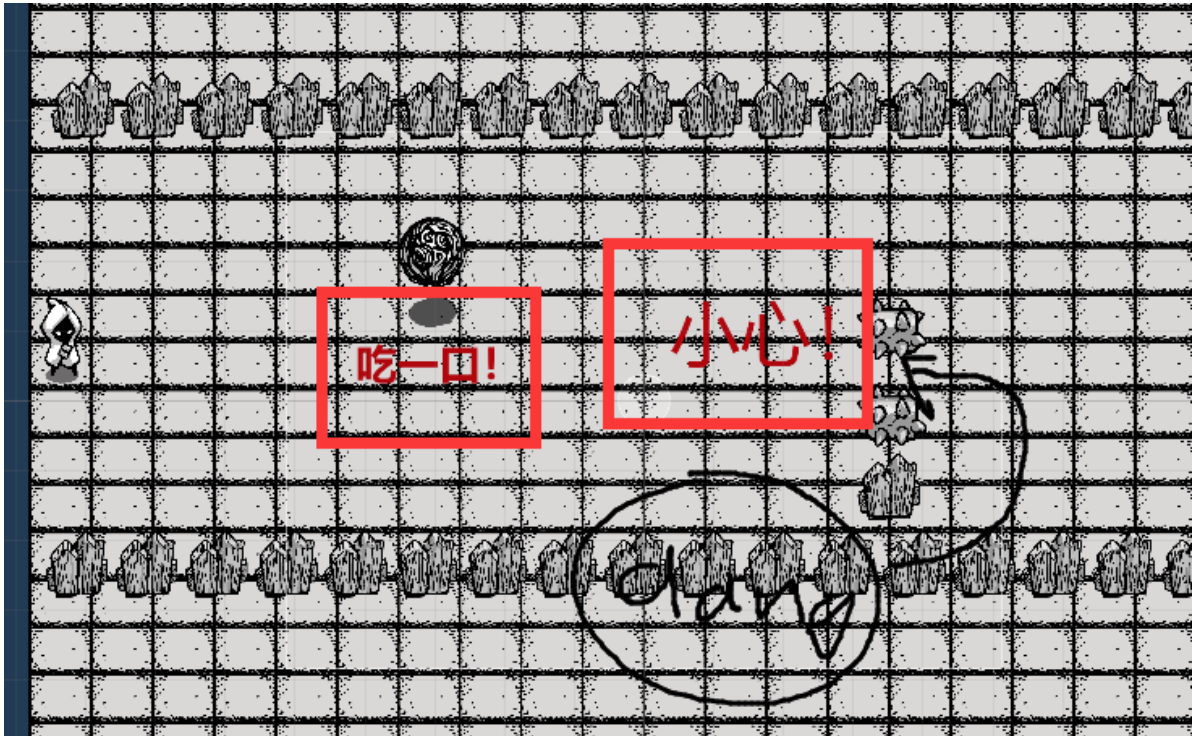


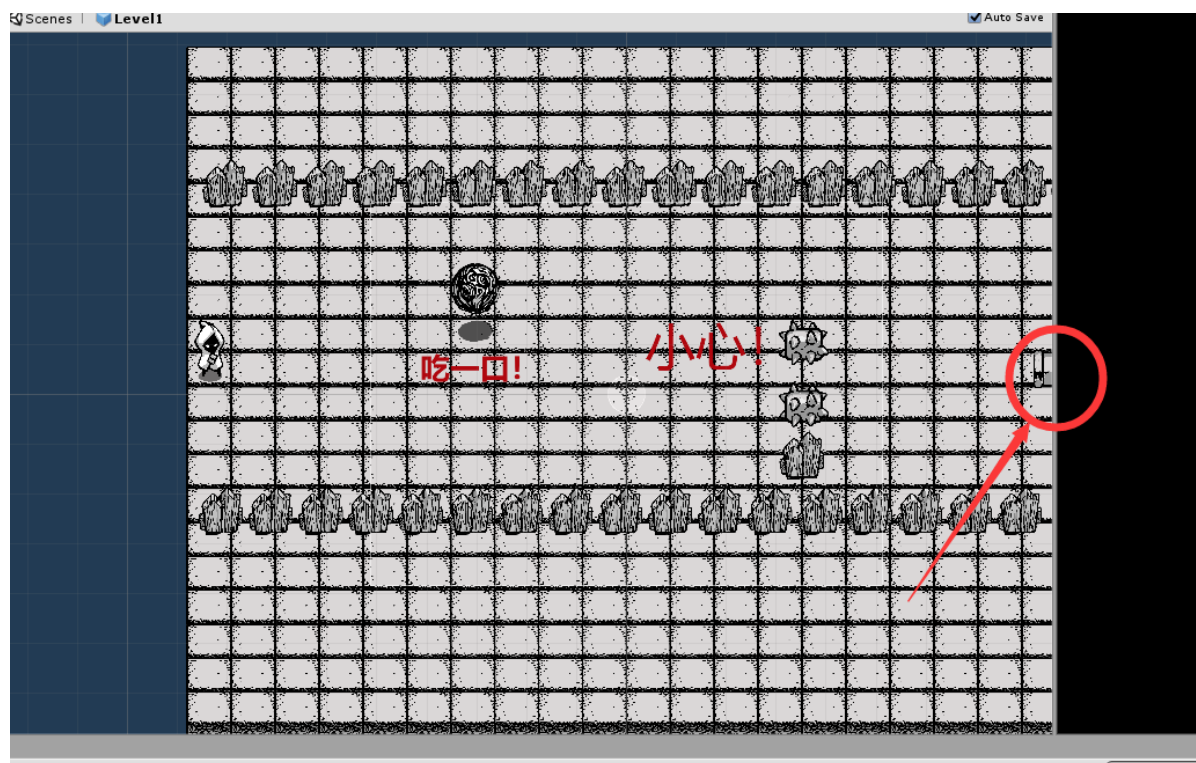
已知问题

1



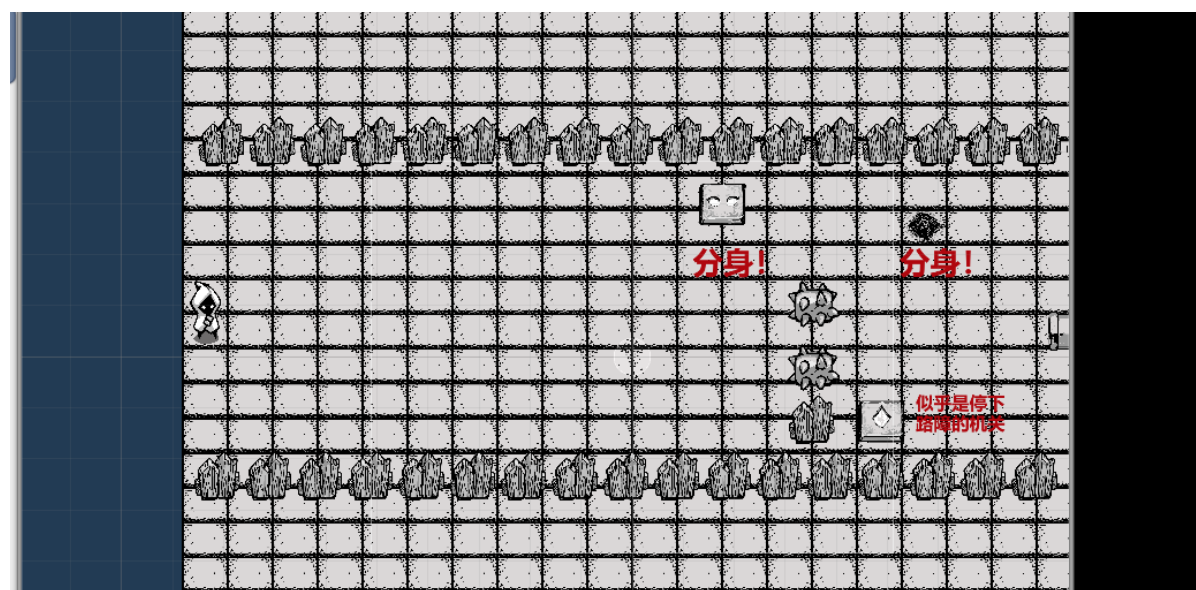
这里应该把吃一口去掉 加一个类似的闪烁之类, 看下网上有没得免费的效果 不行就做一个 呼吸动画
然后小心那里改成一个类似一个箭头指过去 danger 如图
字体的话 在工程里面有 我弄了几个灭有商业问题的字体

2 门不明显



尝试着色或者换

3



同样之前的问题

我们应该弱化文字引导 可以加一个呼吸效果 后面也可以沿用

4

这关就出现了一个很严重的问题

边界判断有问题 太严谨了

可以根据手感考虑把边界往里面收几个像素 也就是可以擦边过

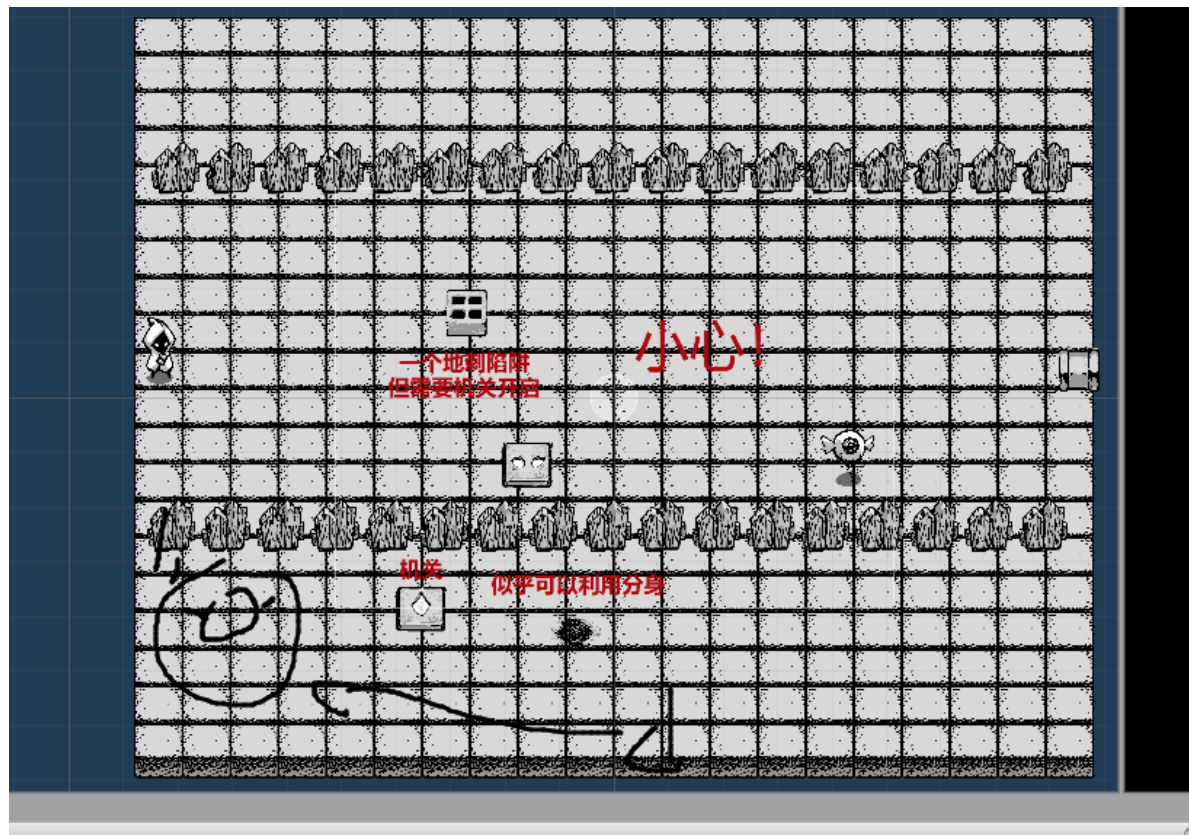
现在是擦边 或者往边外几个像素也是必死

5 没有死亡动画

考虑加入一个死亡动画 有个短暂过渡

突然重生效果很差

6 依旧是引导问题



这关可以参考前面的思路 在下面的空白区域或者上面的空白区域

地上画一个手绘的危险标志 圈出来前面的鸟和陷阱

7 关卡4设计没有问题

但是太空了

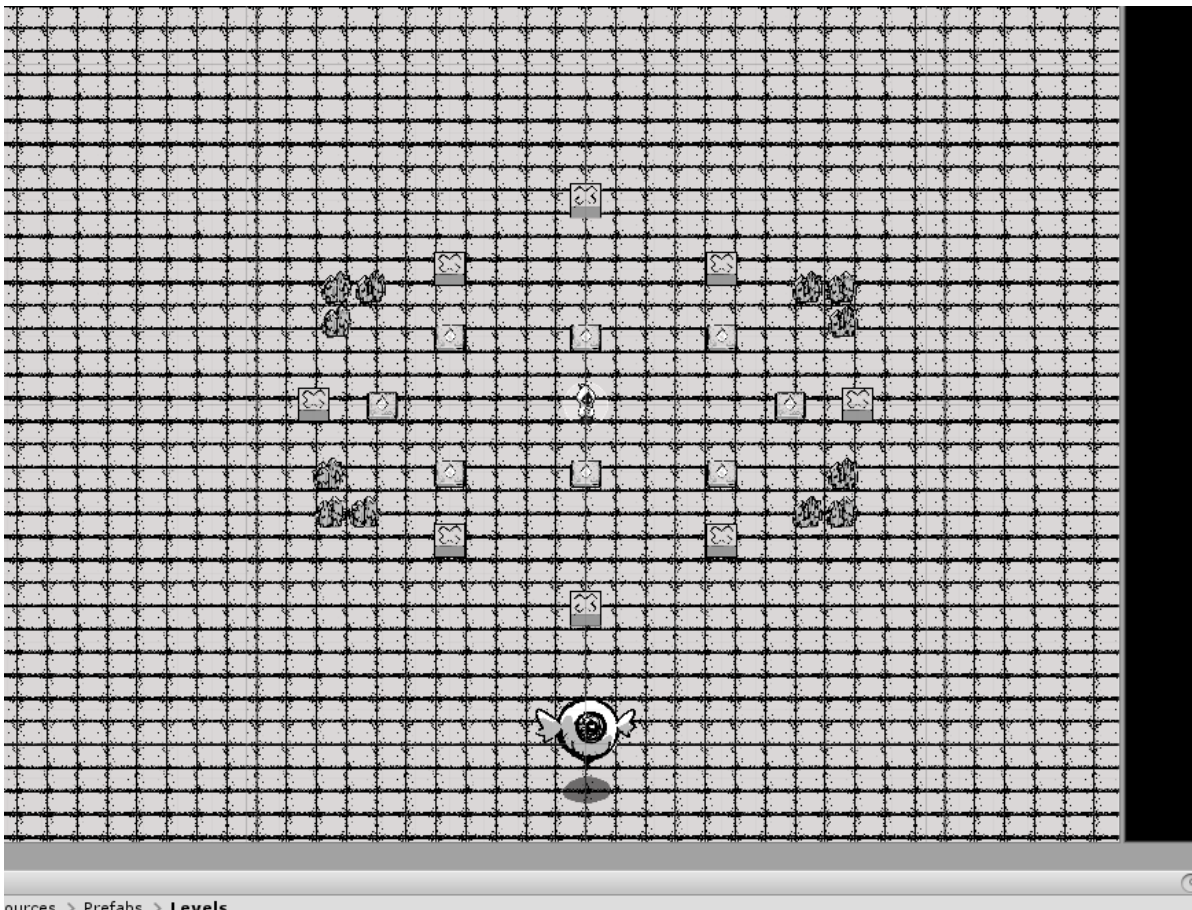
尝试放点物件进去 让地图丰富可以李牧看下放点进去填充

同时这关问题更暴露出来了 因为边界问题 难度很高.....

8 这关其实因为机关多相对关卡4反而更饱满

但是依旧需要填充东西 或者在地上鬼画符一些奇怪的图案 当做地面填充

9 Boss关卡很ok



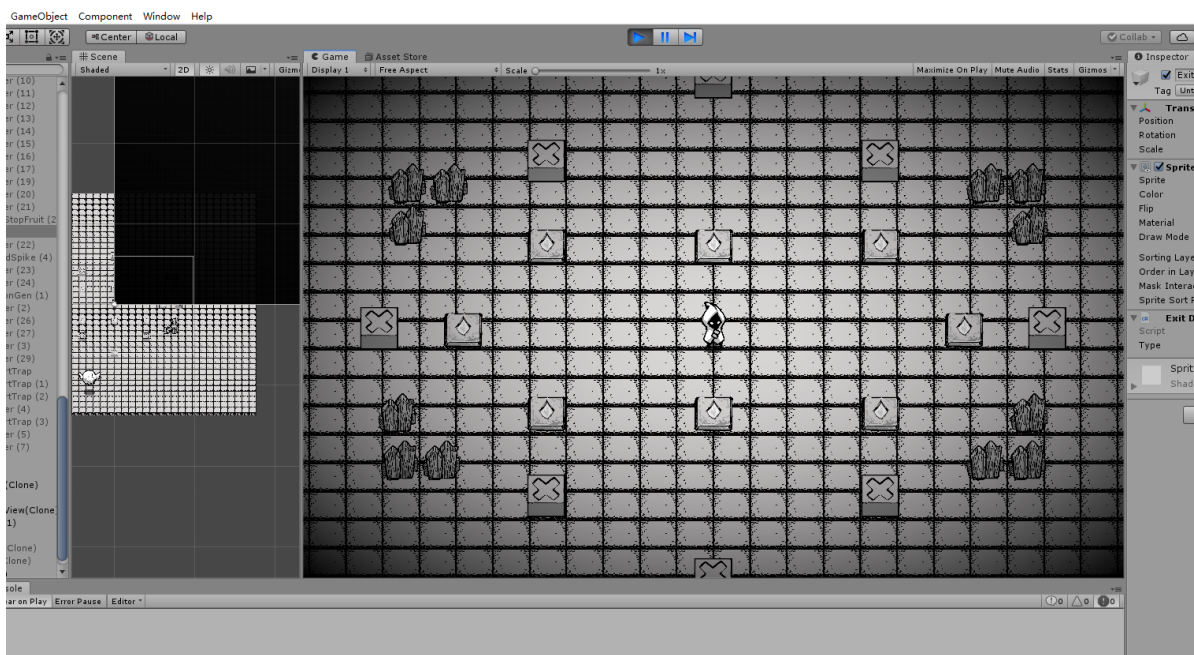
但是依旧是填充问题 地面一定要想办法填充点什么

不行把彩虹猫丢上去 我说真的

10 音乐bug

第四关到第五关出现了音效bug 后面一直biubiubiu

11 反弹机关应该有一个渐变动画



太生硬了

12 Boss关设计有点问题

没有时停元素

子弹应该尝试有加速度

同时子弹消失应该也是一个渐变过程 不然突然没了

然后分身其实也没了 不过哈 我觉得整体还好 可以不考虑分身因素

只加速时停

当然分身可以用起来就更好

另外就是感觉陷阱需要有一个踩踏冷却 真的太简单了

我到后面已经学会了 直接转圈就可以无脑打

然后下面最好加一个简单的血条 或者加一个类似火苗一样的东西嘛 表示生命值 boss打太久了

13 总结下~ 优化下细节的话 其实还可以

但是Boss关一定得改