**游戏模式**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 游戏模式 | 规定分数 | 规定时间 | 规定步数 | 消除背景板 | 消除污染果冻 | 收集特定 | 掉落 | 分回合 |
| 规定步数分数关 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 限时分数关 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 限时背景板 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 步数背景板 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 步数污染果冻 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 限时收集 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 掉落 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Boss战 |  |  |  |  |  |  |  |  |

污染果冻

果冻身上会沾有被植物污染后的东西，污染果冻可以移动。但是如果某一回合没有消除污染果冻，下一回合污染果冻就会增加2个。

背景板

就是CandyCrash里面的冰冻块

收集特定

可以收集的是具体颜色的果冻，也可以收集果冻组合。

掉落

就是让专门的收集型物品掉落到下方出口。

Boss模式详解

Boss有一个血条。

Boss模式分回合

Boss在每个回合，有一些“收集特定”的条件。只要收集全了，就可以对Boss的HP造成伤害。

Boss的每个回合限时。但是因为关卡本身限制总步数，实际上也是限步数。

回合条件达成，则Boss HP下降特定点数（可配置）。

回合条件未达成，则BossHP回复，并重新设定此回合目标。

简单地说，除了血条以外，每个回合的Boss战，就是一个小的限时达成目标的关卡，失败则给Boss回复，成功则给Boss减血。每回合不管是否达成，都会重新设立下回合的目标。（演出时表现为Boss破坏上回合的条件，重新召唤出本关卡目标）

***掉落模式的掉落块生成规则***

假设掉落块一共有n个，步数一共有Step，初始概率a%，当前一共掉落Fruit\_left个，当前剩余步数Step\_left生成遵循下列原则：

每一步都有生成掉落块的几率

第一步：a%

每一步概率应该为：

Probability= h（当P<h）

P（当h<=P<1）

1（当P>=1）

P=

h

-i\*Fruit\_achieve/Fruit\_Total

+j\*Step\_achieve/Step\_Total

+k\*Score\_achieve/Score\_OneStar

其中h-i+j+k 应该为略大于1的数，例如1.2

i=

第step - Fruit\_left步+1：100%

之后每步

1、开场时随机出现