枪神的特点是：

普通攻击是按照30发子弹速射，射完换弹匣

技能

Skill2：换弹匣

Skill3：向移动方向冲刺

骨骼网格体

按理说，角色应该是一个人物的骨骼网格体，一个枪械的骨骼网格体。但是游戏前期设计的时候没有这么多精力，所以使用的LOL中女警的骨骼网格体。他直接就把枪支作为角色骨骼网格体的一部分了，所以并不需要FPS设计。在后期我们还是需要重新设计实现这一套骨骼网格体。