

苹果的闪电已经在VR行业的上空划过。随着苹果头显设备将于6月全球开发者大会（WWDC）亮相的传闻愈演愈烈，空气里有了潮湿的气味，一场大雨几乎是注定要落下。

而在那之前，已经支起摊位的大厂，正在忙着打伞。

据《华尔街日报》，字节跳动瞄准了已经在Meta头显设备上架了内容的开发者，以直接补贴的方式，吸引他们将内容移植到Pico商店。

知情人士透露，一些VR游戏厂商获得的补贴高达每部1.5万美元到2.5万美元。

这样的补贴力度并不小，足见Pico在内容端起势的决心。

从去年下半年开始，Pico已经从Meta手中抢夺了一大口蛋糕。



据市场研究公司IDC数据，2022年第三季度Meta的VR设备市场份额从90%降至75%，而Pico的市场份额则增长两倍多，达15%。

其他玩家的市场份额均未超过3%。

去年，Pico Neo 3 Link登陆欧洲，打响出海第一枪。目前，Pico除了国内市场外，还进入了欧洲、日本、东南亚等市场。

但一度“八字有一撇”的北美市场进军计划，却似乎在TikTok听证会之后被按下不表。

攻城略地的脚步慢下来，要继续提高市场渗透率，内容丰富度是Pico的新锚点，也是Meta必须要守住和进一步巩固的“护城河”。

这一点在苹果即将入局的时间点，显得更为重要。

将VR视为“下一代智能终端”之希望的厂商，从上一代智能终端手机的争夺战中吸取了经验教训——苹果的iOS和谷歌的安卓，从对应用开发者“最”具吸引力的存在，变成了开发者仅有的选项。得开发者得天下。

虽然是后来者，苹果生态对开发者的号召力不容小觑。2014年苹果发布第一款智能手表，很快就积累了超过6000款软件，远远高于iPhone应用商店上线时800款、iPad应用商店上线时1000款软件的早期规模。

“最强搅局者”就要来了，老玩家自然得严阵以待。

尽管在出货量上，Pico有逼近Meta的趋势，但在内容生态上还有不小的差距。

根据IDC的数据，2022年第四季度Meta的出货量31万台，相较上一年同期暴跌90%；而Pico的出货量在这一季度却同比上涨110%，达到29万台。



然而以内容来看，目前Quest Store上线的软件有500多款，而Pico仅有300多款。

此外，Meta还拥有两大武器，一是App Lab，二是SideQuest。其中App Lab是官方应用测试平台，相当于一个“缓冲地带”，开发者可以直接将实验性的/开发中的应用上传并与用户共享，无需经过官方商店繁杂的流程。而SideQuest则是第三方分发平台。

据IDC，截至去年6月，App Lab已经有1188款内容，而SideQuest则有超过3000款内容。这两者都在Quest Store之外，扮演了非商店分销的角色，大大丰富了用户可玩的内容。

今年3月，Meta还宣布设立第三方发行部门，帮助独立开发者进行VR游戏内容的开发，吸引更多优质内容。目前，Meta已经为300多款游戏提供资金，现阶段有150款VR游戏正在开发中。

与同行相比很能打的内容生态，并没能让Meta稳立不败之颠。官方商店直接对标苹果和谷歌的30%抽成，已经让开发者很不满，而严苛的审核流程也令他们头痛。

一款名为“Squingle”的益智类VR游戏至今没上架Quest Store，而它的研发完成时间是在2021年的7月。心理健康VR应用“Healium”已经在Pico 4、HTC Vive Flow中上线，但Meta那边既没有允许应用在Quest Store上线，也没有反馈为什么。

与此同时，App Lab的“缓冲地带”并不能让开发者满意。如果说Quest Store是Meta头显里的杂货铺，那App Lab就宛若无人问津的路边摊——前者的流量有绝对优势。

开发另一款益智类VR游戏“Color Connect”的公司深有体会。2021年8月，公司就将这款游戏在App Lab上运行，去年12月又在Pico上推出。短短一个月，这款游戏在Pico的下载量超过了其在Meta头显App Lab四个月的积累。

该公司的主管凯文（Kevin Puryer）表示，这就是主商店的能力。

补贴加主商店立竿见影的流量，是现阶段Pico拉拢VR内容开发者的利器。

目前，Meta并未对商店的严格审核有放松态势。

该公司的发言人表示，Quest Store的应用提交系统旨在确保公司的设备为用户提

供一致、舒适的体验。她还表示，评估应用的因素有很多，包括性能、输入、安全性。

同时，Meta对Pico的补贴策略表现得很乐观。

“这对我们有利，因为在我们的平台上，决定投入、收入和采用的是质量。” Meta的内容生态系统总监克里斯（Chris Pruett）在GDV 2023上表示。

内容问题已经成为VR行业一块绊脚石。

2021年，全球VR出货量为1095万台，达到了1000万台的行业拐点。

而促成这一里程碑的重要功臣就是2020年10月推出的Oculus Quest 2，以这款产品来看，用户拿到手就可以玩超过200款游戏，但“后劲”不足。

据未来智库按照任天堂官网统计，Oculus Quest 2上线后的9个月内上线的VR内容数量多于Switch同期，但此后逐渐分化。Switch的游戏内容爆发增长，而Oculus Quest 2的内容数量则为稳定低速增长。

National Research Group一项覆盖2500名18~64岁美国消费者的调研则显示，消费者对VR设备不满的首要原因正是内容选择不够丰富。

在VR设备刚开始冒头的阶段，虽然大家的操作系统说到底都是基于安卓开发，但是行业缺少统一的接口标准，导致开发者很难在不同平台间做内容的移植。

这也就造成了VR内容的高度碎片化，本就不多的VR内容东一个西一个，散落在不同平台。



这种情况一直到2016年OpenXR标准的推出才有所好转。在这一方面，Pico的脚步有点慢。

今年2月，Pico才宣布全面支持OpenXR标准，这也是其如今以补贴从Meta那里吸引开发者的前提条件。在Pico宣布这个消息之时，Meta Quest 2、Oculus PC平台、Steam VR、HET Vive Cosmos和Microsoft HoloLens 2都已经符合该标准。

一方面，相对统一的行业标准帮助VR行业吸引了更多内容开发者，VR设备厂商们能走到如今这么远，去碎片化功不可没。

但另一方面，焦虑的VR厂商们又在以独占内容的方式，反过重新形成VR行业的碎片化。

Meta一直有独占的VR内容，如颇具人气的《节奏光剑》。此外，Meta本身就在VR的路上买买买，光是Meta旗下专注VR/元宇宙内容开发的工作室数量就达到了10家。

仅Pico从去年底开始公布的独占游戏就有多款，如育碧音游的《舞力全开VR版》，以及末日求生体验游戏《Survival Nation》等，《废墟法师》则会在国内独占一年。

对于正在激战的VR设备厂商来说，独占的优质内容自然是吸引用户的好工具，但对于用户来说，VR设备这个“终端设备”的内容丰富度并不会因此变多，依然可以成为购买时望而却步的原因。

独占的优势在游戏设备上多见，也有效，任天堂、微软、索尼无不有自家的金牌独占游戏。

尤其是在苹果加入占据的未来，高垒城墙短期内是Meta、Pico必要的选择。但对于“下一代智能终端”而言，终究不是终极方案。

如今VR一体机的竞争，和早期的智能手机之争颇有些类似。

2007年，谷歌已经收购了安卓，并且计划以一部手机G1打开局面。彼时手机厂商各自为政，都不愿多看一眼这个开源的操作系统。微软、黑莓、诺基亚无不如此。

然后苹果智能手机来了，赶在G1之前惊艳了世人。这个游戏变革者彻底打破了过去智能厂商们形成的格局，越来越多的手机开始拥抱安卓系统，只有后者能与苹果iOS相媲美。

某个手机操作系统独占的应用，放在今天听起来有点奇怪，但一直到2012年，iOS独占的应用依然不少：Instapaper、Instagram、Flipboard等知名应用都只有苹果手机用户可以享玩。那一年Instagram上架安卓，掀起安卓用户在Twitter上的一场狂欢，大家都在同步Instagram的照片。

“开放”是安卓的杀手锏，也牢牢刻在了经历过智能手机发展的这代人的脑海里。

时至今日，小白玩家也许会满足于VR一体机的内容，但稍有深入的玩家大多会关心产品是否支持“Steam串流”。

目前Oculus和Quest均支持Steam VR串流，后者已经拥有超过6000款游戏。用户也一直渴望有更多选择，在网上有不少视频教人如何“破解”某个平台的独占应用。

早在2016年，就有人对VR厂商独占应用的方式表示不满。

那一年，已经被Meta收入囊中的Oculus向《英雄萨姆》游戏系列的新作伸出橄榄枝，希望可以抢个首发并且独占此内容一段时间。

游戏开发公司Valve的总裁“G胖”（Gabe Newell）不但拒绝了这个提议，还表示

“我们认为对于客户、开发者以及对长远利益来看，独家不是什么好事”。

Valve既是HTC Vive的合作开发公司，也是最大的PC游戏分发平台Steam的所有者。于是VR行业掀起了“开放或封闭”的争论，HCT和Valve站开放，而Oculus和P C VR等玩家则推崇独占。



彼时Oculus VR全球工作室负责人杰森·罗宾（ Jason Rubin ） Definitely为独占的方式辩解：“只有在完美的世界里，内容才会免费，才会向所有人开放。我们生活的世界并不完美，制造东西是需要金钱的，企业的决策需要由各方共同决定，这样一来产品才会出现在某个地方而不是其他地方。”

早期，微软也曾有统一VR/AR操作系统的野心，在2016年发布了开放的Windows Holographic（全息）平台，鼓励其他VR/AR头显使用该平台。但最后微软还是将重心转向了其他领域，这个计划沉没已久。

而谷歌则在2019年叫停了Daydream计划，这个专为安卓系统开发的移动VR平台夭折，改变VR行业的“白日梦”做了三年就醒了。

VR行业尚未成熟，统一的操作系统开发难度颇大，实际上，就连摆脱谷歌的安卓开发独立的操作系统都是一件Meta还没做成的事。

去年初，Meta被传出停止独立系统研发，核心人物马克·卢科夫斯基离开。Meta火

速否认了这个消息，称“既没有终止也没有缩小我们的操作系统业务”。

不过，卢科夫斯基确实离开了，而且加入了谷歌，后者正在开发AR操作系统。

去年底，Meta头显VR生态的重要组成部分SideQuest也“叛变”了，宣布支持Pico头显，而在那之前不久，谷歌向其投资了1200万美元。

“下一代智能终端”的世界，充满着变数，头部玩家想要做更大做更强，成为霸主，而以其他方式“一统天下”的野心玩家也大有人在。

封闭的生态若落得下风，会造成什么局面，我们都知道了：就像黑莓、诺基亚、微软手机那样，慢慢失去开发者的兴趣，变成没有生机的一潭死水。

尚未能筑起“生态高墙”的Meta和Pico正在使劲垒墙，而苹果即将入场。这“高墙”要垒多高才能高枕无忧？VR行业也会像智能手机一样“分久必合”吗？谁也说不准。