

LOGO



El logo del juego representa el escudo de la villa y es el emblema que está presente para unir a los habitantes.

Los colores y fuentes no pueden ser alterados y se mantiene el diseño a lo largo del desarrollo.

FUENTES

Para el logo del juego, se usa la fuente *"Henny Penny"* de Brownfox: *Henny Penny* es una fuente de pantalla extravagante con un montón de personalidad, nombrada en honor del pollo Henny Penny del cuento de hadas.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 0123456789 (!@# \$%&.,?::;)

Para la interfaz de videojuego se usa la fuente *"Roboto"* de Google: *Roboto* tiene una doble naturaleza. Tiene un esqueleto mecánico y las formas son en gran parte geométricas. Al mismo tiempo, la fuente cuenta con curvas amigables y abiertas.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 0123456789 (!@# \$%&.,?::;)

COLORES

Colores implementados en el diseño de la interfaz del juego:

R 14
G 83
B 148

Azul Oscuro

R 131
G 168
B 201

Azul Claro

R 43
G 120
B 228

Azul

R 244
G 152
B 49

Naranja

R 191
G 191
B 191

Gris

SPRITES

Se usa una cuadrícula de 5x5 en donde se utiliza la primera columna para especificar cada una de las funciones del sprite y no son mostradas como imágenes funcionales.

En la primera fila se visualiza el movimiento del personaje cuando se encuentra quieto sin cambiar de posición:

	VISUALIZACIÓN MOVIMIENTO	VISUALIZACIÓN MOVIMIENTO	VISUALIZACIÓN MOVIMIENTO	VISUALIZACIÓN MOVIMIENTO
QUIETO	1	2	3	4

En la segunda y tercera fila se visualiza el movimiento del personaje corriendo y va cambiando su posición hacia adelante:

	VISUALIZACIÓN MOVIMIENTO	VISUALIZACIÓN MOVIMIENTO	VISUALIZACIÓN MOVIMIENTO	VISUALIZACIÓN MOVIMIENTO
CORRIENDO	1	2	3	4
CORRIENDO	5	6	7	8

En la cuarta fila se muestra el movimiento del personaje cuando realiza un ataque de cuerpo normal:

	VISUALIZACIÓN MOVIMIENTO	VISUALIZACIÓN MOVIMIENTO	VISUALIZACIÓN MOVIMIENTO	VISUALIZACIÓN MOVIMIENTO
PUÑOS	1	2	3	4

La quinta y última fila, se divide en dos secciones, una en donde se ve la posición de defensa del personaje, y otra en donde está el poder especial de éste:

	VISUALIZACIÓN MOVIMIENTO		VISUALIZACIÓN MOVIMIENTO	VISUALIZACIÓN MOVIMIENTO
DEFENSA	1	ESPECIAL	1	2

BOTONES

El diseño de los botones para los poderes especiales de todos los personajes del videojuego, son realizados en una tablet y un esfero táctil para el dibujo. Aprovechando el diseño caricaturesco de los personajes del Pacto de Honor, se hacen los dibujos a mano alzada usando la app de diseño llamada "Paper":

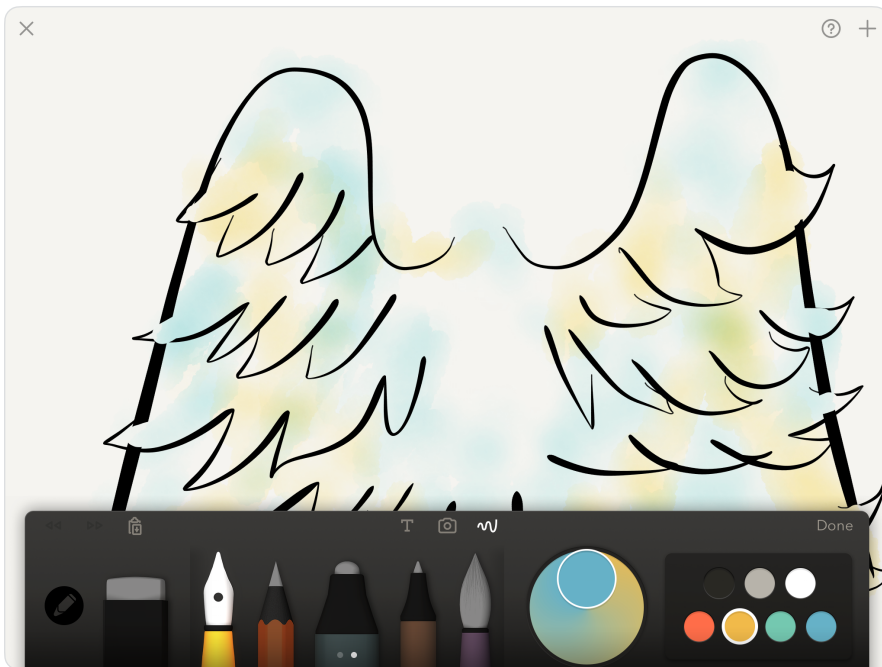


Paper de FiftyThree

Por FiftyThree, Inc.

Abre iTunes para comprar y descargar Apps.

Cuando se inspire, plásmelo en Paper. Paper es la mejor forma de capturar y conectar sus notas, fotos y bocetos. Cree listas de control, destaque detalles en las fotos y bosqueje diagramas con una velocidad y facilidad inigualable.



Andres Gallo.png



Camilo PERSONALIDAD.png



Camilo PLAGIO.png



Carlos PERSONALIDAD.png



Carlos PLAGIO.png



Cata Cierva.png



Daniel León.png



Daniela Jirafa.png



Fabian Babuino PERSONALIDAD.png



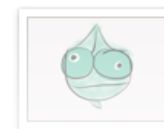
Fabian Canario.png



Ivan Ruisenor.png



Juan Camaleon PERSONALIDAD.png



Juan Camaleon PLAGIO.png



Juan Rata PERSONALIDAD.png



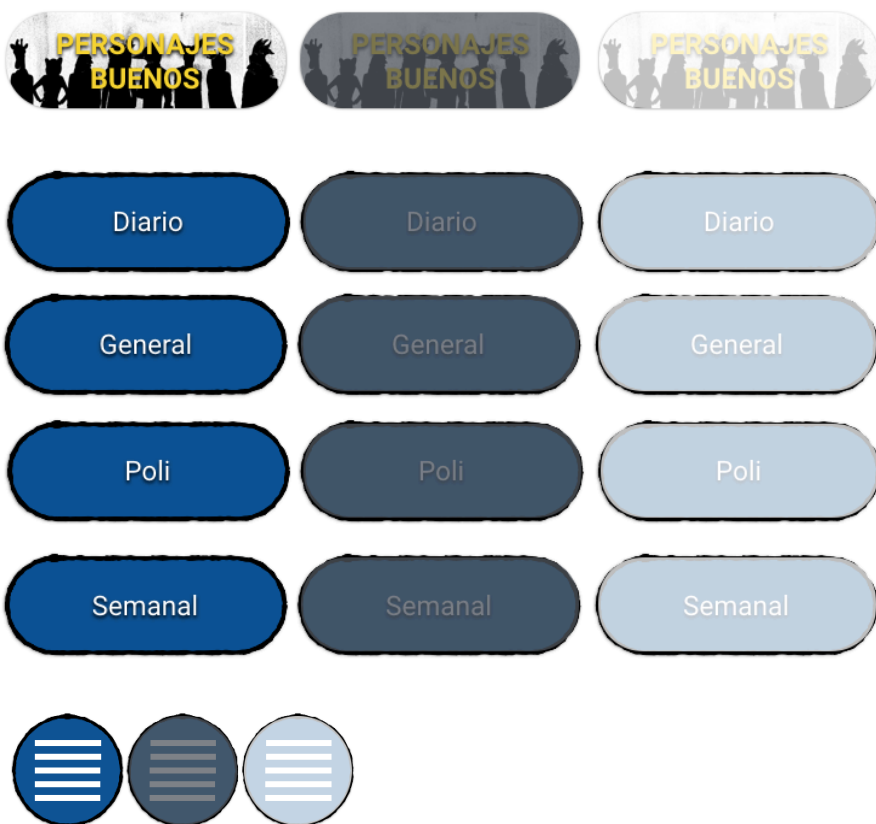
Juan Rata PLAGIO.png



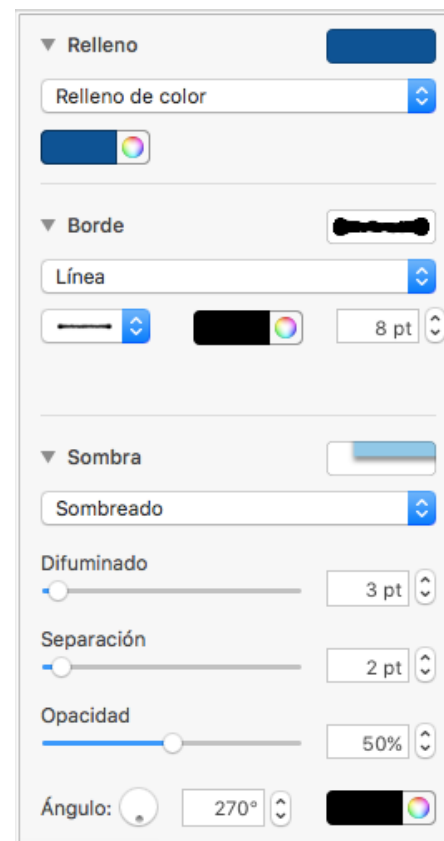
Julian PERSONALIDAD.png

INTERFÁZ

Se usan botones de borde redondo con el fondo azul oscuro y se ajusta el color para cuando el botón sea presionado o accionado:

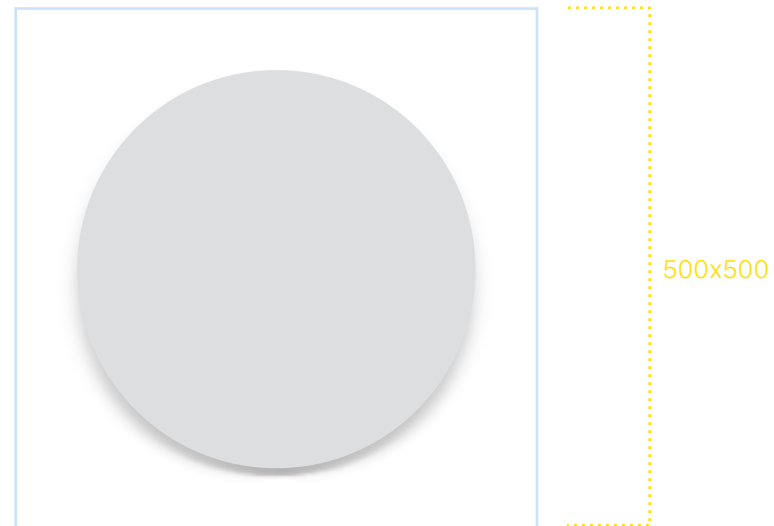
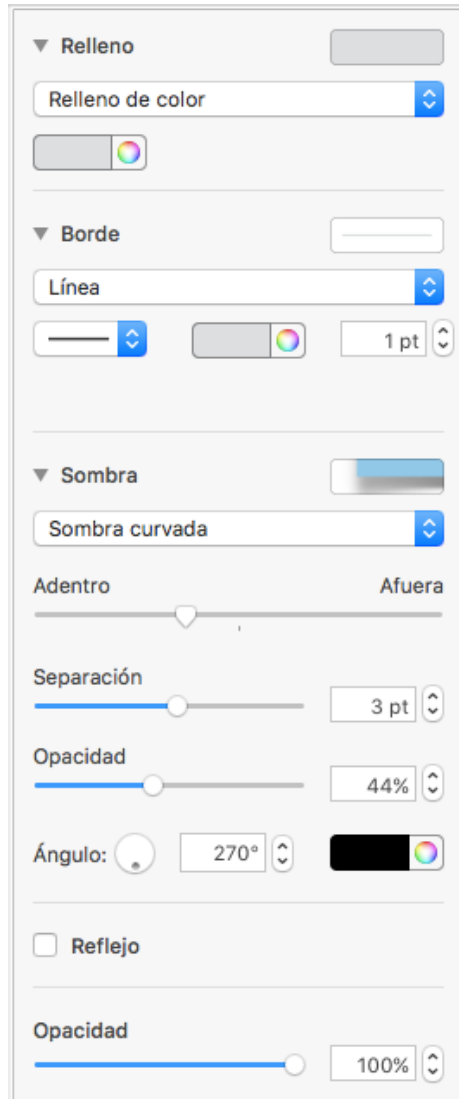


Para el relleno de la mayoría de los botones se usa el azul oscuro, también se ajusta el borde irregular de trazo para el diseño caricaturesco y se ajusta una leve sombra para el relieve de los botones:



FOTOS

Las fotos se ajustan usando un marco circular, con borde y sombra a lo largo del portal web con Wordpress:



Nombres
Apellidos