# 足球罚点球可玩性模式设计

**一、名称** 足球守门员

**二、主要挑战**

1. 人机对战或玩家对战

点球模式： 电脑或其他玩家守门，玩家进行点球，玩家需要控制方向，方向，精确度

守门模式：电脑或其他玩家进行射门，玩家控制位置，阻止球射入球门中

1. 时间与操作挑战
2. 玩家点球时，需要控制自己的点球速度，在规定时间内尽可能多的射进球。但同时也要注意自己射门时的精度与策略来提高自己射门的得球率，如：假动作
3. 玩家守门时，需要时刻判断射门玩家或电脑的动作，判断其真实的射球路径，做出正确的守球动作
4. 熟练度挑战
5. 点球时，玩家可以采用助跑、左右移动、上跳等动作，通过使用不同的组合，做出不同的踢球操作，提高自己的进球率。但同时应该注意操作的先后顺序，使整体操作流畅
6. 守门时，要根据点球玩家或电脑的动作，预知其可能采取的连招，采取相应的应对措施

**三、动作**

（1）点球动作

1. 根据发球时的击球位置，方向，力度，准确度来控制球的运动轨迹

击球位置： 可任意选择，但不能在禁区内

方向：以击球位置为起点，通过控制上下左右进行调整

力度：通过控制蓄力来决定发球力度的大小

准确度：由发球方向与力度及守门员共同决定

1. 基本动作：

助跑：助跑的距离长短与速度会影响踢球时的力度。该动作由前进、加速动作组成

左右移动：调整自身位置，影响射门角度

普通前踢（右脚）：踢球动作（左右脚力量不同，相同情况下惯用脚力度更大）

普通前踢（左脚）：踢球动作（左右脚力量不同，相同情况下惯用脚力度更大）

（2）守门动作

1. 守门员可以根据位置，扑球来提高自己的守球率

守门员可以根据球的运动轨迹来判断落球位置，进而调整自己的位置

守门员可以根据情况，来决定是采取站稳接球，还是扑球

2. 基本动作

左右移动：调整自身位置

左前扑：扑球动作

右前扑：扑球动作

上跳扑球：扑球动作

原地扑球：扑球动作

**四、视角**

该游戏采用第一人称视角，使玩家身临其境，感受更加真实的点球视觉体验

**五、交互模型**

（1）玩家通过鼠标键盘或手柄对游戏角色进行控制，点球模式中玩家的动作由控制足球场中的一个足球运动员组成

（2）玩家通过角色化身与游戏世界进行交互，玩家只能影响化身当前存在的游戏世界区域

**六、操作机制**

（1）点球模式

1. W,A,S,D 或 上下左右来选择发球位置和发球方向

2. 长按空格键，来控制蓄力的时间，进而控制发球力度

3. enter 键来进行发球

（2）守门员模式

1. W,A,S,D 或上下左右来进行移动

2. 空格键来控制是否挑起

3. enter 键来控制合适接球