

allStage.json:

totalSecond:消除要用的时间，是否使用由 gameClearType 决定。


verticalNum: 垂直方向有几格。(行)

mapData: 每个格子是否要显示，0 不显示，1 显示。优先度高于 rollData。

colorNum:共有几种钱币。


gameClearType: 结束条件，有 turn,time 两种(turn:按步数，time:按时间)。

rollData: 背景色。（比如，如果是 1000 代表蓝色，要消一下变成黄色。）

0: 黄格  【在规定的时间范围或者步数范围，达到指定的分数，并背景全为黄格时通过本关。】

1000: 蓝色背景  【经过一次消除变为黄格】

1010: 深蓝色背景，要消两次。  【一次消除后变为蓝色背景 ，再经过一次消除后变为黄色背景】


1020: 反转蓝格  【一次消除后变为“反转黄格”，“反转黄格”消除时会变为“反转蓝格”，依次重复。】

1030: 反转黄格  翻转一次后转变为“反转蓝格”


horizontalNum: 水平方向有几格。（列）


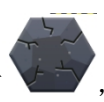
enemyData: 石头（浅，深），路障，活动路障，


808 : (“level”: 69) 暂时不清楚作用。

1100:  6 边的任一位置消除钱币时，该石头消失，原石头位置根据 rollData 中相应位置的设定变换背景。


1130:  （前 100 关还没出现）不能被破坏，钱币不能通过。


1300: 锁。  正上方相邻格出现钥匙时，钥匙与锁合并之后消失，原锁的位置根据 rollData 中相应位置的的设定变换背景。


1110: 深色石  6 边的任一位置消除钱币时改石头被破坏,变为破碎的深色石  , 在破碎的深色石 6 边的任一位置消除钱币时，石头消失，原石头位置根据 rollData 中相应位置的 的设定变换背景。

1200 : 铁丝网  铁丝网能阻挡钱币的下落，消除钱币得分达到一定值时，铁丝网被破坏全部消失，相应位置的背景色根据 rollData 中相应位置的 的设定变换背景。

14xx 黄色系列路障,路障位置不会发生变化，不会被消除。 顺时针旋转 60 度，编号+1

1400:  黄色路障存在的位置不能进行连线，比如 1400 可以往上下两个方向连线。


1410:  只能往正上方连线。

1420:  可往正上，右上方连线，下同



1430: 



1440: 

1450: 

1460: 

蓝色路障 路障位置会发生旋转，但不会被消除。每做一次划线消除蓝色路障便会沿中心顺时针旋转 60 度，编号+1。

1500:  蓝色路障存在的位置不能进行连线，可沿上下两个方向连线，连线消除后，蓝色路障顺时针旋转 60 度变为  （1501），可沿右上或左下连线。

1510:  可沿正上方连线，之后路障顺时针旋转 60 度变为  (1511)，下同。

1520: 

1530 : 

1540: 

1550: 


1560: 

targetScore: 需要达到的分数，一般需要计算在 clear 条件里。

pieceData: 初始状态下该格子中的钱币数。

0:初始状态下不出现钱币

100:初始状态下出现钱币

80X: 初始状态下出现炸弹 炸弹 X 秒后爆炸，如 803:  即 3 秒后爆炸,由于倒计时导致的爆炸会导致游戏结束，通关失败。炸弹可与同色钱币连线，此时炸弹爆炸能消除相邻 6 边的格子。

shutterScore:

turnNum: 结束需要的步数。

level: 关卡的数目。

difficulty: 降低难度的可能性。

dynamiteProbability: 出炸弹的可能性。