



# 传媒行业动态点评：QUEST 宣发12款新游 生态不断完善 善



Quest 商业生态渐成熟，22MQGS 发布多款精品新游截至 2M22，Quest 商店累计收入 10 亿美元，124 款应用收入破百万美元。

我们认为，游戏仍为元宇宙的第一入口，2022MQGS (MetaQuestGamingShowcase) 上，Meta 宣发 12 款精品新游，持续扩充 Quest 平台内容池，有望进一步强化正循环逻辑。同时国内大厂也积极布局，字节多位抖音负责人转岗至 VR 业务，软硬件齐发力；腾讯以游戏社交为基础，近期也加大硬件侧的布局。我们认为，海内外大厂持续投入有望加速行业成熟，建议关注元宇宙长期投资机会。

22MQGS：发布 12 款 VR 精品大作，持续扩充 Quest 平台内容池美国当地时间 2022 年 4 月 20 日，Meta 举办第二届 MetaQuestGamingShowcase，并发布 12 款 VR 精品大作，包括 5 款口碑 VR 游戏的续作：《行尸走肉：圣徒与罪人 2》《RedMatter2》《Espire2》《Moss:BookII》

《Bonelab》；3 款基于原版大作改编的 VR 版：《AmongUsVR》、《CitiesVR》、《GhostbustersVR》；2 款现象级 VR 游戏的更新：《生化危机 4VR》

雇佣兵模式，《BeatSaber》新 DLC Electronic Mixtape 曲包；以及 2 款全新开发的精品游戏：《NFL Pro Era》、《Runsmagus》。从发行游戏的内容上看，沉浸感、互动性进一步提升，有望持续丰富 Quest 内容库。

伴随 Meta 硬件普及, Quest 商店收入高增, 头部应用表现亮眼据 IDC 数据, 2021 年 Oculus 出货量 876 万, 同增 152%, 全球占比高达 80%, 伴随硬件普及, 生态逐渐成熟。据 Meta4Q21 业绩会, 截至 2M22, Quest 商店累计收入 10 亿美元, 较 9M20Quest2 刚发布时的 1.5 亿美元提升 567%, 我们测算 9M20-2M22Quest 商店单月平均收入 0.59 亿美元, 较 5M20-9M20 的 0.38 亿提升 57%。同时 Quest 平台头部内容商业化表现亮眼, 据 Meta 官方数据, 截至 2M22, 8 款应用收入破 2,000 万美元, 14 款应用收入在 1,000-2,000 万美元 (yoy+133%), 累计有 124 款应用收入破百万美元 (yoy+47%), 逐步实现研发变现正向循环。

海内外大厂持续投入, 软硬件升级, 看好元宇宙长期发展 2021 年以来, Meta 在元宇宙领域的布局持续加码, 10M21Facebook 改名并宣布每年投入超 100 亿美元于元宇宙建设; 据 Meta 财报, 2021 年 FacebookRealityLabs 营收 22.7 亿美元 (yoy+100%), 经营性亏损 102 亿美元, 并计划于 22 年稍晚推出高端 VR 头显。国内方面, 据晚点 Latepost, 多位抖音负责人已转岗至 VR 业务, 由于营销活动超预期, Pico 进一步上调销售目标; 据 VR 陀螺, 22 年 2 月中旬腾讯推出 XR 业务并在公司内部开展跨部门调岗, 黑鲨科技也加大 VR 人才的聘用力度。我们认为, 伴随国内外大厂的持续投入, 硬件沉浸化程度有望提升, 元宇宙商业模式将进一步完善。

风险提示: 元宇宙技术开发进度不及预期, 商业化存在不确定性, 政

策监管风险。

预览已结束，完整报告链接和二维码如下：

[https://www.yunbaogao.cn/report/index/report?reportId=1\\_40789](https://www.yunbaogao.cn/report/index/report?reportId=1_40789)

