

带给人们新奇体验的，正是云游戏。

传统游戏都跑在玩家手头的机器上，而云游戏是把游戏安装运行在厂商提供的云端服务器上，玩家在客户端只需要接收并解压显示网络传来的画面，就可以正常游戏。云游戏的概念并不难理解，它带来的直接好处也显而易见：玩家不用为了跑得起最新的游戏大作而频繁地升级换代自己的硬件了。

如今，代表着游戏产品最高水准的“3A大作”通常也是玩家的“烧钱大作”，因为游戏中各种华丽的视觉效果必须要高配置的硬件才能流畅展示。当然，玩家也可以选择降低游戏画质来运行，但那样的感觉总像“把一辆超级跑车扔到乡间泥土路上去开”，心中各种不甘。就算咬咬牙花大价钱购置一台当下能搞定大部分3A游戏的机器，两三年之后面对更优特效的作品，也只能哀叹力不从心。

高品质游戏除了对CPU和显卡性能的直接要求，它需要的存储空间也越来越大。电脑上的游戏容量做到几百G已经不新鲜，数G数十G的游戏安装包在手机等移动平台也越来越常见。随意装几个游戏，整台机器的存储空间就捉襟见肘。另外，下载和安装如此容量的游戏，耗费的时间也不容忽视。

游戏的品质发展如果要建立在对玩家无穷无尽的“硬件压榨”上，它的意义又有多少？云游戏直接解决了这个问题。只要网络给力，不用下载不用安装，用一台能看视频的机器就可以“秒玩”各种大作。这种轻松的体验不可谓不美好。在云游戏的形式下，游戏的画质表现

随着云游戏的发展，电影《头号玩家》里展示的全世界成为一个巨大游戏舞台的设想，很有可能得到实现。

可以尽快往电影级别靠拢，硬件升级变成游戏运营厂商的任务而不是玩家要考虑的问题。

在电脑上玩游戏玩得正起劲，突然有事要外出，直接存档退出后，在交通工具上掏出手机就可以接着进度来；办完事回到家里不想开电脑，在客厅打开电视再继续游戏……这可能是不少玩家的梦想，而云游戏的特性决定了它可以真正实现这种操作。“某平台独占发行”的游戏有可能成为历史，一款产品通行所有客户端将成为潮流；“3A”游戏的含义将变成“Anytime、Anywhere、Any Device”。存档都在云端，这让云游戏在很大程度上解决了“游戏作弊”的问题，因为想要攻破厂商的服务器远比在本地机器上修改数据的难度大。

“多人在线游戏”也将被云游戏重新定义。在以往的网游中，真正能够同屏互动的人数其实是有限的，这源于厂商要适配玩家客户端的运算能力，所以不得不有分区这样的设置，让直接互动的人数局限于一个区能承载的上限。而云端的运算能力理论上是可以无限扩展的，千万个玩家同屏，在游戏中复原“诺曼底登陆”这样的宏大战争场景可以成为现实。随着云游戏的发展，电影《头号玩家》里展示的全世界成为一个巨大游戏舞台的设想，很有可能得到实现。

“云化”改变游戏

有如此之多优势的云游戏，其实早在21世纪初就有人提出了相关设想；在2009年全球游戏开发者大会（GDC）的展台上，更是被当时的一家新锐企业Rearden以现实的效果带给了全世界。惊艳全场之后，这家企业雄心勃勃要把云游戏推广开来，但没过多久就以失败告终。原因也很简单：当时的网络环境无法支撑云游戏的稳定运行。出了展台搭建的理想网络区域之后，玩家体验到的只有无尽的卡顿，那时的云游戏根本玩不起来。

通信技术飞速发展，十年之后已是“换了人间”。2019年，云计算的成熟、网络带宽的增长尤其是5G通信技术的落地，让云游戏有了真正来到人们身边的基础。当时间进入2020年，玩家已经可以在不少平台上真实体验到云游戏。

2020年，中国云游戏市场规模预计超过10亿元；未来两年，预计每年增长率超过100%。这是ChinaJoy2020全球云游戏产业大会上发布的《2020年云游戏产业调查报告》中显示的数据。报告编写方伽马数据进行了大量用户调研，发现四分之三的受访者都不同程度地体验和了解过云游戏产品，有15.3%的用户甚至已经在通过云游戏平台付费进行游戏。近八成用户表示希