



虎牙正式上线云游戏平台

“直播+云游戏”的融合体验好玩在哪里？

自2019年5G元年以来,游戏行业就开始流传着一种说法,“5G云游戏将颠覆游戏界”。另据分析机构统计,2019年全球云游戏市场只有3.06亿美元,而到了2024年,该市场将以59%的年复合增长率升至31.07亿美元,当中最大的促进因素就是5G。

究竟5G这道“天雷”,勾动云游戏的地火,将会产生何种爆炸性的化学反应呢?所谓“颠覆”,又颠覆了谁?最重要的是,云游戏玩家,能否获得比原生客户端游戏更好的体验呢?

日前,已与斗鱼达成合并协议的游戏直播巨头虎牙公司,宣布旗下YOWA云游戏平台结束为期4个月的用户内测并正式上线,人们现在可以通过YOWA用手机畅玩电脑游戏,用低配电脑也可以玩市面上最新最热的3A大作。

■新快报记者 郑志辉

“直播+云游戏”的相互协同

在过去一年间,直播平台进军云游戏似乎已成为行业“风潮”,无论是短视频为主的快手、抖音,还是以游戏直播出身的虎牙、斗鱼,都拥有云游戏的产品,各家敲的是个怎样的算盘呢?

虎牙YOWA云游戏项目负责人王辰宇对记者表示,YOWA在项目创立初期,已经考虑到与直播平台结合,相互协同带动。利用这套虎牙自研的云游戏技术,虎牙直播能够大幅拉近主播与用户的距离,让双方实现类似于“坐在一起玩”的游戏体验。

实际上,在这方面虎牙已经走在了行业前列。目前虎牙已完成了主播与用户一起玩游戏功能的开发,将随着虎牙直播新版更新推出。“利用云游戏的能力,观众和主播也可以形成更强的互动,借此直播平台也能够帮助游戏提升发行效率,甚至联合CP推出专属定制游戏。”王辰宇说。

而和运营商、游戏平台等其他赛道切入的玩家相比,王辰宇表示,虎牙是基于在用户、技术、运营方面的优势切入云游戏赛道。目前云游戏最大的优势是一键即玩、无需下载,潜在用户与虎牙直播平台用户高度重合。在商业模式、技术积累上虎牙都展现出与云游戏高度的“适配性”。在内容方面,虎牙与不少游戏大厂有良好的合作基础。虎牙云游戏平台采用自研技术,在产品功能开发、游戏定制化设计及成本等方面均积累了先发优势。

云游戏应有更好、更新体验

游戏“云化”的最大卖点,首先是降低了用户玩游戏的玩家门槛,在体验不输客户端的基础上,有机会创制出一些全新的玩法,或者创

新的体验。在这方面,YOWA的表现最为玩家们所关注。

王辰宇介绍说,在YOWA移动客户端上,通过多项虎牙自研的技术创新,用户已经可以流畅试玩以往在电脑上才可以流畅运行的3A大作,并获得不错的体验。

与市面上仅完成了从端游向手机简单迁移的云游戏产品相比,YOWA的一大突破在于将端游操作手游化。例如当用户处于游戏菜单中时,操作方法会自动设置为“点哪是哪”的手机原生模式;而在游戏过程中,又会自动转变为所需的滑鼠操作方式。其背后的技术实现逻辑是通过识别游戏中的各种场景,智能匹配适用的操作方式、方案,保证了上佳的游戏体验——该技术业已提交专利申请。

另一项已提交专利申请的技术是个性化鼠标操作方案。虎牙将手机电脑的操作方式深度结合,将鼠标的不同操作分别对应手机的滑动、点击、长按,确保用户在移动端获得符合习惯的鼠标体验。同时,针对键盘按键,又匹配了按键锁定以及按下可移动的操作方式,实现了如《和平精英》中边开枪边瞄准的操作体验。

真的要颠覆游戏行业吗？

虎牙表示,目前YOWA平台是一款免费产品,为用户提供了100多款当下热门游戏,只要玩家在自己的账号上购买过相关的产品即可通过云游戏平台直接登录。

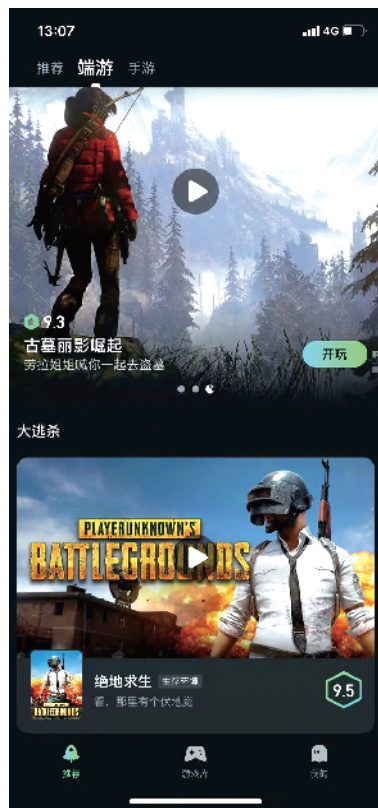
有参与测试的用户反映,在实际体验方面,YOWA表现还算不错,在优质4G网络、WIFI或者5G情况下,游戏延迟保持在60~70ms的水平,玩家体验不会受到太大影响。随着5G网络的不断优化,云游戏的表现还能更进一步。

游戏“云化”让云服务厂商在游戏产业链条中抢占了部分过去没有的话

语权,不过,虎牙并没有直接喊出“颠覆”口号,更多的是“改变”。

虎牙总经理刘建强说:“以技术驱动娱乐,YOWA云游戏将与虎牙直播深度融合,探索更多的可能性。在未来,直播不仅能看能玩。同时,云游戏不仅让用户享受到游戏的乐趣,而且改变了传统的游戏分发方式,进一步扩大游戏厂商的游戏分发渠道。”

虎牙相信,随着云游戏行业纵深发展和技术成熟度的提升,越来越多的用户将深化对云游戏的认知和接受度,在未来,“玩游戏、就上云”将成为大势所趋。



业界新闻



次世代主机销售火爆 微软XSX和索尼PS5 均被抢购一空

新快报讯 11月10日微软旗下的Xbox Series X(后简称XSX)正式开售,售价499美元(约人民币3300元),其中微软还有一款中端型号的次世代主机Xbox Series S售价299美元(约1980元)同期上线开售。

两天后11月12日,索尼旗下的第五代家用游戏主机(后简称PS5)也正式发售。与Xbox相同,PS5同样也分为了两个版本分别售价499.99美元与399.99美元。

微软XSX和索尼PS5发售当天均被抢购一空,在全球各地均出现了严重供货不足的状态。

最先开始销售的XSX可以说是抢占了先机,11月10日,XSX正式在多个地区销售,并且销量十分可观。Xbox的总监Phil Spencer表示,Xbox主机在过去24小时内的销量再创新高,感谢广大玩家的支持。

根据VGChartz的数据显示,截至今年10月31日前,Xbox One全球的销量已经达到了4850万台,从目前火爆的市场表现来看,XSX要达成并超越这一目标似乎并不是不可能。不过据外媒VGC报道,即便是XSX的市场表现优于PS5,微软也不会公开主机的具体销量。

虽然PS5国行的销售渠道以及最终售价并未公布,在国内不少电商平台已经出现了相关次世代的主机的预售渠道,一台PS5的售价已经炒到了8000、9000甚至万元,将近是原价的3倍,一台次世代主机的价格已经可以与刚刚苹果推出的iPhone12拥有一战之力。



加入我们一起玩

支持单位

广州市天河区软件和信息产业协会