* ~~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~~
    - ~~スケジュールを鑑みて、単純なアルゴリズムのもの一種のみ~~
    - もう一種欲しい
  + 実装
* エフェクト
  + 探すところから
  + 一旦仮で済ます
* ~~音~~
  + 探すところから
  + 仮で適当に探す
  + 断念
* プレイヤーのアクション
  + 斬撃
  + 歩行アニメーション
  + 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~~
  + 仮でもいいから作る
* ~~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~~
* ジャンプのバグ
* このゲームならではの何か
  + 忍術にあたるか
* ジャンプの改良
* 足りないシーンの作成
  + とりあえず全部仮でいい
    - ~~ゲームクリアシーン~~
    - ~~ゲームオーバーシーン~~
* ~~メッシュの不具合~~
  + ~~ゲームを繰り返しやると間違ったテクスチャになることがある。アクター消去時にテクスチャのマップからそのアクターを排除していないことが原因か。~~

3年次

* ステージを増やす。
  + ただぼーっと右に進むだけでクリアではだめ。死ねるようにする。
  + 能力を活かしてクリアできるステージも設ける。
  + ボスステージも作る（しんどそう）
* ~~ボタン配置の変更。~~
  + 術は2つで行く。
* エネミーの死亡演出
* エネミーの攻撃への説得性アップ
* エネミーを倒すことの意味をつける
* 火遁の術の素材差し替え