* アニメーションチップ調整
  + システム面を優先するので、後回し
* 忍術
* 敵
  + デザイン
  + 実装
* エフェクト
  + 探すところから
* 音
  + 探すところから
* プレイヤーのアクション
  + 斬撃
  + ジャンプ
  + 忍術
* プレイヤーの色の不具合
  + 優先度高いけど低い（？）最終的に絶対直すが、後回し。
* ~~画像の左右反転~~
  + ~~ボードメッシュを改造する。~~
  + ~~オブジェクト回転機能の解析~~
    - ~~矢野先生にオイラー角での回転指定の方法を聞こう！~~
* ~~ゲームパッドのスティック移動実装~~
* UI
  + 後回しでもいいかも
* 透過色の不具合
  + 別プロジェクトにて研究
* 背景物
  + Infinity blade シリーズを使う。
    - Unreal engine のインストール