寻路

* 游戏界面左侧的任务追踪列表中的任务目标部分增加下划线（例如：击杀史莱姆0/5），点击后玩家角色自动走到。组队时，只有队长点击才会寻路，队员点击无效
* 寻路目标分为任务中和任务结束，完成了任务中或者任务结束的目标后，会停止寻路，需要再次点击可以进行下一次寻路。中途进入战斗不会中断寻路
* 正在寻路中的时候，在玩家的头上显示：“寻路中……”的特效文字
* 如果目标是NPC，玩家会自动走到NPC面前，并且触发所选的任务对话。
* 如果目标是击杀怪物（包括击杀某些怪物获得任务道具）则会自动走到可以遇到该怪物的区域内，并且在附近来回走动，随机遇怪
* 迷宫中也可以寻路。但是如果BOSS位置是随机生成的则不能寻路，在点击寻路的时候提示：这个BOSS行踪不定，还是自己去找找吧（所有没有配置点的或者招不到寻路路径的都可以使用一个通用的提示）
* 切场景寻路：如果此次寻路需要切换场景，则判断，要去的场景是否可以通过主城到达（即该场景地图已经开启），如果可以则直接传送到该场景，然后继续寻路。如果该场景没有开启，则首先需要到达这个场景的前一个场景（前一个场景有通往下一个场景的山洞，如果前一个场景还没有开启就再往前找一个场景），然后通过迷宫到达那个场景。场景的顺序就是sence表中的ID顺序
* 具体配置方式需要和程序商量