1. 地图行走
   1. 角色操控
      1. WSDA控制方向，WS向前向后，AD左右平移
      2. 鼠标移动镜头指向(准星方向)
      3. 空格跳跃，持续空格：火箭背包
      4. C下蹲
      5. 按住shift消耗体力进行冲刺
      6. 默认状态奔跑，CapsLock键切换为行走状态
      7. 鼠标左键：物体交护或者发射武器主要
      8. 鼠标右键：武器辅助功能
      9. F: 手电或者头灯开关
   2. 陆地载具控制
      1. 进入载具：点击载具弹出菜单，选择进入
      2. 退出载具：ESC
      3. 载具加速W,松开减速
      4. 载具减速和倒车S
      5. AD左右转弯
      6. F: 照明开关
      7. 空格：handbreak
   3. 爬坡问题
      1. 遇到陡坡需要有判断，分为人物和载具，过于陡峭的坡应该具有向下滑行功能
   4. 游泳及入水
      1. 水下行进功能：WSDA类似角色控制，鼠标控制方向
      2. 水面行进功能：WSDA类似校色控制，鼠标方向向下则入水，鼠标方向向上仍保持水面
      3. 水下氧气系统：水下呆一定时间会耗尽氧气，氧气耗尽扣血
2. 人物属性
   1. 血量：最大值
      1. 血量为0，人物死亡并重生
      2. 血量低于20%则启动心跳声音配合屏幕晃动或者变红等
   2. 护盾：最大值，恢复速度
      1. 护盾遭受攻击时会扣除护盾值
      2. 护盾值扣除为0后，继续扣血
      3. 护盾不满则缓慢恢复
   3. 穿着：
      1. 套装，如：XXX战地服等等
   4. 装备：
      1. 提供各种buff加成：如增加血量，增加跑步速度等等
3. 地图和场景
   1. 地形
      1. 总体概述：整个地图分为3个岛屿，分别对应山地，戈壁和冰雪
         1. 山地需要具有：树林，草地，水湖，沙滩，岩石，陡峭的山，小块平地
         2. 戈壁需要具有：峡谷，沙漠植物，水坑，石头山，大面积隔壁
         3. 冰雪需要具有：巨大冰裂缝，大面积平地，陡峭冰山
      2. 三个岛屿不要在一个平面上，需要有±100米左右的落差
      3. 岛屿之间有些地方离的很近，大部分都离的很远，可以考虑来个高空连接
   2. 天气系统
      1. 下雪（只有在雪地场景会出现）
      2. 下雨（只有在山地场景会出现）
      3. 沙尘暴（只有在戈壁场景会出现）
      4. 任意地形：小型风暴，大雾，小雾
   3. 天气伤害
      1. 天气伤害属于特定的天气系统，只在地图给定的位置出现，一直存在，不会消失，通过特定的天气伤害区域需要特定的专属升级。
      2. 超级暴风雪
      3. 霜冻
      4. 毒雾
      5. 放射性毒雾
      6. 超级沙尘暴
   4. 关于场景和风格
      1. 不用做成地球的风格，只要换个颜色就好，比如草由绿色换为紫色或者蓝色
      2. 树木把模型稍微修改一下，变为奇形怪状的，叶子颜色也换掉
      3. 沙漠颜色换成外星风格的颜色，比如红色或者蓝色，具体可以参考外星球的照片
      4. 雪地风格保持不变，但在裸露的岩石上可以改变诸如蓝色绿色等外星风格，还可以加入奇怪的外星植物（基于已经有的模型修改）
4. 资源采集
   1. 地图设置资源采集点，资源只有产量没有开采上限（不会消失）
   2. 资源类型
      1. 能源类
         1. 煤矿
         2. 铀矿
         3. 能量水晶矿（星球终极能源）
      2. 制造类
         1. 铜矿
         2. 铁矿
         3. 金矿
         4. 稀土金属矿
         5. 超钛合金矿（星球特色矿）
   3. 地图掉落资源
      1. 特殊位置有特殊资源，一次性捡到就消失，规划10种，如：远古水晶，外星花苞，外星生物蛋等等。
      2. 地图掉落资源可以作为生产某些特定物品的原材料，比如：要过毒雾区，需要升级护甲的防毒功能，防毒功能需要100块铁锭和2个毒蜘蛛的皮。
5. 建筑
   1. 生产型建筑
      1. 手工平台
         1. 工匠台
         2. 冶金台
         3. 武器台 V2版本
         4. 装备台
      2. 冶炼厂
         1. 标准冶炼厂：铜矿石->铜锭，铁矿石->铁锭
         2. 高级冶炼厂：金矿石->金锭
         3. 精炼厂：稀土金属矿+铜矿石 -> xxx （两种矿产生一种新物质，具体名字待定）
      3. 制造厂
         1. 基础制造厂：一个输入，一个输出
         2. 高级制造厂：两个输入，一个输出
         3. 精加工厂：3个输入，一个输出，一个副产品输出
         4. 高科技制造厂：4个输入，一个输出，两个副产品输出
      4. 电力
         1. 电线杆
         2. 煤炭发电厂: 输入煤炭
         3. 核能发电厂：输入铀
         4. 超能发电厂：输入能量水晶
         5. 零点能发电厂：不需要任何输入
   2. 运输型建筑
      1. 第二版再做
   3. 升级型建筑
      1. 用于玩家升级装备，比如升级装甲的防毒，则把装甲以及原材料放入，等待时间完成并取回
   4. 任务型建筑
      1. 星际之门：把老板要求的物品放入并传送，完成老板各阶段要求可以解锁更高级的制造
      2. 科学分析仪：对捡到的物品进行分析，可以解锁一些科技装备
   5. 传送带
      1. 这个有难度，可以放在2版做
      2. 连接各个工厂，完成全自动化
   6. 机械手
      1. 从传送带获取或者放置特定物品
   7. 储物箱
      1. 小型
      2. 中型
      3. 大型
      4. 巨型
   8. 照明灯
   9. 基地建筑
      1. 地基
      2. 墙
      3. 斜面
      4. 梯子
      5. 门
      6. 地板
      7. 窗户
      8. 家具 v2版本
   10. 其它类型建筑
       1. 医疗仓：加入特定物品可以治疗玩家，特定物品需要消耗
       2. 睡眠舱：睡觉到天亮
       3. 能量仓：吃饱（注射饱），但不能带走
       4. 食物仓：生产食物，可以带走，食物会腐烂，防止玩家囤积粮食走远路
6. 任务系统
   1. 概述
      1. 主线任务系统只和星际之门有关，每次星际之门递交后，播放一段老板的语音，文字提示，并解锁新的物品
      2. 每完成一个任务后，获得一定的奖金，用以偿还欠款（巨款）
      3. 欠款每偿还完，每天扣利息。
   2. 走过特定的路点，则有语音提示和文字提示，但没有任何奖励
7. 科技系统 v2版本