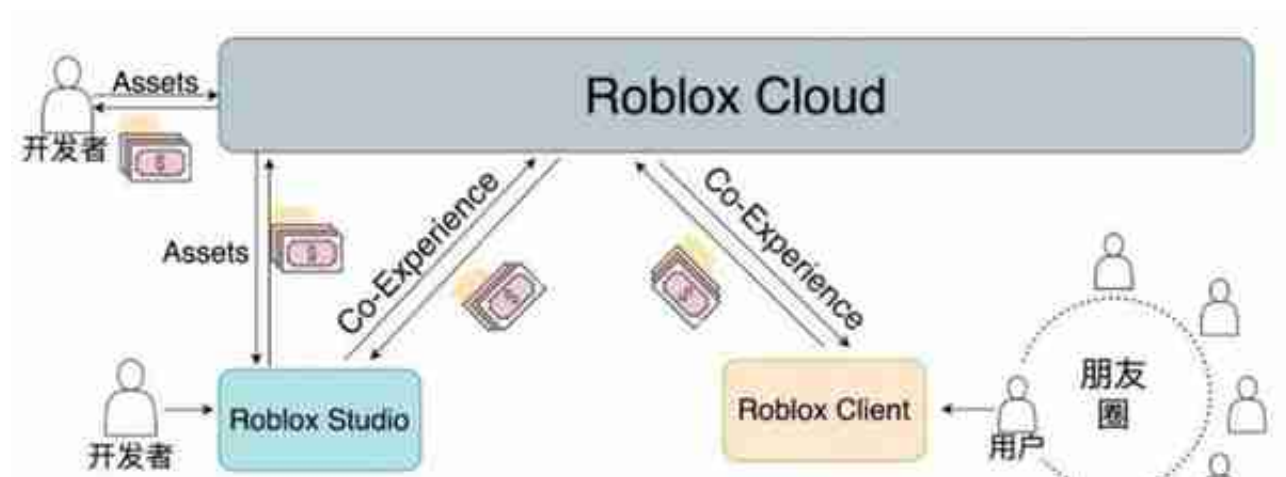


为了进一步体验海外元宇宙应用发展现状，在点点数据库以美国市场为例，笔者以“Metaverse”、“Avatar”等关键词搜索出基础样本（数据统计周期为2022年1月1日至8月24日），并结合公开资料做进一步删减筛选。当然现阶段，这些App可能仅具备元宇宙的部分特征和元素，数据和结论仅供参考。



Roblox业务逻辑 图源：网络

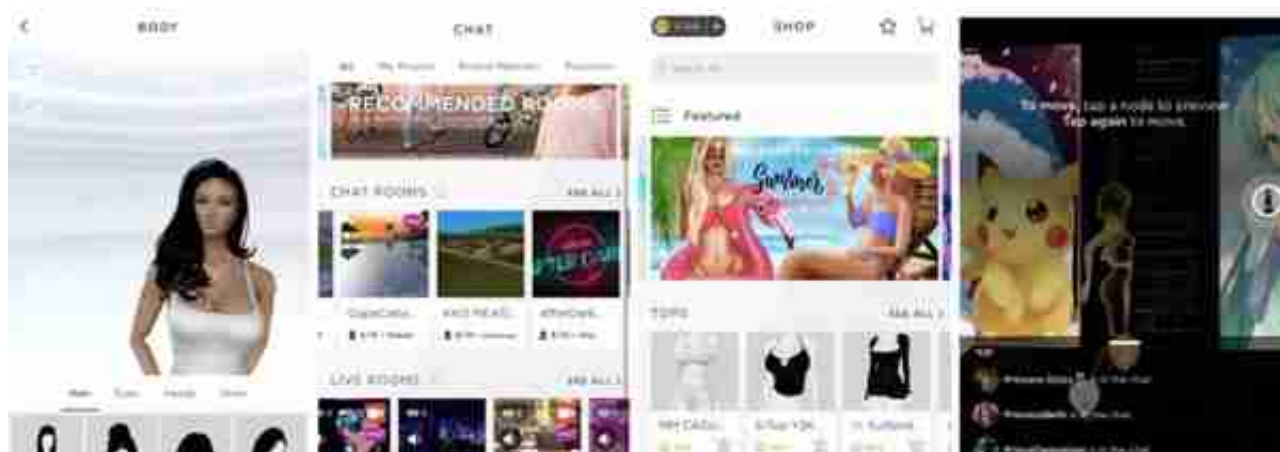
2019年5月29日，Roblox及腾讯正式官宣，推出专为中国内地用户特别设计的本地化的《罗布乐思》。腾讯作为Roblox中国区发行商，与Roblox成立合资公司罗布乐思负责中国地区的运营。其中，Roblox持股51%，腾讯49%。

据Roblox公司2021年底的公告，平均每日全球有超过4320万人登录Roblox，2021年全球用户消费总时长达到了400亿小时，平均每人每天时长超过了2.5小时。

但在其近期公布的2022年Q2财报中，Roblox净亏损额进一步扩大，达1.764亿美元，营收5.912亿美元，同比增长30%；日活跃用户数(DAU)约为5220万，同比增长21%，日活跃用户的平均预售服务收入12.25美元，同比下降21%。

具体到Roblox玩法上，除了传统的探索建造类沙盒玩法外，还覆盖主流的角色扮演、第一人称射击、动作格斗、生存、竞速等玩法。

经济系统方面，Roblox内设有一套“虚拟经济系统”体系，玩家花费真实货币购买虚拟货币Robux，并在游戏中通过氪金（pay to win）、UGC社区（pay to cool）等体验场景、皮肤、物品等场景，而平台收到Robux后会按一定比例分成给创作者及开发者。



平台内提供多种不同3D虚拟场景，用户可创建虚拟形象（肤色，脸型、套装配饰等），风格更加写实，用户可以通过虚拟币在商店shop里购买服饰、家居装扮等虚拟道具（来自IMVU创作者）。此外用户还能在平台内结交朋友，在聊天室内约会，拍照分享至社交圈，同时平台提供购物功能。

从其官网所示，Highrise诞生于2014年，第一年就收获了50万注册用户，至今有1700多万注册用户，月活用户突破200万，到2021年H2收入已达到3000万美元。据公众号“ Avalanche AVAX”消息，Highrise目前日活用户突破20万，其中女性用户占到了70%~75%。

Highrise开发商为PocketzWorld，在2017年和2020年分别获得300万美元和700万美元的投资，背后资本有YCombinator、 Bitkraft 和 Everblue等。

2017年Highrise推出了UGC，而平台商品也达到1万件，2021年之后，Highrise元宇宙的经济系统加速，接连推出Highrise Creature Club NFT系列、游戏内加密钱包、虚拟土地预售、NFT交易市场，并持续和品牌、时装设计师合作。

点点出海 | 互联网出海服务平台

点点出海是互联网出海服务平台，专注应用、游戏、电商出海，提供信息服务，工具服务，营销服务等一站式解决方案。



扫描上方二维码
关注点点出海