水果生成规则：

参数：

<1>（可选，默认0）

FruitInstage

画面上初始有几个水果

水果在**所有出生点**中随机生成

<2>

FruitDensity=(1)（可选，默认10）,(2)（可选，默认0）

从第一步开始，每隔[(1)-(2),(1)+(2)]步下落一个水果

<3>（可选，默认0）

FruitMax

屏幕上最多有多少个水果，如果屏幕上水果达到此值，则就算达到参数<2>的条件也不会下落水果。

当此值为0时，水果上限不受限制。