

ゲーム部門

銅賞

作品名

正義の猫

応募者情報

表示名	ナタ飯
学年	6年生

作品の説明

どのような作品か

猫がビームを出して敵の体力を減らすゲームです

なぜ作ろうと思ったのか

沢山の人に楽しんでもらいたいから

難しかったこと、それをどのように解決したか

スペシャルアタックのゲージが100になると止まるようにすること
ゲージが0.5秒毎に1増えるのを100回繰り返すようにプログラムを組みました

意気込み

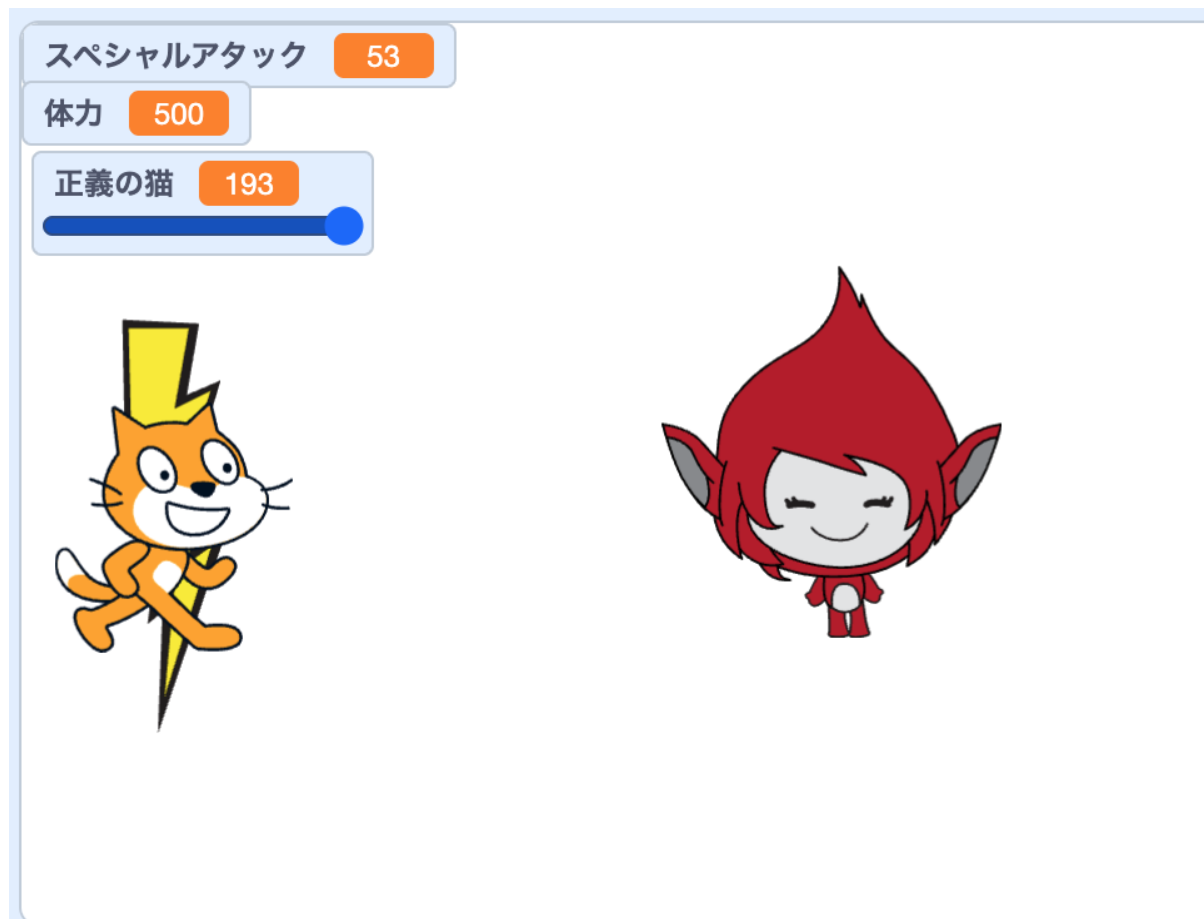
優勝目指して頑張ります

作品のURL

<https://scratch.mit.edu/projects/911851322>

写真、資料など

動作している様子



審査員からのコメント

- 雷に打たれ続けるネコに笑いました。スペシャルアタックが出せなかったのが残念。。ゲームクリアやゲームオーバーの演出があるとさらにゲームっぽくなるよ。引き続き頑張って！
- 操作性もよく、相手の動きも不規則でとても面白いゲームでした。
- 猫の攻撃で出てくる緑のビームに、うちの猫が反応してディスプレイに釘付けでした。敵の動きもスムーズです。このような基本動作を組み合わせることで、いつかは「にゃんこ大戦争」のようなゲームが作れるかも！！
- キーボード入力に対して正義の猫がすぐに反応してストレスなく楽しめました！今後のゲームバランスの調整とスペシャルアタックの完成版に期待です。

- 楽しいゲームを自分で作ってしまえるなんてすごいです！すごい敵が強いのか私が弱いのか...ビームをもっといろんな角度で出せたら勝てた気がします！
- 敵の動きや速さが一定でないため、面白いゲームでした。複雑なプログラムが組み込まれていると思います。
- パワーをためてスペシャルアタックを出す、ロマンを感じます！まだまだ伸びしろを感じるゲームだと思いました。