人物：

1.移动键松开后会继续移动；

2.因场景瓦片之间的间隔移动时会有卡顿；

3.变身无间隔，可以无限变身，会穿墙；

4.增加为两个刚体插件后，会因缝隙卡在直角处；

5.变身前后血量不同步；

6.可以无限跳；

7.跳跃时碰墙状态机不会进入到下落状态；

8.吐子弹时偶尔会有移动方向与预计方向不同步；

9.被击中时无论当时移动方式，总是向x轴负向移动；

10.小黑在受到攻击时不会掉血；

11.跳跃以及摩擦参数不合理；

12.读档时位置有问题；

13.用getkeydown()函数时大部分按键没有反应；

14.进门后trigger不触发，应将ontriggerenter()改为ontriggerstay();

15.掉落时视角随着主角掉出背景；

16.boss关触碰火种无法触发；

17.新开局时可无限变身；

18.死亡后，不能正常生成XML序列保存文件；

NPC：

1.移动没有按照预计方向；

2.同人物7；

3.到达标志位后不会改变方向；

4.被人物装出移动范围后会自行移动；

5.悬浮炮无法准确锁定人物位置；

6.被消灭后所属的bgm不会消失；

7.最终boss因计数器，攻击时会产生bug导致无敌帧；

火种：  
1.计数与UI界面显示不同步；

2.读档时不会显示存档后被消灭的部分；

UI：

1.按下按钮时不会调用save()与load()函数；

2.页面切换时按键大小不会还原；

3.切换场景后人物血量变化；

4.整合时两个场景不能互通；