

# Wirtualna rzeczywistość

dla niektórych plus, dla niektórych minus

@daltondotgd

Dostępne headsety

## PLUSY

1. Tracking FTW!
2. Room-scale 1.5x2.0 -> 4.0x4.0
3. Rozdzielczość 2160x1200
4. Kontrolery w zestawie
5. FOV 110

## MINUSY

1. Ciężar / ergonomia
2. Ergonomia kontrolerów
3. Brak słuchawek w zestawie
4. Cena
5. Ilość sprzętu do podłączenia
6. Wymagania sprzętowe



## PLUSY

1. Room-scale 1.5x3.0
2. Rozdzielczość 2160x1200
3. Ergonomia kontrolerów
4. Cena (bez kontrolerów) [\$600]
5. Wymagania sprzętowe względem Vive
6. Optyka
7. Słuchawki w zestawie
8. Jakość gier (?)

## MINUSY

1. Tracking
2. FOV 100-110
3. Brak kontrolerów w zestawie
4. Cena (z kontrolerami) [\$600 + \$200 + \$80?]
5. Wymagania sprzętowe



## PLUSY

1. Cena (\$400)
2. Ciężar / wygodność
3. Dużo gier i są spoko (wysokobudżetowe)
4. Słuchawki w zestawie
5. Jakość gier (?)
6. Wymagania sprzętowe (?)

## MINUSY

1. Tracking
2. FOV 100
3. Brak room-scale
4. Rozdzielczość 1920x1080
5. Brak kontrolerów i kamerki w zestawie





Cena



Rozmiar rynku



# Motion sickness



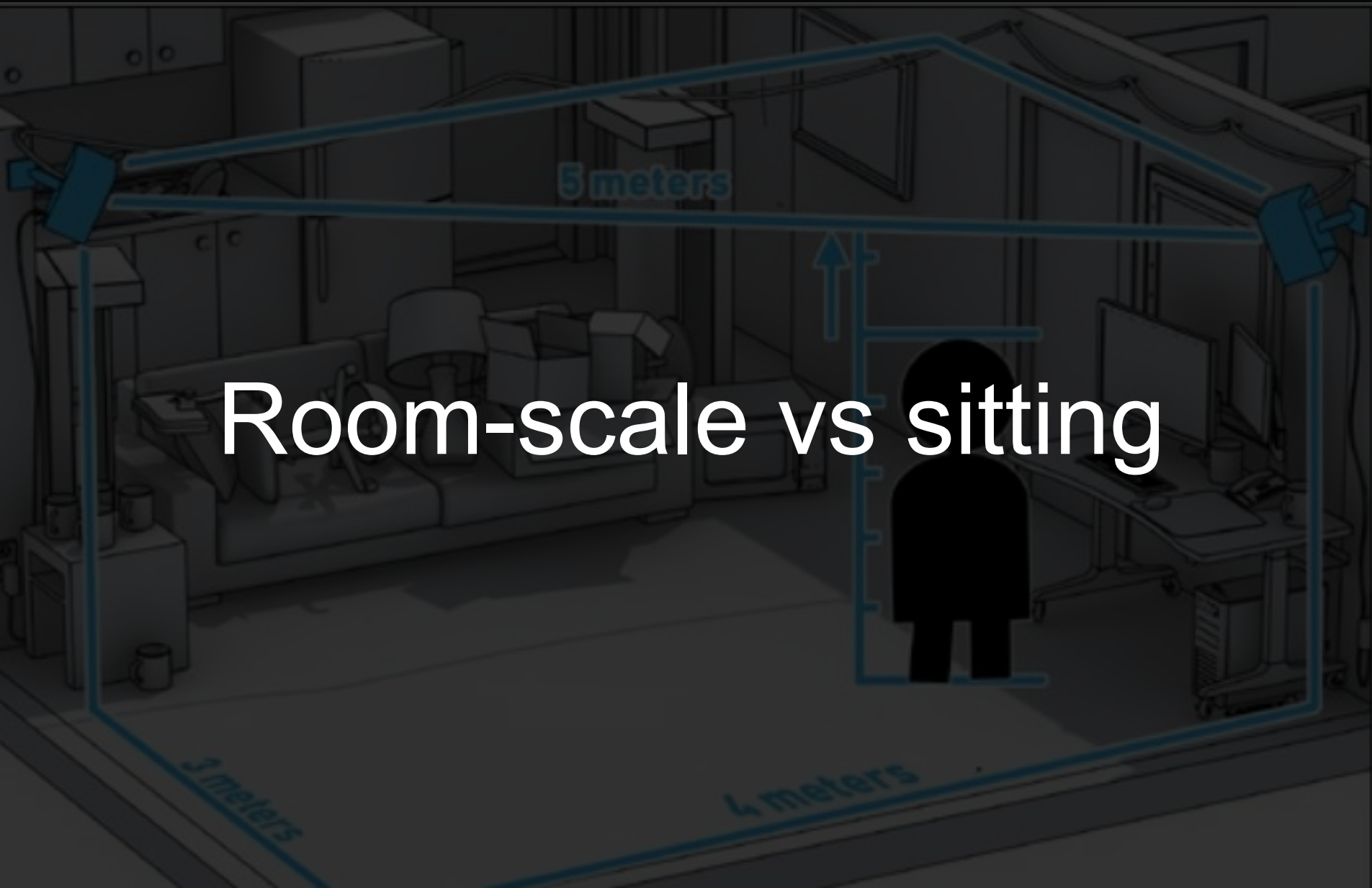
# Design mechanic



# Kontrolki

A person is shown in profile, wearing a VR headset and motion capture gloves. The scene is dimly lit, with the person's hands and the VR equipment being the primary focus. The word 'Kontrolki' is written in large, white, sans-serif font across the center of the image. The background shows a room with some equipment and a fire extinguisher.

# Room-scale vs sitting



OPTYMALIZACJA

# Optymalizacja



Duże tekstury?  
Wymagania do góry

Za dużo vertexów  
narobi ci problemexów

Dynamiczne światła  
optymalizacja niełatwa



Reprojekcja jest na zdrowie  
FPSy licz w połowie

Z włączonym SSAO  
raczej będzie ssąło

Pascal

Czy VR zażre?

Jak chcesz zarobić

to sobie odpuść.

W każdym innym wypadku  
warto.

@daltondotgd

Q&A