

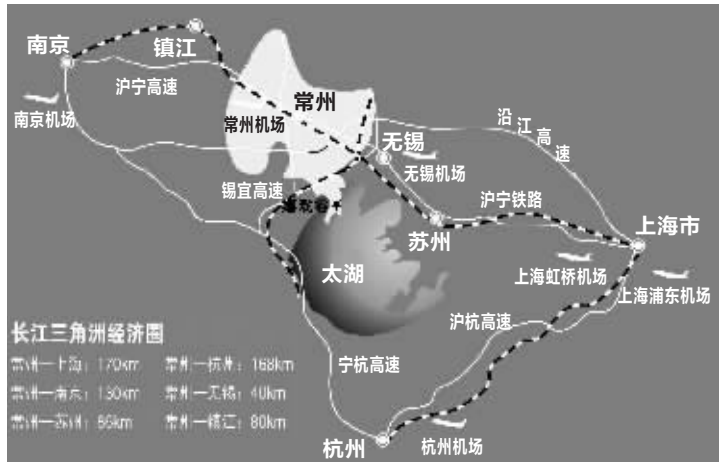


虚实互动、体验型数字游戏公园的定位,使得嬉戏谷成为web2.0时代主题公园的领军者 资料图片

世博会还没有闭幕,嗅觉灵敏的人已经捕捉到了下一个热点:国人期待已久的上海迪斯尼乐园项目将在11月破土动工。这则消息意味着三四年之后,中国的迪斯尼迷们,不用远涉重洋就可以在国内实现自己的“迪斯尼之梦”。这则消息的另一个“副作用”是,在中国资本市场,“迪斯尼概念股”瞬间封住涨停。

可是提起迪斯尼,这个世界主题公园的老大,并不是所有人都对它保持一种仰视的姿态。“迪斯尼是很伟大,但是它有点远离我们这个时代了。”在江苏环球数字文化体验园有限公司总经理徐英杰的眼里,人见人爱、世界通吃的迪斯尼与目前正如火如荼的网络文化有点远。

迪斯尼是Web1.0时代的老大,而我们则是Web2.0时代的领军者。”说这话的人需要有雄心,同时也需要有底气,而这两者徐英杰都不缺。他的底气来自常州的太湖湾,那里有一个正在建设的、名为“环球动漫嬉戏谷”的主题公园,这个中国人自己打造的世界级虚实互动、体验型数字娱乐主题公园,足以与迪斯尼媲美,甚至可以与之叫板。



位于常州太湖湾的嬉戏谷地理位置得天独厚,交通十分便利

□快报记者 倪宁宇 周青 常州报道

## 呼之欲出 太湖湾崛起“梦幻城”

提起太湖,人们不禁会想起那首脍炙人口的歌曲《太湖美》,想起无锡、苏州、碧波、杨柳、假山、游船……人在景中,景随人动。在大多数人印象中,与无锡、苏州同为苏南三杰的常州与太湖关系不大。实际上也是如此。在整个393公里长的湖岸线中,常州仅仅只有7.8公里。吝啬的造物主只是让美丽的太湖与常州沾了点边。常州人称这个与太湖沾亲带故的地段为“太湖湾”。

名气、面积、地理形状,包括时机,均不及得天独厚的无锡和苏州,想要在这里做出一篇发展旅游产业的文章来,一个字“难”。但是出人意料的是,以敢于创新、善于创新著称的常州人,剑走偏锋,在经过一番科学的考察和细致的谋划之后,硬是在这里做出了一篇大文章——一座国际动漫游戏主题公园“环球动漫嬉戏谷”,自去年开始,进入紧张施工中,2011年5月1日它将以独一无二的面貌,舍我其谁的姿态横空出世。

在嬉戏谷施工现场,快报记者看到戴着安全帽的工人们正在紧张劳作,而嬉戏谷宣传手册上那些美轮美奂的异型建筑已经初露端倪,虽然还没有穿上靓丽的“衣衫”,也没有动漫和游戏进驻,可是即便是近观其形,也足以让人叹为观止。而站在占地300亩可以同时容纳3000辆轿车和1000辆旅游大巴的停车

创新上,它反而要跟着我们忙乎一阵子。”在嬉戏谷已成型的今天,徐英杰信心十足,但是在嬉戏谷最初的筹划阶段,他和他的团队,走得并不平坦。

和许多干大事的人一样,徐英杰也是一个极有性格的人。他喜欢新鲜事物,喜欢创新,别人做过的事,哪怕做得再成功,他也不愿跟在别人后面吃“嗟来之食”。所以在骨子里他就反对模仿迪斯尼的主题和内容,而在他看来国内的主题公园几乎都是跟着迪斯尼转的。“他们不过是一些迪斯尼的不成熟效仿者。”徐英杰说他信奉两句话,一是“定位定天下”,二是“内容为王”。但是很长一段时间后,他并不很清楚自己要的“内容”是什么,直到他“遇见”了盛大的陈天桥和迪斯尼的全球总裁安迪·博德。

2004年“五一”七天长假,陈天桥的盛大公司和杭州宋城合作,把线上的网游《传奇》中的沙巴克城“搬”到了线下的宋城,结果这个长达7天的活动深受动漫迷和玩家的欢迎,非常成功。再有就是2005年的一天,迪斯尼乐园的全球总裁安迪·博德在接受媒体访问时表示,如果再不重视喜爱动漫、网游的一代人,迪斯尼将离死期不远。这两件事给了徐英杰以极大的震撼,而把这两件事事结合起来考虑,他和他的团队之前关于定位的模糊认识,竟一下子变得清晰起来。

“我们终于知道自己要做什么了,我们将用数字网络时代的动漫、游戏文化作背景,打造一个属于中国人自己的迪斯尼”。

## 探索虚实互动 做主题公园的领军者

“上个世纪,电视虚拟文化的发展成就了迪斯尼;上个世纪中期,电影虚拟文化的迅猛发展造就了‘环球影城’;在网络文化盛行的21世纪,如果能打好网络文化这张牌,不是一个巨大的产业机遇吗?”一番波折之后,徐英杰和他的团队终于和网络相遇了,选择了网络项目中最富有朝气、也最具有财富效应的动漫和游戏。

明年5月1日开园之后,动漫迷和游戏玩家们会在嬉戏谷内不断收获惊喜——他们轻车熟路的动漫和游戏游戏中的标志性虚拟场景,竟出现在现实世界中;那些耳熟能详的建筑,那些在动漫和游戏中也交互出现的兽、人、神等概念,也在嬉戏谷中得到一一对应。而这种亦真亦幻,是游客

们置身嬉戏谷中的“常规感觉”,嬉戏谷将呈现给游客一个梦幻世界,一场超越现实的真实体验。

“但是如果仅仅是把动漫和游戏场景简单地移植成嬉戏谷的背景,这并不稀奇。”江苏环球数字文化体验园有限公司副总经理王大金介绍说,“迪斯尼也把米老鼠、唐老鸭电视中的经典场景移植到了乐园里。”王大金说,这几十年来大家都是这么做的。但是与迪斯尼,与当下几乎所有主题公园不同的是,嬉戏谷创新实践“虚实互动”体验。简单描述就是,线上你是玩家,线下则是游客,但你不是普通游客,而是玩家与游客的身份兼而有之。例如在网上你是一个游戏的玩家,那么这个由嬉戏谷团队开发的游戏中的部分关卡,则需要到嬉戏谷中来完成。这样就形成了网上与网下、虚拟与现实的互动。

35岁的桑健是负责游戏开发和利用的环球数字文化体验园的总经理助理,这位从一家知名日本网游公司挖来的技术中坚,用PPT的形式向记者介绍了嬉戏谷的互动方式。

“我们有两个平台,一个是线下的‘环球动漫嬉戏谷’国际动漫游戏主题公园,一个是线上的‘嬉戏族’互动娱乐平台,即www.ccjoy.com。”徐英杰介绍说,具体说就是,如果你没有一个优秀的团队,没有一个交通便捷、周边人口合适的候选地址,没有足够的资金,没有适合市场的主题定位,就别碰主题公园。

徐英杰说,这次考察使他自己和他的团队都有点怕,也就是危机意识。虽然乐观,勇往直前是一种可贵的团队精神,适当的危机意识也是必不可少的。

此次跨国考察也有值得安慰之处,就是他的所到之处,他们从同行中了解的情况表明,目前,全球没有一家虚实互动、体验型数字娱乐主题公园。“这有点让人难以置信。”徐英杰说,在市场分工极度细化的时代,没想到竟然有人与他们的想法重叠。在这之前,他们一直追求与同行的差异化发展,这一路考察,证明创新是个好东西,你前脚创新,第二天后脚就跟着来了。太湖湾的机会也跟着来了。

考察回来后人,他们紧锣密鼓地招徕国内外人才,规划、设计、选型……当一切细节尘埃落定,他们着手把设计图、计划书上的嬉戏谷,在太湖湾转化为现实。



2010年9月,江苏环球数字文化体验园有限公司总经理徐英杰向江苏省委书记梁保华汇报嬉戏谷建设情况 资料图片



10月22日,江苏省省长罗志军考察“环球动漫嬉戏谷”项目 资料图片

# 一个时代

从嬉戏族步入嬉戏谷,仿佛回到了另一个家。

## 看遍全球主题公园 吓得一身冷汗与暗暗惊喜

别看1.0与2.0只是一个数目之差,但是两者之间跨越整整一个时代。如果说两者有联系,可以说嬉戏谷是一个升级版的迪斯尼。徐英杰介绍说,为了做好规划前的准备工作,他带领团队精英对全球有代表性的主题公园进行了细致的考察。他们去了迪斯尼,好莱坞派拉蒙环球影城、欧美各大知名主题公园,足迹遍及美洲、欧洲、亚洲的10多个国家,目的是为了了解世界顶级主题公园的商业运行模式和盈利模式。“全世界5个迪斯尼公园都去了。”徐英杰说,“考察收获很大,具体的感受是一吓出一身冷汗,二是暗暗惊喜。

“如果你没有研究清楚,没有做好充分的准备,你去碰主题公园,必死无疑。”徐英杰介绍说,具体说就是,如果你没有一个优秀的团队,没有一个交通便捷、周边人口合适的候选地址,没有足够的资金,没有适合市场的主题定位,就别碰主题公园。

徐英杰说,这次考察使他自己和他的团队都有点怕,也就是危机意识。虽然乐观,勇往直前是一种可贵的团队精神,适当的危机意识也是必不可少的。

此次跨国考察也有值得安慰之处,就是他的所到之处,他们从同行中了解的情况表明,目前,全球没有一家虚实互动、体验型数字娱乐主题公园。“这有点让人难以置信。”徐英杰说,在市场分工极度细化的时代,没想到竟然有人与他们的想法重叠。在这之前,他们一直追求与同行的差异化发展,这一路考察,证明创新是个好东西,你前脚创新,第二天后脚就跟着来了。太湖湾的机会也跟着来了。

考察回来后人,他们紧锣密鼓地招徕国内外人才,规划、设计、选型……当一切细节尘埃落定,他们着手把设计图、计划书上的嬉戏谷,在太湖湾转化为现实。

## 跨界融合 明年五一太湖湾见

虽然嬉戏谷还在建设中,但是它早已名声在外,国内一拨接一拨

的取经者纷至沓来。回望嬉戏谷走过的路,江苏环球数字文化体验园有限公司总经理徐英杰感叹,嬉戏谷能够有这样好的发展势头,多亏了各级领导的关怀和重视。

2005年10月9日,徐英杰和他的团队带着他们的打造嬉戏谷的想法,向太湖湾所在地常州市武进区政府汇报工作。常州市常委、武进区委书记沈瑞卿鼓励他们先试水,好好做调研。2006年1月18日,常州市领导带领徐英杰前往北京拜访时任文化部部长的孙家正。孙家正认真听取了关于嬉戏谷项目的汇报,当即首肯了他们的想法,称“中国缺少原创性的、有自己独立商业模式和可持续发展的主题公园。在孙家正的支持下,由文化部与江苏省政府联合主办,江苏省文化厅与常州市政府承办的首届中国数字娱乐产业论坛在常州召开。在太湖湾打造嬉戏谷的规划也得到了江苏省委书记梁保华的大力支持。而就在记者撰稿前日,省长罗志军亲临嬉戏谷建设指挥部视察。该项目作为江苏省重点培育的战略性新兴产业之一,连续三年被列为省、市、区重点建设项目。

如今,位于常州太湖湾的嬉戏谷,已不是一个单一的主题公园,同时正在建设的还包括“国际动漫游戏交易博览馆”、“国家电子竞技运动中心”、“生活配套中心”等。嬉戏谷创新实践“虚实互动”商业经济发展模式,定位于打造数字娱乐、主题公园、衍生产品等环环相扣的产业链,以实现文化、科技、体育、旅游四大产业板块整合联动一体化发展。

徐英杰表示嬉戏谷就是动漫、游戏的世博园,虽然嬉戏谷每天的容量不及上海动辄50万、60万人,但是它也能同时接纳6万名游客。“欢迎世界各地的朋友前来旅游、‘闯关’,也欢迎迪斯尼乐园的朋友们。”徐英杰没有忘记他的老师和“对手”。

## »游艺项目

### 嬉戏谷游艺项目

#### 摩尔庄园区

摩尔庄园区为国内人气冠军的儿童类网页游戏“摩尔庄园”的线下体验区,是全球第一个网络游戏线下实景互动体验区,“摩尔庄园”游戏在中国拥有超过一亿两千万儿童注册用户。摩尔庄园区建有完全自主原创儿童4D影院、国内主题乐园中唯一的可口可乐免费体验博览中心、亚洲最大规模的人性化低幼儿童动漫角色体验区、摩尔主题餐厅、可口可乐衍生品商店、单轨滑车、单层转马、自控飞机、儿童交互剧院、水房间等。摩尔庄园区作为“环球动漫嬉戏谷”的亲子儿童区,目的是为广大家庭游客特别是13岁以下儿童提供一个欢乐的充满梦幻色彩的全球互动体验区,全球独创,将摩尔庄园的经典游戏场景线下实景化,带给游戏玩家以身临其境之感。

#### 传奇天下区

传奇天下区是以竞技挑战、奇趣冒险为主题的“人”文化的游戏互动体验区,建有数字游戏虚拟长廊、魔幻剧场、跑跑卡丁车游戏体验区、环形过山车、虚拟过山车、室内CS互动体验项目、矿山车、漂流河等动感、刺激的互动体验项目,并设有一条动漫主题商业街。

数字游戏虚拟长廊是国内主题乐园中唯一一个由全球最大的专业图形芯片公司NVIDIA设立的动漫游戏互动体验中心,其互动体验内容及技术可媲美2010世博会德国馆多媒体互动内容及技术;虚拟过山车采用加拿大独创高频率力引擎,是乘坐人数最多的世界最大XD动感影院;环形过山车是亚洲第一台环形过山车,是全球唯一无压肩束缚的过山车;室内CS项目为创新型项目,通过增强现实技术,使游客在真实战场场景中,通过使用游戏枪支和LCD显示设备与虚拟的敌人交战;跑跑卡丁车游戏体验区为创新型项目,其叠加了物联网的功能,通过电子屏、传感器及微机电等技术手段,让驾驶员真切体验在浩瀚太空、地下秘境、精灵森林等地的梦幻飙车。

数字游戏虚拟长廊是国内主题乐园中唯一一个由全球最大的专业图形芯片公司NVIDIA设立的动漫游戏互动体验中心,其互动体验内容及技术可媲美2010世博会德国馆多媒体互动内容及技术;虚拟过山车采用加拿大独创高频率力引擎,是乘坐人数最多的世界最大XD动感影院;环形过山车是亚洲第一台环形过山车,是全球唯一无压肩束缚的过山车;室内CS项目为创新型项目,通过增强现实技术,使游客在真实战场场景中,通过使用游戏枪支和LCD显示设备与虚拟的敌人交战;跑跑卡丁车游戏体验区为创新型项目,其叠加了物联网的功能,通过电子屏、传感器及微机电等技术手段,让驾驶员真切体验在浩瀚太空、地下秘境、精灵森林等地的梦幻飙车。

#### 星际传说区

星际传说区即“神”主题娱乐区,位于精灵湖东南侧,是以梦幻、未来、科幻为主题娱乐区域,建有飞行过山车、天幕影院、太空舱、中央主题餐厅、虚拟脱口秀、动漫商业街等娱乐项目,这里将成为一个梦幻帝国,游客将在星际遨游中尝试充满科幻奇迹的现实穿越时空之旅。

其中,飞行过山车是亚洲最长、最高、最快的飞行过山车,拥有4个翻转和3个半翻转;天幕影院是内地首个360度环绕,全方位体验的多媒体影院,其影片内容、技术可媲美2010世博会沙特馆天幕项目。

#### 魔兽大陆区

“兽”主题体验区即为魔兽大陆区,位于精灵湖的东侧,是以动感体验、挑战刺激、冒险为主题的娱乐区域,它将游客冒险勇于尝试,不畏艰险的精神体现氛围。

魔兽大陆区内,建有黑骑士乘、激流勇进、魔兽餐厅、球幕影院等娱乐项目。其中,球幕影院为世界最大的XD飞行动感球幕影院,其选用悬挂式动感座椅,可实现自由转换,并以“大游戏”题材影视内容,使人身临其境,彻底体验游戏文化精髓。

#### 圣殿山·中华龙塔

高88米的中华龙塔位于嬉戏谷中轴线最南端的圣殿山上,是环球动漫嬉戏谷的地标性建筑。建有“伶俐、英勇、诚实、公正、精神、牺牲、荣誉、谦卑”八大美德人物雕塑驻守两侧的圣塔步道、动漫游戏博物馆、观景平台等,是无数数字娱乐玩家的朝圣地与聚集地。随观光电梯登上中华龙塔观光平台,居高临下,可尽览全园美景。线上的同名游戏将在此实现线下通关。

## »对话

### 太湖湾管委会主任闵伟明 嬉戏谷谱写新《太湖美》

针对常州市武进区选择发展嬉戏谷项目,打造一条特色的旅游、文化产业链,快报记者专门采访了武进区旅游局局长兼常州武进太湖湾旅游度假区管委会主任闵伟明。

星洲新闻周刊:武进区的旅游优势并不明显,为什么要全力打造嬉戏谷这样的主题公园?

闵伟明:相对周边地区,武进的自然旅游资源相对匮乏,走传统发展旅游的老路,显然不行。我们是凭创造性思维,向大脑要资源,让创意产业化,产业创意化,实现文化产业增长方式由资源驱动向创新驱动的转变。“嬉戏谷”造就的是一个网络游戏的“迪斯尼乐园”升级版,把虚拟世界与现实展示出来,实现虚实互动,线上线下资源转换,形成庞大的消费群体,打造数字娱乐主题公园、衍生产品等环环相扣的财富链。

星洲新闻周刊:打造嬉戏谷时,政府都具体做了哪些工作?

闵伟明:嬉戏谷项目启动以来,政府高度重视。项目连续三年被列为省、市、区重点建设项目。区政府在项目筹备、资金等方面给予大力支持。常州市常委、武进区委书记沈瑞卿多次为项目开发专题协调会,要求相关部门大力配合,加快推进速度。国家文化部将在“嬉戏谷”常年主办“中国数字娱乐产业论坛”、“中国太湖国际动漫游戏交易博览会”。国家体育总局将在此年举办国际国内电子电子竞技运动会。共青团中央在常州开展“中国快乐真人动漫模仿秀大赛”即Cosplay Show大赛。以上国家级的项目即将落户嬉戏谷,“嬉戏谷”放在太湖湾,本身就有一个调整产业结构,大力发展第三产业这个概念;其次,现代人崇尚回归自然,远离城市的喧嚣,嬉戏谷选址太湖湾,一方面可以放大传统游地太湖湾的价值,另一方面可以与无锡灵山景区等串联起来,形成太湖湾新的旅游带,谱写一曲新世纪的《太湖美》。

星洲新闻周刊:嬉戏谷为何选择在常州太湖湾?

闵伟明:讲到太湖,大家有两个概念:1.山清水秀,人杰地灵,一曲《太湖美》成就了太湖在人们心中的美好印象。2.近年来太湖生态恶化,引起了党和国家的高度重视。常州市政府在濒临太湖湖区大力淘汰落后产业,铁拳治理污染企业。“嬉戏谷”放在太湖湾,本身就有一个调整产业结构,大力发展第三产业这个概念;其次,现代人崇尚回归自然,远离城市的喧嚣,嬉戏谷选址太湖湾,一方面可以放大传统游地太湖湾的价值,另一方面可以与无锡灵山景区等串联起来,形成太湖湾新的旅游带,谱写一曲新世纪的《太湖美》。