

编辑导语：元宇宙的火热不言而喻，但元宇宙是什么，始终没有一个确切的定义，一千个人心中就有一千个元宇宙，如何定义它，又该如何落地应用？作者试图从5款最热的元宇宙游戏中，探寻元宇宙的奥秘，并分享了从中发现的3个秘密，一起来看看。

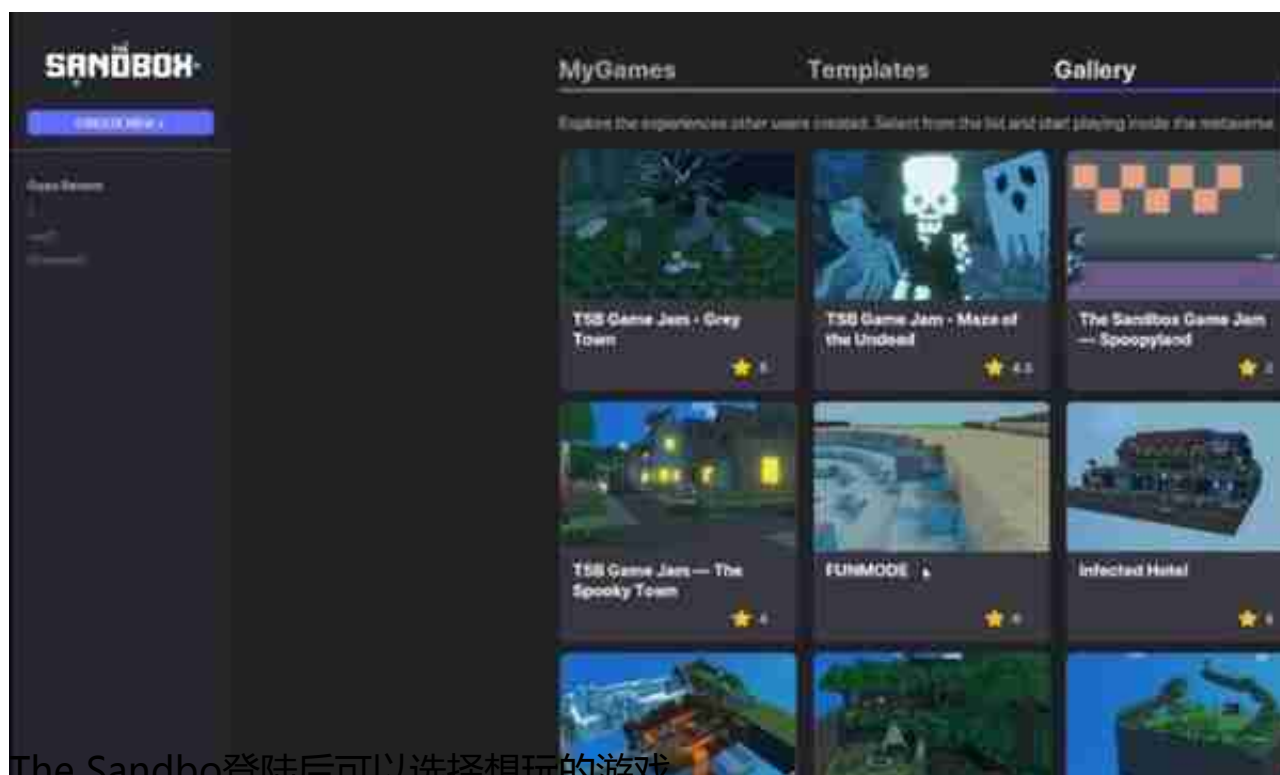


这些静态的场景都是由玩家自行搭建的，在系统里，形成了一个城市的格局。玩家们可以呼朋唤友，建造精美的花园、私宅等地开一场酣畅淋漓的派对。玩累了，走出户外，去展馆、画廊、高塔这些地方，看看最新的各种NFT画作，哪一副看顺眼了，可以直接点击链接买下。



有影迷玩家在游戏里布置了“刘德华个人展”

要是中心地带看到哪栋建筑和现实中好像长得相差无几，这可能是某个品牌的官方手法，专做宣传，走进去在哪面墙上或许能看到品牌的公众号二维码或者推特账号。要是赛博蹦迪感兴趣，可以去俱乐部围观一场相关拍卖会。



The Sandbox登陆后可以选择想玩的游戏

不管上面哪种玩法，各大平台都会提供丰富完善的工具，最大限度降低操作门槛。不需要耗费很多人很多时间，也不需要专业编程技能，只要有创意，现有的工具就能简单帮你实现。sandbox甚至还有免费的3D建模服务。

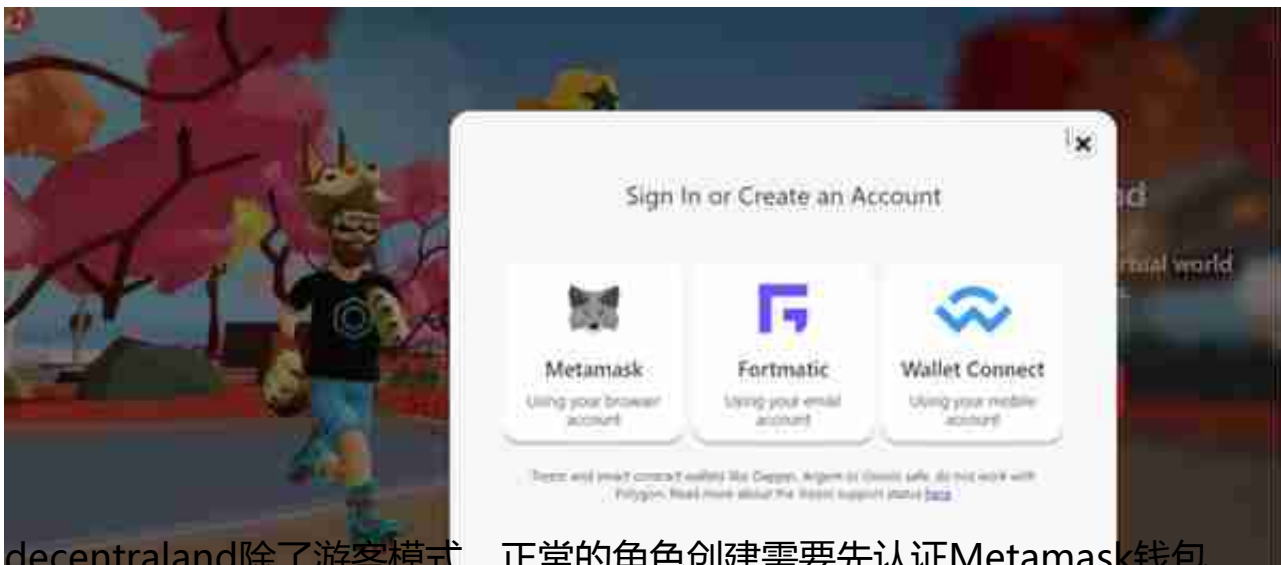
在玩家自由度上，类似玩法的decentraland游戏甚至采用了DAO社区治理模式—

—玩家可以创建民意调查对平台活动，规则进行投票表决。这些行动将导致对以太坊网络上的Decentraland智能合约进行更改。这一操作对去中心化游戏有里程碑式的意义。

关键是自由发挥，不限发挥在哪里，所以将创造点放在玩家本身的游戏也非常受欢迎。

如以太坊上的热门游戏Axie Infinity，核心就是“宠物”，系统将它们统称为Axies。平台煞费苦心设计了Axies的唯一性规则：Axies有500多种不同的身体部位可用，包括水生、野兽、鸟类、昆虫、植物和爬行动物部位。

每种类型的零件都有四种不同的稀有度等级：普通、稀有、超稀有和传奇——而Axies可以是任何身体部位的组合，所以它们高度可变，而且通常十分稀有。



decentraland除了游客模式，正常的角色创建需要先认证Metamask钱包



不同系列不同参数的宠物价格不同

正如Axie Infinity背后的团队Sky Mavis在白皮书中的引述：“我们相信工作和娱乐合二为一的未来。我们相信赋予我们的玩家权力并为他们提供经济机会。”

将来玩家同样可以从元宇宙中挣钱，像现实世界一样，有建筑师建房子，园丁种花草等等，这个世界里的所有物会用区块链标记它的唯一性，交易的合法性，模型正像概念游戏所展现的一般。

除此之外，元宇宙的现实向代表了它还会有更加不可限量的发展空间，即大众普通商家把这里作为展示平台，把现实中实物交易复制到这里来。

比如这样一种设想也未尝不可能：将你的网店搬到元宇宙的虚拟商业街上，货架上展示实物照片、下面附带淘宝格式的详情介绍，消费者可以在这里逛店、订购，那么你就成为元宇宙商家。当年，短视频站上风口很大的原因也在于它的交易可行性

。

如此的未来也在元宇宙的进化可能之中。

三、元宇宙概念3.0：虚拟与现实

《三体》作者刘慈欣曾有一段著名评论：“人类的面前有两条路，一条向外，通往星辰大海；一条对内，通往虚拟现实”。

此外，近日，苹果CEO库克在结束《时代周刊》的专访时也表示，对于所谓的“元宇宙”概念，苹果称之为增强现实（AR）。

同时，库克还强调了目前人工智能技术已经遍布曾经意象不到的产品中，并且AR中虚拟世界与现实世界的叠加，不仅不会分散人类对物理世界的注意力，甚至会加强彼此之间的关系与合作。

这两者，虚拟现实（VR）——对真实的模仿，增强现实（AR）——对真实的注解和超越，正是将来元宇宙的核心所在。比如：元宇宙模拟的平行世界中，我们能身临其境体验到各种街景建筑等，这是“实物”。但需要导航的时候，眼前可能会直接出现指引方向的箭头，智能导航，就是“虚拟效果”。实物+附加信息的虚实融合或许才是元宇宙的精髓。

实际上，这个面向未来的市场也正在被越来越多科技大佬奉为下一代互联网的门票

。

Roblox上市股票暴涨，市值达到476亿美元；今年7月扎克伯格公开宣布要把Facebook在五年内转型为一家元宇宙公司；近日，字节跳动收购虚拟现实社交产品pixon，开始元宇宙布局。

那么，它的样子我们具体需要怎样去描绘呢？

首先，要和现实世界平行，那么元宇宙必须长久、独立存在，不受任何单独一家公司的决策或者突然破产而影响。

目前的元宇宙概念游戏，无非是虚拟现实+社交/购物，虚拟现实技术未来可以创造很多很好的应用，但只要它们仍然需要依附其它平台而生，就可以被安装也可以被卸载。长久独立存在就有风险。

另外，元宇宙想要的是全民参与，大众创造的未来，在元宇宙上创造的应用应互相打通，确保用户在元宇宙的A场景下买的装备在B场景下依然能用，这就要求去中心化。

现有的中心化面临复杂的潜在问题，如现在安卓和IOS各自为阵，当用户换手机时，文件迁移确实头疼。要去中心，仅仅依靠区块链很难达到效果，毕竟在元宇宙平台上开发的各大公司都没有必须要进行信息链接的义务。这也是将来面临的一个难题。

有这样一种设想，或许，操作系统般的存在才是长久不衰，世界互通的终极方案。

如果仅仅定位虚拟世界的游戏，元宇宙并不会如此受重视，它应该是一个与现实紧密相连的，为现实服务的产物，那么最重要的就是经济相连。它不需要必须有一套独立的支付系统，除了区块链代币之外，大众商家的普通交易仍然可以使用微信、支付宝支付，数字人民币，或许是最理想的发展。

从某个意义上说，元宇宙会是一场现实世界和数字世界之间的一场接口革命，沉浸式体验将会战胜抽象的程序界面，现实世界将会通过沉浸式体验与数字世界无缝连接。

如果未来技术进一步迭代，出现诸如脑机芯片之类，再加上全息虚拟世界的搭建，用户将会有更真实的感知体验。

《头号玩家》中这种需要佩戴繁重的穿戴设备才能进入的虚拟世界，算是最初级的元宇宙。随着技术的发展，穿戴设备已经越来越轻便，在Facebook最新推出的远程会议系统workrooms中，虚拟设备已经可以较好完成人的眼球跟踪和手势识别，

为元宇宙的沉浸体验奠定了基础。

关于这场未来的战争，概念游戏Roblox的CEO Dave Baszucki曾说：“元宇宙至少包括以下要素：身份、朋友、沉浸感、低延迟、多元化、随地、经济系统和文明”，技术的进步正在不断尝试这种未来的可能性。

作者：玉谷子；公众号：盒饭财经（ID：daxiongfán）

本文由 @盒饭财经 原创发布于人人都是产品经理，未经许可，禁止转载

题图来自Unsplash，基于 CC0 协议