

# 派对游戏迎来新玩家 能否打破“元蛋”垄断格局？

中经记者 许心怡 吴可仲 上海报道

派对游戏赛道迎来新玩家。

近日，鹰角网络、友谊时光(06820.HK)推出的两款派对游戏先后在PC和移动端上线。其中，友谊时光的《暴吵萌厨》上线后活跃度排名始终靠前，超过《蛋仔派对》和《元梦之星》，成为移动端派对游戏赛道的一匹“黑马”。

## 差异化定位

《暴吵萌厨》的场景地图既有西湖水乡、重庆洪崖洞等文化地标，也有妖怪客栈、云中花园等幻想主题场景。

近日，鹰角网络再次挑战买断制游戏。6月2日，其开发的合作冒险游戏《泡姆泡姆》在PC端发售。6月14日，《泡姆泡姆》宣布其全球销量达到30万份。

从销量和热度上来看，《泡姆泡姆》暂时未能撼动国产派对游戏《猛兽派对》在PC端的地位。6月19日晚，Steam DB显示，《泡姆泡姆》同时在线玩家数量为1343人，最高为两万人；已经发售两年的《猛兽派对》同时在线玩家数量为3077人，最高曾达到10.4万人。

在移动端，友谊时光旗下《暴吵萌厨》于5月28日上线，成为移动端派对游戏赛道的一匹“黑马”。App数据查询平台点点数据显示，截至6月19日，《暴吵萌厨》在游戏免费榜未曾掉出前5名。6月19日，《蛋仔派对》游戏免费榜排名第16，《元梦之星》排在第138名。

据悉，《暴吵萌厨》是一款以多人合作实时竞技为核心的烹饪题材手游，玩家在游戏中需要与队友配合，通过快速切换食材、精准调控火候，来完成美食制作。游戏中有故事、经营、生存、竞技四大模式。其中，竞技模式支持1v1单挑、2v2团队战及4v4大乱斗，玩家可自由组队或随机匹配，利用赛季系统攀升段位，而经营模式中则加入了招募功能。

除了较高的活跃度，《暴吵萌厨》也收获了一定的口碑。目前，《暴吵萌厨》在游戏社区平台TapTap的评分为7.3，在哔哩哔哩的评分为8.4，其游戏性、美术风格受到玩家认可。但是，这款游戏的网络稳定性、

DataEye研究院负责人刘尊向《中国经营报》记者表示，《暴吵萌厨》以烹饪题材+竞技玩法切入派对游戏赛道，填补了闯关类游戏《蛋仔派对》和《元梦之星》垄断下派对游戏赛道的市场空白。其认为，《暴吵萌厨》虽然实现破局，但如果要实现长期运营，还需尽快进行技术优化、深挖玩法，并提升“美食社交”的独特性。

操作手感、优化等受到诟病。

此外，不少玩家指出，《暴吵萌厨》多处“借鉴”了《胡闹厨房》——玩法上都有冲刺、投掷的操作，部分UI(用户交互)设计和地图也“似曾相识”。

《胡闹厨房》系Ghost Town Games开发的烹饪模拟游戏，可以多人合作或多角控制，因其娱乐性和挑战性受到玩家喜爱，被戏称为“分手厨房”。《胡闹厨房》在PC、Xbox、Playstation和Switch等平台上发行。其第一部于2016年推出，曾获得2016年TGA最佳多人游戏提名；其续作于2018年上市。

关于《暴吵萌厨》的设计思路，以及其区别于《胡闹厨房》的独特性等问题，记者联系友谊时光方面采访，截至发稿未获回复。

《暴吵萌厨》在游戏中引入了中华美食和不同的地域特色，提供了火锅、烧烤、糖葫芦、螺蛳粉等特色菜谱。友谊时光方面在财报中介绍，《暴吵萌厨》的场景地图既有西湖水乡、重庆洪崖洞等文化地标，也有妖怪客栈、云中花园等幻想主题场景。

另外，《暴吵萌厨》也强化了社交动能，具备排行榜、时装等模块。

刘尊对记者表示，《暴吵萌厨》以“美食+对抗”填补品类空白，其差异化定位避开了与移动端派对游戏龙头《蛋仔派对》的正面竞争。

在刘尊看来，《暴吵萌厨》具备冲击派对手游现有格局的差异化基础，但从长期来看，这款游戏的技术优化与玩法深度是决定用户留存的关键。



一位玩家正在体验《暴吵萌厨》手游。

本报资料室/图

## 打破“元蛋”垄断？

在“元蛋大战”尘埃落定的当下，《暴吵萌厨》挤入赛道，再次给派对游戏市场格局增添变数。

据刘尊介绍，目前的派对手游市场是双巨头垄断的格局，《蛋仔派对》与《元梦之星》占据90%市场份额。

由网易推出的《蛋仔派对》于2022年5月公测，其凭借闯关玩法和Q萌画风，以及长期运营能力站稳脚跟。

腾讯旗下的《元梦之星》则表示获得《糖豆人：终极淘汰赛》正版授权，而其有意在游戏中打造“元宇宙”，还在产品中引入看腾讯视频和听QQ音乐的功能。这款游戏在2023年1月17日获得版号，2023年9月19日开启预约。

## 警惕同质化竞争

《暴吵萌厨》的商业模式亟须合理化，可以设计分层付费模型，如赛季通行证、高稀有度外观等，来提升每单位平均收入。

公开信息显示，友谊时光成立于2010年，此前推出的游戏多为女性向产品，如《熹妃传》《熹妃Q传》《浮生为卿歌》《凌云诺》等。其收入在连跌4年后于2024年同比增长10%，亏损收窄64.6%，主要得益于2024年推出的新游戏《浮生忆玲珑》和《墨剑江湖》，以及小游戏《凌云诺H5》及《杜拉拉升职记H5》。

在之后的9月下旬、11月、12月，《元梦之星》进行了首测、二测、正式上线。

二者均提供UGC(User-Generated Content,用户生成内容)模式，不仅增加了玩家的参与度，也保证了游戏内容的丰富程度。

《元梦之星》上线后，双方一度打响“元蛋大战”，在社交网络上造势宣传。《蛋仔派对》推出皮肤“企鹅心心”，似乎在回应《元梦之星》的“易斑斑”。

《元梦之星》通过一系列现金、Q币等激励措施，以及赠送皮肤、设备等方式招徕玩家。《蛋仔

派对》在2023年第四季度也加大了营销力度。财报显示，网易2023年第四季度营业费用为100亿元，同比增加13.0%，主要由于游戏及相关增值服务市场推广支出和研发投入的增加。在财报电话会议上，网易CEO丁磊回应，当季营销费用的增加主要出于竞争的因素。

在“元蛋大战”尘埃落定的当下，《暴吵萌厨》挤入赛道，再次给派对游戏市场格局增添变数。

“《暴吵萌厨》目前的市场表现验证了‘垂直题材’+‘女性向’的潜力。细分题材(如美食)和

精准圈层(如女性群体)，这二者的结合可在头部产品的垄断下撕开市场缺口。”刘尊表示，相对于主打低门槛操作和可爱形象的《蛋仔派对》，《暴吵萌厨》吸引的并不只是学生群体，其面对的家长监管压力更小，但也可以借助“美食教育”联动(如非遗糖画活动)切入亲子场景。另外，移动端派对游戏可以设计“轻社交、强解压”玩法，采用“5—10分钟一局”模式适配碎片化时间，适合上班族下班后的放松社交，从而填补《蛋仔派对》“低龄化”带来的市场空白。

出与之匹配的营收能力。

点点数据显示，6月19日，《暴吵萌厨》在游戏畅销榜的排名为第196，而《蛋仔派对》排名第51，《元梦之星》排名第85。新老派对游戏的收入能力与活跃度形成倒挂。

对此，刘尊表示，《暴吵萌厨》

的商业模式亟须合理化，可以设计分层付费模型，如赛季通行证、高稀有度外观等，来提升ARPU(每单位平均收入)。

另外，他还建议，《暴吵萌厨》需要警惕“同质化竞争”，需快速强化“美食社交”的独特性，避免陷入“题材跟风”的“内卷”红海中。

# 飞鱼科技斥资5000万“买楼” 去年业绩由盈转亏

中经记者 李哲 北京报道

6月13日，飞鱼科技(01022.HK)公告披露，其计划购买位于北京市朝阳区东三环中路39号的不动产资源，合计支出金额5030万元。

《中国经营报》记者注意到，飞鱼科技主营业务是网络游戏开发，其在大手笔投资房地产背后，2024年业绩却由盈转亏。财报显示，2024年飞鱼科技实现营业收入2.77亿元，同比增长22.35%，但是其归属于母公司的净利润却亏损4439.40万元。

对于此次购置北京不动产资源，飞鱼科技方面表示，尽管楼市近期低迷，但收购对其而言仍属理想的长期投资。长远来看，该等物业的租金收入将为其带来相对稳定的回报。

## 大手笔投资房地产

公告信息显示，飞鱼科技通过北京佳立客(买方)与卖方及中介就购买不动产签订相关协议内容。

记者了解到，此次飞鱼科技计划购买的资产位于北京市朝阳区东三环中路39号，包括23号楼B-3001、B-3002、B-3003、B-3004、B-3005、B-3006室及3个停车位。交易价格为5030万元。

当前，飞鱼科技拟收购资产的办公室区域处于出租状态。买方同意按月租金范围为4.5万元至6.4万元的现有租约购买办公室单位，直至租约终止。最后一份现有租约将于2025年12月21日终止。

根据卖方提供的资料，截至2023年及2024年年底，拟购买物业

## 净利润由盈转亏

飞鱼科技官网信息显示，其主营业务聚焦在网络游戏开发。2013年12月，飞鱼科技收购了塔防休闲手机游戏《保卫萝卜》开发商凯罗天下的100%股权。

2024年财报显示，飞鱼科技全年实现营业收入2.77亿元，同比增长22.35%，但是其归属于母公司的净利润却亏损4439.40万元，同比由盈转亏。

记者注意到，在飞鱼科技的业务结构中，游戏营运是绝对主力。2024年，该业务的收入为2.39亿元，在总营收中占比为86.29%。另外，广告收益和授权及知识产权相关收入分别为2438.6万元和1324万元，

产生的除税后租金收入净额分别为327.88万元和297.71万元。

飞鱼科技方面披露，收购完成后，预期该资产截至2025年、2026年及2027年年底将收取的租金收入分别约为172.74万元、294.33万元和294.33万元。

对于收购上述房产资源的原因，飞鱼科技在公告中提到，尽管楼市近期低迷，收购事项对公司而言仍属理想的长期投资。并购资产与公司的北京办事处位于同一商业区。收购事项将为公司带来未来扩展及发展空间。该资产位于北京市黄金商业区之一，经参考买方基于卖方所提供租赁协议的可用过往租金收入资料和周边地

分别占总收入的8.81%和4.78%。

其中，2024年飞鱼科技的游戏运营业务较上年同期增长约36.7%。对此，飞鱼科技在财报中提到，增长主要由于在2024年8月推出广受欢迎用户欢迎的《一步两步》。同时，《保卫萝卜4》产生的收益减少对业绩增长造成拖累。

飞鱼科技近年来的主要游戏包括《保卫萝卜》《神仙道》《三国之刃》等系列产品。

由于部分游戏上线时间较长，飞鱼科技旗下多款游戏的月平均消费用户数量(MPU)呈现下滑态势。2024年财报数据显示，2024年度，飞鱼科技网络游戏的MPU平

区可资比较物业的近期租赁价格，飞鱼科技方面相信，长远而言，该等物业的租金收入将为其带来相对稳定的回报。

2024年财报显示，截至2024年年底，飞鱼科技的现金及现金等价物总额约为1亿元，2023年年底则为1.6亿元。对于现金流下降的原因，飞鱼科技在2024年财报中提到，主要由于在2024年购买定期存款约5000万元及于2024年偿还部分银行贷款约600万元所致。同时《一步两步》游戏推广也对现金流带来影响。

而如今购买上述不动产耗资5030万元，将占到公司2024年年底现金及现金等价物总额的一半以上。关于此次收购对现金流的

均约为5000名，而2023年这一数字则为6000名。2024年财报中提到，MPU下滑主要由于网络游戏已进入预期寿命周期的后期。

另外，手机RPG游戏的平均MPU也由2023年度的约9.4万人减少47.9%至2024年度的约4.9万人。这主要由于《神仙道3》在2023年首次亮相，其预期寿命周期初期的MPU数量较高。休闲游戏的平均MPU由2023年度约31.6万人减少50.9%至2024年的约15.5万人。飞鱼科技方面表示，这主要归因于其策略是维持《保卫萝卜4》的长期运营而非实时变现。此外，2024年度，HTML5游戏的平均MPU约为



图为飞鱼科技办公大楼。

公司官网/图

影响，记者联系飞鱼科技方面置评，截至发稿未获回应。

不过，飞鱼科技方面在公告中表示，收购事项将使公司合理有效

运用资金，并属投资良机，将提供相对合理稳定的回报率，收购事项于任何重大方面均不会对公司的营运或营运资金需求造成不利影响。

6.9万人，主要受2024年下半年新推出的《一步两步》带动所致。

在2024年财报中，飞鱼科技方面表示，其预计2025年竞争激烈、客户获取成本上涨及消费者信心减弱将令中国在线游戏行业的营运环境持续面临挑战。然而，有危自有机。具体而言，HTML5游戏因较其他游戏类型更便于游玩而持续展现强劲增长潜力。优质游戏于竞争格局中获得的回报日增。其将继续于HTML5、手机应用程序及主机等多个平台开发新游戏，并致力长期营运《神仙道》及《保卫萝卜》系列等现有热门游戏，计划在2025年推出主机游戏《霓虹

深渊2》。

当前HTML5游戏在飞鱼科技的主营业务中增长幅度较大。2024年，飞鱼科技推出三款新游戏，其中两款为HTML5游戏，分别是《一步两步》和《野人快跑》。飞鱼科技在财报中提到，受新游戏《一步两步》早期成功的大力推动，公司的收益总额同比增长22.4%。但是，其净利润亏损4439.40万元，这同样与《一步两步》的推广有关。

按照飞鱼科技在2025年的游戏发展规划，除计划推出多款新HTML5游戏外，还将继续投资《一步两步》，以延续其自推出以来取得的发展势头。