# 人物操作

左右移动：A， D

跳跃：W， 空格键

* 人物从离开地面到再次接触地面之间，只可跳跃一次

近战攻击：鼠标右键

投掷飞剑：鼠标左键

* 可投掷的剑的数量上限为3把，收回后可再次投掷
* 飞剑朝鼠标点击的方向直线飞行，有飞行速度和最大飞行距离（数值可调），到达最大飞行距离后原地悬浮空中
* 若飞剑飞行过程中撞击障碍物（如地面、墙壁，敌人除外），则飞剑原地悬浮
* 若飞剑飞行过程中撞击木桩（特殊障碍物），则飞剑插入木桩中
* 飞剑可穿透敌人，且每一次穿透敌人都会造成伤害

# 收剑机制

对于空中悬浮的剑：长按鼠标左键收回

* 人物自身状态不变，且收回过程中飞剑穿透敌人可造成伤害
* 若同时有多把剑悬浮空中，则收回最近的剑

对于插入木桩的剑：按 Q 收回

* 收回剑的同时，人物在朝剑的方向上产生瞬时的速度，产生的额外速度在之后逐渐消失
* 若同时有多把剑插入木桩，则收回最近的剑

# 战斗机制

* Prototype中摆放固定靶作为敌人
* 对固定靶多次攻击后靶消失