

# なぞなぞゲーム

スモウルビーをつかって なぞなぞゲームをつくってみよう  
～ 県名を聞かれたときに、県庁所在地をこたえるなぞなぞゲーム～

# なぞなぞを出題する



- ① 県名をリストに入れて、乱数にする
- ② 作成した乱数から、キャラクターがなぞなぞを出題してくれる
- ③ 打ち込んだ回答が答えと同じであれば、キャラクターが「せいかい！」と言う
- ④ 打ち込んだ回答が答えと違うのであれば、答えを教えてくれる

# あたらしい工夫

- ? スタート画面や終了画面を用意する
- ? スタート画面にボタンを用意して、地方を選択できるようにする
- ? ボタンにマウスカーソルが触れたときに、ボタンを少し大きくして、ゲームっぽさを出す
- ? ゲームの説明がみれるボタンも用意する
- ? 向きを変えて揺らすことで存在感を出す
- ? 地方によって、登場するキャラクターを変える

# スタート画面や終了画面を用意する

② 編集したい背景をえらぶ

③ テキストボタンを押す

① ステージをえらぶ

なぞなぞゲーム

なぜなぞゲーム

げーむせつめい

きんきちほう かんとうちほう とうほくちほう

文字が打てるようになります

名前

表示する

大きさ

向き

スプライト1 Button1 Button2 Button3 Key

Ghost

ステージ

なぜなぞゲーム

背景 4

# ボタンを用意する

きんきちほう

かんとうちほう

とうほくちほう



マウスポインターが  
ボタンに触れたとき、  
大きさを変えて  
ゲーム感をだす



ボタンの数のメッセージを用意して、ボタンが押されたときに  
メッセージが送信され、そのボタンに対応したなぞなぞが出題される

# ボタンを用意する

げーむせつめい



がんばれ！

鍵ボタンが押されて、メッセージが送信されると、  
モンスターがゲームの説明をしてくれる。  
説明が終わると、自動でスタート画面に戻る。

```
が押されたとき
  110 度に向ける
  表示する
  ずっと
    げーむせつめい と言う
    5 度回す
    0.15 秒待つ
    5 度回す
    0.15 秒待つ
    5 度回す
    0.15 秒待つ
    5 度回す
    0.15 秒待つ
```

```
せつめい を受け取ったとき
  表示する
    スタートがめでちほうをえらびます と 2 秒言う
    ボタンをおすともんだいがはじまります と 2 秒言う
    がんばれ! と 2 秒言う
  隠す
    ひょうじ を送る
```

向きを変えて揺らすことで存在感をだす。

# 反省や改善したいこと

- ? 今は一問回答するとゲームが終了してしまうので、何問か連続して回答できるようにする
- ? 全地方のなぞなぞを用意し、他のなぞなぞも追加する
- ? 地方だけではなく、難易度や問題数などの選択ボタンの追加
- ? チュートリアルなどの追加
- ? 正解数に応じて、宝箱などの用意
- ? キャラクターや背景をもっとキャッチーにする
- ? レベルに応じてすごろくのように進んでいくようにしてみる
- ? 音楽や効果音の追加
- ? ひらがなでの入力や漢字の入力にも対応できるようにする
- ? できるだけ今よりもコードを簡潔に見やすくかく