+.体力条。释放技能，加速的时候消耗

站立恢复，移动的时候恢复较慢

+.耐久度。即生命值，不可恢复，生命较低的时候伤害降低，但保证可以实现反杀

+.敏捷，速度

+.稳定性，防御

+.蓄力值（大招）

/// +.质量（隐藏暂定）

///+.攻击力（暂定隐藏属性）

+.物品的比例相对真实