* エネミーの行動 C
* ボスの実装（デザインから考えないと・・・） A
* プレイヤーの攻撃モーション B
* 手裏剣 C
* UI C
* 忍術 A
* 音 C
* ステージデザイン（長さが分かる程度のものでいい） S
* 当たり判定のバグ（比較的軽微なもの） C

プレイヤーの基本的な動き（忍術除く）

ゲームとしてのゲーム性を優先！

カメラは引きで高さは固定するか（？）