**FACULDADE DE TECNOLOGIA – FTEC**

CURSO: PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS

DISCIPLINA: CRIAÇÃO E DESIGN DE PERSONAGENS

Prof.: Moreno De Franceschi e Lima

morenoarts@gmail.com

**FICHA DE PERSONAGEM**

Como vimos anteriormente na “Jornada do Herói”, ao criarmos a história de um game devemos ter em mente que não existe história sem personagens, que a história é feita de personagens em conflito, a história é a mudança almejada pelos personagens, e essa mudança pode ser, ou não, alcançável. É preciso saber que cada personagem tem um passado, um presente e um futuro. Aquilo que ele mais quer e o que mais receia. Têm ambições e objetivos, desejos e medos, valores e motivações.

É essencial que o personagem acredite nos seus próprios valores, mesmo se coexistirem valores contraditórios. Essa contradição é o que aprofunda o personagem. O conhecimento destes valores está em sabermos o que lhe aconteceu para que saibamos como se formaram esses valores e essas contradições.

É preciso conhecer nosso personagem, passado / presente / futuro, para que o jogador também o conheça. E saber que, para o personagem, o passado serve de guia para o futuro que se aproxima. A escolha entre aquilo que ele foi e o que virá a ser só depende dele mesmo, e é essa escolha que nos é contada durante o jogo. A possibilidade ou a frustração em superar o desafio. É preciso perceber de onde o personagem vem, para compreender o que ele quer e porque age da forma que age.

Definem-se padrões (estereótipos) de forma involuntária, temos sempre o Herói e o Vilão, entre tantas outras possibilidades. Construir um personagem exige largos conhecimentos sobre ele, o que não significa que tenhamos de usar tudo aquilo que sabemos no game. É preciso escolher quais os detalhes que ajudam a criar a história, e em que momentos é que eles devem ser introduzidos.

**Descrição Física do Personagem**

Nome (Significado / Origem do Nome):

Idade:

Altura / Peso:

Tipo de Corpo:

Cheiro (Aroma / Perfume):

Cor dos Olhos:

Cor e Corte de Cabelo:

Outros Traços Físicos que o Distinguem:

Estilo / Roupas Habituais:

Ações / Tiques Frequentes:

Discurso e Estilo de Falar:

Características:

Imperfeições Físicas:

Raça / Grupo Étnico:

**Caracterização do Personagem**

Religião:

Educação Formal:

Treino Ocupacional Especial:

Ocupação:

Ocupações Anteriores:

Recursos, Habilidades e Talentos:

Personalidade:

Traços Admiráveis de Personalidade (Forças):

Traços Negativos na Personalidade (Fraquezas):

Peculiaridades e Excentricidades:

Coisas que o Enraivecem:

Método de Controlar a Raiva:

Coisas que o Embaraçam (Envergonham):

Método de lidar com o Embaraço:

Medos:

Método de Lidar com o Medo:

Maus Hábitos ou Vícios:

Preconceitos:

Hábitos Irritantes:

Humor:

Filosofia de Vida:

Doenças Físicas ou Sofrimento:

Passatempos ou Interesses:

Comida Favorita:

Cor Favorita:

Local Favorito:

Objeto Especial para o Personagem:

Pessoa ou Amigo Íntimo do Personagem:

**Caracterização da História do Personagem**

Descrição da sua Casa, da sua Vivência:

História Familiar:

Experiências mais Dolorosas do Passado do Personagem (que levem ao comportamento do personagem):

Objetivos / Metas do Personagem (o que ele quer; qual o seu maior sonho):

Motivação do Personagem (porque ele quer atingir o objetivo acima):

Conflito do Personagem (o que o impede de alcançar o seu objetivo):

Falha Fatal do Personagem (o problema principal que é preciso resolver):

**Objetivo Principal da História do Personagem**

Premissa ou Mensagem Deste Game (o que estou tentando provar com a história deste personagem):