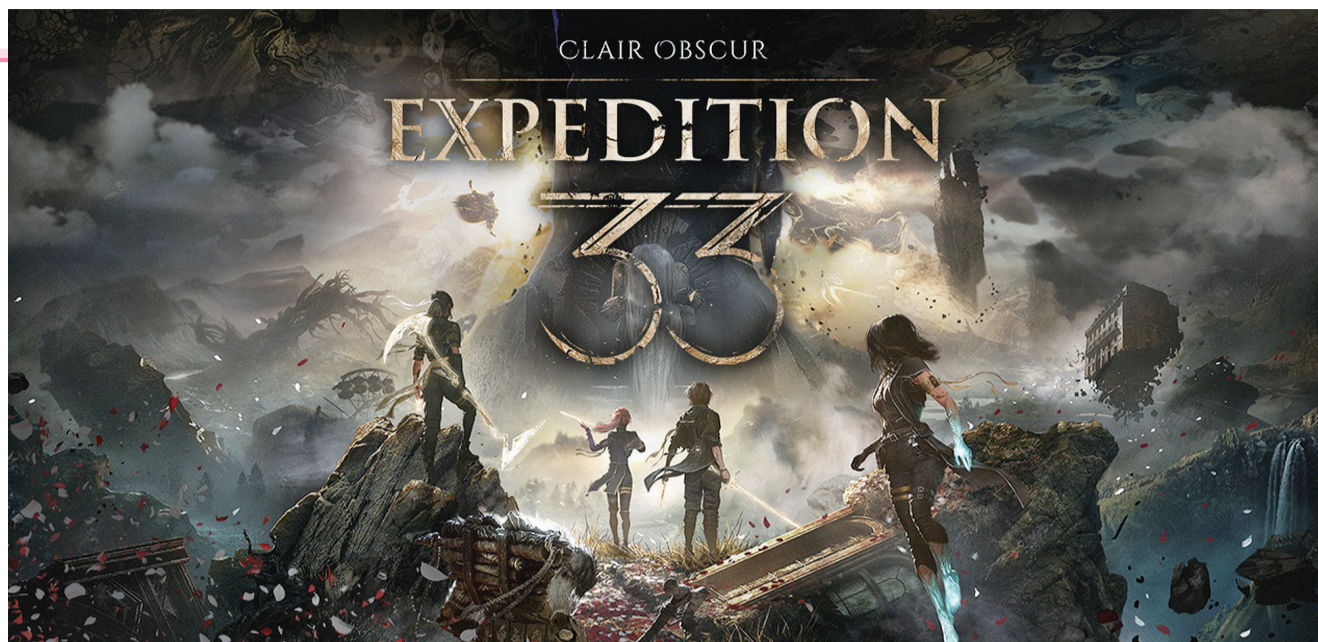


北京时间11月18日凌晨1点,2025年度游戏大奖(The Game Awards,以下简称TGA)奖项完整提名名单通过官方直播揭晓,这场“游戏界奥斯卡”盛典将于12月11日在美国洛杉矶孔雀剧院举办。在本届提名名单中,由法国独立团队打造的《光与影:33号远征队》以12项提名刷新TGA历史纪录,成为最大热门;虽然今年没有国产游戏再度领航,角逐“年度最佳游戏”,但在移动游戏赛道中,“中国制造”持续发力,包括《命运:群星》《鸣潮》《女神异闻录:夜幕魅影》在内的国产手机游戏顺利突围,进入“决赛圈”。

现代快报/现代+记者 邱骅悦



《光与影:33号远征队》

业界
动态

2025 游戏大奖提名揭晓

《33号远征队》获12项提名破纪录

《光与影:33号远征队》领跑,获得12项提名

在本届TGA最具分量的“年度最佳游戏”提名名单中,包括《光与影:33号远征队》《黑帝斯2》《空洞骑士:丝之歌》《天国:拯救2》等年度话题巨作。与往年3A大厂作品占据主导的格局不同,本届提名游戏中独立游戏占了半数,仅有《天国:拯救2》等属于传统意义上的3A大作。

其中,由法国Sandfall Inter-

active工作室打造的《光与影:33号远征队》(以下简称33号远征队)成为本届TGA的夺奖热门。据TGA官方统计,该作已获得包括“年度最佳游戏”“最佳游戏指导”“最佳美术指导”在内的12个奖项提名,不仅远超其他入围作品,更超越2022年《战神:诸神黄昏》保持的10项提名纪录,成为TGA创办以来获单届提名最多的游戏。

其实在获得TGA提名之前,这款由30人团队耗时四年打造的作品就已凭借其独特的“法式浪漫”风格,在今年的全球游戏市场中获得了极高的讨论度。媒体评分解禁后,《33号远征队》迅速拿下IGN9分、Metacritic均分92分的高分评价,多家全球游戏媒体也为它颁发出“年度惊喜之作”“必玩独立游戏标杆”等赞誉。

库洛网易完美入围,聚焦手游奖项

与去年《黑神话:悟空》入围“年度游戏”引发全民狂欢的盛况不同,今年的国产单机游戏虽然也出现了诸如《逃离鸭科夫》等叫好又叫座的游戏,但在本届TGA提名中,国产游戏的身影只局限于“最佳移动游戏”这一单项奖项中。

即便如此,国产手游在该赛道的表现依然值得关注。本届“最佳移动游戏”提名名单中,共有三款国产作品成功入围,分别是库洛游戏的《鸣潮》、网易游戏的《命运:群星》以及完美世界开发的《女神异闻录:夜幕魅影》。

其中,《鸣潮》已是第二次获得该奖项提名。在2024年5月开启公测后,《鸣潮》就凭借其华丽的战斗系统,以及设计精妙的

开放世界收获了大批二次元玩家的关注,并在当年获得了TGA“最佳移动游戏”的提名。据游戏官方统计,《鸣潮》全球下载量已突破5亿,玩家规模超1.4亿,游戏覆盖159个国家和地区,成为具备全球影响力的开放世界代表作。此次《鸣潮》再度入围TGA,也正是其持续稳定的内容更新与全球化运营得到认可的表现。

作为网易的旗舰作品,《命运:群星》已成为网易海外影响力提升的重要信号。这款历经7年研发周期的科幻题材手游于8月全球公测上线后,迅速登顶多国iOS免费榜,据Sensor Tower数据,《命运:群星》发布后,不仅多日霸榜美国iOS手游下载榜榜

首,而且仅上线4天,便跻身8月中国手游海外收入增长榜第10名,游戏的首月流水更是高达1.11亿元。作为《命运》这一知名IP的首款手机平台游戏,《命运:群星》以刷宝射击赛道玩法在射击游戏赛道中实现差异化突围,用端游品质的游戏体验获得了全球玩家的认可。

完美世界的《女神异闻录:夜幕魅影》,则是依托IP影响力成功突围的典范。作为《女神异闻录》系列首款正版手游,该作延续系列潮酷视觉与爵士BGM,针对移动平台优化操作与节奏。“白天校园生活+夜晚怪盗冒险”的经典玩法,让全球粉丝收获原汁原味的游戏体验。

又是一年TGA,又有一轮新争议

与往届一样,随着提名名单的公布,玩家们的争议之声四起。毕竟游戏圈素有“高分看媒体,低分信自己”的传统,一款游戏是否优秀,除了游戏媒体和专业评委的意见,玩家们自己也有话说。

在一众争议声中,知名游戏主播Shroud的公开质疑颇受关注。这位拥有数百万粉丝的顶级主播在直播中直接表达了对TGA评选标准的不满,直言:“年度游戏评选存在明显的单人游戏偏向性,忽视了庞大的多人游戏玩家群体。”他专门号召粉丝为获得“最佳多人游戏”提名的《ARC Raiders》投票,值得注意的是,这并非Shroud首次与TGA产生摩擦。去年,他就因《黑神话:悟空》未能斩获“年度游戏”奖项,公

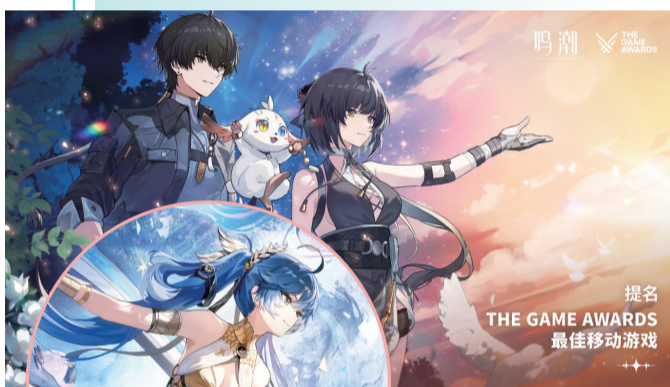
开批评评选结果“缺乏公正性,忽视了作品的全球影响力与创新价值”。

争议背后,是游戏行业近年来的变化与玩家需求分化的缩影,随着服务型游戏模式的兴起,传统3A游戏已经不再“吃香”。而UE5、Unity等商用引擎的普及,以及全球化分发平台的兴起则为中小团队提供了更多成功机会,加快了游戏产业的多元化发展。《光与影:33号远征队》的出现正是这一趋势的体现。但在TGA的领奖台上,最耀眼的“年度游戏奖”往往都会由当年的3A游戏夺得,多人游戏、独立游戏仅能陪跑,这不由得让新老玩家群体之间争论不休。

更深层争议指向TGA的商业本质。作为全球最具影响力的游戏奖项,TGA自创办以来就始

终在商业化、影响力与公信力之间寻求平衡,因而被玩家戏称为“端水大奖”。获奖的游戏可能并不是当年最出色的,但可能是TGA同时照顾大型厂商的利益、兼顾奖项口碑的最优选。

其实,在经历了多年的“端水”后,国内玩家和游戏从业者早已明白,能看到优秀的国产游戏登上TGA等国际游戏的领奖台固然是件好事,但这并非衡量游戏作品价值的唯一标准。对于国产游戏而言,从《绝地求生:刺激战场》实现国产游戏TGA提名零的突破,到《黑神话:悟空》叩开“年度游戏”提名大门,中国游戏的海外影响力并不靠一个奖项给予的,而是凭实力获得了全球玩家的认可。这种行业进步与全球口碑的积累,比单一奖项更具长远意义。



《鸣潮》获得 TGA提名



《命运:群星》获得 TGA提名

《光与影:33号远征队》