C道具

Q：

道具A被用第二种方式消除的时候，爆炸的中心是什么？（道具A本体/消除的一整条）

无要求 残念- -！#

3+3 =A

3+4 =B

总局数、每日局数曲线 （System time）、每局得分、平均得分、每日平均得分曲线、最高连击数量、最高得分

没有强制要求管理员

合理的完整的，在最小集之上的额外功能

不是单一的功能点，是一个完整的功能可以额外得分 （文档中， 代码中都有）

暂停：

对战中的道具：

1. 可选
2. 基于单机版所有
3. 分比较
4. 1V1 or 1Vn
5. 消除B时候，另一组随机1颜色，无法移动2s
6. Double状态时候，对方无C状态

对手的成绩未要求- -！

下落方式，上→下，左→右

额外的系统：

1. 排行榜系统
2. SNS系统
3. 管理员系统
4. 无尽模式：由石小哥全权负责！（石小哥： 交给我吧，请党和国家放心！）
5. 不同的图案的自定义