

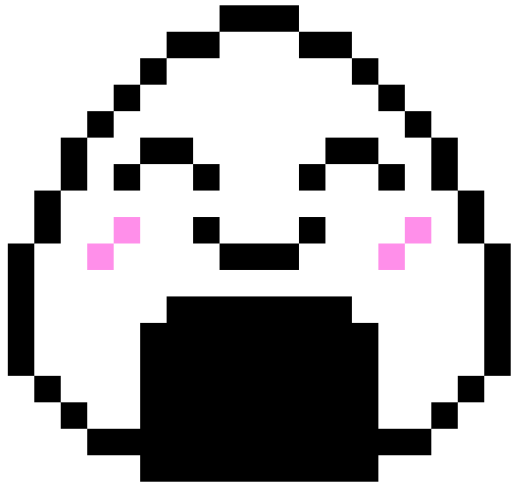
はじめまして！
ぼく、おにぎり！
よろしくね！



Scratchで ゲームを作ろう！

～マリオ系ゲーム編～

マリオ系ゲームを作ろう！



今日は、マリオ系ゲームを
作ってみよう！

- キャラクターはだれにする？
- 敵はしゅつげんさせる？

この2つを まずは自分で
考えてみよう！

マリオ系ゲームを作ろう！

【やってみよう！】

- 主人公と敵を用意しよう！

インターネットから、イラストをさがしてもいいよ！

イラストを自分で書くこともできるよ！

自分で書きたいときは、おにぎりを呼んでね！

用意できたら 次にすすもう！

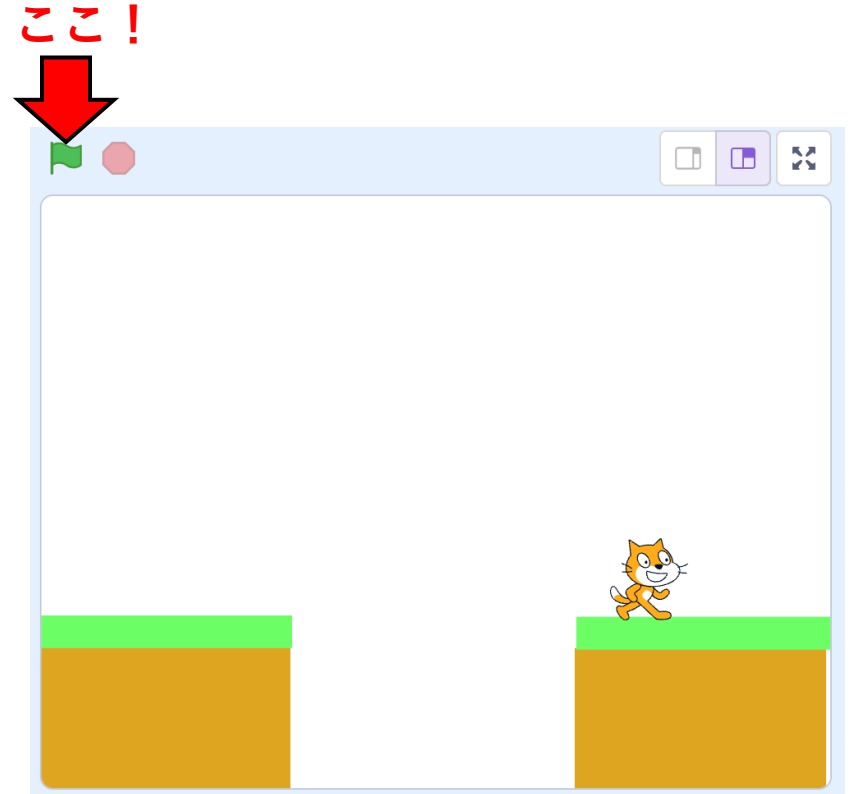
マリオ系ゲームを作ろう！

- まずは、主人公の命令を組むよ！
 - 右の図と同じように作ってみよう！
- できたら次へ！



マリオ系ゲームを作ろう！

- 緑のはたをおしてみよう！
 - 矢印キーをおすと、主人公が左右に動くようになったかな？
- できたら次へ！



マリオ系ゲームを作ろう！

【やってみよう！】

- ステージを4~5個用意しよう！

今回は、イラストを自分で書いてみよう！

書き方がわからないときは、おにぎりを呼んでね！

用意できたら 次にすすもう！

マリオ系ゲームを作ろう！

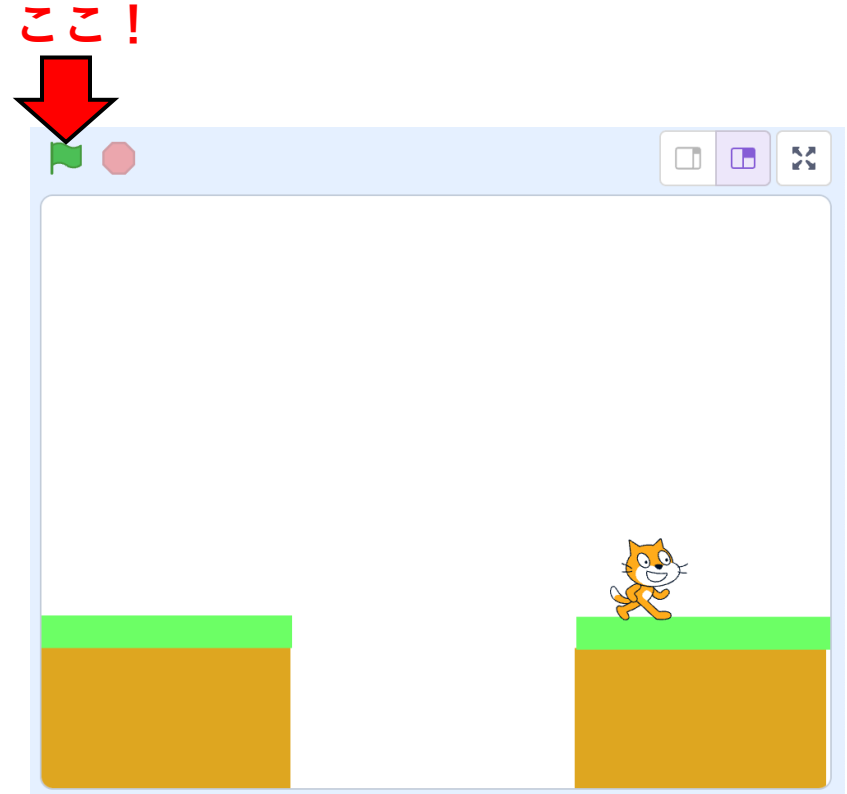
- 次に、重力とジャンプの命令を組むよ！
 - 右の図と同じように作ってみよう！
 - 赤い部分の色は、ステージの色と同じにしてね！
 - やり方がわからない時は
おにぎりを呼んでね！
- できたら次へ！



マリオ系ゲームを作ろう！

- 緑のはたをおしてみよう！
- 主人公が地面に着いたかな？
- スペースキーをおすと、主人公がジャンプしたかな？

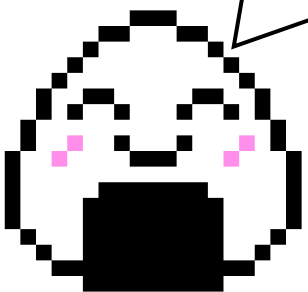
できたら次へ！



マリオ系ゲームを作ろう！

【考えてみよう！】

- オレンジ色のブロック「変数」って何だろう？
- なぜ、主人公はジャンプできるのだろう？



マリオ系ゲームを作ろう！

【答え】

- 「変数」というのは、簡単に言うと、「数字や言葉を入れることができる箱」なんだ！
- この箱は、「名前をつけられる便利な箱」なんだ！

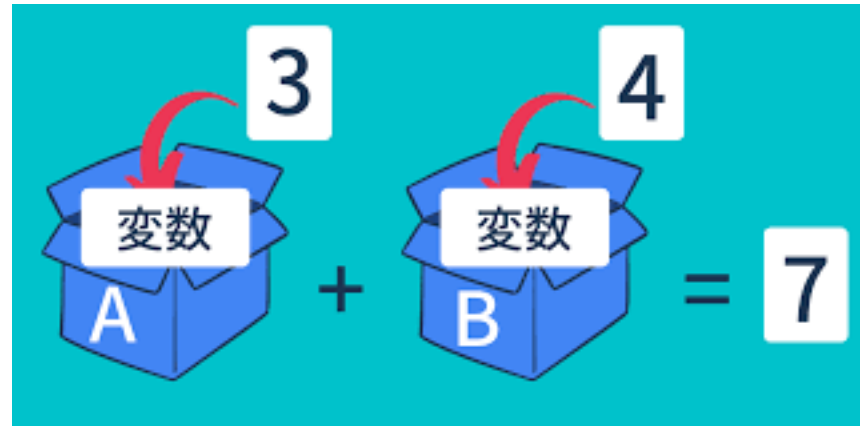
ジャンプの高さを変えるには、どうすればいいだろう？



マリオ系ゲームを作ろう！

【補足】

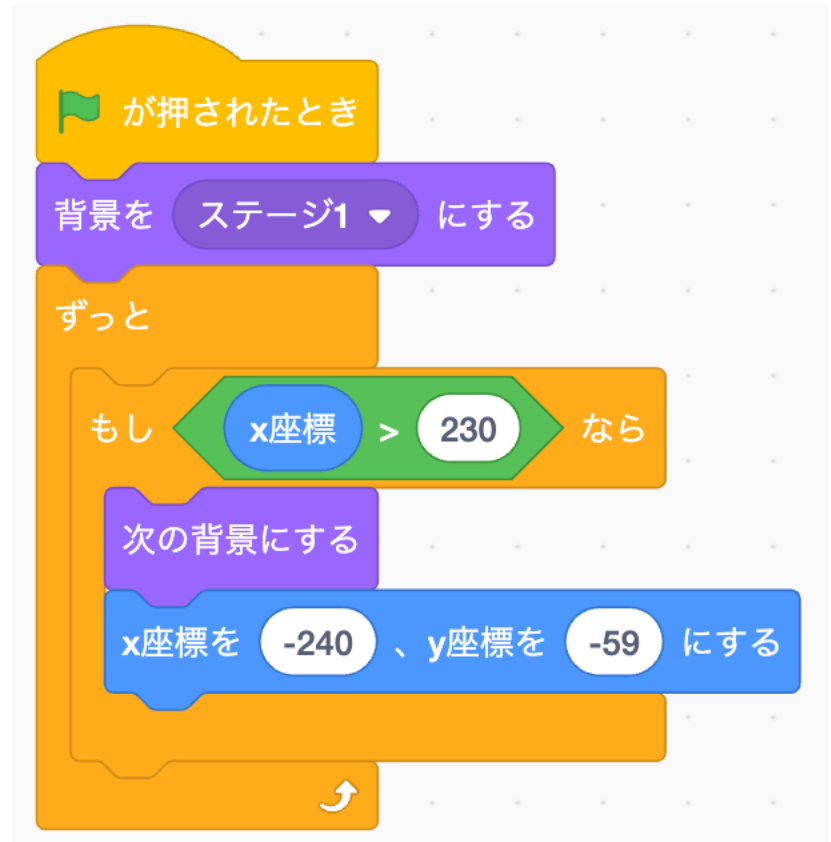
- プログラミングでは、「変数」がすごく役立つんだ！
- 例えば、ゲームを作るときに、プレイヤーの「点数（スコア）」を記録しておきたいとするね。
- その点数を「スコア」という名前の箱に入れておくと、ゲームが進むたびに箱の中の数字を増やしたり、減らしたりできるんだ！



出典：<https://blog.senseshare.jp/variable-2.html>

マリオ系ゲームを作ろう！

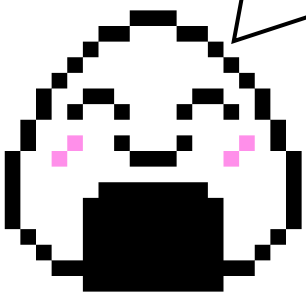
- 次は、右端に行くとステージが変わるように命令を組むよ！
 - 右の図と同じように作ってみよう！
- できたら次へ！



マリオ系ゲームを作ろう！

【考えてみよう！】

「座標」って何だろう？

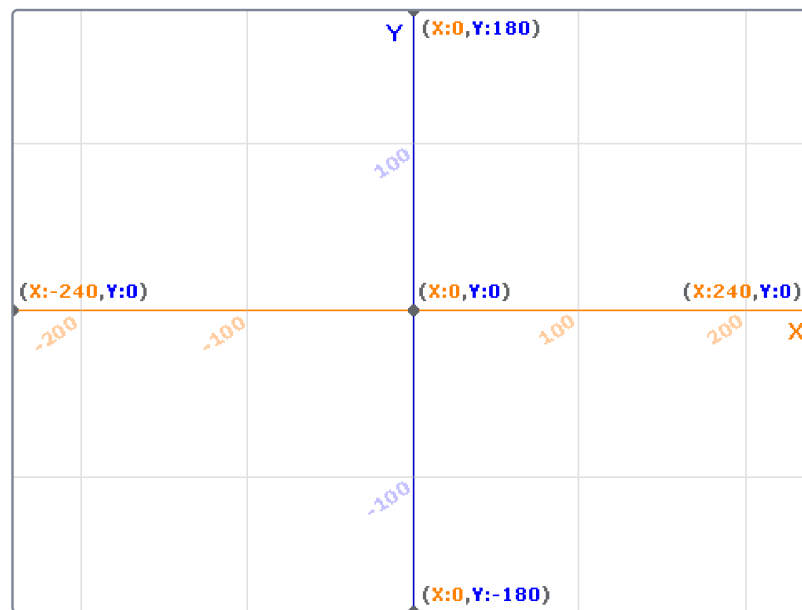


シューティングゲームを作ろう！

【答え】

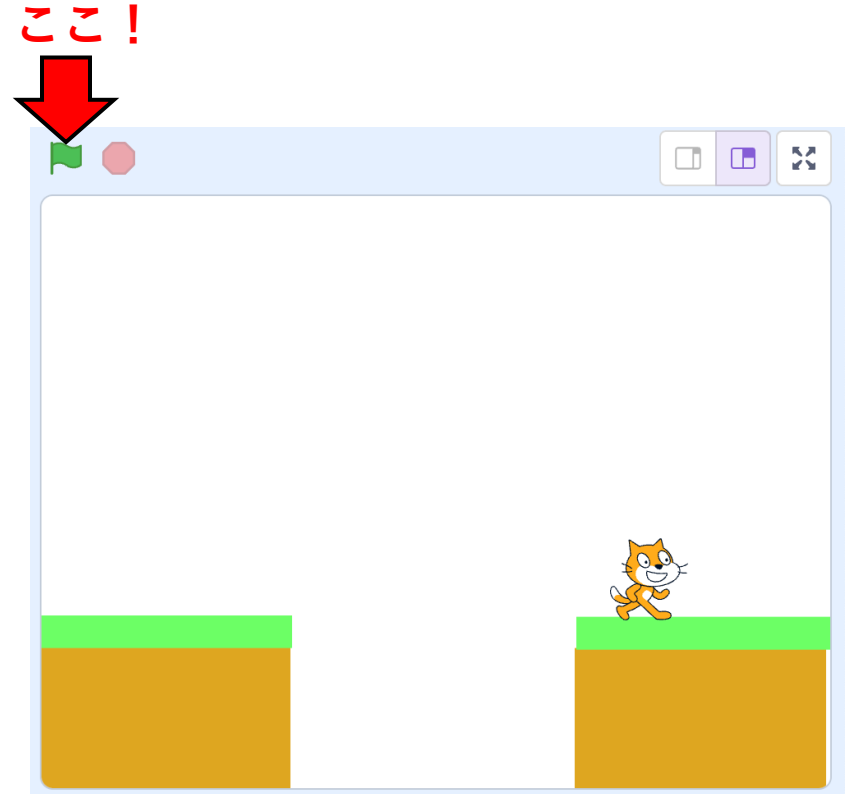
- 「座標」というのは、キャラクターの「位置」を決めるためのものなんだ！

座標の数字を変えて、動きがどのように変わるか、試してみよう！



シューティングゲームを作ろう！

- 緑のはたをおしてみよう！
 - 主人公が右端に行くと、次のステージに行くようになったかな？
- できたら次へ！



マリオ系ゲームを作ろう！

【やってみよう！】

- ゲームオーバーのsprayを用意しよう！
イラストを自分で書いてみよう！
書き方がわからないときは、おにぎりを呼んでね！

用意できたら 次にすすもう！

マリオ系ゲームを作ろう！

- 次は、穴に落ちるとゲームオーバーになるように命令を組むよ！
 - まずは主人公の命令から作っていきこう！
 - 右の図と同じように作ってみよう！
- できたら次へ！



マリオ系ゲームを作ろう！

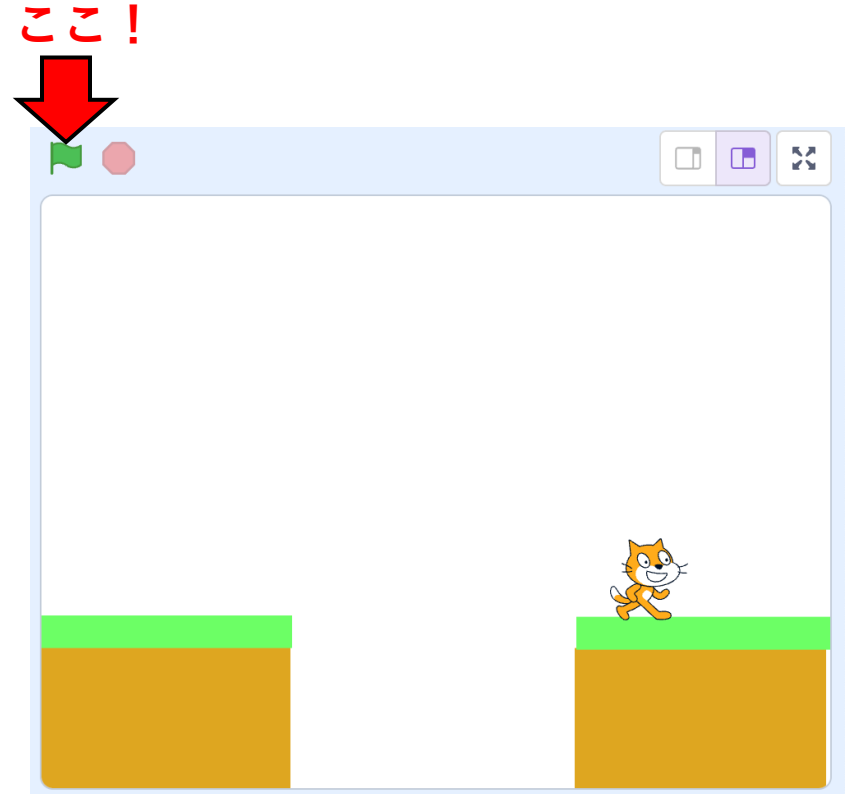
- 次は、ゲームオーバーコ
スチュームの命令を作っ
ていこう！
 - 右の図と同じように作っ
てみよう！
- できたら次へ！



マリオ系ゲームを作ろう！

- 緑のはたをおしてみよう！
- 主人公が穴に落ちると、ゲームオーバーの文字が表示されるようになったかな？

できたら次へ！



マリオ系ゲームを作ろう！

ここまで作れたかな？

これで、ゲームの土台が完成したよ！

ここから、どのようなアレンジができるのかを
自分で考えて、おにぎりに話してみよう！

どんなアレンジをすると、
もっと面白いゲームになるだろう？

どうしても思いつかないときは、
周りの人にアイデアをもらおう！