

# 俄罗斯方块多人对战 - 比赛规则说明书

## 1. 游戏目标

本游戏为多人大逃杀模式（Battle Royale）。玩家需要在自己的棋盘上堆叠和消除方块，通过消除产生的垃圾行攻击对手。

**最终目标：**在所有对手被淘汰（方块堆叠超出顶部）后，成为最后一名存活的玩家。

## 2. 基础操作

按键	动作	说明
← / →	左右移动	移动当前方块
↓	软掉落 (Soft Drop)	加速下落，便于调整位置
空格 (Space)	硬掉落 (Hard Drop)	瞬间落地并锁定，无法再移动
↑	顺时针旋转	将方块向右旋转 90 度
Z	逆时针旋转	将方块向左旋转 90 度
C / Shift	暂存 (Hold)	交换当前方块与暂存区的方块（每回合限一次）
1 / 2 / 3 / 4	切换目标	切换攻击策略（详见第 7 节）

## 3. 攻击规则 (Attack System)

当您消除行时，会向当前锁定的目标发送垃圾行。垃圾行会从对手棋盘底部升起，带有随机缺口。

### 基础攻击表

消除类型	攻击行数	说明
Single (消1行)	0	仅用于维持 Combo 或防守
Double (消2行)	1	发送 1 行垃圾
Triple (消3行)	2	发送 2 行垃圾
Tetris (消4行)	4	发送 4 行垃圾

### T-Spin 特殊攻击

通过旋转将 T 形方块“塞入”狭窄空间称为 T-Spin。

T-Spin 类型	攻击行数
T-Spin Single	2
T-Spin Double	4
T-Spin Triple	6
T-Spin Mini	0-1

## 4. 加成机制 (Bonuses)

### 连击 (Combo)

连续多次消除（中间没有落空）会产生额外攻击力。

- **0-1 Combo:** +0 行
- **2-3 Combo:** +1 行
- **4-5 Combo:** +2 行
- **6-7 Combo:** +3 行
- **8-10 Combo:** +4 行
- **11+ Combo:** +5 行

### Back-to-Back (B2B)

连续进行高难度消除（Tetris 或 T-Spin）会触发 B2B 状态。

- **B2B 奖励:** 额外 +1 行攻击。
- 注意：如果中间进行了普通消除（如 Single/Double/Triple），B2B 状态会中断。

### 完美清除 (Perfect Clear)

- 当棋盘被完全清空时，发送 10 行垃圾。

## 5. 防御与抵消 (Defense)

- **垃圾缓冲池:** 收到的攻击不会立即生效，而是先进入“缓冲池”。
- **抵消 (Counter):** 当您进行消除产生攻击力时，会优先扣除缓冲池中的垃圾行。
- **垃圾结算:** 如果您落下一块方块且没有消除任何行，缓冲池中的垃圾行将正式生效，从底部顶起。

## 6. 徽章系统 (Badges)

击败对手（KO）可以获得徽章。徽章会按百分比提升您的所有攻击力。

徽章等级	拥有徽章数	攻击力加成
Lv 0	0	+0%
Lv 1	1	+25%
Lv 2	2	+50%
Lv 3	3	+75%
Lv 4	4	+100% (双倍攻击)

注：击败一名拥有徽章的玩家，您将继承他所有的徽章。

## 7. 目标策略 (Targeting)

您可以使用数字键手动切换攻击目标策略：

- 1. **Random (随机)**：随机选择一名存活的对手。
- 2. **Attackers (反击)**：瞄准所有正在攻击您的对手。
  - 反击加成：如果同时被多人瞄准，您的攻击力会获得额外加成（被2人瞄准+1行，被3人+3行，以此类推）。
- 3. **Badges (徽章)**：瞄准目前徽章数最多的玩家（试图击杀他以获取大量徽章）。
- 4. **KOs (濒死)**：瞄准即将被淘汰的玩家（试图抢夺人头）。

## 8. 游戏进程

- **重力加速**：随着时间推移或剩余人数减少，方块下落速度（重力）会逐渐增加。
- **缩圈 (Margin Time)**：游戏后期，如果长时间未分胜负，垃圾行上涨速度会大幅加快。