Três caminhos. Uma última chama.



01 / Bastião de Brasa

Fortaleza angular, energia viva e resistência.



02 / Selo dos Portadores

Identidade heráldica, intimista e carismática.



03 / Maré de Cinzas

Cerco, repetição e ameaça atmosférica.

ESCOLHA / BASTIÃO DE BRASA

O portão protege uma brasa central. As ameias ligam o símbolo às torres; as letras cortadas dão peso à fortaleza. A energia quente e as personagens expressivas equilibram a ameaça. Esta direção comunica a escolha entre herói e defesa, com leitura clara em avatar e capa.

Um nome que aguenta o cerco.





Logo original do jogo: lettering vetorial desenhado para HORDHOLD, com símbolo de fortaleza e brasa. O subtítulo mantém a leitura completa. Variantes: principal, horizontal, vertical e compacta; cores para fundos escuros e claros; versões monocromáticas e símbolo independente.

Pedra fria. Energia viva.

Carvão	Basalto	Cinza	Pergaminho	Brasa	Luz do forno	Eco da Multidão
#101B1E	#27383C	#AAB7B5	#F4E9D6	#FF9A3D	#FFD58A	#73D5C7

HORDHOLD / lettering próprio

Montserrat Black / títulos

Montserrat Regular + SemiBold / texto e legendas

Montserrat: SIL Open Font License 1.1; ficheiros e licença incluídos. Alternativas gratuitas: Noto Sans (SIL OFL 1.1) ou Liberation Sans (SIL OFL 1.1), não incluídas. O lettering do jogo está em curvas e não depende de fontes. Nunca substituir o SVG da Nexlo por texto.

Espaço para respirar. Força para ler.



RESPIRO / ¼ da altura do símbolo

Medir x pela altura do símbolo. Reservar pelo menos 0,25x em toda a volta. O respiro faz parte da composição e não pode ser ocupado por texto ou imagens.

Mínimos recomendados: principal 320 px / 55 mm; horizontal 360 px / 65 mm; vertical 320 px / 55 mm; compacta 280 px / 50 mm; símbolo 32 px / 8 mm. Abaixo de 32 px, usar o favicon ótico de 16 ou 32 px. Nunca reduzir o lockup para criar um favicon.

Contraste: usar Pergaminho ou Cinza sobre Carvão no texto corrido; Brasa e Eco servem para destaques. No fundo claro, usar Carvão e a brasa escura da variante color-light. Não colocar texto fino em laranja sobre fundo claro. Não usar só cor para transmitir estado.

Duas marcas. Papéis claros.





JOGO / PROTAGONISTA

ESTÚDIO / ASSINATURA

Usar sempre o SVG original em 03_press/logos/studio. O painel Pergaminho permite aplicar a versão escura sem alterar as suas cores. Preservar a proporção 1180:232. A assinatura deve ter menor destaque do que o logo do jogo; nunca os unir num único símbolo.

Manter um intervalo mínimo igual à altura da assinatura e respiro de pelo menos metade dessa altura em redor do SVG do estúdio. Não distorcer, recolorir, aplicar efeitos, redesenhar nem escrever o nome como substituto visual. O nome Nexlo Games é permitido no texto editorial.

A chama guia o olhar.



VOCABULÁRIO VISUAL

Ameias, portões, círculos de cerco e fragmentos de brasa. Textura de carvão discreta; contraste e áreas de descanso antes do detalhe. Evitar gore, ornamentos medievais genéricos e excesso de ruído.

Key art gerada com IA pelo image_gen integrado. Ilustração raster; logo e texto aplicados em SVG editável. Não é arte de produção nem prova do estado do jogo. Os dez guardiões pertencem ao conceito.

Não esticar o logo, rodar a assinatura, trocar as cores, pôr o título sobre ruído ou remover a identificação de arte conceptual para sugerir gameplay. Para screenshots e vídeos futuros, usar apenas média real verificada e os templates dedicados.

Uma grelha. Quatro proporções.

Instagram / feed	**1080×1080 e 1080×1350**	1:1 e 4:5 / verificação pendente
Stories / capas verticais	**1080×1920**	9:16 / verificação pendente
Vídeo e peças horizontais	**1920×1080**	16:9 / master editorial
X / perfil e capa	**400×400 / 1500×500**	Verificado na fonte oficial
YouTube / capa	**2560×1440**	Verificado na fonte oficial

Guias: 1:1 e 4:5 usam 80 px laterais e 72 px em cima/baixo. Em 9:16: 80 px laterais, 220 px em cima e 340 px em baixo. Em 16:9: 96 px laterais e 72 px em cima/baixo. São margens editoriais conservadoras, não garantias contra todos os recortes de interfaces.

YouTube: área central 1544×423 px, calculada a partir da área oficial de 1235×338 em 2048×1152. Limite 6 MB. X: admitir recorte de 60 px em cima/baixo e sobreposição do avatar. Conferir no preview do canal antes de publicar.

Editar, exportar, publicar com contexto.

Abrir os SVGs no Inkscape, Illustrator ou ferramenta compatível e instalar as fontes incluídas. Os textos sociais são objetos de texto; o logo do jogo é vetorial. A ilustração e o SVG original do estúdio estão incorporados, sem ligações externas.

Editar os textos em editable-copy. Nos templates screenshot e video, substituir o grupo replace-with-real-media por captura ou vídeo real; remover as instruções visíveis e rever o contexto. O template de vídeo é uma placa estática para montagem, não um projeto de animação. Os ficheiros em guides mostram margens e não devem ser publicados.

Exportar PNG em sRGB nas dimensões do SVG. Os PDFs de peças são provas estáticas rasterizadas; os vetores editáveis permanecem nos SVGs. Os PDFs editoriais juntam as páginas do guia e do press kit. Para impressão, confirmar perfil de cor, resolução e sangria com a gráfica.

Por preencher: estado de produção, plataformas, lançamento, preço, requisitos, idiomas, contactos, website do jogo, screenshots e trailer reais. Os templates com A confirmar são fontes de trabalho e não anúncios factuais prontos a publicar.