LINE登録特典 02

【0から始める】Robloxで ユーザー数を増やすための 完全解説マニュアル

公開したゲームが、直近60日のあいだに250回遊ばれると、子どもたちにも届くようになります。知り合いが少なくても進められる手順と、かかるお金を、先にまとめました。

最初の250回
直すのは週に1か所
かかるお金も先に書きました
Roblox がはじめての人へ

Roblox博士 ひろと

※非公式（UNOFFICIAL）

Roblox博士ひろと LINE登録特典02 | 転載・再配布・販売禁止

この本の読み方

はじめに

Roblox博士のひろとです。Roblox のゲームを作る会社をやっています。

この本は、ゲームを公開したあとに、遊んでくれる人を増やす手順です。ゲームの作り方は、特典01「0からAIで、Robloxのゲームを作る完全解説マニュアル」に書きました。

★ PRO'S PICK ひろとのおすすめ

最初の目標は「16歳以上の人に250回遊んでもらう」の1つだけにしてください。お金をかけるのは、最初の数字を見てからで間に合います。

流れ　この本で進むところ

いつ	やること
公開の前	人気のゲームを見て、ゲームの絵を2枚作る。16歳以上の人に声をかける
公開の日	公開して、声をかけた人に遊んでもらう
1週間ごと	数字を3つ見て、一番悪い所を1か所だけ直す
250回のあと	子ども向けに届ける。更新の知らせとイベントで人を呼ぶ

人が集まるかどうかは、ゲームの中身と時期でも変わります。この本は、届きやすくするための手順です。

言葉 Roblox の言葉を6こ

- **Roblox（ロブロックス）**：世界中の人が作ったゲームを、無料で遊べる場所
- **エクスペリエンス**：Roblox では、ゲーム1本をこう呼ぶ
- **クリエーターハブ**：作る人のページ。公開の設定・遊んだ人の数・お金は、ここで見る
- **Robux（ロバックス）**：Roblox の中で使うお金
- **公開**：作ったゲームを Roblox に置くこと。最初は作った人しか遊べない
- **分析（アナリティクス）**：何人が遊んだか、どれくらい続けたかの数字

はじめに知っておくこと

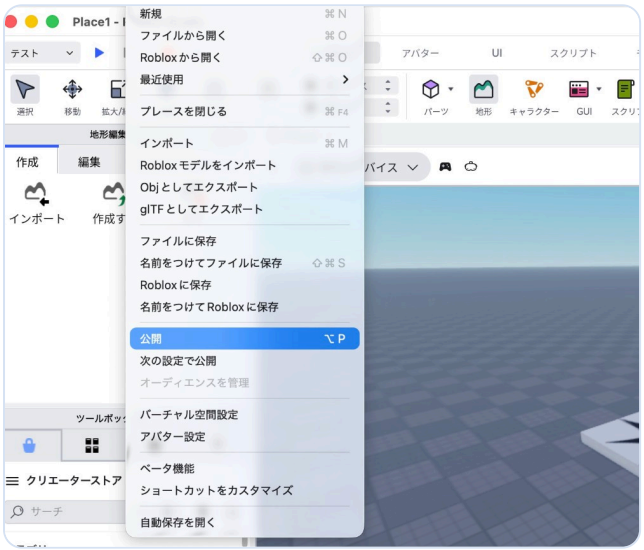
60日と250回

知っておく事は3つです。ここが分かると、この本の手順の意味が分かります。

01 公開した日に遊べるのは、16歳以上の人だけ

Studio で「ファイル」→「公開」→「続行」と進みます。年齢制限の中身が無ければ「いいえ」を選びます。

- 遊べるのは、年齢を確かめた16歳以上の人
- 公開できるのは、アカウントを作って2日以上たってから
- ここまで、お金はかかりません



左上の「ファイル」を開いて、「公開」を選びます

02 250回遊ばれると、16歳未満にも届く

公開したばかりのゲームは、16歳未満の人には見えません。

直近60日のあいだに、よく遊んでいる16歳以上の人から250回遊ばれると、16歳未満にも届けられるようになります。

! 数えるのは「公開した日から」ではなく、「その時点から見て直近60日」です。

03 250回に数えるのは「よく遊んでいる人」だけ

数えられるのは、次の3つを満たす16歳以上の人です。

1. アカウントが、ある程度古い
2. あなたのゲームを、ある程度の時間遊んだ
3. 直近60日に、Roblox の中で何か買い物をしている

同じ人が何回遊んでも、1回です。進み具合は、クリエーターハブでゲームを選び、「オーディエンスを管理」の画面で見られます。



「エンゲージメントの高いプレイヤー250人」の下に、今の人数が出ます（ゲームの名前と絵はぼかしています）

★ PRO'S PICK　ひろとのおすすめ

声をかける相手には、ふだんから Roblox で遊んでいて、Robux で何か買ったことがある人を選んでください。作ったばかりのアカウントや、何も買っていない人は、数に入らない事があります。

条件 16歳未満に届けるための4つ

- [ ] 本人確認（18歳未満は顔の年齢推定、18歳以上は身分証）と、2段階認証をすませた
- [ ] 年齢に関するアンケートに、全部答えた
- [ ] Plus か Premium を2か月続けた（または、返ってくる 1,000 Robux をあずけた）
- [ ] 直近60日に、よく遊んでいる人から250回遊ばれた

1,000 Robux は、条件がそろってから90日後に返ってきます。そろわなくても、あずけた日から90日後に返ってきます。

出典：Roblox 公式「Kids and Select」 https://create.roblox.com/docs/ja-jp/production/publishing/kids-and-select

第1章

いま遊ばれているゲームを知る

作る前に、人気のゲームを10本、1行で言えるようにします。

★ PRO'S PICK ひろとのおすすめ

人気の上位は、自分で3本遊んでください。「なぜまた遊びたくなるのか」は、遊ぶと体で分かります。

01 roblox.com を開いて「ランキング」を押す

スマホでもパソコンでも同じ画面です。週に1回、10分だけ見ます。



①の「ランキング」を押します

02 上から10本を、1行ずつ書く

「人気急上昇トップ」の列が、いま伸びているゲームです。何をするゲームか、1本ずつ1行にします。10本書けなくても、5本で次へ進みます。



①の列を、左から順に見ます（ゲームの絵はぼかしています）

03 自分のゲームを、1行で言う

人気のゲームは、何をするかが1行で言えます。

型	1行の例
ジャンプしてゴール	足場を飛びわたって、ゴールまで行く
育てる・集める	畑を育てる、ペットを集める
お店や施設を大きく	お金をためて、建物や店を大きくする
敵から逃げて生き残る	追いかけてくる相手から、最後まで逃げきる

自分のゲームも、このどれかに寄せて1行で言えるようにします。

04 「話題の新作」と見くらべる

ランキングの「話題の新作」には、新しくて伸びているゲームが並びます。自分のゲームと見くらべる相手は、ここです。



①の「話題の新作」が、くらべる相手です（ゲームの絵はぼかしています）

- [ ] 上から10本（少なくとも5本）を1行で書いた
- [ ] 自分のゲームを1行で言えた
- [ ] ジャンルを決めた（変えられるのは3か月に1回）

第2章

見つけてもらう2枚を作る

ランキングで最初に見られるのは、アイコンとサムネイルの2枚です。

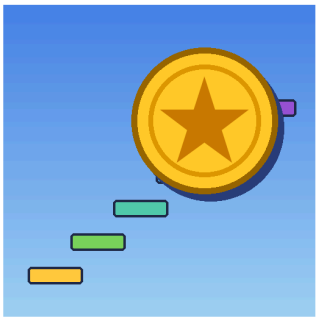
★ PRO'S PICK ひろとのおすすめ

ゲームの中身より先に、この2枚に時間をかけてください。2枚で押されなければ、中身は見てもらえません。

01 アイコンは正方形で、512×512 以上

ランキングに出る、正方形の絵です。小さく縮むので、キャラクター1体か目印1つを大きく置きます。

○ 1つを大きく



× ぼやけて分からない



左のように1つを大きく。右はぼやけて何か分かりません

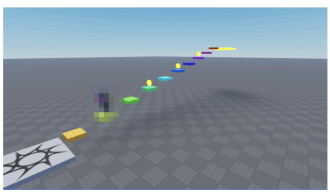
絵が描けなくても作れます。Studio の画面を写して、大きく切り取ります。

02 サムネイルは横長。下の方に文字を置かない

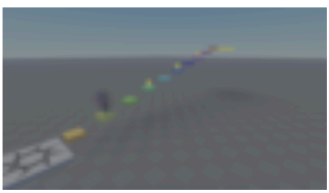
ゲームのページの上に出る、横長の絵です。

- 大きさは 1920×1080（横16：縦9）
- 画像と動画を合わせて、10個まで置ける
- 下の方は、表示で隠れることがあるので、大事な字を置かない

○ はっきり：何をするか分かる



× ぼやけ：何か分からない



同じゲームの絵でも、ぼやけると何のゲームか分かりません

03 題名に「何をするゲームか」を入れる

第1章の1行を、そのまま題名に使います。説明文の最初の1行には、遊び方を書きます。アイコン・サムネイル・題名は、クリエーターハブで直せます。

サムネイルを入れる手順

1. クリエーターハブで、自分のゲームを選びます
2. 左のメニューの「Configurations」→「Places」を開いて、場所を選びます
3. 左の「Thumbnails」を押します
4. 「Home Page」の欄で「Edit active thumbnails」を押します
5. 「Upload thumbnails」で絵を選びます（3MB まで・1920×1080 まで）
6. 「Save changes」を押します

- [ ] アイコン（512×512 以上）を作った
- [ ] サムネイルを1枚以上作った
- [ ] 下の方に大事な字を置いていない
- [ ] 題名に「何をするゲームか」が入っている

出典：Roblox 公式「アイコン」「サムネイル」 https://create.roblox.com/docs/ja-jp/production/publishing/thumbnails

第3章

知り合いが少ない人の250回

やる事は3つです。声をかけて、一緒に遊んで、必要なら小さな広告を出します。

01 公開の前から、16歳以上の人に声をかける

大人の家族、いとこ、職場の人、ゲーム仲間などに声をかけます。年齢の確認も、公開の日までにすませてもらいます。

16歳未満の子には「子ども向けに届くようになったら遊んでね」と伝えます。

声をかける時の文

Roblox でゲームを作っています。出たら、1回だけ遊んでもらえませんか。

02 先に試す友だちを招待する

公開の前に、先に試してもらう友だちを10人まで招待できます。これを「早期テスター」といいます。遊んでもらうと、わかりにくい所が見つかります。

1. Studio の「ファイル」→「公開」を選びます
2. 出てきた窓で「招待」（英語の画面では Invite）を押します。「続行」は押しません
3. 上の検索の欄で、友だちを選びます（10人まで）
4. 右下の「招待」を押します

! 「ファイル」の中に「早期テスターを招待」がある時は、そこからでも同じ窓が開きます。年齢の確認がまだの人は、ここで確認を求められます。

03 広告は、数字を見てから小さく出す

Roblox の中に広告を出せます。クリエーターハブの「Ads Manager」から作ります。

★ PRO'S PICK　ひろとのおすすめ

広告は、目的「Engagement（エンゲージメント）」を選んでください。250回に数えられる「よく遊んでいる人」に届く広告です。そのぶん、1回あたりの費用は高めです。

- 金額の例：1日10ドル（約1,500円）を5日間で、合計50ドル（約7,500円）。あくまで一例で、値段は出す時の画面で確かめる（1ドル＝150円で計算）
- 自動では止まらないので、250回に届いたら自分で止める
- Robux で払うのは13歳以上、カードで払うのは18歳以上
- 出典：Roblox 公式「Ads Manager」（巻末リンク集8）

広告を作る手順

1. Ads Manager（ https://create.roblox.com/advertise ）を開きます
2. 「Manage Ads」→「Create Campaign」を押します
3. 「Experience」で、自分のゲームを選びます
4. 「Goal」で「Engagement」を選びます
5. 「Budget & Duration」で、金額と日数を決めます
6. 「Creatives」で、見せる絵を選びます（10枚まで）
7. 「Publish」を押します。審査のあとに始まります

04 お金をかけて早める道もある（上級）

250回に届く前に16歳未満に届けたい時は、「早期審査」に50,000 Robux をあずける方法もあります。

> ! 金額が大きく、返ってくるのも90日たってから、条件つきです。はじめての人には、おすすめしません。

- [ ] 声をかける16歳以上の人を書き出した
- [ ] 先に試す友だちを決めた
- [ ] 広告を出すかどうか、金額と日数を決めた

第4章

つながりがある人の250回

配信者の知り合い、SNS、Roblox 好きの仲間がいる人は、この章も使います。

01 発信力のある人に、公開日の配信を頼む

相手にも、話したくなる物を用意します。たとえば、その人の名前が入った部屋をゲームの中に作っておきます。

頼む時の文（○○には相手の名前を入れます）

公開日に30分だけ、配信で遊んでもらえませんか。ゲームの中に、○○さんの名前の入った部屋を作っておきます。

! お金を払う約束をする時は、金額と日付を文に残します。

02 ゲームのイベントに来てもらう

公開から1〜2か月のうちに、イベントを1回作ります。作る所は、クリエーターハブの「イベント & 更新」です。配信者が来る日にすると、人が集まりやすくなります。

作ったイベントは、ゲームのページに並びます。遊ぶ人が「通知する」を押しておくと、始まる時に知らせが届きます。

03 ゲームのページに、SNS のリンクを置く

X や YouTube のリンクを、ゲームのページに置けます。Roblox を発信している人と、お互いのゲームを紹介し合うのも近道です。

1. クリエーターハブで、自分のゲームの絵を押します
2. 左のメニューの「Engagement」→「Social Links」を開きます
3. 「Link Type」で、X や YouTube などを選びます
4. リンクを入れます。「Add Link」で3つまで足せます
5. 「Save」を押すと、すぐゲームのページに出ます

出典：Roblox 公式「Social media links」 https://create.roblox.com/docs/en-us/production/promotion/social-media-links

第5章

数字の見方と、直す順番

見るのは週に1回。一番悪い所を、1か所だけ直します。

★ PRO'S PICK ひろとのおすすめ

人が少ないうちは、数字より「どこでやめたか」を、遊んだ人に直接聞いてください。数字は、人が増えてからで十分です。

01 見られたのに押されない時は、サムネイルを直す

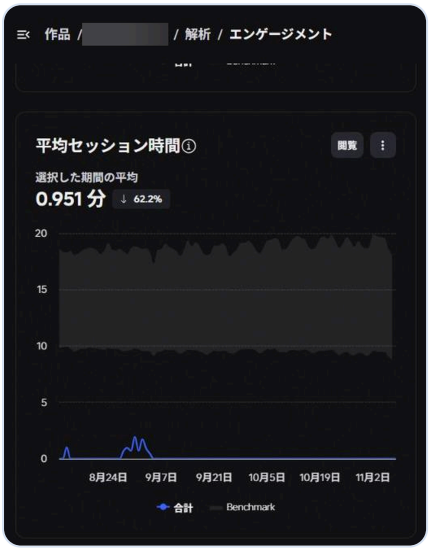
サムネイルを2枚以上使うと、クリエーターハブのサムネイルの画面で、1枚ずつの数字が見られます。押された割合が低い1枚を、別の絵に入れかえます。



「サムネイルのパフォーマンス」の表。1枚ずつ、見られた数と遊ばれた数が並びます（この絵は1枚だけ・公開したばかりの時です）

02 入ったのにすぐ抜けられる時は、最初の画面を直す

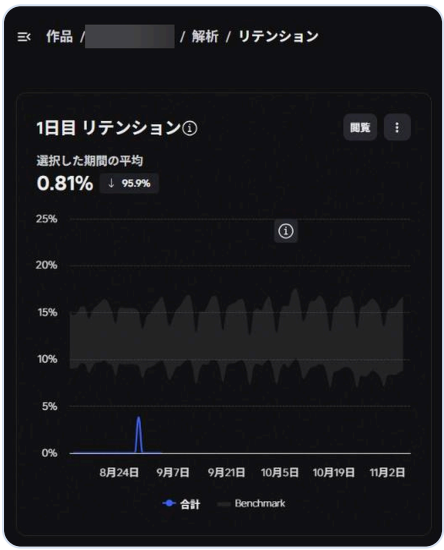
1回の平均の時間が短い時は、入った人がやる事を分かっていません。最初の画面に、やる事を1つだけ置きます。矢印1本か、看板1枚です。



「解析」→「エンゲージメント」の「平均セッション時間」。青い線が自分のゲーム、灰色の帯が似たゲームの目安です

03 次の日にもどってこない時は、明日もやる物を作る

次の日にもう一度遊んだ人の割合を「リテンション（D1）」といいます。次の目標か、集める物か、友だちと競う場所を1つ足します。



「解析」→「リテンション」の「1日目 リテンション」。これが D1 です

目安 数字は、低くて普通

大きなゲームでも、真ん中の値はこのくらいです。

数字	真ん中の値
D1（次の日にもどった割合）	10.3%
D7（7日後）	1.6%
D30（30日後）	0.5%

出典：GameAnalytics「2026 Roblox Report」 https://www.gameanalytics.com/reports/2026-roblox-report

分析の画面には、似たゲームとくらべる機能（Benchmarking）もあります。くらべる相手は、1日100人以上遊ばれているゲームです。

出典：Roblox 公式「Analytics dashboard」 https://create.roblox.com/docs/ja-jp/production/analytics/analytics-dashboard

- [ ] 週に1回、数字を見る曜日を決めた
- [ ] 直すのは1か所と決めた
- [ ] 直したら、1週間待ってから見る

第6章

遊びつづけてもらう

250回に届いた後も、やる事は同じです。

01 直したら、更新の知らせを出す

クリエーターハブでゲームを選び、「イベント & 更新」で書きます。

- 書くのは「新しいステージを足しました」のような1行（60文字まで）
- 出せるのは3日に1回まで
- 届くのは、このゲームの知らせを受け取る設定にした人

1. クリエーターハブで、自分のゲームの絵を押します
2. 左のメニューの「Engagement」→「イベント & 更新（Events & Updates）」を押します
3. 「Create Event or Update」を押します
4. 入力の画面のいちばん上にある、前の更新のページへのリンクを押して、1行を書きます

出典：Roblox 公式「イベントと更新」 https://create.roblox.com/docs/ja-jp/production/promotion/experience-events

02 イベントは、同じ曜日・同じ時間に開く

開催中と予定のイベントは、合わせて10件まで作れます。週末の夜に1時間、「みんなでゴールする日」のような名前にします。

1. 「イベント & 更新」で「Create Event or Update」を押します
2. イベントの絵・種類・題名を入れます（絵が無い時は、ゲームのサムネイルが使われます）
3. 始まりと終わりの日時を決めます
4. 公開の範囲を選びます。準備中は「private」、知らせる時に「public」にします
5. 「Create」を押します

03 遊んでいる人に、友だちを呼んでもらう

ゲームの中から、友だちを招待できます。ゴールしたら招待のボタンを出すように、Gemini に日本語で頼めます。頼み方は、特典01の第5章と同じです。

Gemini に頼む時の文

Roblox Studio で使う Luau のスクリプトを書いてください。プレイヤーがゴールに触れたら、友だちを招待する窓を出したいです。どこに何を入れるかも、日本語で教えてください。

- [ ] 更新の知らせを1回出した
- [ ] イベントを1回開いた
- [ ] 招待のボタンを置いた

付録

巻末

リンク集 この本に出てきたページ

1. Roblox Studio を入れる（公式） https://create.roblox.com/docs/ja-jp/studio/setup
2. クリエーターハブ（作る人のページ） https://create.roblox.com/dashboard/creations
3. 16歳未満に届ける条件 Kids and Select（公式） https://create.roblox.com/docs/ja-jp/production/publishing/kids-and-select
4. 公開のしかた（公式） https://create.roblox.com/docs/ja-jp/production/publishing/publish-games-and-places
5. アイコン（公式） https://create.roblox.com/docs/ja-jp/production/publishing/experience-icons
6. サムネイル（公式） https://create.roblox.com/docs/ja-jp/production/publishing/thumbnails
7. 分析（公式） https://create.roblox.com/docs/ja-jp/production/analytics
8. 広告 Ads Manager（公式） https://create.roblox.com/docs/ja-jp/production/promotion/ads-manager
9. イベントと更新（公式） https://create.roblox.com/docs/ja-jp/production/promotion/experience-events
0. 友だちの招待（公式） https://create.roblox.com/docs/ja-jp/production/promotion/invite-prompts
1. お金にかえる DevEx（公式）：13歳以上、30,000 Earned Robux（114ドル・約17,100円）から、月1回 https://create.roblox.com/docs/ja-jp/production/monetization/developer-exchange

付録　巻末

出典　この本の絵と決まり

- 公式の決まりは、Roblox 公式の説明書（2026年11月1日・6日に確認）によります
- ランキングの絵は、roblox.com の画面を写した物です。ほかの人のゲームの絵は、ぼかしています
- この本は、Roblox の公式の本ではありません

注意 免責事項と注意事項

- この本の内容は、2026年11月時点の情報です。Roblox の決まり・画面・料金は変わる事があります。使う前に、巻末の公式ページで最新の情報を確かめてください
- この本は、ゲームが遊ばれる人数や、収入を約束する物ではありません。結果は、ゲームの中身・時期・やり方によって変わります
- この本の手順を使って起きた損害やトラブルについて、作者は責任を負いません。自分の判断で進めてください
- Roblox・Google（Gemini）・そのほかのサービスは、それぞれの会社の利用規約に従って使ってください。この本は、各社の公式の本ではなく、各社とは関係ありません
- 18歳未満の人は、保護者の人と一緒に進めてください。アカウント作り・年齢の確認・お金を使う手続きは、保護者の同意を得てから行ってください
- AI に、名前・住所・パスワードなど自分や他人の情報を入れないでください
- AI が書いたスクリプトや文は、使う前に自分で動かして確かめてください。ほかの人の作品・キャラクター・商標をまねた物は作らないでください
- 料金・金額の例は、あくまで一例です（1ドル＝150円で計算）。実際の値段は、申し込む時の画面で確かめてください

付録　巻末

禁止 この本の使い方の決まり

- この本は、LINE に登録した本人が、自分で使うためだけの物です
- 次の事は、すべて禁止します
  - この本の全部か一部を、コピー・転載・書き換えること
  - お金を取るか無料かに関係なく、売る・商材にする・配る・人に渡すこと
  - SNS・ブログ・動画・オンライン講座などで公開すること
  - この本の内容をまねて、似た教材や商材を作ること
  - AI に読み込ませて、似た物を作らせること
- 違反を見つけた場合は、削除を求めたり、法的な対応をとったりする事があります
- この本の文章・構成・図の著作権は、Roblox博士ひろとにあります（Roblox 公式の説明書から借りた画像は、出典のページの条件に従います）