

Tanja Köhler



So einfach!

Eigene Spiele erstellen mit **Roblox**

2. Auflage



Für Kinder und Erwachsene – ab 10 Jahre

Spielend lernen ohne Vorwissen

Mit einfachen Schritt-für-Schritt-Anleitungen

Kein offizielles Roblox-Produkt. Nicht verbunden mit Roblox Corporation.

Inhalt

Einleitung	8
------------	---

TEIL 1: Erste Schritte mit Roblox Studio	10
--	----

1 Roblox Studio	12
-----------------	----

1.1 Roblox-Account	15
1.2 Studio installieren	16
1.3 Vorlagen	17
1.4 Steuerung	20
1.5 Teile (Parts)	21
1.6 Workspace	27
1.7 Testen und spielen	32
1.8 Spiele speichern oder veröffentlichen	33
1.9 Effekte	37

2 Coole Modelle selber machen	40
-------------------------------	----

2.1 Tränke	42
2.2 Schatztruhe	47
2.3 Stuhl	51
2.4 Schilder	54
2.5 Modelle wiederverwenden	57

3 Toolbox und Gelände-Editor 58

3.1 Die Toolbox	60
3.2 Asset Manager	65
3.3 Der Gelände-Editor	66

4 Programmieren mit Lua 70

4.1 Das erste Script.....	72
4.2 Die erste Funktion	74
4.3 Die Basics.....	75
4.4 Funktionen.....	77
4.5 Fehlersuche.....	82

TEIL 2: Eigene Spiele erstellen 84

5 Obby 88

5.1 Vorbereitung	91
5.2 Coole Blöcke – ganz einfach.....	93
5.3 Blöcke mit Scripten	99
5.4 Checkpoints.....	109
5.5 Endlich im Ziel.....	112

6 Escape Game 114

6.1 Das Labyrinth	116
6.2 Beam me up!.....	120
6.3 Beeil dich!	125
6.4 First Person Camera.....	130



7 Murmelspiel 132

7.1 Das Marmelbrett	134
7.2 Die Marmeln	136
7.3 Die Marmel rollt	140

8 Autorennen 146

8.1 Das Rennauto	148
8.2 Die Rennstrecke	150
8.3 Auf die Plätze – fertig – los!	152
8.4 Die Zeit läuft	157
8.5 SpeedUps	165

9 Coole Features 176

9.1 GUI	178
9.2 Punktezähler	190
9.3 Selbst gebaute Spielfigur	198
9.4 NPC	202
9.5 Animation von Objekten	208

10 Zum Schluss 218

10.1 Testen	220
10.2 Verschönere dein Spiel	220
10.3 Entwickle neue Spielideen	221
10.4 Gründe ein Studio	221

Stichwortverzeichnis 224

Einleitung

Am Handy oder am Computer zu spielen, macht Spaß, aber ein Spiel selbst zu erstellen, ist noch viel besser! Man kann nämlich selbst die Handlung festlegen, die Figuren designen und entscheiden, wie alles funktionieren soll. Roblox Studio bietet hierfür eine einfache, aber starke Spiele-Engine, in der 3D-Welten und Objekte erstellt und durch Programmierung zum Leben erweckt werden können. Zudem sind sowohl Roblox (das Spiel) als auch das zugehörige Roblox Studio kostenlos, du kannst es einfach im Internet herunterladen und sofort loslegen!

In Roblox gibt es bereits Millionen von Spielen, und mit diesem Buch wirst auch du es schaffen, ein eigenes Computerspiel zu erstellen. Und das ist gar nicht so schwer, mit Roblox Studio und diesem Buch, das dir alle Grundlagen dazu an die Hand gibt. Du brauchst dafür keine Vorkenntnisse. In Schritt-für-Schritt-Anleitungen lernst du alles, was du zum Entwickeln eines (oder von mehreren) spannenden Spiels brauchst.

In Roblox Studio kannst du unter anderem ...

- ➔ riesige Spiellandschaften mit unterschiedlichen Biomen (z. B. Wasser, Dünen oder Lava) erstellen
- ➔ aus 3D-Grundkörpern eigene interaktive 3D-Modelle erstellen
- ➔ eigene Bilder und Musik hochladen
- ➔ computergesteuerte Figuren einbinden
- ➔ Spiele veröffentlichen oder private Spiele erstellen

Dabei wirst du nicht nur viel Spaß haben, auch das Computerspielen kommt nicht zu kurz (schließlich musst du ja auch immer wieder testen, was du gebaut hast), und du wirst eine Menge über das Programmieren lernen. Du schreibst Skripte, lernst Funktionen anzuwenden und entdeckst die Möglichkeiten, die die Programmiersprache Lua zu bieten hat, die für Roblox-Spiele benutzt wird.



**Zusammen lernen
wir Programmieren!**



Über die Autorin



Tanja Köhler hat Architektur studiert und war für verschiedene Architekturbüros im In- und Ausland tätig. Als 3D-Artistin vertiefte sie ihre 3D-Software-Kenntnisse in der Computerspiele-Branche bei Opus Studio Inc. (Tokio) und Bluebyte/Ubisoft. Unter anderem visualisierte sie die Gebäude für »Die Siedler VI – Aufstieg eines Königreiches«. Heute lebt und arbeitet sie als freie Architektin bei München und ist Lehrbeauftragte an der TU München. Dort unterrichtet sie Studierende der Architekturinformatik und Games Engineering. Zudem betreibt sie ein Studio für Programmierung und Computerspieledesign für Kinder und Jugendliche. Weitere Informationen gibt es unter www.nextlevel-gauting.de.

TEIL 1

Erste Schritte mit Roblox Studio
