

[illegible]

说明
1.耐久度相等于子弹数
2.攻击距离指最大距离，但如果视距小于攻击距离，那么实际攻击距离为视距
3.出现是未归一化的刷出概率，或者说刷新物品随机数的相对权重
4.伤害随弹道中心偏移玩家中心的距离高斯衰减，因此散角虽大但是远处的大散角击中伤害可以忽略

1.耐久度相等于子弹数

2.攻击距离指最大距离，但如果视距小于攻击距离，那么实际攻击距离为视距

3.出现是未归一化的刷出概率，或者说刷新物品随机数的相对权重

4.伤害随弹道中心偏移玩家中心的距离高斯衰减，因此散角虽大但是远处的大散角击中伤害可以忽略

防具数据表							
编号	名称	宏名	耐久度	最大减伤比	参数	出现	特效
10	一级甲	VEST_1	100	15%	0	50	无
11	二级甲	VEST_2	150	25%	0	25	无
12	三级甲	VEST_3	200	30%	0	10	无
13	绝缘服	INSULATED_CLOTHING	100	50%	0	30	只能用于抵挡电场腐蚀

说明
1.耐久度会进入减伤结算公式，拾取相同防具耐久度会像弹药一样线性增加
2.最大减伤比指该防具耐久度趋于无穷大时的减伤比例，实际上不可能达到
3.参数为缺省值，暂时无效
4.防具耐久的减少为该护甲为玩家减少的伤害
5.不同防具减伤线性叠加而非几何叠加，假设各防具耐久均为无穷大，那么实际减伤为 $15\%+25\%+30\%=70\%$

- 1.耐久度会进入减伤结算公式，拾取相同防具耐久度会像弹药一样线性增加
- 2.最大减伤比指该防具耐久度趋于无穷大时的减伤比例，实际上不可能达到
- 3.参数为缺省值，暂时无效
- 4.防具耐久的减少为该护甲为玩家减少的伤害
- 5.不同防具减伤线性叠加而非几何叠加，假设各防具耐久均为无穷大，那么实际减伤为 $15\%+25\%+30\%=70\%$

道具数据表							
编号	名称	宏名	使用模式	参数	CD	出现	说明
14	消声器	MUFFLER	PORTABLE	0.3	0	10	减小武器发出的声音
15	绷带	BONDAGE	SPENDABLE	-20	5	60	小幅度恢复生命
16	急救箱	FIRST_AID_CASE	SPENDABLE	-100	8	20	大幅度恢复生命
17	密码箱	CODE_CASE	TRIGGERED	0	0	30	黑客打开后获得随机道具
18	二倍镜	SCOPE_2	SPENDABLE	2	0	50	增大视距减小视角
19	四倍镜	SCOPE_4	SPENDABLE	4	0	25	增大视距减小视角
20	八倍镜	SCOPE_8	SPENDABLE	8	0	10	增大视距减小视角

说明
1.消声器的参数指声音传播距离系数，绷带和急救箱指治疗值，倍镜指放大倍数
2.绷带和急救箱使用时被当做武器，和武器共享攻击CD
3.倍镜是消耗品，遵循后覆盖前的原则

角色数据表									
编号	职业	宏名	生命上限	视距	视角	半径	移动因数	技能	技能因数
0	医疗兵	MEDIC	120	160	124	0.5	1.8	医疗	0.5
1	信号兵	SIGNALMAN	100	160	124	0.45	1.6	通信加强	5
2	黑客	HACK	90	160	124	0.43	1.2	软件精通	1
3	狙击手	SNIPER	90	200	115	0.4	1	鹰眼	1.5

相关参数说明	
1.半径指人物碰撞半径，人物模型为圆形	
2.移动因数指每一次移动时的距离会在基本距离的基础上乘以该因子	
3.技能因数中医疗兵指医疗兵对其他人治疗效果打的折扣，信号兵指一回合同信上限，狙击手指狙击枪伤害倍数	

1.半径指人物碰撞半径，人物模型为圆形

2.移动因数指每一次移动时的距离会在基本距离的基础上乘以该因子

3.技能因数中医疗兵指医疗兵对其他人治疗效果打的折扣, 信号兵指一回合通信上限, 狙击手指狙击枪伤害倍数

电圈数据表										
阶段	物品数	延时	等待	移动	伤害	收缩比	半径	收缩速度	阶段帧数	总帧数
0	1000	200	200	200	0.50	0.75	750.00	1.250	600	600
1	500	0	200	180	0.75	0.6	450.00	1.667	380	980
2	250	0	200	160	1.00	0.5	225.00	1.406	360	1340
3	125	0	200	140	1.25	0.5	112.50	0.804	340	1680
4	50	0	200	120	1.50	0.5	56.25	0.469	320	2000
5	50	0	200	100	2.00	0.5	28.13	0.281	300	2300
6	50	0	150	80	3.00	0.5	14.06	0.176	230	2530
7	50	0	100	60	5.00	0.5	7.03	0.117	160	2690
8	50	0	100	40	10.00	0	0.00	0.176	140	2830

说明	
1.初始半径为1000, 某一阶段半径=上一阶段半径*收缩比	
2.移动指缩圈移动所用帧数	
3.收缩速度=(上一阶段半径-该阶段半径)/移动	

2.移动指缩圈移动所用帧数

3.收缩速度=(上一阶段半径-该阶段半径)/移动

声音数据表

编号	类型	宏名	声速	传播距离	说明
0	无线电	RADIO_VOICE	500	3000	点对点通信
1	脚步声	FOOTSTEP_SOUND	50	100	移动三步的第二步产生
2	枪声	GUN_SOUND	100	300	使用武器攻击时发出

其他数据表

名称	数据	说明	名称	数据	说明
步长1	0.2	三步走第一帧移动距离	伤害参数	100	伤害曲线公式的参数
步长2	0.5	三步走第二帧移动距离	防御参数	80	护甲减伤曲线的参数
步长3	0.3	三步走第三帧移动距离	击杀得分	25	击杀一个对手获得分数
得分1	400	第1名得分	得分9	70	第9名得分
得分2	300	第2名得分	得分10	60	第10名得分
得分3	250	第3名得分	得分11	50	第11名得分
得分4	200	第4名得分	得分12	40	第12名得分
得分5	150	第5名得分	得分13	30	第13名得分
得分6	100	第6名得分	得分14	20	第14名得分
得分7	90	第7名得分	得分15	10	第15名得分
得分8	80	第8名得分	得分16	5	第16名得分
飞机速度	50	飞机飞行的速度	跳伞速度	20	跳伞时的移动速度
拾取距离	1	玩家拾取物品的最大距离	浅水移速	0.6	玩家在浅水移动速度系数