

シューティングゲームをつくろう



# シューティングゲームのやり方

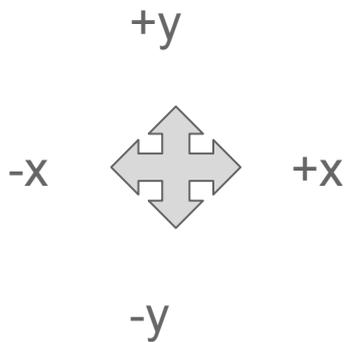
vシューティングゲームとは、自機(じぶんの操作する機体)が弾を発射して、相手を倒すゲームのこと。

今回は、イヌが弾を発射して、幽霊を倒すゲームをつくります。



# イヌを動かす

方向キーを押したときに、イヌが移動するようにしましょう。



上向き矢印 ▼ キーが押されたとき

y座標を 10 ずつ変える

下向き矢印 ▼ キーが押されたとき

y座標を -10 ずつ変える

右向き矢印 ▼ キーが押されたとき

x座標を 10 ずつ変える

左向き矢印 ▼ キーが押されたとき

x座標を -10 ずつ変える

# 弾を出す

キーボードのスペースを押したときに、弾が出るようにしましょう。



```
Scratch Script:  
1. 緑の旗が押されたとき  
   隠す  
2. スペース キーが押されたとき  
   スプライト1 へ行く  
   表示する  
   端 に触れた まで繰り返す  
     x座標を 10 ずつ変える  
   隠す
```

## 動く敵をつくる

シューティングゲームに必要な、敵を作成しましょう。

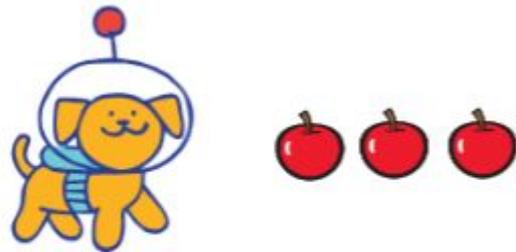


## より楽しくする工夫

- ・球をたくさん出せるようにする
- ・敵をたくさんでてくるようにする
- ・スタート画面をつくる

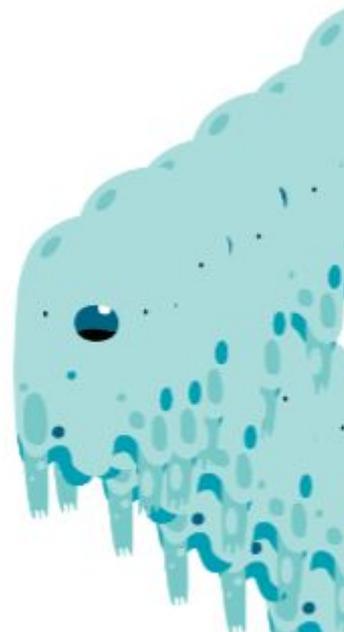
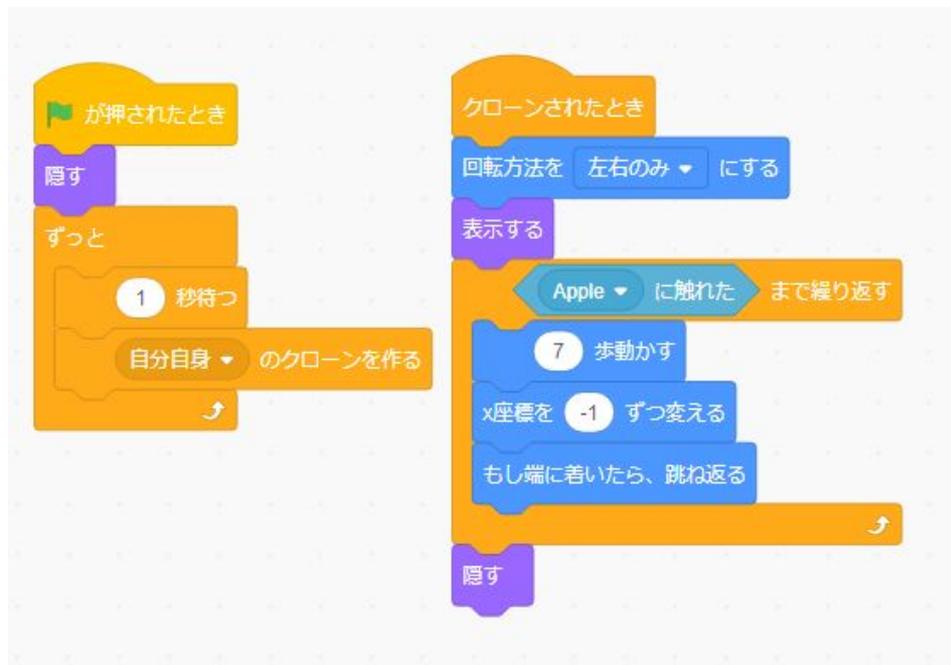
# 弾をたくさん出せるようにする

クローンをつかって、敵をたくさんだせるようにしよう



# 敵をたくさん出てくるようにする

同じように、クローンをつかって、敵をたくさんだせるようにしよう



# スタート画面を作る

The screenshot shows a software interface for creating a game. The main workspace displays a lunar surface background. On the left, a 'Backgrounds' panel lists three options: '背景1 2x2', 'Space City 2 450 x 300', and 'Moon 450 x 300'. A blue callout box with the text '②編集したい画面を選ぶ' (Select the screen you want to edit) has an arrow pointing to the 'Moon' background thumbnail. On the right, a preview window shows the 'Moon' background with the text 'space dog shooting' in green and a purple 'start' button. A second blue callout box with the text '①ステージをえらぶ' (Choose a stage) has an arrow pointing to the 'Moon' background thumbnail in the 'Backgrounds' panel. Below the preview window, a 'Sprites' panel shows a list of sprites: 'スプライト1' (a dog), 'Apple', 'Ghost', 'スプライト2' (a dog), and 'スプライト3' (a cat). The 'スプライト3' thumbnail is highlighted with a blue circle.

②編集したい画面を選ぶ

①ステージをえらぶ

# ボタンを用意する

## スタート画面側



## イヌ(敵)側



## さらに良くするためのアイデア

自分で機能を追加して、より楽しいゲームを作ってみましょう！

例.

- ・敵に当たるとゲームオーバーになるようにする
- ・パワーアップアイテムで強くなるようにする
- ・倒すたびに得点が増えるようにする
- ・出てくる敵の種類をふやす
- ・音が出るようにする