

GAME ART 2 (Van-Helsing Final Deliver)

João Mendes de Almeida Neto, a22200558



UNIVERSIDADE
LUSÓFONA



SYNOPSIS

Movie Synopsis

"Van Helsing" é um filme cheio de ação ambientado no século XIX. Gabriel Van Helsing, um lendário caçador de monstros, é enviado para a Transilvânia para derrotar o Conde Drácula e outras criaturas sobrenaturais. Ao se juntar à Princesa Anna Valerious, Van Helsing descobre uma conspiração sombria enquanto enfrenta seu próprio passado.

O filme apresenta batalhas emocionantes, monstros icônicos e uma corrida contra o tempo para salvar a humanidade de um destino iminente.

Game Synopsis

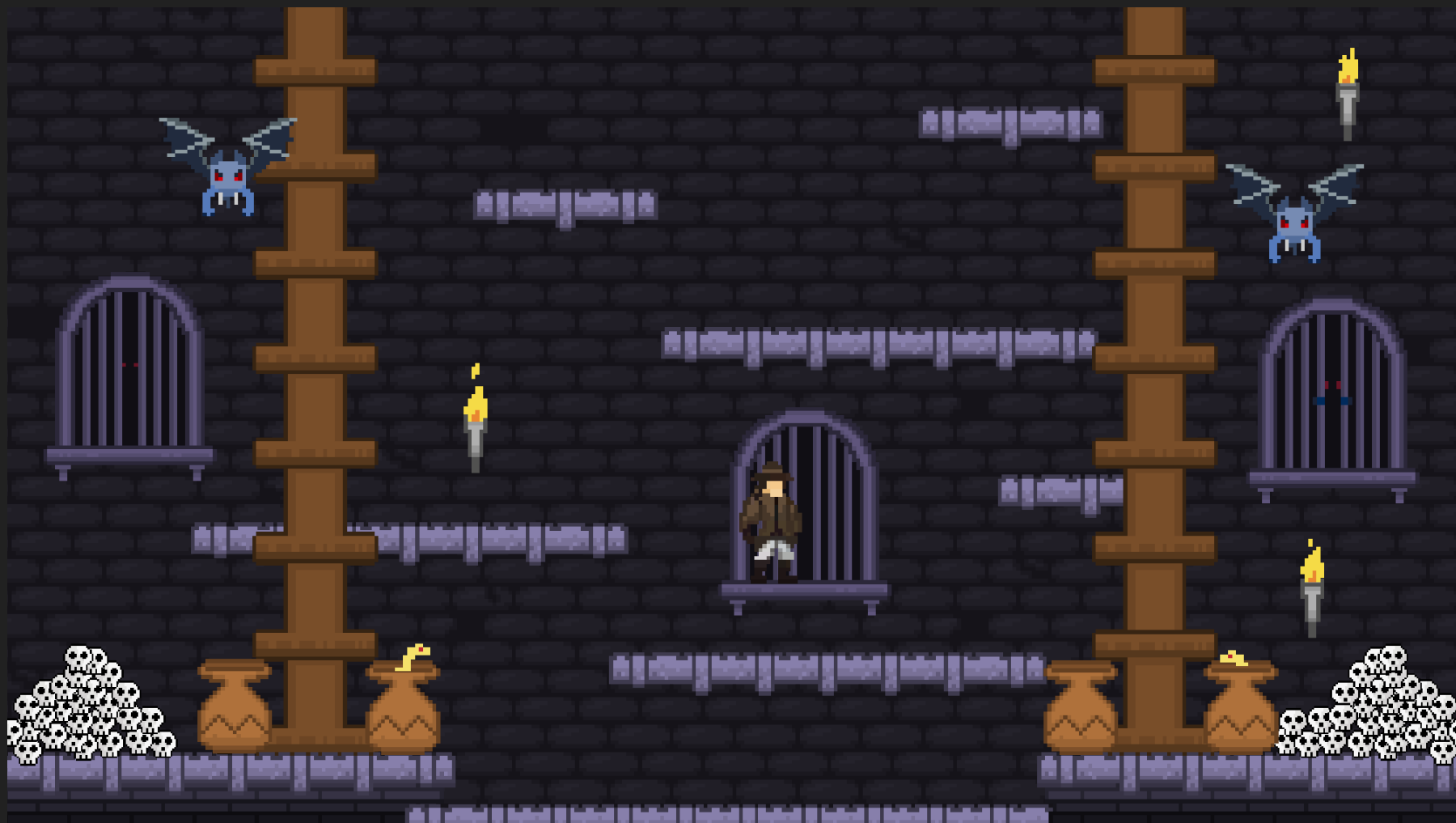
Jogo Baseado no filme "Van Helsing", de estilo plataforma e side-scroller, com aspectos souls-like, e uma pegada de combate no estilo cuphead, possui uma estética gótica/vitoriana que se inspira no universo do filme. O jogo não é focado em história e sim no gameplay, com foco em combates que são inspirados nas sequências presentes no filme.

O jogador passa por desafios escalando até o topo da torre via as plataformas, usando uma serra e uma crossbow, tentando chegar ao topo onde enfrentará o Conde Drácula.

BACKGROUNDS

Final Art Background

Segui o feedback dado e adicionei vários elementos, como janelas que também podem ser usadas como plataformas, tochas, vasos, cobras e pilastras, foi trabalhoso, porém deu mais volume à cena.



Comparison

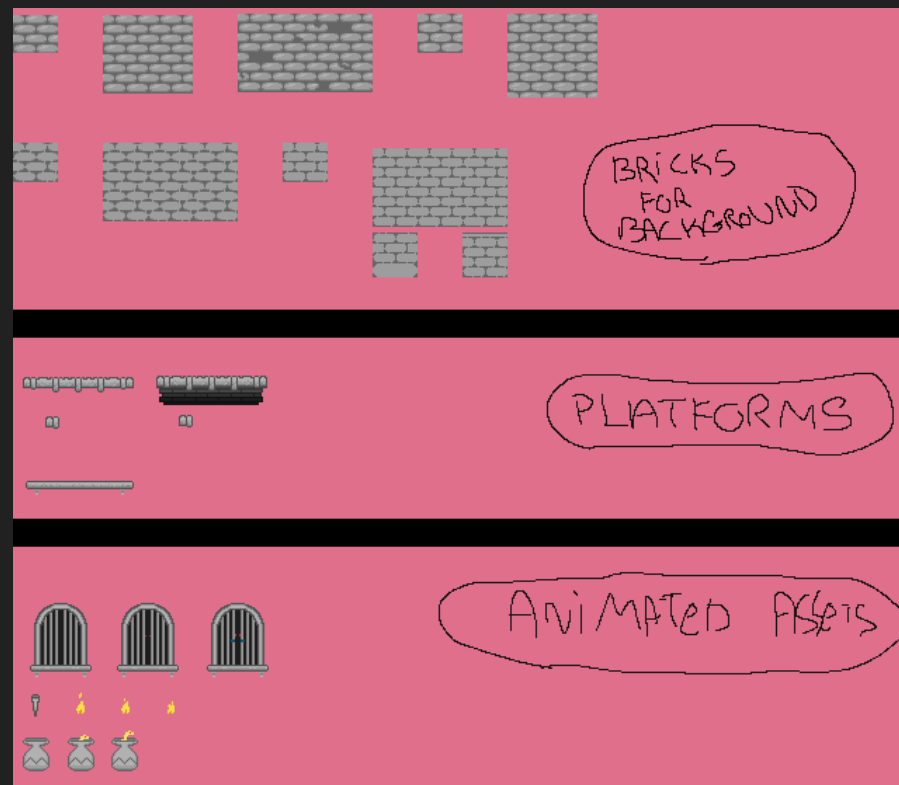
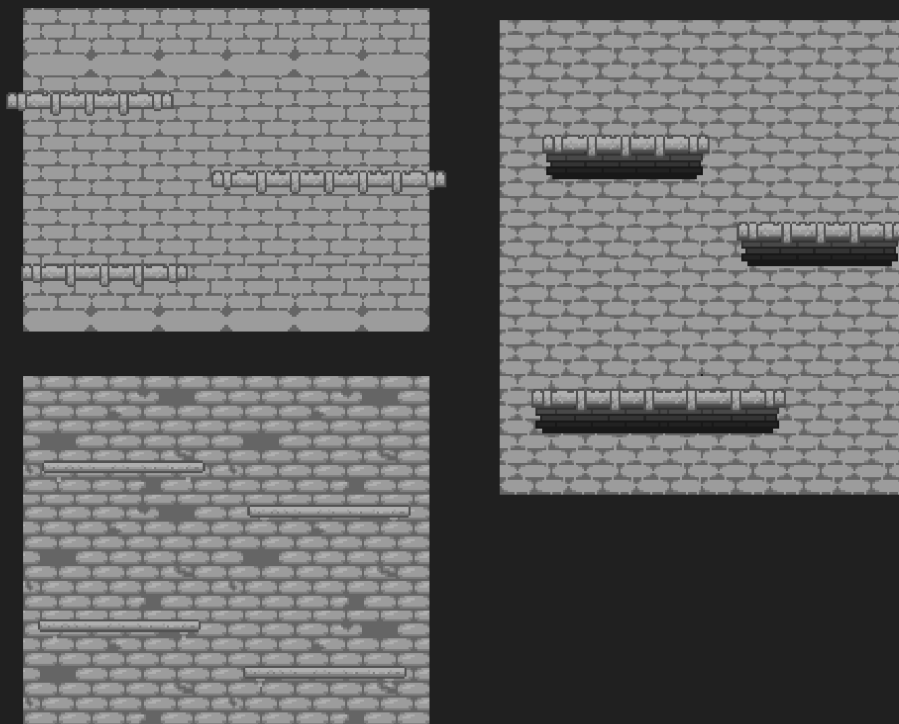
Fica aqui uma comparação com o meu primeiro block em lofi



3 Black and White Scenarios Studies

Na realidade, eu já fiz o meu tilemap desde o início em gray scale, e com algumas variações de parede e plataformas, logo eu pude montar algumas cenas de teste curtas.

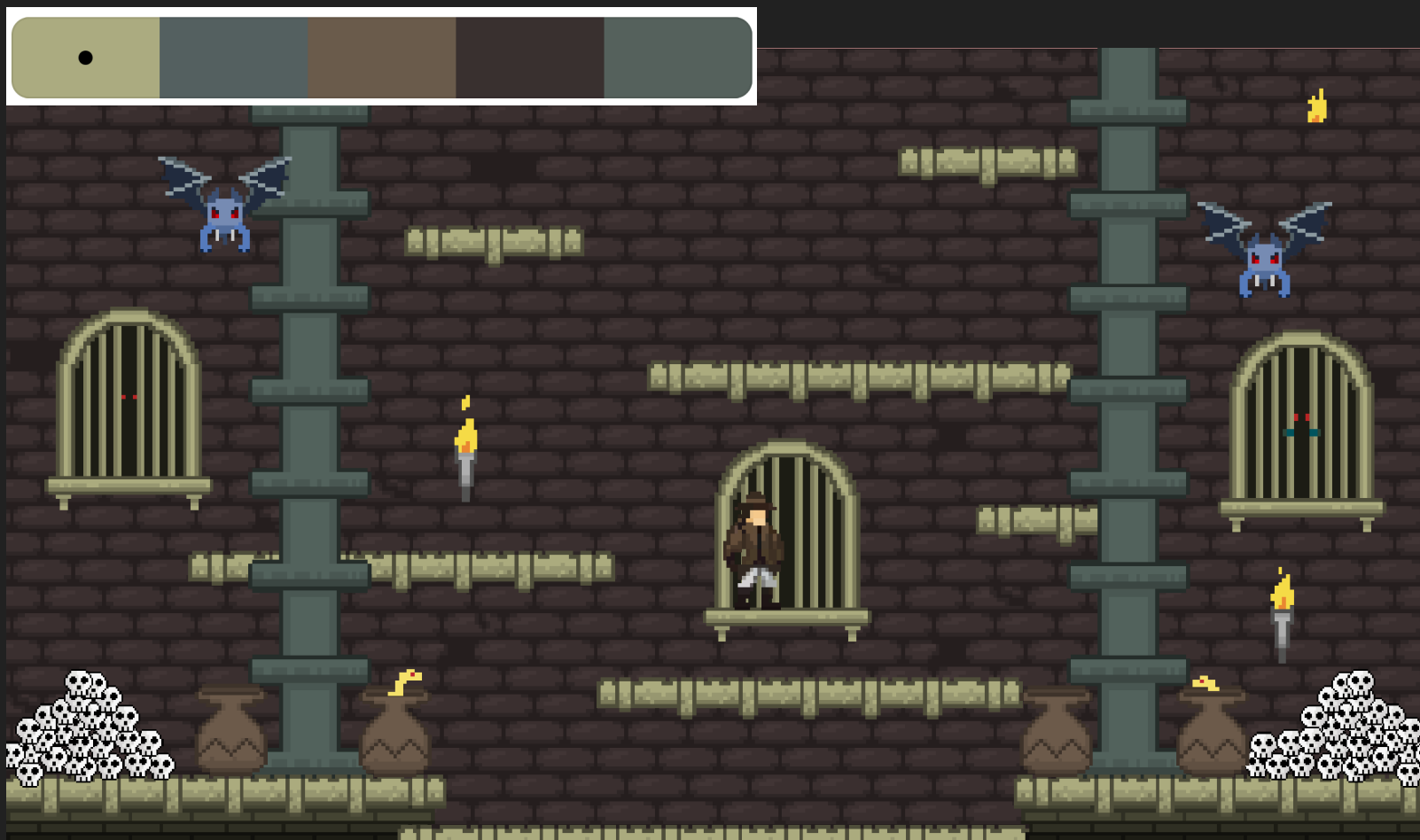
3 de meus estudos:..



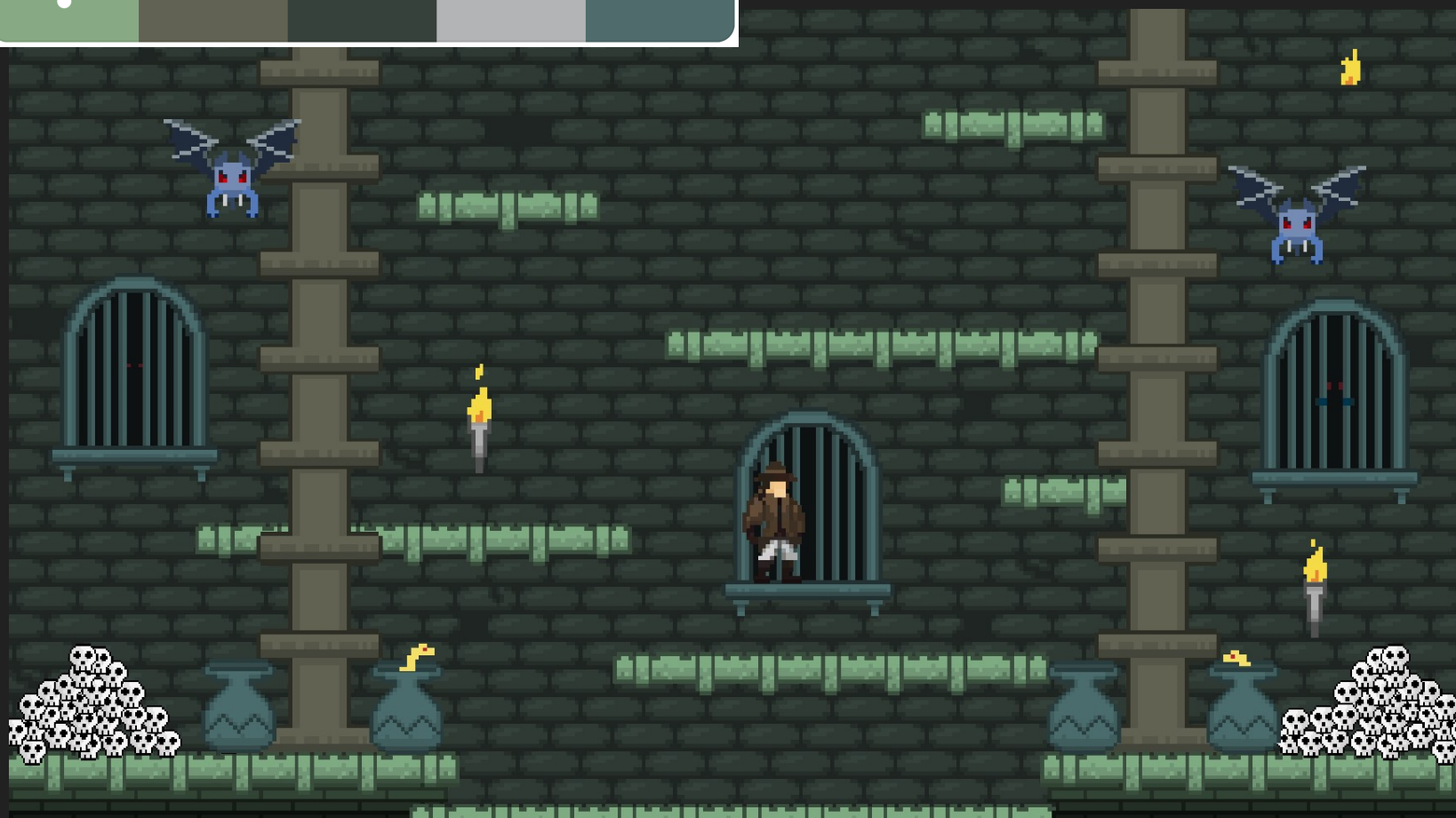
3 Color Keys

Eu já possuo 3 da cena da introdução mas resolvi testar mais color keys dentro da

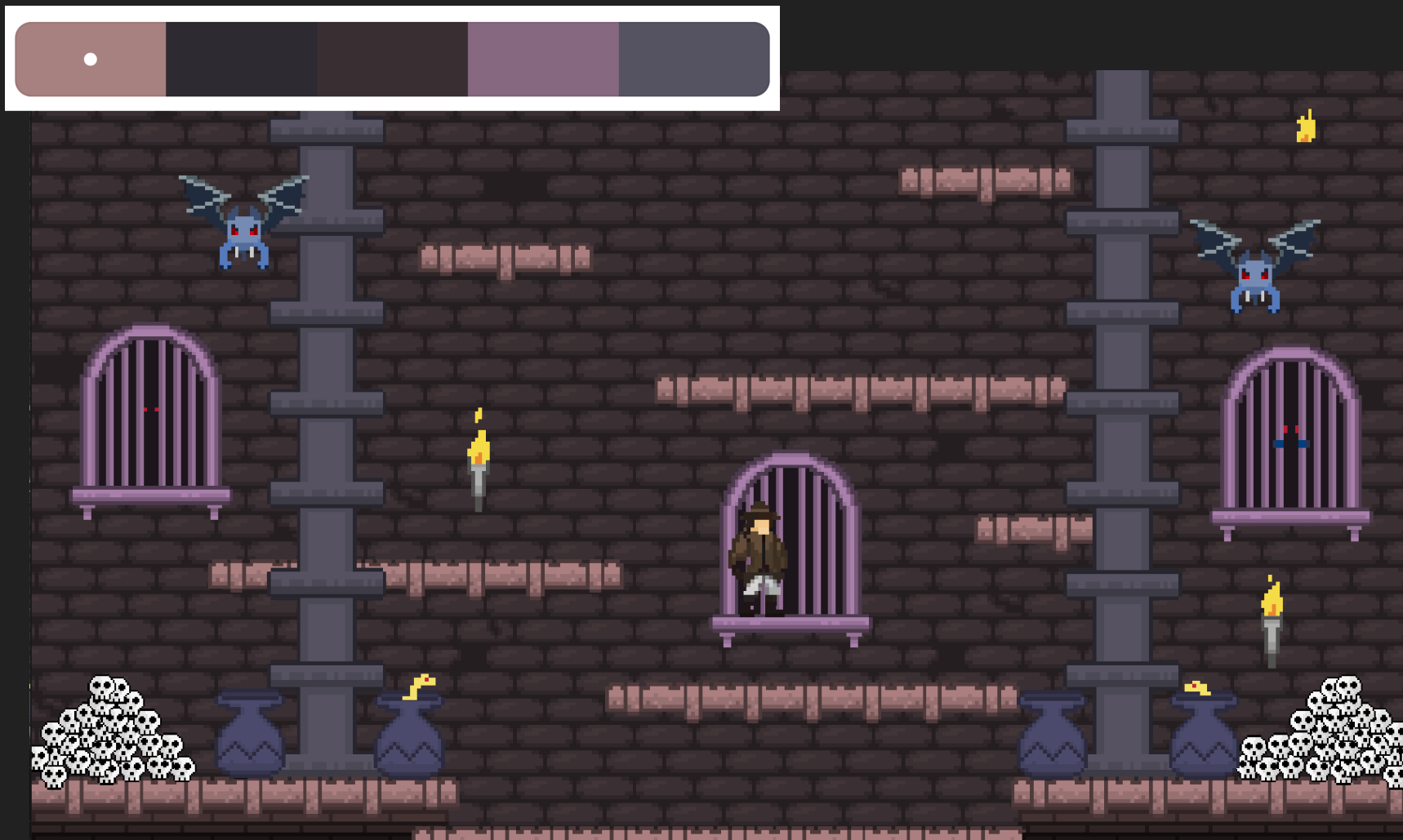
Old And Classic: eu me inspirei nos filmes de exploração como Lara Croft e Indiana Jones.



Abandon Ruin: Nessa scene eu busquei trazer um sentimento de Ruína abandonada. Algo mais para o musgo



Hell: Aqui eu já estava pensando mais em um Hellboy, algo mais demoníaco, com cores que fizessem conexão com a história do Drácula no filme e sua relação com o inferno.



Color script

Esse color script eu já tinha realizado para o um exercício de aula, resolvi por no trabalho final para ter a representação da introdução do jogo em algum local.



STORYBOARD

Eu procurei uma adaptação de algo que seria plausível no deadline, logo, decidi pegar a sequência principal do filme, a qual se passa na torre do Drácula, onde o Van-Helsing e Drácula se enfrentam no topo desta torre.

A ideia sempre foi explorar mecânicas de combate e parkour no caminho até o topo para estender o gameplay, então, decidi por seguir os acontecimentos do filme no produto final, em que, os personagens se encontram no primeiro piso, o Drácula levanta voo, e a corrida de Van-Helsing para alcançar o Drácula se inicia.



Plano: Long Shot
Description: Van Helsing se encaminha para o Castelo do Drácula



Plano: Close-up
Description: A câmera fecha em Van Helsing olhando para o Drácula



Plano: Close-up
Description: Drácula começa a se transformar



Plano: Long Shot
Description: Drácula sai voando em direção ao topo da torre



Plano: Long Shot
Description: Van Helsing começa a perseguir o Drácula



Plano: Mid Shot
Description: No topo da torre, a câmera fecha em mid shot mostrando o Van Helsing e Drácula se encarando para a final battle

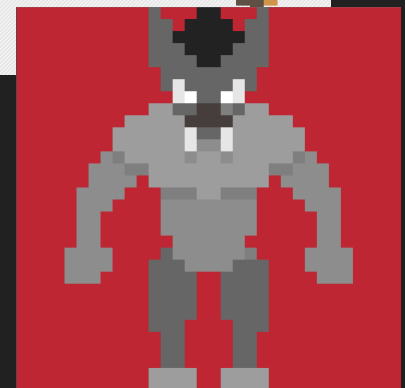
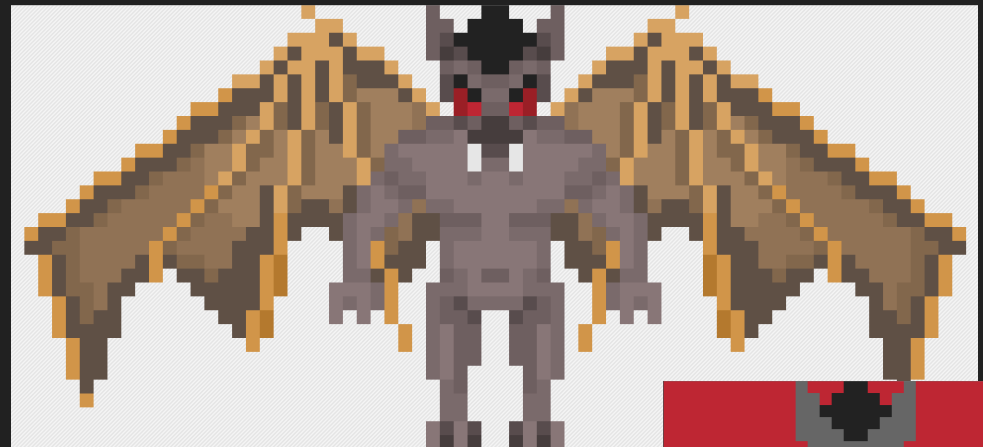
CHARACTERS

Final Art

Antes de mostrar o que é pedido, eu gostaria de mostrar uma comparação do sprite final com os primeiros lo-fi:

Van Helsing: Optei pelo uso de cores castanhas para me manter fiel ao filme.

Drácula: A arte final foi mudada de acordo com o feedback da prof. Posição das pernas e quantidade de dedos nas asas.

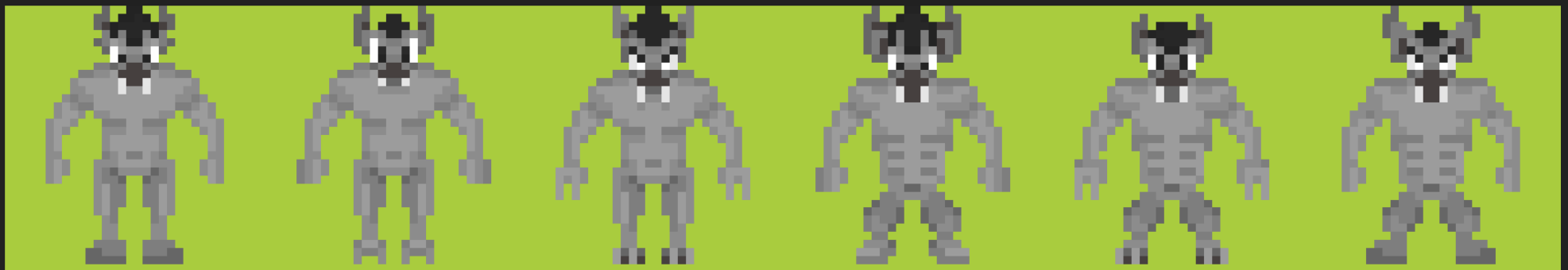


Thumbnails (6 for each)

Nas minhas iterações em preto e branco do Van-Helsing, eu tentei fazer parte dos sprites mais claros e a outra parte mais escura, e alguns com e sem olhos, em ordem de ter mais opções de escolhas.



Já no Drácula, eu fui mais radical nas alterações de cabeça e corpo, as asas foram desenhadas e animadas separadamente, pois havia um constrains que os personagens poderiam ter no máximo 32x32, logo, tanto no jogo como nas sprite sheets elas são a própria entidade.



Thumbnails (Extras)

Aqui estão algumas 3 thumbnails extras que fiz das asas.



Views (front and side)



Color Iteration (original + 3)

Dracula:



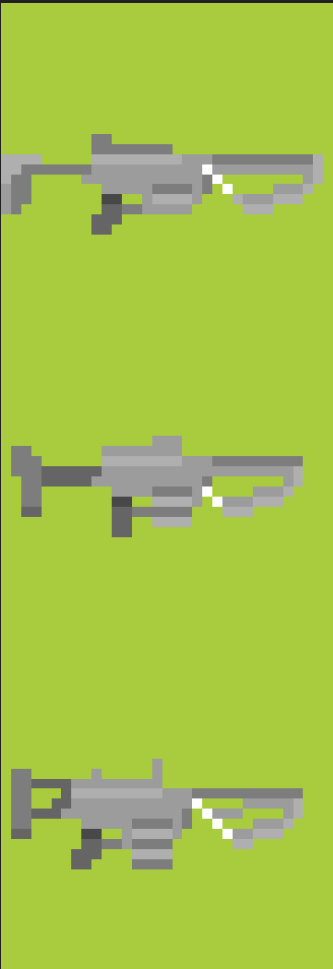
Van Helsing:



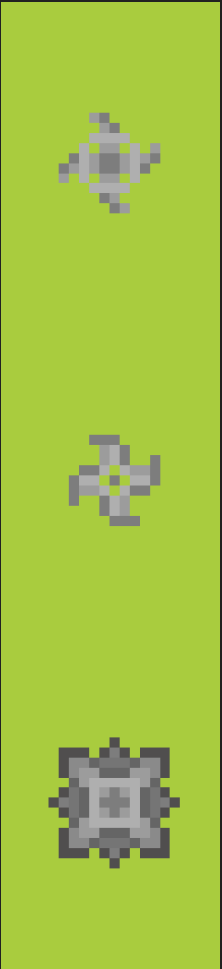
Assets

3 Black and White

Crossbow



Saw



Potion

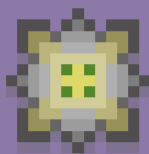


3 Colored and more detailed

Crossbow



Saw



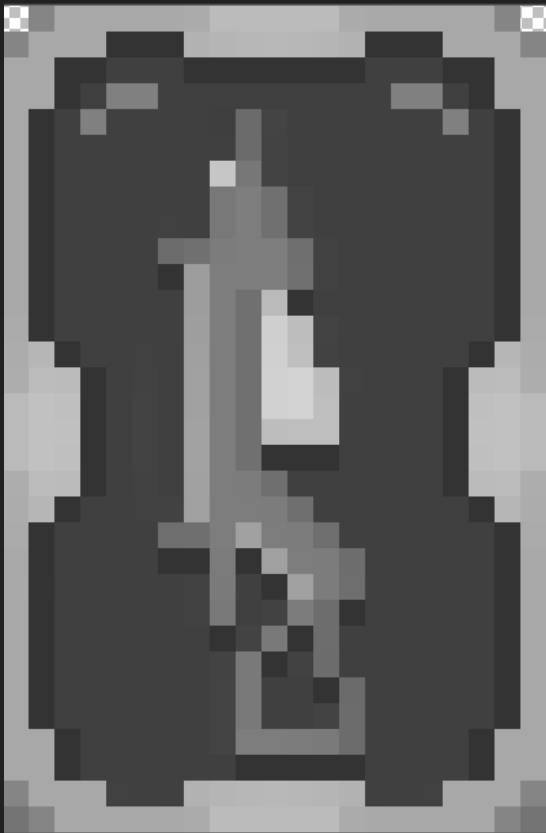
Potion



UI

3 Black and White

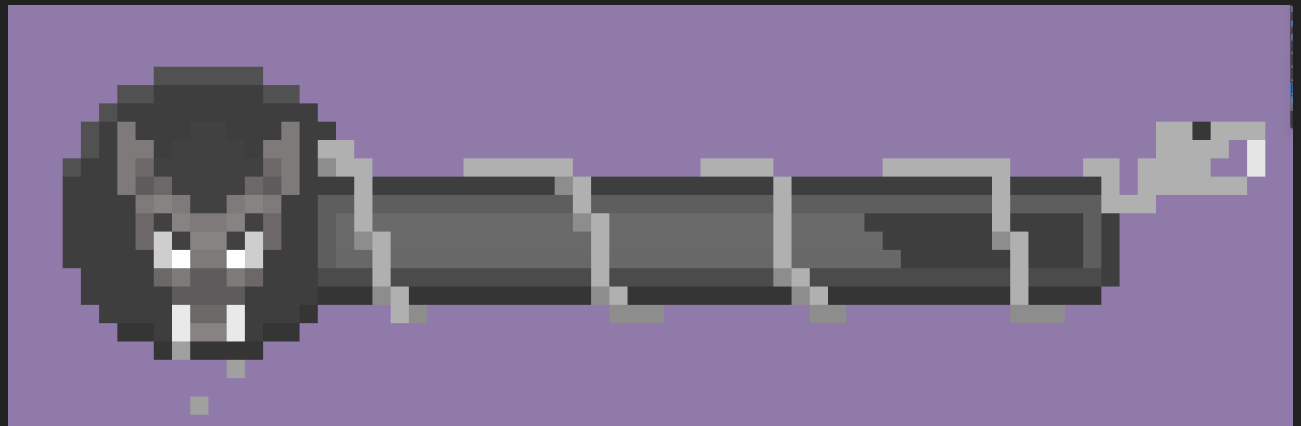
Current Item Indicator



Payer's Life Bar



Dracula's Life Bar



3 Colored and detailed

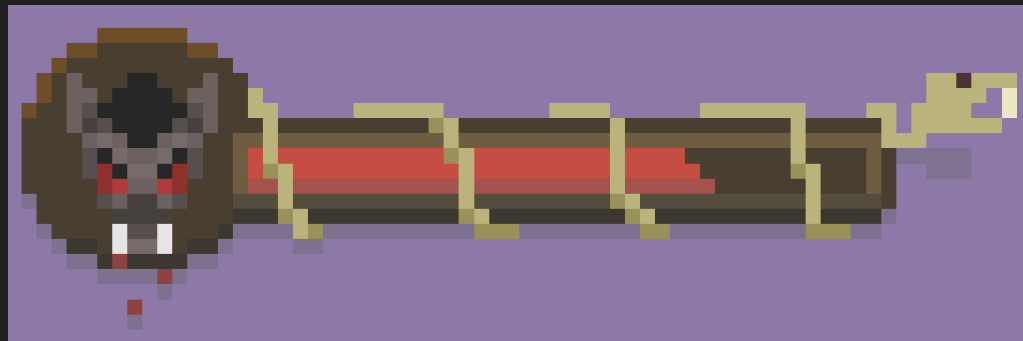
Current Item Indicator



Player's Life Bar



Dracula's Life Bar



Animations

Link to drive

[https://drive.google.com/drive/folders/10-59nvswl6JtLbLKeGiUSqlUaOUeRhgg?usp=drive link](https://drive.google.com/drive/folders/10-59nvswl6JtLbLKeGiUSqlUaOUeRhgg?usp=drive_link)

Relatório

O projeto consistiu na criação de sprites para os personagens Van Helsing e Drácula, bem como na concepção de cenários e animações relacionadas à torre do Drácula.

Foram criadas iterações iniciais dos sprites de Van Helsing em preto e branco, explorando diferentes formatos de corpo, roupas e variações nos olhos. Essas variações foram implementadas para oferecer opções de escolha e avaliar qual estilo visual se adequaria melhor ao personagem. No resultado final, optei por uma paleta de cores castanhas para o van-helsing, mantendo fidelidade ao universo do filme, e no drácula, mudei as cores das asas, pois no filme eram muito parecidas com a do corpo, o que não poderia causar dificuldade para o jogador perceber a separação de elementos.

No que diz respeito às animações, foquei em criar sequências de movimento para os personagens, como andar, pular, atacar (disparar), receber dano e voar (no caso de Drácula). A intenção era transmitir a sensação de ação e combate presentes no filme, por meio de movimentos fluidos e expressivos.

Me inspirei em pokémon black and white 2, misturando animação frame a frame com animação vetorial, principalmente para as asas, a proposta da Game Freak me pareceu melhor para o projeto, onde os pokémons são animados com essa mistura de técnicas quando estão em batalhas.

Os assets criados para o jogo, foram desenhados para serem facilmente reconhecidos, como a crossbow por exemplo, tentei usar linhas retas e buscar mais um aspecto de arma no estilo rifle longo, mesmo sendo muito difícil fazer um arco dianteiro fidedigno em 32 pixels, acredito que cheguei em uma solução visual que convence ao jogador, e que se torna ainda mais reconhecível ao começar a disparar flechas.

A serra é representada com uma lâmina afiada e uma estética simplificada, típica do estilo pixel art. Embora não possua uma empunhadura visível, sua lâmina é detalhada, transmitindo sua função como uma ferramenta de combate de curto alcance.

A poção é visualmente atrativa, com cores vibrantes e pixels cuidadosamente selecionados para destacar seu poder de cura. Sua aparência convida o jogador a utilizá-la como um recurso estratégico durante o jogo.

Foram implementados elementos importantes de interface do usuário (UI) para melhorar a experiência dos jogadores. A UI do jogo inclui o Indicador de Item Atual, que informa qual item está sendo utilizado no momento, a Barra de Vida do Jogador, que representa a saúde do personagem controlado, e a Barra de Vida do Drácula, que mostra a vida do inimigo principal.

Esses elementos da UI foram projetados de forma clara e intuitiva para fornecer informações cruciais aos jogadores sem causar distrações desnecessárias.

Durante todo o processo, tive muitas dificuldades com os artistas responsáveis pelos cenários, os mesmos não entregavam suas tarefas, o que me fez ter de correr muito para assumir e aprontar o cenário, logo, tentei fazer o meu melhor no tempo limitado que tinha, pois como programador ainda precisava polir o jogo, mas no fim o cenário ficou de uma forma que me agrada.