一：系统

宠物技能在宠物系统开启后便开启，这没有问题，但是主角的技能以武器精通的形式出现，晚于宠物技能的开启，宠物技能比主角技能开启早，这个顺序应该是很少游戏这么做。

属性伤害初始值太高了。这个伴随着整个战斗，不像神器那样有次数限制，而且带有各种附加效果，伤害初始应该设低点，然后通过成长来提高变强。

二：战斗

蝎子作为第一只出现的boss，而且在第五关，不太难是可以的，但是现在的问题是太简单了，战斗中蝎子的强大毫无表现，远远低于过场中的震撼效果。

波斯法师兵太强，而且攻击距离超远，是不是把射程调近点会好点，也免得处决他的时候满屏跑。

十四关太难，原因有几点：一，满屏远程怪，二，陷阱，三，传信兵的速度略快？建议去掉陷阱，否则追击起来走路感觉不爽，这个感觉不太好，因为道路实在算不上宽，陷阱基本上盖住了整个宽度。

限定时间的通关条件基本都难达成。建议延长时间或者修改过关条件。

始终感觉金币副本刷几只至少能打断主角的怪会比较好玩一点。。。个人意见。

三：UI

神侍可培养的时候出现的叹号的位置在出战标签的右边，感觉应该在头像右边才对。

抽宝箱时的特效播放过程中，翻牌时似乎会固定出现美狄亚的头像，一闪而过后转到背面，然后再反过来。

在结算时，由于主角所处的位置不固定会产生各种穿帮。不如结算时主角从场景中消失，直接在结算界面左边播放一个庆祝动作，主角不用站在地上，最多在脚底加个特效好了。

英雄界面属性分页左边展示的应该是玩家的模型而不是武器模型。