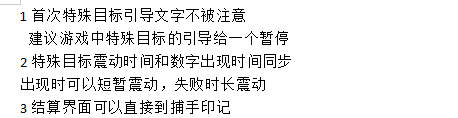
后续研究确定方案

1. 反馈圈和慧眼圈放大后效果模糊，参考其他游戏方案
2. 奖励目标图标，除中心那一个外的大小优化，数量较少时，可以更大。
3. 沙漏里浮动的液体有时很模糊
4. 极点和捕获值文字提示应该是满足条件后才显示出来 // 策划
5. 需要补充音效的环节 // 策划
6. 确认振动机制，手机没开振动时，则游戏内振动也无效？ Ios和安卓系统有时触发振动的情况不同。短振动有时无效 对比其他游戏。 // 策划
7. 极点为0时，且游戏失败，不出现失败界面，直接到结束界面 // 策划
8. 更多刻度 // 策划
9. 开启声音体验更佳 // 策划
10. 失败的转场效果
11. 复活的转场效果
12. 沙漏升级的效果
13. 沙漏降级的效果
14. Review极点、终点，统一叫法，更新文档 // 策划
15. 组内体验反馈

 // 策划

1. 体验：起点按钮上增加淡淡变化的外框，提醒玩家去点击。
2. 慧眼按钮 可以是从闭眼切换到睁眼
3. 捕获的增减值特效调整得更干脆利落
4. 捕获的当前值‘秒’字与数字为一体做闪烁效果，且需更短促有力
5. 极点值变化的效果，与当前值的一同考虑；且需同步变化
6. 反馈文字效果，颜色，更简洁
7. Review全部文本内容
8. Review全部字体、字号、颜色
9. Review全部美术元素的配色
10. Review切换页面时，前后页面相同元素的对齐、统一性

2019.1.14

1. bug修复：如果周一玩家未登录，其好友看到的分数还是其上周的分数

2. 好友超越，需要底图；目前每轮只显示超越的分数最高的好友

2019.1.11

1. ~~封面的起点按钮，去掉点击按钮本身的音效~~
2. ~~失败界面的终点按钮，音效改为1下表针声~~
3. ~~结束界面和印记界面的起点按钮，音效也改为3下表针声；且淡出淡入效果，与从封面（初次引导）到游戏UI切换的相同~~
4. ~~失败界面的文字“时间的极点”改为“极点”，数字后面也加“秒”字~~
5. ~~结束界面的极点，数字后面也加“秒”字~~
6. ~~结束界面的排行榜，数字后面也加“秒”字~~
7. ~~当进入过游戏进行中UI后，再从封面点击切换到排行榜的淡出效果太久，重叠太明显~~
8. bug：界面切换过程中如果迅速点了返回按钮，就只有背景图而不能正常显示其他UI了。
9. ~~bug：点了起点按钮后，在淡出过程中，再点其他如返回、排行榜，会导致同时显示多个界面。~~
10. ~~bug：可以连续点击失败界面的终点，结束界面的起点按钮，多次播放了音效。应该点击一次后，就不再响应点击。~~

2019.1.8

引导

1. ~~引导第一步改为，当页面内容完全呈现后，需触屏才继续下一步，并附上文字提示“触屏继续”~~
2. ~~引导时，按了微妙也应打开慧眼效果~~
3. ~~引导第二步，目前会一直响应触屏操作，应该与正式游戏一致处理~~
4. ~~在iPhone上加载进游戏后，第一步引导立即就把文字和圆形显示出来了，pc上正常。~~
5. ~~引导阶段的字体和目标图示调大，目前偏小了，画面显得空；有的行距过密。字体大小、行间距、引导三个步骤字体位置Y坐标高度的统一等美化调整。~~

其他

1. ~~封面和引导阶段的起点按钮被按了后，播放3下表针音效再开始游戏~~
2. ~~目前去掉分享复活按钮~~
3. ~~每局允许广告复活的次数限制为1次，可配置~~
4. ~~特殊目标的振动调整为在数字出现时触发~~

2019.1.3

1. ~~游戏刚开始的第一个目标，播放目标生成的动画过程中（数字还未出现），就可以触屏并出反馈结果了~~
2. ~~有动效播放占用的时间后，重新评估游戏节奏和时长，预期成绩，沙漏满后的升级效果~~
3. ~~特殊目标按准后，出现的奖励目标数量不对~~
4. ~~不想继续玩了时，不容易主动去立即结束游戏，考虑即时保存刷新了记录的成绩~~

2019.1.2

1. ~~应该在数字出现的那一刻，才播放提示音效~~
2. ~~沙漏经常有个涨幅很大的特效，时机也不对，不该出现~~
3. ~~反馈圈的最大半径调大，至屏幕边缘~~
4. ~~慧眼圈的最大半径也调大，至屏幕边缘~~
5. ~~特殊目标按错后，沙漏爆掉的动画位置异常；且此动画结束后，又出现了一个完整的沙漏~~
6. ~~多个奖励目标都生成在沙漏内部里，且不重叠~~
7. ~~消散的粒子效果不应该出现在沙漏外，需遮罩~~
8. ~~在操作后，消散效果应该衔接的更及时~~
9. ~~引导第一步，三个目标图示里面分别写上1秒、2秒、3秒~~
10. ~~引导第二步，文字提示“及时触摸屏幕的任意位置”~~
11. ~~起点按钮 改为指向零点时钟的简洁图标；终点按钮与起点的用相同的~~
12. ~~沙漏图去掉刻度~~
13. ~~补上捕捉时间的触屏操作音效~~
14. ~~有时微妙的反馈光圈大小已经很贴合目标形状了，看起来和准差不多，可能显示实现有问题~~
15. ~~慧眼状态下，慧眼图标状态高亮，示意当前正处于慧眼状态且此时再点击它也无效。可以是从闭眼切换到睁眼~~
16. ~~触屏的文字反馈不干脆利索，改为闪现，去掉向上浮起效果；同理，捕获的增减值特效~~
17. ~~沙漏液体的浮动动画生硬~~

2018.12.17

1. ~~结算称号与计算对应反了~~
2. ~~iPhoneX的底部滑动操作不应被触发为游戏的操作，参考其他游戏也是这样，暂不处理~~

2018.12.11

1. ~~Bug:遇到特殊目标时，操作误差显示在0.5秒以内，也被判定为离谱而失败~~
2. ~~Bug:遇到奖励目标时，操作为离谱时，有时当前值Z并没有扣除相应值，非必现~~

2018.12.3

1. ~~上传后，由管理员发布为体验版本~~
2. ~~没按准和精准时，P值不应该有增量累加~~
3. ~~奖励目标完成后，不应该再触发奖励目标~~
4. ~~没遇到过特殊目标出现~~
5. ~~由于4，没有测到特殊目标类型后，P值重置为Base概率值，重新开始累积~~

美术反馈 & 正式版美术设定需求

1. 沙漏棱角，曲线不平滑，与时间的连续感觉不大符合
2. 沙漏的顶和底素模的感觉
3. 数字的几何形状也比较棱角，缺少时间的斑驳的感觉，可以边缘虚化
4. 数字空心的图形感觉比较单调
5. 数字图形颜色和沙漏缺少一体感
6. 沙漏上部是立体，下部是平面线条的表现
7. 紫色配色
8. 整体气氛，温暖，清爽
9. 整体美术表现能适配后续沙漏、目标、光圈等可皮肤化的扩展
10. 少了一些柔和的时光感
11. 字体
12. 能规避一些开发、制作上难度大且难调出理想效果的坑