

Programmcode für die Spiele aus Eigene Spiele erstellen mit Roblox – so einfach!

von Tanja Köhler, ISBN 9783747503690, 1. Auflage 2022

Escape Game

Zielscript:

```
local neuesZiel = game.Workspace.Ziel

local sound = game.Workspace.Sound

neuesZiel.Position = Vector3.new(math.random(-99,99), 4,math.random(-99,99))

local function Ziel(part)
    if part.Parent:FindFirstChildWhichIsA("Humanoid") then
        sound:Play()
        wait(2)
        neuesZiel.BrickColor = BrickColor.new("Lime green")
        neuesZiel.Material = Enum.Material.Neon
        neuesZiel.Transparency = 0
    end
end
neuesZiel.Touched:Connect(Ziel)
```

Zeitscript:

```
local stop = game.Workspace.Ziel
local zeit = script.Parent.Text
local player = game.Players.LocalPlayer
local ZeitMessen = true

local function timerStart()

    zeit = 120

    while ZeitMessen do
        wait(1)
        zeit = zeit - 1
        player.PlayerGui.ScreenGui.TextLabel.Text = zeit
        if zeit < 0 then
            player.Character.Humanoid.Health = 0
            ZeitMessen = false
        end
        local function timerEnde(part)
            if part.Parent:FindFirstChildWhichIsA("Humanoid") then
                player.PlayerGui.ScreenGui.TextLabel.Text = "Level abgeschlossen"

                ZeitMessen = false
            end
        end
        stop.Touched:Connect(timerEnde)
    end
end
```

```
end
```

```
timerStart()
```

Murmelspiel

Murmelscript:

```
human = script.Parent.Humanoid
murmel = script.Parent.Murmel

function rollen()
    murmel.Velocity = murmel.Velocity + human.MoveDirection
end

game:GetService("RunService").RenderStepped:Connect(rollen)
```

Autorennen

Ampelscript mit unsichtbarer Sperre:

```
local RotBlock = game.Workspace.Ampel.AmpelRot.Rot
local RotLicht = game.Workspace.Ampel.AmpelRot.Rot.PointLight
local Starter = game.Workspace.Startwand

local GruenBlock = game.Workspace.Ampel.AmpelGruen.Gruen
local GruenLicht = game.Workspace.Ampel.AmpelGruen.Gruen.PointLight

GruenBlock.BrickColor = BrickColor.new ("Black")
GruenLicht.Enabled = false

wait(15)

RotBlock.BrickColor = BrickColor.new ("Black")
RotLicht.Enabled = false

GruenBlock.BrickColor = BrickColor.new ("Lime green")
GruenLicht.Enabled = true

Starter:Destroy()
```

Timerscript:

```
local start = game.Workspace.StartZiel.Start
local stop = game.Workspace.StartZiel.Ziel

local zeit = script.Parent.Text
local zeit_start = false
```

```

local player = game.Players.LocalPlayer

local function timerStart(part)
    if part.Parent:FindFirstChildWhichIsA("Humanoid") and not zeit_start then
        zeit_start = true
        zeit = 0
        while zeit_start == true do
            wait(1)
            zeit = zeit + 1
            player.PlayerGui.Timer.TextLabel.Text = zeit
            local function timerEnde(part)
                if part.Parent:FindFirstChildWhichIsA("Humanoid") then
                    zeit_start = false
                end
            end
            stop.Touched:Connect(timerEnde)
        end
    end
end

start.Touched:Connect(timerStart)

local function letzteRunde()
local rundenzeit = player.PlayerGui.Timer.LetzteRunde
rundenzeit.Text = "Letzte Runde: "..zeit.." Sekunden " ..player.Name

end
stop.Touched:Connect(letzteRunde)

```

Speedscript für Speedups:

```

local speedpart = script.Parent

function SpeedUp(part)
    if part:IsA("BasePart") then
        part.Parent.Configurations.Speed.Value = 120
        wait(5)
        part.Parent.Configurations.Speed.Value = 80
    end
end

speedpart.Touched:Connect(SpeedUp)

```