

CONCEITO VISUAL

Para um projeto com público alvo jovem, consideramos interessante o desenvolvimento do estilo a partir de elementos clássicos dos cartoons, como as proporções e finalização, assim como nas animações, em que usam exageradamente técnicas como o squash and stretch. Porém, por muitos personagens serem fantasmas, espíritos sem um tipo de forma definida, sua composição pode se estender com grande liberdade, partindo de formas menos uniformes que o cartoon tradicional para a composição dos personagens.

Além disto, a forma que os fantasmas são retratados em grande parte das animações é como algo tenebroso e assombroso, diferente do tratado no projeto. Os fantasmas aqui são cientistas que não querem necessariamente o mal do personagem, mas sim impedir de continuar seu experimento. Essa situação acaba ficando mais cômica ainda pelo personagem Íblis, mostrando que o cartoon funcionaria bem neste contexto.

As principais referências usadas foram os jogos Metal Slug, Luigi's Mansion e Banjo-Kazooie; a arte da banda Gorillaz; sketches e representações dos próprios cientistas e suas respectivas invenções. No processo de criação dos cientistas chefões, sempre partindo de informações sobre sua própria vida e obra, portanto livros, artigos e documentários foram de bastante ajuda também.

Todos fantasmas possuem a pele num tom azulado ou pouco esverdeado por serem cores que lembram sua frieza, porém as cores variam dependendo da personalidade do personagem e a época em que ele viveu (homem das cavernas x Einstein, por exemplo), mas acessórios, roupas e algumas partes do corpo (como cabelo) tem sua própria cor. Além disto os ambientes durante a partida serão escuros e a intenção é que os inimigos fiquem evidentes, portanto não usamos cores muito desaturadas e nem grandes diferenças de claro/escuro dos tons entre um fantasma e outro, até porque exceto os fantasmas que ficam na arena, cada cientista é enfrentado sozinho, não necessitando uma diferença grande entre eles neste aspecto.

Como as proporções afetam também na própria dificuldade do jogo, já que o mero contato entre inimigo e personagem já se desconta pontos, e a movimentação entre o ambiente, este era outro ponto que deve-se ter cuidado.

Segeuem algumas imagens de nosas referências:

