# 俄罗斯方块第二版补充说明

**一．人头判定调整：**

改为最下面的灰色方块是谁打的，就判为谁的人头，如果底下没有灰色方块，则人头流失，也就是只要死亡时，最下面只要有灰色方块，就一定有人拿人头。

**二．攻击模式调整：**

1.四种攻击模式下，一定要让玩家每一次的攻击都不流失。如果是一开始就选择斩杀模式，现在场上没有濒死玩家，那就随机一个玩家，攻击模式那里还是显示选择的斩杀，直到有濒死的玩家出现，自动切换为攻击濒死玩家，其他模式同理。也就是说在该模式下，如果没有对应的玩家可以攻击，也要随机一个玩家出来攻击，一定不能让每一次的攻击流失。

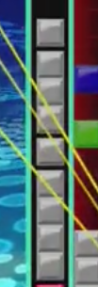
1. 取消每一次攻击前的锁定，那个攻击的小六边形标保证整场游戏下来都不消失。
2. 狙击模式的调整：改为以徽章数最多的玩家为攻击目标，如果徽章数最多的玩家有多个，则攻击多个（玩家持有的徽章数相同）
3. **消除规则调整：**

主要就是增加连消功能，连消2次一行，相当于一格攻击条，连消3次一行，相当于两格。

**CAMBO X=X次消除行数之和-1**

比如连消了3次，每次消的两行，第一次消除时，攻击为1，第二次就算是连消，攻击为2+2-1=3，第二次连消的攻击值就是3，第三次连消就是3\*2-1=5，此时的攻击为5格。以此类推。如果有攻击加成，每一次的攻击加成也要加上，如不足一格，向上取整。

1. **攻击条规则调整：**
2. 有攻击条时，规则调整为，只能消除攻击条，消除攻击条时，不能攻击别人，只能消除自己的攻击条（1V1大魔王的累计条除外），消除攻击条的消除规则和调整后的消除规则一致。比如我还剩4格攻击条，但是这次消除我打出了六格伤害，则清空攻击条的同时，我还能打出2格伤害出来。（在消除攻击条时，那个小六边形的攻击标一直处在对应的玩家身上，即使打不出伤害也不消失！）
3. 灰色攻击条如果是不同时间或者是不同玩家攻击的，要有区分。如下图那样。



1. **方块触底时间：**

方块如果下落后1s内没有位移操作，则1s后马上固定，如果1s内有位移操作，则5s后固定。但是比如1s内有操作，但是在操作后，在操作后的1s内又没有操作了，则在操作后的1s后马上固定。也就是说5s只是最长的固定时间，每次操作后的（位移或者旋转都算操作）1s内都必须再有一次操作，方块才能不固定，5s是最大时间。5s后不管是操没操作都马上固定。

1. 游戏时间控制（待定先不管）：

考虑音效和动画不好匹配，先待定。如果将来要改动会影响其他逻辑先告知。

1. **勋章：**

勋章按第一版的做。攻击加成那些不变。

1. **地图外出现方块：**

死亡的判定改为，固定后，如果旋转轴心超过边界，则判定为死亡。

显示改为：如果有方块已经超过18层，则在地图顶上的边界上方显示出现的方块位置。如果堆到20层以上，旋转轴心没有超过边界，超过20层的方块，也要显示出来。

（此条非必须，如要改UI布局或特别不好改，先告知）

1. **位移速度：**

如果长按左右下键，方块会做匀加速运动，加速度为1格/s。（这个可能会调整）

1. **踢墙和AI：**

在其他文件里面详细说明。