歡迎來到您的檔案庫

在 Roblox Story Games 裡,文字正在消失,要由玩家把空白的部分填上!使用 Roblox 的免費編碼和設計工具,在這場一小時的企劃裡編寫屬於您自己的故事遊戲。證明您的編碼知識即可贏得獨家徽章和頭像物品。



播放下方影片,收看您即將著手的檔案庫和真實遊戲進行。

您的編碼旅程

完成三節不同的課程之後,您就能創建自己的故事遊戲。每節課程都會有說明,教您如何從頭到尾編寫自己的遊戲程式。





完成一節課程以後,在 Roblox 上玩問答遊戲您就有機會贏得獎品。贏到獎品後就快回來繼續下一節課程。



讓 Roblox Studio 準備就緒

Roblox Studio 製作了您在 Roblox 上看到的每一款遊戲。如果您已安裝 Roblox Studio, 請登入並點擊本頁底部的「下一步」按鈕。

1. 下載並安裝 Roblox Studio。

下載 ROBLOX STUDIO

- 2. 安裝完成後,點兩下桌面圖示(Windows)或點擊底座圖示(Mac)。
- 3. 在登入畫面中,輸入您的 Roblox 使用者名稱和密碼,接著點擊「Log In」。



建立新帳戶

如果您對 Roblox 完全陌生,<u>請按這裡</u>註冊以申請帳戶。記住這些秘訣能 保護您帳戶的安全:

- 絕不和別人分享您的密碼,即使對方是真實生活中的好友。
- 讓您的密碼難以猜測 如果您的使用者名稱是「bloxcool」, 密碼就不應該設為「bloxcool123」。
- Roblox 的員工永遠不會詢問您的密碼 若有人問,請使用<u>擧報</u> 濫用功能舉報他們。
- 沒有所謂的免費 Robux 絕對不要相信玩家或網站聲稱自己有秘 招可以得到免費 Robux !

如欲瞭解更多秘訣,請見保持您的帳戶安全。

撰寫故事

編碼之前,先寫下您要用作遊戲基礎的故事。您想寫什麼樣的故事都可以。

- 寫下兩三句話當作開頭段落,您可以寫在紙上或使用文字編輯器。這裡有幾個故事的想法讓您參考:
 - 您最好的朋友的夢想假期
 - 巫師的早餐吃什麼
 - 一名超級英雄的購物之旅



故事範例

山丘上有一棵樹住著偉大的巫師尼亞。每天早上,這個巫師最 愛吃一大碗蜜烤蜥蜴葉。

建立占位符

為了從故事裡創造出一個文字遊戲,請刪除故事中的單詞,然後替這些字創造占位符。遊 戲中,玩家將會回答問題來填入這些占位符。就從第一個句子開始。

1. 在第一句話裡挑出一個要被替換的單詞,例如名稱、動作或一個名詞。



2. 將這個單詞替換成您要求玩家填上的文字類型的占位符。

原始單詞	占位符單詞
山丘上有一棵樹住著偉大的巫師 <mark>尼</mark>	<i>山丘上有一棵樹住著偉大的巫師</i>
亞。	<mark>name</mark> 。

3. 由於您最後可能不只會問玩家一個名詞或形容詞,所以請替占位符上編號。



現在故事已經準備好轉成程式碼了!



打開樣板

遊戲將會使用 Roblox Studio 創造出來。可以免費使用,並立即把遊戲發表到 iPhone、 Android、Xbox Live、PC、Mac 和 VR 上。

- 點兩下藍色桌面圖示(Windows)或點擊底座圖示(Mac)即可開啟 Roblox
 Studio。
- 2. 在登入畫面中,輸入您的 Roblox 使用者名稱和密碼,接著點擊「Log In」。

打開樣板

Roblox Studio 裡的 Story Games 樣板包含建立遊戲所需的一切,除了實際故事的程式碼以外。樣板是預製的世界,您可以用作自己遊戲的基礎。

• 在 Story Games 樣板上點擊一次。





沒看到樣板?

如果您沒看到樣板,請點擊 $\mathbf{New} \to \mathbf{All} \; \mathbf{Templates}$ 。

關閉其他視窗

首次啟動 Roblox Studio 時,可以會打開您目前不需要的其他視窗。關閉其他視窗,讓您有更多空間看自己正在著手的內容。

點擊×可關閉 Studio 左側的所有視窗。如果您沒有看到可以關閉的視窗,請前往下一步。





2. 讓 Explorer 視窗留在右側保持開啟。讓 Studio 顯示如下方圖片。



如果您沒看見 Explorer

若看不見 Explorer 視窗:



1. 請選擇 檢視 頁錙	°		
2. 點擊最左側的	Explorer 圖元		
FILE 📔 🦘 🔶 🏠	⇒ HOME	MODEL TEST	VIEW PLUGINS
T 🚺	Game Explorer	🧇 Tutorials	∑ Script Analysis
Explorer	Toolbox	声 Object Brows	ser 📃 Command Bar
W	7 Context Help	>_ Output	🛐 Breakpoints
			Show
StoryGame_Final.rbxl ×			

打開腳本

在 Roblox 中,程式碼是使用編碼語言 Lua 輸入腳本的。遊戲必須進行的每一件事通常都有單獨的腳本。檔案庫樣板已經有一個名為 StoryManager 的腳本,您可以為自己的文字遊戲新增更多程式碼。

如何找到 StoryManager 腳本:

1. 在 Explorer 視窗裡,點擊 StarterGUI 旁邊的箭頭就能看見下面的所有內容。





2. 點擊 GameGUI 旁邊的箭頭展開該部份。



3. 點兩下 StoryManager 腳本加以開啟。





StoryManager 腳本

該腳本已經包含了對玩家顯示已完成故事所需的部份程式碼。您所創造的所有程式碼將輸

入在虛線下方。



```
-- 在下方的括弧之間新增 story 變量
storyMaker:Write()
-- 再玩一次嗎?
playing = storyMaker:PlayAgain()
結束
```

註解

以--開始的程式碼是註解。註解是替自己或其他編碼人員寫下說明。註解

不會改變程式的運作方式。

編碼變量

編碼的第一件事就是玩家會填入的文字的占位符。在腳本中,資訊的占位符稱為變量。可以根據需要來變更或替換其持有的資訊。

建立變量

在 Lua 程式碼中,輸入 local 和 nameOfTheVariable 可以建立變量。所有變量的名稱必須為 一個字,不含空格,就像標記主題標籤一樣,開頭為小寫。好的變量名稱能幫您記得變量 的內容。

使用先前您寫下的占位符名稱作為變量的名稱。

 在第一條虛線下輸入 local ,然後是變量的名稱。範例故事裡的占位符是 name1, 所以第一個變量就是 local name1。







接受挑戰!

點擊下方按鈕即可打開 Roblox 問答遊戲,測試您的知識並贏得三項獎品中的第一項。贏 到獎品後,快回來這裡點擊 Next 按鈕,了解如何問玩家問題。

接受挑戰



問問題

您剛才建立的變量將用來對玩家提問並存儲他們的答案。當他們點擊檔案庫前面的大書後,這些問題就會出現在玩家的螢幕中央。



新增問題

變量內存儲資訊

變量內儲存的資訊可以使用 = 符號加以變更。一個變量可能會在腳本內或程式運作時多 次變更。

1. 在像 local name1 的變量名稱之後輸入 =



下一步就是問玩家一個問題,並將他們的答案儲存在變量裡。

 在 = 之後輸入 storyMaker:GetInput("問題")。程式碼輸入時必須完全一模一樣,且符 合大寫字母。

storyMaker:GetInput()

腳本可以互相交談。本遊戲有第二個腳本稱為 storyMaker, 裡面是獲取玩

家輸入內容的程式碼。剛才創建的變量將運行來自 storyMaker 腳本的程式

碼,然後儲存玩家的答案。

字串類型

變量可以存儲不同類型的資料,包括小數目、真值或假值以及字串。字串類型變量很特別,因為可以儲存整個句子。



字串類型變量很容易辨認,因為總是位在引號中"像這樣"。

將"問題"替換成您想要詢問玩家的內容,才能完成故事的下一行。別忘了要包含引號("")。

測試您的程式碼

這是大好時機檢查您的程式碼並確保可以運行。測試程式碼通常可以更容易找出您可能犯錯的地方。

1. 點擊「開始遊戲」按鈕來測試您的程式碼。



2. 使用鍵盤上的 W A S D 走到基座上,然後按下 E。



· · <mark>控制</mark> ····································	操作
W A S D 或 方向鍵	四處移動您的人物
空白鍵	跳躍
右滑鼠鍵(按住並拖曳滑鼠)	環顧四周

 檢查看看您的問題是否顯示。先別試圖回答問題或點擊「提交」按鈕(您仍必須替 故事部份編碼)。

ROBLOX STORY GAMES	Enter the next word in the box and press 'Submit'!
Hi Kira,	What is your favorite name?
Answer the questions to write your very own story.	
Have fun!	Type Answer Here

4. 停止測試。





儲存您的程式碼

發表您的遊戲即由 Roblox 完成線上儲存,以便儲存您的作品。每隔 10 至 15 分鐘儲存 一次您的遊戲是個好主意。

發表作品

- 1. 請確認已經停止測試。
- 2. 選擇 File \rightarrow Publish Ξ Roblox。





3. 點擊 New Place。

💐 Roblox Studio	\times
Choose an existing place to overwrite, or create a new place.	
Cancel	

4. 輸入名稱與說明。

Basic Settings	Basic Settings	
Thumbnails	_	
Access	Name:	
	Robloxia Word Games	
Advanced Settings	Description:	
	Create your own stories	
	Genre:	
	All	
	Privacy:	
	O Public @	
	Genre: All	

5. 點擊 Create Place。

Basic Settings	Basic Settings	
Thumbnails	-	
Access	Name:	
00003	Robloxia Word Games	
dvanced Settings	Description:	
	Create your own stories 1	
	Genre:	
	All	
	Privacy:	
	Public Private Pri	



6. 當處理條顯示「100% Completed」時,請點擊藍色 Next 按鈕。

Roblox St	udio			
Uploadin	g to "Robloxia Word Games"			
		Next 🔶		
100% Com	pleted			
7.	點擊 Done。			
	Roblox Studio			×
				•
	Gain Visitors & Make Money!			
	Sell gear for your game 🖗		Start Now	
	You'll receive a 10% commission from all gear sold on your games page.		Start NOW	
	Sell Game Passes 🖗			
	Grant users special access and privileges to your game with game passes. (Fees apply)		Start Now	
	Award Game Badges 🛛			
	Aw s who achieve great feats rare badges and they will be more likely to play.		Start Now	
	Game @			
	Ao Jur game throughout Roblox.com and reach out to millions of players.		Start Now	_
	Done			
				Ŧ





點擊下方按鈕即可打開 Roblox 問答遊戲,測試您的知識並贏得三項獎品中的第二項。贏 到獎品後,快回來這裡點擊 Next 按鈕,了解如何寫下您的故事。

接受挑戰



撰寫故事

等玩家回答完所有的問題,他們就能看見自己的答案和故事結合在一起。故事也會儲存在 使用字串的變量中,然後與具有玩家回答的字串結合。

替第一個字串編碼

- 1. 請確認已經停止測試。
- 2. 點擊遊戲編輯器上方的 StoryManager 腳本頁籤即可返回腳本。





3. 在已輸入問題的位置下面創建一個名為 story 的新變量。請確認變量名稱為小寫。





 請返回原始故事找到第一個字串。圈出或標記第一個占位符前的所有內容。如果您 的變量剛好在句子的中間,沒問題;其餘的可以稍後新增。

原始占位符

山丘上有一棵樹, 住著偉大的巫師 name1。

5. 讓 story 變量如下所示存儲字串:

-- 於破折號之間編碼故事

local name1 = storyMaker:GetInput("你最喜歡的名字是?")

local story = "山丘上有一棵樹住著偉大的巫師 "

疑難排解提示 疑難排解:循環語句

請記住 local story 必須為小寫,因為遊戲的其他部份正在尋找一個 名稱完全相同的變量。
程式碼只會顯示您交代的內容,因此在末尾包含一個空格,這樣字 串就不會連在一起,如下:

"山丘上有一棵樹住著偉大的巫師<mark>"</mark>



新增至故事

結合故事與回答

接下來,故事的第一個字串必須結合玩家的答案。把內容結合在一起稱為**串接**。若要結 合兩個字串,請使用...

1. 在與 story 變量同一行上輸入 ..

2. 繼續在同一行上輸入持有玩家答案的變量名稱。

撰寫故事與測試

現在故事已經輸入完畢,必須顯示給玩家看。



1. 在第二行虛線下找到 storyMaker:Write()。在 () 中間輸入變量 story。這能告訴程式撰 寫遊戲中的故事。

```
檢查您的作品
```

請確認您在 storyMaker:Write(story) 輸入了 story, 且大小寫與程式碼框內完

全相同。少了此步驟,您在測試時故事就不會出現。

2. 測試遊戲。您應該會看見兩個字串結合在一起。









完成您的句子

要在句子中新增更多字或標點符號,請添加另一個字串。

- 1. 在與 story 變量同一行上新增另一個 ..
- 新增另一個包含其餘句子的字串,或只是標點符號。別忘了在句末添加額外的空格。

新增第二個問題

若要詢問第二個問題,請建立新問題並繼續新增至含有故事的相同變量中。

1. 決定好要從您的故事中第二個句子刪除的字。

原始占位符

山丘上有一棵樹, 住著偉大的巫師 name1。每天早上, 這個巫師最愛吃一大碗 蜜烤 food1。

2. 在第一個變量的下面創建一個新變量充當占位符。

-- 於破折號之間編碼故事





```
local name1 = storyMaker:GetInput("你最喜歡的名字是?")
local food1
local story = "山丘上有一棵樹住著偉大的巫師 " .. name1 .. "。 "
```

提醒:變量名稱

請記得、變數名稱應該是小寫且不能包含空格。

3. 使用 storyMaker:GetInput("") 問玩家一個問題,並儲存他們的答案。

4. 在 story 變量裡,使用 .. 串接下一個故事字串請務必在句末加上一個空格。

- 5. 在新的故事字串之後,將第二個問題的答案串接起來,並以標點符號結束。
- -- 於破折號之間編碼故事



```
local name1 = storyMaker:GetInput("你最喜歡的名字是?")
local food1 = storyMaker:GetInput("你最喜歡的食物是?")
local story = "山丘上有一棵樹住著偉大的巫師 " .. name1 .. "。 " ..."每天早上,
這個巫師最愛吃一大碗蜜烤 " .. food1 .. "。 "
```

完成故事

透過新增更多變量、問題和串接字串來繼續添加內容到您的遊戲中。

- 1. 為您的故事新增更多字句
- 2. 每當您添加一組新變量和字串時就測試一下遊戲

提示與祕訣

多次使用變量

變數可以使用多次;僅須在您想要包含單詞的字串之間使用串接即可。



新增換行符

您可以在字串中輸入 \n 新增換行符。



一個換行符

程式碼範例 local story = "山丘上有一棵樹住著偉大的巫師 " .. name1 .. "。 " .. "\n 每天早上, 這個巫師最愛吃一大碗蜜烤 " .. food1 .. "。 " 結果 山丘上有一棵樹住著偉大的巫師薩梅斯。 每天早上,這個巫師最愛吃一大碗蜜烤馬鈴薯。

兩個換行符一起

程式碼範例
local story = "山丘上有一棵樹住著偉大的巫師 " name1 "。 " "\n\n 每天早 上,這個巫師最愛吃一大碗蜜烤 " food1 " 。 "
結果
山丘上有一棵樹住著偉大的巫師薩梅斯。





點擊下方按鈕即可打開 Roblox 問答遊戲,測試您的知識並贏得三項獎品中的最後一項。

贏到獎品後,快回來這裡點擊 Next 按鈕,了解如何完成創造者挑戰。

接受挑戰







恭喜,您剛剛完成了最後一個 Roblox 創造者挑戰!現在您已經完成遊戲,這裡有幾個想法讓您的遊戲更深入並不斷學習。

分享您的遊戲

目前為止,您的作品全部都已儲存至雲端,只有您才能看到。每個人都可以在 Roblox 和 好友及全世界分享自己的作品!

分享方法說明

新增至您的故事

雖然您完成了挑戰,但隨時可以在故事中添加更多內容。這裡有幾個想法:

- 新增更多人物:在您的故事裡多想一兩個角色。請記得替每個人物創建一個新變量,比如 name2 或 name3。
- 在故事裡新增更多字句:為您的故事寫下新句子,並選擇一個可以替換的物件。

不斷學習



想要瞭解更多關於構建自己遊戲的資訊,例如設計障礙訓練場或編寫速度強化提升的程式碼?請前往 Developer Hub 參考這套課程,有整個網站可供您查找創建 Roblox 遊戲的教學。



These documents are licensed by Roblox Corporation under a <u>Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0</u> International License. Roblox, Powering Imagination, and Robux are trademarks of Roblox Corporation, registered in the United States and other countries. The Hour of Code[™] is a nationwide initiative by <u>Computer Science Education Week</u> and <u>Code.org</u> to introduce millions of students to one hour of computer science and computer programming.

