

もう、打ってみればいいじゃん

100行でゲーム

第2回 逃げながら空を飛び続ける

佐々木 弘隆



図1 今回作るゲームの完成形

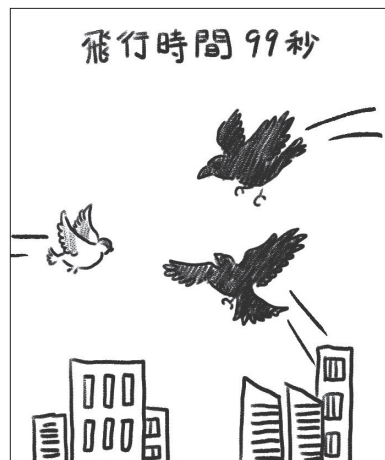


図2 今回作るゲーム画面のイメージ

今回は、スズメがカラスを避けながら、どこまで飛べるか競うゲームを作ります。完成形を図1に示します。

プログラムに苦手意識がある人もいるかと思いますが、取り組む課題に興味が無かったり、自分のスキルだと難しすぎたりすると、モチベーションが上がらないものです。

そこで100行ほどのプログラムによるゲーム作りを通して、プログラムに触れていこうと思います。文法入門書は少しは必要ですが、習うより慣れた方が早いし面白いです。分かりやすさや便利さで人気のプログラム言語の1つのPythonを使っていきます。Pythonや他の言語の経験があって、条件分岐や配列、ループなどを理解していると進みは早いです。文法入門書を横に置きながら読み進めても大丈夫です。

ゲームの設計

まずはどんなゲームにするのか、ゲームの設計をします。筆者のおすすめは、簡単に作れて触って面白いシンプルなアクション・ゲームです。

ゲームはストレス要因と成功報酬が必要です。ストレスばかりだとツライですし、逆に報酬だけだと面白みがなくなります。ゲームでは普段禁止されていることもできますので、いろいろな物事を題材にできる強みもあります。

▶スズメが空を飛び続けるゲーム

今回は大空を題材にしましょう。鳥が空を飛び続けるゲームです。ストレス要因は大型の鳥に襲われることで、成功報酬は飛距離です。プレイヤーはスズメの飛行高度を巧みに変えながら、襲ってくるカラスを避け続けます。スペース・キーを押すと羽ばたいて上昇します。図2に今回作るゲームのイメージを示します。

どんな画面にするのか考えてどんどんイメージとやる気を膨らませるのはとても大事なことです。十分にやる気が湧いた所でゲーム作成の方に進んでいきましょう。

