



信里面，菲尔老哥是这么说的：

“ Stadia 的游戏部门在组建一支多元化和才华横溢的团队，并建立强大的Stadia独家游戏阵容方面取得了长足的进步。我们将会在最近向大家宣布Stadia游戏部门的战略和今年的目标。”

好家伙，原来把部门裁了就是今年的最新目标啊，原来这就是惊喜？



但是谷歌毕竟是找到《刺客信条》之母 Jade Raymond 来站台，玩家们多少还是有点期待的，希望它真能做出个什么独占游戏大作来。

结果，没到两年，玩家没等来大作，却等来了工作室关停的消息。。。

和玩家比起来，工作室的员工更惨，他们大部分也是从媒体上才知道这个消息的。

等过了三天之后，菲尔才开了个会来回答员工的问题。在会上菲尔把关闭工作室这件事归咎在新冠疫情和微软收购贝塞斯达母公司上，并且说“从零开始开发游戏的成本正在指数级上升”



Epic 也是因为《 堡垒之夜 》的大火，才升起来做了一个游戏平台的想法。

但是做游戏又很花钱，不仅花钱还花时间，而且就算是确实钱到位了，时间也到位了。没有专门的人才也不行。

要知道当年微软收购 Bungie 就花费了 5000 万美元以上，那可是 2000 年的 5000 万美元，花了这么一大笔钱才烧出来一个《 光环 》。



而且，这个是一个无解的问题。因为数据必须要传输到本地服务器机房才能完成交换，假如你在杭州玩游戏，那数据就要传输到洛杉矶去，这一来一会，速度自然下去了。

在美国，因为谷歌部署的本地服务器机房很多，所以传输速度很快。但是，在其他国家除非谷歌也花高价覆盖各个地区，建机房，不然游戏体验很难上去。

可能有人认为 5G 上来了之后，体验就会变好，但是问题是5G速度再快，也不可能快过光纤传输的速度啊。

所以说啊，云游戏要发展看的不是网速，看的是光速。。。

其实，当初在宣布谷歌要开发 Stadia 独占游戏的时候，我就在想，会是一个什么样的独占游戏呢？

因为目前大部分的主流主机游戏，并没有很好的利用了云游戏平台的优势，只是把别的平台也能玩的游戏搬过来而已。



游戏的内容是 12 名 AI 角色在野外，通过团结协作解决所遇到的谜题并生存到最后。整个节目的播放的 12 周时间里面，观众也可以在直播中调整视角，选择自己喜欢的角色，并且可以跟里面 AI 参赛者交互，不仅可以“看”节目，也可以帮助或者阻碍这些 AI 角色。每周的最后，观众会给这些角色投票，获得最低投票的 AI 会被淘汰。



这个“云游戏”显然已经超过了传统的游戏范畴。它更像是一个游戏版的《楚门的世界》，我们在电脑外的，观看直播的人，既是观众，也是玩家。

显然，如果没有云游戏的这种“实时直播+互动”，这样的游戏是不可能实现的。这就是一个典型的“只有云游戏”才能做到的游戏。

我相信谷歌的 Stadia 独占游戏开发团队应该是在开发类似的游戏（如果他们真的在开发游戏，而不是在干一些别的什么的话）

。但是谁知道呢？谷歌整体策略的变化下，无论他们所开发的是什么，都永远无法真正面世了。

