

随着Epic的融资、Roblox的上市以及脸书的更名，word“超宇宙”已经成为整个互联网和科技行业的宠儿。许多大制造商也试图通过“游戏社交营销硬件X”。关于元宇宙是否是一个“韭菜局”或者一个“真正的未来”是无穷无尽的。

具体到游戏和应用领域，，元宇宙热和“钱景”也在上升。据统计，2020年全球超宇宙应用总收入超过12.6亿美元，较2019年增长112%，2021年增长至15.1亿美元。在2022年上半年，元宇宙应用总收入6.5亿美元，其中游戏应用占94%。但是如何定义元应用呢？概念似乎不清楚，众说纷纭。。Roblox给出的元宇宙包含身份、朋友、沉浸、低延迟、多样化、随时随地、经济制度、文明八个要素；根据艾瑞最新报告，超宇宙需要三个基本要素：化身、自由创造和社会化。以及沉浸性、丰富性、连续性三个基本特征。但是从中我们或许可以简单的抽象出metac osmic应用的几个关键词：头像、社交、自由创作、经济制度、文明、沉浸体验等等。

为了进一步体验海外元宇宙应用的发展，笔者在point数据库中以美国市场为例，以“元宇宙”和“阿凡达”（数据统计周期为2022年1月1日至8月24日）。，并结合公开信息进行进一步删除筛选。当然，现阶段这些app可能只是具备了一些元宇宙的特性和元素，数据和结论仅供参考。

接下来重点分享宇宙App的Top3元概念。

Roblox无需多言。2021年3月10日作为“超宇宙”，Roblox以DPO的形式登陆纽交所，上市首日市值突破400亿美元。据报道Roblox于2004年推出，是世界#039；最大的多人在线沙盒游戏社区。用户可以使用移动终端、PC电脑、游戏主机和虚拟现实VR设备登录Roblox客户端。。平台应用采用公司开发的Roblox Studio引擎自主开发生成，活跃开发者超过800万。

Roblox商业逻辑来源：网络

2019年5月29日，Roblox联合腾讯正式宣布推出专为mainlandChina用户打造的本地化《罗布乐思》。腾讯是Roblox在中国的经销商，，与Roblox成立合资公司，Robles负责在中国的运营。其中Roblox持股51%，腾讯持股49%。

根据Roblox公司2021年底的公告，全球平均每天有超过4320万人登录Roblox。2021年，全球用户总消费时间达到400亿小时，平均每人每天超过2.5小时。

然而，在其最近发布的2022年Q2财报中，Roblox的净亏损进一步扩大，达到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%，日活跃用户平均售前服务收入为12.25美元，同比下降21%。

具体到Roblox游戏。除了传统的探索建造沙盒玩法，还涵盖了角色扮演、第一人称射击、动作格斗、生存、赛车等主流玩法。

在经济体制方面，Roblox有一套“虚拟经济系统”系统。，玩家花真金白银购买虚拟货币Robux，通过paytowin和paytocool体验游戏中的场景、皮肤、物品等场景。并且平台在获得Robux后会按照一定的比例分成创作者和开发者。

来源：网络

IMVu

IMVu成立于2004年。它是一个基于3D虚拟角色的社交网络平台，原型有点像社交游戏虚拟社区0755-。IMVU交友的目的性更强。起初，笔者体验了一个类似3D版的交友软件。

根据官网数据(或者很久没更新了，仅供参考)，IMVU覆盖全球数百万人，40%的用户来自美国。60%的用户主要来自英国、法国、加拿大和巴西。其月活跃度一度达到700万，用户平均每天花55分钟聊天、玩游戏、结交新朋友。2022年1月26日，IMVU获得3500万美元战略投资。投资方包括网易资本和结构资本。

据了解，为元宇宙制造和销售虚拟产品的创作者有数千人，包括时尚服装、家具、化妆品、音乐、贴纸和宠物等。月收入可达700万美元。

平台提供各种3D虚拟场景。用户可以创建虚拟图像(肤色、脸型、西装配饰等。)，而且风格比较写实。用户可以通过虚拟硬币在商店中购买衣服和家居装饰等虚拟道具(来自IMVU创作者)。此外，用户可以在平台中交友，在聊天室约会，拍照分享到社交圈，平台提供购物功能。

Hihrise

从其官网来看，Hihrise诞生于2014年，第一年注册用户50万。截至目前，注册用户超过1700万，月活用户突破200万。到2021年，H2的收入已经达到3000万美元。根据“雪崩AVAX”微信官方账号中的新闻，Highrise目前日活用户超过20万，其中70%~75%为女性用户。

Highrise的开发商是PocketzWorld，它在2017年和2020年分别获得了300万美元和700万美元的投资，背后的资本包括YCombinator、Bitkraft和Everblue。。

2017年，Highrise推出UGC，平台产品数量达到1万。2021年后，高层超宇宙的经济体系加速发展。，相继推出高地创造俱乐部NFT系列、游戏内加密钱包、虚拟土地预售和NFT交易市场，并持续与品牌和时装设计师合作。

在Highrise中，用户可以体验虚拟化身的创建(肤色、发型、面部贴纸、服装、鞋子和包包配饰等。)美式漫画风格，从预设的六个房间中挑选自己喜欢的家，在店里购买家具，自己动手装饰房间。在人与场景的互动中，可以选择自建房间，也可以选择在活动室交友。房型包括公共空间(咖啡厅、LGBTQ广场、俱乐部等。)和活动空间(语音室、聊天室、游戏室、交易室)。在人与人的互动中，，您可以选择公共聊天和1V1私人聊天，您也可以关注某人，加入“家庭”、评论内容等。您也可以进行NFT交易和土地交易。

结语

这两天和朋友电话叙旧。当谈到“元宇宙的概念最近又火了”，引起了对方的共鸣。他说他粗略计算了一下，“刷10个好友，至少有2、3个在元宇宙。”说实话，超宇宙的发展真的很混乱。

一边逐渐出现气泡。不可阻挡的“先锋”已经变成了“烈士”。所谓的“超宇宙时代的微软”已经接触到200多名无薪员工。，人均欠款10万元；歌手林俊杰去年11月花了7万多美元购买了“超宇宙虚拟世界”，其估值缩水80%；扎克伯格#039；超宇宙世界自拍的100亿美元投资承包了全球网民一周的笑声。

另一方面，元宇宙表很忙。各方力量持续推动。突然出现一家巨型公司并不新奇#039；s投资收购一段时间；政策方面，包括北京、上海在内的全国至少7个省、17个城市的地方政府发布了超空间产业相关的建设规划；在企业降本增效、招聘市场预冷的背景下。，并曝出500万元宇宙人才被高薪聘请的新闻。

作为文章发表在中共中央纪律检查委员会#039；的官方网站上说。唐#039；

不要低估5-10年内的机会，不要。不要高估1-2年的发展和变化"。唐#039
；别担心，超宇宙的子弹会飞一会儿。