チーム制作作品　タイトル「おかしな壁」

◎操作方法

　ゲームプレイにはXBOXコントローラーを必要とします。

　左スティック：移動

　Aボタン　　：ジャンプ

　Xボタン　　：壁付近で効果発動

　十字ボタン　：メニューでのカーソル移動

◎概要

　製作期間 ４カ月

　担当個所 ステージ作成ツール・プレイヤー・壁以外のアイテム・パーツ

◎ゲームアピールポイント

　　今作は不思議な効果を発揮する壁を駆使しながらゴールを目指す

　アクションゲームです。

　操作はシンプルであり、ステージには壁の効果を使ったり、モノを動かしたりする

　パズル要素も満載です。

◎プログラムアピールポイント

　　チーム制作のため、普段から気を付けている可読性の高いソースコードを目指し

　コーディングを行いました。

　また各処理内容を関数ごとに単一化し明確化させることで、処理の追加や削除、

　デバッグの効率化をしました。

　　次に、ステージ作成ツールでは、直感的に操作できるようにマウスでカーソルに

　触れているオブジェクトの操作や、選択、削除を可能にしました。

　また、作成したステージでデバッグプレイできるシステムも実装しました。

　操作方法はキーボードのA・Dの左右移動とスペースキーのジャンプでございます。

