

酒井 南勝

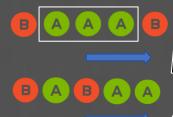
制作期間 1月上旬~2月下旬 制作環境 C++ DirectX9

ジャンル 3Dコンボアクション

コンボ管理による攻撃の派生

正確なフラグ管理!

複数化がしやすいように実装



成功

失敗





当たり判定管理による当たり判定

当たり判定をクラス化!

簡単に視覚的にわかりやすく実装

攻撃や敵を出現する壁などに使用





当たり判定を可視化

