# 任务清单 11.20.2017

## 策划

### 1.1 游戏数值测试修改

地图大小、分布

水晶、人物血量

人物复活时间

人物移动跳跃速度

人物背包大小

方块刷新间隔

### 1.2 方块方案测试修改

### 1.3 游戏节奏调整

## 开发

### 2.1地图场景（重做）

地图尺寸

方块、水晶、人物大小

方块分布方式

### 2.2方块系统

#### 修改

方块拿取距离过远

方块拿取无CD

可以重复拿取同一方块

跳跃快速放置方块时，方块重叠

方块刷新机制存在BUG

#### 新增

方块颜色、种类

### 2.3攻击系统

#### 修改

攻击动作无CD

方块被命中后消失过慢（重复攻击同一方块）

#### 新增

颜色方块攻击、命中特效

颜色方块攻击、防守效果

### 2.4人物系统

#### 修改

攻击时无法移动

角色准星无法对准正上方、正下方

背包容量无上限

#### 新增

人物背包图标显示

### 2.5系统/机制

#### 修改

存在对队友/己方水晶的伤害

没有退出键

网络优化（后加入游戏的玩家丢失先前玩家的地图改动）

#### 新增

背包/血量的显示 UI化

## 美工/音乐

故事背景（漫画？字幕？）

方块贴图

方块图标

背景音乐

游戏音效