

3. Interfaz

- **Menús**

1. Pantalla de inicio:

1.1. Nombre del videojuego estilizado en la esquina superior izquierda.

1.2. Texto con opciones de comienzo de nueva partida, continuar una partida, configuración y salida del juego en la esquina inferior izquierda.

1.2.1- **Nueva partida:** se accederá al menú de perfiles de jugadores donde habrá una opción para crear uno nuevo.

1.2.2- **Continuar partida:** se encontrarán diferentes perfiles indicando el nombre del jugador, la última vez que guardó y momento de progreso en el que se encuentra, pudiendo seleccionar el que se quiera.

1.2.3- **Opciones:** Ajuste de volumen de música y efectos de sonido y regulación nivel de brillo.

1.2.4- **Salir:** Salida del juego.

1.3. Personaje principal en la zona media derecha. A medida que se desbloquean personajes irán apareciendo junto al personaje principal.

2. Dentro del juego:

2.1. **Cajas con texto:** Éste seguirá teniendo el mismo estilo que en la pantalla de inicio.

Las cajas que contienen dicho texto serán de madera con bordes dorados redondeados hacia dentro.

2.2. **HUD:** Dependiendo del nivel en el cual se encuentra el jugador, varía lo que aparece en pantalla.

- Elementos estáticos:

- Nombre del enemigo con su barra de vida en la esquina superior izquierda
- Imagen del personaje que se está usando con su barra de vida y estadísticas.
- Acceso opciones de configuración y guardado de partida.

- Elementos variables:

- Mapa del nivel con ubicación en tiempo real.

EJEMPLOS DE PANTALLAS

1. Pantalla inicial:



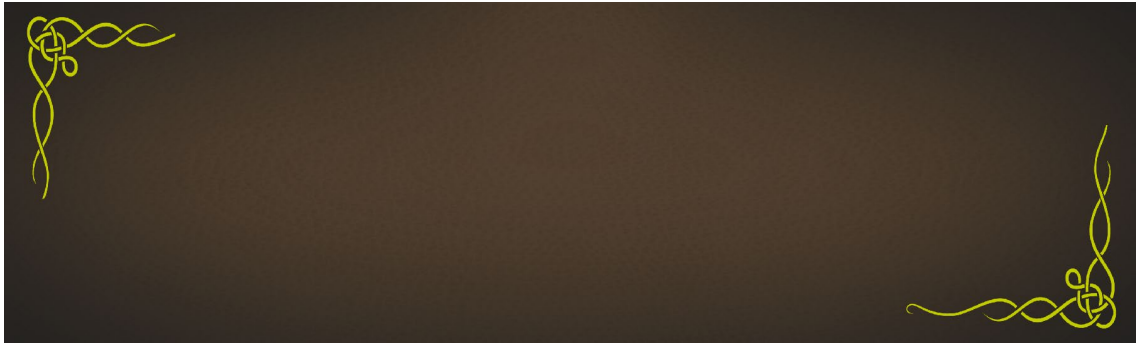
2. Pantalla de “Continuar partida”:



3. Pantalla de Configuración:



4. Cajas de texto:



5. HUD:

