



Faça o que eu fiz na aula

E finalmente chegamos ao antagonista! Quem será o perseguidor do seu personagem-jogador? Não importa quão absurda seja a sua ideia, é sempre bom seguir esses passos:

Começamos analisando o tamanho que ele vai ocupar na tela e a atitude que ele terá.

Em uma pesquisa rápida, podemos definir alguns elementos que vão nos ajudar a criar nosso monstro.

Seguindo os processos de arte-finalização do protagonista, criamos algumas versões finalizadas do monstro.

Por último, escolhemos a mais interessante e que melhor se encaixa no contexto geral do nosso game.