**击碎放置物**

**定义：**

放置物：关卡内可锁定和击杀的静止NPC（移动速度为零），该NPC通常不包含在击杀计数内。该NPC击杀后随机掉落游戏道具，随机范围及游戏道具由策划在关卡设计期配置。

掉落物：关卡内某些NPC击杀后可随机掉落的游戏道具，该道具可被玩家拾取并在关卡内使用。某些掉落物可带出关卡并存放在玩家背包。可被拾取被使用的物品。例：弹夹，可被拾取用于补充弹药。

拾取：玩家移动到掉落物附近自动获取该道具的行为。。

**拾取掉落物规则：**

1. 副本内掉落道具分为策划配好的静止道具和放置物被击碎后掉落的道具。
2. 任何玩家角色均可拾取道具，拾取后道具消失，仅且只有首先拾取的角色方可获得道具。
3. 一定时间未拾取的道具则消失。
4. 拾取后道具立即使用。

**主执行者：**玩家

**范围：**雷霆射击副本

**层次：**功能级

**前置条件：**玩家点击选取进入副本

**最小保证：**可运行雷霆射击的手机并具备网络环境（移动网络或wifi）

**触发条件：**玩家进入副本

**主成功场景：**

1）玩家选取放置物

2）玩家击碎放置物

3）系统控制放置物随机掉落道具

4）玩家拾取掉落物

5）拾取完成

**扩展:**

2a）未能击碎放置物

3a）没有掉落道具

4a）掉落物消失

4a1）掉落物存在时间已到

4a2）掉落物被其他玩家拾取

**使用高障碍做掩体**

**定义：**

高障碍：可选取击碎物，普通近战及远程攻击、技能无法穿越高障碍，仅且只有特定枪械攻击可穿越高障碍。

掩体：一种军事设施。供使用者隐蔽用的露天工事。如单人掩体、机枪掩体等

**主执行者：**玩家

**范围：**雷霆射击副本

**层次：**功能级

**前置条件：**玩家进入副本

**最小保证：**可运行雷霆射击的手机并具备网络环境（移动网络或wifi）

**触发条件：**玩家面向高障碍

**主成功场景：**

1）玩家面向高障碍

2）躲避攻击

**扩展:**

1a）高障碍被击碎

1b）敌对方穿过高障碍

2a）可穿越高障碍的攻击

**穿过高障碍攻击**

**主执行者：**玩家

**范围：**雷霆射击副本

**层次：**功能级

**前置条件：**玩家进入副本

**最小保证：**可运行雷霆射击的手机并具备网络环境（移动网络或wifi）

**触发条件：**玩家面向高障碍

**主成功场景：**

1）玩家面向高障碍

2）使用攻击

**扩展:**

1a）高障碍被击碎

2a）攻击无法穿过高障碍