

# 玩家搶先體驗 高通華為大手佈局

年輕玩家雲集的遊戲產業樂於嘗新，繼VR和AR後，在剛剛結束的ChinaJoy（中國國際數碼互動娛樂展覽會）上，5G尖端技術毫無懸念地橫掃展會。低延時、少卡頓的雲遊戲成為今年展會的最大亮點，不但現場體驗者眾，高通、華為等均大手筆展出5G金牌產品，前者更豪氣地包下整個E4館作為主題館。業界普遍預計，5G時代的到來，將徹底地改變互動數字娛樂行業。

■香港文匯報記者 章蘿蘭 上海報道

繼VR和AR後，5G尖端技術橫掃ChinaJoy。



展會上美女如雲。



內地遊戲玩家眾多，遊戲業「錢景」無限。 香港文匯報上海傳真

# 5G新世代 遊戲業迎變革



5G時代，玩VR的門檻將大大降低。 香港文匯報上海傳真

遊戲業的商機顯而易見，ChinaJoy迭創佳績。主辦方公佈的數據顯示，今年的展館總面積達到17萬平方米，其中B2C互動娛樂展示區匯集4,000餘款全球頂級數字娛樂產品，吸引中外參展企業接近300家，更有超過5,000台現場體驗機。展會現場年年都是人山人海，今年4日內累計觀展人數更高達36.47萬人次，再創歷史新高。



「雲+AI+5G」的組合將顛覆遊戲產業。

參展商邀請美女到場宣傳。



小孩子也爭先在現場體驗遊戲。



OPPO 演示了5G現網環境下的雲遊戲。

## 華為演繹5G速度

「雲+AI+5G」等前沿技術的組合，將為遊戲產業帶來顛覆性變革，5G行業領頭羊華為更是不甘人後。華為今年也是首次大規模參展ChinaJoy，華為雲展區以「打造5G時代的超級玩家」為主題，不僅帶來了其在遊戲、文娛領域最前沿的高科技產品、技術，同時還設立了「雲端遊戲區」和「雲端影音區」，祭出面向5G時代的硬核實力。

華為雲全球市場總裁鄧濤帶來了日前華為公司發佈的內地第一部5G手機，並用之試玩了一些最近比較熱門的遊戲。「確實非常爽，沒有卡頓」，論及新技術為遊戲帶來的新體驗，鄧濤坦言，首先

5G的速度比4G快了很多，它能夠在幾秒鐘內下載一部電影，傳輸速率達到1G BPS；其次5G基站吞吐量很大，若將4G吞吐量比作一棟大樓，能容納300個人同時玩遊戲，5G就能容納3,000人同時玩遊戲；從時延論，5G時延更將達到毫秒級，玩遊戲非常快。

### 加強虛擬主播等應用

鄧濤說，因5G帶來了上述提升，也讓雲發揮了重要作用，雲VR、雲遊戲將大展拳腳，「5G和雲又給我們帶來AI的應用天地，人工智能現在都是部署在雲上，因此可以非常方便地被遊戲企業使用，比如虛擬主播、實時美顏、實時翻譯、對戰機器人等。」

## 順網科技加碼5G互娛

ChinaJoy主辦方上海漢威母公司順網科技，主攻網吧、網咖、電競酒店等公共上網領域。該集團在內地擁有10萬家網吧、1,000萬終端，及1億以上的活躍用戶。自去年開始，順網科技同樣發佈了基於邊緣計算的順網雲，並於今年6月推出雲電腦產品及雲遊戲解決方案，加碼5G互娛。

順網科技首席產品官趙良在展會論壇上表示，網吧原需配備服務器、客服機等存儲海量遊戲，順網雲發佈後則不再需要服務器，全部使用邊緣端的存儲能力。「雲電腦真正做到了用遠端資源，把渲染結果傳到本地，相較本地PC機渲染出來的遊戲畫面，體驗幾乎一致。」他說。

### 雲電腦作場景應用

今年的ChinaJoy上，順網科技在展館內展出了順網雲電腦，相當於搬來了一間網吧，並使用雲端渲染能力，做出各個不同場景下的應用，如家庭客廳、機場等候區場景，「旅客在機場因航班延誤，會等得很不耐煩，若有電腦可以打靶遊戲，兩局下來，時間很快就過去了。」趙良說。



ChinaJoy吸引了不少Cosplayer到場參加活動。

## 高通設主題館作演示

今年6月內地才正式發放5G商用牌照，2個月後，遊戲產業即已作出迅速反應。完美世界CEO蕭泓在ChinaJoy上表示，遊戲業應當充分利用技術，而5G時代的到來，將徹底改變今日的互動數字娛樂行業。「道理很簡單，你手中的手機、桌上的PC、家裡的電視，CPU不需要那麼快，因為5G時代帶寬太寬了，所有處理都可以在雲端進行，很多內容用視頻流傳遞，這將大面積降低消費者的終端成本，這對我們是一個很大的機遇。」

值得注意的是，高通對5G在內地的應用前景似乎信心百倍。今年ChinaJoy期間，高通首次高調包下整座展館，將之命名為「高通驍龍」主題館，打造5G潮酷聖地。基於中國電信的5G現網覆蓋及中興通訊的5G新空口(NR)商用系統設備，高通聯合中興、小米、vivo、OPPO、一加和努比亞等，共同演示了5G現網環境下的雲遊戲。展館中所有5G手機均搭載了驍龍855移動平台、驍龍X50 5G調製解調器、集成式射頻發射器及高通射頻前端解決方案。

## 享高速率低時延優勢

高通全球產品市場副總裁孫剛直言，5G是近一兩年來最火熱的關鍵詞之一，至內地正式發放5G商用牌照，更將熱度推到了最高點。在他看來，5G將變革幾乎所有行業，未來5年內鮮有哪個行業，可以不與5G發生交集，其中重要領域即是遊戲。

「對一款遊戲而言，響應時間至關重要，只要稍微延遲，就會在射擊類遊戲中錯過最佳時機，或者在賽車類遊戲中錯誤地處理轉彎，」孫剛解釋，而5G高速率、低時延的優勢，就可以很好地解決這個痛點，「5G讓終端能夠以近乎實時的方式連接到雲端，用戶在手機上就能隨時暢玩更高畫質、更流暢的大型遊戲，而無需等待下載和安裝；5G支持的固網寬帶級別的低時延，還能更快加載新關卡或地圖，減少對於手機內存的佔用。」

他提到，遊戲中若將5G與AR結合更將創造特別體驗。他以AR虛擬射擊類遊戲為例，上

述技術的結合將打通真實世界與虛擬世界的邊界。「玩家可以掃描該區域來尋找朋友，只需點擊一下屏幕，就可以投擲虛擬『水彈』，手機屏幕將同步出現『水彈』產生的痕跡，」他說，「對象追蹤讓你可以向運動狀態下的玩家，精準地投擲『水彈』，更有趣的是，現實世界中的物體還可能被即時替換成虛擬物體，實時顯示於手機屏幕，比如你面前的一顆樹，在手機屏幕上將顯示成一座堡壘，如此令玩家體驗更具沉浸感。」



5G能讓用戶隨時暢玩高畫質、流暢的大型遊戲。