

Roblox bouwen met AI — het advies voor Dani

Vraag van Jamal: Dani (12) wil zelf een Roblox-game maken met hulp van een AI-bot op zijn pc. Hoe doen anderen dat, wat is de beste setup, en waar moeten we op letten? Onderzocht met 110 research-agents over Reddit, het Roblox DevForum, GitHub en dev-blogs; elke bevinding is 3 keer onafhankelijk gecontroleerd.

Dani's spelwens: een sneeuw-stuiterace zoals de Shiverian-race (Bound Bowl Grand Prix) uit Super Mario Odyssey — zelfde gevoel, zelfde soort physics.

Het korte antwoord

De beste route in 2026 is verrassend simpel: **Roblox Studio zelf, gekoppeld aan Claude**. Roblox heeft namelijk een officiële MCP-koppeling **ingebouwd in Studio** (sinds april 2026). Daarmee kan Claude Code op Dani's pc direct: code schrijven en uitvoeren in Studio, modellen invoegen, playtests starten en de foutmeldingen uitlezen. Precies wat een 12-jarige nodig heeft: hij zegt wat hij wil, de bot bouwt mee, en hij ziet het meteen in de game.

Het advies, op volgorde

1. Roblox Studio + ingebouwde MCP-server + Claude Code (ONZE KEUZE)

- Roblox Studio installeren op Dani's pc
- In Studio de MCP-server aanzetten (Beta Features, draait lokaal op poort 3004)
- Claude Code op de pc koppelen aan die server
- Resultaat: de bot kan Luau-code draaien in Studio, dingen invoegen, de game testen en fouten lezen
- Wij (Jamal/Conductor) kijken op afstand mee via SSH en Tailscale
- Let op: de oude losse MCP-server van GitHub is gestopt (gearchiveerd 3 april 2026) — de ingebouwde is nu de officiële weg

2. Fallback: de Roblox Assistant in Studio met eigen Claude-sleutel

- De ingebouwde Assistant is sinds september 2025 "agentic": voert hele taken uit vanuit één

opdracht

- Sinds februari 2026 kun je er je eigen Anthropic-API-sleutel in pluggen (menu: Manage API Keys)
- Simpeler dan optie 1, maar de community klaagt over betrouwbaarheid (verkeerd begrepen opdrachten, daglimiet-bugs)

3. Community-server met meer gereedschap: robloxstudio-mcp

- 43 tools (bestanden inspecteren, code bewerken, eigenschappen beheren)
- Installatie via npx; gebruik de actieve fork (Chrrxs/robloxstudio-mcp) — de originele is gearchiveerd
- Goede uitbreiding als optie 1 te weinig blijkt te kunnen

4. Later pas: Rojo + VS Code/Cursor

- De professionele workflow (bestanden op schijf synchroniseren naar Studio)
- Te complex voor een beginner van 12 — bewaren voor als Dani verder is

Over "AI in de game" (slimme NPC's, AI-chat)

Wil Dani later pratende AI-figuren in zijn game? Gebruik dan **Roblox's eigen Text Generation API** (beta). Die heeft ingebouwde kindveilige moderatie (Roblox Guard). Géén externe AI-API via HttpService knutselen — dat is tegen de regels riskant en onveilig voor deze leeftijd.

Dani's Shiverian-race: hoe we het aanpakken

- De **gameplay** bouwen we na: stuiterende race-figuren, sneeuwbaan, boost bij goed getimed stuiteren — dat kan prima in Roblox met physics (VectorForce/springveren + een ronde collider)
- De **look wordt eigen**: eigen stuiter-figuurtjes, eigen sneeuwwereld. Een exacte kopie van Nintendo's figuren en graphics haalt Roblox er direct af (en het is Nintendo's eigendom). Zelfde speelplezier, geen gedoe.
- Videofragment als gameplay-referentie genoteerd (2:47-3:53 van Dani's voorbeeldvideo)

Leeftijd en veiligheid (belangrijk)

- Dani (12) valt onder het nieuwe "Roblox Select"-account (9-15 jaar) met ouderlijk toezicht — Jamal kan instellingen beheren via de ouder-koppeling
- **Publiceren voor een jong publiek is sinds mei 2026 zwaar gereguleerd** (kosten + ID-verificatie + evaluatie na 500 plays). Advies: houd de game voorlopig **privé / alleen voor vrienden** — voor het leren en spelen maakt dat niets uit
- De bot op de pc draait onder onze eigen API-sleutel; Jamal ziet alles op afstand

De pc-setup (status vandaag)

- Tailscale: geïnstalleerd (dani-game-poc, 100.92.158.100)
- SSH-toegang voor Conductor: werkt (installer gedraaid)
- Git + Node.js: geïnstalleerd
- Volgende stappen: Claude Code + Telegram-bot (@AppelFlap_Bot) + Roblox Studio MCP aanzetten

Belangrijkste bronnen

- github.com/Roblox/studio-rust-mcp-server (officiële MCP, nu gearchiveerd → ingebouwd in Studio)
- create.roblox.com/docs/studio/mcp (de ingebouwde MCP-server)
- devforum.roblox.com — aankondigingen Assistant (sept 2025) en externe LLM-sleutels (feb 2026)
- github.com/Chrrxs/robloxstudio-mcp (community-fork, 43 tools)