

铸国风·竞未来

电魂网络《梦三国 2》年度战略发布会成功举办

■ 陈惠敏 / 文

杭州电魂网络科技股份有限公司“铸国风·竞未来”《梦三国 2》年度战略发布会,4 月 7 日下午在杭州洲际酒店召开。电魂网络宣布将于 6 月发布全新《梦三国 2》竞技版本,并公布了《梦三国 2》数字藏品、电竞生态布局及战略合作等相关情况。

中共浙江省委原常委、杭州市委原书记王国平发来贺信,他表示,本次杭州亚运会,电子竞技首次被列为正式比赛项目,意义非凡。由电魂网络自主研发、以中国传统文化“三国”为背景的电竞产品《梦三国 2》作为八个正式比赛项目之一,将在亚运舞台上以全新的电子竞技为载体,弘扬中国传统文化、彰显中华文化自信、提升中国文化软实力,加速推动中国传统文化与杭州城市文化品牌在亚洲乃至世界范围内的传播。

电魂网络董事长胡建平表示,作为一家从杭州出发,走向世界的企业,电魂网络一直秉承着铸就游戏之魂的使命,将电竞与传统文化相结合,助力实现电子竞技本土化、中国化,能够正式入选亚运会,参与国际盛会,《梦三国 2》验证了中华优秀传统文化与新兴电竞文化融合的可能性。未来,电魂网络将充分发挥自身优势,为杭州亚运贡献力量。

电竞生态跃进新台阶

2018 年的雅加达,电竞是亚运会表演项目。2022 年的杭州,电竞成为竞赛项目。升级背后,是越来越多人切身体会到电竞的体育属性。

亚洲电子体育联合会主席霍启刚曾表示,电竞项目被认为是体育项目的前提是具备奥林匹克精神,而亚运会要“选择在全亚洲绝大部分国家和地区都有不错群众基础的项目”。《梦三国 2》战胜多款有影响力的电竞游戏跻身亚运会舞台,无疑证明了自己的竞技性与群众基础。如何为这些增量用户提供优秀的观赛与参赛体验,将是电魂网络将要面临的课题。

4 月 7 日的发布会上,电魂网络宣布了《梦三国 2》的电竞赛事升级。未来,电魂网络将以国内几大玩家聚集城市为辐射点,在赛事形式上做更多创新,整合《梦三国 2》职业赛事到大众赛事的完整电竞赛事体系。同时《梦三国 2》将在国外组织更加专业的赛事。此前,国外战队已经多次参加由电魂网络举办的电竞比赛。未来,电魂网络会将更多海外赛事纳入《梦三国 2》赛事体系,形成亚洲区域的常态化国际联赛。

发布会上,京东签约成为《梦三国 2》的首席战略合作伙伴。京东将与《梦三国 2》中国代表队深度合作,成立 JDG 战队,将自身多年赛训体系融入到队伍建设中。除京东外, Alienware 外星人、金泰克内存等品牌也



● 电魂网络董事长胡建平致辞 杭商传媒 楼晋瑜 / 摄



● 发布会现场 杭商传媒 楼晋瑜 / 摄

将与电魂网络展开合作。合作范围包括 IP 授权,职业战队,游戏植入等。他们所看中的,正是《梦三国 2》在国内国际年轻人群体中的影响力。

以电子竞技为基础,《梦三国 2》作为新一代青年人的目光所向,更承担起了精神导向的重任。在 6 月将要发布的全新竞技版本中,《梦三国 2》以亚运热门项目为蓝本,结合三国人物与中国艺术文化,在产品中新增

跑步、体操、射箭、游泳等丰富元素,将全民运动的理念注入游戏,激励玩家强健体魄,为亚运添彩。

国风文化乘着电竞的东风出海

近年来,国内游戏市场日趋饱和,游戏出海已成趋势。据中国音数协游戏工委发布的《2021 年中国游戏产业报告》,2021 年

中国游戏在国内市场收入仅增长 6.4%,而在国外却实现两位数增长。

早在 2012 年,电魂网络率先在业内提出“国风电竞”的概念。目前,《梦三国 2》产品已覆盖韩国、越南、新加坡等 20 多个国家和地区。以游戏为载体,向海外游戏玩家展现中国文化,是站在全球视野之上对游戏行业作出的更深层次解读。在本次亚运会电竞项目选拔过程中,评委评价《梦三国 2》是

“很好地展现了中国元素,中国文化”。

4 月 7 日的发布会上,电魂网络表示《梦三国 2》产品将继续采取国风加法。在尊重历史的基础上,以大量史书及文学作品为参考,最大限度地利用数字技术优势,将中华优秀传统文化与游戏产品紧密交融,还原并演绎国风元素,全方位展现中国文化内涵。

电魂网络始终致力于游戏与传播相结合,《梦三国 2》对中国文化的输出,一直以潜移默化、日拱一卒的方式在持续。在《梦三国 2》的实操过程中,随着玩家对游戏的精通,各个三国人物的不同性格、不同经历将一一展现,与琴棋书画、诗词歌赋等其他中华优秀传统文化元素一同深入玩家内心。

探索电竞版图新边界

发布会上,电魂网络还宣布了一系列重磅级产业布局。

当前,数字经济已成为我国经济增长的重要组成部分,紧跟时代发展潮流,电魂网络将推出《梦三国 2》相关可永久溯源认证的数字化艺术品——五虎上将数字金卡,三国名将系列,巾帼英雄系列等。每一份藏品都有唯一的藏品 ID,在数字经济飞速发展的今天,具有相当的收藏价值。

其次是在生态产业链上所做的边界探索与开拓整合。2020 年电魂网络曾提出 3E 计划,目前已经建立了一个集赛事运营、直播、内容产出、电竞教育为一体的电竞孵化器。如今,该孵化器已入驻数十家电竞游戏、数字动漫、数字新媒体等数字文娱企业,成为电竞创新发展的前沿阵地。

2022 年,电魂网络将结合自身资源,夯实电竞产业链上下游基础;继续以赛事主场、电竞场馆、赛事 IP 等电竞品牌内容作为发力方向,打破地域概念,覆盖全国粉丝。截至目前,电魂网络已陆续投资 7 家电竞产业细分领域龙头公司,将市场做大做强。以电魂网络为主导,未来将持续进行赛事运营与赞助、成立俱乐部联盟,并为产业链中各方提供技术支持。

在人才培养方面,电魂网络已经和杭州人社局达成合作,挂牌成为电子竞技员、电子竞技运营师的培训考核基地,并与多家高校电竞专业合作,整合优质教育资源,提升人才竞争力,为自身及行业培养专业化人才。

针对《梦三国 2》的多场景赛事需求,电魂网络搭建了多个不同功能的实景赛事直播间,并配有专业制作团队。未来,他们将对外开放。电魂网络还将为高校电竞专业、部分中小型游戏公司以及互联网公司赋能,《梦三国 2》竞技标准成套化推广,形成中国电竞新风向,在更大的舞台展示“国风电竞”的非凡魅力。

梦三国 2 入选杭州亚运电竞项目

电魂网络聚焦企业文化战略发展下一个 5 年

■ 王柔仪 / 文

4 月 1 日下午,由浙江大学管理学院院长魏江、浙江大学全球浙商研究院副院长郭爱其、浙江大学影视与动漫游戏研究中心主任盘剑、浙江京衡律师集团董事长陈有西、杭商传媒社长兼总编辑马晓才组成的专家团队,走进杭州电魂网络科技股份有限公司,开展了编制《电魂网络企业文化战略发展 5 年规划》的首次调研活动。

电魂网络董事长兼总经理胡建平对企业作了介绍,他表示,电魂网络成立于 2008 年,以“铸就游戏之魂”为使命,是一家致力于研发、运营精品化网络游戏的互联网公司,在产品的研发上有丰富的经验,对游戏制作有深刻认识和独特见解。2016 年,电魂网络正式在 A 股上市。目前注册用户达一亿七千万人,曾被授予中国十大游戏研发商、最具科技进步发展企业等荣誉。目前,电魂网络在端游、手游、VR、漫画等领域均有多款产品,知名游戏包括《梦三国》《梦塔防》《梦三国 2》等。其中,《梦三国 2》正式入选

2022 年杭州亚运会电子竞技比赛项目。

电魂网络副总经理姚少龙就《梦三国 2》作了详细介绍。《梦三国》系列是电魂成立以来的主打产品,始终坚持“国风”特色,受到广大网友的喜爱。《梦三国》的出现不仅打破了国外垄断格局,也使得中国文化在世界输出。《梦三国 2》于去年年初申报入亚,尽管过程曲折,但最终取得了成功。今后电魂网络将在电子竞技领域持续深耕,希望能像传统体育竞技一样,打通上下游产业链,共同探索新发展模式,带动全行业的发展。

此外,为了更好地构建创新生态,电魂还成立了电魂智能创意孵化器和电魂数娱文化产业园。电魂网络副总经理李林介绍,电魂智能创意孵化器主要培育和扶植数字娱乐产业高新技术中小企业,目前已入驻企业 36 家。电魂数娱文化产业园致力于打造一流数字文娱企业聚集地,推动文化创意与数字技术产业的进一步融合。目前已吸引了 70 余家涵盖电竞游戏、数字动漫、数字新媒体、数字信息、软件开发等领域的企业入驻。针对电魂网络当前面临的发展困惑以

及“入亚”之后的发展方向,专家团队给出了建议。

魏江提出一些思考。一是当下国内的游戏行业已经产生巨头,产业结构逐渐固定,很难打破现有格局,想要寻求突破或许要另辟蹊径;二是亚运会上,电魂网络应该传达怎样的故事,如何向具有不同价值观的世界人民传播中国文化,如何传递体育精神和健康积极的理念,是值得思考的问题;三是是否存在和巨头企业合作互补的可能性,在文化产业方面,去培育新的产业体系,构成一种新产业生态。

郭爱其从战略角度给出建议。他认为,首先要自问,我们要成为什么样的企业;其次,无论是否转变赛道,都要先理解企业的核心资源是什么;然后,梳理目前电魂网络取得成功的原因,盘点企业的核心能力。基于这些,再来思考今后的发展方向,来判断业务是创新、组合,还是转型。

在产品方面,要牢牢把握电竞这一根基产品,即使开发其他产品也应确保主导产品明确化;在生态方面,可以聚焦上下游产业

链的打造;在孵化方面,可以多激发年轻团队的创造力,创优机制,鼓励创新,开放包容,激励他们和企业共同成长。

盘剑指出,有两个概念需要引起重视。一是“完全游戏”。通常,游戏分为娱乐游戏和严肃游戏两大类。严肃游戏又称应用游戏,它不仅能够让玩家获得快感,更重要的是具备实用功能。目前电魂网络的主要产品方向是娱乐游戏,今后可以考虑在严肃游戏上进行研发,开发知识传授、技能培训等功能。也可以与景区合作,将文旅地图设计成游戏,帮助游客了解景区;另一个概念是“全产业链”。其实严肃游戏和娱乐游戏一样,可以渗透到生活的方方面面。从游戏本身到生产出实际应用的产品,可以形成一种产业链,这也是今后可以思考的方向。

陈有西从法律视角出发,指出需要把关的五个方面。一是版权保护,包括游戏设计、角色肖像等,要注意形象宣传侵权问题。尤其 2022 年杭州亚运会是电竞首次作为正式比赛项目的亚运会,《梦三国 2》入亚后热度上涨,要更注重版权保护;二是国家产业导

向,尽管目前电竞进入了世界级赛事,得到官方的认可,但仍要注意游戏赌博、青少年沉溺、恐怖游戏三大问题;三是产业投放问题,包括投资的产业方向,投资对象的尽职调查,对他们的风险控制等;四是员工的跳槽问题,由于电竞行业研发的技术门槛高,如果核心研发团队流失,会对企业造成致命打击;五是亚运会上的企业广告问题,要考虑将来亚运会期间的运作和广告投入,如何扩大企业影响。

马晓才表示,由杭商传媒智库携手电魂网络共同编制《电魂网络企业文化战略发展 5 年规划》,今天终于迈出了第一步。电魂网络是一家有信仰、有理想、有情怀的企业,《梦三国 2》入选 2022 杭州亚运会电子竞技项目不久,胡建平先生就开始考虑下一个 5 年的企业文化发展战略,这种未雨绸缪的意识非常难能可贵。相信在全体电魂人及专家学者的共同努力下,电魂网络今后的发展目标会更加明晰与坚定。杭商传媒将助力电魂网络的品牌传播与推广,整合资源,构建渠道,为电魂网络的高质量发展尽一份力量。