A ternura tem um prazo.



Kit de marca e direcção artística para Pipa: Deadline at Dawn.

Terror cartoon, humor negro e fantasia sombria num mundo pintado à mão.

As artes de personagens, cenários e interfaces são propostas conceptuais. Não documentam uma versão jogável.

NEXLO

Uma aldeia acolhedora. Um sistema inquietante.

Hollowbell é uma aldeia aparentemente acolhedora onde um departamento governamental administra a morte dos habitantes. Este é o núcleo narrativo confirmado no pedido.

A identidade cruza a suavidade da raposa com a rigidez de arquivos, carimbos, prazos e avisos. O humor nasce da desproporção burocrática.

Pilares: ternura vulnerável; ameaça silenciosa; materiais gastos; luz de aurora.

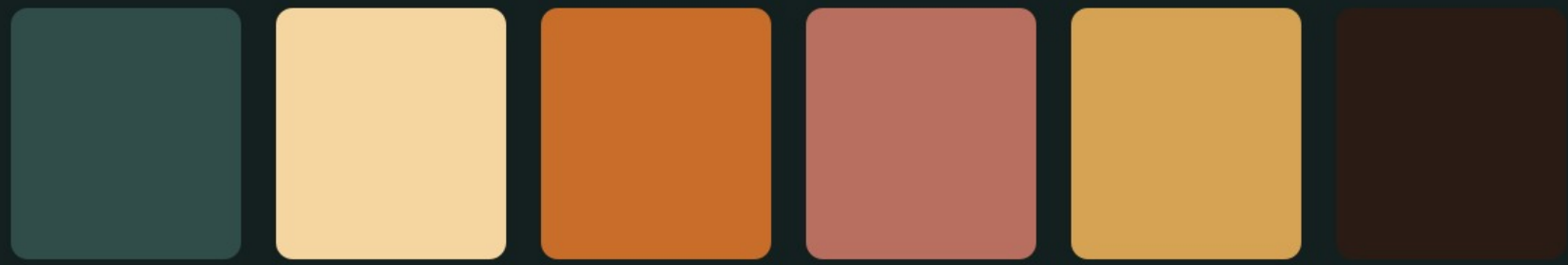
As novas espécies, roupas e adereços dos secundários são propostas visuais deste kit. Não acrescentam acontecimentos ou mecânicas ao jogo.

PIPA

DEADLINE AT DAWN

Paleta e tipografia

HOLLOWBELL / COLOUR SYSTEM



Ink	Mist	Parchment	Fox	Ribbon	Bell	Contour
#141F20	#304D4A	#F5D6A0	#C86D2A	#B86F60	#D6A253	#2B1B15
20/31/32	48/77/74	245/214/160	200/109/42	184/111/96	214/162/83	43/27/21

Tinta #141F20 (20,31,32): fundos e silêncio. Névoa #304D4A (48,77,74): profundidade. Pergaminho #F5D6A0 (245,214,160): texto.

Raposa #C86D2A (200,109,42): protagonista. Laço #B86F60 (184,111,96): emoção e foco. Sino #D6A253 (214,162,83): orientação. Contorno #2B1B15 (43,27,21).

Baloo 2: títulos e marca. Nunito: leitura, interface e documentos. Ambas sob SIL Open Font License 1.1; ficheiros e licenças integrais incluídos. Não vender as fontes isoladamente.

Usar pergaminho sobre tinta para leitura. Laranja e rosa são acentos; não usar apenas cor para comunicar perigo.

Assinaturas e área de protecção

Unidade X = altura visual da palavra PIPA dividida por 4. Manter pelo menos X livre à volta da assinatura completa, incluindo ramos e sino.

Mínimos propostos: principal 240 px / 45 mm; horizontal 360 px / 65 mm; vertical 240 px / 45 mm. Testar sempre na dimensão final. A pequena cápsula Steam usa composição própria.

Em dimensões inferiores, usar o ícone do sino. Favicon: versões 16, 32, 48, 128 e 256 px.

Não esticar, inclinar, separar letras, alterar o espaçamento, acrescentar efeitos ou colocar em áreas de elevada textura. Usar monocromático quando necessário.

Identificação da produtora: inserir o SVG oficial intacto sobre uma placa clara. Nunca escrever ou redesenhar a marca como substituição do logótipo.

NEXLO

Ramos, sinos e papel

Os ramos remetem para as marcas botânicas do pelo; o sino liga a identidade ao adereço da Pipa. Usar um motivo dominante por composição.

Moldura: contorno fino dourado com cantos arredondados, margem proporcional e ramos discretos. Evitar ornamentos sobre os olhos ou o laço.

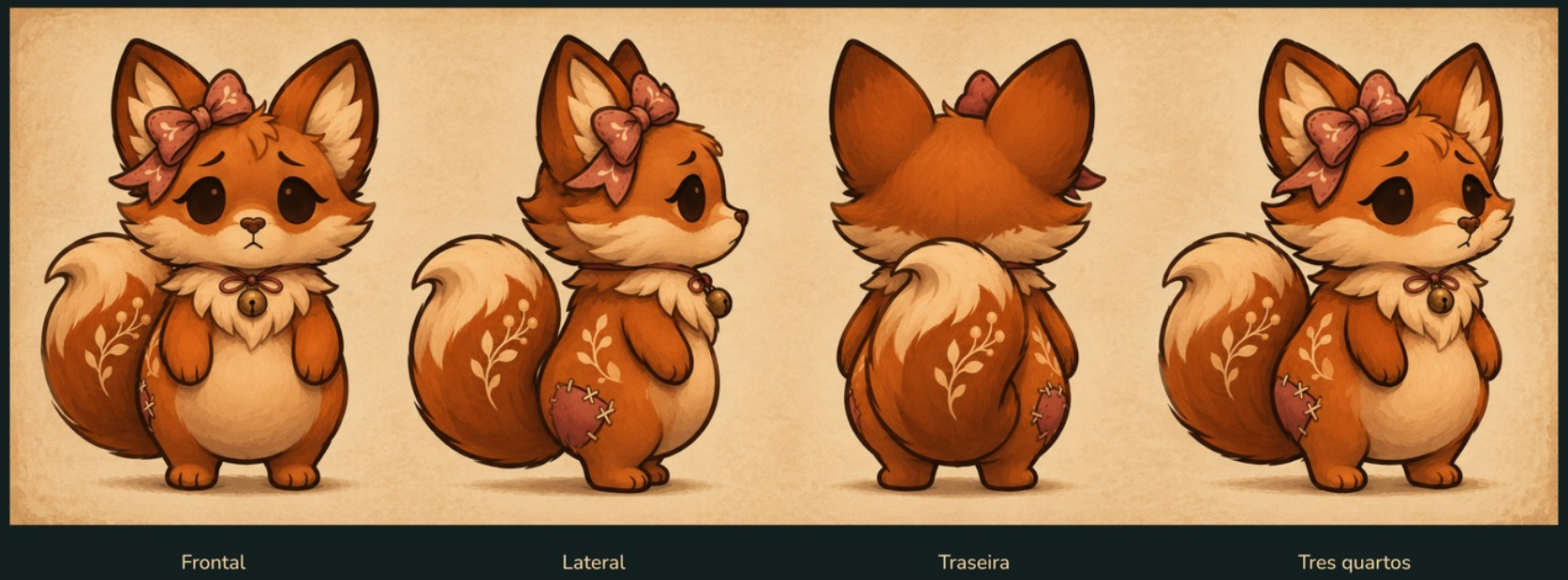
O padrão 900 x 600 é repetível sem elementos cortados nos limites. Usar a baixa intensidade em fundos; não atrás de texto longo.

Materiais: papel fibroso, madeira opaca, latão oxidado, tecido remendado. Excluir cromados, neons e brilho plástico. Não usar símbolos ou elementos distintivos de Cult of the Lamb.



Pipa / rotação de personagem

PIPA / VISTAS CONCEPTUAIS



Frontal | Lateral | Traseira | Tres quartos

Ordem: frontal, lateral, traseira e três quartos. Preservar grandes orelhas, corpo pequeno, olhos ovais escuros, laço rosa e sino. A cauda deve continuar reconhecível em silhueta.

Folha conceptual: validar continuidade de remendos e padrões antes do rig final. Não espelhar automaticamente as assimetrias.

Seis emoções, uma personagem

Ordem de leitura: feliz, triste, assustada; em pânico, zangada, desconfiada.

Feliz: boca pequena e sobrancelhas relaxadas. Triste: orelhas baixas, peso do rosto para baixo. Assustada: orelhas tensas e boca pequena aberta. Pânico: boca ampla e orelhas para trás. Zangada: sobrancelhas em cunha. Desconfiada: assimetria no olhar.

Alterar olhos, sobrancelhas, boca e orelhas em conjunto. Não trocar os olhos por grandes íris claras. A vulnerabilidade deve sobreviver às poses extremas.

PIPA / EXPRESSOES CONCEPTUAIS



Feliz / Triste / Assustada / Em panico / Zangada / Desconfiada

Proporção e consistência

Unidade H = altura do crânio, excluindo orelhas. Proposta de construção: altura total 2,5 H; crânio 1 H; orelhas 0,6 H; tronco e pernas 0,9 H. Ajustar ao modelo aprovado antes da produção.

Largura do tronco: cerca de 0,85 H. Cauda: massa equivalente a 65-80% do tronco em três quartos. Pés curtos, sem alongar as pernas para ganhar altura.

Laço no lado direito anatómico (esquerda do observador na vista frontal); sino ao centro; ponta da cauda e peito em creme. Remendo no quadril direito como proposta de continuidade.

A 1080p e 300 px de altura: contorno exterior 4-6 px, detalhes 2-3 px. Reduzir detalhes antes de reduzir o contorno. Textura interior em pinceladas largas, sem ruído que destrua a silhueta.



Movimento orgânico a 30 FPS

Timeline e reprodução: 30 FPS. Cada frame dura 33,33 ms. As durações abaixo são propostas de produção, não animações entregues.

Idle: 60 frames / 2 s. Respiração de 2-3% na massa do tronco, cauda com atraso de 3-5 frames e sino com amplitude baixa. Piscar: 4-6 frames, intervalos irregulares.

Andar: ciclo inicial 24 frames / 0,8 s. Contactos em 0 e 12; passagem em 6 e 18. Fixar pés ao chão nos apoios. Corrida: 16 frames; validar distância por ciclo com velocidade real.

Susto: antecipação 3 frames, reacção 4, recuperação 11. Pânico: evitar oscilações idênticas em laço. Squash/stretch moderado até cerca de 8%, volume conservado.

Separar cabeça, orelhas, laço, tronco, braços, cauda, sino e sombra. Pivot no apoio; manter attachments e lados anatómicos. Exportar testes com áudio a 30 FPS. Movimento reduzido: baixar tremor, flashes e parallax.

PIPA / VISTAS CONCEPTUAIS



Frontal Lateral Traseira Tres quartos

Os habitantes do arquivo



Sr. Corvus, Dona Cova, Diretor e Não Registados, da esquerda para a direita. Espécies e figurinos são conceitos propostos.

A referência do cachorro caramelo informa a linguagem de formas arredondadas e textura; não lhe foi atribuída uma identidade narrativa não fornecida.

Silhuetas que contam histórias

Sr. Corvus: corvo estreito, bico longo, colete gasto e papelada. Perfil vertical quebrado; mãos e papéis com pequenos movimentos nervosos. Paleta tinta, névoa e latão.

Dona Cova: toupeira baixa, massa arredondada, xaile rosa e pá. Centro de gravidade baixo, movimentos pausados, textura de terra e lã.

Diretor: coruja alta, sobretudo verde e carimbo. Silhueta rectangular, simetria rígida, pouquíssimo movimento secundário. Não usar coroas, iconografia religiosa ou olhos de outra franquia.

Não Registados: figuras pequenas de formulários, costuras e envelopes. Olhos âmbar discretos e assimetria; sem texto legível gerado dentro da ilustração.

Contrastar proporções e ritmo com Pipa. Identificar ameaça pela postura, escala e som proposto, nunca só pela cor. Funções em jogo e comportamentos de inimigos continuam por confirmar.

HOLLOWBELL / PERSONAGENS CONCEPTUAIS



Sr. Corvus | Dona Cova | Diretor | Nao Registados

Hollowbell / atlas de ambientes



Aldeia, casa, floresta, túneis, Departamento de Assuntos Finais e Coração da Aurora. Todos os painéis são concept arts.

Perspectiva de leitura lateral; os conceitos incluem profundidade atmosférica para orientar a futura separação em planos. Não são tilesets ou cenários já integrados.

Hollowbell

Base #304D4A; sombra #141F20; janelas #D6A253; madeira #7B4934.

Casinhas inclinadas e uma torre administrativa ao fundo. A luz parece convidativa; a escala da torre introduz o desconforto.

Plano jogável em calçada limpa e contínua. Molduras de ramos no primeiro plano. Portas e entradas com contraste local; evitar janelas tão intensas que pareçam interacções.

CONCEPT ART / proposta de direcção visual.



Aldeia de Hollowbell CONCEPT ART

Casa da Pipa

Madeira #70432D; tecido #B86F60; papel #F5D6A0; sombra #302B27.

Abrigo íntimo com cadeira grande, papéis e sino junto à entrada. Um foco âmbar, preenchimento frio discreto.

Usar vigas e mobiliário para enquadrar sem tapar o percurso. Escala doméstica coerente com Pipa. Tecidos macios, arestas gastas e poucos metais.

CONCEPT ART / proposta de direcção visual.



Casa da Pipa CONCEPT ART

Floresta noturna

Fundo #304D4A; troncos #1D3432; terra #63543A; acento #D6A253.

Troncos grandes, vegetação baixa e uma névoa que reduz progressivamente o contraste.

Abrir uma faixa de silhueta legível à altura da cabeça. Vegetação escura nas extremidades, caminho no plano médio. Pirilampos não devem simular indicadores de missão.

CONCEPT ART / proposta de direcção visual.



Floresta noturna CONCEPT ART

Túneis subterrâneos

Tijolo #714B3E; água #3C7770; sombra #141F20; luz #D6A253.

Raízes, arcos de tijolo e água contida. Luz em ilhas; humidade mate, sem superfícies excessivamente espelhadas.

Marcar patamares pela aresta superior. Ocultar vazios e colisões só se a implementação o justificar; não prometer plataformas ou perigos a partir desta arte.

CONCEPT ART / proposta de direcção visual.



Tuneis subterraneos CONCEPT ART

Departamento de Assuntos Finais

Arquivo #76513A; papel #F5D6A0; uniforme #304D4A; acento #B86F60.

Gabinetes monumentais, balcões e filas vazias. Escala repetitiva e carimbos criam humor burocrático.

Repetir gavetas em massas, não em ruído individual. Balcões organizam a leitura lateral. Corredor de circulação com luminosidade moderada; topo dos arquivos perde contraste.

CONCEPT ART / proposta de direcção visual.



Departamento de Assuntos Finais CONCEPT ART

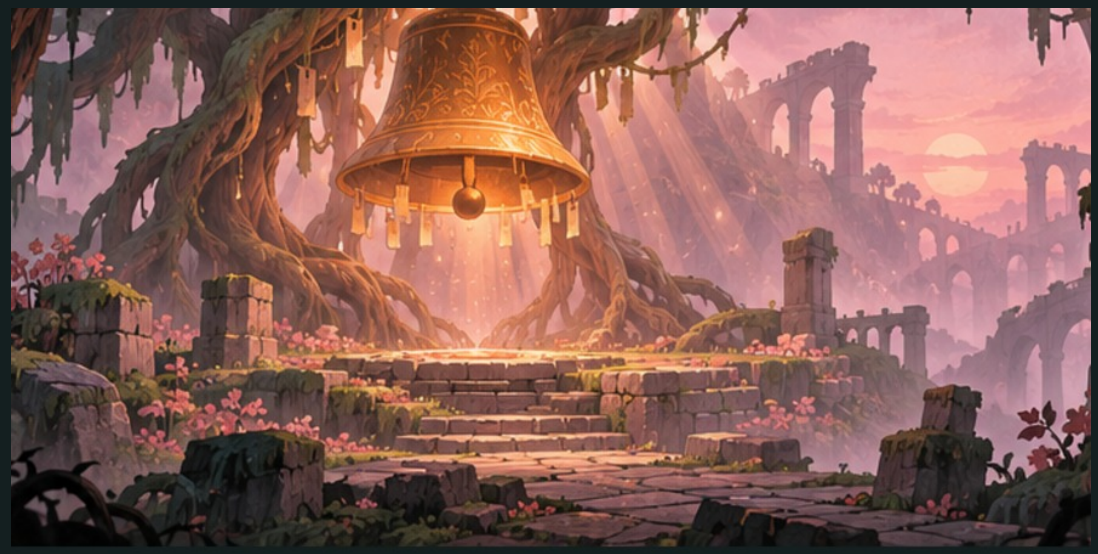
Coração da Aurora

Aurora #D9A18A; centro #D6A253; pedra #696454; sombra #304D4A.

Sino luminoso suspenso entre raízes e ruínas. Atmosfera de transição, sem definir o desfecho narrativo.

Luz convergente para o centro e espaço negativo à sua volta. Limitar brilho junto ao HUD. Não interpretar esta proposta como combate final ou mecânica confirmada.

CONCEPT ART / proposta de direcção visual.



Coracao da Aurora CONCEPT ART

Planos, escala e parallax

Proposta de planos: céu/névoa a 0,05x; arquitectura distante 0,18x; fundo próximo 0,4x; plano jogável 1,0x; primeiro plano 1,15x da deslocação da câmara. Valores iniciais a ajustar em protótipo.

No plano jogável, manter linhas horizontais de apoio claras. Perspectiva discreta nos adereços; evitar pontos de fuga que façam o chão parecer inclinado.

Diminuir saturação, contorno e contraste com a distância. Reservar contornos mais fortes para personagens e objectos próximos.

Separar planos em ficheiros de produção antes de implementar. As pinturas entregues são imagens achatadas com molduras/composição SVG; não contêm camadas pintadas recuperáveis. Usar margens de overscan e testar mudanças de aspecto da câmara.



MOCKUP CONCEPTUAL / GAMEPLAY / Floresta noturna

Interface / papel, latão e silêncio

Base de desenho 1920 x 1080. Grelha de 8 px, margem mínima 48 px, corpos propostos: 30-36 px em diálogo, 28-32 px em botões, 24 px em informação secundária.

Placas tinta a alta opacidade; molduras douradas; foco rosa mais contorno claro. Nunito para leitura e Baloo 2 para títulos. Nunca simular texto funcional através da pintura.

Medo: barra, rótulo e aviso de intensidade. Sino: ícone e contagem ilustrativa. Valores e função são propostas e não confirmam mecânicas.

Interacções propostas: rato, teclado e comando com foco visível. Ordem de tabulação coincide com ordem visual. Botões 75 px de altura na base. Não depender de hover para descobrir uma acção.



Do início aos registos

Ecrã inicial apresenta o título e uma única entrada. Menu principal distingue continuar, novo jogo, definições e saída. A implementação deve ocultar continuar se não existir save.

Selecção de saves mostra três espaços ilustrativos; o número final não está decidido. Apagar pede confirmação com identificação do registo. Não usar o botão de confirmação como foco inicial numa acção destrutiva.

Definições propõem volume, legendas, tamanho de texto, movimento reduzido e contraste. São requisitos de desenho sugeridos, não funcionalidades anunciadas. Aplicar opções antes de as apresentar como disponíveis.



MOCKUP CONCEPTUAL / SELECAO DE SAVES

Ler, pausar, regressar

Pausa: retomar em primeiro lugar; saída claramente separada. Diálogo: nome, texto curto e acção de continuar, com suporte de linhas maiores sem cortar o painel.

Inventário/documentos: selecção à esquerda, leitura à direita. Oferecer transcrição legível de qualquer documento ilustrado.

Morte: mensagem breve com humor discreto, opção de tentar novamente. Créditos: apenas nomes confirmados; os campos da equipa estão reservados.

Estados incluídos: normal, foco, premido e inactivo. Especificar também erro, carregamento e vazio na implementação. Medir contraste no motor; alvo 4,5:1 para texto corrente e 3:1 para texto grande. Testar a 720p, ultrawide e com legendas ampliadas.



MOCKUP CONCEPTUAL / DIALOGO

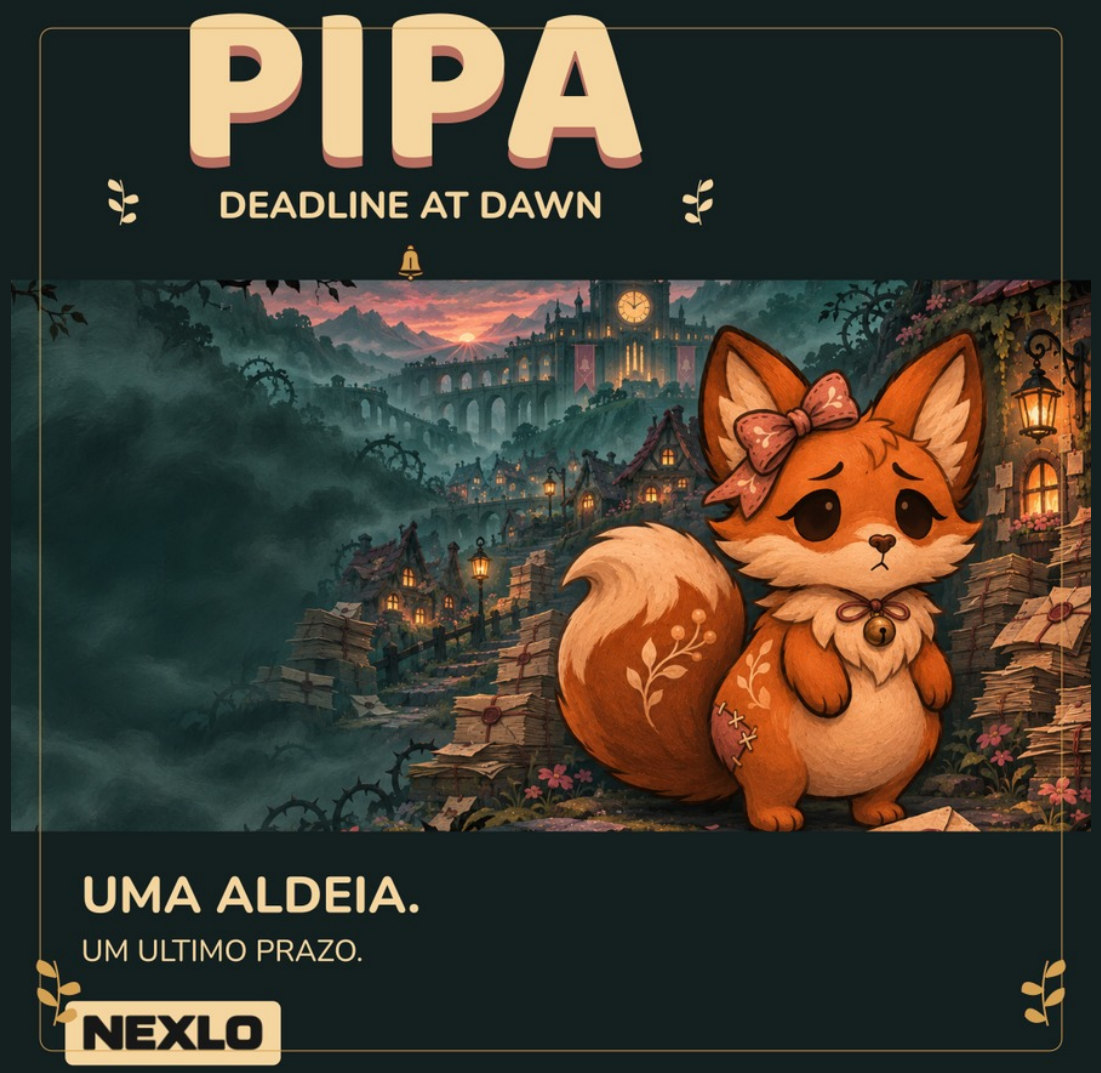
Uma campanha que respira a mesma névoa

Instagram: 1080 x 1080 e 1080 x 1350. Stories/Reels: 1080 x 1920. Avatar: 800 x 800. X: 1500 x 500. YouTube: banner 2560 x 1440 e thumbnail 1280 x 720.

Templates: anúncio, protagonista, inimigo, história, desenvolvimento e lançamento. O lançamento contém campos entre parênteses rectos; preencher apenas com informação confirmada.

SVGs contêm texto editável, arte raster incorporada e o SVG oficial da produtora. Instalar as fontes fornecidas antes de editar. Não achatar a fonte oficial nem trocar a marca por texto.

No YouTube, conteúdo essencial dentro de 1546 x 423 centrados. Em Stories, reservar aproximadamente 250 px no topo e 320 px no fundo para interface da rede; conferir no preview actual. O header de X deixa a zona inferior esquerda livre para o avatar.



Steam / ficheiros e limites de utilização

Dimensões verificadas em 16.11.2026 na documentação oficial Steamworks. Store: header 920 x 430; small 462 x 174; main 1232 x 706; vertical 748 x 896. Library: capsule 600 x 900; header 920 x 430; hero 3840 x 1240; logo 1280 x 615 transparente.

Ícone shortcut 256 x 256 PNG; app 184 x 184 JPG. Fundo opcional 1438 x 810. Evento 800 x 450 e header 1920 x 622.

Cápsulas: só arte, nome e subtítulo oficial do jogo. Sem marca da produtora, preços ou chamadas comerciais. Hero sem texto. Screenshots reais devem vir do jogo; não enviar os mockups conceptuais para o campo Screenshots.

O hero foi reamostrado de uma pintura 1774 x 887. O tamanho de exportação não acrescenta detalhe original. Rever nitidez no cliente Steam. Esta entrega não inclui screenshots reais, pois não foi fornecida uma build.



Fontes, edição e proveniência

O pacote contém arte original gerada com a ferramenta integrada de imagem, gráficos SVG, PNGs, três PDFs, fontes licenciadas, textos PT/EN e scripts de reprodução. Os prompts completos estão em Source Files/image-prompts.json.

As duas referências do pedido orientaram a direcção visual. Os caminhos dos anexos não estavam disponíveis no sistema de ficheiros; não foram redistribuídas como originais. O logótipo oficial veio de assets/brand/nexlo-wordmark.svg.

Os SVGs são editáveis: texto vivo, formas e imagens incorporadas. As pinturas são PNGs achatados; não são PSDs de pintura nem rigs de animação. Animação: especificações, sem sequências animadas.

Dados a confirmar: data, preço, plataformas, motor, requisitos, idiomas do jogo, funcionalidades, classificação, contactos e equipa. Não publicar campos de exemplo. Nenhum conteúdo foi publicado online.

Fontes Steam: partner.steamgames.com/doc/store/assets ; /doc/store/assets/standard ; /doc/store/assets/rules ; /doc/store/assets/libraryassets .