

# 武神世纪：潜心铸造精品 问鼎网游神话

想要探悉武学最高境界吗？想要体验武林巅峰对决吗？武神世纪将带你进入3D玄幻的武侠网游世界。



《武神》产品海报

武神世纪网络技术股份有限公司(简称武神世纪)成立于2008年,是一家致力于高端网络游戏产品研发及运营为一体的高科技公司,在北京、上海、厦门拥有多支游戏研发团队和运营分支机构。武神世纪的网游产品在内容上特色鲜明。其大多根植于中国传统文化和古典名著的故事内容,吸引了众多喜欢中国古典武侠风格的网友。而在技术上,武神世纪也尝试着“网游电影互动”的技术体验。

公司旗下产品以3D为主,2.5D为辅,目前已有两款3D网络游戏《武神》、《神话》正式运营。因《武神》、《水浒无双》等网络游戏而闻名,其年营收达2亿元左右。

为了了解武神世纪创新网游开发背后的故事,记者采访了武神世纪公司副总裁任赫达先生。

## 网游创业梦想 汇聚革命友谊

2001年~2005年,武神世纪总裁刘毅在深圳创业,那段时间正是中国网络游戏红火发展的起步阶段,但在国内风靡已久的都是那些美韩游戏,当时刘毅就有一个想



武神世纪公司员工合影

法:创办自己的游戏公司,让大家来玩自己创作的游戏,让国产游戏走向世界!

2006年,刘毅来到北京,和现在的管理团队一起开始研究游戏开发项目,之后他们二十几个“玩家”一起租房创业。为了保险起见,当初公司有两个研发团队,分别做不同的产品研发,经过半年的行家咨询、游戏开发和近两年的艰苦创业,武神世纪终于在2008年11月在北京成立。用任赫达的话说,那时真是每天在开发,却看不到收入,有种入不敷出的压力,各种煎熬难以想象。

“如今,核心研发人员都在,一个都没走,大家一起创业水平不断提高,结成了革命友谊,一直保持着核心团队稳定性。公司始终没有太多的条条框框,人员交流、探讨比较随意,并且是弹性工作时间,效率优先。目前公司有300名研发人员,管理团队由多名来自各大网游公司具有工作经验的专业人才组成。四年来,大家都始终保持创业心态与紧迫感。”任赫达说。

## 潜心铸造精品 打造特色玩点

2009年1月,武神世纪开发的第一款产品《武神》上线。任赫达自豪地说:“这款游戏的引擎是我们团队自主研发的,研发历时约一年半左右。当然,引擎只是提供了最基础的工具,我们研发团队对美术风格的把握、对人物场景的写实、对特效技能的孜孜以求是画面效果出彩的保证。”

提到玩点,《武神》就很多了。如这款游戏的副本系统——大规模的国战系统,集骑乘和骑宠于一身的坐骑系统、丰富的打造系统等等。除了这些玩法之外,该游戏也在图像上力求完美。玩家在游戏中可以体验到例如“动态云彩”、“动态草丛”、“日全食”等独特天文景观等高拟真游戏场景。总之,《武神》的游戏内涵是丰富多样、充满乐趣的。

任赫达饶有兴致地介绍了游戏的详细“卖点”。首先,《武神》的骑宠是很有特色的,在骑乘状态下,玩家可以在宠物上展开攻击并施放技能,目前很少有网游能做到这样的“移动战斗”(俗称“边跑边打”),同时骑宠还可以“践踏”敌人造成伤害。其次,玩家还有隐形、分身等特色技能突然袭击对手,让玩家体验到古战场的计谋玩法。另外,游戏中的帮派系统与现有其他网络游戏的帮派系统也有很大的不同。《武神》的帮派能拥有专属的旗帜,帮派旗帜不仅是帮派的精神象征,同时也是一件能增加特殊属性的极品装备,当帮派大旗展开,瞬间便能为周围的帮众增加状态,旗帜越多,覆盖范围越广,包括增加攻击、防御、体力、命中等属性,使本方在战斗中赢得优势。通过这些军旗的争夺,《武神》把一场庞大而散乱的战役分割成了许多战术点,只有尽可能多地赢得这些战术点,才能够赢得整场战役的最终胜利。

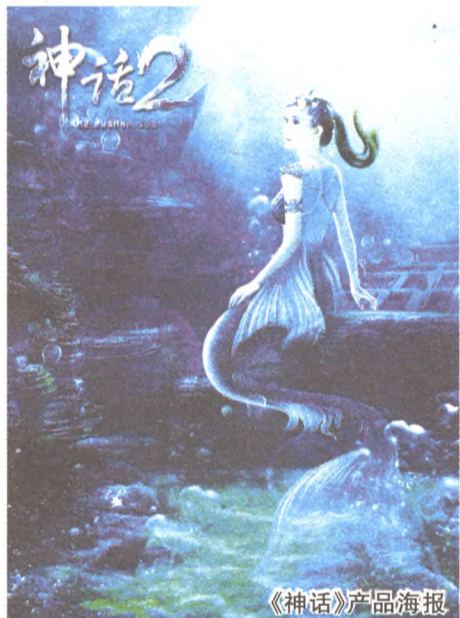
2010年1月,武神世纪成为北京动漫游戏产业联盟理事单位;7月,荣获“2010年度百度风云榜十大新锐网游奖”以及“2010Pubwin网

吧游戏盛典年度最佳新锐游戏奖”。

2010年8月,武神世纪推出大型纯正3D网游《神话》,并宣布聘请韩国巨星金喜善代言,这也是武神世纪推出的第二款自主研发网游产品。《神话》借助立体3D眼镜的成像技术,游戏背景也还原了电影中诸多要素。当年10月,网游《神话》启动不删档内测,创同年国产网游在线人数新记录。12月,武神世纪获得北京市动漫游戏技术创新奖、北京市文化创意产业发展专项资金、石景山区科学技术二等奖。

2011年成为武神世纪全面丰收的一年。公司旗下产品《神话》荣获金凤凰奖,时任中宣部部长刘云山于第七届中国(深圳)文化产业博览交易会期间莅临公司展台体验《神话》3D游戏效果。那一年,公司还相继研发了《水浒无双》、《烽火大唐》、《还珠格格》、《白蛇传说》等一系列脍炙人口的网游。因此,武神世纪还获得石景山区文化创意产业发展专项资金,荣获了2011年度石景山区纳税百强单位称号、2011年石景山区稳定就业先进单位称号和2011年石景山区重点企业称号,成为中关村数字内容产业协会理事单位。

如今,《武神》、《神话》、《水浒无双》三款主要游戏产品,从内地走向台湾、韩国、越南等东南亚国家,外汇收入可观。



《神话》产品海报

## 玩家体验要尽心

## 防止沉迷更科学

俗话说,顾客是上帝。对于一款游戏产品,玩家的数量和登录时间成了游戏产品生命力的主宰因素。对于用户体验,武神世纪就十分看重,并有其独特的“留客”方法。

对此,任赫达谈到,为了达到玩家满意的效果,游戏很讲究用户体验,一款游戏要用半年的时间做各种测试。当然,公司的压力也来自玩家体验。所谓玩家体验,就要严格统计玩家的登录时间、数量、点击率等,然后根据玩家所需做相应的改进。对此,公司总结出—条经验:从时间上看,如果一个玩家登陆客户端一个小时离开,说明对游戏的美术画质不够满意;如果玩一个星期离开,是对玩法不感兴趣;如果一个月离开,就是跟系统的稳定性、运行情况和商业化有关,例如游戏产品的时代性、创新性需要改进,或者应适时举办一些优惠活动等。此外,公司还亲自去调研几千个一

线玩家,通过网吧、座谈等方式,与玩家面对面,了解玩家需求。只有不断去满足用户的需求,改善商品和服务质量,才能真正留住玩家的心。

当然在吸引众多玩家的同时,还得防止一些小玩家“走火入魔”。为此,武神世纪很有一套,公司专门设置了“防沉迷”系统,特别是针对那些未成年的玩家。该系统规定:玩家登陆游戏系统须经过实名认证,针对年龄在18岁以下的玩家,系统会在每隔一个小时后进行提醒,并在三个小时后使玩家的收益减少,到了五个小时系



武神世纪产品参展文博会展台

统会自动退出。此外,为了未成年人的健康和学业,武神世纪还专门推出了“关爱未成年,携同家长打造防沉迷工程”的新举措,公司一直以来积极采纳家长意见,并支持家长打来电话提供未成年孩子的相关证件,以便采取相应“防沉迷”措施,避免孩子游戏成瘾。这样一来,家长们不再为孩子沉迷于网游而操心,甚至自己也加入到“武神”的行列。

## “品牌型”网游难立足

## 以创业心态挑战未来

放眼国内网游,有业内人士认为,国内网游以游戏类型来看,在网页游戏、手机游戏等挑战下,客户端网游近年呈现萎缩状态,增长乏力。整个行业缺乏创新、玩法接近、同质化竞争严重的现状也波及客户端游戏,玩家已从“一玩几年”蜕变成“几个月”。

面对挑战,任赫达目光坦然并充满信心,他表示,武神世纪已通过对大量玩家行为的分析以及网游市场的调研,3D、2.5D网游将会成为未来网游市场的主流。公司也在成立之初就明确了以3D网游为市场切入点,武侠、神话等中国传统文化内容为题材,成为中高端技术型网游研发运营公司的定位,目前几款3D网游的成功运营也印证了这一点。

对于武神世纪在创业板的上市征程,任赫达坚信,公司能够让广大的中国玩家喜欢,也希望能得到中国玩家的支持,国产网游只有真正做到了不断创新网游技术,实质性服务广大用户,才能使国产网游由量变到质变。武神世纪会以更加积极、乐观的创业心态创造更多网游精品,形成真正能超越国外顶级网游的技术力量。

张媛

石景山区非公经济领域统战宣传月活动

主办: 石景山区委宣传部  
石景山区委统战部

推荐单位: 石景山区工商联  
石景山区科委园区