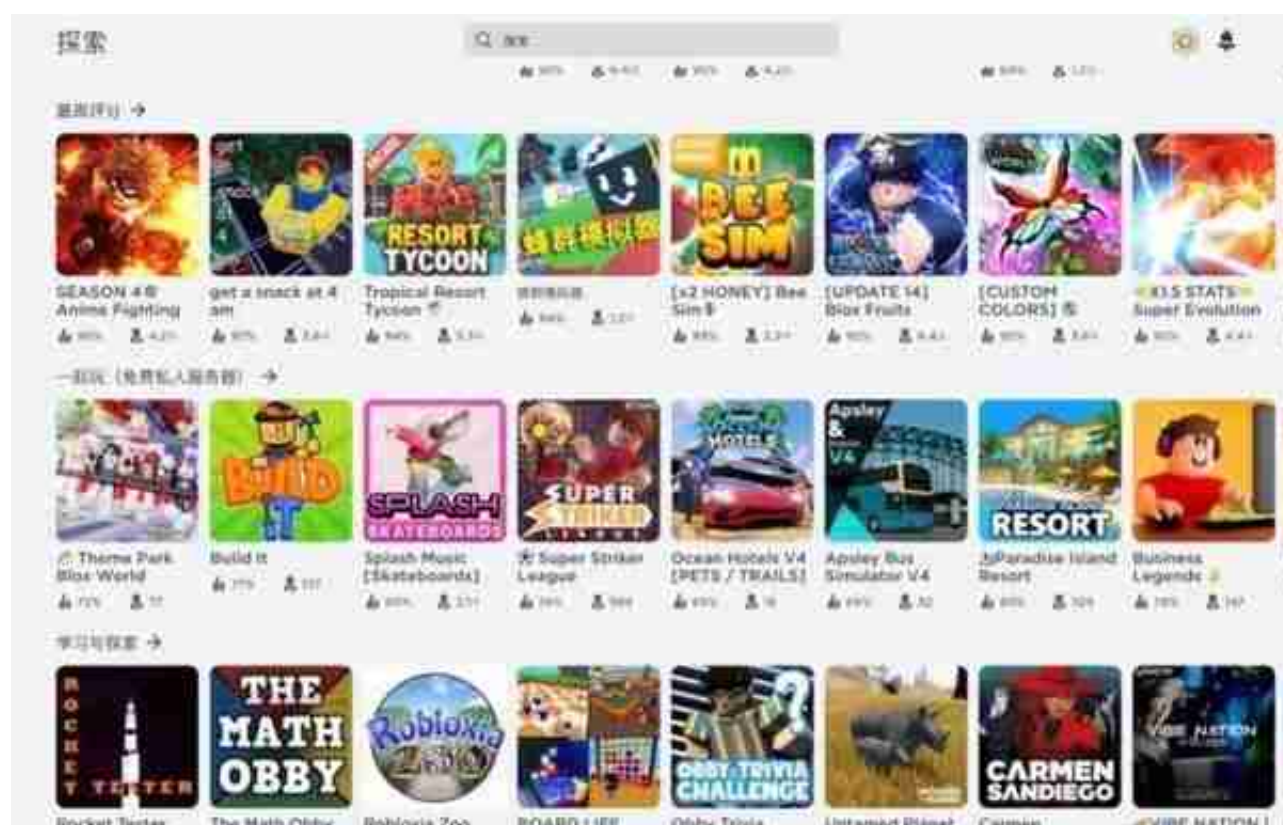


最近一段时间，Metaverse（元宇宙）这个概念实在是太火了。

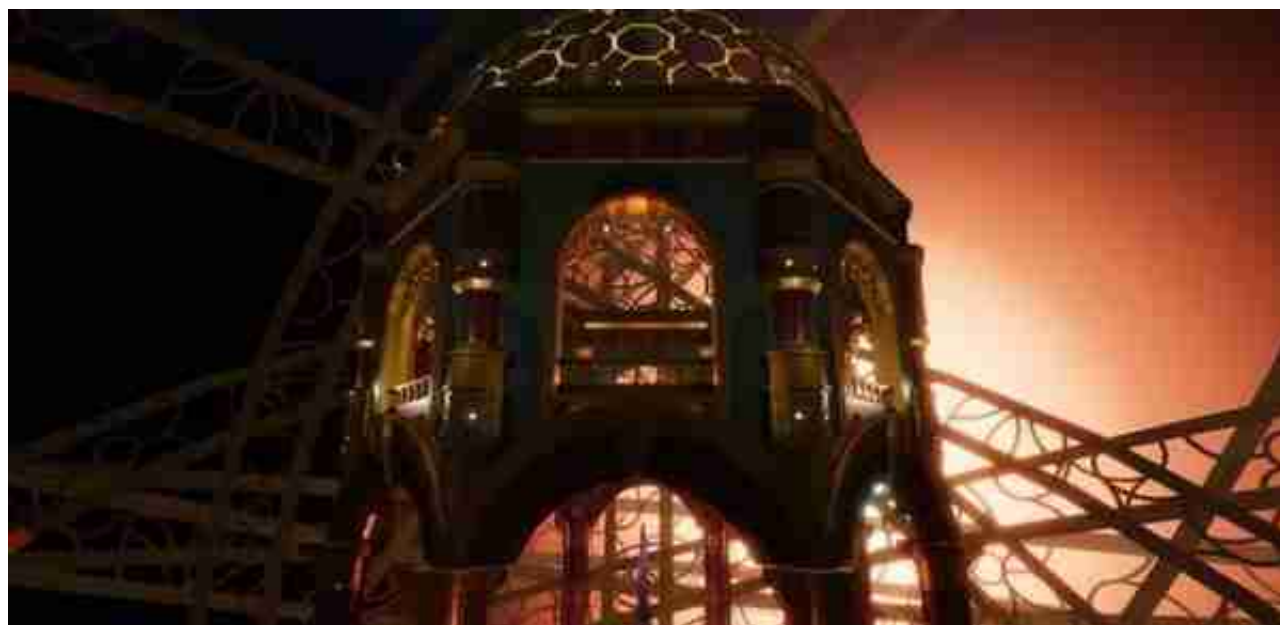
在Roblox打出了这个概念，并在撇开投行的情况下做到400亿美元市值之后，这股风潮几乎席卷了整个游戏圈。沙盒、竞技、休闲游戏平台……各路游戏厂商纷纷表示要打造自己的Metaverse，最近Epic还为此获得了一笔10亿美元的融资。



例如在点击量超过200亿的《Adopt Me》中，你可以领养孩子或者宠物，通过照顾他们获得资源，装修自己的屋子，购买道具，和其他用户交朋友，开派对；而在《Royale High》里，你可以扮演皇家公主在学院上课，参加舞会……对孩子来说，这都是在当前的人生阶段无法获得的体验，而且和社交与展示密切相关。



首先，Roblox上的所有游戏都来自Roblox Studio：这是一款支持可视化编程的编辑器，它的前身可以追溯到创始人David Baszucki在十几年前开发的，一个面向学生和教师的2D物理教育模拟器：Interactive Physics。



当然，现在Roblox也可以支持更高的美术品质，图为Roblox Studio近期发布的画面预览

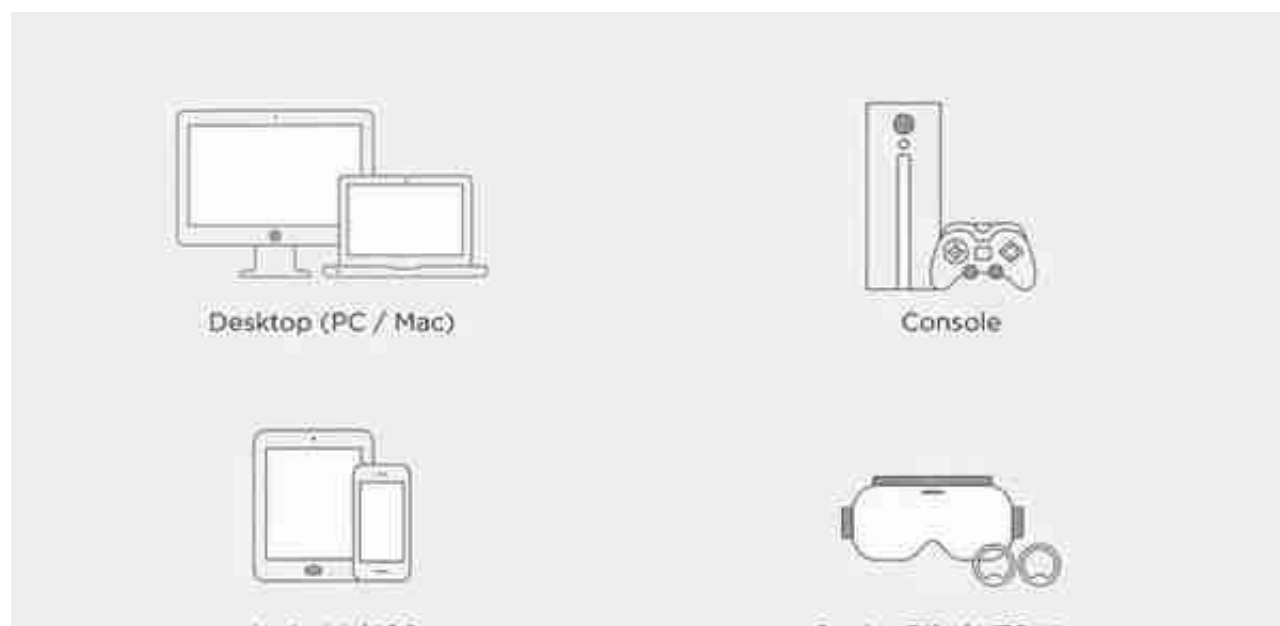
其次，Roblox拥有自己的经济系统。

玩家可以通过叫做Robux的货币来购买游戏中的道具，开发者也可以使用自己赚取的Robux购买平台的竞价广告位，或是其他人制作人的开发资源。一切都可以在Roblox内部流转，而且Robux还可以与现实货币双向兑换——这也是它与Q币最大的差别。

Roblox的经济体系

在开发者收益方面，除了玩家付费购买游戏、角色装饰和道具内购的分成，Roblox还会把Premium会员的游戏时间也折算成开发者的收益收益。从招股书可知，2020年开发者一共拿到了超过3亿美元的分成，其中近1300人的收入超过1万美元，有305人的收入超过10万美元。这些收入为Roblox吸引了800多万名开发者。

如今在运营了十几年之后，Roblox已经凭借内容量和用户量，彻底占据了北美孩子的心智，而且在全球儿童群体里当中都保持着影响力。根据官方数据，Roblox 2020年Q4期间的DAU为3710万，用户每日平均在线时长约为2.6小时，且67%的用户小于17岁，54%的用户小于13岁。



2. 全球化的成本。

Roblox目前已在全球180多个国家和地区上线，开发者每上线一款游戏，都相当于完成了一次全球发行。与此同时，Roblox还会提供更好的本地化服务。例如在中国，他们就和腾讯成立了合资公司罗布乐思。如果要做大用户和开发者的数量，这些都是必须考虑的问题。

Results of Operations

The following tables set forth our results of operations for the periods presented in dollars and as a percentage of our revenue:

	Year Ended December 31,		
	2018	2019	2020
	(dollars in thousands, except per share data)		
Revenue	\$ 324,956	\$ 508,393	\$ 923,885
Cost and expenses:			
Cost of revenue(1)	72,978	122,361	239,898
Developer exchange fees	71,887	111,976	328,740
Infrastructure and trust & safety(2)	105,590	156,699	264,226
Research and development(2)	87,051	107,095	201,443
General and administrative(2)	34,460	41,945	97,341
Sales and marketing(2)	40,542	44,737	58,384
Total cost and expenses	412,508	584,833	1,190,022
Loss from operations	(87,552)	(76,440)	(266,137)
Interest income	3,759	6,546	1,822
Other expense, net	(4,279)	(1,211)	(32)
Loss before provision for income taxes	(88,072)	(71,105)	(264,347)
Provision (benefit) for income taxes	3	9	(6,656)
Consolidated net loss	(88,075)	(71,114)	(257,891)
Net loss attributable to the noncontrolling interest(3)	—	(146)	(4,437)
Net loss attributable to common stockholders	\$ (88,075)	\$ (70,968)	\$ (253,254)
Net loss per share attributable to common stockholders, basic and diluted(4)	\$ (0.60)	\$ (0.44)	\$ (1.39)
Weighted-average shares used in computing net loss per share attributable to common stockholders—basic and diluted(4)	147,278	163,051	182,108
Pro forma net loss per share attributable to common stockholders—basic and diluted			

4. 维系开发者生态的成本。

在2020年，Roblox把总收入的36%都支付给了开发者，净亏损超过2.5亿美元。仅以国内为例，罗布乐思会为签约团队提供10000元/月的奖金，并为上线国服的游戏提供170万/月的总奖金池；而做出国服Top 100游戏的国内开发者，还能获得7000元/月的补助——这意味着一年几千万的投入。



罗布乐思已经在近期上架了安卓平台

那么到底怎么做，才能从Metaverse中分一杯羹？

最后一个问题：如果Roblox这么难做，那游戏公司到底要怎么做，才能从Metaverse中分一杯羹？

要想搞清楚这个问题，首先要明确Metaverse的定义：在我看来，它是一种属于未来的生活状态和基础设施：人们可以在虚拟世界娱乐、消费生活甚至工作。而按照David的说法，Metaverse具备八个特点：身份、朋友、沉浸感、低延迟、多样化、任意地点、经济系统和礼仪。