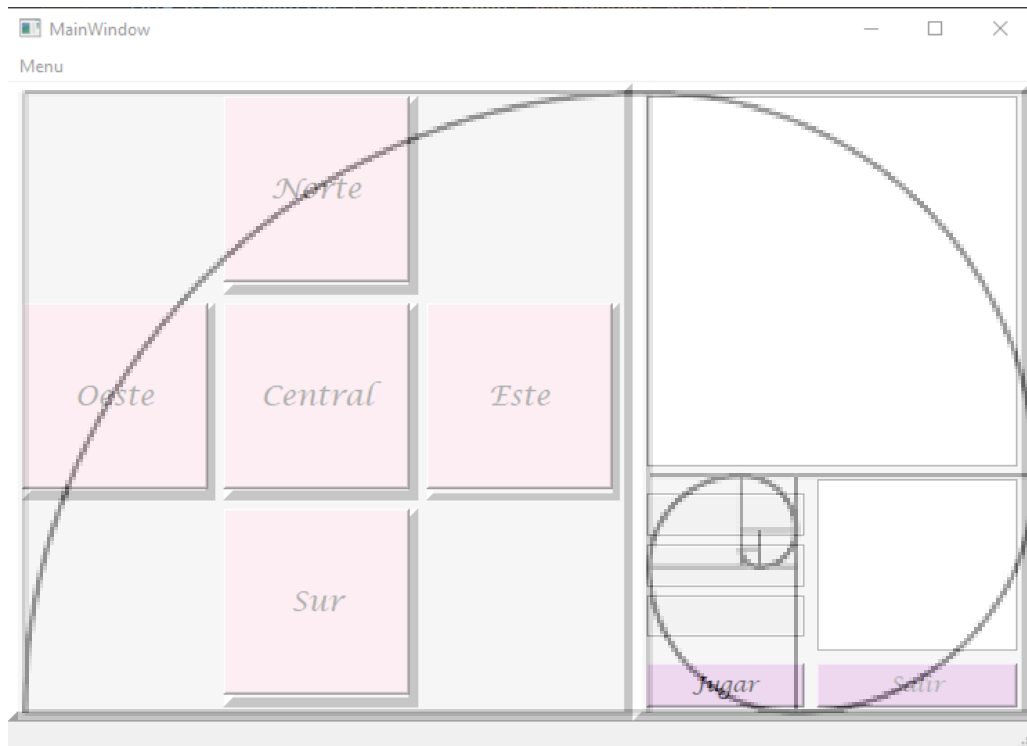


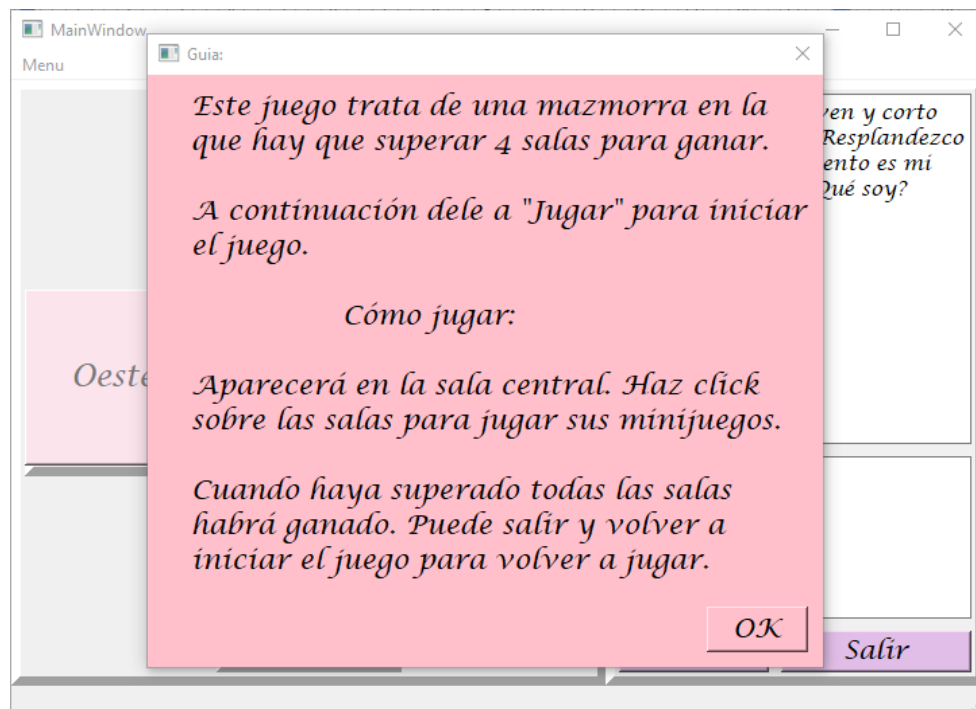
Mazmorra

He modificado la interfaz para que cumpla con la proporción áurea. Para ello he movido los elementos de la parte baja en la derecha. También he agrandado la parte de los botones Norte, Sur, Este y Oeste y he modificado el tamaño de los cuadros de texto. He escondido los radiobuttons para que sólo aparezcan cuando el jugador esté en las salas que los requieren para que así se confunda menos.

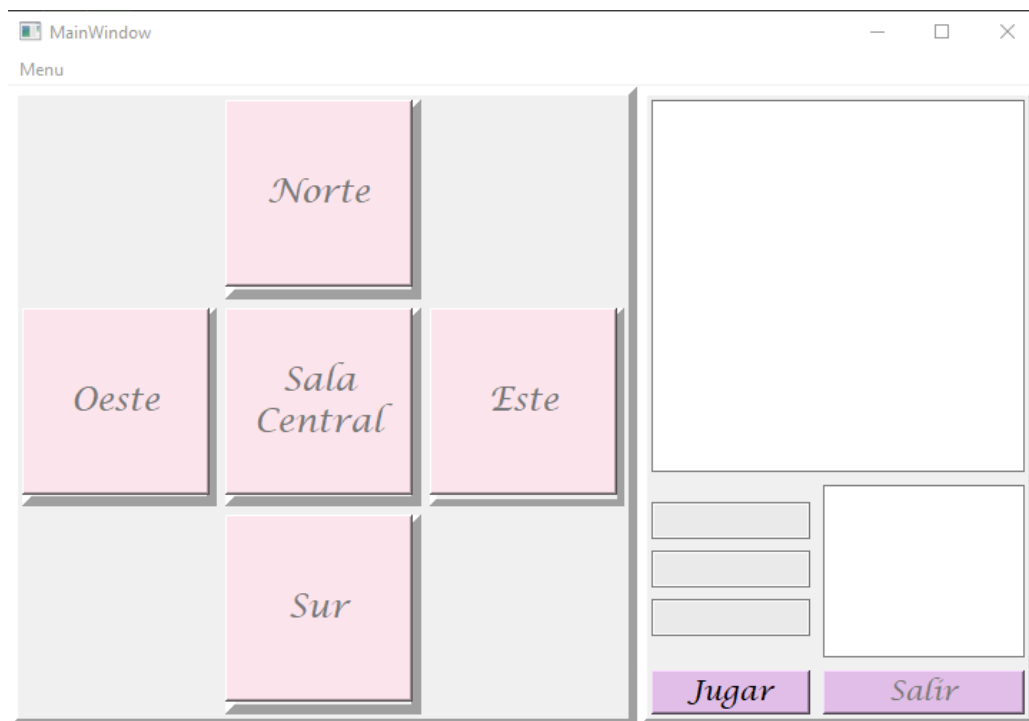


Los colores han sido escogidos alrededor de una gama de rosas y violetas. Se mantienen tonos claros para que haya suficiente contraste con la letra negra. A su vez, la letra se ha hecho suficientemente grande para que sea legible y se ha cambiado la fuente a una más llamativa, legible, elegante y clara. Enseño a continuación unas imágenes de la interfaz en diferentes momentos del juego:

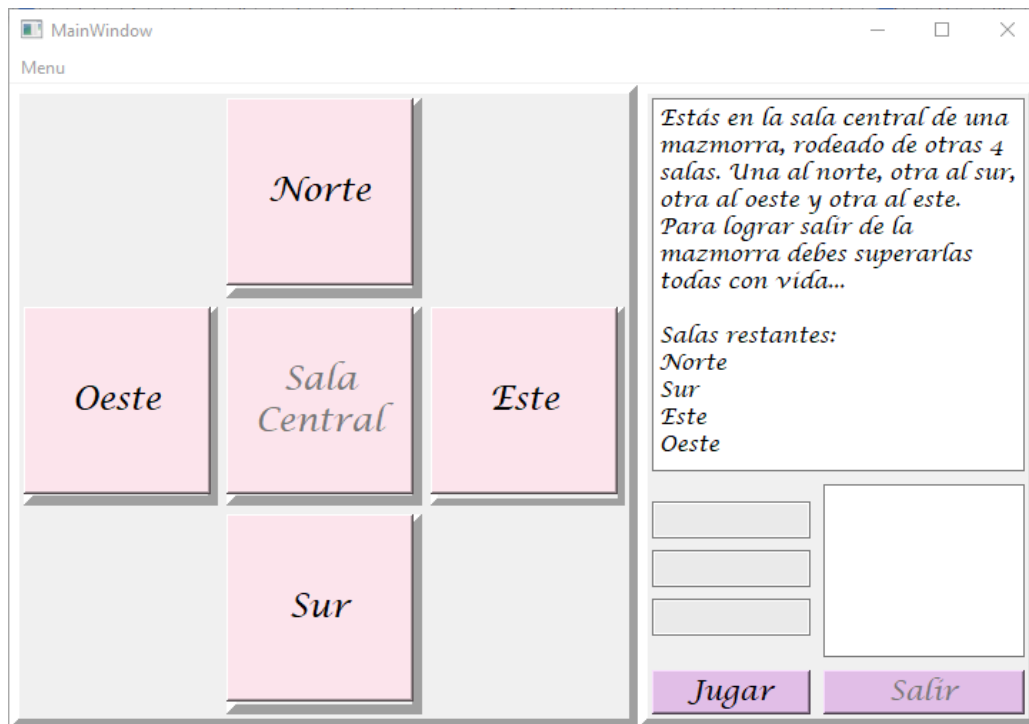
Imagen de la guía del juego, con un fondo más oscuro que el rosa de los botones para que sea más llamativo y llame la atención del jugador.



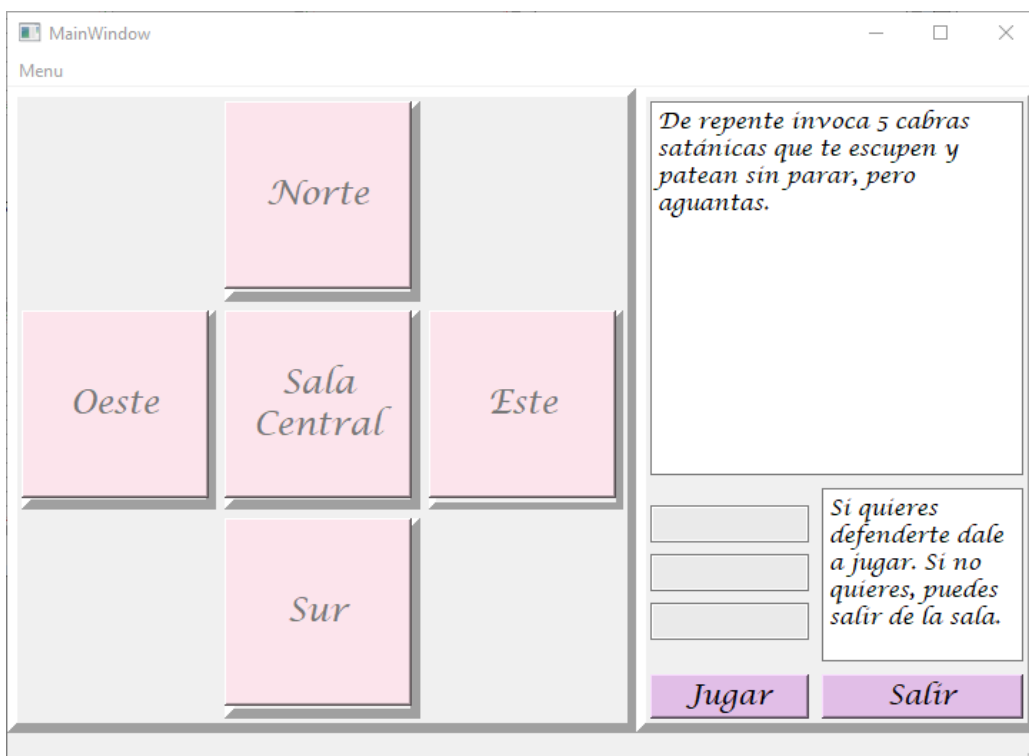
Al cerrar la guía con el juego sin haber iniciado. Se pueden apreciar los tonos claros de rosa, gris y morado todos cercanos al blanco y a su vez sincronizados entre ellos.



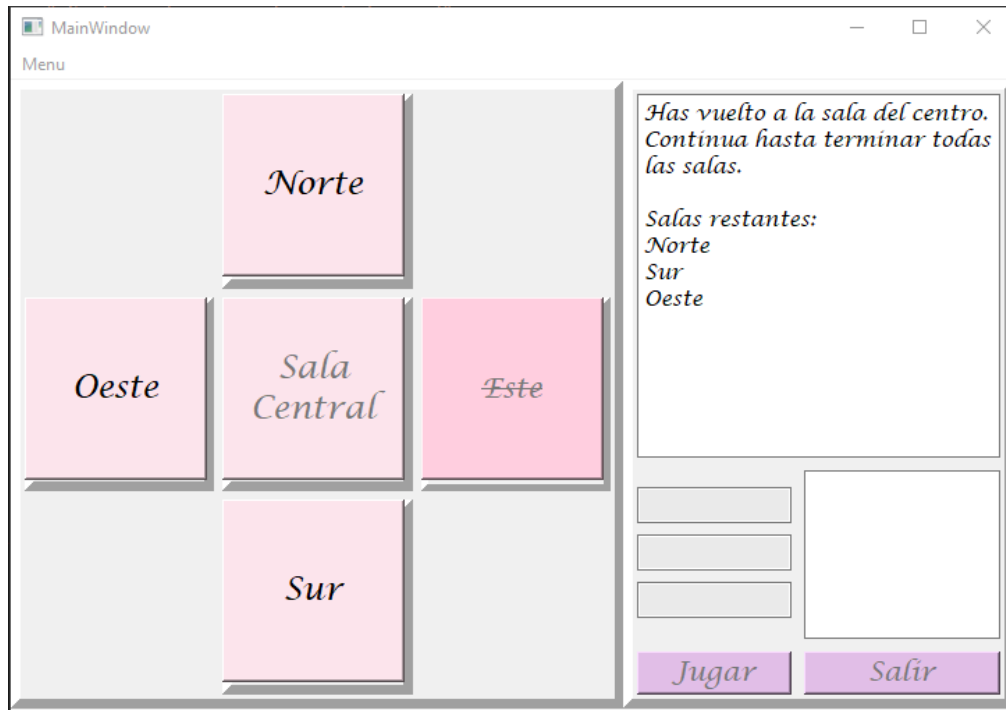
Al darle a “Jugar” los botones de las salas se activan resaltando más su texto en negro. También aparece un texto explicativo del juego y de las salas restantes para terminarlo.



En las salas se utilizan ambos recuadros de texto. El de arriba de contexto sobre la situación del minijuego y el de abajo actualiza al jugador diciéndole lo que está pasando y lo que tiene que hacer. El tamaño de la letra está puesto de forma que los textos se vean bien y no se deba hacer scroll hacia abajo para leer todo.



Al terminar una sala, su botón se desactiva durante el resto de la partida, su color se vuelve más oscuro para que sea visual la diferencia entre las salas superadas y las no superadas y el texto se tacha para hacer aún más evidente que la sala está superada. A la derecha aparece un listado de las salas restantes a superar por si el jugador tuviera dudas.



Al entrar en la sala Sur u Oeste donde se necesitan los radiobuttons, estos se activan y los cuadros de texto a su lado adquieren una tonalidad rosa en vez de gris, para llamar la atención.



Por último al superar todas las salas sale un pop up con la misma estructura que el de la guía, pero esta vez te indica que has ganado.

