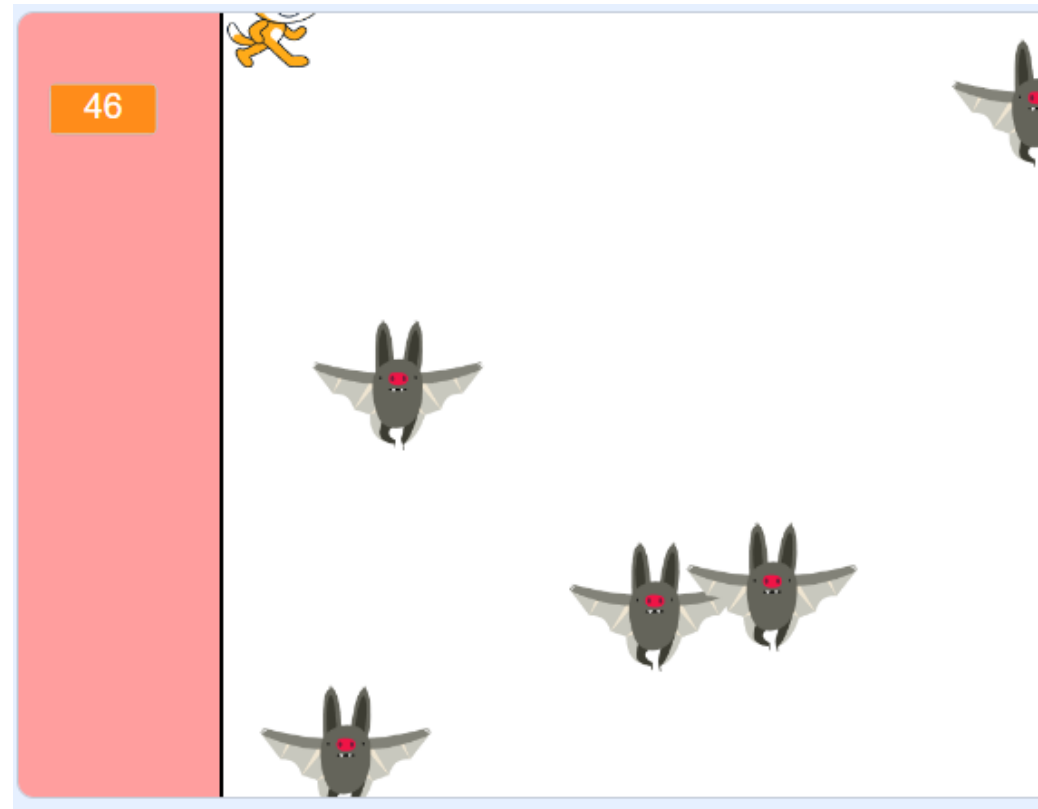


ディフェンスゲーム



この教材でできること

- 座標の概念
- 矢印キーでプレイヤーを操作
- 変数の概念

どんな作品？

攻めてきた敵を倒して自分の陣地に入れさせないようにするゲーム！

目次

- ①キャラクターを作って操作しよう
- ②攻撃できるようにしよう
- ③体力を作ろう

目次

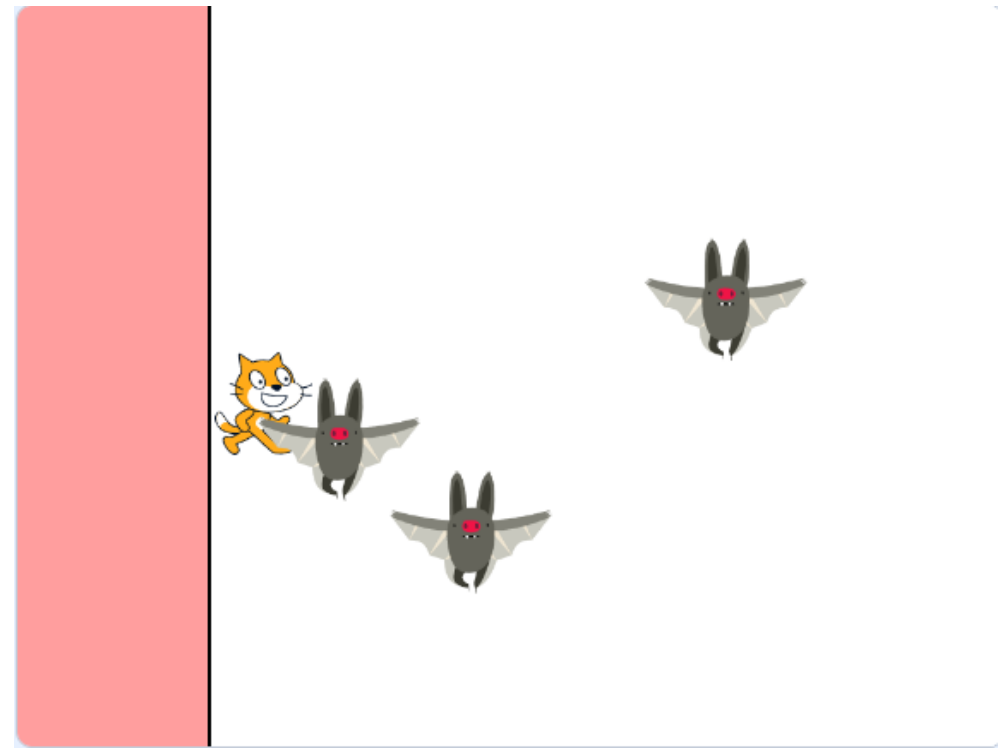
①キャラクターを作って操作しよう

②攻撃できるようにしよう

③体力を作ろう

①キャラクターを作って操作しよう

このページではキャラクターを作
ってそうさできるようにする
よ



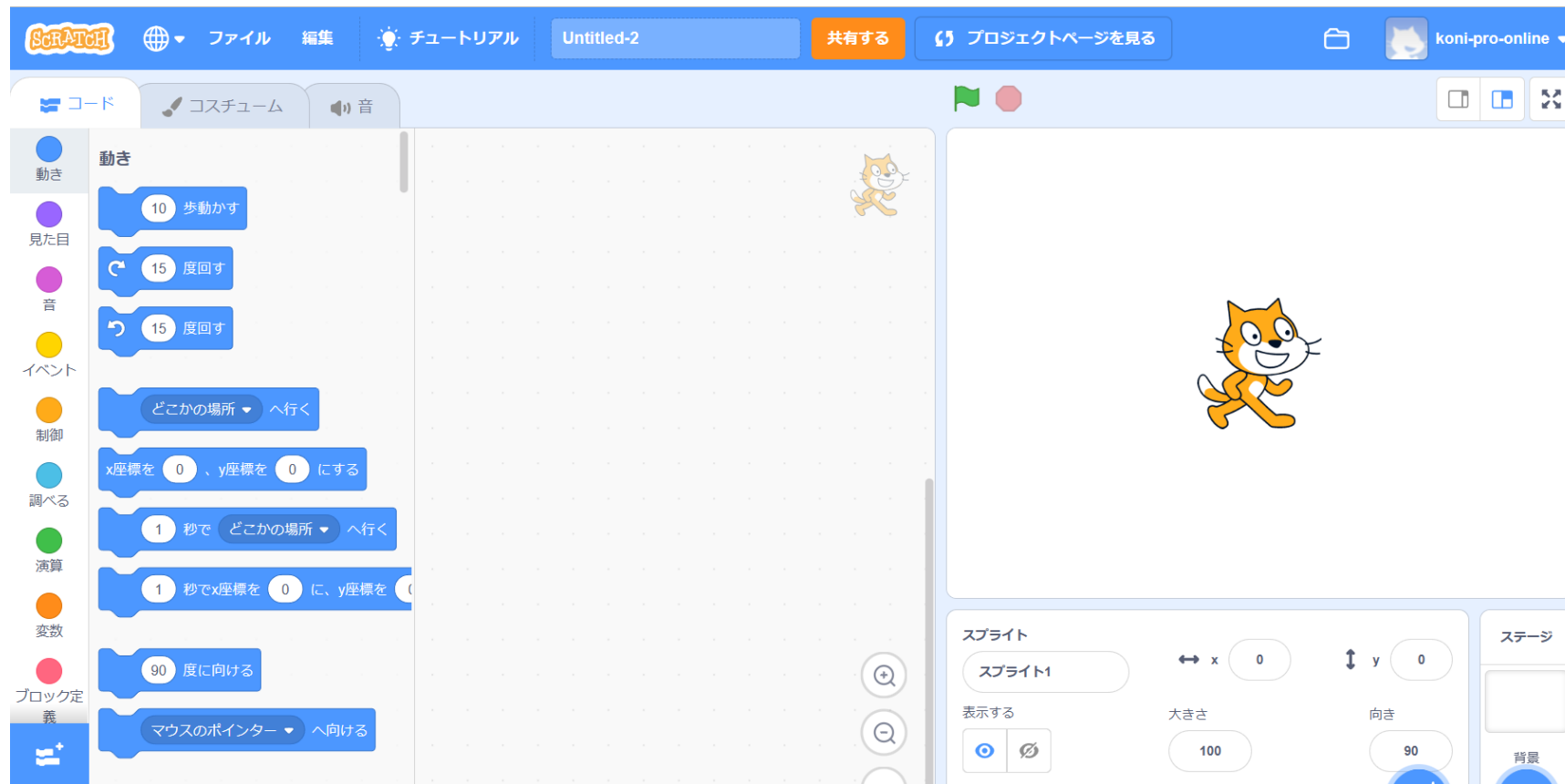
①キャラクターを作って操作しよう

新しい制作ページを開いてみよう



①キャラクターを作って操作しよう

このページが出てきたら次のページに進もう



①キャラクターを作って操作しよう

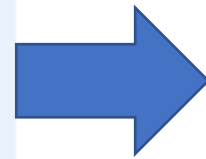
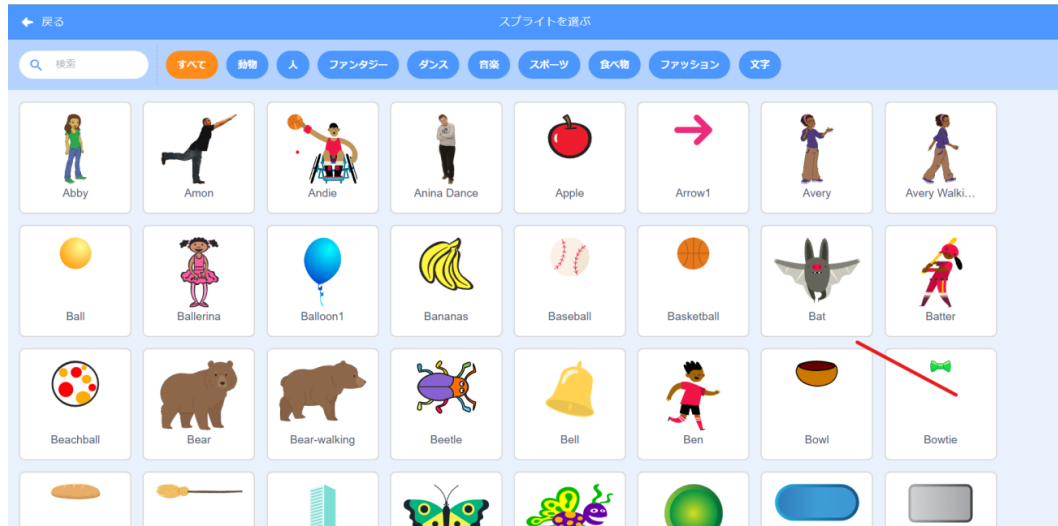
ネコのスプライトを消して自分が使いたいスプライトを新しく選ぼう
※テキストでは猫のスプライトをそのまま使うよ



①キャラクターを作って操作しよう

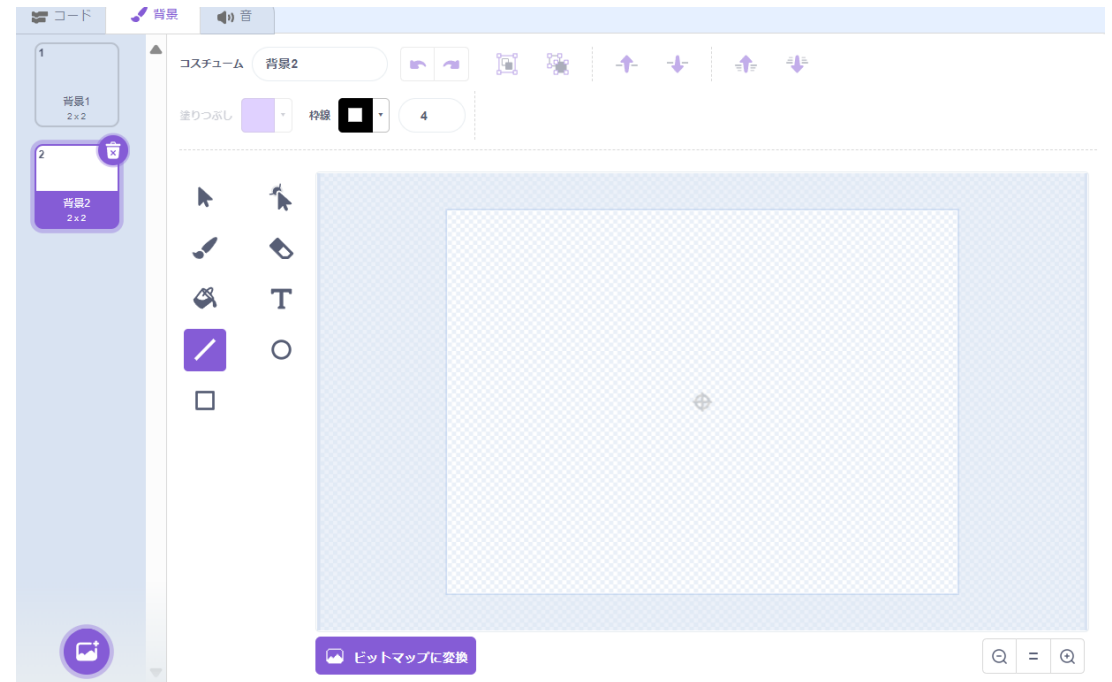
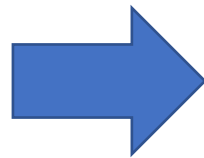
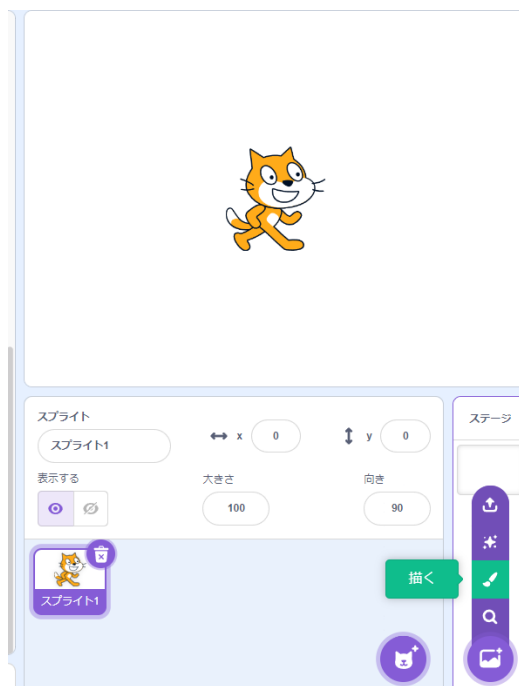
一覧からスプライトを新しく選ぶ

右の画面のように選んだスプライトが出てきたらOK



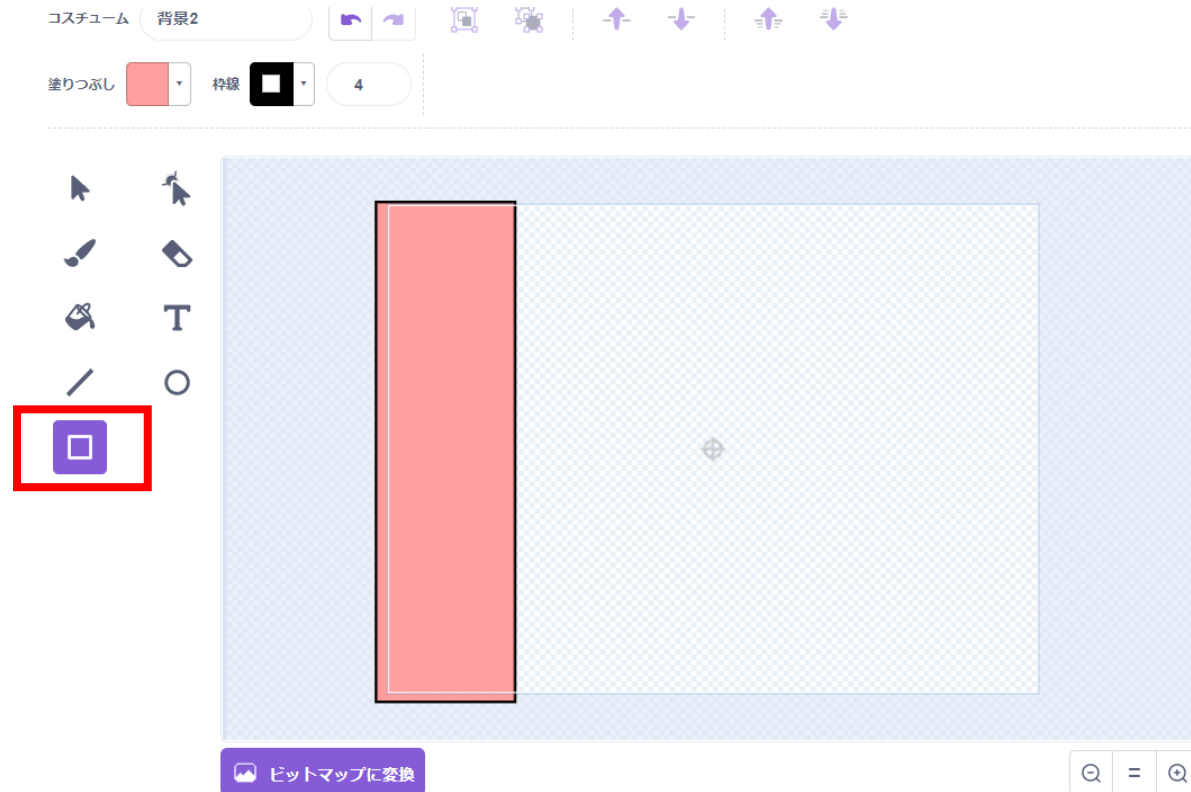
①キャラクターを作って操作しよう

まずは自分の陣地を作ろう



①キャラクターを作って操作しよう

右側にわかりやすい色で障地を作ってみよう



①キャラクターを作って操作しよう

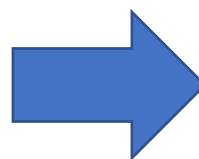
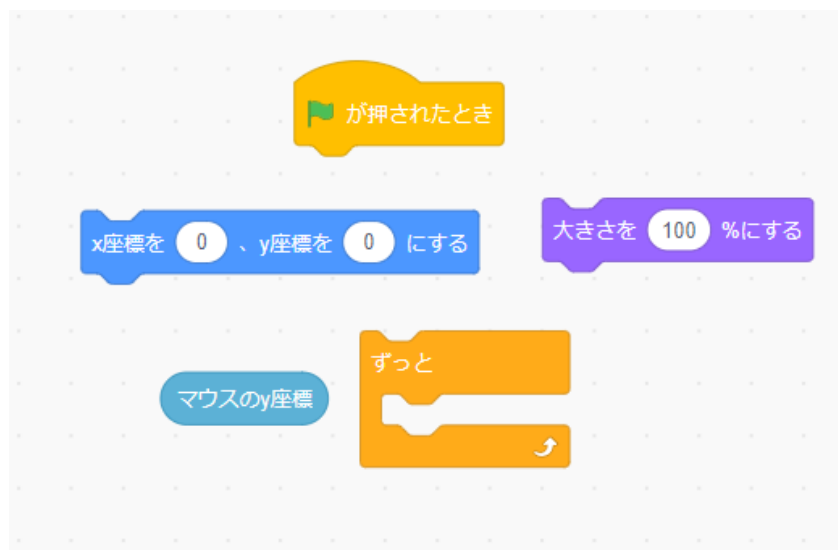
プレイヤーの名前を変えよう



①キャラクターを作って操作しよう



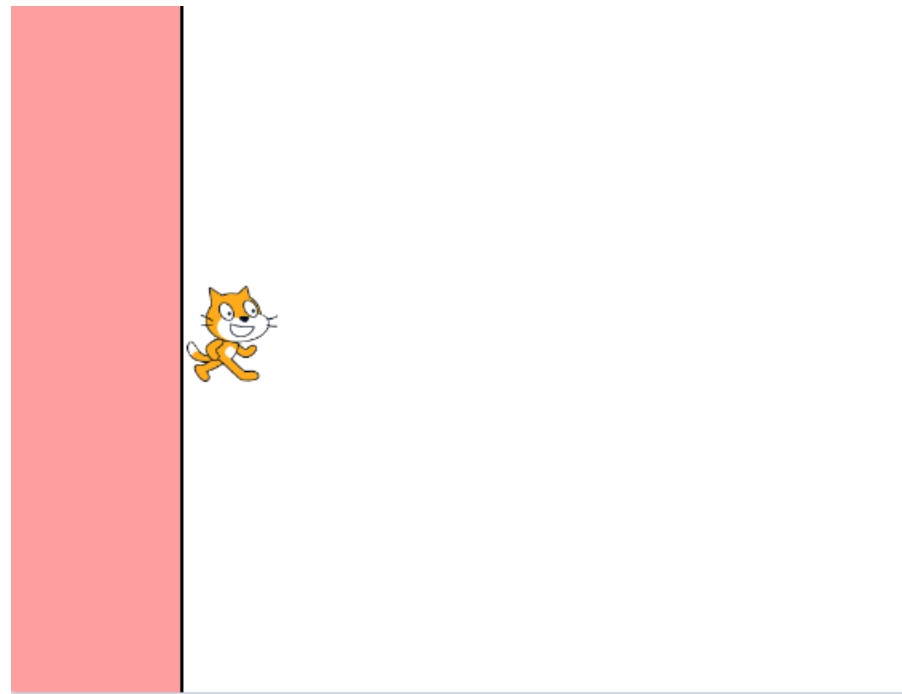
プレイヤーを操作できるようにしよう



①キャラクターを作って操作しよう

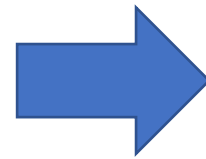
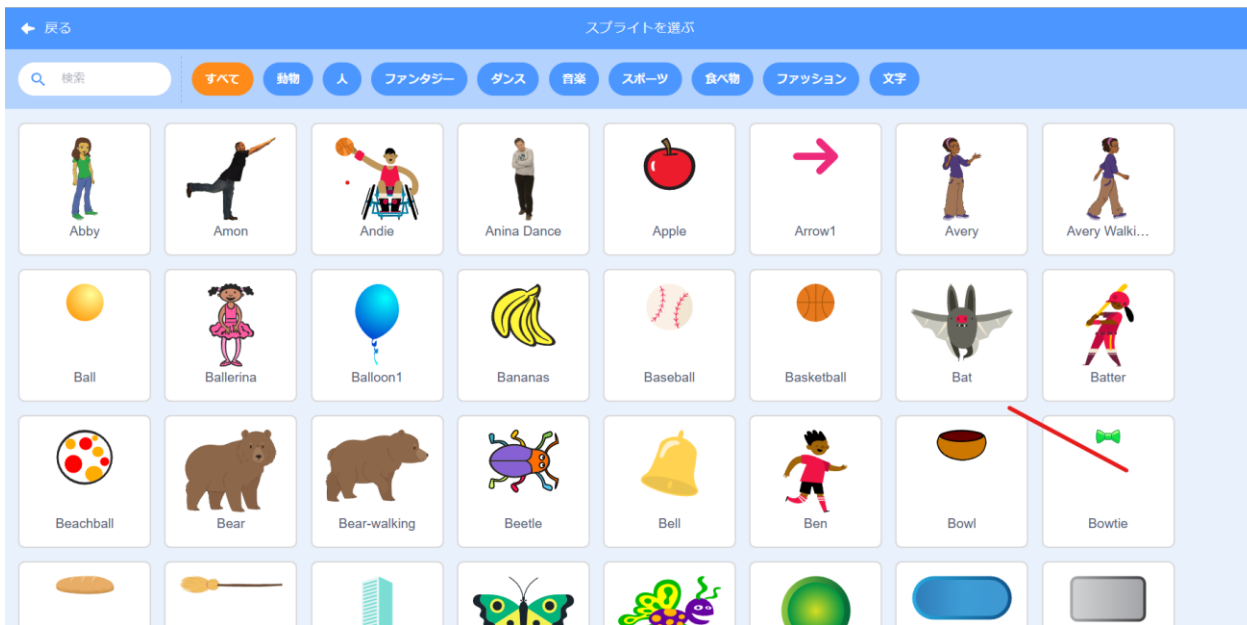
旗を押してゲームしてみよう！

プレイヤーのy座標がマウスによって移動するようになったかな？



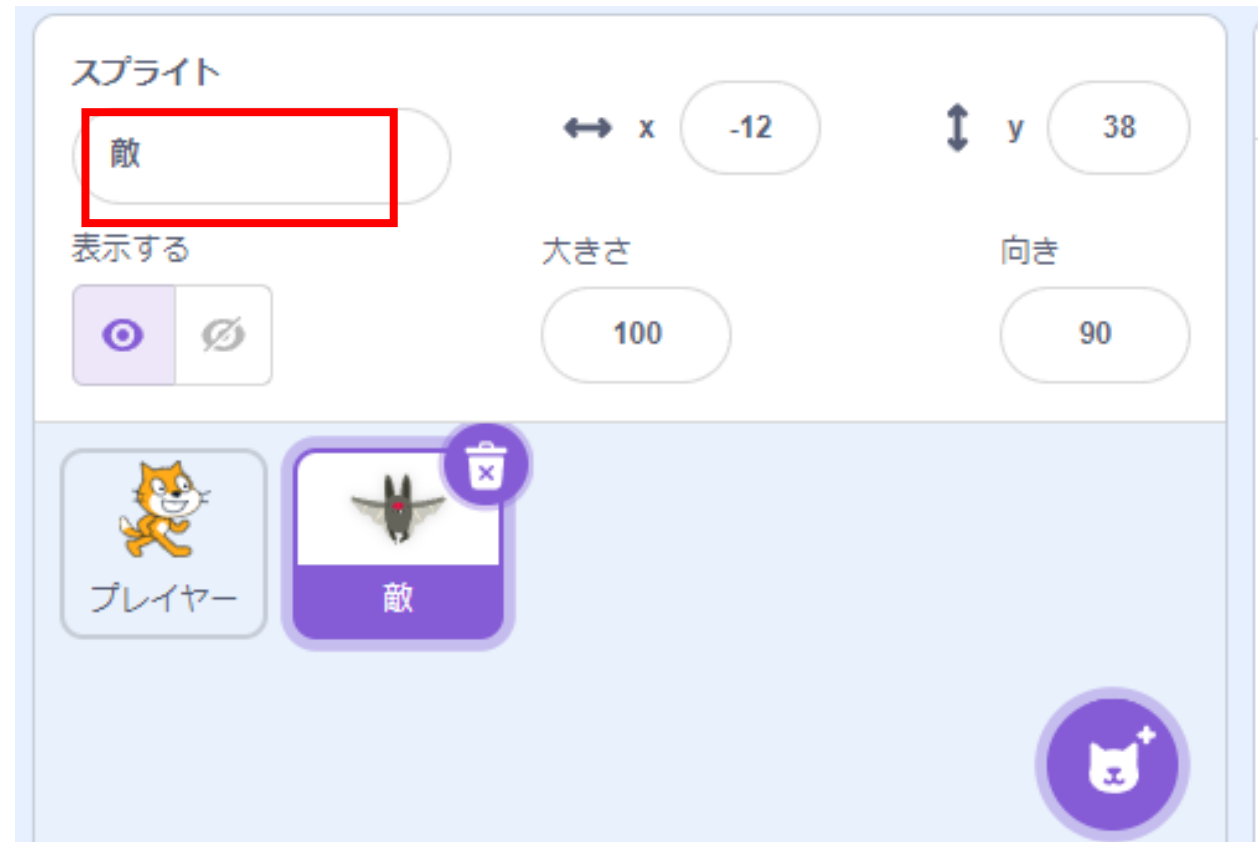
①キャラクターを作って操作しよう

次は敵を作ってみよう



①キャラクターを作って操作しよう

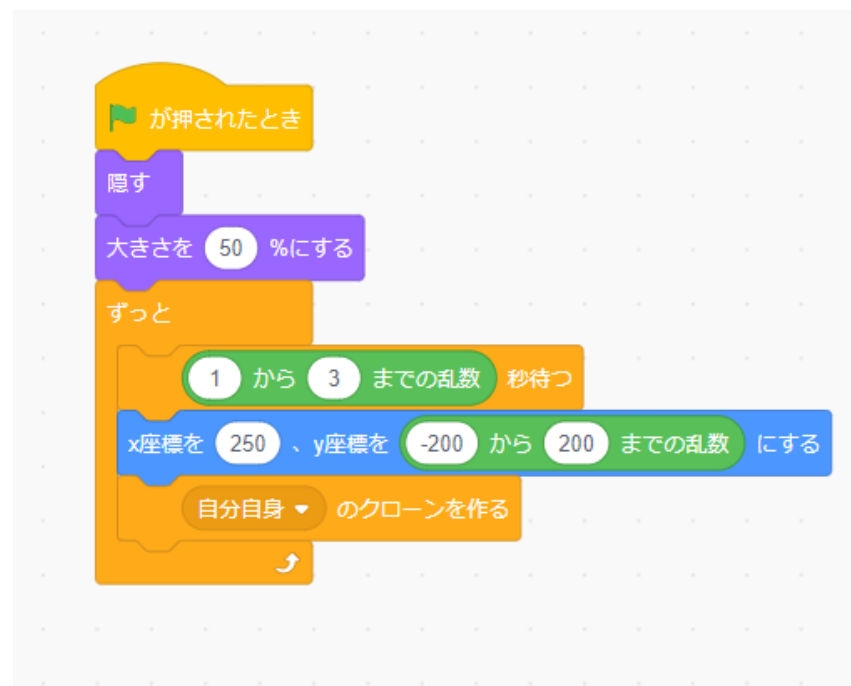
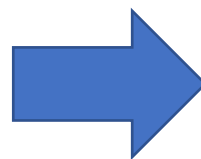
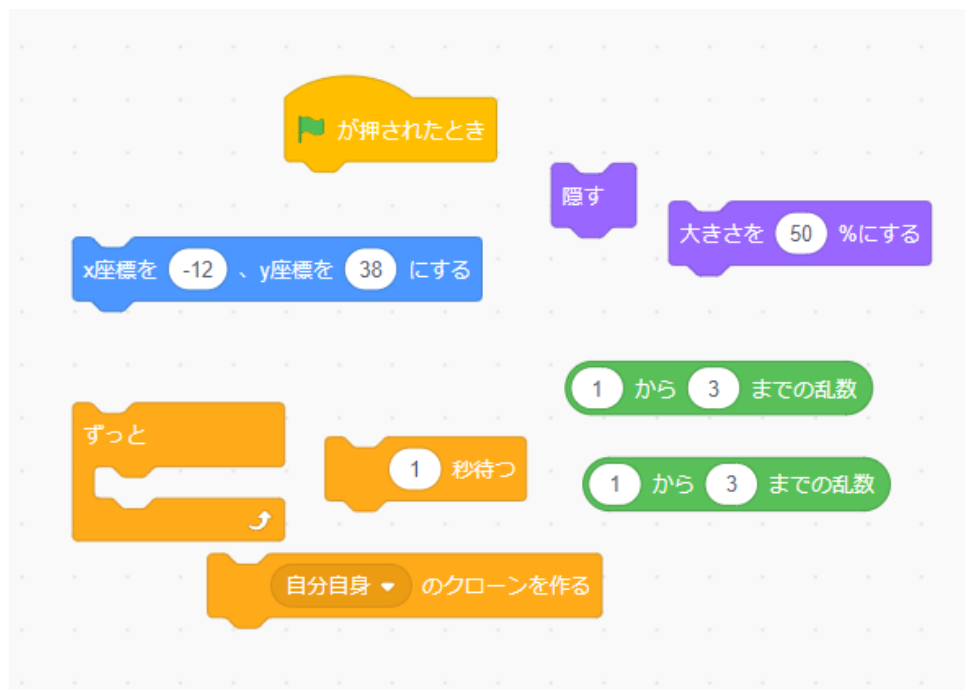
名前を「敵」にしよう



①キャラクターを作って操作しよう



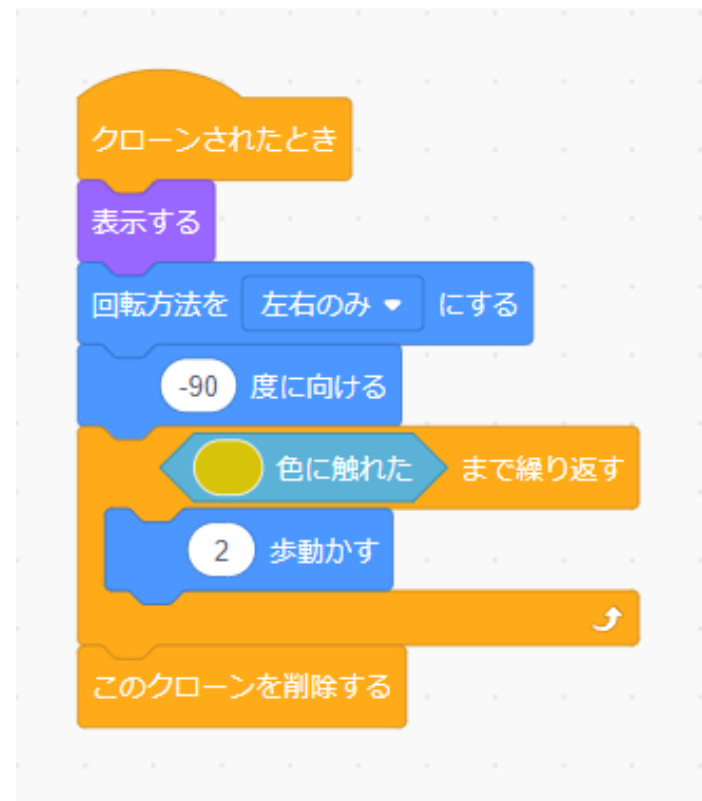
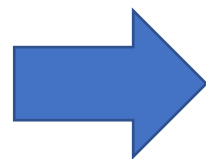
敵が右側に生成されるようにしよう



①キャラクターを作って操作しよう



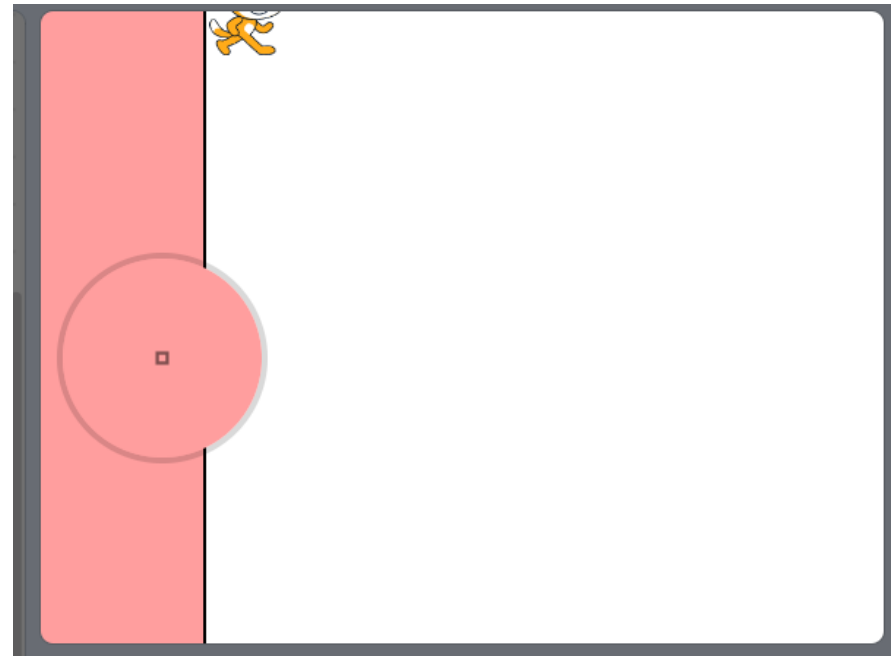
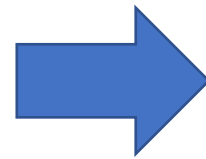
敵が陣地に迫ってくるようにしよう



①キャラクターを作って操作しよう

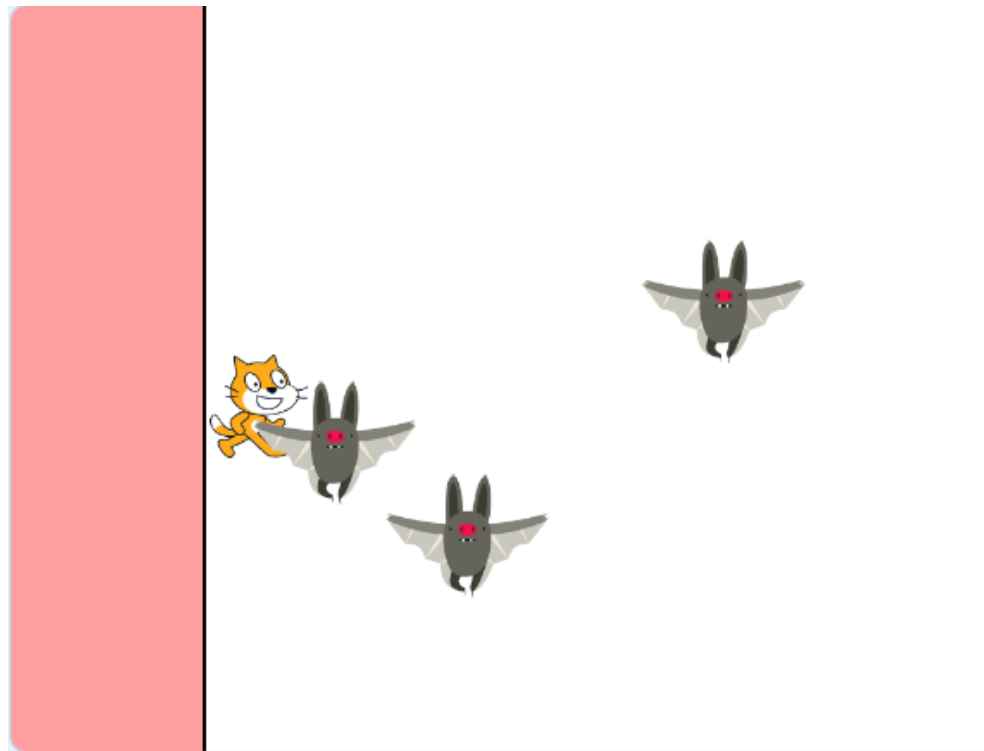


陣地に触れたら消えるようにしよう



①キャラクターを作って操作しよう

旗を押したら敵が動いて、消えるようになったかな？



目次

①キャラクターを作って操作しよう

②攻撃できるようにしよう

③体力を作ろう

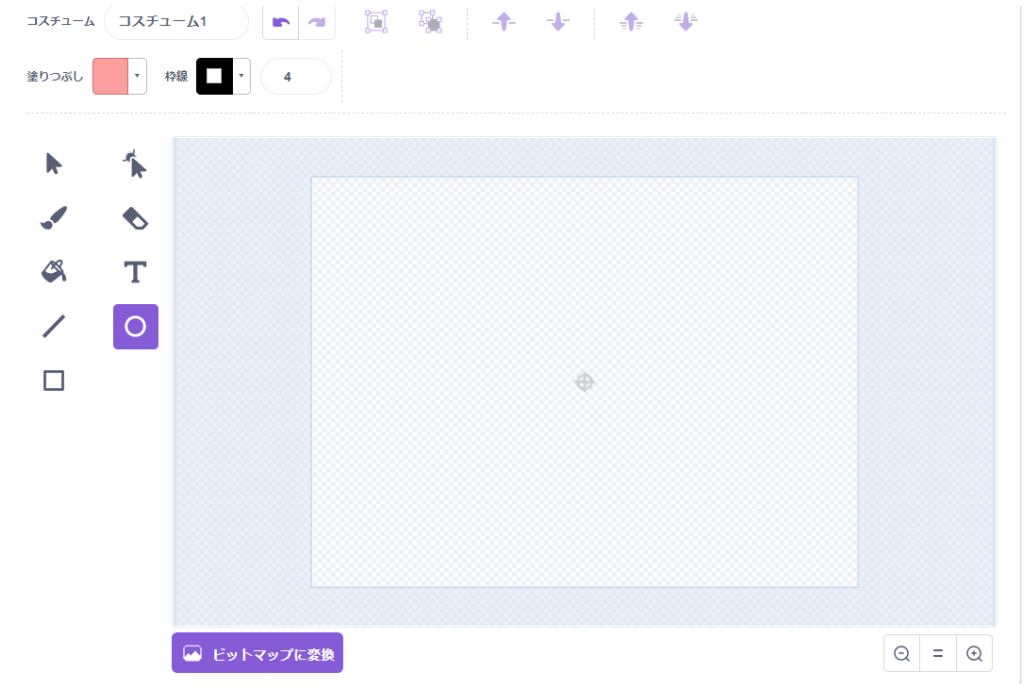
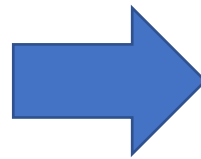
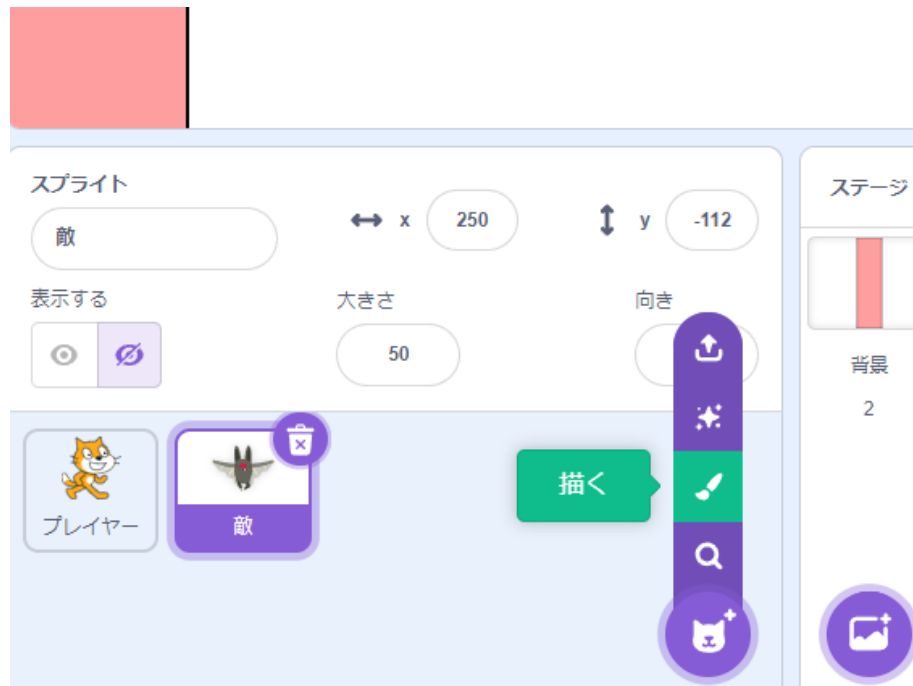
②攻撃できるようにしよう

このページでは攻撃できるようにして敵を陣地に来させないようにするよ！



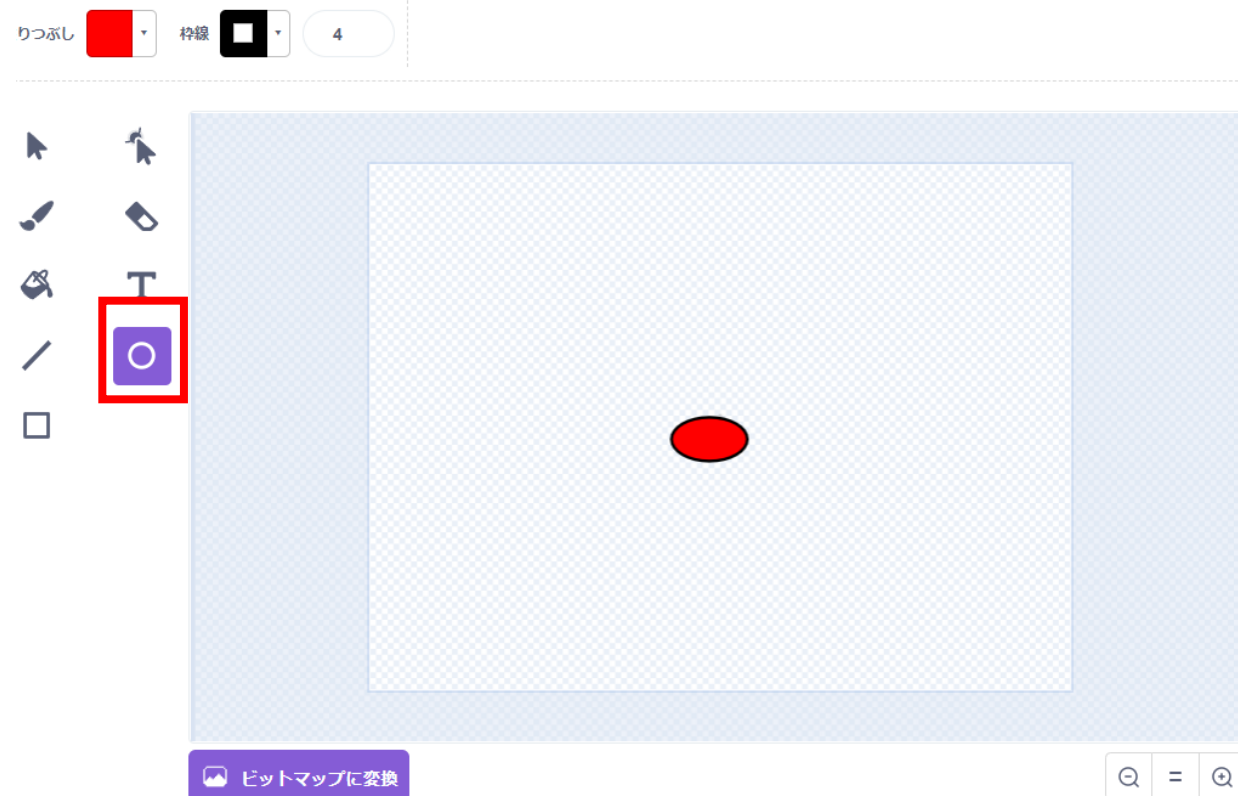
②攻撃できるようにしよう

攻撃の弾を作ろう



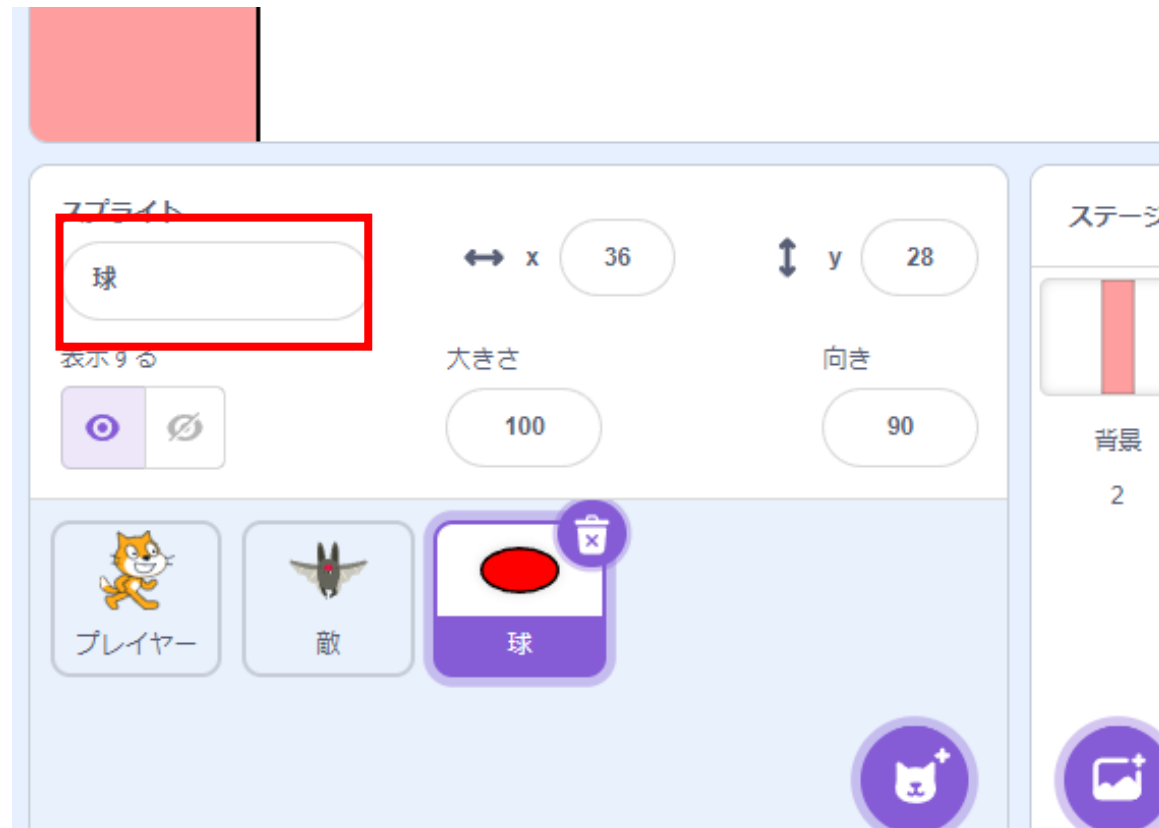
②攻撃できるようにしよう

攻撃の弾を作ろう



②攻撃できるようにしよう

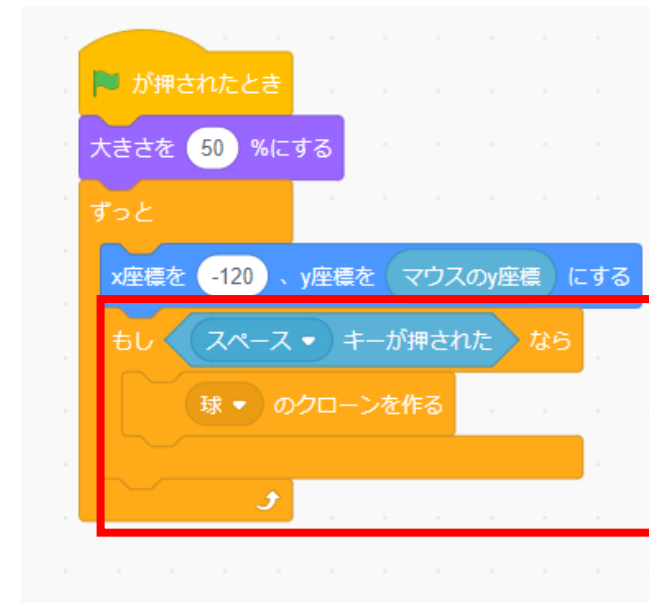
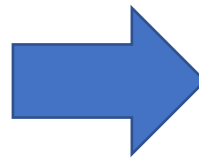
名前も「弾」に変えておこう



②攻撃できるようにしよう



スペースキーを押したら弾が出るようにしよう

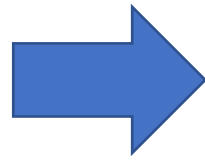


②攻撃できるようにしよう



スペースキーを押したら弾が出るようにしよう

```
Scratch code for bullet spawning:  
- When green flag clicked: Hide, Set size to 80%.  
- When cloned: Show, Repeat loop: Move 10 steps, Turn 90 degrees, Go to location, Move mouse pointer to touch, Delete this clone.  
- When mouse pointer touches: Clone, Show, Repeat loop: Move 10 steps, Turn 90 degrees, Go to location, Move mouse pointer to touch, Delete this clone.
```



```
Scratch code for bullet movement and collision:  
- When green flag clicked: Hide, Set size to 80%.  
- When cloned: Show, Turn 90 degrees, Go to player, Repeat loop: Move 10 steps, Turn 90 degrees, Go to location, Move mouse pointer to touch, Delete this clone.  
- When end touched or enemy touched: Repeat loop: Move 10 steps, Turn 90 degrees, Go to location, Move mouse pointer to touch, Delete this clone.
```

②攻撃できるようにしよう

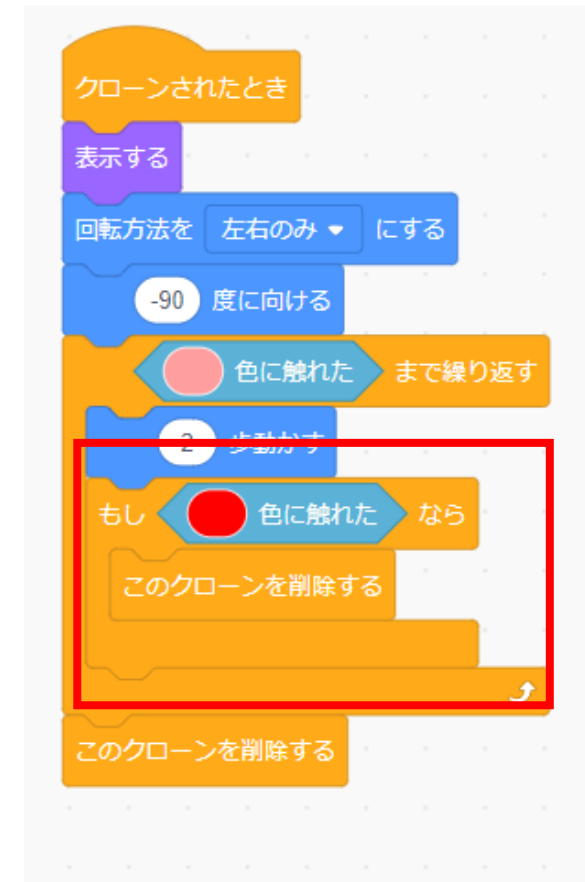
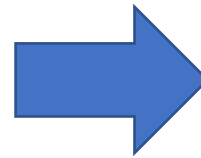
スペースキーを押したら弾が出てくるようになったかな？



②攻撃できるようにしよう



敵に当たったら敵も消えるようにしよう！



②攻撃できるようにしよう

弾と敵が当たったら両方消えるようになったかな？



目次

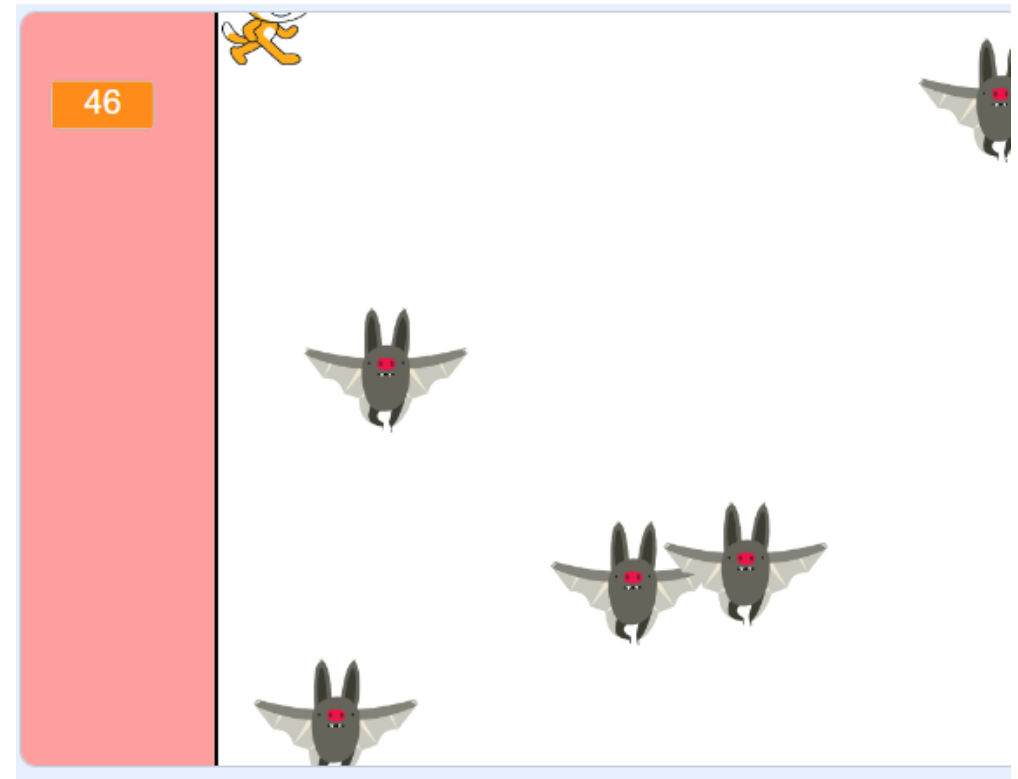
①キャラクターを作って操作しよう

②攻撃できるようにしよう

③体力を作ろう

③体力を作ろう

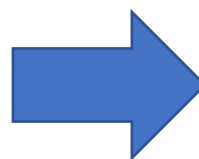
このページでは陣地に体力を
作ってよりディフェンスゲームっ
ぽくするよ



③体力を作ろう



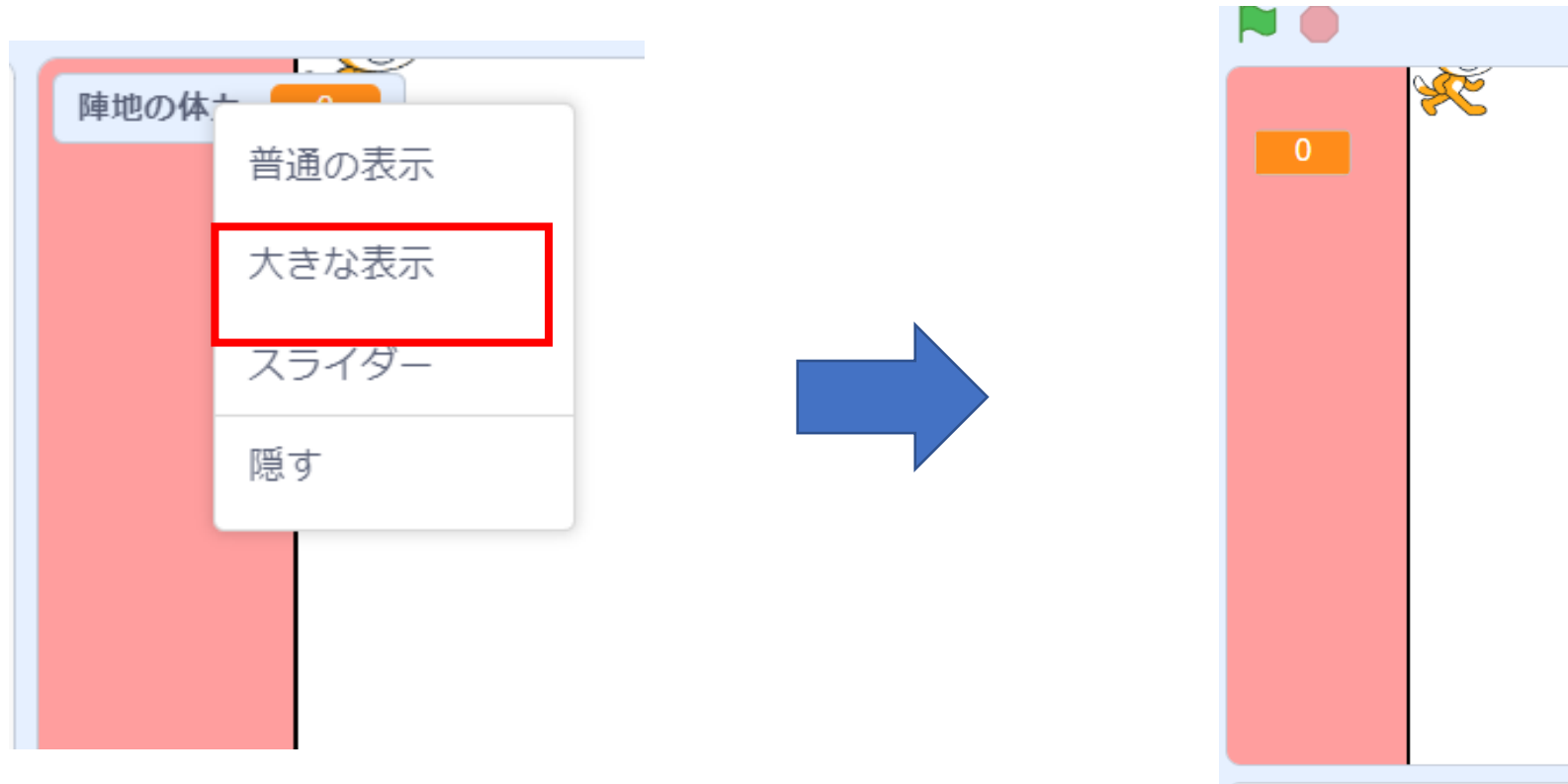
陣地に体力の変数をつけよう



③体力を作ろう



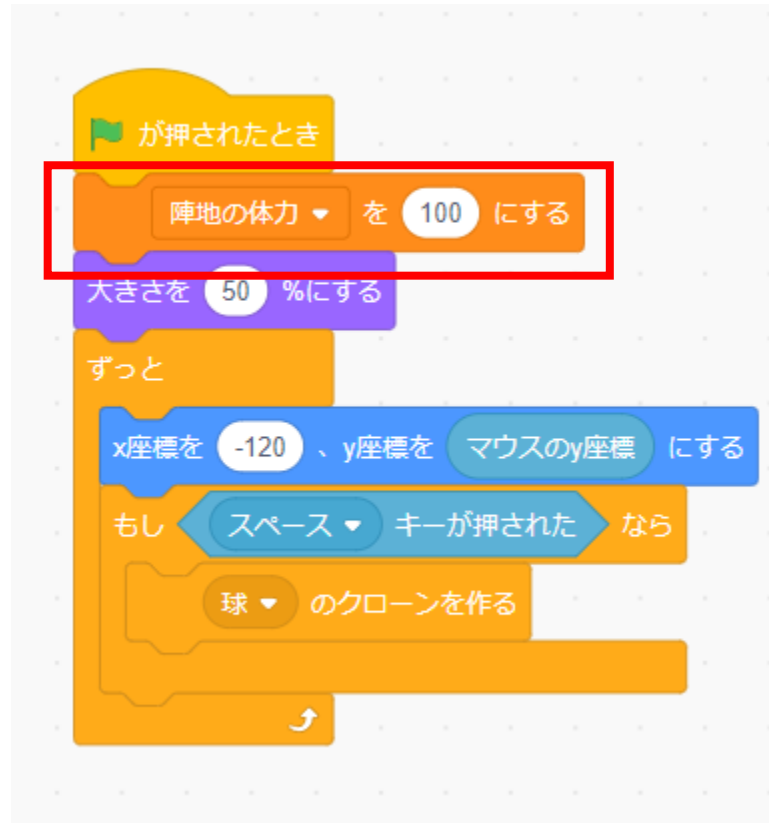
変数を右クリックして「大きな表示」を押してみよう



③体力を作ろう



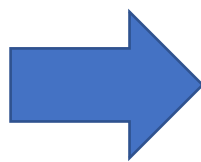
陣地の体力を最初100に設定しよう



③体力を作ろう

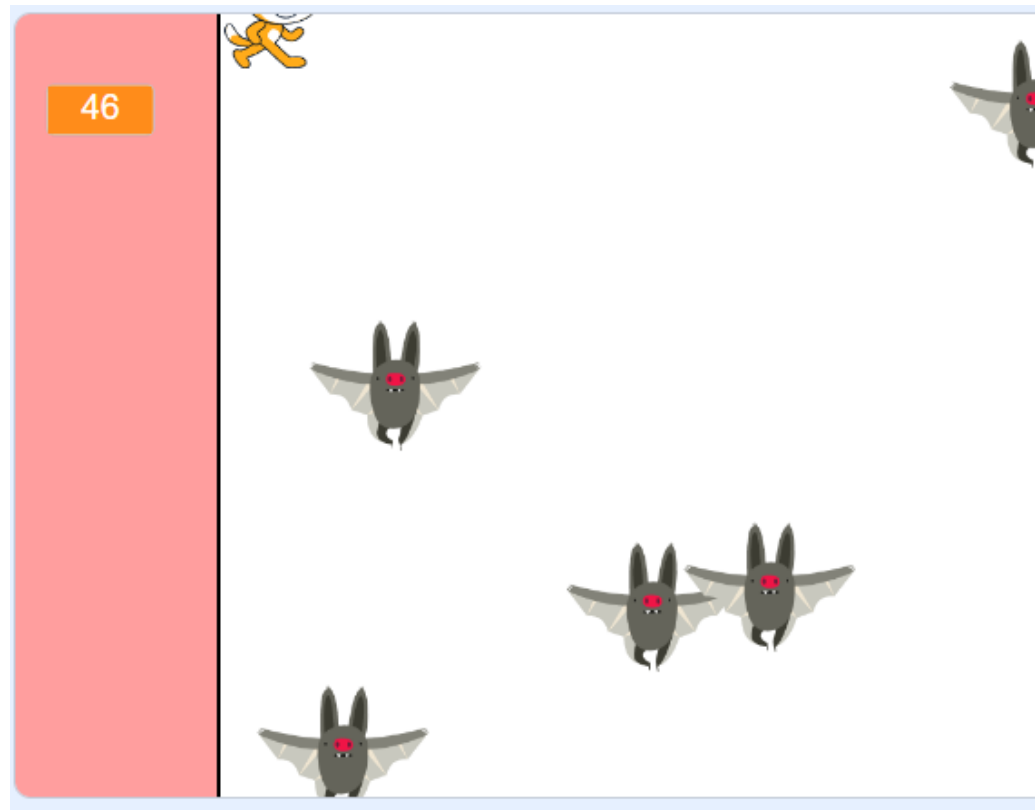


敵が陣地に触れたら体力が減るようにしよう



③体力を作ろう

旗を押して陣地が減っているか確認してみよう



お疲れさまでした

テキストは終了です。
あとは自分なりにアレンジを付け加えていこう！

お疲れさまでした

アレンジが思い浮かばない場合は、以下のようなことにチャレンジをしてみよう。

- **体力がなくなったらゲームオーバーをつける**
- **敵の体力を作ってみる**
- **音楽をかけてみる**