一.关卡设计

1.1 基础级：教学

1。10个；一种糖果：苹果 ；无竞争对手 ； 目的：说明得分，消分，鸟的控制，了解大致游戏玩法

2。15个；2种角色球：苹果 糖果 ；无竞争对手 ；目的：把握碰撞和消分时机

3。20个； 2种角色球：苹果 糖果 ； 无竞争对手 ； 2个水晶球 目的：了解属性球——水晶球

4。20个；2种角色球， 无竞争对手 ；1个炸弹；1个水晶球 目的：了解属性球——炸弹

5。25个；3种角色球；出球尽量1种颜色连续出。 1个炸弹；1个水晶球 目的：了解3种角色球

1.2提高级：上手，提高自信

6。（奖励关）25个；3种角色球；出球无规律。 5个水晶球 目的：水晶球比较多，降低难度

7。25个；3种角色球；出球wu规律。1个炸弹， 1个水晶球 目的：正常难度

8。30个；3种角色球；出球wu规律。5个炸弹，1个水晶球 目的：增加炸弹来增加难度

\*9。30个；3种角色球；出球无规律。1个炸弹/30s，1个水晶球 目的：出球无规律增加难度

10。30个；3种角色球；出球有规律。1个炸弹，1个水晶球 有竞争者 目的：增加竞争者增加难度

1.3高级：提高难度，更换场景

11（奖励关）30个；3种角色球；出球wu规律。5个水晶球 有竞争者 目的：水晶球比较多，降低难度

12。30个；3种角色球；出球无规律。30s1个炸弹，1个水晶球 有竞争者 目的：

13。40个；3种角色球；出球无规律。30s1个炸弹，1个水晶球 有竞争者 目的：球数增加

14。40个；3种角色球；出球无规律。30s5个炸弹，1个水晶球 有竞争者 目的：增加炸弹

15。40个；3种角色球；出球无规律。30s2个炸弹 有竞争者 目的：无水晶球

1.4大师级：高难度，挑战自我

16。（奖励关）40个；3种角色球；出球无规律。5个水晶球 有竞争者 目的：水晶球比较多，降低难度

17。50个；3种角色球；出球无规律。20s1个炸弹，1个水晶球 有竞争者 目的：增加球数

18。50个；3种角色球；出球无规律。20s1个炸弹，1个水晶球 有竞争者 出球间隔变为3S目的：增加出球频率

19。50个；3种角色球；出球无规律。20s5个炸弹，1个水晶球 有竞争者 出球间隔变为3S目的：增加炸弹

20。50个；3种角色球；出球无规律。20s1个炸弹，1个水晶球 有竞争者 出球间隔变为3S 竞争者速度变为原来1。5陪 目的：增加竞争者速度

1.5附加关：无尽关。

二．计分规则

2.1得分计算

1. 对于每消掉一种类型的糖果，依次得分为：巧克力=3分 蛋糕=2分 小球=1分

2. 对于一次消掉N（N>3）个的情况，加分公式为：（N-3）\*type，type为糖果本身的分数

3. 对于连消的情况，即中间三个糖果消掉之后，两端的糖果经过连接之后也可以满足消的条件，此时会触发连续消球。加分公式为：（n-1）\*2，n为本次连消中触发的消球次数。

4. 对于用户在手动触发消球操作时，如果两次消球的间隔小于M（5秒），则加1分。

5. 对于每一关的预估时间：m\*t+k（m为此关的出球数，t为出球间隔，k为一个常数，每一关可做相应调整）。当此关结束之后，对本关的时间进行统计，如果本关所用时间小于预估时间，则加5分（暂定）。

2.2 道具得分

1. 白球 按基本得分进行计算

2. 黑球 不得分

3. 得分加倍球 基本球得分加倍

4. 得分减半球 基本球得分减半

2.3 星级评定

每一关结束之后，得到本关实际总得分，如果总得分能达到预估最大得分的75%--100%，则评定为三颗星，如果达到50%--75%，则评定为二颗星，如果小于50%，则评定为一颗星。

三．关卡结束

3.1 关卡结束逻辑

每一关的candy的数目是恒定的，每一关结束的条件为：

• 所有刚体世界里的candy都转化为地面的sprite，即刚体candy计数变味0.

• 地面上的candy均被landanimal和竞争者吃掉，即landcandycache数组visible的数目为0.

若同时满足以上两个条件，则判断该关结束。

当该关结束时，需要做以下几件事情。

• 自动调用一次仓库的得分机制。并累加到现有得分上。

• 计算奖励加分，如时间加分等。

• 调用关卡结束界面（Layer），显示本关各项得分，以及“重玩”、“下一关”、“level menu”、“main menu”等。

3.2 关卡结束界面

关卡结束界面设计为一个Layer，由每一关在判断关卡结束之后调用。+Createfinishlayer()，创建之后在界面上显示如下内容：