

作者: 乔希·塞利格

中国动画片要弘扬中国精神
我很欣赏这样的观点

——外国动画专家的2016中国国际动漫节手记

作者简介：
乔希·塞利格是小飞机制作公司创始人和总裁。他创作并制作了多部儿童电视剧，例如尼克儿童电视频道播出的《神奇宠物救援队》，以及英国广播公司少儿台和迪士尼幼儿频道播出的《小鸟3号》和《小土豆》。另外，他凭借在《芝麻街》中担任编剧获得了十项艾美奖。

人类是情节驱动型的物种，会对事物的开头、经过、结果细细深究，也会在意别人对某件事情的评价。如果以这样的思维来描述我的2016中国国际动漫节(CICAF)之旅，我的回答是：非常棒。

“最使我吃惊的是中国政府对本国动画产业发展的的大力支持。”

我这次来中国，是为了参加在杭州举办的第十二届中国国际动漫节，我要在“大师班”系列峰会上发言。我的演讲主题是“中国公司如何向海外市场销售动画”。“核心峰会”由动画专家的演讲组成，包括《功夫熊猫》和《小王子》的导演马克·奥斯本、当地官员以及很多媒体高管。

这场峰会最使我吃惊的是中国政府对本国动画产业发展的的大力支持。政府不仅为动画教育和培训提供了广泛的资金支持，同时也为动画产业提供激励和奖励，举办盛大的颁奖典礼。

“中国动画片要弘扬中国精神，我很欣赏这样的观点。”

中国国家广电总局副局长田进在发言中提到，中国动画已经“从规模数量增长为主转变为质量效



益提高为主，”他还说，中国动画片要讲好中国故事，弘扬中国精神。我很欣赏这样的观点。
中国动画产业正蓬勃发展，诞生了许多成功的动画片。2015年中国动画电影票房增长了48.7%，总额高达67.8亿美元。
但随之而来的，是在中国的动画制作成本水涨船高。一位中国制片人感叹道，现在他必须把所有动画制作外包给印度，因为“制作精良，且非常便宜。”
另一位电视制作人告诉我，“工作室很难留住

人才，因为他们都想制作动画电影，一举成名。”
今年动漫节有很多国际公司参展，包括迪士尼、尼克国际儿童频道、漫威、彩虹、CJ E&M以及Funimation。

“和中国人一起制作节目让我获益良多。”

我一直在想，我第一次来中国，打算与中国公司合作时，美国同事告诫我：“在中国做生意，外国

人总是吃亏。”
有时候可能如此，但并不总是这样。
依据我的经验，和中国人一起制作节目让我获益良多。除了偶然的文化误解，我遇见、共事的大部分中国人都很诚实、有创意、善良。他们希望制作优质的节目，并将其销售到世界各地。
所以，只要中国的伙伴需要我，我随时都会再来。
(本文来自ContentChina中文网，略有删减)

以游戏为核心,集动漫、影视为一体

未来电魂游戏将打造“漫游综合体”



记者 熊艳
作为第十二届中国国际动漫节主赞助商，杭州电魂网络科技股份有限公司是一家集创意策划、美术设计、技术研发、产品开发、游戏推广、运营维护、海外合作于一体的网络游戏开发运营商。
在国漫展会上，电魂网络也布置了自己独具特色的展位，现场更有精彩互动方便广大玩家与游戏爱好者来体验感受电魂网络旗下的各大游戏，一度

人气爆棚。
通过自研或合作模式运营IP
杭州电魂产品总监于佳说，电魂成立于2008年，七年下来也取得了一定的成绩，受到了大家的关注。“现在电魂网络的核心在于自研产品，《梦三国》是我们的第一个IP，基于这个游戏我们衍生出来的卡牌手游、竞技手游等，这也使得电魂网络在这个领域取得了很大的成功。”
接下来电魂会坚持自研和合作的模式，在IP领域做一些运作。例如，在动漫领域和一些知名工作室进行合作。“拿到好的IP项目后推出漫画，然后再改编成手游、后期影视制作，接下来就可以做这个IP的手游了。”于佳说，这届动漫节他们发布了电魂魂创的专项资金，电魂也希望投资一些靠谱的团队和产品。
积累用户的秘诀是“天道酬勤”
电魂游戏用户的涵盖面比较广，10岁到25岁年

龄层占主导，但在高年龄层也有一定用户。“游戏自身是一个快乐载体，游戏开发公司也是一个创造快乐为核心的团队，我们现在不光针对年轻人去开发，后续也会有针对各种年龄层喜好的游戏产品以及动漫产品。”于佳说。
国内游戏行业发展非常快，于佳认为，电魂积累用户的秘诀是“天道酬勤”。团队针对用户的理解和属性分析，在产品研发前会做非常深入的功课，针对用户的喜好做定制化的开发。七年来我们发现随着年代的推移，新一代的用户与老一代的用户在品位、对游戏的要求上都是迥异的。所以要做不同的定制化的开发，对我们每一年积累新的用户是一种助力。
今年12月《梦三国》走过七个年头，在中国游戏史上能走到七年的是凤毛麟角的，“因为网络产品的淘汰性很强，而《梦三国》可以一直走下来与用户的支持是密不可分的。所以针对七周年嘉年华电魂准备了大礼，我们会从七年来一直支持我们游戏的核心用户中挑选出一些精英，献给他们一次环球旅行用以答谢，希望借助这次旅行给国内外的玩家搭建一个交流的桥梁，把三国文化、中国文化推

广出去。”于佳说。
未来将以游戏为核心,集动漫、影视为一体
未来的计划里电魂还会对《梦三国》产品继续开发下去，“我们会为用户服务到底。”于佳说。
同时，针对未来产品线的拓展，电魂不会局限于手机游戏、网络游戏的研发，“现在很火的VR这个领域我们也已经进行布局了，我们为了把《梦三国》这个IP继续打造成更具含金量的泛娱乐IP，未来在影视、动漫这块会大力度去推动，争取把电魂网络打造成一个以游戏为核心，集动漫、影视为一体的综合体。”
于佳说，今年是电魂网络第三次来参加杭州国际动漫节，“有个很明显的感受就是每一年参展的厂商越来越多，规模越来越大。最近几年国内的动漫行业发展非常快，可谓百花齐放、日新月异。杭州非常适合动漫产业的发展，政府的扶持力度非常大，我们会扎根于杭州，为动漫、游戏产业做贡献。”

冰峰科技之泛娱乐生态

记者 陈友望

据数据显示，2015年中国手机游戏市场的营业额达到71亿美元，是全球“最值钱”的手游市场，预计2016年将达到100亿美元，这意味着中国手游市场的规模或将全面超过端游市场。
国内知名游戏开发公司冰峰科技，早在2013年就开始从端游转向手游的转型，当年就推出第一部手游《命运之神》，并顺利登陆韩国，长期排在韩国游戏畅销榜；去年推出的Q版卡牌手游《天天爱超神》，以华丽的3D特效、妙趣横生的游戏过程而深得玩家喜爱，一上线便卷起追捧狂潮。今年，冰峰科技将有6—8款手游正式上线运行，研发团队也将会增至120人左右，预计利润达到6000万元人民币。

研发实力：100人团队 + 36项软件著作权 + 1项国家专利

冰冻三尺，非一日之寒；峰为九仞，岂一日之功。浙江冰峰科技有限公司成立于2009年，总部设在“天堂硅谷”——杭州市滨江国家高新技术开发区，是国内领先的移动终端游戏和互联网游戏独立研发商。
对于一家游戏公司而言，拥有独立版权和提高自主研发能力是在激烈的市场竞争中胜出的第一要素。冰峰科技获得国家网络运营许可证，拥有36项软件著作权与一项国家专利（自主研发的游戏引擎——台风引擎）。冰峰科技创始团队表示，在产品体系方面，冰峰科技拥有100余人的自主研发团队，设有专署品管及法务部门，确保每一款游戏产品不存在版权隐患。

手游创新：一切为了提高游戏的新鲜感、舒适感

在游戏开发领域，冰峰科技深知，唯有通过创新提高游戏的新鲜感、舒适感，才能提高游戏的黏度并延长其生命周期。冰峰科技通过大量数据的分析研究，根据用户喜好快速推出他们认可的游戏题材，如横版格斗类游戏、塔防类游戏和动作卡牌游戏等。
《暗黑传奇》是今年年初主推的一款暗黑风格的格斗手游，战士、刺客、法师三个各异的职业选择搭配，配合暗黑的画面与剧情，并通

未来布局：虚拟现实游戏 + 全息投影游戏 + 泛娱乐生态

从最初简单文字MUD游戏，到二维游戏、3D游戏，纵观游戏的发展历程，玩家对于游戏的追求始终都在向着虚拟现实的方向前进。在未来的两至三年内，冰峰科技将重点布局虚拟现实游戏、全息投影游戏和泛娱乐生态圈，目前已经有一款VR游戏在研发测试中。同时，冰峰科技将在未来的两年内打造两款自有IP，明年会有多款影游联动的游戏上线，原创IP培育及影视公司已在规划议程中。
在2016年，冰峰科技将会有6—8款手游正式上线运行，研发团队将会增至120人左右，预计利润将达到6000万元人民币；到2017年，冰峰科技将打造出第一款原创IP，研发团队将增至150人左右，年利润预计按50%增长，达到9000万元人民币；到2018年，冰峰科技将推出一款VR手游投放市场，研发团队增至200人，年利润增长100%，达到1.2亿元人民币。在未来几年，迅速壮大的冰峰科技，必将在游戏娱乐行业前方阵营中占有一席之地。
多年来，冰峰科技稳扎稳打，一步一个脚印，一步步让自己强大。“若非一番寒彻骨，怎得梅花扑鼻香”。对冰峰科技来说，一切只是开始，他们相信，只有立于冰峰之巅的强者，才能更早更好地欣赏温暖绚烂的朝阳。