



谁是下一个《半条命:Alyx》?

VR 游戏坚守阵地等风来

当赛博朋克风还没有如今这么炙手可热的时候,一款名为《A.D. 2047》的 VR 互动电影就曾引起不少玩家的注意。当时 VR 游戏的普及程度还非常低,在国内籍籍无名,《A.D. 2047》就已经将重点放在内容互动体验上,强化玩家们的沉浸式体验。如今各大 VR 体验馆几乎开遍了每个城市,这款游戏才终于上线了。

遥想当年,Oculus、HTC 等公司推出 VR 头显后,几乎每一年都被鼓吹为 VR 元年。时间钟摆滴答滴答往前走,VR 仍旧是令人兴奋和着迷的利基市场,人们对 VR 发展前景充满信心。有业内人士表示,VR 游戏更好的参照物是主机/PC 游戏,而不是手游,游戏市场同理。

■新快报记者 陈学东

VR 赋能游戏沉浸感体验

Steam 与 Quest 平台是全球最大的 VR 应用平台。数据统计,2020 年 Steam 平台上 VR 游戏销量同比增长 71%,2021 年有超过 170 万用户首次使用 Steam 体验 VR 游戏,VR 用户在 2020 年有 1.04 亿次使用 PC VR,平均每次 32 分钟,总 VR 游戏时长增加 30%。

2016 年被称为 VR 元年,同年诞生了很多当时看来非常优秀的 VR 游戏,例如《Arizona Sunshine》,一款以僵尸爆发后的世界为背景的第一人称射击类游戏,发行于 2016 年 12 月 7 日。这款僵尸题材的 VR 射击类游戏一经发布就受到当时玩家的广泛好评,首月登陆 Steam 平台收获 89% 的好评度。被 UploadVR 评为“年度最佳 VR 游戏”。VR 带来的沉浸感体验,提升了画面的真实感冲击感和对玩家的压迫感。

2018 年 5 月,一款音乐 VR 游戏《Beat Saber》爆火出圈,在 Steam 平台发行仅一周好评数仅次于已经发行 17 个月的《Arizona Sunshine》,截至 2021 年 6 月,在 Steam 平台评论数就超过 48485,好评度 96%,在 Quest 平台上,截至 2020 年 11 月 20 日,评论数高达 29812,比第二、三名高出两倍。科幻的画面质感、音符被切割开时高亮的边缘和溅起的火花给人金属切割感、光剑的残影带给玩家强烈的感官刺激。《Beat Saber》的核心玩法和其他音游没有本质区别,都是音符下落,玩家根据节奏击打,加入简单的身体互动如蹲下等,而简单的游戏玩法却有经久不衰的生命力,可以说《Beat Saber》给 VR 游戏的潜力带来了无尽想象。

3A 级 VR 游戏大作横空出世

《半条命:Alyx》,2020 年 3 月 24 日上线,海外媒体几乎都给出了满分好评,被评为 Steam 2020 年度最佳游戏,截至 2021 年 6 月,在 Steam 平台的 49527 条测评中好评度 98%,达到“好评如潮”标签。从游戏测评的反馈中可以看出,《半条命:Alyx》在建模、画面、互动、剧情等方面几乎都受到玩家的好评。《半条命:Alyx》用强大的光影效果和出色的物理碰撞使得游戏中的远景与近景一样禁得起考验,极大地提升了游戏的沉浸感,《半条命:Alyx》也因此被称为 3A 级的 VR 大作。

HTC Vive 中国区总裁汪丛青认为,短期的影响是 VR 的需求量增长,长期影响是 VR 的内容总体质量将得到提升,因为其他的开发者会从中学习,并改善他们的内容,而新的用户交互将应用于游戏和非游戏内容。可以说,这款游戏重新定义了 VR 游戏设计,《半条命:Alyx》的成功还有 VR 行业整体发展的优势和对行业未来盈利模式的探索。

例如,游戏中一直以来画质和分辨率不高都是 VR 游戏的痛点,这极大程度影响了 VR 游戏营造沉静感的初衷,相较于 2016 年 VR 设备的屏幕分辨率提高以及一体机算力提升,游戏画面质量大幅提升,提高沉浸感体验。《半条命:Alyx》在 2019 年末公布,当年四季度 Value Index 这款价格远超其他品牌的头显销量 10 万份,占全年销量的三分之一,通过内容带动硬件销售被证实可行。

从 VR 内容的优质度上来看,《The Line》等高品质 VR 短片出现,与此同时,IP 类游戏也逐渐增多,可以看到 VR 内容丰富度提升和优质作品的增加。此外,在 VR 游戏身上可以看到,VR 画

质、交互、沉浸感的进一步提高。

三大原因制约 VR 游戏发展

2021 年将会有多款 VR 游戏上线,将会持续带动 VR 产品的需求。Quest 上线游戏超过 200 个,2020 年 9 月 Quest 平台内容累计收入已达 1.5 亿美元,随着 Quest 2 销量上涨,平台收入将进一步提升,预计到 2021 年底达 5 亿美元。

如果 VR 产业确实迎来激增,那将是游戏产业的关键性时刻。或许,在商业和创新上其很可能超越智能手机。但理想很丰满,现实很骨感。现状是,2016 年被称为 VR 元年,但是随后的两年 VR 设备出货量不温不火,并未全面占领大众市场。究其原因有以下三点:

一是 VR 设备价格普遍偏高,Oculus Rift、HTC Vive 和 PlayStation VR 在 2016 年刚推出的时候,曾被指要求过于高昂,稍微好用的 VR 设备价格过高,导致 VR 入门门槛过高,将绝大部分消费者挡在门外,甚至 VR 体验店的每小时人均价格也在 60-100 元,2017 年后开始普遍降价。

二是 VR 游戏内容差强人意:VR 行业生态未被建立,优质作品寥寥无几,游戏制作者仍然处于对于 VR 游戏交互模式的探索中。早期 VR 作品经常出现卡模、画质粗糙、交互设计与人体工程不符等情况。

三是 VR 体验不佳,与大众预期相去甚远:大众普遍对 VR 的认知都先来源于文艺作品,如《刀剑神域》《头号玩家》等,2016 年的 VR 技术仍然不成熟,纱窗效应等非常影响 VR 体验感的问题仍未解决,高期待与现实的强烈反差使得大众消费欲望单薄。

一周游闻

SE 新作《新美妙世界》
7 月 27 日发售



新快报讯 7 月 12 日,Square Enix 发布了旗下 ARPG 新作《新美妙世界》的全新宣传片,向玩家展示了游戏中现实涩谷街道与游戏世界融合的场景。《新美妙世界》将于 7 月 27 日发售,登陆 PS4/Switch 平台,今夏登陆 PC(Epic Store)。《美妙世界》是由 SE 公司于 2007 年 7 月 27 日发售的任天堂 DS 游戏软件。游戏制作是由“王国之心系列”及“最终幻想系列”的制作人员负责,而人物设计是由亲自制造过多款话题作品的野村哲也负责。

在时隔 14 年之后,众多粉丝玩家终于迎来了游戏的续作《新美妙世界》。据悉本作剧情为初代剧情的 3 年后的故事,玩家将会迎来全新的游戏主角 Rindo。《新美妙世界》在玩法上与初代基本一致,游戏依旧设定在东京涩谷地区,主角莫名其妙参加了一场死神游戏之中。为了能够活下去,玩家在涩谷街头需要击败各种怪物,结交新朋友,同时收集魔法徽章,在这一路上,玩家要搞清楚这个事件的幕后黑手到底是谁。

《星钻物语 M》
首个大规模更新开启预约



新快报讯 日前,NCsoft 开启了旗下 MMORPG 手游《星钻物语 M》的首个大规模更新“宝藏守护者”的预约,并放出了预告视频。玩家可以在 7 月 20 日前,通过《星钻物语 M》的品牌页面参与此次更新的预约,并在更新完成之后,获得多种预约奖励。

《星钻物语 M》将于 7 月 21 日进行“宝藏守护者”的更新。届时,玩家可以体验全新副本“矿山”,全新地区“蓝色幽灵”,全新剧情第三章“海岸村庄的少女”等。另外,更新完成之后,《星钻物语 M》的所有玩家将获得“奇迹卡片”(服饰、宠物)。“奇迹卡片”作为首个大规模更新的纪念物品,是个具备丰富奖励的物品。同时,玩家可以挑战最高等级的服饰和宠物的合成。



加入我们一起玩

支持单位



广州市天河区软件和信息产业协会