JumpScares:

In een horrorgame is het natuurlijk belangrijk dat de speler een aantal keer schrikt. In dit prototype is uitgezocht hoe we dat gaan doen.  
Het prototype van de jumpscares is te vinden in het unityproject: “JumpScarePrototypes”. Deze bevat bij het uitvoeren van de scene “main” een aantal jumpscares die op verschillende manieren functioneren. Alle scripts in het prototype zijn makkelijk en intuïtief te gebruiken in een nieuw unityproject.  
Er zijn een aantal scripts gemaakt die bij elke jumpscare van pas kunnen komen, namelijk:

* PlayAudioSource: Deze kan een audioclip afspelen bij activatie voor een bepaald aantal (public) seconde, of voor een oneindige loop.
* VanishAfterSeconds: Deze kan bij activatie een object laten verdwijnen na een aantal (public) seconden.

Er zijn 4 verschillende jumpscares gemaakt:

1. Triggerscare: Creëert simpelweg een gameobject als er door een trigger wordt gelopen.
2. Vanishscare: Laat een gameobject verdwijnen als er naar dat object gekeken wordt door de player. De kijkhoek waarbinnen dit object verdwijnt en hoelang het duurt voordat hij verdwenen is, zijn met public variabele in te stellen.

(Vanishscare kan dus ook gecombineerd worden met een triggerscare)

1. TriggerOnRayHitscare: Activeert een object als de player ernaar kijkt, en wanneer de afstand kleiner is dan een zelf bepaalde public variable.
2. AnimatedScare: Als geactiveerd, speelt deze een animatie af. Als het object zelf ook een animatie bevat is dat gemakkelijk te implementeren.

Al met al was het relatief gemakkelijk om jumpscares te maken, omdat unity een heel geschikt programma hiervoor is. De enige struikelpuntjes waren de animaties, maar nu we weten hoe dat werkt zal het geen probleem meer zijn. Uiteindelijk kunnen we dus alle toepassingen van jumpscares die we bedacht hebben gaan gebruiken in de game. De jumpscares moeten zeker verbeterd worden, maar dat kan pas als we voorbij de prototyping vase zijn gekomen. Het implementeren van specifieke jumpscares heeft nu nog geen zin.