1. **武器的相关属性**
2. 武器ID
3. 发射武器的载体ID: 发射子弹的枪
4. 武器的类型：
5. 武器的伤害：
6. 武器的buff：例如冰冻buff减少敌人的移动速度，火焰触发对敌人的持续伤害
7. 武器对玩家旋转速度的影响
8. 武器是否要脱离发射点
9. 武器射击力度的最小值
10. 武器射击力度的最大值
11. 武器的穿透类型：是否可以穿透怪物，是否可以穿透建筑
12. 武器发射使用的声音
13. 连射时使用的声音间隔
14. 是否需要震屏
15. 震屏的最小区域
16. 震屏的最大区域
17. 是否有弹壳
18. 武器发射的时间间隔
19. 武器飞行实体：例如：子弹，激光，电链枪
20. 武器的开发特效：
21. 武器的弹壳特效：
22. 武器的弹痕特效：
23. 武器的飞行实体的Guid
24. 武器的开发特效的Guid
25. 武器的弹壳特效的Guid
26. 武器的弹痕特效的Guid
27. **不脱离发射点的武器**
28. 只有当怪物与发射点，枪火特效生成点在一条线上，发射点在三点的中间才能生成武器
29. 武器的终点在怪物的重心处：不管怪物的高低
30. 武器的旋转
31. 此时武器的长度会发生变化：如果等比例缩放，则需要限制变化的最大值；如果采用拼车的方式来增加武器的长度（不适用与电链枪），则需要规定当个拼凑物的规格；
32. 此时对怪物的伤害计算是持续的
33. 此时发射的声音只有一个，但是循环播放
34. 枪火特效持续
35. 武器是否能穿透某些物体（例如建筑，地物，怪物），那么武器会被阻挡
36. **脱离发射点的武器**
37. 伤害的计算必须要碰到怪物后才开始；使用射线检测
38. 发射子弹
39. 如果有弹壳，需要生成弹壳
40. 武器是否能穿透某些物体
41. **武器共有的功能**
42. 击中后的特效（弹痕）
43. 武器回收:子弹，开火特效，弹痕，击中特效
44. **武器buff**