

Mockup menú principal videojuego



En el menú principal según vas pasando por cada botón, se va iluminando con un sombreado como se puede observar en el botón de continuar, esto ayuda a que fácilmente, visualmente te llame la atención que brille según vas navegando y ayuda a diferenciar entre los demás botones.

La interfaz tiene un diseño minimalista para facilitar centrar la visión rápidamente y no de lugar a pérdidas, y al ser corta y concisa tienes solo lo justo y necesario que debería ofrecer un menú.

Cada apartado tiene un botón de volver atrás para así navegar fácilmente a través de todas las ventanas.

Si vamos al apartado de opciones ahí nos encontraríamos con todos los cambios que podríamos hacer a la accesibilidad para que así pueda llegar a jugar el mayor número de personas.

Lo principal debería ser dejarle claro al jugador cuáles son los cambios que mejor se ajustan a sus necesidades, por lo tanto

estaría bien tener un par de ajustes predefinidos para que no tengas la necesidad de ir cambiando tu uno por uno todo, aún así habría la opción de cambiar todo uno a uno para mayor comodidad de quien así lo deseara.

Aplicar ajuste predefinido de accesibilidad visual:

Configura todos los ajustes recomendados para los jugadores invidentes o con poca visión. Esto activará los ajustes en diferentes menús, como : texto a voz, imagen de alto contraste, escala del HUD mas grande, si hay enemigos que apunte solo, si se acerca un enemigo o tienes objetos alrededor que te lo diga por voz, si hay puzzles dar la posibilidad de omitirlos, ayuda para guiar por el mapa, dar la opción de variar la dificultad de los enemigos, de variar cuantos tesoros puedes encontrar, de variar cuanta vida te pueden quitar los enemigos.

Aplicar ajuste predefinido de accesibilidad sonora:

Configura todos los ajustes recomendados para los jugadores con discapacidad auditiva. Esto activará los ajustes en diferentes menús, como: Indicadores de cuando un enemigo ataca o viene a por ti, notificar que has recogido algo, subtítulos, poder agrandar los textos, poder poner nombres de los personajes en los subtítulos, marcar quién está hablando, vibración del mando en combate.

Aplicar ajuste predefinido de accesibilidad motora:

Configura todos los ajustes recomendados para los jugadores con discapacidad física o motora. Esto activará los ajustes en diferentes menús, como: Ayudar a fijar al enemigo o fijarlo automáticamente, cambiar de arma automáticamente, recogida automática de tesoros o armas, ayuda para mover la cámara, ayuda para guiar por el mapa, las armas siempre dan en el objetivo, omitir puzzles, en vez de pulsar repetidamente un botón solo mantener pulsado.



En los créditos sonará una música de fondo y alguien hablando dando las gracias por jugar y contando curiosidades del juego o de los personajes.