

もくじ

ゲームメーカー開発の教材で レッツ！プログラミング	2
はじめに	6
保護者の方へ	8
この本の楽しみ方	14
この本の見方をチェックしよう！	17
マンガ①	20
データの著作権に関して	24

Chapter 0

Scratchの基礎知識

はじめに / Scratchを触ってみる	26
各エリアの名前を覚える	28
プログラミングしてみる	32
作ったゲームを保存する	40
保存したゲームを読み込む	42
マンガ②	44
コラム / ゲーム会社を探検してみた！ 其の壱	46



Chapter 1

ゲームを作ろう！ -初級編-

ゲーム1 森の射撃訓練	48
ゲーム2 月面OMOCHI探査隊	74
ゲーム3 爆撃ハンター	98

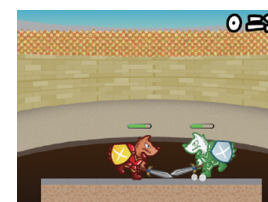


マンガ③	124
コラム / ゲーム会社を探検してみた！ 其の弐	126

Chapter 2

ゲームを作ろう！ -中級編-

ゲーム1 イッキウチコロシム	128
ゲーム2 密林フィッシング	154
ゲーム3 忍者の居合	176



マンガ④ _____ 192

コラム／ゲーム会社を探検してみた！ 其の参 _____ 194

Chapter 3

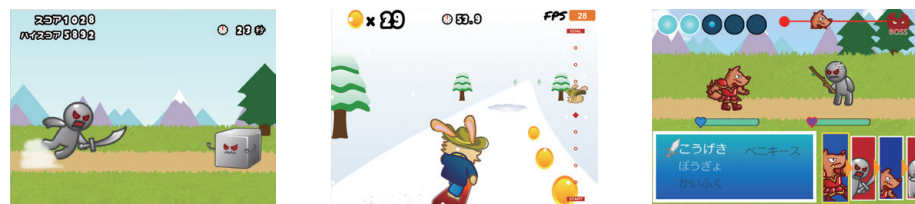
ゲームを作ろう！ - 上級編 -



ゲーム1 激走戦闘員トレーニング _____ 196

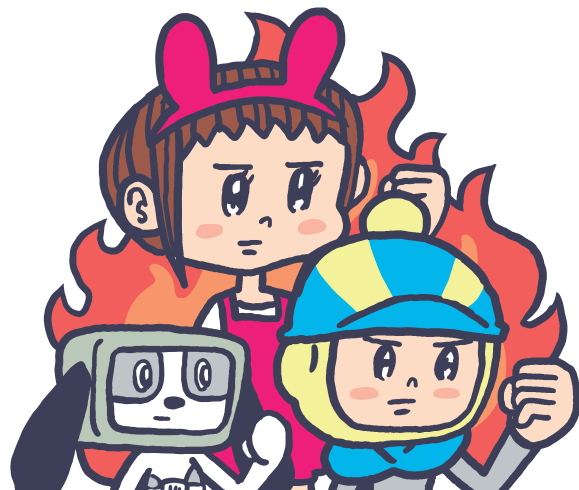
ゲーム2 スノボーレーシング _____ 212

ゲーム3 浮島クエスト _____ 225



マンガ⑤ _____ 238

コラム／ゲーム会社を探検してみた！ 其の四 _____ 240



Chapter 4



ゲームクリエイターからの挑戦状

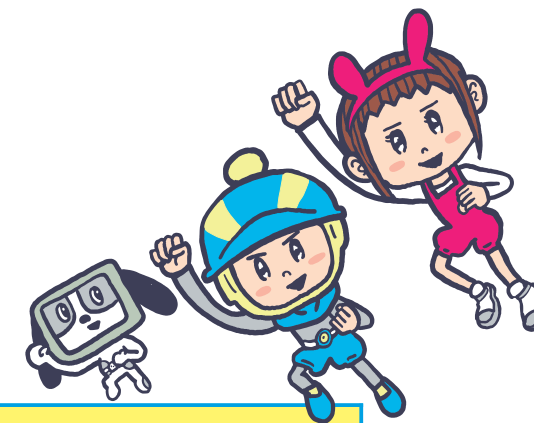
ゲーム1 クラッシュナイト _____ 242



マンガ⑥ _____ 256

コラム／ゲーム会社を探検してみた！ 其の五 _____ 258

Chapter 5



自分のゲームを作ってみよう！

トロフィー獲得にチャレンジ _____ 266

スクラッチとらまき Scratch虎の巻 _____ 268

スクラッチウェブ ScratchのWebサイトでシェアしよう _____ 276

マンガ⑦ _____ 282

おわりに _____ 287

ゲーム

3

忍者の居合

指令

- 考えてプログラミングできるようになるよう
- 繰り返しを使ってみよう

ゲーム画面



大切な姫君を守るため、
ジライヤは居合斬りの修行に明け暮れる!

斬撃とガイドを合わせ

居合斬りで目指せ高得点!



操作方法

斬撃を回転



好きなキーを設定しよう



キーを押さばなし

居合斬りをする



好きなキーを設定しよう



キーから指を放す

照準を移動



木に合わせて調整だ



本書のWebサイトから
「忍者の居合」を開いてゲームに挑戦だ!



エディターが表示されたら、▶をクリックしてゲームを開始してみましょう。



居合斬りしたいのに、ジライヤが動かないぞ!



さっそくプログラミングして
木をバッサバッサと居合斬りしちゃいませよ!

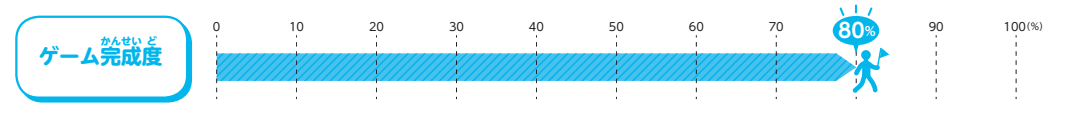
次ページから
ゲームを完成
させよう!

Let's GO

STEP 1

STEP 2

スピードアップとブレーキが使えるようにしてみよう



1 自分で考えてプログラミング



自分で処理を考えてプログラミングしよう

ゲームを開始しても、うさダンディはスタートしてくれません。まずはスピードアップとブレーキを使えるようにしましょう。うさダンディにはすでにたくさんのコードがありますが、空いているところに新しく作っていきましょう。

考えよう 1 スピードアップとブレーキを確認

カテゴリーの「ブロック定義」をクリックして、「スピードアップ」と「ブレーキ」のブロック定義を確認しましょう。

考えよう 2 キーが押されたら「ブロック定義」を呼び出す

イベントカテゴリーにあるメッセージ「ゲームスタートを受け取ったとき」ブロックの中に、何かのキーが押されたら「スピードアップ」、別のキーが押されたら「ブレーキ」の処理をするようにプログラミングしましょう。それぞれのキーが押されたときに処理するかは自由に決めてください。