



# インベーダーシューティング

早稲田文理専門学校 ゲームクリエイター学科

横田 大希

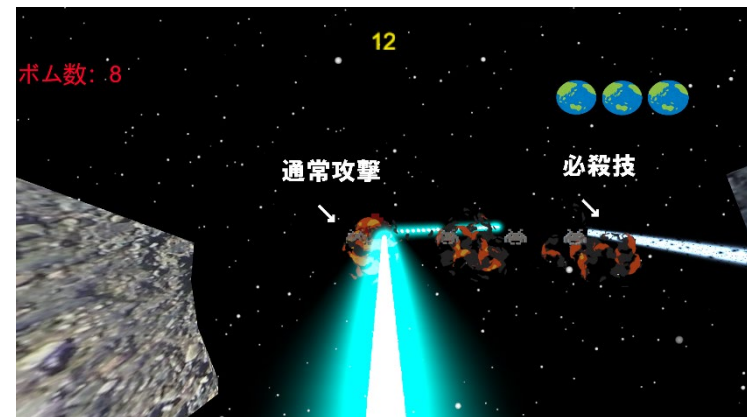
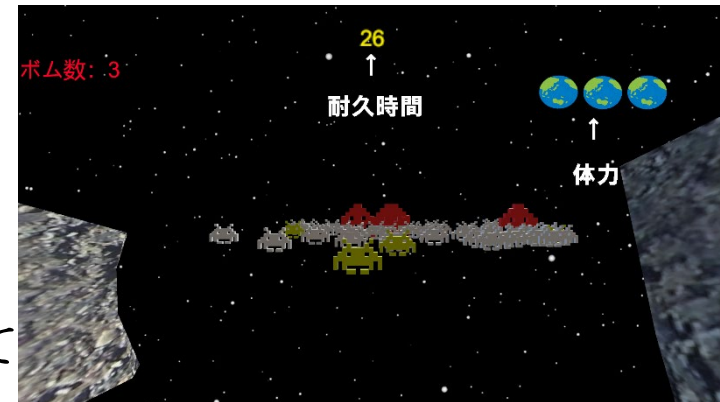
北野 壮登

## ゲーム内容

画面奥から手前に向かって来ており、カメラより後ろに行くとダメージを受け、3回受けるとゲームオーバーになります。通常攻撃と必殺技(レーザー攻撃)を使って、制限時間が来るまで敵を倒し続けるゲームです。

耐久時間を耐えきったら次のステージのボスステージ進みます。

こちらのステージでは制限時間があるので、時間内にボスを倒せたらゲームクリアです



## 横田の担当箇所

- ・ プレイヤーの必殺技
- ・ 敵関連すべて(敵の生成、敵の行動)
- ・ シーン関連全て(シーン移動、)
- ・ ダメージ受けたときのエフェクト
- ・ ポーズ画面の生成

## ●ジャンル

3D シューティング

## ●制作意図

自分自身、プログラム自体ブランクがあったのとチームメンバーが今回、初めてプログラムに触れるので、複雑なプログラムは難易度が高いと思い、最初はシンプルなインベーダーゲームを制作していましたが、その後の話し合いの結果、インベーダーゲームを元にアレンジを加える事になり、3D 化して、敵を大量に出して一気に倒す爽快感を付け加えました。

## ●制作環境

Unity 2021.3.22f1 C#

## ●制作時期、制作時間

2023 年 4 月～9 月 約 250 時間

## ●実行環境

Windows11