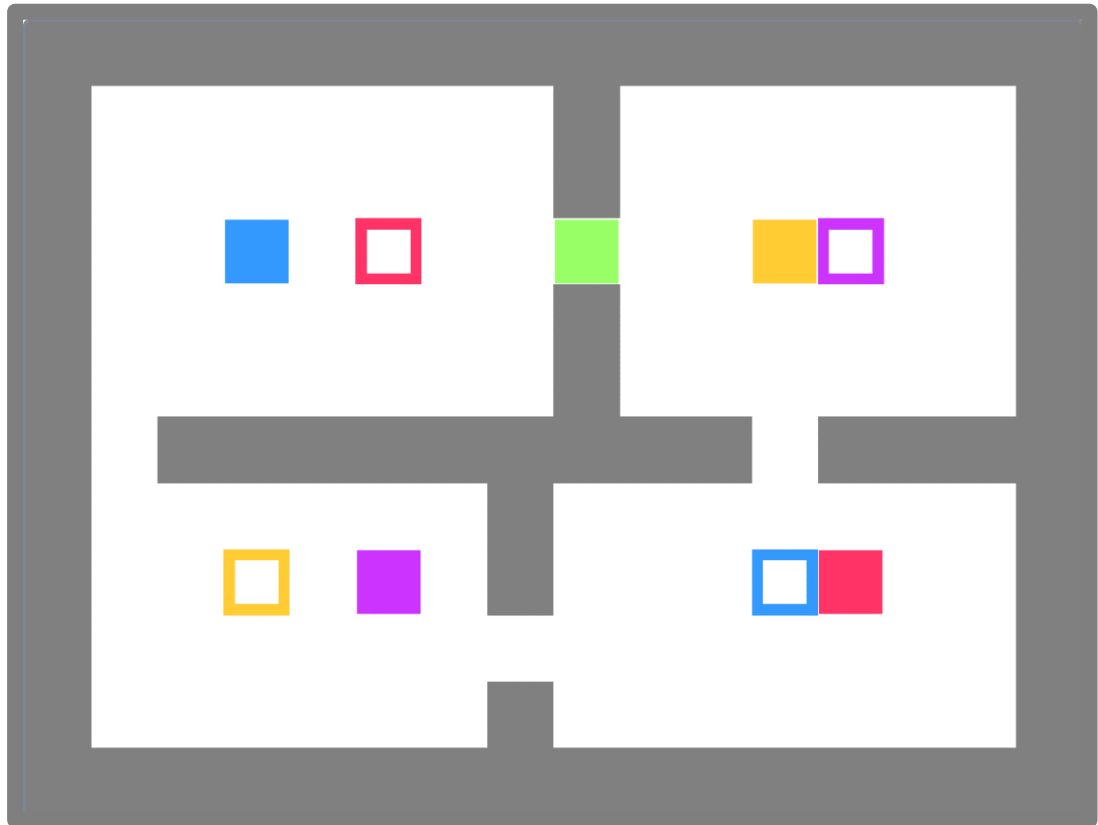


23 ブロックはこび

ファイル「23_ブロックはこび (さくせいよう)」^{ひら}を開いておきましょう。



みどり そうさ しょく おな いろ わく はこ
 緑のブロックを操作して、4色のブロックをそれぞれ同じ色の枠のところに運ぶゲーム
 つく
 を作ります。

あか あお むらさき みどり ふ はんぱつ いどう
 赤、青、オレンジ、紫のブロックは緑のブロックに触れると反発して移動します。

りよう おな いろ わく はこ
 これを利用してそれぞれのブロックを同じ色の枠のところに運びます。

パソコン・スマホ・タブレットから完成例の動画を確認
 かんせいれい どうが かくにん
 していただけます。

URL <https://youtu.be/UqFDtzif9oI>



23-1 「ブロックはこび」のおもな流れ

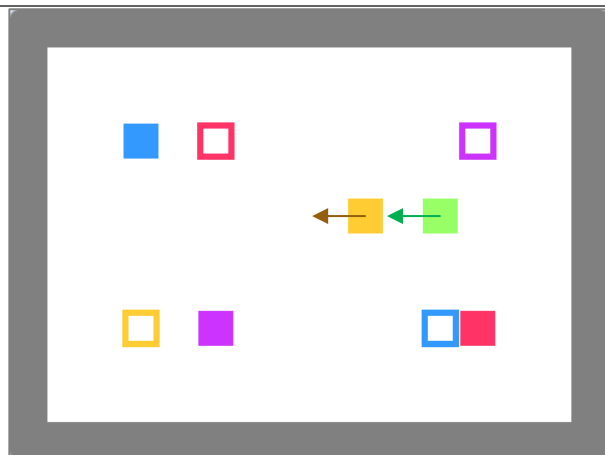


みどり はた がめん
緑の旗をクリックするとタイトル画面
ひょうじ ようい
が表示されます。ステージは3つ用意して
あり、あお あか
青、オレンジ、赤のどれかのブロック
をクリックするとゲームがはじ
始まります。

あお
青：ステージ1

オレンジ：ステージ2

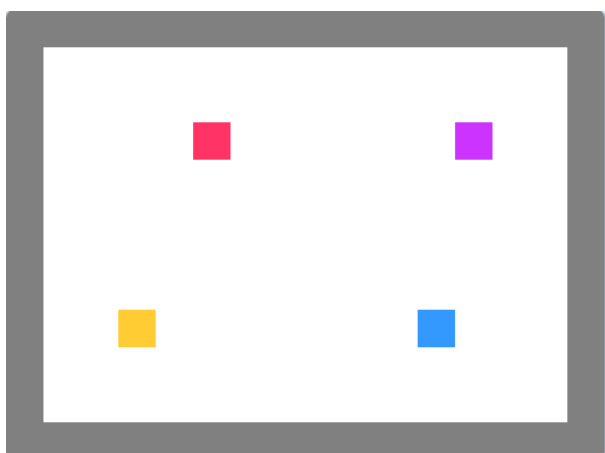
あか
赤：ステージ3



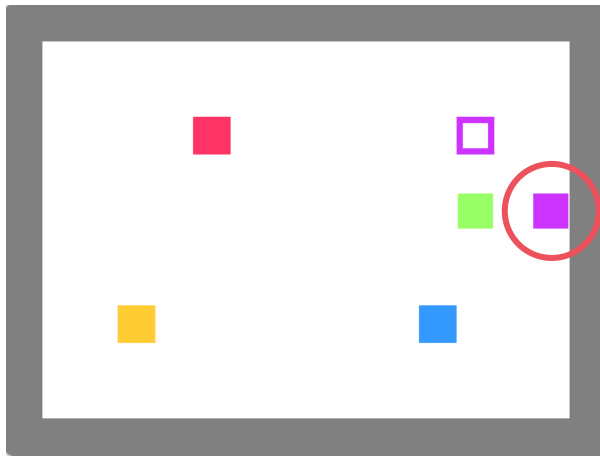
みどりいがい みどり
緑以外のブロックは、緑のブロックに
ふ ぶんいどう
触れるとブロック1つ分移動します。

かべ さき いどう
グレーの壁より先へは移動できませんの
き つ いどう
で気を付けて移動させます。

しよく おな いろ わく
4色のブロックをそれぞれ同じ色の枠
はこ
のところに運ぶことができればゲームクリ
アです。



しよく おな いろ わく
4色のブロックをそれぞれ同じ色の枠
はこ
のところに運ぶことができればゲームクリ
アです。



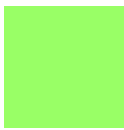
おな いろ わく はこ
同じ色の枠のところに運ぶことができ
なくなったらもう一度はじめからやり直し
ます。
いちど なお
ひだり ず れい むらさき
左の図の例では、紫のブロックは
うえ した いどう
上か下へしか移動させることができなくな
ってしまったのでやり直しになります。
なお

23-2 「ブロックはこび」で使うスプライト

スプライトは12個使っていきます。

スプライト

めい やくわり
スプライト名と役割



ブロック 1

そうさ
プレイヤーが操作するブロック。

じょうげさゆう いどう はこ
上下左右に移動してブロック2~5をゴールに運びます。



ブロック 2~5

はこ
ブロック1が運ぶブロック。コスチュームは4つあります。



ゴール 2~5

はこ ばしょ
ブロック2~5を運ぶ場所。コスチュームは4つあります。



ボタン 1~3

えら
プレイするステージを選ぶボタン。コスチュームは4つあります。

※ コスチュームには「あお」「オレンジ」「あか」「むらさき」がありますが、

「むらさき」のコスチュームは自分でステージを作成する時に使う

ようい
コスチュームとして用意しています。

※ 《メッセージ》という名前のスプライトにスクリプトは作りません。

23-6 「ブロックはこび」で使う音 つか おと

おと つか
音は4つ使います。

おと なまえ な
音の名前と鳴るタイミング

Win

とき
ゲームをクリアした時。

Squish Pop

おな いろ かさ あ
ブロックが同じ色のゴールと重なり合った
とき
時。

Wobble

おな いろ かさ あ
同じ色のゴールと重なり合っていたブロッ

とき
クがゴールからズレてしまった時。

Dance Snare Beat

ちゅう なが
ゲーム中に流れます。

おと すべ ようい
音は全て用意してあります。

23-7 《はいけい》のスク립トを作ろう つく

《はいけい》をクリックしておきましょう。

《はいけい》にはスク립トを4つ作ります。

スク립ト1

はいけい せってい
スク립ト1では、背景を「タイトル」にする設定をします。

みどり はた お
緑の旗が押されたとき

はいけい
① 背景を「タイトル」にします。



スク립ト1

みどり はた はいけい
緑の旗をクリックされたら背景を「タイトル」に
します。

スクリプト 2

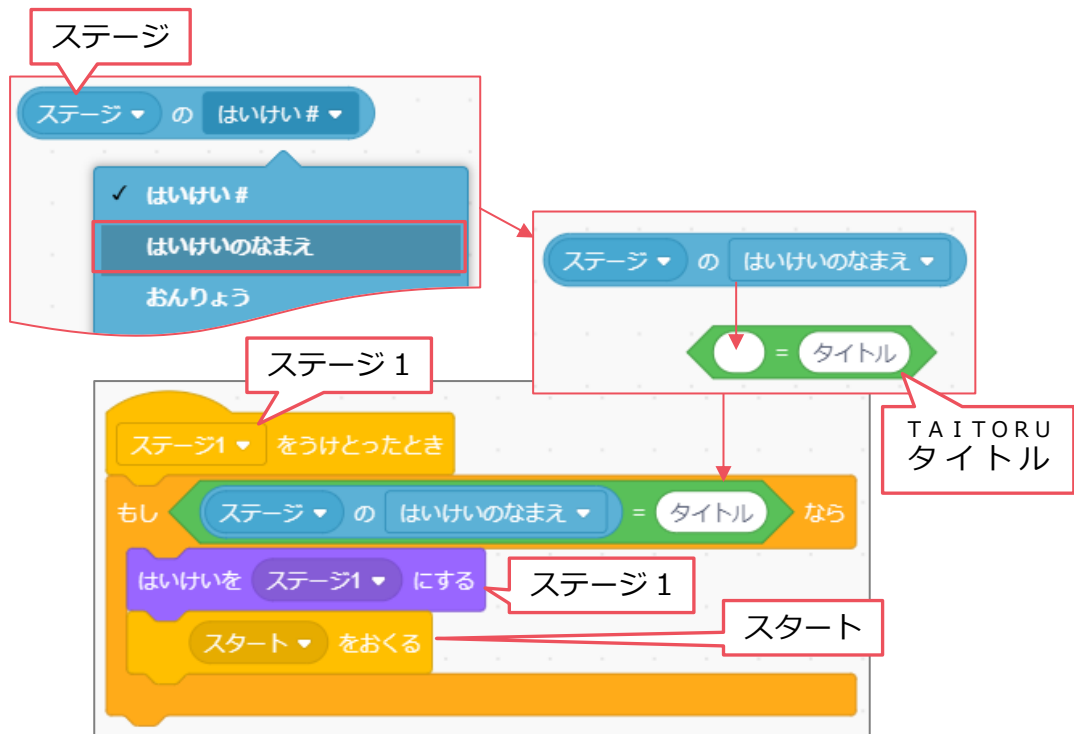
スクリプト 2 では、メッセージ「ステージ 1」を受け取ったら背景を「ステージ 1」にしてゲームを始める設定をします。

ステージ 1 を受け取ったとき

- ① ステージの背景の名前が「タイトル」だったら背景を「ステージ 1」にしてメッセージ「スタート」を送ります。

スクリプト 2

タイトル画面の時に《ボタン 1》がクリックされるとメッセージ「ステージ 1」が送られます。このメッセージを受け取ったら背景を「ステージ 1」にしてメッセージ「スタート」を送ります。



スクリプト 3

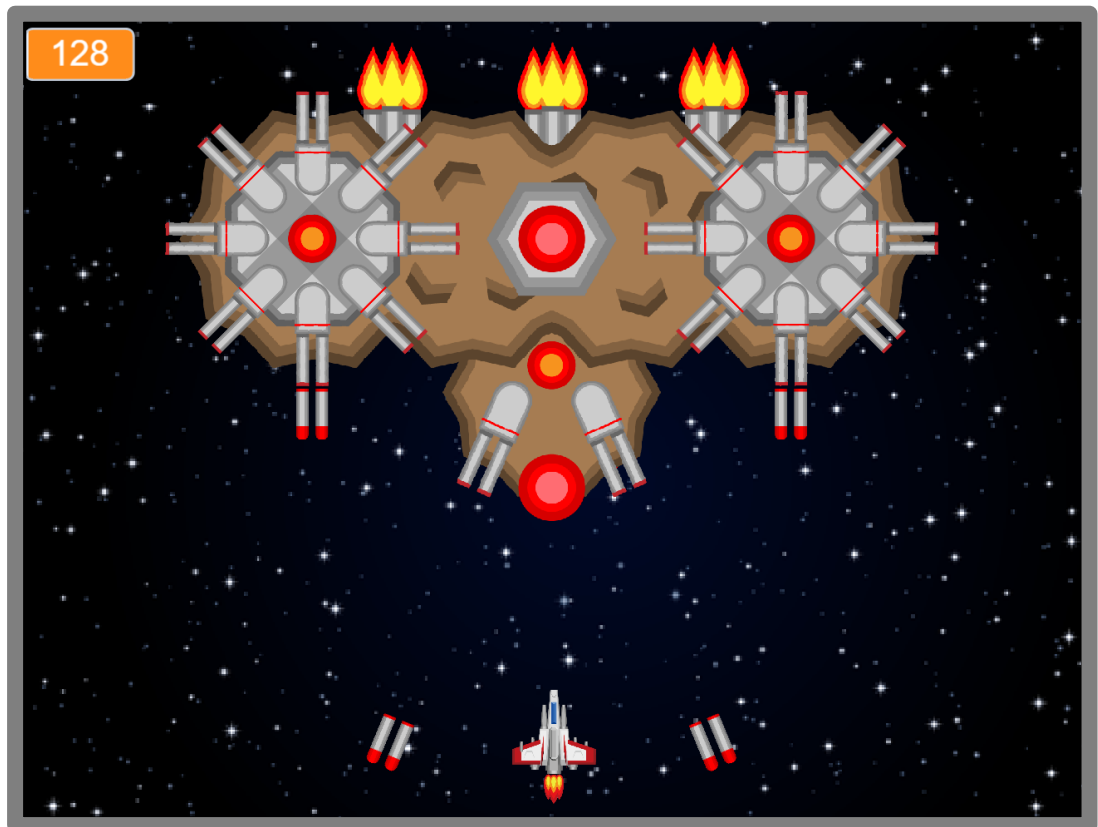
スクリプト 3 では、メッセージ「ステージ 2」を受け取ったら背景を「ステージ 2」にしてゲームを始める設定をします。

スクリプト 4

スクリプト 4 では、メッセージ「ステージ 3」を受け取ったら背景を「ス

24 レッドファイター

ファイル「24_レッドファイター (さくせいよう)^{ひら}」を開いておきましょう。



シューティングゲーム^{つく}を作ります。

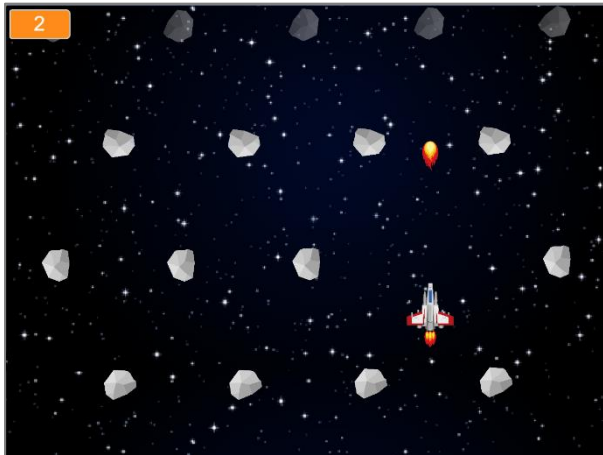
4つのステージを^{こうりやく}攻^{めざ}略してゲームクリアを目指します。

パソコン・スマホ・タブレットから^{かんせいれい}完成例^{どうが}の動画^{かくにん}を確認していただけます。

URL <https://youtu.be/MgF3EckDGYg>



24-1 「レッドファイター」のおもな流れ



【ステージ 1】

みどり はた はじ
緑の旗をクリックするとゲームが始まります。

レッドファイターはマウスの動きに合わせて動きます。また、スペースキーを押すことで攻撃することもできます。

いんせきぐん め
ステージ 1 では隕石群を抜けていきます。

いんせき かいこうげき あ はかい
隕石は3回攻撃を当てることで破壊することができます。



【ステージ 2】

いんせきぐん め
隕石群を抜けるとブルーファイターが攻撃してきます。

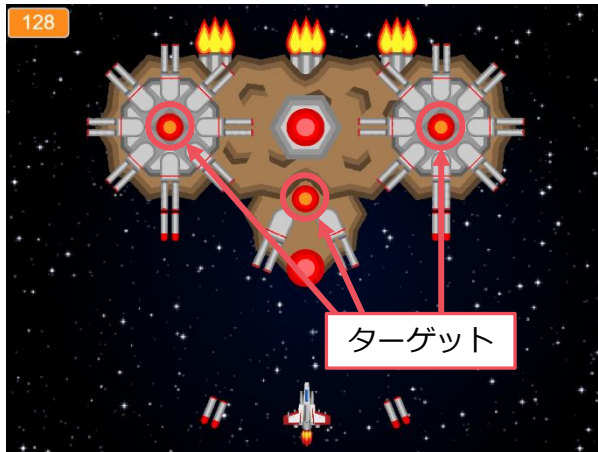
こうげき
攻撃をかわしつつブルーファイターを倒します。



【ステージ 3】

き こうげき
ステージ 3 では5機の UFO が攻撃してきます。

かいこうげき あ たお
UFO は 5回 攻撃を当てることで倒すことができます。



【ステージ4】（最終ステージ）

ステージ4では巨大要塞が攻撃してきます。

3か所あるターゲットにそれぞれ4回攻撃を当てることで倒すことができます。

巨大要塞を倒すことができればゲームクリアです。

敵の攻撃や隕石、UFOなどに5回当たったらゲームオーバーです。

24-2 「レッドファイター」で使うスプライト

「レッドファイター」では32個のスプライトを使っています。

スプライト

スプライト名と役割



space・space2

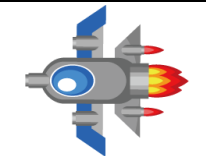
背景として使います。ゲーム中スクロールし続けます。



レッドファイター

プレイヤーが操作する戦闘機。マウスの動きに合わせて動きます。

ファイヤー1を発射して攻撃することができます。



ブルーファイター1・ブルーファイター2

レッドファイターを攻撃してくる戦闘機。



ファイヤー1

レッドファイターが発射するエネルギー弾。



ファイヤー2・ファイヤー3

ブルーファイターが発射するエネルギー弾。ファイヤー2はブルーファイター1が、ファイヤー3はブルーファイター2が発射します。

24-6 《space》のスク립トを作ろう

Vol.4の「13.よこスクロール (ループスクロール)」では左方向へ背景が流れていきましたが、今回は2つのスプライト (space・space2) を使って下方へ背景が流れていくように作ります。

※ 《space2》は《space》のスク립トを作ってから複製します。

スプライト《space》をクリックしておきましょう。

スプライト《space》には1つのスク립トを作ります。

スク립ト 1

スク립ト 1では、下方へスクロールさせる設定をします。

緑の旗が押されたとき

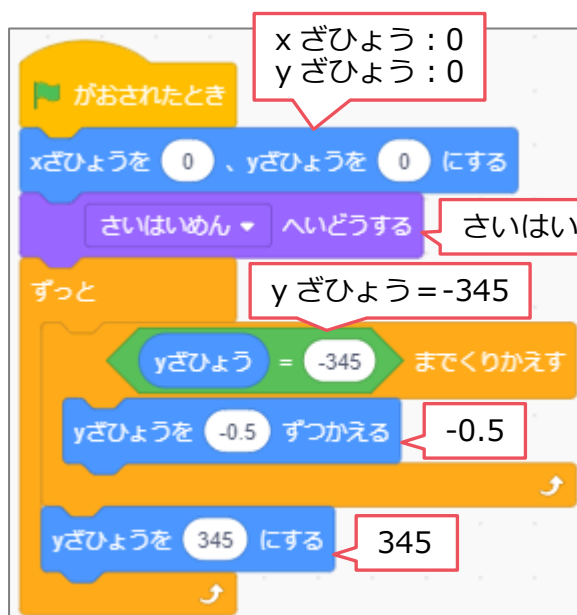
① x座標を0、y座標を0にします。

② 最背面へ移動します。

③ y座標が-345になるまでy座標を-0.5ずつ変えます。

④ y座標を345にします。

⑤ ③、④をずっと繰り返します。



スク립ト 1

ゲームがスタートしたら下方へ移動します。y座標が-345になるまで移動したらy座標345に移動して、また下方へ移動します。

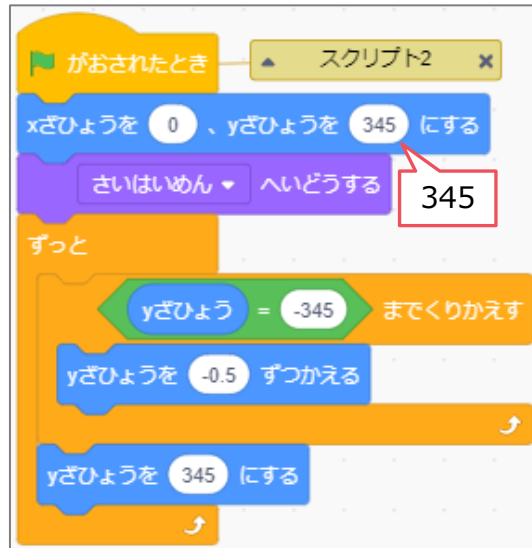
ゲーム中はこれを繰り返します。

24-7 《space2》の^{つく}スクリプトを作ろう

スプライト《space》をクリックしておきましょう。

スプライト《space2》は《space》を複製して^{ふくせい}完成例^{かんせいれい}を参考^{さんこう}に変更^{へんこう}してみましょう。

《space2》の^{かんせいれい}スクリプトの完成例



24-8 《レッドファイター》の^{つく}スクリプトを作ろう

スプライト《レッドファイター》をクリックしておきましょう。

スプライト《レッドファイター》には^こ5個^{つく}のスクリプトを作ります。

スクリプト3では、《レッドファイター》を^{うご}マウス^あ動き^{うご}に合わせて動かすように^{せってい}設定^{せってい}などをします。

^{みどり}緑^{はた}の旗^おが押されたとき

スクリプト3

- ① ^{へんすう}変数「スコア」「あたり」を0にします。
- ② ^{おお}大きさを15%にして^{どむ}180度に向けます。
- ③ ^{ざひょう}x座標を0、^{ざひょう}y座標を-140にして^{ひょうじ}表示します。
- ④ ^{びょうま}2秒待ちます。
- ⑤ ^{びょう}ずっと0.1秒で^いマウスのポインターへ行くようにします。