



GAME DESIGN

O PROJETO DO JOGO

PERSONAGENS

Desenvolvimento de Jogos

Prof. Fabiano Papaiz

TADS / IFRN

GAME DESIGN

- Nos primórdios dos JD, a tecnologia não permitia a construção de personagens com gráficos de alta qualidade
 - Geralmente não haviam personagens, os jogadores controlavam naves, tanques ou navios
- Com o avanço da tecnologia, histórias mais complexas puderam ser inseridas nos JD e, com isso, personagens mais elaborados
 - Pac-man, Mario, Pitfall, Sonic, Lara Croft etc



GAME DESIGN

- As primeiras histórias contadas em JD seguiam um padrão parecido com o do **cinema**
 - Muito dos roteiristas eram originários do cinema
- Isso se mantém até os dias atuais e, por isso, muitos JD são quase como filmes jogáveis
 - Possibilitam ao jogador se emocionar e vivenciar uma experiência única



GAME DESIGN

- A principal diferença entre os filmes e os jogos está no fato de que no cinema o espectador é **passivo**, enquanto no jogo o jogador é **ativo**.
- No cinema não podemos modificar o curso da história. Nos jogos, o jogador tem a liberdade de poder modificar o curso da história e, em alguns casos, até mesmo modificar o seu final.



GAME DESIGN

- Há jogos que:
 1. Não possuem um personagem principal, como o *Tetris*.
 2. Possuem 1 personagem principal, geralmente o herói da história, como *Prince of Persia*.
 3. Possuem diversos personagens principais, como o *Angry Birds*.
- Nesta aula estamos interessados nos jogos que possuem personagens



GAME DESIGN

- Você consegue identificar as silhuetas dos personagens abaixo?



Isso demonstra a importância de definir personagens que sejam marcantes para uma história, seja num desenho, jogo ou filme.



Arquétipos (Tipos) de Personagens



GAME DESIGN

- O psicólogo **Carl Jung** descreveu alguns arquétipos de personagens
- Para **Jung**, os arquétipos são imagens universais de características presentes no inconsciente coletivo dos seres humanos
- Por isso, tais arquétipos são reconhecidos em qualquer cultura ou época
 - São **atemporais**, ou seja, não são afetados pelo passar do tempo



GAME DESIGN

○ Tipos de personagens segundo *Jung*:

1. O Herói
2. O Mentor
3. A Sombra
4. O Pícaro
5. O Arauto
6. O Guardião de Limiar
7. O Eu Superior
8. O Camaleão



O Heroi



GAME DESIGN

○ O Herói

- É o personagem principal

- Através dele conhecemos o mundo em que a história se passa, identificamos os demais personagens e, por meio de suas ações, acompanhamos sua evolução dentro da história

- Para um herói “funcionar” é primordial que nos identifiquemos com ele



GAME DESIGN

- O Herói
- Características gerais:
 - Se sacrifica pelos outros
 - Nasce em um local comum
 - É ingênuo (não sabe que é o herói)
 - Simboliza a separação de sua origem (de sua família, do local onde mora etc)
 - Geralmente é órfão
 - Apresenta as emoções e comportamentos que desejamos em nós



GAME DESIGN

o O Heroi

- Herois famosos:



GAME DESIGN

○ O Herói

○ Tipos:

- **Clássico**: age de forma a buscar sempre o bem e vencer o grande vilão, sendo ajudado por seus companheiros e, no final, apresenta uma moral inquestionável (Superman)
- **Solitários**: seguem sua trajetória sem o auxílio de aliados, nem mesmo um mentor. Nesse caso, o mentor é a sua própria consciência (Prince of Persia)
- **Catalisadores**: são heróis que não mudam muito, mas mudam os outros (Dorothy, de O Mágico de Oz)

GAME DESIGN

○ O Herói

○ Tipos:

- **Anti-heróis:** acabam se tornando heróis a partir do momento em que a “plateia” se solidariza com eles. Muitos são cínicos, de ações deploráveis e não conseguem vencer seus próprios defeitos (Robin Hood)
- **Trágicos:** se comportam como mártires, voltados para o grupo e se sacrificam pelo coletivo (Frodo, de O Senhor dos Anéis)



O Mentor



GAME DESIGN

- O Mentor
- É o segundo personagem mais importante da história
- Geralmente ele é o personagem mais velho, mais sábio e que guia o herói em suas aventuras.
 - É comum ser representado por um homem velho e com barba branca



GAME DESIGN

- O Mentor
- Sua função na história é fazer com que o herói cresça e se sinta importante
- Auxilia o herói a dar aquele passo adiante onde normalmente este não possui coragem suficiente para dar



GAME DESIGN

o O Mentor

- Mentores famosos:



GAME DESIGN

○ O Mentor

○ Tipos:

- **Obscuro:**

- Se guia no caminho do mal, do crime

- **Decadente:**

- São heróis em sua própria jornada

- **Continuado:**

- Designam missões, como a Agente M em 007



GAME DESIGN

○ O Mentor

○ Tipos:

- **Cômico:**

- Comum em comédias românticas

- **Interno:**

- Herói trágico que já sofreu muito e usa suas dores para guiar a si mesmo

- **Múltiplos:**

- Designam vários tipos de mentor



A Sombra



GAME DESIGN

- A Sombra
- São os inimigos ou antagonistas da história
- São tão importantes quanto os heróis
- Provocam uma mudança na vida do herói e criam o motivo para ele se aventurar em sua “grande jornada”
- O herói é o único oponente à sua altura e, por essa razão, a sombra só é combatida no final da história



GAME DESIGN

o A Sombra

- Personagens sombra famosos:



O Pícaro



GAME DESIGN

- O Pícaro
- São os personagens cômicos que estão do lado do herói ou da sombra.
- Eles sempre agem de modo a provocar o riso da audiência e, com isso, provocar um alívio cômico durante a história



GAME DESIGN

- O Pícaro
 - Famosos:



O Arauto



GAME DESIGN

- O Arauto
- Quando uma história se torna tão complexa e sem solução, onde apenas uma mágica ou um acontecimento milagroso conseguirá salvar o herói, surge o Arauto
- Difere do mentor pelo fato de ser uma solução rápida e direta, enquanto o mentor é um guia que ensina o herói
 - Sua função dramática é motivar o herói e seu grupo a seguir adiante.

GAME DESIGN

- O Arauto

- Exemplos clássicos são encontrados nas mitologias antigas, como Ariadne que ensinou a Teseu como fugir do labirinto de Creta usando um novelo de lã



O Guardião de Limiar



GAME DESIGN

- O Guardião de Limiar
- Sua função dramática é testar o herói
- Pode ser um personagem ou situação em que o herói será posto à prova e deverá demonstrar sua coragem, inteligência e força para vencê-lo
 - Em geral seu primeiro grande perigo na história



GAME DESIGN

- O Guardião de Limiar
- Exemplos: um portão de entrada que é colocado para impedir a passagem, com um enigma a ser desvendado, ou um inimigo mais fraco que o herói precisa combater e derrotar antes de chegar ao vilão principal



O Eu Superior



GAME DESIGN

- O Eu Superior
- É o detentor da grande sabedoria, aquele que possui a resposta para tudo
- Sua função psicológica é mostrar ao herói que ele ainda precisa aprender muito e está longe de ser o herói que pensa ser



GAME DESIGN

o O Eu Superior

o Exemplos:

- Mestre dos Magos da Caverna do Dragão (também é o mentor)



- O computador de Matrix



O Camaleão



GAME DESIGN

- O Camaleão
- São personagens que parecem mudar durante a história, colocando o herói em dúvida em relação a alguns valores
 - Muitas vezes são do sexo oposto ao herói
- Sua função dramática é trazer justamente essa dúvida e suspense à história
 - Será que ele vai me trair? Ela me ama de verdade? Ele é meu amigo ou inimigo?



GAME DESIGN

o O Camaleão

o Exemplos:


- Senador Palpatine do filme Star Wars
- Scar do filme O Rei Leão (tio do Simba)



Caracterização dos Personagens



GAME DESIGN

- Além dos arquétipos vistos anteriormente, outras características devem ser consideradas na criação de personagens, como:
 - Constituição Física
 - Aspectos de sua Personalidade
 - Após a definição dessas informações, a próxima etapa é construir a **estrutura visual** do personagem
 - O esboço, ou *sketch*, do personagem começa a ser desenhado e evolui até sua versão final
 - Modelos 2D ou 3D serão criados dependendo da dimensão do jogo
 - As animações serão criadas (andar, correr, pular, morrer)
- 

GAME DESIGN

- Uma das técnicas mais simples e eficientes de criação de personagens é a que considera o formato dos personagens por meio das formas:



GAME DESIGN

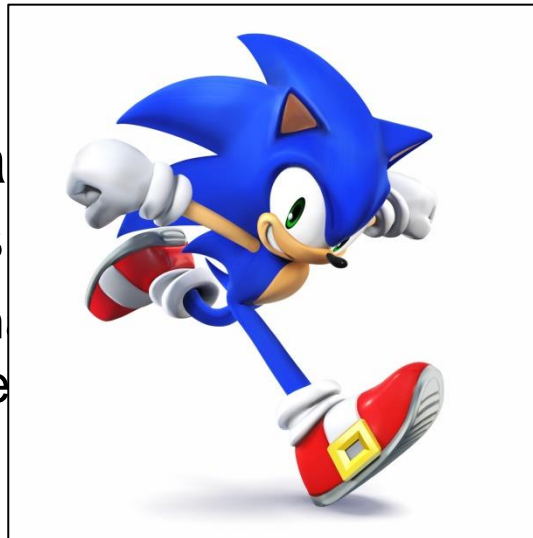
- Os aspectos físicos devem ser destacados. Assim, rapidamente os jogadores poderão identificar os personagens (com o mesmo nome).



também devem ser destacados para que o público possa rapidamente identificar os personagens.



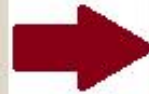
- As roupas e a caracterização física são fundamentais para a identificação dos personagens. Em geral, personagens que trocam de roupa, o que dificulta a identificação visual.



Por exemplo, Lara Croft troca de roupa frequentemente, o que dificulta a identificação visual.

GAME DESIGN

- A arte conceitual do personagem se inicia com simples rascunhos, ou *sketches*, e após aprovação do *game designer* ela é finalizada, denominando-se arte final



GAME DESIGN

- Por fim, outros aspectos que podem ser levados em consideração na criação dos personagens:
 - **Sociológicos:**
 - Como a religião, afiliação política, raça e era na qual vive o personagem
 - **Psicológicos:**
 - Quais são suas emoções?
 - Quais seus valores e crenças: o que é certo ou errado?
 - Qual seu temperamento: é fácil de lidar ou é explosivo?
 - É lógico ou emotivo?
 - É otimista ou pessimista?
 - É introvertido ou extrovertido? etc





FIM