战斗：

1: 巡逻路线大修：每个敌人需要可以单独安排巡逻路线，断开不必要的连接。

2：血量计算方式，给每次攻击，不同敌人的攻击一个不同的变量。用玩家血上限减去这些变量来判断玩家状态

3：玩家攻击和敌人死亡，类似上面那条，额外考虑瞄准时的镜头移动。子弹出现，抛物线。

4：敌人生成方式调整，不同的触发模块生成不同的敌人。

5：敌人行为调整：远程敌人跳出来，站桩射击/防御。近战敌人动画。Boss战行为模式。

6：玩家战斗动画：瞄准/平时/攻击/受击（僵直）