

Das wichtigste Spiel, das ihr wahrscheinlich nicht kennt

RO...



Manche Videospiele werden zu kulturellen Phänomenen. So beispielsweise ein Spiel mit mehr als 30 Millionen aktiven Usern pro Tag, das seinem Publikum die kreative Freiheit bietet, nahezu alles zu bauen, was sie sich vorstellen können, und sogar zur Bühne von Konzerten angesagter Popstars wird. Na, welches Spiel ist gemeint? Nein, es ist weder Fortnite noch Minecraft. Die Rede ist von Roblox. Ro... was? Dabei ist Roblox bereits 2006 auf den Markt gekommen und damit sogar noch älter als Minecraft. Seinen im März erfolgten Börsengang beendete das Unternehmen dahinter mit einer Bewertung von 38 Milliarden Dollar und wird damit als wertvoller eingeschätzt als Epic. Aber warum ist Roblox so viel wert – und warum haben viele noch nie davon gehört? Die Antwort ist so vielschichtig wie Roblox selbst. Denn das ist nicht einfach eine weitere Sandbox, sondern eine Plattform, auf der sich Tausende oft kostenlose Spiele tummeln. Und seine Entwickler haben noch viel vor.

Noch nie gehört

Dass eine Stichwortsuche nach »Roblox« auf GameStar.de mickrig vier Suchergebnisse

bringt, ist kein reines Versäumnis der Redaktion, sondern eine Frage der Zielgruppe. Roblox fliegt in der Wahrnehmung seit Jahren unter dem Radar, weil es vor allem Kinder anspricht. Das tut es allerdings sehr erfolgreich: Mit fast 200 Millionen aktiven Usern pro Monat ist es größer als Minecraft.

»Unserem Eindruck nach war Roblox lange Zeit unbekannt«, sagt sogar Matthias Thanos. Er ist bei der Bundeszentrale für politische Bildung für das Projekt spielbar.de zuständig. Die Seite bespricht Videospiele speziell für Eltern. Eine Review von Roblox tauchte dennoch erst letztes Jahr auf. »In der Rückschau hätten wir das Spiel sicherlich auch früher testen können«, so Thanos. Gerade in den letzten Jahren hätte sich allerdings auch in Deutschland ein starkes Wachstum beobachten lassen, woraufhin spielbar.de den Titel in die Redaktionsplanung aufgenommen habe.

Dass nicht nur Spielejournalisten, sondern selbst Jugendschützer eines der erfolgreichsten Spiele auf dem Markt erst so spät auf dem Plan hatten, ist bemerkenswert. Thanos denkt, dass die Zielgruppe mit der

verschobenen Wahrnehmung von Roblox zu tun habe. »Sicher spielte auch eine Rolle, dass sich Roblox an eine sehr junge Kundenschaft richtet, die selbst keine Rezensionen verfasst und deren Perspektiven daher oft nicht sichtbar werden«, so Thanos. Kurz gesagt: Kinder sind im Internet nunmal weniger sichtbar als Erwachsene.

»Die Roblox-Community ist überwiegend durch Mundpropaganda gewachsen«, sagt Laura Higgins und beantwortet damit ein Stück weit die Frage, wieso Roblox trotz der zurückhaltenden Berichterstattung so groß ist. Bei der Roblox Corporation ist sie für die Sicherheit der überwiegend jungen Community verantwortlich. »Die meisten Spieler haben von Roblox gehört, als sie von einem Freund eingeladen wurden«, sagt sie. »Je mehr Menschen auf der Plattform spielen, desto mehr Nutzer werden davon hören.«

Entwicklungsumgebung und Spieleplattform in einem

Dabei ist es gar nicht so einfach, Roblox mit einem Satz zu beschreiben. »Roblox ist das ultimative virtuelle Universum, in dem du alles spielen, erstellen und sein kannst, was du dir vorstellst«, schreibt die Firma im App Store. Aber versteckt sich dahinter nun ein Spiel wie Minecraft, eine Plattform à la Steam oder ein kreatives Werkzeug zur Spieleentwicklung? »Alles davon und noch mehr«, antwortet Higgins ebenso unbescheiden wie der Werbeslogan. »Wir sagen, dass Roblox ein Ort für gemeinsame Erlebnisse ist, ein neuer Weg für Menschen, zusammenzukommen.« Dieses Zusammenkommen findet jedoch nicht in einer zentralen Spielwelt statt. Nach dem Anlegen eines kostenlosen Benutzerkontos und der Erstellung eines der an Plastikfiguren erinnernden Avatare stehen Tausende Spiele zur Auswahl. Diese teilen sich zwar das technische Gerüst von Roblox, stehen inhaltlich aber für sich – vom 3D-Chatroom bis zum Multiplayer-Shooter. Die Wahrscheinlichkeit



Adopt Me ist eines der beliebtesten Spiele. Die Ästhetik teilt es sich mit vielen anderen Titeln auf Roblox.



WAS?

Es ist beliebter als Minecraft, wertvoller als Epic und fliegt trotzdem unter dem Radar: Roblox. Dabei hat die Firma hinter dem vermeintlichen Kinderspiel große Pläne – und einige Probleme.

Von Daniel Ziegeler

ist hoch, dass Neulinge beim ersten Klick zunächst in einem bereits populären Spiel wie Adopt Me landen. In dem Multiplayer-Tamagotchi ziehen Spieler ein Baby auf, richten ihre Wohnung ein und tauschen Gegenstände mit anderen. Beim Schreiben dieses Artikels tut das knapp eine halbe Million Spieler. Zum Vergleich: Das sind in etwa so viele, wie parallel gerade Dota 2 spielen.

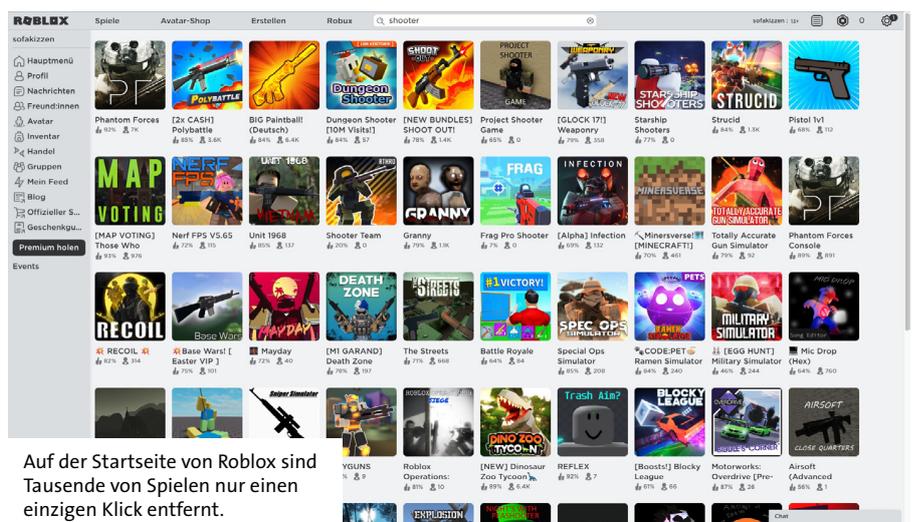
»Adopt Me war ein kommerzieller Erfolg, aber wir hätten nie damit gerechnet, dass es so erfolgreich wird«, sagt Josh Ling, einer der Entwickler hinter dem Roblox-Hit. Momentan arbeiten 40 Leute an Adopt Me. Eine Zahl, wie sie für ein Indie-Studio üblich ist. Dabei kam dieser Erfolg für das bereits 2017 veröffentlichte Spiel erst im vorletzten Jahr. Da führten sie Haustiere ein, die sich größerer Beliebtheit erfreuten als die Kleinkinder. »Das war nur möglich, weil unsere Gründer die Idee hatten und sie in Roblox umgesetzt haben. Viele der Topspiele dort haben mehr Spieler als bekannte AAA-Spiele, von denen man die ganze Zeit hört.«

Millionenumsätze

Der Erfolg zeigt sich nicht nur in den Spielerzahlen, sondern auch in Millionen an Umsatz – und das obwohl Roblox satte 78 Prozent davon für sich behält. Verglichen mit den zwölf Prozent des Epic Stores oder selbst 30 Prozent auf Steam ist dieser Gewinnanteil für den Plattformbetreiber eine absurd hoch wirkende Zahl. Zustande kommt sie nicht vertraglich, Roblox beansprucht die branchenüblichen 30 Prozent, sondern durch die Umrechnung der spielerischen Währung »Robux« in US-Dollar. Ohne Robux läuft in Roblox nichts. Das Spielgeld kann ähnlich wie bei Fortnite, Apex Legends und anderen Free2Play-Spielen für das Aufhübschen des Avatars verwendet werden. Wenn ein Entwickler sein eigenes Spiel in Roblox verkaufen will, geht das ebenfalls über Robux. Die meisten Titel aber lassen sich kostenlos starten. Geld wird stattdes-



Das eigene Haustier in Adopt Me lässt sich mit einkleiden – im Zweifelsfall auch gegen gekaufte Robux.



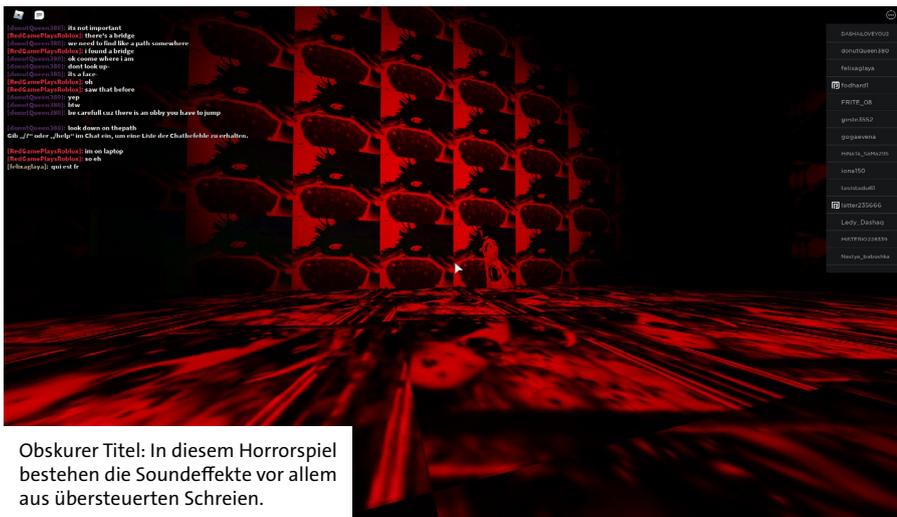
Auf der Startseite von Roblox sind Tausende von Spielen nur einen einzigen Klick entfernt.

sen mit weiteren Transaktionen im Spiel gemacht. Mit diesem Modell machte die Roblox Corporation im letzten Jahr sage und schreibe 980 Millionen US-Dollar Umsatz. »Unsere Entwickler sind der Schlüssel zum Erfolg«, sagt Laura Higgins. 250 Millionen Dollar wurden 2020 an diese ausgezahlt.

Mit neuen Inhalten würden diese neue Nutzer anlocken, was wiederum Anreize für weitere Entwickler schaffe, Roblox als Plattform für ihre Spiele zu wählen – ein Kreislauf wie bei der erfolgreichen Mundpropaganda. Dabei setzt man laut Higgins schon lange nicht mehr nur auf Hobbyentwickler, die das kos-



Der Chat ist immer an und zeigt die Nachrichten auf derselben Server-Instanz. Nicht alle sind nett.



Obskurer Titel: In diesem Horrorspiel bestehen die Soundeffekte vor allem aus übersteuerten Schreien.

tenlose Entwicklungswerkzeug Roblox Studio ausprobieren wollen: »Wir sehen viele neue Creators auf unserer Plattform, einschließlich professioneller Studios.«

Der #####-Jugendschutz

Die Vielfalt der Inhalte ist gepaart mit der jungen Zielgruppe schon jetzt problematisch. Zwischen harmlosen Titeln wie Adopt Me oder zahllosen Hindernisbahnen (»Ob-Bye«) nutzen viele Entwickler die Möglich-

keiten von Roblox, um weniger kinderfreundliche Genres zu bedienen. Die bunten Figuren können sich so auch in einem Ego-Shooter mit realistisch anmutender AK-47 im Anschlag wiederfinden. Für Eltern gibt es keine Möglichkeit, hier zu filtern.

»Da innerhalb von Roblox ganz verschiedene Spiele angeboten werden, erscheint eine abschließende Bewertung hinsichtlich des Jugendschutzes und pädagogischer Aspekte in der Tat kaum möglich«, fasst Mat-

thias Thanos von spielbar.de die Probleme zusammen. »Unser Tipp an Eltern lautet daher, sich mit dem eigenen Kind die Inhalte fortlaufend anzuschauen und in Austausch darüber zu treten, am besten sogar gelegentlich mitzuspielen.«

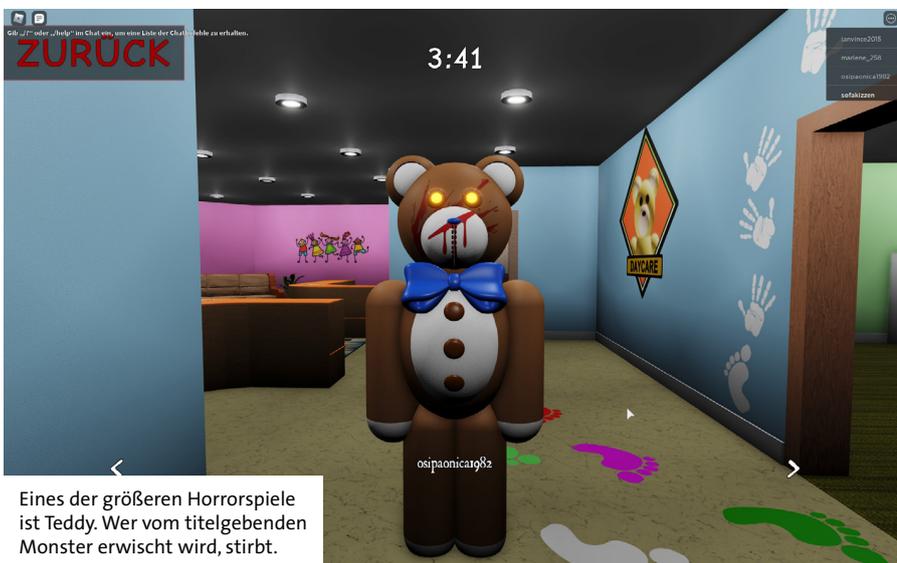
Die Sorgen von Erziehungsberechtigten hören bei der Auswahl der Spiele nicht auf. Links oben schwebt das stets offene Chatfenster. Neben Tauschanfragen, Mitspieler-suche und Smalltalk tauchen hier immer wieder rätselhafte ##### auf. Damit werden sensible Begriffe zensiert – Anzügliches, Beleidigungen, Hassrede. Wo viele Kinder online unterwegs sind, ist das Missbrauchspotenzial hoch. Und der Chat ist ständig da. So werden auch immer wieder Fälle von sogenanntem Cyber-Grooming bekannt. Diese Form der sexuellen Belästigung reicht von Interaktionen in der Spielwelt bis zur Kontaktaufnahme außerhalb von Roblox hinaus. Die BBC berichtet, dass Kinder von Erwachsenen sogar zum Senden von Nacktbildern gedrängt worden seien. Spätestens dann nützt kein Chatfilter mehr.

»Wir verbessern kontinuierlich unser strenges Sicherheitssystem, das unserer Meinung nach eines der strengsten aller Plattformen ist«, so Laura Higgins. »Wir entwickeln unsere Richtlinien und unsere Moderationsbemühungen weiter, um Inhalte oder Verhalten, die gegen unsere Community-Richtlinien und Nutzungsbedingungen verstoßen, zu verhindern, zu erkennen und zu blockieren.« Higgins beteuert, dass sämtliches auf die Plattform hochgeladene Material durch eine Kombination aus automatisierter Erkennung und einem Team von mehr als 2.300 rund um die Uhr aktiven Moderatoren überprüft werde. Die ständig im Chatfenster auftauchenden Rauten zeigen zwar, dass Inhalte tatsächlich gefiltert werden. Viel mehr noch beweist ihre Häufigkeit aber, wie nötig das auch ist.

Trotz aller Bemühungen lassen sich problematische Inhalte mit Leichtigkeit finden, seien es Rollenspielgruppen mit nationalistischen Symbolen oder verstörende Horror-spiele. Es gibt sogar Communities um sexuell explizite »Condo Games«, die versuchen, der Sperrung von Roblox zu entgehen. Alles ist auch für Kinder nur einen Klick entfernt, da die Plattform selbst weder in Altersgruppen unterscheidet noch Eltern die Möglichkeit zum Filtern gibt. Theoretisch müsste man 18 sein, um den Nutzungsbedingungen zuzustimmen und damit einen Account anzulegen. Praktisch ist die Altersüberprüfung per Datumseingabe so nutzlos wie überall sonst im Internet. »Nachhaltiger Kinder- und Jugendschutz funktioniert nur, wenn die Eltern proaktiv werden und sich für die Spiele und Inhalte interessieren und damit auseinandersetzen«, so Thanos.

Autogrammkarten für die Kinder

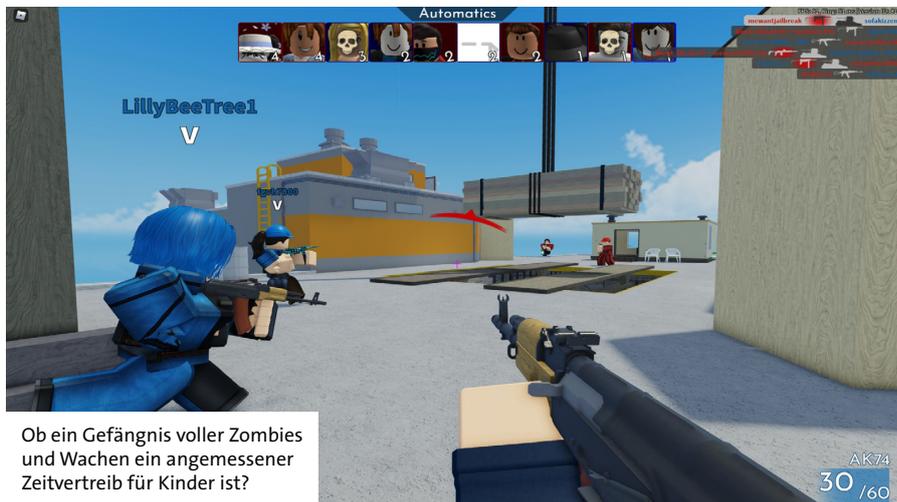
Diese Bedenken haben dem Erfolg von Roblox bisher nicht geschadet. Im Gegenteil: 2020 wuchsen Spielerzahlen und Umsätze,



Eines der größeren Horror-spiele ist Teddy. Wer vom titelgebenden Monster erwischt wird, stirbt.

vermutlich auch pandemiebedingt, noch einmal gewaltig an. Das Wachstum von Roblox wird zu einem kritischeren Blick von Eltern und Öffentlichkeit führen, aber es möglicherweise auch einem breiteren Publikum bekannt machen. Das hofft zumindest das Unternehmen. »Wir sehen auch viele Nutzer, die die Plattform zum ersten Mal entdecken, wenn sie jung sind, aber dann dabei bleiben, wenn sie erwachsen werden«, sagt Laura Higgins. »Vor allem weil wir es den Entwicklern immer mehr ermöglichen, qualitativ hochwertigere Erlebnisse und Inhalte zu erstellen, die ältere Altersdemografien ansprechen.« Auf den ersten Blick scheint Roblox dabei wenig attraktiv für Spieler, die auf Plattformen wie Steam eine größere Vielfalt erwachsenerer Spiele finden können.

»Ich denke, diese Ambivalenz ergibt sich daraus, dass Roblox den Anschein erweckt, auf junge Leute ausgerichtet zu sein«, sagt der YouTuber Leon, der online als »Brox« auftritt. »Somit bleiben viele potenzielle neue Spieler Roblox fern.« Auch die veraltete Grafik von Roblox hält er für ein Problem. Üblicherweise streamt er auf seinem Kanal GTA V. Mittlerweile betreibt er daneben einen weiteren Kanal ausschließlich für Roblox-Videos. Wie bei jedem beliebten Videospiel konsumieren Fans auch außerhalb des eigentlichen Spiels weiter Inhalte auf Twitch und Co., Brox sieht in Roblox ähnliches Potenzial wie bei Fortnite. »Es verwundert mich immer noch, dass Roblox in Deutschland nicht schon viel größer ist«, sagt er. Anfangs hätten seine Videos allerdings noch deutlich niedrigere Klickzahlen als Inhalte zu GTA V eingefahren. Mittlerweile erreichen auch die Let's Plays verschiedener Roblox-Spiele Zehn- oder gar Hunderttausende Views. »Seit der Roblox-Kanal am Start ist, erhalte ich vermehrt Anfragen von Eltern, die für ihren Sohn oder ihre Tochter eine Autogrammkarte haben wollen«, erzählt er. Einige Zuschauer seien gerade einmal drei Jahre alt. »Ich merke an den Kommentaren und an YouTube Analytics, dass die Zuschauer auf meinem Hauptkanal deutlich älter sind.« Der große Durchbruch des Spiels in Deutsch-



Ob ein Gefängnis voller Zombies und Wachen ein angemessener Zeitvertreib für Kinder ist?

land ist für ihn aber nur eine Frage der Zeit. »Roblox haben viele Ältere noch nicht auf dem Schirm und unterschätzen das Potenzial dahinter. In meinen Augen wird Roblox aber in den kommenden fünf Jahren viel bekannter und beliebter werden.«

Das nächste Second Life?

Für dieses ältere Publikum hat die Roblox Corporation große Pläne. »Unsere Mission ist es, eine Plattform aufzubauen, die es Milliarden von Nutzern ermöglicht, digitale Erfahrungen mit anderen Menschen zu teilen – etwas, das Branchenanalysten und Science-Fiction-Autoren das Metaverse nennen«, erklärt Laura Higgins. Das Metaversum als allumfassende virtuelle Welt kennt man aus dystopischen Büchern wie »Snow Crash« oder »Ready Player One«. Ein Vergleich, den Roblox nicht scheut. Die Pläne für die nächsten 15 Jahre klingen entsprechend weniger nach einer direkten Konkurrenz zu Steam, GOG oder dem Epic Store, sondern wie die Wiedergeburt von Second Life. »Nicht zuletzt investieren wir in neue Anwendungsfälle wie virtuelle Mode, Unterhaltung oder Bildung«, sagt Higgins. In Zukunft soll man in Roblox also nicht nur spielen, sondern darin auch arbeiten und shoppen können. »Während es bei gemeinsamen Erlebnissen im Metaverse heute eher

darum geht, zusammen Spaß zu haben, wird es in Zukunft um buchstäblich alle Dinge gehen, die Menschen im realen Leben gemeinsam tun können.«

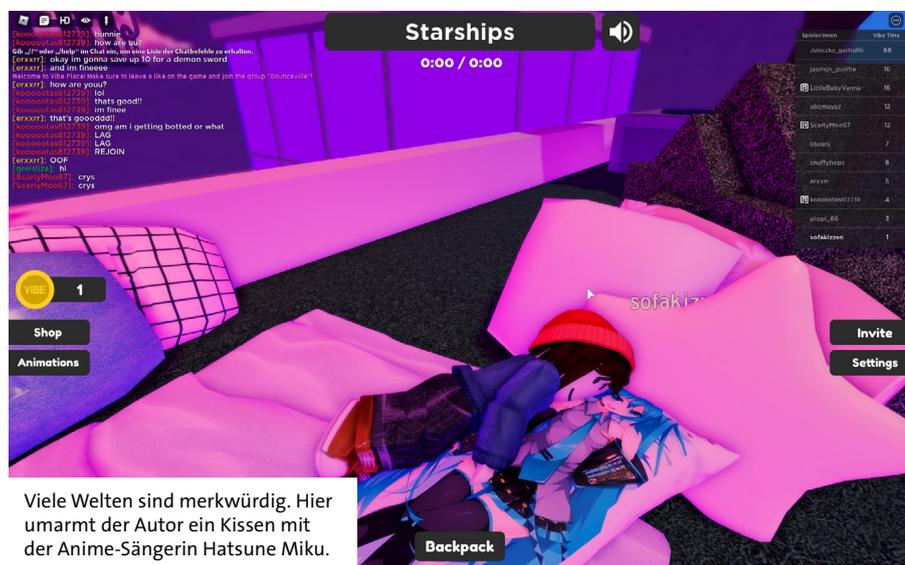
In die Realität schwappt Roblox schon heute. Im Dezember 2020 gab beispielsweise der Rapper Lil Nas X ein Weihnachtskonzert in Roblox. Ganz allein ist Roblox mit Vorstößen über das Spielen hinaus nicht. Epic lud bereits Weezer, Marshmello und Travis Scott zu Shows auf die digitale Bühne von Fortnite ein. Und auch die Schöpfer der Unreal Engine sprechen in ihren Zukunftsplänen vom Metaverse. Spätestens wenn die beiden Unternehmen ganz direkt um diese futuristische Vision des Internets konkurrieren, könnte Roblox nicht nur besonders gut informierten Gamern ein Begriff sein.

»Wir sehen keine Einschränkung«

Bereits jetzt ist Roblox zu einer der größten Spieleplattformen der Welt geworden und hat mehr monatlich aktive User als Steam oder Minecraft. Doch trotz beeindruckender Zahlen hat das Unternehmen noch einen langen Weg vor sich. »Roblox ist eine riesige Plattform, die in der breiteren Spieleindustrie und -kultur relativ unbekannt ist«, sagt Adopt-Me-Entwickler Josh Ling.

Auch wenn die Grafik nicht danach aussieht, ist das Team hinter Adopt Me keine kleine Truppe von Modern, sondern eine Firma, die dabei sei, auf 100 Mitarbeitende anzuwachsen. Roblox hat das möglich gemacht, auch wenn sie die Eigenheiten des Publikums erst hätten kennenlernen müssen. »Auf Roblox spielt Polishing keine Rolle«, so Ling, »nur die Qualität des Erlebnisses und ob die Spieler es wollen.«

Diese ganz eigene Welt von Roblox soll, wenn es nach Laura Higgins geht, schon bald weit über dieses Publikum hinaus gehen. Die Probleme bei der Inhaltsfilterung werden damit nur noch weiterwachsen. Higgins ist trotzdem optimistisch. »Wir sehen keine Einschränkung für das, was Roblox sein kann und wofür die Leute es nutzen werden«, sagt sie stellvertretend für das Unternehmen und seine Plattform. Ob dieses Ziel ambitioniert oder großwahnsinnig ist, wird sich allerdings noch zeigen müssen. ★



Viele Welten sind merkwürdig. Hier umarmt der Autor ein Kissen mit der Anime-Sängerin Hatsune Miku.