

# RockDash

企画・制作: 高田 佳依

制作期間: 2023年10月 始～末

開発環境: DirectX9 / Visual Studio 2015

開発言語: C++

## アピールポイント



### ・アクションに応じた判定

スライディング時には攻撃判定 & 姿勢による当たり判定サイズ変更。



### ・タイム測定

SCORE 00:29:17

フレームカウントを使ったタイムシステム。

数値の取得方法に難ありだが、計算方法は上々か。

### ・ゲーム内エディット

エディットツールをデバッグ用として実装。  
配置直後に検証・調整が可能。

```
#-----  
# Map(Block情報)  
# Author : Kai Takada  
#-----  
SET_PARAM  
POS = 860.00 70.00 0.00  
ROT = 0.00 0.00 0.00  
SIZE = 1.00 1.00 1.00  
TYPE = 0  
END_PARAM  
SET_PARAM
```

```
--- エディット情報 ---  
現在の座標: 7632.24 84.50 -0.00  
現在のサイズ: 1.00 1.00 1.00  
セーブ: F9 ü ロード: F8  
設置: Enter ü タイプ変更: B  
-----
```