

TGA2025年度游戏提名争议大 游戏界“奥斯卡”公信力遭拷问

上周,有着游戏界“奥斯卡”之称的TGA2025(The Game Awards 2025)提名名单正式揭晓。与往年相比,今年的提名名单呈现出鲜明的“东西分化”态势:国内玩家圈反应平淡,核心玩家群体成为讨论主力;而海外游戏圈却硝烟四起,从独立开发者退赛到顶流主播炮轰,从电竞传奇选手落选到女性选手集体缺位,一系列争议将这场年度游戏盛典推上风口浪尖。随着12月12日颁奖礼临近,关于提名资格、评选标准、商业干预的质疑声不断发酵,TGA的行业公信力正面临前所未有的考验。

■新快报记者 陈学东



资格争议率先“爆雷” 独立游戏圈掀退赛潮

提名名单公布仅两天,“最佳首秀独立作品”奖项就曝出资格争议,成为本次提名风波的导火索。11月20日,获得该奖项提名的《Megabonk》主创团队突然发布公开声明,宣布主动退出评选。团队负责人在声明中直言:“我们的核心开发成员均有多年商业游戏开发经历,并非首次参与游戏创作,这与奖项‘首秀’的定位存在明显冲突,继续参与评选对真正的新人团队不公。”

《Megabonk》的退赛如同一颗投入

湖面的石子,迅速引发连锁反应。同奖项提名作品《光与影:33号远征队》和《超英派遣中心》随即被网友“扒出”背景:前者核心开发团队多为育碧前资深员工,拥有多款3A游戏开发经验;后者则继承了知名工作室Telltale的核心技术遗产,并非严格意义上的“首秀作品”。有海外独立游戏开发者在社交平台吐槽:“这个奖项本该是新人团队的跳板,现在却成了资深开发者的‘镀金池’,评选方连基本的资格审核都没做到位。”

面对争议,TGA主办方很快同意了《Megabonk》的退赛请求,但未对资格审核标准作出公开说明,也未调整其余提名名单。这一处理方式进一步激化了矛盾,美国独立游戏协会甚至发表公开信,要求TGA公开“最佳首秀独立作品”的筛选流程。业内人士指出,独立游戏奖项的资格争议并非个例,背后反映出TGA在奖项设置与审核机制上的双重漏洞:“29个奖项的数量比奥斯卡还多5个,评选团队精力分散,难免出现审核疏漏。”

电竞评选频现“神操作” 传奇选手落选引众怒

如果说独立游戏圈的争议是“开胃菜”,电竞领域的提名结果则直接点燃了全球玩家的怒火。在“最佳电竞选手”提名名单中,《英雄联盟》传奇选手Faker、《CS2》顶级选手Donk等统治级选手集体缺席,而女性选手的完全缺位更让评选的包容性遭受质疑。

作为电竞圈公认的“活化石”,Faker今年率领T1战队拿下S15全球总决赛冠军,实现史无前例的三连冠,个人赛场统治力与全球影响力均处于巅峰。与之形成对比的是,获得提名的《英雄联盟》选手Chovy虽斩获LCK冠

军和MSI冠军,但在最高含金量的S赛中仅止步四强。“S赛三连冠的含金量居然比不上四强?TGA的评选标准比峡谷迷雾还难懂。”这一吐槽在社交平台获得数十万点赞。

女性选手的集体缺位则引发了关于评选包容性的广泛讨论。今年MWI国际女子邀请赛峰值收视近47万人,刷新历史纪录;印尼选手Fumi率领Team Vitality实现三连冠,《无畏契约》选手Mary复出后率队拿下红牛锦标赛冠军,这些亮眼表现均未获得评选方认可。

面对汹涌舆情,有业内人士透露,TGA电竞评选可能存在“周期偏见”,更侧重上半年赛事成绩,而S15等顶级赛事在11月举办,权重被大幅压低。但这一解释并未获得玩家认可,2019年TGA“年度内容创作者”得主Shroud直接在直播中炮轰:“这不是周期问题,是赤裸裸的黑幕,评选被资本和流量操控了。”数据显示,TGA电竞评选中评审团评分占90%,玩家投票仅占10%,而150家评审媒体中欧美机构占比超80%,亚洲媒体不足20%,区域偏见被认为是传奇选手落选的重要原因。

商业属性盖过专业性 颁奖礼变“广告插播秀”

在资格审核与评选标准的争议背后,更多人将矛头指向TGA日益凸显的商业属性。有网友发现,今年获得12项提名、创下TGA历史纪录的《光与影:33号远征队》,其发行商与TGA主办方存在深度合作,该游戏在今年夏日游戏节期间占据了大量展示资源,而夏日游戏节与TGA为同一主办方运营。

商业干预的痕迹在颁奖环节更为明显。根据往年观

众统计,TGA颁奖礼的广告时长占比已超过40%,2023年《博德之门3》开发者的获奖感言被严格限制在30秒内,屏幕全程倒计时提醒,而同期播出的游戏预告片却长达3分钟。

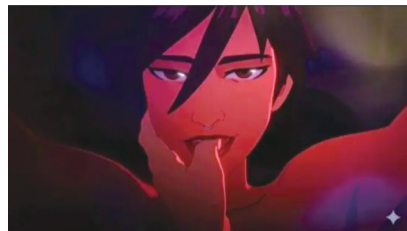
评选机制的商业化倾向进一步削弱了奖项公信力。如上文所述,TGA评审团由约150家媒体组成,其中欧美媒体占比超80%,中日韩等亚洲媒体加起来不足20家。这种区域结构导致评选呈现明显的“欧美中心叙事”:日本运营4年的《赛马娘》只因今年开通国际服才获得提名,而《湮灭之潮》等国

产主机新作虽在亚洲市场表现亮眼,却未获任何奖项青睐。更具讽刺意味的是,获得12项提名的《光与影:33号远征队》被指大量借鉴JRPG玩法,而去年的JRPG佳作《暗喻幻想》《最终幻想16》却无人问津。

尽管争议不断,TGA主办方仍未作出系统性回应,仅通过官方账号表示“提名结果基于评审团专业判断”。随着12月12日颁奖礼临近,《光与影:33号远征队》被外媒预测为年度游戏最大热门,但玩家更关心的是,这场游戏界的“奥斯卡”能否正视自身问题。

一周游闻

《超英派遣中心》 销量突破200万份



新快报讯 由AdHoc Studios(《与狼同行》原班人马)开发发行的超英题材互动电影游戏《超英派遣中心》10月22日在PC、PS5平台正式发售,迅速成为Steam平台最畅销的作品之一,并在发售一周半后销量突破100万。

日前,开发商AdHoc Studios在社交媒体发文宣布,在发售接近一个月后,《超英派遣中心》的销量目前已突破200万份。为了纪念这一时刻,游戏的美术总监Derek Stratton绘制了一幅新画作,画中人物是玩家最喜欢的角色Beef。这幅画的基调略显忧伤,因为最新更新的第七章和第八章已经是最终章,游戏暂时不会推出新的篇章了。

值得一提的是,本作的PS商店用户平均评分高达4.94分(满分5分),超过了《光与影:33号远征队》和《死亡搁浅2》成为PS商店评分最高的游戏。而截至发稿,这个数字甚至还在上涨,来到4.96分,再次刷新记录。

《战地6》 开启一周免费试玩



新快报讯 随着《Arc Raiders》《使命召唤:黑色行动7》等热门游戏给到的压力,《战地6》从11月25日开始开启为期一周的免费试玩。本次试玩允许玩家体验3张地图上的5种游戏模式。免费试玩活动与《战地6》第一赛季的发布同步进行。

玩家可以于11月25日起免费进入游戏,并在12月1日之前畅玩3张地图上的5种游戏模式。试玩版包含的地图有开罗围城战、东方林木和布莱克威尔菲尔德,玩家可以体验征服、突破、破坏和团队死亡竞赛等模式。此外,第一赛季还将推出各种新地图、武器和载具。新内容将分三个阶段推出,其中“加州抵抗”地图已于近日上线。

《战地6》一经发售便席卷游戏界,其正式版与大逃杀模式在Steam平台的玩家数量均创下新高。此前已有消息指出,《战地6》已成为该系列历史上首发销量最高的作品,首波销量已超700万份。尽管《战地6》最初风靡一时,但近来也遭遇了不少负面评价。玩家们尤其抱怨游戏太肝,EA过度推销战斗通行证、多人游戏地图过小等等。因此,有分析指出,这次免费试玩应该能有效地起到游戏营销的作用。过去,《战地2042》的免费试玩和折扣活动也取得了显著成效。



加入我们一起玩



广州市天河区软件和信息产业协会