Menus

Menu Principal

Antes de mais nada, uma coisa que eu percebi nos jogos para crianças é que para mim todos os menus de escolha, de opções e etc. Eram muito bagunçados. Tinham desenhos e muitas "firulas" o que faz realmente com que a criança fixe sua atenção naquilo, mas por outro lado, a falta de organização ocasionou avaliações ruins nas 3 principais lojas Mobile e em alguns jogos para navegador. Então cheguei a conclusão de que o menu de um jogo para crianças deve ser colorido, se possível animado (.gif ou historinhas) com botões visíveis e de destaque com ótimo controle de cor para que a criança fixe seus olhos naquela opção. Se o jogo tiver configurações, fontes com mais espaços entre as letras e com design parecido com manuscrito podendo ser colorido (uma cor por letra ou frase).

Menu de seleção de fases

Aqui está provavelmente o porque do Mario world ser um jogo tão importante e aclamado a ponto da Nintendo ainda existir. O tipo de menu baseado em "ilha" com pontos de localização, é tão bom que vários jogos copiaram essa temática, Crash Bandicoot também é um exemplo disso. Claro que essa parte de menus dependerá do que será a historia do jogo, mas uma tela de cima com o personagem em cima de um ponto no mapa identificando que aquilo é uma fase, é uma idéia simples e que eu acho fantástica.

Erros fatais em jogos de plataforma (opinião)

Sonic é um jogo de plataforma que esta quase no mesmo nível de Mario, e acho que sei o porque disso, a historia de Sonic é relativamente mais complexa que a do Mario, o objetivo é único do mesmo jeito, mas tem uma diferença, Sonic não tem um menu de seleção de fases decente, somente algumas versões tem um menu de seleção, outras simplesmente te jogam na tela inicial aonde você aperta start e começou, simples e chato, vários jogos cometeram esse mesmo erro, e por mais que o Sonic ganhe em História, jogabilidade, objetivos, gráficos e etc... Ele perde no fundamental, organização e liberdade de escolha. Esse erro foi concertado pela Sega a algum tempo, o que provavelmente é o que faz com que essa empresa ainda esteja de pé relançando o mesmo do mesmo, assim como a Nintendo.