

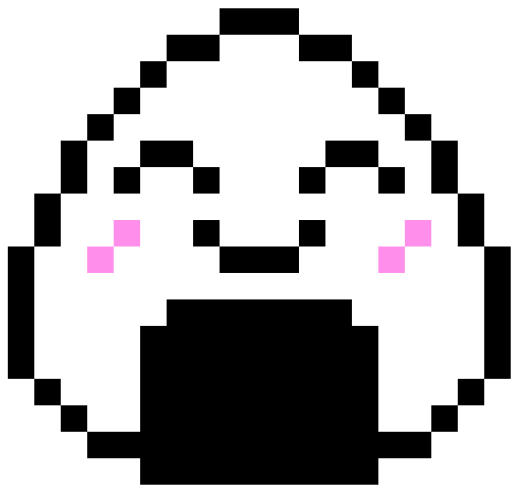
はじめまして！  
ぼく、おにぎり！  
よろしくね！



# Scratchで ゲームを作ろう！

～シューティングゲーム編～

# シューティングゲームを作ろう！



今日は、主人公と、てきが  
戦うゲームを作ってみよう！

- キャラクターは、だれと誰だれを  
戦わせたい？
- こうげきのしかたはどうする？

この2つを まずは自分で  
考えてみよう！

# シューティングゲームを作ろう！

やってみよう！

- 主人公と てきを よういしよう！

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！

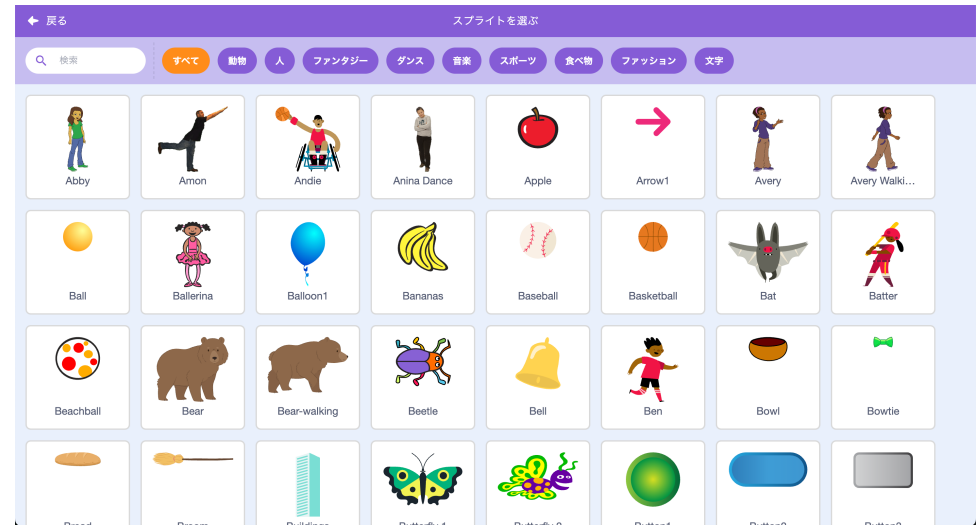
自分で書きたいときは、おにぎりを呼んでね！

用意できたら 次にすすもう！

# シューティングゲームを作ろう！

- Scrtachの中にも、イラストがいっぱいあるよ！
- ここから探してみてもいいかも！

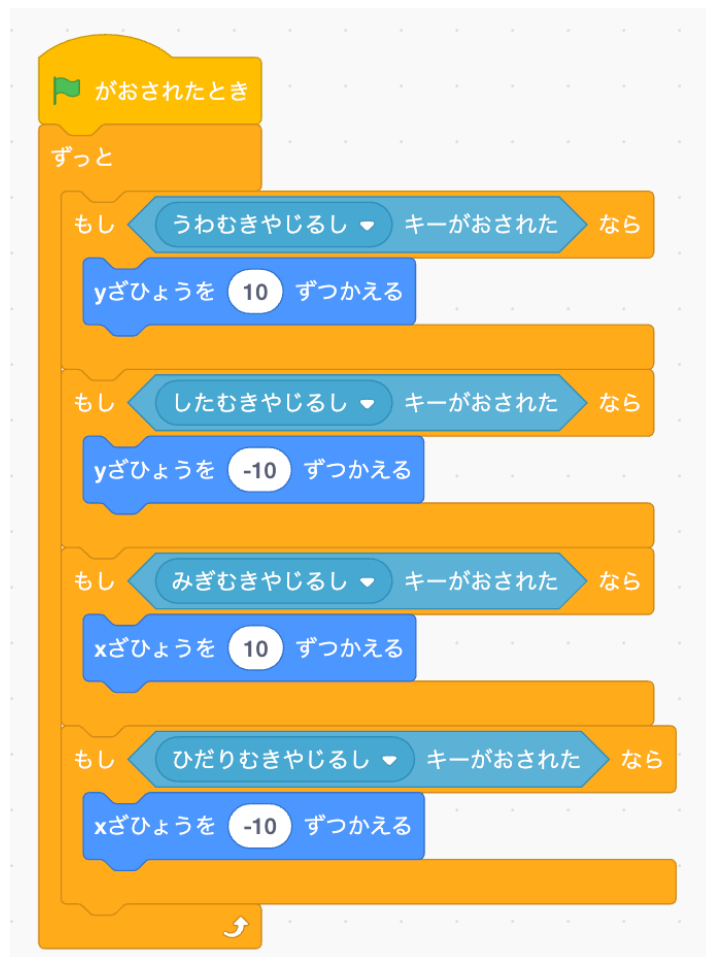
用意できたら つぎにすすもう！



# シューティングゲームを作ろう！

- まずは、**主人公の命令から**作っていくよ！
- 左の写真と、同じになるように、ブロックをつなげてみよう！

できたら次にすすもう！



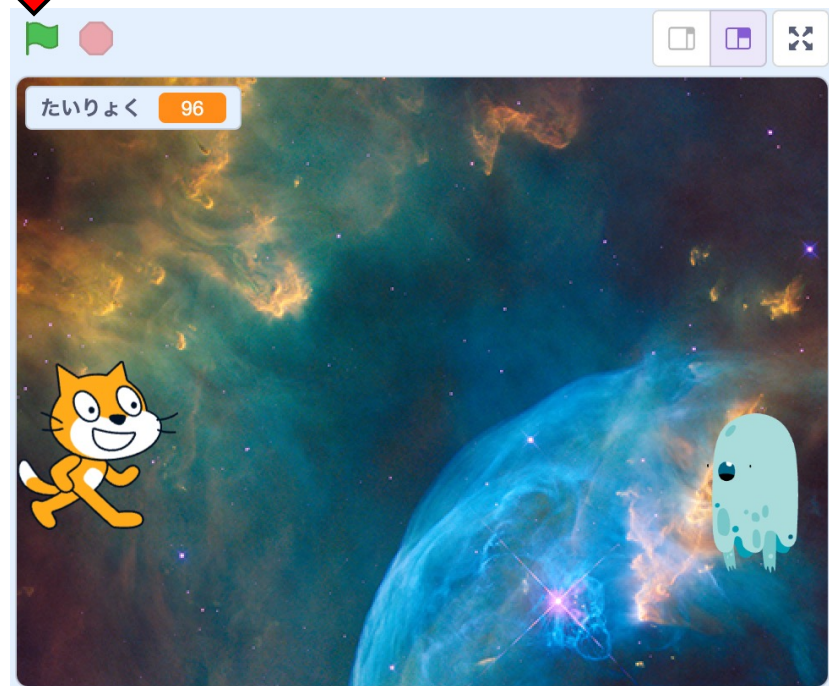
# シューティングゲームを作ろう！



- 緑の旗をおしてみよう！

- キーをおすと、主人公が動いたかな？

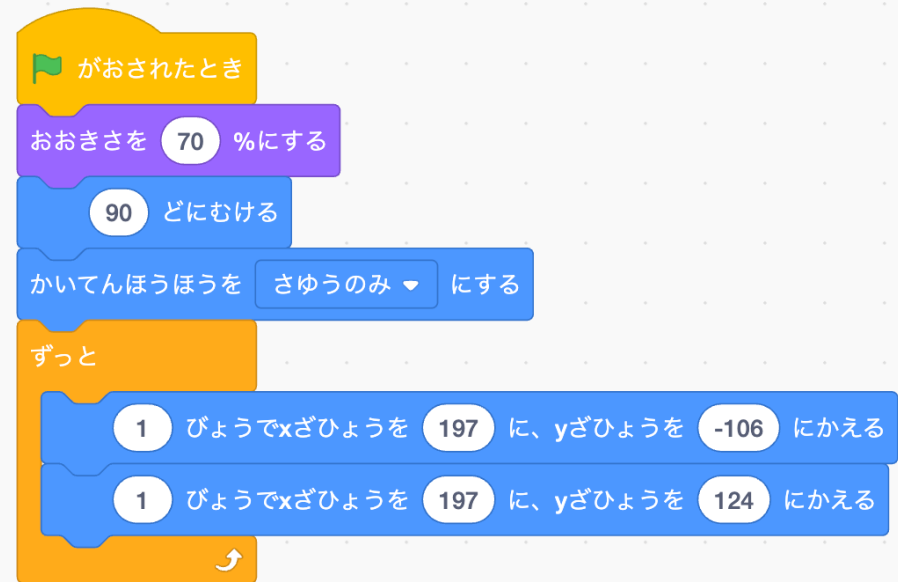
動いたら次にすすもう！



# シューティングゲームを作ろう！

- 次は、てきの命令を組んでいこう！
- 右の命令と同じようにしてみよう！

組み終わったら次に進もう！

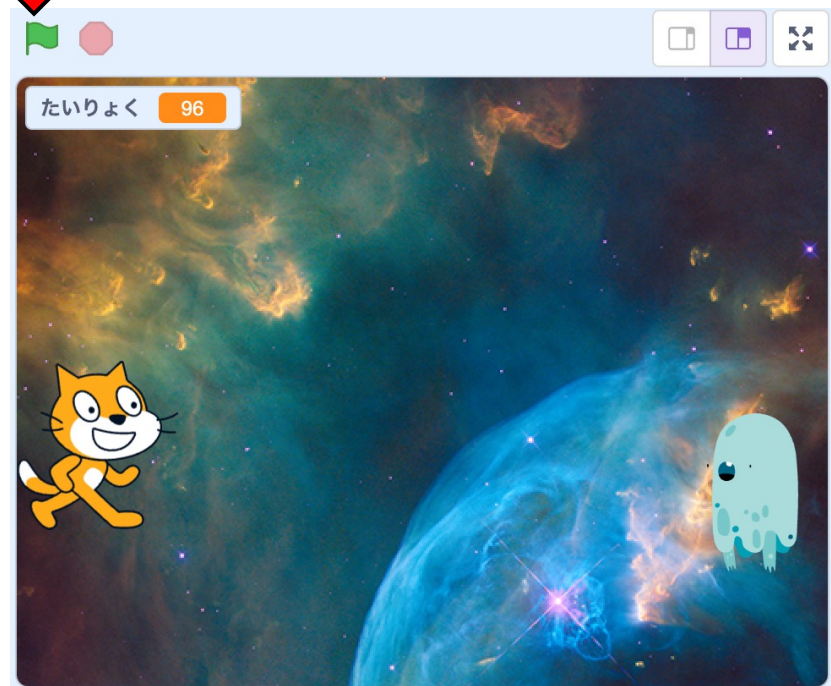


# シューティングゲームを作ろう！



- 緑のはたをおしてみよう！
- 敵が上下に動いたかな？

動いたら次にすすもう！

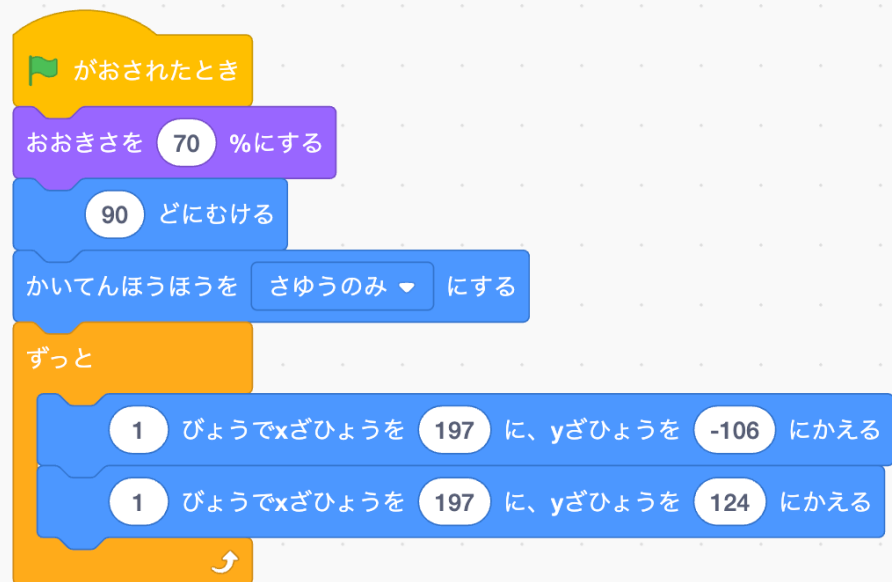
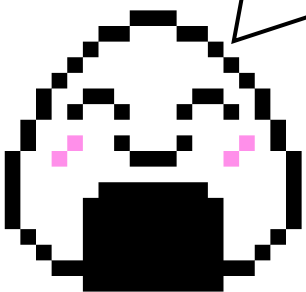




# シューティングゲームを作ろう！

【考えてみよう！】

- 「座標」って何だろう？
- なぜ、敵は動くのだろう？

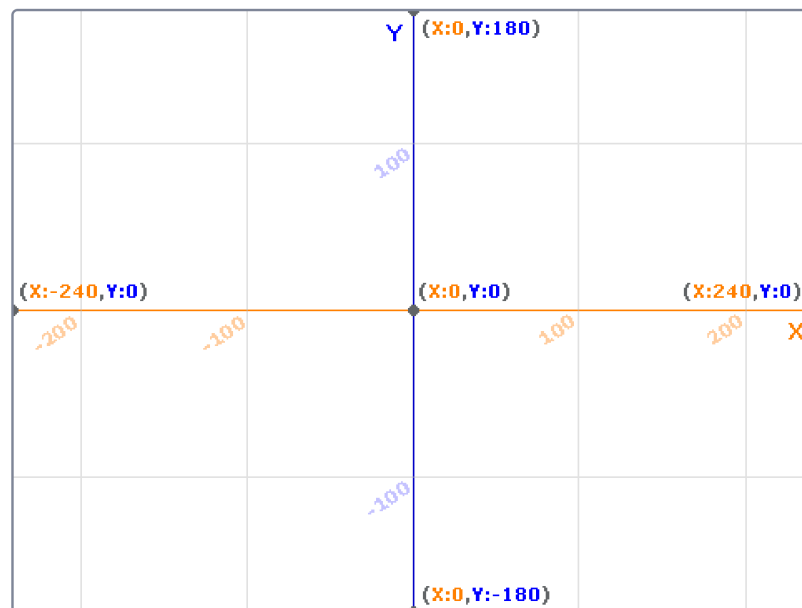


# シューティングゲームを作ろう！

## 【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！

敵の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！

やってみよう！

- こうげきするものの用意しよう！

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！

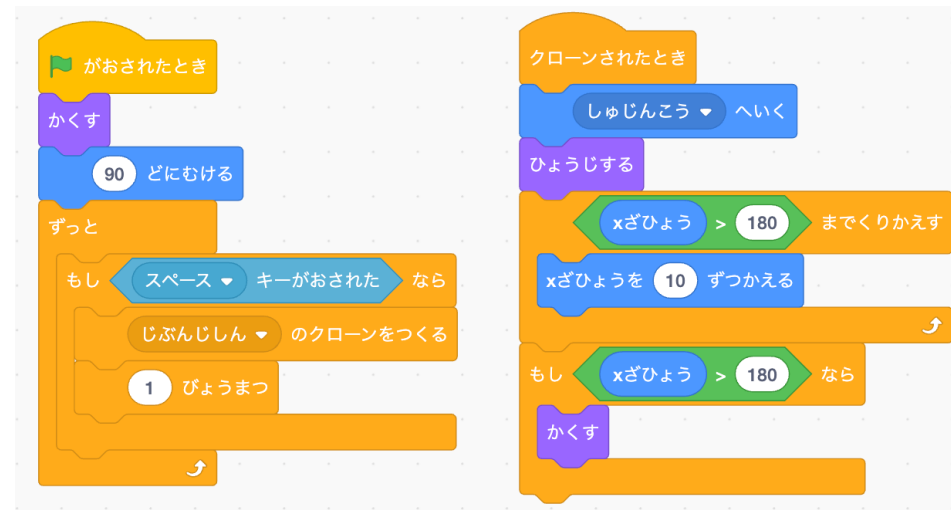
自分で書きたいときは、おにぎりを呼んでね！

用意できたら 次にすすもう！

# シューティングゲームを作ろう！

- 次は、こうげき命令を組んでいこう！
- 右の命令と同じようにしてみよう！

組み終わったら次に進もう！

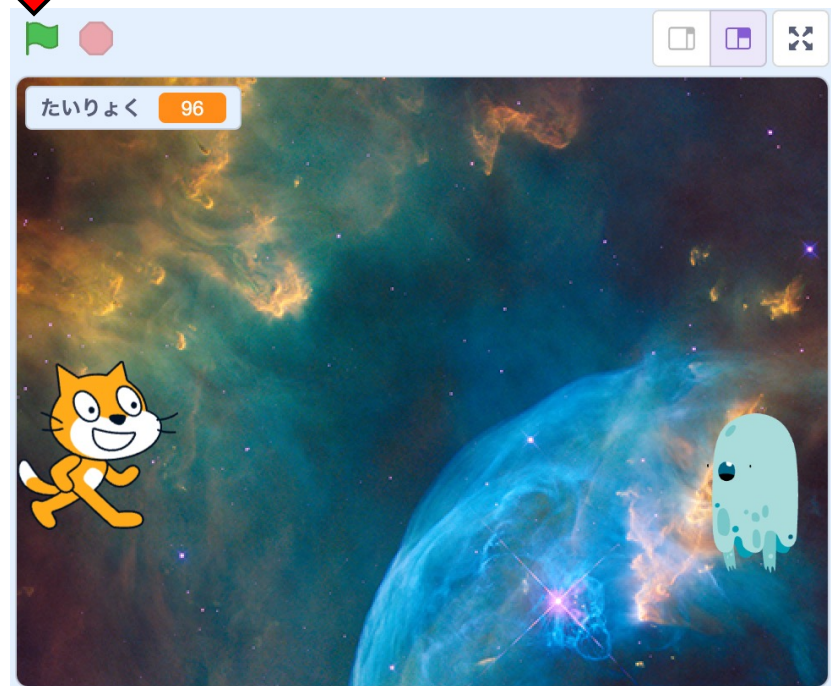


# シューティングゲームを作ろう！



- 緑のはたをおしてみよう！
- こうげきができるようになったかな？

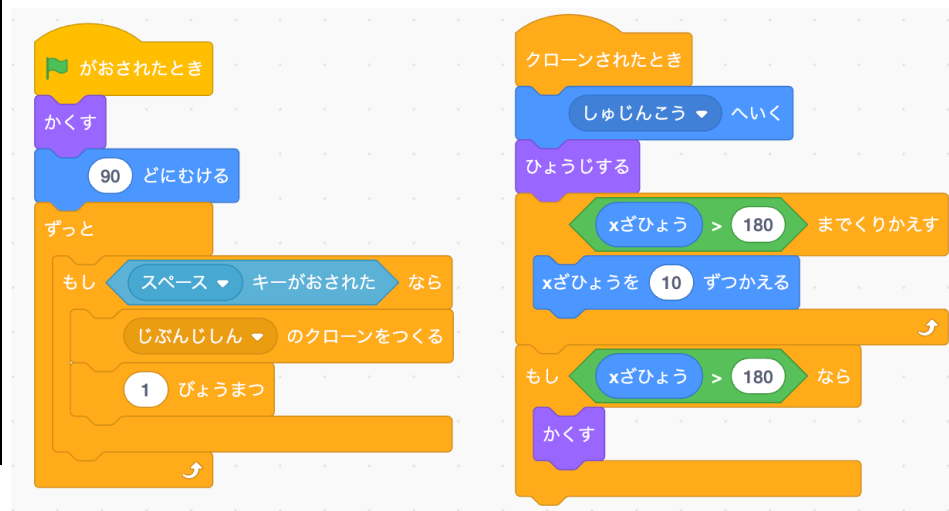
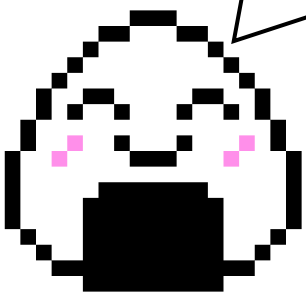
できたら次にすすもう！



# シューティングゲームを作ろう！

【考えてみよう！】

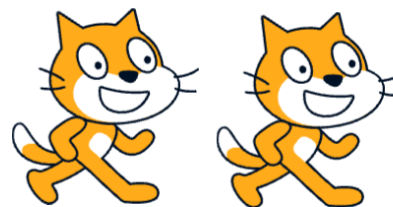
- 「クローン」って何だろう？
- なぜ、こうげきができるのかな？



# シューティングゲームを作ろう！

## 【答え】

- 「クローン」というのは、  
**キャラクターのコピー**  
を簡単に作れる、まほう  
のブロックなんだ！



# シューティングゲームを作ろう！

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！



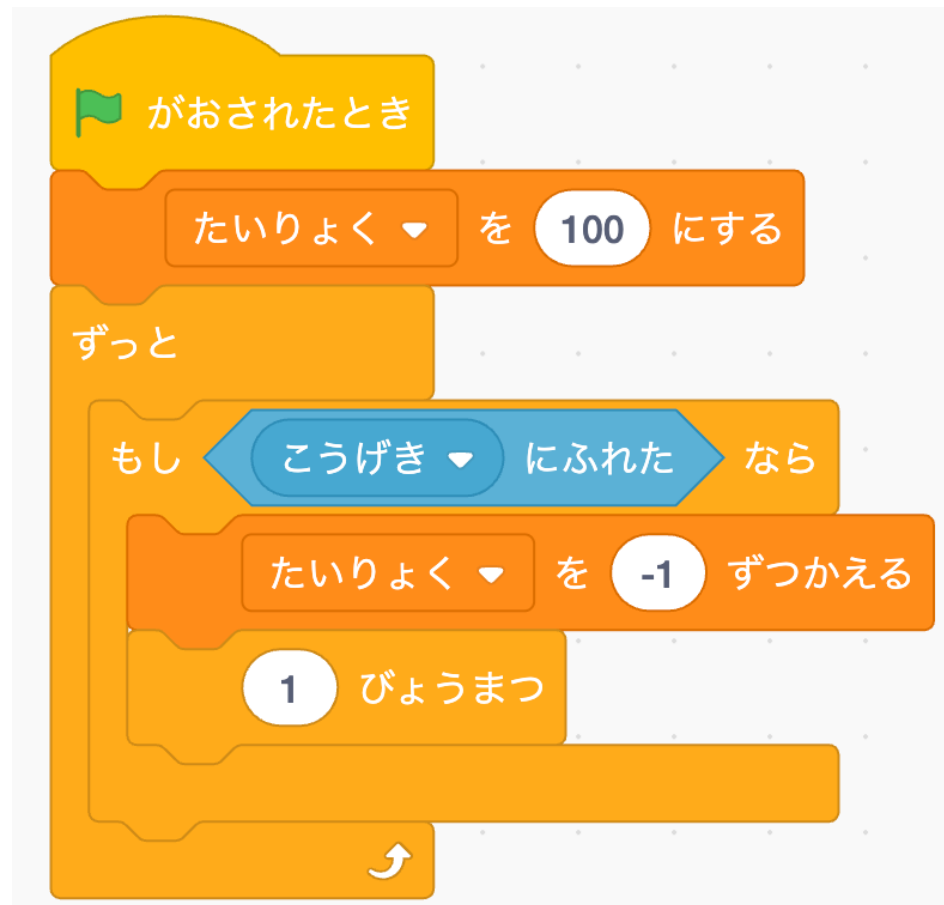
【参考】

体力を作る

# シューティングゲームを作ろう！

- 敵が主人公のこうげきに当たると、体力が減る命令を組んでいこう！
- 右の命令と同じようにしてみよう！

組み終わったら次に進もう！



# 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！
- こうげきが敵に当たると、体力の数字が減るようになったかな？

