

Wie erstelle ich eine eigene Roblox-Welt?



Schritt-für-Schritt Anleitung
mit *Roblox Studio*

Übersicht

- A) Was braucht man zum Erstellen einer **Roblox-Welt**?
- B) Die Grundfunktionen von **Roblox Studio** in der Übersicht
- C) Objekte einfügen und verändern
- D) Links zu Anleitungen und Spielen

A) Was braucht man zum erstellen einer *Roblox-Welt*?

1. Das Spiel **Roblox**

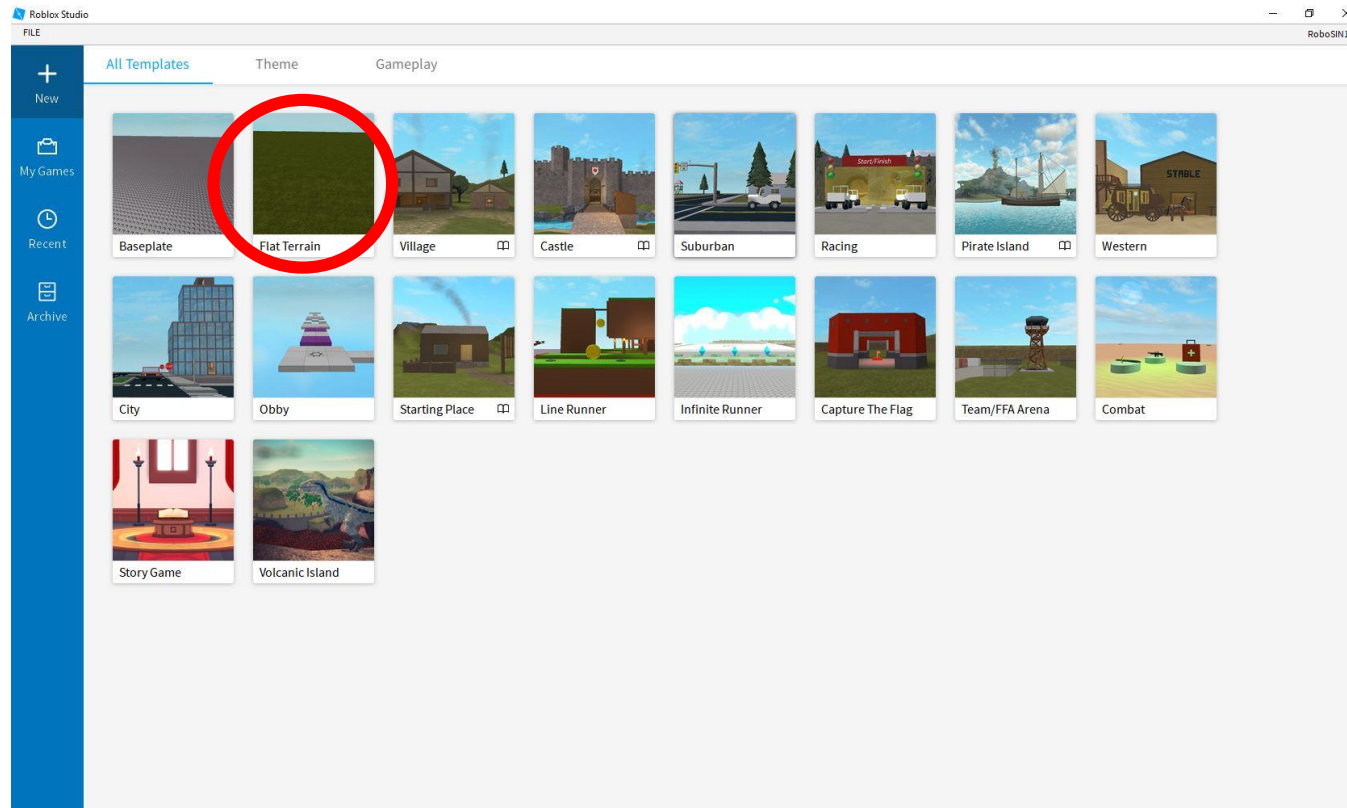
2. Ein eigenes **Benutzerkonto** für Roblox

(Download und Registrierung auf der offiziellen Seite: <https://www.roblox.com/>)

 **Roblox Studio** – der Editor von Roblox - wird automatisch mitinstalliert!

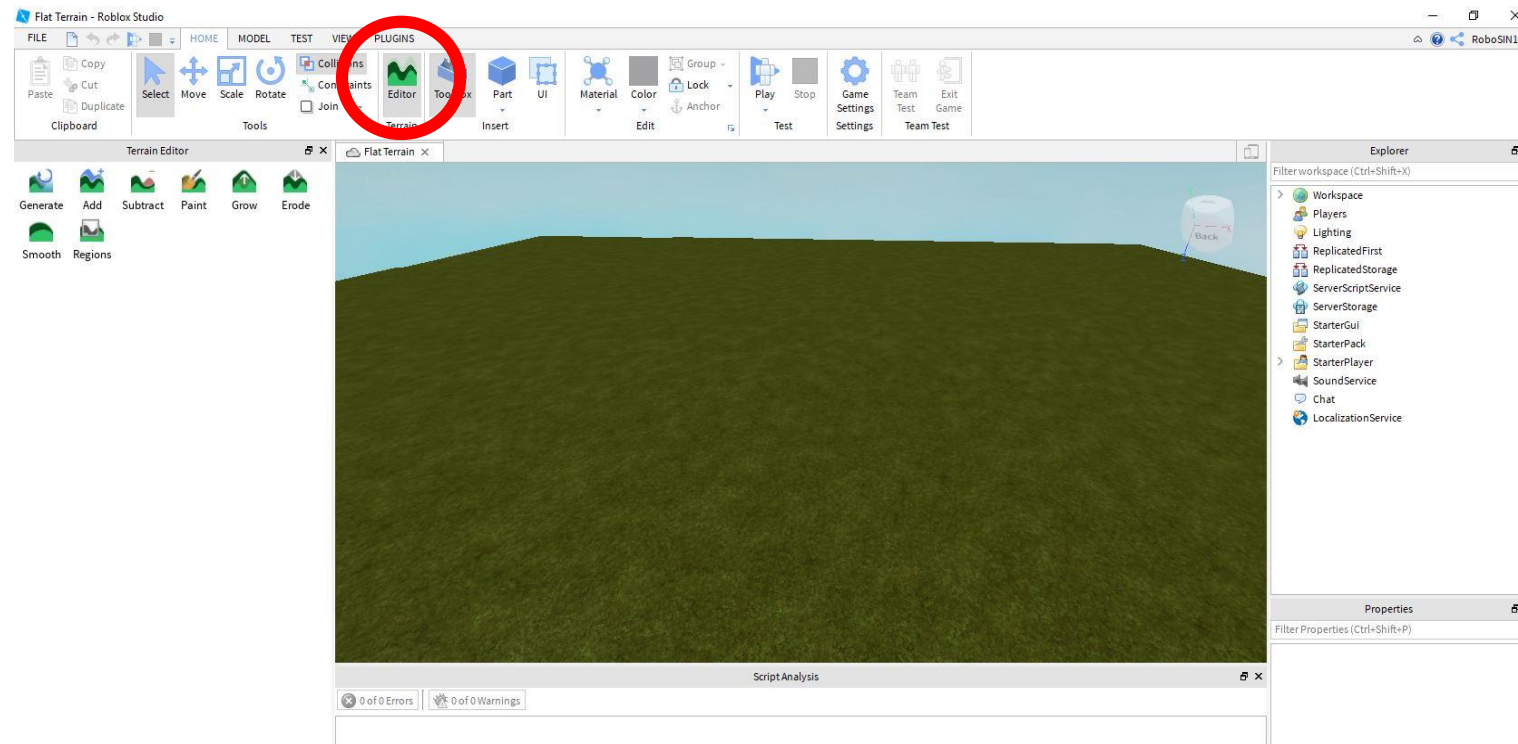
B) Die Grundfunktionen von *Roblox Studio*

- Klicke im Startbildschirm auf das **+** bzw. **New** um eine neue Map zu erstellen
- Hier werden einem verschiedene vorgefertigte **Vorlagen** zur Auswahl gestellt
- Um eine **neue, leere Welt** zu erstellen bietet sich am besten das Template „**Flat Terrain**“ an



B) Die Grundfunktionen von *Roblox Studio*

- Nachdem die Welt erstellt wurde, kommt man in den **Bearbeitungsmodus**
- Am oberen Bildschirmrand befindet sich die **Toolbar**
- Am rechten Bildschirmrand befindet sich der **Explorer**
- Wählt man in dieser Toolbar das „**Editor**“-Symbol, öffnet sich auf der linken Bildschirmseite ein Fenster mit dem **Terrain Editor**



B) Die Grundfunktionen von *Roblox Studio*

- Im Folgenden schauen wir uns den **Terrain Editor** auf der **linken Bildschirmseite** genauer an!
- Da es **Roblox Studio** momentan nur auf Englisch gibt, haben wir die einzelnen Symbole und ihre Funktionen für diese Anleitung ins Deutsche übersetzt:

engl. Original:



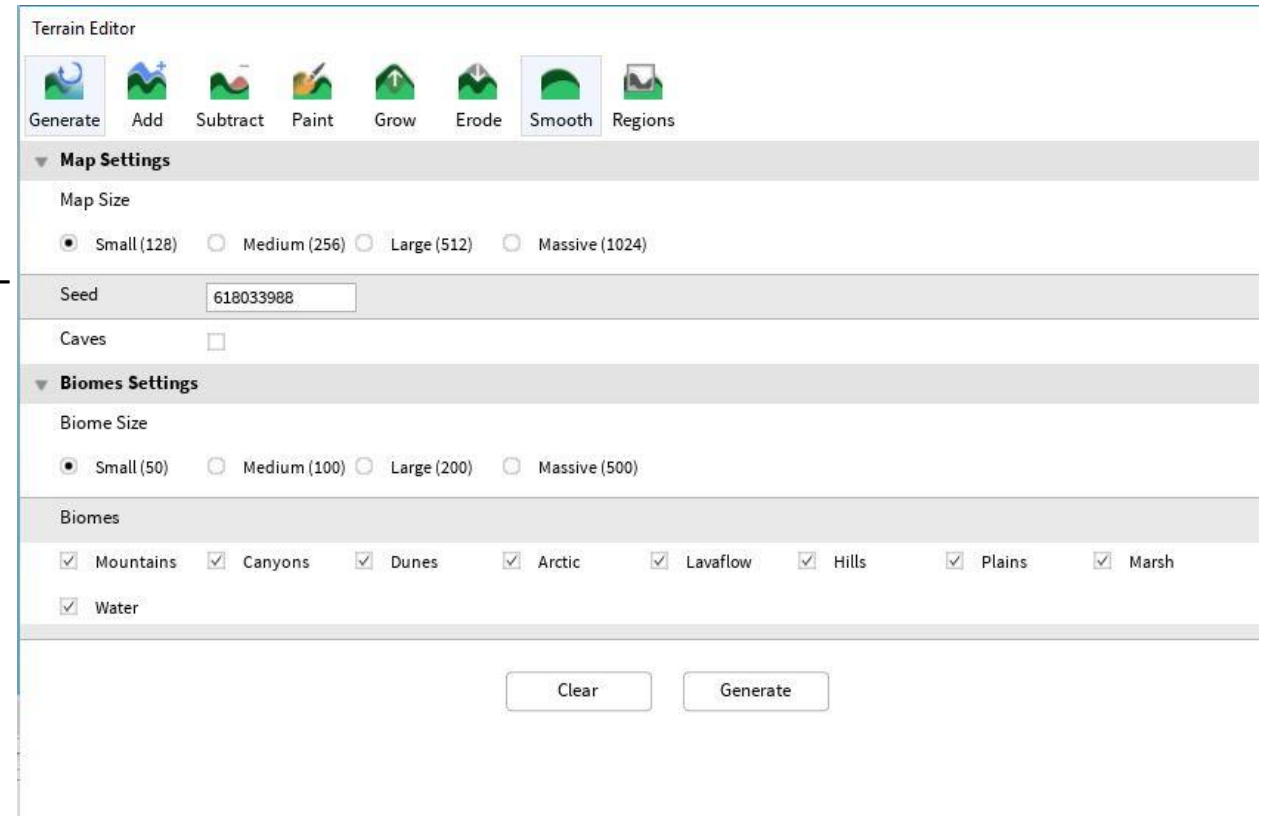
deutsche Übersetzung:



B) Die Grundfunktionen von *Roblox Studio*

Generate

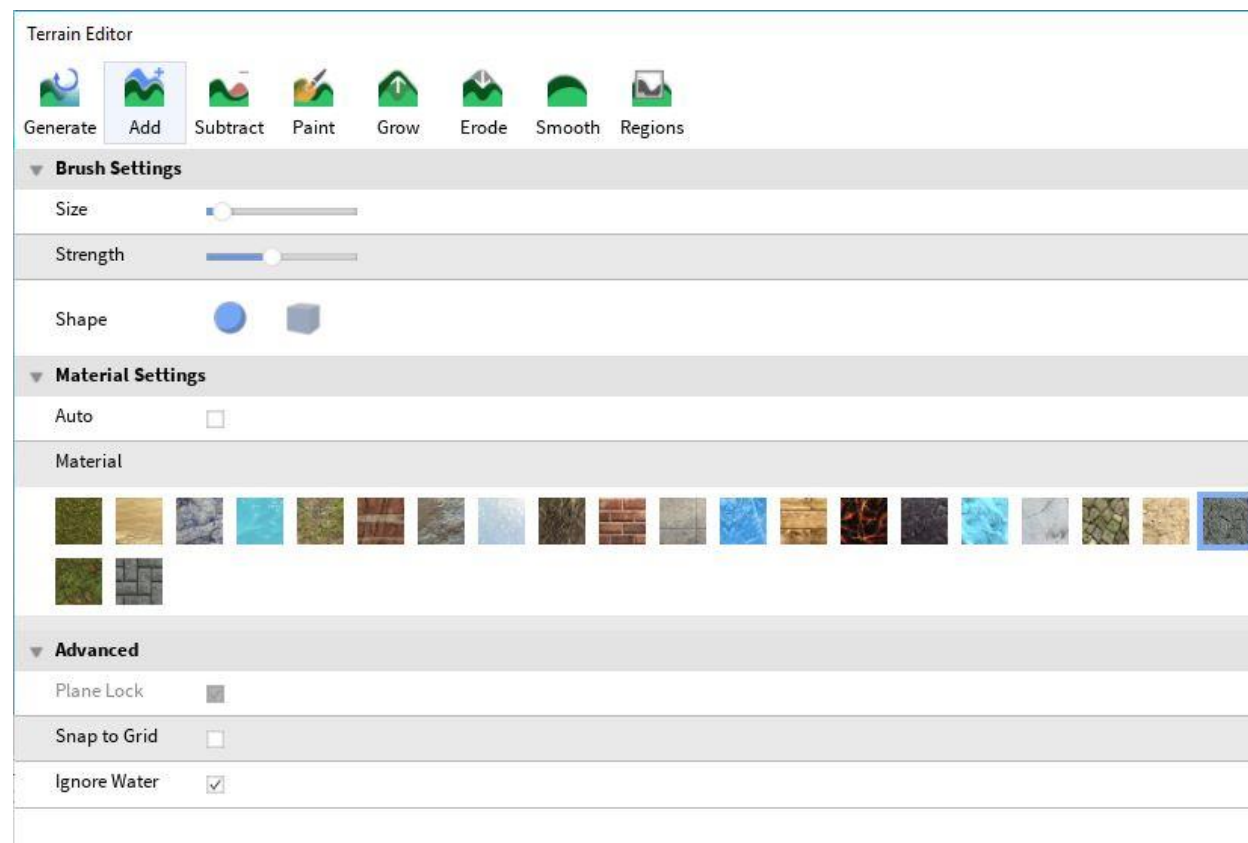
- Mit Hilfe der Funktion „**Generate**“, also „generieren“, kann man das Programm eine zufalls-generierte Welt erstellen lassen
- Hier hat man verschiedene Faktoren, wie die **Größe** der Karte, die darauf vorhandene **Biome** und die **Größe** dieser Biome auswählen
- Klickt man nun auf den Button „**Generate**“ am **unteren Bildschirmrand**, wird eine zufalls-generierte Welt auf Basis der zuvor ausgewählten Faktoren erstellt



B) Die Grundfunktionen von *Roblox Studio*

Add

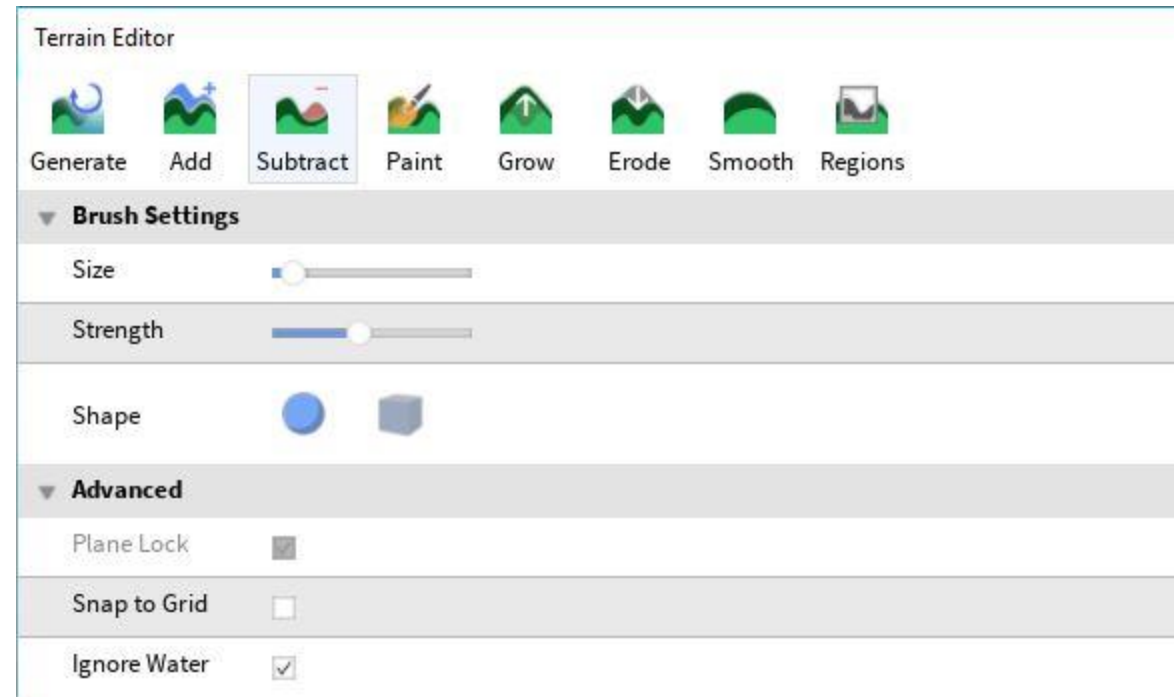
- Als nächstes schauen wir uns die Funktion „**Add**“ genauer an
- Diese Funktion erlaubt es dem Nutzer, seine Welt mit verschiedenen **Materialien** in **3D** zu versehen
- Dies geschieht freihändig mit einem **Pinsel**, ähnlich wie z.B. bei Windows Paint
- Man kann zu Beginn die **Größe und Stärke des Pinsels anpassen** und aus verschiedene Materialien wie z.B. Sand, Asphalt oder Wasser wählen



B) Die Grundfunktionen von *Roblox Studio*

Subtract

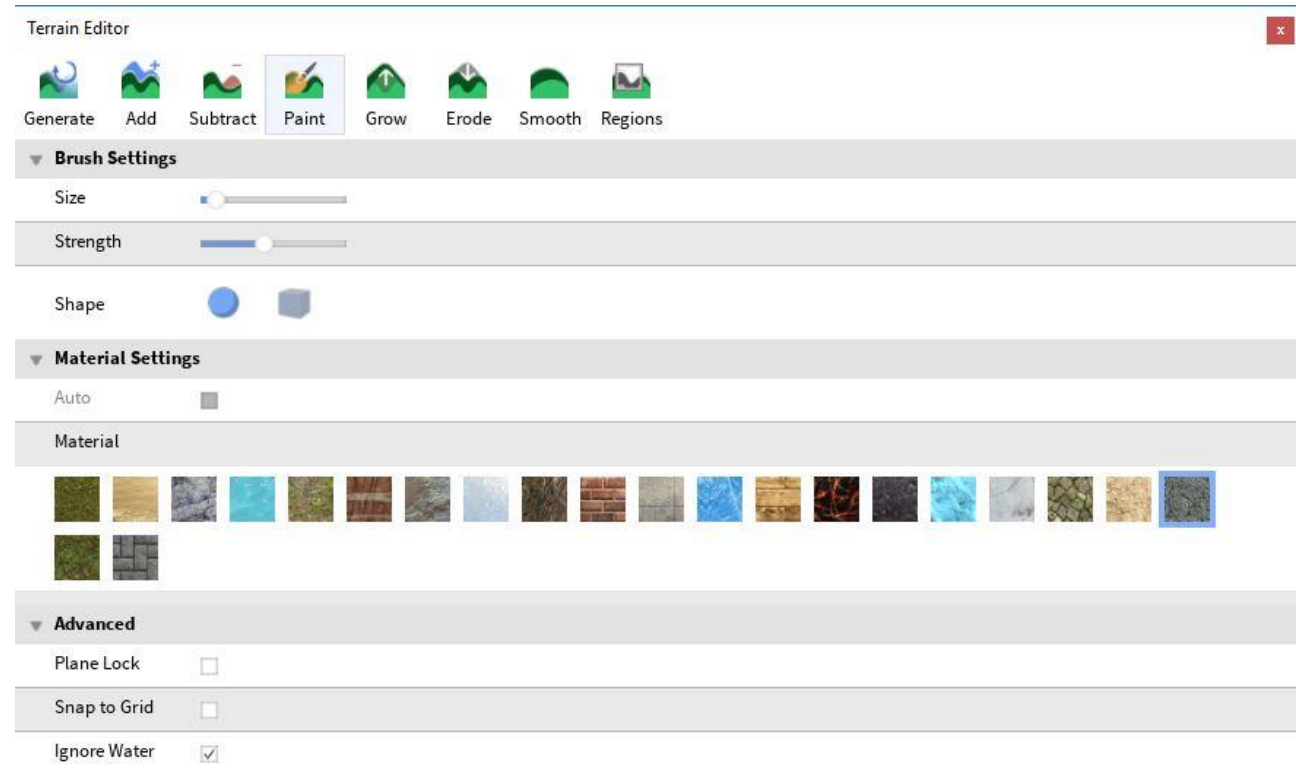
- Als nächstes schauen wir uns die Funktion „**Subtract**“ genauer an
- Im Modus „**Subtract**“ kann man mithilfe eines Pinsels **Materialien** von der Welt **entfernen**



B) Die Grundfunktionen on *Roblox Studio*

Paint

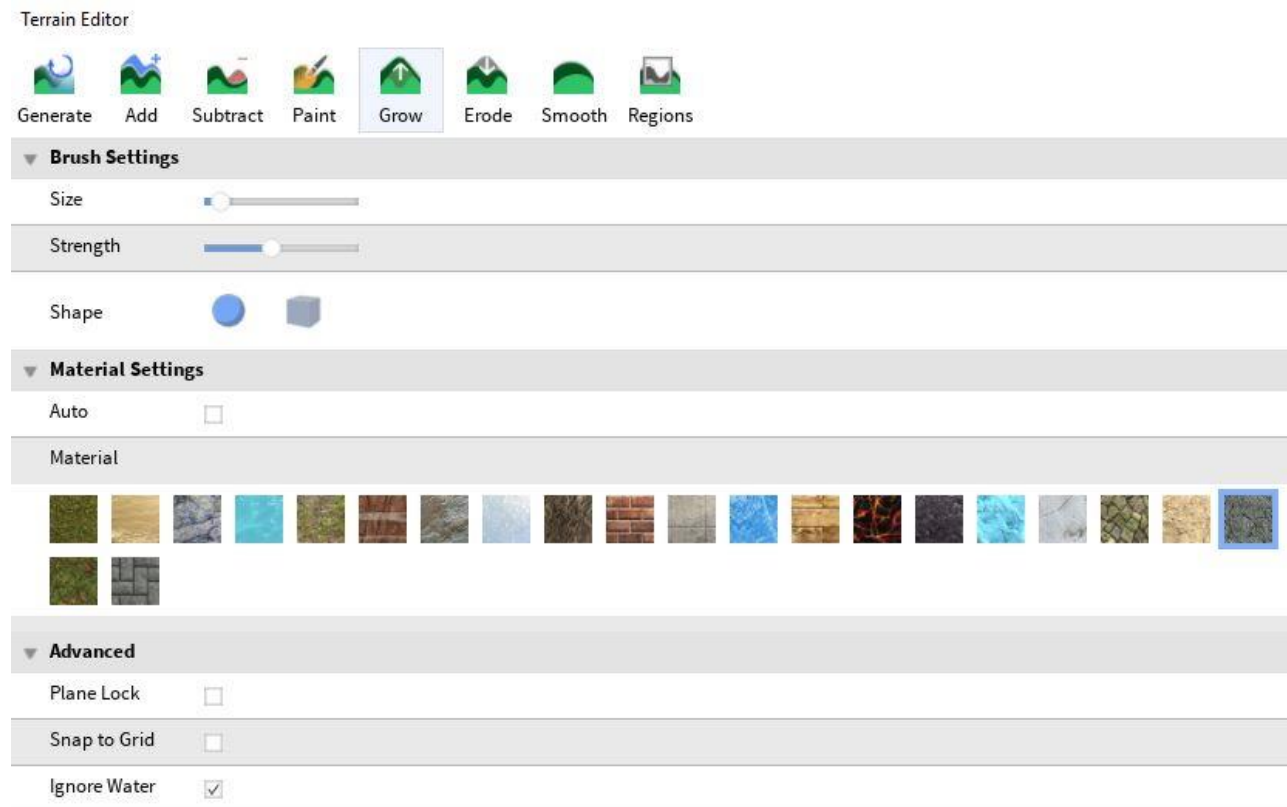
- Als nächstes schauen wir uns die Funktion „**Paint**“ genauer an
- Im Paint Modus kann man Flächen in **2D** mit verschiedenen Materialien „bemalen“



B) Die Grundfunktionen von *Roblox Studio*

Grow

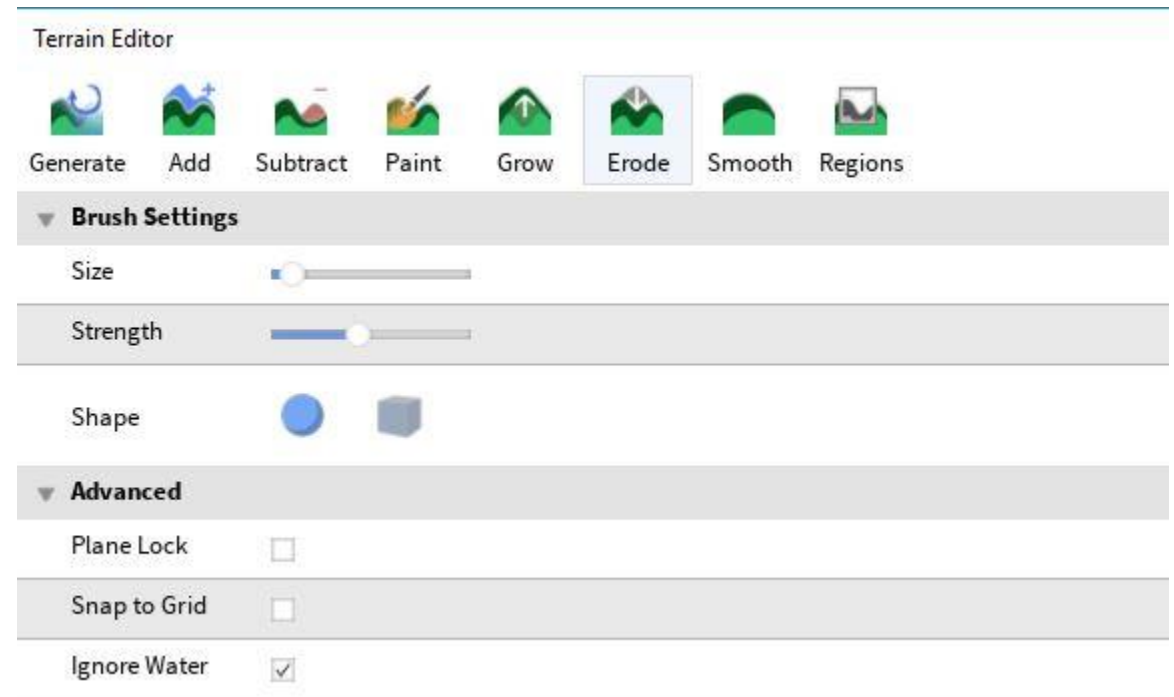
- Im Modus „**Grow**“ also etwas „**wachsen lassen**“ kann man erneut mit Hilfe eines Pinsels aus verschiedenen Materialien Hügel und Berge entstehen lassen



B) Die Grundfunktionen von *Roblox Studio*

Erode

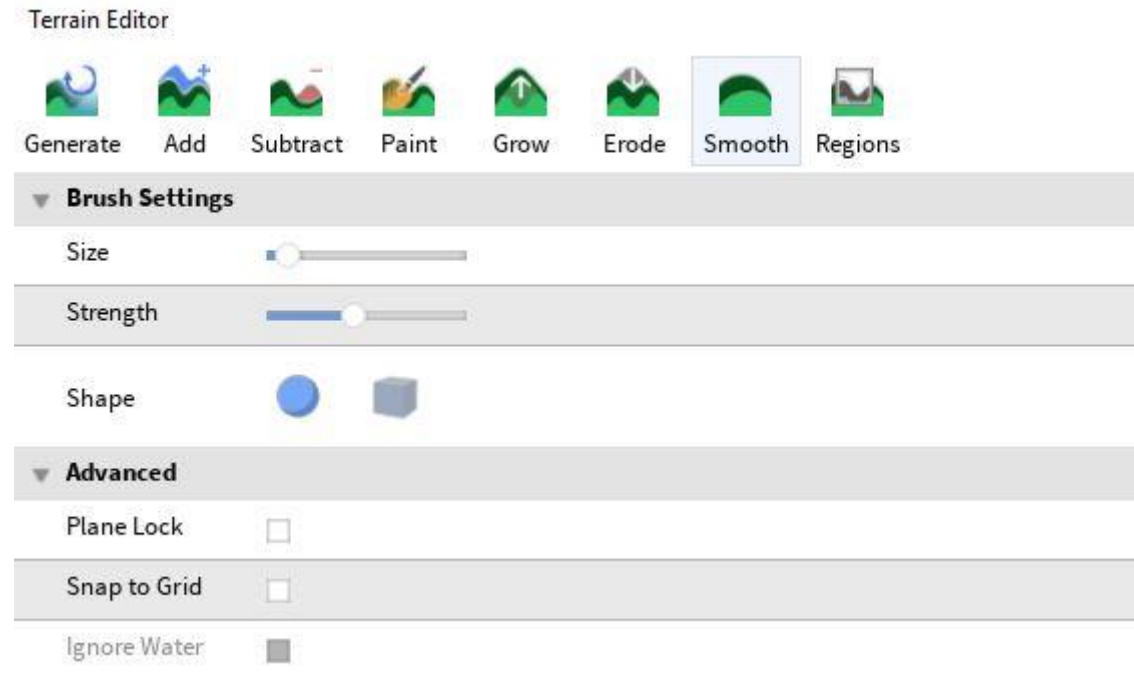
- Der Modus „**Erode**“ bietet das genaue Gegenteil zu „**Grow**“
- Mit Hilfe dieses Tools kann man Hügel und Berge verkleinern oder gar ganz entfernen
- Diese Funktion kann auch genutzt werden, um Senken und Schluchten zu erstellen



B) Die Grundfunktionen von *Roblox Studio*

Smooth

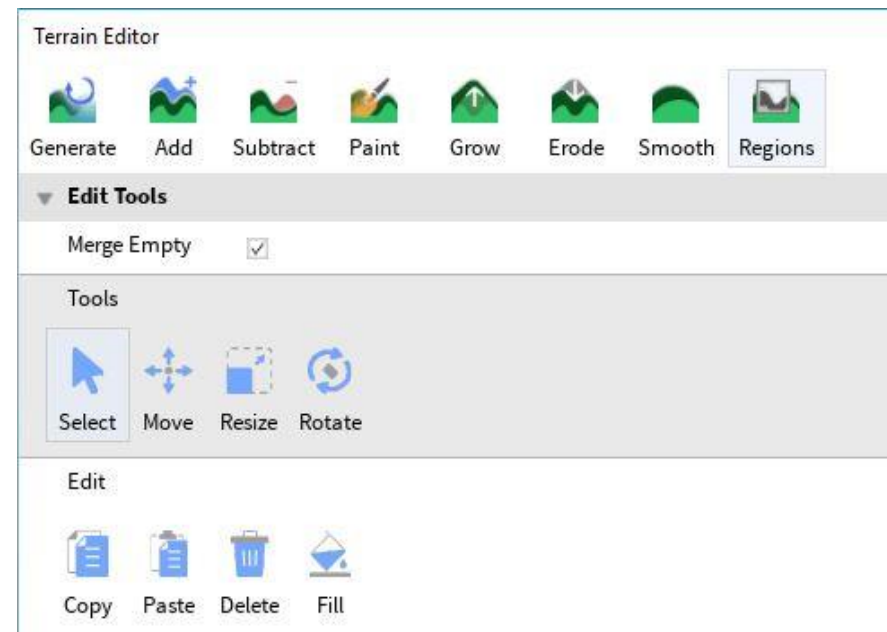
- Der Modus **Smooth** kann verwendet werden, um bestimmte Flächen oder Areale wie z.B. Berge zu **glätten** und damit die Kanten sauberer zu machen.



B) Die Grundfunktionen von *Roblox Studio*

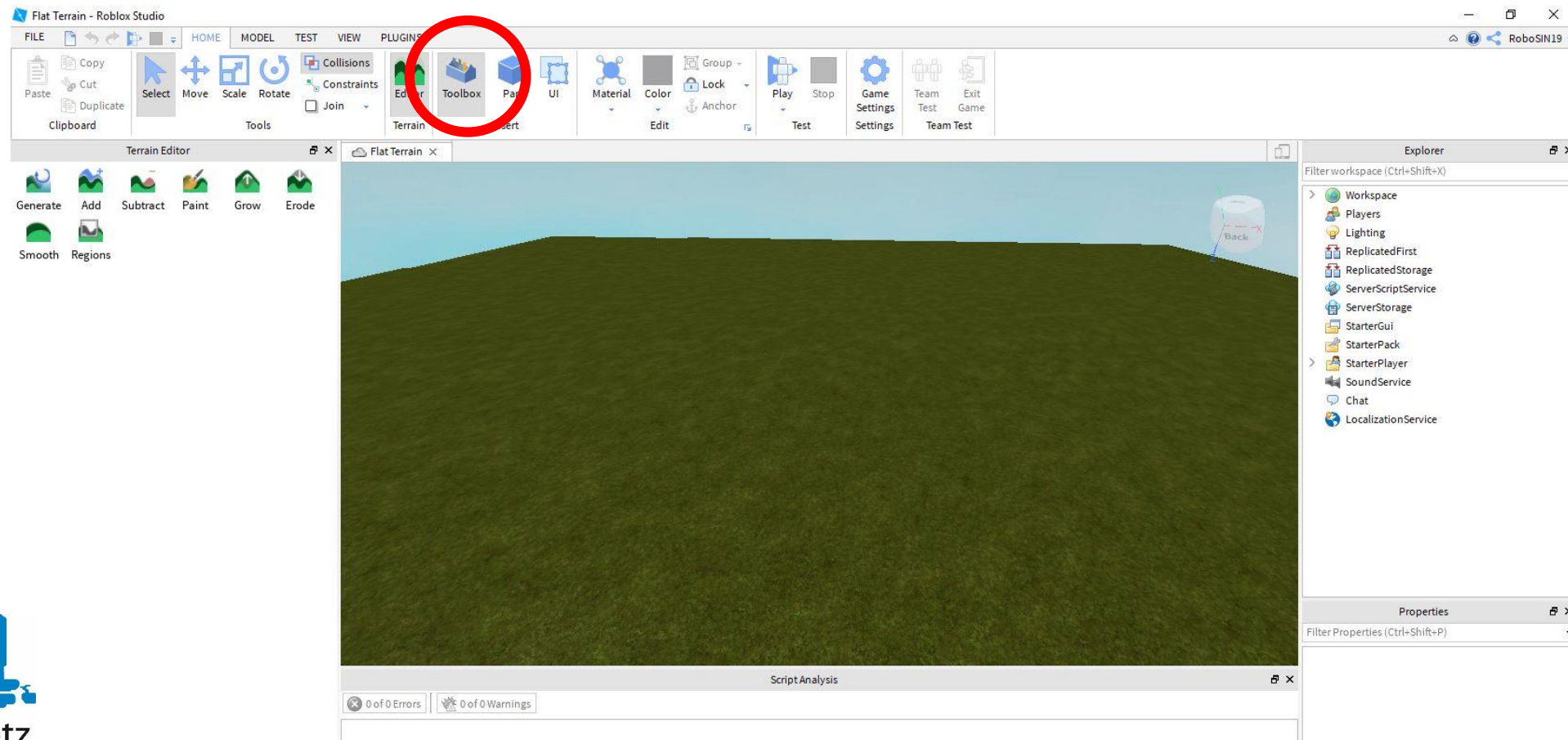
Regions

- Die Funktion Regions erlaubt es, die Welt zu bearbeiten und die Position von Objekten, sowie ihre Größe zu verändern.
- Diese Funktionen, also „**Select, Move, Resize und Rotate**“ finden sich aber auch am oberen Bildschirmrand in der Toolbar wieder.



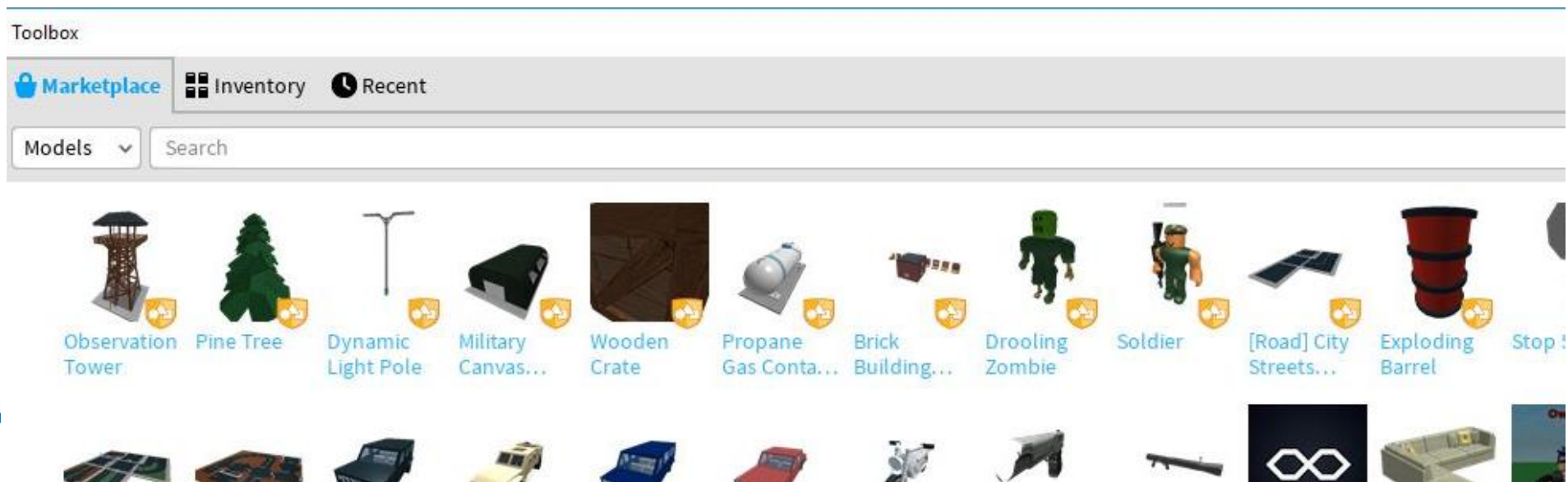
C) Objekte einfügen und verändern

- Um Objekte in die eigene Roblox Welt einzufügen, klickt man am oberen Bildschirmrand auf den Button „Toolbox“



C) Objekte einfügen und verändern

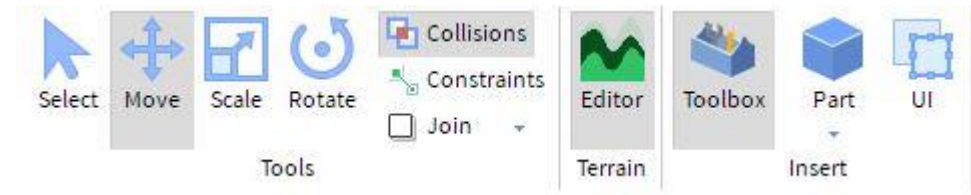
- Nun erscheint ein neues Fenster, in welchem verschiedene Objekte aufgeführt sind
- Mit Hilfe der Suchleiste kann man nach beliebigen Objekten suchen (**Achtung:** die Wahrscheinlichkeit, das gesuchte Objekt zu finden, steigt wenn man nach dem **englischen Wort** sucht)
- Durch das Klicken auf das gewünschte Objekt (oder ziehen und ablegen), kann man es in seine Welt einfügen



C) Objekte einfügen und verändern

Mit Hilfe der Symbole an der oberen Bildschirmseite können einzelne oder mehrere Objekte...

- *Select* → ...ausgewählt werden
- *Move* → ...bewegt werden
- *Scale* → ...die Größe angepasst werden
- *Rotate* → ...gedreht werden



So könnte eine selbst erstelle Welt aussehen...



D) Links zu Anleitungen und Spielen

- Für die pädagogische Arbeit gibt es den **Roblox-Education-Bereich** mit umfangreichen Anleitungen und Unterrichtsmaterialien in deutscher Sprache:
<https://education.roblox.com/de-de/resources>
- Auf folgender Seite finden sich Anleitungen, Tipps und Tools zum Erstellen eigener Spiele inklusive Anleitungen zum Programmieren (in englischer Sprache):
<https://developer.roblox.com/learn-roblox/all-tutorials>
- Auf der Unterseite findet man z.B. auch eine Anleitung, wie man ein **Jump-and-Run**, ein sogenanntes „**Obby**“, erstellen kann (in englisch):
<https://developer.roblox.com/articles/Creating-Your-First-Game>
- Außerdem bietet der offizielle **YouTube-Account von Roblox** eine Vielzahl an Tutorial-Videos rund um das Thema *Roblox* und *Roblox Studio*, sowohl für Anfänger, als auch für Fortgeschrittene:
<https://www.youtube.com/user/roblox>