

## 第16届中山游博会吸引超500家企业参展

# 全球采购商“一站式”买买买

10月15日上午,为期三天的第16届中山国际游戏游艺博览交易会在中山博览中心与广东游戏游艺文化产业城同步开幕。游博会汇聚了超过500家企业参展,参观者可以一站式了解全球游戏游艺精品,掌握行业内的最新成果和发展新趋势。此次展会吸引了来自美国、法国、英国、俄罗斯、马来西亚等10余个国家和地区的采购商,成为集展示、交流、合作于一体的行业盛会。

本届游博会占地6万平方米,集中展示了游戏游艺设备、文旅景区设备、元宇宙产品、动漫IP授权等五大核心领域的产品。同时,展会期间举办了10多场活动,实现了游乐文旅、景区乐园与IP授权的跨界融合。

文/本报记者 闫莹莹 李鑫  
见习生 陈梓煌  
图/本报记者 文波



▲嘉宾体验赛车游戏。

### “科技+”引领行业新风向标

游博会吸引了众多国内外知名游戏游艺企业和品牌参展,展示了最新的游戏游艺设备、技术和产品。包括各类大中型游乐设备、中小型机械游乐产品、水上乐园游乐设施等,覆盖行业上中下游全品类,还特设“金鼎奖”获奖作品展区,展示优秀室内外游乐产品,引领了行业创新趋势。

记者发现,游戏游艺产品融入了越来越多的科技元素,摆脱了以往游戏机固有的思维,迎合了新一代消费群体的新需求。

“公司新设计的产品将充分考虑这些行业发展趋势,以保持竞争力,并凭借产品差异化和高端产品的吸引力以及稳定性,继续引领着行业的发展潮流。”金马品牌展位上,金马游乐高级工程师、国内事业部副总经理王跃勇现场介绍,金马展出了超过300个品种的新产品,其中包括以机甲风格为特色的亲子类

高科技主题动物形象IP化产品。他表示,未来游戏游艺设备将更加注重主题化、高科技化以及节能减排。

广州阿哩乐科技有限公司的展区展出了最新款的移动式影院。“我们在以往展会中了解到了采购商需求,研发了最新产品,解决VR产品的市场痛点。”企业负责人表示,此次展区主要攻克痛点是户外经营,针对户外客群制作移动式影院,以“快装、快拆、快开业”为产品特色,产品内部配备空调,省去安装和装修的成本,符合户外和流动性经营的场景需要。此外,展区内的恐龙VR体验则以“科技+”为科普类产品增添更多互动性,主要针对儿童教育、亲子活动等应用场景。

据悉,游博会期间还将举办多场精彩纷呈的活动,包括新品发布、技术交流、论坛研讨等,为全球游戏游艺及文旅产业的融合发展注入新的活力。

### 为采购商提供“一站式”服务

中山游博会凭借深厚的行业底蕴和广泛的国际影响力,吸引了来自全球多个国家和地区的采购商参观、选品采购,为参展商提供了广阔的商业合作机会,有力促进了中国游乐产业与国际的交流合作。

来自印度的采购商Santokh Chawla,在40年前便开开了自己的游乐园,目前已拥有当地最大的4家游乐园。今年2月以来他便来中国为自己的游乐园采购大型游乐设备以及水上乐园设备,今年累计采购金额已达800余万美金。在游博会上他开心地表示,“在这里能看到很多新产品,产品丰富齐全,能‘一站式’采购。而且还能接触到供应商并看到他们的工厂,这些都很好。”

来自法国的Valentin先生一行四人,他表示几乎每年都会来游博会,他曾从游博会中大量采购过游戏机,今年希望购买一些与时俱进的新款游戏机。“我们在这里看

到了非常丰富的产品,有许多新设备新技术让人眼前一亮。今年有许多加入动漫元素的产品,让我们非常感兴趣。”

来自阳江的采购商陈先生手里提着一袋子宣传单,此番收获满满。“我是做度假村的,今天过来了解到的户外产品比较多。”一边介绍,陈先生一边拿出一张宣传单,指着上面的一款“树屋”说:“这个产品的风格就比较适合我们,没想到报过来的价格比我们预计中的价格节省一半。”

中国文化娱乐行业协会会长刘金华表示,中山已成为全国最大的游戏游艺产业基地,产业已从单一的机械加工,发展成为以自主创新为抓手、以文化创意为内涵的综合性产业。中山国际游博会是全球游戏游艺行业兼具国际性、权威性、高效性的产业商贸交流平台,国际竞争力与影响力不断提升,成为中国游戏游艺产业的一道亮丽风景线。

### “文化+”赋能产品创新升级

近年来,“国潮”元素频频出圈,动漫游戏产业也迎来蓬勃发展,“中国”元素的融入和IP授权等文化赋能方式,已成为推动游戏游艺设备创新升级的重要力量。

“文旅规划设计金鼎奖”获奖作品《大唐穿越记》的展位上人头攒动,体验人群排起了长龙,体验者戴着VR眼镜设备在特定的区域内来回走动体验VR影片。“我们展示的是VR全感大空间娱乐的项目,游客可以在现场免费体验,感受VR的乐趣。”西安大千迷境科技有限公司VR大空间商务总监段优告诉记者,除了自研的项目影片,公司还承接定制合作项目,目前已经落地北京、成都、洛阳等城市,助力当地文物和文化遗产“活”起来,推动中华文化走出去。段优表示:“展会为我们提供了很好的展示平台,可以接触到更多市场资源,助力我们打入大湾区市场,结合本地的传统文化元素开发出更多产品。”

这款VR产品受到了来自伊朗的采购商易瑞萨的关注,亲身体验了游戏效果后,他表示,“通过数字化的产品体验后,我特别

想游览整个中国,深度了解中国文化,我期待游戏互动环节能够设置更多国家的语言,以便更好地走向国际市场。”

“我们这次展会上带来的都是第三、四季度的新品。”广东世宇科技股份有限公司市场营销部总监叶健慧指着展区内的产品介绍道,记者在展区现场看到有极速霓虹、超级卡丁车、极速漂流以及融入国潮元素的卡片机。叶健慧介绍,世宇作为中山本土企业,希望借助这样的政企联动平台,起到更好回馈本土玩家,争取国内外订单的效果。从市场反馈来看,国潮卡片凭借独特文化底蕴和IP特色,更受玩家喜爱和市场青睐。

在营销策略上,游戏游艺行业企业也开始注重与文化机构的合作,游博会同期举办了“鸿威动漫游戏IP授权展”,展示了众多热门动漫游戏IP的授权产品,为游戏游艺设备注入了新的活力。双方将通过资源共享和优势互补,在展览展示、数据平台建设、国际合作等领域开展深入合作,共同打造国际动漫展贸中心,推动中国动漫游戏产业的发展。



▲大象艺术展位的蜡像栩栩如生,吸引了一些参观者前来观看。