

共有 プロジェクトページ参照

作者 sakaki-HCT (共有してない)

動き イベント 制御 調べる 演算 データ その他

10 歩動かす  
15 戻る  
15 戻る  
90 真に向ける  
へ向ける  
x座標を 131、y座標を -92 にする  
マウスのポインターへ行く  
1秒でx座標を 131 に、y座標を 0 にする  
x座標を 10ずつ減える  
x座標を 0にする  
y座標を 10ずつ減える  
y座標を 0にする  
もし縮に寄いたら、頭を返る

バックバック

がクリックされたとき  
隠す  
ゲームスタートを受け取ったとき  
表示する  
ゲームクリアを受け取ったとき  
隠す  
ずっと  
もし スペースキーが押された なら  
攻撃を送る  
でなければ  
もし 左向き矢印キーが押された なら  
x座標を -10ずつ減える  
でなければ  
もし 右向き矢印キーが押された なら  
x座標を 10ずつ減える  
もし 上向き矢印キーが押された なら  
y座標を 10ずつ減える  
でなければ  
もし 下向き矢印キーが押された なら  
y座標を -10ずつ減える

新しいスプライト: Sprite1 Ghoul Sprite3

X: 131 y: -92

共有 プロジェクトページ参照

作者 sakaki-HCT (共有してない)

動き イベント 制御 調べる 演算 データ その他

10 歩動かす  
15 戻る  
15 戻る  
90 真に向ける  
へ向ける  
x座標を -19、y座標を -74 にする  
マウスのポインターへ行く  
1秒でx座標を -19 に、y座標を 0 にする  
x座標を 10ずつ減える  
x座標を 0にする  
y座標を 10ずつ減える  
y座標を 0にする  
もし縮に寄いたら、頭を返る

バックバック

がクリックされたとき  
得点を 0にする  
変数 得点を表示する  
大きさを 80%にする  
隠す  
ゲームスタートを受け取ったとき  
生き返りを送る  
生き返りを受け取ったとき  
0.5秒待つ  
x座標を -160、y座標を -70にする  
表示する  
回復効果をなくす  
Sprite3に触れたまで繰り返す  
もし縮に寄いたら、頭を返る  
6歩動かす  
得点を 10ずつ減える  
ピクセル化の効果を 100にする  
1秒待つ  
隠す  
もし 得点 = 30 なら  
1秒待つ  
ゲームクリアを送る  
このスクリプトを止める  
生き返りを送る

新しいスプライト: Sprite1 Ghoul Sprite3

X: 240 y: 180

共有 プロジェクトページ参照

作者 sakaki-HCT (共有してない)

動き イベント 制御 調べる 演算 データ その他

10 歩動かす  
15 戻る  
15 戻る  
90 真に向ける  
へ向ける  
x座標を 165、y座標を -154 にする  
マウスのポインターへ行く  
1秒でx座標を 165 に、y座標を 0 にする  
x座標を 10ずつ減える  
x座標を 0にする  
y座標を 10ずつ減える  
y座標を 0にする  
もし縮に寄いたら、頭を返る

バックバック

がクリックされたとき  
大きさを 80%にする  
隠す  
攻撃を受け取ったとき  
Sprite1へ行く  
層下げる  
1秒待つ  
表示する  
x座標 (Sprite3) > 230 まで繰り返す  
x座標を -10ずつ減える  
隠す

新しいスプライト: Sprite1 Ghoul Sprite3

X: 240 y: 180