

- 16.1.2 Öffnen des Animation-Editors
- 16.2 Erstellen von Posen
- 16.3 Speichern und Exportieren von Animationen
- 16.4 Easing
- 16.5 Inverse Kinematik
 - 16.5.1 IK aktivieren
 - 16.5.2 Parts anheften
- 16.6 Einstellungen für Animationen
 - 16.6.1 Wiederholungen
 - 16.6.2 Priorität
- 16.7 Animation-Events
 - 16.7.1 Events hinzufügen
 - 16.7.2 Verschieben und Löschen von Events
 - 16.7.3 Events klonen
 - 16.7.4 Implementierung von Events in Scripts
 - 16.7.5 Standardanimationen ersetzen
- 16.8 Zusammenfassung
 - 16.8.1 Fragen und Antworten
 - 16.8.2 Workshop
 - 16.8.3 Aufgaben

17 Kämpfe, Teleportation und Datenspeicher

- 17.1 Einführung in Tools
 - 17.1.1 Grundlagen
 - 17.1.2 Ein Tool erstellen
 - 17.1.3 Tool-Handle
 - 17.1.4 Tool-Ausrichtung
- 17.2 Teleportation
 - 17.2.1 Teleportation innerhalb eines Place
 - 17.2.2 Teleportieren zwischen verschiedenen Places
 - 17.2.3 Spieluniversen

17.3 TeleportService

17.3.1 Funktionen

17.3.2 Abrufen der PlaceID

17.3.3 Beispiel: Client

17.3.4 Beispiel: Server

17.4 Verwendung des dauerhaften Datenspeichers

17.4.1 Unterstützte Datentypen und Beschränkungen

17.5 Funktionen des Datenspeichers

17.5.1 UpdateAsync() und SetAsync()

17.6 Fehlerbehandlung

17.6.1 Was ist ein pcall?

17.6.2 Schutz vor Datenverlust

17.7 Zusammenfassung

17.7.1 Fragen und Antworten

17.7.2 Workshop

17.7.3 Aufgaben

18 Mehrspieler-Code und das Client-Server-Modell

18.1 Das Client-Server-Modell

18.1.1 Scripts und LocalScripts

18.1.2 Replikation

18.2 Was sind RemoteFunctions und RemoteEvents?

18.2.1 Verwendung von RemoteEvent und RemoteFunction

18.2.2 Erstellen eines RemoteEvents

18.3 Serverseitige Validierung

18.4 Teams

18.4.1 Hinzufügen von Teams

18.4.2 Automatische Zuordnung von Spielern zu einem Team

18.4.3 Manuelle Zuordnung von Spielern zu einem Team

18.5 Network-Ownership

18.6 Zusammenfassung

18.6.1 Fragen und Antworten

18.6.2 Workshop

18.6.3 Aufgaben

19 Module-Scripts

19.1 Kurz vorgestellt: Das Module-Script

19.1.1 Aufbau eines Module-Scripts

19.1.2 Hinzufügen von Code, der überall verwendet werden kann

19.1.3 Verwendung eines Module-Scripts

19.2 Clientseitige und serverseitige Module-Scripts

19.3 Der Einsatz von Module-Scripts: Game-Loop

19.3.1 Einstellungen

19.3.2 Erstellen wiederverwendbarer Funktionen für Spielrunden

19.3.3 Die Game-Loop

19.4 Zusammenfassung

19.4.1 Fragen und Antworten

19.4.2 Workshop

19.4.3 Aufgaben

20 Programmierung von Kamerabewegungen

20.1 Einführung in die Verwendung von Kameras

20.1.1 Kameraeigenschaften

20.1.2 Handhabung der Kamera

20.2 Programmierung einer Kamerabewegung

20.3 Verwendung von Render-Step

20.4 Versetzen der Kamera

20.4.1 Dauerhafte Verknüpfung mit dem Render-Step

20.4.2 deltaTime

20.5 Zusammenfassung

20.5.1 Fragen und Antworten

20.5.2 Workshop

20.5.3 Aufgaben

21 Plattformübergreifende Entwicklung

21.1 Verbesserung der Performance

21.1.1 Speicherbedarf

21.1.2 Optimierung

21.1.3 Vereinfachung des physikalischen Verhaltens

21.1.4 Inhalte streamen

21.1.5 Diverse weitere Optimierungen

21.2 Verbesserung der Scripts

21.2.1 Zuweisung des Parents bei Objekten

21.2.2 Blindes Vertrauen in Server/Client

21.2.3 Schleifen sparsam verwenden

21.3 Kompatibilität mit Mobilgeräten

21.3.1 Erscheinungsbild

21.3.2 Steuerung

21.3.3 Simulation von Mobilgeräten

21.4 Spielkonsolen und VR

21.4.1 Xbox-Richtlinien

21.4.2 VR Best Practices

21.5 Zusammenfassung

21.5.1 Fragen und Antworten

21.5.2 Workshop

21.5.3 Aufgaben

22 Globale Community

22.1 Einführung in Lokalisierung

22.1.1 Texte für die Übersetzung erfassen

22.1.2 Übersetzung der erfassten Texte

22.1.3 Einsetzen der Übersetzung

22.2 Globale Regelkonformität

22.3 Datenschutzgesetze: DSGVO und CCPA

22.3.1 Allgemeine Richtlinien

22.3.2 Löschen von Spielerdaten

22.4 Zusammenfassung

22.4.1 Fragen und Antworten

22.4.2 Workshop

22.4.3 Aufgaben

23 Monetarisierung

23.1 Game Pass: Einmalige Käufe

23.2 Game Passes im Spiel verkaufen

23.2.1 Game-Pass-Vorteile aktivieren

23.3 Developer Products: Consumables

23.4 Roblox Premium

23.5 Developer Exchange: Verdiane richtiges Geld mit deinem Spiel

23.6 Zusammenfassung

23.6.1 Fragen und Antworten

23.6.2 Workshop

23.6.3 Aufgaben

24 Spieler auf das Spiel aufmerksam machen

24.1 Icons, Vorschaubilder und Trailer

24.2 Updates

24.3 Anzeigen und Benachrichtigungen

24.3.1 Sponsoranzeigen

24.3.2 Benutzeranzeigen

24.3.3 Benachrichtigungen

24.4 Analytics

24.5 Zusammenfassung

24.5.1 Fragen und Antworten

24.5.2 Workshop

24.5.3 Aufgaben

A Lua-Scripting