玩法改动

# 地图资源

## 企鹅

在地图上随意游荡，供玩家击杀获得晶体，不同企鹅的行为方式不同。

详情参考2017年12月策划案《玩法调整方案》。

## 地面水晶

地面保持定量水晶供玩家拾取。

## 技能道具

在地图固定五个位置定时刷新。

玩家死亡后较低概率掉落技能道具。

## 雪怪

在地图固定五个位置随机定时刷新。

雪怪死亡后掉落翅膀道具和高分晶体。

# 能量

每个玩家拥有3格能量槽，能量槽位于血条下方，对他人可见。

通过拾取晶体增加能量，能量槽每积满1格，此格能量槽发出频频闪光。

## 能量规则

每1格能量槽要求的能量值相同。

3格能量槽都集满后不再增长能量值，消耗掉1格后才会继续计算能量。

# 技能

1. 释放技能需要消耗能量。
2. 不同技能消耗的能量不同。
3. 携带技能者无法拾取其他技能，相同技能亦不可拾取。
4. 道具技能没有冷却时间。

## 界面表现

### 能量不足

技能图标蒙上一层电力图案。

点击技能图标后界面中央提示：“能量不足”。

### 能量充足

技能图标不需要电力图案，图标有转动光圈。

图标外圈显示需要的能量槽格数。

## 能量消耗

雪人：消耗 2格能量，低于2格无法释放。

冲锋：消耗 2格能量，低于2格无法释放。

道具技能：消耗当前所有能量，低于1格无法释放。

# 结算

根据拾取晶体，击杀和死亡计算得分，根据得分排名。

## 击杀

修改每次击杀获得分数，获得分数等于当前的连杀数，最高8分。

修改一杀得1000分，三连杀得3000分，超过8连杀之后的击杀得8000分。

## 死亡

连杀中断，重新计算连杀，能量槽归零。

新增死亡得分扣除当前总分的1/3，小数部分向下取整，如2分时，剩余得分 = 2 – 2 / 3 = 2。注：2/3不足1，忽略