

TengFei

Design Document for:

Fairy Blackjack

First-Person 3D Multiplayer Card Game

All work Copyright © 2026 by TengFei Dennis

Version # 1.1

Friday, August 07, 2026

目录

Fairy Blackjack GDD V1.1

章节	内容	页码
01	核心游戏规则	3
02	系统设计	5
03	道具牌设计	9
04	核心可玩性	13
05	游戏结构与核心流程	14
06	平衡依据与设计取舍	20
07	竞品与设计参考	21
08	美术方向 + Visual UI/UX	22
09	音频方向	24
10	未来扩展	25

Fairy Blackjack

多人轻策略派对卡牌游戏 | 项目概述



Fairy Blackjack 是一款基于 21 点规则重构的 2-4 人多人轻策略 Party Game。游戏保留越接近 21 点越有利、继续摸牌也可能爆牌导致失败风险的基础游戏机制，同时删除庄家，把对局关系改成玩家之间的直接竞争。

玩家每轮需要同时判断自己的点数风险、其他玩家的公开状态，以及当前是否值得继续行动。隐藏点数连持有该点数牌的玩家本人也无法确认，道具牌又会改变点数、信息与风险归属，因此同一个还要不要继续的问题会被不断重新计算。

本项目以系统玩法展示为优先。视觉采用暗黑童话纸片桌游风：玩家以纸片童话角色围坐在无窗儿童教室中，通过桌面化 UI、巨大文具类惩罚表现强化胜负反馈；美术与视觉 UI 方向放在文档后段。

游戏类型	多人轻策略 / 派对游戏 / 卡牌游戏
玩家人数	2-4 人，推荐 3-4 人
目标单局时长	待根据 3 点生命值与“唯一 21 点”规则重新校正
平台	PC
开发平台	Unreal Engine 5.7
个人职责	唯一 Designer + 主美：玩法、系统、道具、Gameplay UI/UX、美术方向

我的设计贡献

Fairy Blackjack 为个人项目。我负责 21 点多人规则重构、Match / Round / Turn 游戏结构、点数牌与隐藏信息规则、停牌与主动权机制、45 张道具牌系统、风险与奖励结构、生命值与淘汰、跨 Round 资源、统一结算与信息公开顺序，以及 Gameplay UI/UX 信息结构；同时负责整体美术方向。

本项目的**系统设计**重点：让玩家在熟悉的 21 点风险之上，持续受到其他玩家、隐藏信息与有限道具资源的影响。

01 | 核心游戏规则

点数、生命值、行动限制与胜负判定

点数牌规则

牌面	点数
2 - 10	按牌面数字
J / Q / K	10
A	按最有利于玩家的方式计为 1 或 11

玩家最终点数超过 21 即视为爆牌。每名玩家每 Round 最多拥有 5 张点数牌：1 张全场共享点数牌、1 张公开私人点数牌、最多 3 张隐藏点数牌。隐藏点数牌对所有玩家均不可见，直到统一结算阶段。普通点数牌牌堆每个 Round 重新洗牌。

玩家行动

轮到玩家时，可以选择继续行动或停牌。继续行动时获取 1 张隐藏点数牌；在自己的每个 Turn 中，最多主动使用 1 张道具牌。达到 5 张点数牌后自动停止继续摸牌。第一 Round 随机决定起始玩家并顺时针固定行动；后续 Round 由上一轮扣血玩家作为起始玩家。

生命值与淘汰

每名玩家初始拥有 3 点生命值。发生生命值扣除后，生命值归零的玩家淘汰，不再参与后续游戏。

游戏胜利条件

玩家生命值归零后淘汰，不再参与后续游戏。当场上只剩 1 名玩家存活时，游戏结束，该玩家获胜。

唯一最高未爆奖励

本轮未爆牌玩家中，如果存在唯一一名最终点数最高者，则该玩家下一 Round 额外摸 1 张道具牌；若最高点并列，则无人获得该奖励。五张未爆玩家若同时满足“唯一最高未爆”，仍可获得奖励。唯一 21 点玩家若满足该条件，也仍然获得这项唯一最高未爆奖励。

五张未爆

统一结算时，如果玩家拥有 5 张点数牌且最终点数不超过 21，则触发五张未爆，该玩家从本轮输家候选中移除，也就意味着该玩家本 Round 不会扣除生命值，即使有人达到 21 点触发唯一 21 点奖励。

输家判定

当本轮未触发“唯一 21 点”群体扣血时，先将五张未爆玩家从输家候选中移除。若剩余玩家中存在爆牌者，则从爆牌玩家中判定主要输家，最终点数最高的爆牌者扣除 1 点生命值；若无人爆牌，则最终点数最低者扣除 1 点生命值。

唯一 21 点奖励

统一结算完成最终点数计算后，如果只有 1 名玩家的最终点数正好为 21，则触发唯一 21 点奖励：除该玩家和五张未爆玩家外，其余仍参与本轮结算的玩家各扣 1 点生命值。该 21 点玩家不会因本轮群体扣血失去生命值，并仍可获得唯一最高未爆奖励。若有多名玩家同时达到 21，或没有玩家达到 21，则不触发群体扣血，按照输家判定以及唯一最高未爆奖励判定继续结算。

停牌

停牌后，玩家本 Round 不能继续摸点数牌，也不能继续主动使用任何道具牌。其他玩家仍然可以对已经停牌的玩家使用道具牌。无懈可击虽然不占主动道具牌使用次数，但停牌后同样不能使用。

02 | 系统设计

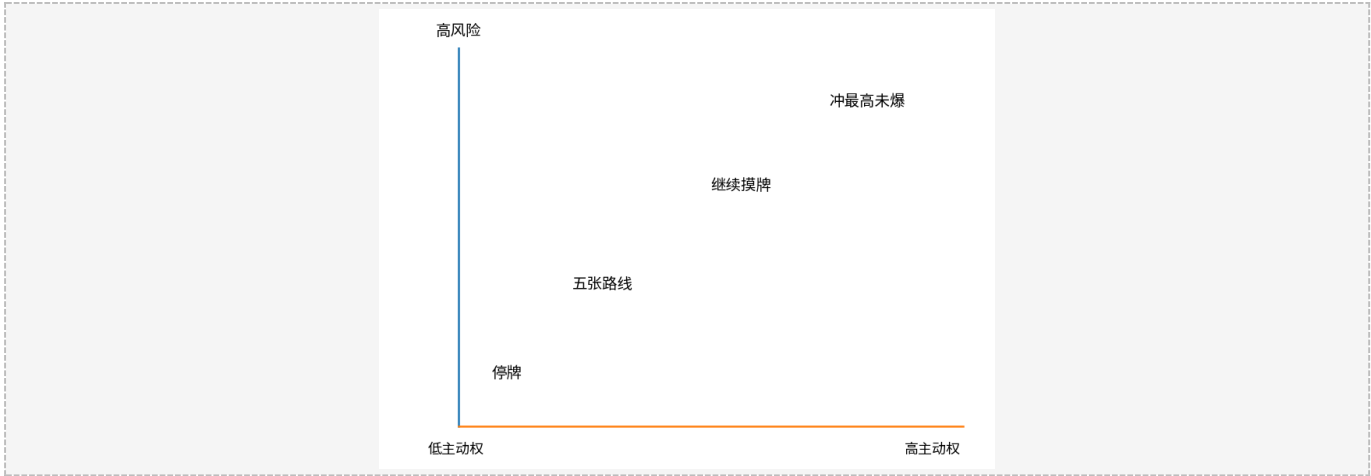
风险、主动权、信息、资源与“唯一 21 点”爆发

风险系统

风险来源	产生方式	玩家应对
爆牌风险	继续摸隐藏点数牌；基础点数作用牌或点数变换牌提高结算点数	停牌、减点、防御、通过信息判断风险
最低点风险	过早停牌或最终点数过低	继续冒险、调整自身点数、干扰其他低点玩家
唯一 21 点爆发风险	某一名其他玩家在最终结算时独占 21 点	通过信息确认局势；利用点数作用 / 点数变换干预其关键牌；争取多人同时 21 使奖励失效
道具牌风险	敌方盖放道具牌、转移、结算型点数干预	拆除、无懈可击、转移、目标与时机判断
信息风险	玩家看不到自己和他人的隐藏点数牌	观察公开信息，使用信息类道具牌，结合行为推测

主动权作为资源

本项目把“是否仍能影响局势”作为一种隐性资源。继续行动意味着持续承担点数牌风险，同时保留后续 Turn 的行动资格：玩家在自己的每个 Turn 都拥有最多 1 次主动道具牌使用窗口，并保留即时反制能力。停牌会停止新增点数风险，却同时关闭之后所有主动道具牌窗口与反制。



跨 Round 激励

唯一最高未爆玩家下一 Round 额外摸 1 张道具牌，用来鼓励玩家追求“赢”，而不只是避免扣血。五张未爆只提供本轮安全。“准备”把当前一次主动道具牌使用机会转换为下一 Round 的额外资源；“遮掩”则把效果延后到下一 Round，改变下一轮信息结构。

唯一 21 点作为爆发目标

21 不仅是最高安全点，也是能够对全场造成群体生命压力的爆发目标。这一规则提高了信息牌和基础点数作用牌在关键结算前的价值，也让玩家更需要判断道具牌的使用时机。玩家会同时出现两种相反动机：尝试通过信息确认与点数变换把自己推进到唯一 21；或在发现其他玩家接近 21 时，通过加减点、 $\times 2$ / $\div 2$ 等效果破坏其精确点数。若多人同时达到 21，群体扣血失效，因此“阻止唯一性”本身也成为防守方式。

道具资源循环

第一 Round 每名玩家摸 4 张道具牌，后续 Round 默认摸 3 张。上一轮的唯一最高未爆奖励与“准备”效果分别额外 +1，且可以叠加。当前道具牌库共 45 张；玩家在自己的每个 Turn 最多主动使用 1 张道具牌。Round 末通过主动弃牌 / 自动弃牌将手牌弃至不超过 3 张，形成“获取 → 每 Turn 选择是否使用 → 保留 / 弃置 → 下一轮补充”的资源循环。

信息状态

信息现在分为四种状态：共享点数牌与公开私人点数牌属于全公开信息；常规隐藏点数牌对所有玩家未知，包括持有者本人；“遮掩”可以让下一 Round 的公开私人点数牌变为仅持有者可见的私人信息；窥视、盘问与预判则提供临时信息获取窗口。弃置道具牌明置进入弃牌堆，使资源消耗本身也成为可观察信息。

玩家决策循环

观察 → 判断 → 选择 → 互动 → 揭示 → 结果

Fairy Blackjack 的玩家每次行动都需要重新判断当前局势：自己的点数风险、其他玩家的状态、当前掌握的信息，以及这个 Turn 是否需要使用道具牌、应该使用什么道具牌。回合中，玩家还需要在不断变化的信息中做选择。因为玩家无法看到自己新摸到的隐藏点数牌，局势始终带有不完全信息；其他玩家的道具牌与停牌选择又会持续改变风险，因此玩家会在一轮中反复重新思考要不要继续摸点数牌这个问题。



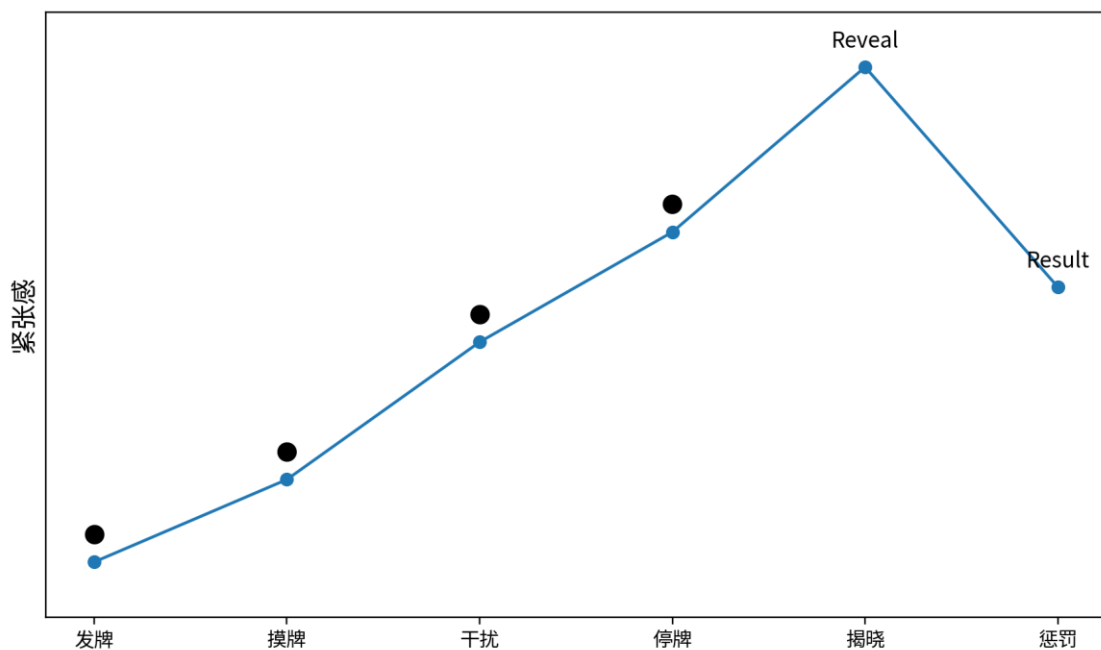
观察局势 → 评估风险 → 选择行动 → 影响其他玩家 / 调整自身风险 → 揭示结果 → 获得优势或损失生命值 → 进入下一轮

关键决策

- ◆ 继续摸牌还是停牌？玩家需要判断当前是否值得承担新的未知点数风险，以及继续保留后续 Turn 行动窗口是否更有价值。
- ◆ 什么时候停牌？除了点数是否已经足够安全，玩家还要判断自己是否愿意放弃之后的主动道具牌与无懈可击反制资格。
- ◆ 道具牌应该给谁、作用于哪一张牌？目标价值取决于公开点数、隐藏牌信息、是否正在接近唯一 21、停牌状态，以及关键点数牌是否已经被确认。

玩家情绪曲线

目标情绪从“可控”逐渐走向“不确定与相互施压”，在停牌与唯一 21 争夺阶段进入明显犹豫，在统一揭示阶段形成全轮最高紧张点，再通过群体扣血、普通输家扣血或奖励给出明确释放。



情绪曲线与系统节奏直接对应。Round 起始时，共享牌与个人起始牌提供相对明确的判断基础；随着隐藏点数增加、遮掩制造私人信息、道具牌被使用，玩家可确认的信息减少。信息牌会短暂恢复确定性，而点数变换牌又可能让已确认的点数在结算时发生关键反转。

统一揭示承担全轮的情绪峰值：隐藏点数、基础加减点与 $\times 2 / \div 2$ 变换在同一阶段得到验证，同时检查是否出现唯一 21。此时结果可能从单一输家扣血升级为多人同时扣血。随后通过生命值变化、淘汰与下一 Round 资源奖励释放压力。

道具牌手牌管理

每个 Round 结束后进入弃牌阶段，玩家拥有主动弃牌时间。弃出的道具牌 明置进入弃牌堆；若弃牌时间结束后手牌仍超过 3 张，系统随机自动弃牌，直到剩余 3 张。道具牌 手牌在过程上不设硬上限，但 Round 末通过保留上限防止长期囤积。弃牌明置也让弃牌池成为次级公开信息来源。

03 | 道具牌设计

有限资源如何改变风险，而不覆盖 21 点

加入道具牌最大的挑战，是不能让玩家只关注道具牌效果，而忘记原本的 21 点风险。道具牌需要帮助玩家调整局势，但最终判断仍然应该围绕点数。道具牌的价值应主要来自使用时机和目标选择；资源量本身不能成为主要胜负来源。

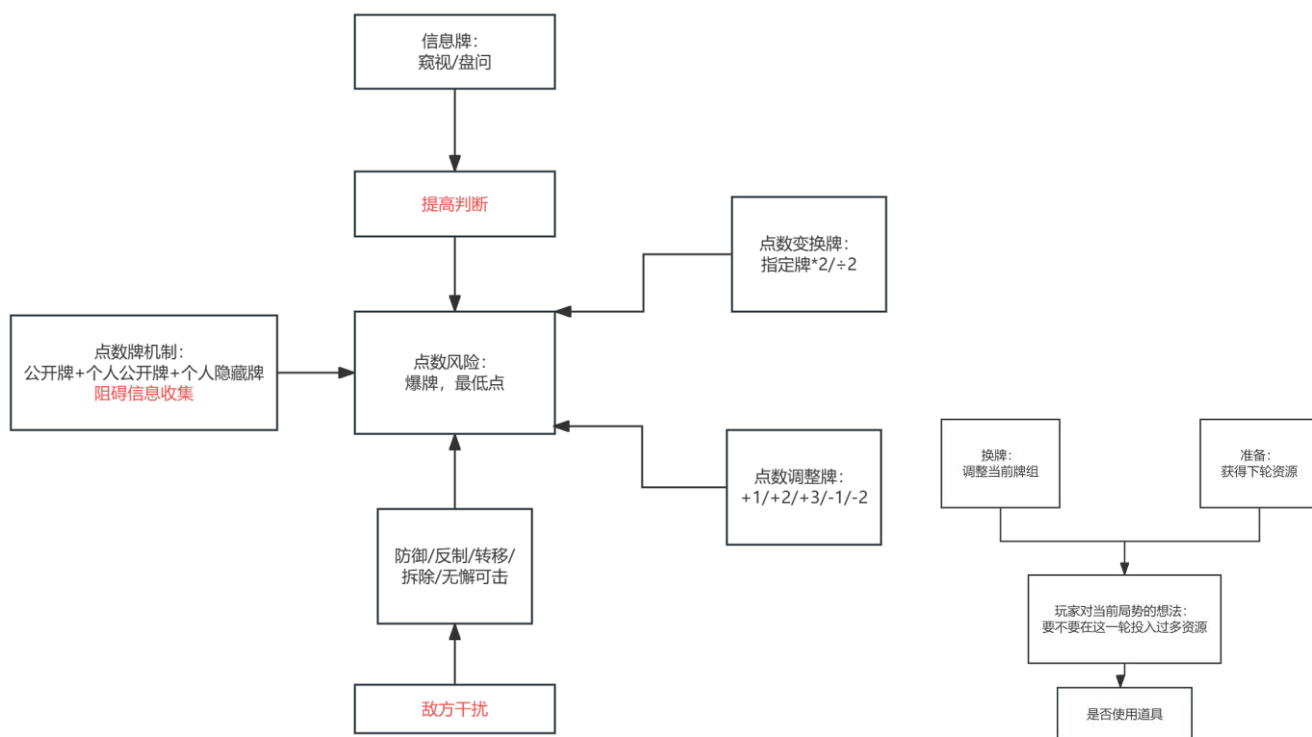
点数牌是底层规则，道具牌是风险干预层

点数牌决定最基础的胜负状态：谁接近 21、谁可能爆牌、谁可能成为最低点，以及继续摸牌是否值得。无论一轮中发生多少互动，最终结果仍然回到点数判定。

道具牌围绕这份风险分成五类：基础点数作用牌直接加减最终点数；点数变换牌改变某一张点数牌在结算时的计值；信息牌减少不确定性或主动制造信息差；防御 / 反制牌处理敌方干扰；过牌 / 资源牌调整当前组合与下一 Round 资源。道具牌没有建立另一套独立胜负条件，而是在不断扰动玩家原本的 21 点判断。

道具牌之间形成连续互动链

道具牌之间形成“资源调整 → 信息获取 / 信息差 → 风险判断 → 基础点数干预 / 单牌点数变换 → 防御 / 反制 / 转移 → 重新判断”的连续关系。窥视、盘问与预判帮助确认一张牌或下一次摸牌风险；遮掩反过来制造私人信息；确认关键牌后，玩家可以选择简单加减点，或用 $\times 2 / \div 2$ 精确改变单张点数牌，使结算产生更大的反转。



功能组	核心作用	45 张牌池代表
基础点数作用牌	直接加减最终点数，推爆高点、修正自身风险或破坏唯一 21	+1 / +2 / +3 / -1 / -2
点数变换牌	改变单张点数牌在结算时的计值，制造更大幅度的精确反转	最后一张 / 公开私人 / 指定一张 ×2 或 ÷2
信息牌	确认隐藏状态、判断下一次摸牌风险，或制造玩家间信息差	窥视 / 盘问 / 预判 / 遮掩
防御 / 反制牌	删除、取消或重新分配敌方干扰	拆除 / 无懈可击 / 转移
过牌 / 资源牌	提高道具牌组合成形率或形成下一 Round 资源	换牌 / 准备

当前道具牌池（45 张）

类别	道具牌	数量
基础点数作用牌	+1	2
基础点数作用牌	+2	3
基础点数作用牌	+3	2
基础点数作用牌	-1	2
基础点数作用牌	-2	3
点数变换牌	最后一张点数牌 ×2	1
点数变换牌	最后一张点数牌 ÷2	1
点数变换牌	公开私人点数牌 ×2	1
点数变换牌	公开私人点数牌 ÷2	1
点数变换牌	指定一张点数牌 ×2	2
点数变换牌	指定一张点数牌 ÷2	2
信息牌	窥视	4
信息牌	盘问	4
信息牌	预判	2
信息牌	遮掩	2
防御 / 反制牌	拆除	3
防御 / 反制牌	无懈可击	2
防御 / 反制牌	转移	1
过牌 / 资源牌	换牌	5
过牌 / 资源牌	准备	2
合计		45

按类型统计

类型	数量	占比
基础点数作用牌	12	26.7%
点数变换牌	8	17.8%
信息牌	12	26.7%
防御 / 反制牌	6	13.3%

类型	数量	占比
过牌 / 资源牌	7	15.6%

核心牌效果定义

点数变换通用规则

点数变换牌改变一张点数牌在统一结算时的计值。所有 $\div 2$ 效果统一向上取整，例如 $7 \div 2 = 4$ 、 $5 \div 2 = 3$ 、 $9 \div 2 = 5$ 。“最后一张点数牌”仅指目标玩家本轮最后获得的个人点数牌；“公开私人点数牌”即每轮开始时发给玩家并原本公开放置的个人点数牌；“指定一张点数牌”可以是公开私人点数牌，或已经被信息牌确认过的盖牌。

道具牌	目标 / 范围	生效时机	具体效果
基础点数作用牌	自己 / 其他玩家	统一结算	按牌面 $+1 / +2 / +3 / -1 / -2$ 改变目标最终点数。
最后一张点数牌 $\times 2$	目标玩家最后获得的个人点数牌	使用时指定；统一结算计值	该玩家本轮最后获得的一张个人点数牌在结算时按 2 倍计值；不包含共享公牌与道具牌。
最后一张点数牌 $\div 2$	目标玩家最后获得的个人点数牌	使用时指定；统一结算计值	该牌结算计值 $\div 2$ ，结果向上取整。
公开私人点数牌 $\times 2$	目标玩家每轮开始获得的公开私人点数牌	使用时指定；统一结算计值	该公开私人点数牌在结算时按 2 倍计值。道具牌名称保留“公开私人点数牌”。
公开私人点数牌 $\div 2$	目标玩家每轮开始获得的公开私人点数牌	使用时指定；统一结算计值	该公开私人点数牌在结算时 $\div 2$ ，结果向上取整。
指定一张点数牌 $\times 2$	目标玩家面前一张可合法指定的点数牌	使用时指定；统一结算计值	选择目标玩家面前一张点数牌，使其结算计值 $\times 2$ 。可以指定公开私人点数牌，也可以指定已经被信息牌确认过的盖牌。
指定一张点数牌 $\div 2$	目标玩家面前一张可合法指定的点数牌	使用时指定；统一结算计值	选择目标玩家面前一张点数牌，使其结算计值 $\div 2$ ，结果向上取整。
窥视	指定玩家的一张隐藏点数牌	即时	使用者查看目标玩家 1 张隐藏点数牌。
盘问	指定玩家	即时	目标玩家从自己的隐藏点数牌中选择 1 张供使用者查看。

道具牌	目标 / 范围	生效时机	具体效果
预判	点数牌牌堆顶	即时	查看点数牌牌堆顶 1 张牌；可以选择放回牌堆顶，或放到牌堆底。
遮掩	自己	延后至下一 Round	下一 Round 开始时，将自己的公开私人点数牌改为暗置，仅自己可见；其他玩家仍可通过窥视、盘问等信息牌查看。
拆除	自己面前的敌方盖放道具牌	即时	移除自己面前 1 张尚未结算的敌方盖放道具牌；移除前不能查看内容。
无懈可击	仅自己	效果即将生效时	取消即将对自己生效的对应道具牌效果。仅未停牌时可用，不占每 Turn 的主动道具使用次数。
转移	自己面前的敌方盖放道具牌牌 → 预选目标	统一结算前段	使用时暗指转移目标；结算时将自己面前 1 张尚未结算的敌方盖放道具牌转移给预选目标。
换牌	自己	即时	弃置 1 张道具牌并重新摸 1 张道具牌；属于主动道具使用，占当前 Turn 的 1 次主动使用机会。
准备	自己	延后至下一 Round	下一 Round 额外摸 1 张道具牌；属于主动道具使用，可与唯一最高未爆奖励叠加。

牌堆与公开信息

当前使用独立 45 张道具牌牌堆，每个 Round 重新洗牌。玩家手中的道具牌内容不向其他玩家公开，敌方盖放道具在结算前保持未知。主动弃置与系统弃置的道具牌均明置进入弃牌堆；道具牌牌堆剩余数量无需常驻公开。

使用限制

- 每名玩家在自己的每个 Turn 最多主动使用 1 张道具牌。
- “无懈可击”为特殊即时反制，不占当前 Turn 的主动道具牌使用次数，但玩家必须尚未停牌，且只能在对应效果即将对自己生效时使用。

- 作用于其他玩家的结算型道具牌 通常背面盖放在目标面前；作用于自己的道具牌 通常公开。
- 信息类道具牌与过牌类道具牌通常即时生效；点数作用与点数变换类效果在统一结算时计入最终结果。

04 | 核心可玩性

这些关键决策为什么会产生犹豫、博弈与反转

Fairy Blackjack 的可玩性来自几个关键决策在同一轮中发生冲突。更安全的行动可能意味着失去控制，更激进的行动可能带来更高收益，也可能直接爆牌。下面用典型局面说明这些规则如何真正变成玩家体验。

案例 A | 16 点，为什么还不敢停？

玩家 A 当前公开点数为 16，仍未停牌，并保留一张可以处理敌方道具牌的防御 / 反制牌。继续摸牌可能让自己接近 21，也可能直接爆牌；现在停牌可以停止新增点数风险，却会同时关闭之后主动使用防御 / 反制牌和即时反制的资格。

冲突： 点数安全 ↔ 主动权。传统 21 点中的“停牌”，在这里变成带有明确机会成本的选择。

案例 B | 12 点，为什么不能一直苟？

如果本轮没有玩家爆牌，最低点玩家将成为输家。12 点玩家现在停牌虽然减少爆牌风险，却可能把自己锁定在全场最低；继续摸牌可以摆脱最低点，又重新承担未知点数风险。

冲突： 爆牌风险 ↔ 最低点风险。保守路线本身也要承担结果。

案例 C | 同一张 +3，为什么有时强、有时弱？

一张 +3 的价值取决于目标当前公开点数、隐藏牌数量、停牌状态与反制资源。场上玩家都处于低点时，过早使用可能只造成轻微变化；当某名玩家已经接近 21 且缺少反制时，同一张牌可能直接改变输家判定。信息牌还会进一步提高这种目标判断的准确度。

道具牌强度不是固定数值，而是由信息 × 目标 × 时机 × 对方状态共同决定。

案例 D | 为什么要持续看别人怎么行动？

玩家原本准备停牌，但在再次轮到自己之前，低点玩家继续摸牌、高点玩家停牌、另一名玩家消耗了一次道具牌使用机会。其他玩家的每次行动都会改变风险排序、反制能力和可能的攻击目标，原本计划因此需要重新判断。

统一揭示为什么会形成一轮高潮？

隐藏点数、盖放道具牌与此前的停牌选择不会立即给出完整答案。玩家先承担这些不确定性，再在统一结算阶段一次性确认：自己是否爆牌、对方真实点数是多少、盖放道具牌是否改变结果、之前停牌是否过早。前期累积的不确定性在这一阶段集中释放。

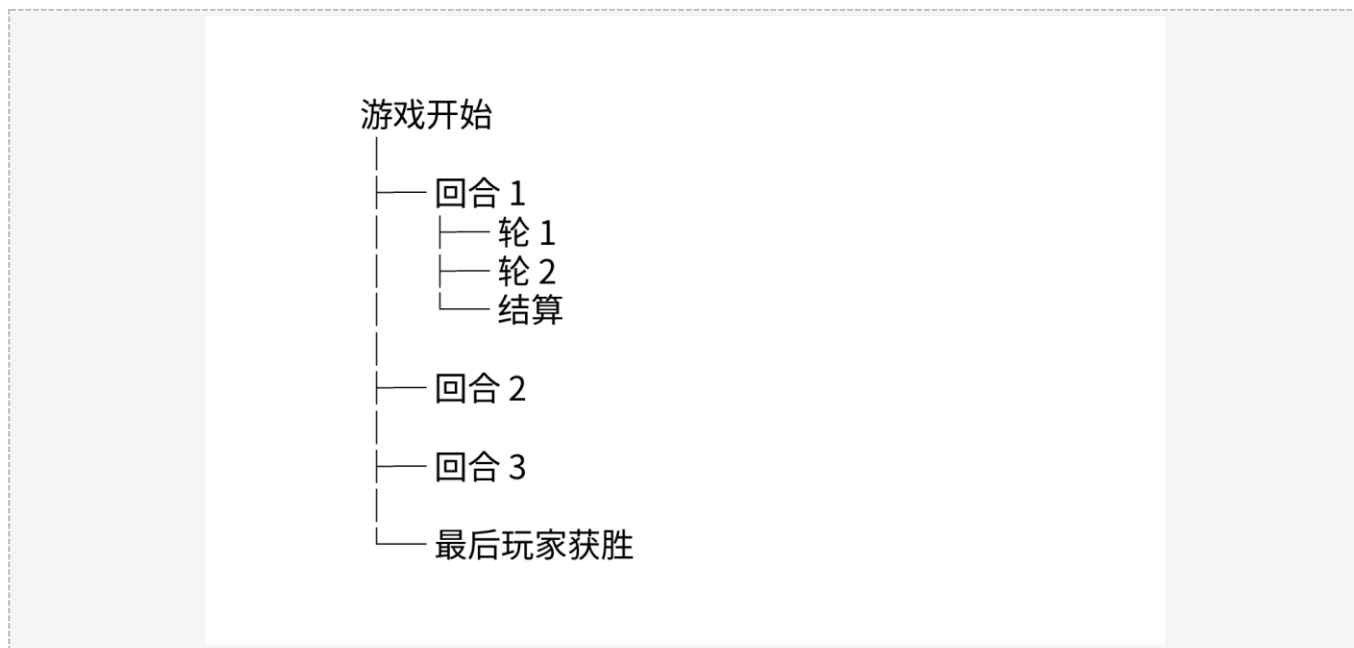
核心可玩性： 我本来已经准备这样做，但现在局势变了——我还要坚持原来的决定吗？

05 | 游戏结构与核心流程

Match / Round / Turn 与统一结算

游戏结构层级

一局 Match 由多个 Round 构成；每个 Round 内包含多个 Turn。玩家按固定方向行动，Round 结束后统一结算，输家扣除生命值；生命值归零的玩家淘汰，最后存活者获胜。



Round 起始

- 翻开 1 张全场共享点数牌。
- 每名玩家获得 1 张公开私人点数牌。
- 第一 Round 每人摸 4 张 道具牌；之后每 Round 默认摸 3 张。
- 上一 Round 唯一最高未爆奖励、以及“准备”等延后资源效果，在此阶段追加抽取。

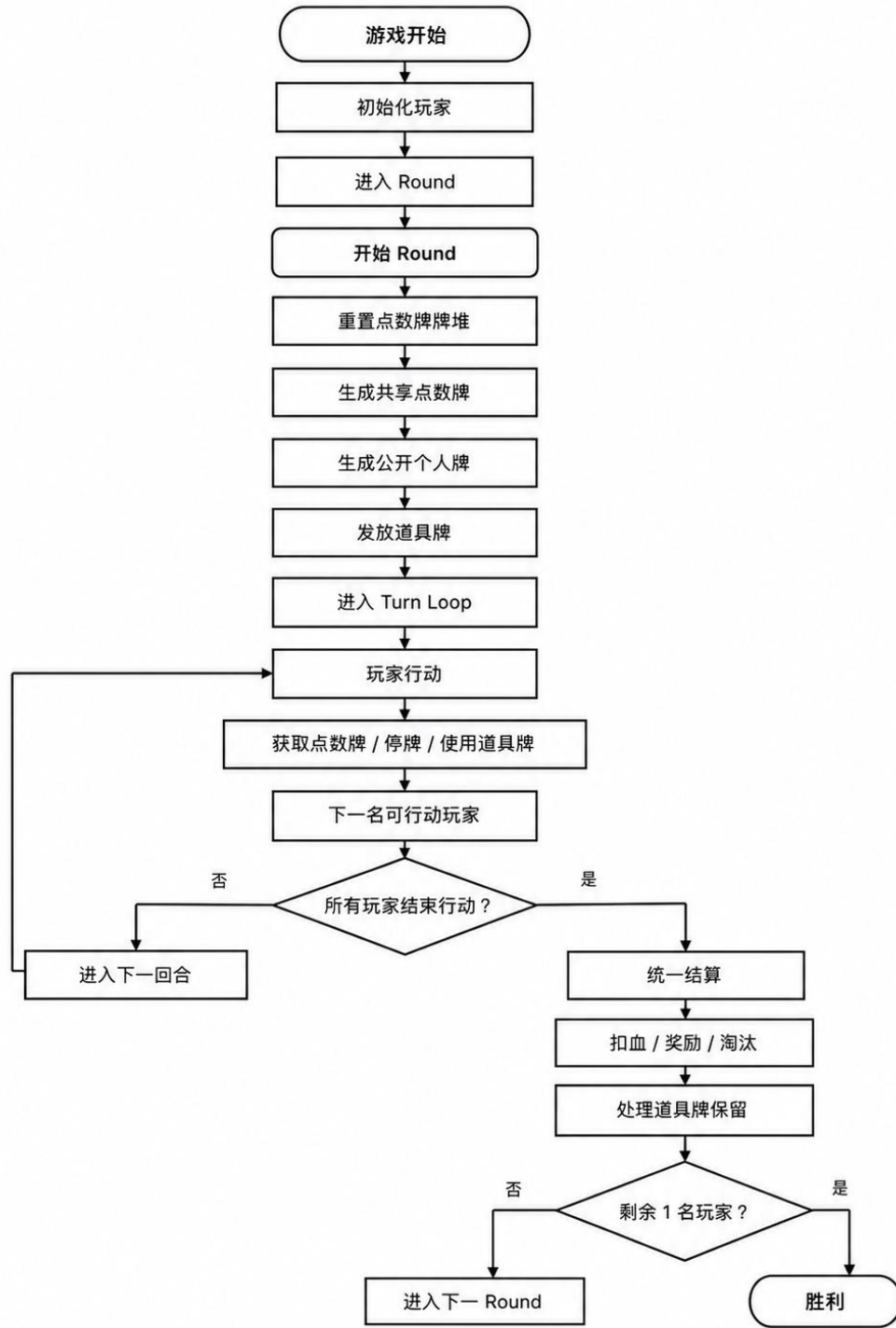
Turn 行动

轮到玩家时，玩家可以继续行动或停牌。继续行动时摸 1 张隐藏点数牌；该牌对所有人隐藏，包括持有者本人。之后玩家可在规则允许范围内使用 道具牌。每名玩家在自己的每个 Turn 最多主动使用 1 张道具牌。玩家达到 5 张点数牌后自动停止继续摸牌。

游戏结构总览图

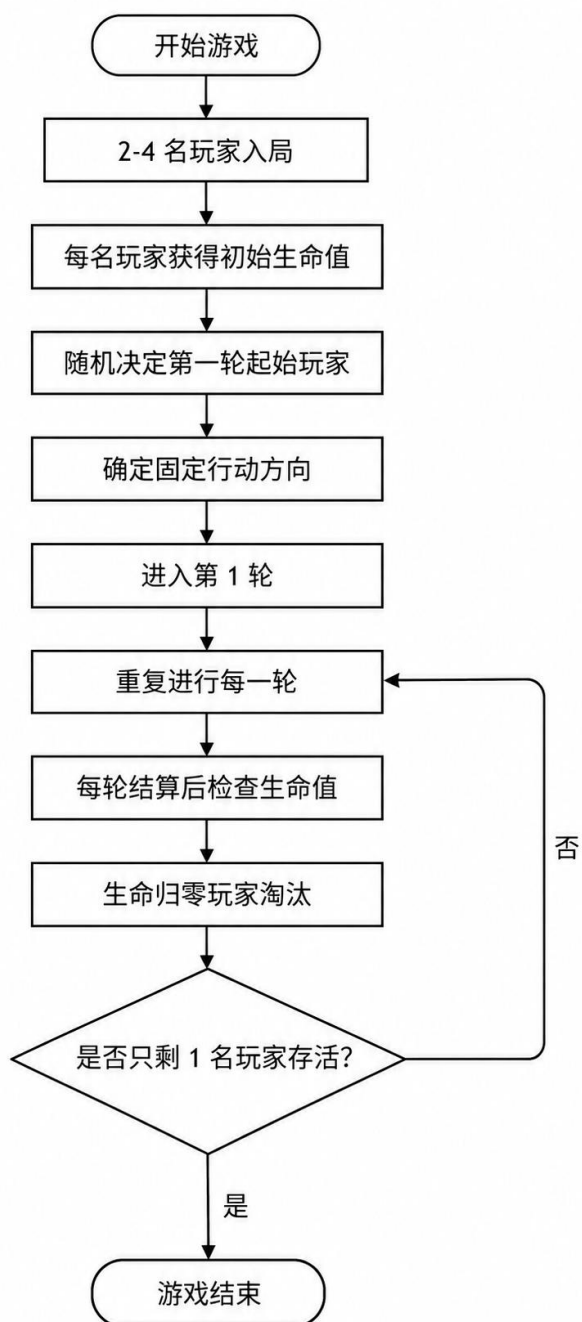
下面把 Match、Round 与 Turn 三层结构放在同一图中的完整游戏流程图：Match 代表整局游戏何时开始何时结束，Round 负责发牌、结算与资源变化，Turn 则承载玩家每次实际行动。Match > Round > Turn。三层循环嵌套后，可以从一张图里看到玩家行动如何一路影响到统一结算、扣血、淘汰与下一轮。

Match / Round / Turn Loop



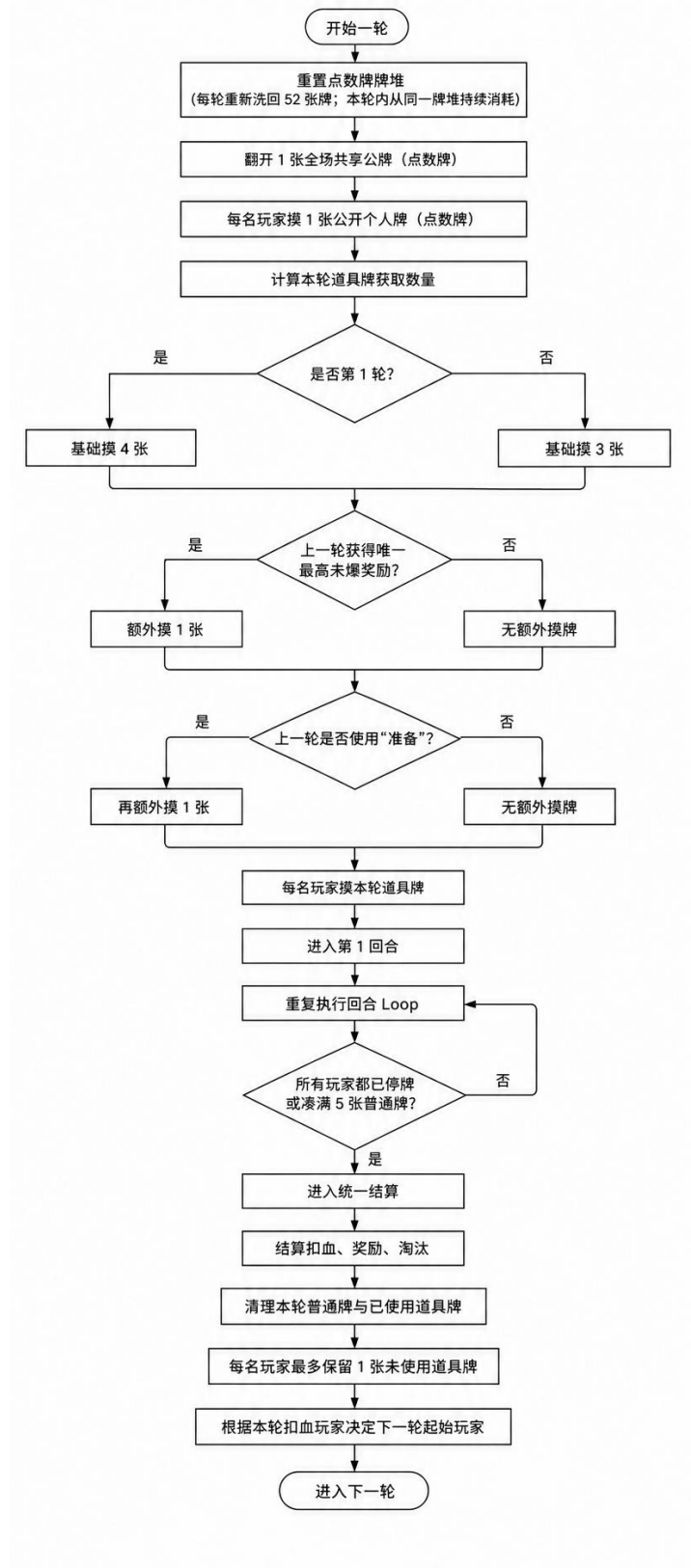
Match Loop | 整局循环

Match 层只处理整局范围内的状态变化：玩家入局并获得初始生命值，第一轮随机决定起始玩家与固定行动方向；之后重复执行各轮并在结算后检查生命值。生命值归零的玩家淘汰，直到只剩 1 名玩家存活。



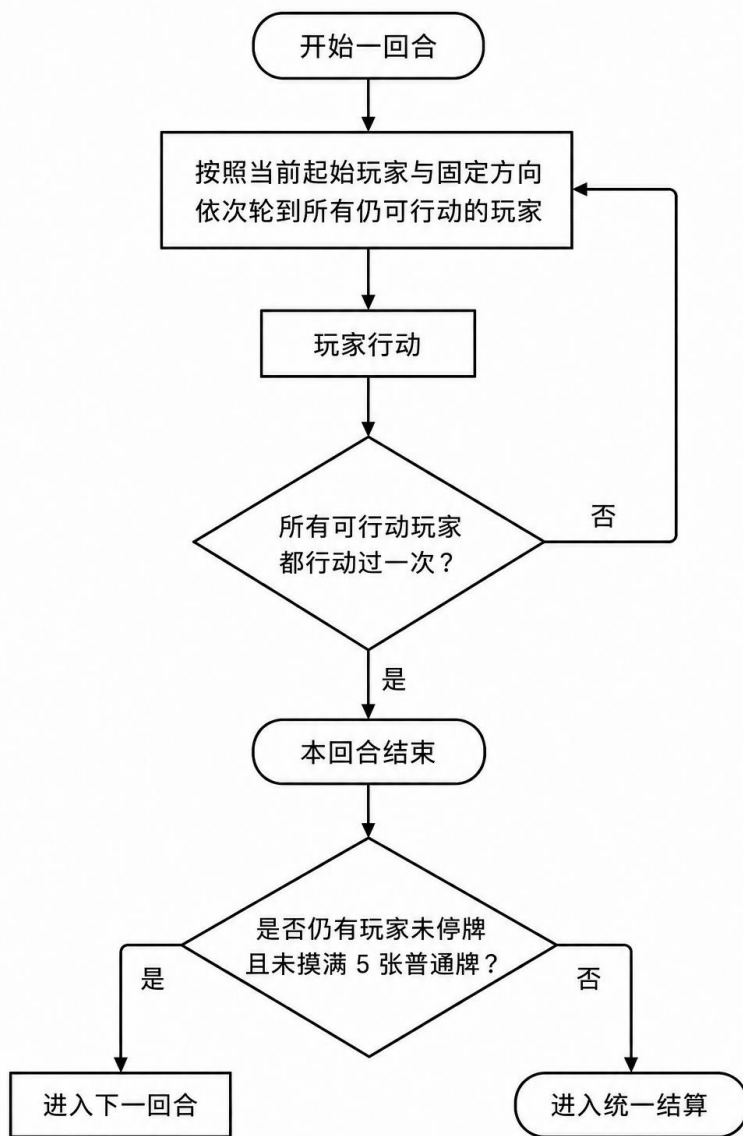
Round Loop | 单轮循环

Round 层负责一次完整的游戏循环：重置点数牌牌堆、建立公开起始信息、发放本轮道具牌、重复执行 Turn，随后进入统一结算并处理扣血、奖励、淘汰与下一轮起始玩家。上一轮取得的奖励或“准备”效果，也会在这一层转化为新的道具资源。

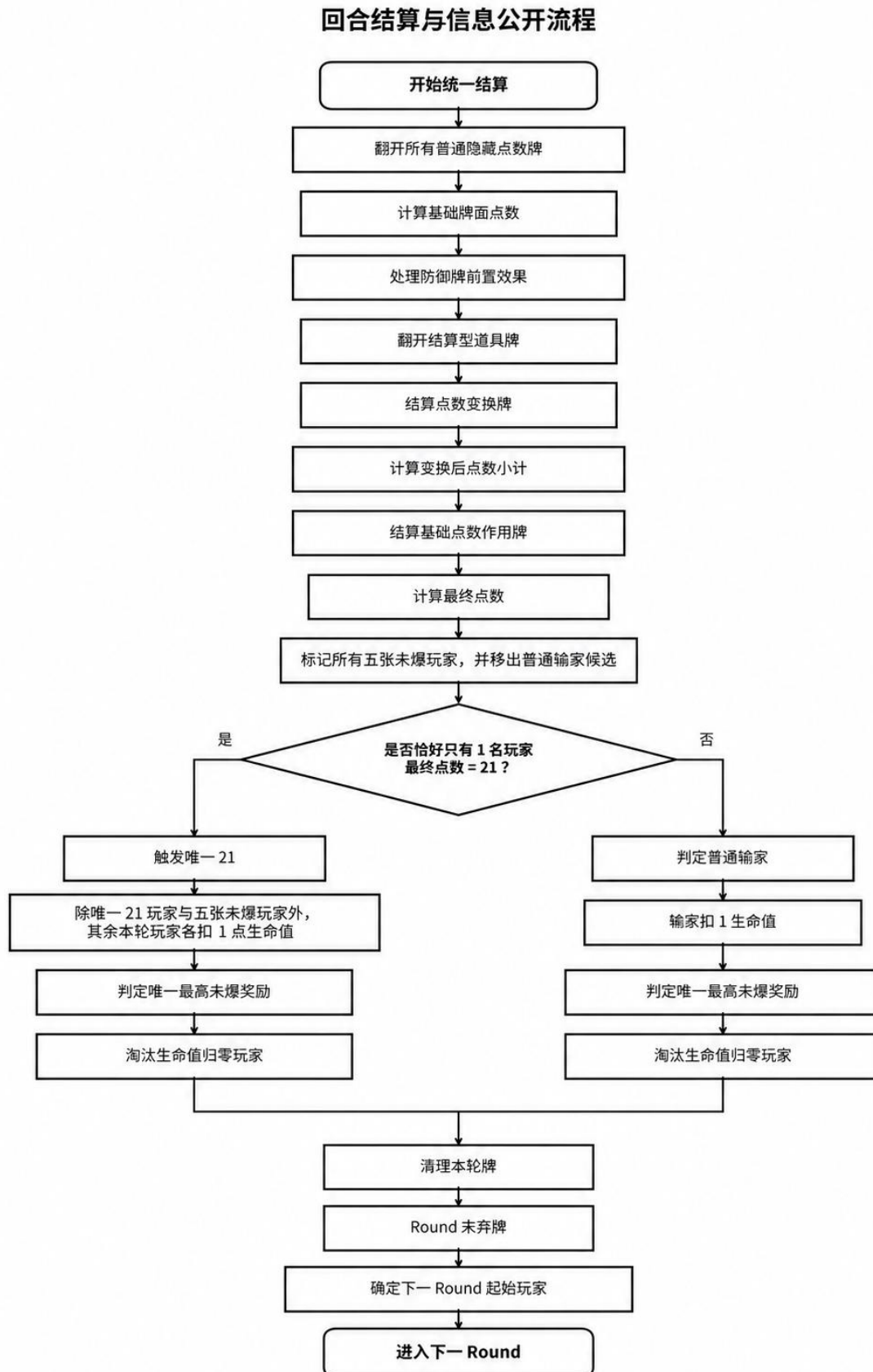


Turn Loop | 单回合循环

Turn 层描述一轮中的行动节奏。仍可行动的玩家按照当前起始玩家与固定方向依次行动；所有可行动玩家完成一次行动后，系统检查是否仍有人未停牌且未摸满 5 张点数牌。若有则进入下一回合，否则转入统一结算。



回合结算与信息公开流程



06 | 平衡依据与设计取舍

关键规则为什么是现在这样

设计问题	当前方案	设计依据
道具抢走 21 点主体	每个 Turn 最多主动使用 1 张道具牌	限制单次行动爆发，但允许玩家在不同 Turn 中逐步组合信息、变换与防御
停牌过于安全	停牌后失去主动出牌和反制	在不爆牌的低风险收益之外加入主动权成本
五张未爆与唯一最高未爆奖励重叠	五张仅安全；唯一最高未爆给下轮资源	最高未爆难度更高，也更符合 Party Game 需要明确赢家的体验
唯一 21 点群体扣血节奏	生命值改为 3 点；唯一 21 点时其他玩家各扣 1	保留唯一 21 点的爆发价值，同时避免 2 命制下多人过快淘汰
过度囤积道具牌	Round 末主动弃至 ≤3，超时随机弃；弃牌明置	限制长期资源雪球，同时制造公开信息

当前数值方向

当前基础生命已由 2 点调整为 3 点，用于承接“唯一 21 点”带来的多人同时扣血。旧版 2 / 3 命时长估算不再作为当前结论；45 张牌池、点数变换牌与“每 Turn 最多主动使用 1 张道具牌”的节奏都会改变 Round 时长与淘汰速度，因此需要重新进行时长模拟与真人 Playtest。

07 | 设计参考

参考作品	主要学习点	明确不复制的部分	对 Fairy Blackjack 的影响
Liar' s Bar	点数牌 + 暗黑桌面压力 + 玩家之间的博弈可以成立为 Party Game	不以欺骗、Bluff 或社交推理作为核心	保留第一人称桌面压力、生命值与惩罚反馈，把核心改成风险管理
Balatro	扑克牌熟悉度能够显著降低规则入口成本	不采用重牌组构建类肉鸽的游戏机制、复杂构筑与多人高信息量牌组系统	使用熟悉点数牌作为底层语言，道具牌只做有限风险修正
Buckshot Roulette	压抑小空间、强结算和现实存在的惩罚物件能提高紧张感与“想赢”的动力	不采用枪械与写实暴力	用纸片角色和巨大文具构建非写实、黑色幽默式惩罚

三款作品并不是同一赛道的直接竞品，因此本章节更接近设计参考定位分析。Fairy Blackjack 参考了这些作品中已经成立的体验设计，同时保留与自身轻桌游定位相符的部分，舍弃不适合本项目的系统。

08 | 美术方向 + Visual UI/UX

暗黑童话纸片桌游风

游戏发生在一个无窗、压抑、充满儿童手工物件的美式教室中。玩家和对手都是被小孩剪下来的童话纸片小人；牌桌、UI、卡牌与惩罚都围绕“儿童手工世界被扭曲成危险游戏”这一视觉逻辑建立。

视觉钩子：一群纸片童话小人在诡异无窗教室里打危险牌局，输了会被巨大文具像玩具一样处置。

角色与技术方向

角色采用低模薄片纸偶 3D + 像素化手绘贴图 + 黑边轮廓，而不是完全依赖纯 2D Sprite。头身比约为 1:2，动作强调夸张木偶式摆动与轻微机械停顿。第一人称下可看到自己的纸片胸口边缘和双臂，其他玩家则完整可见。

场景与材质

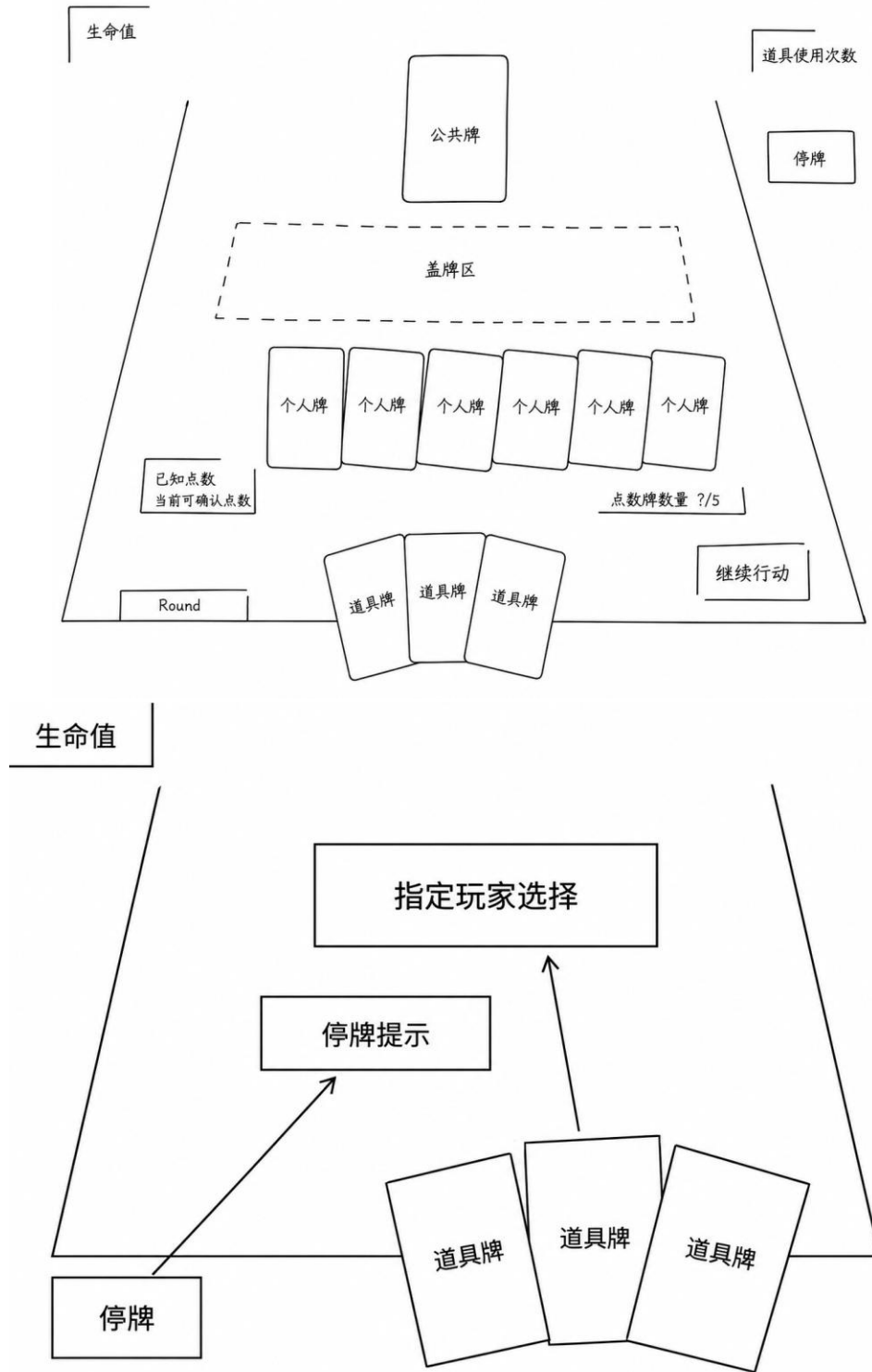
主场景为无窗美式儿童教室，中央是暗色旧塑料牌桌，前方为黑板/黑板报与讲台，后方为多个倒下或直立、相互交错的储物柜，以及散落的手工材料。整体使用压抑的暗调儿童色与脏彩色系统，材质偏彩纸、作业纸、旧塑料、粉笔、蜡笔、胶带与木质教学家具。

惩罚视觉

惩罚围绕纸片身体展开，基调是黑色幽默而非写实风格。剪刀、橡皮、铅笔、美工刀、碎纸机、订书机等现实文具被巨大化，用纸屑、切痕、擦痕、墨痕和撕裂边缘表达生命值损失与淘汰。

Visual UI/UX

视觉 UI 延续桌面实体化原则：公共牌、公开私人点数牌、隐藏牌与敌方盖放道具牌通过牌桌区域区分，屏幕 HUD 只保留生命值、玩家状态、当前行动与必要提示。手撕作业纸、手写线框等视觉语言可以强化儿童手工世界，但不应降低策略信息的可读性。



FAIRY BLACKJACK GDD V1.1

09 | 音频方向

诡异儿童音乐与黑暗童谣

音频目标是制造“熟悉但不安全”的儿童环境。音乐以诡异儿童音乐与黑暗童谣为主要方向，旋律可以简单、重复，避免过度史诗化；环境层则通过教室灯管、房间低频与轻微机械噪音建立压抑感。

音频层	方向	主要用途
音乐	黑暗童谣、诡异儿童旋律、轻微失真与重复	维持儿童空间身份与持续不安
点数牌交互	洗牌、抽牌、纸张滑动、盖牌、翻牌	强化桌面实体感
道具牌交互	铅笔、剪刀、撕纸、橡皮、贴纸等材质声音	让道具牌与世界物件统一
统一结算	等待、揭牌、效果触发、输家确认的层层递进	支撑每 Round 的情绪高峰
惩罚	剪切、擦除、戳孔、碎纸机等非写实声音	提升扣血/淘汰反馈的重量

10 | 未来扩展

不进入当前核心版本的方向

当前阶段不继续增加规则复杂度。以下内容只作为未来可扩展方向保留，必须在二期核心循环通过真人测试后再评估。

方向	示例	设计价值	主要风险
条件 / 概率点数道具牌	根据最后一张隐藏点数牌奇偶、牌数或公开点数触发额外效果	提高信息类道具牌的联动价值	提升理解成本，可能使点数系统过度复杂
特殊干扰	让玩家无法得知部分新增信息等	提高节目效果与不确定性	削弱控制感
牌组操作	查看多张点数牌、重排多张牌序或更深度控制牌堆	增加控牌与策略深度	使轻桌游偏硬核、增加思考时间
规则修改	临时改变爆牌线、全场规则或计算方式	制造特殊局面与强节目效果	规则负担高，容易破坏基础规则可读性
更多模式 / 人数	5 - 6 人、特殊 Party Mode	扩展社交场景	信息量与等待时间显著增长