

1 武器

编号 type	名称 name	价值 value	射击速度 shoot_speed	子弹速度 pill_speed	穿透陨石数 hurt_count	伤害方式 use
0	手枪	5	18	2×10^6	1	<code>x-=static_cast<intmp_t>(3*power_rate_pill* power_rate_meteorite);</code>
1	机关枪	10	6	4×10^6	1	<code>x-=static_cast<intmp_t>(3*power_rate_pill* power_rate_meteorite);</code>
2	大炮	15	60	1.7×10^6	1	<code>x-=static_cast<intmp_t>(50*power_rate_pill* power_rate_meteorite);</code>
3	小型激光枪	30	5	∞	1	<code>x-=static_cast<intmp_t>(1*power_rate_pill* power_rate_meteorite);</code>
4	中型激光枪	50	5	∞	3	<code>x-=static_cast<intmp_t>(2*power_rate_pill* power_rate_meteorite);</code>
5	大型激光枪	80	50	∞	20	<code>x-=static_cast<intmp_t>(100*power_rate_pill* power_rate_meteorite);</code>
6	连续型激光枪	80	0	∞	20	<code>x-=static_cast<intmp_t>(3*power_rate_pill* power_rate_meteorite);</code>
7	衰变之枪	75	20	2×10^6	1	<code>x=static_cast<intmp_t>(exp(log(floatmp_t(x))-log(floatmp_t(1.2)))*power_rate_pill* power_rate_meteorite));</code>
8	强化的衰变之枪	95	20	2×10^6	1	<code>x=static_cast<intmp_t>(exp(log(floatmp_t(x))-log(floatmp_t(1.7)))*power_rate_pill* power_rate_meteorite));</code>
9	二分之枪	120	20	2×10^6	1	<code>x=static_cast<intmp_t>(exp(log(floatmp_t(x))-log(floatmp_t(2))*power_rate_pill*power_rate_meteorite));</code>
10	开方之枪	200	100	3×10^6	2	<code>x=static_cast<intmp_t>(sqrt(floatmp_t(x)));</code>

(续表)

编号 type	名称 name	价值 value	射击速度 shoot_speed	子弹速度 pill_speed	可击中的陨石数 hurt_count	伤害方式 use
11	对数之枪	400	300	5×10^5	10	$x = \text{static_cast}<\text{intmp_t}>(\log(\text{floatmp_t}(x)) / (\log(\text{floatmp_t}(2)) * \text{power_rate_pill} * \text{power_rate_meteorite}))$

2 效果

编号 type	名称 name	价值 value	持续时间 time	接受者 reciever	编号 detail	效果
0	快速射击 I	10	1500	当前武器	0	射击速度 $\times 0.7$
1	快速射击 II	15	1500	当前武器	1	射击速度 $\times 0.5$
2	快速射击 III	20	1500	当前武器	2	射击速度 $\times 0.2$
3	快速射击 IV	40	1500	所有武器	1	射击速度 $\times 0.5$
4	快速射击 V	40	1500	所有武器	2	射击速度 $\times 0.2$
5	保护盾 I	25	500	行星	0	行星被击中时，完整度不下降
6	保护盾 II	60	1500	行星	0	行星被击中时，完整度不下降
7	保护盾 III	100	3000	行星	0	行星被击中时，完整度不下降
8	修补 I	15	1	行星	1	health_add=100
9	修补 II	20	1	行星	2	health_add=500
10	修补 III	30	1	行星	3	health_add=1000
11	修补 IV	50	1	行星	4	health_mul=2
12	修补 V	80	1	行星	5	health_mul=5
13	冻结 I	17	250	陨石	0	陨石速度 $\times 0.5$
14	冻结 II	31	250	陨石	1	陨石速度 $\times 0.1$
15	冻结 III	60	250	陨石	2	陨石速度 $\times 0$
16	冻结 IV	60	500	陨石	2	陨石速度 $\times 0$

(续表)

编号 type	名称 name	价值 value	持续时间 time	接受者 reciever	编号 detail	效果描述
17	速捷 I	10	1500	玩家	0	移动速度 ×1.5
18	速捷 II	15	1500	玩家	1	移动速度 ×2
19	饱和	20	1500	玩家	2	饥饿值停止下降
20	坚硬 I	19	1500	补给箱	0	power_rate=0.5
21	坚硬 II	19	1500	补给箱	1	power_rate=0.1
22	坚硬 III	19	1500	补给箱	1	hurt_by_weapon=false
23	生命恢复 I	18	250	行星	6	health_add=1
24	生命恢复 II	24	250	行星	7	health_add=3
25	生命恢复 III	36	250	行星	8	health_add=6
26	生命恢复 IV	68	250	行星	9	health_mul=1.004
27	生命恢复 V	89	250	行星	10	health_mul=1.009
28	清理 I	40	500	陨石	3	power_rate=5
29	清理 II	47	500	陨石	4	kill_after_shooted=true
30	清理 III	72	瞬时	陨石	5	box_and_mete_left-=meteorites_list.size(); meteorites_list.clear();
31	无限 I	20	1500	当前武器	3	射击后子弹不减少
32	无限 II	60	1500	所有武器	3	射击后子弹不减少

3 食物

编号 type	名称 name	价值 value	恢复的饥饿值 add_hunger	编号 type	名称 name	价值 value	恢复的饥饿值 add_hunger	编号 type	名称 name	价值 value	恢复的饥饿值 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

5 补给箱