

 

**如上图 角色的受力点有三个：头部·身体·脚下**

**玩法设定 A发射子弹打到B的头部：B因为受力造成一段位移·与受力方向相反**

**A发射子弹打到B的身体：B因为受力造成一段位移·同时地面出现轻微的损坏（视觉效果）**

**A发射子弹打到B的脚上：子弹爆炸范围直接破坏地面形成大坑·B因为地面造成损坏而出现向下的位移·导致B身体下半身陷入坑中 无法移动·任人宰割（可以通过技能离开此坑）。**

**战斗过程描述：**

**血量战：A和B战斗**

**血量战完全是通过血量的多少和准确度来决定胜负的：在A和B的战斗中·一直击中人物的头部和身体部位（对于脚下的命中区间·我们取的范围很低·因此一般情况下玩家很难打到对方的脚部）·不停的位移·不停的少血·最终决定玩家的胜负。**

**技术战：**

**所谓技术战就是能够准确的击中角色的脚部：玩家A先出手·第一下就击中玩家B的脚部·玩家B陷入大坑中·此时的玩家B只可以在坑中进行攻击·对于A来说击中玩家B的可能性更高了·胜率也因此大大提高·而此时的玩家B却只能在坑中苦苦瞄准能够移动的玩家A·明显处境很危险·当然我们玩家B还是可以通过技能来逃离这个可怕的大坑的·关键看玩家如何操作了·**

**战术战：**

**战术战是相对于技术不是太成熟的玩家要设定的：玩家A技术可能不是太好·没有把握第一下就打到玩家B的脚部·但是可以通过策略来把玩家B埋入坑中·没错·先在玩家B的身后打个坑·然后通过击打玩家B的头部或者身体把玩家B推入坑中·移动的位移是有限的·所以打坑的位置一定不能离的太远·或许有的朋友会说玩家B又不傻·没错·当玩家B发现自己身后不远处有个坑时·必然通过键盘来移动自己的位置躲避掉进坑里的厄运·因此这样给玩家带来的可玩性会有所提高·**