

大家好，今天给各位分享腾讯元宇宙游戏叫什么名字的一些知识，其中也会对元宇宙游戏进行解释，文章篇幅可能偏长，如果能碰巧解决你现在面临的问题，别忘了关注本站，现在就马上开始吧！

本文目录

1. [元宇宙有什么用](#)
2. [双城之战是腾讯制作的吗](#)
3. [元宇宙是什么时候提出来的](#)
4. [什么是元宇宙？](#)

元宇宙有什么用

没有人能说出它具体有什么用

元宇宙更像前几年的区块链，没有人能说明白，好像所有的都是元宇宙，所有都是区块链，这个时候小心谨防被割韭菜，很多不良商家就会。利用这个概念在市场上割一波韭菜。

大多数人心目中的元宇宙，可能更像前几年斯皮尔伯格拍的电影头号玩家那样。

双城之战是腾讯制作的吗

《英雄联盟：双城之战》是腾讯子公司——英雄联盟开发商拳头游戏（Riot Games）推出的首部官方动画剧集。

背景设定在蒸汽朋克气息浓厚的科技城市皮尔特沃夫和由化学品、炼金术驱动的地下街区祖安中，以蔚、金克丝两姐妹为主角，讲述了在“双城”不断的冲突中，两者截然不同但又相互交织的命运。

这部制作精良、广受好评的动画，将拳头游戏近些年来愈发宏大的野心展露无遗——为这款玩家总数接近2亿的游戏打造一个“元宇宙”。用陈奕迅为这部动画献唱的OST《孤勇者》中的一句歌词来比喻：这一次，拳头游戏“将造它的城邦”。

对于这部动画片，拳头游戏的娱乐业务全球总裁Shauna Spenceley表示，这是“写给英雄联盟玩家和粉丝的一封信。”

元宇宙是什么时候提出来的

元宇宙，由科幻作家Neal Stephenson于1992年在其著作《雪崩》中首次提出，是指一个脱胎于现实世界，又与现实世界平行、相互影响，并且始终在线的虚拟世界。但很长一段时间里，元宇宙只是停留在概念阶段。而今年以来，Roblox、Meta App等产品日趋火热，也让元宇宙这一概念进入大众视野。

这一极具科幻感和未来感的概念激发了人们的无限想象。腾讯公司董事会主席兼首席执行官马化腾也在去年提到了全真互联网的概念，他认为互联网的下一步就是虚拟世界和真实世界的大门完全敞开。一个由游戏和虚拟空间组成的经济崛起。

什么是元宇宙？

当前情况下元宇宙还属于炒概念的阶段，未来几年十几年都难以达成元宇宙设想的情况，而现在就开始操作元宇宙，在我看来就是割韭菜。

12年的时候比特币大涨，15年的时候又炒作区块链，如今几年过去了，这些互联网大佬们当年一致认为能够创世纪的东西哪个实现了，最终苦了的都是咱们普通的老百姓，辛辛苦苦存了点钱，以为大佬们都关注投资的点一定是未来的趋势，结果就此被套住，苦苦不能翻身。

?元宇宙是虚拟世界

元宇宙简单来说就是一个虚拟的世界，就像曾经我们玩过的大型网络游戏一样，只不过元宇宙更加进步了，概念中元宇宙应该和虚拟技术相结合，尤其是AR和VR技术突破以后，人类能够以虚拟的身份进入到一个新的“世界”，而这个世界是虚拟的。

业界大佬普遍认为，元宇宙应该具有八个大的要素，沉浸感，低延迟，随时随地，多元化，朋友，身份，文明以及经济系统。

①低延迟

元宇宙是非常庞大的产物，其构想就是让我们能够沉浸式的体验互联网，而这个过程需要庞大的数据带宽支持。

目前世界上普遍的网速都很一般，而想要达到这样的带宽，起码要配备上日本最新的319tb网速，这是日本今年6月份在国际光纤会议上公布的世界最快网速，而想要遍布全世界为元宇宙服务，起码得10年以上。

②沉浸感

沉浸感在我看来应该是元宇宙构成的核心条件，但实际上这个是最难达到的，即便如今VR技术或者AR技术已经很发达了，但是想要做到让人沉浸在一个新的“世界”当中，还是有些困难的，而且沉浸感强画面质量也要高，服务器也要强大，以现有的互联网来看，很难有能够制成一整个世界的服务器诞生。

3随时随地

元宇宙的构想就是要做到随时随地，不仅能够在家里实现随时随地可能通过虚拟登录元宇宙，在单位或者咖啡厅又或者通过便携的设备，都能随时随地的登录元宇宙，但实际上这种情况很实现，或许说起码要在10年以后才能可能实现。

元宇宙距离我们还有10到20年

元宇宙的概念其实已经出现很多年了，早在1992年的科幻小说《雪崩》中就出现过，小说中描绘的是一个新的世界，为数字虚拟世界，也叫做--元界。去年大火的科幻电影《头号玩家》中描绘的虚拟梦幻国度--绿洲，其实就是元宇宙的一个呈现方式，人们佩戴VR设备登录一个虚拟世界，在这个世界中生活，观光，交易，生产等，不管在现实世界多么凄惨，在元宇宙中都可能通过自己的努力实现“新生”！

今年3月份，元宇宙概念股正式上市，5月份的时候，Facebook表示要在5年内转型成为一家元宇宙的公司，而字节跳动也斥巨资在8月份的时候收购了一家VR创业公司，罗永浩也在11月5日表示有可能进军元宇宙。一众大佬都表示要进军元宇宙，因此2021年也被称为元宇宙元年。

如今虽然很多国际投资团体对元宇宙很看好，甚至彭博行业研究报告都指出2024年元宇宙或许能够达到8000亿美元的市场规模，但我对它依然不看好。不看好的原因有很多，主要就是接入元宇宙的设备VR如今发展得不温不火。

VR/AR技术，在2016年就引起过一阵浪潮，当年全球市场份额就做到了46.8亿美元，但火了一段时间以后基本就销声匿迹了，主要的原因就是很多用户在佩戴体验的过程中出现很严重的眩晕问题，加上也没有很好的内容支撑VR/AR的发展，因此长久以来VR/AR的发展几乎都停滞不前。而VR/AR没有突破性进展的话，元宇宙的发展几乎就只能停摆了。

业内专家认为，从算力，网络技术，虚拟等技术的发展情况来评估，元宇宙产业的发展还需要10到20年的时间才有可能实现。

元宇宙还需要进行很多规划

在我看来，即便5G技术发展如何壮大，元宇宙依然还有很长的一段路要走。

首先内容方面是元宇宙阻碍之一，从2016年VR/AR技术的突然壮大到如今，整个虚拟游戏库中只有200多款内容，而且可以说很多都是类似的，整体游戏体验几乎都相同，如果借以这种体验让用户沉浸在元宇宙中，显然是不可能的。

此外，作为虚拟世界，元宇宙也应该有自己的法律和文化，以及金融，毕竟很多大佬想要让所有人都沉浸在元宇宙之中，只不过虚拟世界很难有统一的情况出现，就像之前的《第二人生》游戏，团队就希望玩家把自己的资金存到游戏中的虚拟银行，结果虚拟银行跑路，玩家找到游戏，游戏平台不管，最终只能由玩家自己承担苦果，这也导致了游戏慢慢消亡。

基于这两点，元宇宙如果真的成功，也要在这两个方面有重大突破，只不过前路确实充满崎岖。

好了，文章到此结束，希望可以帮助到大家。