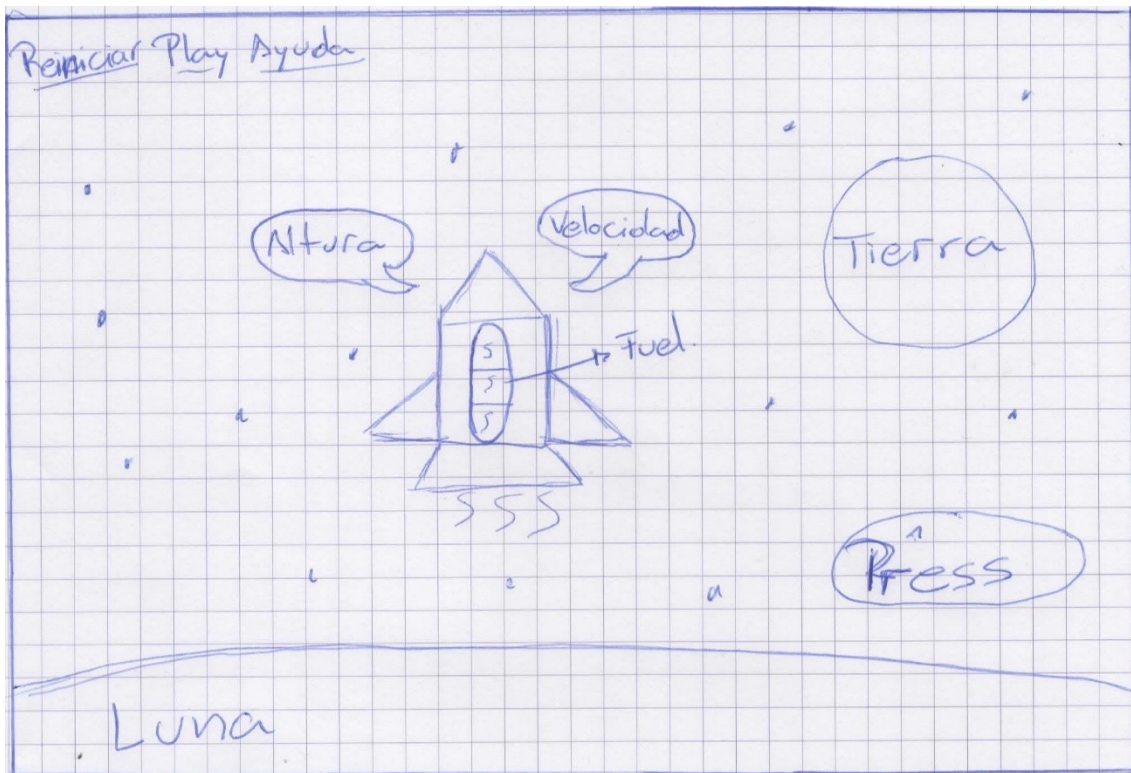


Diseño horizontal.



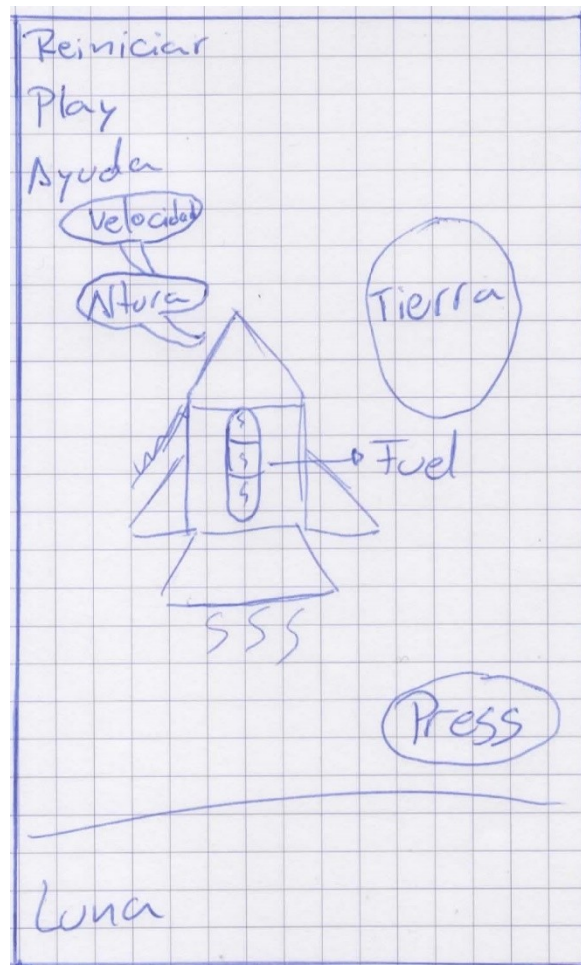
Como podemos observar en la imagen el juego está diseñado para que el jugador tenga toda la información relevante en la nave.

En el bocadillo de la izquierda ira indicando la altitud de la nave y en el bocadillo de la derecha ira indicando la velocidad a la que desciende la nave. En el centro de la nave ira el indicador de gasolina, en forma de barra vertical.

En la parte superior izquierda irán las opciones del juego, en forma de botones, reiniciar (reiniciará el juego), play (iniciará el juego, una vez presionado el botón de play el botón cambiaría por un botón de pausa, el cual podría el juego en pausa y cambiaria al botón de play), y un botón de instrucciones que abrirá una ventana para ver las instrucciones del juego.

Por ultimo tendremos un botón en la parte inferior derecha para disminuir la velocidad de caída de la nave.

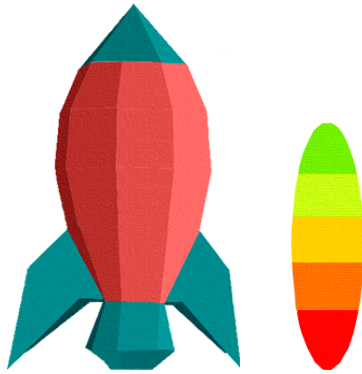
Diseño vertical.



Como podemos observar en la imagen las opciones del juego y el indicador de velocidad han cambiado de posición para que se adapten a la resolución de la pantalla.

Diseño Photoshop.

Nave, fuel y fuego. (png)



216 x 342

Fuego. (gif)



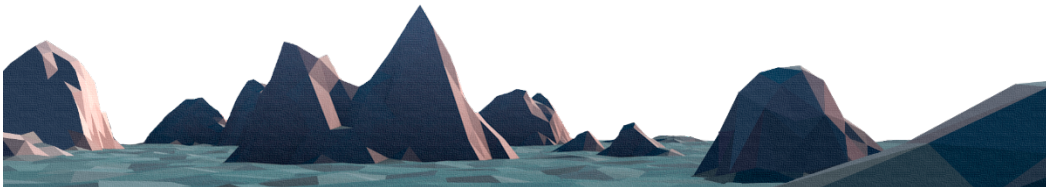
70 x 97

Bocadillos de altura y velocidad. (png)



131 x 127

Luna. (png)



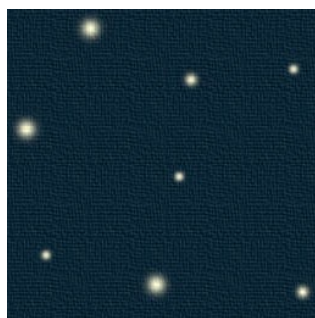
1920 x 338

Tierra. (png)



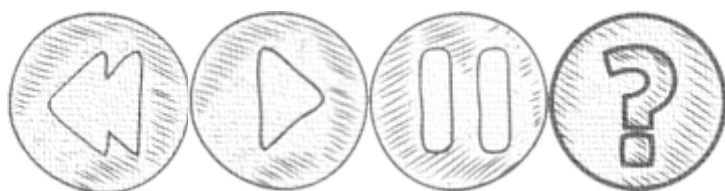
416 x 429

Fondo. (jpg)



255 x 255

Botones. (png)



90 x 90



213 x 129

Diseño final.

Horizontal.



Vertical.

