

キャラクターを動かそう



キャラクターをうごかすプログラムを作る。

ここでは、やじるしキーを使ってキャラクターを動かします。

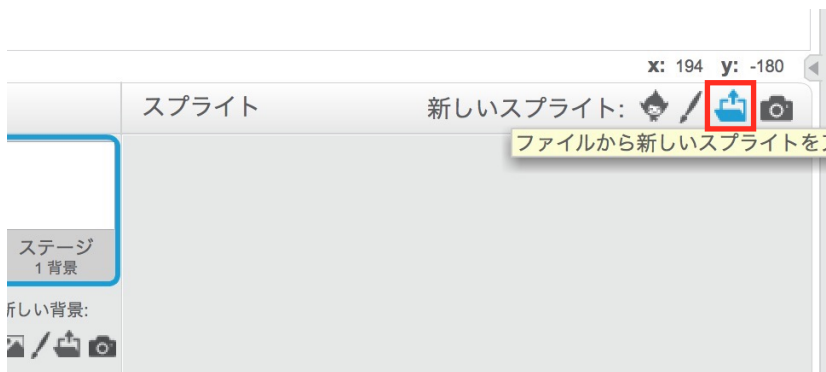
スプライト（絵）を用意する。

まずは、ネコを消します。

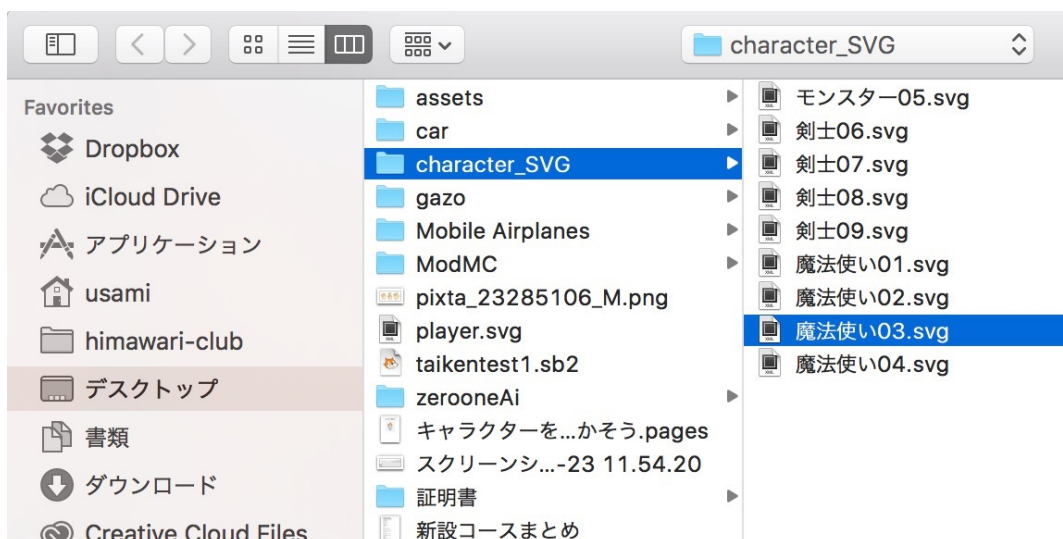
左下のネコを右クリックして、「さくじょ」をクリックします。



次に、ファイルから読み込むボタンを押します。



出てきたウィンドウで、デスクトップ→character_SVG→魔法使い03を選択して「OPEN」をクリックします。



ここでは、魔法使いを選択しましたが、剣士08を選択してもよいです。

えら 選んだキャラクターに色を塗る。



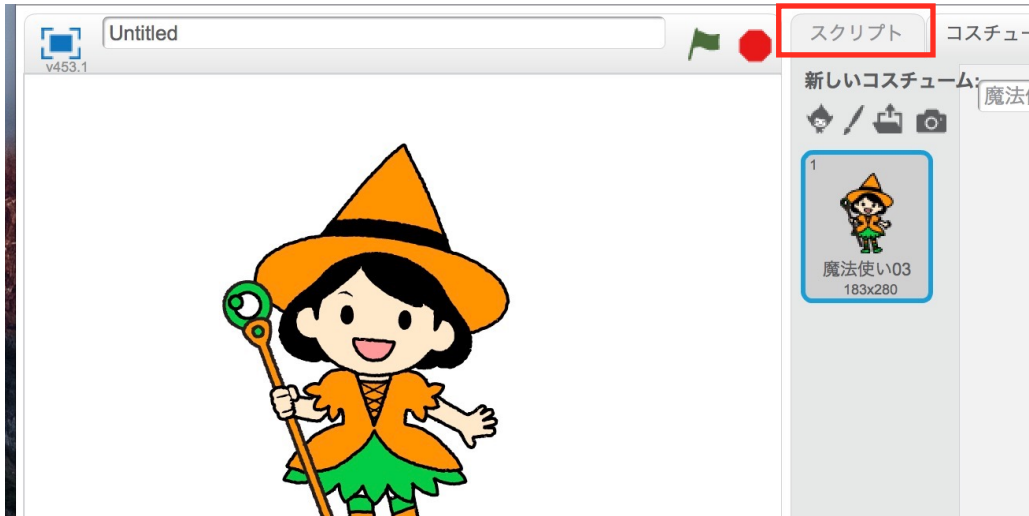
コスチュームをクリックします。



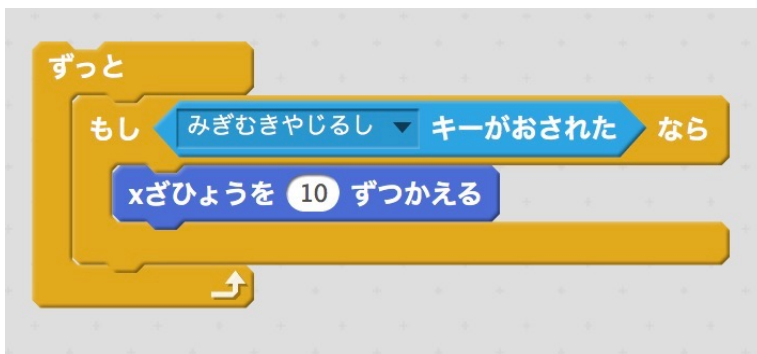
ペンキボタンを選択して、好きな色を選んでキャラクターを塗ってください。

えら 選んだキャラクターを動かす。 うご

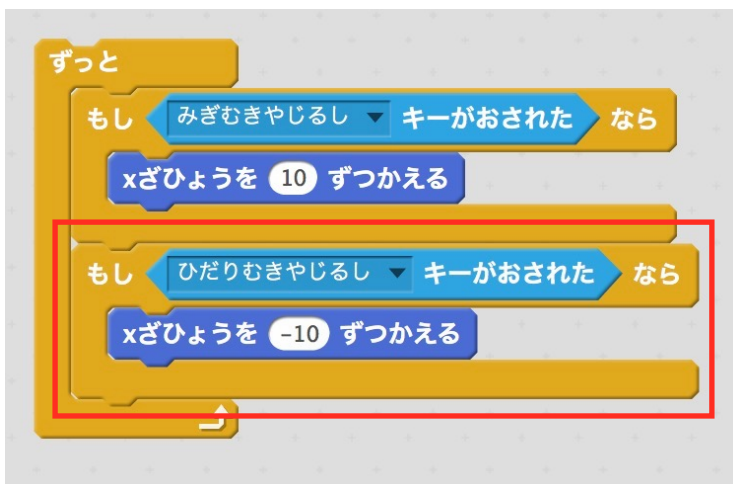
キャラクターを動かすプログラムを作ります。



スクリプトをクリックします。



うえ 上のようにスクリプトを作ってください。 つく
ここまで出来たら、実行してみましょう。 でき じっごう



あわくぶぶん ついか 赤枠部分を追加します。

ここまで出来たら、実行してみましょう。
これで、左と右にキャラクターが動くようになりました。

課題

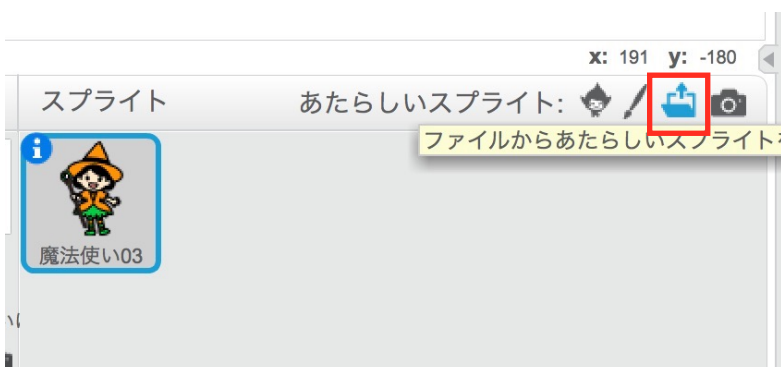
- (1) 「うわむきやじるし」が押されたときに、キャラクターを上へ移動するスクリプトを作りましょう。
- (2) 「したむきやじるし」が押されたときに、キャラクターを下へ移動するスクリプトを作りましょう。

キャラクターの大きさを調整する。



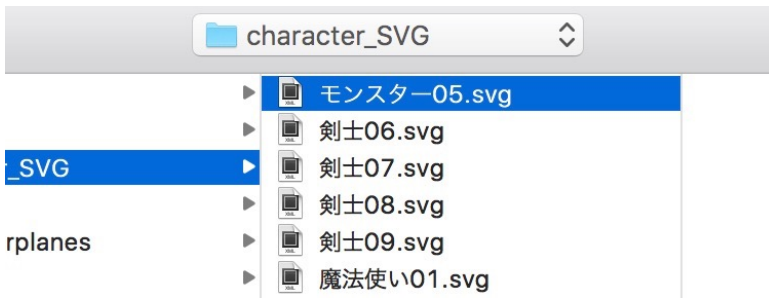
縮小ボタンを押したあと、キャラクターをクリックして大きさを調整します。

敵キャラクターを作る。



ファイルからの読み込みボタンを押します。

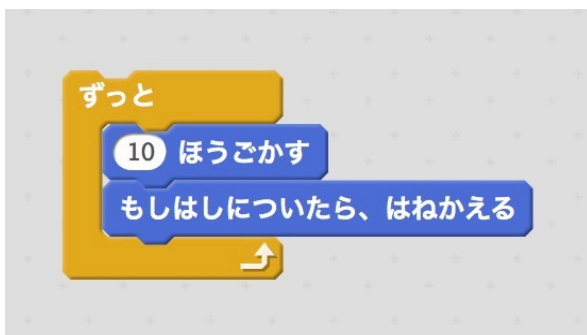
ここでは、モンスター05を選んで、「OPEN」をクリックします。



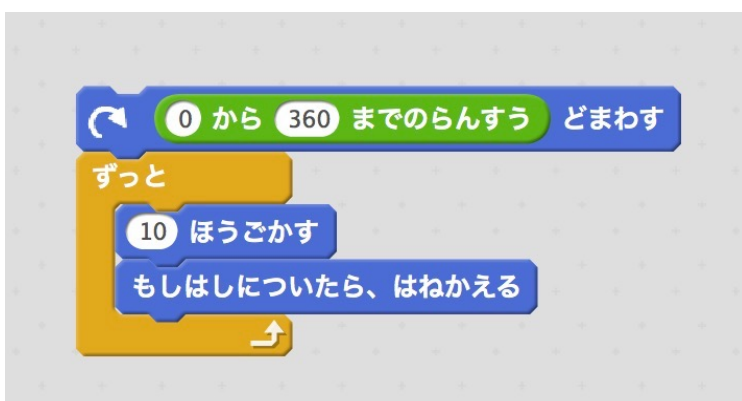
こうもりが出てきます。
こうもりの大きさを調整します。



モンスター（こうもり）を動かすプログラムを作る。



上のようにスクリプトを作ります。
ここまで出来たら、動かしてみましよう。
次に、こうもりの角度を変えてみます。



ここまで出来たら、動かしてみましよう。

こうもりにぶつかったかどうかを判定する。^{はんてい}

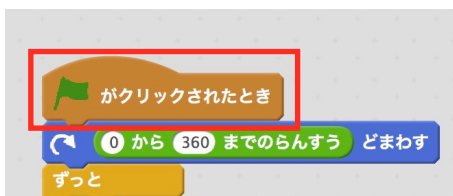
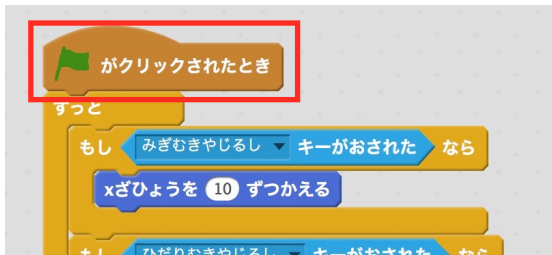
魔法使いのスク립トに追加します。^{まほうつか}



赤枠を追加します。^{あか}

スク립トを同時に動かす。^{どうじ うご}

イベントから「みどりのはたがクリックされたとき」を追加します。^{ついか}



このようにすると、みどりのはたがクリックされたとき、魔法使いのスク립トと、こうもりのスク립トが同時に動きます。^{どうじ うご}

ここまで出来たら、実行してみましょう。^で

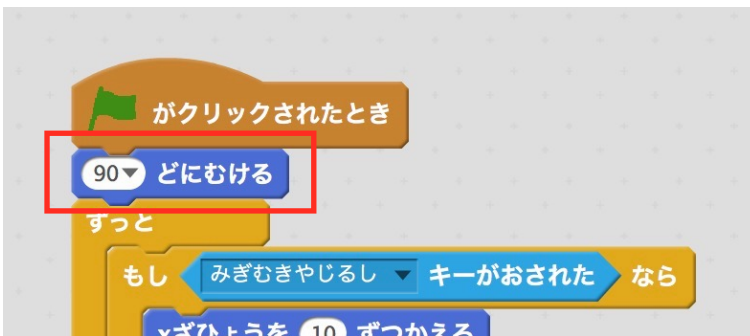
こうもりにぶつかったときのアニメーションを追加する。

魔法使いのスク립トを次のように変更します。



実行してみましょう。

こうもりにぶつかったとき、魔法使いがクルクルと回ります。ただ、もう一度、実行すると、魔法使いが倒れたまま動きます。そこで、初期化を行います。



みどりののはたをクリックされたとき、の下に、「90どにむける」を入れます。

キャラクターの位置を初期化する。

こうもりにぶつかったあと、みどりののはたをクリックすると、こうもりと近い位置からゲームが開始されてしまいます。

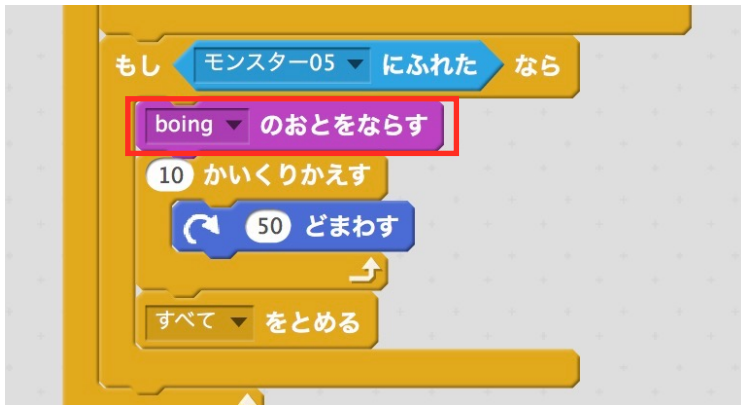
そこで、キャラクターの位置を初期化します。



課題 (1) 自分の好きな位置からスタートするように調整しましょう。

こうかおん い 効果音を入れる。

こうもりにぶつかったときに音を鳴らすようにします。



課題 (1) 好きな音を選んで設定してみましょう。

BGMを入れる。

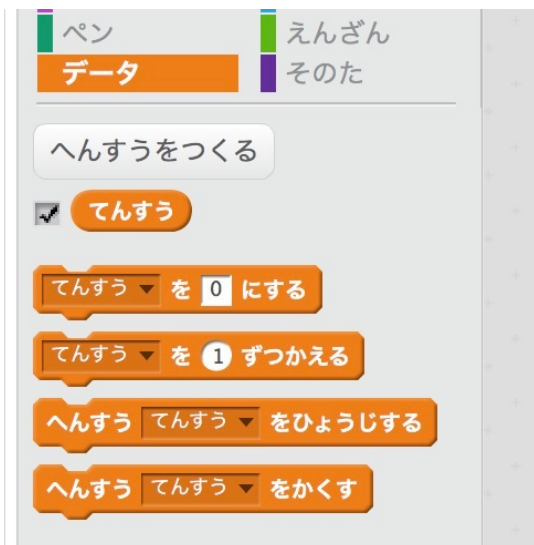
ステージに次のようなスクリプトを付けます。



課題 (1) 好きな音楽を選んで設定してみましょう。

てんすう 点数をつける。

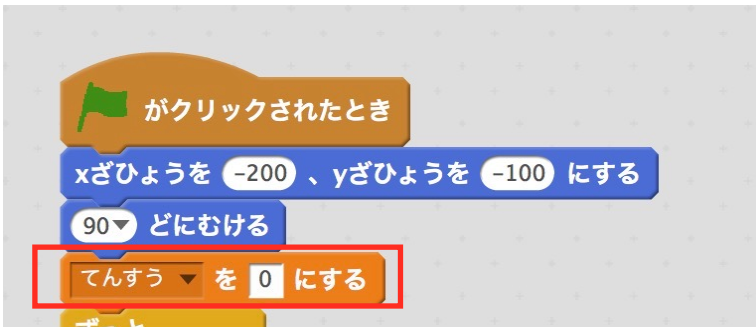
データから、へんすうをつくる、を選択し、てんすう、を作ります。



次のように、魔法使いのスク립トを編集します。



一番下に、「てんすうを1ずつかえる」を入れます。



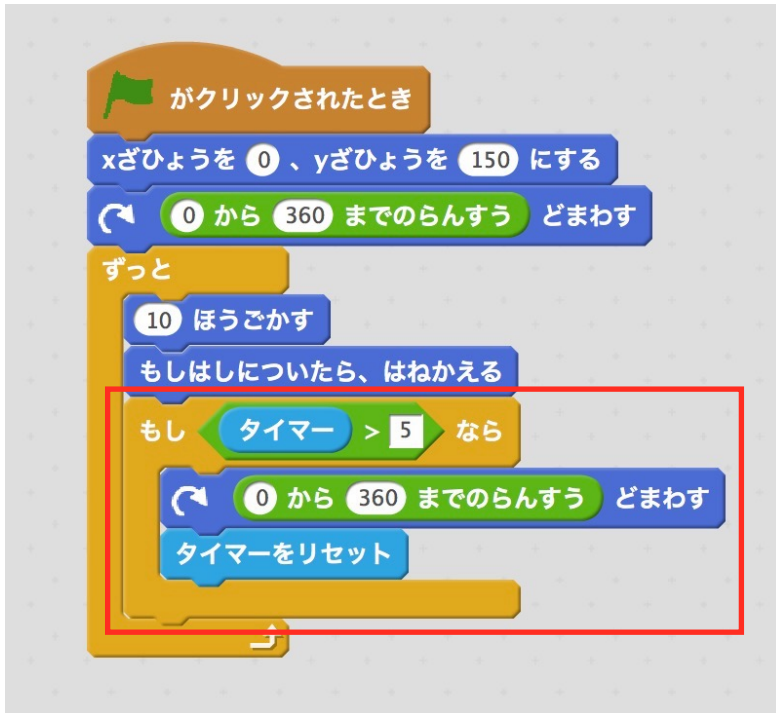
最初に、「てんすうを0にする」を入れて初期化します。

背景を選びます。

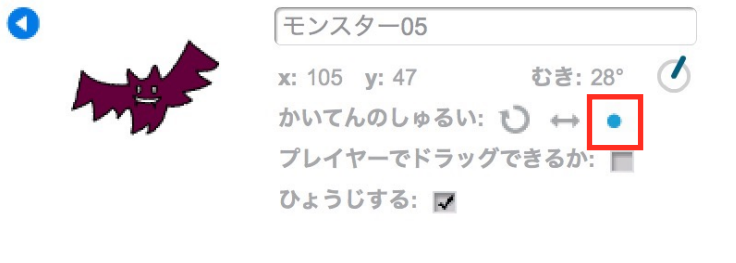
タイトルを作って、完成です。

おまけ（こうもりの動き）

もっと手をくわえてみましょう。
 こうもりの動きを途中で変えます。

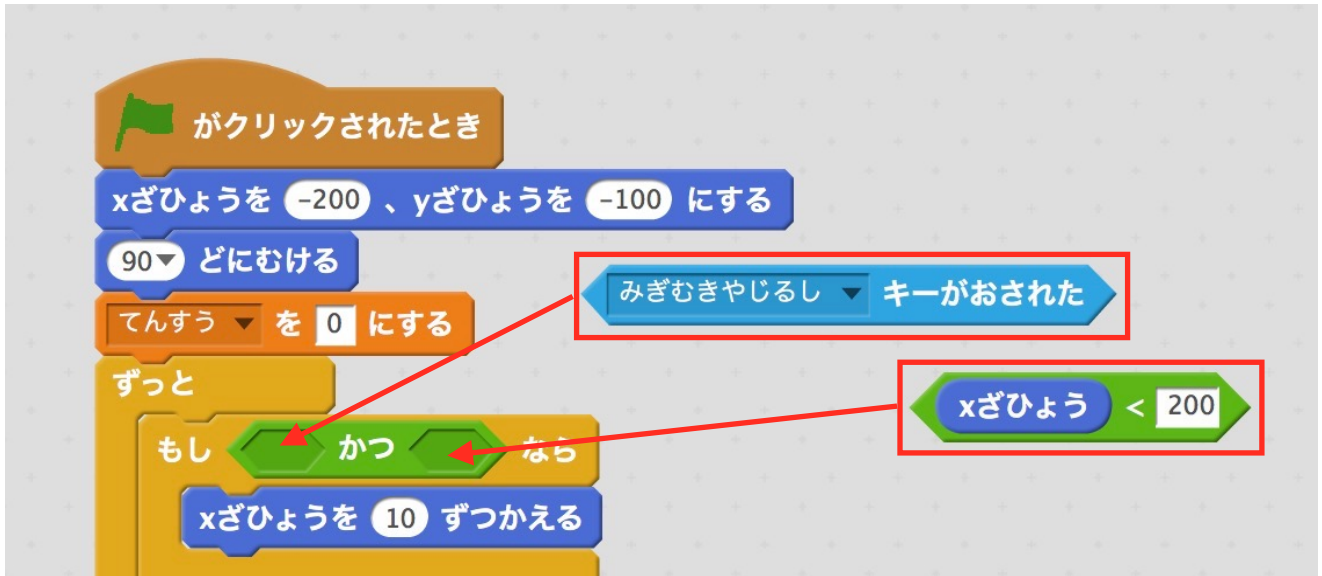


こうもりを回転させないで表示します。

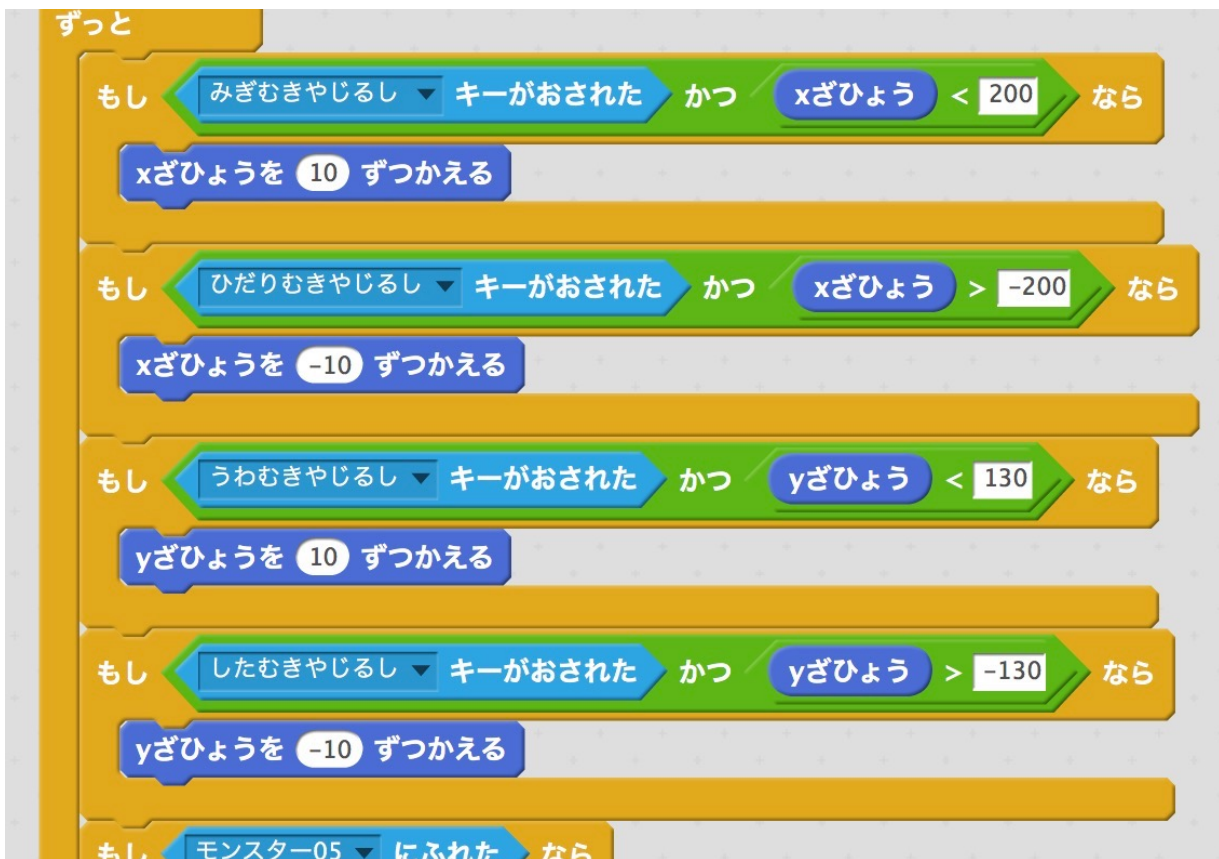


おまけ（プレイヤーの動き^{うご}）

プレイヤーは、端^{はし}までいくと隠^{かく}れてしまいます。
そこで、端^{はし}までいっても隠^{かく}れないようにします。



した^{した}ようなスクリプトになります。

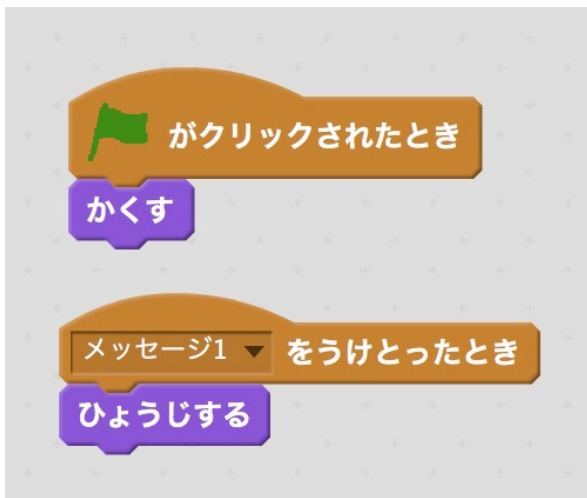


数字^{すうじ}は、自分^{じぶん}で調整^{ちようせい}してみましょう。

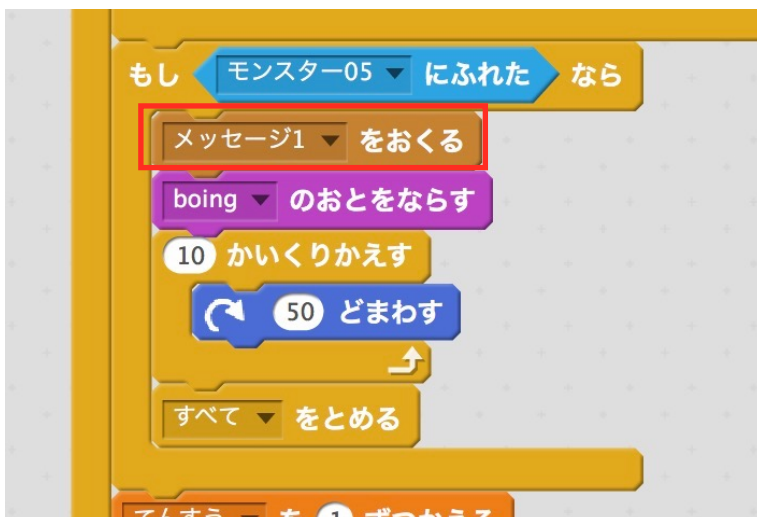
おまけ (ゲームオーバーと表示する。)



GAME OVERというSprite (絵) を作ります。
これに、Scriptを付けます。



魔法使いのScriptを次のようにします。



かだい
課題

- (1) こうもりの速度をあげてみましょう。
- (2) プレイヤーの速度をあげてみましょう。