第1章 ゾンビーズネオ



この章でマスターできること

- ・マウスについてくるキャラやマウスのクリックでボムを なげるなどの「マウスそうさ」プログラム
- ・ゾンビをたくさん出したり、たくさんのボムをなげる 「クローン」をつかったプログラム



ゾンビをやっつけよう ゾンビーズ NEO!

この章ではマウスでキャラをそうさしたり、アイテムをなげたりするゲームの作り方をしょうかいします。

ゾンビーズってどんなゲーム?



マウスをクリックすると、ゾンビをやっつけるペイント弾を投げられるよ。

ゾンビにつかまらないように、クリア時間がくる まで逃げ続けよう。

》あそんでみよう

「ゾンビーズネオプログラム済み」 をひらいてプレイしてみよう

こんなスプライトをつかうよ









ゾンビーズでは、 プレイヤー・ゾンビ・ボム・テロップ の4つのスプライトをつかうよ

プレイヤー ゾンビ ボム テロップ

タブにかかれたもじをみて どのキャラのプログラムかを たしかめてね スプライトにはそれぞれ別の プログラムをすることになるよ

プログラムしたいキャラを スプライトリストからえらんで まちがえないようにプログラムしよ う。



ゾンビからにげる プレイヤーをつくろう

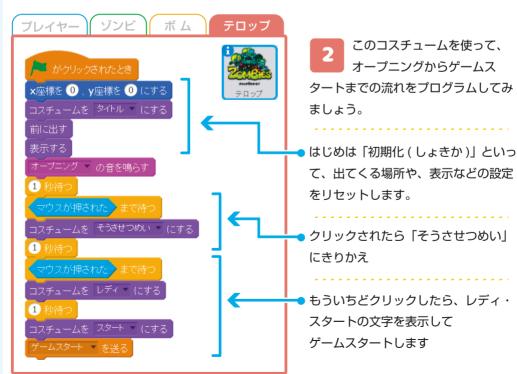
マウスで主人公をうごかせるようにプログラムしてみよう

テロップでゲームの流れをプログラムしよう



まずは、テロップのコスチュー ムをみてみましょう。

タイトルやゲームの説明、レディ、ス タート、など それぞれのシーンに合 わせたテロップが入っています。



プレイヤーをアニメーションさせよう

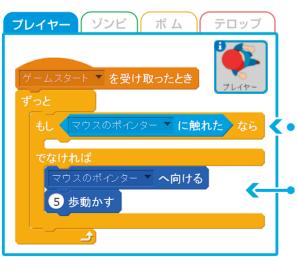


プレイヤーに歩くプログラム をついかしてみましょう。

はたがおされたときは プレイヤーの場所をリセットします。

ゲームスタートを受け取ったあとは 「ずっと次のコスチュームにする」 でアニメーションさせましょう。

プレイヤーがマウスについてくるようにしよう



- プレイヤーのプログラムに 「ゲームスタートを受け取った とき」をもうひとつ作って、左のよう にプログラムしてみましょう。
- ✓ マウスポインターに触れているときは なにもしません
 - マウスポインターに触れていないとき は、マウスに向かって進みます。

★POINT

5 歩動かす

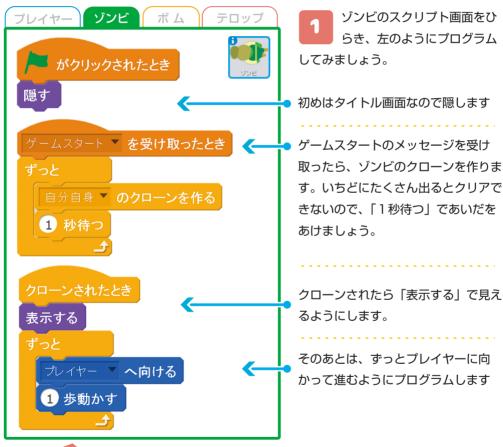
プレイヤーの「○歩動かす」の数字を大きくすると プレイヤーのスピードがはやくなるよ



プレイヤーにせまってくる ゾンビをつくろう

たくさんのゾンビがせまってくるようにプログラムしてみよう

クローンでたくさんのゾンビをだそう





はたをおして、どんな風になるか、かくにんしてみましょう。 すると、同じ場所から、同じすがたのゾンビがつぎつぎにあらわれるようになりました。

つぎは、もうすこしランダムに出てくるようにしてみましょう。

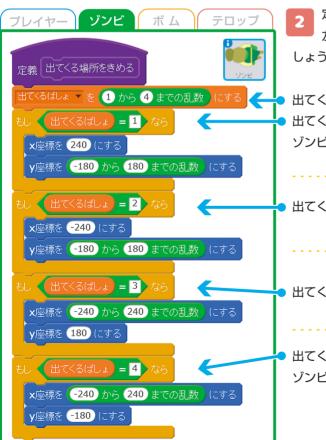
いろんな場所からゾンビをだそう



1 ゾンビのスクリプト画面をひら き、「定義ブロック」を作ってみ ましょう。

これをつかうと、プログラムがスッキ リわかりやすくなります。

「出てくる場所をきめる」という名前 で定義ブロックを作りましょう。



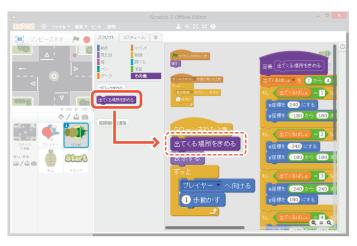
を 定義ブロックができたら たのようにプログラムしてみま しょう。

出てくる場所をランダムにします。 出てくる場所が 1 なら右のどこかから ゾンビがあらわれます。

)出てくる場所が2なら左から

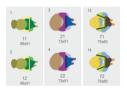
▶ 出てくる場所が3なら上から

出てくる場所が4なら下から ゾンビがあらわれるようになります。



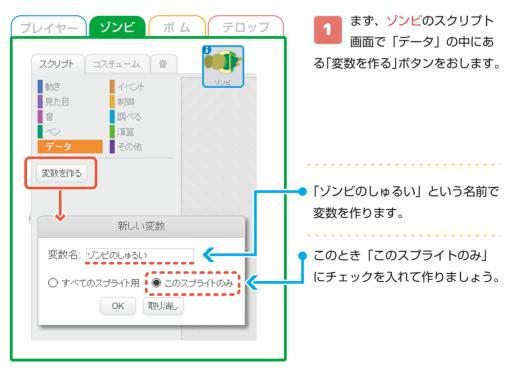
プログラムができたら、「クローンされたとき」に「出てくる場所をきめる」のブロックをついかしましょう。

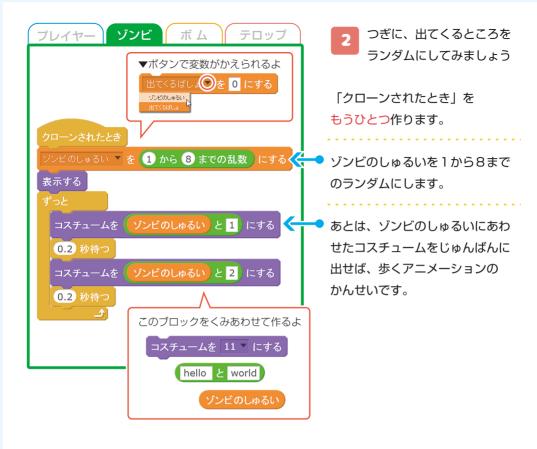
ゾンビのしゅるいを かえてみよう

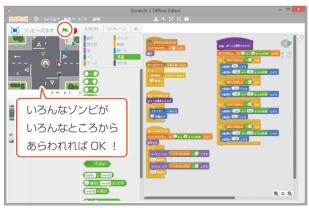


ゾンビのコスチュームをみてみると、8 しゅるいのゾンビの絵が 入っているのがわかります。

これをつかって、いろんなゾンビを出してみましょう。



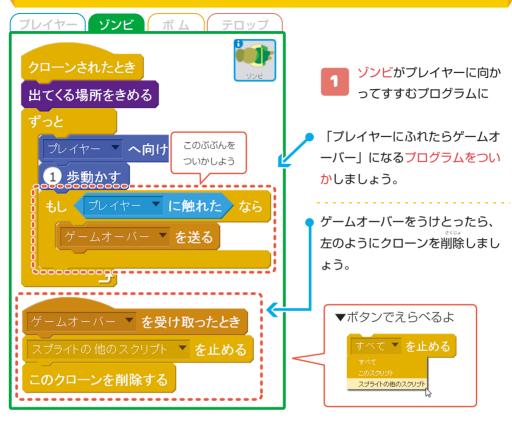




- 3 ここまでできたら、はたを クリックして、うごきを チェックしてみましょう。
- ✓ ゾンビが上下左右から 出てくるか
- ✓ ゾンビのしゅるいがかわっているか

をチェックしましょう。

ゾンビにあたったらゲームオーバーにしよう





2 プレイヤーも、ゲームオー バーのときに止まるように プログラムしましょう。



3 テロップにもプログラムしましょう。

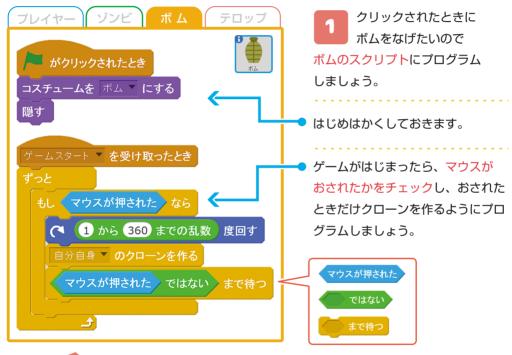
しっぱいの音をならし ゲームオーバーの文字をひょうじ します。



ボムでゾンビを やっつけられるようにしよう

クリックで好きな場所にボムをなげよう!

クリックで投げられるようにしよう



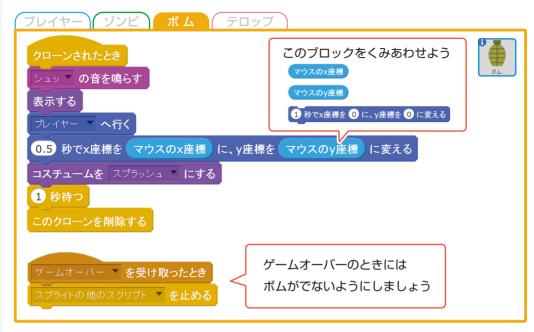


マウスが押された〉ではない〉まで待つ

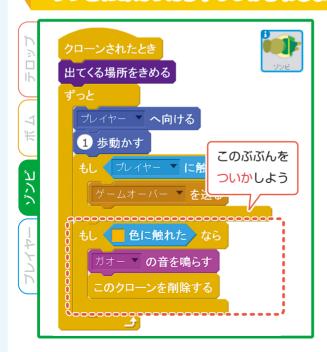
このブロックは「マウスがはなされるまでプログラムをとめておく」といういみです

これがないと、マウスを押しつづけているあいだ、クローンを作り続けてしまうので、左の図のように、ボムがたくさん出てしまいます。

2 つぎに、クローンされたとき、プレイヤーからマウスでクリックされたところまで いどうするようにプログラムしましょう



ゾンビにあたったらやっつけられるようにしよう



1 ゾンビのスクリプトに、 オレンジ色にさわったら クローンをさくじょするプログラ ムをついかしましょう。



この部分を「1回クリック」 して、アイコンがゆびマーク になったら



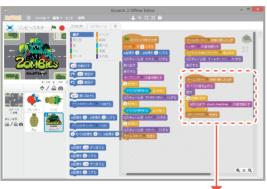
ボムのオレンジ色 をクリックすれば 色がえらべます



レベルにあわせてステージのむずかしさをかえてみよう

時間までにげられたらクリアにしよう

タイマーをつかう、「○秒まつ」をつかう…など、時間をはかる方法は色々ありますが、 今回は「曲をならす」ことでせいげん時間をつけてみましょう。



1 テロップのスクリプトに プログラムをついかしてみ ましょう。

プレイヤー ゾンビ ボム テロップ

ゲームスタート ▼ を受け取ったとき
すべての音を止める

隠す

終わるまで drum machine ▼ の音を鳴らす

ステージクリア ▼ を送る

終わるまで○○の音を鳴らす。
似ているブロックがあるので
まちがえないようにしよう!

ここで使われている

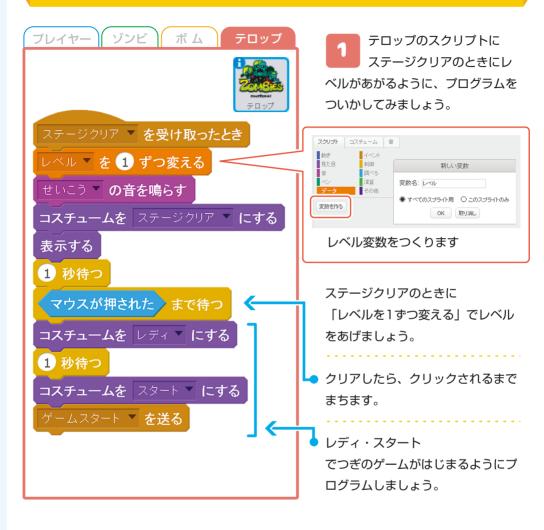


「drum machine」 という音は、1回ならすの に5秒くらいかかります。

つまり、これを4回くりかえすと 5×4=20秒かかることになります

これで約20秒間にげきれば ステージクリアということになりま す。

つぎのステージがむずかしくなるようにしよう

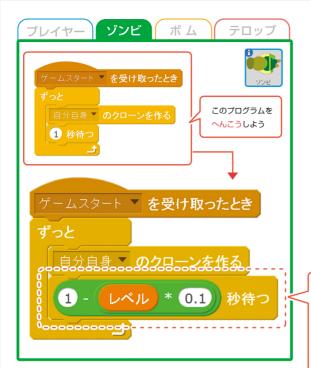




2 ゲームがはじまったときは レベル1からのスタート

なので

「はたがクリックされたとき」に 「レベルを1にする」のブロックを ついかしておきましょう。



3 つぎにゾンビのスクリプト をへんこうしましょう。

「1秒まつ」のところを 「1 - レベル × 0.1」というふうに してみましょう。

レベルが1のときは

「1 - 0.1=0.9」となり0.9秒まつ プログラムになります。

レベルが2のときは0.8秒、レベル3 のときは0.7秒…とだんだんむずか しくなっていきます



このブロックを くみあわせよう



ステージクリアのときは、 ゾンビがでてくるのを止め ましょう。左のプログラムをついか します。

「スプライトのほかのスクリプトを 止める」ブロックで、クローンを作 るプログラムを止めましょう。

発表モードであそぼう



1 ステージの左上の青いしか くをクリックすると「発表 モード」になり大きいがめんで遊べ るようになります。

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

ほかのレシピをみてみたいときや、はんだづけ初心者の電子工作キットの で相談もどうぞ。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~)

YouTube でたのしくプログラミング



動画でもわかりやすく解説しています。 サンプルゲームもオンライン上に UP しているので 動画を見ながら自分でも作ってみてね



