



MUS / GABRIELE 2023

MUS / PRESENTACIÓN

mus

Un videojuego ilustrado que sumerge al jugador en la exploración, la aventura y la resolución de acertijos. Esta experiencia alternativa es narrada a través de sonidos, música e ilustraciones de paisajes y personajes fantásticos.



MUS / GABRIELE 2023

MUS / ÍNDICE

01 / MARCA

A. / LOGO

B. / PALETA CROMÁTICA

04 / INTERFAZ

02 / FUENTES

A. / TIPOGRAFÍAS

B. / LETTERING

05 / MERCH MUS

03 / UNIVERSO GRÁFICO

A. / **MUS** (PERSONAJE PRINCIPAL)
POSES

B. / **PERSONAJES SECUNDARIOS**
MÁBULA / EULOGIO / EJO / ETORO /
PECO / TICO / MILOJAS / RÉMOLO.

C. / OBJETOS

D. / ESCENARIOS

E. / ANIMACIÓN
RECORRIDO BESTIAQUINA

01 / MARCA

A. / LOGO

B. / PALETA CROMÁTICA

CLAVES:
Lúdico / agradable / sintético / dinámico

El logo retoma las formas sinuosas y dinámicas presentes en el juego, tanto en los personajes como en los escenarios. El término **MUS** proviene del latín, significa **ratón**, y da nombre al personaje principal.

mus

mus
ENTRE CIELOS
Y CIUDADES

01_FUENTES

MUS / PALETA CROMÁTICA

B. / PALETA CROMÁTICA

COLOR PRINCIPAL:



COLORES SECUNDARIOS:



CONCEPTO
La paleta de colores no solo **sobresale en el ámbito de la marca**, sino que también aporta una riqueza significativa a los personajes, escenarios y objetos presentes en el videojuego. Los poderosos contrastes y la visualización agradable, eleva la estética y la **experiencia visual** general del juego.

* PIEZAS DE COMUNICACIÓN EN REDES SOCIALES



02_FUENTES

MUS / FUENTES

02 / FUENTES

A. / TIPOGRAFÍAS

B. / LETTERING

A. / TIPOGRAFÍAS

EXO 2

BLACK
BOLD
SEMIBOLD
MEDIUM
REGULAR
LIGHT

La tipografía Exo 2 evoca al mundo digital y a la tecnología. Es una fuente contemporánea que busca transmitir una sensación futurista manteniendo un diseño elegante. Sus formas geométricas y curvas suaves no solo facilitan la lectura, sino que también representan una combinación entre lo estético, lo lúdico y lo funcional.

Migra

Regular
Extra light
Italic
Extra light italic

Migra es una tipografía compleja, que combina un estilo clásico, elegante y moderno. Es utilizada en destacados, frases o palabras. Lo que hace destacar a Migra son sus cursivas, que añaden gestualidad y diversidad, otorgando un conjunto de ligaduras especiales que realzan su versatilidad.

Portadas de capítulos ->

AD
AGIO

10 NOV



09:47 HS

01

DESPIÑA, 16.7

— Mi mirada es la del que está
absorto y medita, lo admito.
¿Pero y la tuya?

15 OCT



18:37 HS

B. / LETTERING

Fuente original inspirada en las formas de escenarios y personajes.



MUS FONT

— FUENTE
— SIGNOS

ENTRE
SALTOS
GIROS Y
ENCRUCIJADAS
HAY LUZ

CAP III / LAS CIUDADES Y EL DESEO

DOROTEA

03 / UNIVERSO GRÁFICO

A. / MUS (PERSONAJE PRINCIPAL)
POSESB. / PERSONAJES SECUNDARIOS
MÁBULA / EULOGIO / EJO / ETORO /
PECO / TICO / MILOIAS / RÉMOLO.

C. / OBJETOS

D. / ESCENARIOS

E. / ANIMACIÓN
RECORRIDO BESTIAQUINAA. / MUS (PERSONAJE PRINCIPAL)
POSESMUS
PERSONAJE PRINCIPAL

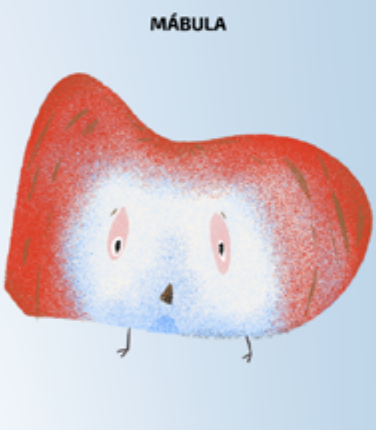
B. / PERSONAJES SECUNDARIOS

EJO
POSES

MÁBULA

ETORO

EUGENIO

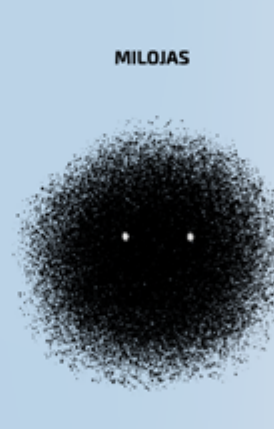


PECO

TICO

MILOIAS

PARCHA



C. / OBJETOS



D. / ESCENARIOS



A. / SECCIÓN FIJA

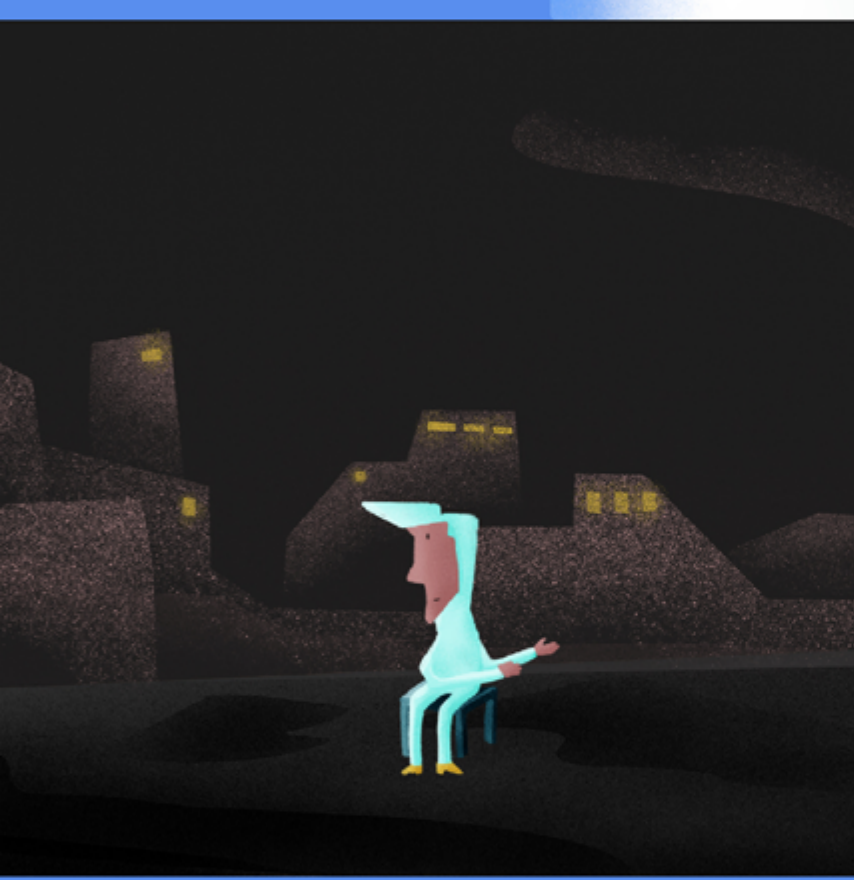
Hacer hover sobre los elementos de la pantalla.



04 / INTERFAZ

B. / PANEL LATERAL

- ★ PERSONAJE
- MAPA
- 🔍 INVENTARIO



04 / INTERFAZ

C. / DIÁLOGOS

OTTAVIA / CAP II

Al interactuar con otros personajes, se desplegará un **globo de diálogo** donde se **revelará** aquello que el personaje está buscando. **Este elemento clave** permitirá avanzar hacia la siguiente pantalla.

En esta situación, **Ejo** se encuentra en la búsqueda de su saxofón extraviado. Al recuperarlo, se desatará una secuencia mágica: **Ejo** entonará algunas melodías que, como si fuesen un conjuro, harán que las luces de los edificios se desvanezcan poco a poco, revelando en la oscuridad el **mensaje** resplandeciente de las estrellas. Esta secuencia no solo permite completar la historia del videojuego, sino que también invita a reflexionar sobre la conexión entre la música, la luz y los secretos ocultos del universo.

MÚSICA Y SONIDOS: TOMÁS DVORAK

04 / INTERFAZ

D. / MOUSE DINÁMICO

De acuerdo a la acción u objeto que sostenga **MUS**, el cursor cambiará su forma.



CAMINAR



MOVER



SUJETAR



VOLTEAR



PEDALEAR



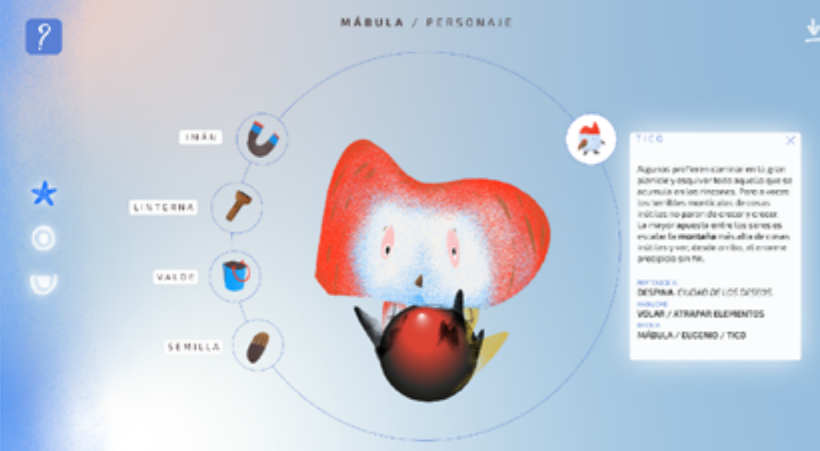
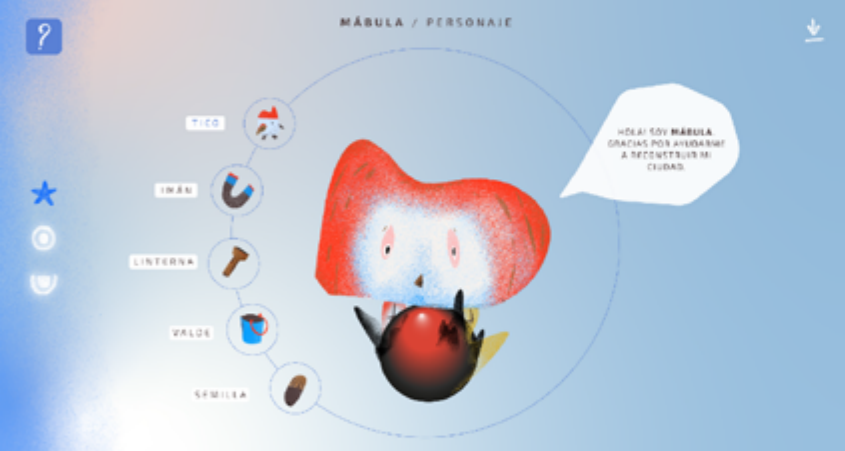
LEER



EMPUJAR



ENCENDER



06 / MERCH MUS



A. / GORRAS

#GORRA_MUS
#GORRA_MÁBULA

05_MERCH MUS

B. / TOTE BAGS



#OBJETOS MUS

#BICIMUS

#ETORO

#ADAGIO

05_MERCH MUS

C. / REMERAS



#BESTIAQUINA

#PECOYTICO

#MUSFELIZ

05_MERCH MUS

D. / BUZOS



BUZOS

MUS

LEANDRO STAVORENCO
CÁTEDRA GABRIELE 2023