**配置文件说明**

1. game.json
2. targetTimeGeneration：目标时间生成规则配置。举例说明：[0,5, 1,3] 表示本局max(score)值在[0, 5]之间，目标时间在[1,3]之间随机
3. timeRange 字段不用了
4. specialTarget-first\_timeRange 在一局之中，第一次出现特殊目标时，目标时间随机范围
5. touch\_effect\_synchronization 在捕获时间时，在触碰屏幕后，特效播放时间的配置：
   1. feedback\_effect - 相对于触碰时刻，反馈特效的开始播放时刻
   2. disappear\_effect - 相对于触碰时刻，消散特效的开始播放时刻
   3. sand\_grow - 相对于触碰时刻，向上（下）涨沙子特效的开始播放时刻
   4. sand\_xishou - 相对于触碰时刻，沙子吸收特效的开始播放时刻
   5. sand\_liushi - 相对于触碰时刻，沙子流失特效的开始播放时刻
   6. generate\_next\_time - 生成下个时间目标的时刻
   7. buhuo\_time\_ani - 在游戏界面的上方，捕获时间动画（差值动画）播放的开始时刻
   8. sandclock\_disappear\_time - 特殊目标失败后，相对于触碰时刻，沙漏消失动画开始播放时刻
   9. special\_fail\_leave\_time 特殊目标失败，退出当前界面的时刻
   10. other\_fail\_leave\_time 其它目标失败，退出当前界面的时刻
   11. target\_number\_appear\_time (目标时间)数字出现的时刻（相对于目标生成特效播放的开始时刻）
6. fade 淡出和淡入配置
   1. first\_ui\_gameui 时从封面（初次引导）到游戏UI切换时，游戏UI开始淡入的时刻（相对于玩家点击“起点”按钮时刻）和淡入的持续时间
   2. common\_form\_fade\_in\_out:[1, 0.3] 普通界面的淡入和淡出时间
7. advertisement\_revive\_times 每局允许广告复活的次数
8. advertise广告相关配置
   1. overTimes\_banner 在玩了多少局后，结束界面和个人的捕手印记界面，底部刷出Banner。
   2. game\_overTimes\_banner 在玩了多少局后，在游戏进行中界面的底部刷出Banner。
   3. gift\_times 每日通过看视频广告获得慧眼的最大次数。
   4. revivie\_times 每局允许广告复活的次数
9. guid.json ---- 引导配置文件
10. guid1 第一个引导界面配置
    1. text1 - 做上面的文字
    2. shape1 - 圆形
    3. shape2 - 五角星
    4. shape3 - 五边形
    5. text2 - 最下面的文字。
    6. continue ”触屏继续“
    7. fadeout 界面本身的淡出持续的时间
    8. [1, 0.7] 方括号中的第1个数字表示：（相对于界面显示时刻）1秒后开始淡入，第2个数字表示：淡入过程持续0.7秒
11. guid2 第二个引导界面配置
    1. top1 - 第一行文字（当数字显现时）
    2. top2 - 第二行文字（等待它所代表的秒数后）
    3. top3 - 第三行文字（及时触摸屏幕的任意位置）
    4. bottom1 - 最下面的文字（用内在的时间感）
    5. bottom2 - 最下面的文字（去捕捉到它）
    6. first\_target\_generate - 第一个时间目标出现的
    7. fadeout - guid2界面淡出的开始时刻（相对于展示结果阶段的结束时刻），guid2界面淡出持续的时间。
    8. promptText -” N秒后，准时触屏“淡出持续的时间
12. guid3 第三个引导界面配置
    1. 此界面淡入的开始时刻与第2个引导界面的淡出开始时刻相同。
    2. logo - 上方的logo
    3. text - 中间的文字
    4. beginButton - 起点按钮
13. core 核心玩法部分
    1. startNextTurn\_time - 下一轮的开始时间（相对于触屏时刻）
    2. num\_test - 玩家在不使用慧眼的情况下，准几次就会退出引导
    3. targetTime - 目标时间的随机范围
    4. 引导的核心玩法分为几个阶段1. 未开始阶段；2.播放目标生成动画阶段；3.等待触屏阶段；4.展示结果阶段
14. effect.json ---- 序列帧特效的配置
15. time - 序列帧特效播放的总时间  
    2. refPoint - 坐标(单位：像素)，参考点（我们说,将特效放在指定的位置，就是将特效的参考点放在这个位置）
16. resourceload.json - 预加载资源配置
    * 1. guid1 事件类型：第1个引导界面出现
      2. type - 资源类型1 - 特效; 2 - 纹理集; 3 - 音效。
      3. name - 资源名称。