

 06

Subtemáticas

A temática principal da nossa personagem-jogadora é o traje de mergulho. Sabemos que temos que criar um mergulhador que vai fugir de um monstro gigante. Isso já é o suficiente para criar nossa personagem, mas quanto mais desenvolvemos alguns elementos secundários, melhor vai ser o nosso resultado.

Em relação à personalidade, eu defini que nosso mergulhador está assustado e sempre olhando para o monstro. Ele é um pouco desengonçado e corre de maneira esquisita e um pouco lenta. Ele também tem que ser amigável e confiável.

A partir desses traços de personalidade, podemos pensar em elementos visuais que corroborem essas características: Formas circulares para mostrar que é amigável e atrapalhado; pernas finas e um traje grande que pareça pesado.

Outros subtemas a se pensar são estilos relacionados a culturas ou épocas específicas. Nossa mergulhadora vai ter um traje ultra-tecnológico, mas com uma roupagem orgânica.

Esses são apenas pequenos exemplos de temáticas secundárias que você pode propor para sua criação. Apenas tome cuidado para não exagerar e criar temas demais. Um bom ponto de equilíbrio é trabalhar com no máximo cinco subtemáticas.