

老植物特性了（不包括平衡性）

	通用特性（不含阳光cd）	1技能	2技能	能量豆效果
豌豆射手		具有豌豆卫星，125阳光	发射的子弹碰壁90%反弹，75阳光	3*16颗豌豆
向日葵		-	一次产生两个阳光，产生间隔长，夜晚更长	生产6个阳光
樱桃炸弹	如果僵尸的手持饰品大于本体血量则只能打死饰品	炸空则冰冻全场，5000cd	伤害120，连续爆炸20次，不会被啃咬，砸，跳，碾压，3000cd	在本列对称的行生成一个自己（2技能爆炸次数=0）
坚果墙		濒死/被碾压变窝瓜，75阳光	1技能基础拦截3行僵尸，100阳光	血量上限和血量提高到8000（小于4000血限会降低回来）
土豆雷	埋雷时间缩短	出土时往前扔一个土豆雷，25阳光	3*3爆炸，50阳光	在上下行生成一个土豆，并且自己和生成的马上填充完成
寒冰射手	发射间隔增加	1/5概率吐冰卷心菜	每发射一次1/8概率发射六颗子弹呈六角星状	本行落雪花（冰豆）
大嘴花		奇数次秒吞	不吞，远程3格咬人	给前方2*3的所有僵尸，包括矿工和气球200点伤害
双发射手		概率发射3/5发，175阳光	发射的子弹每0.01s有1/80获得火系强化，200阳光	发射一个慢速穿透不过火炬的豌豆（不重叠时可单杀红眼）
小喷菇	一踩就扁，同时+8阳光	当前方3行1格内有僵尸的时候，发射更多子弹，发射间隔增加	射程短，发射穿透星星，星星依然飞行3格	所有小喷菇狂暴并发射亿堆子弹
阳光菇		750cd	只能产生一次阳光，该次产生100阳光，免唤醒，1500cd	立即长大，并产生9个小阳光
大喷菇		射程6格	射程3.125格射速变慢，每5次产生一个魅惑小鬼	
墓碑吞噬者		50阳光	只能吞坑，吞完给阳光，0阳光	
魅惑菇		-	种植时产生一个正常橄榄，免唤醒	产生一个魅惑巨人
胆小菇		1/7概率额外发射一个冰豆	每胆小一次子弹获得强化，孢子→尖刺→篮球	没胆小则在前方生成3行的半血坚果，胆小给3*3一个1800伤害
寒冰菇		3000cd	不能冰冻住僵尸，只能减速（含有5s重冰），750cd	
毁灭菇	如果僵尸的手持饰品大于本体血量则只能打死饰品	-	只能种在墓碑上，爆炸的同时吞墓碑和铁门，不长坑	
莲叶		25阳光，750cd	如果上面有植物，则消失并把该植物变成两张该植物卡，50阳光，3000cd	
窝瓜	被套路则不会消失等待下一次砸	-	菜问，永远滴神！窝瓜没有2技能	生成两个自己卡
三线射手		种在边路本行额外发射一个豌豆，275阳光	点击可以强化植物，强化仅本次发射有效，300阳光	在三行产生寒冰五方球
缠绕水草	不会被僵尸豌豆击中	上面可以种植物，25阳光	种在陆地上，类似全息坚果，100阳光	
火爆辣椒	如果僵尸的手持饰品大于本体血量则只能打死饰品	爆炸时产生一个火炬卡片，175阳光	不产生卡片，造成本行9s*3/cs燃烧伤害，125阳光	
地刺		概率使僵尸减速	不减速，扎气球	给整行僵尸，包括矿工和气球100伤害，同时在地刺后面的僵尸会被拉回来
火炬树桩		火系强化：冰球变黄油，非特殊火球1/3变冰瓜，2/3变毒火，反弹僵尸豌豆	不变冰和反弹，烧死飞过去的气球，跳过去的跳跳撑杆海豚（有南瓜则不好说）	
高坚果		濒死爆炸	僵尸越啃僵尸越小，小于原来5%大小消失	
水兵菇		啃食即死，7/10变成水兵菇卡，1/10变成莲叶卡，0阳光	每5s发射一颗穿透星星，20s消失，1/5变成金币，7/10变成阳光，1/10变成锤子，25阳光	
路灯花		种下去你可获得阳光，此后还能获得两次阳光，25阳光	使诸多僵尸改变状态，获得buff/debuff，75阳光	
仙人掌		子弹对无防具的僵尸双倍伤害	不会长高，子弹不翻倍伤害，收到啃食时对全屏反伤，1000血	
三叶草		吹走大部分无防具的僵尸，对其他僵尸100伤害，175阳光	加速篮球，僵尸豌豆和正常前后飞的所有子弹（并使之往僵尸方向飞），延迟下一波出怪，75阳光	
裂菜射手		没有车则自带火炬树桩效果（双火炬效果要2个裂菜），75阳光	当任何没有丢车时自带冰炬树桩效果，100阳光	
杨桃		发射的子弹穿透，击中僵尸次数越多速度越快，150阳光	每5个2技能杨桃，发射的子弹增加一个（→双发大帝→三发大帝→），顶满8发，200阳光	8s顶满攻速，发射的子弹具有95特性（一段时间之后往前飞）
南瓜头		-	当除了少种类的植物在里面时，消失，给这个植物搭梯子额外增加自己剩余血量（单个植物）	
磁力菇	免唤醒，只能吸附一次，吸附完消失并给一个金币	-	吸走一个植物僵尸头	
卷心菜投手		子弹对有防具的僵尸双倍伤害，100阳光	扔有溅射的冰卷心菜，150阳光	
花盆	不会被僵尸豌豆击中	-	种植时场上每5个僵尸则产25阳光，50阳光	在自己行能生成花盆的地方生成花盆
玉米投手		扔出的子弹每3次玉米粒下一次必黄油保底，可以攻击气球，阳光，100阳光，750cd	扔的间隔加长，一次4个黄油，概率变成一个玉米炮，玉米炮扔完本次冷却翻倍，225阳光，1500cd	全屏黄油
咖啡豆		可以使双发射手转向，75阳光，750cd	种植上的植物消失，返还双倍阳光，25阳光，3000cd	
大蒜		濒死变土豆雷	不能换行，吸引上下共3行的撑杆（并使之弃杆），冰车和篮球车	
叶子保护伞	每反弹一次给周围植物回血	-	不能反弹蹦极，但能弹死3*3落地小鬼	
金盏花		根据场面给卡牌，0阳光	给3张卡供你选择，25阳光（未装）	
西瓜投手		300阳光	切后排西瓜，225阳光	
机枪射手		概率发射8发，275阳光	发射的子弹中途会向四周穿透飞行一段时间，300阳光	
双向向日葵				生产6个大阳光
忧郁喷菇		攻击范围增加前方2*3，伤害降低→7，275阳光	175阳光	给5*5的所有僵尸，包括矿工和气球100伤害
香蒲				
冰瓜投手				
吸金磁				
地刺王	攻击概率使僵尸减速			
玉米加农炮				
模仿者		能模仿的植物种类不同	不能模仿植物，特殊类型植物种植后变成模仿该植物，阳光减半，cd3倍	
爆炸坚果		在场数目越多全体植物被啃食反伤越高，最高4层（暂时删除）		
巨型坚果		坚果类碾压也会触发亡语，一些免疫碾压（暂时删除）		
花苗		种下去变为随机子弹，3阳光，cd0	变成随机植物，75阳光，cd3000	
双向双发射手				