

Direção de Arte – “baronet”

Estilo Visual: Pixel Art / Dual-Color Palette

Responsável: Thiago

Data: 24/07/2025

1. Conceito Geral de Estilo

“Baronet” aposta em uma estética contrastante: o mundo fora do combate é colorido, remetendo à vida e dinamismo da navegação/interação com o mundo. Já nas seções de combate (modo plataforma), o visual é quase monocromático, com personagens e elementos visuais opacos e sombreados, e apenas o plano de fundo colorido referindo ao cenário atual da região que o jogador se encontra transmitindo tensão, foco e dramaticidade.

2. Estética e Paleta de Cores

A. Fora do combate (navegação e exploração):

- Paleta: colorida, viva e variada.
- Cenários: texturizados em pixel art minimalista.
- UI: minimalista, com elementos em cores claras (azul, verde, amarelo).
- Referências: stardew valle.

B. Modo Combate (plataforma):

- Paleta: base preta opaca para personagens + planos de fundo com cores suaves e adaptadas a região.
- Personagens e inimigos: Silhuetas pretas com detalhes únicos em neon suave (ex: olhos vermelhos, símbolo azul, cicatriz branca).
- Chassi: sempre preto com variações sutis em sombra ou iluminação.

3. Personagens

- Design Base: Todos os personagens compartilham o mesmo “chassi” pixelado, para reforçar a ideia de identidade perdida/mascarada durante o combate.
- Diferenciação visual:
 - Detalhes específicos: cicatrizes, máscaras, tatuagens, armas visíveis.
 - Cor de olhos, efeitos sutis como aura ou glitch.
 - Animações com pequenas partículas de cor.

4. Ambientes

Exploração (mundo superior):

- Ambientes detalhados, com variações climáticas e arquitetônicas.
- Uso de cor para sugerir narrativa ambiental.
- Áreas específicas têm identidade visual.

Combate (modo plataforma):

- Fundo representa o ambiente atual (mantém coesão com mundo superior).
- Paleta atenuada do fundo (sem tirar contraste com silhuetas pretas).
- Camadas de parallax discretas para manter clareza visual.

5. Animações e Feedback Visual

- Feedback de dano: flash branco ou vermelho no personagem preto.
- Morte: dissolução em partículas coloridas da cor que remete ao ser.
- Transição entre modos: desligar a tela igual TVs de tubo antiga e ligar no cenário novo.

6. Inspirações Visuais

- Jogos: Hyper Light Drifter (paleta de cores e clareza visual), Downwell (uso do preto com cor de destaque), Rain World (uso de silhuetas com partículas).

- Referências estéticas: arte glitch minimalista, cyberpunk em pixel art, contrastes low-light.

7. Ferramentas de IA Recomendadas para Direção de Arte

Geração Visual com IA (Online):

- **Voidless.dev**

Completa porém limitada na versão gratuita.

<https://voidless.dev>

- **Krea.ai**

Ideal para criar variações de conceito visual em tempo real. Controle fino de estilo.

<https://www.krea.ai>

- **Leonardo.Ai**

Permite treinar estilos personalizados e gerar imagens coerentes com a estética do projeto.

<https://app.leonardo.ai>

- **Scenario.gg**

Voltado para jogos. Cria personagens, ícones e assets coerentes com estilo visual.

<https://www.scenario.gg>

Geração de Imagem Offline:

- **DiffusionBee**

IA local com Stable Diffusion. Gera pixel art com modelos corretos.

<https://diffusionbee.com>

- **ComfyUI**

Interface visual modular para pipelines de geração.

<https://github.com/comfyanonymous/ComfyUI>

- **Fooocus**

Solução offline simples com foco em qualidade.

<https://github.com/lillyasviel/Fooocus>

Organização Visual:

- **Notion + Google Drive:** Biblioteca de assets, checklists, documentos.
- **Pinterest:** Moodboards por estilo, ambiente ou personagem.

8. Checklist para Equipe de Desing

- Definir paleta base para exploração
- Definir paleta limitada para modo combate
- Criar 3 protótipos de cenário em ambos os modos
- Criar variações do chassi base com detalhes únicos
- Testar animações de transição entre modos
- Montar moodboard com referências organizadas

9. Observações Finais

- A estética deve reforçar a mudança de estado narrativo entre os modos.
- Clareza visual em combate é prioridade: contraste > textura.
- Personagens devem ser diferenciados por detalhes visuais e comportamento, não pela silhueta base.