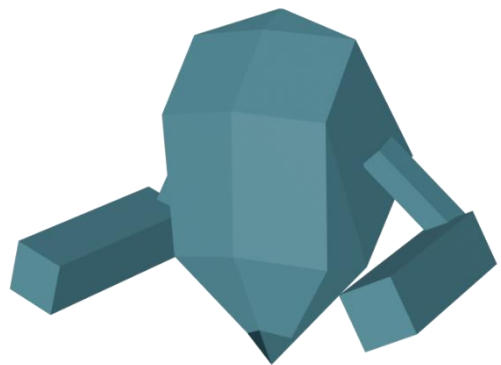


# combo

# dash

- ①ゲーム内容
- ②プレイヤーのアクション
- ③操作説明
- ④プログラム



# ①ゲーム内容

コンボを繋げて敵を倒すゲームです。

コンボを繋げながら敵を倒すことでスコアが上昇していき、一定スコアを満たすとゲームクリアになります。



一部ステージではボスが出現します。

ボスは攻撃することでスコアを獲得できます。



## ②プレイヤーのアクション

### ・移動

移動できます。

### ・通常攻撃

ダメージを与えます。当てやすく、出が早いですが、威力は低いです。

### ・ロックオン

範囲内に敵がいた場合、自動で行われます。

### ・ダッシュ

ロックオンが行われている場合、スタミナを消費して対象へダッシュします。コンボ数に応じて速度が上昇します。

### ・ダッシュ攻撃

ダッシュ中に攻撃を行うと発動します。当てるとスタミナが回復し、コンボが発生します。コンボを繋げることで、敵を倒した際のスコアが上昇します。後隙がありますが、再度ダッシュを行うか、通常攻撃でキャンセルが可能です。

## ・回避

ダッシュ中、左右後ろの三方向へ回避できます。

短い無敵があります。

敵の後ろに回り込んだり、攻撃のタイミングをずらす際にも使用できます。

## ・ターゲット切り替え

ダッシュ中、他にロックオン可能な敵がいた場合、ターゲットを切り替えることが出来ます。

## ・奥義

ダッシュ攻撃を当てることでゲージが溜まります。

レベルが1～3まであり、それぞれ10,20,30回のダッシュ攻撃を当てることでゲージが溜まり、発動できるようになります。レベルが上昇するほど威力が上昇します。

必殺技中は無敵になり、自動で攻撃を行います。

### ③操作説明

コントローラーは X Input のみ対応しています。

操作	キーボード	コントローラー
決定	左クリック	A ボタン
カーソル移動	マウス移動	L スティック
移動	WASD	L スティック
視点移動	マウス移動	R スティック
攻撃	左クリック	B ボタン
ダッシュ	右クリック	RB
回避	ASD	L スティック
ターゲット切り替え	マウス移動	R スティック
奥義	E	Y ボタン
ポーズメニュー	Escape	START

## ④ プログラム

### ・ モーションブレンドの実装

登場するキャラクターすべてにモーションブレンドを実装しており、モーションが滑らかに切り替わるようになっています。キャラクターすべてに基底クラスを継承させ、その基底クラスでアニメーションの関数を記述することで、プレイヤーや敵に関係なく簡単にモーションブレンドを実装できる作りになっています。

Src/Character/character.h

Src/Character/character.cpp

### ・ private、public の使い分け

オブジェクト指向のプログラムにおける「カプセル化」を実現するため、同じクラスの関数でもどの場面で呼び出されるのかを考慮し、クラスの外で呼び出す必要のない関数は private にし、反対にクラスの外で呼び出す可能性のある取得関係の関数などは public とすることで、不必要なアクセスが発生しない作りを心掛けています。

Src/Player/ player.h

### ・ 敵の処理

出現する敵すべてに敵専用の基底クラスを継承させ、関数をオーバーライドし使用することで敵のマネージャークラスで処理を実行する際、同一の繰り返し処理で実行できるようになっています。

Src/Enemy