

# 十字线真人 CS 装备软件升级 1.50 版相关说明(v1.0)

## 一、升级内容概要

本次 1.50 软件升版，将使十字线装备在可玩性和多样性等方面，至少获得 50%至 100%的提升。

改动内容主要包含以下方面：

- 对 10 个原有模式作出调整。
- 新加入 9 个游戏模式。
- 5 项武器相关调整。
- 6 项重要数值调整。
- 11 项小功能调整。

升版后，俱乐部的带队模式选择，将产生极大变化。关于 1.50 版本后的带队模式，将另有文档论述。

## 二、对原有游戏模式的调整

### 2.1 简单模式

双方均可加入间谍。一旦某队加入间谍后，该队友军伤害会被打开，需注意误伤。

### 2.2 死亡竞赛模式

可设定时间。若时间到，则得分多的一方获胜。

### 2.3 拆弹模式

可以用单个战术箱开始战斗。可以打开金币选项，金币系统功能与原“经济模式”一致。

### 2.4 护送模式

可以用单个战术箱开始战斗。可以打开金币选项，金币系统功能与原“经济模式”一致。

### 2.5 夺旗模式

夺旗后，不再直接结束战斗，而是给夺旗一方加一分，战术箱会在一定时间后重置，重置后可以再次夺旗。教官可以设定获胜分数和总时间。先达到获胜分数的一方胜。若时间到，则得分多的一方获胜。

## 2.6 阵地模式

攻占阵地后，给攻方加一分，战术箱会在一定时间后重置，重置后可以再次攻占。战斗开始时，守方复活时间长，攻方复活时间短。攻方每攻占一次阵地，守方的复活时间就会缩短，攻方的复活时间就会加长，直到双方复活时间相同。以教官指定时间内，攻方成功攻占的次数作为胜负标准。

## 2.7 资源模式

当一方全部阵亡后，若复活时间还剩余 20 秒以上，会给另外一方加分，多少分取决于剩余复活时间的长短，然后将两队的复活时间全部重置为 20 秒。

## 2.8 游乐场模式

队员每次升级，都会更换武器，更换一轮后再次从第一把武器开始。去掉原“自动重置”选项，即该模式现在专用于随时加人的公园使用方式。

## 2.9 吸血模式

这是一个早期的非平衡游戏模式，从 1.50 版本中移除。

## 2.10 团队模式

从 1.50 版本中移除。模式定位被新的“军备竞赛模式”取代。

# 三、武器的加入和调整

## 3.1 重机枪

重机枪弹夹容量由 50 改为 75，其它不变。

## 3.2 原伤害 75 狙击

原伤害 75 狙击，现在图标及声音，均改为轻狙，即 Scout 狙击枪。其它不变。

## 3.3 原伤害 100 狙击

原伤害 100 狙击，不再显示为红色，弹夹容量由 4 改为 5，其它不变，即仍然维持 AWP 重狙的图标和声音。

### 3.4 加入冲锋枪 UMP45

新加入冲锋枪，威力 10，弹夹容量 25。因威力过小，目前仅在“军备竞赛模式”中出现。

### 3.5 加入连狙 G3/SG1

新加入连狙，威力 50，弹夹容量 20。连发，开火间隔为 0.4 秒，即步枪间隔的 2 倍。因威力过大，目前仅在“军备竞赛模式”和“游乐场模式”中出现。

## 四、重要数值调整

### 4.1 重狙价格

金币系统的重狙价格，由原 8 金币调整为 12 金币。

### 4.2 重狙职业

狙击手的生命上限调整为 40。

### 4.3 护盾职业

护盾兵的能量回复速率调整为 100 每分钟，初始能量调整为 40。

### 4.4 重机枪职业

机枪兵的生命上限调整为 125。但初始生命为 100，即只可由护士加血加满。

### 4.5 护士职业

护士的能量上限调整为 120，能量回复速率调整为 150 每分钟，初始能量调整为 60。每次治疗队友时自己生命的回复调整为 8。

### 4.6 牧师职业

牧师的能量上限调整为 120，能量回复速率调整为 150 每分钟，初始能量调整为 60。

原“角色得分模式”下的牧师，仍为 30 能量复活一个人，复活后 15 血。

除“角色得分模式”外，其余模式下的牧师，都改为 90 能量复活一个人，复活后 50 血。包括“角色模式命数”。

原“角色模式命数”下的牧师，即长满 240 能量加一条命的类型，被移除。

## 五、小功能的加入及调整

### 5.1 原“经济模式”改名

原“经济模式”，现改名为“金币回合模式”。

### 5.2 删除“胜利点数”

原“胜利点数”功能，从系统中删除。

### 5.3 “红蓝指示灯”选项

在教官机加入“红蓝指示灯”选项，可以独立控制发射器的颜色指示灯，以及帽圈的低亮指示灯。

### 5.4 “闪灯亮度”选项

在教官机加入“闪灯亮度”选项，在环境光较暗时，可以减弱枪口火焰灯以及帽圈指示灯的亮度；在需要拍摄视频时，可以加强枪口火焰灯以及帽圈指示灯的亮度。

### 5.5 移除“夜战模式”选项

原“夜战模式”选项被移除，由“红蓝指示灯”、“闪灯控制”、“发射器屏亮度”这三个选项，共同设定原“夜战”的功能。

### 5.6 “战斗结束页面”加入个人战绩

在发射器的每局结束后的“战斗结束页面”，加入“Red01 您的战绩：5”这样的个人战绩及名字显示。

### 5.7 教官机加入按设备 ID 操作功能

在教官机的游戏运行管理下，加入了以队员设备 ID 为基础的操作，如按 ID 击毙等。

### 5.8 教官机加入“奖励金币”功能

教官机加入了“奖励金币”功能，在开启金币系统的游戏模式下，奖励队员或队伍金币。

## 5.9 教官机加入“设定级别”功能

教官机加入了“设定级别”功能，在“军备竞赛模式”及“游乐场模式”下，可以手动设定队员级别。

## 5.10 教官机加入“重置关机”功能

教官机加入“重置关机”功能，在需要暂缓设备自动关机时使用。每次操作，都将设备关机倒计时重置为 1 小时。

## 5.11 教官机加入“全部枪响”功能

教官机加入“全部枪响”功能，用于在某些情况下寻找设备。

# 六、新加入的游戏模式

## 6.1 金币死亡竞赛模式

游戏基本规则与死亡竞赛模式相同，即击杀数对应得分数，以得分判定胜负，阵亡后立即复活。

每分钟双方队员都会自动加金币，金币用于购买武器和护甲，不需要额外买子弹。

所有模式，凡是涉及到金币系统的，阵亡后武器和护甲都不保留。

可选的战术箱，作为矿点使用，占领矿点的一方，每分钟将额外获得战术箱金币。

加的金币数量，由基础金币和战术箱金币组成。数值可以由教官指定。

## 6.2 金币夺旗模式

游戏基本规则与改版后的“夺旗模式”相同。即夺旗 1 次记 1 分，以分数判定胜负。

阵亡后复活时间较长，如果有一方夺旗，将会缩短复活时间。到了复活时间点，除阵亡队员可复活外，还活着的人将加满血并重新打开武器购买页面。

每次复活时间点，给双方共同加一次基础金币，夺旗一方在夺旗后将额外获得战术箱金币，数值都可以由教官指定。

## 6.3 经营模式

这是一个面向大场地的模式，需要多个战术箱支持。获胜方式与“角色得分模式”一样，即攻击复活箱得分获胜，或全歼对方获胜。

队员阵亡后，复活需要 12 金币，金币不足不能复活。除用于复活外，金币还用于购买武器及护甲。

每分钟固定发给双方队员基础金币。战场内设置多个战术箱作为矿点，占领矿点的队伍将获得额外的战术箱金币。数值都可以由教官指定。

阵亡后在本方复活箱复活，非本队复活箱可以作为得分点攻击。因此，最好有额外的复活箱，设置为黄队或绿队。

## 6.4 军备竞赛模式

队员命中对手，就会获得与所造成伤害值对应的经验值奖励，每积累一定的经验值，就会获得升级。升级后，武器将随级别自动变化。队员阵亡后可以立即复活，复活后的武器仍为当前级别对应的武器。

从 1 级至 7 级的对应武器为，重机枪=>重狙=>连发步枪=>轻狙=>三点射步枪=>冲锋枪=>连狙。即在 1~6 级时级别越高，武器越弱。当升至 7 级后，将配置最强武器“连狙”。

最先达到 8 级的队员，所在队伍将获得胜利。或者当全队的平均级别，达到教官指定的平均级别时，队伍也将获得胜利。全队平均级别以满分 100 分的形式显示在队员屏幕的得分区。

升级所需经验值的多少，即升级的难度，可由教官根据队员的水平，手动设定。

## 6.5 生化模式

教官可以指定 1~3 名 boss，队伍任意。除 boss 外，其余为人类。人类被 boss 杀死后，变为僵尸。boss 和僵尸可以攻击人类，人类之间不能互相攻击，boss 和僵尸之间也不能互相攻击。

boss 开局时 200 生命，配备重机枪。此后如果阵亡，则 15 秒后可复活，再次复活后为 50 生命，但复活后的无敌时间内，boss 可以开枪。boss 每 10 秒回复 50 点生命，boss 同时还有加血技能，可以给僵尸加血，加血方式同护士，10 点每秒。

人类阵亡后变为僵尸，并在 15 秒后可复活，复活后 10 点血，之后每 15 秒回复 10 点生命。

在指定时间内，若人类全部被杀死，则 boss 一方获胜，否则为人类获胜。人类剩余人数，以红队得分显示；僵尸一方人数，以蓝队得分显示。

## 6.6 角色资源模式

游戏基本规则与“资源模式”相同。即占领矿点的一方会持续获得资源分数，达到指定分数后获胜。

开局队员选定职业。阵亡后需等待较长时间，才能在本方复活箱复活，若队里有牧师，则可以靠牧师复活。

与“资源模式”相同，当一方全部阵亡后，若复活时间还剩余 20 秒以上，会给另外一方加分，多少分取决于剩余复活时间的长短，然后将两队的复活时间全部重置为 20 秒。

## 6.7 突围模式

游戏分攻守双方，阵亡后需等待一定时间在复活箱复活，守方复活时间是攻方的 2 倍。由战术箱作为逃脱点，攻方队员可在战术箱逃脱，逃脱操作时间固定为 4 秒。攻方队员逃脱后，立即阵亡，只能回到复活箱等待复活。

以一定时间内，攻方能否逃脱指定的人数，判定胜负。

## 6.8 四国模式

教官可以将红队再分为 2 个分队，蓝队再分为 2 个分队，即一共分为 4 个分队。不同分队可以互相攻击，同分队的队员不能互相攻击。

教官指定统一的命数。队员阵亡后，只要还有命，就可以在本队复活箱复活，复活一次减一条命。

教官还可以打开角色选项，即让队员可以在开局选择角色。此时，该模式与角色命数模式一致。

系统不会自动判定战斗的胜负。即胜负需要教官自己判定。

## 6.9 要塞模式

这是一个需要特殊道具配合使用的模式，特殊的道具箱作为堡垒使用，该道具箱目前尚未发售。堡垒可以自动攻击队员，并有很长的血量。当一方的堡垒被全部打掉后，另一方获胜。同时，该模式可兼容用作 IPSC 或 IPSD。

## 七、升级的具体方式

十字线装备升级 1.50 版本后，与老版本的装备，有些游戏模式不能共用。建议有条件情况下，俱乐部一次性将装备全部升级，或者短期内尽快全部升级。

装备升级，需要将“枪主板，枪液晶屏”拆下寄回，将帽圈主机整体寄回，将教官机整体寄回，将战术箱整体寄回或拆主板寄回。

装备升级所需时间，因为教官机等包含电池，所以往返的陆运快递需要 8~10 天，在公司的升级操作需要 1 至 2 天，即共需要 9~12 天左右。如将枪主板、液晶屏、主机帽圈单独做顺丰空运，可以节约一些在俱乐部的拆装时间。

十字线升级不收取新版本软件的版权费，但需要收取操作员工时费。本次升级涉及枪主板、枪声音模块、液晶屏主板、主机主板共 4 个模块，每个模块的操作员工时费 5 元，即一套队员装备升级，需要 20 元工时费。教官机、战术箱作为附属设备，不再额外收费。

最后，因本次各俱乐部的升级时间可能较为集中，为避免您返厂后我们不能及时处理，请升级前务必先联系我们，沟通好升级时间。