# 冲刺碰撞机制

## 简介

主要从冲刺时，人物间碰撞、人物与障碍物碰撞、人物与状态类道具的碰撞来进行叙述。

## 正文

所有的碰撞都会导致该角色的冲刺瞬间停止。

### 人物间碰撞

游戏内的击杀方式只有通过人物之间的碰撞，碰撞中，被克制一方被击杀。

人物之间碰撞时，会有白色灰尘飘起在碰撞处，持续1秒。

根据人物的职业，判定碰撞后人物的状态：被克制一方死亡，克制一方刷新冲刺CD（若在CD），同样职业则不变化。

### 与障碍物碰撞

人物与障碍物的碰撞会导致人物的职业改变，改变后职业为克制之前的职业。

### 与状态类道具碰撞

人物与状态类道具的碰撞会获得不同的状态，暂时有4种道具，详见道具文档

与状态类道具碰撞等同于与相同职业碰撞，但会额外获得对应状态与左侧的剩余时间显示。