# 死亡机制

## 设计原由与设计目标

可使玩家死亡的元素

## 具体实现

### 战斗死亡

#### 玩家受到攻击会失去HP值，HP降为0时判定玩家死亡

### 场景死亡

#### 玩家触碰特定陷阱障碍（如荆棘）后失去生命值或直接死亡

## 相关文档

[重生系统.docx](重生机制.docx)