

Actividad 5: Análisis heurístico de un videojuego

Omar Imanol Rodríguez Rodríguez

Análisis GAP: ¿Cómo enseña a jugar?

Cuando eres un jugador nuevo en Valorant, el juego no te suelta en una partida competitiva o normal de inmediato, primero te adentra en una especie de tutorial interactivo que simula una partida real.

Aquí es donde el juego establece las bases. No solo te enseña a moverte y disparar, sino que introduce una mecánica que es crucial en el juego: **el sistema de economía**. Aprendes que cada acción tiene un costo y una recompensa, te van dando una cierta cantidad de créditos por ronda, y con eso debes decidir si compras armas potentes, escudos que te den más supervivencia o si ahorras. Desde el inicio, te enseñan que gestionar tu dinero es tan importante como tener buena puntería.

Además, el tutorial clarifica el objetivo central del juego, que es asimétrico. Te explican que hay dos equipos de 5 integrantes: los Atacantes y Defensores.

- **Para los Atacantes:** El objetivo es plantar la *Spike* (la bomba) y protegerla hasta que detone tras un cierto tiempo. Si no la plantan antes de que el reloj llegue a cero, pierden.
- **Para los Defensores:** El objetivo es evitar que planten, o si ya la plantaron, "defusar" o desactivar la *Spike* antes de la explosión.

Lo valioso de esta fase de enseñanza es que cubre desde lo básico, como recargar y entender que las balas se acaban, hasta entender que si no compras escudo, eres un blanco fácil.

Análisis PLAY: ¿Cómo construye la experiencia?

Una vez que pasas el tutorial, la construcción de la experiencia se basa en la tensión y la estrategia. Valorant mezcla la precisión de un *shooter* táctico con las habilidades de cada agente, y eso crea dinámicas muy interesantes.

La experiencia se siente pesada y táctica. Tienes mecánicas de movimiento que te obligan a decidir: ¿corro para llegar rápido pero hago ruido, o uso el sigilo (caminar) para sorprender al enemigo? Las habilidades de los agentes son el punto fuerte que hace que el juego no solo sea disparar. Por ejemplo, me gusta cómo se siente usar un personaje con arco, Sova puede lanzar una flecha de reconocimiento para ubicar

objetivos en el mapa, o lanzar granadas con un personaje con el rol de Duelista, porque si, hay roles en este juego. Estas habilidades no solo son para matar, sino para ganar información y control del terreno, lo que hace que cada ronda se sienta diferente dependiendo de qué agentes estén en juego.

Reflexión y Crítica

1. Problema Detectado: La barrera técnica y los "Smurfs"

A pesar de lo bueno que es el juego, he detectado dos problemas graves que afectan la experiencia. El primero es técnico: el cliente de RIOT. Muchas veces falla de manera frustrante, no te permite abrir el juego, se queda bugueado o congelado. Me ha pasado varias veces que aparece el mensaje de "Partida Encontrada", pero nunca me mete, o se queda trabado en una pantalla con los jugadores de la partida anterior.

El segundo es un problema de comunidad y balance: los **Smurfs**. El juego no logra identificar bien a estos jugadores expertos que, teniendo rangos altos en sus cuentas principales, se crean multicuentas para jugar contra novatos. Esto hace que las partidas sean injustas. Como jugador que quiere subir de rango legalmente, es muy difícil mejorar cuando te enfrentas a alguien que mecánicamente está a un nivel muy superior pero que el sistema empareja contigo.

2. Elemento Positivo: Las mecánicas y el "Game Feel"

Lo que mantiene a Valorant vivo son sus mecánicas pulidas. La sensación de disparo es muy buena, realmente sientes cuando conectas un tiro. Además, la interacción entre habilidades está muy bien lograda. No se siente que las habilidades opaquen a los disparos, sino que los complementan. también algo que no mencioné es que las habilidades también se compran y eso es muy bueno porque debes tener el cuidado de en qué momento usarlas. El diseño de sonido también es un punto positivo clave, ya que escuchar los pasos o la recarga de un enemigo es vital para la estrategia de sigilo.

3. Mejora Propuesta

Para solucionar los problemas mencionados, propongo lo siguiente:

- **Contra los Smurfs:** Es complicado pensar en una solución para esto, pero podrían tratar de mejorar su algoritmo para detectar a los Smurfs de una forma más eficiente. También podrían implementar un sistema de verificación de dos pasos obligatorio, como tener asociado un número de teléfono para esa cuenta.

Esto haría mucho más difícil y tedioso crear cuentas secundarias para abusar de los novatos. Además, el juego debería detectar si un jugador nuevo tiene un rendimiento anormalmente alto, muchos *headshots*, un score perfecto y subirlo de rango mucho más rápido para sacarlo de las partidas de nivel bajo.

- **Para el Cliente:** Optimizar el lanzador de Riot para que consuma menos recursos en segundo plano y arreglar los errores de conexión que generan las falsas partidas encontradas, quizás permitiendo un modo de inicio ligero que no cargue tantos elementos visuales innecesarios en el menú principal.