1. 灵魂(可以理解成金币。。。)：大量出现，简单获得，一般出现在必经之路，或作为解谜提示的地方出现。必须收集一定数量才能进入下一关。

P.S其实本来我不想加入这个东西，个人觉得这种解谜游戏没什么必要有这个。。。但是我们讲游戏设计的老师讲人们就喜欢收集东西。。。platformer游戏就要有很多要收集的东西，还要放到必经之路上balabala.后来想了想加上去也无害。。。就加上吧，而且就算是解谜游戏也能当成提示什么的用。。。

2. 卷轴：稀有收集品，要解迷才能获得（类似braid里的拼图碎片）。每一个卷轴都透露一定量的剧情，背景介绍等。

收集品收集后都消失（因为玩家获得了）。