1. Добавить паукам атаку в прыжке. (Сделано)
2. Сделать огненных противников горящими (добавить эффект горения тушения) (Сделано)
3. Замедлить атаку шахтёрам, но в момент атаки у них должна быть повышена стабильность (при атаке в прыжке у пауков тоже нужно повышать стабильность) (Сделано)
4. Дать летучим мышам новый тип атаки – полёт по траектории с разгоном (при прикосновении урона не будет). У гигантской летучей мыши будет траектория сложнее обычной прямой.
5. Добавить новые плюшки в редактор событий и диалогов. Пусть будут проигрываться сюжетные анимации. Пусть будет схема связей между событиями. Пусть можно будет нажать на персонажа и создать событие, связанное с ним. Сделать так, чтобы он работал со всеми игровыми событиями.
6. Пусть босса шахтёров-призраков будет сложно убить. Пусть у него будут новые атаки (стрельба горстями угля, заплыв под землёй)
7. Пусть пираньи будут менее жёсткими. Атакуют без перерыва – бесит. Зато пусть у них будет больше шансов заметить игрока.
8. 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.
9. Улучшить анимацию ходьбы у пауков.
10. Надо как-то подумать о ситуации, когда у игрока больше трёх заданий и все они не умещаются на табличке.
11. Главный герой должен отталкиваться, если его ударяют. Сейчас это как-то странно работает, когда герой движется.