

## UAC 部分游戏难度调整器详细介绍

### 1. T1 级难度调整器

在整个游戏过程中，除了自带的小怪刷新模块以外，该难度调整器下还会启动 3 个额外的 T1 刷新器 (A, B, C)。在剧情和生存模式下有着不同的启动方式/时间。

剧情模式下，从第一章开始启用 A，第二章开始额外启用 B，第二章护送任务中的最后一波平民刷出来的时候再额外启用 C。

生存模式下，从开局就启用 A，15 分钟时候额外启用 B，35 分钟时候再额外启用 C。

\*[T1 级刷怪器互不影响，并发运行]

每个 T1 级刷怪器都会对应一个进度条表示状态。

T1 级刷怪器比较	A: T1-Novice	B: T1-Advance	C: T1-Master
点数 (1~5 玩家)	11	15	20
点数 (6~9 玩家)	13	16	21
点数 (10~12 玩家)	17	18	25
随机周期 (sec)	8.0/2.1/0.7	9.0/2.5/0.85	12.5/3.2/1.0
冷却时间 (sec)	130/91/65	225/157/112	310/217/155

\*随机周期和冷却时间的数值表示是 [白板 T1 / T1 HyperPulse / T1 EXTREME]

相比 UA3 的 T1 级刷怪器 (单纯随机数比较，然后决定刷不刷，这导致可能刷的特别多，也可能基本啥都没刷，运气因素极大)。

UAC 添加了 T1 强度衡量的设计，刷怪器拥有两种状态，一个是运行状态，对于 A: Novice T1，他开始的时候有 11 个点数，如果是 12 人的游戏，那么他就有 17 个点数。随机刷点 T1，并且根据刷的 T1 扣除掉点数，然后等待一个随机周期，8 秒后，他再来一次。直到点数余额变成 0 了之后，停止随机。进入第二种状态，冷却状态，经过 130 秒的冷却之后，又重新进入了运行状态，不断的循环。

因此调整难度变的相当简单，只需要调整点数，随机周期和冷却时间即可影响强度。

对于噩梦模式来说，还要在 A 上+1 点数，B 和 C 分别+2 点数。

如果平均 XP 大于 250000/500000，得在所有的点数上分别+1 和+2

(>=50W XP 的单人 T1，对于 A 刷怪器 T1-Novice 来说，有 13 个点数，因为点数加了 2)

\*这里的平均 XP 指的是每个人三个军衔的 XP 综合除以人数。

通过上表格不难看出，单人 T1 的数量要远低于 12 人的情况。  
HyperPulse 和 EXTREME 附加调整器对 T1 级的影响是显著的。  
XP 数量对难度的影响是极其细微的。

**T1 点数开销：(括号中的是数量，方括号中的是点数转化成感染度的比率)**

### 1. T1 – Novice

#### A. 点数 10：

- a) Ares (1) [0.2]
- b) 大密 (1) [0.2]

#### B. 点数 5：

- a) 瘸子 (5) [1]
- b) 小黑 (1) [0.2]
- c) 黑龙 (1) [0.4]

#### C. 点数 3：

- a) 大蛾子 (1) [0.33]
- b) 大白胖 (2) [0.6]
- c) 猎手龙 (3) [1]
- d) 小密 (2) [0.6]

#### D. 点数 2：

- a) 大狗 (2) [1]
- b) 大白胖 (1) [0.5]
- c) 莽兽 (1) [0.5]
- d) 瘸子 (2) [1]

#### E. 点数 1：

- a) 大狗 (1) [1]
- b) 小密 (2) [2] (感染度上升较快可能这种随机到的较多)
- c) 猎手龙 (3) [3] (极高转化率，感染度上升较快可能这种随机到的较多)
- d) 紫蟑螂 (1) [1]

### 2. T1 – Advanced

#### A. 点数 15：

- a) 沙王 (2) +大蛾子 (1) +小黑 (1) [0.4]
- b) 大螺丝 (1) +黑龙 (1) +大白胖 (2) [0.4]
- c) 沙虫 (2) +紫蟑螂 (2) [0.4]

### 3. T1 – Master

#### A. 点数 20：

- a) 大螺丝 (1) +蓝胖 (1) +沙王 (1) [0.25]
- b) 畸变体 (1) +Ares (1) +大密 (1) [0.3]
- c) 沙王 (1) +沙虫 (2) +大白胖 (2) [0.4]

#### B. 点数 10：

- a) Ares (1) +猎手龙 (6) [0.8]
- b) 大密 (2) +小密 (4) [0.8]
- c) 蓝胖 (1) +大白胖 (2) [0.4]

\*三个 T1 级刷怪器拥有相同的点数 5,3,2,1 的情况，和 T1 – Novice 的相同\*

**T1 级刷怪器仍然有着不小的运气因素，只是没有进一步对其进行控制的必要。**

T1 刷怪器可以看成是如下结构：（真正的代码要远比这个复杂，这只是帮助理解）

```
void T1Novice() {
    while (true) {
        RunT1NoviceRoutine();
        Wait(130sec); //等待一个冷却时间
    }
}

void RunT1NoviceRoutine() {
    int point = 11;
    while (true) {
        if (point == 10 && rand(1, 16) == 5) {
            //大套餐
            if (rand(1, 2) == 1) { spawn("Ares"); } //刷 Ares
            else { spawn("Minerva"); } //刷大密
            point -= 10;
        }
        else if (point >= 5 && rand(1, 8) == 7) {
            //中强度
            switch (rand(1, 3)) {
                case 1: spawn("5*Cursed"); break; //5 个瘸子
                case 2: spawn("Gargantuan"); break; //一个小黑
                case 3: spawn("Metasis"); break; //一条黑龙
            }
            point -= 5;
        }
        else if (point >= 3 && ...) { ... }
        else if (point >= 2 && ...) ...
        else if (point >= 1) {
            //无论如何这个周期里都要刷点东西吧
            //低强度
            switch (rand(1, 5)) {
                case 1: spawn("3*Hunter"); break; //3 条猎手龙
                case 2: spawn("2*ZombieYeti"); break; //2 个小密
                case 3: spawn("Dilophosaur"); break; //1 个紫蟑螂
                case ...
            }
            point -= 1;
        }
        if (point <= 0) break;
        Wait(8sec); //等待下一个随机周期
    }
}
```

---

## 2. HyperPulse 高级难度调整器

---

HyperPulse 可以通过输入“-HyperPulse”投票的方式激活，该投票通常只能在游戏的前 10 分钟使用。

一旦投票过当前人数的半数，则 HyperPulse 会被启用。[投票人数 $\geq$ trunc(人数/2)+1]

对于白板或 T2 或 T3 难度调整器下，会启用 HyperPulse T2|T3，届时右上角会出现小怪数量计数器。

若此时 T1 难度调整器已被激活，则会启用 HyperPulse T1

在 HyperPulse T1 下，45 分钟会启用 RNCT 高级难度调整器。如果当前在游戏中的玩家大于 8 人（45 分钟时还有 9~12 位玩家在游戏中）则会刷一只熔岩虫。

无论如何 45 分钟都会启动 T1-EXTRA 最终刷怪程序，T1-EXTRA 的强度取决于当前人数。T1-EXTRA 完毕之后，所有的刷怪会被暂停。

在启用 HyperPulse T1 时，也会轻微的提高 T2|T3 的刷新速度。

在 HyperPulse 启用之后，地图右侧会显示蓝色芯片图标

---

## 3. EXTREME 高级难度调整器

---

EXTREME 投票需要 HyperPulse 已经处于激活状态。

输入“-EXTREME”则投票，该投票通常只能在游戏的前 10 分钟使用。

一旦投票过当前人数的半数，则 EXTREME 会被启用。[投票人数 $\geq$ trunc(人数/2)+1]

对于白板或 T2 或 T3 难度调整器下，会启用 EXTREME T2|T3

若此时 T1 难度调整器已被激活，则会启用 EXTREME T1

在 EXTREME T1 下，45 分钟除了 HyperPulse T1 造成的影响外，还会额外启用一个定时器。当 T1-EXTRA 完成的一段时间后，会有约半分钟的视角转换。

EXTREME T1 下的 T1-EXTRA 强度和 HyperPulse 相同，但周期较短（意味着刷的更快）

在 EXTREME 启用之后，地图右侧的 HyperPulse 提示将转化为红色芯片图标。

---

## 4. DTS 2.0 日夜交替

---

最新的 DTS 2.0 日夜交替引擎可以提供非常自然的光照转化，同时支持多种运行方式之间的无缝转化。

DTS 2.0 在生存模式下和噩梦模式拥有完全不同的驱动方式

生存模式下，18 分钟完成一轮 24 小时光照转换。

噩梦模式下，由任务进度驱动光照转换，任务的失败或者完成，会加快/减慢日夜交替的速度，但是任务之间的预期是相同的。（比如说护送 VIP 任务过早的失败，那么日夜交替会暂时加速，因为下个任务来的比预期快，需要加速以对齐时间线）

\*DTS 2.0 日夜交替的加速和减速是无法感觉到的，由于过渡非常的平稳。

请注意：

噩梦模式的部分时候夜视仪会被暂时禁用

夜晚会有蛤蟆叫属于正常现象

日夜交替会有很低几率播放几首特殊的音乐，或者是较短的音效。

日夜交替会额外提供+10%的经验获取速度

---

## 5. EPPN 电极性

---

EPPN [Electronic Polarity Positive/Negative]

EPPN 难度调整器是由游戏自动控制的难度调整器。和传统的难度调整器不同在于，该难度调整器无法使用投票激活。

EPPN 将在 PHANTASY 37~45 期间启用

噩梦模式终章的最终任务消除静电期间启用

请注意，在 EPPN 难度调整器激活的时候，地图右侧会显示 EPPN 难度调整器。

玩家会被随机分配正极和负极，每隔一段时间所有玩家会重新分配新的极性，可能和之前相同也有可能不同。

拥有相同电极性的玩家靠近会极其显著地增加回蓝速度和技能冷却速度

拥有不同电极性的玩家靠近会导致极快速度地损失生命值

不同极性的玩家一旦靠近，会瞬间使得双方的护盾降至 0

电极性只会在玩家主要单位上出现

## 6. RNCT 硬核难度调整器

RNCT 难度调整器是由游戏自动控制的难度调整器。和传统的难度调整器不同在于，该难度调整器无法使用投票激活。

RNCT [Real nX CriT-Shot]

请注意，在 RNCT 难度调整器激活时，地图右侧会显示 RNCT 难度调整器。

请注意：RNCT 难度调整器可以被 EASY 难度调整器禁用

**RNCT (暴击压制)**  
高强度难度调整器  
传统模式下暴击倍率往往比N倍的预期值伤害要高的多  
在RNCT难度调整器下暴击将是准确的预期倍率  
(理解成暴击伤害下降50%~70%)  
请注意不要曲解! 尽管伤害下降, 但该模式下暴击仍然是子弹职业最主要的伤害来源!

传统模式下，暴击倍率并不是预期的 N 倍暴击。

补偿值 ((N-1) 倍) 的会额外受到一次所有 buff 的伤害加成。(比例和固定值加成)



假设单位面板显示的攻击为 938.98~1006.05，4 级射击技术届时已经受到了如下加成：

$\sum (DU +40\%, PA+15\%, VT+50\%, \text{强化型认知增强}+45\%, \text{敏捷}+(25*2)\%, \text{EN 军衔调整}+22.5, \text{趴下}+10\%, M92+110)=+232.5+110$

一次攻击造成了 1002 点伤害，被护甲挡掉了 2 点，也就是 1000 点伤害，触发了暴击。

非 RNCT 下，造成 1000 伤害，暴击补偿  $1000*4*2.325+110-2=9408$ ，实际 10408

RNCT 下，造成 1000 伤害，暴击补偿  $1000*4-2=3998$ ，实际  $500+3998=4498$

$\Delta=10408-4498=5910$  (未计算肌肉放松剂和排长光环的加成，以及 4 士兵的+1 倍率)

---

## 7. 暂停禁止难度调整器

---

暂停禁止难度调整器是由游戏自动控制的难度调整器。

暂停禁止 [UNPAUSE]（谜之难度调整器）

和 RNCT, EPPN, HyperPulse 等难度调整器相同，在激活的时候，地图右侧会显示。

该难度调整器会在下列情况时候启用：

1. 噩梦模式
  - a. 第二章的第一个任务死亡压制（死愿+泰坦虫）期间
  - b. 终章剧情过场动画期间
  - c. 第三个 M200 穿震炸药部署开始的 100 秒后至游戏结束
2. 恶魔游乐场
  - a. 15 分钟波次（死愿）
  - b. 50 分钟波次至结束
3. 其他并列条件
  - a. 点了 HP 专属的轨道，在使用 ATVX - T1 扫描的期间（小地图显示标识期间[8 秒]）

该难度调整器属于谜之难度调整器，使用这种设计是因为解决如下“BUG”：

1. 玩家的“智慧”
  - a. UAC 的高难度模式下，经常有一些突发性情况，其中一部分可能是致命的。这往往需要玩家的快速反应能力，然而却可以在此时使用暂停来缓解这种紧急，例如当看到巨沙虫的时候立即按下暂停然后等所有人都知道在哪里了再继续。
  - b. ATVX - T1 级扫描会显示所有 T1 的坐标，并且标记的信息上标有 T1 的名称。这期间暂停然后逐个观察。
2. 动画和音乐的同步

星际 2 在游戏被暂停的同时也会暂停音乐的播放，然后在解除暂停之后会继续；然而在星际 2 4.0 版本的更新之后，暂停会静音音效，但是不暂停播放；虽然该问题在一年多之后的一个版本中被修复，但是过场动画之间禁用暂停的这个设定仍然被保留了。

注意：UNPAUSE 对 LC4 Adv - 应急延时中断保护无效！（详细请参考 LC4 控制器介绍）  
UNPAUSE 对部分玩家机子性能或网络导致[>=5 秒]高延时自动等待的卡顿性“暂停”无效！

---

## 8. Hardcore 难度调整器

---

每个模式的怪物拥有不同的属性强度（移速/攻击/血量），默认的情况如下

生存模式是 3，普通模式是 2，噩梦模式和恶魔游乐场是 5

PHANTASY 是 1~10（开局强度 1，逐渐增强，40 分钟后达到 10）

属性强度的数值差距不是很大，但是足够产生影响（由于怪物的移速本来就与玩家非常接近  
**Hardcore 激活之后会使得这个强度值发生+1 的变化**

Hardcore 的激活所需条件（同时满足）

1. 标准剧情（新兵~噩梦） 或 标准生存模式 或 恶魔游乐场
2. 处于 T1 HyperPulse 或 T1 EXTREME
3. DTS 2.0（日夜交替）处于运行状态
4. 当前游戏时间在 10 分钟之内（和 HyperPulse/EXTREME 相同）
5. 过半数投票（相对于当前游戏中的玩家数的半数）

投票的命令是“-Hardcore”，大小写不敏感。

### Hardcore 要求子弹伤害和爆炸伤害尽可能地接近

全局上其中一种伤害严重大于另外一种的时候，这一种类型的伤害就会开始逐渐降低

存在三个状态（平衡，弱平衡，不平衡）

只有第三个状态（不平衡下）才会产生不良影响

过多的那一种伤害届时会按照百分比降低（0.1~70%，实时变化和生效）

不平衡的量越多，伤害削弱越强（仅过高的那种伤害受到降低，另外一种不受影响）

除了玩家自行控制伤害平衡以外，每时每刻，不平衡的量也会自行发散。

自行发散的设计降低了这个因子的强度（虽然速度较慢）

地图左上会有个平衡显示

1. 平衡，初始状态是--/-- （或者表示接近平衡）

2. 弱平衡，其中一类伤害大于另一类，但是仍然平衡

显示为 平衡 -XX 伤害较多，+N%（这里的正百分比表示剩余的平衡容错）

3. 不平衡，其中一类伤害显著大于另一类，已经产生不良效果

显示为 警告 -XX 伤害较多，-N%（这里的负百分比表示对其削弱的比例）

玩家可以通过鼠标移动上去查看更多实时影响信息

爆炸伤害和子弹伤害没有明确的界线定义，是主观的

但是对于计算来说是客观的，需要知道的一些可能有争议的，以及例外如下：

激光的灼烧，喷火兵的燃油灼烧，幽灵的燃烧弹属于爆炸伤害

前线的飞机普攻算子弹伤害，大飞机的火箭弹算爆炸伤害

AR 的火弹算子弹伤害（这本来就不吃 WK 天赋，不算爆炸伤害）

所有炮台都属于子弹，MK79 炮台，喷火炮台的伤害也属于子弹伤害。

其他调整：

所有带能量条的怪物初始能量为 50%

猎手龙 +30%移动速度

紫狗 +20%移动速度和+60%攻击伤害