

目前传统的办法只能要求用户提高带宽降低延迟，但这会让玩家刚避免购买昂贵的硬件，又转向购买高网速的环境，最终投入的成本还是没有明显降低，这让云游戏的吸引力随之大打折扣。

他提出，边缘计算能够有效解决云游戏时延、算力、带宽等问题。这也就是所谓的“雾计算”。如果说“云”是飘在空中的，那么“雾”就是弥漫在每个人身边的。边缘计算是将云计算的一部分能力，从机房中迁移到网络接入边缘，创造出一个具备高性能、低延迟与高带宽的网络服务环境，并且这个服务环境是贴近用户的，距离越近延迟越短。“换句话说，云游戏要达到良好的即时游戏体验，服务器机房要离用户越近越好，延迟时间才可控。”要构建这样的近在玩家身边的“雾计算”密集网络，在成本和时间花费上都不简单。

“在盈利模式上，云游戏目标用户的付费习惯主要以免费模式为主，而目前几乎所有国内外云游戏产品都采取了付费模式。”朱怀敏说。目前有部分产品可以让用户免费使用，但他们需要排队很长时间，最终还是需要付费来获得正常的游戏体验。

在当前的现实中，玩家既要在平台上购买云游戏的游戏时长，还要为自身使用的网络付费，有时还要和玩传统游戏一样购买游戏本身。多重费用加起来确实相当可观。

朱怀敏认为，玩家对在云游戏平台付费体验游戏的接受度是动态变化的，当云计算技术和网络技术的提高能够有效降低云游戏平台的搭建和运维成本，平台订阅费用有

望降低。谭雁峰也提出，云游戏的收费模式也可以创新，除了传统的时长、道具、订阅收费，还可以尝试按画面清晰度收费、按关卡收费等形式。

突破障碍之后，将来主流的游戏是否都会成为云游戏？在朱怀敏看来，这个观点有点太过绝对。“我认为云游戏作为5G网络落地的最好场景之一，有望打破主机游戏、端游以及手游等不同类型游戏的界限，促进传统游戏市场的云化、云VR/AR游戏的渗透，带来增量市场。随着技术的发展，我们也允许有不同的游戏类型去丰富游戏市场。因为对玩家们来说，云游戏只是提供了多一种选择。也许在某些情况下，云游戏可能是更好的解决方案。”

但他同时肯定：云游戏将改变游戏行业生态，它会成为主流的游戏方式之一。他表示：回顾中国游戏行业的发展史，可以发现从当初的端游到页游、从页游到手游，每当新的游戏载体出现，都给行业带来新的冲击，部分企业也借此实现了弯道超车。“我们对于云游戏的布局，也是对于游戏行业未来的布局。”

新的游戏载体出现，都给行业带来新的冲击，部分企业也借此实现了弯道超车。“进入云游戏领域，是我们筹备全新赛道方向的开始，也是不断提升三七互娱主业天花板的必要准备。我们会按照一贯的策略，以优质内容为核心，研发、发行业务为基石，结合游戏上下游产业链不断探索；关注新技术带来的新趋势，通过对业内优质资源的整合，全面布局云游戏。这样的布局，也是对游戏行业未来的布局。”

