

もくじ 目次

ステップ	しよきゆうへん	さくせい				
Step 1.	初級編	スーパーキャッツを作成しよう!	1			
	よこ	さくせい				
▶	横スクロールゲームの「スーパーキャッツ」を作成しよう		1			
	スクラッチ	きどう				
	Scratchを起動しよう		1			
	スクラッチデータ	ユーエスピー				
	をUSBメモリに名前を付けて保存しよう	なまえ	つ	そん	2	
	ユーエスピー	あんぜん	と	はず		7
	USBメモリをパソコンから安全に取り外そう					
	スクラッチデータ	ユーエスピー	ひら			8
	をUSBメモリから開こう					
ステップ	しよきゆうへん	はいけい				
Step 2.	初級編	背景をスクロールさせよう!	11			
	はいけい	やじるし	さゆう	うご		11
▶	背景のspriteをつなげて矢印キーで左右に動かそう					
	はいけいがそう	よ	こ			11
	背景画像をファイルから読み込もう					
	やじるし	はいけい	さゆう			15
	矢印キーで「スクロール背景1」を左右にスクロールさせよう					
	「スクロール背景1」と「スクロール背景2」をつなげよう	はいけい	はいけい			23
	「スクロール背景2」と「スクロール背景3」をつなげよう	はいけい	はいけい			25
	「スクロール背景3、4、5」をつなげよう	はいけい				26
	「プレイヤー」「背景たてバー」の完成プログラム	はいけい	かんせい			30
	「スクロール背景1～5」の完成プログラム	はいけい	かんせい			30
ステップ	しよきゆうへん	ある				
Step 3.	初級編	プレイヤーを歩かせよう!	31			
	ある	くわ				31
▶	プレイヤーに歩いているアニメーションを加えよう					
	「プレイヤー」の大きさを調整しよう	おお	ちようせい			31
	「プレイヤー」の完成プログラム	かんせい				36

ステップ しょきゅうへん
Step 4. 初級編 プレイヤーをジャンプさせよう! 37

▶ スペースキーでプレイヤーをジャンプさせよう 37

ジャンプするときの仕組みを^{しく}考えよう^{かんが} 37

「プレイヤー」を上^{じょうしょう}昇させよう 38

「プレイヤー」を^{かこう}下降させよう 43

「プレイヤー」のプログラムを^わ分けよう 51

「プレイヤー」の^{かんせい}完成プログラム 52

ステップ しょきゅうへん かべ とお ぬ
Step 5. 初級編 壁を通り抜けないようにしよう! 53

▶ 「プレイヤー」は^{かべ}壁や^{とお ぬ}バーを通り抜けないようにしよう 53

「プレイヤー」は^{かべ とお ぬ}壁を通り抜けないようにしよう 53

「プレイヤー」は^{とお ぬ}バーを通り抜けないようにしよう 61

「ステージ」の「はいけい」の^{かんせいがめん}完成画面 63

「プレイヤー」の^{かんせい}完成プログラム 64

ステップ ちゅうきゅうへん ついか
Step 6. 中級編 ギミックを追加しよう! 65

▶ ^{うご}動く^{さくせい}バーの^{さくせい}しかけを作^{さくせい}成しよう 65

「動くバー」の^{うご}スプライトを^{よ こ}ファイルから^{よ こ}読み込もう 66

「動くバー」の^{うご}配置を^{はいち}設定^{せってい}しよう 66

「動くバー」を^{うご}自動^{じどう}で^{さゆう}左右^{うご}に動かそう 69

「動くバー」の^{うご}完成^{かんせい}プログラム 74

ステップ ちゅうきゅうへん
**Step 7. 中級編 ゲームスタート、ゲームクリア、ゲームオーバーを
作成しよう!** 75

▶ ゲームスタート、ゲームクリア、ゲームオーバーの画面を作成しよう..... 75

「ゲームスタート」の画像をファイルから読み込もう 75

「スタートがめん」のプログラムを作成しよう 76

「プレイヤー」は「ゲームじゅんび」を受け取ったらメッセージを送ろう.. 79

「ゲームクリア」したときのプログラムを作成しよう 81

「コメント機能」を使おう 90

「ゲームオーバー」になったときのプログラムを作成しよう 91

「プレイヤー」の完成プログラム..... 100

「スクロール背景1～5」と「背景たてバー」の完成プログラム..... 101

「動くバー」と「スタートがめん」の完成プログラム..... 102

「ゲームクリアがめん」と「ゲームオーバーがめん」の完成プログラム... 102

ステップ じょうきゅうへん すいちゅう さくせい
Step 8 上級編 水中ステージを作成しよう! 103

▶ 新しいゲームステージを追加しよう..... 103

水中ステージの背景画像をコスチュームに追加しよう..... 103

地上ステージと水中ステージを変数で切り替えよう..... 106

「スタートがめん」の完成プログラム..... 110

「スクロール背景1～5」の完成プログラムとコスチューム..... 111

ステップ じょうきゅうへん およ
Step 9 上級編 プレイヤーを泳がせよう! 113

▶ 「プレイヤー」は水中ステージを泳ぎながら進むようにしよう 113

「プレイヤー」が水中を浮いたり沈んだりする動きを作成しよう 113

「プレイヤー」に泳ぐ動きのアニメーションを追加しよう 120

「プレイヤー」のコスチュームと完成プログラム..... 128

ステップ じょうきゅうへん すいちゅう ついか
Step 10 上級編 水中ステージにギミックを追加しよう！131

すいちゅう すいしゃ ついか	▶ 水中ステージに水車のギミック（しかけ）を追加しよう.....	131
うご すいちゅう ひょうじ	「動くバー」は水中ステージには表示させないようにしよう.....	131
じょうけん ついか	「ゲームクリア」の条件を追加しよう.....	133
じょうけん ついか	「ゲームオーバー」の条件を追加しよう.....	135
すいしゃ さくせい	「水車」のギミック（しかけ）を作成しよう.....	136
すいしゃ はいち せってい	「水車」の配置を設定しよう.....	137
すいしゃ	「プレイヤー」が「水車」にふれたときもゲームオーバーにしよう.....	140
かべ すいしゃ えんしゅつ くわ	「プレイヤー」が壁や水車にふれたときの演出を加えよう.....	141
ちじょう すいちゅう じゅん すす	地上ステージ→水中ステージの順にゲームが進むようにしよう.....	144
ひひょうじ	ゲームクリアしたら「プレイヤー」を非表示にしよう.....	146
うご すいしゃ かんせい	「動くバー」、「水車」の完成プログラム.....	147
かんせい	「プレイヤー」、「スタートがめん」の完成プログラム.....	148

ステップ じょうきゅうへん はいち
Step 11 上級編 ステージにコインを配置しよう！149

はいち かさん	▶ ステージにコインを配置して、スコアを加算しよう.....	149
よ こ	「コイン」のSpriteをファイルから読み込もう.....	149
いち きのう せってい	「コイン」の位置を「リスト」機能で設定しよう.....	152
ふ ふ	「プレイヤー」がコインに触れたらスコアを増やそう.....	156
おと	「コイン1」が「プレイヤー」にふれたら音をならそう.....	158
	ゲームオーバーになったら「スコア」を「0」にしよう.....	159
さくせい	「コイン2」～「コイン6」を作成しよう.....	161
ざひょう せってい	「コイン1」～「コイン6」の座標をリストで設定しよう.....	164
すべ かんせい	すべての完成プログラム.....	167

このテキストでできること

「初級編」では、プレイヤーとなるキャラクターを操作して、左右に移動させたりジャンプさせたりしてステージにある障害物をクリアしながらゴールまで連れて行くアクションゲームを作成します。皆さんが今までに作成したゲームと違い、背景を横にスクロールすることで、プレイヤーが動いているように見せるよ。



「中級編」では、ギミック（しかけ）を作っゲームをより楽しします。左右に動く足場のギミックにうまくプレイヤーを乗せることができるかな？マウスをクリックしたらゲームスタート！など、スタート画面やゲームクリア、ゲームオーバーの画面にも工夫をするよ。



「上級編」では、陸上ステージに加えて水中ステージを作成します。プレイヤーはジャンプする代わりに、水中を浮いたり沈んだりしながら水中洞窟を泳いで進んでいくよ。水車のギミックや洞窟の壁に当たらないように上手く操作してゴールを目指そう！コインをゲットしてスコアを獲得しよう。



ステップ 1. 初級編 スーパーキャッツを作成しよう!

- ▶ 横スクロールゲームの「スーパーキャッツ」を作成しよう

みなさんはアクションゲームを知っていますか？

アクションゲームとは、キャラクターを操作して左右に移動させたりジャンプさせたりしながら、ステージを次々とクリアしてキャラクターをゴールまで連れて行くゲームです。

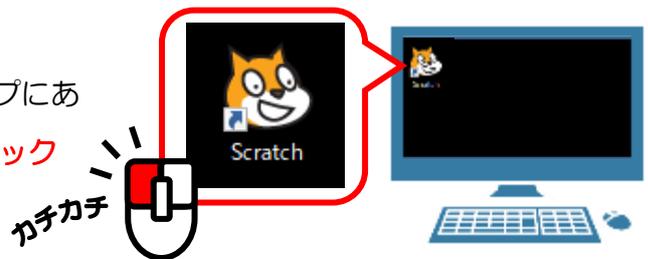
アクションゲームの中でも特に有名なものは「横スクロール」です。

「横スクロール」とは、背景画面を左右に動かすことでキャラクターが動いているように見せることができるプログラミング技術です。

ここではスクラッチのキャラクターのScratchキャットをプレイヤーにした横スクロールゲーム「スーパーキャッツ」を作成します。

スクラッチを起動しよう

- 1 スクラッチを起動するには、デスクトップにあるScratchキャットのアイコンをダブルクリックします。



- ★ Scratch画面右上の「最大化」ボタンをクリックして画面を大きくしておこう。



スクラッチデータをUSBメモリに名前を付けて保存しよう

これから作るプログラムをUSBメモリに保存します。

- 1 USBメモリを、パソコンのUSB端子に接続しましょう。



※ 接続したときに自動再生画面などが表示されたら、右上ので閉じておこう。

★ USB端子の場所がわからない時は先生に聞いてね。

USBメモリが接続されているUSB端子の名前（ドライブ名）を確認しましょう。

- 2 USBメモリをパソコンに接続すると、デスクトップ画面右下に、USBメモリのアイコンが表示されるので、そのアイコンをクリックします。



★ アイコンがない場合はをクリックすると表示されるよ。



- 3 USBメモリの名前の横に（G：）とあります。この「G」がドライブ名です。

★ ここでは「G：」になっていますが、ドライブ名はパソコンによって違います。

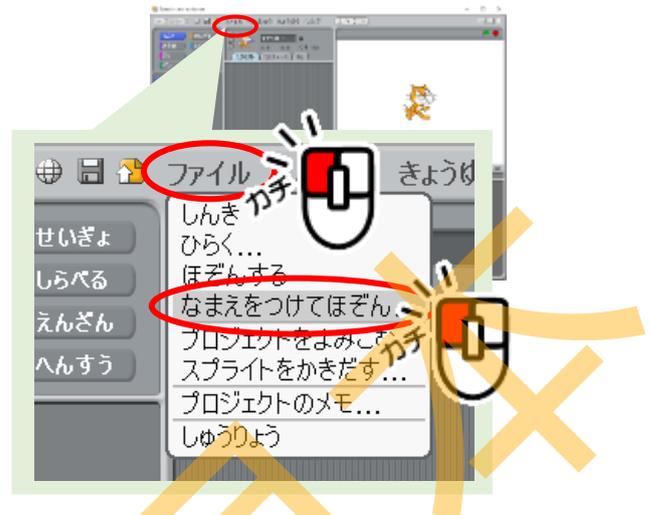


表示されているドライブ名を覚えておきましょう！

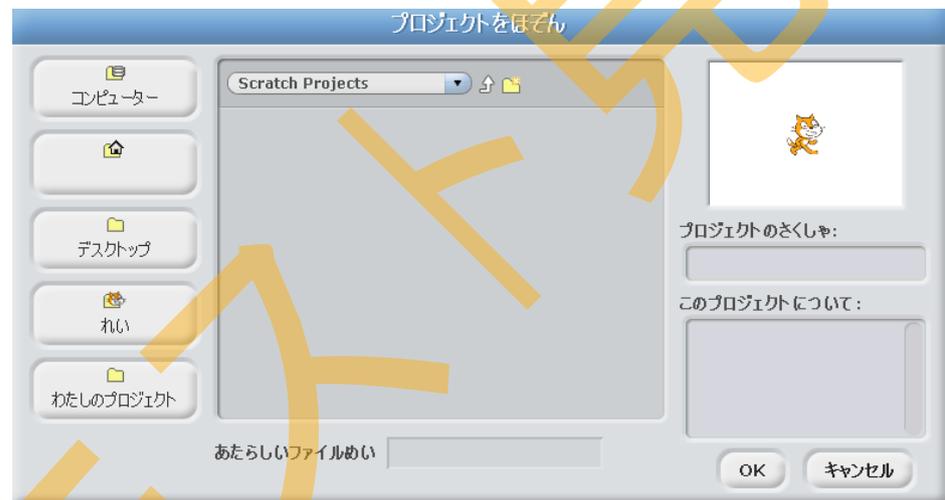
これから、このUSBドライブにプログラムを保存していきます。

では、^{ほぞん}保存してみましょう。

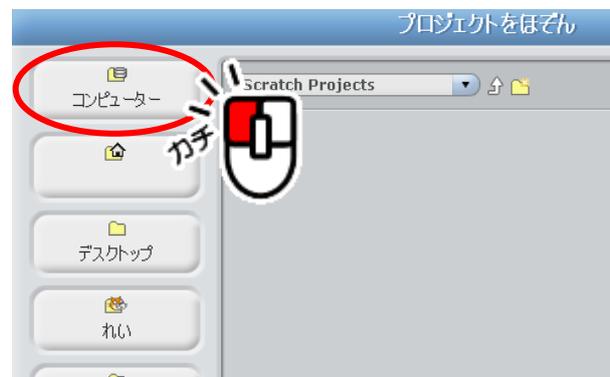
- 4** スクラッチの画面上部にある
「ファイル」→「^{なまえをつけてほぞん}なまえをつけてほぞん」
を順にクリックします。



「プロジェクトを^{ほぞん}ほぞん」の画面が表示されます。



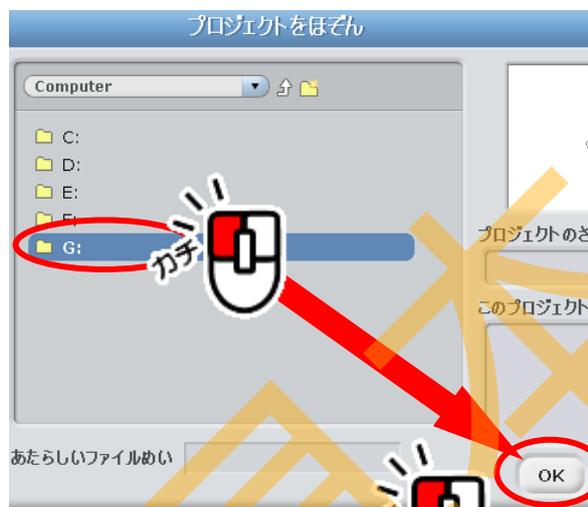
- 5** 「コンピューター」をクリックして
^{せんたく}選択します。



6 ユーエスピー USBメモリのドライブ名を選択します。

ここでは、先ほど確認しておいた「G:」のドライブ内に保存するため、「G:」→「OK」の順にクリックします。

★ここでは「G:」のドライブを選択していますが、皆さんは自分が確認したドライブ名を選択してください。

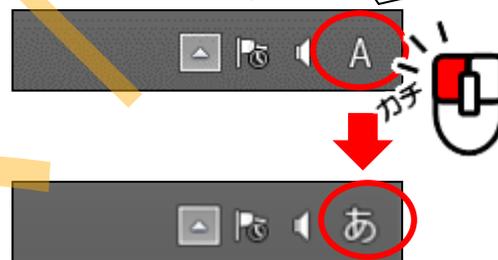


7 「ひらがな」入力「あ」にします。

パソコンの画面右下の表示が「A」になっている場合は、この「A」をクリックして「あ」にします。

★操作が分からない時は先生に聞いてね。

「A」は「半角英数」入力



「あ」は「ひらがな」入力



キーボードの左上にあるこのボタンを押しても切り替えができるよ。

8 「あたらしいファイルめい」の横の赤枠の中をクリックすると、カーソルが点滅します。



チカチカしている「|」がカーソルだよ。

ここでは、「スーパーキャッツ」と入力しましょう。



カタカナで「スーパーキャッツ」と入力する方法

- ① キーボードで「SU-PA-KYATTU (すーぱーきゃっつ)」と入力します。
※間違えてしまったら、「エンターキー」の上の「Back Space」キーで消そう。
- ② キーボードの「スペースキー」を押します。
- ③ カタカナの「スーパーキャッツ」に変換されたら、キーボードの「エンター」キーを押します。

★わからない時は、先生に聞こう！

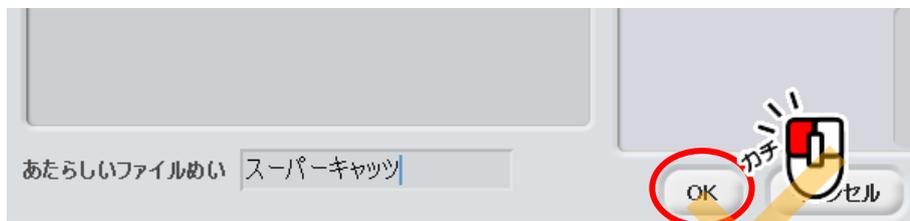
ひらがなをカタカナや漢字に変換するときは、「スペースキー」だけでなく「変換キー」でも変換できるよ。カタカナにするには「F7キー」でもOK！

キーボードのホームポジションに手を置いた時、親指が「スペースキー」の位置にくるから、「スペースキー」が一番使いやすいよ。

変換するときは親指で「スペースキー」をポンと打とう！



9 「スーパーキャッツ」と入力出来たら「OK」をクリックします。

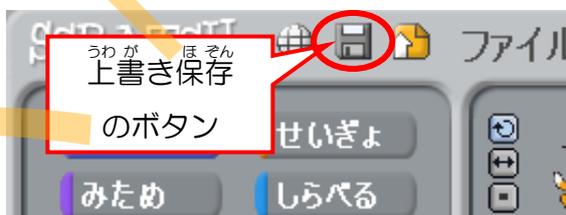


これで、USBメモリ内に「スーパーキャッツ」という名前でプログラムが保存されます。

🔍 スクラッチ画面の左上に「スーパーキャッツ-Scratch」と表示されているのを確認しましょう。



スクラッチのプログラムを作成しているときは、時々、「上書き保存」のボタンをクリックして、作成途中のプログラムをこまめに保存しましょう。



「上書き保存」は、ゲームの「セーブ機能」に似ているよ。
 停電やパソコンのエラーで、せっかく作ったプログラムが消えてしまわないように、作ったところまでを、ちゃんと「上書き保存」しておこう。

「上書き保存」は、キーボードでも操作できるよ。
 「Ctrl」キーを押しながら「S」キーをポン！とお押ししてみよう。



ユーエスビー あんぜん と はず USBメモリをパソコンから安全に取り外そう

ユーエスビー ただ と あつか ひょうじ ほそん
USBメモリは、正しく取り扱わないと、エラー表示がでたり、保存したデータ
が消えてしまったりすることがあります。

ただ あんぜん ほうほう ユーエスビー と はず ほうほう おほ
正しく安全な方法で、USBメモリをパソコンから取り外す方法を覚えましょう。

1 スクラッチ た がめん と かくにん
Scratchやその他の画面が、すべて閉じていることを確認しましょう。

2 デスクトップ画面右下の、USBメモリの
アイコン  をクリックします。



★アイコンがない場合は  をクリックする
と表示されるよ。



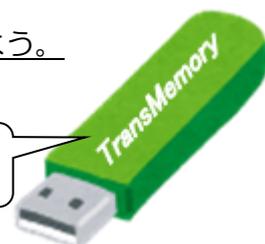
3 ユーエスビー なまえ うえ ひょうじ
USBメモリの名前の上に表示されている
「000の取り出し」をクリックします。



★この「000」はユーエスビー ちが
この「000」はUSBメモリによって違います。

🔍 つか ユーエスビー おな かくにん
使っているUSBに同じロゴがついているか確認してみよう。

おな み
同じロゴを見つけられたかな？



4 このような表示が出たら、USBメモリをパソコンから取り外しましょう。



ハードウェアの取り外し
 'USB 大容量記憶装置' はコンピューターから安全に取り外すことができます。
 エクスプローラー

これ以外の表示が出たら、少し時間をおいて、もう一度 **1** からやり直してみよう。

★わからないときは先生に聞いてね。

もし、USBメモリを取り外すのを忘れて、パソコンをシャットダウンしてしまったら、パソコンの電源が完全に切れたのを確認してからUSBメモリを取り外しましょう。

スクラッチデータをUSBメモリから開こう

1 USBメモリを、パソコンのUSB端子に接続しましょう。



※ 接続したときに自動再生画面などが表示されたら、右上の **X** で閉じておこう。

★USB端子の場所がわからない時は先生に聞いてね。

USBメモリが接続されているUSB端子の名前（ドライブ名）を確認しましょう。

2 USBメモリをパソコンに接続すると、デスクトップ画面右下に、USBメモリのアイコンが表示されるので、そのアイコンをクリックします。



★アイコンがない場合は  をクリックすると表示されるよ。



3 ユーエスピー（^{なまえ} ^{よこ} ^{シー}）USBメモリの名前の横に（G:）とあります。

この「^{ジー}G」がドライブ名です。

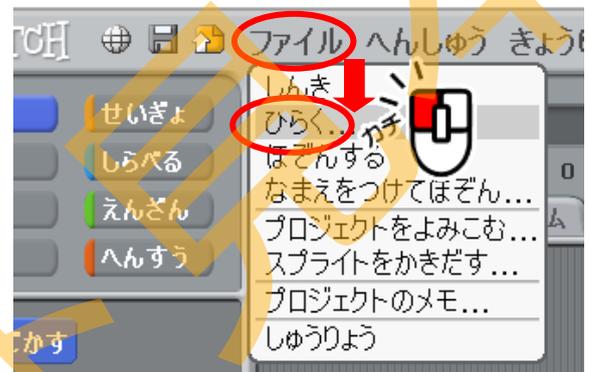
★ここでは「G:」になっていますが、ドライブ名はパソコンによって^{ちが}違います。



^{ひょうじ}表示されているドライブ名を覚えておきましょう！

では、さっそく^{ひら}開いてみましょう。

4 スクラッチの画面左上にある「ファイル」→「ひらく」を^{じゆん}順にクリックします。



5 「プロジェクトをひらく」画面が^が表示されます。

ここで「^{せんたく}コンピューター」をクリックして選択します。



- 6 先ほど確認しておいた「G:」ドライブ内のファイルを開くため、「G:」→「OK」を順にクリックします。

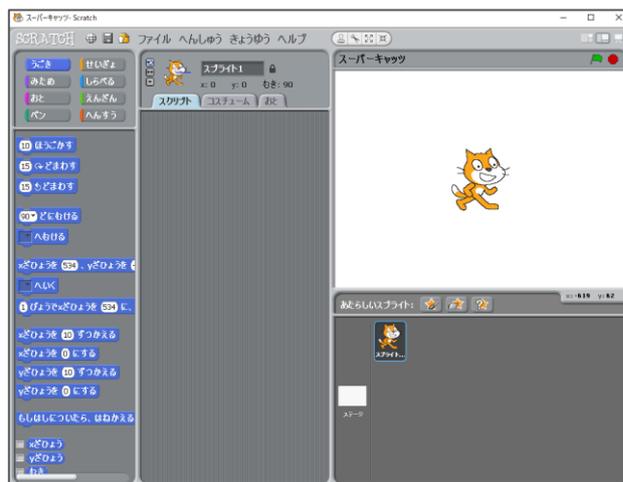
★ここでは「G:」のドライブを選択していますが、皆さんは自分が確認したドライブ名を選択してください。



- 7 このドライブ内に「スーパーキャッツ」という名前のファイルがあります。この「スーパーキャッツ」のファイルを開きたいので、「スーパーキャッツ」→「OK」を順にクリックします。



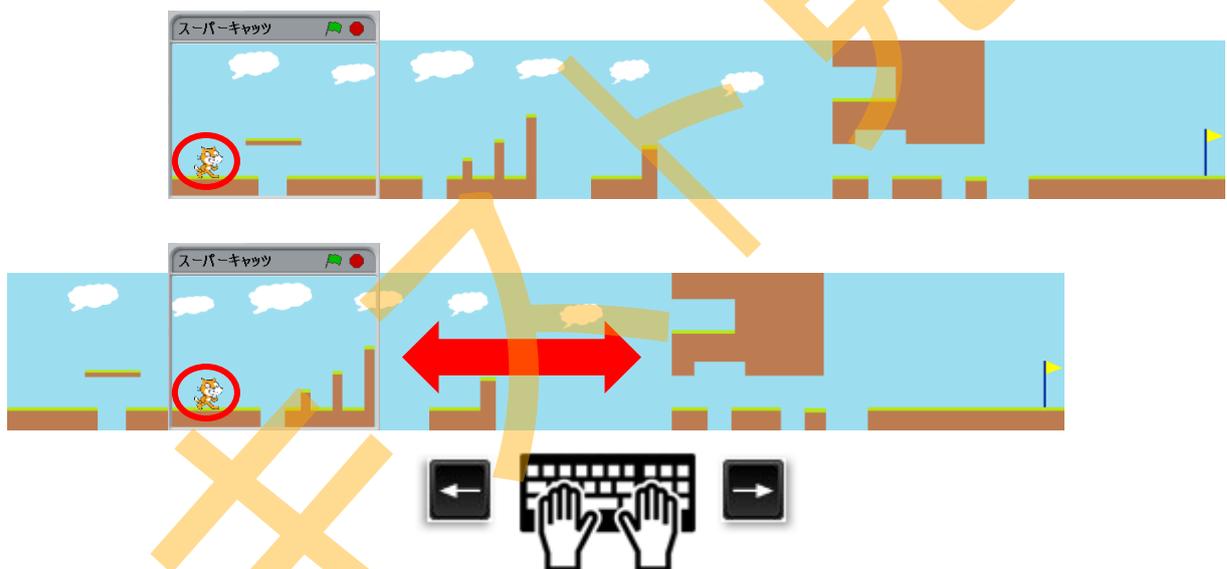
これで「スーパーキャッツ」のプログラムを開くことができました。



ステップ 2. 初級編 背景をスクロールさせよう！

- ▶ 背景のSpriteをつなげて矢印キーで左右に動かそう

みなさんが今まで作成してきたゲームは矢印キーでプレイヤーを動かしていましたが、スーパーキャッツでは、矢印キーで背景を左右に動かしてプレイヤーが動いているように見せます。背景はあらかじめ用意されている5つの画像を使います。これらをつなげて一つの背景とし、変数を使って左右にスクロールさせます。



背景画像をファイルから読み込もう

- 1 スプライトエリアにある「あたらしいスプライトをファイルからえらぶ」をクリックします。



2 「デスクトップ」をクリックします。

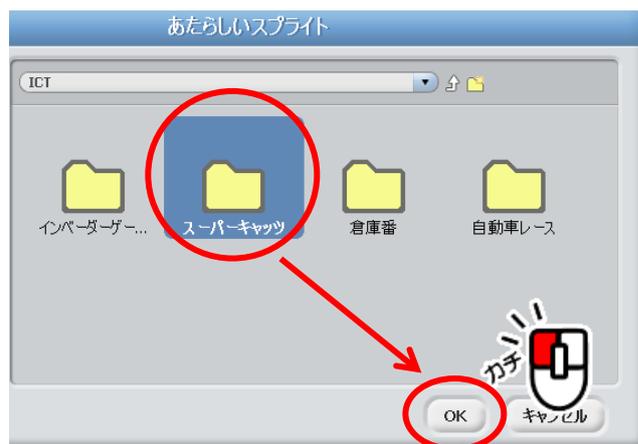


3 「ICT」→「OK」を順じゆんにクリック
します。

★「ICT」がみみつからないときは
せんせいせんせいきき先生に聞こう。



4 「スーパーキャッツ」→「OK」を
じゆんじゆん順にクリックします。



5 「ステージ1スクロール背景1」

→ 「OK」を順にクリックします。



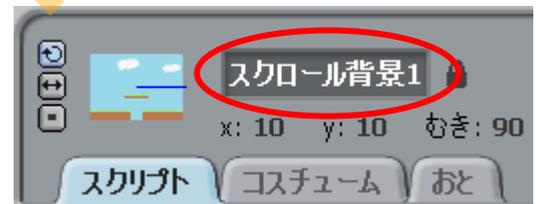
「ステージ1スクロール背景1」が見つからないときは表示されるまでスクロールバーを下げよう！



6 「ステージ1スクロール背景1」が

スプライトエリアに追加されました。

スプライト名を「スクロール背景1」に変更しましょう。



「スクロール背景1」の「1」は、「ひらがな」入力 **あ** でキーボード左上の **!** を入力すると文字化けをします。

「1」を入力するときは、キーボードの右側にある「テンキー」の「1」を入力するか、「半角英数」入力 **A** に切り替えて入力しましょう。



7 同じように「あたらしいスプライトをファイルからえらぶ」をクリックして

「ステージ1スクロール背景2」

「ステージ1スクロール背景3」

「ステージ1スクロール背景4」

「ステージ1スクロール背景5」

を読み込みましょう。



8 スプライト名はそれぞれ

「スクロール背景2」

「スクロール背景3」

「スクロール背景4」

「スクロール背景5」

に変更しましょう。



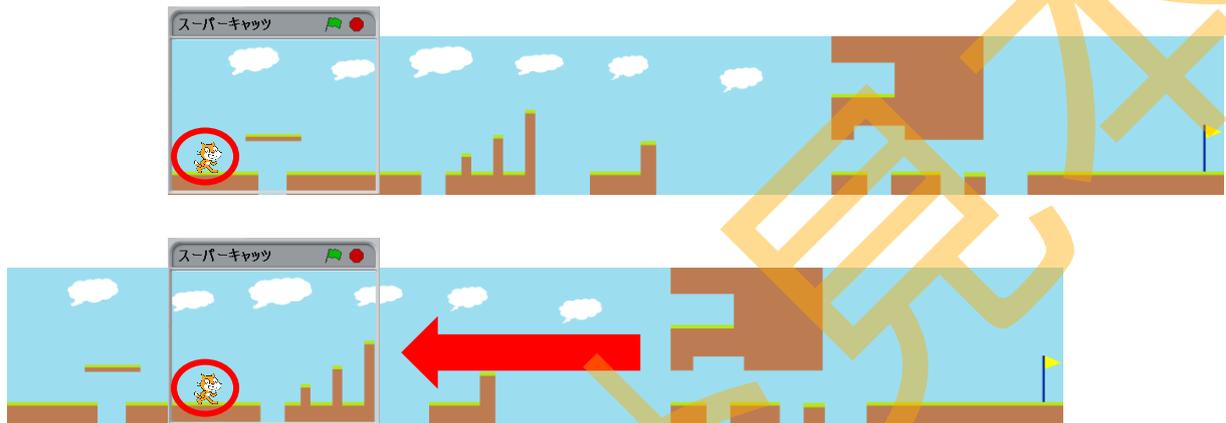
「スクロール背景1」～「スクロール背景5」を順番に並べると、下の図のように長いステージ背景になります。



今まで作成したゲームは矢印キーでプレイヤーを動かしていましたが、スーパーキャッツではプレイヤーは動かさず、矢印キーで背景を動かしてプレイヤーが動いているように見せます。



キャットの位置は同じでも、背景が動くとキャットが進んでいるように見えるね。



これから「スクロール背景1」～「スクロール背景5」の座標を設定し、変数を使って矢印キーで左右に動かす（スクロールさせる）プログラムを作成していきます。

スクロールとは、画面内に表示されている部分（文章や画像など）を上下、または左右に移動させて画面の外にある部分を表示させていくことです。

矢印キーで「スクロール背景1」を左右にスクロールさせるプログラムを作成しよう

まずは、「スクロール背景1」をスクロールさせてみましょう。

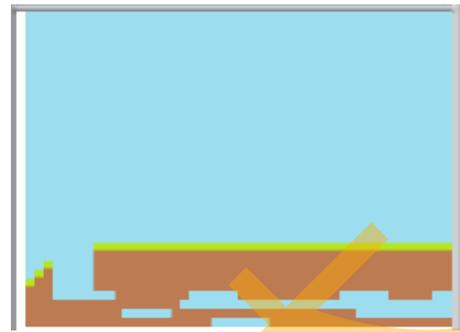
1 スプライトエリアにある「スクロール背景1」をクリックします。



2 ステージを見てください。

現在のステージは右の図のようになっています。

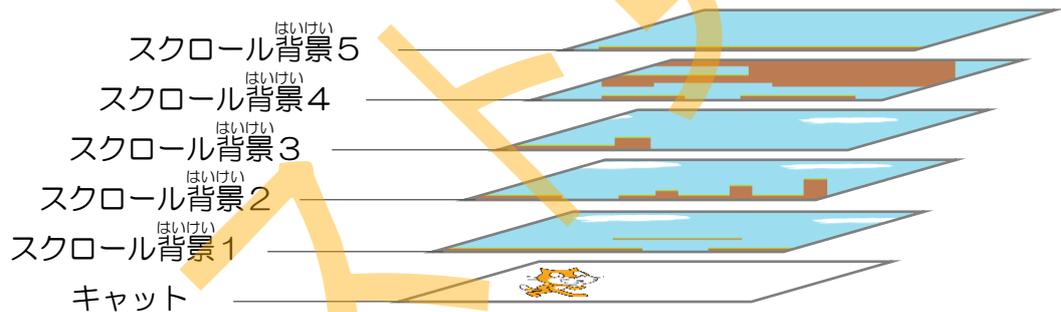
キャットがいないし、なにか変な形！とびっくりした
かもしれません。



ここで、ステージ上のスプライトの表示について説明しておきます。

スプライトは、スプライトエリアに追加した順に上に重なっていきます。

ステージ上のスプライトをイメージすると下の図のようになります。



キャットが一番下だからキャットが消えたように見えたんだね。

これから「スクロール背景1」を矢印キーで左右にスクロールさせるプログラムを作成していきます。

「スクロール背景1」の動きがわかるように、「スクロール背景1」を一番上に移動させましょう。

★操作は次のページからだよ。

3 **みため** にある **まえにだす** をクリックします。



4 次に「スクロール背景1」のゲーム開始時の位置を設定します。

せいぎよ にある **がクリックされたとき**

と **うごき** にある

xざひょうを 10、yざひょうを 10 にする を挿入
します。

「スクロール背景1」の画像はステージの大きさ

と同じサイズで作ってあるので、座標をステージの中心に設定すると、ステージにぴったり納まります。

xざひょうとyざひょうの数値をそれぞれ「0」にします。



- 5 スクリプトをクリックして、「スクロール背景1」がステージぴったりに表示されるか確認しましょう。

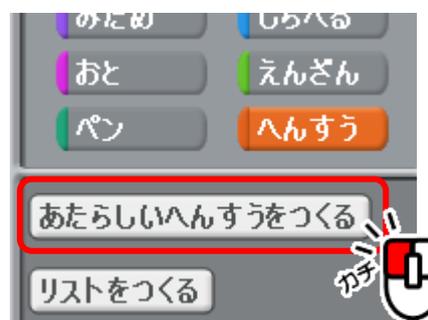


ステージぴったりに表示されたかな？

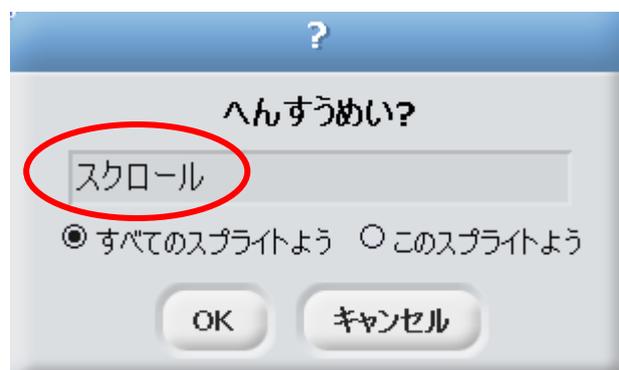
- 6 「スクロール背景1」を横方向にスクロールさせるには、変数を使ってx座標の数値を変化させます。

新しい変数を作成します。

「へんすう」にある「あたらしいへんすうをつくる」をクリックします。



変数の名前は「スクロール」にします。
「スクロール」と入力出来たら「OK」をクリックします。



7 変数「スクロール」でx座標の数値を変化させ、「スクロール背景1」を横方向にスクロールさせます。

うごきにあるx座標を0にするを挿入します。
数値のところにはえんざんにある+を挿入します。



ゲームスタート時のx座標を基準にするので左側には「0」と入力します。

変数「スクロール」の数値でx座標を変化させるので、右側にはへんすうにあるスクロールを挿入します。

8 このスクロールのプログラムは、ゲーム中ずっと実行されるようにします。

せいぎよにあるずっとで囲みます。



9 変数「スクロール」の数値は、矢印キーを押して変化させます。この処理は、プレイヤーのスクリプトで行います。

スプライトエリアにある「キャットのスプライト」をクリックし、名前を「プレイヤー」に変更しましょう。



10 ゲーム開始時は変数「スクロール」の数値は「0」にします。

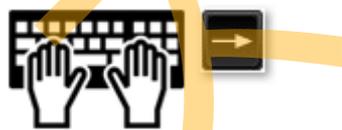
せいぎよ にある がクリックされたとき と

へんすう にある スクロール▼ を 0 にする を

そくにゆう
挿入します。



11 右向きやじるしキーが押されたときは、「スクロール背景1」を左方向にスクロールさせることによって、プレイヤーが右に進んでいるようにします。



せいぎよ にある もし◀なら を

そくにゆう 挿入し、条件には しらべる にある

スペース▼ キーがおされた を挿入しま

す。



▼をクリックして「みぎむきやじるし」を選択しましょう。

12 ^{ひだり}左にスクロールさせるには、

^{ざひょう}x座標の数値を「^{マイナス}-」の向きに^{へんか}変化させます。

へんすう にある

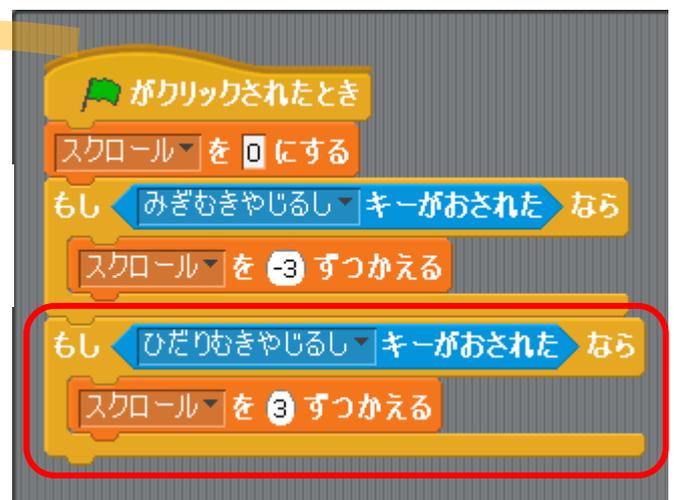
スクロール を **1** ずつかえる ^{そうにゆう} を挿入し、

^{すうち}数値を「^{へんこう}-3」に変更しましょう。



13 ^{つぎ}次に、^{ひだり}左や^{みぎ}右の^あキーが押されたときは、「スクロール背景1」を^{はいけい}右方向に^{みぎほうこう}スクロールさせることによって、^{ひだり}プレイヤーが^{すす}左に進んでいるようにします。

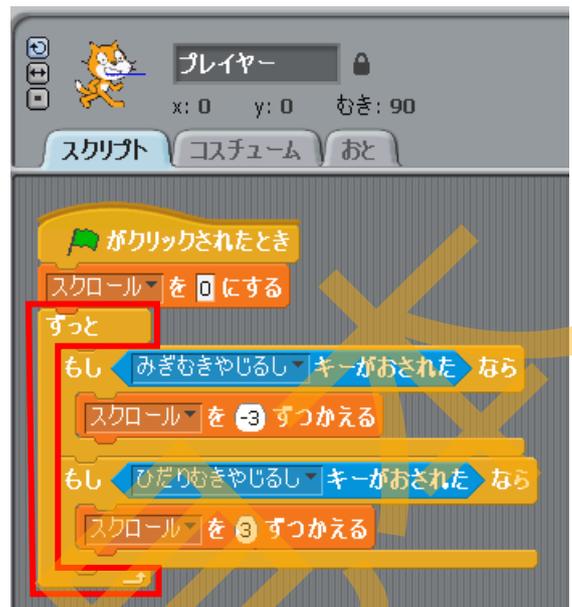
もし^{ひだり}左の^あキーが押されたなら、スクロールを「**3**」ずつかえる^{めいれい}命令を追加^{ついか}しましょう。



スクリプトのコピーを使うと楽だよ。

14 やじるしキーがおされたときのプログラムは、ゲーム中ずっと実行されるようにします。

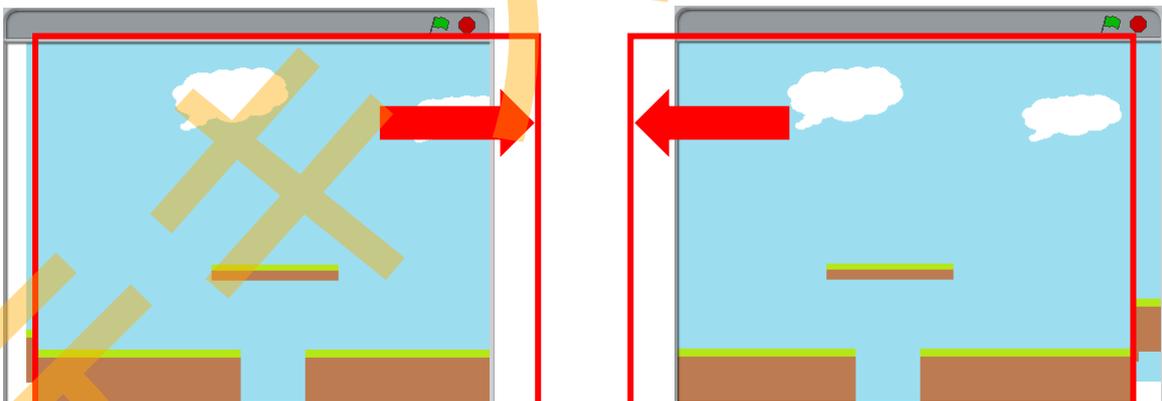
せいぎよにある **ずっと** で囲みます。



15 ステージ右上の **ボタン** をクリックしてプログラムを実行しましょう。

「スクロール背景1」は、右向きやじるしキーが押されたら左方向にスクロールし、左向きやじるしキーが押されたら右方向にスクロールするが確認しましょう。

★先生にも見せてね♪



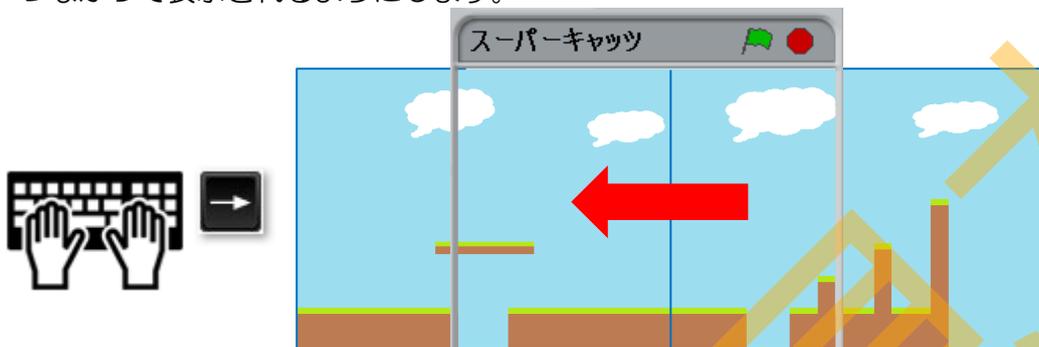
だいじ
大事なこと

ワニ助メモ

もし、思い通りの動きにならないようなら、どこが間違っているか、まずは自分で考えて調べてみよう！

「スクロール背景1」と「スクロール背景2」をつなげよう

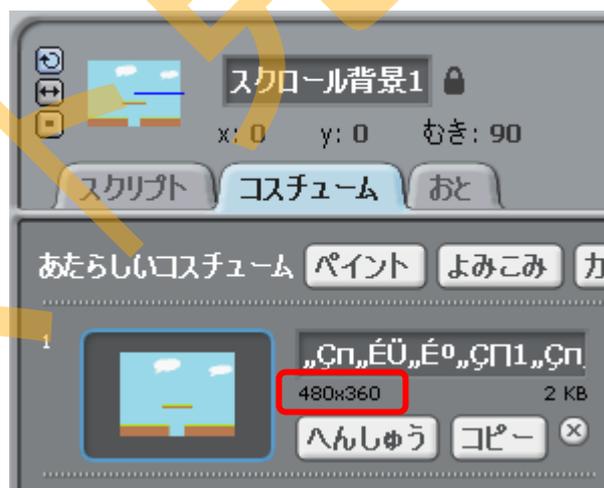
矢印キーで背景をスクロールすると「スクロール背景1」と「スクロール背景2」が繋がって表示されるようになります。



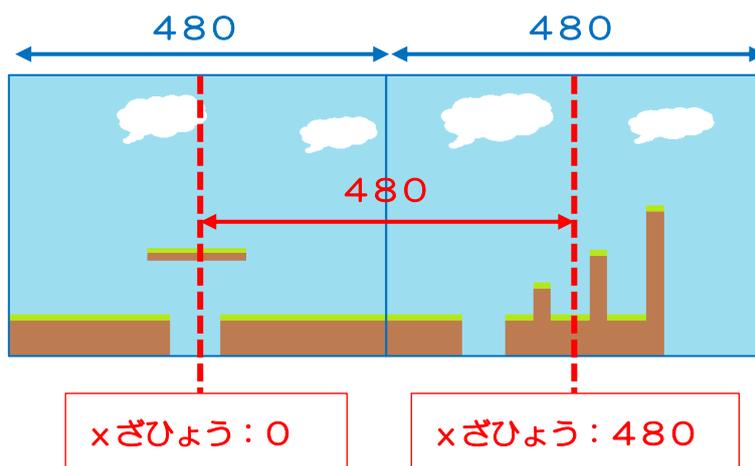
1 「スクロール背景1」の「コスチューム」タブをクリックし、スプライトのサイズを確認しましょう。

「480(幅)×360(高さ)」がスプライトのサイズです。

★「スクロール背景2」も同じサイズで作られています。



幅は「480」になっていますので、「スクロール背景2」のxざひょうを「480」ずらして設置すれば2つの背景がぴったりつながります。



2 「スクリプト」タブをクリックして表示を切り替えます。

まずは「スクロール背景1」のスクリプトを「スクロール背景2」にコピーしましょう。

「スクロール背景1」のスクリプトの一番上の「がクリックされたとき」を、

スプライトエリアにある「スクロール背景2」にドラッグします。

「スクロール背景2」に白い枠が表示されたらマウスをはなします。



3 スクリプトエリアにある「スクロール背景2」をクリックし、「スクロール背景1」のスクリプトがコピーされたか確認しましょう。

★もしコピーされていないならば

「スクロール背景1」に切り替えてもう一度コピーしてね。



4 「スクロール背景2」のxざひょうは「スクロール背景1」のxざひょうから「480」ずらして設置します。

xざひょうをそれぞれ「480」に変更します。

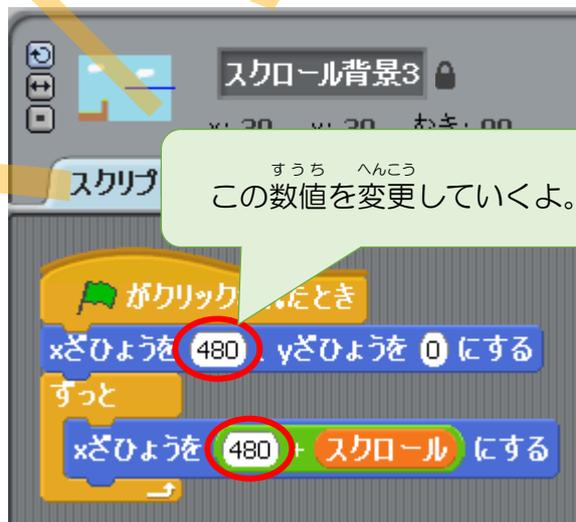


「スクロール背景2」と「スクロール背景3」をつなげよう

1 同じように、「スクロール背景2」と「スクロール背景3」をつなげます。「スクロール背景2」のスク립トを「スクロール背景3」にコピーしましょう。

コピーしたら、スプライトエリアにある「スクロール背景3」をクリックして表示を切り替えます。

「スクロール背景3」のxざひょうは「スクロール背景2」のxざひょうから「480」ずらして設置します。



★「スクロール背景3」のxざひょうは、 $480 + 480$ で「960」ですが、ここでは「960」と入力しないで、 480×2 という掛け算を使い960という値を入力します。

えんざん にある * を使ってxざひょうの数値を設定していきましょう。