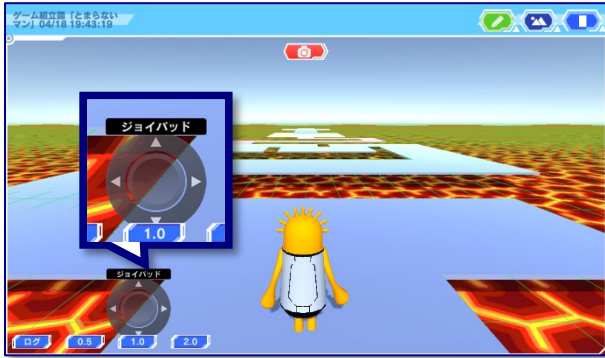


くみだてず ゲーム組立図 「とまらないマン」

ブロック: 24こ、オブジェクト: 6こ、くみだて時間: 20分

ツノキュンは止まらない! うまく向きを変えてゴールにたどりつこう!

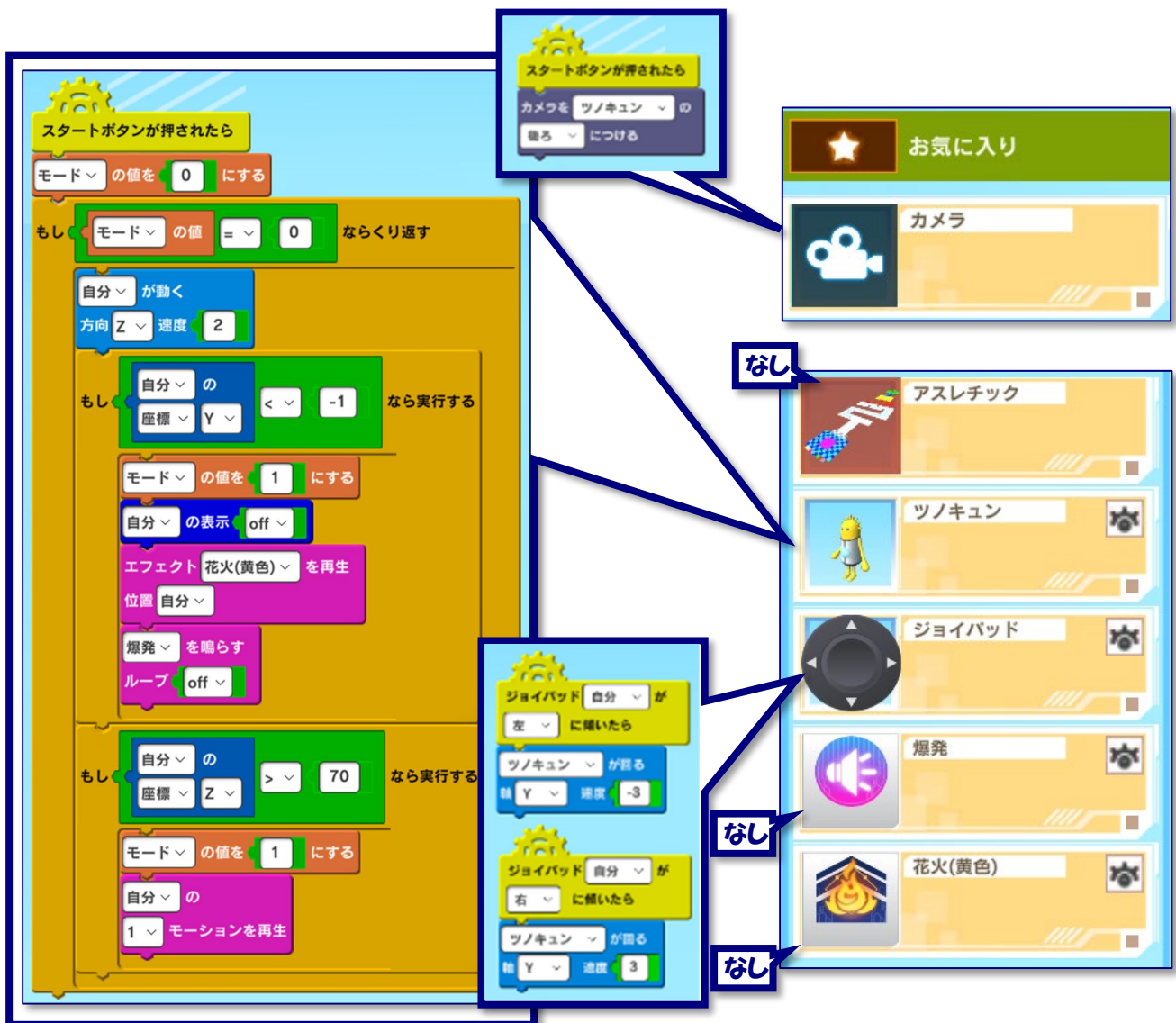


【ルール】

- ・ツノキュンは勝手に歩き続ける。
- ・ゴールにたどりついたらゲームクリア。
- ・溶岩に落ちたらゲームオーバー。

【操作方法】

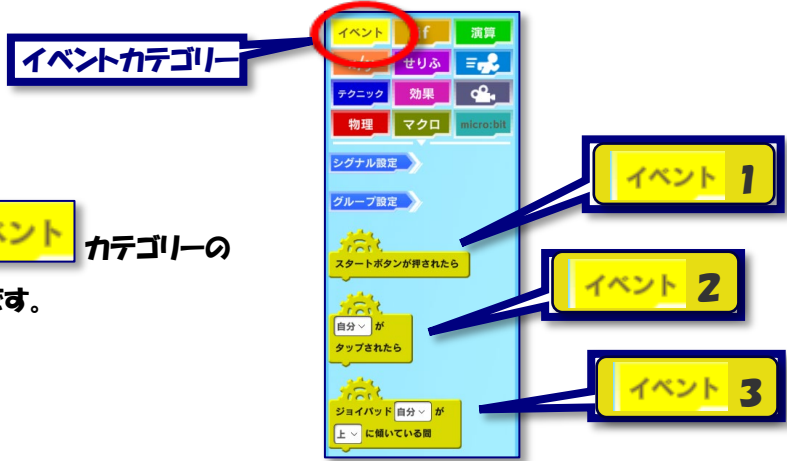
- ・ジョイスパッドの左右でツノキュンの向きを変える。



組み立てのヒント(ツノキュン)

たとえば、

イベント 1 は、**イベント** カテゴリの
上から1番目のブロックのことで、



The main script for 'ツノキュン' is shown with various blocks and callouts:

- イベント 1**: スタートボタンが押されたら
- x/y 2**: モード の値を 0 にする
- if 4**: もし モード の値 = 0 ならくり返す
- 演算 1**: 自分 が動く
- ≡ 9**: 方向 Z 速度 2
- if 5**: もし 自分 の座標 Y < -1 なら実行する
- 演算 1**: モード の値を 1 にする
- x/y 2**: 自分 の表示 off
- テクニック 1**: エフェクト 花火(黄色) を再生
- 効果 1**: 位置 自分
- 効果 4**: 爆発 を鳴らす
- 効果 4**: ループ off
- if 5**: もし 自分 の座標 Z > 70 なら実行する
- 演算 1**: モード の値を 1 にする
- x/y 2**: 自分 の
- 効果 7**: 1 モーションを再生

Additional callouts on the right side:

- x/y 1**: points to the 'モード' dropdown in the 'もし' block.
- ≡ 3**: points to the '自分' dropdown in the '自分 が動く' block.
- ≡ 3**: points to the '自分' dropdown in the '自分 の座標 Y < -1' block.