**待策划验收**

游戏进行中时，Banner触发条件单独配置

所有banner广告的开关机制

从后台切回到前台时，如果游戏处于待捕捉阶段，就重新生成相同的目标。

邀请功能

去banner广告

**遗留问题**

美术表现

1. 反馈圈和慧眼圈放大后效果模糊
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. 失败的转场效果，目前比较唐突，没交代清就直接到失败界面了，比如有个灰色化、定格效果；特殊目标直接失败与其他目标一般失败的效果一起考虑
5. 沙漏满了升级的效果，完成阶段性目标，在视觉上鼓励，有个停顿后再生成新目标；满沙漏的计数图示
6. 沙漏降级的效果
7. 慧眼按钮 可以是从闭眼切换到睁眼
8. ~~起点、终点按钮，更像个让人想点击的按钮~~
9. 捕获的增减值特效调整得更干脆利落，，目前向下飞的效果不太好看
10. 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
11. 极点值变化的效果，与当前值的一同考虑；且需同步变化
12. 反馈文字效果，颜色分配更合理符合常规，更简洁，明暗度做区分能更直观表现准确的程度
13. 反馈圈颜色与反馈文字的对应，与目标本身的颜色能区分开，覆盖在数字上层
14. 细化60s内的沙漏进度液面显示
15. 好友超越的显示不清晰，需要底图，停留时间很短
16. ~~背景随时间缓慢变色效果。引导阶段，封面、游戏进行中、结束等界面都会有该效果。~~
17. 奖励目标旋转效果。
18. 捕捉到与未捕捉到目标的消散效果的区分，更有层次和生动
19. 目标本身缓慢的在一定范围内游动的效果
20. 上半沙漏内部的粒子效果，表达会有东西酝酿生成
21. ~~其他有助于加强画面动态感的元素，或氛围的沉浸感~~
22. 背景波纹的过场动画效果
23. ~~山丘拆分多个，并重新生成水平位置，错落随机些~~
24. ~~沙漏与背景和山更有一体感的配色和光影，尝试沙漏变色~~
25. ~~引导第一步和封面的初始背景色状态~~
26. 当前捕获值和极点值的文字首次出现时，加个淡入效果
27. ~~数字目标有明显方的图的痕迹~~
28. 目标中数字不够清晰，尤其较小的奖励目标时
29. 优化排行榜底图或半透效果
30. 排行榜行数太少了，长屏幕下方空白多了，长屏幕的问题
31. 目标偏亮
32. 全面屏ios和安卓 底部广告适配底部上滑操作
33. 在失败界面看广告获得道具后界面叠加不好看

策划

1. ~~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。~~
2. 结束界面的排行榜，提示更新时间
3. 好友xxx在n秒处

程序

1. ~~优化：每局初始时，当前值的UI默认不显示，当前值>0后才显示出来~~
2. ~~优化：每局初始时，极点的UI默认不显示，当某轮结束时，如果首次出现当前值≠极点值，才显示出来。~~
3. 在自己手机上游戏不流畅的原因是：开放数据域内容的显示
4. 好友超越，目前每轮只显示超越的分数最高的好友；超越了自己
5. 一轮超过多个好友时，依次轮播提示。目前每轮只显示超越的分数最高的好友，透明度实现问题。
6. 检查资源加载配置
7. 测试声音文件预加载优化
8. Gm设置资源文件版本号，测试资源加载情况

版本完成后Review

1. Review全部文本内容
2. Review全部字体、字号、颜色，是否清晰可视
3. Review全部美术元素的配色
4. Review同一界面中中UI元素的对齐
5. Review切换界面时，前后页面相同元素的对齐、统一性

2019.1.28

1. ~~Bug:看视频广告后获取道具没有UI提示~~
2. ~~Bug:引导第三部和封面上有时没显示“时间捕手”标题~~
3. Bug:更换引导提示文字中的目标图
4. ~~补充获取道具奖励的音效~~
5. 优化：增加引导第0步，全黑屏，界面中部有音效示意图标和文字“开启声音体验更佳”，淡出淡入到引导第1步
6. 优化：引导第2步，当在有慧眼状态下，累积按错了2次，则在之后的慧眼引导中，显示附加提示“绿圈与圆形重合时，是最佳触屏时机”
7. ~~bug:打开获取道具时，还能点其下层的界面按钮~~
8. ~~bug:快速点击慧眼按钮，会导致连续使用了多个~~
9. bug:振动图标状态反了
10. bug:有时切换到后台再回来，没有bgm了

2019.1.17

1. ~~优化：极点为0时，游戏失败后，不出现失败界面，直接到结束界面~~
2. ~~优化：结束界面的“捕手印记”按钮中的文本换为获得的具体称号~~
3. ~~优化：普通目标、特殊目标生成时，时间值不会与上一轮的值相同（除了当前可随机的范围只有同一个取值，且与上一轮相同的情况）~~
4. ~~优化：特殊目标的出现条件，由目前的当前时间值>=配置的S，改为极值>=配置的S~~
5. ~~Bug：排行榜没显示底图~~

2019.1.16

1. ~~优化：已处于封面和好友排行榜界面时，再点击群内的群排行游戏卡片，也可以显示群排行界面~~
2. ~~Bug：从封面分享出去的游戏卡片，被点击后不应该显示为群排行，而应是一般的运行游戏流程~~
3. ~~新手玩家点击群排行游戏卡片，不显示群排行，而应是一般的运行游戏流程~~

2019.1.14

1. ~~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。~~

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：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。~~
9. ~~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。~~
10. ~~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~~

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