

A13561
Bui Thanh Tung

●操作方法

- ・スワイプでカメラを移動
- ・指2本でズーム（拡大、縮小）
- ・指2本：1本目を動かず、2本目のタッチ位置でシュートする位置を決める
（加速センサーでカメラの回転などを実装したが、処理が重かったなので、apkに入れなかった）

●使用

- ・ゾンビは障害物を避けながら、シェルターに向かう。
- ・ゾンビがシェルターに向かう途中、20メートル近くに人間が現れたら、人間を追いかける。
- ・ゾンビが人間を追いかける最中距離が20メートル以上離れると、あきらめて、シェルターに向かう。
- ・人間とゾンビの距離は2メートル以下になると、ゾンビは人間を攻撃する。
- ・人間はゾンビに攻撃されると死ぬ。
- ・人間はシェルターに向かう。
- ・ゾンビはシェルターに入ったら、ゲーム終了。
- ・一般人は3人以上殺されるとゲーム終了。
- ・ゾンビを16匹以上殺すと、ゲームにかつ。
- ・武器は2種類があり、Bullet／Canon ボタンを押すと切り替えられる。
- ・人間またはゾンビは弾にぶつくと、爆発してから、死ぬ。
- ・人間またはゾンビが死んだら、カウントされる。

●未解決

- ・Unity 上にゲームを生成するとき、弾は爆発して、ぶつかったゾンビまたは人間が死んでしまうが、携帯には弾が生成されても、なぜか人そしてゾンビにぶつからないです。

●工夫した点

- ・ユーザの操作性： 指2本でズーム、機種を持ちながら自然に2本の指で打ちたいゾンビを打てる。（加速センサーで乗り物を操縦機能を実装したが、重かったなので、操縦感が良くない）
- ・FSM（Finite-State-Machine）の導入： Human と Zombie の FSM を導入することより、ゲームが大きくなる時、Human そして Zombie がより賢くなったりすることを簡単に修正、追加できる。

●素材

- ・Detenator Explosion Framework :
<https://www.assetstore.unity3d.com/jp/#!/content/1>
- ・Zombie Character Pack :
<https://www.assetstore.unity3d.com/jp/#!/content/119>