

## ～目標～

ホラーゲームを作成するにあたって、どのようにすればより人を怖がらせることができるか、どうすれば気持ち悪いと思ってもらえるかなどを考えた上でゲームを作る。

メンバー：野原諭 竹内亮人 稜真 折本卓巳 小幡和輝 埜口哲史

## ～オブジェクト～

オブジェクトを作るにおいて怖がらせる、気持ち悪い生物を作る為に考えたこと。

やはり音が第一、何をするにも欠かせない。

様々なホラーゲームを見て、怖い、気持ち悪い物とは現実からかけ離れたものだと認識。

集合体は大体の人が気持ち悪いと感じる。

## ～ステージ～

ステージを作るうえで考えたこと、工夫した点など

ギミックとしては、アイテムを取らないと進めない。

目的地に着いたらクリア。

敵に当たったら大きい音でゲームオーバーに移行させ、驚かせる。

敵に声、そして音楽を付ける。

## ～プログラム～

敵は navimesh で徘徊するようにした。アイテム（人）を取ると、下の階層に行けるようになる。（床を消すだけ）

一人称視点で、足音が鳴るようにした。タイトル画面からフェイドイン、フェイドアウトを使って画面移行するようにした。

## ～反省点～

道中のオブジェクトが少なすぎるので、もっと飾りつけをしたかった。

床や壁を無機質な黒色で着色しているだけだった為、ちゃんとしたテクスチャを入れたかった。

世界観というかコンセプトがあんまり無かったので、構想を固めれば良かった。

始まりと終わりがあるだけのゲームだった為、ストーリーやゲーム性を作れば良かった。

