

# Tarea evaluativa

Explicación de cómo funciona el menú del juego y en que me he basado para diseñarlo:

1. Es un menú diseñado para un juego en 8 bits, mi diseño se ha basado en juegos antiguos buscando así la mayor simplicidad y organización visual.
2. El menú esta diseñado de tal forma para que el usuario-jugador le sea fácil y intuitivo navegar por el , así no le suponga ningún problema para iniciar el juego o cambiar los ajustes del juego a su gusto.
3. El videojuego esta compuesto con colores

Funcionamiento:

## 1. Botón New Game:



Este es el botón que representa el inicio del juego , es decir, el botón que hay que pulsar para comenzar una nueva partida.

Pulsándolo nos iniciara directamente la partida del videojuego.

## 2. Botón options:



Este es el botón que dejara al jugador adentrarse dentro de las opciones del videojuego , es decir , el botón que le abrirá al jugador en menú de opciones (sensibilidad, brillo, contraste , resolución ...).

Así lo que se conseguiría es que el jugador pudiera ajustar el juego a su gusto.

### **3. Botón credits:**



Este es el botón en el que el jugador a la hora de pulsarlo le dará la información de la persona o personas que han participado en la creación del videojuego.

Dividiéndolos en apartados como : Creación de Banda sonora, Diseño gráfico , efectos de sonido ....(etc).

### **4. Botón de inf:**



Este es el botón en el que el jugador a la hora de pulsarlo le llevara a la pagina donde sale la información sobre el creador principal del juego , en el que aparecerán datos como una breve presentación del creador principal y un audio de agradecimiento. Dejo aquí el link de lo que se vería : [click aquí](#)

Imagen visual:



## Profundidad y Sombreados



Como se puede ver esta diseñado en lo que se llama un pixel art animado. En un formato de 8 bits.

La combinación de colores esta realizada entre colores verdes , blancos, marrones y azules con sombreados en negros que se realizan mediante el oscurecimiento de distintas zonas.

La imagen de fondo del menú se realiza mediante un programa llamado Piskel y animado con adobe premiere pro.

La profundidad la conseguimos con la combinación de los colores.

Ejemplo: Si dibujamos un árbol en este caso en formato pixel art, para lograr ese detalle que nos hace ver la profundidad del árbol es combinar los tonos verdes desde el color del árbol que sería de un color marrón-verde claros e ir intensificando su sombreado mediante tonos del mismo color (marrón-verde) mas oscuros asta llegar al negro que representaría el fin de la profundidad del árbol.