地面仿真与逼真行走体验：

地方仿真行走与逼真行走体验领域在近十年并非技术热点，因此在知网检索后并未发现新的技术方向。但VR近两年恰为技术热点，逼真行走体验作为VR未来发展的一部分也吸引了更多人的目光。本文将主要介绍几大VR公司的解决方案。

HTC的Room-Scale：

房间追踪系统最先由HTC Vive 使用，采用 Lighthouse 定位系统，基于激光和光敏传感器来确定运动物体的位置，允许用户可以在一定的空间内自由移动，最大追踪范围可支持 15英尺 X 15英尺(约 4.57米 X 4.57米)，至少需要 1.5米 X 2米的空间。而随后在Oculus Touch推出后，同样可以通过Rift+Touch+第三个传感器来实现更大的房间追踪空间。

HTC Vive上的一款游戏《Hover Junkers》便采用了第一人称视角设计，并且充分利用了Vive的房间追踪系统。该游戏开发商Stress Level Zero曾表示，他们希望玩家能够在游戏中尽量获得接近现实的移动效果，但当在游戏的实际体验过程中你会发现，并非是让玩家在整个大地图上自由行走而是通过一台装甲车来穿梭在游戏中，有房间追踪系统的支持玩家可以实现转身以及有限的移动，当然，只是很小面积的移动。

很显然，日常生活中我们也很难拥有一块满足这一技术的安全区域，在未来它也很难能够承载得起我们的真正体验需求。

KAT公司的KAT WALK:

这套方案的核心是KAT自家的KAT SPACE（产品页面），它占地仅2平方米，比Vive需要的空间小很多。KAT SPACE使用软性束腰将使用者固定住，弹性绳索既允许用户一定幅度的做动作，同时又能保护用户冲出机器。关于原地跑动的问题，KAT用了特殊的鞋子，鞋底与KAT SPACE之间比较光滑，跑动会比较轻松，而且感受也接近日常跑动，而不是原地跑动那种小摩擦情形。该设备目前支持行走、下蹲、坐、跳跃等动作（为什么没有翻滚闪避XD），兼容所有主流VR头戴设备，是玩FPS游戏的一大利器。

不过因为价格原因(52999)，一般人恐怕无法承担这样一台设备，和工作人员交流时对方也表示目前的客户主要是VR体验店。

Htc：https://www.vive.com/cn/product/

Kat：http://www.katvr.com/yingyong.html