

Telas de carregamento interativas

A Bandai-Namco era dona de uma patente que impedia o uso de jogos auxiliares em telas de carregamento. Essa patente expirou em 2015, mas ainda hoje se usa muito pouco o recurso de colocar minigames dentro das telas de carregamento. Alguns dos motivos principais são o encarecimento da produção, a cada vez mais curta duração dessas telas e a quebra da imersão nas mecânicas do jogo principal. Ou seja, os pontos negativos são muito maiores que os positivos, em geral.

Uma tela de carregamento com textos curtos, rápidos e informativos muitas vezes é um recurso mais interessante. Melhor ainda, uma simples ilustração sempre ajuda a imergir o jogador no mundo do jogo, apresentando o clima do cenário ou ajudando a aprofundar alguns eventos do enredo.

Por outro lado, existem minigames interativos em telas de carregamento que se tornaram clássicas. O site [VentureBeat](https://venturebeat.com/2014/10/05/interactive-loading-screens/) (<https://venturebeat.com/2014/10/05/interactive-loading-screens/>) listou alguns bons exemplos de como se usar a interatividade de maneira criativa e complementando o jogo principal.