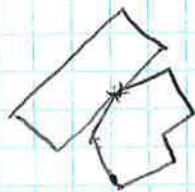


Ich als Spielentwickler
möchte auch zwischen rotierten
Morphs und beliebigen Polygonen
eine Kollision erkennen,
um darauf mit Spiellogik
reagieren zu können.



Akzeptanz:

Integration in bisherige API

+ verschiedene Kollisionsarten differenzierbar