

迅速起量，就连 RTX 4060 Ti 和 4060 系列的显卡销售也出现大幅提升。

在“什么值得买”平台上，电脑配件销量在 8 月 14 日至 8 月 20 日期间，周环比提升了 48.8%，其中显卡的 GMV 周环比增长 60.6%。京东平台上，游戏显卡整体成交金额同比增长超 200%，其中七彩彩虹的《黑神话：悟空》联名显卡很快售罄。

除了升级显卡，不少玩家还购买 PS5 游戏主机和游戏手柄等。8 月 19 日晚 8 点至 8 月 20 日 24 点，京东 PS5 游戏机成交量同比增长超 6 倍。索尼 PlayStation 天猫官方旗舰店数据显示，PS5 主机成交量近一周同比增长超 100%，连续 4 天成为电玩设备成交 TOP1 爆款。

大量新玩家开始抢购 PS5 游戏机的现象，仿佛回到了当初中国玩家为了玩《超级马里奥》《魂斗罗》而人手一台红白机的年代。

国产 3A 游戏的春天来了？

如果说上文的“泼天富贵”都是《黑神话：悟空》一时的溢出效应，那么 3A 游戏领域才是《黑神话：悟空》大卖之后的长尾效应。

机核网联合创始人姜尧告诉《新民周刊》，3A 游戏其实是一个相对来说不太精准的评价措辞，并没有标准化的定义体系。

根据相关资料，3A 这一概念最初可能来自于对信贷、债券的评价，代表其风险低、投资可靠性更高。后来在 90 年代，这个术语被引入游戏产业，用来形容那些投入大量资源——包括金钱、时间和人力——开发的高成本、高质量、高体量的

3A 游戏动辄几亿元的投入，漫长的开发时间，如同“一部票价更贵但体验更好的电影”。

单机游戏。比如 1997 年的《最终幻想 7》，当时成本在 4500 万美元左右。2007 年《光环 3》的开发 + 营销费用超过 7000 万美元。如今在游戏行业中，“3A”也会被一部分人理解为“A lot of time（大量时间）”“A lot of resources（大量资源）”和“A lot of money（大量金钱）”，这也代表了大众对于 3A 游戏的普遍认知，即这些游戏是耗时长、成本高且消耗资源多的作品。

大体量，可以用下载时长衡量，《黑神话：悟空》104G，下载需要 5 个多小时，而一部两小时的高清电影，一般也就 10 分钟。

高成本，可以从开发时间和金钱成本看。比如，销量超 4600 万份的《荒野大镖客：救赎 2》，游戏拥有超过 28 平方英里接近真实景象的地图和 1000 个 NPC，即使专职开发人员超 1200 人，也用了 8 年完成，成本近 3 亿美元。专职开发人员少于《荒野大镖客：救赎 2》的《星际公民》，也开发了十多年。任天堂的《塞尔达

传说：旷野之息》制作成本 1.2 亿美元左右，耗时 4 年。即便是研发成本较低的《巫师 3》，波兰 CD Projekt 依然花费了 8100 万美元，开发时间 3 年半，1800 余人参与制作。

而《黑神话：悟空》，整体游戏时长 20 个小时以上，每小时的开发成本为人民币 1500 万元到 2000 万元，如果从 2018 年立项算起，意味着用 6 年时间、花费 3 亿到 4 亿元开发一个游戏，而且还要建立一个研发、运营、营销的完整工业化体系，包括一大批开发者、内容策划、美工、建模程序员等。

扣除 Steam、WeGame、PlayStation 等游戏平台通常 30% 的抽成，销售额已过 42 亿元的《黑神话：悟空》顺利回本且回报不错，但在它发售前，谁都不能打包票一定稳赢。因为 3A 游戏动辄几亿元的投入，漫长的开发时间，如同“一部票价更贵但体验更好的电影”。精心制作的大电影也可能扑街，更何况几年才出一部的 3A 游戏？

右图：《荒野大镖客：救赎 2》。

