

# アメフラシ音符エフェクト

ID	名称	命名規則	概要
1	アメフラシ_音符	Eff_Amf_Soundtrack	アメフラシが起動していることを示すエフェクトになります。

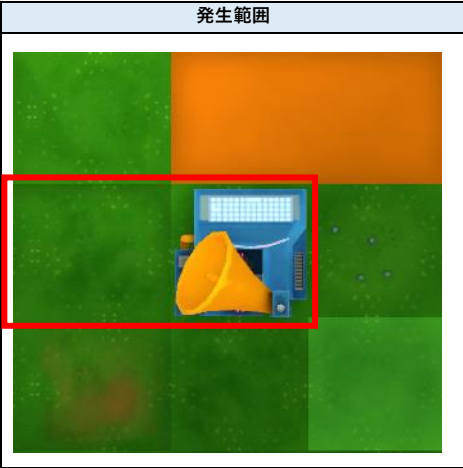
再生時間	発生個所
約1秒(ループ)	アメフラシ

提出期限		提出形式
途中確認	5月29日	.mp4
最終提出	6月2日	.unitypackage

## 参考画像



▲アメフラシのスピーカーから、音が出ているのがわかるように音符が出ている。音符は次第に小さくなり消滅する。



▲スピーカーの向いている方角に、1マス分エフェクトが発生する。

## 環境エフェクト

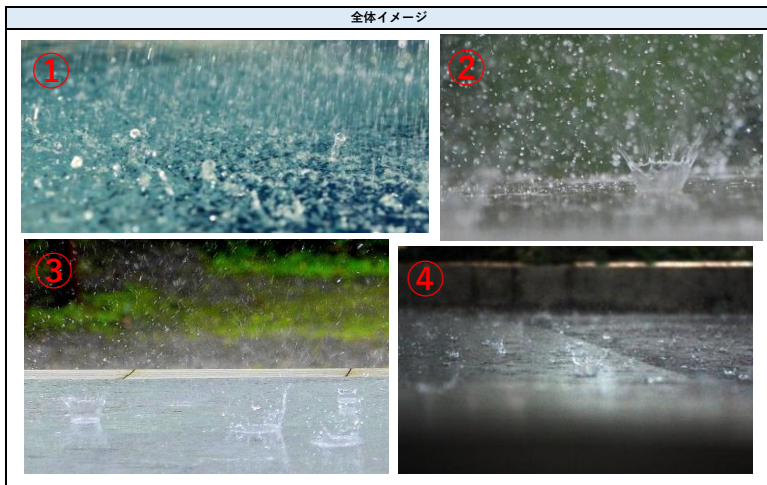
ID	名称	命名規則	概要
1	環境_跳ねる水(弱)	Eff_Env_Jumpwater_Weak	アメフラシの起動数が半分以下の際に発生するエフェクトになります。
2	環境_跳ねる水(中)	Eff_Env_Jumpwater_Medium	アメフラシの起動数が半分以上の際に発生するエフェクトになります。
3	環境_跳ねる水(強)	Eff_Env_Jumpwater_Str	アメフラシの起動数が最大の際に発生するエフェクトになります。

再生時間	発生個所
約0.5秒	地面/水面

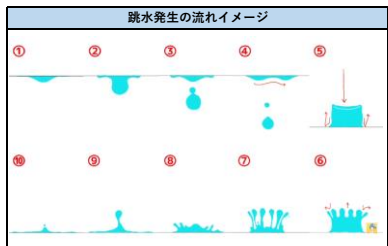
提出期限		提出形式
途中確認	6月12日	.mp4
最終提出	6月15日	Githubにデータをアップロード

備考	
全部で3つのエフェクトを作成してください。	

### 参考画像



- ①環境\_跳ねる水(強)のイメージ。雨の勢いが強く、跳ねた水同士の感覚が極めて狭くなっている。
- ②跳ねた水の参考イメージ。
- ③環境\_跳ねる水(弱)のイメージ。雨の勢いが弱いため、水もそれほど高くは跳ね上がらない。  
そのうえ、跳ねた水同士の感覚も広い。
- ④環境\_跳ねる水(中)のイメージ。雨の勢いはそこまでないが、跳ねた水同士の感覚が狭くなっている。



▲水が跳ねるフローのイメージ画像です。  
参考程度にご確認ください。

作成方法	
良い例	悪い例

▲指定の範囲内で雨が降り続けるように作成してください。

## エネミーエフェクト

ID	名称	命名規則	概要
1	ナマコッコ_帯電	Eff_Ene_Electro	アメフラシの起動数が一定以上になると発生するエフェクトになります。

再生時間	発生個所
約1秒 (ループ)	帯電ナマコ

提出期限		提出形式
途中確認	8月14日	.mp4
最終提出	8月21日	Githubにデータをアップロード

備考
<p>帯電ナマコの仕様をよくご確認ください。</p> <p>▼仕様書格納場所</p> <p>AMAZURU¥仕様書・資料¥【仕様】エネミー仕様書.xlsx</p>

### 参考画像



- ①帯電ナマコが水中に存在する際の水面エフェクト
- ②プレイヤーが帯電ナマコの効果をうけ、ビリビリしているイメージ
- ③帯電ナマコッコの雷のまとい方や色合いの参考。

## UIエフェクト

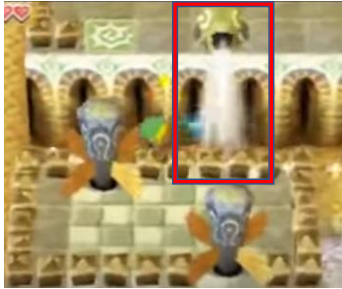
ID	名称	命名規則	概要
1	エフェクト_風	Eff_Gim_Wind	風ギミックが起動している際に発生するエフェクトになります

再生時間	発生個所
約1秒 (ループ)	風ブロック

提出期限		提出形式
途中確認	9月25日	.mp4
最終提出	9月27日	Githubにデータをアップロード

備考

## 参考画像

全体イメージ	
<p>①</p> 	<p>②</p> <p>▼動作イメージ</p> <p><a href="https://youtu.be/rHWVc46Txn8?t=3011">https://youtu.be/rHWVc46Txn8?t=3011</a></p>

①ゲーム上で見えるイメージ