Personagem: Vida, estamina, hpMaximo, hpMinimo, forca, danoMinimo e danoMaximo, inventário.

Ações:Ataque, defesa, guardar , refinar, andar, esquivar.

Característica:Aliado, inimigo.

Cenário: colisor,luz

Moradia:Parede, porta, janela, escadas...

Tropa:

Ações:Atacar, defender, marchar.

Protagonista: gênero

Arma:danoMaximo,danoMinimo, destreza.

Armadura: Defesa, resistência.

using UnityEngine;

using System.Collections;

public class Objeto{

}

public class Personagem : Objeto{

public int vida=300;

public int hpMaximo=700;

public int hpMinimo=250;

public int força=100;

public int danoMinimo=300;

public int danoMaximo=500;

public int inventario;

public int Atacar(){

return 0;

}

public int Defender(){

return 0;

}

public int Esquivar(){

return 0;

}

public int Refinar(){

return 0;

}

public int Andar(){

return 0;

}

public int Guardar(){

return 0;

}

}

public class Npc : Personagem{

public int aliado;

public int inimigo;

}

public class Protagonista : Personagem{

public int genero;

public int feminino;

public int masculino;

}

public class Salvador : Protagonista{

}

public class Arcanja : Protagonista{

}

public class Tropa : Personagem{

}

public class Asmwryanos : Tropa{

}

public class Yrkanyanos : Tropa{

}

public class Kaes : Tropa{

}

public class Item : Objeto{

public int Usar(){

return 0;

}

public int Guardar(){

return 0;

}

}

public class Arma : Item{

public int danoMaximo = 500;

public int danoMinimo = 150;

public int força = 300;

public int Usar(){

return 0;

}

public int Guardar(){

return 0;

}

}

public class Lança : Arma{

}

public class Machado : Arma{

}

public class Foice : Arma{

}

public class Armadura : Item {

public int defesa = 500;

public int resistencia = 800;

}

public class Poçao : Item{

}

public class Cenario : Objeto{

}

public class Montanha : Cenario{

}

public class Monte : Cenario{

}

public class Moradia : Cenario{

}

public class Castelo : Moradia {

}

public class Cabana : Moradia{

}