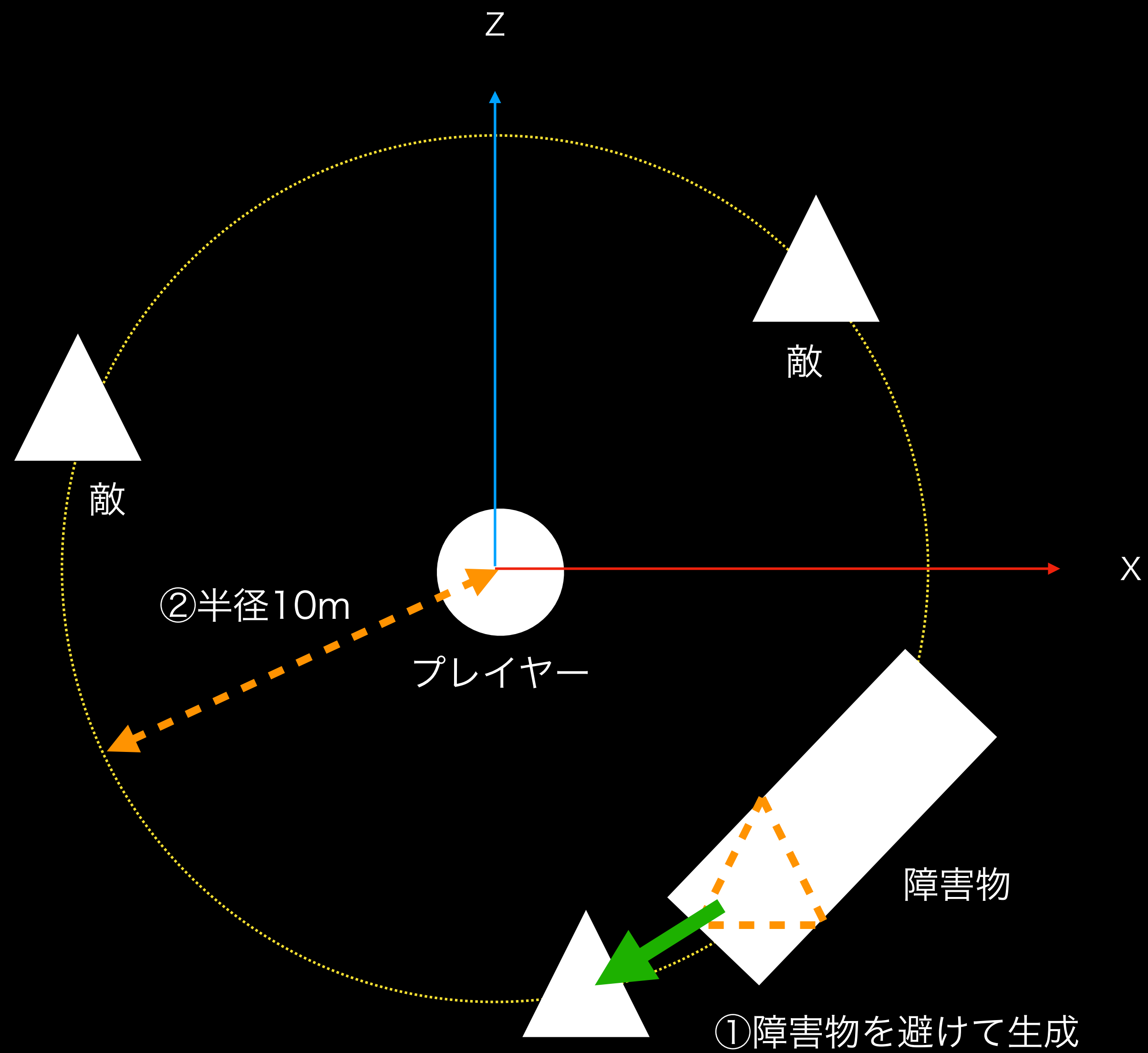


# Unity 本格入門

P209 敵キャラクター出現制限

## やりたいこと

- ① 障害物の場所に出現させないようにする
- ② 敵をプレイヤーのすぐ近くに出現させると逃げられないので距離を置いて生成する
- ③ 距離を置きながら、出現場所はランダムにする
- ④ 敵を一定時間ごとに生成する



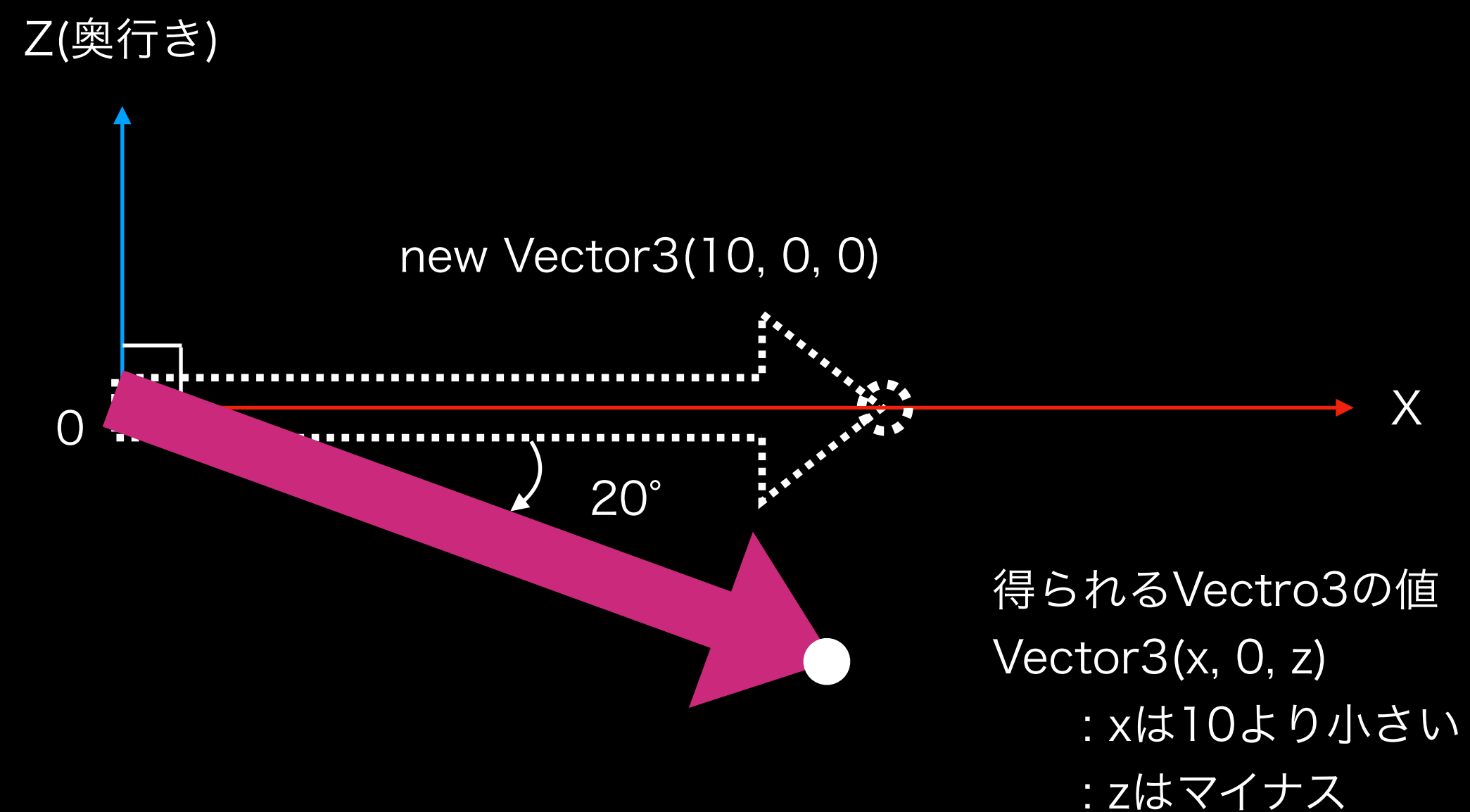
上から見た図

`new Vector3(10, 0, 0)`



これでも同じ  
`Vector3.right * 10`

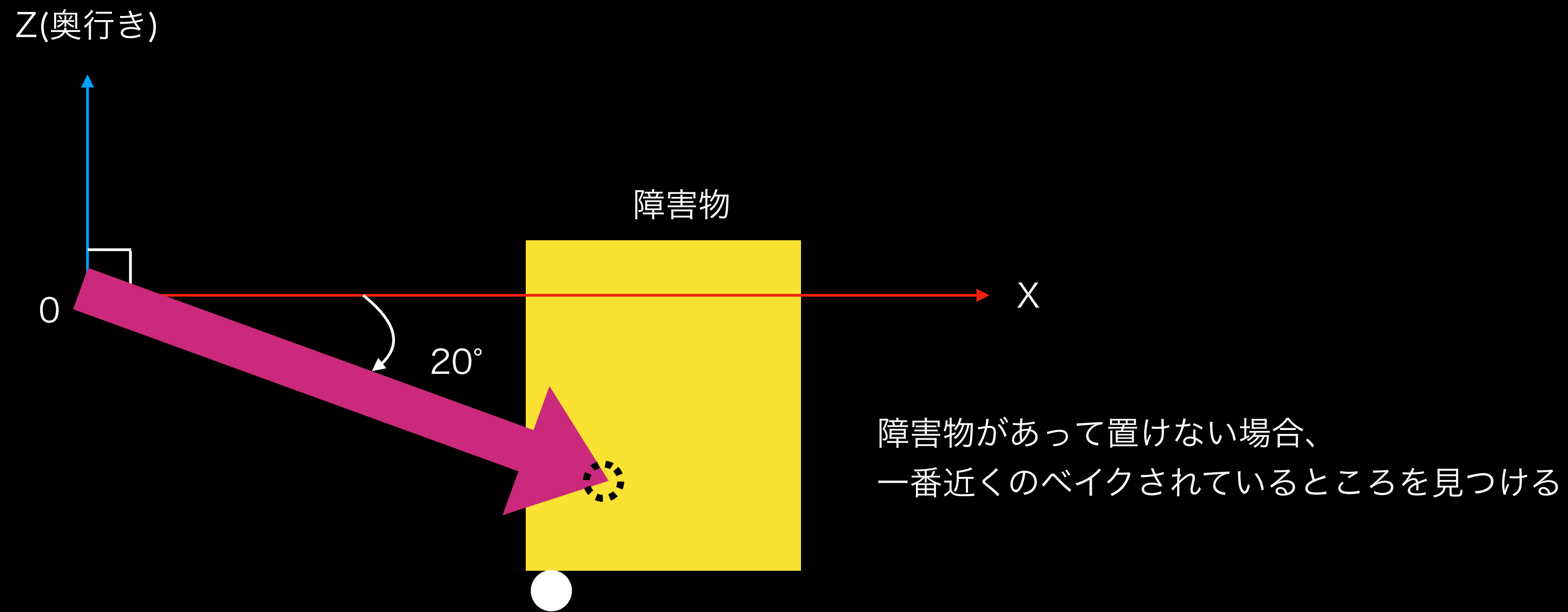
`Quaternion.Euler(0, 20, 0) * new Vector3(10, 0, 0)`



上から見た図

```
NavMesh.SamplePosition(  
    spawnPosition,  
    out NavMeshHit navMeshHit,  
    10,  
    NavMesh.AllAreas)
```

もっとも近い点が見つかった場合は true  
原点  
一番近いところのヒット情報  
検索する半径  
検索エリアの指定（今回は全て）



上から見た図