



防具数据表							
编号	名称	宏名	耐久度	最大减伤	参数	出现	特效
13	一级甲	VEST_1	100	15%	0	50	无
14	二级甲	VEST_2	150	25%	0	25	无
15	三级甲	VEST_3	200	30%	0	10	无
16	绝缘服	INSULATED_CLOTHING	100	50%	0	30	只能用于抵挡毒伤
17							
18							

道具数据表

编号	名称	宏名	使用模式	参数	CD	出现	说明
21	消声器	MUFFLER	PORTABLE	0.3	0	10	减小武器发出的声音
22	绷带	BONDAGE	SPENDABLE	-20	5	60	小幅度恢复生命
23	急救箱	FIRST_AID_CASE	SPENDABLE	-100	8	20	大幅度恢复生命
24	密码箱	CODE_CASE	TRIGGERED	0	0	30	黑客打开后获得随机道具
25							
26							
27							
28							
29							
30							
31							

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	200	124	0.5	1.8	医疗	0.5
1	信号兵	SIGNALMAN	100	200	124	0.45	1.6	通信加强	2
2	黑客	HACK	90	200	124	0.43	1.2	软件精通	1
3	狙击手	SNIPER	80	250	115	0.4	1	鹰眼	1.5

毒圈数据表

阶段	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	200	200	200	0.50	0.75	750.00	1.250	600	600
1	0	200	180	0.75	0.6	450.00	1.667	380	980
2	0	200	160	1.00	0.5	225.00	1.406	360	1340
3	0	200	140	1.25	0.5	112.50	0.804	340	1680
4	0	200	120	1.50	0.5	56.25	0.469	320	2000
5	0	200	100	2.00	0.5	28.13	0.281	300	2300
6	0	200	80	3.00	0.5	14.06	0.176	280	2580
7	0	200	60	5.00	0.5	7.03	0.117	260	2840
8	0	200	40	10.00	0	0.00	0.176	240	3080

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
3	爆炸声	BOOM_SOUND	200	600	爆炸物爆炸时发出

[illegible]