

BALATRO: QUALIDADE DE FEEDBACK AUDIOVISUAL E EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO

ISABELLA AZZOLIN FONTANARI¹; LAVÍNIA NUNES DE ÁVILA²; DAVI
FREDERICO DO AMARAL DENARDI³

¹Universidade Federal De Pelotas – isabella.fontanari@ufpel.edu.br

²Universidade Federal De Pelotas – lavinia.avila@ufpel.edu.br

³Universidade Federal De Pelotas – davi.denardi@ufpel.edu.br

1. INTRODUÇÃO

O sucesso de títulos indies aclamados pelo público e pela crítica —alguns sendo vencedores de prêmios em eventos como a Gamescom Latam 2025 e outros indicados em categorias do *The Game Awards 2024*— como *Balatro* (2024), *Mullet Madjack* (2024), *Nine Sols* (2024) e *Animal Well* (2024) no último ano, direcionou a atenção de muitos desenvolvedores para um aspecto comum entre todos os jogos mencionados além de suas mecânicas interessantes: o “juice”, ou “suco”. Todos esses títulos possuem elementos gráficos e sonoros de *feedback* ao jogador, que chamam atenção imediatamente do público e de profissionais do desenvolvimento de jogos, o que pode ser observado não somente pelo sucesso dessas obras como também a ascensão de tutorias que ensinam a replicar esses efeitos visuais, com diversos jogos utilizando das mesmas técnicas para criar um sistema de resposta ao jogador que seja tão satisfatório quanto o de suas inspirações.

Esses efeitos podem ter um resultado significativo na Experiência do Usuário, que segundo Nielsen e Norman (1988), abrange todos os aspectos da interação do usuário final com a empresa, seus serviços e produtos, e nesse caso, o jogo “*Balatro*” (2024): um jogo de gerenciamento de baralho, *roguelike*^[1] de poker. Buscamos então investigar e, a partir de uma análise de conteúdo com base em avaliações da *Steam* do jogo *Balatro* (2024) e em uma proporção entre menções de mecânicas e “juice”, levantar uma discussão sobre o nível de relevância que a “suculência” de um jogo possui para a experiência do usuário.

2. METODOLOGIA

O presente trabalho foi realizado a partir de uma pesquisa qualitativa de cunho bibliográfico, com exploração em artigos especializados sobre o assunto, assim como a realização de uma análise temática de conteúdo utilizando a ferramenta *Steam Review Explorer* (HILLS, 2023) para coletar um total de 859 análises da plataforma *Steam*², feitas dentro do período de 05 de julho de 2025 a 04 de agosto de 2025, do jogo *Balatro* (LOCALTHUNK, 2024). Esse resultado foi gerado a partir da utilização dos seguintes filtros dentro da ferramenta: análises positivas, análises negativas, escritas durante acesso antecipado, não escritas durante acesso antecipado, não marcadas como recebido gratuitamente, compradas através plataforma *Steam*, não compradas através plataforma *Steam*, não provável arte ASCII, não contém URL, mínimo de 116 caracteres, Português, Inglês, Espanhol - América Latina e Espanhol - Espanha.

¹ Gênero de jogos caracterizado pela geração procedural de níveis, uma jogabilidade baseada em turnos/rodadas, e morte permanente.

² *Steam* é um serviço de venda e distribuição digital de jogos eletrônicos e softwares.

A partir dos resultados obtidos pelo filtro da ferramenta foi feita uma curadoria para remover análises em idiomas além dos selecionados, contendo *copypasta*^[3] e arte ASCII, já que pela ferramenta ser experimental, alguns dos filtros funcionaram apenas parcialmente. Com essa filtragem, chegamos no número de 702 análises que foram, com base em seu conteúdo e na menção dos temas que pretendemos analisar para argumentação de uma opinião sobre o jogo em questão ou um relato de experiência, classificadas em 3 categorias diferentes: “*game design*” para análises que mencionam elementos do design de jogos relacionados à experiência de jogo, jogabilidade, regras e mecânicas (ZUBEK, 2020), “*suculência*” para aqueles mencionando o *feedback* audiovisual e “outro” para aqueles que não se encaixam em nenhuma das duas categorias mencionadas.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O “*flow*” é um conceito da psicologia que descreve um estado mental em que uma pessoa sente momentaneamente uma sensação intensa de felicidade, que depende de alguns aspectos para ser atingido: a realização de uma atividade que requer habilidade; um estado de concentração absoluta, de modo que o indivíduo perca noção de seus arredores; um objetivo e *feedback* diretos; um senso de controle e a perda da autoconsciência. (CSIKSZENTMIHALYI, 1990, p.80). O “*flow*” pode então ser relacionado dentro do estudo do Design de Jogos à imersão na tarefa de jogar, afetando ativamente os níveis de prazer e desempenho dos jogadores (WEIBEL, WISSMATH, 2011) e sendo crucial para a experiência geral do usuário.

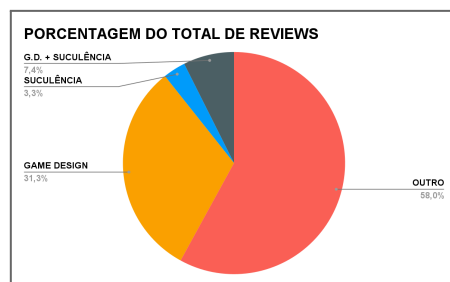
Considerando o *feedback* direto como um dos fatores importantes citados por Csikszentmihalyi (1990), na imersão e na predisposição do jogador para atingir esse estado de “*flow*”, podemos considerar a qualidade da resposta audiovisual possivelmente relevante para a experiência do usuário, mas se faz importante ressaltar de que ela não obrigatoriamente é indicativa de que a experiência do jogador será positiva. Os efeitos visuais como *shaders*⁴ e animações são capazes de facilitar a imersão do usuário e elevar sua experiência cognitiva, desde que esses façam sentido dentro do contexto geral da obra e sirvam como complemento de um bom *game design*.

Como evidencia no Gráfico 1, do total das 702 análises do jogo *Balatro* (2024) lidas e classificadas, 42% delas mencionaram aspectos de *game design* e/ou “*suculência*” para argumentar favoravelmente ou negativamente sobre o jogo.

Gráfico 1 - Porcentagem do total de reviews

³ Termo utilizado para se referir a um texto ou bloco de conteúdo que é comumente copiado e colado repetidamente por diferentes usuários em fóruns online, redes sociais e outras plataformas digitais.

⁴ Termo utilizado para programas que renderizam dados gráficos, alterando características visuais como iluminação e textura.

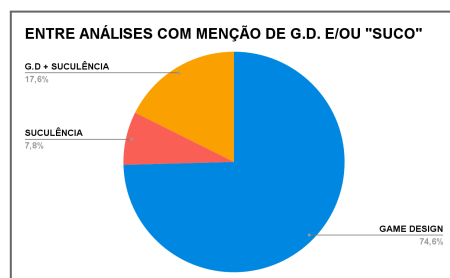


Fonte: dos autores

Desses 42%, 25,4% (Gráfico 2) incluíram menções de elementos relacionados ao *feedback* audiovisual do jogo, como efeitos sonoros e visuais de números pegando fogo ou sons de caça-níqueis e que esses elementos causam uma reação muito mais instintiva de prazer —que aqui, podemos conectar com o estado do “*flow*” do usuário— muito mais mencionada do que quando o *game design* e mecânicas serviam de argumentação para as análises.

Ao mesmo tempo, é relevante ressaltar que 31,3% das análises totais focam em aspectos de experiência de jogo relacionados à categoria de *game design*, com análises positivas descrevendo mecânicas que ditam interessantes e aplaudindo a versatilidade dos sistemas internos do jogo, e com negativas discorrendo sobre esses mesmos pontos com uma luz de crítica mais opositora.

Gráfico 2 - Menções de Game Design ou Suculência



Fonte: dos autores

Dentro dos 25,4% das menções à “suculência”, apenas 2,7% delas estão caracterizando a “suculência” como um elemento negativo à experiência de usuário. Conclui-se então, que a “suculência” é um recurso que pode trazer efeitos positivamente significativos em relação à experiência do usuário, ao menos dentro do escopo deste estudo, o jogo Balatro (LOCALTHUNK, 2024)

4. CONCLUSÕES

Por meio da pesquisa qualitativa e através das análises de resultados foi possível observar a relevância da “suculência” ao afetar tanto positiva quanto negativamente a experiência do usuário em jogos, assim como também é perceptível que a “suculência” por si só não é o suficiente para que as dinâmicas entre jogo e jogador sejam as esperadas pelos designers, necessitando também dos elementos de *game design* como base para a construção da experiência desejada. Portanto é pertinente, durante a concepção de um jogo, considerar a implementação de sistemas de *feedback* audiovisual bem refinados visto que a

“sukulência” é um fator que contribui para a imersão do jogador e ajuda então a induzi-lo ao estado de “flow”.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AHO, J. **REWARDING PLAYERS WITH AUDIOVISUAL CUES**. 2018. 52f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Tecnologia da Informação) - Turku University Of Applied Sciences.

CSIKSZENTMIHALYI, M. Flow: The Psychology of Optimal Experience. **Design Issues**, Cambridge, v.8, n.1, p. 80, 1990.

HICKS, K., DICKINSON, P., HOLOPAINEN, J., GERLING, K. Good Game Feel: An Empirically Grounded Framework for Juicy Design. In: **DIGRA 2018 CONFERENCE - THE GAME IS THE MESSAGE**, 1., Torino, 2018. **Proceedings...** DiGRA 2018 Conference: The Game is the Message: Lincoln: School of Computer Science, 2018.

HILLS, M. J. **Steam Review Explorer**. 2024. Acessado em 4 ago. 2025. Online. Disponível em: <https://project.joshhills.dev/steam-review-explorer/>

JUUL, J. **Casual Revolution – Reinventing Video Games and Their Players**. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press. 2010.

KOSKELA, T. **Choosing Juice: Enabling Fun in Games through Better Visual Design**. 2015. 76f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Programme in Media Option of Interactive Media) - Tampere University of Applied Sciences.

LOCALTHUNK. **Balatro**. Playstack. 2024. Online. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/2379780/Balatro/>

NIELSEN, J., NORMAN, D. **The Definition of User Experience (UX)**. 1998. Nielsen Norman Group. Online. Acessado em 4 ago. 2025. Disponível em: <https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/>

WEIBEL, D., WISSMATH, B. **Immersion in Computer Games: The Role of Spatial Presence and Flow**. International Journal of Computer Games Technology. v.2011. n.282345, 14 páginas. 2011.

ZUBEK, R. **Elementos de Design de Jogos**. [s. l.]. The MIT Press. 2020.