



# 国际奖项,对优秀的国产游戏重要吗?



《黑神话:悟空》中的黄风大圣



《黑神话:悟空》获金摇杆奖年度游戏奖



TGA 游戏大奖



2024 TGA 年度最佳游戏入围名单



拿下 TGA 年度最佳游戏的大都是买断制 3A 游戏



## 喜 | 《黑神话:悟空》获金摇杆奖项和 TGA 提名

“如果大家看到我,大概说明《黑神话:悟空》已经拿到了金摇杆终极年度游戏大奖,这当然是件好事,毕竟金摇杆嘛,再次证明了它的含金量。”

11月22日,在2024金摇杆奖颁奖典礼中,《黑神话:悟空》正式拿下最具分量的“终极年度游戏”,以及“最佳视觉设计”两个奖项。虽然未到现场,但《黑神话:悟空》制作人冯骥通过提前录制的一段视频发表了自己的获奖致辞。

在视频结尾,冯骥喜气洋洋地借用《西游记》中的典故表示,“也有很多人说‘袈裟不重要,袈裟不重要’,但是我觉得天这么冷了,多一件袈裟,它也不嫌多。”

在此之前,另一件“袈裟”也引发了众多玩家和网友的关注,那便是有着“游戏界奥斯卡”之称的 TGA 游戏大奖(The Game Awards)。

在11月19日凌晨,2024年 TGA 官

方公布了今年的奖项提名名单。《黑神话:悟空》共斩获了四项大奖提名,分别是最为重量级的年度最佳游戏,以及最佳游戏指导奖、最佳动作游戏奖、最佳艺术指导奖。

其中,最受关注的莫过于年度最佳游戏。该奖项相当于评选出当年最优秀的游戏,也被视作游戏行业的至高荣誉之一。而与《黑神话:悟空》角逐该奖项的分别是:2022年获得 TGA 年度游戏的《艾尔登法环》最新 DLC《艾尔登法环:黄金树幽影》、经典 IP《最终幻想7》的重制版《最终幻想7:重生》、ATLUS 旗下 JRPG 力作《暗喻幻想:ReFantazio》、索尼第一方合家欢游戏《宇宙机器人》,以及今年火遍全网的创意独立游戏《小丑牌》。

《黑神话:悟空》能否在众多竞争者中杀出重围,披上这件重磅“袈裟”成为了全球游戏玩家关注的焦点。

## 产业解读

时间到了每年的颁奖季,首款国产 3A 游戏《黑神话:悟空》连传捷报。近日,《黑神话:悟空》不仅在金摇杆奖中喜提两项大奖,还入围有着“游戏界奥斯卡”著称的 TGA (The Game Awards),拿下四项提名。对于其能否夺得 TGA 年度最佳游戏,也成为时下关注焦点。

看到自家“第一个大学生”走上国际颁奖台接受审视,不少玩家变得既期待又担心。诚然,任何奖项都无法撼动一款精心打磨,锐意进取的游戏在玩家心中的地位。我们不妨把《黑神话:悟空》入围 TGA 当作一个信号,一个中国游戏产业向着高品质发展更进一步的信号。

## 忧 | 能否拿下年度最佳游戏 网友既期盼又担心

然而,自从《黑神话:悟空》获得 TGA 的四项提名后,不少网友坐不住了,变得既期待又担心:期待的是,国产游戏终于有机会凭借自身实力赢得国际大奖;担心的是,咱家的“大学生”是否会被外界戴上“有色眼镜”看待?

虽然 TGA 商业氛围较浓厚,但确实在全球范围都有着不俗的影响力。根据 TGA 官方数据,2023 年 TGA 颁奖典礼的全平台观看量达 1.18 亿人次。相比之下,今年 3 月举行的第 96 届奥斯卡颁奖典礼的收视人数虽创下疫情后新高,但也仅有 1950 万人次。如果能顺利夺得 TGA 年度最佳游戏大奖,对《黑神话:悟空》乃至中国游戏产业来说,确实是一件提振士气、提高知名度的好事。

但也因为其商业氛围浓厚,长期以来 TGA 被网友戏称为游走在多个游戏大厂之间的“端水”奖,其奖项客观公正有待商

榷。此外,不同于玩家票选的金摇杆奖,TGA 采用媒体评委团制度,今年共计有 100 多家媒体参与评选,其中包括游戏门户网站、传统媒体、科技媒体等。从媒体所在地区来看,欧美媒体占绝大多数,而中国游戏媒体仅占 4 席。

然而,近年来欧美游戏媒体的评分屡遭玩家诟病,不仅屡次出现如《星鸣特工》《龙腾世纪:影障守护者》等媒体一片叫好,玩家普遍不买账的撕裂对立情况,甚至诞生出了“高分信自己,低分看媒体”等调侃,其客观性、专业性不断遭到质疑。此外在《黑神话:悟空》发售前,确实遭遇了部分外媒的区别对待,这也为其夺奖之路埋下了一丝阴霾。

因此,虽然距离正式颁奖还有不到一个月的时间,不少网友已经开始借用冯骥的话自我调侃:再重磅的国际大奖依旧是件“袈裟”,千万不能看得太重。

## 牛 | 提名是一个信号 中国游戏高品质发展

诚然,任何奖项都无法撼动一款精心打磨,锐意进取的游戏在玩家心中的地位。我们不妨把《黑神话:悟空》入围 TGA 当作一个信号,一个中国游戏产业向着高品质发展更进一步的信号。

其实早在 2018 年,国产游戏便已进入 TGA 提名,当年由腾讯合作研发的《PUBG Mobile》被提名最佳移动游戏。时隔一年后,2019,同样由腾讯合作研发的《使命召唤手游》则拿下最佳移动游戏奖项,成为首个拿奖的国产游戏,并在 2020 年继续被提名。之后,米哈游旗下的《原神》《崩坏:星穹铁道》也均在 TGA 奖项中有所收获。

但入围年度最佳游戏,则是头一遭。翻阅历届 TGA 年度最佳游戏名单不难发现,该奖项得主均为 3A 游戏、买断制游戏,仅 2016 年一届将年度最佳游戏颁给了多人在线的买断制(后转为免费游玩)的《守望先锋》。而在过去的十多年中,3A 买断制游戏则恰恰是国产游戏的“软肋”。

虽然目前国产游戏行业依旧是手游占据主导地位,3A 游戏、买断制游戏依旧少见。但相比此前,整体状况已经发生天翻地覆的变化,不仅盗版问题基本解决,

规模庞大的用户群体和游戏产业也已显现。《黑神话:悟空》能够在发售首月突破 2000 万的现象级销量,并成为首个获得 TGA 年度最佳游戏提名的国产游戏,正是中国游戏产业向着高品质发展更进一步的积极信号。

尽管综合来看,《黑神话:悟空》并非十款尽善尽美的游戏,其在地图引导,战斗设计等方面与国际上成熟的同类型 3A 游戏相比存在一定的差距。是否能夺得 TGA 年度最佳游戏这一奖项,确实存在一定的悬念。

而与此同时,优秀的国产单机买断制游戏也在不断涌现。未来随着《影之刃零》等游戏投入市场,“村里第二个大学生”“村里第一个相声演员”必定相继到来,国产 3A 级游戏也必然稳步迈向全球舞台的中央。

相比国内玩家努力平复“自家大学生上台领奖”的激动心情,外国玩家和评奖机构更需要一颗平常心去习惯中国游戏的出现,因为未来势必会有更多国产游戏佳作踏上国际舞台,展现中国游戏的独特魅力与实力。

现代快报/现代+记者 邱骅悦