	武器数据表									
编号	名称	宏名	耐久度	攻击距离	散角参数	CD	伤害	出现	特效	
0	赤手空拳	FIST	9999	1	30	4	30	0		
1	手枪	HAND_GUN	8	80	2.5	4	25	100		
2	冲锋枪	SUBMACHINE_GUN	20	100	2.5	1	25	50		
3	半自动步枪	SEMI_AUTOMATIC_RILE	15	150	1.5	3	30	50		
4	突击步枪	ASSAULT_RIFLE	20	150	2	2	40	35		
5	机枪	MACHINE_GUN	50	100	3	1	40	20		
6	狙击步枪	SNIPER_RILFE	8	600	0.5	8	100	20		
7	巴雷特	SNIPER_BARRETT	5	1000	0.3	10	150	10		
8	虎涛锤	TIGER_BILLOW_HAMMER	20	2	60	5	50	30		
9	十字弩	CROSSBOW	10	100	1	6	30	25	无视护甲	
		_				_				
							_			

	防具数据表								
编号	名称	宏名	耐久度	最大减伤	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	只能用于抵挡毒伤		

	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	2_TIMES_SCOPE	SPENDABLE	0	0	50	增大视距减小视角		
19	四倍镜	4_TIMES_SCOPE	SPENDABLE	0	0	25	增大视距减小视角		
20	八倍镜	8_TIMES_SCOPE	SPENDABLE	0	0	10	增大视距减小视角		

	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	2	
2	黑客	HACK	90	160	124	0.43	1.2	软件精通	1	
3	狙击手	SNIPER	80	200	115	0.4	1	鹰眼	1.5	

	毒圈数据表									
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	200	80	3.00	0.5	14.06	0.176	280	2580
7	50	0	200	60	5.00	0.5	7.03	0.117	260	2840
8	50	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					

	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							