



Sielu

Character Designs

# Explicação de mundo

---



Nesse universo steam punk, em que os humanos sobrevivem por pouco em meio à fumaça e poluição, nosso herói deve desbravar uma floresta a muito esquecida com animais fundidos com plantas e outros mortos-vivos para achar o elixir de salvação para sua amada.



Humanos seguem estilo steam punk, tentando sobreviver a uma natureza que luta para ter seu lugar de volta depois de tantos químicos na água e poluentes no ar.

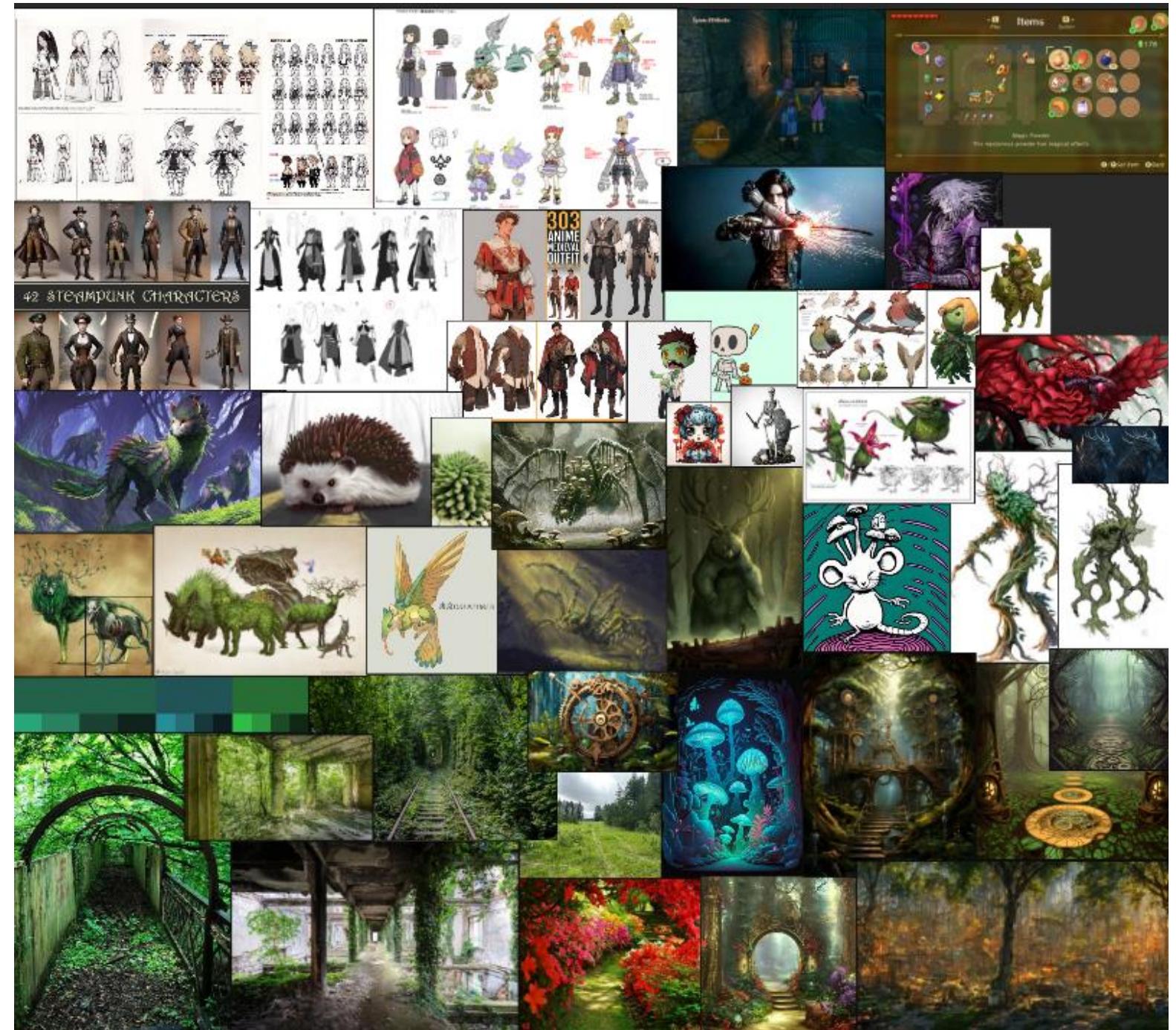


Animais se fundiram com plantas por causa dos efeitos dos químicos? Ninguém sabe, só sabemos que assim eles defendem a floresta contra ação dos humanos.



Um mistério guarda o coração da floresta. Criaturas mortas-vivas que guardam o coração e ódio da mata.

# Moodboard de mundo



# Tipo de texturização e modelagem

Pouca edição de normal com Toon Shader e flat color estilo zelda tears of the kingdom



# Concept tree - Cauan

## Modelo de referência



Cabeça



Roupa



Pele



Ente árvore que possui poderes místicos, ele protege sua fauna e sua flora. trabalha como vigia para os mais fortes não se preocuparem e é capaz de combater aqueles que achar vulnerável



# Concept Spider - Cauan

## Modelo de referência

boca



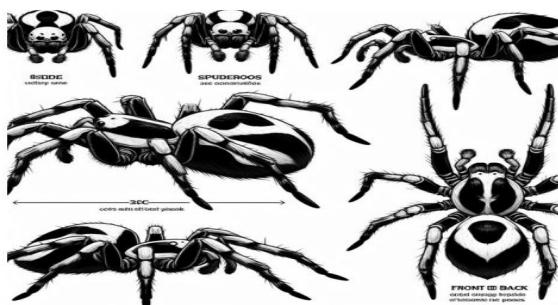
corpo



abdomen

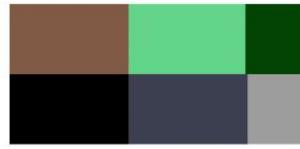


Aranha genéticamente modificada por conta da poluição em seu habitat natural, por conta disso, ela modificou sua estrutura para se adaptar ao meio onde vive



# Shinigami da Floresta - Giovanni

*Lore:*



Uma criatura misteriosa sem gênero e sem rosto. Aparentemente coleta a essência da vida que deixa o corpo dos inimigos da floresta com o seu balde e a despeja no poço que liga as almas. Um ser perigoso ou apenas um servo da floresta? Ninguém sabe.



# Canis Decreptus - Giovanni

*Lore:*

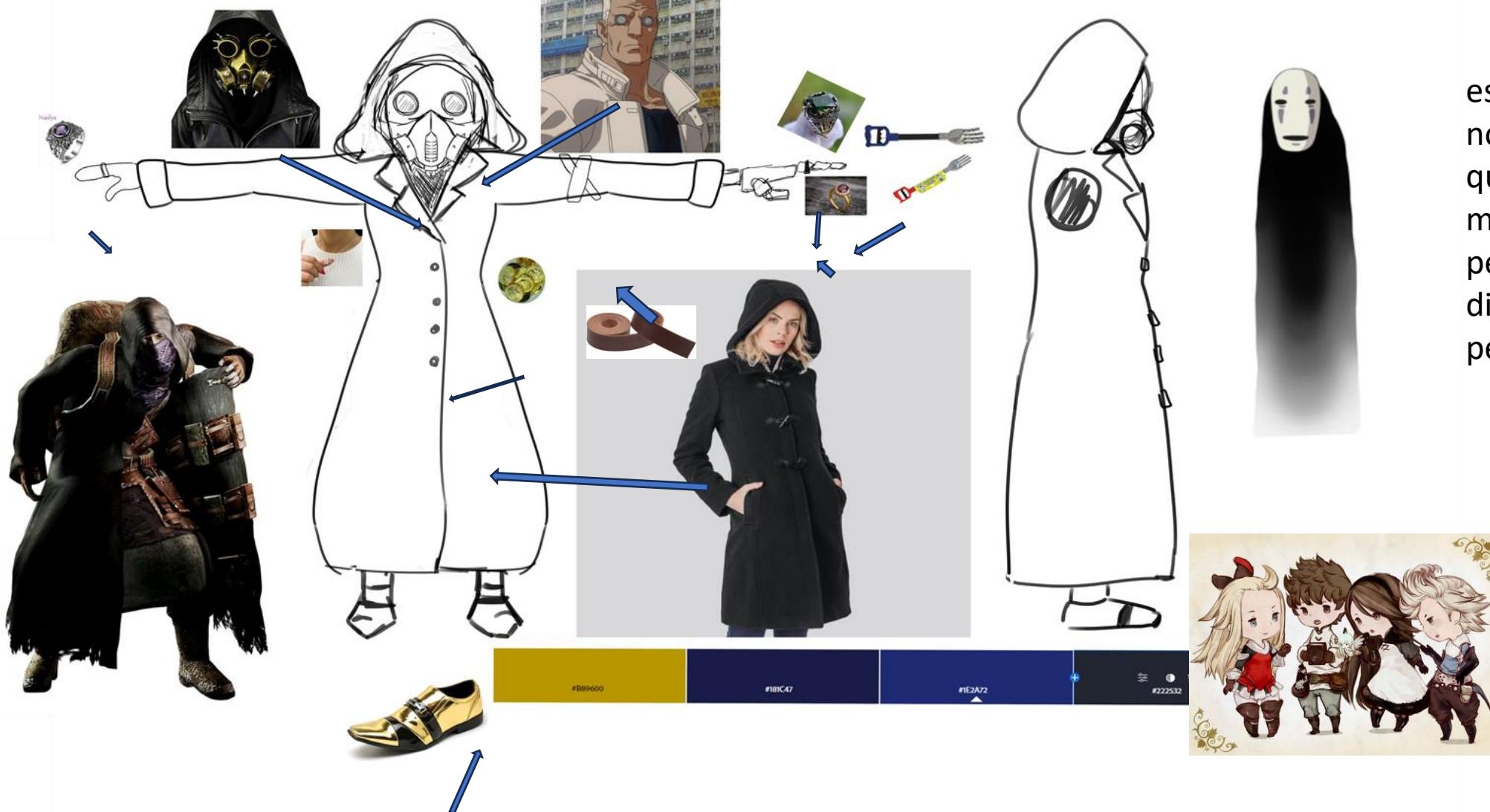
Um dos maiores seres da floresta e seu fiel guardião, possui aspectos de planta junto de sua aparência mórbida. É extremamente inteligente e letal em sua forma de atacar, mesmo sendo o último que sobrou de sua alcateia. Ataques velozes de curto alcance como mordidas e arranhões, possui um uivo ensurcedor que stuna e investidas perigosas.



# Vendedor - Lapras

*Lore:*

Vendedor da loja, estilo enfermeira Joy, no sentido de cada loja que o player passar é o mesmo modelo de personagem, mas com diferente personalidade.

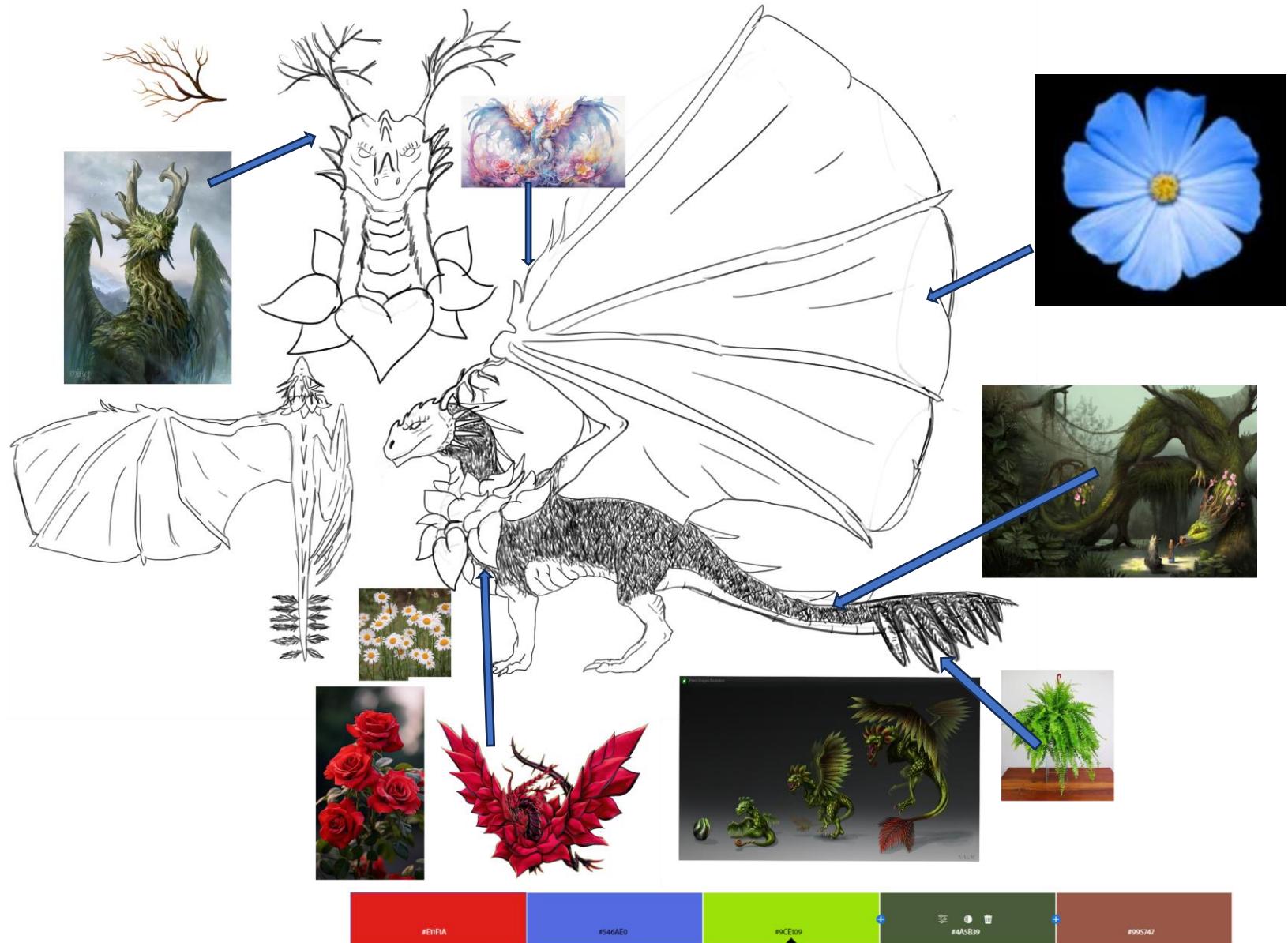


# Dragão - Lapras

## Lore:

Boss de fim de fase. Um dragão que vive na floresta em harmonia com os demais animais. Apesar de ser tratado como um guardião místico, evita conflito ao máximo, mimetizando plantas, mas quando incomodado se defende.

Ataques usando vinhas para stunar, bater de asas para empurrar, ataque com o rabo e uma vez por batalha se cura.



# Menina Veneno - Luana



Inimiga humana que atira bombas de toxina que são fabricadas por ela mesma. Carrega as bombas na mochila nas costas e atira nos “invasores” da floresta. Seu design final sofrerá algumas alterações, tendo como foco maior a estética vitoriana em suas roupas, abusando de tons de roxo, branco e preto.



# Coruja Florida - Luana



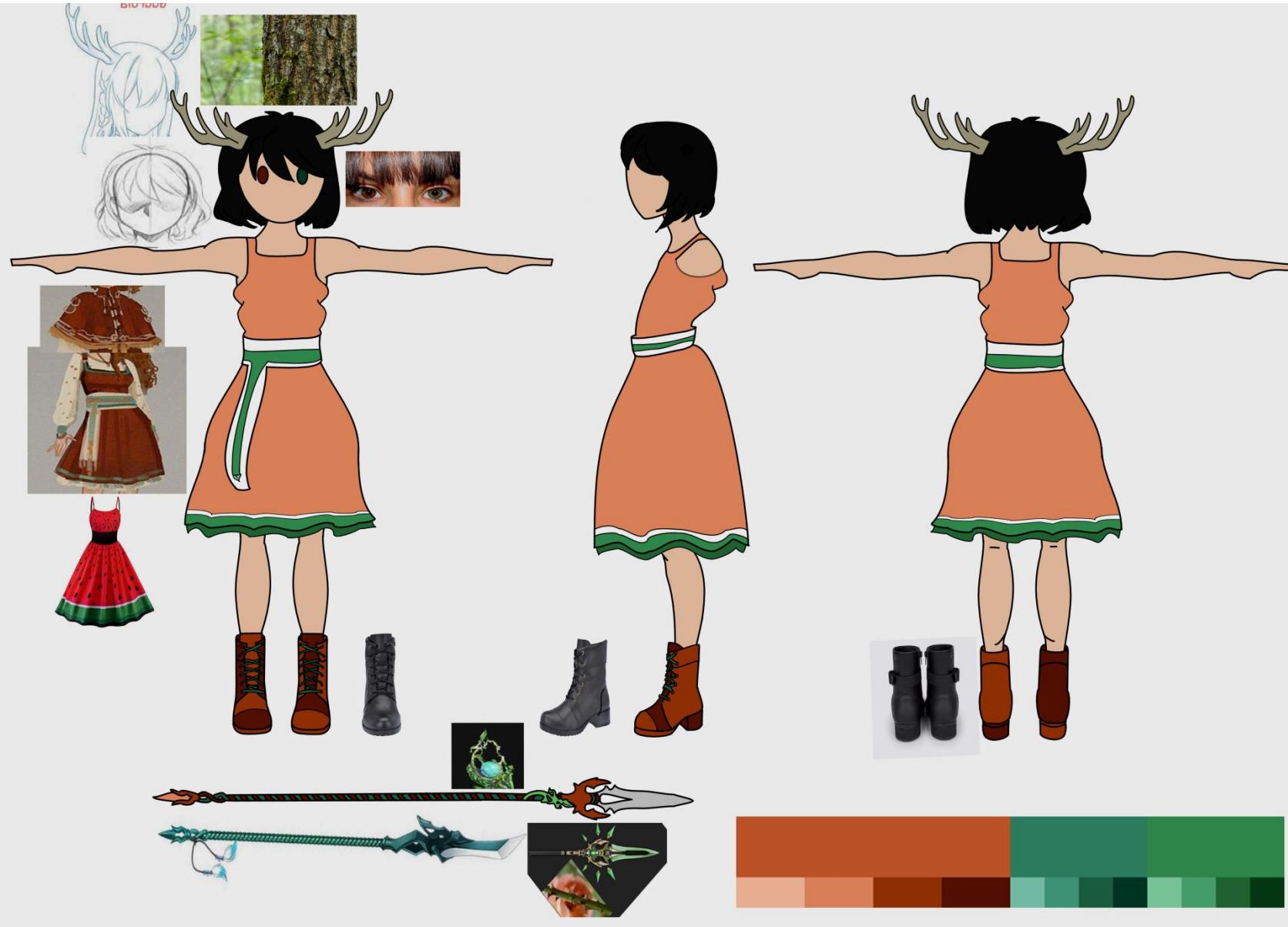
Coruja que foi alterada quimicamente devido a toxinas contidas na floresta que fizeram com que se unisse a flores e folhas da árvore onde estava. Predominantemente rosa e verde.



# Melancia – Maria Fernanda

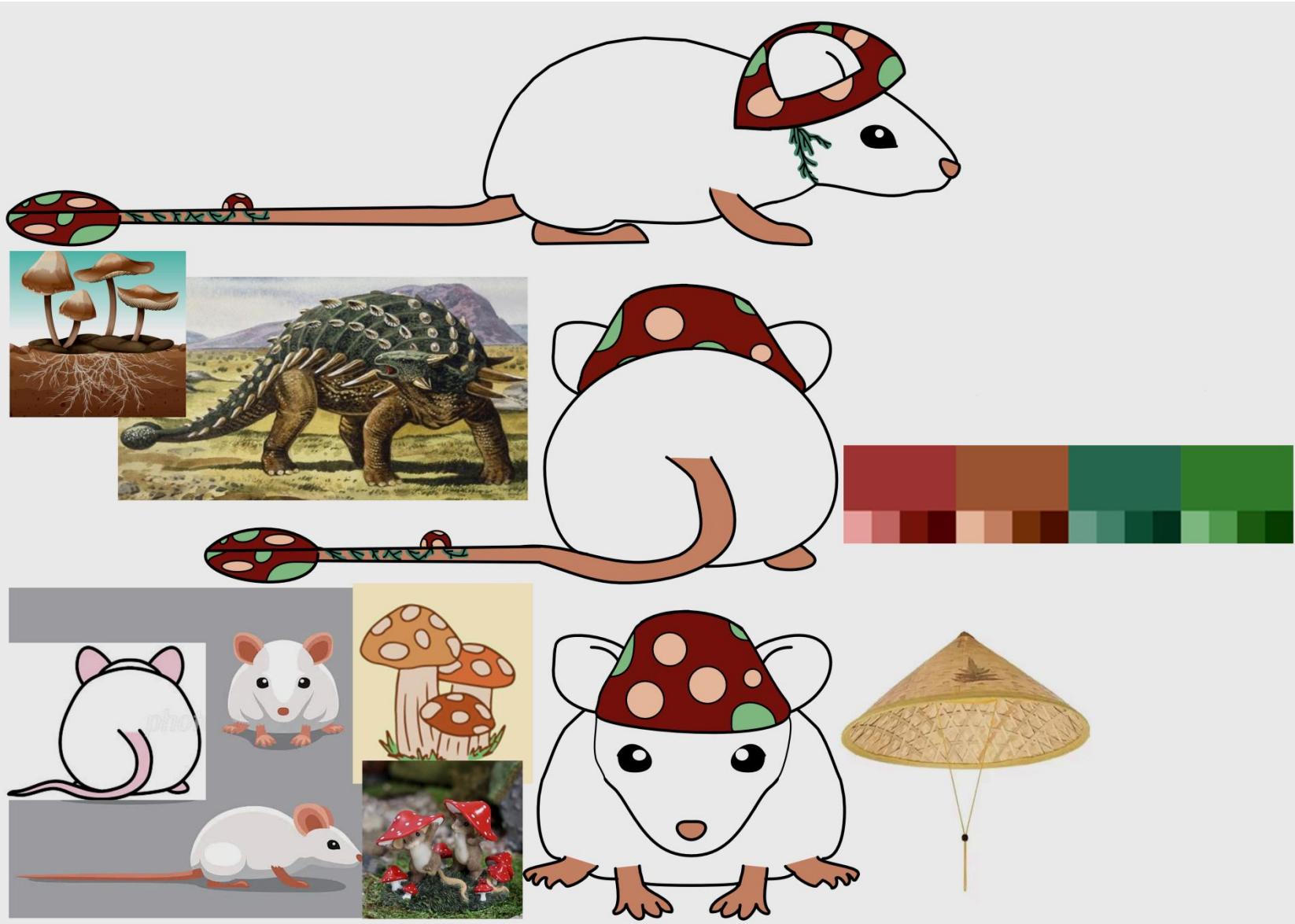
*Lore:*

Uma mulher que morava num vilarejo e decidiu ir para a dungeon. O motivo se dava pela busca de ervas medicinais para tratar os doentes daquela localidade. Entretanto, quando estava voltando para o início teve uns conflitos com as criaturas do local, que consequentemente, acabam destruindo a bolsa da menina e logo mais a mesma ficou perdida na dungeon.



# Ratomelo – Maria Fernanda

*Lore:*



Após os humanos saírem daquela região, outros animais começaram a caçar os ratos. Os mesmos começaram a se esconder em regiões que haviam muitos fungos, que por consequência, começaram a se mesclar. Desse modo, os ratomelos possuem “chapéus” que utilizam para realizar investidas em seus inimigos ou podem escolher sua cauda para atacar.

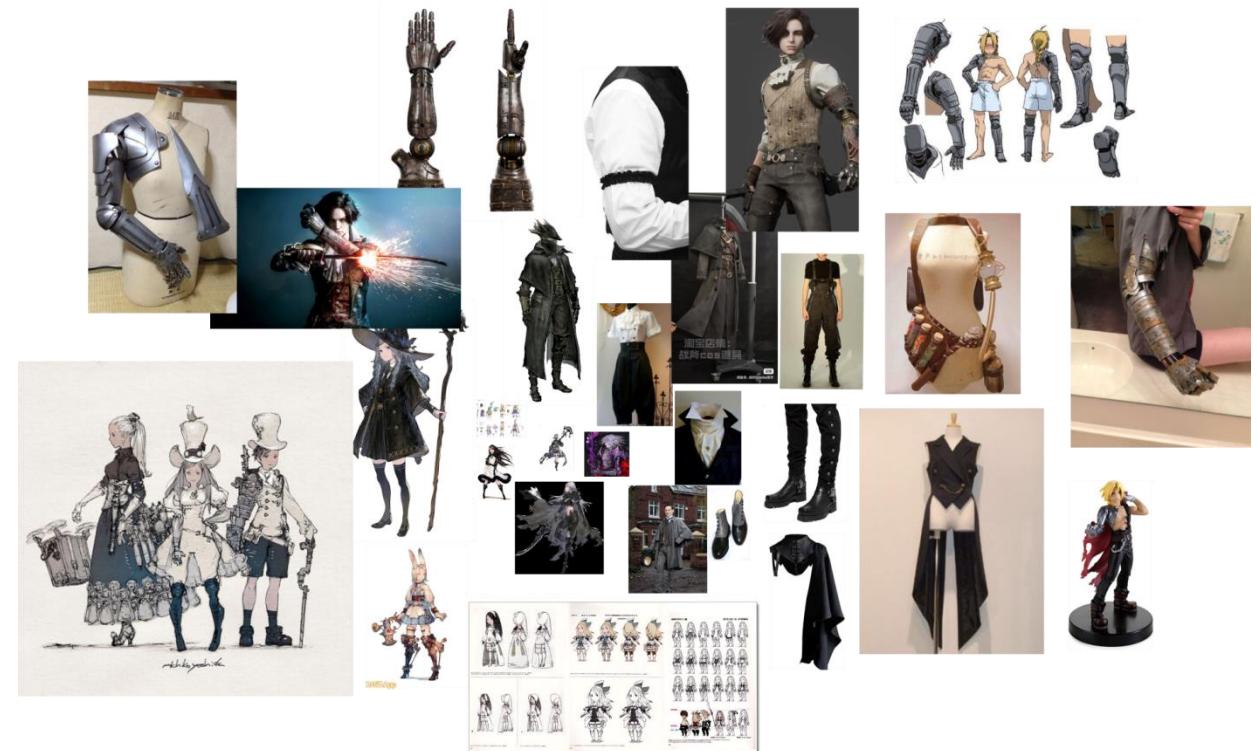
# Selia – Pedro Lima

### *Lore:*

Engenheira bélica oriunda da capital, desenvolveu tanto o braço mecanico protetor que utiliza quanto a, amplamente utilizada, Gear Blade, uma lama enorme, que faz uso de diversas engrenagens para realizar pequenas rotações, imperceptiveis durante o uso, que possibilitam o uso prolongado da espada sem que o usuario se canse devido ao seu enorme peso e dimensão. Selia se dirige à grande floresta em busca de uma cura para a maldição de sua amiga (?)

## *Referências*

## *Model Sheet:*



# Edgehog – Pedro Lima

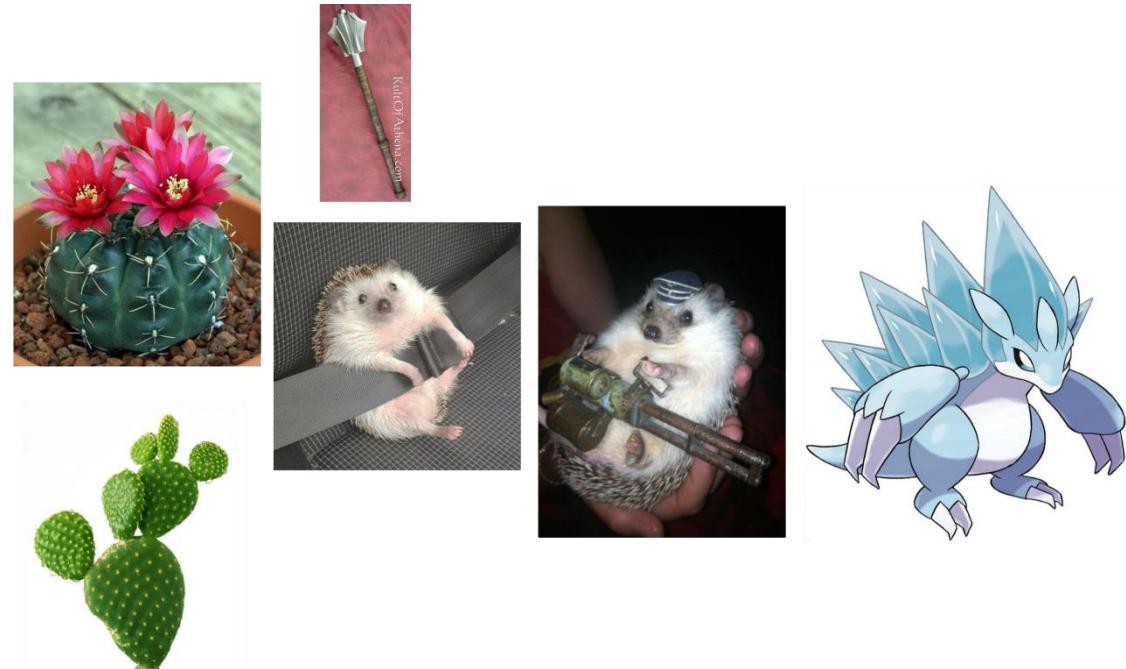
## Lore:

Uma ciratura residente da grande floreste cujo corpo se assemelha a um cacto. A aparence de seu casco resistente, juntamente as cores de seu corpo lhe servem como camuflagem na floresta, enquanto a flor em sua cauda atrai pequenos passaros e animais herbivoros que lhe servem como presa. Esta criatura é extremamente territorialista e utiliza sua pelagem queratinizada juntamente da sua pesada cauda para proteger-se, entretanto, devido a seu tamanho e peso, não é muito movel e pode ser predado por criaturas mais rapidas ou cujo couro seja resistente o suficiente para não ser perfurado por seus "espinhos".

## Model Sheet:



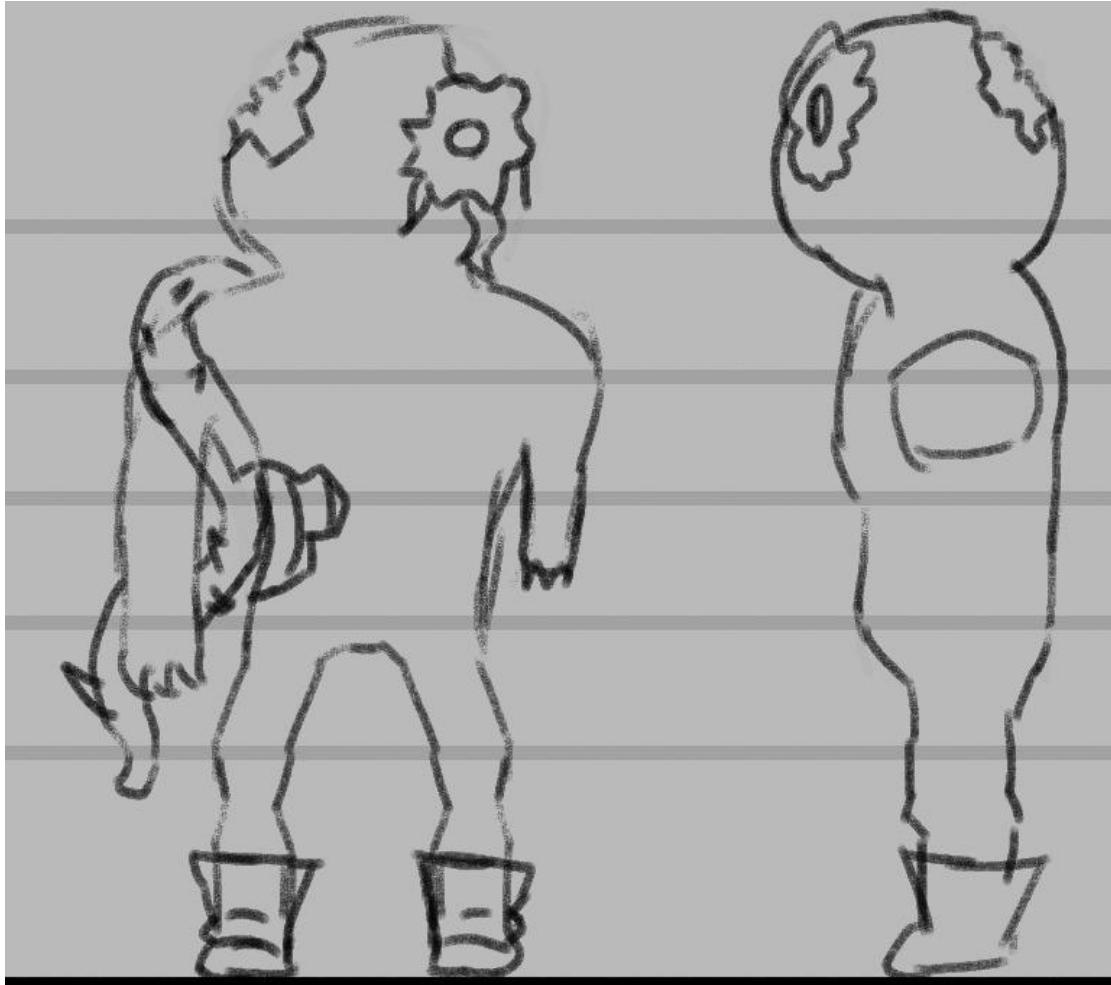
## Referências:



# Zumbi Florido – Pedro Paschoal

*Lore:*

*Model Sheet:*



*Referências:*



*Infectado (The Last of Us)*



*Senta Yamada (Hells Paradise)*

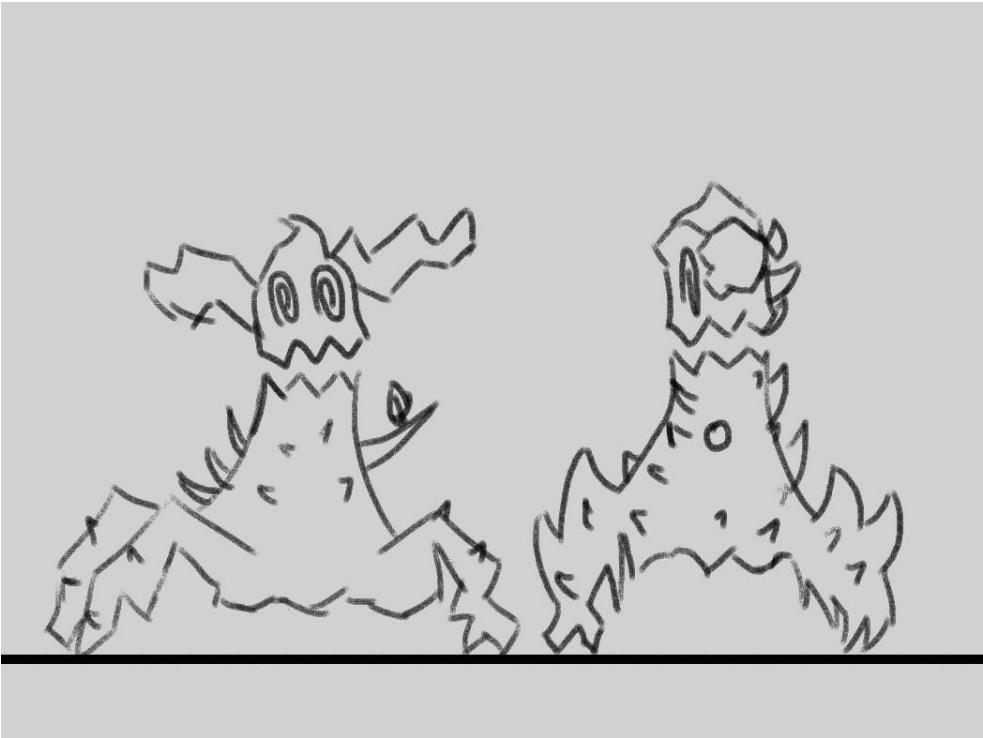
Corpo dominado pela maldição  
continuando de pé até mesmo após a  
sua morte.

# Ent – Pedro Paschoal

*Lore:*

Árvore afetada pela maldição,vaga pelas florestas e mata intrusos idesejados

*Model Sheet:*



*Referências:*



*Ent*



*Trevenant (Pokemon)*

# Zumbi Executor - Saulo

*Model Sheet:*



*Referências:*



Urgot (*League of Legends*)



Roadhog (*Overwatch*)



Butcher (*Diablo*)



Couro desgastado  
(botas, cinto,  
joelheiras)



Prótese de braço  
steampunk feita em  
cobre



Metal desgastado  
(fivela, corrente,  
máscara, arma,  
botas, joelheiras)



Calça de lona

*Lore:*

Costumava ser um assassino de aluguel até conhecer seu fim nas profundezas da floresta. O executor foi reanimado de forma misteriosa por mutações causadas por plantas e fungos da floresta porém tem consciência limitada e vaga fazendo somente a única coisa que sabe: matar. Em sua época viva perdeu um braço em batalha e o substituiu por um mecânico, além disso possui cicatrizes pelo corpo e cobre seu rosto com uma máscara de metal.

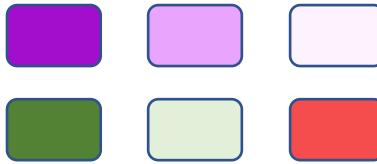
*Detalhes:*

# Lobo Selvagem - Saulo

## Model Sheet:



Paleta de Cores:



## Referências:



Padfeet (*Arcadia Quest Pets*)

Wolf Link (*The Legend of Zelda: Twilight Princess*)  
by: WOOFZILLA

## Detalhes:



Vinhas emaranhadas na pelagem e cogumelos crescendo pelo corpo

## Lore:

Um dos habitantes da vasta fauna da floresta. Por ter passado sua vida inteira em meio as plantas seu corpo ficou coberto de vinhas, musgos e cogumelos que começaram a crescer pelo seu corpo. São criaturas com grande instinto predatório e irão atacar qualquer um que possam considerar como presa.

**Obs:** A perna mecânica será desconsiderada na modelagem por não encaixar na lore do inimigo.