



游戏大厂纷纷押注“搜打撤” 下一个“吃鸡”风口已至？

在游戏行业波谲云诡的发展历程中，爆款玩法的涌现往往能重塑竞争格局。今年4月，一款名为《三角洲行动》的射击游戏日活跃用户突破1200万，成为全球游戏行业的焦点。这款游戏的核心玩法被玩家称为“搜打撤”——即“搜集物资、对抗敌人、策略撤离”的循环模式。

从《逃离塔科夫》的小众硬核到《三角洲行动》的全民狂欢，“搜打撤”正在掀起一场全球游戏厂商的军备竞赛。腾讯、网易、索尼、暴雪等国内外大厂纷纷入局，推出风格迥异的同类产品，试图在这一新兴赛道中抢占先机。这场由玩法创新驱动的行业变革，不仅重塑了射击游戏的边界，更可能催生下一个“吃鸡”级别的现象级爆款。

■新快报记者 陈学东

“搜打撤”玩法如何破圈？

“搜打撤”的核心魅力在于“高风险高回报”的刺激体验。玩家需要在战局中搜集装备、击败敌人，最终带着战利品从撤离点逃生，这些资源又能用于强化下一局的角色能力。这种“一局影响十局”的设计，完美契合人类对冒险与收获的本能追求。

2016年，《逃离塔科夫》首次将这种机制带入大众视野，其硬核设定包括真实的弹匣管理、复杂的健康系统以及随机撤离点。但过高的上手门槛让它始终停留在小众圈层。真正的转折点出现在2025年，国产厂商通过“本土化改造”实现了玩法破圈。腾讯《三角洲行动》用简化弹药装填、支持移动治疗等设计，将硬核体验转化为“易上手难精通”的大众化玩法。游戏采用虚幻5引擎打造电影级画面，跨平台互通覆盖手机、电脑和主机，还免费开放了改编自经典电影《黑鹰坠落》的剧情模式，成功吸引超1200万日活用户。

网易《暗区突围：无限》则展现了另一种可能。作为手游的端游续作，它保留了“信息博弈”的核心设计——玩家需要通过声纹识别、战术伪装等手段判断战场局势。游戏上线首日即突破百万玩家，其“封锁区”匹配机制将新手与高手分区，动态天气系统让每场战斗充满变数，形成了“高手秀操作，新手玩心跳”的生态平衡。就连传统射击游戏《和平精

英》也推出“地铁逃生”新模式，在地图中加入挖掘机驾驶、钟鼓楼挑战等趣味元素，让“搜打撤”玩法进一步触达休闲玩家。

多元题材抢占新赛道

随着撤离玩法在全球游戏市场的爆发，一场围绕“生存-探索-撤离”核心机制的创新竞赛正在上演。国内外厂商通过题材突破与机制融合，构建出多元化的战术竞技新生态。

头部厂商率先开启题材革命。腾讯除《三角洲行动》外，还储备了超自然题材的《代号：日蚀》和科幻题材《Exoborne》。前者将巨型怪物BOSS战融入撤离玩法，后者则让玩家在太空站争夺稀缺资源。网易《无主星渊》与暴雪元老合作，打造太空科幻版“搜打撤”，每局游戏的星球环境和撤离路线都由AI随机生成，被玩家称为“太空版《逃离塔科夫》”。

此外，索尼旗下Bungie工作室的《失落星船：马拉松》创新植入“信用掠夺”系统，将团队协作转化为高风险的利益博弈。蓝洞突破性打造的《PUBG:Black Budget》实现经典缩圈机制与撤离玩法的量子纠缠，开创战术竞技的次世代形态。西山居《解限机》更将机甲战争提升至新维度，脉冲风暴中的钢铁巨人对决需要兼顾战略部署与精准撤离。

在这场全球性的游戏进化中，厂商们通过“科幻+撤离”“机甲+撤离”“MOBA+撤离”等复合公式，持续拓宽战术竞技的边界。当玩法创新与题材

裂变形成共振效应，“搜打撤”正在重构开放世界游戏的全新可能。

未来仍需突破多重瓶颈

尽管“搜打撤”玩法展现出巨大的市场潜力，但其发展之路并非一帆风顺，仍需突破多重瓶颈。

玩法同质化问题首当其冲。当前市场上超70%的产品采用“物资收集+撤离”的基础框架，缺乏创新性。以《三角洲行动》为例，尽管推出了“大战场模式”和“剧情合作PvE”的丰富体验，但新赛季仍面临“套用模板”的批评。如何在保留核心玩法的基础上推陈出新，是开发者亟待解决的问题。

匹配机制的优化同样迫在眉睫。《暗区突围：无限》的“鸡爪流”低战备玩法虽降低了新手门槛，却引发了高端玩家的流失。在平衡不同水平玩家的体验方面，目前的机制尚未达到理想状态，亟需进一步调整与完善。

有业内人士表示，从硬核军迷的小众狂欢到全民参与的战术博弈，“搜打撤”的崛起印证了游戏行业永恒的真谛：真正的好玩法自带破圈能量。当腾讯、网易们用3A级投入打磨玩法，当索尼、暴雪等国际巨头加入创新竞赛，这个新兴品类正在加速进化。尽管面临同质化、外挂等挑战，但厂商的持续投入与技术进步，让“搜打撤”有望复刻“吃鸡”的辉煌。这场全球游戏业的豪赌，最终或许会像《三角洲行动》中那句经典台词预示的那样——“撤离不是结束，而是新征途的开始。”

一周游闻

《洛奇英雄传：反抗命运》 6月9日开启A测



新快报讯 NEXON动作角色扮演游戏《洛奇英雄传：反抗命运》，将于6月9日在Steam平台开启Alpha测试。日前，游戏官方也放出了最新的测试宣传视频。

《洛奇英雄传：反抗命运》是一款基于《洛奇英雄传》IP开发的动作角色扮演游戏，使用虚幻5引擎制作。游戏世界观以凯尔特神话为背景，讲述了多个与命运抗争的角色的故事。游戏在对原作IP进行全新诠释的同时，提供了原创的叙事，并展现了每个角色独特的战斗节奏和动作风格。玩家可以根据选择的角色享受独特的战斗体验，也可以根据情况更换角色，用多种方式攻略同一敌人。

去年3月，《洛奇英雄传：反抗命运》就已经进行了Pre-Alpha测试，其间提供了两个可玩角色——利斯塔和菲欧娜，让玩家们初步感受到了游戏紧张刺激的战斗氛围。此次将于6月展开的Alpha测试在以上两位角色的基础上，加入黛莉娅与卡鲁两位经典角色。玩家可以选择不同的角色进行游戏，每个角色都有其独特的技能和战斗风格。

根据内容的不同，玩家可以选择单人或多人游戏模式来进行挑战。此外，本次测试还将新增场地互动元素，玩家可以攀爬梯子和乘坐滑索前往难以到达的地方，或者使用抓钩来克服障碍。

《GTA6》发布延期 对PS5造成“沉重的打击”



新快报讯 《GTA6》发布延期，或给主机制造商带来了巨大的困境。日前，一位知名分析师声称，《GTA6》这次跳票对PS5造成了“沉重的打击”，此次延期将影响这款主机今年的表现，因为它原本有望吸引大批PS4用户。

有报道指出，《GTA6》的突然延期使PlayStation生态系统陷入混乱。该游戏机制造商目前预计今年PS5的销量为1500万台。然而在《GTA6》宣布延期后不久，分析公司Ampere Analysis便将PS5的2025年销量预测下调了70万台，同时预测由于《GTA6》的延期，主机游戏市场仅在2025年就将损失27亿美元的收入。

市场调查机构DFC Intelligence的CEO David Cole也指出，《GTA6》的延期对PS5来说无疑是一个沉重的打击。这款游戏本应是吸引众多消费者放弃PS4转而购买PS5的产品。这也不是空口无凭的预测，根据Independent Advisor的一项调查报告显示，有43.2%的英国玩家愿意为了《GTA》系列将自己的主机进行升级。

