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。

●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、なせ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>