

## **Análisis heurístico de un videojuego**

Para este análisis seleccioné el videojuego Minecraft. Es un videojuego de mundo abierto tipo sandbox que permite al jugador explorar, recolectar recursos, construir estructuras y sobrevivir en un entorno generado. Elegí este juego porque, aunque parece sencillo al inicio, tiene una profundidad muy grande tanto en mecánicas como en experiencia de usuario.

### **Cómo enseña a jugar (GAP)**

En Minecraft, la enseñanza del juego no es directa ni tradicional. No hay un tutorial largo ni instrucciones paso a paso que expliquen todas las mecánicas. En su lugar, el juego utiliza un sistema de aprendizaje implícito.

Cuando comienzas una partida en modo supervivencia, apareces en un mundo sin indicaciones claras más allá de los controles básicos de movimiento. El juego te “empuja” a interactuar con el entorno: puedes romper bloques, recoger materiales y fabricar objetos. A través de la experimentación, el jugador descubre que necesita madera, que con la madera puede fabricar herramientas, y que con herramientas puede avanzar más rápido.

El sistema de logros (avances) también funciona como guía. Por ejemplo, cuando fabricas tu primera herramienta, el juego te muestra un avance que sugiere el siguiente paso. Esto crea una especie de camino progresivo sin imponerlo explícitamente.

Desde el punto de vista del GAP, considero que Minecraft enseña mediante exploración, prueba y error, curiosidad y recompensa. No te dice exactamente qué hacer, pero sí te da las herramientas necesarias para descubrirlo por tu cuenta.

### **Cómo construye la experiencia (PLAY)**

La experiencia en Minecraft se construye principalmente a partir de la libertad del jugador. No existe una única forma de jugar. Puedes enfocarte en sobrevivir, construir, explorar, hacer mecanismos que funcionen solos con redstone (sistema dentro del juego que funciona como electricidad. Permite crear mecanismos automáticos, como puertas que se abren solas o granjas que recolectan recursos automáticamente, lo que hace que el juego también tenga un componente lógico y técnico) o incluso jugar en modo creativo sin límites de recursos.

El diseño del mundo abierto genera sensación de descubrimiento constante. Cada entorno es diferente y ofrece recursos distintos, lo que motiva la exploración. Además, el ciclo día-noche crea tensión, ya que durante la noche aparecen criaturas hostiles. Esto genera una dinámica de riesgo-recompensa que mantiene la atención del jugador.

Otro elemento clave es la creatividad. El sistema de construcción basado en bloques permite que cada jugador exprese su imaginación. No hay un objetivo fijo obligatorio (aunque existe la posibilidad de vencer al Ender Dragon). Esto hace que la experiencia sea personalizada.

Desde la perspectiva del PLAY, el juego construye una experiencia basada en:

- Autonomía (decido qué hacer).
- Competencia (aprendo a mejorar mis herramientas y estrategias).
- Creatividad (puedo construir lo que imagine).
- Exploración (siempre hay algo nuevo que descubrir).

## Reflexión crítica

### Problema detectado

Un problema que identifico es que el inicio del juego puede ser confuso para jugadores completamente nuevos. Al no tener un tutorial estructurado, algunos jugadores pueden frustrarse porque no saben qué hacer o cuál es el objetivo. Esto puede generar abandono temprano, especialmente en personas que no están acostumbradas a juegos de exploración abierta.

También, la gran cantidad de mecánicas (crafteros, encantamientos, redstone, pociones) no se explican de manera clara dentro del juego, lo que obliga a muchos jugadores a buscar información externa.

### Elemento positivo

El elemento más positivo del juego es la libertad y creatividad que ofrece. Minecraft no impone una narrativa rígida ni una forma única de progresar. Esto hace que cada experiencia sea diferente. Además, fomenta habilidades como la resolución de problemas, la planificación y la imaginación.

Otro aspecto muy fuerte es su capacidad de aprendizaje implícito. El jugador aprende haciendo, experimentando y equivocándose, lo cual genera un aprendizaje más significativo.

### Mejora propuesta

Como mejora, propondría incluir un modo opcional de tutorial guiado para nuevos jugadores, sin afectar la experiencia libre del modo tradicional. Este tutorial podría explicar las mecánicas básicas de supervivencia, fabricación y el progreso inicial.

También sería útil integrar un sistema interno de guía más detallado sobre recetas y mecánicas avanzadas, para reducir la dependencia de información externa.

## **Conclusión**

Minecraft es un videojuego que enseña a jugar a través de la exploración y la experimentación, utilizando recompensas en lugar de instrucciones directas. Construye su experiencia a partir de la libertad, la creatividad y el descubrimiento.

Aunque puede resultar confuso para principiantes debido a la falta de guía, su diseño fomenta la autonomía y el aprendizaje constante. Considero que es un ejemplo muy interesante de cómo un videojuego puede enseñar sin parecer que está enseñando, y cómo la experiencia del jugador puede construirse principalmente desde la libertad de acción.