

玩家



在游戏巨头垄断市场的时代，一款由16岁少年用三天开发的农场小游戏《Grow a Garden》，却在两个半月内创下1170万同时在线的纪录，远超Steam历史前五名游戏在线人数总和。其成功不仅改写了Roblox平台的历史，更以“低门槛、强社区、快迭代”的轻量化模式，为国内小游戏开发者点亮了一盏创新明灯。

■新快报记者 陈学东

《Grow a Garden》爆红： 轻量化 强社交 快迭代 重塑小游戏生态

“从玩家到开发者”的逆袭

Roblox平台成立于2006年，其核心特点是用户生成内容，用户可以使用平台提供的工具创建自己的游戏。截至目前，Roblox已拥有数亿注册用户，月活跃用户数突破数千万，低门槛、高自由度的创作环境使这个平台特别受到青少年群体的欢迎。

在这种高度开放的创作生态下，不少爆款游戏都是由普通玩家或小型开发团队打造而成，甚至不乏“从玩家到开发者”的逆袭案例。像《Grow a Garden》这样的作品，正是依托于平台强大的内容支持体系与活跃的社交氛围，从而实现了现象级的增长与传播。

据悉，《Grow a Garden》最初正是由一位年仅16岁的独立开发者在短时间内完成原型开发的，在今年3月25日上线了Roblox平台。初期在线人数仅仅达到千人级别，凭借“农场模拟+轻度经营”的易上手机制、松弛有趣的美术氛围以及高度社交化的玩法结构，迅速在平台内形成自然传播。

不久之后，总部位于新西兰的Roblox资深内容团队Splitting Point发现了这款产品的增长潜力。在游戏在线人数尚在1000~2000区间时，工作室便迅速与开发者达成合作，并收购了该项目。最初的匿名开发者仍继续保留在团队中，作为核心创意成员持续参与游戏的后续推进。在接入了更成熟的常态化运营体系后，这个20人的团队对游戏进行了持续

更新与内容迭代，将起初不起眼的小型免费游戏发展为了Roblox历史上最成功的游戏之一。



广州市天河区软件和信息产业协会

一周游闻

《怪物猎人：荒野》口碑崩塌
玩家人数不如五年前旧作



新快报讯 今年2月底，卡普空推出的《怪物猎人：荒野》一经上市便打破多项纪录，还引发了玩家的显卡升级潮，人气一度爆棚。但是仅仅过去三个月，这款游戏的玩家人数和评价却呈现出一路下滑的趋势，更新速度过慢以及PC版本持续存在的优化问题，让许多玩家逐渐感到不满并选择离开。在Steam平台上，过去30天内共有约5788名玩家对《怪物猎人：荒野》进行了评论，但大多都是差评，仅有31%的玩家给出了好评，使得整体好评率降至61%。

许多玩家仍在抱怨游戏优化不理想、Bug过多，甚至在更换显卡后，仍会出现游戏异常终止或无法启动的情况。此外，还有玩家反映游戏时长过短，主线通关后没有新的怪物可供狩猎。从SteamDB数据来看，PC版本的《怪物猎人：荒野》近日的同时在线人数已经多次低于五年前登陆PC平台的《怪物猎人：世界》。甚至在24小时内的最高在线人数仅为28717人，仅略高于《怪物猎人：世界》的26166人。

《时空奥德赛》 6月20日封测



新快报讯 游戏公司Kakao Games日前宣布，旗下新游动作MMORPG《时空奥德赛》(Chrono Odyssey)将于6月20日开启全球封闭测试(CBT)。在近期发布的新预告片中，展现了《时空奥德赛》宏大的世界观设定、沉浸感十足的演出表现、造型独特且充满压迫感的怪物设计，以及多样化的战斗场面。值得一提的是，预告中不仅展示了多种体形与攻击方式各异的BOSS，还首次曝光了可操控周围地形作为武器的创新型BOSS，引发玩家强烈关注。

《时空奥德赛》通过采用虚幻引擎5打造的广阔开放世界美学与真实感交织的黑暗奇幻世界观，利用时间操控系统“时空控制器”构建原创战斗机制融合魂系风格的硬核动作体验，随时间自然流转的昼夜系统等多项核心特色，为全球玩家带来独具一格的游戏体验，旨在玩法与视觉表现上实现差异化，打造沉浸式的冒险体验。

目前，《时空奥德赛》Steam平台全球封测的玩家招募已在官方网站与Steam商店页面同步开启。截至目前，申请人数已突破100万，获得测试资格的玩家可在“剑客”“狂战士”“游骑兵”三种职业中选择其一进行游戏体验。



加入我们一起玩

拥抱“轻快社交”模式或许是优解

《Grow a Garden》的运营颠覆了传统“厂商主导”模式，转而让玩家驱动内容进化。新西兰团队Splitting Point收购游戏后，保留少年开发者核心角色，并建立“社区指哪，研发做哪”的响应体系：玩家提议的节日限定作物、地图扩展等功能，在48小时内快速上线；固定早7点发布内容，玩家集体上线领取奖励，形成仪式感。

《Grow a Garden》用260万日活证明：无需3A级投入，轻量化玩法+社区化运营同样能引爆全球。其核心启示在于——将玩家从消费者变为共建者。当国内厂商苦熬“精品化”时，或许更应审视：是否忽略了碎片化场景的蓝海？是否用复杂系统

扼杀了休闲乐趣？

结合微信小游戏和抖音小游戏生态来看，《Grow a Garden》轻量核心循环、快速迭代节奏与装饰型UGC激励的运营模式无疑也给国内开发者提供了一种值得借鉴的可能性。在不依赖重资产或复杂系统的前提下，通过简单但富有延展性的玩法设计，参考“去中心化共创”与“社交驱动消费”机制，同样有可能孵化出属于本土平台的现象级产品。

正如Splitting Point首席执行官所言：“Roblox上那些看似简单的游戏，正推动设计边界的革新。”对中小团队而言，拥抱“轻快社交”模式，或许才是对抗巨头垄断的最优解。