

ゲームプログラミングとか、Flashでゲーム作りたい人向け

テトリス

[テトリスの作り方](#)

オセロ

[オセロの作り方](#)

ブロック崩し（デモ版）

[ブロック崩し（デモ版）を作る](#)

さめがめ

[さめがめの作り方](#)

ソリティア

[ソリティアを作る](#)

15パズル

[15パズルを作る](#)

タイル取りゲーム

[タイル取りゲームを作る](#)

ラインゲーム

[ラインゲームを作る](#)

不思議のダンジョン

[不思議のダンジョンを作る - 0.制作の流れ](#)
[不思議のダンジョンを作る - 1.必要になるクラス/メソッド](#)
[不思議のダンジョンを作る - 2.空間を再帰的に分割する](#)
[不思議のダンジョンを作る - 3.データの初期化、表示](#)
[不思議のダンジョンを作る - 4.部屋を作る](#)
[不思議のダンジョンを作る - 5.通路を繋げる](#)
[不思議のダンジョンを作る - 6.一本道にならないように複数の通路を作る](#)

[歪な形状の部屋を描く](#)
[セル・オートマトン式に洞窟のようなマップを生成する](#)

操舵行動

操舵行動

逃避行動と元の位置に戻ろうとする行動を組み合わせた動き

弾幕

弾を出す

弾を出す(クラス化)

弾を配列で管理する

弾を削除する

弾の速度、方向を決める

弾の移動計算時の注意

指定した角度の方向に弾を発射する

弾を発射するタイミングを決める

弾の速度を調整する

自機狙いの弾を作る

自機狙いの弾を作る(正規化編)

弾の形状を変更する

弾をBitmapDataに描く

弾に残像効果を付ける

弾を削除せず、再利用する

読み込んだ画像を弾幕にする

fillRect()で描いた弾を管理するEmitterを作る

移動系

キー入力によるオブジェクトの移動

キー入力を配列で管理する

キー入力によるオブジェクトの移動(マップチップに合わせる)

キー入力によるオブジェクトの移動(上下左右、斜めに対応)

ジャンプさせる

ボールの跳ね返り

慣性を持った移動

慣性を持った移動(自機固定)

チップ

アニメーションパターンを登録、再生させる

オートタイトルを配置する

ツクール仕様のオートタイトルを配置する

チップからキャラを切り出して動かす

チップからキャラを切り出して動かす(タイル単位)

チップからキャラを切り出して動かす(n人パーティ)

ワールドマップ自動生成

下の記事のアニメーション再生方法は効率が悪いので上の記事を参照

チップ画像は、First Seed Materialの素材を使用しています。(http://www.tekepon.net/fsm/)

キャラチップを読み込む

キャラチップからキャラクターを切り出す

キャラクターを足踏みさせる(アニメーション)

キャラクターをキー入力で移動させる

[アクションゲームの左右移動](#)
[キャラクターをジャンプさせる](#)
[キャラクターを多段ジャンプさせる](#)
[キー入力が無いときにパターンを変更する](#)
[キャラクターをキー入力で移動させる\(マップチップに合わせる\)](#)
[配列で通れない道を作る](#)
[配列で通れない道を作る\(キャラの表示位置調整\)](#)
[マップチップを表示する](#)
[マップチップの通行設定](#)
[マップスクロール](#)
[マップスクロール その2](#)

マインスイーパー

[マインスイーパーを作る - 1.爆弾の配置](#)
[マインスイーパーを作る - 2.数字の表示](#)
[マインスイーパーを作る - 3.ブロックの表示](#)
[マインスイーパーを作る - 4.クリックしたときの処理を記述する](#)
[マインスイーパーを作る - 5.クリア判定を付ける](#)
[マインスイーパーを作る - 6.旗を立てる](#)
[マインスイーパーを作る - 7.自動でブロックが開く](#)

ボールとか

[ボールが壁にぶつかると跳ね返る処理](#)
[ボールが壁にぶつかると跳ね返る処理 その2](#)
[ボールをたくさん出す](#)
[ボールを使ったゲームを作る](#)

AI

[有限状態マシンを実装する](#)
[有限状態マシンを実装する - 2](#)
[有限状態マシンを実装する - 3](#)
[有限状態マシンを実装する - 4](#)

ライフゲーム

[ライフゲーム](#)

その他

[値が増減するアニメーション](#)
[画像カウンタを作る](#)
[ロックマンX風のライフゲージを作る](#)
[ポーカーの役判定](#)
[マウス座標からマスの位置を求める](#)
[じゃんけんの勝敗判定](#)

[特定範囲だけ追いかけてくる敵](#)
[特定範囲だけ追いかけてくる敵\(チェーン版\)](#)

[ドラクエのメッセージウィンドウを作る](#)
[可変ウィンドウを作る](#)
[scale9Gridでゲージを作る](#)

ミニマックス法を利用したゲームを作る