

LINFO

AVENGERS

(Imágenes)

Imágenes

Para este proyecto vamos a usar imágenes e iconos que resulten apropiados a la estética asfixiante y gore de todo el proyecto.

Los tonos tendrán dos paletas que contrasten fuertemente, por una parte las que hacen referencia a las vísceras y por otra las que hacen referencia al HUD del usuario.

La idea es que el usuario se sienta como un agente limpiador en un entorno sucio, o un agente desinfectado en un ambiente infecto.

Como ambientación usaremos una imagen real de un microscopio electrónico de barrido mostrando un linfocito en blanco y negro

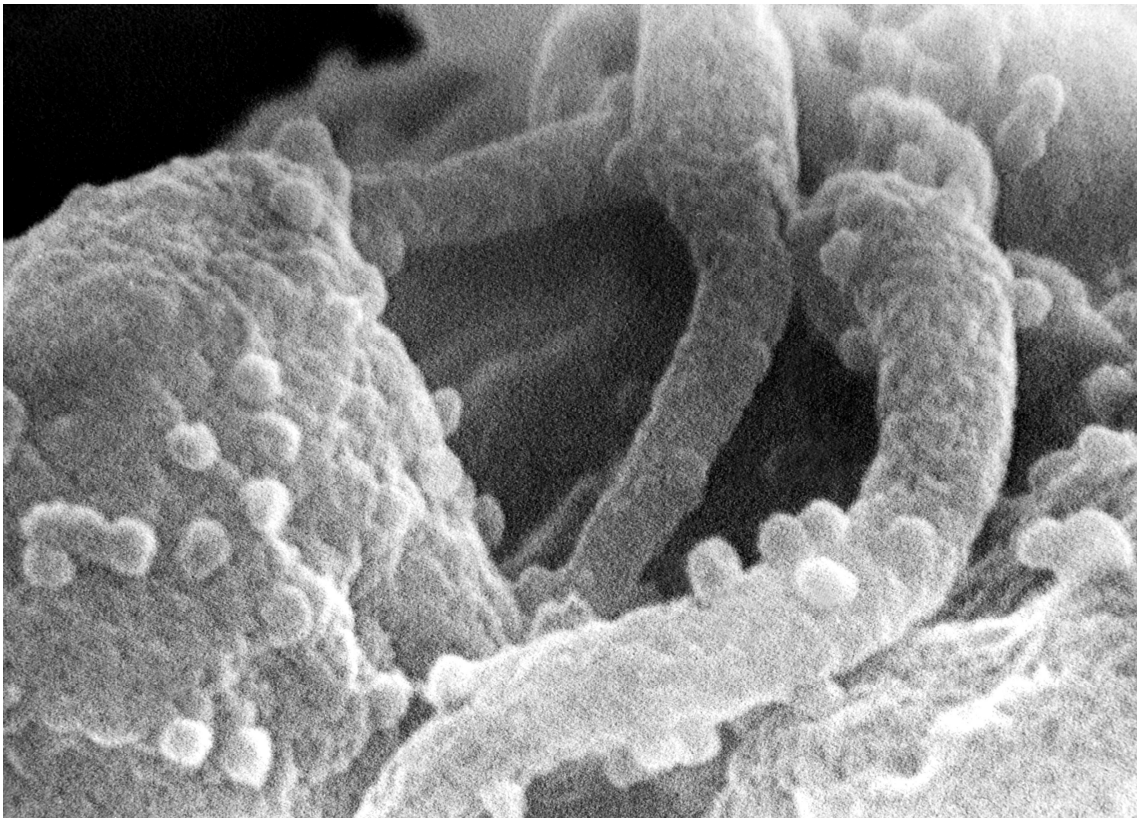


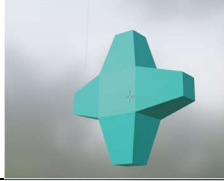


Imagen principal del proyecto, se verá al comienzo y en las zonas de menú y créditos




Para los menús se ha elegido la imagen principal que se puede ver más arriba y una serie de botones que conservan la estética de colores rojo y sangre



Ejemplo de texto con la combinación de colores rojo, tierra, turquesa y celeste con gris.

Los iconos del HUD serán mínimos. Nos vale con una barra de vida, una de escudo y un lugar para la puntuación.

ICONO	NOMENCLATURA	
	VIDA 100%	Es el icono que muestra el máximo estado de salud de la nave.
	VIDA AL 50%	Es el icono que muestra el nivel medio de salud de la nave.
	VIDA AL 5%	Es el icono de nivel crítico de la nave

		ARMADURA AL 30%	Este icono indica que nos estamos quedando sin armadura, un golpe más y comenzará el daño a la vida.
		ARMADURA AL 66%	Este icono refleja dos tercios de los escudos de la nave
		ARMADURA AL 100%	Los tres modelos concéntricos indican el 100% de los escudos de la nave