もくもくバトル



ZER NE studio

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。



①Giga walking (ギガ ウォーキング) をついかします。



②Ball (ボール) をついかします。



③もう一つボールをついかします。 名前がBall2になります。

Giga walkingに、スクリプトをつける。

①へんすう「MOVE」をつくる。



②スクリプトをつけます。



じっこうしてみましょう。

Giga walkingに、スクリプトをついかする。

①へんすう「TIME」をつくります。

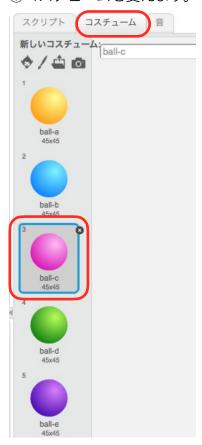


②つぎのスクリプトをついかします。



Ball2 (ボール2) にスクリプトをついかする。

①コスチュームを変えます。



②つぎのスクリプトをつけます。

```
      クローンされたとき

      Ciga walking × へ行く

      向き × ( Ciga walking × ) 度に向ける

      表示する

      1 から 20 までの乱数 回繰り返す

      もし 端 に触れた ではない なら

      10 歩動かす

      大きさを 50 から 150 までの乱数 % にする

      スタンプ

      このクローンを削除する
```

じっこうしてみましょう。

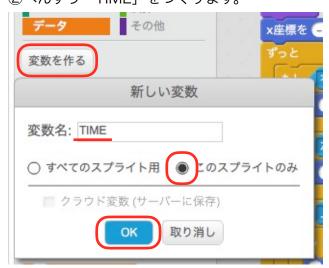
Neko (ねこ) にスクリプトをつける。

①つぎのように、スクリプトをつけます。

```
ボクリックされたとき
表示する
x座標を (-180)、y座標を (-130) にする
ずっと
もし 右向き矢印 キーが押された なら
(* 15) 度回す
もし 左向き矢印 キーが押された なら
もし 上向き矢印 キーが押された なら
もし 上向き矢印 キーが押された なら
もし か動かす
でなければ
10 歩動かす
```

※ピンク色は、Ball2のピンクにします。

②へんすう「TIME」をつくります。



③Neko(ねこ)のスクリプトに、あかわくのぶぶんを、ついかする。



Ball2のスクリプトをコピーする。

①Ball2のスクリプトを、Ballにコピーします。



②Ballのスクリプトをしゅうせいします。 ※黄色のBallのスクリプトです。

```
      クローンされたとき

      Neko へ行く

      向き (Neko ) 度に向ける

      表示する

      1 から 20 までの乱数 回繰り返す

      もし 端 に触れた ではない なら

      10 歩動かす

      大きさを 50 から 150 までの乱数 % にする

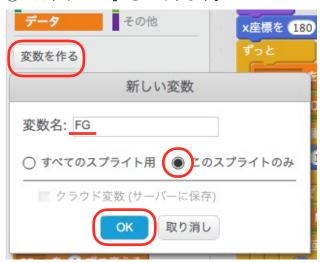
      スタンプ

      このクローンを削除する
```

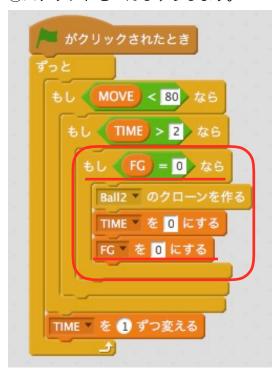
じっこうしてみましょう。

Giga walkingのスクリプトをしゅうせいする。

①へんすう「FG」をつくります。



②スクリプトをへんしゅうします。



③もう一つのスクリプトもへんしゅうします。

```
がクリックされたとき
表示する
x座標を 180 、y座標を 130 にする
ずっと
 MOVE * を 1 から 100 までの乱数 にする
 もし MOVE > 75 なら
  10 回繰り返す
   (* 15 度回す
 でなければ
  もし ( MOVE > 50 なら
   10 回繰り返す
     り 15 度回す
   でなければ
    もし ( MOVE > 25 なら
     10 回繰り返す
       10 歩動かす
    でなければ
     10 回繰り返す
       -10 歩動かす
 もし Ball に触れた なら
  FG * を 1 にする
   隠す
  5 秒待つ
  ランダムな場所 へ行く
   表示する
   FG * を 0 にする
```

じっこうしてみましょう。

Neko (ねこ) のスクリプトを、へんしゅうする。



じっこうしてみましょう。

ステージにBGMをついかする。

①音楽のループの中からBGM (バックグラウンドミュージック) をえらびます。

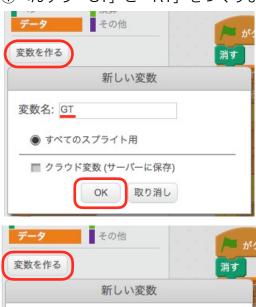


②ステージにスクリプトをつけます。

```
がクリックされたとき
ずっと
終わるまで dance magic の音を鳴らす
```

ステージにじかんをはかるスクリプトをついかする。

①へんすう「GT」と「RT」をつくります。



変数名: RT

● すべてのスプライト用

■ クラウド変数 (サーバーに保存)

②ステージに、スクリプトをついかします。

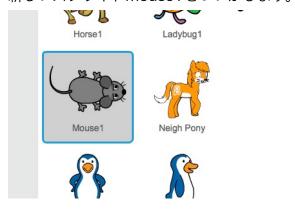
OK 取り消し



じっこうしてみましょう。

かちまけを、はんていする。

新しいスプライトMouse1をついかします。



Mouse1に、へんすうをついかする。

4つのへんすう「XZ」、「YZ」、「HUMAN」、「CPU」をついかします。





データ	
変数を作る	0.00
新しい変	数
変数名:	
○ すべてのスプライト用	のスプライトのみ
□ クラウド変数 (サーバー	に保存)
OK DX	り消し



Mouse1に、スクリプトをつける。

①つぎのスクリプトをつけます。



②さらに、つぎのスクリプトをつけます。

```
メッセージ1 を受け取ったとき
表示する
大きさを 30 % にする
XZ ▼ を -240 にする
YZ * を 180 にする
HUMAN ▼ を 0 にする
CPU ▼ を O にする
36 回繰り返す
 48 回繰り返す
  x座標を(XZ)、y座標を(YZ)にする
  XZ ▼ を 10 ずつ変える
   もし ( 色に触れた) なら
   HUMAN を 1 ずつ変える
  もし 色に触れた なら
    CPU を 1 ずつ変える
         _
 XZ * を -240 にする
 YZ ▼ を (-10) ずつ変える
       変数 HUMAN を表示する
変数 CPU を表示する
隠す
```

しあげ

①へんすう「RT」、「HUMAN」、「CPU」を表示して、あとは隠します。 へんすうをしたのようにならべ、右クリックして、大きな表示をえらびます。



②Mouse1のスクリプトの「表示する」をはずします。



かんせいです。

じぶんで、かいぞうをくわえてみましょう。