1. Сделать всех мобов медленнее, но пусть у них будет хитбокс прикосновения. Можно сделать их быстрее, но через них нельзя пройти (или можно пройти только с помощью кувырка)… Либо при атаке в ближнем бою мы останавливаемся.
2. Улучшить анимацию ходьбы у пауков.
3. Надо как-то подумать о ситуации, когда у игрока больше трёх заданий и все они не умещаются на табличке.
4. Главный герой должен отталкиваться, если его ударяют. Сейчас это как-то странно работает, когда герой движется.
5. Как насчёт того, чтобы улучшить редактор создания цельных коллайдеров?
6. Научить персонажей допрыгивать до лестниц, чтобы лезть по ним
7. Надо как-то сделать так, чтобы смена квестов было более заметным. Ты получаешь квест, но можешь этого не понять.
8. Сделать динамическую смену карты.
9. Расширенный редактор. Пусть можно будет создать реплику, предмет, историю, используя контекстное меню. Также пусть при редактировании сюжетного действия-перехода на следующий уровень будет отображаться список всех доступных сцен в редакторе историй
10. Искусственный интеллект стрелков, который позволяет им выходить на выгодные позиции, чтобы начинать обстрел.