AD控制角色移动， WS控制角色上下楼梯，空格操作角色跳跃。

跳跃高度固定，按时间长短都是跳一样高（因此会有一个谜题，要玩家画线来限制自己的跳跃高度(后面关卡。。。)

所有能跟玩家互动的东西都在一个layer里？（BlockingLayer）

背景，装饰物等不会跟玩家有互动的放在Default里。

特殊情况：

1. 碰到障碍物会被挡住，墙是在跟玩家一个layer里，有物理碰撞。

2. 玩家在有角度的平台上（一般是画线出来的平台）时，40度以下时不会掉下去，超过40度的平台无法站立，直接往下滑

P.S: 如果这个要花点时间的话，直接用默认的物理那样有点角度就开始滑也能凑合着用，因为这个不是什么特别重要的点。

3.爬梯子时跳跃直接从梯子掉落（不会跳跃），组合方向键左右的话会向对应放下掉落。

限制：

1. 控制时间中角色无法移动。最后几关可能会有角色即使在时间暂停和倒退中也能移动的需求。
2. 被障碍物阻挡无法移动（包括平台）
3. 被致命性陷阱（如地刺，落石等）命中立即死亡，无法操作角色移动。