**通用：**

伤害类型：

0：无视

1：物理

2：法术

事件类型：

0：不触发

1：自动触发

2：入场时

3：死亡时

4：杀死时

5：某主动技能释放时

6：攻击时

7：被攻击时

8：产生伤害时

9：受到伤害时

**技能：**

主被动：

0：主动

1：被动

子弹类型：

0：无

1：抛射

2：直射

3：穿刺

影响范围：

0：自身

1：我方

2：近战

3：爆发

4：射击

5：弹射

6：穿透

技能效果类型：

0：普通攻击

（追加定义）

目标选择类型：

0:普通

1：随机

2：最弱优先

3：最强优先

4：最近优先

5：最远优先