

# 「千代浦蝶美（ChiyoChan）」設計案

## 概要

タイトル	千代浦蝶美
概要	千代浦蝶美の足を4つのキー（QWOP）で操作してゴールまで走らせる
ゲームクリア条件	ゴールまで倒れずに走り切ったらクリア
ゲームオーバー条件	千代浦蝶美が転倒し、起き上がれなくなったらゲームオーバー
ゲームサイクル	<ol style="list-style-type: none"><li>1. ゲームスタート演出（タイトル表示）</li><li>2. ゲームスタート</li><li>3. 千代浦蝶美を走らせる</li><li>4. 「ゲームクリア」でゲームクリア演出を行い、「1」へ移行する（シーンを読み込む）</li><li>5. （以降ループ）</li></ol>
備考	<ul style="list-style-type: none"><li>• ゲーム内の重力は現実（地球）よりとても小さい</li><li>• 千代浦蝶美は、キャラクターから見て前か後ろにしか倒れない（左右には倒れない）</li><li>• 「ゴールまでの距離」「経過時間」がUIで常に表示される</li><li>• 「ゲームオーバー」の状態に陥っても、メッセージの表示などは無く、プレイヤーは「R」を押すことで、好きなタイミングでゲームを再スタートすることができる</li></ul>

## スクリプト

スクリプト名	処理内容	備考
BodyController.cs	<ul style="list-style-type: none"><li>• 千代浦蝶美の足の操作を制御する</li><li>• ゲーム再スタートの処理を行う</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <del>キャラクター</del>のゲームオブジェクトにアタッチする</li></ul>

CameraController.cs	<ul style="list-style-type: none"> <li>カメラの位置を制御する</li> </ul>	
UIManager.cs	<ul style="list-style-type: none"> <li>「ゴールまでの距離」を表示する</li> <li>「経過時間」を表示する</li> <li>ゲームスタート演出を行う</li> <li>ゲームクリア演出を行う</li> </ul>	
GameManager.cs	<ul style="list-style-type: none"> <li>ゲームの進行を制御する</li> <li>ゲームクリアの処理を行う</li> </ul>	
SoundManager.cs	<ul style="list-style-type: none"> <li>音のデータを管理する</li> <li>音を取得する</li> <li>音を再生する</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>シングルトン</li> </ul>

## 実装手順

- アセットをインポートする (9/3に実装済み)
- ステージキャラクターを作成し、重力などの設定を行う (9/3に実装済み)
- BodyController.csを作成する (9/3に実装済み)
- CameraController.csを作成する (9/3に実装済み)
- UIManager.csを作成する (9/3に実装済み)
- GameManager.csを作成する (9/3に実装済み)
- SoundManager.csを作成する (9/3に実装済み)