



区块链行业点评：中国版 ROBLOX 上线 元宇宙 UGC 生 态迎来新发展



事件：7月13日，由腾讯和 Roblox 合作开发的《罗布乐思》正式登陆 AppStore、各大手机应用商店及 TapTap 等第三方平台。

Roblox 作为元宇宙概念的热点项目，本次中国版上线备受期待。Roblox 是全球最大的大型多人游戏创作平台，任何人都能探索全球社区开发者建立的数千万个沉浸式游戏世界。Roblox 平台的核心在于三点：稳定的经济系统、深度的创作工具、云游戏。游戏 UGC 生态发展与用户增长的飞轮效应，使得平台目前已有超过 1800 万种游戏体验。这种以玩家创作为主导，带来了沉浸式体验和社交场景，已经看到了元宇宙的雏形。

本次上线的国服《罗布乐思》独立于海外版运营，游戏数据并不互通。《罗布乐思》是中国版的 Roblox，是在腾讯与美国 Roblox 合资创办团队完成本地化开发优化后，由腾讯负责中国地区发行及运营，因此无法实现 Roblox 和《罗布乐思》账号和数据的迁移。

《罗布乐思》首发渠道资源丰富，而市场反响表现一般。《罗布乐思》上线首日获得了腾讯应用宝和 AppStore 的开屏推荐，并在小米、Vivo、TapTap、哔哩哔哩等多个产品渠道获得推荐。《罗布乐思》在上线首日在国区 AppStore 游戏免费榜排名 Top1，而在畅销榜百名开外。而在 TapTap 上位于热门榜第三名，评分为 6.8 分。《罗布乐思》与海外版 Roblox 的游戏内容并不互通，目前国内版相较于国外版的游戏数量与质量仍有较大差距，这也导致玩家的负面评论主要集中于与海外版的游戏体验差距。

罗布乐思大力推动国内游戏 UGC 生态建设，提供丰富的培养与激励

计划。

目前国内游戏 UGC 生态处于发展初期，创作者数量与创作经验仍在不断积累。同时，罗布乐思积极推动开发者生态建设，发布多项创作激励措施与开发者培养计划，重视对游戏创作者建模、设计、编程能力的培养。中国版的《罗布乐思》在运营中更加突出教育属性，强调游戏对创作者在设计、编程、项目落地等方面的能力教育。在 Roblox 本地化的驱动下，国内游戏 UGC 生态将迎来全新的发展阶段。

海内外的科技公司也在从各个层面不断推进元宇宙建设：英伟达结合自身在图形、计算、AI 的优势，以 3D 建模的协作工具 Omniverse 为基础推动打造工业元宇宙；Facebook 积极布局 AR/VR，整合社交流量与 VR 终端资源，辅以 Horizon 等新一代社交应用，探索社交元宇宙。

投资建议：1) 在用户基础和研发实力具备优势的综合性平台公司：微软、Facebook、腾讯；2) 元宇宙的基础设施公司：英伟达、Unity、Epic；3) 游戏内容：Roblox、网易、吉比特。

风险提示：创作者激励计划表现不及预期，UGC 平台面临的竞争风险

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_33224

