

A12

“黑猫警长”下集
30年后“报到”

文体汇



扫一扫添加新民体育、新民演艺微信公众平台

本报文体中心主编 | 总第 18 期 | 2015 年 8 月 2 日 / 星期日 首席编辑 / 胡欣 视觉设计 / 戚黎明 编辑邮箱: xmwhb@xmwb.com.cn

长达近十五年游戏机禁令终于全面放开

打开『枷锁』，主机游戏起步

chinajoy 第三日,入场人次 8.1 万,比去年同日增加 1.4 万人次。创 cj 有史以来两项纪录。一是首次单日破 8 万,二是周六人次超过周五人次。至此,chinajoy 三日合计人次接近 23 万,打破去年展期 25 万人次的纪录几成定局。

你还记得红白机、小霸王、《超级玛丽》和《冒险岛》吗?游戏主机曾经是打开中国游戏市场“潘多拉”魔盒的钥匙,它伴随着改革开放一同进入中国,很快便风靡全国,主机游戏曾经是 80、90 后童年最为快乐的记忆之一。

不过,2000 年国务院下发了《关于开展电子游戏经营场所专项治理的意见》,几个月后游戏主机在中国遭到了禁止。直到 2015 年 7 月 24 日,禁令才彻底放开。于是,五天后揭幕的 ChinaJoy 上主机游戏表现如何,颇受关注。

国产厂商积极

在 CJ 现场,小霸王作为天猫的合作伙伴之一,其游戏机产品在天猫、支付宝的柜台展出。“我们现在主打‘亲子健康’概念,新的基于安卓系统的家庭体感游戏机,在天猫电子商城是主机销量第一名,每年投入游戏研发的费用也有几十万元。”红白机时代最具代表性的游戏机厂商小霸王总经理展宇告诉记者。小霸王的体感游戏机价格在 400 元至 500 元左右,通过体感可以玩诸如羽毛球、跑步、瑜伽等运动。“主要是家庭亲子娱乐,足不出户就可以运动。当然我们也有动作类游戏和 RPG(角色扮演)游戏等,不过运动和娱乐是核心概念。”

除了小霸王外,来参加 CJ 的国产游戏主机还有小葱科技的“大酋长”、蜗牛数字的 OBOX、中兴九城的 FunBox(饭盒)、TCL 的“T 方”游戏机。

市场仍在沉睡

然而,禁令的放开并不等于市场的复苏,对于一些急于抢先登陆游戏主机市场的国产厂商而言,这依旧是一个有些尴尬的市场。

首先,两款全球主流游戏主机在中国市场的表现相当糟糕。截至 2015 年 5 月底,索尼最新的旗舰游戏主机 Play Station 4(简称 PS4)全球销量已经达到 2322 万台,微软 Xbox One 的全球销量为 1284 万台。但据亚洲游戏市场调研公司 Niko Partners 今年 7 月份发布的调研数据预测显示,Xbox One 和 PS4 两款游戏主机 2015 年在华的销量将不会超过 55 万台。也就是说,中国主机游戏市场几乎是沉睡的。

其次,目前国产主机游戏设备在操控上都无法与 PS4 这样的专业游戏主机相媲美。不过游戏主机生产商们仍然乐观。小葱科技 CEO 张伟明透露:“已经和国家体育总局签订了合作协议,希望通过体育游戏竞赛打开市场,家庭游戏主机在不久的将来会有一个爆发期。”蜗牛数字副总裁孙大虎同样认为前景可期。也有观点认为,政策放开的意义或许更多在于通过索尼、微软强大的平台优势带动国内整个主机游戏产业的发展。 本报记者 孙佳音

等着,VR 酷爽你视听

VR(虚拟现实)游戏全面爆发尚需时日



我在现场

辗转本届 ChinaJoy 超过 12 万平方米的展厅,最热闹最拥挤,玩家最虔诚的要数索尼——观众必须先行在服务台领取试玩预约券,才能获得排队试玩的“资格”,而等候最起码需要 1 小时,周末可能超过 2 小时。“等得值”,脱下 VR(Virtual Reality,即虚拟现实,简称 VR)头盔,玩家薛先生说他确有一种身临其境的感觉。

不止索尼,Epic、巨人、Unity、昆仑、网龙等展位都出现了 VR 设备身影。此外,乐相、蚁视、3Glasses、Nibiru 等 VR 领域软硬件厂商,也抱团出现在 VR 门户 87870 展台。

VR 体验受欢迎

索尼是在 CJ 开展前一天发布这套研发多年的系统的,并为其命名 Morpheus。在现场,厂商提供了《夏日课堂》《The Deep》《怪物逃亡》《初音未来》四款游戏产品及 20 多个 DEMO。记者也佩戴头盔体验,发现除了稍显沉重外,设备中的游戏画面清晰度比较理想,延迟、刷新率、转动等都令人满意,且未感受到 VR 头盔常有的眩晕感。

事实上,在酝酿许久的索尼 VR 设备 Project Morpheus 在 CJ 上开放体验后,E7 场馆的索尼展区便成了人流重灾区。而常年和索尼打擂做邻居的微软,今年即便有 Xbox 撑场,多少还是显得冷清一些。

游戏厂商略显谨慎

本届 CJ 上,高端视网膜屏眼镜 Glyph、搭载眼球追踪功能的头部显示器 FOVE,以及雷蛇旗下支持多种输入设备的 OSVR 等 VR 新品,均已悉数亮相。

不过,相对 VR 厂商的热情,游戏厂商显得相对理智。对于一个尚无成功案例的领域,各家厂商不敢贸然行动,“说白了还是不赚钱”。甚至,此前宣称将在 CJ 期间展出的盛大 VR 游戏,却因为研发进度问题不幸爽约。环顾展厅,主流游戏公司的确有相当一部分比例展示了可配合 Oculus、Cardboard 的体验 Demo 或 VR 战略规划,不过有成品的厂商屈指可数。

“主流游戏厂商还是太谨慎”,87870 展台的一位工作人员认为,谨慎的原因有商业因素,更多的还是来自于研发上的困难,“从 demo 到成品,不是一个简单事,要不要投入更多资源驱动 VR 项目,厂商也在观察展会上玩家的态度”。

真正爆发尚待时日

虽然索尼展台拥挤不堪,但行业普遍认为,“VR 游戏行业的雏形确实已经显现,但要谈真正的爆发,还需要时间。”制约 VR 游戏发展的无非是软硬件两方面。

从软件方面来讲,由于没有相对统一的行业标准,VR 目前的游戏数量远远不足以撑起整个行业的全面崛起。无论是新研发还是转制,由于各硬件厂商使用的输出设备不尽相同,同一游戏或许需要适配不同标准进行定制,这严重制约了开发难度和成本。而在硬件方面,由于设备出货量依然有限,硬件成本依然居高不下。以索尼 Morpheus 为例,如果用户想拥有完整的体验,就必须有 PS4、PS Camera,而且还要有头戴部分的 Project Morpheus 设备。购买这一整套设备,仅 PS4 便已价格不菲了。据了解,该设备或将于明年年初在美国、日本等地率先上市,但设备售价仍未公布。记者试图了解该产品可能的定价以及在中国上市的时间,索尼方面表示暂时无法透露,仅表示 Morpheus 将物超所值。本报记者 孙佳音

《致上海》真情解读城市精神



军旅诗人、青年词作家李成福日前在沪举办了一场个人原创作品演唱会《致上海》,表达对军旅的眷恋,对上海的挚爱。作为市民文化节活动之一的本次演唱会,由上海音协音乐文学专业委员会和普陀区文化馆联合主办。本报记者 张龙 江跃中 通讯员 江山 摄影报道

复排版《芦荡火种》战地首演



本报讯(记者 王剑虹)昨晚常熟保利剧院座无虚席,上海沪剧院全新复排的红色经典剧目《芦荡火种》在沙家浜部队诞生地——常熟亮相。当年在沙家浜养伤的 36 名伤病员的家属代表、解放军第二十集团军沙家浜部队官兵代表、驻常熟部队官兵代表和当地市民一起观看了演出。台上演得投入,台下看得入戏,剧场里不时响起热烈的掌声。 今年是中国抗日战争暨世界反法西斯战争胜利 70 周年,也是经典沪剧《芦荡火种》公演 55 周年。

祖忠人 摄