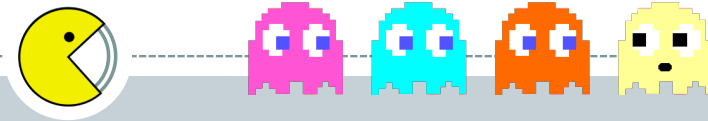
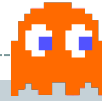


Criação de Jogos Digitais



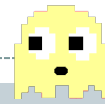
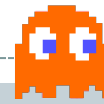
- **Tema da Aula:** NPCs (Personagens não jogadores) e Personagens
- **Profa.** Ana Carolina Gondim Inocencio

NOSSA AGENDA

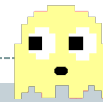
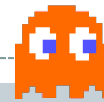


- NPCs
- Tipos de Personagens
- Arquétipos de personagens

NPCs



NPCs

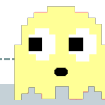
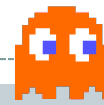
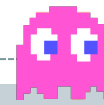


OI! EU SOU UM
NPC. OLHA EU
AQUI
ESCREVENDO

O QUE É NPC?



NPCs



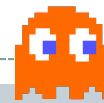
OI! EU SOU UM
NPC. OLHA EU
AQUI SENDO
GENTIL.



O QUE É NPC?



NPCs



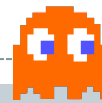
OI! EU SOU UM
NPC. OLHA EU
AQUI
CORRENDO
ATRÁS DE
VOCÊ.
MELHOR VC
FUGIR.



O QUE É NPC?

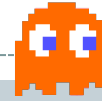


NPCs

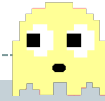
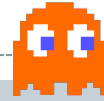


- Personagens não jogadores (NPCs) são aqueles que **não são controlados pelos jogadores no mundo do game.**
- Em vez disso, eles **são criados e controlados pelo mecanismo de inteligência artificial (IA)** do game.
- Um NPC pode **tomar qualquer forma**, desde um mercador que vende comida a um monstro que você deve derrotar.

Tipos de Personagens

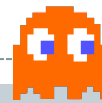
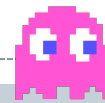


TIPOS DE PERSONAGENS

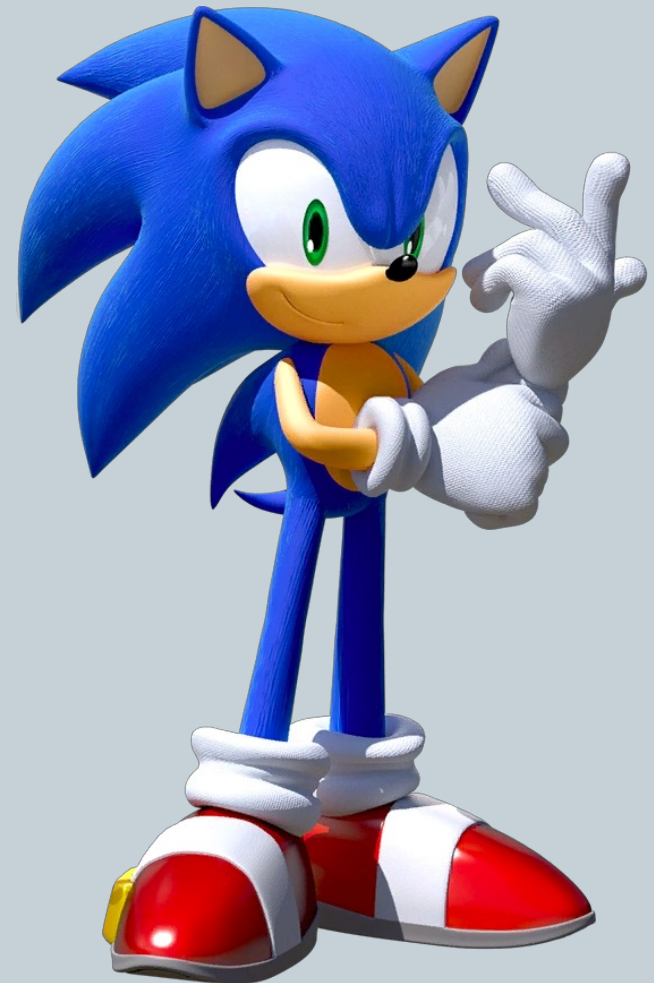


- Há cinco tipos de personagem comuns usados em games:
 - ANIMAIS;
 - FICTÍCIOS;
 - HISTÓRICOS;
 - LICENCIADOS e
 - MÍTICOS

TIPOS DE PERSONAGENS



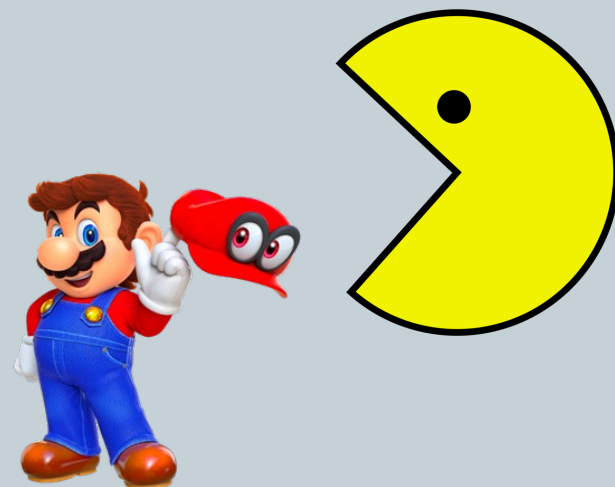
- **Animais:** Sonic, por exemplo, é um personagem animal. Esses personagens, comuns nos games para famílias ou crianças, frequentemente têm características humanas (por exemplo, o tênis do Sonic) para aumentar a sua identificação entre o jogador e personagem.



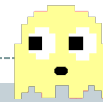
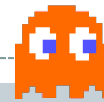
TIPOS DE PERSONAGENS



- **Fictícios:** personagens que não têm equivalentes no mundo real enquadram-se na categoria fictícios. Alguns exemplos são Mario, Luigi, Pac-Man. Essa categoria abrange qualquer personagem que tenha sido criado especificamente para um game, e não licenciado a partir de um personagem preexistente.



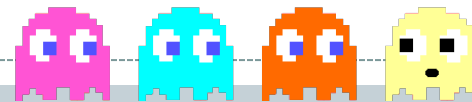
TIPOS DE PERSONAGENS



- **Históricos:** os personagens históricos possuem equivalentes distintos no mundo real, frequentemente do passado. Os games políticos e militares voltados para eventos do mundo real utilizam personagens históricos, inclusive Benjamin Franklin, Cleópatra. Jogos como Ally's Adventure e Medieval: Total War



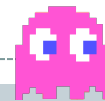
TIPOS DE PERSONAGENS



- **Licenciados:** um personagem licenciado também existe no mundo real, mas em uma mídia preexistente. Esses personagens geralmente são fictícios, com uma identidade reconhecida na literatura, nas histórias em quadrinhos, no cinema ou na televisão. Só podem aparecer em games mediante permissão do detentor da licença.

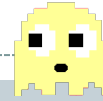
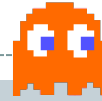


TIPOS DE PERSONAGENS



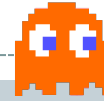
- **Míticos:** os personagens da categoria mítica possuem equivalentes na mitologia de todo o mundo. Exemplo: ogros, Trolls, Ciclopes, Medusa entre outros personagens da mitologia grega, egípcia e nórdica.

ARQUÉTIPOS DE PERSONAGENS

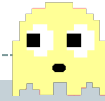
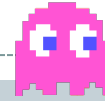


- Esses personagens podem ser controlados pelo jogador ou NPCs.
- Normalmente somos atraídos por games voltados para um determinado tipo de personagem.
- Além desses tipos genéricos, existem tipos clássicos que são utilizados em games para o desenvolvimento de um gameplay atrativo.

Arquétipos de Personagens

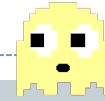
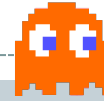


Arquétipos de Personagens



- Para apresentação dos Arquétipos de Personagens Clássicos, faz-se necessário alguns conceitos que tomaremos emprestado da psicologia.
 - Inconsciente Coletivo
 - Arquétipo

Arquétipos de Personagens



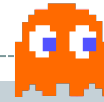
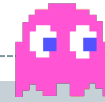
- Inconsciente Coletivo, segundo Carl Jungo faz a distinção entre:
 - **inconsciente pessoal** que é representado pelos sentimentos e ideias reprimidas, **desenvolvidas durante a vida de um indivíduo.**
 - **inconsciente coletivo** que é um conjunto de sentimentos, pensamentos e lembranças **compartilhadas por toda a humanidade.**
- Este conceito de inconsciente coletivo é a base da nossa conexão com certos tipos de personagens universais, denominados Arquétipos.

Arquétipos de Personagens



- Arquétipos **é** um conceito da psicologia para representar padrões de comportamento associados a um personagem ou papel social.
- A mãe, o sábio e o herói **são** exemplos de **arquétipos**.
- Esses “personagens” têm características percebidas de maneira semelhante por todos os seres humanos.

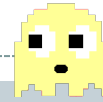
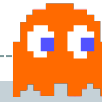
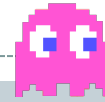
Arquétipos de Personagens



- Esses arquétipos são usados em todos os meios de entretenimento para reforçar a conexão do público com a história.
- São eles:



Arquétipos de Personagens



- **Herói:** é o personagem central do game para um único jogador. Ao criar um herói, lembre-se que ele será o avatar do jogador e que , portanto, este deverá identificar-se e estabelecer uma conexão com esse personagem.

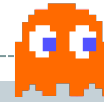
Arquétipos de Personagens



- **Sombra:** é um personagem importante porque representa o oposto do herói, sendo geralmente o maior vilão da história. O sombra pode ser o adversário responsável pelo problema do herói.

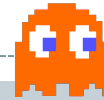


Arquétipos de Personagens



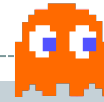
- **Mentor:** é um personagem que normalmente guia o herói rumo à ação. Pode ser um conselheiro mais velho – alguém que pode já ter estado na mesma situação do herói em algum momento e que pode transmitir-lhe a sabedoria adquirida.

Arquétipos de Personagens



- **Aliados:** são os personagens que ajudam o herói a avançar em sua jornada e também o auxiliam em tarefas que podem ser difíceis ou impossíveis de executar por conta própria. Exemplo Chewbacca.

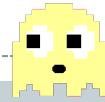
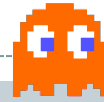
Arquétipos de Personagens



- **Guardião:** este personagem bloqueia o progresso do herói por todos os meios necessários até que ele tenha provado seu valor. Um personagem guardião clássico é a esfinge que guarda os portões de Tebas na tragédia grega Édipo Rei. O personagem guardião testa o herói. Às vezes pode ser um servo do sombrio. Exemplo esfinge



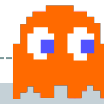
Arquétipos de Personagens



- **Trapaceiro:** é um personagem neutro que gosta de criar confusão. Os personagens trapaceiros podem causar graves danos com suas travessuras, impedindo o herói de prosseguir em sua jornada, mas, geralmente são apenas personagens brincalhões que fornecem o lado cômico da história. Exemplo R2D2.



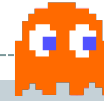
Arquétipos de Personagens



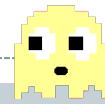
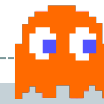
- **Mensageiro:** propicia mudanças na história e fornece orientação ao herói. Um exemplo é a princesa Leia cujo pedido de ajuda motiva Luke Skywalker a entrar em ação rumo a uma meta específica. Exemplo: Meryl Silverburgh em Mrysl Gear Solid.



FIM NPCs e Tipos de personagens



Atividade



- Se tivesse que criar um personagem baseado em si próprio, qual seria sua aparência? Descreva-se em termos de um personagem de game. Quais são as suas características físicas e de personalidade, seus objetivos, seus pontos fortes e fracos, suas preferências e antipatias, seu estado de espírito geral? Discuta outros personagens que poderiam aparecer no game. (Obs. Esses personagens não precisam necessariamente ser seus aliados; eles podem representar obstáculos que o impedem de atingir seus objetivos.