**特效统计**

如果特效要效果好，最好是能这样来分：

1一般特效

2目标特效

**特效效果需求**

与一般特效有关的：

1播放式特效，基于初始点的位置播放

2子弹型特效，有开始点和结束点，中间路径与播放速度遵循一定规律的特效（脚本或者配置文件？）最好同时支持子弹和逆向子弹

3一般特效需要支持时间缩放功能。（就是支持在特效的某个时间点开始把游戏主逻辑时间延迟到n倍（但是特效播放不受影响）。只要有了前面的功能，也可以用相同的功能还原主逻辑的时间速度）

4支持屏幕变化（比如整个屏幕的高亮，闪红，闪白等……）

目标特效相关的：

1支持定帧（这个也是需要在某个点上，把游戏逻辑时间延迟到n(n>500)倍，然后一定时间（很短，可配置）内还原，这个Case建议是两个参数，1延迟倍数，2毫秒）定帧功能和时间缩放功能需要可叠加。

2支持调用某个对象的Animation的播放

3支持调用某个对象的高亮

4支持屏幕变化（比如整个屏幕的高亮，闪红，闪白等……）

我觉得基本上就是这些需求，这些需求也基本可以对应到结束画面了。框架应该可以满足之后所有的需求，应该是只要加Case即可。

这两个功能不一定需要做

1速度变慢的脚本（可选），除了具有标记的特效外，都受影响

2定帧的脚本（可选），除了具有标记的特效外，都受影响

需要的功能是

**特效规划**

1直线炸弹：

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。

2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。

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。