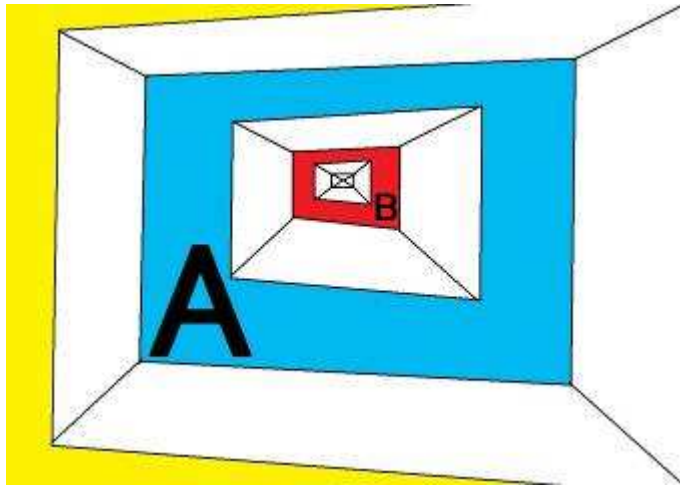


動機

ゲームセンターなどにあるシューティングゲームを2Dで表現しようと思い、制作しました。

的の動きについて

手前に向かってくるような動作をさせるために、遠近法を利用しています。



この図の A と B は大きさを変えることで、A のほうが前にあるように見えます。このことを使い、ゲーム上では、的の大きさのみを変え、一定の時間が経過すると表示をやめ、衝突したことを表しています。

プログラム

```
Private Sub Tim1_Tick(ByVal sender As System.Object, ByVal e As System.EventArgs)
```

```
Handles Timer1.Tick
```

```
' 移動用
```

```
    a = a + 70
```

```
    b = b + 50
```

```
    c = c + 1
```

```
    的.Width = a
```

```
    的.Height = b
```

```
' 衝突用
```

```
    If 36 < c Then
```

```
        p3.Visible = False
```

```
    End If
```

文書の表示について

プレイヤーに状況を分かりやすくするため、文書や会話文を表示しています。次へと書かれた画像をクリックするたびに、1ずつ加算され、一定の数値になると、文字が表示されるようになっています。

プログラム

```
Private Sub PictureBox1_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As System.EventArgs) Handles PictureBox1.Click
```

```
    If next = 1 Then
```

```
        Label1.Text = "文書 1"
```

```
End If

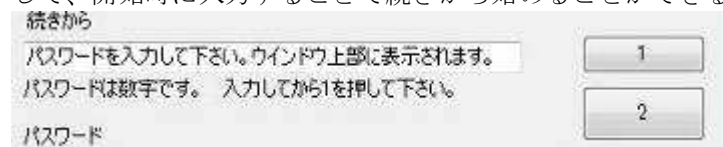
If next = 2 Then
    next.Text = "文書 2"
End If

next = 3 Then
    Label1.Text = "文書 3"
End If
```

End Sub

パスワードについて

このゲームでは、続きから始めることができるように、ウィンドウ左上にパスワードを表示して、開始時に入力することで続きから始めることができます。



また、続編では、ボタン入力のみでパスワードが使えるようにしています。



感想

的の移動や BGM の再生で動作が重くなってしまい、処理落ちしてしまうことがあったが、それぞれを別のフォームへ移植することで改善することができた。また、フォームごとに分けたことで、パスワードによる選択が行えるようになった。移植の際に、正しく動作しないことや、BGM が再生されなかったことがあり、その修正に苦労した。しかし、正しく動作させることができ、完成させることができたので、とても良かった。

今回の課題研究では絵を中心に作らせて頂きました。あまり PC で絵を書くことは無かったので、課題研究を通して良い経験が出来ました。中でも背景画像が難関で、アドバイスや指摘で書き直し、やっとの思いで一枚の絵を完成させる事が出来ました。今回はすべてペイントで作成したもので、ソフトを使うべきだったとしぶしぶ思いました。