









## 元素：

1. 任务（救人质，救完人质然后到目标地点）
2. 障碍物(石头（可推），可以击碎石头（两种，一种有重力效果，一种无）)
3. 地形（地板，尖刺，冰面，弹簧，铁块）
4. 怪物（普通，可远程，移速快）
5. 道具（炸弹）