

立项超10年仍未上线 GTA 6被再度延期

中经记者 许心怡 吴可仲 上海报道	6”)被宣布再度延期,原定在今年秋天的发售日期被推迟至一年以后。	间打磨作品质量,使其达到发售水准。	大。有消息称,其开发成员遍布全球多个城市,人员规模达数千人之多。随着两度延期,GTA 6的质量表现究竟如何?这已成为游戏圈一大悬念。
立项超过10年的《侠盗猎车手6》(以下简称“GTA 6”)被宣布再度延期,原定在今年秋天的发售日期被推迟至一年以后。	GTA 6 开发商 Rockstar 表示,延期的原因是为了有时	“GTA”系列是Rockstar的招牌产品。GTA 6开发耗时长,投入成本高、参与人员规模	



图为《侠盗猎车手6》游戏画面。 本报资料室/图

二度“跳票”

得益于系列前作的积累,GTA 6一经公布就“震动”游戏圈。

11月6日,游戏公司Rockstar宣布,GTA 6将推迟到明年11月19日发售。

这是GTA 6发售时间第二次被推迟。今年5月,Rockstar表示,GTA 6的发售日期从原定的2025年秋季推迟到明年5月,原因是开发人员需要额外的时间让游戏达到玩家所期望的水平。如今第二次延期的原因也是如此。

两次延期加起来,GTA 6的发售时间被推迟了近一年。

“GTA”系列是将背景设置在美国都市的犯罪题材游戏。算上GTA 6,“GTA”系列作品数量多达18部,发行时间横跨近30年。随着技术的迭代,历代GTA有着相较前

代更加完善的内容和引人入胜的画面,营造出越来越接近现实世界的“罪恶都市”。

第一部GTA发布于1997年,玩家在其中扮演一个在城市中活动的罪犯。游戏采用2D俯视的视角,有着很高的探索自由度。

从2001年发行的GTA 3开始,“GTA”系列迈入3D世界。

2008年发行的GTA 4,2013年面世的GTA 5进一步走向沉浸化,也分别在当时打破游戏行业销售纪录:GTA 4首日销售额达3.1亿美元,首周收入达到5亿美元;GTA 5上市后24小时之内就创下8亿美元销售额的纪录,3天收入10亿美元,成为历史上销售速度最

快的游戏产品。

截至今年11月,Rockstar母公司Take-Two确认,“GTA”系列总销量接近4.6亿份,其中近一半销量来自GTA 5,达2.2亿份。

得益于系列前作的积累,GTA 6一经公布就“震动”游戏圈。2023年年底,GTA 6首支预告片发布。这是GTA 5发行10年后,Rockstar第一次正式宣布续作的发行,其浏览量在短短数日内破亿。

对于GTA 6的商业成绩,无论是Take-Two内部还是外部投资者都给出了十分乐观的预期。

11月6日,Take-Two发布了2026财年第二季度财报。该公司CEO Strauss Zelnick称,预计公司在

2027财年(2026年4月1日至2027年3月31日)实现创纪录的净预订额水平。

投资公司Konvoy发布的预期报告中甚至认为,GTA 6在发售60天内将创收76亿美元。

GTA 6延期的消息更是牵动玩家的神经——按照最初预定的发售日期,玩家本可以打开新作之际,发售日期却被推迟至一年以后,这让人不得不好奇:GTA 6目前开发进展如何?为何一再延期?作品最后的打磨是否会顺利?

记者就GTA 6延期的原因联系Rockstar方面进一步采访,截至发稿未获回复。

耗资上亿的“赌博”

这样的不确定性不仅存在于游戏公司,对于参与其中的开发人员也是如此。

如GTA 6这样的3A大作的开发,将耗费漫长的时间和巨额的资金。

睽违10年,GTA 6的预告片显示,其与GTA5相比有了更高的水准。GTA5的开发成本达到2.65亿美元,远超大部分电影制作成本。GTA 6的开发成本预计超过前作。

它的开发团队规模也远超人们想象。根据未经Rockstar证实的爆料,GTA 6的开发成员遍布全球多个城市,开发工作调度了数十个工作室,人员规模达数千人之多。

在这样一款涉及大量人员参与的游戏大作的开发中,仅人员沟通就是个不小的问题。

曾任职项目管理等岗位的游戏从业人员黄家炜对《中国经营报》记者介绍,一部3A级作品开发人员会涉及上百人乃至上千人,随之而来的是繁杂的人事问题,其中包括沟通成本和人员意见的不统一。

“人员数量一多,沟通成本就呈指数级增长——一个需求经过多轮传递,可能最后的样子并不是原先设计者最想要的东西。因此,如何设定开发的度量标准就非常重要。”黄家炜表示,“其次是人多嘴杂的内部斗争——人一多,内部各种不可协调性就会立马体现出来。如果3A游戏的开发没有主导开发的核心团队指引方向,开发团队的精力就会被无休止的内部人员斗争消耗。”

有消息称,GTA 6的剧情被改写、推倒重启,这在游戏行业中并不罕见。据黄家炜介绍,造成游

戏开发重启的原因有很多,比如高层的市场方向调整,阶段性审核没过,当前开发内容已经不符合市场需求等,“开发组遇到这种情况一般只能接受,毕竟都是打工族。但也会有‘头铁’对着干,保持原样的人”。

“其实,游戏开发就是一场‘赌博’,在正式上市前谁都说不好。”黄家炜感叹道。

游戏开发投入成本高,开发时间漫长,在正式上市前,其市场接受度无法被完全预估。对于买断制3A大作来说,其成本和耗时更为庞大,且在价格和设备方面对玩家设置了门槛,不确定性进一步增加。

这样的不确定性不仅存在于游戏公司,对于参与其中的开发人员也是如此。参与游戏开发的人员可能面临着游戏上市前加班严重,上市后无事可做的情况。

游戏公司该如何应对人员需求剧增和剧减的情况?“一般都会有一个缓冲部门,让闲置人员在这个部门中等待一到两个月,等待其他项目或者新项目是否需要人员。”黄家炜介绍,“其间,人员可以随意,没有任何任务,或者鼓捣自己的游戏原形。”

在职业不完全稳定的情况下,开发人员也会追求在履历上添上一笔参与知名项目的经历。“时间一久,没有分配的人员会收到HR(人事部门)的约谈——结果大家也知道。不过,(这些人员)也算经历过一个项目了,后面找工作也能有好的归宿。”黄家炜说道。

能否延续“金字招牌”?

“跳票”和裁员同时发生,使得外界不禁猜测GTA 6的开发是否遇到了问题。

“这额外的几个月,将允许我们把游戏打磨得更加精致,呈现出大家一直以来所期待的也理应拥有的水平。”尽管没有公布延期的具体原因,但Rockstar的公告表明,目前GTA 6的质量似乎还没有达到发售水准。

在延期消息公布之际,还传出了Rockstar裁员的传闻。

公开信息显示,英国工会IW-GB指控,Rockstar英国工作室于10月30日解雇了31名员工,以打压他们加入工会的行为。

Take-Two方面回应称,员工被解雇是因为泄露了机密信息。“我们对少数人员采取了行动——这些人被发现在公共论坛上传播并讨论公司机密信息,这一行为违反了我们的公司政策。”Rockstar发

表声明称,“此次处理与员工加入工会或参与工会活动的权利毫无关系。”不过,这个说法遭到了工会的否认。

“跳票”和裁员同时发生,使得外界不禁猜测GTA 6的开发是否遇到了问题。此前,还有自称从Rockstar离职的人员在网络论坛匿名爆料,GTA 6的剧情曾遭到数次改写;裁员消息曝光后,还有自称离职员工的人员匿名透露,被裁撤的员工涵盖游戏开发的各个领域,曾长期在Rockstar任职,公司内部加班情况严重。

对Rockstar来说,“GTA”是最重要的招牌。除了“GTA”系列之外,Rockstar旗下还有“荒野大镖客”系列,《黑色洛城》等产品。截至今年11月,《荒野大镖客2》的全

球销量超过7900万份,整个“荒野大镖客”系列的总销量超过1.07亿份。尽管“荒野大镖客”系列口碑、销量俱佳,但与“GTA”系列相比影响力稍弱。可以说,“GTA”几乎是Rockstar的代名词。

在“GTA”系列知名度如此之高的情况下,如果游戏质量不达标就匆忙发售,可能引起无法预估的发行事故。

2020年12月,《赛博朋克2077》在质量不达标情况下匆忙发售。游戏的主机版本中存在建模崩坏、频繁闪退、帧率极低等问题,与游戏上市前宣传的极致画质形成落差。在互联网的作用下,彼时《赛博朋克2077》的Bug(缺陷)视频(如人物穿模、表情卡死、载具消失等)被广泛传播,使得该游戏及其

开发商CD Projekt Red短时间内声誉崩盘。

《赛博朋克2077》上市不久后,索尼将其从数字商店下架,并对玩家开放全额退款;微软Xbox也对玩家开启了退款通道。CD Projekt Red股价一度在一周内暴跌40%,此后还引发了投资者诉讼纠纷。时至今日,该公司的股价仍未恢复元气。

或许正是有鉴于此,Rockstar才会对GTA 6的发售极为谨慎。尽管如此,一再延期也损伤了游戏公司的信誉。11月6日,GTA 6延期的消息公布后,Take-Two股价急挫8%。

Strauss Zelnick在一次采访中表示,他有信心GTA 6能如期在最近公布的2026年11月19日发售。

开启“买买买”模式 游戏厂商“抄底”房地产?

中经记者 李哲 北京报道	手握巨资的游戏公司纷纷开启“买买买”模式。
近日,延趣游戏全资子公司——泉州延趣网络科技有限公司(以下简称“延趣网络”)以3.31亿元底价,通过京东司法拍卖平台成功竞得位于泉州市丰泽区的泉州浦西万达广场商业综合体2号建筑。	《中国经营报》记者注意到,除了延趣游戏之外,包括飞鱼科技(01022.HK)、4399在内的多家游戏公司近期也将目光投向了不动产。不过,游戏产业时评人张书乐认为,游戏公司跨界买楼不会成为趋势,购买不动产还是要以满足自己发展需要为第一要务。此后游戏行业或许也会有更多跨界行动,包括但不限于科技互联网,也可能进入房地产及其他实体经济中,趁实力强大、形势向好的黄金年代,完成让鸡蛋放在多个篮子里的布局,是个不错的选择。

接连购置不动产

近日,京东拍卖网站的一则拍卖信息吸引了游戏圈的关注——延趣网络以3.31亿元底价,成功竞得泉州浦西万达广场商业综合体2号建筑。该建筑是当地地标建筑,原用途为富力万达文华酒店,建筑面积约4.78万平方米,共24层,市场估价达4.73亿元,此次成交价相当于市价7折。

值得注意的是,这已经是延趣游戏在2025年第二次购置不动产。9月,延趣网络以3100万元成功竞得厦门思明区的地块。公开信息显示,延趣网络计划在这里建设全球总部大厦,项目总投资1.5亿元,预计在明年3月开工,2029年3月建成。

对于上述竞购不动产事宜,记

者联系延趣游戏方面置评,截至发稿未获回应。

张书乐认为,在商业地产整体不振的当下,拥有庞大现金流的游戏厂商逢低买入,并不奇怪,这既可作为自有资产的总部,方便自身布局,也可以作为固定资产,让“虚拟实力”更好地量化,也能作为未来抵御风险的一道屏障。

延趣游戏官网信息显示,其创立于2019年,是一家专注于经营养成类产品的游戏公司。“赚钱了”或是延趣游戏连续购买不动产的主因之一,其研发的古代模拟经商手游《叫我大掌柜》,修仙主题的策略、养成类小程序游戏《寻道大千》,以及分别于2024年、2025年上线的《时光杂货店》和《时光大爆

炸》均取得不俗业绩。

其中,2021年上线的《叫我大掌柜》,月流水一度超过5亿元,而2023年推出的《寻道大千》大盘月流水峰值更是突破了7亿元。

据悉,《叫我大掌柜》《寻道大千》《时光杂货店》等游戏均由三七互娱(002555.SZ)作为发行商。天眼查信息显示,三七互娱间接持有延趣游戏10%股权。

谈及与延趣游戏等游戏公司的合作,三七互娱方面表示,其通过投资赋能、业务支持等方式,多年来与国内外众多优质研发商深度绑定,持续储备深度定制化优质产品。

三七互娱2025年中报显示,《时光大爆炸》在2025年1月App首发,荣获iOS免费榜第一,后续



图为《叫我大掌柜》嘉年华活动现场。 公司官网/图

上线小程序版本,迅速跻身微信小程序畅销榜第4名。

三七互娱在2025年前三季度营业收入同比下滑6.59%的情况下,净利润同比增长23.57%。三

七互娱在财报中提到,本年度上线的《时光大爆炸》《英雄没有闪》《斗罗大陆:猎魂世界》等多款游戏表现优异,为业绩增长提供了重要支撑。

“让鸡蛋放在多个篮子”

记者注意到,布局房地产的游戏公司不止延趣游戏一家。

今年6月,《保卫萝卜》游戏的开发商飞鱼科技公告披露,其通过北京佳立客(作为买方)与卖方及中介就购买物业订立协议,代价为人民币5030万元。

据了解,飞鱼科技购买的物业为几间办公室及停车位,地址位于北京市朝阳区的建外SOHO。彼时,飞鱼科技方面表示,此次物业收购计划为投资及收取租金收入而购买。其认为,收购

事项属投资良机,可带来相对稳定可观的回报率,从而能够提升资本收益。

财报数据显示,飞鱼科技在2025年上半年实现营业收入4.51亿元,同比增长343.58%;归母净利润5752万元,同比扭亏。

此外,聚焦小游戏赛道的4399公司在2024年11月以6.03亿元竞得广州国际金融城东区的AT101828地块。据了解,4399公司计划在这一地块建设总部。2025年7月,华南理工大学

建筑设计研究院有限公司对外披露其中标4399公司总部大楼的相关信息。信息显示,4399金融城总部大楼位于广州市天河区金融城东区,用地面积约8460平方米,总计容建筑面积约40000平方米。

《2025年1—6月中国游戏产业报告》显示,1—6月,国内小程序游戏市场实际销售收入232.76亿元,同比增长40.2%。其中内购产生收入153.03亿元,占比65.7%;广告变现收入79.73亿元,

占比34.3%。

微信小游戏披露的数据显示,总数超过40万的小游戏开发者群体中,超八成是30人以下的小团队;小游戏生态也吸引了70%的上市游戏公司投入。目前已有近70款游戏达成百万以上DAU(日活跃用户),超300款游戏单季度流水超过千万元。

在移动应用市场研究机构AppMagic统计的2024年全球手游收入排行榜中,4399公司的《菇勇者传说》凭借年度收入达到3.61亿

美元(约合26.33亿元人民币)的表现,强势跻身榜单第19位。

对于上述游戏公司纷纷下场购置不动产,张书乐表示:“中国游戏产业正在进入新一轮的黄金十年,昔日是其他行业跨界做游戏,此后游戏行业或许也会有更多跨界行动,包括但不限于科技互联网,也可能进入房地产等实体经济中,趁实力强大、形势向好的黄金年代,完成‘让鸡蛋放在多个篮子’里的布局,是个不错的选择。”