

「大乱闘あおぎりブラザーズ (SuperAogiriBros)」設計案

概要

タイトル	大乱闘あおぎりブラザーズ
ジャンル	アクション
環境	オフライン
対応デバイス	PC
対戦人数	2人
モード	<ul style="list-style-type: none">• SOLO (対戦相手はNPC)• DUO
登場キャラクター	<ul style="list-style-type: none">• 音靈魂子• 大代真白
ステージのモデル	「大乱闘スマッシュブラザーズ」の「終点」
クリア条件	対戦相手を場外まで「飛ばす」または「落とす」と勝利
ゲームサイクル	<ol style="list-style-type: none">1. タイトル画面 (ゲームスタート演出が行われる)2. モード選択画面 (「SOLO」なら「1」、「DUO」なら「2」を押す)3. キャラクター選択画面 (「DUO」の場合はスキップ)4. 試合開始 (3秒前からカウントが始まり、「GO」という音声で試合開始)5. 試合 (どちらかが死ぬまで続く)6. 試合終了 (「GameSet」という音声流れる)7. 「1」へ移行 (以降ループ)

備考

- キャラクターは攻撃されるごとにダメージが蓄積されていき、ダメージが蓄積されればされるほど、吹っ飛ばされやすくなる
- 使える技などは全てのキャラクターで同じ
- キャラクターは向いている方向（左or右）のみに攻撃を出せる
- 制限時間はない
- WebGLの容量制限の関係で、あおぎりメンバーは2人までしか登場できない
- マウスマウスカーソルは常に非表示
- 攻撃によるダメージはどんな技でも、10%で統一されている
- 吹っ飛ばされたら、一定時間操作できない
- キャラクターは接地していなくても、左右に移動できる
- キャラクターはステージの崖に一定時間掴まることができる
- ストックはない（復活しない）
- プレイヤーは崖からは1度しかジャンプできない（崖からジャンプして、再び崖に掴まることは出来ない）

操作方法

- 大代真白は「WASD」、音靈魂子は「矢印キー」で操作する

移動（右）	「D」or「→」
移動（左）	「A」or「←」
ジャンプ	「W」or「↑」
攻撃	「S」or「↓」
選択（試合以外）	「1」or「2」

スクリプト

スクリプト名	処理内容	備考
CharacterManager	<ul style="list-style-type: none">• キャラクターごとのキーの管理・取得• キャラクターごとのスクリプトの管理・取得	

CharacterController	<ul style="list-style-type: none"> 移動を行う ジャンプを行う 崖に掴まる 攻撃を行う アニメーションを制御する 	
CharacterHealth	<ul style="list-style-type: none"> キャラクターの蓄積ダメージを管理する 攻撃を受けた際の処理を行う (吹っ飛び・ダメージ等) 死亡処理 	
NPCController	<ul style="list-style-type: none"> NPCの移動・ジャンプを制御する NPCの攻撃を制御する NPCのアニメーションを制御する 	
CameraController	<ul style="list-style-type: none"> カメラの制御を行う 	
UIManager	<ul style="list-style-type: none"> タイトル画面 (ゲームスタート演出) 「SOLO」「DUO」選択画面 キャラクター選択画面 カウントダウン 「GameSet」の文字 	
GameManager	<ul style="list-style-type: none"> ゲームの進行を制御する 	
GameData	<ul style="list-style-type: none"> キャラクターの移動速度等のデータを管理する 	<ul style="list-style-type: none"> シングルトン (DontDestroyOnLoad 不使用)
SoundDataSO	<ul style="list-style-type: none"> BGM・効果音・音声のデータを管理 	<ul style="list-style-type: none"> シングルトン (DontDestroyOnLoad 不使用)
SoundManager	<ul style="list-style-type: none"> BGM・効果音・音声の取得・再生 	

実装手順

1. ~~リセット~~ (8/29に実装済み)
2. ~~ステージ~~ (8/29に実装済み)
3. `PlayerController.cs` (8/30に実装済み)
4. `CharacterHealth.cs` (8/31に実装済み)
5. `NPCController.cs` (8/31に実装済み)
6. `CameraController.cs` (8/31に実装済み)
7. `UIManager.cs` (9/1に実装済み)
8. `GameManager.cs` (9/1に実装済み)
9. `GameData.cs` (9/1に実装済み)
10. `SoundDataSO.cs` (9/1に実装済み)
11. `SoundManager.cs` (9/1に実装済み)
12. `CharacterManager.cs` (9/12に実装済み)