1. 人物操作分为在八个方向上移动，分别有移动效果动画，视角参考TPS游戏，人物位于中心稍偏左下，屏幕中心为准星，在受到攻击死亡时有死亡动画；
2. 寻路使用客户端navMesh生成的路径，AI的初始位置相同，目标点相同，在一定时间内的移动大体相同，在玩家距离一定距离时，会转向玩家寻路，通知服务端当前目标以及坐标位置，对其余客户端同步更新，玩家脱离后同样将目标点更新为场景中间方块（目标点）。实现了两种敌人（机枪、自爆），在各客户端间初始化在相同位置，时刻追寻目标相同，并一定时间更新坐标，修正偏移，自爆兵会在人物周围发生爆炸，对范围内玩家造成aoe伤害，由服务器判定受伤玩家，通知客户端。敌人在死亡时有死亡动画。
3. 人物使用三种武器（机枪、手枪、手雷），可以实时切换武器形态，初始化子弹为60，手雷为3，可以使用金钱购买机枪的子弹，手枪和机枪都可以实现点射与连发的切换，并且可以在一定俯仰角间进行射击。屏幕的四角分别有角色血量、子弹、金钱等信息提示，屏幕上方是当前敌人波次。
4. 坦克在是在场景中的固定物体，坦克的炮台会随鼠标的位置进行转移，炮弹的发射有5s的cd时间，只有操作坦克的客户端会实时上传坦克相关数据，其余客户端对坦克状态进行同步，在开炮时由各客户端间同步生成炮弹，炮弹初始运动速度相同，所以打击位置同步。
5. 敌人分三波，个数分别为1、2、3，游戏开始服务器会通知各客户端生成敌人，敌人的路径数据会通过服务端通知，在服务端判定敌人都死后，通知生成下一波敌人，当三波敌人都死后，服务端会通知游戏胜利，中途敌人到达目标点或者玩家都死了游戏结束，服务端会通知客户端结束游戏。