VR商用時機不成熟?

昨天,一篇《美國媒體紛紛布局虛擬現實技術》吸引我的注意,文中介紹《紐約時報》、美國廣播公司等知名媒體正積極將虛擬現實技術(以下簡稱"VR")引入視頻報道中,爲讀者提供前所未有的閱讀體驗,以謀求在媒體競爭中占據先機。

連古老的新聞行業也在布局VR,科技圈自然不甘示弱。自2014年以來,國內湧現出暴風魔鏡、焰火工坊、蔡司等200余家VR創業團隊,VR在國內呈現野蠻生長態勢。放言全球,Oculus、索尼、HTC等國際巨頭也在大力發展VR,2016年被視爲VR元年,三家公司將同時首次面向消費者銷售VR頭盔。

加上此前谷歌推出廉價版Cardboard,三星新一代Gear VR只需99美元,售價親民使VR走向商用掃平一大障礙,外界認爲VR商用時機已然成熟,但事實眞的如此嗎?

我認爲,盡管近年來VR發展迅猛,但VR面臨重重挑戰,至少有三大問題待解,距離商用恐怕還需要等待幾年時間。

一、VR高成本阻礙普及

VR主要分爲通用型VR眼鏡盒子、專用手機VR眼鏡盒子和VR頭盔三個階段。暴風魔鏡屬于第一階段代表產品,兼容S6等自家手機的三星Gear VR屬于第二階段代表產品,Oculus Rift則屬于第三階段代表產品。

值得注意的是,盡管Oculus擁有業內領先的VR技術,但其連接電腦或遊戲機限制自身發展空間,要知道PC VR建立在遊戲基礎上,PC遊戲萎靡導致VR不具備爆發性增長潛力,同時PC應用的開發者少之又少。

相比之下,隨著過去5年移動設備的迅速普及,湧現出一大批移動設備應用開發者,基于谷歌Cardboard的應用接近2000款,以遊戲居多,這意味著移動開發者更傾向于發力VR內容,未來移動VR將是大風口。

暴風魔鏡屬于國內較早涉足VR的產品,不到一年發布三款產品。不過,包括暴風魔鏡在內的VR設備不得不面臨一個尷尬現狀:在通用VR眼鏡盒子階段,硬件廠商無法對用戶進行軟硬件的眞正捆綁,因爲盒子只是外設,類似手機殼。

眞正常駐手機的是App而非眼鏡盒子,App可以通過快速叠代來提升體驗和功能,而盒子很難做到,其本質是爲App吸引用戶。從專用手機VR眼鏡盒子階段開始,才會產生軟硬件結合,但成本問題開始浮出水面。

以三星Gear VR爲例,它是VR產業的標杆性產品,通過與三星Note 5、S6、S6 Edge、S6 Edge+連接,Gear VR得以在光學方面優化體驗;軟件層面,Gear VR對安卓底層操作系統進行大量優化;硬件層面,Gear VR增加陀螺儀、風扇等設備,使VR整體體驗達到90分。

不過,Gear VR專款專用手機加上VR設備的成本在6000元左右,無形中把廣大消費者擋在門外,無法做到廣泛普及,而VR眼鏡盒子、集成安卓系統的低價VR頭盔才是市場主流,VR眼鏡盒子+主流國產手機成本控制在2000元左右才具備商用的基礎。

換言之,眞正受歡迎的VR設備必須具備以下特征:Cardboard低廉售價、Gear VR光學和硬件體驗,把陀螺儀、風扇等外置設備加入VR眼鏡盒。如果單純考慮電子元器件成本,可以保證上述體驗的200元左右VR設備是最佳選擇。

二、技術門檻影響用戶體驗

3月暴風影音上市後,VR概念在國內一度被熱炒,湧現出大量VR創業團隊,淘寶上無品牌的VR設備接近一半,而這些設備的體驗基本不過關,用戶戴眼鏡盒子體驗5分鍾便出現頭暈、霧化等不適反應,這是國內VR硬件領域的普遍現狀。

事實上,導致這一發生的根本原因是多數創業者沒有深厚的VR技術積累。VR是一個邊緣化、跨界的行業,技術門檻很高,比如光學方案不簡單,整個行業能做出像樣的玩家不多。

更爲重要的是,提升VR設備體驗的前提是加強對安卓和iOS系統底層的研究,將成爲未來VR產業不可或缺的核心資源。底層系統研究不足,後果就是播放卡頓、延遲嚴重。延遲高導致暈動症是影響VR視頻體驗的常見現象,由于手機處理能力有限,視頻播放時間一長,人會產生暈厥等不良反應。

在硬件確定的情況下,唯一可行的辦法是壓榨硬件性能,降低暈眩效果,比如通過解決安卓底層系統的技術難題,使畫面延遲降低到20ms以下水平,可以有效提升VR播放體驗,目前Gear VR是行業爲數不多在延遲取得突破的玩家。

此外,聲音也是VR開發的一個難點。在虛擬現實世界中,聲音往往是玩家用來定位和掌握身體平衡的第一要素,除去左右聲道和前後的聲音大小,高低、加速等因素也是開發者急需考量的一環。

三、內容缺失影響用戶粘性

視頻和遊戲被視爲VR兩大核心體驗,不少創業者采取先視頻後遊戲的邏輯殺入VR行業,與4K電視缺乏片源、遊戲一樣,VR市場普遍面臨內容缺失的尷尬,無論是Oculus還是國內創業者。

與VR設備滿天飛不同的是,眞正生產內容的廠商數量並不多,由于內容生態不完善,用戶買回VR設備後只能體驗內置的幾個小遊戲和視頻,根本談不上用戶粘性。即便是爲數不多的小遊戲、小視頻,對創業者而言也存在一定的門檻,比如暴風魔鏡一代找外包公司做系列樣品。

從視頻內容上看,國內VR視頻仍采用第三方轉制模式,優點是可批量化增加資源,缺點是技術相對粗糙,沈浸感不強。即便是視頻起家的暴風影音,在視頻版權也並無優勢,版權開支與國內一線視頻網站存在較大差距。

遊戲方面,無論是基于PC還是手機的方案,遊戲廠商開發的遊戲數量非常有限,質量更是參差不齊。焰火工坊創始人婁池表示,大多數內容制作商不熟悉VR內容制作特性。

換言之,視頻和遊戲成爲制約VR產業發展的主要瓶頸,無法爲用戶提供優秀的浸入式體驗。要知道,只有具備入門級VR體驗,才有可能出現VR行業的眞正爆發。

VR內容爲何不給力,我認爲主要有兩個原因:一是標准尚未制定。微軟、Facebook、索尼等巨頭在VR上大量投入,目標鎖定在提前制定VR行業標准,行業標准制定者往往是最大受益者。與iOS和Android類似,當行業尚未制定,內容發展權重被削弱,只能是空中樓閣。

二是資本猶豫不決。暴風影音上市後,VR設備被資本廣泛聚焦,而VR內容成爲被忽略的一環,前者讓投資者看到曙光,後者尚未出現行之有效的解決方案,直接導致資本暫時處于觀望狀態,將更多目光放在硬件上,造成上遊火熱與下遊冰冷的不和諧現狀。

目前VR內容正處于黎明的前戲,內容的缺失使其以亞健康狀態前行,或許隨著VR設備逐漸走向成熟,內容問題或將迎刃而解。

鍾建強會計師樓
專辦 • 大小公司各類會計作業 • 各種商業及私人稅務 • 處理公司組織及財務計劃
全面化電腦操作
• 快捷 • 準確 • 經驗豐富
65 Harrison Ave. #302, Boston
(617)451-1978

藍天旅遊 Sky Travel
有藍天海闊天空任縱橫
特價機票 香港,廣州,上海 北京,台灣
• 以誠待客 • 顧客第一 • 電腦訂位 • 經驗豐富
◆ 黃石公園/加拿大磯山/南加州團...買二送一
◆ 8天江南遊 $38
9天北京、承德、天津 $80
◆ 代理 歐洲團 紐西蘭團 日本團
◆ 迪斯尼 4 - 7 天 $299起
◆ 夏威夷 3 - 7 天 $100起
• 代理聯合、美航及大陸等航空公司特價機票
• 代訂酒店 • 精辦中國簽証
• 代辦公証認証 • 單身証明 • 委託書
617-426-9898(國粵英語台山話)
1-877-426-9898(免費電話)
75 Kneeland St Boston(原世界書局隔壁)

BAHAMAS 豪華遊輪 + 奧蘭多迪士尼夢幻之旅
海陸豪華8-10天遊 $688 起+稅
來回機票 + 豪華遊輪 + 酒店住宿 + 酒店早餐 + 接送
5星級豪華遊輪 巴哈馬群島浪漫遊
迪士尼樂園主題公園 4-6天夢幻之旅
超值門票 $59起
★機場至酒店至郵輪碼頭,主題公園,免費專車接送★
奧蘭多、迪士尼夢幻遊
4-9天團 $399 起+稅
來回機票 + 酒店住宿 + 酒店早餐 + 主題公園接送
暢遊:迪士尼樂園全園、暴風雪、颶風水上公園、冒險島樂園、環球影城、海洋世界、水上樂園等、10大酒店,多種等級任君選
超值門票$59起
夏威夷海陸浪漫遊
4-7天團 $899 起+稅
來回機票 + 酒店住宿 + 海陸旅行團 + 門票 + 接送
暢遊:珍珠港、城市觀光遊、大小環島浪漫遊、波利尼西亞文化村+晚餐、菠蘿園火車觀光遊、恐龍灣潛水遊
www.808tour.net
(808)313-9473
ASIAN HOLIDAY 美國夢幻假期

小林電工
LINSANITY ELECTRICAL, LLC
麻省執照 全保險 住宅商業
大小工程 優質服務 價錢合理
冷暖氣安裝維修
781-888-6898 Hai (小林)

歡迎投稿!

本於深耕在地、服務社區的辦報宗旨,有關波城僑社大小新聞或是各界賢達佳文大作,都歡迎您提供本報刊登,敬請舊雨新知踴躍賜稿!來稿請寄:

bostonchnews@gmail.com

本報編輯部 敬上