|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **修改记录** | | |
| 编号 | 日期 | 说明 |
| 1 | 2016-2-23 | 1. 第一版本 |
| 2 | 2016-3-18 | 1. 补充特效生成和消除规则 2. 特效交换规则修改 3. 删除部分参考图 |
| 3 | 2016-5-9 | 补充果树水果产出规则 |

# 玩法设定

## 消除规则

* **三消：**

游戏中通过交换两个基本元素的位置，达成三个或三个以上的元素同色相连，且形成直线时产生消除。

* **四消：**

游戏中通过交换两个基本元素的位置，达成四个或四个以上的元素同色相连，且形成直线或“田”字形时产生消除，并根据交换元素时的方向生成对应方向的直线特效。特效详见下文。

* **五消：**

游戏中通过交换两个基本元素的位置，达成五个或五个以上的元素同色相连，且形成直线、“L”字形或“T”字形时产生消除，并根据形状生成不同的特效。特效详见下文。

* **特效交换**

游戏中可直接交换两个特效的位置触发特效消除。根据交换的特效类型组合产生不同的效果。详见下文。

## 特效规则

游戏中交换两个元素的位置达成四消以上的消除时会生成特效。

* **直线特效：**

该特效是游戏中最常见的特效，触发后可以消除竖向或横向的所有元素。

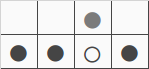
直线特效有两种基本的生成方式：

（I）一种是4个元素同色相连且形成直线即可在交换的位置生成特效，根据交换时的方向不同生成的特效的方向也不同。

（II）另一种是4个元素同色相连且形成田字形即可生成，生成的特效会随机飞到与其同色的元素上，根据交换时的方向不同生成的特效的方向也不同。

* **直线特效直线消除图例**

换位消除：

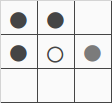
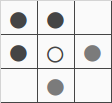


下落消除：

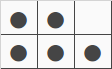
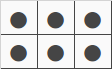
C:\Users\Administrator\AppData\Roaming\Tencent\Users\67222369\QQ\WinTemp\RichOle\RG[SIR7U[1POD@8D5U2(3PF.png

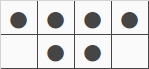
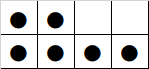
* **直线特效“田“字消图例**

换位消除：

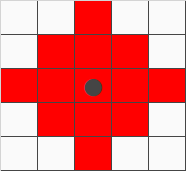
下落消除：

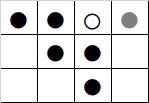
* **爆炸特效：**

该特效可以消除以特效为中心菱形范围的元素。5个元素同色相连，且形成L字形即可在交换的位置生成该特效。

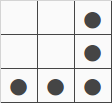
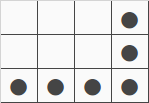
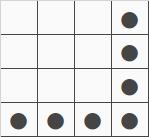
爆炸特效作用范围

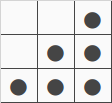
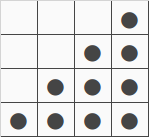
* **爆炸特效“L”字消图例**

换位消除：

![C:\Users\Administrator\AppData\Roaming\Tencent\Users\67222369\QQ\WinTemp\RichOle\2`{]Y8(5LO](HHN8VGQE]A6.png](data:image/png;base64,) 

下落消除：

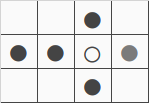
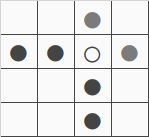
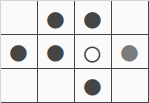
 

* **X特效：**

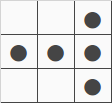
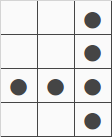
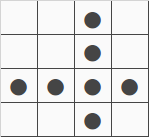
该特效可以消除以特效为中心“X”形斜向上的所有元素。5个元素同色相连，且形成T字形即可在交换的生成该特效。

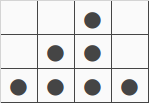
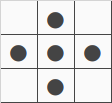
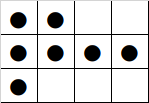
* **X特效“T”字消图例**

换位消除：

下落消除：

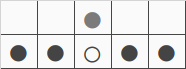
  

* **彩虹水果特效：**

该特效与任意颜色的元素交换即可消除屏幕内所有该颜色的元素。5个或5个以上元素同色相连且形成直线即可在交换的位置生成该特效。

* **彩虹水果直线消除图例**

换位消除：



下落消除：

C:\Users\Administrator\AppData\Roaming\Tencent\Users\67222369\QQ\WinTemp\RichOle\C}T(JHP2CH3U]4$C2QJ~Q42.png

C:\Users\Administrator\AppData\Roaming\Tencent\Users\67222369\QQ\WinTemp\RichOle\MD~HXBI_KWY`E[KVUR)DHK0.png

C:\Users\Administrator\AppData\Roaming\Tencent\Users\67222369\QQ\WinTemp\RichOle\(8V}Y5~$)(7M]%FR7S`H_F1.png

C:\Users\Administrator\AppData\Roaming\Tencent\Users\67222369\QQ\WinTemp\RichOle\@~4W~YDTCH9{_IHGJ)6F@M2.png

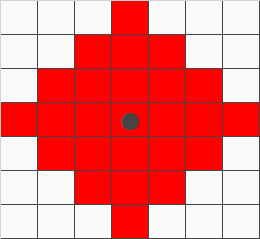
C:\Users\Administrator\AppData\Roaming\Tencent\Users\67222369\QQ\WinTemp\RichOle\3W}O}5G2351$@IM2JYOI(LJ.png

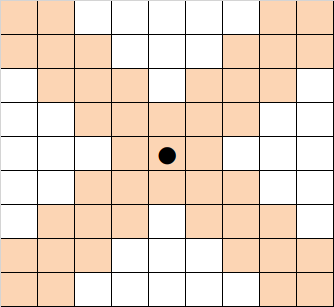
PS：当元素下落满足特效生成规则时，在最后落下的元素位置产生特效。

## 组合特效

直接交换特效可以触发特效消除，并根据交换的特效类型组合产生不同的消除效果。

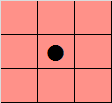
* **直线+直线：**这两个特效交换会触发以特效为中心十字方向的消除。
* **直线+爆炸：**这两个特效交换会触发以特效为中心3行粗的对应方向消除。
* **直线+X形：**这两个特效交换会触发以特效为中心米字形方向消除。
* **爆炸+爆炸：**这两个特效交换会触发以特效为中心的大范围菱形消除。

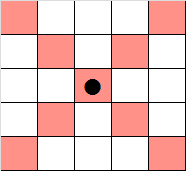
特效作用范围

* **X形+X形：**这两个特效交换会触发以特效为中心米字形方向消除。
* **爆炸+X形：**这两个特效交换会触发以特效为中心的宽度为3的X形方向消除。
* 

特效作用范围

* **彩虹水果+直线/爆炸/X形：**把该特效相同颜色的元素都变成该特效并触发，其中直线特效的方式全部随机，爆炸特效和X特效会变成范围变小的弱化版本。

弱化版爆炸特效范围

弱化版X形特效爆炸范围

**特效触发顺序：**

**~~直线特效（横向）：~~**~~通过交换特效复制的直线（横向）/特效会按从左至右每次触发两列内的复制特效的方式分批触发。每次触发消除后，会根据下落规则补充棋盘后再次触发。~~

**直线（竖向）/爆炸/X形特效：**通过交换特效复制的直线（横向）/特效会按从上至下每次触发两行内的复制特效的方式分批触发。每次触发消除后，会根据下落规则补充棋盘后再次触发。

* **彩虹水果+彩虹水果：**清除屏幕内所有的普通元素并触发所有特效。

**补充规则:**

交换特效时，如果同时满足基础消除，会先产生基础消除（生成特效），再触发交换特效的效果。在这个流程生成的新特效不会马上被触发。

## 基础元素

采用水果作为游戏棋盘中的基础元素，有六种在颜色和形状上都有明显区别的水果，在美术风格上偏向立体。

6种水果：苹果（红色）、香蕉（黄色）、蓝莓（蓝色）、西瓜（绿色）、葡萄（紫色）、橙子（橙色）。

## 特殊元素

游戏中存在多种功能各异的特殊元素，这些元素丰富了游戏的玩法和增加了变化，让关卡变得更加有趣。

* **水果蛋糕**

1. 水果蛋糕为碰撞式障碍元素。在多层雪糕旁边产生配对消除时可消除水果蛋糕。
2. 游戏中水果蛋糕最多的层级有6层，每一层都要有不同的美术表现。每次消除只能清除一层。
3. 水果蛋糕被直线特效、爆炸特效、X特效的爆炸效果作用到时，清除一层。
4. 一般情况下水果蛋糕固定在棋盘中，不可移动。
5. 当水果蛋糕在传送带上时，每个回合结束时随传送带方向移动一格位置。
6. BOSS关中，BOSS会生成不同层数的水果蛋糕。

* **蜂巢和蜂蜜**

1. **蜂巢为下落式碰撞元素，蜂蜜为底层目标元素**。
2. **蜂巢**可交换位置产生配对消除，但不能生成特效。
3. 蜂巢可以根据下落规则移动位置。
4. 蜂巢消除时（配对消除或被特效的爆炸效果作用到时消除），会在原来的棋盘格子上生成蜂蜜，在蜂蜜上产生消除即可收集蜂蜜。
5. 蜂蜜可作为关卡中的收集物。

* **松饼**

1. **该元素为下落式碰撞元素**。在松饼旁边产生配对消除或特效的爆炸效果作用到松饼时即可收集松饼。
2. 松饼最多有3层，每一层都有不同的美术表现，每次消除只能清除一层。
3. 该元素被直线特效、爆炸特效、X刑特效的爆炸效果作用到时，清除一层。
4. 松饼可以根据下落规则移动位置。
5. 松饼可作为关卡中的收集物。

* **冰块和哈密瓜**

1. 冰块与哈密瓜都是底层目标元素，因为哈密瓜的加入让消除底层元素的操作变得更有针对性。
2. 哈密瓜隐藏在冰块下方，在冰块上产生消除可以清除一层的冰块，清除冰块可以收集隐藏在冰块下的哈密瓜。
3. 冰块最多存在4层，每层都有不同的美术表现，每次消除可清除一层冰块。
4. 冰块被直线特效、爆炸特效、X形特效的爆炸效果作用到时，清除一层。
5. 哈密瓜根据占用格子的多少共有1x1、1x2、2x2、2x3、3x3、4x4等多种不同的大小。
6. 只有清除所有覆盖在哈密瓜上的冰块时，哈密瓜才能被收集。
7. 一般情况下冰块和哈密瓜都不能移动位置。
8. 当哈密瓜（一般为1x1大小）和冰块元素在传送带上时，每个回合结束时随传送带方向移动一格位置。
9. 哈密瓜可作为关卡中的收集物。

* **饼干**

1. 该元素为底层目标元素。在饼干上产生消除即可收集饼干。
2. 饼干最多存在5层，每层都有不同的美术表现，每次消除可清除一层饼干。
3. 饼干被直线特效、爆炸特效、X形特效的爆炸效果作用到时，清除一层。
4. 每一层饼干都是关卡中的收集物。

* **奶牛和牛奶**

1. 奶牛为正向生成元素的一种弱化版本。每次在奶牛旁边产生配对消除时，奶牛会产出牛奶并被收集。
2. 当特效的爆炸作用到奶牛时，奶牛也会产生牛奶并被收集。
3. 一般情况下奶牛不能移动位置。
4. 当奶牛在传送带上时，每个回合结束时随传送带方向移动一格位置。
5. 牛奶作为关卡中的收集物。

* **蔓藤**

1. 该元素为上层限制类元素。配对消除或被特效的爆炸效果作用到时可以清除覆盖在水果上的蔓藤，但是蔓藤被消除时不会消除被蔓藤覆盖的水果。
2. 蔓藤只能覆盖在普通元素上。
3. 被蔓藤覆盖的元素不能移动位置。
4. BOSS关中，BOSS会生成该类元素。
5. 被蔓藤覆盖的水果在传送带上时,每个回合结束时随传送带方向移动一格位置。

* **果树**

1. 该元素为正向生成元素。每次在果树旁边产生配对消除或特效的爆炸效果作用到果树时果树会成长，当产生4次消除后，果树上的水果会成熟并往棋盘中随机投放3个果树对应的水果。
2. 果树产生水果时不会替换掉与果树生成的水果一样的普通元素。
3. 果树有9种，分别对应6种水果、蜂蜜、奇异果、凤梨。
4. 一般情况下果树不能移动位置。
5. 当果树在传送带上时，每个回合结束时随传送带方向移动一格位置。
6. 蜂巢树投放产物时直接在没有蜂蜜的位置投放，不替换水果。
7. 所有的果树产出时只能替换普通水果。
8. 果树产出时不能替换当前需求的任务目标、与关卡内果树同色的普通水果。
9. 当本回合内没有任何满足替换条件的普通水果时，果树不产出。
10. 关卡内的所有果树在一回合内只在果树产出流程产出一次。

* **奇异果**

1. **该元素为下落式碰撞元素**。奇异果产生配对消除时会合成奇异果汁（每3个奇异果合成1个奇异果汁）。
2. 3个或3个以上奇异果汁配对消除时可被收集。
3. 当参与配对的消除的奇异果大于等于4个时会同时生成多个奇异果汁。具体为4个奇异果生成2个奇异果汁，5个或以上的奇异果生成3个奇异果汁。
4. 奇异果和奇异果汁配对消除时不会生成特效。
5. 当奇异果被特效炸弹的效果作用到时会变成奇异果汁。
6. 当奇异果汁被特效炸弹的效果作用到时会被收集。
7. 奇异果和奇异果汁可以根据下落规则移动位置。
8. 奇异果汁可作为关卡中的收集物。

* **冰砖**

1. **该元素为下落式碰撞元素和非随机盒子元素的结合体**。当水果在冰砖旁边产生配对消除后，会在冰砖原来的位置生成与配对消除水果一致的水果。
2. 冰砖被特效作用到时会被清除而不会生成普通水果。
3. 冰砖可根据下落规则移动位置。

* **花生酱&花生酱瓶**

1. 花生酱和花生酱瓶是标准的成长型元素。在花生酱旁边产生配对消除或特效的爆炸效果作用到花生酱时即可清除花生酱。
2. 如果一个回合内没有消除棋盘中任意花生酱，则会随机把花生酱或花生酱瓶旁边的一个水果变成花生酱。
3. 花生酱瓶不能被清除。
4. 一般情况下花生酱和花生酱瓶固定在棋盘中，不可移动。
5. 当花生酱和花生酱瓶在传送带上时，每个回合结束时随传送带方向移动一格位置。
6. BOSS关中，BOSS会生成花生酱。
7. 花生酱可作为关卡中的收集物。

* **哈密瓜拼盘**

1. 该元素为碰撞式障碍元素的一种变种，占2x2大小的位置。在哈密瓜果盘旁边产生配对消除或特效的爆炸效果作用到果盘时即可清除果盘中的一块西瓜，当把果盘中的西瓜都清除后果盘会消失。
2. 哈密瓜果盘中最多存在8块西瓜。
3. 哈密瓜果盘不能移动位置。

* **水果拼盘**

1. 该元素为碰撞式障碍元素的一种变种，增加了完成消除后的一个正向奖励。
2. 在水果拼盘旁边产生配对消除时可以让水果拼盘填充这种水果的馅，当水果拼盘填满馅时即可消除并触发一个全屏消除的特效。
3. 水果拼盘被切成多少块即需要收集多少种馅，游戏中存在4/5/6块的水果拼盘根据关卡中基础元素的种类决定。
4. 一般情况下水果拼盘固定在棋盘中，不可移动。
5. 当水果拼盘在传送带上时，每个回合结束时随传送带方向移动一格位置。
6. 特效消除时如果特效的效果作用到水果拼盘,则根据特效的颜色填充水果派。（交换特效时，以起点的水果颜色为特效颜色）

* **换色器**

1. 换色器为底层元素，任何水果经过换色器上时都会变成换色器颜色代表的那种水果。
2. 换色器不能被清除。
3. 一般情况下换色器固定在棋盘中，不可移动。
4. 当换色器在传送带上时，每个回合结束时随传送带方向移动一格位置。

* **倍增草地**

1. 倍增草地为底层元素，当水果在倍增草地上产生配对消除时，水果参与收集判定时的个数会变成双倍。
2. 倍增草地不能被清除。
3. 一般情况下倍增草地固定在棋盘中，不可移动。
4. 当倍增草地在传送带上时，每个回合结束时随传送带方向移动一格位置。

* **凤梨**

1. 倒计时类元素。在凤梨上的数字变成0之前产生配对消除即可收集，当凤梨上的数字为0时会消失。
2. 3个或3个以上凤梨配对消除时可被收集。
3. 当特效的爆炸效果作用到凤梨上时，凤梨被收集。
4. 凤梨可根据下落规则移动位置。
5. 凤梨可作为关卡收集物。

* **果汁壶**

1. 碰撞类障碍元素和正向生成元素的结合体。在果汁壶旁边产生配对消除或特效的爆炸效果作用到该元素时可触发果汁的效果，果汁壶触发时会把其斜向四个角的水果变成果汁颜色代表的那种水果。
2. 当果汁壶被消除触发后会消失。
3. 一般情况下果汁壶固定在棋盘中，不可移动。
4. 当果汁壶在传送带上时，每个回合结束时随传送带方向移动一格位置。
5. 果汁壶可作为收集物。

* **血橙和血橙皮**

1. 下落式碰撞元素。血橙产生消除时变成血橙皮，在血橙皮旁产生配对消除或特效的爆炸效果作用到该元素时可清除血橙皮。
2. 血橙和血橙皮都可以交换位置。
3. 血橙和血橙皮可根据下落规则移动位置。
4. 血橙皮可作为关卡的收集物。

* **栗子**

1. 下落收集类元素。当把栗子移动到棋盘底部收集点的时候，可收集该元素。
2. 栗子可根据下落规则移动位置。
3. 栗子不能被任何消除效果消除。只能移动到指定收集点收集消失。
4. 栗子可作为关卡的收集物。