1. **动态变化元素**：
   * 在关卡中加入动态变化的元素，随着步数的减少或时间的推移，障碍物的位置或数量发生变化，增加关卡的不确定性和挑战性。
   * 例如：在第15步时，棋盘中央的一个草地突然变成一个碗柜，增加挑战性。
2. **奖励机制**：
   * 设计奖励机制，在特定步数内完成某些任务，可以获得额外的步数或强力道具，增加了游戏的策略性，也激励玩家更快地完成任务。
   * 例如：如果玩家在10步内清除所有蛋，可以获得额外的5步奖励。
3. **组合消除效果**：
   * 鼓励玩家通过组合消除来触发特殊效果，增加了游戏的深度和策略性。
   * 例如：同时消除三个碗柜，触发全屏炸弹效果，清除一整行的障碍物。
4. **多样化的任务**：
   * 除了清除所有障碍物外，加入一些额外的任务目标。
   * 例如：在当前关卡中，加入一个额外目标：在20步内消除50个红色方块。
5. **玩家互动**：
   * 加入玩家互动元素，在关卡中可以与好友合作完成任务，或加入排行榜，在排行榜中查看其他玩家的成绩，增加游戏的社交性。
   * 例如：在关卡结束时，显示好友的成绩和排行榜，让玩家可以比较和分享自己的成绩。
6. **随机生成元素**：
   * 在每次进入关卡时，部分障碍物的位置或数量可以随机生成，使每次挑战都有新鲜感，避免玩家快速失去兴趣。
   * 例如：每次进入关卡时，蛋、碗柜和草地的位置都会有所变化，这样玩家每次都能体验到不同的挑战。
7. **反馈和提示**：
   * 提供即时的反馈和提示，提升玩家的体验。
   * 例如：当玩家接近完成某个任务时，给出一些视觉或音效提示，增加游戏的紧张感和成就感。通过这些提示，玩家能更清楚地知道自己的进展，提高游戏体验。