游戏角色数据gamerole：（roletype，数量（max），水柱（max），速度（max）,imagepath）

初定角色属性设置：

1，1（6）,2（7）,5（8）

2，2（7）,1（9）,4（8）

3，1（10）,1（8）,4（8）

4，1（10）,1（7）,5（7）

用户基础数据：user\_basedata（id，name，phonenum，......）

用户游戏数据：user\_gamedata（id，roletype，level，money）

地图表：gamemap：（mapid,name,mapdata）

地图物品：item:（itemtype,id,name）

Type:不可破坏物品，可破坏，道具，角色，炸弹

道具：tool:(id,attribute,effect,tooltype)

内存数据：

用户：{userid，position，direction，roletype}