



首页



机组

讨论



资讯



播客



知识挖掘机



文章



视频

有声书



商店

游戏库



播单

专题



预告



扫描二维码下载
机核App



下载机核 APP



登录机核你可以：



下载收藏播客节目



多端历史播放同步



发布内容动态/评论



关注喜欢的创作者

登录 / 注册

浅谈《Balatro》小丑牌的游戏设计与rogue元素

小丑牌的系统部分解析和玩后感



麦片不加糖 2024-03-22

本文系用户投稿，不代表机核网观点



收听本文 14:18



⚠ 未经授权 禁止转载

前言

小丑牌balatro这款游戏最近应该成为很多独立游戏爱好者的心头好，我从昨天下午买到现在已经玩了15个小时了。这种上头的感觉确实是非常难得的，对于游戏从业者来说，电子阳痿是一种职业病，但不得不说这款游戏确实又一次治好了我的病，足以证明这款游戏独有的魅力。所以最近就抽时间聊聊这款游戏的设计。





首页



机组

讨论



资讯



播客



文章



视频

有声书

游戏库



播单

专题



预告

扫描二维码下
载 机核App

下载机核 APP

游戏介绍

《Balatro》算是一款融合roguelike的卡牌构建游戏，与传统卡牌游戏不同的是，这款游戏本身是没有战斗的，你只需要在系统给你卡中根据规则打出组合（类似斗地主的顺子，连对，三带二之类），不同组合有不同的分数，累计分数超过关卡目标即可。是不是很简单？

“做机制游戏，不要做关卡游戏”

这句话是独立游戏圈内非常经典的一句话，roguelike就是一个非常好的游戏机制，那些让人非常上头耐玩的游戏多少都有随机和或者rogue元素，《以撒的结合》《死亡细胞》《俄罗斯方块》《幸运房东》《循环英雄》《吸血鬼幸存者》这些都属于机制类游戏，设计师只需要设计一个玩法和机制，游戏可以无限制的游玩，几乎不存在通关的情况。游戏的玩法也是非常的巧妙，核心玩法建立在德州扑克抽牌和弃牌的部分，而且牌型的部分和国人玩的很多卡牌游戏很类似，例如同花顺，三条，四条，对子，等等，这方面也让游戏的学习门槛进一步降低。





首页



机组

讨论



资讯



播客



文章



视频

有声书

游戏库



播单

专题



预告

扫描二维码下
载 机核App

下载机核 APP

“外行人看热闹，内行人看门道”

小丑牌看似规则非常的简单，用了扑克的一些规则玩法，只不过是加了一些rogue元素规则而已，但其实游戏内部的很多设计都是教科书级别的，例如卡牌的构筑，你能设计出那么多种类的小丑牌并且让他们互相化学反应吗？如果你觉得你可以，那么你能让这些小丑牌进行强度上的平衡，并且让它在游戏过程中按照一定的心流体验出现吗？这套小丑牌的**出现机制**和**构筑算法**其实是非常深的学问。

舞狮踩梅花桩知道吧？想象玩家就是舞狮员，你是放梅花桩的，他面前有10个梅花桩。你需要根据它已经踩得梅花桩的计算并放置接下来10甚至20个梅花桩的位置，高度，距离。每个舞狮员的身高不同，腿长不同，并且踩得梅花桩都是不同，有的高有的低，距离不同，你需要选择好梅花桩的高度，粗细，并且在恰当的时候，恰当的位置放下来让他踩，放高了或者放远了，舞狮员跳不过去就摔下来，放近了放矮了，可能他又没法踩，舞狮效果很差。





首页



机组

讨论



资讯



播客



文章



视频

有声书

游戏库



播单

专题



预告

扫描二维码
下载 机核App



下载机核 APP

所以打造足够多的梅花桩还不够，最难的是如何在恰当的地方放置最恰当的梅花桩，让这次舞狮效果最佳，才是最考验设计师功底的。因此很多人觉得rogue的难度是设计足够多有趣的卡牌/效果，但其实真正好的rogue底层都是算法，**所以rogue类游戏其实机制本身不是很难，难的是算法，让机制再恰当的时候生效。**

例如《吸血鬼幸存者》《杀戮尖塔》等被当作教科书的rogue游戏。我们先抛开游戏的玩法机制，暂时先讨论它卡牌构筑DB这块。我们先来看下传统rogue游戏的build是怎么做的，看下图：

这张图其实是AI的神经网络图（笑），因为当我打算制作流程画板的时候，我发现呈现的画面就是这张，所以在rogue游戏中，玩家对于自身成长的build和这个是非常类似的，我给你们讲解一下。

- 最左侧黄色的部分你可以理解为玩家选的职业，例如《hades》中的武器，《暗黑3》中的职业，《死亡细胞》中最开始选择的装备。
- 那么蓝色部分就是你这一路上会掉落的装备、技能、天赋，我们也把它称为"卡"，那么在小丑牌这款游戏中就是小丑牌Joker了。
- 但是玩家每次推关，每次的选择，并不是永远无限制的，系统会根据你选的游戏过程中的成长，给你**画肖像**，从而调控接下来重现的内容，进行收束。也

上图蓝色区域右侧的部分，给你的选项会进行删选和收束。



首页



机组

讨论



资讯



播客



文章



视频

有声书

游戏库



播单

专题



预告

扫描二维码下
载 机核App



下载机核 APP

- 这个是rogue的核心build设计，游戏的“卡”存在组合搭配，有互利，也存在互斥，所以当你选择A类“卡”之后，可能系统会提高后续A类“卡”的出现概率，互斥的卡牌也会相应的减少出现的概率。以游戏距离的话如果你有一张卡牌的效果是财富加倍，那么接下来有关财富经济增益效果卡片的出现概率则会up。

- 最右侧的粉色区域，则就是卡组的最终极目标了，相当于玩家构建出自己的最佳游戏战略。可以是暗黑3中玩家获得当前职业最佳装备套装，也可以hades中的最佳的技能天赋组合。





首页



机组

讨论



资讯



播客



文章



视频

有声书

游戏库



播单

专题



预告

扫描二维码下
载 机核App



下载机核 APP



上面说了传统rogue卡牌构筑相关的设计，现在我们来说说小丑牌的卡牌构筑设计和种类：

小丑牌类型

游戏的局内局外build主要就是围绕着小丑牌来，小丑牌的解锁方式也各式各样，相当于游戏设计师把部分成就直接和小丑牌绑定了，解锁之后就会出现在商店中。小丑牌的类型我做了分类，可以归类为5个类型，不同的类型搭配从而有不同的打法。



首页



机组

讨论



资讯



播客



文章



视频

有声书

游戏库



播单

专题



预告

扫描二维码下载
机核App



下载机核 APP

所以能看得出设计师的脑洞很大，并且简单的扑克和玩法能够想到那么多创意点子，我暂时还不知道这款游戏的研究时间，但根据部分采访知道作者其实rogue游戏玩的并不多，能够想到那么多小丑牌，足以证明设计师乃天才也。

赌徒心理的极致运用

我看了很多人在网上吐槽这个游戏随机性很大，卡牌的构筑不是特别的好，太看脸了，商店刷不出自己想要的小丑，就赢面很小。甚至我也看到有一些游戏从业者分析它的build相比于其他DBG+rogue卡牌做的不好的部分。其实小丑牌在这方面**放大随机性**的比重我觉得恰好是这款游戏设计地最巧妙，堪称神来之笔的地方。那就是利用玩家的**心理**。在这里我可以给大家简单科普一下赌徒心理以及这款游戏运用到的部分：

赌徒心理：我觉得我可以赢，这把输了下把就能赢回来，这把赢了我下把能赢个更大的！且深陷此种无法自拔。



首页



机组

讨论



资讯



播客



文章



视频

有声书

游戏库



播单

专题



预告

沉没成本

可能这把已经没戏了，但是看着自己已经走了那么多回合了，索性继续玩下去，万一能赢呢？万一把有好的小丑呢？万一呢？

损失厌恶

玩家对损失的厌恶程度是其获得同等收益的喜悦程度的两倍。你自己玩的时候是否对自己大满贯，打出的分数爆满印象深刻，但是自己上一局连第二回合都没打过去的事情都忘记了？

这种对于赌徒心理的运用充斥在游戏中，快速游戏重开（甚至没有确认弹窗），各种赌运气的卡包充斥在游戏商店中（星球、咒术、小丑卡包）

扫描二维码下载 机核App



下载机核 APP





首页



机组

讨论



资讯



播客



文章



视频

有声书

游戏库



播单

专题



预告

扫描二维码下
载 机核App



下载机核 APP

游戏的节奏

游戏从来没有没有鼓励你每局都能赢，作为游戏设计师，我有理由相信从你点击开始游戏的那刻，你这把的赢面有多大就已经预设好了，出多彩卡牌的概率，闪箔的数量等等。所以为什么是扑克，为什么会听说有些国家把这款游戏下架了，现在多多少少说得通了，这款游戏自身就是有原罪的。





首页



机组

讨论



资讯



播客



文章



视频

有声书

游戏库



播单

专题



预告

扫描二维码下
载 机核App



下载机核 APP

游戏在节奏设计上还是相当出彩的，节奏速度还是比较快的。我有录像战局然后计算过，游戏的关卡一局通常在45秒左右（如果用倍速游玩，对于熟手来说单局时间可能更短。30秒左右）。算上商店购买卡包和决策时间，平均25秒，那么玩家平均一回合的时间在**3-4分钟**，算上策略思考时间，平均在**5分钟一回合**。不要说什么，“你放屁，我一局玩下来都几个小时了”，所以游戏偷走你时间的压根不是单局时长，而是不断“**重开**”。游戏节奏很快就会降低重开所带来的负面反馈。这点其实恰好利用了心理学上的**即时满足感**和**注意力维持**这两个点，

- 人类先天偏好快速获得满足，不希望劳作很久之后才得到正向反馈。
- 人的注意力是很有限的，较短的单局挑战时长能够在玩家感到疲劳和失去兴趣之前就完成这局，并且期待下一局。

这两点完全符合短视频时代**奶头乐**的设定。

跳过盲注的设定

游戏的盲注跳过是一大特点，如果玩家选择跳过盲注，将会失去战斗奖励和一次商店交易成长的机会，这一点其实本质上也是运用了赌徒心理，跳过盲注可能会获得一些增益效果，但是增益效果往往是不明确的，例如下图中的镭射效果，因为你不知道附有镭射效果的卡牌是否会是你想要的牌，在你的小丑牌组合不够顺利的时候，错失金币和一次成长的机会往往可能会让自己陷入困境。前中期如果连续跳过奖励运气不好往往意味着重开，但对于rogue来说，重开游戏是非常正常的一部分，更何况对于这种快节奏的卡牌。





首页



机组

讨论



资讯



播客



文章



视频

有声书

游戏库



播单

专题



预告

扫描二维码下
载 机核App

下载机核 APP

顶级的美术表现

除了游戏设计而言，游戏的美术表现也是顶级的，我说的美术非常棒并不是指它的卡片多么精致，还是画风多么讨喜，而是像素维度的表现。这个表现一方面是卡片的设计，很多小丑牌的设计都是非常有趣的，例如信用卡牌，公交牌等，都是美术加分部分。

- **动态背景：**一般来说卡牌游戏的背景都是要尽可能不要抢戏，让玩家的视觉聚焦在卡牌本身即可，但是小丑牌的背景动态流动会给你带来一个沉浸式的体验，就像无尽的黑洞一样吞噬你的视线以及你的时间。包括它会根据不同的盲注来改变自己的形态。
- **游戏音乐部分：**还有一点可能大家没有注意到，就是游戏的背景音乐，它是从进入游戏的那刻就没有停过，不论是会主界面还是进入关卡，甚至是游戏结束（播放速度变慢），BGM从始至终曲子都是一样的。这是设计师刻意为之，想象你进入赌场，赌场内部周围的环境，人员的交流，各种机器的声音，这种环境BGM从进入游戏的那刻就响起来了，他不会因为你去玩老虎机还是扑克而切歌，他从始至终都在你的耳边响着。这种**不打断**的设计本质上也是让你沉浸甚至停不下来的帮凶。



首页



机组

讨论



资讯



播客



文章



视频

有声书

游戏库



播单

专题



预告

扫描二维码
下载机核App



下载机核 APP

• **UI/UE动效**：再就是游戏的动效，游戏的卡片动效，UI按钮的点击特效，字体的特效等等，这些完全可以单独拿出来写一个独立游戏UI设计教学范例，这款游戏的UI动效这款我觉得是顶级的，一个好的游戏的，它的动效是有自己的一致性和整体性的，字体律动的幅度与频率，UI按钮的出现速度，抖动效果时间差，发牌时候的卡牌的扭曲动效，移动轨迹速度，如果你了解过itween动画，线性动画，你就会知道，制作出一个让人非常舒服的动画是需要反复调教的，更何况需要保证它和游戏内其他元素的互动的一致性。

最后思考

《小丑牌》除了借鉴了德州扑克这种常规欧美桌游以外，还参考了中国广东的【Big Two】纸牌玩法，在此之后他又看到了《幸运房东》这款充满随机和Slot元素的游戏，幸运房东也是属于rogue的一种，同时策略抉择和卡牌build趣味性也是非常不错的。

小丑牌的开发者自己本身就不是游戏从业者，甚至游戏中的rogue元素它是在开发到一半的时候才知道杀戮尖塔这款游戏。和一些独立游戏成功者一样，他是半路打工然后决定做一款游戏，这其实不得不让我思考，游戏本身到底是需要一个身经百战的设计还是说只需要你保持乐趣，知道什么体验是快乐的就好呢？一款好的游戏应该就是本身，他不在于你有多么华丽的画面，不在于你的系统有多么的复杂，而是**好玩**。

最后借用G胖的一句话结尾：

res 机核

首页

机组

讨论

资讯

播客

文章

视频

“Game design is not about creating art, it's about creating fun.”——Gabe Newell

本文参考资料：

Steam 上的 Balatro (steampowered.com)



Balatro



游戏

64

93



有声书



麦片不加糖
88 人关注

关注

知识挖掘机
40407 人关注

订阅

游戏库

播单

专题

预告

资讯

《小丑牌》荣获年度
游戏大奖：游戏开...



YT17
2025-03-20

资讯

欧洲游戏评级机构接
受《小丑牌》上诉...



YT17
2025-02-26



评论区

扫描二维码下
载 机核App



请先登录再发表评论

下载机核 APP



GCORES 机核

机核从2010年开始一直致力于分享游戏玩家的生活，以及深入探讨游戏相关的文化。我们开发原创的播客以及视频节目，一直在不断寻找民间高质量的内容创作者。

我们坚信游戏不止是游戏，游戏中包含的科学，文化，历史等各个层面的知识和故事，它们同时也会辐射到二次元甚至电影的领域，这些内容非常值得分享给热爱游戏的您。

知乎 微博 微信 播客 吉考斯工业 核市奇谭 机核发行 RSS

营业执照

增值电信业务经营许可证 京B2-20191060

京ICP备17068232号-1

网络文化经营许可证京网文[2024]1733-082号

 京公网安备 11010502036937号

食品经营许可证 JY11105052461621

出版物经营许可证 新出发京零字第亦230031号

联系我们 / CONTACT US 投稿须知 用户协议 隐私政策 社区规定 工作招聘

Copyright © 2009 - 2024 GAMECORES. All Rights Reserved