

Documento anexo lista de heurísticas

**Daniel Correa Lenis
Diego Toro Florez**

**Universidad del Valle
Facultad de Ingeniería
Escuela de Ingeniería en Sistemas y Computación
Ingeniería de Sistemas Tuluá
2022**

0.1 Gameplay

1. El cansancio del jugador se minimiza variando las actividades y el ritmo de juego.
2. Proporcionar coherencia entre los elementos del juego y el escenario y la historia generales para suspender la incredulidad.
3. Proporcionar objetivos claros, presentar el objetivo principal al principio y los objetivos a corto plazo a lo largo del juego.
4. Hay un tutorial interesante y absorbente que imita el juego.
5. El juego es agradable de repetir.
6. El juego debe ser equilibrado, con múltiples formas de ganar.
7. Se enseñan al jugador habilidades tempranas que se espera que los jugadores utilicen más tarde, o justo antes de que la nueva habilidad sea necesaria.
8. Los jugadores descubren la historia como parte del juego.
9. Aunque el juego no pueda ser sin modelo, debe percibirse como tal.
10. El juego es divertido para el jugador en primer lugar, para el diseñador en segundo lugar y para el ordenador en tercer lugar. Es decir, si la experiencia del jugador no experto experiencia del jugador no experto, las excelentes mecánicas de juego y los triunfos de la programación gráfica no tienen sentido.
11. El jugador no debe ser penalizado repetidamente por el mismo fallo.
12. El jugador debe percibir una sensación de control e impacto en el mundo del juego. El mundo del juego reacciona ante el jugador y recuerda su paso por él. Los cambios que el jugador hace en el mundo del juego son persistentes y se notan si se retrocede a donde se ha estado antes.
13. La primera acción del jugador es dolorosamente obvia y debería dar lugar a una respuesta positiva inmediata.
14. El juego debe dar recompensas que sumerjan al jugador más profundamente en el juego, aumentando sus capacidades(power-up), y ampliando su capacidad de personalización.
15. El ritmo del juego debe ser tal que ejerza presión pero no frustre al jugador. Varíe el nivel de dificultad para que el jugador tenga un mayor desafío a medida que desarrolla su maestría. Fácil de aprender, difícil de dominar.
16. Los retos son experiencias de juego positivas, en lugar de negativas (hacen que quieran jugar más, en lugar de abandonar).

0.2 Game Story

1. El jugador entiende el argumento como una visión única y coherente.
2. El jugador está interesado en el argumento. La experiencia de la historia se relaciona con su vida real y capta su interés.
3. El jugador dedica tiempo a pensar en los posibles resultados de la historia.
4. El jugador tiene la sensación de que el mundo sigue adelante, tanto si su personaje está como si no.
5. El jugador tiene una sensación de control sobre su personaje y es capaz de utilizar tácticas y estrategias.
6. El jugador experimenta la equidad de los resultados.
7. El juego transporta al jugador a un nivel de implicación personal emocional (por ejemplo, susto, amenaza, emoción, recompensa, castigo) y visceralmente (por ejemplo, los sonidos del entorno).
8. El jugador se interesa por los personajes porque (1) son como yo; (2) me resultan interesantes, (3) los personajes se desarrollan a medida que se desarrolla la acción.

0.3 Mechanics

1. El juego debe reaccionar de forma coherente, desafiante y emocionante a las acciones del jugador (por ejemplo, música adecuada con la acción).
2. Hacer que los efectos de la Inteligencia Artificial (IA) sean claramente visibles para el jugador, asegurándose de que sean coherentes con las expectativas razonables del jugador sobre el actor de la IA.
3. El jugador debe poder identificar siempre su puntuación/estado y su objetivo en el juego.
4. Las acciones de los mecanismos/controladores tienen respuestas consistentes y aprendibles.
5. Acortar la curva de aprendizaje siguiendo las tendencias marcadas por la industria del juego para satisfacer las expectativas del usuario.
6. Los controles deben ser intuitivos y estar asignados de forma natural; deben ser personalizables y ajustarse por defecto a los estándares de la industria.
7. El jugador debe disponer de controles lo suficientemente básicos como para aprenderlos rápidamente, pero ampliables para las opciones avanzadas.

0.4 Usability

1. Proporcionar una respuesta inmediata a las acciones del usuario.
2. El jugador puede apagar y encender fácilmente el juego, y ser capaz de guardar partidas en diferentes estados.
3. El jugador experimenta que la interfaz de usuario es coherente (en cuanto a control, color, tipografía y diseño de los diálogos), pero el juego es variado.
4. El jugador debe experimentar el menú como una parte del juego.
5. Al encender el juego por primera vez, el jugador tiene suficiente información para empezar a jugar.
6. Los jugadores deben recibir ayuda contextual mientras juegan para que no se queden atascados o tengan que recurrir a un manual.
7. Los sonidos del juego proporcionan una retroalimentación significativa o despiertan una emoción particular.
8. Los jugadores no necesitan utilizar un manual para jugar.
9. La interfaz debe ser lo menos intrusiva posible para el jugador.
10. Hacer que las capas del menú estén bien organizadas y sean minimalistas hasta el punto de que las opciones del menú sean intuitivas.
11. Conseguir que el jugador se involucre rápida y fácilmente con tutoriales y/o niveles de dificultad progresivos o ajustables.
12. El arte debe ser reconocible para el jugador y hablar de su función.