

# JUSTIFICACIONES

## Paletas de Colores

### TEMA 1 - MORADO



Debido al público al cuál se consideró en un inicio podría estar dirigido el arcade, un público infantil, se optó por utilizar colores alegres y atrayentes de dicho público, esperando que las tonalidades amarillas pudieran realizar ese papel; otra razón de su elección es por como contrasta el morado con el amarillo. El negro es fácil visible en el fondo amarillo, pero para el fondo morado se deliberó por un color de texto claro.

La decisión de emplear tonalidades de morado radica en la temática de uno de nuestros juegos el cual está relacionado con la magia y el misterio; de igual forma se consideró como un color que representa muy bien un arcade de los años 80's, pues era un color frecuentemente usado; incluso se tomó a consideración que ahora se usa en plataformas usadas para jugar videojuegos o relacionadas a, ejemplo de ello está Discord y Twitch. Podría decirse se busca establecer una relación entre tiempos y generar un sentimiento de cercanía y nostalgia, la nostalgia de vez en cuando viene bien :)

### TEMA 2 - AZUL



La decisión de emplear la tonalidad azul radica en querer representar la calma que no tuvimos esta semana, digo... se buscó transmitir energía y positivismo, a su vez se llegó a la conclusión de que es un color que resalta bien del resto de colores neutros usados. Los colores neutros más haya de ser una gran combinación para todos los casos, dan cierto espacio de entre los colores, un lugar para reposar la vista, adecuado si la situación es jugar videojuegos una gran cantidad de tiempo.

Y claro que no hay que olvidar que son los colores de nuestra diosa suprema Kiki, sin embargo, el rosa es especialmente representativos de su majestuosidad y usarle sería un pecado.

# TEMA 3 - AMARILLO



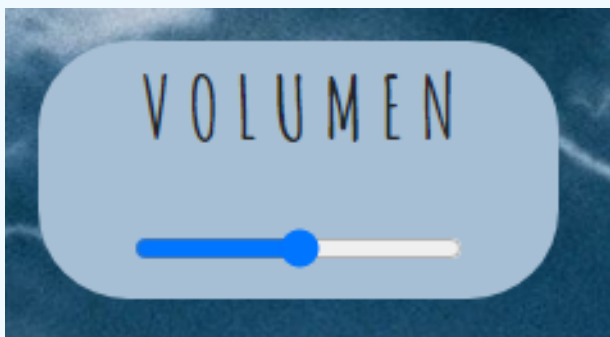
## TIPOGRAFÍAS

Para este caso la decisión de usar tonalidades oscuras de amarilló radico un poco en la inspiración dada por nuestra animación de Pacman, un juego muy representativo de la temática de los arcades; las tonalidades azules cercanas al verde al estar ubicadas opuestamente en el círculo cromático fue una elección que resalta ambos colores sin robar protagonismo uno del otro, el marrón se usó como resaltante de entre ellos.



## HARRYP

Ya que el juego de Serpientes y escaleras tiene temática de Harry Potter decidimos incluir una tipografía muy parecida a la de la famosa saga, sentimos que le da un poco más de magia al juego y al ser serif y decorativa demuestra un poco de profesionalidad y que es casual y exclusivo



## AMATIC

Amatic es una tipografía sans serif tipo script (escritura manual) que lo hace ver más amigable al usuario. Al mismo tiempo refleja modernidad y alegría.

*CLASSIC GAMES* **HOME PUNTAJES CRÉDITOS**

La tipografía es parecida a la que son usados en varios videojuegos y comics, lo que le da un poco más de atractivo y alegría, al igual que temática

NOSOTROS

## BUNGEE

Bungee es una tipografía refleja modernidad y cierto tono de futurismo, un tema muy recurrente en videojuegos.

## PRESS START

CLASSIC — GAMES

La tipografía es parecida a la que son usados en varios videojuegos, el efecto de pixeleado hace alusión a los mismo pero en sus principios, antes de que existieras tipografías más biseladas, otorga un sentido de extrañar lo antiguo y querer tenerlo presente en tiempos actuales, recordar los orígenes.

LISTA DE JUEGOS:

## NEUE

Neue es una tipografía sans serif, volviéndola amigable al usuario. Al mismo tiempo refleja modernidad y profesionalismo.