

DESIGN DE NPC's PARA UM UNIVERSO DE RPG DE FANTASIA MEDIEVAL

BRUNO TERRA BENDER; MÔNICA LIMA DE FARIA

Universidade Federal de Pelotas – bruno.bender@hotmail.com

Universidade Federal de Pelotas – monicafaria@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Este resumo expandido apresenta o recorte da etapa prática do trabalho de conclusão de curso intitulado Design de NPC's Para um Universo de Fantasia Medieval, desenvolvido no curso de Design Gráfico no ano de 2024. Como prática deste trabalho foram desenvolvidos dois personagens não jogáveis pertencentes ao universo de fantasia medieval de um jogo digital fictício do tipo RPG¹

Em mídias narrativas como jogos digitais é essencial estabelecer uma relação entre o público e os personagens. Dentre os tipos personagens existentes em um jogo há os NPC's (*Non-Playable Characters*) que são aqueles os quais não podem ser controlados pelo jogador, tratam-se de personagens que interagem diretamente com o jogador e, segundo Sheldon (2004), são uma ferramenta muito importante para preencher e povoar o universo de um jogo, sendo assim, uma forma de tornar o universo de um jogo mais imersivo e verossímil para o jogador.

2. METODOLOGIA

Neste trabalho foi realizada uma pesquisa de revisão bibliográfica com uma abordagem qualitativa de caráter exploratório, também foram utilizadas algumas fontes e materiais como: revistas não acadêmicas, jogos digitais, sites e vídeos.

Para a aplicação metodológica foram utilizados os conceitos desenvolvidos por Lee Sheldon (2004) sendo eles: as três dimensões de um personagem (dimensão física, sociológica e psicológica) e os papéis dos NPC's.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O primeiro personagem não jogável criado foi Durr, o Caçador de Aventuras (Figura 1). Ele foi idealizado para cumprir primordialmente o papel de mentor, sendo responsável pelo sistema mecânicas de evolução das habilidades de combate do personagem controlado pelo jogador. A partir da análise das mecânicas deste NPC foram desenvolvidas a história de fundo (dimensão sociológica) e a personalidade (dimensão psicológica) do personagem.

A elaboração da dimensão física do personagem se deu a partir da prática do desenho e alicerçado às etapas anteriores do processo o personagem começou a se formar. Durr é um homem com um físico robusto, um pouco fora de forma e que teve sua perna direita amputada em um acidente. Ele possui armadura no ombro esquerdo e na perna direita (uso da armadura na perna como prótese). No pescoço, ele usa um cordão com uma chave localizada na altura do

¹ Peixoto Filho e Albuquerque (2020), entendo o RPG como um tipo de jogo em que os jogadores assumem o papel de um personagem criado por eles mesmos dentro de uma narrativa colaborativa e as ações possíveis aos personagens dos jogadores são estabelecidas pelas regras do jogo disponíveis em livros.

peito simbolizando o sonho que ele nutre de um dia explorar e desvendar todas as lendas da região. Como acessórios ele possui um pequeno baú que se relaciona à obsessão pelas lendas da região. A paleta de cor é formada por tons de vermelho e azul. A predominância do vermelho evoca aspectos voltados à personalidade firme e questionadora do personagem, além disso ela traduz a postura agressiva que Durr tem no embate físico.



Figura 1 - Durr Finalizado. Fonte: Desenvolvido pelo autor (2024).

Além da produção do *model sheet* do personagem foi desenvolvido um material de apoio visual onde estão dispostos os acessórios e armas usados por Durr (Figura 2). Junto a esse material foi adicionada uma arte da visão traseira do personagem evidenciando as dimensões reais do escudo.



Figura 2 - Equipamentos do Durr. Fonte: Desenvolvido pelo autor (2024).

Como último estágio da criação do personagem foi desenvolvido um material que demonstra algumas expressões faciais do personagem (Figura 3).



Figura 3 - Expressões do Durr. Fonte: Desenvolvido pelo autor (2024).

Le Goff (2009) afirma que parte do que se compreende popularmente como Idade Média tem relação direta com o imaginário fértil da época. Seguindo essa ideia do imaginário medieval foi desenvolvido Harim (Figura 4), um NPC com características ligadas ao mistério e conhecimento oculto. O papel designado para ele é o de mercador, ele oferece serviços relacionados ao encantamento e criação de gemas. A mecânica possibilitará ao jogador combinar os atributos dos equipamentos ao estilo de combate desejado, dessa forma complementando a mecânica de Durr (evolução de habilidades de combate).

Assim como ocorrido no personagem Durr, o desenvolvimento da história de fundo (dimensão sociológica) e da personalidade (dimensão psicológica) de Harim foi direcionado pelas características de suas mecânicas de jogo.

Harim é um jovem pesquisador cego descendente de um povo perseguido. Ele usa um turbante que cobre as queimaduras em seus olhos, essa cobertura o protege das radiações solares. Preso ao turbante, Harim possui um broche com uma gema presa ao seu centro, o broche indica a afinidade que o personagem tem com o estudo de gemas minerais. O personagem usa um manto combinado a uma gola alta que por sua vez transmite a ideia de um personagem místico, que manuseia o desconhecido. As roupas de Harim são típicas do seu povo, elas evidenciam a importância da cultura dele na sua expressão como indivíduo. A paleta de cor do personagem é uma composição de roxo e um vermelho rosado, o tom de roxo comunica a ideia do oculto e do misterioso, características que complementam a profissão do personagem.



Figura 4 - Harim Finalizado. Fonte: Desenvolvido pelo autor (2024).

Após a conclusão do *model sheet* foi elaborado um material de apoio onde estão dispostos alguns acessórios e o cajado de Harim (Figura 5).



Figura 5 - Equipamentos do Harim. Fonte: Desenvolvido pelo autor (2024).

O cajado de Harim emite uma frequência a partir do deslocamento vertical do diapasão acoplado ao cajado através de um sistema de molas. Esse deslocamento do diapasão gera uma frequência através do impacto do mesmo com uma estrutura metálica presa à extremidade do cajado. A frequência emitida é quase imperceptível aos ouvidos, exceto para Harim, que utiliza essas frequências rebatidas pelo ambiente para se localizar.

O último estágio da criação do personagem foi o desenvolvimento do material que demonstra algumas expressões faciais do personagem (Figura 6). Para a construção das expressões, assim como no personagem anterior, levou-se em conta aspectos da dimensão psicológica do personagem.



Figura 6 - Expressões Do Harim. Fonte: Desenvolvido pelo autor (2024).

4. CONCLUSÃO

A partir dos resultados apresentados, conclui-se que este trabalho colaborou muito na formação de um designer com afinidade nas áreas de ilustração e design de personagens. Além do cumprimento dos objetivos impostos, ao analisar a proposta prática nota-se um método de criação resultante da combinação da prática com os conceitos elaborados por Sheldon (2004). Além disso, o projeto superou as expectativas, em vista disso visa-se dar continuidade ao universo do jogo através da criação de mais personagens, histórias e no futuro a produção de um jogo digital.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LE GOFF, Jacques. **Heróis e Maravilhas da Idade Média**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2009.

PEIXOTO FILHO, Cláudio Baixo; ALBUQUERQUE, Rafael Marques de. **Notas sobre a história dos RPGs (roleplaying games) de mesa brasileiros**. Londrina: Londrina, v. 12, n. 3, p. 300-324, 2021.

SHELDON, Lee. **Character Development and Storytelling for Games**. Segunda Edição. Boston: Course Technology. 2004