

Processos de Concept Art no Game Design: Uma proposta de metodologia de criação de personagens

Igor Marini* Pedro Lima Nilo Naiara Lopes
 Adriano Fernandes Felipe Valente Ruan Moraes
 Rucciela Mansur de Paula Vinicius Rodrigues

Universidade Federal de Juiz de Fora, Departamento de Artes e Design, Brasil

RESUMO

O presente artigo visa apresentar uma proposta de metodologia de criação de personagens para games, para facilitar processos de criação. Para tal, usamos como base o jogo *League of Legends*, sendo proposta a criação de um campeão para este MOBA. A metodologia proposta foi desenvolvida para atender a análise das questões estruturais e subjetivas do processo de criação do campeão. Essa abordagem se deu através de estudos de estilo artístico do jogo base, assim como práticas voltadas ao estudo de linhas, tal como o *gesture drawing*, e outras atividades envolvendo o processo de game design, como desenvolvimento de mecânicas e de narrativas. Como resultado criou-se o campeão Fielch, que apresenta um conjunto de habilidades, história pessoal e relações com outros personagens do jogo.

Palavras Chave: game design, concept art, criação, *league of legends*

1 INTRODUÇÃO

A partir do crescimento da indústria de games, há uma demanda de estudos voltados para a área de criação de personagens, com o objetivo de auxiliar estudantes e profissionais para a realização desta tarefa com maior agilidade e qualidade; em anos recentes, artigos publicados no Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames) vêm discutindo essa temática, buscando propor possíveis questões, padrões e formas de documentação (*game doc*) para a utilização por desenvolvedores e acadêmicos [1][2][3][4]. Seguindo esta mesma linha, os alunos participantes do projeto de extensão “Design e Cultura dos Jogos Online”, do Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Juiz de Fora (IAD/UFJF), sob a orientação da profa. Letícia Perani, propuseram uma atividade didática que envolvia o estudo dos métodos utilizados pela empresa Riot Games no desenvolvimento de “campeões” (personagens) para o popular jogo *League of Legends* (2009), com o objetivo de entender processos de criação de personagens em jogos online. A partir destas análises, desenvolvemos uma metodologia para a criação de um personagem original, que recebeu o nome de *Fielch, The Moth Physician* (O Médico das Mariposas), o qual faz uso de mariposas para o tratamento de seus pacientes.

Desta forma, buscamos reproduzir o campeão da forma mais próxima aos resultados de nossas pesquisas na área. Com esse

intuito, separamos grupos para a criação de aspectos fundamentais do design de personagens: *lore*, mecânicas e a *concept art*, em um total de treze participantes a partir de reuniões nestas áreas específicas, foram definidos os tópicos que fomentaram a criação de cada um dos itens de desenvolvimento do campeão original.

2 LORE

A *lore* é uma etapa de suma importância no processo de criação de um personagem; para Briar Lee Mitchell [5], “a *lore* especifica uma série de eventos que aconteceram anteriormente (antes dos eventos que estão acontecendo no seu jogo) e podem explicar a história dos mundos, os conflitos, os personagens, e o que está guiando o *gameplay* atual”¹. Ou seja, esta história anterior se relaciona direta ou indiretamente com o resto das etapas e metodologias que abrangem a elaboração do personagem, e possui grande influência nas mecânicas e no design geral do jogo.

Em primeira instância, pensamos no que seria uma *lore* completa no caso do campeão proposto, Fielch. Neste sentido, chegamos à conclusão de que é necessário atentar para uma narrativa bem estruturada, pensar no tipo de narrador (narrador personagem, narrador onisciente ou narrador observador) e o tempo verbal. Quanto ao conteúdo, deve-se procurar evitar quaisquer lacunas que impeçam o entendimento pleno do personagem em si. Entretanto, é interessante deixar janelas para que a história possa vir a ser aprimorada no futuro ou conectada com campeões a serem lançados ou já existentes. Além disso, fugir de incoerências e trabalhar questões mais internas relacionadas a motivações, características psicológicas e interações do personagem com o *League of Legends*, seus outros campeões e os cenários do jogo.

Em uma segunda instância, revisou-se a *lore*, agora já mais completa, pensando se a mesma estava coerente, apresentando início, meio e fim, e se ela cumpria os objetivos necessários: contar a trajetória do campeão Fielch, eliminar redundâncias em seu design visual e suas mecânicas, remover lacunas que gerariam questionamentos e explicar sua personalidade e relações para com outros campeões do jogo e com os cenários onde se encontra. As correções na história são feitas nessa etapa.

Por fim, foi elaborada uma síntese das informações mais importantes para a criação de uma apresentação do campeão *Fielch, The Moth Physician*, junto com suas relações e curiosidades sobre ele.

conflicts, the characters, and what is driving the current gameplay”.

*e-mail: igorsanchesmarine@hotmail.com

¹ Livre tradução de: “The lore outlines a series of events that have taken place beforehand (before the events that are happening in your game) and may explain the history of the worlds, the

3 CONSTRUINDO O DESIGN VISUAL

Para elaboração de um visual para o personagem, o grupo destinado a essa tarefa se propôs a uma reunião onde seriam discutidas as principais características para um bom design. A partir disso, foram levantados tópicos que considerávamos relevantes para um personagem, de forma coerente com sua *lore* e características psicológicas.

Primeiramente, foi necessário pensar de onde este personagem veio e como isso afetaria seu visual. Como a *lore* definiu que o campeão seria proveniente de *Kumungu Jungle*, uma selva do ambiente de *League of Legends*, Fielch deveria se adequar ao ambiente em que vive, entretanto não se limitaria a um traje “selvagem” como o de outros personagens do lugar, pois, em sua *lore*, ele é um viajante.

A próxima etapa foi pensar sobre a face do personagem. Como seria sua barba, seu cabelo (ele conseguiria cortar? Qual seria o tamanho?), óculos, expressões faciais etc. Definidas tais características, foi necessário pensar em uma vestimenta adequada. Desta forma, os materiais acordados pela equipe foram um traje de linho verde-escuro trançado, uma roupa de baixo feita de juta em tons de terra e botas de cano alto de couro. Assim, o personagem conseguiria enfrentar a selva sem ter perdas em sua vestimenta.

Em seguida foram escolhidos os adereços ideais para o personagem, assim como definir como seriam feitas as mariposas e de que forma isso se apresentaria no jogo. Assim, o personagem ganha um kit de acessórios que conta com pulseiras que carregam runas, uma bolsa e um cinto de couro, com compartimentos para ervas e pipetas contendo substâncias que o ajudam em suas atividades diárias.

O último passo foi definir como seriam elaboradas as mariposas. Com referências na anatomia geral das mesmas, a equipe as desenvolveu em tom creme, nas quais o pó liberado por elas mudaria de cor caso a habilidade *Ultimate*² esteja ativa, que seria verde ou violeta.

4 SPLASH ART E APRESENTAÇÃO

Definidas as características visuais na concepção do personagem, um passo muito importante é a sua identidade visual, mais conhecida como *Splash Art*, imagem que serve como introdução do campeão em uma única peça, e que procura mostrar o máximo possível de informações a respeito do mesmo, traduzidas visualmente; para Mitchell [5], a *splash* é uma assinatura visual importante para o game. No caso de Fielch, aspectos marcantes devem e foram levados em consideração, como apresentaremos a seguir.

O primeiro passo foi definir como essa imagem se apresentaria. Optou-se por utilizar uma perspectiva vista de cima, dando mais dinamicidade para a cena, mas de uma forma que não faz com que Fielch esteja representado com muito movimento, afinal, estamos tratando de um personagem idoso. Esse movimento é, de certa forma, passado por meio do voo da mariposa acima de sua cabeça, o qual é acompanhado com o olhar pelo campeão. Além disso, suas feições podem ser mostradas com clareza, o que também passa sensações importantes: bom humor e alegria ao realizar seu trabalho.

Outro fator essencial é a mesa colocada no cenário. Esse elemento da composição é importante, pois se relaciona direta ou indiretamente a uma questão essencial do personagem, que é o fato de se tratar de um estudioso - os itens e demais detalhes sobre a mesa passam essa informação visual. A princípio, a mesa

configuraria um problema para a espacialidade da *splash art*, pois esconderia muito do personagem atrás dela. Por isso, escolhemos a representação do personagem em pé e não sentado, algo que também é ajudado pela perspectiva.



Figura 1: Figura 1 – Proposta inicial de *Splash Art*/Apresentação

Para finalizar, é importante pensar em um cenário que dialogue com a *lore* do personagem. Desta forma, podemos construir uma imagem que fala por si só, e assim um leigo poderia olhar para a *splash* com interesse em desenvolver teorias sobre a história, tornando-a um produto visual que corresponde inteiramente às expectativas dos seus criadores.

5 MECÂNICAS

Uma vez decidida a história do personagem e sua função dentro do jogo, procurou-se buscar aspectos relevantes em sua natureza a serem traduzidos para a sua jogabilidade na forma de habilidades. Assim sendo, o grupo responsável pelas mecânicas do campeão Fielch decidiu apontar as identidades principais do personagem:

- 1) Ele é um médico de natureza pacífica, mas, ao mesmo tempo, pode utilizar suas mariposas para atacar inimigos, se assim o desejar;
- 2) Não possuindo magias medicinais, o personagem controla as mariposas, quando através de uma runa, ele tem a capacidade de mudar as características da natureza venenosa das mariposas para curativa;

Feito isso, procurou-se referências da vida real baseados nos dois elementos desse personagem: as mariposas e a sua profissão de médico.

Um médico é capaz de auxiliar na recuperação do paciente aos poucos, então faria sentido ele possuir habilidades capazes de curar ao longo do tempo, e redução da eficácia de doenças, que em *League of Legends* são traduzidos como habilidades de controle de grupo³. Pensando nesta questão, foram pesquisadas características sobre as mariposas, sendo descoberto que estes animais liberam um pó que é capaz de causar algumas doenças e irritação na parte do corpo humano que entra em contato, além de possuir certa atração pela luz, voando em círculos ao redor de fontes luminosas.

Definidas suas principais características, procurou-se, a seguir, produzir elementos de mecânica únicos para o campeão em uma função de Suporte⁴. O grupo determinou que sua principal característica dentro do jogo, que o tornaria singular nesse aspecto, seria a capacidade de reverter a natureza das mariposas através de suas runas desde o primeiro nível, por meio de sua habilidade *Ultimate* (botão R do teclado), podendo alternar suas mariposas

² As *Ultimates* em *League of Legends* se referem às habilidades finais, consideradas como as mais poderosas de um campeão.

³ Controle de grupo (do inglês Crowd Control ou CC) são

habilidades que limitam a ação de outros jogadores, como atordoamento, lentidão, aprisionamento e outras.

⁴ Em *League of Legends*, os personagens *Suporte* têm a função de ajudar aliados com curas, escudos, controle de grupo, entre outras.

entre as formas ofensivas e curativas, possuindo assim seis habilidades normais, ao invés de três, como é padrão em *League of Legends*.

O próximo passo foi decidir características de mecânica que permitam acertos e erros do jogador do Fielch, além de capacidade de desviar de suas habilidades pelo time inimigo, criando assim um ecossistema saudável dentro do jogo, no qual não seja frustrante nem fácil demais jogar contra este personagem.

Dessa forma, introduziu-se o conceito de que as mariposas liberam seu pó, que seria curativo ou venenoso dependendo da instância da runa ativada, e por onde o campeão andasse podendo acumular esse pó ao seu redor caso ficasse parado. Tal habilidade estaria incorporada passivamente dentro de outra magia (botão E), que apresenta um aspecto de manipulação desse rastro de pó do chão, independente de qual runa esteja ativa. Consequentemente, o personagem foi moldado para ter seu potencial máximo quando o jogador conseguir manipular o pó das mariposas de forma maestral.

A principal habilidade (botão Q) trabalha sua identidade como médico, ao permitir a cura ao longo do tempo, e no aspecto venenoso as mariposas conseguem aplicar o pó no inimigo, causando dano por veneno (que faz menção à coceira do contato da pele com esta substância). Outra de suas habilidades (botão W) trata da questão da atração da fonte de luz pelas mariposas, ao fazer com que o personagem Fielch coloque uma fonte luminosa que atraia as mariposas para ali, e assim, consegue ajudar os aliados, reduzindo a duração de controles de grupo.

Já em sua forma venenosa, as mariposas causam lentidão nos inimigos e depois de algum tempo recebendo esse veneno, ficam aprisionados no chão. A fim de concluir o conjunto de habilidades do campeão, resolveu-se criar a passiva⁵ global que potencializa o aspecto de primeiros-socorros médicos, ao auxiliar aliados em estado crítico de vida.

6 CONCLUSÃO

A utilização da divisão de tarefas em grupo apresentou-se como uma ferramenta indispensável, haja vista que separados, cada grupo pôde produzir da melhor forma sem haver sobrecarga de trabalho, ainda que estes grupos estivessem trabalhando em conjunto, devido ao processo realizado ter sido de forma sequencial. É importante ressaltar que tal modelo empregado na produção do Fielch assemelha-se ao de grandes empresas do ramo, por conseguinte, capacitando para o mercado de trabalho de entretenimento digital os alunos participantes.

Doravante, o grupo avalia a experiência de forma positiva, dado que com a metodologia direcionada, torna-se mais fácil o desenvolvimento de outros personagens, e também na elaboração de conceitos, sejam eles na área de criação artística ou em outros ramos que utiliza o *Concept Art*.

7 AGRADECIMENTOS

Agradecemos à Universidade Federal de Juiz de Fora, ao Departamento de Artes e Design e à profa. Leticia Perani pela oportunidade de trabalhar com o tema.

Agradecemos também aos alunos Bernardo Moraes, Filipe Castro, Gabrielle Lacerda, Laura Nogueira e Malu Pamplona pela colaboração nas diversas etapas de desenvolvimento do personagem.

REFERÊNCIAS

[1] A. S. Sampaio. et al. *Relato de desenvolvimento do jogo Mistérios da Encantada*. Proceedings of SBGames 2014. Porto Alegre: SBC, 2014.

[2] R. F. S. Bem et al. *Game Design – Geração de Alternativas, Técnicas Criativas e Suas Ferramentas*. Proceedings of SBGames 2014. Porto Alegre: SBC, 2014.

[3] A. F. C. Inhamuns; T. S. R. Alves. *Relato de Desenvolvimento do Jogo Holodomor*. Proceedings of SBGames 2015. Teresina: SBC, 2015.

[4] K. L. Silva et al. *Aplicação e Análise de um Framework de Concepção ao Desenvolvimento de um Jogo Educativo*. Proceedings of SBGames 2015. Teresina: SBC, 2015.

[5] B. L. Mitchell. *Game Design Essentials*. Indianapolis: John Wiley & Sons, 2012.

⁵ Habilidades que ficam ativas constantemente, sem ativação.