

疯狂大摆锤精敏9D虚拟现实生活体验馆

产品名称	疯狂大摆锤精敏9D虚拟现实生活体验馆
公司名称	深圳市精敏数字机器有限公司
价格	1.00/套
规格参数	品牌:精敏 型号:JMMDM-9DVR 产地:深圳
公司地址	深圳市宝安区宝安大道奋达西乡科技创新园C座5楼A区
联系电话	020-37512196 15361564353

产品详情

虚拟现实设备一直是科技界关注的热点，越来越多巨头开始涉足这个行业。Oculus、索尼Project Morpheus、Virglass等众多品牌的涌出，给业界注入了一剂强心针。尽管如此，也有观点比较悲观，认为虚拟现实设备目前的市场生态脆弱，产品距离民用市场还有距离，虚拟现实的阳光还照不进现实。

然而，在笔者看来，任何一项事物的兴起，都必然经历市场培育的蛰伏期，一旦市场机遇来到，如周鸿祎所说，“趋势一旦爆发，就不会是一种线性的发展。它会积蓄力量于无形，最后突然爆发出雪崩效应”，就如80年代的PC一样。笔者的观点是，虚拟现实作为一大趋势，无人能改变。而如今，虚拟现实头戴设备市场门户初开。

虚拟现实技术（VR）高速发展

早在上世纪90年代，任天堂就推出了虚拟现实游戏设备VirtualBoy，但由于各方面技术还达不到要求，任天堂VirtualBoy遭遇惨败。如今，20年时间过去，虚拟现实技术已经取得长足的发展。

通过双眼视差，使用者会有很强的立体感；

运用运动追踪技术，可以实时感知使用者头部的位置，并对应调整显示画面的视角；

图像分辨率，Oculus、3glass、三星Gear VR都已达到1080P的标准，超高清的画质带给用户极致的体验。

.....

虽然，“屏幕刷新率”“眩晕”等问题还未得到实际的解决，但不同产品的开发者版本，基本上已能初步满足用户的使用需求。至于消费级虚拟现实头盔何时能完全达到普通用户的需求，笔者持乐观态度，预计到2015年，虚拟现实头盔会有更好的体验。而就笔者所了解，在“屏幕刷新率”“眩晕”等关乎用户体验的核心技术问题上，3glass已经有所突破。

内容生态链条正在建立

虚拟现实头盔的效果，必须与视频、游戏等内容相结合才能发挥出来。所以，内容生态链是否完善是产品市场化的一个重要考察指标。相比于虚拟现实技术（VR）诞生之初，VR技术从国防领域，慢慢发展至如今的商用领域，虽然完整的内容生态链条尚未建立，但不可否认的是，可供应用的内容愈加多元、丰富。

首先，可供应用的3D游戏、3D电影资源丰富。与跨平台内容服务提供商的合作，有助于虚拟现实产业链的成型。因此，扶植开发者，引导更多优秀内容进入虚拟现实行业，势在必行。而据笔者了解，Oculus、Virglass都有相应的动作。

其次，诸如索尼Project

Morpheus、暴风魔镜等虚拟现实产品，其本身就是强势的内容提供方。拿索尼Project Morpheus来说，它能够与索尼最新一代游戏机PS4游戏主机和周边设备如PS Camera、DualShock 4手柄以及PS Move设备建立无缝链接。可以说，索尼PS平台已经具备了开发和销售架构，他们的第一方开发者可以依此开发虚拟现实游戏。

另外，在看到了虚拟现实应用发展趋势后，许多独立应用开发商伺机而动。据笔者了解，支持3D高清影片播放的手机APP“3D播播”、虚拟现实游戏“VR助手”等产品正在开发中。

低价培育市场的策略已初步奏效

虚拟现实技术领域发展已有数十年的时间，在国防、高科技企业已有不少的应用。但是这类专业设备往往售价昂贵，但相比之下，目前的几款虚拟现实头盔就显得非常“亲民”，为民用市场的普及打下了好的基础。

Oculus DK2的售价在350美金（约合人民币2100）左右，消费者版本估计也不会太高。预计主打游戏的Virglass定价也在数千元。暴风魔镜开启99元低价预售。谷歌Cardboard更是以不到20美元的价格，成为普及虚拟现实沉浸体验的有效、廉价的推手。笔者认为，虚拟现实头盔纷纷采取低价策略的原因在于培育市场，推动VR生态发展。

再来看销量。据了解，在过去的两年时间里，Oculus开发者版本已售出13万部；Virglass的产品还未上市，就有被山寨的传闻流出；暴风魔镜9月9日开放预售，19分钟内售罄1000部……相对于庞大的市场体量来说，这一切都不算什么，但是从某种程度上来说，低价培育市场的策略已初步奏效。

资本助力推动虚拟现实设备发展

自Facebook以20亿美金收购Oculus后，Virglass、三星Gear VR、Cardboard等等大批虚拟现实头盔纷纷冒出。同时，大批VC闻风而动，虚拟现实领域已成为热钱汇聚地，成为资本市场关注的焦点。

一位VR圈的朋友告诉笔者，他正密切关注国内的几家虚拟设备品牌，重点关注娱乐方向。而之所以看好虚拟现实领域，就在于虚拟现实技术的革命性和颠覆性。他甚至大胆预见，在不久的将来，现在的电影行业、游戏行业将被颠覆，而其中潜在商业价值将难以估量。

正如Google颠覆了广告，Youtube颠覆了电视，苹果颠覆了手机，笔者认为，虚拟现实头戴设备，也将再一次为世界带来震撼。笔者相信，随着VR技术的发展，内容应用或者场景的增多，价格的进一步降低，用户体验的进一步增强，虚拟现实头盔的市场普及度、用户认可度将得到进一步的提升。在未来，也将像PC、智能手机一样，成为每个人生活中不可或缺的存在。笔者与大家一起拭目以待。