

Balatro 体验分析报告

1. 引言

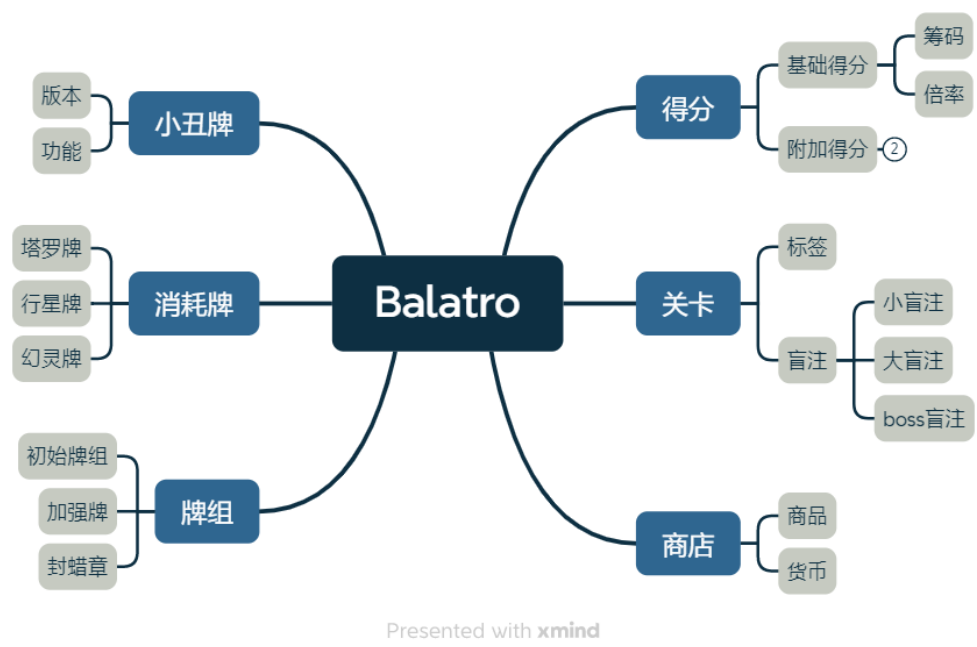
1.1 游戏简介

《Balatro》是一款由 LocalThunk 开发，Playstack 发行的游戏。它于 2024 年 2 月 20 日在 Steam (Windows 和 Steam 平台的 Linux 版本), PlayStation 4 和 5, Xbox one, Xbox one S, Xbox one X, Xbox Series X 和 S, 以及 Nintendo Switch 上发布。

1.2 游戏类型和风格

Balatro 是一款扑克题材的 rougelike 卡牌游戏，引用了一些德州扑克的术语和规则。

1.3 系统框架



2. 游戏玩法

2.1 核心机制

每一关，玩家通过有次数限制的出牌，达成关卡所需的得分来通过关卡。

得分的计算通过一个公式完成，既

$$\text{得分} = \text{筹码} * \text{倍率} ;$$

基础的筹码和倍率由德州扑克的框架决定，同为等级 1 时牌型得分情况如下：

同花顺	100*8
四条	60*7
葫芦	40*4
同花	35*4

顺子	30*4
三条	30*4
两对	20*2
对子	10*2
高牌	5*1

越难打出的牌型所获得的基础得分越高，搭配上有限的出牌次数，使得玩家必须仔细考虑每次出牌与弃牌的方式，这种设计兼顾了随机性和策略性，在随机事件带给玩家惊喜的同时，为玩家提供了制定策略的空间，让玩家拥有深思熟虑的机会。这种平衡可以促使玩家不断尝试新的方法和策略，增加游戏的乐趣和可玩性。

游戏的核心机制非常简单易懂，即便玩家对德州扑克完全不了解也可以短短几分钟就掌握基本玩法，并体验到游戏的乐趣。

2.2 奖励与惩罚机制

2.2.3 奖励

一、关卡奖励

在玩家到达目标分数通过关卡时会获得金币奖励，奖励构成为：通关奖励+利息（每剩余 5 块给 1 块最高到 5）+剩余出牌次数对应金币。在玩家拥有特殊小丑牌时可以获得更多的金币奖励。

二、标签

玩家也可以选择跳过关卡以获取另外一种形式的奖励：标签。标签可以使玩家在下一个商店获得各种优惠，或者直接获得金币奖励等。

2.2.4 惩罚

与传统 rougelike 游戏类似，小丑牌也采用了永久死亡机制，即玩家在游戏中死亡会损失所有进度以及资源，需要重新开始，增加了游戏的挑战性和紧张感。在小丑牌中，如果玩家未能在限定出牌次数内达成所需分数即视为失败，损失全部进度从头开始，相较于其他有血条设计的游戏，这样的设计留给玩家的容错率会更低。

在更高难度模式下，可能会出现需要反复重开以获得更好的开局才能顺利通关的情况。一些新手玩家可能会难以适应，陡峭的学习曲线会使他们感受到挫败感，从而丧失玩游戏的乐趣。那些肉鸽的狂热爱好者则可以从中感受到挑战性和成功后的成就感，并因此更加兴奋。

2.3 加强道具

玩家可以通过标签获得或者使用金币在商店中购买加强道具，包括小丑牌、塔罗牌、行星牌、幻灵牌以及游戏牌。

(1)小丑牌

游戏中最重要的道具，类似于以撒的结合中的遗物，默认情况下可以持有五张小丑牌。小丑牌的效果可以分为两大类，提供金币的和提供分数的。目前游戏中共有 150 中不同的小丑牌，提供了相当多的组合可能。每次玩家都可以选择不同的道具组合，来体验不同的效果，增强了游戏的可重复性和新鲜感。

通过适当的组合，玩家可以获得相当夸张的分数，看着得分的数字不断向上跳可以给玩家带来很好的成就感，这也是肉鸽游戏很重要的体验之一。

(2)塔罗牌

塔罗牌为消耗牌，通过一次性的使用来获得一些增益效果。包括加强牌组中的牌以及获得其他加强道具。

(3)行星牌

消耗牌，升级牌型等级。

(4)幻灵牌

消耗牌，可以增加蜡章（加强效果）到游戏牌组中，增加一些效果到持有的小丑牌上，或者获得一些稀有或传奇的小丑牌。

(5)游戏牌

在商店或标签或者幻灵牌获得的游戏牌会带有一些特殊效果，例如增加筹码，增加倍率，获得金币。可以添加进牌组中，原本一副牌只有五十二张，即普通扑克牌的规格。通过添加游戏牌，玩家可以打出德州扑克中原本没有的牌型，例如五条、同花葫芦等。

(6)优惠券

默认价格 10 金币，每个底注刷新一次。主要功能是增强商店，例如提高塔罗牌在商店内出现频率。还有增加一次出牌次数或者增加一次弃牌次数的优惠券。

2.4 商店

1、商店的基本功能

商店分为三个主要区域，单卡、优惠券和扩展包。默认出售两张单卡，两个扩展包和一张优惠券。单卡可以通过使用金币刷新，刷新默认初始 5 金币，同一个商店内每刷新一次所需金币加一。

2、商店的设计机制

(1)随机性

每次进入商店时，除了优惠券外的其他商品都是随机生成的，这增加了游戏的变数和可重玩性。

(2)经济管理

由于玩家获取金币的能力有限，所以需要在购买各种道具时做出取舍，仔细权衡每个商品的性价比，决定那些商品对当前卡组和游戏进程最有帮助。

3、商店在游戏进程中的角色

(1)缓解随机性

尽管《Balatro》强调随机性，但商店为玩家提供了一个较稳定的提升途径，玩家可以通过商店有计划的增强自己。并且商店允许玩家在游戏过程中根据实际情况调整策略以及卡组，增加了游戏的策略深度，这也使得《Balatro》不单单是一场赌博，而是一个出色的游戏。

(2)难度平衡

制作者可以通过调整道具的刷新概率，道具的价格来平衡游戏的难度。目前来说《Balatro》的价格设置很合理，玩家可以通过合理的金币利用来获得必要的增强以通关游戏。

4. 美术设计

1、视觉风格



《Balatro》采用的是 2D 卡通风格，画面简洁色彩鲜艳。游戏还特意给画面添加了摩尔纹，画面干扰等故障风（Glitch Art），搭配上迷幻的色彩风格，可以给人带来很强烈的视觉冲击，给人一种抽象、超现实的视觉体验。

这种结合在视觉上很独特，很容易吸引玩家的注意力。同时可以很好的营造一个梦幻甚至略带神秘的氛围，使玩家很好的沉浸在游戏的世界中。

但是这样的美术设计也有着非常明显的缺点：

- 视觉疲劳：过多的使用高对比度、强色彩和频繁的动态变化，可能导致玩家在长时间游戏后感到视觉疲劳。
- 干扰注意力：强力的视觉效果有时会干扰玩家对游戏内容和关键元素的注意力，但是由于《Balatro》游戏机制简单易懂，画面简洁整齐，这个缺点不会特别明显。
- 审美限制：这样的视觉效果比较极端，并不是所有玩家都能接受或者喜欢这种风格，可能会导致部分玩家对游戏产生抗拒。

2、场景设计



游戏内的场景描绘了一个牌桌，布局简洁明了，各个区域排布整齐，看起来非常舒适，便于玩家理解掌握游戏内容，从而将精力更多花费在游戏最核心的玩法上，我个人认为这也是这款游戏容易让人上瘾的原因之一。

3、道具与物品

道具也采用了卡通风格，线条清晰，色彩鲜艳。但是有一部分道具基本上只是同一形象换色，可能会导致不好分辨，但是这样确实可以节省一大部分美工，节约成本。

4、界面设计

可用性：《Balatro》的每一个界面都设计的很直观，玩家可以轻松的找到所需的信息和功能，不存在很复杂的操作步骤。同时界面上的信息清晰可辨，重要信息也都做出了突出显示。

一致性：界面的各个部分之间都保持了一致的视觉风格，使用了统一的字体和图标设计，整体感非常强。并且，相同的操作方式和反馈机制在整个界面中都保持了一致，可以帮助玩家建立认知模型。

响应速度：游戏的交互可以快速响应玩家的操作，不会出现卡顿感。操作后的反馈也是明确且及时的，可以确保玩家能理解操作结果。

5. 声音

游戏的背景音乐使用的是电子音乐，每段音乐的循环设计的很合理，避免了重复带来的单调感，音乐长度适中，循环点不明显。采用了动态音乐系统，玩家处于不同的游戏界面时，会有不同的音乐出现，同样切换点并不明显，不会给人一种突兀的感觉。

游戏为出牌、计分、胜利、失败、结算等都作了不同的音效，音效清晰，反馈及时，每个声音设计都很符合其画面效果展示。

6. 玩家体验

6.1 游戏节奏与难度

以基础难度一般情况为例，每个盲注所需的分数为：

底注	小盲注	大盲注	BOSS 盲注
1	300	450	600
2	800	1200	1600
3	2000	3000	4000
4	5000	7500	10000
5	11000	16500	22000
6	20000	30000	40000
7	35000	52500	70000
8	50000	75000	100000

难度的增长曲线平滑，通过合理的运营，想要通关的难度并不大，运气对于游戏的影响不是很大，可以体现出游戏的策略性。

玩家还可以通关游戏来解锁更高难度选项，更高的难度会增加一些限制，例如削减通关奖励、分数增加变快，难度曲线会变得更加陡峭，这时可能会出现需要反复挑战才能成功通关的情况。

6.2 玩家反馈与社区

玩家反馈主要来源于 steam 评论区。

好评：大部分玩家都打出了好评，大家都很喜欢这款游戏。玩家喜欢这款游戏的原因大致如下；

- 1) 帅气的 UI；
- 2) 好听的音乐；
- 3) 喜欢德州加肉鸽的创意；
- 4) 在凑出高难度牌型时的爽感；

差评：也有一部分玩家给出了差评，原因如下；

- 1) 难度过高
- 2) 内容还不够多、组合不够自由
- 3) 运气成分过高

7. 市场表现

《Balatro》在 steam 国区定价人民币 54，在 2024.3.18，发行商和开发者宣布游戏的累计销量突破了一百万份，距离游戏发售不足一个月，作为一个独立游戏来说，这是一个非常辉煌的成就。

8. 总结与评价

《Balatro》通过融合德州扑克规则和 Roguelike 随机性，提供了丰富的游戏体验。商店机制、道具系统、独特的美术风格和音效设计增色不少。然而，陡

峭的学习曲线和视觉设计可能导致部分玩家的疲劳和抗拒。通过不断优化和调整，相信《Balatro》可以成为一款备受欢迎的卡牌 Roguelike 游戏。