

SUPREME TANK

NUEVO JUEGO

CARGAR JUEGO

OPCIONES

CREDITOS

SALIR



SUPREME TANK

GAME DESIGN

Tank Energy

GAME DIRECTOR

Nicolás Acosta

LEAD PROGRAMMER

Cintia Ruiz

LEAD ARTIST

Mario Fernández

LEAD DESIGNER AND ARTIST

Héctor Ruiz

PRODUCTION DIRECTOR

Lucía García



GRACIAS
POR JUGAR



salto

SUPERTANK

Pulsando este botón
podrás cargar una partida
guardada, teniendo un
espacio de 4 guardados
disponible

CARGAR JUEGO

Pulsando este botón se
podrá crear una partida
nueva y elegir entre un
jugador o 2 jugadores

NUEVO JUEGO

Aquí podrás cambiar los
ajustes del juego, tanto el
sonido como el video

OPCIONES

Podrás acceder a los
créditos pulsando
este botón

CREDITOS

Este botón te sacará y
cerrará el juego

SALIR



SUPREME TANK

GAME DESIGN
Tank Energy

GAME DIRECTOR
Nicolás Acosta

LEAD PROGRAMMER
Cintia Ruiz

LEAD ARTIST
Mario Fernández

LEAD DESIGNER AND ARTIST
Héctor Ruiz

PRODUCTION DIRECTOR
Lucía García

GRACIAS
POR JUGAR

Aquí podrás saltar
los créditos y volver
al menú inicial

saltar



USABILIDAD

- Para mejorar la usabilidad se podrían tener en cuenta dos factores:
 - Diseño minimalista - Este principio se debería utilizar en el menú del videojuego ya que para atraer al jugador hace falta que el diseño sea simple y llamativo.
 - Ayuda y documentación - Este principio es fundamental a la hora de crear un videojuego ya que si el usuario es nuevo es importante crear un tutorial para que sepa como jugarlo, por otro lado, este tutorial podrá ser saltado.

PROFUNDIDAD Y SOMBREADO

- En cuanto a la profundidad y sombreado se podría dar un uso en elementos del fondo para dar sensación de profundidad y en los botones del menú principal y otros menús para resaltar los botones que pueden ser pulsados.
- Para conseguir este resultado se deberá agregar sombras a los botones y algunos elementos del menú en mi caso, las nubes y los tanques.