MONOPORTER

●来週までに詰めなきゃいけない内容

・名前

・リトライ性を高める要素（最短経路・回り道（アイテム）・達成度etc）

・ステージパッケージング（どんな感じでステージ選んでいくか）

・ブロックへの重力（停止時に落下する仕様）の有無

・プレイヤーの移動可能範囲詳細詰め

・プレイヤーがボックス間を飛び越えられるかどうか

・（1マス間空いたパターン）

・（1マス空いたうえで1マス分横にずれたパターン）

・斜めに1マス空いた位置

　・プレイヤーのサイズ（ボックスと同じくらいか、ボックスの方が大きいか）

・ボックスの登り方(ジャンプorよじ登り)

・ボックスの動きは暫定のままで？

**・クラス設計**

**・各クラスに搭載する機能**

・当たり判定どうするか？

　・空間分割

　・直接のブロックとの判定

　・何コライダーを乗せるか

・敵どうするか・・・

・カメラ詳細（TPSかTPS＆FPS切替か、FPSオンリーか）

・弾にするかレーザーにするか？

・反転処理詳細(動作、見た目,)

・ステージデザイン

　・見た目

・ゲームデザインどうするか

　・ファンシー系で行くのか

　・サイバー系で行くのか

　・もしくはその他

・企画書

来週までにWiiで実装しなければいけないこと

・描画全般

　・レンダラー

・ゲームループを回すWiiのテンプレ処理

・wiiの初期処理改変

・コライダー

・ブロック

　・反発

　・引き寄せ

　・押し出し

　・吸着

・プレイヤー

　・ブロックに乗る（移動追従）

　・モデル描画

　・弾（レーザー）発射

　・重力

　・壁抜け防止

　・操作全般

　　・wiiの入力検出および必要な要素の抜出

・カメラ（レンダラーに含める？）

　・非表示域のオブジェクトのカリング処理

　・カメラ操作

・ステージシステム構成

　・ゴールエリア

　　・識別

　　・判定

　・オブジェクトの設置

・画面レイアウト

　・UI

　・

・画面遷移

　・タイトル

　・ゲーム画面（リザルトはここに含めるか？）

　・ステージセレクト

　・エンディング（後回し）