

Scratch でシューティングゲームを作ってみた

理工学部 1 年 大嶋 晋作

今回は Scratch を使ってシューティングゲームを作ってみました。

Scratch とは

Scratch (スクラッチ) は誰でも簡単にプログラミングができて、自分の好きなゲームが作れるソフト開発環境です。どのようにゲームを作っていくか簡単に紹介していきます。

① 操作キャラクターを設定する

今回はシューティングゲームを作るのでどのようなキャラクターを操作するかを決めます。Scratch ではすでに様々なキャラクターが用意されていてその中から決めていきます。

今回は Butterfly2 というスプライトを使いました。



② 敵キャラクターを設定する

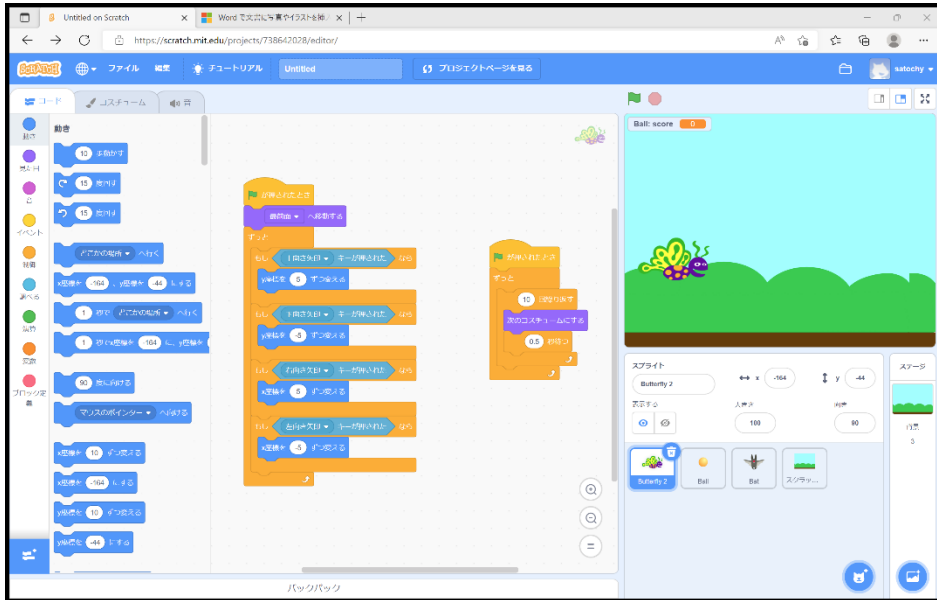
操作キャラクター同様、敵のキャラクターもスプライトの中か

選んでいきます。今回は Bat というスプライトを使います。



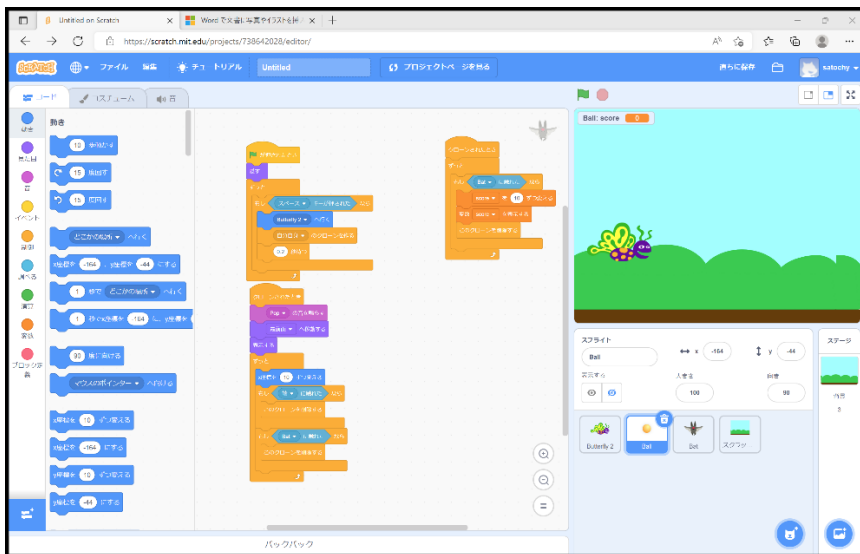
③ 操作のプログラムを作る

実際に操作するスプライトにプログラムを作っていきます。
今回はキーボードの矢印で上下左右を動かすようにします。

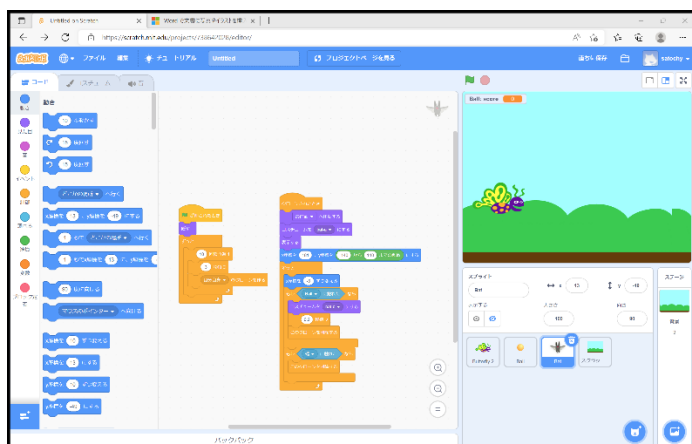


そして時間経過でスプライトを入れ替えてが飛ばたくようにしました。

次にスペースで弾を出すようにします。新たに Ball というスプライトを追加してそこでコードを設定します。

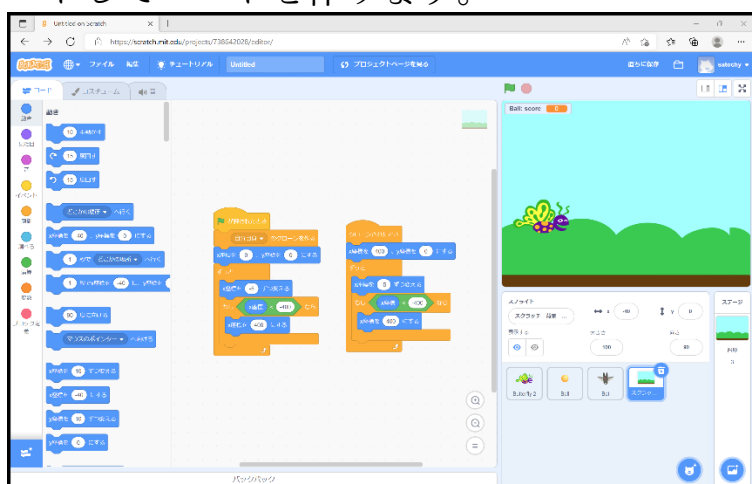


敵のスプライトでは一定間隔で敵がランダムに出現できるようにし敵が弾時当たったら消えるようにします。



④ 背景の設定

最後に横にスクロールする背景を設定します。背景をそのまま動かすことはできないので背景の画像をスプライトとしてアップロードしてコードを作ります。



まとめ

今回はシューティングゲームの基本的な部分だけを実際につくってみました。スプライトは自分で書いたり他からアップロードすることもできるのでもっとオリジナルのある作品も作れます。敵の動きを変えたりもできるので機会があればもっといろいろな要素を入れて作ってみたいと思いました。