

环境：

- Visual Studio 2022
- Unity Hub
- Unity Editor 2021.3.9f1c1
- Plastic SCM团队协作

## 初步构想

### 核心玩法

主角拥有两种状态

- 清醒状态（无法战斗状态）
- 睡眠状态（战斗状态）

主角在清醒状态（无法战斗状态）下只可进行移动操作，在走到怪物尸体附近时可以进入战斗状态（怪物尸体仅可使用一次，在帮助主角进入战斗状态后怪物尸体就会消失）

在战斗状态下主角仅可进行一次冲锋攻击，即360度选择一个方向进行冲锋，在冲锋完成后（无论是否杀死怪物），主角都会回到无法战斗状态

主角在进入场景时首先处于战斗状态



