# 概述

## 玩法

## 受众

## 氛围

## 题材

玩家目标和行为的包装

## 美术

## 商业化

## 项目目标

## 发布平台

# 核心玩法

## 视角

## 玩家的目标

## 胜负条件

## 玩家可获得的体验

## 需要玩家投入的

## 玩家的操作行为

竖屏，单手指在屏幕上点触。

## 操作输入的结果

## 操作输入的结果与目标的交互

## 脑暴

**最小化**

把核心的魔性、可重复性，对时间的感觉做出来

心跳感，卡着时间点，命悬一线的感觉

在一定时间内，比拼捕捉时间的效率，尽可能捕获更多的时间

不要一直平铺直叙的一个个时间赶着走，通过穿插动画反馈能有些间隔去调剂（但是中断了感觉时间的连贯节奏感 和捕捉的感觉？）

1~7的音调提升

出现多个相同时间的目标，按准了获取多份时间，很爽快；结合神准，结合特殊颜色的时间目标

神准x后，同时出现2~ 2^n个x， 直到n最大值，重新随机

以上的，如果失误了也损失更多，阶段出现，给玩家压力和gameover的风险。

特殊颜色的时间，只要错了就gameover。每隔一段时间出现，赢了就全屏的n个该时间。

随机更模式化，连续的1\1\1，1\2\3, 5\5\5等组合，重复，级进，跳进，增减，有节律感，或作为boss阶段升级刺激感

达成一定连准后，加强激励，比如奖励关\时间裂隙出现如上的模式关卡

捕获的时间作为资源，当失误时会消耗掉，消耗光则gameover

按准了时间向前流动，按错了则倒流

按准了UI或场景表现上往前走，不然后退；

秒针的转圈来反馈捕获和丢失时间

更带感的视觉和进程推进表现？

在时间目标的圆圈上用光圈来表现按的准度反馈

考虑通过音效反馈准确度

问题

越短的时间目标越容易点准；长的时间目标等着会无聊，失误的风险大了，又没有额外的激励。这两点让随便玩玩的人会倾向尽早的点屏幕，失误就失误了，可以更快随机到短的时间目标以加快玩的节奏。加了连准数的目标后，能缓解些（不过加连准数目的并不是为解决这个问题），但前提是玩的人会把连准数作为一个挑战目标，更认真玩而不只是随便玩玩。

# 关卡

# 道具

自动准，自动神准，在节奏感不准时或关键时刻辅助玩家

有能力可视化时间的计时进度

# 分享

过关录像分享

闯朋友通过的关

辅助过关道具

# 商业化

及对玩法的影响

复活机会

角色外观

Npc皮肤

场景皮肤

激励广告

奖励翻倍

复活币

转盘次数

是否有上限

# 传播性

# 排行榜

# 持续吸引力

# 流程

# 周边功能

# 美术

## 场景

## 动画

## 光影

# UI

## 风格

## 布局

## 反馈效果

## 衔接过渡

# 声效

# 风险点

# 参考

## 游戏参考

别踩白块儿

跳舞的线

Stack

Super Hexagon

俄罗斯方块 效应

## 美术风格参考

# 拓展版本

危机模式 只要没按准就game over