

注解:

范围(Range): 武器的有效射程, 2200 大约 40m, 2500 大约 50m, 3000 大约 60m

范围系数(Range Modifier): 每过一段距离伤害减少为范围系数的倍数

增益范围(Gainrange): 距离大于增益范围, 武器伤害会以一个极高的速度衰减

最大渗透距离(PenetrationMaxDistance): 喷子在该范围内有穿透

※ UZI (smg)

- 伤害:
 - 基础伤害: ~~20~~ 22 伤害
- 远距离伤害衰减:
 - 范围(Range): 2500
 - 范围系数(Range Modifier): ~~0.84~~ 0.78
- 弹夹容量: 50 (700 total)
- 开枪频率: 16 发/秒
- 换弹时间: ~~2.35~~ 1.7s
- 每秒伤害: ~~320~~ 352 伤害/秒
- 后坐力:
 - 每枪发散量: ~~0.32~~ 0.22
 - 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

※ MAC-10 (smg_silenced)

- 伤害:
 - 基础伤害: 25 伤害
- 远距离伤害衰减:
 - 范围(Range): 2200
 - 增益范围(Gainrange): 900

- 范围系数(Range Modifier): ~~0.84~~ 0.81
- 弹夹容量: 50 (700 total)
- 开枪频率: 16 发/秒
- 换弹时间: ~~2.35~~ 2s
- 每秒伤害: 400 伤害/秒
- 后坐力:
 - 每枪发散量: ~~0.4~~ 0.25
 - 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~~ 2.35

※ MP5 (smg_mp5)

- 伤害:
 - 基础伤害: ~~24~~ 28 伤害
- 远距离伤害衰减:
 - 范围(Range): 2500
 - 范围系数(Range Modifier): ~~0.84~~ 0.78
- 弹夹容量: 50 (700 total)
- 开枪频率: 13.3 发/秒
- 换弹时间: ~~3~~ 2.1s
- 每秒伤害: ~~319~~ 372 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~~ 2.7

※ M16 (rifle)

- 伤害:
 - 基础伤害: ~~33~~ 31 伤害
- 远距离伤害衰减:
 - 范围(Range): 3000
 - 增益范围(Gainrange): ~~1500~~ 3000
 - 范围系数(Range Modifier): ~~0.97~~ 0.78
- 弹夹容量: 50 (410 total)
- 开枪频率: 11.4 发/秒
- 换弹时间: 2.35s
- 每秒伤害: ~~376~~ 353 伤害/秒
- 后坐力:
 - 每枪发散量: 0.75
 - 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

※ SCAR (rifle_desert)

- 伤害:
 - 基础伤害: ~~44~~ 39 伤害
- 远距离伤害衰减(damage Dropoff):
 - 范围(Range): 3000
 - 增益范围(Gainrange): ~~1500~~ 3000
 - 范围系数(Range Modifier): ~~0.97~~ 0.78
- 弹夹容量: 60 (420 total)
- 开枪频率: 9 发/秒
- 换弹时间: ~~3.35~~ 2.7s
- 每秒伤害: ~~396~~ 351 伤害/秒

- 后坐力:
 - 每枪发散量: 0.6
 - 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

※ AK47 (rifle_ak47)

- 伤害:
 - 基础伤害: ~~58~~ 54 伤害
- 远距离伤害衰减:
 - 范围(Range): 3000
 - 增益范围(Gainrange): ~~1500~~ 600
 - 范围系数(Range Modifier): ~~0.97~~ 0.81
- 弹夹容量: ~~40~~ 30 (~~400~~ 390 total)
- 开枪频率: 7.7 发/秒
- 换弹时间: 2.5s
- 每秒伤害: ~~446~~ 415 伤害/秒
- 后坐力:
 - 每枪发散量: 1.6
 - 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 (rifle_sg552)

- 伤害:
 - 基础伤害: 33 伤害
- 远距离伤害衰减(damage Dropoff):

- 范围(Range): 3000
- 增益范围(Gainrange): 1500
- 范围系数(Range Modifier): ~~0.97~~ 0.78
- 弹夹容量: 50 (410 total)
- 开枪频率 (不开镜时): 11.4 发/秒
- 开枪频率 (开镜时): 7.4 发/秒
- 换弹时间: 2.35s
- 每秒伤害 (不开镜时): 376 伤害/秒
- 每秒伤害 (开镜时): 244 伤害/秒
- 后坐力:
 - 每枪发散量: 0.75
 - 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

※ 木喷 (pumpshotgun)

- 伤害:
 - 基础伤害: ~~25~~ 17 每个弹片伤害
- 远距离伤害衰减:
 - 范围(Range): 3000
 - 最大渗透距离(PenetrationMaxDistance): 500
 - 范围系数(Range Modifier): 0.7
- 弹夹容量: 8 (80 total)
- 弹片数: ~~10~~ 16
- 换弹速度: 0.473 秒换一发
- 开枪频率: 2 发/秒
- 每秒伤害: ~~500~~ 544 伤害/秒
- 散布:

- 横向弹片发散: ~~7.5~~ 5
- 纵向弹片发散: ~~5~~ 3

※ 铁喷 (shotgun_chrome)

- 伤害:
 - 基础伤害: ~~31~~ 33 每个弹片伤害
- 远距离伤害衰减:
 - 范围(Range): 3000
 - 最大渗透距离(PenetrationMaxDistance): 500
 - 范围系数(Range Modifier): 0.7
- 弹夹容量: ~~8~~ 6 (~~80~~ 78 total)
- 弹片数: 8
- 换弹速度: 0.473 秒换一发
- 开枪频率: 2 发/秒
- 每秒伤害: ~~496~~ 528 伤害/秒
- 散布:
 - 横向弹片发散: ~~5~~ 4
 - 纵向弹片发散: ~~3~~ 4

※ XM1014 (autoshotgun)

- 伤害:
 - 基础伤害: ~~23~~ 16 每个弹片伤害
- 远距离伤害衰减:
 - 范围(Range): 3000
 - 最大渗透距离(PenetrationMaxDistance): 500
 - 范围系数(Range Modifier): 0.7
- 弹夹容量: ~~10~~ 7 (~~100~~ 97 total)
- 弹片数: ~~11~~ 12
- 换弹速度: 0.396 秒换一发

- 开枪频率: 6.66 发/秒
- 每秒伤害: ~~1685~~ 1278 伤害/秒
- 散布:
 - 横向弹片发散: 8.5
 - 纵向弹片发散: 4

※ SPAS-12 (shotgun_spas)

- 伤害:
 - 基础伤害: 28 每个弹片伤害
- 远距离伤害衰减(damage Dropoff):
 - 范围(Range): 3000
 - 最大渗透距离(PenetrationMaxDistance): 500
 - 范围系数(Range Modifier): 0.7
- 弹夹容量: ~~10~~ 7 (~~100~~ 97 total)
- 弹片数: ~~9~~ 6
- 换弹速度: 每发 0.396 秒
- 开枪频率: 6.66 发/秒
- 每秒伤害: ~~1678~~ 1118 伤害/秒
- 散布:
 - 横向弹片发散: 8
 - 纵向弹片发散: 3.5