

UM PROCESSO PARA GERAÇÃO DINÂMICA DE PERSONAGENS NÃO-JOGÁVEIS VISUALMENTE DISTINTOS

Rebeca Praciano Haddad Carneiro da Cunha, Ticianne Darin, Thalisson Oliveira, Rossana Maria de Castro Andrade

O processo de criação de personagens para jogos pode abordar diversas técnicas diferentes, desde métodos de concepção manual até iniciativas tecnológicas que automatizem esse trabalho. No âmbito do game design, o grupo que desenvolve um jogo trabalha como uma unidade de criação, estabelecendo contato constante e troca de experiências. O processo de concepção de personagens não é uma exceção a essa regra, unindo diferentes perspectivas profissionais sobre criação em uma única atividade. A caracterização de personagens, quando se trata de jogos, passa tanto pelo setor artístico quanto pelo setor de desenvolvimento tecnológico. Um problema recorrente para a criação de jogos pode vir a ser a carência de mão-de-obra em determinada área, como, por exemplo, quando é necessário criar mais assets do que é possível pelos desenvolvedores. Através dessa ótica, com o objetivo de possibilitar a criação procedural de personagens para um jogo, iniciou-se uma cooperação entre programadores e artistas de um projeto real, que, por meio da plataforma do Unity, desenvolveram uma maneira de gerar NPCs diversos, seguindo uma lógica de combinação e colorização de partes modulares individualmente ilustradas. Logo, a estratégia criada ocorreu da evolução desse processo de geração de personagens, contemplando o design de NPCs distintos e a experiência do time com diferentes ferramentas. Os resultados do processo relatado são positivos e abrangentes, visto que foi possível a criação de NPCs satisfatórios e distintos. Porém, conclui-se que personagens pré-fabricados talvez careçam da originalidade que, normalmente, o processo exclusivo procura trazer para a criação. De toda forma, essa ferramenta pode ser reutilizada e pode ajudar muitos criadores de jogos que objetivam trabalhar em projetos de curta duração com poucos recursos disponíveis.

Palavras-chave: Jogos. Arte. Concepção. Unity.