|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 優先度 | 期日 | 内容 | 担当者 | 実行中 | 完了 |
| 高 |  | ゲームクリア、オーバーの処理をイベントクラスにまとめる | 清水 |  |  |
| 高 |  | BGM,SEの追加 |  |  |  |
| 高 |  | プレイヤー周りにエフェクトの追加 |  |  |  |
| 高 |  | 地面や天井に貫通する |  |  |  |
| 高 |  | 攻撃スキル,カメラガン使用時のモーション変化を柔軟にさせる |  |  |  |
| 中 |  | プレイヤーや敵の生成した弾が、対象と接触しても消去されない |  |  |  |
| 中 |  | 敵の無敵状態中は点滅するはずが、何故か一定時間消えるようになっている |  |  |  |
| 中 |  | プレイヤーがスキルを使用した際、たまに勝手にジャンプする |  |  |  |
| 低 |  | スティック入力の深度調整 |  |  |  |
| 低 |  | ジャンプ中の走り小ジャンプ |  |  |  |