

CUBE

吉田学園情報ビジネス専門学校
ゲームスペシャリスト学科
2年 三橋 錬

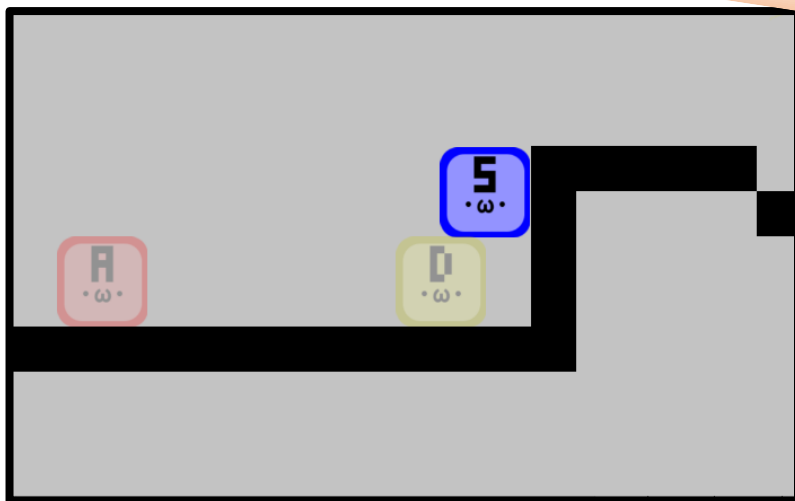
開発環境：Visual Studio 2015, C

制作期間：2020年10月上旬～2020年11月下旬

ジャンル：2Dパズルアクション

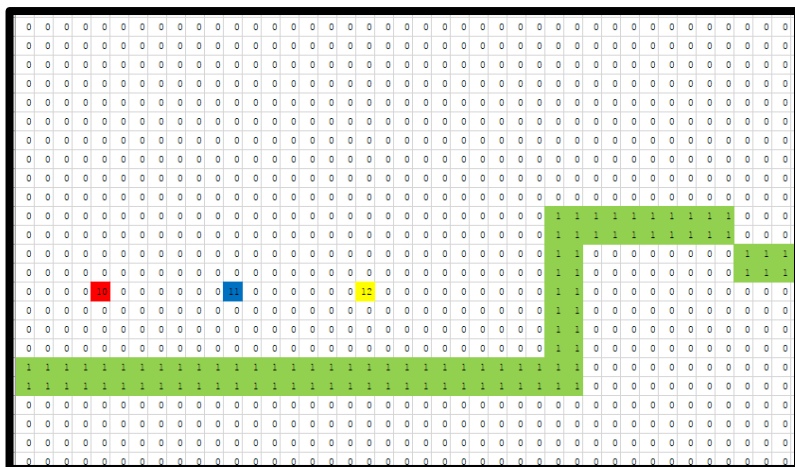
アピールポイント

操作キャラに乗って進む！



キャラクターにも床・壁の
当たり判定をつけ、
操作キャラを台にして進む
というシステムのゲームを
作成しました。

csvファイルを使った
ステージ読み込み！



ステージの生成に
csvファイルを使い、
プログラム上で読み込める
ようにしました。