

并不丰富的微微内容生态, 被盗版加剧。

在拼多多上, 几块钱就可以一站式打包PICO所有的付费游戏和其他资源。虽然PICO在新版系统中加入了版权保护功能, 然而, 通过销售盗版产品获利的商家发展了“破解包裹”。[XY002][XY001]在VR内容对于VR硬件来说还不够丰富的当下, 盗版出现了, 不仅挫伤了VR内容制作者的积极性, 也阻碍了PICO对“靠卖内容赚钱”。

7元装一万元的微微游戏

“仅6.87元, 包所有PICO游戏”, 在拼多多的一家店铺里, 介绍页面亮亮地显示着上面的广告词。

商家说价格不到7元, 可以买到PICO官方商店卖的170多个VR游戏, 而且还可以更新, 新游戏免费送。”商品页面显示, 该店游戏包等商品已“10件”, 而且购买这些资源的用户不在少数。

在PICO的官方商店, 单个游戏资源从几块钱到99.9元不等。根据目前PICO店铺的支付清单, 一号《光之乐团》售价49.9元, 二号《Moss》售价89.9元。排名第三的《零口径: 重装上阵》售价94.9元。仅计算Pico商店付费游戏前20名, 全部购买需要1265.2元。

Pico商店付费榜单

粗略的说, 170多种游戏要一万块钱, 但是在拼多多, 不到7块钱就可以当一个套餐了。”是的, 它“都是盗版的。PICO用户罗飞(化名)告诉《元宇宙日爆》。这些盗版内容大多是直接从游戏安装包中解析出来的。用户拿到安装包后, 可以直接在设备中下载使用。

刚入手PICO4半个多月的罗飞, 在一个玩家交流群里得知“他还能这样操作”。在此之前, 他都是老老实实从商店买游戏, 为了不浪费钱。每次买游戏都要认真看其他玩家的评论。毕竟60元左右的单机游戏价格也不便宜。在选择PICO4型号时, 罗飞还买了一个“趣味版”特别是。与普通机器相比, 趣味版拥有“四款游戏大作”, 所以价格也贵了200元。。

但是拼多多的盗版VR内容已经打乱了既定的秩序。罗飞虽然自诩尊重原创, 可“忍不住尝试在拼多多下单, 在官方游戏上花了几百块买盗版游戏。”

"低级而强大"罗飞在体验后给出了这样的评价。他介绍, 付费后, 商家发来的网盘链接可以看到所有的游戏资源, 用它来使用教程, 甚至可以告诉用户如何逃避官方的版权保护机制。

事实上, 盗版内容的泛滥引起了PICO的注意。PICO客服人员告诉《元宇宙日爆》, 在更新5.3系统版本时, 设备增加了版权保护功能, 即用户可以'不要安装未被appstore收购的游戏。

可惜上面有政策。有对策。"卖盗版资源的商家提供了破解包。下载后可以无视官方限制, 继续安装盗版游戏。"罗飞说, 这些盗版游戏大部分可以正常使用, 少数不兼容。一些游戏不支持在线, 其安全性未知。"理论上有一定的安全隐患。毕竟是软件, 不排除病毒。所以我会尽量不去给装备的账号充值, 以免被盗或者其他损失。"

盗版直接伤害到PICO要关闭的内容

盗版资源正在冲击本就不丰富的微微内容生态。

《光之乐团》游戏厂商直言《元宇宙日爆》, "它'这真让人头疼。仅这款游戏使用盗版资源的用户就有数千人, 约占玩家总数的5%。。按照《光之乐团》49.9元的售价, 每1000个玩盗版的用户, 游戏厂商就少赚49900元。

"猖獗的盗版主要打击了制作游戏的信心和热情"透露了另一个游戏开发商。本来国内做VR内容的团队不多, 因为做高质量的内容成本很高, 但是整个市场还远远不够成熟。都在尝试赌一把, 看能不能做出爆款产品。"这种情况下, 如果大家玩盗版, 谁会去高投入做VR游戏?"

可惜打击盗版非常困难。就拼多多上的盗版资源而言, 《元宇宙日爆》尝试联系拼多多客服举报盗版侵权, 客服随即回应称平台非常重视知识产权侵权问题, 并提供了网址。 , 要求用户提交投诉。

然而, 当你打开这个网站的页面, 一个复杂的投诉流程浮现出来, 包括创建投诉账号、上传鉴定材料、上传知识产权材料、提供侵权投诉信息等等。即使所有的材料都做好了, 一些游戏开放者说这是"无用""即使拼多多关闭了这家店, 马上就会有新的店开出来。其实在淘宝、闲鱼等平台上有很多这样的商家, 也可以'根本不要报告。"

《光之乐团》游戏厂商也摇了摇头。"目前没有很好的预防措施。 , 主要看PICO认证的成熟度和封闭性。

游戏厂商把杜绝盗版的期望放在了PICO身上，但是PICO现有的版权保护功能很容易被破解。用户在选择“高价购买正品”和“低价玩盗版”形成了恶性循环。

其实，传统游戏和影视资源也长期受到盗版的侵蚀。它' ; 这只是因为这些市场足够大。行业和知识产权保护经验也比较成熟。盗版侵权后，有法律团队的制作人也会采取行动进行抵制和维权。但是放在刚刚起步的PICO上，影响会严重很多。

与SteamVR相比，世界' s最大的VR内容平台，，以及Quest应用商店，PICO的内容相对匮乏。《AFisherman' sTale》、《AfterTheFall》等VR游戏大作，都是在海外平台上线后，才长期引入PICO生态系统。现在Quest平台上已经有收入1亿美元的VR游戏《节奏光剑》和各种收入1000万美元的内容产品，但PICO上尚未诞生现象级应用。

PICO平台部分内容

去年' sPICO4新品发布会，PICO副总裁任特别强调要弥补内容短板。他透露，PICO将推出50款运动健身应用、160款3D电影和230款娱乐应用。视频内容领域PICO还将与迪士尼等好莱坞六大影视公司合作制作VR内容。但是，这些内容的输出需要时间。PICO的创始人周鸿伟估计，VR优质内容的产出需要12个月，特别好的内容的制作周期可能需要18个月到24个月。

内容生态比较贫瘠，盗版猖獗，前段时间传出的裁员消息让PICO看起来摇摇欲坠。日前有消息称，PICO内部下调了2023年VR设备的销售目标，从去年的100万台下调至50万台左右。。

更令人担忧的是，PICO还没有探索出清晰的盈利模式。根据XR行业垂直研究机构沈伟信息对PICO4的成本拆解，“8128克”产品为331.55美元(约合人民币2373元)。，而同样配置的PICO4只卖2499元。如果我们考虑诸如研发等因素。d投资、收益率、仓储成本、营销费用等。PICO不能靠卖硬件盈利。

此前有媒体问PICO'的盈利模式将是“吸引顾客的硬件”在软件盈利方面，字节跳动副总裁杨振源回应说，这个问题可能需要更长时间才能有答案。“当有一天我们把市场做大了，内容生态更成熟了，再看那个时候的盈利模式可能会更清晰。”

然而从目前的情况来看，盗版内容的猖獗使得PICO'美国的盈利之路充满挑战，它的春天可能需要很长时间才能到来。