

BATTLE Street

酒井 南勝

ジャンル

3Dコンボアクション

制作期間

1月上旬～2月下旬

制作環境

C++

DirectX9

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

単体コンボ



範囲コンボ



大威力コンボ



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

