

VR技术三年内在游戏领域的发展前景分析

温才健 曹克亮 (中国计量大学现代科技学院 浙江杭州 310034)

摘要: 2016是VR元年,各大老牌企业纷纷进驻VR,业界普遍认为VR将是下一个热门平台。本文试图在技术,内容等方面分析VR在游戏领域的发展前景。

关键词: VR技术;游戏

【DOI】10.19312/j.cnki.61-1499/c.2016.03.027

一、虚拟现实技术的概念

虚拟现实技术(Virtual Reality)是一种可以创建和体验虚拟世界的计算机仿真系统它利用计算机生成一种模拟环境是一种多源信息融合的交互式的三维动态视景和实体行为的系统仿真使用户沉浸到该环境中这种虚拟的环境是通过计算机图形构成的三维数字模型,编制到计算机中去产生逼真的“虚拟环境”,从而使得用户在感知上产生一种沉浸于虚拟环境的感觉。这就是虚拟现实技术的沉浸感(Immersion)或临场参与感。虚拟现实与通常CAD系统所产生的模型以及传统的三维动画是不一样的,它不是一个静态的世界,而是一个开放、互动的环境。它综合了计算机图形学、图像处理与模式识别、智能技术、传感技术、语音处理与音响技术、网络技术等多门科学,将计算机处理的数字化信息变为人们所能感受的具有各种表现形式的多维信息。通过视、听、

触觉等作用于使用者,对使用者的控制行为做出动态的交互反应。

二、VR技术与游戏

三维游戏既是虚拟现实技术重要的应用方向之一,也为虚拟现实技术的快速发展起了巨大的需求牵引作用。尽管存在众多的技术难题,虚拟现实技术在竞争激烈的游戏市场中还是得到了越来越多的重视和应用。可以说,电脑游戏自产生以来,一直都在朝着虚拟现实的方向发展,虚拟现实技术发展的最终目标已经成为三维游戏工作者的崇高追求。从最初的文字MUD游戏,到二维游戏、三维游戏,再到网络三维游戏,游戏在保持其实时性和交互性的同时,逼真度和沉浸感正在一步步地提高和加强,随着三维技术的快速发展和软硬件技术的不断进步,在不远的将来,真正意义上的虚拟现实游戏必将为人类娱乐、教育和经济发展做出新的更大的贡献,而VR技术正是为这一发展提供了契机。

三、VR在游戏领域的应用现状

1.各大公司进驻VR

Facebook 20亿美元收购Oculus,微软发布Hololens,索尼、HTC即将发布第一代的消费者产品,苹果3200万美元收购德国增强现实技术公司Metio,腾讯、优酷、爱奇艺都在发布自己的VR战略。阿里也在近期推出了自己的BUY+,各大公司的进驻使得VR产业资金雄厚,技术有进一步发展的可能性。对于VR的游戏领域开发有一定的推动作用,使其的进一步发展得到实现。

2.VR设备的成本过高

VR技术充满科技感,使其在游戏的表现毫无疑问,应当是非常出众的,各大厂商推出了自己的VR设备,但VR设备的价格高昂,目前还无法让消费者所接受,在目前已公布售价的VR设备里,HTC vive售价799美元Oculus 售价599美元,而最便宜的索尼PSVR也要399美元,排除VR设备的成本,对于消费者而言还有VR设备背后的隐形成本需要考虑,因为目前阶段所有的VR设备都不是原装设备,VR设备先对而言只是一种挂件,并不是独立设备,且对于硬件要求较高,这又在无形之中抬高了VR设备的成本,以Oculus为例,它需要PC搭配970以上的显卡才能满足基本的



运行要求,而970的显卡售价就在300美元以上,对于普通消费者而言,想要进行VR运行,前期就要投入一笔巨大的资金。因此过高的设备投入使得目前阶段的VR游戏设备的受众群体是有限的,无法形成巨大的人数优势。

3.VR的过度宣传

目前处于VR技术发展初期和市场初期阶段,并没有出现具体的盈利模式,也并不能满足,广大消费者对于VR的过高需求,游戏玩家的游戏习惯并没有被培养。传统家用主机只会在开发接近完成时才会公布,主机游戏也是在正式发售前几个月公开消息。但VR不一样:很多VR头显的原型版本在研发阶段就已经被人们知道了,这使得消费者对于其期待进一步加大。过度的宣传导致,VR的市场热度持续升高,资金持续的注入,这其中会导致一旦后期的VR成品不能满足消费者的要求,会使得投资商得不到所应得的回报,使资金出现断流,从而扼杀行业的未来。

4. VR游戏作品稀少

在传统主机游戏的发售中,都带有自己的独占游戏,如PS4和xbox360,但VR所拥有的游戏少之又少,过度稀少的游戏作品会使得有能力负担起游戏设备的消费者因为此原因而拒绝购买VR设备,而游戏开发商因VR玩家过少而拒绝开发VR的相关游戏,使其陷入一个死循环。且在VR的游戏开发中,VR的游戏存在一定的局限性,其VR技术本身的特点使VR游戏需要采用第一人称视角,这使得一大批2D游戏并不在VR游戏的开发考虑中,而且当前市场的主流MOBA游戏也无法适应VR技术,这使得VR游戏的开发又进一步缩小了范围。在没有特别的代表作出现的情况下,越来越小的游戏适用范围,会导致VR设备的进一步鸡肋化,从而使VR在游戏中的表现也鸡肋化。

四、VR在游戏领域的发展前景

在当前VR技术在游戏领域的种种发展现状来看,VR虽然资金雄厚,但因受当前技术制约,VR在游戏领域的应用与发展处在一个游戏设备昂贵,受众群体有限,VR过度宣传缺乏VR核心游戏的情况下,想要进一步发展,在很大程度上取决于VR技术的发展程度,一旦VR设备价格下降,VR出现具有代表性的游戏,那VR在游戏中的发展将是突飞猛进的,但就目前的技术条件来看,VR游戏技术尚处于起步阶段,而游戏开发商的盈利方式也尚不明朗了,虽然VR游戏在近期中可能无法取得技术突破,但其未来的发展前景是十分可观的。

参考文献:

[1] 周永强 拟现实技术(VR)及其对教育网络游戏的影响[J],软件导刊,2008(9)