**分数统计**

***消除分数***

每消除一个果冻的基础分数是50分。

实际分数为k\_ Quantity \* (k\_items + k\_level + k\_Combo )\*50分。

k\_Quantity计算方式

单次消除的数量来决定k\_Quantity

（建议做成可配置）：

k\_Quantity由单次消除（一次操作可能导致多次消除）的果冻数量来决定。无论是道具消除还是三消。

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 消除数量 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | >10 |
| K\_Quantity | 0 | 1 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |

K\_Combo计算方式

**COMBO定义：**

一次玩家操作，导致n次不同时间的自动消除。每一次自动消除，都算作Combo。

每一次Combo，都会让k\_Combo上升1级。

每一次消除按照当前的k\_combo等级进行计算。

即假设一次操作导致两次Combo，第一次为Level1，则第二次Combo为Level2计算，第三次按Level3计算。

每次Combo都从Level1开始

K\_Combo的分数和级别见下表（建议做成可配置）

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Level | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9(Max) |
| K\_Combo | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 6 | 6 |

k\_items计算方式

k\_items区别的类别是指“依赖何种道具来进行消除”，与道具的生成无关。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Item | 自然消除 | 单线炸弹 | 小炸弹 | 彩虹果冻 |
| K\_items | 0 | 1 | 2 | 3 |

k\_Level计算方式

当前版本k\_Level恒定为0

***生成与特定条件分数***

建议参数可配置

|  |  |
| --- | --- |
| 生成单线炸弹 | 500 |
| 生成小炸弹 | 600 |
| 生成彩虹果冻 | 2000 |
| 一个果核落下 | 1000 |
| 一个冰块被消除 | 2000 |
| 一个双层冰块被消除变成冰块 | 2000 |
|  |  |
|  |  |