【ゲーム制作】

【ゲーム名】

・

【ジャンル】

・パズル

【ゲームシステム】

・プレイ人数：１から２人

・1人プレイ：時間内でのスコア勝負

・２人プレイ：相手のパズルの範囲外はみ出しによって勝敗をつける。

・テトリス

『追加要素』

・時間経過や、スコアが一定以上になると難易度アップ

【グラフィック】

・２D

・ピースの中心

int max\_y = 0;

int max\_x = 0;

for(int y = 0; y < 2; y++)

{

for(int x = 0;x < 4;x++)

{

if(pieceImg\_[y][x])

{  
 if(max\_x<x)

{

max\_x = x;

}

if(max\_y<y)

{

max\_y = y;

}

}

}

}

piecepos\_x = 60\*(max\_x + 1)/2;

piecepos\_y = 60\*(max\_y + 1)/2;

・