2.dia

A Kezdet 1989

A David Baszucki létre hozta a **Knowedge Revolution** céget amelynek az volt a célja hogy gravitációs szoftveretre összpontosult és létre hozták a nevű céget

Erik Cassel is csatlakozot a Roblox fejlesztésében.

3.dia

A Roblox kezdete 2003

A GoBlock Alpha és utána DynaBlocks Béta nevek voltak de felváltotta a Roblox név amit most is így hívunk 2004-óta.

2006-ban jöttekbe a Roblox pontok ami napi bejeletkezésekel vagy minijátékokkal lehetett meg szerezni de 3 év múlva felváltotta a robux. Újítás volt az is hogy privát üzenetek a keresősáv hozzáadása és a Roblox avatar módosítása ami nem sok robuxba került.

4.dia

**A COVID-19** okozta azt hogy több játékos és több játék időt töltöttek mivel karantén volt, és a legnépszerűbb jelenség a születésnapi partik voltak.

**Az "Oof" hangeffektus** 2020. nov.-ig ez volt a halál hangja és a sokk mém miatt is híres lett de lecserélték a hangot ”Deh”-re 2022 azért mert a hangot eredetileg Tommy Tallarico videojáték-zeneszerző stúdiója készítette a 2000-es *Messiah* című videojátékhoz és szerzői jogok miatt lett lecserélve.

5.dia

**A Roblox Studio** a Roblox platform hivatalos fejlesztőeszköze, amelyet 2006-ban indítottak elA cél az volt, hogy a felhasználók ne csak játszhassanak, hanem saját játékokat is létrehozhassanak.

A Roblox Studio egy könnyen használható, mégis sokoldalú eszköz, amely lehetővé teszi a játékfejlesztést programozási ismeretekkel vagy anélkül. A **Lua programozási nyelvet** használja a játéklogika és az interaktív elemek létrehozásához. A platform különlegessége, hogy bárki készíthet saját játékokat, amelyeket aztán megoszthat más játékosokkal.

Az évek során a Roblox Studio rengeteget fejlődött, és mára egy hatalmas közösséget szolgál ki, ahol kreatív ötletek milliói valósulnak meg, a legegyszerűbb játéktól a komplex virtuális világokig.