

## 🎵 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 (プレファブ)	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	gameClearSE (GameManager)	GameManager.FinishGame(true)	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	gameOverSE (GameManager)	GameManager.FinishGame(false)	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)	射撃音	gunshot (PlayerController)	PlayerController.Shoot()	プレイヤーが左クリックで弾を撃った瞬間に再生
	被弾音	damaged (PlayerController)	PlayerController.OnAttacked(int enemyAttackPower)	プレイヤー HP 減少時、ダメージパネル点灯と同時に再生
効果音 (敵)	敵攻撃音	enemyAttack (Enemy, Enemy2, BossEnemy)	Enemy.EnemyAttack() / Enemy2.EnemyAttack() / BossEnemy.EnemyAttack()	敵が弾を発射するたびに再生。通常敵は 3 方向、Enemy2 は単発、Boss は全方位
	敵撃破音	enemyDeathEffect Prefab (AudioSource 内蔵)	Enemy.onAttacked() (HP<=0 で Instantiate)	撃破エフェクト生成と同時に再生。視覚エフェクトと音が一体化

### • 再生方法

- 効果音は、audioSource.PlayOneShot(clip) をメインに利用  
→ 各オブジェクト (プレファブ) に設定された AudioClip を一度だけ再生するシンプルな方式
- 敵撃破音のみ、エフェクト Prefab (EnemyDeathEffect) に AudioSource を仕込んで再生

### • 拡張性

- 撃破音を Prefab 管理しているので、敵の種類ごとに違う撃破音を設定することも簡単