

Name: César

Age: 28

Interviewer: Joan

Comments:

- Add control settings on option's menu
- Can the player set the enemies' default difficulty?
- The player should be able to pick the collectables on the customization menu (hat, decorations, etc)
- On the level selection menu, show what worlds/levels can the player play based on their progress
- On the player's minimap, it should be displayed with a marker where is the player, the enemies or fragments

Name: Alex

Age: 26

Interviewer: Gerardo

Comments:



Por composicion con el fondo, no taparía el pasillo. Los botones no tienen(o no jalo) feedback del estado hover, que es importante si es para PC



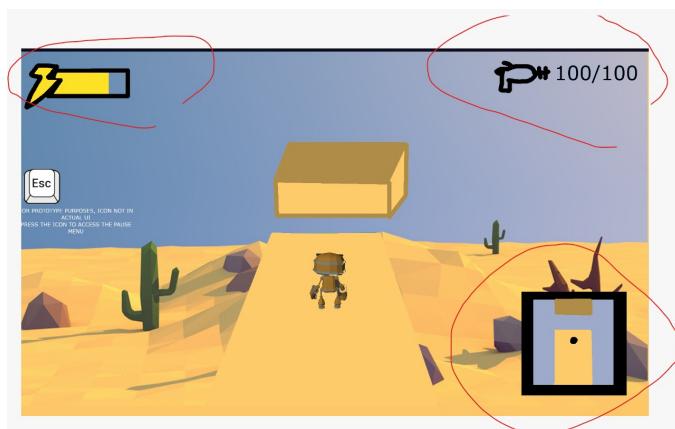
Mal contraste del slider, y el titulo de opciones no siento que requiera de ese aire tan grande, cuando ya se esta separando por su color, fuente y uso de espacio positivo y negativo



de esas 3, concordancia en cuanto al acomodo de los botones y titulos, en uno esta centrado, en el otro cargado en el tercio izquierdo y en el ultimo tienes back en el cuarto izquierdo, pero la mayoria de los interactuables del lado derecho.



Esta la veo chida, pero no siento que comparte estética con las demás pantallas anteriores, entonces yo diría que podría ser mejor adaptar una sola estética en lugar de 2 diferentes



siento que los elementos están por todos lados sin que necesariamente tengan que estar así, la distancia es muy larga entre los elementos, y se podrían tener más agrupados para que a la hora de jugar el usuario pueda ver su estado mucho más rápido. Incluso en esta, chance tener el minimap en el menú de pausa o de plano no tenerlo, ya que podría llegar a romper la inmersión o ser confusa tomando en cuenta el tipo de juego(por ejemplo, si tiene mapas con muchos planos encimados el cambiar o ubicar cosas va a confundir más que ayudar)

También, en el juego necesitas darle chance al usuario de prevenir el salirse por accidente(una confirmación de regresar con la típica advertencia de que perderás el progreso )