

从湾区沃土走向世界舞台，“登山客”广州库洛游戏不断攀高峰

广东游戏何以赢下全球市场？

羊城晚报记者 刘克洪

延伸·政策机遇

《鸣潮》接棒《原神》《黑神话：悟空》，斩获TGA“玩家之声”大奖，让中国游戏又一次站在全球游戏产业的聚光灯下。

一款游戏，如何从创意代码成长为科技文化名片？一家游戏公司，是从怎样的发展沃土中走向了世界，又蕴藏着怎样的产业生态？羊城晚报独家专访《鸣潮》制作人、库洛游戏创始人之一李松伦，揭秘这家广东游戏企业如何一步步“翻越高山”。

在粤起家 未曾预设的发展旅程

“说实话，没有预想过今天的规模。”库洛在珠海创立，后转战广州发展，李松伦坦言，他最初的愿望朴素而务实，只是想做一款能被用户喜欢或者说能养活公司的产品。

然而，不断的革新推动公司蝶变。从《战场双马尾》遭遇版本储备不足、核心竞争力不够的困境，到《战双帕弥什》果断从Cocos引擎转向Unity引擎，从2D迈向3D，并选择“动作+三消”这一创新赛道，库洛的每一步成长都建立在“正视问题、持续进步”的基础上。

“务实、肯干的精神，深深地影响了这块区域的大部分人，包括我。”李松伦说，广东这片土地赋予公司发展动力，让库洛在《鸣潮》项目上敢于挑战更高目标——打造一个更自由、体量更大、技术表现全面革新的开放世界。

这种精神，在库洛的日常运行中具象化为每一个决策。例如，为何要投入自建动作捕捉室？李松伦解释说：“它不是一个特别大的工程，但对于要做精品化动作游戏的我们来说，使用频率会很高。想法是迸发的，如果不能马上去实践，灵感很可能在等待中被消耗掉。有了它，效率高很多，团队也更敢于尝试。”

冲向世界 一直在翻越高山

“我们一直都在翻越我们自己的

高山。”在接受记者采访时，李松伦反复提及这句话，“挑战即伟大”也成了库洛企业文化的核心写照。

从2017年算起，库洛在动作游戏领域已深耕近8年。在李松伦看来，这座“高山”远未登顶。“动作游戏远不止于此，还有很多新的玩法可以拓展和尝试。”他向记者描绘了库洛务实而雄心勃勃的未来图景——持续深耕动作游戏领域，让全世界的用户看到，库洛在持续成为一家越来越优秀的动作游戏厂商。

面对游戏行业轻量化与精品化并存的趋势，李松伦认为，发展的关键在于能在自身的赛道里做到足够独特、足够优秀。“我们比较擅长做精品化、大体量、偏3D方向的产品。我相信，如果我们的产品在全球市场上足够独特、稀有、有趣，就有机会。”李松伦说。

从《战场双马尾》到《战双帕弥什》，再到如今的《鸣潮》，可以说，库洛的每一次亮相都伴随着肉眼可见的飞跃。李松伦总结库洛的发展秘诀时说：“就是去做，真的去做，持续去做。”

如今，《鸣潮》作为广东文化产业的一张名片扬帆出海，在全球市场表现亮眼。李松伦透露，全球化并非事后追加的目标，而是立项之初的锚点。“《鸣潮》的长线版本规划里，每一个版本都有鲜明的世界性文化特色与表达。”为此，库洛搭建了完善的全球化运营团队，通过用户访谈与研究，科学地理解并平衡全球不同区域玩家的喜好。

李松伦还表示，对于有志实现全

球化的同行来说，他建议，一方面要对全球文化、艺术与时事保持浓厚的兴趣，另一方面要尊重运营，用科学的方法做好本地化与取舍。

政策助力 发展没有后顾之忧

近年来，从中央到地方，对游戏产业的扶持政策日益明晰。李松伦深切感受到，正是这些支持让企业能更勇敢地探索未知，“没有后顾之忧”。他乐观预测，未来广东会迸发出越来越多优质的游戏公司和有创意的制作人。

今年5月，广东重磅出台《关于推动广东网络游戏产业高质量发展的若干政策措施》。这份被誉为填补空白的文件，为游戏企业发展注入了前所未有的政策底气。

正如李松伦所言，《鸣潮》的全球成功，有赖于广东愈发浓郁的游戏产业氛围。广东构建了一个覆盖全产业链的“政策闭环”，从创作激励到技术创新，再到出海护航，提供全方位的保障。

可以预见，在这股强劲的政策东风下，广东将不仅仅是游戏产业的“双核”高地，更会成为孕育下一个“库洛”、下一款《鸣潮》的沃土。当个人的“持续去做”与产业的“系统支撑”同频共振，广东游戏这张科技与文化名片，必将在全球舞台上绽放出更加璀璨的光芒。

在从广东走向世界的路上，库洛的故事，广东游戏的故事，未完待续。

唯有以“匠心”和创新为核心 才能构建持久竞争力

我谨代表广东省游戏产业协会，对库洛游戏《鸣潮》荣获TGA2025“玩家之声”奖表示最热烈的祝贺！这一成就不仅是库洛游戏自身的重大突破，更是广东游戏产业在全球舞台上的一次高光展现，令我们全体行业同仁倍感振奋。

“玩家之声”奖由全球玩家直接投票选出，其分量尤为特殊。它意味着《鸣潮》以其独特的开放世界设计、出色的动作体验及深刻的文化内核，真正触达并赢得了全球广大玩家的由衷喜爱。它证明了广东游戏企业完全有能力打造出具有世界级影响力、被不同文化背景玩家所接纳的精品原创IP。

这一荣誉，对正处于高质量发展关键阶段的广东游戏产业而言，具有多重深远意义：

其一，树立了创新与品质的新标

杆。《鸣潮》的成功，极大激励了广东乃至全国的游戏研发团队，坚定了我们坚持高水平原创、深耕核心技术、打磨极致体验的发展道路。它说明，在激烈的全球竞争中，唯有以“匠心”和创新为核心，才能构建持久竞争力。

其二，增强了产业“出海”的信心与能见度。广东游戏出海一直走在全国前列，《鸣潮》此次在全球性权威奖项上的突破，如同一声嘹亮的号角，显著提升了广东游戏品牌的国际声誉。它将吸引更多国际目光关注广东的产业生态，为更多广东游戏产品走向世界拓展渠道，形成强大的示范效应和集群优势。

其三，促进了产业生态的优化与升级。头部精品的成功，将带动从技术研发、艺术设计、叙事创作到运营发行等全产业链环节的升级需求，吸引

和培养更多高端人才集聚广东，进一步巩固广东在游戏研发、发行和运营方面的综合优势，推动产业向更高附加值环节攀升。

展望未来，我们期待并相信，会有越来越多的广东游戏企业继续秉持开拓精神，勇攀高峰。协会也将持续发挥桥梁与平台作用，致力于营造鼓励创新、包容的营商环境，支持企业研发运营更多弘扬中华优秀传统文化、展现时代精神、融合先进技术的优秀作品，共同推动广东游戏产业为全球玩家带来更多惊喜，为数字经济发展贡献更强大的“广东力量”。

——广东省游戏产业协会执行会长鲁晓昆

TGA(The Game Awards)的诞生，源于游戏行业需要一个能媲美电影奥斯卡、音乐格莱美的顶级盛会。2014年，加拿大媒体企业家Geoff Keighley创立该奖项，其评选机制融合专业评审与大众投票，试图在行业认可与玩家呼声之间取得平衡。在众多奖项中，“玩家之声”奖尤为特殊，它是唯一不设专

业评审团、完全由玩家票选产生的荣誉，直接反映游戏在玩家群体中的真实热度。

从2022年《原神》首次为国产游戏斩获“玩家之声”奖，到2024年《黑神话：悟空》同时摘得“玩家之声”与“最佳动作游戏”奖，再到今年《鸣潮》延续荣光，中国游戏在这一全球玩家主导的奖项上已实现“四年三冠”。

继《黑神话：悟空》之后，中国游戏又一次捧起TGA“玩家之声”奖杯

粤产游戏 《鸣潮》 接棒获奖

羊城晚报讯 北京时间12月12日，TGA2025年度游戏颁奖典礼在美国洛杉矶举办。来自广州库洛游戏的开放世界动作游戏《鸣潮》，从全球玩家的票选中脱颖而出，斩获“玩家之声”奖项。这是继《原神》和《黑神话：悟空》后，中国游戏又一次捧起TGA“玩家之声”奖杯。

《鸣潮》斩获的“玩家之声”奖项完全由全球玩家社区投票决定，被誉为“玩家心意最直接的晴雨表”，含金量十足。此次获奖，标志着《鸣潮》已经跻身全球玩家认可的一线作品行列。

《鸣潮》是一款跨平台开放世界动作游戏，自2024年正式公测上线后迅速在全球107个国家和地区的App Store免费榜上登顶，并强势进入全球多地畅销榜前十。同时，《鸣潮》凭借优秀的游戏剧情及角色塑造、持续的游戏技术创新及稳定的游戏发行运营，在技术创新、剧情、视觉、音频、玩家喜爱度等方面斩获了多项国内外重量级奖项。

2024年，《鸣潮》就曾提名TGA年度最佳移动游戏和玩家之声两个奖项。今年11月，《鸣潮》获Google Play年度最佳持续运营奖，游戏内角色“卡提希娅”的主题EP歌曲《Against The Tide》获好莱坞音乐传媒奖2025年度电子游戏歌曲（主机和PC）。12月，《鸣潮》在PlayStation Partner Awards 2025评选中获合作伙伴奖以及玩家选择奖。

“非常荣幸能获得玩家和行业肯定，希望越来越多的中国游戏能够被全球玩家认识与喜爱。”对于此次摘得TGA大奖，库洛游戏相关负责人表示，能够在全球市场上得到玩家的认可，有赖于广东愈发浓郁的游戏产业氛围。

据悉，《关于推动广东网络游戏产业高质量发展的若干政策措施》发布以来，省、市相关部门通过优化产业生态、鼓励内容创新、搭建交流平台等举措，为广东本土游戏企业发展注入了强大信心。今年9月，《鸣潮》还入围2025年度广东原创网络游戏精品奖励项目。

(刘克洪)

知多D