

## WEBSITE PARA CRIAÇÃO DE PERSONAGENS: UMA FERRAMENTA DIDÁTICA PARA O ESTÍMULO DA CRIATIVIDADE DENTRO E FORA DA SALA DE AULA

### Characters creation website: a didactic tool for stimulating creativity inside and outside the classroom

Gabriel Henrique EUFLÁSIO (Faculdade de Tecnologia de Jahu, Jahu, Brasil)  
Matheus Kalil da Silva BORGES (Faculdade de Tecnologia de Jahu, Jahu, Brasil)  
Simone Cristina MUSSIO (Faculdade de Tecnologia de Jahu, Jahu, Brasil)  
Valéria Cristiane VALIDÓRIO (Faculdade de Tecnologia de Jahu, Jahu, Brasil)

**RESUMO:** *Este trabalho apresenta o desenvolvimento de um website que facilita e aperfeiçoa a criação de personagens, organizando inúmeras informações atreladas à criação em um projeto, seja relacionado a histórias de games, filmes, como a diversos produtos de entretenimento, visando ajudar desenvolvedores iniciantes a otimizar o processo de criação de um jogo, e alunos no desenvolvimento de redações, roteiros, etc. A criação de um website que organize os atributos de personagens auxilia o usuário a conceituar/definir a identidade visual do seu personagem, assim como a criação de histórias, fanfics ou redações colaborativas. Nesse sentido, este trabalho auxilia professores/alunos nas aulas de redação, por exemplo, pois fornece um roteiro para a criação de personagens, determinantes para a criação de diferentes enredos e histórias. Além disso, tem-se a possibilidade de trabalhar a criação da imagem dos personagens (aulas de Artes), em razão da riqueza de atributos que o sistema possibilita ao usuário.*

**PALAVRAS-CHAVE:** Criação de personagens; Roteiro; Games; Enredo; Ensino

**ABSTRACT:** *This paper presents the development of a website which facilitates and improves the creation of characters, organizing several information related to the creation in a project, whether related to game stories, films or to various entertainment products, aiming to help beginning developers to optimize the process of creating a game, as well as students in the development of essays, scripts, etc. The creation of a website which organizes the characters attributes helps the user to conceptualize/define the visual identity of his/her character, and also the creation of stories, fanfics or collaborative essays. Thus, this paper assists professors/students in writing classes, for instance, as it provides a script for the characters creation, which are determinants for the creation of different plots and stories. In addition, it is possible to work on creating the characters' image (Arts classes) due to the wealth of attributes the system provides the user.*

**KEYWORDS:** Characters' creation; Script; Games; Plot; Teaching

## 1. Introdução

Gurgel e Padovani (s.d) dizem que personagens são um dos elementos mais importantes na concepção de um game e um dos principais fatores motivacionais presentes em jogos, como em outras mídias. É a lembrança mais marcante registrada pelo público. Entretanto, apesar do reconhecimento de sua importância, dificilmente são encontrados processos de criação de arte conceitual para personagens.

Seja em que mídia for, os personagens são um elemento fundamental para garantir o envolvimento do público (MCCLOUD, 1993). De acordo com Meretzky (2001), de todos os elementos de um jogo, o mais provável para deixar uma impressão positiva para o jogador serão os personagens principais, os quais, muitas vezes, podem se tornar uma representação icônica e peça primordial de propaganda do jogo.

Nesse sentido, todos os tipos e personalidades de personagens são importantes, desde o mais simples encanador, que precisa entrar em canos verdes e coletar estrelas para salvar uma princesa, ao mais complexo espião, que possui a missão de impedir um conflito mundial entre duas superpotências. Esses dois casos são extremamente complexos, pois ambos os personagens vão ao encontro de sua proposta, criados através de estudos de referências e muita criatividade.

O encanador Mário e o espião Solid Snake, por exemplo, se tornaram um dos personagens mais carismáticos e conhecidos entre o público (MALTEZ, 2017). Todavia, a forma e a receita de como esses personagens são criados é algo complexo e desconhecido pelo público em geral. Somente através de inúmeras pesquisas na internet, assim como em livros, que desenvolvedores independentes conseguem criar seus personagens. Por essa razão, este trabalho tem como objetivo apresentar a criação de um website que facilite e aperfeiçoe a criação de personagens, com o intuito de ajudar desenvolvedores iniciantes a agilizar o processo de criação de um jogo, por exemplo, ou mesmo auxiliar alunos no desenvolvimento de redações, roteiros, etc., constituindo, desse modo, uma ferramenta de ensino que pode ser conectada a diversos conteúdos e utilizada como estímulo na realização de atividades diferenciadas dentro e fora do contexto da sala de aula.

A criação de um website que organize os atributos de personagens – como nome, idade, gênero, lugar onde nasceu, onde mora, ou seja, suas características pessoais, assim como suas características físicas, habilidades, etc. – pode auxiliar um usuário a conceituar e a definir a identidade visual do seu personagem, assim como propiciar a criação de histórias, fanfics ou mesmo redações colaborativas.

Para organizar tais informações, o website apresenta diversas páginas, com formulários para serem preenchidos, com uma base de atributos necessários para estabelecer a identidade visual de um personagem. Afinal, para muitos designers, conhecer a história e a personalidade de um personagem é a melhor forma de visualizar sua aparência e, conseqüentemente, produzir personagens mais profundos e realistas (ANDREW; ADAMS, s.d).

O website, denominado de *Mother*, foi criado por alunos da Fatec Jahu, pertencentes ao curso de Sistemas para Internet, *Base*, o qual tem como intuito facilitar e aperfeiçoar a criação de personagens para jogos, aulas e produtos de entretenimento em geral. Esse sistema poderá auxiliar desenvolvedores iniciantes e agilizar o processo de empresas mais experientes que já atuam nesse mercado. Pode, também, auxiliar diversos alunos na criação de suas histórias e enredos, assim como aqueles matriculados em cursos tecnológicos voltados à área de games na preparação de seus roteiros. A missão desse website é de fornecer uma estrutura e uma base sólida na criação de personagens, como também auxiliar no conceito e na finalização da identidade visual de um personagem.

## 2. A importância do website *Mother Base*

O website contém um banco de dados com os atributos previamente determinados. Esses, no entanto, são definidos com base nas fichas de jogos de RPG<sup>1</sup>. Essas fichas possuem uma vasta dimensão de atributos específicos pré-determinados possibilitando o desenvolvimento de qualquer tipo de personagem para vários gêneros de histórias.

Esses atributos pertencem a um personagem, a qual faz parte do projeto criado pelo usuário. Um usuário pode ter vários projetos, assim como um projeto pode ter vários personagens compostos por muitos atributos. Todas essas informações podem pertencer a um único usuário.

Cabe, assim, lembrar que esse website surge da necessidade de desenvolvedores independentes de games e de histórias que necessitam criar seus personagens de maneira completa e rápida. Como, geralmente, uma história possui uma gama elevada de personagens, a existência de um website que consiga organizar informações necessárias para a criação de personagens bem elaborados torna-se de suma importância para este nicho de mercado.

Personagens possuem muitas características que os definem. Essas características, todavia, precisam ser listadas e organizadas de forma ágil e acessível para serem consultadas durante o desenvolvimento e projeto.

Todo projeto de game exige um documento chamado G.D.D (*game design document*). Nesse documento, os personagens do projeto devem ser listados com suas histórias e principais características. Desse modo, o website pretende auxiliar o *game design* ou os roteiristas na criação desses personagens.

A criação desse website, composto por um vasto formulário e por diversos atributos pré-determinados a serem preenchidos, é de extrema importância para ajudar os profissionais/alunos de criação a moldar os personagens e inseri-los em um banco de dados onde suas informações serão armazenadas e organizadas para que possam ser consultadas durante o processo de desenvolvimento do projeto.

---

<sup>1</sup> RPG é a sigla em inglês para *role-playing game*, um gênero de jogo no qual os jogadores assumem o papel de personagens imaginários em um mundo fictício.

Faz-se importante também devido à necessidade de desenvolvedores independentes que almejam criar uma história para um jogo, o qual possui muitos personagens com personalidades distintas. Afinal, é muito comum que a cada reunião de *brainstorming* o conceito dos personagens seja alterado por falta de organização e de uma documentação que defina, com clareza, os atributos dos personagens.

Essa falta de critérios, geralmente, acaba dificultando a equipe na hora de chegar a um conceito definitivo. Com um website que organize tais informações, é possível que os designers já possam passar para a etapa dos conceitos iniciais para, assim, iniciar a elaboração dos primeiros designs conceituais, conhecidos como *concept art*.

### 3. Criação do website *Mother Base*

Este trabalho foi baseado em uma pesquisa bibliográfica exploratória, no que tange às inúmeras pesquisas realizadas para a composição das informações sobre o desenvolvimento de um personagem. De posse de tais dados, foi também criado um website que organizasse todos os atributos pesquisados.

Para elaborar todos os atributos que seriam necessários para a criação de um personagem, foi utilizada uma ficha, usada por jogadores de RPG de mesa, a qual possui várias características necessárias para se contar a história de um personagem.

Depois da seleção de inúmeros atributos pertencentes aos personagens, estes foram separados em categorias para facilitar a compreensão das informações. Foram, assim, denominadas de “Características Pessoais”, “Características Físicas”, “Habilidades” e “Perícia”<sup>2</sup>.

Os seguintes atributos listados nas tabelas abaixo foram escolhidos e classificados de acordo com a ficha usada em jogos de RPG de mesa (Jogo de Interpretação de Personagens).

**Tabela 1: Característica Pessoais**

---

<sup>2</sup> Neste trabalho, o termo perícia é entendido como o nível de competência que o personagem tem em determinadas situações de sua vida. Nesta categoria, o usuário pode ajustar no website o nível das competências do personagem, em uma escala gradual (do menor ao maior nível).



<b>Característica Pessoais</b>
✓ Nome do personagem;
✓ Resumo do personagem;
✓ Apelido do personagem;
✓ Descrição do apelido do personagem;
✓ Idade do personagem;
✓ Gênero do personagem;
✓ Data de nascimento do personagem;
✓ Contextualização sobre a data de nascimento do personagem;
✓ Lugar onde nasceu;
✓ Descrição do lugar onde o personagem nasceu;
✓ Espécie do personagem;
✓ Ocupação do personagem;
✓ Descrição da ocupação do personagem;
✓ Posição do personagem em sua ocupação.

Caso deseje, o usuário poderá inserir uma imagem de referência para a criação do personagem, como, por exemplo, um ator famoso, um animal conhecido, etc.).

**Tabela 2: Característica Físicas**

<b>Características Físicas</b>
✓ Altura do personagem;
✓ Peso do personagem;
✓ Força do personagem;
✓ Destreza do personagem;
✓ Cor da pele do personagem;
✓ Estilo do cabelo do personagem;
✓ Cor do cabelo do personagem;
✓ Estilo dos olhos do personagem;
✓ Cor dos olhos do personagem;
✓ Descrição do rosto do personagem;
✓ Descrição das principais características do personagem;
✓ Descrição de outras características do personagem.

**Tabela 3: Habilidades**

<b>Habilidades</b>
✓ Habilidades do personagem;
✓ Descrição das habilidades do personagem;

✓ Incompetências do personagem;
✓ Talento do personagem;
✓ Fraqueza do personagem;
✓ Hobbies do personagem;
✓ Hábitos do personagem;
✓ Estado de saúde do personagem;
✓ Mascote do personagem.

**Tabela 4: Perícia**

<b>Perícia</b>
✓ Nível de inteligência do personagem;
✓ Nível de sabedoria do personagem;
✓ Nível de conhecimento tecnológico do personagem;
✓ Nível de inteligência em combate do personagem;
✓ Nível de inteligência em moral do personagem;
✓ Nível de acrobacia do personagem;
✓ Nível de arcaísmo do personagem;
✓ Nível de atletismo do personagem;
✓ Nível de atuação do personagem;
✓ Nível de blefe (contar mentiras) do personagem;
✓ Nível de furtividade do personagem;
✓ Nível de intimidação do personagem;
✓ Nível de intuição do personagem;
✓ Nível de investigação do personagem;
✓ Nível de lidar com animais do personagem;
✓ Nível de medicina do personagem;
✓ Nível de natureza do personagem;
✓ Nível de percepção do personagem;
✓ Nível de persuasão do personagem;
✓ Nível de prestidigitação do personagem;
✓ Nível de religião do personagem;
✓ Nível de sobrevivência do personagem;
✓ Nível de carisma do personagem;
✓ Nível de tomar iniciativa do personagem;
✓ Nível de força mental do personagem.

Nessa última categoria denominada “Perícia”, o usuário deve ajustar em uma escala o nível de aptidão do personagem em determinadas situações. Esses atributos



possuem o objetivo de oferecer um norte para os usuários que desejam criar seus personagens no website criado.

Para a elaboração deste trabalho, foi necessário reunir informações que versam sobre a roteirização e a concepção de personagens. Para isso, um dos materiais consultados foi o livro “O herói de mil faces”, de Joseph Campbell, no qual o autor observou que em todas as histórias existe um herói e que a narrativa gira em torno de suas aventuras. Contudo, nem sempre o herói é um ser humano, podendo ser um grupo de pessoas, um animal ou uma figura mitológica, por exemplo. Campbell desenvolveu, assim, uma estrutura de eventos que demonstra que o herói passa por 12 etapas, as quais, hoje, são conhecidas como a jornada do herói (CAMPBELL, 2008).

Abaixo encontram-se as 12 etapas da jornada do herói:

1. O mundo comum.  
O herói é apresentado em seu dia a dia.
2. O chamado à aventura.

A rotina do herói é quebrada por algo inesperado, algo o tira de sua vida comum e o coloca em uma nova aventura.

3. A recusa ao chamado.

Como já diz o próprio título da etapa, o herói não quer se envolver e prefere continuar sua vida.

4. O encontro com o mentor.

O encontro com o mentor pode ser tanto com alguém mais experiente ou com uma situação que o force a tomar uma decisão.

5. A travessia do Umbral.

Nesta fase, o herói decide ingressar em um novo mundo. Sua decisão pode ser motivada por vários fatores, entre eles, algo que o obrigue a fazer algo, mesmo que não seja essa a sua opção.

6. Testes, aliados e inimigos.

A maior parte da história se desenvolve no mundo especial, ou seja, fora do ambiente normal do herói. Assim, o herói passará por testes, receberá ajuda (esperada ou inesperada) de aliados e terá que enfrentar os inimigos.

7. A aproximação do objetivo.

O herói se aproxima do objetivo de sua missão, mas o nível de tensão aumenta e tudo fica indefinido.

8. A provação máxima.

É o auge da crise, quando tudo começa a dar errado.

9. A conquista da recompensa.

Passada a provação máxima, o herói conquista a recompensa.

10. O caminho de volta.

É a parte mais curta da história, em algumas, nem sequer existem. Após ter conseguido seu objetivo, ele retorna ao mundo anterior.

11. A depuração.

Aqui o herói pode ter que enfrentar uma trama secundária não totalmente resolvida anteriormente.

12. O retorno transformado.

É a finalização da história. O herói volta ao seu mundo, mas transformado – já não é mais o mesmo.

Ao se estruturar o personagem, existem aqueles que se transformam e os que permanecem inalterados. Normalmente, a história tende a ser melhor quando o herói se transforma em alguém mais evoluído.

A estrutura da jornada do herói, criada por Joseph Campbell, ajuda no desenvolvimento de personagens carismáticos e interessantes ao público. Muitos filmes de grandes bilheterias, como Star Wars, Matrix e O Senhor dos Anéis, aplicam esses passos no desenvolvimento de seus protagonistas.

Consultar esses passos na hora de criar personagens no sistema *Mother Base* pode ajudar, e muito, na criação de personagens cativantes, de modo que o público se identifique e se apaixone por eles.

#### **4. Trabalhos acadêmicos/literários e aplicativos que abordam sobre a criação de personagens**

Para o desenvolvimento deste website, não foram encontrados trabalhos relacionados ao desenvolvimento de um website ou software para a criação e organização de personagens. Há apenas trabalhos acadêmicos e/ou literários relacionados ao estudo de personagens, como, por exemplo:

1. “Processo de Criação de Personagens, um Estudo de Caso no Jogo Sério SimGP”, onde Ivannoska Gurgel e Stephanie Padovani apresentam o desenvolvimento e aplicação de um processo de desenvolvimento de arte conceitual de personagens.
2. “Quem tem Medo do Escuro? A criação da identidade visual para personagens animados”, criado por Mariana Rezende Pizarro, o qual tem por objetivo esclarecer o uso de *conceptart* para a criação da identidade visual de



um personagem animado, levando em consideração atributos como: forma, cores, roupas, de modo a verificar como tais elementos podem ser utilizados para comunicar a personalidade de um personagem.

3. A obra “O herói de mil faces”, de Joseph Campbell, na qual o autor descreve um passo a passo para a criação de personagens. Essa “receita” ficou conhecida como a jornada do herói e foi o resultado de um longo e minucioso trabalho que Campbell desenvolveu ao pesquisar a estrutura de mitos, lendas e fábulas. Seu trabalho de pesquisa também analisou histórias modernas, assim como muitos roteiros de filmes.

Já no que tange a aplicativos relacionados ao tema de criação de personagens, foram encontrados apenas os aplicativos *Character Palnner* e o *Auctor: Story & Character Generator*.

Com relação ao aplicativo *Character Palnner*, é possível verificar que ele é focado na criação de personagens, mas apresenta limitações quando comparado ao website *Mother Base*.

**Figura 1: Aplicativo Character Planner**



Fonte: Amino apps.

Esse aplicativo, por exemplo, possui alguns problemas em seu banco de dados, pois, após criar e preencher todos os atributos oferecidos pelo aplicativo para a criação de determinado personagem, o sistema apaga o personagem já cadastrado quando o usuário começar a criar um novo personagem.

Já o aplicativo *Auctor: Story & Character Generator*, utilizado para criar personagens e escrever histórias, embora tenha uma finalidade semelhante ao website *Mother Base*, é restrito em suas funções e cobra caso o usuário deseje gerar um pdf com os atributos dos personagens criados.

**Figura 1 - Aplicativo Auctor: Story & Character Generator**



Fonte: Apkpure

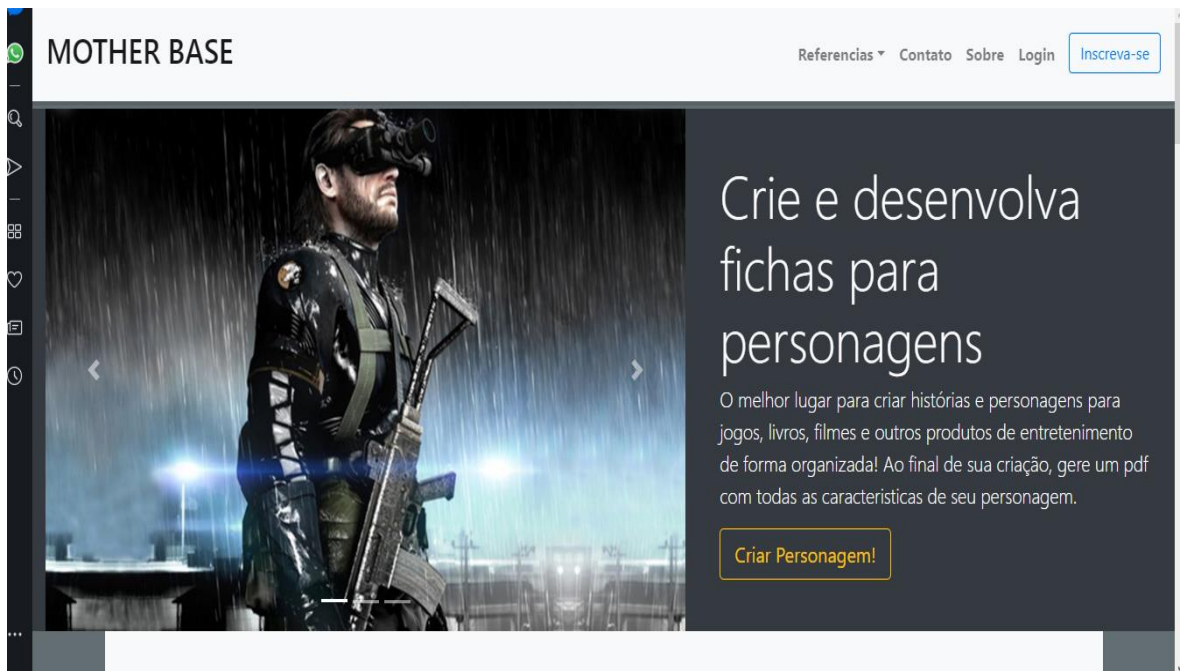
Tendo em vista os aplicativos apresentados, cabe ressaltar que o website *Mother Base*, por sua vez, permite que o usuário crie vários personagens sem que ele precise se preocupar em perder suas criações. Além disso, também oferece o recurso de gerar pdfs com todos os atributos dos personagens já preenchidos no website de maneira gratuita e segura. Dessa forma, o usuário fica livre para utilizar todos os atributos criados de seus personagens do modo que ele desejar.

Nesse sentido, também vale ressaltar que a criação dos atributos foi baseada em uma estrutura de fichas de RPG de mesa. Ambos os aplicativos se basearam nessa estrutura para desenvolver seus atributos. No entanto, o website *Mother Base* possui atributos exclusivos que auxiliam ainda mais o usuário a definir seus personagens. Para criar esses novos atributos, o website (sistema) *Mother Base* fez uso da jornada do herói, baseada no livro “O herói de mil faces”, de Joseph Campbell, já citado neste trabalho.

## 5. Apresentação e funcionalidades do website *Mother Base*

A imagem a seguir mostra a página inicial do website. Logo, para criar personagens, usuário deverá clicar no botão “Criar Personagem”

**Figura 3 - Página inicial do website *Mother Base***



Fonte: Autores, 2019.

Caso o usuário não esteja logado em uma conta, ao clicar no botão mencionado, o usuário será direcionado a uma tela de login onde ele poderá acessar sua conta, caso ele já esteja cadastrado.

**Figura 4 - Página de projetos do website *Mother Base***



	Uma Aventura Nuclear	<input type="text" value="Personagens"/>	<input type="text" value="Editar"/>	
	Vigilant Of Evil	<input type="text" value="Personagens"/>	<input type="text" value="Editar"/>	
	Projeto N.U.K cars	<input type="text" value="Personagens"/>	<input type="text" value="Editar"/>	

Fonte: Autores, 2019.

Como pode ser visto, o usuário pode colocar um nome e uma descrição de seu projeto. Esse projeto vai armazenar todos os personagens relacionados a ele.

**Figura 5 - Página com as categorias e atributos do website *Mother Base***

## Personagens

Todos os campos são opcionais, quanto mais campos forem preenchidos melhor será a visualização do personagem. Use sua criatividade! :D

**Características Pessoais** | Características Físicas | Habilidades | Perícia

**Nome do personagem**  
  
Como o personagem é chamado?

**Resumo do personagem**  
  
Digite um breve resumo de seu personagem?

**Apelido do personagem**  
  
Qual é o apelido do seu personagem?

**Descrição do apelido do personagem**  
  
Por que o personagem recebeu esse apelido?

**Idade do personagem**  
  
Qual é a idade do seu personagem?

**Gênero do personagem**

Feminino

Qual é o gênero do seu personagem?

**Data de nascimento do personagem**

1970-08-15

Quando o personagem nasceu?

**Contextualização sobre a data de nascimento do personagem**

Nikita nasceu durante o apice da guerra fria e tambem durante a fundação da cidade de pripyat

Algum evento importante ocorrido no nascimento do personagem, ou uma data historica em que ele nasceu!

**Lugar onde nasceu**

Pripyat Ucrania

Onde o personagem nasceu e foi criado. Cidade/Pais/Mundo?

**Descrição do lugar onde o personagem nasceu**

Nikita nasceu em uma cidade que um dia se tornaria palco de um dos mais terríveis acidentes nucleares da historia.

Descreva como era o local onde o personagem nasceu!

**Espécie do personagem**

Humano

O seu personagem pertence a qual raça?

**Ocupação do personagem**

Cantora assassina

A ocupação/emprego do personagem, qual a atividade que ele mais realiza em seu dia a dia?

**Descrição da ocupação do personagem**

Desde a infância Nikita servia aos interesse da ordem de assassinos criada pelos czarista russos para manter a integridade da monarquia russa.

Descreva a ocupação do personagem!

**Posição do personagem em sua ocupação**

Um das mais letais assassinas da ordem

Qual a importância do personagem nessa atividade ou ocupação ?

Após a inserção das informações no website, o profissional de design ou mesmo um escritor já pode constituir seu enredo de um modo mais fácil, pois tem em mente as informações criadas.

No item abaixo, será mostrado um exemplo, baseado na jornada do herói, já descrita neste trabalho, de como o website *Mother Base* pode servir não apenas para a criação de um personagem, mas também pode ser utilizado como subsídio para a criação de um roteiro, uma vez que o usuário, ao fazer uso dos diferentes atributos que darão origem ao personagem criado, também estimula sua imaginação para a criação de um possível enredo.

## 6. Exemplificando: Atributos pertencentes à personagem Anna Scarlet

Os atributos listados abaixo, presentes no website (sistema) *Mother Base*, ajudam a definir características importantes nas personagens, como: roupas, aparência, pose, acessórios e armas. No caso dos atributos listados, as características mais marcantes de Anna são: sua foice gigante, suas orelhas e caldas de raposa e sua bandana no pescoço. Tais atributos estão mais visíveis na animação em três dimensões (3D) que foi desenvolvida para personagem, a qual será visualizada posteriormente.

Os atributos pertencentes às categorias pessoais e físicas foram utilizados para desenhar o conceito da personagem.

- Características Pessoais:

Nome do personagem: Anna Scarlet.

Resumo do personagem: Anna Scarlet é uma jovem kitsune que pertence a uma classe de Soul Reaper<sup>3</sup>, responsável por cuidar, tratar e guiar boas almas que se perdiam na transição entre o mundo dos mortos e o mundo dos vivos.

Apelido do Personagem: Raposa.

Descrição do apelido do personagem: Quando o reaper supremo transforou Anna em ceifadora, ele concedeu a ela uma forma de raposa, pois este era o sonho dela.

Idade do personagem: 659 anos.

Gênero do personagem: Feminino.

Lugar onde o personagem nasceu: Londres (Inglaterra).

Descrição do lugar onde nasceu o personagem: Anna nasceu em Londres durante o período da Santa Inquisição e da peste negra.

Espécie do personagem: Grim Reaper<sup>4</sup>.

---

<sup>3</sup> Soul Reaper (Ceifador de almas) aquele que ceifa ou corta com ajuda de uma foice, geralmente se refere à poda de cereais: ceifador de arroz, de ervas. No sentido figurado, é quem destrói ou retira a vida de outra pessoa: ceifador da morte.



Ocupação do personagem: Ceifadora de almas.

Descrição da ocupação do personagem: Ela é responsável por guiar almas que morrem de forma pacífica! Mas devido à sua aparência frágil e delicada, Anna usa uma bandana assustadora para impor medo às almas malignas que não a respeitam.

Posição do personagem nesta ocupação/emprego: Anna é a anfitriã do submundo dos mortos. Ela está um nível abaixo do Reaper supremo.

Características Físicas:

Cor da pele do personagem: Branca.

Estilo do cabelo do personagem: Curto.

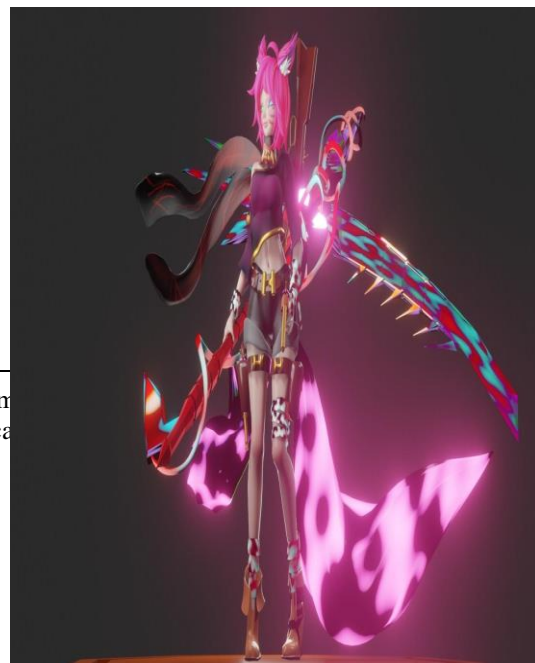
Cor do cabelo do personagem: Rosa.

Estilo dos olhos do personagem: Olhos claros. Anna possui estereocromia, logo, um olho dela é verde e o outro azul.

Principais características do personagem: Anna é uma Kitsune (uma raposa mágica de muitas caldas) Kitsune são classificadas como criaturas da classe “Momonoke” (espíritos animais que se transformam em humanos). Anna tem uma aparência frágil e delicada, por isso usa uma bandana sombria e amaldiçoada pelo flagelo dos mortos. Esta bandana serve para assustar as almas malignas que atacam Anna durante sua caçada. Anna possui uma gigante foice que ela usa para colher almas. Possui machucados em seus braços e pernas, devido à caça às bruxas durante a Santa Inquisição onde foi morta pelos soldados da igreja. Ela usa faixas para esconder seus ferimentos e é apaixonada por paçocas e magias de culinária.

A partir dos atributos inseridos no website (sistema) *Mother Base*, foi possível fazer um desenho tradicional da imagem da personagem. A presença dos distintos atributos auxilia significativamente o usuário na criação de seus personagens, uma vez que busca promover uma riqueza de detalhes.

**Figura 6 - Desenho manual e em 3D da personagem Anna Scarllet baseado nas**



## categorias e atributos do website *Mother Base*

Fonte: Autores, 2019.

O website *Mother Base*, além de fornecer atributos para que o usuário crie personagens bem detalhados e atraentes, também pode favorecer a criação de histórias, a partir das próprias informações inseridas pelo usuário para dar origem ao seu personagem. A simulação de um enredo, criado pelos próprios autores, pode ser vista no item a seguir.

### 6. 1 Simulação de enredo a partir da criação da personagem Anna Scarllet

A partir da criação da personagem Anna Scarllet, produzida segundo os critérios inseridos no website *Mother Base*, vê-se como o referido site também auxilia e instiga na elaboração de possíveis enredos, haja vista que os todos os itens (critérios) que compõem o site em questão estimulam a criatividade e a imaginação do usuário (autor) de maneira que não apenas personagens, mas também histórias possam ser criadas.

Abaixo encontra-se a simulação de um enredo criado a partir da elaboração de uma personagem, segundo os critérios do website *Mother Base*.

“Em um estranho e peculiar mundo, vigiado por uma Reaper “Ceifadora”, anfitriã responsável por guiar aqueles que perdem a vida de forma natural e pacífica, vemos a personagem Anna Scarllet, uma jovem kitsune, que pertence a uma classe de *Soul Reaper*, responsável por cuidar, tratar e guiar essas boas almas que se perdiam na transição entre o mundo dos mortos e o mundo dos vivos.

Mas um dia, em seu mundo, almas malignas invadiram e começaram a espalhar o caos, desequilibrando a ordem e misturando as almas boas com as malignas, corrompendo, assim, toda a realidade daquele mundo.

O responsável por cuidar das almas malignas atormentadas que passaram por uma morte brutal era seu pai, o Reaper supremo. Para ele, almas boas que morreram de forma pacífica não atraíam mais seu interesse, pois ele preferia assistir ao sofrimento daqueles que morriam de forma lenta e dolorosa. Porém algo muito estranho estava acontecendo, o pai de Anna não estava cuidando mais dessas almas porque elas estavam invadindo seu mundo. Aparentemente parece que um evento extremamente trágico que aconteceu no mundo real em 1986 estava chamando mais a sua atenção.

O Reaper supremo costuma ser atraído por assassinos do mundo real que costumavam aparentemente dobrar o seu trabalho com as almas que morreram em agonia. Mas em um dia tranquilo, enquanto Anna estava reunindo suas almas, uma dessas almas se mostrou ser maligna, ao roubar um precioso pote de paçocas de Anna. Assim, a jovem raposa parte em busca de seu pote de paçocas em meio ao seu mundo

que estava sendo corrompido pela presença das almas malignas. Conforme Anna se aprofunda em sua jornada, ela vai descobrindo que o roubo de seu pote de paçocas é o menor de seus problemas.

Anna é uma personagem que possui uma grande coragem, com uma boa dose de inocência. Logo, isso faz com que ela se coloque em situações de risco em quase toda sua jornada, desobedecendo, assim, as regras de seu pai e causando sua fúria. No início, Anna possui muitos poderes, mas, durante sua jornada, o Reaper supremo os toma para si novamente, deixando Anna à mercê dos perigos da corrupção para que ela possa superar os desafios e aprender uma lição”.

Essa é a ideia inicial para a concepção da personagem, cujos atributos detalhados sobre ela são preenchidos na base de dados do website *Mother Base*, podendo, assim, auxiliar na composição do próprio enredo de um jogo, livro, animação, etc., conforme pôde ser visto na simulação do enredo apresentado.

### Considerações Finais

Com o website *Mother Base*, a criação e a organização de personagens se tornaram mais fáceis e rápidas. A escolha dos atributos inseridos na ficha do personagem ajuda o usuário a imaginar e criar seus personagens de forma ágil e fácil.

Depois do cadastro e da criação do personagem, o website também fornece um pdf, de maneira que o usuário possa visualizar, claramente, todos os atributos descritos, com o intuito de auxiliar na criação de um desenho tradicional, em 3D ou mesmo de um roteiro (enredo).

Como o intuito do trabalho é usar o website para criação de personagens de games, animações 3D, bem como outros produtos de entretenimento, para testá-lo, foram criados personagens, tendo como base os atributos trazidos pelo próprio website (sistema).

Dessa maneira, criar personagens no *Mother Base* torna-se algo divertido e extremamente versátil, pois os usuários podem também utilizá-lo para criarem seus próprios quadrinhos, contos, histórias, filmes e personagens para *storytelling* de qualquer tipo de produção midiática.

Além disso, é importante ressaltar que a criação do website *Mother Base*, cuja missão é atuar como organizador de atributos de personagens, incluindo características pessoais, físicas e suas habilidades, auxiliando no conceito e na finalização da identidade visual de um personagem pode, conseqüentemente, servir de estímulo para o usuário com relação à criação de histórias, fanfics ou redações colaborativas. E, nesse sentido, o professor, no contexto de diferentes disciplinas, pode conciliar a funcionalidade do website para envolver e motivar o aluno na busca pelo conhecimento e desenvolvimento de suas habilidades, utilizando o website como uma ferramenta funcional para o ensino, tendo em vista que este pode tornar o processo criativo mais

interativo, envolvente e lúdico, atraindo o aluno para este universo de forma peculiar, transformando esta atividade numa experiência diferenciada dentro e fora da sala de aula, conectada aos conteúdos estudados.

Ademais, o website tem como intuito facilitar e aperfeiçoar a criação de personagens para jogos, aulas (no contexto de ensino), e produtos de entretenimento em geral, fator que auxilia desenvolvedores iniciantes e alunos na criação de suas histórias e enredos, assim como aqueles matriculados em cursos tecnológicos voltados à área de games, na preparação de seus roteiros. Outrossim, por meio da utilização do website como subsídio para a criação de roteiros, o usuário ou aluno pode fazer uso dos diferentes atributos que darão origem aos personagens criados, fator que certamente estimula sua imaginação, motivando-o à criação de possíveis enredos.

## Referências

ANDREW, Rollings & ADAMS, Ernest. **Rollings Andrew and Ernest Adams on Game Design**. Disponível em <http://areagamedesign.atw.hu/ch05.html>. Acesso em 12 fev. 2019.

CAMPBELL, J. **O Herói de Mil Faces**. Cultrix: São Paulo, 2008.

GURGEL, I; PADOVANI, S. **Processo de Criação de Personagens: Um Estudo de Caso no Jogo Sérió SimGP**. Disponível em: <https://www.cin.ufpe.br/~sbgames/proceedings/aprovados/23157.pdf>. Acesso em 06 set. 2019.

MALTEZ, J. **Aficionados**. 04 mar. 2017. Disponível em: <https://www.aficionados.com.br/personagens-icos-nicos-games/>. Acesso em: 2 dez. 2019.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M.Books Editora do Brasil, 1993.

MERETZKY, Steve. **Bulding Character: An Analysis of Character Creation**. 20 Nov. 2001. Disponível em: [http://www.gamasutra.com/resource\\_guide/20011119/meretzky\\_02.htm](http://www.gamasutra.com/resource_guide/20011119/meretzky_02.htm). Acesso em 06 set. 2019.