

第3章 ライドア ロケット

5秒でクリア ライドアロケット



この章でマスターできること

- ・ いんせきをうごかして「たてスクロール」する
ステージがつかれるよ
- ・ ふたつのロケットを「どうじにそうさ」できるように
してみよう

1

5秒でクリア!? ライドアロケット

この章では、シューティングゲームでよくつかわれる、たてスクロールのステージのつくりかたがわかります

ライドアロケットってどんなゲーム?



2だいのロケットをマウスでそうさして
いんせきを よけながら すすむゲームだよ
5秒という短い時間にしばってミニゲーム風に
することで、ステージがむずかしくても、何回も
チャレンジすることができるよ

≫ あそんでみよう

「ライドアロケットプログラム済み」
をひらいてプレイしてみよう

テロップをみてゲームの流れをかくにんしよう



ゲームをあそんで、流れがわかったら
「テロップ」のなかにある「コスチューム」も見てみましょう。

短いゲームなので、「タイトル」「せつめい」「せいこう」「しっぱい」の4つのテロップでできています。

このテロップをきりかえることで
どのシーンかがわかるようになってい
ます。

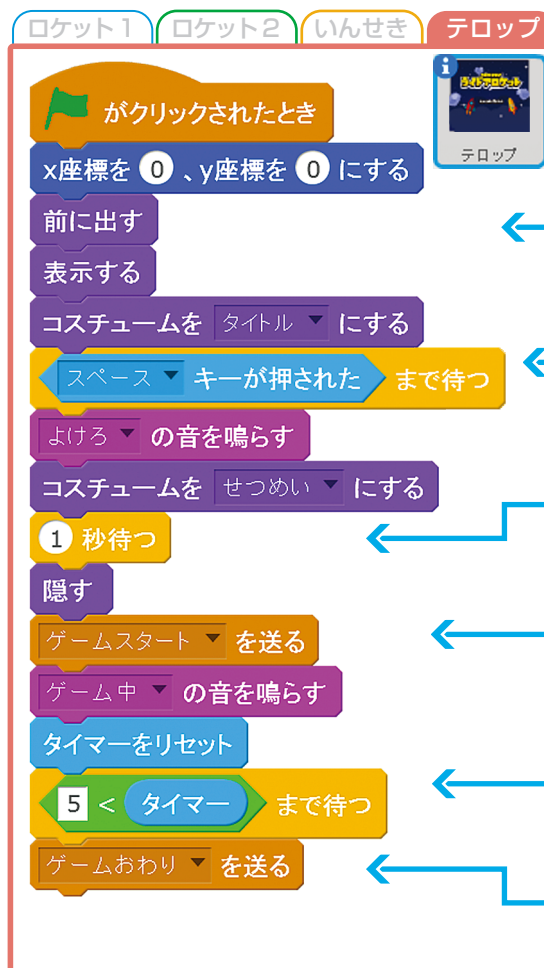
2

ゲームの流れを プログラムしよう

テロップでゲームのはじまりからおわりまでの流れを作ろう

テロップでゲームのながれをコントロールしよう

テロップは「タイトル」や「せつめい」などコスチューム名がそのままシーンの名前になっているので、これをつかってゲームをすすめていきましょう。



1 テロップにプログラムします。

はたがクリックされたら、タイトルをひょうじします。

スペースキーがおされたら、ゲームのせつめいをひょうじします。

このゲームは5秒ゲームなのでくりかえし遊べるように、説明は1秒だけです。

せつめいが終わったら「ゲームスタート」のメッセージを送ります。

スタートしたらタイマーをリセットして5秒間まちましょう。

5秒たったら、「ゲームおわり」のメッセージを送ります。

ロケット1 ロケット2 いんせき テロップ

ゲームおわり を受け取ったとき
 コスチュームを せいこう にする
 前に出す
 表示する
 クリア の音を鳴らす



2 おわりまで いんせきをよけ
 つづけることができたならク
 リアです。

ゲームおわりまで行ければせいこう
 なので「せいこう」のコスチューム
 を出して、クリアの音をならしま
 しょう。

ロケット1 ロケット2 いんせき テロップ

しっぱい を受け取ったとき
 コスチュームを しっぱい にする
 前に出す
 表示する
 スプライトの他のスクリプト を止める
 すべての音を止める
 しっぱい の音を鳴らす

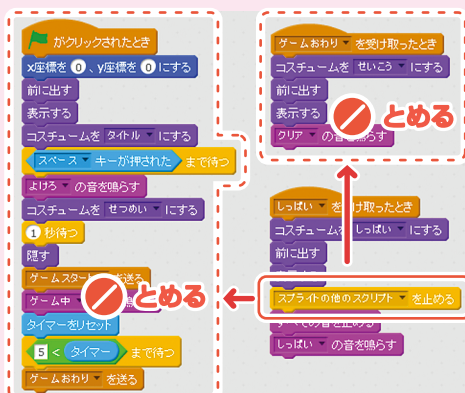


3 しっぱいした時のプログラ
 ムも作っておきましょう。

コスチュームを「しっぱい」にして
 ひょうじします。

テロップを出したあとは
 わずれずに「スプライトの他のス
 クリプトを止める」のブロックで
 他のプログラムを止めましょう。

★POINT



はたがクリックされたとき
 のプログラムで「5秒たったならク
 リア」というじょうけんが入っていま
 したね。

このプログラムを止めておかないと
 ゲームオーバーになったあとでも
 5秒たったならゲームクリアのプログラ
 ムがうごいてしまうので
 ちゃんと止めておきましょう。

3

ロケットを作ろう

2台のロケットを同時にそうさできるようにプログラムしよう

アニメーションさせてみよう

ロケット1 ロケット2 いんせき テロップ

がクリックされたとき

ずっと

0.1 秒待つ

次のコスチュームにする



ロケット1

1

ロケット1 をアニメーションさせましょう。

コスチュームをきりかえてロケットのエンジンから火が出ているようにみせます。

ロケット1 ロケット2 いんせき テロップ

ゲームスタート を受け取ったとき

前に出す

5 < タイマー まで繰り返す

x座標を マウスのx座標 、y座標を -90 にする



ロケット1

2

つぎに、ロケットがマウスについてくるようにします

y座標（タテ）はうごかさずに x座標（ヨコ）だけがマウスについてくるようにします

ロケット1 ロケット2 いんせき テロップ

がクリックされたとき

ずっと

0.1 秒待つ

次のコスチュームにする



ロケット2

3

ロケット2 にも、同じプログラムをしてアニメーションさせましょう。



4 ロケット2は、「マウスと
はんたいほうこう」につい
てくるようにしてみましょう。

「ひきざん」のブロックの左がわを
からっぽ（スペースは入れない）
右がわに座標をいれると、
はんたいほうこうの座標になります

ゲームオーバーのじょうけんをつけよう



いんせきをよけるだけだと、カンタ
ンすぎるので、ちょっとむずかしく
してみましょう。

図のようにマーカーをおいて、自分
の色じゃないマーカーに当たったら
アウト! のようにします。



1 ロケット1のマウスについ
てくるプログラムについか
します。

いんせきの色か、オレンジのマ
ーカーにさわったら「しっばい」を送
りましょう。

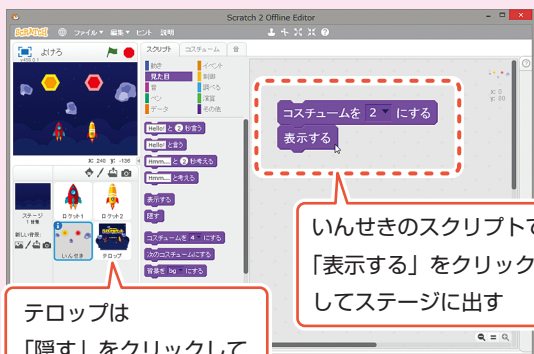


2 ロケット2にも、いんせきとマーカーにふれた時のプログラムをついかしましょう。

ロケット2は、赤色のマーカーにさわったらアウトになります。

色がちがうので
きをつけてね

★POINT 色がとれない時はこうしよう



テロップは「隠す」をクリックしていったんかくしておく

いんせきのスクリプトで「表示する」をクリックしてステージに出す

テロップがジャマで色がとれないときは、「隠す」のブロックをクリックして、テロップをみえなくしましょう。

いんせきは「表示する」でみえるようにして、色をとります。



3 さいごに、しっぱいを受け取ったときに「スプライトの他のスクリプトを止める」ようにプログラムしましょう。

ロケット1・ロケット2・いんせきにそれぞれプログラムします

4

いんせきがせまってくる プログラムをしよう

上から下へいんせきが流れてくることで、スクロールしているように見えるよ

いろんないんせきがとんでくるようにしよう

ロケット1 ロケット2 いんせき テロップ

ゲームスタート ▼ を受け取ったとき

x座標を 0、y座標を 200 にする

隠す

コスチュームを 1 ▼ にする

ずっと

自分自身 ▼ のクローンを作る

次のコスチュームにする

1 秒待つ



1

いんせきにプログラムします。

はじめは、ばしよをきめて、かくしておきます。

コスチューム1からじゅんばんにクローンを1秒ごとに作るようにしましょう。

ロケット1 ロケット2 いんせき テロップ

クローンされたとき

表示する

y座標 < -180 まで繰り返す

y座標を -8 ずつ変える

このクローンを削除する



2

クローンされたら下ほうこうに進むようにプログラムしましょう。

下に進むには、y座標をマイナスにします。

ステージのいちばん下の座標が (y = -180) なので、この座標より小さくなったらクローンを削除します。

≫あそんでみよう

これでプログラムはかんせいです。「保存」して「発表モード」であそんでみましょう

イラストについて

- 1 ゾンビーズでつかわれている「背景」「主人公」「ゾンビ」「ボム」「ペイント」は Freepik の素材です。
- 2 妖怪大戦争でつかわれている「背景」は Freepik
妖怪は「イラスト AC」の素材です。
- 3 ライドアロケットで使われている「ロケット」は Freepik の素材です。

Freepik : <https://www.freepik.com/>

イラスト AC : <https://www.ac-illust.com/>

サウンドについて

- 1 ゾンビーズでつかわれているサウンドは「DOVA-SYNDROME」
効果音は「効果音ラボ」の素材です。
- 2 妖怪大戦争でつかわれているサウンドは「DOVA-SYNDROME」の
素材です。
- 3 ライドアロケットで使われているサウンドは「DOVA-SYNDROME」
の素材です。

DOVA-SYNDROME : <https://dova-s.jp/>

効果音ラボ : <https://soundeffect-lab.info/>

ロジックラボについて

レシピに関するお問い合わせや体験は無料ですので、教室までお越しください。そのほか、プログラミングに関する質問にはなんでもお応えします。

教室に関するお問い合わせはこちら

info@logic-lab.net

086-238-5704

ほかのレシピをみたいときや、はんだづけ初心者の電子工作キットのご相談もどうぞ。教室のレシピは無料で貸し出しいたします。

★教室開講日は <http://www.logic-lab.net/> から確認できます
お休みの日もあるのでチェックしてからきてね。

月曜日： 南方教室（16：30～）

火・水曜日：旭東教室（16：30～）

金曜日： 伊島教室（18：00～）

土曜日： 庭瀬教室（13：00～）

ブログではいろいろなゲームのつくりかたを紹介しています。

何を作ればいいのかわからないという人は参考にしてみてください。

<http://logiclab.blog.jp/>

© 2018 ロジックラボ for kids

本書の内容は著作権法によって保護されています。
発行者の許可を得ず転載、複写、複製はできません。

Programed by logiclab

Designed by FreePik.com

Music by 魔王魂