

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

●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100匹以上殺すと、ゲームにかつ。
- ・武器は3種類があり、左上にあるボタンをおすだけで **Bullet／Canon／Missile** を切り替えられる。攻撃範囲が広ければ、リロード時間がかかる。
- ・人間またはゾンビは弾にぶつかると、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。

●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。

・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を簡単に修正、追加できる。

●未解決

- ・加速センサーでカメラの回転などを実装したが、処理が重かったので、画面がスムーズに表示されなくて、結局 APK には入れなかった。
- ・Detonator Explosion Framework は Unity の Play-mode では問題なく動いたが、ビルドされたバージョンには動かない原因がまだ解決できない。

●素材

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