专访DeepLink Protocol CEO：低成本玩3A大作 AI+DePin+GameFi变革云游戏

作者：Climber，本站

全世界有着无数游戏玩家，但大部分人受困于硬件设施条件很难畅快享受3A游戏的乐趣，为此许多大厂如腾讯、阿里、微软、英伟达等纷纷布局云游戏赛道。IDC报告显示，预计到2026年，全球云游戏市场收入将达到近77亿美元，五年复合增长率达40.8%。

云游戏即依附于云端，利用云端完成游戏运行及画面渲染的云计算技术。但目前玩家无论是直接玩3A游戏还是利用云游戏平台，普遍面临着高收费、高延迟、高性能设备等难题。而DeepLink的出现恰好实现了普通玩家探寻3A大作的愿望。

DeepLink是去中心化的AI云游戏协议，也是一个以远程控制工具为入口的 Web3 云游戏平台，融合了人工智能、区块链和流媒体技术，能够提供高质量、低延迟的云游戏体验，让玩家以低成本、低门槛的方式平等享受最顶级的游戏产品。

一直以来，项目联合创始人兼CEO YONG HE先生都有着帮助普通玩家、重塑传统市场游戏格局的夙愿，希望通过构建集AI+云游戏技术+区块链等科技力量，真正打破高端游戏壁垒。为此本站也专程采访到了YONG HE先生，聊了聊DeepLink的项目机制特点、未来规划以及对云游戏赛道的看法。



本站：首先请您简单介绍一下自己的加密行业经历以及DeepLink项目。

YONG HE：我最早在2016年开始关注到加密行业，并在2017年创立了DeepBrain Chain（深脑链）。2020年我认识并了解到了DeepLink项目的创始人兼CTO，当时出于认可我个人就投资了100万美元。两年后，DeepLink创始人邀请我出任了项目联合创始人以及CEO的职位。我也就一直推进项目发展至今，并已经帮助DeepLink总计融得了900万美金。

简单来说，DeepLink是一个去中心化的AI云游戏平台，它克服了云游戏的挑战，提供超低延迟和高分辨率渲染，为众多游戏平台提供支持。主要产品包括DeepLink Protocol和DeepLink Software。

关于DeepLink与DeepBrain Chain的关系可以这么理解：DeepBrain Chain发展至今有7年时间，3年前主网上线，项目近期将发布重磅产品——人工智能公链。目前测试网已经开启，上面已有数十个人工智能项目在构建开发中。主网也将在8月份正式上线，届时我们也会在美国硅谷召开新闻发布会。而我们的目标也是将DeepLink打造成这条全新AI公链上第一个标杆性的应用。

本站：是什么原因促使您决定加入DeepLink这个项目的？它的过去发展历程是怎样的？主要团队人员有哪儿些？

YONG HE：早期DeepBrain Chain（深脑链）就与DeepLink有合作关系，而我个人也十分看好这个项目的前景，加上我也有比较多的加密市场资源能够帮助到它。另外，DeepLink也是基于深脑链构建开发的应用产品，我自己也希望能将它打造成一个行业标杆项目。

技术团队在云游戏领域已经有13年以上的技术积累了，这也让项目在这一领域有着世界前列的竞争力，在技术上能够超越亚马逊、微软这些大品牌。总体来说，我们的云游戏价格是以往云游戏厂商价格20%，便宜了80%，所以这是一个革命性的解决方案。

2020 年 10 月，DeepLink项目启动。2021年组建了核心团队并进行了DeepLink的产品设计与研发。2022年推出多个DeepLink 远程控制功能测试版本及正式版。2023年我们与韩国最大连锁网吧合作，而DeepLink软件的下载量已超过 1,400,000 次，用户遍布 100 个国家。

DeepLink团队在云游戏领域经营丰富、技术背景深厚，项目创始人兼CTO Garland，他曾是中国首家提供云游戏解决方案公司顺网研究院担任院长，专攻技术研发；还有联创兼CMO Brando Murphy，他是曾在美国知名风投基金公司EveyRealmn的获得了Web3/Metaverse 认证。

核心技术团队成员自2011年起便深耕云游戏行业，成员来自包括思科、英特尔、Nvidia、华为等公司，在十余年研发基础上才诞生了DeepLink。

本站：DeepLink的主要产品和服务是什么？项目具体是如何运作的、机制和原理是什么？

YONG HE：DeepLink的产品分为两个部分，底层协议DeepLink Protocol和DeepLink Software。DeepLink Protocol是一个去中心化的AI云游戏协议，集合了人工智能技术、区块链技术、云游戏技术等等。

DeepLink Protocol以分布式的方式共享GPU算力，并拥有超低延迟的游戏渲染技术，为用户提供一个可以舒适地玩大型3A游戏的环境。该协议支持广泛的用途，包括允许开发人员开发类似NVIDIA 的云游戏服务 GeForce Now 等产品，甚至创建云网吧和云电竞酒店



另一方面，DeepLinkSoftware基于DeepLink协议开发的，它是一个玩云游戏的平台。用户可以通过下载软件来享受云游戏的乐趣，也就是说用户能够使用云游戏平台 DeepLink Software远程享受大型的3A游戏。

在这个项目中，我们使用DLC作为流通代币。当有用户租用DeepLink网路中的GPU玩游戏，用户需要支付DLC到智能合约，然后智能合约会销毁所有的DLC。GPU机器提供者可以获得DLC的奖励，GPU服务器由全球各地的矿工提供。同时，我们通过AI超分技术可以预测画质，对画面细节进行填充渲染，来提升用户游戏体验。

本站：就项目定位来说，叙事上都属于加密前沿领域，那么DeepLink的商业运行逻辑是什么？你们是如何实现落地的？它的特点和功能又有哪儿些？

YONG HE：在GPU机器供给端，由于DeepLinkProtocol是基于DeepBrainChain公链开发的，所以GPU矿工先需要把GPU机器加入到DeepBrain Chain的GPU网络中，然后自己用DBC Token租用机器或者其他人租用这个机器，将这些租用GPU再次加入到DeepLink的网络中从而获得DLC奖励，但是DeepLink Protocol 将对每笔云游戏使用时长收取比Deep BrainChain中GPU高出20％～30％的佣金，每笔云游戏租用都是用DLC 结算，并且DLC 将100％实时销毁，从而对DLC形成通缩。

在用户端，DeepLink Protocol可以支持传统网吧和传统电竞酒店升级，改造成云网吧和云电竞酒店，从而主机设备的一次性投入节省80％，从而彻底革新了网吧行业。

另外DeepLink Software个人用户也可以下载使用，随时随地在普通的设备上都可以运行3A游戏，从而降低了用户畅玩3A游戏的门槛，并且价格是传统云游戏价格的20％，极具行业竞争力。

本站：DeepLink Protocol是去中心化的AI云游戏协议，您是如何做到推动AI和Depin两个赛道的相融合的？

YONG HE：首先在Depin上的应用：传统3A游戏需要高端设备及大量算力，如Steam上的GTA5、吃鸡、黑悟空等，动辄需要几百G硬盘和高端GPU。如果玩家通过云游戏来玩这些游戏的话，就需要海量的云上GPU、云上物理设施，这些设施是通过Minner来提供，Minner从中获得DLC代币奖励。

而用户想通过云上协议玩游戏就需要消耗这些代币，我们以分钟为时长来计费，这样的就形成了代币实用性

AI方面的应用：游戏玩家大都追求游戏画面的逼真性和流畅度，但大部分玩家都不具备硬件条件。当物理设备达不到那么高的需求的时候，就可以利用AI的技术进行增强。这时玩家就可以通过DeepLink平台来增强画面的色彩度，让用户拥有更真实的体验感。

所以DeepLink就是结合了AI和Depin两个领域来为游戏进行服务。从这一点上来说，我们是游戏基础设施平台，但并不像以往的GameFi平台一样，我们项目的难度要比它高2个数量级。

所以也可以将DeepLink理解为游戏领域的入口，玩家可以通过它触达到任何的3A游戏。

本站：我看到介绍说DeepLink提供两种服务：DeepLink协议和DeepLink软件。那么这两个产品的主要服务对象有哪儿些？用户从中又都能获得哪儿些利好？

YONG HE：我们的客户面向B端和C端，只要使用我们的软件协议都可以从中受益。

DeepLink Protocol目标的客户有：

3A游戏公司：给帮助3A游戏转化为云游戏，从而可以让3A游戏在任何低端设备包括手机上运行，帮助3A游戏的用户群体增加10倍以上。

网吧和电竞酒店：帮助传统网吧升级，改造成云网吧，网吧的硬件投资降低80%以上，4年时间净利润提高3倍。

云游戏一体机硬件厂商：厂商集成DeepLink Protocol，可以实现通过低端CPU配置+高端游戏屏幕实现畅玩3A游戏，帮助玩家节省80%的硬件投入

云游戏掌机硬件厂商：厂商集成DeepLink Protocol，掌机价格是传统掌机价格的30%，游戏性能是传统掌机的5倍以上。

DeepLink Software目标的客户主要为个人游戏玩家，满足游戏玩家只有手机或者性能差的pc机器畅玩高端3A游戏。

由于成本低，所以用户支付的费用也低。GPU 提供商越早期参与收益越大，因为前四年每年DLC的奖励总数是固定的20亿个，参与越早机器越少，可以分到的DLC越多。

DeepLink作为加密项目的优势在于使用成本便宜，我们的价格是他们的20%左右，原因就在于我们把闲置的算力给利用起来了。第二个优势在于无论是个人、机构都可以提供算力，

算力的覆盖范围更加广阔，我们现在已经覆盖了100个国家，而中心化云游戏产品比如微软的Xbox云游戏发展4年也只是覆盖了10多个国家，全球大部分国家用户仍然无法使用。

7、项目目前处于发展的哪儿个阶段？迄今为止都有哪儿些亮眼的数据表现？譬如融资、用户数、交易量等等。

YONG HE：DeepLink项目已经发展有4年时间了，前两年半时间主要做研发，一年半前DeepLink Software的产品上线。在今年7月月初，我们已经突破一百万的用户，涉及100多个国家，这是第一个里程碑事件。

第二个是我们的DeepLink Protocol产品已经在韩国网吧、中国电竞酒店里都有实际的使用案例了，接下来我们会逐步进行扩张。

融资方面，截止今年3月，DeepLink 完成了天使轮和A轮融资，共计900万美元。

目前，DeepLink 正在做公售，除掉中美韩新加坡之外的用户都可以参与。主要市场是在日本和欧洲，其中70%的份额是日本方面。前三个阶段已经完成300多万美元，目前是第四个阶段，到第五个阶段即今年Q3末尾会上交易所。

本站：我注意到DeepLink的项目代币是DLC，请您介绍一下DLC代币的经济系统以及它的最主要用途。

YONG HE：DeepLink是一个循环经济系统，同时也是一个通缩模型。在这个系统中，产生和提供DLC的人是GPU的提供者，即3A游戏设备的提供者，他们可以获得代币的奖励。目前一年代币总量为20亿，按照市价换算大概价值600万美元。

代币的消耗者为个人玩家、网吧、电竞酒店等。玩家想玩大型3A游戏，可以通过下载DeepLink Software，每小时只要花费0.1或0.2美元即可，即通过等值的DLC进行支付。

而支付的DLC将全部留向智能合约，然后进行销毁，所以它是一个通缩模型设计。随着人数的增多、时长的增加，越多的DLC也将会被销毁。它的挖矿产出机制与比特币相似，也是每四年减半一次。

所以循环方式为用户端消耗代币，矿工端产生代币，通过销毁机制产生通缩，形成闭环。

而DeepLink的价值体现在DLC的应用范围会非常广泛，这里主要有4个主要使用场景：

1）个人用户需要购买DLC支付GPU机器时长用来玩高品质云游戏，用户使用1小时大概支付0.1-0.2美金等值的DLC Token到智能合约，然后智能合约会销毁这些代币。

2）网吧和电竞酒店每使用1小时的云端GPU机器，大概支付0.1-0.2美金等值的DLC Token到智能合约，然后智能合约会销毁这些代币。

3）矿工参与挖矿需要购买DLC进行质押，质押越多，同样配置的机器获得DLC奖励越多，呈现一个非线性增长关系，但是最多是2倍的奖励。

4）用户需要用DLC支付DeepLink软件的高级功能的授权费用，这个每年72美金等值DLC

本站：用户无论是提供GPU算力还是玩3A游戏，DeepLink协议对个人电脑的最低配置要求是什么？你们又是如何保障用户数据安全和隐私的？

YONG HE：对于用户端来说，它的设备是没有任何要求的。即使是十年前的电脑都可以玩，只要下载我们的软件。手机端也可以，只要花费DLC即可，连上云上软件就可以。

对于网速的要求仅为5兆带宽即可，和平时用户刷视频的网速相当，电脑10兆带宽即可，普通用户使用4G、5G网络都可以玩。

用户隐私方面，因为我们是基于区块链协议，我们并不掌握用户信息，另外我们采用加密技术保存、传递信息，没有中心化机构知道用户信息，所以用户个人信息是十分安全的。

本站：DeepLink的路线图与未来规划是什么？您是如何看DeepLink的前景的？

YONG HE：我个人十分看好DeepLink的未来前景，这也是因为云游戏本身的市场规模十分庞大。全世界有20多亿的游戏玩家，Steam也有数亿用户，微软的Xbox、索尼的PS机，它们的游戏机销量十分庞大累计有几亿台。

但是由于设备硬件的限制，还有大量的用户没有接触到高端游戏。从英伟达和AMD的GPU售卖数据显示，目前只有1亿用户能触达高端游戏，95%的玩家都触达不到。这时就需要云游戏技术来解决，所以腾讯、微软、亚马逊等巨头都推出了云游戏平台，但他们是中心化的，使用价格昂贵且覆盖国家数量有限。

而我们项目的使用价格只有他们的20%，我们能触达更多用户，响应速度更快。此外，中心化云游戏厂商无法在全球建立建立10万个数据中心，但是通过分布式云游戏协议，则可以轻松超过10万个节点，从而就近获得分配享受算力。

所以从在C端市场来看未来拥有10亿用户的潜力，而在B端，全世界的网吧和电竞酒店都需要减少高端游戏设备投入获得更高回报且同时不影响用户体验。

当然未来还有VR、AR、XR等头显设备的市场，而我们现在已经支持了苹果的Vision Pro。这个设备本身算力强度不够，无法玩高端游戏，但是通过打开DeepLink Software的Web版本就可以连接到PC游戏电脑或者云端畅玩3A游戏，拥有Vision pro的玩家可以从我们官网下载软件试试效果，非常棒。

2025目标是支持多个品牌的VR、AR设备，DeepLink下载量突破600万次、共享电脑规模2万台、合作云网吧300家。而到2026，希望实现DeepLink的下载量突破1500万次，共享电脑达到5万台，并与800家云网吧建立合作关系。

本站：近期DeepLink项目都有哪儿些活动值得加密用户去深度参与的？

YONG HE：我们与多家知名交易所都正在计划合作空投，即将会陆续发布。并且会不定期举行一些线上活动，用户参与后即可去申领。基础奖励在几十、上百美元不等，抽奖活动的奖励会高达上千美元。

在我们的Telegram社群里，近期每周有一万美元的抽奖活动，欢迎大家来参与体验。