**操作方式**

使用W/S/DA + 方向键左/右的移动方式，W/S/AD的功能还没有实现；

**游戏细节**

游戏整体未实现部分：

1. 游戏时间倒计时；
2. 游戏顶部经验值计算；
3. Combos数显示；
4. 金钱数目刷新
5. NPC在被消灭后刷新
6. 每次打开游戏后，会出现不同的地图背景

平面国战斗效果实现：

1. Loading；
2. 碰撞效果；
3. 其他在效果需求文档内需要实现的效果；

战斗细节未实现部分：

1. NPC自行移动；
2. NPC会主动吃地图上的金钱及血瓶；
3. 当地图上不存在金钱后，NPC会主动互相攻击，或攻击玩家角色；
4. 攻击损血，并且形状会死亡；
5. 形状死亡后会爆落相应金钱数，及有可能掉血瓶；
6. 角色的血有上限，达到上限后吃血瓶不能再加血

调整：

1. 去掉各形状上的数字，使用效果来表示；
2. 当角色移动速度过快，会存在有可能将金钱或血瓶撞开的情况，无法获取；
3. 只有在将角色消灭后，才可以获得经验值；
4. 当角色撞到墙壁上时，会发生多次碰撞，或卡在墙角的情况；