



# 传媒行业：《罗布乐思》上线 开拓“无限世界”



《罗布乐思》正式上线，首日登顶 iOS 游戏免费榜多人在线 3D 创意社区手游《罗布乐思》于 7 月 13 日开启全平台公测，据七麦数据，应用上线首日登顶国内 iOS 游戏免费榜，截至 7 月 16 日位列榜单第 10 名。《罗布乐思》是《Roblox》的中国区产品，原产品是由美国 Roblox (RBLXUS) 公司推出的同名游戏创作和发行平台，用户可以在社区 App 上创建自己的虚拟角色形象，与其他用户进行社交，在超过 1,800 万种开发者自制体验中游玩（据 Roblox2020 年报），也可以通过 RobloxStudio 自己进行 3D 游戏的开发设计，融合了用户社区生态和开发者创作生态。据公司官网，2019 年，Roblox 宣布与腾讯（700HK）成立合资公司，推出《罗布乐思》（中国区《Roblox》），由腾讯在国内代理发行。

### 大型 3D 游戏创意社区《Roblox》，致力于打造“元宇宙”

据公司官网，Roblox 成立于 2004 年，2007 年正式上线《Roblox》，目前产品已登陆 Windows、iOS、安卓、Xbox 等各类型平台，公司于 2021 年 3 月在美国纽交所上市，市值一度突破 500 亿美元。作为首家明确在招股说明书提及元宇宙（Metaverse）概念的上市公司，Roblox 致力于打造以“化身、朋友、随时随地、沉浸感、多元化、低延时、文明、经济”八大特点为核心的元宇宙。强大的编辑器引擎以及 Z 世代多元的创造性赋予了《Roblox》成为大型活跃 UGC 平台的基础；用户可通过购买虚拟货币 Robux（中国区“罗宝”）兑换虚拟物品、形象或体验，开发者及创作者可从中获取收益。

用户社区持续发展,《罗布乐思》上线有望进一步助力社区扩大 Roblox 目标打造提供高沉浸体验的数字社区,兼具游戏、开发、教育、社交属性,平台上的体验均由用户自行设计开发。《RobloxStudio》软件为用户提供了低门槛的游戏编辑器,包括丰富的游戏基础元素及编码功能。据公司招股说明书,2006 年在北美上线以来,平台 DAU 整体持续增长,21Q1 期间社区全球平均 DAU 已超过 4200 万;同时,用户的总使用时长不断增加,21Q1 平均全球 DAU 单日使用时长已达到 153 分钟,同比增长 11%。

《罗布乐思》也有望通过寓教于乐的方式,以及丰富的内容及社交体验,为用户提供多元内容场景,助力整体用户基数的持续扩大。

国区《Roblox》初启航,聚焦打造青少年开发者生态在长期运营积累下,Roblox 海外开发者生态已经相对完善,国内还有待持续发展。据 Roblox 公司公告,2020 年 Roblox 社区在全球 170 多个国家地区拥有 800 万名活跃的开发人员,收入超 10,000 美元的开发人员及创作者超过 1,000 名。由于本身产品寓教于乐的特点、偏像素感的画风以及自由社交的社区氛围,产品主要面向 16 岁及以下的青少年群体,20 岁以下用户占总用户比例达 70%。国内来看,据游戏官网,目前《罗布乐思》全国创作大赛(RNA 大赛)正在进行,鼓励游戏创作和视频创作,总奖金超 600 万,有望通过青少年编程教育持续培养游戏行业人才,筑基未来元宇宙发展。

风险提示:产品用户拓展进度不及预期,产品上线表现不及预期。

关键词: 手游

预览已结束，完整报告链接和二维码如下：

[https://www.yunbaogao.cn/report/index/report?reportId=1\\_33086](https://www.yunbaogao.cn/report/index/report?reportId=1_33086)

