

🎵 サウンド仕様書

区分	効果音 /BGM	音源フィールド / オブジェクト	再生トリガー (メソッド)	備考
BGM	タイトル BGM	audioSource (TitleManager)	ゲーム開始時に再生	タイトル画面の BGM。ループ設定
	ゲーム進行 BGM	audioSource (GameManager)	シーン切替時に再生	ゲームプレイ中に流れる BGM。ループ設定
効果音 (ゲーム状態)	ゲームクリア SE	gameClearBgm (GameManager)	GameManager.GameClear()	ゲームクリア時にパネル表示。BGM 停止後にジングルを流す
	ゲームオーバー SE	gameOverBgm (GameManager)	GameManager.GameOver()	ゲームオーバー時にパネル表示。BGM 停止後にジングルを流す
効果音 (プレイヤー)	ジャンプ SE	jump (PlayerController)	Input.GetKeyDown("space")	ジャンプ時に再生 (地面にいるとき)
	攻撃ヒット SE	attack (PlayerController)	PlayerController.OnCollisionEnter2D()	Chicken を踏んだ直後に再生
	アイテム取得 SE	getItem (PlayerController)	PlayerController.OnTriggerEnter2D()	アイテム取得時に再生

• 再生方法

- 効果音は `audioSource.PlayOneShot(clip)` を中心に利用
 - 各オブジェクトに設定された `AudioClip` を一度だけ再生するシンプルな方式。
- BGM は、`AudioSource` コンポーネントにて、「ゲーム開始時に再生」にて自動再生