

不买显卡几乎成了这两年游戏玩家的共识，主要原因是显卡的价格随着虚拟币的涨价水涨船高。最高点时，部分高端显卡价格直接翻几倍，动辄1-2万元的价格，根本不是不想买，而是普通玩家根本买不起。

没有显卡就没办法玩一些大型游戏，虽然绝大部分网游都不需要太好的显卡，但其中仍然不乏一些热门的网游和3A大作，需要高端显卡的支持。

遇到这种情况怎么办？按照以往的思路，那肯定是选择不玩，或者看看别人玩的视频解解渴，再忍不住的找高端的网吧去体验一下。

云游戏让你不买显卡也能玩最吃显卡的游戏

其实这两年随着云游戏的发展，玩家又多了一种选择，通过“云游戏”的方式，不用买显卡，也能畅玩各种大型游戏。

什
么是
云游戏？

云游戏是以云计算为基础的游戏方式，在云游戏的运行模式下，

所有游戏都在服务器端运行，并将渲染完毕后的游戏画面压缩后通过网络传送给用户。在客户端，用户的游戏设备不需要任何高端处理器和显卡，只需要基本的视频解压能力就可以了。

简单的说，就是你的电脑通过客户端远程登录到商家给你提供的高配电脑上，你远程操控商家的高配电脑来玩游戏。

虽然云游戏对电脑硬件的要求更低了，但云游戏对网络的要求会更高一些，网络越流畅，带宽越高，你才能享受到比较流畅的游戏体验和清晰的画质。

云游戏体验：超乎想象 竟然和在自己电脑上玩感觉一样

虽然一直有听过云游戏，但自己的电脑配置还不错，加上对游戏的爱好也并非狂热

，所以一直都没体验过电脑端的云游戏。

此前玩手游体验过手机端的云游戏，以及一些远程电脑桌面控制软件，体验都不算好，所以我对云游戏的理解还停留在画质差、延迟高、根本没有游戏体验可言的思维上。

带着这种思维定式，我觉得再看看云游戏是否经过几年的发展有所改观呢？说实话做云游戏的平台不算少，目前比较主流的有：Xbox Game Pass、海星云电脑、咪咕快游、腾讯Start云游戏、网易云游戏、布卡云电脑、顺网云电脑等等。

腾讯Start云游戏界面

这些平台虽然都是云游戏平台，但经营的游戏类型和操作方式还是有一些区别的。这里笔者选了腾讯Start云游戏和顺网云电脑两个平台进行了测试，前者是国内行业NO.1，后者是网评还不错的云游戏平台，一起来看看有什么区别吧。

先说，腾讯Start云游戏，用户下载完客户端后，可以直接在客户端上点击自己想玩的游戏进入，初次登陆送12小时免费时间，人多的时候免费玩家是需要排队的。从游戏的种类上来看，腾讯的主流游戏都是支持的，其他的一些游戏不算多。

个人感觉画质还算不错的 也基本是感受不到延迟

为了更好的印证延迟问题，我选择了穿越火线这款射击类游戏，通过游戏体验来看，对于一般玩家来说基本上和直接从本地客户端运行游戏体验的效果差不多。无论是延迟还是画质，都感觉不出和在本地端游戏有太大的差距。

不过基于分辨率、操作等问题，第一次玩的玩家可能还需要稍微适应一下，才能获得更好的游戏体验。

收费方面，腾讯Start云游戏还是比较良心，一年包月价格仅需251元，而且不限时。如果你主玩腾讯游戏，但是没有合适的电脑，这个价格我认为比单独购买显卡或者其他硬件设备的折旧费要划算的多。

接下来就是顺网云电脑的体验，相对于腾讯Start云游戏而言，顺网云电脑更像它的名字一样，是一个云电

脑的感觉。

第一次登陆到云电脑的界面，感觉像进入了一个私人网吧一样，整个电脑界面和网吧电脑界面几乎一致。

游戏同样是体验了穿越火线这款游戏，选择了最高的画质，从画质上来看，跟腾讯比起来还是要稍微差一些，流畅度延迟都还不错，正常游戏没什么压力。不过偶尔会有闪退的问题。

由于顺网云电脑的模式相当于你租用了一台电脑，所以可以比较轻松的看到配置，从配置来看，这款电脑是10代的i5处理器，搭配了16GB的内存和RTX2060 Super显卡。配置不算太高，但基本也能满足大部分游戏的需求。

价格方面，顺网云电脑分为时长卡和周期卡，20小时时长卡59元，周期卡年卡599元，每天可玩3小时。对比腾讯Start云游戏价格不算便宜。

云游戏虽然体验不错 但目前来看还是没办法成为大众需求

整体体验下来，确实云游戏的发展速度有点颠覆我的认知，这种云游戏的体验基本和本地主机体验上没有太大的区别，整体感觉很流畅。

但即便是这样，我觉得云游戏想要实现拥有大批量的常驻用户还是一件非常困难的事情。主要原因有以下几点。

长期计算价格不划算：

腾讯Start云游戏一年251元无限畅玩的价格其实还算不错，如果玩5年才花1000多元，比硬件本身贬值要划算很多。但腾讯Start云游戏可玩游戏比较少，而且不具备完整云电脑功能，因此整体局限性比较大。

而顺网云电脑这种具备完整电脑功能的产品，价格又比较贵，一年599元，每天3小时的时间，对于游戏玩家来说多数是不够用的，如果你买2个账号差不多就是1200块钱。按照云电脑配置计算，不如自己配置一台同配置的电脑划算，玩几年就回本了。

数据安全、存档不方便：

此外，云电脑由于是类似于网吧的电脑模式，当你关机后，你在电脑上保存的数据都会被清除，所以如果有重要的数据未保存就会比较麻烦。

另外云电脑毕竟是登录到其他电脑上进行娱乐，可能会增加账号被盗的风险，如果你玩的网游账号价值过高，也不太建议使用云电脑。

用户习惯培养不够，多数人是为了尝鲜：

很多人使用云电脑多半是偶尔尝鲜，真正有玩大型游戏需求的人群，多半也都有配置自己的电脑，我觉得很少有人愿意把云电脑作为自己的个人主力机去使用。

我自己体验了2小时的游戏，可能是心理作用的原因，始终感觉自己是在体验，而并没有沉浸其中好好去玩一次游戏，当然基于体验本身而言，它和本地游戏的体验差距真的不算大，甚至可以说已经有了很好的体验，但对于用户而言，由于习惯的原因，始终还是有在玩别人家的电脑的感觉。

所以我认为对于绝大部分人而言，第一他对这个品类完全不了解，或者不熟悉，认知度不强，需要品牌去培育用户。第二用户心理上这种在玩别人电脑的感觉比较难解决。

总结：云游戏、云电脑一定是未来方向 但肯定不局限于游戏行业

我觉得云电脑以目前的体验，确实已经足够好。但我认为，云电脑的发展方向也不应该局限于因为不愿意买显卡而选择云游戏的用户。

相对而言，我认为云电脑更适合企业用户，比如现在很多企业老板都比较重视公司的数据安全，如果全员配备了云电脑，则能更好的保障公司数据安全，同时也能节省一大笔电脑费用的支出。

而对于游戏用户来说，云电脑确实能够很好的解决配置不够，甚至懒得下载游戏的问题，确实这些需求对一部分人是非常刚需的，但我认为在电脑普及度如此之高的今天，这个需求依旧还是属于小众人群的。

(7930874)