

《蛋仔派对》火爆背后：休闲游戏如何“出圈”？

本报记者 许心怡 吴可仲 北京报道

2023 年一季度，网易游戏业务扬眉吐气了一把：其游戏和相关增值服务收入同比增长7.6%，拉动公司收入同比增长6.3%。这其中，在春节期间火爆“出圈”的《蛋仔派对》功不可没。



2023 年一季度，网易游戏和相关增值服务收入同比增长7.6%，拉动公司收入同比增长6.3%。这其中，在春节期间火爆“出圈”的《蛋仔派对》功不可没。视觉中国 / 图

新晋“国民手游”

《蛋仔派对》的收入增长建立在庞大的用户量基础之上。

5 月 25 日，网易披露的 2023 年一季度财报显示，公司实现营业收入 250 亿元，同比增长 6.3%；净利润为 68 亿元，同比增长 53.72%。

其中，游戏和相关增值服务营业收入为 201 亿元，同比增长 7.6%。来自在线游戏的净收入占游戏及相关增值服务净收入的 92.7%，来自于手游的净收入占在线游戏净收入的 72.3%。

网易游戏业务的增长，除了得益于《梦幻西游》《大话西游》等经典旗舰类游戏产品，以及《第五人格》《逆水寒》和《倩女幽魂》等精品游戏外，还受到《蛋仔派对》这款游戏增长的推动。财报显示，《蛋仔派对》用户数增长强劲，游戏生态进一步完善，在第一季度登顶中国 iOS 游戏下载榜。“我们的旗舰游戏持续受到玩家欢迎，用户参与度不断提高，同时，新游戏如《蛋仔派对》也进一步扩大和丰富了我们的用户社群。”网易 CEO 丁磊说。

该季度网易的游戏及相关增值服务毛利利润和毛利率实现增长。财

报显示，毛利润实现增长主要得益于《蛋仔派对》等在线游戏收入的增加，以及上一季度在营业成本中一次性确认若干代理游戏的版权费用。

《蛋仔派对》公测于 2022 年 5 月，是网易旗下的一款类糖豆人游戏——玩家所扮演的“蛋仔”与其他“蛋仔”一起，在各种地图中通过关卡或生存下来，经过层层淘汰后决出名次。上线之初，《蛋仔派对》还是一款名不见经传的休闲游戏。2023 年春节到来前，《蛋仔派对》开始走入大众视野，在春节期间更是成为爆款产品。第三方研究机构 Sensor Tower 数据显示，《蛋仔派对》在 2022 年 12 月 30 日推出《喜羊羊与灰太狼》的联动活动之后，游戏收入迅速攀升，位列当月中国 iOS 手游下载榜榜首，收入榜第 18 名，系首次冲入该榜单 TOP20。

春节期间，《蛋仔派对》继续迎来大幅增长。Sensor Tower 指出，《蛋仔派对》成为 1 月网易手游收入最高的产品，为发行商带来 17.5% 的环比增长，在中国 App Store 手游收入榜的排名攀升至第 5 名。在之后的 2—4 月里，《蛋仔派对》分别在中国 App Store 手游收入榜中位列第 6、4、5 名，仅次于《王者荣耀》《和平精英》《原神》等长期榜单霸主。《蛋仔派对》的收入增长建立在庞大的用户量基础之上。Sensor Tower 于今年 3 月指出，自去年 12 月以来，《蛋仔派对》已连续 4 个月登顶中国 iOS 手游下载榜，1 月以来稳居国内 iOS 手游 MAU 排行榜第 2 名，其成功搭建派对游戏的商业模式，已“晋升国民手游行列”。网易公司 2022 年四季度财报指出，休闲竞技手游《蛋仔派对》在中国内地市场的收入和用户数增长强劲，成为网易游戏有史以来日活跃用户数最高的游戏。直到今年 5 月，《蛋仔派对》收入排名有所下降，在 Sensor Tower 中国 App Store 手游收入榜中位列第 10 名。

称为“国民手游”。《蛋仔派对》本身玩法简单易上手，氪金模式让玩家能够接受，且蛋仔形象呆萌可爱，为其奠定了大火的基础。业内认为，《蛋仔派对》高频率更新、引入 UGC 模式等，成为推动游戏成为爆款的重要因素。

火爆“出圈”之道

高频率更新是《蛋仔派对》维持热度的一大秘诀。

关于《蛋仔派对》发酵大半年后火爆的原因，游戏产业时评人张书乐对《中国经营报》记者表示，休闲游戏确实在节假日时段最容易火爆“出圈”，前提是产品的体验感异于市面上的游戏。作为一款派对游戏，《蛋仔派对》本身兼具强社交属性和竞技玩法，在休闲游戏中独树一帜。第三方研究机构伽马数据《2023 年 1 月游戏产业报告》指出，这也是《蛋仔派对》能在春节期间保持高热度的原因之一。《蛋仔派对》的大幅增长在 1 月乃至一季度拉动整个休闲游戏品类流水增长。伽马数据指出，虽然休闲类是近两年以来进入流水 TOP50 的新品类，但带动品类流水上升的细分玩法却不尽相同，这意味着未来或有更多细分玩法拔高品类潜力上限。高频率更新也是《蛋仔派对》维持热度的一大秘诀。据伽马数据，《蛋仔派对》在 1 月内进行多达 4 次大型版本更新，并在 1 月开启新赛季“音乐星企划”。其中，丰富的可供消耗内容为产品流水增长提供保障。

乘势扬帆出海

在海外运营方面，网易方面表示，其策略是 IP 联动和电竞化，这不仅能让多款游戏打入东南亚、日本、欧美市场，而且还延长了游戏本身的生命周期。

在网易一季度财报发布后的电话会议上，丁磊表示，《蛋仔派对》上线到至今都有很好的成绩，网易十分有信心让其在未来 2 至 3 年内继续成为受玩家喜爱的合家欢游戏。他还透露：“《蛋仔派对》也会有往海外发展的规划，网易对未来产品路径图均有很好的把握。”网易在游戏出海道路上践行已久。Sensor Tower 5 月中国手游发行商收入榜显示，网易在全球 App Store 和 Google Play 的收入排名第三，位列腾讯和米哈游之后。网易方面表示，其游戏出海类型覆盖广泛，包括 FPS 类《荒野行动》与《终结战场》，非对称性对抗竞技类《第五人格》与《Tom and Jerry:Chase》等，生存类《明日之后》，SLG 类《率土之滨》以及多人动作竞技游戏《永劫无间》等。网易方面称，《永劫无间》包含的

Sensor Tower 指出，《蛋仔派对》“精灵之声”在 3 月 3 日上线，当天流水和 3 月收入均创下历史新高，并带动网易移动游戏收入环比增长近 11%。3 月底，《蛋仔派对》更新“皮蛋节”版本。在这一版本中，该产品与年初大热的狼人杀游戏《鹅鸭杀》联动，推出“蛋仔杀”玩法——玩家们分为好蛋、坏蛋以及中立三个阵营，玩法机制与《鹅鸭杀》相同。一时间，《鹅鸭杀》主播和《蛋仔派对》主播纷纷在“蛋仔杀”中团建，贡献众多名场面，又给游戏带来一波热度。此外，《蛋仔派对》的 UGC（User-generated content，用户生成内容）模式也是游戏行业较为关注的方向。《蛋仔派对》中内置“蛋仔工坊”（关卡编辑器），提供物体、机关、装饰等基本素材，供玩家自行创作地图。伽马数据《2023 年 1—3 月游戏产业报告》介绍，网易游戏针对《蛋仔派对》地图编辑器进行了多次迭代升级，并不断引入异业联动对象丰富内容创作素材，促进玩家创作的多元化发展。而多样化的

二创内容又提升玩家活跃度，进而逐渐形成正向生态循环。报告认为，UGC 生态的搭建也是助力游戏良好表现的重要因素之一。关于《蛋仔派对》的收入模式、版本更新、UGC 模式等问题，记者联系网易方面采访，截至发稿未获回复。此前，另一款大热的派对游戏《香肠派对》相关负责人对记者表示，UGC 模式可以让更多玩家或内容生产者一起加入内容生产，对游戏增长会有帮助，“如果游戏需要将承载 DAU 为目标的话，那么 UGC 是一个必然要去解决的问题”。张书乐对记者表示，自定义地图或其他 UGC 模式能让用户更有参与感，这与《我的世界》（国内也是网易代理）颇为类似。《我的世界》是另一种类型的开放世界游戏，与《原神》等用户不可修改的开放世界不同。但 UGC 往往只适用于休闲游戏，而无法出现在对战需求强烈、游戏平衡要求高、世界观设定较重的重度游戏中，因此只是一种补充，而不会成为主流。

AI 为游戏赋能：让 NPC“说人话”

本报记者 李哲 北京报道

近日，在 2023 COM-PUTEX 展会期间，英伟达发布 NVIDIA Avatar Cloud Engine (ACE) 游戏开发版 NVIDIA ACE for Games。据悉，这是一项全新定制化 AI 模型平台技术，可以实现 NPC（非玩家角色）智能化，为游戏中的交互方式带来新的变革。

这是 AI 技术在游戏领域应用的一个缩影。《中国经营报》记者采访获悉，当前国内游戏公司也在围绕 AI 抢滩布局。比如，汤姆猫公司正围绕“会说话的汤姆猫家族”IP，通过与 AI 语音交互等新兴技术融合，计划迭代推出《会聊天的汤姆猫》等产品。

业内人士向记者表示，“经历过年初 AI 带动下市场的火热关注之后，如今 AI 板块开始分化，将 AI 从概念到落地产品的公司，将受到市场更多的关注。”

当前，国内游戏公司正沿着这一路线围绕软件、硬件两个维度探索布局。

在 SPARK 2023 腾讯游戏发布会上，腾讯高级副总裁马晓轶提到，在工程技术层面，腾讯游戏正在推进与英伟达等全球多家顶级厂商的深度合作，尝试将游戏引擎

NPC 交互智能化

想象一下，游戏玩家可以在游戏中全程用母语和 NPC 进行智能、无预设脚本的动态对话，这些角色有自己的个性，而其表情和语气会进化得恰到好处。让 NPC“说人话”，这样的场景在不远的将来或将成为现实，而实现这一场景则需要依靠生成式 AI 技术的加持。

根据英伟达官网披露的信息，NVIDIA ACE for Games 是一项全新定制化 AI 模型平台技术，可通过 AI 助力的自然语言交互，实现 NPC 智能化，从而为游戏行业带来

游戏公司动作频频

“硬件产品的开发无疑将进一步推动游戏市场拓展出更多的玩法空间。事实上，游戏公司如今已经储备了部分游戏技术，亟待硬件市场的产品落地。”上述业内人士表示，“经历过年初 AI 带动下市场的火热关注之后，如今 AI 板块开始分化。将 AI 从概念到落地产品的公司，将受到市场更多的关注。”

当前，国内游戏公司正沿着这一路线围绕软件、硬件两个维度探索布局。

在 SPARK 2023 腾讯游戏发布会上，腾讯高级副总裁马晓轶提到，在工程技术层面，腾讯游戏正在推进与英伟达等全球多家顶级厂商的深度合作，尝试将游戏引擎

变革。

NVIDIA 开发者和性能技术部门副总裁 John Spitzer 表示：“生成式 AI 有可能彻底转变玩家与游戏角色的互动方式，显著提升玩家在游戏中的沉浸感。NVIDIA 凭借其在 AI 领域的专业知识以及与合作开发者数十年的合作经验，正率先在游戏中采用生成式 AI。”

中信建投研报中提到，英伟达近期推出了 ACE 游戏开发版，基于 3D 内容协作平台 Omniverse 以及生成式 AI 技术，让游戏中的 NPC 具

备更逼真的语言、语音交互及表情动画，以改善玩家交互体验。前期，海内外其他游戏巨头也在积极探索生成式 AI 技术，包括微软、OpenAI、动视暴雪、网易、育碧等。未来人工智能将成为游戏不可或缺的部分，让游戏变得千人千面，玩家可在游戏中获得个性化的体验。

自 2022 年年末，以 ChatGPT 为代表的生成式 AI（AIGC）技术逐步落地。AIGC 如今已经在游戏这个超级试验场中生根发芽。

在此背景下，游戏硬件开发企

业纷纷将目光投向 AI 领域。

6 月 8 日，联发科宣布 MediaTek 天玑开发者中心上线。据了解，该中心将针对移动游戏与基于移动平台的 AI 技术，提供教程、参考示例、SDK 和工具等资源在内的专用且完善的解决方案，能够协助开发者快速导入天玑移动平台的技术。

联发科方面表示，未来将陆续推出更多与移动游戏、生成式 AI 以及游戏与 AI 融合应用相关的开发者计划，为广大开发者了解移动端最新技术方向提供新的可靠途径。

2023 年 5 月，索尼（中国）有限公司总裁吉田武司表示，索尼很早就 AI 领域布局，其正在推动一些项目（包括游戏开发、影像解决方案等）更好地发挥 AI 的作用。

此外，在 6 月 6 日的全球开发者大会上，苹果发布了首款混合现实（MR）头戴式设备 Apple Vision Pro。一位游戏产业人士向记者表示，“Apple Vision Pro 为应用开发厂商提供了更多想象空间。未来，叠加 AI 带来的智能应用游戏，将为玩家提供更多游戏可能。”

据悉，“天工”是国内首个对标 ChatGPT 的双千亿级大语言模型，算力基于国内最大的 GPU 集群之一，其规模优势使得“天工”可通过海量数据进行更充分的训练，从而积累更强的理解能力和记忆力。“天工”通过自然语言与用户进行问答式交互，AI 生成能力可满足文案创作、知识问答、代码编程、逻辑推理、数理推算等多元化需求。

此外，2022 年 10 月，腾讯云完成首个万亿参数的 AI 大模型。东兴证券研报指出，腾讯在加大投入建设人工智能的能力和云基础设施。大模型进入万亿参数时代，模型训练需要大规模、分布式的高性能计算集群。