

各 位

2021年11月4日  
株式会社インプレス

お笑い芸人・野田クリスタルとクリエイター・廣瀬 豪がタッグを組んだ  
『野田クリスタルのこんなゲームが作りたい！ Scratch3.0対応』  
を11月4日（木）に発売

インプレスグループでIT関連メディア事業を展開する株式会社インプレス（本社：東京都千代田区、代表取締役社長：小川 亨）は、Scratchを用いた本格的なゲーム作りの解説書『野田クリスタルのこんなゲームが作りたい！ Scratch3.0対応』を2021年11月4日（木）に発売いたします。



### ■野田クリスタル×廣瀬 豪のゲームプログラミング解説書

2020年度に小学校でのプログラミング教育が必修化され、2021年度に中学校で全面実施となった新学習指導要領では、プログラミングに関する内容が拡充されました。さらに、2022年度からは高校の「情報I」でプログラミング教育が必修化されるなど、プログラミングは子どもたちにとって身近なものになります。しかしその反面、プログラミングは英語と数学の組み合わせで苦手意識を持つ人も少なくありません。

本書は、お笑い芸人であり、ゲームクリエイターとしても活躍している野田クリスタルさんと、ゲームクリエイターの廣瀬 豪さんによる、ゲームプログラミングの解説書です。人気のビジュアルプログラミング言語である「Scratch（スクラッチ）」を用いて、楽しみながらゲームを作ることができます。本書では、アクションゲーム、カーレース、格闘アクションゲーム、シューティングゲーム、アクションRPGとバラエティーに富んだ5本の超本格オリジナルゲームを収録しています。

### ■プログラミングのヒントやサンプルデータも充実

本書は、Scratchの基礎の解説からはじまり、初級～上級までのゲーム作りを段階的に学ぶことができま

す。Scratch の操作やプログラミングのヒントも豊富に掲載しているので、プログラミングに関するさまざまな知識を身に付けることができます。また、本書で制作するゲームの素材は、弊社 Web サイトからダウンロードして使うことができます。さらに、ゲームの完成版を Scratch のサイト (<https://scratch.mit.edu/users/nodakuribon/>) で確認できます。

〈本書はこんな人におすすめです〉

- ・ Scratch でゲーム制作をやってみたい人
- ・ プログラミング初心者
- ・ 本格的なゲームを作りたい人
- ・ 中学生以上の子どもとその保護者

〈目次〉

- Chapter 0 Scratch の基礎知識
- Chapter 1 ゲームを作ろう初級編
- Chapter 2 ゲームを作ろう中級編
- Chapter 3 ゲームを作ろう上級編
- Chapter 4 ゲームを作ろう応用編
- Appendix 野田クリスタルからのプレゼント

## ■紙面イメージ

### Lesson 9

## この章で作るゲームの内容

この章で作るゲームの内容を説明します。

#### ➤ ストーリー

あなたは伝説の勇者ノダック。あらゆる願いを叶えるという7つの宝玉を探す旅の途中、見目麗しい女性と出会いました。その女性はどこかの城の姫君のようで、父が治める土地に魔物が現れ困っているので助けてほしいと言います。あなたは姫に導かれ、魔物が現れる場所におもむきました。すると彼女の言う通り、草むらから怪しい生物が、ぬっと顔を出したのです。魔物たちを追い払うべく、あなたは腰に携えた剣を抜きました。



#### ➤ ゲーム内容

マウスで剣を動かし、魔物をクリックして退治するアクションゲームです。

#### 図1-1 ゲーム画面



#### ➤ 操作方法

- ・ 旗をクリックしてゲームを開始。
- ・ 画面に表示された剣をマウスで動かします (マウスポインターの位置に剣が移動)。
- ・ 敵の魔物をクリックして倒します。

#### ➤ ゲームルール

- ・ スタートするとタイムが減っていきます。
- ・ クリックして敵を倒すと、別の魔物が現れます。
- ・ タイムが0になるとゲーム終了です。

#### ➤ この章の制作に用いる素材

このゲームは次の画像と音楽の素材を用いて制作します。

#### 図1-2 この章で用いる素材



これらの素材は、書籍サポートページ <https://book.impress.co.jp/books/1120101185> からダウンロードできるzipファイルに入っています。



028

029

超本格オリジナルゲームの作り方を丁寧に解説しています

## ◆◆◆ はじめに ◆◆◆

みなさん、こんにちは。お笑い芸人で、最近はゲームクリエイターとしても活動させてもらっている野田です。

僕がプログラミングをはじめたのは、もともとゲームが好きで「自分でもこんなゲームを作ってみたいな」「自分だったらこうやるのかな」という思いがむくむくわいてきて、そこからどうやって作れるだろうと独学で勉強をはじめたことがきっかけです。自分でゲームを作るといことは、何でも自分の好きにしていっていいということ。ルールも制約もない、極端に言えばタイトル画面から一向に進まないゲームを作ったっていい。そういった発想が起点となって、「野田ゲーム」が生まれました。この本で扱うScratchは個人が自由な発想でゲームを作ることができるので、この本を手がかりにして楽しいゲーム作りに挑戦してほしいと思います。

本書で紹介している5本のゲームは、僕が「こんなゲームがあったらいいな」という理想を、ゲームクリエイターの廣瀬さんが形にしてくれました。とにかく気合いが入っています！カーレースは比較的作りやすそうだし、格闘アクションは自分でも作ってみたいゲーム。シューティングはいつやっても楽しいし、アクションRPGは攻略ポイントを見つけながら進めるのが醍醐味です。

僕がこれから作るなら、飼っているハムスターの「はむはむ」をモデルにしたゲームを作りたいなと思っています。はむはむはケージの中に敷いてある床材を巣箱の周りに集めるのが大好きなので、飼いまわすように床材を巣箱に貯めていくゲームはどうか。飼いまわすように見つかったら床材を元に戻されてしまうので、見ていないすきを集めて、目が合ったらかわいい表情でごまかす……

なんて、おもしろそうじゃないですか。例えば「こむを作ってください」というお題でコンテストをやってもおもしろいですね。みなさん、この本で遊んでほしいです。

野田クリスタル



2

みなさん、こんにちは。ゲームクリエイター&ゲーム制作技術伝承者の廣瀬です。

私は中学生のとき、コンピュータ・ゲームを自分で作りたいという一心でプログラミングを学びはじめました。はじめは思うように作れませんが、コツコツと学ぶうちにシンプルなミニゲームが作れるようになり、やがて凝った内容のゲームが作れるようになりました。そして大人になったとき、ナムコという会社に就職でき、ゲームクリエイターになるという夢が叶いました。その後、自分のゲーム制作会社を設立するという大きな夢も実現し、現在に至ります。

この本には、私のクリエイターとしての知識と経験を生かし、さまざまなゲーム開発テクニックを載せました。Scratchというプログラミング学習ツールを使って本格的なゲームを作っていきます。シンプルなアクションゲームから始め、カーレース、格闘アクション、シューティング、アクションRPGという、バラエティに富むゲームの作り方を解説しています。簡単なものから徐々に難しい内容へと進むので、どなたも自分のペースで学んでいただけます。

プログラミングは小中学校で義務教育化、高校で必修化されました。この本では大切なプログラミングの知識を理解していただけるように、変数・条件分岐・繰り返しなどの基礎知識についてもわかりやすく説明しています。

今日、ゲームクリエイターやプログラマーといったコンピュータを扱う職業が、子どもたちが就きたいと考える職業の上位に挙がるようになりました。将来ゲーム制作の仕事がしたいと考えている方も多くいるでしょう。そのような方は、夢に近づくための一歩をこの本で踏み出しましょう。ほかの目標を持つ方も、本書でプログラミングのおもしろさを味わっていただけます。どなたにも楽しみながら読んでいただければ幸いです。

廣瀬 豪



3

野田さん・廣瀬さんからのメッセージも必読です

## ■オリジナルスマホ壁紙をプレゼントするキャンペーンも延長決定！

2021年12月4日（土）までにオンライン書店で本書を購入し、キャンペーンにお申し込みいただいた方を対象に、書籍に掲載しているゲームキャラクターのイラストを使用したオリジナルスマホ壁紙をご提供いたします。

本キャンペーンは以下の特設ページからお申し込みいただけます。

〈早期購入キャンペーンページ〉

[https://book.impress.co.jp/readers\\_entry/9784295012818yoyaku.html](https://book.impress.co.jp/readers_entry/9784295012818yoyaku.html)

キャンペーン対象期間：2021年12月4日（土）購入分まで

## ■壁紙に使用されるイラストイメージ



## ■書籍の詳細



書名：野田クリスタルのこんなゲームが作りたーい！ Scratch 3.0 対応

著者：野田クリスタル・廣瀬 豪

発売日：2021 年 11 月 4 日（木）

ページ数：208 ページ

サイズ：B5 判

定価：1,980 円（本体 1,800 円＋税 10%）

電子版価格：1,980 円（本体 1,800 円＋税 10%） ※インプレス直販価格

ISBN：978-4-295-01281-8

◇Amazon の書籍情報ページ：

<https://www.amazon.co.jp/dp/4295012815/>

◇インプレスの書籍情報ページ：

<https://book.impress.co.jp/books/1120101185>

## ■著者プロフィール

### 野田クリスタル（のだ・くりすたる）

お笑いコンビ・マヂカルラブリーのボケ担当。ピンとして R-1 ぐらんぷり 2020 優勝、コンビとして M-1 グランプリ 2020 優勝。お笑い芸人として劇場やテレビで活動する一方、独学で習得したプログラミングで自作ゲーム「野田ゲー」を開発しており、2021 年 4 月に Nintendo Switch から「スーパー野田ゲーPARTY」を発売している。

### 廣瀬 豪（ひろせ・つよし）

早稲田大学理工学部卒業。ワールドワイドソフトウェア有限会社代表。ナムコでプランナー、任天堂とコナミの合弁会社でプログラマーとディレクターを務めた後に独立し、ゲーム制作会社を設立。業務用ゲーム機、家庭用ゲームソフト、携帯電話用アプリ、Web アプリなど様々なゲームを開発し、ゲームメーカーからの依頼で制作したアプリは累計 2000 万 DL を超える。本業、趣味ともに様々なプログラミング言語でゲームを開発し、教育機関でプログラミングを指導しながら、コンピュータの技術書を執筆している。

主な著書:「Python でつくる ゲーム開発 入門講座」「Python で作って学べる ゲームのアルゴリズム入門」(ソーテック社)、「Python で学ぶアルゴリズムの教科書」(インプレス) など。

以上

---

**【株式会社インプレス】** <https://www.impress.co.jp/>

シリーズ累計 7,500 万部突破のパソコン解説書「できる」シリーズ、「デジタルカメラマガジン」等の定期雑誌、IT 関連の専門メディアとして国内最大級のアクセスを誇るデジタル総合ニュースサービス「Impress Watch シリーズ」等のコンシューマ向けメディア、「IT Leaders」、「SmartGrid ニュースレター」、「Web 担当者 Forum」等の企業向け IT 関連メディアブランドを総合的に展開、運営する事業会社です。IT 関連出版メディア事業、及びデジタルメディア&サービス事業を幅広く展開しています。

**【インプレスグループ】** <https://www.impressholdings.com/>

株式会社インプレスホールディングス(本社:東京都千代田区、代表取締役:松本大輔、証券コード:東証1部 9479)を持株会社とするメディアグループ。「IT」「音楽」「デザイン」「山岳・自然」「モバイルサービス」「学術・理工学」「旅・鉄道」を主要テーマに専門性の高いメディア&サービスおよびソリューション事業を展開しています。さらに、コンテンツビジネスのプラットフォーム開発・運営も手がけています。

**【本件に関するお問合せ先】**

株式会社インプレス 広報担当:丸山

E-mail: [pr-info@impress.co.jp](mailto:pr-info@impress.co.jp) URL: <https://www.impress.co.jp/>

※弊社はテレワーク推奨中のため電話でのお問い合わせを停止しております。メールまたは Web サイトからお問い合わせください。