

“成都造”登上国际舞台 成都数字文创产业组团出海

成都发展 Chengdu Development

8月末的一周,成都数字文创同时出现在北美与欧洲的两个国际主场。

第84届世界科幻大会8月27日至8月31日在美国加利福尼亚州阿纳海姆市举行。来自中国成都的多家数字文创企业携一系列中国科幻和数字文创IP及产品亮相,吸引众多目光。

自2023年成功举办第81届世界科幻大会以来,成都持续派出代表参加世界科幻大会。在本届大会上举办的“来自熊猫家园的邀请”主题活动中,2023成都世界科幻大会吉祥物科梦,以及八仙、遮天、熊猫家园、赛凡科幻空间等成都科幻、数字文创IP及产品集中亮相,吸引大批科幻界人士及科幻迷驻足。

几乎同一时间,德国科隆国际游戏展的颁奖典礼上,来自成都高新区的日蚀边缘团队研发及发行的《湮灭之潮》摘得“最具史诗感”(Most Epic)奖项,《王者荣耀》《猿公剑》《一盏秋声:锦衣卫》等“天府游戏”组团亮相,展台前海外玩家排起长队。

两个场景相隔万里,折射出的是同一个趋势。眼下的成都数字文创,科幻、游戏、动漫、智能硬件多条赛道集体推进,在国际舞台上同步亮相。成都的数字文创产业,正在以更完整的产业形态走进全球视野。

华西都市报·封面新闻
记者 罗田怡

“熊猫家园IP星系” 闪耀阿纳海姆

世界科幻大会创办于1939年,是全球历史最悠久、最具国际影响力的科幻文化盛会之一,也是世界科幻协会(WSFs)年度大会和科幻最高荣誉“雨果奖”的颁发地。2023年,第81届世界科幻大会在成都举办。本届大会官方线下参与规模超过7000人,5天内设置超过千场活动,涵盖科幻文学、影视、漫画、人工智能、航天科技、未来社会、游戏、艺术及国际科幻产业交流等领域。

本届大会上,成都在阿纳海姆会展中心打造的“熊猫家园IP星系”主题展位,集结了一批代表性“成都造”文化成果。世界科幻大会吉祥物科梦AI熊猫、动画电影《八仙!》、国漫《遮天》、国民游戏《王者荣耀》、热血机甲动画《命运拳台》、Walulu AI智能潮玩、影目AR智能眼镜、赛凡科幻空间文创产品同台展出,覆盖影视动画、智能硬件、潮玩衍生品、文学出版等多元形态。

展位还设置了多项沉浸式互动体验。“雨果记忆”城市绕线打卡装置串联历届世界科幻大会举办城市,世界各地幻迷以彩色丝线连接自己的城市与成都,写下寄语;“科幻邮局”邮筒装置面向全球参会者收集手写信明信片,向世界发出到访成都的邀约;“遍地熊猫行走的成都广告牌”互动挑战赛,则以科梦徽章、主题折扇、文创挂件等轻量化周边回馈参与者。不少海外幻迷佩戴成都文创穿梭会场,自发在海外社交平台分享体验。

欧洲科幻协会主席卡罗利娜·拉格勒夫表示,近年来中国科幻产业快速发展,一些非常有创造力的作品正获得越来越多的关注与喜爱。

加拿大知名科幻作家、雨果奖得主罗伯特·索耶说,他曾7次到访中国,亲眼见证了中国科幻文化日益旺盛的发展活力。中国科幻具有独特的创新性,且在文学、动漫、影视等领域多元发展,希望东西方科幻界能够加强合作,通过不同文化间的思想碰撞推动科幻创作不断创新。

大会期间举办的“三年之约·成都再相聚”熊猫家园主题圆桌,罗伯特·索耶评价2023成都世界科幻大会是令自己印象最为深刻的一届,他说:“悠久厚重的东方历史文化为科幻创作提供了丰厚的创意土壤。”

“天府游戏”组团闯科隆 《湮灭之潮》获“最具史诗感”奖

莱茵河畔的另一场盛会,热度同样可观。2026年科隆国际游戏展展位全部售罄,来



8月29日,在美国加利福尼亚州阿纳海姆市举办的第84届世界科幻大会上,加拿大知名科幻作家、雨果奖得主罗伯特·索耶在成都数字文创展位前留影。

新华社发



由日蚀边缘团队研发及发行的《湮灭之潮》,获得2026年科隆国际游戏展“最具史诗感”(Most Epic)奖项。

图据新华社客户端

自67个国家和地区的1600余家参展商同台竞技。8月28日的颁奖典礼上,《湮灭之潮》获得了表彰宏大叙事与震撼体验作品的“最具史诗感”奖项,是该奖项唯一的国产游戏代表,此前还获得“最佳索尼PlayStation游戏”提名。

日蚀边缘这支团队扎根于成都高新区。《湮灭之潮》以亚瑟王传说为基底,叠加异界入侵后的破碎伦敦场景,辅以虚幻引擎5打造的写实画面,让不少欧美玩家感到“既熟悉又新鲜”,实机演示播放量已突破620万,并确认登陆多个主流平台。

“我们是一支扎根成都的中国团队,以中国创作者的视角去重新理解和诠释亚瑟王传说。”团队负责人介绍,游戏提供简单、普通、困难三种难度模式,“骑士团战斗系统”允许玩家配置两套骑士组合,“我们希望难度是一种选择,而不是一道门槛。”

以“天府游戏”统一品牌集体亮相的成都展区,产品阵容层次丰富。育碧成都工作室与育碧上海联合主导研发的《魔法门之英雄无敌III重制版》在开幕夜直播环节公布;苍墨信息科技有限公司展示了武侠ARPG(动作角色扮演游戏)《一盏秋声:锦衣卫》,剑猫熊网络的《猿公剑:白猿觉醒》取材中国古代“越女剑”传说,融入川蜀地域民俗美学,落户天府长岛数字文创园的网易团队则拿出从成都街头烟火中汲取灵感的《雾海之下》。



《湮灭之潮》游戏海报。

图据新华社客户端

“战斗系统完全不一样,没有闪避,全靠招架和反击,像在看一部武侠电影。”一位柏林玩家试玩《猿公剑》后说。此次赴德阵容还包括心辰互娱、夏尔创造等头部公司,创思立信、四川语言桥等本地化服务企业,以及游戏媒体、网络技术服务商,覆盖研发、美术、发行、营销等完整环节。

“过去成都游戏企业出海,大多是‘各走各路’,单打独斗成本高、声量小。”本地游戏企业代表彭新龙说,组团参展降低了成本,更打出了统一品牌,

“让海外合作伙伴和玩家对成都游戏产业有了整体认知。”

“科幻13条”加33亿元基金 夯实产业链协同出海底座

两场展会上的高光时刻,指向同一条产业逻辑。数据统计,2025年成都数字文创核心产业营收达4139.7亿元,同比增长8.3%,产业综合实力稳居全国第一方阵。仅成都高新区就聚集数字文创相关企业6000余家,汇聚12万文创产业专业人才。

2023成都世界科幻大会之后,成都持续把大会影响力转化为实实在在的产业动能。依托“科幻13条”扶持政策,33亿元科幻产业基金,以成都天问华语科幻文学大赛为内容源头,成都搭建起覆盖IP孵化、AIGC(人工智能生成内容)创作、版权交易、衍生品开发的科幻全产业链生态。

出海并非把产品摆上货架就算完成。不同地区的法律规范、宗教文化、用户审美,加上翻译配音、设备兼容性测试、本地化营销推广,任何环节疏漏都可能影响产品口碑与商业表现;不少中小工作室有好的创意产品,却缺少海外渠道资源与实操经验,资金、人才、信息差仍是现实门槛。

为此,成都高新区持续优化全链条服务支撑体系,支持本土机构壮大文创译制服务能力,完善版权贸易纠纷法律服务,推动区块链数字资产交易平台建设,用好数字文创母基金;同时打通主流海外发行渠道,常态化组织企业参与德国科隆游戏展、东京电玩展等国际顶级展会。

“这标志着中国游戏出海正在升级为‘品牌输出’和‘产业输出’,而成都都是这一进程中最值得关注的力量之一。”长期关注中国游戏出海的行业观察人士张书乐这样评价。站上两个舞台,一座城市的名字被更多人记住,对“成都造”出海全球而言,这只是起点。