

Experiência e Interação em Jogos



Hugo Vaz
Diretor de Arte na Behold Studios

- ## The Disciplines of User Experience - Dan Saffer (2008)

Design no Desenvolvimento de Jogos



- Jogo é por natureza produto de design
 - Não há jogo sem interação ou experiência
- Interação é o fundamento de tudo a todo momento
 - Empatia - A maneira de pensar como jogador e atender suas expectativas (Intuitividade)
 - Atribuição de Significados a Símbolos e Códigos Internos
 - Feedback
 - Affordances (Donald Norman) ou a maneira como um objeto comunica sua própria maneira de uso (Norman Doors)
- Diversão e usabilidade andam juntos
 - A facilidade de completar as tarefas e fluidez de uso proporcionam maior imersão

Usabilidade - Baseado em Nielsen e Molich

- Visualização do estado do sistema (Já carregou? Em que menu estou?)
- Inspiração em interfaces do mundo externo (Uma barra que enche, bolsas com espaços definidos, Grids de posicionamento, etc)
- Poder ao usuário (desfazer ações, guardar escolhas)
- Consistência e Padronização (Menos maneiras de completar os objetivos)
- Prevenção e correção de erros (Deseja confirmar essa decisão?)
- Reconhecimento ao invés de lembrança (Fornecer informação para não sobrecarregar a necessidade de memória)
- Flexibilidade e Eficiência (Também posso equipar apenas apertando com X?)
- Estética e Design Minimalistas (Omitir informação desnecessária)
- Ajuda e Documentação (Tutoriais e Tooltips)

Acessibilidade

De maneira geral significa permitir uso para o maior número de pessoas, considerando a limitação de cada um. São considerações de acessibilidade:

- Não confiar apenas nas cores para diferenciar funções
- Utilizar fontes de bom tamanho e legibilidade
- Considerar opções para desligar vibração, QTEs e simbologias fortes como sangue, insetos, etc.
- Otimizar mapeamento dos botões.
- Evitar usar no game design como requisitos uso de voz, coordenação precisa ou uso intensivo de memória.

Interface



Hugo Vaz
Diretor de Arte na Behold Studios



- Afordances
- Mapeamento
- Visualização de Estado
- Prevenção de erro





13

35

N

3.00

3.00

132

MDA

930B

-5

-5

-0.6us

90

-10

-10

120cc

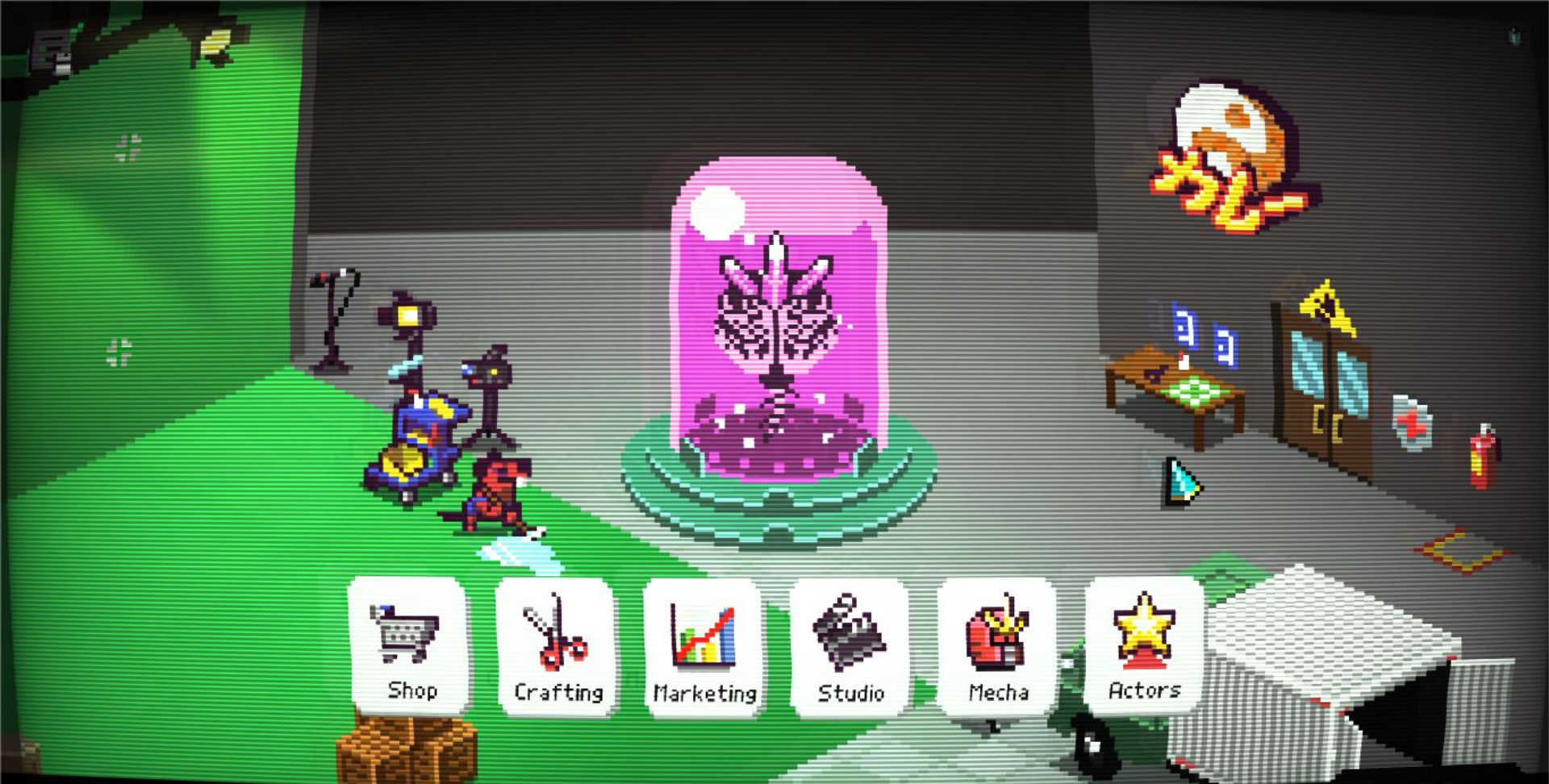


Interface e o Mundo de Jogo

		In the game world?	
		NO	YES
In the game narrative?	NO	 <p>Non-Diegetic</p>	 <p>Spatial</p>
	YES	 <p>Meta</p>	 <p>Diegetic</p>

Considerações ao projetar

- Montar fluxos lógicos suportada por botões de voltar, avançar ou acessar o início com facilidade
- Dividir grandes funções e agrupar funções semelhantes
- Organizar entradas e saídas de uma janela e priorizar o caminho do acerto
- Identificar cada janela com um layout único e distinguível
- Usar mensagens de confirmação quando algo importante estiver prestes a ser perdido.
- Não confiar apenas no texto explicativo. As pessoas não lêem
- Ser redundante quando necessário pela facilidade de acessar informação
- Alinhamento, espaçamento da fonte, caixas de texto e grid são importantes para manter uma estrutura sólida
- Testes e mais testes



Shop



Crafting



Marketing



Studio



Mecha



Actors



SBT
Season 5, Episode 1



0

\$

10844

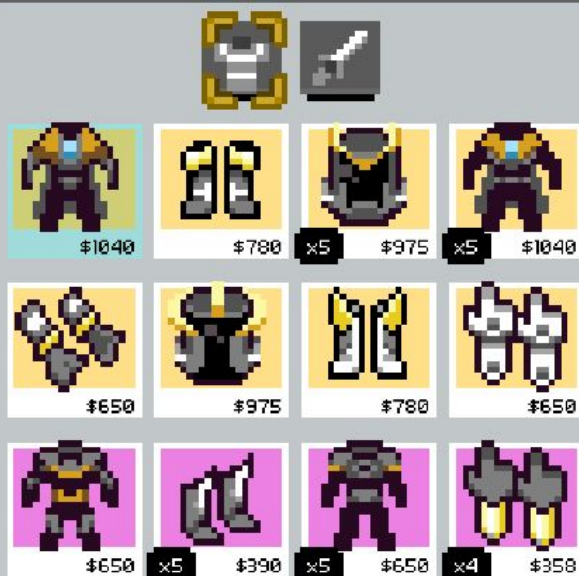


5923



REC

SHOP



1/3



Interceptor Suit



Used by the Special Rescue Police.
Level: 5, Alien
+90 Health
+20 Skill Regen

\$1040

Role: Any

Buy

Angelica, Lead

Attack	- 138
Weapon	- 65
Movement	- 4
Health	712  592
Skill Regen	36  56
Critical	- 5%
Dodge	- 20%
Counter	- 46%

Buy & Equip



BACK



0



10844



5923



REC

Director's Instructions

- Use skill Square House Kick 2 times. 0/2
- Win in 1/5 turns.

1005 / 12000

Lucy

100%, 584

Alien Nutcracker

120/120



Attack

73-84

Dodge

10%

Counter

15%

GLAMOURIZAR



Teamwork



FICHA DE PERSONAGEM: OROR



376

274

10 135/216 EXP



ESD

71/71

PV

101/101

SP

13/13

DANO	15-22
RENEGERAÇÃO DE ESD	9
INICIATIVA	2-6
AMEAÇA	34 %
CRÍTICO	7 %
CRÍTICO	31 %
ESQUIVA	2 %

HABILIDADES

HABILIDADES EQUIPADAS



ROMÂNTICA | |
EU PROTEJO TODO MUNDO! EU TÔ SHIPANDO
TODO MUNDO! (≥▽≤)

VOLTAR PARA
A ESPAÇONAVE

online

online

AFDAF, O GREEN NEGOCIADOR

11



ESD 125/125
PV 94/94
SP 34/34

DANO 21-14
RENEGAÇÃO DE 27
ESD
INICIATIVA 4-12
CRÍTICO 29 %
AMEAÇA 19 %
ESQUIVA 4 %
GADGETS



ARMA



ARMADURA



ACHAR

10

CRIAR
PERSONAGEM

AFER

11

GROR

10

CRIAR PERSONAGEM



JOGADOR



Jogador

TRÁGICO

1 1 1 0

ME SACRIFICAR PELO GRUPO? CLARO, MINHA VIDA INTEIRA JÁ É UM QUARTO ESCURO, MESMO.



PASSIVA

GREEN

1 1 3 3

CRIADORES DO XADREZ ESPACIAL DE QUATRO DIMENSÕES.



PASSIVA

GADGETEER

2 2 3 3

HACKEIA ROBÔS, FORMAS DE VIDA, O PRÓPRIO JOGO...



HABILIDADE

PRONTO



Testes

- Observar como o jogador entende o que é importante na tela projetada.
- Verificar se há confusão na funcionalidade dos elementos.
- Identificar ambiguidades.
- Perguntar o que o jogador deseja fazer e o que ele espera que aconteça ao passar por uma tela.
- Completar uma tarefa é diferente, e muitas vezes mais fácil, do que descrever como se completa.
- Estar atento a comportamentos que indicam expectativas sendo atendidas ou não, como cliques múltiplos, uso correto de funções, apertar os olhos pra ler ou ficar preso em algum menu.

Obrigado!



Hugo Vaz

@hgvaz

hugo.vaz.carneiro@gmail.com