

# 「あおぎり屋敷（AogiriMansion）」設計案

## 概要

タイトル	あおぎり屋敷
概要	あおぎり高校のメンバー達が登場するホラーゲーム
ジャンル	ホラー
視点	1人称（FPS）
舞台	あおぎり高校（夜）
登場キャラクター（8人）	<ul style="list-style-type: none"><li>• 音靈魂子（3D）</li><li>• 水菜月夏希（2D）</li><li>• 石狩あかり（3D）</li><li>• 大代真白（3D）</li><li>• 山黒音玄（3D）</li><li>• 栗駒こまる（3D）</li><li>• 千代浦蝶美（3D）</li><li>• 我部りえる（2D）</li></ul>
アイテム	<ul style="list-style-type: none"><li>• 懐中電灯（常備）</li></ul>
Playerの行動目的	全てのあおぎりメンバーに会う（全てのイベントに遭遇）こと
ゲームサイクル	<ol style="list-style-type: none"><li>1. ゲームスタート演出</li><li>2. スタート地点を経つ</li><li>3. イベントに8回遭遇する</li><li>4. 全てのイベントに遭遇すると、ゲームクリア</li><li>5. 1へ移行（以降ループ）</li></ol>

イベント	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 廊下の壁に、我部りえるのポスターが突然現れる</li> <li>2. 廊下の窓に千代浦蝶美が張り付いている</li> <li>3. 廊下で栗駒こまるが奥から走ってくる</li> <li>4. 廊下の床に水菜月夏希が突如映る</li> <li>5. 音靈魂子が廊下の天井から降ってくる</li> <li>6. 部室のドアを開けたら、目の前に石狩あかりが立っている</li> <li>7. 部室で突如、山黒音玄が大きなBGMと共に回転する</li> <li>8. 廊下の奥から大代真白の巨大な顔がレロレロ言いながら追ってくる</li> </ol>
操作方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 移動（WASD）</li> <li>• 視点移動（マウス）</li> <li>• 懐中電灯の点灯・消灯の切り替え（左クリック）</li> </ul>
仕組み	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Playerが特定の地点に着いたら、イベントが発生する</li> <li>• イベント発生後にカウントが追加される</li> </ul>
備考	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ゲームオーバーは存在しない</li> </ul>

## スクリプト

スクリプト名	概要	処理内容	備考
PlayerCont roller.cs	Playerの 操作を制 御	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 移動</li> <li>• 懐中電灯操作</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CharacterController</li> </ul>
CameraCo ntroller.cs	視点移動 を制御	<ul style="list-style-type: none"> <li>• マウスによる視点移動</li> </ul>	
EventMana ger.cs	イベントを 管理	<ul style="list-style-type: none"> <li>• イベントの処理</li> </ul>	
GameData. cs	ゲームのデ ータを管理	<ul style="list-style-type: none"> <li>• イベントのカウントを管 理</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• シングルトン (DontDestroyOnL oadは不使用)</li> </ul>

UIManager.cs	UIを制御	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <del>会ったメンバー</del> 数を表示</li> <li>• <del>メッセージ</del></li> <li>• <del>ゲームスタート</del> 演出</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• シングルトン (DontDestroyOnLoadは不使用)</li> </ul>
SoundDataSO.cs	音のデータを管理	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <del>効果音のデータ</del></li> <li>• <del>その他</del> 演出音</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• スクリプタブルオブジェクト</li> </ul>
SoundManager.cs	音を制御	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <del>音の再生</del></li> <li>• <del>音のデータの取得</del></li> </ul>	
CharaName.cs	キャラクター名のenum	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <del>キャラクター</del> の名前を管理</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• enum</li> </ul>
EventDetail.cs	イベントの実行など	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <del>イベントの登録</del> (設定処理)</li> <li>• <del>イベント</del> の実行</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 各イベントのコライダーにアタッチする</li> </ul>

## 実装手順

1. ~~ステージ~~ (8/24に実装済み)
2. ~~PlayerController.cs~~ (8/24に実装済み)
3. ~~CameraController.cs~~ (8/24に実装済み)
4. ~~EventManager.cs~~ (8/25に実装済み)
5. ~~GameData.cs~~ (8/25に実装済み)
6. ~~UIManager.cs~~ (8/25に実装済み)
7. ~~SoundDataSO.cs~~ (8/25に実装済み)
8. ~~SoundManager.cs~~ (8/25に実装済み)
9. ~~CharaName.cs~~ (8/26に実装済み)
10. ~~EventDetail.cs~~ (8/26に実装済み)