装备tip----- 已穿戴和未穿戴的对比

人物（我、其他、好友。。。）、怪物、npc、采集怪的名称颜色规则 – damon + Lisa

确定是否需要一个账号可以创建多个角色 – damon

确定武将助战系统 – damon

整体按钮太小。按钮误操作概率高（UI调整）damon + lisa

任务对话太多，不停弹窗（配表问题，策划修改。）damon

Teppei

完成任务特效

人物升级特效

面板打开关闭，任务领取交接需要有ui音效

聊天逻辑

寻路优化

设置中可以切换账号 – Teppei

//掉落

Bug：双击怪物卡住

Bug：任务追踪显示不下 xxx/xxx

图标组件

断线后的提示框 – Teppei

场景切换 – teppei

场景特效传送点–teppei

不需要选中玩家自身的概念，点中玩家自身后不需要加怪物选中特效。-- Teppei

跳跃 – Teppei

跨场景寻路 – Teppei

metro

没有模型时用默认的模型替换 metro

跑步感觉有点滑 metro

动作与动作之间有明显的停顿，不过流畅damon metro

同一个打击动作，有时有特效，有时没特效metro

动作无音效，需要加上 damon metro

玩家的五个技能都要可以手动操作可用 damon metro

怪物失血以及主角失血的血量显示字体要有区别 damon metro

怪物受击动作和特效 damon metro

打斗过程GCD问题导致技能不能良好释放。（策划配表测试调整）damon，metro

特效与动作匹配度较差（特效需加强了解Unity中的粒子系统）metro

正在播放的动作不会被打断

Bug：最后一击没有飘血

UI、场景加载问题(NPC、怪物加载优化)（程序已知，调整过程中。）metro

缺少怪物受击特效 damon，metro

连击动作有误。（应为左---右---左右---跳，现为左---左右---左右---跳）metro

打击感（事件点）-- metro

**felix**

采集中字体和进度条替换为正式资源 felix

聊天界面（gm指令） – felix

聊天装备（换成teppei的组件）

创建角色界面性别显示有误。Felix已经ok （lisa还需要换图）

//延后：商城买东西的数据接口

网络延迟问题（程序加入查看ping值功能，确定回弹卡顿的原因。）Felix

采集

死亡后没法回到复活点（程序已知，修改过程中）Felix

Tip的显示

人物属性的实时刷新 --- Cube

背包 – Cube

背包人物装备的穿脱（未完成）

背包金币（铜钱没实现）

背包点击道具TIP尚未完成

道具的使用

道具框的显示（未完成）

一键出售未完成

物品tips

人物熟悉穿脱装备（tips未完成）-- Cube

返回按钮的指向需UI做调整，程序进行替换。-- Cube+Lisa

一级界面弹出节奏较慢，取消一级界面关闭后的动效。Cube

Bug：

采集中文字一直显示

击怪物卡住

优化建议：

登录超时-登录时的提示

攻击节奏慢

最后一击没有飘血

任务面板里的前往无反应。Felix，已经ok

右上方按钮的收缩未更正。Felix，已经ok

玩家名字前方的s1. 标识注销，不需要服务器前缀。以后会加入其他前缀。已经ok

连续点击同方向地面后走路动作不停从第一帧开始播放，过于怪异。已经ok

背包 - 仓库整理，已经ok

背包 -仓库取出，放入，已经ok

背包 - 仓库的分类，已经ok

背包 - 人物等级，名称，战斗力显示，已经ok

、

武缘---tip（战斗力显示错误）