

够连贯。我们赶紧根据玩家的反馈，重新人工手绘制作了新的宣传片。这次参加 ChinaJoy，所有大的海报、展板，AI 生成的内容放大以后就会出现 bug，我们都还是要用人力去认真修复。”

中国音像与数字出版协会副秘书长、游戏工委秘书长唐贾军在接受《新民周刊》采访时表示，就眼下而言，AI 作为一种工具，并不是无所不能，特别是在生成内容上，还存在着明显的“机味”，很容易被玩家一眼识破并拒绝。

“AI 是强大的工具，而非创意的替代品。人的想象力、故事表达、文化内核，依旧是游戏最珍贵的灵魂。AI 负责铺陈世界，创作者负责赋予世界温度，二者相辅相成，才是未来游戏的发展方向。”

硬核硬件托举想象力

如果说 AI、游戏内容是灵魂，硬件设备就是承载所有虚拟世界的肉身。每年 ChinaJoy 的硬件展区永远人头攒动，从显卡、电竞主机、游戏掌机，到 AR/VR 智能眼镜、电竞手机，层出不穷的新品印证一个朴素真理：所有惊艳的游戏画面、流畅的 AI 交互、沉浸式虚拟体验，都离不开硬件算力持续升级。

今年高通和英特尔两大巨头

在 ChinaJoy 上的动作，基本等同于在宣告：算力战场已经烧到了游戏展的门口。英特尔直接包下整个 E4 展馆，展位面积从去年 1400 平方米激增至 12000 平方米，翻了 8 倍多。高通则包下整个 N5 馆，主题叫“AI 驱动体验进化”，手机、平板、PC、耳机、XR、运动相机、可穿戴乃至具身智能等跨品类产品全线出击。一个展馆，就是一个完整的 AI 终端生态。

在现场，你可以上手体验 AI 手机对话、AI PC 跑端侧大模型、AI 眼镜实时信息推送。还有 AI 驱动的游戏互动，让智能角色会跟你聊天、AI 教练陪你打游戏、AI 帮你生成影音内容。Agent PC 也出现了。传统 PC，你给它装软件，然后你操作软件完成任务。而 Agent PC 则是你给它一个目标，比如“帮我整理一下这个月的项目资料”，它就会自己去拆解、搜索、整合、输出。它代表的不是“AI 能做什么”，而是“以后电脑应该怎么用”。

在 E7 硬件展馆，各大显卡品牌全线展出新一代图形显卡，流畅运行光追 3A 大作、支持本地端侧 AI 运算成为标配。过去显卡只负责图形渲染，如今还要承担大模型推理、AI 实时生成任务。一张高性能显卡，既要流畅运行《黑神话：悟空》这类 3A 大作，还要支撑 AI NPC 实

时对话、动态场景生成。当下国内硬件产业链快速成熟，屏幕、芯片、便携终端持续突破，不仅服务普通玩家，也为国产游戏开发者创造更好的研发环境，为更多创新玩法提供试验土壤。

扬帆出海势不可挡

7 月 30 日，在中国国际数字娱乐产业大会 (CDEC) 上，中国音像与数字出版协会第一副理事长、游戏工委主任委员张毅君发布《2026 年 1—6 月中国游戏产业报告》。报告显示，今年 1—6 月，国内自研游戏国内市场实际销售收入 1633.56 亿元，同比增长 16.31%，自研游戏海外市场实际销售收入 123.72 亿美元，同比增长 30.22%。其中，美、日、韩三国占比分别为 32.31%、14.05% 和 7.48%，合计占比 53.84%，依然为主要目标市场；德、英、法三国合计占比 10.14%，略有增长，表明欧洲市场的重要性也在稳步攀升。

支撑海外市场强劲增长的主因是长线产品的持续运营及新品的稳定贡献。如世纪华通的《无尽冬日》长期稳居全球手游收入榜单前列，持续多年稳定创收；《PUBG Mobile》等竞技手游横扫东南亚、欧美市场；而以《原神》《黑神话：悟空》《燕云