



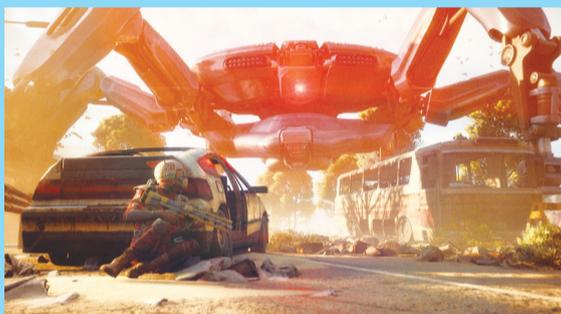
游戏厂商为什么扎堆“搜打撤”

产业
解读

2025年的游戏行业,似乎被三个字牢牢占据——“搜打撤”。这种源自硬核拟真射击游戏《逃离塔科夫》的玩法正吸引着全球玩家和游戏厂商的目光。无论是国内的腾讯、网易,还是海外的索尼、蓝洞,众多游戏大厂纷纷推出或即将推出“搜打撤”游戏,一如对当年“吃鸡”的追捧。下一个现象级爆款游戏,会从中诞生吗?

现代快报/现代+记者 邱骅悦

《ARC Raiders》



《ARC Raiders》



《逃离塔科夫》游戏海报



《三角洲行动》游戏海报

同类游戏接连官宣 我被“搜打撤”包围了

2025年的游戏市场,喜欢射击游戏的玩家几乎无处可逃:无论是打开手机、PC还是主机,“搜打撤”(搜索-战斗-撤离)的标签随处可见,在这一赛道发力的有腾讯、网易等国内游戏大厂,同时也不乏索尼、蓝洞等国际游戏厂商的身影。

就目前而言,国内游戏厂商在“搜打撤”上表现较为抢眼,已经推出了多款备受关注的作品。其中由腾讯魔方工作室开发的军事拟真“搜打撤”游戏《暗区突围》早在2022年就推出了手机版本,在今年4月正式推出了PC版本时,魔方工作室群的总裁Enzo官宣玩家数量已经突破了1.8亿大关。2024年9月,腾讯的另一个力作《三角洲行动》正式推出,伴随着“当鼠鼠”“摸大金”等游戏梗的流行,游戏的人气也一路飙升,并在今年4月官宣其DAU(日活跃用户)突破1200万。网易同样关注了这一赛道,旗下同样采用硬核军事搜打撤玩法的《萤火突击》,已在2024年6月开启公开测试并正式上线。

海外市场同样硝烟弥漫,多款具有独特风格的“搜打撤”游戏已经官宣入场,等待测试和上线。其中索尼旗下Bungie工作室开发的科幻题材搜打撤游戏《失落星船:马拉松》计划于2025年9月发售。《绝地求生》的制作公司蓝洞则试图将绝求生IP进行扩展,其新作《PUBG:Black Budget》也将主打“搜打撤”玩法。由前DICE老将们组成的Embark Studios工作室也瞄准了这一赛道,他们的新作是一款名为《ARC Raiders》的搜打撤游戏,其背景设定在未来的废土世界,预计年内上线。

与此同时,除了全新开发的“搜打撤”游戏,部分游戏还通过新增模式将这一玩法融合到游戏中。如腾讯《和平精英》于2024年6月推出地铁逃生模式,网易《永劫无间手游》则于2025年4月推出沙漠夺宝模式,这两款原本专注“吃鸡”类玩法的游戏不约而同地将目光投向了搜打撤。此外,由西山居开发的科幻机甲题材游戏《解限机》也在此前的测试中推出了专注于“搜打撤”的玛什马克模式。

面对厂商们如火如荼的投入,很多玩家感到错愕不已,进而调侃道:就像一觉醒来,自己突然被“搜打撤”包围了。



《三角洲行动》游戏海报

“搜打撤”的魅力在哪里? 要从《逃离塔科夫》说起

玩家们对“搜打撤”玩法的调侃并不难理解:搜打撤并非近几年刚刚崭露头角的玩法,早在2016年,一款名为《逃离塔科夫》的游戏就率先开创了基于“搜打撤”的玩法模式,但时至今日,《逃离塔科夫》仍是一款相对小众的游戏,为什么它突然成了各个游戏厂商眼中的“香饽饽”?

不可否认《逃离塔科夫》的游戏玩法确实有独特之处:若干组玩家携带装备进战局,搜刮战利品后从随机撤离点逃生,从战局中获取的武器和资源都可以带进下一场游戏,但阵亡则失去一切。与传统射击游戏的玩法相比,它衡量胜利的标准不单单是击败了多少敌人,还包括顺利撤离后带出战利品的价值高低。

正因为有了战利品这一元素,《逃离塔科夫》设计了一整套局外经济系统,玩家可以通过出售战利品获得货币,再通过货币加强自己的武器装备,形成“以战养战”的良性循环。而游戏吸引人的一大特点在于其独特的风险与回报机制——斥巨资购买的装备并不能让玩家立于不败之地,反而会成为他人眼中的“移动的战利品”,这使得玩家需要不断权衡风险,进行心理博弈。

然而,开发出如此独特玩法的《逃离塔科夫》始终未成为一款爆款游戏,虽然早在2016年就上线开启测试,但在2020年其同时在线人数才突破20万人。

之所以会这样,一方面是因为《逃离塔科夫》始终摆出一副“生人勿进”的姿态——光买游戏就要花一番功夫,因为它至今未登录Steam等主流游戏平台,玩家要买游戏必须去它的官网;而在买了游戏后,它的新手教程几乎为零,玩家除非自身有着过硬的军事理论知识,否则面对海量的武器装备,口径和功能各有不同的弹药几乎只能两眼一抹黑。

另一方面则是由于游戏在追求硬核拟真的道路上有些“不近人情”:玩家即便经过多轮成长,攒钱买了重型防弹衣和头盔,也有几率因为被打中眼部、咽喉、下颌等要害部位,一枪送走、“倒头就睡”。虽然这样的设计造就了《逃离塔科夫》独此一家特殊风味,使它成为了很多军事爱好者的心头好,有着相对固定的玩家群体支持,但也令更多的玩家望而却步。

《失落星船:马拉松》主打科幻“搜打撤”

为什么聚焦“搜打撤”? 一场关于“未来”的豪赌

为什么游戏厂商聚焦“搜打撤”这个赛道?一方面由于《逃离塔科夫》始终未成爆款,同一赛道尚有开拓空间,让众多游戏厂商看到了机遇。

如今面世的“搜打撤”游戏大都在保留《逃离塔科夫》开创的资源循环、撤离目标、风险收益权衡等特色的同时,对其主题和玩法“做减法”,通过简化操作、降低游戏的硬核程度等设计,使这个玩法不再那么“生人勿进”。

如腾讯《暗区突围》《三角洲行动》均对武器系统进行了简化,Bungie开发的《失落星船:马拉松》则专注于战斗体验,使原本“一枪送走”的战斗更具观赏性和操作性。这些创新使得“搜打撤”游戏不再局限于硬核玩家,而是能够逐渐走向大众市场。

更深层的驱动力,在于游戏厂商对“新赛道”的渴求。自2017年“吃鸡”类游戏爆发后,射击品类已经很长一段时间再无颠覆性创新,玩家对创新玩法的需求日益增加,游戏厂商面临玩家的流失,迫切需要新的增长点。

“搜打撤”作为一个经过市场验证的玩法类型,具备吸引核心玩家和拓展新用户的能力,虽然不如“吃鸡”那样成熟,但已经具备打造“长青游戏”和爆款游戏的潜质。很多游戏厂商都希望能抢先抓住机会,打造出一款能够比肩《绝地求生》的现象级产品。

这场对“搜打撤”赛道的押注能否兑现为爆款尚未可知,但在玩家需求的刺激下,没有厂商愿意错失这个机会。

今年9月《逃离塔科夫》将推出1.0正式版本,而届时更多的“搜打撤”游戏也将问世,在未来我们可能会看到更多“搜打撤”的衍生玩法,而引领射击游戏行业下一个十年的爆款游戏,也许就在其中。

