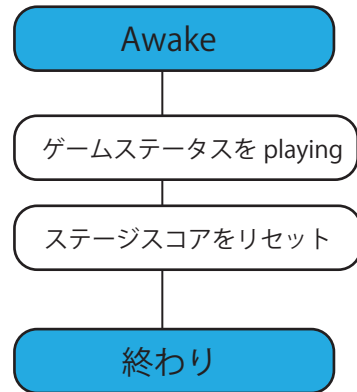
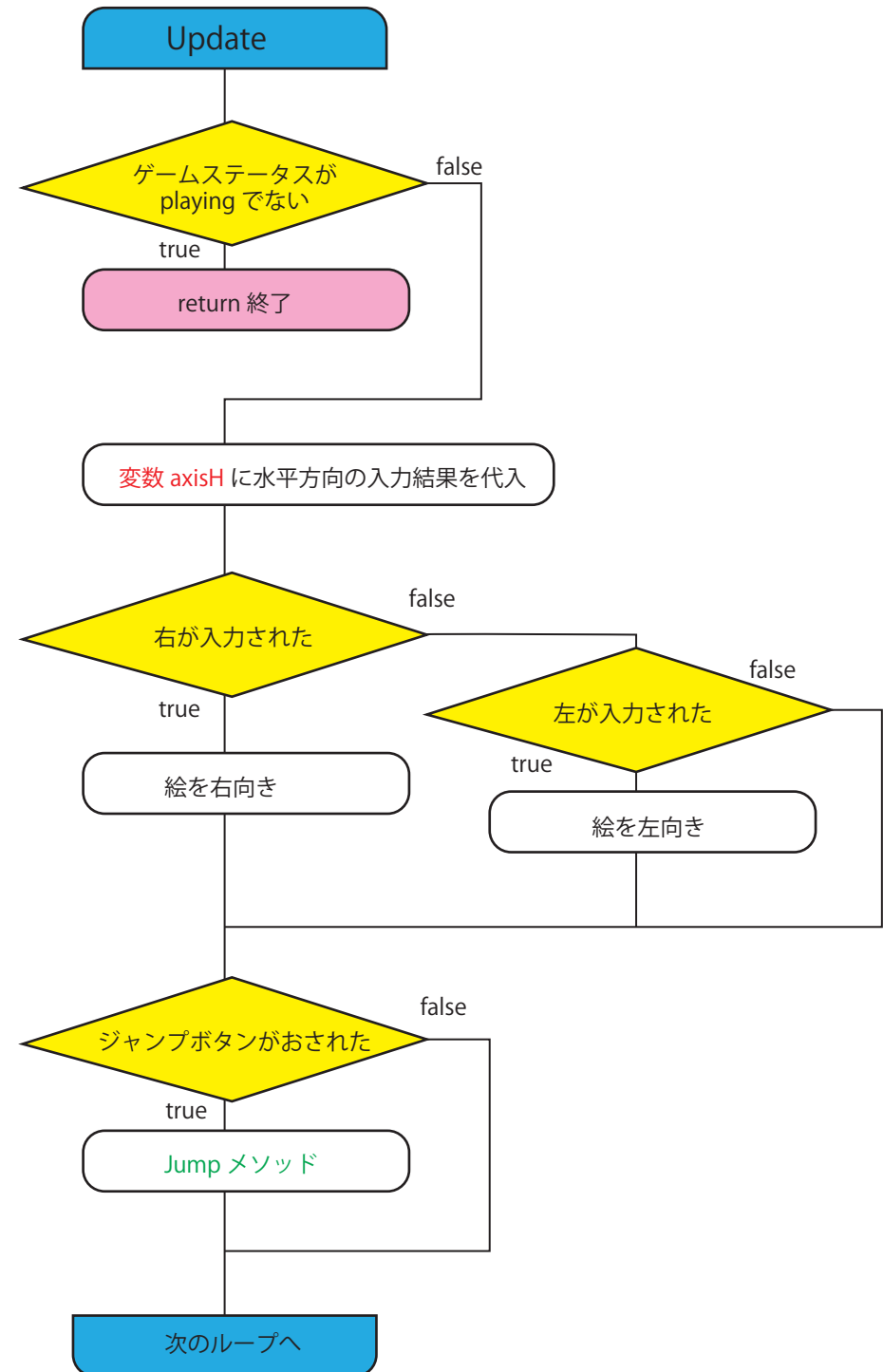
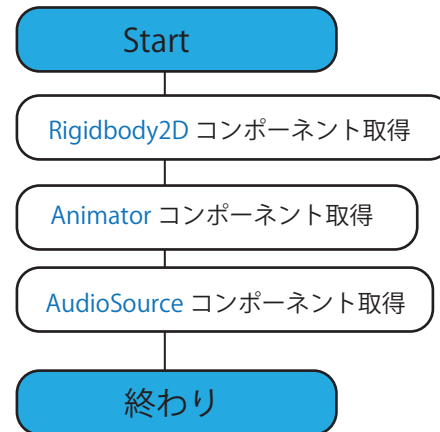
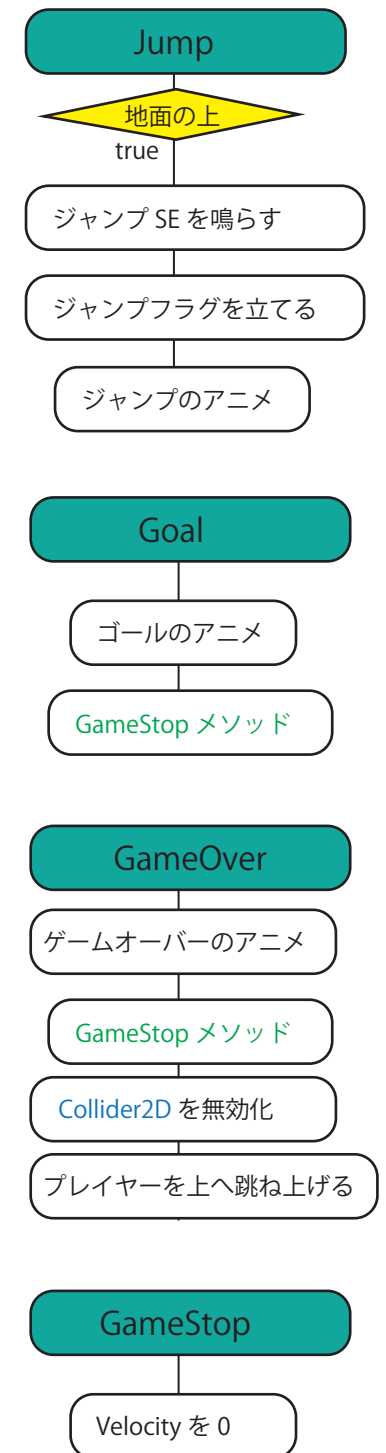
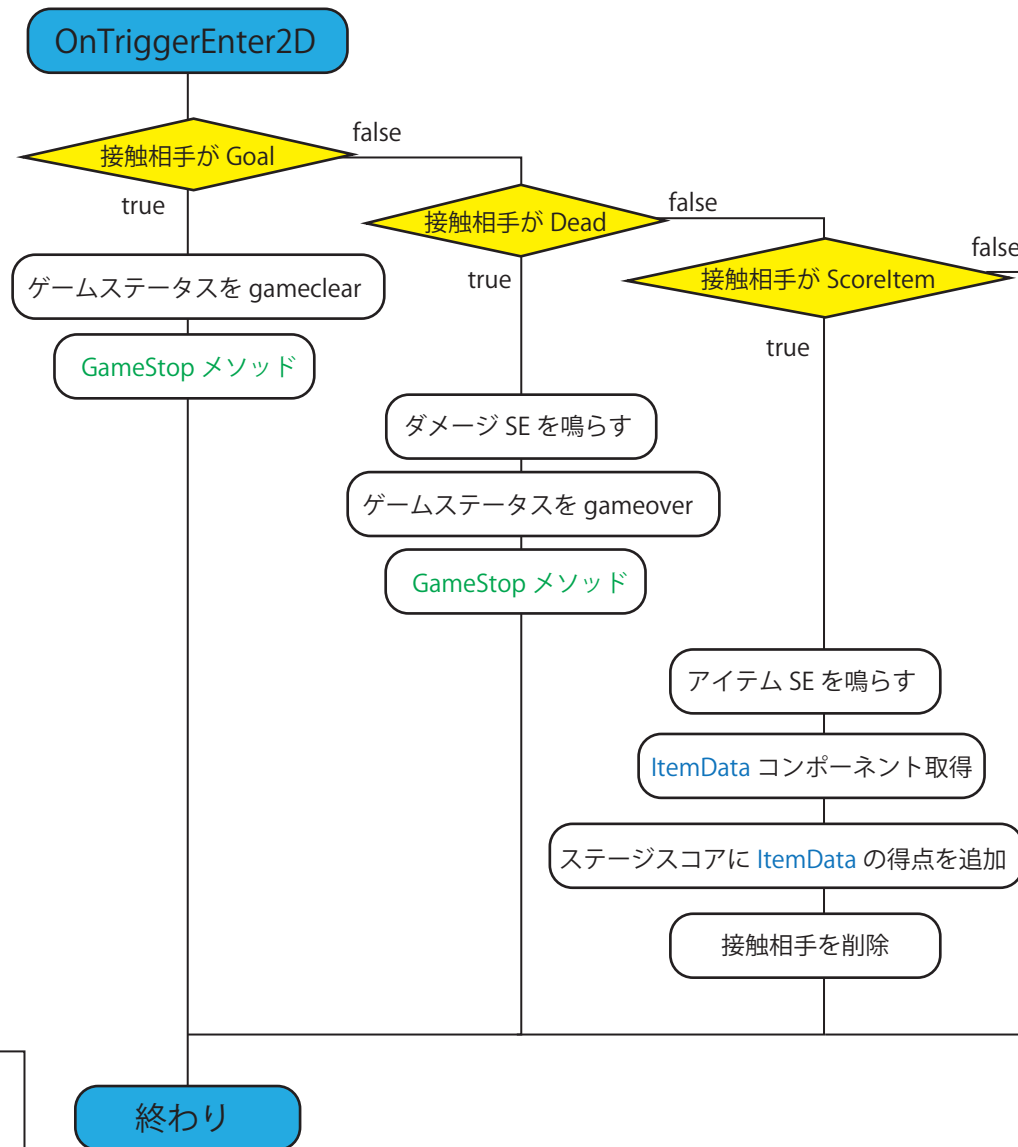
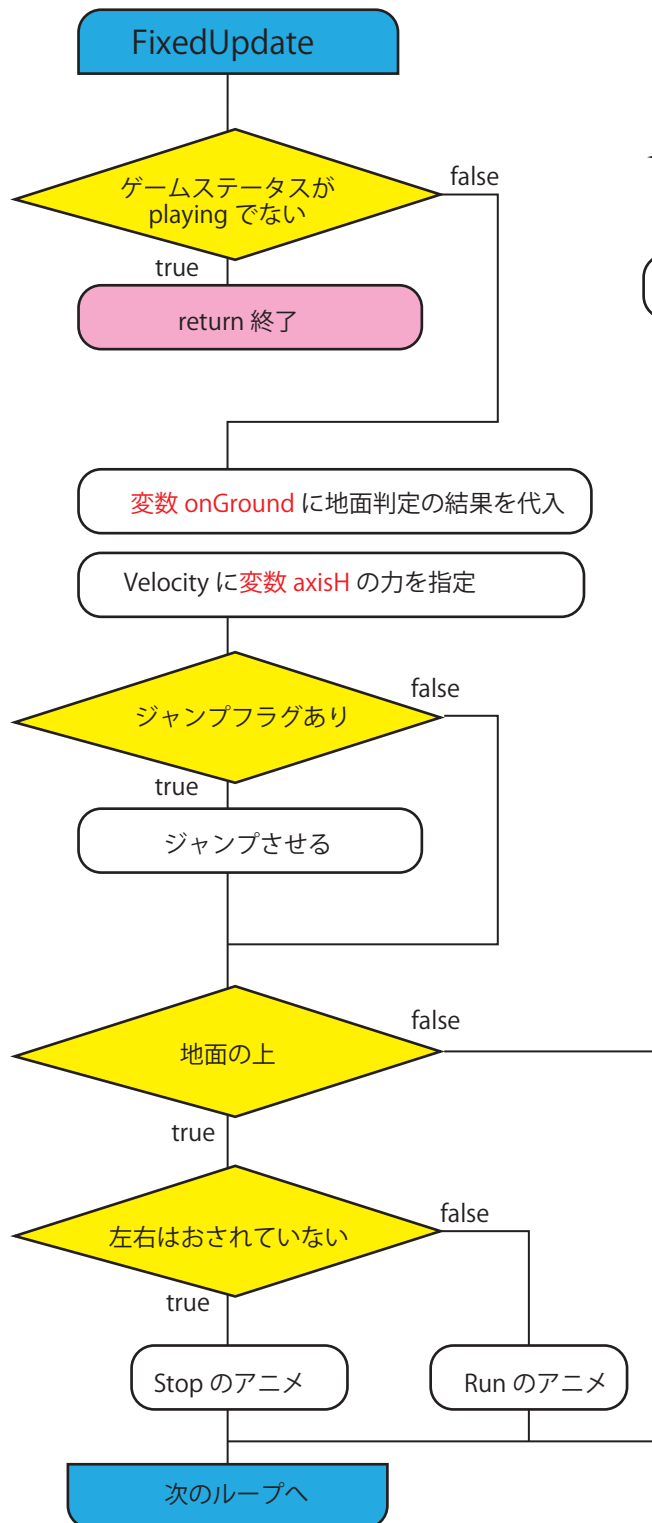


GameManager.cs

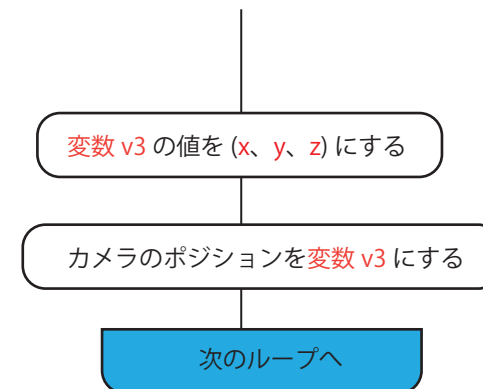
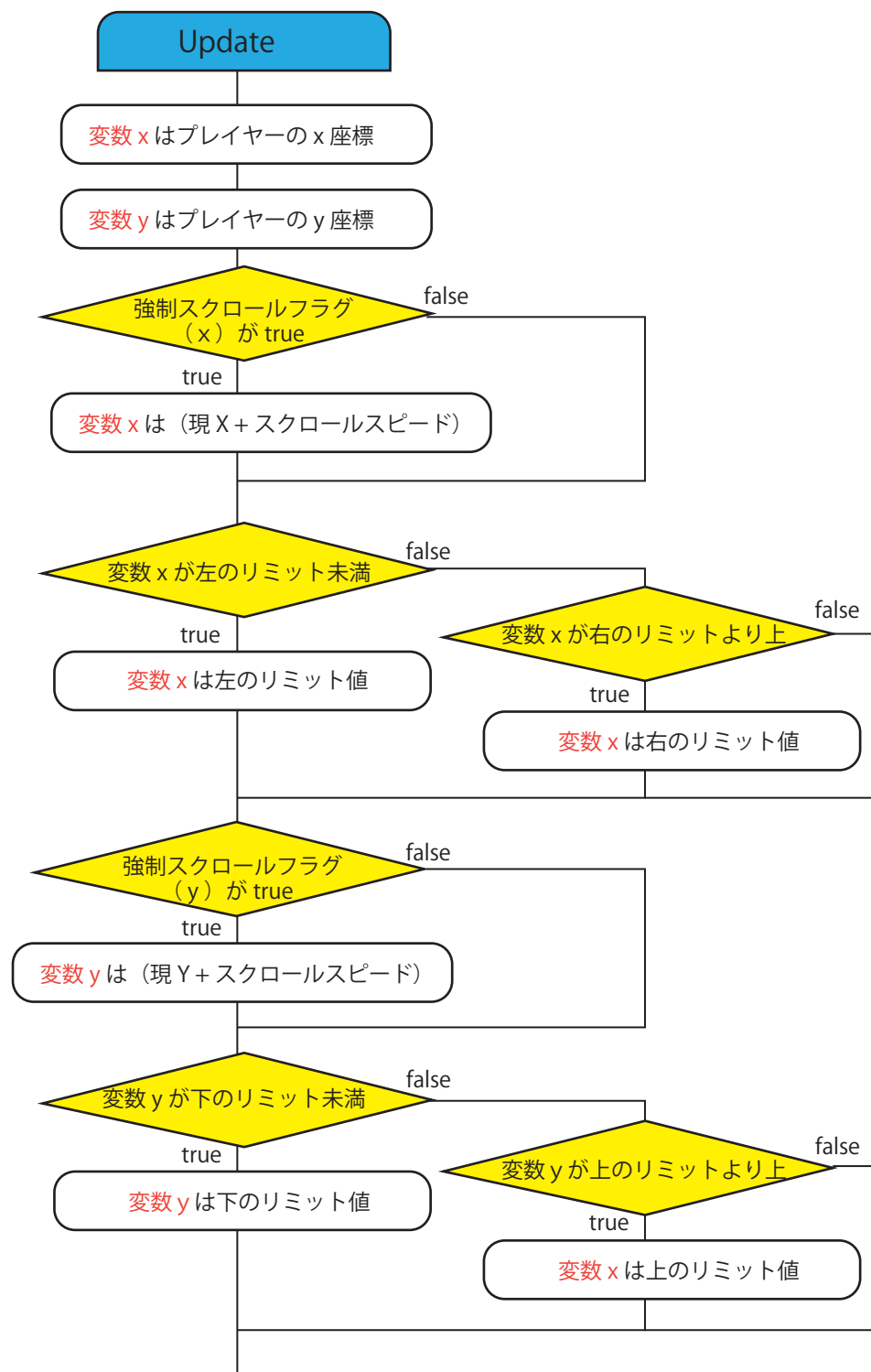
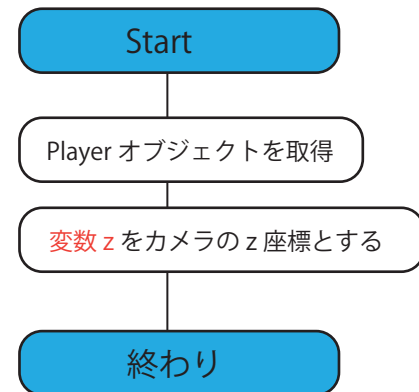


PlayerController.cs





CameraController.cs



UIManager.cs

Start

AudioSource コンポーネント取得

SoundController コンポーネント取得

TimeController コンポーネント取得

1 秒後に InactiveImage メソッド

ボタンパネルを非表示

UpdateScore メソッド

終わり

UpdateScore

現在スコアを UI に表示

InactiveImage

アナウンス画像を非表示

Update

ゲームステータスが
gameclear

false

true

アナウンス画像の表示

アナウンス画像を [GAME CLEAR] にする

ボタンパネルの表示

リトライボタン無効化

TimeController の時間停止フラグ ON

トータルスコアにステージスコアを加算

ステージスコアを 0 にリセット

変数 time に残時間を代入

残時間の 3 倍をトータルスコアに加算

UpdateScore メソッド

BGM をストップ

1 回だけステージクリアの曲を鳴らす

ゲームステータスを [gameend]

次のループへ

ゲームステータスが
gameover

false

true

アナウンス画像の表示

アナウンス画像を [GAME OVER] にする

ボタンパネルの表示

リトライボタン無効化

BGM をストップ

1 回だけゲームオーバーの曲を鳴らす

ゲームステータスを [gameend]

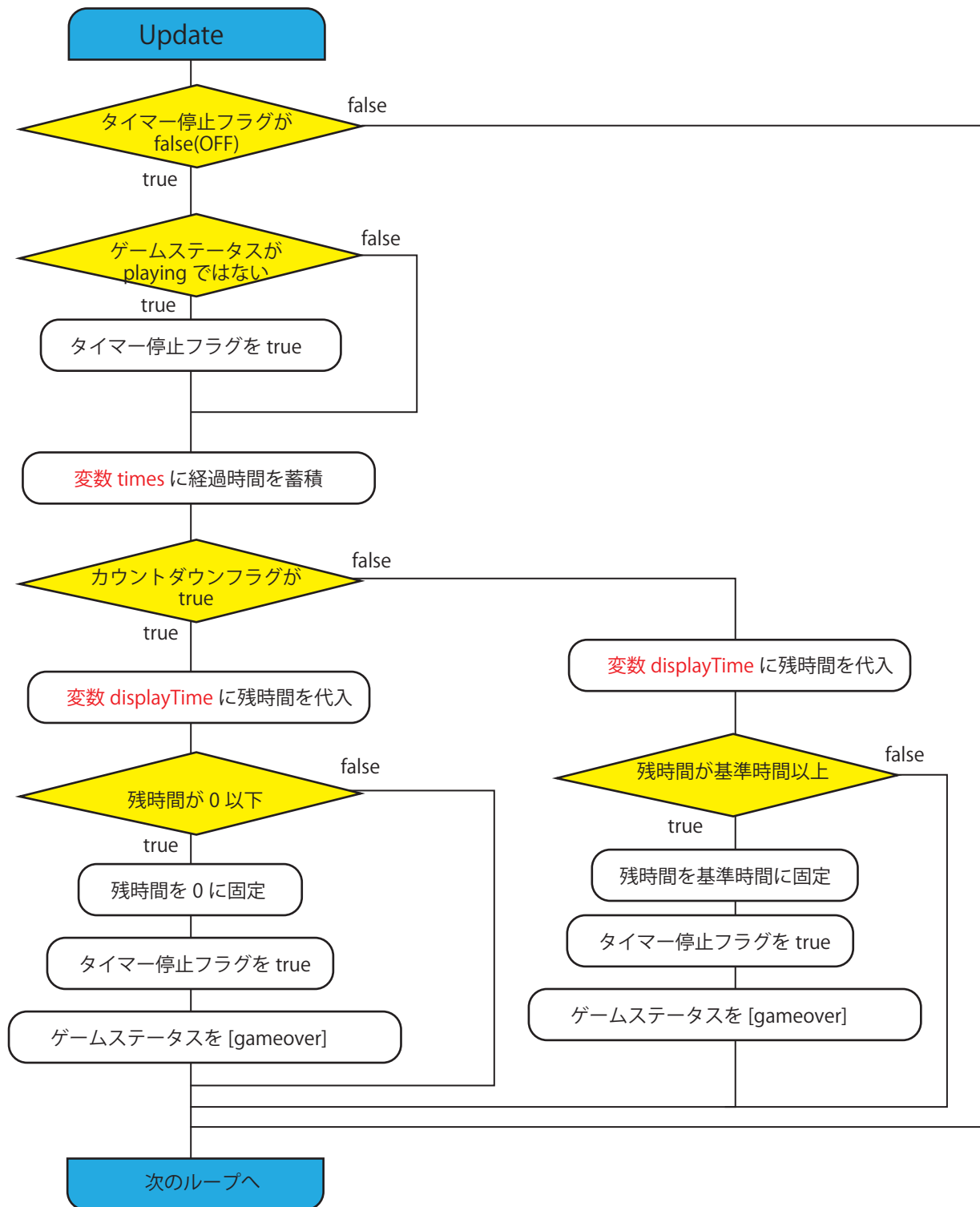
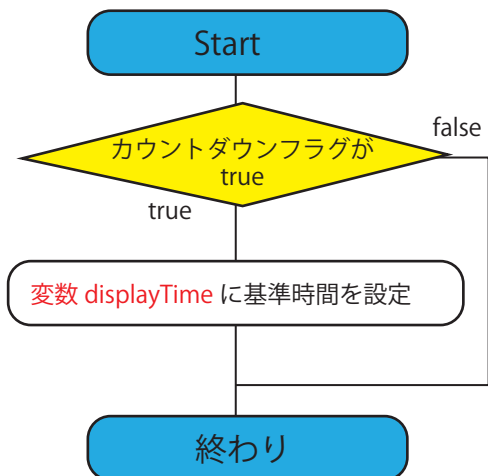
ゲームステータスが
playing

false

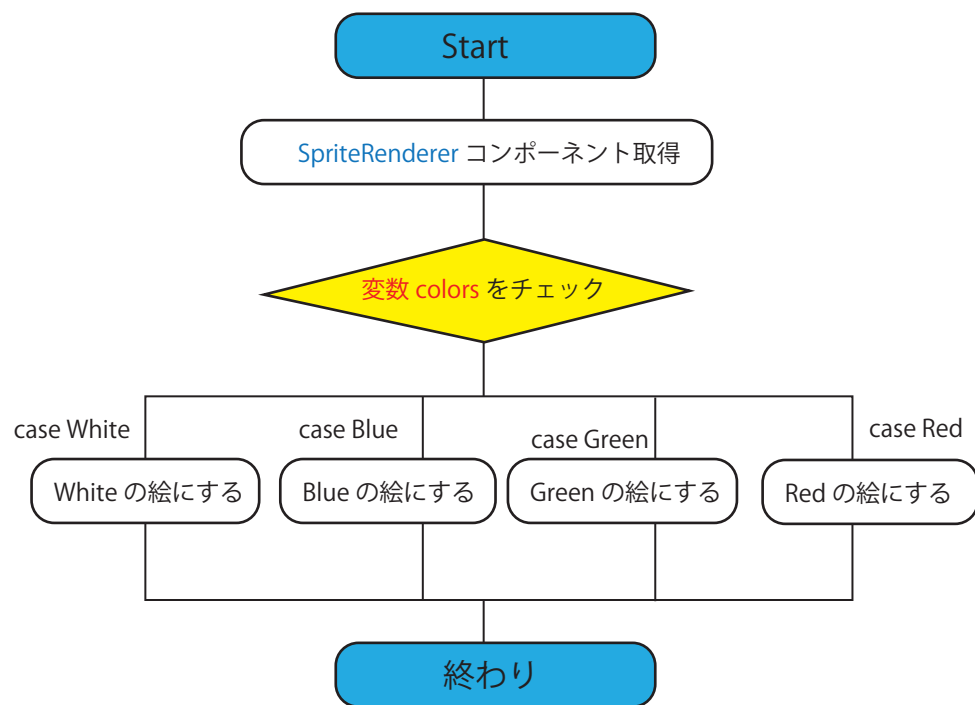
残時間を UI に表示

UpdateScore メソッド

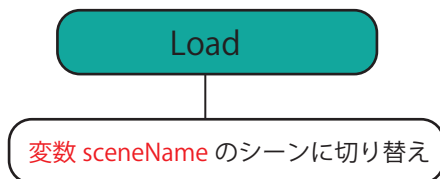
TimeController.cs



ItemData.cs



ChangeScene.cs



EnemyController.cs

