

穿越虚拟现实·趋势

戴上头显 你就是复仇者联盟队员

快报记者体验三款主流 VR 头显 身临其境的感觉无法用语言形容 近视也能戴 长时间佩戴不头晕

头戴显示器是虚拟现实完成“沉浸式”体验的关键,它用一个头盔模样的硬件包笼你的视野,使你与世隔绝,进而产生身临其境的感觉。

目前,国际上比较主流的头显来自四个厂商,分别是三星、Oculus、索尼和 HTC。日前,我在杭州虚拟现实公司对其中三款进行了体验,虽然用的是开发者版本,但依然能感受到虚拟现实的神奇之处。

在你们观看下面这份体验报告前,我想有必要纠正两个误区。一个是目前多数头显都可以调整瞳距,所以不存在近视眼不能佩戴的问题。另一个是,这些头显基本解决了“晕动症”的问题,即使长时间佩戴也不会感到眩晕。简单来说,绝大多数人都能用头显。

还需要指出的是,虚拟现实带来的沉浸式体验真的真的很难通过语言去描述,只有真正去体验过的人才知道其中的美妙。 记者 梁应杰



三星 Gear VR

售价:99美元(约合人民币 646元)
发货时间:已发货

Gear 是比较早推向市场的虚拟现实头显,采用的是 Oculus 的技术,主要配合三星大屏手机使用,也是目前唯一的无线头显。正因为要搭配手机使用,它的优点和缺点都很明显。比如,可以随时随地用,但受制于手机电量,续航能力一般,而且时间长了手机就很容易发烫。

不过,Gear 用起来十分方便,只要把镜盖打开,将适配的手机嵌入头显前端,不需要做过多调试就能使用。

戴上头显后,眼睛正前方就会出现操作界面,和 Windows 差不多,也有一个小的光标。通过脑袋的摇摆或者用头显左侧的触摸板都能控制光标的移动,把光标移到相应内容位置,点击下触摸板即可进入应用。

我体验的是三星和漫威特制的《复仇者联盟》片段,除了更棒的 3D 效果,最大的惊喜是可以通过转动视野看到 360 度全景内容。在一个场景里,我把头往左偏能看到雷神扔出的锤子,往右偏是飞出的绿巨人,转个身还能看到飞过来的钢铁侠。

目前,三星的应用商店里已经有一些支持 Gear 的应用,以游戏为主,但单靠触摸屏操控性很弱,需要外接设备来丰富体验。

值得一提的是,Gear 目前只适配三星的手机。眼下,三星正在为新款手机 S7 造势,预定的用户送一台 Gear,感兴趣的朋友不妨参与一下。



Oculus Rift

售价:599美元(约合人民币 3910元)
发货时间:3月28日

在虚拟现实领域,Oculus 的地位相当于手机领域的苹果。Oculus Rift 是他们首款消费级产品,上月开放预订时官网一度瘫痪,足见市场对它的期待。遗憾的是,这款产品要到3月底才发货,我只能拿它的开发者版本 DK2 做个大致的体验,不过据体验过的人反馈,这款机器绝对可以改变大家对于虚拟现实的想法。

与 Gear 最明显的不同,是 DK2 需要连接到电脑上才能用。准确说,我们在头显里看到的内容是通过一条 HDMI 线从电脑上传输过来的,所以 DK2 所有的调试都要在电脑上完成,操作起来没有 Gear 那么直接。



正在靠近的未来

在佩戴上,DK2 人性化的一点是给眼镜留下了空间,视力不好的可以戴着眼镜体验。而作为开发者版本,DK2 的显示状况比较糟糕,一颗颗像素格十分明显,但正式版会采用 2K 屏幕,效果当然会提升很多。

与 Gear 一样,戴上 DK2 转动头部就可以在 360 度的环境中观赏一切。不同之处在于,DK2 加入了额外的维度,可以跟踪我前后移动的情况。

举例来说,我在 DK2 上看的是一段关于恐龙的视频,模拟一个刚孵出小恐龙的第一视角,我的身体向后靠一下就能看到对面更多树木,如果我蹲下来就能看到前面的蛋壳和花花草草。所以,从体验来说,DK2 比 Gear 更接近人的视觉。

因为操控平台在电脑上,DK2 的操控性比 Gear 差。但即将发货的 Oculus Rift 包含一个 VR 头显,桌面红外 LED 追踪传感器,Xbox One 手柄和无线遥控器,并且附带两款游戏。配上这些设备后,Rift 的操控性会得到大幅提升。



HTC Vive

售价:799美元(约合人民币 5215元) 国行价:6888元

发货时间:4月1日

上周日晚上 11 点,HTC 虚拟现实设备 Vive 正式在全球 24 个国家和地区上架预售。在目前已公布价格的头显中,Vive 的价格最高,特别是在中国大陆,行货价格高达 6888 元,比其他市场高 1500 多元,让许多国内用户无法接受。

不过,HTC Vive 依然交出了不错的成绩单。国外媒体 Venture Beat 了解,HTC Vive 在开售后 10 分钟内便收到超过 15000 台订单。

同样,由于正式版没有发货,我也只能体验开发者版本 HTC Vive,但已经能感受到这款设备的优点和缺点。

Vive 最大的优点是足够优秀的“沉浸感”。戴上它可以随意观看任何角度,还可以根据身体所处的位置、高度的不同进行对应的显示。依靠两个小型基站,Vive 空间定位的表现也十分抢眼。

我在 Vive 上玩的是一款对战游戏,进入游戏后不久系统就提示我要拿起武器,就是 Vive 特有的手柄。那么这个手柄在哪呢?我只要盯着屏幕给出的那个地方,调整自己的脚步走到指定位置,蹲下来就能摸到手柄。只要手柄放到基站覆盖的范围内,我戴着头显就能找到。

在手机业务日薄西山后,Vive 毫无疑问是 HTC 重点推广的业务。在上架不久,HTC 公布了登陆 Vive 的 107 款游戏,包括经典游戏《半条命》系列。

Vive 比较大的问题是头戴舒适度较差,加上玩游戏的运动幅度很大,容易出汗,时间一长戴着感觉有点闷。



索尼 PS VR

售价:未知
发货时间:未知

索尼的 PS VR 是我唯一没有体验到的主流头显,从目前流出的照片看,这款产品科技感很强。前不久,索尼已经确认将在 3 月 15 日发布 PS VR 头盔。据此前消息显示,PS VR 采用了 5.7 英寸分辨率为 1920x1080 的 OLED 屏幕,刷新率为 120Hz,视野约 100°,还内置了加速度计、陀螺仪、位置追踪功能,以及配备了 9 个 LED 指示灯、3D 音频以及 HDMI 和 USB 接口。

目前索尼已经展示的 VR 游戏包括《夏日课堂》、Capcom《Kitchen》等。索尼曾表示,预计到索尼 PS VR 正式发售时,将有上百款 PSVR 兼容的虚拟现实游戏同步发售,比如《罗宾逊:旅途》《伦敦大劫案》等。

关于售价,网上有各种传言,看上去不会比 Vive 更高。与 HTC 和 Oculus 相比,PS VR 有一个优势,它不需要一台强大的电脑作为硬件支持,而是只需要一台 PS4。

体验总结:

正如开头所说,目前主流的头显经过多轮迭代,已经基本解决了“晕动症”的问题,再加上一系列配件的支撑,只要人的身体一起动起来,就能大大缓解晕动症症状。挡在虚拟现实前进道路上的一块大石头已经被搬开。

从体验来看,头显对于清晰度的要求很高,这个也是开发者版本的缺陷。目前,多数头显都采用 2K 的分辨率,清晰度的问题会进一步解决。

如同当年 PC 得以普及一样,虚拟现实想要迅速铺开,游戏是最现实的途径。所以,头显需要搭配一系列配件,这点上 Oculus、HTC 和索尼都做得不错。但随之带来的问题是,体验者必须要有一块比较大的空旷场地做大幅度动作。

当然,随着位置追踪和动作捕捉技术的进一步成熟,虚拟现实的体验会更趋近于现实这一端,将你的举手投足映射到虚拟世界中。你是不是很期待?