

CHAPTER 9

パクパクマンに挑戦！

解説するテクニック： えさの表示と捕食 衝突判定 敵を動かす

見本

▶ はじめに

本章では、「パクパクマン」というゲームを製作します。これは、敵から逃げながら、キャラクターがえさを食べるタイプのゲームです。著者が子供の頃に大流行した「パックマン」という有名なゲームがありましたが、このゲームをシンプルにしたようなゲームだと思ってください。

図9.1に本章で製作するゲームの画面を示します。丸いキャラクターが、画面上にある白くて丸いえさを、敵をよけながらすべてたிரけてしまうことがゲームの目的です。この場合、敵はまったくのランダムというわけでもなく、適当に追いかけてきます。逃げるのも、結構たいへんです。

今回のゲームで使用するテクニックは、

- (1) えさの表示と捕食のテクニック
- (2) 衝突判定のテクニック
- (3) 敵の動きのテクニック

の3つです。

○ 図9.1 本章で製作する「パクパクマン」の画面

