

浅谈《Balatro》游戏设计

白 2024-11-28 - 白 2025-07-12 - ◎ 1079 -

1

□ 游戏 - ◇ 游戏设计

1. 前言

2. 设计

3. 总结

4. 结语

前言

《Balatro》，也叫《小丑牌》，刚发售时就想谈谈了，最近也是拿了 TGA 年度游戏提名。我个人的年度游戏应该是《活侠传》和《动物井》。

《活侠传》的完成度和发布时的风波比较可惜，但仅凭已完成的部分也足以让我感动好几天，其文案和音乐绝对是中文游戏圈的天花板。《动物井》则展现了恐怖的完成度、设计水平和技术能力。

《Balatro》没有那么高的艺术性，但是一个纯粹、好玩的游戏。在此之前，肉鸽卡牌品类一直被笼罩在《杀戮尖塔》的阴影之下，《Balatro》的出现带来了不一样的色彩。其设计上几乎没有短板，每一个细节都经过深思熟虑，让我感觉非常学院派。



设计

1. 前言

2. 设计

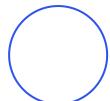
3. 总结

4. 结语

核心玩法



虽说是肉鸽卡牌，但《Balatro》是把扑克牌变成了DBG (Deck-Building Game) 的卡组，玩法则基于德州扑克的牌型。游戏在给出牌和弃牌次数限制下，让玩家从8张手牌中打出最多5张组成牌型，达到每关的目标分数即可过关，否则游戏结束。分数由“筹码”、“累计倍率”、“乘数倍率”三者相乘得出。牌型提供基础筹码和基础累计倍率，牌型越难，数值越高，再配合小丑



1. 前言

2. 设计

3. 总结

4. 结语

牌、星球牌和各种游戏

牌提供加成。

游戏一共八大关，每大关有三小关。玩家可以跳过小关来获得特殊奖励，但 Boss 关不能跳过且有特殊限制需要应对。

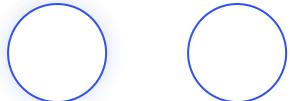
每过一关即可进入一次商店，购买小丑牌、补充包、优惠券来进行成长。

打牌阶段（过关、赚钱）和商店阶段（花钱成长）交替出现，构成了《Balatro》的核心循环，也完美符合心流曲线。

整体设计在「易上手、合心流」方面做得非常好，「难精通」这块就稍差一点，玩个几十小时基本上就能摸到这个游戏的上限，平衡性也没打磨到最好。当然，这也正常，要兼顾易上手和难精通是非常困难的。

数值

基础数值是重中之重，是数值设计的底层框架：



1. 前言

2. 设计

3. 总结

4. 结语

- **每关 4 次出牌：**摒

弃了烂大街的随机
三选一，升级为高
贵的随机八选五。

- **每关 3 次弃牌：**加

上出牌，一关最多
能过 7 次牌，也就
是 35 张。总共 52
张牌的牌库，这个
设计还得为小丑牌
增加的抽牌/弃牌次
数留出空间。

- **8 张手牌上限：**9 张

会有质变，因为差
一张成牌型的情况
也可以扔 5 张，方
格牌组更明显，9 张
可以必有同花。

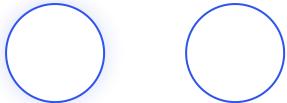
- **5 个小丑牌槽位：**4

个太少，6 个太多，
总之就是 5 个。

- **2 个消耗牌槽位：**3

个槽位会有质变，
因为有些塔罗牌可
以生成 2 张塔罗
牌。

牌型基础分数：



1. 前言

2. 设计

3. 总结

4. 结语

牌型	筹码 +成长	倍率 +成 长
高牌	5+10	1+1
对子	10+15	2+1
两对	20+20	2+1
三条	30+20	3+2
顺子	30+30	4+3
同花	35+15	4+2
葫芦	40+25	4+2
四条	60+30	7+3
同花顺	100+40	8+4
五条	120+35	12+3
同花葫芦	140+40	14+4
同花	160+50	16+3



1. 前言

2. 设计

3. 总结

4. 结语

牌型	筹码 +成长	倍率 +成 长
五条		

游戏刚发售时，牌型的设计因平衡性较差而被很多人诟病，说是高难度下只能玩高牌和对子。而我玩的时候感觉只能玩同花，一直在用方格牌组。后来经过一个大版本更新后好了很多。

前期一般会追顺子、同花、葫芦，一次得分刚好够第一关，当然点数也要够大，这保证了前期也需要一定思考，不会过于无聊。而四条以上的牌型属于可遇不可求，需要调整牌组后才能成型。

一些小细节：顺子基础分数比同花低，因为基础牌组凑顺子更容易；但顺子成长比同花高，因为通过强化把牌组弄成同花色比较容易，而弄成顺子结构则更难。同花顺和同花葫芦也是同理，比同花五条更难成型，所以成长更高。



目标分数:

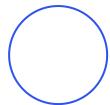
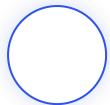
1. 前言

2. 设计

3. 总结

4. 结语

底注	白注	红注
1	300	150
2	800	400
3	2000	1000
4	5000	2500
5	11000	5500
6	20000	10000
7	35000	17500
8	50000	25000
9	110000	55000
10	560000	280000
11	7200000	3600000
12	3E8	1.5E8
13	4.7E10	2.35E10
14	2.9E13	1.45E13
15	7.7E16	3.85E16
16	8.6E20	4.3E20



1. 前言

2. 设计

3. 总结

4. 结语

注意这是对数坐标轴。

第9关开始是无尽模式，可以看到无尽模式的**增长率**是指数级增长的。常规套路的成长速度是达不到这种增长率的，很快就会跟不上。只有极个别上限极高的套路可以超过这种成长速度，甚至达到程序的数值上限，通关无尽模式。

经济

金币来源：

- 初始金币 \$4
- 盲注奖励 \$3/\$4/\$5
- 剩余出牌次数转化为金币
- 每持有 \$5 获得 \$1 利息（上限 \$5，优惠券可提升至 \$10/\$20）
- 其他来源：经济类小丑、塔罗牌、黄金牌、幸运牌、蜡封
- 各类标签收益



1. 前言

2. 设计

3. 总结

4. 结语

- 出售小丑和消耗牌

金币消耗：

- 小丑牌、标准包 \$5 左右
- 优惠券 \$10
- 基础重掷 \$5，每次 +\$1

经济系统乍看没什么特别的，但数值给得很有意思，最突出的就是重掷价格极高，还只刷两张牌。这样给数值非常少见，但细品就会发现非常巧妙：

1. 金币可以给得很大方。别的游戏给个 1 金币都算理财了，这个游戏动不动就给你三五个金币，胡的时候一关能赚几十金币，赚钱时爽快感十足。因为溢出的金币都会被重掷消耗掉，边际效应递增极快，转化为成长的比率非常低，所以也不用担心成长崩坏。

2. 金币相关的小丑设计起来不会束手束脚。比如“每有 1 金币给 2 筹码”这种，如果是别的游戏就



很容易出现数值给低了鸡肋、给高了太强的情况。

1. 前言

2. 设计

3. 总结

4. 结语

3. 保障基础体验。即使你完全没有理财，基础金币来源也足够让你买小丑牌和补充包，只是选项少了很多，但通关问题不大。

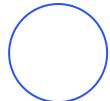
注意这一设计也是配合高频出现的商店存在的。

再看基础金币来源：盲注奖励 + 剩余出牌次数 + 利息。

剩余出牌次数变为金币也是很有亮点的设计，使得战力小丑也可以变相提供金币，而不是单纯的“打工/成长”二极管，避免了过剩战力变得无用。

利息是常见于自走棋类游戏的设计，用在《Balatro》里也挺合适，因为其关卡非常紧凑，没有太多时间给你发育，利息是一种补偿机制。

虽然金币给得大方，但指数型增长还是要避免的，否则经济系统还是



1. 前言

2. 设计

3. 总结

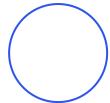
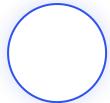
4. 结语

会崩坏。所以理财相关数值都是线性增长，所有利息、翻倍之类的效果也都有上限。

经济系统的种种设计都是在逼迫你尽快拿能用的小丑牌，也就是“有啥玩啥”，而不是只玩自己想玩的套路。反观有些肉鸽游戏，刷新给得太多了，基本上玩家想玩啥就能玩啥，那还叫什么肉鸽？直接自选得了。另一方面，这也可能是因为那些游戏数值不平衡，能玩的套路太少，从而形成恶性循环。

小丑牌

名曰小丑牌，小丑的设计自然是重中之重。游戏里有整整 150 张小丑牌，在保持简洁明了（大部分说明都不超过 20 个字）的同时，涵盖了游戏的方方面面，保证了玩法流派的多样性。有奖励加牌的，也有奖励删牌的；有奖励人头牌的，也有奖励非人头牌的；有奖励出牌的，也有奖励弃牌的；有奖励塔罗牌的，也有



1. 前言

2. 设计

3. 总结

4. 结语

奖励星球牌的；有奖励买小丑的、奖励刷新商店的、还有奖励存钱的……基本上游戏里的所有操作都有对应的小丑牌，每个牌型、每个点数也都有相应的小丑牌。

大致分类：筹码、累计倍率、乘数倍率、牌型、触发、经济、特殊

特点：

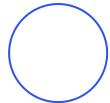
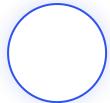
1. **功能单一**：给经济就是给经济，给倍率就是给倍率，给筹码就是给筹码，玩家取舍就很明确。

2. **高风险高收益**：条件容易的加成低，条件难的加成高，或者高加成的有大负面影响。

3. **成长型小丑**：初始零加成，食物类小丑则是初始加成高，后续加成越来越低。

4. **理论上没有完爆**，但实际上还是有些在 90% 情况都能完爆的小丑。

5. **大部分都是永久加成效果**，很少有临



1. 前言

2. 设计

3. 总结

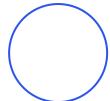
4. 结语

时加成效果。毕竟这游戏的核心玩法就是数值膨胀，只是临时给数值的话作用太小。

随便列一些比较亮眼的小丑：

当然也有很多设计朴实无华的小丑。游戏也可以也需要用很多普通的设计来填充内容，没必要个个都那么突出，这样也能更衬托出那些优秀的设计。注意，普通不等于敷衍。而且如果所有设计都天马行空，玩家会很难找到一个基点去进行价值判断。

《Balatro》没有其他肉鸽游戏常见的“写死”的组合，这样设计使得小丑组合更自由。通常找自己缺的短板比硬凑什么组合更重要。当然也有一些强力的小丑组合，能凑到基本上通关无忧了。“写死”组合这



种设计属于是难上手、
易精通，不太优雅。

1. 前言

2. 设计

3. 总结

4. 结语

开发者谈小丑的设 计准则

消耗牌

消耗牌也是重头戏，星
球牌就不讲了，数值在
牌型那有。

塔罗牌

塔罗牌 22 张，是游戏里
最有操作性的设计了，
特别是有“流浪者”小丑
的时候。塔罗牌大部分
是对牌组的增强和调
整，还有各种各样的奖
励：

- 教皇/皇后/魔术师：2 张变为奖励/
倍率/幸运牌
- 恋人/正义/塔/战车/恶魔：1 张变为
万能/玻璃/石头/钢铁/黄金牌
- 世界/月亮/太阳/星星：3 张变为黑桃/
梅花/红桃/方片
- 力量：2 张点数 +1
- 倒吊人：摧毁 2 张
- 死神：复制 A 为 B



1. 前言

2. 设计

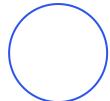
3. 总结

4. 结语

- **愚者**: 生成上次使用的塔罗牌或星球牌
- **皇帝**: 生成 2 张随机塔罗牌
- **女祭司**: 生成 2 张随机星球牌
- **隐者**: 资金翻倍 (最高 \$20)
- **节制**: 获得拥有的小丑牌售价总和的资金 (最高 \$50)
- **审判**: 生成随机小丑牌
- **命运之轮**: 1/4 概率给随机小丑牌添加随机版本效果

一开始会觉得这种强化跟《杀戮尖塔》的强化牌差不多，但塔罗牌很有意思的一点是它只能对场上出现的牌用，而不像《杀戮尖塔》那样直接在牌组里选想强化的牌。所以很多时候并不是想怎么改就怎么改的，特别是强化的牌越来越多之后，就越难强化到想强化的那张牌。

另外你也会发现很多塔罗牌并不急着在商店里用掉，可以在打牌阶段用，保证立刻触发一次收益；而有时候又得急



1. 前言

2. 设计

3. 总结

4. 结语

着在商店里用掉，防止占用消耗品槽位。

还有改花色、改点数的牌，可以用来凑一次同花或者顺子，相当于一次性药水。

塔罗牌的用法简洁明了又不失深度，既可临时保命，又有长期成长。

幻灵牌

幻灵牌 18 张，差不多是强力版本的塔罗牌，出现概率低，收益更高，风险也更高：

- **咒语/使魔/严峻：**
随机摧毁 1 张牌，并添加 4/3/2 张随机增强的数字牌/人头牌/A
- **护身符/入迷/灵媒/既视感：**1 张牌增加金色/蓝色/紫色/红色蜡封
- **光环：**1 张牌增加随机版本效果 (50% 闪箔、35% 镭射、15% 多彩)
- **神秘生物：**生成 1 张牌的 2 张复制
- **符印：**所有手牌转换为同一种随机花色



1. 前言

2. 设计

3. 总结

4. 结语

- **占卜**: 所有手牌转

换为同一个随机点

数, 手牌上限 -1

- **火祭**: 随机摧毁 5

张牌, 获得 \$20

- **生命十字章**: 随机

复制一张小丑牌,

摧毁其他小丑牌

- **妖法**: 随机一张小

丑牌添加多彩, 摧

毁其他小丑牌

- **灵质**: 随机一张小

丑牌添加负片, 手

牌上限 -1

- **幽灵**: 生成一张稀

有小丑牌, 资金归

零 (配合信用卡最

佳)

- **灵魂**: 生成一张传

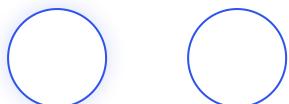
奇小丑牌

- **黑洞**: 所有牌型提

升 1 级

灵魂和黑洞是隐藏幻灵牌, 出现概率只有每张 0.3%。它们也算是隐藏的塔罗/星球牌, 卡面样式和塔罗/星球牌一样, 塔罗/星球包也有几率开出。

“灵魂”是唯一获取传奇小丑的方式, 还挺有意思; 而“黑洞”就比较无趣了, 提升也很小, 有点不配作为隐藏要素。



游戏牌

52 张游戏牌是基础牌组。

增强：

- **奖励：** +30 筹码
- **倍率：** +4 倍率
- **幸运：** 1/5 概率
+20 倍率， 1/15 概率获得 \$20
- **万能：** 可视为任意花色
- **玻璃：** ×2 倍率，
1/4 概率摧毁此牌
- **石头：** +50 筹码，
无点数无花色（必计分）
- **钢铁：** 留在手牌中时 ×1.5 倍率
- **黄金：** 关卡结束还在手牌中时，获得 \$3

蜡封：

- **金色：** 打出并计分时获得 \$3
- **蓝色：** 关卡结束还在手牌中时，生成最后一手牌型的星球牌
- **紫色：** 弃掉时生成一张塔罗牌



1. 前言

2. 设计

3. 总结

4. 结语

- **红色**: 重新触发此卡牌一次

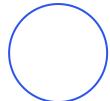
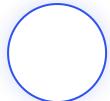
版本:

- **闪箔**: +50 筹码
- **镭射**: +10 倍率
- **多彩**: ×1.5 倍率
- **负片**: 不占小丑槽位

小丑牌也可以获得版本效果，版本的着色器效果也很好看。

每张游戏牌都能各拥有一种增强、蜡封、版本效果，这也是《Balatro》比较有意思的设计。相比之下，《杀戮尖塔》的强化只有固定一种，就显得很无趣了。这些效果给的数值非常炸裂，甚至都超过了一些普通小丑，但并不会失衡，因为初始牌组很厚，删牌手段也不特别多，而且牌打完了就不会重抽，设定上并不允许删除过多的牌。

增强效果比较常见，塔罗牌就包含了所有增强效果。蜡封和版本则比较少见，一般只有随机刷到、补充包开出来或幻灵牌才能添加。做出一张厉害的单卡再想办



法复制可以达到极高的上限，甚至超越小丑提供的加成。

1. 前言

2. 设计

3. 总结

4. 结语

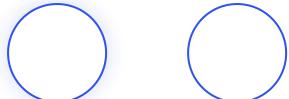
各维度的加强效果大大丰富了打牌阶段的策略性，要考虑的就不只是牌型和小丑了，还要考虑各种增强效果的利用。

“负片”小丑和“马戏团长”的存在也使得《Balatro》的上限可以无限高。

优惠券

优惠券 32 张，提供全局加成，不占任何槽位。每一大关只能买一个，数值给得很大方，很多都是质变。这游戏所有数值都给得很大方，就让玩家很明确地感知到游戏里每样东西都是有用的，只不过有些东西可能不适合目前的路线。不像很多游戏经常给个 1% 之类的数值，抠抠索索的，拿了跟没拿一样，一点感知都没有。

- 商店卡牌槽位 +1 / +1



1. 前言

2. 设计

3. 总结

4. 结语

- 商店有 25% / 50% 折扣（重掷除外）
- 版本效果出现频率 $\times 2 / \times 4$
- 塔罗牌出现频率 $\times 2 / \times 4$
- 星球牌出现频率 $\times 2 / \times 4$
- 重掷费用 -2 / -2
- 手牌上限 +1 / +1
- 出牌次数 +1 / +1
- 弃牌次数 +1 / +1
- 利息上限 \$10 / \$20
- 无效果 / 小丑牌槽位 +1
- 消耗牌槽位 +1 / 幻灵牌会在秘术包出现
- 底注 -1, 出牌次数 -1 / 底注 -1, 弃牌次数 -1
- 商店内会出现游戏牌 / 游戏牌会随机获得各种增强效果
- 可以花费 \$10 重掷 1 次 Boss 盲注 / 可无限次重掷
- 天体包始终有最常用的牌型 / 消耗牌槽位中的星球牌可使其牌型 $\times 1.5$ 倍率

补充包



1. 前言

2. 设计

3. 总结

4. 结语

经典的随机三选一出现了，还带有手游抽卡的感觉。补充包给商店增加了一层随机性和策略维度。

- **塔罗牌、星球牌、游戏牌：** \$4 三选一、\$6 五选一、\$8 五选二
- **小丑牌、幻灵牌：** \$4 二选一、\$6 四选一、\$8 四选二

牌组、挑战

低成本增加游玩时长的设计，两者其实可以组合一下。

标签

标签 24 个，也是《Balatro》的特色设计，打破了核心循环。跳过关卡会给不同的奖励。这能节省毕业后的通关时间，并为速通提供了可能，虽然我不太明白打牌游戏有什么好速通的。

- 下个商店会有一张免费的罕见/稀有/闪箔/镭射/多彩/负片小丑



1. 前言

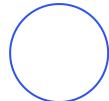
2. 设计

3. 总结

4. 结语

- 下个商店添加一个优惠券 / 初始卡牌和补充包免费 / 重掷起价为 \$0
- 获得一个免费的超级小丑包 / 超级标准包 / 超级秘术包 / 超级天体包 / 幻灵包
- 生成 2 张普通小丑牌
- 击败 Boss 盲注后获得 \$25
- 本局游戏每打出过一手牌获得 \$1
- 本局游戏每一次未使用的弃牌获得 \$1
- 每跳过一次盲注，获得 \$5
- 资金翻倍（最高 \$40）
- 升级给定牌型 3 级
- 下一关 +3 手牌上限
- 复制下一次选定的标签
- 重掷 Boss 盲注

盲注



1. 前言

2. 设计

3. 总结

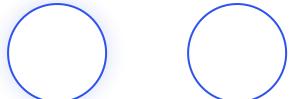
4. 结语

不像《杀戮尖塔》里与敌人的高度互动，《Balatro》里 Boss 盲注算是唯一的敌对设计了，因为玩家方内部已提供了足够的互动和策略空间。

25 个小 Boss 和 5 个最终 Boss，设计中规中矩。各种各样的限制条件有时候完全无效，有时候则是精准打击，但也提供了一整大关的时间让你去应对。

小 Boss：

- **房屋**：第一手牌背面朝上
- **车轮**：1/7 概率牌背面朝上
- **鱼**：出牌后抽的牌背面朝上
- **标记**：所有人头牌背面朝上
- **钩子**：每次出牌随机弃掉 2 张手牌
- **巨蟒**：出牌或弃牌后总是抽 3 张牌
- **灵媒**：必须出 5 张牌
- **水**：初始弃牌次数为 0
- **镣铐**：手牌上限 -1



1. 前言

2. 设计

3. 总结

4. 结语

- **眼睛**: 不可打出重复牌型
- **嘴巴**: 只能打出 1 种牌型
- **手臂**: 降低打出的牌型等级
- **公牛**: 打出最常出的牌型时资金归零
- **牙齿**: 每出一张牌, 损失 \$1
- **支柱**: 削弱这一底注中打出过的牌
- **梅花/挑衅/窗口/头部/植物**: 削弱所有梅花/黑桃/方片/红桃/人头牌
- **针**: 只能出一次牌, 分数减半
- **燧石**: 基础筹码和倍率减半
- **围墙**: 需要双倍分数

最终 Boss:

- **琥珀之实**: 翻转并洗乱所有小丑牌
- **翠绿之叶**: 所有卡片都被削弱直到售出一张小丑牌
- **绯红之心**: 每次出牌使随机一张小丑牌失效
- **蔚蓝之铃**: 迫使一张牌总是选中



1. 前言

2. 设计

3. 总结

4. 结语

- 靛紫之杯：需要三倍分数

注意很多限制效果是“牌背面朝上”，而通过切换点数和花色排序是可以确定背面卡牌的点数和花色范围的。还有很多是削弱效果，被削弱的牌其实也可以打出凑牌型。

难度

- 白注：基础难度
- 红注：小盲注没有奖励金
- 绿注：过关需要分数提高
- 黑注：商店有 30% 概率出现永恒小丑（无法卖出或摧毁）
- 蓝注：弃牌次数 -1
- 紫注：过关需要分数提高
- 橙注：商店有 30% 概率出现易腐小丑（5 关后被削弱）
- 金注：商店有 30% 概率出现租用小丑（售价为 \$1，每关花费 \$3，可与永恒、易腐叠加）

难度设计比刚发售时好多了。一开始橙注效果



1. 前言

2. 设计

3. 总结

4. 结语

是“补充包每关涨 \$1”，
金注效果是“手牌上限
-1”，反而是降低了策略
深度，能玩的套路变少
了很多。现在的橙注和
金注则提高了策略深
度，有些与摧毁相关的
套路还被变相加强了。

肉鸽游戏的难度设计切
记要做加法增加游戏深
度，而不是做减法限制
玩家策略。

UI

《Balatro》的 UI、动
效、手感可媲美《炉石
传说》，但成本要低得
多，也是后续“Balatro-
like”游戏的重点模仿方
向：

- 小丑牌、塔罗牌、
星球牌等每种牌既
有相同的动效和手
感，又有迥异的卡
面样式进行区分，
各种 shader 的应用
出神入化，给卡牌
带来了极佳的质感
与手感。



1. 前言

2. 设计

3. 总结

4. 结语

- 整体操作方式高度统一，比如补充包选牌时、塔罗牌加强游戏牌时，也和出牌时的操作方式保持一致。
- 教科书式的一镜到底 UI 布局，设计极其自然，操作零门槛上手，无需任何教程，当然也是沾了扑克牌的光。
- 贴心的按点数/花色理牌功能、剩余牌组的小图预览，还有四种花色可以设为四色模式，防止搞混同色的花色。
- 虽然完全没有敌人，但打击感非常强。卡牌结算的整个动画相当清晰、漂亮且爽快，数字着火的效果也是非常惊艳。
- 过关结算统计金币的时候，不直接用数字而是逐个展示 \$ 符号，再配合上金币音效，也是非常“juicy”。
- 多种鲜艳色块的 UI 很有蒙德里安的感觉，抽象又时髦。



1. 前言

2. 设计

3. 总结

4. 结语

唯一做得不太好的是卡

片的削弱效果。卡片变

暗加一个大红叉，这个

视觉效果用在小丑上没

什么毛病，用在游戏牌

上就不太合适了，我觉

得只变暗、去掉大红叉

就好了。大红叉的符号

意义太强烈了，在大多

数场景下都代表完全的

禁止，会让人觉得是打

不了的牌。但被削弱过的

牌其实是可以打出去的，

也可以凑牌型，只是卡牌本身

的增强效果不结算而已。我看到好

多人都发个全手牌被

Boss 盲注削弱就觉得输

了的截图，其实完全可以打。

总结

小丑牌、消耗牌、盲注

等等设计囊括了方方面

面的操作，所以游戏的

各种行为都有可能成为

“伏笔”，从游戏第一手

出牌开始就有可能影响

后续。比如，有记录打

出最多牌型的小丑，有

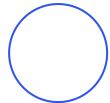
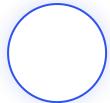
记录未使用弃牌次数的

标签，有记录上次使用

消耗牌的塔罗牌，还有

记录本大关打出过的游

戏牌的 Boss 盲注，这



1. 前言

2. 设计

3. 总结

4. 结语

些都提供了一定的策略

深度。

一般游戏都是线性成长，而《Balatro》是指数成长，成长效果立竿见影，正反馈十足。肉鸽卡牌这么做问题不大，但如果不是肉鸽也不是卡牌的游戏，则要谨慎做指数成长。

游戏尊重玩家的时间，没有任何多余的动画和转场，全程都是玩家的思考时间。数值毕业后都可以跳关迅速通关。

结语

《Balatro》在保持设计精简的同时，带来了非常多玩法上的创新，再配合优秀的 UI 和高完成度，属实是给业界好好上了一课。

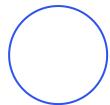
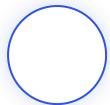
珠玉在前，谨蒙诲教；
微末之言，请恕不谦。

本文作者：云狐

本文链接：<https://cf1.me/game-design-of-balatro/>

版权声明：CC BY-SA





云狐随笔

1. 前言

2. 设计

3. 总结

4. 结语

昵称

邮箱

网址

填写邮箱，可以收到回复通知哦~



0 字

登录

提交

1 评论

dv 2025-04-15



Edge126.0 Windows 10

我看魔兽地图最近也有作者在做类似的小丑牌，“卡牌地牢”，小丑牌这类机制游戏打起来还是蛮上头的。

另外，原来你也像肥羊那样做了一个博客，可惜肥羊把原来的域名卖了，内容迁到新网站，但是以前的内容还指向原地址，他博客感觉现在有点搞。

Powered by [Waline](#) v1.6.0

© 2020 – 2026 云狐

Hexo v7.3.0 | Yun v1.7.0