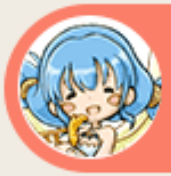


もくじ

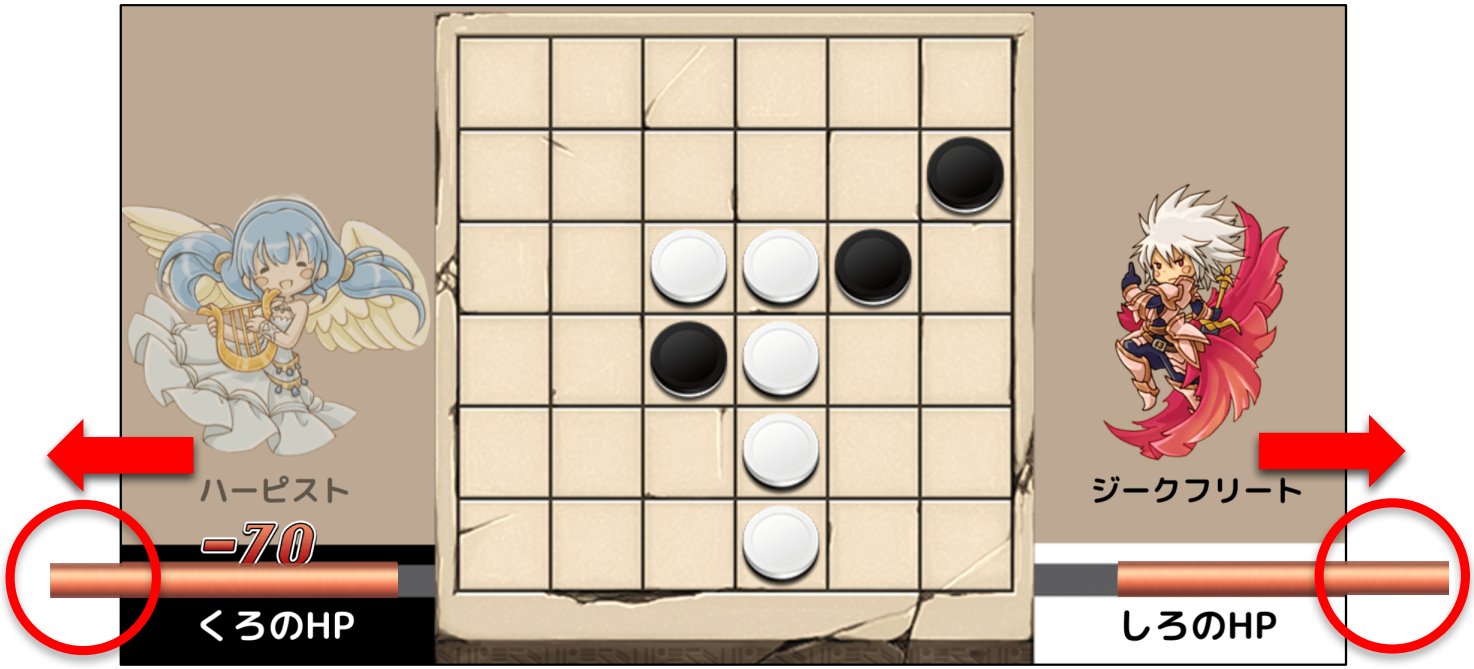
- なにをするの? …… 2
- 考え方 …… 3 → 6
- ほうせきをゲットしたい …… 7
- もとのプログラム …… 8 → 21

なにをするの?

- バトルできるようにする
  - Lv7: 石のおける場所を見やすくし、チビキャラを左右におく
  - Lv8: 石を打ったときに、相手へダメージをあたえる
  - Lv9: ターンと勝ち負けを見やすくする

ダメージと決着の考え方

- ダメージを受けたら、ゲージを画面外方向へ動かす
  - ゲージを横に動かす前に、上下に動かしてダメージらしく
  - ゲージが全て画面からはみだしたら、決着



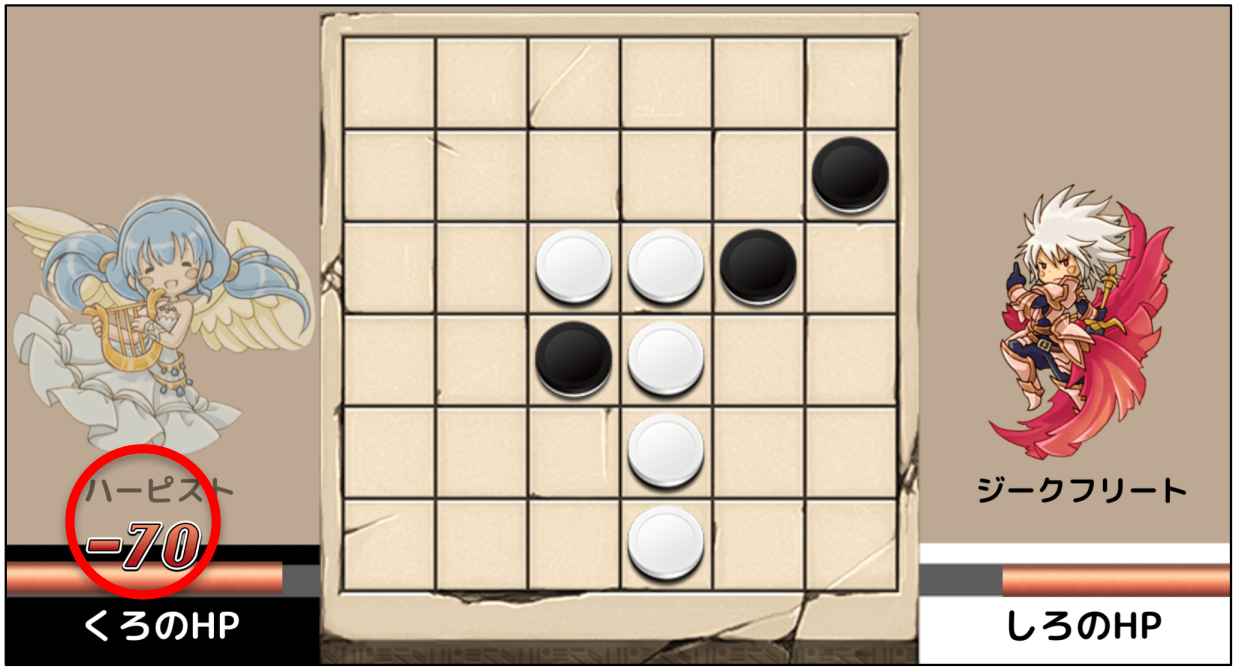
ダメージ計算

- あらかじめ組みこんである計算式は
  - ダメージ数 = ひっくり返した数 × こうげき力
    - こうげき力は、チビキャラに配列でおぼえておく
    - 7～8手で決着するようなゲームバランス

- 自分でこうげき力やダメージ計算式をかえてみて、ゲームバランスをかえてみよう

ダメージを見やすくする

- ダメージを受けたら、ゲージ上にダメージ数を出す
  - ペンで書くより、数字のキャラの絵を使う方が見やすい
    - たとえば「-70」なら、「-」と「7」と「0」の3つの絵を組みあわせる



ダメージ数の見せ方

- ダメージ数のそれぞれの「くらい」の数字を計算し、くらいごとに数字キャラをよびだす

たとえば、123のそれぞれの「くらい」を計算するには

123　123÷10=12あまり3

1のくらいに「3」をよびだす

12　12÷10=1あまり2

10のくらいに「2」をよびだす

1　1÷10=0あまり1

100のくらいに「1」をよびだす

おしまい

よびだされたら少し左にずらす

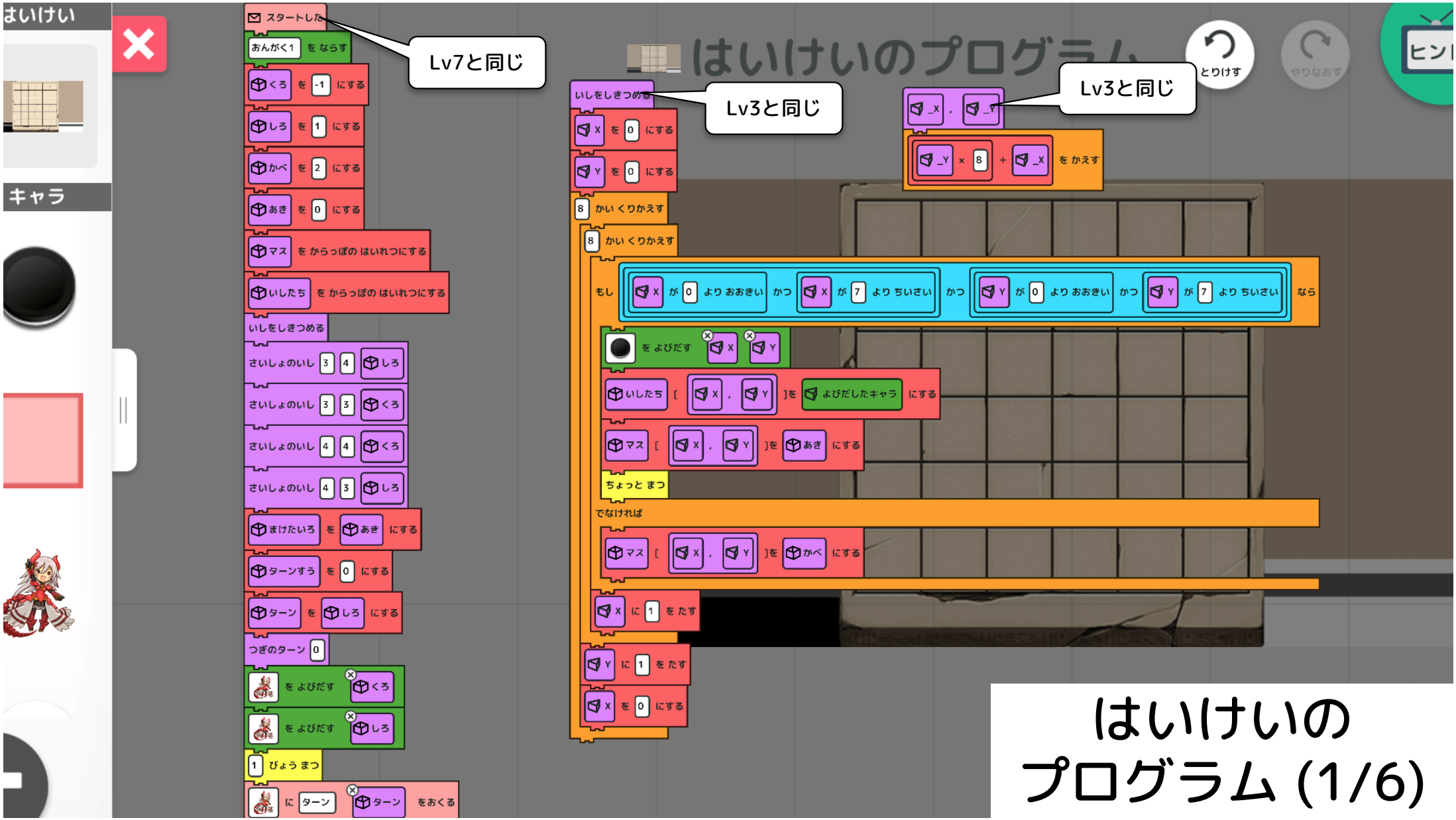
ほうせきをゲットするには…

●ほうせきを ゲットしたい

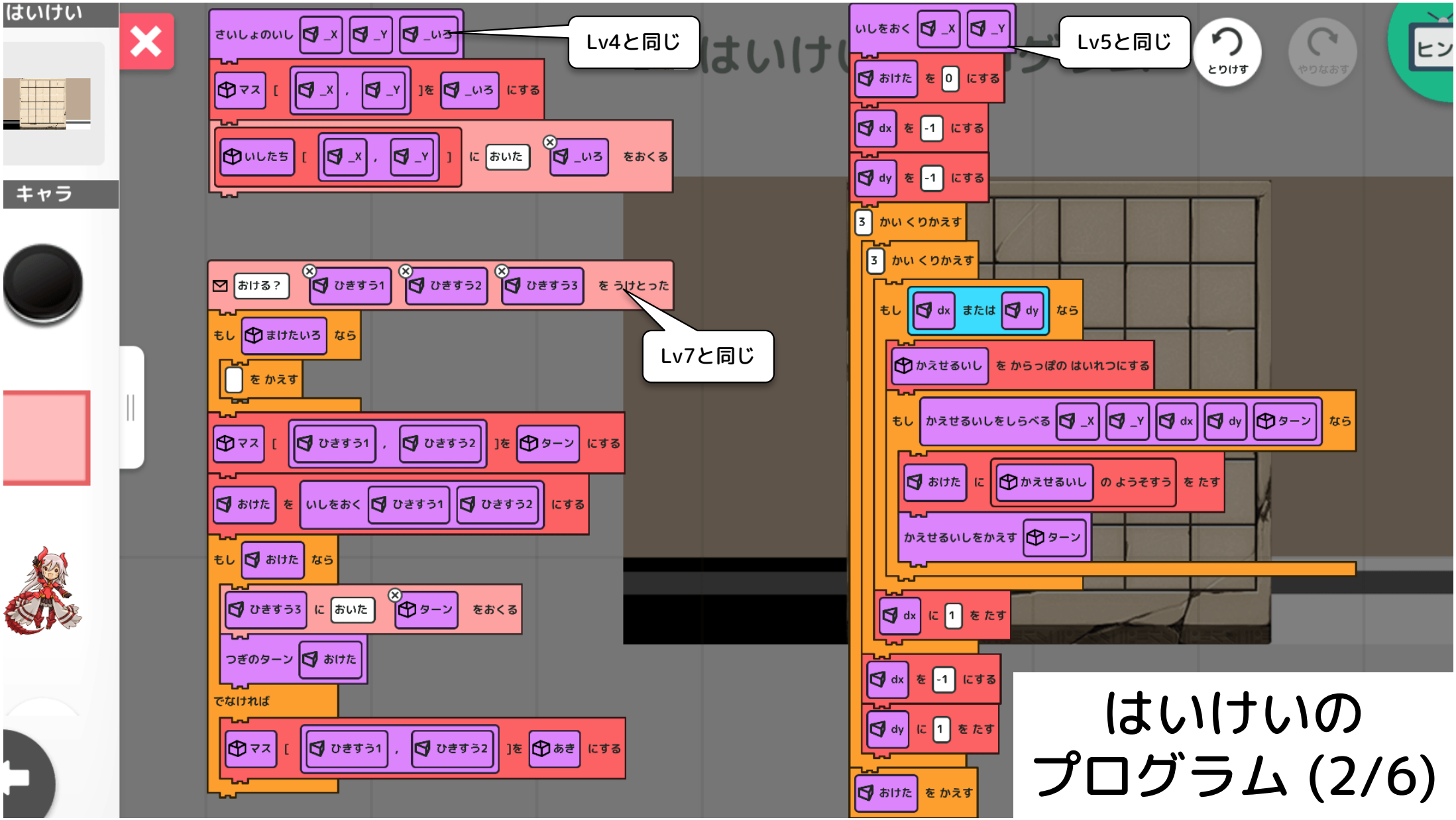
1. をおして、プログラムをバラバラにする
2. 後のページを見ながら、プログラムを組み直す
3. をおして、元通り動くか、かくにんする

●ほうせきは いらないから、元にもどしたい

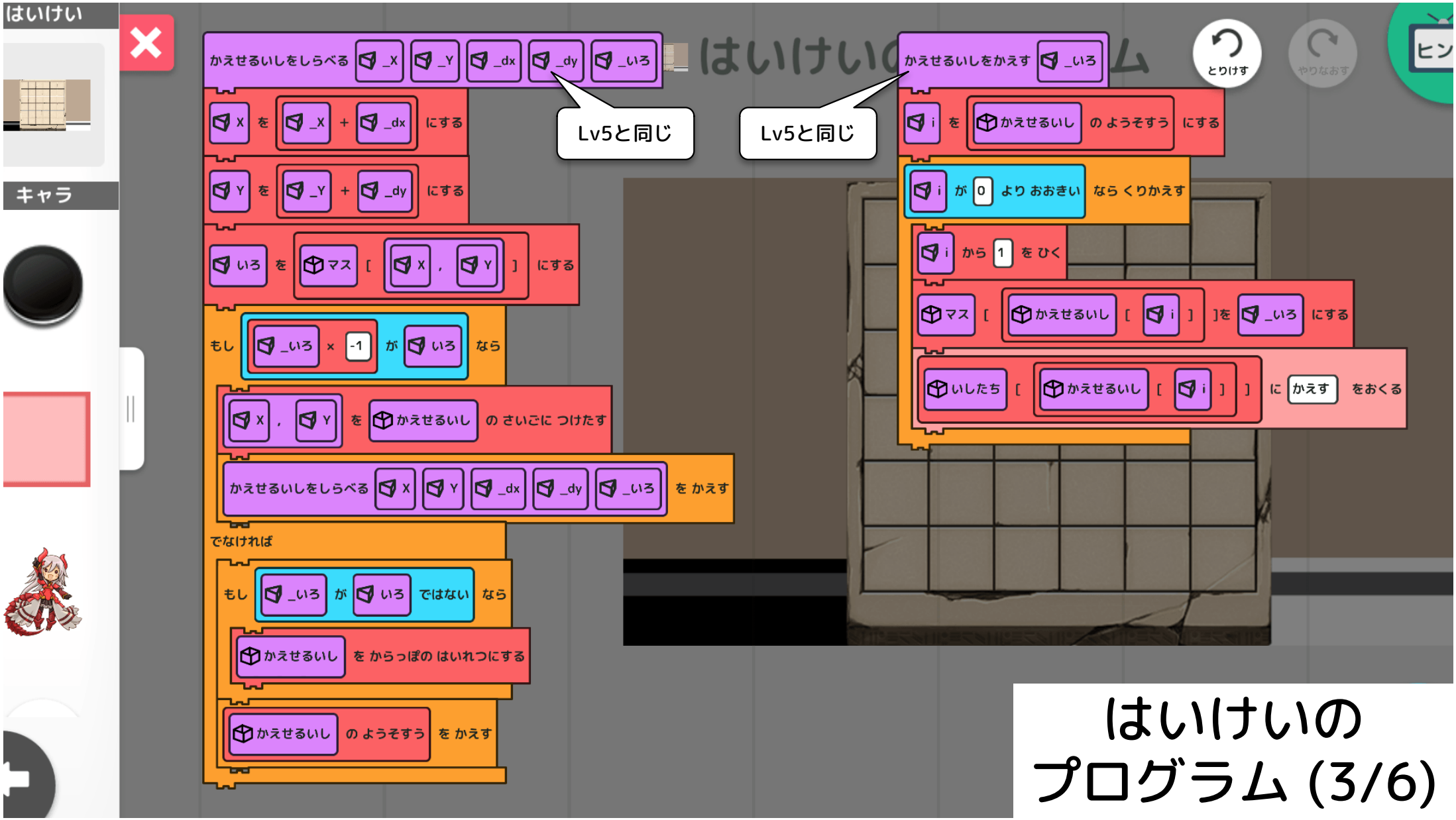
1. をおす



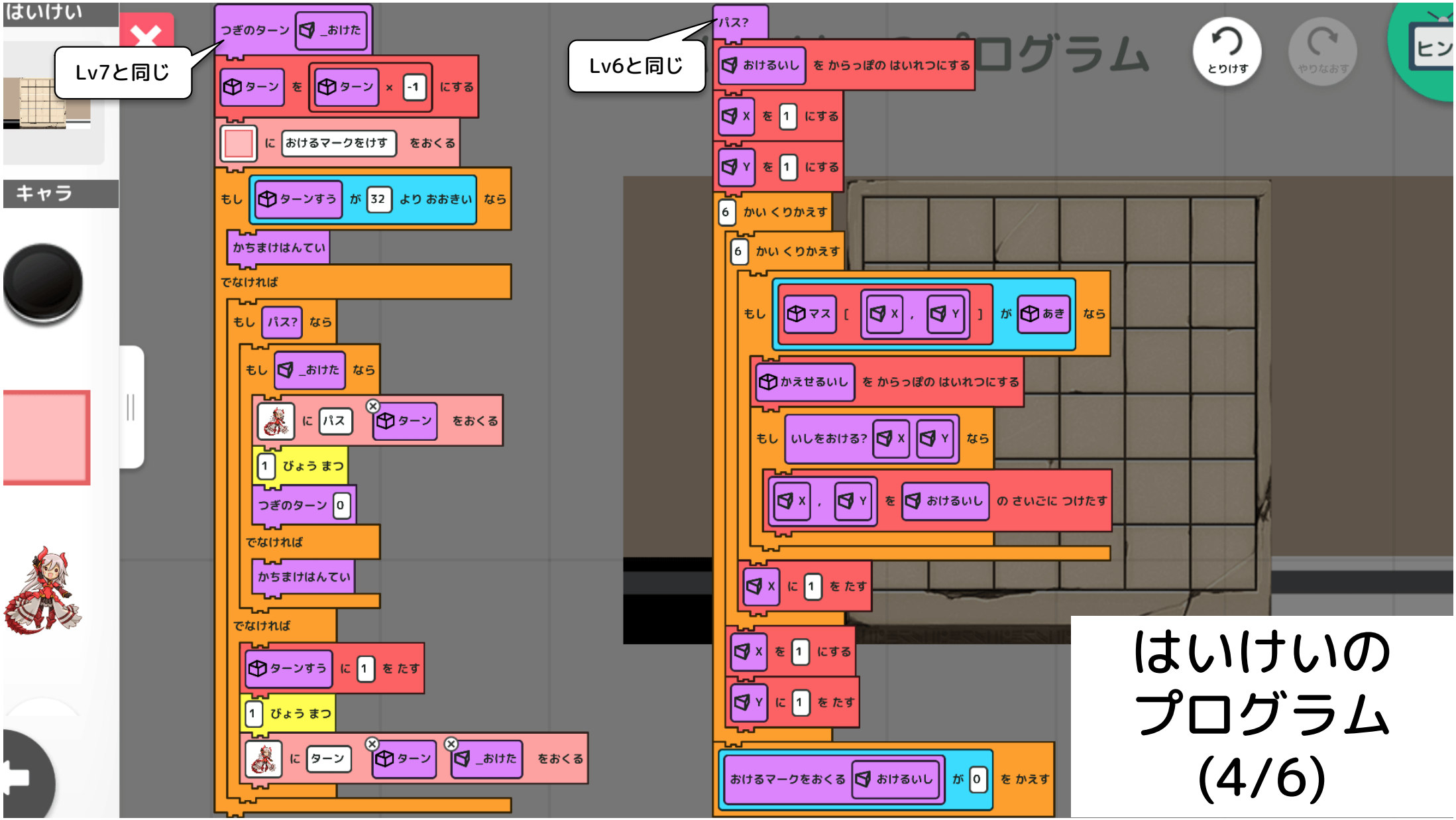
はいけいのプログラム (1/6)



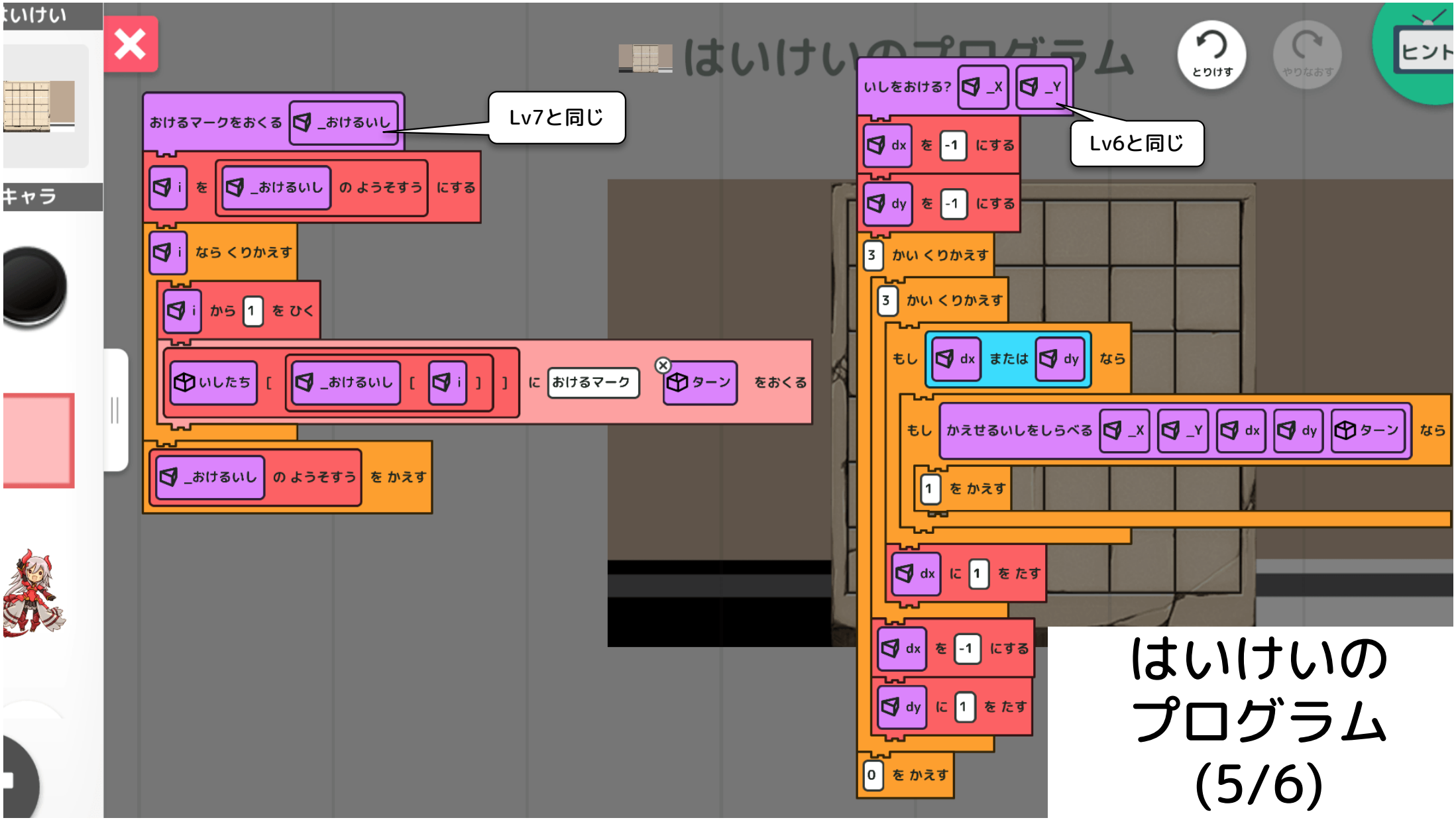
はいけいの プログラム (2/6)



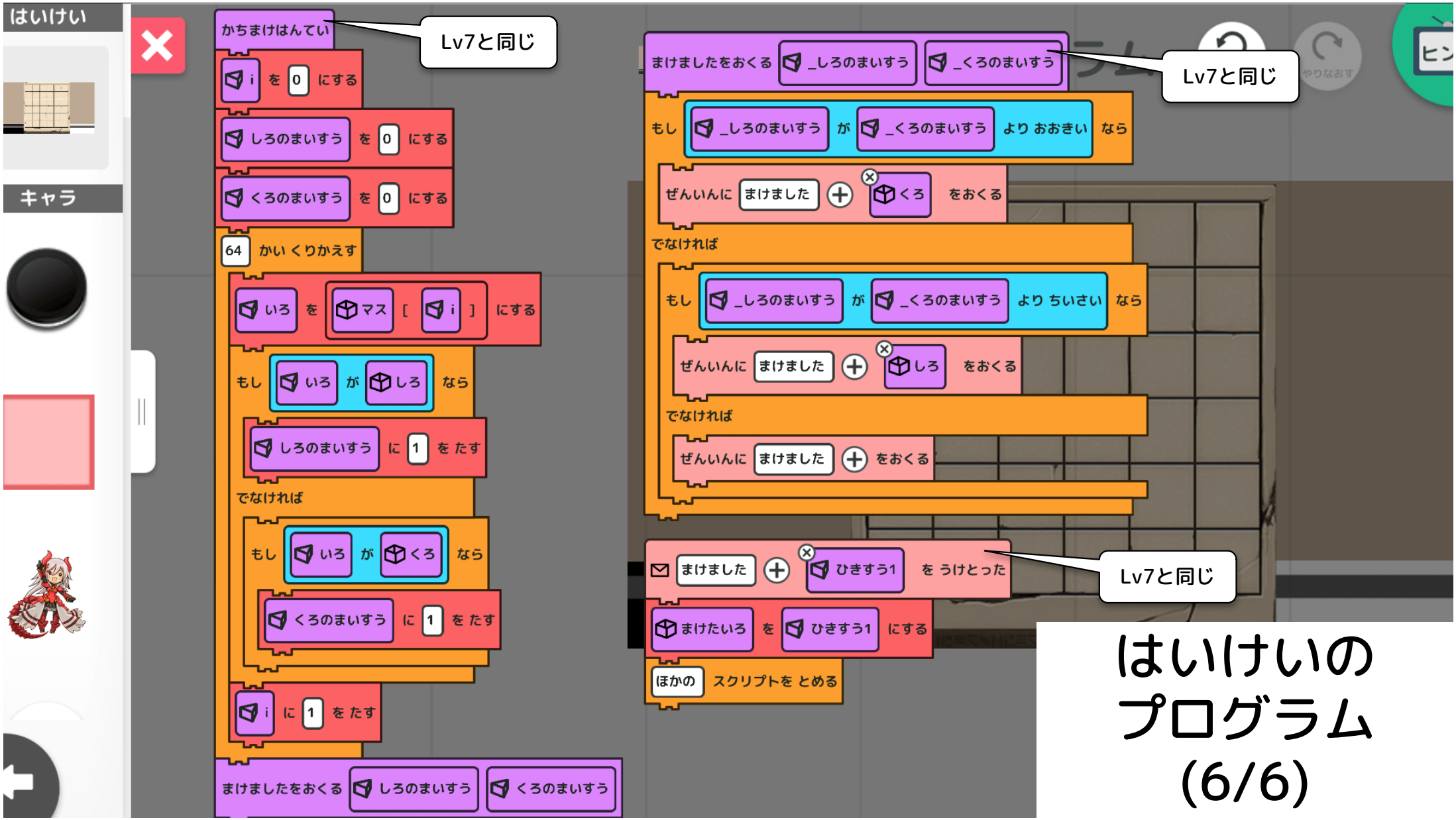
はいけいの プログラム (3/6)



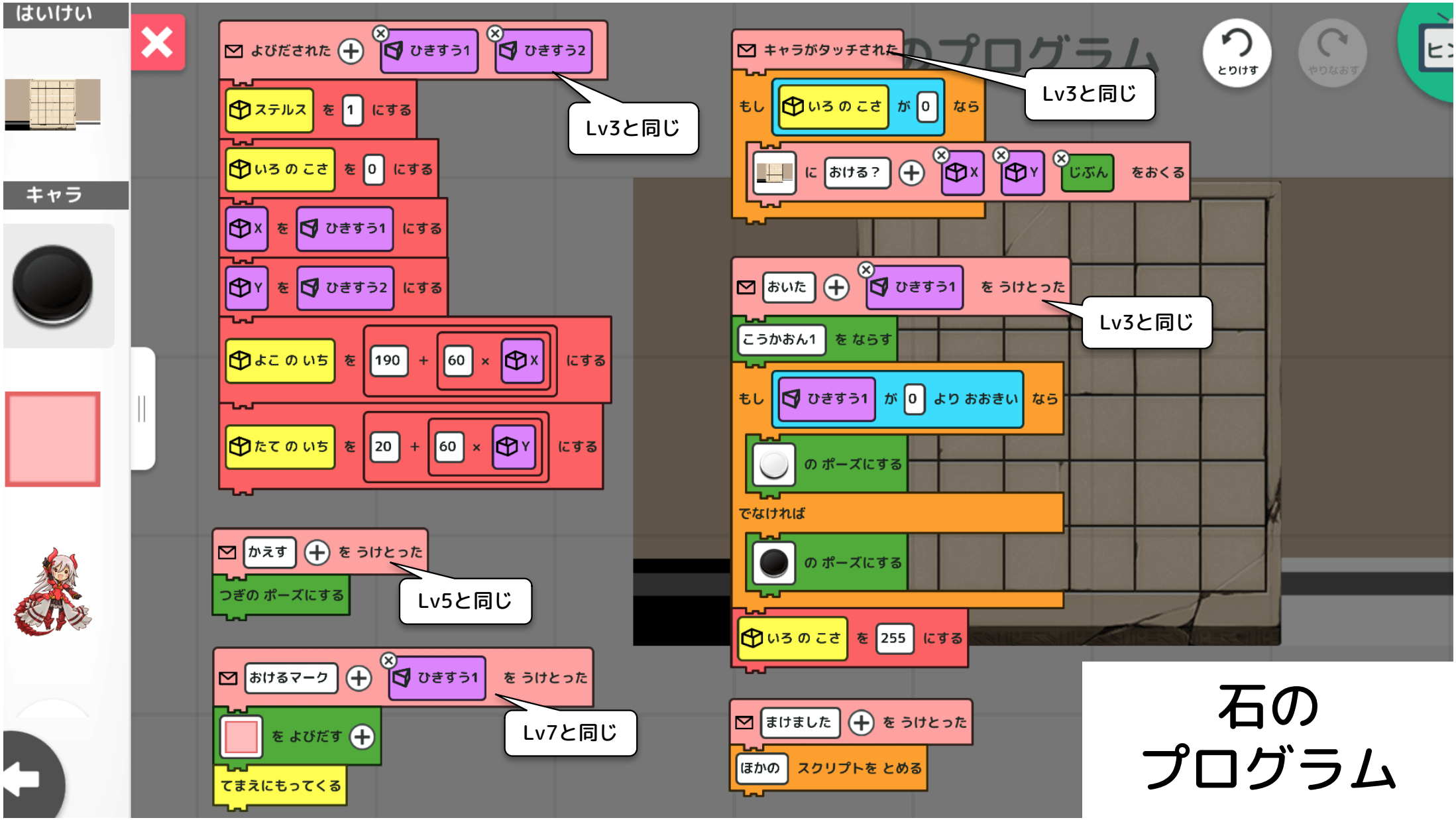
はいけいの
プログラム
(4/6)



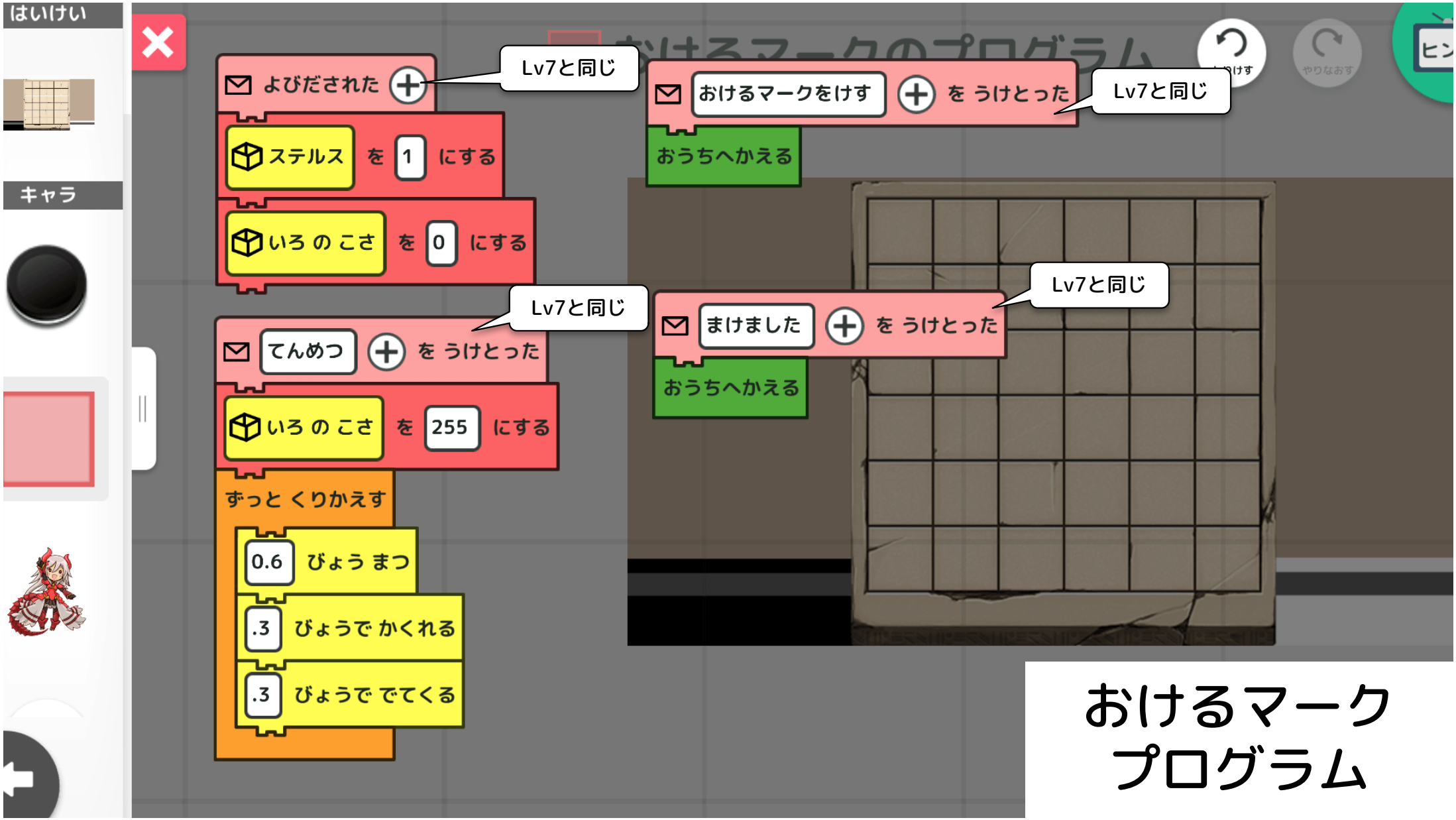
はいけいの
プログラム
(5/6)



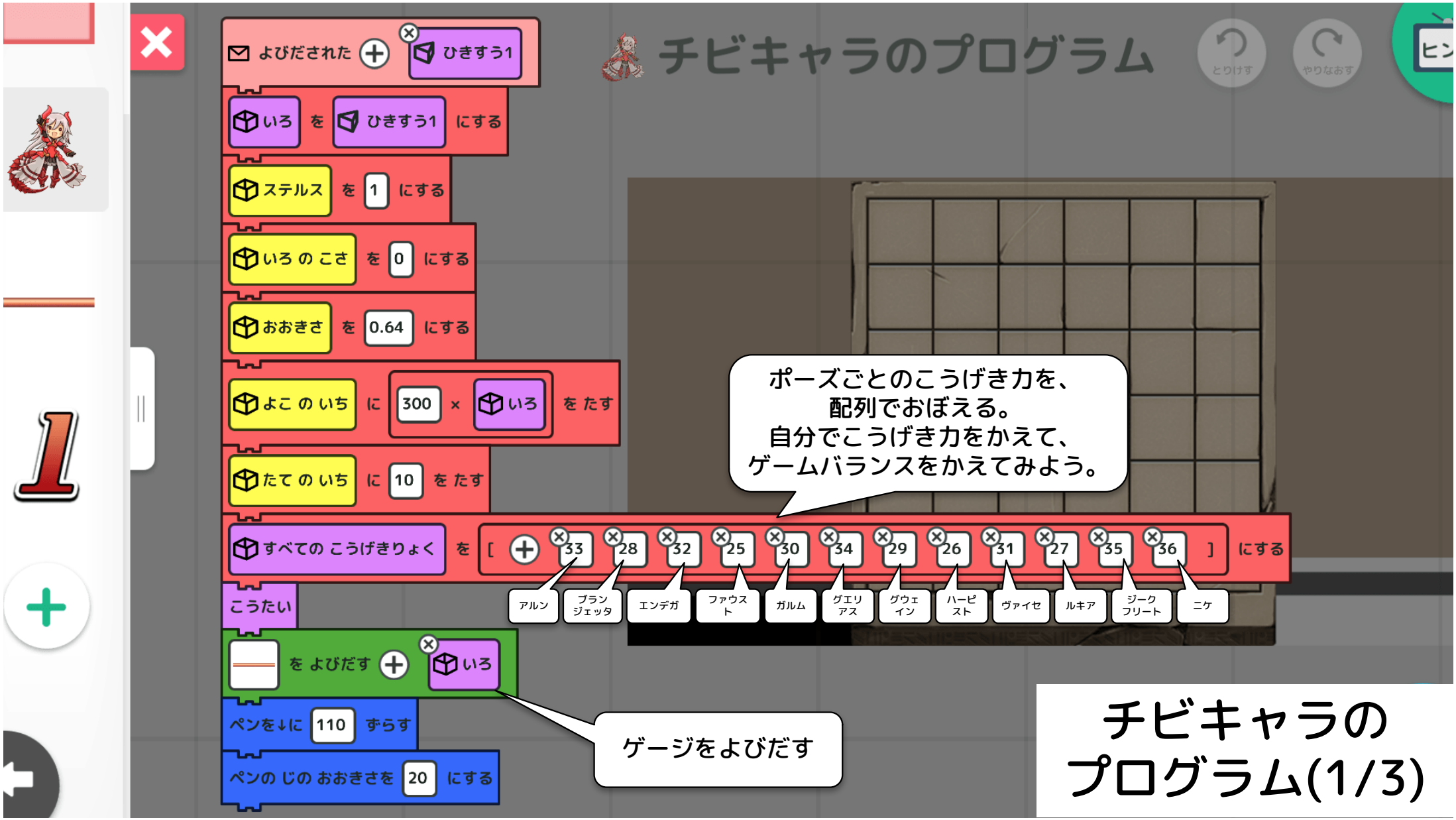
はいけいのプログラム(6/6)


はいけい
キャラ
よびだされた ひきすう1 ひきすう2
ステルス を 1 にする
いろ の こさ を 0 にする
X を ひきすう1 にする
Y を ひきすう2 にする
よこ の いち を 190 + 60 × X にする
たて の いち を 20 + 60 × Y にする
Lv3と同じ
かえす を うけとった
つぎの ポーズにする
Lv5と同じ
おけるマーク ひきすう1 を うけとった
を よびだす
てまえにもってくる
Lv7と同じ
キャラがタッチされた
もし いろ の こさ が 0 なら
に おける？ X Y じぶん をおくる
Lv3と同じ
おいた ひきすう1 を うけとった
こうかおん1 を ならす
もし ひきすう1 が 0 より おおきい なら
の ポーズにする
でなければ
の ポーズにする
いろ の こさ を 255 にする
Lv3と同じ
まけました を うけとった
ほかの スクリプトを とめる
とりけす
やりなおす

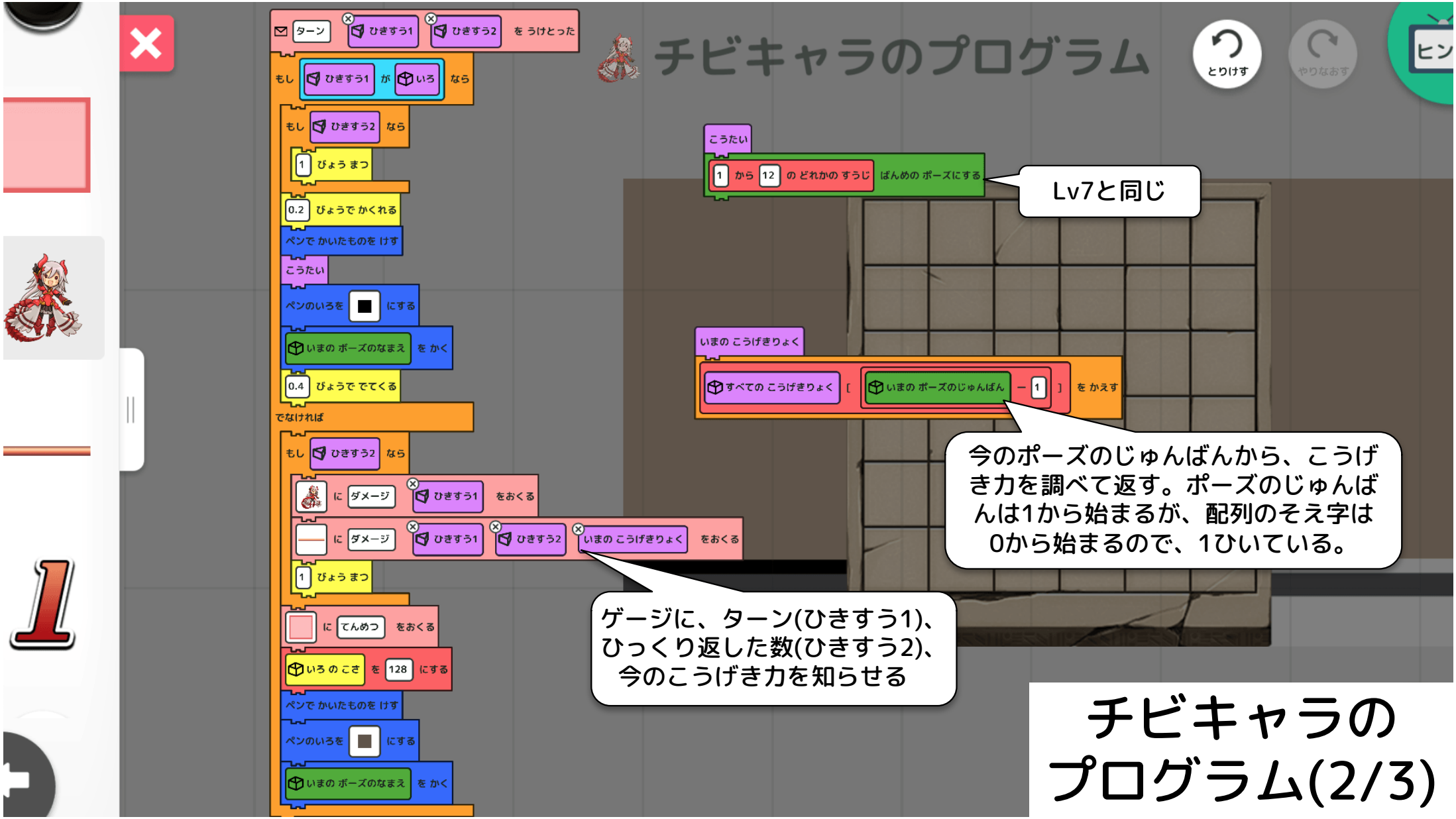
石のプログラム



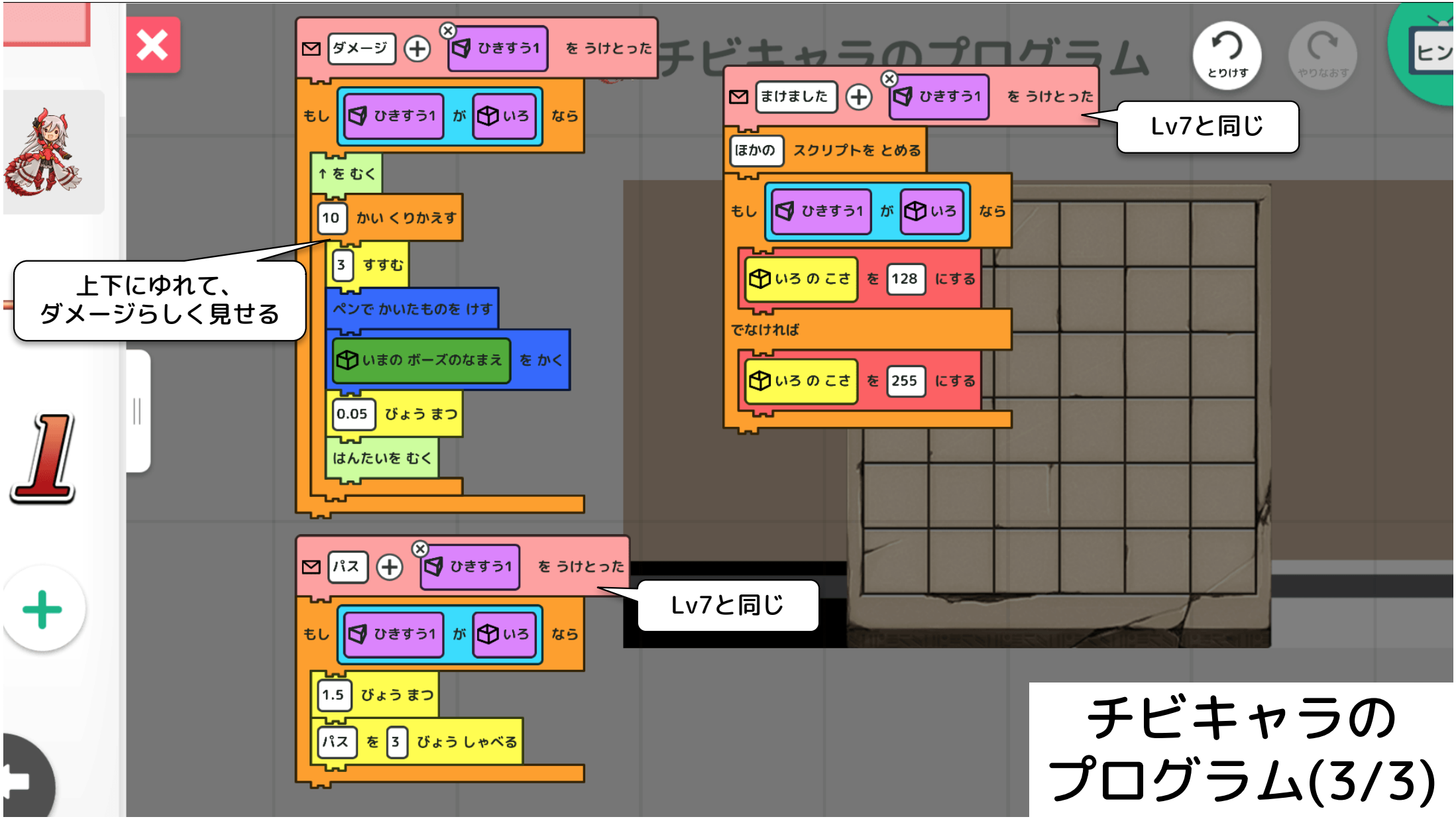
おけるマーク
プログラム



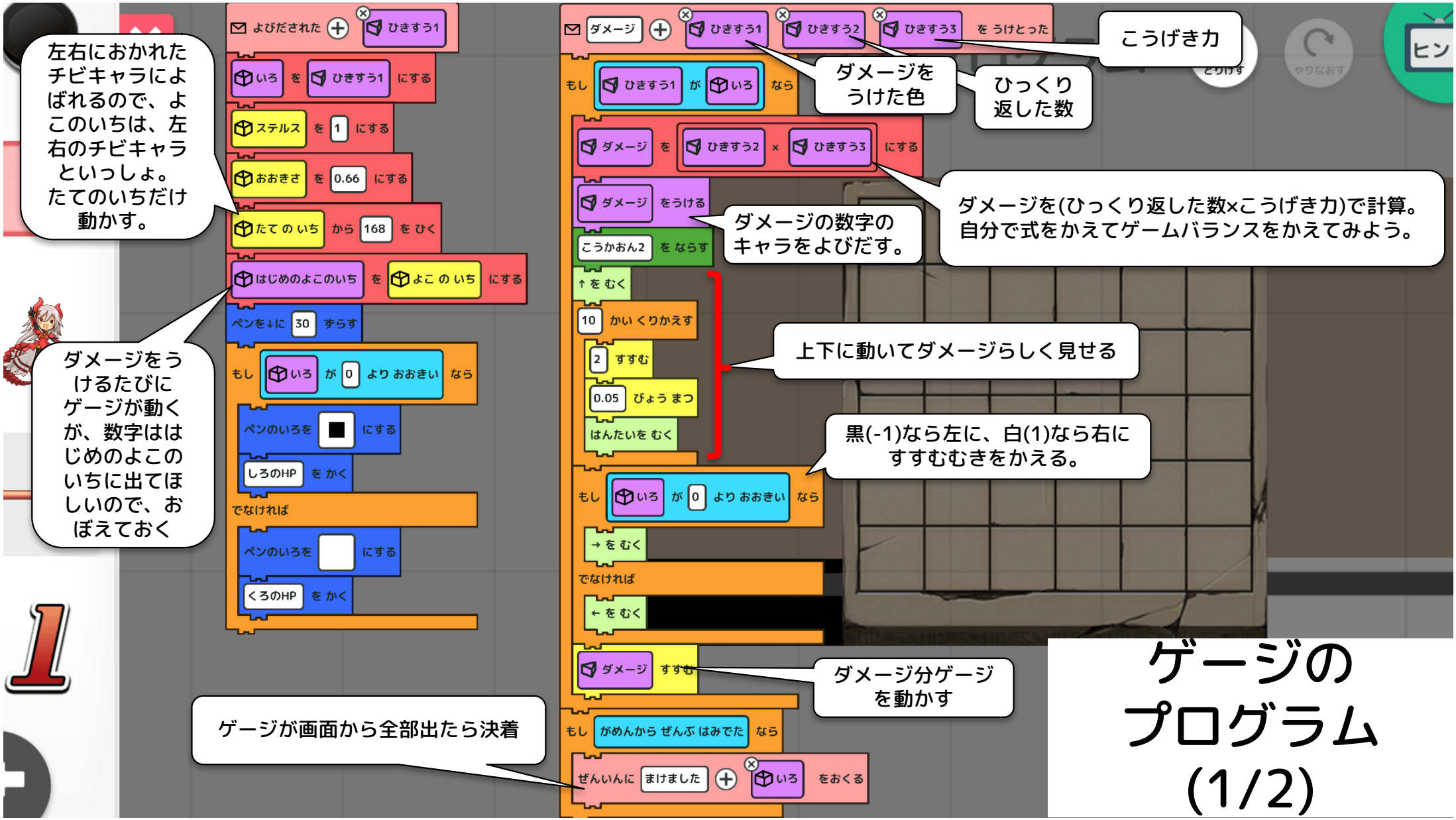
チビキャラのプログラム(1/3)



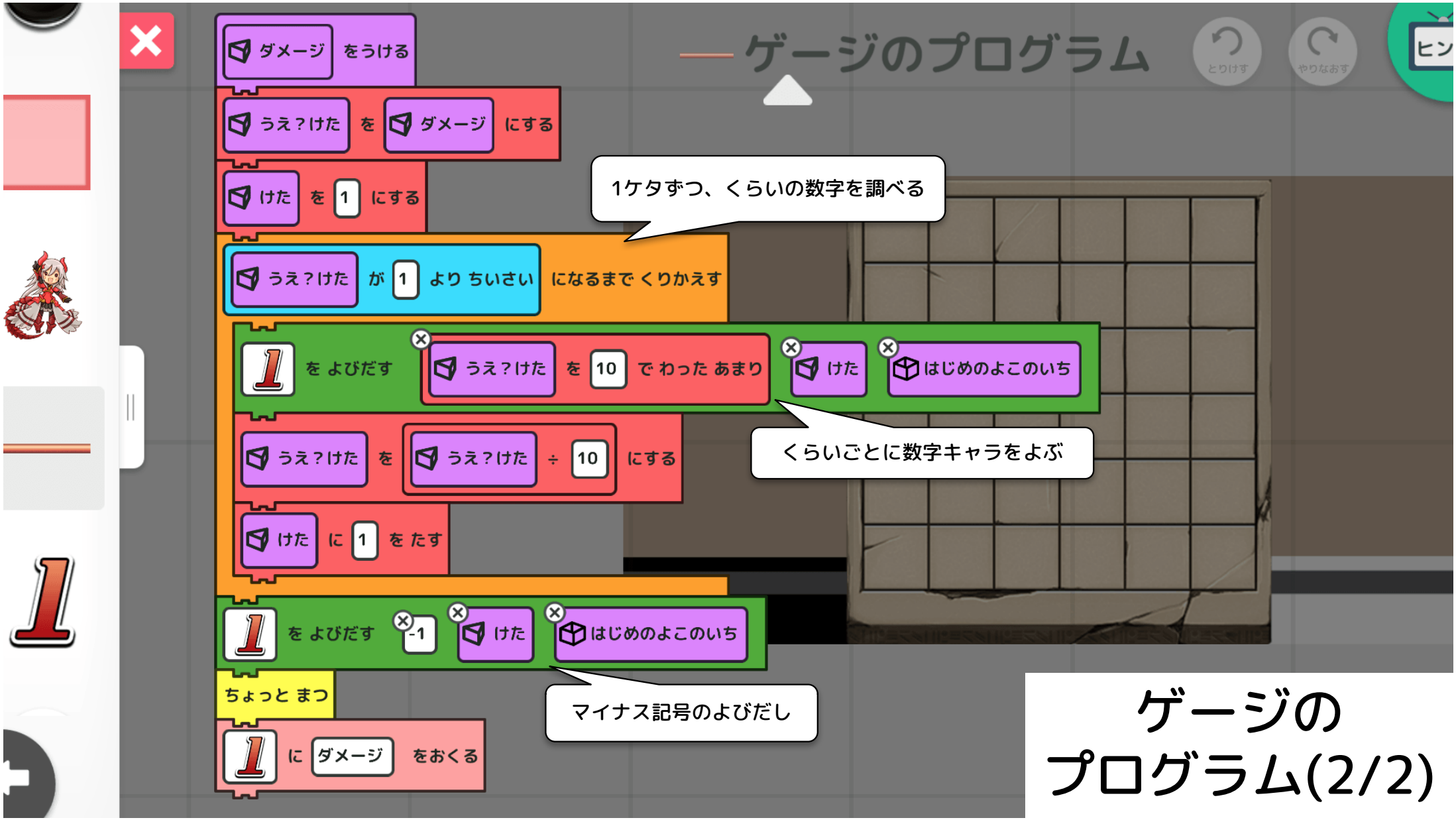
チビキャラのプログラム(2/3)



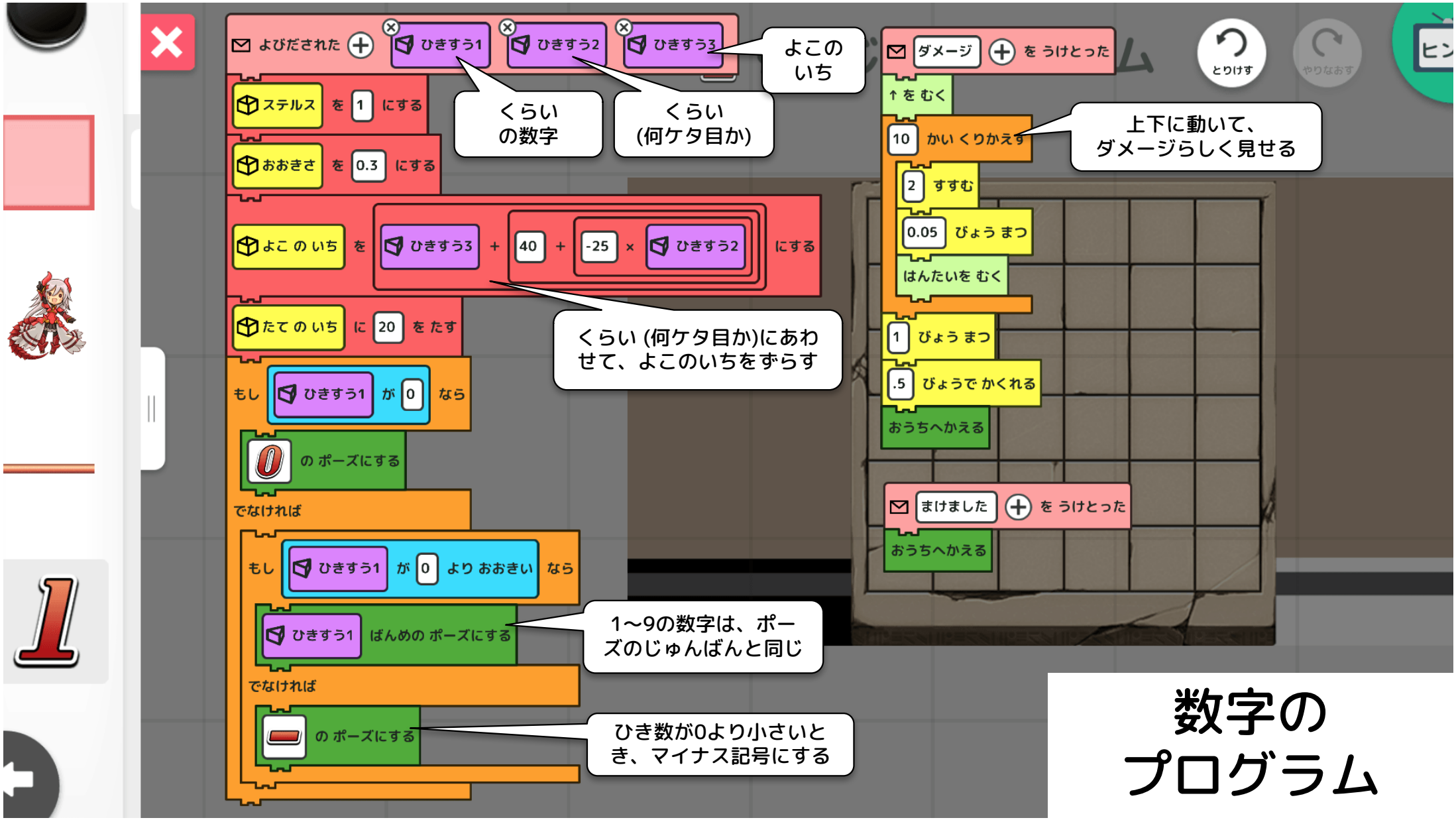
チビキャラのプログラム(3/3)



ゲージのプログラム(1/2)



ゲージのプログラム(2/2)


よびだされた
ひきすう1
ひきすう2
ひきすう3
よこの いち
くらい の数字
くらい (何ケタ目か)
ステルス を 1 にする
おおきさ を 0.3 にする
よこ の いち を ひきすう3 + 40 + -25 × ひきすう2 にする
くらい (何ケタ目か)にあわせて、よこのいちをずらす
たて の いち に 20 を たす
もし ひきすう1 が 0 なら
0 の ポーズにする
でなければ
もし ひきすう1 が 0 より おおきい なら
ひきすう1 ばんめの ポーズにする
1〜9の数字は、ポーズのじゅんばんと同じ
でなければ
の ポーズにする
ひき数が0より小さいとき、マイナス記号にする
ダメージ を うけとった
↑ を むく
10 かい くりかえす
上下に動いて、ダメージらしく見せる
2 すすむ
0.05 びょう まつ
はんたいを むく
1 びょう まつ
.5 びょうで かくれる
おうちへかえる
まけました を うけとった
おうちへかえる
とりけす
やりなおす

数字のプログラム