**特效规划**

1直线炸弹：

第一个消块Delay，本身播放Animation，本身一个特效。

目标对象上的额外特效。

2炸弹：

第一个消块Delay，本身播放Animation，本身一个特效。

目标对象上的额外特效。

3彩虹果冻：

A交换流程照常

B所有块悬停，彩虹果冻原位置彩虹果冻仍然存在，并停留一段时间（时间可控，可以在道具上绑定Animation和特效）

C所有块仍然悬停，彩虹果冻位置发射出特效并让画面上的色块依次变化成高亮块。（时间可控）

D消块。仍然悬停。

E进入现在的正常流程，高亮块消失并播放特效。

4直线炸弹+炸弹：

A交换流程照常

B所有块悬停。道具原位置道具仍然在，并停留一定时间（时间可控，可以在道具上绑定Animation和特效）

C消块。仍然悬停。

D开始下落，如果可以依次下落当然最好。

5直线炸弹+直线炸弹：

A交换流程照常

B所有块悬停。道具原位置道具仍然在，并停留一定时间（时间可控，可以在道具上绑定Animation和特效）

C进入现在的正常流程，依次消除直线上的每个块，上方的相应块也依次下落。

6炸弹+炸弹：

A消块流程照常

B所有块悬停。道具原位置道具仍然在，并停留一定时间（时间可控，可以在道具上绑定Animation和特效）

C消除范围的每个块。仍然悬停。

D上方的块开始下落。

7炸弹+彩虹：

A交换流程照常

B所有块悬停，彩虹果冻原位置彩虹果冻仍然存在，和彩虹果冻交换的炸弹也仍然存在，停留一段时间（时间可控，可以在道具上绑定Animation和特效）

C所有块仍然悬停，彩虹果冻位置发射出特效并让画面上的色块依次变化成炸弹。（时间可控）

D进入现在的正常流程，画面上所有生成的炸弹爆炸并播放特效。

8线性+彩虹：

A交换流程照常

B所有块悬停。道具原位置道具仍然在，并停留一定时间（时间可控，可以在道具上绑定Animation和特效）

C消块。仍然悬停。

D一次性下落，如果可以依次下落当然最好。

9彩虹+彩虹：

A交换流程照常

B所有块悬停，彩虹果冻原位置彩虹果冻仍然存在，和彩虹果冻交换的炸弹也仍然存在，停留一段时间（时间可控，可以在道具上绑定Animation和特效）

C所有块仍然悬停，彩虹果冻位置发射出特效并让画面上的色块依次消除。（时间可控）

D完全消除之后，下落。