

シューティングゲームを作ろう

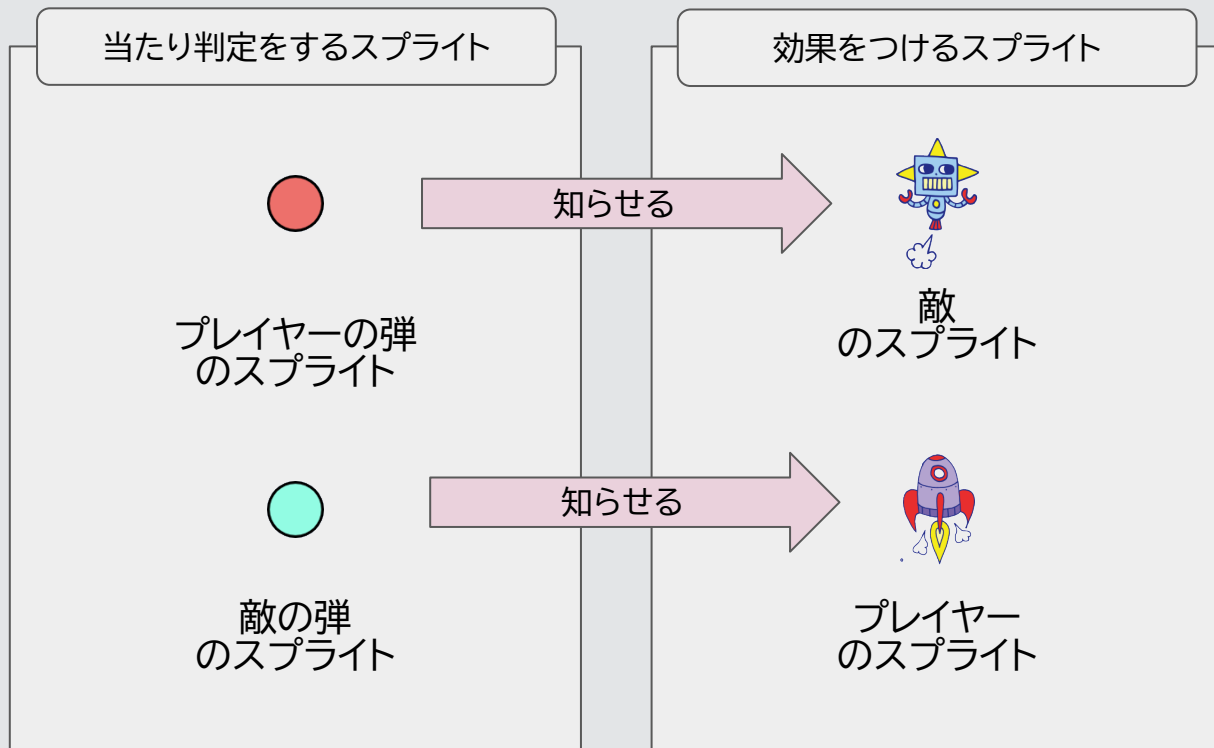
- 見た目と音で効果をつけよう -

シューティングゲームを作ろう

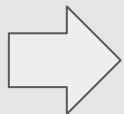
1. 自分のキャラクターを動かそう
2. 弾を発射しよう
3. 敵のキャラクターを動かそう
4. 敵の弾を発射させよう
5. 当たり判定を試みよう
6. 見た目と音で効果をつけよう
7. 自由にアレンジしてみよう

当たった時の効果をつけよう

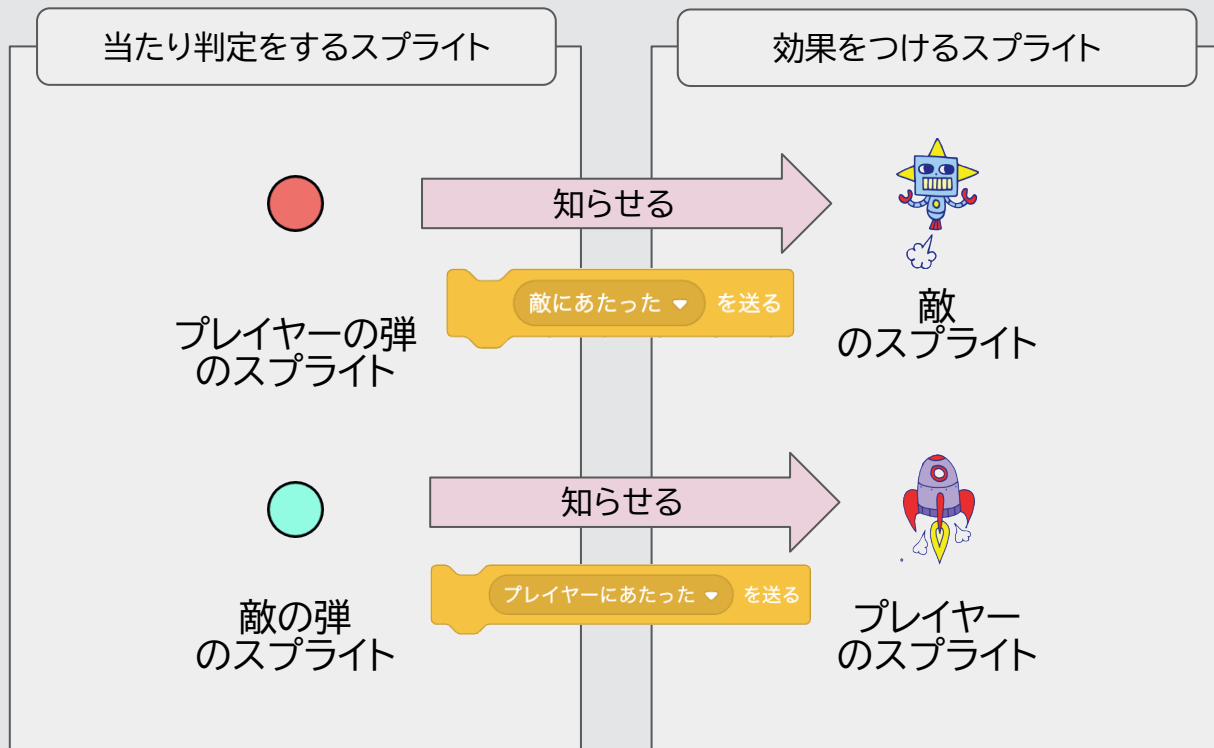
当たり判定と効果は別のスプライトで



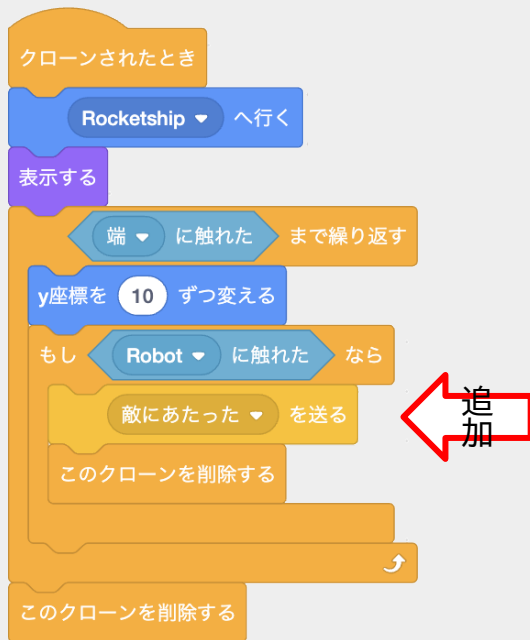
ブロックを見つけよう



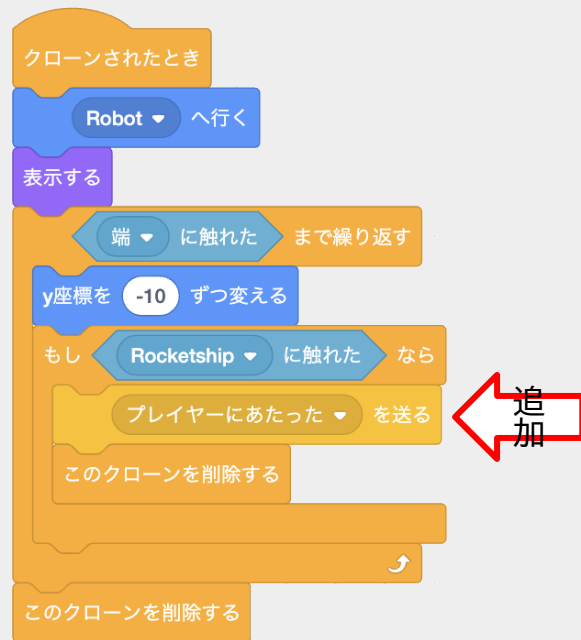
メッセージで当たったことを知らせる



メッセージを送る処理

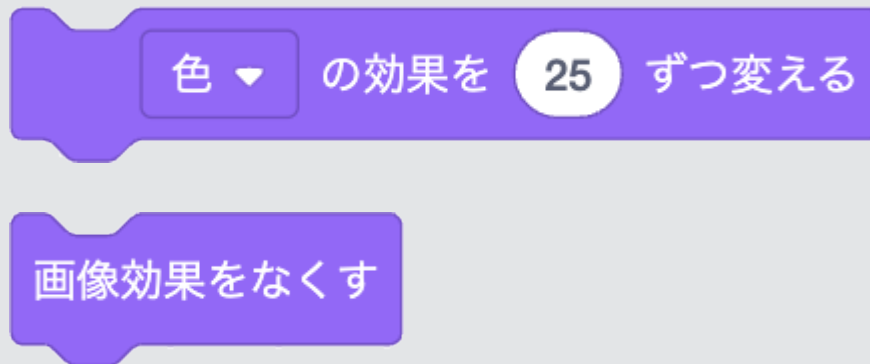
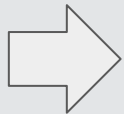
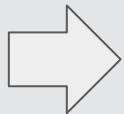


プレイヤーの弾のSprite



敵の弾のSprite

ブロックを見つけよう



メッセージを受け取る処理

当たり判定のメッセージを受け取ったら、
それぞれ色の効果を変えて効果をつける

プレイヤーに当たった ▾ を受け取ったとき

10 回繰り返す

色 ▾ の効果を 25 ずつ変える

画像効果をなくす



プレイヤーのSprite

敵に当たった ▾ を受け取ったとき

10 回繰り返す

色 ▾ の効果を 25 ずつ変える

画像効果をなくす



敵のSprite

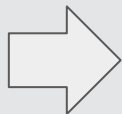
元の状態に戻す

効果音とBGMをつけよう

ブロックを見つけよう



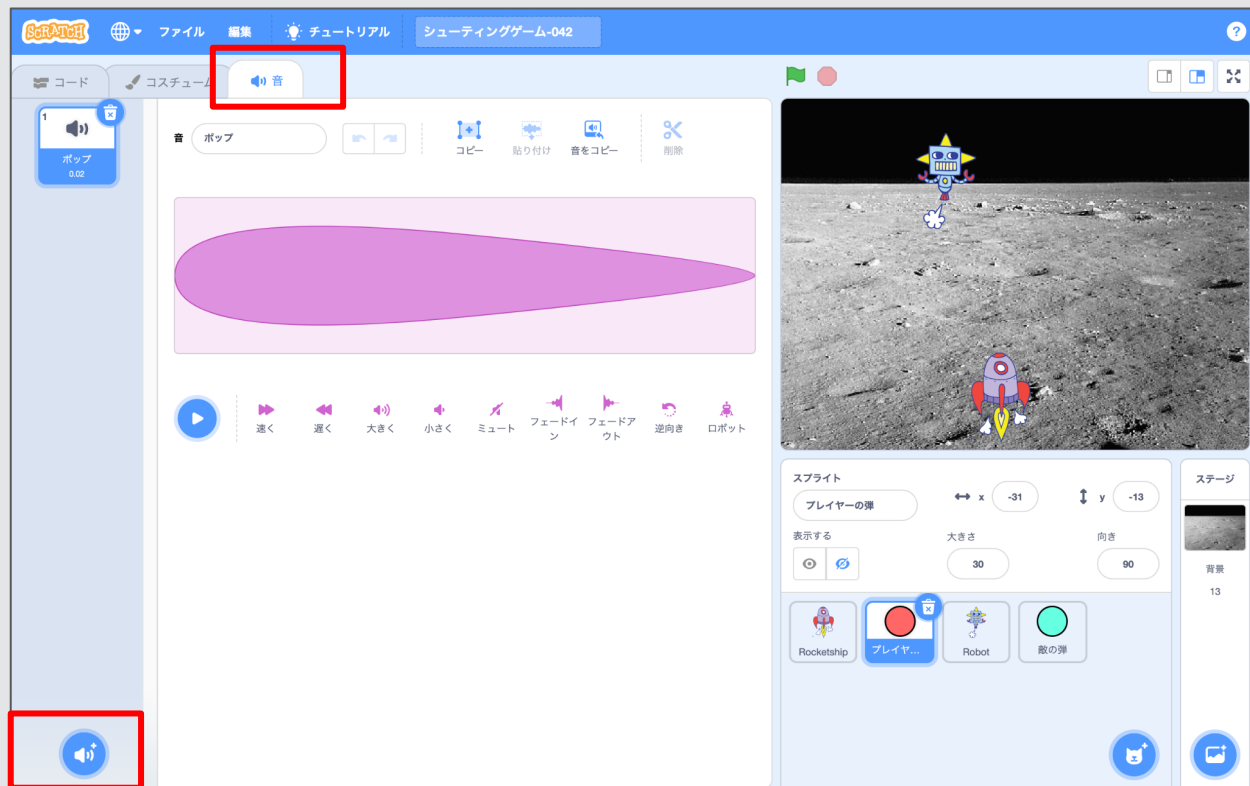
音



ニャー ▼ の音を鳴らす

終わるまで ニャー ▼ の音を鳴らす

音の追加のしかた



音の選び方



Scratchの中から選ぶ



PCのマイクを使って
録音する



Scratchの中から選ぶ
(何が選ばれるかわからない)



音声データをアップロードする

どこにどの音をつけよう？

スプライト



プレイヤーの弾



敵の弾



プレイヤー



敵

ステージ



プレイヤーの弾
発射音



敵の弾
発射音



プレイヤーに
当たった音



敵に
当たった音



BGM

BGMとはゲーム中
ずっと鳴ってる音です

完成例(プレイヤーキャラ)



プレイヤー
キャラクター

が押されたとき
回転方法を 左右のみ にする

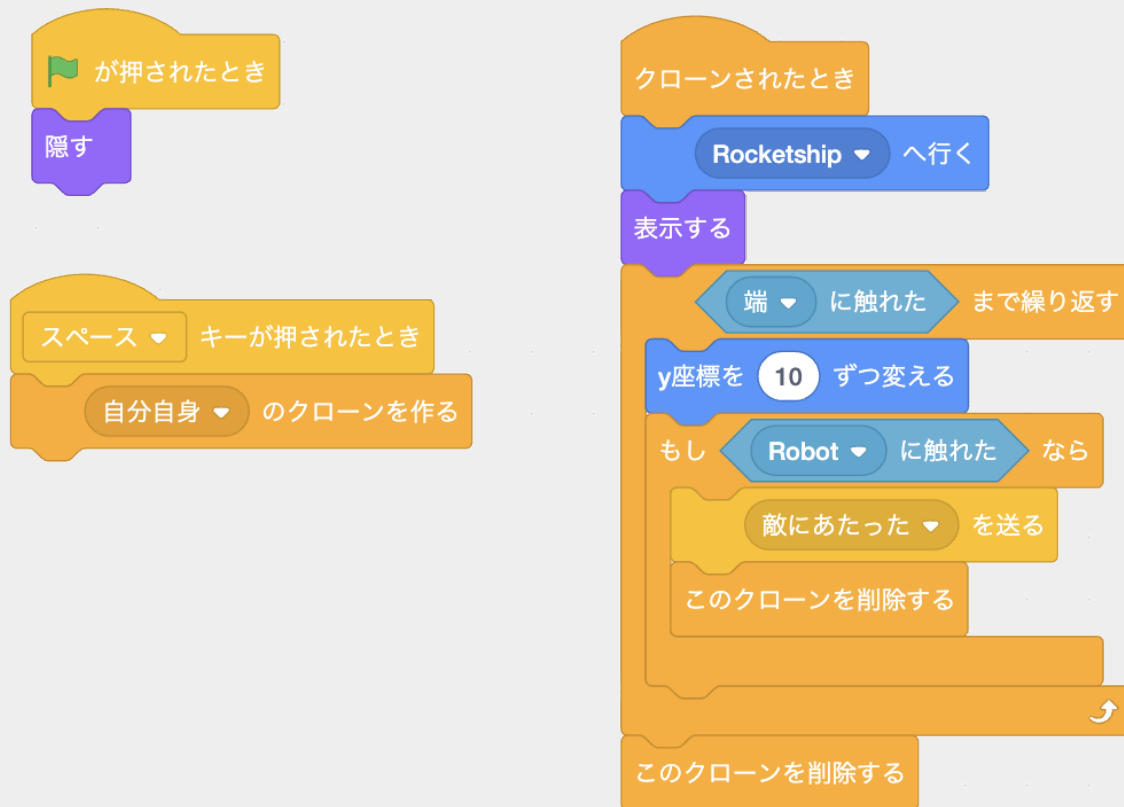
左向き矢印 キーが押されたとき
-90 度に向ける
左向き矢印 キーが押された ではない まで繰り返す
10 歩動かす

右向き矢印 キーが押されたとき
90 度に向ける
右向き矢印 キーが押された ではない まで繰り返す
10 歩動かす

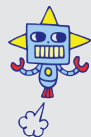
プレイヤーにあたった を受け取ったとき
10 回繰り返す
色 の効果を 25 ずつ変える
画像効果をなくす

完成例(プレイヤーの弾)

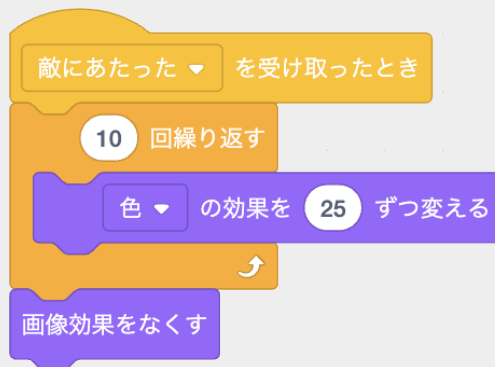
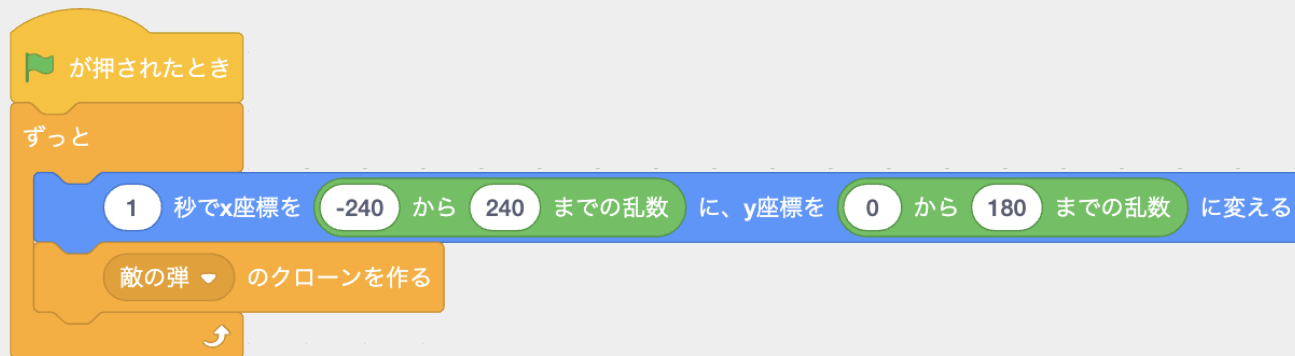

プレイヤーの弾



完成例(敵のキャラクター)



敵
キャラクター



完成例(敵の弾)



敵の弾

