食谱，增加大量可用配方，而且生牛奶真的挺靠谱；

**猪：基本是可养殖动物里收益最高的，问题是不好找；**猪估约半年生一次崽，据说生的还挺多，三十多天长成，一次屠宰大量供肉……唯一的问题是猪只能从小猪仔开始驯养，大猪不是那么好抓，野猪甚至有很高的攻击性；

**恐龙：这是mod产物，本文不涉及；**

**鱼：2022年8.25日实验版新增特性，未变异的鱼类可繁殖，采用和鸡一致的生成鱼卵，鱼卵腐化，生成鱼；**

### 二、如何养殖动物；

**驯服时鸟类吃鸟食、猫狗吃对应的猫粮犬粮、其他的一律吃家畜饲料；但动物实际上并不需要吃饭，驯服只是方便你把它带回家；**

驯服之后，小体型动物可以用笼子、宠物包装起来，大体型动物最好用车载的「宠物柜」，用「短绳」、「长绳」牵进车里直接带走也不是不行；不驯服也可以装，只是他们会比较抗拒，要反复尝试多次；

为确保安全起见通常建议将动物养殖在室内环境或者地下环境，并且最好严格管控动物的可行动范围以避免不可预知的风险（比如火鸡这种会飞的飞出了笼子绝尘而去、鸡鸭跑出笼子接着满地图都有蛋；）

剩下的，反正你等他们生出幼崽，幼崽长大， 把长大的幼崽杀几个就行，养殖基本就是这么一回事；

### 三、如何养殖怪物；

**所以我们最终走到了这一步？**

**养殖怪物一定需要车载的宠物柜以将其打包带走，你最起码拥有靠谱的长时间隐身手段、有辆比较灵活自如的车来让你干这种人神共愤的离谱事情；怪物永远都具有攻击性，所以具体养殖手法要结合实际情况选用；**

**蚁后：只要不是酸蚁就行**；蚁后的特殊技能可以在周围直接刷出巨蚁幼虫，再通过特殊技能将幼虫进化成巨蚁；巨蚁可以提供大量的甲壳以制作甲壳护甲（不算啥优秀的护甲）及大量的筋腱用以缝制衣物，酸蚁则额外提供硅化甲壳，制作的甲壳护甲更好一些并且提供比较可观的酸性防护；

**三尖树之心：**三尖树之心在不加控制的情况下，一小时可以生成近三百单位的三尖树，三尖树可以提供大量可食用的植物嫩茎；

如果你真的打算养这些个玩意，记得丢到地下室，关起来，关严实点，然后谨防自己在收获过程中成为他们的食物；

**汽油丧尸：也不知道哪个年代的老生常谈，如果让老美知道汽油丧尸可以无限生产汽油，当时就来发动内战攻打新英格兰（并不）**；

考虑到实验版本已经干掉了黄油机收集地面液体的机制，当前汽油丧尸仍需要在室外环境养殖于浴缸之上；并且保持一定的安全距离让其反复自然徘徊直至把油灌满浴缸，然后……你自己想办法开个隐身再给人家收回去，再收集你所需要的汽油；

# 屠宰指南

像是黑熊这种大型动物若想要完全屠宰，至少需要有2级绳索、2级悬吊、2级切割及1级木材切割，同时你还需要一个尽可能好的屠宰工具及较高的生存等级来获得尽可能多的收益；

**绳索、悬吊：**你需要一根长绳和一棵树，一些车体部件也能承担这个职责，如果你有屠宰架、挂肉勾，则绳索、悬吊问题可以直接解决。

**切割、木材切割**：屠宰工具一般自带切割，木材工具就木锯或钢锯；

**屠宰工具：**有条件的话制作屠宰套件即可，没条件就屠宰刀，到处都有；

**生存等级：**生存会影响屠宰收益并降低失误导致收益下降的概率；

**尸体完整度：**一般来说流血致死的无损伤尸体最好，但有划痕一类的也没太大问题，只要不损坏或者碎浆都好说。

**屠宰方法：**按「B」进入屠宰界面之后，你会发现自己拥有很多选择；首先忽略掉低产量和无场地、物品需求的「快速屠宰」及便于运输的「改四分体」，您可以随意的执行以下步骤，不过完全屠宰要放到最后：

**「尸体放血」：可以收获「血液」；**

血液富含热量，可以用来制造一些血液相关的食物、一些药品及诱变剂，如果不在乎心情减益的话也可以用来紧急补充热量，实在没需求放弃也可以，一般不会太缺；

血液保质期较短，需要迅速进行冷冻储存，如果没有冷藏条件的话可以直接忽略放血；

**其他屠宰过程中也会产生血液，但那些血液无法提取或储存，除非你在浴缸屠宰……你如果真的需要大量血液，那就找个浴缸再干活；**

**「尸体剥皮」：可收获「生毛皮」**

生毛皮需要一段复杂的工序及大量时间才能变成可用的毛皮，同时你很可能还需要寻找一些鞣制毛皮的指南书，具体步骤如下：

1. 生毛皮+盐（盐水、生理盐水）获得硬化毛皮；
2. 硬化毛皮可转为「硬皮」以制作「鞣制皮革」，也可以直接鞣制；
3. 鞣制需要「切割、烹饪、煮沸、敞口容器」、可用的炉灶，还需要水、脑子（或树皮、啤酒花、松枝等不太好大量入手的）、油脂及大量硬化毛皮或硬皮；
4. 鞣制中的毛皮或皮革制作完成之后随便放在什么地方，等待数日即可；
5. 鞣制完成后便可直接用于各类制作配方

**「清理内脏」：可收获「生肝」、「生肾」、「大胃囊」**

其实还有骨头、骨髓、筋腱，不过算是副产物：

肝肾均可用于食物配方，胃则可以用来处理一些特殊食材；

**「完全屠宰」：可收获「肉块」、「肥肉」、「碎肉」、「杂碎」、「肺片」、「脑」、「骨头」、「筋腱」**

骨头用处颇多，但最主要的还是熬制「骨胶」或「万能胶」，也可以将其磨粉变为「骨粉」来制作肥料等或熬成骨头汤等；

骨髓体积小，营养热量丰富，不过必须煮熟成烤骨髓才能食用；

肉类及肺片就不再赘述了，主要用于各类食物配方；

脑类的食物配方较少，除了食用外还能用来鞣制毛皮；

# 饮食机制

### 口渴与饥饿

口渴度和饥饿度代表了角色目前的生理需求，二者分为多个阶段，并在达到顶峰时触发「饿死」 或「渴死」事件； 口渴度仅能通过饮水来下降，而饥饿度无论是饮水还是进食都会下降。虽然你可以通过大量饮水来「吃饱」，但若不摄入正常食物以获取热量来满足每日卡路里需求，你的角色体重就会开始下降，并最终导致一些不良后果。

**通常情况下口渴度和饥饿度每五分钟增加一次**，变异或CBM可以改变这个速率或通过其他方法抵消自然增长，一些食物、食源性疾病或是环境温度也会影响口渴和饥饿。

* 食用盐水、高度数酒、部分干硬食物会增加口渴度；
* 在高温条件下，角色会因出汗而加快口渴速率；
* 食用一些腐烂食物、生水等明显不适合食用的食物将导致食物中毒，食物中毒将会诱发呕吐，呕吐将会并提高口渴度和饥饿度，原因不言自明；

### 卡路里

*「卡路里是一种热量单位，被广泛使用在营养计量和健身手册上，热量除了给人在从事运动，日常工作和生活所需要的能量外，同样也提供人体生命活动所需要的能量。」*

卡路里会影响你的体重，过高则会长胖，过低则会消瘦；每日卡路里的消耗水平取决于当日运动量，若拥有智能手机（一般开局都会送一部），则在进食界面可以看到当日和昨日摄入的热量数值；拥有健身手环时，可以激活查看当日和昨日消耗及摄入的卡路里数值；

具体来说如果你一整天都在读书、看报、煮饭等不会过度消耗体力的行动，你当日卡路里消耗通常不会超过3000卡。如果你一整天都在砍树、修车、搬重物，则当日卡路里消耗量就会明显增多，你也会需要摄入更多热量来补充卡路里以防止体重下降；相对的，如果你每日暴饮暴食，过量摄取食物而不进行大量体力劳动，你也会因为卡路里过高而致使肥胖，这也会导致一些不良后果。

# 「健康值」机制

健康值是一项非常重要的属性，其代表角色总体的身体健康状况，保持良好的健康会有诸多益处，反之也会带来各种各样的麻烦，本文在各处都或多或少的复读了一遍健康的各种影响，这里则主要做一些比较详细的解释；

### 如何了解自己的健康值

健康值可以在「@」菜单中看到一个较为模糊的描述，其具体数值在通常情况下无法知悉； 每当你起床时，你会在信息栏得到一个与健康值相关的参考性描述（通常是你醒来时感觉如何如何，很容易分辨），如果为绿色则健康值较高，如果为红色则健康值较低。

### 健康值的运作

无论具体数值如何，健康值总体分为两项：「健康」和「健康修正」，其上限为+200，下限为-200；

「健康修正」会缓慢地影响「健康值」；

如「健康修正」为正数，则降低「健康修正」，并增长「健康值」；

如「健康修正」为负数，则增加「健康修正」，并降低「健康值」；

「健康修正」为零时，不再产生影响；

玩家的一些行为会影响修正值，随着时间的推移，修正值将会影响健康值，它们需要一定时间来运作，通常不会立刻产生明显效果；

### 增加健康的因素

* 如果健康值为负数，则缓慢地自然恢复直至归零（但还是吃修正）；
* ~~丙种球蛋白注射剂+200修正值，给自己来一针就好；~~ 实验版中已移除；
* 「白细胞培育系统CBM」在开启时会用一个常驻的100点健康值修正覆盖玩家的真实健康值，代价也很明显；
* 每日保持一定强度的锻炼（或者高强度劳动）可以锻炼心肺功能，进而提高耐力上限及修正值；
* 通过健康饮食来保证每日维生素摄入，在不触发维生素过量的前提下也会带来修正值；

### 减少健康的因素

* 如果健康值为正数，则缓慢地自然恢复直至归零（但还是吃修正）；
* 睡眠不足、吃腐烂食物、喝漂白剂等化学制品、可乐等垃圾食品，反正在现实世界中对身体有害的事情都可以拿来参考；
* 一部分成瘾症状，以及大量的成瘾品；
* 辐射、变异、个别损坏CBM、一些疾病都会降低健康；
* 喝突变剂、打突变血清、吃引物；
* 「白细胞培育系统CBM」的代价就是大幅下降真实健康值（每半小时减少50，直到-200），基本会让你直接堕入谷底……但你还是能爬回来的；
* 疏于锻炼会导致心肺功能退化，进而带来修正值下降和耐力上限减少；
* 维生素不足也会导致修正值下降……以及败血症问题；

### 健康值的影响

* 高健康值可以降低罹患感冒和流感的概率，反之提高；
* +100时生命恢复速度大幅增长，-100则生命恢复速度大幅下降；
* 增加从「咬伤」、「感染」中自然痊愈的概率；

# 如何延长食物保质期

食物腐烂时间取决于环境温度，温度越高则腐烂速度越快，在冷冻温度下完全停止。一般情况下，延长食物储存方式分为「冷藏」、「脱水」、「罐装」、「腌制」、「加工」共五种。

### 一、「冷藏」

冷藏本质是通过低温将食物变为冰凉或冷冻以延长或凝固其保质期，通常是操作难度最低且基本没太大需求的储存方式，不过其进阶就麻烦的多了；

一般只要能搞到一个车载冰柜就能完成冷藏，车载冰柜可以从冰淇淋车等载具中取得或花费较多资源自制，劣势在于部分食物冷冻后会损失口感，此外单个冰柜容量不是很大，对于喜欢大量囤积食物的玩家来说稍微有点悲伤。

#### 「地下冷库」

冷藏的进阶即为手工制造一个地下冷库，需求温度恒定的地下室及较高的制造、机械学水平以满足所有材料和建设需求。地下冷库彻底解决了单个冰柜容量不足的问题并最大化了储藏效率，硬要说问题就是……实际工程量很大。

**基本原理**：地下冷库的核心在于载具部件的「车载冷却器」。

车载冷却器启动时会向四周释放降低温度的「冷空气」，同时排放能够提高温度的「热空气」；

冷热空气会互相抵消，进而导致车载冷却器效果不稳定，冷库计划自然也会因此直接失败，不过你还可以通过「引擎消音器」，将排热位置转移到「引擎消音器」所在的部件位置上，由此就可以完成一个比较粗糙的冷库核心……呃，虽然你的确可以通过不断拉长车体来保证热空气不会飘到冷库之中，但整体结构会变得十分细长（估约至少八个长度才可能不会干扰冷库正常运作），而且冷空气也会向车体延伸的位置蔓延，冷库整体虽然能维持一个较小范围的平衡，但依然称不上完美；

所以我们来想一些其他办法；首先，冷热空气如同大多数气体一样，会被实体建筑所阻隔，也就是墙面、实体且能阻隔视线的家具、关闭的门窗等都可以阻止冷热空气传播，如果将冷空气保持在冷库内，而热空气排放到冷库外，同时中间能有个建筑将其内外分割，我们就能造出完美的冷库了；

在你问出，载具该怎么穿透墙壁这个问题之前，你有没有注意到你的车辆可以正常穿过开启的「木门」和「金属门」？

那答案就很明确了，不知出于什么原因……你可以在载具上面造一扇门，门在建造时中被视为「可通行」的建筑，因而可以在车体之上建造，然而你刚造出来的门是「不可通行的」已经关闭的门，也就是说它可以阻隔热气进入冷库并将冷气留于冷库，完全符合我们完美冷库的需求，而且可以在车体上建造也直接解决了载具无法穿透建筑的难题，那么我们立刻开始动手实践一下；

**实践环节**：如图所示，首先你需要在地下环境构筑一个两面开口，开口位置为门框（即为木门的第一阶段，不要直接造成木门了；）的密封空间，空间范围如图或者更小皆可，大一点可能会不太稳定；

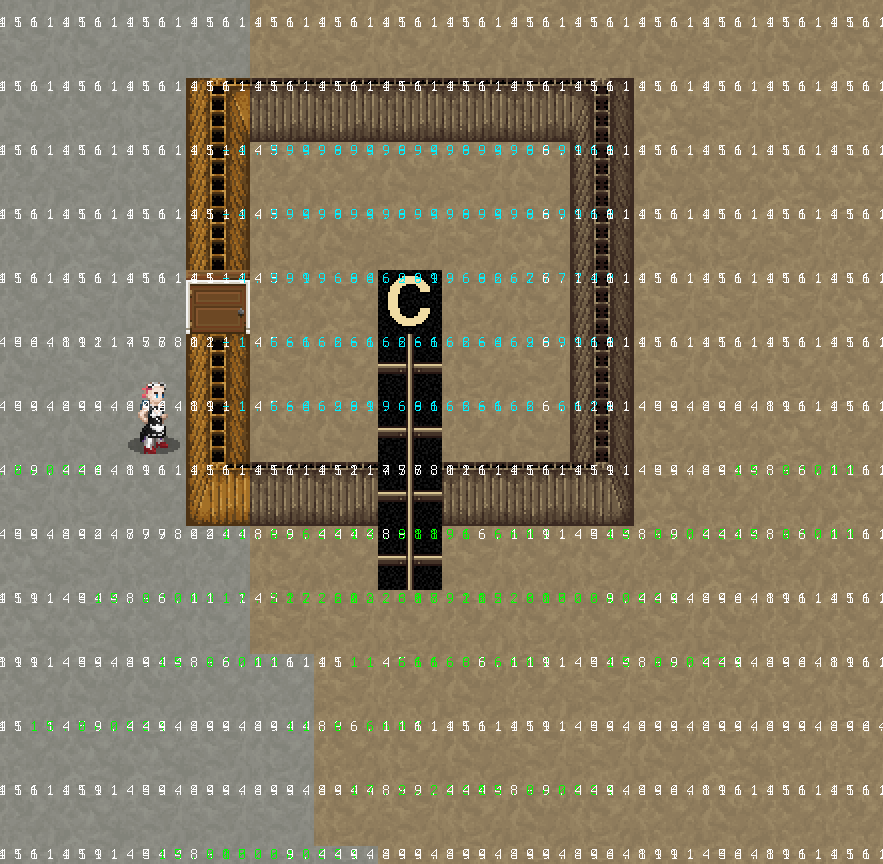
然后你需要在这个空间内建设车体，以「C」为核心放置车载冷却器及其他必要设备，然后用车架一路从任意开口处延伸出去，在延伸出开口外一格后，在末尾建造「引擎消音器」；

接着，在「\*」面板中直接将门框建造成木门，然后，你就别动这个门了，一旦门被打开，则隔绝冷热空气的效果消失，而且门会因为载具阻挡无法再次关闭，只能拆掉再建。保险起见可以再给木门上面钉上木板以防不慎将门打开。之后你再到另一个门框位置将其修建为你自己通行用的木门即可；

最后，不管你怎么连电线、放电池、放电子控制器，反正把车载冷却器打开就算建设成功了，记得不用的时候门窗紧闭，此外外部散出的高热区可以用来种菜，毕竟地下室基本低于10摄氏度，这点温度还能利用一下的；

**重点是要把木门建在车架上，然后保持环境密封、门窗紧闭以阻隔冷空气散出，热空气进入；**

因车体部件没有阻止冷热空气的能力，所以不要用车门替代木门，如果你为了美观考虑把木门换金属门倒是没啥问题；



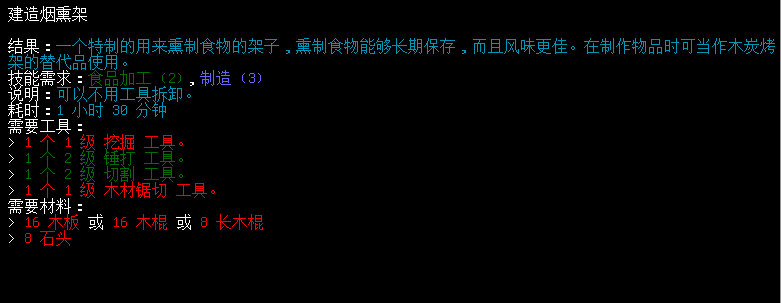
### 二、「脱水」

相对于冷藏来说需要一定的技能基础，需要花费时间收集资源以完成整个脱水流程，脱水产出品较为固定且配方少，虽然效率很高，但对于重视食物多样性及喜欢做各种美食的玩家来说可能不太适合……还请不要拒绝任何一个延长食物保质期的手段。

脱水通常需要搭建烟熏架、炭窑，搭建材料需要你主动挖掘地面、砍伐树木来收集，两个都支棱起来之后，你需要将要脱水的食物放置于烟熏架，再根据数量放置一定量的碳以进行熏制。（碳可通过炭窑烧制木头取得，木头要你自己砍，碳也是非常有效的一种燃料，多烧点也没坏处）

肉类熏制后变为熏制品，再次熏制即可脱水，蔬菜水果则直接脱水。

常温情况下，熏制品保质期为三周，脱水品保质期为三季；

****

### 三、「罐装」

**需求配方书和至少4级食品加工，有相应专长需求。**

罐装分水浴法和封装法，前者需要3L或半升玻璃罐、水浴锅、水，后者需要空罐或小锡罐、罐头封装机。

只要不将罐子开启，罐装保质期就是永久，食用后的罐子仍可用于下次罐装，罐装食品便于管理和携带，也可用于一些食品配方之中。

### 四、「腌制」

**需求配方书和至少4级食品加工、真空封口机、无专长需求。**

需要塑料袋或真空包装袋，盐，和罐装其实差不多。

### 五、「加工」

**需一定的食品加工等级**

**具体就是制作干肉饼、肉干，将乳制品加工为奶粉等配方，可以有效延长储存时间；**

# 载具机制

载具是一种比步行更具效率的移动方式，考虑到游戏内的载具有着极为自由强大的改装系统，载具在一定程度上还可以担当移动仓库、医疗站、工作站甚至于移动基地、装甲战车等诸多角色；当然也可以是以上皆有的全能综合平台；

然而考虑到车体本身体积与移动、设备工作时可能存在的噪音，在市区等丧尸集聚场地，一时的驾驶失误也会导致载具变成一座钢制棺材，如果你的车体没有应对此类情况的改装或未配备武器……那还挺绝望的，所以说，道路千万条，安全第一条，行车不规范，艾特两行泪；

总之，我们先忘记那些远大的梦想、古巨圾什么的好东西，从基础开始；

### 如何找到载具

基本上城市里到处都有因事故、突发情况等各种各样原因而在大灾变当天不幸撞上各种东西的载具，一些车库、地点、道路上会有尚且完整的车辆，但并不绝对；

绝大部分载具实际上已经损毁严重，除了车体上那些零零散散的部件外基本失去了价值，但只要保持见到大体完整的车辆就上去检查一下的习惯，您仍然可以在各种地方找到可用的载具；

### 怎么样才算是「可用的载具」



要知道载具是否可用，也就是能不能动，你需要按「e」检查载具来查看车体基本情况，首先你必须确保几个基础事项：

1. 车内的「电池」内有剩余电量，油箱还有油量（自行车除外）
2. 轮胎数量须为「足够」；
3. 引擎、座椅、载具控制器能够正常工作；

以上基本都没问题，则你走到载具控制器方格，按下「^」就能开走了，不过有些车内可能很不幸的没有插钥匙，这种情况下需要一把螺丝刀及相对冗长的时间以短接载具，短接一次后就不需要再短接了：

### 载具的一些基本概念

姑且来说你不用太在意这边的内容，但如果你对一些数据存在疑问……我姑且觉得我能提供一些帮助；

**名称：**载具名，可以自由修改，观察载具时会直接显示载具名称，因而通常用于辨识野生载具有啥东西；

**安全速度/最高速度：**安全速度是驾驶时不会出现故障或损坏的标定速度；最高速度是你载具所能抵达的最大速度，超出安全速度驾驶有可能导致引擎损坏；

**加速度：**每轮最多能增加多少速度，会受一些地形等因素影响；

**质量：**车体的总重量，承载货物或者储存罐里的液体等都会影响车体总重，车体总重除了关乎于你能不能徒手推车之外，还会影响阻力数值……我们之后再谈这个；

**载货量：**车体内所有可储物的储物空间总和，基本可以视为能带多少东西系，至于物品重量则全盘加在「质量」上；

**轮胎：**轮胎是否「足够」的概念，就是说车体重心（一般来说也是中心）最起码要在轮胎范围之内；只有当轮胎处于「足够」状态时，载具才能移动（飞机除外）；

比较简洁一点的形容就是说，你用笔沿着轮胎画一个矩形或者三角形或者直线，如果这个形状能够支撑车体，则轮胎视为「足够」；

更简洁一点的话……一般来说如果你的车体较大，则最好用三轮支撑或四轮支撑，如果是自行车这种竖长车体，则只需两个轮胎，如果是独轮车，一个轮子就撑得住；

大概就是这样，具体依然可能会有点奇奇怪怪的变化，具体取决于你到底想造个多离谱的车；

**阻力：**理论上影响车体的可控性，如加速度、刹车速度等各项数据，虽然通常来说越低越好，但你的车最终总会走向臃肿……所以也不用太强求；

**越野：**低于100%的越野会在「路面」之外的各种地形受到减益，增加载具的重量会降低越野；更多或者更大的轮子可以增加越野，推荐大轮子；

**噪音：**通常而言，各类引擎噪音程度是：汽油、柴油 > 脚蹬 > 电力引擎；只要引擎发动就会产生噪音，汽油及柴油引擎还会额外产生烟雾；噪音大小与烟雾程度取决于引擎性能及载具速度，多引擎产生的烟雾更多更强，但噪音水平只取决于最吵的那个；消音器可以降低60%的噪音水平及烟雾强度，并且让所有排热、排气从消音器所在位置排放，多个消音器不叠加，但如果消音器不幸受损，载具会自动更换成完好的消音器；

脚蹬、电力引擎都十分安静；相对而言汽油柴油则是性能越好就越吵闹；

**损坏：**如同武器损坏会降低攻击力，车体部件损坏也会降低工作效率；如电池、油箱损坏会发生泄漏，引擎偶尔会罢工或者难以启动，发电设备效率下降等等；所以坏了就修没什么问题。

**车体、车顶：**如果车体整体处于密封状态（即为有车身、车顶），则提供一定的环境保护并保护你不被淋湿；

**船体/能否浮起：**给车加上船壳，显示为可以浮起时就能在水上行驶；

**畜力动力：**马拉车一类的载具，一般没必要也不好用。

# 实验版家电系统

家电系统或者说新的电网系统并不复杂，具体来说你需要一个蓄电池及可以给蓄电池持续供电的发电机（无论是ASRG还是太阳能）来构筑电网；

有了电网之后，你便可以在电网上直接建造，或通过「\*」放置的墙壁布线来将电网和家电链接，**通常来说只要家电相邻或与布线相邻便可自动连接**，如果家电未能成功连接，你可以与家电互动并选择「插入电器」来手动连接，你也可以使用「电源线」远距离链接、用「墙壁布线」隔墙链接，实际上还是很自由的；

家电可以在各个地方翻到一些，冰箱烤炉自然家家都有，但你想要一些更好的加工设备就要去对应的工厂，你也可以自制一些家电；

他们基本涵盖了常用功能，具体可以分为主动类、互动类和被动类家电；

**主动类即为开启后便持续生效，直至你将其关闭为止，如：**

**「冰箱冰柜及迷你款」**：与车载类似，开启后便会对内容物进行降温或冷藏，需要保持开启；

**「音响系统」：**与车载类似，打开就会产生半径约十五格范围的持续音乐，并对范围内的小艾特提供+30的心情加成；

**「各类灯具」**：需要开启才能提供光源；

**互动类即为你需要与其互动才能有效果的家电，如：**

**「街机房」**开启后需要互动来玩游戏才能产生效果；

**「净水器」**需要激活并选择要净化的储水容器才能产生效果；

**「焊接套件」**虽然严格意义上是被动类，但仍提供维修等互动效果；

**被动类即为你将其放置并通电之后就会产生效果的家电：**

**「台锯」、「弓锯」、「木工车床」等**：通常在制作配方中生效，你需要自行搜索或查找此类工具所能制作的物品；通常来说他们可以作为工具使用，有一些则提供比手动更高效、快速的独特配方；

**各类发电机：**同理，不过有些发电机还是要手动打开的；

# 空间风暴事件

空间风暴目前是一个尚处于开发阶段，较为不完善的一种天气效果，其目的在于提供一种长期且较为「有趣」的挑战要素；

空间风暴平均每周一次（具体周期在半周到两周半之间），每次都会伴随着明显的警告标语到来，空间风暴一般持续数个小时，每次风暴持续时间不等，直至其彻底平息之前都会带来各种效应并大量刷新空间风暴专属的各类怪物。

通常而言只要待在室内环境、密封的车体之内便不会遭遇空间风暴所带来的负面效果，虽然说在车内可能也会有一些其他问题；

在空间风暴期间出门绝对是不理智的，然而空间风暴也并非全无收益，一个正在开发中的「空间风暴地牢」环境将会作为空间风暴效应的一种在你周围随机生成。进入其中并得以逃出升天时会根据楼层描述获得不同的奖励……虽然我个人还是觉得非常亏；

HUB有个任务会要求你收集数据，具体就是在空间风暴里面待一会，然后激活他给你的设备，获得打印纸，把纸片交给HUB，其实给的还挺多的；

如果你比较闲的话可以带着他们给你的东西在空间风暴里看看书喝喝茶跟怪物搏斗搏斗什么的，只是千万注意安全。

# 正负面状态详解

## 气候状态

气候状态主要来源于天气，装备可以有效避免，但不管也不是太有所谓……就是尽量别淋雨；

### 眩目

**通常发生于「晴」天气，只要还处在阳光照射范围下便会-1感知。**

**应对手段：**佩戴含有「遮挡刺眼阳光」词条的装备可避免此效应；

### 湿润

**通常发生于雨天或玩家进入深水，湿润会降低衣物的保暖性，并降低一定的心情。**

**应对手段：**一些变异会让你被淋湿或进入水中时心情愉悦。

打伞可以避免头、身、手被雨淋湿，但腿脚依然会受到影响。

防水衣物可以让你避免湿润的影响，但进入深水还是会湿。

## 控制类状态

控制类状态通常发生于陷阱、敌人的特殊攻击或单纯的过度疲惫导致不慎失去行动能力，一些特殊地块也会附加此类效果；尽量别踩坑里就好；

### 捕熊陷阱

**通常发生于你一脚踩进捕熊陷阱时，立刻造成35点伤害，使你无法移动。**

**应对手段：**每回合会自动尝试挣脱陷阱，高力量有助于成功率；

### 掩埋

**通常发生于承重柱被摧毁导致建筑坍塌，然后你还正好在底下站着时。**

**通常会导致你被砸伤，并且你在挣脱之前无法移动；**

**应对手段：**每回合会自动尝试挣脱瓦砾，高力量有助于成功率；

### 被抓取

**通常发生于被具有抓取敌人的攻击抓取时。**

**一旦被抓取，则你身边其他具有抓取技能的敌人同时也会抓取你；**

**被抓取时，你的闪避会下降，具体幅度取决于抓取你的敌人数量；**

**被抓取时，你的速度会下降，具体幅度取决于抓取你的敌人数量；**

**应对手段：尝试远离抓取你的单位即可试图挣脱，杀死抓取你的单位也可挣脱。**

### 陷入深坑

**通常发生于踩进深坑的时候……为啥会踩深坑。**

**通常会导致你摔伤，在坑内时只能看到周围1格距离；**

**应对手段：朝空地移动以尝试从坑中爬出，成功率受力量、敏捷等影响；**

### 步履不稳

**通常发生于：进入会提示「你试着保持平衡」的地块时。**

**通常会导致：闪避除4、近战命中率-25%；**

**应对手段：离开地块就行，请把敌人引到这个地方而不是自己站上去；**

### 气喘吁吁

**通常发生于：耐力低于20%时随机发生，越接近于零概率越高；**

**通常会导致：-3力量、-1敏捷、-1感知，-30速度，持续增加疼痛（最高+20），无法触发闪避、格挡，无法跑步、骑自行车，耐力恢复速度降低90%；**

这通常是我反复强调要控制耐力的原因；

**应对手段：最短10秒，最长30秒，控制耐力并及时退出战场恢复更佳；**

## 地域类状态

地域类状态通常发生于各种各样的地域之上；通常地图方格上可以明显的看到诸如起火、烟雾、蛛网等各种各样的地域效果，有些可能由特殊的敌人生成。总之请小心谨慎；

### 着火

**通常发生于：被各种东西点燃，火中做自己；**

**通常会导致：着火部位持续损失生命值，通常也会导致大量疼痛积累；烧焦并最终烧毁身上的装备；**

**应对手段：移动到水面上可立即灭火，在原地等待也会尝试扑灭火焰；**

### 沾满汁液

**通常发生于：被异形花喷了一脸或踩在了异形花喷出的树液上；**

**通常会导致：降低3点敏捷，25速度；**

**应对手段：自然消散；**

### 沾满粘液

**通常发生于：被变形怪喷了一腿，踩到粘液坑；**

**通常会导致：降低2点敏捷，25速度，如果是粘液坑，双腿受到轻度伤害；**

**应对手段：自然消散或者用毛巾擦拭；**

### 吸入烟雾

**通常发生于：身处烟雾地形，站在火上（然后吸入烟雾）；**

**通常会导致：降低1点敏捷，1点力量，20%概率发出咳嗽，咳嗽产生12点噪音，消耗80行动点，伤害躯干1点；**

一般就是跟一些烟雾丧尸时可能会吸入大量烟雾，烟雾还有遮蔽气味和阻断视线的额外效果，其实可以利用起来规避敌人；

**应对手段：启用防毒面具、过滤面具可使你免疫此状态；**

### 麻醉气体

**通常发生于：身处麻醉毒气地形；**

**通常会导致：降低3点力量、3点敏捷、2点智力、4点感知；大幅下降近战、远程、投掷攻击的成功率并附加特殊描述。**

镇暴机器人配备有这玩意，而且这玩意能直接干碎作战能力。

**应对手段：启用防毒面具、过滤面具可使你免疫此状态；**

### 催泪瓦斯

**通常发生于：身处催泪瓦斯地形；**

**通常会导致：降低2点力量、2点敏捷、5点感知、10点速度、33%概率发出咳嗽，咳嗽产生12点噪音，消耗80行动点，伤害躯干1点；**

**如果眼部缺乏防护，还有可能会导致暂时失明。**

**应对手段：启用防毒面具、过滤面具可使你免疫此状态，佩戴过滤面具时需额外佩戴一些眼部防护；**

### 被网住

**通常发生于：被蛛网网了，别踩在蜘蛛网上；**

**通常会导致：降低10/20/30的速度，取决于网你的是什么网；**

**应对手段：很容易挣脱，有相关变异可以免疫蛛网；**

## 攻击性状态

攻击性状态通常来自于敌人的特殊攻击，有一些则是受伤时的连带反应，但基本都发生于战斗之中； 大部分攻击性异常都具有可预测性，如对抗带电丧尸一定有被电击的可能性，对抗爆汁系丧尸也有大概率被吐胆汁；

### 失血

**通常发生于：受到伤害**

**通常会导致：生命值持续下降、疼痛提升，**

更详细的失血解释请看下方的疾病诊治关于失血的条目；

**应对手段：打绷带；**

### 失明

**通常发生于：受伤时有可能会抓伤眼部、被闪光弹闪了、催泪瓦斯等**

**通常会导致：无法视物，撞到不可通过的障碍物时损失100行动点，无法自动开门，一般持续1~5回合；**

**应对手段：自然回复；**

### 被喷胆汁

**通常发生于：跟爆汁系丧尸对线时被喷一脸，传送病**

**通常会导致：减少3点感知，视野范围缩减至1点；**

**如果爆汁系丧尸爆炸，则至少造成20点左右的噪音；**

如果在尸潮里被喷上了，那问题就有点大了；

**应对手段：自然回复、毛巾擦干、生理盐水；**

### 被腐蚀

**通常发生于：踩到酸液池，跟酸液系敌人对线时被喷一身，不穿胶鞋就捣碎酸液丧尸；**

**通常会导致：持续性对被腐蚀部位造成伤害、积累疼痛；**

**应对手段：有效对酸的环境保护装备可有效对抗酸蚀伤害，橡胶鞋能让你安全的来往于酸液池中（仍有警示）；**

### 失聪

**通常发生于：听到高于150的噪音时、被闪光弹糊脸时、爆炸、建筑倒塌；**

**通常会导致：丧失声音信息、无法与NPC交流；**

通常而言，毫无防护的听到炸药爆炸必然会导致长时间失聪，平时备战状态就打开射击护耳吧。

**应对手段：常备耳塞、射击护耳；**

### 被震晕

**通常发生于：遭受尖啸丧尸、利爪怪等尖叫生物的声波攻击；**

**通常会导致：减少5点感知、3点敏捷，可叠加的速度减益；**

**应对手段：戴上耳塞，世界与你无关；**

### 被击倒

**通常发生于：被你殴打的各种敌人身上，一些敌人的特殊攻击；**

**通常会导致：被击倒在地动弹不得，每轮需要通过力量检定起身，无论有没有爬起来都要消耗100行动点；**

**应对手段：用移动键尝试爬起来，必须尝试爬起来！**

### 被寄生

**通常发生于：寄生蜂在你身上产卵的时候；**

**通常会导致：随机出现抓挠自己的现象，如发生此现象，降低1点力量、2点智力，消耗150行动点；寄生持续一天后将导致幼虫从身体中喷涌而出，随机部位受到轻微伤害。幼虫数量取决于力量水平（最多10点力量，出现6只），幼虫有33%概率对你友好。**

**个人建议：能用远程解决就用远程解决寄生蜂吧，巢穴的射界还挺好的。**

**应对手段：酸性血液、寄生虫免疫可以避免此类现象，闪避、招架、高护甲均可避免被产卵。**

### 疼痛

**通常发生于：受到伤害；**

**通常会导致：随疼痛水平增长的惩罚。**

**应对手段：止痛药，详细请查看属性影响「疼痛条目」。**

### 中毒\严重中毒\虚弱毒素

**通常发生于：被带有毒素的敌人攻击、被蜘蛛咬伤，处于有毒气体之中，吃了些奇怪的蘑菇；**

**通常会导致：中毒将导致敏捷、感知减少1点、力量减少2点、躯干每轮有概率受到伤害、每轮概率增加疼痛。**

**严重中毒将导致速度-10、敏捷、感知减少2点、力量减少3点，躯干每轮有更高概率受到伤害、更高概率增加疼痛。**

**虚弱毒素将导致力量、敏捷减少4点，速度减少23点；**

玩家可以通过一些变异以获得剧毒攻击，在敌人身上就不那么显著了。

**个人建议：**请尽可能通过远程手段对抗具有毒性攻击的单位，中毒带来的后果十分持久且严重。

**应对手段：防毒面具可以有效避免毒气，但无法避免毒性攻击。血液过滤CBM可以解毒，没有就忍着吧。**

### 类鼠疫

**通常发生于：跟鼠王对线时站在鼠王9格内时，每三轮都会听到鼠王的小声BB，该特殊攻击将会为你叠加类鼠疫效果；**

**通常会导致：此类减益状态会不断的叠加，将迅速且极大地减少智力、感知与力量水平，每轮都有极低概率呕吐。**

**当叠加一定程度后会导致鼠类变异，再重新记层；实验版机制不明；**

鼠王本身是个没护甲、低攻击、血量偏少的精英怪，你很容易在属性惩罚提高到不可控制之前完成击杀……你说你要用他刷鼠类变异？

**应对手段：击杀鼠王可立刻消除此状态；即便你感觉无法处理鼠王，远离它也可以快速消除类鼠疫效果；**

### 眩晕

**通常发生于：被你殴打的各种敌人，被NPC殴打的你；**

**通常会导致：被击晕的目标将会随机移动，如果移动到障碍物上，则损失100行动点数；**

**应对手段：一般击晕是玩家专属的控制手段，如果被击晕了也没办法，反正持续时间短，慢慢来；**

### 沾满孢子

**通常发生于：毫无防护处于真菌地带，或者被真菌打了；**

**通常会导致：减少15点速度，大概率再送你一个真菌感染；**

**应对手段：15速度不是大问题，麻烦的是真菌感染，请参考下方疾病诊断问诊；**

### 被电击

**通常发生于：被警用机器人等电了；被带电的丧尸电了；被电击枪电了；**

**通常会导致：高昂的疼痛积累，短期内承受大量敏捷、速度惩罚，基本意味着数回合内无法行动；**

**应对手段：电免装备一套、电容CBM、都没有就硬吃吧；别用导电武器打带电的东西；**

### **阿弥壳断层怪效应**

游戏里一般翻译叫阿米格拉，出自伊藤润二的恐怖漫画《阿弥壳断层之怪》，其大致还原了阿弥壳岳那诡异的吸引力……但毕竟不能真的让你挤进断层，游戏里有断层吗？

**通常发生于：当矿洞最后一层为阿米格拉事件时，破解底层电脑并启动地震源将附加2分钟此类特殊状态并在30秒后召唤出数个阿米格拉；**

**通常会导致：显示“你紧盯着裂痕...”，无法向远离阿米格拉断层方向移动（“你无法逃离裂痕……”），可以平行于阿米格拉断层移动或向其靠近；**

**应对手段：以最快的速度杀死矿洞内所有的阿米格拉，然后再把整个楼层探索一遍，一般只要杀死区域内所有的阿米格拉就会在矿洞内生成一个「神器」，我可不希望你错过这个；**

### **恐惧**

**通常发生于：恐怖类敌人的特殊攻击；黑暗恐惧症离谱的负面之一；**

**通常会导致：立刻损失少量回合；**

**应对手段：（1）戴上眼罩等失明手段可以使玩家完全免遭恐惧攻击的影响，不过战斗会受到一些阻碍，尤其是远程；（2）戴锡纸帽、穿相位防护服（开）可以概率豁免恐惧攻击，锡纸帽很好做；（3）智力越高被麻痹的概率越低，智力达到20可以完全免疫影响，通常恐怖类怪物不太会集群出现，如果有，第一时间解决；**

### **异界关注**

**通常发生于：一些神器主动所带来的负面效果；**

**通常会导致：每回合都有概率生成一些异界类怪物，一旦生成则大幅减少持续时间；最大的麻烦主要是有可能生成数据颇为离谱的廷达罗斯猎犬，如果没有应对这玩意的手段，通常会导致游戏直接结束；**

**应对手段：如果是神器效应，考虑下值不值得吧。**

### **传送病**

通常是一种隐形病症，一些贴图包会非常友善的给你指明你患上这玩意了，**当你使用传送装置、使用时间膨胀CBM及一些神器都会导致此类状态；**

**该状态的负面效果取决于持续时间，叠加的持续时间越长，可能出现的负面效果就越多，相对来说也就越危险；**

**传送病效果：（按照判定顺序）**

**①持续时长>10小时：**

* **1/(6600-持续时长分钟数)概率：**

**传送自身（会增加30分钟时长），1/10概率移除传送病**

**②1/(7290-时长分钟数/4)概率：**

**增加“廷达罗斯裂隙”效果5分钟，1/2概率移除传送病**

**③1/((8400-时长分钟数*2*)20)概率：**

**显示“你失去了意识。”，昏迷两小时，1/6概率移除传送病**

**④持续时长>6小时：**

* **1/(29400-时长分钟数\*15)概率：**

**在玩家为中心9\*9的正方形范围内尝试生成异界怪物；**

**若生成成功，显示“一道传送门在你附近开启了，一个怪物从 中爬了出来！”，1/2概率移除传送病**

* **1/(26400-时长分钟数\*15)概率：**

**显示“你突然颤抖。”，随机变异，1/4概率移除传送病**

**⑤持续时长>4小时：**

* **若无“服用抗惊厥药物”状态时，1/(60000-持续时长秒数)概率：**

**增加颤抖状态4到8分钟；**

* **1/(72000-持续时长秒数)概率：**

**显示“你的视野内充满了亮光……”，致盲1到2分钟，1/8概率移除**

**传送病**

* **若无幻觉状态时，1/5000概率：**

**增加幻觉状态6小时，1/5概率移除传送病**

**⑥1/4000概率：**

**显示“你突然被一层灵能物质所覆盖。”，胆汁糊脸10分钟，1/4概 率移除传送病**

**⑦1/10000概率：**

**若无马卡斯认同特性：**

**真菌感染，移除传送病**

**否则显示“吾等尚有许多开拓者等待通行。”，无效果**

### **精神污染**

**通常发生于：被燃烧之眼瞪了；**

**通常会导致：**

**长时间的失明、长时间的幻觉、有可能附加廷达罗斯裂隙；**

**随污染程度提高的全属性惩罚，随机发生呕吐；**

**应对手段：要么不招惹燃烧之眼，要么第一时间处理燃烧之眼，燃烧之眼的凝视攻击可以使用开启的五点式空间锚完全防御；**

### **廷达罗斯裂隙**

**通常发生于：一些负面状态的附加效果；**

**通常会导致：如果你的周围有墙角，在墙角生成数个裂痕，每个裂痕概率生成廷达罗斯猎犬，移除廷达罗斯裂痕；**

**应对手段：一般产生这个buff要么是燃烧之眼，要么是传送病；**

## 戒断状态

游戏内存在一些成瘾物品，如常见的咖啡因、尼古丁及一些不那么常见的成瘾品；如果你在短时间内大量消耗了一种成瘾品，则有极大可能性导致成瘾症状；成瘾通常会导致非常严重的后果，如果无法定期使用成瘾物质就会遭受惩罚，具体惩罚高低取决于成瘾品的成瘾强度；咖啡因、尼古丁的惩罚总归比吗啡要小的多；

通常情况下，玩家对每个成瘾症状都有一个隐藏计数，当你不摄入成瘾物品时，此计数就保持为0；一旦你摄入成瘾物质，则该计数就有一定可能性提高1点，概率主要取决于成瘾品的类型，具体只能靠生活经验判断；一旦计数抵达到3点则视为成瘾；一旦信息栏中出现你迫切需要某种物质，则代表成瘾已经开始产生影响；

成瘾发生时你有两种选择，忽略它以彻底戒除成瘾，满足它以结束成瘾；如果选择满足它，则成瘾症状暂时消失，但下次他会更快到来也更难被戒断；如果选择忽略它，你将会经受漫长且逐渐显著的负面状态，承担各种各样的后果，但最终你会战胜并彻底戒断它；

在游戏中使用成瘾品需秉承谨慎适量原则，有节制且保持一段时间间隔的使用而不是短期内大量使用，即使是最为紧急的时刻也请保持谨慎给药，控制剂量；

### **尼古丁戒断**

一般含有尼古丁一类的只有香烟了，倒是很好满足，就是大晚上烟瘾上来了会把自己变成黑夜里的萤火虫，让一堆丧尸迫不及待的朝你冲过来；

* **每次触发降低15点心情，上限取决于积累的成瘾强度；**
* **有较低概率导致玩家疲劳；**
* **有概率增加1点镇静剂水平；**

### **咖啡因戒断**

你要是把原子咖啡当水喝就容易出这事儿，咖啡也不能当水喝；

* **每次触发降低5点心情，最多降低30点；**
* **有概率增加1点镇静剂水平；**
* **成瘾强度较高时，戒断会导致「颤抖」**

### **酒精戒断**

呃，真的有人会一次摄入大量酒精吗；

* **智力和感知下降1点；**
* **每次触发降低35点心情，上限取决于积累的成瘾强度；**
* **颤抖、幻觉**
* **极少量的随机部位生命值损失；**

### **镇静剂戒断**

这个戒断难度还挺大的；

* **智力和感知下降1点；**
* **每次触发降低35点心情，上限取决于积累的成瘾强度；**
* **颤抖、幻觉**
* **极少量的随机部位生命值损失；**
* **跟酒精的分开算**

### **镇痛剂戒断**

* **力量、感知、敏捷各降低1点；**
* **每次触发降低30心情，上限取决于积累的成瘾强度；**
* **导致颤抖或呕吐；**
* **造成轻微疼痛；**
* **产生对止痛药的耐药性；**
* **极少量的随机部位生命值损失**

### **冰毒戒断**

* **智力、力量各降低1点；**
* **每次触发降低30心情，上限取决于积累的成瘾强度；**
* **有概率增加1点镇静剂水平；**
* **极少量的随机部位生命值损失**
* **偶发性失神，大概会损耗300行动点数用于原地发呆；**
* **颤抖和幻觉**

### **可卡因戒断**

* **智力、感知各降低1点；**
* **每次触发降低20心情，上限取决于积累的成瘾强度；**
* **有概率增加3点镇静剂水平；**

### **快客可卡因戒断**

* **智力、感知各降低1点；**
* **每次触发降低20心情，上限取决于积累的成瘾强度；**
* **有概率增加3点镇静剂水平；**
* **可以和可卡因阶段叠加**

### **安眠药戒断**

* **很难睡着；**
* **吃止咳糖浆也有可能导致安眠药戒断**

### **诱变剂戒断**

* **只会降低心情；**
* **当拥有「诱变剂迷恋」时，大幅提高戒断带来的心情减益及减益上限；**

## 医疗状态

### **已包扎、已消毒**

* **根据包扎、消毒效果提高伤口痊愈速度；**

# 常见疾病诊治方法

无论是不慎被带有大量细菌与病毒的丧尸咬伤还是在毫无防护的情况下进入真菌环境，哪怕只是单纯地因为流行性感冒或因低温受寒也会让你陷入异常不利的境地。

疾病是我们常常要面对的一大挑战要素，大多数疾病都可以通过合理的手段有效预防、快速痊愈，但有些则需要长期的抗争方可治愈，接下来就让我们看看各类疾病的诊治与预防的案例。

友情提示并再次强调：背包里一定要常备用以减轻疼痛影响的「止痛药」、可迅速止血的「绷带」或「创口贴」、被深度咬伤时迅速消毒的「抗菌剂」或「过氧化氢」，「香蒲胶」也成。

## 一、断肢

断肢是部位生命值归零的必然结果，通常以「~~%~~」形式呈现在生命值之中，出现断肢意味着你已经进入了危机状态，稍有不慎便有丧命的危险，若您有幸逃出生天，则下面给出的治疗手段会帮助你快速恢复伤势。

### 负面影响：

承受足以断肢的伤害显然会导致大量失血，你很可能会因失血过多出现贫血和失血性休克的情况，断肢伤害所带来的疼痛也是诸多风险之一

而断肢本身对你的影响也十分明显：

腿部断肢将会让你行动速度大幅下降，双腿断肢便只能爬行；

手臂断肢会使你无法双手持有物品，双手断肢则无法握持任何物品（制作不受影响，做个夹板吧）

**头和躯干断肢则会直接死亡。**

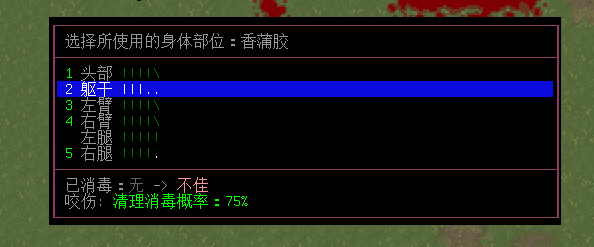
### 断肢应该如何治疗：

断肢可以通过装备「手臂夹板」、「腿部夹板」，通过数日的静养痊愈，痊愈的进度将以「=====」显示，

自愈能力将决定肢体的恢复速度，你可以通过变异获取更强的自愈能力，但无论如何都需要夹板作为支撑才能顺利恢复。

**个人建议：如果你能制造夹板，就在家里面备一些夹板，千万不要等到你手断了才想起来有这一回事。**

## 二、咬伤 \ 感染



**与丧尸战斗时会不可避免地遭受到「咬伤」，此时会有一行「伤口看起来非常深……」的提示作为警告。**在治疗界面中你亦能够看到被咬伤的伤口呈现而出的蓝色字体，这便是感染发生前的有效警告。

你应当尽快地使用「抗菌剂」或「过氧化氢」，以及可大量获取的「香蒲胶」等具有消毒效果的药品清洁伤口以避免感染的发生，否则事态会变得愈发严重。

### **咬伤恶化为感染的过程**：

**（1）**在咬伤后的两个小时内，你会不断地看到「伤口真的很痛」的警告。

**（2）**在咬伤两个小时之后，伤口将会让你感到剧烈的疼痛（约为10点疼痛），影响你的睡眠（你的伤口又肿又痛），同时它会影响你的行动（降低1点敏捷）。

**（3）**咬伤四小时后，你的伤口会更加疼痛，敏捷性惩罚翻倍（2点）。

**（4）咬伤六小时后，你将会被感染。**

### 如何治疗咬伤：

**（1）**出现咬伤时使用具有消毒效果的药品来清洁伤口，立刻见效。

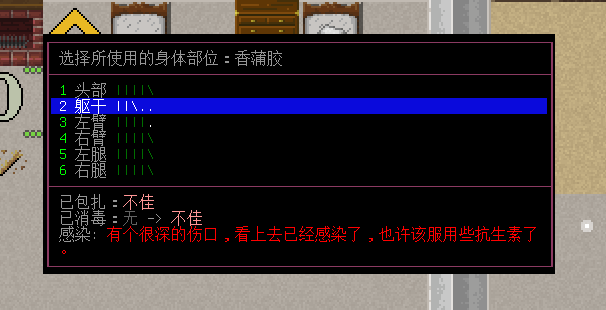
**（2）**依靠强而有力的肉体自愈，抗感染体质可增加自愈的成功率。

**成功率极低，不建议赌命。**

**（3）**自动医疗手术台会免费帮你消毒伤口。

如上文所述，长期不处理伤势将会使其恶化为感染，受感染的部位将会在治疗界面中呈现绿色，感染将持续一天并最终导致死亡。

### 感染导致死亡的过程：



（1）感染初期，力量和敏捷各下降1点，疼痛将会逐渐上升，剧烈疼痛将会导致难以入睡，偶发性的呕吐也会提高对食物、饮水的需求。此时还有机会寻找抗生素来治疗自己，也请顺路寻找一些食物储备来度过之后的艰难时刻。

（2）感染后八小时，伤口变为**「严重感染」**，力量与敏捷再次下降，你的疼痛会变得更加剧烈（50点），呕吐的概率更大且会严重影响你的战斗效率，至少你还是有点机会去寻找抗生素。

（3）感染后十六小时，你的伤口会**「充满脓液」**，力量和敏捷再次下降，呕吐更为频繁，疼痛已经到达90点，一旦抵达此类阶段，你将会变得极度疲惫，时常昏迷而难以苏醒。事实上，这通常会让你卧床不起，如果你真的没有任何资源来拯救自己……在死神面前祈祷吧。

**（4）感染后二十四小时，「死于感染」**

### 如何治疗感染：

（1）每十二小时服用一次抗生素可以有效治疗感染。

（2）依靠强而有力的肉体自愈，抗感染体质会提高概率。

（3）自动医疗手术台会为你提供强效抗生素。

抗生素并不会立刻生效，你依然需要时间等待并承担感染带来的各种惩罚，不用担心，你会没事的。

### 如何预防感染：

**应对感染的最佳方案就是在被咬伤的六小时内对伤口进行消毒处理。**

用于消毒的「抗菌剂」、「过氧化氢」通常可以在避难所地下室、民居的洗手间、诊所、药店、医院等环境找到。

沼泽地形特有的香蒲可用于大量制作具有一定消毒镇痛效果的「香蒲胶」，在低物资倍率下算是最容易大量获取的消毒药品。

## 三、失血症候群

在战斗中受伤就会出现失血，通常来说失血会导致疼痛，严重的失血可能会引发贫血症状及失血性休克，贫血症状与失血性休克因血液恢复机制不完善，目前仅能够通过妥当的休息恢复，还请注意及时止血。

### **如何治疗失血**

失血常见于各种战斗中的刮伤与抓伤，也有被枪击中后的严重失血，通常来说失血分为轻度、重度和大出血三个阶段。

**（1）轻度出血**

**一片创可贴即可治愈轻度出血，**放着不管几个回合也会自然痊愈，除了细小的痛楚外他不会为你带来任何影响。

**（2）重度出血、动脉大出血**

**数个绷带、止血粉是应对此类出血的最佳手段。**重度出血和动脉大出血会降低你的感知和力量，同时会止不住的在地面上留下一滩滩的血迹，如果不及时处理，大量的血液流失将会导致贫血与失血性休克。

**（3）挤压止血**

**空出双手且双手累赘较低时即可进行挤压止血，根据伤口护理专长提高挤压止血的效率，若任意手臂折断、失血程度较为严重则无法按压止血。**

### **贫血的影响与治疗手段**

**血液大量流失将不可避免的导致失血性休克与贫血。**

贫血由失血导致的红细胞缺乏引起，会导致你更容易疲劳、减少耐力/耐力归零、手脚寒冷、眩晕、颤抖、头痛、减少健康恢复、引发嗜睡效应并降低你的力量，更为严重的贫血将会加剧上述效应，红细胞<5会**直接暴毙（“无法呼吸，身体衰竭而死”）**。治愈贫血的方式仅有通过时间自然恢复。

缺铁性贫血与贫血不同（尽管产生/移除时消息完全一致），由铁元素缺乏引起，有与贫血相似的疲劳、减少耐力、减少健康症状，还会影响治愈贫血所需的红细胞恢复速度（严重时甚至会导致红细胞减少）。治愈缺铁性贫血只需通过食物或药物补充铁元素即可。

### **失血性休克的影响与治疗手段**

**血液大量流失将不可避免的导致失血性休克与缺铁性贫血。**

失血性休克是血液大量流失所造成的致命症状，初期的失血性休克尚无影响，但层数更高的失血性休克将会大幅度下降四维、减慢速度，导致**口渴、眩晕、疲劳、耐力减退、发冷、专注度下降、倒地、昏迷**等状态，“严重失血性休克”有概率**最终导致心脏供血不足而死。**

你只需要在受伤并开始大量失血的时候及时止血，最严重也不过只是轻度或中度失血性休克，短期影响不算大。

**严重失血性休克目前属于绝症范畴，仅能通过漫长的时间流逝自然恢复（2~3天），千万不要忽略失血带来的严重负面影响，一旦出现大量失血现象就要及时止血。**

## 四、食物中毒

**「这看上去很不干净，真的要喝水（热腾腾）吗？」**

**——早年惨案多发台词**

如果没有食尸鬼变异，没有多重消化CBM却坚持学习食腐动物吃腐烂食物时就会导致食物中毒，这不是显而易见的吗……

### **食物中毒是如何发生的**

当你吃了腐烂的食物或某些有毒食物、未经过净化的水时（比如热腾腾的水），你就会受到食物中毒效果。

食物中毒通常会立刻降低你3点力量及1点敏捷、1点感知，并让你的速度降低20，同时还有一定概率让你呕吐。

### **食物中毒如何治疗**

该病症无法通过药物治疗，仅能自然痊愈，幸运的是通常食物中毒不会持续太久，通常也没有致命风险，呕吐能够有效地缩短食物中毒的持续时间。

这是个经典的教训，总之下次注意点就行了。

## 五、令人担忧的症状

食用变异肉等含有毒素的食物并不会立刻带来不良影响，你所摄入的毒素只会在你的身体中慢慢积累，慢慢变为「令人担忧的症状」，直到最后才会显露出獠牙，严重影响你的身体机能。

通常它会致使你神经系统失常，出现无法控制的抽搐摔倒与手抖等。

只要停止摄入含毒食物一段时间后状况便会自然消退……下次别吃那么多变异肉了，又不好吃。

## 六、流行性感冒和普通感冒

**流行性感冒及感冒是一种健康指数越低则罹患概率越大的疾病。（可主动使用「自我认知」来确认健康值）**

通常较为合理的饮食，多喝草药茶，尽可能少吃不健康食物就能最大限度保障你的健康值并降低患病的概率。

佩戴口罩、过滤面罩及防毒面具也能有效防止感冒。

### **流感及感冒的影响**

罹患感冒及流感后，你将变得很容易口渴，时不时消耗行动力用于咳嗽，咳嗽发出的噪音自然也会吸引怪物的注意力。

**感冒：**降低3点力量、2点智力及1点敏捷、感知（服用药物可将所有惩罚降至1点），同时你也会因为无法辨别食物的味道而无法从食物中得到心情奖励。

**流感：**降低4点力量、2点敏捷及智力、1点感知（服用药物可降低惩罚至1点，力量至2点。），流感还有可能会导致呕吐，进而诱发饥饿、口渴（服用药物有一定可能消除呕吐症状）。

### **流感及感冒的治疗**

感冒药物、止咳糖浆均可缓解并最终治愈感冒，但通常仍需要一周左右的时间（取决于角色健康情况可长可短。）

在大灾变开始后24周内的流感疫苗可让你对流感免疫到大灾变开始后24周为止（如果超过24周会显示疫苗过期了，没有效果）。

## 七、寄生虫

**食用生肉、骨头等均有可能让你感染寄生虫，水果、蔬菜则无此风险。**

**水或者水（热腾腾）并不会让你染上寄生虫（但诱发食物中毒）。**

### **如何确认自己感染了寄生虫：**

先反思自己最近有没有吃生肉啃骨头。

角色菜单不会反应寄生虫感染情况，但你可以通过讯息获得警示。

**通常来说寄生虫一共有四种类型：**

①、肠道寄生虫：肠道寄生虫会引起疼痛，使你更容易饥饿，并伴有「你感觉肠道疼痛」的警示。

②、肌肉寄生虫：肌肉寄生虫会引起疼痛，并伴有「你感觉自己的肌肉很疲惫」的警示。

③、大脑寄生虫：脑寄生虫会引发疼痛、致使幻觉，并伴有「你的头隐隐作痛」的警示。

④、血液寄生虫：血液寄生虫会随机性伤害你的身体部位，诱发咳嗽，并伴有「血管很痒」的警示。

### **如何治疗寄生虫：**

**所有的寄生虫都可以通过抗寄生药物一次性治愈，通常伴有明确的成功信息。**

### **寄生蜂的体内产卵**

当你被寄生蜂袭击时，有一定概率会被寄生蜂在体内产卵，由此诱发昆虫寄生状态。**酸性血液和免疫寄生虫可有效避免此类情况。**

在最新的实验版中，寄生虫药已经可以处理寄生蜂问题了；

### **寄生蜂的影响**

通常寄生蜂的寄生会诱发「皮肤下有虫子」的特殊效应，降低力量与智力，寄生四小时后将会偶发性呕吐，寄生二十四小时后幼虫将会从体内喷涌而出。

有33%的概率生成一些友好的幼虫，等它长大，你就会有一个听话的寄生蜂宝宝，你还可以和它一起玩，只是养的时候千万别跟别人说你看过我的攻略就行。

## 八、真菌感染

真菌感染是一种与环境相关的疾病，毫无防护处于真菌环境或真菌怪物附近就有可能遭受真菌感染，佩戴防毒面具，让全身被衣物覆盖可最大限度地减少患病风险，最佳的方案则是远离真菌环境。

**真菌感染必须及时服用抗真菌药物来治疗，否则将带来愈发严重的影响并最终引发近乎致命的后果。**

### **真菌感染的三个阶段：**

**①、真菌感染潜伏期（感染时）**

真菌感染潜伏期最为显著地影响是15点速度惩罚，可直接在面板中确认。

**②、真菌感染初期（约感染后一个小时）**

你会时不时地发出咳嗽的声音，会感到轻微地疼痛，信息栏时而会出现与蘑菇相关的词汇用来警示真菌感染的存在。

**③、感染中期（约感染后一到六个小时）**

你的身体将会时不时产生抽搐现象，会让你倒地并损失极少的生命值。你会开始呕吐出一些灰色的粘液，并因此增加你的饥饿度及口渴指数。

**④、感染末期（六小时后）**

你会开始吐出真菌孢子云，可能产生真菌体，你的双臂将会长出蘑菇，这通常会导致双臂骨折，且会将疼痛直接增加到最大水平（999），尽管在这种情况下几乎不可能生还，但你依然有着极度渺茫的生机。

### **如何治疗真菌感染：**

真菌疾病只需一片「抗真菌药」即可痊愈，多服也不会带来什么好处。

实在不行「抗真菌剂」多塞点，受点苦总比死了好。

真菌感染治愈成功会有明显的信息提示；

## 九、破伤风

通常来说你不会罹患这种疾病，除非你真的坚持要穿过一个充满尖锐玻璃的「破碎窗户」或者翻越有大量尖锐肮脏金属物件的「金属残骸」，或者被捕熊陷阱夹伤了腿。

破伤风是一种颇为罕见的疾病，有极低概率发生在上述场合中。此外，如果你被锈铁、鼹鼠、蟋蟀等类型的怪物攻击，也会有很低的概率罹患破伤风。

### **预防与治疗方案**

**如果游戏问你是否要这么做，你最好知道及时收手。**

破伤风并不会出现在角色菜单之中，它会给予你4点的敏捷惩罚，并让你间歇性因肌肉痉挛而倒地或昏迷一小段时间作为其存在的警示。

肌肉松弛剂虽然可以帮助你缓解症状，但你必须服用一片抗生素来将其治愈，如果你拥有血液过滤CBM，则直接过滤血液就能痊愈；

## 十、过度兴奋\镇静，药物过量

**过度饮酒、大量服用镇静、兴奋药物将导致药物过量并产生一系列副作用，最终导致死亡。**

虽然不可否认兴奋剂在短期内确实能够给予极大帮助，一些药物也确实提供镇静剂效果，但请一定要注意过量所造成的风险。

### **兴奋指数与镇静指数是如何增加的**

具备兴奋效果的食物及药物均可叠加兴奋（如咖啡、肾上腺素等）；

具备镇静效果的食物及药物就能叠加镇静（如酒精、止痛药等）；

兴奋和镇静系加减法的关系，兴奋增加数值，镇静减少数值，二者可以互相抵消，但非常难以控制；

### **药物过量所造成的影响**

当你的兴奋剂或镇定剂强度超过30，你就会受到过量效应的影响，具备有兴奋剂精神病特性可将兴奋剂阈值扩宽至60。

刺激过量通常会降低你的属性，带来一些系列的负面效果。

**兴奋剂过量的效应随剂量增加，具体效果如下：**

（1）刺激过量引发的属性衰减；

（2）感到恶心；

（3）无法控制的颤抖；

（4）喘不上气；

（5）因肌肉痉挛而倒地；

（6）因心脏病发作死亡；

**镇静剂过量带来的效应如下：**

（1）疲惫；

（2）因头晕而倒地；

（3）因呼吸变慢而喘不上气；

（4）突然昏迷；

（5）因呼吸衰竭死亡；

**除此之外还有镇痛剂过量，一般给自己打三针吗啡就可以敬请见证了，正常应该用不到这种程度的镇痛剂。**

### **药物过量如何治疗：**

血液过滤CBM非常适用于这种场合；

兴奋剂和镇定剂在游戏代码中属于正负值关系，因而可以互相抵消，也会随时间逐渐减弱。你可以在兴奋剂过量时服用镇定剂来尝试抵消效果，反之亦然。不过一般自己慢慢缓缓就过去了，严重过量即便是互相抵消也很难幸存。

此外，请切记游戏中能这么干是因为他们的数据属于正负值，在现实中千万不要尝试在兴奋剂过量时打镇静剂（尽管我不觉得会发生，但还是注意这事儿真的不能这么来）。

## 十一、辐射

辐射存在于弹坑、有毒垃圾场、损坏的反应堆之上，其有着极为慢性且隐蔽的杀伤作用，某些地方会也有放射性气体亦或是一些特殊的地图生成bug导致的强辐射（通常由mod引发），有辐射徽章就带上吧，总比不知不觉吃了强辐射要好得多。

### **辐射该如何预防及治疗辐射：**

辐射非常容易避免，只要你不去明显具有强辐射的区域即可，即使出于某些神秘的理由你坚持要探索辐射区域，你亦有盖革仪器、辐射徽章等侦测手段，有碘化钾用以降低辐射影响、普鲁士蓝治疗微量辐射、防化服等环境保护服装用以防护辐射。

即便你遭遇严重辐射也并非无可挽回。

通常而言辐射很难被察觉，因为他并不会直接显示在状态栏中，如果不使用辐射探测装置（如辐射探测徽章、辐射探测仪、盖革计数器等），你也很难得知自己现在到底累计了多少辐射，不过最起码我们是有一些判断方案的。

首先，当你受到辐射时，你的状态栏会有一个虚弱的debuff（尽管也有其他导致虚弱的可能性）。

辐射量一旦大于80，状态栏的虚弱将会降低你1点力量与移速，你会间歇性的出现呕吐症状，当你不带任何检测手段进入辐射区时，此类现象足以警示你，你身上的辐射已经抵达危险水平。

如果辐射量继续累积，超过约120的数值之后，辐射将会开始渐渐地影响你的四维，此时尚且不会有生命风险，但你确实应当离开辐射现场了。

辐射量超过150后，你将会开始不断地受到辐射伤害，偶发性的产生疼痛，不过至少你可以服用点普鲁士蓝，再依靠医疗技能治疗自身来与持续性损伤抗争，在尚不严重的情况下你依然有着相当可观的存活率。

辐射越高其所造成的负面和伤害也会越高，不过其高于一定水准之后辐射伤害便会抵达阈值……虽然非常艰难，但拼尽全力的你仍有活下去的可能。

此外，辐射清洗cbm一次可清洗5点辐射，不消耗回合数。

# 新变异体系详解

## 变异概述

变异类似于特性，他们以特性形式存在于你的角色界面之中，并为你提供有好有坏的各种被动效果，并最终使你的角色进化为各种不同的生命体。你可以通过各种诱变剂及引物来获取对应维生素，并通过这些维生素获得对应变异。

当然，你也可以通过辐射、神器等并不太安全且不可控制变异方向的手段获取随机变异。

## 诱变剂和引物

变异需要「诱变剂」及「引物」这两种维生素共通支撑才能顺利触发，诱变剂需要引物指示变异方向，而引物也需要诱变剂才能触发变异，二者相辅相成，互不可缺；

**诱变剂：**诱变剂是引发并维持变异的核心物品，通常以直接饮用的「诱变剂」或可注射的「诱变催化剂」，前者含有毒素且效果不佳，而后者则更加安全有效。

**引物：**引物本身不导致变异，但它可以影响角色所获得的变异类型，每种变异类型都有对应的引物维生素，当变异开始时，游戏将会从最高浓度的引物维生素开始变异。

**特定类别诱变剂：**带有特定类别的诱变剂，如医学诱变剂、新人类诱变剂等，现在都是普通诱变剂和对应引物的混合物质。

## 辐射、神器、基因混沌

辐射、神器、基因混沌等非自愿、来自外部的各类变异手段将带来完全随机的变异，它们不受不稳定性、体内特定种类诱变剂含量等各种因素影响。

无论「不稳定性」如何，它总会给你正面或负面效果；

无论「种类诱变剂」含量如何，它总会给你随机一种路线的变异。

相对的，他们也不再会增加你的不稳定性

## 净化血清

净化剂、净化引物及血清，现在作为「净化剂」维生素存在，他的作用与诱变剂、引物相同，他们的作用是让角色朝着人类的方向变异，或者更严格的来说是消除变异。

游戏内内置了一套「人类」变异体系用以消除各类效果，如你获得了基于视觉与眼球的变异时，服用净化剂可以让你消除这些变异，重新回到人类的双眼，不过这些人类变异并不会真正的赋予角色，或者说他们就是角色本身的一部分。

此外，净化剂同样需要诱变剂才能生效，因为你要朝着人类的方向变异。

## 阈值

每种类型的变异都有一个「阈值」，只有突破了阈值才能获取此类变异中最独特的特性，在一局游戏中，角色只能突破一种阈值，一旦角色成功突破了某种阈值，则这种阈值会永久影响角色，使角色无法再突破其他阈值。

阈值通常需要大量引物、诱变剂及多次变异的支撑，通常不太可能莫名其妙的突破。

## 变异系统原理

变异通常分为数个阶段：

1.每隔30分钟，系统会检查角色体内诱变剂含量，若诱变剂含量<450，什么事情都不会发生，否则转入下个阶段；

2.当诱变剂含量≥450时，可能什么事情也不会发生，也可能会进入下个阶段，概率取决于角色体内诱变剂含量；

3.当进入此阶段后，变异正式开始，角色会立刻变异一次并在日志栏获得信息提示，之后每隔1~6小时，系统就会尝试一次变异，每次变异无论成功失败均会移除60~140点诱变剂，若体内没有诱变剂，变异停止。

变异方向根据引物含量决定，每次变异移除100引物（根据变异类型可能发生变化），若角色体内没有引物，则会在日志栏中获得信息提示，变异停止。

每次成功的变异会增加等同于被移除引物的不稳定性，正常情况下每次变异增加100不稳定性，不稳定性直接决定变异是正面还是负面。

4.当变异成功时，角色从引物决定的变异类别中获得一个随机变异，若变异与现有变异\特性冲突，根据二者的类型，现有的变异会被移除\降级\覆盖，若无冲突变异，则角色获得变异。

5.当角色变异抵达阈值变异时，体内若有2200阈值类型的引物，则开始尝试突破阈值，阈值突破成功率取决于你拥有多少此类别的变异，若突破成功，则在日志栏获得信息提示。

6.回到第3阶段，直至因上述任何原因终止变异。

注：变异只会逐级进行，如A->B->C->D，即便你在拥有A时获得了D，你也只会看到A变成了B这个信息。

## 不稳定性

不稳定性以维生素形式存在，并为你提供长期的基因损伤状态，不稳定性将直接决定突变是正面还是负面。角色初始的不稳定性为0，此时只会获得正面或中性变异，一旦不稳定性开始积累，变异就会开始出现负面，直至变异几乎全是负面。不稳定性最低为0，最高为8000；

**不稳定性的影响**

中性变异概率恒定为10%，不受任何因素影响；

当不稳定性为0~800时（正常情况下八次变异），有90%概率获得正面变异，10%概率获得中性变异，0%概率获得负面；

当不稳定性抵达2800时，正面、负面变异概率同为45%，中性变异为10%；

当不稳定性高于2800时，负面变异概率会逐渐压过正面变异概率；

当不稳定性等于8000时，有25%概率获得正面变异，有65%概率获得负面变异，中性变异为10%；

**如何降低不稳定性**

不稳定性每天下降12点，当拥有优良基因时，每天下降24点；与之相斥的基因损伤特性则每分钟增加1点不稳定性；

不稳定性无法以调试之外的手段观察，但是可以从「基因损伤」状态中模糊的判定具体数值。

## 起始特性

最初所选择的特性会有一个特殊的标识并与你的角色终身绑定；他们无法通过净化剂去除，也无法通过冲突变异来取代，仅能通过既定路线进化；

如开局选择的「慢速自愈」无法变为「快速自愈」。

但开局选择的「快速自愈」可以进化为「高速自愈」，而「高速自愈」一旦被净化剂所治愈，就会退化为「快速自愈」。而开局选择的快速自愈无法被去除；

# 变异路线详解 13/24

## 可见值

代表角色在外表上多像一个变种人，理论上影响一些变种人支持者或歧视者的初始态度，但游戏中是否存在这些人还有待考证。

## 丑陋值

代表玩家长的有多可怕，通常都会导致NPC的负面反应，如果你长得实在是太过离奇，则有可能将NPC吓跑；丑陋值为负数时则代表玩家长得有多吸引人，通常会导致NPC的正面反应；

值得注意的是，即便是标注为没有影响的变异也会影响NPC对你的态度，毕竟绝大部分变异都会反馈在外表之上。

## 色彩法则

通常来说，**白色字样代表着阈值变异（中性，代表你已经跨过了某条路线的阈值，可以获取此路线的阈值后变异，但不再能获得其他路线的阈值及阈值后变异），绿色代表着良性变异，红色则代表着恶性变异，粉色代表着中性变异（中性，既有正面效果又有负面效果），黄色代表前置变异（属于中性变异，本身可能无效果，但作为其他变异的基石存在）。**

**变异的获取一般严格遵循色彩法则，但变异效果不一定会遵循色彩法则；**

比如，牛固醇既有显著正面又有严重负面，但它是良性变异；；

鸟喙给予额外攻击并取消玩家佩戴口罩能力，属于中性变异。但和鸟喙一样给予额外攻击能力并取消佩戴口罩能力的啄木鸟喙却属于负面变异。

## 变异冲突

变异之间会互相冲突，新变异会覆盖旧变异，有个基本法是：**「在同一部位上通常不会有复数变异」**，你不可能既有一口狼牙利齿又长着鸟喙，但也存在例外情况；

本条目不会赘述冲突项目，不过全变异更完后可能会拖张表格单独解释变异路线图；

## 0.人类—净化剂

人类变异需通过净化剂进行，它们实质上是净化剂的运作基础，人类变异并不给予变异，而是消解其他变异特性以尝试将角色还原至建立角色时的原始状态。尽管人类变异确实存在于游戏之中并有一套与之匹配的变异特性，但它们并不直接显示到面板。

## 1.新人类

以全面强化角色现有能力，但不赋予其他特性的变异体系，如其名称一般是更好、更强的人类，典型特征即为终极系列的阈值变异所带来的属性增益。值得一提的是，你的基础属性越高，终极系列能为你带来的收益就越低；

综合来看，新人类是由弱变强的高属性角色，在你基础属性较低时能为你提供全面且强大的属性增益，但若是基础属性极高便无法带来理想的收益；且新人类路线总体较为平和、统一，也因此缺乏一定功能性；

不过你自然可以将新人类作为自己的阈值变异，而后再去获取那些优秀的阈值前变异；

终极系列：每2点基础属性都将-1收益，但有2点保底，如6力最终会变为13力(+7），而10力只会变为15力(+5），20力只会变为22力(+2）；

#### 变异优势：

全面强化听觉、四维、体味、睡眠能力；

几乎没有弱点及严重的负面变异，风险极低；

所有变异都不会影响角色穿着、体格等；

拯救低属性开局的最优选择；

#### 变异劣势：

相对的，它也不会给予你自体护甲、抗性、夜视或是更多攻击手段；

它的属性增益取决于你现有能力，对高属性角色增益效果较差；

诱变剂制作流程繁琐、材料获取有一定困难，如果没有无情等可以屠宰人类的特质，获取人类样本的过程中将遭受士气惩罚；虽然你总是可以去实验室找点样本就是了；

#### 正面变异：

##### 身强力壮 -> 肌肉发达 -> 终极力量(阈值）

**效果：+1点力量 -> +2点力量 -> 力量越高加成越低，保底为2点；**

**评价：简单直接的属性增益，但需注意终极系列的特性；**

##### 动作轻灵 -> 眼疾手快 -> 终极敏捷(阈值）

**效果：+1点敏捷 -> +2点敏捷 -> 敏捷越高加成越低，保底为2点；**

**评价：简单直接的属性增益，但需注意终极系列的特性；**

##### 聪慧过人 -> 精明强干 -> 终极智力(阈值）

**效果：+1点智力 -> +2点智力 -> 智力越高加成越低，保底为2点；**

**评价：简单直接的属性增益，但需注意终极系列的特性；**

##### 心明眼亮 -> 高度敏锐 -> 终极感知(阈值）

**效果：+1点感知 -> +2点感知 -> 感知越高加成越低，保底为2点；**

**评价：简单直接的属性增益，但需注意终极系列的特性；**

##### 少眠者 -> 极少睡眠(阈值）

**效果：疲劳增长减少15% -> 疲劳增长减少25%；**

**评价：疲劳增长减少意味着角色清醒的时间更长，可以有效增加活动、探索、制作的效率；**

##### 长相俊美 -> 迷人美貌 -> 绝色容颜(阈值）

**效果：-2丑陋 -> -4丑陋 -> -7丑陋；**

**评价：丑陋值越低，NPC对你的态度就越好，相对应的各种社交选项就更容易成功，另外……大部分非人变异都会增加丑陋，习惯就好；**

##### 体味微弱

**效果：降低200点气味强度；**

**评价：减少气味扩散范围并减少拥有嗅觉的敌人通过气味追踪你的距离；**

##### 听觉发达

**效果：增加25%的听力水平，并让你更容易受到噪音影响；**

**评价：通过听力可以判断不可见区域中，生物的大致位置及行动，此外一些敌人在信息栏中也会发出独特的声音，不过听力敏锐的问题就是受到影响听觉的攻击、效果时效果也会更明显；**

##### 优良基因

**效果：在实验版，该特性每天会减少25点不稳定性；**

#### 负面变异：

##### 痨肠寡肚 -> 反胃 -> 易吐

**效果：逐级增加因为食物中毒、酒精等导致呕吐的概率；**

**从「反胃」开始，你可以在变异菜单中主动呕吐；**

**评价：正常情况下你几乎不会食物中毒和酒精过量……主动呕吐可以腾出一些胃容量，虽然我不是不知道腾出来要做什么；**

##### 虚弱 -> 衰退 -> 解体

**虚弱：降低25%治疗速度，每轮损失0.002生命值并导致极为轻微的疼痛积累，降低体温；**

**衰退：每轮损失的生命更多，进一步降低体温；**

**解体：每轮损失的生命更多，更进一步降低体温；**

**评价：新人类突变所能遇到的唯一问题，在新的变异机制下不那么令人畏惧了……除非你真的打算在几天内完成整个新人类变异。**

##### 快餐不耐症

**效果：吃快餐类食物会产生高额心情惩罚，并且无法从中吸收维生素；**

**评价：既然你都开始玩变异了，从食谱中剔除快餐也不是难事；**

##### 快速新陈代谢

**效果：提高50%自然增长的饥饿值，提高10%耐力恢复；**

**评价：其实这个算中性变异；**

## 2.蛙人

蛙人共有2点感知加成，及鞭舌带来的优秀附加伤害和跳跃足的超高机动性，但较于颇为优秀的非阈值变异列表而言，其阈值变异大多专注于两栖性而显得有些差强人意。考虑到当前游戏水下内容的匮乏及下水所带来的问题远高于地面，目前蛙人似乎不算一个优秀的变异选择。

综合来看，蛙人是拥有极致机动性，但略微缺乏强度的两栖刺客，跳跃足赋予了其长距离位移的法术，强壮腿部+强壮膝盖（其实还要算上跑酷专家）也令其拥有在复杂地形上如履平地的能力，鞭舌足够强大，而高速自愈也令你可以更快的从伤势中恢复。

#### 变异优势：

阈值后鞭舌所带来的强力近战增益，跳跃足带来的高机动性；

强壮腿部+强壮膝盖带来的移动耗时增益(并且是阈值前）；

高速自愈、抗性体质；

#### 变异劣势：

两栖、潮湿保护、游泳速度相关的变异占据了较多内容；

一部分物品除非放进水密容器，不然没法和你一起下水；

属性增益较低

#### 正面变异：

##### 垂舌 -> 鞭舌（阈值）

**垂舌：无效果**

**鞭舌：近战攻击附加伤害「15+(力量x2）」的舌击。**

**在变异菜单中获得射程等同于力量的主动技能「鞭舌」，激活可将射击路径中碰到的第一个敌人拖拽至身边并造成1轮眩晕效果，如力量不足以拖拽，则无效果；**

**评价：基础15点附加二倍力量的钝击伤害，8力就有31面板，附赠一个远程拖拽加控制的技能，不过它是阈值变异；**

##### 抗毒体质

**抗毒体质：减少食物中毒和化学中毒（毒气或三尖树的攻击）的不良反应**

**评价：虽然你带个防毒面具就可以解决问题了……不过有些怪物的毒性攻击直接生效，多少起点抗性；**

##### 肠道坚韧（阈值）

**前置：抗毒体质；食腐动物 或 耐药体质；**

**效果：喝生水，吃生肉等行为不会再导致食物中毒，所摄入的毒素减少75%（变异熟肉毒素为25U，拥有肠道坚韧时则为6U）；**

**评价：你可以随便吃变异肉和感染肉了……记得弄熟，不然还是会有寄生虫风险，做个不挑食的好孩子吧；**

##### 毒素攻击

**前置：抗毒体质；**

**效果：用变异肢体造成的斩击、刺击在攻击敌人时会附加中毒效果，造成长时间的持续伤害；如果敌人无法中毒，则信息栏会提示免疫；**

**评价：蛙人路线本身不提供斩刺手段，你需要从其他变异路线拿个利爪变异；**

**这个效果对于和玩家同根同源同代码的NPC很显著，对怪物虽然有提示中毒，但不会造成任何影响，可能是bug；**

##### 心明眼亮 -> 高度敏锐

**效果：+1点感知 -> +2点感知；**

**评价：简单直接的属性增益；**

##### 快速自愈 -> 高速自愈

**效果：睡眠时恢复速度提升50%，在清醒时提升20%。四肢愈合速度×2**

**-> 睡眠时恢复速度提升50%，在清醒时提升66%。四肢愈合速度×4。**

**评价：简单直接的恢复加成，仍需要绷带消毒配合，高健康时效果更佳；**

##### 抗瘾体质

**效果：减少一半的成瘾强度（成瘾算法的关键部分）快速脱瘾，即便成瘾，一次成瘾物也能维持更久；**

**评价：抗瘾体质多发于全成瘾开局拿点数，正常情况下按规用药和成瘾品基本没有需求，但有一个总比没有好；**

##### 耐药体质

**效果：减少酒精和一部分药物的持续时间；**

**评价：嗯，它是「肠道坚韧」的前置；**

##### 肉质脚垫

**效果：光脚不再承受惩罚，并且额外增加10%移动速度；**

**评价：好消息是，它不会限制你穿鞋；坏消息是有的时候你必须做出决定，是要10%移动速度，还是在大冬天里把脚冻成冰块；**

##### 强壮腿部

**前置：肉质脚垫；**

**效果：减少22%复杂地形移动耗时，和跑酷专家叠加，移动耗时下限100；**

**评价：你从100行动耗时的地板穿过400行动耗时的地板；无加成的情况下约260每格，有强壮腿部的情况下约229每格（260x0.88取整），有跑酷专家的情况下是130每格(260x0.5），当同时拥有强壮腿部、跑酷专家时，先计算跑酷专家130每格，再计算强壮腿部130x0.88，最终每格约114行动耗时；**

你从100行动耗时的地板出发，穿过如下地形，抵达另一个100行动耗时的地板时；

地形行动耗时为400：无加成约260每格，全加成约114每格；

地形行动耗时为300：无加成约208每格，全加成约100每格；

地形行动耗时为200：无加成约156每格，全加成约100每格；

你从在同样耗时的地板上移动时，行动耗时与描述一致；

地形行动耗时为400：全加成约183每格；

地形行动耗时为300：全加成约137每格；

地形行动耗时为200：全加成约100每格；

**然后，强壮腿部不是阈值变异；**

##### 跳跃足（阈值）-> 粉碎一跳（阈值）

**前置：强壮腿部；**

**效果：在施法菜单中使用，消耗耐力，2秒施法，6射程的无伤害跳跃，进化后耐力消耗大幅增加，变为8射程可造成0~80点伤害的大跳跃；**

**评价：跳跃足全面优于跳一下能亏空耐力的粉碎一跳，而且粉碎一跳似乎有无法造成伤害的bug……另外这个能力可以跳Z轴，实际而言是超大幅度强化机动性的变异。**

##### 强壮膝盖

**效果：减少10%复杂地形移动耗时；**

**评价：补上这个，穿过400耗时地形就是103每格了，它也不是阈值；**

##### 少眠者 -> 极少睡眠（阈值）

**效果：疲劳增长减少15% -> 疲劳增长减少25%；**

**评价：疲劳增长减少意味着角色清醒的时间更长，可以有效增加活动、探索、制作的效率；**

##### 凸眼 -> 蛙眼（阈值）

**效果：凸眼无效果 -> 蛙眼给予3切1钝1潮湿的眼部防护，使玩家近视，给予玩家一个睁眼睡觉的主动能力；**

**评价：带近视眼镜可以规避负面；**

##### 水下安生（阈值）

**前置：无睑之眼 或 蛙眼；**

**效果：可以在水下吃饭、睡觉；**

**评价：在实验版住海底的风险可有点大，要带好多防水的拉链袋；**

##### 夜视

**效果：提供2点黑暗环境的视野，同月相影响叠加；**

**评价：多点视野多点安全；**

##### 粘液外表

**效果：为全身提供潮湿保护，提升潮湿的心情加成；**

**评价：水生生物和液态生物的宿命；**

##### 鱼鳃（阈值）

**效果：可以在水下呼吸，给头部1点潮湿防护，提升潮湿的心情加成；；**

**评价：水不再能阻止我们了，但电子设备入水即坏的问题还有待处理；**

##### 淡水渗透（阈值）

**前置：鱼鳃；**

**效果：泡在水里就可以补充水分；**

**评价：至少省下喝水的时间了；**

##### 地眠者（阈值）

**效果：提高睡在地面上的舒适度；**

**评价：至少不用找床了；**

##### 水眠者（阈值）

**效果：提高睡在水里的舒适度；**

**评价：嗯……；**

##### 水陆两栖（阈值）

**效果：提高55%游泳速度，负重对游泳的阻碍更低；**

**评价：当你自己是一艘船的时候你就不需要船……但船真的很快；**

##### 洗胃（阈值）

**效果：增加因为食物中毒、酒精等导致呕吐的概率并且不会因此感到恶心，可以主动呕吐；**

**评价：加强版的易吐，虽然没有标注，但是和痨肠寡肚一系的冲突；**

##### 两栖信息素（阈值）

**前置：狐臭；**

**效果：让两栖类动物不那么容易对你产生敌意；**

**评价：看看那两个前置，你也不想大老远就被丧尸闻着味过来吧；**

##### 脚蹼

**前置：蹼状手指；**

**效果：足部获得潮湿保护6点，不穿鞋增加游泳速度；**

**评价：前置是个敏捷-1的手蹼，加成还要不穿鞋；**

##### 耐热体质

**效果：提供10点对于炎热温度的抗性，不影响感到炎热后出现的各种症状；**

**评价：温度抗性这块吧，有总比没有好；**

##### 扑杀者（阈值）

**前置：食肉动物；**

**效果：减少75%的罪恶感，也就是挖坟、吃人、屠宰人、杀儿童丧尸等源于罪恶感的心情惩罚大幅下降；**

**评价：无情立省100%；**

#### 中性变异：

##### 呱呱叫

**效果：说服、说谎成功率+10%，威胁恐吓成功率-10%；**

**评价：社交类特性；**

##### 热能依赖 -> 重度热能依赖 -> 冷血动物 -> 变温动物

**热能依赖：**在18.3℃（65F）以下，温度每降低2.8℃（5F），你的速度将下降1%。但行动迟缓能够帮助你减少略微食物消耗，新陈代谢减少33%；

**重度热能依赖：**在18.3℃（65F）以下，温度每降低1.7℃（3F），你的速度将下降1%。但你缓慢的新陈代谢能够帮助你减少能量消耗，新陈代谢减少50%。

**冷血动物：**你在气温为18℃以下（65F）时气温每下降1.1℃（2F）速度降低1%。但缓慢的新陈代谢能够减少卡路里消耗，新陈代谢减少50%。

**变温动物：**在温度低于/高于18.3℃（65F）时，每 1.1℃（2F）的变化会使你的速度降低/提高 1%。你的食量也因此减少了不少，新陈代谢减少50%。

**评价：首先，变温动物加成没有上限； 然后，考虑到玩家要控制周边温度的成本之高，还有地下室常驻6摄氏度，除了加热器战士、纵火狂战士、永夏战士之外，我想不出多少这个能力的优点，除了吃得少？**

**等会，你说你要带着热能防护CBM和燃烧手雷在火海中纵横四方？！？**

**别跟别人说你看过攻略手册就好；**

##### 大嘴

**效果：减少75%的进食时间；**

**评价：16秒才能吃完的东西现在只要4秒，只加成吃喝，不加成医疗用品的使用耗时；**

#### 负面变异：

##### 丑陋 -> 畸形外貌

**效果：+2丑陋 -> +4丑陋；**

**评价：蛙人变异本来就很丑了……多一点少一点都没太大影响；**

##### 痨肠寡肚 -> 反胃 -> 易吐

**效果：逐级增加因为食物中毒、酒精等导致呕吐的概率；**

**从「反胃」开始，你可以在变异菜单中主动呕吐；**

**评价：正常情况下你几乎不会食物中毒和酒精过量，然后这个和洗胃冲突；**

##### 光线恐惧

**效果：身处户外且天气晴朗时，全属性-1；**

**评价：烈阳在上……你不会想要这玩意的；**

##### 红疹

**效果：无效果；**

**评价：一些贴图包会反映出描述一般的皮肤质感，另外红疹进化路线一般都是负面……还好青蛙没有红疹的进化；**

##### 强烈体味 -> 狐臭

**效果：增加300点气味强度(800） -> 增加700点气味强度(1200）**

**评价：当你深夜潜行被丧尸大老远闻着味追杀的时候，你就会想起它；**

##### 蹼状手指

**效果：敏捷-1，手部获得潮湿保护3点，加游泳速度**

**评价：牺牲敏捷换了个基本用不到的属性，很亏；**

##### 口干舌燥 -> 口舌生烟 -> 奇渴无比（阈值）

**效果：口渴增长增加50% -> 100% ->200%；**

**评价：蛙人有用来平衡的淡水渗透，这块可能不会是个问题；**

##### 食肉动物

**效果：跟肉食主义类似但更极端，无法食用素食，但只要加工成含肉食品就可以正常吃；换而言之，在制作菜单中肉食一栏的全都能吃，所以并不是严格意义上的不能吃素；**

## 3.兽人

蝙蝠翅膀、皮毛光滑、尖牙利齿、昼伏夜出……这是蝙蝠吧。

兽人有着还算优秀的自体护甲、高达7点的力量增益及强劲的战斗技能增长速度及各类加成，可以说兽人的路线主旨在于增强角色近距离作战的综合能力。而相对应的，兽人路线会受到较为严重的智力惩罚与社交惩罚，使角色只能通过威吓手段与NPC交流。最后，兽人的路线其实存在一定优化潜力，其长指甲、短尾巴在其他变异路线中可以获得更优秀的进化；

综合来看，兽人是一个较为狂暴的野蛮斗士，其还算优秀的自体护甲和高达7点的力量增益足够解决大部分难题，优秀的听力与夜视能力也赋予了不错的索敌能力，只是在战斗之外的地方确实存在一些问题。

#### 变异优势：

高贵的+7力量；

高贵的战斗技能三倍增长；

如果你没有无情，它最终会给你类似的能力；

#### 变异劣势：

除恐吓外的所有社交能力都会受到严重惩罚；

扑杀者路线最终会减少3点智力，进而导致其他技能升级速度变慢、读书能力变差等；

「蝠翼」、「大爪」、「喊叫者」等负面都有较为严重的影响，有条件的情况下尽量在有优良基因时进行兽人路线，

在爪子、尾巴等路线的发展前景不佳，需辅助其他变异进行强化；

#### 正面变异：

##### 苍白皮肤

**效果：皮肤变白；**

##### 粗糙皮肤 -> 轻便毛皮 -> 光滑皮毛

**粗糙皮肤：无效果**

**轻便毛皮：**

嘴部85%覆盖，0累赘，10保暖，30%透气，2钝1斩射，1环境；

手脚头躯100%覆盖，2累赘，10保暖，30%透气，4钝，2斩射，1环境；

**光滑毛皮：**

嘴部85%覆盖，0累赘，13保暖，30%透气，4钝，2斩射，1环境；

手脚头躯100%覆盖，2累赘，13保暖，30%透气，8钝，5斩，4射，1环境；

评价：优秀的低累赘全覆盖自体护甲，反正防御手段不嫌多……；

##### 粗短尾巴

**效果：无效果；**

**评价：兽人本身没有尾巴变异路线，你要到其他变异路线蹭条好尾巴；**

##### 长指甲 -> 利爪

**长指甲：徒手攻击+0.5斩击伤害，仅适用于不戴手套、纯徒手；**

**利爪：徒手攻击+3斩击伤害，仅适用于不戴手套、纯徒手；**

**评价：徒手附伤手段之一，但限制不能戴手套，也不能持有视为徒手的武器，考虑到目前其实有优秀拳套这一点，可能并没有太大作用；**

##### 夜视 -> 高级夜视

**效果：提供2点黑暗环境的视野 -> 提供4.5点黑暗环境视野；**

**评价：多点视野多点安心，高级夜视双倍安心；**

##### 恐惧气息

**冲突：动物公敌**

**效果：提高15%恐吓NPC概率；**

**评价：描述上是对动物生效，实际上是拿来威慑NPC的；**

##### 灵巧

**效果：攻击未命中时不再会出现严重失误（即为「没能击中反而由于惯性跌倒」），增加偷窃成功概率，减少5点攻击时的耐力消耗，降低穿轮滑鞋时被击中导致摔倒的概率，可以与「滑冰高手」叠加。**

##### 声如洪钟

**效果：增加喊声音量；**

**评价：它好像还觉得你喊声不够大欸；**

##### 犬耳

**效果：听觉能力增加50%；**

**评价：听觉发达Plus，可以和听觉发达叠加；**

##### 动物信息素（阈值）

**前置：狐臭；**

**效果：让哺乳类动物不容易对你产生敌意或逃离你；**

**评价：看看那两个前置吧……**

##### 身强力壮 -> 肌肉发达 -> 孔武有力（阈值） -> 力大无穷（阈值）

**效果：力量+1 -> +2 -> +4 -> +7；**

**评价：如果不是为了+7力量，谁会想去当大熊大蝙蝠呢？**

##### 扑杀者（阈值） -> 狩猎者（阈值） -> 捕食者（阈值） -> 生杀予夺（阈值）

**需前置：食肉动物**

**扑杀者：**减少75%的罪恶感；

**狩猎者：**减少80%的罪恶感，增加3%恐吓能力，获得的战斗系技能经验有1/3概率翻倍；开启技能遗忘时，战斗技能退化时有25%概率维持现状，如果维持成功，则有1/15600概率获得一条特殊讯息，并增加微量兴奋剂效果；

**捕食者：**智力-1，不再有罪恶感，增加4%恐吓概率，战斗技能经验获取翻倍，战斗系技能增长更快，开启技能遗忘时，战斗技能退化时有50%概率维持现状，如果维持成功，则有1/15600概率获得一条特殊讯息，并增加微量兴奋剂效果；

**生杀予夺：**智力-3，恐吓5%，战斗经验×3，66%防退化战斗技能；

**评价：**在如今战斗技能封顶10级，而且升级需要找高闪避目标的大环境下，单纯的经验获取加速可能不太值得智力惩罚；至于罪恶感……无情立省100%；

##### 嗜人症（阈值）

**前置：食肉动物、捕食者或生杀予夺；**

**效果：减少20%说服、20%说谎能力，提高6%恐吓能力；使玩家获得食人族效果；**

**评价：无情立省100%；**

##### 能屈能伸（阈值）

**前置：魁梧身躯系列**

**效果：增加20%最大生命值；**

**评价：更多血，更多容错，可以和强壮等特性叠加；**

##### 活化肾上腺素（阈值） -> 战斗适应

**活化肾上腺素：**头部生命值低于25，或躯干生命值低于15时

获得持续二十分钟，-3智力，增加10速度，增加体力恢复速度，疼痛免疫；

当效果结束后，-2力量、-2敏捷、-1感知、-1智力、-10速度；

**战斗适应：**在上述基础上额外增加2点闪避并增加10%移动速度，额外消耗饱腹度、口渴度并增加疲惫值；

**评价：等效果触发的时候人差不多都没了。**

##### 耐寒体质

**效果：提供10点对于寒冷温度的抗性，不影响感到寒冷后导致的各类症状；**

**评价：温度抗性这块吧，有总比没有好；**

#### 中性变异：

##### 大爪 -> 宽爪

**大爪：电子学、裁缝、机械学受到2点惩罚，双手累赘+10，不能戴手套；**

**宽爪：电子学、裁缝、机械学受到4点惩罚，医疗、计算机、操控装置、制造、烹饪、生存受到2点惩罚，双手累赘+20，不能戴手套，描述上加游泳速度；**

##### 猪鼻子 -> 狼牙利齿

**猪鼻子：无影响；**

**狼牙利齿：概率触发造成4点切割伤害，消除角色佩戴口部装备的能力，提高6%恐吓能力；**

**评价：描述上是对动物生效，实际上是拿来威慑NPC的；**

##### 咆哮音喉 -> 咆哮嗓门

**咆哮音喉：减少20%说服、10%说谎能力，增加10%恐吓能力。**

**咆哮嗓门：减少60%说服、40%说谎能力，增加20%恐吓能力。**

#### 负面变异：

##### 食肉动物

**效果：跟肉食主义类似但更极端，无法食用素食，但只要加工成含肉食品就可以正常吃；换而言之，在制作菜单中肉食一栏的全都能吃，所以并不是严格意义上的不能吃素；**

##### 强烈体味 -> 狐臭

**效果：增加300点气味强度(800） -> 增加700点气味强度(1200）**

**评价：深夜潜行被丧尸大老远闻着味追杀的时候可以怪罪于它；**

##### 重度沉睡 -> 超级深度睡眠者

**效果：疼痛唤醒的需求增加2点，大幅减少周边噪音将你惊醒的概率，但噪音比较频繁时依然有唤醒可能； -> 上述效果强化；**

**评价：让你更难被吵醒或是被疼醒，在一些特殊环境中，重度沉睡特性可以视为正面；**

##### 翅根 -> 蝠翼（阈值）

**效果：翅根没有效果 ->减少2点闪避；**

**评价：这游戏所有的翅膀都没法让你飞……换个角度想想，它很帅；**

##### 丑陋 -> 畸形外貌 -> 丑陋不堪

**效果：+2丑陋 -> +4丑陋 -> +7丑陋；**

**评价：兽人变异最终成品是个特大号蝙蝠，再丑点也不影响整体的丑；**

##### 动物公敌

**效果：增加10点自然动物对你的攻击性，降低自然动物5点士气。**

**评价：动物们都想吃了你……不过你也更容易吓退他们；**

##### 光线恐惧

**效果：身处户外且天气晴朗时，全属性-1；**

##### 喊叫者 -> 尖啸者

**喊叫者：**每轮都有1/3600概率不受控制的大喊大叫，制造相当于力量×2+10的噪音，并导致轻微的疲劳和口渴；

**尖啸者：**每轮都有1/2400概率不受控制的大喊大叫，制造相当于力量×3+15的噪音，并导致轻微的疲劳和口渴；

**评价：**尖叫丧尸，敬请见证（8力完成变异也就是15力的情况下一声怒吼有45的噪音）；

##### 快速新陈代谢 -> 急速新陈代谢

**效果：饥饿度增长增加50%，相应提升10%耐力恢复速度**

**-> 饥饿度增长100%，相应提升30%耐力恢复速度**

**评价：更多的食物换取更高的耐力恢复速度，我其实更推荐通过健身获得更多耐力上限和耐力恢复效率；**

##### 健忘

**效果：降低5%说谎成功率，减少50%地图记忆，增加34%技能退化速度，减少可以记忆的地图数量。**

**评价：**当你开了技能遗忘机制，他的负面就会非常要命，但你不开技能遗忘，他的负面基本不会造成太大影响。

##### 近视眼

**效果：不戴对应眼镜将受到视野惩罚及近战惩罚；**

##### 渴睡

**效果：增加33%自然增长的疲劳，休息时提高33%疲劳下降速度；**

**评价：有效缩短在外居家活动时间，其实还挺要命的；**

## 4.鸟人

该怎么评价这鸟人比较好呢……高速度、高暴击，但十分脆弱的单位，如果愿意承担风险的话近战也有强力发挥，如果加成全吃可以有11点感知、4敏捷、30%移速、20%行动速度、10%行动点数上限的总加成，愿意承担高风险的情况下则是30%行动速度；从各方各面来说都有很高强度，但也相应需要承担巨大风险的变异；

其加成方向在于影响暴击、命中的感知和敏捷，尽管如此也有着强力的近战附伤能力和攻击速度；在当前版本负面变异大多可以规避的前提下，其变异池优秀的有些过分；

#### 变异优势：

优秀的阈值前变异池；

阈值后合计11点感知、4敏捷、30%移速、20%行动速度、10%行动点数上限的总加成，速度又快命中又高还点满了暴击（就是要硬吃负面）

高感知配合高级夜视、轻手轻脚，夜战王者。

#### 变异劣势：

因负面变异池较为恐怖，需尽可能的规避负面；

羽毛比较暖和，夏天可能会比较难过；

#### 正面变异：

##### 翅根 -> 鸟翼（阈值）

**效果：翅根没有作用 -> 鸟翼可完全豁免摔落伤害，无论来源是坑还是Z轴；**

**评价：尽管如此，你还是没办法飞起来；**

##### 粗糙皮肤 -> 五彩羽毛 -> 羽绒（阈值）

**效果：粗糙皮肤没有作用**

**五彩羽毛：为全身提供1点钝抗，使角色不会被淋湿，提升一定的体温；**

**羽绒：增加更高的体温，并在入睡时提供一定的保暖；**

**评价：如果是高温环境，提升的体温会少一些，但依然会提高一定体温；**

##### 动作轻灵 -> 眼疾手快 -> 动如脱兔（阈值）

**效果：+1点敏捷 -> +2点敏捷 -> +4点敏捷**

**评价：简单直接的属性增益；**

##### 心明眼亮 -> 高度敏锐 -> 洞察一切（阈值）-> 未卜先知（阈值）

**效果：+1点感知 -> +2点感知 -> +4点感知 -> +7点感知**

**评价：鸟人两大核心之一，简单粗暴的7感知，感知主要影响点是暴击率和远程命中；**

##### 鹰眼（阈值）

**前置：心眼明亮**

**效果：+4点感知，+1夜视范围；**

**评价：可以和心眼明亮系列叠加；**

##### 灵巧

**效果：攻击未命中时不再会出现严重失误（即为「没能击中反而由于惯性跌倒」），增加偷窃成功概率，减少5点攻击时的耐力消耗，降低穿轮滑鞋时被击中导致摔倒的概率，可以与「滑冰高手」叠加。**

##### 速行 -> 跑步健将

**效果：移动耗时-15% -> 30%；在崎岖不平的地面上无效；**

**评价：30%的移速加成，还不是阈值变异；**

##### 轻手轻脚

**效果：减少60%的移动噪音，提高躲开陷阱的概率。**

**评价：前有陷阱，是摸黑的时候了；**

##### 夜视

**效果：提供2点黑暗环境的视野；**

**评价：多点视野多点安心；**

##### 迅捷

**效果：提高10%行动点数上限；**

**评价：没什么好解释的强力特性；**

##### 侦察者

**效果：增加5格大地图视野；**

**评价：和望远镜叠加；**

#### 中性变异：

##### 长指甲 -> 猛禽巨爪

**长指甲：**徒手攻击+0.5斩击伤害，仅适用于不戴手套、纯徒手；

**猛禽巨爪：**徒手攻击+3斩击、刺击伤害并额外附加徒手等级/2（最高4点）的斩击伤害，仅适用于纯徒手，且获得此变异后不能再佩戴手套；

**评价：徒手附伤手段之一，3+4合计为7点加成，伤害感人也是徒手系的特色；**

##### 轻盈骨架 -> 中空骨骼

**轻盈骨架：增加10%行动速度（影响移动、攻击、投掷等），减少20%负重，受到的钝击伤害增加……40%**

**中空骨骼：增加20%行动速度，减少40%负重，受到的钝击伤害增加80%；**

**评价：拿80%的钝击易伤和40%的负重去换20%的攻速、移速……咱们是在做什么玻璃大炮型极限挑战吗；**

**琉森锤修正耗时：144耗时**

**有中空骨骼：115耗时**

##### 猪鼻子 -> 鸟喙 -> 蜂鸟喙（阈值）或 啄木鸟喙（阈值）

**鸟喙：**增加1嘴部潮湿防护，在近战时概率触发一次额外攻击，15点刺伤；消除角色佩戴口部装备的能力；

**蜂鸟喙：**增加2嘴部潮湿防护，使进食速度变慢，但饮水不受影响；增加检查花草、果树时饮用花蜜的能力（清空饥饿值，但不回复口渴度）；消除角色佩戴口部装备的能力；

**啄木鸟喙：**增加2嘴部潮湿防护，在近战中高概率触发一次额外攻击，伤害代码比较特殊，总之伤害不低，消除角色佩戴口部装备的能力；

**评价：不知为何是负面变异，它应该算中性吧？**

##### 节食者 -> 砂囊（阈值）

**砂囊前置：鸟喙**

**效果：降低33%左右的食物需求 -> 减少食物进入胃部的体积；**

**评价：我其实有点看不懂这个砂囊；**

#### 负面变异：

##### 鸟腿（阈值）

**前置：鸟翼**

**效果：消除玩家穿戴足部装备的能力；**

##### 背部旧伤

**效果：减少35%的载重量，；**

**评价：低载重量可能会导致无法穿上较重的装备，也会显著影响你所能携带的资源数量；**

##### 脆弱头骨

**效果：减少20%头部生命上限；**

**评价：一般而言减少生命上限的特性都很要命；**

##### 流浪者 -> 流浪癖

**流浪者：**十二小时内未离开当前所在地图格会受到心情减益，二十四小时后影响抵达最大效果。总影响地图格为五格，以当前格为中心受最大影响，周围格受4/5影响，两格外受3/5影响，以此类推，效果需等待一周左右被遗忘，然后地图格不再造成心情减益；

**流浪癖：**4小时开始产生减益，8小时封顶，士气惩罚最大为-40，需14天才能遗忘地图格；

**评价：**房车流倒是没什么所谓，基地流动辄宅一个月的可能遭不住；

## 5.家畜 — 牛人

虽然是个食草动物，但其强度完全不像是吃素的；

有合计+8力量，20%+40%共60%的生命值加成，伤害上还有三倍力量加成的蹄足，还有个还算优秀的自体护甲；不过其阈值后变异所承担的代价远超过阈值前的便利，其作为其他变异路线的优化途径是个不错的选择，但以牛人变异为主可能要承担一些对游戏玩法有明显影响的问题；

#### 变异优势：

强而有力的阈值前变异，可以作为其他变异路线的优化路线；

提供巨无霸路线的力量加值，也可以只要畸形巨大的+4力量；

蹄足，三倍力量加成的钝击伤害，上限45，阈值前；

#### 变异劣势：

阈值后变异要么是性价比不高，要么是其他路线也能提供；

牛固醇全面不如身强体壮路线，而且和身强体壮路线取高值，二者还能共存，最后它是个正面……优化上有点避不开；

大体型实际上也会带来一些问题……比如钻不过窗户和只能坐敞篷车；

#### 正面变异：

##### 素食主义 -> 草食动物 -> 反刍动物 -> 食草动物（阈值）

**素食主义：吃肉类食品会产生高额心情惩罚，并且无法从中吸收维生素；**

**草食动物：反向食肉动物，但不能像食肉动物一样通过含素配方强行吃肉；**

**反刍动物：你可以吃草了，按E可以吃掉灌木丛；**

**食草动物：你不仅可以吃草，吃草还有营养；**

**评价：变成这样，吃草也能活……**

##### 粗糙皮肤 -> 轻便毛皮 -> 毛绒皮肤

**粗糙皮肤：无效果**

**轻便毛皮：**

嘴部85%覆盖，0累赘，10保暖，30%透气，2钝1斩射，1环境；

手脚头躯100%覆盖，2累赘，10保暖，30%透气，4钝，2斩射，1环境；

**毛皮：**

嘴部85%覆盖，0累赘，20保暖，30%透气，4钝，2斩射，1环境；

臂腿躯100%覆盖，5累赘，20保暖，30%透气，8钝，5斩，4射，1环境；

手脚头100%覆盖，2累赘，20保暖，30%透气，2钝、1斩射、1环境；

**评价：**优秀的低累赘全覆盖自体护甲，这位比较强调保暖导致你夏天可能会比较难过，反正毛皮类都这样**；**

##### 粗壮如牛 -> 牛固醇

**粗壮如牛：全部位最大生命值+10%，减少2%移动速度，减少30%游泳速度；**

**牛固醇：全部位最大生命值+20%，减少4%移动速度，减少70%游泳速度；**

**评价：和能屈能伸系列特性叠加……和身强体壮系列可以并存，取高值生效，如果你可以完全避免游泳，同类型有更优秀的身强体壮系列；**

##### 身强力壮 -> 肌肉发达 -> 孔武有力（阈值）

**效果：力量+1 -> +2 -> +4；**

**评价：简单粗暴的力量加成，但牛的潜力不止如此；**

##### 傻大个子 -> 魁梧身躯（阈值） -> 畸形巨大 -> 巨无霸（阈值）

**前置：身强体壮路线**

**傻大个子：**+2力量，+5%负重，+50%胃容量，+10躯干、手臂累赘，使角色无法钻过窗户；

**魁梧身躯：**+2力量，+5%负重，+50%胃容量，使角色无法钻过窗户；

**畸形巨大：**+4力量，+10%负重，+100%胃容量，疲劳增长增加15%，减少全身部位最大生命值6点，不仅没法钻窗，当载具有车顶时会逐渐增加疼痛，只能穿XL尺码的衣服；

**巨无霸：**+4力量，+10%负重，+100%胃容量，不仅没法钻窗，当载具有车顶时会逐渐增加疼痛，只能穿XL尺码的衣服；

**评价：前有巨人，敬请见证；**

**提供需要付出代价的高额力量加值，相对应会加大角色体型，限制角色的机动性并强迫你坐敞篷车；**

**畸形巨大没有累赘惩罚，取而代之的是疲劳增长；**

**这个特性和身强力壮路线不冲突，可以走其他阈值变异拿到力大无穷的7点力量，然后再拿畸形巨大的4点力量，合计11点力量……不过走家畜有可能绕到食草动物那条线；**

##### 坚韧皮肤

**效果：为全身提供1斩防护，因作死踏入各种会割伤你的地形中被割伤的概率下降至1/8，提供手臂、腿共2点潮湿防护，提供躯干4点潮湿防护；**

**评价：嗯……我有点难以想象它的作用，不过在某些变异路线是重要前置；**

##### 抗病体质

**效果：减少66%患上感冒、流感的概率;**

**评价：低健康该出事还是出事，保持高健康一般也不会感冒，但变异这东西有好处为什么不拿呢。**

##### 头部隆块 -> 小牛犄角

**头部隆块：无影响；**

**小牛犄角：在近战攻击时有50%概率额外附加3刺3钝的伤害；**

**评价：往好处想，小牛犄角不会限制你佩戴头盔……再进一步的变异普遍没有那么好说话；**

##### 犬耳

**效果：听觉能力增加50%；**

**评价：听觉发达Plus，可以和听觉发达叠加；**

##### 夜视

**效果：提供2点黑暗环境的视野，同月相影响叠加；**

**评价：多点视野多点安全；**

##### 耐寒体质

**效果：提供10点对于寒冷温度的抗性，不影响感到寒冷后导致的各类症状；**

**评价：温度抗性这块吧，有总比没有好；**

##### 能屈能伸（阈值） -> 内外兼修（阈值） -> 人形坦克（阈值）

**前置：魁梧身躯系列**

**效果：增加20%最大生命值 -> 增加30%最大生命值-> 增加40%最大生命值**

**评价：更多血，更多容错，可以和身强体壮、牛固醇等特性叠加……同时拥有牛固醇、身强体壮及其后续变异时取高值；**

##### 动物信息素（阈值）

**前置：狐臭；**

**效果：让哺乳类动物不容易对你产生敌意或逃离你；**

**评价：看看那两个前置吧……**

#### 中性变异：

##### 蹄足

**效果：消除角色穿戴足部装备的能力，为两脚提供10点潮湿防护，1点钝击抗性；在近战攻击时概率附加「3x力量」的钝击伤害，上限45点，有一定伤害波动；**

**评价：你8点力量开局，它一脚最多踢24，假设你完成整个阈值变异有了16力量面板，它一脚抵达伤害上限45点，等于每次攻击有概率多出来45点额外伤害；然后它是附加攻击，接着它不是阈值，你唯一要付出的代价就是不能穿鞋，走在酸液上很烫脚；**

#### 负面变异：

##### 粗短尾巴 -> 长尾巴 -> 牛尾

**粗短尾巴：无效果；**

**长尾巴：+2闪避，如果裤子非软性材料制作，则无法穿戴；**

**牛尾：+1闪避，当你被真菌孢子沾染时，自动通过近战和敏捷技能尝试豁免真菌孢子沾染；当寄生蜂使用寄生攻击时，提供额外的闪避加值；如果裤子非软性材料制作，则无法穿戴；**

**评价：牛尾巴比长尾巴少1点闪避，但是额外提供了对抗真菌孢子及寄生攻击的豁免，此外，它不是阈值变异……以及不知为何它是负面；**

##### 猪鼻子 -> 牛鼻子

**猪鼻子：无影响；**

**牛鼻子：增加15%恐吓能力，但消除角色佩戴口部装备的能力；**

##### 强烈体味 -> 狐臭

**效果：增加300点气味强度(800） -> 增加700点气味强度(1200）**

**评价：深夜潜行被丧尸大老远闻着味追杀的时候可以怪罪于它；**

##### 丑陋 -> 畸形外貌

**效果：+2丑陋 -> +4丑陋；**

**评价：没事，丑就丑，个子大说啥都有理；**

##### 行动迟缓 -> 慢如龟爬

**效果：移动速度-10% -> 移动速度-20%；**

**评价：移速是一个比较关键的属性，这一点通常不能让步；**

## 6.章鱼人

水生生物变异的共同缺点就是变异池太过强调水中生存的能力，章鱼人也不例外。话虽如此，凭借着章鱼视觉和章鱼下肢，章鱼人拥有异常优秀的夜袭能力，其+8敏捷，+7的智力也十分诱人……只是30的双手累赘真的有点沉重；

#### 变异优势：

阈值前优秀的夜视，章鱼视觉；

阈值后最强的近战附伤变异，八臂哪吒及触手钩刺；

+7智力、+8敏捷；

#### 变异劣势：

除了上述优势变异外……其他的普遍差强人意；

水生生物变异的共性，其变异池多少都想让你可以水下在生存，但水下内容并没有让你值得这么做的地方；

触手虽强，但30累赘真的很不方便。

龟壳虽强，可只保护躯干也很要命。

#### **正面变异：**

##### 口皮瓣 -> 触手口器

**口皮瓣：无效果；**

**触手口器：增加嘴部4点潮湿保护，减少50%进食时间；**

##### 抗毒体质

**抗毒体质：减少食物中毒和化学中毒（毒气或三尖树的攻击）的不良反应**

**评价：虽然你带个防毒面具就可以解决问题了……不过有些怪物的毒性攻击直接生效，多少起点抗性；**

##### 毒素攻击

**前置：抗毒体质；**

**效果：用变异肢体造成的斩击、刺击在攻击敌人时会附加中毒效果，造成长时间的持续伤害；如果敌人无法中毒，则信息栏会提示免疫；**

**评价：章鱼人自己有斩刺手段，至于代价嘛……**

**这个效果对于和玩家同根同源同代码的NPC很显著，对怪物虽然有提示中毒，但不会造成任何影响，可能是bug；**

##### 墨腺

**效果：只要躯干没有覆盖，在受击时就有较低概率喷射墨水，使敌人失明；**

**评价：首先你要不穿护甲，接着它触发概率极低，失明效果持续时间极短，然后失明效果是「视野降至0，角色没办法主动开门、撞到障碍物损失100行动点」……嗯。**

##### 粘液外表

**效果：为全身提供潮湿保护，提升潮湿的心情加成；**

**评价：水生生物和液态生物的宿命；**

##### 章鱼眼

**效果：增加9格水下视野，默认为1格；**

**评价：现在的问题主要是你要怎么下潜进Z轴；**

##### 章鱼视觉

**前置：章鱼眼；**

**效果：+10夜视范围；**

**评价：可能是章鱼变异里比较值当的眼部变异，可在变异菜单开关；**

##### 耐热体质

**效果：提供10点对于炎热温度的抗性，不影响感到炎热后出现的各种症状；**

**评价：温度抗性这块吧，有总比没有好；**

##### 聪慧过人 -> 精明强干 -> 算无遗策（阈值） -> 绝顶聪明（阈值）

**效果：+1点智力 -> +2点智力 -> +4点智力 -> +7点智力**

##### 动作轻灵 -> 眼疾手快 -> 动如脱兔（阈值） -> 风驰电掣（阈值）

**效果：+1点敏捷 -> +2点敏捷 -> +4点敏捷 -> +7点敏捷**

##### 章鱼鳃（阈值）

**效果：为嘴部提供1点潮湿防护，解锁水下呼吸能力；**

**评价：虽然你正常游戏流程可能直到结档都不会用哪怕一次水下呼吸，甚至可能不会下水……但你可以水下呼吸；**

##### 节食者

**效果：降低33%左右的食物需求；**

#### 中性变异：

##### 触手手臂 -> 四手明王 -> 八臂哪吒

**触手手臂：**消除玩家佩戴手部装备的能力，双臂+19潮湿防护，双手+5潮湿防护+30累赘；+1敏捷；每次攻击附加触手鞭打，伤害约为「力量×0.35」

**四手明王：**消除玩家佩戴手部装备的能力，双臂+19潮湿防护，双手+5潮湿防护+30累赘；+1敏捷；每次攻击附加3次触手鞭打，总伤害约为「力量×0.35x3」

**八臂哪吒：**消除玩家佩戴手部装备的能力，双臂+19潮湿防护，双手+5潮湿防护+30累赘；+1敏捷；每次攻击附加7次触手鞭打，总伤害约为「力量×0.35x7」

**评价：双手+30累赘意味着制作速度下降约34%，装填耗时增加50%等诸多负面影响，但你得到了这游戏最强大的近战附伤能力，虽然它还需要一个阈值变异进才能变成完全体；另外触手鞭打伤害不存在上限；**

##### 触手钩刺（阈值）

**效果：将触手鞭打伤害变为「力量x0.55」每次；**

**评价：说到这个……你听说过「变异流派蜈蚣拳」这个BD吗？**

##### 坚韧皮肤 -> 龟壳 -> 大龟壳（阈值）

**坚韧皮肤：**为全身提供1斩防护，因作死踏入各种会割伤你的地形中被割伤的概率下降至1/8，提供手臂、腿共2点潮湿防护，提供躯干4点潮湿防护；

**龟壳：**消除穿戴躯干装备的能力，穿戴背包有累赘惩罚，为躯干提供26点潮湿防护；为躯干提供100%覆盖，5累赘，5保暖，80%透气，14钝抗，30斩抗，9射，4酸，2火，10环境的自体护甲；

**大龟壳：**消除穿戴躯干装备的能力，穿戴背包有累赘惩罚，增加体温，睡觉时也提供保暖；为躯干提供26点潮湿防护；

为躯干提供100%覆盖，10累赘（装满为38），7保暖，80%透气，21钝抗，45斩抗，13射，4酸，2火，13环境的自体护甲，该护甲带有7升，50cm长度的容积； 给予你一个缩回龟壳的主动能力，缩壳后视野大幅减少，角色无法移动、攻击；

**评价：绝大部分躯干装备都能在一定程度上保护手臂和腿，它给了你优秀躯干护甲的同时也剥夺了你为四肢提供更好防御的可能性，不管如何，单论数据而言是个不错的护甲；**

##### 热能依赖

**热能依赖：**在18.3℃（65F）以下，温度每降低2.8℃（5F），你的速度将下降1%。但行动迟缓能够帮助你减少略微食物消耗，新陈代谢减少33%；

##### 章鱼下肢

**章鱼下肢：为双腿提供21的潮湿防护，为双脚提供6的潮湿防护，消除角色穿戴足部装备的能力；**

##### 触手吸盘（阈值）

**触手吸盘：赋予玩家免疫倒地的能力；**

**评价：不会倒地，被浩克丢出去的时候还是会受伤，只是不用花时间站起来……话虽如此会导致玩家倒地的攻击似乎并不多；**

#### 负面变异：

##### 猪鼻子 -> 鸟喙

**猪鼻子：无效果**

**鸟喙：**增加1嘴部潮湿防护，在近战时概率触发一次额外攻击，15点刺伤；消除角色佩戴口部装备的能力；

##### 丑陋 -> 畸形外貌

**效果：+2丑陋 -> +4丑陋；**

**评价：往好处想，你说不定只是有个章鱼哥的鼻子；**

##### 口干舌燥 -> 口舌生烟

**效果：口渴增长增加50% -> 100%；**

**评价：海绵宝宝 在珊迪家 缺水；**

##### 狭缝鼻孔

**效果：增加10点嘴部累赘；**

**评价：也就是减少25%体力恢复速度，还有一些其他负面影响；如果你感觉自己体力恢复速度慢，一般也是因为你戴的口罩、防毒面具严重阻碍了你的呼吸能力；**

## 7.奇美拉

7美拉，牺牲了绝大多数的装备选择，换取了所有变异路线中最为繁多的额外攻击，并确实换来了相当强力的伤害面板……虽然有相当一部分变异肢体面对高护甲目标毫无作用可言就是了；

在理想情况下奇美拉可以获得+6的力量及+2的敏捷，拥有锤尾、刃牙、羊角、蹄足四种额外攻击手段，爪子和毒素两种增伤手段；面对无护甲目标时只是变异肢体的附加伤害就能有七八十之高……但面对有甲目标时，一部分变异肢体破甲无力的问题就会非常明显；

此外，奇美拉变异池太广阔了……想获取并完成自己所需要的变异可能需要花费较大的时间成本及相当数量的诱变剂、引物；

#### 变异优势：

整条变异路线中最为繁多的额外攻击手段；

拥有抗毒、耐药、抗感染、寄生免疫、酸液免疫、夜视等功能性变异；

优秀，但比较随机的自体护甲；

#### 变异劣势：

新陈代谢、惨嚎者、流浪狂等负面变异的效果极为严重；

变异池过于广阔，要完成理想变异所需资源较多；

对装备选择限制巨大，可能会导致防护不足等问题；

#### 正面变异：

##### 身强力壮 -> 肌肉发达 -> 孔武有力（阈值）

**效果：力量+1 -> +2 -> +4；**

##### 傻大个子 -> 魁梧身躯（阈值）

**前置：身强体壮路线**

**傻大个子：**+2力量，+5%负重，+50%胃容量，+10躯干、手臂累赘，使角色无法钻过窗户；

**魁梧身躯：**+2力量，+5%负重，+50%胃容量，使角色无法钻过窗户；

**评价：奇美拉就只能这么大个了，起码不用开敞篷车；**

##### 粗糙皮肤 -> 杂乱皮肤 -> 斑驳皮肤 -> 斑驳护甲（阈值）

**粗糙皮肤：无效果**

**杂乱皮肤：**获得「杂乱皮肤」自体护甲，全身100%覆盖率，4累赘，10保暖，它是由4个33%材质和一个100%材质组成的100%覆盖护甲，当你被命中时，伤害经过次检定，每次有33%概率提供减伤，最好的情况下能提供17钝抗，20斩抗，17射抗，最差的情况下2全抗，有1环境抗和1防酸；同时为各部位提供潮湿防护，睡眠时提供保暖；

杂乱皮肤属于硬甲，一些部位无法穿戴多件硬甲，如头盔、靴子等；

**斑驳皮肤：**获得「斑驳皮肤」自体护甲，全身100%覆盖率，7累赘，14保暖，它是由6个33%材质和一个100%材质组成的100%覆盖护甲，当你被命中时，伤害经过6次检定，每次有33%概率提供减伤，最好的情况下能提供30钝抗，41斩抗，23射抗，最差的情况下2全抗，有1环境抗和1防酸；同时为各部位提供潮湿防护，睡眠时提供保暖；

斑驳皮肤属于硬甲，一些部位无法穿戴多件硬甲，如头盔、靴子、腹部等；

**斑驳护甲：**获得「斑驳护甲」自体护甲，全身100%覆盖率，12累赘，20保暖，它是由8个33%材质和一个100%材质组成的100%覆盖护甲，当你被命中时，伤害经过8次检定，每次有33%概率提供减伤，最好的情况下能提供57钝抗，86斩抗，69射抗，最差的情况下2全抗，有1环境抗和1防酸；同时为各部位提供潮湿防护，睡眠时提供保暖；

斑驳护甲属于硬甲，一些部位无法穿戴多件硬甲，如头盔、靴子、腹部等；

**评价：**如果只谈理想数据，它就是最优秀的自体护甲。然而完全不可控的随机防护是它最大的缺点，而且其并不提供一个较为恰当的保底防御。话虽如此，皮甲、防弹背心都不算是硬甲，也就是说你还可以考虑额外套一层皮甲来补足基底，剩下的交给骰子。

##### 动作轻灵 -> 眼疾手快

**效果：+1点敏捷 -> +2点敏捷；**

##### 抗毒体质

**抗毒体质：减少食物中毒和化学中毒（毒气或三尖树的攻击）的不良反应**

**评价：「肠道坚韧」的前置；**

##### 耐药体质

**效果：减少酒精和一部分药物的持续时间；**

**评价：「肠道坚韧」的前置；**

##### 肠道坚韧（阈值） -> 食尸鬼（阈值）

**前置：抗毒体质；食腐动物 或 耐药体质；**

**肠道坚韧：**喝生水，吃生肉等行为不会再导致食物中毒，所摄入的毒素减少75%（变异熟肉毒素为25U，拥有肠道坚韧时则为6U）；

**食尸鬼：**进阶的肠道坚韧，效果可能没多少提升；

**评价：你可以随便吃变异肉和感染肉了……记得弄熟，不然还是会有寄生虫风险，做个不挑食的好孩子吧；**

##### 毒素攻击

**前置：抗毒体质；**

**效果：用变异肢体造成的斩击、刺击在攻击敌人时会附加中毒效果，造成长时间的持续伤害；如果敌人无法中毒，则信息栏会提示免疫；**

**评价：奇美拉不缺变异肢体的额外攻击手段，不过毒素攻击目前可能存在一些问题；**

**这个效果对于和玩家同根同源同代码的NPC很显著，对怪物虽然有提示中毒，但不会造成任何影响，可能是bug；**

##### 心明眼亮 -> 高度敏锐

**效果：+1点感知 -> +2点感知**

##### 夜视 -> 高级夜视

**效果：提供2点黑暗环境的视野 -> 提供4.5点黑暗环境视野；**

**评价：多点视野多点安心，高级夜视双倍安心；**

##### 抗病体质

**效果：减少66%患上感冒、流感的概率;**

**评价：低健康该出事还是出事，保持高健康一般也不会感冒，但既然是变异，有就拿是最好的。**

##### 抗感染体质

**效果：抗感染体质减少咬伤、感染带来的疼痛，提高三倍咬伤、感染自然痊愈的概率。**

**评价：虽然正常情况下角色很难沦落到要依靠自愈力对抗咬伤、感染的程度，但既然是变异获取，多一个正面多点快乐；**

##### 寄生免疫

**前置：抗病体质，抗感染体质；**

**效果：免疫所有形式的寄生虫；**

**评价：其主要价值在对抗寄生蜂不会被debuff折腾一天，完事还要对自己的孩子痛下杀手……另一个价值是配合肠道坚韧、食尸鬼等特性吃各种生肉、烂肉，咱们何以沦落至此？**

##### 坚韧皮肤

**效果：为全身提供1斩防护，因作死踏入各种会割伤你的地形中被割伤的概率下降至1/8，提供手臂、腿共2点潮湿防护，提供躯干4点潮湿防护；**

**评价：反正都奇美拉了……皮肤结实点很正常；**

##### 恐惧气息

**冲突：动物公敌**

**效果：提高15%恐吓NPC概率；**

**评价：描述上对动物生效，实际上是拿来威慑NPC的；**

##### 迅捷

**效果：提高10%行动点数上限；**

**评价：没什么好解释的强力特性；**

##### 扑杀者（阈值） -> 狩猎者（阈值） -> 捕食者（阈值） -> 生杀予夺（阈值）

**需前置：食肉动物**

**扑杀者：**减少75%的罪恶感；

**狩猎者：**减少80%的罪恶感，增加3%恐吓能力，获得的战斗系技能经验有1/3概率翻倍；开启技能遗忘时，战斗技能退化时有25%概率维持现状，如果维持成功，则有1/15600概率获得一条特殊讯息，并增加微量兴奋剂效果；

**捕食者：**智力-1，不再有罪恶感，增加4%恐吓概率，战斗技能经验获取翻倍，战斗系技能增长更快，开启技能遗忘时，战斗技能退化时有50%概率维持现状，如果维持成功，则有1/15600概率获得一条特殊讯息，并增加微量兴奋剂效果；

**生杀予夺：**智力-3，恐吓5%，战斗经验×3，66%防退化战斗技能；

**评价：**在如今战斗技能封顶10级，而且升级需要找高闪避目标的大环境下，单纯的经验获取加速可能不太值得智力惩罚；至于罪恶感……无情立省100%；

##### 嗜人症（阈值）

**前置：食肉动物、捕食者或生杀予夺；**

**效果：减少20%说服、20%说谎能力，提高6%恐吓能力；使玩家获得食人族效果；**

**评价：无情立省100%；**

##### 活化肾上腺素（阈值）

**效果：**头部生命值低于25，或躯干生命值低于15时

获得持续二十分钟，-3智力，增加10速度，增加体力恢复速度，疼痛免疫；

当效果结束后，-2力量、-2敏捷、-1感知、-1智力、-10速度；

**评价：等效果触发的时候人差不多都没了。**

##### 耐酸血肉（阈值）

**效果：获得酸液免疫；**

**评价：酸类攻击多发于各类变异丧尸、酸蚁、实验室的修格斯等，是非常有价值的变异；不过需要注意，它只是能让你免疫酸液伤害，一些投射物本身带有的其他伤害可能无法避免；**

##### 酸性血液（阈值）

**前置：耐酸血肉**

**效果：获得酸液反伤能力，受伤时有概率触发；完全免疫寄生蜂的特殊攻击；**

**评价：反伤伤害比较随机，但总体比较可观；需要受伤才能触发，但总好过受伤了什么也不触发；**

##### 能屈能伸（阈值） -> 内外兼修（阈值）

**前置：魁梧身躯系列**

**效果：增加20%最大生命值 -> 增加30%最大生命值**

**评价：更多血，更多容错；**

##### 食腐动物

**效果：不再会因食用腐烂食物而致使食物中毒（其他来源仍会致使中毒），能够从腐烂的食物中获取维生素；**

**评价：考虑到只是不会食物中毒，其他惩罚照吃这点，其实可能没有太大意义可言；**

##### 犬耳

**效果：听觉能力增加50%；**

**评价：听觉发达Plus，可以和听觉发达叠加；**

#### 中性变异：

##### 粗短尾巴

**效果：无效果**

##### 粗尾巴 -> 骨质尾锤

**前置：粗短尾巴**

**粗尾巴：+1闪避，近战攻击概率附加一次额外攻击，造成8点钝伤；**

**骨质尾锤：近战攻击概率附加一次额外攻击，造成18点钝伤；**

**评价：非阈值，也就是说你可以用这个来优化其他变异路线……不过拿奇美拉路线来优化可能不是个好选择；**

##### 长尾巴 -> 尖刺蝎尾（阈值）

**前置：粗短尾巴**

**长尾巴：+2闪避；**

**尖刺蝎尾：近战攻击概率附加一次额外攻击，造成20点刺伤；**

**评价：通常来说钝伤更优秀一些……这个作为阈值来说提升不是很大；**

##### 獠牙 -> 刃牙（阈值）

**獠牙：近战攻击时有概率进行一次额外攻击，造成20点刺伤；佩戴口部装备时无法触发此效果；**

**刃牙：使角色进食速度变慢，消除角色佩戴口部装备的能力，增加15%恐吓能力，近战攻击时有概率进行一次额外攻击，造成25+力量x1点刺伤；**

##### 咆哮音喉 -> 咆哮嗓门

**咆哮音喉：减少20%说服、10%说谎能力，增加10%恐吓能力。**

**咆哮嗓门：减少60%说服、40%说谎能力，增加20%恐吓能力。**

##### 长指甲 -> 猛禽巨爪

**长指甲：**徒手攻击+0.5斩击伤害，仅适用于不戴手套、纯徒手；

**猛禽巨爪：**徒手攻击+3斩击伤害并额外附加徒手等级/2（最高4点）的斩击伤害，仅适用于纯徒手，且获得此变异后不能再佩戴手套；

**评价：徒手附伤手段之一，3+4合计为7点加成，考虑到奇美拉近战附伤手段的多样性，特此推荐变异蜈蚣拳；**

##### 蹄足

**效果：消除角色穿戴足部装备的能力，为两脚提供10点潮湿防护，1点钝击抗性；在近战攻击时概率附加「3x力量」的钝击伤害，上限45点，有一定伤害波动；**

**评价：三倍力量已经很可观了，对主打额外攻击的奇美拉而言自然多多益善；**

##### 头部隆块 -> 小牛犄角-> 弯曲羊角

**头部隆块：无影响；**

**小牛犄角：在近战攻击时有概率额外附加3刺3钝的伤害；**

**弯曲羊角：在近战攻击时有概率额外附加14钝**的伤害**，消除角色佩戴头部装备的能力；**

**评价：伤害上实现了飞跃；**

##### 诱变剂迷恋（阈值）

**效果：赋予角色诱变剂成瘾效果；**

#### 负面变异：

##### 喊叫者 -> 尖啸者 -> 惨嚎者

**喊叫者：**每轮都有1/3600概率不受控制的大喊大叫，制造相当于力量×2+10的噪音，并导致轻微的疲劳和口渴；

**尖啸者：**每轮都有1/2400概率不受控制的大喊大叫，制造相当于力量×3+15的噪音，并导致轻微的疲劳和口渴；

**惨嚎者：**每轮都有1/1800概率不受控制的大喊大叫，制造相当于力量×4+20的噪音，并导致轻微的疲劳和口渴；

##### 丑陋 -> 畸形外貌 -> 丑陋不堪 -> 怪诞（阈值）

**效果：+2丑陋 -> +4丑陋 -> +7丑陋 -> +10丑陋**

##### 痨肠寡肚 -> 反胃 -> 易吐

**效果：逐级增加因为食物中毒、酒精等导致呕吐的概率；**

**从「反胃」开始，你可以在变异菜单中主动呕吐；**

**评价：正常情况下你几乎不会食物中毒和酒精过量……主动呕吐可以腾出一些胃容量，虽然我不是不知道腾出来要做什么；**

##### 强烈体味 -> 狐臭

**效果：增加300点气味强度(800） -> 增加700点气味强度(1200）**

**评价：当你深夜潜行被丧尸大老远闻着味追杀的时候，你就会想起它；**

##### 基因错乱 -> 基因混沌

**基因错乱：每约48小时变异一次，存在获得正面的可能性；**

**基因混沌：需前置基因错乱、诱变剂迷恋，每约12小时变异一次，存在获得正面的可能性；**

**评价：非自愿、来自外部的各类变异手段将带来完全随机的变异，它们不受不稳定性、体内特定种类诱变剂含量等各种因素影响，这点上需要谨慎考虑……话虽如此，要拿到基因混沌还挺难的；**

##### 快速新陈代谢 -> 急速新陈代谢 -> 极限新陈代谢

**效果：饥饿度增长增加50%，相应提升10%耐力恢复速度**

-> 饥饿度增长**100%，相应提升30%耐力恢复速度**

**-> 饥饿度增长200%，相应提升50%耐力恢复速度**

**评价：虽然这游戏一般不缺食物，但有这个确实是多少都可能有些不够吃；**

**另外，高速新陈代谢是另一条路线的；**

##### 超级代谢（阈值）

**前置：极限新陈代谢；**

**效果：获得一个消耗卡路里自回血的能力；**

##### 健忘

**效果：降低5%说谎成功率，减少50%地图记忆，增加34%技能退化速度，减少可以记忆的地图数量。**

**评价：**当你开了技能遗忘机制，他的负面就会非常要命，但你不开技能遗忘，他的负面基本不会造成太大影响。

##### 渴睡

**效果：增加33%自然增长的疲劳，休息时提高33%疲劳下降速度；**

**评价：有效缩短在外居家活动时间，其实还挺要命的；**

##### 口干舌燥

**效果：口渴增长增加50%；**

**评价：海绵宝宝 在珊迪家 缺水，如果有快速新陈代谢的话……你这食物消耗量就有点难说了；**

##### 口皮瓣

**无效果；**

##### 流浪者 -> 流浪癖 -> 流浪狂

**流浪者：**十二小时内未离开当前所在地图格会受到心情减益，二十四小时后影响抵达最大效果。总影响地图格为五格，以当前格为中心受最大影响，周围格受4/5影响，两格外受3/5影响，以此类推，效果需等待一周左右被遗忘，然后地图格不再造成心情减益；

**流浪癖：**4小时开始产生减益，8小时封顶，士气惩罚最大为-40，需14天才能遗忘地图格；

**流浪狂：**1小时开始产生减益，2小时封顶，士气惩罚最大为-60，需28天才能遗忘地图格；

**评价：**对于房车流而言十分致命；

##### 内分泌失调

**效果：随机导致饥饿、口渴、疼痛、疲劳、情绪波动（-20或+20）、头晕目眩、增加或减少镇痛剂水平、温度变化（非常冷、冷、热、非常热）**

**评价：存在正面效果的可能性，睡觉时不会触发温度变化。**

##### 易怒

**效果：心情上升幅度减少20%，心情下降幅度增加20%，常驻10点心情惩罚。**

##### 食肉动物

**效果：跟肉食主义类似但更极端，无法食用素食，但只要加工成含肉食品就可以正常吃；换而言之，在制作菜单中肉食一栏的全都能吃，所以并不是严格意义上的不能吃素；**

##### 虚弱 -> 衰退

**虚弱：降低25%治疗速度，每轮损失0.002生命值并导致极为轻微的疼痛积累，降低体温；**

**衰退：每轮损失的生命更多，进一步降低体温；**

## 8.精灵

这玩意是森之妖精吗？不，这玩意肯定是黑暗精灵；

精灵提供了优秀属性加成的同时还为你带来了堪称全面的夜战能力，完美夜视、听觉发达、气味微弱、轻手轻脚集于一身的夜战之神，而且其变异大多会减少丑陋值并提供社交加成，也让你可以更容易的诱骗NPC；

5点敏捷、4感知、1智力、11格夜视视野（3点感知+1夜视）、减少200气味强度（有体味微弱再减少200点，此时仅有100气味强度）60%移动噪音、拥有25%+75%的听觉（如果变异犬耳则再加50%），在诸多加成之下你获得了堪称离谱的黑暗潜行、夜战能力……什么精灵会精通这个啊。

#### 变异优势：

强听力、低噪音、完美夜视；

对NPC社交有相当优秀的加成；

除了绿了点之外，比其他变异好看很多；

大幅降低睡眠需求及睡眠时间；

#### 变异劣势：

负面效果依然很要命，但这版本要规避也很简单；

自体护甲有足足5点累赘却只提供2.5全抗……如果它不是其他更优秀变异的前置，在精灵变异路线应该算负面；

强力变异全部绑定阈值，不像其他变异路线能在阈值前就得到很多好处，因此比较难拿来优化其他路线；

#### 正面变异：

##### 聪慧过人

**效果：+1点智力**

##### 心明眼亮 -> 高度敏锐 -> 洞察一切（阈值）

**效果：+1点感知 -> +2点感知 -> +4点感知**

##### 动作轻灵 -> 眼疾手快 -> 动如脱兔（阈值）

**效果：+1点敏捷 -> +2点敏捷 -> +4点敏捷**

##### 弹性肢体（阈值）

**效果：+1点敏捷**

##### 动物共鸣 -> 亲近动物

**动物共鸣：降低自然生物10点攻击性，提高自然生物的士气。**

**亲近动物：大幅降低自然生物的攻击性；**

##### 粗糙皮肤 -> 软木皮层

**粗糙皮肤：无效果**

**软木皮层：获得「软木皮层」自体护甲，赋予全身100%覆盖、5累赘、1保暖、110透气，2.5钝斩射抗性、2环境抗性、潮湿抗性；**

**评价：进一步进化需要走另一条路线，此路线的软木皮层作为变异前置存在……另外在各类贴图包里都会让你变绿；**

##### 叶发

**前置：软木皮层**

**效果：说是让你可以进行「光合作用」，但实际上并不能；**

##### 根系头发 -> 脑花怒放（阈值） -> 玫瑰头发（阈值）

**前置：叶发**

**根系头发：无效果**

**脑花怒放：说谎能力提高10%，降低200点气味强度，可与体味微弱叠加；**

**玫瑰头发：说谎能力提高15%，说服能力增加10%；**

**评价：降低气味强度很有用，顺便这个头发很漂亮，也就是会减少丑陋值……一定程度上可以提供类似长相俊美的效果。**

##### 菌根交流（阈值）

**前置：根系头发**

**效果：获得「菌根交流」能力，需在变异菜单中启用；菌根交流能力启用时必须接近一棵树木，激活后需要花费大量时间与树木沟通来获取大地图信息；获取的大地图信息仅能基于相连的「森林」地形，实际效果并不是很理想；**

**评价：花费时间长，开图效果不佳且限制严重……可能不如望远镜；**

##### 听觉发达

**效果：增加25%的听力水平，并让你更容易受到噪音影响；**

**评价：通过听力可以判断不可见区域中，生物的大致位置及行动，此外一些敌人在信息栏中也会发出独特的声音，不过听力敏锐的问题就是受到影响听觉的攻击、效果时效果也会更明显；这里其实还是作为前置存在；**

##### 尖耳

**效果：无**

**评价：作为精灵听觉前置存在；**

##### 精灵听觉（阈值）

**前置：听觉发达、尖耳**

**效果：增加75%的听觉能力，可以和其他听觉增强能力叠加；**

**评价：之后你还可以把尖耳换成犬耳，这样你就有听觉发达+精灵听觉+犬耳的终极听力……虽然这样做只能让你感觉自己的叫喊声比枪声还响，但你依然可以得到不错的循声能力；**

##### 精灵之眼 -> 精灵视觉（阈值）-> 精灵夜视（阈值）

**精灵之眼：增加5%对NPC各类社交行为的成功率**

**精灵视觉：可主动开关，增加+4.5格黑暗视野（等同于高级夜视）**

**精灵夜视：可主动开关，增加10格黑暗视野（等同于完美夜视）**

**评价：实际上就是换了个名字的夜视系列；**

##### 少眠者 -> 极少睡眠(阈值） -> 极度亢奋（阈值）

**效果：疲劳增长减少15% -> 疲劳增长减少25%；->疲劳增长减少50%，睡眠时，疲劳下降速度增加50%**

**评价：这已经不是清醒时间长的问题了……高效睡眠加上低睡眠需求，你一天能比别人多做好多事情了；**

##### 轻手轻脚

**效果：减少60%的移动噪音，提高躲开陷阱的概率。**

**评价：前有尸潮**，**你有夜视，是摸黑的时候了；**

##### 长相俊美

**效果：-2丑陋；**

**评价：其实如果你有头发系列变异，你会发现头发减的丑陋比长得好看还多；**

##### 反射式发光器 -> 弱发光器 -> 发光器

**反射式发光器：心情高于20或饥饿大于110，触发发光效果；**

**弱发光器：可主动开关，亮度等同于阅读灯，需卡路里维持；**

**发光器：可主动开关，亮度以自身为中心照亮半径4格圆形，一格内为明亮，二格内为模糊，其余格均为黑暗。**

**评价：考虑到家电系统的引入，我有点想不到你会在什么时刻用生物照明；**

#### 中性变异：

##### 轻盈骨架 -> 中空骨骼

**轻盈骨架：增加10%行动速度（影响移动、攻击、投掷等），减少20%负重，受到的钝击伤害增加40%**

**中空骨骼：增加20%行动速度，减少40%负重，受到的钝击伤害增加80%；**

**评价：拿80%的钝击易伤和40%的负重去换20%的攻速、移速，货真价实玻璃大炮；**

#### 负面变异：

##### 背部旧伤

**效果：减少35%的载重量，；**

**评价：低载重量可能会导致无法穿上较重的装备，也会显著影响你所能携带的资源数量；**

##### 痨肠寡肚 -> 反胃 -> 易吐

**效果：逐级增加因为食物中毒、酒精等导致呕吐的概率；**

**从「反胃」开始，你可以在变异菜单中主动呕吐；**

**评价：正常情况下你几乎不会食物中毒和酒精过量……主动呕吐可以腾出一些胃容量，虽然我不是不知道腾出来要做什么；**

##### 口干舌燥

**效果：口渴增长增加50%**

##### 快餐不耐症

**效果：吃快餐类食物会产生高额心情惩罚，并且无法从中吸收维生素；**

**评价：既然你都开始玩变异了，从食谱中剔除快餐也不是难事；**

##### 快速新陈代谢

**效果：提高50%自然增长的饥饿值，提高10%耐力恢复；**

**评价：其实这个算中性变异；**

##### 内分泌失调

**效果：随机导致饥饿、口渴、疼痛、疲劳、情绪波动（-20或+20）、头晕目眩、增加或减少镇痛剂水平、温度变化（非常冷、冷、热、非常热）**

**评价：存在正面效果的可能性，睡觉时不会触发温度变化；**

##### 情绪波动

**效果：六小时一次，一次一小时，55%减心情，45%加心情，正负皆为20点；**

**评价：人品质检器，但是频率极高；**

##### 瘦弱

**效果：全部位生命值-25%；**

**评价：这版本负面可控，不然这块还挺要命的（虽然上面那些都要命）**

##### 虚弱

**效果：降低25%治疗速度，每轮损失0.002生命值并导致极为轻微的疼痛积累，降低体温；**

## 9.**猫人**

优雅迅捷的潜行杀手，有点像以敏捷为主且惩罚更低的兽人，但它有自己鲜明的个人特色与强势点；

自体护甲还算优秀，拥有4点敏捷、8点闪避（每点敏捷增加0.5闪避），拥有最强的复杂地形穿梭能力、机动力、听力和还算优秀的夜视。

#### 变异优势：

强悍的复杂地形穿梭能力，一顿叠加之下甚至能在400移动耗时的地形上如履平地，还有猛扑可以提供短距离的强位移能力；

高闪避加成，即便穿着最为沉重的护甲依然能提供一些有效闪避；

高敏捷加成，其提供了相当不错的命中补正；

听力和夜视加成提供了不错的夜战能力。

缺陷少，且通常不严重；

#### 变异劣势：

扑杀者路线最终会减少1点智力；

除了猫人所擅长的部分外，其他增益都有些差强人意；

对角色的增益可能不如其他变异那样明显；

#### 正面变异：

##### 动作轻灵 -> 眼疾手快 -> 动如脱兔（阈值）

**效果：+1点敏捷 -> +2点敏捷 -> +4点敏捷**

##### 粗糙皮肤 -> 轻便毛皮 -> 光滑皮毛

**粗糙皮肤：无效果**

**轻便毛皮：**

嘴部85%覆盖，0累赘，10保暖，30%透气，2钝1斩射，1环境；

手脚头躯100%覆盖，2累赘，10保暖，30%透气，4钝，2斩射，1环境；

**光滑毛皮：**

嘴部85%覆盖，0累赘，13保暖，30%透气，4钝，2斩射，1环境；

手脚头躯100%覆盖，2累赘，13保暖，30%透气，8钝，5斩，4射，1环境；

**评价：**优秀的低累赘全覆盖自体护甲，防御手段一般不嫌多；

##### 猞猁皮毛

**前置：光滑皮毛**

**猞猁毛皮：**

头部20%覆盖，1累赘，1保暖，8钝、5斩、4射，1环境；

**评价：**主要覆盖部位是喉部，不是很可靠，但起码也有20%概率触发。

##### 快速反应

**效果：提供3点闪避加成。**

##### 粗短尾巴 -> 长尾巴

**粗短尾巴：无效果；**

**长尾巴：+2闪避，如果裤子非软性材料制作，则无法穿戴；**

**评价：跟快速反应叠一下，现在你有5点闪避加成了；**

##### 猫须

**效果：如果嘴部没有被遮挡，则+1闪避；**

**评价：需要注意其生效条件，然后你现在有6点闪避了；**

##### 灵巧

**效果：攻击未命中时不再会出现严重失误（即为「没能击中反而由于惯性跌倒」），增加偷窃成功概率，减少5点攻击时的耐力消耗，降低穿轮滑鞋时被击中导致摔倒的概率，可以与「滑冰高手」叠加。**

##### 长指甲 -> 利爪 -> 伸缩利爪

**长指甲：徒手攻击+0.5斩击伤害，仅适用于不戴手套、纯徒手；**

**利爪：徒手攻击+3斩击伤害，仅适用于不戴手套、纯徒手；**

**伸缩利爪：徒手攻击+3斩击**伤害，**可以在变异菜单中决定是否启用，仅适用于不戴手套、纯徒手；**

**评价：徒手附伤手段之一，但限制不能戴手套，也不能持有视为徒手的武器，考虑到目前其实有优秀拳套这一点，可能并没有太大作用……就算能收缩自如也没太大作用；**

##### 猫耳

**效果：听觉能力增加25%；**

**评价：听觉这块不如犬耳，有想法的话可以尝试用犬耳替换；**

##### 猫眼

**效果：无效果；**

##### 猫之视觉

**前置：猫眼**

**效果：+4.5夜视范围；**

##### 耐寒体质

**效果：提供10点对于寒冷温度的抗性，不影响感到寒冷后导致的各类症状；**

**评价：温度抗性这块吧，有总比没有好；**

##### 肉质脚垫

**效果：光脚不再承受惩罚，并且额外增加10%移动速度；**

**评价：好消息是，它不会限制你穿鞋；更好的消息，你有耐寒体质和皮毛；**

##### 轻手轻脚

**效果：减少60%的移动噪音，提高躲开陷阱的概率。**

**评价：前有陷阱，是摸黑的时候了；**

##### 强壮腿部

**前置：肉质脚垫；**

**效果：减少22%复杂地形移动耗时，和跑酷专家叠加，移动耗时下限100；**

**评价：蛙人那边解释过了，总之是为跑酷专家锦上添花的特性，如果有打算堆叠在复杂地形中的机动能力，它就是你的必选变异；**

##### 猫之轻灵（阈值）

**效果：减少50%复杂地形移动耗时，和跑酷专家、强壮腿部叠加，移动耗时下限100；**

**评价：应该是0.F新增变异，你只需要知道这玩意+跑酷专家+强壮腿部，穿过400移动耗时地形时不再遭受惩罚，在400移动耗时地形间移动也只会有估约40左右的惩罚，唯一的问题是……它是个阈值。**

##### 扑杀者（阈值） -> 狩猎者（阈值） -> 捕食者（阈值）

**需前置：食肉动物**

**扑杀者：**减少75%的罪恶感；

**狩猎者：**减少80%的罪恶感，增加3%恐吓能力，获得的战斗系技能经验有1/3概率翻倍；开启技能遗忘时，战斗技能退化时有25%概率维持现状，如果维持成功，则有1/15600概率获得一条特殊讯息，并增加微量兴奋剂效果；

**捕食者：**智力-1，不再有罪恶感，增加4%恐吓概率，战斗技能经验获取翻倍，战斗系技能增长更快，开启技能遗忘时，战斗技能退化时有50%概率维持现状，如果维持成功，则有1/15600概率获得一条特殊讯息，并增加微量兴奋剂效果；

**评价：**在如今战斗技能封顶10级，而且升级需要找高闪避目标的大环境下，单纯的经验获取加速可能不太值得智力惩罚，无情立省100%的罪恶感；

##### 猛扑（阈值）

**需前置：长尾巴、强壮腿部**

**效果：跳跃三格，需在施法菜单中使用；**

**评价：类似于蛙人的跳跃，不过没那么强力；**

#### 中性变异：

##### 大爪

**大爪：电子学、裁缝、机械学受到2点惩罚，双手累赘+10，不能戴手套；**

##### 獠牙 -> 刃牙（阈值）

**獠牙：近战攻击时有概率进行一次额外攻击，造成20点刺伤；佩戴口部装备时无法触发此效果；**

**刃牙：使角色进食速度变慢，消除角色佩戴口部装备的能力，增加15%恐吓能力，近战攻击时有概率进行一次额外攻击，造成25+力量x1点刺伤；**

##### 咆哮音喉 -> 咆哮嗓门

**咆哮音喉：减少20%说服、10%说谎能力，增加10%恐吓能力。**

**咆哮嗓门：减少60%说服、40%说谎能力，增加20%恐吓能力。**

#### 负面变异：

##### 猪鼻子

**效果：无影响；**

##### 食肉动物

**效果：跟肉食主义类似但更极端，无法食用素食，但只要加工成含肉食品就可以正常吃；换而言之，在制作菜单中肉食一栏的全都能吃，所以并不是严格意义上的不能吃素；**

##### 丑陋 -> 畸形外貌

**效果：+2丑陋 -> +4丑陋**

##### 渴睡 -> 非常渴睡

**渴睡：增加33%自然增长的疲劳，休息时提高33%疲劳下降速度；**

**非常渴睡：增加100%自然增长的疲劳；**

**评价：它会延长睡觉时间，这下要命了；**

##### 厌水症

**前置：光滑皮毛**

**效果：减少全身的潮湿防护，也就是增加潮湿时的心情惩罚。**

##### 强烈体味

**效果：增加300点气味强度(800)**

**评价：当你深夜潜行被丧尸大老远闻着味追杀的时候，你就会想起它；**

## 10.鱼人 - 水栖人

水生生物鲨鱼人，拥有水生变异的共同缺点，即为了让角色可以在水下活动、生存而有大量冗余变异，如果水下有值得探索的内容倒是还好。

抛开那些缺点不谈，鱼人是一个迅捷的战士，其拥有重制后变得颇为强力的自体护甲，+7的敏捷所带来的优秀命中与暴击率，精力充沛提供的耐力增幅和还算优秀的额外攻击鲨齿，甚至路线内还有迅捷、优良基因和完美夜视；

#### 变异优势：

目前来说颇为优秀的自体护甲，低累赘、贴身层、高防护；

+7敏捷，额外的攻击手段并拥有迅捷特性；

完美夜视；

#### 变异劣势：

水生生物变异的共性，其变异池多少都想让你可以水下在生存，但水下内容并没有让你值得这么做的地方；

#### 正面变异：

##### 动作轻灵 -> 眼疾手快 -> 动如脱兔（阈值） -> 风驰电掣（阈值）

**效果：+1点敏捷 -> +2点敏捷 -> +4点敏捷 -> +7点敏捷**

**粗糙皮肤 -> 稀疏鳞甲 -> 光滑鳞甲**

**粗糙皮肤：无效果**

**稀疏鳞甲：全身100%覆盖率，80%透气，0累赘，约5钝、8斩、3射、1环境抗性，提供潮湿防护；**

**光滑鳞甲：全身100%覆盖率，3累赘，11钝、16斩、7射、5防酸、2防火、4环境，提供潮湿防护及游泳速度加成；**

**评价：低累赘高防护，这种自体护甲没有特殊标识所以算贴身层，甚至非阈值……优秀程度是不是有点高了？**

##### 粘液外表

**效果：为全身提供潮湿保护，提升潮湿的心情加成；**

**评价：水生生物和液态生物的宿命；**

##### 反射式发光器 -> 弱发光器 -> 发光器

**反射式发光器：心情高于20或饥饿大于110，触发发光效果；**

**弱发光器：可主动开关，亮度等同于阅读灯，需卡路里维持；**

**发光器：可主动开关，亮度以自身为中心照亮半径4格圆形，一格内为明亮，二格内为模糊，其余格均为黑暗。**

##### 夜视 -> 高级夜视 -> 完美夜视

**效果：提供2点黑暗环境的视野 -> 提供4.5点黑暗环境视野 -> 提供10点黑暗环境视野；**

**评价：多点视野多点安心，高级夜视双倍安心，完美夜视五倍安心；**

##### 脚蹼

**前置：蹼状手指；**

**效果：足部获得潮湿保护6点，不穿鞋增加游泳速度；**

**评价：前置是个敏捷-1的手蹼，加成还要不穿鞋；**

##### 节食者

**效果：降低33%左右的食物需求；**

##### 精力充沛

**效果：增加30%心肺运动效果；**

**评价：朴实无华的强大（指心肺运动效果可提升健身效率，进而提高耐力上限及恢复速度）**

##### 獠牙 -> 鲨齿（阈值）

**獠牙：近战攻击时有概率进行一次额外攻击，造成20点刺伤；佩戴口部装备时无法触发此效果；**

**鲨齿：使角色进食速度变快，增加5%恐吓能力，近战攻击时有概率进行一次额外攻击，造成25点刺伤；**

##### 耐热体质

**效果：提供10点对于炎热温度的抗性，不影响感到炎热后出现的各种症状；**

**评价：温度抗性这块吧，有总比没有好；**

##### 凸眼

**凸眼无效果**

##### 瞬膜

**效果：提供1点眼部潮湿防护，消除水下视野惩罚，和瞬膜CBM一个效果；**

##### 迅捷

**效果：提高10%行动点数上限；**

**评价：没什么好解释的强力特性；**

##### 优良基因

**效果：在实验版，该特性每天会减少25点不稳定性；**

##### 鱼鳃（阈值）

**效果：可以在水下呼吸，给头部1点潮湿防护，提升潮湿的心情加成；；**

**评价：水不再能阻止我们了，但电子设备入水即坏的问题还有待处理；**

##### 淡水渗透（阈值）

**前置：鱼鳃；**

**效果：泡在水里就可以补充水分；**

**评价：至少省下喝水的时间了；**

##### 含毒血肉（阈值）

**效果：原则上使用啃咬攻击的敌人，在啃咬命中时会因此中毒；**

**评价：但和毒素攻击一样似乎无法生效；**

##### 水陆两栖（阈值）

**效果：提高55%游泳速度，负重对游泳的阻碍更低；**

**评价：当你自己是一艘船的时候你就不需要船……但船真的很快；**

##### 水眠者（阈值）

**效果：提高睡在水里的舒适度；**

##### 无睑之眼（阈值）

**效果：给予3切1钝1潮湿的眼部防护，给予玩家一个睁眼睡觉的主动能力；**

##### 水下安生（阈值）

**前置：无睑之眼 或 蛙眼；**

**效果：可以在水下吃饭、睡觉；**

**评价：在实验版住海底的风险可有点大，要带好多防水的拉链袋；**

#### 中性变异：

##### 电感受器

**效果：使你获得对机械单位的感知能力，你始终可以察觉到60格半径内所有的机械单位（实际可能稍远一些），这些机械单位以类似于热感应的图标显示在画面上；除非它们进入你的视野，否则你仅能得知它们的位置而无法确定其具体类型；最后，它会加大电击对你造成的影响；**

##### 热能依赖

**热能依赖：**在18.3℃（65F）以下，温度每降低2.8℃（5F），你的速度将下降1%。但行动迟缓能够帮助你减少略微食物消耗，新陈代谢减少33%；

#### 负面变异：

##### **粗短尾巴** -> 尾鳍

**粗短尾巴：无效果**

**尾鳍：增加基于力量的游泳速度奖励，减少25%的游泳耗时，如果裤子非软性材料制作，则无法穿戴；**

##### 丑陋 -> 畸形外貌

**效果：+2丑陋 -> +4丑陋；**

##### 强烈体味 -> 狐臭

**效果：增加300点气味强度(800） -> 增加700点气味强度(1200）**

**评价：当你深夜潜行被丧尸大老远闻着味追杀的时候，你就会想起它；**

##### 蹼状手指

**效果：敏捷-1，手部获得潮湿保护3点，加游泳速度**

**评价：牺牲敏捷换了个基本用不到的属性，很亏；**

##### 口干舌燥 -> 口舌生烟

**效果：口渴增长增加50% -> 100%**

##### 流浪者 -> 流浪癖

**流浪者：**十二小时内未离开当前所在地图格会受到心情减益，二十四小时后影响抵达最大效果。总影响地图格为五格，以当前格为中心受最大影响，周围格受4/5影响，两格外受3/5影响，以此类推，效果需等待一周左右被遗忘，然后地图格不再造成心情减益；

**流浪癖：**4小时开始产生减益，8小时封顶，士气惩罚最大为-40，需14天才能遗忘地图格；

## 11.蜗牛人

蜗牛人，一个相对而言非常新的变异路线；

蜗牛人拥有需要付出代价的2点力量及2点感知，最硬的自体护甲，相对而言十分强悍的额外攻击手段及明显有问题的粘液喷吐能力，虽然实际战斗力相当可以期待，然而其变异池并不算优秀，也并不具备实用的功能性变异；

#### 变异优势：

强力的额外攻击手段，以及目前来说亟需修正的粘液喷吐；

最硬的自体护甲，尽管也存在一些问题；

相当具有特色的蜗牛系列变异

#### 变异劣势：

不幸的是，蜗牛系列变异本身都是一些双刃剑；

而且蜗牛属性加成真的很低；

#### 正面变异：

##### 抗感染体质

**效果：抗感染体质减少咬伤、感染带来的疼痛，提高三倍咬伤、感染自然痊愈的概率。**

**评价：虽然正常情况下角色很难沦落到要依靠自愈力对抗咬伤、感染的程度，但既然是变异获取，多一个正面多点快乐；**

##### 抗毒体质

**抗毒体质：减少食物中毒和化学中毒（毒气或三尖树的攻击）的不良反应**

**评价：虽然你带个防毒面具就可以解决问题了……不过有些怪物的毒性攻击直接生效，多少起点抗性；**

##### 毒素攻击

**前置：抗毒体质；**

**效果：用变异肢体造成的斩击、刺击在攻击敌人时会附加中毒效果，造成长时间的持续伤害；如果敌人无法中毒，则信息栏会提示免疫；**

**评价：章鱼人自己有斩刺手段，至于代价嘛……**

**这个效果对于和玩家同根同源同代码的NPC很显著，对怪物虽然有提示中毒，但不会造成任何影响，可能是bug；**

##### 肠道坚韧（阈值）

**前置：抗毒体质；食腐动物 或 耐药体质；**

**效果：喝生水，吃生肉等行为不会再导致食物中毒，所摄入的毒素减少75%（变异熟肉毒素为25U，拥有肠道坚韧时则为6U）；**

**评价：你可以随便吃变异肉和感染肉了……记得弄熟，不然还是会有寄生虫风险，做个不挑食的好孩子吧；**

##### 食腐动物

**效果：不再会因食用腐烂食物而致使食物中毒（其他来源仍会致使中毒），能够从腐烂的食物中获取维生素；**

**评价：考虑到只是不会食物中毒，其他惩罚照吃这点，其实可能没有太大意义可言；**

##### 坚韧皮肤 -> 龟壳 -> 大龟壳（阈值）-> **珠质外壳（阈值）**

**坚韧皮肤：**为全身提供1斩防护，因作死踏入各种会割伤你的地形中被割伤的概率下降至1/8，提供手臂、腿共2点潮湿防护，提供躯干4点潮湿防护；

**龟壳：**消除穿戴躯干装备的能力，穿戴背包有累赘惩罚，为躯干提供26点潮湿防护；为躯干提供100%覆盖，5累赘，5保暖，80%透气，14钝抗，30斩抗，9射，4酸，2火，10环境的自体护甲；

**大龟壳：**消除穿戴躯干装备的能力，穿戴背包有累赘惩罚，增加体温，睡觉时也提供保暖；为躯干提供26点潮湿防护；

为躯干提供100%覆盖，10累赘（装满为38），7保暖，80%透气，21钝抗，45斩抗，13射，4酸，2火，13环境的自体护甲，该护甲带有7升，50cm长度的容积； 给予你一个缩回龟壳的主动能力，缩壳后视野大幅减少，角色无法移动、攻击；

**珠质外壳：**消除穿戴躯干装备的能力，穿戴背包有累赘惩罚，增加体温、睡觉保暖、提供潮湿防护等；

为躯干提供100%覆盖，10累赘（装满为38）7保暖，40钝、60斩、20射、7防酸、1防火、13环境的自体护甲，该护甲带有7升，50cm长度的容积； 给予你一个缩回龟壳的主动能力，缩壳后视野大幅减少，角色无法移动、攻击；

**评价：虽然剥夺了你追求更好防护的可能，但无论如何，你的躯干可能都已经天下无敌了；**

##### 肌肉巩固

**效果：-1敏捷，+2力量；**

##### **坚硬脚掌**

**效果：即使不穿鞋也不会有移速惩罚；**

**评价：另一个脚掌特性不穿鞋还加速来着。**

##### 节食者

**效果：降低33%左右的食物需求；**

##### 耐热体质

**效果：提供10点对于炎热温度的抗性，不影响感到炎热后出现的各种症状；**

**评价：温度抗性这块吧，有总比没有好；**

##### 睡神

**效果：只要不是躺在泥土或草地地形，你就更容易入睡。**

**评价：更容易入睡在如今并不是个很难追求的效果，你可以通过喝甘菊茶获得安眠效果，可以通过运动让自己更疲惫……但通过变异获取总归是赚的；**

**粘液分泌 -> 蜗痕**

**前置：蜗牛腹足**

**黏液分泌：无视粘液、污泥等地形效果；**

**蜗痕：可在变异菜单中开关，开启后移动会留下一滩粘液对走在上面的敌人造成减速；**

**评价：考虑到蜗牛腹足是个阈值，这个系列变异其实也只能阈值获取；**

**酸液分泌**

**前置：黏液分泌**

**酸液分泌：近战时概率附加一次额外攻击，造成6点酸蚀伤害；**

**评价：绝大部分怪物没酸抗，只是6点真的可有可无；**

**粘液外表 -> 粘滞外表（阈值）**

**效果：为全身提供潮湿保护，提升潮湿的心情加成；-> +2防酸**

**黏液喷射**

**前置：粘滞外表**

**效果：可以在施法菜单中使用，射程1格，减少敌人的全局速度；**

**评价：虽然描述上说是近战附伤，但不知为何近战无法触发；其主要问题在于这东西无消耗且瞬间施法……我的意思是，你可以直接让一个敌人罚站到死；**

**锉舌（阈值） -> 叉舌（阈值）**

**锉舌：近战攻击附加伤害「15+(力量x2）」的舌击。**

**叉舌：近战攻击附加伤害「15+(力量x3）」的舌击。**

在变异菜单中获得射程**2的主动技能，激活可将射击路径中碰到的第一个敌人拖拽至身边并造成1轮眩晕效果，如力量不足以拖拽，则无效果；**

**评价：跟青蛙的鞭舌一个样，不过稍微强一些；**

##### 含毒血肉（阈值）

**效果：原则上使用啃咬攻击的敌人，在啃咬命中时会因此中毒；**

**评价：但和毒素攻击一样似乎无法生效；**

##### 蜗牛平衡（阈值）

**效果：移除崎岖地形惩罚……话虽如此，我没太感觉出来其作用；**

#### 中性变异：

##### 凸眼

**冲突于：眼柄；**

**效果：凸眼无效果，在这里是干扰眼柄的；**

##### 半凸眼柄 -> 眼柄

**效果：消除玩家佩戴眼镜的能力，并提供+1感知 -> +2感知**

**评价：你至少还能带隐形眼镜……如果你近视的话；**

##### 热能依赖

**效果：在18.3℃（65F）以下，温度每降低2.8℃（5F），你的速度将下降1%。但行动迟缓能够帮助你减少略微食物消耗，新陈代谢减少33%；**

##### 蜗牛腹足（阈值）

**效果：移除玩家穿戴裤子、鞋子的能力，并使移动速度减少25%，大幅减少噪音，使角色可以穿过被污泥覆盖地形；**

**评价：在100速度的情况下有25速**

#### 负面变异：

##### 丑陋 -> 畸形外貌 -> 丑陋不堪

**效果：+2丑陋 -> +4丑陋 -> +7丑陋；**

**评价：蜗牛人能有多好看呢；**

##### 耳背

**效果：减少50%的听力；**

##### 痨肠寡肚 -> 反胃 -> 易吐

**效果：逐级增加因为食物中毒、酒精等导致呕吐的概率；**

**从「反胃」开始，你可以在变异菜单中主动呕吐；**

**评价：正常情况下你几乎不会食物中毒和酒精过量……主动呕吐可以腾出一些胃容量，虽然我不是不知道腾出来要做什么；**

##### 口干舌燥

**效果：口渴增长增加50%**

##### 快餐不耐症

**效果：吃快餐类食物会产生高额心情惩罚，并且无法从中吸收维生素；**

**评价：既然你都开始玩变异了，从食谱中剔除快餐也不是难事；**

## 12.虫人

虫人，一个老牌且在较早版本被认为偏弱的变异路线，在历经版本洗礼至今后……依然不能说有多强大，但至少拥有了不错的地位。

虫人一共拥有+1敏捷，+1力量，+2感知，其属性增幅并不算高，且还需要牺牲眼部装备才能换来那+2的感知；但它拥有十分优秀的低累赘高防护自体护甲，虽覆盖率存在5%的缺陷，可其防护几乎能与中型板甲相当；而虫翼能带来不错的移速，配合迅捷就有35%的面板增速，迅捷本身则可以使你绝大部分行动增速10%；最后你拥有精力充沛，在现版本中颇为优秀的耐力增益手段（需通过主动健身来触发）及完美夜视、红外视觉。

综合来看，虫人是一个坚毅而迅捷的战士，虽然属性略有不足，但优秀的自体护甲及强大的耐力足以让它长时间地坚守阵地，尖刺蝎尾与喷射能力所提供的伤害也足以威胁大部分对手。而迅捷及虫翼则赋予了它优异的机动性以在敌群间穿梭起舞，凭借完美夜视能力，它也完全可以在黑暗无光的环境中战斗并生存下去。

#### 变异优势：

强力的低累赘高防护自体护甲，仅在覆盖率上有小小的缺陷；

无比诱人的完美夜视；

优秀的移动能力；

阈值后可获得两个强大的额外攻击手段；

#### 变异劣势：

除了两个额外攻击手段，阈值后变异都不怎么样；

属性增益低，且复眼会在一定程度上限制装备选择；

#### 正面变异：

##### 动作轻灵

**效果：+1点敏捷；**

##### 身强力壮

**效果：+1点力量**

##### 凸眼 -> 复眼

**效果：只要不佩戴眼部装备，即可+2点感知；**

##### 迅捷

**效果：提高10%行动点数上限；**

**评价：没什么好解释的强力特性；**

##### 精力充沛

**效果：增加30%心肺运动效果；**

**评价：朴实无华的强大（指心肺运动效果可提升健身效率，进而提高耐力上限及恢复速度）**

##### 爱吃甜食

**效果：让甜食获得持续一小时，一次5点的心情增益，最大可叠加30点；**

##### 翅根 **-> 虫翼 或 蝶翼（阈值）**

**虫翼：消除赤脚惩罚，-25%移动耗时；**

**在变异菜单中主动激活可以额外获取速度增幅，但该效果已经无法正常生效。**

**蝶翼：+10躯干累赘，-10%移动耗时，-4闪避，掉入坑洞、尖刺陷坑时有50%概率豁免伤害；降低20%的恐吓能力，提升15%说谎能力及5%说服能力；**

**评价：如果主动能力生效的话，此变异还能通过消耗卡路里来增加少量行动点数；目前只是一个增加移动速度的变异，但依然有用。**

##### 粗糙皮肤 **-> 上表皮层**

**上表皮层：**获得「上表皮层」自体护甲，全身100%覆盖率，1累赘，2保暖，140%透气；拥有7.5钝抗、5斩抗、2.5射抗、1.2酸抗及2环境抗性；

**评价：**相当于你的皮肤硬化，不妨碍装备穿戴，作为基底防护来说还算优秀；

##### **甲**壳外**壳**

**前置：上表皮层**

**效果：**获得「甲壳外壳」自体护甲，装备为硬甲；

覆盖率：手部85%、脚掌90%、手臂腿部94%、躯干头部95%；

累赘：手脚3，手臂头部5，躯干腿部6；保暖8，透气80%;

头部防护：7钝、11斩、3射、1环境；

躯干：11钝、17斩、6射、1环境；

手臂、腿部、肩膀、膝盖：8钝、12斩、4射、1环境

手掌脚掌：5钝、8斩、3射

**评价：算上上表皮层，防护基本就接近中型板甲了，防护高、累赘低，你唯一的问题就是它覆盖率没满，你依然有5%左右的概率被穿透到上表皮层；**

##### 睡神

**效果：只要不是躺在泥土或草地地形，你就更容易入睡。**

##### 反射式发光器 -> 弱发光器 -> 发光器

**反射式发光器：心情高于20或饥饿大于110，触发发光效果；**

**弱发光器：可主动开关，亮度等同于阅读灯，需卡路里维持；**

**发光器：可主动开关，亮度以自身为中心照亮半径4格圆形，一格内为明亮，二格内为模糊，其余格均为黑暗。**

**评价：同样地很难找到用途，不过虫人能在这个基础上得到一些新玩具；**

##### 生物闪光弹（阈值）

**效果：**在变异菜单中激活，六格射程，在目标区域生成一片3x3的闪光，短暂的照亮5x5范围区域，此能力会消耗耐力，但不消耗行动点数；

另外，虽然名字叫闪光弹，但只能用于照明，没有闪光弹效果；

**评价：**闪光会照亮周围1格区域，持续一小段时间后将会衰减为照亮自身所在区域的暗光，然后衰减为微光，最终消失；也就是说在理想情况下此能力会先照亮5x5范围区域，在数回合后逐个衰减为3x3范围区域，最终归于黑暗；

由于这游戏几乎所有的照明手段都会连带着暴露自身，而该能力只是在指定区域生成光源，因而在潜行时有一定应用价值，但绝大部分情况下会因为你的夜视能力足够优秀，或你已经强大到不再需要潜行而失却意义。

毕竟你都开始走变异了。

##### 夜视 -> 高级夜视 -> 完美夜视

**效果：提供2点黑暗环境的视野 -> 提供4.5点黑暗环境视野 -> 提供10点黑暗环境视野；**

**评价：多点视野多点安心，高级夜视双倍安心，完美夜视五倍安心；**

##### 红外视觉（阈值）

**效果：60格热感应视线，只能看恒温动物，热感应会被障碍物阻隔；**

**评价：60格全图索敌，不过有同等效果的CBM和装备；**

##### 昆虫信息素（阈值）

**前置：狐臭**

**效果：使昆虫类生物不太可能对你产生敌意；**

**评价：前置是有些棘手的负面，想混出来还挺难的；**

##### 抗毒体质

**抗毒体质：减少食物中毒和化学中毒（毒气或三尖树的攻击）的不良反应**

##### 恐惧气息

**冲突：动物公敌**

**效果：提高15%恐吓NPC概率；**

**评价：描述上是对动物生效，实际上是拿来威慑NPC的；**

##### 膨胀水库

**效果：减少25%口渴值增长；**

**评价：主要作为后续阈值变异的前置，有不错的效果；**

##### 放屁虫喷射（阈值）

**前置：膨胀水库**

**效果：近战时概率附加一次额外攻击，造成15+(力量×2)的火焰伤害；**

**有一个开启时每回合损耗95口渴度的主动，效果尚不明确，且开启数回合就会陷入脱水状态；**

**评价：首先，这游戏绝大部分怪物缺乏元素抗性（即为火、电、冷属性伤害），其次这东西吃力量成长，最后它触发概率其实不是很高，但依然优秀；**

**如果你很闲的话，可以特意打开来陷入口渴状态来反复饮水，鉴于能不能继续喝水基本取决于饱腹度，可能除了浪费资源外没有太多实际意义。**

##### 头部隆块 -> 昆虫触角

**效果：探测3格内的所有单位；无法穿戴非软性材料制作的帽子；**

**评价：范围较小，能直接看破隐身、潜地的生物；虽然可能不如犄角系变异，但虫系有个阈值变异需要它作为前置；**

##### 隧道斗士

**效果：位于地下时（即为Z轴<0），获得+1闪避次数、+1格挡次数；**

**评价：考虑到实验室基本位于地下，且闪避次数、格挡次数通常只能从武术中获取，因此这个变异还算优秀；但在地表（Z轴=0）及更高的层级上（Z>0），它毫无用处；**

##### 耐酸血肉（阈值）

**效果：获得酸液免疫；**

**评价：酸类攻击多发于各类变异丧尸、酸蚁、实验室的修格斯等，是非常有价值的变异；不过需要注意，它只是能让你免疫酸液伤害，一些投射物本身带有的其他伤害可能无法避免；**

##### 酸性血液（阈值）

**前置：耐酸血肉**

**效果：获得酸液反伤能力，受伤时有概率触发；完全免疫寄生蜂的特殊攻击；**

**评价：反伤伤害比较随机，但总体比较可观；需要受伤才能触发，但总好过受伤了什么也不触发；**

#### 中性变异：

##### 口皮瓣 -> 虫颚

**效果：给予「虫鄂」自体护甲，嘴部40%覆盖率，7钝12斩4射；在近战时概率触发一次额外攻击，造成12斩击伤害；进食时间减少50%；**

##### **粗短尾巴** -> 长尾巴 -> 尖刺蝎尾（阈值）

**长尾巴：+2闪避；**

**尖刺蝎尾：近战攻击概率附加一次额外攻击，造成20点刺伤；**

##### 热能依赖 -> 重度热能依赖 -> 冷血动物

**热能依赖：**在18.3℃（65F）以下，温度每降低2.8℃（5F），你的速度将下降1%。但行动迟缓能够帮助你减少略微食物消耗，新陈代谢减少33%；

**重度热能依赖：**在18.3℃（65F）以下，温度每降低1.7℃（3F），你的速度将下降1%。但你缓慢的新陈代谢能够帮助你减少能量消耗，新陈代谢减少50%。

**冷血动物：**你在气温为18℃以下（65F）时气温每下降1.1℃（2F）速度降低1%。但缓慢的新陈代谢能够减少卡路里消耗，新陈代谢减少50%。

**评价：吃的少了，但对温度的需求也更高了；**

##### 昆虫肢体（阈值）**-> 昆虫臂膀（阈值）**

**昆虫肢体：移除躯干部位穿戴装备的能力，增加30点双臂累赘，减少2点敏捷；**

**昆虫臂膀：消除昆虫肢体的负面，穿戴非自体护甲的躯干装备时-1敏捷，反之则+1敏捷，获得攀爬加成；**

**评价：+1敏捷，给攀爬加成，但前置是个负面，自己想办法吧；**

#### 负面变异：

##### 丑陋 -> 畸形外貌

**效果：+2丑陋 -> +4丑陋；**

**评价：虫人丑很正常，至少你比其他变异好看一点；**

##### **动物公敌**

**效果：增加10点自然动物对你的攻击性，降低自然动物5点士气。**

**评价：动物们都想吃了你，不过你也更容易吓退他们；**

##### **猪鼻子 -> 管状喙**

**前置：凸眼**

**效果：移除进食能力，也就是只能喝水，激活后可以饮用花蜜，清空饥饿值，但不回复口渴度。**

**评价：既然无法进食花蜜的bug修复了，它姑且不致命了，但还是不推荐；**

##### 光线恐惧

**效果：身处户外且天气晴朗时，全属性-1；**

**评价：烈阳在上……你不会想要这玩意的；**

##### 过敏体质

**效果：增加酒精及毒品的持续时间；**

**评价：一般你在开局的时候可能就点上了；**

##### 健忘

**效果：降低5%说谎成功率，减少50%地图记忆，增加34%技能退化速度，减少可以记忆的地图数量。**

**评价：**当你开了技能遗忘机制，他的负面就会非常要命，但你不开技能遗忘，他的负面基本不会造成太大影响。

##### 强烈体味 -> 狐臭

**效果：增加300点气味强度(800） -> 增加700点气味强度(1200）**

**评价：当你深夜潜行被丧尸大老远闻着味追杀的时候，你就会想起它；**

##### 重度沉睡

**效果：疼痛唤醒的需求增加2点，大幅减少周边噪音将你惊醒的概率，但噪音比较频繁时依然有唤醒可能；**

**评价：让你更难被吵醒或是被疼醒，在一些特殊环境中，重度沉睡特性可以视为正面；**

## 13.蜥蜴人

蜥蜴人，老派而强悍的变异体系，防护优秀、恢复速度强大的重装卫士；

总体拥有+2敏捷、+4力量、+1闪避、20%最大生命值的属性加成，拥有20刺伤的獠牙、红外视觉、无罪恶感和极高恐吓能力，最后便是优秀的厚重鳞甲，不在乎累赘的话可以再往上套个板甲，如此就能成为一名重装战士，不过鳞甲本身够用了。

#### 变异优势：

蜥蜴再生带来的20倍肢体恢复速度（只限肢体）及较快的自愈速度；

红外视觉

高恐吓能力

鳞甲不干扰护甲，你可以在鳞甲基础上套个其他护甲；

#### 变异劣势：

捕食者路线最终-1智力；

较为均衡而显得缺乏突出点；

~~让阴谋论成真；~~

#### 正面变异：

##### 动作轻灵 -> 眼疾手快

**效果：+1点敏捷 -> +2点敏捷；**

##### 身强力壮 -> 肌肉发达

**效果：力量+1 -> 力量+2；**

##### **粗糙皮肤 ->** 稀疏鳞**甲 ->** 厚重鳞甲（阈值）

**粗糙皮肤：无效果**

**稀疏鳞甲：全身100%覆盖率，80%透气，0累赘，约5钝、8斩、3射、1环境抗性，提供潮湿防护；**

**厚重鳞甲：全身100%覆盖率，8累赘，21钝、36斩、15射、5防酸、2防火、3环境，提供潮湿防护及游泳速度加成；**

**评价：单看属性，厚重鳞甲足够强悍了对吧？那我告诉你个小秘密，厚重鳞甲是普通层，你可以在上面再套一件护甲；**

**曾经的厚重鳞甲因-2闪避、-2敏捷的副作用而被视为中性变异，但现在不知为何全部取消了……所以我们得到了这个离谱的自体护甲；**

##### 坚韧皮肤

**效果：为全身提供1斩防护，因作死踏入各种会割伤你的地形中被割伤的概率下降至1/8，提供手臂、腿共2点潮湿防护，提供躯干4点潮湿防护；**

**评价：嗯……我有点难以想象它的作用，不过在某些变异路线是重要前置；**

##### 红外蜥眼

**前置：蜥蜴之眼**

**效果：60格热感应视线，只能看恒温动物，热感应会被障碍物阻隔；**

**评价：60格全图索敌，不过有同等效果的CBM和装备……这玩意不就红外视觉吗；**

##### 脚蹼

**前置：蹼状手指；**

**效果：足部获得潮湿保护6点，不穿鞋增加游泳速度；**

**评价：前置是个敏捷-1的手蹼，加成还要不穿鞋；**

##### 獠牙

**效果：近战攻击时有概率进行一次额外攻击，造成20点刺伤；佩戴口部装备时无法触发此效果；**

##### 耐热体质

**效果：提供10点对于炎热温度的抗性，不影响感到炎热后出现的各种症状；**

**评价：温度抗性这块吧，有总比没有好；**

##### 快速自愈 ->蜥蜴再生（阈值）

**快速自愈：睡眠时恢复速度提升50%，在清醒时提升20%。四肢愈合速度×2**

**蜥蜴再生：睡眠时恢复速度提升50%，在清醒时提升20%。四肢愈合速度×20**

**评价：加快的只有四肢愈合速度……也行吧；**

##### 能屈能伸（阈值）

**前置：魁梧身躯系列**

**效果：增加20%最大生命值**

**评价：更多血，更多容错；**

##### 傻大个子 -> 魁梧身躯（阈值）

**前置：身强体壮路线**

**傻大个子：**+2力量，+5%负重，+50%胃容量，+10躯干、手臂累赘，使角色无法钻过窗户；

**魁梧身躯：**+2力量，+5%负重，+50%胃容量，使角色无法钻过窗户；

##### 扑杀者（阈值） -> 狩猎者（阈值） -> 捕食者（阈值）

**需前置：食肉动物**

**扑杀者：**减少75%的罪恶感；

**狩猎者：**减少80%的罪恶感，增加3%恐吓能力，获得的战斗系技能经验有1/3概率翻倍；开启技能遗忘时，战斗技能退化时有25%概率维持现状，如果维持成功，则有1/15600概率获得一条特殊讯息，并增加微量兴奋剂效果；

**捕食者：**智力-1，不再有罪恶感，增加4%恐吓概率，战斗技能经验获取翻倍，战斗系技能增长更快，开启技能遗忘时，战斗技能退化时有50%概率维持现状，如果维持成功，则有1/15600概率获得一条特殊讯息，并增加微量兴奋剂效果；

**评价：**在如今战斗技能封顶10级，而且升级需要找高闪避目标的大环境下，单纯的经验获取加速可能不太值得智力惩罚，无情立省100%的罪恶感；

##### 嗜人症（阈值）

**前置：食肉动物、捕食者或生杀予夺；**

**效果：减少20%说服、20%说谎能力，提高6%恐吓能力；使玩家获得食人族效果；**

**评价：无情立省100%；**

##### 瞬膜

**效果：提供1点眼部潮湿防护，消除水下视野惩罚，和瞬膜CBM一个效果；**

#### 中性变异：

##### 蜥蜴之眼

**效果：+1%社交效果；**

**评价：很可能是蜥蜴人传说；**

##### 蛇信

**效果：无效果；**

##### 粗短尾巴 -> 粗尾巴

**粗短尾巴：无效果**

**粗尾巴：+1闪避，近战攻击概率附加一次额外攻击，造成8点钝伤；**

**评价：+1闪避和免费的8钝击；**

##### 热能依赖 -> 重度热能依赖 -> 冷血动物 -> 变温动物

**热能依赖：**在18.3℃（65F）以下，温度每降低2.8℃（5F），你的速度将下降1%。但行动迟缓能够帮助你减少略微食物消耗，新陈代谢减少33%；

**重度热能依赖：**在18.3℃（65F）以下，温度每降低1.7℃（3F），你的速度将下降1%。但你缓慢的新陈代谢能够帮助你减少能量消耗，新陈代谢减少50%。

**冷血动物：**你在气温为18℃以下（65F）时气温每下降1.1℃（2F）速度降低1%。但缓慢的新陈代谢能够减少卡路里消耗，新陈代谢减少50%。

**变温动物：**在温度低于/高于18.3℃（65F）时，每 1.1℃（2F）的变化会使你的速度降低/提高 1%。你的食量也因此减少了不少，新陈代谢减少50%。

**评价：首先，变温动物加成没有上限； 然后，考虑到玩家要控制周边温度的成本之高，还有地下室常驻6摄氏度，除了加热器战士、纵火狂战士、永夏战士之外，我想不出多少这个能力的优点，除了吃得少？**

**等会，你说你要带着热能防护CBM和燃烧手雷在火海中纵横四方？！？**

**别跟别人说你看过攻略手册就好；**

##### 长指甲 -> 猛禽巨爪

**长指甲：**徒手攻击+0.5斩击伤害，仅适用于不戴手套、纯徒手；

**猛禽巨爪：**徒手攻击+3斩击、刺击伤害并额外附加徒手等级/2（最高4点）的斩击伤害，仅适用于纯徒手，且获得此变异后不能再佩戴手套；

**评价：徒手附伤手段之一，3+4合计为7点加成，伤害感人也是徒手系的特色；**

##### 蜥蜴之嗓

**效果：提升10%恐吓能力，降低10%说谎能力，降低20%说服能力；**

##### 猪鼻子 -> 蜥蜴之吻

**猪鼻子：无效果**

**蜥蜴之吻：提升20%恐吓能力，近战攻击时有概率进行一次额外攻击，造成18点刺伤；佩戴口部装备时无法触发此效果；有獠牙变异时不生效；**

#### 负面变异：

##### 光线恐惧

**效果：身处户外且天气晴朗时，全属性-1；**

**评价：烈阳在上……你不会想要这玩意的；**

##### 蹼状手指

**效果：敏捷-1，手部获得潮湿保护3点，加游泳速度**

**评价：牺牲敏捷换了个基本用不到的属性，很亏；**

##### 食肉动物

**效果：跟肉食主义类似但更极端，无法食用素食，但只要加工成含肉食品就可以正常吃；换而言之，在制作菜单中肉食一栏的全都能吃，所以并不是严格意义上的不能吃素；**

##### 狭缝鼻孔

**效果：增加10点嘴部累赘；**

**评价：也就是减少25%体力恢复速度，还有一些其他负面影响；如果你感觉自己体力恢复速度慢，一般也是因为你戴的口罩、防毒面具严重阻碍了你的呼吸能力；**

##### 易怒

**效果：心情上升幅度减少20%，心情下降幅度增加20%，常驻10点心情惩罚。**

# 真菌-马卡斯变异，爱与拥抱

马卡斯体系变异是一个较为独特且十分独立的变异路线，在此路线之中你可以与伟大的马卡斯建立联系；祂并不需要任何诱变剂也不需要什么前置后置，祂不在乎你有没有其他想法，祂只是爱你，非常爱你，爱你胜过了一切；

要进入马卡斯路线，首先你需要在真菌花丛、真菌林、真菌塔等真菌地形中寻找「马洛斯灌木」并按「e」从中采摘「马洛斯变异莓」，持续吃到提示「一种奇特的温暖蔓延全身」后即可解锁「马洛斯携带者」；

接着你需要到真菌花从寻找「马洛斯花」以获取「马洛斯种子」，考虑到马洛斯花生长在马洛斯灌木之上，你可以连同第一步一块做了；持续吃种子直到提示「一种奇特的温暖蔓延全身」后即可解锁「马洛斯化身」；

之后你需要击破真菌塔以获取「马洛斯明胶」，服用直到提示「一种奇特的温暖蔓延全身」后即可解锁「马洛斯传教者」；若你已经拥有「马洛斯携带者」及「马洛斯化身」，则只要靠近「真菌尖塔」便会跳出提示框，接受尖塔赠礼则直接获得「马洛斯传教者」；

当你同时拥有「马洛斯携带者」、「马洛斯化身」、「马洛斯传教者」三种状态时，他们将合为一体，变为「马洛斯之门」；

拥有「马洛斯之门」后，再度采摘「马洛斯灌木」即可获得「马卡斯果」，食用之后即可接受马卡斯的爱，此变异路线完成；

后续只要睡觉就有概率被马卡斯赠予进化之礼，所以记得按时休息，马卡斯真的很爱你；

**备注：**进入马卡斯路线之后，所有真菌生物/植物将成为你的盟友，你将只能食用「马卡斯果」，在短期内生存需严重依赖真菌地带，后面相对会好一些……只要忽略那些卡顿，好吗？

在马卡斯路线完成前服用马卡斯体系变异物有极低概率触发「马洛斯排斥」，出现此特性基本意味着与马卡斯变异体系无缘……大概是防止你用来刷基础变异的措施吧。

# CBM生化插件体系解释

生化插件，又称之为CBM。系与变异同级，但与变异基本不冲突的后期体系（一部分部位变异与对应部位CBM无法共存），和变异一样可以给予各种各样的被动增益与主动技能，其个别CBM甚至拥有如瞬间移动与时间停止的强大能力，不过其所消耗的能源与附加代价也十分显著；大部分CBM都需要消耗储能，储能的多少取决于储能CBM的数量，而储能的恢复则主要取决于供能CBM。你可以通过「p」开启生化插件菜单以检阅或管理已经安装在你身上的CBM，也可以查看供能与储能的具体情况；

### **如何获取CBM**

你通常可以在实验室、军事设施等地方找到CBM，也可以跟HUB阵营贸易换取，如果运气够好，一些城市内的医院、金库等地方也可以找到CBM，不要给予太多期待就好；

除上述地点以外，你也可以通过解剖一些变种人尸体（稳定版则包括放电类丧尸、研究员丧尸等）来获取插件，这通常需求大量时间进行解刨，其成功率取决于你所使用的「精细切割」工具等级、医疗技能及电子学技能，尸体的完整水平也会影响成功率，所以尽量别砸碎那些你要解刨的尸体；如果解剖失败，你将会得到烧毁的CBM，此类CBM基本没有什么作用；如果解刨成功，你将得到「故障的xxxxCBM（肮脏）」；

### **如何处理故障的CBM(肮脏)**

如果你是直接从各个地方拿到了干净无菌的CBM，那倒没什么太大所谓，从尸体中解剖出来的CBM需要经过十分详尽的处理才能变的安全可用，总而言之你需要如下操作；

1、采用海绵、抹布、洗涤工具箱等工具清洗CBM，别忘了水和洗涤剂；

2、按「i」打开背包，选中CBM并按下回车，选择修复以重置其数据；

3、激活高压灭菌袋，以将CBM包装在高压灭菌袋中；

4、将包装好的CBM放入高压灭菌釜中，等待消毒完成；

高压灭菌釜分实验室及个别地点限定的家具版本和能在实验室、医院等地点找到的物品版本，物品版本运行需要消耗极为离谱的电量（约8200单位，仅有钚燃料电池扛得住），基本只有改造成车载灭菌釜并安装在车体上，采用车载发电机供能才勉强吃得住，灭菌流程通常需要一小时三十分钟，读会书做点晚餐都很适合打发时间；

### **如何安装CBM**

安装CBM需要找到全自动医疗仪XI型，且该医疗仪相邻的手术台不得被破坏；该医疗仪可以对玩家及NPC进行各种各样的治疗，也可以帮助你固定断肢，不过我们现在只需要它最为主要的用途，安装或拆除CBM。

玩家在安装CBM前需要与操作台互动以执行手术，手术的成功几率与消耗的麻醉剂数量都会直接显示在面板之中，如果你拥有「痛觉抑制CBM」或「疼痛麻木」变异，你完全可以在不麻醉的情况下进行手术，否则你需要为其提供麻醉工具箱及麻醉剂；注意一点，当你被麻醉时对于外界没有任何感知能力与反应能力，即便你被攻击也不一定会苏醒，千万确保手术环境的安全；

安装CBM的成功率主要取决于智力及急救、计算机学、电子学技能；

安装CBM消耗的时间主要取决于CBM本身；

### **安装失败**

安装总归是存在有失败可能的，安装失败将有可能导致以下风险：

* 无意外事故的故障；
* 出现意外事故并导致严重疼痛；
* 出现意外事故并导致严重的伤害；
* 出现意外事故并导致出现故障的CBM；

如果没有出现最糟糕的结果，则你还能得到安装失败的CBM，只是需要重新修理和消毒；如果出现了糟的情况……你有可能还得设法把故障CBM从身上移除，建议缓一缓再继续；如果你具备「实习医生」或「全自动医疗仪专家」的职业特性，则不会出现安装故障CBM的失败结果；

失败将有可能导致80点左右的严重伤害，请尽量处于健康状态下安装；

### **移除CBM**

移除CBM同样需要全自动医疗仪XI型，但一些外科医生NPC也可以帮助你移除CBM；移除CBM比安装更为困难且更容易造成几近于致命的损害；如若移除成功则不受伤害；

# 全CBM功能详细解释

## 储能类CBM：

**电池类别，储存供能类CBM提供的生化能量用以各类CBM的消耗，所有耗能的CBM都需要储能CBM作为支撑，与供能类CBM同属于CBM体系的核心。**

### 储能模块\储能模块Mk.II：

* **储能模块增加100kJ能量上限，Mk.II则增加250kJ，可无限堆叠；**

## 供能类CBM：

**供能类别，以各种方式为储能CBM提供能源，与储能类CBM同属于CBM体系的核心所在。**

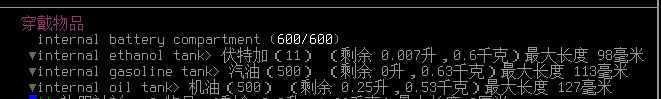
* 2022-09-21-1254号实验版本重构了「供能类CBM」燃料机制。

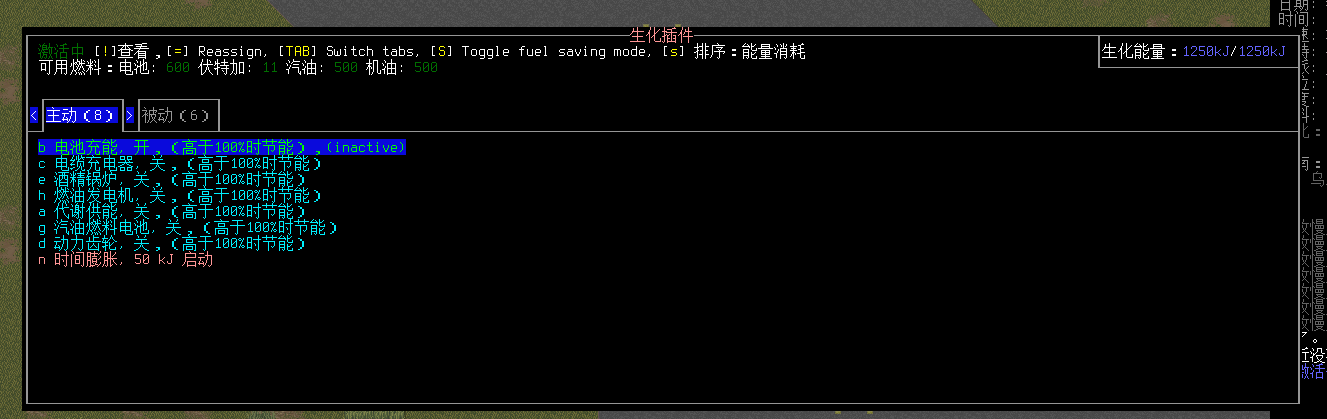
原先需要在CBM界面填充燃料的「电池供能」、「酒精锅炉」、「汽油燃料电池」、「燃油发电机」如今作为一种「自体光环」或者说虚拟装备存在于装备栏中，现在需要打开背包填充燃料了；

「电池供能」采用弹匣机制，需要「装填」轻型、中型电池；

其余三项采用容器机制，需要「装填」或「放入」对应的燃料；

燃料装填完毕后，回到CBM界面启用供能即可；





### 涓流充能：

*「一个低功率、持久的的生化供能装置,由小型核衰变供能。能量输出低,但不需要燃料源,此模块可以同时安装多个。」*

* **每秒供能2J生化能量，估约八分钟1kJ；**

取代了以前消耗钚电池供能的「核反应堆供能」；真正意义上的零成本，连核辐射都没有；

### 电池供能：

*「这套电池系统可以利用普通电池来恢复生化能量。」*

* **消耗电池燃料舱内的电能，每秒供能1kJ生化能量；**

此CBM在你身体内部增加了一个可装填「轻型电池」和「中型电池」的电池燃料舱，以装备形式存在，按「r」可以将电池装填至电池燃料舱内；

按「p」并在CBM菜单中启用后即可开始充能；

该CBM仅消耗电池电能，不消耗电池本体，考虑到电池还能再充电这事儿，性价比颇高；

### 酒精锅炉：

*「一个生化酒精反应炉。燃烧效率极高。可以储存500毫升乙醇、甲醇或者改性酒精作为燃料。」*

* **消耗酒精燃料舱内的酒精等燃料；**
* **正常情况下，每秒供能2~8kJ生化能量；**

此CBM在你身体内部增加了一个可装填「酒类」的酒精燃料舱，以装备形式存在，按「r」可以装填酒水至燃料舱内；

按「p」并在CBM菜单中启用后即可开始充能；

该CBM启动时会导致保暖升高并向四周辐射热度；

### 汽油燃料电池：

*「一个装在肩胛骨上的小型汽油燃料电池。尽管它的能量输出相比其他燃料电池要少，但它仍然会产生大量热量，这些热量仅能通过从你背部伸出的散热系统耗散。一套生物塑胶制成的液囊扩散网络沿着循环系统放置，用以存放燃料；」*

* **消耗汽油燃料舱内的汽油等燃料，每秒供能2~8kJ生化能量；**

此CBM在你身体内部增加了一个可装填「汽油」的汽油燃料舱，以装备形式存在，按「r」可以装填汽油燃料；

按「p」并在CBM菜单中启用后即可开始充能；

该CBM启动时会导致保暖升高并向四周辐射热度；

### 燃油发电机：

*「燃烧煤油或机油的供能CBM。它的转换率相当高,可以储存最多750ml的燃油,但能量恢复速度较慢；」*

* **消耗燃油燃料舱内的机油等燃料，每5秒供能8~12kJ生化能量；**

此CBM在你身体内部增加了一个可装填「燃油」的燃油燃料舱，按「r」可以装填机油或煤油；

按「p」并在CBM菜单中启用后即可开始充能；

### 代谢供能：

*「这个模组将受体的消化系统和电源连接起来,使其能够通过消耗卡路里恢复生化能量；」*

* **消耗体内的卡路里供能，1千卡大约等于1KJ；**

此CBM在你体重下降到一定程度时自动停止工作，基本来说不会过于影响你的体重健康水平，停止工作的意思就是你再这样下去就要瘦的不正常了；

### 动力齿轮：

*「你的关节处被植入了齿轮发电机,当你移动时可以缓慢的产生能量。当开启该模块时，移动需要花费更多时间，但能产生更多生化能量；」*

* **开启时步行1格恢复约130J，关闭时步行1格恢复约10J；**
* **启动此CBM供能时，移动将会消耗更多耐力；**

### 电缆充电器：

*「受体臀部上方安装了一个复杂的接口,启动后可以通过跨接电缆与电池连接并恢复生化能量。；」*

* **用电缆与载具链接后，每秒供能1kJ，用电缆与太阳能背包链接后，在有阳光的环境下每秒供能约50J，**

## 被动类CBM：

**此类CBM借助各种体内植入物为你提供被动增益；一般不需要主动开启，通常不消耗能量或耗能极低；**

### 空气过滤系统：

*「受体器官中被植入了一个先进的空气过滤系统。不管进入气管的是毒气还是空气传播的病菌,这个过滤器都会尝试过滤它们。」*

* **大幅提高嘴部的环境保护、免疫烟雾及催泪瓦斯的影响；**
* **实验版可免疫毒气；**

### 合金装甲系列：

*「先进的防护网状合金，以少许累赘为代价换来了少许防护。」*

* **提高3点对应部位的钝、斩、射抗性，提高1点对应部位的累赘；**

与所有改变体型类的变异冲突，安装后将无法触发体型类别变异；

某个致敬机械战警的职业自带一套；

### 皮下碳纤维层：

*「一层薄层碳纳米管植入到皮肤下方。」*

* **提高全部位2点钝抗，4点斩、射抗；**

碳纳米管装甲，小子！

### 热能汲取 / 电击装置：

*「百般武术，此乃CBM格斗术」*

**热能汲取效果：**

**启用时近战造成额外1点伤害；**

* **造成伤害时50%概率恢复约3kJ的生化能量；**

**电击装置效果：**

* **启用并握持金属武器或徒手时，近战攻击额外造成2~15伤害；**
* **造成伤害时有30%概率导致目标陷入「被电击」状态，随机损耗200~350的行动点，可视为其2~3回合内无法行动，此效应对电系敌人无效，效果触发时消耗2KJ；**

这两个CBM造成的伤害属于寒冷伤害和电击伤害，基本可以认为是不吃抗性的额外伤害；

## 强化类CBM：

**此类CBM安装后即可强化你的身体机能，进而带来各种便利；**

### 人工肌肉纤维：**力量+2；**

### 线性反射弧：**敏捷+2；**

### 生物处理芯片：**智力+2；**

### 钻石角膜：**感知+2；**

### 听力增强：

* **提高3.5倍的你所听到的声音强度；**
* **不再因一些巨大噪音失聪；**
* **可以让你用听诊器打开保险箱（耗时极长）；**
* **额外附赠一个关闭听力的功能，效果如同耳塞；**

基本就是让声音信息更加精确，并且附赠了一个射击护耳的功能；

### 记忆增强：

**主动开启：**

* **当技能经验增长时，专注视作当前值+10；**
* **从书籍获取经验速率增加；**
* **记忆地图能力更强；**
* **增加在「近身格斗强化」CBM中学习武术的概率；**
* **当开启技能遗忘时，降低技能下降速率；**

基本可以视为「快速学习」+「出色记忆」特性，可以和「快速学习」、「出色记忆」特性叠加，开了技能遗忘机制时效果显著；

### 多重消化系统：

* **降低食用腐烂食物的影响，大幅下降食物中毒概率；**
* **过敏/厌恶食物还是没法吃**

### 人工瞬膜：

* **为眼睛提供潮湿保护，消除水下视野惩罚；**

### 神经突触加速器：

* **同「迅捷」特性且可与「迅捷」叠加，增加10%速度；**

### 瞄准系统：

* **减少25%武器散布；通常会使射击更精准；**

### 后坐力补偿：

* **减少0.35的武器后坐力；通常会使连续射击更精准；**

## 功能类CBM：

**此类CBM安装后即可提供颇为显著的辅助功能，绝大部分激活后也都可以作为某项工具使用；**

### 指尖黑客仪：

* **等同于电子黑客仪器，但成功率要高一些；**

### 指端开锁器：

* **启动耗能：50J；**
* **等同于撬锁器，但是比撬锁器成功率高一些；**

### 变脸系统：

* **对NPC说谎成功率提高20%、恐吓成功率提高10%；**

### 防眩光补偿器：

* **给予「遮挡刺眼阳光」能力，免疫大晴天的炫光影响；**
* **给予1级「强光保护」以用于各类焊接工作；**
* **较为显著的减少闪光弹带来的影响；**
* **额外附赠一个关闭视野的功能，如同带上眼罩；**

### 全自动外科手术刀：

* **激活即可获得2级「切割」、5级「精细切割」、14级「屠宰」能力；**
* **手术刀本身为+2命中、8刺的武器；**

### 指尖剃刀：

* **当你手指不受阻碍时（即为绝对徒手且不装备手套，无指手套例外）为徒手攻击额外增加2刺、2切伤害，可以和其他近战附伤CBM叠加；**
* **8级「屠宰」能力；**
* **装备视为徒手的武器也不能让它给你附伤；**

### 内置多功能工具 ~~瑞士军手~~ ：

* **激活即可获得：-55级屠宰、2级切割、1级撬棍、1级撬钉、1级金属锯切、1级精工金属锯切、1级木材锯切、1级拧动螺丝、1级精工拧动螺丝、1级扳动螺栓、1级精工扳动螺栓；基本涵盖了大部分常用工具；**
* **可通过消耗能量起到「电炉」、「电烙铁」、「焊炬」的作用；**

尽管被削弱了一些功能，但依然是那么的璀璨夺目；

### 整合供能 / 外骨骼供能接口 / 外骨骼能源转换接口Mk.II：

* **让UPS电源供能物品可以使用你的能量；**
* **外骨骼类的就是能用能量驱动外骨骼；**

一般搭配UPS供电改装把各种物品改成UPS供电再使用，主要用于MP3、手机、手电筒等；

### 静脉输液器：

* **效果等同于「针筒」，可以直接使用注射类物品**；

### 防护镜片：

* **增加眼部5累赘，6钝防，11斩防，10射防，19酸防，4火防，10环境抗性**；
* 与部分眼部变异冲突

### 回收单元：

* **将原本5分钟降低一次的饥饿指数调整为30分钟降低一次**；
* **将原本5分钟降低一次的口渴指数调整为10分钟降低一次；**
* **数据可能受其他特性、CBM影响而变化；**

### 催眠诱导：

* **入睡时自启，增加疲劳进程以加速入睡；**

### 味觉调节：

* **当启动时，所有食物的心情减益视为零；**
* **过敏\厌恶食物导致的心情减益照常生效；**

### 自动对焦眼球：

* **效果等同于携带了一个「双筒望远镜」，但不能与望远镜叠加；**
* **安装后无法摘除；**
* **安装后直接覆盖所有眼部、视力变异，包括初始特性的近视、远视、夜视等等，请确保你需要这个CBM再进行安装；**

### 钛合金骨架：

* **+20千克负重；**

与所有改变体型类的变异冲突，安装后将无法触发体型类别变异；

## 主动防御类CBM：

**此类CBM安装后需要主动激活，激活后将显著提高你的防御能力；**

### 主动防御系统：

* **~~启动耗能：10kJ，每轮耗能：10kJ，触发耗能：25kJ~~**
* **它的主要作用是有效减少你所受到的伤害而非偏转子弹；**
* 基本可以视为一个可开关的百分比减伤手段，能源消耗巨大；
* 开启后，受到攻击有概率减免伤害；
* 重击伤害：1/2概率 -> 25%
* 切割伤害：1/4概率 -> 33%
* 刺伤和子弹伤害：1/8概率 -> 50%
* 伤害减免最大值为50点；

### 反击防御系统：

* **启动耗能：10kJ，每轮耗能：10kJ，触发耗能：1~4kJ**
* **对所有攻击你的目标执行一次自动反击，造成5~20的伤害并概率附加「被电击」效果；**
* 自动反击不消耗行动点，同一轮可多次触发，实际耗能高于纸面数据；

### 警报系统：

* **启动耗能：25kJ，每轮耗能：1J，触发耗能：1J**
* **自动探测一定范围内的移动目标，检测到则发出警报；**
* 一般用于探测隐形单位，还有睡觉的时候防止敌袭；

### 人工黑夜制造机：

* **启动耗能：9kJ，每轮耗能：9kJ**
* **消除周围2格内所有光线，使其变为黑暗环境；**
* 有效阻挡敌人的视线；

### 隐身系统：

* **启动耗能：30kJ，每轮耗能：30kJ**
* **视觉上隐身；**
* 尽管很少……但有些敌人确实不依赖视觉索敌；

### 介电电容系统：

* **启动耗能：5kJ，每轮耗能：5kJ**
* **免疫电击影响；**
* 论如何使用近战武器突入变电所杀他个七进七出不触电；

### 医疗纳米机器人：

* **启动耗能：80J，每轮耗能：40J**
* **以每分钟1HP的速度同时治疗至多四个部位的生命值，可止血；**
* 颇高的治疗效率加上随用随开导致包扎失去了一点点存在意义，但这玩意不能止痛，所以还是得带点止痛药；
* 用的时候可以对丧尸大喊：「纳米机器！小子！」

### 热能防护：

* **启动耗能：1kJ ，每轮耗能：1kJ：**
* **基本免疫火焰带来的负面效果；**

## 主动进攻类CBM：

**此类CBM安装后需要主动激活，激活后将显著提高你的进攻能力；**

### 生化合金爪：

* **启动耗能：25J，**
* **8钝16刺近战武器，攻击耗时颇低，有12级「屠宰」**；
* 该CBM与爪类变异冲突；
* 金刚狼爪，好处就是随用随取吧；

### 连锁闪电：

* **启动耗能：100J，**
* **10格射程，伤害在20左右浮动，命中后产生三轮随机扩散的电火花**；
* 少有的AOE武器，耗能高，伤害不错，有可能造成控制效果；
* 近距离用的时候可能会电到自己；

### 近身格斗强化：

* **启动耗能：20J，每轮耗能：20J；**
* **无论原本技能等级如何，直接将除闪避外所有近战技能设置为5，并让你自选一个武术使用**；
* **每次用此CBM提供的武术击中敌人时，有极低概率学会武术；**
* 本质应该是CBM自动代打，所以技能等级高时会倒扣技能等级，主要的好处是能学武术；

### 定向EMP：

* **启动耗能：50kJ；**
* **射程仅有1格的「EMP发射器」，但是比发射器更快更准；**

### EMP发射器：

* **启动耗能：50kJ；**
* **射程10格，对机械单位造成巨大伤害；**

### 指端激光枪：

* **启动耗能：30kJ；**
* **射程30格，精准度极佳，命中敌人附加着火；**
* **你也可以打地板点火，或者远程点燃炸药来引爆一些东西；**
* 基本就是把激光手枪，便携易用精准的终极体现，确实伤害低了点；

### 闪光弹生成器：

* **启动耗能：10kJ；**
* **基本就是枚闪光弹，造成范围失明、震聋；**

### 单分子刀刃：

* **启动耗能：50J；**
* **28切 +2命中，22级屠宰，行动耗时极低，带有高级格挡；**
* 相当优秀的近战武器，真的相当优秀；

### 磁轨步枪：

* **启动耗能：1kJ；触发耗能：10kJ；每轮耗能：20J；**
* **投掷金属物品时，射程伤害翻倍，留下一道电火花尾迹；**
* 手动磁轨炮，投掷体系荣光在此，荣耀归于磁轨步枪；

### 霰弹枪臂：

* **启动耗能：50J；**
* **一把单发霰弹枪，安装后增加5点一条手臂的累赘；**

### 冲击波发生器：

* **启动耗能：250kJ；**
* **以自身为中心向周围2格发射冲击波，击退范围内所有生物，若撞到墙体则造成伤害与眩晕，若撞到其他生物则将其击退；**

### 音 爆 冲 击：

* **启动耗能：100kJ；**
* **产生30的噪音，立刻尝试摧毁周围建筑，基本没多少墙体撑得住这个CBM的拆迁性，即便是军用载具装甲也抗不过几下冲击；**

## 主动功能类CBM：

**此类CBM安装后需要手动激活，激活后可提供显著的辅助作用；**

### 湿气凝水器：

* **每轮耗能：60J；**
* **慢慢恢复口渴值，效率足以对抗自然衰减；**

但还是不如一口水；

### 肾上腺素泵：

* **启动耗能：5J；**
* **持续二十分钟，-3智力，增加10速度，增加体力恢复速度，疼痛免疫；**
* **效果结束后，-2力量、-2敏捷、-1感知、-1智力、-10速度；**

超人模式的时代已经结束了！但它疼痛免疫二十分钟！

### 血液分析：

* **启动耗能：100J；**
* **立刻分析自己的血液；通常可以探测出血源性疾病、已经服用的药物等；通常血液分析能分析出来的东西都可以被血液过滤清除；**

搭配血液过滤用，单独使用只能看出来自己有啥问题；

### 血液过滤：

* **启动耗能：600J；**
* **立刻清洁自己的血液；清除血液内的一切药物影响，可治愈大部分血源性疾病；**

搭配血液分析用，也可以用来解除各种药物影响、药物过量；

### 脑壳手电：

* **启动耗能：3J；每轮耗能：3J；**
* **半径4格的小型手电筒，比手机手电筒好用一点；**

### 掌心电磁铁：

* **启动耗能：15kJ；**
* **制造半径10格的强磁场，将所有铁钢制品吸到你的相邻位置，击伤飞行轨迹上的一切单位，伤害很低，主要用途是方便收集金属物品；**

*~~五金店战神，但是，在五金店也没啥大用~~*

### 指尖打火机：

* **启动耗能：1.5kJ；**
* **一个打火机；**

### 液压肌肉：

* **启动耗能：10kJ；每轮耗能：10kJ；**
* **增加20点力量；**
* **会显著增加你的近战能力、拆墙能力、负载能力等；**

### 白细胞培育系统：

* **启动耗能：5J；每轮耗能：5J；**
* **迅速增加健康值至100点；迅速降低健康修正值至-200点；**
* **100点健康值将加速睡眠时伤口痊愈的速度；**
* **-200健康修正值将导致健康值急剧恶化，通常发生于关闭白细胞系统；**

### 植入性夜视仪：

* **启动耗能：10J；每轮耗能：10J；**
* **效果等同于夜视仪；**
* **跟夜视仪一样，无法让你在黑暗中阅读、制作等；**

### 红外视觉：

* **启动耗能：5J；每轮耗能：5J；**
* **效果等同于红外护目镜；**
* **探测整片现实气泡内的「可视」热源，只对温血生物生效；**
* **所有探测到的生物都将显示为「热源」，你仅能判断其体格大小；**
* **虽然有着理论上最远的探测范围（60格，即为现实气泡极限），但探测本身基于视线，因而依然会受到一些物体的阻隔；**

### 内置辐射计：

* **启动耗能：100J；**
* **检测体内的辐射水平；当处于辐射环境时也会发出警告；**

### 辐射清洗系统：

* **启动耗能：4.5kJ；**
* **减少5点辐射，不消耗任何行动点；**

### 恒温机构：

* **启动耗能：100J；每轮耗能：100J；**
* **将体温调整至舒适水平，正负50点保暖；**

### 体味屏蔽：

* **启动耗能：1kJ；每60轮耗能：1kJ；**
* **描述上是减少自身气味，实际上是消除自身气味；**

### 量子移动 / 穿墙术：

* **启动耗能：3J；每轮耗能：3J；每格墙壁耗能：250kJ；**
* **触碰墙壁，如果能量足够，则穿梭墙壁；**
* **稀有度还挺高的；**

### 远程遥控：

* **每24轮耗能：1kJ；**
* **远程控制玩具车或拥有「电传线控控制器」模块的载具；**
* **还是别C4小车了吧；**

### 痛感抑制：

* **触发耗能：2kJ；**
* **通过迅速消除疼痛以达成近乎于疼痛免疫的效果；**
* **本质是在你疼痛的时候直接注射镇痛剂和镇静剂，其副作用是积累大量镇静剂及镇痛剂，会使角色困倦，若短时间内积累大量疼痛则有可能镇痛剂或镇静剂过量致死，通常不太会有这种可能；**

### 声呐之足：

* **启动耗能：200J；每轮耗能：200J；**
* **探测周围的陷阱与地下生物，地下生物以类似热源的形式显示于屏幕之上，虽然可以确定位置，但钻出来之前还是打不到；**

### 时间膨胀：

* **启动耗能：50kJ，一次消耗全部能量；**
* **去除启用时间膨胀所需的50kJ，余下每kJ=1行动点；**
* **启用时有概率因物理学原因损伤随机部位；**

### 神奇闪避：

* **启动耗能6J；触发耗能75kJ；每轮耗能6J；**
* **~~若同时有镜像换位变异则触发仅消耗37.5kJ能量，同时消耗150耐力；~~**
* **仅能闪避如抓取、啃咬等特殊攻击，子弹姑且还是躲不开的；**
* **若触发时在载具上且系安全带则无法闪避……但是耗能照耗；**
* **被警用机器人逮捕时有2/3概率滑脱手铐；**

### 体液萃取器：

* **启动耗能：20kJ；**
* **从尸体中汲取水分，一具丧尸尸体125单位左右；**

### 气象识别：

* **启动耗能：10J；**
* **立刻获得当前天气信息（温度、湿度、气压、风速、风向等）；**

### LED纹身：

* **启动耗能：1J；每轮耗能1J**
* **单格照明，效果等同于阅读灯；**

### 短距离传送器：

* **启动耗能：250kJ；**
* **短距离随机传送，高传送病风险；**

### 关节伺服器电机：

* **触发耗能：35J；**
* **未激活时，增加10%移动耗时；**
* **激活时，减少10%移动耗时，每次移动消耗能量；**

### 神经突触再生器：

* **每100轮耗能1kJ；**
* **激活时逐渐消除睡眠不足的惩罚，但并不代表你的睡眠不足不存在；**

### 呼吸增强器：

* **启动耗能：25kJ**
* **提供水下呼吸能力：虽然介绍说溺水会自动开启实际上并不会，是被动效果。当你在水下的氧气水平小于5时会自动消耗25kJ能量将氧气水平+5，直到能量低于25kJ；（无鱼鳃变异时在水下每回合消耗1氧气；作为对比，呼吸器面罩效果是小于12时+12）**
* **加快耐力恢复：当开启且能量>=3kJ时，每回合消耗至多1kJ能量加快耐力恢复速度到至多5倍；**
* **治疗哮喘：若发生哮喘且呼吸增强器开启，自动移除哮喘状态；特别地，若发生哮喘时处于睡眠状态，无论是否开启呼吸增强器都会自动消耗3125J能量免除本次发作；**

## 故障类CBM：

**姑且正常游戏流程不太会碰到，只有在一些特殊职业开局、安装CBM特大失败时才会遭遇，就不再赘述了；**

# **神器系统详细解释**

***/ / / / / / 剧透警告 / / / / / /***

神器是一种独一无二且效果完全随机的独特物品，基本作为矿井、实验室、神秘庙宇等地点的奖励物品存在，根据区域不同，神器的外表、效果也会有一定区别，不过一般都是粉色名称加上使用次数，没有使用次数的一般是被动神器；

从设计理念来说，神器正面效果越强，其负面效果也会越强，虽然游戏中也不乏有正面被动，负面主动；纯主动或纯被动；复数主动一类的神器；

如果你觉得其带来的负面效果可以接受或可控，其正面效果优秀，那么你可以把它丢在包里。反之就丢在家里当摆件吧。

## **测试神器效果**

除了个别神器效果固定、效果池子较浅之外，我们基本没有办法预知神器的具体效果，因其完全随机生成的特性也难以得知它到底是什么，但总体来说还是有一些测试方法的。

此外，实验版本更新使具有被动效果的神器放在包里也能照常生效；

——————

**首先从左侧目录确认神器类型，再根据类型针对性测试；**

**神庙、矿洞、异界神器：**有主动有被动，效果池丰富；

**实验室神器：**有主动，罕有被动，被动效果只影响速度或攻击耗时；

**实验室原型神器：**有且只有一种主动效果，无法充能，无需测试；

**逃脱石：**效果固定，无需测试；

——————

**被动效果测试：**

**1、影响属性：**影响属性的被动最容易确认；

先确认或逐个测试四维属性、速度、攻击耗时、噪音、负重、生命值、耐力（可通过每次挥舞消耗耐力百分比确认）等数据，再把神器放进包里，确认属性有无变化。

属性发生变化，用笔标记影响及效果。

如果无变化，将神器放在地上，进入下一条；

**2、生理影响：**从饱腹到饥饿、从过量饮水到口渴的时间是否变化；

有则用笔标记影响及效果，无则认为是抗性影响或无被动；

——————

**主动能力测试：**

如果物品有充能则代表它有主动效果，找一个安全的地方，带好医疗物资和战斗用品及环境抗性装备，然后激活它；

主动能力只要使用就可以直接确认效果。用笔标记好效果就行。

## **月相充能**

曾经神器有着五花八门的充能方式，后来神器全部改为随时间自然恢复充能，而最近又新增了关于月相充能的相关内容。

总之神器目前可能会生成一些在特定月相下才能恢复充能的神器，目前分为「所有月相」，「满月」，「新月」三种。

如果你的神器没有在预期中恢复能量，请尝试在夜晚等待以充能神器，如果依然无法恢复能量，请试试在满月或新月时等待。

## **神器类别**

### 神庙神器、矿洞神器、异界神器

**传统神器，通常从神秘庙宇、矿洞、实验室等区域发现，三种神器效果代码一致，外表是各种形状的艺术品，描述固定，效果池几乎包括了游戏内所有的神器效果；**

**类别：**主动使用类神器，通常伴随着被动效果；

**最大充能次数：**0~3；

**充能方式：**每三小时或六小时自然充能1次，

**神器外表：**各式各样奇形怪状的艺术品；

描述固定为「它在世界上是独一无二的。它也许拥有未知的力量；激活它可以触发特殊效果。」

**可能出现的主动效果（正面19种、负面11种、共30种）：**

**->正面：肾上腺素；**

*「你感觉到自己体内爆发出强大的力量」*

赋予「肾上腺素」状态；

持续20~25分钟，-3智力，增加10速度，增加体力恢复速度，疼痛免疫；

效果结束后，-2力量、-2敏捷、-1感知、-1智力、-10速度；

效果等同于「活化肾上腺素」、「肾上腺素泵CBM」

**->正面：血液；**

*「鲜血从地面和墙壁中渗出」*

在四周生成一片血泊，除了污染环境外基本没有实际作用；

没有实际效果其实也算一种正面，总比出负面好；

**->正面：治疗；**

*「你感觉到伤口正在愈合。」*

全身所有部位生命值恢复2点，合计12点；

**->正面：混乱；**

使半径8格的敌对目标陷入短暂的眩晕状态；

**->正面：传送；**

*「你被传送了一段距离。」*

短距离随机传送，类似于「短距离传送器CBM」；

**->正面：召唤幽灵；**

*「几个幽灵在你四周聚集成型。」*

召唤一些友方幽灵，持续时间短，无法在阳光下召唤；

**->正面：伤害；**

对半径40格内所有生物造成0~5点伤害；

**->正面？：酸液球；**

生成3x3酸液池，没有目标可能就会酸自己了；

**->正面：虫群；**

*「你听到了嗡嗡声」*

随机生成一些友好的巨型昆虫，可能是巨型苍蝇、巨型蜜蜂、巨型黄蜂或是蜂群，蜂群数量最多、苍蝇其次、蜜蜂较少、黄蜂最少；

**->正面：光明；**

持续约三分钟，持续发光，光源效果等同于脑壳手电；

**->正面：黑暗；**

*「天空开始渐渐暗淡下来」*

持续约三分钟，如同入夜一般，天空会慢慢地变暗，然后再慢慢变亮；

**->正面？：火球术；**

造成3x3的火焰爆炸，没有目标可能就会炸自己了；

**->正面：闪光；**

*「你发出明亮的光芒。」*

效果基本等同于一枚闪光弹，会闪到自己；

不算严格意义上的正面；

**->正面：地图；**

*「你感觉自己看清了周围的地图」*

驱散周围的大地图迷雾，也就是开图，范围20格左右；

**->正面：欢愉；**

*「你全身上下充满了欢快的感觉」*

持续五分钟的心情增益；

**->正面？：变异；**

*「你感觉有点奇怪」*

有33%的概率导致随机变异，变异会立刻发生；

不算严格意义上的正面；

**->正面？：闪电风暴；**

向四周随机方向射出数道电流，虽说激活时不会电到自己，但电弧会随机扩散，且你处于闪电风暴的中心，你几乎必然触电；

虽然是正面，但没有自我防护手段时效果堪比负面；

**->正面：迷恋；**

半径8格，持续5~50秒，使一些怪物变得友好；

**->正面：地震；**

类似于音波冲击CBM，尝试破坏周围墙体；

————————

**->负面：疼痛**

你感受到极端的痛楚，造成5~15点疼痛；

**->负面：异界关注**

*「你感觉到你的行为吸引了异界关注」*

获得隐藏的异界关注状态；

该状态会导致你每回合都有极低概率在周围随机生成异界生物；

**->负面：传送病**

*「你感觉自己时空错乱。」*

罹患传送病，详见左侧「正负状态详解」->「攻击性状态」->「传送病」；

**->负面：呕吐**

*「你感觉一阵恶心」*

立刻呕吐，通常会导致饥饿、口渴；

**->负面：体力耗损**

*「你感觉自己如同被抽干的果冻」*

立刻损失当前耐力值的10~30%耐力；

**->负面：辐射云**

*「可怕的毒气不停涌出。」*

立刻在周围生成「放射性气体」；

「放射性气体」会消除气味，有可能会传播；

「放射性气体」会导致辐射；

「放射性气体」会增加移动耗时，并对身处气体云团的活物造成伤害，气体共有三个等级，每个等级都会将气体效果翻倍；

丧尸和机器人不算活物，不受影响；

**->负面：噪音**

*「你听见自己位置上传来了震耳欲聋的爆炸声」*

立刻产生100噪音，通常会导致耳聋；

**->负面：时空裂隙**

在附近生成一道时空裂隙，也有可能生成「空气异旋」或「奇异涟漪」（时空裂隙的不同阶段）。

**->负面：麻痹**

*「你感觉到自己被麻痹了」*

立刻损失50~200行动点数；

**->负面：火焰风暴**

*「一场火雨从天而降」*

立刻在角色周围引发火灾，通常会导致浑身上下起水泡而疼痛，装备被烧焦甚至烧毁；

**->负面：尖啸**

*「你听到空灵的尖啸声」*

神器发出刺耳的嚎叫，产生40噪音并降低心情；

**可能出现的被动效果（共12种，细分21）：**

**->饥饿**

**增加饥饿速率；**

**减缓饥饿速率；**

**->口渴**

**正面：减少口渴速率；**

**负面：增加口渴速率；**

**->负重**

**正面：增加负重量；**

**负面：减少负重量；**

**->最大生命值**

**正面：增加部位最大生命值；**

**负面：减少部位最大生命值；**

**->生命恢复**

**正面：增加生命恢复速率；**

**负面：减少生命恢复速率；**

**->移动噪音**

**正面：减少移动噪音；**

**负面：增加移动噪音；**

**->抗性（分为钝、斩、刺、热能、寒冷、电击、子弹）**

**正面：增加对应抗性；**

**负面：减少对应抗性；**

**->移动耗时**

**正面：减少移动耗时；**

**负面：增加移动耗时；**

**->速度**

**正面：增加速度（最大为20点）；**

**负面：减少速度（最小为-20点）；**

**->攻击耗时**

**正面：减少攻击耗时；**

**负面：增加攻击耗时；**

**->属性（力量、敏捷、智力、感知）**

**正面：增加对应属性（最大为4点）；**

**负面：减少对应属性（最小为-3点）；**

**->耐力**

**正面：增加最大耐力值；**

**负面：减少最大耐力值；**

### 实验室神器

**通常生成于实验室特殊隔间，类似于SCP项目类的特殊神器，其外表是各式各样的异常物品，其主要特征是鲜明外观与强力的主动效果；**

**类别：**主动类神器，罕有被动；

**最大充能次数：**0~5；

**充能方式：**每20分钟或5小时恢复一次；

**神器外表：**黄金小提琴、浮文立方体、无定型钥匙环、跳动的秒表、金纹奇梳、犹他茶壶；每个都有和物品功效完全无关的独特描述，另外小提琴可以演奏；

**可能出现的主动效果（正9种，负9种，共18种）：**

**->正面：召唤涡旋；**

*「周围的空间扭曲变形」*

五格范围内召唤数个友方「涡旋」，持续六分钟；

涡旋数据为：生命值 20，速度 120，伤害 0；

**->正面：拉取物品；**

*「一股反常的力量让物品飞了过来」*

将周围的物品集中于脚下，类似于掌心磁铁，但不限制类型；

**->正面：时间停止；**

*「你感到世界被一道陈腐的金光淹没，现实停滞不前。」*

将时间停止几回合；

**->正面：闪光；**

*「你发出明亮的光芒。」*

效果基本等同于一枚闪光弹；

**->正面：治疗；**

*「你感觉到伤口正在愈合。」*

全身所有部位生命值恢复2点，合计12点；

**->正面：召唤幽灵；**

*「几个幽灵在你四周聚集成型。」*

召唤一些友方幽灵，持续时间短，无法在阳光下召唤；；

**->正面：光明；**

持续约三分钟，持续发光，光源效果等同于脑壳手电；

**->正面：黑暗；**

*「天空开始渐渐暗淡下来」*

持续约三分钟，如同入夜一般，天空会慢慢地变暗，然后再慢慢变亮；

**->正面：地震；**

类似于音波冲击CBM，尝试破坏周围墙体；

————————

**->负面：召唤廷达罗斯猎犬；**

*「你感到世界被分解成几何图形，在混乱中看到了一只可怕的潜行野兽」*

在十五格范围内召唤一个敌对的「廷达罗斯猎犬」，持续六分钟；

**->负面：随机传送；**

生成装备「莫名压力」，持续40回合，时不时发生随机传送；

**->负面：减速；**

生成装备「时空扭曲」，持续9回合，降低玩家速度；

**->负面：致盲；**

失明约24轮；

**->负面：生命汲取；**

损失1~10点生命值；

**->负面：异界关注**

*「你感觉到你的行为吸引了异界关注」*

获得隐藏的异界关注状态；

该状态会导致你每回合都有极低概率在周围随机生成异界生物；

**->负面：时空裂隙**

在附近生成一道时空裂隙，也有可能生成「空气异旋」或「奇异涟漪」（时空裂隙的不同阶段）。

**->负面：疼痛**

你感受到极端的痛楚，造成5~15点疼痛；

**->负面：尖啸**

*「你听到空灵的尖啸声」*

神器发出刺耳的嚎叫，产生40噪音并降低心情；

**可能出现的被动效果（正面2种，负面2种，共4种）：**

**->正面：增加速度，负面：减少速度；**

**幅度在-20 ~ +20之间；**

**->正面：减少攻击耗时；负面：增加攻击耗时；**

**幅度在-20 ~ +50之间；**

### 实验室原型神器

**通常生成于实验室的独特神器，仅能使用一次；**

**类别：主动使用类神器；有且只有一个固定效果；**

**最大充能次数：1；**

**充能方式：不可充能；**

**神器外表：固定为「导线外露的原型」；**

**神器效果：**

**->固定为主动效果：「关闭时空裂隙」；**

使用后可直接关闭一个40格范围内离你最近的「时空裂隙」或「空气异旋」或「奇异涟漪」（时空裂隙的不同阶段）

### 逃脱石

**只能通过进入并成功脱离空间风暴地牢获取；**

**类别：主动类神器；有且只有一个固定效果；**

**神器效果：**

**->固定为主动效果：「逃脱石」**

在高空生成一座狭小的石室并将角色传送其中，当效果结束后角色将会被送回原地；

通常用来在石室中包扎伤口、止血、处理伤势、思考战略、等CD、恢复CBM能量等；

石室墙体与空间风暴地牢一致，基本无法被摧毁；

正常情况下，脱离石室的唯一方法是等待效果结束。

### 调试专属：透视 \ 调试神器

**调试用神器，只能通过「获取透视石」获取；**

**类别：被动类神器；有且只有一个固定效果；**

**最大充能次数：0；**

**充能方式：不可充能；**

**神器外表：固定为「建筑师立方体」；**

**神器效果：**

**->固定被动效果：超级透视；**

携带即可点亮半径六十格的全部视野（可透视Z轴）；

### 无法获取：黑石神器

**近年的记录中没有获取报告，可能无法在正常游戏中获取；**

**通常为一个正面效果、一个负面效果**

**类别：被动类神器，没有主动效果，没有获取报告；**

**最大充能次数：0；**

**充能方式：不可充能；**

**神器外表：黑石制成的「蚀刻圆盘」、「扭曲砖块」；**

**可能出现的正面效果：**

->随机增加1~2点力量；

->随机增加1~2点敏捷；

->随机增加1~2点智力；

->随机增加1~2点感知；

**可能出现的负面效果：**

->加速口渴；

->加速饥饿；

->加速疲惫；

->减缓生命再生；

## **神器共鸣**

自2022-10-02-1703实验版本起，一种为了平衡「神器放在背包即可发挥被动效果」的平衡性更新载入游戏，如今携带神器数量有了一个硬性限制。

具体来说，神器现在拥有「共鸣值」，「共鸣值」等同于神器力量（影响神器效果强度、数量的隐藏数值），也就是神器带来的效果越强，则「共鸣值」就越高，「共鸣值」以加法形式叠加，如携带两个1500「共鸣值」神器，等于拥有3000「共鸣值」。（原版条件下理论上不会有1500力量甚至更高的神器，只是随机数这事儿确实说不准。）

### 那么这个「共鸣值」具体有什么效果呢

过高的「共鸣值」将会招致各种各样的负面效果，一旦超出2000点就会产生「共鸣效应」，「共鸣效应」以估约每60分钟除以（每2000共鸣值+1）的效率发生（2000点60分钟，4000点30分钟，6000点20分钟），每次都会带来一个显著的负面状态；

### 共鸣效应

共鸣效应划分为四个阶段，每个阶段都有50%概率降级至更低阶段，如果你的共鸣值可以触发三阶的共鸣效应，则当你获得共鸣效应时，有50%的概率将其降级为二阶的共鸣效应，并再有50%的概率将其降级为一阶共鸣效应；这并不意味着你可以用自己的脸豪赌，一方面是高共鸣意味着更频繁的触发共鸣效应，另一方面是高阶段的负面效果确实足以致命。

### 共鸣效应的负面效果

**一阶段效果**

* 造成轻微疼痛
* 产生短暂的「幻觉」状态，该状态只减少属性，不生成幻象；
* 感到恶心（应该是呕吐的后续buff）

**二阶段效果**

* 极短距离传送（单格，不会在驾驶过程中触发）
* 轻度辐射
* 巨大噪音（大于.50口径枪械开火，会致使耳聋，但可以被护耳防护）

**三阶段效果**

* 长距离传送（12格半径随机传送）
* 剧烈疼痛（并伴随着因疼痛而发出的叫喊）
* 强辐射

**四阶段效果**

* 虚体化（空间风暴效应，身上所有物品掉落到脚下，包括装备和手持）
* 廷达罗斯裂隙（如果你的周围有墙角，在墙角生成数个裂痕，每个裂痕概率生成廷达罗斯猎犬，移除廷达罗斯裂痕；）
* 时空裂隙（在半径三格范围随机产生一个「空气异旋」或「奇异涟漪」或「时空裂隙」）

### 我还能够携带神器吗？

完全可以；正常情况下，根据神器的力量水平，你应该可以安全的携带2~3个神器，再之后就要承担严厉的惩罚，1阶段和2阶段的效应非常温柔，在原版条件下你拥有非常廉价的对抗手段，但再之后的效果就难以应对，甚至足以致命。请理性考虑自己要携带什么样的神器，保留什么样的增益又需要什么样的主动效果。

# **任务流程攻略**

**/ / / / / / 剧透警告 / / / / / /**

任务会从一些特殊开局中获取，然而更常见于各种各样的NPC寻求免费劳力的过程之中，虽然他们会要求你做各种各样的苦差事，其中有相当一部分有着致命风险，不过很快你就能反过来奴役他们，或是从他们那里博得各种各样的好处，所以总体来说还很值得；

当你完成了NPC的任务，根据任务类型，通常你可以获得NPC的「好感度」及「盈余」，好感度可以让你对NPC的各种社交互动行为获得加值，「盈余」可以让你向他索取、交换一些奖励，你也可以让他教你点什么东西来提升技能等级。

有些NPC有着自己的职责与阵营，他们并不会选择加入你的队伍，取而代之的便是各式各样的丰富奖励，甚至于一些独特的武器装备、一些隐秘地点的位置或某些军事设备的通行密码。

## 任务卡死

带领NPC前往某个特定地点的任务只能在指定地点完成，如果接受任务却没有标记出任务地点，则该任务很有可能会卡死，届时只能选择放弃。

为NPC寻找特定物品的任务偶尔也会有这种情况，不过特定的物品通常不唯一，你可以在各种地方找到替代品，只要拥有物品，任务依然可以完成。

## 一、情景任务

一些开局会给予一些独特任务，指引通常比较明确也比较容易达成，基本只提供一些心情奖励；

应该无需赘述了；

## 二、常见任务

当你启用NPC生成时，一个有着随机装备属性甚至是变异的NPC始终会生成在你的附近，他们会发布一些较为基础、常见的任务，虽然通常称之为开局任务，不过你遇到的非独特NPC都会发布此类任务。

### 杀死丧尸妈妈

*「身处全球性类生化危机大灾变之中，至亲的躯体变作怪物并不算什么罕见事迹，不是每个人都有亲自下手的勇气与决心……帮帮这位可怜人吧。」*

**任务难度：**简单；

**任务流程：**接受任务后便会在地图中标记出一处民宅，其中会生成一只有名字的普通丧尸，将其击杀就可以回去交任务了；

**奖励：**NPC的信任；

### 寻找哮喘吸入器

*「此人所言非虚，时间不多了，如果无法在几天内找到吸入器，他必死无疑。」*

**任务难度：**简单；

**任务流程：**到药店找个哮喘吸入器，交给NPC即可完成任务；如果没有在两天内完成任务，NPC会因哮喘死亡；

**奖励：**NPC的信任，发布该任务的NPC固定会有哮喘特性；

### 寻找抗生素

*「最好快一点，他的情况不容乐观。不过……就只是一片抗生素就可以立刻治愈他当下的一切问题，大灾变之下，真是发生什么都不奇怪。」*

**任务难度：**简单；

**任务流程：**到药店找个广谱抗生素或抗生素，窄谱不行，交给NPC即可完成任务，完成任务前该NPC固定有-80速度的特殊「感染」状态；如果没有在两天内完成任务，NPC会因感染死亡；

**奖励：**NPC的信任，任务完成后NPC直接痊愈；

### 生存者证明

*「这人不像其他人那么好搞定，不过也不像其他人会委托你很多事情。既然他怀疑我们活不过十天，我们就等十天后去见他，到时他自然会愿意与你同行。」*

**任务难度：**简单；

**任务流程：**十天后回来找NPC聊天；

**奖励：**NPC入队；

### 收集香蒲秆

*「香蒲胶，可以大量生产的廉价消毒药品，它或许不如抗菌剂、过氧化氢那么好使，但也是差强人意，最重要的是便于获取，数量庞大。即便不用来消除咬伤，也可以用来消毒伤口加速痊愈速度……此外，顺路拿一个行李袋也没什么不好。」*

**任务难度：**简单；

**任务流程：**接受任务后会获得一个行李袋，之后从沼泽或者河边收集共80个香蒲秆，生存技能高于1级，NPC给予你的行李袋必须归还。

**奖励：**习得香蒲胶配方，获得拉链袋及少量香蒲胶，NPC的信任；

如果不交付任务，你可以一直留着行李袋，交付任务了可以把NPC拉进队伍，然后通过交易等手段拿走他的行李袋；

### 寻找丢失的狗

*「狗，人类最忠实的朋友，在这末日之下任何猎犬的战斗力都不值得期待，但只是用作宠物嬉闹玩耍也没什么不好……找回那条爱犬吧，之后怎么料理是你的事情。」*

**任务难度：**一般；

**任务流程：**接受任务后会标记任务地点，并获得一个狗哨；任务地点会刷新一只友好的小狗，利用狗哨或宠物包等手段把狗带到NPC旁边，反过来也行，即可完成任务；

任务地点通常在城内，比起找狗更麻烦的是保护狗，狗一旦死亡就会判定任务失败。

**奖励：**NPC的信任，一只可以驯服的狗……也可以吃了它。

### 寻找天气日志

*「这位试图研究出大灾变起源与传播途径的青年确实志向远大，只是大灾变这事儿如果真的这么简单就好了……总之，去无线电塔，找国家气象日志，还有注意安全。」*

**任务难度：**简单；

**任务流程：**接受任务后会为你标记一处「无线电塔」，其中固定会生成一本「国家气象日志」，将国家气象日志交给NPC即可完成任务；

**奖励：**NPC的信任

### 任务线：丧尸杀手

*「从森林里那恐怖的伽卜沃克到统领尸潮的丧尸主宰，这活给你的麻烦事不少，好在那枪手装备不错，人也算有两下子，不然这生意可就亏大发了。」*

**任务难度：**困难；作为开局任务来说，强度有点过分；

**总体流程：**对抗高强度怪物->对抗尸潮->最后对抗由高强度怪物为中心组成的尸潮，之后就是跑图和找东西了；

**全部奖励：**NPC及一个枪手NPC；

如果你想的话，可以把枪手NPC的装备扒走；

#### 1.杀死伽卜沃克

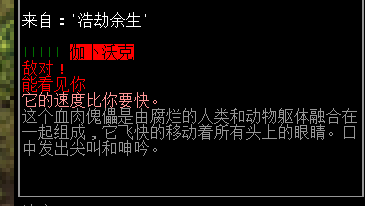
*「要我说，这人的朋友要么被吃得一干二净，要么就成为了这怪物的一部分。当然了，我们也不能排除是那家伙看我们不顺眼，让我们来送死……做好准备，接下来是场恶战。」*

**任务流程：**

接受任务后便会在地图中标记出「伽卜沃克」的位置，前往对应位置，找到「伽卜沃克」，干掉它后就可以回去交差了；

另一种完成方法是选择说谎，没点「说谎达人」的情况下成功率较低；

**基本情报：**



伽卜沃克，400生命值，速度140，伤害4d8钝+3切，近战10，闪避3；

任务地点通常会刷新在树林中，虽说有良好的迂回空间，但对于刚开局的玩家来说依然是个难以战胜的对手，建议在有一定装备基础之后再考虑完成这个任务。

**攻略建议：**

「伽卜沃克」属于大型目标，瞄准对其有命中加成，常见的.45口径或9x19mm口径手枪每击能对「伽卜沃克」造成25点左右的伤害，在距离不远，手动瞄准的情况下每轮大概能射击1~3次，全弹命中的情况下约16次射击可以完成击杀，手枪通常可以在警察丧尸的尸体上找到。

纯近战要麻烦许多，最起码要有点靠谱的武器和带有控制能力的武术流派，或提前铺设好陷阱，将伽卜沃克引入陷坑；

实在要开局挑战的话，考虑下放火吧。

**奖励：**NPC的信任

#### 2.清理100只丧尸

*「你听到了吗，他说我们可以成为传奇人物……如果杀一百只丧尸就是传奇，我们早就能与神祇并肩了。」*

**任务流程：**

接受后NPC会跟随你，当你杀够一百只丧尸后就可以找他交任务了；

另一种完成方法是选择说谎，他先前对你的信任会大幅提高说谎成功率；

**基本情报：**

进城，然后杀丧尸，一百只不是什么小数量，咬咬牙一两天也能过去；

能说谎过就说谎过，不能就稍微照看下NPC，慢慢杀满一百个就可以了；

**奖励：**NPC的信任

#### 3.杀死尸潮首领

*「检查武器装备，确认弹药情况，反复设想一切最糟糕的情况，接下来可是一场稍有不慎便会丢失性命的硬仗……」*

**任务流程：**

接受后NPC会跟随你；

接受任务后便会在地图中标记出「丧尸主宰」的位置，前往对应位置，找到那个有特殊名称的丧尸主宰，干掉它后就可以跟旁边的NPC交差了；

另一种完成方法是选择说谎，两次任务积累的信任足够叠满说谎成功率；

**基本情报：**

一只有特殊名称的丧尸主宰，周围聚集着数量较多的各类丧尸，通常还生成于城区，然后丧尸主宰的特殊攻击是10轮一次的「进化」，随机挑选一个幸运丧尸，加速进化进程；

第一时间干掉主宰就可以回去交任务了，拖得越久越不利，一旦拖出「死灵法尸」一类的丧尸，整个局势就会变得很有趣；

不过一般来说，说谎直接过就行；

**奖励：**NPC的信任

#### 4.征募追踪者

*「终于，那个躲在幕后给我们发派一些要命活计的家伙愿意见我们一面了；」*

**任务流程：**

接受任务后便会在地图中标记出一座林中「小屋」的位置，与小屋内的NPC-2碰面即可触发对话，该NPC-2自动入队。

**基本情报：**

Npc-2默认配枪且有一定枪法等级；

带着NPC跑过去就行，Npc-2入队后再跟NPC对话即可完成任务。

**奖励：**NPC的信任，NPC-2自动入队

#### 5.寻找副官勋章

*「勋章……又是勋章……为什么有如此之多的人追捧一个毫无意义可言的旧世象征？还是说那些微小而渺茫的金属制品真的有着令人振奋的魔力？我是无法理解……但我很乐意在结束这一切闹剧后，好好地睡上一觉。」*

**任务流程：**

想办法找一个副官勋章，交给Npc-2；

**基本情报：**

副官勋章可以在警察丧尸身上找到，警局、警察总局也可以找到勋章；

拿到徽章后跟Npc-2对话。

全任务流程结束；

**奖励：**NPC-2的信任

### 任务线：狡诈政客

*「这人正大声嚷嚷着大灾变的一切都是那些狡诈政客的错，虽说他看起来缺乏经验且过于激进，不过帮帮他也花不了多少时间，再说了，政客的秘密保险箱里，谁知道有什么好东西等着你呢。」*

**任务难度：**中等，预期最大的麻烦是办公大楼里找总账和进入银行金库；

**总体流程：**寻找公司会计总账->取回保险箱->寻找副官勋章；

**全部奖励：**一个NPC的信任，强力的近战武器或枪械，但不提供弹药；

#### 1.寻找公司会计总账

*「他说的倒也不全错，但努力方向绕了个弯路……反正你也说服不了人家，咱们不如就干一单子，看看这家伙能不能真的从里面翻出点什么东西。」*

**任务流程：**

到办公大楼、地区学校一类的地方找本「公司会计总账」，交给NPC即可完成；

**基本情报：**

如果附近有的话，NPC就会给你标记一座办公大楼，直接进去找总账就可以了，没有的话就自己找个办公大楼，翻一翻文件柜。

**攻略建议：**

办公大楼处于城市之中，一般伴随着中等规模的丧尸集群，注意安全。

**奖励：**NPC的信任

#### 2.取回保险箱

*「有人把自己保险箱的密码写在了小册子里，还贴心的标注了箱子所在的银行，这说明他对银行的安保系统很有自信……真希望你对自己的计算机水平有同等的自信，这样我们就能看看那箱子里到底有什么宝贝了。」*

**任务流程：**

接受任务后会标记一处银行，并在金库内生成对应的「保险箱」物品，设法进入银行、骇入或撬开金库以获取保险箱。

**基本情报：**



保险箱以物品形式生成，找到并交给NPC，他会帮你打开箱子并给予你一件随机物品，通常是优秀的武器或枪械，但不会给你对应的弹药；

**攻略建议：**

银行有可能会伴生有鹰爪无人机，骇入金库需要较高的计算机等级，破门需要焊炬，墙体还是那种十分坚固的类型。慢慢来。

**报酬：**NPC的信任，随机的优质武器或枪械；

#### 3.寻找副官勋章

*「我可没想过咱们能有那么大的收获……那既然人家愿意把玩意给咱们了，咱们也帮人家最后一个忙，把那人见人爱的副官勋章发给他吧。」*

**任务流程：**

想办法找一个副官勋章，交给NPC；

**基本情报：**

副官勋章可以在警察丧尸身上找到，警局、警察总局也可以找到勋章；

拿到徽章后跟NPC对话。

全任务流程结束；

**报酬：**NPC的信任

### 任务线：旗帜飘扬

*「充满国家自豪感的人要求你为他寻找一面旗帜，这事儿本来还算简单，可他又谈到什么直升机里的黑匣子、提取数据的实验室、还有那个什么……秘密的掩埋地点？那这事儿可是有点意思了。」*

**任务难度：困难~致命**；

**总体流程：**到学校寻找国旗->到直升机坠毁地找黑匣子->到实验室破解黑匣子->到放射性掩埋点地下二层；

**总体报酬：**NPC的信任，一座实验室的地址、放射性掩埋地的地址及电梯密码；

#### 1.寻找美国国旗

*「一面美国国旗？他要国旗干啥？」*

**任务流程：**

为NPC找一面美国国旗，通常在「警察总局」、「火警瞭望塔」、「退伍军人协会」、「地区学校」等地点可以找到；

**基本情报：**

火警瞭望塔处于郊区，丧尸数量极少。

其他区域都处于市区，请小心谨慎。

**报酬：**NPC的信任；

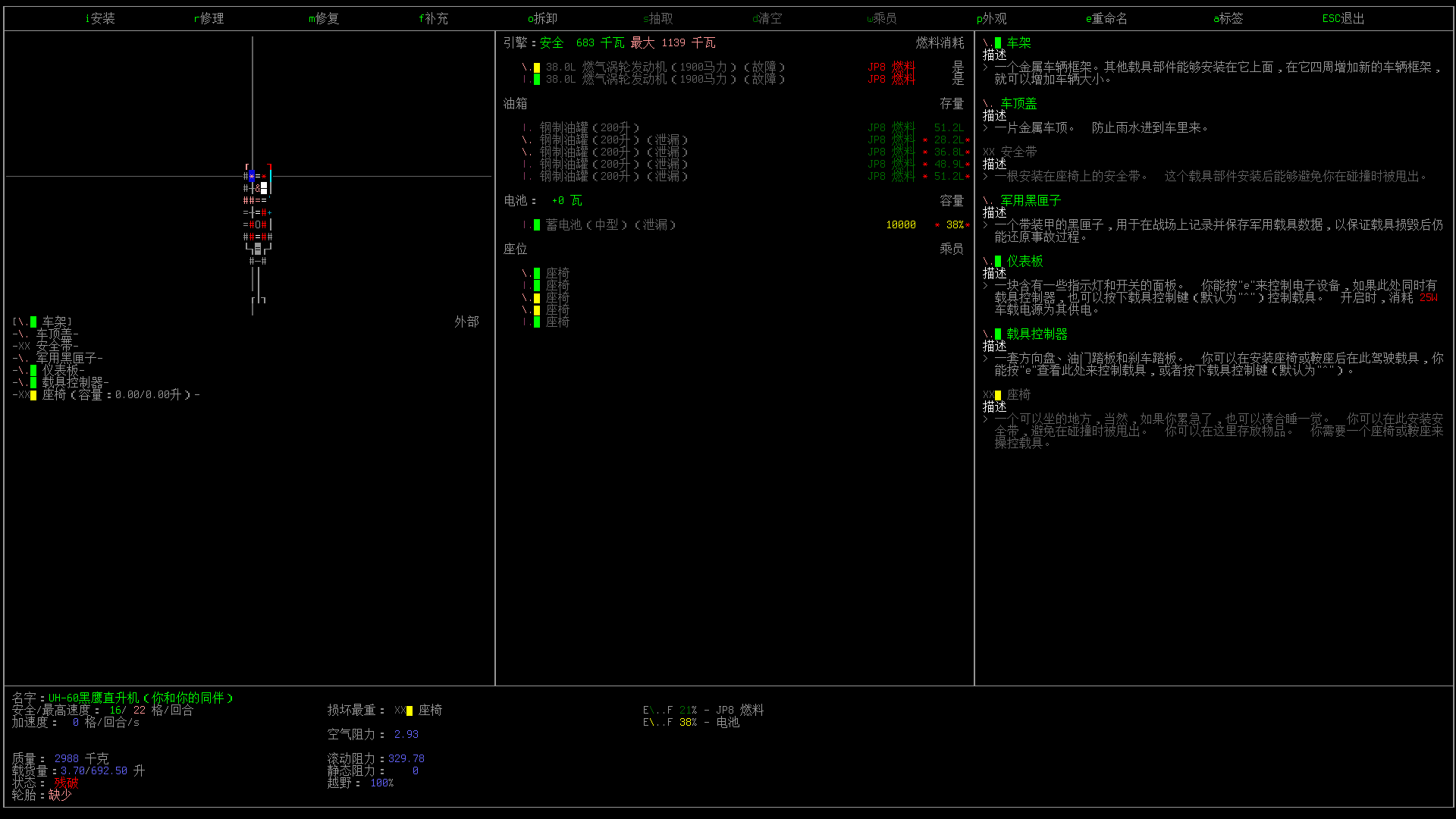
#### 2.寻找黑匣子

*「黑匣子，从国旗跳到黑匣子？我们要上哪儿给他拆黑匣子啊？」*

**任务流程：**

从「直升机坠毁地」事件中找到黑匣子交给NPC即可；

**基本情报：**



直升机坠毁地系地图事件，一般伴随有飞行员丧尸、士兵丧尸、运气足够差的话还会碰见生化战士丧尸；

黑匣子则作为「军用直升机」的载具部件存在，需要2级机械学及一把螺丝刀将其拆下才能取走，此外完全损坏的黑匣子只会被拆成电子材料，做好多找几架直升机的准备。

**报酬：**NPC的信任；

#### 3.恢复黑匣子记录

*「要我说，匣子里有啥都是虚的，实验室里的宝贝才是真的。所以我们接下来要攻打实验室？你东西带全了吗？」*

**任务流程：**

接受任务后，NPC会将黑匣子交给你，并为你标记出一处「科学实验室」地点，你需要进入其中以恢复黑匣子记录

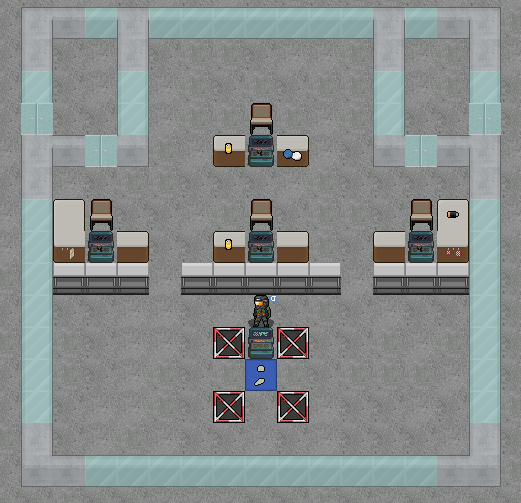
**基本情报：**

实验室的危险性无需多言，建议装备完全，有枪械和优秀的近战手段，有爆炸物，有较高计算机等级的情况下开始任务。

进入实验室需要科学家ID卡或足够的计算机等级和黑客工具以破解入口。

进入后寻找如下图的「数据演算仪MK IV」房间，将黑匣子放到计算机前的蓝色地板区域，与计算机互动并启动「解密算法」，解密成功后将掉落在脚下的「黑匣子记录」带回去交给NPC，即可完成任务；

需要注意运行数据演算仪并破解黑匣子需要经过多次计算机骇入判定，每次失败都会刷新大量的敌对飞锯无人机。



科学实验室还是很值得探索一下的，注意安全；

**报酬：**科学实验室位置，NPC的信任；

#### 4.追踪埋点调查队

*「他竟然还真能找到点有用的讯息，之前是我看走眼了。总之，我们要带他去那个掩埋地点调查，那里一定隐藏着什么秘密……保持警惕，带上抗辐用品和战斗用品，让我们深入地底，探寻真相。」*

**任务流程：**

接受任务后会获得「危险品开启密码」，并在地图上标记出一处「放射地掩埋点」，带领NPC前往掩埋点并启动电梯，进入地下二层的掩埋设施，将NPC带往控制中心后，与NPC交流即可完成任务；

**基本情报：**



只要将NPC带到如图所示的位置即可完成任务，需要注意的是放射地掩埋点整片区域都含有辐射，请自备「碘化钾」及「普鲁士蓝」以减轻辐射影响，记得给NPC也整点，地下二层如果只是把NPC带过去还好说，如果要探索的话预期要面对大规模的丧尸威胁，注意安全。

至此任务流程结束；

如果地点没有被标记出来，则任务线卡死；

**报酬：**NPC的信任，以及放射地掩埋点的电梯密码；

### 任务线：分析数据

*「这家伙打算让你回收一些对治愈病毒有所帮助的资料……虽然确实算是头等大事，但这人靠谱吗？」*

**任务难度：一般**；

**总体流程：**去城市某处下载数据->给丧尸采血并在医院分析；

**总体报酬：**NPC的信任；

#### 1.**取回软件资料**

*「这地方……之前有这台电脑吗？」*

**任务流程：**

接受任务后会给你一个「U盘」并为你标记一处地点，前往指定地点就可以找到一台电脑终端机，与之互动并选择软件下载后即可将「医疗软件」下载到U盘之中，如果你有多个U盘也可以多次下载。

将装有软件的U盘交给NPC即可完成任务，多余的可以自己留着。

**报酬：**NPC的信任；

#### 2.分析血液样本

*「这人拿了医疗软件就让我们去分析血液样本，之后就再也不吱声了……你觉得他打算做什么？」*

**任务流程：**

接受任务后会标记出医院的位置，并给你一个「U盘」和采血管。你需要从丧尸尸体上采集血液样本（站在尸体上使用采血管），然后去医院找一台离心机来分析血液样本，离心机由离心机主体和一台电脑主机组成，你需要将血液样本放置于离心机内（使用「/」高级物品管理放置），然后再操作电脑主机来下载「感染数据」到U盘中，这可能需要一定的计算机水平，祝好运。

一切完成之后把U盘交给NPC，任务线结束。

**报酬：**NPC的信任；

### 任务线：追忆往昔

*「让我捋一捋，这小子到处在找自己的亲朋好友兄弟姐妹，然后这群人有一些在医院，有一些在联邦应急管理局？好吧，肯定都死干净了。」*

**任务难度：困难**；

**总体流程：**诊所找治疗记录->带NPC去联邦营地->带NPC去农舍；

**总体报酬：NPC的信任**；

#### 1.寻找患者治疗记录

*「依靠病人名单去找什么幸存者？我觉得这简直就是浪费时间……收拾东西准备动身吧，多少也得倒腾点医疗资源回来。」*

**任务流程：**

去医院、诊所找一本「患者治疗记录」，交给NPC即可完成。

**报酬：**NPC的信任；

#### 2.到达联邦应急管理局营地

*「这小子接下来想去的地方可不简单，还好他只打算看一眼……他要是想住在那儿，咱们可别陪他闹腾了。」*

**任务流程：**

接受任务之后Npc会跟随你，并为你标记出一处联邦应急管理局营地。将NPC带往指定地点并对话即可完成。

联邦应急管理局营地的丧尸数量也很多，注意安全。

如果地点没有被标记出来，则任务线卡死；

**报酬：**NPC的信任；

#### 3.到达农舍

*「他的朋友都死完了，一个不落，一干二净……现在他想去乡下建立一个开心农场？」*

**任务流程：**

接受任务之后Npc会跟随你，并为你标记出一处农舍，将NPC带往指定地点并对话即可完成任务，至此任务线结束。

如果地点没有被标记出来，则任务线卡死；

**报酬：**NPC的信任；

### 任务线：宗教信仰

*「星慧教堂……宗教仪式……这群人是嫌这个世界还不够疯狂吗？」*

**任务难度：困难**；

**总体流程：去大教堂地下室找「小巧圣物」->去标记点找「牧师日记」->去林中小屋找「铭刻头骨」->去监狱找「荒野胜景」**；

**总体报酬：NPC的信任**；

#### 1.寻找圣物

*「以诸神的名义和我全部的尊重……那\*\*\*到底是个什么鬼东西？！」*

**任务流程：**

去「大教堂」地下，找到那个被「苍白人体」环绕的「小巧圣物」，交给NPC即可；

**报酬：**NPC的信任；

#### 2.寻找牧师日记

*「在这个节点上，什么宗教信仰都是一家人了……我有跟您提到过我的信仰吗？等你找到那本牧师日记，我们可以坐下聊聊这个。」*

**任务流程：**

接受任务后会高亮一处地点，在那里找到牧师日记，交给NPC即可；

**报酬：**NPC的信任；

#### 3.**调查祭仪地点**

*「星慧教堂……活人献祭……林中小屋……我以为大教堂里看到的那玩意已经足够离谱了……这又\*\*\*是个什么东西！」*

**任务流程：**

接受任务后会高亮一处林中小屋，逐个砸碎窗户找到下层楼梯，在地下室中找到铭刻头骨，交给NPC即可完成任务；

林中小屋的地下层有大量独特的「疯人怪」及一个固定的「血祭牺牲者」，而第一层可能会出现「地缚灵」。

一旦确认目标地点出现「地缚灵」，请直接绕开寻找那个下层楼梯，不要发生冲突。如果一定要殴打「地缚灵」，请携带全自动枪械在远距离处理此事。「地缚灵」拥有高达800点的生命值及较高的移动速度和自愈能力，同时拥有分裂出「幽灵」的特殊能力。「幽灵」本身威胁不大且过一段时间就会自然消失，但集群「幽灵」是另一回事，幽灵会使用抓取攻击，一旦被多个「幽灵」抓取就会导致窒息及体力快速耗损，最终可能出现致命风险。

地缚灵并不需要硬打，你只需要找到下去的路就好。

**报酬：**NPC的信任；

#### 4.狱中神示

*「监狱预言家……这个世界的疯狂已经超出我的认知水平了。」*

**任务流程：**

接受任务后会高亮一处监狱，进入其中并在囚室找到「荒野胜景」，交给NPC即可完成任务，至此任务线结束。

至于监狱的丧尸有多少，我想这点就不用赘述了。

**报酬：**NPC的信任；

## 三、独特NPC任务

一些特定的地点可能会刷新出一些独特的NPC，他们通常有特定的技能分配倾向和属性，固定的装备搭配，并会为你提供一些独特的任务。

### 前往难民中心

*「这台电脑为我们指示了一个难民中心的地址……如果您想要寻找幸存者、同伴或是一点麻烦，去看一看倒也无妨。」*

**任务地点：**紧急避难所的电脑终端，「互动」并选择「联系我们」即可；

**任务难度：**简单；

**任务流程：**接受任务后便会在地图中标记出一处难民中心地点，抵达即可完成任务；

**奖励：**难民中心地点；

### 骨之先知

*「装备精良，身手矫健，还信仰着一种奇异地宗教……不管怎么说，她能帮助我们。」*

**任务地点：**位于荒野的2x2规模墓地，镶花玻璃窗房间内的「布丽吉特·拉克鲁瓦，骨之先知」，与之对话并接受任务即可。

**任务难度：**简单；

**任务流程：**随便杀一个野生动物，屠宰并拿八块骨头回去找骨之先知，即可完成任务。

**奖励：**可以让你招募骨之先知入队的「先知之印」特性。

### 气象学家 任务线

*「倒腾无人机的气象学家？那好吧，让我们看看他能研究出来点什么东西。」*

**任务地点：**位于城市中的无线电站，在一个小房间里可以找到「气象学家」，与之对话并同意帮忙即可开始任务线。

**任务难度：一般**；

**任务流程：**。

**奖励：**。

#### 1.**为气象学家收集废料**

*「记住，50块废料，6个中型电池，5个小型高清镜头，1个无线控制器，按顺序来；」*

**任务流程：**

给他五十块金属废料，金属废料可以通过拆车拆柜子拆铁器获取，这东西是不会缺的。

**报酬：**无；

#### 2.**为气象学家收集电池**

*「还有6个中型电池，5个小型高清镜头，1个无线控制器；」*

**任务流程：**

给他六块电池（中型），你可以在笔记本电脑一类的电器里找到，电器店、商场有不少这种类型的，凑齐六块不难。

**报酬：**无；

#### 3.**为气象学家收集镜头**

*「还有5个小型高清镜头，1个无线控制器；」*

**任务流程：**

给他五个小型高清镜头，小型高清镜头可以通过拆解智能手机、显微镜、传感器阵列获取，智能手机很常见。

**报酬：**无；

#### 4.**为气象学家收集无线控制器**

*「最后是1个无线控制器，让我们看看他要创造什么样的奇迹。」*

**任务流程：**

给他一个无线控制器，是玩具车用的那种，不要做成载具用的那种。

在学校、别墅、电器店一类的地方可以找到玩具车套装，把里面的控制器交给NPC之后即可完成，下一步任务需等待两天才能进行。

**报酬：**一本指南书；

#### 5.寻找坠毁的无人机。

*「不出所料，他的无人机失控坠机了……他不敢出门，所以我们还得拉他最后一把，要我说不如干脆趁这个机会把他拉进队伍，这样对他对你都是好事。」*

**任务流程：**

在标记地点找到「无人机存储模块」，周围有一些米戈需要处理。

**报酬：**NPC加入队伍，招募入队就好；

## 四、阵营任务

。

# **地点概述与探索建议**

**/ / / / / / 剧透警告 / / / / / /**

如果你按下「m」打开大地图便可以看到以字符形式呈现而出的地点区块，当你移动至特定区块上后，右上角便可以看到该地点的具体名称；

通常而言每种区块类型都有着特定的物品、资源产出，一些生物的生成也受地图区块影响，得知每个区域通常有什么战利品、预期将会面对怎样的敌人对于生存与发展大有帮助；

**收益不定：**变数较多，运气好了会有好东西，运气不好就是一地垃圾；

**低收益：**没有什么重要资源或基本没有资源；

**中等收益：**有大量基础材料资源或一些武器、军火等；

**高收益：**有丰富资源或有武器军火、诱变剂、CBM等资源；

**独特收益：**有只有此地才能获得的资源，或者是此地必刷一些特殊资源，某些情况下代表这个地点本身就是一种收益；

**资源丰富度：**无、极少、较少、一般、较多、丰富、独特、不定；

**风险等级：**安全、低风险、中风险、高风险、致命风险；

## 一、荒野地形

荒野地形系与城市聚落相隔一定距离的野外区域，农舍也在荒野地形之中，其基本散布着辐照厂、工厂、矿井等各种各样远离城市的工厂设施，如果城市规模较大、间距较小，这些地形的生成也会被严重挤压；

荒野因其基本人烟稀少的特点，除却野生动物威胁外一般都要比城市要安全许多，但也需要格外小心变异动物与少量丧尸的威胁（包括少数不知为何专门在森林里生成的特殊丧尸）；

### 1.旷野 — 收益不定

**食物资源：一般；野生动物、灌木浆果等；**

**材料资源：一般；树木、岩石；**

**其他资源：一般；屠宰猎物的副产物、随机事件导致的各类收益；**

**风险等级：安全~低；少量野生生物、不排除随机事件带来的敌人；**

**基本情报：**基本是最常见的地形之一，大而宽阔的平地上散布着各式各样的植物与岩石，偶尔还能看到一些被风吹来的报纸；如果运气够好的话大概还能看到一些因各种各样的原因曝尸荒野的尸体；

此地基本没有什么值得注意的战利品，也基本不怎么会有敌对生物出现；即便出现，鉴于旷野地形的平坦开阔，你也足以提前察觉并决定是战是逃；

#### 特殊遭遇：

鉴于旷野的开阔特质，如果有什么地图事件往往能第一时间发觉，前期在旷野上发现士兵尸体并直接获取到军用护甲装备、枪械也是快速毕业的路子；

### 2.森林 — 中等收益

**食物资源：一般；野生动物、果树、灌木浆果等；**

**材料资源：丰富；大量树木、岩石、水坑等；**

**其他资源：一般；屠宰敌人或猎物的副产物；**

**风险等级：低~中等；野生动物、变异动物、蜘蛛群落；如果运气够差，伽卜沃克；**

**基本情报：**基本是最常见的地形之二，森林分有稀疏一些的森林与密林，由于树木繁多，在此处探索时视野范围会严重受阻，车辆也无法在此处通行，加上林中潜在的各类风险，我一般是不太建议您直接穿梭森林，请尽量走林中小道；

森林内除却各种各样的植物外还能找到一些果树与自然脱落的粗树枝，此处密集的树木也能为你提供显著的燃料供应与建筑材料，其内栖息的少量野生动物也可以狩猎以获取大量肉类；

#### 特殊遭遇：

**森林中一般拥有林中小道地形便于安全通行；**

**森林中可能会发现蜘蛛巢穴及一些特殊地点，穿行时请注意安全；**

### 3.公路与桥 — 中等收益

**食物资源：极少；路边的车里有可能找到点零食；**

**材料资源：一般；拆解车体得到的载具部件、金属材料等资源；**

**其他资源：极少；取决于车辆类型，可能从车里找到点好东西；**

**风险等级：安全；不过靠近城市或其他地点就可能遭遇丧尸；**

**基本情报：**基本是最常见的地形之三，公路有着十分稳定的100行动耗时，路面宽阔且允许载具基本不受任何阻碍的快速驾驶，虽然荒野的公路上依然时不时会刷出一些失事车辆；

如果公路需要跨越河流便会出现桥，桥与公路一致，只是为了便于船体从桥下经过而在某个版本增高了一层，稍微提高一点大地图视野，不太好判断前方路况，下桥时请减速慢行以防撞到各种车辆；

处在荒野区域的公路基本不会遇到敌人；

#### 特殊遭遇：

公路一般连接着各种各样的设施、城镇，要想找到城市，沿着公路走总是一种思路；公路上时不时会散落一些失事车辆及车辆部件，把他们拆除可以收获大量铁块、车体部件等；

### 4.沼泽 — 中等收益

**食物资源：一般；香蒲草可以吃，莲花可泡茶、有无限的水与盐水供应；**

**材料资源：较少；树木不多；**

**其他资源：一般；香蒲草可制作香蒲胶；屠宰敌人或猎物的副产物；**

**风险等级：安全~高风险；沼泽生物将随时间推进而发生恐怖变异；**

**基本情报：**基本是最常见的地形之四，沼泽有 大量香蒲草以用于制作颇为廉价的消毒药品「香蒲胶」，直接吃也不是不行，其内也有不少显示为「浅水」的盐水，能够用于一些配方、肉干、鞣制皮革、制盐等各种用途，如果再多找找还能有荷花一类植物用于泡茶；

沼泽在游戏前期基本没有什么威胁，预期内也没有太多收益；但在游戏推进一段时间之后，沼泽将会出现大量巨型蚊怪、巨型蜈蚣、巨型牛蛙、巨型蜻蜓等各种各样的变异生物，威胁倒也不是太大；但是要警惕「蛙母」，这个生物每回合自然回血，会召唤小怪蝌蚪蟒，打了基本没啥收益；

前期主要战利品在于「香蒲草」、「盐水」；

中后期的沼泽更偏向于虫类所能提供的「肌腱」，蛙母还是没啥必要就离远点吧；

后期的沼泽基本群魔乱舞级别了，虽然到时候你差不多也有各种应对手段，但还是小心为上，保持谨慎；

### 5.河流与河岸 — 中等收益

*「嘿，带把鱼竿过来陪我钓会鱼好吗？不……抱歉，我只是觉得，你应该享受一会平静的生活了……总之，你还记得上次我跟你提的那事儿吗，有人喝了个烂醉，想要跟河边的大鹅打上一架，结果被大鹅抢走了牛仔裤……对， 那场海边的烧烤派对至今也很让人怀念；」*

**食物资源：较多；河里有水有鱼，岸边有鸭鹅等生物，还能找到香蒲草；**

**材料资源：较少；沙子、泥土、黏土啥的也算材料吧，黏土很有用；**

**其他资源：一般；香蒲草可制作香蒲胶；屠宰敌人或猎物的副产物；**

**风险等级：低风险；曾有人没能打赢大鹅，在此沉重悼念并提高1级风险；**

**基本情报：**基本是最常见的地形之五，河流内经常有鱼可以让你获取食物，河流周围偶尔会有一些鸭、鹅、雁一类的野生动物可以捕猎或养殖，河岸边偶尔也能收获到香蒲草以用于食用或制作一种颇为廉价的消毒用品「香蒲胶」；

### 6.沉船 — 低收益

*「四下散落地动物尸骨与丧尸遗骸，震耳欲聋的尖啸与嘶吼，遍布船壳的抓痕血渍，密密麻麻的异形猛兽，船底核心处猩红色的女王；在铸造独属于你的传奇前先思考一下这场战斗值不值得，再去高呼这帮邪魔值得一战；」*

**食物资源：较少；有可能可以得到非常独特的利爪怪卵，但不是必出；**

**材料资源：一般；利爪怪身上的甲壳可以拿来做甲壳护甲，拆解机械可以得到的电力引擎、金属材料等；**

**其他资源：无；**

**风险等级：中风险；至少有十来只利爪怪与一只首领，数量不固定，但必然有一只利爪怪首领；**

**基本情报：**河边有时候能够看到一些沉船，沉船周围及内部有集群生物「利爪怪」，沉船地下还有颇具威胁的「利爪怪首领」，运气好可以收获一些营养丰富的「利爪怪卵」。

沉船内部通常有各种各样的机械可以拆解成零件。至于「紧凑型先进斯特林放射性同位素发生器」，它已经不幸的被替换成备用发电机了；

**探索建议：探索沉船时最好携带有「耳塞」或「射击护耳」以规避利爪怪的尖啸攻击，被震晕的Debuff可消受不起；**

### 7.小屋 — 收益不定

**食物资源：一般；厨房一般固定刷新一些食物；**

**材料资源：较少；不拆除房屋内设施的话，基本没有多少材料；**

**其他资源：不定；取决于你所遇到的林中小屋类型会有不同的收益，有些小屋可能会生成枪械、刀具、指南书等，有些则只是普通的房屋，甚至于你可能碰到有大量骨质器皿的邪教小屋；**

**风险等级：安全~低风险；不排除丧尸风险；**

**基本情报：**林中小屋一般有着较为完善的生活设施、少量的食物及饮水、书籍；一般情况下林中小屋不会有地下室；

#### 特殊遭遇：

门窗紧闭？有地下室？那你来对地方了，不是有好东西就是有坏东西；

### 8.农舍及其衍生 — 高收益

*「回归田野总会令人感慨万千，如今购置一座面积颇广的农场并不需要多少额外花销。暂且忘却鲜血浓烟，让一切回归于颗颗粒米之中，这对于小艾特来说或许也算是一种不错的结局……走！我们去杀丧尸！」*

**食物资源：丰富；耕地上所有的作物、如果附近有鸡舍、奶牛场、酿酒厂、果园等设施就追加这些动植物，你也可以把种子和动物带回家以耕种养殖；**

**材料资源：较少；不考虑拆屋拆车的话，基本没有材料收益；**

**其他资源：一般；基本都会有一些轻度损坏的农用载具或运输载具；**

**风险等级：低风险；有可能遭遇丧尸动物或小规模丧尸；**

**基本情报：**经典的美国乡村农舍，农舍内有着较为完善的生活设施、少量的食物及饮水、少量书籍，甚至还会有基本完整可驾驶的车辆或是拖拉机等农业载具；而农舍周围通常就是农田、谷仓、鸡舍等各类设施；

农田上有大量可收获的作物，谷仓内有大量囤积的作物（如果时间比较久，很可能已经烂完了），你也可以爬到谷仓高处以开拓大地图视野；

个别农场会附有酿酒厂、果树种植区，可以得到一些自酿的果子酒，秋季还能额外收获一些水果；

奶牛场、马厩或是鸡舍会为你提供一些肉食……或者你可以把它们带回家自己养起来，我寻思也没人要了；农田还有一种稍微特殊一点的温室地形，只是提醒你一下，它并不能保温；

#### 特殊遭遇：

农场中包含两种特殊农场：杰克伊舍伍德农场及圣约翰农场，祝愉快；

### 9.枫糖棚屋 —独特收益

*「好消息：美味枫树糖浆全部免费供应！坏消息：顾客与店主都变成了嗜血食肉的丧尸；只要打赢就全是你的，千万别客气；」*

**食物资源：较多；基本全是枫树糖浆、树汁，偶尔有点美味的烤薄饼或别的什么常见食物；**

**材料资源：较少；有一定未加工的原木，周围有些枫树可以利用；**

**其他资源：一般；大量的60L金属罐及200L钢制油罐，少量电钻螺丝刀类的基础工具**

**风险等级：低风险；可能遭遇小规模丧尸，预期不会有太大麻烦；**

**基本情报：**整体分餐厅、厨房、仓库等部分，主要能收获大量枫树树汁及枫树糖浆，枫树糖浆可用于多种食物配方，此外还有一些工具、厨具，如钻孔用的无线电钻、钢锯、树木插管及加工树汁用的铁锅等；

### 10.乡村民宅 — 低收益

*「虽然房间设施蒙上了一层烟尘，但仍看得出一些昔日生活的痕迹，房屋的主人或许已经丧生，又或许在某处艰难求生，无论如何，屋子里的东西肯定是用不到了；」*

**食物资源：一般；厨房里总归是有些吃的可以拿走；**

**材料资源：较少；不拆除房屋内设施的话，基本没有多少材料；**

**其他资源：不定；取决于物资的具体类型可能有不同的收益；**

**风险等级：低风险；可能遭遇小规模丧尸，预期不会有太大麻烦；**

**基本情报：**远离城市的单层民宅，有着较为完善的生活设施、少量的食物及饮水、少量书籍，可能没多少探索价值，不过也可以进去翻翻冰箱找点吃的，也可以把人家电器家电拆了，咱们总不能空着手走吧；

### 11.沼泽小屋 — 低收益

*「你本期待着能见到那些能够忍受蚊虫叮咬与湿热环境的沼泽居民，但看来除了这些建筑之外一无所获；」*

**食物资源：较少；能找到一些吃的，但可能不是很多；**

**材料资源：一般；如果不需要炭窑、烟熏架等，拆了就行；**

**其他资源：一般；小屋通常附有炭窑、烟熏架、发酵桶等器械；**

**风险等级：安全~高风险；身处沼泽之中自然会遇到沼泽的麻烦；**

**基本情报：**主要生成于大片沼泽边缘或深处的特殊小屋，有少量生活设施及食物储备，主要是自带两个炭窑、两个烟熏架、一个发酵桶；通常靠近沼泽或身处沼泽，没多少探索价值；

### 12.豪宅 — 高收益

*「如此规模的尸潮集中于眼前高大宏伟的建筑物之中，也不知道是开了一场社交名流派对还是单纯的佣人过多。不管怎么说，更重要的问题是能否在这里找到点正儿八经的中世纪武器收藏；」*

**食物资源：较多；餐厅、厨房等区域均能找到令人满意的食物储备；**

**材料资源：较多；虽然你还是需要拆除各种各样的东西，不过反正也没人会用了；**

**其他资源：较多；工具、武器、餐饮具、服饰、药品，什么都有一些；**

**风险等级：高风险；显而易见的大规模丧尸集群；**

**基本情报：**占据3x3方格的巨型建筑，有时候会生成在树林之中；内部可能含有图书馆、台球桌、游泳池、温室、可以扒下来的中世纪、日式铠甲装饰及武器、各种展示柜里的收藏品；基本包含了你生存可能用到的绝大部分基础资源……及显而易见的大量丧尸威胁；

### 13.紧急避难所 — 低收益

*「你的传说基本都从此地开始……偶尔也会是别处，但基本不会有比这更熟悉的地方了；」*

**食物资源：较少；没人会吃的蛋白食品和不太能填饱肚子的罐装番茄；**

**材料资源：较少；金属柜子和桌椅、电脑姑且都能拆；**

**其他资源：一般；地下室或储物柜内可以找到一些内含多种医疗物资的急救箱及防毒面具；**

**风险等级：安全~低风险；偶尔会有沦陷的避难所，有小规模丧尸；**

**基本情报：**默认设置开局你所在的地方，通常也能在其他地方找到差不多的设施，显而易见非常难吃的蛋白食物、不太够吃的罐装番茄及净水就是主要产物了；你可以去地下室检查检查有没有急救箱以获取少量医疗物资，也可以上楼拆太阳能板；避难所本身非常适合作为基地发展，空间宽阔、方便改造；

### 14.LMOE避难所 — 独特收益

*「如此完美地避难所只需击倒此地已死的主人，还有比这更划算的吗？」*

**食物资源：一般；食物储备不是很丰富；**

**材料资源：较少；不考虑拆除内部设施的话，材料其实不是很多；**

**其他资源：一般；各类工具装备及一些生活设施应有尽有，隐藏隔间还能提供一些优质武器，避难所本身很适合作为个人基地发展，不过带上NPC就有点拥挤了，地方还是有点小；**

**风险等级：低风险；可能遭遇小规模丧尸，可能遭遇陷阱威胁；**

**基本情报：**一个原则上趋于完美的避难所，地表上有少量陷阱和一块坚实的铁门以保护入口，整体结构处于地下一层，不受任何室外温度影响，地下区域有供水设施、食物储藏区、工具间、较为宽阔的工作室、厨房及餐厅、浴室、健身设备，可能有专门储存枪械的隐藏房，进入前需小心陷阱；

### 15.联邦应急管理局营地 — 收益不定

*「最难以理解的问题是为什么埋尸坑距离居住区如此之近，姑且不谈无法预料的死人从坑里爬出来的问题，就只是潜在的瘟疫风险和对居民的心理伤害这事儿就不太能接受了；」*

**食物资源：一般；食物储备不是很丰富，但姑且也够用；**

**材料资源：极少；基本不用太考虑材料收益；**

**其他资源：不定；如果有武器库、实验室就是极多，没有则为较少；**

**风险等级：高风险；大规模丧尸集群；**

**基本情报：**整体结构大概是少量建筑物和大量帐篷的组合，加上两个填了不知道多少尸体的巨坑；物资基本分散帐篷的板条箱内，运气好或许会有一些惊喜；

有些联邦应急管理局营地内有采用军用读卡器大门紧锁的武器库，可以在其中找到大量的军用武器、弹药；也有采用科学读卡器大门紧锁的实验室，主要能收集到一些高级药品资源；

### 16.难民中心 — 独特收益

*「吵杂的环境，存在各种各样问题的避难所，似乎永远解决不完的问题……这一切，正适合像你这样热衷于卷入麻烦之人；」*

**食物资源：一般；食物储备还不错，但是需要偷窃获取；**

**材料资源：极少；基本不用太考虑材料收益；**

**其他资源：独特；大量可接受的任务与部分可变为同伴的Npc；**

**风险等级：安全；虽然有个区域一开始会刷新一些丧尸，不过他们能自行处理这些问题；**

**基本情报：**通过紧急避难所的电脑可以找到难民中心的位置，内部有不少物资可以直接偷走，NPC也会给你发配各种各样的任务，一些NPC还可以进行贸易；

### 17.射击场 — 低收益

*「从广告牌来看，这似乎是某个家族企业的靶场，被打烂的靶子与弹壳混成一团洒落在泥土之上……上天眷顾，有倒霉蛋把枪落在了这里；」*

**食物资源：无；有可能找到点零食，但别期待什么了；**

**材料资源：极少；除非把房子拆了；**

**其他资源：不定；如果运气好的话能找到别人遗落的枪械，枪械保险柜里也可能会有好东西，射击护耳也算常见；固定收益的话基本就是满地弹壳；**

**风险等级：安全；基本不会遇到敌对生物；**

**基本情报：**荒郊野外一个射击场，有两个牌子显示营业时间及此地的管理人员，有一个极小的办公室，内部通常有一个枪支保险柜；

靶场的射击点散布着许多可用于复装的弹壳，偶尔在柜台上能找到少量子弹或是射击护耳、防噪耳塞，如果运气好的话也能捡到可用的枪械；

办公室内也可能找到射击护耳及防噪耳塞，里面通常有一个枪支保险柜；将其解锁有可能得到枪械或子弹，也可能什么都没有；

### 18.小型变电所 /大型变电所 — 中等收益

**少量维修工具，大量可拆除的电子设备，显著的电系丧尸威胁；**

*「噼里啪啦的电火花从未断绝，即便是最为漆黑的夜晚也能在此地见到那些亮如白昼的怪奇生物，保持距离，小心触电；」*

**食物资源：少量；有可能找到点零食及少量食物，但别期待太多；**

**材料资源：丰富；拆掉所有的电子设备，毛走他们的电子材料；**

**其他资源：较少；可以找到一两套电工制服，偶尔会有些工具；**

**风险等级：中等风险；电系丧尸到处都是，请小心谨慎；**

**基本情报：**小型变电所是由铁丝网包围的小型建筑，其内是各种各样的开关变流器等电子设备加上一个控制中心，控制中心内部电脑基本已经损坏，周围到处都是一些四处游荡的电系丧尸，从衣着上看很可能是以前的工人；

拆除那些各种各样的电子设备可以获得大量的电子材料（电流放大电路、功率变换器、电路板等），电脑也可以拆，铁丝网也能干走点铁丝；

大型变电所占据2x2方格，电系丧尸更多，电子设备也更多；

### 19.科研大楼 — 极高收益

*「远远便能看见几近于铺天盖地的丧尸大群，如果地表上你所能看见的数量就有如此之多，那存在于地下深处的更多威胁又会如何呢？冷静，深呼吸，确保做好了一切准备，愿幸运眷顾于你，幸存者。」*

**食物资源：较多；生活区一类的地方能找到冰箱及食物，也有种植区；**

**材料资源：丰富；化学材料、医疗物资、各种各样的精密器械或其他的机械单位，该拆就拆；**

**其他资源：丰富；实验原型武器、诱变剂、CBM、高级药物；**

**风险等级：致命风险；堪称海量的丧尸量，关键设施驻守的无人车、炮塔及各类机器人，逃离研究室的异界生物……祝您好运；**

**基本情报：**高五层，地下七层，差不多就是这么个规模的超巨型建筑；内部含有游戏中后期的诱变剂、实验武器、CBM等各种各样种类繁多的资源及数量极为巨大的敌群数量与种类；通常需要花费大量时间才能完全攻占，基本打完即毕业的终极副本；

### 20.跨洋物流 — 极高收益

*「此地枪响与爆炸从未断绝，只是靠近便会感到彻骨寒意与恐惧，坚定信念，检查装备，不惜一切代价的冲入其中，无论如何都要活着回来，愿胜利伴随于你，幸存者。」*

**食物资源：丰富；居住区一类的区域能找到大量食物资源；**

**材料资源：丰富；各种各样的精密器械或其他的机械单位，该拆就拆；**

**其他资源：丰富；实验原型武器、诱变剂、CBM、高级药物；**

**风险等级：致命风险；堪称海量的丧尸量，不要钱一样的无人机、炮塔、机械单位、大量变种人单位，祝您好运；**

**基本情报：** 高一层，地下七层，同科研大楼一样是风险极高收获极大的副本，请记得刷卡下楼，小心炮台；只要活着回来，从今往后吃香的喝辣的，稀饭咱们喝一碗倒一碗；

### 21.轻工厂 — 中等收益

*「大量地机械设备与传动带已经停工许久，昔日生产线的工人们正迫切渴望着生者的到来，比起满足它们高涨的杀戮欲望，你更想要它们的工具与设备以铸造更好更强的装备……」*

**食物资源：较少；员工餐厅可以找到一些吃的，还有可用的自动贩卖机；**

**材料资源：丰富；各种各样的精密器械与可拆卸的各类设备，记得带辆车来拉……你说你打算扛着液压机回家？！；**

**其他资源：较多；板条箱、工具间内存放有种类繁多的工具，员工餐厅会有一些指南书可供阅读与学习；**

**风险等级：中风险；可能有中等规模丧尸集群；**

**基本情报：** 整体分办公室、工作区、员工餐厅、带有地毯的老板办公室等区域；老板办公室一般会有保险柜，里面有啥看脸，办公室与工厂区交接处有刷现金卡的自动贩卖机，姑且能提供不少零食；

工作区有铁丝网大门紧锁的储存区，内有储存工具的锁柜；焊接气瓶、焊炬、锯子、钳子等工具基本都能在这里找到，一些液压机、压缩机、电弧炉等设备都可卸下来带回基地使用，如果你想的话也可以拆成原材料；

偶尔会有一些没有丧尸的轻工厂，可能当天正好放假吧。

### 22.木材厂 —中等收益

*「这里待遇不错，设施齐全，只可惜昔日劳作的人们已经化作了食人恶兽，下手不要犹豫；」*

**食物资源：较少；员工餐厅可以找到一些吃的，还有可用的自动贩卖机；**

**材料资源：丰富；各种各样的器械与可拆卸的各类设备，基本都是木材加工用的，应该很靠谱？**

**其他资源：较多；工具间内存放有伐木用具及一些维修工具，员工餐厅会有一些指南书可供阅读与学习；**

**风险等级：中风险；可能有中等规模丧尸集群；**

**基本情报：** 整体分办公室、员工餐厅、员工浴室、加工区、仓库、小加油站；员工餐厅里有尚且可用的自动售货机，加油站的油泵也可能存有大量汽油；

加工区、仓库内可以找到一些圆锯或电锯类别的伐木工具，偶尔会有焊炬一类的工具，除此之外基本都是木材成品和边角料，工厂外有些尚未加工的树干，员工餐厅内可以找到点食物和书籍，办公室也有眼镜或打发时间的书籍；

偶尔会有一些没有丧尸的木材厂，可能正好赶上放假吧。

### 23. 苹果园 —季节收益

*「现在不是收获的季节，但已隐约能够想象出硕果累累的壮观美景；」*

**食物资源：特殊；秋季可以收获大量苹果；**

**材料资源：较少；如果你打算砍伐苹果树、拆卸设备就会得到很多；**

**其他资源：较少；仓库内可能存放有少量工具，门口可能停放有车辆；**

**风险等级：中风险；可能有中等规模丧尸集群；**

**基本情报：**苹果园整体分为占比极大地果树区和一个小摊位，一个名为加工区的小仓库，基本找不到多少东西也没有什么特别有价值的物品；

偶尔能看到一些丧尸，不知道是不是附近游荡过来的居民；

当秋季苹果成熟之时就可以收获数百颗苹果，苹果超棒的对吧！

### 24.疗养院 —低收益？

*「那位慈眉善目的老女士有些不太清醒了，但她依然会对你说出一些温和地话语，在她模糊的视线里，她正准备递给那难得探望自己的外孙一盘刚烤好的曲奇饼干；你让她得以从幻觉中解脱，冰冷地遗骸之下，那布满皱纹与血污的大手依然紧紧怀抱着那盒充满爱意的曲奇饼干，内疚便在那一瞬袭上心头；」*

**食物资源：一般；厨房区和食材仓库能找到一些吃的，但不是很多；**

**材料资源：较少；基本不用期待材料，除非你打算拆家；**

**其他资源：较少；书籍、药物姑且都是有，但也不是特别丰富；**

**风险等级：高风险~致命风险；可能有大规模老年丧尸集群；可能遭遇高强度的特殊个体；**

**基本情报：**整体分为接待大厅、办公室、数量极多且带有浴室的双人间、中心有一景致不错的小型公园，也有铺有地毯的图书室等休闲娱乐场所，一个大餐厅及有不少食材的后厨和存放厨具、食材的仓库；此外也有随处可见的轮椅，有兴趣可以坐上去体验一把轮椅飙车的快感；

大部分区域都可以找到一些药品，在厨房也能找到各种厨具及食物，铺设有红色地毯的图书室也可以找到一些可供阅读的书籍……不过大部分都是些休闲娱乐的书籍，别太指望了；

内部绝大部分都是已经年老体衰的老人丧尸，不过一些强壮的护工与医生也随着大灾变受害，预期内依然会造成不小的麻烦；

#### 特殊遭遇：

检查疗养院内尚且可用的计算机以查询疗养院的内部讯息，说不准会在茫茫多的员工名单里发现一些有趣的东西；

当然了，还有做好一切防护。

### 25.汽车旅馆 / 双层汽车旅馆 —低收益

*「管理人及大部分客人已经决定永久在此居住，考虑到此地颇为匮乏的资源，你其实也没太大必要跟他们发生冲突；」*

**食物资源：较少；除了自动贩卖机外基本不用期待太多；**

**材料资源：较少；不用期待这里的材料，除非你打算拆车拆家；**

**其他资源：一般；门口通常停有几辆民用载具，此外房间里有些住客留下来的衣服；**

**风险等级：低风险；可能有小规模丧尸集群；**

**基本情报：**基本由一个登记处、一个工具间及十个有浴室的客房组成；双层汽车旅馆有二楼且客房更多；一般登记处内会有两个自动贩卖机提供一定量的食物、饮水；客房前往往都会停有少量车辆；

### 26.垃圾场/地区垃圾场 —低收益

*「破伤风为了证明自己还没有被删除，特意在此处静候刮伤；」*

**食物资源：不定；啥玩意都可能有点；**

**材料资源：不定；啥玩意都可能有点；**

**其他资源：不定；啥玩意都可能有点；**

**风险等级：不定；可能有丧尸游荡；**

**基本情报：**野外的垃圾场基本由大量，非常大量的瓦砾、金属残骸、垃圾碎砾组成，地面上四处散落着不知从何运来的大量废弃物资；话虽如此，你还是能在里面找到各种各样的书籍、工具、家电甚至于还能服用的药品；地区垃圾场在此基础上增加了更多废弃车辆资源及少量说不定还能开的运输垃圾用平板卡车；

收获实在是不好确定，但一般也没太大必要到这里碰运气，你要是缺容器的话这里倒是不少；

### 27.废料排放场 —低收益

*「你的理智明确地在制止你去核废水中游泳，小艾特会脏的；」*

**食物资源：无；确实没啥吃的，硬要说有一点点零食；**

**材料资源：较少；你要喜欢的话可以把桶子都带走；**

**其他资源：不定；谁知道水里面泡了点啥玩意啊；**

**风险等级：安全；**

**基本情报：**由铁丝网围起来且树有警告标语的场地，内部肉眼可见绿油油的污水与大量浸泡在水中的200L钢制油罐，通常有一处小工具间作为主要入口；工具间内偶尔会有军用ID卡或是一些服装一类的东西，污水区有高额辐射，里面的油罐可能会有「污水样本」和「钚浆」，水里偶尔会泡有一些好东西，但没啥事就别进去泡澡了，进去前记得吃片普鲁士蓝；

### 28.州立公园 —低收益

*「你一定会喜欢这里的，只要忽略瓢虫已经比人还大的事实；」*

**食物资源：较少；啥玩意都可能有点；**

**材料资源：较少；你不会打算把里面的树砍了吧？**

**其他资源：较少；停车场可能停有车辆；**

**风险等级：低风险；有少量丧尸游荡，偶尔也有点变异昆虫；**

**基本情报：**基本由一个保安室、一个停车场、一块池塘和一个休息处组成；风景秀丽且地处颇大，内部有一些好看的树木，除此之外这地方就没啥值得一看的地方了；虽然停车场也有可能刷出一些载具就是了；

### 29.拖车公园 —低收益

*「那把染血的霰弹枪无形中预示了大灾变当天多数幸存者的结局；」*

**食物资源：一般；就正常冰箱里的那些食物，姑且是有些；**

**材料资源：较少；家电拆了确实还是能有些东西的；**

**其他资源：较少；不太值得期待；**

**风险等级：中风险；中等规模丧尸集群；**

**基本情报：**由几个长方形的移动房屋组成，房间内有较为完善的生活设施；可能会有房屋被完全封堵，请去看看吧；

### 30.辐照厂 —独特收益

*「损坏的反应堆核心、繁多的工业刷卡器、四处游荡的工人保安，这可能需要花费大量时间才能处理好一切问题，而你还不确定这是否值得；」*

**食物资源：丰富；特殊的辐照水果与普通水果，还有些其他食物；**

**材料资源：一般；你要愿意拆的话能拆的东西还挺多的，材料不多；**

**其他资源：独特；主控室、工具间的装备及辐照厂本身；**

**风险等级：高风险；大规模丧尸集群；**

**基本情报：**从风景秀丽且有一处小花园的入口、停车场开始进入会客室，然后面临一个需要工业ID卡才能开启的读卡器，进入之后便是更衣间、淋浴间、工装间，随后才算正式进入辐照厂的主要区域；

辐照厂总体分为两个连同外界，但只能从内部开启的大型仓库，一处有大量电脑、文件柜的办公室；一个财务会计单间；一处有读卡器锁定的工具间；一处危险品隔离间；一处中央空调间；一处员工餐厅及卫生间；

而比较重要的房间有：一个有红地板的进料口和绿地板的出料口；一处读卡器及电脑锁定的装备间及总控室；一处漏电的反应堆房间及其控制室；

总体来说有大量的工具，可能有一些抗辐射药品或衣物，总控室所在的地方可能还有枪械装备，但这所有的一切都比不过辐照厂本身的辐照功能；

内部也经常会有一些清洁机器人，很可能正被丧尸单方面殴打，杀了它们拆成材料也行，留着也算一份陪伴了；

偶尔会有没有丧尸的辐照厂，辐照厂也得放几天假是吧。

**辐照厂修复流程（剧透警告，复制到记事本内以进行阅览）：**

**假设你已经进入辐照厂并解锁了基本所有的门扉和房间，请严格按照以下操作流程进行反应堆修复：**先进入反应堆总控室房间，通常和漏电反应堆相连，与之互动并启动「紧急维护程序」，程序启动后即可解决供电问题；

**辐照操作流程（剧透警告，复制到记事本内以进行阅览）：**

**先将需要辐照的蔬菜水果放置于红色的进料口处，回到总控室操作电脑，「启动传送带」→「开始辐照程序」→「启动传送带」；到绿色的出料口处带走你的辐照产物；辐照可以将蔬菜水果的保质期变为无限；（不过实验版正在无限和三个季度之间反复横跳；等它稳定下来吧）**

### 30.狩猎小屋 —高收益

*「进入这片建筑并不需要花费多少力气，拥有如此丰富资源储备的猎手最终迎来了怎样的命运与你无关，现在这里的一切都属于你了；」*

**食物资源：较多；储物间内存放有大量罐头食品，靠谱；**

**材料资源：较少；不拆家的情况下不用太考虑材料收益；**

**其他资源：较多；储物间的狩猎工具与图书室的书籍，靠谱；**

**风险等级：安全；不用担心遇到什么危险，就算有也不会太大；**

**基本情报：**比较独特的U型结构，门口的储液罐里可能有未净化的水；从入口处的大客厅开始，旁边厨房处有用铁门紧锁的储物间，内含大量工具及罐头食物，另一侧有壁炉沙发的地方可以找到图书室，内含大量可阅读书籍；卧室、浴室基本没太多有意思的东西；地下室则是一个啥东西都可能有的工具间及一些书柜；

#### 特殊遭遇：

嘿，我是说……你有没有想过，地下室真的只有一个工具间吗？

如果你运气够好的话就能见到那名猎手；

### 31.放射地埋点 — 独特收益

*「你只是踏入此地便会感到了一阵寒意……主要是因为你的辐射侦测徽章在刚才变了个色，而你正好没带普鲁士蓝；」*

**从接近周边开始就要警惕辐射风险，请自备普鲁士蓝及辐射测量装置；**

**食物资源：极少；别期待这里的东西了，这连员工餐厅都没有！；**

**材料资源：一般？；有一些有趣的东西！；**

**其他资源：一般？；有一些很棒的东西！；**

**风险等级：高风险；做好防辐射措施，预期有可能面对大规模丧尸集群；**

**基本情报：**一个2x2且颇为独特的区域，有保安室、主控室、掩埋区、运输用的军用卡车停放处及一部电梯；

#### 特殊遭遇：

你需要获取某人的信任以得到此地主控室计算机密码，别把这里炸了就好；

### 32.废车场 — 收益不定

*「即便是废弃车辆也能找到有用的部件，让他们在更好的岗位工作吧；」*

**食物资源：较少；起码前台办公室有给客人用的自动贩卖机；**

**材料资源：较多；圣光啊！这些汽车值得一战！；**

**其他资源：较多；看到那些车了吗，拆了他们；**

**风险等级：安全；基本不用期待这荒郊野岭的废车场有啥生物；**

**基本情报：**一个2x2的区域，有一个前台办公室及与之相连的车库，余下的部分全是停放废弃车辆的停车场；

车库内的载具姑且比较完整，有轻度损坏的电焊推车、手动叉车及起重机；停车场内的基本都是一些损毁载具，运气好的话会有一些尚且完整的太阳能板……反正看着办吧；

### 33.林场 — 低收益

*「密密麻麻松树与显眼的广告牌将你带到了此处，今年的圣诞节恐怕已经不需要圣诞树了，即便你想要也不会有人送树上门；」*

**食物资源：无；没吃的，零食都没有；**

**材料资源：较多；树得你自己砍，另外里面全是松树，可以拿到点松脂、松枝、松塔，主要用于鞣制皮革等各种场合；**

**其他资源：一般；工具间的东西全部干走；**

**风险等级：安全；偶尔有点野生生物威胁，不是什么大问题；**

**基本情报：**一个2格区域，有一个前台办公室、一个工具间，两个广告牌，余下部分全是种植松树的林场；

考虑到现在乱砍滥伐也不会被处罚，林场实际上并没有什么太大的收益，此外松树能给你松脂、松枝、松塔啥的，工具间内可能存放有鹤嘴锄、铲子或伐木用的链锯、斧头；

### 34.枪械展会 — 高收益

*「无论是吵嚷的枪响还是来自某人的指引，你已经身处这片位于荒野的巨大帐篷之中，若是沉浸于琳琅满目的枪械便会被鹰爪无人机击穿颅骨，保持专注，肃清敌人！」*

**食物资源：无；没吃的，这帮人参展不带吃的！不可原谅！**

**材料资源：较少；拆无人车可以，拆帐篷……咱也不是三光吧；**

**其他资源：丰富；军用物资，大量的，免费的，还有古董枪！**

**风险等级：致命风险；最好别让我知道是谁带着无人车参展的；**

**基本情报：**一个2格区域，整体是一个大型帐篷内开设的野外枪展，内部含有大量枪械、配件、弹药、军用装备；还有已经启动的，一些不知道哪个收藏家带过来的鹰爪无人车，分装备烟花的自由号和装备M4A1步枪的标准鹰爪，有钱也不至于带这个来参展吧。

如果你有办法搞定里面的鹰爪无人车，里面的枪械弹药全都是你的；搞不定那就离远一点吧，里面的丧尸通常会被无人车打爆，但如果丧尸进化幅度较高也可能会反过来；

有些任务地点可能会把你带到这里……总之做好跟无人车对线的准备；

### 35.私酿酒厂 — 低收益

*「你循着浓烈地酒气在密林深处找到一处小小木制营地，昔日于月光下酿制烈酒的人们已经不知去向，他们的工具与佳酿或许还留在此处？」*

**食物资源：无~一般；有私酿威士忌，这游戏效果最狠的酒；**

**材料资源：较少；你别跟我说你要拆里面的东西就行；**

**其他资源：一般；酿酒用的发酵桶及蒸馏器；**

**风险等级：安全；这地方本来就够偏僻了；**

**基本情报：**门口两支椅子一个篝火，附近可能可以找到梯子，小房子里是用于酿酒的发酵桶、蒸馏器；偶尔会有一些还未来得及售出的私酿威士忌；

这帮人偷偷酿个酒也是够拼的……发酵桶、蒸馏器基本就是最好的收益了，此处的私酿威士忌是游戏内描述中最烈的酒，喝多了真的有可能把自己喝到去世；虽然你也可以自己酿这种酒，但还挺麻烦的；

### 36.监狱 — 中收益

*「监狱那高大围墙与金属大门即使在这般时刻也忠于职守，而那些被困其中，不死的警察与溃烂的囚犯早已达成一项共识，将一切释放他们的生者生吞活剥；」*

**食物资源：一般；食堂啥的地方基本都有点吃的；**

**材料资源：一般；囚犯活动区有点工具材料……你要拆监狱？；**

**其他资源：一般；小型诊所、工具间、图书室，基本还是有点东西的；**

**风险等级：高风险；身着囚服的犯人们还好说，警察可是有一套装备的；**

**基本情报：**门口处通常停有各式警用车辆；门口分来客登记室和囚犯登记室，来客登记室链接至囚犯与家人见面的会客室及警察装备室；警察装备室连同至俯瞰整个囚犯户外活动区的岗亭及监狱主体，而囚犯登记室直接连接至监狱主体；

监狱主体分两侧大量监狱单间及中间的囚犯活动区，二楼在单间基础上又划出了一片淋浴区，囚犯活动区又细分为图书室、工具间、洗衣房、小型诊所、厨房、厨房仓库、食堂及户外活动区，若细心探索也能找到不少资源，慢慢来；

### 37.露营地 — 收益不定

*「这片道路尽头由帐篷所组成的小小聚集地中还残留着一些野营人士的载具、工具与装备。细心检查，说不定还有你能用得上的物品；」*

**食物资源：一般；吃的东西姑且都有带；**

**材料资源：较少；拆帐篷拆车拆啥都行，总得带点东西回去；**

**其他资源：一般；帐篷里总能找到点有趣的东西，房车可是房车流核心；**

**风险等级：低风险；潜在的变异昆虫或动物威胁；**

**基本情报：**大型露营地通常都会有辆轻度损坏的房车及数辆皮卡、汽车，不过也不是一定会出；四处支棱起来的帐篷里偶尔能找到一些弓弩武器及各类工具；其他就没太多值得注意的东西了；

### 38.无线发射塔 — 收益不定

*「收音机传来的噪音逐渐化作清晰地人声，你终于来到了这座宏伟的无线电塔，过去你曾见过一些光辉留宿于塔顶，四处探寻着某物，如今那瞄准镜与望远镜的反光已经消逝许久了。」*

**食物资源：极少；不用期待，最多一顿饭的量；**

**材料资源：一般；走，我们拆人家信号发射器和电脑；**

**其他资源：极少；不用期待，都是基础用品，运气好另说；**

**风险等级：低风险~高风险；如果周围有黄蜂就撒腿跑；**

**基本情报：**无线电塔通常由一个操作间及巨大可攀登的电塔主体组成，不过大部分可能没有操作间；操作间内可以找到少量工具或工人服装，电塔攀登到顶端可以提供极为广阔的大地图视野，如果运气好的话，你或许能找到一些其他幸存者的痕迹；

#### 特殊遭遇：

电塔附近有巨型黄蜂？那你运气挺差的；

塔顶偶尔会找到一些幸存者的痕迹，总得爬上去看看；

### 39.洞穴 — 收益不定

*「这是野兽的巢穴还是隐居者的住所？谁能说清呢……」*

**食物资源：不定；取决于洞穴类型会有不同的收益；**

**材料资源：不定；同上；**

**其他资源：不定；没有说三次的必要；**

**风险等级：不定；没有说四次的必要！**

**基本情报：**熊巢狼穴，偶尔也会是隐居者的家园，在你真正下去之前你不会知道自己将要遭遇什么事物，保持警惕与谨慎，你会没事的；

#### 特殊遭遇：

你说你碰到了老鼠洞……运气不错嘛。

### 40.坠毁客机 — 低收益

*「怎样可怖的噩梦都不如你眼前所看到的事物……在那空难现场之中游荡着无数死者，当你接近此地的瞬间，近百双猩红地双眸几近是同时望向了你的方向；」*

**食物资源：一般；飞机上的伙食姑且还行，但也别期待太多；**

**材料资源：一般；飞机残骸、座椅的短绳等都是不错的材料；**

**其他资源：一般；书籍、衣物，多多少少都有一些；**

**风险等级：高风险；一架客机少说上百乘客，这可是尸变率100%的世界；**

**基本情报：**坠毁客机周围一般都十分开阔，想避开周围近百只丧尸基本不现实；客机分驾驶舱、机舱、卫生间、厨房，二楼货仓共五片区域，能找到点吃喝与衣物、读物，机舱附近也有不少金属废料、钢板钢块等残骸，客机主体拆了也没啥收益，但椅子拆了能拿到短绳；

### 41.土堆 — 低收益

*「实心泥墙铸就而成的宏伟土堆引起了你的注意，泛着腐烂牛奶气息的洞窟之中尽是一些动弹不得的野兽与昆虫，它们双目浑浊又疲惫无力，当你靠近之时，数只幼虫撕破血肉破体而出；」*

**食物资源：极少；**

**材料资源：极少；**

**其他资源：极少；**

**风险等级：高风险；**

**不建议靠近……**

### 42.服务区 — 低收益

**食物资源：一般；基本是快餐、零食一类的东西，还有自动贩卖机；**

**材料资源：一般；拆车、拆家、拆一切！**

**其他资源：一般；药品、指南书、损坏程度不高的车辆；**

**风险等级：低风险，小规模丧尸集群，预期不会有太大麻烦；**

**基本情报：**一个普普通通的服务区，有少量药物、食品和书籍供应；主要价值在外面停放的车辆上，基本都是轻度损坏的程度；

### 43.矿井 — 独特收益

*「有些物品应当永远深埋于地下，那些未知的恐怖之物即便在死后也是如此令人畏惧，带着你的战利品离开吧……」*

**食物资源：极少；不用期待；**

**材料资源：丰富；油泵、车体、矿石等；**

**其他资源：独特；一般都有卡车，其他的都你不如亲自下去看看；**

**风险等级：高风险，矿坑里面到处都是些不稳定的陷阱、毒气；**

**基本情报：**大型矿井占用2x2方格，分停有运输车与私家车的停车场、矿工卧室、浴室、厨房、办公室、总控中心、加油区与矿物仓库；

地表上的物资最显著的可能是一辆重型卡车，你所面对的敌人也基本是各种矿工所变成的丧尸，至于地下部分……去总控室找到电脑为电梯供能，深入地下直至底层，我由衷的希望这一切值得；

### 44.蜂巢 — 独特收益

*「振翅之音让人难以忍受……那几十只铺天盖地密密麻麻地巨型蜜蜂足以让最为勇敢的斗士产生退意，所有的牺牲只是为了一小捧金黄甘甜之物……要我说，也算值得；」*

**食物资源：独特；蜂蜜在如今的世道里可能比黄金还罕见；**

**材料资源：一般；屠宰蜜蜂的各类产物（甲壳、筋腱、毒囊）；**

**其他资源：极少；不用期待；**

**风险等级：高风险，蜜蜂，全是蜜蜂，他们到处都是；**

**基本情报：**预期要面对近百只左右的蜜蜂及一个独特生物；好消息是蜜蜂会和大量丧尸内战一会，坏消息是蜜蜂基本不会受伤；

杀虫剂、枪械，准备好你所需要的一切再去挑战吧；

### 45.蚁巢\酸蚁巢 — 独特收益

*「昔日那些毫无威胁的渺小之物如今化作了不可阻挡的巨型兵团；」*

**食物资源：独特；虽然有很特别的食物，不加工就不是很好吃；**

**材料资源：一般；屠宰蚂蚁的各类产物（甲壳或硅化甲壳、筋腱等）；**

**其他资源：极少；真的不用期待；**

**风险等级：高风险，蚂蚁，全是蚂蚁，他们到处都是；**

**基本情报：**酸蚁要比蚂蚁危险得多，但用他们硅化甲壳制成的铠甲比蚂蚁的要好，此外，他们的筋腱与甲壳本身就是不错的资源，若想要彻底终结他们的统治，你最好深入地下去寻找蚁后，但在那之后你仍需要大量的时间肃清地面上那些无处不在的蚁群；

### 46.火警瞭望塔 — 低收益

*「如今当个志愿火警瞭望员或者说看火人比以往轻松得多，只可惜这里不会有什么素未谋面的女主管和你闲聊；」*

**食物资源：一般；差不多够一个人吃几天，但也不算很多；**

**材料资源：极少；不拆车拆家基本没有材料；**

**其他资源：一般；楼顶脚柜、工具间的消防用品及车库的载具；**

**风险等级：低风险，极小规模丧尸集群；**

**基本情报：**火警瞭望塔构成非常简单，一个通常停有轻度损坏皮卡的车库及工具间，一个储备水罐，一个卫生间及要爬四层楼梯的瞭望塔；

瞭望塔顶端有基本生活设施及相应的工具装备，最为显著的收益则是「双向无线电」、「信号枪」、「消防斧」、「工兵铲」及「望远镜」，能不能拿到就主要看脸了；

### 47.军事哨站 — 高收益

*「探照灯散发出刺眼地光辉，无数鹰爪无人车正于哨站内部四处游荡，一颗榴弹无人机如流星般升入天空，像烟花般怦然炸裂。那便是你所要面对的一切了；」*

**食物资源：较多；基本都是靠谱的单兵野战即食口粮；**

**材料资源：极少；不用期待会找到什么原材料；**

**其他资源：丰富；大量的军用武器装备弹药；**

**风险等级：致命风险，显著的无人机威胁，强大的特殊感染者警告；**

**基本情报：**由铁丝网与军用探照灯包围的哨站，具体可以划分为士兵卧室、装备区、食物储备区、餐厅及位于中间的小型核反应堆能源区；内部有显而易见的高威胁无人载具及可能存在的强力特殊感染者，通常会发生内斗；你可以在对应区域找到强力的军用装备及军粮，千万小心无人车。

### 48.三尖树之林 — 独特收益

*「经典恐怖电影成为了现实，无数巨大地怪异植物爬行于这片生机盎然的荒野之上，唯一值得庆幸的事情是你的双眼明亮，尚不至于处于被动之地；」*

**食物资源：丰富；你和三尖树谁赢谁开饭；**

**材料资源：一般；话说，你也不至于到这里砍树吧？**

**其他资源：极少；不用期待这里能找到什么东西；**

**风险等级：致命风险，这里的怪物数量少说二百起步，个体实力强悍；**

**基本情报：**最简单的话语概括一下这里：「谁输谁当晚餐」，打死的三尖树拖回去吃了就行，攻陷此地花费资源甚多收益颇低，没事还是别跟他们对线了；

### 49.真菌花丛\花林\塔 — 独特

*「你无法描述自己所看到的事物……你的眼前只有浓郁到无法分辨任何事物的孢子云，你很确信自己的皮肤上已经沾上了一点；」*

**食物资源：独特；马洛斯变异莓，为你开启通往伟大马卡斯怀抱的门扉；**

**材料资源：无；**

**其他资源：无；**

**风险等级：致命风险，真菌感染警告；**

**基本情报：**最简单的话语概括一下这里就是……要么一把火烧了，要么赶紧跑，加速跑；

### 50.私人机场/直升机场 — 中等收益

*「现在唯一的问题是，你不知道哪儿还有直升机驾驶培训学院；」*

**食物资源：较少；并不以食物资源为主，但还是有食物资源；**

**材料资源：一般；载具部件还挺多的，尤其是你可以拆飞机和设备；**

**其他资源：较多；这地方会出汽油、柴油、航空柴油、大量工具、载具可拆卸、设备可拆卸，可能会出直升机；**

**风险等级：中等风险，预期可能遭遇中等规模丧尸集群；**

**基本情报：**私人机场主要组成部分为：一个长飞机跑道、一处直升机停机坪、两个机库及一个加油点、一个候机厅、一个联络塔、一个停车场；

直升机停机坪内可能有轻度损坏的直升机，机库内可能会找到焊炬及配套气瓶、加油点有大量油料可供取用、候机厅联络塔内可以拆卸一些设备获取资源；停车场内通常停放有轻度损坏的车辆；

### 51.机场 — 中等收益

*「乘坐飞机逃离这个国家如今看来并不现实，何况你已经见过那些坠毁客机了……话说这个世界真的还有能开的客机吗？」*

**食物资源：较少；为啥这个机场连自动贩卖机都没？**

**材料资源：较多；主要来自于各种可拆解设备；**

**其他资源：较多；机库里有各种各样的工具和载具部件，你想拆停车场的车也没关系；指挥塔附近有航空燃油泵，如果你真的需要……**

**风险等级：中等风险，预期可能遭遇中等规模丧尸集群；**

**基本情报：**机场主要组成部分为：停车区、等候厅、指挥塔台、超长跑道及两个小型机库；

停车区基本都是严重损坏载具，运气好说不定有轻度的，拆掉就行了；等候区有点吃的，此外还有一个更衣室可以找到全套工人服装；指挥塔台没太多东西可言，小型机库内倒是没找到飞机，工具和载具部件有很多；

### 52.军用停机坪 — 高收益

*「现在后悔自己没考个直升机驾照是不是有点太晚了？」*

**食物资源：一般；厨房里一堆吃的，武器库还有点吃的；**

**材料资源：较多；主要来自于各种可拆解设备；**

**其他资源：较多；军用武器装备有一些，但不是很多；有珍贵的JP燃油；**

**风险等级：中等风险；**

**基本情报：**主要组成部分为：入口的岗哨、停车场、厨房、卫生间、办公室、机库、军用装备仓库、燃油仓库、发电机房、二楼则是士兵卧室；

机库有加油泵可以找到JP8燃油，燃油仓库内也有不少大桶JP8燃油，武器资源等则主要集中于金属门封锁的装备库中；

### 53.军事掩体 — 高收益

*「指挥官的房间中仍放置着关乎于各地军事设施的详尽地图，若非敌人是那无孔不入的异界来客，或许他们真的可以拿下数场胜利。」*

**食物资源：一般；食物储备还不错；**

**材料资源：较多；主要来自于各种可拆解设备；**

**其他资源：较多；军用武器装备，数量不会让人失望；**

**风险等级：致命风险；**

**基本情报：**需要军用ID卡才能设法进入的地点，若能清理干净内部所有的威胁目标倒也不失为一个不错的基地……你都能打下这个地方了也不会缺基地就是了；

### 54.奇怪的石头谷仓 — 独特收益

**食物资源：无；食物不是重点；**

**材料资源：无；除非你把里面的东西全杀了；**

**其他资源：无；同上；**

**风险等级：安全~致命风险；取决于你打不打算惹它们；**

荒野处一个奇怪的石头建筑，门口有象形路标用以指示「废料营地」的方向，不管怎么说……别惹里面的东西好吗？；

实验版更新中对于谷仓内部的一些金属块有了处理方法，此地的收益有可能会调整；

### 55.废料营地 — 独特收益

**食物资源：丰富；**

**材料资源：丰富；**

**其他资源：丰富；**

**风险等级：安全~致命风险；取决于你打不打算惹它们；**

**基本情报：**4x4的大型营地，建议自行探索；

### 56.污水处理站 — 中等收益

**食物资源：极少；没有员工餐厅？！开什么玩笑！**

**材料资源：一般；硫酸、漂白剂一类的化学材料及一些可拆卸的设备；**

**其他资源：较多；记得干走地上的车床设备，地下分析间有些化学用品；**

**风险等级：中等风险；丧尸不是很多，变异鱼有的是；**

**基本情报：**地表分为一座停车场、大量的水池、一座样本间和一个主体建筑，建筑内有一个存放有大量工具及车床、钻床等设备的工具间，还有一台电脑用于开启通往地下室的门扉；地下室则分样本间、化学分析间及一些工具间设备间等，大部分设备均可拆卸成各种零件，有兴趣也可以沿着下水道走到各种奇奇怪怪的地方；

污水处理站内有一些计算机可供互动，有一定的计算机等级可以去看看；

### 57.流浪者营地 — 低收益

**食物资源：较少；有一些耐储存的食物，拿走就是了；**

**材料资源：极少；不值得期待，也没有特意收集的必要；**

**其他资源：一般；有些衣服和指南书，不过也不是多有必要来的地方；**

**风险等级：低风险；小规模丧尸集群；**

**基本情报：**基本是大量帐篷及一些未完工的建筑组成，没有任何显著的战利品，这个营地已经沦陷了，残留下来的仅有那些漫无目的的死者们；

#### 特殊遭遇：

有一些营地还未沦陷，此地聚集起来的幸存者已经准备好重建家园了；

### 58.私人度假村 — 高收益

*「设施完善，风景秀丽，唯一的问题是这地方几百号人现在都想手撕了你……攻打这里的收获很可能值不回票价；」*

**食物资源：丰富；食物、酒水足够支撑一月以上……如果还没烂完的话；**

**材料资源：较多；拆家富裕一生，不拆基本没有，但其他东西也很值得；**

**其他资源：较多；衣服很多、指南书很多，工具武器也算有点；**

**风险等级：高风险；少说有三位数的丧尸，请君三思；**

**基本情报：**这帮人玩的还真的……挺大的，你总能找到一些奇奇怪怪的东西，比如某个卧室里有人肉啥的，有个一点都不秘密的地下室死了人啥的；基本是你能见到的奢华建筑中最极致的一座，规模异常离谱的大型度假村，保镖警察加起来都有几十个的那种；具体探索和建议方面没太多说法……毕竟这地方是度假村，不是什么军事防线，你就算想要点厉害的东西这里也没有，但这里基本做到了生活措施齐全，起码最基本的衣食住行全能满足；

如果不是基本不存在保持度假村完整的前提下将其攻略的可能性，我是很乐于把这里当做基地使用的……就是得打扫个几天；

### 59.水泵房 — 中收益

**食物资源：无；基本不用太考虑吃的；**

**材料资源：一般；硫酸、漂白剂、盐酸啥的化学制品、胶带等；**

**其他资源：较少；油罐倒是很多，还有工厂必备的工人套装；**

**风险等级：低风险；没太多丧尸，有点变异动物威胁；**

**基本情报：**普通的水泵房，U型结构，中间有一个办公室；预期内能找到有各种各样的工具，除此之外也不用期待太多了；此外门口通常附有下水道井盖，翻开盖子进入下水道，说不定会和城市下水道网络链接；

### 61.城堡要塞 — 中收益？

*「这是一场空间风暴带来的中世纪堡垒，还是一些兴趣爱好者为了拍摄某些中世纪战争影片而刻意搭建的一座石质堡垒？真的会有来自于中世纪的不幸之人被带到这充满绝望的世界之中吗？；」*

**食物资源：极少；不值得期待**

**材料资源：一般；颇为大量的黑火药用以制作爆炸物或弹药；**

**其他资源：较多；燧发枪多的不要钱，但燧发枪本身也不好用；**

**风险等级：中风险；大量饥渴扮演者，简单地来说……穿着火枪队服装的丧尸，带有燧发枪但是不会用；**

**基本情报：**基本来说是一座星型堡垒，五个角分别是卧室、卫生间、小型餐厅、更衣室兼工作室，登上二楼可以看见繁多的膛线炮……都不能用就是了，炮弹全部可以拆成黑火药，屋子里也能找到一些黑火药，纸卷弹也能拆成黑火药，所以你有一堆黑火药可以做成各种大炸炸，姑且来说也算有收益吧；

炮其实姑且还是能用的……效果很符合史实，带一门回去也没啥不好的；

### 62.湖边小屋 — 低收益

*「呃，这边的湖是不是叫……水晶湖？」*

**食物资源：一般；冰箱里有较多的食物储备；**

**材料资源：较少；除非你打算拆屋；**

**其他资源：较少；嗯……木筏算吗？**

**风险等级：安全~低风险？ 有可能遭遇极少数丧尸，不必担心；**

**基本情报：**只出现在湖边或湖心岛屿的小屋，有基本生活设施，但显然缺乏自给自足的功能……虽然这大概本来就算是度假小屋之类的；

#### 特殊遭遇：

…偶尔会遇到小屋内的幸存者……那真的是幸存者吗？

### 63.陶艺工坊 — 中收益

*「现在这地方归你所有了，生活设施齐全且资源丰富，最重要的是它远离城市喧嚣，如果你愿意的话或许可以在此隐居一生；当然了，从没有哪怕一个艾特会选择安稳的生活，它们真的热爱冒险与斗争……」*

**食物资源：较多；有小菜园，有食物仓库，能撑一段时间且可持续发展；**

**材料资源：一般；主要依靠拆家，不过设施都不错；**

**其他资源：一般；工具还挺多，有不少陶器制品，地方虽然不算宽敞但可改造余地丰富，我是说……这地方当基地也还行；**

**风险等级：低风险；少量丧尸，不必太担心；**

**基本情报：**基本只出现在沿海、湖、河流区域的陶艺工坊，偶尔也会在其他地方出现，其大体分为储物仓库、小菜园和居住区，以及一个……不知道是不是开篝火晚会的野营区；

整体来说地势良好、风景优美、设施完善、远离市区，大概挺适合当基地……就是车不太好进出；

### 64.加油站 — 中收益

*「这都！世界末日了！为什么！还要花钱！买汽油！；」*

**食物资源：无~一般；取决于加油站类型，有的加油站不提供商店服务；**

**材料资源：较多；汽油！柴油！想要更多就得花钱！ 还有路边散落地载具零件也请注意一下；**

**其他资源：无~一般；如果提供商店服务，则可以找到指南书、药品一类的资源，没有就拆车吧；**

**风险等级：低风险；小规模丧尸集群，麻烦不大；**

**基本情报：**加油站，就是……加油站，有些加油站是自助加油站可以从油库买油，有些则有服务区可以让你多拿点吃喝药品指南书啥的，加油站附近普遍有车可以拆，但占大头的始终是油料；

油泵的油薅完了还可以在计算机处购买油库的油储，合计下来几百升油应该是没太大问题；

每升油价： 铂金卡10$，金卡12$，银卡13.2$，没卡14$；

#### 特殊遭遇：

加油站在地图上看起来和其他加油站不太一样？运气真不错啊。

### 65.废弃建筑 — 无收益

**食物资源：无~极少；**

**材料资源：无~极少；**

**其他资源：无~极少；**

**风险等级：安全；**

**基本情报：**要么是被毁，要么是造到一半停工，虽然可能出一些工具，但还是没啥价值的地方；

### 66.公共厕所 — 无收益

*「这个游戏永远不会加入五谷轮回体系，你永远不需要洗手间；」*

**食物资源：无**

**材料资源：无**

**其他资源：极少；似乎固定刷一张旅游地图**

**风险等级：安全；**

**基本情报：公共厕所，没有探索必要，拿地图走就是了；**

### 67.河畔小屋 — 低收益

*「你见过很多位于河边的建筑，这座看起来像是……教堂？；」*

**食物资源：较少；偶尔能找到完好的冰箱；**

**材料资源：较少；没材料就拆家，拆家总是能有点材料的；**

**其他资源：较少；不值得期待**

**风险等级：低风险；少量丧尸威胁；**

**基本情报：**一般都是被摧毁的各类河边建筑，缺乏探索价值也没太多有趣的东西；

### 68.高尔夫球场 — 中收益

*「然而非常令人遗憾的事情是，小艾特不会打高尔夫球，他不能在此处享受任何乐趣与欢愉；」*

**食物资源：较少；有酒，有自动贩卖机，但不太能期待；**

**材料资源：较少；看来还是得拆车；**

**其他资源：独特；高尔夫球车及高尔夫系列装备，主要是那个包；**

**风险等级：低风险；零零散散的少量丧尸；**

**基本情报：**3x4大型区域，不过有3x3+1的区域是球场，实际有意义的区域只有停车场及服务区；服务区内除了少量吃喝和酒类外还可以找到高尔夫系列装备（球杆、球包、球帽等），其中高尔夫球包是相当实用且容量可观的背包；停车场内停放有独特的高尔夫球车及一些其他车辆，想拆就拆吧；

### 69.木头堡垒 — 中收益

*「一群丧心病狂的幸存者打造了无比坚固的木质堡垒，并将他们所有的资源置于其中……赢者通吃，败者食尘；」*

**食物资源：一般；能吃上两三天，但不用太期待**

**材料资源：一般；有一些基础材料，不算太多也不是太稀有；**

**其他资源：一般；那些幸存者身上的基础装备、枪械等；**

**风险等级：高风险；敌对幸存者，他们有枪……这就是问题所在了；**

**基本情报：**木质碉堡的外墙，内部是一个小车库、几个帐篷、一个大型餐厅及储物间，可能是给首领准备的卧室，一定要小心谨慎，好吗？

### 70.风力发电机 — 低收益

*「不管怎么说，这位昔日的巨人都已经失去了原本的作用与意义；」*

**食物资源：无；**

**材料资源：较多；大量重型机械、损坏发电机，全拆了就完事；**

**其他资源：无；**

**风险等级：安全；**

**基本情报：一个高大、独立、且内部有大量重型机械、发电机的风力发电机，事到如今也没什么存在的意义，不如拆了了事；**

### 71.电信机房 — 低收益

**食物资源：无；**

**材料资源：较多；大量电信机柜，全拆了就完事；**

**其他资源：无；**

**风险等级：安全；**

**基本情报：一个铁丝网围起来的电信机房，事到如今也没啥意义了，全拆了吧；**

### 72.变形怪坑 — 独特收益

*「数百体如原油般漆黑粘稠之物于此地不断分裂、重组、聚合，似乎连地板、墙壁都是由这些怪异生物组合而成……踏入此地并不是什么好选择；」*

**食物资源：无；**

**材料资源：独特；变形怪糊，很多，做万能胶和因果律武器粘液罐；**

**其他资源：无；**

**风险等级：中风险；估约数百只变形怪吧，可能不是什么大问题？**

**基本情报：**硬要说的话，并不是每个坑都有最大最黑的变形怪？

#### 特殊遭遇：

那只最大最黑的变形怪或许还在某个坑里待着，如果你有这方面的变异需求……干掉他就好；

### 73.废料场&小型废料场 — 独特收益

*「看来有人在废料场中开设了一家商铺，你或许能够使用货币兑换各种各样的钢材；」*

**食物资源：无；**

**材料资源：较多；废料场中散布着可拆卸的家具；**

**其他资源：丰富；废料商人手里的钢材看起来是无限的；**

**风险等级：安全；**

**基本情报：**堆积废弃家具与金属残骸的废料场，如果不是小型废料场，则通常会有一层废旧金属墙和一个废料商人小屋；

#### 特殊遭遇：

废料场中一般会有一位废料商人，他愿意雇你干一些活，如果你足够有钱，也可以从他那里大批量进货钢材资源，他的存货似乎是无限的；

### 74.退休社区 — 中~高收益

*「这看起来像是一处保护较为完善的退休社区，尽管入口在暴乱初期就换成了坚不可摧的金属大门，但它还是不幸的沦陷了；」*

**食物资源：丰富；家家户户有厨房冰箱；**

**材料资源：较多；家家户户有客厅电器；**

**其他资源：较多；家家户户有指南书，工具间有工具，停车场有车，健身房也有器械，地下室也会有惊喜收获；**

**风险等级：中~高风险；有较多的丧尸，位置比较分散；下水道区域有一些变异动物，运气比较差的话可能会碰到棘手生物；**

**基本情报：**一个生成较为固定的小型市区，有大量民宅及地下室和完整的下水道系统，其中一个地下室会有记录一些讯息的电脑，除了揭示一条快速通往下水道的道路外并没有太多有价值的信息；

行政楼有个工具间和一台可操作的电脑，停车场会有一些车辆；

退休社区的地下室同样比较固定，建议都探索一遍，个别房间的收获不会让人失望；

下水道中可以找到一些工具间和大量机械设备，拆解就行了；

### 75.火车站 — 独特收益

*「你可能永远无法理解为什么整个世界找不到一条完整的铁路路线；」*

**食物资源：较少；座椅零散洒落着一些食物；**

**材料资源：较少；都是拆收银机一类的物品的收益；**

**其他资源：较少；附近可能有车可以拆或者开；如果铁轨上有电气机车则为较多，无论是拆车拿材料还是直接开走试图养活1300马力电器火车引擎就看你自己了。**

**风险等级：低风险；丧尸数量不多且比较分散，很好处理；**

**基本情报：**一条宽阔且不连接任何地方的铁轨，一个还算有一定规模的停车场，一个长长地候车室与售票站，还有公共厕所；

铁轨上有可能出现损坏较为严重的电气机车，拆解还是修复后再利用就看你自己了；

### 76.米戈侦查塔、营地、建筑 — 独特收益

*「你几乎无法相信自己所看到的事物，但那座散发着冲天臭气的树脂巨塔确实就在此处，不时响起的凄厉嚎叫与诡异的人声交织混合成了一首扭曲的乐章，噼里啪啦的电流声更为之增添了一抹危险的色彩。」*

**食物资源：无；**

**材料资源：无；**

**其他资源：独特；**

**在高塔、营地之中囚禁着一些NPC，去救他们显然有些得不偿失，但如果你缺乏人手……这个险也不是不能冒；另外米戈的一部分建筑破坏后可以得到恶臭粘液，拥有掩盖体味但降低属性的能力；**

**风险等级：致命风险；塔内有约40摄氏度的高温威胁，至少十只以上，具有尖啸攻击、电击攻击且集群出现的米戈守卫。**

**基本情报：**

米戈塔内环境狭窄，有上下楼点，每一层都有一些米戈或米戈守卫，且都是集群、集中出现，非常难以处理且没有任何迂回或走位空间。常驻的40度高温威胁更是增添了不少攻略难度，如果这还不够糟糕的话……米戈守卫拥有尖啸攻击可造成震慑（减速和感知减少），还有电击攻击以增加大量疼痛；米戈守卫、米戈战士和米戈奴役者都会使用法术“米戈奴役者光束”造成疼痛、耐力减少和短期眩晕效果；米戈侦察兵在2~30格范围内会射击强力的生化步枪造成刺击伤害；同时所有米戈都有非常高超的近战技能；请考虑再三，权衡利弊，并确保自己有足够的护甲和强力枪械再进行攻略。

米戈营地相对可以接受一些，一部分米戈分散在室外，而米戈守卫主要集中于营地之中，但依然不算很好处理；

另外米戈也抓了一些丧尸用于研究，他们有可能会被囚禁的丧尸吸引注意力，但这些丧尸很快就会被处理掉。

米戈建筑？没啥收益的地方……

### 77.码头 — 低收益

**食物资源：无；**

**材料资源：无；**

**其他资源：极少；一艘船，你可以拆掉他，如果能开的话也可以开走；**

**风险等级：安全；**

**基本情报：**就是一座码头，没什么特别的；

### 78.特殊的海岛监狱 — 低收益

*「此地经过精心设计，作为开局来说是一个颇为有趣的副本……但探索就是另一回事了；」*

**食物资源：较多；此地的幸存者们将食物归拢到一个仓库之中，找到仓库之前是没有太多食物的；**

**材料资源：一般；若是就地取材还是能找到各种钢板、木材一类的基础资源；**

**其他资源：一般；船库固定刷新一艘让你逃脱升天的摩托艇，你也可以用其他法子逃出去。**

**风险等级：高风险；几个具有名字的高阶丧尸占据了各个区域，他们一般不会凑到一起，但你在探索过程中必然会遇到它们。**

**基本情报：**作为海岛监狱开局的一种类型出现，整片区域经过精心设计，有一些可以发布任务的幸存囚犯NPC，有被命名过的高阶丧尸，连通各处的地下通道，为了避免你游泳逃出的鲨鱼等。

如果你是开局在这里的话会很有趣，之后来这里的话收益并不是很高。

### 79.岛屿 — 无收益

**食物资源：较少；岛周围总是有鱼有植物啥的；**

**材料资源：较少；也可以砍几棵树；**

**其他资源：无；没什么东西；**

**风险等级：安全；**

**基本情报：**一座岛，就只是一座岛，有沙滩岛、沼泽岛、森林岛、有湖的岛、大岛等各种岛，偶尔可以看到一些露营痕迹，但还是没啥收益。

### 80.灯塔 — 中收益

*「现在已经没有船需要指示方向了，但它依然是如此美丽；」*

**食物资源：一般；有不少耐储存的食物；**

**材料资源：丰富；主要是可拆解的发电机、旧机械等；**

**其他资源：一般；有一些指南书，通常附近会有船或是油轮；**

**风险等级：低风险；少量丧尸，不会造成什么麻烦；**

**基本情报：**海上的五层楼高灯塔，有完善的生活设施和食物储备，更高层基本都是发电机和旧机械，主要用于拆除回收材料；

附近可能有轻度损坏的船甚至是游轮，但能不能开是另一回事；

### 81.淡水研究站 — 独特收益

*「你好不容易才反杀了那个一身潜水装备摸上船的混小子，你正准备将其抛回大海时才发现你的船碰上了一处金属船坞；而旁边正停着一辆闪闪发光的两栖卡车；」*

**食物资源：一般；研究站的食物储备不多，但你还能钓鱼；**

**材料资源：较多；研究站内有不少机械设备及生活设施，拆就是了；**

**其他资源：独特；**

**->此处必出一个轻度损坏的「可移动发电机」，内有「7.5KW发电机」，装载可运作的引擎之上可提供7500W电力……顺带一提，卡车发电机也就1320W电力供应。**

**->此处可能会出现轻度损坏的「两栖卡车」，陆地两用运载车；**

**风险等级：低风险；一些独特的疯人和丧尸，没什么威胁；**

**基本情报：**地表一层，楼顶一层，地下五层，合计七层的海上研究站，整体区域狭小但生活设施完善，有不少可以拆卸的机械设备和电子设备，虽然能找到一些吃的或者能用的东西，甚至也有一些独特的武器装备，但最重要的永远是那个7.5kw发电机。

### 82.Hub01 &气象站 — 独特收益

*「你驱车半小时来到了气象中心，你发觉这座宏伟建筑的一部分似乎经过改造并被一座金属大门封锁，你踏入那唯一的入口，并尝试刷卡进入底层时，刷卡器只是发出了噼啪声然后宣告报废。就在此时，旁边那对讲机中传来了一阵疲惫无力地人声，听起来像是在……呼唤你？」*

**食物资源：较少；**

**材料资源：一般；**

**其他资源：独特；接受任务、完成任务均可得到一些独特HUB物品，甚至是全游戏独一无二的眩晕步枪；你也可以与HUB对讲机沟通以进行贸易；**

**风险等级：安全~致命风险；取决于你打不打算攻打hub；**

**基本情报：**地表门窗紧锁，仅有一个对讲机可以接受任务并进行贸易，你需要完成一个基础任务作为敲门砖才能解锁后续的工作。

气象站内缺乏有意义的物品，如果你有拆除铁门的焊炬，可以打开车库大门以撬开里面储存食物的板条箱并进入HUB中间层。但要真正的进入HUB则只能通过地铁站。值得注意的是，HUB内部人员全部处于敌对状态，且关键区域均部署有炮塔武装。攻打hub不影响地表对讲机任务及沟通，但通常情况下不建议攻打hub。

### 83.铁匠与枪匠的家 — 独特收益

*「驱车前往下一座城市的路上，你发现了一座由陷坑和炮塔保护的院子与两座小屋，经过一段时间的攀谈与了解，你对此地的情况与二人的关系也了然于心。现在，你有一些新的任务要做了；」*

**食物资源：较少；两人能够自给自足，但难以供应外人；**

**材料资源：较少；铁匠家里有些材料，不过要进去就得花点钱；**

**其他资源：一般；两个人都有销售一些铠甲、枪械和子弹，其中枪匠还提供将一种口径的子弹兑换为另一种口径的服务；**

**风险等级：安全；别做敌对行为就好**

**基本情报：**由陷坑及装甲炮塔保护的两座郊外房屋，两人彼此之间发生了一点小摩擦，你可以选择出手协助修复他们的关系，也可以和他们贸易之后就离开。

如果你决定帮助他们，铁匠就会为你指明一个通往枪械展会的道路，此地一切大量枪械、弹匣、弹药都是你的，只是请千万小心。

当你完成了铁匠与枪匠的任务之后，铁匠将会愿意为你打造一些独一无二的武器，当然，材料还是需要你自己收集；

### 84.仓库 — 低收益

*「你来到了某个位于郊区的仓库，里面茫茫多的板条箱与纸箱着实让你擦了把汗……要把他们全撬开可得花多久啊？」*

**食物资源：较少；可能会有也可能没有；**

**材料资源：较少；一般就是拆除板条箱得到的木板钉子，偶尔会有材料在箱子里。**

**其他资源：一般；板条箱里会有奇奇怪怪的日常用品、脱水机、碳烤级架子一类的，也会有些医疗物资；通常仓库也会伴随着刷运输载具和叉车，是不是完好的就另说了；**

**风险等级：安全；**

**基本情报：就是仓库，有个小休息室，其他区域散落着大量板条箱和纸箱，通常会有一大片空地用于停放运输载具**；

### 85.墓地 — 低收益

*「死灵法师鲍勃想要拍一部开箱视频，你看到那轻声哼唱着骨之歌谣的骷髅脑袋前你是打算帮他一手的；」*

**食物资源：无；**

**材料资源：无；**

**其他资源：一般；墓地门口一般停放有车辆可拆卸获取资源，其他的就只有可以挖掘的坟墓，没有无情时掘墓会大幅下降心情，有无情可以挖点首饰或一些比较零碎的资源；偶尔会有铲子刷新；**

**风险等级：低风险；丧尸不多，不过挖坟有可能跳出来一两个；**

**基本情报：**安静祥和的墓园，有一处供管理者休息的小屋；各式各样的墓碑与坟墓整齐的摆放在漂亮的花园之中。

#### 特殊遭遇：

大型墓园中有可能遭遇强力的NPC，骨之先知，

### 86.神秘庙宇 — 独特收益

*「你将那神秘的石质眼球置于基台卡槽之上，伴随着基台沉入地底，霎时间整个大地都开始剧烈摇晃，那万般难以摧毁的金属结构徐徐打开，爬满青苔的楼梯便呈现于你的眼前，你向下望去，那里看起来……一片黑暗。」*

**食物资源：无；**

**材料资源：无；**

**其他资源：独特；**

**风险等级：高风险~致命风险；**

**基本情报：**需要石化之眼作为钥匙来开启门扉，否则就只是单纯的一块平地和一个基座，当然，你也能用点其他办法开门。

神庙下是各式各样的谜题，全部解开并抵达底层后即可获得神器。

然后吧，你还得想办法回来……我在精神上为你加油。

### 87.巨型天坑、天然喷泉、沸泉、池塘等 — 无收益

**食物资源：一般；无限的水。**

**材料资源：无；**

**其他资源：无；**

**风险等级：安全~低风险；**

**基本情报：**

基本都是一个小规模的水域，没有太多值得注意的东西。

另外沸泉是一片高温区域，贸然接近会被烫伤；

### 88.科学实验室 — 高收益

*「一处野外的实验室吸引了你的目光，刷卡下楼，展现在你眼前的是前所未有的混乱与恐怖；」*

**食物资源：较少；自动售货机可能还有些吃的，如果不行也可以吃样本。**

**材料资源：丰富；这里能找到的化学材料少说有几十页，应该很够用了；**

**其他资源：丰富；各类用于变异体系配方的样本、化工用品、可拆卸的机械单位残骸（能打过的话）、全自动医疗仪、剧情文本、可拯救的原型改造人（当然也可以黑掉当打手或者杀人取CBM）**

**风险等级：致命风险；实验室有炮台和海量高阶丧尸，至少比其他的实验室安全一些；**

**基本情报：**地表就是一个接待处，刷卡下楼后的地点才是关键；其组成部分极为复杂且基本每个区域都有一定物品收益和大量敌人，并不能给出一个较为具体的情报；研究所底层必定生成青色L奖励房，我把一切都放在那里了.jpg

至少此类实验室通常连接有地铁，只要运气不是太差，沿着地铁直行总能找到一些其他实验室，比如地下实验室、扭曲实验室一类的，不用太担心，它们全是致命风险；

除此之外，你偶尔会看到森林中突兀的出现一片铁栅栏围着的小隔间或是莫名其妙的下水道井盖，直接掀开进去就好，注意安全。

#### 变体：冷冻实验室

和普通实验室基本相同，不一样的是随阶层逐渐下降的温度，通常很容易达到任何手段都难以维持生存的地步，目前依然有目击记录和相关遭遇记录。

#### 变体：小型科学实验室

比较传统的实验室，只有一层并且没有奖励房；

#### 变体：中央实验室

可以在森林中的下水道井盖进入，自0.F版数据来看是一个十分庞大且具有大量奖励房间的巨型实验室，当前实验版虽然还存在，但其内容物有点……问题？区域很大，有不少奖励房，但怪物很少，可能还需要一些修复。

#### 变体：扭曲实验室

以一个巨大的隔离区分割为两半的大型实验室，一半为常规实验室，另一半为混乱无序且有大量独特怪物的扭曲实验室；

#### 变体：科学实验大楼

在城市地形的办公大楼之上有概率生成的特殊实验室类型；其布局较为独特且整体区域狭窄，顶楼一般有两个奖励房。

#### 变体：地下实验室

通过地铁站能够找到的实验室，通常会是小型科学实验室，但也会遇到常规的实验室或扭曲实验室等。

### 89.核电站

**风险等级：高风险~致命风险**

**基本情报：新地形，尚且缺乏有效情报，只能确定整个区域都有辐射，有大量书籍、工具及可拆卸的机械设备；**

**带好三防服……要在这地方拿到点什么肯定是要做长时间辐射暴露准备；**

## 二、城市地形

城市地形，较小的村庄聚落、小镇乃至于宏伟的大都市，每个城市都有丰富的建筑种类与各式各样的商铺、大楼，在较大的城市中甚至会存在完整的地下污水管道系统；虽说城市物资极为丰富，但也因人口密集而拥有数量极为可怖的丧尸数量；考虑到丧尸进化等诸多因素，越到后期的城市就越加危险；

如无特殊情况，城市内风险通常都是「中风险」~「致命风险」，因为所有的建筑都与大量刷新丧尸的公路紧密相连；

### 0.城市公路、下水井 — 收益不定

**食物资源：不定；主要来源于丧尸掉落物及车内货厢；**

**材料资源：不定；主要来源于拆解丧尸掉落物和车体；**

**其他资源：不定；主要来源于丧尸掉落物和拆解车体；还有能开的车；**

**风险等级：中风险~致命风险；**

**基本情报：**城市内的公路也是公路，城市中的公路固定有一定规模的丧尸生成、重度损坏或轻度损坏的载具，随时间推移丧尸也会进化，随着丧尸的进化程度提高，街道也会变得越来越危险；

一般情况下算是什么都有点，主要收益点在于四下散落的车体和丧尸身上的掉落物；虽然通常地点收益不考虑丧尸掉落物，但毕竟这是公路，除了丧尸就是车。

此外，公路上损坏程度较轻的载具有些可以直接开走（有可能会遇到没钥匙的车，这样就需要一把螺丝刀来花费大量时间短接），有些则只要轻度维修就可以开走，在游戏初期建议多多观察以尝试获取车辆来加速搜刮效率及移动能力；

十字路口偶尔会有特殊的黄色标注，并被命名为（下水井），此类地区一般可以在路口中间看到井盖，激活撬棍等物品撬开井盖就可以进入城市的下水道系统，里面一般会有一些下水道变异生物及可拆卸的各类器械，运气好的话也能找到工具间，里面会提供一些基础工具、橡胶靴、劳保手套等；

### 1.民宅 — 收益不定

**食物资源：不定；一般来源于厨房冰箱和啥都有的地下室；**

**材料资源：不定；一般来源于拆解各类家具，以及啥都有的地下室；**

**其他资源：不定；一般来源于工具间的工具、卧室衣柜的衣服、书架上的指南书、还有……啥都有的地下室；**

**风险等级：中风险~高风险；房子里什么东西都可能有点；**

**基本情报：**有的只有一楼，有的是二层房，有些会有精心维护的院子，有些干脆种起了菜，有些民宅有地下室，有些没有；民宅样式多种多样且难以归纳整理，但总体来说民宅绝大部分都有较为完善的基础设施和较为合理的布局，绝大部分民宅都会拥有一个地下室，至于地下室有啥……那只能说基本什么都有了。

#### 特殊遭遇：

地下室里啥玩意都有，遇到什么也不奇怪，习惯就好；

### 2.加油站 — 中收益

**食物资源：一般~较多；取决于加油站类型，不过加油站都有自动贩卖机；**

**材料资源：较多；汽油泵、柴油泵内的大量汽油；**

**其他资源：无~较少；取决于加油站类型；**

**风险等级：安全；加油站本身一般很安全，街道的丧尸不这么认为；**

**基本情报：**市区加油站的格局和野外加油站是有一些不同的；虽说都是带有商店的市区加油站或是自助加油站，但其中额外多了一些可用的自动贩卖机和一台便于提取现金卡的ATM机。

自助加油站有储油区，只要现金卡余额足够就能购买极为可观的汽油；

而带有商店的加油站则会提供一些耐储存的食物、指南书，其内部也有员工茶水间，内有微波炉和储备有各类食物的冰箱及休息用的沙发座椅，还有一个清洁工具间放有扫把、拖把、洗涤剂、漂白剂等清洁用品和橡胶靴；虽然商店都会标注蓄电池大减价，但里面的蓄电池可能只有两三个；

每升油价： 铂金卡10$，金卡12$，银卡13.2$，没卡14$；

#### 变体：停车场加油站

停车场和加油站的混合，一般只有油泵且含油量较少；

### 3.无线电站 — 低收益

**食物资源：一般；有员工餐厅或者说茶水间，里面的冰箱有食物**

**材料资源：极少；有不少可以拆卸的电脑；**

**其他资源：一般；有电子产品刷新，如笔记本电脑、电烙铁等，运气好的话可能还会找到电子黑客仪器……别期待就是了；**

**风险等级：安全；但街道的丧尸不这么认为；**

**基本情报：**整体由一个巨大的无线电塔、几个零零散散的办公室、一个总控中心和一个塔下的监控室及一处员工餐厅、工具间组成；

如同荒野能找到的电塔一样，城市里的无线电塔顶端同样有可能找到一些特殊的幸存者物品或是枪械道具；

办公室内有可能找到笔记本电脑，但大部分情况下是纸和笔及活页夹；有一处较大的办公室有书柜，但基本都是消遣用书；

总控中心有台可用的电脑；塔下的监控室能找到一些电子产品；

员工餐厅有食物储备，其中还连同一个可能放有物品的小储物间；

#### 特殊遭遇：

一位气象学家可能还躲藏在某个无线电站内继续着自己的研究；

### 4.五金店 — 高收益

**食物资源：一般；有些五金店有菜园，有些只有种子；**

**材料资源：丰富；**

**其他资源：丰富；**

**风险等级：安全；但街道的丧尸不这么认为；**

**基本情报：**一般来说分为门口车位，室内区域和铁丝网包围的户外区域；

室内区域是一个比较典型的大型五金店，店内货架摆放齐整，上面有各式各样的工具设备，通常来说诸如冲击钻、砖窑、钢锯、扳手螺丝刀铲子一类的工具都能在这里找到；

室外区域则是建材与园艺的天下，可以找到大量肥料、种子、建筑材料、螺栓螺母一类的物品，一些颇有闲心的五金店还会在此种植一些作物来宣传自家肥料的功效，倒是便宜小艾特了。

门口车位有可能出现损坏度不定的运输载具，内部货仓都可以拆回去用。

#### 变体：管道维修店

有一些木质货架的五金店，里面基本是一些水管、管道及维修相关的产物，没有户外区域一说；

### 5.图书馆 — 高收益

**食物资源：无；**

**材料资源：较少；可以拆解电脑来获取一些电子材料；**

**其他资源：丰富；海量的指南书和娱乐书籍；**

**风险等级：安全~低风险；一些图书馆内仍然留有丧尸；**

**基本情报：**主要分为一个较大的借书区，读书室，卫生间，可能有办公室及清洁工具间。

借书区有柜台、电脑及用于电子阅览的公用电脑，角落处还有一个小阅读区，而比较重要的就是那数排大书架，其上琳琅满目的指南书与娱乐书籍足以满足所有常规技能的理论等级提升并解锁海量配方。

#### 变体：焚毁的图书馆

已经被摧毁殆尽的图书馆，仍然有不少高价值书籍残留在落满灰烬的书架之上；

#### 变体：大型图书馆

并不是占地面积意义上的，只是较于常规图书馆来说有更多书架和书籍的图书馆，不算是严格意义上的变体；

### 6.书店 — 高收益

**食物资源：无；**

**材料资源：无；**

**其他资源：丰富；**

**风险等级：安全；但街道的丧尸不这么认为；**

**基本情报：**和图书馆不太一样，整体规模更小，有些甚至没有阅读区；有大量书架和一个收银台，此外还有一个后门和一个卫生间；

#### 变体：大型书店

并不是占地面积意义上的大型，这个书店不仅有较大的阅读区，它还专门开了一个二楼露天阅读区，并且还提供了一些餐饮方面的服务；

### 7.杂货店 — 中收益

**食物资源：丰富；耐储存的罐头、饼干、各类零食；**

**材料资源：较多；玻璃冰柜非常多，拆解可得到制冷剂罐等电子材料；**

**其他资源：一般；药物、书籍、还有购物车；**

**风险等级：安全；但街道的丧尸不这么认为；**

**基本情报：**通常来说找到一个完整的杂货店难度还挺大的，这东西变体实在是太多了……总体来说货架齐全且有多个收银台，各种资源、设备都有一些，但主要收获还是大量的食品和玻璃冰柜。

#### 变体：被掠夺一空的杂货店

凌乱腐臭的液体肆意的流淌在苍白的橡胶地面之上，昔日聚集于此的幸存者们留下来的污言秽语涂满了墙壁，无论此地被破坏成什么样，一个显而易见的事实都已经摆在你的面前，这个杂货店已经没有多少物资可用了；

#### 变体：停止营业的杂货店

所有门窗已经被封死，只有一些尚且称得上宝贵的玻璃冰柜和空荡荡的收银台，这里已经什么都没有了；

#### 变体：被抛弃的杂货店

门口用沙袋堆起了防御工事，内部姑且还算干净整洁，但也没有留下多少东西了；

### 8.密集城区 — 收益不定

**食物资源：较多；**

**材料资源：一般；家具都可以拆，有必要就不放过。**

**其他资源：不定；跟民宅一样啥东西都可能有点。**

**风险等级：安全~低风险；街道上还是有丧尸的**

**基本情报：**1x2规模，地下一层地上五层的公寓楼，地下室是洗衣间及一个住户，其他楼层都是住户；每个住户都有较为紧凑但也十分完善的生活设施及家庭布局，也就是每家每户都有储备食物及一些生活工具的厨房、可能存放有药物的洗手间、存有衣物的卧室一类的。

楼顶还有人种菜，也可能是草，还有人在屋顶上喝酒，某种意义上也算啥玩意都有了。

### 9.汽车修理厂（车库） — 高收益

**食物资源：无；**

**材料资源：丰富；载具维修改装必备的焊丝、焊条；**

**其他资源：独特；焊炬、气瓶、焊接面罩，焊接全套都在这儿了，还有几套工人制服可以穿走，除此之外还有钢锯、打磨机、千斤顶及车轮等资源；**

**风险等级：安全；街道上还是有丧尸的；**

**基本情报：**一个比较标准的汽车修理厂，两个用于载具进出的大型栅栏门，一个维修载具用的平台，内部有不少汽修工具及可拆解的机械设备，一个卫生间和一个用于更换制服的更衣间。

汽车修理厂内偶尔会有一些维修完好的或是正在维修的车辆，不知道为什么有人还会拿发电机来修，甚至还有汽车底盘……新英格兰这么奇怪吗？

#### 变体：大型汽修厂

较于传统汽车修理厂而言更大，有专门堆放耗材的仓储、办公室、接待处等，甚至有二楼，其外墙也粉刷的十分漂亮；

### 9.车行 — 中收益

**食物资源：较少；自动贩卖机凑合用一用吧。**

**材料资源：较多；主要来源于车；**

**其他资源：较多；数辆轻度损坏的车辆；**

**风险等级：安全；但是街道上有丧尸；**

**基本情报：**一个小办公室，一个大停车场，几辆轻度损坏的车体；

车的种类比较随机，一般都比较常见，也可能会有例外。

### 10.汽车展厅 — 高收益

**食物资源：一般；自动贩卖机、冰箱，不能亏待客人；**

**材料资源：较多；很多车，基本只能拆走了；**

**其他资源：丰富；完整的车，全是，完整的车，还有好车；**

**风险等级：安全；我就不复读街道上有丧尸的事情了；**

**基本情报：**分上下两层，一层有个招牌展厅、接待厅、两个办公室、一个会客室、一个更衣间；二层是两个办公室、一个会客室和两块小型车展厅；

招牌展厅内一般存放有高端车辆，运气好的话也会遇到太阳能车（主要是那几个高能太阳能板），二楼展厅则是一些零零散散的摩托车、高尔夫球车等小型车辆。

办公室接待厅没太多值得注意的东西，除了有可能出笔记本电脑。

更衣间有可能找到一套西装，很销售风格。

**值得注意的是，所有展览车辆都是十成十全新产品，但出于众所周知的目的，它们没有电也没有油，你得自备电池或者汽油才能把车提走；**

### 11.停车库 — 高收益

**食物资源：无；**

**材料资源：丰富；拆车；**

**其他资源：丰富；车体部件，拆车；**

**风险等级：安全；**

**基本情报：**大型立体车库，地下一层，地上四层，带上一个有大量太阳能板和发电机的屋顶；

除了第一层有个收银台和进出口之外，其它层布局基本一致；

每一层都有大片已经损坏的上下楼电梯，这也导致地下和高层的载具基本开不出去，只能拆解所需部件后黯然离去。

每层都停放有几辆车，车体种类随机，全部都是轻度损坏，一般都会是民用车，偶尔会有点比较离谱的东西。

### 12.轮胎店 — 中收益

**食物资源：一般；有自动贩卖机可用；**

**材料资源：独特；全是轮胎，还有少量机械设备；**

**其他资源：一般；偶尔会有还没来得及换轮胎的车；**

**风险等级：安全；**

**基本情报：**一个专门换轮胎的轮胎店，有一个前台和接待室，还有大量放置轮胎的展示架，换轮胎时长一般在半小时左右，所以他们还为客户放置了两个自动贩卖机，当然，要刷卡付费。

### 13.枪械商店 — 高收益

**食物资源：较少；**

**材料资源：一般；弹药相关的材料居多；**

**其他资源：丰富；枪、弹匣、模组、子弹、制作子弹的工具；**

**风险等级：安全~低风险；**

**基本情报：**不仅建筑坚固、门窗质量极高，甚至可能还跟一些安保公司签订了合同，考虑到现在已经是世界末日的事实，这些东西显然拦不住你；

枪店一般有两层，二楼有时候是生活区，有时候是仓库，根据枪店类型决定具体情况。

枪店一层通常放置着琳琅满目的枪械，展架上还有一些军用品和枪械军工相关的书籍，锁柜里有各式各样的弹匣，保险箱中则放置有子弹。

除此之外还有被展示柜封起来的收藏、展览用枪械，你也可以在枪店其他地方找到底火、压弹机等设备，某些枪店有全套的弹药复装工作室，另一些枪店则需要到仓库中翻板条箱了。

#### 变体：有靶场

比传统枪械商店要小一些，大部分区域被置换为了射击靶场；

#### 变体：被掠夺

门窗被摧毁，残存的些许商品掉落在地，偶尔还会有具尸体倒在角落虽然仍有一些被损坏严重的物品可供使用，但此地显然已经失去了价值；

### 14.军品店 — 低收益

**食物资源：无；**

**材料资源：无；**

**其他资源：无；**

**风险等级：安全；**

**基本情报：；**

#### 变体：被掠夺

墙壁上写满了涂鸦，残存的货物稀少，可能还会找到幸存者的尸体；

#### 变体：被抛弃

门窗堵塞，内部结构完整，但已经空无一物；

### 15.退伍军人协会 — 中收益

**食物资源：一般；有一个冰箱，有一些酒；**

**材料资源：较少；拆家也没多少能拆的；**

**其他资源：独特；厨房有可能找到多功能厨师机和食物料理机；**

**风险等级：安全；**

**基本情报：**可以理解为退伍军人活动中心，一台老电视，几瓶啤酒，一些食物，当然还有必出的美国国旗，老年人比较多的地方一般会有多功能厨师机，自动制作菜品确实很方便；

### 16.警察总局 — 高收益

**食物资源：较多；两个食堂，一堆自动贩卖机；**

**材料资源：较多；姑且有些可以拆卸的机械和大量电脑，不需要的警用装备也可以拿来拆解；**

**其他资源：独特；警用装备、警械、警察类丧尸可能掉落的军械；当然还有停车场的警车；**

**风险等级：高风险；高护甲的警察、Swat丧尸聚集于此**

**基本情报：**2x2+2x2，生成于街道两侧的建筑物，一侧是监狱，另一侧是正儿八经的警察总局及小型拘留所，两个建筑在二楼通过长走廊相接。除此之外还有地下车库和地面车库，均可以找到警用车辆或SWAT车辆，

警察总局一层，位于停车场旁边的小型建筑是一座小型拘留所，大型建筑则是警察总局，接待前台可以找到自动贩卖机和寻人公告栏，沿通道直行可以看到卫生间、清洁工具间、办公室、上楼楼梯、厨房及两个会议室；办公室本身连通审讯室、档案室和锅炉房；

警察总局二层有电脑上锁的给养室及物证室，里面存放有警用武器装备或从各地收缴而来的犯罪工具、违法物品、作案服饰一类的东西，除此之外还有训练室和放有警用服饰的更衣室、与更衣室联通的洗浴间、放有大量纸质档案的档案室（现在而言，只是废纸）及几个办公室。

监狱一层的前台和警局差不多，但监狱部分占据了绝大部分空间，基本来说就是一个和家属见面的接见室、大量监狱隔间、一个食堂和一处户外运动区；

监狱二楼则分为二楼监狱、图书馆、诊所、手工区和洗衣房；还有和总局二楼连通的长走廊、警用办公室、警用厨房等杂七杂八的设施；

警员类丧尸会掉落枪械及子弹；

### 17.警局 — 高收益

**食物资源：一般；**

**材料资源：较少；**

**其他资源：一般；给养室有枪械和警用装备；**

**风险等级：中风险；警察丧尸很多，但问题不算很大。**

**基本情报：**小警局，一般有一个给养室，一个证物室；虽然没警察总局那么丰富，但姑且也能提供整套的警用装备和一些枪械装备，另外二楼有小型健身房；

### 18.药店 — 高收益

**食物资源：较多；**

**材料资源：较少；**

**其他资源：丰富；常见药品和高级的处方药品，还有一些指南书；**

**风险等级：低风险；可能有少数丧尸停留在店铺角落；**

**基本情报：**陈列着大量货架的药店，除了一些常见药物和处方药物之外还有食品、地图、工具等杂七杂八的东西，其有一处专门储存处方药品的仓库，当然还有响彻云霄的警报，拿完东西赶紧跑路就是了；

### 19.银行 — 收益不定

**食物资源：无；**

**材料资源：不定；**

**其他资源：不定；**

**风险等级：安全或致命风险；**

**基本情报：**有ATM机也有办公室，但所有的区域都没有什么价值，除了那个用计算机锁和金属大门、围墙层层保护的金库；金库里有一些奢侈品，偶尔会出非常稀有的东西，但一般就是没什么太大用处的奢侈品。

#### 变体：大型银行

较于一般银行而言房间更多，有一个上锁的装备间、有茶水间和老板办公室，银行内的某个地方有一个隐藏保险柜，不过里面也不是说一定会有好东西。

探索隐藏区域的法则就是看看这个建筑物是不是有明显的空白区域，一般按这个法则不会有太大问题，但其实隐藏区域并没有那么多。

### 20.拳击馆 — 独特收益

**食物资源：一般；自动贩卖机，请；**

**材料资源：一般；健身器材、沙袋，拆就完事了；**

**其他资源：独特；可能找到「拳击」武术流派指南书，还有止痛药和格斗用护具；**

**风险等级：安全~低风险；**

**基本情报：**典型的拳击馆，门口有小停车场，内部有一个拳击擂台、一些健身器材、训练沙袋，还有用来更换护具的更衣室及洗浴用的浴室；放有止痛药及拳击指南书的小办公室或者说仓库一类的区域，有二楼，但二楼除了电视机和沙袋外没有太多值得注意的东西。

### 21.体育馆 — 独特收益

**食物资源：无；**

**材料资源：一般；二楼有机械，榻榻米可以拆出绳子和稻草；**

**其他资源：独特；一些训练服和随机武术指南，会出啥另说；**

**风险等级：安全~低风险；**

**基本情报：**和拳击馆布局基本一致，不过前台部分全部都是榻榻米组成的训练区域，后面的更衣室可以找到道馆服饰或武术指南，也可能可以在办公室找到武术指南，出啥就比较看脸。

二楼有一些器械可以拆掉回收资源。

#### 变体：古式道馆

有点传统的道馆，训练区域位于一片花园之中，入口两侧是更衣区，而道馆主体区域有较为完善的生活设施，二楼甚至还特别有闲心的种了点花，还有个看起来像是关门比武或是祭拜祖师的小房间，看不太出用途。

不知道出指南的概率是不是比常规的高一些。

### 22.茶馆 — 中收益~独特收益

**食物资源：丰富；与其说是食物资源，不如说有各种茶水；**

**材料资源：一般；拆冰箱拆厨房，别放过任何你需要的东西；**

**其他资源：独特；茶馆有低概率出武术指南，隐世高人啊；**

**风险等级：安全；**

**基本情报：**茶馆分绿叶茶馆和红龙茶馆。

绿叶茶馆自带一个优美的花园和户外饮茶区，红龙茶馆虽然没有花园，但也在茶馆外面摆了两张桌子，还有个存有一堆茶叶的仓库；

不过不管哪种茶馆都有不少茶叶和茶水，全拿回去泡茶就是了；

从茶馆的名字来看，不是茶文化爱好者就是国人开的。

### 23.兽医所 — 中收益

**食物资源：较少；虽然都是喂宠物的，但你也不是不能吃，何况有肉干；**

**材料资源：较少；没多少能上手拆的东西，零件也不多；**

**其他资源：一般；宠物笼子，然后……药物，保险柜有更好的药物；**

**风险等级：安全；**

**基本情报：**兽医诊所，较于常规诊所来说不太考虑空间利用方面，进门就是收银台和等待区，往里面走可以到办公室、手术间和宠物间，此外还有一个有保险柜的小隔间；

一般来说在宠物间和手术间能找到一些基础的医疗品、听诊器、宠物笼子等，只要有解锁保险箱的手段，就可以从中额外获取一些处方药品。

### 24.体育用品店 — 低~中收益

**食物资源：无；**

**材料资源：一般；拆衣服拆装备，拆啥不是拆。**

**其他资源：不定；运气好了冰斧大包护具指南书；**

**风险等级：安全、低风险、中风险、高风险、致命风险；**

**基本情报：**进去就可以看到一些健身器材，周围则是各种各样的货架，上面摆放着「体育用品」，冰斧用来爬山我能理解，BB枪练习射击我也没意见，猎刀是干嘛的？

低累赘的跑步包、不会被淋湿的潜水包、运气好还能找到一些潜水用具，你需不需要是另一回事。

### 25.家具店 — 中收益

**食物资源：无；**

**材料资源：较多；拆除家电所获取的电子材料；**

**其他资源：一般；维修工具、拆装工具、射钉枪等；**

**风险等级：安全；**

**基本情报：**家具、家电、床铺、桌椅柜子，在如今这个不需要考虑房子好不好看的年代里并不是很有价值，电子材料还是可以带回去一些的。

### 26.地区学校 — 中收益

**食物资源：较多；食堂的冰箱、自动贩卖机；**

**材料资源：一般；除了大量的计算机外，都是常见建材。**

**其他资源：丰富；学校书籍产量丰富，也有校图书馆可提供大量指南书或娱乐书籍；**

**风险等级：中风险；大量儿童丧尸及丧尸，数量算是个麻烦；**

**基本情报：**足有四层楼高度，占地面积3x3的地区学校，校内设施完善、教室齐全，甚至还有一个校图书馆，而且大部分区域都可以找到书籍；

此外体育场位置有体育器材室，可以从中找到颇为优秀的钝击武器「棒球棍」及一些运动护具，还有可以用来练习闪避的棒球或篮球等。

学校内有一台计算机可以控制学校电铃，一旦开启就会造成120但不致聋的噪音，通常会导致整个学校及周边的丧尸集中到计算机处，楼上的就另说了。

### 27.家装超市 — 高收益

**食物资源：一般；自动贩卖机，自己砸吧；**

**材料资源：丰富；大量建材、可拆卸家具家电等；**

**其他资源：丰富；冲击钻、扳手螺丝刀伐木斧等各类工具器械；**

**风险等级：中风险；起码十只以上的丧尸集群；**

**基本情报：**2×3规模的家装超市，门口有停车场和购物车停放区，偶尔会有些轻度损坏或重度损坏的车可以用来拆卸回收，之后是家装家电家具区域、仓储区、建材区、工具区及农业工具区；

家具区域基本涵盖了基本民居内所有的家具，拆走就行了；

仓储区域有大量板条箱，也会有损坏程度不定的叉车，里面一般放置有大量工具、服饰或是一些家居产品，撬开带走就行。

建材区内是各式各样的建材，钉子、沙子、混凝土一类的，有需要就拿；

工具区会大量刷新冲击钻、老虎钳、钢锯弓锯圆锯切砖机等较为高级的工具设备，拿走需要的剩下拆了或是带回去备用都行。

农业工具区会出一些杀虫剂、农业用载具部件（包括高级收割机）、及种子，非常多的种子，有种地需求的还是来一下比较好。

### 28.施药所 — 低收益

**食物资源：无；**

**材料资源：无；**

**其他资源：独特；**

**风险等级：安全；**

**基本情报：**大麻纸卷烟和大麻植株，没什么有意义的东西；

#### 变体：自产自销

除了后方有专门的大麻种植园区外，和其他的施药所没太大不同；

### 29.公寓大楼 — 中收益

**食物资源：丰富；**

**材料资源：较多；**

**其他资源：一般；**

**风险等级：低风险；**

**基本情报：**算上楼顶共三层高，一层四个住户，合计八户住房，每个住户都是一个客厅+厨房，一卫两卧室，有些住户会把另一个卧室改成工具间；

整体收益如同民居，不过没有民居那么花哨，可以期待的基本只有冰箱里的食物和可拆解的家具、工具间里面零零散散的物资；

### 30.动物羁留所 — 低收益

**食物资源：独特；猫粮、犬粮；**

**材料资源：较少；电脑和铁丝网；**

**其他资源：较少；有基础的医疗物资及宠物笼；**

**风险等级：低风险；可能有犬类丧尸；**

**基本情报：**存放流浪、迷路、受伤等动物的羁留所，一定程度上也承担救助及安乐死服务；通常由门口的停车区，一个前台、一个上锁的办公室、一个卫生间、两个医务室及一个有大量铁丝网围栏的收容室。

羁留所内可以找到一些猫粮和犬粮，地上偶尔会散落一些比较基础的医疗物资或装备，不用抱太大期待；

比较独特的产出就是宠物笼及门口停车区可能出现的轻度损坏动物运输车（通常是管制车），有需要就拆走；

### 31.小型商场 — 低收益

**食物资源：较多；两台自动贩卖机，还有路边摊（不用期待）**

**材料资源：极少；**

**其他资源：极少；会有点厨房用品及很常见的烤炉；**

**风险等级：安全；**

**基本情报：**六个小帐篷摊位，一个大帐篷仓库，中间是用餐区，有一台ATM机和两台自动贩卖机，除此之外基本没有值得期待的资源。

### 32.棒球场 — 低收益

**食物资源：极少；**

**材料资源：极少；**

**其他资源：独特；棒球棍**

**风险等级：中风险；开阔的球场上基本都是丧尸；**

**基本情报：**有一个观众席，一个装备室，一个开阔的棒球场；

运气好的话能找到一些棒球装备，不过也是不需要太期待的类型；

### 33.操场 — 独特收益？

**食物资源：极少；有，但不值得期待；**

**材料资源：独特；按下「s」砸沙坑就能拿到1000单位左右的沙子，少量钉子和木板，砸攀爬架可以拿钢管，不过主要是沙子。**

**其他资源：极少；沙坑玩具套装或者沙堡？**

**风险等级：安全、低风险、中风险、高风险、致命风险；**

**基本情报：**一般情况下沙子只要有八个单位就能无限再生，但咱们一般情况下不考虑bug手段，所以这里算是大量获取沙子的好地方；

沙子的用处方面，做铝热剂、铝焊条、玻璃、混凝土等都会用到；

建筑方面就……沙包墙，也算有点防御力的便宜墙体；

### 34.公共艺术作品 — 低收益

**食物资源：无；**

**材料资源：极少；石头，十颗左右，实在找不到石头可以在这里捡；**

**其他资源：无；**

**风险等级：安全；**

**基本情报：**棋盘状的地板，上面放着一些石头，石头一般也不会缺；

### 35.艺术画廊 — 低收益

**食物资源：较少；二楼有一些酒品；**

**材料资源：较少；砸砸艺术品吧；**

**其他资源：无；**

**风险等级：中风险；十只左右的丧尸集群；**

**基本情报：**一楼是摆放着各种艺术品的展览厅，不知出于什么原因还展览一个半升玻璃罐，可能是表达当今人类内心空虚一类的概念性艺术；

二楼的露天休息室提供各类酒品和用于休息的座椅，还有一些石质雕像；

### 36.体育馆(大) — 中收益

**食物资源：丰富；四台自动贩卖机，几辆热狗车，还有几个小吃摊位；**

**材料资源：较多；热狗车、小吃摊位里的电子设备，**

**其他资源：较多；运动相关的武器、装备，热狗车上的车载厨房、迷你冰箱；停车场里的各种车辆；**

**风险等级：高风险；近三十只左右规模的丧尸集群；**

**基本情报：**由强化混凝土墙围起来的4x4大型体育场加上外面的1x4停车区，合计5x4规模占地面积；外面停放有各式车辆，内有大量洗手间、几个小吃摊、几辆热狗车、还有一个销售体育用品的店铺及选手装备间等杂七杂八的建筑……总体来说比较有价值的就是热狗车，如果你比较缺乏钝击武器也可以设法摸进来拿棒球棍，风险很大就是了。

### 37.电器店 — 高收益

**食物资源：极少；**

**材料资源：较多；不用的电子设备可以拆了；**

**其他资源：丰富；各式各样的电子设备；**

**风险等级：安全；**

**基本情报：**进门就能看到琳琅满目的货架，其上摆放着各式各样的电子设备，透过窗户可以看到一处维修间，除此之外还有洗手间和休息室；

前期最需要的电烙铁可以在这里找到，除此之外还有电子锻造台、咖啡机（甚至原子咖啡机）电炉、封口机、脱水机等大部分常用电子设备，如果觉得设备对你没什么用或者已经有了同类物品，也可以直接拆卸成电子材料，怎么都不亏。

#### 变体：品牌电器店—高收益

由枪械店同款铁栅栏和铁门保护起来的电器店，相较而言电子设备货架明显减少，取而代之的是电脑、洗衣机、烘干机等家具及微波炉、电视机等家电，除此之外也有一些CBM安装数据生成于此……为什么会有这个？

#### 变体：商住两用房—中收益

一楼是电器店，二楼是居住用房的两用房，电子设备数量有一定减少；二楼民居有两个住户，提供有大量食物、一部分衣物等民宅常见物品，除此之外还有个小菜园，生活挺不错的；

### 38.大教堂 — 低收益

**食物资源：极少；**

**材料资源：极少；**

**其他资源：一般；宗教书籍、服饰、蜡烛；**

**风险等级：低风险~中风险；丧尸数量较少、位置比较分散，但迂回走位空间也很小；**

**基本情报：**2x2的大型教堂，有一个大地下室和几个小地下室；考虑到无限坠落的bug还是没修复，就不要贸然爬此地的窗台了，这里除了一个特殊的任务物品之外基本不用太考虑收益问题；

### 39.教堂 — 中收益

**食物资源：较多；**

**材料资源：较少；拆家；**

**其他资源：较少；宗教类书籍和娱乐书籍、宗教物品及蜡烛；**

**风险等级：安全；**

**基本情报：**算上屋顶有四层楼高的小教堂，一楼有一个钟楼控制程序，可以敲钟来发出120程度的不致聋噪音，吸引方圆所有丧尸。

二楼及以上都是居住区，物品比较零散，主要是食物和书籍，还有一个种着花的小园子。

#### 变体：钟楼教堂—低收益

没有居住区，上行楼梯通往钟楼顶端，不过并没有真的做出来一个钟；

### 40.服装店 — 中~高收益

**食物资源：无；**

**材料资源：较多；拆衣服得到的面料等资源；**

**其他资源：较多；各类日常衣物、背包和缝纫相关的工具；**

**风险等级：安全~低风险；**

**基本情报：**和其他商店一样，进去就是货架和人体模特，货架上上面摆着各种各样的衣物，也会有一些皮革制作的护具或是背包、箭筒一类的容器等；人体模特上通常是一套，或至少外表上是一套的服装。

里面还有试衣间和工作间，试衣间基本只有镜子或是散落的衣物，工作间偶尔会出一些缝纫相关的指南书或是工具，不用期待；

#### 变体：礼服定制店—高收益

此类店铺专门提供量身定做衣物的服务，没有货架，只有一身西装、礼服、燕尾服的人体模特，工作间内有全套的缝纫工具与缝纫材料，除此之外还有从入门到精通的大量缝纫指南书；

#### 变体：毛皮定制店—中收益

此类店铺专门提供量身定做毛皮衣物的服务，没有货架，取而代之的是存放有各类毛皮衣物的玻璃展柜；工作间内有缝纫材料与一些毛皮；

#### 变体：鞋店与帽子店—低收益

一半卖鞋子一半卖帽子，共享一个休息室，除了拆解鞋帽之外就没有什么缝纫资源了；

#### 变体：女装店—中收益

仅有女性服饰的服装店，有一定缝纫材料和指南书，此外还有仓库区和二楼仓库区；

#### 变体：婚纱店—中收益

定制西装、婚纱的店铺，有指南书但缺乏缝纫材料；

#### 变体：小型服装店—低收益

货架与货物较少，缺乏指南书及缝纫材料、工具等；

### 41.果园 \ 林间小径 — 中收益

**食物资源：不定；取决于季节和作物成熟时间；**

**材料资源：一般；砍树拆楼还是会有些材料的；**

**其他资源：较少；把种植箱搬走也不是不行？**

**风险等级：安全**

**基本情报：**由勾花围栏围起来的果园，大量果树及一小片种植区围绕着一座小木屋，到了夏季便可以收获满树的果子……但果园面积不是很大，而且种的作物也比较杂，反正到夏季来一下就行了，秋季还能拿点苹果；

### 42.私家公园 — 低收益

**食物资源：不定；取决于季节；**

**材料资源：较少；反正，总是有拆家这条路的；**

**其他资源：一般；可能会有几本基础指南书；**

**风险等级：安全；**

**基本情报：**砖墙、勾花围栏、铁丝大门围起来的小型公园，有池塘和小木屋，四周散落着一些果树和柳树，总体来说没太多来的价值；

### 43.市民农园 — 中收益

**食物资源：较多；种植有大量作物，但是，都在初始阶段；**

**材料资源：极少；作物长大之前，先留着种植箱吧；**

**其他资源：一般；一些液体肥料，有时会是其他的肥料；**

**风险等级：安全；**

**基本情报：**利用市区或近郊的区域，经过规划后出租给城市居民以在休闲时期种植蔬菜、花草的小型园地，每种作物占四格，收获量确实不算大，但胜在丰富，可以为你提供颇为丰富的种子基础；

不过吧，等成熟少则半季长则一季，到时候也不会太缺种子了。

#### 变体：带有温室的市民农园—中收益

较于常规农园而言更加整洁干净，除了规模小上一些的种植箱区域外，还额外配有一个夹层玻璃墙围起来的小型温室（和农场里的温室一样并没有保温效果，只是一个玻璃大棚）里面的作物成熟可收获。

### 44.橄榄球场 — 低收益

**食物资源：无；**

**材料资源：无；**

**其他资源：无；**

**风险等级：高风险；估约二三十左右的大规模丧尸集群;**

**基本情报：**3x5格大型橄榄球场，观众席围绕着一大片平地，物资很少，偶尔会有行李袋一类的东西，其实说穿了主要物资都在丧尸身上。这个地方的丧尸堆里混了一群健壮丧尸和追猎者丧尸，二者都算是速度快伤害高的前期杀手，没啥事绕着点走吧。

### 45.快餐店 — 低~中收益

**食物资源：较多；有面包、面粉、鸡肉罐头等食材；**

**材料资源：一般；拆家始终是可选项；**

**其他资源：较少；有餐具和厨具；**

**风险等级：安全~低风险；**

**基本情报：**小型快餐店，主要物资全部集中在后厨，除了食材之外基本没太多值得注意的东西；

#### 变体：大型快餐店—中收益

L型快餐店，规模、建筑面积更大且配有一个和取餐口联通的停车场；堂食区域很奢华的配上了沙发，甚至还有几台街机供人游玩。

后厨较于小型快餐店来说更大，你能拆卸的冰箱、烤箱、烤炉也变多了，至于食材会不会更多就看脸了。

### 46.餐厅 — 低~中收益

**食物资源：丰富；有大量食物及食材资源；**

**材料资源：一般；拆，都可以拆；**

**其他资源：较少；主要是餐具、厨具；**

**风险等级：低风险~中风险；要么是蟑螂，要么是丧尸集群，要么都有；**

**基本情报：**木质地板，木质桌椅，后厨与就餐区以墙体隔开，就餐区域没什么东西，主要物资全部集中于后厨……是不是和快餐厅一样？

#### 变体：雕像餐厅—中收益

就餐区域靠墙且有大量雕像，后厨产物没太大变化；

#### 变体：自助餐厅—中收益

沙发座椅，油毡地板，就餐区中心有汤锅和一些食物……自助吗？；

食材相对要少一些。

#### 变体：豪华餐厅—中收益

沙发座椅，不仅油毡地板，甚至黑白双色；

四个炉灶九个冰箱，餐厅里面设备最多的一家，相对是食材最少的一家；

#### 变体：美食侠主题餐厅—中收益

和普通餐厅一样，不过墙体全部涂成了美食侠的紫色，二楼是美食侠的秘密基地；你需要美食侠面具刷脸才能登入二楼，也可以爬水管翻窗去二楼；

二楼美食侠秘密基地固定刷新美食侠套装，除此之外就是大量的食材及厨具，你的胃配得上这样的吉祥物；

### 47.咖啡店 — 收益

**食物资源：一般；主要是甜点、快餐和咖啡粉、茶叶；**

**材料资源：较少；拆家；**

**其他资源：一般；咖啡机、娱乐书籍**

**风险等级：安全、低风险、中风险、高风险、致命风险；**

**基本情报：**L型结构咖啡馆，门口有停车场可能出载具，也有户外就餐区，和餐馆一样主要资源集中于后厨；

#### 变体：U型咖啡馆—中收益

U型结构的咖啡馆，楼顶是露天就餐区，与L型相比主要资源集中于摆在货架上的奶、茶叶、咖啡粉等；

#### 变体：被封堵的咖啡馆—低收益

方型结构的咖啡馆，脆弱的玻璃门窗被桌椅冰箱堵塞阻挡，后厨姑且还残留有一些资源，但不是很多了；

### 48.糖果屋 — 低收益

**食物资源：较少；**

**材料资源：较少；**

**其他资源：较少；**

**风险等级：安全；**

**基本情报：**贩卖糖果、甜点的店铺，除了糖果外还有后厨的一些快餐**；**

#### 变体：糖果零售店—中收益

没有提供堂食的位置，自然也没有后厨，货架上除了糖果之外偶尔也会摆放一些儿童玩具或球棒一类的物品，柜台上一般放有大量饮料，偶尔会有些原子系列的饮品……这是能卖给孩子们的东西吗；

### 49.酒店 — 高收益

**食物资源：丰富；看起来不提供餐饮服务，但是有大量的自动贩卖机；**

**材料资源：丰富；楼顶有发电机、制冷机、地下室有运动器材、洗衣机烘干机和可拆卸的高压泵等设备，外面还有停车场；**

**其他资源：不定；停车场的车，客房的衣物、咖啡机、食物、指南书等；**

**风险等级：高风险；狭小的酒店房间、走廊里挤着数量可观的丧尸，通常会迫使你逐个房间清理来避免陷入包围。**

**基本情报：**地上五层地下一层，占地面积3x3，看起来是住宿酒店，没有厨房，所以应该不提供餐饮服务，一个大停车场，前台，除楼顶设备区和地下室洗衣房、泳池，每层都有十八间客房，客房里偶尔会出指南书、衣物等物资，但更多的是想吃掉你的丧尸，每层楼楼道、客房里都可能有丧尸，总体清理起来非常麻烦。

酒店内有可能刷新200L容量的单格载具「行李推车」，可以顺手推一个来帮忙搜刮。

酒店变体差别不大，主要就是前台和停车场的规模和布局，其内部构造和各楼层结构、用途完全一致；

### 50.珠宝店 — 中收益

**食物资源：无；**

**材料资源：较多；基本都是贵重金属，在这个年代的用途不太明确，会有一些如铁砧金工凿之类的高级工具生成；**

**其他资源：一般；各类时髦的装饰品，适合时尚范常驻心情加成；**

**风险等级：安全；**

**基本情报：**门口有个小停车场，并且偶尔会有押运车停靠，内部则是由玻璃墙、展柜等保护起来的各类贵重饰品、宝石等，小心门和在柜台后方的房间里可以找到两个保险箱，里面一般就是各类贵金属块，在这个年代有点缺乏意义的东西；

### 51.酒吧 — 中收益

**食物资源：较多；酒类、饮料、还会有些食品；**

**材料资源：较少；拆家吧；**

**其他资源：较少；娱乐书籍；**

**风险等级：安全；**

**基本情报：**比较经典的酒吧结构，几个喝酒的桌椅，两个娱乐用的台球桌，一个放有各类酒品的吧台；

#### 变体：木质酒吧—中收益

木质墙体，有街机、有读书区、有好几个开放式隔间；后厨冰箱更多，玻璃冰柜也更多，拿完要拿的东西就拆家吧；

### 52.酒庄 — 低收益

**食物资源：一般；铝桶装的酒，每种200单位；**

**材料资源：一般；玻璃冰柜，拆它；**

**其他资源：一般；50L的铝桶容器；**

**风险等级：安全；**

**基本情报：**目前只有被摧毁的酒庄，空荡荡的货架，肮脏的地板，四处散落着玻璃瓶等容器，所幸后方仓库的酒类未遭毒手；

### 53.诊所 — 高收益

**食物资源：一般；有些吃的，不用太追求；**

**材料资源：较少；拆家；**

**其他资源：丰富；基础药物和处方药物，还有麻醉套件；**

**风险等级：安全；**

**基本情报：**小型诊所，虽然比不上大医院，但药物储备一个人用的话也算丰富了，通常来说有一个等候区、配药间、办公室及患者档案室，还有一个存放有大量药物的医疗用品储物间；

有些任务要求你寻找的「患者治疗记录」可以在此处找到，这里也会刷100L容量2m长度的运尸袋，不过这种容器只能拿在手里使用。

#### 变体：小诊所—低收益

回型结构，医疗用品储物间内是四个保险柜，医疗物资较少，但多了一些基础的指南书；

#### 变体：人体强化诊所—独特收益

较于常规诊所而言医疗物资更少，但有两台全自动医疗手术仪（一楼和二楼各一台），医疗用品储物间内也会出现一些比较普通的CBM或储能、供能CBM等；

使用前请务必确保周边环境安全，不行就去二楼做CBM安装手术；

### 54.医院 — 高收益

**食物资源：丰富；有食堂、有大量自动贩卖机；**

**材料资源：丰富；相当数量的可拆卸高级电子设备；**

**其他资源：丰富；CBM体系必备的高压灭菌袋、高压灭菌釜、全自动医疗手术台，还有每层柜台后都有存放大量药物的药房；**

**风险等级：高风险；大规模丧尸集群，位置通常比较集中；**

**基本情报：**地上八层（带楼顶）地下一层的超大型医院楼，外面有停车区可能停放救护车及其他民用车辆，每层都有大量食物、药品和大量病床、轮椅，一些楼层还会有全自动医疗手术台；除此之外CBM体系必备的灭菌袋、灭菌釜都可以在此处找到。

绝大部分医疗器械都可以拆除获得大量电子材料及一些其他杂七杂八的东西，但全拆成材料这事儿其实不是太现实……太多了；

#### 变体：单层医院—高收益

3x3的单层医院，木质地板，规模大的出奇，有大量住院病房和全自动医疗手术房间，医疗用品储物间内也会出一些CBM安装数据等，不过比较显著的还是相当大量的指南书；

### 55.辐射城、水泵房入口、大型地下避难所 — ？

**食物资源：？**

**材料资源：？**

**其他资源：？**

**风险等级：地面如同普通城市一样，地下则是致命风险；**

**基本情报：**任务地点，具体情况不明；

辐射城严格来说不是一个单独的地点，而是生成于城市之中或脱离城市单独生成的小规模城市区域，其布局一般比较固定，且地下有非常宏伟的大型避难所设施，实验版已暂时移除。地面部分已经出现明显的紊乱及生成错误，如标注为水泵房的区域变成了普通的民居，警局是服装店、虽然有生成建筑，但建筑内因物品组错误无法正常生成物品等诸多问题。

此处最为典型的特征是大量的辐射行尸及相关进化体，还有零零散散的各种区域房间。

因上述生成错误问题，就不再赘述了；

### 56.倒塌大楼 — 独特收益

**食物资源：无；**

**材料资源：独特；**

**其他资源：独特；纳米制作模板，可以在纳米**

**风险等级：致命风险；狭小地形与大量高强度怪物的组合；**

**基本情报：**任务地点，一座大型建筑废墟，有大量独特怪物生成，地下一层可以找到损坏的纳米制作机、纳米罐及纳米制作模板，只要找到一台完整的纳米制作机就可以花费纳米罐打印出模板物品，如果运气好的话也会找到一些独特的强力装备模板；

下去之前记得做一个抓钩，这地方不提供上楼楼梯；

### 57.肉铺 — 中收益

**食物资源：一般；肉食很多，相对的保质期会是一个问题；**

**材料资源：一般；有可拆卸的家电、屠宰架、炭窑、烟熏架等；**

**其他资源：一般；屠宰刀、屠宰架、炭窑、烟熏架；**

**风险等级：中风险；通常会有几只爆浆丧尸，爆炸后会形成毒雾在室内久久不能散去；**

**基本情报：**红色围墙的传统肉铺，货架上摆满了肉类食品，进入店铺后可以看到摆放有屠宰刀及生肉的加工区，后厨还有很多存放肉食的冰箱及一个金属屠宰架，楼顶可以找到几个炭窑与烟熏架，算是游戏前期非常重要的资源；

#### 变体：大型肉铺—中收益

分白色油毡地板和黄色围墙两种，内部装潢差距不大。

更多的货架与肉类食品，其血腥的加工区被柜台隔开从而保证了收货区域的干净整洁，其他区域则是办公室与洗手间，虽然比肉铺多了很多货架、冰箱、甚至还有玻璃冰柜，但没有了楼顶的炭窑和烟熏架。

### 58.植物园 — 低收益

**食物资源：不定；取决于季节会有不同的产出，但这里的有点少；**

**材料资源：较少，虽然可以砍树，但没必要砍这里的；**

**其他资源：独特；树能产出的这里都有；**

**风险等级：安全；**

**基本情报：**应该基本涵盖了游戏内所有的树木，然后还有一些零零散散的灌木，每棵树都有种植人和关于树名及拉丁文的信息牌；

取决于季节会有不同的收益，但树木实在是太少所以基本不用考虑收益。

### 59.古董店 — 低收益

**食物资源：无；**

**材料资源：极少；**

**其他资源：不定；有可能出乙炔灯，可以拆出焊接气瓶供乙炔焊炬使用；**

**风险等级：安全；**

**基本情报：**有大量书架和玻璃展柜及一个收银台组成的古董店，一般是各种各样的珠宝、工具。

有时候会出「乙炔灯」，其中可以拆出焊接气瓶以供乙炔焊炬使用**；**

### 60.网吧 — 低收益

**食物资源：极少；**

**材料资源：较多；电脑，几十台，全拆了；**

**其他资源：无；**

**风险等级：安全；**

**基本情报：**有砖墙L型网吧和白墙方形网吧，除了建筑结构及布局之外基本没有差别，有冰箱和自动贩卖机但都没什么食物，主要价值在于拆卸大量电脑后得到的大量电子材料，其实可以评个中收益；

### 61.工艺店 — 低~高收益

**食物资源：不定；**

**材料资源：不定；**

**其他资源：不定；**

**风险等级：低风险；**

**基本情报：**工艺店主要分为四种，不同的工艺店有不同收益，但他们都叫工艺店；

#### 变体：玻璃工艺店—中收益

主要做玻璃制品的玻璃工艺店铺，分加工区和销售区两部分，销售区域是各类玻璃容器、制品以及玻璃本身，加工区域可以找到石头锻炉、炭窑及一些其他玻璃成品，偶尔会有吹制玻璃指南或金工凿一类的工具；

加工区二楼是居住区，有紧凑的基本生活设施；

#### 变体：金属工艺店—低~高收益

主要做金属制品的工艺店铺，外围由勾花围栏、简易金属墙保护，内部可以找到一些焊接、铸造用品，如焊接气瓶、铁砧、金工凿等重要工具；

除此之外也有一些可以拆卸的旧机械、重型机械；

#### 变体：服装&陶艺工艺店—中收益

一半做服装加工、缝纫一半做陶艺的工艺店，服装工艺店可以找到缝纫套件及一些缝纫材料、缝纫教学指南；陶艺工艺店可以找到陶器、砖窑及手工艺教学指南；

二楼是生活区域，有紧凑的基本生活设施；

#### 变体：木材工艺店—高收益

一半是车库兼仓库，一半是售货加工区，二楼是休息室、仓库、办公室；

除了大量木材及木制品外还有一些木材加工工具、建筑材料、指南书等；

### 62.动物园 — 高收益

**食物资源：丰富；动物，很多，各种各样，可以抓回去养；**

**材料资源：较少；拆也没啥好拆的东西就是了；**

**其他资源：一般；琐碎的商品、零件、医药**

**风险等级：中风险；丧尸动物威胁，不过他们一般会被正常动物拍死；**

**基本情报：**动物园，有餐厅、商店、停车场，但主要是各种各样的动物，从熊到驼鹿，从猪羊到鱼鸭，一般来说就放着他们在这里自由生长或拖回去养殖都行，其他不太能养的直接杀了吃肉或者择日杀了吃肉就行。

不过一般要注意先把周围丧尸和里面的丧尸动物或动物尸体清理干净，不然会有一些不必要的风险。

### 63.地铁站 — 中收益

**食物资源：较少；有自动贩卖机，但不一定是完整的；**

**材料资源：无；**

**其他资源：较多；地铁站下面有冲击钻、砖窑、刮刀、地铁地图等各种物资；**

**风险等级：中风险；中等规模丧尸集群，此外地铁区域什么都有；**

**基本情报：城市里的地铁站，地表没什么东西，地下一层有工具间可以拿冲击钻、砖窑、往复锯等工具，地下二层则是地铁网络，如果运气好的话可以一路沿着地铁走到实验室，算是比较廉价的找实验室手段；**

**不过地铁网络里面基本什么都有点，小心谨慎，再小心谨慎。**

### 64.景观美化材料供应公司 — 中收益

**食物资源：无；**

**材料资源：丰富；**

**其他资源：较少；**

**风险等级：安全；**

**基本情报：**勾花围栏包围起来的一个「景观美化材料」展示场所，有一个卖劳保用品的小商店，外面基本来说就是土堆、黏土堆、沙堆、石头堆、木头堆、水泥堆、肥料堆等，找基础建材来这里基本不会有什么问题。

### 65.露天下水道 — 低收益

**食物资源：无；**

**材料资源：无；**

**其他资源：无；**

**风险等级：中风险；**

**基本情报：**字面意思，一块露天的下水道，有一个放置工具或服装的帐篷，该区域会刷新几只技术员丧尸或电系丧尸，在它们还能出CBM插件的时候或许可以评个中高收益。

然而实验版及未来的0.G版本中，只有原型人与改造人类别的怪物及带有CBM插件的NPC才能解刨获取CBM，技术员和电系已经退版本了；

### 66.理发店 — 中收益

**食物资源：较少；有一个冰箱；**

**材料资源：一般；有不少可以拆解的电器物品；**

**其他资源：一般；出缝纫助手、刮胡刀套装；**

**风险等级：低风险；固定出一个疯人奶奶，为啥啊。**

**基本情报：**似乎是实验版新增的地形，紫色围墙、装潢精美的理发店，分为等候区、理发区、两个洗手间、一个工具间一个休息室；

等候区可以找到一些指南书和娱乐书籍，其他地方就是理发用的电子设备，顺手拆解成电子材料就行；休息室里可以找到一些吃的，但不用太期待；工具间就还是那些理发用品和清洁工具，当然还有我们的老朋友橡胶靴、橡胶手套；

### 67.消防局 — 中收益

**食物资源：较少；只有一个冰箱的收益；**

**材料资源：极少~一般；有车的话还可以拆点东西；**

**其他资源：独特；消防类装备，如消防员套装、避火服、PBA消防面具、消防斧等，还有一些零散的工具，运气好会有消防类的载具；**

**风险等级：低风险~中风险；有数量不等的消防员丧尸集群；**

**基本情报：**可以根据车库地板是木质还是混凝土来辨别消防局种类，不过两种消防局内容物没有什么差别；

可能会出铁锹、钢锯等工具，也可能会出前中期比较靠谱的重型复合武器消防斧（34斩、17钝、139耗时；常规情况下每击约2.3%体力）及效果最好的防毒面具PBA，不过消防员丧尸也是个麻烦；

### 68.一元店 — 低收益

**食物资源：较少；**

**材料资源：较少；**

**其他资源：较少；**

**风险等级：安全；**

**基本情报：**一元店，所有物品仅售一元的商店，分黏土墙和木墙两种一元店，其内容物都非常统一，一些指南书及娱乐书籍，大量贺卡类的卡片和一些相当杂乱的东西，一般都不是很有用，可能会有轻度损坏购物车在店里。

### 69.办公大楼 — 低收益 或 极高收益

**食物资源：一般；**

**材料资源：一般；**

**其他资源：一般；**

**风险等级：中风险 或 致命风险；**

**基本情报：**2x2规模的办公大楼，地下有停车场，其他楼层陈设比较固定，主要出产衣物、可拆卸的电脑、办公用品等没有太多价值的东西**；**

#### 变体：科学实验室大楼—高收益

2x3规模，有一个停车区，抬头望一下就能看到实验室区域；主要产物和大部分实验室类似，但结构更紧密也更精致，顶楼通常有两个奖励房；

### 70.电影院 — 中收益

**食物资源：丰富；到处都是，楼顶仓库很多；**

**材料资源：较多；很多街机，可以拆成电子材料，很多衣服也可以拆，但全部都要花很久；**

**其他资源：一般；容器、背包、服装，但没太多很有价值的东西，除了各种各样的包；**

**风险等级：中风险；估约二三十只丧尸，并不集中。**

**基本情报：**3x3的大电影院，四个观影区、一个街机厅、一个零售商场、一个前台和洗手间，很遗憾的都没有太多值得期待的东西，如果你很缺背包、缝纫素材、电子材料的话倒也可以来这里碰碰运气，但丧尸数量也不是初期能迅速处理的。

### 71.占位符 — 收益

**食物资源：无、极少、较少、一般、较多、丰富、独特、不定；**

**材料资源：无、极少、较少、一般、较多、丰富、独特、不定；**

**其他资源：无、极少、较少、一般、较多、丰富、独特、不定；**

**风险等级：安全、低风险、中风险、高风险、致命风险；**

**基本情报：；**

# 往期更新记录

## 8月文档更新记录

**2022年8月1日：文档建立**

## 9月文档更新记录

**2022年9月2日：**

**->当日更新字数：**约新增5000字左右内容；

**->当日主要更新内容：**

1. 文字、措辞修改仍在继续；
2. 在「攻击防御机制解释」中更新了「枪械机制与基本概念」，较为粗略的解释了枪械的各项数据，感谢「言静」提供的「穿甲」一栏数据及代码；
3. 「地点概述与探索建议」中更新了10个地点，应该很快就能写到城市了；

**->当日笔记：**今日算正式接手文档更新及维护;

**2022年9月3日：**

**->当日更新字数：**约新增3500字左右内容；

**->当日主要更新内容：**

1. 文字、措辞修改仍在继续；
2. Q&A中新增了「寻找武术指南」、「与NPC交朋友」、「骇入机器人」、「让原型机器人恢复人性」、「防止电子设备入水损坏」；
3. 「地点概述与探索建议」中更新了5个地点，很快就能写到城市了；

**2022年9月4日：**

**->当日更新字数：**约新增2300字左右内容；

**->当日主要更新内容：**

「地点概述与探索建议」中更新了5个地点，开始写城市地形；

**2022年9月5日：**

**->当日更新字数：**约新增5500字左右内容；当晚新增1500字；

**->当日主要更新内容：**

「地点概述与探索建议」中更新了17+2个地点，正式转入城市地点更新；

**2022年9月6日：**

**->当日更新字数：**约新增2000字左右内容；

**->当日主要更新内容：**

「地点概述与探索建议」中更新了8个地点；

**2022年9月7日：**

**->当日更新字数：约2000字**；

**->当日主要更新内容：**

1. 修正了关于「迅捷」特性的错误描述；
2. 修改了少量「速度与移动耗时」的描述；并将「速度与移动耗时」单独提取为一个条目；
3. 「地点概述与探索建议」更新了6个地点；

**2022年9月8日：**

**->当日更新字数：无更新，忙于其他项目；**

**2022年9月9日→2022年9月10日：**

**->当日更新字数：约12000字；**

1. 增添了关于「月相」对于丧尸夜晚视野的描述；
2. Q&A新增「食物的注意事项」，大致描述了一些食物的处理方法和建议；
3. 「地点概述与探索建议」更新了32个地点；

**2022年9月11日：**

**->当日更新字数：约1000字；**

1. 修正了关于「寄生蜂宝宝」的错误描述，寄生蜂幼虫逻辑与小鸡、小狗一致，如果它对你友好，那么即便长大也会是友好的；
2. Q&A新增「当专注耗尽时该做些什么」，所有可游玩游戏的设备都可以用来~~玩一玩「机器人找小猫」，不知道出于什么原因，它+30的心情……~~其他游戏也就+5左右； 新增「治疗宠物」，时间是痊愈一切的良药（并不是）；

**2022年9月12日：**

**->当日更新字数：约1700字；**

1. 「地点概述与探索建议」更新了8个地点；
2. Q&A新增「用导电武器攻击电系丧尸」、「关闭现实裂隙」、「破墙拆门」
3. 修正了关于「养殖建议」->「如何养殖怪物」中关于三尖树之心的描述，「三尖树之心」会直接生成「三尖树」，在不加控制的情况下，一小时生成近三百单位的三尖树；

**2022年9月13日：**

**->当日更新字数：约500字；**

1. 修正了「优良基因」描述不清的问题，现写明了两个版本的差别及效果；
2. 「实验版新变异体系粗解」增加了一些其他机制的运作方式，有待测试？
3. Q&A新增「收音机」相关内容，听起来很有意思，不过探图方面望远镜比它靠谱点；

**2022年9月14日：**

**->当日更新字数：约1000字；**

1. Q&A新增「建造混凝土斜坡」相关内容，提供了关于如何建造斜坡的方法；
2. 因版本更新，「空气过滤CBM」现提供更高的环境保护，效果从「过滤面罩」升为「防毒面具」，比防毒面具差一点，实际表现没有区别，已修正相关描述；

**2022年9月15日：**

**->当日更新字数：约2000字；**

1. 新增「屠宰指南」与「家电系统」或者说电网系统的相关解答与解释，可在左边目录栏找到，「屠宰指南」与养殖建议、饮食机制在一起，「家电系统」与载具机制在一起；

**2022年9月16日：**

**->当日更新字数：约6000字；**

1. Q&A 新增「镀膜钻刃」与「进货时间」；

镀膜需要实验室奖励房中的镀膜机及实验室产出的固态氢和随处可见的煤炭；进货时间七天一次；

1. 对「基础教程手册」中关于各阶段建议进行了修正……嗯，重构。

新增开局、中期、后期建议，原内容更改为「开局基本流程」；

**近期会转入社团的文创、译制工作与角色图鉴、文档的制作及整理，手册更新会稍微少上一些，不过主要也是没太多能写的内容了；**

**2022年9月17日：**

**->当日更新字数：约200字；**

修正了少数地点描述错误并增添了一些补充内容；

**2022年9月19~21日：**

**->当日更新字数：约5000字；**

* 新增「神器系统详细解释」，三言两句还真的讲不清楚；
* 修正了「寄生蜂的体内产卵」栏目中，由于版本更迭导致的错误；

抗寄生虫药可以用来消除寄生蜂的寄生；

* 一些其他措辞、文字的修改；

**2022年9月22日：**

**->当日更新字数：约200字；**

* 因2022-09-21-1254号实验版本重构了「供能类CBM」燃料机制，而更新了相关条目内的文本；

燃料机制如今作为一种「自体光环」或者说虚拟装备存在于装备栏中，现在需要打开背包填充燃料了；

* 改正了记忆强化CBM的错误描述；

**2022年9月23日：**

**->当日更新字数：约1000字；**

* 重构了「疼痛与止痛药」并将其作为独立条目列出，其中描述了各类止痛药物的效用与持续时间，疼痛具体的影响等；

**2022年9月25~28日：**

**->当日更新字数：约3000字；**

* 语句、措辞修正、修正少数描述错误及可能引起误导的段落；
* Q&A新增「制作范围」等数项内容；
* 新增「任务流程攻略」条目，刚搭好框架，等待后续更新；

## 10月文档更新记录

**2022年10月1日；**

**->当日更新字数：约4000字**；

**->当日主要更新内容：**

1. Q&A新增「体型影响」；
2. 修正了一些条目的错误描述；
3. 新增「NPC」条目；
4. 「任务流程攻略条目」新增了几个任务线

**2022年10月2~4日；**

**->当日更新字数：约2000字**；

**->当日主要更新内容：**

1. 「任务流程攻略条目」新增了几个任务
2. 神器的新机制「神器共鸣」，限制了玩家携带神器的数量，携带过多神器将遭至惩罚；

**2022年10月5~6日；**

**->当日更新字数：约1000字**；

**->当日主要更新内容：**

1. 2022-10-05-05 05实验版「机器人找小猫」的心情增益从+30下调至+15，相关修正已经加入文档；
2. 矛类武器大修，感觉没必要写到手册里，不过发到贴吧里了；
3. 恒温CBM平衡，现在是根据需要自动增减至多50点保暖，用起来其实和以前差不多；

**2022年10月8~9日；**

**->当日更新字数：约2000字**；

**->当日主要更新内容：**

1. 2022-10-09-0221实验版本，变异机制改动；
2. 同上版本，主动防御系统CBM修改，将原本的固定减伤变为百分比减伤，相关条目已修订；

**2022年10月14、15日；**

**->当日更新字数：约1000字**；

**->当日主要更新内容：**

1. 2022-10-15-0243号实验版中新增了月相充能神器的相关内容；
2. 任务攻略中更新了一条任务线；

**2022年10月19日；**

**->当日更新字数：约2500字**；

**->当日主要更新内容：**

1. 2022-10-17-2316号实验版中，因「辐射」、「神器」、「特性」引发的变异不再遵循「基因不稳定性」，也不会再增加「不稳定性」。简单地说就是他们现在会给你任何路线的变异，不论正负，不吃稳定性、体内诱变剂含量等各种加成或减益。

相关条目已在「新变异体系详解」中建立……嗯，这基本就是无特定类别的旧版变异系统。

1. 修正了「收集香蒲秆」任务攻略的错误描述，生存等级高于1即可；
2. 任务攻略中更新了几条任务线；
3. 手册更新了新的地址；

**2022年10月25日；**

**->当日更新字数：约1500字**；

**->当日主要更新内容：**

1. 重构了四维属性的影响；

**2022年10月28日；**

**->当日更新字数：约800字**；

**->当日主要更新内容：**

1. 2022-10-26-1158实验版本中，徒手止血将受到伤口护理专长影响并且拥有了一个止血上限，多带医疗物资吧。
2. 2022-10-26-1035实验版本心肺系统功能修改，相关内容已更新至条目；

**2022年10月29~30日；**

**->当日更新字数：约9000字**；

**->当日主要更新内容：**

重构了种植相关的内容，用一张较为全面的表格替换了原先较为模糊的生长时间；

## 11月文档更新记录

**2022年11月12~14日；**

**->当日更新字数：**约10000字；

**->当日主要更新内容：**

1. 新增变异路线详解条目；
2. 更新了「新人类」、「蛙人」、「兽人」、「鸟人」变异路线；

**2022年11月16日；**

**->当日更新字数：**约2000字；

**->当日主要更新内容：**

1. 2022-11-15-0608实验版本新增了两个起始特性「耐热体质」、「耐寒体质」，已将其加入特性列表；
2. 更新了「家畜-牛人」变异路线，变异路线进度5/24；

**2022年11月18日；**

**->当日更新字数：**约2000字；

**->当日主要更新内容：**

1. 更新了「章鱼人」变异路线，变异路线进度6/24，下一条：奇美拉；

**2022年11月21日；**

**->当日更新字数：**约6000字；

**->当日主要更新内容：**

1. 更新了「奇美拉」变异路线，变异路线进度7/24，下一条：精灵；

**2022年11月23日；**

**->当日更新字数：**约2000字；

**->当日主要更新内容：**

1. 更新了「精灵」变异路线，变异路线进度8/24，下一条：猫人；

**2022年11月24日；**

**->当日主要更新内容：**

1. 更新了「猫人」变异路线，变异路线进度9/24，下一条：水栖人-鱼人；

**2022年11月25日；**

**->当日主要更新内容：**

1. 实验版更新，变异相关，基因不稳定性从每天降低1点变为 每天降低12点，优良基因则为24点；

**2022年11月27日；**

**->当日主要更新内容：**

1. 更新了「鱼人」变异路线，进度10/24；

**2022年11月29日；**

**->当日主要更新内容：**

1. 更新了「蜗牛」变异路线，进度11/24；

**2022年12月20日；**

**->当日主要更新内容：**

1. 灼烧伤口机制被移除，去除了治疗感染条目中关于灼烧伤口的内容；

