

 06

Experimentando variações

Não tenha medo de experimentar variações! No meu projeto, por exemplo, eu usei entre três e quatro horas apenas fazendo testes e variações de tamanhos e proporções de personagem, plataforma e da altura do pulo. O ideal é testar isso direto na engine do jogo já com um protótipo, mas se não houver a possibilidade, um estudo rápido de proporções no Photoshop já faz o serviço!

Analise as proporções das referências que você colheu e experimente criar variações delas!