

情報システム設計演習 携帯型ゲームプログラミング

情報システム工学科 3年 9番 河合一樹

1. 目的

GBA開発によって、ハードとソフトの両面を理解する。

2. 実際に作ったゲーム

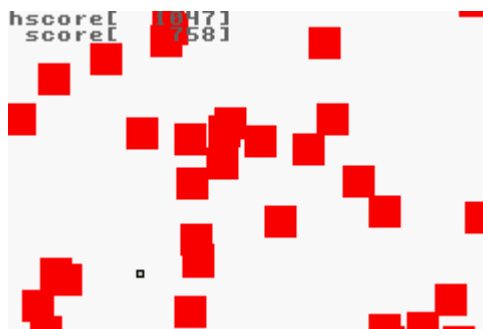
「避けゲー」

敵をひたすら避け続けるゲームである。



[図1]スタート画面

Aボタンを押すことによってゲーム画面へと移動する。



[図2]ゲーム画面

十字キーで四角い黒いキャラを操作。

赤い敵が上から下へと直線運動をしてくるのでそれを避け続ける。

以下は簡単なゲームの説明

- ・Aボタンで減速
- ・Bボタンでショット(一定範囲の敵を消すことができる)
- ・時間経過でスコアと敵(96体まで)が増える
- ・敵に当たるとゲームオーバー。再びスタート画面に戻る。