



虚拟抑或现实? IBM 联盟《刀剑神域:起源》, 探索未来技术

“IBM参与的首款虚拟现实大型多人在线游戏 (VRMMO)《刀剑神域:起源 (Sword Art Online: The Beginning)》”是日本刀剑神域动漫公司 (SAO) 与 IBM 日本公司联合开展的虚拟现实 (VR) 展示活动。从轻小说、到动漫和游戏, SAO旗下作品以各种形式风靡全球。



该创新活动的每一名参与者均可通过扫描生成自己的三维模型, 从而在VR空间中与其他参与者联机体验该游戏。约10万名申请人中仅有208人 (含其他地方注册的申请人共228人) 幸运的参与游戏体验。但他们是否真能领略到未来技术的精妙之处呢?

“IBM参与的《刀剑神域:起源》”究竟是什么?

2016年, 虚拟现实 (VR) 技术风起云涌, 可谓是“VR年”。索尼电脑娱乐公司将于2016年10月推出头戴式显示器“PlayStationVR”的消息发布至今仍历历在目, 其他著名科技公司已迫不及待地宣布进军VR市场。脸书和苹果公司均已显著加大了VR技术的投资力度, 谷歌则正在开发自己的VR耳机。

在VR领域的诸多创新中, “IBM参与之《刀剑神域:起源》”尤其值得一提。这是日本刀剑神域动漫公司 (SAO) 与 IBM 日本公司联合开展的VR演示活动。从轻小说、到动漫和游戏, SAO旗下作品以各种形式风靡全球。游戏制作公司原计划从2022年开始给VRMMO (虚拟现实大型多人联机游戏) 游戏《刀剑神域》提供VR服务支持。然而, 在原著Reki Kawahara的监督下, 制作公司又给小说添加了一个神秘的次要情节, 并解释该游戏的“内部测试”已于2016年开始。公司网站已对这一最新进展做出了解释, 并承诺体验者可在今年初探VRMMO游戏世界。

身着白大褂的实验室工作人员围站在大型VR设备周围, 现场召唤“神秘实验室”图像。



这项活动在东京一间未被透露的实验室秘密举行, 体验者将使用悬挂在天花板上的SAO的标志性“NerveGear” VR设备来召唤神秘实验室环境的图像。

当身着白大褂的实验室工作人员带领我们完成3D扫描之后, 我们会立刻看到跟本人一模一样的游戏中的人物角色。一旦进入VR世界, 游戏中名为“Cog”的向导便递给我一面手镜, 以便我看清楚自己的模样。

“内部测试”中使用的“NerveGear” VR设备是只能提供视觉和听觉感受的原型机。我按要求戴上了像头盔一样的VR设备, 并穿上了配备传感器的特殊战靴。进入游戏世界之前, 我注意到自己并不像想象中那样有很强的封闭感, 这可能是因为与“NerveGear”相连的摄像头使我能够看到周围的环境。进入游戏世界之后, 我便可以在城镇的街道上行走、看到与书中一模一样的敌方人物, 就像真正进入到小说中描述的VR世界一样。

实际上, SAO故事中的VRMMO游戏世界使用的是虚构技术, 不可能重现在2016年的真实生活场景中。但是, 通过将我们的最新技术与IBM的高性能云服务“IBM公有云”相结合, 这个虚拟世界与小说中描述的世界竟是如此接近。



在这次活动中, 4位扮演者将同时开展联机游戏。IBM日本云事业部高级架构师兼IBM云计算大师 (Cloud Evangelist) Tomoari Yasuda表示: “本次活动中使用的系统在高可扩展的环境中使用3D捕获数据, 允许几千甚至几万名用户同时联机。”他表示, 此类系统的一个显著的特点是它可通过IBM公有云的卓越技术将诸多“不可能”变为可能。

导游“Cog”的形象是另一个值得一提的特点, 该角色完美呈现出了IBM认知计算的卓越。本次活动并未使用真正的认知技术来驱动“Cog”, 但“Cog”完美体现出认知计算在经验和自然语言交流中学习的卓越能力。

虚拟现实营造出一个宏大的代入感极强, 犹如身临其境般的“真实”世界

对于“NerveGear”, 我想说的第二件事是我发现自己完全沉浸在游戏世界中。根据原著, 游戏玩家从“Hajimari-no-machi”动身出发, “内部测试”始于城市广场。如上文所述, 基于认知计算而创建的导游“Cog”已告诉我如何在VR世界中移动, 因此, 我很快便知道了游戏规则, 可通过自己的脚板在“Hajimari-no-machi”周围自由地走动, 同时通过臀部动作和手势来做出挥舞武器及打开菜单等动作。我注意到在VR世界中其他角色扮演参与者也实时地在边走边聊。尽管“NerveGear”之间的数据交换量极大, 但都被IBM公有云轻松处理。



VR设备与动作捕获技术所提供的代入感相当惊人。竞技场中出现的巨大的宏门, 以及敌方BOSS人物“Gleam Eyes the Ancestor”都比我大好几倍, 令我感到必须仰视才行。我可以通过大幅度挥动手臂来发起进攻或进行防守, 这种感觉与使用游戏操纵杆完全不同。

我们为何要举办如此大规模的活动?



我们将这次活动叫做“内部测试”, 即便是SAO小说原著作者Reki Kawahara也报名参加了。对于本次测试, 他表示: “跟我想想象的世界完全一样, 如果能多玩30分钟就好了。”遗憾的是, 这个专为“内部测试”而开发的游戏尚未打算作为商用产品或服务对外发布。

至于原因, IBM日本公司营销与交流部宣传与品牌体验经理Yukiko Yamaguchi解释道: “IBM参与的《刀剑神域:起源》”是一个尽量利用现有技术来营造尽可能完美的虚拟现实世界的项目。从本质上说, 它给我们一个了解未来技术神奇之处的机会。我们的目标就是激发有关IBM公有云和认知计算在未来会带来何种革命的讨论与思考。

IBM之所以选择《刀剑神域》, 是因为我们希望体验未来技术所能创造的无限可能。

我们模拟的不是一个游戏、一群人, 而是一个真实的世界。