

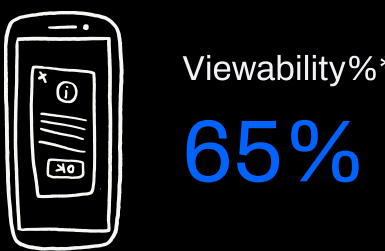
Minigames

Minigames

Anúncio em tela cheia, horizontal ou vertical, que permite ao usuário interagir com a marca em uma experiência imersiva. Fortalece a conexão com o público ao aumentar a lembrança de marca e incentivar a participação dos consumidores. Recomendado para ampliar a taxa de interação e o tempo de permanência no anúncio.



Benchmarks



*O percentual de Viewability pode variar de acordo com o sistema de medição e a configuração do DSP.

DESENVOLVIMENTO

Requisitos obrigatórios para qualquer tipo de Minigame*

- Enviar um briefing detalhado do minigame a ser desenvolvido, juntamente com os respectivos KVs: Catchy, Puzzle, Erase, etc.
- Tela introdutória com texto instrutivo que incentive o usuário a interagir.
- Tela final (endcard), exibida após a conclusão do jogo.
- Referências visuais e de animação que expliquem o funcionamento do minigame.

Especificações para o desenvolvimento interno

- KV editável em formato .PSD ou .AI com links ou imagens incorporadas, preferencialmente na vertical maiores que 384x615 px.
- Tipografia usada.
- Imagens e logos em alta resolução.
- Links ou HTMLs de referência para as animações.

IMPLEMENTAÇÃO NO DSP

- Tags HTML5 e MRAID
Mobile: 320x480px,
Tablet: 768x1024px
- DV360:
Recomendamos desativar o Open Measurement para habilitar o acesso ao tráfego in-app (maior CTR).

2 Bars

Anúncio interativo onde o usuário poderá escolher entre duas opções pressionando seus respectivos botões, fazendo as barras crescerem. Cada interação aumenta a barra da opção selecionada e permite comparar ambas as preferências.

Requisitos específicos do formato

Enviar o key visual contendo os seguintes assets:

- Botões: elementos para pressionar.
- Medidores: duas barras de progresso ou indicadores de porcentagem.
- Marcador: agulha ou indicador que se desloca junto com as barras.

Ver exemplos

PMP®

*** Importante**

Cada um desses requisitos é adicional às specs genéricas do formato Minigames (ver página 1). Sem esses assets, não é possível iniciar o desenvolvimento.

Arcade

Anúncio interativo onde o usuário controla um personagem que avança por um percurso, pula obstáculos e coleta elementos até chegar à meta.

Requisitos específicos do formato

Enviar o key visual contendo os seguintes assets:

- Background: fundo horizontal de aproximadamente 800x615px para simular o percurso.
- Personagem: jogador com suas variáveis de movimento e salto.
- Elementos: objetos (ex.: moedas, estrelas, etc.) que o personagem deve capturar (máximo 6).
 Recipiente: onde os itens capturados ficarão visíveis.

Ver exemplos

*** Importante**

Cada um desses requisitos é adicional às specs genéricas do formato Minigames (ver página 1). Sem esses assets, não é possível iniciar o desenvolvimento.

PMP[®]

Arkanoid

Anúncio interativo de rich media em que o usuário controla uma barra para manter a bola em movimento e destruir os blocos que aparecem na tela.

Requisitos específicos do formato

Enviar o key visual contendo os seguintes assets:

- Background: fundo da cena.
- Barra: elemento controlado pelo usuário para fazer a bola rebater.
- Bola: objeto que rebate e destrói os blocos.
- Blocos: elementos que o usuário deve destruir. (Mínimo de 1 tipo, máximo de 4 tipos diferentes).
- Impacto: efeito visual exibido quando a bola atinge ou destrói um bloco.

Ver exemplos

*** Importante**

Cada um desses requisitos é adicional às specs genéricas do formato Minigames (ver página 1). Sem esses assets, não é possível iniciar o desenvolvimento.

PMP®

Beauty

Anúncio interativo pensado para marcas de cosméticos e cuidados pessoais. O usuário interage com imagens reais de rostos ou mãos e pode testar diferentes produtos de maquiagem (batons, sombras, blush, esmaltes), visualizando o resultado diretamente sobre a imagem.

Requisitos específicos do formato

Enviar o key visual contendo os seguintes assets:

- Imagem base: onde o produto será aplicado (ex.: rosto, unhas, cabelo, etc.).
- Produto: produtos a serem usados e suas diferentes cores.
- Variantes: variações da foto caso se queira mostrar antes/depois do uso do produto.

Ver exemplos

PMP®

*** Importante**

Cada um desses requisitos é adicional às specs genéricas do formato Minigames (ver página 1). Sem esses assets, não é possível iniciar o desenvolvimento.

Catchy

Anúncio interativo onde o usuário move um objeto recipiente da marca para capturar os elementos que caem do topo da tela antes que toquem o chão. Cada elemento capturado soma pontos, e o desafio é somar a maior quantidade possível dentro do tempo disponível.

Requisitos específicos do formato

Enviar o key visual contendo os seguintes assets:

- Elementos: objetos que caem. Podem ser diferentes ou iguais (máximo 12).
- Recipiente: objeto recipiente com o qual o usuário captura os elementos (ex.: caixa, cesto, sacola, embalagem, carrinho, etc.).

Ver exemplos

*** Importante**

Cada um desses requisitos é adicional às specs genéricas do formato Minigames (ver página 1). Sem esses assets, não é possível iniciar o desenvolvimento.

PMP®

Combo Maker

Anúncio interativo onde o usuário seleciona ingredientes ou produtos para montar sua própria combinação.

Requisitos específicos do formato

Enviar o key visual contendo os seguintes assets:

- Recipiente: onde o combo é montado (ex.: bandeja, prato).
- Produtos: cada produto individual que será arrastado até o recipiente. Se o combo seguir uma receita específica, esclarecer a ordem em que os produtos devem ser usados.

Ver exemplos

PMP®

*** Importante**

Cada um desses requisitos é adicional às specs genéricas do formato Minigames (ver página 1). Sem esses assets, não é possível iniciar o desenvolvimento.

Draggy

Anúncio interativo onde o usuário seleciona ingredientes ou produtos para montar sua própria combinação.

Requisitos específicos do formato

Enviar o key visual contendo os seguintes assets:

- Elementos: objetos para arrastar (máximo 5 ou 6).
- Recipiente: objeto onde o elemento arrastado será posicionado. Se necessário, esclarecer a ordem em que os elementos devem ser arrastados.

[Ver exemplos](#)

PMP®

*** Importante**

Cada um desses requisitos é adicional às specs genéricas do formato Minigames (ver página 1). Sem esses assets, não é possível iniciar o desenvolvimento.

Draw the Path

Anuncio interactivo donde el usuario debe dibujar un recorrido desde un punto de inicio hasta un destino.

Modalidades

- Con obstáculos: el usuario debe trazar el camino evitando los elementos que bloquean el recorrido
- Para atrapar: el usuario debe dibujar un recorrido que le permita recolectar la mayor cantidad posible

El usuario gana al completar correctamente el recorrido y cumplir con el objetivo definido para la modalidad seleccionada.

Requerimientos específicos del formato

Enviar el key visual que contenga los siguientes assets:

- Punto de inicio: elemento, personaje, vehículo o producto desde donde comienza el recorrido.
- Destino: elemento que indica el punto final al que debe llegar el usuario.
- Obstáculos o elementos para atrapar: enviar cada asset por separado, según la modalidad elegida.
- Área de recorrido: espacio donde el usuario podrá dibujar el camino.

[Ver ejemplos](#)

The logo consists of the letters 'PMP' in a large, bold, black sans-serif font. To the right of the letters is a registered trademark symbol, which is a circle containing the letter 'R'.

* Importante

Cada uno de estos requerimientos son adicionales a las specs genéricas del formato Minigames (ver página 1). Sin estos assets no se puede iniciar el desarrollo.

Eraser

Anúncio interativo que revela seu conteúdo por meio de um gesto de deslizar na tela. É utilizado frequentemente para mostrar o antes e o depois, comparar produtos, revelar uma mensagem oculta ou uma oferta especial de forma lúdica.

Requisitos específicos do formato

Enviar o key visual contendo os seguintes assets:

- Elemento: imagem/elemento a ser apagado, em seu estado anterior e posterior ao apagamento.
- Borracha: objeto que apaga, por exemplo uma esponja (opcional).

[Ver exemplos](#)

PMP[®]

*** Importante**

Cada um desses requisitos é adicional às specs genéricas do formato Minigames (ver página 1). Sem esses assets, não é possível iniciar o desenvolvimento.

Fit the form

Formato onde o usuário deve identificar e posicionar um elemento (produto, personagem, ícone) dentro de uma silhueta ou espaço que tem seu mesmo formato.

Requisitos específicos do formato

Enviar o key visual contendo os seguintes assets:

- Silhueta: silhueta/forma de destino.
- Elementos: objetos que ficarão girando até encaixar o correto.

[Ver exemplos](#)

* Importante

Cada um desses requisitos é adicional às specs genéricas do formato Minigames (ver página 1). Sem esses assets, não é possível iniciar o desenvolvimento.

The logo consists of the letters 'PMP' in a large, bold, black, sans-serif font. To the right of the 'PMP' is a registered trademark symbol (®), which is a small circle with the letter 'R' inside. The entire logo is centered horizontally on the right side of the slide.

Hey word

Anúncio interativo em que o usuário deve adivinhar uma palavra selecionando letras uma a uma. Cada vez que escolhe uma letra correta, ela é revelada na posição correspondente, dentro de uma determinada quantidade de tentativas.

Requisitos específicos do formato

Enviar o key visual contendo os seguintes assets:

- Palavra que o jogador deve adivinhar (máximo 10 letras).
- Conjunto de letras individuais: tanto as letras corretas quanto as incorretas.
- Recipiente: espaço com uma casela para cada letra da palavra oculta.
- Feedback visual de acerto/erro: elemento gráfico (ex.: ícone, cor, animação, som) que indica se a letra selecionada foi correta ou incorreta.

Ver exemplos

*** Importante**

Cada um desses requisitos é adicional às specs genéricas do formato Minigames (ver página 1). Sem esses assets, não é possível iniciar o desenvolvimento.

PMP®

Hunter

Anúncio interativo em que diferentes elementos aparecem na tela e o usuário deve tocá-los rapidamente para capturá-los antes que desapareçam. Ao finalizar, a mensagem pode ser personalizada de acordo com a quantidade de elementos capturados.

Requisitos específicos do formato

Enviar o key visual contendo os seguintes assets:

- Elementos: objetos que devem ser capturados (máximo 7).
- Recipiente: área onde os elementos serão posicionados (também podem desaparecer assim que forem tocados).

[Ver exemplos](#)

PMP®

*** Importante**

Cada um desses requisitos é adicional às specs genéricas do formato Minigames (ver página 1). Sem esses assets, não é possível iniciar o desenvolvimento.

Johnnie

Anúncio interativo em que o usuário controla um personagem ou veículo e avança por um percurso, desviando de obstáculos e coletando elementos até chegar à meta. O objetivo é completar a corrida no menor tempo possível e obter a maior quantidade de pontos.

Requisitos específicos do formato

Enviar o key visual contendo os seguintes assets:

- Background: fundo vertical de aproximadamente 384x1000px para simular o percurso.
- Jogador/Veículo: com suas variáveis de movimento.
Elementos: moedas, estrelas ou outros elementos que o jogador deve coletar (máximo 12).

Ver exemplos

*** Importante**

Cada um desses requisitos é adicional às specs genéricas do formato Minigames (ver página 1). Sem esses assets, não é possível iniciar o desenvolvimento.

PMP®

Light em up

Anúncio interativo em que o usuário pode interagir para iluminar diferentes zonas ou objetos e descobrir elementos ocultos. Além da interação dentro do anúncio, o usuário pode acender a lanterna real do celular para somar uma camada extra de imersão à experiência.

Requisitos específicos do formato

Enviar o key visual contendo os seguintes assets:

- Objeto: objeto que ajuda a encontrar os elementos (ex.: vela, lanterna, lâmpada, foco de luz).
- Elementos ocultos que devem ser descobertos (máximo 6).

[Ver exemplos](#)

* Importante

Cada um desses requisitos é adicional às specs genéricas do formato Minigames (ver página 1). Sem esses assets, não é possível iniciar o desenvolvimento.

PMP®

Lucky spin

Formato interativo onde o usuário gira uma roleta que pode conter produtos, descontos etc. Ao parar de girar, é redirecionado a uma tela desse desconto ou produto com mais informações sobre ele.

Requisitos específicos do formato

Enviar o key visual contendo os seguintes assets:

- Para roleta giratória: uma roleta dividida em no máximo 6 seções tipo pizza. Além disso, enviar key visual que comunique qual prêmio foi sorteado para o usuário.
- Para roleta slot: enviar a roleta slot com seus 3 rolos verticais que serão exibidos girando. Além disso, enviar key visual que comunique se o usuário perdeu ou ganhou.

[Ver exemplos](#)

*** Importante**

Cada um desses requisitos é adicional às specs genéricas do formato Minigames (ver página 1). Sem esses assets, não é possível iniciar o desenvolvimento.



Match 3D

Anuncio interactivo en el usuario debe encontrar, entre varios elementos mezclados, los objetos indicados y arrastrarlos hasta su lugar correspondiente, completando así el juego.

Requerimientos específicos del formato

Enviar el key visual que contenga los siguientes assets:

- Elementos: objetos, preferentemente en 3D, que deben encontrarse (máximo 5).
Acompañados de objetos adicionales que funcionen como distractores y aumenten la dificultad del juego.
- Contenedor: lugar en donde van a ir agrupando los objetos encontrados.
- Feedback de acierto/error: elemento gráfico (ej. ícono, color, animación) y sonoro que indica si fue correcta o incorrecta.

[Ver ejemplos](#)



*** Importante**
Cada um desses requisitos é adicional às specs genéricas do formato Minigames (ver página 1). Sem esses assets, não é possível iniciar o desenvolvimento.

Mastermind

Anúncio interativo em que o usuário deve ordenar uma série de elementos até encontrar a combinação correta.

Modalidades

- Ordem aleatória: o usuário deve descobrir a combinação correta a partir de uma disposição inicial gerada de forma aleatória.
- Ordem específica: o usuário deve ordenar os elementos seguindo um critério determinado pela campanha, por exemplo, do menor para o maior, cronologicamente, por categoria, intensidade, prioridade ou qualquer outra lógica definida.

Requerimientos específicos del formato

Enviar el key visual que contenga los siguientes assets:

- Elementos ordenáveis: peças, produtos, personagens, imagens ou conceitos que o usuário deverá organizar. Cada elemento deve ser enviado separadamente.
- Referência ou critério de ordenação: caso seja utilizada a modalidade de ordem específica, indicar claramente qual é a sequência ou lógica correta.

Ver exemplos



*** Importante**

Cada um desses requisitos é adicional às specs genéricas do formato Minigames (ver página 1). Sem esses assets, não é possível iniciar o desenvolvimento.

Memotest

Anuncio interactivo que hace referencia al clasico juego de mesa de memoria visual que consiste en encontrar pares de fichas idénticas.

Requerimientos específicos del formato

Enviar el key visual que contenga los siguientes assets:

- Cards: dorso y frente de cada carta. Se admite un mínimo de 6 cartas correspondiente a 3 pares, y un máximo de 12 cartas correspondiente a 6 pares.

[Ver ejemplos](#)

PMP®

*** Importante**

Cada um desses requisitos é adicional às specs genéricas do formato Minigames (ver página 1). Sem esses assets, não é possível iniciar o desenvolvimento.

Mike

Anuncio interactivo en el que se activa el micrófono y el usuario debe generar algún sonido, decir una palabra clave o frase determinada para continuar con el anuncio. Al reconocerla, se visualiza un KV o una acción dentro del rich media.

Requerimientos específicos del formato

- Enviar a palabra clave a decir o acción (ej. soplar, gritar, silbar).

[Ver exemplos](#)

PMP®

*** Importante**
Cada um desses requisitos é adicional às specs genéricas do formato Minigames (ver página 1). Sem esses assets, não é possível iniciar o desenvolvimento.

Name it

Anúncio interativo que convida o usuário a personalizar um produto com seu nome ou uma mensagem própria e vê-lo aplicado em tempo real. Um formato simples, versátil e memorável que transforma a criatividade em algo único, reforça o vínculo com a marca e potencializa a intenção de compartilhar ou seguir com a compra.

Requisitos específicos do formato

Enviar o key visual contendo os seguintes assets:

- Objeto: objeto que será personalizado.
- Tipografias que devem ser utilizadas.

[Ver exemplos](#)

PMP[®]

* Importante

Cada um desses requisitos é adicional às specs genéricas do formato Minigames (ver página 1). Sem esses assets, não é possível iniciar o desenvolvimento.

Painty

Anúncio interativo de intervenção criativa em que o usuário pinta a tela com os dedos e transforma objetos ou superfícies com cores, de forma livre ou guiada. Ao finalizar, pode baixar sua criação.

Requerimientos específicos del formato

Enviar o key visual contendo os seguintes assets:

- Tela: desenho de fundo ou objeto(s) a ser(em) intervindo(s).
- Pincel: objeto com o qual a tela será pintada.
- Cores: enviar código das cores a usar (opcional).

Ver exemplos

PMP[®]

*** Importante**

Cada um desses requisitos é adicional às specs genéricas do formato Minigames (ver página 1). Sem esses assets, não é possível iniciar o desenvolvimento.

Pong

Anúncio interativo em que o usuário desliza uma peça pela quadra para acertar a bola e marcar gols/pontos contra o adversário. Vence quem marcar mais gols ao final do tempo.

Requerimientos específicos del formato

Enviar o key visual contendo os seguintes assets:

- Background: quadra vertical com as áreas de gol claramente definidas.
- Peças ou personagens: um para o jogador e outro para o adversário.
- Bola: elemento que rebate entre as peças e as bordas.
- Placar: design da pontuação de ambos os jogadores e do cronômetro.

Ver exemplos

*** Importante**

Cada um desses requisitos é adicional às specs genéricas do formato Minigames (ver página 1). Sem esses assets, não é possível iniciar o desenvolvimento.

PMP®

Press it

Formato interativo que consiste em pressionar um objeto no anúncio para ativar diferentes reações na tela durante esse tempo: como revelar conteúdo ou transformar uma forma, entre outras. A reação dependerá do objeto intervindo.

Requisitos específicos do formato

Enviar o key visual contendo os seguintes assets:

- Objeto press: elemento que deve ser pressionado, indicando a ação que ocorre ao pressionar.

[Ver exemplos](#)

* Importante

Cada um desses requisitos é adicional às specs genéricas do formato Minigames (ver página 1). Sem esses assets, não é possível iniciar o desenvolvimento.

The logo consists of the letters 'PMP' in a large, bold, black sans-serif font. To the right of the 'PMP' is a registered trademark symbol (®) enclosed in a circle. The entire logo is positioned on a blue background that features a large, stylized white 'X' shape.

Puzzle

Anúncio interativo em que se deve ordenar as peças do quebra-cabeça, tocando nas fichas para movê-las até reconstruir corretamente a imagem antes que o tempo termine.

Requisitos específicos do formato

Enviar o key visual contendo os seguintes assets:

- Puzzle: imagem completa do quebra-cabeça, sem cortes ou recortes.

[Ver exemplos](#)

*** Importante**

Cada um desses requisitos é adicional às specs genéricas do formato Minigames (ver página 1). Sem esses assets, não é possível iniciar o desenvolvimento.



Quiz

Formato interativo baseado em responder perguntas de múltipla escolha em um tempo determinado. Pode ser de conhecimento, onde há uma resposta correta, ou de personalidade, onde não há resposta correta.

Requisitos específicos do formato

Enviar o key visual contendo os seguintes assets:

- Lista de perguntas e respostas (5 perguntas de 4 respostas no máximo).
- Para perguntas baseadas em conhecimento: respostas corretas e incorretas e feedback visual de acerto/erro (ex.: ícone, cor, animação e/ou som) que indica se foi correta ou incorreta.
- Para perguntas baseadas em personalidade: esclarecer qual KV é exibido de acordo com as opções selecionadas.

Ver exemplos

PMP®

*** Importante**

Cada um desses requisitos é adicional às specs genéricas do formato Minigames (ver página 1). Sem esses assets, não é possível iniciar o desenvolvimento.

Shuffle

Formato interativo em que se deve observar em qual dos recipientes está oculto o produto/objeto. Depois, os recipientes são cobertos e misturados entre si. Ao finalizar o movimento, o usuário deverá adivinhar em qual deles o item se encontra para ganhar.

Requisitos específicos do formato

Enviar o key visual contendo os seguintes assets:

- Recipiente: recipiente onde o elemento (objeto ou produto) ficará oculto.
- Elemento: objeto que o usuário deve descobrir.

[Ver exemplos](#)



*** Importante**

Cada um desses requisitos é adicional às specs genéricas do formato Minigames (ver página 1). Sem esses assets, não é possível iniciar o desenvolvimento.

Space Shooter

Formato interativo de rich media em que o usuário controla uma nave que dispara contra objetos que aparecem na tela (asteroides, ícones de produto, etc.).

Requisitos específicos do formato

Enviar o key visual contendo os seguintes assets:

- Background: fundo da cena.
- Alvos: objetos contra os quais se dispara.
- Nave (shooter): o personagem/veículo que vai disparar.
- Disparos: o projétil que sai da nave.
- Explosão: o efeito visual disparado quando um projétil atinge um alvo.

Ver exemplos

PMP®

*** Importante**

Cada um desses requisitos é adicional às specs genéricas do formato Minigames (ver página 1). Sem esses assets, não é possível iniciar o desenvolvimento.

Sports

Anúncio interativo em que o usuário joga com a marca dentro de um ambiente esportivo, adaptável a diferentes modalidades como futebol, basquete, beisebol, etc. A experiência permite realizar arremessos, passes ou finalizações de acordo com a dinâmica específica de cada esporte.

Requisitos específicos do formato

Enviar o key visual contendo os seguintes assets:

- Fundo da cena (a quadra/campo dependendo do esporte).
- Bola (de acordo com o esporte).
- Recipiente: local onde a bola deve entrar (ex.: gol e goleiro, cesta, poste, ou o que for de acordo com o esporte).

Ver exemplos

*** Importante**

Cada um desses requisitos é adicional às specs genéricas do formato Minigames (ver página 1). Sem esses assets, não é possível iniciar o desenvolvimento.

PMP®

Sudoku

Formato interativo onde o usuário resolve o clássico jogo de lógica, interagindo diretamente com o tabuleiro e completando os elementos faltantes. Uma mecânica de lógica e desafio.

Requisitos específicos do formato

Enviar o key visual contendo os seguintes assets:

- Tabuleiro: onde as fichas serão posicionadas.
- Ficha do jogador: logo, produto, etc.

Ver exemplos

PMP®

*** Importante**

Cada um desses requisitos é adicional às specs genéricas do formato Minigames (ver página 1). Sem esses assets, não é possível iniciar o desenvolvimento.

Stop it

Formato interativo em que o usuário deve identificar e posicionar um elemento (produto, personagem, ícone) em sua forma completa.

Requisitos específicos do formato

Enviar o key visual contendo os seguintes assets:

- Elementos: objetos que ficarão girando até encaixar o correto.

[Ver exemplos](#)

* Importante

Cada um desses requisitos é adicional às specs genéricas do formato Minigames (ver página 1). Sem esses assets, não é possível iniciar o desenvolvimento.

The image shows the PMP logo in a bold, black, sans-serif font. To the right of the letters 'PMP' is a registered trademark symbol (®). The logo is centered on a large, vibrant blue background that features a large, white, stylized 'X' shape. The 'X' is formed by two diagonal lines that intersect in the center, creating a geometric pattern that covers the entire right half of the image.

Swipecy

Formato interativo em que o usuário seleciona um entre vários objetos (produtos, objetos, etc.) e depois deve "montá-lo" ou "completá-lo", deslizando os elementos que o compõem, um por um, dentro de um tempo determinado.

Requisitos específicos do formato

Enviar o key visual contendo os seguintes assets:

- Objetos que o usuário pode escolher (máximo 4).
- Elementos que compõem cada objeto selecionado.

Ver exemplos

PMP®

*** Importante**

Cada um desses requisitos é adicional às specs genéricas do formato Minigames (ver página 1). Sem esses assets, não é possível iniciar o desenvolvimento.

Tap it

Formato interativo baseado em um gesto simples — tocar na tela — que desencadeia diversas reações: pode reproduzir um vídeo ou animação, transformar algo, mostrar outro KV, entre outras. A reação específica depende sempre do objeto tocado.

Requisitos específicos do formato

- Enviar o key visual contendo o objeto a ser tocado e especificar a reação que ele desencadeia.

[Ver exemplos](#)

PMP®

* Importante

Cada um desses requisitos é adicional às specs genéricas do formato Minigames (ver página 1). Sem esses assets, não é possível iniciar o desenvolvimento.

The Claw

Formato interativo onde o usuário controla uma garra mecânica para tentar capturar um ou vários objetos em um tempo determinado.

Requisitos específicos do formato

Enviar o key visual contendo os seguintes assets:

- Máquina: estrutura onde os objetos ficarão posicionados.
- Garra: composta pelo braço/suporte e as "pinças" que se abrem e fecham para poder animá-las.
- Elementos: os objetos que estão dentro da máquina e que o jogador tenta capturar (pelúcias, brinquedos, etc.).
- Slider: o controle interativo com o qual o usuário move a garra.

Ver exemplos

*** Importante**

Cada um desses requisitos é adicional às specs genéricas do formato Minigames (ver página 1). Sem esses assets, não é possível iniciar o desenvolvimento.

PMP®

Tic tac toe

Formato interativo onde o usuário joga uma partida do conhecido jogo da velha, selecionando casas para formar uma linha antes do oponente. Uma mecânica simples e conhecida por todos, que convida a uma interação rápida e desafiadora.

Requisitos específicos do formato

Enviar o key visual contendo os seguintes assets:

- Tabuleiro e ficha do jogador (logo, produto, etc.).

Ver exemplos

*** Importante**

Cada um desses requisitos é adicional às specs genéricas do formato Minigames (ver página 1). Sem esses assets, não é possível iniciar o desenvolvimento.

PMP®

The organizer

Formato interativo onde o usuário organiza ou classifica elementos dentro de um espaço ou estrutura determinada.

Requisitos específicos do formato

Enviar o key visual contendo os seguintes assets:

- Recipiente(s): o espaço ou as categorias onde os elementos devem ser posicionados (ex.: caselas, zonas, prateleiras).
- Elementos: cada peça individual que será arrastada e posicionada dentro do recipiente correspondente.

[Ver exemplos](#)

PMP®

*** Importante**

Cada um desses requisitos é adicional às specs genéricas do formato Minigames (ver página 1). Sem esses assets, não é possível iniciar o desenvolvimento.

Twist rush

Formato interativo em que o usuário deve conectar elementos iguais no menor tempo possível. Quanto mais objetos conseguir conectar em uma única linha, maior será a pontuação.

Requisitos específicos do formato

Enviar o key visual contendo os seguintes assets:

- Elementos: Objetos ou produtos que o usuário deve conectar (Mínimo: 4, Máximo: 6).

[Ver exemplos](#)

The logo consists of the letters 'PMP' in a large, bold, black sans-serif font. To the right of the 'PMP' is a registered trademark symbol (®), which is a small circle containing the letter 'R'. The entire logo is positioned on a blue background that features a large, white, stylized 'X' shape.

* Importante

Cada um desses requisitos é adicional às specs genéricas do formato Minigames (ver página 1). Sem esses assets, não é possível iniciar o desenvolvimento.