# 修改方案

优先级较高的：

1. 结算时，剩余步数转化为二级消除体的特效：(a)要从剩余步数处射出来；(b)加粗，现在的太细不明显
2. loading图、场景图、道具图标、游戏icon等，都替换为最新的
3. 新手引导，后面出现新障碍物的关卡要配齐
4. 新手引导的小女孩的资源
5. 下落速度优化：草帽掉入收集格时，有较明显的卡顿（实际是在等待消除体下落直到盘面稳定后，再收集了草帽），改为草帽掉入收集格后，立即收集草帽，然后上方的消除体随之落下
6. 饭团的id改为2（减少该消除体出现的频率，如同360网页版的茄子）

随后安排的：

1. 使用了最后一步，刚好过关（包括+5步后的最后一步过关），在弹出结算页面前，给予提示（先出资源、效果图）
2. 倒数5步时（购买+5步后，再提示一次），给予使用/购买道具的提示（先出资源、效果图）