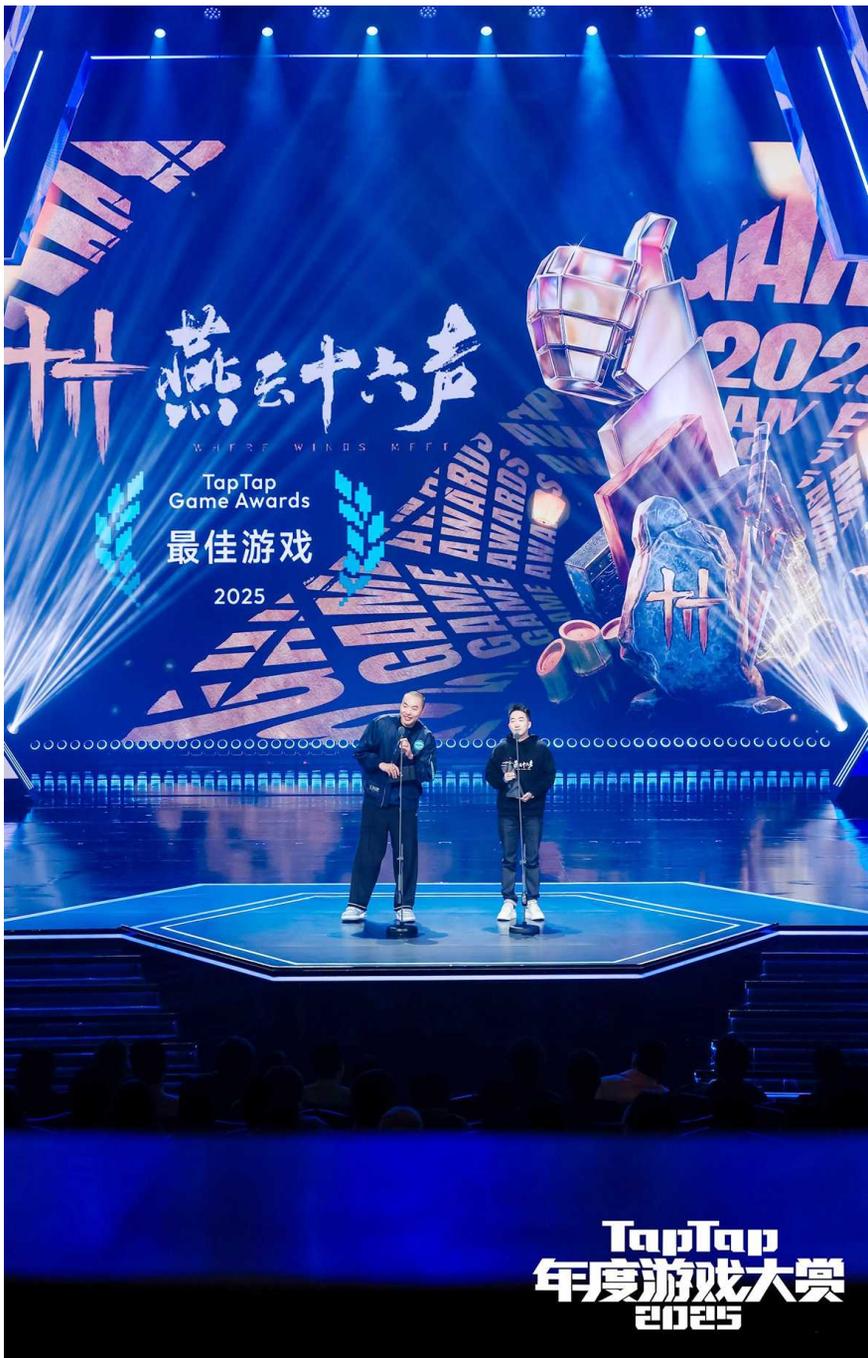


# 2025TapTap 年度游戏大赏落幕

## 《燕云十六声》独揽五项大奖

随着最佳游戏的揭晓，在刚刚落幕的 2025TapTap 年度游戏大赏上，《燕云十六声》成为了一个无法绕开名字。

它一举斩获专业奖项中的最佳游戏、最佳叙事、最佳声音表现，以及玩家奖项中的玩家最喜爱游戏、玩家最喜爱国产 PC 游戏，共计五项大奖，成为大赏十年来获奖数量最多的作品。



### 一款游戏为何包揽如此多荣誉？

早在上一届大赏上，心动 CEO 黄一孟就曾半开玩笑地说过一句话：“我们也不想把 TapTap 年度游戏大赏办成某某游戏大赏。”

这既是一句调侃，也点出了一个正在发生的行业现实——真正的好游戏，正在变成“多边形战士”。

从玩法完成度、内容体量，到叙事、美术、声音乃至长期运营能力，越来越多头部作品不再只在单一维度突出，而是在多个维度同时建立起足够高的标准。当游戏本身足够完整、足够成熟，它在不同评选体系中反复被选中，反而是一种必然。

更值得注意的是，今年专业奖与玩家奖的最高荣誉得主都是《燕云十六声》，这并非评委与玩家间偶然一致，而是当好游戏真正成立时，专业判断与大众体验开始趋于同频。

从这个意义上说，这不是某一款作品的胜利，而是中国游戏整体成熟度提升的一个注脚：真正“叫好又叫座”的作品开始涌现，游戏开发者和玩家此刻开始相向而行，让《燕云十六声》获得了这一最高荣耀。

当然，大赏也始终在避免单一标准的固化。从奖项设置到评委构成，TapTap 年度游戏大赏持续尝试从玩法、创作、叙事、声音、PC、独立游戏等多个维度进行评选，并在 TapTap 站内与微博开启双投票通道，让不同类型、不同体量的作品，都能被不同属性的玩家与行业专家共同讨论、共同选择。

TapTap 年度游戏大赏所关注的，从来都不只是一次结果，而是好游戏在不同方向上跟随时代审美不断成熟进步的脚步。

### 商业之外留一块给游戏的纯粹空间

恰逢 TapTap 年度游戏大赏十周年，在这一里程碑年份，大赏现场多了许多熟悉却又“不同以往”的新面孔。玩家见面会上，《光与影：33 号远征队》《纪念碑 3》《百日战纪》《逃离鸭科夫》《苏丹的游戏》等作品的制作人或主创人员来到现场，与玩家面对面交流。《浣熊不高兴》、《崩溃大陆 2》等 40 余款海内外游戏在线下开启试玩活动。

除了国内的游戏制作人、发行负责人、创作者与媒体代表，入围与获奖团队，以及多家厂商的一线从业者之外，还有多位海外知名游戏制作人、发行商代表来到现场，甚至连法国大使馆、加拿大驻沪领馆也出现在了这场游戏颁奖礼现场。

不同国家、不同文化背景、不同产业位置的人，坐在同一个空间里，讨论的却是同一件事——游戏，究竟应该被如何对待。

是什么将他们吸引到 TapTap 年度游戏大赏？答案或许并不只是市场规模，甚至也不只是某几款成功作品本身，而是一种在当下行业环境中显得愈发稀缺的共识：游戏首先应当被视为一种创作，而不是纯粹的流量或渠道商品。

TapTap 年度游戏大赏所坚持的非商业化底色，正是吸引游戏创作者们的重要组成部分。大赏的存在，也并非为了制造商业奇观，而是年复一年去探讨创作的价值观，将好游戏推上属于他们的舞台。

这种尊重创作者的态度，在全球范围内也得到了共识。

今年出现在大赏现场的 Epic Games，长期以来坚持对抗平台垄断，推动更开放的分发生态；《小丑牌》的发行方 Playstack，也始终关注那些体量不大，却拥有鲜明创作

气质的作品。他们来到这里，并不是为了寻找下一个可复制的“爆款模板”，而是基于和 TapTap 尊重创作的价值观惺惺相惜，共赴一个完全开放、公平的游戏盛会。

它们或许不符合商业市场对“流水”的定义，却真实地展示了创作者在某一个维度上所能抵达的高度。

TapTap 年度游戏大赏并不只是一场颁奖礼，它映射着 TapTap 本身“牵线搭桥”的角色——将这些原本分散、微弱的创作声音，带到更多人面前，让它们被看到、被讨论、被记住。

也正因如此，这一年度评选活动开始成为行业中具备独一无二生态位的公共空间。

在这里，不同国家的创作者、发行者与玩家，能够暂时脱离渠道博弈与商业排序，在同一语境中，讨论创作本身的价值。

### 把游戏的美学带到更大的舞台上

如果说奖项与嘉宾构成了大赏的“骨架”，那么舞台呈现，则是它的羽翼、是大赏最具冲击的表达。

从去年的现场乐团演出《六合同风》演绎国风音乐魅力，到今年将秦腔这一极具地域与文化厚度的艺术形式引入大赏舞台，TapTap 年度游戏大赏始终在尝试一件事——让游戏打动人心的一面，被更多人看见。

这一选择并非偶然。过去一年，《黑神话：悟空》在全球范围内引发讨论，让中国文化随着中国 3A 大作被全球游戏玩家看见，而今年《燕云十六声》对非遗文化与武侠精神的重新表达，其出海佳绩传递中国文化气质，都在不断证明：游戏，正在成为一种能够承载文化、审美与情感的综合媒介。

当秦腔在舞台上唱响；当配音演员的声线在现场回荡；当交响乐在剧院演绎游戏声音，TapTap 和游戏开发者们开始用自己的方式，建立属于中国游戏的表达体系。

大赏外场还专门开辟了游戏试玩区，包括聚光灯 GameJam 作品在内的 40 余款游戏集中亮相，其中有许多类似《黄油猫》《深海水族馆：经典》《溯光行》等并不以商业化为核心，却在玩法、表达或情感体验上极尽巧思的小而美之作。

这或许也是 TapTap 年度游戏大赏存在的另一层意义——它并不只是总结过去一年谁赢了，更是在持续的用行动告诉大家：在追逐商业和效率的洪流中，依然有人愿意为创作本身，留出一块自由的空间。

这是 TapTap 大赏的第十年，也是中国游戏走过的十年。在现场的活动回顾板块，我们清晰地看到，从 2016 年仅仅用不到三分钟播片就能呈现完的 6 个奖项，到 2026 年覆盖专业评审与玩家选择，通过千人线下规模，数亿线上关注的颁奖礼定格游戏高光。这十年里，大赏不断变化，却始终围绕着一个核心问题展开——什么样的游戏，值得被认真对待。

十年，对于快速发展的游戏行业是跨度很长的时间刻度。从原神上线到二次元井喷；从海外移植到国单爆发，它不仅意味着技术力的沉淀，更意味着一次又一次方向性的选择——游戏开发者和玩家们选择追逐什么，放弃什么，坚持什么。

但对 TapTap 年度游戏大赏而言，这个选择从一开始就不复杂：为创作本身留够空间，让每一款“好游戏”都能被看见。未来十年，期待更多好游戏能登上这个属于中国玩家和开发者们的专属舞台。

### 完整奖项及获奖名单

#### ● 专业奖项

最佳游戏：《燕云十六声》  
最佳玩法：《全面憨憨战争模拟器》  
最佳视觉：《无限暖暖》  
最佳叙事：《燕云十六声》  
最佳声音表现：《燕云十六声》  
最佳独立游戏：《鬼谷八荒》  
最佳海外游戏：《波斯王子：失落的王冠》  
最佳国产 PC 游戏：《逃离鸭科夫》

#### ● 玩家奖项

玩家最喜爱：《燕云十六声》  
玩家最期待：《异环》  
玩家最喜爱男角色：《恋与深空》-秦彻  
玩家最喜爱女角色：《崩坏：星穹铁道》-流萤  
最佳版本：《崩坏：星穹铁道》-3.2 “走过安眠地的花丛”

最佳联动：《崩坏：星穹铁道》  
× Fate[UBW]  
最佳国产 PC 游戏：《燕云十六声》

#### ● 年度事件

《黑神话：悟空》发售一周年 游科开新坑  
黑神话钟馗  
《燕云十六声》引发海外玩家武侠狂潮  
《恋与深空》获科隆最佳移动游戏，多次登顶微博热搜  
CS2 饰品调整，刀皮价格暴跌  
从《苏丹的游戏》到《逃离鸭科夫》，国产单机爆款频出

#### ● 特别奖项

(特别奖项是区别于专业奖和玩家奖之外单设的一个奖项)  
年度瞩目游戏：《影之刃零》