

Scratch でつくるう！

テキスト No. **10**

ゲームを^{つく}作ろう (1)
ゲームオーバーを^{つく}作る



StudioWaka

■このテキストのもくひょう

- ・ステージのはいけいをつくる
- ・メッセージブロックを使う

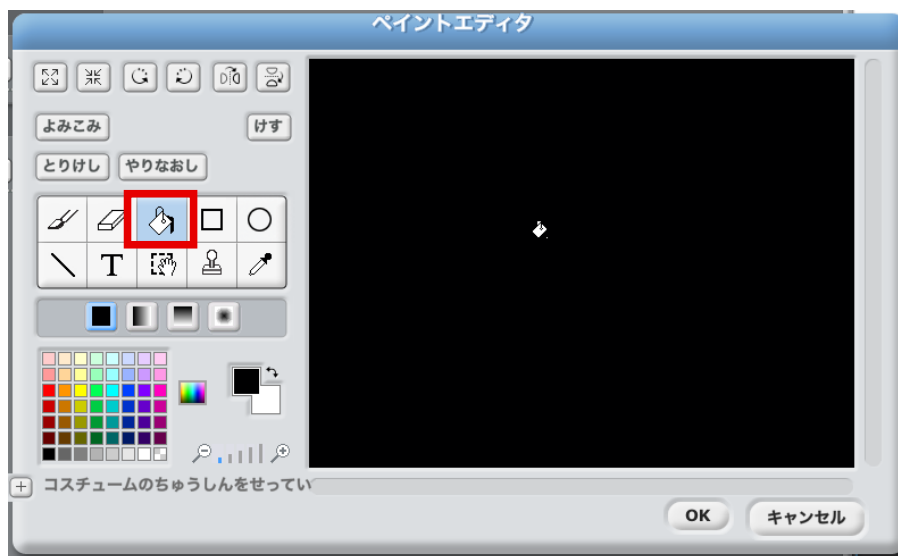
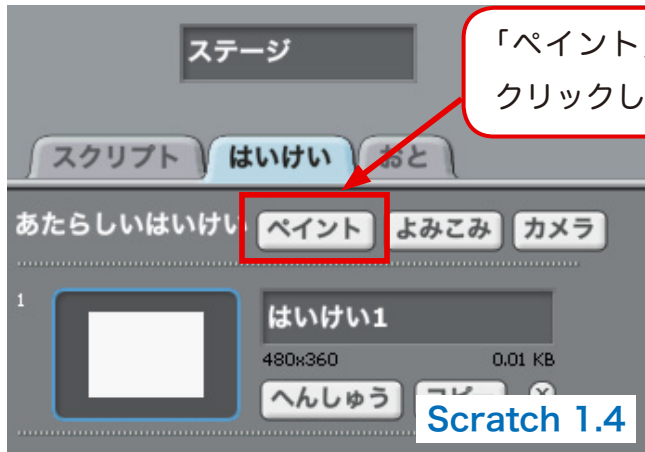
■このテキストでおぼえるブロック



1 ゲームオーバー^{がめん つく}画面を作ろう

いま、ネコがカニにつかまっても、ゲームがストップするだけなので、
ゲームオーバー^{がめん つく}画面^{すこ}を作って、もう少しゲームらしくしてみよう。

ステージに、新しく「はいけい」を作ります。



まず、バケツマークの「ぬりつぶしツール」でまっ黒^{くろ}にして。



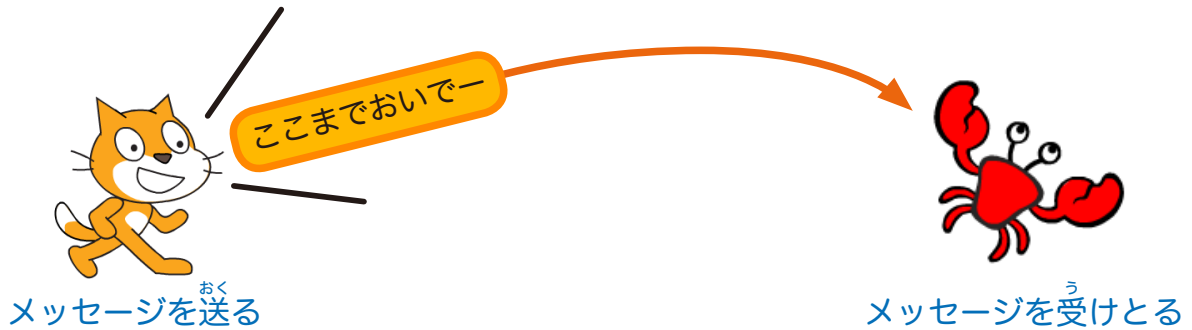
「テキストツール」で「ゲームオーバー」と、かきました。

じゆうに、好きなように、
作^{つく}っていいよ！

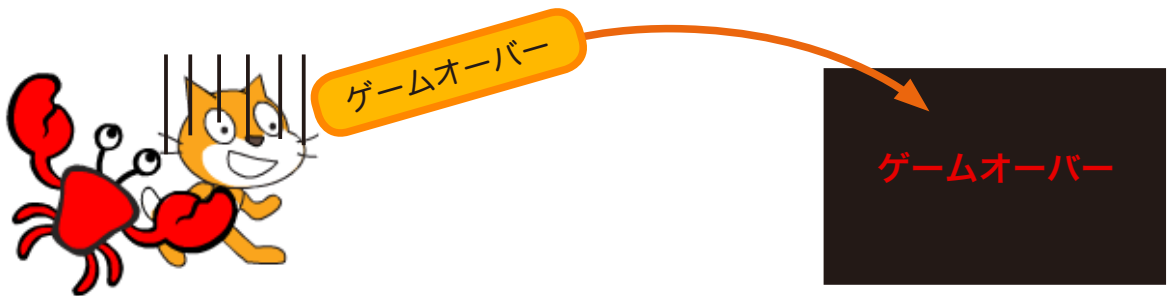


2 メッセージブロックを使おう

「メッセージブロック」を使うと、スプライトから他のスプライトやステージに、
めいれいを送ったり、自分のじょうたいを伝えたり、することができます。

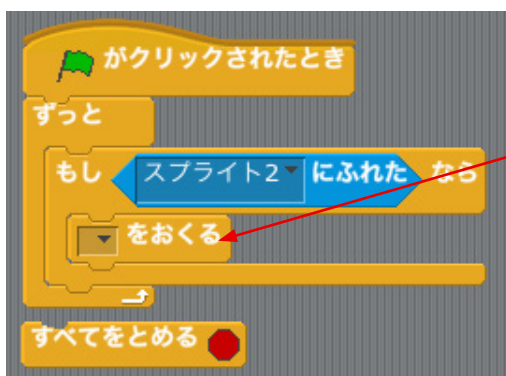


ネコがカニにつかまったときに、ステージにメッセージを送って、
ゲームオーバー画面に、きりかわるようにします。

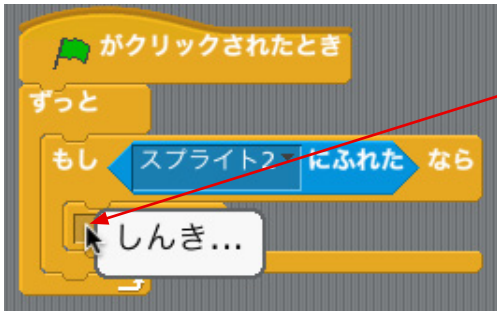


すべてを止めるブロックは、
はず外しておきます。

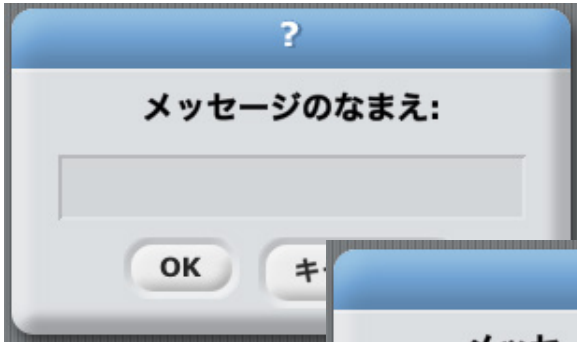
ここで、すべてをとめると、
メッセージがとどかなくなっちゃうからね。



メッセージを送る
ブロックを入れよう。

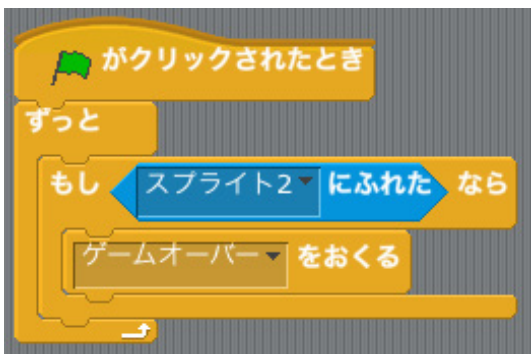
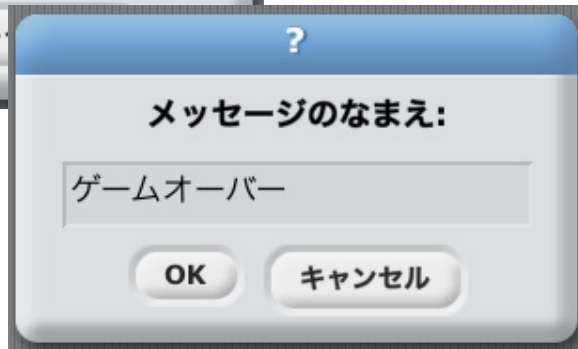


クリックして「しんき」を
えらびます。



メッセージのなまえ^きを決めます。

「ゲームオーバー」にして、OK ボタンを
クリックします。



これで「ゲームオーバー」メッセージを
送^{おく}るようになりました。

3 メッセージを受けとろう

メッセージを受けとってスクリプトを動かす

ネコがつかまったら、ゲームオーバー画面にするのが、もくてきだったね。



ステージにメッセージを受けとる、ブロックを追加します。

メッセージはまだ1つだけなので、じどうてきに「ゲームオーバー」メッセージを受けとるようになっています。



はいけいをへんこうするブロックで、さっき作ったゲームオーバーの画面をえらびます。

ゲームがはじまったときに、ゲームオーバー画面にならないように、設定しておきます。

動かしてみよう！

カニにつかまったらどうなるかな？

おぼえたブロック

メッセージ^{おく}を送ります。

メッセージ▼ をおく

メッセージ^うを受けとります。

メッセージ▼ をうけとったとき