



# 萌系鸭子突围硬核战场 B站人局搜打撤混战

当腾讯、网易等大厂在写实风“搜打撤”赛道鏖战正酣时，哔哩哔哩(B站)悄然推出一款由萌系鸭子担纲主角的《逃离鸭科夫》。近日，由B站旗下Team Soda工作室研发的俯视角搜打撤游戏《逃离鸭科夫》，参与了Steam新品节试玩。区别于主流3D写实多人PvP射击方向，该作凭借俯视角+PvE刷宝+卡通动物风的设计，给出了差异化的搜打撤解法。这款俯视角射击游戏不仅被《逃离塔科夫》制作人尼基塔公开点赞“Cool”，更在Steam新品节狂揽超20万愿望单，以差异化姿态杀入战局。

■新快报记者 陈学东

## 萌系鸭子突围硬核战场

硝烟弥漫的搜打撤赛道迎来一位另类选手。在《逃离鸭科夫》的世界里，玩家化身造型滑稽的鸭子，穿梭于波光粼粼的河岸与雾气弥漫的丛林。敌人倒地后化作“大盘烧鸭”的设定，与传统写实赛道的血腥战场形成鲜明反差。

此外，《逃离鸭科夫》还融入了丰富的养成系统和多样化的角色选择。玩家可以通过天赋解锁、背包仓库升格、基地建设等方式进行局外养成，不断提升自己的实力。同时，游戏中提供了不同定位的角色，配合天赋和装备的搭配，玩家可以体验到类似闯关RPG的流派玩法，进一步丰富了游戏的可玩性。

“我们并非因赛道火热而跟风，纯粹是自己爱玩《逃离塔科夫》。”制作人Jeff陈建烽坦言。身为1400小时的塔科夫老玩家，他带领Team Soda工作室选择了一条小众路径：彻底舍弃PvP对抗，专注单机PvE体验。玩家无需担忧外挂或蹲点埋伏，只需按自选难度探索地图、搜集物资、挑战BOSS，并将战利品用于建造地下基地、升级武器天赋。

为平衡硬核机制与休闲体验，研发团队做了一些大胆的尝试：阵亡后装备可下次冒险回收的系统，大幅降低挫败感；动态昼夜与风暴机制(夜晚视野缩至30度，风暴中刷新高收益怪物)适配不同玩家水平；看似上帝视角的俯视设计，因“战争迷雾”限制视野而保留探索紧张感。这些设计让玩家戏称其为“能笑着玩的塔科夫”。



广州市天河区软件和信息产业协会

## 三人小队撬动细分蓝海

令人意外的是，这款引发行业关注的产品出自微型团队之手。核心研发成员长期维持3人规模，直至今年初才增至4人。“效率比前作《碳酸危机》提升两倍。”Jeff透露。这支隶属B站的工作室曾开发Steam好评率93%的横版射击《碳酸危机》，积累的俯视角技术经验成为新作基石。

团队精准锚定了市场空白。据《逃离塔科夫》官方数据，其新增的PvE模式玩家占比已达50%，印证大量用户偏好非对抗玩法。独立游戏《零希沃特》销量突破70万份，更验证了俯视角PvE搜打撤的商业潜力。

## 轻量化战略破局巨头围剿

面对腾讯《三角洲行动》、网易《暗区突围》等投入数亿的3A级竞品，《逃离鸭科夫》以“非对称竞争”开辟生存空间。

巨头们聚焦高拟真、多人在线的大众赛道，而B站选择垂直切口：俯视角降低操作门槛，吸引非硬核射击玩家；单机买断制(预计售价百元左右)规避F2P游戏的数值平衡难题；萌系画风精准贴合B站主力年轻用户。这种策略与沐瞳《代号：撤离》等产品形成错位竞争，被玩家调侃为“巨鳄脚边的灵活鸭子”。

其成功折射出“搜打撤+”的品类延展性。正如水下探索+餐厅经营的《潜水员戴夫》被戏称“水下塔科夫”，《逃离鸭科夫》也被视为“暗黑Like版塔科夫”。行业分析师指出：“搜打撤正像早年吃鸡玩法，成为射击游戏革新的核心引擎，未来

或催生种田+搜打撤、修仙+搜打撤等融合形态。”

B站将该项目视为“品类年轻化”战略的关键落子。依托平台社区生态，测试阶段获UP主自发创作视频超500万曝光。CEO陈睿在财报会议中强调：“对新品类机会，值得做《三国：谋定天下》式的尝试。”若该作延续口碑，或复刻《吸血鬼幸存者》式的小成本爆款路径。

据SteamDB统计，《逃离鸭科夫》稳居全球愿望单第140名，预计年内发售。其突围印证了中小团队在巨头垄断时代的生存法则——以风格化设计切割细分需求，用有限资源创造精准体验。正如Jeff所言：“当大厂在主干道竞速时，我们在林间小径找到了自己的节奏。”随着“搜打撤+”玩法持续发酵，这场行业混战远未到终局。



一周游闻

## ARPG大作《红色沙漠》 预计11月2日发售



新快报讯 游戏开发商 Pearl Abyss 的ARPG大作《红色沙漠》预计将于11月2日发售，目前正进行开收尾工作。虽然曾有预测称发售时间可能推迟至2026年，但最终仍按原计划在今年第四季度发布。由于《GTA6》已延期至明年发售，《红色沙漠》能否夺得年度游戏荣誉备受关注。

《红色沙漠》是 Pearl Abyss 正在开发的开放世界动作冒险游戏，于2019年首次公布开发消息。当时 Pearl Abyss 正凭借《黑色沙漠手游》的成功进入高速发展期。最初业界推测该作将延续《黑色沙漠》的MMORPG类型，但后来转向开放世界动作冒险类型。由于《黑色沙漠》在国内外广受好评，作为续作概念的《红色沙漠》一直备受期待。

去年12月的TGA上，官方曾宣布游戏将于2025年底发售。此前业界预测本作可能与原定今年第三季度发售的《GTA6》档期相近，随着《GTA6》延期至明年，《红色沙漠》能轻松实现年内发售。对此 Pearl Abyss 表示：“发售相关信息将通过官方渠道另行公布”。

## 《剑星2》最早2027年发布 角色建模将更加精细



新快报讯 《剑星》制作人金亨泰日前透露，续作最初仅计划作为一部DLC推出，但随着团队构思的不断扩展和大量新机制的涌现，该项目最终升级为一部全新正统续作。目前，《剑星2》仍处于早期研发阶段，游戏开发商Shift Up正专注于探索下一代的技术解决方案，预计最早于2027年发布。金亨泰也坦言，在初代作品中，由于资源和人力限制，许多剧情演出(尤其是过场动画)以及支线内容被迫删减。原计划中甚至包括了解释女主角Eve为何在剧情中频繁更换服装等细节，但最终因制作资源有限未能实现。

而在续作中，这些遗憾将得到弥补。《剑星2》的剧情将更加成熟，深度将超越原作中的AI与人性的冲突，拓展至更具哲学性与思辨性的主题。另一方面，为了提升续作品质，Shift Up已经引入了先进的3D扫描设备，用于角色建模和表情捕捉，为新作打造更高质量的视觉表现。未来，团队也将更加重视玩家反馈，持续打磨并拓展其科幻美学的独特视野。《剑星2》尚未公布平台和具体发布日期，但这次的早期信息足以令玩家期待未来更大的冒险。



加入我们一起玩