

מבוא 3

חוג רובלוקס

בחירת תבנית התחלתית - פותחים פרויקט 12
34

חדש

הוספת Speed Pad במפה 12
34

הוספת Jump Pad במפה 12
34

הרצה ובדיקת תקינות - נכנסים ל־Play 12
34

ובודקים שניתן לרוץ ולקפוץ ברחבי העולם



מקרא

כאן תמצאו את מקרא האייקונים שמופיעים בחוברת. האייקונים יעזרו לכם לזהות בקלות טיפים, הערות חשובות, והפתעות של 'הידעת?' - כדי שתוכלו להתמצא בחוברת, להבין מהר את ההסברים, ולעבוד בצורה מסודרת ומהנה.

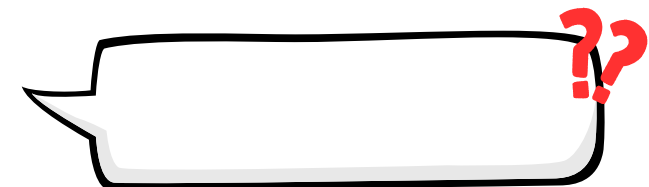
הידעת - העשרת הידע



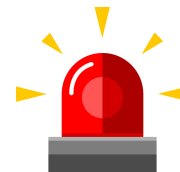
הערה חשובה - הסבר נוסף שיעזור להבין יותר טוב את הנדרש.



הגדרה / פירוש - בניית משחק ברובלוקס דורשת אנגלית בסיסית, הערות אלו יעזרו לכם להבין את המילים השונות באנגלית



דרך נוספת / הרחבה של הנלמד - מיועדת למתקדמים בלבד אשר סיימו את המשימה ורוצים להעשיר את הידע



למתקדמים בלבד!

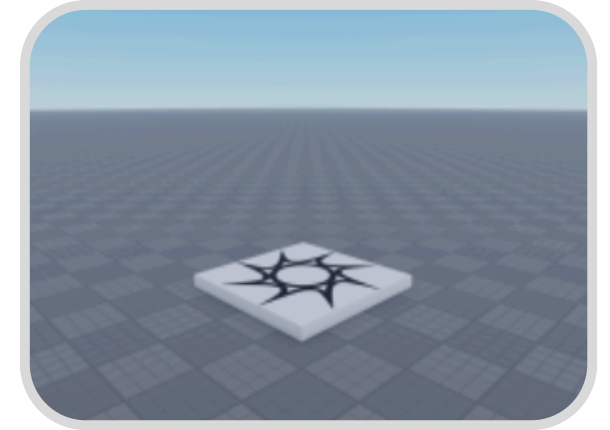
הערה קריטית - הערה חשובה מאוד שיש לזכור ולעבוד לפיה לאורך כל המשחק



בחירת תבנית התחלתית

ניווט בסיסי

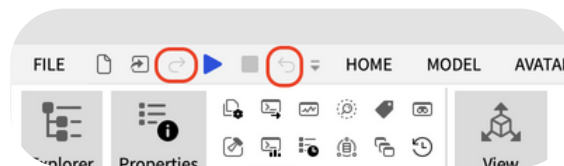
על מנת לנווט במפה נשתמש במקש ימני בעכבר כדי להזיז את נקודת המבט שלנו



וניעזר בחצי המקלדת/wasd כדי לזוז במפה.



פעולת אחורה [חזור] וקדימה -
ממוקמים בצד שמאל למעלה של המסך.
במידה ועשינו טעות כלשהי - ניתן
לחזור אחורה בלחיצת כפתור ולתקן



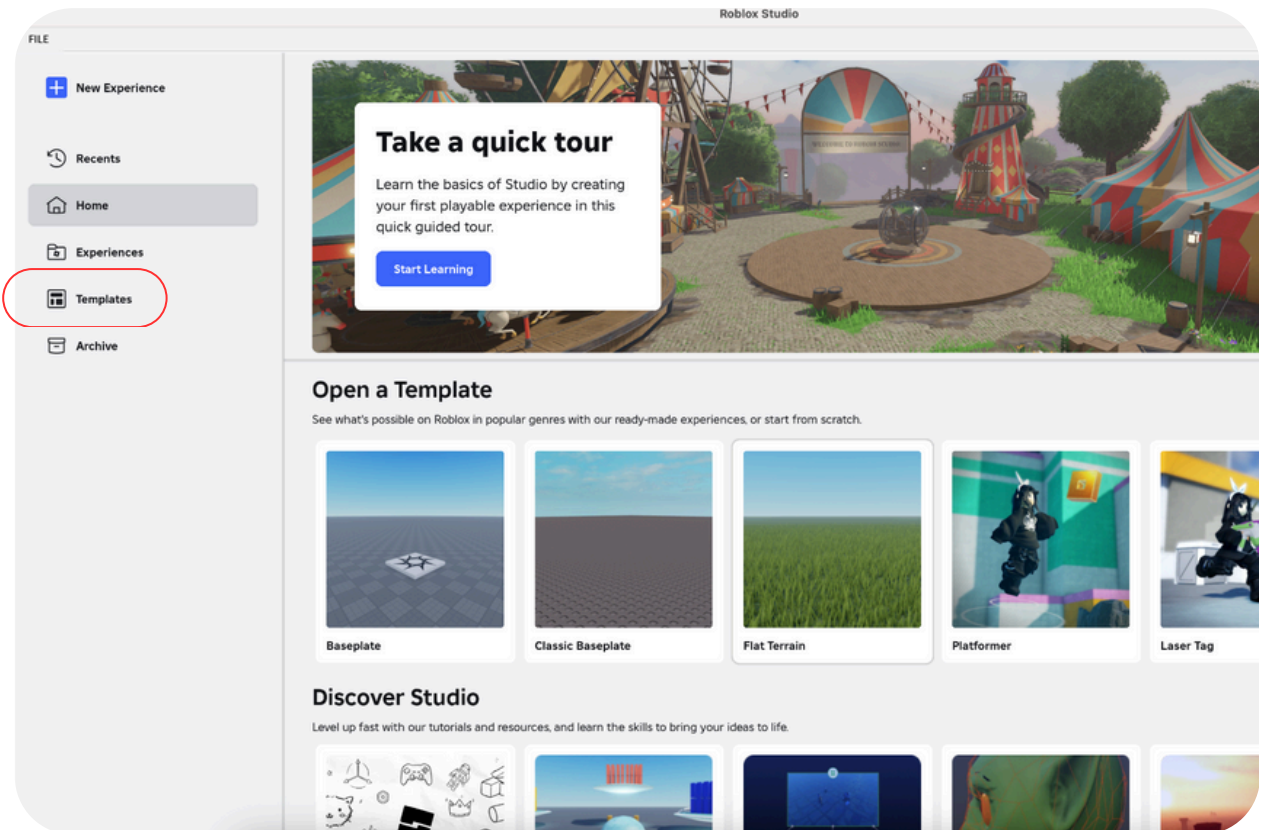
הידעת?

שילוב המקשים ctrl+Z מבצעים את פעולת החזור גם כן.



Modern City

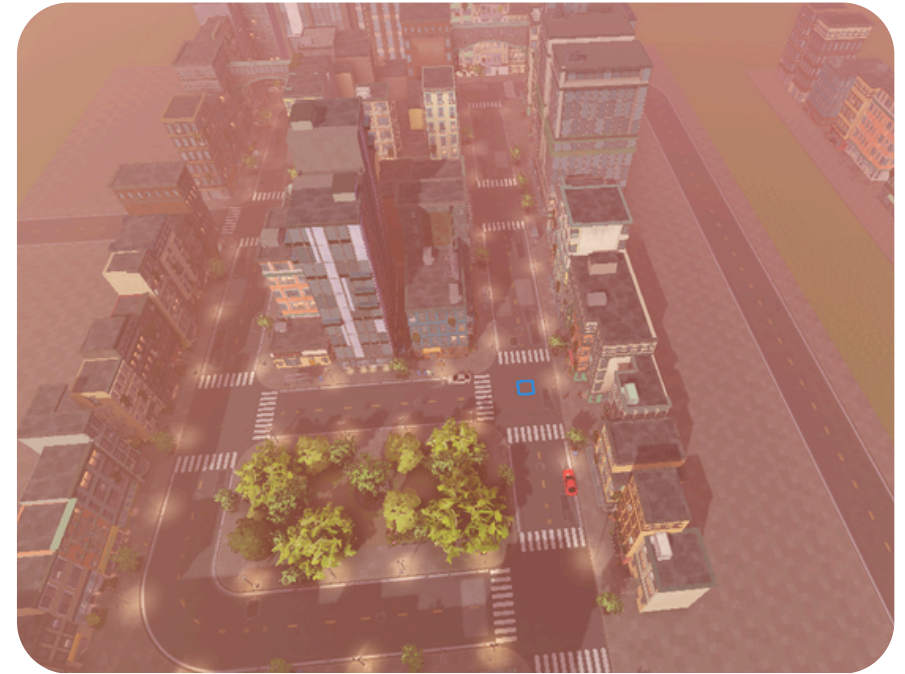
נקליק פעם אחת על הטמפלט
הזה



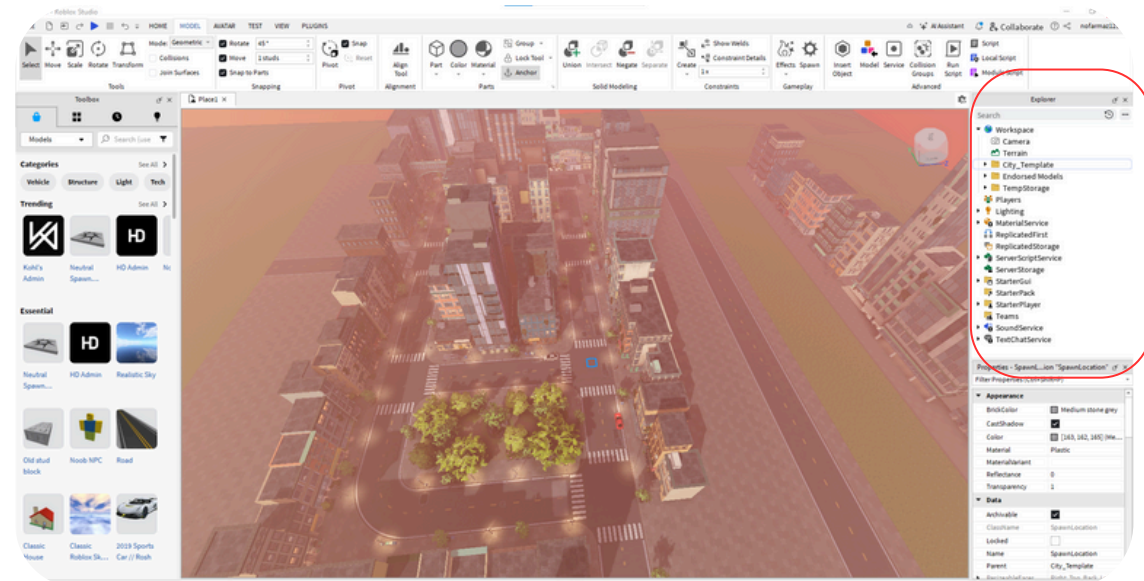
זה הוא מסך הבית של רובלוקס סטודיו.
יש לבחור באפשרות של Templates בתפריט השמאלי

הוספת Speed Pad במפה

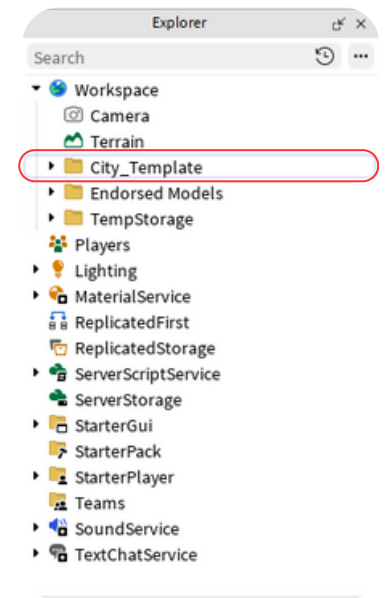
קודם כול, מכיוון שהעיר גדולה מאוד ולא תמיד נצליח למצוא את ה-Spawn שלנו בקלות, נשתמש בדרך אחרת כדי לאתר אותו.



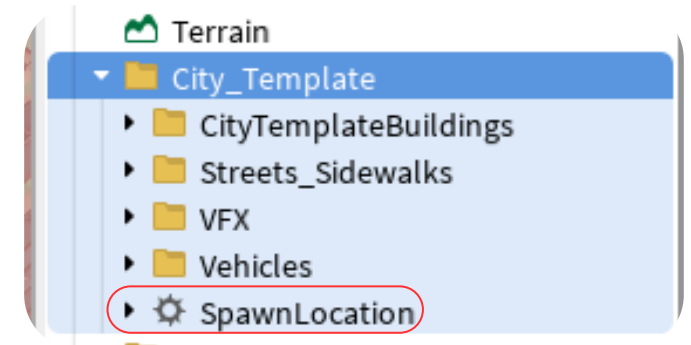
נחפש את חלונית ה-Explorer שנמצאת בצד ימין למעלה.



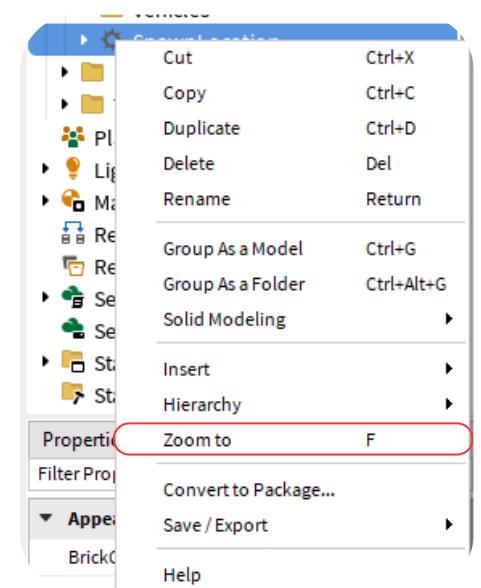
נאתר את תיקיית city_Template ונלחץ על
החץ הקטן שמופיע משמאלה כדי לפתוח את
תוכן התיקייה.



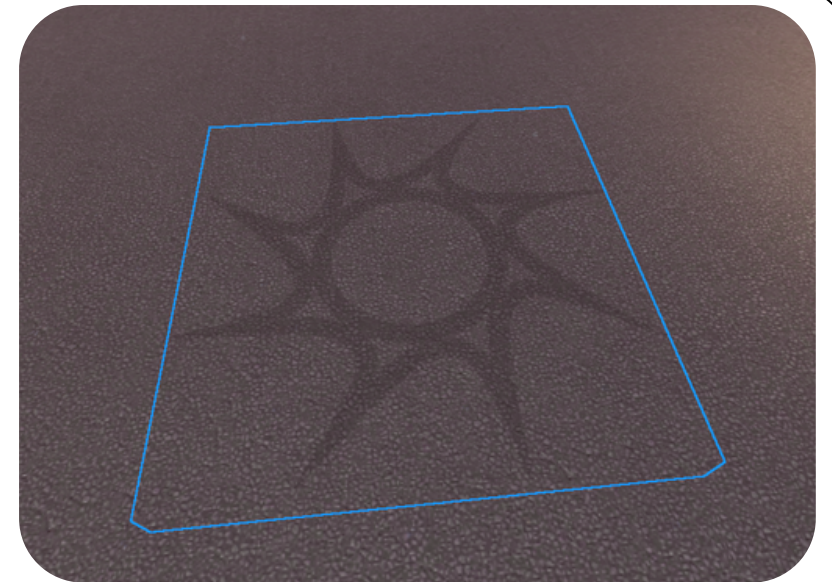
ניתן לראות שה־Spawn מופיע ברשימה. כעת
נקליק עליו עם המקש הימני של העכבר.

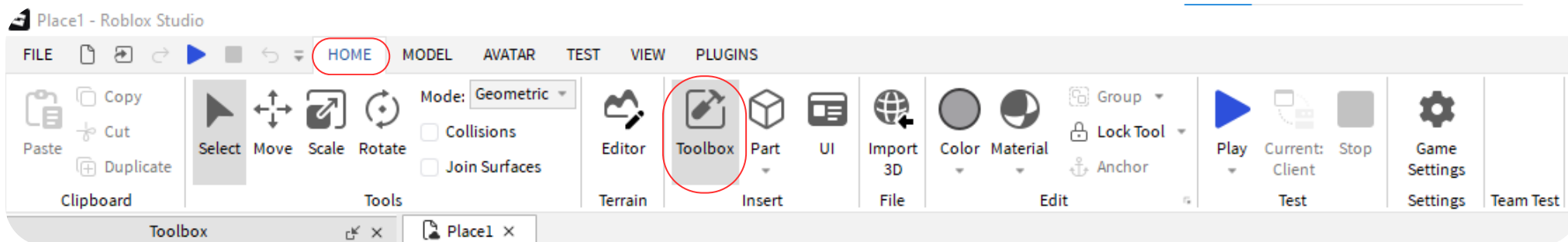


כעת נבחר באופציית Zoom To כדי להתקרב
ישירות אל ה־Spawn במפה.



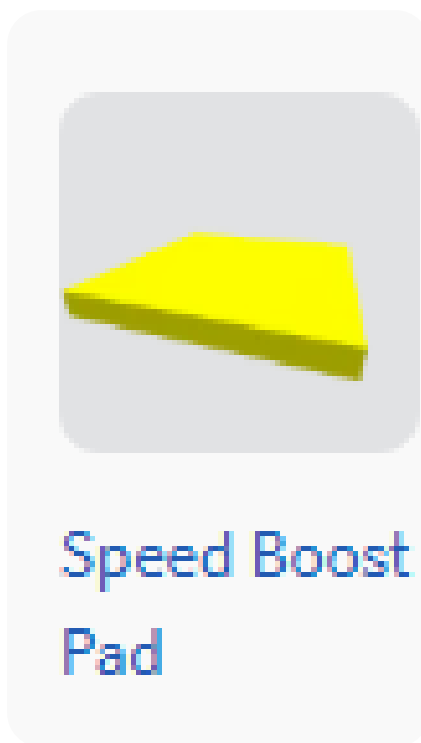
כתוצאה מכך התקרבו אל ה־Spawn וניתן
לראות אותו בבירור במסך העריכה.



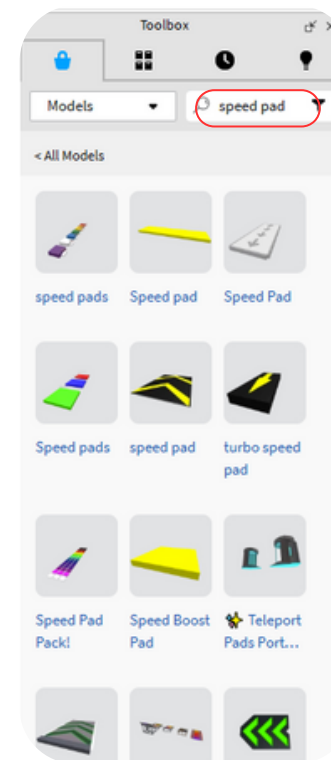


בלשונית HOME נבחר באופציית TOOLBOX. בצד שמאל תיפתח לנו חלונית חדשה עם חפצים, עולמות ואובייקטים מוכנים שנוכל לגרור ישר למשחק.

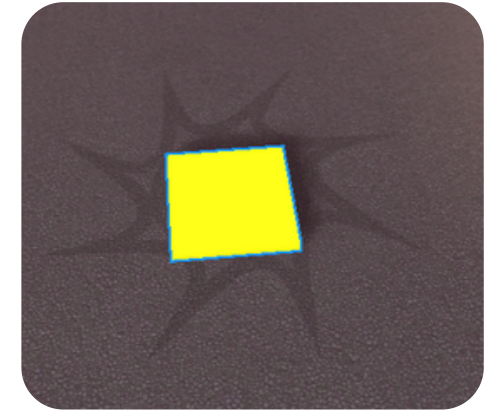
ניתן לבחור בכל אחת מהאפשרויות. לאחר הבחירה נקליק עליה פעם אחת והיא תתווסף מיד למסך העריכה.



בחלון החיפוש נקליד speed pad ונלחץ על אנטר במקלדת. יוצגו בפנינו מגוון רחב של ספידים לבחירה.

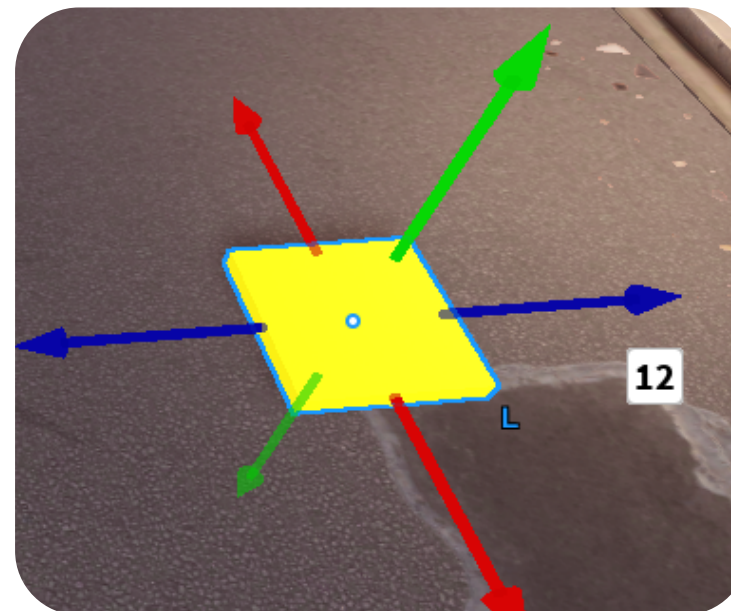
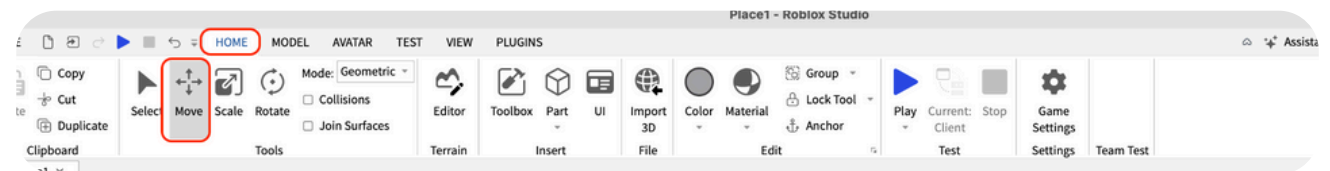


נגרור את ה־Speed Pad ונמקם אותו בסמוך ל־Spawn, כך
שהשחקן יוכל לדרוך עליו מיד עם תחילת המשחק.

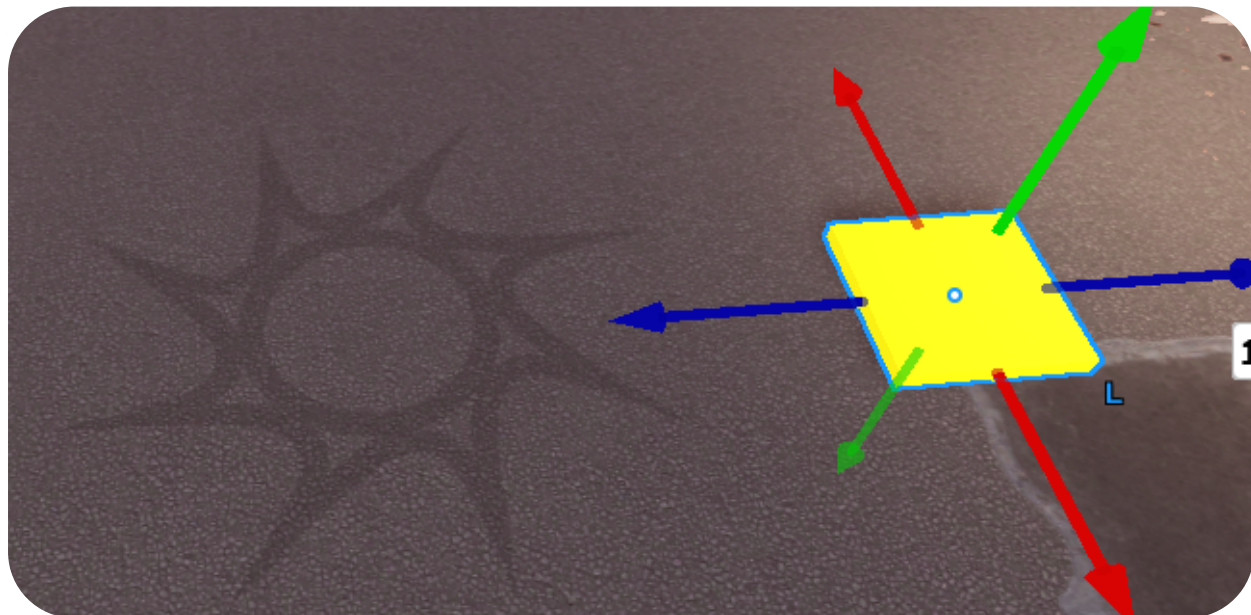


תזכורת

נקליק על הבלוק [כדי לסמן אותו]
ובלשונית home נבחר בכלי move
בעזרת הכלי הזה ניתן להזיז את הצורה
על הצורה הופיעו חצים בצבעים שונים,
כל צבע של חץ מזיז את הבלוק לכיוון
אחר
אדום [Red] - ציר X - ימינה/שמאלה
ירוק [Green] - ציר Y - למעלה/למטה
[גובה]
כחול [Blue] - ציר Z - קדימה/אחורה



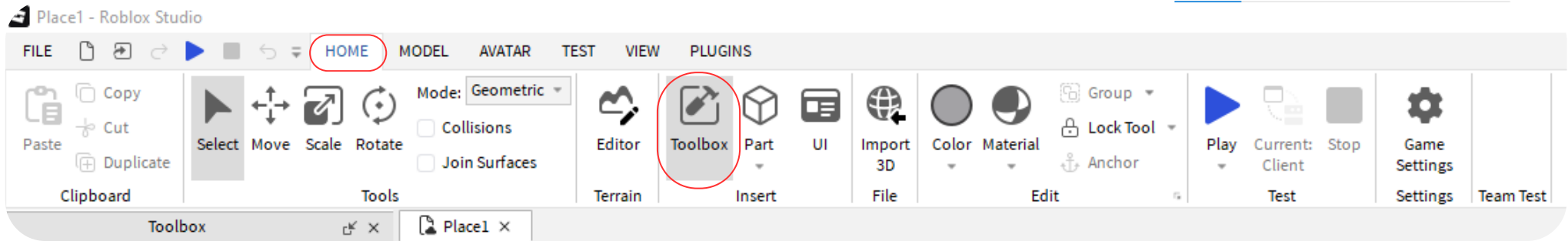
הזיזו את ה־Speed Pad למיקום
הרצוי לכם במפה.



Speed Pad = משטח
האצה/מהירות



הוספת Jump Pad במפה

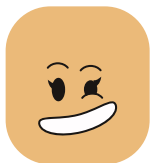


בלשונית HOME נבחר באופציית TOOLBOX. בצד שמאל תיפתח לנו חלונית חדשה עם חפצים, עולמות, ואובייקטים מוכנים שנוכל לגרור ישר למשחק.

נמקם את הבלוק ליד
אזור שניתן לקפוץ אליו
כמו לדוגמא בתמונה -
הגג הנמוך.



בחלון החיפוש נקליד
jump pad ונלחץ על
אנטר במקלדת. יוצגו
בפנינו מגוון רחב של
משטחי קפיצה לבחירה.



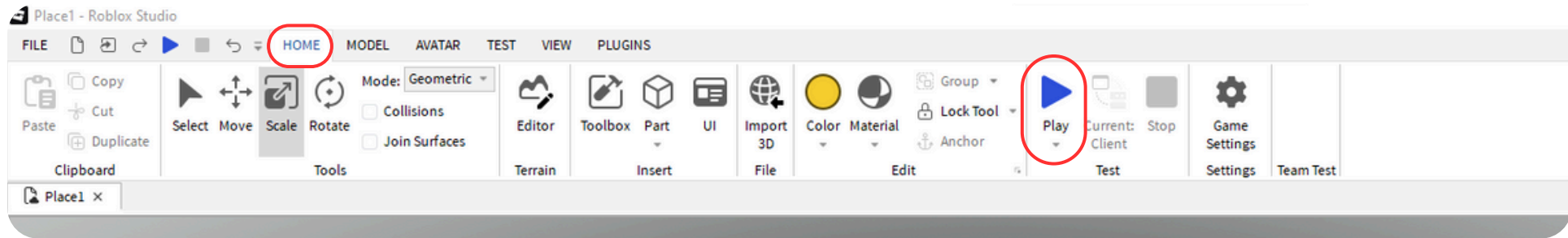
משטח = Jump Pad
קפיצה



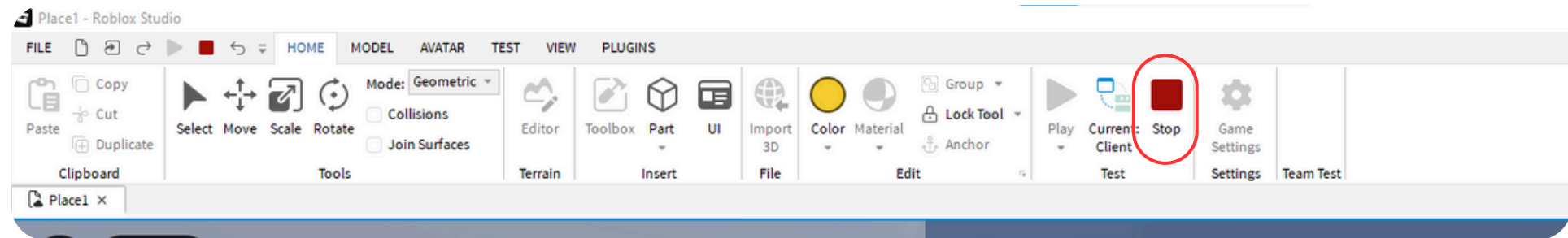
אתגר - חפשו ב־Toolbox פאדים נוספים כמו Fly Pad (לעוף), או Shrink Pad (מקצר את השחקן), הוסיפו אותם לעיר ובדקו איך הם משנים את חוויית המשחק שלכם.



הרצה ובדיקת תקינות



כעת שסיימנו את המבוך - נשחק במשחק שלנו ונראה שהוא עובד בצורה תקינה.
תחת לשונית home ניתן ללחוץ על כפתור ה-play על מנת להפעיל את המשחק שיצרנו.



במידה וישנו דבר לא תקין - ניתן לחזור אל מסך העריכה [place]
על ידי לחיצה על כפתור stop.