* ~~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
  + 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
* 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~~
  + 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。