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.
12. Как насчёт того, чтобы улучшить редактор создания цельных коллайдеров?
13. Научить персонажей допрыгивать до лестниц, чтобы лезть по ним
14. Надо как-то сделать так, чтобы смена квестов было более заметным. Ты получаешь квест, но можешь этого не понять.
15. Ввести новый вид квестовых персонажей, которые не вызывают игровых эффектов при смерти (а то это очень странно))