



心核游戏
SYNHEART GAMES

融资介绍

万象奇局

东方玄幻题材的
肉鸽卡牌自走棋手游

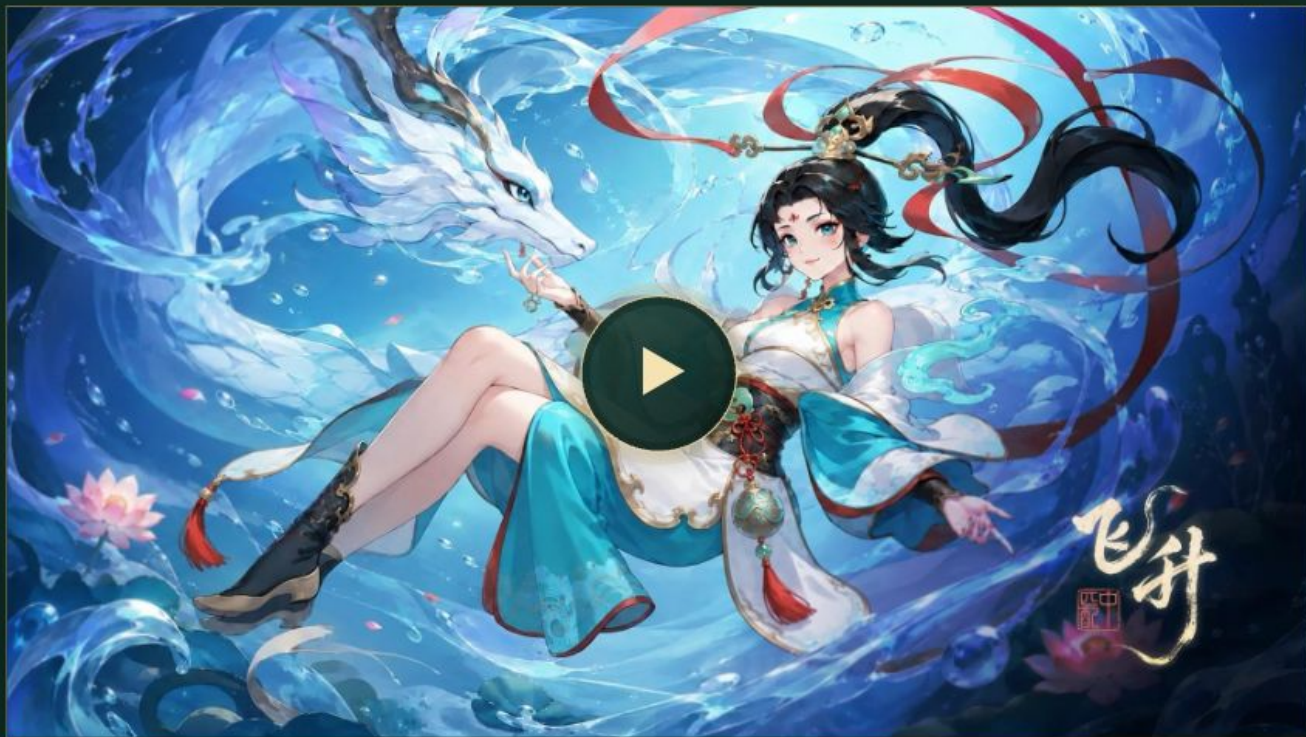
打造值得长期游玩的策略卡牌游戏

上海心核科技有限公司
牛子孺 · 创始人



游戏概览

《万象奇局》是一款东方玄幻修仙题材的肉鸽卡牌自走棋手游。
玩家逐日选择路线，在有限空间中构筑牌组，再用异步自动战斗检验每次决定。



美术风格

东方奇幻

游戏关键词

东方玄幻

Roguelike

卡牌构筑

自动战斗

异步 PVP

游戏内容

01 肉鸽构筑

在商人、试炼和随机机缘中选路；资源与风险的取舍决定本局的成长方向。

02 背包管理

购买、强化与替换卡牌，再调整站位；在有限棋盘搭配效果联动与流派。

03 自动战斗

每日末与其他玩家的构筑异步对战，卡牌自动执行。累计 10 胜通关，道心归零结束本局。

手游体验

时间留给选择，节奏交给玩家

战斗无需实时操作

自主推进每一步

设计支持中途续玩

玩法已被验证，潜力仍未充分挖掘

玩法参照：《大巴扎》

背包管理 + 肉鸽构筑 + 异步匹配

它开创的玩法组合已获得玩家认可，并取得一定商业成绩。

135 小时

玩家平均游戏时长
小黑盒玩家统计

约 625 万美元

2025 年游戏相关销售额
全球口径 · 不含周边

玩法机制适合手游场景

构筑重决策，战斗自动执行；异步匹配无需双方同时在线，为手机操作与灵活安排游玩时间提供适配条件。

商业化与运营制约长线发展

《大巴扎》在买断基础上持续售卖英雄 DLC，角色削弱又容易损伤付费价值感，商业化与版本平衡之间产生冲突。

对局强度偏高、对玩家反馈回应不足，进一步损害体验与信任。

《万象奇局》以已验证玩法为基础，进一步开拓拥有海量玩家的手游市场

手游化 + 更合理的商业模式 + 长线丰富的运营和玩家社区建设

来源：小黑盒玩家统计；AVY 2025 Form C-AR，第24页。销售额按现金制游戏相关科目汇总，剔除周边。

手游版本已落地，进入玩家共研阶段

持续更新并高频迭代内容

可玩版本

安卓版本已在 TapTap 开展测试

真实玩家参与测试并提供反馈。

当前阶段

完善游戏体验与运营
优化留存结构

玩法内容与新手体验持续迭代
美术表现与产品质量持续打磨
逐步完善商业化与长线运营能力

玩家测试表现

TapTap · 2026.08.15—09.04 · 本统计周期未设置运营活动

1,345 人

统计人数

98 分钟

玩家日均游戏时长

留存表现

次日留存

31.4 %

3 日留存

18.9 %

7 日留存

9.7 %

14 日留存

4.2 %

下一阶段 推进付费测试，验证玩家留存与商业化表现；逐步完善社群，建立玩家社区。

玩法免费开放，以持续内容驱动长期付费

玩法免费开放

新增门派、卡牌与模式，通过活动、活跃任务和版本更新持续向玩家开放。

赛季与周期性商业化

01

月卡 · 赛季战令

提供阶段奖励与周期权益，
让持续参与赛季的玩家有明确的付费选择。

每个赛季都有新内容与新目标

新卡牌、门派与主题内容持续更新，
同步更新战令与奖励，支持周期性付费。

外观、收藏与社交商业化

02

角色 · 棋盘 · 异画 · 特效

围绕角色与场景提供个性化内容，
满足玩家的展示、表达与收藏需求。

持续扩充收藏，拓展社交展示

随版本推出主题外观与收藏内容；
后续通过社交玩法与互动增强付费动机。

AI 游戏制作 + 玩家共研的研运一体模式

直面玩家、快速迭代、积累社区，降低游戏研发与发行的成本和风险。



直面玩家

降低研发失败风险

让玩家从研发阶段参与，
用反馈与数据持续校正产品方向，
尽早发现问题、减少无效投入。

AI 辅助

降低开发与迭代成本

AI 辅助制作与开发，降低试错成本；
支持高频更新、快速回应玩家，
保持持续沟通。

共建社区

降低后续宣发成本

在共研中建立核心玩家社区，
持续积累内容讨论与口碑，
为后续发行提供玩家基础。

更新节奏	每日 修复 Bug	每 2—3 天 小版本更新	每周 系统级迭代与内容优化
------	--------------	------------------	------------------

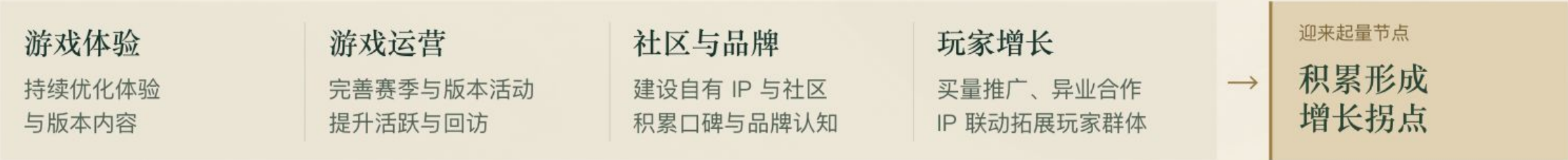
国内先行，手机优先，以社区与品牌驱动发行

从共研玩家建立长期社区，持续建设游戏品牌与自有 IP，逐步形成规模化增长。



游戏运营 从 TapTap 与现有玩家社群起步， 将玩家共研与赛季、版本运营活动结合， 积累愿意长期参与的核心玩家， 逐步扩展更多渠道和平台。	社区建设 围绕玩法与版本内容，开展创作激励和 KOL 合作， 推动玩家持续创作、消费与分享内容， 形成内容吸引玩家、玩家再创作的社区循环， 积累社区口碑与品牌认知，降低传播与发行成本。
---	--

国内公测上线后 6 - 12 个月 持续投入与积累，推动规模化增长



同期经营目标 逐步以游戏实收收入覆盖发行与运营成本。

本轮融资与资金用途

支持《万象奇局》国内公测、自发行及上线后的持续运营。

计划融资（人民币）	拟稀释投后股权	资金覆盖目标
2000 万元	10 %	15 个月

资金用途	主要投入	预算金额
01 人力及公司运转成本	团队薪酬与五险一金、AI工具、美术外包 服务器与网络服务、办公设备与日常经营	1200 万元
02 自发行、社区与品牌建设	买量推广、品牌传播、异业合作、KOL 合作与 IP 联动 运营活动、创作激励、玩家服务、社区与自有 IP 建设	700 万元
03 机动资金	临时性支出与突发需求 排期变化带来的经营缓冲	100 万元

核心团队与项目经验

核心成员均曾任职于上海妙世界，熟悉玩家共研、持续迭代与社区建设的工作方式。

创始人

牛子孺

上海妙世界 1 号员工，
曾任 AI 部门负责人，
负责核心项目运营建设。

负责产品方向与经营决策
统筹团队建设与资源配置

策划负责人

许惠坤

曾任职于盛趣、FunPlus，
参与《伊莫》游戏策划，
曾在妙世界从事策划工作。

统筹游戏制作与项目管理
实现策划设计与配置 AI 化

美术负责人

涂峻宁

曾在叠纸《闪耀暖暖》
从事游戏动画制作，
曾任妙世界动画负责人。

负责美术表现与内容制作
把控美术风格
搭建 AI 美术制作管线

程序负责人

段战宁

曾任职于波克城市多个项目组，
具备游戏从零开发
到上线的完整项目经验。

负责游戏开发与版本交付
搭建 AI 管线与 Harness 工程
实现游戏程序 100% AI 开发

打造值得长期游玩的策略卡牌游戏

寻找认同玩家共研与长期运营的投资伙伴，
共同推进《万象奇局》的国内公测、自发行与玩家社区建设。

计划融资（人民币）

2000 万元

拟稀释投后股权

10 %

资金覆盖目标

15 个月

联系方式

牛子孺

创始人

上海心核科技有限公司



扫码添加微信

微信

hellnwind

邮箱

nzr@synheart.cn

手机

137 6492 0513

资料与下载

TapTap 测试版本

安卓体验 · 测试名《飞升匹配中》

下载游戏

实机演示视频

核心玩法实机画面

播放视频

下载视频

融资介绍

当前演示的 PDF 版本

下载 PDF