

アニメーション仕様書

対象	アニメーション名	コントローラー	再生トリガー条件	スクリプトからの呼び出し	備考
Player	IdleAnimation	AnimatorController	地面の上で止まっているとき	animator.Play("IdleAnimation")	ループ再生
	PlayerRunAnimation	AnimatorController	地面の上で左右に移動しているとき	animator.Play("RunAnimation")	ループ再生
	JumpAnimation	AnimatorController	ジャンプ中（上昇中）	animator.Play("JumpAnimation")	ループ再生
	FallAnimation	AnimatorController	ジャンプ後の下降時、または落下中	animator.Play("FallAnimation")	ループ再生
	DeathAnimation	AnimatorController	ダメージでゲームオーバーになったとき	animator.Play("DeathAnimation")	一度だけ再生 (1 回再生後、 PlayerController.DestroyThisGameO bject() コールでオブジェクト消滅)
Chicken	ChickenRunAnimation	Run (32x34)_0	常に	(スクリプト制御なし)	Animator 初期ステート／ループ
	ChickenHitAnimation	Run (32x34)_0	プレイヤーに踏まれて倒されるとき	animator.Play("ChickenHitAnimation")	一度だけ再生 (1 回再生後、 ChickenController.DestroyThisGameO bject() コールでオブジェクト消滅)
Goal	GoalAnimation	Checkpoint (Flag Idle)(64x64)_0	常に	(スクリプト制御なし)	Animator 初期ステート／ループ
Item	ItemAnimation	Melon_0	常に	(スクリプト制御なし)	Animator 初期ステート／ループ
Bee	BeeAnimation	Idle (36x34)_0	常に	(スクリプト制御なし)	Animator 初期ステート／ループ