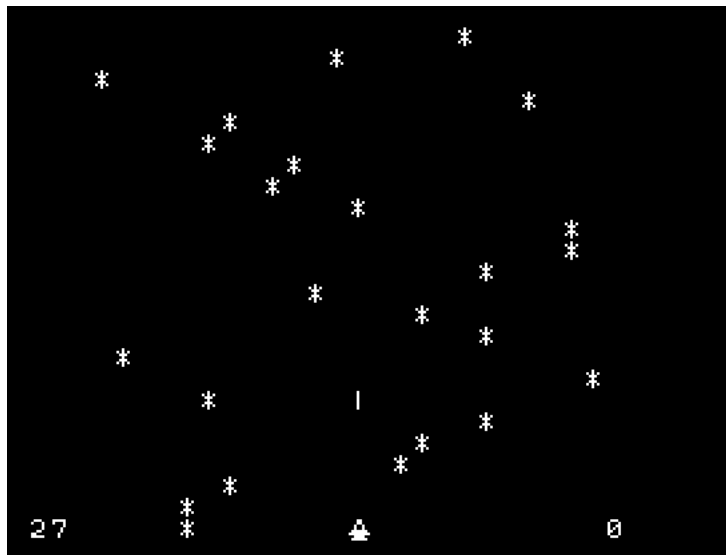


★ネットで挑戦★

シューティングゲームを 作ろう

上田市マルチメディア情報センター／十勇士パソコンクラブ／PCN上田

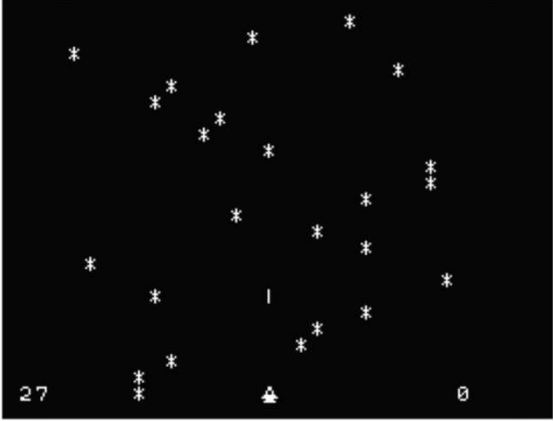
1




上からくる敵をうつ
シューティングゲームを作ろう

2

IchigoJam web



QRコード



IchigoJam webでも作れるよ！
fukuno.jig.jp/app/IchigoJam/

3

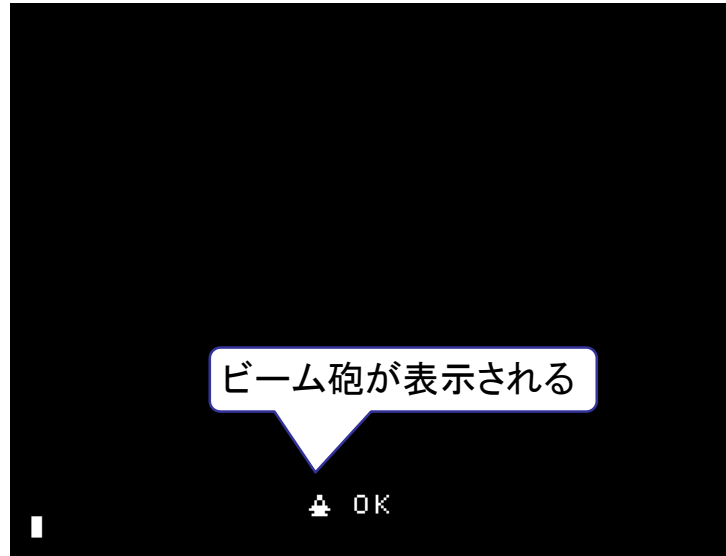
(1) ビーム砲を表示する

```
10 CLV:CLS:CLT:X=12:L=30
30 LC X,23:?CHR$(0,240,0);
```

2行のプログラムを入力します

4

入力できたら、F5で実行



5

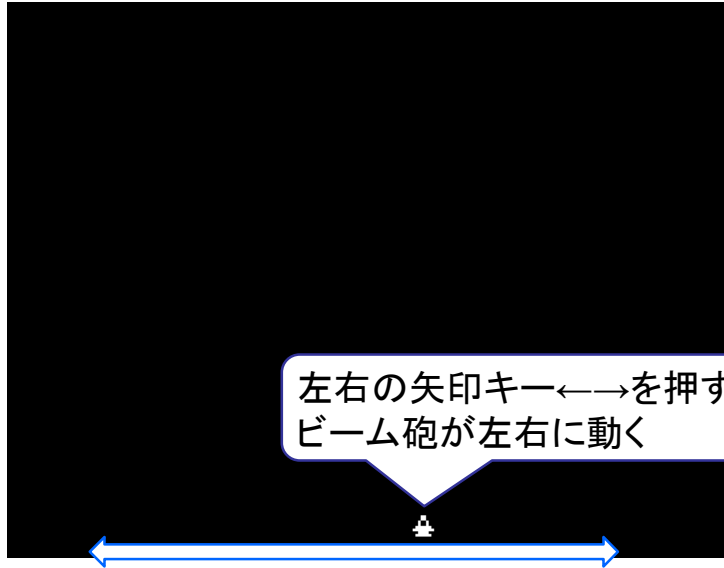
(2)ビーム砲を左右に動かす

```
20 X=X-BTN(28)*(X>1)+BTN(29)*(X<25)  
110 GOTO 20
```

2行のプログラムを追加します

6

入力できたら、F5で実行



左右の矢印キー←→を押すと
ビーム砲が左右に動く

7

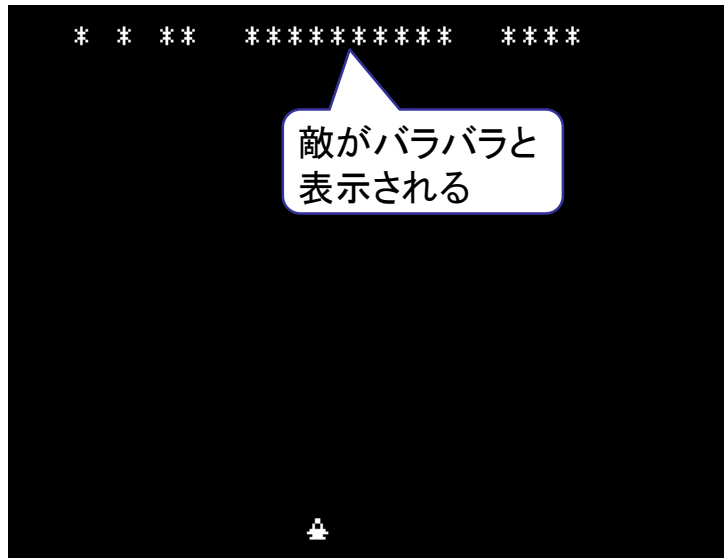
(3) 敵を表示する

```
40 LC 2+RND(25),0:"*"
```

1行追加します

8

入力できたら、F5で実行



9

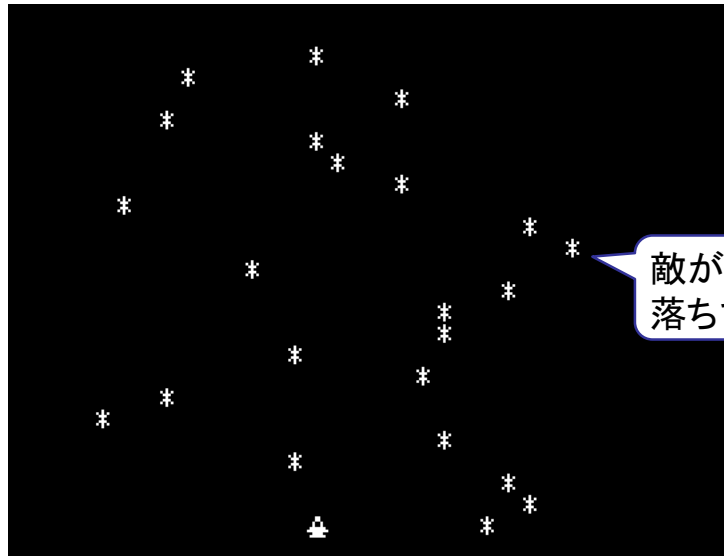
(4) 敵を動かす

70 SCROLL 31

1行追加します

10

入力できたら、F5で実行



11

(4) 敵の動きを遅くする

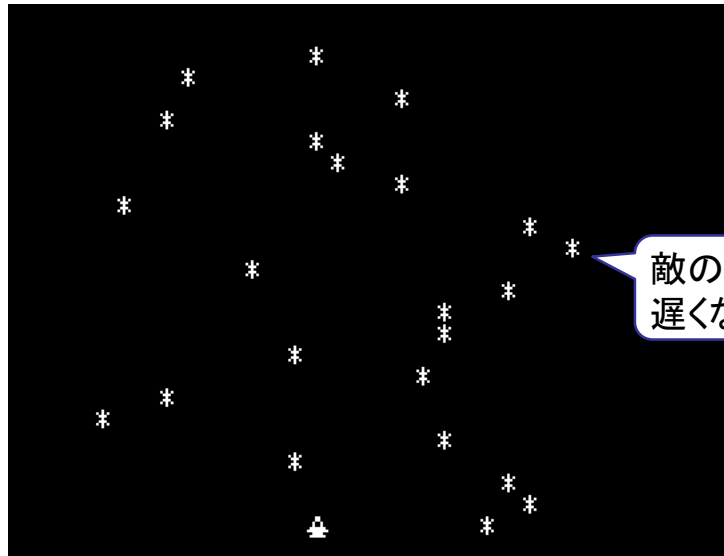
```
60 WAIT 3
```

1行追加します

※IchigoJam webでは入力しなくてよい

12

入力できたら、F5で実行



敵の動きが
遅くなる

13

(5)ビームを発射する

```
50 IF BTN(32) GSB 130
130 B=X+1:C=23:H=0
140 IF C<23 LC B,C:?"CHR$(0)";
160 C=C-1
180 LC B,C:?"|";
190 IF C>=0 GOTO 140
200 S=S-1:RTN
```

7行追加します

14

入力できたら、F5で実行



スペースキーを押すと
ビームが発射される

15

(6)ビームと敵の当たり判定

```
150 IF H S=S+1:BEEP:RTN  
170 H=SCR(B,C)
```

2行追加します

16

入力できたら、F5で実行



17

(7)スコアを表示

100 LC 27,23:??S;

1行追加します

18

入力できたら、F5で実行



19

(8) 敵とビーム砲の当たり判定

```
110 IF !SCR(X+1,23) GOTO 20  
120 BEEP 30,30:?:CLK:END
```

2行入力します

20

入力できたら、F5で実行



21

(9) 時間制限をつける

```
80 T=TICK()/60  
90 LC 0,23:?L-T;  
110 IF !SCR(X+1,23) && T<L GOTO 20
```

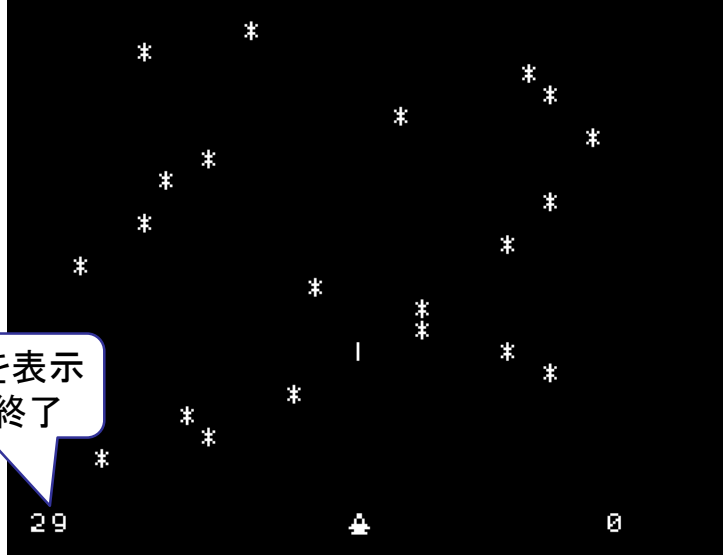
追加

3行入力します

22

入力できたら、F5で実行

残り秒数を表示
0になると終了



23

●シューティングゲーム 完成(1)

```
10 CLV:CLS:CLT:X=12:L=30 初期設定
20 X=X-BTN(28)*(X>1)+BTN(29)*(X<25) ビーム砲を左右に動かす
30 LC X,23: ?CHR$(0,240,0) ビーム砲表示
40 LC 2+RND(25),0: ?"*" 敵を表示
50 IF BTN(32) GSB 130 スペースキーが押されたら
   ビーム発射
60 WAIT 3 時間待ち
70 SCROLL 31 下へスクロールして敵を移動
80 T=TICK()/60 時間を読み取り
90 LC 0,23: ?L-T; 残り時間を表示
100 LC 27,23: ?S; スコアを表示
```

24

●シューティングゲーム 完成(2)

敵とビーム砲の当たり判定・時間判定

```

110 IF !SCR(X+1,23) && T<L GOTO 20
120 BEEP 30,30:?:CLK:END ゲーム終了
130 B=X+1:C=23:H=0 ビームの初期設定
140 IF C<23 LC B,C:?"|"; ビームを表示
150 IF H S=S+1:BEEP:RTN ビームと敵が当たったら+1点
160 C=C-1 ビームを上へ移動
170 H=SCR(B,C) ビームの行き先にあるものを読み取り
180 LC B,C:?"|" ビームを表示
190 IF C>=0 GOTO 140 ビームが画面上についていなければくりかえし
200 S=S-1:RTN ビームが外れたら-1点

```

25

さらに改造しよう!

ビーム砲の
文字コード

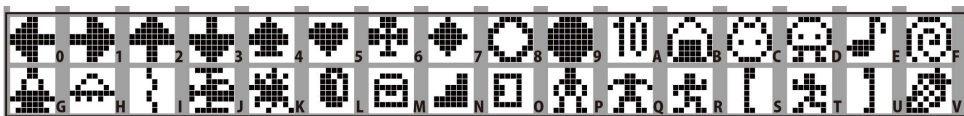
```
30 LC X,23:?"|";
```

```
40 LC 2+RND(25),0:?"*";
```

敵の文字

例:いろいろなキャラクター

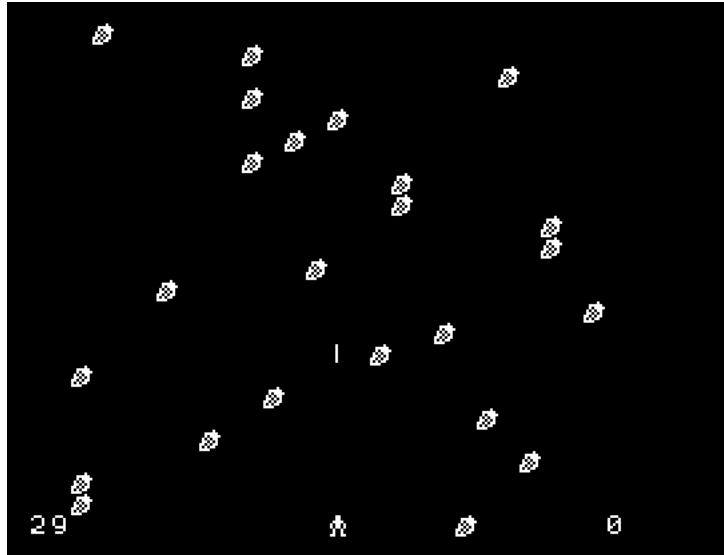
224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239



240 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252 253 254 255

26

改造例: イチゴシューティング



27

さらに改造しよう!

60 WAIT 3

時間待ちの数
数字を変えると敵のスピードが変わる

28

さらに改造しよう！

10 CLV:CLS:CLT:X=12:L=30

時間制限の秒数
数字を変えるとプレイ時間が変わる