

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

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

间打磨作品质量，使其达到发售水准。

“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

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。



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。

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。

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金钱。

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，沟通成本就呈指级数增长——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来说设置了门槛，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IWGB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。截至目前，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。

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》在质量不达标的情况下匆忙发售。游戏的主机版本中存在建模崩坏、频繁闪退、帧数极低等问题，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，通过京东拍卖网站的一则拍卖信息吸引了游戏圈的关注——

接连购置不动产

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，其成立于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要原因之一，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，迅速跻身微信小游戏畅销榜第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

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人以下的小团体；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。”