



### 优质VR内容 应满足三条准则

**记者:**影核是网易与Survios工作室共同成立的合资公司,网易为什么选择和Survios合作?

**曹安洁:**Survios是2016年爆款VR游戏《Raw Data》的开发商,我们很早就注意到这家工作室。与他们接触的过程中,我们发现Survios与网易有两个契合点:一是Survios和网易都将技术开发作为核心,注重研发实力,对内容本身的质量和品质很有追求;二是双方都很看重中国市场,相信VR在中国市场的前景,也愿意投入资源将优质内容和体验带给中国用户。目前Survios的所有内容,包括FPS(第一人称射击)游戏《Raw Data》,以及亲子、拳击、海战等多种类型的游戏,都由网易影核独家代理。

**记者:**影核在网易的生态体系中处于什么位置?

**曹安洁:**影核是网易的VR出口和VR领域最重要的战略布局。影核的着力点是如何把优质内容带给中国用户,包括渠道探索、内容引进等,将不断扩充内容体系,带给用户全面化的VR体验。

**记者:**影核在选择代理内容时会遵循怎

样的标准?

**曹安洁:**首先是音视频体验达标,贴近3A级别的游戏体验;其次是易上手、难精通,也就是说用户一上手就知道如何操作,但精通又有一定的难度,竞技体验或剧情体验能吸引用户重复来玩;三是有一定的社交性,满足多人娱乐需求。毕竟VR的魅力就是将世界各地的人载入同一个空间,如果缺乏社交互动性将是一个比较可惜的事情。

### 流程化、标准化 助力线下体验破局

**记者:**作为面向中国消费者的VR游戏发行公司,影核的运营模式是怎样的?

**曹安洁:**目前影核的经营方式偏向线下。由于VR硬件售价较为昂贵,PC级VR头盔还需要一定的空间搭建基站,用户购买意愿有限,大部分用户接触VR的渠道始于线下,我们通过体验店等渠道让VR内容触达用户。

**记者:**网易影核与合作伙伴在全国主要城市开设了合作体验店,影核主要为体验店提供哪些支持?玩家的反馈如何?

**曹安洁:**我们现在和2000多家体验店保持了合作关系,通过多种渠道将内容分发到店面。对于战略合作更紧密的体验店,我们

### EN 当虚拟照进现实系列之一

## 跑通VR线下体验亟待内容标准双发力 ——专访网易影核CEO曹安洁

本报记者 张心怡

在VR头盔普及之前,VR体验馆成为大多数用户触达VR的起点。随着硬件设备改善、用户认知提升、单店开设成本下降,VR线下娱乐场馆正在加速增长。咨询机构Greenlight Insights指出,全球VR线下娱乐场所将在2019年超过1.3万家,预计2023年达到2.45万家。中国线下VR盈利规模将在2018—2023年保持34.1%的年复合增长率,预计2023年达到13亿美元。但是,VR体验店仍未出现可大规模复制的单店模式,用户体验欠佳。如何提升复购率和坪效比(每坪面积产出的营业额),成为VR线下体验必须攻克的难题。

作为网易旗下的VR游戏发行公司,网易影核由网易与美国VR游戏工作室Survios共同创立,因代理了《Beat Saber》等爆款VR游戏被广大VR玩家了解。记者专访了网易影核CEO曹安洁,关于如何选择VR内容、跑通VR体验店模式、树立行业标准,曹安洁有着自己的体会。

会提供营销资源,比如布置、装扮、手办等,帮助店家形成品牌影响力。

根据我们的观察,玩家的复购意愿很大程度上取决于玩的是什么样的游戏。很多时候玩家不知道该玩什么,依赖于店员的推荐。如果店员推荐的是即时性、一次性的游戏,用户的体验度不高,就不会再次购买。而专业店家会根据玩家需求推荐内容,提升用户的参与感和积极性。根据后台数据,有些玩家可以在体验店花1~2个小时玩一款游戏。

**记者:**VR被“炒热”了很多年,但VR体验店一直没有大面积铺设,始终处于小众尝试阶段。您觉得VR体验店难以大规模复制的原因是什么?该如何破解?

**曹安洁:**VR体验店难以规模化普及,一是缺乏优质的内容;二是VR体验店的商业模式和运营流程还没有标准化、体系化。VR体验店和内容、硬件、体验深入绑定,需要店家对这些要素非常了解,这让传统经营者很难把控,在运营效率和服务质量层面难以达标。

至于如何破局,一方面是引入不同类型的高质量内容。线下用户的类型是多样的,有些玩家希望和孩子一起玩亲子类游戏,有些玩家偏好硬核游戏,有些则偏好娱乐轻松向游戏。目前我们引入的内容有音乐板块、运动板块、亲子板块、硬核板块等,希望用多样的内容服务于运营者和玩家。另一方面,

针对用户体验提升,我们也在和合作伙伴一起尝试,梳理出一套适用于店家的流程,以提升服务质量。

**记者:**影核的愿景之一是“树立行业标准”。影核希望在哪些方面树立什么样的标准?

**曹安洁:**一个是线下体验的标准。比如说定义2v2的对战体验应该以多大平方米数、什么级别的硬件搭建,与什么样的内容结合。另一方面是类似E-sports的竞技标准,很多VR游戏都有竞技属性和一定的观赏性。我们选择了一些适合竞技的游戏内容,结合硬件、渠道合作伙伴,进行点对点的竞技赛和邀请赛,不断收集用户的反馈和数据,同时也与直播平台合作,测试怎样布置机位才能让观众更好地观赏VR电竞。

### 5G将助推 VR游戏发展

**记者:**目前中国VR游戏市场呈现出哪些特征?

**曹安洁:**VR游戏市场在经历2017年的洗牌之后,呈现出上升趋势。从前3A级游戏在PC级别的硬件才能跑起来,而Oculus Quest等全新VR一体机的推出,给我们展现出用轻量化设备玩3A游戏的可能性,

这对VR游戏是革命性的,我们很多内容提供商都在针对Oculus Quest进行适配。设备的革新将带动VR游戏市场的欣欣向荣。

在用户层面,海外VR玩家以个人用户居多,很多是从游戏主机过渡到VR设备的“中核”玩家甚至“硬核”玩家,对游戏品质和体验有着很高的要求。中国玩家很多还是新手玩家,出于对新技术的好奇进行VR线下体验,相对硬核游戏更偏向于从轻量级游戏开始尝试。

**记者:**5G被视为VR行业的转折点,您觉得5G会为VR的发展带来哪些变化?影核有没有针对5G做出布局?

**曹安洁:**5G的核心是高带宽、低时延。基于5G网络,原本在VR设备进行的本地计算可以迁移到云端,头显可以省略许多计算单元,纯粹成为显示单元,重量和价格会降下来,舒适度会显著提升。同时内容提供商可以产出更偏向3A,也就是需要更多渲染和运算量的游戏,通过5G网络实时传输到VR头显,这对C端来说是一个很大的利好。

在很早之前,我们就与合作伙伴尝试,将游戏跑在云VR上面,也在部分展会上实现了游戏的云VR传输。

**记者:**您希望网易影核发展成怎样的公司,下一步的发展构想是?

**曹安洁:**我们希望以内容为核心,成为VR内容的先行者、优质内容的提供者,为游戏爱好者带来最优质的VR内容。

2019世界VR产业大会

2019 World Conference on VR Industry

VR让世界更精彩——VR+5G 开启感知新时代

2019年10月19日至21日 江西南昌

主办单位：工业和信息化部 江西省人民政府

承办单位：中国电子信息产业发展研究院 江西省工业和信息化委员会 南昌市人民政府 虚拟现实产业联盟

2019世界VR产业大会组委会 | 参会咨询: 010-88558820 / 88558890 | 参展咨询: 010-88558120 / 88558123