ライト管理クラスの作成

プレイヤーのＨＰ，ＳＰ、ラウンド勝利数、番号　の表示

ステージ開始時に見渡すようなカメラワーク(ステージごとに変更できるように？

ステージのオブジェクトのエディタ(がんばれば手動でもできる？できれば欲しいか

夕日の描画、

空の描画

川の描画

自動車(通るだけ

バス(駐車する

数ラウンド経過で夜になり、ライトのオブジェクトを配置するように

工事現場のギミック(爆発するドラム缶

グラウンドのギミック(遊具など、未定？そもそも無い可能性

テニスの各アクション

テニスモデルを最新に

カウンターをしたボールのエフェクト、

ヒットエフェクトをテクスチャアニメーションに

キャラクタのＳＰたまったときのオーラ

キャラクタの服の色を変更できるように

キャラクタの髪の毛のシェーダー

ＳＰゲージ回復アイテム

ラウンドフィニッシュＵＩの表示(ＵＩテクスチャ待ち

野球の近、遠　必殺技

サッカーの必殺技

テニスの必殺技

アメフトの必殺技

サッカーの各アクションの実装(櫛田君まかせでおｋ

コンピュータの実装(櫛田君まかせでおｋ？難易度を上げるのが厳しいかも

野球の各アクションの実装(へんみさんまかせでおｋ

アメフトの各アクションの実装(西井まかせでおｋ？　担当範囲が広い気がする

コントローラの振動と、その他関数の作成(西井

リザルト画面(西井にまかせておｋ？難しいであろう

キャラクタセレクト画面(佐野くんのデザイン待ち、できればテクスチャメインでいきたいところ

タイトル画面(佐野くんのデザイン待ち(おそらくムービーの製作まではいけない、１～２月のうちにどれだけ素材ができるかで変わる

スタッフロール(テクスチャ待ち

操作説明画面(テクスチャ待ち

・エフェクトのクオリティーが低い、ブラーとライトでごまかす方法をとったほうがいい？

・煙テクスチャの素材が不足、加算合成にするか、場面ごとに読み込むテクスチャを変更する？