



專訪①

只要是有內涵的文化 就能夠打動人心

——專訪蔚領創始人兼董事長 郭建君

文 | 本刊記者 林少喜 首席記者 納婕謐 記者 馬麗瓊



蔚領創始人兼董事長 郭建君

蔚領時代是專業的即時雲渲染解決方案提供商，擁有從底層硬體生產到上層應用軟體的元宇宙全棧技術。它幫助米哈遊開發了現象級《雲·原神》以及電影級品質的雲原生遊戲《春草傳》。從雲遊戲到虛擬世界，蔚領是如何看待手遊行業的發展趨勢以及傳統文化在虛擬世界中的活力的，我們專訪了蔚領創始人兼董事長郭建君，從他的思維和視角，帶讀者領略他構建的虛擬世界。

沉浸式的虛擬世界一定要有互動

記者：蔚領是一家雲遊戲技術公司，以您的判斷，目前中國在雲遊戲方面和海外相比處於什麼位置？

郭建君：中國在雲遊戲上的表現會更好。海外的遊戲市場更關注主機遊戲玩家，這樣的遊戲需要玩家配備專業的遊戲設備，因此這類遊戲在本地端呈現出來的效果就已經很好了，再做云化的升級意義並不是很大。而在中國，手遊玩家的占比是非常高的。手機本地的算力有限，限制了手遊的體驗，算力更強的雲遊戲正可以將手遊呈現得更好，雲遊戲對於手遊玩家來說是升級了體驗。所以雲遊市場在中國的表現比海外更好一些。

記者：蔚領有一個很主流的業務發展方向，就是XR遊戲，包括《春草傳》都是你們自己進行研發的，可以介紹一下這一塊業務現在的進展嗎？

郭建君：我們作為行業從業者，第一個要回答的問題就是雲遊的剛需在哪裡？我們首先看到的是XR領域，它的特殊性在於當我們佩戴這些設備的時候，我們不光要支付經濟上的成本，還需要承受佩戴帶來的不適感。

玩家之所以願意喪失舒適性來佩戴頭戴式設備，一定是因為能得其他的