



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CAMPUS REITOR JOÃO DAVID DE OLIVEIRA
DEPARTAMENTO DE GESTÃO MÍDIA E TECNOLOGIA
CURSO DE BACHARELADO EM ANIMAÇÃO

Pedro Leon Diniz Queiroz

"Carona: O Papel do Concept Art no Desenvolvimento de um Jogo Indie"

Florianópolis

2024

Pedro Leon Diniz Queiroz

"Carona: O Papel do Concept Art no Desenvolvimento de um Jogo Indie"

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Animação do Centro ou Campus Reitor João David Ferreira Lima da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Animação

Orientador(a): Dr. Nicholas Bruggner Grassi

Florianópolis

2024

Queiroz, Pedro Leon Diniz

Carona: O Papel do Concept Art no Desenvolvimento de um Jogo Indie / Pedro Leon Diniz Queiroz ; orientador, Dr. Nicholas Bruggner Grassi, 2024.

46 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Graduação em Animação, Florianópolis, 2024.

Inclui referências.

1. Animação. 2. Concept art. 3. Jogos indie. I. Grassi, Dr. Nicholas Bruggner . II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Animação. III. Título.

Pedro Leon Diniz Queiroz

Carona: O Papel do Concept Art no Desenvolvimento de um Jogo Indie

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Animação e aprovado em sua forma final pelo Curso de Animação da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 13 de dezembro de 2024.

Prof. Flávio Andaló, Dr. Coordenador do Curso de Animação UFSC

Banca Examinadora:

Nicholas Bruggner Grassi, Dr. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Flávio Andaló, Dr. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Gabriel Prim de Souza, Dr. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Professor/a Orientador/a
Universidade Federal de Santa Catarina

RESUMO

O texto a seguir relata o desenvolvimento de *concept arts* para o desenvolvimento de um jogo indie multiplayer, baseado na cultura mexicana, de nome “Carona”, utilizando-se de técnicas diversas como a ilustração e modelagem 3D. Para cumprir tal objetivo, procurou-se analisar fundamentos da percepção visual estudados pela gestalt e técnicas ensinadas por profissionais da área do *concept art*, a fim de integrar conceitos acadêmicos com o que é praticado na indústria do entretenimento, tendo como resultado final uma série de imagens que levem em consideração uma coesão visual entre os elementos do jogo, levando em conta a narrativa e as culturas presentes na concepção da obra.

Palavras-chave: *Concept art*; Gestalt; Jogos Digitais.

ABSTRACT

The following text reports on the development of concept arts for the development of a multiplayer indie game, based on Mexican culture, called "Carona", using different techniques such as illustration and 3D modeling. To achieve this objective, we sought to analyze the fundamentals of visual perception studied by gestalt and techniques taught by professionals in the field of concept art, in order to integrate academic concepts with what is practiced in the entertainment industry, resulting in a series of images. that take into account visual cohesion between the elements of the game, taking into account the narrative and cultures present in the design of the work.

Keywords: Concept Art; Gestalt; Video Games.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	1
2	REFERENCIAL TEÓRICO.....	2
2.1	A Gestalt e a percepção visual humana.....	2
2.2	O Papel do <i>Concept Art</i> nos videogames.....	5
3	DESENVOLVIMENTO.....	8
3.1	Narrativa e o mundo.....	8
3.2	PERSONAGENS E VEÍCULOS.....	11
3.3	Cenários.....	23
4	RESULTADOS.....	29
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	31
	REFERÊNCIAS.....	34

1. Introdução

Com os avanços tecnológicos recentes das indústrias dos games e de placas gráficas, visuais fotorrealistas se tornaram a norma nas produções de grandes estúdios de jogos. Juntamente, na última década, com a popularização da internet, houve a democratização e difusão das ferramentas para o desenvolvimento de jogos tais quais como *Unity*, *Unreal* e *Blender*. As quais permitiram que vários entusiastas pudessem estudar e desenvolver os próprios jogos sozinhos ou com um pequeno grupo de desenvolvedores, dando condições para a origem da cena dos jogos indies em vários cantos do mundo. Além disso, também houve uma ampliação dos acessos às lojas virtuais de jogos, permitindo que vários pequenos desenvolvedores publicassem seus trabalhos em lugares como Steam e Nuuvem, podendo ser descobertos e jogados por vários jogadores.

Apesar disso, desenvolver um jogo independente ainda é algo muito trabalhoso já que estúdios indies, em sua maioria, possuem um número reduzido de profissionais e recursos financeiros, impondo limitações de escopo, jogabilidade e principalmente de gráficos dos jogos. Sendo assim, esses estúdios optam por trazer uma direção de arte mais estilizadas ao invés de gráficos realistas.

Sendo os jogos digitais indies uma área pequena da indústria do entretenimento, ela ainda é pouco comentada em ambiente acadêmico. Dessa forma, o objetivo deste trabalho é relatar o processo de produção do material artístico para um jogo indie por meio da aplicação de conceitos acadêmicos como a gestalt além de conceitos do *concept art*, como os ensinados por Zhu (2020). A ideia é abrir debates entre os leitores, servindo como referência e inspiração para trabalhos vindouros.

Durante a execução deste projeto, o autor buscou explorar diversas técnicas da ilustração, animação, modelagem e render para produzir *concept arts* de um jogo indie que trouxesse uma direção de arte estilizada, baseada em quadrinhos e na cultura mexicana. O processo resultou em pranchas e imagens que buscaram auxiliar na produção de um jogo indie com uma direção de arte singular e coesa. Para isso foram utilizadas teorias da gestalt, aplicada comumente em diversos campos do design e debatidas em ambientes acadêmicos. Também usou-se muito do que é ensinado nos vídeos FZD (*Feng Zhu Design*) de Zhu (2020) e em livros sobre design de jogos como *Theory of Fun*, de Koster (2004).

2. Referencial Teórico

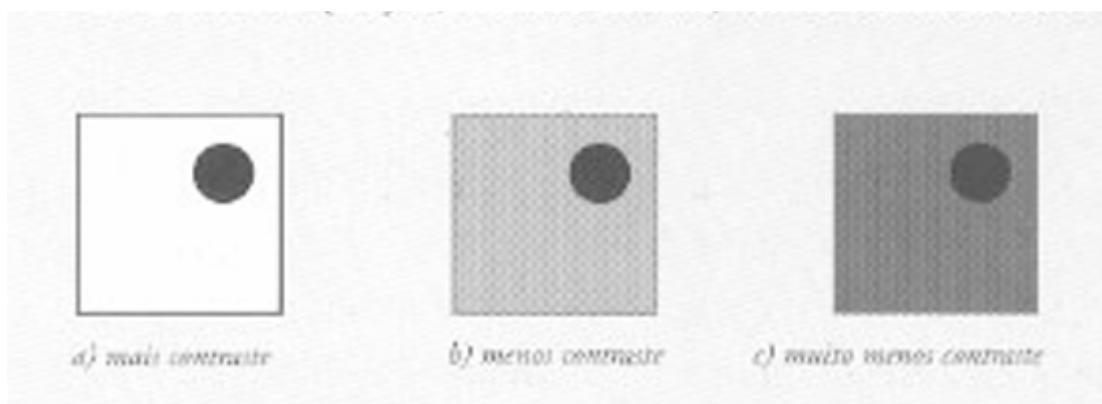
A seguir serão abordados alguns autores que auxiliaram tanto no entendimento da percepção visual pela gestalt quanto na compreensão do papel do *concept artist* no desenvolvimento de um jogo.

2.1. A Gestalt e a percepção visual humana.

Segundo Filho(2008), a Gestalt foi uma escola de psicologia experimental alemã do início do século XX cujo objeto de estudo era o comportamento humano e suas particularidades. Uma dessas particularidades foi o estudo da percepção visual humana. O movimento gestaltista atuou principalmente no campo da teoria da forma, com contribuição relevante aos estudos da percepção, linguagem, inteligência, aprendizagem, memória, motivação, conduta exploratória e dinâmica de grupos sociais. A teoria da Gestalt, extraída de uma rigorosa experimentação, vai sugerir uma resposta ao subjetivismo, pois a psicologia da forma se apoia na fisiologia do sistema nervoso quando procura explicar a relação sujeito-objeto no campo da percepção. Cita-se aqui alguns dos fundamentos da gestalt relevantes para esse projeto, descritos por (FILHO,2008) como contraste e pregnância.

Contraste, como ilustrado na Figura 1, é um fundamento essencial para a ocorrência da percepção visual e para a aplicação eficaz das demais leis da gestalt.

Figura 1 - exemplos de contraste

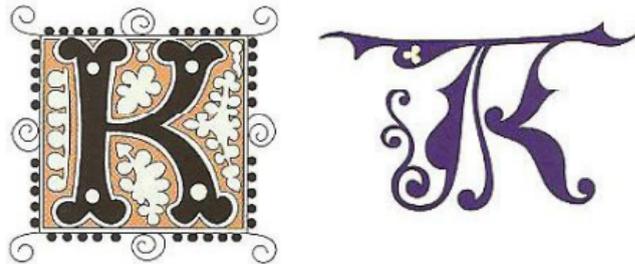


Fonte: Gestalt do Objeto, (FILHO , 2008,p.20)

Se houver um estímulo constante e homogêneo, o cérebro humano tende a interpretar aquilo como um todo e não mais como algo composto por partes.

Evidentemente, para a formação de unidades é necessário que haja uma descontinuidade de estimulação (ou contraste). Se estivermos envolvidos numa estimulação homogênea (sem contraste) como uma densa neblina, nenhuma forma será percebida. (FILHO, 2008 p.20)

Figura 2 - exemplos de contraste



Fonte: Gestalt do Objeto, (FILHO , 2008,p.30)

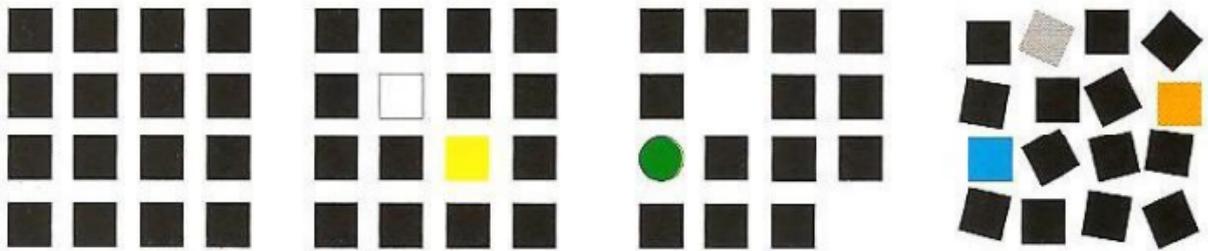
Pregnância da forma é um princípio da gestalt que, em resumo, diz respeito à legibilidade da forma. Um objeto com boa pregnância é claro em transmitir sua forma e tem pouca complicação visual, ocorrendo assim uma unificação da imagem.

Quanto melhor for a organização visual da forma do objeto, em termos de facilidade de compreensão e rapidez de leitura ou interpretação, maior será seu grau de pregnância (FILHO, 2008. p.37).

A boa pregnância está fortemente relacionada à velocidade e à atenção necessária para a compreensão de uma imagem. A velocidade com que se lê uma imagem se torna um fator importante em mídias não estáticas como um jogo de videogame.

Na Figura 2, Filho(2008) demonstra a diferença entre uma figura representada com alta pregnância da forma e uma com baixa pregnância. A representação de alta pregnância possui uma maior harmonia visual e menor rebuscamento da forma, contribuindo para uma leitura mais rápida.

Figura 3 - exemplos de unificação



Fonte: Gestalt do Objeto, (FILHO , 2008,p.20)

A lei da unificação compreende a capacidade de associação entre objetos ou partes desses, através de semelhanças inerentes aos mesmos, tornando-os uma unidade. Essa lei descreve um princípio importante na criação de um universo fictício coerente de animações e jogos, o desenvolvimento de uma linguagem visual coerente.

A unificação da forma consiste na igualdade ou semelhança dos estímulos produzidos pelo campo visual pelo objeto. A unificação se verifica quando os fatores de harmonia, equilíbrio, ordenação visual e, sobretudo a coerência da linguagem ou estilo forma das partes ou do todo estão presentes no objeto ou composição (FILHO, 2008. p.31).

A Figura 3 é uma representação utilizada por Filho(2008) para demonstrar visualmente a lei da unificação. Para isso, Filho(2008) progressivamente altera aspectos das unidades que compõem a imagem como: cor, forma, rotação e espaçamento. A cada mudança das unidades, a unificação do grupo é perturbada. Sendo jogos eletrônicos dependentes de uma comunicação assertiva entre jogadores e jogo, o campo da semiótica do simbolismo faz-se de necessário para o seu entendimento, além de contribuir para a narrativa. A diferença entre signos, significantes e significados ajuda-nos a entender como diferentes públicos tendem a perceber diferentes aspectos de um jogo eletrônico. Na obra "*Symbolism in games*"

de Grönlund e Kalami (2013), os autores compreendem bem esse tópico em sua discussão:

Como mencionado, um signo pode ser qualquer coisa e adquire seu significado quando lhe é atribuído. Para separar o signo de seu significado, o linguista Ferdinand de Saussure, um dos pioneiros da semiótica, criou uma distinção entre o significado e o signo, o que é útil ao se falar sobre esse tema e ao aplicá-lo a um meio, como os jogos digitais. A distinção é que um signo possui dois componentes. O primeiro é o significante, que é a forma que o signo assume — uma palavra, um objeto ou qualquer outra coisa mencionada anteriormente. O segundo componente é o significado, que é a coisa ou conceito ao qual o significante se refere. (GRÖNLUND e KALAMI, 2013).

2.2. O Papel do *Concept Art* nos videogames

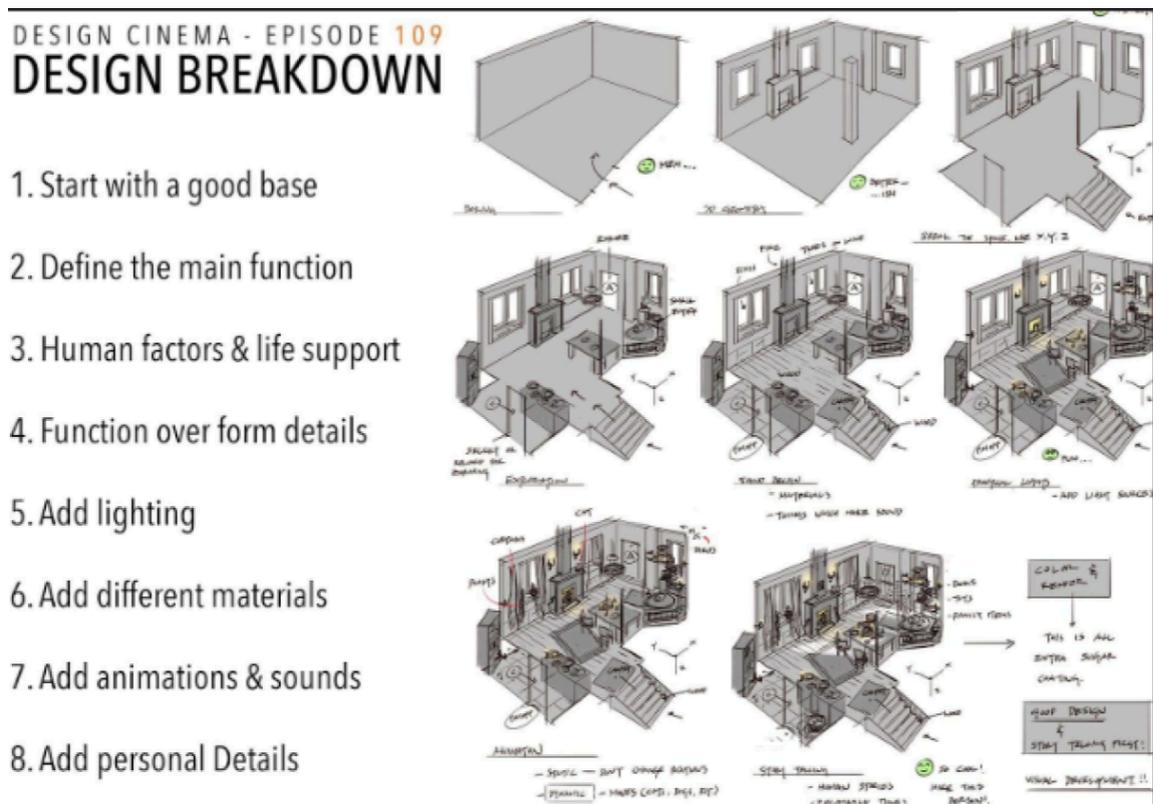
No vídeo publicado por League of Legends Brasil de título “Então, Você Quer Fazer Games?- Episódio 2: Arte Conceitual (Concept Art)”, Buran (2019) define o *concept artist* como alguém que ajuda um time no desenvolvimento de algum projeto, através de peças gráficas que resolvam de maneira visual problemas enfrentados pelo time deles. Artistas conceituais usam de desenhos e pinturas para representar as soluções desses problemas. Como dito por Zhu (2020) na aula, *Design Cinema - Episode 108 - Design Basics*, é muito comum que pessoas com pouco contato com o tema confundam um trabalho de arte conceitual e um trabalho de ilustração. Isso acontece porque ambos se utilizam das mesmas ferramentas para chegar em um resultado distinto: enquanto as ilustrações são peças produzidas com o intuito de serem vistas pelo consumidor final de uma obra, as *concept arts* são produzidas para auxiliar um time dentro de um estúdio. Sendo assim, o sucesso de uma peça de *concept art* não está relacionado com as qualidades estéticas ou o engajamento de um indivíduo para com a mesma, esse sucesso mede-se apenas na utilidade dela para o avanço de um projeto.

Ainda no mérito do *concept art*, o instrutor Feng Zhu, veterano da área, traz nas aulas que publica no canal *FZD (Feng Zhu Design)*, conceitos que ensina em suas aulas na escola de mesmo nome. Numa de suas vídeo-aulas, *Design Cinema -*

Episode 108 - Design Basics, o instrutor Zhu (2020) aponta como uma característica importante para projetos a capacidade de identificar e utilizar-se de “boas bases”. Zhu menciona que a maioria dos projetos de game vem de uma base bem definida em histórias e culturas do mundo real. Por exemplo: *Assassin 's Creed Valhalla*, o qual usa como base as invasões vikings do século VIII.

Um outro conceito fornecido por Zhu (2021) é ilustrado na Figura 2, citado na aula 109 de sua série de videoaulas *Design Cinema*, elenca passos para se tomar ao produzir uma peça de *concept art*. Começa-se com uma boa base geométrica, dividindo o espaço em algo que seja interessante. Depois, dá-se as características que vão definir a função daquele ambiente, personagem ou objeto. Em seguida, define-se características que vão garantir a usabilidade desse espaço por personagens. Após isso pensa-se em detalhes como iluminação, materiais, animações e detalhes pessoais.

Figura 4 - Design Breakdown



Fonte: <https://x.com/FengZhuDesign/status/1389414692175552513>

Durante a execução do projeto, utilizou-se essa lista de prioridades para definir os aspectos essenciais para finalizar o design.

Ainda no antro do *concept art*, um outro autor que elenca métodos e técnicas para a produção de *concept art* em sua obra *How to Draw*(2013), dessa vez abordando o *concept* de veículos em sua maioria, é Scott Robertson(2013).

Robertson(2013), professor da *Art Center College of Design*, utiliza-se de fundamentos de desenho em perspectiva e métodos de *concept art* para produzir rapidamente *concepts* de veículos singulares.

Quanto ao design de personagens, muito foi estudado a partir do livro *Fundamentals of Character Design: How to Create Engaging Characters for Illustration, Animation & Visual Development*, que compila pequenas aulas de vários artistas sobre os fundamentos do design de personagens como: silhueta, proporções, exagero, ritmo, *storytelling* entre outros.

A arte historicamente é uma forma de comunicação e expressão comum a diversas culturas humanas. Isso se estende a diversas formas de entretenimento contemporâneas, incluindo os videogames. Sendo assim, faz-se necessário debater o papel do artista numa indústria dinâmica como a dos videogames. Segundo Rosa (2022), a divisão do trabalho nas grandes empresas de videogame se faz em: pré-produção, produção e pós-produção . Sendo o mais importante no caso deste texto a pré-produção.

Dentro da pré-produção são decididos aspectos que guiam o *world-building* e a narrativa das etapas posteriores, municiando-os com conteúdo que seja coeso e relevante para a *gameplay*, para a história e para a temática do projeto. E é durante a etapa de pré-produção em que o *concept artist* faz-se mais necessário, pois pode traduzir aspectos da *gameplay* e da narrativa de forma visual rápida. O *concept artist* tem como objetivo explorar o maior número de ideias possíveis, desenvolvendo e alterando as aprovadas pela direção de arte e descartando outras. Vale ressaltar que a produção de um modelo 3d ou uma ilustração pronta para jogo é algo demorado e caro para as empresas, então ter o maior número de explorações em rascunho desse modelo antes de sua versão final agiliza a produção e diminui os custos do projeto na etapa de produção.

Hoje, vive-se numa era onde tudo, em termos estéticos visuais, é possível. Mas, ainda dessa forma, existe uma infinidade de erros que podem ser cometidos, e, dentro de uma produção milionária com muitos funcionários, um erro de produção pode custar caríssimo ou até

mesmo causar o cancelamento de um projeto. (ROSA, 2022)

Dentro de um estúdio indie, as etapas de produção são geralmente semelhantes às citadas anteriormente, porém devido ao número reduzido de artistas, muitos acabam por ocupar mais de uma função na *pipeline*. Com isso, o número de peças de *concept art* são reduzidas e por vezes utilizadas como ilustrações e peças de marketing.

3. Desenvolvimento

No relato a seguir dividiu-se o texto entre os tópicos: Narrativa e mundo, personagens e veículos, cenários e resultados. Apesar de não representar a ordem cronológica.

A intenção do autor por trás do projeto era emular o processo de criação de *concept arts* de jogo indie, focada em veículos e personagens, que fosse engajante e permitisse o desenvolvimento das habilidades pessoais de *concept art* do mesmo.

Para isso, buscou-se uma *gameplay* pouco abordada na contemporaneidade, a de pegar e largar ou *pick up*. Juntamente, seguindo o que Zhu(2021) diz a respeito de “começar com uma boa base”, foi acrescentado a ideia do jogo uma cultura de conhecimento popular a estética e narrativa, a do dia dos mortos mexicano.

3.1. Narrativa e Mundo

O jogo “Carona” é um jogo *multiplayer* competitivo, idealizado pelo autor e situado na cultura mexicana e sua relação com o chamado “dia de todos os santos” ou “dia dos mortos”. Nas partidas do jogo, as quais devem durar não mais do que cinco minutos, os jogadores devem percorrer um mapa, competindo entre si utilizando-se de obstáculos, facilitadores, e poderes especiais dos personagens escolhidos para tentar obter o máximo de almas espalhadas pelo mapa. O jogo é uma sátira ao processo de “uberização” que ocorre na sociedade moderna, o qual faz com que trabalhadores submetam-se a uma plataforma que os faz competirem entre si por passageiros e dirigindo num ritmo acelerado (FRANCO e FERRAZ, 2019).

Os personagens são espíritos que, por algum motivo, não conseguem passar para o pós-vida e devem trabalhar auxiliando os outros a chegarem no pós-vida, conduzindo-os em veículos especiais.

Para definir melhor as características iniciais desejadas para o jogo, foi feito um GDD (*Game Design Document*), um documento em que são especificadas as características básicas de um jogo e tudo que é usado para seu desenvolvimento. Esse documento pode ter extensão indeterminada, mas para manter a dinâmica do projeto, limitou-se ao GDD de uma página, uma versão mais enxuta, com poucos detalhes de um GDD.

Nesse GDD, definiram-se aspectos do jogo como: Identidade do jogo, Descrição da Mecânica, Características, Arte, Música e trilha Sonora, Interface e Controles, Dificuldade, Cronograma, Definições Gerais. Mas fica aqui descrito algumas das características mais importantes: é um jogo *multiplayer* que engaja o jogador por ter personagens diversificados e por ter aspectos competitivos, como Heavy Metal Machines ou League of Legends. Temáticas rápidas e alta jogabilidade. A visão é uma vista superior, permitindo ter uma visão geral dos arredores do veículo. A arte do jogo é baseada na cultura mexicana, com cores néon que se destacam na escuridão da noite. A música terá instrumentação mariachi e BPM alto, aumentando o senso de velocidade. A dificuldade do jogo estará na interação dos jogadores e na tomada de decisão rápida. Tudo é descrito textualmente, de forma bem casual. O arquivo GDD se encontra no Apêndice deste trabalho, podendo ser analisado pelo leitor em sua totalidade.

O GDD incentiva constantemente a ter alguns jogos com referência para aspectos do jogo sendo desenvolvido. Algumas obras foram selecionadas para servir como inspiração e referência para estilo, jogabilidade e estilo gráfico: Mario Kart 8 (2017), Heavy Metal Machines (2018) e Hades (2020).

a) Mario Kart 8 - Modo Batalha;

De Mario Kart 8, a principal inspiração que se tirou foi em relação a interação entre os jogadores, os quais para ganhar precisam competir entre si para reunir a maior quantidade possível de balões (Figura 5). Utilizando-se de recursos encontrados pelo mapa para usar contra os oponentes ou à favor de si mesmo.

Figura 5 - Tela de Modo batalha do Mario Kart 8 (2017)



Fonte: <https://www.meusjogos.pt/2017/04/mario-kart-8-deluxe.html>

b) Heavy Metal Machines;

Quanto a *Heavy Metal Machines*, tirou-se a visão de câmera vista de cima (Figura 6) e a característica do jogo ser baseado em personagens com personalidades e habilidades bem específicas, sendo esse um dos fatores que fariam o jogador querer jogar mais partidas e se tornar um melhor jogador.

Figura 6 - Tela de Heavy Metal Machines (2018)



Fonte:

<https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/09/heavy-metal-machines-moba-brasileiro-traz-lutas-freneticas-com-carros.ghtml>.

c) Hades;

De Hades, tirou-se muito do visual no estilo *comic art* que influencia Carona. Também cabe mencionar a maneira em que se dá os diálogos e *cutscenes* da

narrativa (Figura 7), contadas através de ilustrações bem detalhadas e poucos modelos 3D vistos de cima, os quais são bem simplificados e ajudam na redução de horas trabalhadas para entregar a narrativa de um jogo.

Figura 7 - Tela de Hades (2020)



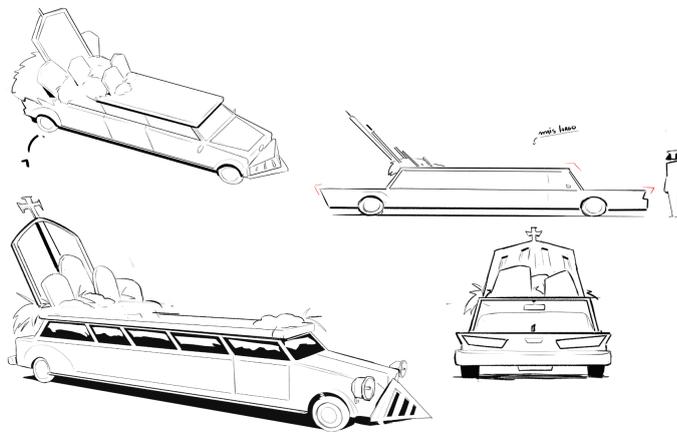
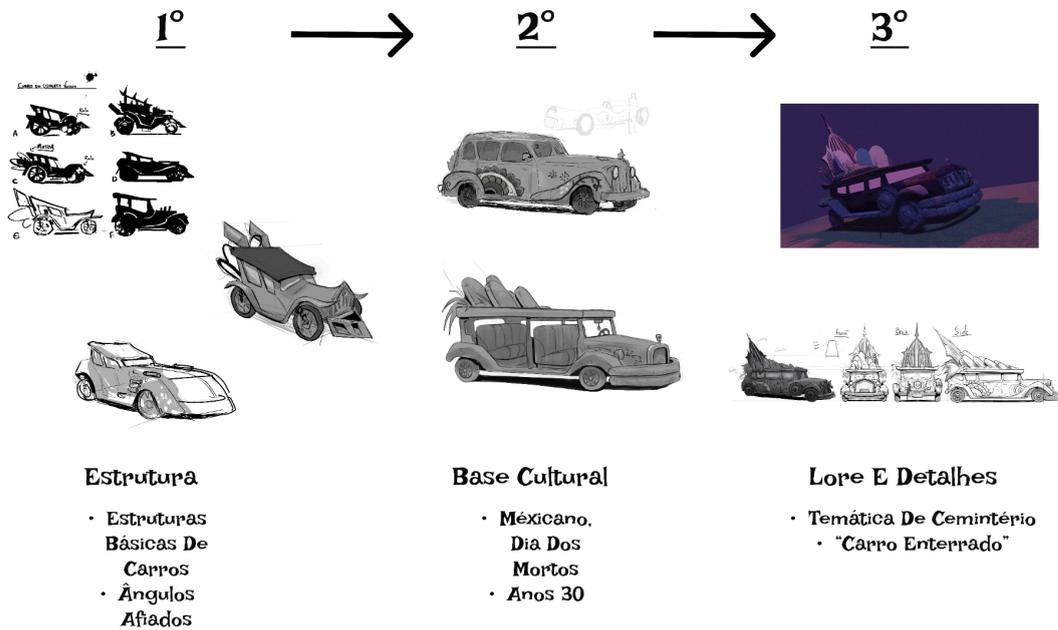
Fonte: <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2020/10/14/yes-hades-is-as-good-as-everyone-says-if-not-better/>.

3.2. Personagens e Veículos

As primeiras peças desenvolvidas no projeto foram testes de *blue sky* que visavam produzir um design interessante de veículo. Nesse ponto, que cronologicamente foi o início do desenvolvimento do projeto, não se sabia ainda quais seriam os temas e nem o gênero desse projeto de mídia.

Nas primeiras imagens feitas nesse projeto o que foi decidido é que o design em questão serviria um jogo de *videogame* e que seria um carro de um jogo de ação, como o próprio *Heavy Metal Machines*(2018). Nesse momento, a preocupação do autor era apenas com aprender métodos de desenho usados por *concept-artists* como Scott Robertson e Feng Zhu, para o design de um veículo no estilo *Heavy Metal Machines*(2018). Na Figura 8 foram feitas *thumbnails*, às quais servem para explorar e eventualmente definir uma silhueta forte como base para um design. O uso de somente dois tons e uma visão ortográfica lateral fazem com que seja mais fácil concentrar-se exclusivamente no apelo visual da silhueta, sem ter que preocupar-se com uma perspectiva correta ou com uma iluminação trabalhada.

Figura 8 - Veículo Finca



Veículo finca - redesign

Fonte: produzido pelo autor.

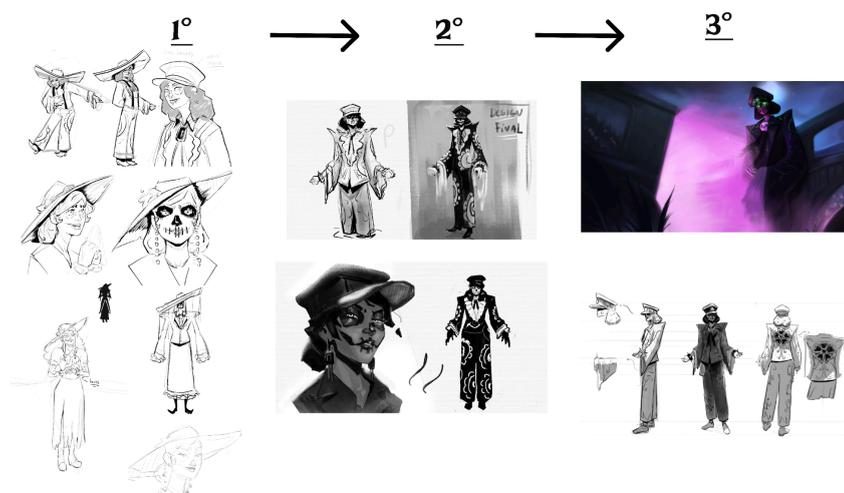
Após definir as silhuetas mais promissoras, foram colocadas em perspectiva e testadas em três dimensões. Para sair do campo dos design genéricos, o próximo passo foi começar uma pesquisa de referências para dar o que é chamado por Feng Zhu de uma "boa base". Uma base cultural e uma base estrutural pro design. Essas bases ajudam o consumidor a se afeiçoar com o produto, pois esses mesmos conseguem relacioná-lo com elementos que existem na nossa realidade.

Aqui foi pesquisado modelos diversos de carros, a fim de integrá-los às ideias já antes trabalhadas. Deu-se prioridade aos carros antigos, pois estes têm formas diversas e possuem uma personalidade bem distinta do que vemos no dia-a-dia. Escolheu-se uma limusine Rolls-Royce dos anos 30. Depois disso, decidiu-se que seria um carro de uma personagem de cultura mexicana e os primeiros elementos dessa cultura foram adicionados no design. Houveram contradições entre as formas pontiagudas e as formas curvilíneas, assim elementos foram adequados e os temas mais góticos foram reforçados por outros aspectos que não só a silhueta.

Por fim, foi decidido aspectos referentes à narrativa do próprio veículo, possibilitando que detalhes mais minuciosos pudessem ser adicionados, tornando-se assim uma peça de *concept art* que geraria interesse e auxiliaria no *worldbuilding* do projeto.

Em seguida, com o estilo gráfico do jogo mais desenvolvido, se retornou ao design do veículo e optou-se por utilizar um modelo de limusine moderno, com um aspecto mais esguio que remetesse ao personagem, gerando uma unificação entre eles. Ainda em processo de exploração de ideias, a Figura 9 representa o processo de design da primeira personagem de Carona: Finca. Esse tendo ocorrido concomitantemente ao processo de design do carro acabou sendo bem exploratório e pouco restringido em um primeiro momento.

Figura 9 - Personagem Finca



Fonte: produzido pelo autor.

Num primeiro momento houveram explorações de silhuetas e da personalidade do personagem. Houveram iterações que exploravam a ideia de um

personagem menos sério e mais amigável, mas com o veículo do personagem adquirindo tons mais soturnos e góticos, o design do personagem acabou por seguir as mesmas intenções. Com a exploração de um tema mais soturno, decidiu-se o “design final” até então, e após, fez-se um *turnaround* com detalhes que permitissem conhecer todos os lados do design do personagem.

Em um momento posterior, houve a necessidade de um redesign na personagem em questão, conforme a Figura 10, visto que a direção de arte estava mudando para algo diferente daquilo que era pensado em um primeiro momento. Apesar das formas bases afiadas representarem bem a personalidade mais *creepy* dela, essas formas precisavam ser um pouco mais iconográficas e legíveis. Num primeiro momento, a intenção era que o personagem fosse renderizado de maneira mais natural, sem tanto peso para as linhas de contorno. Mas com a adoção de um estilo que remetesse aos quadrinhos e a Hades(2020), esse estilo de finalização teve que ser repensado.

Figura 10 - Redesign Finca



Fonte: produzido pelo autor.

Após isso, começou-se a trabalhar no segundo personagem de Carona, ilustrado na Figura 11. Foram trabalhados primeiramente sketches bem soltos que visavam capturar primeiro as formas e a personalidade do personagem. O objetivo

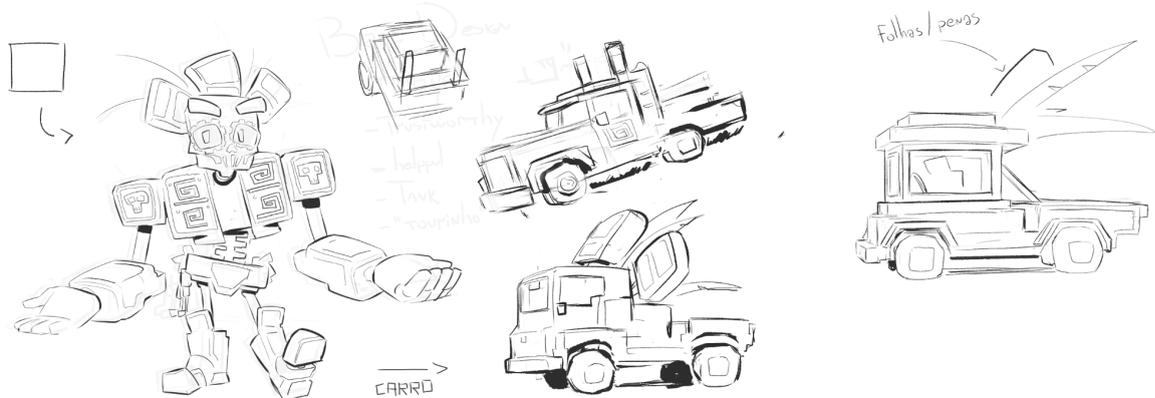
desses desenhos era chegar em um personagem que tivesse forte contraste visual e de personalidade com Finca, podendo o jogador ter acesso a personagens jogáveis bastante diferenciados entre si. Decidiu-se por um personagem com uma forma básica que remetesse à quadrados e cubos como forma base, tivesse uma estatura mais baixa e uma personalidade mais amigável. Por fim, surgiu a ideia de remeter o personagem às ruínas das pirâmides dos astecas e maias, trazendo essas texturas e os signos dessa cultura para o personagem.

Figura 11 - Rascunhos do segundo personagem



Fonte: produzido pelo autor.

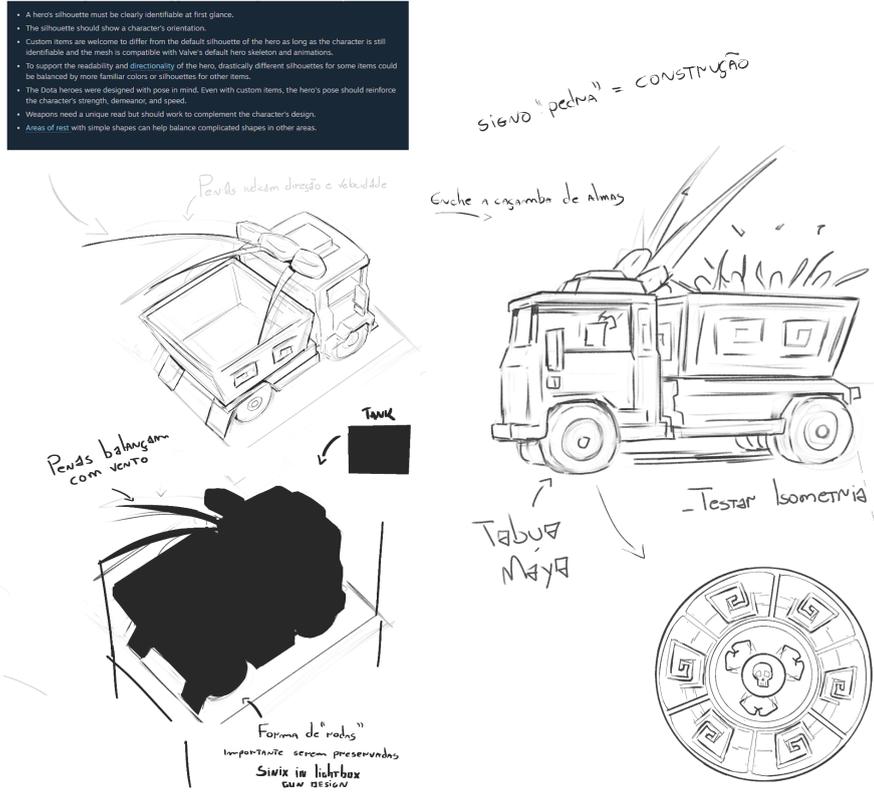
Após concluído o processo de design do personagem 2, começou-se a pensar no veículo do mesmo na Figura 12. A intenção com esse carro era que ele pudesse ser remetido ao personagem possuindo características que os unissem, gerando uma relação de agrupamento por semelhança. Decidiu-se seguir com o signo de pedra estabelecido e utilizado no design de personagem, utilizando como referência um caminhão de construção para o veículo.

Figura 12 - Veículo do segundo personagem

Fonte: produzido pelo autor.

Na Figura 13, pôde-se testar bem o princípio da silhueta pregnante num jogo com vista superior. Utilizando-se de um artigo publicado pelos desenvolvedores de Dota 2 (Figura 14), um jogo estilo Moba com visão superior, procurou-se aplicar princípios para um bom design em jogos vistos de cima. A maioria desses princípios diz respeito à como os personagens podem ser reconhecidos e lidos de diversos ângulos, mantendo ainda assim a personalidade do personagem e uma boa legibilidade para o jogador. Na Figura 13, pode-se perceber como os detalhes na parte superior do carro ajudam a dar uma silhueta distinta e que transmite bem a direcionalidade do veículo.

Figura 13 - Explorações do veículo do segundo personagem



- A hero's silhouette must be clearly identifiable at first glance.
- The silhouette should show a character's orientation.
- Custom items are welcome to differ from the default silhouette of the hero as long as the character is still identifiable and the mesh is compatible with Valve's default hero skeleton and animations.
- To support the readability and directionality of the hero, drastically different silhouettes for some items could be balanced by more familiar colors or silhouettes for other items.
- The Dota heroes were designed with pose in mind. Even with custom items, the hero's pose should reinforce the character's strength, demeanor, and speed.
- Weapons need a unique read but should work to complement the character's design.
- Areas of rest with simple shapes can help balance complicated shapes in other areas.

Fonte: produzido pelo autor.

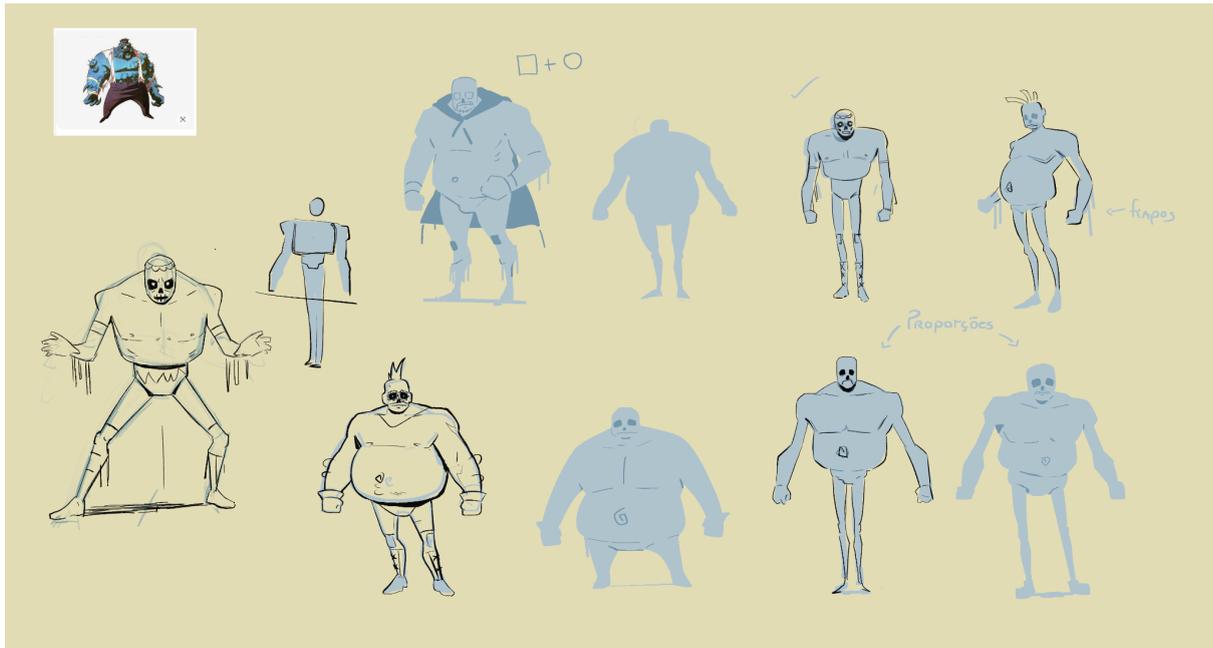
Figura 14 - Silhuetas de Dota 2



Fonte: <https://help.steampowered.com/en/faqs/view/0688-7692-4D5A-1935>.

O design do terceiro personagem foi feito após muitas das peças de cenário e dos outros dois personagens já estarem prontos. Dessa vez, usou-se a mesma técnica de formas geométricas que definem bem a silhueta (em azul) para depois então detalhar essa silhueta com detalhes da anatomia e roupas, demonstrada na Figura 15.

Figura 15 - Teste de silhueta do terceiro personagem

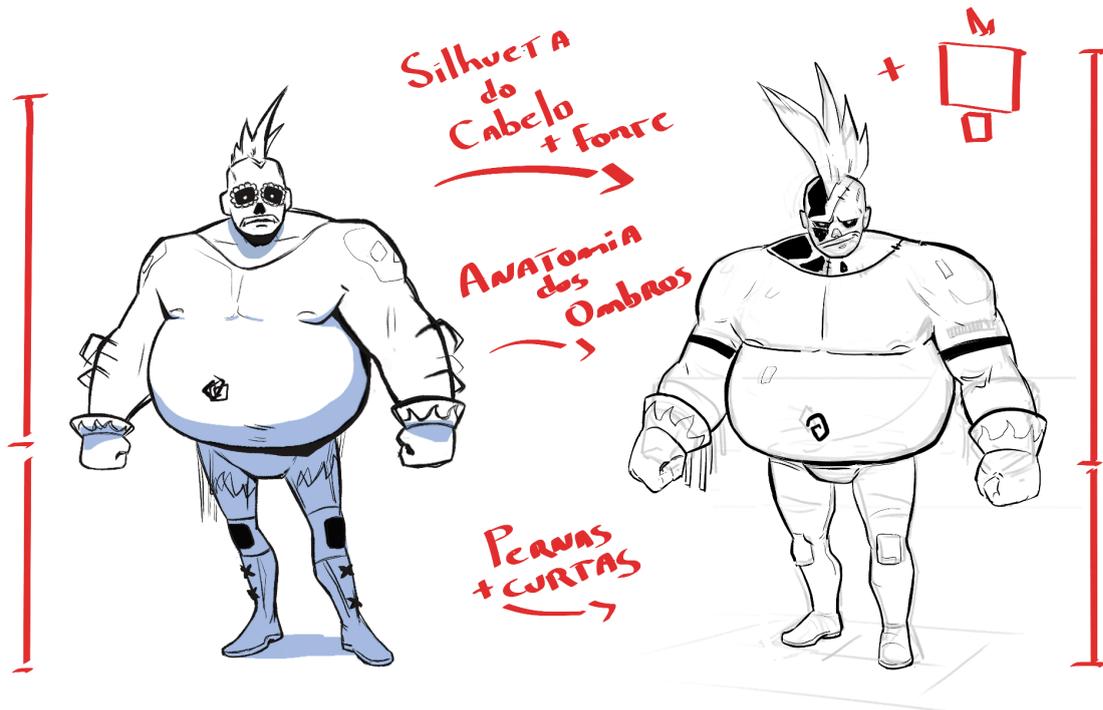


Fonte: produzido pelo autor.

Como decisão final, escolheu-se as opções mais à esquerda da Figura 15. Porém, escolheu-se o personagem a direita dos dois, pois esse transmitia a história do personagem mais explicitamente. Como a ideia para esse personagem era que ele fosse um lutador de luta livre já no final de carreira, o design focou-se em dar um bom volume muscular para o personagem mas também deixá-lo mais gordinho. Além disso, há elementos tradicionais que remetem aos lutadores de luta livre mexicana, como a calça colada, as joelheiras, os fiapos e a tradicional máscara.

Após deixar de lado o personagem por algum tempo, optou-se por fazer algumas pequenas mudanças ao design existente, mudanças representadas na Figura 14. Buscou-se ajustar a anatomia do personagem e dar um tom mais sério, mudando a expressão facial e deixando algumas formas um pouco menos arredondadas.

Figura 16 - Redesign do terceiro personagem



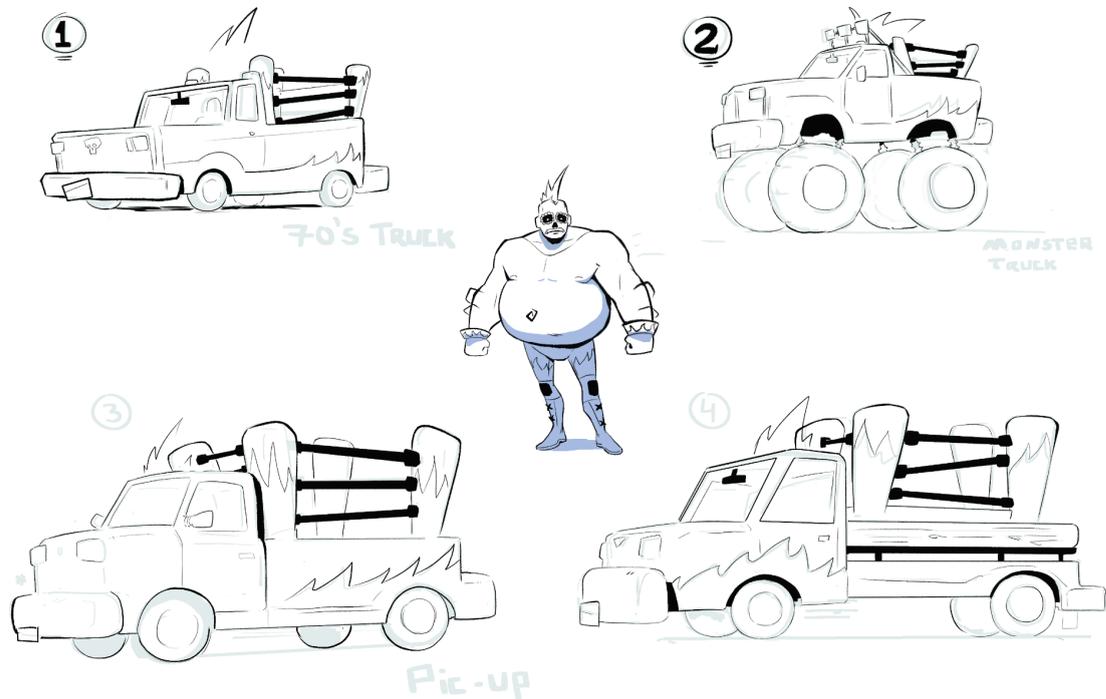
Fonte: produzido pelo autor.

O aumento da altura do cabelo junto do encurtamento das pernas e o alargamento dos ombros, ajudaram o personagem a retomar formas básicas em sua silhueta, o que reforçou a pregnância da figura. O acrescentar de grandes formas escuras na máscara aumentou o contraste na região do rosto do personagem, região importante para a transmissão de emoção.

Os processos de redesign feitos em cima de trabalhos anteriores ajudam bastante a elevar a qualidade do projeto, podendo adequá-los aos *feedbacks* dos colegas de estúdio e da própria comunidade também.

Quanto ao veículo do terceiro personagem, foram criadas quatro versões preliminares, ilustrados na Figura 17. O objetivo primário era refletir as formas do personagem em seu veículo. Para isso, após a pesquisa de referências de diferentes veículos optou-se por um veículo de grande porte com formas quadradas mais com cantos levemente arredondados.

Figura 17 - Veículos do terceiro personagem



Fonte: produzido pelo autor.

Com as formas base e itens de funcionalidade já bem definidos, pode-se passar para detalhes de narrativa. Para ter uma relevância do veículo para com a narrativa, pensou-se em veículos que fossem mais antigos, para ressaltar a característica de “aposentado” e “antigo” do lutador em fim de carreira. Usou-se um veículo de carga para ter oportunidade de demonstrar a carroceria como um ringue de luta. Por fim, foi escolhido o *monster truck* como veículo, pois o mesmo é um carro que é feito para lutar e atropelar outros carros num ringue, como nas apresentações características do modelo.

No desenvolvimento desta peça foi pensado em características que pudessem unificar o design do personagem com o veículo, por exemplo, as formas bases, os elementos de luta livre como o ringue, as texturas de chama nas laterais. Buscou-se implementar também o estilo gráfico de quadrinhos anteriormente definido.

Na Figura 18 foi pensado um prop para o jogo, um vendedor que ficaria em algum ponto do mapa onde possa interagir com os jogadores e conceder atributos e benefícios para seus personagens. Foi usado de referência as vendinhas que são

montadas em cima de caminhonetes as quais em dias como o dia dos mortos vendem as flores que adornam os túmulos nos cemitérios. Para além de ser um design de prop, essa peça ajudou no entendimento do que seria o estilo visual do jogo, influenciando todas as outras peças que viriam a ser produzidas.

Figura 18 - Vendedor



Fonte: produzido pelo autor.

Foram definidas como características do estilo visual: Formas que trouxessem clareza na leitura, preenchimentos pretos que remetessem ao estilo de história em quadrinhos usados por artistas como Mike Mignola e Jen Zee, que tem em seu trabalho muito dessa estética macabra procurada aqui. Optou-se também por cores vibrantes, até incandescentes, que remetessem às decorações do dia dos mortos, reservando os tons quentes a zonas de interesse do jogo. O autor acredita que tais aspectos foram importantes para aumentar o grau de pregnância da imagem, proporcionando a leitura rápida essencial em jogos.

A Figura 19 representa uma série de peças que exploravam como as almas que devem ser coletadas pelos jogadores são representadas. Esses testes já foram feitos direto com cores, visto que é pela sua cor e brilho em relação ao cenário que ela se destacaria na tela do jogador. Os testes foram feitos usando cores frias e escuras como base e com interações de como poderiam representar os personagens. Em um primeiro momento os personagens foram desenhados com

bastante detalhes, com adereços e roupas que lhes davam uma silhueta diferenciada, ilustrando inclusive a maneira como as almas haviam morrido. Porém, foi decidido que esse nível de detalhes não faria sentido de uma distância tão grande, atrapalhando as almas terem uma unificação por semelhança entre si.

Figura 19 - Almas



Fonte: produzido pelo autor

Seguindo com o processo de exploração, foi feito uma nova versão de personagens, desta vez focando em deixá-los bastante semelhantes entre si, porém, o design estava muito simples. Uma última tentativa foi feita tentando unir os pontos positivos das últimas duas: com a silhueta semelhante dos personagens, e alguns elementos de personalidade como os chapéus e as cores para os diferenciar entre

si. Respeitando dessa maneira a lei de unificação da Gestalt ao mesmo tempo em que os personagens fossem interessantes em si. Também foi adicionado um balão de fala, que possibilita uma comunicação entre as almas e o jogador.

3.3.Cenários

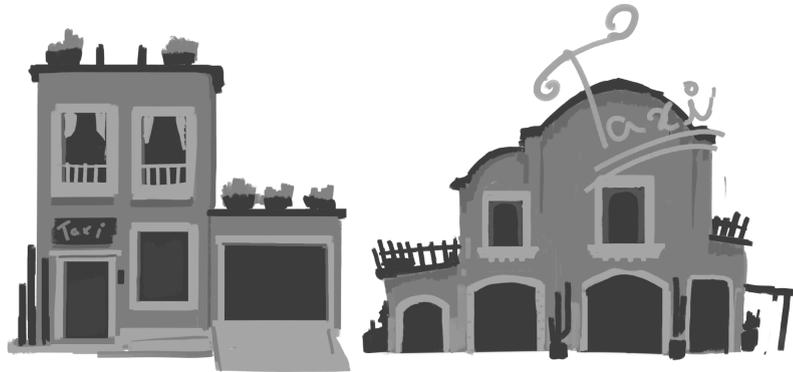
Nas Figuras 20 e 21, começou-se a desenvolver os ambientes do jogo, explorando-se a arquitetura, os enquadramentos, a iluminação e o estilo visual do jogo. O primeiro passo foi conseguir referências do mundo real para basear a arquitetura, buscou-se em sites como Pinterest e Google Imagens imagens que remetessem à arquitetura urbana das cidades e prédios mexicanos. Porém, apesar desses locais terem boas referências, muitas delas são imagens montadas para divulgação e publicidade que não representam a realidade das cidades.

Figura 20 - Silhuetas de prédios típicos



Fonte: produzido pelo autor.

Figura 21 - Silhuetas de prédios típicos 2



Fonte: produzido pelo autor

Para trazer profundidade à busca de referências, usou-se vídeos estilo *walkthrough* pela Cidade do México, da plataforma do youtube. Nesses vídeos um cinegrafista filma-se andando pelas ruas, mostrando detalhes da arquitetura e da vivência da cidade. Nesses vídeos são mostrados prédios históricos, monumentos históricos, vegetação típica entre outros detalhes.

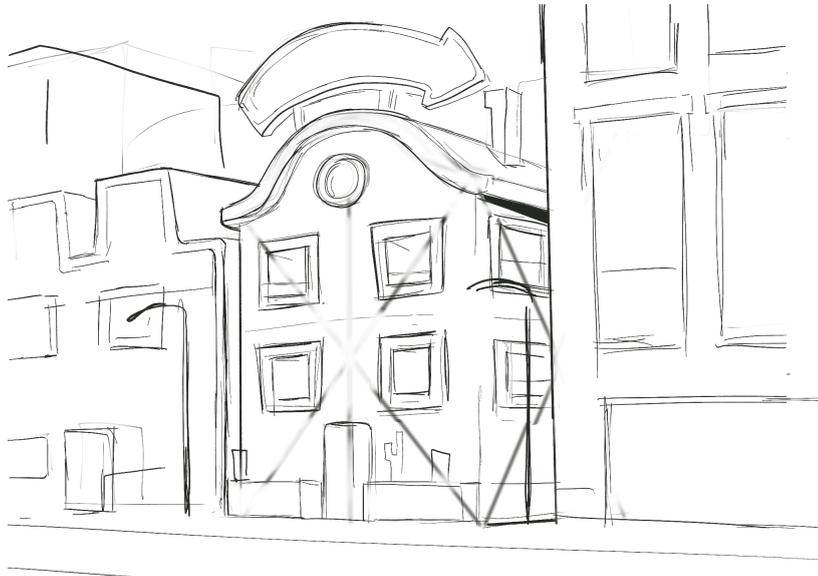
Começou-se com desenhos em perspectivas frontais sem profundidade, visando eliminar dificuldades técnicas do processo de design. Buscou-se estudar a linguagem visual das construções mexicanas, além das proporções básicas e disposição entre os prédios (Figura 22 e 23).

Figura 20 - Central de taxi



Fonte: produzido pelo autor

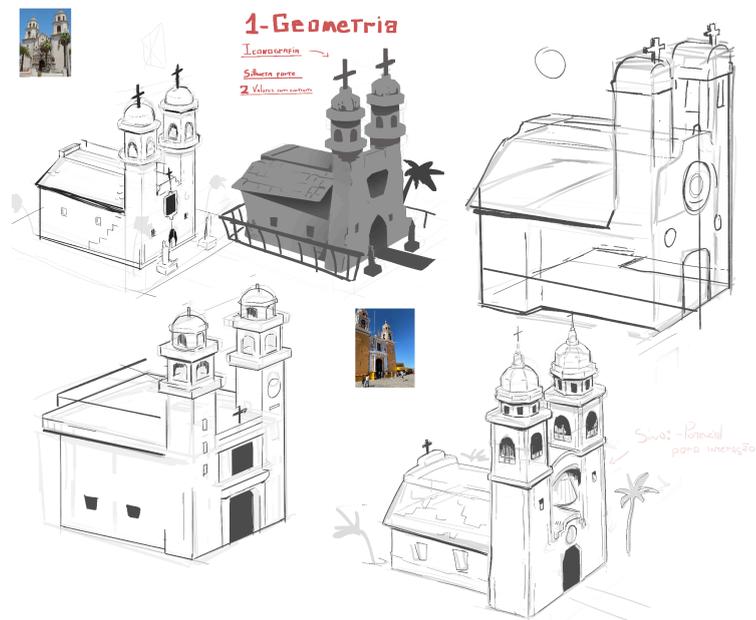
Figura 21 - Rascunho de prédio



Fonte: produzido pelo autor

Após isso, colocou-se os designs em uma perspectiva diferente para ter mais detalhes dos prédios escolhidos em profundidade, conforme demonstrado na Figura 24.

Figura 24 - Igreja em vista superior

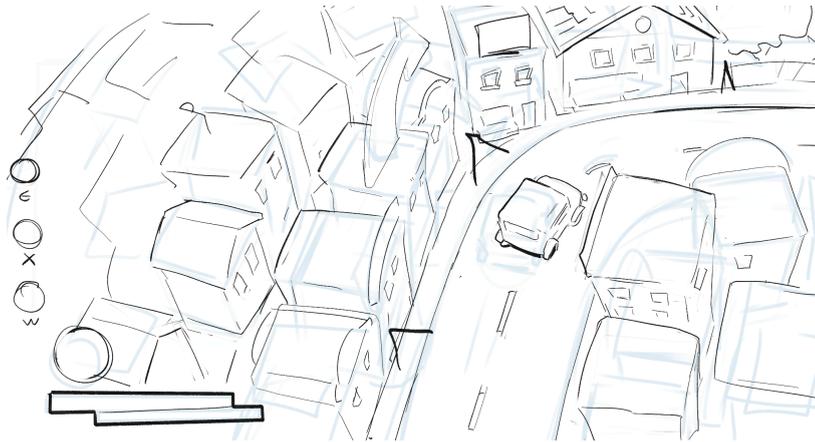


Fonte: produzido pelo autor

Testou-se também a arquitetura vista de cima (Figura 25), aproveitando a oportunidade para avaliar o design da construção e como ela seria representada no

ângulo de câmera do jogo. Manteve-se a ordem de prioridades de criar uma geometria que fosse interessante, depois adicionar características da função do prédio e, por fim, colocar detalhes como texturas e itens narrativos.

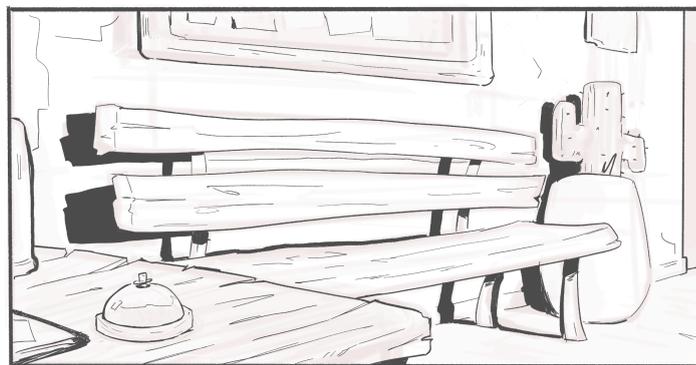
Figura 25 - Mapa em vista superior



Fonte: produzido pelo autor

Foi feita uma peça rudimentar para explorar o ângulo da câmera e a HUD básica durante a *gameplay*. A peça, apesar de pouco detalhada, permite testar a perspectiva e o agrupamento em que os prédios terão quando modelados, além da proporção em relação ao veículo jogável. Também testou-se na Figura 26 uma peça mais narrativa, explorando uma locação de descanso dos pilotos e, talvez, ser aproveitada futuramente para servir como uma peça de título para o jogo.

Figura 26 - Banco da central de táxi



Fonte: produzido pelo autor

A figura 27 representa um dos primeiros testes de cor feito que, apesar de já ter em sua paleta as cores que seriam usadas no fim do projeto, ainda não possuía um estilo gráfico bem definido, sendo pensado para um render 3D genérico com

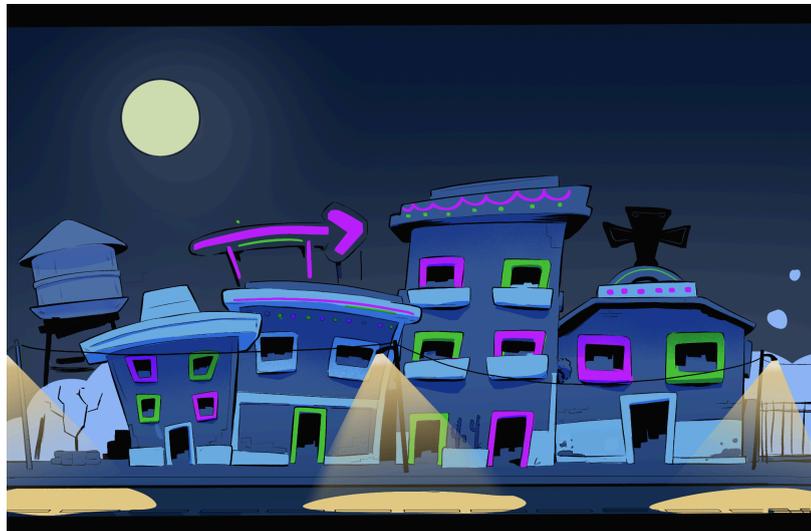
occlusão de ambiente e reflexões complexas. Esse estilo praticado aqui seria difícil de reproduzir extensivamente e, provavelmente, menos engajante e legível para os jogadores. Tendo consciência disso, foi produzida a figura 28 utilizando mais pregnância, com formas mais legíveis, com *lineart* e com sombreamento mais simples, mudanças essas que ajudariam na questão da leitura.

Figura 27 - Keyframe em cores



Fonte: produzido pelo autor.

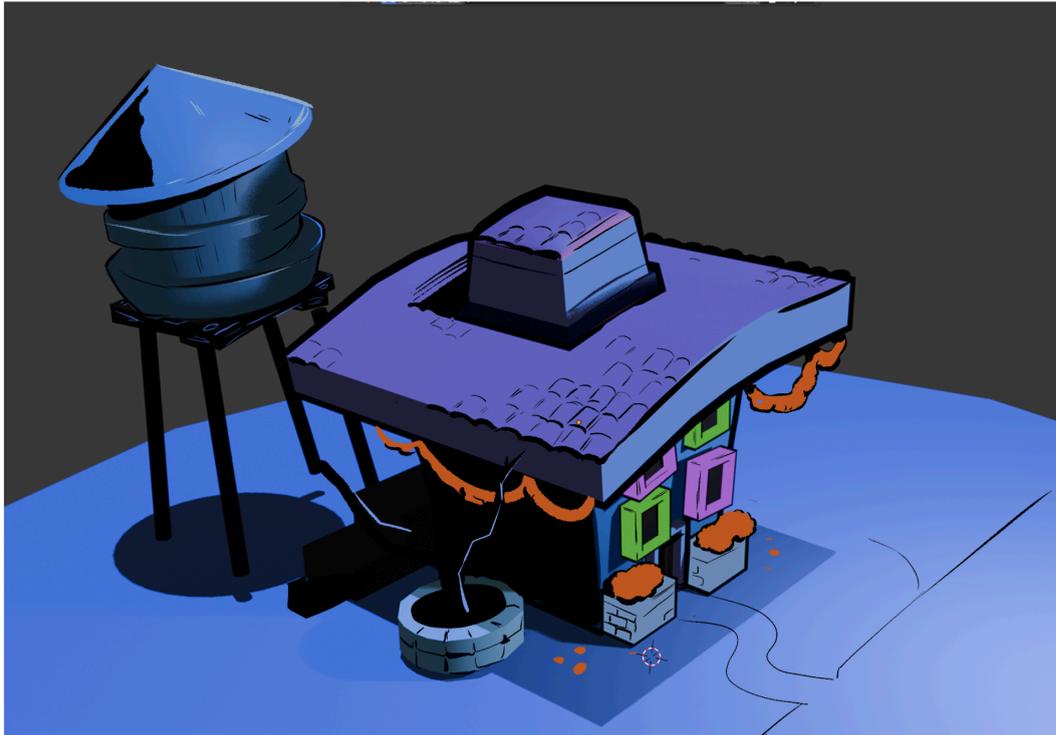
Figura 28 - Fachada dos prédios em cores



Fonte: produzida pelo autor.

Por fim, com uma linguagem de formas mais bem definida, pode-se testar essa linguagem em diferentes prédios. Com essa peça pronta, testou-se essas cores e texturas em um modelo 3D produzido no blender, para observar a viabilidade da produção e render do modelo em eeve, representado na Figura 29. A modelagem foi feita de maneira convencional, porém, uma vez finalizada, usou-se o modificador lattice que permitiu deformar o modelo de forma que ele ficasse mais estilizado.

Figura 29 - Modelo 3D



Fonte: produzido pelo autor.

Usou-se *shaders* popularmente chamados *toon shaders*, os quais usam duas cores com transições duras entre si, emulando sombreamento em retícula, comumente usado em quadrinhos. Para os contornos do modelo foi usado o modificador *solidify* que, quando ajustado, aumenta o volume da malha e pode ser ajustado para se projetar atrás do modelo com a cor desejada. Quanto aos detalhes do telhado, foram usadas as ferramentas de *Texture Paint*, permitindo abstrair os detalhes do concept. Após isso, foram feitos alguns ajustes com ferramentas 2d para atingir um resultado satisfatório mais rapidamente. Por fim, expandiu-se o resultado obtido para uma pequena rua do cenário, permitindo testá-lo em uma maior escala. A rua representada na Figura 30, que serve como *keyframe* do jogo, foi feita com um *overpaint* de um modelo 3D, usando este como modelo para a perspectiva da imagem.

Figura 30 - Keyframe em vista superior

Fonte: produzido pelo autor.

Com isso, foi adicionado a *lineart* e os preenchimentos pretos característicos do estilo *comic art* do jogo, os quais vão servir para evitar que os artistas de textura tenham que gastar muito tempo em partes mais escondidas do mapa, além de aliviar no processamento gráfico do jogo. Adicionou-se também as cores monocromáticas, reservando as grandes variações de croma e valor para itens importantes no mapa. Por fim, após terminado o sombreado no estilo *toon shader*, foram adicionados o veículo e as almas para demonstrar a escala dos itens do mapa.

4. Resultados

Após ter uma *concept art* final, uma prática comum são as criações de pranchas que serão utilizadas pela equipe de produção para servir como referência de modelagem dos *assets* do jogo. A prancha também possui um pequeno texto para descrever o personagem em questão, o que serve para os roteiristas, escritores e também para que os animadores possam descrever mais fielmente a personalidade do personagem. As pranchas, por vezes, também são utilizadas para produzir material de marketing e divulgação, ou integram *artbooks* que serão vendidos após o lançamento do jogo. Na Figura 31 vê-se uma prancha resultante do processo de *concept art* decorrido durante o projeto.

Figura 31 - Prancha da Finca



Fonte: produzido pelo autor

Uma outra prática benéfica para um time de desenvolvedores são os *keyframes*, os quais servem para demonstrar como serão as telas finais do jogo para que os desenvolvedores tenham um resultado para olharem quando estiverem em fase de produção. Na Figura 32, temos representado um *keyframe* de como serão as interações de diálogo dos personagens, escurecendo a tela e trazendo uma ilustração do personagem em primeiro plano, com balões de diálogo no estilo de quadrinhos e texturas rústicas.

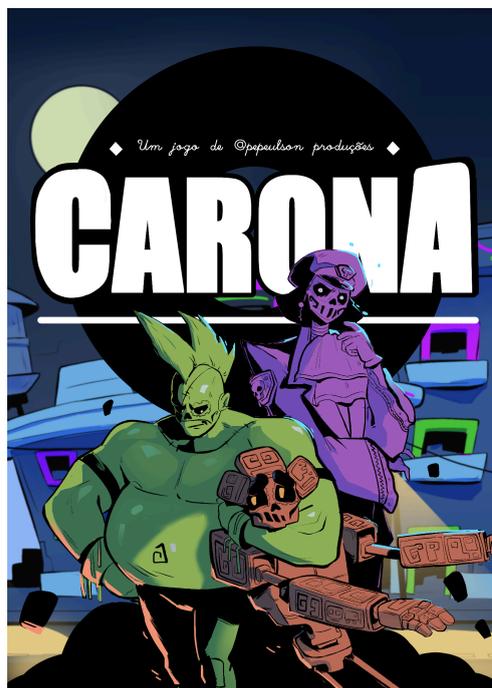
Figura 32



Fonte: produzido pelo autor.

Já no fim do projeto, muitos *concept artists* passam a integrar os times de marketing dos estúdios. Utilizando-se de seu conhecimento em desenho, design e pintura para produzir peças que são utilizadas em campanhas de divulgação do jogo. A Figura 33 ilustra um exemplo da prática, produzindo uma peça que demonstra a relação dos três personagens iniciais em uma composição dinâmica, servindo assim, como capa do jogo.

Figura 33 - Peça de divulgação



Fonte: produzido pelo autor

5. Considerações finais

Após terminado o desenvolvimento desse projeto, algumas observações podem ser feitas a fim de refletir sobre o trabalho aqui relatado.

Quanto mais peças, mais fácil se torna o processo de se ter um novo design, pois aumenta-se o número de peças que podem servir como apoio para aquela em produção, tanto em estilo como em referência de processo. Uma outra vantagem que um grande número de peças traz é que elas permitem o “erro rápido por vezes”. No *concept art*, o “saber o que não funciona” pode ser tão importante quanto o “saber o que funciona”, tornando o papel da iteração e do redesign muito valiosos durante projetos.

Além disso, o uso de diferentes ferramentas no processo criativo possibilitou diferentes resultados. Mick Gordon, músico e compositor da trilha sonora do jogo *Doom* (2016) disse em um GDC (*Game Design Conference*) que participou: "Mude o processo e você mudará o resultado" (GORDON, 2017. Tradução nossa), em referência a como ele mesmo fazia para sair de um resultado que não lhe agradava. Mudando as configurações de seus pedais e adicionando alguns novos, ele conseguia chegar em resultados que ele mesmo não teria de maneira convencional. Aqui neste projeto pode-se relatar o mesmo. Por vezes, houve a troca de *softwares* e técnicas durante o projeto, indo do 2D, para o 3D somado ao 2D e por vezes 3D somente. Houve também a troca de mídias, como a de computador para o papel ou para um Tablet móvel. Sendo assim, estar fora da ferramenta que é de costume, ou mudar a ordem e a *pipeline* em que se faz as peças foi bastante benéfico para dar variação aos resultados, além de auxiliar no repertório do conjunto de habilidades do autor. Apesar disso, limitações técnicas do autor e de tempo para execução do projeto reduziram a quantidade de vezes em que isso foi possível de fato ser feito.

A falta de uma etapa de planejamento de produção fez com que fosse gasto muito tempo em certas partes. É notável que a figura de um produtor ou diretor de arte se torna mais necessária cada vez que o projeto cresce em escopo. Com cada nova peça, saber o que deve ser mantido e o que deve ser deixado de lado se torna difícil por apego emocional do autor para com seu trabalho. Uma fase de organização e planejamento mais trabalhada ou a presença de cargos mais organizacionais ajudariam na priorização das tarefas nesse projeto e, por consequência, tornaria o projeto mais eficiente.

Apesar disso, conclui-se que foi atingido o objetivo de ter peças que auxiliem a produção de um jogo *multiplayer* independente, desenvolvendo personagens, veículos e cenários que tenham coesão visual entre si. Ressalta-se aqui a importância do estudo da percepção visual através da gestalt e também do papel e das técnicas de *concept art*. Esses estudos foram importantes na formação do autor e virão a ser importantes na sua carreira vindoura.

Sendo assim, termina-se esse projeto por agora, com o desejo e a possibilidade de que, num futuro próximo, seja produzido um trailer animado desse jogo contendo um pouco da narrativa do jogo e trazendo mais à tona a personalidade dos personagens e as relações entre eles. Por fim, cabe também num

futuro mais distante, com o aperfeiçoamento das capacidades do autor, a produção de um *vertical slice* do que poderia vir a ser o jogo completo.

Mas para além dessas aspirações, deixa-se aqui o relato desse projeto, com o intuito que o mesmo sirva de inspiração e como referência para trabalhos vindouros de tema similar, resultando no engrandecimento e capacitação dos cursos de animação e afins.

REFERÊNCIAS

BAKER, Tom; LISTER, Camilla; CARROLL, Jennie. **Fundamentals of character design: how to create engaging characters for illustration, animation & video games**. Worcester: 3D Total Publishing, 2020.

BRASIL, G. (2022). **Pesquisa Game Brasil 2022**. Disponível em: <https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/2022-painel-gratuito-pgb22>. Acesso em: 23 set. 2024.

FRANCO, David Silva; FERRAZ, Deise Luiza Da Silva. Uberização do trabalho e acumulação capitalista. **Cadernos Ebape**. BR, v. 17, n. spe, p. 844-856, 2019.

FZDSCHOOL. **Designing your surroundings**. FZD School of Design, 2024. Disponível em: https://fzdschool.com/blog_posts/for-students-designing-your-surroundings. Acesso em: 13 ago. 2024.

GDC 2025. **DOOM: Behind the Music**. Youtube, 22 de ago. de 2017 . Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=U4FNBMZsqrY>

GRÖNLUND, J.; KALAMI, K. **Symbolism in Games**. Tese (Bacharelado em Mídia e Tecnologia) - Faculdade de Planejamento e Design de Mídia, Instituto de Tecnologia de Blekinge. Blekinge, p. 31. 2013

KOSTER, Raph. **A theory of fun for game design**. Scottsdale: Paraglyph Press, 2004.

LEAGUE OF LEGENDS BRASIL. **Então, Você Quer Fazer Games?**- Episódio 2: Arte Conceitual (Concept Art). YouTube, 8 de fev. 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Tp5xtN6P52Q&list=PLVZqDJC9doYZBYIATi6ipntr4OHUt f5iQ&index=8&pp=gAQBiAQB>. Acesso em: 13 ago. 2024.

LOBACH, B. **Design industrial: Bases para a configuração dos produtos industriais**. São Paulo: Editora Edgar Blucher Ltda. 2001.

MELLO, Leonardo Andrada de. **Jogos indie brasileiros e suas dimensões políticas na perspectiva da tecnocultura audiovisual**. 2024.

NASCIMENTO, Emelyne Stefânie Lisboa do et al. **Aspectos Gerais dos Games Indies**, 2014.

FILHO, João Gomes. **Gestalt do Objeto**: Sistema de Leitura Visual da Forma. 8.ed. São Paulo: Escrituras Editora, 2008.

ROBERTSON, Scott; DENTON, Thomas Bertling. **How to draw: drawing and sketching objects and environments from your imagination**. Culver City: Design Studio Press, 2013.

ROBERTSON, Scott. Perfil de Scott Robertson. ArtStation. Disponível em: <https://www.artstation.com/scoro/profile>. Acesso em: 18 dez. 2024

ROSA, Lucas. **CONCEPÇÃO DE ARTE FINAL DE KEYFRAMES PARA GAME - O CASE FUANTSU** . Trabalho de Conclusão de Curso (Animação) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2022.

SEBRAE. **Mercado de games: tendências e oportunidades**. Sebrae, 2024. Disponível em: <https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/mercado-de-games-tendencias-e-opportunidades.767cf253be2a6810VgnVCM1000001b00320aRCRD>. Acesso em: 13 ago. 2024.

SILVA, João. **Da narrativa aos recursos expressivos: o processo criativo do concept art na indústria cinematográfica**. 2023. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2023.

ZHU, Feng. **Design Cinema - EP 94 - Form Follows Function**. YouTube, 1 de mar. de 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mvWgfYFLk9Q>. Acesso em: 13 ago. 2024.

ZHU, Feng. **Design Cinema - Episode 108 - Design Basics**. YouTube, 19 de nov. de 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2fPq1AF7v0E&t=820s>. Acesso em: 13 ago. 2024.

ZHU, Feng. **Design Cinema - Episode 109 - Design Breakdown**. Youtube, 3 de mai. de 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=xp5ifMnW3fY&list=PLVZqDJC9doYZBYIATi6ipntr4OHUtf5iQ>

APÊNDICE A – GDD do jogo Carona

GDD - Carona

Carona é um jogo multiplayer indie em que os jogadores competem entre si em partidas para ver quem consegue percorrer o mapa mais rápido e transportar o maior número de almas possíveis.

Identidade do jogo

Jogadores devem competir entre si para transportar o maior número de almas possível durante o dia de todos os santos (dia de los muertos).

Descrição da mecânica

Um jogo em visão isométrica de topo como MOBAS (LoL, Heavy Metal Machines), o qual mescla mecânicas de corrida e pilotagem com habilidades especiais dos carros e pilotos que mudam a forma de encarar os desafios nas pistas.

Características

Competitivo, partidas rápidas, alta rejogabilidade, fácil de aprender e difícil de masterizar..

Arte

Jogo 3 estilizado, cores fortes marcantes, luzes néon da escuridão. Influenciado por, cultura mexicana, obras de Tim Burton, musical beetlejuice, o jogo Hades e Pyre.

Música/Trilha Sonora

Rock High Paced com harmonia e fraseado Mariachi. Música modular para contemplar momentos mais calmos e mais agitados. Toxic de Odeon, Cascavel de Mariachi Chavez, Modular como a trilha sonora de Hades

Interface/Controles

Controles: Acelerar, Freiar, Turbo, Habilidade 1, Habilidade 2, Suprema e Pause.

Interface: Mini Mapa, indicador de “passageiro” mais próximo, contador de pontos do próprio jogador e do adversário.

Dificuldade

Tomadas de decisão rápida. As dificuldades serão traçar rotas que melhor contemplem as características de seu corredor e executá-las. O adversário também pode interferir na gameplay com o uso de habilidades e itens espalhados pela pista/cenário.

Personagem

Descreva um resumo de como será o personagem do seu jogo

Classes: Velocista(especializado em usar a velocidade para obter o maior número de almas possível) Trickster(especializado em causar dificuldades aos outros corredores)

Tanques(conseguem andar por lugares e atravessar obstáculos que os outros tem

dificuldade) Rastreador (tem habilidades que o ajudam a encontrar lugares com mais almas

e itens especiais) Combatente(persegue e destrói outros carros fazendo-os voltar ao início e perder almas)

Prazo

Pré-produção do Vertical Slice até agosto, produção até janeiro

Definições gerais

Gênero: Moba de corrida competitivo

Plataformas: As que quiserem(pc por enquanto)

Quantidade de níveis;1 fase

Quantidade de vilões/inimigos; 4 jogadores, todos contra todos

Público alvo; Pessoas que curtem mobas, jogos de corrida e jogos estilizados (10-21anos)

Puzzles;

APÊNDICE B – Fichas de personagem do jogo Carona



FINCA

Finca é obstinada, séria e focada em seu trabalho. Pilota sua limousine, desenterrada da cova, por aí com muita elegância e profissionalismo.

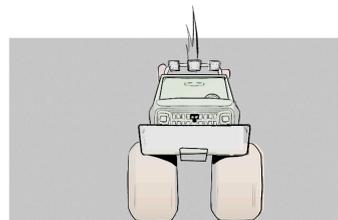
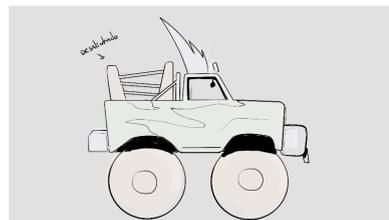
Mas não queira ficar entre ela e seu trabalho, ela pode muito rapidamente te mostrar que seu compromisso com o trabalho tem um lado assustador.

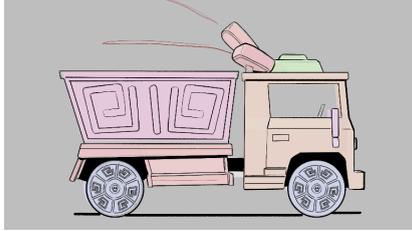
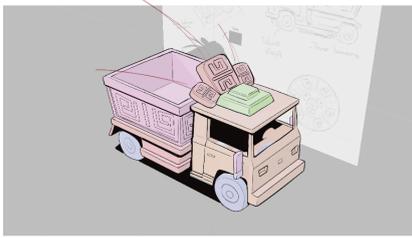


APÊNDICE C – Turnaround dos veículos do jogo Carona

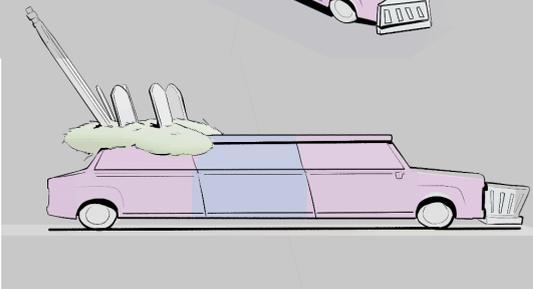
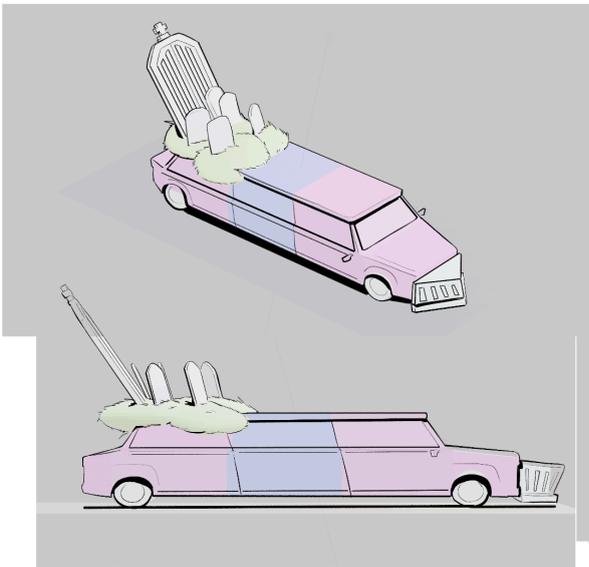
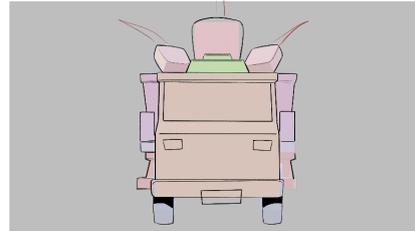


TURNAROUND- Monster Truck





TURNAROUND- Caminhão de Pedra



TURNAROUND- LIMUSINE

