# 「５本のきゅうり」Web版 UI リデザイン仕様書

## 1. 目的と背景

本ドキュメントは、Web版『５本のきゅうり』のUIを、将来的なアプリ化も見据えて、より洗練されたデザインにリデザインするためのガイドラインである。参考画像のようなスタイリッシュで視認性の高いカードゲームレイアウトを実現することを目指す。

## 2. デザイン要件（参考イメージに基づく特徴）

* ・テーブル全体は俯瞰視点の丸みを帯びた卓デザイン。中央にはカード山札と場カードエリアを配置。
* ・自分の手札は手前下部に大きく表示され、遠近感（パース）あり。他プレイヤーの札は周囲に小さく配置。
* ・HUD（ラウンド/タイマー）は画面左上、メニューは右上に配置。プレイヤーの情報（名前、スコア）は個別に各プレイヤー枠に。
* ・カードプレイやターン制移行に合わせて光の演出・移動アニメーションなどがある。

## 3. Web用実装構成案

【レイアウトグリッド（CSS Grid構造）】

┌──────────────┐  
│ HUD列(左) │ HUD列(中央) │ HUD列(右) │  
├────────────────────────────┤  
│ 上プレイヤーゾーン（180°回転） │  
├────────────────────────────┤  
│ 左プレイヤー │ 中央テーブル │ 右プレイヤー │  
│ （-90°） │ │ (+90°) │  
├────────────────────────────┤  
│ 自分のハンド(前景) │  
└────────────────────────────┘

【実装ポイント】

* ・CSS Gridで座標を定義（grid-template-areasを使用）。
* ・固定アスペクト比（例：16:9）で表示し、縦スクロール不要な画面に。
* ・プレイヤーの位置に応じてCSS transform: rotate()で角度調整。

## 4. 主要コンポーネント仕様

* ● Card.vue / Card.tsx

Propsにvalue, state（playable, discard, disabled）を渡す。背景色・効果はCSS変数で管理。

* ● ChipCounter

プレイヤーの所持きゅうり数などをアイコン＋数字で表示。position:absoluteでプレイヤーパネル内に。

* ● CenterArea

中央の山札・場カードを配置。周囲にはゲームロゴや装飾アイコンも設置可。

## 5. UIアニメーションとスタイルガイド

* ・カードプレイ時は場に向かって滑らかに移動するアニメーション。
* ・現在ターン中のプレイヤーパネルに光るボーダーエフェクト。
* ・場のカード更新時にハイライト点滅または拡大アニメ演出。

【カラーパレット例】

* ・フェルト緑: #0b7f71
* ・カード赤: #f7465f / 黄: #ffbe3b / 緑: #50c878 / 青: #3199ff
* ・文字色（明）: #ffffff / （暗）: #d0e1de

## 6. 将来のアプリ化を見据えた設計方針

* ・UIレイヤーを疎結合に保ち、ゲームロジックは状態管理ライブラリ（例：Zustand等）で一元化。
* ・SVGやCSS変数でデザイン資産を統一管理し、解像度フリーで使い回せるように。
* ・入力イベント（クリック/タップ）を抽象化し、Web/アプリ共通のGameInputとして管理。