

作品概要

本作品は Unity を用いて制作した 3D 防衛ゲームです。プレイヤーは自動的に戦う兵士を配置し、夜毎に襲い来る敵から塔を守ります。塔の HP が尽きるとゲームオーバーとなり、生き延びた夜数と撃破した敵数が記録されます。リアルタイムの戦闘演出や昼夜サイクルなどを備え、プレイヤーに臨場感のある防衛体験を提供します。

開発期間・所要時間

- 開発期間：2025 年 6 月 11 日～6 月 18 日（約 1 週間）
- 総開発時間：約 40 時間（企画・設計・実装・デバッグ含む）

開発メンバー数・構成

- 総人数：1 名（個人開発）
- 担当範囲：企画、設計、プログラミング、3D モデル導入、UI 設計、サウンド実装、シーン管理、エフェクト導入

担当範囲

本プロジェクトの全工程を一人で担当しました。具体的には以下の内容です。

- ゲームシステム全般（兵士・敵 AI、HP 管理、ウェーブ生成）
- シーン構成と画面遷移（タイトル・ゲーム本編・エンド）
- DOTween を用いた UI アニメーション制作
- 3D 音響効果（攻撃音・爆発音・BGM）の設定
- 昼夜サイクルとエフェクト（爆発・炎・煙）の実装
- 操作入力の実装（カメラ操作、シーン遷移、ゲーム終了）

動作環境

- Unity バージョン：6000.0.23f1

操作方法

- タイトル画面・エンド画面
 - スペースキー：シーン遷移（ゲーム開始、再挑戦）
- ゲーム中
 - Q/E キー：カメラを左・右に回転
 - ESC キー：ゲーム終了

制作意図・コンセプト

本作品は、「手軽に楽しめる 3D 防衛ゲーム」を目標に開発しました。

プレイヤーは複雑な操作をせずとも、兵士が自動で戦い、戦況を見守る形でプレイできる設計です。

昼夜の変化と共に敵が強化されることで、段階的に緊張感が高まる演出を意識しました。

また、DOTween による UI 演出や 3D 音響で没入感を高め、シンプルながらも完成度の高いゲーム体験を実現しています。