

※ 小手枪(Pistols)

- 伤害:
  - 基础伤害: 36
- 远距离伤害衰减(damage Dropoff):
  - 范围(Range): 2500
  - 范围系数(Range Modifier): 0.75
- 弹夹容量: ~~15/30~~ 20/40 (无限弹药)
- 单只手枪:
  - 开枪频率: 1 发/0.175 秒, 5.71 发/秒
  - 换弹时间: 1.75s
  - 每秒伤害(DPS): 205 伤害/秒
- 双手枪:
  - 开枪频率: 2 发/0.175 秒, 11.42 发/秒
  - 换弹时间: 2.45s
  - 每秒伤害(DPS): 411 伤害/秒
- 后坐力:
  - 每枪发散量: 1
  - 发散衰减: 5
  - 蹲着的时候发散的最小值: 0.5
  - 站着的时候发散的最小值: 1.5
  - 在空中的发散最小值: 3
  - 移动中的发散最大值: 3

※ 沙漠之鹰(Desert Eagle) (又称马格南 Pistol\_Magnum)

- 伤害:
  - 基础伤害: 80 伤害
- 远距离伤害衰减(damage Dropoff):
  - 范围(Range): 3500
  - 范围系数(Range Modifier): 0.75

- 弹夹容量: ~~8~~ 7 (无限弹药)
- 开枪频率: 1 发/0.3 秒, 3.3 发/秒
- 换弹时间: 1.75s
- 每秒伤害(DPS): 264 伤害/秒
- 后坐力:
  - 每枪发散量: 2
  - 发散衰减: 5
  - 蹲着的时候发散的最小值: 0.5
  - 站着的时候发散的最小值: 1.25
  - 在空中的发散最小值: 3
  - 移动中的发散最大值: 3

※ 乌兹 Uzi (smg)

- 伤害:
  - 基础伤害: ~~20~~ 22 伤害
- 远距离伤害衰减(damage Dropoff):
  - 范围(Range): 2500
  - 范围系数(Range Modifier): ~~0.84~~ 0.72
- 弹夹容量: ~~50~~ 64 (~~700~~ 764 total)
- 开枪频率: 1 发/0.0625 秒, 16 发/秒
- 换弹时间: ~~2.35~~ 1.8s
- 每秒伤害(DPS): ~~320~~ 352 伤害/秒
- 后坐力:
  - 每枪发散量: ~~0.32~~ 0.23
  - 发散衰减: 5
  - 蹲着的时候发散的最小值: 0.7
  - 站着的时候发散的最小值: 1.0
  - 在空中的发散最小值: 1.7
  - 移动中的发散最大值: ~~3~~ 2.3

※ 消音冲锋枪 MAC-10 (smg\_silenced)

- 伤害:
  - 基础伤害: 25 伤害
- 远距离伤害衰减(damage Dropoff):
  - 范围(Range): 2200
  - 范围系数(Range Modifier): ~~0.84~~ 0.66
- 弹夹容量: 50 (~~700~~ 750 total)
- 开枪频率: 1 发/0.0625 秒, 16 发/秒 (3.125 秒射完整个弹夹)
- 换弹时间: ~~2.35~~ 1.9s
- 每秒伤害(DPS): 400 伤害/秒
- 后坐力:
  - 每枪发散量: ~~0.4~~ 0.25
  - 发散衰减: 5
  - 蹲着的时候发散的最小值: 0.85
  - 站着的时候发散的最小值: 1.2
  - 在空中的发散最小值: 1.7
  - 移动中的发散最大值: ~~3~~ 2.5

※ MP5 (Counter-Strike)

- 伤害:
  - 基础伤害: ~~24~~ 29 伤害
- 远距离伤害衰减(damage Dropoff):
  - 范围(Range): 2500
  - 范围系数(Range Modifier): ~~0.84~~ 0.76
- 弹夹容量: 50 (~~700~~ 750 total)
- 开枪频率: 1 发/0.075 秒, 13.3 发/秒
- 换弹时间: ~~3~~ 2.15s
- 每秒伤害(DPS): ~~319~~ 385 伤害/秒
- 后坐力:

- 每枪发散量: ~~0.35~~ 0.28
- 发散衰减: 5
- 蹲着的时候发散的最小值: 0.75
- 站着的时候发散的最小值: 1.1
- 在空中的发散最小值: 1.7
- 移动中的发散最大值: ~~3~~ 2.8

#### ※ M16 (Rifle)

- 伤害:
  - 基础伤害: ~~33~~ 32 伤害
- 远距离伤害衰减(damage Dropoff):
  - 范围(Range): 3000
  - 范围系数(Range Modifier): ~~0.97~~ 0.81
- 弹夹容量: 50 (~~410~~ 530 total)
- 开枪频率: 1 发/0.0875 秒, 11.4 发/秒
- 换弹时间: ~~2.35~~ 2.2s
- 每秒伤害(DPS): ~~376~~ 364 伤害/秒
- 后坐力:
  - 每枪发散量: ~~0.75~~ 0.23
  - 发散衰减: 5
  - 蹲着的时候发散的最小值: 0.05
  - 站着的时候发散的最小值: 0.4
  - 在空中的发散最小值: 1.5
  - 移动中的发散最大值: ~~5~~ 2.3

#### ※ 三连 FN SCAR (Rifle\_Desert)

- 伤害:
  - 基础伤害: ~~44~~ 41 伤害
- 远距离伤害衰减(damage Dropoff):

- 范围(Range): 3000
- 范围系数(Range Modifier): ~~0.97~~ 0.8
- 弹夹容量: 60 (~~420~~ 540 total)
- 开枪频率: 1 发/0.07 秒, 三连发之间间隔 0.165 秒, 算上连发间隔 9 发/秒
- 换弹时间: ~~3.35~~ 2.8s
- 每秒伤害(DPS): ~~396~~ 369 伤害/秒
- 后坐力:
  - 每枪发散量: ~~0.6~~ 0.18
  - 发散衰减: 4
  - 蹲着的时候发散的最小值: 0.05
  - 站着的时候发散的最小值: 0.35
  - 在空中的发散最小值: 1.25
  - 移动中的发散最大值: ~~4~~ 2.8

※ AK-47 (Rifle\_Ak47)

- 伤害:
  - 基础伤害: ~~58~~ 52 伤害
- 远距离伤害衰减(damage Dropoff):
  - 范围(Range): 3000
  - 范围系数(Range Modifier): ~~0.97~~ 0.79
- 弹夹容量: ~~40~~ 30 (~~400~~ 510 total)
- 开枪频率: 1 发/0.13 秒, 7.7 发/秒
- 换弹时间: 2.5s
- 每秒伤害(DPS): ~~446~~ 400 伤害/秒
- 后坐力:
  - 每枪发散量: ~~1.6~~ 0.3
  - 发散衰减: 7
  - 蹲着的时候发散的最小值: 0.5

- 站着的时候发散的最小值: 1
- 在空中的发散最小值: 3
- 移动中的发散最大值: 6

#### ※ SG552 (Counter-Strike)

- 伤害:
  - 基础伤害: 33 伤害
- 远距离伤害衰减(damage Dropoff):
  - 范围(Range): 3000
  - 范围系数(Range Modifier): ~~0.97~~ 0.82
- 弹夹容量: 50 (~~410~~ 530total)
- 开枪频率 (不开镜时): 1 发/0.0875 秒, 11.4 发/秒
- 开枪频率 (开镜时): 1 发/0.135 秒, 7.4 发/秒
- 换弹时间: 2.35s
- DPS (不开镜时): 376 伤害/秒
- DPS (开镜时): 244 伤害/秒
- 后坐力:
  - 每枪发散量: ~~0.75~~ 0.22
  - 发散衰减: 5
  - 蹲着的时候发散的最小值: 0.05
  - 站着的时候发散的最小值: 0.4
  - 在空中的发散最小值: 1.5
  - 移动中的发散最大值: ~~5~~ 2.2

#### ※ Pump Shotgun

- 伤害:
  - 基础伤害: ~~25~~ 17 每个弹片伤害
- 远距离伤害衰减(damage Dropoff):
  - 范围(Range): 3000

- 范围系数(Range Modifier): 0.7
- 弹夹容量: 8 (~~80~~ 136 total)
- 弹片数: ~~10~~ 17
- 换弹速度: 0.473 秒换一发
- 开枪频率: 1 发/0.5 秒, 2 发/秒
- 每秒伤害(DPS): ~~500~~ 578 伤害/秒
- 后坐力:
  - 横向弹片发散: ~~7.5~~ 4.5
  - 纵向弹片发散: ~~5~~ 4.5

※ Chrome Shotgun (Shotgun\_Chrome)

- 伤害:
  - 基础伤害: 31 每个弹片伤害
- 远距离伤害衰减(damage Dropoff):
  - 范围(Range): 3000
  - 范围系数(Range Modifier): 0.7
- 弹夹容量: 8 (~~80~~ 136 total)
- 弹片数: 8
- 换弹速度: 0.473 秒换一发
- 开枪频率: 1 发/0.5 秒, 2 发/秒
- 每秒伤害(DPS): 496 伤害/秒
- 后坐力:
  - 横向弹片发散: ~~5~~ 4
  - 纵向弹片发散: ~~3~~ 4

※ Benelli M4 Super 90 (Autoshotgun)

- 伤害:
  - 基础伤害: ~~23~~ 16 每个弹片伤害
- 远距离伤害衰减(damage Dropoff):

- 范围(Range): 3000
- 范围系数(Range Modifier): 0.7
- 弹夹容量: ~~10~~ 7(~~100~~ 175 total)
- 弹片数: 11
- 换弹速度: 0.396 秒换一发
- 开枪频率: 1 发/0.15 秒, 6.66 发/秒
- 每秒伤害(DPS): ~~1685~~ 1172 伤害/秒
- 后坐力:
  - 横向弹片发散: ~~8.5~~ 4.5
  - 纵向弹片发散: ~~4~~ 4.5

#### ※ SPAS-12

- 伤害:
  - 基础伤害: ~~28~~ 19 每个弹片伤害
- 远距离伤害衰减(damage Dropoff):
  - 范围(Range): 3000
  - 范围系数(Range Modifier): 0.7
- 弹夹容量: ~~10~~ 7(~~100~~ 175 total)
- 弹片数: 9
- 换弹速度: 每发 0.396 秒
- 开枪频率: 1 发/0.15 秒, 6.66 发/秒
- 每秒伤害(DPS): ~~1678~~ 1138 伤害/秒
- 后坐力:
  - 横向弹片发散: ~~8.0~~ 4
  - 纵向弹片发散: ~~3.5~~ 4

#### ※ 轻狙 Mini-14 (Hunting\_Rifle)

- 伤害:
  - 基础伤害: ~~90~~ 60 伤害



- 远距离伤害衰减(damage Dropoff):
  - 范围(Range): 8192
  - 范围系数(Range Modifier): ~~1~~ 0.92
- 弹夹容量: ~~15~~ 10(~~165~~ 100 total)
- 开枪频率: 1 发/0.25 秒, 4 发/秒
- 换弹时间: 3.25s
- 每秒伤害(DPS): ~~360~~ 240 伤害/秒
- 后坐力:
  - 每枪发散量: 1
  - 发散衰减: 8
  - 蹲着的时候发散的最小值: 0
  - 站着的时候发散的最小值: 0.1
  - 在空中的发散最小值: 1.5
  - 移动中的发散最大值: ~~3~~ 10

※ 连狙 HK41 (Sniper\_Military)

- 伤害:
  - 基础伤害: ~~90~~ 60 伤害
- 远距离伤害衰减(damage Dropoff):
  - 范围(Range): 8192
  - 范围系数(Range Modifier): ~~1~~ 0.94
- 弹夹容量: ~~30~~ 20(~~210~~ 140 total)
- 开枪频率: 1 发/0.25 秒, 4 发/秒
- 换弹时间: 3.5s
- 每秒伤害(DPS): ~~360~~ 240 伤害/秒
- 后坐力:
  - 每枪发散量: 1
  - 发散衰减: 8
  - 蹲着的时候发散的最小值: 0.05

- 站着的时候发散的最小值: 0.5
- 在空中的发散最小值: 1.5
- 移动中的发散最大值: ~~5~~ 10

※ Scout (Counter-Strike)

- 伤害:
  - 基础伤害: ~~105~~ 135 伤害
- 远距离伤害衰减(damage Dropoff):
  - 范围(Range): 8192
  - 范围系数(Range Modifier): ~~1~~ 0.98
- 弹夹容量: ~~15~~ 10 (~~180~~ 120 total)
- 开枪频率: 1 发/0.9 秒, 1.1 发/秒
- 换弹时间: 3s
- 每秒伤害(DPS): ~~115~~ 148 伤害/秒
- 后坐力:
  - 每枪发散量: 1
  - 发散衰减: 8
  - 蹲着的时候发散的最小值: 0
  - 站着的时候发散的最小值: 0.1
  - 在空中的发散最小值: 1.5
  - 移动中的发散最大值: 3

※ AWP (Counter-Strike)

- 伤害:
  - 基础伤害: ~~115~~ 215 伤害
- 远距离伤害衰减(damage Dropoff):
  - 范围(Range): 8192
  - 范围系数(Range Modifier): ~~1~~ 0.96
- 弹夹容量: ~~20~~ 5 (~~180~~ 125 total)

- 开枪频率: 1 发/1.05 秒, 0.95 发/秒
- 换弹时间: 3.75s
- 每秒伤害(DPS): ~~110~~ 204 伤害/秒
- 后坐力:
  - 每枪发散量: 1
  - 发散衰减: 8
  - 蹲着的时候发散的最小值: 0
  - 站着的时候发散的最小值: 0.1
  - 在空中的发散最小值: 1.5
  - 移动中的发散最大值: 3