**英雄没有闪主要玩法**

1.2D横板卷轴，角色一直前进（地图是循环的），碰到怪物则停下，开始战斗

2.击杀怪物增加经验值，有概率掉落装备

3.升级可以获得新技能

4.HP、能量、EXP以及伤害值UI（MVC架构）

5.通过点击攻击按钮平A并获得能量，能量足够的情况下可以点击技能按钮消耗能量并释放技能

6.怪物为波次型生成，打完一波前进打下一波（使用对象池）

**开发准备**

**技能系统**

SkillManager管理战斗中的所有技能、伤害结算。

**无限地图**

根据玩家位置不断将身后的地图拼接到前方即可。

**UI**

使用ScriptableObject作为中介传递信息。玩家和UI持有这个ScriptableObject的引用，事件传递方向为Player->SO->UI，玩家生命值等属性变化后触发事件，UI也能够知道值被修改了从而做出修改，但此时玩家和UI双方都不知道对方的存在，实现了解耦。

**敌人生成**

使用对象池管理敌人对象。

**游戏流程控制**

记录波次

**TODO**

~~普通攻击技能化，分离游戏逻辑与表现层，建构技能配置数据结构~~

~~增加技能：回血~~

增加技能：影分身

~~加入技能UI面板~~

~~加入等级系统，升级后可以学习相应技能~~

增加敌人类型

技能系统重新设计