

05

Subtemáticas

Assim como colocamos elementos secundários no mergulhador (a roupagem mais orgânica no traje tecnológico), o nosso antagonista também pode se beneficiar do uso de elementos de design secundários.

O tema principal dele é tubarão com boca aberta e dentes imensos. Porém, só com esses elementos, o monstro fica vazio demais. Então, decidi enriquecer ele com uma subtemática visual das bolinhas azuis para representar escamas e com a adição de um animal co-existindo com ele: o polvo dentro da boca. Em um primeiro momento, o tentáculo dele aparece como uma língua, mas de vez em quando o corpo do polvo também vai aparecer como um elemento surpresa para causar espanto ao jogador e ajudar na sensação de antagonismo.