



上图：与《黑神话：悟空》相关的电脑产品吸引市民驻足。

据中国音像与数字出版协会发布的《2024年1-6月中国游戏产业报告》，2024年上半年，国内游戏市场实际销售收入1472.67亿元，移动游戏以1075.17亿元占比73.01%，居于主导地位；PC端网络游戏实销收入337.63亿元，占比22.93%；网页游戏实销收入23.4亿元，占比1.59%；单机游戏实销收入7.97亿元，占比0.5%。

在这种情况下花费高昂成本投入单机版的3A游戏可谓“不划算”。这也是为什么中国有庞大的游戏人群，但始终没有诞生国产的3A游戏，直到《黑神话：悟空》横空出世。

从《黑神话：悟空》立项就和创始团队有过接触的游戏行业资深人士张少华，比旁人更明白《黑神话：悟空》的成功对于国内游戏行业的意义。他对《新民周刊》表示：“中国的游戏市场和海外不太一样，

手游营收占了七八成。国内的手游无论是研发、推广环境都非常成熟，甚至是领先全球。而3A游戏研发成本和开发周期都远高于手游，但游戏营收却低于头部手游。如《王者荣耀》《原神》等头部手游，月流水在10亿至15亿元左右，即便《黑神话：悟空》如预期卖出2000万份，其总销售额还不到《王者荣耀》年收入的一半。对于逐利的资本市场而言，手游来钱更快，持续性更高。但现在看到国产3A游戏也可以全球大卖，还能做到文化输出，也许会让更多的资本和游戏行业从业者愿意去投身3A游戏。从这一点上来说，《黑神话：悟空》为未来更多的国产3A游戏，起了个好头。”

好消息是，已有上市公司正在布局单主机游戏市场。

2022年2月，恺英网络全资子公司上饶盛英网络科技有限公司战

略投资了一家主机游戏开发商余烬科技，余烬科技首款产品《终极演化》将于今年上线。

2013年，东方明珠与微软共同投资7900万美元成立上海百家合信息技术发展有限公司，其主要业务为发行国内外Xbox娱乐内容。同年，东方明珠与索尼中国共同设立两家公司——上海东方明珠索乐文化发展有限公司、索尼电脑娱乐（上海）有限公司，分别负责PlayStation硬件产品和软件产品服务。

“据我所知，头部厂商都在引进3A游戏产品，因此下一部3A游戏爆款指日可待。”申万宏源研究传媒分析师袁伟嘉表示，除了头部厂商之外，不少非上市公司，或是外界眼中的小公司，也会涌现一批有新意、有亮点的产品，形成错位竞争，游戏行业无疑将迎来新一轮蓬勃发展。■