Avaluació heurística

Grup 8. Eudald Garrofé Bernat Casañas Miquel Suau Jordi Pardo

Avaluació Heurística: Real Gorilla Simulator

# Introducció

El joc que hem escollit per realitzar l’avaluació heurística ha estat Real Gorilla Simulator, un joc que compta amb més de 1 milió de descarregues en la Play Store, desenvolupat per PT Game Studio, un estudi de jocs per a mòbils ubicat a Índia es categoritza dins del gènere de Simulació.

# Target del videojoc escollit

Creiem que el públic al que va enfocat aquest videojoc és gent que no compta amb una gran experiència jugant a videojocs, segurament es tracti d’un target que juga de forma molt casual a algun joc de mòbil. L’edat rondaria entre els 8-17 anys degut sobretot a la temàtica.

# Metodologia i Heurístiques

La metodologia que hem aplicat ha estat testejar els 10 nivells que ofereix el joc aprofitant que són pocs i d’aquesta manera analitzar de forma completa el joc, evitant no provar alguna característica que quedés en nivells més alts

Per dur a terme l’avaluació heurística hem seleccionat vàries heurístiques de manera que l’avaluació fos aplicable de forma genèrica a diversos títols. N’hem escollit algunes del document proporcionat pel tutor, han estat les següents:

* 1. Objetivo general: Se le presentan al jugador unos objetivos claros (por ejemplo, los objetivos principales) con tiempo suficiente y es capaz de comprenderlos e identificarlos
* 2. El jugador está recibiendo recompensas significativas. La adquisición de habilidades (habilidades personales y en el juego) también puede ser una recompensa
* 3. El juego no se estanca y el jugador siente el progreso
* 4. La inteligencia artificial es razonable, visible para el jugador, en consonancia con las expectativas de los jugadores y, sin embargo, impredecible
* 5. Se le proporciona al jugador la posibilidad de cometer errores, pero las condiciones de error deben ser comprensibles
* 6. Las mecánicas del juego se sienten naturales y tienen un peso y un momento correcto. Además, son apropiados para la situación a la que el jugador se enfrenta
* 7. Los efectos acústicos y visuales despiertan el interés y proporcionan retroalimentación significativa en el momento adecuado
* 8. El juego permite un adecuado nivel de personalización en relación con diferentes aspectos (por ejemplo, la configuración de audio y vídeo, etc.)

# 

# Resultats, problemes d’heurística

A la hora de trobar problemes d’heurístiques i posar-les en comú hem volgut veure en quines heurístiques coincidíem principalment els 4. Tot i que coincidim en altres problemes d’heurístiques hem considerat parlar sobretot de les que hi hem coincidit els 4 doncs deuen ser les més encertades, són les següents:

* Heurística 2: El jugador no rep cap mena d’incentiu a cada nivell que l’animi a seguir jugant, cap recompensa ja siguin monedes, cosmètics o nous poders per avançar en els nivells.
* Heurística 4: La IA es limita únicament a fugir del jugador seguint camins preestablerts, i el joc acaba convertint-se en Chasing Simulator en lloc de Gorilla Simulator, cosa que resulta frustrant per al jugador i en absolut divertit.
* Heurística 7: Els efectes visuals i auditius són de molt poca qualitat o inexistents. La música són els mateixos 10 segons en bucle per a cada nivell, els efectes de so arriben a molestar o resultar pesats pel jugador.

Alhora, els efectes visuals semblen més còmics que una altre cosa.

* Heurística 8: No existeix cap capacitat per al jugador de regular el so ni altres aspectes tècnics de l’aplicació, greu error.

# Conclusions i suggeriments

Generalment el joc no compleix la “pool” d’heurístiques que hem escollit per realitzar l’avaluació, tot i que només hem coincidit en 4 tots coincidim també en que no és un bon videojoc i té moltes esquerdes a nivell heurístic.

Els suggeriments es troben En els annexos, al final del Full de revisió d’acció de cada membre hi ha un apartat on cada un ha exposat les seves idees i propostes de millora ja que considerem totes les propostes i suggeriments d’importància per el videojoc.

# Annexos

### Full de revisió d’Acció:

Donat el següent videojoc de plataforma mòbil: Real Gorilla Simulator, descarrega’l en el teu Smartphone i avalua si les Heurístiques proposades a continuació es compleixen. En cas de que no es compleixen indica en quin grau no ho fan i com afecta aquest incompliment al total de la experiència. Afegeix també una possible solució en cas de que una de les heurístiques no es compleixi.

No oblidis mencionar quina impressió et produeix l’heurística: Quina importància creus que té en un videojoc?

* 1. En el jugador se li presenten objectius clars, compta amb el temps suficient per comprendre’ls i identificar-los.
* 2. El jugador rep recompenses significatives.
* 3. El joc no s’estanca i el jugador sent el progrés
* 4. La intel·ligència artificial és raonable i visible per el jugador, compleix les expectatives del jugador però tot i així és imprevisible
* 5. Se li proporciona al jugador la capacitat de cometre errors i són càstigs comprensibles
* 6. Les mecàniques del joc són naturals i tenen un pes i moment correcte. A més, són apropiades per la situació que el jugador té davant.
* 7. Els efectes acústics i visuals desperten l’interès i proporcionen retroalimentació significativa en el moment adequat.
* 8. El joc permet un nivell adequat de personalització en relació amb diferents aspectes (Àudio, vídeo…)

***Nom i Cognoms: Eudald Garrofé Flix***

# Anàlisi d’Heurístiques : Taula

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Heurística | Es compleix? | En quin grau es compleix?  (1-10) | En quin grau afecta l’incompliment  (1-10) | Quina importància creus que té l’heurística?  (1-10) |
| En el jugador se li presenten objectius clars, compta amb el temps suficient per comprendre’ls i identificar-los. |  | 10 |  | 8 |
| El jugador rep recompenses significatives. |  | 1 | 7 | 9 |
| El joc no s’estanca i el jugador sent el progrés |  | 1 | 10 | 10 |
| La intel·ligència artificial és raonable i visible per el jugador, compleix les expectatives del jugador però tot i així és imprevisible |  | 5 | 6 | 6 |
| Se li proporciona al jugador la capacitat de cometre errors i són càstigs comprensibles |  | 3 | 1 | 5 |
| Les mecàniques del joc són naturals i tenen un pes i moment correcte. A més, són apropiades per la situació que el jugador té davant. |  | 2 | 8 | 10 |
| Els efectes acústics i visuals desperten l’interès i proporcionen retroalimentació significativa en el moment adequat. |  | 4 | 9 | 10 |
| El joc permet un nivell adequat de personalització en relació amb diferents aspectes (Àudio, vídeo…) |  | 1 | 10 | 8 |

# Anàlisi d’Heurístiques : Proposta de solucions

Per a les heurístiques que has marcat com errònies en l’apartat anterior, proposa una possible solució per a cada una d’elles.

* Heurística 2: Realment tampoc s’ha de pensar gaire sobre una possible solució envers a aquest problema doncs directament no existeix cap mena de recompensa per al jugador al final de cap nivell.

Crec que es podria afegir un sistema de punts per nivell, i depenent de si superessis un cert Umbral de punts per a cada nivell el joc et recompensés amb algun “Power-Up” que fossis capaç d’utilitzar en els nivells següents.

* Heurística 3: Incrementar la dificultat a cada nivell superat seria una manera ideal per negar la sensació d’estancament del jugador doncs el joc no proposa un challenge més difícil a cada nivell, sinó que canvia els escenaris en els que acabes fent constantment el mateix.
* Heurística 4: Junt de la mà amb l’heurística anterior seria bo incorporar una IA que fos capaç d’entendre la teva posició a cada moment, ja que la manera en la que està fet ara és: “Si el jugador s’acosta a X distància l’objectiu comença a córrer”.

Ara per ara és molt senzill comprendre quin patró segueixen els enemics al fugir del goril·la.

* Heurística 5: Donat que només existeixi la possibilitat de morir en 2 nivells he considerat que l’heurística no es compleix ja que és absurd que la única manera de poder morir sigui xocant-te amb un camió. El càstig actual em sembla molt poc i el jugador no caurà en el mateix dues vegades.

Llavors crec que seria bo que els enemics et poguessin atacar com ja he dit en punts anteriors, d’aquesta manera obligaria al jugador a planejar millor com superar el nivell per no morir i haver-lo de repetir.

* Heurística 6: La única mecànica que el joc incorpora és la de córrer perseguint enemics, de manera que tampoc existeix un ajustament entre pes i moment correcte. Personalment proposaria que existís la possibilitat de prémer un cert botó per atacar i no que només tocant els enemics morin.
* Heurística 7: Canviar completament els sons del joc, no retro alimenten al jugador en absolut, sinó que més aviat resulten còmiques i molestes si molts enemics comencen a cridar alhora.
* Heurística 8: Seguint amb el comentat en el punt anterior, crec que molts jugadors agrairien la possibilitat de baixar el volum del joc i no del dispositiu sencer per evitar escoltar els sons del joc.

***Nom i Cognoms: Miquel Suau González***

# Anàlisi d’Heurístiques : Taula

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Heurística | Es compleix? | En quin grau es compleix?  (1-10) | En quin grau afecta l’incompliment  (1-10) | Quina importància creus que té l’heurística?  (1-10) |
| En el jugador se li presenten objectius clars, compta amb el temps suficient per comprendre’ls i identificar-los. |  | 10 |  | 10 |
| El jugador rep recompenses significatives. |  | 1 | 10 | 9 |
| El joc no s’estanca i el jugador sent el progrés |  | 1 | 10 | 10 |
| La intel·ligència artificial és raonable i visible per el jugador, compleix les expectatives del jugador però tot i així és imprevisible |  | 3 | 8 | 8 |
| Se li proporciona al jugador la capacitat de cometre errors i són càstigs comprensibles |  | 10 |  | 7 |
| Les mecàniques del joc són naturals i tenen un pes i moment correcte. A més, són apropiades per la situació que el jugador té davant. |  | 10 |  | 9 |
| Els efectes acústics i visuals desperten l’interès i proporcionen retroalimentació significativa en el moment adequat. |  | 1 | 6 | 9 |
| El joc permet un nivell adequat de personalització en relació amb diferents aspectes (Àudio, vídeo…) |  | 1 | 5 | 5 |

# Anàlisi d’Heurístiques : Proposta de solucions

Per a les heurístiques que has marcat com errònies en l’apartat anterior, proposa una possible solució per a cada una d’elles.

* Heurística 2: Es podria incorporar un sistema de “currency” en el que a cada nivell el jugador fos capaç de recollir monedes i al final de cada nivell intercanviar-les per cosmètics o “Buffs”.
* Heurística 3: Variar la dificultat entre nivells de manera ascendent, fent que hi haguessin maneres de que el jugador pogués fallar l’intent de superar cada nivell.
* Heurística 4: Crear una intel·ligència artificial més desperta, que no segueixi rutes preestablertes per les que córrer del jugador.
* Heurística 6: Canviar el missatge de nivell superat per una tipografia més cridanera i remodelar tots els efectes de so seria ideal doncs ara per ara dona molt mala impressió.
* Heurística 8: Es podria incorporar un menú de “Settings” en el que el jugador pogués reduir o silenciar el so de l’aplicació.

***Nom i Cognoms: Bernat Casañas Masip***

# Anàlisi d’Heurístiques : Taula

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Heurística | Es compleix? | En quin grau es compleix?  (1-10) | En quin grau afecta l’incompliment  (1-10) | Quina importància creus que té l’heurística?  (1-10) |
| En el jugador se li presenten objectius clars, compta amb el temps suficient per comprendre’ls i identificar-los. |  | 10 |  | 10 |
| El jugador rep recompenses significatives. |  | 1 | 6 | 7 |
| El joc no s’estanca i el jugador sent el progrés |  | 9 |  | 10 |
| La intel·ligència artificial és raonable i visible per el jugador, compleix les expectatives del jugador però tot i així és imprevisible |  | 4 | 8 | 7 |
| Se li proporciona al jugador la capacitat de cometre errors i són càstigs comprensibles |  | 7 |  | 7 |
| Les mecàniques del joc són naturals i tenen un pes i moment correcte. A més, són apropiades per la situació que el jugador té davant. |  | 6 |  | 9 |
| Els efectes acústics i visuals desperten l’interès i proporcionen retroalimentació significativa en el moment adequat. |  | 3 | 8 | 7 |
| El joc permet un nivell adequat de personalització en relació amb diferents aspectes (Àudio, vídeo…) |  | 3 | 7 | 5 |

# Anàlisi d’Heurístiques : Proposta de solucions

Per a les heurístiques que has marcat com errònies en l’apartat anterior, proposa una possible solució per a cada una d’elles.

* Heurística 2: Sistema de monedes on reps monedes passant nivells i matant humans, per després guanyar skins
* Heurística 4: Que el humans es puguin amagar i atacar-te.
* Heurística 7: Vibració quan mates. Diferents tipus de sorolls. Tacar de sang la pantalla quan mates. Donar al usuari una sensació d’inserció
* Heurística 8: Poder augmentar els gràfics. Anular la musica i els fx de forma separada.

***Nom i Cognoms: Jordi Pardo Gutiérrez***

# Anàlisi d’Heurístiques : Taula

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Heurística | Es compleix? | En quin grau es compleix?  (1-10) | En quin grau afecta l’incompliment  (1-10) | Quina importància creus que té l’heurística?  (1-10) |
| En el jugador se li presenten objectius clars, compta amb el temps suficient per comprendre’ls i identificar-los. |  | 10 |  | 10 |
| El jugador rep recompenses significatives. |  | 1 | 10 | 8 |
| El joc no s’estanca i el jugador sent el progrés |  | 3 | 8 | 10 |
| La intel·ligència artificial és raonable i visible per el jugador, compleix les expectatives del jugador però tot i així és imprevisible |  | 1 | 10 | 8 |
| Se li proporciona al jugador la capacitat de cometre errors i són càstigs comprensibles |  | 2 | 9 | 7 |
| Les mecàniques del joc són naturals i tenen un pes i moment correcte. A més, són apropiades per la situació que el jugador té davant. |  | 4 | 5 | 10 |
| Els efectes acústics i visuals desperten l’interès i proporcionen retroalimentació significativa en el moment adequat. |  | 6 | 5 | 8 |
| El joc permet un nivell adequat de personalització en relació amb diferents aspectes (Àudio, vídeo…) |  | 1 | 9 | 7 |

# Anàlisi d’Heurístiques : Proposta de solucions

Per a les heurístiques que has marcat com errònies en l’apartat anterior, proposa una possible solució per a cada una d’elles.

* Heurística 2: Incorporar directament un sistema de recompensa, ja sigui de punts, personalització o qualsevol cosa que pugui fer sentir al jugador que ho ha fet bé.
* Heurística 3: En si no t’estanques, però si que és cert que no notes un progrés en el joc, ja que sempre es repeteix la mateixa metodologia. Es podrien fer més varietats de nivell per exemple.
* Heurística 4: La IA es bastant predictiva i s’aprenen els patrons molt fàcilment, se li hauria de millorar el moviment i els camins per a que el jugador no pugi intuir per on girarà i així donar-li una mica més d’emoció i dificultat.
* Heurística 5: L’únic error que s’ha trobat que pugi cometre el jugador és el fet d’apropar-se al camió quan el segueix cap a la ciutat i mors si xoques. Podria posar-se errors més significatius com per exemple, si t’equivoques en la direcció d’on anirà l’animal, es pugui arribar a escapar i perdré aquell animal, i juntament amb el sistema de recompensa anteriorment nombrat, això afecti per exemple a la puntuació final, o si no arribes a un mínim d’animals matats, no superis el nivell.
* Heurística 6: La mecànica de caminar i córrer es senzilla però s’adequa al que s’espera però a l’hora de matar, no es natural que simplement hagi de passar per sobre, seria una opció posar un botó d’atacar en el que el jugador pugui controlar quan ataca i com.
* Heurística 7: En els moments en que el nivell es més senzill com entrar a la ciutat o sortir, a nivell acústic no es del tot adequat, es podria canviar tant el efecte visual a una fletxa verda quan torna a una zona segura i una música ambient de menys perill.
* Heurística 8: L’únic que es pot fer es canviar el personatge i silenciar totalment el joc. Es podria posar opció com la sensibilitat del moviment de la càmera, posició dels controls per si algú prefereix tenir els controls posicionats inversament en la pantalla, en el cas de que fossin esquerrans, opcions visuals per daltònics, resolucions, etc.