1. 人物机制  
   基本属性  
   1.生命：2000
2. 攻击：200
3. 移速：400
4. 攻速：1次/秒
5. 人物动作：移动，站立，攻击，死亡，眩晕

人物说明：

键位控制：移动：A：左移 D：右移 空格：跳跃（无法二段跳）J：普通攻击 K：装备技能

L：拾取道具 U：主动道具

生命值：在GUI上以血条方式显示，受到伤害时有红光闪屏特效，人物受击动作，人物受击音效，死亡则为渐变黑屏特效，死亡动画，人物死亡动作，人物死亡音效

攻击：攻击数值不显示，不同装备攻击范围不同，攻速不同，配置不同动作，音效

道具：使用时有音效，不设置动作，设置不同道具有在持续时间内有使用颜色特效

1. 道具
2. 巨人药剂：持续期间免疫地形障碍伤害（不包括飞行炸弹），普通攻击和技能伤害增加100% 持续8秒 特效：黑
3. 骑士药剂：抵挡单次伤害（最大不超过最大生命值的20%，超出部分以50%伤害的形式扣除血量） 持续到护盾被打破 特效：蓝
4. 免伤药剂：免疫普通伤害和地形伤害5秒，无法免疫剧情杀 特效：金
5. 迅捷药剂：增加50%移速，持续3秒 特效：绿
6. 必杀药剂：对下一个目标造成的伤害增加400% 持续时间：10秒 特效：红

道具说明：

道具栏只有一个，道具不可丢弃，当已有道具时拾取会使得之前的道具消失

1. 装备
2. 增加移速：50
3. 增加最大生命值：1000
4. 增加攻击：40
5. 增加攻速：35%
6. 主动装备（主动装备唯一生效）：使用后8秒内免伤50% cd：45s
7. 主动装备：使用后4秒内免疫控制 cd：70s
8. 增加回复：每20秒回复200+100%攻击加成的生命值
9. 增加回复：受到怪物攻击后，会回复已损生命值的8% cd：6s
10. 主动装备：使用后增加20+100%攻击 持续5秒 cd：45s
11. 复活甲：死亡后获得2s无敌状态，无敌状态消失后回复70%最大生命值 cd：110s
12. 吸血：增加25%吸血
13. 受到伤害增加5%输出和5%移速，最多叠加4层，持续5秒
14. 血量低于20%时获得一个护盾，最多抵挡30%最大生命值的伤害，持续8秒 cd：60s
15. 怪物
16. 怪物1（等级一）:普通攻击 2秒/次 伤害：150 生命：2000
17. 怪物2（等级一）:普通攻击 2秒/次 伤害：150；技能伤害：随机触发 伤害：500 生命：2000
18. 怪物3（等级二）:普通攻击 0.5秒/次 伤害：50 技能：受到第二次普通攻击额外附带50点伤害和2秒晕眩 受到晕眩后的3秒内不会再次被晕眩 生命：500
19. 怪物4（等级二）:技能1秒/次 伤害：400或200（随机） 生命：1000
20. 怪物5（等级三）：普通攻击 1秒/次 伤害：当前生命值的10% 生命：1000
21. 怪物6（等级三）：
22. 地形障碍
23. 飞行炸弹 伤害： 400+当前已损失生命值的10%
24. 刺：持续伤害： 每0.5秒一次 伤害： 200 降低20%移速，持续1秒
25. 木桩：跳到上面可将木桩变为飞行金币 木桩无伤害
26. 金币
27. 击杀怪物获得金币（击杀后直接获得）
28. 走位吃到飞行金币
29. 关卡

1.怪物和地形障碍配合 需要快速通过 否则会受到持续伤害（最大生命值的110%）