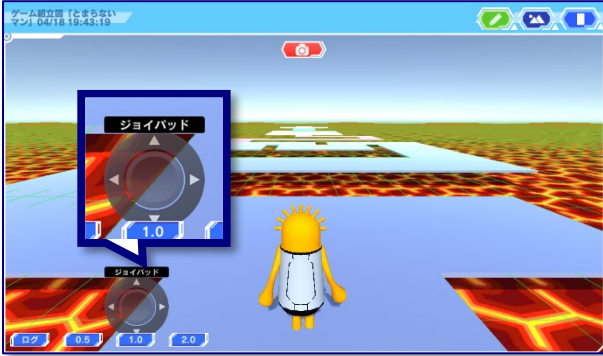


## ゲーム組立図 「とまらないマン」

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】

- ・ジョイスティックの左右でツノキュンの向きを変える。

The logic is organized into several event-driven blocks:

- スタートボタンが押されたら** (When start button is pressed):
  - モードの値を 0 にする (Set mode value to 0)
  - もし モードの値 = 0 ならくり返す (If mode value = 0, loop)
  - 自分 が動く (Move self):
    - 方向 Z 速度 2 (Direction Z, Speed 2)
  - もし 自分の座標 Y < -1 なら実行する (If self's Y coordinate < -1, execute):
    - モードの値を 1 にする (Set mode value to 1)
    - 自分の表示 off (Turn off self's display)
    - エフェクト 花火(黄色) を再生 (Play effect Fireworks (Yellow))
    - 位置 自分 (Position self)
    - 爆発 を鳴らす (Play sound Explosion)
    - ループ off (Loop off)
  - もし 自分の座標 Z > 70 なら実行する (If self's Z coordinate > 70, execute):
    - モードの値を 1 にする (Set mode value to 1)
    - 自分の 1 モーションを再生 (Play self's 1st motion)
- ジョイスティックが左に傾いている間** (While joystick is tilted left):
  - ツノキュン が回る (Rotate Tsunokyun):
    - 軸 Y 速度 -3 (Axis Y, Speed -3)
- ジョイスティックが右に傾いている間** (While joystick is tilted right):
  - ツノキュン が回る (Rotate Tsunokyun):
    - 軸 Y 速度 3 (Axis Y, Speed 3)

On the right, the game's settings menu is shown with the following items:

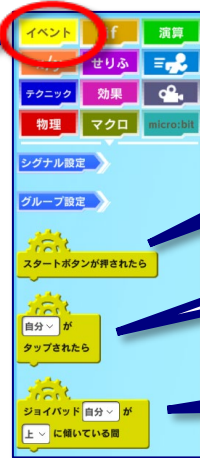
- お気に入り (Favorites)
- カメラ (Camera)
- なし (None)
- アスレチック (Athletics)
- ツノキュン (Tsunokyun)
- ジョイスティック (Joystick)
- 爆発 (Explosion)
- 花火(黄色) (Fireworks (Yellow))

## 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番目のブロックの事です。

イベントカテゴリ



イベント 1

イベント 2

イベント 3