

- 1) 把开格子调整为开启战争迷雾，迷雾未被探索状态（全黑）和已被探索但在视野以外的状态（阴影）。阴影区域可以看到地形但不能看到怪物的刷新
- 2) 迷宫的设计取消原有隔断，而采用更复杂的设计来进行迷宫设置
- 3) 地图扩大，超出屏幕，玩家在中心一定区域内移动视角不发生改变，而一旦突破该区域，视角更随移动
- 4) 取消生命值与攻击力显示，改为血条，并且给生命值设置最大上限，初始生命值就是生命值上限
- 5) 玩家与怪物加入视野，攻击范围以及技能范围
- 6) 玩家进入怪物视野后，怪物会拥有自己行动以及攻击的 ai
- 7) 玩家可以点击远程位置，系统将自动进行寻路，每走过 1 格就算过 1 回合，与怪物同时计算
- 8) 若移动过程中加入其它操作，自动寻路立即终止
- 9) 移动过程中遇到怪物挡路的情况，玩家优先会与怪物战斗，玩家需要手动操作才可进行绕路
- 10) 加入可穿越单位，例如陷阱、已经被开启的宝箱