**道具系统**

道具系统包含了游戏内的所有道具，包括控制游戏进度的关键道具以及各种游戏中常用的道具，例如药品，工具等。一些道具会成为通关的重要工具，依靠它们可以打开新的前进的道路。而普通的道具则主要是药品，这些物品会与心率系统紧密相连，成为玩家维持生存的重要要素。

**药品：**

**肾上腺素针剂：**

肾上腺素针剂是一种重要的急救药物，肾上腺素是一种强效的血管收缩剂和心脏刺激剂。它能够迅速提高心脏的收缩力和心率，增加血压，并扩张支气管。这些效应使肾上腺素成为一种有用的药物，用于应对一系列急性疾病和紧急情况。肾上腺素针剂会让角色进入“战斗或逃跑”状态。同时大幅度提高角色的奔跑和跳跃的耐力。但是这种针剂也存在显著的副作用，如果用量不当可能会导致心率过高引起心脏骤停死亡

**镇静剂针剂：**

镇静剂针剂是一种药物，通常以注射液的形式供医疗用途。这些药物的主要目的是产生镇静、安抚或麻醉效果，以减轻患者的焦虑、疼痛或紧张情绪。使用镇静剂会大幅度降低角色的心率，并且让角色进入静息心率状态。同时，使用镇静剂会导致玩家的奔跑，跳跃体力下降。而且在镇静剂生效期间，角色的状态心率不会进入比静息心率状态更高心率的状态。如果使用不当可能会导致心率过低引起死亡

**止血带：**

止血带是一种医疗器械，用于在紧急情况下控制大出血。其主要作用是通过加压限制或中断出血血管，以阻止血液的流动，从而防止严重失血。

**绷带：**

绷带可以在紧急情况下有效控制出血，防止身体失血过多，然而他只能用于控制静脉出血等小出血，无法抑制动脉出血等大出血。

**骨折夹板：**

骨折夹板用于在骨折时保持骨折位置的固定，在游戏中可以用来治疗因为摔落或其他原因导致的骨折。

**医疗包：**

医疗包是最基础的治疗物资，尽管它无法治疗任何外伤，但是却可以有效的恢复身体的血量。