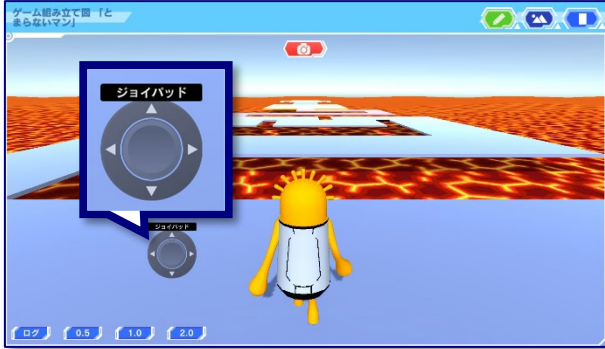


くみだてず ゲーム組立図 「とまらないマン」

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】

- ・ジョイスティックの左右でツノキュンの向きを変える。

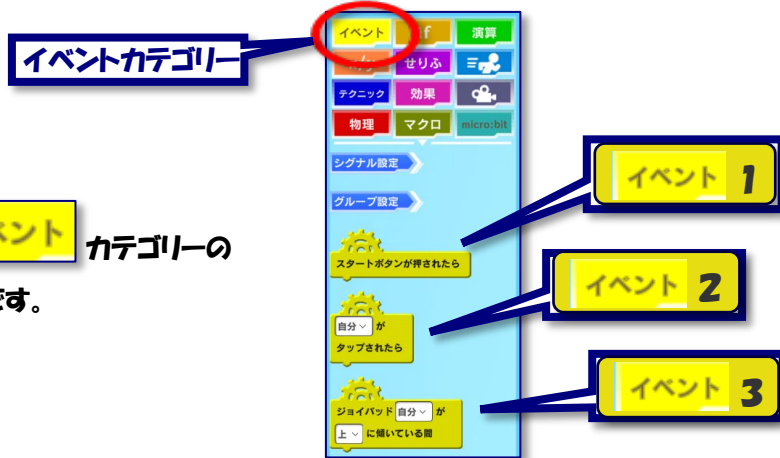
The block diagram is organized as follows:

- Start Event:**
 - スタートボタンが押されたら
 - モードの値を 0 にする
 - もし モードの値 = 0 ならくり返す
- Movement Loop:**
 - 自分 が動く
 - 方向 Z 速度 2
 - もし 自分の座標 Y < -1 なら実行する
 - モードの値を 1 にする
 - 自分の表示 off
 - エフェクト 花火_黄 を再生
 - 位置 自分
 - 爆発音_中 を鳴らす
 - ループ off
 - もし 自分の座標 Z > 70 なら実行する
 - モードの値を 1 にする
 - 自分のよろこぶ モーションを再生
- Camera Control:**
 - スタートボタンが押されたら
 - カメラを ツノキュン の後ろ につける
 - マウスでカメラを操作 off
- Joystick Control:**
 - ジョイスティック 自分 が左 に傾いている間
 - ツノキュン が回る
 - 軸 Y 速度 -3
 - ジョイスティック 自分 が右 に傾いている間
 - ツノキュン が回る
 - 軸 Y 速度 3
- Object List:**
 - お気に入り
 - カメラ
 - なし
 - アスレチック
 - ツノキュン
 - ジョイスティック
 - 爆発音_中
 - なし
 - 花火_黄
 - なし

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
- if 5**: もし 自分 の座標 Y < -1 なら実行する
- if 5**: もし 自分 の座標 Z > 70 なら実行する
- 演算 1**: 自分 が動く
- ≡ 8**: 方向 Z 速度 2
- 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 再生
- 効果 1**: 爆発音_中 を鳴らす
- 効果 4**: 効果 4
- 効果 7**: 効果 7
- x/y 1**: x/y 1
- ≡ 1**: ≡ 1
- ≡ 1**: ≡ 1