

LA REVISIÓN DEL PRIMER MINUTO

Siete preguntas que tu jugador se hace sin decirlas. Siéntalo frente a tu build, no expliques nada y marca solo lo que **viste** que pasó.



01 Objetivo — ¿Reconoce una primera acción?

A los 10 segundos puede decir qué intenta conseguir. El objetivo está dentro del juego, no en la descripción de la página.



02 Controles — ¿Sabe cómo ejecutarla?

Botón + verbo junto a la interacción, con el glifo del dispositivo que está usando. Hay un lugar donde consultar los controles.



03 Feedback — ¿Entiende lo que ocurrió?

Después de actuar cambia un estado visible y aparece el siguiente paso. Con los efectos apagados se sigue entendiendo.



04 Jerarquía — ¿Encuentra la señal importante?

En el primer minuto la pantalla muestra lo que sirve a la primera acción. Tienda, rachas y mapa pueden esperar.



05 Aprendizaje — ¿Puede practicar la regla nueva?

Una regla a la vez, en el momento en que se necesita y con una oportunidad segura de usarla.



06 Recuperación — ¿Sabe cómo volver a intentar?

El error dice qué faltó y dónde resolverlo. "Falta un cristal. Recógelo en el pedestal." en lugar de "No disponible".



07 Accesibilidad — ¿Puede percibir y operar lo esencial?

Sin audio · sin depender solo del color · con cada dispositivo que anuncias · en la pantalla final, con texto legible y control sobre efectos.



+ La razón para continuar

El minuto termina con algo ganado (una recompensa que se ve) y algo pendiente (la siguiente meta ya a la vista).

■ UN PLAYTEST QUE CABE EN DIEZ MINUTOS

1 min Preparar y acordar el registro	1 min Abrir la build sin explicar la solución	4 min Observar y registrar cualquier ayuda que tuviste que dar	2 min Preguntar qué esperaba y dónde dudó	2 min Elegir un cambio y cómo volver a probarlo
--	---	--	---	---

Manos lejos del teclado y boca cerrada. Cada ayuda que das es una barrera que el juego no resolvió solo.

■ LO QUE VISTE ≠ LO QUE CREES

OBSERVACIÓN (HECHO)	HIPÓTESIS (TUYA)	CAMBIO A PROBAR
Presionó E tres veces.	La confirmación pasó desapercibida.	Mostrar el nuevo estado junto a la acción.

■ QUÉ CORREGIR PRIMERO

Primero	Lo que impide jugar. Entrar, leer, operar la acción o recuperar el control.
Después	Lo que genera duda. Objetivo, estado de la acción y siguiente paso.
Si sobra	El acabado que puedes verificar. Efectos y ajustes sin romper la build.

■ SÍNTOMA → DÓNDE MIRAR

No empieza	01 Objetivo · 02 Controles
Repite la acción	03 Feedback · fallo técnico
Pierde el siguiente paso	04 Jerarquía · 05 Aprendizaje
Solo algunos pueden	07 Accesibilidad · dispositivo

Nunca metas un cambio que no alcanzas a volver a probar antes de entregar.