武器设定:

角色可以同时持有1把武器，当获取一把新武器的时候需要丢弃旧武器

武器的一般属性：攻击力，攻击速度(攻击间隔)，攻击范围，判定尺寸比例，

武器的一般操作：

1. 开火（鼠标左键执行）->武器的普通攻击，会让武器进入攻击间隔

不同武器有一些特殊属性，也有不同的特殊操作

通常会携带一些额外的主动技能，武器提供的主动技能将技能设定中进行编写

Todo:将一般属性进行设计

角色设定:

怪物设定:

技能设定: