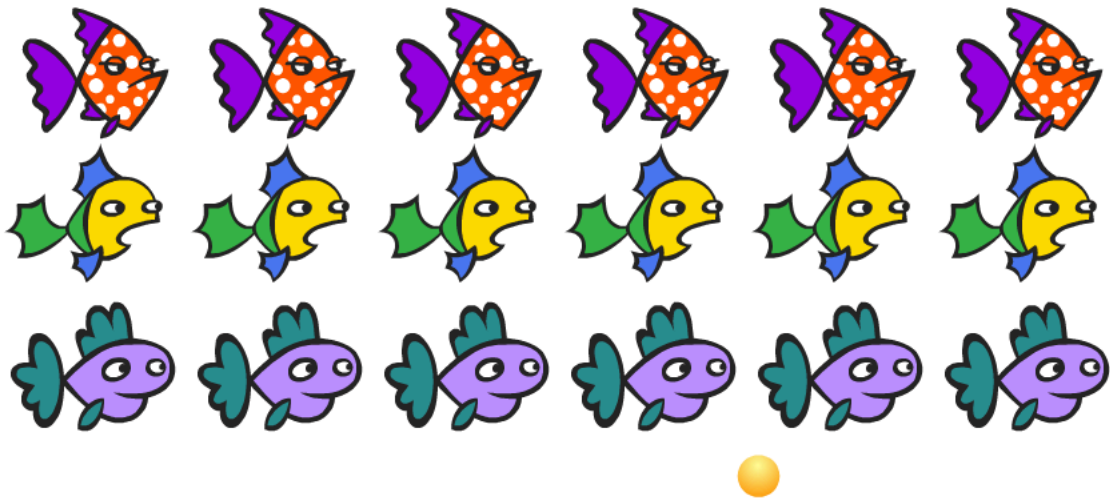


# さかな崩し<sup>くず</sup>

てんすう 0

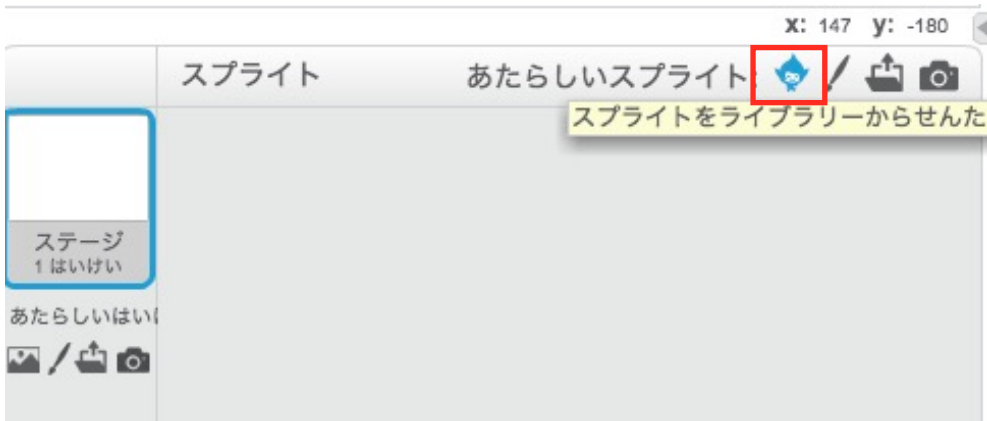


## ねこのキャラクターをさくじよする。

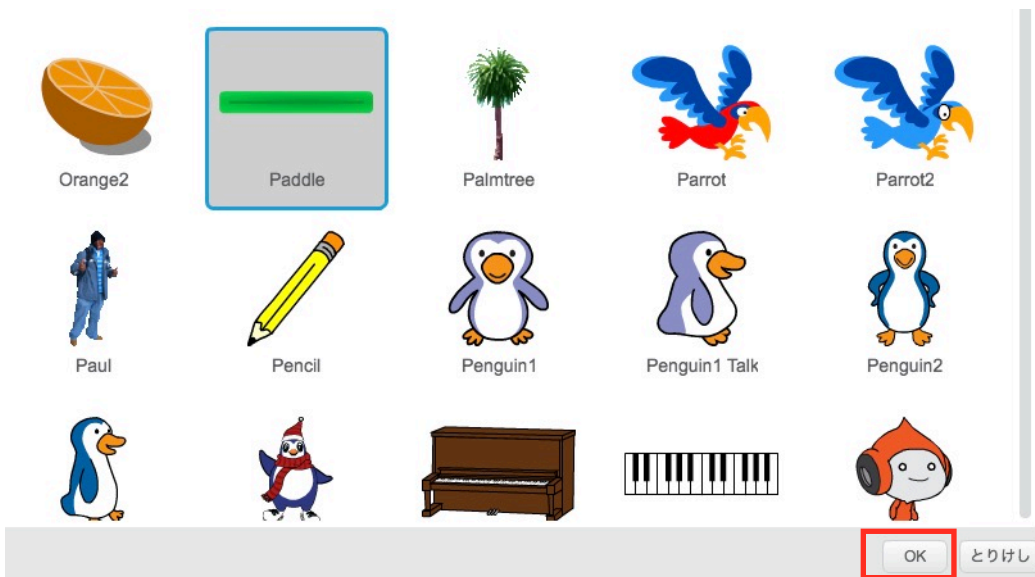
ねこをさくじよします。

## あたらしいスプライトをついかする。

あたらしいスプライトの「かお」ボタンをおします。

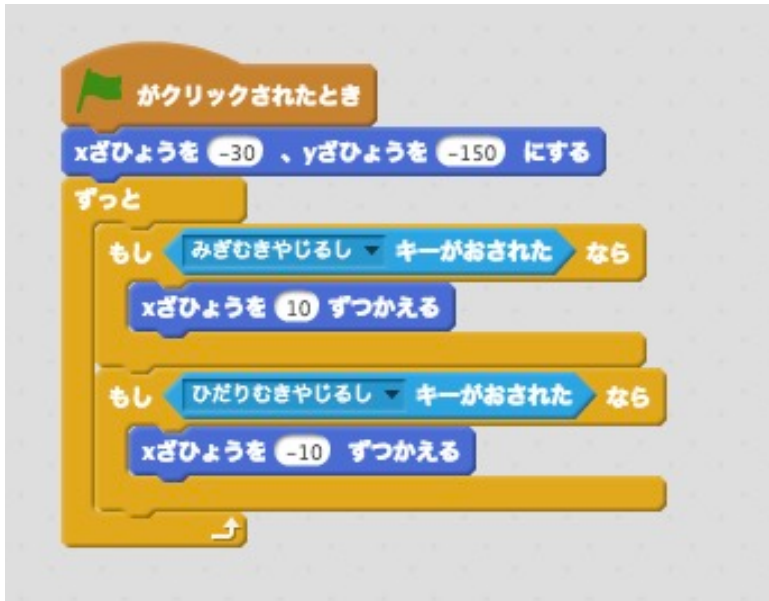


Paddle (パドル) をついかします。



## パドルに、スクリプトをつける。

つぎのように、スクリプトをつけます。



じっこうしてみましょう。

## あたらしいスプライトをついかする。

あたらしいスプライトの「かお」ボタンをおします。  
Ballをついかします。



## Ballのスク립トをついかする。

つぎのようにスク립トをついかします。



じっこうしてみましょう。

## あたらしいスプライトをついかする。

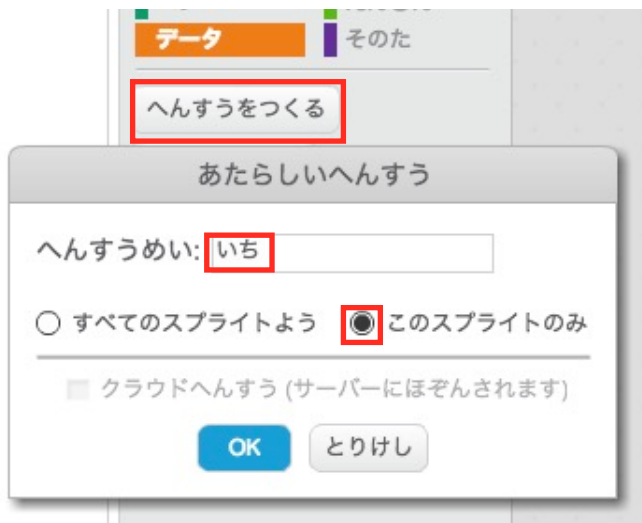
あたらしいスプライトの「かお」ボタンをおします。

Fish1をついかします。



## Fish1のスクリプトをついかする。

さいしょに、へんすうをつくります。



※このスプライトのみ、をせんたくします。

つぎのようなスクリプトをついかします。



じっこうしてみましょう。

## ボール (Ball)のスクリプトをへんしゅうする。

あかわくのぶぶんをついかします。

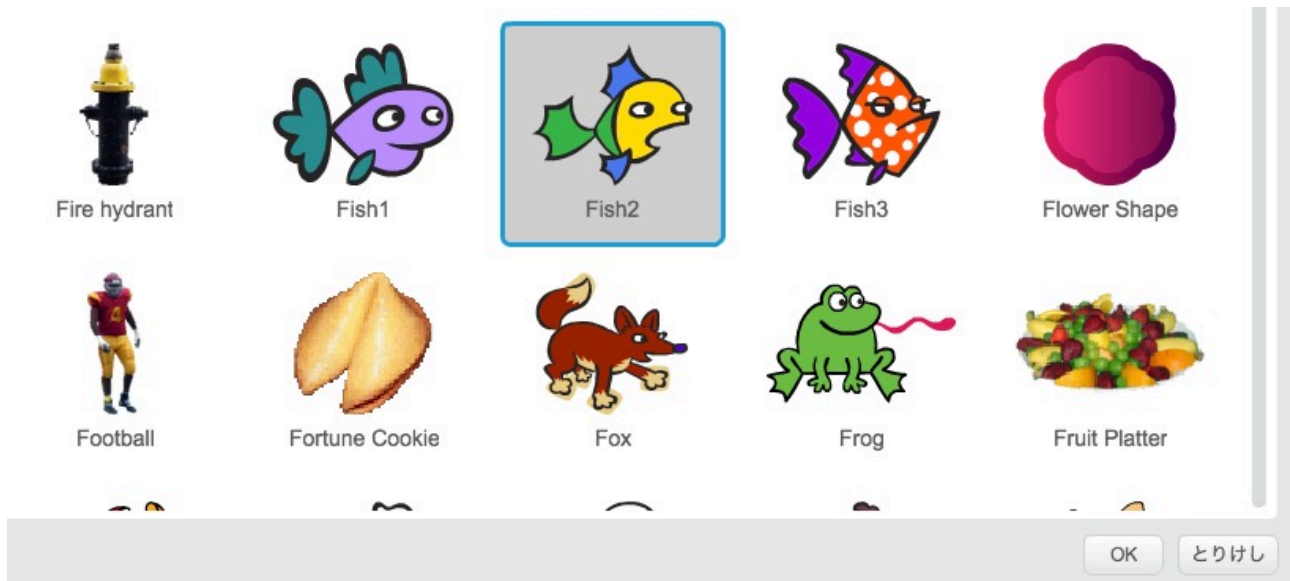


じっこうしてみましょう。

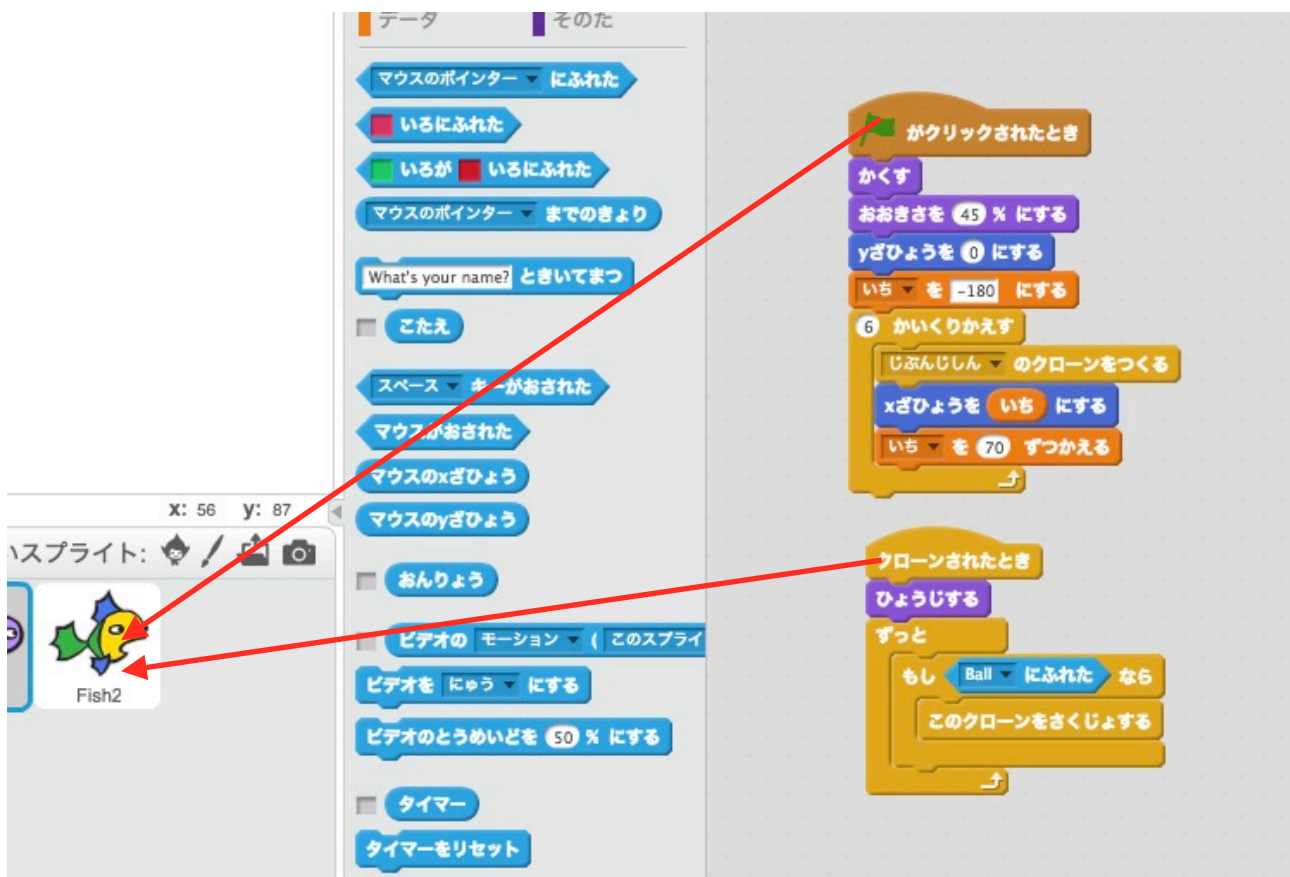


## あたらしいスプライトをついかする。

あたらしいスプライトの「かお」ボタンをおします。  
Fish2をついかします。



Fish1のスク립トをコピーします。



## Fish2のスクリプトをへんしゅうする。

あかわくのように、yざひょうのあたいを「50」にします。

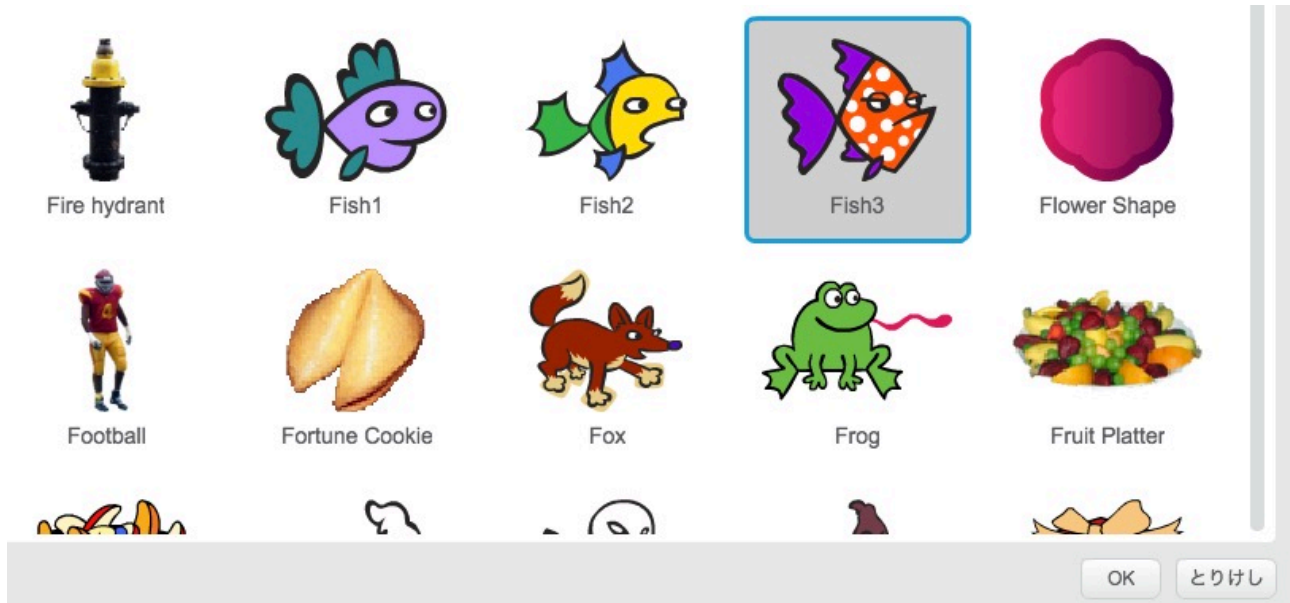


じっこうしてみましょう。



## あたらしいスプライトをついかする。

あたらしいスプライトの「かお」ボタンをおします。  
Fish3をついかします。



Fish2のスク립トをコピーします。



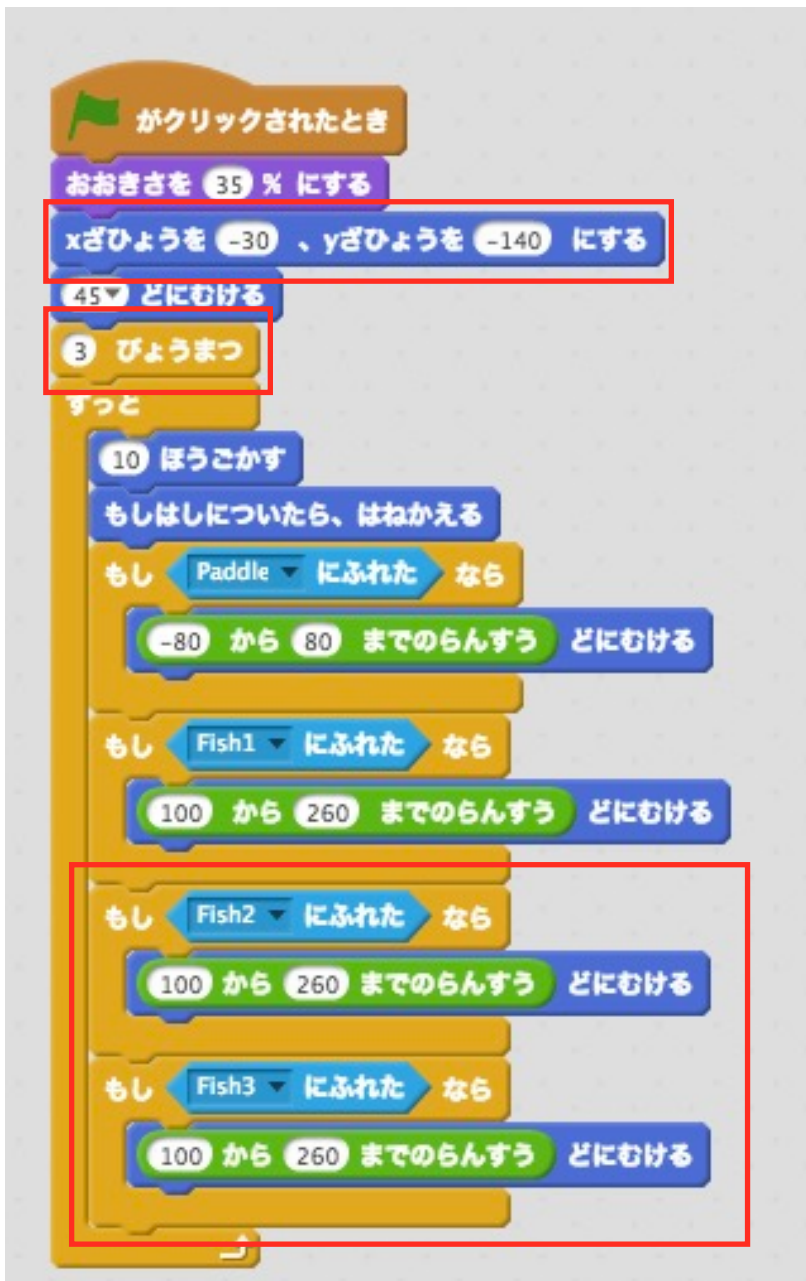
## Fish3のスクリプトをへんしゅうする。

あかわくのように、yざひょうを「110」にします。



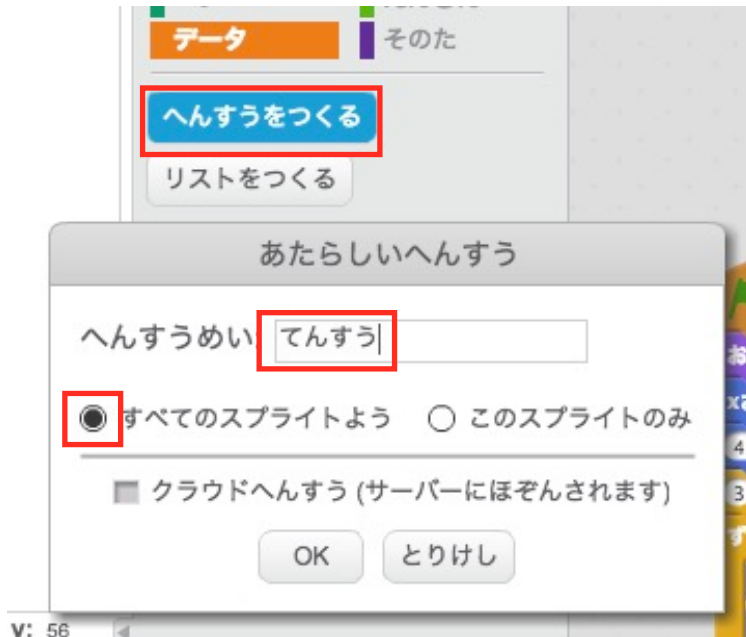
## ボール (Ball) のスクリプトをへんしゅうする。

あかわくのぶぶんをついかします。



## てんすうをつける。

へんすう「てんすう」をつくります。



## てんすうを、さいしょに「0」にする。

パドル (Paddle) のスクリプトをへんしゅうします。



## Fish1のスク립トをへんしゅうする。



※おなじように、Fish2、Fish3のスク립トでもてんすうをふやすようにします。

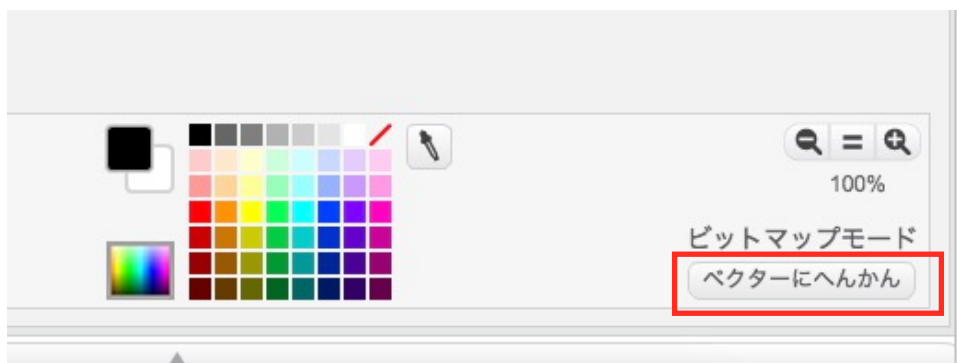


## GAME OVERをつくる。

あたらしいSpriteの「ふで」ボタンをおします。



みぎしたの「ベクターにへんかん」をおします。



みぎがわの「T」をおします。





GAME OVERとタイプします。



おおきさと、いろを、へんこうします。



## GAME OVERにスクリプトをついかする。



## ボール(Ball)のスクリプトをへんしゅうする。



かんせいです。  
おとをいれたりして、しあげます。