

ホラー(?)ゲーム

クリエイターネーム：カタバミ

学年：中一

教室：蒲田

通塾年数：1年

動画



作品について

< 作品説明 >

説明することは多くなく、ただただロボットから逃げるゲームです。以外にこのロボットが速かったり、地形ががたがたすぎたりするのですが、まあまあな難易度なので楽しんでみてください。

< 作品制作に対する思い >

Unityで初めて自分で作ったゲームなので、思い入れは深かったのですが、製作時間が長すぎて途中から飽きてきました。

まあそのくらい時間をかけて作ったゲームなので10分間ぐらいは楽しんでもらえると思います。

このロボットはフリー素材です。



プログラミング

```
void Update()
{
    if (Input.GetKey("w"))
    {
        transform.position += transform.forward * 0.05f;
    }

    if (Input.GetKey("s"))
    {
        transform.position += transform.forward * -0.05f;
    }

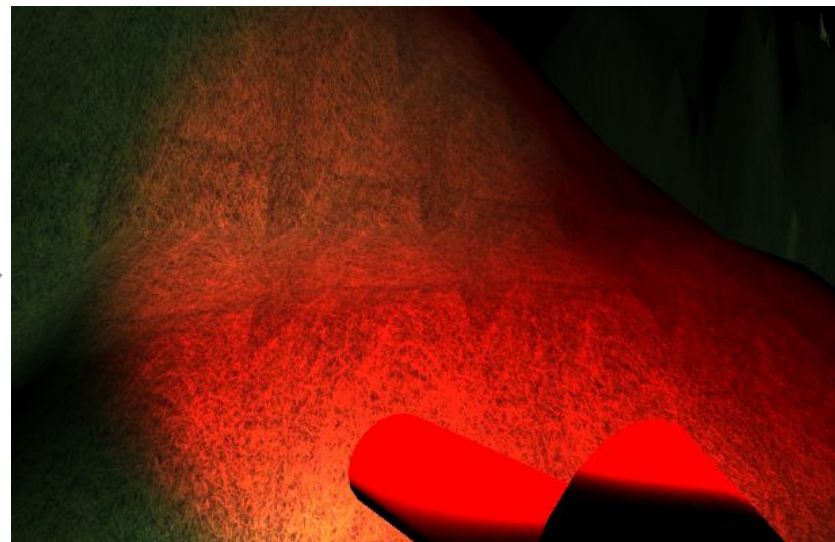
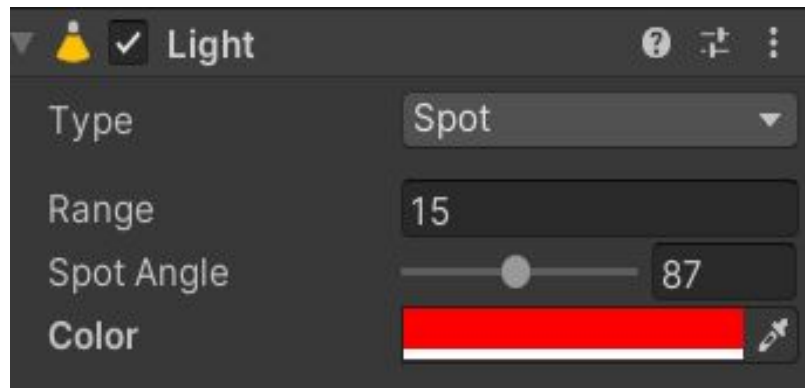
    if (Input.GetKey("d"))
    {
        transform.Rotate(0, 2, 0);
    }

    if (Input.GetKey("a"))
    {
        transform.Rotate(0, -2, 0);
    }
}
```

プログラミングの説明

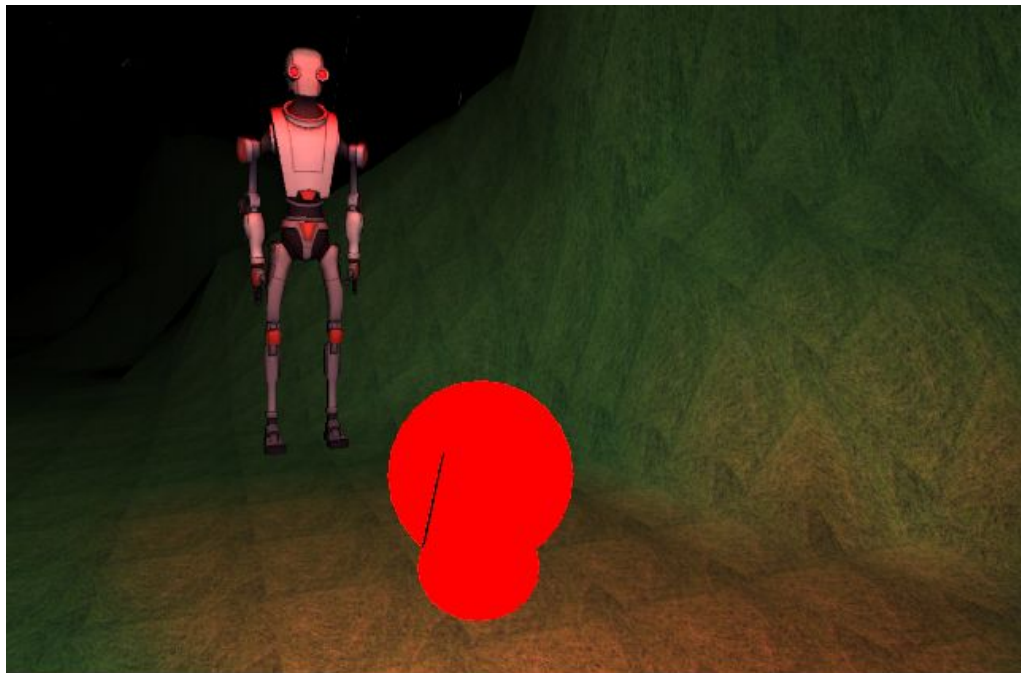
C#を始めてまだ半年もたっていないので、ほとんどのことを知らないのですが、このくらいのプログラムしか説明することができませんが、簡単に言うと、playerの動きを命令するプログラムで、w a s d キーを使った操作ができるようになります。if文でinput.getkeyが出てきたら大体はooが押されたら、、、という意味があると思っていただいていいと思います。

こだわりポイント①



主人公は周りが見えないので懐中電灯を持っているのですが、この懐中電灯が途中から赤色の光を放つようになり雰囲気を作ってくれています。少なくとも僕ならこの時点で怖くてやめてると思います。

こだわりポイント②



ゲームの途中から矢印が出てくるのですが、この矢印にはちゃんとした働きがあり、ゴールの場所を示してくれます。ここだけでも十分こだわりポイントなのですが、初めからこの矢印を信じて進んでいくと、左の写真のように絶望的な状況になります。ある程度頭を使ってゴールに向かわないと結構早く捕まるので、頑張ってみてください。

作品をつくってみて

今回は3Dゲームでしたが、僕には難易度が高すぎてほとんどのことがわかりませんでした。なので慣れるまでは2Dゲームを作りたいと思いました。また実力をつけてから3Dに挑んで、今回のゲームを超えるような、というよりもまず一人で作れるようなゲームを作りたいです。



今回オリジナルスキンを作ってもらえなかったplayerさん