

# 怖いホラーゲーム

クリエイターネーム：カタバミ  
校舎名：LITALICOワンダー蒲田  
学年：中学2年生  
通塾歴：3年2ヶ月



# 作品について

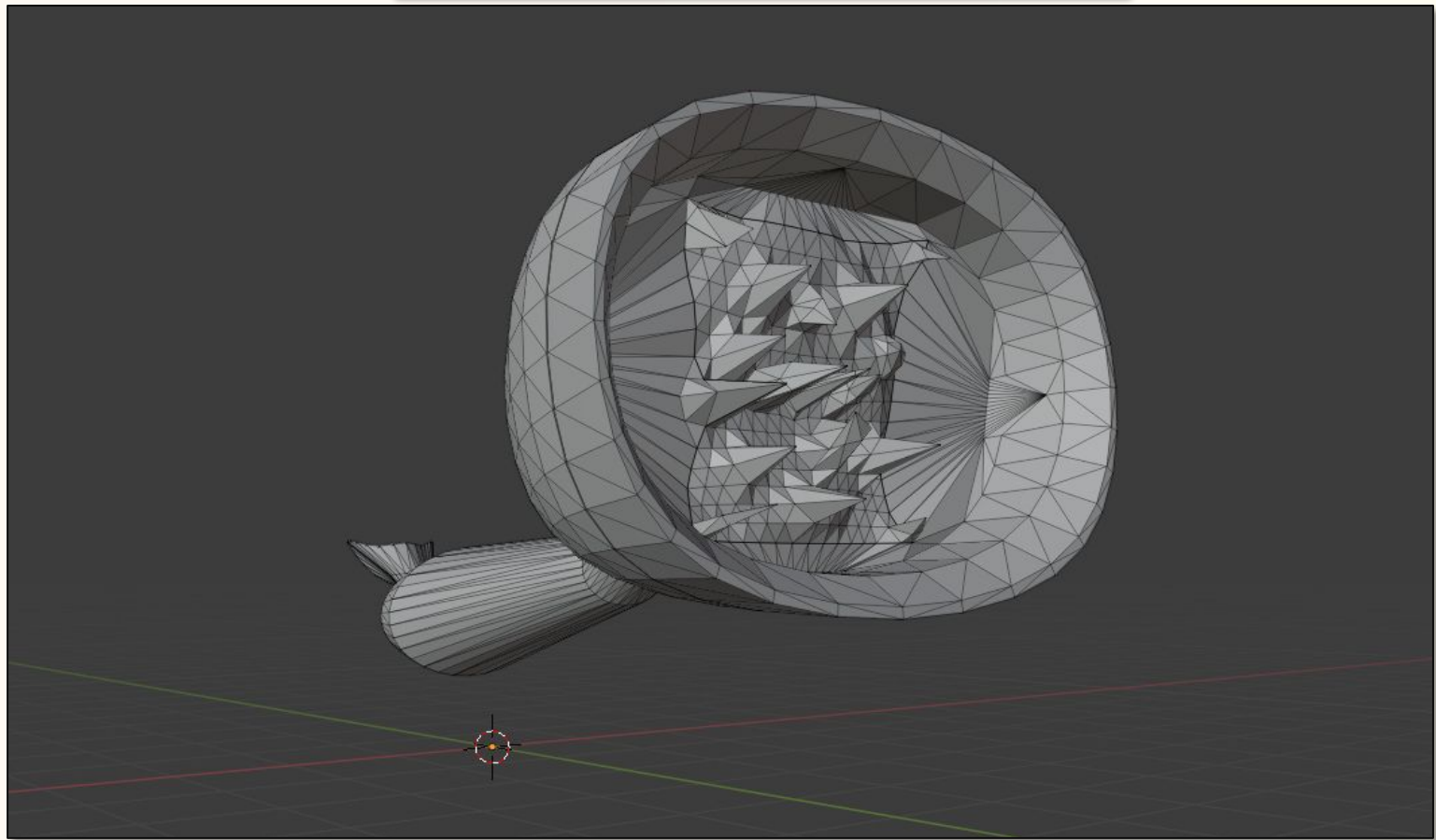
## <作品説明>

「ある日町中を散歩していると急に『何か』に追われる主人公  
主人公は『何か』から逃げ切ることができるのか...」  
というのが大まかな内容です。

## <作品制作に対する想い>

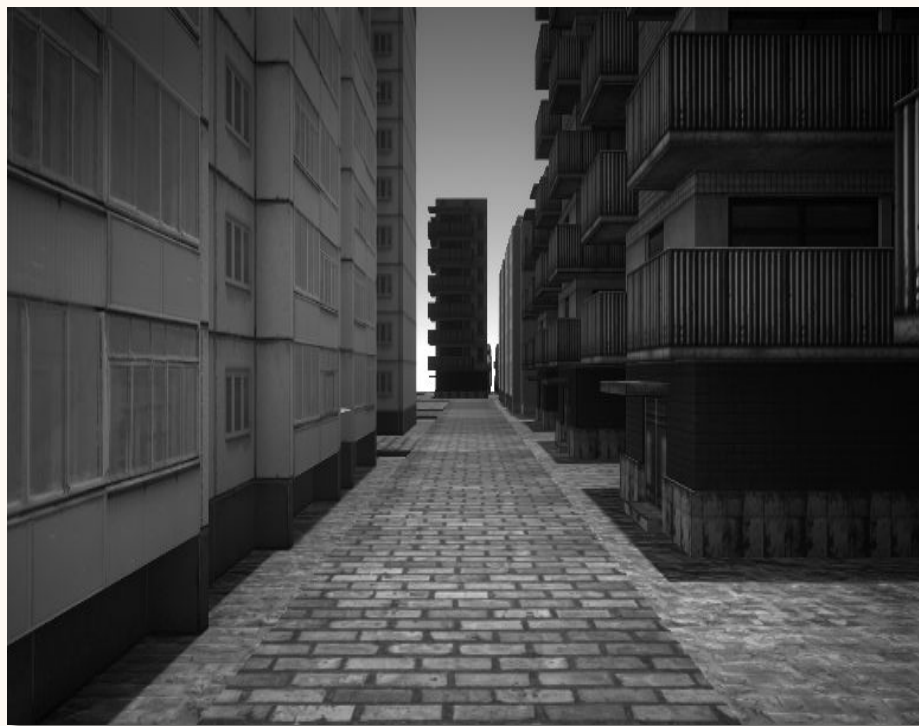
「自分がテストプレイできないぐらいのクオリティにしよう！」  
というのを目標に作りました。途中からはテストプレイがいやになっ  
たので、おそらく目標は達成しています。

# キャラクター紹介



これが「何か」です。

# 世界観



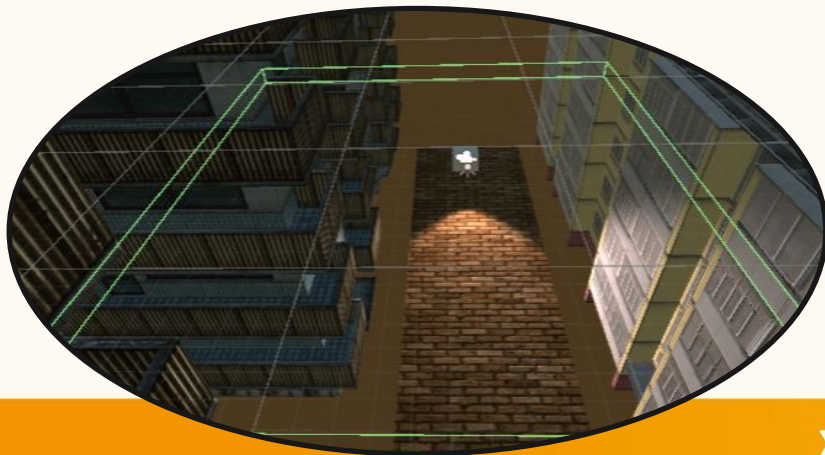
もともとは色付きの画面で、少し赤色じみた見た目で作っていたのですが、色々いじってみたら「白黒よくね？」となり、白黒になりました。

# プログラミング

```
void OnTriggerStay(Collider other)
{
    if(other.CompareTag("teki"))
    {
        near = "!";
    }
}
Unity メッセージ 10 個の参照
void OnTriggerExit(Collider other)
{
    if(other.CompareTag("teki"))
    {
        near = "?";
    }
}
```

## <プログラミングの説明>

1. 「IsTrigger」を「on」にした「collider」を「player」周りに置くことによって周りの敵を感知できるようになるといプログラムです。
2. 敵が近づくと「？」が「！」に変わるといゲームに大きく影響はしないプログラムですが、応用力が高めのプログラムです。



## 紹介動画

現象No.357  
発動条件: type=place  
entity: 不明  
追記: 現時点でこのエリアから  
脱出する方法は見つかった

視聴するにはクリック!

**Thank you  
for listening!**