

知乎

关注 推荐 热榜 专栏 圈子<sup>New</sup>

付费咨询 知学堂

搜索集福卡



直答

切换模式



## 从 Balatro 小丑牌的成功说起：浅谈 rogue 的核心体验与设计



Paranoia

新知答主

# 话题收录 游戏行家说 > 收录于 · 游思考 >

309 人赞同了该文章 &gt;

小丑牌（Balatro）最近突破了百万销量，全网分析满天飞。

那么为什么我还要写这样一篇文章？

因为这款游戏和我自己对独游、肉鸽的理解一致，对这款游戏的思考也能给我提供一些思路。

我对于这款游戏有以下问题：

小丑牌为什么能够爆火？为什么会让人停不下来？

小丑牌有着无数个能全面让人忽视其缺陷的优点，但这些缺点为什么能够被忽视、对体验影响不大？

小丑牌的成功可以复制吗？小丑牌能给我什么启示？

.....

### 一、小丑牌的成功是偶然还是必然？

#### 1.1 作者经历和创作历程

#### 关于作者



Paranoia

意义是做出来的

公众号「游思考」主理人

回答

849

文章

128

关注者

38,815

关注他

发私信

#### 大家都在搜

换一换

12 家第三方火车票网络销... 289 万 新梦舟飞船又一次试验成功 288 万 热

黑神话钟馗发布 6 分钟实机... 288 万

廉子文犯规后向对手道歉... 284 万 新我的马年祝福 282 万 活

即梦新视频模型 Seedance... 280 万

Seedance2.0 使用影视飓... 275 万

贺娇龙坠马及抢救细节披露 263 万

美司法部公布爱泼斯坦案... 262 万

DeepSeek 新模型上线 259 万

 分散文档想集中？

腾讯ima导入线上文档帮你保存



广告

▲ 赞同 309

2 条评论

分享

喜欢

收藏

申请转载

知乎

关注 推荐 热榜 专栏 圈子<sup>New</sup> 付费咨询 知学堂

直答

切换模式



从小丑牌作者的相关访谈和介绍视频<sup>[1] [2] [3]</sup>中我们可以简要总结出以下信息。

#### 作者经历：

超过10年开发经验，策划、程序、美术全能。

从相关访谈中可以得知，小丑牌除了音乐外其他都是他个人完成。

这也是为什么小丑牌从画面、玩法到音乐能够高度统一的核心原因之一。

#### 创作历程：

- 作者LocalThunk的灵感最初源于想在疫情期间做一个能和朋友在线游玩的“锄大地”
- 后来作者在网上看到几段《幸运房东》的视频后，决定改为制作肉鸽游戏，但那时候还没建立明确的游戏概念（实际上，作者也没怎么玩《幸运房东》）
- 最终我们看到的版本是经过很长时间的反复试错、迭代、测试才确定的：作者会在每次测试后都尝试朝着自己觉得有趣的方向进行迭代、创作。
- 开发18个月后，因为想学习《杀戮尖塔》<sup>\*</sup>怎么给卡牌游戏做手柄支持、很快沉迷。作者很确定如果在创作小丑牌之前就体验了《杀戮尖塔》，一定会有很多内容潜移默化的出现在自己的设计中。

从上面我们能得出部分结论：

作者经验丰富且全能、很稳且有耐心（业余做10年除了小丑牌都没上线，不会盲目的跟风而影响自己设计），建立了自己能够不断尝试、迭代、进步的创作系统。

#### 1.2 游戏的核心概念：打牌、小丑

为了方便讨论，我首先要给【超级概念】这个词下一个定义：

超级概念是指能引发读者丰富联想、身体感知、情感共鸣的一些含义极其丰富的概念。

比如说熊猫、春节就属于超级概念。

说到熊猫，我们能联想到国宝、可爱、花花、黑白配色乃至吐舌头梗图、熊猫宝宝在国外的经历、电影功夫熊猫……

聊到春节，我们会联想到放假、春运、回家团聚、春晚、……

知乎

关注 推荐 热榜 专栏 圈子<sup>New</sup> 付费咨询 知学堂

直答

切换模式



第一个超级概念是：打牌。

小丑牌成功的一个因素是：用了德州扑克<sup>\*</sup>的一些牌型、档次规则，大大降低了玩家的初始学习成本。

但在专访中作者透露了他为什么会觉得纸牌和rogue会很好的组合：

- 现代的纸牌游戏在全世界几乎每一种文化中都有广泛的流传，作者觉得标准的纸牌牌组本身就能成为涌现式游戏设计的独特媒介
- 人们总是会喜爱手握一副牌的感觉，还有调牌理牌、思考何时打出什么牌留下什么牌。策略类游戏通常来说信息密度非常高，纸牌类游戏却是一种非常简单且人们相当熟悉的玩法。

在上图我写的是“打牌：刻在DNA里的身体记忆”

我们从小到大都在接触各种“牌”：

扑克牌、水浒卡、游戏王、万智牌到现在小孩子爱玩的奥特曼卡，独游里以《杀戮尖塔》为首的打牌游戏也广受欢迎。

在各种影视作品和现实生活里，打牌也往往让人心驰神往：赌神赌圣的炫酷牌技、邱淑贞的叼牌名场面、德州掼蛋是各种高端人士喜爱的娱乐活动……

所以打牌是一个名副其实的超级概念：

调动身体感知、引发丰富联想、激发情感共鸣。

最近有一个颇有意思的问题大意是“《女神异闻录6》背景还是高中而不是大学，外媒表示失望，你怎么看？”

同样作为超级概念，高中明显比大学好：不是所有人都读过大学，日本很多人高中毕业就进社会了。而不同国家、地区的大学就读体验也是天差地别的。——如果换到大学，很难让所有用户都产生情感共鸣。

[有兴趣可以看看我的回答](#)

小丑：同时作为嘴替、代入和情感宣泄的超级概念



小丑显然是游戏的点睛之笔，先看看作者的访谈：

- 游戏早期没有任何小丑，主要策略机制就是在商店里升级

知乎

关注 推荐 热榜 专栏 圈子<sup>New</sup> 付费咨询 知学堂

直答

切换模式

- 小丑牌达！慨心能近伏于苗月避凶天小汉以心始。最终仕经以灰少的十供门土何定个山百利口呈现给我们这些足够有趣、玩法丰富且相对平衡的小丑牌们

作为超级概念的小丑，含义也是丰富到了无边：

马戏团小丑、小丑面具、超级反派、扑克牌的大小王（鬼）、由于在扑克牌里是大小王joker也有了“王牌”的含义、小丑表情、由于小丑面具也有了面具在笑背后在哭的反差……

上图我提到“小丑：同时作为嘴替、代入和情感宣泄的超级概念”，小丑这个概念在短视频时代提供给了用户海量的情绪价值：

- 作为嘴替（替代用户说出想法和心声）的小丑：“听哥一句劝，不要当小丑”“小丑的反击”
- 作为自嘲、代入、情感宣泄的小丑：“小丑竟是我自己”，很多情况下的小丑表情包
- 而上面提到的小丑面具、小丑含义本身的反差也自带叙事：小丑这个符号本身有着丰富的故事，影视作品；摘下小丑面具的反差，或摘下小丑面具成为自我、抑或是成为王牌……

总结一下：

超级概念其实也契合我反复提到的“喜欢=熟悉+意外”。

打牌对于玩家来说是熟悉的，把牌型作为基础规则符合直觉设计，而肉鸽+打牌是意外的：

人们总是会对既熟悉又陌生的东西感兴趣，当扑克牌的小丑不再进牌组而是变成了“小丑牌”，这样的意外会让玩家感兴趣。

与此同时，小丑这个超级概念自带了叙事元素和海量的情绪，让小丑牌在短视频时代有了破圈的潜力。

### 1.3 当完成度成了差异化长板



作为一款只有 60M 的游戏，小丑牌却有着惊人的完成度。我们先来看看作者的分享：

- 我通常会从现实生活的事物中获得灵感，所以在这款游戏里，很多小丑牌都拥有个人意义的主题
- 为了让所有内容在视觉上更具连贯性，我还在美术创作方面设置了一些限制，围绕调色板、分辨率、UI 标准化和严格的卡组等制定了规则

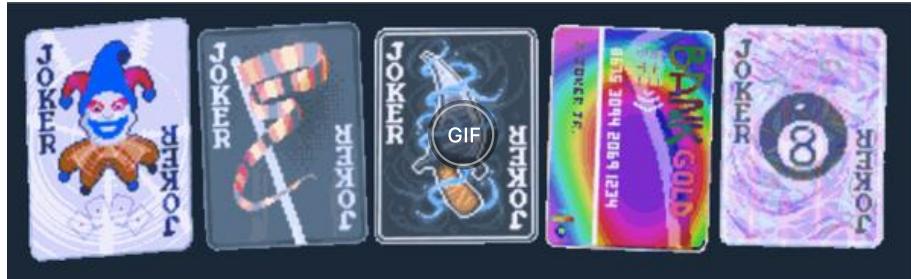
知乎

关注 推荐 热榜 专栏 圈子<sup>New</sup> 付费咨询 知学堂

直答

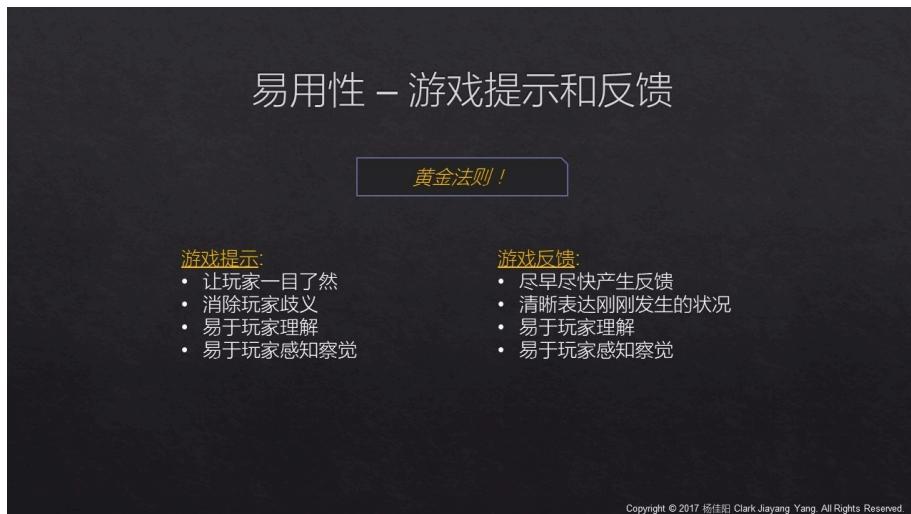
切换模式

可见作者很注意小丑的叙事元素（主题），表达的一致性（涉及到反馈）。

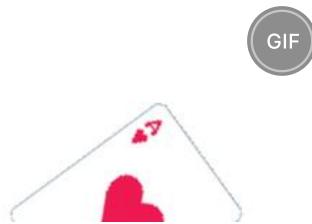


下面我会聊聊为什么这款游戏有极高的完成度<sup>[4]</sup>：

- 进入游戏后，首先映入我们眼帘的是小丑牌极具风格的整体视听表现：“CRT 复古风格”+“合成波音乐”+“多姿多彩却高度统一的小丑牌”——这样的连贯视听表现，初始分直接拉满
- 接下来我们会感知到游戏的玩法\*画面\*包装的高度一致性：盲注、底注、牌型等基于扑克牌；小丑牌的形象带有叙事元素又和玩法功能高度契合，且不同品质的区分度非常明显；蜡封、版本都有着贴合现实元素又契合功能的优秀表现……
- 最值得称道的是游戏的动态交互、提示和反馈，这个值得详细展开聊聊。



图源：杨佳阳的关卡设计分享



小丑牌的UI动画极其丝滑流畅，本身就不复杂的界面信息中充满了各种提示和反馈：

- 游戏提示用于驱动玩家行动；游戏反馈是对于玩家行动的响应、同时提供结果信息。提示和反馈为什么是游戏设计的“黄金法则”已经贴在上图中了。同时提示和反馈也需要尽量做到，能用上的设计元素全都用上
- 小丑牌可以说完全符合了这些设计法则：任何操作都有界面提示、动画、特效、音效，且完全匹配体感非常舒适流畅，例子见上面的出牌动画；而游戏中不存在实体的“boss”盲注直接用了对应的动态背景来呈现，感受也就到位了；游戏开包的动画和反馈，也是非常爽快（见下图）



小结一下：

得益于小丑牌作者程策美的全栈能力，小丑牌以较低的开发成本做出高度统一、极具风格、反馈流畅丝滑的整体高完成度。

这样的高完成度在不怎么卷完成度的steam独游赛道反而成为了差异化长板。

无独有偶，小丑牌在手柄操控方面借鉴的《杀戮尖塔》也做到了很好的提示和反馈效果，但整体的表现其实比小丑牌略差一点。

\* 小丑牌如果不是个人制作，要做出这样的整体表现，估计消耗在沟通上的成本都会高的吓人。

## 二、玩法浅谈：rogue的核心体验与小丑牌玩法的优缺点

在这个部分，涉及到对比的游戏主要是《杀戮尖塔》，而小丑牌本身的设计有很多文章已经分析过了，没玩过小丑牌的读者推荐先看看下面这篇：

[「海喵测评」《Balatro》小丑牌：万物皆可肉鸽，扑克牌也不例外](#)

### 2.1 《杀戮尖塔》的局内build组建机制

知乎

关注 推荐 热榜 专栏 圈子<sup>New</sup> 付费咨询 知学堂

直答

切换模式



以杀戮尖塔为例，卡牌构筑肉鸽的build组建流程基本如下<sup>[5]</sup>：

- 玩家在战前会有一套预想的最终build和战外组合。比如初始角色、装备、初始卡组是战外组合，而护盾流、完美打击流是预想流派
- 在战斗中会根据实时情况调整最终build方向。build一般至少分两层。一层是选取次数会很多的，比如杀戮尖塔的卡。卡组中会有一些关键牌，获得后基本就能确定流派。另一种是选取次数较少，但至少会加强玩家某方面的能力的通用效果，或是加强流派发生质变的key，如杀戮尖塔的遗物。两种层级叠加后往往不是1+1=2，而是会发生质变，这就是其协同效应的爽感

这套build的组建流程是在随机的基础上提供选择和可预期性，同时有一定的惊喜感：

- 可选择：如杀戮尖塔的地图路线选择、奖励选择的3选1/多选1
- 可预期：地图及地图事件对应奖励是分层且可预期的
- 惊喜感：奖励的随机，问号事件

这样的build形式存在质变点，但build组成过程中体感不是十分明确：

- 先是组基础build卡组，拿到key卡（如叠甲流不掉护甲的那张卡）后和基础build组成联动完善build，然后需要遗物强化build，删减牌库之后才能完全成型。这个过程十分漫长
- 这样的优势是在于由于build元素丰富，可以产生出很多组合（基本build层级越多组合可能和爽感就越大），可探索空间大。持续游玩新鲜感也会很久，由于build成型较难，所以单次成型的爽感也会持续很久
- 但缺点就是学习成本较高。一是玩家要记忆的点较多，每个流派有key，围绕key还要有一系列的填充物。二是实际局内比较考验玩家的运营能力，如何做出有效选择，如何在风险和收益之间做出抉择。三是质变点的反馈，质变点获得时并没有直接明确的反馈，而是需要战斗去体现。

卡牌构筑类肉鸽，十分考验设计能力，想在玩法上突破杀戮尖塔基本不可能，此时就需要转换思路。如在包装上有所突破，降低构筑难度和不确定性的怪物火车，去掉了删减牌库而是固定卡组牌数的虚空牢笼，以叙事为卖点的欺诈之地都是其中的优秀学生。

之前我的判断是卡牌类肉鸽想在玩法设计上突破杀戮尖塔基本不可能，但小丑牌却从玩法本身做到了差异化的突破，而且更上瘾。

下面就用《杀戮尖塔》作为标的来聊聊。

## 2.2 好的rogue元素和小丑牌的build

知乎

关注 推荐 热榜 专栏 圈子<sup>New</sup> 付费咨询 知学堂

直答

切换模式

体验方差大的 build：构筑成长强随机区间大、流派效果丰富、有质变爽点“胡了”。

接着对比一下杀戮尖塔和小丑牌的局内 build：



以上是《杀戮尖塔》和《小丑牌》的 build 对比，可以比较直观的感受出来：

小丑牌的 build 结构比杀戮尖塔复杂，这也是小丑牌玩起来上瘾的原因之一。

但前面我说了

“卡牌构筑类肉鸽，十分考验设计能力，想在玩法上突破杀戮尖塔基本不可能，此时就需要转换思路。”

这个判断其实是基于杀戮尖塔的 build 和战斗复杂度做的判断：

《杀戮尖塔》的元素已经很多了，更丰富的 build 其实需要更多的元素，而《杀戮尖塔》本身上手难度已经不低了，再想在此突破会显得比较难，所以一定要转换思路、做差异化设计。

小丑牌上手难度不高、build 元素丰富、还重玩价值高

——这看起来是不可能三角。

但其实小丑牌做了两点来规避了上手难度和复杂度的问题：

① 用德州扑克的牌型、分数规则作为基础概念，大大降低上手成本。这个前面聊过

② 简化战斗，改成纯粹的数值验证。这个下面还会展开聊聊



在小丑牌中，无论多复杂的build，到最后都只用关注一个公式：

得分=筹码×倍率

而除此之外，小丑牌从[自走棋](#)\*的利息机制中获得了灵感，增加了经济维度的build。所以就算加上经济，玩家最终也只需要关注3个概念：

- 筹码、倍率、金钱
- 得分=筹码\*倍率
- 得分= (筹码累计加值) × (倍率累计加值×乘数1....×乘数n)

简单的战斗验证、简单的数值概念是小丑牌敢于做复杂build体系的底气。

而玩build也就是小丑牌最核心的体验，甚至说小丑牌就是玩build也没错，这也是小丑牌和杀戮尖塔相比的差异化设计。

### 2.3 小丑牌随机的得与失

小丑牌最具争议的设计大概是：随机性过强。

我体验下来的另一个问题是：交互有改进空间。



先说后者，小丑牌的一些布局和交互设计甚至还不如简陋的《幸运房东》，比如回合信息其实可以放到左上角；优惠券的展示和刷新可以更明确一些；展示区的两个按钮其实可以放一些有效信息……但是这些交互的槽点，对游戏体验的影响微乎其微。

知乎

关注 推荐 热榜 专栏 圈子<sup>New</sup>

付费咨询 知学堂

直答

切换模式



对于游戏太随机，我一开始也是觉得有问题的，并我能很快的给出一堆“改进方案”：

一些前期坑爹的标签，前面别出(跳过盲注的关卡机制很有意思，boss标签会针对玩家卡组也意味着玩家需要构建通用性更高的build)；小丑牌太过随机，可以引入类似自走棋商店等级的设计，或者是卖出的卡再次随到的概率大大降低……

但是我突然问了自己一个灵魂疑问“我也配教百万销量的大佬做游戏？他真的不知道这些问题？”

## 《小丑牌》在多地“被下架”，评级一夜之间变为18+

原创 藻起 游戏研究社 2024-03-04 23:22 北京

我继续玩了很多把，最终得出的结论就是：

《小丑牌》就是一个纯纯的赌狗游戏。

这么看，小丑牌之前因为赌博元素评级18+一点也不冤。(不是)

在厘清这一点后，随机设计的得与失就很明确了：

赌博和随机是一体两面，如果不随机可以定向了，就没有赌博的乐趣了。

所以对于一些本来就对赌不感兴趣、不是潜在赌狗的玩家来说，对这个游戏可能就提不起兴趣。

知乎

关注 推荐 热榜 专栏 圈子<sup>New</sup> 付费咨询 知学堂

直答

切换模式



此时可以回到上面的灵魂疑问了：“我也配教百万销量的大佬做游戏？他真的不知道这些问题？”

我觉得作者是知道的，不然他做种子复制与分享干嘛？

而种子复制分享的系统设计，也是他站在发行层理解赌狗乐趣的铁证：

- 赌狗重来无数把，就为了那顶峰的一哆嗦。所以小丑牌的重玩代价很小。
- 随出极品种子，对赌狗而言本身已经获得了强烈的快感。此时他们就会有很强的分享欲，所以你会在各种社交平台、朋友圈等地方看到“究极逆天爽种分享、速进”这种描述，不知道的点进去估计要骂娘
- 而分享爽种和自己的逆天数值截图也是一种情绪发泄和炫耀：大不大爽不爽？快来试试我的种，你就算用我的种也没我这个技术和运气，搞的和我一样大（不是）

### 三、小丑牌给我的启示

#### 3.1 小丑牌作者给我的启示

知乎

关注 推荐 热榜 专栏 圈子<sup>New</sup> 付费咨询 知学堂

直答

切换模式



- 一、为自己建立一个系统，而不是定一个目标    二、灵感更依赖身体，而不是大脑    三、在自己身上多发展几个熟练的技能

其实，小丑牌作者的经历让我联想到了之前《巨人的工具》里《呆伯特》作者分享的几条人生经验：

### 1、为自己建立一个系统，而不是定一个目标。

亚当斯在很长时间里都是一边工作一边业余画画、写作，但带给他的回报很少，他女朋友问他为啥他答不上来。但他成功后总结道：

他做的这个事情，不是为了完成一个什么具体的“目标”，而是为了发展一个“系统”。

所谓“目标”，你做这件事就是为了做好这件事，成功了就有回报，失败了就算白干。

亚当斯所谓的“系统”，则是一个连续变化的东西，或者是一项技能，或者是一个关系，比如夫妻关系。为了这个系统，你可以做各种项目，你可以要求自己养成什么习惯，你要的不是某个具体事件的成败，而是发展这个系统。<sup>[6]</sup>

这一段描述听起来耳熟吗？小丑牌作者业余做了那么多年，一个也没上线，但是他建立了自己能够不断尝试、迭代、进步的创作系统。

### 2、灵感更依赖身体，而不是大脑。

大致就是亚当斯会在早餐后清空大脑，了解日常新信息，获得下一幅漫画或文章的灵感和素材。

而浏览信息的时候，他说我们应该听从身体的判断，因为大脑容易想太多。如果你的身体对什么信息作出强烈反应，那么别人大概也会关心这个东西。

这一条其实从近些年的具身认知研究中得到了证实。

### 3、在自己身上多发展几个熟练的技能。

亚当斯说，如果你想取得出类拔萃的成就，你大概有两个选择：

- ① 你把自己的某个技能练到全世界最好。这个非常困难，极少人能做到
- ② 你可以选择两项技能，把每一项技能都练到世界前 25% 的水平，这就比较容易。

同时拥有两个能排在前 25% 的技能的人，其实是很少的。

而如果你能把这两个技能结合起来去做一件事，你就可能取得了不起的成就。亚当斯自己，画画、写笑话都能达到前 25%，所以他结合两者就画出了“呆伯特漫画”

另外，亚当斯还有常年的办公室经历，懂办公室政治——这下三个技能结合在一起，爆款就产生了。

知乎

关注 推荐 热榜 专栏 圈子<sup>New</sup> 付费咨询 知学堂

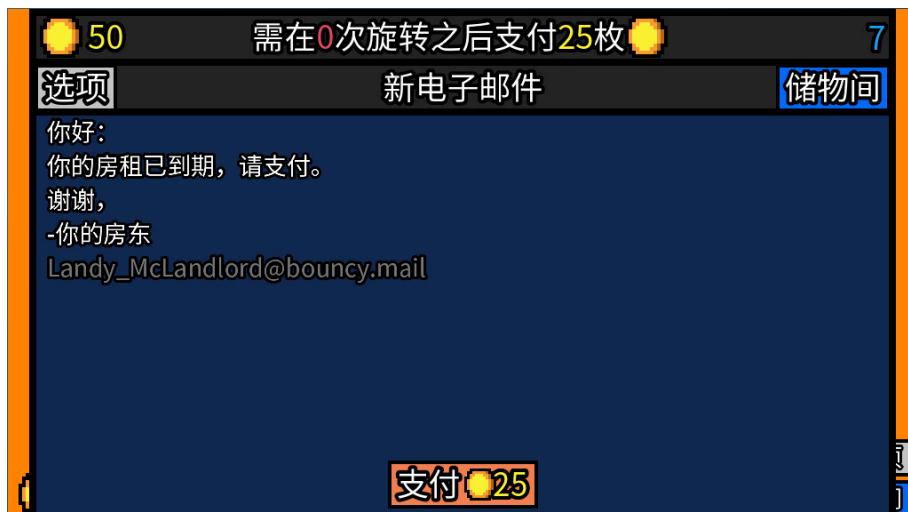
直答

切换模式

用我自己之前说过的话总结就是：

“有心准备、无意击发”“当做得久、想得深、干得狠的猛人”

### 3.2 小丑牌蕴含的机会？给我们的经验与教训？



首先是赌博相关：小丑牌的灵感来源《幸运房东》就是一个更纯粹的赌狗游戏。甚至在游戏概念上都是一个一无所有的赌狗，只有不断的赌博来支付房租的设定。

无独有偶，另一个爆款《吸血鬼幸存者》的作者在NoClip的开发幕后<sup>[7]</sup>中透露，他最早在麦当劳当服务员，后来在一家制作手机老虎机游戏的公司打工。他在业余时间找到了一个发泄口，那就是开发更具表现力的游戏，这个游戏就是《吸血鬼幸存者》。

吸血鬼幸存者很明显是作者对人性底层充分理解后的极简设计，同时也有很明显的赌博元素。

而手游圈，捕鱼、Coin Master、大富翁是很明显的赌博游戏

当年的爆款《最强蜗牛》有很强的赌博元素

而另一个爆款三消《Royal Match》背后的核心机制也是赌博……

我不是很喜欢这种利用人性的设计，但肉眼可见的利用人性才能做出来最赚钱的游戏。



另外一个感触和思考是：

知乎

关注 推荐 热榜 专栏 圈子<sup>New</sup> 付费咨询 知学堂

直答

切换模式

利”，但这样美好的时代即将过去。我们需要真正的创新，不要被过去已有的经验把自己束缚在一个小圈子里。

小丑牌的作者汲取了很多游戏的设计优点后没成为下一个《幸运房东》、《杀戮尖塔》，而是做出了独一无二的《小丑牌》。

这让我想到了另一个游戏《塔科夫》<sup>\*</sup>：毛子在不断更新塔科夫的期间吃鸡爆火，他们也并没有像其他公司做一个吃鸡模式进游戏，而是汲取了吃鸡的优秀设计成就了现在的塔科夫。



最近看到《魔兽世界》吃鸡模式的消息让人感叹不已，暴雪真的不行了——怀念当年的“暴雪出品必属精品”。

最后是小丑牌like是否有机会的思考。

小丑牌如果手游化，必须解决太过随机导致的挫败感，手游玩家没有出钱也没那么有耐心。

小丑牌如果换皮，可能很难找到非常合适的、理解成本低的题材。但据我所知一些研发已经做了诸如三国小丑牌的小丑牌like，可能还不如万宁象棋、五子棋、围棋、军棋这类方向好。

我自己觉得有机会的方向：保留数值乐趣，强化战斗体验/验证。



**Paranoia**

14 次咨询 ★★★★★ 5.0

游戏设计、游戏、手机游戏优秀回答者

公众号「游思考」主理人

[去咨询 >](#)

拓展阅读：

关注 推荐 热榜 专栏 圈子<sup>New</sup>

付费咨询 知学堂

直答

切换模式

访 <https://www.bilibili.com/read/cv32813544/>

2. ^ Balatro小丑牌的作者不简单，看看能否借鉴他的成功之道 [https://www.bilibili.com/video/BV1PH4y1j7Vd/?vd\\_source=ed40cf3e1a47e10d4852b14d71251ee1](https://www.bilibili.com/video/BV1PH4y1j7Vd/?vd_source=ed40cf3e1a47e10d4852b14d71251ee1)
3. ^ 《小丑牌》创作者：我喜欢玩竞技游戏，但roguelike机制更让我着迷 [https://mp.weixin.qq.com/s/idkZUT6BPCHCO215Pq\\_qVQ](https://mp.weixin.qq.com/s/idkZUT6BPCHCO215Pq_qVQ)
4. ^ 开年第一爆：“小丑”竟是我自己？ <https://mp.weixin.qq.com/s/rOsJtJ25vGtc9Nlq3c53nA>
5. ^ 从吸血鬼幸存者到弹壳特攻队：浅谈rogue玩法的手游化思路 Paranoia Paranoia <https://zhuanlan.zhihu.com/p/567965600>
6. ^ 《巨人的工具》 | 万维钢解读
7. ^ 《吸血鬼幸存者》纪录片中最早创作者加兰特的开发历程

编辑于 2025-02-06 23:36 · 四川

小丑牌 类Rogue 游戏设计

## 多知识任务还在排队做？腾讯ima同步处理省时间

微信文件一键转存至腾讯ima知识库，让你想用的时候随时都能用，还能对知识库里的文件进行深层次解析哦 [查看详情](#)

ima 的广告

X

未登录用户

2 条评论

默认
最新

评论内容由作者筛选后展示

久住青山眯眯眼
2024-03-25 · 北京
回复
2

哈哈，我原本也想以“超级概念”为切入点来写一篇关于小丑牌的文章，不过没有精炼出来“超级概念”如此准确的概念。。第一次思考“小丑牌”时，我联想到的是《纸牌的秘密》中小丑牌，甚至p5主角的Joker这个代号，它们在更深层次有相似的象征。总之，为这篇好文章干杯！

Paranoia
[作者]
2024-03-25 · 四川
回复
3

华与华创了个词叫“文化母体”意思一样但是不好理解，所以我就自己定义了一个好理解一点的

## 推荐阅读



《独立游戏观察》第一期：《小丑牌 Balatro》

李维民



单人开发卖出超700万销量，《小丑牌》到底是怎么被发现...

罗斯基



百万销量顶级独游！为什么《小丑牌》玩起来根本停不下来

宅在缸中的...



《小丑牌 (BalAtro)》为什么好玩？

EniAr...