



猿創力
程式設計學校



BLOXELS

功能 & 圖示簡介

Coding APE 程式設計學校



1

遊戲介面簡介



猿創力
程式設計學校

創作角色介面

創作裝飾介面

創作背景介面

可為遊戲命名標題&編輯代表圖像

使用者介面

創作遊戲介面

主選單

遊戲地圖

最近編輯區域

主角

資源區

測試遊戲

積木區

設定區

選擇工具

拍攝匯入

橡皮擦

撤銷&重做

英雄設定

更換背景

更換音樂



1 點擊此處即可編輯積木

2 紅色積木

屬於危險區域，主角碰到會減愛心

3 紫色積木

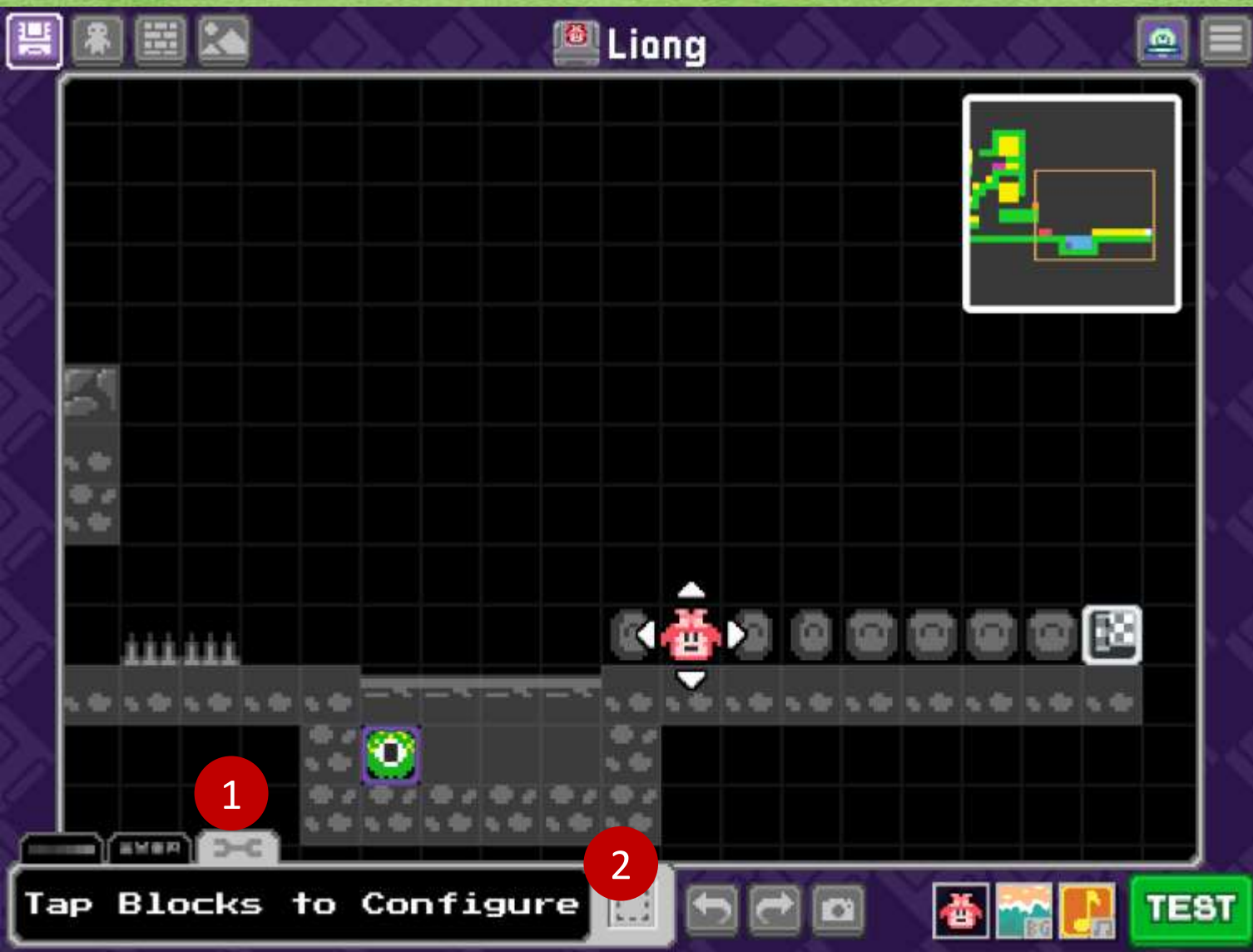
可將敵人放入遊戲畫面

4 綠色積木

可供主角安全行走的區域



- 1 點擊此處即可將自己設計的敵人或是裝飾套入特定積木內
- 2 這一行會顯示你所選擇的裝飾、敵人的角色等，向右滑可再繼續增加更多不同的裝飾及敵人角色



1 點擊此處即可**設定**積木，例如：點擊紫色積木可設定敵人屬性、點擊桃紅色積木可設定變身效果等

2 點擊此處可一次選取**大範圍**的積木，進行**移動 & 複製**

2

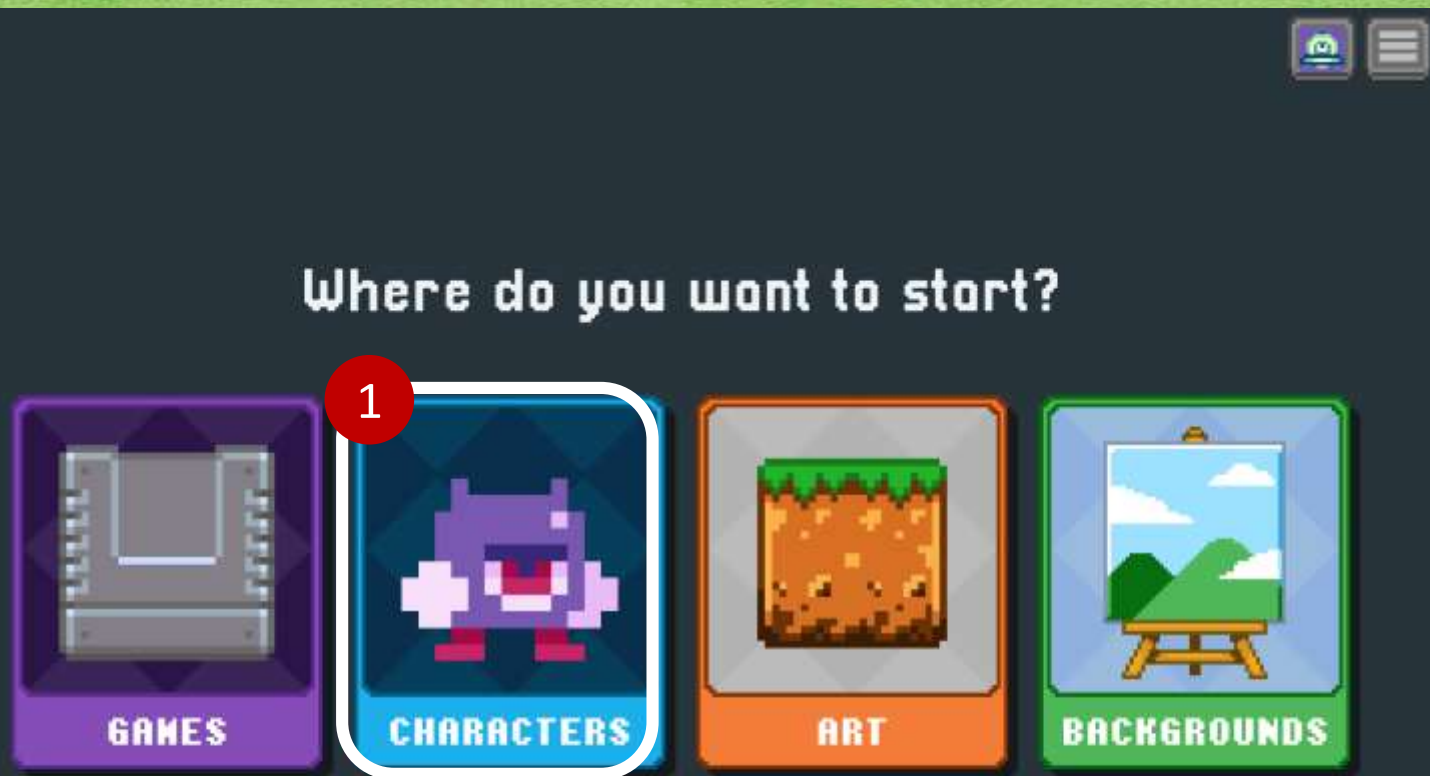
創作角色說明



猿創力
程式設計學校



猿創力
程式設計學校



1 選擇CHARACTERS，進入編輯介面



- 1 點擊此處即可進入到空白的編輯畫面，自行設計創作



1 此處可設定角色造型**變換**的**速度**

2 此區域可設計角色在不同行為/靜止不動、走路、跳躍、降落時的動作或是表情變化等

3 點擊此處可設定**角色屬性**，請至下一頁觀看說明

4 可為角色命名



1 可調整角色**速度** & **大小**

2 可調整角色之**生命值**（愛心）
選擇角色**死亡**時的**特效**，共三種

3 可選擇**JUMP POWER**功能：跳一次、跳兩次、或是飛行。亦可調整**特效**

4 可調整角色的攻擊方式及特效

3

創作遊戲說明



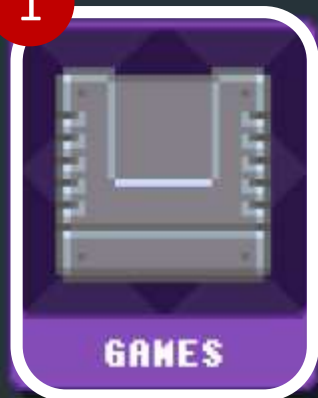
猿創力
程式設計學校



猿創力
程式設計學校

Where do you want to start?

1



1

選擇GAMES, 即可進入編輯介面



1 點擊此處即可進入到空白的編輯畫面，自行設計創作

4

主角設定



猿創力
程式設計學校



猿創力

程式設計學校



1 首先，點擊當前主角的圖示



1 點擊此處即可自行選擇主角要使用哪個角色

2 此處的屬性設定與前面創作角色的設定一樣，可在此設定**主角屬性**

5

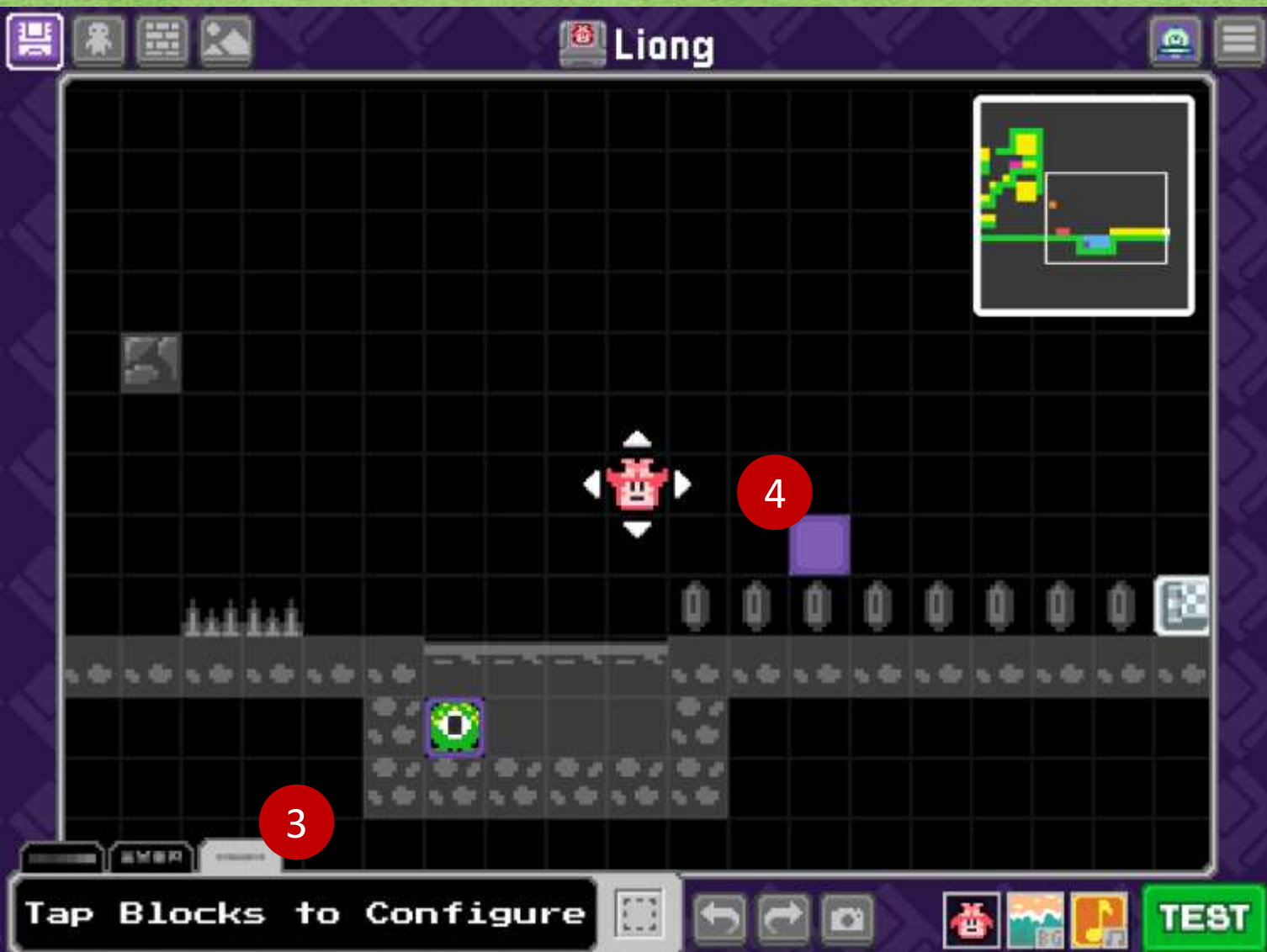
敵人設定





1 首先，點擊到積木區，並選擇紫色積木

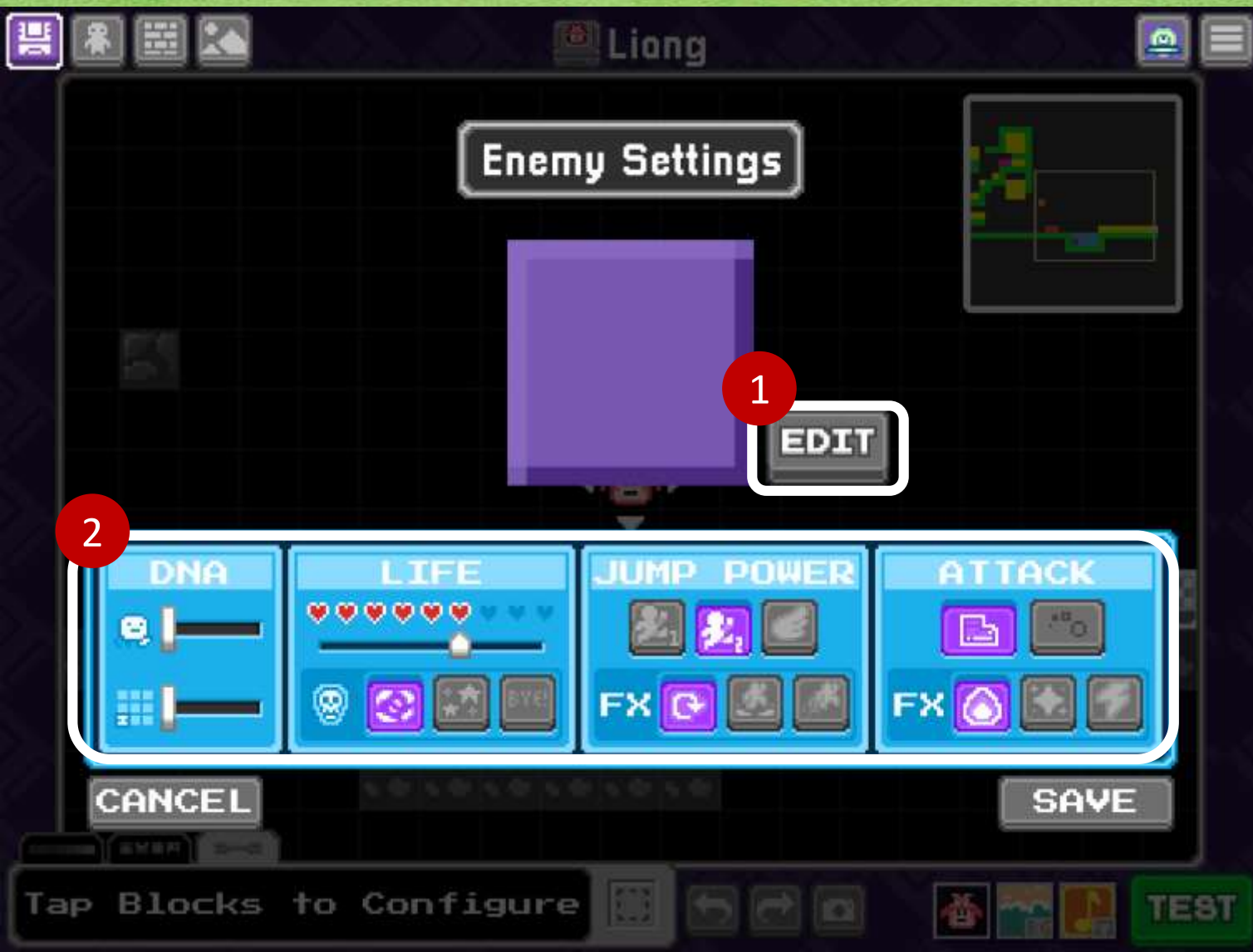
2 將紫色積木放置於希望敵人出現的位置即可



3 將紫色積木放置好之後，請點擊
設定區，並到達此畫面

4 到達此畫面後，點擊紫色積木即
可開始設定

註：若要設定其他顏色的積木，照著此步驟均可順利
進入設定的畫面。



1

點擊此處即可自行選擇敵人要使用哪個角色

2

2

此處的屬性設定與前面創作角色的設定一樣，可在此設定**敵人屬性**

MINI CODER

6

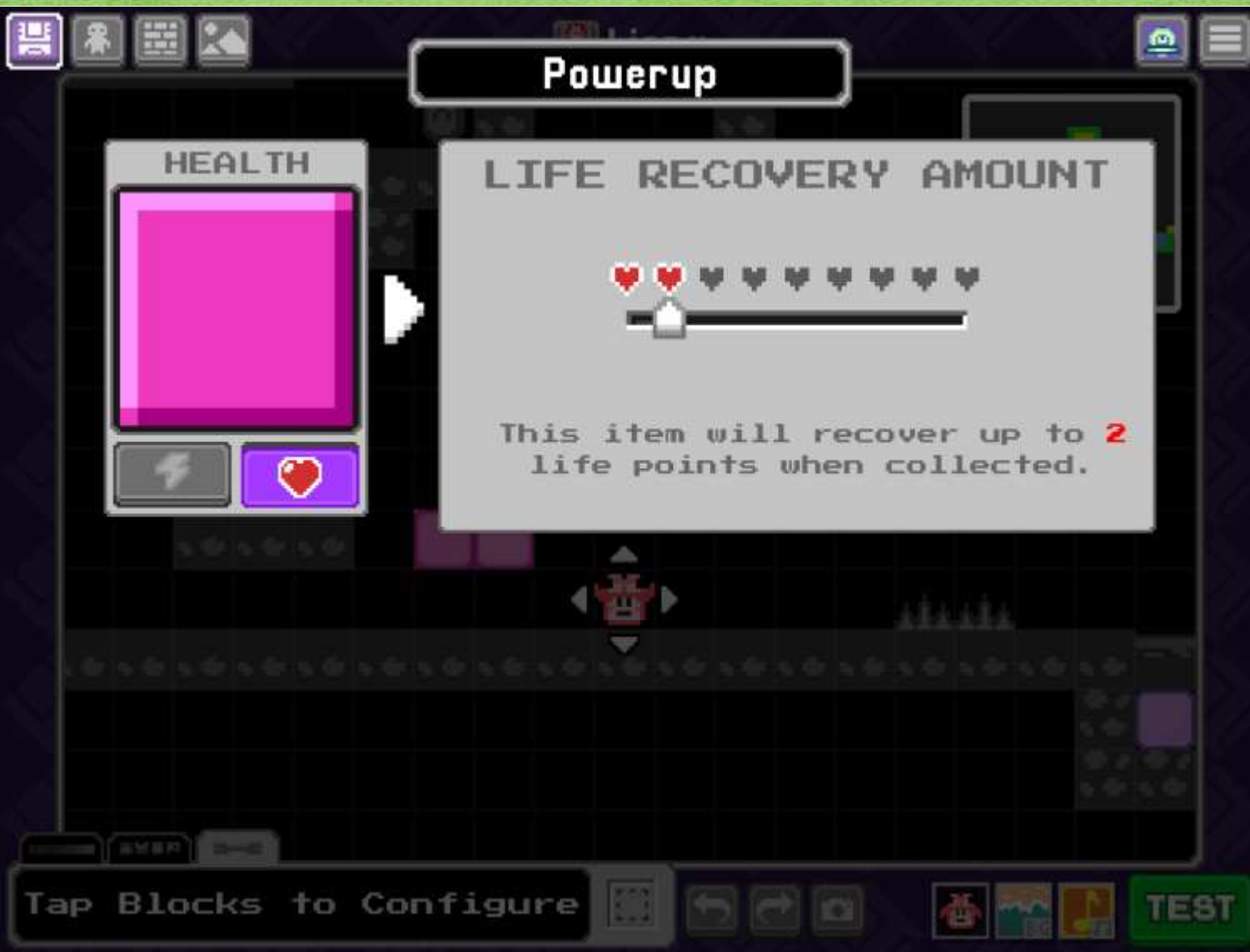
粉紅色積木



猿創力
程式設計學校



- 1 首先，點擊積木區，並選擇**粉紅色積木**
- 2 將粉紅色積木放置於畫面內
- 3 點擊「設定區」後，再點擊粉紅色積木即可開始設定



選擇：

若英雄的生命值/愛心有減少，就可在碰到粉紅色積木後，**增加生命值/愛心**。

可自行調整可以恢復多少生命值。



選擇：

可使英雄在碰到粉紅色積木後**變身**，可自行選擇要變身為什麼角色以及變身後角色之屬性等。

- 1 此處為遊戲預設的多種屬性變化，可選擇直接點擊套用不做更改

MINI CODER

7

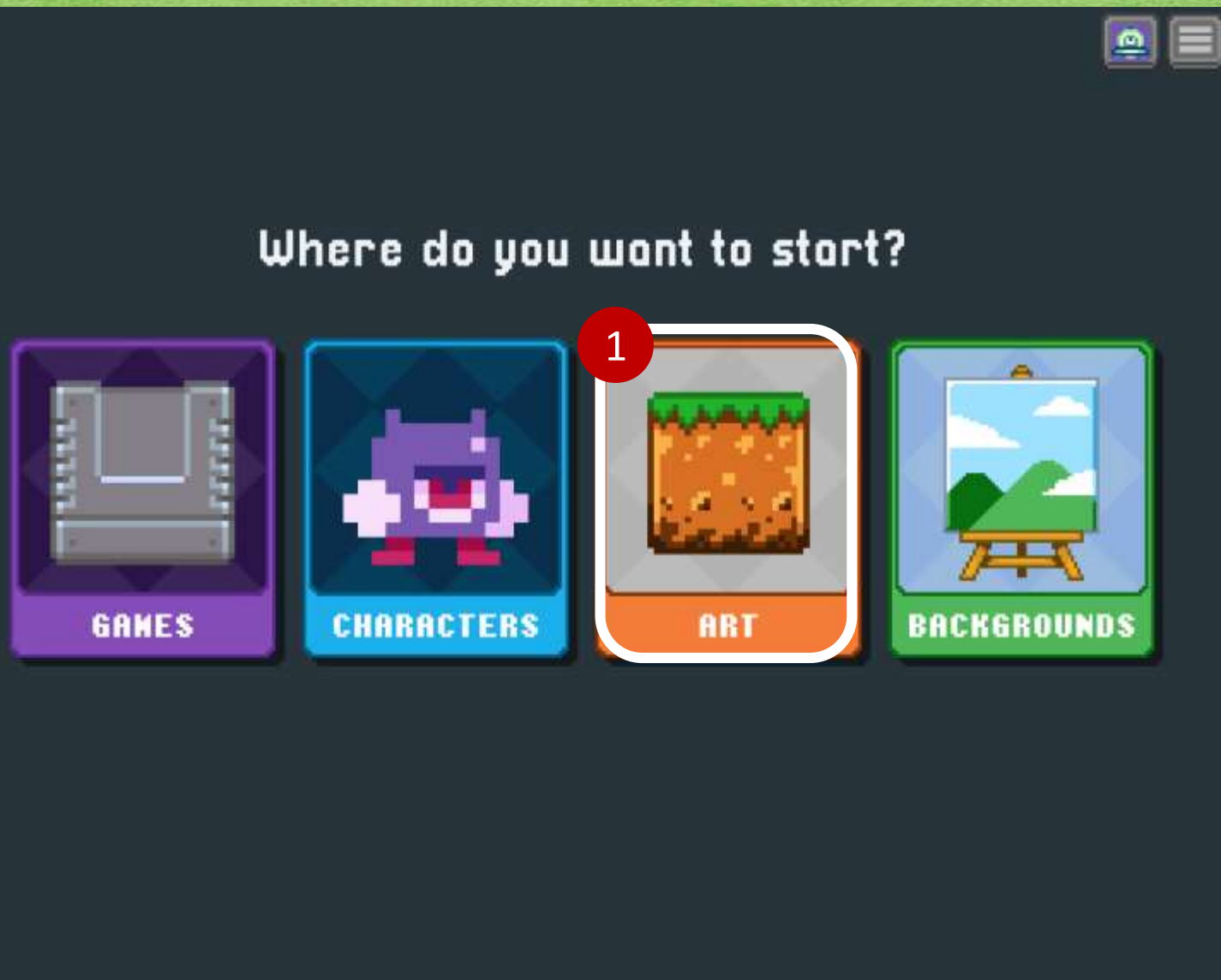
創作裝飾說明



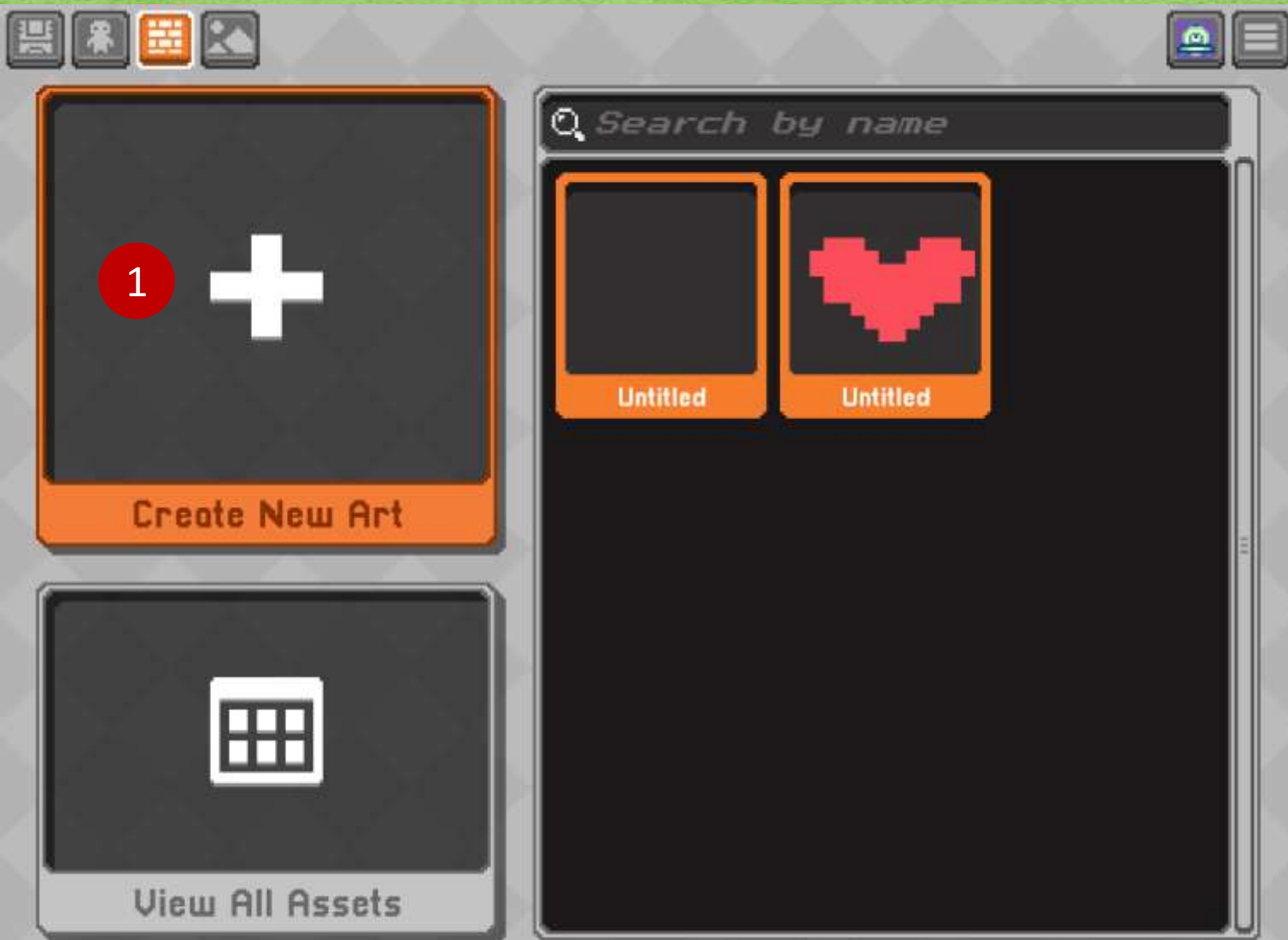
猿創力
程式設計學校



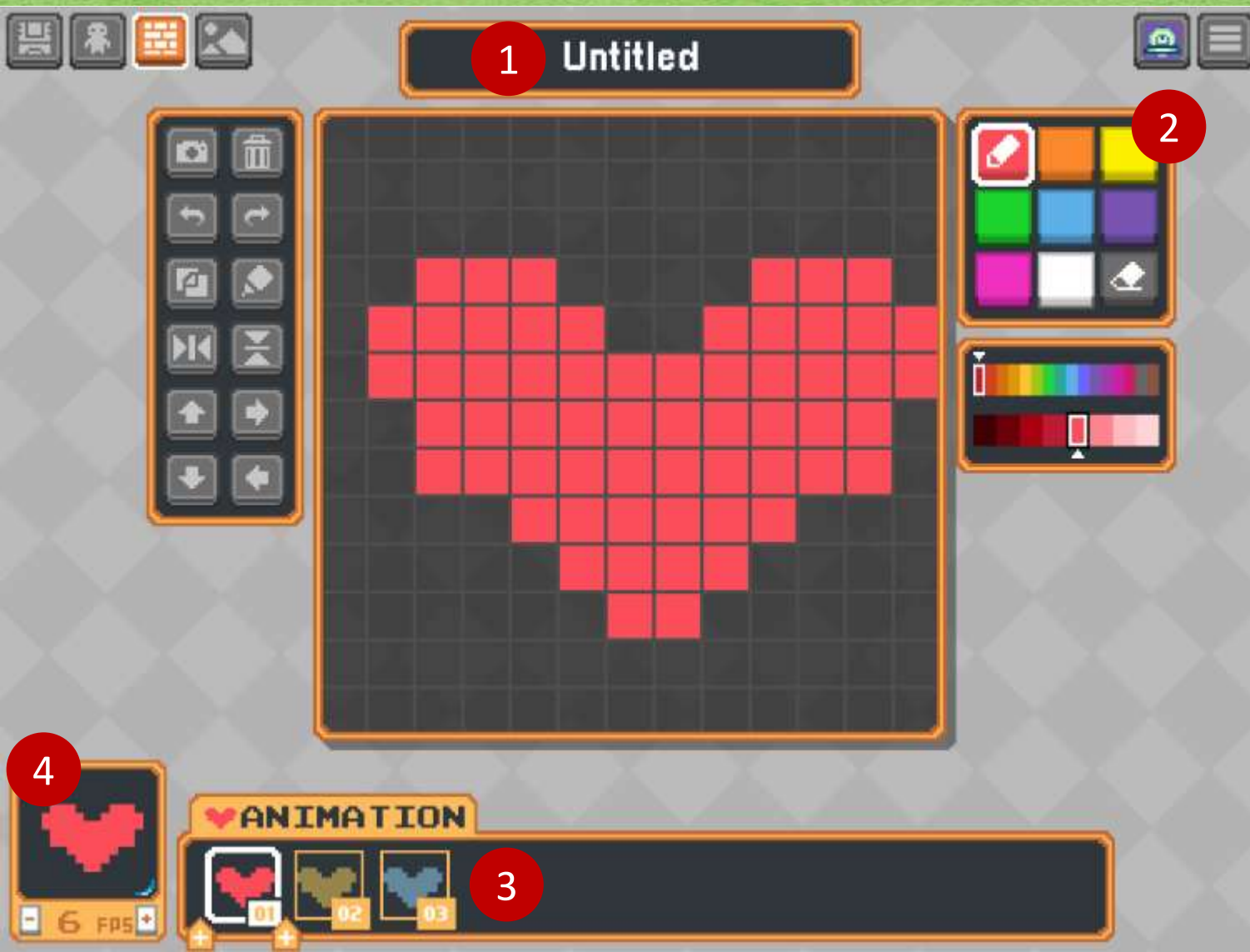
猿創力
程式設計學校



1 選擇ART，即可進入編輯介面



- 1 點擊此處即可進入到空白的編輯畫面，自行設計創作



1 可為裝飾命名

2 可自行選擇、調整顏色，橡皮擦位於此區域內

3 與創作角色相同，可加入不同造型，使其看起來為動畫

4 可調整造型變換的速度

8

創作背景說明

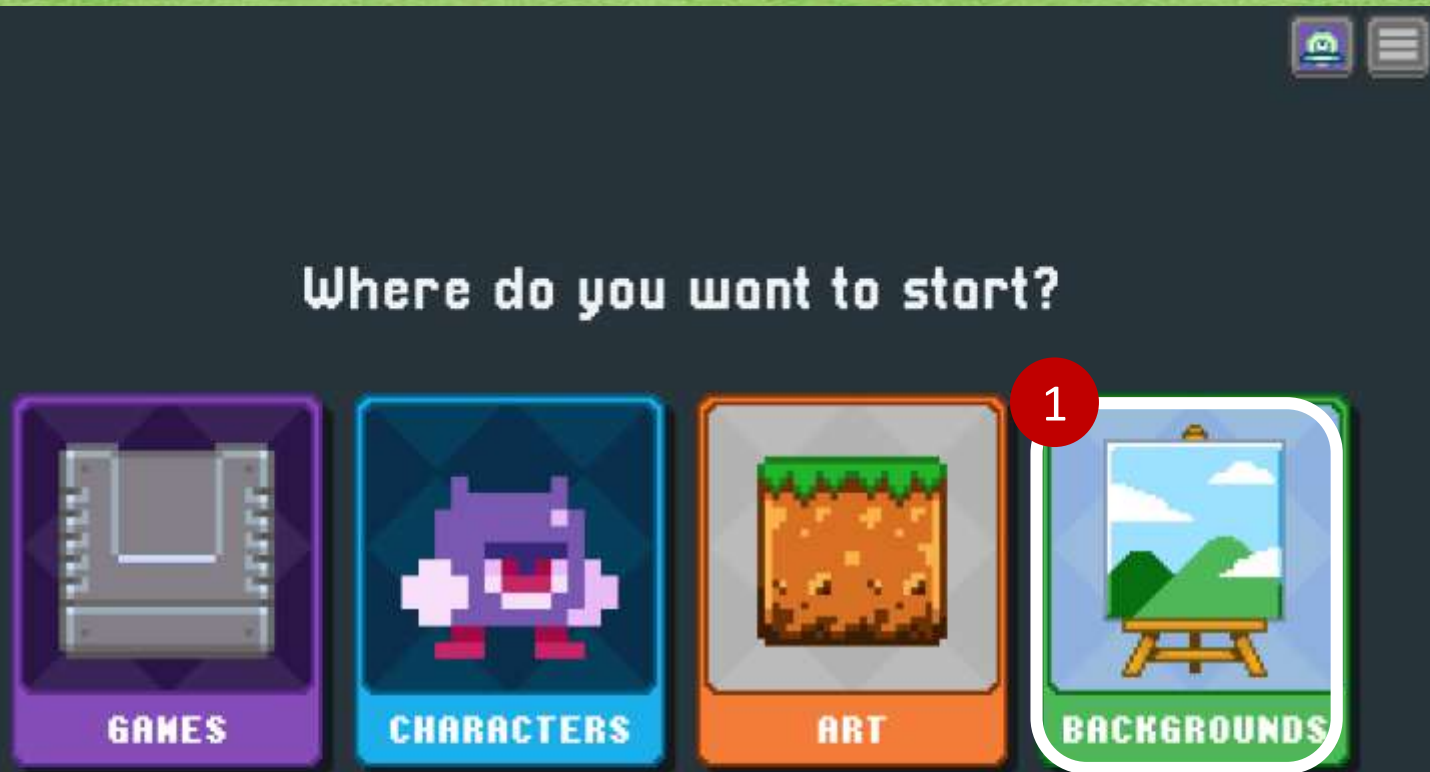


猿創力
程式設計學校

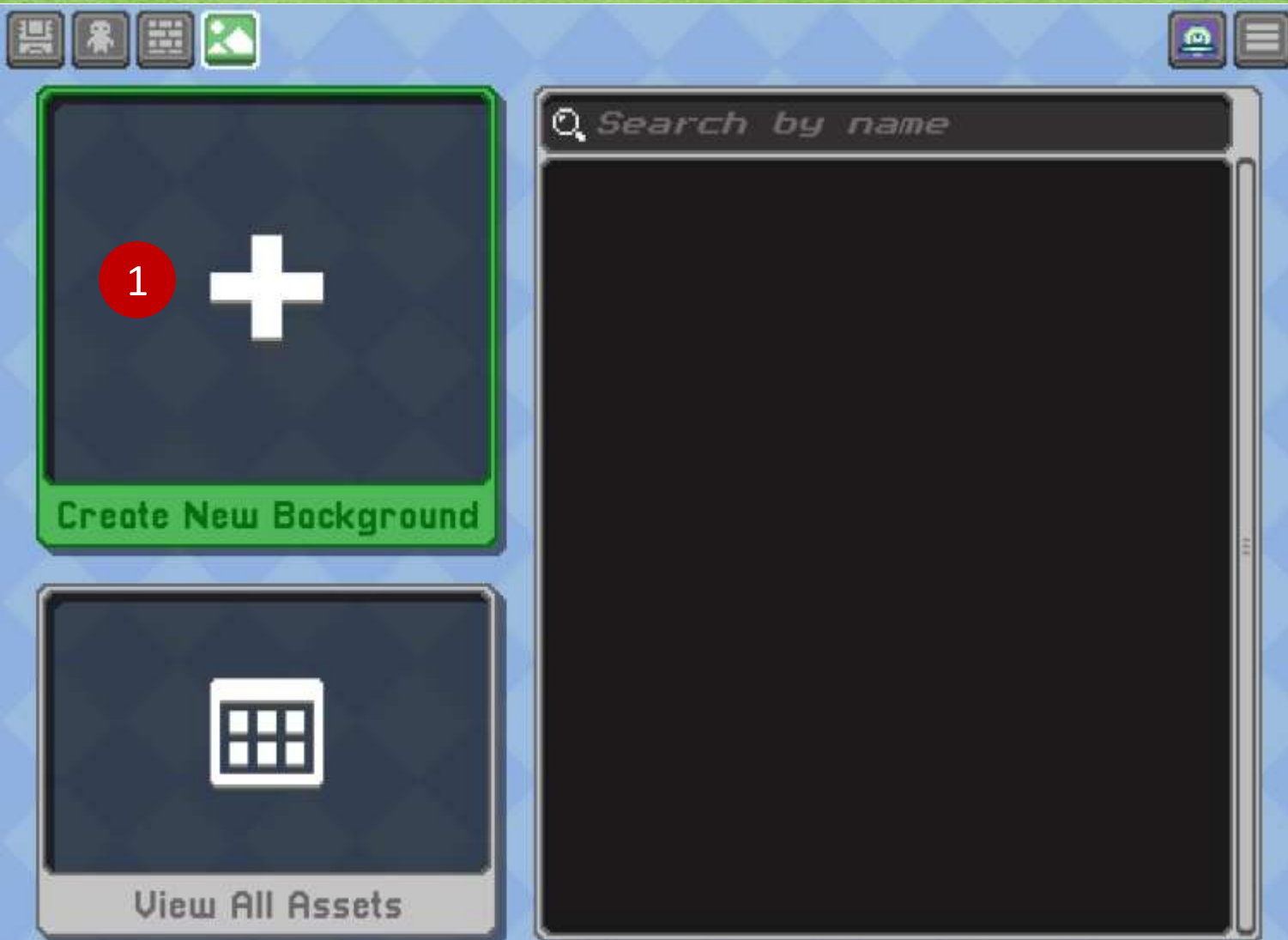


猿創力

程式設計學校



- 1 選擇BACKGROUNDS, 可進入編輯介面



- 1 點擊此處即可進入到空白的編輯畫面，自行設計創作



1 關閉/開啟格線

2 放大/縮小編輯區域

3 可選擇線條或是填滿方式來設計

4 可選擇線條粗細

5 可加入自己設計的裝飾

MINI CODER

9

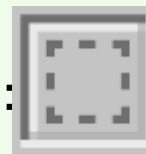
移動 & 複製工具



猿創力
程式設計學校



1 首先點擊底下圖示：



2 選取要移動或複製的區域，被選取的區域周圍會呈現虛線，選取完成後即可移動拖拉

3 點擊 **STAMP** 製所選取的區域

4 點擊此處打叉即可結束該工具

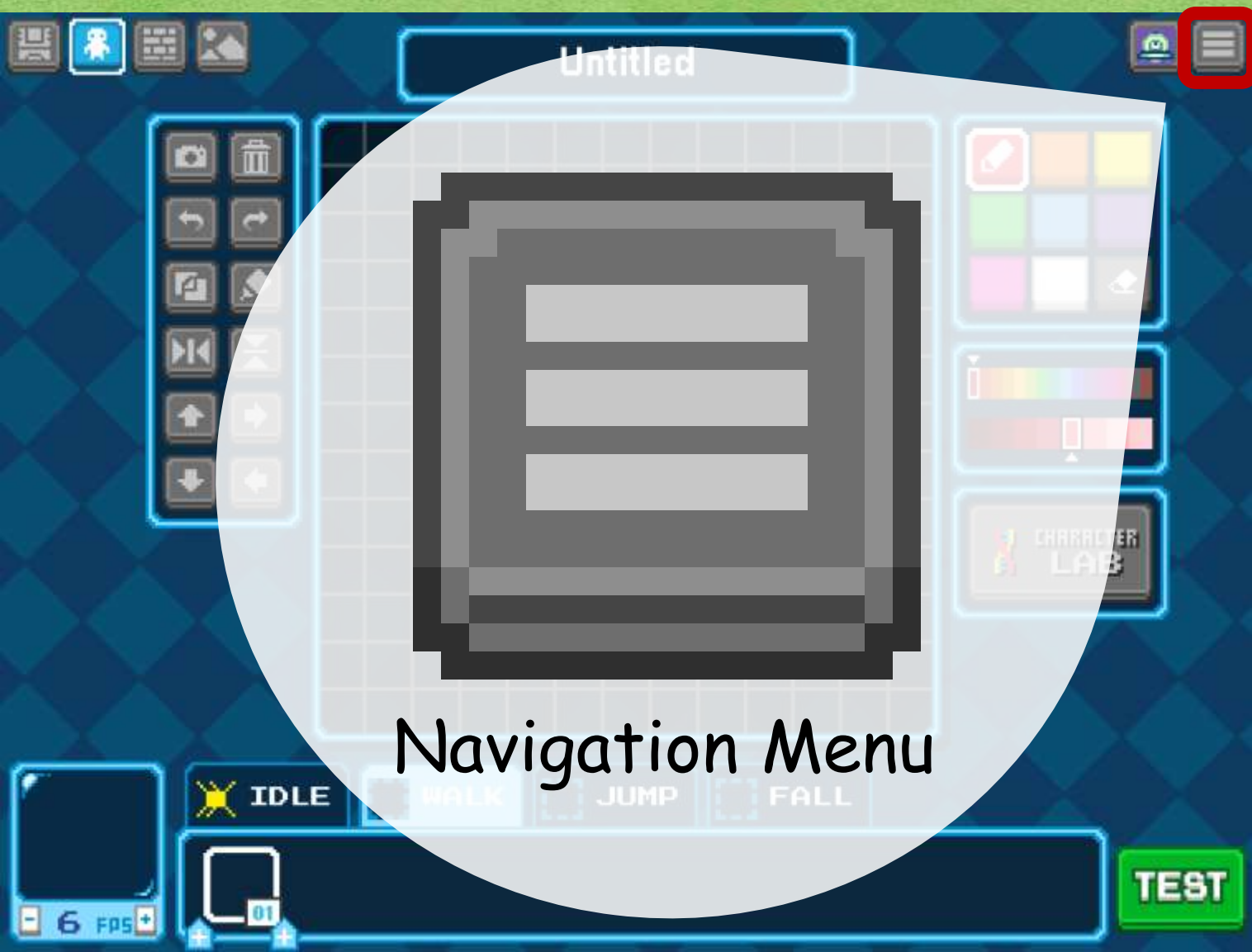
MINI CODER

10

BLOXELS圖示



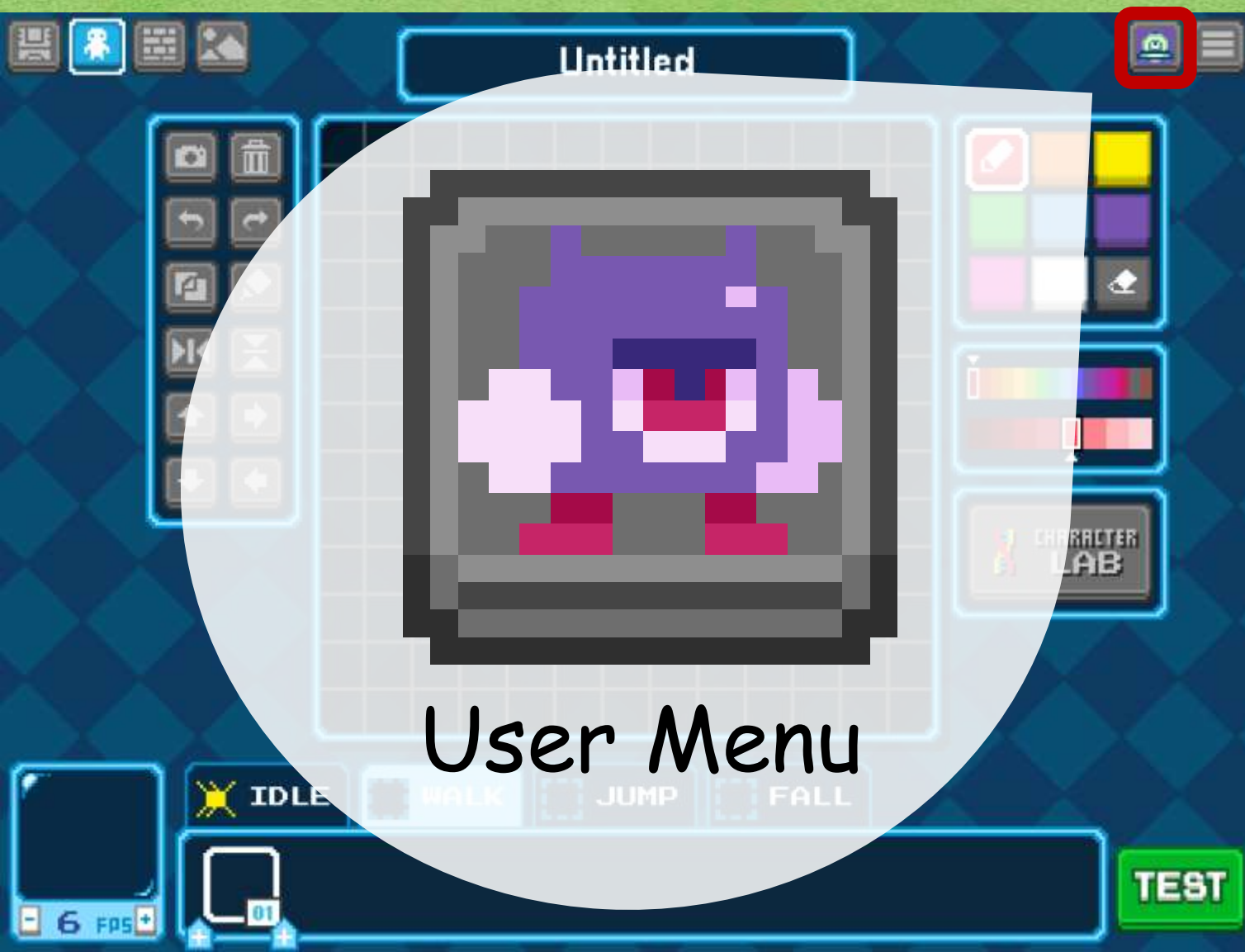
猿創力
程式設計學校



主選單。可以看到別人製作的遊戲並試玩、創作選單、回到主畫面。



猿創力
程式設計學校



使用者介面。



猿創力
程式設計學校



點擊後可進入創作
遊戲介面。



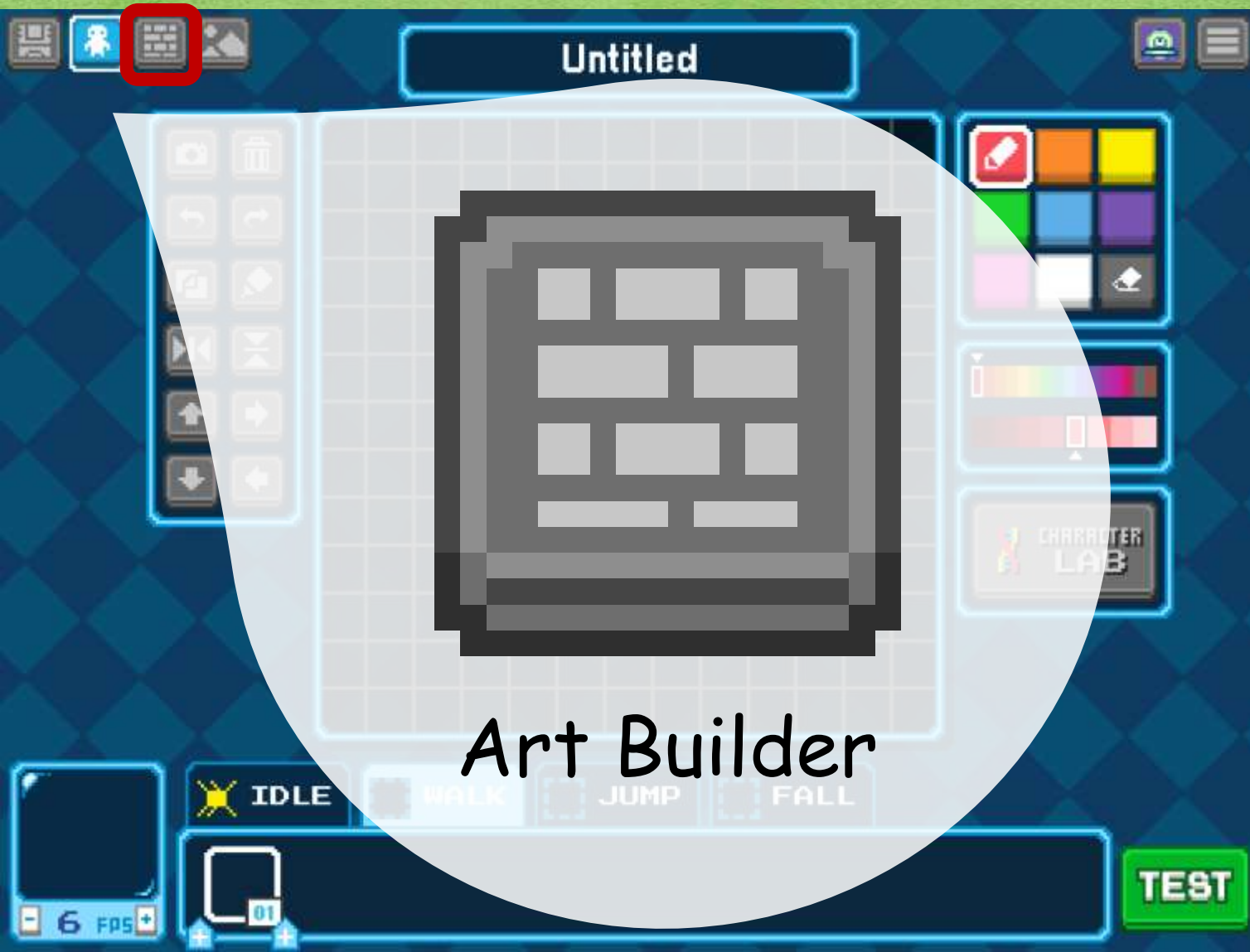
猿創力
程式設計學校



點擊後可進入創作
角色介面。



猿創力
程式設計學校



點擊後可進入創作
裝飾介面。



猿創力
程式設計學校



點擊後可進入創作
背景介面。



可拍攝利用Bloxels Gameboard
製作的作品，將其傳至Bloxels
使用。



點擊即可刪除整個角色、裝飾的
動畫，或是刪除背景畫布。



可回到上一個動作。



可恢復到下一個動作。



可將區域內的物件複製下來。



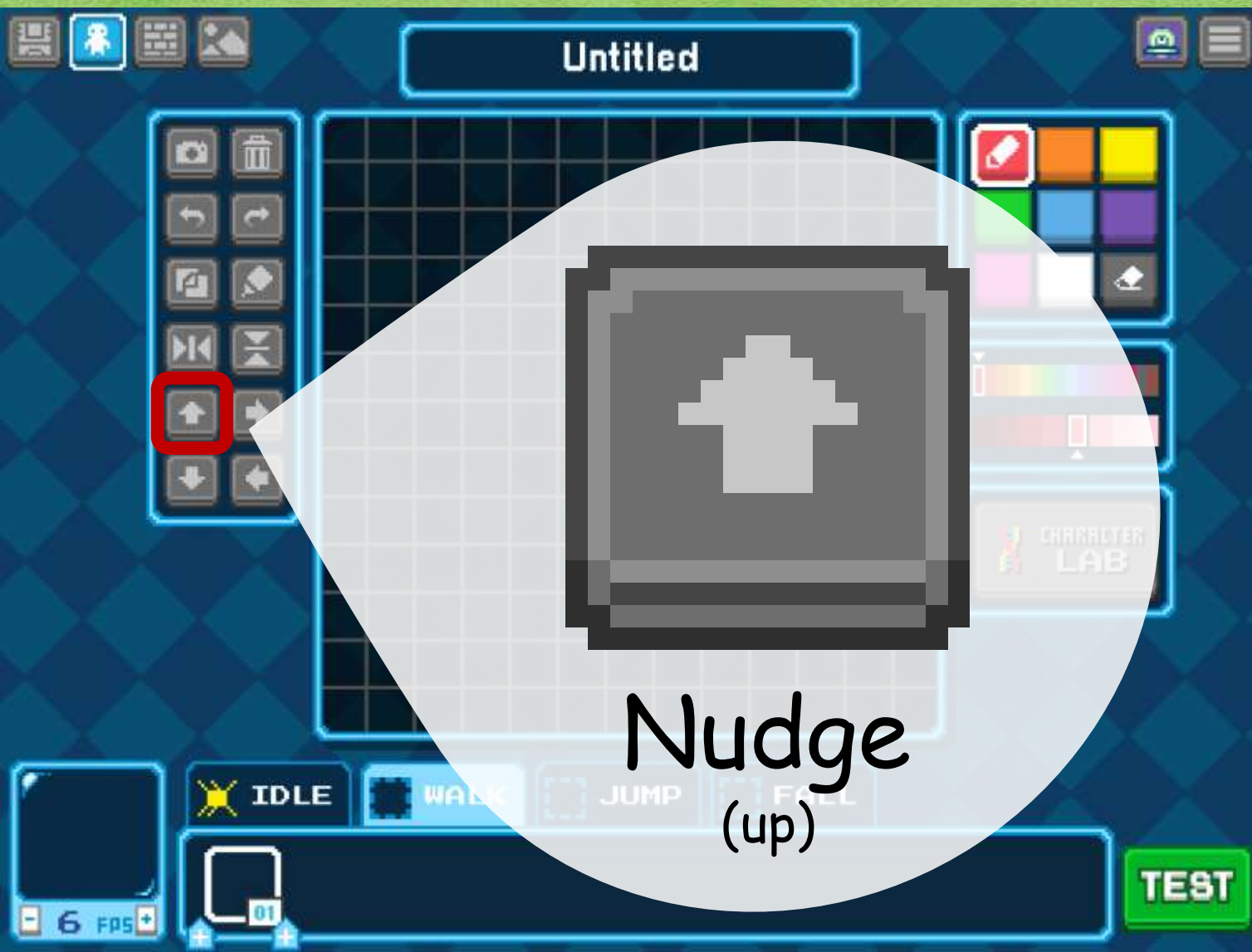
可將複製的物件貼上。



可使物件左右翻轉。



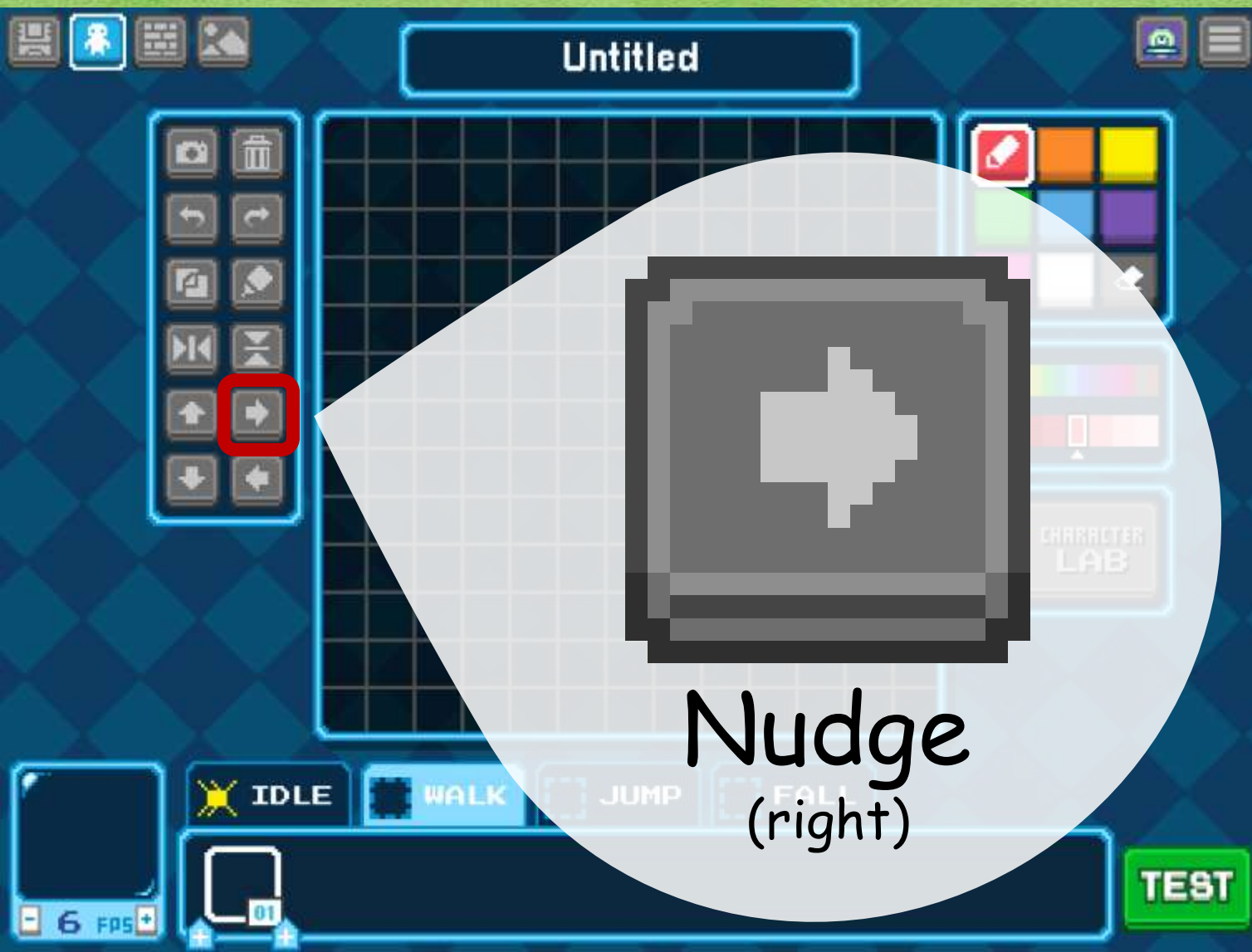
可使物件上下翻轉。



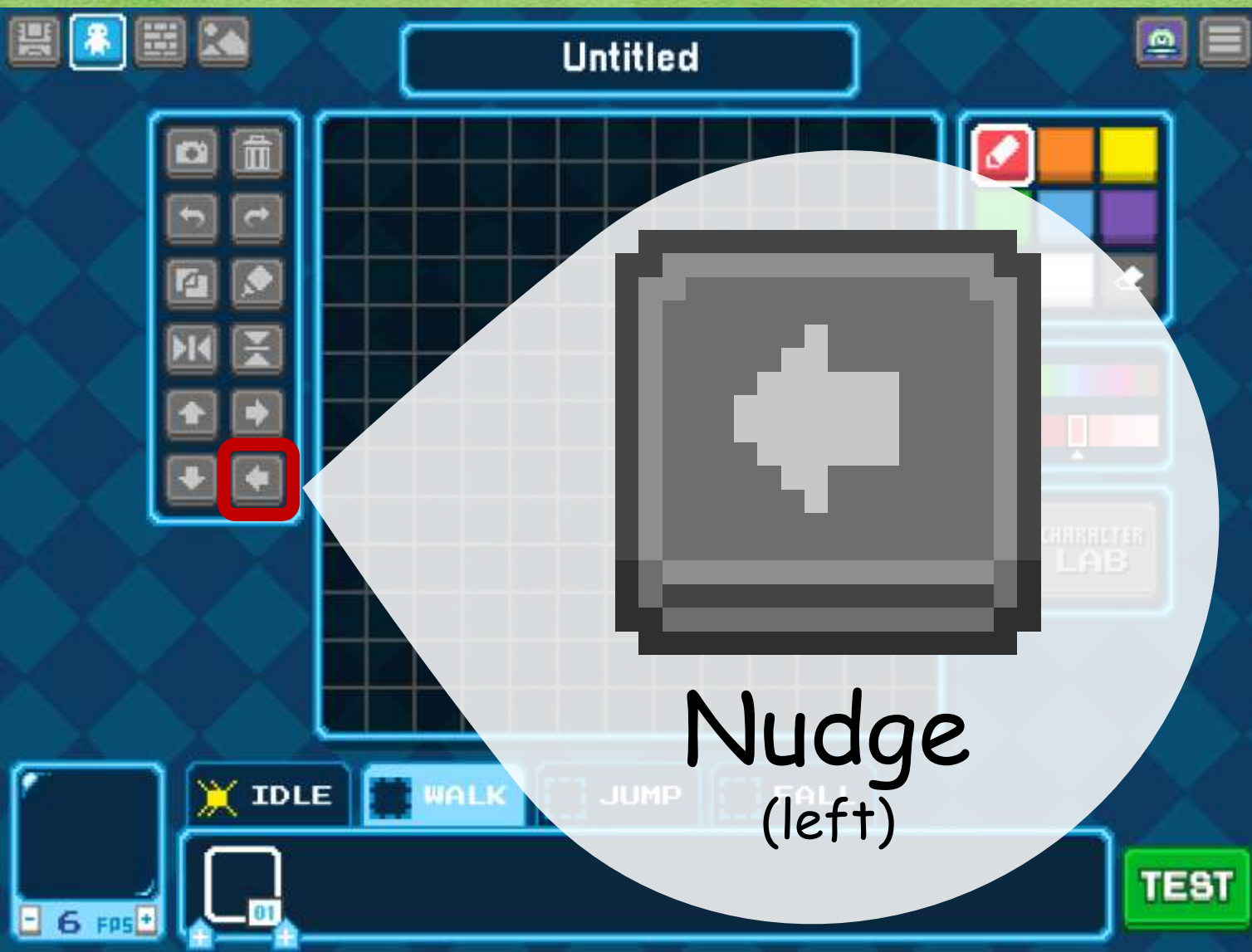
可使所有物件向上移一格。



可使所有物件向下移一格。



可使所有物件向右移一格。



可使所有物件向左移一格。



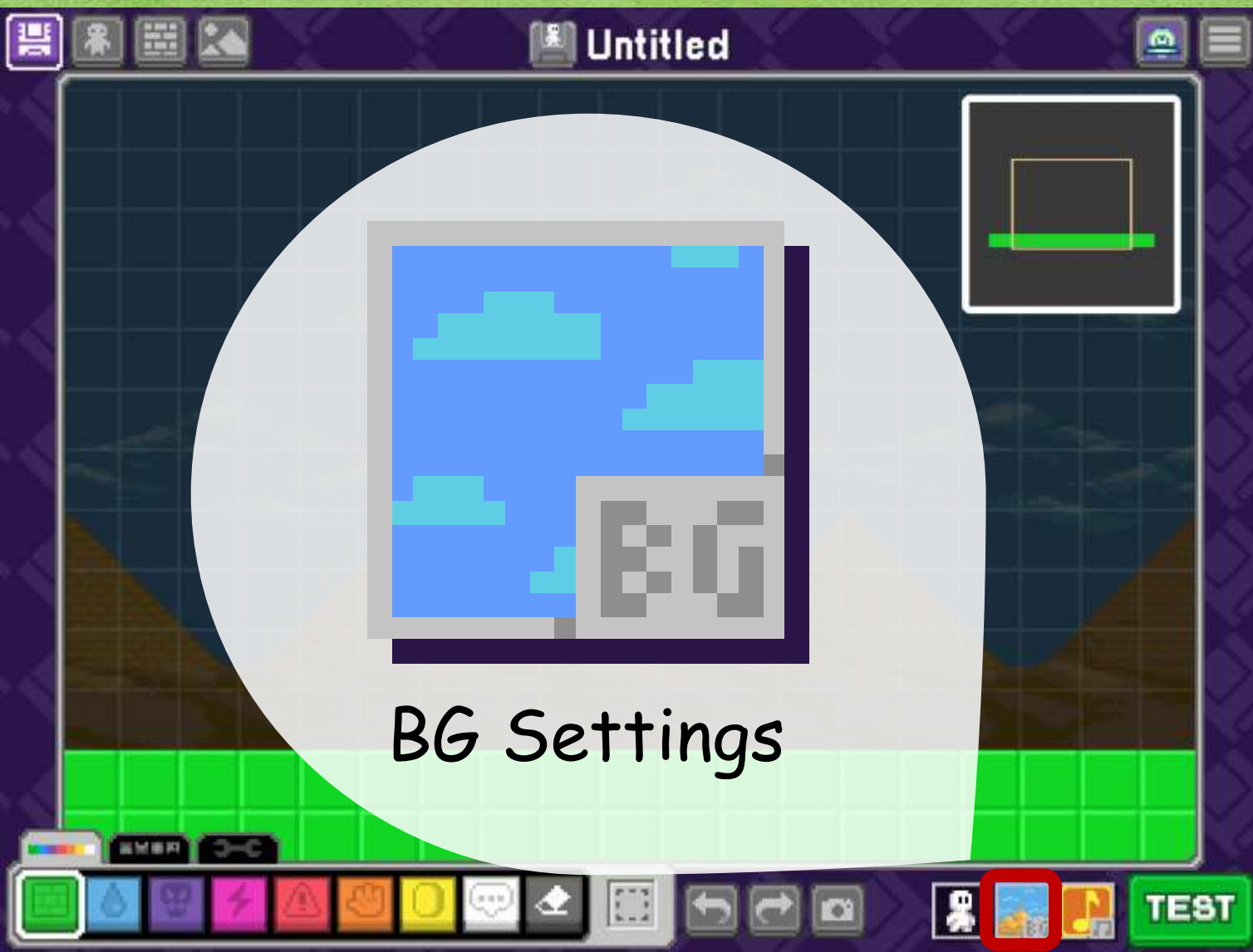
橡皮擦。可將畫錯、擺錯的部分清除掉。



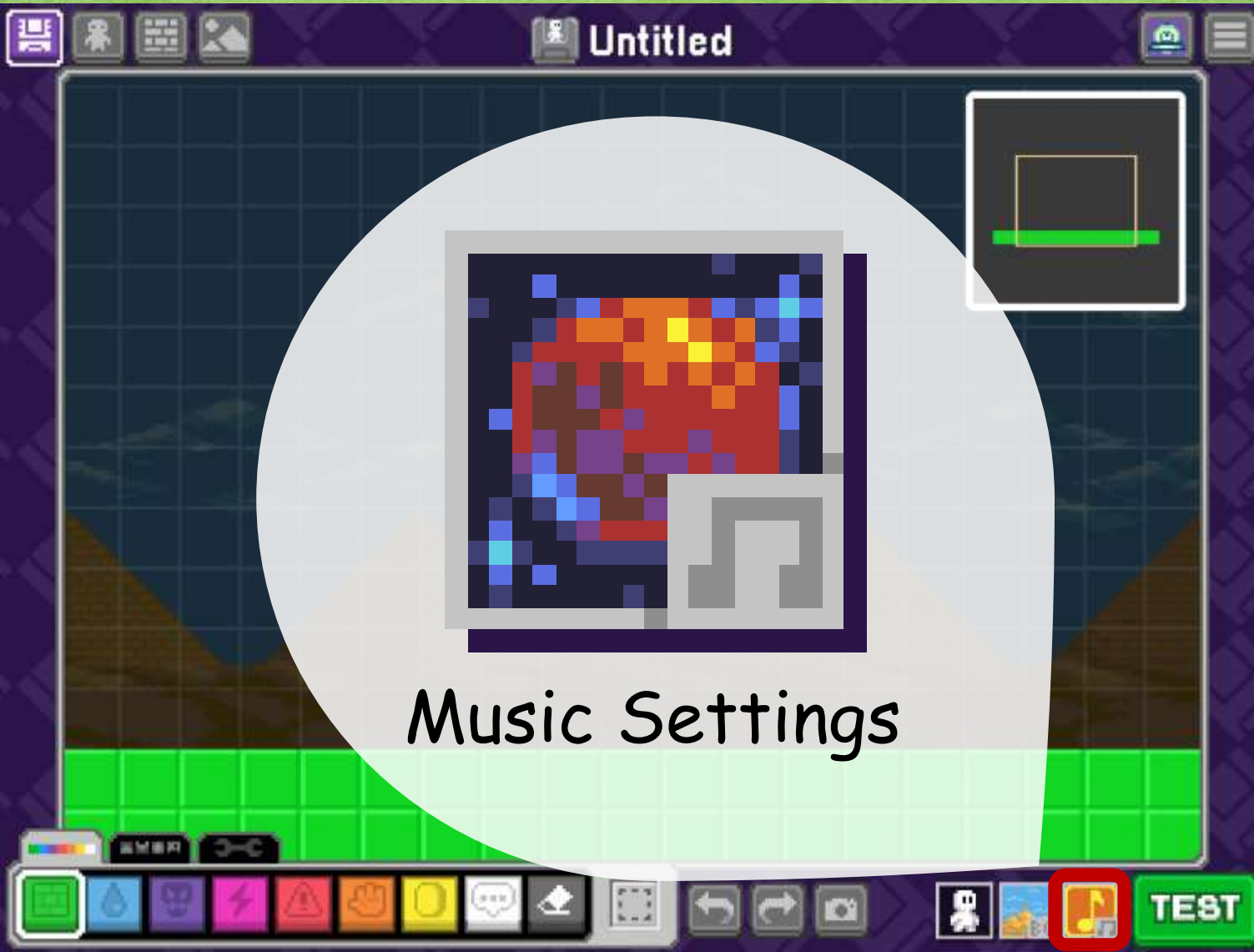
點擊即可進入設定英雄的
介面。



猿創力
程式設計學校



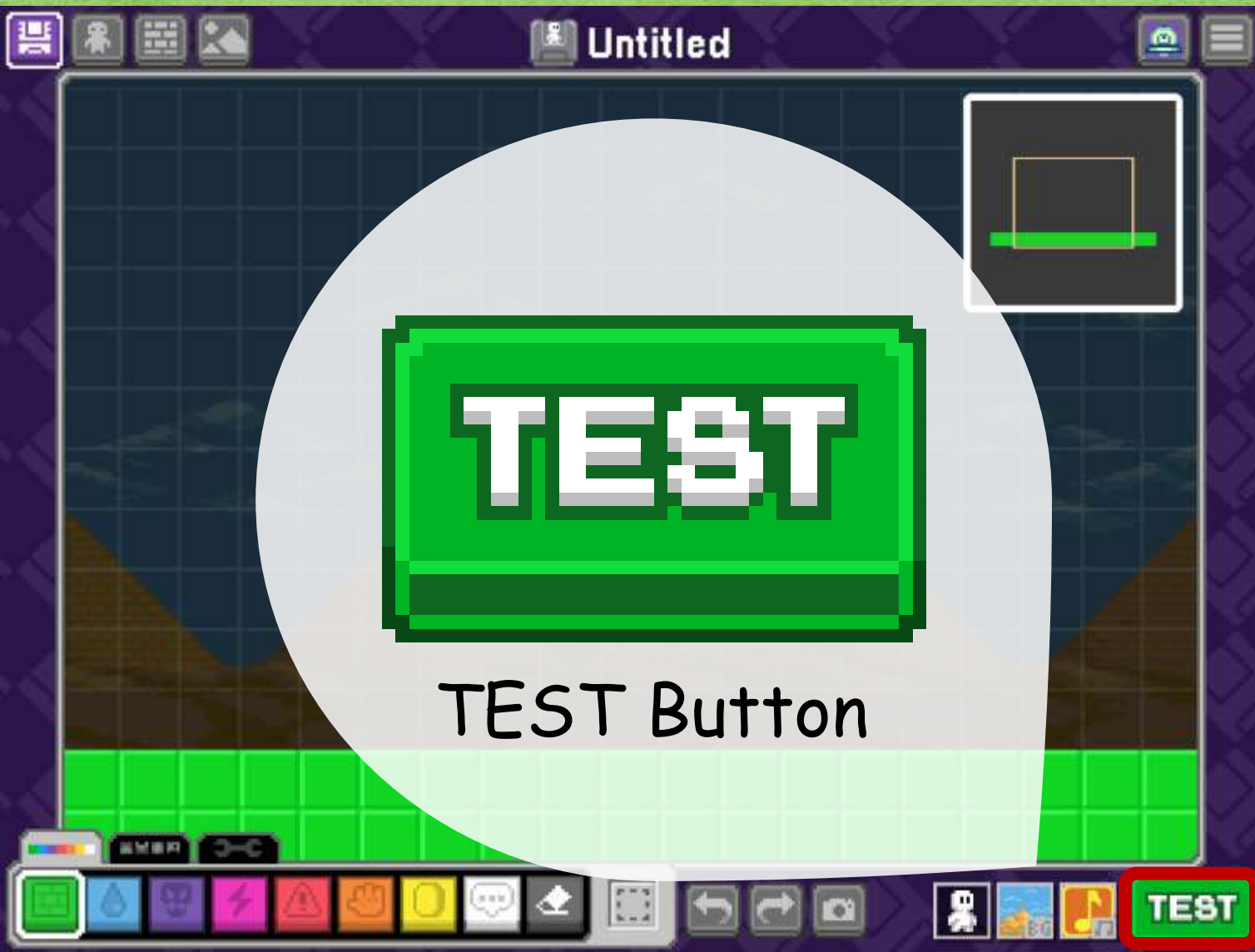
點擊即可設定 & 更換背景。



點擊即可設定 & 更換背景
音樂。



猿創力
程式設計學校



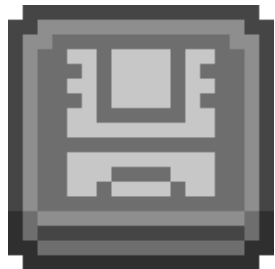
點擊即可進入測試畫面。



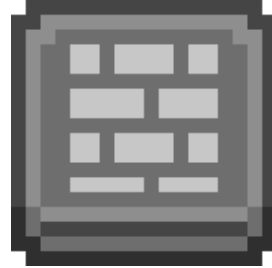
主選單。可看到別人製作的遊戲、創作選單、回到主畫面。



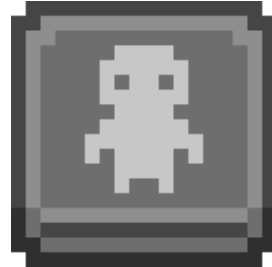
使用者介面。



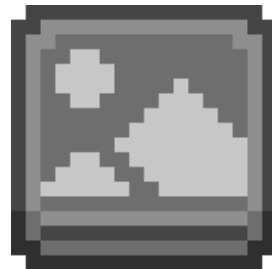
點擊後可進入創作遊戲介面。



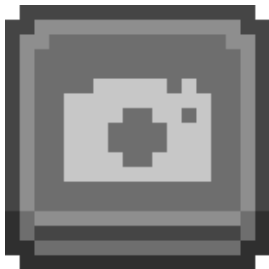
點擊後可進入創作裝飾介面。



點擊後可進入創作角色介面。



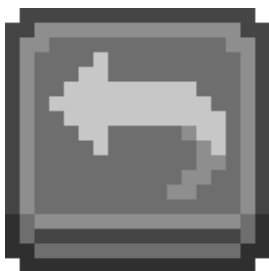
點擊後可進入創作背景介面。



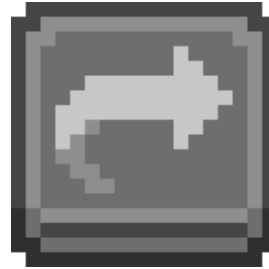
可拍攝利用 *Bloxels Gameboard* 製作的作品，
將其傳至 *Bloxels* 使用。



點擊即可刪除整個角色、裝飾的
動畫，或是刪除背景畫布。



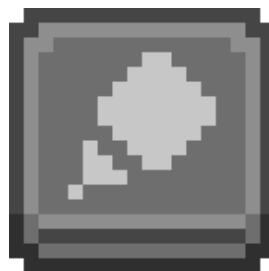
可撤銷上一個動作。



可恢復前一個動作。



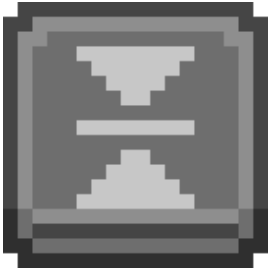
可將區域內的物件複製下來。



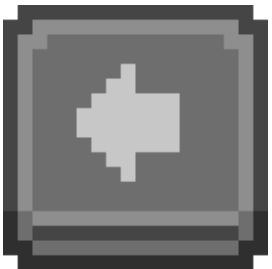
可將複製的物件貼上。



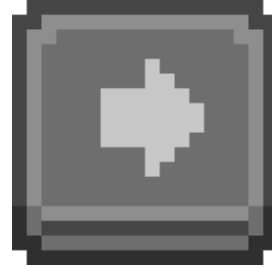
可使物件左右翻轉。



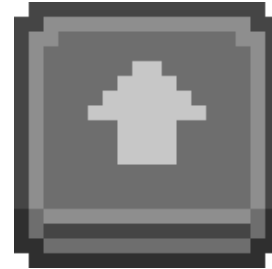
可使物件上下翻轉。



可使所有物件向左移一格。



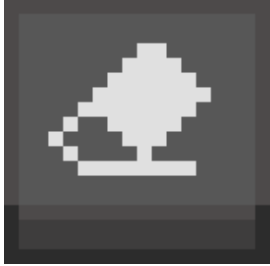
可使所有物件向右移一格。



可使所有物件向上移一格。



可使所有物件向下移一格。



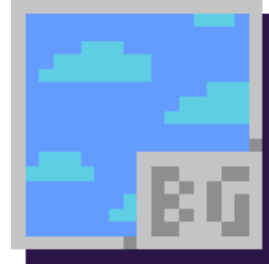
橡皮擦。可將畫錯、擺錯的部分清除掉。



點擊即可進入設定英雄的介面。



點擊即可設定 & 更換背景音樂。



點擊即可設定 & 更換背景。



點擊即可進入測試畫面。