

## 电魂胡建平:匠心打造国风电竞

▶▶▶ [上接 A1]

## 亚运之门

尽管《梦三国2》已经沉淀迭代了10余年,但面对亚运会的项目申请,胡建平依旧无法平静。“不确定因素很多,竞争太激烈了。”亚运筹备将工作日程排得满满当当,连他固定的每周两次的羽毛球运动都只能取消。

电竞首次成为亚运会正式比赛,项目征集在全球范围内展开。美国是老牌劲旅,韩国、日本的实力也不可小觑,更有来自亚洲其他国家的激烈博弈。50多个候选项目各具特色,最终突围者,必然兼具竞技性,融合度,高品质。

更多不确定因素也贯穿了整个项目申请周期:电子竞技到底能不能进入杭州亚运会?这个问题,在很长一段时间内没有明确的答案。

胡建平现在回忆起来,那段时间,哪怕在梦里,也都是申报的场景。摸着石头过河,连夜补充材料已经成了家常便饭,因为时差和经验不足,经常手忙脚乱。

在巨大竞争和不确定性面前,胡建平和整个电魂《梦三国2》亚运专项团队,坚定的决心从未动摇。他们深知,《梦三国2》冲击亚运会的征途,与电竞产业的命运是紧密相联的。

最终,电子竞技和《梦三国2》都得到了好消息,得以在杭州亚运会的赛场上亮相,这代表着梦三国的国风特色,以及在电竞行业的价值以及未来的发展空间,被看到、被认可。

在亚运电竞项目的选拔中,评委如是评价《梦三国2》,“很好地展现了中国元素,中国文化。”浙江大学博士生导师、中国电影评论学会副会长兼动漫游戏专业委员会主任盘剑认为,《梦三国》系列常年深耕,通过不懈努力进入杭州亚运会,是国风电竞跨出的一大步。

## 梦三之路

《梦三国2》是一款由电魂网络使用自主游戏引擎研发的大型多人在线竞技网游,在三国文化背景下,竞技与副本玩法双线发展。英雄分为魏、蜀、吴和中立四个阵营,130名三国名将把三国时期的群雄逐鹿完整还原;三国中的经典故事被改编成副本地图,玩家犹如与三国英雄并肩作战,身临其境地体验历史风云,文化美感。

《梦三国2》的诞生可以追溯到2008年。那一年,胡建平创立了电魂网络。在此之前,他做过的项目不下10个,都集中在传统产业。电魂对胡建平来说是一个转型。

当时,《梦三国》demo已经制作完成,4个小伙子跑遍了深圳和北京,包括腾讯等公司都不看好这款“看上去难以赚钱”的游戏。但胡建平认为这是机遇。

通过交流,胡建平发觉,这些年轻人有着沉着务实的态度,不愿意仅仅为了利益而制作一些浮躁的东西。与此同时,这款以三国为题材的游戏,也打动了之前从不玩游戏的胡建平。他从小就对中国传统文化,尤其是对三国文化中的侠义精神、纵横气深感兴趣。就这样,电魂创始团队在杭州正式落地,开始生根发芽。

事实证明胡建平决策的正确。这些年,电魂先后推出了《梦三国OL》《梦三国2》《梦梦三国》《梦三国手游》《梦三国传奇》等系列游戏,《梦三国》成为电魂最引以为傲的电竞品牌。目前,公司旗下产品累计注册用户突破2.8亿;其中《梦三国》注册人数超过1亿,最高峰时期突破54万人同时在线。

在《梦三国》系列游戏的强劲表现下,电魂网络及其产品先后获得了“国家规划布局

内重点软件企业”“浙江最佳创新软件企业”“中国年度创新软件企业”等荣誉。2016年10月26日,电魂网络成功在上海证券交易所发行股票并上市(电魂网络,603258),成为上交所独立IPO上市的首家游戏企业。

“梦三国电竞题材,无论是自有用户还是潜在用户,基数都很庞大,且延伸出来的梦三国手游等产品都很成功,造就了梦三国IP的强大价值。所以无论在商业上还是情怀上,我们都会把‘梦三国’定为电魂的核心产品。”胡建平说。

以匠心精工细作,杭州亚运会为《梦三国2》带来了一个全新的机遇。“未来,电魂网络将继续以中国传统文化为题材,持续深耕电子竞技细分领域,以网络游戏的新形式,弘扬和传播中国传统文化。”胡建平的神色中不仅有坚定,还有更多的自信。

## 电竞之魂

“电竞是电魂始终坚持的发展方向”,胡建平在不同场合反复强调这一点。落到具体工作中,电魂网络始终致力于产品的自主研发和发行,为用户打造更优秀的精品电竞。

“我们努力把电竞做到极致。”胡建平分享了他对电子竞技的理解:“电竞讲究公平、公正,这是体育精神的体现,是电竞之魂的核心。”

电子竞技所处的位置,就如同百年前,其他竞技项目从起步到被人们认可,正从让人们身心放松的娱乐游戏,向竞技体育的方向转变。其过程必然伴随着试错和质疑。

电竞是一场智力与体力的双重竞技,往往在团队之间展开,通过技能、反应、协调能力的对抗,决出胜负。比赛考验的,是个体的能力,更是团队的协作。如今,电竞正式入选亚运会,正在向标准化、规模化、体系化地职业形态发展。

电魂在其中发挥着积极作用。早在《梦三国》2009年上线同年,电魂就推出了“点将杯”和“无双杯”布局电竞赛事。随后在2012年,电魂围绕旗下热门产品《梦三国》,推出了名为“电魂娱乐星赛季(EESC)”的电竞赛事嘉年华,2015年推出了梦三国职业联赛。电魂通过对电竞赛事的10年深耕,构建了一个完整的赛事体系。

不止于此。持续推动电竞赛事的标准化,电魂打造了一个具有生命力的产业生态。最近几年,电魂网络开启了更大的计划,逐步将已有的赛事体系和执行经验传授给其他游戏厂商,助力行业发展。

比如,电魂正着手建立国内赛事孵化器,对有意以赛事舞台展示自己的中小型优质游戏,电魂以合作的方式,指导其完成赛事执行,在直播设备、相关场地方面给予支持,减少初创企业游戏开发的试错成本。

“创新”是电竞之魂的另一个关键词。创始之初,梦三国便开创了国风电竞品类先河,同时确定了“研发运营一体化”的经营模式。经过多年的自主运营,电魂网络建立了从游戏品牌建设、媒体宣传、活动策划、合作渠道拓展,到客户服务、综合游戏运营平台等完整的运营体系。

有一组数据能够说明电魂的创新“野心”。截至目前,公司已提交专利申请149件,已授权专利35件(含发明专利32件),在发明专利95件,荣获《专利示范点》《专利示范》双认证。

胡建平知道,创新是一件日积月累的事,需要长期的、持续的投入。以《梦三国》为例,研发产品之前,电魂的团队会做非常深入的功课,针对客户的喜好进行定制化开发。电魂研发《梦三国》13年,其间发现,新一代的用户和老一代的用户相比,在品位以及游戏要求方面都是相对迥异的,所以研发也要与时俱进,这对新进用户的积累有很大

●电魂大厦  
杭商传媒  
楼晋瑜摄

助力。

胡建平介绍,目前《梦三国2》团队成员以90后为主,该年龄段的员工占比达到70%以上,“这是一个年轻的团队,游戏动漫企业最需要的是创意,从游戏研发、美术设计到运营推广,都和互联网紧密相关,所以我们需要有才华的年轻一代”。

为了更好地构建创新生态,2014年12月,电魂创投成立,现已投资60余家公司,涵盖游戏产业上下游、电竞产业、出海领域、TMT等多领域。此外,作为省级孵化器的电魂智能创意孵化器,已入驻数十家电竞游戏、数字动漫、数字新媒体、数字信息等数字文娱产业上下游领域的企业,成为电魂创新发展的前沿阵地。

## 国风之韵

“把《梦三国》玩通了,三国历史也就读透了。”胡建平语气平淡的一句话,却透出电魂打造国风电竞的决心。

2008年,在中国游戏市场上,以西方魔幻为背景的游戏占据市场主流,电魂想打破外来文化的垄断,做一款纯粹的国风游戏,在当时非常不容易。

可以说,《梦三国》从诞生之初,就被赋予了更崇高的使命。

以“国风竞技”为根基,将即时对战与角

色扮演相结合,《梦三国》填补了当时国内市场的一大空白。在角色和玩法设定中,电魂经过细致的文献考证,结合游戏美学,对三国历史人物进行还原,加以恰到好处创新。

比如,制作诸葛亮形象时,研发团队参考了史书中对诸葛亮的描述,“身长八尺,面如冠玉,头戴纶巾,身披鹤氅,飘飘然有神仙之概。”最终产出的形象,诸葛亮的衣饰保留了国风裁剪,还原“头戴纶巾,身披鹤氅”的传统,增加些许硬朗的姿态。背景设置了繁星和山水,意在呈现诸葛亮漂浮山峦之间,仰望星辰的意境。同时,在美术设计中,电魂将琴棋书画、民族服饰、神话传说等国风艺术与游戏结合,让国风之韵渗透入细节。

推动传统文化发展,不仅体现在电魂旗下项目的“三国题材”上,在城市文旅产业发展层面,电魂也有突破。

2021年7月3日,电魂依托老君山的现实场景,将《梦三国2》IP元素融入线下实景,构建线下沉浸式体验场景,探索“文旅+电竞”的跨界模式,这打破了景区传统的观光游,树立起“景游互动”文旅融合新标杆。

同时,电魂还在游戏中对老君山景观进行还原,将文旅景区高还原度植入游戏场景,以数字文创的形式带来了更多的互动体验。这一创新的合作,吸引了更多用户来到线下打卡,在助力城市文旅产业数字化升级的同时,通过发掘电竞IP与城市文旅、传统

文化之间的创意联动,实现了高度融合发展。

国风体现了文化自信,热爱国风的人,也都会对这块土地充满关怀和热爱的心,电魂始终坚持的一件事——公益,正体现了这一点。

胡建平认为,企业作为社会经济的基本单位,应该成为相应的社会责任主体。近年来,电魂捐助了“会飞的盒子”,加入“e农计划”“暖流计划”“锦麟乡村读书计划”等公益项目,截至2021年12月,电魂公益已投入1400多万资金。未来,电魂网络会在共同富裕、乡村振兴、教育助学等领域重点发力,传递更多正能量。

不管是以电子竞技为载体还原三国文化,还是通过电竞数字文创助力城市文旅产业发展,都是电魂网络推动中华文化传播的有力佐证。这种推动不仅局限于国内,早已拓展到海外。

2020年至今,电魂网络自研出海了梦三国手游-台湾版、螺旋勇士、X-2解神者等近十款游戏,代理出海了勇者部落、放置全明星、放置女武神、英雄训练师等近二十款游戏。除中国大陆外,电魂还登陆中国台湾、中国香港,以及越南、新加坡、马来西亚、印度尼西亚、泰国、菲律宾、北美和澳洲等市场,连续三年被评为年度国家文化出口重点企业。

此外,面向全球范围的电魂娱乐星赛季嘉年华,电魂通过早期前瞻性布局,多年来吸引了包括东南亚地区在内的海外玩家观看和参与,已经沉淀了不少用户,这也为自身的全球化打下了基础。

杭州亚运会向电竞产业敞开大门,加速了电魂海外市场拓展——创造更多梦三海外赛事,成立新加坡和日本子公司,持续拓展东南亚小语种和欧美市场,真真切切做到文化出海。

《梦三国2》入选亚运之后,电魂有了更大的愿景。在胡建平看来,电子竞技是一个万亿级的文化产业,未来将更多与科技相融合,在智能观赛、虚拟现实以及人机交互领域不断突破,电魂将继续深耕电子竞技,一步一步脚印往前走。

“希望可以依托国风竞技,跟随国家文化输出这条大船,肩负起一代电竞人的责任。”胡建平说。

(除署名外,本文图片由电魂网络提供)

●《梦三国2》海报

