

次元壁破了！

# CICF × AGF 展会背后的 广东数字文娱产业跃迁密码



3日，AGF亚洲游戏博览会的第二天，现场热度不减

羊城晚报记者 刘畅 摄

本届AGF亚洲游戏博览会上，盛装打扮的游戏动漫爱好者成为了一道亮丽风景线

羊城晚报记者 刘畅 摄



本届AGF亚洲游戏博览会上，随处可见精心打扮的游戏动漫爱好者

羊城晚报记者 刘畅 摄



本届AGF亚洲游戏博览会上，许多游戏动漫爱好者主动邀约身边的“角色”合影，将这份热爱与欢乐瞬间定格

羊城晚报记者 刘畅 摄

## 一年三度相逢西山居

《解限机》的科幻机甲梦正走向世界

文/羊城晚报记者 陈旭泽  
图/西山居提供

3日，记者今年与西山居第3次相遇，每次都绕不开《解限机》——一款西山居今年力推的近未来科幻机甲对战游戏。

从今年3月游戏尚未上线时的先锋国际交流赛，到5月底广东发布推动文化产业高质量发展“政策包”后走访珠海总部与相关业务负责人詹早早深谈电竞布局，再到如今2025年AGF展会(CICF×AGF)的热闹展台，记者见证着这款战略级产品一步步从概念走向玩家，从国内走向全球。

穿过广州保利世贸博览馆熙攘的人群，西山居展台前米高的“龙渊”机甲半身像总能第一时间抓住参观者的视线。它金属质感的外壳泛着冷光，细节刻画精致，不少玩家举着手机贴着展台边缘拍摄，生怕错过任何一处机甲纹路。这正是詹早早口中“让展台成为核心打卡点，让观众愿意来我们展台体验游戏”的设计初衷，而现场排起的试玩长队，显然印证了这份设计的成功。“不只是看，更要让玩家‘摸得着’”，詹早早在接受采访中提到的“4D驾驶舱”就没在展台舞台侧边。记者坐进驾驶舱，紧握着操纵杆，盯着屏幕里机甲



游客在试玩区体验《解限机》

期间，游戏S1赛季“蓝芯之弧光”正式上线，新机体与新玩法的加入，让试玩区的队伍又长了几分。

论及广东的游戏产业环境，詹早早提到了不久前广东发布的推动文化产业高质量发展“政策包”：“作为本土企业，看到这样的政策会很振奋。”他坦言，无论是举办活动还是布局团队，地方政府的资源支持与政策便利，都是西山居做决策时的重要考量。而这次

AGF展会，恰好为《解限机》提供了一个贴近广东玩家甚至全球玩家的窗口。展台上还有深圳的机甲迷专程赶来，也有游客被巨型“龙渊”吸引，拉着工作人员询问游戏下载方式。

采访结束时，记者与西山居工作人员笑着道别：“今年已经见了3次，下次肯定还会再相遇的。”记者实在好奇，下次再见面时，《解限机》又会带来怎样的科幻新故事？

华立科技董事长苏本立谈广东游戏产业核心竞争力：

## 供应链非常完整 “政策包”提供动力

羊城晚报记者 李论

网络游戏产业高质量发展的若干政策措施》，该措施聚焦产业创新发展，围绕支持原创精品和科技创新、优化营商环境、打造产业集群、完善支撑体系、强化服务保障机制等方面形成系列举措，释放广东推动游戏产业提质增效、加速发展的强烈信号。

作为全国游戏产业重镇，广东占据着全国游戏产业百分之七八十的市场份额，而背后的支撑力正来自供应链与政策的双重优势。“广州的整个供应链非常完整，已覆盖全球100多个国家，既是线下游戏的重要供应链与生产制造基地，也培养了大量线下游戏玩家；同时，政府的‘政策包’支持也为电竞领域发展注入了极大动力。”苏本立的表述，在AGF展会华立科技的展台现场得到了直观印证——以自研国潮IP《三国幻战》为代表的街机设备，依托成熟供应链实现规模化生产与海内外发行；而WEC赛事的快速成长，也离不开政策对文化产业、电竞产业的扶持。

2025年5月22日，广东省委宣传部在第二十一届中国(深圳)国际文化产业博览交易会现场召开广东省推动文化产业高质量发展“政策包”新闻发布会。会上正式发布《关于推动广东

网络文化产业高质量发展的若干政策措施》，该措施聚焦产业创新发展，围绕支持原创精品和科技创新、优化营商环境、打造产业集群、完善支撑体系、强化服务保障机制等方面形成系列举措，释放广东推动游戏产业提质增效、加速发展的强烈信号。

广东“游戏电竞政策包”的持续赋能，推动AGF亚洲游戏博览会加速发展。当前，AGF展会正以“主会场+全城分会场”的模式升级为覆盖广州的“次元狂欢”，20余个商场联动举办主题活动，专属主题公交穿梭于城市街巷，预计吸引超80万人次参与。在华立科技的展台前，选手们在街机设备上展开竞技，观众围绕直播屏幕互动讨论，苏本立口中的“供应链优势”“政策支持”，正悄然转化为看得见的市场热度与产业活力。

对于广东游戏产业而言，既有腾讯、网易等头部企业引领网游、手游赛道的全国布局，又有华立科技等企业在街机电竞等细分领域的持续突破，这种“巨头引领+细分突围”的生态，进一步巩固着广东在全国游戏产业中的核心地位，也为区域文化经济的高质量发展注入了持久动能。

次元壁破了，是除了人人之外，对本次CICF×AGF展会的另一个感受。

在人头攒动的游戏和动漫企业展位外，一些“特别”的展位前同样吸引了众多游客驻足。

排列整齐的扭蛋机，展位摆满了零食、盲盒……以为是某款游戏的周边，但展位墙壁上“你的谷子工行君承包啦”的标语告诉你，这居然是工商银行的展位。

银行在二次元展览里办展位卖谷子？很难不让人大呼一声“次元壁破了”。“我们看中的不仅是展会本身的客流，更是这个新兴产业背后的成长潜力。”这位负责人坦言，传统金融机构正在积极寻找与新兴产业的连接点，而游戏动漫展恰好提供了这样一个精准触达的平台。

和银行比起来，这次来到现场的瑞幸、麦当劳等餐饮企业似乎不足为奇。但麦当劳展位前的《黑神话：悟空》宣传图让人意识到，出现在这里并不仅仅是为了填饱游客的胃。

记者还注意到，有的餐饮还与视频博主联合登上展馆内的主舞台开启互动。

这些“破次元壁”的现象背后，是ACGN破圈后呈现的强大赋能。看似偶然的跨界合作，是广东加码推动游戏动漫产业发展、融合的必然结果。

发展游戏动漫产业，广东的底子一直打得很牢。2.5万亿元产值、占全国总量1/6的文化产业规模，让广东打造出领先全国的游戏、动漫生态，这里诞生了众多知名IP作品，孵化出一批创新能力强、IP积累丰富的企业。

作为经济大省，广东的文化消费力也不遑多让。仅今年上半年，广州重点场馆举办大型ACG展会11场，广州塔持续10多天的《光遇》周年活动、萤火虫动漫嘉年华、库洛游戏首届嘉年华……线下场景的丰富让数字文娱消费力火花不停。

以政策为导向，打通产业链上下游，实现从单一产品破圈到产业融合、生态构建的跨越，是广东正在做的事。

文化产业高质量发展系列“政策包”重磅出台，广东提出持续支持开发动漫影视演艺、动漫主题旅游、动漫教育以及以二次元IP为核心衍生的周边产品和服务；提出支持推动游戏与文旅、制造业、新消费等产业跨界融合，打造产业融合集群；支持各地举办各具特色的游戏主题展览、嘉年华、粉丝见面会等，形成规模效应，打造一批有影响力的游戏线上线下活动品牌；支持各地因地制宜打造“电竞小镇”和电竞商业综合体，支持景区植入电竞主题内容，促进“电竞+商圈”联动。

除了旗下游戏产品外，在广东本土企业三七互娱的展位上，可供玩家进行“想法即地图”自由创作的“AI游戏地图创作”让其充满了科技感。AI赋能游戏产业发展，成为当下广东企业的新着力点。

更为深远的变化发生在人才培养领域。目前，广东多所高校已开设游戏设计与动画制作专业，并与企业共建实习基地。有行业人士表示，学生愿意留在广东发展，因为这里的产业环境一流。

CICF×AGF展会像一面棱镜，折射出广东产业转型升级的多元色彩。它告诉我们，当政策、资本、人才和创意在同一时空交汇，产生的不仅是商业价值，更是一种面向未来的产业生态。

广东的游戏动漫产业故事行至高潮，而这场展会，或许正是其中最生动的注脚之一。

羊城晚报记者 杭莹