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