## 1 武器

编号	名称	价值	射击速度	子弹速度	穿透陨石数	伤害方式
type	name	value	shoot_speed	pill_speed	hurt_count	use
0	手枪	5	18	$2 \times 10^{6}$	1	x-=static_cast <intmp_t>(3*power_rate_pill*</intmp_t>
0	<b>一</b> 子他	9	10	2 × 10	1	<pre>power_rate_meteorite);</pre>
1	机关枪	10	6	$4 \times 10^{6}$	1	x-=static_cast <intmp_t>(3*power_rate_pill*</intmp_t>
1	171712	10	0	4 × 10	1	<pre>power_rate_meteorite);</pre>
2	大炮	15	60	$1.7 \times 10^{6}$	1	x-=static_cast <intmp_t>(50*power_rate_pill*</intmp_t>
		19	00	1.7 × 10	1	<pre>power_rate_meteorite);</pre>
3	小型激光枪	30	5	$\infty$	1	x-=static_cast <intmp_t>(1*power_rate_pill*</intmp_t>
0	/ 1・主放力い他	30	3	$\infty$	1	<pre>power_rate_meteorite);</pre>
4	中型激光枪	50	5	$\infty$	3	x-=static_cast <intmp_t>(2*power_rate_pill*</intmp_t>
4	11至60070110	50	3	$\infty$	3	<pre>power_rate_meteorite);</pre>
5	大型激光枪	80	50	$\infty$	20	x-=static_cast <intmp_t>(100*power_rate_pill*</intmp_t>
	ノく王(放力し)也	30	30	$\sim$	20	<pre>power_rate_meteorite);</pre>
6	   连续型激光枪	80	0	$\infty$	20	x-=static_cast <intmp_t>(3*power_rate_pill*</intmp_t>
	<b>建筑主脉</b> /位	30	O	$\sim$	20	<pre>power_rate_meteorite);</pre>
						x=static_cast <intmp_t>(exp(log(floatmp_t(x))-log(</intmp_t>
7	衰变之枪	75	20	$2 \times 10^{6}$	1	floatmp_t(1.2))*power_rate_pill*
						<pre>power_rate_meteorite));</pre>
						x=static_cast <intmp_t>(exp(log(floatmp_t(x))-log(</intmp_t>
8	强化的衰变之枪	95	20	$2 \times 10^{6}$	1	floatmp_t(1.7))*power_rate_pill*
						<pre>power_rate_meteorite));</pre>
						x=static_cast <intmp_t>(exp(log(floatmp_t(x))-log(</intmp_t>
9	二分之枪	120	20	$2 \times 10^{6}$	1	<pre>floatmp_t(2))*power_rate_pill*power_rate_meteorite)</pre>
						);
10	开方之枪	200	100	$3 \times 10^6$	2	<pre>x=static_cast<intmp_t>(sqrt(floatmp_t(x)));</intmp_t></pre>

编号	名称	价值	射击速度	子弹速度	可击中的陨石数	伤害方式
type	name	value	shoot_speed	pill_speed hurt_count		use
						x=static_cast <intmp_t>(log(floatmp_t(x))/(log(</intmp_t>
11	对数之枪	400	300	$5 \times 10^{5}$	10	floatmp_t(2))*power_rate_pill*power_rate_meteorite)
						)
12	反向调分之枪	100	10	$2 \times 10^{6}$	1	x=x*x/y;
13	随机打乱之枪	20	5	$1 \times 10^{7}$	1	<pre>auto tmp=x.str();std::shuffle(tmp.begin(),tmp.end()</pre>
10		20	9	1 × 10	1	<pre>,rand64);x=intmp_t(tmp.substr(1));</pre>

## 2 效果

编号	名称	价值	持续时间	接受者	编号	效果	图片资源
type	name	value	time	reciever	detail		
0	快速射击 I	10	1500	当前武器	0	射击速度 ×0.7	0
1	快速射击 II	15	1500	当前武器	1	射击速度 ×0.5	0
2	快速射击 III	20	1500	当前武器	2	射击速度 ×0.2	0
3	快速射击 IV	40	1500	所有武器	1	射击速度 ×0.5	0
4	快速射击 V	40	1500	所有武器	2	射击速度 ×0.2	0
5	保护盾 I	25	500	行星	0	行星被击中时,完整度不下降	1
6	保护盾 II	60	1500	行星	0	行星被击中时,完整度不下降	1
7	保护盾 III	100	3000	行星	0	行星被击中时,完整度不下降	1
8	修补 I	15	1	行星	1	health_add=100	4
9	修补 II	20	1	行星	2	health_add=500	4
10	修补 III	30	1	行星	3	health_add=1000	4
11	修补 IV	50	1	行星	4	health_mul=2	4
12	修补 V	80	1	行星	5	health_mul=5	4
13	冻结 I	17	250	陨石	0	陨石速度 ×0.5	5

(续表)

						(沃化)
名称	价值	持续时间	接受者	编号	效果描述	图片资源
name	value	time	reciever	detail		
冻结 II	31	250	陨石	1	陨石速度 ×0.1	5
冻结 III	60	250	陨石	2	陨石速度 ×0	5
冻结 IV	60	500	陨石	2	陨石速度 ×0	5
速捷 I	10	1500	玩家	0	移动速度 ×1.5	9
速捷 II	15	1500	玩家	1	移动速度 ×2	9
饱和	20	1500	玩家	2	饥饿值停止下降	6
坚硬 I	19	1500	补给箱	0	power_rate=0.5	8
坚硬 II	19	1500	补给箱	1	power_rate=0.1	8
坚硬 III	19	1500	补给箱	1	hurt_by_weapon=false	8
生命恢复 I	18	250	行星	6	health_add=1	2
生命恢复 II	24	250	行星	7	health_add=3	2
生命恢复 III	36	250	行星	8	health_add=6	2
生命恢复 IV	68	250	行星	9	health_mul=1.004	2
生命恢复 V	89	250	行星	10	health_mul=1.009	2
清理 I	40	500	陨石	3	power_rate=5	7
清理 II	47	500	陨石	4	kill_after_shooted=true	7
					box_and_mete_left-=	
清理 III	72	瞬时	陨石	5	<pre>meteorites_list.size();</pre>	7
					<pre>meteorites_list.clear();</pre>	
无限 I	20	1500	当前武器	3	射击后子弹不减少	
无限 II	60	1500	所有武器	3	射击后子弹不减少	
穿透 I	13	1500	当前武器	4	infinate_hurt_count=true	3
穿透 II	32	1500	所有武器	4	infinate_hurt_count=true	3
	name 冻结 II 冻结 III 冻结 IV 速捷 II 地便 III 坚硬硬恢复 III 生命恢复 III 生命称恢理 II 生命称恢理 II 清理 III 无	name       value         冻结 II       31         冻结 IV       60         速捷 I       10         速捷 II       15         饱和       20         坚硬 I       19         坚硬 II       19         坚硬 III       19         生命恢复 I       18         生命恢复 III       36         生命恢复 IV       68         生命恢复 V       89         清理 I       40         清理 III       72         无限 I       20         无限 II       60         穿透 I       13	name       value       time         冻结 II       31       250         冻结 III       60       250         冻结 IV       60       500         速捷 I       10       1500         速捷 II       15       1500         饱和       20       1500         坚硬 I       19       1500         坚硬 III       19       1500         坚硬 III       19       1500         生命恢复 I       18       250         生命恢复 III       24       250         生命恢复 IV       68       250         生命恢复 IV       68       250         生命恢复 IV       68       250         生命恢复 IV       68       250         清理 I       40       500         清理 II       72       瞬时         无限 I       20       1500         无限 II       60       1500         穿透 I       13       1500	name       value       time       reciever         冻结 II       31       250       陨石         冻结 III       60       250       陨石         冻结 IV       60       500       陨石         速捷 I       10       1500       玩家         速捷 II       15       1500       玩家         饱和       20       1500       玩家         坚硬 I       19       1500       补给箱         坚硬 II       19       1500       补给箱         坚硬 III       19       1500       补给箱         生硬 III       19       1500       补给箱         生命恢复 I       18       250       行星         生命恢复 III       24       250       行星         生命恢复 IV       68       250       行星         生命恢复 V       89       250       行星         生命恢复 V       89       250       行星         清理 II       47       500       陨石         清理 III       72       瞬时       陨石         无限 I       20       1500       当前武器         无限 II       60       1500       所有武器         无限 III       60       1500       所有武器	name         value         time         reciever         detail           冻结 II         31         250         陨石         1           冻结 III         60         250         陨石         2           冻结 IV         60         500         陨石         2           速捷 I         10         1500         玩家         0           速捷 II         15         1500         玩家         1           饱和         20         1500         玩家         2           坚硬 I         19         1500         补给箱         0           坚硬 II         19         1500         补给箱         1           坚硬 III         19         1500         补给箱         1           生命恢复 I         18         250         行星         6           生命恢复 II         24         250         行星         7           生命恢复 IV         68         250         行星         9           生命恢复 IV         68         250         行星         10           清理 I         40         500         陨石         3           清理 II         47         500         陨石         4           无限 II         20	name         value         time         reciever         detail           冻结 II         31         250         陨石         1         陨石速度 ×0.1           冻结 III         60         250         陨石         2         陨石速度 ×0           冻结 IV         60         500         陨石         2         陨石速度 ×0           速捷 I         10         1500         玩家         0         移动速度 ×2           饱和         20         1500         玩家         1         移动速度 ×2           空硬 I         19         1500         玩家         2         饥饿值停止下降           坚硬 II         19         1500         补给箱         1         power_rate=0.5           坚硬 III         19         1500         补给箱         1         hurt_by_weapon=false           生命恢复 I         18         250         行星         6         health_add=1           生命恢复 II         24         250         行星         7         health_add=3           生命恢复 IV         68         250         行星         9         health_mul=1.004           生命恢复 IV         68         250         行星         10         health_mul=1.009           清理 I         40         500         <

编号	名称	价值	恢复的饥饿值	编号	名称	价值	恢复的饥饿值	编号	名称	价值	恢复的饥饿值
type	name	value	add_hunger	type	name	value	add_hunger	type	name	value	add_hunger
0	糖果	3	4000	1	面包	4	8000	2	牛肉	6	15000
3	数学分析教程	30	2147483647								

## 4 陨石

编号	下落时间	强度	大小	图片资源	伤害
type	fly_time	strength	size		hurt
0	400-500	5	$5 \times 10^{6}$	0	health-=static_cast <intmp_t>(100*hurt_rate_planet*</intmp_t>
	400-500	9	9 × 10	U	hurt_rate_meteorite)*(is_neg?-1:1);
1	400-500	10	$5 \times 10^{6}$	0	health-=static_cast <intmp_t>(150*hurt_rate_planet*</intmp_t>
1	400-500	10	9 × 10	U	hurt_rate_meteorite)*(is_neg?-1:1);
2	200-250	8	$4 \times 10^{6}$	0	health-=static_cast <intmp_t>(80*hurt_rate_planet*</intmp_t>
	200-200	0	4 X 10	0	hurt_rate_meteorite)*(is_neg?-1:1);
3	200-250	9	$3 \qquad 5 \times 10^6$	3	health-=static_cast <intmp_t>(150*hurt_rate_planet*</intmp_t>
3	200-200	J			hurt_rate_meteorite)*(is_neg?-1:1);
4	1380-1500	60	$6.8 \times 10^{6}$	2	health-=static_cast <intmp_t>(1000*hurt_rate_planet*</intmp_t>
4	1300-1300	00	0.0 × 10°		hurt_rate_meteorite)*(is_neg?-1:1);
5	150-170	10	$3 \times 10^{6}$	4	health-=static_cast <intmp_t>(30*hurt_rate_planet*</intmp_t>
9	190-170	10	3 × 10°	4	hurt_rate_meteorite)*(is_neg?-1:1);
					health=intmp_t(exp(log(floatmp_t(health))-log(
6	2000-2130	1000	$9 \times 10^6$	5	floatmp_t>(1.2))*complete_rate*hurt_rate_planet*
					hurt_rate_meteorite*(is_neg?-1:1)));

## 5 补给箱

编号	下落时间	强度	大小	图片资源	价值	内容物
type	fly_time	strength	size		total_value	hurt
0	200-300	1	$3.7 \times 10^{6}$	1	0-0	子弹 ×30
1	500-550	15	$2.3 \times 10^{6}$	0	17-19	子弹、食物 0 (糖果) <b>效果 0 (快速射击 I)</b> × <b>30</b>