CommonLife Cat Over The World 專案設計 修正版本概要

Ver3.4(2015.08.07)

1. 修改下面轉珠為連線消除

2. 新增作弊按鈕<Die!>，每按一次+500元

------------------------------------------------

Ver3.5(2015.08.25)

1. 新增顏色區分錢幣單位

紅:1 , 綠:2 , 藍:3 , 白: 4 , 黃:5

2. 新增上方鏡頭水平滑動條

3. 調整上方數字位置

------------------------------------------------

ver3.6

\*evil類修正

2015/08/31修正

1. evil換成福星大頭照
2. evilhome現在可以正常扣血(playmaker)
   * 1. 2015/09/01修正
3. evil現在離開gunner射程可以正確幹掉gunner
4. evil中彈同時和bullet相互抵銷，不會穿過去
   * 1. 2015/09/02修正
5. evil產生和移動已轉嫁至playmaker控制，每2.5秒產生一個
6. evilhome可以殺死gunner

\*gunner類修正

2015/08/31修正

1. gunner現在可以正常的扣錢(playmaker)
2. gunner判定修正，遇到evil先打，再打evilhome
3. gunner子彈新增爆炸擴散效果
4. gunner按鈕修改(playmaker)

\*其他類修正

2015/09/02修正

1. 新增暫停按鈕、選單
2. 新增過關、死亡對話框
3. sumon移動轉嫁至playmaker控制

\*2015/09/04修正

1. sumon.money的控制轉至ValuesControl.cs來調控
2. sumon的產生和攻擊轉嫁至playmaker控制
3. 離開遊戲後可以正確重置環境
4. 新增上帝兵種按鈕，點主堡5下就會跑出隱藏的按鈕

\*script說明

1. gunner2.cs有Script變數(money和2主堡的數值)放到FSM宣告好的全域變數
2. gunner2.cs的public void寫法可調整兵種每次生產所扣的錢
3. ValuesControl.cs裡面的public void reload()拿來給FSM重設數值
4. DestoryControl.cs拿來給角色殺人、被殺用

\*待修正的東西

1. sumon被幹掉後的爆炸特效位置易位，會看不清楚
2. home血量小於3時主堡無法冒火(冒火位置有錯)

ver3.7

\*2015/09/06

1. [修正] home血量小於5時主堡燃燒特效
2. [新增] evilhome燃燒特效

\*2015/09/07

1. [新增] 升級頁面sumon的升級按鈕
2. [新增] 關卡、升級頁面的back按鈕
3. [新增] Win 和 Lose按鈕(直接贏或直接死)
4. [新增] 近戰LV2和LV3產兵按鈕
5. [新增] 每贏一場Level1簡單模式，得到100元升級金幣
6. [新增] evil爆炸特效
7. [新增] 模式Text UI
8. [修正] 升級扣錢後不會降級(SumonLevel)
9. [修正] start場景按鈕事件
10. [修正] Normal 模式的homeHP扣血轉至playmaker

\*2015/09/08

以上全部已套用到3模式場景

ver3.8

\*2015/09/09

1. [新增] SumonLV2和SumonLV3，已套用至L1Easy場景
2. [新增] SumonLV2和SumonLV3，已套用至L1Normal和L1Hard場景
3. [新增] 3場景背景圖、部分按鈕圖案
4. [修正] 單位爆炸特效
5. [修正] 盾兵單位edge調整

Ver3.9

\*2015/09/18

1. [修正] Sumon升級的文字敘述
2. [修正] Evil1\_2打home不會扣血問題
3. [修正] 子彈特效改弱
4. [修正] 兩兵種叫出後，按鈕延遲1秒
5. [修正] 升級頁面位置調整
6. [修正] 三模式Gunner按鈕位置微調
7. [修正] Gunner等級間攻擊速度、射程範圍、子彈存在時間
8. [新增] Sumon升級按鈕升級後顯示圖片
9. [新增] Gunner升級按鈕
10. [新增] GunnerLV2和GunnerLV3套用至三模式場景
11. [新增] 上帝兵套用GunnerLV3強化版

Ver3.9.1 \* Ver3.9微調、輸出APK檔相關連動

\*2015/09/22

1. [修正] 三模式Evil生產速度
2. [修正] Start場景按鈕微調
3. [修正] 三模式鏡頭拖動條位置寬高微調

Ver4.0

\*2015/10/01

1. [修正] 鏡頭拖動條改畫面拖動
2. [修正] 刪除實體，兵不會相疊
3. [修正] 三階段槍兵進入射程不會停止

Ver4.1

\*2015/10/07

[新增] Evil震退效果

[修正] Evil福星2號圖

[修正] bullet子彈圖

[修正以下附表]

\*Stage1三模式差異表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Easy | Normal | Hard |
| EvilHP | **1** | **1** | **5** |
| Evil攻擊力 | **1** | **2** | **4** |
| EvilHomeHP | **10** | **20** | **30** |
| 過關獎勵 | **50** | **100** | **150** |
| Evil生產速度 | **5秒/隻** | | |
| Evil移動速度 | **X軸1單位 / 秒** | | |
|  | **Stage1三模式(ver4.1完成)** | | |

\*Sumon兵等級差異表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Sumon LV1 | Sumon LV2 | Sumon LV3 |
| 攻擊力 | **1** | **1** | **1** |
| HP | **4** | **6** | **8** |
| 移動速度 | **X軸0. 2單位 / 秒** | | |
|  | **Stage1三模式(ver4.1完成)** | | |

\*Gunner兵等級差異表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Gunner LV1 | Gunner LV2 | Gunner LV3 | Gunner LV3強化版 |
| 攻擊速度 | **1.5秒/彈** | **1.5秒/彈** | **1.5秒/彈** | **0.1秒/彈** |
| 射程範圍(bullet生存時間) | **0.5秒** | | | |
|  | **Stage1三模式(ver4.1完成)** | | | |

Ver4.1.1 (Ver4.1微調)

\*2015/10/08

1. [修正] L1 Hard模式的Evil1\_3刪除實體
2. [修正] evil 1-1、1-2、1-3消滅LV2、LV3gunner問題
3. [修正] LV2sumon碰三模式evilhome和evil1爆炸特效恢復
4. [修正] LV2gunner碰evilhome1-2、1-3、evil1-1爆炸特效恢復
5. [修正] LV2、LV3子彈打evilhome1-1、1-3可以正常扣血
6. [修正] 三模式滑動條縮短及微調
7. [修正] 出兵按鈕寬度縮小
8. [修正] Sumon和gunner移動速度

|  |  |
| --- | --- |
| Sumon | X軸0.5單位 / 秒 |
| gunner | X軸0.4單位 / 秒 |

Ver4.2

\*2015/10/13

1. [新增] 儲存通關後獲得金錢
2. [新增] 儲存升級後兵種等級

Ver4.3

\*2015/10/29

1. [新增] 主畫面背景圖
2. [新增] 三個難度的按鈕圖
3. [新增] 主畫面結束程式按鈕
4. [修正] L1困難模式evil1\_3被彈到主堡後方後把主堡推爆的Bug

Ver4.4

\*2015/11/02

1. [新增] 輕坦兵單位，套用至Stage1三模式
2. [新增] 輕坦兵升級按鈕
3. [新增] 輕坦兵圖暫時用榔頭中士代替

Ver4.5

\*2015/11/09

1. [新增] 輕坦兵建立變數提供數據儲存
2. [新增] 增加過場故事sample廠景

Ver4.6

\*2015/11/14

1. [新增] 中坦兵、重坦兵套用Stage1 Easy模式
2. [新增] 中坦兵、重坦兵升級按鈕
3. [新增] 關卡選單背景圖
4. [新增] 開場背景音樂 (魔獸世界-A Call To Arms暫代)
5. [新增] 中坦兵、重坦兵套用Stage1 Normal、Hard模式
6. [新增] Level2三個場景 (數值未改，由Level1三場景暫代)
7. [修正] camera滑動條移到ground區塊(因為我覺得上面滑動還是太奇怪)

\*2015/11/15

1. [新增] 關卡完成度解鎖 (上一關普通模式過關後可解鎖下一關)
2. [新增] 關卡、兵種詳細資料word檔

\*2015/11/17

1. [新增] 三個坦兵的圖片
2. [新增] L1簡單模式音樂
3. [修正] start主選單music

Ver4.7

\*2015/11/18

1. [新增] 中坦、重坦變數儲存
2. [新增] L1 Normal、Hard背景音樂
3. [修正] 關卡選單back問題，選擇關卡後隱藏進去start 的back按鈕，取消才會再出現
4. [修正] start主選單音樂控制改用全域變數控制

|  |  |
| --- | --- |
| 0 | 開啟start |
| 1 | 關閉start |

1. [修正] 升級畫面三坦兵圖片
2. [新增]第一關故事頁面

\*2015/11/19

1. [新增] 3個evil圖
2. [修正] levelfinish變數儲存
3. [修正] Level1故事完成後再次進入關卡，跳過故事
4. [修正] evil生成點調高，飛高高~

Ver4.8

\*2015/11/21\_1

1. [新增] L2Easy場景
2. [修正] 輕坦的子彈圖
3. [修正] 中坦在L1 Normal和Hard模式生成點微調
4. [修正] 難度選擇按鈕現在按下去會放大按鈕
5. [修正] Hard模式過關後可以正確解鎖下一關
6. [修正] 槍兵3個bullet扣血問題(更改tag名稱)

\*2015/11/21\_2

1. [新增] L2Normal場景
2. [新增] 輕坦本體、坦的所有子彈皆已上evil tag互動
3. [修正] 所有的evil和evilhome由Box collider改成edge，防止前物推後物的狀況

\*2015/11/22\_1

1. [新增] 中坦本體、重坦本體、槍兵本體、槍兵子彈、盾兵已經上evil tag互動
2. [新增] L2Hard場景、L3三模式場景(Evil互動未設定)
3. [修正] Nerf槍兵的子彈、三坦的砲彈射程，分別縮短為0.3秒、0.5秒

\*2015/11/22\_2

1. [新增] L4、L5三模式場景(Evil互動未設定)
2. [修正] 盾兵LV2、盾兵LV3、槍兵LV2、槍兵LV3圖片

Ver4.9

\*2015/11/23

1. [新增] 關卡頁面Level2至Level5按鈕
2. [新增] 所有evil與兵種tag間互動
3. [新增] start頁面開啟、關閉所有關卡按鈕(方便偵錯用)
4. [新增] 關卡頁面重設所有數值按鈕(方便偵錯用)
5. [新增] 遊戲說明按鈕(只是個按鈕，按下去會關閉程式)
6. [修正] 選擇關卡後，其他關卡按鈕隱藏
7. [修正] Level5背景音樂

Ver4.9.1

1. [新增] 過場故事場景第二版本

Ver4.9.4

1. [新增] 關卡1~5故事模式場景
2. [修正] 存檔bug修正數據可正確儲存

Ver4.9.5

\*2015/11/26

1. [新增] Normal和Hard按鈕解鎖機制(未套用全部)
2. [修正] L1Easy的sumon生成點調整
3. [修正] 中坦發射子彈口的位置調整

Ver4.9.6

\*2015/11/26

1. [新增] 五關卡難度按鈕解鎖機制
2. [新增] 關卡頁面、升級頁面返回按鈕圖
3. [新增] 三坦解鎖機制(僅升級頁面按鈕開放、隱藏)
4. [新增] 遊戲內兵種花費的數字Text
5. [修正] 升級頁面兵種文字敘述、位置微調
6. [修正] 上帝兵子彈修正、Prefab修正(L1Easy、L1Normal已完成)

Ver4.9.7

\*2015/11/27

1. [新增] 三坦解鎖機制(各遊戲內按鈕開放、隱藏)
2. [新增] 故事過場背景音樂
3. [修正] 遊戲內兵種花費的數字Text位置、大小微調，解決無法顯示Text
4. [修正] Easy模式會順便解鎖Hard模式的Bug
5. [修正] Easy模式完成後就不能再進去Easy的Bug
6. [修正] 上帝兵子彈修正、Prefab修正(所有場景完成)

Ver4.9.8

\*2015/11/29

1. [新增] 所有場景過關、死亡圖片
2. [新增] 升級頁面背景圖
3. [新增] 遊戲內選單按鈕圖(L1Easy試放)
4. [修正] 所有場景模式Text換成圖片
5. [修正] 所有場景的過關、死亡取消GUI Box黑框
6. [修正] 升級頁面無法解鎖3坦的bug
7. [修正] 換了一個icon啦，換成封面那隻貓

Ver5.0

\*2015/11/30

1. [新增] 所有過關、死亡、暫停對話框背景圖
2. [新增] 所有場景選單按鈕圖
3. [新增] 升級頁面軍營的牌子
4. [新增] 升級頁面花邊線、升級按鈕圖
5. [新增] start頁面說明、離開按鈕圖
6. [新增] L1、L3~L5所有背景圖
7. [新增] 暫停圖、選單按鈕圖(主選單、返回、重來、關卡選單)(L1Easy)
8. [新增] start、L1Easy背景音樂加LOOP(測試)
9. [修正] L1Easy死亡對話框沒有隱藏兵種按鈕
10. [修正] 升級頁面Text大小、重坦圖片位置微調
11. [修正] 所有Easy場景的預設camera位置調整
12. [修正] 所有場景出兵按鈕button置換成內建，隱藏playmaker GUI按鈕
13. [修正] start頁面按鈕圖置換成內建，隱藏playmaker GUI按鈕

Ver5.0.1

\*2015/12/01

1. [新增] evil3圖
2. [新增] 所有遊戲內場景暫停圖、對畫框按鈕圖完成
3. [新增] 關卡頁面Map，開啟L2時放大圖進來(未完成)
4. [修正] L4Easy沒打贏在L3Hard就會解鎖中坦
5. [修正] start頁面4個按鈕圖改成放在playmaker

Ver5.0.3

\*2015/12/02

1. [新增] L1~L3關卡按鈕，關卡地圖置放(Map01~Map03)
2. [新增] 靜音按鈕(僅satart能靜音，試放)
3. [修正] L1Easy兩主堡圖

Ver5.0.4

\*2015/12/02

1. [新增] L4~L5關卡按鈕，關卡地圖置放(Map04~Map05)
2. [新增] 在關卡選擇難度後，在每個關卡加入標頭圖片
3. [新增] 所有story加入skip圖片按鈕(試放)
4. [新增] 加入world故事場景
5. [修正] 升級畫面攻擊和血量資訊刪除，等級和升級需求顯示換成圖片
6. [修正] 兩主堡圖所有場景已更換
7. [修正] 所有場景地板加厚
8. [修正] story3~5 skip按鈕沒有send event

Ver5.0.5

\*2015/12/03

1. [修正] 讀取world場景後對主畫面BGM控制
2. [修正] 升級頁面排版和active一些物件、顯示的bug
3. [修正] 關卡頁面難度按鈕位置下調、關卡標頭放大

Ver5.0.6

\*2015/12/04

1. [修正]消珠部分無法點選bug移除
2. [修正]序章文字速度調快
3. [修正]故事模式文字改用textmesh

Ver5.0.7

\*2015/12/04

1. [新增] 靜音按鈕(所有場景已適用)
2. [新增] 所有關卡BGM Loop播放
3. [修正] 關卡Map換圖，改成有標數字的旗子
4. [修正] 升級頁面的金錢改用textmesh
5. [修正] 所有story過場Skip對應到正確的Easy場景
6. [修正] 所有story過場Character Size改成0.1
7. [修正] 遊戲15個場景召喚兵種會卡地板的bug
8. [修正] 上帝兵射程、射速、移動速度降低

Ver5.0.8

\*2015/12/05

1. [新增] 關於頁面、資訊
2. [新增] 靜音按鈕圖
3. [新增] 說明頁面內容
4. [修正] evilhome1\_2不會歸0的問題
5. [修正] start按鈕位置微調
6. [修正] 換了一個ICON

Ver5.0.9

\*2015/12/07

1. [新增] THE END場景
2. [新增] L5Hard過關後跑THE END場景

Ver6.0

\*2015/12/07

1. [新增] 三坦解鎖通知圖片
2. [修正] Nerf所有槍兵射速，原1.7秒改成3秒(別想用槍兵就能打全世界www)
3. [修正] Nerf所有輕坦射速，原1.5秒改成2.5秒
4. [修正] Nerf所有中坦射速，原1.5秒改成2秒
5. [修正] L3和L4的普通及困難，敵人一次產出數量分別是2隻、3隻
6. [修正] L5普通一次產3隻，L5困難產4隻