反追踪：

1. 启发：是在被敌机的导弹（D）追踪时，系统提醒用户是否开启该功能。
2. 实现：通过喷放烟雾同时投放2个导弹（W）误导敌方追踪弹（D），这2个导弹会选择自己去引爆敌方追踪弹（D），设置1个随机函数，有一定的概率成功。
3. 结果：反追踪有一定的概率成功，若不成功，则飞船就会被击中。

爆炸抖动：

1. 启发：当飞船一定距离范围内有物体爆炸或有物体高速飞过。
2. 实现：设置一个抖动函数，抖动幅度与爆炸成都或物体相对飞船的飞行速度有关。
3. 结果：飞船左右上下抖动，当然第一人称视野也会相应抖动。

跃迁：

1. 启发：当用户首次登陆或到达边界或死掉回归。
2. 实现：只有边界的需要一个函数判断，但实时判断，效率太低，可以隔一段时间判断一次。
3. 结果：修改飞船的位置。

两物体相撞：

1. 启发：两物体相撞时。
2. 实现：使用碰撞函数可以判断和加上动量判断，若是飞船还要看防护件。
3. 结果：产生爆炸，若是飞船形成一定的伤害程度，有可能毁灭。