



这个简陋到初学编程的同学都可以随手写出的文字生成NFT项目，一出现就引爆了Web3和NFT圈子。

为什么？因为当前的网络游戏，从来都先有游戏，再有游戏内的虚拟装备。不同游戏的装备无法互通，而Loot项目提供了一种可能性，让每个用户先得到自己心仪的装备组合，然后在所有支持Loot的Web3游戏中使用，即“先获得游戏装备，再跨游戏使用”。

想想看，是不是很酷也很有道理。如果拥有一个稀世坐骑，当然希望在所有游戏里都骑上炫耀。这样，游戏虚拟装备就有普遍价值性和存在感了。

听起来有点道理，但这和超级QQ秀有什么关系呢？其实很明显，超级QQ秀正是打造了这种“先有装备，再进入游戏”的模式，至少在QQ内置生态游戏里已经打通实现，接下来接入更多游戏是理所当然的。

而这，仅是QQ元宇宙的第一阶段目标。

第二个动作，Unreal引擎内置进入QQ。

在今年1月，QQ移动版更新版本8.8.55，把一个完整的Unreal虚幻3D引擎塞进了QQ，直接结果是导致iOS版安装包一下膨胀到800M以上。即便在移动平台上有特别平易近人的WIFI自动更新，一时间QQ也被用户的口水淹没。

但，真的是QQ产品经理的问题吗？

一方面，超级QQ秀有了3D引擎的加成效果确实很赞；另一方面，仅仅为了一个附属的QQ秀，把QQ产品体积增加到一个有些夸张的程度似乎不太值当。

能做QQ产品的绝对都是聪明人，聪明人会犯这么明显的错误吗？

所以，如果Unreal引擎的引入并不仅仅为了一个超级QQ秀呢？

首先简单说一下什么是Unreal虚幻3D引擎，正好这两天虚幻引擎5.0版刚正式发布。Unreal是当今两大通用3D游戏引擎之一（另一个是Unity），那些效果牛逼的PC

游戏和主机游戏，大部分都是基于Unreal开发的。

Unreal5.0更引入了基于光线追踪的全真实感渲染，电影级超高精度素材直接使用等核弹级别功能。

用大家听得懂的大白话来说，用Unreal，只要能想得到的虚拟世界，就能表现出来，而且看上去像真的那样。

更重要的是，Unreal擅长的不是只看看很美的东西，它本质上是久经考验的大型互动游戏引擎，这意味着基于Unreal直接打造完整的虚拟互动世界是个明确的方案。

再说明白一点，用Unreal虚幻引擎来实现元宇宙虚拟世界，是当下最具备商业可行性的方案之一。

有了内置的Unreal虚幻引擎，在未来某一刻，QQ想要展示给用户一个互动虚拟空间，仅仅需要在线下载素材和游戏脚本，连让用户安装插件的力气都不用花。

第三个动作，是QQ版Discord：QQ频道。

QQ频道其实没啥特别可说的，就是Discord的复刻版。Discord产品本身足够优秀，只要照着抄到位，没啥问题。

而开放社区至关重要的监管问题，鉴于实时直播的AI内容监管都做得很好，有理由相信QQ频道的内容监管不应有技术上的挑战，就等着公开使用的那天了。

QQ的三个动作讲完了。那么，超级QQ秀+Unreal引擎+QQ频道，到底意味着什么呢？

很明显，这意味可以在QQ频道的对应社区里，让用户以超级QQ秀的虚拟形象，参与到Unreal引擎构建的小场景虚拟空间互动。

如果不太健忘，这就是前文所说Discord的社区小元宇宙模式，完美。

还有重要的一点，现在QQ的掌门人是姚晓光。

姚晓光是谁？大名鼎鼎的天美工作室群总裁，旗下作品《王者荣耀》《QQ飞车》《穿越火线：枪战王者》等等，腾讯游戏帝国的支柱，不再多介绍。

说一句可能得罪人的话：
最适合打造元宇宙的人一定是游戏人。
这是因为大型多人互动游戏世界和元宇宙在概念上的众多同源性。

如果一个元宇宙项目里没有懂游戏设计的合伙人，多半是不靠谱的。

所以，合理猜测，当2021年4月QQ交到游戏大佬姚晓光手里的时候，腾讯董事会就已经想得很清楚：QQ将在姚晓光的掌控下发展为QQ元宇宙。

再回过头来看微信和QQ的元宇宙之争，并不是微信就完全不能做元宇宙，而是QQ具备了做这个事情的天时地利人和。

事实上，我看好QQ元宇宙的诞生还有一个原因：QQ用户群的年轻化。

身边20岁出头的年轻人，都在用QQ。原因是微信已经过于工作化，通讯化和无聊。

QQ活跃在一个低谷，但也就相对微信而言；QQ拥有年轻人，年轻人群是Discord类社区的主要用户群体，也是元宇宙的目标用户群体。

那么多年来，QQ一直活在微信阴影下，不憋屈是假的，但QQ团队没把产品做好，也无话可说。

而在姚晓光手里，QQ有朝一日凤凰涅槃，
携着QQ元宇宙王者归来，或许那就是它向微信发起正式挑战的一天。

五、大厂之网易篇

网易有很强的MMOPRG游戏研发能力。

游戏研发能力的一个业内评估是能否重复成功：做出一个爆品MMO还行，有本事连续出爆品啊。

网易就是那种可以重复出MMORPG爆品的公司。

从另外一个角度看，网易是唯一能和腾讯游戏分庭相抗的游戏巨头。这还是在腾讯“垄断性”的社交关系链优势之下做到的。我非常怀疑，如腾讯没有了微信和QQ两大关系链，网易游戏对腾讯游戏的优势是否是压倒性的。

世上没如果，一切都是最好的安排。或许正因为有着腾讯社交关系链优势的强大压力，倒逼出了网易的网游内容自研能力。

铺垫到这里，读者一定知道我想说，网易的元宇宙会诞生在游戏生态里。

实际上，网易已有了自己的元宇宙系统：网易伏羲的沉浸式会议系统“瑶台”。

在“瑶台”里，每个参会者都有自己的虚拟形象，可以设置会议室场景环境，用户在虚拟环境里可以进行文字和语音聊天甚至还有同声传译，支持虚拟投屏PPT等等

。