

# MAD DEVS

## Card Sorting

### Experiencias esperadas de un juego multijugador

- Aumento de dificultad (vida de los enemigos, cantidad de dinero recibida, etc.) independientemente del nivel seleccionado antes de iniciar el juego, ya que al tener ayuda de otro jugador, el juego se volvería muy simple.
- Tener la capacidad de intercambiar/compartir recursos con el otro jugador, o inclusive ser capaz de ayudar al otro jugador a subir de nivel sus torretas.

### Ritmos del juego

- Los usuarios encuestados usualmente le dan preferencia a un ritmo rápido de juego, en el que se enfrenten a pocos enemigos a la vez, otros prefieren una variedad en la duración de cada nivel.

### Preferencias para controlar el juego

- La gran mayoría respondió que les gusta usar el mouse, ya que ofrece versatilidad en juegos en donde se necesita reaccionar rápido.
- Los que prefieren teclado, argumentan que es más práctico de esta manera ya que si alguien quiere jugar fuera de casa, como por ejemplo en su laptop, usar el teclado es esencial para tener una experiencia de juego agradable.

### Powerups

- En general, los usuarios opinaron que tener torretas especializadas en ciertos roles al ser mejoradas hacia que el juego tuviera más estrategia.
- Llegar a la máxima especialización de una torreta debe de tomar mucho tiempo y recursos.

### Aspectos generales

- Muchos de los usuarios consideran un aspecto esencial tener hordas infinitas de enemigos para ver cuánto pueden durar con la estrategia en la que pensaron, y no simplemente tener un límite en donde es más probable que muchos usuarios lleguen.
- La reusabilidad también fue otro aspecto que se mencionó, por ejemplo, al llegar a cierto score, el usuario puede tener acceso a otro tipo de modificaciones especiales para sus torretas.