

遊戲設計師 製作指引

(適用年級：小五至小六)

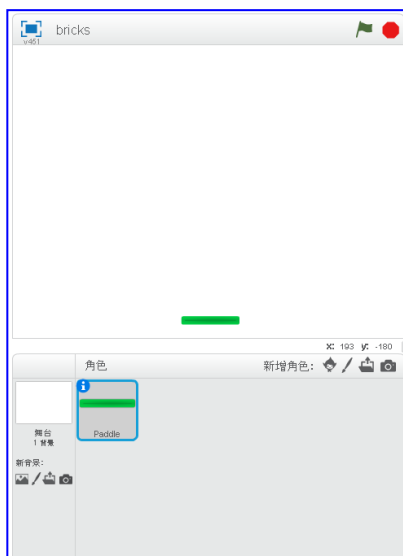
有沒有想過自己能設計一個遊戲？其實設計遊戲並不難，我們一起學習如何設計一個小遊戲吧！



基本遊戲製作

1. 新增擋板(Paddle)的角色及設定其程式

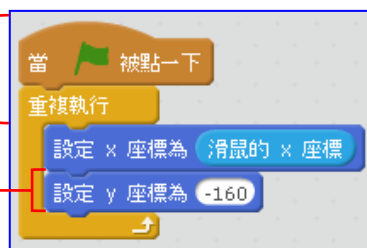
- ① 新增一個角色 ，作為可移動的擋板，並放在舞台下方位置。



- ② 在角色  上建立以下程式。

當按下綠旗鈕時，重複執行以下指令。

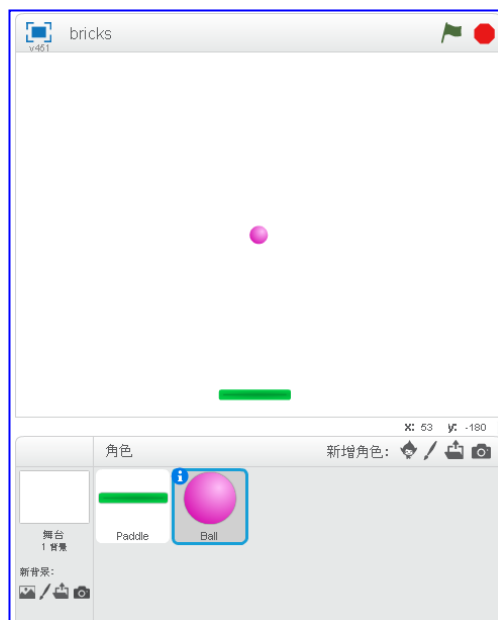
固定擋板在某一水平線上，不能上下移動。



移動滑鼠時，擋板依滑鼠的位置左右移動。

2. 新增球(Ball)的角色及設定其程式

- 1 新增一個角色 ，作為撞擊磚塊的球，並放在舞台中間位置。



- 2 在角色  上建立以下程式。

當按下綠旗鈕時，
球移至起始點。

當收到訊息「start」
(表示開始遊戲，見
步驟 3)，球隨機向
下方某方向移動。

當球碰到擋板便
會反彈。

當收到訊息「turn」
(表示碰到磚塊，見
步驟 5)，便會反彈。



設定訊息名稱
為「start」。

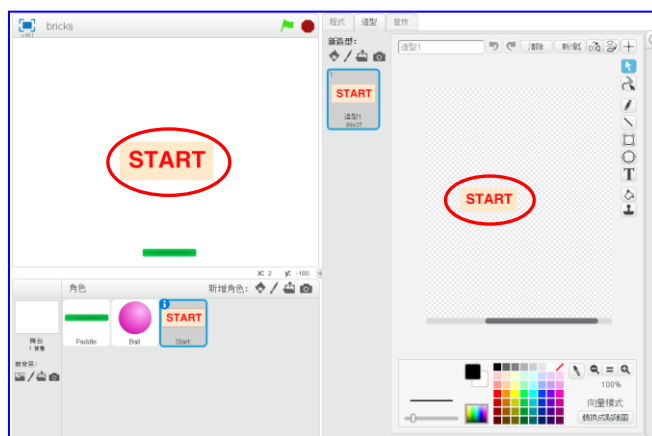
當球碰到邊緣
便反彈。

球反彈後隨機
改變前進角
度，以增加難
度。

設定訊息名稱
為「turn」。

3. 新增開始鈕(Start)的角色及設定其程式

- 1 新增並繪畫一個角色 ，作為遊戲的開始鈕，並放在舞台中間位置。



- 2 新增一個「brick_count」變數，用作記錄磚塊的剩餘數量。

取消別選



- 3 在角色  上建立以下程式。

當按下綠旗鈕時，顯示開始鈕。

按下開始鈕後，開始鈕會消失，廣播訊息「start」，遊戲開始。

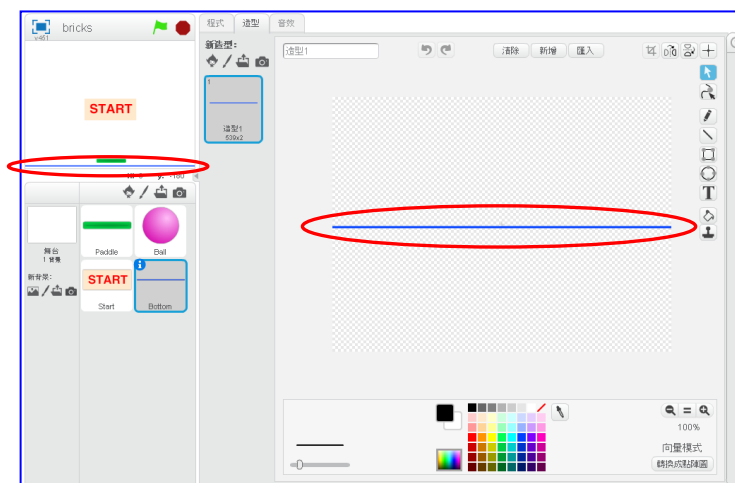
當剩餘磚塊數量是 0 時，廣播訊息「win」，玩家勝利，遊戲停止。



將剩餘磚塊數量重設為 15。

4. 新增底邊(Bottom)的角色及設定其程式

- ① 新增並繪畫一個角色 ，作為舞台的底邊。



- ② 在角色  上建立以下程式，當球碰到底邊，玩家便輸掉。

當球碰到底邊，廣播訊息「lose」，玩家失敗，遊戲停止。



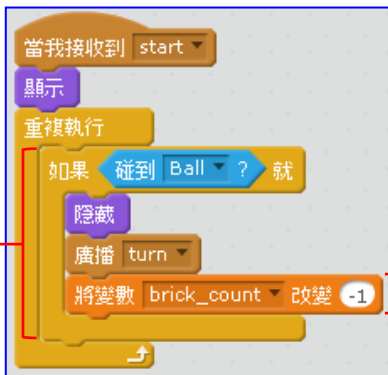
5. 新增磚塊(Brick)的角色及設定其程式

- ① 新增一個角色 ，作為磚塊，並放在舞台上方位置。



- ② 在角色  上建立以下程式。

當球碰到磚塊，該磚塊會消失，廣播訊息「turn」，令球反彈。



將剩餘磚塊數量減去 1。

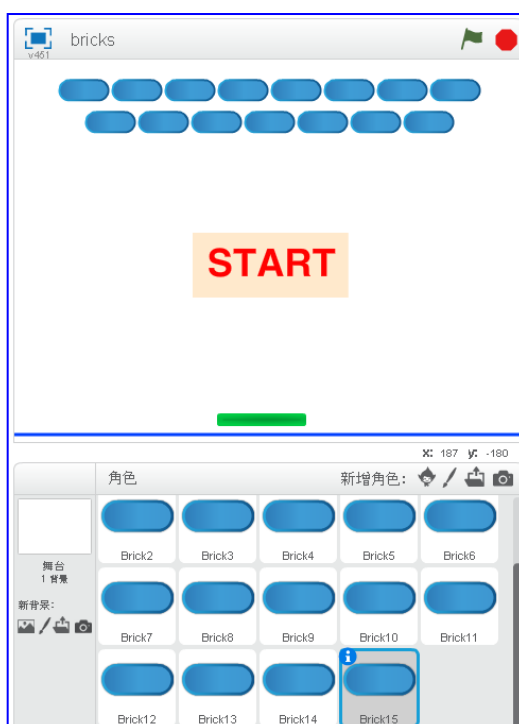
The script for the Brick character is as follows:

- 當我接收到 start
- 顯示
- 重複執行
 - 如果 碰到 Ball ? 就
 - 隱藏
 - 廣播 turn
 - 將變數 brick_count 改變 -1

- ③ 在角色  上按滑鼠右鍵，再點選 **複製**，並將這個複製出的角色放在舞台上的其他位置。

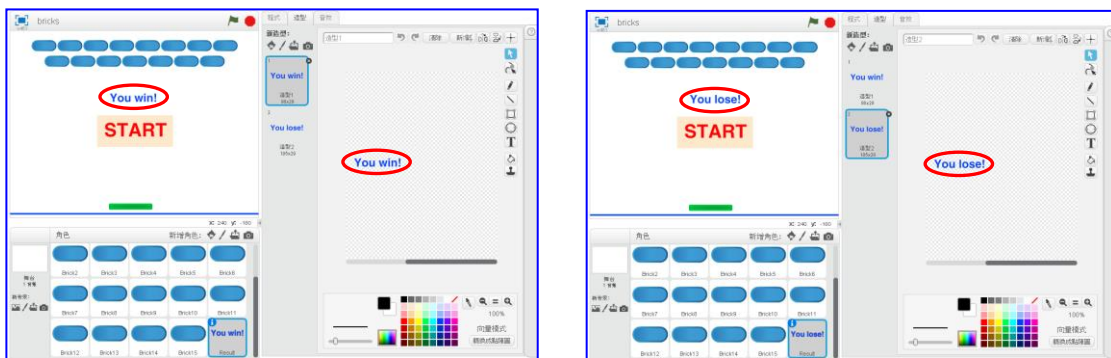


- ④ 以同樣的方法，複製出更多的磚塊，直到共有 15 塊磚塊在舞台上。

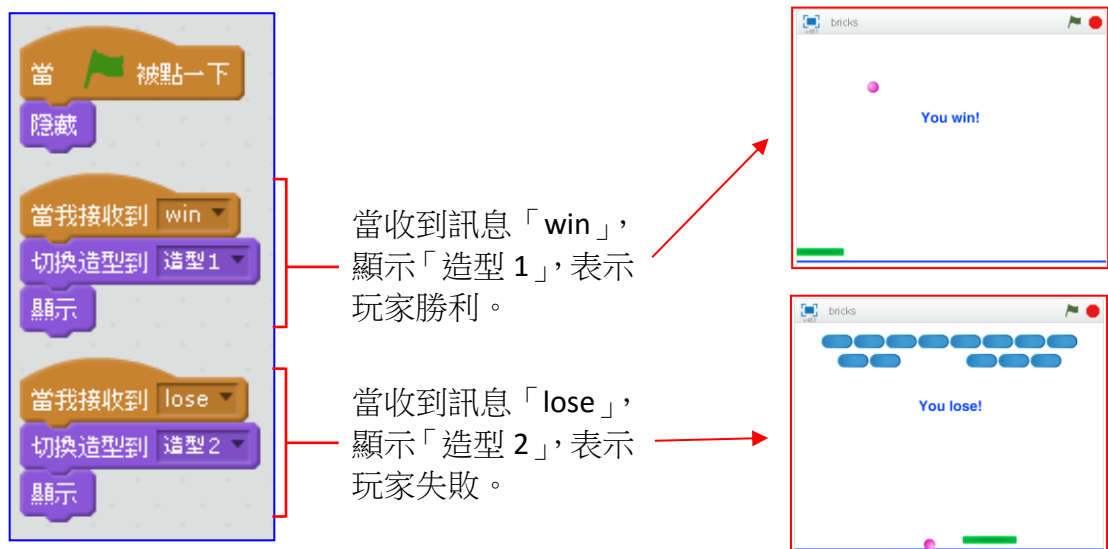


6. 新增結果(Result)的角色及設定其程式

- 1 新增一個文字角色 ，並製作兩個造型，分別顯示玩家的勝敗訊息。



- 2 在角色  上建立以下程式。



7. 打磚塊遊戲已經完成了。把遊戲儲存後，好好玩一回吧！

