



EEFTI PADRE PAULO DE ALMEIDA MEDEIROS

Nome: _____

Professor(a): _____

Turma/Escola: _____

Data: _____

**VERSÃO PROFESSOR — USO EXCLUSIVO DO
DOCENTE**

Arc Raiders

5 questões

1. Em jogos como Arc Raiders, a direção de arte é crucial para criar um mundo imersivo. Qual elemento visual é fundamental para estabelecer a atmosfera futurista e de ficção científica do jogo?

- A) Cores vibrantes e formas orgânicas que remetem à natureza.
- B) Texturas rústicas e tons terrosos que simulam ambientes medievais.
- C) Design de tecnologia avançada, estruturas metálicas e paisagens desoladas.
- D) Retratos realistas de pessoas e animais em cenários cotidianos.

2. Arc Raiders é um jogo que enfatiza a colaboração entre os jogadores. Do ponto de vista da arte e educação, como o design dos personagens pode reforçar a ideia de trabalho em equipe?

- A) Através de designs de personagens que se complementam visualmente e sugerem diferentes funções.
- B) Mostrando personagens sempre isolados e com aparências completamente distintas.
- C) Utilizando cores que contrastam fortemente entre os membros da equipe, sem qualquer harmonia.
- D) Focando apenas em um herói solitário com habilidades únicas e sem necessidade de ajuda.

3. Ao criar os inimigos robóticos em Arc Raiders, os artistas visuais provavelmente buscam qual característica para torná-los memoráveis e desafiadores para os jogadores?

- A) Uma aparência amigável e inofensiva para não assustar os jogadores.
- B) Formas abstratas e sem sentido que não representam ameaça.
- C) Um design que sugere perigo, poder e funcionalidade de combate.
- D) Cores pastel e suaves que se misturam facilmente com o ambiente.

4. A trilha sonora e os efeitos sonoros em Arc Raiders desempenham um papel importante na experiência artística do jogo. Como eles contribuem para a imersão do jogador?

- A) Distraindo o jogador com sons aleatórios e desconexos da ação.
- B) Criando uma atmosfera imersiva, intensificando emoções e fornecendo feedback auditivo.
- C) Sendo completamente ausentes para que o jogador possa focar apenas na imagem.
- D) Utilizando apenas músicas clássicas que não se relacionam com o tema futurista.

5. Considerando Arc Raiders como uma forma de arte digital interativa, qual aspecto é mais valorizado pelos jogadores e artistas, diferenciando-o de outras mídias artísticas?

- A) A passividade do espectador, que apenas observa a história se desenrolar.
- B) A capacidade de o jogador influenciar a narrativa, a experiência visual e as interações.
- C) A ausência de qualquer tipo de interação, tornando-o uma obra estática.
- D) A repetição exata de cenários e eventos, sem variação.