**熊ゲームに必要なUIとスクリプト**

以下の(a)から(g)までをTechAcademyのメタリングにて調整する。

＜障害物～案山子の遭遇と回避～＞

(a)UI表示：案山子と出会うと、熊の危険指数と人の追憶を表示。

(b)回避スクリプト：案山子の危険指数により近寄れる距離が異なり、障害物の程度が変わる。

＜エサの獲得～畑の野菜や民家や森の木の実を見付け近寄り獲得する～＞

(c)獲得スクリプト：獲得したらパーティクル表示の後に消える。

(d)UI表示：画面右上部に満足度％を表示する。

＜時間設定～10分/ステージ～＞

(e)パーティクル設定：9分ごろから雪が降り始める。

(f)UI表示：10分過ぎると「GameOver」の表示と「戻る」。

＜ゴールする～冬眠用の穴を探す～＞

(g)終了スクリプトとUI表示：10分以内に満腹度100％を満たし、加えて冬眠用洞窟を見付け中に入ると「GameClear」となり、「次ぎ」のステージボタンを表示する。または最後の4ステージ目を終えた場合のみ「完了」と表示する。

＜各ステージのオブジェクトとフィールド＞

・1ステージから4ステージとクリアしていく度に、環境が以下の通り変わる

（1ステージ）案山子1体、畑の全てに野菜が育つ。

（2ステージ）案山子９体、畑の2/3に野菜などが育ち、それ以外は耕作放棄地。

（3ステージ）案山子18体、畑の1/3に野菜が育ち、それ以外は耕作放棄地。

（4ステージ）案山子25体、畑の全てが耕作放棄地。

＜その他＞

・カメラ：進む熊目線以外に、マウスによる自由な見渡しも可能にする。