

Gabriel Soares Gado

**CONCEPT DE PERSONAGEM PARA GAMES:
PROJETANDO CRIATURAS COMO PERSONAGENS
JOGÁVEIS**

Projeto de Conclusão de Curso
submetido ao Curso de Design da
Universidade Federal de Santa
Catarina para a obtenção do Grau de
Bacharel em Design
Orientador: Prof. Dr. Luciane Maria
Fadel

Florianópolis,
2018

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Gado, Gabriel

CONCEPT DE PERSONAGEM PARA GAMES: : PROJETANDO
CRIATURAS COMO PERSONAGENS JOGÁVEIS / Gabriel Gado
; orientador, Luciane Maria Fadel, coorientador,
Ana Veronica Paz Y Mino Pazmino, 2018.
93 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Design,
Florianópolis, 2018.

Inclui referências.

1. Design. 2. Design. 3. Personagem. 4.
Videogames. 5. Artbook. I. Fadel, Luciane Maria.
II. Paz Y Mino Pazmino, Ana Veronica. III.
Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em
Design. IV. Título.

Gabriel Soares Gado

**CONCEPT DE PERSONAGEM PARA GAMES:
PROJETANDO CRIATURAS COMO PERSONAGENS
JOGÁVEIS**

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design, e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina

Florianópolis, 08 de Junho de 2018.

Prof.^a Ana Veronica Pazmino, Dr.^a
Coordenadora do Curso

Banca Examinadora:

Prof.^a Luciane Maria Fadel, Dr.^a
Orientadora
Universidade Federeal de Santa Catarina

Prof.^a Mônica Stein, Dr.^a
Universidade Federeal de Santa Catarina

Prof.^a Cristina Colombo Nunes, Dr.^a
Universidade Federeal de Santa Catarina

Este trabalho é dedicado a todos os jogadores, estudantes e profissionais da indústria de jogos eletrônicos

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer primeira e principalmente minha orientadora Profa. Dra. Luciane Maria Fadel, por toda a sua ajuda, apoio, paciência (principalmente), correções, conselhos, sem seu auxílio a realização deste projeto seria impossível.

Agradeço a minha família por me dar suporte e facilitar meu trajeto neste trabalho. Reconheço a sorte que tenho em poder contar com eles ao me prover com sustento e me permitir focar meu tempo exclusivamente a produção deste projeto.

Agradeço aos meus amigos por proporcionar momentos de descontração, diversão, apoio nas dificuldades, e auxílio. Gostaria de agradecer especialmente ao meu amigo e colega de profissão, Rafael Domiciano, por toda a ajuda e dicas que me proporcionou durante este projeto.

"Nós precisamos de gráficos. Nós precisamos de uma boa interface, limpeza visual para as informações que constarão no jogo, e de gráficos que façam isso. Mas, quando um *game designer* é questionado como o jogo dele fará a diferença, espero que ele fale de jogabilidade, diversão e criatividade – em oposição a uma idéia de que simplesmente foca em como ele é bom visualmente." (Sid Meyer, 1997)

RESUMO

Poucos são os videogames nos quais o jogador possui a opção de ter seu avatar como uma criatura selvagem. Isso implica em determinar comportamentos e ações não humanas. Acredita-se também que a criação autoral de personagens para *games*, onde os personagens controláveis não sejam humanos nem humanóides – mas sim criaturas – pode abrir um novo leque de possibilidades quanto a experiência do usuário e mecânicas de jogabilidade. Assim, este projeto pretende focar na criação de um personagem como criatura jogável a qual seja crível como persona e identificação do jogador com a mesma. Serão gerados concept arts de uma criatura a qual pode ser usada como avatar.

Palavras-chave: Criatura. Avatar. Concept.

ABSTRACT

Few are the videogame titles in which the player has the option to have a wild creature as their avatar. This implies in determining human behavior and actions. It is also believed that creation of characters for games, where the controllable characters are neither humans nor humanoids – but creatures – can open a range of possibilities as for user experience and gameplay mechanics. Therefore, this project intends to focus on the creation of a character as a playable creature which is believable as persona and the player's relating to it. There will be generated concept art pieces of a creature which can be used as avatar.

Keywords: Creature. Avatar. Concept.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Representação visual do modelo de dimensões	25
Figura 2 – <i>Dualshock 3</i> , controle do console <i>Sony Playstation 3</i>	30
Figura 3 – Imagem promocional da Tarântula	37
Figura 4 – Besouro Hércules (<i>Dynastes hercules</i>)	43
Figura 5 – Painel Semântico Geral	46
Figura 6 – Exemplo de mapa mental: Organização de colônia	47
Figura 7 – Painel Semântico: Ferramentas de escavação	48
Figura 8 – Cornópia	52
Figura 9 – Configuração de botões do <i>Dualshock 3</i>	55
Figura 10 – Exemplos de geração de alternativas	57

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABNT – Associação Brasileira de Normas Técnicas
IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
N/A – Não se aplica
N/E – Não especificado
FPS – *First-person shooter*
IA – Inteligência artificial
NPC – *Non-player character*
RPG – *Role-playing game*
RTS - *Real-time strategy*
MOBA – *Multiplayer online battle arena*
MMORPG – *Massive multiplayer online role-playing game*
ESRB – *Entertainment Software Rating Board*
IGN – *Imagine Games Network*

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	21
1.1	PERGUNTA DE PROJETO.....	22
1.2	OBJETIVOS.....	22
	1.2.1 Objetivo Geral.....	22
	1.2.2 Objetivos Específicos.....	23
1.3	MÉTODO DE DESIGN.....	23
1.4	JUSTIFICATIVA.....	26
1.5	DELIMITAÇÕES.....	27
2	PESQUISA SOBRE O DESIGN DE PERSONAGENS.....	29
2.1	O QUE É UM JOGO PARA CONSOLE DE MESA?.....	29
2.2	JOGOS COM PROPOSTA SIMILAR.....	30
2.3	ANÁLISE DE PERSONAGEM.....	33
	2.3.1 Roteiro de análise.....	34
	2.3.2 Tarântula – <i>Deadly Creatures</i>.....	36
2.4	DETERMINAÇÃO DE ASPECTOS TÉCNICOS.....	39
	2.4.1 Tipo de criatura.....	39
	2.4.2 Público de interesse.....	40
	2.4.3 Gênero.....	41
2.5	PESQUISA BIOLÓGICA.....	42
3	DESENVOLVIMENTO	
3.1	PROCESSO CRIATIVO.....	45
3.2	INSPIRAÇÕES.....	45
3.3	GERAÇÃO DE IDEIAS.....	47
	3.3.1 Técnicas criativas.....	47
	3.3.1.1 Pesquisa e reavaliação de ideias.....	48
3.4	PRODUÇÃO DE DIMENSÕES.....	49
	3.4.1 Projeto.....	49
	3.4.1.1 Persona.....	49
	3.4.1.2 Cenário.....	49
	3.4.1.3 Capacidades.....	50
	3.4.1.4 Ações.....	50
	3.4.1.5 Figuras/elementos relacionados com o	
	personagem.....	50
	3.4.1.6 Conceito.....	51
	3.4.2 Física.....	51

3.4.3 Desenho	53
3.4.4 Psicológica	54
3.5 AÇÕES E COMANDOS.....	54
3.6 ESTUDO DE ALTERNATIVAS	56
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	59
REFERÊNCIAS.....	61
APÊNDICE A – Artbook.....	65
APÊNDICE B – Amaterasu (<i>Okami</i>).....	76
APÊNDICE C – Blood Dragon (<i>Far Cry 3: Blood Dragon</i>).....	79
APÊNDICE D – Deathclaw (<i>Fallout</i>)	82
APÊNDICE E – Paarthurnax (<i>The Elder Scrolls V: Skyrim</i>)	85
APÊNDICE F – Pilgor, The Goat (<i>Goat Simulator</i>).....	88
APÊNDICE G – Rathalos (<i>Monster Hunter</i>)	91

1 INTRODUÇÃO

A criação autoral de personagens para *games*, onde o personagem controlável não seja humano nem humanoide – mas sim uma criatura – pode abrir um novo leque de possibilidades quanto a experiência do usuário e mecânicas de jogabilidade. Isto também pode vir a ser um incentivo para inovações tecnológicas, mercadológicas, socioeconômicas e funcionais da área de videogames, impulsionando o recente (e crescente) pólo de jogos eletrônicos na região de Florianópolis. Pode se considerar que o design de personagens tem cunho tecnológico, por evidenciar uma necessidade de se criar novas *engines* e *softwares* adequados para a implementação dos personagens (PERUCIA, 2007). Além disso, tem cunho mercadológico, por implementar um novo estilo de jogo pouco explorado, e socioeconômico, por gerar uma movimentação de recursos criado pela comercialização deste mesmo novo estilo. Por fim seu cunho funcional é evidenciado por criar novos padrões com relação às ações internas de jogos (SCHELL, 2008).

No escopo de um projeto de jogos a concepção do personagem, o qual muitas vezes é o avatar, pode ser considerada uma das mais importantes etapas, pois ele faz a conexão entre o jogador e o jogo. O avatar é o personagem que representa o jogador dentro do universo que ambienta o jogo (TEODOROSKI, 2016). A importância deve-se principalmente ao fato que o jogador precisa se identificar com o personagem que controla, para que assim sua experiência seja a mais fluída e harmônica possível. Quando ocorre a identificação, possibilita uma experiência de caráter extremamente positivo que é um grande indicativo da qualidade final do jogo como um projeto de design (FADEL, 2010). Em outras palavras, quanto melhor for o projeto de um personagem também maiores as chances de o jogo ser bem-sucedido.

Além de sua importância para o jogador, e para garantir que haja a identificação do jogador para com o personagem, muitos desenvolvedores acabam evitando correr riscos desnecessários ao decidir criar um personagem humano ou antropomórfico (MIGUEL, 2009). Com toda a certeza, é de extrema facilidade para um jogador se identificar com um personagem humano, porém o mesmo não se pode dizer de personagem que seja uma criatura (HOLMES, 2016), contudo neste caso perde-se a oportunidade de inovar os jogos em relação a

mecânicas e jogabilidade. "Inovação" e "risco" são conceitos que sempre estão ligados, e por esta razão muitos desenvolvedores preferem a garantia de um mínimo de sucesso, do que arriscar uma inovação que pode ser um fracasso (THOMPSON; BERBANK-GREEN; CUSWORTH, 2007).

Tanto o sucesso como o risco inerentes ao projetar um personagem humano e não humano, respectivamente, devem-se ao fato dos desenvolvedores humanos, estarem acostumados com todos os aspectos do que se define por "ser humano". Isso torna o processo de criação de um humano, mais fluído e natural, do que o de um não humano (ASSIS, 2007).

Por fim, a solução proposta para esta problemática, é utilizar um método focado na complexidade do personagem e criar *concept arts* que serão compiladas em um *artbook*, para servir de referência visual e auxiliar outros designers de personagem em seus futuros projetos, de uma forma concisa e ao mesmo tempo abrangente. Este modelo metodológico visa tornar o processo de criação de uma criatura facilitado, espontâneo, e compreensível, permitindo que o designer tenha completo controle do projeto para conduzi-lo como desejar, mas ainda assim garantindo que o personagem criado seja biologicamente crível. Para facilitar o processo de criação, irá se projetar um personagem para um jogo de console de mesa, uma vez que este é amplamente conhecido, provendo grande biblioteca de referências, além de entendimento descomplicado para o público geral.

1.1 PERGUNTA DE PROJETO

Quais são as implicações no design de personagem quando se projeta criaturas para o papel de personagem jogável?

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo Geral

Projetar uma criatura como personagem jogável para um jogo de console de mesa.

1.2.2 Objetivos Específicos

1. Descrever as características de um jogo com criaturas como personagens jogáveis
2. Descrever as características de um personagem jogável
3. Identificar os requisitos de uma criatura como personagem jogável
4. Relatar as implicações no projeto de design de uma criatura como personagem jogável
5. Gerar *concept arts* da criatura projetada, para serem compiladas em um *artbook*

1.3 MÉTODO DE DESIGN

O método utilizado na execução deste projeto é apresentado em *Modelo para design de personagem: Uma questão de complexidade* (FADEL, 2010). O modelo foi selecionado principalmente por coincidir com o escopo deste trabalho, focando na experiência ótima do usuário, alcançada quando é dada importância a complexidade do personagem a ser criado. Por complexidade entende-se que o design do personagem precisa “englobar todos os diversos graus de suas dimensões, assim como o físico, sensorial, emocional social e estético “ (Fadel, 2010). Para isso, são produzidas quatro dimensões (projeto, física, desenho, psicológica). Nota-se que este estudo teórico prévio do personagem é extremamente significativo para a geração de alternativas visuais, auxiliando o designer de uma forma metódica durante o processo de criação. Abaixo, cada dimensão é explicada mais a fundo:

1) *Projeto*

Por englobar as demais dimensões do desenvolvimento e apresentar os aspectos mais técnicos da criação do personagem, esta dimensão é subdividida em tópicos para a melhor compreensão dos dados, em contraste as outras dimensões que são apresentadas de uma forma pontual. A complexidade em nível de projeto para Fadel (2010) é criar o

conceito complexo do personagem. Assim o projeto de um personagem inicia-se com um estudo aprofundado sobre esse personagem e seu universo. Nessa fase pode-se utilizar técnicas como análise de similares, estudo gráfico, painel semântico. Para tanto, pode-se aplicar algumas técnicas que ajudam na construção desse conceito. Seguem abaixo algumas dessas técnicas:

- a) “Persona”: Definir características gerais, utilizando apenas palavras-chave;
- b) Cenário: Determinar o habitat natural, dieta, e posição na cadeia alimentar e/ou nicho ecológico;
- c) Capacidades: Traçar as habilidades, características, fraquezas, e necessidades intrínsecas do personagem;
- d) Ações: Descrever atividades realizadas pela criatura durante seu ciclo de vida;
- e) Figuras/elementos envolvidos com o personagem: Explicar as relações interespécies conhecidas, interações com recursos do meio, e hierarquia social (quando houver);
- f) Relação entre figuras: Criação de mapa mental para evidenciar a comunicação Criatura- Mundo;
- g) Conceito: Resumo síntese da Dimensão de Projeto (incluindo informações que não se encaixam nos itens anteriores, como papel desempenhado no jogo);

2) *Física*

Esta dimensão tem o propósito de descrever a aparência do personagem. É explicada a fisiologia da criatura, juntamente com a apresentação de painéis semânticos utilizados como referência visual.

3) *Desenho*

É definida a representação gráfica do personagem, levando em conta a pesquisa projetual de demais jogos, atração do público de interesse, e elementos observados nos painéis semânticos gerados.

4) *Psicológica*

Nesta etapa são revelados os fatores mentais do personagem. No caso da criatura, serão expostos elementos como a amplitude emocional, temperamento, nível de intelecto, sociabilidade, e forma de comunicação, assim como painéis semânticos criados.

Figura 1 – Representação visual do modelo de dimensões



Fonte: Modelo para design de personagem: Uma questão de complexidade (FADEL,2010)

Seguindo a proposta do projeto de se criar um personagem para um jogo autoral, deve-se definir os aspectos técnicos do jogo, para que assim se possa dar início a concepção do personagem. O primeiro passo é investigar jogos com proposta semelhante, para que se possa averiguar características pertinentes dos títulos, público de interesse, gênero do jogo, número de jogadores, entre outros dados que venham a influenciar no desenvolvimento da criatura. Para este fim, é realizada uma pesquisa de jogos, para a elaboração de uma lista de produtos relevantes para o desenvolvimento deste trabalho.

De posse da coleção de informações citadas acima, é possível iniciar a determinação do caminho a ser tomado, então é feita a seleção do tipo de criatura que se deseja desenvolver. Para tal, utiliza-se como referência a lista produzida na etapa anterior. Após esta fase, efetua-se a segmentação do mercado, definindo a audiência para a qual o jogo será projetado, estágio significativo no estabelecimento dos dados técnicos restantes, tais como número de jogadores e gênero da obra.

1.4 JUSTIFICATIVA

Videogames compõem uma tecnologia relativamente recente, comparada a outras formas de entretenimento já estabelecidas na cultura popular. Com o principal objetivo de entreter, os jogos eletrônicos são definidos essencialmente como uma mídia interativa, onde usuário tem participação ativa. Com isso em mente, muitos jogos proporcionam experiências impossíveis de se alcançar na vida real, porém ainda há diversas áreas e temas pouco exploradas, e oportunidades de inovação que muitas vezes não são aproveitadas.

Assim esse projeto se justifica como iniciativa de explorar um segmento do mercado onde há a possibilidade de sucesso por falta de competição. Durante a pesquisa, foi observado uma falta de jogos de qualidade onde se é possível assumir o controle de uma criatura. Como mencionado anteriormente, o foco deste projeto é criar um animal selvagem jogável, isso exclui seres antropomórficos, como *Crash Bandicoot* e *Sonic*.

Muitos jogos apresentaram ocasiões propícias para implementar a proposta deste projeto, onde os desenvolvedores deixaram de aproveitar a oportunidade de inovar e acabaram criando uma obra que segue uma fórmula pré-estabelecida de sucesso. Por exemplo, jogos da franquia *Jurassic Park*, famosa por seus dinossauros, o que sempre fascinou pessoas de diversas idades. É de se esperar um jogo que ofereça a possibilidade de controlar um dinossauro, porém em sua grande maioria, o jogo permite apenas controlar um personagem humano com o objetivo de caçar os dinossauros. Assim, torna-se claro o interesse em produzir um jogo sobre uma franquia famosa por seus dinossauros, onde os

mesmos podem ser controlados pelo jogador, visto que há um segmento do mercado livre de concorrência. Como em qualquer área do mercado, o público possui o poder aquisitivo, portanto agradar os consumidores é um interesse de cunho lucrativo para empresas de jogos.

Ademais, é importante que haja uma diversidade de jogabilidade e mecânicas, para que se prenda a atenção do usuário. Esse objetivo pode ser atingido com o estudo e aplicação da biônica e biomimética (BENYUS, 2007), uma vez que as mesmas se inspiram em sistemas da natureza. Desta forma, é proposto criar um personagem que naturalmente possua habilidades únicas. Isto também pode atrair uma parcela específica de jogadores que se interessam em sempre jogar títulos alternativos e experimentar estilos diferentes. Esse público é importante para a evolução de gêneros novos, pois eles ajudam submetendo os jogos ao teste e gerando feedback, para que os desenvolvedores possam aprimorar os próximos jogos, e assim a evolução ocorre (SALEN, 2012).

Por fim, é de extrema importância que haja um impulso inicial para produção de jogos com criaturas como protagonistas, pois existem diversos métodos para a criação de personagens humanos, mas a área de criaturas é pouco explorada. Essa falta pode levar a duas coisas: Primeiro, um receio de se aprofundar na criação de tais personagens, resultando em um design raso e fraco; Segundo, pode-se gerar confusão e projetar os personagens de uma forma inconsistente, onde não se há um padrão na forma de criar, sacrificando a harmonia no projeto final.

1.5 DELIMITAÇÕES

Como resultado, pretende-se produzir o projeto de um personagem completo para um jogo autoral, focando nas artes de desenvolvimento do mesmo, dando início à produção de um *artbook*. Assim o personagem é apresentado a nível conceitual e não faz parte do escopo desse PCC a sua implementação.

Assim, é esperada a produção de rascunhos, alternativas, estudos de ações, um *model sheet*, e uma arte promocional do personagem em ação.

2 PESQUISA SOBRE O DESIGN DE PERSONAGENS

2.1 O QUE É UM JOGO PARA CONSOLE DE MESA?

Para entender como desenvolver um personagem para um jogo, primeiro é preciso saber o que se define por "jogo para console de mesa". Primeiramente, um console de mesa nada mais é, do que uma máquina cuja principal função é rodar jogos eletrônicos, por exemplo *Playstation* da marca *Sony* e *Xbox* da marca *Microsoft*. Um console de mesa se diferencia de um portátil por não possuir tela, altofalantes próprios, ou bateria, desta forma é necessário o uso de um televisor e fonte externa de energia, respectivamente. Outra diferença importante é controle ser conectado também externamente, ao invés de ser embutido. Sendo assim, o console de mesa foi projetado para ser imóvel, possuindo um tamanho mais robusto, viabilizando a acomodação de equipamentos com poder de processamento mais potente, possibilitando a criação de jogos mais complexos. Já a diferença entre computadores pessoais e consoles, se dava no passado pela função de cada um, sendo o console especializado em jogos e o computador mais versátil, porém hoje em dia essa diferença está cada vez inexistente, graças a multifuncionalidade dos consoles da atualidade.

Os exemplos citados anteriormente foram escolhidos pelo fato de utilizarem controles que definiram o padrão atual da configuração de botões, gatilhos e alavancas. Com isso em mente, este projeto irá utilizar o controle *Dualshock 3*, controle do *Sony Playstation 3*, como base para a definição de comandos do personagem.

Figura 2 – Dualshock 3, controle do console Sony Playstation 3



Fonte: <https://en.wikipedia.org/wiki/DualShock>

Não há diferença formal entre jogos para computador e consoles de mesa (BOBANY, 2008), uma vez que muitos jogos costumam ser lançados para ambas as plataformas, portanto a decisão de se desenvolver um jogo para "console de mesa" foi baseada meramente no uso do controle e familiaridade do o público geral.

2.2 JOGOS COM PROPOSTA SEMELHANTE

Foi realizado um levantamento com o intuito de analisar como personagens jogáveis baseados em criaturas vem sendo utilizados em jogos através das décadas. Todas as classificações indicativas estão de acordo com o padrão utilizado pelo Ministério da Justiça, sendo que os títulos não avaliados pelo mesmo mas que possuem avaliação por terceiros (ESRB, IGN, Steam, e Moby), tiveram sua avaliação adaptada para a classificação correspondente dentro do padrão brasileiro. Deve-se levar em conta também, que alguns títulos possuem divergências quanto a classificação brasileira e internacional (Ex: *EVOLVE*, tem

classificação “14 anos” de acordo com Ministério da Justiça, e classificação “18 anos” de acordo com ESRB), nesses casos a classificação brasileira foi considerada mais relevante para este Projeto de Conclusão de Curso.

A tabela apresenta títulos nos quais o jogo oferece ao jogador uma criatura como personagem jogável. É importante notar que jogos em que se controla um personagem antropomórfico, como *Crash Bandicoot* e *Sonic*, não pertencem a tabela pois o foco deste trabalho é o desenvolvimento de uma criatura selvagem propriamente dita.

Por fim, o principal objetivo da análise da tabela, é o de descobrir os tipos de criaturas utilizados mais frequentemente em jogos que apresentam propostas similares a deste Projeto. Desta forma, auxiliando na seleção do público de interesse, gênero, e tipos de criaturas a serem desenvolvidas neste projeto, possibilitando seguir para os próximos passos.

Tabela 1 – Jogos com proposta similar a do Projeto

Título	Ano	Gênero	Classificação Indicativa	Personagem(ns)
102 Dalmatians: Puppies to the Rescue	2000	Ação / Aventura	Livre	Cachorro
Aliens vs. Predator	2010	FPS	18 anos	Extraterrestre
Bear Simulator	2016	Simulador	14 anos	Urso
Cockroach Simulator	2016	Simulador	Pendente	Barata
Combat of Giants	2008-2011	Luta	Livre	Dinossauro; Dragão; Inseto
Deadly Creatures	2009	Ação / Aventura	14 anos	Aranha; Escorpião
Depth	2014	Ação / FPS	18 anos	Tubarão
Dino D-Day	2011	FPS	14 anos	Dinossauro
Divinity II	2010	RPG	14 anos	Dragão
Dog's Life	2003	Ação / Aventura	14 anos	Cachorro
Dragon Spirit	1987	<i>Scrolling Shooter</i>	Livre	Dragão

Drunk on Nectar	2016	Simulador	Pendente	Aranha; Borboleta; Libélula; Abelha
Ecco the Dolphin	1992	Ação / Aventura	Livre	Golfinho
Empires of The Undergrowth	2017	RTS	Pendente	Formiga
EVOLVE	2014	FPS	14 anos	Monstro
Goat Simulator	2014	Simulador	18 anos	Cabra
Godzilla Unleashed	2007	Luta	10 anos	Monstro
Hoard	2011	Ação / Estratégia	Livre	Dragão
Impossible Creatures	2002	RTS	12 anos	Quimera
Incredipede	2013	Puzzle	Pendente	Aberração
Jaws Unleashed	2006	Ação / Aventura	18 anos	Tubarão
Kameo: Elements of Power	2006	Ação / Estratégia	12 anos	Monstro
King of the Monsters	1991	Luta	10 anos	Monstro
Lair	2007	Ação / Estratégia	14 anos	Dragão
Mesozoica	2015	Ação	Pendente	Dinossauro
Mr. Mosquito	2001	Ação / Simulador	12 anos	Mosquito
Natural Selection	2002	FPS	18 anos	Extraterrestre
Okami	2008	Ação / Aventura	12 anos	Lobo
ParaWorld	2006	RTS	12 anos	Dinossauro
Primal Carnage	2012	Ação / FPS	18 anos	Dinossauro
Primal Rage	1994	Luta	12 anos	Dinossauro; Primata
Rampage	1988	Aventura	Livre	Monstro

Saurian	2017	Sobrevivência	Pendente	Dinossauro
Sea Monsters: A Prehistoric Adventure	2007	Aventura	10 anos	Animal Marinho Prehistórico
Shelter	2013	Aventura / Sobrevivência	10 anos	Texugo; Lince
SimAnt	1991	Simulador / Estratégia	Livre	Formiga
Spider: The Video Game	1997	Ação / Aventura	Livre	Aranha
Spyro The Dragon	1998	Plataforma	Livre	Dragão
Thanatos	1986	Ação	10 anos	Dragão
The I of the Dragon	2004	RPG	18 anos	Dragão
The Isle	2015	Sobrevivência / Horror	Pendente	Dinossauro
The Legend of Zelda: Twilight Princess	2006	Aventura	10 anos	Lobo
The Lost World: Jurassic Park	1997	Ação / Plataforma	14 anos	Dinossauro
Tokyo Jungle	2012	Ação / Sobrevivência	10 anos	Cachorro; Leão; Hiena; Cervo
Untamed: Life Of A Cougar	2015	Ação / Aventura	Pendente	Puma
Warpath: Jurassic Park	1999	Luta	14 anos	Dinossauro

Fonte: Ministério da Justiça; ESRB; IGN, Steam, Moby Games (2017)

2.3 ANÁLISES DE PERSONAGENS

Para se compreender o objeto de estudo desse projeto, foram analisados alguns personagens existentes, sendo eles controláveis ou não, para que se pudesse traçar um padrão em sua criação, e determinar quais aspectos recebem mais atenção. Esta série de análises foi feita utilizando o método de design observado em 1.3, porém com seu foco

voltado para análise ao invés de criação. Desta forma, diversos itens foram excluídos, alterados, e incluídos. Segue primeiramente o roteiro de análise, com a explicação de cada item, e após, a análise considerada mais relevante para o projeto. As demais análises podem ser encontradas no apêndice deste trabalho.

Como realtado no item anterior, foi realizada uma pesquisa de jogos que possuem de fato uma criatura como personagem controlável, para que se pudesse observar que tipo de criatura aparece com mais frequência. Isso foi feito com o intuito de definir a criatura que resultará deste Projeto de Conclusão de Curso. Como a proposta do projeto já é de criar um personagem que foge do comum, ou seja, um personagem não humano, então o mais óbvio a se fazer seria projetar um tipo de criatura que também não aparece com frequência nos jogos.

2.3.1 Roteiro de análise

Dados Básicos

- **Nome:** O nome do personagem ou espécie;
- **Jogo:** O jogo ou franquia a qual o personagem pertence;
- **Tipo de jogo:** As categorias nas quais o jogo/franquia se enquadra;
 - **Classificação indicativa:** Separação em categorias dividida em faixas etárias, de acordo com o conteúdo apresentado no jogo;
 - **Gênero:** O gênero do jogo;
 - **Plataforma:** O tipo de plataforma que roda o jogo;
 - **Número de jogadores:** A quantidade de jogadores do jogo;
- **Controlado por:** Se o personagem é controlado pelo jogador ou pela máquina;
- **Relação com jogador:** Como o personagem se relaciona com jogador;
- **Papel desempenhado no jogo:** A função do personagem dentro do jogo;
- **Imagem Ilustrativa;**

D1) Projeto

- **Categoria:** Categoria generalizada do personagem;

- **Subcategoria:** Categoria específica do personagem;
- **Origem/Inspiração:** Inspiração utilizada na concepção do personagem;
- **História:** *Background* do personagem dentro do universo do jogo;
- **Cenário:** Engloba todo o ecossistema que cerca o personagem;
 - **Habitat natural:** Ambiente/bioma em que o personagem vive;
 - **Dieta:** Alimentação do personagem;
 - **Posição na cadeia alimentar:** A posição ocupada pelo personagem na cadeia alimentar do universo do jogo (se houver);
 - **Nicho ecológico:** A função do personagem na ecologia do universo do jogo (se houver);
- **Capacidades:** Conjunto do potencial do personagem, delimitando o que é capaz ou não de fazer;
 - **Habilidades:** Habilidades que o personagem pode executar, incluindo mecânicas do jogo;
 - **Características:** Características específicas do personagem;
 - **Fraquezas:** Fraquezas do personagem, incluindo mecânicas do jogo;
 - **Necessidades intrínsecas:** Necessidades do personagem, incluindo mecânicas do jogo (se houver);
- **Ações:** Atividades realizadas pelo personagem durante seu ciclo de vida;
- **Reprodução:** Forma de reprodução do personagem (se houver);
- **Figuras/elementos envolvidos com o personagem:** Lista de relações e interações entre o personagem e o universo à sua volta;
 - **Relações interespécies:** Relações do personagem com membros de outras espécies, incluindo mecânicas do jogo;
 - **Interações com recursos do meio:** Interações do personagem com recursos disponíveis no meio-ambiente, incluindo mecânicas do jogo;

- **Organização social:** Nível de sociabilidade da espécie do personagem;
- **Posição hierárquica:** Posição ocupada pelo personagem dentro da hierarquia social de sua espécie (se houver);

D2) *Física*

- **Morfologia:** Descrição da aparência física e anatomia do personagem;
- **Paleta de cores/Padronagem:** Cores e padronagens aparentes no corpo do personagem, incluindo exemplo visual;

D3) *Desenho*

- **Estilização:** Representação gráfica do personagem;
- **Características únicas:** Características e efeitos gráficos específicos do personagem;

D4) *Psicológica*

- **Nível de Inteligência:** Descrição das capacidades mentais do personagem;
- **Amplitude Emocional:** Descrição da capacidade emocional do personagem;
- **Temperamento:** Descrição do parâmetro de comportamento da espécie do personagem;
- **Expressões & Linguagem corporal:** Descrição das expressões faciais e/ou linguagem corporal utilizadas pelo personagem;

Extras

- **Variantes:** Lista de formas alternativas do personagem;
- **Observações:** Informações a;

2.3.2 Tarântula – *Deadly Creatures*

Dados Básicos

- **Nome:** Tarântula;
- **Jogo:** Deadly Creatures;

- **Tipo de jogo**
 - **Classificação indicativa:** Jovens a partir de 12 anos;
 - **Gênero:** Ação e Aventura;
 - **Plataforma:** Consoles de Mesa;
 - **Número de jogadores:** 1;
- **Controlado por:** Jogador;
- **Relação com jogador:** Avatar;
- **Papel desempenhado no jogo:** Protagonista;

Figura 3 – Imagem promocional da Tarântula



Fonte: *Deadly Creatures* (2008)

D1) Projeto

- **Categoria:** Aranha;
- **Subcategoria:** Tarântula;
- **Origem/Inspiração:** *Aphonopelma chalcodes*, aranha-carnuejeira;
- **História:** N/E;
- **Cenário**
 - **Habitat natural:** Deserto de Sonora, Arizona;
 - **Dieta:** Carnívora;
 - **Posição na cadeia alimentar:** Predadora pequeno-porte;

- **Nicho ecológico:** N/E;
- **Capacidade**
 - **Habilidades:** - Caminhar em paredes e tetos;
 - Lançar teia;
 - Presas venenosas;
 - **Características:** Ágil e com reflexos rápidos;
 - **Fraquezas:** N/E;
 - **Necessidades intrínsecas:** N/E;
- **Ações:** N/E;
- **Reprodução:** Ovípara;
- **Figuras/elementos envolvidos com o personagem**
 - **Relações interespecies:** - Escorpião (segundo protagonista do jogo): Rivais, se encontram apenas nas transições dos capítulos, geralmente entrando em combate que acaba em empate ou um dos dois fugindo;
 - Cascavel: Antagonista, Arqui-inimiga da tarântula;
 - **Interações com recursos do meio:** Possui a habilidade de utilizar paredes e tetos para transitar pelo cenário, assim como usar sua teia para acessar locais inalcançáveis;
 - **Hierarquia social:** Solitária;
 - **Posição hierárquica:** N/A;

D2) Física

- **Morfologia:** Oito patas longas, um par de presas venenosas, oito olhos, corpo dividido em cefalotórax e abdômen, coberta por cerdas;
- **Paleta de cores/Padronagem:** Marrom;



D3) Desenho

- **Estilização:** Modelo 3D, Realista;
- **Características únicas:** N/A;

D4) *Psicológica*

- **Nível de Inteligência:** Acima da média, capaz de planejar emboscadas;
- **Amplitude Emocional:** N/E;
- **Temperamento:** Agressiva apenas quando provocada;
- **Expressões & Linguagem corporal:** Sem expressões faciais, utiliza suas patas para ameaçar;

Extras

- **Variantes:** N/A;
- **Observações:** - No jogo, a tarântula é utilizada apenas nos capítulos de número ímpar;
- Suas habilidades a tornam mais apropriada para furtividade;
- É considerada mais difícil de controlar;

2.4 DETERMINAÇÃO DE ASPECTOS TÉCNICOS

Com base nas informações coletadas, é possível definir os seguintes fatores do jogo: público de interesse, gênero desejado, e tipo de criatura a ser desenvolvida.

2.4.1 Tipo de criatura

O primeiro e mais importante tópico a ser selecionado é o tipo de criatura que se deseja desenvolver. Após a escolha, é possível isolar os títulos semelhantes, podendo assim, realizar uma análise mais objetiva dos dados. Isso torna o estabelecimento dos aspectos técnicos do jogo mais prático e racional. Nota-se uma falta de obras com um peixe como protagonista, o que faz dele a escolha perfeita, porém a mesma falta de referência se revela um obstáculo significativo, principalmente na investigação do público de interesse.

O segundo grupo menos explorado é o dos artrópodes, mas a quantidade maior de jogos – além da clara parcela do mercado para a qual é voltada – prova-se uma escolha mais prudente, provendo tanto a desejada característica de pouca representatividade, quanto uma

quantidade satisfatória de material para pesquisa. Outro critério para a escolha foi a diversidade natural do grupo, possibilitando vasta liberdade criativa.

2.4.2 Público de Interesse

Baseado em novas informações apresentadas, faz-se um apuramento do público de interesse dos jogos protagonizados por artrópodes, neste caso foram selecionados os títulos "Deadly Creatures" e "Spider: The Video Game" para análise. Como resultado da pesquisa, foram determinadas diversas características comuns no público de cada jogo, sendo elas: Adolescentes e jovens adultos; proprietários de consoles; donos de animais de estimação exóticos (aranhas, lagartos, etc...); aficionados por insetos; preferência por temas sérios, sóbrios, e sombrios; indivíduos incomuns e considerados destoantes do padrão social (*misfits* e *outcasts*); amantes da vida selvagem; pessoas que buscam ação; experimentam títulos alternativos; gamers *hardcore*; se interessam por histórias fantásticas e épicas; buscam se sentir relevantes.

A partir deste ponto, foi possível identificar certos arquétipos propostos por SCHIMIDT (2012) – tanto masculinos como femininos. Segue abaixo uma breve explicação das características observadas em cada arquétipo:

- **O Protetor**
Possui um senso de proteção e procura defender o próximo.
- **O Recluso**
Isolado, se relaciona pouco com os outros. Constantemente imerso na busca por conhecimento.
- **O Messias Masculino**
O herói clássico, que parte em uma jornada épica contra o mal supremo. Geralmente de origem mundana, descobre seu poder ao longo do caminho.
- **O Justiceiro**
Uma versão sombria do "Messias Masculino", tem como lema "os fins justificam os meios". Acredita na utilização de ações imorais para atingir um bem maior.

- **O Artista**
Conduzido por suas emoções, se importa demasiado com a opinião alheia, chegando ao ponto de ser inseguro.
- **A Amazona**
Guerreira forte, apaixonada pela natureza, de traços selvagens.
- **A Filha do Pai**
Em constante luta para quebrar padrões, tentando sempre se igualar aos homens. Por esta razão acaba se destoando do mundo feminino e adequando ao masculino.
- **A Cuidadora**
Sente-se na obrigação de cuidar dos outros, geralmente altruísta por natureza, assim acaba deixando de cuidar da própria aparência.
- **A Mística**
Um espírito livre que prefere se isolar em seus pensamentos. Muitas vezes incompreendida pela sociedade.
- **O Messias Feminino**
Praticamente idêntica ao "Messias Masculino", ambos possuem característica andrógena.
- **A Destruidora**
Assim como o "Justiceiro" está para o "Messias Masculino", a "Destruidora" é uma versão negativa do "Messias Feminino".

Com base nos arquétipos mencionados, é possível criar um personagem com o qual o público de interesse possa se identificar, um dos principais objetivos deste projeto. Desta forma, será possível estabelecer os atributos mais pertinentes da criatura, de maneira fundamentada em referências sólidas.

2.3.3 Gênero

Quanto ao gênero, é selecionado "Ação-Aventura" como melhor escolha por diversas razões. Primeiramente, pelo fato de se enquadrar nas preferências observadas no estudo do público de interesse. A parcela

de "Ação" proporciona o desafio que gamers *hardcore* buscam juntamente com a própria ação, como visto na seção anterior. Já a porção "Aventura", apela para o interesse por jornadas épicas, podendo dar o tom sério e sóbrio que atrai o público em questão. (MIGUEL, 2009)

Segundo, o gênero escolhido é propício para a narrativa de um enredo, prendendo a atenção do jogador e auxiliando o mesmo a se relacionar com o personagem.

Terceiro, é possível pavimentar uma trajetória para o jogo, criando um roteiro que viabiliza a utilização de *puzzles* e demais artifícios que fazem uso das mecânicas implementadas na criação das habilidades do personagem. (PERUCIA, 2007)

Além do mencionado, outros gêneros que poderiam agradar o público foram descartados por não serem compatíveis com as propostas do projeto. Como FPS – por se tratar de um projeto focado no concept de personagens – uma perspectiva em terceira pessoa é mais interessante do que em primeira pessoa neste projeto, visto a importância visual dada a criação dos personagens. Outro gênero rejeitado foi o RPG, que poderia ser considerado extremamente cativante para o jogador, uma vez que a tradução literal do gênero é "jogo de interpretação de papéis". Porém, para atingir isso, o jogo proporciona ao jogador a possibilidade de criar seu próprio personagem, o que desvia completamente da proposta do projeto, que é resultar em um personagem pronto para ser utilizado em um jogo.

2.5 PESQUISA BIOLÓGICA

Finalizada a pesquisa com foco na indústria de jogos eletrônicos, inicia-se uma pesquisa voltada para a biologia dos animais nos quais a criatura será baseada. Este passo é de extrema importância para o projeto, pois é a partir dele que é possível projetar uma criatura biologicamente crível. Para tanto, são utilizados livros de anatomia e comportamento animal, como base para a reunião de conhecimento. Assim como a referência visual é indispensável na área da ilustração, a referência de conhecimento da natureza é essencial quando se pretende criar um animal selvagem, que seja consistente tanto com o universo a sua volta como com seres similares da vida real (HOLMES, 2016).

Figura 4 – Besouro Hércules (*Dynastes hercules*)



Fonte: <http://animals.net/hercules-beetle/>

3. DESENVOLVIMENTO

3.1 PROCESSO CRIATIVO

De posse das informações coletadas durante a fase de pesquisa descrita no capítulo anterior, foi possível conduzir o projeto para a direção desejada. Isso tornou o resultado final racional por se utilizar uma base de dados consistente, ao mesmo tempo mantendo ampla liberdade criativa.

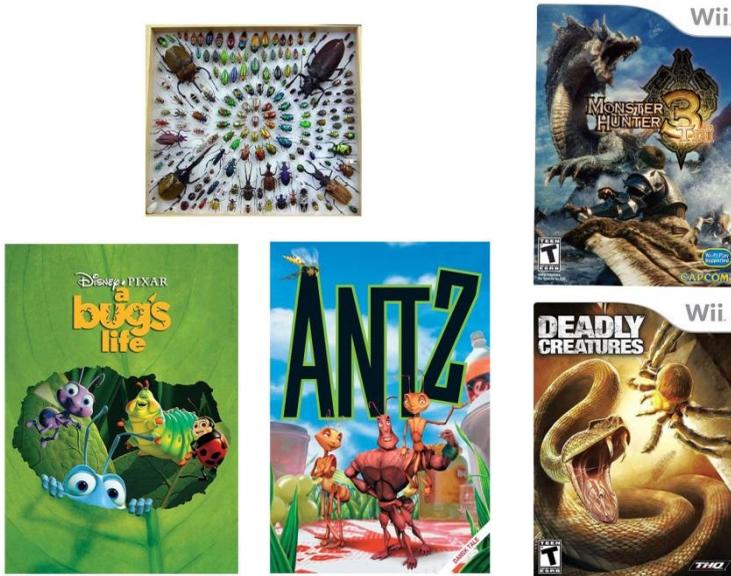
Durante esta etapa do processo criativo as primeiras ideias foram geradas, para serem melhor elaboradas posteriormente, na etapa de maturação. Porém estas duas etapas não foram trabalhadas necessariamente em sucessão uma a outra, na verdade elas foram executadas ao mesmo tempo, intercambiando a atenção quando necessário.

3.2 INSPIRAÇÕES

Toda obra de cunho criativo necessita de referências para manter a coerência de ideias. Com isso em mente foi feita uma busca por inspirações no mundo do entretenimento, não se limitando apenas a indústria de jogos. Desta pesquisa resultou um painel semântico geral com imagens representando conceitos considerados pertinentes para diversos aspectos do projeto – para tal foi feito uma busca em bancos de imagens como Google e Pinterest. Estes conceitos foram derivados das características observadas na personas apresentadas no item 2.3.2 deste relatório.

As características mais influentes na seleção das referências, foram: Um indivíduo que apesar de diferente dos demais e peculiar, possui um senso de coletivo e apenas deseja o bem aos que considera próximos; Um herói inesperado que possui um poder escondido; A variedade e funcionalidade de chifres, característica dos besouros pertencentes a subfamília *dynastinae*, mais conhecidos como besouros rinoceronte.

Figura 5 – Painel Semântico Geral, criado pelo autor



Fonte: Pinterest

No painel apresentado, pode-se observar que tanto os filmes “Vida de inseto” como “Formiguinhaz”, apresentam diversos aspectos das ideias mencionadas acima, principalmente o fato de o protagonista ser considerado alguém que não se encaixa em seu meio, porém isto não o impede de salvar sua colônia. É importante notar que em ambos os casos, o protagonista pertence a uma casta inferior – de formigas trabalhadoras – portanto não possui nenhum treino de combate ou poder especial. Já o título “Deadly Creatures” apresenta características diferentes, principalmente o fato de ser um jogo onde se controla um artrópode selvagem, além de apresentar uma história com tema sombrio e sério. Neste caso, nota-se como o gênero ação-aventura foi aplicado com grande efeito, utilizando-se de sistema de combate e resolução de *puzzles*. Por fim, o último item do painel é a obra “Monster Hunter”, pouco conhecida no Ocidente, mas um grande sucesso no Japão. Tal sucesso é derivado da incrível qualidade – e variedade – dos monstros exibidos na franquia. Outro ponto que se destaca é o fator constante de megafauna, onde a maioria dos monstros é inspirada em dinossauros, dragões, e insetos gigantes.

3.3 GERAÇÃO DE IDEIAS

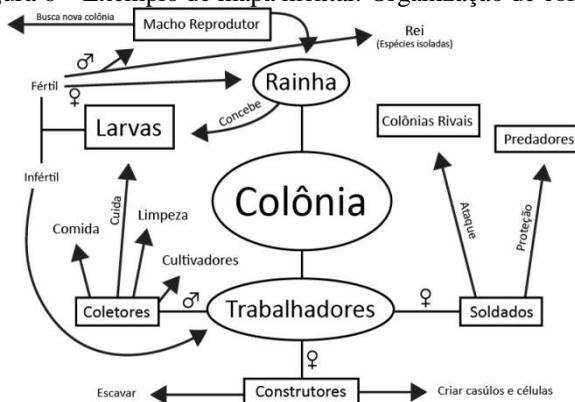
Com uma direção geral definida, foi iniciado o primeiro passo da criação do personagem. Este passo foi caracterizado por exigir o máximo de criatividade em todo o projeto. Ele foi dividido em duas porções, sendo que ao final da segunda, houve a necessidade de se visitar o primeiro estágio, o que se tornou uma atividade cíclica.

3.3.1 Técnicas criativas

Foram utilizadas duas principais técnicas criativas para se conceber as ideias do projeto: *Brainstorming* e criação de mapas mentais. Durante o *brainstorm*, foi separado um período de tempo com foco apenas em gerar ideias, onde todas foram anotadas em um caderno, sem exceção. Ou seja, nenhuma ideia é excluída ou descartada, este passo serviu principalmente para registrar possíveis caminhos a serem tomados. Por esta razão, esta técnica apresentou ter uma natureza redigida.

Por outro lado, a técnica de criação de mapas mentais demonstrou uma natureza visual. Foram gerados mapas mentais ao mesmo tempo que o processo de *brainstorm*, para que fosse possível organizar ideias que se relacionavam com outras. Desta forma era possível visualizar se estas relações eram lógicas e críveis, ou se era demasiadamente fantasiosas – a ponto de serem irracionais.

Figura 6 – Exemplo de mapa mental: Organização de colônia



Fonte: Criado pelo autor

3.3.1.1 Pesquisa e reavaliação de ideias

Após a quantidade de ideias registradas ser considerada satisfatória, iniciou-se o processo de pesquisa e avaliação das ideias. Em oposição ao estágio anterior, este foi o momento onde as ideias foram julgadas se eram adequadas para serem elaboradas ou não. As ideias mais interessantes passaram de um processo de maturação onde se pesquisou o assunto para determinar se o que foi anteriormente pensado condizia com a realidade. Em caso negativo, optava-se a por corrigir a ideia ou descartá-la. Cada conceito foi avaliado separadamente, tornando o processo demorado, onde as propostas que permaneciam precisavam passar por uma nova fase de análise, onde eram examinadas em conjunto com as demais ideias.

No início da bateria de avaliações, foram criados painéis semânticos específicos, estes derivados do painel semântico geral mencionado no item 3.2. Cada painel específico teve o objetivo de representar visualmente os conceitos do personagem, além de aspectos que influenciaram na criação do mesmo, como história do jogo e mecânicas do *gameplay*. Como exemplo, observa-se o painel de ferramentas de escavação, servindo de referência visual para a criação do chifre, característica mais marcante da criatura, além de ser peça central de diversas mecânicas planejadas para o jogo.

Figura 7 – Painel Semântico: Ferramentas de escavação



Fonte: Criado pelo autor

3.4 PRODUÇÃO DE DIMENSÕES

Este capítulo visa expor todas as informações do personagem criadas durante o capítulo anterior, de forma discorrida para facilitar a compreensão.

3.4.1 Projeto

A dimensão Projeto engloba e governa as demais dimensões. Nela se encontram as principais informações que definem o personagem em questão de complexidade. Por esta razão ela é subdividida em persona, cenário, capacidades, ações, e relação com figuras e elementos.

3.3.1.1 **Persona**

Peculiar, escavadora, destemida, coletivo, protetora, altruísta.

3.3.1.2 **Cenário**

A “Cornopus” (do Latim cornus = chifre; e opus = trabalho), ou coloquialmente chamada “Cornópia”, é um inseto que forma colônias assim como formigas e abelhas. Os indivíduos cada casta da colônia possuem um chifre especializado para o trabalho que realizam, semelhante a diversos besouros, por esta razão recebe tal nome. É uma criatura que vive em florestas tropicais de um mundo onde o nível elevado de oxigênio proporciona condições para a existência de megafauna. A espécie apresenta dimorfismo sexual avançado, que afeta diretamente a distribuição dos papéis dentro da colônia.

Se o espécime nasce fértil, automaticamente recebe o papel de reprodutor, no caso de uma fêmea ela se tornará uma rainha, e no caso do macho há a possibilidade de sair em busca de outra colônia. Quando a larva é infértil, ela se tornará uma trabalhadora. As fêmeas, por serem mais robustas e não possuírem asas, recebem trabalhos como soldados para defender a colônia de invasores, ou escavadoras de túneis. Por outro lado, os machos são menores e mais leves, além de possuírem um par de asas, por esta razão desempenham funções como coletores, e cultivadores de comida.

A protagonista do jogo é uma fêmea infértil da casta escavadora, porém durante seu período de gestação ocorreram má formações, que resultaram em possuir características masculinas. Por este motivo possui dificuldades em ser respeitada e reconhecida pelos seus semelhantes. A

história do jogo começa com uma escavação comum, onde se descobre uma invasão de insetos invasores o que acaba fazendo a protagonista se perder das demais escavadoras, então dá-se início a jornada para se retornar a colônia, mas ao longo do caminho deve-se combater os invasores.

3.3.1.3 **Capacidades**

Como pertence a casta escavadora, possui a habilidade de usar seu chifre para escavar terra, além de consumir fungos específicos para sintetizar uma espécie de cera de solidificação rápida, utilizada na construção de plataformas. Para localizar tais cogumelos, a Cornópia utiliza um par de antenas sensoriais especializadas em detecção de esporos. Possui força suficiente para empurrar rochas e troncos caídos, e assim como a maioria dos insetos, é capaz de andar em paredes e tetos. Uma das características masculinas que possui é um par de asas, porém seu tamanho reduzido limita a distância do voo.

3.3.1.4 **Ações**

Sua função básica é escavar túneis e construção geral da colônia. Ao formar sua colônia, as Cornópias buscam uma caverna, onde começam a escavar para construir sistemas de túneis e galerias subterrâneas. A caverna original é a única porta de entrada e saída, o que facilita o trabalho de defesa dos soldados.

3.3.1.5 **Figuras/elementos relacionados com o personagem**

Colônia

A sociedade no qual a protagonista se encontra, composta por milhões de indivíduos, por vezes pode ser considerado um único organismo. Apesar das dificuldades para se encaixar, a protagonista é considerada parte da colônia e compartilha do dever de cooperação.

Predadores

Poucos são os predadores naturais da Uniopus, sendo basicamente insetos maiores que dividem o mesmo território, e aves de rapina que possuem bicos fortes o suficiente para perfurar a dura carapaça.

Cogumelos

As Cornópiass possuem uma relação simbiótica com certas espécies de cogumelos, onde os insetos ajudam os fungos a serem disseminados e proliferar em cavernas, e o fungos por sua vez servem de alimento. Os coletores buscam os fungos na floresta e utilizando um órgão especial chamado micângio, armazenam e transportam cogumelos para a colônia, onde são plantados em galerias especiais, nas quais os cogumelos encontram as condições ideais para multiplicar-se. Para encontrar tais fungos na natureza, a Cornópia utiliza um par de antenas que servem para captar os esporos no ar.

Ambiente

A evolução possibilitou a Cornópia escavadora se especializar em manipular o cenário a sua volta, seja cavando terra, empurrando rochas e troncos, ou criando plataformas de cera.

3.3.1.6 Conceito

A protagonista do jogo então é uma Cornópia fêmea, que por conta de sua má formação, possui peculiaridades características dos machos de sua espécie. Isso dificulta sua relação com seus semelhantes, mas apesar de tudo, ela está prestes a partir em uma jornada para salvar a colônia.

3.4.2 Física

Foi feito um estudo da anatomia construtiva de diversos insetos nos quais a Cornópia é baseada, isso inclui besouros, formigas, e abelhas. No caso dos últimos não foi selecionada nenhuma espécie especificamente, porém no caso dos besouros, há grande influência do besouro Hércules (*Dynastes hercules*) – pelo formato de seus chifres – e do besouro de ambrósia (*Austroplatypus incompertus*), a primeira espécie de besouro a ser considerado eussocial (formação de colônias) e cultivar uma relação simbiótica com fungos, similar à apresentada neste projeto. O que difere a Cornópia dos insetos conhecidos atualmente, é seu tamanho avantajado, devido a alta concentração de oxigênio na atmosfera. Isso possibilita a Cornópia chegar ao tamanho de um cachorro de grade porte.

A Cornópia possui um par de chifres distribuídos verticalmente na parte frontal e superior do encéfalo, sendo o superior articulado como uma mandíbula. A extremidade do chifre inferior assemelha-se a pá de

uma escavadeira, enquanto a extremidade do superior lembra uma enxada. Nas laterais da cabeça encontram-se um par de olhos e uma par de antenas, e na base é possível ver sua boca, com pequenas mandíbulas.

A cabeça é ligada ao tórax, que por sua vez apresenta dois pares de pernas frontais e um par consideravelmente maior traseiro. Na parte superior há um par de asas pequenas demais para voar por grandes distâncias. Ligado ao tórax está o abdômen, curto e arredondado, é onde se encontra os órgãos internos, como sistema digestivo e o órgão especializado em sintetizar cera. Na parte superior do abdômen é possível ver três pares de micângios, distribuídos em duas fileiras. Os mesmos são identificados com bolsões transparentes, possibilitando diferenciar se estão cheios ou vazios.

As Cornópias possuem uma coloração verde escura com marcas rajadas em preto ao redor, além de apresentar um tom marrom na parte inferior do corpo, ideal para se camuflar na floresta. Porém a protagonista é desprovida das marcações pretas, sendo quase completamente encoberta por um tom mais claro do que o verde comum.

Figura 8 – Cornópia



Fonte: Criado pelo autor

3.4.3 Desenho

De acordo com a análise do público de interesse apresentada no item 2.3.2, foi optado por uma representação gráfica mais realista, tendo em mente a preferência do público por temas mais sérios. Também foi decidido adotar um estilo em 3 dimensões, aproveitando ao máximo a liberdade de deslocamento em superfícies.

Enquanto a anatomia construtiva do personagem foi planejada levando em conta apenas uma estruturação que fosse lógica e possível, a anatomia expressiva da criatura foi baseada em princípios de design e forma. Isto resultou em uma utilização predominantemente arredondada para passar a sensação de algo orgânico, também como a ideia de um personagem benevolente, reafirmando o papel de protagonista. As únicas partes angulares e pontiagudas se encontram nas extremidades dos chifres, uma vez que os mesmos são utilizados para combater os inimigos, assim como nas pernas, para indicar que o personagem não é completamente inofensivo.

A coloração verde foi selecionada por três razões, a primeira sendo principalmente para destacar o personagem do cenário, predominantemente em tons escuros e terrenos, visto que a maior parte do jogo se passa em cavernas subterrâneas. Isso ajuda o jogador facilitando na identificação do personagem na tela, possibilitando focar nos objetivos e na ação. A segunda razão foi simbólica. A cor verde representa conceitos como vida, união, e natureza, todos relacionados a características do público e conceitos do jogo. A terceira e última razão foi uma decisão mais biológica, pelo fato da espécie viver em um ambiente com vegetação densa. Desta forma se camuflando de possíveis predadores de forma eficiente, evitando a perda de indivíduos.

Como mencionado no item anterior, é possível determinar a quantidade de fungos armazenada ao olhar a coloração dos micângios na parte superior do abdômen, indicando ao jogador se é possível produzir cera ou se é necessário consumir cogumelos. No caso da segunda situação, é possível ativar as antenas do personagem para localizar fungos, ao fazê-lo, uma trilha de esporos contidos no ar é iluminada, levando a fonte de cogumelos mais próxima. Para o jogador não depender desta mecânica toda vez que precisar encontrar fungos, foi determinado que os cogumelos das cavernas fossem bioluminescentes. Isto ajuda também na identificação do tipo de cogumelo, sendo que um tem a função de recuperar a saúde do personagem, enquanto o outro serve de matéria-prima para sintetização de cera.

As antenas também possuem a função de captar vibrações no ar, que é usado para localizar inimigos através de paredes. Quando isto acontece, ícones em formato de ondas surgem no ponto da parede mais próximo aos inimigos.

3.4.3 Psicológica

Assim como discutido por FADEL (2010), o sucesso de um personagem é determinado por sua complexidade, com isso em mente foi optado por se aprofundar na personalidade do personagem. A dimensão psicológica foi baseada completamente nos arquétipos relacionados ao público de interesse, utilizando suas características como os traços principais da personalidade. O objetivo disso foi criar uma ligação forte entre o jogador e o personagem, agregando valor à experiência do usuário.

Para traduzir os traços de forma mais eficiente, muitos foram determinados como parte da natureza da espécie, como seu temperamento dócil, coletivismo e sociedade, altruísmo, e divisão hierárquica. Demais atributos foram implementados nas outras dimensões, como a diferenciação física que representa o distanciamento social. Além disso, é questionável se existe uma consciência coletiva que controla todos os indivíduos da colônia, visto que são apresentadas evidências tanto a favor (todos tem o senso de dever e proteger a colônia, inclusive a protagonista, apesar de ser diferente dos demais) como contra (os demais indivíduos desprezam e desconsideram a protagonista).

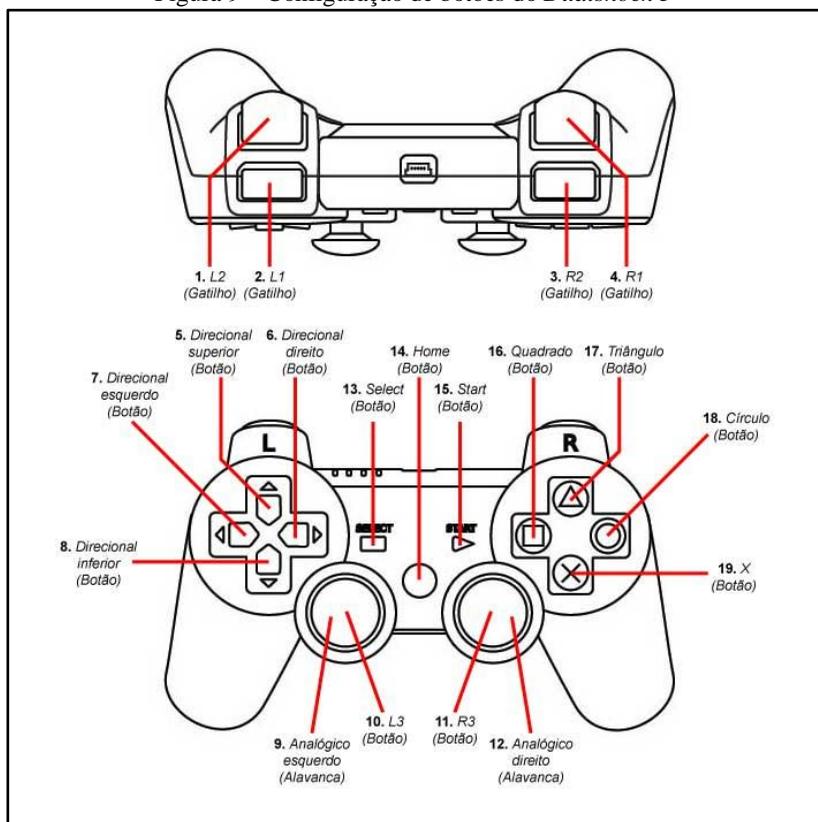
Por se tratar de um inseto, foi impossível trabalhar com expressões faciais, este problema então foi contornado ao definir que a criatura se expressa através da linguagem corporal. Porém a criatura possui um nível emocional demasiado rudimentar, capaz apenas de sentir as formas mais básicas de sensações, como se acuar quando ameaçada, ou intimidar inimigos. Portanto não possui conceito de emoções como felicidade, raiva, e tristeza.

3.5 AÇÕES E COMANDOS

Após a definição completa do *lore* do universo e criatura, são definidos os comandos que o jogador pode realizar para controlar a criatura. Como visto no item 2.1 deste relatório, os comandos são projetados para serem utilizados com um controle *Dualshock 3*, possuindo 4 gatilhos, 13 botões, e 2 alavancas. Muitos dos comandos

são baseados em convenções comuns, por exemplo o "Analógico esquerdo" ser utilizado para controlar o movimento do personagem; enquanto outros comandos são desenvolvidos especificamente para a criatura, por exemplo "R1" controla o chifre superior, que é utilizado para escavar e atacar.

Figura 9 – Configuração de botões do *Dualshock 3*



Fonte: <https://ind375.wordpress.com/> (Alterada pelo autor)

Abaixo segue a lista de comandos correspondentes aos botões:

Tabela 2 – Controles e comandos

#	Botão	Ação
1	L2	Pousar

2	L1	Ataque forte com o chifre inferior / Recolher terra
3	R2	Levantar voo
4	R1	Ataque rápido com o chifre superior / Escavar
5	D. Superior	Olhar para cima
6	D. Direito	Olhar para direita
7	D. Esquerdo	Olhar para esquerda
8	D. Inferior	Olhar para baixo
9	An. Esquerdo	Movimentação da criatura
10	L3	Correr (Manter pressionado)
11	R3	Olhar para trás
12	An. Direito	Movimentação de câmera / Direcionar escavação / Direcionar voo
13	Select	Mapa
14	Home	Menu <i>Playstation</i>
15	Start	Pausa / Menu de opções
16	Quadrado	Produzir cera
17	Triângulo	Utilizar antenas
18	Círculo	Interação condicional com cenário
19	X	Desviar / Recuar

Fonte: Criada pelo autor

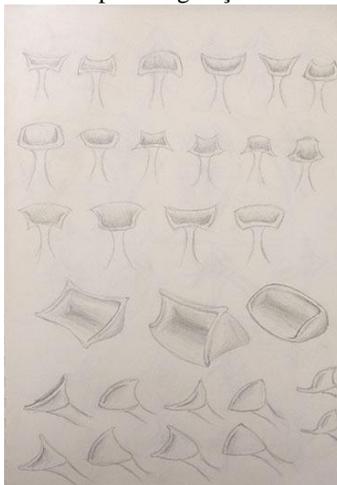
Muitos destes botões podem ser usados em conjunto para dar comandos extras para a criatura, como exemplo L3 + L1 permite a criatura utilizar seu chifre inferior para dar um ataque de investida. Também é possível apertar diversos botões em sequência para realizar combos, ou seja, atacar inimigos repetidamente.

3.6 ESTUDO DE ALTERNATIVAS

Uma vez definida as características de projeto, de desenho, físicas e psicológicas do personagem iniciou-se a fase de geração de alternativas para o personagem. Em contraste com a etapa anterior, de caráter teórico onde houve apenas o planejamento das peculiaridades do personagem, a geração de alternativas foi caracterizada por ser

predominantemente prática. Foram utilizados os painéis específicos criados anteriormente, como referencia visual. Utilizando um *sketchbook*, realizavam-se testes de formas, tamanhos e proporções, a fim de determinar qual opção melhor se aproximava das expectativas. Primeiramente era definida qual característica se desejava trabalhar, logo após começava-se a produção de rascunhos com diversas variações. Ao final, era selecionada a alternativa mais satisfatória, para passar por uma nova etapa de variações mais sutis, e este processo se repetiu até o resultado atingir a meta desejada.

Figura 10 – Exemplos de geração de alternativas



Fonte: Criado pelo autor

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A inspiração inicial para este projeto foi o desejo em aprimorar os conhecimentos do autor sobre a produção de *concept art* para jogos eletrônicos, principalmente a criação de personagens, assim como auxiliar outros estudantes e profissionais que partilhem da mesma vontade. A indústria de jogos sempre foi caracterizada pela engenhosidade que os desenvolvedores precisavam ter para contornar diversos problemas, mas principalmente a capacidade de processamento limitada das máquinas da época. Por outro lado, nos dias atuais este problema é praticamente inexistente, o que aumentou a demanda por profissionais da área criativa.

O estudo realizado expõe que as implicações no processo de design de personagem – quando se projeta criaturas – divergem consideravelmente das encontradas no mesmo processo quando este é voltado para personagens humanos. Isso se dá pelo fato de a espécie humana estar em um nível completamente distinto com relação à complexidade cognitiva e emocional, que por sua vez é intrínseco tanto aos designers de jogos, quanto aos usuários. Para resolver este problema, foi utilizada uma metodologia que possui a complexidade de um personagem como fator chave durante sua criação, foi possível elaborar a concepção de uma criatura tão complexa quanto um personagem humano.

Nestas questões, o embasamento teórico contribuiu para o amadurecimento do senso crítico em relação às decisões tomadas e a direção das artes. À medida que novas informações sobre o processo de criação personagens eram obtidas, o processo de geração de ideias consistentes se tornava mais fácil, e mais claramente se encontrava o rumo a ser tomado. Ainda na pesquisa, optou-se por referências buscadas no campo da biologia, com o intuito de produzir um personagem que fosse crível, ou seja, que fosse possível acreditar na sua existência no mundo real.

Percebeu-se que muitas características presentes em jogos com criaturas como personagens jogáveis, não diferem de qualquer outro jogo, como é explicado no item 2.3 deste relatório. No entanto, no mesmo item (e também nos apêndices) foi possível identificar pequenos detalhes que fazem estes jogos únicos. As características de um personagem jogável foram descritas tanto nos itens 2.1, como 3.5 deste relatório. Os requisitos para uma criatura como personagem jogável foram identificados nos itens 2.3.1 e 2.3.2 deste relatório. O item 2.5 deste relatório deixou explícitas as implicações mais importantes que

diferem o projeto de design de uma criatura de um projeto de personagem humano, bem como demais implicações foram descritas no item 2.3. Os concepts gerados foram compilados em um *artbook* que se encontra no "apêndice A" deste relatório, bem como ilustra os itens 3.4.2 e 3.6.

Diversos impasses e obstáculos causaram o atraso na finalização deste projeto, que teve como objetivo a produção de um *artbook* de concept arts de um personagem, a maioria de origem pessoal do autor, e o resultado final resumiu-se ao produto apresentado no fechamento deste relatório. Porém pretende-se dar continuidade e finalizar este projeto, bem como sua disponibilização posterior com o intuito de publicação de uma série de *artbooks*, com uma qualidade maior, e finalidade de produção do jogo.

REFERÊNCIAS

ASSIS, Jesus de Paula. **Artes do videogame: conceitos e técnicas**. São Paulo: Alameda, 2007. 94 p.

BENYUS, Janine M. **Biomimética: inovação inspirada pela natureza**. 3. ed. São Paulo: Cultrix, 2007. 303 p.

BLÜCHEL, Kurt G. **Biônica: como podemos usar a engenharia da natureza a nosso favor**. 1. ed. São Paulo: Publishing House Lobmaier, 2009. 359 p.

BOBANY, Arthur. **Video game arte**. Teresópolis, RJ: Novas Idéias, 2008. 191p

CARVALHO, Diego Alves de. **Concept art: Vidas Secas para animação**. São Paulo, 2012.

CHAPMAN, R. F. **The insects: structure and function**. 4. ed. Cambridge: Harvard University Press, 1998. xvii, 770p.

DOMICIANO, Rafael. **Devised Landscapes: O processo de criação de concepts de cenário / Rafael Domiciano ; orientador, Mário César Coelho, 2017. 94 p. - Florianópolis, SC, 2017**

ESRB – *Entertainment Software Rating Board*. Disponível em: <<http://esrb.org>>. Acesso em: 6 jun. 2017.

FADEL, Luciane Maria. **Modelo para design de personagem: Uma questão de complexidade**. São Paulo, 2010.

GERARDIN, Lucien. **Bionics**. London: World University Library, 1968. 255p.

GULARTE, Daniel. **Jogos eletrônicos: 50 anos de interação e diversão / Daniel Gularte**. Teresópolis, RJ : Novas Idéias, 2010. 192. p.

IGN – *Imagine Games Network*. Disponível em: <<http://www.ign.com>>. Acesso em: 6 jun. 2017.

HOLMES, Marc T. **Designing Creatures and Characters: How to Build an Artist's Portfolio for Video Games, Film, Animation and More.** Rohnert Park, CA: North Light Books, 2016. 192p.

MAIA, Carolina. **Criação visual de personagens femininos do livro O Silmarillion de Tolkien** / Carolina Maia ; orientador, Mário César Coelho - Florianópolis, SC, 2016

MELISSINOS, Chris; O'ROURKE, Patrick. **The art of video games: From Pac-Man to Mass Effect.** New York, NY: Welcome Books, 2012. 215p.

MIGUEL, Rodrigo. **Animação 3d, hq e games: Conexões e mercado.** Teresópolis: Editora 2AB, 2009.

MINISTÉRIO DA JUSTIÇA. Classificação Indicativa. Disponível em: <http://portal.mj.gov.br/ClassificacaoIndicativa/jsps/ConsultarJogoForm.do?inicio_action>. Acesso em: 5 jun. 2017.

MOBY GAMES. Disponível em: <<https://www.mobygames.com>>. Acesso em: 9 jun. 2107.

OMERNICK, Matthew. **Creating the art of the game.** Berkeley: New Riders, 2004. xxvi, 285 p.

PERUCIA, Alexandre Souza. **Desenvolvimento de jogos eletrônicos: teoria e prática.** 2. ed. São Paulo: Novatec, 2007. 320 p.

PRICE, Peter W. **Insect ecology.** 3rd ed. New York: J. Wiley, c1997. 874p.

RODRIGUES, Anna Carolina ; FERNANDES, Nathan; BIANCHIN, Victor. **Almanaque de games.** / Anna Carolina Rodrigues, Nathan Fernandes, Victor Bianchin. 1 ed. – São Paulo: Panda Books, 2016. 232 p.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos.** São Paulo: Edgard Blucher, 2012. 4v.

SHELL, Jesse. **The art of game design: a book of lenses.** Amsterdam; Morgan Kaufmann, c2008. xxx, 489 p.

SCHIMIDT, Victoria Lynn. **A writer's guide to characterization:** Archetypes, heroic journeys, and other elements of dynamic character development. Cincinnati, OH: Writer's Digest Books, 2012. 217 p.

STEAM. Disponível em: <<http://store.steampowered.com>> Acesso: 8 jun. 2017.

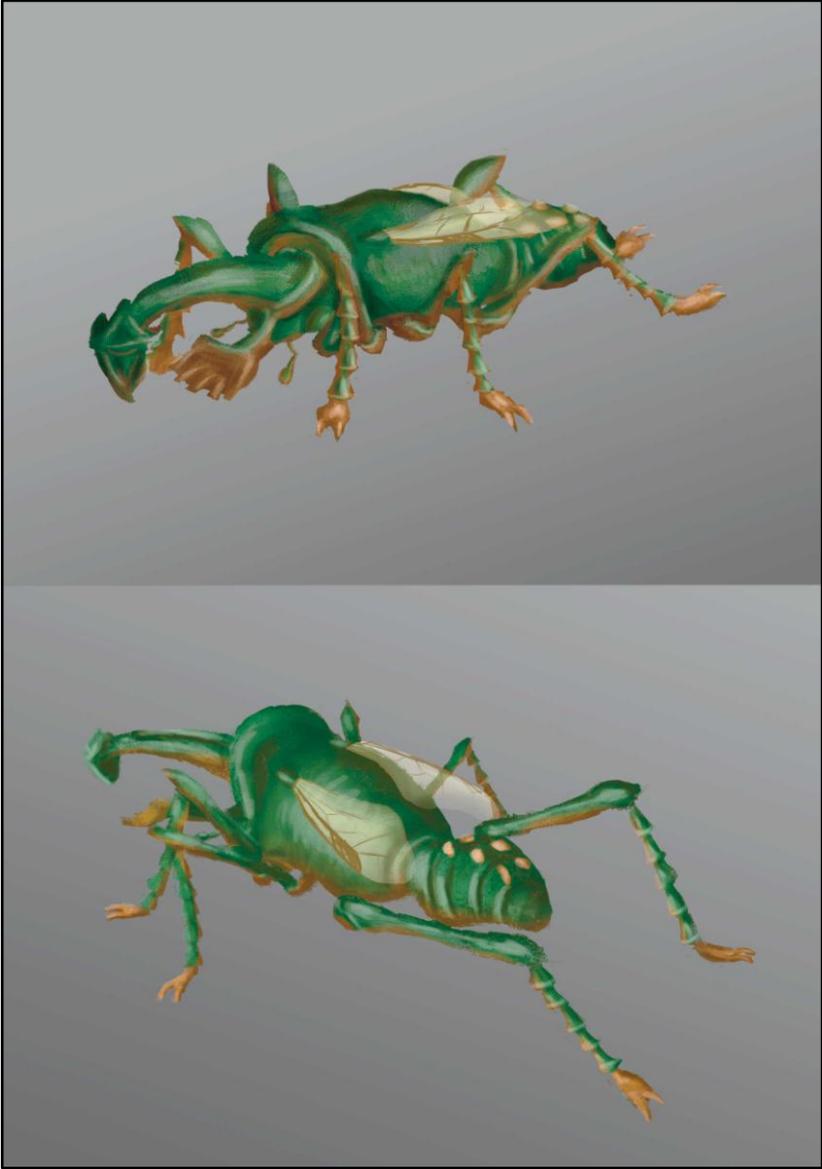
TEODOROSKI, Pedro C. **Criação de personagens 3D para jogos:** Etapas e processo de criação / Pedro Clark Teodoroski ; orientador, Flávio Andalo - Florianópolis, SC, 2016

THOMPSON, Jim; BERBANK-GREEN, Barnaby; CUSWORTH, Nic. **Game design course:** principles, practice, and techniques : the ultimate guide for the aspiring game designer. London: John Wiley & Sons, 2007. 192 p.

WIGGLESWORTH, V B. **The principles of insect physiology..** London: Chapman and Hall, 1972.

APÊNDICE A – Artbook
(Capa, contracapa, 8 páginas, e verso)

[CAPA]



SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	2
LORE.....	2
FISIOLOGIA.....	3
SOCIEDADE.....	7
HABILIDADES.....	7
ECOLOGIA.....	8
INSPIRAÇÃO.....	8

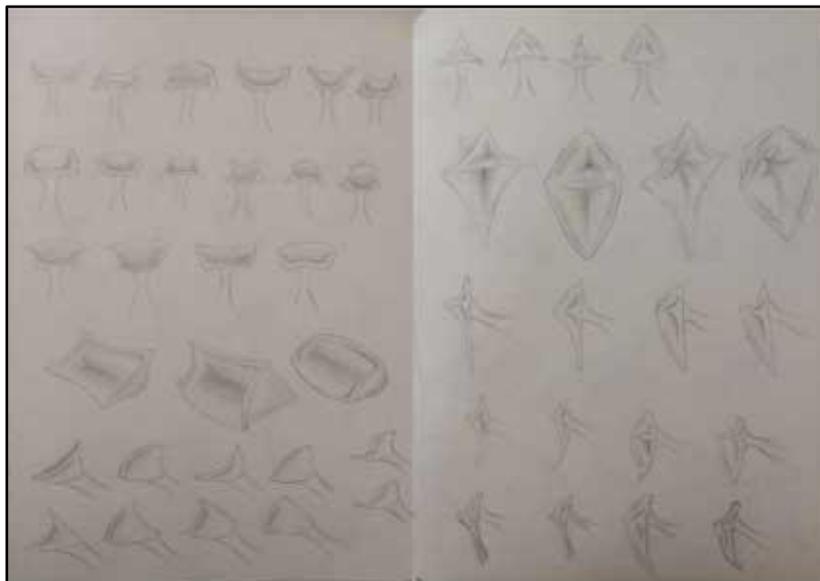
INTRODUÇÃO

Aqui se encontra informações sobre a protagonista de um jogo autoral (ainda sem título), pertencente a espécie fictícia *Cornopus*, também conhecida como Cornópia. Esta obra compreende todos os dados sobre a personagem, incluindo sua biologia, organização social, habilidades, ecologia, assim como inspirações e *artworks*. A personagem em questão é diferenciada dos demais de sua espécie por possuir características tanto masculinas como femininas, dessa forma possuindo habilidades de indivíduos dos dois gêneros.

LORE

Em um mundo selvagem com altas concentrações de oxigênio na atmosfera, muitas criaturas atingem tamanhos colossais. Insetos reinam a terra e diversas espécies disputam território, enquanto outros tipos de animais lutam para sobreviver. A protagonista do jogo pertence a uma colônia que, durante uma escavação de túneis, é invadida por uma espécie de insetos predadores. No meio da confusão, a protagonista se separa de sua colônia e deve realizar uma jornada épica para retornar, e ao longo do caminho deverá enfrentar os predadores.



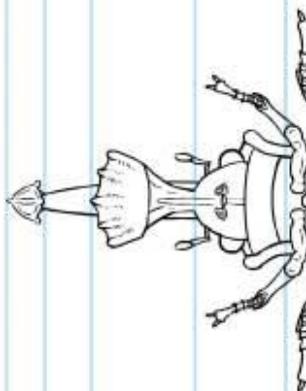
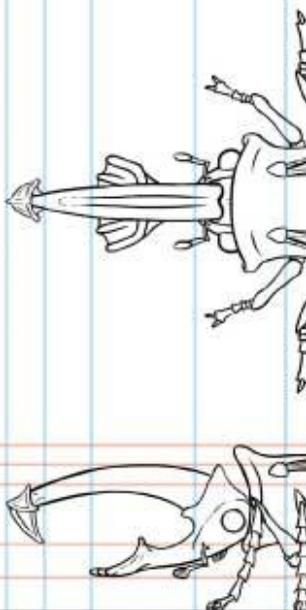
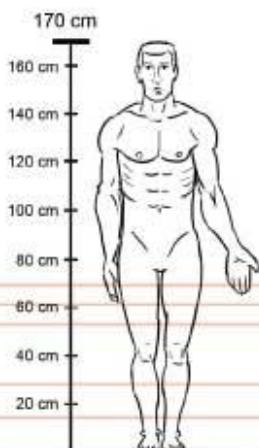


FISIOLOGIA

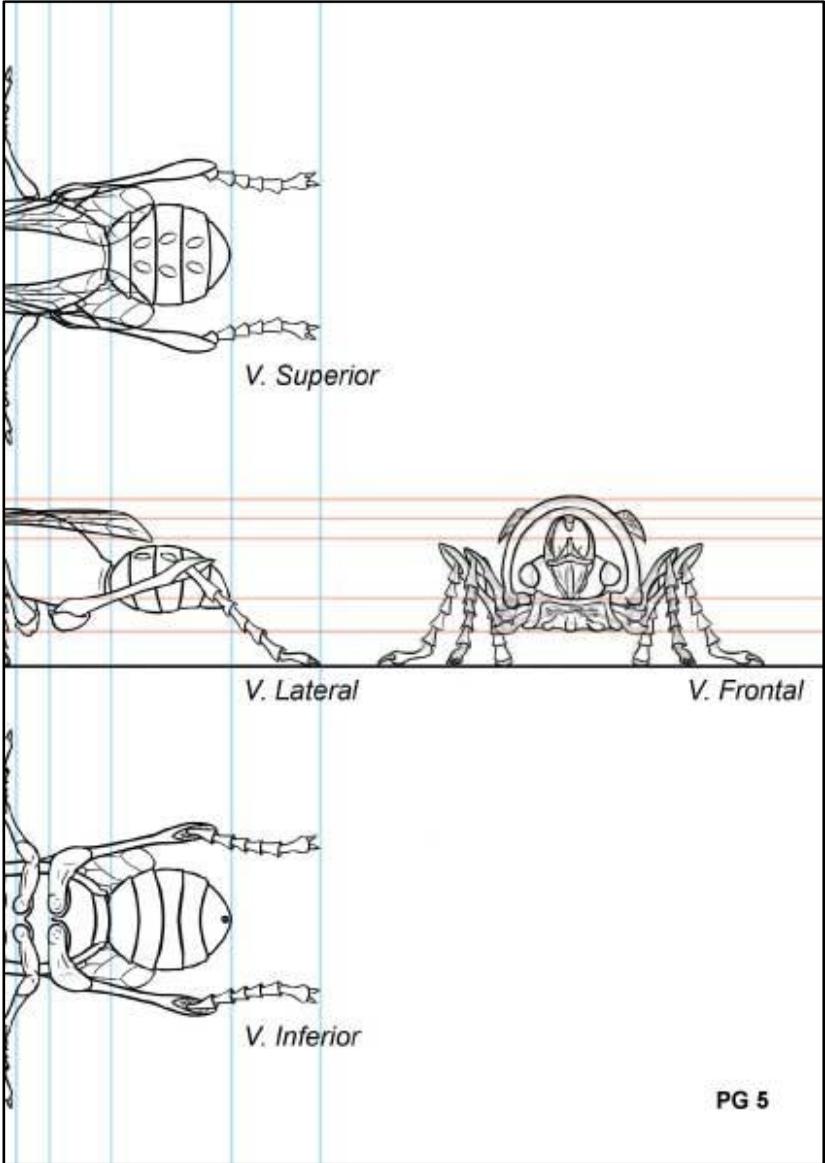
A "Comopus" (do Latim cornus = chifre; e opus = trabalho), ou coloquialmente chamada "Cornópia", é um inseto que se assemelha a besouros e formigas. Podendo atingir o tamanho de um cachorro de grande porte, a Cornópia exibe uma dura carapaça verde musgo e um tom marrom que se espalha pela parte inferior.

Seu corpo é dividido em três secções: Encéfalo, tórax, e abdômen. O encéfalo, ou cabeça, apresenta um par de chifres distribuídos verticalmente na parte frontal e superior, um par de antenas e olhos nas laterais, e uma pequena boca com mandíbulas na parte inferior. O tórax é robusto e com uma carapaça dura para proteção, na parte superior encontra-se um par de asas pequenas, e na parte inferior se originam os três pares de pernas. O abdômen, arredondado e curto, aloja seus órgãos internos, e em sua parte superior é possível ver três pares de bolsões, chamados micângios.

Model Sheet



PG 4



Os chifres altamente especializados, se desenvolveram para realizar trabalhos de escavação. O chifre superior é articulado e sua ponta possui o formato de uma enxada, própria para golpear superfícies e remover terra. Já o chifre inferior é fixo a parte frontal da cabeça, e sua ponta tem o formato parecido com a pá de uma escavadeira, ideal para transportar a terra que acaba de ser removida pelo outro chifre. Por conta de sua má formação, seus chifres são menores que os das outras Cornópias.

Os micângios são órgãos especiais da Cornópia, que armazenam fungos ingeridos pela criatura. Utilizando esses fungos, os micângios sintetizam uma espécie de cera de secagem rápida, que pode ser expelida por um orifício localizado na ponta do abdômen.



SOCIEDADE

A colônia é formada em cavernas e galerias de túneis. Os membros pertencem a castas diferentes, que são definidas pelo gênero e fertilidade de cada indivíduo. Cada casta realiza um trabalho diferente, ditado por suas características físicas, principalmente pelo formato de seu chifre. Existem cinco castas distintas: Construtoras, soldados, coletores, reprodutores, e rainhas. A protagonista do jogo pertence a casta das construtoras, que tem o dever de cavar túneis para expandir a colônia, além de construir plataformas e células utilizando cera.



HABILIDADES

A Cornópia possui um diversas habilidades, pelo fato de sofrer de uma má formação que lhe garante características dos dois gêneros. Seu par de antenas altamente desenvolvidas, é capaz de captar esporos de fungos no ar, permitindo a Cornópia localizar cogumelos com extrema precisão. Além disso, as antenas também são sensíveis a ponto de captar vibrações sonoras, podendo até localizar inimigos através de paredes. Como a maioria dos insetos, ela possui a capacidade de andar em paredes e tetos, combinando isso com seus chifres especializados que permitem escavar terra fofa, essa criatura possui uma incrível independência de navegação pelo cenário. Somando o fato de poder construir plataformas de cera, as possibilidades são praticamente ilimitadas. Outro fator de movimento é a capacidade de voar curtas distâncias, possibilitada por suas pequenas asas, essas que são uma características exclusivamente de Cornópias macho. Por esta razão as asas são subdesenvolvidas.

ECOLOGIA

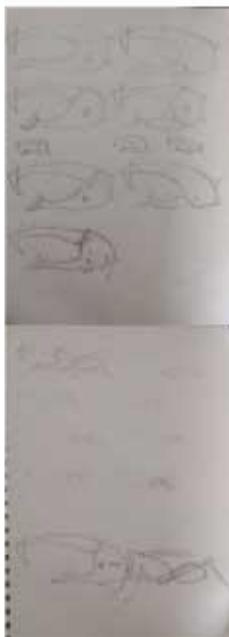
O nicho ecológico das Comópias é servir de vetor dispersor de fungos, principalmente por suas galerias subterrâneas. Os coletores buscam cogumelos na floresta e, utilizando seus micângios, transportam os fungos para a colônia, onde são cultivados como fonte de alimento, ingrediente na produção de cera, e até fonte de iluminação, no caso de cogumelos bioluminescentes.

As Comópias vivem em cavernas de florestas tropicais, com níveis elevados de umidade, ideal para o crescimento de seu principal alimento: Cogumelos. Devido a sua coloração, as Comópias se camuflam perfeitamente entre as folhagens das densas florestas, evitando assim seus poucos predadores. Devido a sua carapaça extremamente dura, não há muitas criaturas capazes de caçar Comópias, sendo eles apenas outros insetos evoluídos especificamente para isso, e aves de rapina, com seus bicos afiados.

INSPIRAÇÃO

Em questão de aparência, a Comópia foi fortemente inspirada no besouro hércules (*Dynastes hercules*), principalmente a composição de seus chifres. Porém o formato de seu corpo foi resultado de uma mistura de besouros e formigas no geral. Por outro lado, seu hábito de formar colônias cultivadoras de fungos foi baseada no besouro da ambrósia (*Austroplatypus incompertus*), considerado a primeira espécie de besouro a formar colônias. Estes besouros cavam troncos de árvores, onde criam galerias com as condições ideais para o crescimento de fungos, e assim como a Comópia, utilizam seus micângios para transportar esporos e cultivar os fungos nas galerias.

PG 8



[VERSO]

APÊNDICE B – Amaterasu (*Okami*)

Dados Básicos

- **Nome:** Amaterasu;
- **Jogo:** Ōkami;
- **Tipo de jogo**
 - **Classificação indicativa:** Jovens a partir de 12 anos;
 - **Gênero:** Ação e Aventura;
 - **Plataforma:** Consoles de Mesa;
 - **Número de jogadores:** 1 jogador;
- **Controlado por:** Jogador;
- **Relação com jogador:** Avatar;
- **Papel desempenhado no jogo:** Protagonista;



D1) Projeto

- **Categoria:** Divindade de Pincel Celestial;
- **Subcategoria:** Lobo Sobrenatural;
- **Origem/Inspiração:** Lenda shintoísta da Deusa do Sol, Amaterasu;

- **História:** 100 anos antes da história do jogo, um lobo misterioso chamado Shiranui surgiu para enfrentar o demônio Orochi, e na batalha Shiranui morre e Orochi é banido do plano terreno. No presente, Orochi é libertado de sua prisão e espalha trevas e caos no mundo, neste momento, Shiranui reincarna como Amaterasu, com a missão de novamente livrar o mundo de Orochi;
- **Cenário**
 - **Habitat natural:** Plano Celestial; Nippon;
 - **Dieta:** Onívora;
 - **Posição na cadeia alimentar:** N/E;
 - **Nicho ecológico:** Divindade Benevolente;
- **Capacidade**
 - **Habilidades:** Técnicas de Pintura Celestial;
 - **Características:** N/A;
 - **Fraquezas:** Água;
 - **Necessidades intrínsecas:** N/E;
- **Ações:** Proteger o mundo o mal;
- **Reprodução:** N/E;
- **Figuras/elementos envolvidos com o personagem**
 - **Relações inter-espécies:** - Issun: Um ser da espécie Poncle, age como companheiro de aventura e porta-voz, uma vez que Amaterasu é incapaz de falar;
 - Divindades de Pincel Celestiais: Aliados que cedem seus poderes para que a aventura continue, tratam Amaterasu com grande respeito;
 - Seres humanos: Amigáveis, geralmente pedem ou oferecem ajuda;
 - Demônios: Inimigos naturais do jogo;
 - **Interações com recursos do meio:** Capaz de utilizar suas técnicas de pintura para interações específicas com o meio, por exemplo, restaurar objetos quebrados;
 - **Hierarquia social:** Panteão divino;
 - **Posição hierárquica:** Líder;

D2) Física

- **Morfologia:** Lobo de pelagem branca e com marcas vermelhas no corpo. Possui uma cauda em formato de pincel. Carrega em suas costas um Instrumento Divino, do que energia laranja irradia;
- **Paleta de cores/Padronagem:** Pelagem branca com desenhos alaranjados que muda de intensidade simulando fogo/energia; Objeto cinza esverdeado;

**D3) Desenho**

- **Estilização:** Modelo 3D; Estilo Sumi-e (Pintura tradicional japonesa);
- **Características únicas:** Suas marcas ficam mais fortes ou mais fracas de acordo com o nível de tinta que possui;

D4) Psicológica

- **Nível de Inteligência:** Altamente inteligente, compreende linguagem humana, porém é incapaz de falar;
- **Amplitude Emocional:** Apresenta diversas emoções a nível humano;
- **Temperamento:** Calmo;
- **Expressões & Linguagem corporal:** Capaz de diversas de expressões faciais utilizando vários aspectos do rosto, como olhos, boca, e língua. Se expressa também utilizando linguagem corporal na maioria das ocasiões, em conjunto com as expressões faciais;

Extras

- **Variantes:** Shinranui;
- **Observações:** N/A;

APÊNDICE C – Blood Dragon (*Far Cry 3: Blood Dragon*)

Dados Básicos

- **Nome:** Blood Dragon;
- **Jogo:** Far Cry 3: Blood Dragon;
- **Tipo de jogo**
 - **Classificação indicativa:** Jovens a partir de 17 anos;
 - **Gênero:** FPS;
 - **Plataforma:** Consoles de Mesa, PC;
 - **Número de jogadores:** 1 jogador;
- **Controlado por:** IA;
- **Relação com jogador:** NPC inimigo;
- **Papel desempenhado no jogo:** *Mob*;



D1) Projeto

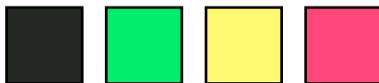
- **Categoria:** Réptil;
- **Subcategoria:** Radioativo;
- **Origem/Inspiração:** Dragões de Komodo, Godzilla;
- **História:** Blood Dragons, são considerados "fósseis vivos" pelo fato de se acreditar que existem desde o início do período Cretáceo, são naturalmente radioativos e bioluminescentes, e não foram modificados pela Omega Force (grupo antagonista do jogo), porém podem ser manipulados com o uso de controle mental. Estão sendo usados pelo mesmo grupo para pesquisa de seu sangue, que possui propriedades radioativas estimulantes;

- **Cenário**
 - **Habitat natural:** Ilha não nomeada, clima tropical;
 - **Dieta:** Carnívoro;
 - **Posição na cadeia alimentar:** Predador **Topo**;
 - **Nicho ecológico:** N/E;
- **Capacidade**
 - **Habilidades:** Atirar raios atômicos pelos olhos, olfato e audição aguçados, resistência ao fogo, poderosos golpes corpo-a-corpo;
 - **Características:** Bioluminescência natural, sangue radioativo com propriedades estimulantes, ao morrer explode em uma fumaça neon, seu estado emocional é indicado pela cor emitida pelas partes bioluminescentes do corpo;
 - **Fraquezas:** A área peitoral do tórax, visão fraca;
 - **Necessidades intrínsecas:** Alimentação (pode ser distraído com iscas), proteção de território;
- **Ações:** N/E;
- **Reprodução:** Ovíparo;
- **Figuras/elementos envolvidos com o personagem**
 - **Relações interespécies:** Hostil para/com todas as outras espécies e veículos, exceto quando sob controle mental, neste caso servem como guardas de seus "mestres";
 - **Interações com recursos do meio:** Utilizam cavernas para criar ninhos, seus raios laser podem criar incêndios em vegetação;
 - **Organização social:** Solitários, até o momento de formar uma família;
 - **Posição hierárquica:** N/A;

D2) Física

- **Morfologia:** Lagartos de porte extremamente grande (tamanho próximo ao de um elefante) de pele coberta por escamas. Dentes, olhos, placas dorsais, e diversas marcas pelo corpo bioluminescentes. Possuem membros musculosos que terminam em garras grandes e afiadas;

- **Paleta de cores/Padronagem:** Escamas verde escuras, dentes, olhos, placas dorsais, e escamas no abdômen emitem bioluminescência, que varia entre verde neon, amarelo neon, e vermelho neon;



D3) *Desenho*

- **Estilização:** Modelo 3D, Realista;
- **Características únicas:** A cor emitida pela sua luz natural indica o estado emocional;

D4) *Psicológica*

- **Nível de Inteligência:** Baixo, nível animal. Teoricamente pode ser ampliado com auxílio tecnológico;
- **Amplitude Emocional:** Apresenta emoções básicas e extremas como raiva e tranquilidade;
- **Temperamento:** Agressivo territorial;
- **Expressões & Linguagem corporal:** Utiliza a cor da bioluminescência para indicar o estado emocional com uma variação de 3 níveis:
 - **Verde:** Calmo e passivo;
 - **Amarelo:** Agitado e em estado de alerta;
 - **Vermelho:** Raivoso e incontrolável;

Extras

- **Variantes:** Um único espécime encontrado que possui um chifre na cabeça;
- **Observações:** Diferentemente dos demais animais do jogo, os Blood Dragon não foram alterados geneticamente para adquirirem suas habilidades radioativas;

APÊNDICE D – Deathclaw (*Fallout*)

Dados Básicos

- **Nome:** Deathclaw;
- **Jogo:** Fallout (franquia);
- **Tipo de jogo**
 - **Classificação indicativa:** Jovens a partir de 17 anos;
 - **Gênero:** RPG de Ação;
 - **Plataforma:** Consoles de Mesa; PC;
 - **Número de jogadores:** 1 jogador;
- **Controlado por:** IA;
- **Relação com jogador:** NPC inimigo;
- **Papel desempenhado no jogo:** *Mob*;



D1) *Projeto*

- **Categoria:** Mutante;
- **Subcategoria:** Reptiliano;
- **Origem/Inspiração:** *Trioceros jacksonii*, camaleão-de-jackson;
- **História:** Dentro do universo da franquia, Deathclaws foram criados a partir de experimentos de engenharia genética do governo americano, com o intuito de substituir os soldados humanos em guerras;
- **Cenário**

- **Habitat natural:** Wasteland (o que restou dos EUA após sua destruição por bombas atômicas), em sua maior parte desertos e cavernas;
- **Dieta:** Carnívoro;
- **Posição na cadeia alimentar:** Predador Topo;
- **Nicho ecológico:** N/E;
- **Capacidade**
 - **Habilidades:** Forte, rápido, resiliente, audição e olfato altamente desenvolvidos, resistente a níveis elevados de radiação, e com garras longas e afiadas;
 - **Características:** A criatura mais temida no universo da franquia;
 - **Fraquezas:** Visão pouco desenvolvida;
 - **Necessidades intrínsecas:** N/E;
- **Ações:** Crescem próximos a mãe, defendendo a mesma de atacantes. Após crescerem, permanecem no bando;
- **Reprodução:** Ovíparo;
- **Figuras/elementos envolvidos com o personagem**
 - **Relações interespecies:** Capaz de caçar qualquer outra criatura, somado ao fato de ser extremamente territorial, mantém relações antagonistas com todas as espécies existentes;
 - **Interações com recursos do meio:** N/E;
 - **Hierarquia social:** Bando, liderado por um macho-alfa, o único que pode acasalar com as fêmeas;
 - **Posição hierárquica:** Subordinado;

D2) Física

- **Morfologia:** Criaturas grandes, bípedes de postura corcuda, possuem feições demoníacas devidas as defigurações causadas por mutações. Com corpo musculoso, cauda longa, um par de chifres, mãos com garras compridas e afiadas, e braços proporcionalmente alongados. O corpo é coberto por uma couraça dura e forte;
- **Paleta de cores/Padronagem:** Tons terrosos;



D3) *Desenho*

- **Estilização:** Modelo 3D; Realista;
- **Características únicas:** N/A;

D4) *Psicológica*

- **Nível de Inteligência:** Baixo, nível animal;
- **Amplitude Emocional:** N/E;
- **Temperamento:** Agressivo territorial;
- **Expressões & Linguagem corporal:** Expressões faciais rústicas;

Extras

- **Variantes:** Deathclaw Matriarca;
Deathclaw Bebê;
Deathclaw Inteligente;
Deathclaw Albino;
Deathclaw do Enclave;
Deathclaw Jovem;
Deathclaw Cego;
Deathclaw Brilhante;
Deathclaw Macho-alfa;
Deathclaw Lendário;
Deathclaw Peludo;
Deathclaw Experimental;
Deathclaw Experimental Camaleão;
Deathclaw Experimental Matriarca;
- **Observações:** Apesar de serem originários dos camaleões, perderam sua habilidade de mudar de cor (Exceto a variante específica que manteve tal habilidade);

APÊNDICE E – Paarthurnax (*The Elder Scrolls V: Skyrim*)

Dados Básicos

- **Nome:** Paarthurnax;
- **Jogo:** The Elder Scrolls V: Skyrim;
- **Tipo de jogo**
 - **Classificação indicativa:** Jovens a partir de 17 anos;
 - **Gênero:** RPG de Aventura;
 - **Plataforma:** Consoles de mesa; PC;
 - **Número de jogadores:** 1 jogador;
- **Controlado por:** IA;
- **Relação com jogador:** NPC aliado;
- **Papel desempenhado no jogo:** Entregador de missões;



D1) Projeto

- **Categoria:** Dragão;
- **Subcategoria:** Wyvern;
- **Origem/Inspiração:** Lendas de dragões estilo wyvern;

- **História:** Um dos mais velhos dragões do universo de *The Elder Scrolls*, mas diferentemente dos outros de sua espécie, ele se tornou bondoso, assim deixando de ser um vilão no jogo;
- **Cenário**
 - **Habitat natural:** Montanha nevada;
 - **Dieta:** Carnívoro;
 - **Posição na cadeia alimentar:** Predador Topo;
 - **Nicho ecológico:** N/E;
- **Capacidade**
 - **Habilidades:** Cuspir fogo, voo;
 - **Características:** N/A;
 - **Fraquezas:** N/E;
 - **Necessidades intrínsecas:** N/E;
- **Ações:** N/E;
- **Reprodução:** N/E;
- **Figuras/elementos envolvidos com o personagem**
 - **Relações interespecies:** Apesar do auto-exílio, é aliado do protagonista. Por renunciar sua natureza destrutiva, é inimigo dos demais dragões do universo do jogo, principalmente de seu irmão Alduin, que serve como antagonista principal do jogo;
 - **Interações com recursos do meio:** Utiliza fogo para criar inscrições mágicas em rochas;
 - **Organização social:** Solitário;
 - **Posição hierárquica:** N/A;

D2) Física

- **Morfologia:** Diferente da clássica aparência de um dragão europeu, wyverns possuem apenas duas pernas ao invés de quatro patas e no lugar dos braços há um par de asas. Possui também uma cauda com ponta em formato de losango, chifres, corpo coberto por escamas, sendo várias com formato de espinhos (costas e queixo). Por ser um dos mais antigos de sua espécie, é possível notar o desgaste em sua pele, asas rasgadas, chifres e espinhos quebrados, assim como dentes faltando;
- **Paleta de cores/Padronagem:** Amarelo dessaturado;



D3) *Desenho*

- **Estilização:** Modelo 3D, Realista;
- **Características únicas:** N/A;

D4) *Psicológica*

- **Nível de Inteligência:** Altamente inteligente, com capacidade de fala, escrita, e compreensão de idiomas diferentes;
- **Amplitude Emocional:** Capaz de compreender emoções complexas a nível humano;
- **Temperamento:** Antigamente feroz, porém deixou de lado sua natureza má, atualmente possui um estado paciente e calmo;
- **Expressões & Linguagem corporal:** Não apresenta expressões faciais diferenciadas, porém pode se utilizar de movimentos corporais para indicar suas emoções;

Extras

- **Variantes:** N/A;
- **Observações:** Mais conhecido por sua famosa frase “O que é melhor: nascer bom, ou vencer sua natureza maligna através grande esforço?” fazendo referência à sua própria jornada de vencer sua natureza e se tornar diferente dos demais dragões, que no universo, possuem uma maldade nata;

APÊNDICE F – Pilgor, The Goat (*Goat Simulator*)

Dados Básicos

- **Nome:** Pilgor, the Goat;
- **Jogo:** Goat Simulator;
- **Tipo de jogo**
 - **Classificação indicativa:** Jovens a partir de 17 anos;
 - **Gênero:** Simulador;
 - **Plataforma:** PC, Consoles de Mesa, Mobile;
 - **Número de jogadores:** 1 a 4 jogadores;
- **Controlado por:** Jogador;
- **Relação com jogador:** Avatar;
- **Papel desempenhado no jogo:** Protagonista;



D1) *Projeto*

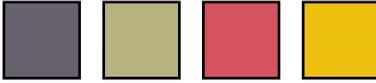
- **Categoria:** Cabra;

- **Subcategoria:** N/A
- **Origem/Inspiração:** *Capra aegagrus hircus*, cabra doméstica, principalmente a variação "cabra miotônica";
- **História:** N/E;
- **Cenário**
 - **Habitat natural:** Diversos ambientes, incluindo áreas rurais, cidade, florestas, planos astrais, espaço sideral, entre outros;
 - **Dieta:** Herbívora;
 - **Posição na cadeia alimentar:** Base, utilizada em sacrifícios;
 - **Nicho ecológico:** Arauto do caos;
- **Capacidade**
 - **Habilidades:** Usar língua para manipular objetos, Andar em superfícies verticais, Caminhar sobre as patas dianteiras;
 - **Características:** N/A;
 - **Fraquezas:** N/A;
 - **Necessidades intrínsecas:** N/E;
- **Ações:** Incitar caos e destruição;
- **Reprodução:** N/E;
- **Figuras/elementos envolvidos com o personagem**
 - **Relações interespécies:** Possui relação neutra com qualquer outro personagem do jogo, podendo tanto atacá-los como ignorá-los (com exceção de um desafio específico na qual se deve lutar contra outra cabra);
 - **Interações com recursos do meio:** Pode carregar praticamente qualquer objeto (sem restrição de peso ou tamanho) com sua língua, incluindo outros personagens, com a única condição que tal objeto não seja ancorado no cenário. Um simples chute ou cabeçada é capaz de explodir qualquer objeto inflamável, incluindo automóveis;
 - **Organização social:** Monarquia;
 - **Posição hierárquica:** Rainha;

D2) Física

- **Morfologia:** Cabra doméstica, com pelagem de comprimento médio, olhos esbugalhados, um par de chifres;

- **Paleta de cores/Padronagem:** Pelagem cinza, chifres ósseos, língua rosada, olhos âmbar;



D3) *Desenho*

- **Estilização:** Modelo 3D, Realista;
- **Características únicas:** *Bugs* e outros erros propositais;

D4) *Psicológica*

- **Nível de Inteligência:** Extremamente inteligente, a nível genial, capaz de intencionalmente esconder seu real nível de intelecto;
- **Amplitude Emocional:** Extremamente básica, incapaz de sentir remorso;
- **Temperamento:** Instável;
- **Expressões & Linguagem corporal:** Expressão estática com a língua pendurada para fora da boca e olhar vago, sem nenhuma conexão com suas emoções ou intenções, linguagem corporal neutra;

Extras

- **Variantes:** Cabra Alta;
Cabra com Penas;
Cabra Gigante;
Cabra Espacial;
Cabra Demoníaca;
Cabra Angelical;
Mochila a Jato;
Incluindo inúmeras outras variações que serão omitidas deste documento por não representarem diferenças significativas para esse trabalho;
- **Observações:** N/A;

APÊNDICE G – Rathalos (*Monster Hunter*)

Dados Básicos

- **Nome:** Rathalos;
- **Jogo:** Monster Hunter (franquia);
- **Tipo de jogo**
 - **Classificação indicativa:** Jovens a partir de 12 anos;
 - **Gênero:** RPG de Aventura;
 - **Plataforma:** Consoles de Mesa; Consoles Portáteis;
 - **Número de jogadores:** 1 a 4 jogadores;
- **Controlado por:** IA;
- **Relação com jogador:** NPC inimigo;
- **Papel desempenhado no jogo:** Antagonista;



D1) Projeto

- **Categoria:** Dragão;
- **Subcategoria:** *Wyvern*;
- **Origem/Inspiração:** Lendas de dragões estilo *wyvern*;

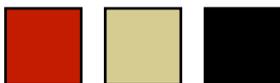
- **História:** Comanda os céus, ocupando o lugar de criatura voadora mais poderosa, pousando apenas quando está em busca de presas ou quando retorna ao ninho;
- **Cenário**
 - **Habitat natural:** Diversos, variando desde florestas até vulcões;
 - **Dieta:** Carnívoro;
 - **Posição na cadeia alimentar:** Predador Topo;
 - **Nicho ecológico:** Controle da população de predadores menores;
- **Capacidade**
 - **Habilidades:** Voo; Bolas de Fogo; Veneno;
 - **Características:** Unicamente machos;
 - **Fraquezas:** Água; Gelo; Eletricidade; Elemento Dragão;
 - **Necessidades intrínsecas:** N/E;
- **Ações:** Após acasalar, patrulha o território ao redor do ninho em busca de alimento;
- **Reprodução:** N/E;
- **Figuras/elementos envolvidos com o personagem**
 - **Relações interespecies:** Caçam todo tipo de animal menor que eles, mas evitam atacar animais maiores; Altamente territoriais, se tornam agressivos frente a qualquer criatura que ofereça ameaça ao seu território;
 - **Interações com recursos do meio:** Utiliza os céus para patrulhar seu território e avistar presas;
 - **Hierarquia social:** Casais;
 - **Posição hierárquica:** N/A;

D2) Física

- **Morfologia:** De tamanho avantajado, possuem duas pernas, um par de asas com padrões nas membranas, e uma cauda grossa que termina em uma protuberância com espetos. São cobertos por escamas que se assemelham a espinhos, de um tom predominantemente vermelho vivo e com marcas pretas espalhadas pelo corpo. Possuem uma glândula capaz de produzir chamas, que são expelidas através de sua boca. Nos

pés há garras altamente venenosas. Sua cabeça possui um formato triangular com muitos espinhos voltados para trás, além de dois maiores curvados para baixo e para frente. Em cada lado de sua cabeça, há uma orelha pontiaguda, seus olhos são extremamente pequenos comparados ao resto da cabeça, e sua boca possui muitos dentes afiados;

- **Paleta de cores/Padronagem:** Dorso em vermelho vivo e áreas anteriores em creme, com marcas e detalhes em preto;



D3) *Desenho*

- **Estilização:** Modelo 3D; Realista;
- **Características únicas:** N/A;

D4) *Psicológica*

- **Nível de Inteligência:** Acima da média, planeja a caça e utiliza ataques surpresa vindo do céu. Leva seu alimento até o ninho para não ter sua refeição atrapalhado por outras criaturas;
- **Amplitude Emocional:** N/E;
- **Temperamento:** Defensor territorial; Evita atacar criaturas maiores;
- **Expressões & Linguagem corporal:** Expressões faciais praticamente inexistentes, utiliza linguagem corporal e fogo como forma de ameaça;

Extras

- **Variantes:** Rathian (fêmea);
Rathalos Prateado;
Rathalos Azure;
Rathalos Flamejante;
Rathalos Hardcore;
- **Observações:** Um dos mascotes da franquia, provavelmente o monstro mais conhecido;
Chamados de “Reis dos Céus”;