**撰写游戏数据须注意：**

1. {ExtraEffects:[]}接在ItemData内表示物品使用后玩家就会获得效果【ExtraAction函数】，接在EntityData内表示投掷物/近战武器击中目标后目标获得效果【ExtraAttack函数】。
2. {DelayTurnTo:}位于EntityData内，后填实体ID。

Entity::tag必须包含Delay的短整型表示毫秒数。若为爆炸类实体，Entity::tag内必须包含：BreakPower,Attack,KnockbackLevel,Owner

若不是，EntityData内可包含EntityTag:{}项。

3.{ExtraEntityID:}位于EntityData内，后填实体ID。若为爆炸类实体，Entity::tag内必须包含：BreakPower,Attack,KnockbackLevel,Owner

若不是，EntityData内可包含ExtraEntityTag:{}项。只在生物死亡、弹射物消亡、倒计时结束时生成额外实体。