Объектная модель

# Бабка

Скорость бросков: ATTACK\_SPEED Скорость бросков в рейдж моде: RAGE\_MOD\_ATTACK\_SPEED

# Игрок

Скорость передвижения по клеткам: PLAYER\_SPEED

# Снаряды

Скорость полета: \*\_DROP\_SPEED

1)Горшок обычный (Попадает на Y, разносит осколки на X)

Урон на Y: 3 X Урон на X: 1 X Y X Скорость падения:\_\_\_ X

2)Горшок-бомба (Попадает между Z)

Урон на Z: 2 Z Z Скорость:\_\_\_ Z Z

3)Железный горшок (Падает на Y)

Урон на Y: Y Скорость:\_\_\_

4)Большой горшок(Попадает на X в виде осколков)

Урон на X: 1 X X X Скорость:\_\_\_ X X X . X X X

5)Три горшка (Попадает на три случайных O)

(Работает как 1)Обычный горшок)

O O O O O O O O O

6)Кот (Попадает на Z1, постепенно продвигается Z1-Z5)

Урон Z1-Z5: 2 Скорость полета:\_\_\_ Скорость бега:\_\_\_

Z5 Z4 Z3 Z2 Z1

6)Бонусные горшки (Попадают на H, оставляет бонус на H)

Урон на H: 0 H

Виды бонусов:

1. Щит (защищает от любого удара)
2. Доп жизнь (плюс 1 сердце)
3. Монетка (+50 игровой валюты)