

更新没人看，没人玩系列



Linux/macOS error Windows passing Version v1.0

三方图 真好玩 尸潮 递药 玩求生 不存在的

关于：

本次服务器更新主要是对托管在 **Windows** 系统下，老旧插件平台的改造，修复一些 Bug，以及新添加一些功能，尤其是对特感，AI bot 的一些改动。

另外，加入了新的游戏模式，玩法多样化。重写了脚本代码，修改了特感刷新机制，现在更新后的脚本对官图战役模式支持非常好，也支持大部分三方图。

可选模式 MatchModes：

- 战役模式
 - 有什么好说的，默认就是这个，正面肛就完了
- 伪药役模式
 - 看着像药役，只是像而已，其实一些物品，武器等都没什么变化
- 药役 + T1 武器
 - 嗯，这个是真·药役模式了吧，大概 😏
- T1 武器模式
 - 不知道说什么，反正就是只有 T1 武器的战役

《临死一搏》更新后服务器重要更新（2020年9月24日）

- 说啥

以下是更新内容，主要是特感，AI bot 以及插件 / 脚本

特感&普感 Special / Common Infected

• Tank

- 连跳克依然可怕，尽管看着像刚学了几天连跳；石头准确率达到 90%，石头飞出去的速度加快了，变得更硬了，基本来不及打爆
- AI 克一拍多不是梦，挥拳范围：50 → 65，出拳 CD 1.5s → 0.90s，一拳下来可能要死人的
- 行走速度提升 210 → 250（生还者默认 220）追你满山跑没压力
- 扔石头时可以移动身体，一个拐弯石头砸到你删游戏
- 修复了某些情况下 Tank 减速的问题

• Witch

- 妹纸出现在强行蹲坐在地，让你更难搞
- Witch 想挠死各位或者被各位搞死；反正惊扰了妹子追你到天涯海角，即使你进入安全屋，挠死你再挠全场队友
- 稍微加快了行走，奔跑速度，增大了灯光影响的范围，加快了发怒时间
- 修复了双重惊吓的问题
- 修复了一爪子挠不破普通门的问题
- 修复了搞错对象的问题

• Charger

- 牛哥依然威武，冲刺速度稍微加快，在冲刺的过程模仿对抗，可一边冲刺一边挥拳，冲撞到障碍物立马调头捶你
- 每次锤人更痛了，冲撞初始速度和半径提高了，冲刺间隔时间由原来的 12s 提升到 5s
- 见人就撞，不需预热；可被生还者推出硬直（逗逼了）考虑关掉
- 修复了冲刺过程中变慢的问题

• Jockey

- 全场欢乐猴，连跳不带刹车
- 被推的硬直 CD 直降：6s → 0.6s 不要怀疑为毛刚推掉马上就骑你身上来了
- 再次骑人的 CD：30 → 15
- 控人的范围增加了，老远就跳骑你
- 控人后方向差减小至 10%，套住就跑，专门往阴骚的地方跑
- 修复了 Jockey 爬梯慢的问题
- 修复了 Jockey 无法骑被 Charger 控住生还者的问题，反之亦然

• Hunter

- 空中转弯，弹墙，反正就是瞎哔哔飞
- 能扑得更远了，一不小心就被飞 45 了，没错，高扑最大伤害提高至 45HP
- 蹲下蓄力时间延迟为 0，要毛的蓄力，蹲下就是一顿扑
- 行走速度更快了，悄咪咪的在后面扰你一爪子，有没有意见

• Smoker

- 全场最难防控的特感，控人时受到 200 伤害才会死，默认 50
- 舌头未命中目标时的 CD 减少了：15s → 5s
- 调整了 Smoker 拉人过程的细节，一旦控住生还者就有伤害输出，半路拖死你不成问题
- 行走速度，舌头射出速度等都有加快

• Spitter

- 老远就吐你一脸，吐完连跳过来饶你
- 生命值提升了：100HP → 200HP
- 吐液间隔时间加快了：20s → 10s
- 毒液覆盖范围更广了：850 → 1000

• Boomer

- 生命值提升：50HP → 150HP

- 右键推 3 次就爆，爆炸范围 / 力度加大了，炸得你四脚朝天
- 喷吐时身体可以走动，即边吐边走，行走速度加快了，偶尔还能连跳，我太难了
- 更害羞了，复活后若无合适时机喷吐，出现即躲起来
- 有 50% 几率看见女 Boomer，爱了爱了

• 普通感染者 Common Infected

- 丧尸挠人的间隔时间减小了 1s → 0.33s
- 丧尸群刷新的距离更靠近生还者：300 → 200
- 小丧尸现在都是站立着的了
- 提高了普通感染者的反应速度
- ceda 员工丧尸从身上掉落胆汁的机率减小了：0.1 → 0.05
- 防爆警察现在可以正面肛死，只是不再掉落警棍了

- 1, Hunter, Jockey, Smoker, 控人伤害修改为每 0.2s 计算一次，每秒伤害总量不变
- 2, 所有特感无法被推死，Boomer 除外
- 3, Tank / Witch 存在时允许刷特感，不允许刷尸潮
- 4, 6 特，16 秒，每种特感一只，每增加一名玩家增加 2 只特感。特感在官图复活的位置很骚，会打配合，出门倒地不是传说
- 5, 每击杀一只特感恢复血量 3 - 5 HP，每爆头一只特感恢复血量 2 HP，击杀 Tank 恢复 30 HP，击杀 Witch 恢复 25 HP
- 6, 尸潮每波数量为 30 - 45，间隔 45s

幸存者 Survivors

- AI bot 四岁半了，更像人类玩家了，甚至比你厉害了，只是有些地方可能更 zz，下面是修改内容
 - bot 会领先玩家探路，战斗意识更清晰，会使用近战，抗打能力更强
 - 更快的救人 / 杀怪反应速度，视野更广，听觉更灵敏；被喷后不再一味推推推，近战用得飞起，走位风骚
 - 看过西部片没，bot 开枪速度更快了，手速快就是赢家
 - 极少跑去偷看 Witch 裙底了；更加浪了，能到处找东西，尸潮来袭马上建立防御点
 - 官图中，需要拣油桶的关卡，bot 会分两人一组跑去拿油桶
 - 更会躲牛了，但牛又加强过了，啊这，，又回到原点？🤖
 - 看见 Tank 不再像宝宝看见 UFO 一样了，能更好的对付了
 - 当 Tank 捶倒玩家，bot 更倾向于先打克，无视你倒地
 - 更手贱了，某些开关自作主张帮忙开了，比如开关安全门
 - 玩家丢胆汁罐可以糊脸队友，拉仇恨不是梦
 - 右键推 2 - 4 下出 CD，禁止玩家右键推队友

插件&扩展 Plugins / Extensions

- [All4Dead2](#)
 - 新增管理员指令菜单插件：All4Dead2，代码源自 [fbef0102](#) 提供的版本。经本人修改，汉化以及调整了菜单条目顺序后重新编译
 - 现在 All4Dead2 能更好的替代旧的管理员菜单了，新增了能刷出 **干草叉**，**铁铲**，两把新近战的功能
 - 功能上更加丰富，设置更加多样化
- [Hit Registration Fix](#)
 - 修复了因 Source 引擎引起的错误，导致子弹没有命中目标的问题
- 其他更新
 - 你猜... 其实还有很多，懒得说了 🤖

- **服务器 / 游戏机制 / 其他**

- 服务器 Tickrate 设置为 100
- 禁止客户端连跳脚本 / 插件，即使能跳也不加速，近战速砍脚本不禁 2333
- 已启用服务器与客户端文件一致性验证
- 出安全门 / 安全区域延迟 15 - 18 秒刷特感
- 拉人，打包所需的时间减小了
- 删除了小手枪，只保留马格南，其他武器：各有调整，懒得一一说明了
- 解锁全部近战，官图 100% 能刷出 14 把近战，包括干草叉，铁锹，防爆盾；电锯被替换成针了
- 官图随机给予近战；群妖乱舞的三方图看缘分，或给予全图通用近战：武士刀，消防斧，机制来自 4 剑客突变模式
- 开局自动回满血，给予医疗包，随机给予 T1 武器
- 多重补给：药，针，包每个分别能拿取 4 次，枪械武器：1 次，电击器：1 次，投掷品：1 次
- 掉落或替换下的大部分物品，如急救包，止痛药，武器等，30 秒后自动删除，防止过多实体导致崩服
- 重写脚本，修改特感点位，bug 修复，任务 txt 文件修改，左上角添加特感击杀排行榜
- 其他...a lot

1.本更新内容使用 Visual Studio Code，基于 Markdown 语言由 [三千颜夜\(畫末\)](#) 编写

2.PDF，PNG 文件使用 Typora 导出，文中带有超链接，为了方便阅读，建议打开 README.md 或 README.pdf 来阅读

—— 2020.09.28 —— ver. 1.0