

Trend
潮流国内首款网游可穿戴设备——
“ZERO鞋”正式亮相

国内网游领域首款可穿戴式专属互动外设——“ZERO鞋”，正式揭开其外观的神秘面纱！据官方透露，这款可穿戴设备的互动体验，不仅将打破传统网游在互动设备与体验方式上的陈旧格局，以此倡导更加健康积极的游戏体验方式，刷新外界对于“端游=宅在家”的固有印象，并以期为网游行业提供全新的发展方向。



“ZERO鞋”概念海报之疾影篇



“ZERO鞋”概念海报之降龙篇



“ZERO鞋”概念海报之瑶光篇



“ZERO鞋”概念海报之百杖篇

中国传统山水画是人寄托于自然的精神情怀，包含着生命的哲学与理想。通过中国传统瓷片上绘画的空间再表现，采用抽象的艺术语言，把在绘画中的二维元素在三度空间中得以延续和传承，画里与画外的形态有了对应延续，形成空虚与真实的对应交合，画面和外延空间的中国诗意的意境延续形成特殊的沟通和溯源关系，也代表东西方审美角度的对应关系。



源系列

我在《源》系列里，将破碎的老瓷片经过重新诠释赋予新的涵义。中国画是传统文人寄托于自然的精神情怀，表达内心世界与审美情绪。通过传统瓷片上绘画的再表现，采用抽象的艺术语言，再构三维空间，把在绘画中的二维元素在三度空间中得以延续和传承，画里与画外的形态有了对应延续，形成空虚与真实的对应交合，从画到物，产生特殊的沟通和溯源关系，用新的结构方式体现东方意境。

可穿戴设备或成端游产业突破口

据易观数据《中国网络游戏市场趋势预测2012-2015》显示，2014年中国网络游戏市场的整体规模将达到825.7亿人民币，预计较2013年增长23%。然而，在高速增长的市场背景里，战胜了国外游戏商的中国端游产业，却在页游、手游迅猛崛起时，增长速度开始放缓，市场增长率甚至低于10%。而导致这一“杯具”的，不仅仅是因为页游、手游游戏总体数量的激增，更主要的原因则归结于端游自身的问题——“同质化”。

在这种市场情况下，许多游戏巨头们纷纷开始寻找突破契机，而突破口无疑都瞄准了可穿戴设备。近日，腾讯与雷蛇、百度与360度，均传出即将联手推出可穿戴游戏设备的消息，而在不久前的2014 ChinaJoy上，完美世界CEO萧泓也曾表示，可穿戴设备的进入，是为本来较为封闭的端游产业增添了一个接口，通过可穿戴设备，迅速实现了游戏与手机、游戏与运动等产业的互联。易观国际分析师徐昊表示，“可穿戴设备加了‘互动’二字，就表明这款产品重要的功能点就在‘互动’二字，这就为这款产品的前景带来很大的想象空间。”

完美世界涉水“虚拟现实”网游设想

近几年，在网游小说“游戏头盔”、“游戏舱”、“人工智能NPC”等一系列设定的催生下，诞生了“虚拟现实”的未来网游设想，即玩家在现实和虚拟世界中自由穿越。虽然这是小说家的设想，但由于大量游戏迷的兴趣，它还是引起了大量游戏开发者的关注——打破虚拟与现实的边界，或许是端游产业破局“同质化”的关键所在。

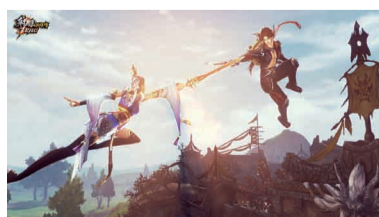
受限于设备技术，此类网游始终未曾问世。但在今年，为给这种设想带来更高的可实现性，已有大型游戏企业开启了对该领域的探索。在前不久的2014 ChinaJoy，完美世界正式提出了“HiFuture!”的概念，拿起了端游3.0模式的敲门砖。

《商业哲学评论》主编蔡子方表示，对于游戏玩家来讲，连通虚拟世界与现实世界这个功能点，具有非常大的吸引力，让虚拟和现实互动起来，是很多消费者梦寐以求的游戏体验。

“ZERO鞋”促进娱乐变健康

对于“端游=宅在家”的问题，其最大原因在于，玩家受制于端游硬件的限制，使得游戏对玩家的时间产生了绝对霸占。同时，也使端游玩家在社会层面，留下了大门不出二门不迈、整体健康状况较差的消极群体印象。

而“ZERO鞋”的出现，或将为改变这一群体印象，带来较为积极的可能性。摆脱硬件束缚的全新体验方式，使得玩家不必在电脑前花费大把精力，只需正常走路、社交、运动，即可将行动力转化为数值，并与游戏数据互联，即可带动游戏角色的成长与战斗，使游戏体验更加自由健康。完美世界CEO萧泓指出，在未来，游戏将与快消、教育、通信、IT、金融等更多行业进行融合与渗透，成为全球人人皆可享受到的一种快乐体验，未来的游戏将代表一种健康的生活态度。



野外PK



自由动作