

G4N*

INTERFACE

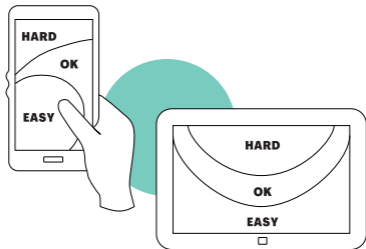
USABILIDADE E CLAREZA

Desenhar uma interface intuitiva e aplicar
linguagem concreta



USABILIDADE E CLAREZA

INTERFACE



As ações mais recorrentes, ou seja, aquelas mais procuradas pelo utilizador (ex.: mover, saltar, etc) devem ter o acesso facilitado.

Os termos dos menus ou botões devem ser claros e evitar ambiguidades de interpretação.

G4N*

INTERFACE

TIPO DE LETRA

Adequar o tipo de letra ao contexto
do jogo



TIPO DE LETRA

INTERFACE



Os tipos de letra não-serifados, geralmente, facilitam a leitura (ex.: Montserrat, Open Sans, Roboto, Proxima Nova, etc). Contudo, a escolha do tipo de letra deve estar de acordo com o contexto do jogo (ex.: Jogo de fantasia – tipografia manuscrita).

Ver: <https://fonts.google.com/>.

G4N*

INTERFACE

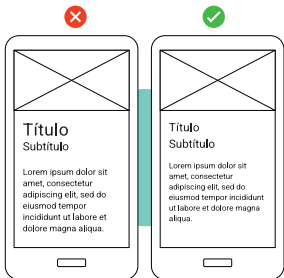
TAMANHO E PESO DA LETRA

Aplicar diferentes tamanhos e pesos
ao tipo de letra consoante a hierarquia



TAMANHO E PESO

INTERFACE



Entre os diferentes níveis de informação, devem aplicar-se diferentes tamanhos ou pesos: os títulos devem ser maiores que os subtítulos, e o corpo de texto deve ser ligeiramente maior do que os textos secundários (ex.: descrições).

G4N*

INTERFACE

COR

Adequar o esquema de cores do jogo



COR

INTERFACE



Pode ser num esquema complementar, monocromático ou análogo.

A legibilidade do esquema de cores deve ser testada em várias condições de luminosidade (ex.: em casa, na rua, de dia, de noite, etc).

Ver: <https://color.adobe.com/pt/explore>.

G4N*

INTERFACE

CONTRASTE

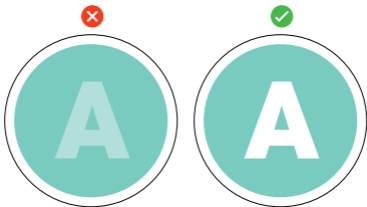
Garantir legibilidade de textos
e de quaisquer elementos do jogo



G4N*

CONTRASTE

INTERFACE



As diretrizes de contraste da WCAG relativamente às cores de tipos de letra e cores de fundo, e dos elementos de jogo devem ser cumpridas.

Ver: <https://contrastchecker.com/> e <https://www.w3.org/WAI/standardsguidelines/wcag/>

G4N*

INTERFACE

ALINHAMENTO

Alinhar o texto consoante o contexto da sua leitura



ALINHAMENTO

INTERFACE



O corpo de texto alinhado à esquerda facilita a leitura, contrariamente ao texto alinhado ao centro (de acordo com o sistema de escrita ocidental). Consoante o tipo de texto (ex.: título, corpo de texto) e o seu contexto, o alinhamento é diferente.

O tracejado são guias visuais para alinhamento.

G4N*

INTERFACE

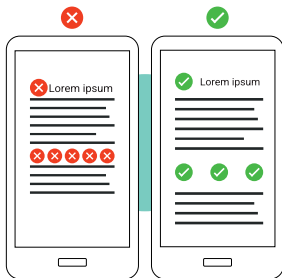
ESPAÇO VAZIO

Valorizar a importância do espaço vazio



ESPAÇO VAZIO

INTERFACE



A adequada utilização de espaço vazio permite que os elementos gráficos “respirem” e facilita a sua legibilidade.

G4N*

INTERFACE

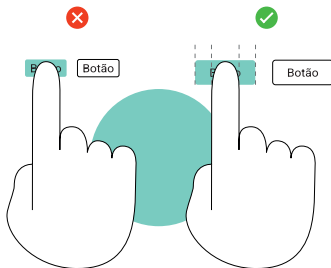
TAMANHO DE BOTÕES/ÍCONES

Hierarquizar a importância dos botões
e ícones



BOTÕES/ÍCONES

INTERFACE



No jogo podem coexistir botões com diferentes prioridades, sendo que a sua importância reflete-se na posição que ocupa na hierarquia visual do jogo. Por isso, os botões podem ter tamanhos, formas ou aplicações de cor diferentes. As prioridades podem ser definidas como: alta, média e baixa prioridade.

G4N*

INTERFACE

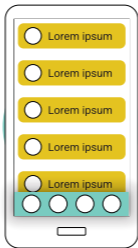
SLIDERS

Criar pistas visuais que induzam sobre o método de navegação



SLIDERS

INTERFACE



Para induzir o jogador a fazer scroll (vertical ou horizontal) podem: Utilizar-se elementos gráficos redundantes (ex.: setas); Mostrar-se parte de um dos elementos do slider; E/Ou utilizar animações automáticas iniciais que mostrem todo o conteúdo do slider.

G4N*

INTERFACE

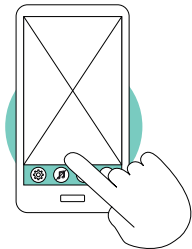
BOTÕES DE USO FREQUENTE

Tornar acessíveis os botões mais usados



BOTÕES DE USO FREQUENTE

INTERFACE



Devem existir opções de acesso rápido para ações como: tirar o som (de ambiente ou de feedback) ou vibração do jogo; definições; ou menu.

G4N*

INTERFACE

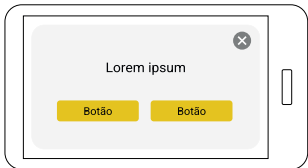
POP-UPS

Apresentar informações em pop-ups
sem quebrar o fluxo de jogo



POP-UPS

INTERFACE



Alguns aspetos devem ser tidos em conta:

- Animação para abrir pop-up;
- O fundo deve ser semitransparente e escuro (consoante o cenário do jogo);
- O botão de fechar deve ser visível, mas não com demasiado destaque.

G4N*

INTERAÇÃO

FEEDBACK

Estado do jogo e navegação

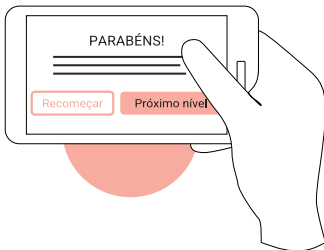
Informar o jogador do estado atual

do jogo e da sua localização na navegação



ESTADO - JOGO/NAVEGAÇÃO

INTERAÇÃO



Pode ser feito através de mensagens/informações na interface (ex.: através de modais ou pop-ups – ver carta “Pop-ups promocionais”), de som ou vibração do dispositivo móvel.

Ver: <https://www.zapsplat.com/>.

G4N*

INTERAÇÃO

TIPOS DE INTERAÇÃO

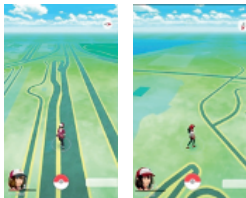
Sensores do dispositivo

Utilizar sensores do dispositivo móvel
no jogo



SENSORES DO DISPOSITIVO

INTERAÇÃO



Utilização de gps no Pókémon GO

Giroscópio, GPS, Bluetooth, Acelerómetro e a Câmara para Realidade Aumentada são sensores internos dos dispositivos móveis e que podem ser utilizados nos jogos (e.g. Pókémon Go utiliza o GPS).

G4N*

INTERAÇÃO

FEEDBACK

Som e Vibração

Adaptar o som e a vibração
aos diferentes momentos



SOM E VIBRAÇÃO

INTERAÇÃO



A música de fundo deve ter diferentes tensões consoante o nível de jogo.

O andar de um jogador pode ter um som ou vibração, assim como qualquer movimento, contudo, deve sempre existir opção de os desligar.

G4N*

INTERAÇÃO

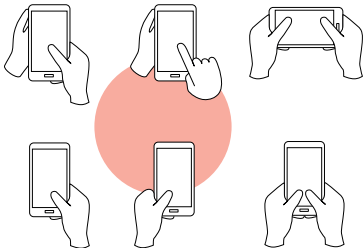
MODELOS DE INTERAÇÃO

Orientar o dispositivo para o jogo



MODELOS DE INTERAÇÃO

INTERAÇÃO



O dispositivo móvel pode ser utilizado na vertical, na horizontal, com duas mãos ou com uma só. Consoante o tipo de jogo, existem orientações mais adequadas.

G4N*

INTERAÇÃO

VÍDEO

INTRODUTÓRIO

Apresentar um vídeo tutorial curto
e concreto



VÍDEO INTRODUTÓRIO

INTERAÇÃO



O vídeo tutorial introdutório deve ter uma duração inferior a 20 segundos, ser apresentado na primeira vez que o jogador entra no jogo, mantendo-se depois acessível no menu/definições. O vídeo deve ter um botão para avançar, normalmente, no canto superior direito.

G4N*

G4N*

INTERAÇÃO

TIPOS DE INTERAÇÃO

Gestos de interação

Usar gestos de interação com
dispositivo móvel



GESTOS DE INTERAÇÃO

INTERAÇÃO



pinch



spread



press



press and drag



rotate



press and tap

Devem ser aplicadas consoante os cenários/tipos de jogo: o toque, o zoom, o arrasto, o slide lateral e vertical, o hold e até o giroscópio do telemóvel podem ser utilizados como mecanismos de jogo.

G4N*

INTERAÇÃO

TIPOS DE INTERAÇÃO

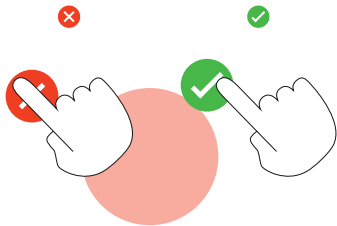
Arrasto de itens

Arrastar itens de jogo sem os esconder



ARRASTO DE ITENS

INTERAÇÃO



Os itens podem ser arrastados, mas com especial atenção às âncoras (canto superior esquerdo de um quadrado) que permitem ao utilizador perceber onde deve “agarrar” o objeto. A âncora deve estar posicionada de forma que, quando o item é arrastado, não fique escondido pelo dedo do utilizador.

G4N*

INTERAÇÃO

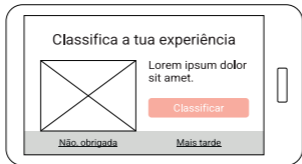
DIÁLOGOS DE OPINIÃO

Mostrar pedido de feedback do jogo
sem ser de forma precipitada



DÍALOGOS DE OPINIÃO

INTERAÇÃO



O diálogo de opinião deve aparecer apenas após o jogador fazer uma grande conquista ou receber alguma recompensa, já que interrompe o fluxo do jogo.

G4N*

PERFORMANCE

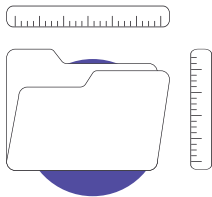
TAMANHO DOS FICHEIROS

Verificar o tamanho máximo do jogo



TAMANHO DOS FICHEIROS

PERFORMANCE



O tamanho máximo para os ficheiros dos jogos varia consoante a plataforma em que se pretende colocar o jogo (ex.: Android, Apple, ...). Normalmente, o tamanho do primeiro upload é limitado, contudo, após o jogo ser aceite na plataforma, podem carregar-se os restantes ficheiros.

G4N*

G4N*

PERFORMANCE

CONTEÚDOS MULTIMÉDIA

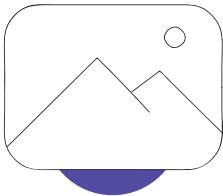
Formatos de imagem

Adaptar o formato da imagem ao contexto
em que vai ser aplicada



FORMATOS DE IMAGEM

PERFORMANCE



Consoante os conteúdos, existem vários formatos de imagem: PNG; JPEG; GIF. Independentemente do formato, a largura e a altura das imagens, devem ser proporcionais ao espaço que vão ocupar no jogo, reduzindo o tamanho do ficheiro.

Ver: <https://tinypng.com/>.

G4N*

PERFORMANCE

CONTEÚDOS MULTIMÉDIA

Formatos de vídeo

Utilizar os formatos recomendados
para os vídeos



FORMATOS DE VÍDEO

PERFORMANCE



MP4 - Devido à sua capacidade de armazenar vídeos de grande qualidade em ficheiros pequenos.

Todavia, pelo seu peso elevado, os vídeos devem ser reduzidos ao mínimo indispensável.

G4N*

PERFORMANCE

CONTEÚDOS MULTIMÉDIA

Formatos de áudio

Escolher o formato áudio mais adequado



FORMATOS DE ÁUDIO

PERFORMANCE



Apesar do formato MP3 ser muito conhecido, não é o mais adequado, e atualmente existem outros:

- FLAC: Ficheiros de boa qualidade, mas muito pesados (só em PCs e consolas);
- OGG: Ficheiros mais pequenos e mais fáceis de usar. Pode ser utilizado em quase todas as plataformas.

G4N*

PERFORMANCE

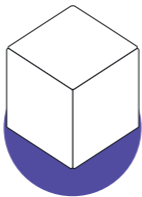
CONTEÚDOS MULTIMÉDIA

Os objetos tridimensionais
Criar objetos tridimensionais
de forma otimizada



OBJETOS TRIDIMENSIONAIS

PERFORMANCE



Os modelos tridimensionais que foram utilizados nos jogos devem ser desenhados de forma otimizada – quantos mais polígonos, maior o peso do ficheiro e o tempo de carregamento. Além disso, a iluminação utilizada deve ser Baked (tipo de iluminação).

G4N*

PERFORMANCE

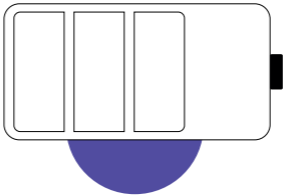
AUTONOMIA DA BATERIA DO SMARTPHONE

Orientar o dispositivo para o jogo



AUTONOMIA DA BATERIA

PERFORMANCE



Úteis em algumas funcionalidades do jogo, contudo consomem bastante bateria do dispositivo móvel. Quando utilizadas estas funcionalidades, devem ser aplicadas com cautela e moderação.

G4N*

G4N*

PROMOÇÃO

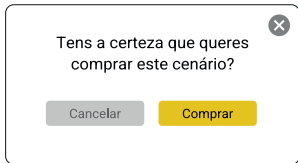
POP-UPS PROMOCIONAIS

Apresentar anúncios em pop-ups



POP-UPS PROMOCIONAIS

PROMOÇÃO



Os pop-ups de carácter promocional podem conter anúncios ou requerer decisões do utilizador, caso se trate de uma compra. Nessas ocasiões, as decisões que não se pretende – “Cancelar” – devem situar-se no lado esquerdo do ecrã e as decisões pretendidas – “Comprar” – devem estar do lado direito.

G4N*

G4N*

PROMOÇÃO

ANÚNCIOS COM PRÉMIOS

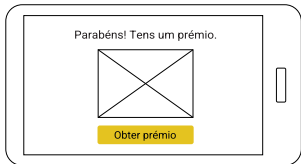
Modelo freemium

Cada vez mais recorrente nos jogos
da indústria



ANÚNCIOS COM PRÊMIOS

PROMOÇÃO



O prémio deve ser significativo para o jogador, mas sem facilitar demasiado o jogo. Existem três cenários da duração dos prémios após a visualização do anúncio: Permanente; Por sessão; Por cena/nível.

G4N*