ゲーム制作進行予定表

【目標】

◆すいかに向かって走るエネミーと、プレイヤーを制作する。

①ステージ

・Nobiax / Yughues　様の「Yughues Free Sand Materials」を使用し、砂浜ステージを制作する。

・カメラの位置、敵の出現位置の調整次第で、ステージの広さを変更する。

②プレイヤー

**・Game Asset Studio**　様の「Taichi Character Pack」を使用する。

・ステージ上を移動できるようにする。

・ステージ外に移動できないようにする。

③エネミー

**・Unity Technologies Japan** 様の「Box Unity Chan」を使用する。

・すいかに向かって走るように設定する。

・ステージ外で敵が自動生成されるようにする。