

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

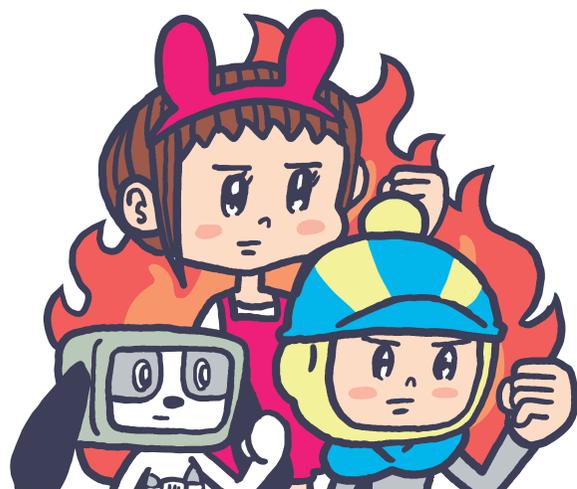
ゲーム2 スノボーレーシング _____ 212

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



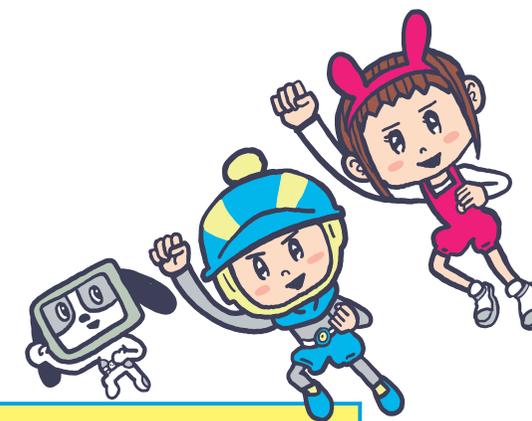
ゲームクリエイターからの挑戦状

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

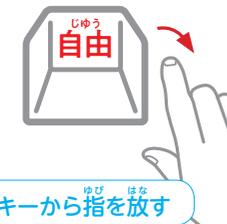


キーを押さばなし

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!

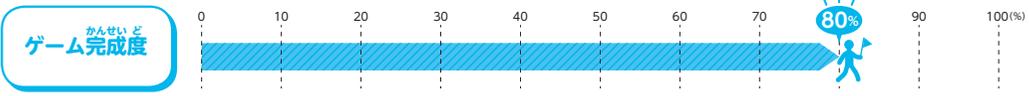
次ページから
ゲームを完成
させよう!

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。

