・プレイヤー(ルイス)

二人行動時

石を投げる：石板の解読：森の解説

単独時

スイッチを踏む

・プレイヤー(リリカ)

二人行動時

移動

単独行動時(10秒の制限時間)

メデューサのツタの前を通れる：レバーなどのギミック操作

ルイスがランプのコライダーを外れたら計算開始

敵(行動パターンが殆どわからないためわかるものだけに出す)

蜘蛛

不明

食肉プラント

プレイヤーが単独行動時に襲う：二人行動時は何もしない

メデューサのツタ

二人行動時の時にルイスを石化させる：リリカ単独行動時は何もしない

仕掛け(ギミック)

石板

スイッチ

罠など

画面(シーン)

タイトル

ステージ

リザルト

カメラ  
 メインカメラ

コントローラーの認識

ゲームの制限時間

収集アイテム(薬草)の配置

ステージ１作成、ステージ2作成

プレイヤーUI

石の個数：キノコの数：残りの薬草の数：タイマー：虫の数：妖精の数

優先順位

1:ステージ1を仮作成

2:ルイスとリリカを配置

3:キャラを移動できるように設定

4: カメラがキャラを追従するように実装

5: PS4のコントローラーの認識

6: 薬草を追加

7: 薬草UIを設置し残りが0になったときに仮リザルト画面を出すように実装

8: 石を投げれるように実装

9: 敵の蜘蛛を追加

10: 石を投げて当たったら敵が倒れるように実装

11: リリカが単独行動をできるように実装

12: ルイスが画面から外れないように実装

13: 敵のメデューサを追加

14: 二人行動時にメデューサに当たったら石化するように実装

15: 肉食プラントを追加

16: 単独行動時に肉食プラントの前を通るとリリカが捕食されるように実装

17: 各種ギミックを配置

18: 石板にアクセスした時にヒントが出るように実装

19: スイッチを起動させると何かしらが起こるように実装

――――――――――――――――アルファまで――――――――――――――――――

20: タイトル画面を実装

21: キノコの実装

22: キノコが無くなったときにゲームオーバー画面が出るように実装

23: 石のUIを追加し石の個数が0になったとき石が出なくなるように実装

24: ランプコライダーを追加しルイスがコライダーを離れて10秒経つと

ゲームオーバーするように実装

25: タイマーを追加しコライダーから離れている時間が見えるようにを実装

26: 虫を実装し敵に投げつけると敵が消えるように実装

27: 虫UIを追加し投げれる個数を実装

28: 妖精UIを追加

29: チュートリアルを追加

30: チュートリアル中ルイスが森の解説をするように実装

31: ステージ1の完成とバグの修正

――――――――――――――――――試遊会まで―――――――――――――――――

32: ステージ2を追加

33: ステージ2のギミックを配置

34: ステージ2の敵を配置

35: タイトル画面でステージを選択できるように実装

36: ステージ2の完成とバグの修正

――――――――――――――――ベータまで―――――――――――――――――――

37: 細かいバグの修正