

# 派对游戏火爆网络 差异化竞争还是“一脉相承”?

本报记者 卢岳 □ 王鑫坤

2023年12月中旬,钟爱“合家欢派对游戏”的玩家迎来了狂欢。12月15日,网易游戏《蛋仔派对》宣布注册用户突破5亿大关,用近两年时间创造了从中国游戏史上看都屈指可数的成绩。同一天,由腾讯天美工作室研发的《元梦之星》正式公测,一时间火爆各大社交平台。

数说聚合相关数据显示,《元梦之星》上线10天产生了1.16亿互动量,主要集中在微博和短视频平台;而《蛋仔派对》则在同期产生了1.49亿互动量,主要集中在短视频。

短短一个多月间,玩家们见证了游戏市场的竞争与“洗牌”,但从“蛋仔”到“星宝”,“派对游戏”赛道是否真的实现了大跨越?在玩家视角,所谓的“合家欢”又是基于什么?

## “熟悉的影子”:无法跳出的设计思路

“刚进入游戏,一股熟悉的感觉就不自然地产生,看一眼就知道后面的流程了。”玩家季先生告诉记者,他在《元梦之星》的公测当天就注册了账号,但在新手任务环节就看到了《蛋仔派对》的影子。和季先生有着相同感觉的玩家不在少数,“一个模子刻出来的”是很多玩家直观感受。

2020年,PS平台的多人乱斗游戏“糖豆人”因其独特的玩法风靡全球(后因游戏地图更新慢导致玩家流失),如今《蛋仔派对》《元梦之星》游戏中的竞技对抗核心玩法可追溯至此。

记者透过观察发现,二者虽早在游戏的“娱乐”“社交”环节上开枝散叶,但在游戏体验设计上却陷入了一定桎梏。记者看到,《元梦之星》的游戏UI(用户界面)设计与《蛋仔派对》几乎一致:在游戏开放场景下的功能布置分区,直观看去只有“派对”开启按钮和玩家游戏头像的位置存在差异。另外,两款游戏都存在一个相似的区域来展示玩家的UGC内容:《蛋仔派对》的“乐园”与《元梦之星》的“星世界”。

除了上述的相似之处,季先生还



表示,“且不谈近乎完全一致的竞技流程,两者的游戏人物操作方法大同小异,在右下角的按钮中,两者都拥有俯冲、跳跃和抓取功能,但是‘蛋仔’是可以翻滚的,而‘星宝’则是以冲刺替代。”在他看来,很少有玩家去仔细对比两者的区别,但是只要长时间玩过这两款游戏,势必会因其太多的相似之处而感到疲劳。

## 跨界与宣发:基于现实的资源投入

考虑到《蛋仔派对》与《元梦之星》的制作厂商不同,两者应在细节处存在差异。为了更加直观地考察,记者也创建了游戏账号进行体验。

记者在《元梦之星》上线没多久就领取了角色装扮“孙尚香”。如果玩过腾讯的另一款游戏《王者荣耀》的玩家,应当会对上述装扮相当熟悉。“有版权就是为所欲为。”不少玩家的感叹道。与《蛋仔派对》不同,《元梦之星》

在上线之初,就打算将“跨界”做到极致。

不仅局限于游戏角色装扮,在很多地方都能看到腾讯的影子:例如,在“星宝”家园的众多卡通风格装饰中,一块印着“腾讯视频”四个字的大屏电视惹人注目;又如,在游戏的开放探索区域,界面下方可以直接登录玩家的QQ音乐账号进行背景音乐切换。

除此之外,记者也发现,《蛋仔派对》与《元梦之星》虽都拥有众多的娱乐模式供玩家选择,但也存在一定差异。《元梦之星》在娱乐模式玩法的设计上也保持着上文提到的理念,比如基于早期研发FPS射击游戏的经验积累,“星宝”乱斗模式的射击玩法设计更加纯熟。《蛋仔派对》则“以量取胜”,据悉,“蛋仔”的娱乐模式会进行日常更新替换,每天的模式较少时维持在12个左右,较多时则在20个以上。

记者从游戏发烧友王先生处了解

到,“这基本上是腾讯能在短时间内做到的最好了,毕竟相比《蛋仔派对》,《元梦之星》算得上是‘初出茅庐’。”据了解,2023年11月8日,腾讯宣布《元梦之星》正式与《糖豆人:终极淘汰赛》达成授权合作,此后便成为了“国内正版合家欢派对游戏”。从业人员告诉记者,“腾讯投入了大量金钱用于维护《元梦之星》早期游戏生态的建设,并通过高额的奖金在各大视频平台引入主播进行推广。”

## “低竞技”+“中社交”+“高趣味”=“合家欢沉浸体验”

通过一段时间的体验和资料翻阅,记者发现,在《蛋仔派对》和《元梦之星》中,玩家沉浸体验感的获得可归纳为“竞技性”“社交性”“娱乐性”这三个方面,这也是此类“合家欢派对游戏”魅力之处。

记者看到,上述两者在游戏的核心玩法层面都在“做减法”:玩家只需要懂得简单的移动和动作按钮,就可以应对十数种不同的模式。而对于部分想要体验高难度地图的玩家,两者游戏内部的排位机制与创意地图可以充分满足其需求。

王先生表示,其实在2022年的时候,《蛋仔派对》更偏向于“糖豆人”的风格,主要以“竞技”元素为主,其在2023年初转变了发展思路,开始发力“社交”板块建设。如今,不少网友都在社交平台寻找各自的“蛋搭子”,派对游戏为玩家提供了从泛社交走向强社交的可能性。

自游戏产业诞生之初,趣味性便是核心要素。“有趣、新奇的游戏是游戏的基础,在此之上才可以构建更加完善的生态体系。”业内人士表示。从影响力上看,“派对游戏”已经开始逐步改变人们的生活方式,慢慢实现了人们线下聚会玩游戏到游戏虚拟世界开派对的转变。一位微博网友的看法引人思考,“我们不管游戏怎么设计,如何策划,对我们来说,只要能营造轻松愉快的合家欢氛围,这款游戏就做到位了。”

在当下的游戏市场,我们不难发现一种现象——众多游戏会通过融合不同经典游戏玩法来吸引玩家,这种现象被称为“游戏缝合”。

有观点认为,这种游戏设计方式,既为玩家带来了多样化体验的同时,也为游戏开发者提供了更广阔的创新空间。“游戏缝合”真的百利而无一害?答案是否定的。

首先,我们来理解一下什么是游戏缝合。简单来说,游戏缝合就是将多个经典游戏玩法融合到一个游戏中。这种融合并非简单的复制粘贴,而是对多种玩法进行创新性的重构。例如,有的游戏在主体玩法的基础上,融入了吃鸡模式、MOBA模式等,使得玩家在单一游戏中可以体验到多种不同的玩法。例如,在腾讯的合家欢派对手游《元梦之星》当中,其娱乐模式就广泛应用了这种方法。

那么,为什么会游戏缝合这种现象呢?这主要归结于市场环境和玩家需求的变化。随着游戏市场的竞争加剧,单一的游戏玩法很难在市场中脱颖而出。此外,玩家对于游戏的期望也在不断变化,他们不再满足于单调的游戏体验,而是追求更加丰富多样的内容。为了应对上述变化,吸引更多玩家,开发者需要寻找新的突破口。而游戏缝合顺应了这一趋势,通过将多种经典玩法进行融合,便可以创造出更具吸引力的新玩法,从而帮助游戏厂商在市场中获得优势。

《无畏契约》,原名《VALORANT》,是腾讯国内代理的一款多人竞技射击游戏,凭借独特的玩法而备受玩家瞩目。然而,在其未被引入国内的游戏发展初期,因其融合了《守望先锋》《CSGO》等射击竞技游戏的元素而被众多国内玩家所诟病,称其为“缝合怪”。可以看到,游戏缝合这一行为在玩家视角来看,一定程度上是不光彩的,甚至是恶劣的。但是广泛应用缝合技术的大趋势本身已然不可逆转,为了挽回口碑和影响力,游戏厂商们只得脚踏实地以最好的内容给予玩家舒适的体验。为此,游戏开发者应当注意以下几方面的问题:

首先,要注意缝合的合理性和平衡性。不同的游戏玩法有着各自的特点和规则,如果随意拼凑,可能会破坏游戏的整体性和平衡性。因此,开发者需要在融合多种玩法时进行充分的考虑和测试,确保新玩法能够与原有玩法相互协调;其次,要关注玩家的反馈和意见。玩家是游戏的最终评判者,他们对游戏的体验感受是最直观的。因此,开发者应当密切关注玩家的反馈和意见,如果玩家对新玩法不感兴趣或者觉得难以适应,开发者应当及时作出调整,以满足玩家的需求;最后,要注意保护原创性和创新性。虽然游戏缝合是一种创新的设计方式,但开发者也应当尊重原创游戏的权益,在融合其他经典玩法时,应当确保不侵犯任何知识产权和原创性,同时注重保护自己的创新成果。

综上所述,游戏缝合作为一种创新的设计方式,机遇与挑战并存。我们既要看到,其为游戏开发者提供了更广阔的创新空间。另外也应当看到,这种设计方式并非万能的:过度依赖游戏缝合可能会带来新的问题,如玩法同质化、缺乏深度等。所以,为保证缝合技术不滥用,开发者在“取巧”的同时,也应当注意游戏融合的合理性、平衡性、保护原创性和创新性等问题,及时听取、反馈玩家的意见和建议。只有这样,才能在保证品牌口碑的同时,为玩家提供更加优质、有趣的游戏体验。

# 「缝合怪」? 游戏玩家见怪不怪

(科 斯)

## 广东游戏产值全国占比首次超八成 市场营收规模超2450亿

1月23日,2023广东游戏产业年会在广州召开。在本次大会上,广东省游戏行业协会会长鲁晓昆于大会现场发布《2023广东游戏产业报告》(下称《报告》)。《报告》显示,2023年广东省游戏营收规模达到2450.8亿元,年增长率为15.8%,高于全国增速,广东游戏产值全国占比达到80.9%。

广东省游戏行业协会会长鲁晓昆发布《2023广东游戏产业报告》。其中,2023年广东省移动游戏营收规模达1847.79亿元,比2022年增长17.4%,占全国移动游戏营收规模的81.5%;2023年广东省客户端游戏营收规模达570.8亿元,占全国客户端游戏营收的86.1%;广东省网页游戏营收规模达21.8亿元,较上年下降14.8%,占全国网页游戏营收规模的45.9%;广东省其他(含主机)游戏营收规模达13.81亿元,占全国其他游戏营收规模的27.2%。

《报告》显示,2023年,广东网络游戏出海营收规模达到385.4亿元,同比增长4.1%,实现逆势增长。不过,广东网络游戏出海市场面临着多重挑战。

## 抖音拟投入50亿+支持小游戏 小游戏或为游戏市场贡献新增长点

近期引擎宣布抖音平台将投入超过50亿+的资源,提供达人补贴、运营补贴、立项扶持、广告赠款等支持,从完善能力、完备投放、政策激励三方面推动抖音小游戏发展。太平洋证券认为,抖音对小游戏和云游戏投入资源不断增长的态势。小游戏的便捷性和轻量化有利于将一些潜在用户转化为游戏玩家。

《2023年中国游戏产业报告》的数据表明,2023年国内小程序游戏市场总营收达到200亿元,同比增长300%。从早期的主机游戏到PC端、手机端,再到现在的小程序游戏的发展,显示了游戏的轻量化以及用户规模不断增长的趋势。小游戏的便捷性和轻量化有利于将一些潜在用户转化为游戏玩家。

(每 经)

## 护航未成年人成长多方聚焦游戏行业生态建设

随着互联网技术的快速发展以及移动终端的广泛使用,未成年人接触网络的方式日益丰富且便利。今年10月,《未成年人网络保护条例》公布(以下简称《条例》),旨在营造有利于未成年人身心健康的网络环境,保障未成年人合法权益。

据悉,这是我国首部专门性的未成年人网络保护综合立法。《条例》共七章60条,重点规定了未成年人网络素养促进、网络信息内容规范、个人信息网络保护和沉迷网络防治等方面的内容,将于2024年1

月1日起施行。

在《条例》即将正式实施之际,如何进一步加强对未成年人网络保护的措施?从业者应如何更好地发挥“守门人”的作用?如何在提升未成年人网络素养的同时,保护他们的信息权益并防范网络安全风险?28日下午,人民入境研究院与灵境·游戏实验室共同举办了一场主题为“未成年人网络保护”的研讨会。此次研讨会特邀了行业协会领导和专家学者,共同就该议题展开深入讨论。多位专家表示,未成年人网络沉迷是一个复杂的社会问题,其产生的原因多种多样。

未成年人网络保护是一个全面的、系统的工程,其涉及的方面包括政府监管、家庭教育、学校防护措施以及企业的法律责任,还包括网民的自我约束。这项任务并非仅由某一方独立承担,而是全社会的共同责任。任何一个环节的疏漏都可能使整个保护体系变得脆弱,从而大大降低保护效果。因此,与会专家呼吁社会各界应在各自的职责范围内付出努力,共同应对和解决这一

新兴问题。

中国音数协游戏工委副秘书长郑南认为,网络游戏和社交媒体对青少年具有一定的吸引力。社会压力大、人际关系需求等因素容易导致未成年人沉迷于网络世界。因此,家庭和社会应当加强对未成年人的教育和引导,提供更多的网络行为监督以及正确的社会主义核心价值观培养机会。同时,政府和社会组织也应该加强对未成年人网络使用行为的监管和保护,以确保他们能够健康、安全地使用网络。

全国网络文化标准委员会委员、中国网络空间安全协会网络治理与国际合作委员会副秘书长王波表示,信息保护是一个多维度的问题,需要从监管、社会组织和标准委员会等多个方面进行考虑。除了网络产品和服务外,网络沉迷还与青少年的自我控制能力、学校的监督以及社会的关注密切相关。

中国青少年研究中心少年儿童研究所所长孙宏艳从未成年人的用网习惯、生活特征、心理特征、人际关系特征、家庭教育特征进行研究分析。她表示,那些在早期就自我接触网络、在日常生活中缺乏自我娱乐时间、朋友圈较为有限、缺乏自信、常感孤独寂寞、没有明确的生活目标、家庭交流较少、父母陪伴时间不足、父母过度上网的未成年人,更容易受到短视频、网络小说以及网络游戏的吸引,因此需要得到特别的重视。

“未成年人网络保护是一个复杂的问题,其中难的就是身份识别问题。一旦我们能够准确地识别出未成年人,后续的保护措施就会更

加容易实施。”中国社会科学院大学互联网法治研究中心执行主任、副教授刘晓春表示,例如,可以为未成年人提供专门的游戏模式、限制直播和打赏充值等权限。建议,加强身份识别技术的研发和应用,以便更好地保护未成年人的权益。

“亲子关系越亲近,未成年人就会越少地依赖网络满足自己的心理需要,上网动机就会减弱。良好的同学关系也可以减少未成年人对网络满足心理需要的依赖。”中国社会科学院社会学研究所副研究员高文

珺提出,网络引导和网络保护要采用系统化的视角,除了政策引领和企业履责外,促进家庭、学校、网络的良性互动,才能在满足未成年人使用网络学习、娱乐、社交等正常需要的同时,减少未成年人对网络的依赖。

中国音数协发布的《2023中国游戏产业未成年人保护进展报告》显示,目前企业的技术手段成效显著,但冒用账号等现象难以完全杜绝,仍需持续技术升级,完善系统功能。

在这一背景下,许多企业积极进行创新探索,主动开展更全面的未成年人保护工作。例如,网易游戏为渠道服接入了AI未成年人保护巡逻技术及人脸识别机制。针对大额消费、高频消费以及疑似未成年人等高风险行为,在支付环节调起了人脸识别功能,以增加认证频率。此外,还有不少游戏公司设立了内部审计团队,以加强对其游戏产品及官方社区的内容监管,致力为未成年人营造一个积极、健康的网络环境。(人民网)

115款国产游戏版号下发,中青宝涨超12%,盛天网络、掌趣科技等跟涨。游戏ETF(516010)涨超1%,盘中溢价交易,过去两天连续净流入资金超4000万元。

消息面上,1月26日,国家新闻出版署网站披露2024年1月份国产网络游戏审批信息,共有115款游戏获批。公开信息显示,这是单次审批数量第二次突破百款,上次为2023年12月的105款。具体来看,1月获批国产网络游戏包括,中青宝的《魔兽战争》《全民企业家》《狂想建造家》,三七互娱的《客人请留步》,凤凰传媒的《运动之森》《钓鱼英雄》等。

首创证券指出,苹果Vision-Pro销售火爆或带动MR/VR行情,游戏板块性价比显现。在设备端驱动下,看好内容端持续释放。游戏行业估值低,投资性价比驱动下,再次进入布局期。2023年版号恢复常态化发放,行业供给周期逐步开启,驱动国内游戏市场收入复苏。我们认为,当前核心行业政策核心口径未改,仍是积极推动行业健康发展,同时预计2024年游戏新品供给端仍较为充沛,叠加小游戏赛道快速增长、AI+有望逐步落地,供给及技术驱动的游戏行业复苏有望持续。当前游戏行业核心标的估值在12-14倍PE,性价比比较高,建议关注核心产品线稳健或底部反转、出海进程迎来新进展的标的。(每 经)

## 一百一十五款国产游戏版号下发