

A Usabilidade Aplicada a Games



Seminário de Interface Humano-Computador

Marco Vinicius Guebarra

RA: 151045054

Paulo Vitor de Queiroz Zanele

RA: 151044244

Introdução

- O desenvolvimento de jogos digitais tem como objetivo criar produtos que divirtam e envolvam os usuários.
- Existem diversas maneiras de realizar essa tarefa, tais como: apresentar uma boa interface, jogabilidade, personagens bem trabalhados, etc.

Usabilidade

- Conjunto de características relacionadas ao uso e julgamento do uso.
 - Facilidade de aprendizagem
 - Eficiência do uso
 - Facilidade de memorização
 - Baixa taxas de erros
 - Satisfação subjetiva do usuário
- Tais atributos estão relacionados a sub características.

- Nos games, está diretamente relacionada a adequação dos controles, clareza das informações, a consistência das técnicas disponíveis para que o usuário consiga acessar as funções disponíveis de forma simples.
- A usabilidade apesar da grande importância, ela não está no topo da hierarquia de necessidades dos usuários.



Divertimento

- Ocupa o topo da hierarquia de necessidades, sendo um conjunto de características que servem para entreter o usuário, onde o mais importante é o **desafio**.
- Depende diretamente da usabilidade e dos tipos de usuários.
- **Usabilidade x Desafios:** Como conciliar ?



Níveis de dificuldade

- Uma maneira muito utilizada de produzir um game acessível em termos de usabilidade é fazer uso de níveis de dificuldade. Isso garante que diferentes tipos de jogadores (iniciantes, casuais, experientes) poderão fazer uso pleno do produto em questão.
- Quanto mais níveis de dificuldade, mais acessível o jogo se torna.
- Seccionar a dificuldade em diversos aspectos do jogo o deixa ainda mais atrativo a grande massa.

LEVEL SELECTION

The background for the 'Easy' level is a blue and white pixelated image of a body of water with a small boat in the distance.

Easy

For Beginner

The background for the 'Normal' level is a green and yellow pixelated image of a landscape with a small house and trees.

Normal

For Amateur

The background for the 'Hard' level is a brown and orange pixelated image of a landscape with a small house and trees.

Hard

For Professional

SELECT DIFFICULTY

BEGINNER



75.0 %

EASY



66.7 %

MEDIUM



59.4 %

HARD



63.6 %

EXTREME



90.0 %

TOURNAMENTS



56.3 %

Total 65.6 % completed

Medals



1



16



1



38

A Select **B** Back

SILENT HILL 2

RESTLESS DREAMS™

ACTION LEVEL

HARD
NORMAL
EASY
BEGINNER

RIDDLE LEVEL

HARD
NORMAL
EASY

© 1999-2001 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO ALL RIGHTS RESERVED

Moby
Games

Tutoriais

- Servem de apoio inicial para o jogador, proporcionando maneiras de compreender como funcionam os mecanismos do jogo
- Em jogos complexos, o uso de tutoriais se faz muito bem vindo



FIELD

LP 8000
COM 40
YOU 35
LP 8000



✓ 600
☐ 600



✓ 250
☐ 250



Equip



✓ 1000
☐ 800



✓ 750
☐ 500

Fiend's Hand

✓ 600
☐ 600





Slide across to
cut the rope



Deliver candy to
Om Nom



Tradução

- Uma alternativa muito explorada nos dias de hoje (principalmente no mercado brasileiro) é a tradução do idioma padrão (dublagem e legendas) para vários outros idiomas provenientes de países no qual o jogo terá acesso.
- Este fator é interessante pois permite que pessoas que não tenham conhecimento em idiomas exteriores (ou, no caso da dublagem, pessoas analfabetas) possam fazer uso completo do produto, sem perder nenhum detalhe.





クラウド

LV99

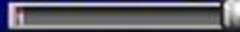
HP 9999/9999

MP 877/ 999

つぎのレベルまであと



リミットレベル 2



ティファ

LV99

HP 9999/9999

MP 967/ 999

つぎのレベルまであと



リミットレベル 1



バレット

LV99

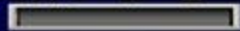
HP 9999/9999

MP 999/ 999

つぎのレベルまであと



リミットレベル 2



アイテム

まほう

マテリア

そうび

ステータス

たいけい

リミット

コンフィグ

PHS

セーブ

じかん 9:55:05

ギル 10024799

エアポート

Encounters ON





Cloud

LV 8

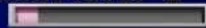
HP 333 / 333

MP 63 / 63

next level



Limit level 1



Barret

LV 7

HP 341 / 341

MP 48 / 48

next level



Limit level 1



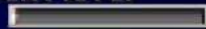
Tifa

LV 5

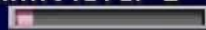
HP 284 / 284

MP 41 / 41

next level



Limit level 1



Item
Magic
Materia
Equip
Status
Order
Limit
Config

Save
Quit

Time 0:58:26

Gil 435

Sector 7 Slums

Conclusão

- A maneira de abordar a usabilidade de um jogo influencia diretamente no tempo de vida que este terá em relação aos usuários.
- Certos princípios da usabilidade podem ser desconsiderados, desde que seja para ajudar os usuários a chegarem na experiência desejada.
- Os jogos são produzidos com o objetivo de ajudar os consumidores a terem diversão, e não a serem produtivos.

Referências

- Assis, J.P.D 2007. Artes do videogame: conceitos e técnicas.
- Maslow, A. 1970. Motivation and Personality. Harper and Row.
- Sicart, M. 2008. Defining Game Mechanics. Game Studies 8,2.



