

<u>• 00000000</u>

SUPREME TANK

NUEVO JUEGO

CARGAR JUEGO

OPCIONES

CREDITOS

SALIR







SUPREME TANK

GAME DESIGN
Tank Energy



GAME DIRECTOR

Nicolás Acosta





Mario Fernández

LEAD DESIGNER AND ARTIST

Héctor Ruiz

PRODUCTION DIRECTOR

Lucía García





SUPR

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

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

CARGAR JUEGO Podrás acceder a los créditos pulsando

este botón

CREDITOS

OPCIONES

Este botó te sacará y cerrará el juego

<u>Denonon</u>

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

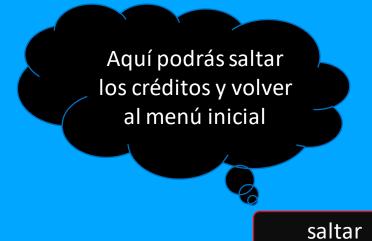
PRODUCTION DIRECTOR Lucía García











USABILIDAD

PROFUNDIDAD Y SOMBREADO

- 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.
- 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.