

剣をさして、脱出しよう！

黒ひげの危機一髪



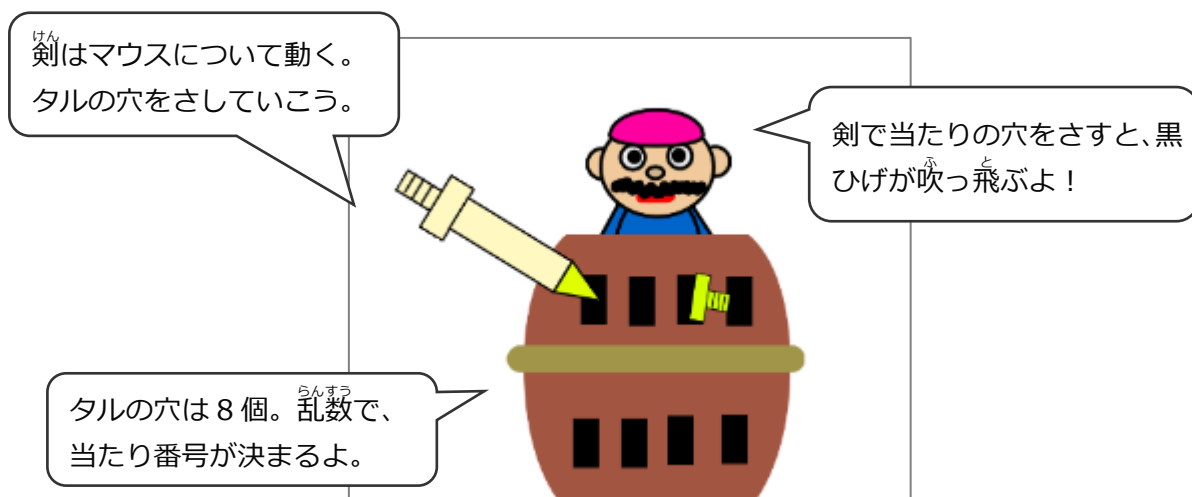
<このプロジェクトは？>

- みどり はた 緑の旗をおして、ゲームスタート。
- タルにある8つの穴あなに剣けんをさします。
当たりは1つ、そこに刺せば、黒ひげが飛び出て脱出成功！
さ と だっしゅつせいこう

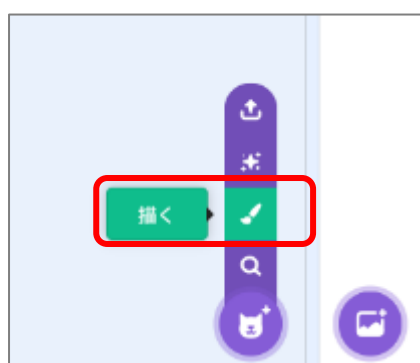
がくしゅう <学習のポイント>

- 黒ひげ、タル、剣の sprites を手描きしよう。
- ランダムな「当たり」をつくるため、らんすう 乱数と へんすう 変数を使おう。
- ゲームを楽しくするための工夫くふうをしよう。
- 動きのあるゲームタイトルを作ろう。

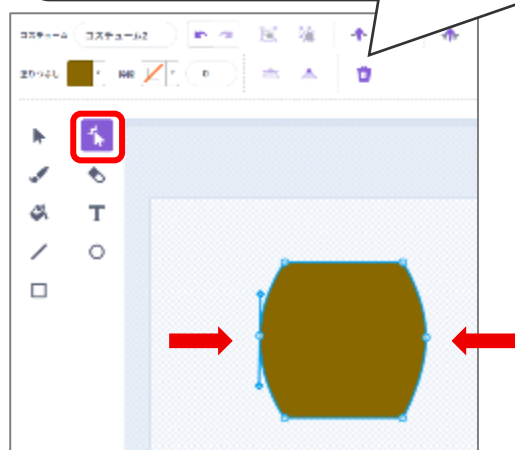
かんせい <基本> 完成イメージ



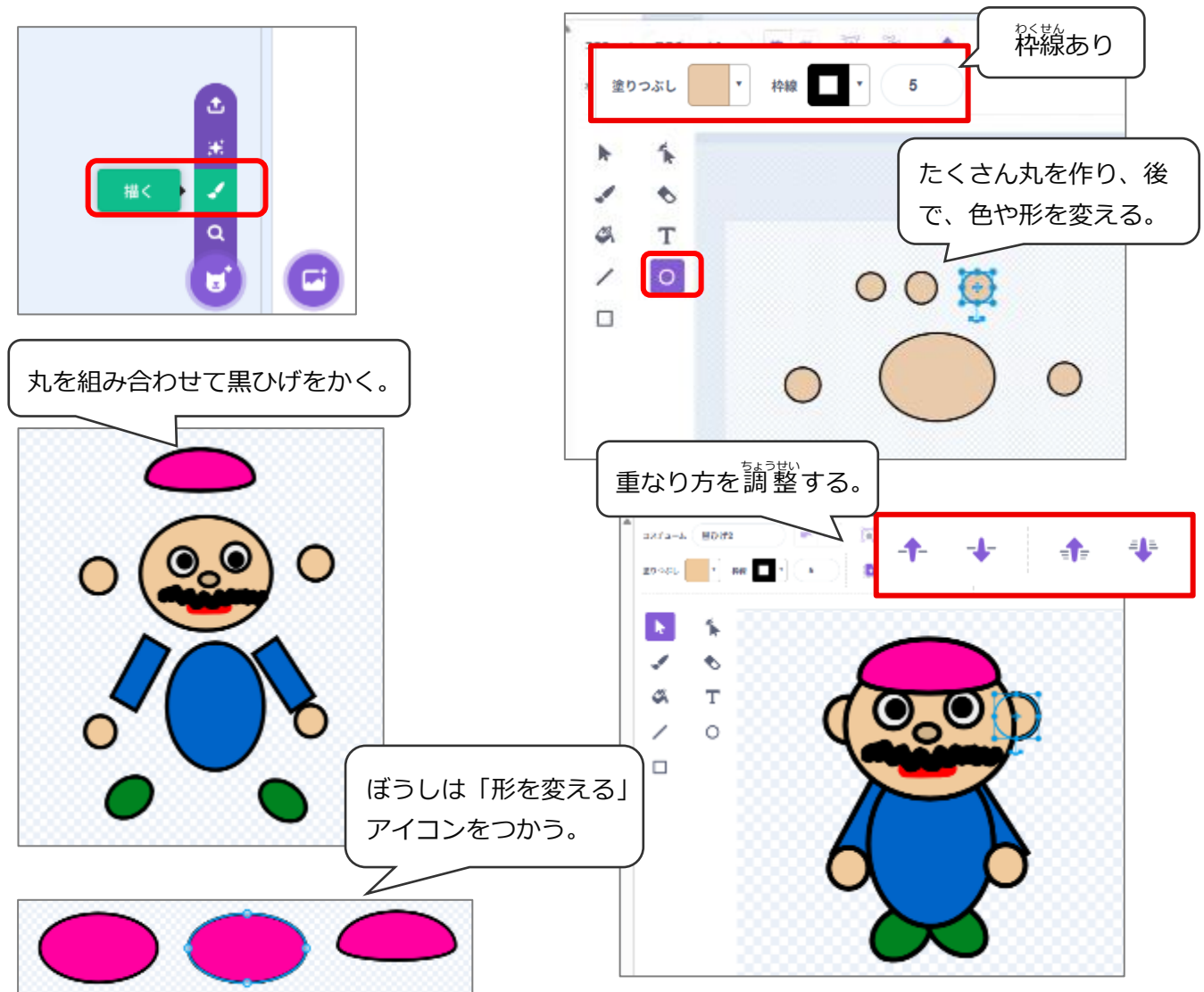
か (基本 1) タルのスプライトを描く



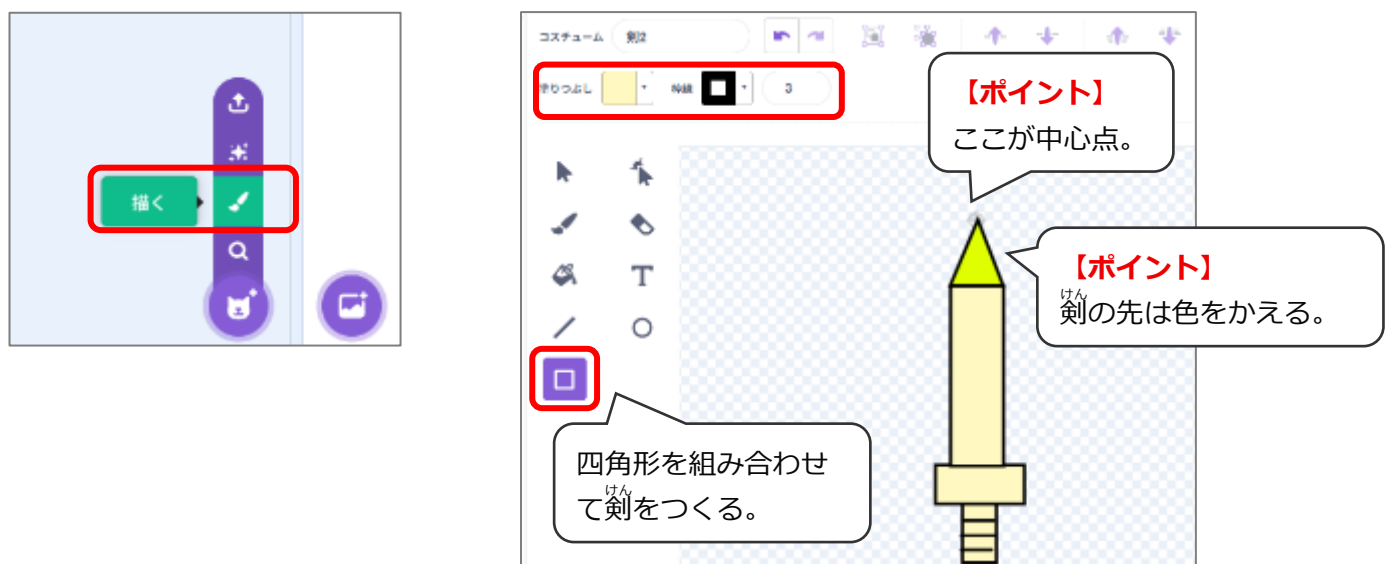
「形を変える」アイコンをえらび、
矢印の所をクリックして、カーブをつくる。



(基本2) 黒ひげのを描く

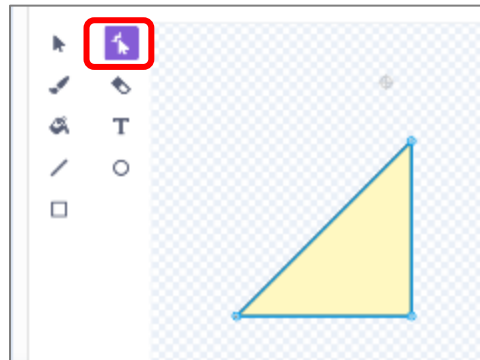
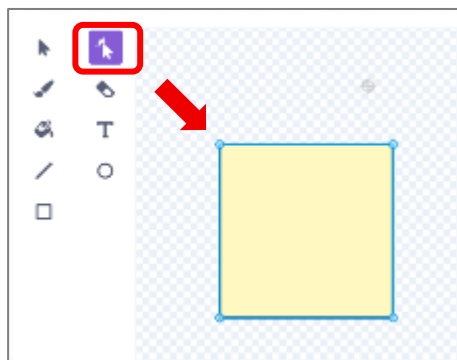
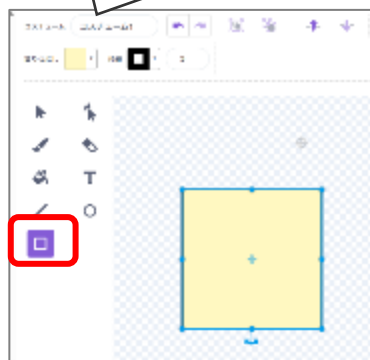


(基本3) 剣のを描く



【剣の先】 三角形の作り方
最初に四角形をかく。

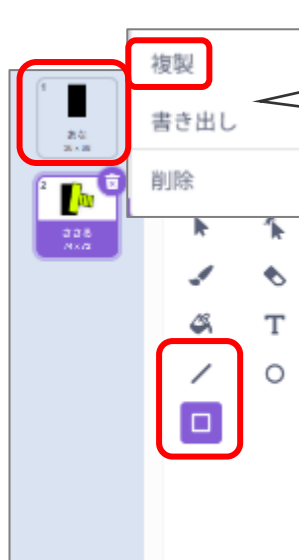
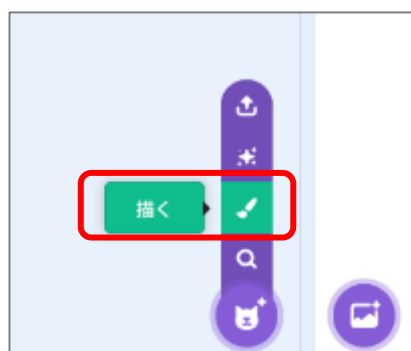
赤矢印をえらび Delete キーで削除



(基本4) たるにさす剣の穴のを描く

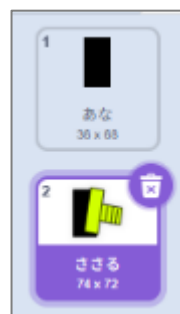


と、剣がささった穴の2つのコスチュームを描く。



穴の上で右クリックして、
「複製」をえらび、コピーをつくる。

四角形と直線で、剣の一部を描く



コスチュームに名前を書く。

(基本5) つくったスプライトに名前を描こう！



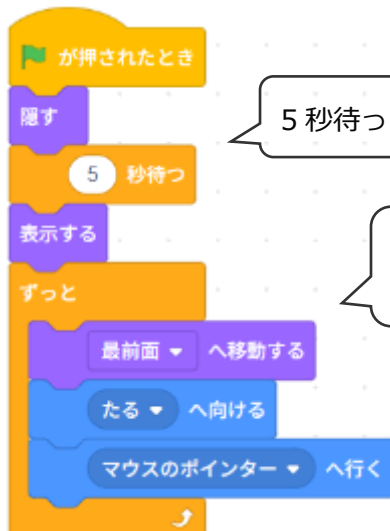
【重要】

スプライトの名前をかく。

穴は合計 8 個。プログラムを作った後にコピーするので、今は、ここまで！

(基本6) 剣のプログラム

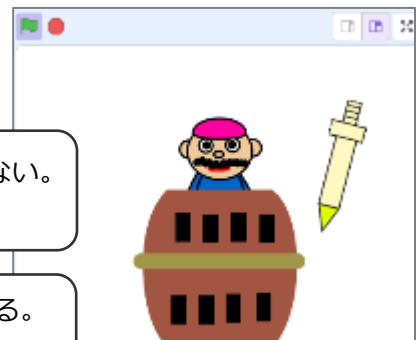
剣はマウスについて動く。タルの穴の上でクリックするとささる。



5 秒待ってから、ゲーム開始。

タルの後ろだと、剣が見えない。
いつも、一番前にいる。

タルの中心を向いている。
マウスといっしょに動く。



8 つの穴の 1 つのあたりを決める「変数」をつくる



「とびだす番号」 という
名前の変数をつくる。



プログラム



(基本7) ^{あな}穴のプログラム

「^{けん}穴に剣がささる時」「当たりの穴をさした時」を知らせるメッセージを作る。



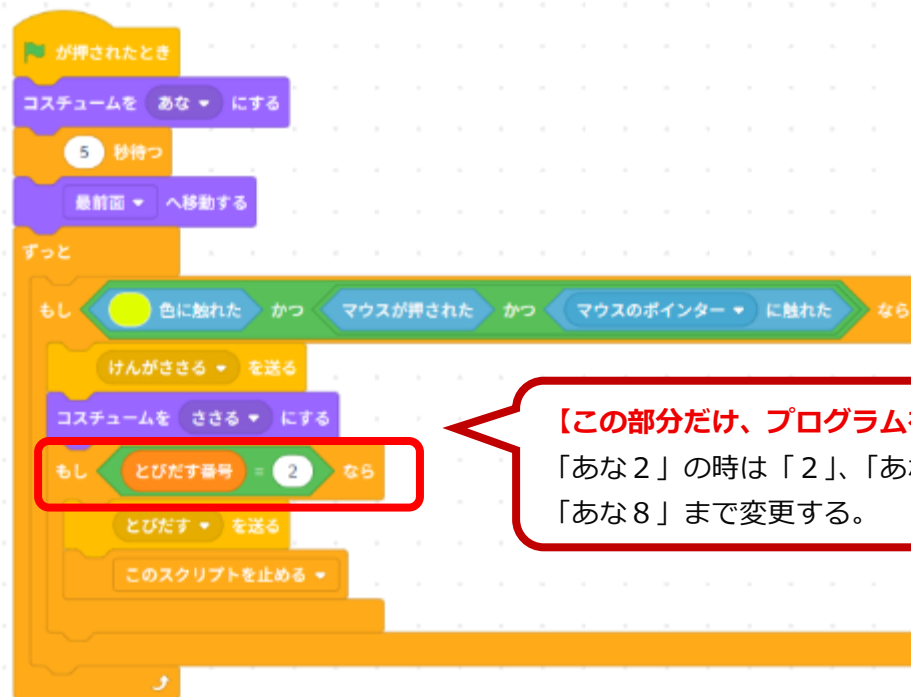
【^{けん}剣がタルにささる瞬間】
穴に剣の先の黄色が触れ、マウスポインタがちょうど穴の上であり、クリックした瞬間。



(基本8) ^{あな}穴のスプライトを8個コピーし、^{へんこう}少し変更する



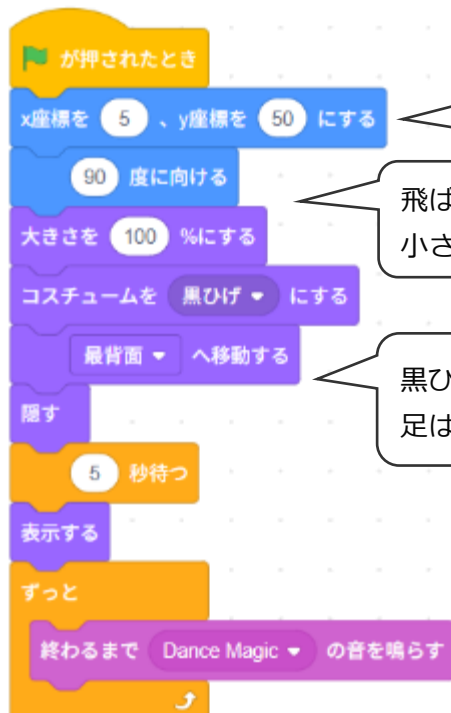
「あな1」の上で右クリックし、「複製」をえらんで、合計8個の穴のスプライトをつくる。



【この部分だけ、プログラムを変える】

「あな2」の時は「2」、「あな3」の時は「3」…
「あな8」まで変更する。

(基本9) 黒ひげのプログラム

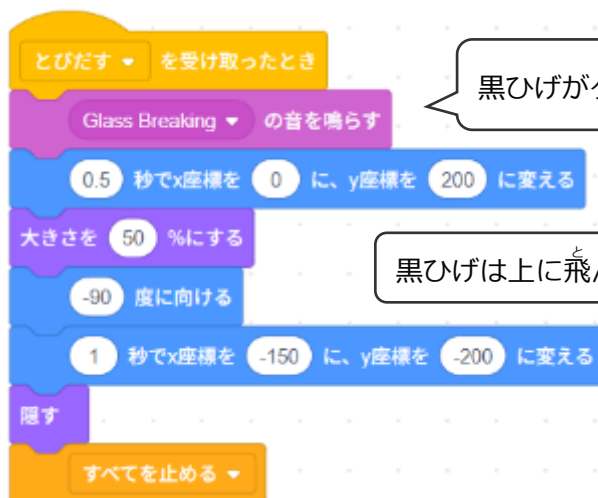
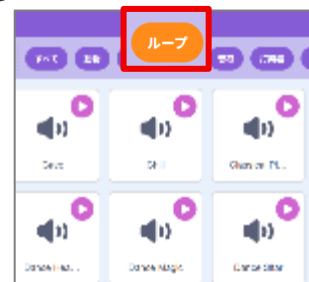


タルの上の黒ひげの位置

飛ばされる時、ひっくり返って小さくなるので、ここで初期化。

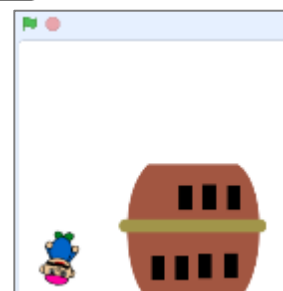
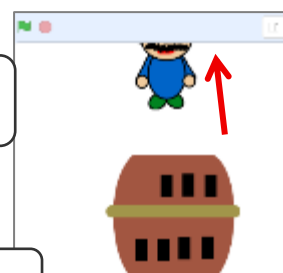
黒ひげは、タルの後ろ。足は隠れてみえない。

ゲーム中、ずっと流れている BGM。音は「ループ」からえらぶのがおすすめ。



黒ひげがタルから飛び出る音。

黒ひげは上に飛んで、その後、落ちる。



かんせい <応用> 完成イメージ



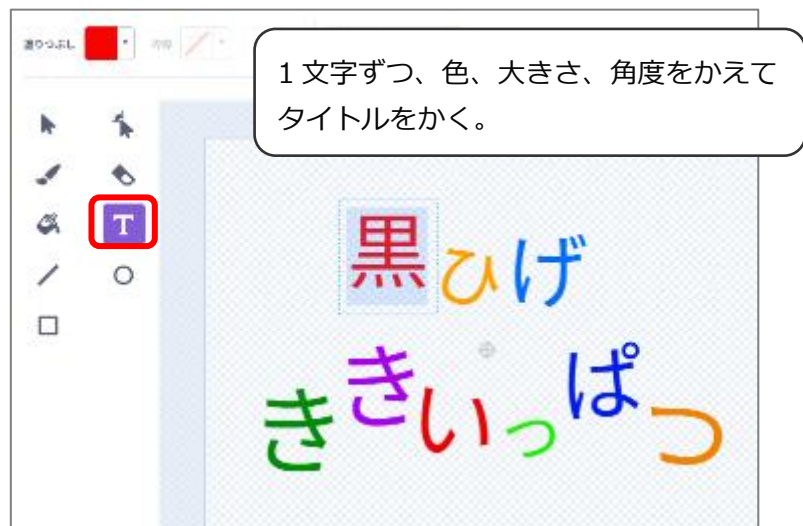
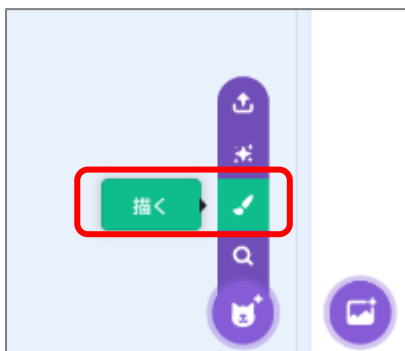
動きのあるタイトルアニメーション。

まちが間違っって、黒ひげをさすと、こんな顔…



(応用 1) 動きのあるタイトルをつくろう

(文字数+1) 枚のコスチュームをつくる。



コスチュームの上で右クリックして複製を選ぶ。
合計 10 枚コピーする。(文字数+1)

1 枚目は、コスチュームに「スタート」という名前をつける。
文字をすべて削除し、真っ白。

2 枚目は「黒」だけ残して、あとは消す。

3 枚目は「黒」「ひ」だけ。

4 枚目は「黒」「ひ」「げ」だけ。

最後の 10 枚目は「黒ひげききいっぱつ」
すべての文字がある。

タイトルのプログラム

コスチューム「スタート」は、まっしろ。

1 文字ずつ出していくので、文字数だけくり返す。

「幽霊の効果」⇒だんだん透明になる。
2 × 50 回 = 100
幽霊の効果 100 で完全に消える。

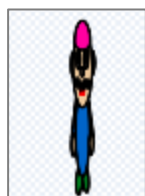
ゲーム開始を、他のスプライトに知らせる。

(応用2) 黒ひげのコスチュームとプログラム

黒ひげのコスチュームを増やす (回転のアニメーション)

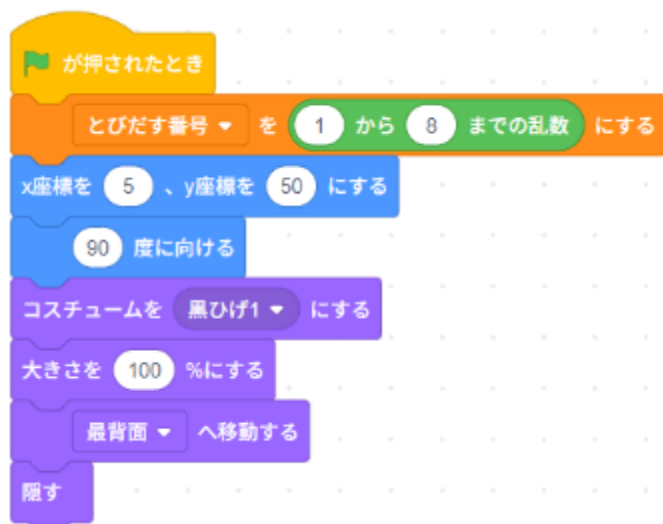


黒ひげをタルにセットする時、黒ひげが回転する。回転するアニメーションをつくる。



まちがえて黒ひげが剣でさされた時のコスチューム。

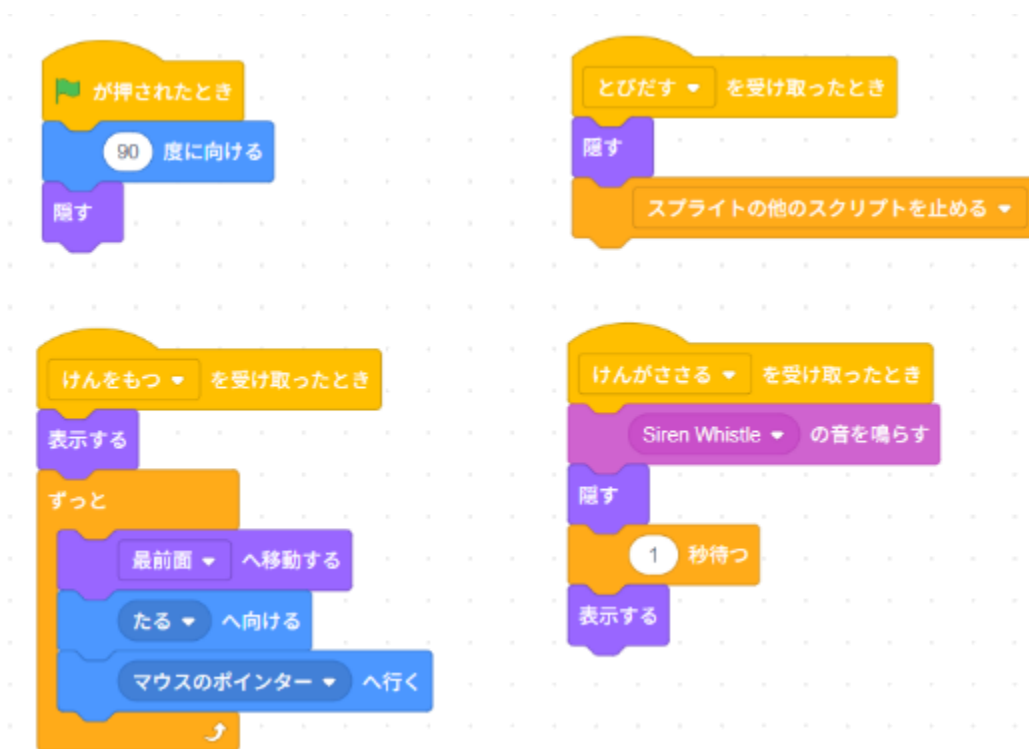
プログラム



ゲーム中、ずっと流れている BGM



(応用3) 剣のプログラム



(応用4) 「あな1」～「あな8」のプログラム（変更なし）

