

《瓦罗兰特》公测1.0更新公告

瓦罗兰特公测1.0进行了更新，本次将对部分特工技能进行了修改，此外推出了新的地图，对竞技模式进行了一些调整等内容，下面就为大家带来详情更新介绍，快来了解一下吧！



一、特工更新

贤者

E技能(治疗)的冷却时间增加 35秒 >>> 45秒

我们喜欢贤者在一次治愈中能够治愈多少就治愈多少，但觉得她在一回

合中使用频率太高了。

C技能(墙)的生命值降低1000 >>> 800

C技能(墙)的持续时间减少40秒 >>> 30秒

友军C技能(墙)现在显示在小地图上

先前对贤者Q技能的更改有助于在手枪局/早期回合中为其提供更多反击选择，但在任何给定回合中仍然产生太大影响。我们的希望是C技能(墙)仍然是一个强大的控制区域工具，但是请你多想一想何时使用它。

瑞子

Q技能(C4炸药)的最大伤害范围降低2米 >>> 1米

Q技能非常坚固，尤其是背对背链接时。通过减小内部最大伤害半径，我们希望减少此技能的平均伤害输出，同时仍保持其强大功能。

捷力

C技能(烟雾弹)持续时间增加4秒 >>> 7秒

我们认为捷力拒绝交易的能力具有不可替代的强大价值。但是我们认为她面向团队的贡献太低了。这应该会使她和她的团队在烟雾消除前有更多的时间来进行工作。

短暂暴露后，E技能(冲刺)会自动断开零的C技能(绊线)

E技能的力量足够强大，Jett应该可以轻松摆脱任何束缚。这应该让她有更多的自由来进行有进攻性但冒险的玩法，为队伍创造空间。

菲尼克斯

C技能(火墙)持续时间增加6秒 >>> 8秒

我们觉得过短的持续时间，加上漫长的施法时间和过短的射程，迫使菲尼克斯在他的火墙上发挥得太可预测了。我们对此进行了微调，以便给他更多的时间来进行工作。

C技能(火墙)伤害：每0.25秒15点>>>每0.033秒1点

C技能(火墙)治疗：每0.25秒3次>>>每0.16秒1次

这些DoT/HoT的模型已更新，以与我们其他DoT功能的最新更改相匹配。此外，我们已将伤害/恢复值匹配为Ej技能的一半，主要是为了使这两种能力的总治疗效果处于同等水平(每个技能恢复生命值50)。我们这样做也是为了使C技能与E技能相比不再成为事实上的“回复”技能。

E技能(燃烧弹)治疗：每0.25秒3次>>>每0.08秒1次。

更新了HoT模型以匹配DoT功能的最新更改。

Q技能(闪光弹)的最大闪光持续时间增加0.8秒 >>> 1.1秒

考虑到他能以多快的速度将弧线球扑向被困住的敌人，闪光时间被设定得很短。即便如此，这还是太短了，特别是不能证明新的200价格的合理性。

R技能(大招，回到过去)会自动在重生时自动为所有武器装弹

这更接近游戏体验的改善。菲尼克斯的大招通常会使他处于弹药归零状态，然后才将其送回。菲尼克斯玩家需要等待几秒钟才能重新生成，然后又不得不花另一秒钟装弹(这很可能在压力下)，这非常令人不快。我们认为几秒钟的重生时间足以证明自动装弹是合理的。

先兆

现在Q技能会被装备，而不是快速施法，并且命中检测得到改善，尤其是在近距离时

更改了施法方式，以奖励对Q技能的积极主动使用，而不是先前的被动使用。当发射子弹而不是直接射向敌人时，敌人会收到警告。这应该使它更可靠地击中敌人。

E技能(烟雾弹)，先兆现在进入了一个“相位器”世界，在那里他可以透过墙壁看到自己放置的烟雾，按下装弹键即可在相位和正常目标之间切换。

我们希望为Omen提供一种更精确的烟雾方式，尤其是在垂直度方面。我们还提供了切换回旧视图模式的功能，以确保我们仍然支持许多Omen玩家磨练的快速，近距离烟雾游戏风格。

E技能(烟雾弹)控制已经更新，先兆现在可以通过鼠标左键增加烟雾距离，通过鼠标右键减少烟雾距离，并使用E键(或者说，绑定第三个技能的键)扔烟。

是的，对于主玩先兆的玩家来说，这可能是一个困难的控制转变，但是从长远来看，对于新玩家来说，我们认为默认情况下用一只手来控制距离更为直观。

C技能(位移)，先兆现在可以在地图上看到他的传送位置，并且他对该点的视线被遮挡时，会得到一个关于他的目标的真实指标。

我们想帮助先兆了解哪里是他即将到达的地方，特别是当他在烟雾中传送时。

现在，在大招的暗影状态下，先兆可以通过再次按R键(或者说，绑定大招的键)来取消其传送的状态-如果先兆取消，先兆仍然会失去所有大招点数。

我们希望先兆尝试表演，并用他的大招为对手制造恐惧。以前，使用大

招的惩罚几乎可以肯定是被敌人抓住，并因此而死亡，并将这技能推向更多的利基市场。如果先兆在使用他的大招点数时陷入危险，允许Omen取消大招的机会，这有望打开更多的可能性和价值，同时仍会促使他尝试选择最佳的传送点。

二、声音可视化(音频衰减)

我们在特效类别中引入了更多由特工发出的声音，这些声音会通过白色圆圈在小地图上显示其音频距离。这包括技能音效，装弹，驱逐器互动等。

三、地图更新

推出新地图ASCENT：

Ascent是一张在意大利设置的地图，具有广阔的开放式中间区域，两个团队都可以对它们进行小冲突。中间区域是一个使用多种能力的游乐场，成功地控制了该区域，就会为攻击者通往两个下包点提供额外的途径。

作为我们即将发布的新地图，在头几天的匹配轮换中，“Ascent”会变得更加普遍，这样您就可以获得更多在地图上玩的机会。

重做中间瓶颈点：

我们觉得防守者能够在大部分回合中有效地堵住中段的主要瓶颈。新的布局希望减轻这个问题。这些变化极大地打开了空间，并为绕过楼梯上的失速能力提供了一条额外的途径。它还还为攻击者提供了几个不同的角度来围攻B塔和通风口。

旧版本：



新版本：



四、竞争模式更新

竞争模式不会在发布时启动与封闭式Beta测试类似，我们的最初重点是确保我们的服务稳定，然后再启动竞争性配对。

这也是给新玩家一种礼貌的方式，就像内测玩家必须在启用“竞争性”之前学习游戏一样。我们还将根据内部Beta版玩家的剩余反馈意见对“竞争性”进行一些调整。

我们的计划是在我们的发布中启用一些竞争性补丁。

五、性能更新

团队在此补丁中集合起来，以解决许多性能问题。我们在这一回合的重点主要是你有时在战斗中可能遇到的帧率下降。在很少发生的简单场景中，FPS可能不会获得相同的显着增长。

团队在此补丁中集合起来，以解决许多性能问题。我们在这一回合的重点主要是你有时在战斗中可能遇到的帧率下降。在很少发生的简单场景中，FPS可能不会获得相同的显着增长。

战斗表现：解决了战斗中帧率下降的多种原因。这些改进应有助于游戏感觉更流畅，尤其是在高端PC的战斗情况下。

添加了效果合并，以产生冲击，枪响和脚步声。这些事件发生时，这应该会减少帧丢失。

通过计算物理场和音频反弹来禁用子弹壳。我们希望在将来的补丁中重新引入此功能的更优化版本。

将z-ping和死亡ping的消耗降低10倍。

修复了在ping时每秒造成90次Raycasts的错误。

修复了一个错误，即在每个游戏中不打开选项菜单会导致帧频降低的规律。

中端和高端规格的+ FPS：加快CPU在游戏和渲染线程上的计算。在功能强大的GPU受到CPU速度瓶颈的机器上，这些改进将最为明显。

优化了小地图的可见元素。

修复了小地图每帧计算两次的错误。

固定了各种视觉效果上的边界框，减少了在任何给定时间的VFX更新次数。

降低在渲染线程上更新转换的消耗。

重做了以前基于特别慢的组件构建的各种HUD元素。

适用于中低规格的+ FPS：内容改进将在渲染世界时主要帮助中低规格。

在所有地图上减少绘图调用。

移除了中低细节质量的非游戏性影响地图粒子。

优化的第一人称阴影，不再考虑不影响最终阴影的光线。

去除了枪友，瞄准镜和消音器上无意的大纹理。

针对角色视觉效果的优化。

先兆：所有能力。

贤者：所有能力。

毒蛇：所有能力。

可以利用Nvidia Inspector透视Viper和Phoenix墙技能的封闭漏洞。

添加了扬声器配置的设置。

关于图形质量设置实际执行的其他工具提示清晰度。

GPU时间统计现在可以正确排除空闲时间。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/168014411313990.html>