



PRESS KIT



ESCABROSO: QUE SE OPÕE AO DECORO, À DECÊNCIA.

EU SOU VINICIUS BENZI, FUNDADOR DO ESTÚDIO, UM ARTISTA EM MINHA ESSÊNCIA, DESENHISTA, MÚSICO E AGORA ARTISTA 3D. DESDE CEDO, EU ME ENVOLVI COM A CULTURA PUNK, A QUEBRA DE PADRÕES E A LIBERDADE DE EXPRESSÃO.

DESDE CRIANÇA, EU SEMPRE GOSTEI DE VIDEOGAMES E DE DESENHAR. NA ADOLESCÊNCIA, EU FIZ AULAS DE DESENHO, COM FOCO EM QUADRINHOS, QUE É A MINHA MÍDIA PREFERIDA. POR 15 ANOS, EU TRABALHEI COMO DESENVOLVEDOR DE SOFTWARE CORPORATIVO, MAS EU SEMPRE SOUBE QUE AQUILO NÃO ERA O QUE EU QUERIA PARA MINHA VIDA. DURANTE ESSE TEMPO, EU CONTINUEI JOGANDO, CONSUMINDO QUADRINHOS E FAZENDO ALGUNS ESBOÇOS, QUE SERVIRAM DE INSUMO PARA FINALMENTE DAR VIDA AO MEU PRÓPRIO JOGO.



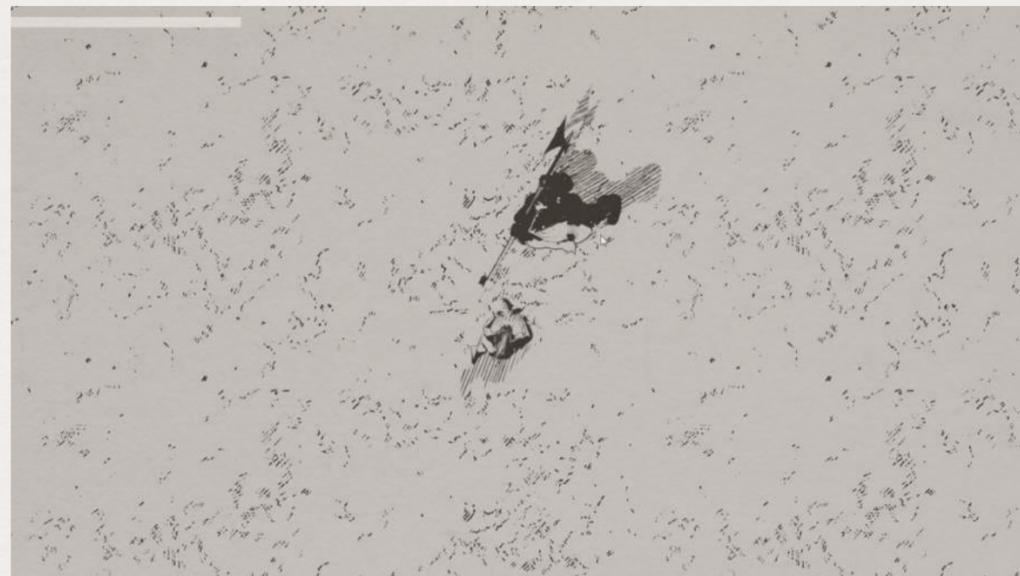
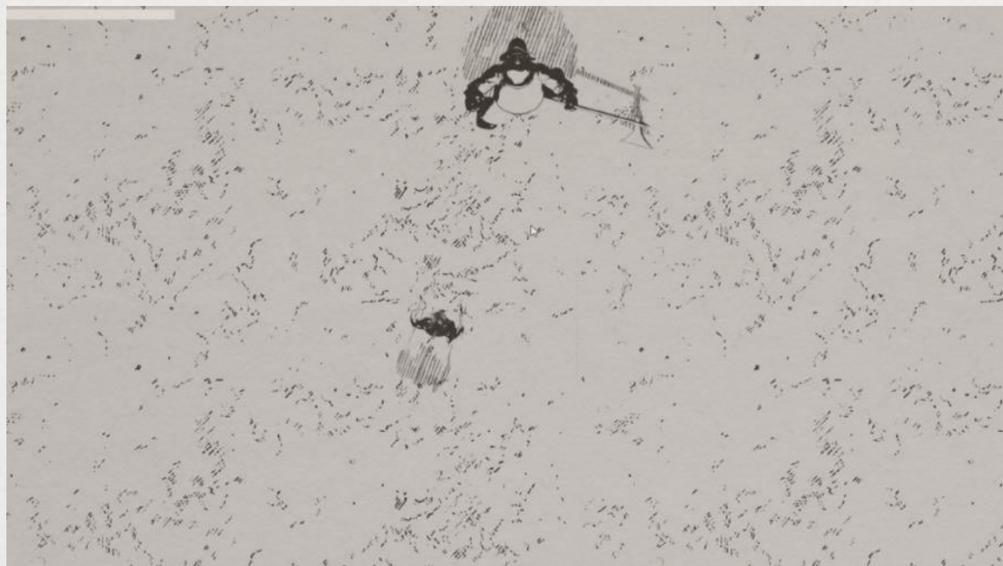
CALUM

CALUM É UM JOGO DE AÇÃO E AVENTURA, INSPIRADO EM JOGOS SOULS-LIKE E BEAT-IN-UP, COM UMA VISÃO TOP DOWN, ONDE O OBJETIVO É ELIMINAR O MAIOR NÚMERO DE INVASORES POSSÍVEL DE SEU TERRITÓRIO.

A HISTÓRIA SE BASEIA NA CHEGADA DE COLONIZADORES NO CONTINENTE AMERICANO, ONDE VOCÊ É UM NATIVO, QUE TEVE SEU POVO ATACADO E AGORA LUTA PARA DEFENDER NÃO SOMENTE UMA ÁREA FÍSICA DE TERRITÓRIO, MAS TAMBÉM SUA CULTURA. AO LONGO DO JOGO VOCÊ ENFRENTARÁ DE DESBRAVADORES A SOLDADOS PARA ALCANÇAR PROTEGER OS SEUS.

DENTRO DESSE CONTEXTO HISTÓRICO, O CENÁRIO DO JOGO É INSPIRADO NA REGIÃO PRÓXIMA À COSTA BRASILEIRA, ONDE EU VIVI DURANTE GRANDE PARTE DA VIDA, A REGIÃO TAMBÉM INSPIRA O NOME DO JOGO, CALUM FAZ REFERÊNCIA À PALAVRA CALUNGA, QUE É O NOME DADO À POPULAÇÃO DA CIDADE DE SÃO VICENTE-SP.

WALKING





HISTORY TELLING

A HISTÓRIA SERÁ CONTADA EM FORMA DE QUADRINHOS. COM UMA AÇÃO PARA VIRAR AS PÁGINAS

CENAS DE AÇÃO E CUTSCENES ESTÃO SENDO DESENHADAS A MÃO. (AQUI SÃO APENAS ALGUNS ESBOÇOS.)

AO FINAL DAS PÁGINAS DE HISTÓRIA A HORA DA AÇÃO CHEGA E COMEÇA O GAMEPLAY



INSPIRAÇÃO ARTE

AO LONGO DE TODA MINHA VIDA EU LI E GOSTEI DE QUADRINHOS, NÃO APENAS LIA (ÀS VEZES NEM LIA) MAS FICAVA HORAS ANALISANDO CADA DETALHE DA ARTE DE GRANDES DESENHISTAS.

INICIALMENTE ME APAIXONEI POR SUPER-HERÓIS (PRINCIPALMENTE X-MEN E HOMEN-ARANHA), MAS, CONFORME TENTAVA REPLICAR ESSAS ARTES, FUI ME APROFUNDANDO EM DESENHOS PRETO E BRANCO. ARTISTAS COMO JOHN BUSCEMA E ESTEBAN MAROTO, ENTRE OUTROS, ME FASCINAVAM NO CENÁRIO OCIDENTAL DE QUADRINHOS, ENQUANTO NOS MANGÁS KENTARO MIURA E TAKERIKO INOUE ERAM MEUS FAVORITOS.

SÃO NESSES CARAS QUE EU ME INSPIRO E PEGO REFERÊNCIA PARA DESENVOLVER MINHA ARTE.





INSPIRAÇÃO GAMEPLAY

MEUS PRIMEIRO CONTATOS COM VIDEOGAME FORAM COM UM ATARI DE UM PRIMO E PRINCIPALMENTE COM FLIPERAMAS (AQUELE ATRETT FIGHTER II QUE FICAVA NO BOTEÇO QUE EU COMPRAVA CIGARRO PRA MINHA MÃE).

MAIS VELHO FUI JOGANDO OUTRAS COISAS, MAS OQUE DEFINE VIDEOGAME PRA MIM AINDA É ENFIAR A PORRADA EM QUALQUER COISA NO MEU CAMINHO!

JOGOS BEAT-IN-UP MAIS ANTIGOS E OS ATUAIS SOULS-LIKE SÃO MEUS FAVORITOS, QUE ME INSPIRARAM A CRIAR A JOGABILIDADE DO CALUM.

COMIX ZONE CLARAMENTE ME INSPIRA NA JUNÇÃO DAS MÍDIAS QUADRINHOS E GAMES, ENQUANTO DARK MOUSE ME AJUDOU A TER CORAGEM DE CRIAR UM SOULS-LIKE INDIE SOZINHO E COM POUCOS RECURSOS.

ESTUDIO ESCABROSO



PROTÓTIPO JOGAVEL EM: [HTTPS://VINICIUSBENZI.ITCH.IO/CALUM](https://viniciusbenzi.itch.io/calum)

[HTTPS://ESCABROSO.COM/](https://escabroso.com/)



[HTTP://INSTAGRAM.COM/ESTUDIO.ESCABROSO/](http://instagram.com/estudio.escabroso/)



[HTTP://TWITTER.COM/STDESCABROSO](http://twitter.com/stdescabroso)



(11) 9.7399.3429