

▼エフェクト

NO	ファイル名
1	whenShoot
2	bounds
3	boxHit_1
4	boxHit_2
5	boxHit_3
6	boxHit_4
7	boxHit_5
8	goalShoot
9	goalDecoration
10	

使用箇所、説明	
球を発射するとき球の位置から発生	○
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	
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	
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)	○
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)	○
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)	○
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)	○
ゴールに球が当たった時に接点に発生	○
ゴールモデルの原点に発生、ゴールの位置を目立たす	○