

揮劍吧！勇士

Swing the sword! warrior

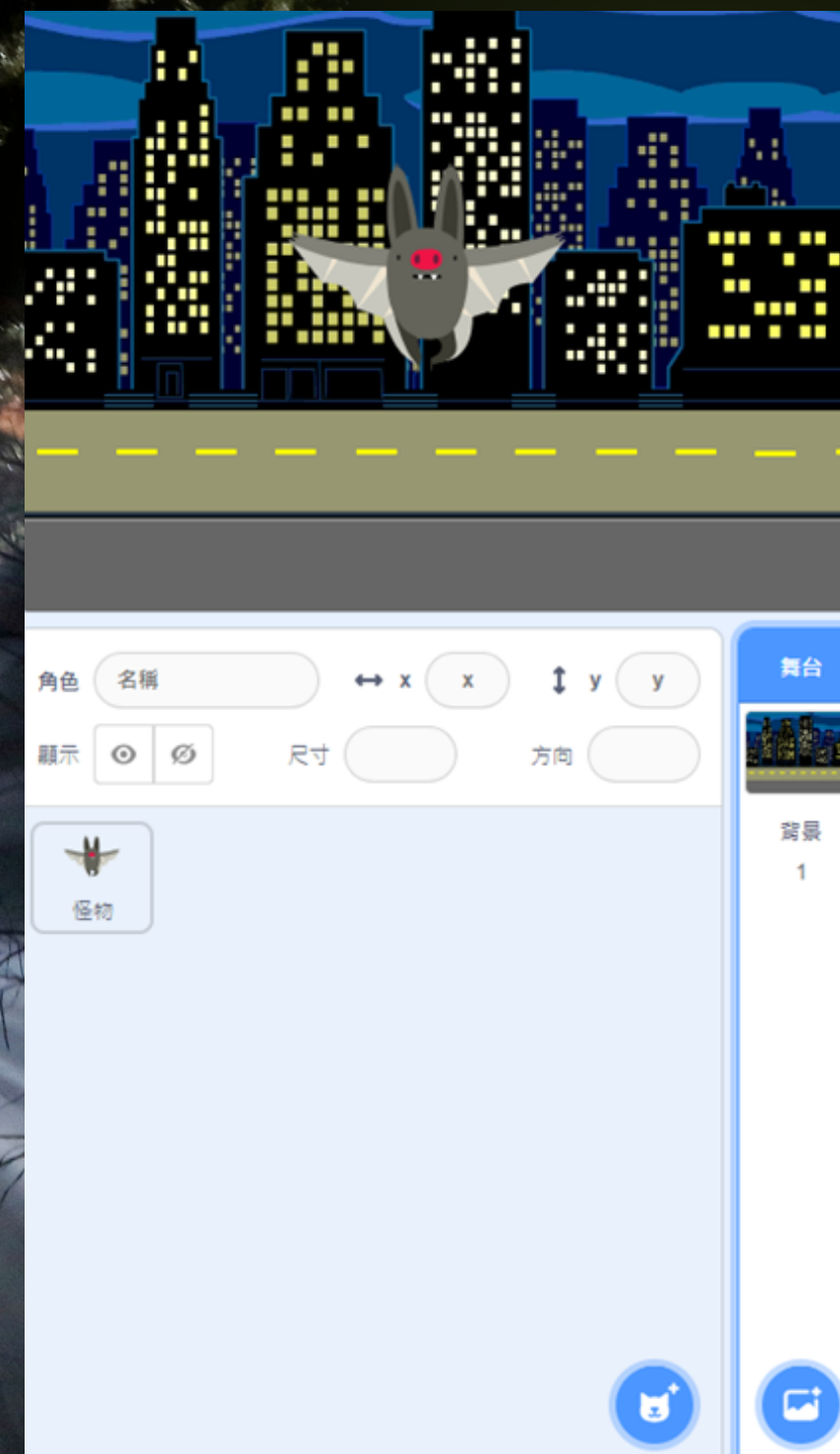
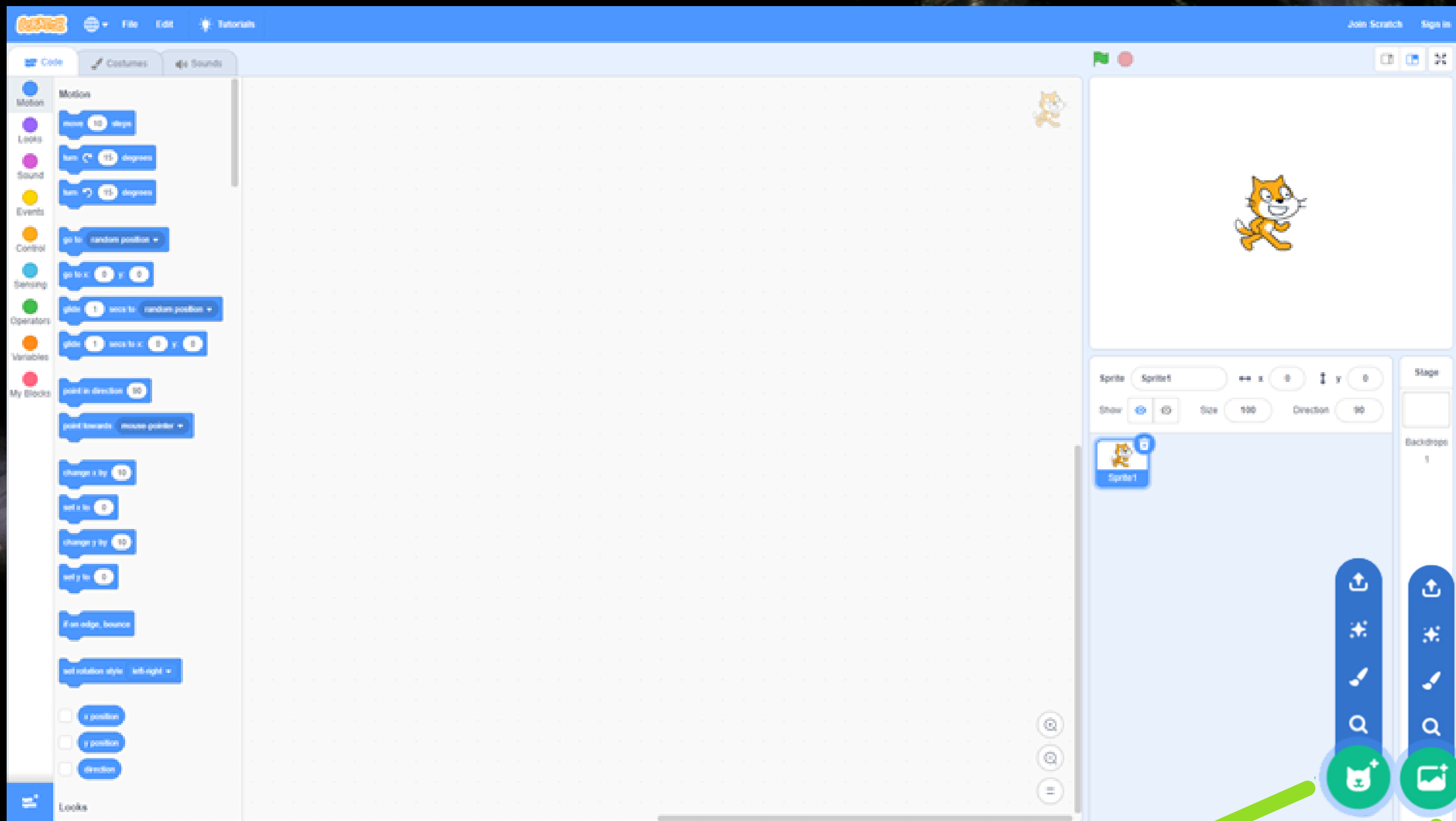




創建角色與背景

Create characters and backgrounds





新增角色

新增背景

怪物的生命值

monster health



1. 變數 按鈕



2. 建立一個變數



3. 結果顯示

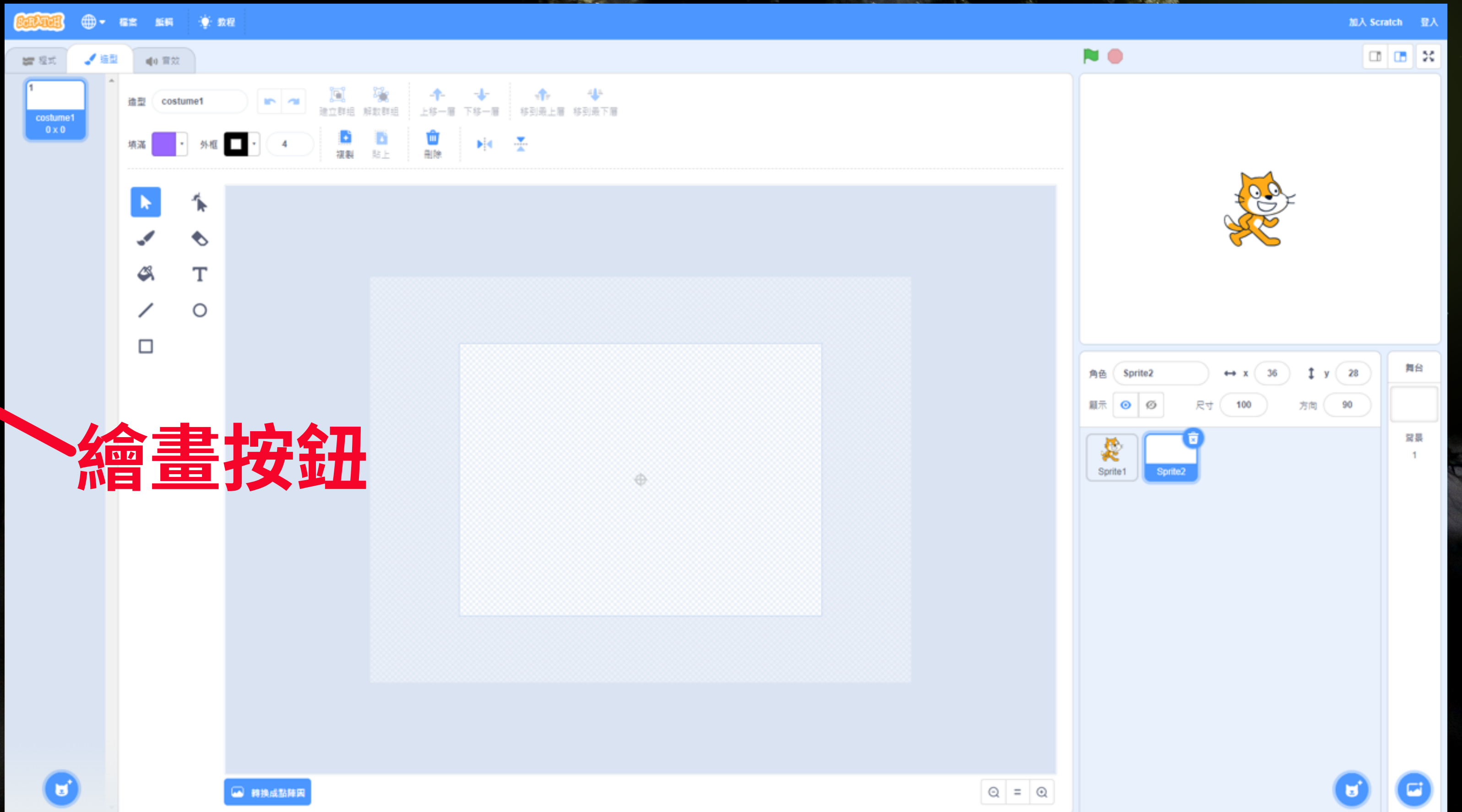




斬擊特效

Slash special effect





繪畫

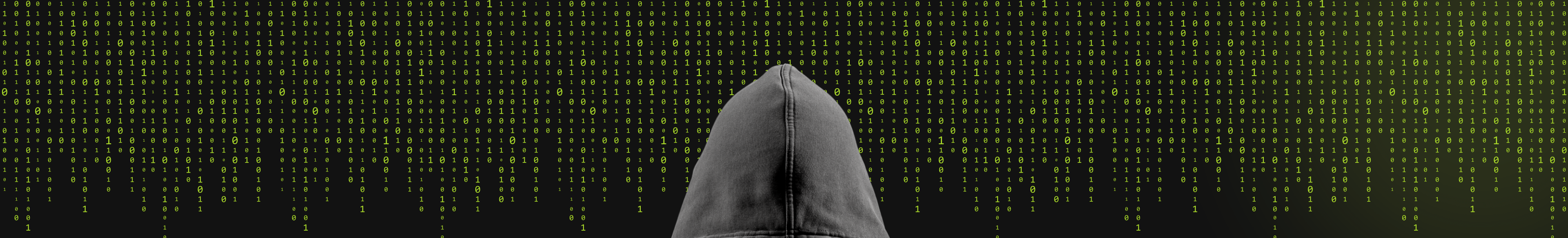
繪畫按鈕


```
當 被點擊
隱藏
定位到 x: 0 y: 0
重複無限次
  如果 滑鼠鍵被按下? 那麼
    顯示
    造型換成 斬擊特效
    等待 0.2 秒
    造型換成 斬擊特效2
    等待 0.2 秒
    造型換成 斬擊特效3
    等待 0.2 秒
  隱藏
```

初始設定

重複執行，
當滑鼠鍵被按下條件成立，
執行顯示並每0.2秒切換砍擊特效造型，最後隱藏。

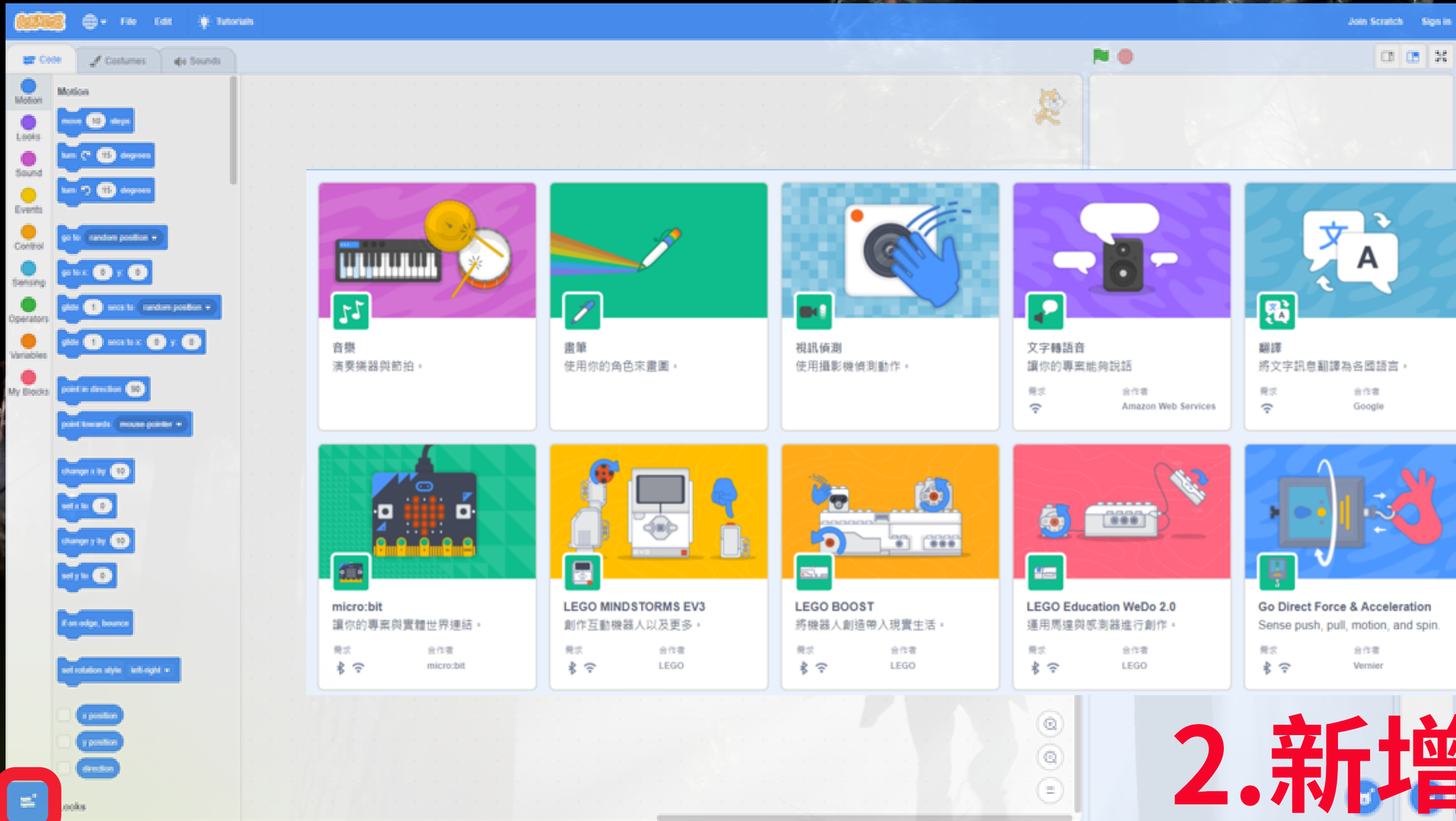




斬擊特效與Rabboni計數

Slash Effects and Rabboni Counts





1.新增積木

2.新增
Rabboni積木

Sipp Rabboni

- 動作
- 外觀
- RAB 驅動**
- 音效
- 事件
- 控制
- 偵測
- 運算
- 變數
- 函式積木
- Sipp Rabboni

RAB status

RAB info

RAB 記錄數

RAB 加速度 X

RAB 角速度 X

當 被點擊

隱藏

定位到 x: 0 y: 0

重複無限次

如果 滑鼠鍵被按下? 那麼

顯示

造型換成 新學特效

等待 0.2 秒

造型換成 新學特效2

等待 0.2 秒

造型換成 新學特效3

等待 0.2 秒

隱藏



當 被點擊

隱藏

定位到 x: 0 y: 0

重複無限次

如果 RAB 驅動 那麼

顯示

造型換成 新學特效

等待 0.2 秒

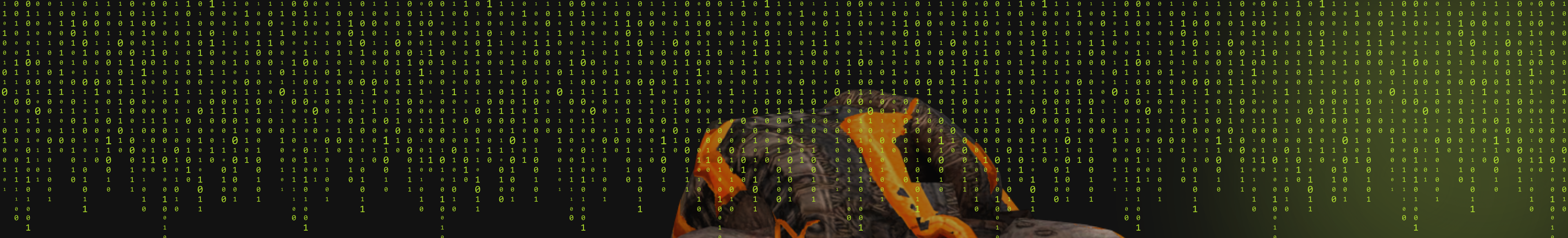
造型換成 新學特效2

等待 0.2 秒

造型換成 新學特效3

等待 0.2 秒

隱藏



扣除怪物生命值

Deduct monster health




```
當 旗幟被點擊
隱藏
定位到 x: 0 y: 0
重複無限次
  如果 RAB 驅動 那麼
    顯示
    造型換成 新學特效
    等待 0.2 秒
    造型換成 新學特效2
    等待 0.2 秒
    造型換成 新學特效3
    等待 0.2 秒
  隱藏
```



```
當 旗幟被點擊
隱藏
定位到 x: 0 y: 0
重複無限次
  如果 RAB 驅動 那麼
    顯示
    造型換成 新學特效
    等待 0.2 秒
    造型換成 新學特效2
    等待 0.2 秒
    造型換成 新學特效3
    等待 0.2 秒
    變數 怪物生命 改變 -1
  隱藏
```

