

06

## Escolha do monstro

### Transcrição

[00:00] Eu gostei das três versões que fiz do monstro. Gostei mais do monstro do que do personagem, para ser sincero, mas preciso escolher um deles. Preciso fazer uma escolha racional a respeito de qual deles está mais interessante dentro do contexto do nosso jogo.

[00:14] Por mais que eu goste desse monstro abissal que eu fiz aqui, acho que é o que está mais exagerado de todos, ele tem informação demais. Essa gengiva que eu fiz, primeiro deixa ele um pouco monstruoso demais, e segundo deixa ele com informação demais.

[00:34] Esse aqui está mais simples e mais direto, por exemplo. Esses dois estão. Esse já é um que vou excluir imediatamente.

[00:45] Outra coisa que fica meio conflitante nele, é que tenho um amarelo aqui e um amarelo aqui. Esse amarelo, eu adicionei para dar a impressão de perigo para ele, para dar um destaque na região que é mais complicada e mais perigosa desse monstro. Aqui, se eu coloco um amarelo junto, eu crio uma dissonância nessa informação - um conflito entre as duas coisas.

[01:12] Já nesses dois, não temos isso, eles são mais simples. As diferenças são muito poucas. Acho que a diferença maior é que esse aqui tem elementos menores e esse aqui tem elementos maiores. O olho é maior, os dentes são maiores... Todos os elementos são mais identificáveis imediatamente. E a coisa do focinho, essa protuberância na frente do rosto, na frente do olho - um é encurvado para baixo e o outro para cima. Esse tem mais cara de tubarão e esse tem mais cara de um peixe.

[01:44] Eu acho que o problema é que por conta disso, esse aqui ficou com o dente pequeno demais. Eu fiz os dentes ficarem quase paralelos ao chão nesse personagem. Enquanto nesse o dente quase que dá a volta ao redor da boca.

[02:02] Então, eu acho que esse central está mais ameaçador do que o primeiro. Acho que dentro do contexto do nosso jogo ele funciona melhor. Ele tem essas entradinhos de águas para respirar que esse não tem, que acho que ficou mais interessante também.

[02:18] Então, num contexto geral, por mais que eu goste mais desse terceiro aqui, o que funciona melhor para o nosso projeto é o segundo. Ele vai ser o monstro principal do jogo. Isso não quer dizer que eu tenha que descartar os outros. Eu posso deixar os outros como skin do jogo, que o jogador pode destravar se ele andar muito, se ele ficar, sei lá, 10 minutos jogando sem morrer... Ele destrava essa versão mais malvada do monstro.

[02:52] Nós conseguimos aproveitar esse personagem que fizemos. Então, nunca é perdido. Por isso que eu falo tanto para vocês que façam mais de um, façam várias vezes, porque isso nunca é perdido. No mínimo você testou uma coisa que não funciona e você vai saber por isso que não funciona. Se você não tivesse testado, você não saberia.

[03:17] Fechamos com esse personagem central. Selecionamos ele. Primeiro, vou dar um flat em tudo aqui, vou juntar todas essas camadas e recortar esse personagem. Vou copiar e colar no nosso cenário para ver se ele funciona, porque aqui é a hora da verdade, aqui é a hora de colar lá e ver se está tudo certo.

[04:04] Olha só, agora nosso jogo já está com cara de jogo.