需求分析

暂定2D

人物：属性（血防攻、行动力）、移动、攻击、装备背包页

地图：地面、墙、障碍物掩体（比如木箱）、宝箱、钥匙与门

敌人：暂时先做站桩射击敌人，后续加入寻路、寻找掩体等复杂ai

装备与buff：装备：匕首，手枪，冲锋枪，步枪，霰弹枪，狙击枪；一级甲二级甲三级甲；绷带、医疗包；能量饮料；

Buff：加血上限，加伤害，加移速，加强职业技能

职业设置：

士兵：消耗行动力提高伤害和移速

医生：消耗行动力给队友回血

侦察：消耗行动力探明下一个房间

厨师：消耗行动力回复队友行动力

工程师：消耗行动力部署炮台

教官：消耗行动力提高队友伤害

伤员：缓慢掉血或消耗队友行动力

等等

其他：分队系统，队友跟随系统，行动力消耗与探索，小地图，开始界面