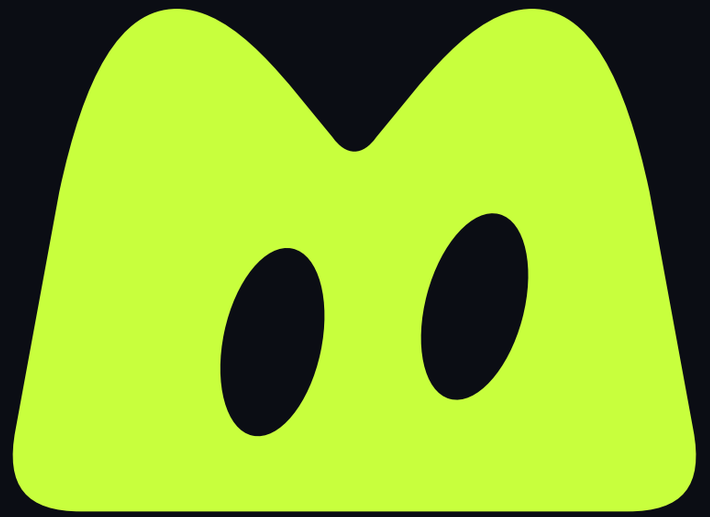
Hola, somos MAVA.

UNA M. DOS OJOS. UNA MARCA.

MIMO convierte la inicial en un gesto propio: curioso, sencillo y dispuesto a jugar.



MAVAGAMES

Símbolo nuevo. Las letras oficiales de MAVA GAMES se conservan exactamente.

Una marca. Dos piezas.

El símbolo aporta personalidad; el logotipo conserva el nombre y su dibujo original.



01 / USA

Los SVG aprobados. El avatar sobre portadas; la firma completa cuando haya espacio.

02 / MANTÉN

Proporciones, área de respeto, colores y trazados del logotipo. La mirada asimétrica es intencional.

03 / COMPRUEBA

Tamaño real, contraste y contexto. Un MIMO no equivale a autoría ni a una verificación.

Curiosidad con criterio.

MAVA GAMES es el portal y el estudio. MIMO es su símbolo, no una segunda marca.

01 Cercana

Invita a probar y descubrir. Se entiende en varios idiomas y para distintas edades.

02 Juguetona

Tiene humor sin hablar como un bebé. La energía viene del gesto, no de decorar todo.

03 Competente

La claridad de la interfaz y la honestidad editorial sostienen la promesa.

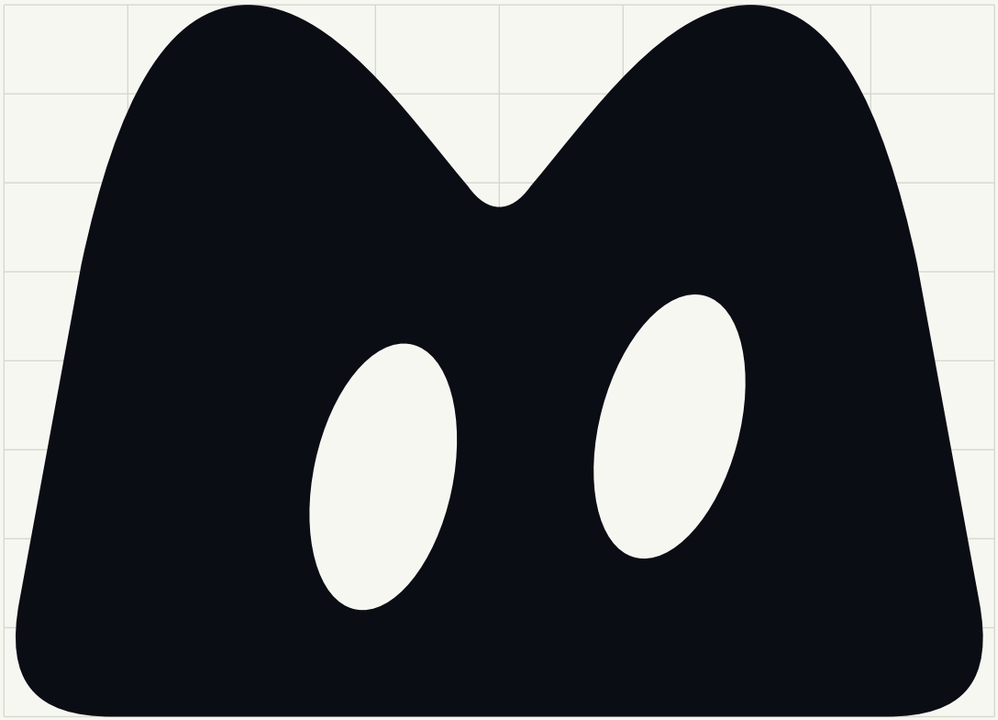
04 Amplia

Convive con carreras, puzles, deportes y acción. Los juegos conservan sus identidades.

No se fija un nuevo eslogan obligatorio. El nombre público sigue siendo MAVA GAMES y el dominio mavagames.com.

La forma tiene reglas.

Curvas limpias y una asimetría pequeña: el carácter debe sobrevivir a la reducción.



CAJA MAESTRA

256 × 184 unidades. Dos cumbres redondeadas, hendidura central y base estable.

MIRADA ORIGINAL

Ojos de 18 × 35 unidades de radio. Izquierdo: 12°. Derecho: 15° y más alto. No igualar sus posiciones.

FUENTE ÚNICA

brand/mimo/identity.json
Los SVG se regeneran desde esta geometría.

Deja que respire.

u = 32 unidades: 1/8 de la anchura del símbolo. Al menos 1u libre alrededor.





El avatar ya incorpora su margen y su fondo. No se añade otro marco alrededor por defecto.

Las composiciones oficiales resuelven el espaciado entre MIMO y el nombre. No redistribuir sus elementos.

Una forma, fondos claros.

Elegir una versión preparada evita ajustes distintos en cada pieza.



Lima sobre tinta



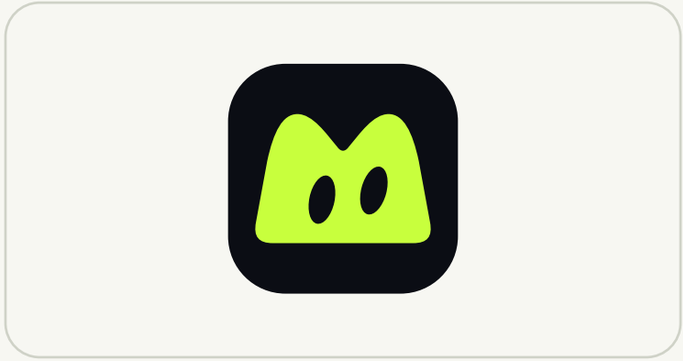
Tinta sobre papel



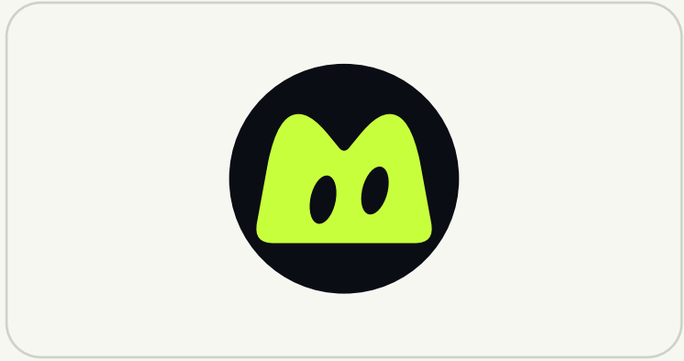
Blanco sobre tinta



Micro sobre tinta



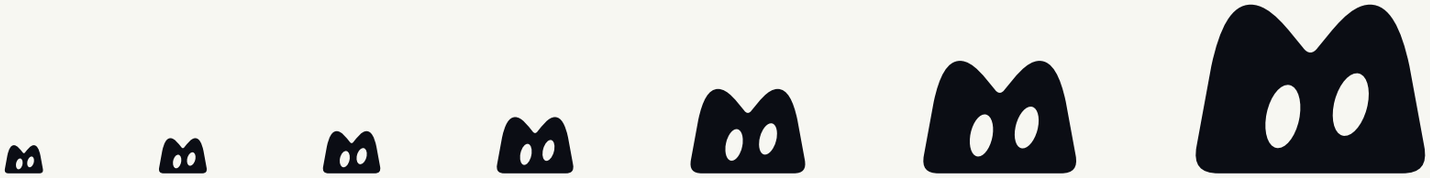
Avatar



Avatar circular

Pequeño también es marca.

Ojos algo más anchos en micro. El cuerpo y su personalidad no cambian.



16px 20px 24px 32px 48px 64px 96px



16-24 px

Símbolo: versión micro.
Favicon: baldosa micro de 16 px.
Badge: mínimo 24 × 24 px.

Si no cabe el nombre

Usar el símbolo solo. No comprimir el logotipo ni reducirlo hasta perder las letras.

Comprobar siempre al tamaño de uso. Un visor PDF ampliado no sustituye una prueba a píxeles reales.

Estas letras se quedan.

Se reutilizan los trazados oficiales, con su espaciado y sus proporciones originales.



MAVAGAMES

No recomponer el nombre con Inter ni con una tipografía parecida. MIMO acompaña al nombre completo; no reemplaza su primera letra.

Original: public/media/brand/logotype.svg. Confirmado por el propietario y cotejado con el SVG publicado.

Juntos, sin competir.

Firma horizontal para cabeceras y cierres; apilada para una composición más vertical.





HORIZONTAL

Mínimo 208 px de ancho. Si no cabe, pasar al símbolo; no apretar los elementos.

APILADA

Mínimo 160 px de ancho. Usar el SVG preparado, con el símbolo centrado sobre el nombre.

Lima, tinta y aire.

Los colores de identidad conviven con las superficies y los acentos actuales de la web.

LIMA MAVA

#C8FF3D

TINTA

#0B0D14

PAPEL

#F7F7F2

background	elevated	surface	surface2	violet	pink	cyan
#0B0C14	#12142A	#181B33	#20243F	#7C5CFF	#FF4FA3	#33D6FF

MIMO no se recolorea de violeta, rosa o cian. El lima sobre blanco pierde la silueta: usar tinta o avatar.

Las letras de marca. El texto de uso.

El logotipo es un dibujo de letras. Inter es la familia para interfaz, documentos y campañas.

MAVAGAMES

TRAZADOS OFICIALES

Find your next game.

Una buena interfaz invita a jugar, explica lo necesario y deja espacio al contenido.

Título / 36-44 px

Sección / 24-28 px

Texto / 16 px

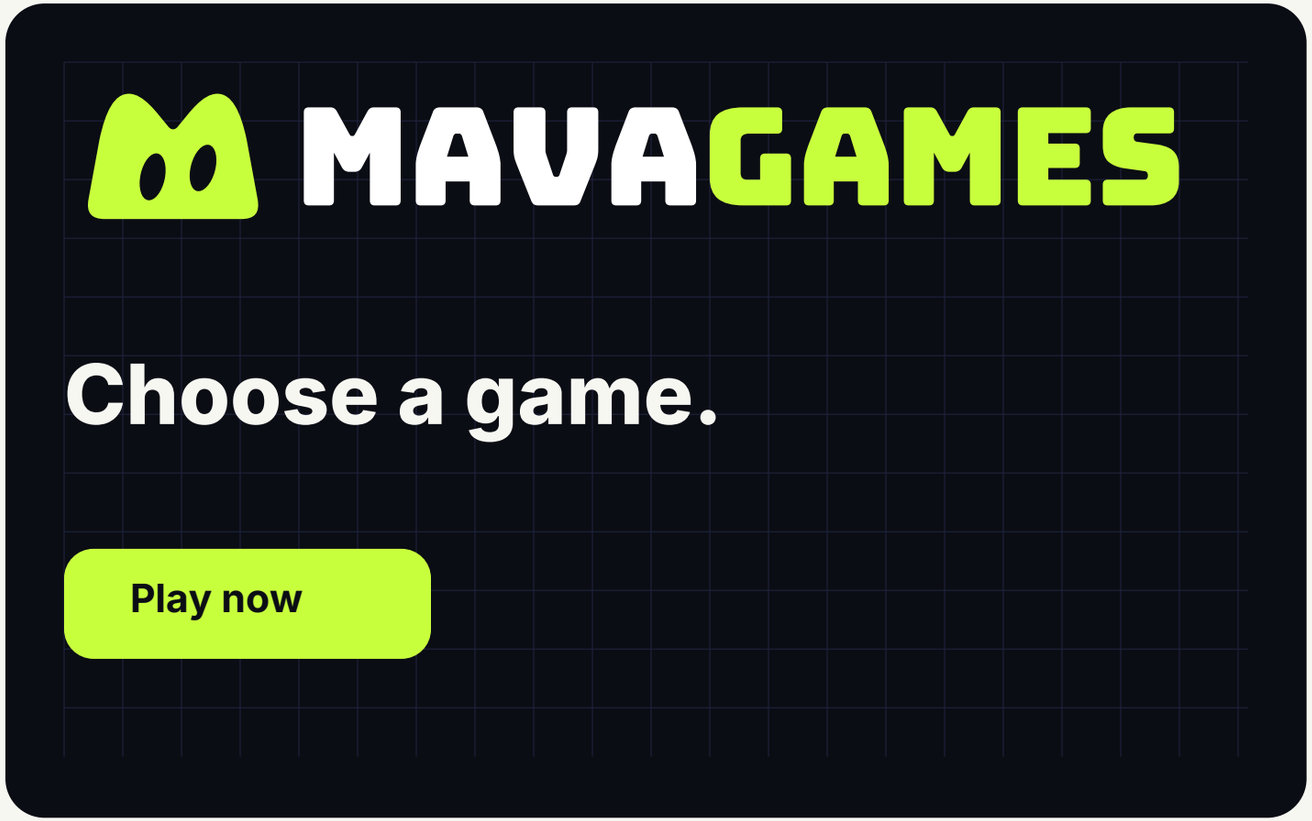
Interfaz / 14-16 px

Apoyo / 12-14 px

Inter ya está autoalojada. Licencia OFL incluida. No se incorpora una nueva fuente de pago ni se atribuye una fuente desconocida al logotipo.

Una retícula tranquila.

Base de 4 px. Separaciones preferentes de 8, 12, 16, 24, 32, 48 y 64 px.



JERARQUÍA

Una firma, un mensaje principal y una acción. El juego es protagonista de su portada.

RADIOS

Producto: 14 y 10 px.
Avatar: proporción propia; no adaptar su redondeo al de cada tarjeta.

La marca no es una promesa.

MIMO puede acompañar una ficha. La autoría y la prueba editorial se indican aparte.



Marca

MIMO identifica a MAVA. No afirma quién desarrolló el juego.



Editorial

«We played it» solo si curated lo permite. Conservar etiqueta localizada.



Autoría

«Mava Original» solo cuando original es verdadero. Mantener el estudio real.



En listas grandes: una máscara CSS externa y cacheable. No insertar el dibujo completo en cientos de tarjetas.

La partida sigue mandando.

Aplicación ilustrativa sobre portadas reales del proyecto. El badge usa una base estable.



MACHFURY



Bubble Pinball

En la ficha, MIMO puede vivir en el enlace de marca de la barra. Nunca dentro del canvas ni encima de controles del juego.

Preparado para cada recorte.

Usar el original correspondiente; no hacer zoom sobre la cabeza para llenar el marco.



Cuadrado / 800-1024 px



Circular / margen incluido



Maskable / zona segura

Favicon: 16 y 32 px. Apple: 180 px. PWA: 192 y 512 px. Mantener las rutas compatibles del proyecto.

Una firma que viaja bien.

Plantillas editables en SVG y exportaciones PNG. Los títulos de campaña pueden cambiar.



Cuadrado



Vertical



Historia



Cierre 16:9

1080 × 1080 / 1080 × 1350 / 1080 × 1920
Open Graph: 1200 × 630
YouTube: 2560 × 1440, composición central de 1546 × 423.

Formatos de trabajo del kit. Revisar requisitos y recortes de cada destino antes de publicar.

Puede guiñar. No necesita hablar.

La cara principal permanece estable. Las expresiones son recursos editoriales mayores de 64 px.



Curioso / principal



Parpadeo / editorial



Mirada / editorial

Interacción: 160 ms. Parpadeo: aproximadamente 140 ms. Escala máxima: 1,04. Sin bucles automáticos; sin añadir esperas para enseñar la mascota.

Con prefers-reduced-motion: reduce, la presentación es estática. Favicon, badge y firma no cambian de expresión.

El gesto juega. El texto explica.

Claridad, curiosidad y criterio. La referencia editorial sigue siendo docs/VOZ-Y-ESTILO.md.

DESCUBRIR	**Find your next game.**
UNA LISTA VACÍA	**No favourites yet. Save a game to find it here.**
UN ERROR	**This game could not load. Try again or choose another game.**

Traducir según la ruta. No inventar experiencias, seguridad, autoría ni progreso guardado. MIMO no regaña ni induce culpa.

MIMO convive con los juegos.

La identidad no exige cambiar el estilo de las portadas ni convertir toda la web en una mascota.

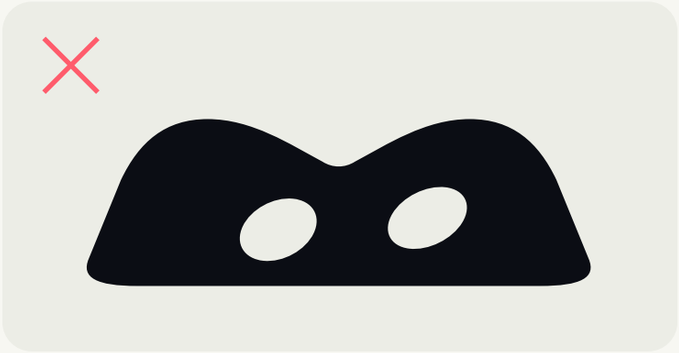


Imagen de juego
Captura o portada real. Mantiene su estética y su identidad.

Imagen de marca
Símbolo plano, colores estables y pocas formas. No sustituye iconos funcionales.

Lo reconocible se protege.

No abrir una versión distinta del símbolo o del nombre para cada campaña.



No estirar



No recolorear



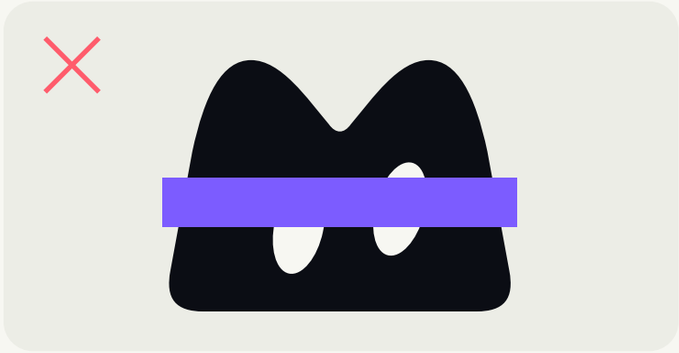
No añadir boca



No recomponer el nombre



No lima sobre blanco



No invadir los ojos

También funciona en una tinta.

El vector escala. La reproducción del lima se decide con una prueba física, no con una equivalencia inventada.





Impresión: referencia inicial de 10 mm de ancho del símbolo.
Bordado: 20 mm, sujeto a muestra. Mantener abiertos los ojos.

No se fija Pantone ni CMYK universal. Acordar perfil ICC y prueba con el proveedor; usar monocromo si el lima no se reproduce.

El contraste también es identidad.

Relaciones calculadas con luminancia sRGB. El resto de la interfaz debe verificarse en su contexto.

MAVA

16.48:1

ink / lime

MAVA

17.92:1

text / background

MAVA

6.60:1

muted / surface

MAVA

18.06:1

ink / paper

MAVA

1.10:1

lime / paper

MAVA

3.99:1

text / violet

Texto normal: criterio mínimo 4,5:1; texto grande: 3:1. Lima sobre papel y texto pequeño claro sobre violeta no sirven.

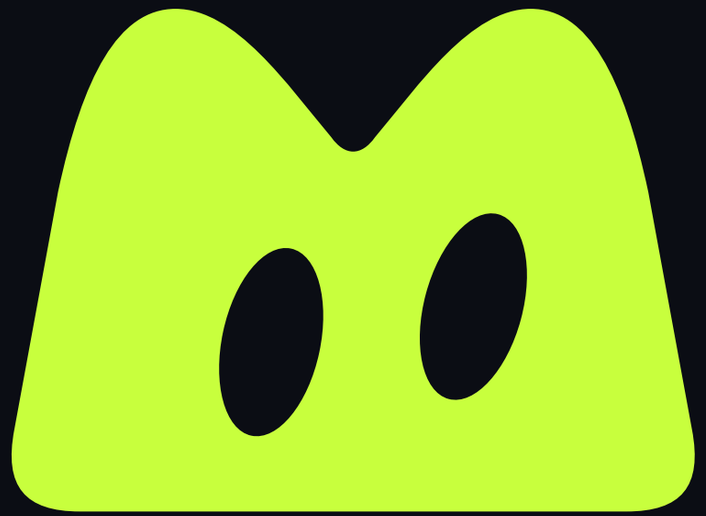
Una fuente para cada decisión.

Cualquier persona o agente debe poder encontrar los originales y aplicar las mismas reglas.

NORMAS	docs/brand/IDENTIDAD-CORPORATIVA.md
GEOMETRÍA Y VALORES	brand/mimo/identity.json
SVG Y EXPORTACIONES	public/media/brand/mimo/v1/
LOGOTIPO ORIGINAL	public/media/brand/logotype.svg
REGENERACIÓN	node scripts/brand-build.mjs
ENTRADA AL PROYECTO	README.md y AGENTS.md enlazan el manual

Actualizar fuente, derivados y manual en la misma entrega. El generador no publica. El propietario decide cambios de identidad.

Un símbolo para quedarse.



Una forma sencilla.
Una mirada propia.
Las letras que ya son MAVA.

MAVAGAMES

v1.0 / Originales vectoriales, variantes, plantillas y reglas en el proyecto. mavagames.com