

25 海中さんぽ

ファイル「25_海中さんぽ (さくせいよう)」を^{ひら}開いておきましょう。



せんすいてい そうさ うみ なか う あつ すす つく
潜水艇を操作して、海の中に浮かぶスターを集めながら進むゲームを作ります。

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

URL <https://youtu.be/Nzs3bjNnRdk>



25-1 「海中さんぽ」のおもな流れ



みどり はた がめんひだりがわ
 緑の旗をクリックすると画面左側
 せんすいてい あらわ
 から潜水艇が現れます。

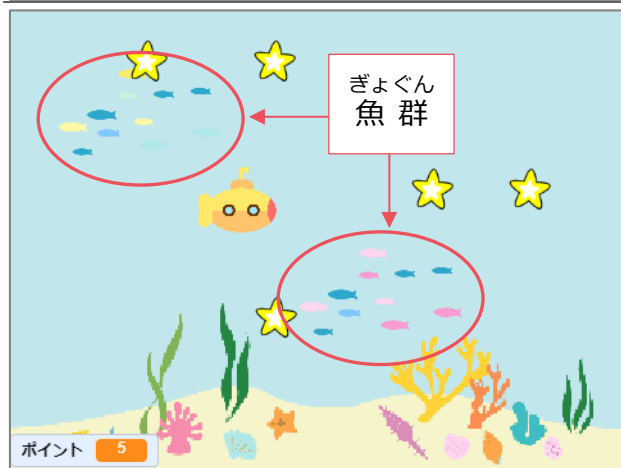
はいけい はじ じどう
 背景がスクロールし始めるまでは自動
 すす
 で進みます。



はいけい はじ せんすいてい
 背景がスクロールし始めたら潜水艇
 そうさ
 を操作できるようになります。

じょうげさゆう やじるし つか
 上下左右の矢印キーを使ってスター
 あつ すす
 を集めながら進みます。

あつ
 スターを1つ集めるごとに1ポイントゲッ
 トできます。



ぎょぐん ふ へ
 魚群に触れたら2ポイント減らされます

さかな およ じゃま
 ので、魚たちの泳ぎを邪魔しないように
 すす
 進みます。



ちゅうかんちてん すす はっせい
中 間 地点まで進むとイベントが発生
します。

いろ ふ
オレンジ色のボールに触れるとスターが 8
あらわ いろ みどりいろ
つ 現 れ、オレンジ色のボールは緑 色 に
か
変わります。



じかんせいげん
イベントには時間 制 限 があります。

びょう
【イベントじかん】(35 秒)

ぜんたい のこ じかん
イベント全 体 の残り時間。

ちゅうかんちてん つ
中 間 地点に着いたらカウントダウンが
はじ
始まります。

びょう
【のこりじかん】(25 秒)

いろ ふ はじ
オレンジ色 のボールに触れたらカウントダウンが 始 まります。

のこ しゅうりょう
【イベントじかん】が残 っ ていても【のこりじかん】が 0 にな っ たらイベントは 終 了 で
す。【のこりじかん】が残 っ ていても【イベント時間】が 0 にな っ たらイベントは 終 了
で ず。



あつ おお
スターを 8 つ集めると大きなスターが
あらわ
現 れます。

おお かいしゅうでき
大きなスターを 回 収 出来たら 5 ポイン
トゲットです。



さいしゅうちてん しんじゆ かいしゅう
最終地点で真珠を回収するとゲー
トがひら
開きます。



ひら でぐち とお ぬ
ゲートが開いて出口を通り抜けるとゲー
ムのしゅうりよう
終了です。
ぜんぶかいしゅうでき
スターを全部回収出来たときのポイン
トは30ポイントです。

25-2 「海中さんぽ」で使うスプライト

こつか
スプライトは11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



はいけい

はいけい つか
背景として使います。コスチュームは2つあります。



せんすいてい

そうさ せんすいてい
プレイヤーが操作する潜水艇。



スター1~4

かいちゅう う かいしゅう
海中に浮かんでいます。1つ回収すると1ポイントゲットできます。

26 おちるなタッチアナ

ファイル「26_おちるなタッチアナ (さくせいよう)^{ひら}」を開いておきましょう。

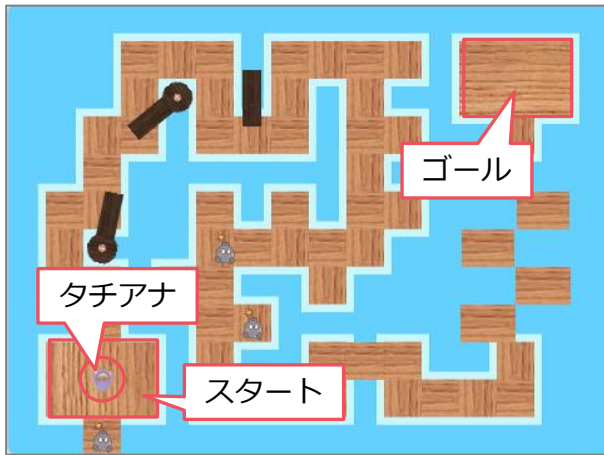


また、^{また}ばくだんや丸太をよけながら、^{すいじょう}水上に浮かぶ木の床の上を進み、^{うき}ゴールを目指す^{うえ}水上^{すす}アトラクションゲームを^{つく}作ります。

パソコン・スマホ・タブレットから^{かんせいいい}完成例の動画を確認して^{どろが}いただけます。

URL <https://youtu.be/ILVLBID-IjU>



なが
 26-1 「おちるなタッチアナ」のおもな流れ


やじるし つか そうさ
 矢印キーを使ってタッチアナを操作して、
 ひだりした ちてん き ゆか
 ステージ左下のスタート地点から木の床
 うえ すす む みず なか
 の上を進んでゴールに向かいます。水の中
 お
 に落ちたらゲームオーバーになりますので、
 お しんちょう すす
 落ちないように慎重に進みます。

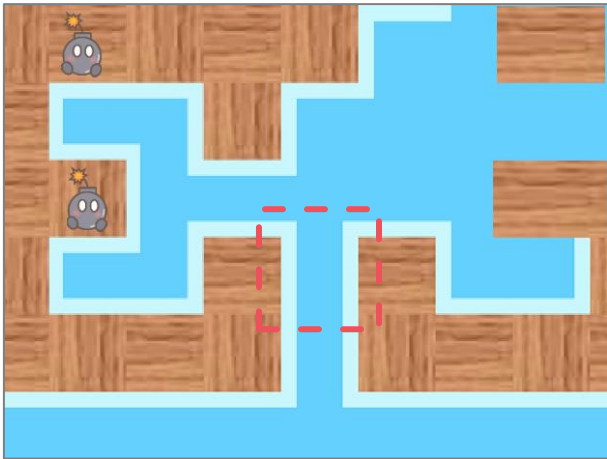


とちゅう まるた しんろ
 途中、丸太やばくだんがタッチアナの進路
 ぼうがい すす
 を妨害してきますので、よけながら進みま
 す。

とくてい ばしょ すす ふ
 ばくだんは特定の場所まで進むか、触れ
 ばくはつ
 ると爆発します。
 まるた ふ
 丸太やばくだんに触れてもゲームオーバー
 になります。



ちてんうし
 スタート地点後ろのばくだんはゲームス
 びょうご うご だ
 タートから20秒後に動き出します。
 とくてい ばしょ すす
 このばくだんも特定の場所まで進むか、
 ふ ばくはつ
 触れると爆発します。



また丸太とばくだんのエリアを抜けると、現
れたり消えたりする木の床が待っています。

みずの中に落ちないように慎重に進みます。



最後は左右にスライドする木の床を渡っ
ていきます。

この床は、タチアナが乗ってから10秒後
に消えてしまいますので慎重に、でも急
いで渡ります。

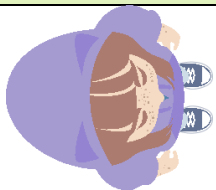
無事、ゴールにたどり着くことができれば
ゲームクリアです。

26-2 「おちるなタチアナ」で使うスプライト

「おちるなタチアナ」では13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



タチアナ

プレイヤーが操作するこのアトラクションの挑戦者。



また1・2

タチアナの進路を妨害します。

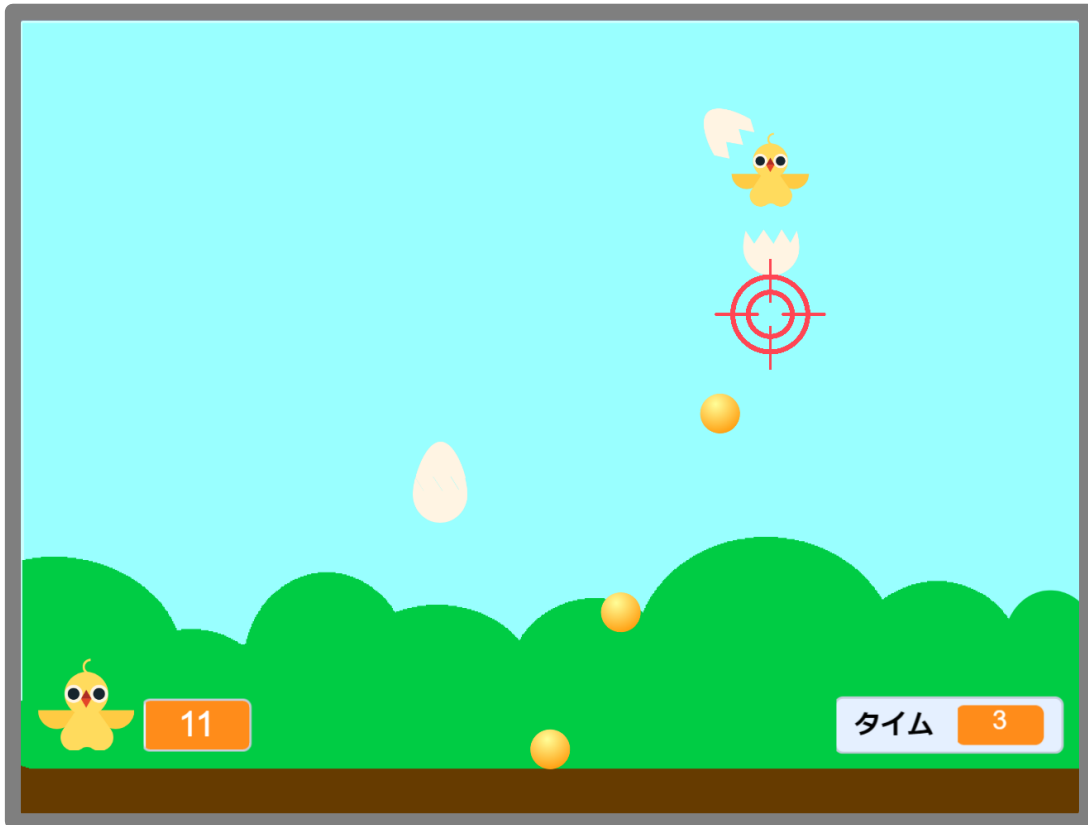


また3

タチアナの進路を妨害します。

27 たまごシューティング

ファイル「27_たまごシューティング (さくせいよう)」を^{ひら}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。

もり なか と だ たまご う う
森の中から飛び出してくる卵を撃ってひよこを産まれさせます。

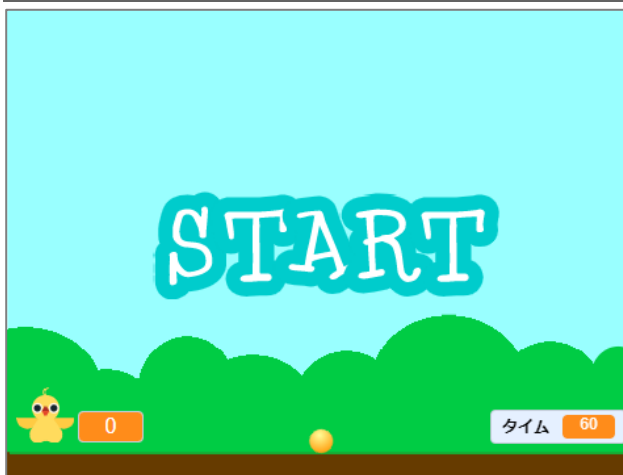
せいげんじかん びょう じかんない なんわう
制限時間は60秒。時間内に何羽産まれさせることができるかな？

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

URL https://youtu.be/o4_TR7hZgUQ

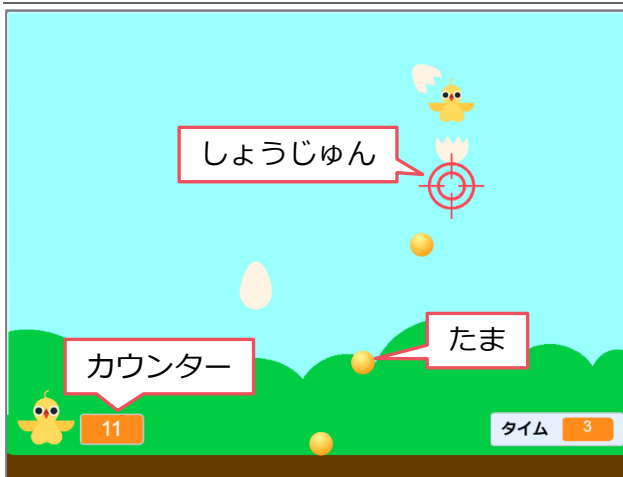


27-1 「たまごシューティング」のおもな流れ



みどり はた
緑の旗をクリックするとカウントダウンが始まり、「START」の表示が消えたらゲームスタートです。

じかん びょう
ゲーム時間は60秒です。



たまご と だ しょうじゅん ねら
卵が飛び出してくるので照準で狙いを定め卵を撃ちます。

たまご めいちゅう う
たまご卵に命中するとひよこが産まれます。

う かず ひょうじ
産まれたひよこの数はカウンターに表示されます。

のこ じかん びょう と だ
残り時間が30秒になると飛び出してく

たまご かず ふ
る卵の数が増えます。



びょう ひょうじ
60秒たったら「TIME UP」と表示され

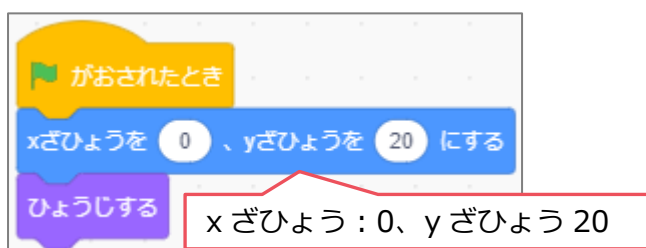
しゅうりょう
ゲーム終了です。

27-6 《もり》の^{つく}スクリプトを作ろう

スプライト《もり》をクリックしておきましょう。

スプライト《もり》には1つの^{つく}スクリプトを作ります。

スクリプト 1	スクリプト 1 では、 ^{ひょうじ} 《もり》を ^{せってい} 表示させる ^{せってい} 設定をします。
	^{みどり} ^{はた} ^お 緑の旗が押されたとき
	① ^{ざひょう} x座標を0、 ^{ざひょう} y座標を20にして ^{ひょうじ} 表示します。



スクリプト 1
^{みどり} ^{はた} ^お ^{ひょうじ} 緑の旗が押されたら ^{ひょうじ} 表示させます。

27-7 《ひよこ》の^{つく}スクリプトを作ろう

スプライト《ひよこ》をクリックしておきましょう。

スプライト《ひよこ》には1つの^{つく}スクリプトを作ります。

スクリプト 2	スクリプト 2 では、 ^{ひょうじ} ^{のこ} ^{じかん} ^{かぞ} ^{せってい} 表示や残り時間を ^{かぞ} 数える ^{せってい} 設定などをします。
	^{みどり} ^{はた} ^お 緑の旗が押されたとき
	① ^{へんすう} 変数「タイム」を60、「ポイント」を0にします。
	② ^{ざひょう} x座標を-210、 ^{ざひょう} y座標を-130にします。
	③ ^{さいぜんめん} ^{いどう} ^{ひょうじ} 最前面へ移動して表示します。
	④ ^{びょうま} 4秒待ちます。
	⑤ ^{びょうま} ^{へんすう} 1秒待って変数「タイム」をタイム-1にします。
⑥ ^{へんすう} ⑤を変数「タイム」が0になるまで ^く ^{かえ} 繰り返します。	