

“做中国人自己的桌游”

下一个《三国杀》，或许就诞生在CCG EXPO 某个摊位上



“我希望这款游戏有机会成为下一个《三国杀》。”在CCG EXPO上海桌游展现场，独立游戏制作人乔景枫一边整理着《缔界牌》的卡牌，一边对记者说出了这个略显“狂妄”的愿望。二十年前，一款由大学生团队制作的桌游《三国杀》横空出世，成为中国桌游史上的现象级作品，至今仍活跃在无数玩家的桌面上。如今，展会现场，新一代创作者正在用自己的方式，描绘着“中国桌游”的下一个可能。在这个流动的创作者社区里，下一个改写中国桌游格局的作品，或许正在某张桌面上悄然诞生。

青年报见习记者 王馨怡



▲桌游展上，国风元素随处可见。

▲大学生创作团队初露锋芒。

本版摄影 青年报见习记者 王馨怡

从零开始，创造出“自己的游戏”

在主场馆内，桌游区成为最炙手可热的区域。一楼6500平方米中有5000平方米为桌游专属区域，吸引了来自全球的百余位桌游设计师和近300家创意工作室。A69号展位显得格外特别，展位上没有灯箱展板，也没有市售盒装，只有几张打印的规则书和像素风卡牌配件。几名年轻人围坐其中，为试玩者耐心讲解。这是原创桌游《破碎战争》的首次线下亮相，由上海视觉艺术学院服装设计专业学生陈晨带队开发。

团队成员来自不同高校，背景各异，有服装设计、音乐、编程、法语等专业，为游戏注入了跨界融合的创意。“一开始其实想做电子游戏，但考虑到开发门槛太高，我们决定从桌游入手。”陈晨说。他们利用课余时间远程协作、测试、打磨，已完成三轮迭代，并在机制设计上做了精简，方便新手快速上手。

与展会中大多成熟工作室与独立制作人带来的商业化作品不同，《破碎战争》仍处于测试阶段。这既是他们首次参展，也是游戏第一次面向公众开放试玩。“可以说这局就是我们的‘开张第一局’。”策划人谢昊辰说。

游戏融合骰子和功能牌系统，设定非对称资源与胜利条件，地图采用蜂窝式结构，随对局推进逐步“崩坏”。玩家可用“点数互换”“重新掷骰”等机制逆转局势，形成“田忌赛马”式的博弈。记者参与的试玩局中，一名玩家在“投出9即出局”的小概率场面中真的掷出了9点，引发笑声不断。不确定性可以带来戏剧性，也引发路人玩家“运气成分略大，可能影响策略体验”的反馈。

但正是这种即时反馈，让团队意识到迭代优化的方向。“我们不是来展会卖游戏的，是来观察玩家怎么玩、怎么想的。”主策划谢昊辰一边倾听意见，一边记录。“比起上线前闭门造车，这些一线反馈太重要了。”

他们还在不断完善角色设定，每个角色都有独立的文化背景、民族属性与行为逻辑。“我们不想简单贴标签，而是希望这些角色能像从某个文化里‘走出来’一样真实。”

文化入游，让传统跃然纸上

“《红楼梦》也能做成桌游？”一张素雅

的水墨地图上绘着稻香村、秋爽斋、栊翠庵，配套的角色立牌仿佛87版电视剧跃然纸上。“你可以选择黛玉、宝钗、宝玉等角色，每个角色都有不同技能。”工作人员边讲边邀请玩家入座。

这款由游卡原创桌游工作室线下首发的桌游《红楼梦 海棠诗社》，不仅还原了大观园的场景与人物关系，更以“工人放置+资源转换”机制，模拟了一场诗意社交中的暗流涌动。

有趣的是，《红楼梦》原著中的设定也被巧妙嵌入机制设计：宝钗与宝玉可获得“金玉良缘”协同加成，宝黛组合则触发“木石前盟”，“香菱学诗”等原著剧情作为“事件牌”逐步展开，博弈之中悄然浮现红楼世界的万千光影。“我们想让不熟悉红楼梦的玩家通过低门槛上手感受到文化魅力，也让熟悉原著的人爱上桌游、玩出共鸣。”工作人员说。

另一款儿童桌游《山海引》则将中国神话体系搬上桌面，玩家需要根据灵兽特性合理布局，在“灵栖谷”中安置各种造型可爱的灵兽。设计者特别加入了高阶和单人模式，拓展了游戏的适龄层。

“孩子们应该拥有属于中国孩子的幻想体系。”设计者说。以《山海经》为灵感，这款作品希望为儿童桌游打开本土幻想的大门。

而即将上市的《夺笋呀！》则把国风灵感玩出了轻量化。玩家扮演熊猫族长，在“天雷将至”的背景设定下采集竹笋、对抗邪祟。游戏中加入了大量原创卡牌角色，包括“敦煌熊猫”“少林熊猫”等极具中国味的设定。作者莫哈已有七八年游戏行业经验，一直坚持亲手绘制卡面。他说：“我们想用熊猫讲中国故事。”这款游戏不仅希望能在国内“出圈”，他也期待它能“出海”，“让外国人也玩一把中国人画的熊猫”。

除了题材与视觉，记者现场体验观察发现，不少国产桌游还在“玩法层面”引入中国逻辑，以象棋、围棋等“中华式博弈”为灵感，在地形控制、资源运筹等环节加入“楚河汉界”“车马调度”等概念。

这些尝试说明，中国桌游不只在“视觉上的中国元素”，也在打磨“玩法里的中国思维”。从文学到神话，从插画到机制，中国桌游不再只是“披着文化外衣”，而是真正把中国式思维融入玩法。

从质疑出发，把卡牌做到动人

在《缔界牌》的展位前，设计者乔景枫正在耐心地向一名初中生解释卡牌机制。这位曾在游戏大厂担任数值策划和项目经理、拥有十多年电子游戏制作经验的资深从业者，如今以一名独立创作者的身份，重新出发。

“最初是想做线上版本，但桌游的沉浸感更强，修改调试也比改代码容易得多。”乔景枫坦言，同济大学软件工程的学习背景让他具备了独立开发的技术基础。从2024年初开始构思，到同年10月完成第一版本，《缔界牌》的诞生过程并不算漫长，但路径却充满波折。

最初面世时，《缔界牌》遭遇了不少质疑声。“有人说这是‘缝合’游戏，其实我们的机制设计是很原创的。”乔景枫回忆起当时的挫败感，“在线上众筹时几乎是众矢之的，被视为万智牌的拙劣模仿者。”

转折点出现在去年年末的一次桌游展上。一名曾经在众筹时质疑的玩家，在试玩后写下了一篇长达1400字的私信反馈。这篇文字不仅详细分析了游戏的创新点，更表达了对创作者坚持的敬意：“顶着风评不利，销量不佳，依然逆流而上把东西做出来，这种对游戏的热爱和忠诚是让人敬佩的！”

这名玩家在文中特别指出了《缔界牌》的核心创新：“最区别于万智牌的是迷雾模式翻地为战场同时产生构筑法术力，这个是相当有深度的一套玩法系统，也是真正新且不同的地方。”同时，他也中肯地建议游戏“做减法”，降低学习门槛，让核心玩法更加突出。

正是这样的深度交流，让乔景枫大为感动，也找到了继续坚持的意义。“桌游展不仅是销售平台，更是玩家看见你的地方。”基于反馈，他做出了数次调整，在今年7月的CCG EXPO也带来了新一代简化版《缔界牌》。

在今年的展会现场，记者看到了这种交流的延续。一名自发前来帮忙的群友“黑骑”作为志愿者协助试玩，一名初中生玩家与黑骑对局超过三个小时，直呼“这个游戏特别好玩”。

“虽然暂时还不能盈利，但有玩家喜欢，我们就愿意继续做下去。”乔景枫说。他的愿望很简单，“如果有一天，它也能成为像《三国杀》那样的现象级游戏，就真的圆梦了。”

从大学生“零预算”的创意萌芽，到传统文化主题的最新表达，再到资深游戏人的转型之路，今年的CCG EXPO上海桌游展的现场不仅是桌游成品的展示橱窗，更像一个流动的创作者社区、文化交互场所与共创平台。

这里不只有售卖产品的商业逻辑，也有“你玩我听”的对话空间。对创作者而言，展会是测试场、交流台、反馈池；对玩家而言，这是一次近距离参与创作进程、影响一款游戏走向的机会。下一个《三国杀》，或许就藏在他们的交流与打磨中。

北京产权交易所挂牌项目信息

项目名称：证通股份有限公司5000万股股份
(占总股本1.99%)
经营范围：许可项目：第一类增值电信业务；第二类增值电信业务。(依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动，具体经营项目以相关部门批准文件或许可证件为准)一般项目：软件开发；软件与信息技术服务；软件外包服务；互联网安全服务；信息系统集成服务；计算机系统服务；工业互联网数据服务；大数据服务；数据处理和存储支持服务；物联网技术服务；物联网技术研发；金融信息服务；证券行业互联互通平台建设；从事互联网科技领域内的技术开发、技术咨询、技术服务、技术转让；金银制品与饰品销售；安防设备销售；智能家居消费设备销售；计算机软硬件及辅助设备批发；计算机软硬件及辅助设备零售；投资与资产管理；仓储服务(除危险品)；货运代理；自有设备租赁；电子商务；国内贸易(国家有专项规定的除外)；人力资源服务(不含职业中介活动、劳务派遣服务)。(除依法须经批准的项目外，凭营业执照依法自主开展经营活动)(注册地址：中国(上海)自由贸易试验区新金桥路27号1幢)
挂牌价格：4883.69万元 **挂牌期限：**20个工作日
联系人：孙经理 **电话：**010-83143033 广告

量化掘金寻成长机遇

摩根汇智优选混合型证券投资基金7月7日起正式发行

日前从摩根资产管理获悉，公司旗下摩根汇智优选混合型证券投资基金(A类:023780,C类:023781)于7月7日起正式发行，该基金是一只成长风格鲜明的主动量化产品，投资者可通过广发证券、方正证券、国联民生证券、东吴证

券等各大券商、银行及摩根资产管理官方直销平台等渠道认购。资料显示，摩根汇智优选基金的股票资产占基金资产的60%~95%，并以成长性较好的中证A500指数作为基金业绩比较基准的股票部分。 广告 投资需谨慎