

## **FICHA APLICACIONES MÓVILES**

### **1. Datos generales**

- **Nombre APP:** Audible Kungfu
- **Descripción:** Es un juego de acción y combate inspirado en las artes marciales clásicas, centrado en enfrentamientos dinámicos y mecánicas accesibles.
- **Versión:** 54
- **Fecha actualización:** 16/04/2026
- **Idioma:** español y múltiples idiomas
- **Edad:** 7+
- **Desarrollador:** Prudence Interactive (Tianjin) Technology
- **Coste:** Gratis (con compras dentro de la App)
- **Requisitos hardware/software:** Android 6.0 o posterior
- **Enlaces relacionados:** [Audible Kungfu - Apps en Google Play](#).

### **2. Entorno de pruebas**

- **Plataforma:** Redmi note 13 Pro 5G, Pixel 7a y Pixel 10 A.
- **Sistema Operativo:** Android 16.
- **Ayuda técnica utilizada:** [Suite Accesibilidad Android](#) 17.0.1.911806202 y línea braille Focus 40 Blue 5G.

### **3. Accesibilidad/Usabilidad**

#### **Observaciones:**

Para una experiencia completa en el juego se recomienda jugar con auriculares, ya que los sonidos estéreo de la App ayudarán durante la partida.

En la valoración de la aplicación se han detectado algunos problemas de accesibilidad, los cuales se describen a continuación.

## **Lector de pantalla:**

El juego cuenta con un lector de pantalla propio, por lo que los gestos empleados no coincidirán siempre con los utilizados por el lector de pantalla TalkBack.

En la pantalla de “Inicio de sesión” TalkBack Anuncia en un primer deslizamiento rápido con un dedo (flick) todo el contenido de la ventana y en los flick siguientes verbaliza cada uno de los diferentes elementos.

Existen elementos mal etiquetados como sucede en el caso de la pantalla de “Inicio de sesión”, en la que se solicita el “número de cuenta, en lugar del nombre de cuenta.

Se observa contenido en idioma portugués, tal y como sucede en las pantallas después del inicio de sesión, previas a comenzar a jugar una partida.

Se detecta que el lector de pantalla incorporado no indica qué elementos son interactivos, lo cual puede generar cierta dificultad a los usuarios, ya que se desconoce que es posible pulsarlos.

En aquellas ocasiones en las que es necesario introducir textos en cuadros de edición, como en el caso del chat, es obligatorio activar TalkBack y esta cuestión no es indicada de ningún modo.

No es posible acceder al menú de configuración donde pueden cambiarse los volúmenes de la voz del lector, los personajes, la música y los efectos hasta que no se completan cierto número de misiones, lo que provoca que la voz del lector se superponga con las voces de los personajes, que, además, hablan en chino, lo que puede dificultar la comprensión de los mensajes ofrecidos.

Existen elementos cuyas etiquetas no describen su propósito, como sucede en la pantalla de “configuración del sistema”, donde los botones para aumentar la velocidad del lector o el volumen de la música están etiquetados como “ritmo del habla de narrador, acompañante” o “Volumen de efectos de sonido, acompañante”.

Se aprecia la existencia de botones mal etiquetados, como sucede con Atrás, etiquetado como “Devolver”.

Algunos de los mensajes verbalizados por el lector propio del juego no están correctamente traducidos al castellano como ocurre con “Por favor, toca el moveset en la pantalla derecha para atacar”.

No se observa la existencia de ningún botón o gesto que permita volver a escuchar la última indicación ofrecida por el lector.

En algunos momentos, el lector del juego facilita indicaciones de gestos que al ejecutarlos no realizan ninguna acción. Por ejemplo “Toca para desbloquear”.

En ocasiones no se informa de qué gestos o acciones hay que realizar, como ocurre con el gesto para salir del chat (deslizar dos dedos hacia arriba) o cuando termina de hablar el narrador, donde siempre hay que realizar un doble toque para cambiar de pantalla.

Al acceder a las notificaciones del juego, el lector verbaliza la previsualización del contenido de cada una de ellas en idiomas como francés e inglés, sin embargo, al pulsar sobre ellas para visualizarlas, el texto puede estar en inglés, francés o español.

No se ha observado la existencia de un tutorial que explique el significado de los diversos sonidos del juego, por lo que el usuario en ocasiones puede no saber interpretar cada uno de ellos.

No existe una ayuda en la que se puedan consultar los diferentes gestos del lector propio del juego.

Al disponer el juego de un lector de pantalla propio, los mensajes no se transmiten a la línea braille con lo que no es posible utilizar este dispositivo en Audible Kungfu.

### **Personas con deficiencia visual grave:**

Sólo se respetan las opciones de “Tamaño de fuente” y “Tamaño de visualización” en la pantalla de “Inicio rápido”; sin embargo, al utilizar valores elevados, el texto se superpone y queda incompleto, provocando pérdida de información.

El resto de las opciones de accesibilidad, como el modo oscuro o el “Texto en negrita, no son soportados.

El tamaño de la fuente no es suficiente, lo que dificulta la lectura del contenido y afecta la comprensión de la información mostrada.

## **4. Funcionalidad**

Audible Kungfu es un juego de acción tipo arcade en el que se participa en combates de artes marciales utilizando principalmente la información sonora y precisando atención y rapidez de reacción para enfrentar los combates.

Permite controlar a un luchador de kung fu y enfrentarse a enemigos guiándose por señales auditivas, como pasos, golpes o la dirección desde la que se aproximan los rivales. A medida que se progresa en el juego, se van desbloqueando nuevas técnicas y habilidades que amplían las opciones de combate y añaden variedad a las partidas.

Incluye distintos desafíos y modos de juego que ponen a prueba la precisión y el tiempo de respuesta del jugador. Además del modo individual, ofrece funciones multijugador con opciones cooperativas y competitivas.

Se puede utilizar sin conexión a Internet para los modos individuales y precisará la conexión para las funciones multijugador.

## **5. Conclusiones**

Audible Kungfu es un juego inspirado en las artes marciales clásicas de acción y combate que se presenta como accesible.

El juego cuenta con barreras de accesibilidad significativas que afectan de manera directa a las personas con deficiencia visual grave, ceguera o sordoceguera.

Para personas con ceguera, las barreras más significativas son inconsistencias en el etiquetado, ausencia de indicaciones de elementos interactivos, problemas de traducción o falta de documentación.

Estas limitaciones dificultan la comprensión de la interfaz, la navegación y la correcta ejecución de acciones dentro del juego.

En este contexto, los usuarios necesitan poseer un alto nivel de destreza tanto en el uso de TalkBack como en la adaptación al lector propio del juego.

Esta situación incrementa la curva de aprendizaje y puede suponer una barrera de acceso para usuarios con menor experiencia en lectores de pantalla.

Las personas con sordoceguera no pueden hacer uso del juego en su estado actual, debido a la dependencia de señales sonoras que no cuentan con una alternativa equivalente, como por ejemplo respuestas hápticas y la ausencia de soporte para líneas braille.

Los usuarios con deficiencia visual grave no disponen de ayudas de visualización dentro del juego, lo que dificulta la navegación y comprensión de los elementos interactivos. Asimismo, el tamaño de la fuente dentro de la aplicación resulta insuficiente, afectando la legibilidad del contenido y limitando significativamente la usabilidad y comprensión de la aplicación.

<b>Fecha de evaluación</b>
----------------------------

18/05/2026
------------