Last Time：

~~1.训练场景中加入假人，假人可以被攻击，无限生命值~~

2. ~~训练场景中，切换角色的按钮太小，需要用控制器来切换 而不是使用鼠标交互~~

~~3. 结束游戏的UI 需要改一些颜色 漂亮点~~

~~4. 结束游戏后，希望所有用户都可以交互UI 而不是只有一个玩家可以交互UI~~

~~5. 角色距离靠近后，相机需要放大，现在相机太远，角色太小了~~

6. 阻挡开始和阻挡成功需要更多视觉表现（表现出正在阻挡，阻挡成功效果）

~~7. 获胜后，加入获胜角色UI 面板，加入摄像机聚焦胜利者效果~~

~~8. 让玩家清楚自己使用的角色（这个需要加入角色不同颜色的描边效果）~~

~~9. 让背景音乐在战斗中播放（调高战斗时的背景音乐大小）~~

New：

10.角色职责不明：在角色描述下，提供一些基本攻击方式的介绍

11. 有没有一种方法可以让远距离攻击的角色拥有准星瞄准，所有角色都带有准星，还是远距离攻击的角色在远距离攻击的技能时才会出现准星

~~12. UI部分：~~

~~- 所有战斗场景下U，包括结算界面，在2k分辨率下太小，玩家很难看到~~

~~- 战斗中血条也很小，而且让人很难分辨，希望可以加入玩家正在游玩的角色名，类似于：BigSword ｜75/100｜这样~~

~~- 结算界面或许可以更明显谁赢了，（这可以被7 解决）~~

~~-暂停界面：~~

~~1. 加入指导UI 类似于每个键代表什么~~

~~2.退出游戏，重新开始（与结算界面相同）~~

~~- 很重要的一点，现在无法返回上个界面，加入一个按xbox手柄B键返回上一界面的功能（主要是角色选择界面与地图选择界面）~~

13. 很重要：

游戏平衡(可以讨论更多)

* 玩家现在一旦被挂入一个伤害，无法通过格挡，只能一刀一刀被砍死，这可能是因为格挡的生效时间大于 对面持续使用技能的间隔，在技能间加入一些时间间隔
* 一些角色大范围的AOE技能伤害太高而且也可以持续使用，太强了
* 我在思考一个机制，类似于LOL，或许每个角色技能有个在屏幕上的UI， 然后他们有不同的伤害和禁止时间
* A screenshot of a video game

  Description automatically generated