

Análise seletiva

Transcrição

[00:00] Nós temos um monte de rascunho aqui e temos que fazer a escolha de qual será o eleito para continuarmos trabalhando.

[00:08] Antes disso, acho que é importante eu conversar um pouco com vocês sobre a escolha consciente dessas formas.

[00:16] Qualquer elemento que vocês colocarem nessa forma... Se vocês escolherem um círculo ou um quadrado, por exemplo, para trabalhar a base do personagem, tudo isso vai comunicar alguma coisa para o seu jogador, o seu leitor, no fim das contas, quem está lendo o seu desenho.

[00:34] Aqui, por exemplo, esse formato de cápsula é muito diferente desse losango - ou, se pegarmos os braços juntos, é um formato triangular que esse personagem tem.

[00:48] Como temos pouco espaço no nosso game... Temos esse cenário imenso que ocupa a maior parte da tela e esse espaço pequenininho para o nosso personagem, ele tem que ser de leitura rápida, de leitura eficiente.

[01:01] Qualquer elemento que colocarmos aqui, vai ser potencializado, porque temos poucos elementos. Então, temos que dar uma lógica de leitura com pouca coisa, com poucos recursos. Por isso é bom termos muita consciência dos recursos que estamos utilizando.

[01:22] Um exemplo muito interessante disso, acho que é o Mário - do primeiro game do Super Mario. Ele tinha recursos muito restritos em relação a quantos pixels poderia se usar, por exemplo.

[01:38] Então, para aproveitar essa restrição, por exemplo, mostrar que ele é um personagem que tem boca, os designers criaram esse bigode, essa forma reta marrom que dá a impressão de ser um bigode e divide o nariz do resto do rosto.

[01:56] Então, vocês vêem que com pouquíssimos elementos, já conseguimos passar a informação de que é um personagem bem bigodudo e começamos a criar uma personalidade para ele.

[02:10] Então, de uma necessidade de narrativa, que é mostrar a diferença entre o nariz e o resto do rosto e mostrar onde está a boca desse personagem, começamos a criar uma narrativa de quem ele é.

[02:30] Nós vemos que ele é um cara com um bigode, com boné e com um macacão que dá a impressão de ser um operário, um trabalhador. É essa narrativa que se constrói ao redor dele. Depois, se constrói essa narrativa do encanador italiano - o imigrante italiano nos Estados Unidos.

[02:52] Nós temos que forçar bastante para conseguir interpretar quais informações têm aqui, que são pouquíssimas, mas já dá para entendermos alguma coisa.

[03:01] Os outros elementos do jogo acabam corroborando - os canos pelos quais ele entra e tudo mais.

[03:11] A ideia aqui é que a gente com muito pouco, consiga criar uma narrativa que seja coerente.

[03:18] Os personagens que estamos vendo aqui, na maioria, têm formatos arredondados. Eu achei que era importante usar formatos arredondados, porque eles trazem uma paz ou uma sensação de que o personagem é amigável, de que o personagem é confiável.

[03:38] Eu queria que o jogador tivesse essa impressão, de que o personagem com o qual ele está jogando, está simplesmente fugindo dali, só está correndo pela vida dele. Ele não quer prejudicar aquele ambiente, não quer de maneira alguma atrapalhar a vivência daqueles animais que moram ali, com os quais ele está interagindo.

[04:01] Eu decidi seguir com esse formato meio arredondado de cápsula, colocar braços grandões e pernas pequenininhas, porque eu quero que meu personagem não seja muito ágil. Quero que dê a impressão de que ele está no fundo do mar com dificuldade para correr. Não vai ser um jogo muito rápido, vai ser mais lento.

[04:20] Esse formato também ajuda bastante do formato ser imenso e ter uma sustentação bem pequena. Isso também ajuda a dar uma impressão de fragilidade para o nosso personagem.

[04:33] Por isso, eu acabei decidindo por esse formato e não esse por exemplo, que é um pouco mais estável na perna. Ou esse aqui que é mais robusto e dá a impressão de ser um guerreiro. Se fosse um personagem guerreiro que atacasse e tivesse um poder de ataque, esse seria mais interessante.

[04:52] Eu quero que ele seja meio desengonçado, meio desajeitado, então essa forma ou essa, são muito mais interessante para mim.

[05:00] Essa aqui, eu achei que estava muito infantil e achei que essa perna dava muita sustentação para ele. Então, acabei seguindo para a história das pernas curtas. Perna fina na verdade, que eu já até tinha falado no vídeo anterior.