▼モデル

NO ファイル名 使用箇所、説明 1 num 1 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 2 num 2 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 3 num 3 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 4 num 4 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 5 num 5 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 6 num 6 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 7 num 7 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 8 num 8 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 9 num 9 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 10 num 0 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 11 ObjType1 障害物 モデル 11 ObjType1 障害物 モデル 12 Goal ゴール モデル 13 Ball 球 モデル 14 levelNow シュートを決めた後、レベルが上がったタイミングで表示 アニメーション:evelUpAnimation 3Dテキスト 15 nowScore 現在の得点を表示 3Dテキスト 16 addScore フェートション:addScoreAnimation 3Dテキスト	<i>1V</i>			
2 num_2 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 3 num_3 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 4 num_4 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 5 num_5 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 6 num_6 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 7 num_7 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 8 num_8 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 9 num_9 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 10 num_0 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 11 ObjType1 障害物 モデル 12 Goal ゴール モデル 13 Ball 球 モデル 14 levelNow シュートを決めた後、レベルが上がったタイミングで表示 アニメーション: levelUpAnimation 3Dテキスト 15 nowScore 現在の得点を表示 アニメーション: addScoreAnimation 3Dテキスト 16 addScore ジュートやパウンドなどの加点時に表示 アニメーション: addScoreAnimation 3Dテキスト	ファイル名	使用箇所、説明	カテゴリ	
3 num_3 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 4 num_4 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 5 num_5 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 6 num_6 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 7 num_7 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 8 num_8 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 9 num_9 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 10 num_0 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 11 ObjType1 障害物 モデル 12 Goal ゴール モデル 13 Ball 球 モデル 14 levelNow シュートを決めた後、レベルが上がったタイミングで表示 アニメーション:levelUpAnimation 3Dテキスト 15 nowScore 現在の得点を表示 3Dテキスト 16 addScore カール コントローラーの上で表示 3Dテキスト フェートをパウンドなどの加点時に表示 3Dテキスト	num_1	残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示		4
4 num 4 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 5 num 5 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 6 num 6 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 7 num 7 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 8 num 8 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 9 num 9 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 10 num 0 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 11 ObjType1 障害物 モデル 12 Goal ゴール モデル 13 Ball 球 モデル 14 levelNow シュートを決めた後、レベルが上がったタイミングで表示 アニメーション: levelUpAnimation 3Dテキスト 15 nowScore 現在の得点を表示 シュートやパウンドなどの加点時に表示 アニメーション: addScoreAnimation 3Dテキスト 16 addScore シュートやパウンドなどの加点時に表示 アニメーション: addScoreAnimation 3Dテキスト				4
5 num 5 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 6 num 6 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 7 num 7 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 8 num 8 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 9 num 9 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 10 num 0 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 11 ObjType1 障害物 モデル 12 Goal ゴール モデル 13 Ball 球 モデル 14 levelNow シュートを決めた後、レベルが上がったタイミングで表示アニメーション: levelUpAnimation 3Dテキスト 15 nowScore 現在の得点を表示シュートやパウンドなどの加点時に表示アニメーション: addScoreAnimation 3Dテキスト 16 addScore シュートやパウンドなどの加点時に表示アニメーション: addScoreAnimation 3Dテキスト				4
6 num.6 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 7 num.7 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 8 num.8 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 9 num.9 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 10 num.0 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 11 ObjType1 障害物 モデル 12 Goal ゴール モデル 13 Ball 球 モデル 14 levelNow シュートを決めた後、レベルが上がったタイミングで表示 アニメーション: levelUpAnimation 3Dテキスト 15 nowScore 現在の得点を表示 3Dテキスト シュートやパウンドなどの加点時に表示 アニメーション: addScoreAnimation 3Dテキスト 7アニメーション: addScoreAnimation 3Dテキスト 3DF	num_4	残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示		4
7 num.7 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 8 num 8 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 9 num.9 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 10 num.0 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 11 ObjType1 障害物 モデル 12 Goal ゴール モデル 13 Ball 球 モデル 14 levelNow シュートを決めた後、レベルが上がったタイミングで表示 アニメーション: levelUpAnimation 3Dテキスト 15 nowScore 現在の得点を表示 3Dテキスト シュートやパウンドなどの加点時に表示 アニメーション: addScoreAnimation 3Dテキスト	num_5	残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示		4
8 num.8 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 9 num.9 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 10 num.0 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 11 ObjType1 障害物 モデル 12 Goal ゴール モデル 13 Ball 球 モデル 14 levelNow シュートを決めた後、レベルが上がったタイミングで表示 アニメーション: levelUpAnimation 3Dテキスト 15 nowScore 現在の得点を表示 3Dテキスト 16 addScore シュートやパウンドなどの加点時に表示 アニメーション: addScoreAnimation 3Dテキスト	num_6	残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示	モデル	4
9 num_9 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 10 num_0 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 11 ObjType1 障害物 モデル 12 Goal ゴール モデル 13 Ball 球 モデル 14 levelNow シュートを決めた後、レベルが上がったタイミングで表示 アニメーション: levelUpAnimation 3Dテキスト 15 nowScore 現在の得点を表示 3Dテキスト 16 addScore シュートやバウンドなどの加点時に表示 アニメーション: addScoreAnimation 3Dテキスト	num_7	残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示	モデル	4
10 num_0 残弾数表示に使用、コントローラーの上に表示 モデル 11 ObjType1 障害物 モデル 12 Goal ゴール モデル 13 Ball 球 モデル 14 levelNow シュートを決めた後、レベルが上がったタイミングで表示 アニメーション: levelUpAnimation 3Dテキスト 15 nowScore 現在の得点を表示 3Dテキスト 16 addScore シュートやパウンドなどの加点時に表示 アニメーション: addScoreAnimation			モデル	4
### 11 ObjType1 障害物				4
12 Goal ゴール モデル 13 Ball 球 モデル 14 levelNow シュートを決めた後、レベルが上がったタイミングで表示 アニメーション: levelUpAnimation 3Dテキスト 15 nowScore 現在の得点を表示 3Dテキスト 16 addScore シュートやパウンドなどの加点時に表示 アニメーション: addScoreAnimation 3Dテキスト				4
13 Ball 球 モデル 14 levelNow ウュートを決めた後、レベルが上がったタイミングで表示 アニメーション: levelUpAnimation 3Dテキスト 15 nowScore 現在の得点を表示 3Dテキスト 16 addScore ウュートやパウンドなどの加点時に表示 アニメーション: addScoreAnimation 3Dテキスト	ObjType1	障害物		C
14 levelNow シュートを決めた後、レベルが上がったタイミングで表示 アニメーション: levelUpAnimation 3Dテキスト 15 nowScore 現在の得点を表示 3Dテキスト 16 addScore シュートやパウンドなどの加点時に表示 アニメーション: addScoreAnimation 3Dテキスト			モデル	C
14 levelNow アニメーション:levelUpAnimation 3Dテキスト 15 nowScore 現在の得点を表示 3Dテキスト 16 addScore シュートやパウンドなどの加点時に表示 アニメーション:addScoreAnimation 3Dテキスト	Ball	球	モデル	C
16 addScore シュートやバウンドなどの加点時に表示 3Dテキスト アニメーション: addScoreAnimation			3Dテキスト	C
16 addScore アニメーション: addScoreAnimation 3Dアキスト			3Dテキスト	C
こうしょう はん 吹き ジャンド 米に ウドイ (ボール・) ジャン・コート・フ	addScore		3Dテキスト	C
17 evaluationMessaage アニメーション: levelUpAnimation 3Dテキスト	evaluationMessaage	シュートを決めた際、バウンド数に応じて評価メッセージが表示される アニメーション:levelUpAnimation	3Dテキスト	C
18 warningMessage 打てる範囲から出た場合に表示 3Dテキスト	warningMessage	打てる範囲から出た場合に表示	3Dテキスト	C

空のオブジェクトスケール1の子供に 空のオブジェクトスケール1の子供に

▼エフェクト

	· — / — / .		
N	IO ファイル名	使用箇所、説明	
	1 whenShoot	球を発射するとき球の位置から発生	0
	2 bounds	球がバウンドするときに接点に発生(boxHitとは同時にでる) 反射する面に対して垂直に表示	0
	3 boxHit_1	球が障害物に当たった(バウンドした)時、接点に発生(バウンド数3以下) ※定義した配列から"boxHit_"+添え字で呼び出すエフェクトを決定 [3,6,9,12,15] →3バウンド以下はboxHit_1が呼び出される	0
	4 boxHit_2	球が障害物に当たった(バウンドした)時、接点に発生(バウンド数6以下)	0
	5 boxHit_3	球が障害物に当たった(バウンドした)時、接点に発生(バウンド数9以下)	0
	6 boxHit_4	球が障害物に当たった(バウンドした)時、接点に発生(バウンド数12以下)	0
	7 boxHit_5	球が障害物に当たった(バウンドした)時、接点に発生(バウンド数15以下)	0
	8 goalShoot	ゴールに球が当たった時に接点に発生	0
	9 goalDecoration	ゴールモデルの原点に発生、ゴールの位置を目立たす	0
	10		

▼サウンド

, , , - 1		
NO ファイル	名使用箇所、説明	カテゴリ
1 titleBgm	n メインゲームが始まる前のBGM	BGM
2 playBgm	n メインゲーム中のBGM	BGM
3 shootSe	・ 球を発射したときのSE	SE
4 bounds	Se 球がバウンドしたときのSE(HitBoxSeとは同時になる)	SE
5 hitBoxS	e 球が障害物に当たった時のSE	SE
6 goalSe	球がゴールに入った際のSE	SE
7 lvelUpSe	e waveが変わり、アナウンスされるときのSE	SE
9		
10		

▼アニメーション

NO	ファイル名	使用箇所、説明
	1 levelUpAnimation	レベルアップのアナウンス表示のテキスト用アニメー ション
	2 addScoreAnimation	加点分表示用テキストのアニメーション
	3	
	4	
	5	
	6	
	7	
	8	
	9	
	10	

0