



望能在手机上玩云游戏，同时近六成用户表示希望在云平台玩移动游戏，这说明移动游戏“上云”同样会拥有不错的市场机会。

上述《调查报告》认为：2019年以来，云游戏产业链的各个细分领域都开始市场中显现，目前云游戏产业链已初具雏形。虽然5G网络、云游戏解决方案的软件和硬件支撑、云游戏内容挖掘、云游戏平台服务等各领域均仍处于建设初期，但从厂商在各领域的财力物力投入强度来看，未来3到5年云游戏将进入快速成长期。

这一现实从参加ChinaJoy2020展会和全球云游戏产业大会的厂商也可窥见一斑。展示和讨论云游戏的，既包括多年来一直深耕云游戏的垂直企业，也包括踏入云游戏领域的传统游戏厂商；他们中不仅来自游戏开发、平台搭建等软件领域，也有5G通信和云计算领域的硬件行业。

“云游戏将给游戏产业带来多种维度的升级。”盛趣游戏副总裁谭雁峰在接受《新民周刊》记者采访时表示。他认为，云游戏降低了玩家接触高品质游戏的硬件门槛，这会让优质的内容得到更多的认可，促进整个产业在内容开发上投入更多的资源。“不管云不云，内容是核心。”同时，游戏厂商也要致力云计算的技术发展，开辟“内容+技术”的双线战场。

云游戏的交互社交功能也将更加丰富。除了传统游戏也能做到的“云观战”“云对战”之外，云游戏还可以实现独特的“云助战”。比

如一名玩家在游戏中被难住了过不去，这时他只要简单地做一个操作，就可以把游戏的控制权交给其他人；后者可以无缝接续游戏进度，而不管是不是和前者处于同一物理位置、同一网络或者同一游戏平台；好友们还能继续观战，不受任何影响。谭雁峰提出，依照这种方式，云游戏可以实现与直播的融合，将来的游戏主播就不只是自己打游戏让粉丝围观了，还可以随时让粉丝参与到手头的游戏中，这种互动的体验感将显著提升。

目前，玩家可以接触到的云游戏平台已经有不少，许多厂商也在计划推出自有平台，“多国大战”在云游戏平台领域一触即发。在谭雁峰看来，云游戏的发展初期肯定会涌现出许多平台，在市场的优胜劣汰之后，这种竞争将打破传统游戏产业的格局，人们看到的不再是少数几家头部厂商的“强者恒强”，

很可能将迎来新平台的崛起。“这种新的可能性，也是云游戏带给我们最有趣的地方。”

未来，“云”之天下？

2020年被认为是“云游戏元年”，在美好的前景下，云游戏要健康发展，仍需突破一些难关。

和十年前业界那次折戟沉沙的尝试一样，网络的质量仍然是制约云游戏的最大因素。走出展台回到现实的应用场景中，因为各处的有线网络、WiFi质量不一，同时5G无线网络的高速覆盖尚在推进过程中，网络卡顿还是会较多出现，这对云游戏的体验是致命的伤害。三七互娱集团副总裁、首席技术官朱怀敏告诉《新民周刊》记者：云游戏的时延包括云端画面抓取和视频编码时延、终端解码时延、网络传输时延。

下图：ChinaJoy吸引了不少游戏玩家。
摄影/沈琳

