

标题	【角色控制】角色死亡后仍能被操控移动
测试环境	Windows10 系统，unity2019.3.f1
详细描述	角色死亡后到重新开始关卡的时间里，玩家仍能控制死亡的角色移动，违背尝试。
复现步骤	1、进入游戏。2、触发角色死亡。3、在关卡重新开始之前按左右移动键。4、死亡的角色仍能移动，不符合常识。
期望结果	角色死亡后不会再受到玩家的控制。
可能的原因	在触发死亡动作后没有添加禁用移动控制的事件和逻辑。
备注	无

标题	【关卡设计】角色接触火球后不会死亡
测试环境	Windows10 系统，unity2019.3.f1
详细描述	角色在“初遇赤焰巫师”关卡中接触到前两个大火球陷阱后不会死亡，违反了需求功能。
复现步骤	1、进入游戏。2、进入“初遇赤焰巫师”关卡 3、在前两个大火球出现后触碰任意一个火球。4、角色不会死亡，违反了需求功能。
期望结果	角色触碰其中任意一个火球都会死亡。
可能的原因	该两个火球陷阱的碰撞体检测丢失。
备注	无