

2

故事模式的遊戲

腦筋激盪

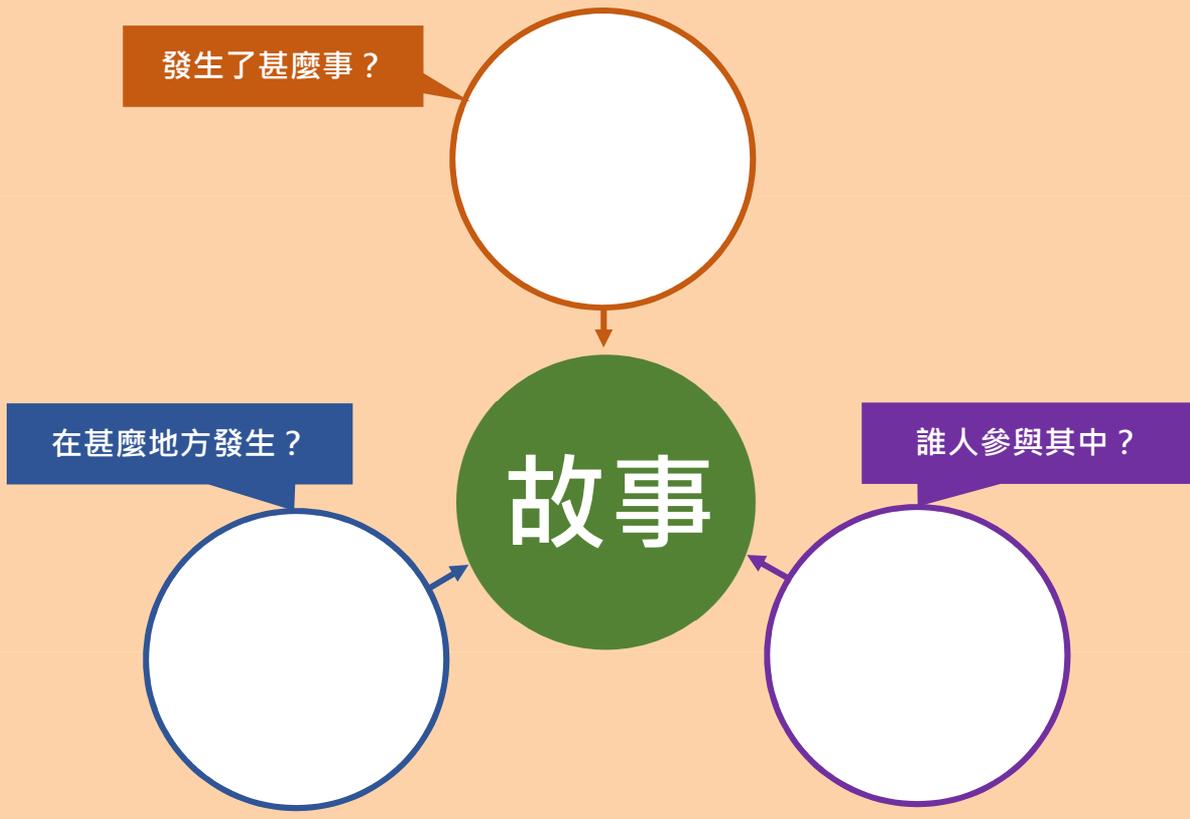
遊戲好像很單調，
可以怎樣改善呢？



你可以使用故事引入
遊戲，令玩家更投入！



一個故事通常包含甚麼元素？試寫出來。



任務 1 設計故事



要設計故事好像很困難呢。



一點也不困難。我們可按照以上 3 個元素來設計故事。

	地點	人物	情節
例子	公園	一位小女孩和一位小男孩	兩人發現公園上很多垃圾，決定把垃圾分類放進回收箱。
我的設計			

任務 2 新增場景

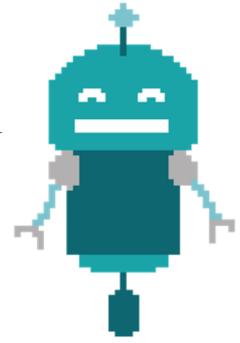
我們要在遊戲中加入新場景，以方便說故事。

1 按**新增場景**鈕，便可新增一個場景。

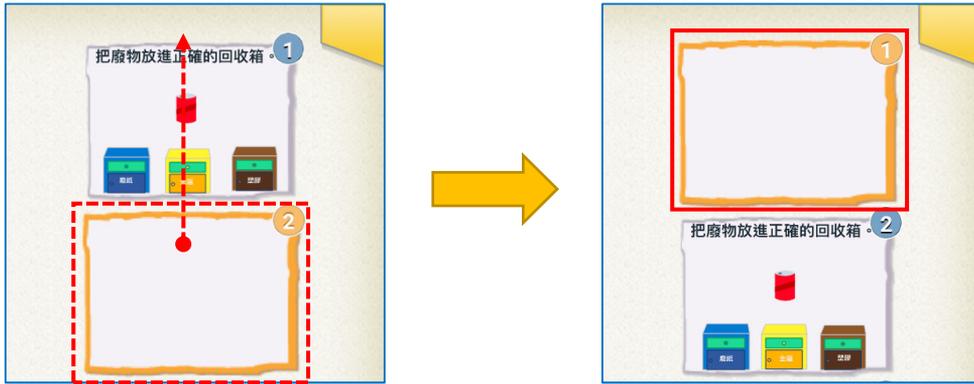


2 刪去**場景 2** 舞台上的小貓角色。

我們應先在新的場景中交代故事情節，然後才進行遊戲部分。所以新的場景應排在現有場景之前。



按住**場景 2**不放，然後拖放到**場景 1**之前，便可調動場景的次序。



任務 3 新增背景

1 按**新增背景**鈕，選擇適合你設計的故事的背景，然後按**確定**鈕，便可把背景新增至舞台。



2 加入故事標題。



任務 4 新增人物和故事情節

使用 **新增角色** 鈕  新增你設計的角色，以及一些垃圾。



我要怎樣表達情節？



你可以使用對白來展示情節。



當按下  鈕

女孩：這個公園很多垃圾呢！

男孩：對啊，很多汽水罐和膠水樽。

女孩：讓我們把垃圾放進回收箱吧！

計算思維

序列結構

使用序列結構編寫程式，便能確保對白能按正確的次序顯示。

我可以**使用說話**方塊讓女孩和男孩說出對白，但是怎樣才能讓對白順序顯示？



編程錦囊

使用發送訊息功能可讓程式在接收到指定訊息時才啟動。



發送啟動訊息方塊：發送顏色訊息



接收到訊息後啟動方塊：當收到對應顏色訊息後，才執行指令

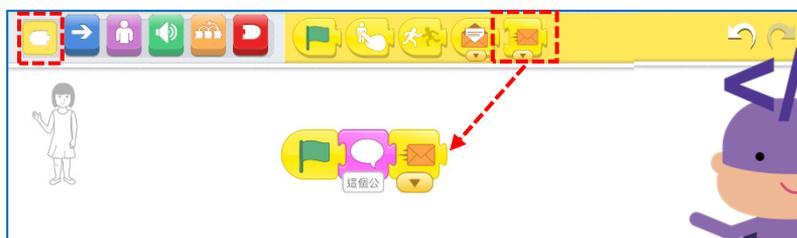


在每個場景中，可發送最多6個不同顏色的訊息

- 1 在**角色列表**上點選女孩角色。然後編寫程式，在按**旗幟**鈕後，說出「這個公園很多垃圾呢！」。



- 2 把**啟動程式**類別中的**發送啟動訊息**方塊拖放到程式最尾。

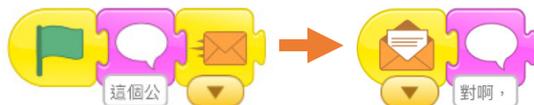
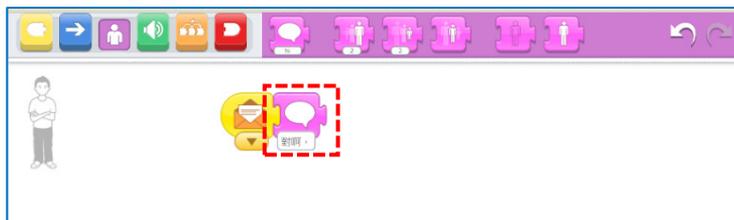


程式在女孩說出對白後，便會發送橙色訊息。

- 3 在**角色列表**上點選男孩角色。然後把**啟動程式**類別中的**接收到訊息**後啟動方塊  拖放至程式區。



- 4 使用**說話**方塊  讓男孩在收到橙色訊息後說出對白「對啊，很多汽水罐和膠水樽。」



動手挑戰

編寫程式，讓女孩緊接男孩的對白，說出「讓我們把垃圾放進回收箱吧！」



我們已發放了橙色訊息，不能再使用這種顏色啊。

任務5 轉換場景

編程錦囊

要從**場景 1** 轉換至**場景 2**，可使用**結束程式**類別的**跳到場景**方塊。



方塊右上角的數字代表執行指令時會跳到的場景

把**跳到場景**方塊拖放到程式最尾位置，在女孩說出對白後，便會跳到**場景 2**。



任務6 自由創作

腦筋激盪

你知道在 ScratchJr 中，總共可創作多少個場景？

延伸活動

利用餘下的場景，自由創作，增加遊戲的趣味。例如：

1. 在新場景中加入其他類型的廢物，以確保玩家認識其他回收箱。
2. 善用角色，如在把廢物放進正確的回收箱後，由角色說出答案和鼓勵對白。



我的表現

在✓上填上顏色，評價自己的表現，表現愈好愈多✓。

1. 使用人物、地點和情節設計故事，以包裝遊戲，令人更易於投入。
2. 依照故事設計新增合適的場景及背景。
3. 依照故事設計新增角色，並以角色的對白來表達故事情節。
4. 在交代故事情節後，轉換場景，進入遊戲部分。
5. 在餘下的場景中自由創作，增添遊戲的趣味。

