

《GT赛车7》PS VR2 更新游玩体验！享受更具临场感的汽车生活！

Polyphony Digital 东京工作室日前举办了以预定2月22日发售的「PlayStation VR2（简称PS VR2）」来体验《GT赛车7（グランツーリスモ7）》的PS VR2版本媒体体验会。在此能透过全新的VR虚拟实境装置，体验到更具临场感的汽车生活的部分内容，在这次的报导中将为玩家们送上这次体验的心得。

让我们再次为玩家说明一下，《GT赛车7》是一款边参加比赛边赚取奖金，收藏各式新旧名车，享受华丽汽车生活的游戏作品。特色是追求高水准的车辆模组，甚至于连赛车场的赛道状态都加以重现的写实感。而本作除了能充当驾车模拟器的功能外，当然也能够在线上进行比较。



此外，为了迎接2023年2月2日PS VR2的上市，还预定将透过免费资料更新来支援PS VR2。在这次的媒体体验会里，能够使用赛车方向盘及Dual Sense控制器体验PS VR2版的赛道，以及透过此次资料更新所追加的「VR鉴赏室（VRシヨールーム）」。

首先来谈谈PS VR2头戴装置的使用感，戴上去后首先感受到的是，在各方面的调整上都变得更容易了。除了能用转盘调整瞳孔间的距离（IPD）外，在PS5上的设定也相当充实，能够轻松调整如眼动追踪（アイトラッキング）及头戴装置（以下简称HMD）的倾斜度等项目。

另外，若按下位于HMD下方的动作按钮启动「透视影像模式（シースルーモード）」，就会显示HMD内建的摄影机所捕捉到的画面，可在戴着头戴装置的状态下确认周遭的状况，当身体动作太大而不小心偏离游玩区域时，影像将会从游戏画面自动切换为周遭所拍摄到的物品。以安全性而言可说是种十分便利的功能。

在使用PS VR2游玩《GT赛车7》时，首先体验的就是「VR鉴赏室」。在这个模式下，能够细细品味将手上的车子停在咖啡厅跟车库、维修站及停车场等地的乐趣。在《GT赛车》里都是以高水准的模组来重现游戏中登场的车辆，并可透过搭载了单眼约2000 × 2040像素，具备高解析度的OLED面板的PS VR2来尽情欣赏这些车辆。

例如「Jaguar XJ13」在保护着中置式V12引擎的位置采用了透明的盖板，由于在此能以在赛事时难以想像般的极近距离来欣赏这个部分，为此让人感到十分地兴奋。当然也能够坐上驾驶座，欣赏中控仪表板区及看起来像是木制的方向盘所具备的简约及功能性风格之美感。当然既然是VR，如果不介意周围的环境，还可以趴在地上，一窥机箱的细部构造。

另外还可以切换环绕车辆的视点、改变时段，甚至于打方向灯、开头灯。顺带一提该车款，是为了利曼24小时耐力赛所研发，但因为诸多原因而被迫中止研发的悲情赛车。目前在被修复后收藏于位在义大利的Jaguar总公司内，但能够尽情欣赏如此贵重的车辆，这可说是种PS VR2

版本所特有的体验。



就算因为「帅炸了……帅炸了……」而感动到在地上膜拜，也不会引起他人的反感，这可说是让狂热车迷欲罢不能的光景。当然也能够欣赏如PRIUS、AQUA等平时常见的车款。在VR鉴赏室里还存在着设有日式庭院宛如和室般的地方。在普通情况下不会摆放车辆的地方设置PRIUS，也可说是本作品特有的一种光景。

在PS VR2版的赛事里，能够确实确认到面板上的各种仪表，让人体验到真的就像自己是坐在驾驶座上的氛围。若朝旁边或后方看，车内跟窗外的风景便会映入眼帘，若是悠哉地兜风则能享受风景，若是比赛则会在与其他车辆展开攻防战时使气氛变得更为高涨。这种直觉式的视点移动，虽然也在PS VR上获得了实现，但只有具备高解析度的PS VR2，才给人一种能更为身历其境般的印象。

系列制作人山内一典亲自表示，由于PS VR2能够在4K 60FPS的解析度下

运作，因此让图像的绘图密度得以提升，并且能够依照玩家的动作直接进行绘图，这也连带有助于减轻晕眩的不适感。

令人印象深刻的是换车之后，在乘坐体验上感觉起来完全不同这点。「McLaren MP4/4」是搭载HONDA引擎，由亚伦·保鲁斯驾驶，在连战连胜下闻名于世的1988年F1赛车。在PS VR2版里“实际坐上去”后所看到的是驾驶座感觉起来不仅非常的狭窄，也没有车顶让人感到非常不安。要是不顾一切地踩下油门加速，就会让人感觉像是在赤裸裸地迎战危险的超高速世界。有人常说「F1赛车手是个与危险为伍的职业」，在PS VR2版里笔者确实亲身感受到了这句话的意义。

另外这次也驾驶了TOYOTA GAZOO Racing 世界耐久大赛用Hyper Car「GR010」。毫无装饰的驾驶座给人符合赛车的印象，很可惜无法操作陈列在驾驶盘上的各种按钮跟开关，但却有着让人忍不住想去试按看看的质感。让人特别留下印象的是，在视野的边缘处可以看到像是沿着肩膀和手臂组装出来的车体框架，让笔者留下了深刻的印象。这可是只有赛车手才能看到的情景，并可从狭窄的空间中感受到它身为赛车的功能性。

而且实际开上赛道后，由于有着与轿车不同的车高，其视野之低让人感到惊讶。就像是肉食动物压低姿势奔跑的感觉，有种与轿车的安全驾驶相差甚远的恐惧感。即使是同一条赛道，驾驶皮卡车「TUNDRA」时，由于车身的高度跟宽敞的驾驶座，则给人一种截然不同的印象。由于在下坡时能够看到远方，连带使得心情都舒畅起来这点感觉很有趣。

此外笔者产生了在长满茂密树木的「审判谷赛道」里感觉到“风”，午后的「东京高速公路」的阳光则带有“午后阳光的热度”般的错觉。本作的带入感就是如此的强烈。



SIE 的宣传负责人表示，在PS VR2 版里像这样产生错觉（互感现象）的人还不少。虽然每个人在感受上都有所不同，但像笔者因为工作而对VR 游戏很熟悉的人也会像这样产生错觉，就连自己都感到惊讶。

在这次的赛道里所使用的是Dual Sense

无线控制器跟赛车方向盘。使用Dual Sense 控制器时多亏了触觉反馈让人感受到路面的凹凸感。赛车方向盘由于会连动自己的操纵以及在画面上所看到“自己的身体”所做出的动作，有着出乎意料的一体感。

山内表示，PS VR2 版是为了即便使用Dual Sense 控制器也能够充分享受乐趣为目标所制作的，也针对追求与更为拟真的车辆之间的一体感的玩家准备了支援赛车方向盘的功能，可轻松享受触觉反馈的Dual Sense 控制器，与能够享受到与真车相同体验的赛车方向盘，双方都各拥有自己的优点。

另外山内还提到了在PS VR2 版里首度实现，真实地重现如「纽柏林赛道

」等具有剧烈高低起伏的赛道。另外在PS VR2 版里奔驰时所推荐景色的是像「东京高速公路」般被复杂的立体建筑物所包围的赛道。唯有透过PS VR2 才能体验到拟真般的「东京高速公路」，也推荐玩家们不妨开着敞篷车在此尽情享受兜风的乐趣，发售后还请务必试着体验看看。

VR 体验报导的宿命，就是存在着不管花费多少文字，都难以传达那种体验的部分，但笔者认为若是喜爱车子的玩家，PS VR2 版绝对有着值得一试的价值。山内则自信满满地表示「PS VR2 版在赛道体验及驾驶、奔驰体验上都获得了根本性上的进化，能体验到驾驶实车的感觉，而他自己也感受到了这将揭开赛车游戏的全新时代序幕」，请玩家们敬请期待配合PS VR2 正式发售时的资料更新。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16758486747653.html>