

```
Общий класс 1 {  
здоровье = 100  
скорость = 10  
гравитация = 100  
броня = 50  
}
```

```
Персонаж 1  
//переопределить параметры  
обратиться к Общий класс 1 . здоровье = здоровье+20  
обратиться к Общий класс 1 . скорость //не менять  
обратиться к Общий класс 1 . гравитация //не менять  
обратиться к Общий класс 1 . броня //не менять
```

```
Персонаж 2  
//переопределить параметры  
обратиться к Общий класс 1 . здоровье = 90  
обратиться к Общий класс 1 . скорость * 2  
обратиться к Общий класс 1 . гравитация = гравитация -50  
обратиться к Общий класс 1 . броня //не менять
```