

亚洲最大商业桌游展上

国产原创桌游《战国》人气火爆

澄迈创客 一“战”成名

自贸港的年轻人

日前,亚洲规模最大的商业桌游展——DICE CON 2026 在北京落幕,200余家海内外品牌、2000多款桌游同台亮相。在这场行业盛会里,海南澄迈对白科技带来的原创桌游《战国》,成为全场瞩目的焦点。

这款国产4X对抗桌游,立足宏观博弈与玩家心理较量,以中国文化叙事为“魂”,以精致东方美术为“骨”,每张卡牌都饱含中式美学巧思。展会现场热度爆棚,玩家排队等候试玩,不少海外参展者直接扫码下单,火爆场面引得周边展商频频侧目。

海南澄迈对白科技,这家扎根澄迈 OPC(One Person Company,指“一人公司”)创业社区的企业,由来自宁夏的曹翔宇、马鑫联合创办。这对创客搭子立志用国产桌游讲好中国历史文化故事。为何一支海南创业团队能在国际展会收获满堂喝彩?今天,一起走进这对西北青年的创业追梦之路。

□南国都市报记者 任桐

从澄迈走向全球

以桌游为桥,和世界完成文化“对白”

扎根澄迈 OPC 创业社区之后,对白科技的研发工作,上演着充满极客浪漫的创新实践。面对飞速发展的AI技术,团队没有盲目迷信工具,而是摸索出一套“硅基+碳基”的协作模式。

经过探索,团队梳理研发流程,确立了清晰的分工:AI承担重复性高、耗时长的基础工作,创意决策、情感内核、价值判断全部交给人类。美术创作上,AI生成大量参考素材,设计师再进行精细化二次创作,美术产出效率大幅提升;测试环节更是实现突破,训练AI模拟不同性格、不同水平的玩家,短时间内完成成千上万局模拟对局。

正如马鑫所说:“AI输出的本质是海量数据的组合,需要人设定边界、提出问题,最终做判断和抉择的永远是人。”

在这样的模式下,国产原创桌游《战国》逐步打磨成型。不同于多数历史桌游聚焦名将人物的叙事,《战国》将视角放在时代宏大博弈与玩家之间的心理对抗,把东方历史智慧融入游戏机制之中。

放眼国内文娱市场,从《哪吒》《流浪地球》到《黑神话:悟空》,国产文化IP正在强势崛起。曹翔宇和马鑫坚信,桌游同样可以成为文化出海的重要载体。他们希望把中国历史智慧、东方哲学与审美,糅进卡牌、掷骰与博弈之中,让海外玩家在游戏体验里,自然而然读懂中国文化。文化出海最好的状态,不是刻意宣讲输出,而是当世界都乐于玩“Made in China”桌游时,中国文化自然被看见、被喜爱。

DICE CON 2026 展会的火爆,是对他们努力最好的回馈。展台前排起长龙的试玩玩家、现场下单的海外爱好者、行业博主的高度评价,让这支来自澄迈的创客团队收获满满的信心。

对白科技中的“对白”二字,是团队的初心。它不是一个人的自言自语,而是你来我往的思想碰撞。不久之后,对白科技将带着《战国》奔赴德国埃森展——全球规模最大的非电子游戏展会。

从澄迈 OPC 的一间工作室,走向世界桌游的大舞台,曹翔宇和马鑫希望以桌游为媒介,让中国故事通过一张张卡牌,走向更广阔的世界。

从西北奔赴海南

澄迈 OPC 陪着他们一起创业

为寻找合适的创业落脚点,曹翔宇和马鑫辗转跑了七八个城市考察各地数字经济产业园。为对比各地政策红利与创业成本,他们反复测算比对。

“去海南看看,也许有机会。”抱着试一试的心态,二人通过线上了解到澄迈 OPC 创业社区,慕名前来考察。没有想到,这一趟到访,让他们就此扎根海南。

澄迈数字经济研究院周到细致的服务,彻底打动了这两个西北青年。从接待、路线规划到项目交流,全程贴心到位。当曹翔宇和马鑫把“用桌游承载中国文化”的创业构想全盘托出时,澄迈数字经济研究院院长司新颖认真倾听,充分认可项目价值,还给出了专业的发展建议。

从实地考察到正式落地,仅仅用了短短一周。OPC 创业社区最大的特色便是全周期创业陪跑,园区导师均拥有数字经济全周期实战经验,陪伴创业者成长远比单纯指明方向更加重要。

入驻只是开端,全方位的扶持让初创团队卸下重重包袱。园区为初创企业提供最长三年零成本入驻,办公场地、水电物业全部免除,直接砍掉初创团队最大的固定开支;园区完善的网络条件,也为面向海内外市场的桌游项目提供关键支撑。

园区的创业陪跑渗透到创业的每一处细节:帮助团队优化品牌,一遍遍打磨完善商业计划书;开设系列公开课,组织头脑风暴沙龙、项目路演、资源对接会,链接投资人、企业家与产业链伙伴;对接用户测试资源,指导团队迭代产品;政务对接、法律咨询、人才招聘等配套服务一应俱全。即便部分补贴还未达到申报门槛,园区依旧主动跟进,协助提前梳理材料,保障后续可以第一时间申报。

蓝天碧海、花园式办公环境,完备的惠企政策,还有随处可见的各地美食,连家乡西北风味也随处可见。没有繁杂琐事牵绊,曹翔宇和马鑫得以沉下心,全力投入产品研发,把有限的资金全部倾注到桌游创作之中。

从游戏“升级”创业
两个青年搭子的默契配合

故事的起点,始于一场普通的线下桌游对局。曹翔宇和马鑫原本素不相识,一局游戏里,二人无需过多交流便打出默契配合,拿下对局胜利。可复盘时刻,两人却因为创作理念、博弈思路的差异展开激烈争辩,谁也没能说服谁。

正是这场思想碰撞,让两个年轻人看见彼此身上截然不同的闪光点。此后,他们的身份在对手、队友、探讨者之间不断切换。一次次对局、一遍遍争论,慢慢从陌生玩家变成无话不谈的同路人。一天,曹翔宇一句“我觉得桌游不该是这样的”,成为两人创业的起点。他们一拍即合,决定联手在桌游赛道闯出一番新天地。

曹翔宇是刻着游戏基因的“内容匠人”。童年放学,他总蹲在校门口小卖部,五毛钱一包干脆面,换来的游戏卡牌就能让他钻研一下午。买不起新游戏,就自己修改规则、新增角色,把一副扑克牌玩出十几种花样,一颗做优质游戏的种子就此埋在心底。2015年,他闯进WCA世界电子竞技大赛中国区决赛,而后转身踏入影视行业,从摄影助理摸爬滚打成长为导演、制片人,十几年内容行业历练,让他对好故事、好的互动体验有着近乎执拗的追求。

马鑫则更擅长战略研判与商业布局。他敏锐地察觉到国内桌游行业尚处在萌芽阶段,行业缺少权威第三方平台,而中华五千年厚重的历史文化,还没能借助桌游这一载体走向世界。一个深耕内容创意,一个把控市场商业,性格与能力高度互补的两个人,瞄准国产桌游赛道,立志打造属于中国人的原创桌游作品。

创业的想法有了,但落地并非易事。两人怀揣理想,却没有急于贸然开工,而是冷静规划,寻找能够安放梦想的创业沃土。



马鑫(左)与曹翔宇。



玩家在排队试玩《战国》。



《战国》将视角放在时代宏大博弈与玩家之间的心理对抗。
(本版图片均由受访者提供)