# 设计目的

增加击杀成就感。

增加战场中的不确定因素，调整比赛节奏。

# 技能死亡掉落规则

## 基本规则

玩家在比赛中拾取的技能，被击杀的时候，会掉落在死亡地点附近。

死亡玩家复活后，会失去所有掉落的技能。

掉落的技能可以被场景中的所有玩家重新拾取获得。

## 掉落范围

以玩家死亡地点为圆心，R为半径，圆内最多掉落M个技能，还有更多的技能则半径扩展为2R、3R……依此类推。

R和M需要配置。

技能在圈内的位置随机。