

# 可移动对象

---

## 公共部分

血量，力量，移动速度，最大生命值

## 怪物（这部分可以直接用wiki内素材）

属性成长

刷新时间

刷新位置

索敌逻辑

## 角色

人物独立属性：投射物飞行速度，武器持续攻击时间间隔，投射物数量，运气，可拾取范围，经验获取量，敌人强化，生命回复，防御，攻速

等级与经验值

道具背包（已有道具，以及道具等级）

初始携带道具

初始属性以及角色成长特性

# 不可移动对象

---

## 墙壁

## 可破坏场景元素

如罐子，火炬等

## 可拾取道具

经验，宝箱，烧鸡，金币（金币系统先放到一边）

## 道具池

武器，被动道具（已获取的非满级道具的重复出现率会提高，且某一道具升到满级后不再出现，根据背包容量来决定可供选择的道具数目）

道具合成（也可以暂时先不考虑）

# UI界面

---

地图背景

计时器

暂停选项

人物状态显示

人物血条

怪物受到攻击时显示伤害