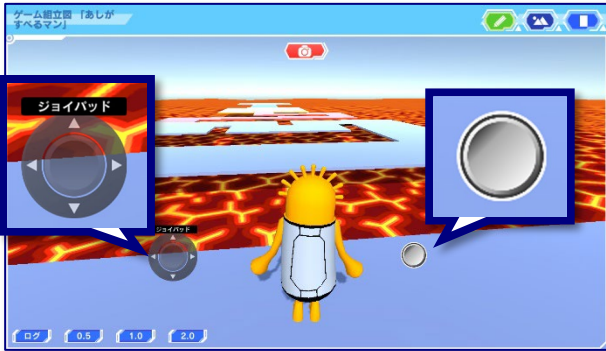


ゲーム組立図 「あしがすべるマン」

ブロック: 25こ、オブジェクト: 7こ、くみだて時間: 20分

足がすべるから気を付けろ! ダッシュしながらゴールにたどりつこう!



【ルール】

- ・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】

- ・ボタンを押してダッシュ。
- ・ジョイスティックの左右でツノキュンの向きを変える。

スタートボタンが押されたら

自分 の 摩擦係数 0

常にくり返す

もし 自分 の 座標 Y < -1 なら実行する

- エフェクト 衝撃_星 を再生 (位置: ツノキュン)
- 爆発音_小 を鳴らす (ループ: off)
- ツノキュン の表示 off
- 1 秒待つ

もし 自分 の 座標 Z > 70 なら実行する

- ツノキュン の よろこぶ モーションを再生
- 1 秒待つ

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

お気に入り

カメラ

自分 が タップされたら

- エフェクト 衝撃_星 を再生 (位置: ツノキュン)
- 爆発音_小 を鳴らす (ループ: off)
- ツノキュン を後ろから押す (強さ: 5)

アスレチック

なし

ツノキュン

衝撃_星

なし

爆発音_小

なし

ボタン1

ジョイスティック

ジョイスティック 自分 が 左 に傾いている間

ツノキュン の 角度 に加える

X 0 Y -5 Z 0

ジョイスティック 自分 が 右 に傾いている間

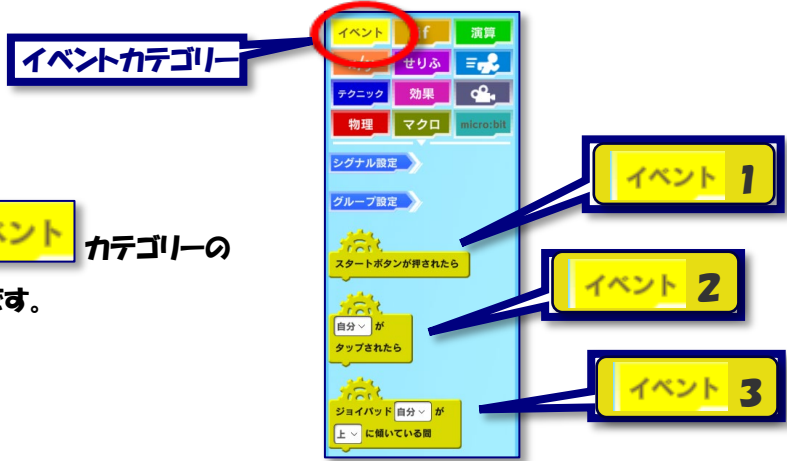
ツノキュン の 角度 に加える

X 0 Y 5 Z 0

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 assembly diagram shows a script for the character 'ツノキュン'. It starts with an event block 'スタートボタンが押されたら' (Event 1). This is followed by a '物理' (Physics) block setting '摩擦係数' (Friction coefficient) to 0 (Physics 5). A loop block '常にくり返す' (Repeat) contains two conditional blocks. The first conditional block checks '自分 の 座標 Y < -1' (If 5) and triggers '衝撃_星' (Effect 1), '爆発音_小' (Effect 4), and 'ツノキュン の表示 off' (Technique 1), followed by a 1-second wait. The second conditional block checks '自分 の 座標 Z > 70' (If 5) and triggers 'よろこぶ' (Effect 7), followed by a 1-second wait. Callouts on the left identify various blocks: 'イベント 1' (Event 1), '物理 5' (Physics 5), 'if 3' (If 3), 'if 5' (If 5), '演算 1' (Calculation 1), '効果 1' (Effect 1), '効果 4' (Effect 4), 'テクニック 1' (Technique 1), 'if 1' (If 1), 'if 5' (If 5), '演算 1' (Calculation 1), '効果 7' (Effect 7), and 'if 1' (If 1). Callouts on the right identify menu icons: a blue box with a person icon and '1' (Menu 1) points to the '自分' (Self) dropdown in the first conditional block, and another blue box with a person icon and '1' (Menu 1) points to the '自分' (Self) dropdown in the second conditional block.