

I'm not a robot



Roblox uses cookies to offer you a better experience. For further information, including information on how to withdraw consent and how to manage the use of cookies on Roblox, please refer to our Privacy and Cookie Policy. Check Always open links for URL: Roblox Protocol and click Open URL: Roblox Protocol in the dialog box above to join experiences faster in the future!
The Roblox installer should download shortly. If it doesn't, start the download now. Roblox verwendet Cookies, um deine Nutzungserfahrung zu verbessern. Weitere Informationen, darunter auch Hinweise, wie du deine Einwilligung zurückziehen und die Verwendung von Cookies bei Roblox verwalten kannst, findest du in unseren Datenschutz- und Cookie-Richtlinien. Wähle Links für URL immer öffnen. Roblox-Protokoll und klicke im Dialogfenster oben auf URL öffnen: Roblox-Protokoll, um Experiences in Zukunft schneller betreten zu können!
Der Roblox-Installer sollte in Kürze heruntergeladen werden. Falls dies nicht automatisch passiert, starte den Download jetzt.
Tägliche aktive Nutzer:innenStunden AktivitätEntwickler:innenAktive Erlebnisse
Roblox uses cookies to offer you a better experience. For further information, including information on how to withdraw consent and how to manage the use of cookies on Roblox, please refer to our Privacy and Cookie Policy. Check Always open links for URL: Roblox Protocol and click Open URL: Roblox Protocol in the dialog box above to join experiences faster in the future!
The Roblox installer should download shortly. If it doesn't, start the download now. Roblox is so amazing. It's perfect for playing with friends and there's NO WAY you'll get bored. There are so many amazing games to play by other Roblox players. Ok, now for suggestions. Robux on here is a bit pricey, and the math doesn't add up correctly. You can spend 50 dollars for 4,500 and pay 100 dollars for 10,000. But, if you buy the 50 dollar one twice, which adds up to spending the same amount of money as buying the 10,000 Robux, you only get 9,000 instead of 10,000. But back to Robux being pricey, 100 dollars for 10,000 Robux is a bit much. You should probably downgrade quite a lot, say maybe 1/2 or 3/4 that price. Also, I have a small suggestion for Roblox chat and how you can get banned. Getting banned for saying something like "pog" or "I'm not a furry" is not a great reason to be banned. Also, in text chat, but could you make it a little less restricted? When I say this, I mean instead of making the entire thing tags, maybe just the word the filter doesn't like. The filter can be annoying when you are in a role-play and you or the other player is trying to say something, and then it's just tags. I really, really suggest making the filter less annoying. And lastly, this is more so linked to Roblox Studio, could you make it so that those on mobile can create games and so that inside of games like please donate we can get robux from other people? Alright. That's all I have, thank you for reading.
Roblox Entwickler
Roblox Corporation
Publisher
Roblox Corporation
Liegende Entwickler
David Baszucki
Veröffentlichung
Windows, macOS: 1. September 2006 iOS: 11. Dezember 2012 Android: 16. Juli 2014 Xbox One: 20. November 2015 PlayStation 4: 10. Oktober 2023
Plattform
Windows, macOS, iOS, Android, Xbox One, PlayStation4
Genre
Massively Multiplayer Online Game, Sandbox-Game
Spielmodus
Einzelspieler, Mehrspieler
Medium
Download
Sprache
Englisch, Spanisch, Französisch, Portugiesisch, Deutsch, Italienisch, Chinesisch, Koreanisch, Japanisch, Indonesisch, Vietnamesisch, Thailändisch, Türkisch, Polnisch
Altersfreigabe
USK USK ab 6
freigegeben
PEGI PEGI ab 7
Jahren
empfohlen
PEGI-Inhaltsbewertung
Gewalt, Angst/Horror, In-Game-Käufe
Roblox ist eine Online-Spieleplattform, auf der Nutzer eigene, kleine Computerspiele erstellen können. Nutzer:innen erstellen Spiele spielen. Sie wurde von den Entwicklern David Baszucki und Erik Cassel entwickelt und im Februar 2006 veröffentlicht.[1] Roblox ist als Version für Windows, macOS, Xbox One, Meta Quest und PlayStation 4 sowie als App für die mobilen Betriebssysteme Android und iOS verfügbar. Es kann mit Tastatur und Maus, diversen Controllern und dem Touchscreen von mobilen Geräten gespielt werden, auch das Spiel mit einem Virtual-Reality-Headset wird unterstützt. Spieler können je nach Spiel zwischen der Egoperspektive und der Third-Person-Perspektive wechseln. Während Einzelspieler-Spiele vorhanden sind, liegt der Fokus der meisten Spiele auf dem Mehrspielermodus. Auch der Einzelspielermodus setzt eine Internetverbindung voraus. Logo von Roblox Studio
Roblox ermöglicht seinen Nutzern das Entwickeln eigener Spiele, die dann von anderen Spielern gespielt werden können.[2] Die Software, die dafür benutzt wird, ist Roblox Studio. Sie kann kostenlos heruntergeladen werden. Am Anfang wurde mit Lego-ähnlichen Bausteinen gebaut, heutzutage gibt es modernere Bauarten. Zusätzlich haben Spieler die Möglichkeit, mit einem objektorientierten Programmiersystem, das die Skriptsprache Lua verwendet, die Spielumgebung dynamisch zu verändern.[3] So können auf relativ einfache Weise Spiele programmiert werden.[4] Plug-ins können auch mit Lua entwickelt und in Roblox Studio benutzt werden. Der Großteil der mittels Roblox Studio produzierten Inhalte wird von Kindern, Teenagern und jungen Erwachsenen entwickelt.[5] Gründer und Geschäftsführer David Baszucki begann 2003 eine erste Version des Programms unter dem Namen „DynaBlocks“ zu testen.[6] 2005 wurde es in Roblox umbenannt und für Windows und macOS veröffentlicht.[7] Die Plattform wurde 2006 offiziell von der Roblox Corporation veröffentlicht.[8] Im März 2007 wurde Roblox Partner mit COPPA (Children’s Online Privacy Protection Act) und ein sicherer Chat wurde eingeführt. Im August 2007 fügte Roblox den „Builders Club“ hinzu, eine Premium-Mitgliedschaft, die mittlerweile „Roblox Premium“ heißt. Im Dezember 2011 hielt Roblox ihre erste „Hack Week“, ein jährliches Event, bei dem Roblox-Entwickler innovative Ideen der Firma vorstellten. Im Dezember 2012 veröffentlichte Roblox die iOS-Version des Spiels.[9][10] CEO David Baszucki erklärte in einem Interview mit Massive, dass er auch Roblox in den digitalen Märkten von Android, Windows, Steam, Mac, Chrome, Amazon verfügbar machen wolle.[11] Tix (Tickets) war eine virtuelle Währung, die 2007 auf den Markt kam. Tickets konnte bekommen, wer sich entweder selbst einloggte oder dessen Spiele besucht wurden. Diese Tickets konnte man für den Katalog und Werbungen benutzen. Um Tickets zu erhalten, brauchte man weder bezahlen noch einen registrierten Account erstellen, was die virtuelle Währung sehr beliebt machte. Ein Ticket hatte zu dieser Zeit einen Gegenwert von weniger als einem Robux. Mit RobfEX konnte man diese Tickets auch in Robux umwandeln und umgekehrt. Am 14. April 2016 wurde RobfEX und am darauffolgenden Tag wurden die Tickets abgeschafft. Die Kosten aller verbliebenen Tickets wurden erstattet. Am 31. Mai 2015 wurde eine Funktion namens „Smooth Terrain“ hinzugefügt, die die grafische Wiedergabetreue des Geländes erhöhte und die Physik-Engine sowie auch die Grafik von einem blockorientierten Stil zu einem glatteren und realistischen Stil verändert hat.[12] Am 20. November wurde Roblox auf der Xbox One eingeführt, mit einer anfänglichen Auswahl von 15 Spielen, die von Roblox-Mitarbeitern ausgewählt wurden. Neue Roblox-Spiele für die Xbox One müssen einen Genehmigungsprozess durchlaufen und unterliegen den Standards des Entertainment Software Ratings Board.[13] Im April 2016 veröffentlichte Roblox „Roblox VR“ für Oculus Rift. Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung standen mehr als zehn Millionen Spiele in 3-D zur Verfügung.[14] Im Juni 2016 hatte die Firma eine Version kompatibel mit Windows 10 veröffentlicht. Einige Monate darauf wurde verkündet, dass Roblox auf die PlayStation4 kommen wird.[15] Im Laufe des Jahres 2017 nahm Roblox eine Reihe von Aktualisierungen seiner Servertechnologie vor, da die Technologie, mit der sie bis dahin arbeiteten, veraltet war und zu häufigen Ausfällen führte.[16] Im November 2018 wurde die Möglichkeit für einen Spieler ohne Konto, als „Gast“ zu spielen, die in den vorangegangenen zwei Jahren schrittweise eingeschränkt worden war, vollständig entfernt.[17] Im Juli 2020 kündigte Roblox die Schaffung des „Party Place“ an, der als Online-Treffpunkt fungiert. Das Feature wurde mit einer neuen Technologie erstellt, die während der Bloxy Awards 2020 verwendet wurde, und wurde als Reaktion auf die COVID-19-Pandemie entwickelt.[18] Am 3. Dezember 2020 wurde der Roblox Corporation die Erlaubnis erteilt, das Spiel in China zu veröffentlichen.[19] Roblox ist ein Free-to-play-Spiel. Während es viele kostenfreie verfügbare Spiele auf der Plattform gibt, haben Nutzer diverse Möglichkeiten, ihre selbst erstellten Inhalte für die virtuelle Währung Robux anzubieten. Roblox selbst verkauft auch Spielzeuge und virtuelle Sammlerstücke innerhalb des Spiels. Der Markt für die virtuellen Sammlerstücke ist vollständig unreguliert für alle Benutzer erreichbar. Er ermöglicht riskante Spekulationen auf die Preisentwicklung der künstlich verknappten virtuellen Gegenstände, wobei teilweise Preise im fünfstelligen Eurobereich auferufen werden. Schließt ein Benutzer ein Premium-Abo ab, so fällt eine monatliche Zahlung an. Die Abo, wie auch die Einmalzahlungen, gibt es in drei verschiedenen Größen. Neben der größeren Menge an Robux, die ein Abonnent für die monatliche Zahlung erhält, hat dieser auch Zugriff auf exklusive Inhalte und mehr Rechte beim Verkauf von eigenen Entwicklungen.[20] Die virtuelle Währung Robux kann sowohl durch Einmal-Zahlungen als auch durch Abonnement gekauft werden. Mit dieser Währung sind in allen Roblox-Spielen (sofern der Entwickler Produkte zur Verfügung stellt) Sonderrechte, in Form von Game Passes und Developer Products, erhältlich. Bei manchen Spielen muss man sich erst für Robux einen Zugang zu diesem Spiel erkaufen. Außerdem können sich Spieler Kleidung mit Robux kaufen.[21] Ein Entwickler eines Spiels kann dieses als pay-to-play erklären und sozusagen „Eintritt“ für den Inhalt verlangen.[22] Häufiger ist jedoch die Herangehensweise, das Spiel selbst kostenlos zu belassen und Zusatzinhalte im Austausch für Robux anzubieten. So können etwa Spiel-Pässe („Game Passes“) erstellt werden. Diese können einmalig für ein Spiel gekauft werden und verschaffen dem Spieler dauerhafte Vorteile, wie etwa den Zugang zu eingeschränkten Bereichen eines Spiels oder bleibende Power-ups für die Spielfigur.[23] Durch die Erstellung von „Developer Products“ (deutsch: Entwicklerprodukte) können Items angeboten werden, welche mehrmals im Spiel gekauft werden können. Durch Micropayments können dann zum Beispiel spezielle In-game-Währungen oder Spiels [9][10] CEO David Baszucki erklärte in einem Interview mit Massive, dass er auch Roblox in den digitalen Märkten von Android, Windows, Steam, Mac, Chrome, Amazon verfügbar machen wolle.[11] Tix (Tickets) war eine virtuelle Währung, die 2007 auf den Markt kam. Tickets konnte bekommen, wer sich entweder selbst einloggte oder dessen Spiele besucht wurden. Diese Tickets konnte man für den Katalog und Werbungen benutzen. Um Tickets zu erhalten, brauchte man weder bezahlen noch einen registrierten Account erstellen, was die virtuelle Währung sehr beliebt machte. Ein Ticket hatte zu dieser Zeit einen Gegenwert von weniger als einem Robux. Mit RobfEX konnte man diese Tickets auch in Robux umwandeln und umgekehrt. Am 14. April 2016 wurde RobfEX und am darauffolgenden Tag wurden die Tickets abgeschafft. Die Kosten aller verbliebenen Tickets wurden erstattet. Am 31. Mai 2015 wurde eine Funktion namens „Smooth Terrain“ hinzugefügt, die die grafische Wiedergabetreue des Geländes erhöhte und die Physik-Engine sowie auch die Grafik von einem blockorientierten Stil zu einem glatteren und realistischenen Stil verändert hat.[12] Am 20. November wurde Roblox auf der Xbox One eingeführt, mit einer anfänglichen Auswahl von 15 Spielen, die von Roblox-Mitarbeitern ausgewählt wurden. Neue Roblox-Spiele für die Xbox One müssen einen Genehmigungsprozess durchlaufen und unterliegen den Standards des Entertainment Software Ratings Board.[13] Im April 2016 veröffentlichte Roblox „Roblox VR“ für Oculus Rift. Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung standen mehr als zehn Millionen Spiele in 3-D zur Verfügung.[14] Im Juni 2016 hatte die Firma eine Version kompatibel mit Windows 10 veröffentlicht. Einige Monate darauf wurde verkündet, dass Roblox auf die PlayStation 4 kommen wird.[15] Im Laufe des Jahres 2017 nahm Roblox eine Reihe von Aktualisierungen seiner Servertechnologie vor, da die Technologie, mit der sie bis dahin arbeiteten, veraltet war und zu häufigen Ausfällen führte.[16] Im November 2018 wurde die Möglichkeit für einen Spieler ohne Konto, als „Gast“ zu spielen, die in den vorangegangenen zwei Jahren schrittweise eingeschränkt worden war, vollständig entfernt.[17] Im Juli 2020 kündigte Roblox die Schaffung des „Party Place“ an, der als Online-Treffpunkt fungiert. Das Feature wurde mit einer neuen Technologie erstellt, die während der Bloxy Awards 2020 verwendet wurde, und wurde als Reaktion auf die COVID-19-Pandemie entwickelt.[18] Am 3. Dezember 2020 wurde der Roblox Corporation die Erlaubnis erteilt, das Spiel in China zu veröffentlichen.[19] Roblox ist ein Free-to-play-Spiel. Während es viele kostenfreie verfügbare Spiele auf der Plattform gibt, haben Nutzer diverse Möglichkeiten, ihre selbst erstellten Inhalte für die virtuelle Währung Robux anzubieten. Roblox selbst verkauft auch Spielzeuge und virtuelle Sammlerstücke innerhalb des Spiels. Der Markt für die virtuellen Sammlerstücke ist vollständig unreguliert für alle Benutzer erreichbar. Er ermöglicht riskante Spekulationen auf die Preisentwicklung der künstlich verknappten virtuellen Gegenstände, wobei teilweise Preise im fünfstelligen Eurobereich auferufen werden. Schließt ein Benutzer ein Premium-Abo ab, so fällt eine monatliche Zahlung an. Die Abo, wie auch die Einmalzahlungen, gibt es in drei verschiedenen Größen. Neben der größeren Menge an Robux, die ein Abonnent für die monatliche Zahlung erhält, hat dieser auch Zugriff auf exklusive Inhalte und mehr Rechte beim Verkauf von eigenen Entwicklungen.[20] Die virtuelle Währung Robux kann sowohl durch Einmal-Zahlungen als auch durch Abonnement gekauft werden. Mit dieser Währung sind in allen Roblox-Spielen (sofern der Entwickler Produkte zur Verfügung stellt) Sonderrechte, in Form von Game Passes und Developer Products, erhältlich. Bei manchen Spielen muss man sich erst für Robux einen Zugang zu diesem Spiel erkaufen. Außerdem können sich Spieler Kleidung mit Robux kaufen.[21] Ein Entwickler eines Spiels kann dieses als pay-to-play erklären und sozusagen „Eintritt“ für den Inhalt verlangen.[22] Häufiger ist jedoch die Herangehensweise, das Spiel selbst kostenlos zu belassen und Zusatzinhalte im Austausch für Robux anzubieten. So können etwa Spiel-Pässe („Game Passes“) erstellt werden. Diese können einmalig für ein Spiel gekauft werden und verschaffen dem Spieler dauerhafte Vorteile, wie etwa den Zugang zu eingeschränkten Bereichen eines Spiels oder bleibende Power-ups für die Spielfigur.[23] Durch die Erstellung von „Developer Products“ (deutsch: Entwicklerprodukte) können Items angeboten werden, welche mehrmals im Spiel gekauft werden können. Durch Micropayments können dann zum Beispiel spezielle In-game-Währungen oder konsumierbare Power-ups von Spielern erworben werden.[24] Die dritte Möglichkeit, als Entwickler Robux einzunehmen, ist es, Inhalte ohne Spielbezug zu erstellen. Diese Inhalte können von anderen Entwicklern sowie von Spielern erworben werden und stehen dann auch außerhalb eines Spiels bzw. Spiele-übergreifend zur Verfügung. Während bei der Entwicklung die Möglichkeiten, begonnen bei Animationen für Charaktere, bis hin zur Erstellung von NPC, vielfältig sind, ist der Verkauf über den „Roblox Catalog“ zurzeit auf Kleidungsstücke für Spielfiguren beschränkt.[25][26] Entwickler von Spielen oder anderer Inhalte können wiederum Robux ausgeben, um ihre Entwicklungen zu bewerben. Dazu gibt es einige Möglichkeiten. Unter anderem können Plätze für Banner auf der Roblox-Website erstiegt werden oder ein Spiel auf der Plattform durch Native Advertising („Sponsored Games“) prominent platziert werden.[27] Seit April 2020 gibt für alle von Benutzern entwickelten Inhalte eine einheitliche Verteilung der vom Käufer bezahlten Robux. So erhält der anbietende Entwickler etwa 25 %. Zum Vergleich geben Steam oder der Epic Games Store etwa 70 % bzw. 88 % des Umsatzes an die Entwickler direkt in US\$ weiter. Aufgrund von Auszahlungsmechanismen (nur Beträge ab ca. 500 US-Dollar werden ausgezahlt, bis zum 31. Januar 2022 lag dieser Betrag bei 1000 US-Dollar) und Anreizen für Entwickler, die gewonnene Plattformwährung vor der Auszahlung zu reinvestieren, um ihre Inhalte zu vermarkten, liegt die reale Gewinnbeteiligung von Entwicklern deutlich niedriger. Eine journalistische Schätzung geht auf der Grundlage von Geschäftsberichten von unter 17 % aus.[28][29] Common Sense Media vergab 4 von 5 Sternen und lobte die Vielfalt der Spiele und die Fähigkeit der Website, die Kreativität von Kindern zu fördern, stellte aber auch fest, dass die dezentrale Natur der Plattform die Qualität der Spiele schwanken lässt. Außerdem wurde empfohlen, die Chatfunktionen für junge Spieler zu deaktivieren, um möglicherweise schädliche Interaktionen zu verhindern.[30] Patricia E. Vance vom Family Online Safety Institute rief Eltern dazu, die Interaktionen ihrer Kinder auf der Plattform zu überwachen. Sie lobte die Plattform jedoch dafür, dass sie es Kindern ermöglicht, zu spielen, zu erforschen, Kontakte zu knüpfen, etwas zu erschaffen und auf eine selbstbestimmte Art und Weise zu lernen. Außerdem sprach sie Roblox Studio ein besonderes Lob dafür aus, dass es Kinder dazu ermutigt, Erfahrungen in der Spielentwicklung zu sammeln.[31] Trusted Reviews lobte in einer Bewertung der Plattform ebenfalls Roblox Studio und stellte fest, dass für jeden, der seine Informatikkenntnisse ausbauen oder Projekte erstellen möchte, die Attraktivität durch sofortiges Feedback von einem riesigen Publikum offensichtlich ist.[32] Craig Hurda vergab im Test für Android Guys eine moderatere Bewertung, lobte die Anzahl der verfügbaren Spiele und stellte fest, dass das Spiel für Kinder unterhaltsam sei, fand aber auch, dass das Audio der Plattform „hit-or-miss“ sei und erklärte, dass es für erwachsene Spieler nur begrenzt attraktiv sei.[33] Nachdem Roblox anfangs kaum Fuß fassen konnte, begann die Plattform in der zweiten Hälfte der 2010er Jahre schnell zu wachsen.[34] Durch die Covid-19-Pandemie beschleunigte sich der Zuwachs an Nutzern und so hatte Roblox im August 2020 monatlich über 164 Millionen aktive Spieler.[5] [35] Nach eigenen Angaben erreicht Roblox bei Kindern unter 13 Jahren die höchste Beliebtheit unter allen Anbietern mit 25,5 Millionen Nutzern der Altersgruppe im Monat im Jahr 2017. Damit sei die Nutzung höher als bei den Webvideoplattformen YouTube und Netflix. Die Statistik, als deren Quelle Comscore[36] angegeben wird, bezieht sich allerdings nur auf PC und Spielekonsolen und nicht auf mobile Geräte. Unklar bleibt, auf welchen geografischen Raum sich die Statistik bezieht. Das Spiel konkurriert auch bei den Spielerzahlen stark mit dem oft verglichenen Spiel Minecraft. Roblox verfügt über zwei Millionen Content-Ersteller mit über 11 Millionen Spielen. In Zukunft soll daher mehr User-generated content gefordert werden und Entwickler sollen auch besser finanziert werden. Seit Anfang August 2020 verzeichnete Roblox über 164 Millionen monatlich aktive Spieler und übersteigt damit die Spielerzahlen von Minecraft und Fortnite, die zu den Spielen mit den meisten monatlichen Spielern gehören.[5] Im Oktober 2021 verzeichnete Roblox über 226 Millionen aktive Spieler pro Monat, was die kombinierten Benutzer von Warzone und League of Legends übersteigt.[37] Etwa drei Viertel aller Kinder in den USA im Alter zwischen neun und zwölf Jahren verfügen über einen Account auf der Plattform.[5] Weit verbreitete Kritik gibt es für das Chat-Filtersystem von Roblox.[38][39] Obwohl das Filtersystem von Roblox, Community Sift[40], die meisten unangemessenen Nachrichten und Inhalte zensiert und entfernt, können einige das System immer noch umgehen, das sogenannte „bypassing“. Um diese Probleme zu bekämpfen, hat Roblox 1.600 Mitarbeiter, die daran arbeiten, solche Inhalte von der Plattform zu entfernen.[38] Diese Mitarbeiter sind nicht Teil des Kern-Unternehmens, sondern Teil der ausgelagerten Geschäftsbereiche. Roblox bietet Privatsphäre-Einstellungen; Eltern können einschränken, mit welchen Personen ein Benutzer Kontakt aufnehmen kann, den Zugang zu privaten Servern einschränken und Funktionen zur elterlichen Kontrolle einschalten.[41] Obwohl sexuelle Inhalte auf Roblox verboten sind, wurde die Plattform wegen des Vorhandenseins von sexuell expliziten Spielen und Bildern auf der Plattform stark kritisiert. Diese Inhalte umfassen Elemente wie virtuelle Nachtluchs. Nachdem Roblox plattforminterne Foren geschlossen hatte, kommunizieren nun Schöpfer solcher problematischen Inhalte größtenteils über Plattformen von Drittanbietern.[42] Eine Untersuchung von Fast Company aus dem Jahr 2020 ergab, dass sexuelle Inhalte in Roblox immer noch weit verbreitet sind, wobei die Versuche der Moderatoren, diese zu entfernen, mit „Whac-a-mole“ verglichen werden, obwohl auch festgestellt wurde, dass sich die Situation in den letzten Jahren vor dem Bericht allgemein verbessert hat.[43] 2020 und 2021 wurden durch journalistische Recherchen des YouTube-Kanals People Make Games mehrere Fälle von sexuellem Missbrauch Minderjähriger und Ausbeutung junger Entwickler im Zusammenhang mit Roblox bekannt. Die Plattform steht infolgedessen für die mangelhafte Moderation der Community und das Ausbleiben von Konsequenzen für die Verantwortlichen in der Kritik. Auch wegen des Betriebs eines Aktienmarktes für Spielinhalte und der Duldung von Schwarzmärkten für Spielressourcen wird dem Betreiber vorgeworfen, Kinder und Jugendliche gravierenden Gefahren durch finanzielle Fehlurteile ihrerseits auszusetzen.[44] Im Januar 2017 trat der Spielwaren-Hersteller Jazwares der Roblox Corporation bei und brachte 40 Minifiguren heraus. Diese basieren auf Spielen, welche Nutzer erstellen.[45] Sie ähneln größeren Lego-Figuren. Jedes Set enthält einen Code, der gegen virtuelle Gegenstände eingetauscht werden kann. Ende 2019 verkündete Roblox Corporation eine zweite Serie von weiteren 40 Minifiguren.[46] Die Roblox-Plattform verfügt über mehrere unterschiedliche Genre, also Spielarten. Diese wurden vor kurzem erst aktualisiert. Diese Genres gibt es: Action, Adventure, Education, Entertainment, Obby & Platformer, Party & Casual, Puzzle, RPG, Roleplay & Avatar Sim, Shooter, Shopping, Simulation, Social, Sports & Racing, Strategy, Survival, Utility & Other. Beispielfür dafür sind im „Ego-Shooter“ zum Beispiel das Erlebnis „Arsenal“, oder in der Kategorie „Roleplay-Games“ das Erlebnis „Brookhaven“. Commons: Roblox - Sammlung von Bildern, Videos und Audiodateien
Roblox Website
Roblox-Studio
1 Yashica Vashishtha: David Baszucki : Founder of Roblox, the Biggest Video Game Building Platform. In: youtubechstory.com. 24. Juli 2019, abgerufen am 22. März 2021 (englisch).
1 I All you need to know about Roblox. In: theguardian.com. 28. September 2019, abgerufen am 22. März 2021 (englisch).
1 How to Learn Roblox and Roblox Studio. In: gamedevelopment.tutsplus.com. Abgerufen am 22. März 2021.
1 Kids Like, Info - educational games and toys; teach children programming. In: kidslike.info. Abgerufen am 29. Dezember 2017 (englisch).
1 a b c Kellen Browning: Where Has Your Tween Been During the Pandemic? On This Gaming Site. In: The New York Times. 16. August 2019, ISSN 0362-4331 (nytjtimes.com [abgerufen am 22. März 2021]).
1 How This User-Generated Video Game Is Leading The Way With Innovation and VR. In: inc.com. 15. Juli 2016 (inc.com [abgerufen am 29. Dezember 2017]).
1 A video game you’ve never heard of has turned three teens into multimillionaires – and it’s just getting started. In: Business Insider. (businessinsider.com [abgerufen am 29. Dezember 2017]).
1 Roblox - Game details. In: keengamer.com. Abgerufen am 29. Dezember 2017 (englisch).
1 Block-builder Roblox goes mobile in time for the holidays. In: GamesBeat. Abgerufen am 29. Dezember 2017 (amerikanisches Englisch).
1 MacLife. In: techradar.com. Abgerufen am 29. Dezember 2017 (englisch).
1 MMO Family: Roblox CEO David Baszucki talks mobile app, plans for the future. In: Engadget. (engadget.com [abgerufen am 29. Dezember 2017]).
1 Roblox user-generated world moves from blocky terrain to smooth 3D. In: VentureBeat. 1. Juni 2015, abgerufen am 23. März 2021 (amerikanisches Englisch).
1 Roblox launches on Xbox One with 15 player-created games – watch us play them. In: VentureBeat. 27. Januar 2016, abgerufen am 23. März 2021 (amerikanisches Englisch).
1 Roblox VR Introduces 20 Million Users to Oculus Rift. In: Fortune. (fortune.com [abgerufen am 29. Dezember 2017]).
1 Twitch. In: twitch.tv. Abgerufen am 29. Dezember 2017.
1 Ron Miller: How Roblox completely transformed its tech stack (Memento vom 15. Oktober 2020 im Internet Archive) (englisch).
1 Roblox guest - what are guests and what happened to them. In: pockettactics.com. Abgerufen am 23. März 2021 (britisches Englisch).
1 Sarah Perez: Roblox launches Party Place, a private venue for virtual birthday parties and other meetups (Memento vom 21. Juli 2020 im Internet Archive)
1 Roblox cleared for launch in China. In: gamesindustry.biz. Abgerufen am 23. März 2021 (englisch).
1 Roblox Premium. In: roblox.com. Abgerufen am 23. März 2021 (englisch).
1 Möglichkeiten um Robux zu erhalten. In: roblox.com. Abgerufen am 25. März 2020.
1 Selling Game Access (Paid Access). In: Roblox Support. Abgerufen am 22. März 2021 (englisch).
1 Game Passes - One-Time Purchases. In: Roblox Developer. Abgerufen am 23. März 2021 (englisch).
1 Developer Products - In-Game Purchases. In: Roblox Developer. Abgerufen am 23. März 2021 (englisch).
1 Making Avatar Clothing. In: Roblox Developer. Abgerufen am 23. März 2021 (englisch).
1 Katalog. In: roblox.com. Abgerufen am 23. März 2021 (englisch).
1 Promoting Your Game. In: Roblox Developer. Abgerufen am 23. März 2021 (englisch).
1 Developer Exchange Program Requirements Changes. In: roblox.com. 31. Januar 2022, abgerufen am 7. August 2022 (englisch).
1 Roblox - Review. In: Common Sense Media. 15. April 2016, abgerufen am 22. März 2021 (englisch).
1 Patricia E. Vance: What Parents Need to Know About Roblox (Memento vom 8. Juli 2020 im Internet Archive) (englisch).
1 Justin Mahboujian-Jones: What is Roblox? The world’s most popular game you might not have heard of. In: trustedreviews.com. 15. Dezember 2016, abgerufen am 23. März 2021 (englisch).
1 Audrey Conklin: Roblox teen gamers engage in sexual behavior in platform’s „red light district“. report. In: foxbusiness.com. 22. August 2020, abgerufen am 23. März 2021 (amerikanisches Englisch).
1 Sherwood Morrison: How Roblox avoided the gaming graveyard and grew into a \$2.4B company (Memento vom 16. April 2021 im Internet Archive) (englisch).
1 Ari Levy: While parents Zoom, their kids are flocking to an app called Roblox to hang out and play 3D games. In: CNBC. 8. April 2020, abgerufen am 22. März 2021 (englisch).
1 Roblox Emerges as a Top Online Entertainment Platform for Kids and Teens in 2017. (roblox.com [abgerufen am 18. August 2019]).
1 Roblox Users, Revenue and Growth Statistics 2022. In: pcgamexp.com. 19. September 2022, abgerufen am 1. Oktober 2022 (amerikanisches Englisch).
1 a b Munsif Vengattil, Joseph Menn: Kids gaming platform Roblox faces hurdles ahead of public listing: rough words. In: Reuters. 19. November 2020 (reuters.com [abgerufen am 23. März 2021]).
1 Roblox: I thought he was playing an innocent game'. In: BBC News. 29. Mai 2019 (bbc.com [abgerufen am 23. März 2021]).
1 Two Hat Security’s User Reputation Patent Lets Community Sift Identify Disruptive Users. In: businesswire.com. 19. Juni 2018, abgerufen am 23. März 2021 (englisch).
1 Larry Magid: Keeping kids safe on Roblox. In: The Mercury News. 5. November 2020, abgerufen am 23. März 2021 (amerikanisches Englisch).
1 Audrey Conklin: Roblox teen gamers engage in sexual behavior in platform’s „red light district“. report. In: foxbusiness.com. 22. August 2020, abgerufen am 23. März 2021 (amerikanisches Englisch).
1 Burt Helm: Sex, lies, and video games: Inside Roblox’s war on porn. In: fastcompany.com. 19. August 2020, abgerufen am 23. März 2021 (amerikanisches Englisch).
1 Jonas Höger: People Make Games: Bericht über die Ausbeutung junger Spieleentwickler bei Roblox. In: PC Games. 14. Dezember 2021, abgerufen am 20. Dezember 2021.
1 Roblox launches toys based on its user-generated games. In: VentureBeat. 10. Januar 2017, abgerufen am 23. März 2021 (amerikanisches Englisch).
1 Andy Robertson: Roblox Toys Come Of Age With Collectable Desktop Series. In: forbes.com. Abgerufen am 23. März 2021 (englisch).
Abgerufen von 23. März 2021 (englisch).
2 Roblox Entwickler
Roblox Corporation
Publisher
Roblox Corporation
Liegende Entwickler
David Baszucki
Veröffentlichung
Windows, macOS: 1. September 2006 iOS: 11. Dezember 2012 Android: 16. Juli 2014 Xbox One: 20. November 2015 PlayStation 4: 10. Oktober 2023
Plattform
Windows, macOS, iOS, Android, Xbox One, PlayStation4
Genre
Massively Multiplayer Online Game, Sandbox-Game
Spielmodus
Einzelspieler, Mehrspieler
Medium
Download
Sprache
Englisch, Spanisch, Französisch, Portugiesisch, Deutsch, Italienisch, Chinesisch, Koreanisch, Japanisch, Indonesisch, Vietnamesisch, Thailändisch, Türkisch, Polnisch
Altersfreigabe
USK USK ab 7
Jahren
empfohlen
PEGI PEGI ab 7
Jahren
empfohlen
PEGI-Inhaltsbewertung
Gewalt, Angst/Horror, In-Game-Käufe
Roblox ist eine Online-Spieleplattform, auf der Nutzer eigene, kleine Computerspiele erstellen können und von anderen Nutzern erstellte Spiele spielen können. Sie wurde von den Entwicklern David Baszucki und Erik Cassel entwickelt und im Februar 2006 veröffentlicht.[1] Roblox ist als Version für Windows, macOS, Xbox One, Meta Quest und PlayStation 4 sowie als App für die mobilen Betriebssysteme Android und iOS verfügbar. Es kann mit Tastatur und Maus, diversen Controllern und dem Touchscreen von mobilen Geräten gespielt werden, auch das Spiel mit einem Virtual-Reality-Headset wird unterstützt. Spieler können je nach Spiel zwischen der Egoperspektive und der Third-Person-Perspektive wechseln. Während Einzelspieler-Spiele vorhanden sind, liegt der Fokus der meisten Spiele auf dem Mehrspielermodus. Auch der Einzelspielermodus setzt eine Internetverbindung voraus. Logo von Roblox Studio
Roblox ermöglicht seinen Nutzern das Entwickeln eigener Spiele, die dann von anderen Spielern gespielt werden können.[2] Die Software, die dafür benutzt wird, ist Roblox Studio. Sie kann kostenlos heruntergeladen werden. Am Anfang wurde mit Lego-ähnlichen Bausteinen gebaut, heutzutage gibt es modernere Bauarten. Zusätzlich haben Spieler die Möglichkeit, mit einem objektorientierten Programmiersystem, das die Skriptsprache Lua verwendet, die Spielumgebung dynamisch zu verändern.[3] So können auf relativ einfache Weise Spiele programmiert werden.[4] Plug-ins können auch mit Lua entwickelt und in Roblox Studio benutzt werden. Der Großteil der mittels Roblox Studio produzierten Inhalte wird von Kindern, Teenagern und jungen Erwachsenen entwickelt.[5] Gründer und Geschäftsführer David Baszucki begann 2003 eine erste Version des Programms unter dem Namen „DynaBlocks“ zu testen.[6] 2005 wurde es in Roblox umbenannt und für Windows und macOS veröffentlicht.[7] Die Plattform wurde 2006 offiziell von der Roblox Corporation veröffentlicht.[8] Im März 2007 wurde Roblox Partner mit COPPA (Children’s Online Privacy Protection Act) und ein sicherer Chat wurde eingeführt. Im August 2007 fügte Roblox den „Builders Club“ hinzu, eine Premium-Mitgliedschaft, die mittlerweile „Roblox Premium“ heißt. Im Dezember 2011 hielt Roblox ihre erste „Hack Week“, ein jährliches Event, bei dem Roblox-Entwickler innovative Ideen der Firma vorstellten. Im Dezember 2012 veröffentlichte Roblox die iOS-Version des Spiels.[9][10] CEO David Baszucki erklärte in einem Interview mit Massive, dass er auch Roblox in den digitalen Märkten von Android, Windows, Steam, Mac, Chrome, Amazon“ verfügbar machen wolle.[11] Tix (Tickets) war eine virtuelle Währung, die 2007 auf den Markt kam. Tickets konnte bekommen, wer sich entweder selbst einloggte oder dessen Spiele besucht wurden. Diese Tickets konnte man für den Katalog und Werbungen benutzen. Um Tickets zu erhalten, brauchte man weder bezahlen noch einen registrierten Account erstellen, was die virtuelle Währung sehr beliebt machte. Ein Ticket hatte zu dieser Zeit einen Gegenwert von weniger als einem Robux. Mit RobfEX konnte man diese Tickets auch in Robux umwandeln und umgekehrt. Am 14. April 2016 wurde RobfEX und am darauffolgenden Tag wurden die Tickets abgeschafft. Die Kosten aller verbliebenen Tickets wurden erstattet. Am 31. Mai 2015 wurde eine Funktion namens „Smooth Terrain“ hinzugefügt, die die grafische Wiedergabetreue des Geländes erhöhte und die Physik-Engine sowie auch die Grafik von einem blockorientierten Stil zu einem glatteren und realistischenen Stil verändert hat.[12] Am 20. November wurde Roblox auf der Xbox One eingeführt, mit einer anfänglichen Auswahl von 15 Spielen, die von Roblox-Mitarbeitern ausgewählt wurden. Neue Roblox-Spiele für die Xbox One müssen einen Genehmigungsprozess durchlaufen und unterliegen den Standards des Entertainment Software Ratings Board.[13] Im April 2016 veröffentlichte Roblox „Roblox VR“ für Oculus Rift. Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung standen mehr als zehn Millionen Spiele in 3-D zur Verfügung.[14] Im Juni 2016 hatte die Firma eine Version kompatibel mit Windows 10 veröffentlicht. Einige Monate darauf wurde verkündet, dass Roblox auf die PlayStation 4 kommen wird.[15] Im Laufe des Jahres 2017 nahm Roblox eine Reihe von Aktualisierungen seiner Servertechnologie vor, da die Technologie, mit der sie bis dahin arbeiteten, veraltet war und zu häufigen Ausfällen führte.[16] Im November 2018 wurde die Möglichkeit für einen Spieler ohne Konto, als „Gast“ zu spielen, die in den vorangegangenen zwei Jahren schrittweise eingeschränkt worden war, vollständig entfernt.[17] Im Juli 2020 kündigte Roblox die Schaffung des „Party Place“ an, der als Online-Treffpunkt fungiert. Das Feature wurde mit einer neuen Technologie erstellt, die während der Bloxy Awards 2020 verwendet wurde, und wurde als Reaktion auf die COVID-19-Pandemie entwickelt.[18] Am 3. Dezember 2020 wurde der Roblox Corporation die Erlaubnis erteilt, das Spiel in China zu veröffentlichen.[19] Roblox ist ein Free-to-play-Spiel. Während es viele kostenfreie verfügbare Spiele auf der Plattform gibt, haben Nutzer diverse Möglichkeiten, ihre selbst erstellten Inhalte für die virtuelle Währung Robux anzubieten. Roblox selbst verkauft auch Spielzeuge und virtuelle Sammlerstücke innerhalb des Spiels. Der Markt für die virtuellen Sammlerstücke ist vollständig unreguliert für alle Benutzer erreichbar. Er ermöglicht riskante Spekulationen auf die Preisentwicklung der künstlich verknappten virtuellen Gegenstände, wobei teilweise Preise im fünfstelligen Eurobereich auferufen werden. Schließt ein Benutzer ein Premium-Abo ab, so fällt eine monatliche Zahlung an. Die Abo, wie auch die Einmalzahlungen, gibt es in drei verschiedenen Größen. Neben der größeren Menge an Robux, die ein Abonnent für die monatliche Zahlung erhält, hat dieser auch Zugriff auf exklusive Inhalte und mehr Rechte beim Verkauf von eigenen Entwicklungen.[20] Die virtuelle Währung Robux kann sowohl durch Einmal-Zahlungen als auch durch Abonnement gekauft werden. Mit dieser Währung sind in allen Roblox-Spielen (sofern der Entwickler Produkte zur Verfügung stellt) Sonderrechte, in Form von Game Passes und Developer Products, erhältlich. Bei manchen Spielen muss man sich erst für Robux einen Zugang zu diesem Spiel erkaufen. Außerdem können sich Spieler Kleidung mit Robux kaufen.[21] Ein Entwickler eines Spiels kann dieses als pay-to-play erklären und sozusagen „Eintritt“ für den Inhalt verlangen.[22] Häufiger ist jedoch die Herangehensweise, das Spiel selbst kostenlos zu belassen und Zusatzinhalte im Austausch für Robux anzubieten. So können etwa Spiel-Pässe („Game Passes“) erstellt werden. Diese können einmalig für ein Spiel gekauft werden und verschaffen dem Spieler dauerhafte Vorteile, wie etwa den Zugang zu eingeschränkten Bereichen eines Spiels oder bleibende Power-ups für die Spielfigur.[23] Durch die Erstellung von „Developer Products“ (deutsch: Entwicklerprodukte) können Items angeboten werden, welche mehrmals im Spiel gekauft werden können. Durch Micropayments können dann zum Beispiel spezielle In-game-Währungen oder konsumierbare Power-ups von Spielern erworben werden.[24] Die dritte Möglichkeit, als Entwickler Robux einzunehmen, ist es, Inhalte ohne Spielbezug zu erstellen. Diese Inhalte können von anderen Entwicklern sowie von Spielern erworben werden und stehen dann auch außerhalb eines Spiels bzw. Spiele-übergreifend zur Verfügung. Während bei der Entwicklung die Möglichkeiten, begonnen bei Animationen für Charaktere, bis hin zur Erstellung von NPC, vielfältig sind, ist der Verkauf über den „Roblox Catalog“ zurzeit auf Kleidungsstücke für Spielfiguren beschränkt.[25][26] Entwickler von Spielen oder anderer Inhalte können wiederum Robux ausgeben, um ihre Entwicklungen zu bewerben. Dazu gibt es einige Möglichkeiten. Unter anderem können Plätze für Banner auf der Roblox-Website erstiegt werden oder ein Spiel auf der Plattform durch Native Advertising („Sponsored Games“) prominent platziert werden.[27] Seit April 2020 gibt für alle von Benutzern entwickelten Inhalte eine einheitliche Verteilung der vom Käufer bezahlten Robux. So erhält der anbietende Entwickler etwa 25 %. Zum Vergleich geben Steam oder der Epic Games Store etwa 70 % bzw. 88 % des Umsatzes an die Entwickler direkt in US\$ weiter. Aufgrund von Auszahlungsmechanismen (nur Beträge ab ca. 500 US-Dollar werden ausgezahlt, bis zum 31. Januar 2022 lag dieser Betrag bei 1000 US-Dollar) und Anreizen für Entwickler, die gewonnene Plattformwährung vor der Auszahlung zu reinvestieren, um ihre Inhalte zu vermarkten, liegt die reale Gewinnbeteiligung von Entwicklern deutlich niedriger. Eine journalistische Schätzung geht auf der Grundlage von Geschäftsberichten von unter 17 % aus.[28][29] Common Sense Media vergab 4 von 5 Sternen und lobte die Vielfalt der Spiele und die Fähigkeit der Website, die Kreativität von Kindern zu fördern, stellte aber auch fest, dass die dezentrale Natur der Plattform die Qualität der Spiele schwanken lässt. Außerdem wurde empfohlen, die Chatfunktionen für junge Spieler zu deaktivieren, um möglicherweise schädliche Interaktionen zu verhindern.[30] Patricia E. Vance vom Family Online Safety Institute rief Eltern dazu, die Interaktionen ihrer Kinder auf der Plattform zu überwachen. Sie lobte die Plattform jedoch dafür, dass sie es Kindern ermöglicht, zu spielen, zu erforschen, Kontakte zu knüpfen, etwas zu erschaffen und auf eine selbstbestimmte Art und Weise zu lernen. Außerdem sprach sie Roblox Studio ein besonderes Lob dafür aus, dass es Kinder dazu ermutigt, Erfahrungen in der Spielentwicklung zu sammeln.[31] Trusted Reviews lobte in einer Bewertung der Plattform ebenfalls Roblox Studio und stellte fest, dass das Spiel für Kinder unterhaltsam sei, fand aber auch, dass das Audio der Plattform „hit-or-miss“ sei und erklärte, dass es für erwachsene Spieler nur begrenzt attraktiv sei.[33] Nachdem Roblox anfangs kaum Fuß fassen konnte, begann die Plattform in der zweiten Hälfte der 2010er Jahre schnell zu wachsen.[34] Durch die Covid-19-Pandemie beschleunigte sich der Zuwachs an Nutzern und so hatte Roblox im August 2020 monatlich über 164 Millionen aktive Spieler.[5] [35] Nach eigenen Angaben erreicht Roblox bei Kindern unter 13 Jahren die höchste Beliebtheit unter allen Anbietern mit 25,5 Millionen Nutzern der Altersgruppe im Monat im Jahr 2017. Damit sei die Nutzung höher als bei den Webvideoplattformen YouTube und Netflix. Die Statistik, als deren Quelle Comscore[36] angegeben wird, bezieht sich allerdings nur auf PC und Spielekonsolen und nicht auf mobile Geräte. Unklar bleibt, auf welchen geografischen Raum sich die Statistik bezieht. Das Spiel konkurriert auch bei den Spielerzahlen stark mit dem oft verglichenen Spiel Minecraft. Roblox verfügt über zwei Millionen Content-Ersteller mit über 11 Millionen Spielen. In Zukunft soll daher mehr User-generated content gefordert werden und Entwickler sollen auch besser finanziert werden. Seit Anfang August 2020 verzeichnete Roblox über 164 Millionen monatlich aktive Spieler und übersteigt damit die Spielerzahlen von Minecraft und Fortnite, die zu den Spielen mit den meisten monatlichen Spielern gehören.[5] Im Oktober 2021 verzeichnete Roblox über 226 Millionen aktive Spieler pro Monat, was die kombinierten Benutzer von Warzone und League of Legends übersteigt.[37] Etwa drei Viertel aller Kinder in den USA im Alter zwischen neun und zwölf Jahren verfügen über einen Account auf der Plattform.[5] Weit verbreitete Kritik gibt es für das Chat-Filtersystem von Roblox.[38][39] Obwohl das Filtersystem von Roblox, Community Sift[40], die meisten unangemessenen Nachrichten und Inhalte zensiert und entfernt, können einige das System immer noch umgehen, das sogenannte „bypassing“. Um diese Probleme zu bekämpfen, hat Roblox 1.600 Mitarbeiter, die daran arbeiten, solche Inhalte von der Plattform zu entfernen.[38] Diese Mitarbeiter sind nicht Teil des Kern-Unternehmens, sondern Teil der ausgelagerten Geschäftsbereiche. Roblox bietet Privatsphäre-Einstellungen; Eltern können einschränken, mit welchen Personen ein Benutzer Kontakt aufnehmen kann, den Zugang zu privaten Servern einschränken und Funktionen zur elterlichen Kontrolle einschalten.[41] Obwohl sexuelle Inhalte auf Roblox verboten sind, wurde die Plattform wegen des Vorhandenseins von sexuell expliziten Spielen und Bildern auf der Plattform stark kritisiert. Diese Inhalte umfassen Elemente wie virtuelle Nachtluchs. Nachdem Roblox plattforminterne Foren geschlossen hatte, kommunizieren nun Schöpfer solcher problematischen Inhalte größtenteils über Plattformen von Drittanbietern.[42] Eine Untersuchung von Fast Company aus dem Jahr 2020 ergab, dass sexuelle Inhalte in Roblox immer noch weit verbreitet sind, wobei die Versuche der Moderatoren, diese zu entfernen, mit „Whac-a-mole“ verglichen werden, obwohl auch festgestellt wurde, dass sich die Situation in den letzten Jahren vor dem Bericht allgemein verbessert hat.[43] 2020 und 2021 wurden durch journalistische Recherchen des YouTube-Kanals People Make Games mehrere Fälle von sexuellem Missbrauch Minderjähriger und Ausbeutung junger Entwickler im Zusammenhang mit Roblox bekannt. Die Plattform steht infolgedessen für die mangelhafte Moderation der Community und das Ausbleiben von Konsequenzen für die Verantwortlichen in der Kritik. Auch wegen des Betriebs eines Aktienmarktes für Spielinhalte und der Duldung von Schwarzmärkten für Spielressourcen wird dem Betreiber vorgeworfen, Kinder und Jugendliche gravierenden Gefahren durch finanzielle Fehlurteile ihrerseits auszusetzen.[44] Im Januar 2017 trat der Spielwaren-Hersteller Jazwares der Roblox Corporation bei und brachte 40 Minifiguren heraus. Diese basieren auf Spielen, welche Nutzer erstellen.[45] Sie ähneln größeren Lego-Figuren. Jedes Set enthält einen Code, der gegen virtuelle Gegenstände eingetauscht werden kann. Ende 2019 verkündete Roblox Corporation eine zweite Serie von weiteren 40 Minifiguren.[46] Die Roblox-Plattform verfügt über mehrere unterschiedliche Genre, also Spielarten. Diese wurden vor kurzem erst aktualisiert. Diese Genres gibt es: Action, Adventure, Education, Entertainment, Obby & Platformer, Party & Casual, Puzzle, RPG, Roleplay & Avatar Sim, Shooter, Shopping, Simulation, Social, Sports & Racing, Strategy, Survival, Utility & Other. Beispielfür dafür sind im „Ego-Shooter“ zum Beispiel das Erlebnis „Arsenal“, oder in der Kategorie „Roleplay-Games“ das Erlebnis „Brookhaven“. Commons: Roblox - Sammlung von Bildern, Videos und Audiodateien
Roblox Website
Roblox-Studio
1 Yashica Vashishtha: David Baszucki : Founder of Roblox, the Biggest Video Game Building Platform. In: youtubechstory.com. 24. Juli 2019, abgerufen am 22. März 2021 (englisch).
1 I All you need to know about Roblox. In: theguardian.com. 28. September 2019, abgerufen am 22. März 2021 (englisch).
1 How to Learn Roblox and Roblox Studio. In: gamedevelopment.tutsplus.com. Abgerufen am 22. März 2021.
1 Kids Like, Info - educational games and toys; teach children programming. In: kidslike.info. Abgerufen am 29. Dezember 2017 (englisch).
1 a b c Kellen Browning: Where Has Your Tween Been During the Pandemic? On This Gaming Site. In: The New York Times. 16. August 2019, ISSN 0362-4331 (nytjtimes.com [abgerufen am 22. März 2021]).
1 How This User-Generated Video Game Is Leading The Way With Innovation and VR. In: inc.com. 15. Juli 2016 (inc.com [abgerufen am 29. Dezember 2017]).
1 A video game you’ve never heard of has turned three teens into multimillionaires – and it’s just getting started. In: Business Insider. (businessinsider.com [abgerufen am 29. Dezember 2017]).
1 Roblox - Game details. In: keengamer.com. Abgerufen am 29. Dezember 2017 (englisch).
1 Block-builder Roblox goes mobile in time for the holidays. In: GamesBeat. Abgerufen am 29. Dezember 2017 (amerikanisches Englisch).
1 MacLife. In: techradar.com. Abgerufen am 29. Dezember 2017 (englisch).
1 MMO Family: Roblox CEO David Baszucki talks mobile app, plans for the future. In: Engadget. (engadget.com [abgerufen am 29. Dezember 2017]).
1 Roblox user-generated world moves from blocky terrain to smooth 3D. In: VentureBeat. 1. Juni 2015, abgerufen am 23. März 2021 (amerikanisches Englisch).
1 Roblox launches on Xbox One with 15 player-created games – watch us play them. In: VentureBeat. 27. Januar 2016, abgerufen am 23. März 2021 (amerikanisches Englisch).
1 Roblox VR Introduces 20 Million Users to Oculus Rift. In: Fortune. (fortune.com [abgerufen am 29. Dezember 2017]).
1 Twitch. In: twitch.tv. Abgerufen am 29. Dezember 2017.
1 Ron Miller: How Roblox completely transformed its tech stack (Memento vom 15. Oktober 2020 im Internet Archive) (englisch).
1 Roblox guest - what are guests and what happened to them. In: pockettactics.com. Abgerufen am 23. März 2021 (britisches Englisch).
1 Sarah Perez: Roblox launches Party Place, a private venue for virtual birthday parties and other meetups (Memento vom 21. Juli 2020 im Internet Archive)
1 Roblox cleared for launch in China. In: gamesindustry.biz. Abgerufen am 23. März 2021 (englisch).
1 Roblox Premium. In: roblox.com. Abgerufen am 23. März 2021 (englisch).
1 Möglichkeiten um Robux zu erhalten. In: roblox.com. Abgerufen am 25. März 2020.
1 Selling Game Access (Paid Access). In: Roblox Support. Abgerufen am 22. März 2021 (englisch).
1 Game Passes - One-Time Purchases. In: Roblox Developer. Abgerufen am 23. März 2021 (englisch).
1 Developer Products - In-Game Purchases. In: Roblox Developer. Abgerufen am 23. März 2021 (englisch).
1 Making Avatar Clothing. In: Roblox Developer. Abgerufen am 23. März 2021 (englisch).
1 Katalog. In: roblox.com. Abgerufen am 23. März 2021 (englisch).
1 Promoting Your Game. In: Roblox Developer. Abgerufen am 23. März 2021 (englisch).
1 Developer Exchange Program Requirements Changes. In: roblox.com. 31. Januar 2022, abgerufen am 7. August 2022 (englisch).
1 Roblox - Review. In: Common Sense Media. 15. April 2016, abgerufen am 22. März 2021 (englisch).
1 Patricia E. Vance: What Parents Need to Know About Roblox (M