

02

Acessibilidade

É cada vez mais a importância de desenvolver seu jogo pensando no público mais variado possível, incluindo pessoas que tenham algum tipo de inabilidade física. Veja abaixo o recurso do jogo Sekiro que permite trocar a disposição dos botões para jogadores com restrições motoras consigam jogar, por exemplo.



Na parte visual, temos duas preocupações principais:

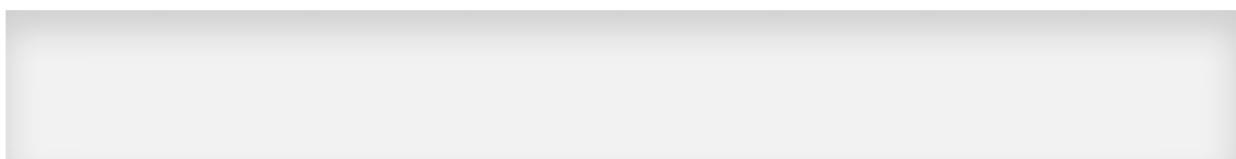
A primeira é trabalhar bem os contrastes tonais, de maneira a tornar acessível o jogo para quem não consegue enxergar uma ou mais cores.

A segunda é não deixar os elementos visuais pequenos demais, principalmente os textos, de maneira que pessoas com baixa visibilidade também conseguem enxergar sem problemas.

O jogo Two Dots tem um ótimo exemplo de acessibilidade em seu modo para daltônicos, com ícones que representem as cores e valores tonais contrastantes mesmo em preto e branco:

24
MOVES

0 / 12





Necessidades adicionais podem incluir até mesmo sistemas que representem a parte visual do jogo para alguém que não consegue enxergar, passando por soluções visuais que sejam acessíveis para disléxicos e autistas, por exemplo.

[Nesta página do governo do Reino Unido](https://accessibility.blog.gov.uk/2016/09/02/dos-and-donts-on-designing-for-accessibility) (<https://accessibility.blog.gov.uk/2016/09/02/dos-and-donts-on-designing-for-accessibility>) você encontra algumas tabelas, em inglês, com o que fazer e o que não fazer para ajudar em diversos casos.

Ainda sobre esse assunto, existe uma série de vídeos bem interessante no canal Game Maker's Toolkit:

Making Games Better for Gamers with Colourblindness & Low Vision ...

