**1 结算**

每局结束后加入结算界面，评分机制，先按以下标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 12000+ | S |
| 8000-12000 | A |
| 2000-8000 | B |
| 0-2000 | C |

**2 combo系统**

当**“玩家点中一个病毒后，在1秒钟内点中第二个”**事件发生2次时，触发combo系统，此时在屏幕上显示“Combo 3”字样。后边每次在一秒内点中新病毒，Combo数量都加一。Combo状态时每个病毒分数加倍。

**3 正反道具**

正道具：血包，红色圆球，点中则+1 HP，不点无效果，满血时无效果，掉落速度为两秒钟从顶部掉到底部。（搭配音效，策划帮忙找音效）

反道具：下降道具，紫色圆球，点中瞬间，所有病毒向下瞬移一个病毒的距离。（搭配音效，无需动画，瞬移即可）

寻路道具：在点到瞬间，系统自动在当前屏幕中找到可以消除所有病毒的点击顺序，并按顺序闪动，让玩家可以按提示无脑点击。