「BattleTank!!」

仕様書

Ver 0.1

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ゲームのルール | | No. |  |
| プロジェクト | BattleTank!!. | | |
| 最終更新日 | 2019年08月04日 | | |
| 作成者 | 寺本　啓志 | | |
| 自機を操作しゲーム・フィールドにいる敵を倒してハイスコアを目指すゲームです。  ライフが0になるとゲームオーバーとなります。  Stage制敵をすべて倒したら次のStageをLoadしてください | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| タイトル画面 | | No. |  |
| プロジェクト | BattleTank!!. | | |
| 最終更新日 | ２０１９年１１月１１日 | | |
| 作成者 | 寺本　啓志 | | |
| 一番最初の画面にしてください  Startを押されたらGame画面に移行  Exitが押されたらGame終了してください。  背景は右から左にスクロールさせてください。  マイフレーム0.1ずつ左側に移動させてください。  もしx軸に-15いった場合  X軸に15戻してください。 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Game画面 | | No. |  |
| プロジェクト | BattleTank!!. | | |
| 最終更新日 | 2019年08月04日 | | |
| 作成者 | 寺本　啓志 | | |
| ゲーム画面  左上に残りライフを配置してください。  視点1    視点2    視点変更できるようにした理由  1Effectが見にくい  2迫撃砲が見えない  3リアルでみたいという要望があったため | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Player | | No. |  |
| プロジェクト | BattleTank!!. | | |
| 最終更新日 | 2019年08月04日 | | |
| 作成者 | 寺本　啓志 | | |
| Playerは斜め移動できます。  KeyBoard(Cキー)Controllerの(XButton)  を押された場合カメラを斜め上の位置に変更してください。  斜め上でKeyBoard(Cキー)Controllerの(XButton)  を押された場合上からの視点に変更してください。。  ステータス    初期速度  100  回転速度  45  タンクのHP  5  最大HP  10  RigidBodyのAddForceでの移動にしてください | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Playerの弾丸 | | No. |  |
| プロジェクト | BattleTank!!. | | |
| 最終更新日 | 2019年08月04日 | | |
| 作成者 | 寺本　啓志 | | |
| Playerの弾丸は、Playerの位置から1400ではっしゃできます。  Spaceキーを押された場合発射できるようにしてください。  連射できないようにtimeBetweenShotという変数を作成し  0.5秒に一度弾丸を発射できるようにしてください。  deleteBulletという変数をさくせいし  その秒数を過ぎたら削除してください。    ステータス  速度  6000  消える時間  1.5秒 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 敵１ | | No. |  |
| プロジェクト | BattleTank!!. | | |
| 最終更新日 | 2019年08月04日 | | |
| 作成者 | 寺本　啓志 | | |
| 特定範囲に入ると自機のほうに傾ける。    State  弾丸の速度  600  HP  4 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 敵１の弾丸 | | No. |  |
| プロジェクト | BattleTank!!. | | |
| 最終更新日 | 2019年08月04日 | | |
| 作成者 | 寺本　啓志 | | |
| 1秒に1ど発射してください。      ステータス  速度  600  消える時間  3秒 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 敵2 | | No. |  |
| プロジェクト | BattleTank!!. | | |
| 最終更新日 | 2019年08月04日 | | |
| 作成者 | 寺本　啓志 | | |
| 特定範囲に入ると自機のほうに傾ける。  自機のほうに追いかける。  NavMeshの移動    State  弾丸の速度  800  HP  4 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 敵2の弾丸 | | No. |  |
| プロジェクト | BattleTank!!. | | |
| 最終更新日 | 2019年08月04日 | | |
| 作成者 | 寺本　啓志 | | |
| 1秒に1ど発射してください。      ステータス  速度  800  消える時間  3秒 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| クリア条件 | | No. |  |
| プロジェクト | BattleTank!!. | | |
| 最終更新日 | 2019年08月04日 | | |
| 作成者 | 寺本　啓志 | | |
| もし敵がすべてステージ上から消えた場合  新しいステージを呼んでください、  すべてクリアした場合GameClearSceneに移行してください。 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 失敗条件 | | No. |  |
| プロジェクト | BattleTank!!. | | |
| 最終更新日 | 2019年08月04日 | | |
| 作成者 | 寺本　啓志 | | |
| もしPlayerのライフが0ならGameOverSceneに飛ばしてください、 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| GameClearScene | | No. |  |
| プロジェクト | BattleTank!!. | | |
| 最終更新日 | 2019年08月04日 | | |
| 作成者 | 寺本　啓志 | | |
| Gameをクリアした際に移行させてください。  Push SpaceKeyは赤色で囲って点滅っぽくしてください  自機からは弾を1秒ごとに発射させてください。  SpaceKeyを押された場合TitleSceneに移行させてください | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ブーツ | | No. |  |
| プロジェクト | BattleTank!!. | | |
| 最終更新日 | 2019年08月04日 | | |
| 作成者 | 寺本　啓志 | | |
| Gameを失敗した際に移行させてください。  Push SpaceKeyは赤色で囲って点滅っぽくしてください  爆発っぽいEffectを発動させてください。  SpaceKeyを押された場合TitleSceneに移行させてください | | | |