* ~~エネミーの行動 A~~
* エネミーの配置 A
* ボスの実装（デザインから考えないと・・・） B
* プレイヤーの攻撃モーション C
* 手裏剣 B
* UI B
* 忍術 C
* 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）

ゲームとしての体裁を優先！

カメラは引きで高さは固定するか（？）