

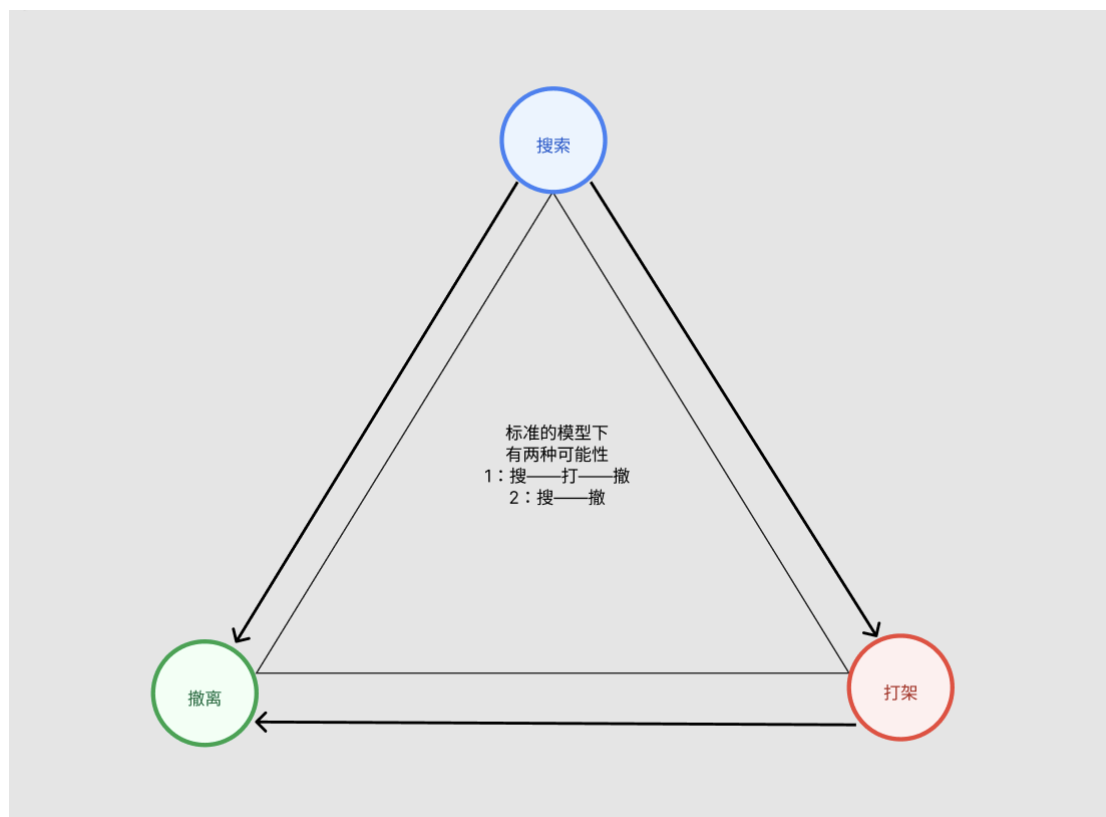
《猎杀对决》：从 1895 到 1896，为什么我认为这是一次运营的成功案例

先说结论：猎杀对决 1896 是在 1895 之后的第一次重大更新，且这一次的更新带动的不只是游戏本身，同时也展示了 Crytek 希望将猎杀对决作为“最重要的产品”的决心。伴随着 C 社自己的新游戏引擎落地 Hunt，猎杀对决的中文区运营组也进行了一次深度改革，更多的“接地气”视频内容、视频时长显著提升且与玩家们互动更加频繁。在其产品本身的设计与美术都是业内顶级水平的同时，用户与社群运营的同步强化给了猎杀对决一次“破圈”的绝佳机会。

一、游戏定位与核心体验

《猎杀：对决》(Hunt: Showdown) 由德国 Crytek 开发，于 2019 年正式发行。游戏将 19 世纪末美国南部的魔幻现实主义氛围与高压的多人对抗体验结合，形成了市场上稀缺的 **硬核 PVPVE 射击游戏**，也就是我们常说的“搜打撤”游戏。

很多射击游戏开发者将“搜打撤”定义为继多人竞技、大逃杀之后的“3.0”玩法。而目前市面上的“搜打撤”类游戏又有着相对不同的定位，如果我们将搜索物资、与其他队伍对抗（打架）、携带物资/赏金撤退这三者作为常见搜打撤游戏的特点，根据目前市面上该分支的著名作品，我们不难得出这样一个三角关系：



我们以《逃离塔科夫》/《暗区突围》/《三角洲行动》/《猎杀对决：1896》作为主要参考目标，就会发现，尽管三者同属该类型游戏（即“搜打撤”）但其主要侧重点却发生了不少改变。这里的案例也是有层次性的，这点我会在接下来的部分一一道来。

首先，逃离塔科夫作为搜打撤的标杆，其核心玩法主要是**强调搜打撤的全流程**，为此加入的一些内容，如健康和负重系统等，保证了这一玩法的纯粹性和稳定性，同时，其战局内的物资产出随机性，叠加战局外的经济系统——交易，则使得整个过程更具有吸引力，换句话说，更有一种赌博或博弈的感觉，这种在最终撤离之后的压力转化为成就感和满足感，会赋予玩家极大的体验感，玩家自然会选择不断游玩。

接下来，《暗区突围》和《三角洲行动》，则是《逃离塔科夫》的绝佳竞品，如果说塔科夫的噱头之一便是高真实性，且这一特性也是其入门门槛高的主要原因，那么暗区和三角洲则是在保留其精髓的情况下，赋予了玩家能够快速入门和上手的能力，通过简化一部分系统设定，添加ELO机制等方式，让玩家游玩体验得到了大幅升级。

相较于塔科夫的对称点位出生迫使玩家进入对抗（“打架”环节），这两位在这个过程中其实更多的赋予了玩家“避战”的权力，尽管世面公认的观点是——**暗区更侧重于“搜撤”（打架危险且收益有限）；三角洲则是侧重“打撤”（偏重度的RPG内容、英雄射击玩法）**通过强化角色能力，来给玩家更多的打架体验等方式确实给予了三角洲不同于其竞品的特殊性。但如果我们把猎杀对决也计入考量，或许会得出一个全新的结论：相比较之下，我个人认为暗区和三角洲在保留“搜打撤”的特色的同时，本质上更倾向于“搜撤”，而对打架的环节进行了不同程度的改良。这也解释了暗区和三角洲里面为什么会有很多人喜欢“跑刀”。

最后，猎杀对决 1896，尽管其也被划分为“搜打撤”类游戏，但其主要玩法（赏金猎杀【随机契约/极速猎杀】与灵魂幸存者）则几乎完全不同。我们逐个来看：赏金猎杀的随机契约，最经典的玩法，即搜寻线索——获取赏金——成功撤离。考虑到其几乎没有搜索环节【传统意义上的搜索指的是搜索物资，但猎杀的该模式下仅需要搜寻线索】，所以才说其仅保留了“搜打撤”三要素中的“打、撤”；而极速猎杀更是完全去除了“搜”的过程，直接将范围缩小到一个区域内且单局只有 15min，仅保留了“打、撤”两个环节。



那么猎杀对决还能称得上是“搜打撤”游戏吗？答案是肯定的，这我们就不得不提到猎杀对决当中，那个大家不太常玩也不太记得的模式了——灵魂幸存者。



在极速猎杀正式推出前，灵魂幸存者仍是老玩家们的钟爱之一【新 UI 使得该模式不太容易被找到，但是仍然存在，且相比较最开始更人性化了，比如默认携带医疗包和一把近战武器】。该模式去除了分数段位、自带枪械的影响，不论是老猎人还是新猎人都只能进图搜索随机刷新的武器，在地图中开展更加原始混乱的厮杀。该模式中去除了撤离点，这意味着你无法通过正常的方式离开对局，“要么战，要么死”的设计，使得猎人们需要重新决策，但也创造了独一无二的爽感，可以说是将“搜、打”做到极致的设计。总的来说，猎杀算得上是“搜打撤”游戏中独一无二的一款作品了。

不过底层逻辑上，所有的“搜打撤”类游戏是一致的，我们将猎杀对决的核心体验总结如下：

- **高风险 ↔ 高回报**：玩家携带装备进入战局，成功撤离则收获全部收益，死亡则失去一切装备和猎人。（标准的搜打撤类游戏核心玩法）
- **沉浸氛围**：独特的美术与音效营造，让每一次交战都充满压迫感。
- **高度随机性**：单局内具备高度的输入与输出随机，从进入时每队玩家携带的装备价值，到所有玩家的出生点情况以及他们做出的行动决策，不仅提高了游玩的乐趣，降低了重复度，也会持续性的给玩家以悬念和惊喜（其实主要是惊吓）。具体案例可以看下 b 站的这个视频：

（《那些猎杀对决史上难以超越的经典镜头》
https://www.bilibili.com/video/BV1EE4m1R76X/?share_source=copy_web&vd_source=cf894e20b7b5d46def95c94e78a482be）

- **多重博弈**：除了对抗怪物，更重要的是与其他猎人的心理战。

在 2024 年 8 月“1896 大版本更新”后，SteamCharts 数据（详见下图）显示同时在线人数峰值突破 59,968 人，相比 2023 年的最高点 44,527 人提升约 35%。这清晰验证了 Crytek 的大版本驱动策略对用户活跃度的显著拉动效果。



二、市场与竞品

在射击赛道中，《猎杀：对决》虽不算头部或顶流，却凭借差异化建立了稳固定位。

(1) 直接竞品

- 《逃离塔科夫》：更硬核的军事模拟，学习成本极高。
- 《暗区突围》：移动端复制类似体验，扩大触达范围。

(2) 间接竞品

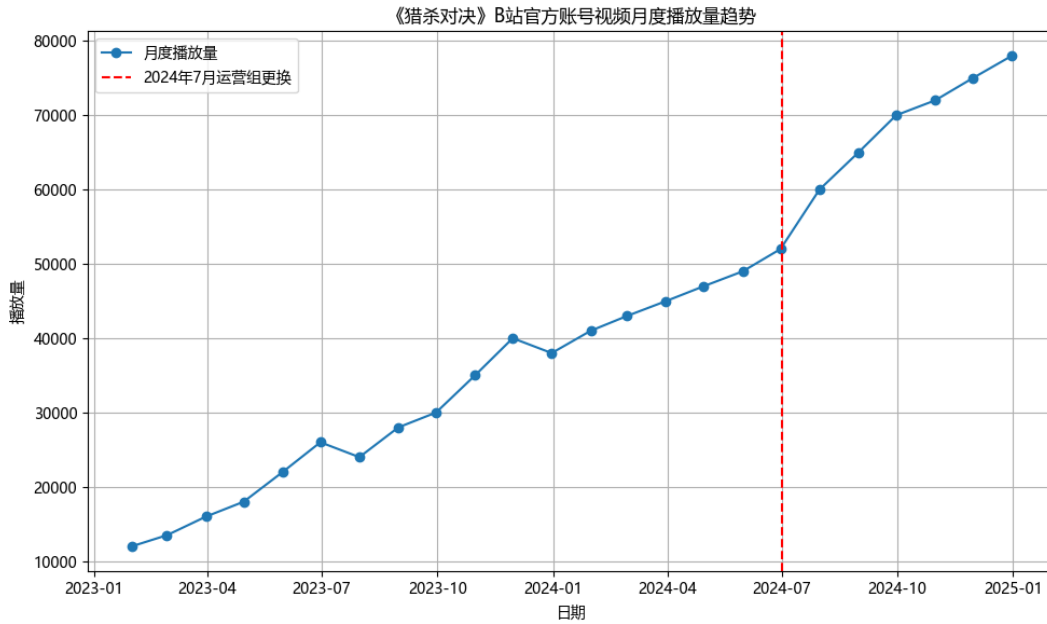
- 《战地 1》《使命召唤：战区》：偏快节奏、低门槛，受众更大众化。

(3) 差异化优势

- 枪械与背景设定锁定在低科技时代，强调精确预判。
- PVPVE 与永久死亡机制叠加，强化了策略与紧张感。
- 独特的音效与氛围沉浸，使其成为玩家眼中“氛围感最强”的射击游戏。

截至 2024 年 8 月，游戏销量突破 **600 万份**。虽然体量不及《Apex 英雄》这样的头部产品，但依靠 **硬核玩家 + 高粘性社区**，它在细分市场中占据独特地位。尽管猎杀对决的学习成本非常高，但其真实的设计体验、优质的交互与极致的沉浸感/故事性，赋予了其独有的魅力。

根据 B 站官方账号数据显示：在 **2024 年 7 月运营组更换后**，视频播放量比例显著增长，验证了本地化内容分发（如中文新手指南、活动解读视频）在亚洲社区的拉动作用。与 SteamCharts 的玩家曲线相互印证，说明 Crytek 的成功是 **产品迭代 + 社区运营协同** 的结果。



(数据来源：哔哩哔哩动画官方账号“Crytek_官方”全部视频数据信息网页抓取)

三、核心系统与玩法循环

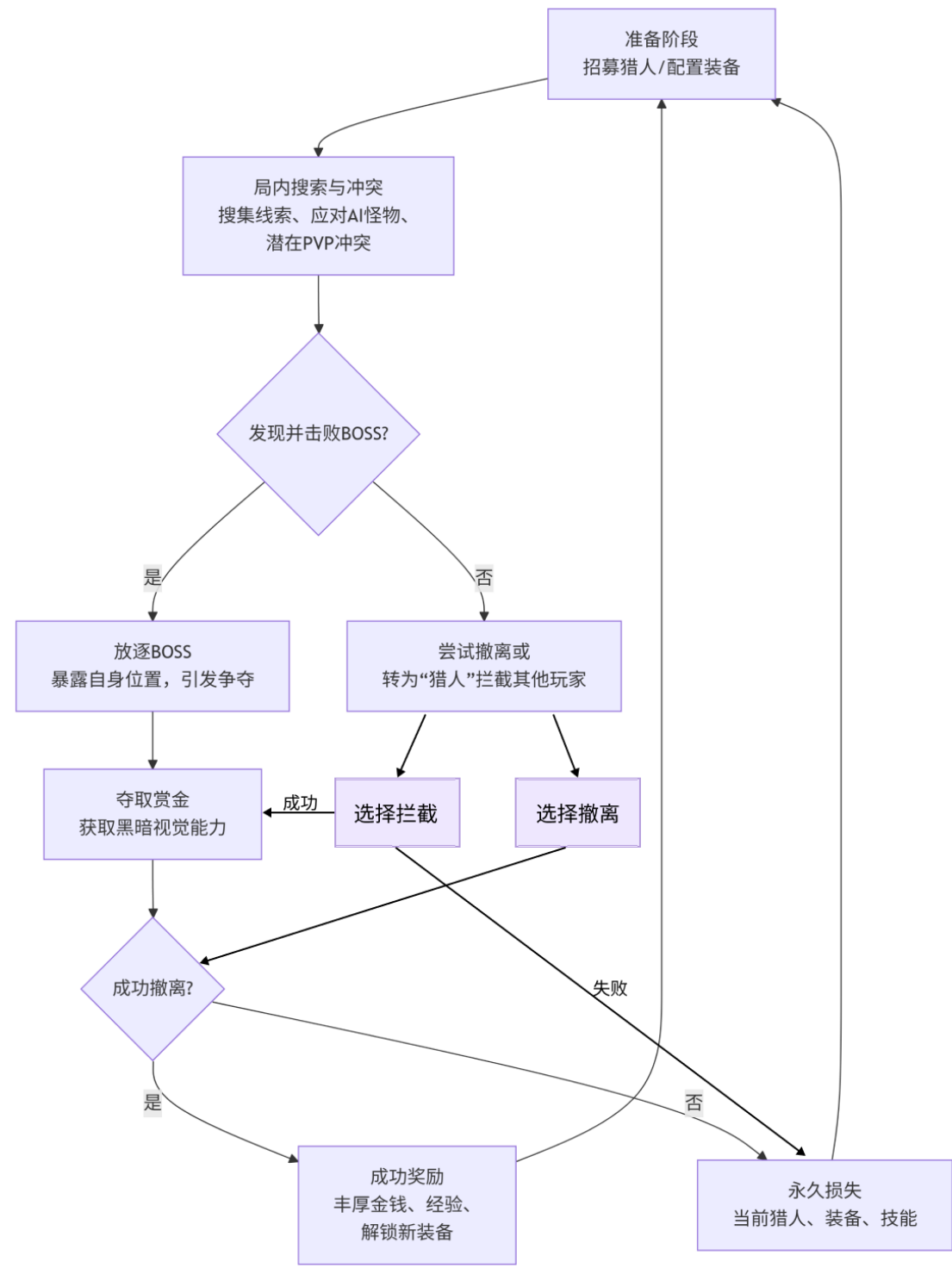
游戏的**核心循环**如下：

准备 → **狩猎** → **战斗** → **放逐 Boss** → **携带赏金撤离** → **结算** → **再投资**。

在这个循环中，玩家面临三类关键抉择：

- 信息博弈**：利用声音识别或误导敌人。
- 战斗决策**：“打还是撤”成为核心选择，考验风险判断。
- 赏金处理**：携带赏金既能获得优势（黑暗视觉），又会暴露位置。

这种机制既强化了竞技深度，也让每局都充满高张力的不确定性。



四、玩家经济与风险博弈

Crytek 通过经济系统实现了对游戏节奏的调控：

- 投入：进入战局需为猎人购买武器与消耗品。

- **产出**：成功撤离可带回所有收益；死亡则失去全部装备，仅保留少量经验。
- **再投资**：收益重新投入，形成经济循环。

这种设计导致不同玩家形成差异化策略：

- **富裕玩家**：顶配装备，博弈时风险更大，但正面对抗容错率高。
- **拮据玩家**：轻装上阵，注重偷袭与生存。

经济循环不仅驱动玩家决策，还让游戏形成了天然的 **高风险 ↔ 高紧张感**。

五、成长与长期留存机制

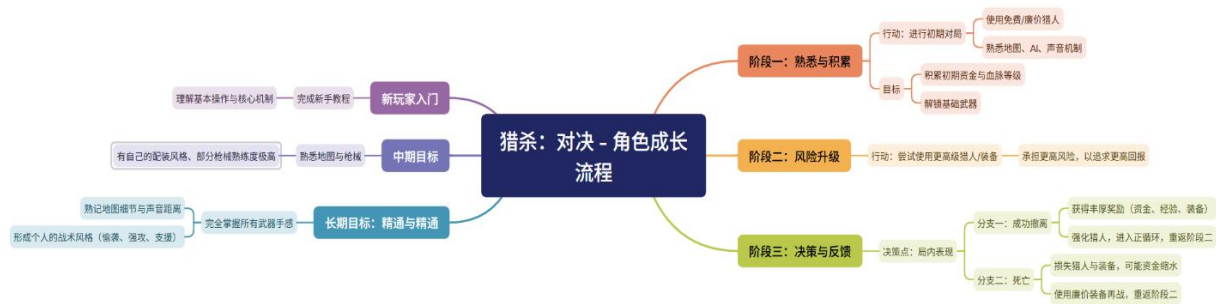
Crytek 设置了三轨成长系统，保证玩家即便在高死亡率环境下，仍能获得长期进度：

- **转生等级**：提供纪念皮肤与长期成就感。
- **血脉等级**：永久进度，猎人死亡不会消失。
- **猎人等级**：短期积累，死亡即失去。

这种 **短期风险 ↔ 长期积累** 的并行机制，在高惩罚性设计中保持了合理的正反馈，避免玩家因反复死亡而彻底流失。

尽管猎杀对决的学习成本较高（枪械使用难度/地图理解等），但其独有的系统设计、优秀的美术设计和博弈的属性使得玩家一旦顺利掌握之后，会建立长期的游玩渴望，即“既是老玩家，也是长期玩家”

这也是我接下来要着重讲的问题：**为什么猎杀对决是一个“听劝”的游戏。**



六、运营策略与数据成效

Crytek 的总体运营思路可以归纳为 **大版本更新 + 季节性活动 + 社区内容分发** 三驾马车。

1. 大版本更新驱动活跃

- 2024 年 8 月“1896”更新带来新地图、画面重制等，SteamCharts 峰值飙升至近

6 万人，证明了大版本是 Crytek 最强的用户回流手段。

2. 季节性活动与战斗通行证

- “暗影之潮”“荒芜之潮”等大型周期活动，提供新玩法、新皮肤与奖励。
- 战斗通行证通过分层奖励激励活跃，每日任务（抽奖系统）和周任务（奖励血脉券）是保证日活和长期留存的稳定手段。

3. 社区内容分发（B 站为例）

- 2024 年 7 月运营组更换后，Crytek 在 B 站的视频播放量和互动率显著提升；
- 新团队更注重 **新手友好**（教学视频）、**热点解读**（活动预告、机制说明）、**氛围营销**（PV、故事背景视频）与趣味内容（混剪、土味视频）；
- 结合播放量曲线可见，官方账号的运营升级，直接推动了玩家社区的活跃度提升。

4. 特殊节日 DLC

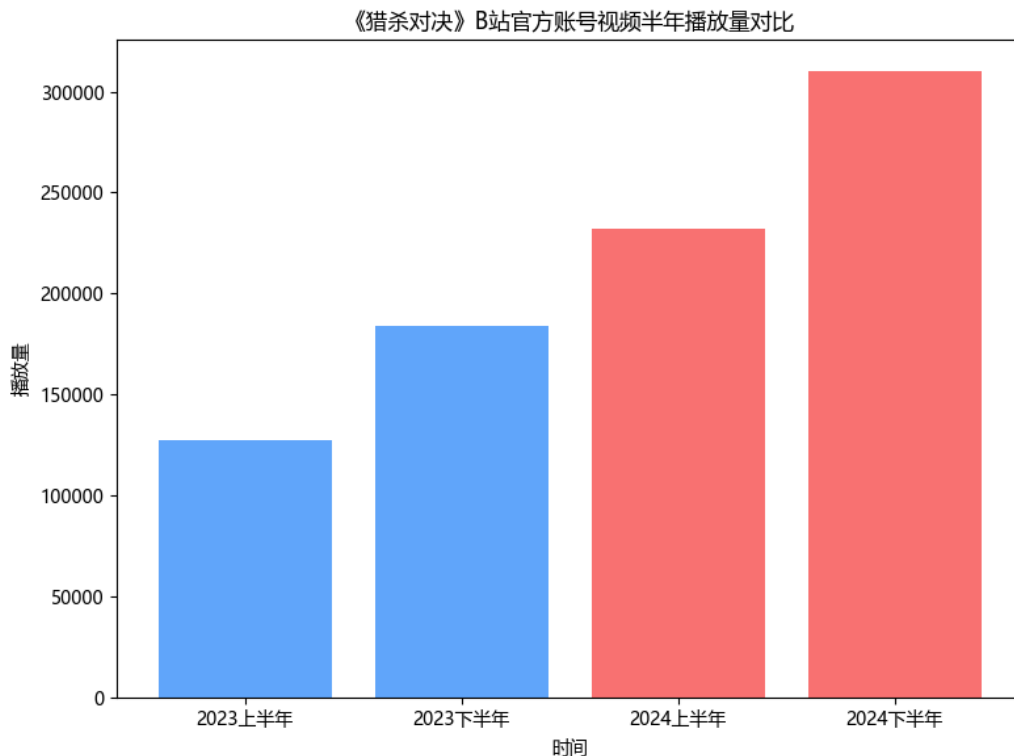
- 2021 年 2 月首个中国 DLC 发布，此后每个农历新年 Crytek 都会有专属的游戏内新春彩蛋（船只上有着可交互的烟花）和专属皮肤（钟馗、诸葛柳等猎人皮肤）
- 2025 年农历新年，新 DLC 中国猎人——诸葛柳上线，其宣传视频是目前 Crytek 官方在哔哩哔哩这一平台的最高播放量视频，总播放数达 148.5 万。

数据对比：

- **SteamCharts**：1896 更新前后，峰值玩家从 **44,527** → **59,968**，增长约 **35%**。



- **B 站视频播放量**：运营组调整后，单条视频平均播放量较 2023 年同期提升了 **50%+**。



这说明 Crytek 的运营策略实现了 **产品更新拉动用户回流 + 社区分发维持长期热度** 的正向循环。

那么为什么说猎杀对决是一款“听劝”的游戏？众所周知，虽然市面上很多大型游戏公司重视玩家群体们的二次创作，重视社群和媒体运营，同时宣传自己是“愿意倾听玩家们的声音”，但实际上真正做到这一点的少之又少。但为什么会变成这个情况呢？首先我们必须先理解一件事情：什么样的意见才算是有效意见？

我认为，有效意见必须满足以下几个条件：

1. 该意见来自于深度游玩体验该产品的玩家；
2. 相同或类似意见的占比必须达到一定的比例；
3. 该意见可以被顺利执行（即并非无法实现的空想）；
4. 实践该意见的成本在预期范围内（简而言之，就是属于花小钱办大事）。

那猎杀对决的运营效率为何能被称之为“高效”和优秀呢？答案其实就在这四个环节当中，首先，我们在前文中提及过，**猎杀对决的玩家群体以老玩家为主**，也就是说该游戏的用户群体的特点之一就是“**量少质高**”，且新入坑玩家多半是由老玩家带入坑的，这就使得实际扩充的群体只会具备越来越高的用户黏性。那当出现新的问题时，老玩家的反馈占比非常高，**玩家群体与制作者的联系依靠社媒进行有效且充分的深度沟通**，**玩家的意见更容易被倾听**，且确实有根据意见进行游戏内改动，使得整体均呈现正反馈。玩家更愿意站在游戏开发商一侧，共同为游戏环境和游戏质量提升出谋划策，这也是为什么我认为，**猎杀对决的运营是成功的**。

我们以 1896 更新后的系统 UI 界面事件为例，下面是有关的官方发布的动态案例：

Crytek_官方 认证 置顶

置顶 自新版本发布以来，由于UI设计、游戏优化、以及各类Bug对各位玩家的游玩体验造成了非常大的负面影响，我们紧急上线了“《猎杀：对决 1896》中文Wiki（持续优化版）”，收集玩家对于新版本的各项问题，并向产品团队及时反馈。截止17日22:00，我们共收到251条问题反馈，以下是相关问题的答疑汇总。

我们对于当前出现的各类问题再次表达深刻的歉意，目前对于玩家最关心的UI以及优化问题我们正在紧急修复中。今天12:00，我们也会继续在Wiki上更新新一轮的问答。感谢各位的支持！

具体内容见：<https://b23.tv/vBbqTxh>

2024-08-17 10:48 331 回复

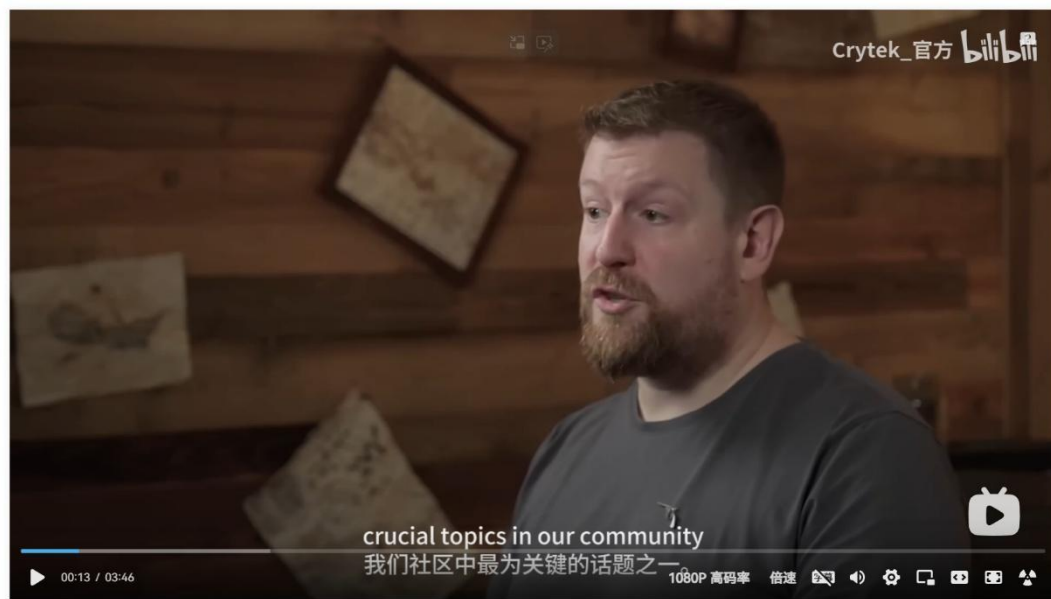
芝士莲糕 最好的办法就是开一个原版和新版切换，我认为这是目前最快的办法

2024-08-17 10:51 87 回复

共65条回复，点击查看

【猎杀：对决】开发者洞察：用户界面UI改进

2.0万 51 2024-11-16 14:37:02 未经授权，禁止转载



2024 年 8 月 17 日，官方发布重大更新的第二天（其实第一天也说了），就提出了进一步的 UI 调整计划（伴随着 251 份玩家提出的问题反馈），最终在同年 11 月进行了最终版本的调整。整个流程前后间隔不超过三个月，即从玩家群体提出问题（UI 机制在 PC 端有 bug 且不方便）到官方采纳建议提上议程，再到最终上限 UI 改进最终方案。整个过程中没有看到任何的节奏、跟风、拉踩等问题，有的是玩家群体中肯的建议和制作组的高效改进。放眼目前的游戏业内，我认为都能称得上是一段佳话。

七、综合优缺点与未来展望

当然，我作为深度游玩的玩家，在这里对猎杀对决的优缺点以及未来发展方向提出一些我自己的看法。

优点

- 独一无二的氛围与沉浸感。
- 高风险机制带来的情绪波动和成就感。

- 深度博弈与策略性。
- 成功的长线运营，社区稳定。

缺点

- 上手门槛极高，新手容易流失。
- 高强度玩法易造成疲劳。
- 平衡性与 Meta 需持续维护。
- 对网络和硬件有一定依赖。

未来展望

- **优化新手体验**：降低劝退率，平衡硬核与可玩性。
- **持续大版本迭代**：新地图、新怪物、新机制是核心驱动力。
- **社区共创**：引入玩家创意内容，增强社群归属感。
- **全球化与本地化结合**：进一步强化亚洲市场的运营策略，延续 B 站模式。

总结

《猎杀对决》并非体量最大的射击游戏，但 Crytek 通过 **硬核定位 + 高风险设计** 获得了小众市场的高粘性用户群。更重要的是，它证明了在 Live Service 模式下，**大版本更新与本地化社区运营的结合**，可以有效驱动玩家活跃与长期留存。

这也是本拆解案最核心的结论：

Crytek 用“内容迭代拉动 + 社区运营维稳”的双轮驱动，成功在竞争激烈的射击市场中开辟了属于自己的稳定生态。