

美国元宇宙概念App收入TOP10 (统计时间：2022年1月1日-8月24日)			
应用名	类别	预估下载量 (人次)	预估收入量 (美元)
		(App store & Google play)	(App store & Google play)
Roblox	动作	1677W	2.7亿
IMVU	社交	281W	1956W
Highrise	模拟	113W	1522W
Avakin Life	模拟	72W	633W
Upland	模拟	21W	403W
ZEPETO	社交	255W	166W
Rec Room	动作	540W	160W
REALITY	社交	23W	143W
PK XD	角色扮演	300W	114W
Play Together	休闲	44W	82W

备注：数据来源为点点数据 (app.diandian.com)

图源：点点数据 <https://app.diandian.com/>

下面我们重点分享Top3元宇宙概念的App。（（本文来自点点出海，数据来源点点数据））

Roblox

Roblox无需多着笔墨，2021年3月10日，作为“元宇宙”概念第一股，Roblox以DPO的方式登陆纽交所，上市首日市值即破400亿美元。

据悉，Roblox上线于2004年，是世界最大的多人在线创作沙盒游戏社区，用户可以使用移动终端、PC电脑、游戏主机以及虚拟现实VR设备登录Roblox Client。平台应用由使用公司研发的Roblox Studio引擎自主开发生成，有超过800万的活跃开发人员。



图源：网络

IMVU

IMVU成立于2004年，是一个以3D虚拟人物为基础的社交网络的平台，其原型有点像社交游戏虚拟社区《Second life》，和其他元宇宙概念风格应用相比，IMVU约会交友的目的性更强，笔者起初体验起来类似3D版本的Dating软件。

据官网数据显示（或许久未更新，仅供参考），IMVU覆盖全球数百万人，其中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。其月活曾经达到过700万，用户平均每天花 55 分钟聊天、玩游戏和结交新朋友。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Structural Capital。

据了解平台为元宇宙制造和销售虚拟产品的创作者可达数千名，生产内容包括时尚服装、家具、化妆品、音乐、贴纸和宠物等，月度收入可达700万美元。



在Highrise中，用户可体验创作美式漫画风格的虚拟化身（肤色、发型、面部贴纸、服饰鞋包配饰等），从预设的6个房间中Pick自己的心动家园、在商店中购买家具和Diy装饰房间，在人与场景的交互上，可以选择自建或者去活动房间交朋友，房间类型包括公共空间（咖啡厅、LGBTQ+广场、俱乐部等）和活动空间（语音房、聊天房、游戏房和交易房），在人与人的交互上，可以选择公聊和1V1私聊，还可以关注某人，加入“家族”，对内容进行转评赞等，此外能可以进行 NFT 交易和土地交易。

（本文来自点点出海，数据来源点点数据）

结语

这两天和朋友电话叙旧，聊到“最近元宇宙概念又双叒叕火了”时引发对方共鸣，他说他粗算了下，

“刷10条朋友圈，起码有2、3条在发元宇宙”。讲真，元宇宙发展到现在着实让人摸不清了。

一边是泡沫渐显，扛不住的弄潮“先锋”成“先烈”了

。号称要成为“元宇宙时代的微软”的影创科技被曝欠薪200多人，人均被拖欠10万元；歌手林俊杰去年11月花了7万多美元买“元宇宙虚拟地皮”估值缩水8成；扎克伯格百亿美元投资的元宇宙世界自拍承包了全球网民的一周笑点。

一边又是元宇宙牌桌热闹，各方势力持续推动

。一阵子爆一个巨头公司投资收购已不算新奇；政策上，国内包括北京、上海在内，至少7省17市地方政府已经发布元宇宙产业相关建设规划；在企业降本增效，招聘市场预冷的大背景下，又曝出500万高薪聘请元宇宙人才的消息。

正如中纪委官方网站发布文章所说

“不低估5-10年的机会，也不高估1-2年的演进变化”，别急，元宇宙的子弹还得再飞一会儿。

（本文来自点点出海，数据来源点点数据）