

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLÓGICAS – CCET
DEPARTAMENTO DE DESENHO E TECNOLOGIA
CURSO DE DESIGN

BEATRIZ PINHEIRO CORDEIRO

**PROPOSTA DE CRIAÇÃO DE PERSONAGEM NOS PADRÕES DO JOGO
LEAGUE OF LEGENDS**

São Luís

Novembro, 2017

BEATRIZ PINHEIRO CORDEIRO

PROPOSTA DE CRIAÇÃO DE PERSONAGEM NOS PADRÕES DO JOGO
LEAGUE OF LEGENDS

Monografia apresentada para elaboração do Trabalho de Conclusão de Curso de Design da Universidade Federal do Maranhão, para análise e aprovação junto ao colegiado do curso.

Orientadora: Prof. Lívia Flávia de Albuquerque Campos

São Luís

2017

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

CORDEIRO, BEATRIZ PINHEIRO.

ROPOSTA DE CRIAÇÃO DE PERSONAGEM NOS PADRÕES DO JOGO
LEAGUE OF LEGENDS / BEATRIZ PINHEIRO CORDEIRO. - 2017.
84 f.

Orientador(a): LIVIA FLAVIA DE ALBUQUERQUE CAMPOS.
Monografia (Graduação) - Curso de
Universidade Federal do Maranhão, São Luís, MA, 2017.

1. Concept Art. 2. Criação de personagem. 3. Jogos
online. I. CAMPOS, LIVIA FLAVIA DE ALBUQUERQUE. II.
Título.

BEATRIZ PINHEIRO CORDEIRO

**PROPOSTA DE CRIAÇÃO DE PERSONAGEM NOS PADRÕES DO JOGO
LEAGUE OF LEGENDS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Design da Universidade Federal do Maranhão para como requisito para obtenção de grau de Bacharel em Design.

Orientadora: Prof. Lívia Flávia de Albuquerque Campos

Aprovado em: __/__/____

BANCA EXAMINADORA

Professora Dra. Lívia Flávia de Albuquerque Campos (Orientadora)

Professor Msc. André Leonardo Demaison

Professora Dra. Raquel Gomes Noronha

AGRADECIMENTO

Agradeço à Dona Jane, minha mãe e anjo da minha vida. Toin, meu pai e protetor babão. Tonton, meu irmão e meu amor mais irritante. Monin, meu melhor amigo acima de qualquer turbulência. Meus mais sinceros agradecimentos principalmente a esses quatro pilares que sempre acreditaram em mim incondicionalmente. À Professora Livia Flávia de Albuquerque Campos, pela orientação, perseverança e paciência com todos os meus erros e situações inusitadas. Agradeço também aos meus amigos pela força e apoio, e por fim, à equipe da Riot Games, por compartilhar informações e experiências para incentivar futuros profissionais do ramo de jogos digitais a seguir em frente. Muito obrigada, por tudo.

RESUMO

Este trabalho discorre sobre o desenvolvimento de uma proposta de personagem para o jogo League of Legends, respeitando os padrões do jogo e interesses da comunidade de jogadores. Foram utilizadas como base pesquisas aprofundadas sobre os personagens já existentes, processo de criação utilizado pela empresa Riot Games, responsável pelo jogo, além de material teórico sobre concept art e criação de identidades. Também foram levantadas pesquisas sobre elementos que fazem parte da composição gráfica e interpretação do meio no qual a proposta seria inserida. A metodologia utilizada foi selecionada por melhor compreender as necessidades deste projeto, com a exclusão apenas da última etapa, dada a inviabilidade de execução. Visto que a proposta intencionada abrange não apenas a identidade, mas também a viabilização de aplicação de resultados *in game*, foram desenvolvidas também quatro habilidades, respeitando a mecânica e balanceamento do jogo baseadas em material disponibilizado pela própria desenvolvedora para incentivo de criação de novos personagens e opinião crítica da comunidade *gamer* do *League of Legends*. Desta forma, o projeto propõe um personagem completo, considerando fatores externos, tendências e representatividade, com resultados apresentados segundo o conjunto padrão de elementos existentes na apresentação de personagens disponível no site oficial do jogo, sendo: Biografia, *Splash Art*, Valores de base e escalonamento do personagem, classificação, ícones e informações referentes ao desenvolvimento evolutivo e descrição de habilidades.

PALAVRAS-CHAVE: Criação de personagem; Jogos online; *Concept Art*.

ABSTRACT

This essay is about the development of a character proposal for the game League of Legends, respecting the patterns of the game and interests of the gamer's community. As groundwork were used in-depth researches about the already created characters, the Riot Games enterprise's process of creation, responsible for the game, besides theoretical material about concept art and identity creation. Also, were made researches about the factors of the graphic composition and interpretation of the environment which the proposal would be inserted. The methodology used was selected based on how it comprise the project's needs, excluding only the final original step because of execution's unviability. Since the intended proposal includes not only the identity, but the viability of results application in game, were also developed four skills, respecting the mechanics and balance of the game, based in materials provided by the developer to encourage the creation of new characters and critical thinking of the gamer community of League of Legends. Thus, the project purpose a complete character, pondering external factors, trends and representativeness, presenting results according to standard set of elements displayed at characters presentation available on game's official site, being: biography, Splash Art, character's base values and natural enhancement, classification, icon and data regarding skill's evolution and description.

KEY-WORDS: Character creation; online games; concept art.

Lista de Figuras

Figura 1- Site TwitchTV subseção League of Legends	12
Figura 2– O Crescimento Global dos e-Sports.....	14
Figura 3- Summoner’s Rift.....	18
Figura 4- Mudança no Terreno	19
Figura 5–Interface de seleção de campeão nas rotas do campo Summoner’s Rift	20
Figura 6 - Conceito de CeeCee Conceito de Braum.....	22
Figura 7- O Placídio de Navori (Ionia).....	23
Figura 8 - Arte de um Vastaya observando viajantes.....	23
Figura 9– Infográficos ilustrando popularidade dos campeões do jogo League of Legends nos maio e junho de 2017	26
Figura 10- Splash Art atualizada do campeão Lee Sin.....	27
Figura 11- Splash Art atualizada da campeã Caitlyn	28
Figura 12 - Pudge (DoTA 2)	29
Figura 13 - Pudge (DoTA 2) utilizando o gancho para puxar inimigo.....	30
Figura 14– Neith (Smite).....	31
Figura 15– Loki em manuscrito irlandês Personagem Loki do jogo Smite.....	32
Figura 16 - Vayne utilizando habilidades de mobilidade avançada (rolamento e invisibilidade).....	33
Figura 17 - Rascunho de aparência e traços de personalidade da primeira ideia.	35
Figura 18 – Jinx	35
Figura 19- Rascunho da arma e possíveis habilidades.	36
Figura 20 - Rascunho de traje e teste de expressões.....	37
Figura 21 - Foto do esquema de ideias do Plano 1	38
Figura 22 - Foto do esquema de ideias do Plano 2.....	39
Figura 23 - Foto do esquema do Plano 3	40
Figura 24 - Foto do esquema e rascunhos do Plano 3.1	41
Figura 25 - Esquema norte de ideias para o conceito final.....	42
Figura 26 - Anotação sobre Ionia	43
Figura 27 - Akali, Kennen, Shen e Zed	44
Figura 28 – Entrada para o Grande Monastério de Hirana.....	44
Figura 29 – Splash Art oficial da campeã Ahri	45
Figura 30– Imagem de Gumihho retratada em novela coreana da SBS	45
Figura 31 - Foto do esquema do Plano 4.....	46
Figura 32 – Atrator Estranho de Lorenz.....	47
Figura 33 - À esquerda, ilustração original de Ahri. À direita, a versão final modificada.	48
Figura 34 - Arte conceitual original de Ahri por “RiotZeronis ”.	49
Figura 35 - Aprimoramento da ilustração oficial da Annie.....	49
Figura 36 - Painel Semântico de referências	50
Figura 37 – Rascunho do funcionamento esperado pela habilidade passiva.....	51
Figura 38 – Rascunho de funcionamento esperado pela habilidade “Lufada imaterial”	52

Figura 39 - Exemplo de marcador (canto superior direito) aplicado por habilidade no jogo League of Legends	53
Figura 40 – Exemplo de habilidade semelhante utilizada no jogo League of Legends pelo personagem Kindred.....	54
Figura 41 – Efeito de habilidade à esquerda e ícone de habilidade à direita	55
Figura 42 - Primeiro rascunho de arte conceitual.....	56
Figura 43 – Retrato de Kannushi Xinto.....	57
Figura 44 - Magatama.....	58
Figura 45 - Várias leituras do Tomoe.....	58
Figura 46 – Primeiro rascunho de roupa do personagem	59
Figura 47 – Segundo rascunho de roupa no personagem e Tomoe escolhida.....	60
Figura 48 – Model Sheet do personagem	60
Figura 49 – Arte a mão do rosto do personagem.....	61
Figura 50 - Sketch a mão de arte conceitual final	62
Figura 51 - Imagem de elementos referencia no desenvolvimento gráfico de Zoe.....	63
Figura 52 – Rascunho à mão dos ícones de habilidade	64
Figura 53 – Ícone da Habilidade passiva “Espelho da alma”.....	65
Figura 54 – Ícone da Habilidade “Lufada Imaterial” (hotkey “Q”)	66
Figura 55 – Ícone da Habilidade “Impregnação” (hotkey “W”)	67
Figura 56 – Ícone da Habilidade “Reflexão Etérea” (hotkey “E”).....	68
Figura 57 – Ícone da Habilidade “Viagem Planar” (hotkey “R”)	69
Figura 58 - Imagem de referência e Arte Promocional das skins “Festa Surpresa” do jogo League of Legends	70
Figura 59 – Rascunho e imagem de referência 1	71
Figura 60 - Rascunho e imagem de referência 2	71
Figura 61 – Imagem de Referência escolhida	72
Figura 62 - Sketch da arte final	73
Figura 63 - Silhueta do personagem em arte final.....	74
Figura 64 - – Referência para composição do fundo da arte final de personagem.....	74
Figura 65 - Fundo da arte final	75
Figura 66 - Pintura base.....	75
Figura 67 – Pintura com luz e sombra.....	76
Figura 68 – Arte final concluída.....	76
Figura 69 – Simulação de inserção em Interface Oficial de introdução ao Campeão do site League of Legends	77

Sumário

Lista de Figuras	7
1 INTRODUÇÃO.....	12
2 METODOLOGIA.....	15
2.1 Estratégia	15
2.2 Escopo.....	16
2.3 Esqueleto.....	17
2.4 Pré-Estética	17
2.5 Estética.....	17
2.6 Experimentação	18
3 REFERENCIAL TEÓRICO.....	18
3.1 O Jogo.....	18
3.1.1 Personagens	21
3.1.2 Processo de Criação	22
3.2 Concept art e Identidade	22
3.3 Arte Digital	24
4 RESULTADOS	24
4.1 Estratégia	24
4.1.1 Análise dos Personagens de League of Legends	27
4.1.2 Análise dos Personagens de DotA 2	28
4.1.3 Análise dos Personagens de Smite.....	30
4.1.4 Análise de Personagens de Heroes of the Storm	32
4.1.5 Requisitos.....	34
4.2 Escopo.....	34
4.2.1. Primeiras ideias conceituais.....	34
4.2.2 Desenvolvimento do plano conceitual final.....	42
4.3 Esqueleto.....	50
4.3.1 Desenvolvimento das habilidades.....	51
4.3.2 Desenvolvimento da Arte conceitual	55
4.4 Pré-Estética	63
4.4.1 Arte dos Ícones de Habilidade	63
4.4.2 Rascunhos da Arte Final	69
4.5 Estética.....	73
4.5.1 Arte final	73

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	78
REFERÊNCIAS	79

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

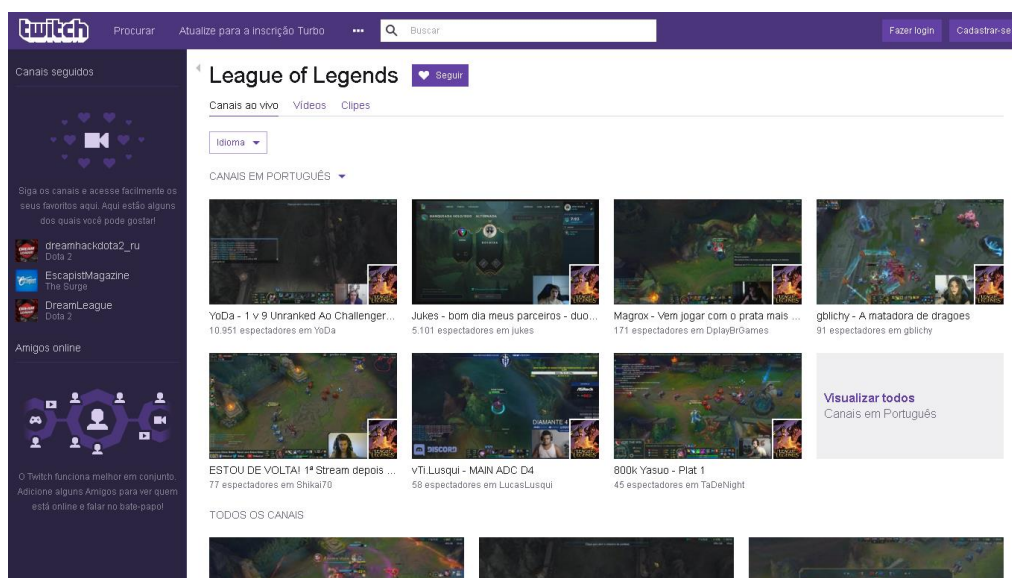
- F2P *Free to play* ou jogo gratuito.
- FPS *First Person Shooter* ou jogo de tiro em primeira pessoa.
- MOBA *Multiplayer Online Battle Arena* ou jogo de batalha em arena para multijogadores.
- RTS *Real Time Strategy* ou jogo de estratégia em tempo real.

1 INTRODUÇÃO

“Jogos online tornaram-se mais populares durante a década passada, e o mercado internacional de videogames teve 93.3 bilhões de dólares em 2012, com a projeção de 111.0 bilhões de dólares para 2015” (Lee;Ramler, 2015, pg 1, tradução do autor).

Além do fator econômico, os jogos eletrônicos já ganharam a atenção da mídia com o surgimento de canais como TwitchTV (Figura 1) e Azubu (canais de transmissão online de partidas de videogames), a multiplicação de vídeos sobre o assunto no YouTube, além da transmissão de notícias e novidades sobre jogos em canais televisivos com foco esportivo. Videogames despertaram interesse também de estudiosos, diversas pesquisas que buscam comprovar benefícios aos jogadores, como por exemplo, o aumento do volume cerebral (Instituto Max Plank, 2014), da atenção visual (Willey-Blackwell, 2010) e a melhora na qualidade do envelhecimento (Angera et al., 2013), surgiram no meio científico.

Figura 1- Site TwitchTV subseção League of Legends



Fonte: TwitchTV. [20--]

Com a ascensão dos videogames, surgiu o termo “eSports”, que por definição significa “esportes eletrônicos”. Segundo Pereira (2014), esportes eletrônicos são videogames que podem ser jogados competitivamente. Não se restringem somente a jogos eletrônicos de esporte, como a série FIFA de futebol ou a Madden de futebol

americano. Abarcam gêneros de tiro (FPS), estratégia (RTS) e arenas de batalha (MOBA), por exemplo.

Segundo Lee e Ramler (2015), um dos jogos eletrônicos online de maior sucesso é um jogo MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) chamado League of Legends da Riot Games. O jogo foi lançado no final de 2009 e possui mais de 27 milhões de jogadores jogando diariamente (tradução do autor).

League of Legends, popularmente conhecido como LoL, é um jogo *on-line* de intensa ação, exclusivo para computador, em que dois times de cinco pessoas enfrentam-se em um campo de batalha com o objetivo de destruir a base adversária. Para que obstáculos maiores sejam superados, cada personagem precisa ajudar seu time a cumprir determinado objetivo, assim, os jogadores são chamados a se unirem em equipes, de modo que os diversos heróis possam complementar suas habilidades (Falcão, 2010, p. 3).

De acordo com Macedo e Amaral (2015), o jogo é produzido e distribuído pela Riot Games e possui servidores nacionais hospedados pela PvP.net. O LoL foi lançado no dia 27 de outubro de 2009 em servidores americanos e chegou no Brasil totalmente em português no dia 09 de agosto de 2012. O jogo é F2P (*Free to Play*), ou seja, é gratuito e permite que os jogadores consigam todos os recursos necessários por meio de experiência prática.

Conforme Lee e Ramler, League of Legends possui quatro campos de batalha diferentes: *Summoner's Rift*¹, *Twisted Treeline*², ARAM³ (*All Random All Mid*) e *Dominion*⁴ (sendo este não mais um modo fixo). Em cada campo de batalha, o jogador escolhe um campeão para jogar e competir em um time. Atualmente, o único modo fixo é o clássico, cujo objetivo é destruir o Nexus⁵ inimigo enquanto protege o seu, podendo ser jogado em qualquer um dos campos fixos citados previamente. Em abril de 2015, o jogo possuía 124 campeões e cada campeão pertence a uma ou duas das seis categorias diferentes, possuindo habilidades individuais. A Riot Games continua lançando pacotes novos para a introdução de novas características e balanceamento do jogo, como ajustes de habilidades e reconstruções de personagens antigos. Existe um sistema de rotação

¹ Principal campo de batalha do modo clássico do jogo League of Legends.

² Campo de batalha 3vs3 do modo clássico do jogo League of Legends.

³ Campo de batalha 5vs5 com personagens aleatórios disponíveis do jogo League of Legends.

⁴ Modo de batalha 5vs5 não mais fixo do jogo League of Legends, estando disponível apenas como modo temporário de forma esporádica.

⁵ Estrutura responsável pela ligação entre o invocador (jogador) e o campeão (personagem escolhido para jogar), quando destruído marca o fim da partida.

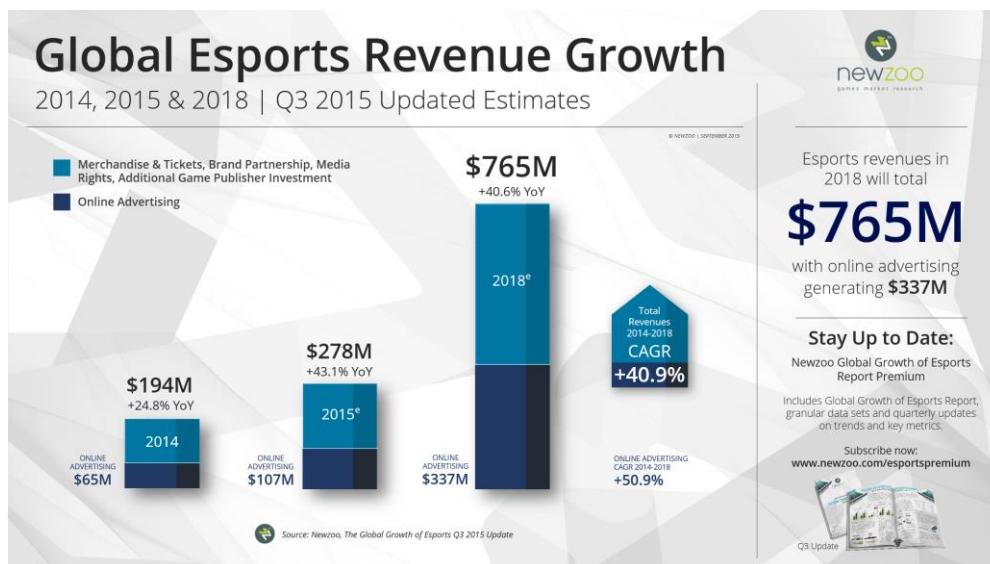
gratuita de personagem onde o jogador pode experimentar campeões que ainda não adquiriu, porém a customização do campeão com *skin*⁶ só poderá ser utilizada naqueles adquiridos pelo jogador em sua conta.

Os jogadores possuem contas pessoais e são categorizados por índices de derrotas e vitórias, além de desempenho durante partidas no modo competitivo (modo utilizado para classificar o nível de habilidades de cada jogador dentro do jogo e impedir que jogadores profissionais e mais capazes batalhem contra jogadores novos ou menos habilidosos). O League of Legends é um jogo de partidas, onde um time vence o outro e os vencedores recebem prêmios em suas contas pessoais, contudo o jogo não tem avanço, fim ou objetivo final.

Para a manutenção dos atuais e a atração de novos jogadores, os jogos eletrônicos estão em constante evolução, o que nos jogos online significa o contínuo lançamento de novidades e aprimoramentos dos recursos disponíveis a fim de sobreviver e se destacar dentro do mercado competitivo dos games.

A escolha de proposta de criação de personagem foi realizada considerando o destaque atual dos games no quadro econômico mundial (figura 2), além de ser uma área do design ainda pouco explorada no Brasil (se comparada a países como Japão, Estados Unidos e Coréia do Sul).

Figura 2– O Crescimento Global dos e-Sports



Fonte: NewZoo Esports. 2015

⁶ Aparência alternativa disponível na janela “Loja” do jogo League of Legends.

A escolha do League of Legends teve como base o crescimento do jogo e sua estabilidade no mercado, além de ser um MOBA com sede e servidores em diversos países, incluindo o Brasil, constante desenvolvimento de conteúdo e apresentar um gráfico crescente de popularidade com o passar dos anos.

Desta forma, apesar de não haver o real objetivo de apresentação da proposta final à empresa RIOT (responsável pelo jogo League of Legends), considerando a constante implementação de conteúdo, a proposta de criação de personagem visa obter resultados reais, desenvolvendo um personagem completo e com viabilidade de uso e implementação *in game*.

Este projeto visa desenvolver uma proposta de novo personagem para o jogo League of Legends. O personagem foi elaborado dentro dos padrões gerais seguidos pela equipe oficial da Riot Games.

2 METODOLOGIA

Tendo em vista a necessidade de mais de uma metodologia para a execução deste projeto, foi escolhido o quadro metodológico presente em Lima e Meurer (2011). A escolha foi realizada a partir de pesquisas e da identificação das necessidades projetuais, visando não apenas bons resultados, como também uma boa organização do processo e tempo de execução.

Lima e Meurer (2011) utilizaram como base o “Projeto E”, proposto por Meurer e Szabluk (2009) e metodologias auxiliares para a elaboração de um quadro metodológico atualizado para o desenvolvimento de personagens digitais, sendo este dividido em seis etapas, Estratégia, Escopo, Esqueleto, Pré-Estética, Estética e Experimentação.

2.1 Estratégia

Será realizada uma análise do jogo League of Legends com a finalidade de encontrar sugestões de forma e visual condizentes com o projeto. Segundo Doizon (2008), ideias, conceitos e visões devem ser anotados. Meurer e Szabluk (2009) estabelecem como passo fundamental a compreensão do meio em que o personagem está inserido, além da necessidade de resposta às questões projetuais, tendo em vista a contextualização entre personagem e jogo de forma precisa.

Conforme Lima (2010), material de referência foi coletado a fim de executar um projeto com embasamento teórico e prático. Seguindo com o “Projeto E”, foram realizadas análises diversas (taxonômicas, técnicas, linguísticas, estruturais, etc) em projetos semelhantes.

Foi realizada pesquisa para acúmulo de material bibliográfico a ser utilizado no desenvolvimento do projeto, tanto no âmbito teórico quanto prático, além de fonte de inspiração e esclarecimento sobre o meio o qual o personagem desenvolvido deverá ser inserido. Visto que a realidade e ambiente do jogo são fictícios, foram feitas diversas pesquisas comparativas de elementos presentes nos modos, personagens, imagens e informações disponibilizadas pela Riot Games a fim de encontrar semelhanças com locais e culturas reais, visando obter material base para o desenvolvimento de um projeto homogêneo ao ambiente em que será inserido, evitando sensação de descaracterização ou desconformidade com o jogo e seus presentes elementos. .

Tendo em vista a necessidade também da elaboração da história da personagem e sua interação com os demais, foi realizado estudo das biografias individuais existentes, informações históricas e das regiões onde o jogo é inserido. Livros, artigos e textos científicos didáticos e informativos, relacionados tanto de forma geral quanto direcionada ao League of Legends, também foram utilizados como base para desenvolvimento estruturado da proposta.

Lima (2011) aponta que personagens devem corresponder a três requisitos básicos: técnico, funcional e estético, assim o modelo deve respeitar as limitações do jogo a que se destina, deve ser construído de forma que possa efetivar sua função e deve ser não apenas bonito, mas limpo e organizado dentro do quesito estético.

2.2 Escopo

Segundo Doizon (2008), nesta etapa são feitos os primeiros esboços e rabiscos das ideias propostas, que deverão ser criticados de maneira construtiva, a fim de refinar e aperfeiçoar as propostas e analisar que melhoras podem ser realizadas, além de observar se tudo encontra-se dentro dos requisitos estipulados pelo meio (o jogo).

Meurer e Szabluk (2009) sugerem que seja realizada a organização dos referenciais adquiridos, de forma a facilitar o acesso a estes quando necessário, além da definição dos posicionamentos de qualidade e linguagem gráfica, ou seja, a definição da complexidade visual do projeto e do estilo gráfico escolhido.

A documentação do projeto foi realizada em formato acadêmico, segundo as normas da ABNT.

2.3 Esqueleto

Doizon (2008) defende que nesta etapa é possível, tendo em vista os estudos e análises já realizados, encontrar o diferencial da proposta, seu biótipo e personalidade, possibilitando a construção conceitual do personagem. A arte conceitual foi desenvolvida visando expressar as características do personagem de forma visual, podendo utilizar diversas técnicas. Doizon (2008) sugere o uso da pintura, Mitchell (2009) cita a técnica onde é desenvolvida a silhueta exterior e posteriormente a interior de forma detalhada. A arte conceitual final e todos os elementos visuais deste projeto foram desenvolvidos em 2D.

De acordo com Lima (2011), as cores de cada elemento e formas também foram utilizadas nessa etapa, além da criação do *Model Sheet*.

2.4 Pré-Estética

Na metodologia escolhida, esta etapa seria o início da construção do modelo 3D, contudo este projeto tem ênfase na criação e desenvolvimento do personagem e sua representação visual 2D. Desta forma, a pré-estética foi adaptada ao desenvolvimento da arte final em 2D.

Inicialmente foi realizado o estudo de expressões faciais e corporais, elementos icônicos e habilidades *ingame* foram esboçadas e refinadas a fim de desenvolver os ícones de habilidades presentes na interface do jogo referente a cada personagem e foram definidos os esboços e desenvolvidas as *linearts* da ilustração clássica, tendo como referência as ilustrações de personagens presentes no jogo. Foram feitos esboços tanto digitais quanto manuais e os softwares utilizados foram o Photoshop, Illustrator e Manga Studio.

2.5 Estética

Nesta etapa foram finalizadas a ilustração clássica, ícones de habilidades e corte de foto de perfil para interface de informações do jogo. Foram utilizadas técnicas de fotocomposição e pintura digital no software Photoshop, utilizando adaptações das técnicas de Fox (2004), Ward (2008) e Lima (2011), além de materiais visuais disponíveis como referência pela RIOT games e equipe.

2.6 Experimentação

Considerando as necessidades e limitações deste projeto, a etapa de Experimentação foi desconsiderada visto que possui caráter técnico, como testes de navegação e testes de introdução em engine⁷ compatível à utilizada pelo jogo oficial.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

3.1 O Jogo

Com as informações disponibilizadas no setor “Dev’s Blog” do site oficial do jogo, foram esclarecidos alguns dos pontos utilizados para o desenvolvimento dos principais modos do jogo. Segundo RIOTOTOWN (2014), a proposta da arte do modo Summoner’s Rift (figura 3), modo mais utilizado pelos jogadores, é de entregar um estilo de arte único e atemporal, uma floresta com uma vibe convidativa e de magia infundida. No mesmo texto, é possível notar a preocupação dos desenvolvedores com a melhoria gráfica do jogo (figura 4), rebalanceamento e edição de efeitos visuais e preocupação com a coerência temática dos modos.

Figura 3- Summoner’s Rift



Fonte: League of Legends. 2016.

⁷ Expressão em inglês para “motor do jogo”, que seria um conjunto de bibliotecas ou programa de computador capaz de juntar e construir todos os elementos de um jogo em tempo real.

Figura 4- Mudança no Terreno



Fonte: Riotname. 2013

Summoner's Rift é o modo de jogo utilizado nos campeonatos profissionais de League of Legends, nele é travada uma batalha entre dois times formados por cinco jogadores cada, onde o objetivo principal é abrir caminho pelo território inimigo, destruindo suas torres e por fim dominar a base inimiga, destruindo o Nexus. League of Legends é um jogo que consiste na simulação de batalha campal, onde o invocador⁸ controla um campeão⁹ dentro de uma arena.

Para melhor compreensão da função a ser exercida dentro do jogo, também foi feita a análise das rotas¹⁰ (figura 5) e das classes de personagens mais utilizadas e suas respectivas características *in game*. Por ser um jogo de estratégia, cada jogador tem uma função no jogo e formas diferentes de se comportar e posicionar dentro do planejamento da equipe. As classes disponíveis são: Atirador, Suporte, Assassino, Mago, Tanque e Lutador, cada uma tendo suas vantagens e desvantagem. A composição padrão dos times é composta por Tanques ou Lutadores na rota topo, Magos ou Assassinos na rota meio e Atiradores e Suportes na rota baixo, a rota selva não possui personagem padrão, sendo escolhido de acordo com a estratégia do time.

⁸ Nome atribuído dentro do jogo aos jogadores.

⁹ Nome atribuído dentro do jogo aos personagens.

¹⁰ Caminhos transitáveis pelos campeões.

Figura 5–Interface de seleção de campeão nas rotas do campo Summoner’s Rift



Fonte: Foto da Seleção de Personagens do jogo League of Legends. 2017

Foram analisados diversos artigos do setor Blog do Desenvolvedor do site oficial do League of Legends a fim de adquirir material teórico suficiente para selecionar qual classe deveria ser desenvolvida e quais suas diretrizes, como “/dev Sobre diversidade de campeões” e “/dev Profundidade vs Acessibilidade” de Ghostcrawler, “Colaboração Criativa: Criando campeões de League of Legends” de The Docs Team, “/dev: Evoluindo os Lutadores de Rota” e “Dando outra olhada nas subclasses” de Riotstatikk e “/dev Evoluindo os lutadores de rota” de Riot Jag, que foram essenciais para a compreensão dos princípios utilizados pelos desenvolvedores para a escolha da função de um personagem e a importância de uma relação real entre suas ações e identidade.

Ghostcrawler (2016a) fala sobre a importância da diversidade e de sua representação no meio dos jogos, como isso reflete na popularidade do personagem entre os jogadores e as dificuldades encontradas pelos designers para superar obstáculos, como os estereótipos, durante o processo criativo. Já Ghostcrawler (2016b) foi utilizado como base para o entendimento do que os desenvolvedores do jogo tinham como objetivo ao criar o jogo e entender um pouco mais sobre a complexidade e dinâmica das partidas.

The Docs Team (2017) é um documentário curto que mostra a equipe da empresa Riot Games falando um pouco de como foi o nascimento do casal Rakan¹¹ e Xayah¹², da ideia inicial à execução. Neste vídeo é possível notar que existe uma tríplice que forma a equipe desenvolvedora chamada “DNA”, onde o D é o designer que é inicia a criação com a ideia, o conceito e as mecânicas que o personagem poderá executar, o N é o narrador e o A o artista. O documentário esclareceu dúvidas sobre o processo utilizado pela equipe e tornou mais clara a natureza deste projeto e suas limitações como um projeto de criação de personagem executado apenas dentro das funções do designer.

De Riotstatikk (2017a) é possível retirar alguns cuidados tomados pela equipe de criação na hora de desenvolver as habilidades e a mecânica dos personagens, considerando sua ligação com a rota a qual se destinam originalmente e suas vantagens e desvantagens em combates individuais, grupais e diferentes momentos de uma partida, a fim de viabilizar aos jogadores que tenham visão do campeão, sua capacidade sozinho e capacidade de trabalho em equipe. Riotstatikk (2017b) deixa clara a visão da equipe desenvolvedora de não rotular os campeões em uma categoria só, como Atirador ou Mago, pois acreditam que isso limita as possibilidades e a criatividade, por isso explica um pouco sobre as subclasses e os campeões de estilo de jogo único.

3.1.1 Personagens

Em Riot Games (2016a) foram encontrados mais alguns detalhes, relatados pelos próprios designers, artistas e roteiristas, sobre a elaboração dos personagens presentes no jogo. É citado no livro que a equipe tem a preocupação de manter a coesão, contudo evitando estereótipos, sendo que muitos personagens foram baseados em mitologias, personalidades históricas e fictícias, além dos próprios funcionários da empresa. O livro é ilustrado e conta um pouco sobre a criação e concept art (figura 6) de alguns personagens do jogo.

¹¹ Personagem fictício do jogo League of Legends

¹² Personagem fictício do jogo League of Legends.

Figura 6 - Conceito de CeeCee| Conceito de Braum



Fonte: Riot Games, 2016a.

Também foi realizado estudo em todo o material disponível na seção Universo do site oficial. Universo é uma parte do site oficial do jogo League of Legends onde são apresentados contos e narrativas sobre o universo League, seus personagens, origens e algumas informações e imagens sobre o processo de criação e desenvolvimento de cada ambiente e personagem.

3.1.2 Processo de Criação

Ainda explorando o material fornecido pela desenvolvedora do jogo em Riot Games (2016b), foram utilizados métodos e técnicas explicitados nos artigos do Blog do Desenvolvedor, como “/dev: Protótipos de Campeões” por Meddler e “Sobre o fluxo de recriação de Campeões” por Reav3, que foram utilizados principalmente como referencial para compreensão das etapas utilizadas pela equipe de desenvolvedores originais e percepção dos requisitos necessários para a escolha da classe e material base a ser utilizado para a criação do conceito do personagem.

Artigos como “/dev: Sobre a evolução dos Vastaya” por Waaaarghbobo e textos narrativos sobre as regiões principais e fatos históricos marcantes na história do jogo League of Legends, disponíveis também na seção Universo do site oficial, foram estudados a fim de viabilizar uma melhor inserção da proposta ao meio original.

3.2 Concept art e Identidade

O artigo “Dos rios à tela de cristal líquido: o retorno do mito e a arquitetura da cultura convergente em League of Legends” de Tarcízio Macedo e Otacílio Amaral

Filho, junto ao artigo eletrônico “Origem: Jinx” por BananabandIt e “Pergunte à Riot: regiões inexploradas e mais” por Tummers, entre outros materiais citados anteriormente, formam a base informacional utilizada neste trabalho para compreensão do ponto de partida do desenvolvimento do concept art e da identidade.

Para o desenvolvimento da identidade, foi considerado todo o material gráfico e escrito oficial disponível no site e canal no Youtube do League of Legends referente ao mundo em que o jogo se passa, principalmente sobre Ionia¹³ (figura 7), cidade escolhida como natal do personagem a ser criado por ser a tida como originária da magia, como já relatada nos artigos anteriormente citados, além de ter relação direta com a nova raça apresentada pelo jogo, os Vatayas¹⁴(figura 8).

Figura 7- O Placídio de Navori (Ionia)



Fonte: Waaaargbobo, 2017.

Figura 8 - Arte de um Vastaya observando viajantes.



Fonte: Waaaargbobo, 2017.

¹³ Cidade do mundo fictício habitado pelos personagens do jogo League of Legends.

¹⁴ Raça fictícia de seres humanoides de magia inata presentes no universo criado para o jogo League of Legends.

Para concepção de uma identidade respeitando os requisitos encontrados anteriormente, foram realizadas pesquisas assimilativas entre os materiais teóricos do jogo selecionados e conteúdos históricos e mitológicos presentes em diversas culturas, principalmente asiática, encontrado em sites como Vietnam-culture.com, Inside-Japan e EveryCulture.com, em livros sobre folclore, mitologias e contos, como A Bíblia da Mitologia de Sarah Bartlett e Contos Sobrenaturais Chineses de Marcia Schmaltz e Sergio Capparelli.

3.3 Arte Digital

Para a parte teórica, seguiu-se a metodologia escolhida e foram utilizados Lima (2011) e o artigo “Games, Cores e Personagens: uma análise da relação cromática em jogos digitais clássicos” de Marisardo B. de Medeiros Filho, Adriana Karlota F. F. de Medeiro, Valeska Ferraz Martins, Pablo Ramon de Lima Pinheiro e André M. M. Neves.

Para a execução das ilustrações Splash Art e ícones de habilidades, foram consideradas também as informações adquiridas de WAAAARGHBOBO (2017) e Bananaband1t (2017a;2017b) citados anteriormente, além de todos os artigos presentes nas categorias Art e Skin da seção Nexus do site oficial League of Legends NA.

4 RESULTADOS

4.1 Estratégia

Nesta etapa foi realizado o planejamento do projeto, definindo o norte com base nas palavras “Ideia, conceito e visão” que, segundo DOIZON (2008) são o alicerce desta fase. Todos os conceitos gerados pela libertação da imaginação nesta etapa foram anotados para futuro descarte, inspiração ou evolução.

Pôde ser concluído que o desenvolvimento de campeões – como são chamados os personagens criados pela equipe da Riot Games– e do universo League tem fortes bases teóricas com diversas referências socioculturais, atribuindo valor intelectual aos elementos compositores de carácter e significado presentes nos âmbitos conceitual e visual.

Encontrados os eixos utilizados pelos desenvolvedores originais do jogo para

criação de novos personagens e adquiridos referenciais teóricos didáticos sobre criação de personagens, com ênfase em pesquisas direcionadas a jogos digitais, iniciou-se a análise de problema, a fim de definir objetivamente os resultados a serem esperados. Nesta etapa, foi utilizada a metodologia dos 5 *Whys* ou “Os cinco porquês” direcionada a causas projetuais, onde são respondidas as perguntas: o que projetar, para que projetar, como projetar, para quem projetar e qual tecnologia utilizar.

Todas as respostas foram encontradas mediante estudo nos materiais didáticos e referenciais acumulados durante a etapa anterior do processo, sendo assim definido que será projetado um personagem agregado de representatividade social, cultural ou histórica, com jogabilidade inovadoras, temática coesa e desprendido de imagens estereotipadas, visando originalidade.

A necessidade do projeto tem suas bases na constante evolução do jogo, seja através de novos personagens ou *rework* dos existentes, novos modos de jogo, eventos ou qualquer outro método que atraia novos jogadores e satisfaça os existentes, sendo a escolha de realização deste projeto especificamente como trabalho de conclusão de curso uma forma de iniciação de carreira profissional na área de criação de personagens, artista conceitual e designer de jogos.

Foi estabelecido que o desenvolvimento do trabalho seguisse as etapas sujeitas pela metodologia escolhida, utilizando referenciais teóricos recolhidos previamente, com o objetivo de gerar resultados satisfatórios ao público-alvo: os jogadores de *League of Legends*. Contudo, por tratar-se de uma proposta, além de ter objetivo final real acadêmico, o projeto foi adaptado às necessidades finais, dispensando etapas de finalização de arte 3D, estudo de animação, animação 3D, dublagem e teste em *engine*, além de ajustes da documentação para enquadramento nas normas acadêmicas.

Foram utilizados recursos de arte manual, como esboços a mão livre, e digital para desenvolvimento de artes conceituais mais detalhadas e Ilustração de *Skin*. O material base foi recolhido tanto em livros impressos, quanto em e-books, artigos científicos publicados em mídia digital, vídeos e artigos disponibilizados pela Riot Games em site e redes sociais oficiais, nacionais e internacionais.

Foram realizadas análises de personagens semelhantes ao projeto intencional, seguindo o método sugerido no “Projeto E” de Meurer e Szabluk (2009). Inicialmente foram analisados os personagens mais populares dos quatro jogos MOBA mais jogados de 2016-2017, segundo estudos realizados por sites e revistas esportivas. Os jogos e personagens selecionados para análise foram:

MOBA	Personagem
League of Legends	Lee Sin e Caitlyn
Defense of the Ancients	Pudge e Phantom Assassin
Smite	Neith e Loki
Heroes of the Storm	Malfurion e Valla

Os dados estatísticos utilizados para seleção de personagens a serem analisados foram recolhidos das mídias oficiais e sites de acompanhamento de partidas online, programados para sincronizar dados de partida em tempo real, gerando assim estatísticas precisas sobre a popularidade (figura 9) e o índice de sucessos e derrotas dos jogadores com cada personagem. Todas as informações utilizadas para análise dos personagens foi retirada dos sites e mídias digitais oficiais dos respectivos jogos de origem.

Figura 9– Infográficos ilustrando popularidade dos campeões do jogo League of Legends nos maio e junho de 2017



Fonte: LeagueofGraphs, 2013.

4.1.1 Análise dos Personagens de League of Legends

Iniciando pelo jogo adotado pela proposta, os campeões - como são chamados os personagens do jogo League of Legends – Lee Sin e Caitlyn são personagens bem distintos.

Lee Sin é um monge cego, defensor de sua terra natal. Outrora um mago pecador, vive no Monastério Shojin em busca de redenção de seus atos passados. É categorizado como Lutador, um personagem balanceado entre ataque e defesa, tendo como ponto principal a grande mobilidade e é amplamente selecionado na rota conhecida como Selva, sendo responsável por auxiliar os demais companheiros de equipe com ataques surpresa eficazes. Por ter mecânicas de jogo complexas, como habilidades de chutes e saltos a distancia de execução rápida que exigem maior reflexo e habilidade motora do jogador, é um personagem de difícil domínio até por jogadores experientes, gerando um certo grau de desaprovação ao personagem pela comunidade. Apesar das dificuldades encontradas inicialmente na jogabilidade, Lee Sin (figura 10) é o personagem mais popular entre os jogadores de League of Legends por seu estilo de jogo único, viabilizando jogadas complexas e memoráveis, quando controlado com maestria. Seu nome, aparência física, estilo de luta utilizado em jogo e lugar de origem, todos respeitam o posicionamento de coesão temática da empresa, sendo todo o conjunto inspirado na cultura oriental, principalmente a China.

Figura 10- Splash Art atualizada do campeão Lee Sin



Fonte: League of Legends, 2016b.

Caitlyn (figura 11) ocupa o segundo lugar entre os personagens mais populares do jogo. Oposta ao primeiro lugar, trata-se de uma personagem conhecida pelos jogadores pela sua jogabilidade facilitada. Caitlyn pertence a categoria Atirador, tendo baixos valores de vida e defesa, porém grande capacidade de dano a distância. Possuindo o maior alcance de ataque entre os atiradores e habilidades que impedem e debilitam a movimentação dos oponentes, é considerada um personagem atrativo por jogadores novos e experientes. Demonstra grande senso de justiça e personalidade forte que pode ser notada em sua biografia, sua aparência e suas falas durante o jogo, condizendo com seu status de Xerife de Piltover, a Cidade do Progresso. Caitlyn utiliza um rifle como arma, condizendo com sua capacidade dano a longa distancia.

Figura 11- Splash Art atualizada da campeã Caitlyn



Fonte: League of Legends, 2016c.

Ambos os personagens analisados do jogo League of Legends receberam skins lendárias na primeira metade de 2017, sendo acontecimento comum a personagens com grande destaque e popularidade durante a temporada.

4.1.2 Análise dos Personagens de DotA 2

Defense of the Ancients ou DotA 2 é um MOBA de modos de jogo semelhantes ao League of Legends, facilitando assim o desenvolvimento comparativo dos personagens para análise.

Pudge (figura 12) é um açougueiro sanguinário, temido por sua habilidade com lâminas e gosto pela sensação de desmembrar e alimentar-se de suas vítimas.

Classificado na categoria Força, possui habilidade de puxar seus inimigos a distancia com um gancho viabilizando um inicio de combate favorável, tem habilidades de aumento de resistência e dano em área. Tem aparência intimidadora, carrega ferramentas de açougue como arsenal e veste roupas maltrapidas. Comparativo: tem aparência e conceito similares ao campeão Urgot (League of Legends).

Figura 12 - Pudge (DoTA 2)



Fonte: DotaWallpaper, 20--.

Phantom Assassin não é um personagem, trata-se de uma ordem conhecida como Irmãos do Véu. A personagem em questão chama-se Mortred, porém é amplamente conhecida e divulgada pelo jogo pela sua posição na ordem. Não são disponibilizadas muitas informações sobre Mortred, contudo sabe-se que foi escolhida pela ordem e como uma Phantem Assassin, acredita que o assassinato é apenas parte da vida e não precisa de razões para escolher vítimas, tratando-as como sacrifícios para a continuidade do fluxo natural. Tem aparência e voz spectral, com predominância de tons frios de verde, roxo e azul. Classificada como corpo a corpo, possui habilidades de ataque a distancia, aumento de dano com golpe crítico, teleporte para mobilidade rápida e

aumento de esquiva, além da capacidade de tornar-se imperceptível temporariamente a equipe inimiga. Comparativo: tem aparência semelhante à Kalista (League of Legends).

Com a análise realizada nos personagens em destaque do jogo DotA 2 foi possível evidenciar o apresso dos jogadores por mecânicas de jogo que exigem reflexos aguçados, como o gancho do Pudge (figura 13) e teleporte da Assassin, contudo viabilizando a aproximação rápida em relação ao oponente.

Figura 13 - Pudge (DoTA 2) utilizando o gancho para puxar inimigo.



Fonte: DotaFire, 2013.

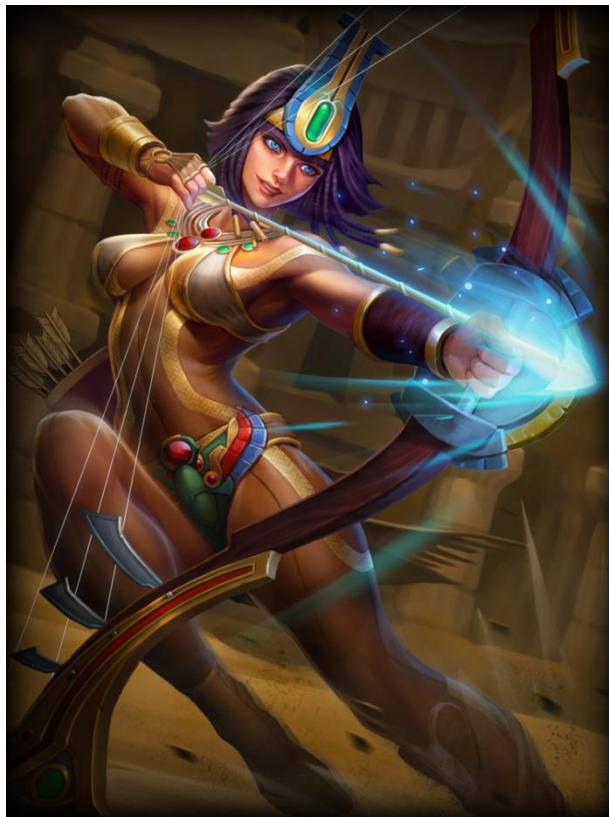
4.1.3 Análise dos Personagens de Smite

No caso da análise dos personagens de Smite, um fator ausente nos demais sujeitos deverá ser considerado: diferente dos outros jogos utilizados nesta análise, os personagens de Smite são representações diretas de deuses mitológicos, não apenas inspirados, existindo assim a possibilidade de interferência prévia ao favoritismo de alguns personagens, avulso às representações dentro do jogo.

Neith (figura 14) é originalmente uma deusa egípcia do período pré-dinástico, protetora dos mortos, criadora dos tecidos e deusa da caça. No jogo, é descrita como benevolente e protetora da humanidade em vida e morte, alimentando e protegendo os necessitados e guiando-os após a morte. É dito que a motivação da deusa à batalha vem da necessidade de proteger a humanidade das catástrofes causadas por guerras divinas, retornando à imagem de deusa da caça e utilizando um arco como arma. Em Smite, a aparência da divindade egípcia é condizente com a registrada e disseminada pela história, incluindo a presença do escaravelho, antigo símbolo da deusa, nas vestes da

personagem do jogo. A mecânica de jogo desta personagem é baseada na melhoria de suas habilidades básicas, quando próximas a pontos vantajosos criados por ela como consequência de movimento evasivo especial ou eliminação de oponente. Ataca a distancia, podendo ser em área ou em alvo direto, fornece melhorias aos seus companheiros de equipe e podendo dificultar ou impossibilitar temporariamente a movimentação inimiga. Comparativo: têm mecânica de jogo semelhante à Caitlyn (League of Legends).

Figura 14– Neith (Smite)



Fonte: SmiteWiki, 2016.

Também representado de forma fiel à mitologia, Loki em Smite é o deus da trapaça com tendência ao caos, prometendo destruição em massa quando libertado de seu aprisionamento. As roupas e aparência do deus no jogo possuem bases firmes em retratos da mitologia, como visto em um manuscrito irlandês do século XVIII de Loki e sua invenção (figura 15), a rede de pesca. Todas as habilidades do personagem refletem as características de sua personalidade, dando mais dano e efeitos negativos em ataques furtivos. Apesar de ter o estilo de luta primordialmente corpo-a-corpo, Loki possui formas de se aproximar e distanciar de oponentes repentinamente, utilizando

invisibilidade, alta mobilidade e efeitos ilusórios. Comparativo: têm mecânicas de jogo, conceito e aparência semelhantes ao Shako (League of Legends).

Figura 15– Loki em manuscrito irlandês | Personagem Loki do jogo Smite.



Fonte: NorseMythologyforSmartPeople, 2012. | SmiteWiki, 2016.

Em Smite, pode ser notada a permanência no apreço dos jogadores por mecânicas de reação rápida e formas diversas de acercamento do oponente, como no salto de Neith e na invisibilidade de Loki.

4.1.4 Análise de Personagens de Heroes of the Storm

Heroes of the Storm é um jogo MOBA desenvolvido pela empresa Blizzard Entertainment, desenvolvedora de diversos jogos consagrados, como Diablo e World of Warcraft, e que conta com um conjunto de personagens presentes nos demais jogos produzidos pela empresa.

Malfurius Tempesfúria é um arquidruída, originalmente do jogo World of Warcraft. É um protetor do mundo selvagem, aprendiz do semideus Cenarius. Possui classificação de suporte, curando e beneficiando aliados enquanto ataca e prejudica oponentes com restrições de movimento e silenciamento. Tem aparência de um homem adulto com cabelos e barba compridos, vestindo adereços animais, pinturas corporais reluzentes e portando um cajado, em coerência com o tema designado ao

personagem. Comparativo: têm aparência semelhante a Udyr (League of Legends), contudo tem mecânicas e conceito distintos.

Valla é uma sobrevivente do ataque de criaturas do inferno que devastou sua aldeia, deixando-a sozinha. Tornou-se caçadora de demônios, motivada apenas pela libertação e purificação de seu solo corrompido. Pertence à categoria Assassino, possuindo habilidades de ataque em alvo e em área, aumento do dano básico e melhoria de mobilidade com saltos e aumento de velocidade de movimento. Visualmente humana, usa roupas condizentes com conceito proposto e armada com duas bestas. Comparativo: têm conceito e mecânica semelhantes à Vayne (League of Legends) (figura 16).

Figura 16 - Vayne utilizando habilidades de mobilidade avançada (rolamento e invisibilidade)



Fonte: HariPodre, 2017.

Uma quebra no padrão estabelecido anteriormente pode ser identificada na análise de Malfurius visto que não possui semelhanças mecânicas notáveis, todavia o atrativo do personagem não pode ser analisado unicamente pela jogabilidade, uma vez que o apelo visual e conceitual tem sido cada vez mais requisitado pelos consumidores de jogos digitais, podendo se então atribuir parte da popularidade adquirida por este personagem ao apreço e empatia do jogador com o conceito sugerido. Valla mantém-se dentro do padrão percebido nas demais análises, além de possuir conceito marcante e

personalidade forte, apresenta habilidades e mecânicas de jogo com grau considerável de mobilidade.

4.1.5 Requisitos

Em conclusão das análises, requisitos funcionais e estéticos foram estabelecidos, sendo estes:

- Apreciação de personagens com boa mobilidade.
- Necessidade de coerência entre a temática escolhida e a aparência estética.
- Conceito com embasamento.
- Personalidade marcante, atrativa e sujeita a empatia.

4.2 Escopo

Esta etapa inicia-se com rascunhos e esquemas para organizar as ideias geradas e o aprimoramento delas, mediante o resultado das análises realizadas na etapa de estratégia.

4.2.1. Primeiras ideias conceituais

O primeiro rascunho (figura 17) era de uma personagem feminina, jovem e com relação direta com uma personagem já existente no mundo League of Legends, a Jinx (figura 18). A personagem teria como atrativo principal a possibilidade de trocar completamente o seu estilo de combate, semelhante à Nidalee¹⁵ e ao Jayce¹⁶, contudo o maior foco desta personagem seria em seu apelo conceitual, onde ela carregaria traços fortes, personalidades distorcidas e apelaría de forma sentimental aos jogadores.

¹⁵ Campeã do jogo League of Legends que pode transformar-se em puma.

¹⁶ Campeão do jogo League of Legends que pode usar sua arma em ataques a distância ou corpo-a-corpo.

Figura 17 - Rascunho de aparência e traços de personalidade da primeira ideia.

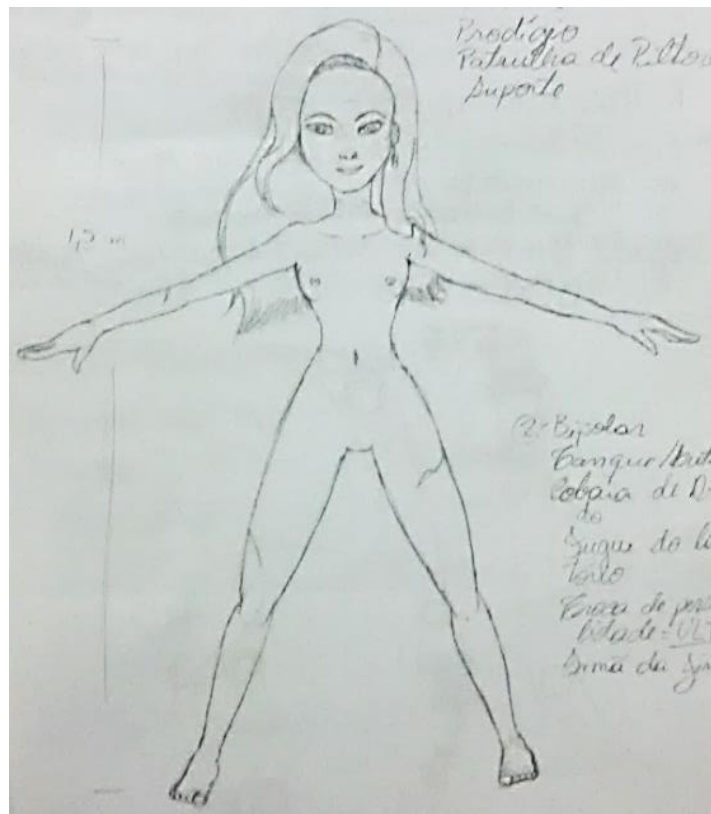


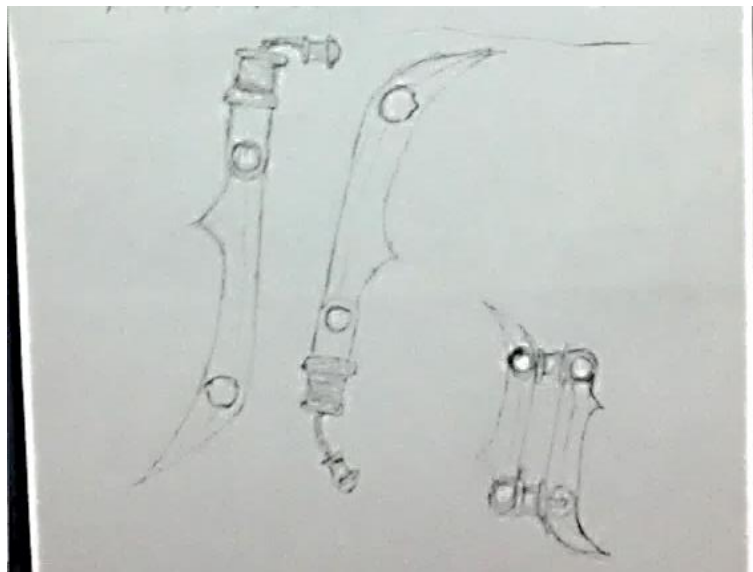
Figura 18 – Jinx



Fonte: BananaBand1t, 2017a.

Como todos os campeões do jogo, ela teria uma história por trás da sua entrada no League of Legends, ou seja, sua motivação para participar das batalhas campais que constituem a parte de interação entre o jogador e os personagens. Inicialmente, ela seria de origem desconhecida, assim como sua suposta irmã, porém suas roupas, arsenal e falas¹⁷ dariam pistas sobre sua origem em algum lugar entre Piltover¹⁸ e Zaun¹⁹, considerando seus laços familiares e o uso de armas hextec²⁰. A personagem seria psicologicamente abalada por acontecimentos em seu passado, o que a levaria a desenvolver bipolaridade, alterando não apenas seu modo de falar e agir, mas também a natureza de suas ações e sua forma de combate, tornando suas habilidades e mecânicas de jogo harmônicas com sua personalidade. Sua arma e suas habilidades (figura 19) precisariam ser compatíveis com sua personalidade mutável, sendo assim foram desenvolvidas dois conjuntos de habilidades²¹, visando atender os diferentes modos de combate da personagem.

Figura 19- Rascunho da arma e possíveis habilidades.



Foram feitos ainda os primeiros rascunhos de vestes e diferentes expressões da personagem (figura 20), contudo ao prosseguir para a etapa de crítica onde devem ser

¹⁷ Cada personagem possui uma série de falas dentro do jogo que podem estar direcionadas, tanto para o Invocador, quanto para outros personagens envolvidos entre si.

¹⁸ Cidade fictícia do jogo League of Legends. Também conhecida como Cidade do Progresso.

¹⁹ Cidade fictícia do jogo League of Legends que contrapõe a organização e o avanço da cidade de Piltover com sua natureza caótica.

²⁰ Fonte de energia tecnológica fictícia muito utilizada pelos cientistas de Piltover do jogo League of Legends.

²¹ Originalmente, os personagens do jogo League of Legends possuem um conjunto de 4 habilidades que podem ser executadas durante as batalhas, contudo alguns personagens possuem uma habilidade que propicia o aprimoramento ou substituição de uma ou mais habilidades por outra habilidade.

feitas análises para averiguar se o projeto atende aos requisitos encontrados na etapa de estratégia, foi identificada uma falta de inovação, uma vez que a jogabilidade da personagem se assemelharia a um personagem já existente no jogo League of Legends, e sua personalidade transtornada, sem maiores detalhes de seu passado, prejudicaria o procedimento dos estudos para desenvolvimento da arte conceitual.

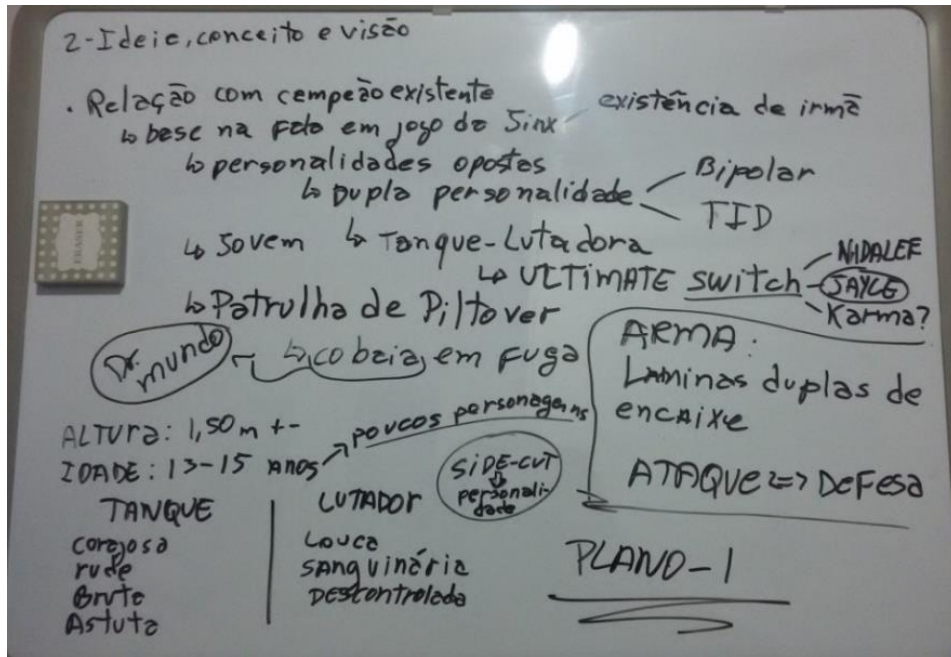
Figura 20 - Rascunho de traje e teste de expressões



Visando aprimorar o *background*²² da personagem, foram pensados mais detalhes de sua história, criando vertentes diversas às quais a história poderia se desenvolver e refletir em sua personalidade e aparência. As ideias iniciais foram esquematizadas em uma lousa para formar o plano 1 (figura 21).

²² Conjunto das condições, circunstâncias ou antecedentes de uma situação, acontecimento ou fenômeno.

Figura 21 - Foto do esquema de ideias do Plano 1



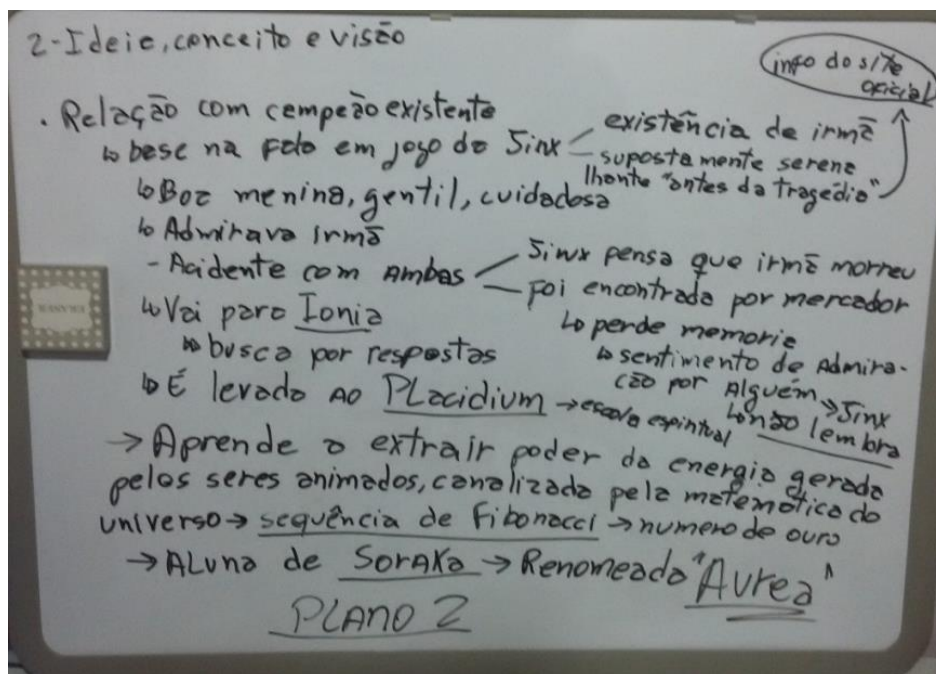
O esquema tinha como objetivo tomar nota de todas as ideias que compunham a personagem até o momento.

No plano 1, a personagem seria irmã da personagem Jinx, considerando que em uma de suas falas no jogo, a personagem deixa a entender que tem uma irmã que nunca foi apresentada, contudo considerando a sanidade duvidosa da personagem, a ideia de que ela realmente teria uma irmã é duvidosa e desconsiderada por muitos. Ao pesquisar sobre Jinx e sua história, pouco é dito sobre seu passado, contudo existe um trecho de um texto disponível no site oficial do jogo onde um senhor idoso da cidade de Zaun comenta ter visto no passado uma jovem que se assemelhava fisicamente à Jinx. Contudo, a garota teria personalidade e hábitos completamente diferentes da campeã e teria desaparecido após “tragédia”, não sendo especificado mais nada. Desta forma, seguindo a ideia de que as irmãs realmente eram de Zaun e sofreram com uma tragédia, a personagem em desenvolvimento teria sido capturada pelo Dr. Mundo²³, cientista maluco de Zaun, que teria despertado sua bipolaridade, criando assim uma personagem com comportamentos ora protetores, ora sanguinários, e habilidades condizentes à suas personalidades.

²³ Campeão do jogo League of Legends.

Prosseguindo com a fase de críticas e ideias, o plano 2 (figura 22) cedia uma história diferente à personagem, visto que um dos requisitos encontrados na análise de personagens especificava que os personagens devem ter embasamento conceitual sólido.

Figura 22 - Foto do esquema de ideias do Plano 2



No plano 2, a história da personagem permanece a mesma até a “tragédia”, onde ao invés de ser capturada pelo campeão Dr. Mundo, a personagem seria encontrada por um mercador que realiza transações mercantis de barco. O mercador tem bom coração e cuida da jovem moça, que teria perdido sua memória e não sabia nem o próprio nome, possuindo apenas o grande sentimento de admiração sem destinatário que uma vez sentira por sua irmã. A jovem viaja com o mercador e conhece Ionia²⁴, decidindo então residir na cidade em busca de respostas e saciedade para sua inquietude interna. A personagem conhece o Placidium²⁵ e passa a ter uma relação de discípula e mestra com a campeã Soraka²⁶, A filha das estrelas. Nesta realidade, a personagem não só receberia maior embasamento conceitual através de referências a elementos externos, como também teria toda a sua estética e personalidade modificados, uma vez que neste plano ela não seria uma campeã de mente sã e elevada e pertencendo a uma classe diferente das propostas no plano 1.

²⁴ Cidade fictícia do jogo League of Legends. Conhecida por ter grande relação com magia e espiritualidade.

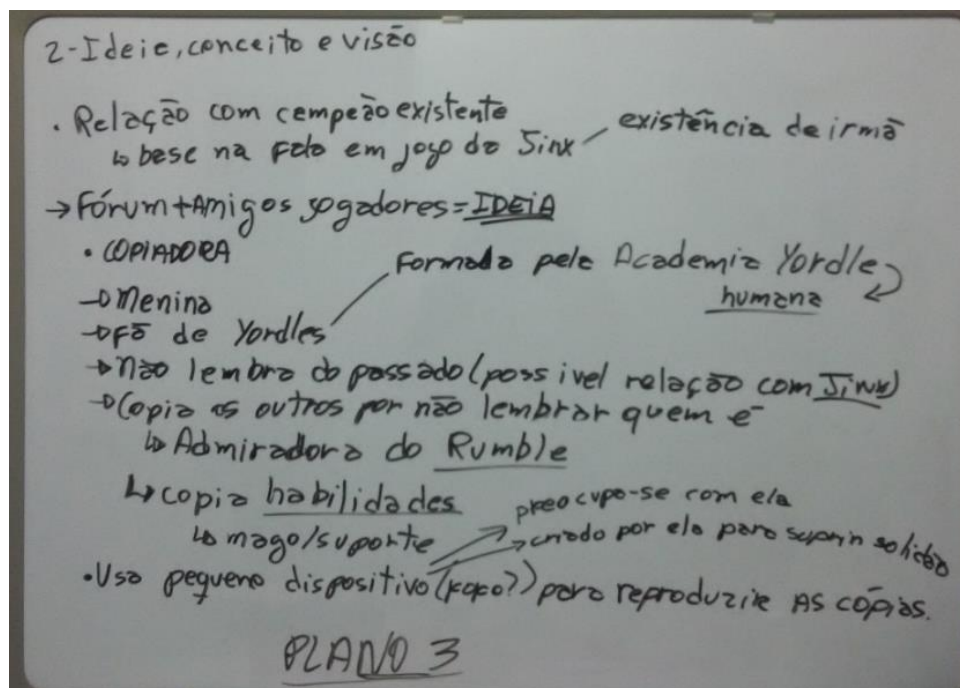
²⁵ Local fictício do jogo League of Legends, localizado na cidade de Ionia e dedicado à elevação espiritual, também conhecido como Escola de Transcendentalismo.

²⁶ Campeã do jogo League of Legends.

Em Jigu (2015), pode ser notada a preocupação dos designers de personagens do jogo League of Legends em criar classes com diferenciais sem extinguir o conceito simples original. Seguindo este precedente, no plano 2 a personagem contaria com habilidades e características de um mago padrão, tendo como diferencial apenas a origem de seus ataques, uma vez que magos normalmente possuem uma magia inata ou utilizam fontes de energia direcionadas, como as armas hextec utilizadas por vários campeões. A magia da personagem teria origem na energia presente em tudo ao seu redor, tornando-a uma maga que não possui magia. As referências por trás dessa ideia são a possibilidade de geração de energia através dos significados atribuídos de forma científica e espiritual ao Torus²⁷ e a Sequência de Fibonacci²⁸. A plano 2 já tinha uma base sólida, contudo havia a carência de um elemento inovador dentro da mecânica do jogo, pois apesar do interesse crescente dos Invocadores pelas histórias e personalidade dos novos campeões, o jogo tem crescido e lançado cada vez mais personagens que apelam, não apenas para o psicológico, disponibilizando novos estilos de jogo e habilidades inéditas.

Ao ver a brecha para melhoria no plano 2, o plano 3 (figura 23) foi esquematizado mantendo parte do conceito do anterior, contudo implantado um elemento novo à jogabilidade do personagem: a habilidade de copiar outros campeões.

Figura 23 - Foto do esquema do Plano 3

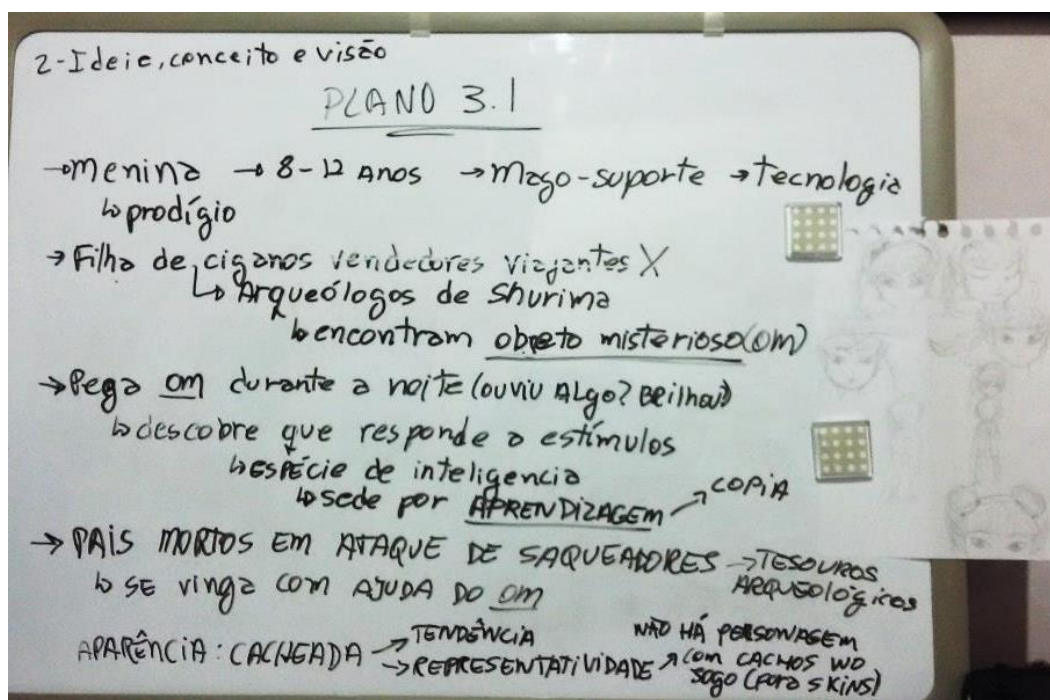


²⁷ Disponível em: < <http://www.cosmometry.net/the-torus---dynamic-flow-process> >

Explicando de forma sucinta, a melhoria implantada neste novo plano consiste na manutenção do elemento emocional apelativo, uma vez que a personagem apresenta grande intelecto e coragem, contudo a presença da dúvida sobre seu propósito e sua verdadeira identidade a torna relacionável com a maioria dos jogadores brasileiros²⁹, pertencentes à geração y³⁰ e z³¹. A personagem receberia ainda o diferencial mecânico ausente no plano inicial, pois a capacidade de copiar habilidades de outros campeões durante as partidas não é vista em nenhum personagem já existente.

Foram repensados alguns traços de seu passado em uma opção de plano 3.1 (figura 24), como a sua ligação com a personagem Jinx, na busca de um *background* mais sólido e convincente, além da possibilidade de inclusão de outras características, como a mudança de local de origem para arredores de Shurima³² e a alteração física da personagem para a de uma jovem com traços étnicos negros, com a finalidade de apelo representativo, visto que existem apenas três campeões no jogo com esta aparência.

Figura 24 - Foto do esquema e rascunhos do Plano 3.1



²⁹ Enquete realizada no fórum oficial BR do League of Legends mostra que de 1225 jogadores, 966 possuem entre 14-25 anos. Disponível em: < <https://boards.br.leagueoflegends.com/pt/c/taverna-dogragas/wh7zAEc8-enquete-qual-a-maodia-de-idade-dos-jogadores-de-league-of-legends> >

³⁰ Nascidos entre 1980 e 1995.

³¹ Nascidos entre 1995 e 2010.

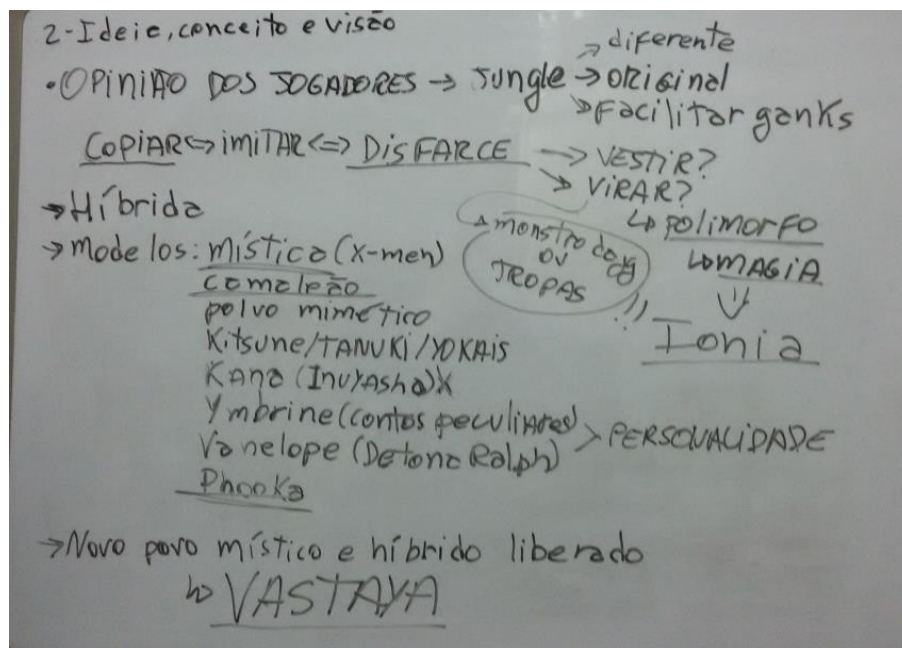
³² Antigo império fictício do jogo League of Legends.

Todavia, apesar da possibilidade de plagiar outros campeões que possuem formas avançadas de locomoção, este plano estaria sujeito a situações imprevisíveis ao jogador, como a escolha dos personagens adversários ou aliados, para atender ao requisito de boa mobilidade.

4.2.2 Desenvolvimento do plano conceitual final

Mantendo a ideia de copiar como uma inovação a ser considerada no centro do esquema, foi feito um *brainstorm* esquematizado (figura 25) com finalidade de encontrar uma forma de atender a todos os requisitos da estratégia, seguindo a metodologia escolhida com uso da crítica, observação, organização dos dados recolhidos e do registro de criatividade, foi possível traçar o norte para o personagem considerando todas as condições dispostas.

Figura 25 - Esquema norte de ideias para o conceito final

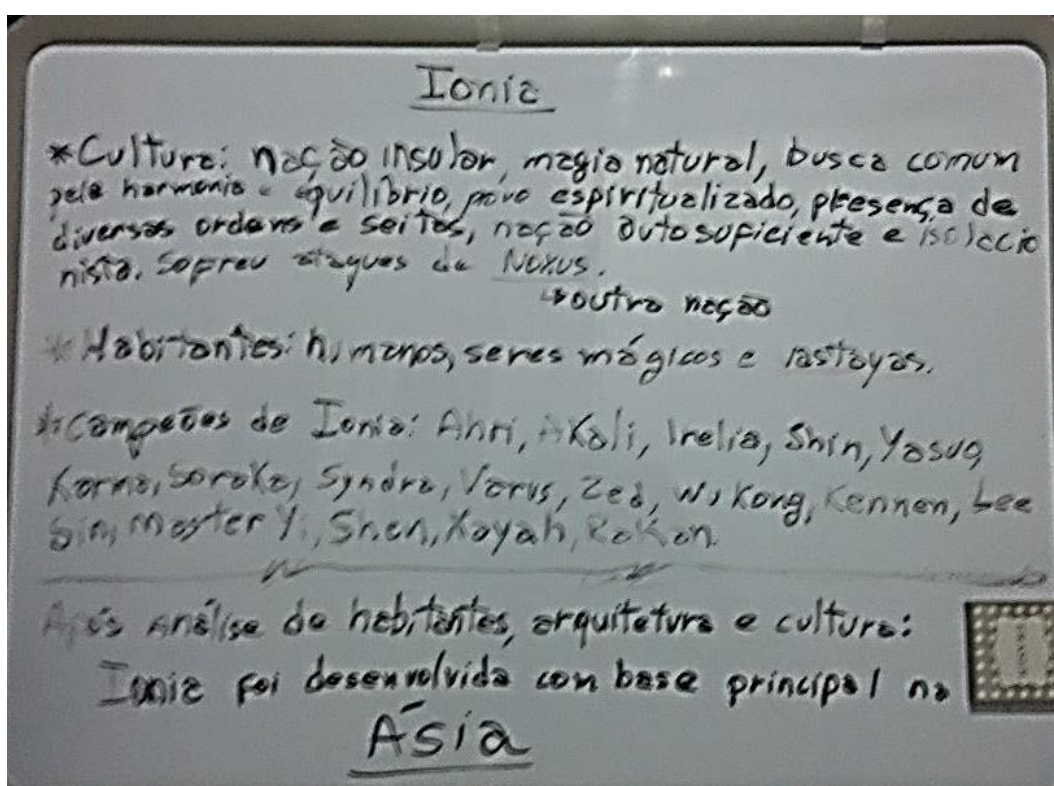


Para traçar o perfil final do conceito do personagem, foram consideradas as mais variadas possibilidades de ação pensando no que “copiar” poderia ser considerado para a jogabilidade e inovação do personagem e relacionando a mobilidade. Relacionando as opções encontradas com o material teórico do jogo League of Legends, foi pensada a opção de transformação do personagem, e não de suas ações. Seguindo esta vertente, a personagem teria a capacidade de modificar sua aparência, podendo ser tanto com outros personagens ou interagindo com o meio ambiente das arenas de batalha, o que a tornaria uma campeã com boa mobilidade considerando seu potencial de movimentação

despercebida. Foram listados e estudados diversos seres, reais e fictícios, que tivessem a capacidade de mudança de aparência, também conhecidos como polimorfos, chegando a conclusão de que o diferencial da personagem funcionaria de forma semelhante à Mística³³, um camaleão ou a Phooka³⁴.

Considerando o traço escolhido e visando a construção coerente e harmoniosa da história do personagem com as referências utilizadas em sua criação, foi decidida que a cidade de origem mais adequada para o personagem seria Ionia (figura 26), pela sua natureza mágica e espiritual, além da sua ligação com a raça recentemente apresentada oficialmente pela equipe do jogo League of Legends, os Vastaya.

Figura 26 - Anotação sobre Ionia



Ao analisar os personagens naturais de Ionia e suas referências, pode ser traçado um perfil que sugere que a criação de Ionia e seus naturais foi baseada em países de cultura asiática. Exemplos que ressaltam esse embasamento:

- Os campeões ninjas³⁵ (figura 27) do jogo são naturais de Ionia (Kennen, Shen, Zed e Akali).

³³ Personagem fictício da série X-Men.

³⁴ Personagem metamorfo do folclore e mitologia galês e irlandês.

³⁵ Agente secreto ou mercenário do Japão Feudal especializado em artes da guerra não ortodoxas.

Figura 27 - Akali, Kennen, Shen e Zed



Fonte: YouTube, 2013.

- A presença de locais com nomes de origem japonesa e chinesa, como o Monastério de Hirana (figura 28) e o Kinkou, Canal de Jyon, Armaria de Kashuri e Shon-Xan.

Figura 28 – Entrada para o Grande Monastério de Hirana



Fonte: LeagueofLegends, 2017.

- A existência de seitas como a Arte Hiten e a Arte Wuju, cujos nomes são de origem japonesa.

- A campeã Ahri (figura 29), registrada como ioniana, faz referência direta à Kitsune³⁶ ou a Gumiho³⁷ (figura 30).
- O campeão Wukong, registrado como ioniano, faz referência direta ao personagem Sun Wukong, ou O Rei Macaco, da Jornada ao Oeste³⁸.

Figura 29 – Splash Art oficial da campeã Ahri



Fonte: League of Legends, 2016d.

Figura 30– Imagem de Gumiho retratada em novela coreana da SBS³⁹



Fonte: BrazilKorea, 2014.

³⁶ Raposa de nove caudas existente no folclore japonês.

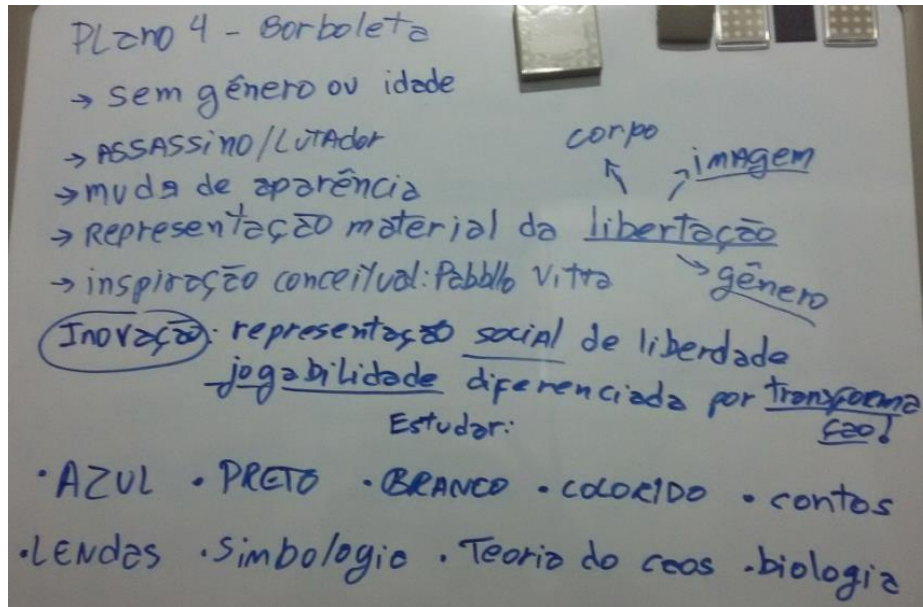
³⁷ Raposa milenar de nove caudas existente no folclore coreano, derivada da mitologia ancestral chinesa.

³⁸ Romance mitológico chinês descoberto anonimamente durante a Dinastia Ming.

³⁹ Canal de televisão em rede aberta coreano.

Tendo em vista a melhor adaptação do personagem ao meio o qual será inserido, foram revisados os materiais recolhidos sobre a cultura e mitologia asiática para enfim montar o esquema do Plano 4 (figura 31).

Figura 31 - Foto do esquema do Plano 4

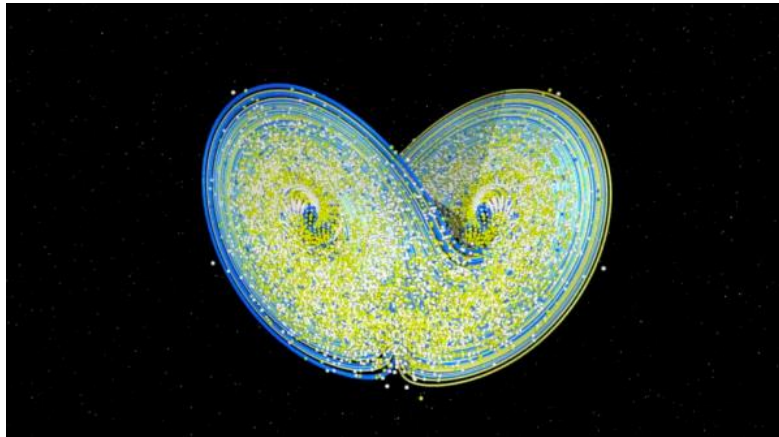


Neste plano 4, foi especificando que o personagem seria baseado na simbologia da borboleta para a cultura japonesa. Foi escolhida a borboleta por ser um animal que representa a mudança e que passa pela metamorfose, modificando sua forma ao longo da vida. Existem lendas urbanas e contos sobre as borboletas no Japão, como O conto da borboleta branca⁴⁰. Também foi considerada a Teoria do Caos ou Efeito Borboleta⁴¹ e o atrator de Lorenz⁴² (figura 32), que esteticamente se assemelha a uma borboleta.

⁴⁰ Conto japonês que deu origem a crença popular de que borboletas brancas são almas de pessoas falecidas.

⁴¹ Teoria centralizada na incapacidade de previsão futura mediante a sensibilidade às condições iniciais, teorizada pelo matemático Edward Lorenz.

Figura 32 – Atrator Estranho de Lorenz



Fonte: Chaos-Math, 20--.

As referencias escolhidas serão utilizadas como guia estético e comportamental do personagem, tendo a fonte de sua magia e explicação de sua criação proveniente do artigo “/dev: Sobre a evolução dos Vastaya” escrito por Waaaarghbobo⁴³, onde ele comenta no tópico “A Lógica da Magia Natural e de Metamorfos” que ao consultar a equipe responsável pela criação de mundo e Anthony Lenné⁴⁴, foram informados de que a magia dentro da Runeterra⁴⁵ é proveniente da interação de vários elementos, podendo criar personagens que são apenas ilusões materiais de conceitos abstratos.

As almas de todas as pessoas, o espírito dos animais, as essências das espécies e dos lugares, elementos e até ideias existem nesta dimensão como forças poderosas que interagem e criam um tipo de magia em Runeterra. Além disso, nós sabíamos que os espíritos desse lugar não estavam realmente presos a nenhuma forma específica. Tahm Kench e Kindred não são do nosso mundo — suas aparências no mundo material são ilusórias. Eles são criaturas de pura magia que se manifestam diante de regras específicas, mas não têm uma forma nem um corpo físico verdadeiro como nós temos. (Waaaarghbobo. /dev: Sobre a evolução dos Vastaya. 2017. Disponível em:< <https://br.leagueoflegends.com/pt/news/riot-games/editorial/dev-sobre-evolucao-dos-vastaya>> . Acesso em: 3 de junho de 2017).

Seguindo o conceito relatado pelos desenvolvedores no artigo citado, o personagem a ser criado encaixasse melhor não como um Vastaya, mas sim como uma

⁴³ A Equipe de criação do jogo League of Legends utiliza *usernames* ou pseudônimos para escrever artigos no site oficial.

⁴⁴ Conhecido pelo pseudônimo de “*Ant in Oz*”, designer responsável pelos conceitos iniciais de mundo do jogo.

⁴⁵ Universo fictício onde acontece a League of Legends.

materialização ilusória da sensibilização do universo aos fatos iniciais. A origem de seu nascimento provém da união do Conto da borboleta branca, que vê a borboleta branca como a alma de um falecido, e a magia natural existente no Universo do jogo League of Legends, criando assim um personagem de natureza proveniente de uma alma que vagou, por alguma razão não revelada, por um dos fluxos de magia⁴⁶ existentes em Ionia, materializando-se na forma de um humanoide com semelhanças físicas às de uma borboleta, com habilidades de transformação de forma e reação em cadeia.

O posicionamento de qualidade gráfica da proposta será baseado na qualidade gráfica do material do jogo League of Legends, com a ressalva de que serão apresentados resultados gráficos finais conceituais e arte de apresentação com livre espaço para aprimoramento profissional, considerando que mesmo as ilustrações finais (figura 33) e conceituais (figura 34) oficiais apresentadas pela Riot Games aos jogadores do jogo League of Legends sofreram alterações e melhorias (figura 35) com o passar do tempo e aprimoramento dos designers e ilustradores responsáveis.

Figura 33 - À esquerda, ilustração original de Ahri. À direita, a versão final modificada.



Fonte: Bananaband1t, 2017b.

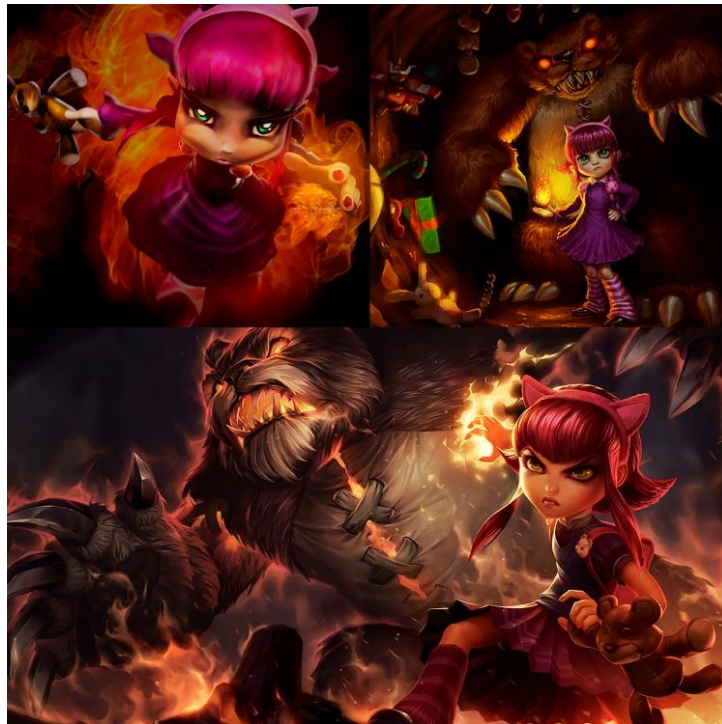
⁴⁶ Informação retirada do texto “/dev: Sobre a evolução dos Vastaya” de Waaaarghbobo, no site oficial do jogo. Disponível em:< <https://br.leagueoflegends.com/pt/news/riot-games/editorial/dev-sobre-evolucao-dos-vastaya>>

Figura 34 - Arte conceitual original de Ahri por “RiotZeronis ”.



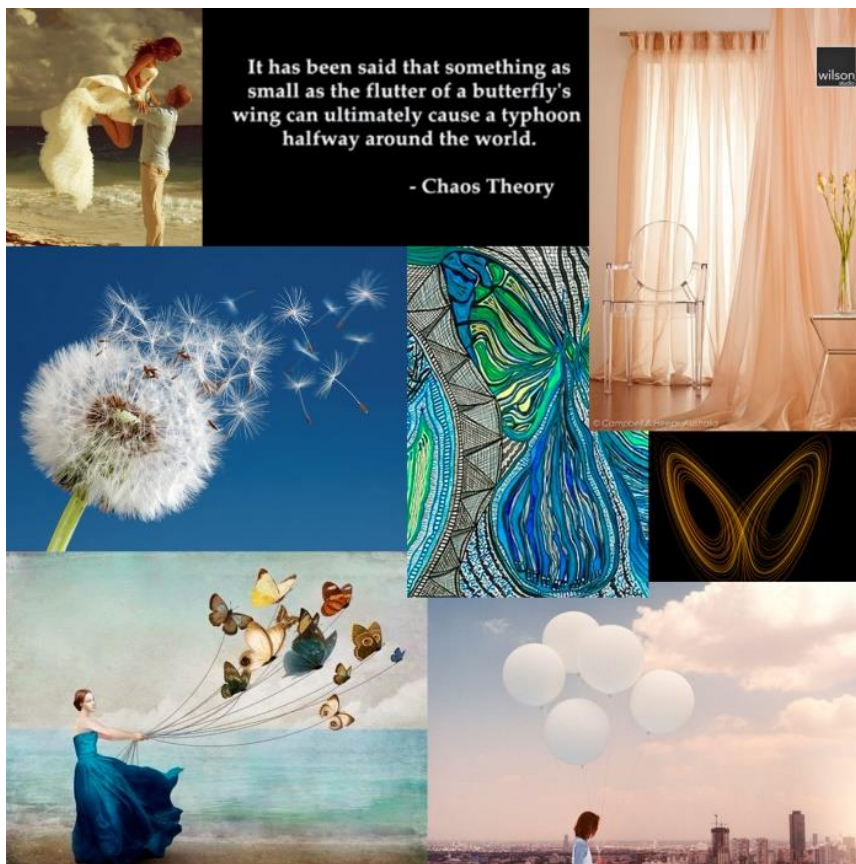
Fonte: Bananaband1t, 2017b.

Figura 35 - Aprimoramento da ilustração oficial da Annie



Foi ainda montado um painel semântico (figura 36) com alguns elementos gráficos que serviriam de inspiração e referência para os aspectos físicos e psicológicos do personagem.

Figura 36 - Painel Semântico de referências



Foram utilizadas imagens encontradas nas buscas pelas palavras: borboleta e *cho*⁴⁷. Grande parte das imagens foram associadas à leveza, sutileza, cores pastel e branco, flores de aparência delicada e tecidos finos. A ideia de airocidade foi adicionada como possível traço de personalidade para o personagem.

4.3 Esqueleto

Nesta etapa, já é possível apresentar o conceito final e arte conceitual do personagem. Com a personalidade definida anteriormente, pode-se definir a que classe o personagem melhor se encaixaria no jogo e desenvolver suas habilidades.

Por ser um campeão que representará conceitos como liberdade e leveza em sua aparência, é coerente manter tais traços em seus movimentos e capacidade. Desta forma, as classes indicadas seriam classes frágeis- mago, atirador e assassino- contudo, considerando o requisito de boa mobilidade, que é traço marcante de personagens

⁴⁷ Borboleta, em japonês.

assassinos, o campeão automaticamente cairá nesta categoria, sendo de forma primária ou secundária.

4.3.1 Desenvolvimento das habilidades

Cada campeão possui cinco habilidades únicas, sendo elas movimentos que aquele personagem tem a capacidade de executar durante as partidas do jogo League of Legends, sendo quatro delas ativadas pelas teclas padrão “Q,W,E e R” do teclado e uma passiva que é ativada de forma circunstancial podendo ter ou não a necessidade de um comando extra do jogador.

A passiva desenvolvida é uma das habilidades que integram o conceito de jogabilidade inovadora, tendo como sugestão de nome “Espelho da alma”. Consiste na capacidade do campeão de mudar sua forma (figura 37) e aproximar-se furtivamente ou esconder-se, para fugas emergenciais, de seus inimigos, sendo especialmente útil para exercer as funções estratégicas de um campeão responsável pela selva. Este movimento reflete o significado de metamorfose utilizado na construção do personagem.

Figura 37 – Rascunho do funcionamento esperado pela habilidade passiva

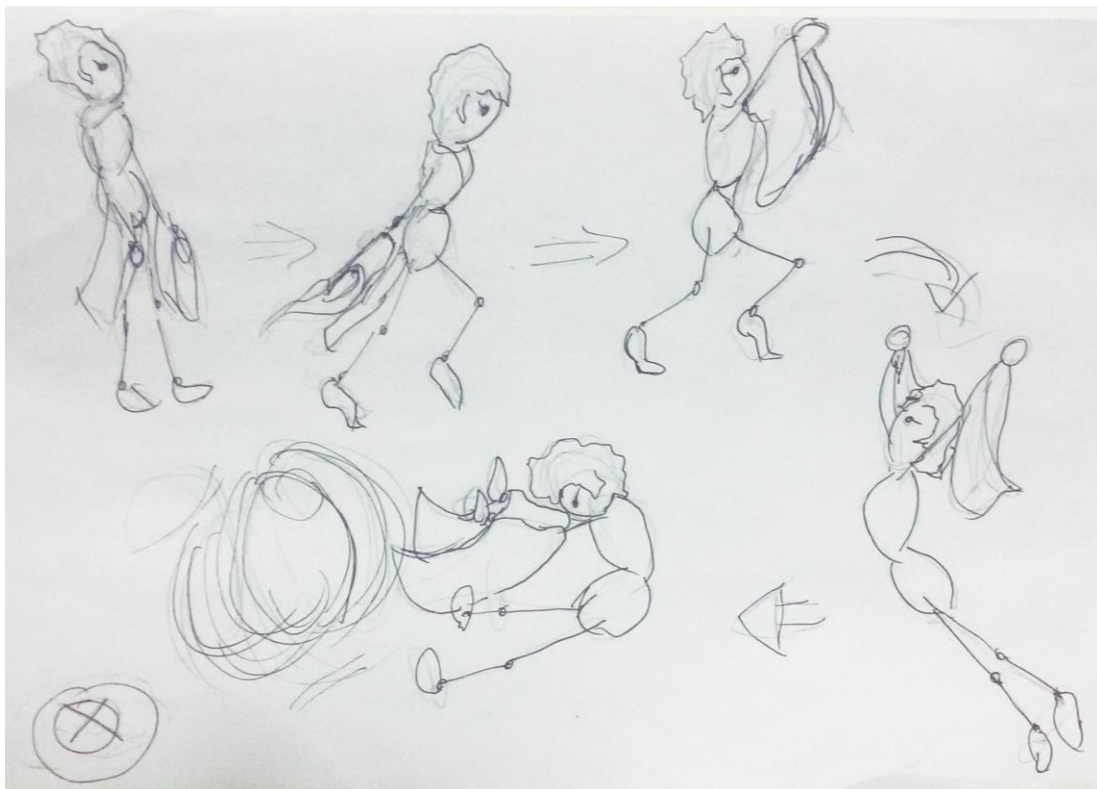


A tecla “Q”, de forma geral, é a *hotkey*⁴⁸ para habilidades ofensivas no jogo. O personagem pretendido não possui a mentalidade ou qualquer anseio de conquista, destruição ou anseio pela violência, porém possui um alinhamento caótico uma vez que

⁴⁸ Atalho de teclado

não acredita que a verdade possa ser alcançada sem a liberdade espiritual, visando assim “libertar” todas as almas de suas “prisões” corporais. A primeira habilidade ativa do campeão terá como nome sugerido “Lufada imaterial”, onde ele criará um sopro de energia espiritual (figura 38) que, ao atingir um inimigo causará danos aos seus pontos de vida, podendo ser utilizada também como impulso caso seja direcionada em uma direção sem alvos. Mais uma vez, o requisito de boa mobilidade é atendido em mais uma forma de mover-se, desta vez, de forma rápida e eficiente, pois viabiliza a ultrapassagem de barreiras com a possibilidade de utilizar o sopro como impulso trespassar obstáculos. O conceito desta habilidade foi influenciado pela frase utilizada por Lorenz para explicar as consequências dos pequenos atos, segundo o efeito borboleta⁴⁹.

Figura 38 – Rascunho de funcionamento esperado pela habilidade “Lufada imaterial”



A tecla “W” ativará a habilidade de nome sugerido “Impregnação”, onde os ataques normais - ação comum a qualquer personagem, onde um campeão causa dano

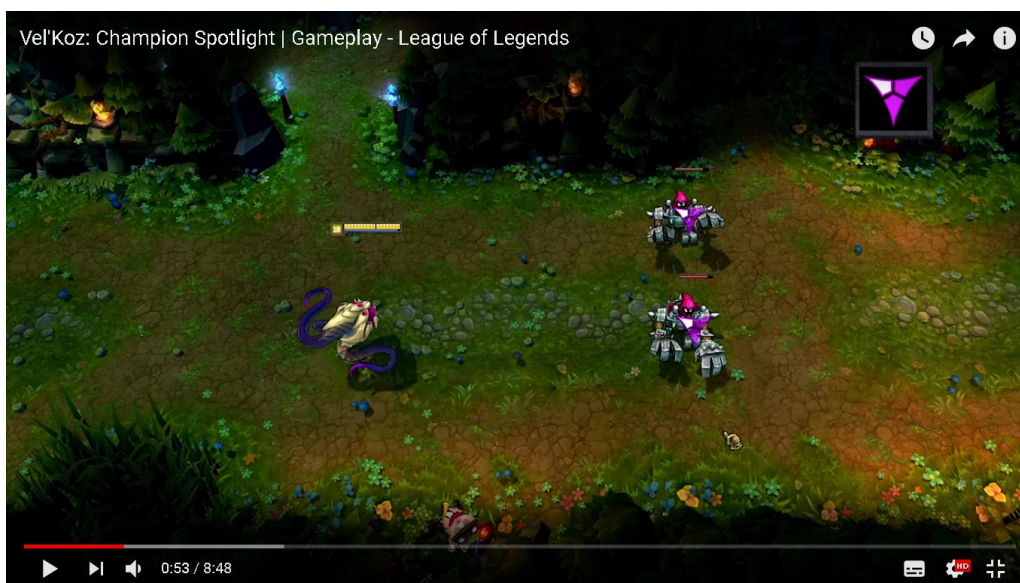
⁴⁹ Frase popular que exemplifica metaforicamente a Teoria de Lorenz. Refere-se essencialmente a possibilidade do bater de asas de uma borboleta ser responsável posteriormente pela formação de um Tornado em outro lugar distante do planeta.

ao outro sem utilizar energia⁵⁰, mana⁵¹ ou aplicação de tempo de recarga⁵² - desferidos pelo campeão proposto deixará em seus adversários marcadores acumulativos (figura 39), de nome sugerido “fragmento espiritual”, que causarão três efeitos de acordo com a quantidade de marcadores:

1. O inimigo estará visível para todos os aliados, mesmo ao tentar esconder-se.
2. Aplicará lentidão ao inimigo, diminuindo sua velocidade de movimento.
3. Causará efeito de alienação ao inimigo, retirando momentaneamente seus sentidos e fazendo-o movimentar-se de forma irregular.

Todos os efeitos terão duração de tempo e irão se extinguir junto com a marca após alguns segundos. Essa habilidade tem como explicação que os efeitos são consequências da tentativa do personagem de utilizar pedaços do próprio espírito para “sobrecarregar” o corpo de seus adversários, causando efeitos adversos.

Figura 39 - Exemplo de marcador (canto superior direito) aplicado por habilidade no jogo League of Legends



Fonte: YouTube, 2014

Ao apertar a tecla “E” do teclado, o jogador ativará a habilidade de nome sugerido “Reflexão Etéria”, criando um escudo espiritual ao redor do campeão que reduz o dano causado por magias e acumula o dano físico causado a ele por um curto período de tempo que, ao chegar ao fim, reflete em uma pequena área ao seu redor uma

⁵⁰ Recurso utilizado por alguns campeões para execução de habilidades no jogo League of Legends.

⁵¹ Recurso utilizado por alguns campeões para execução de habilidades no jogo League of Legends

⁵² Tempo de espera necessário para viabilizar novamente uma habilidade previamente utilizada por campeões do jogo League of Legends.

porcentagem do dano físico recebido em forma de dano verdadeiro⁵³. Visando incorporar uma forma de defesa e ataques, a ideia de um escudo refletor é funcional e exemplifica também o conceito de consequências a pequenos atos apresentado na Teoria do Caos.

Por fim, a tecla “R” ativaria a habilidade final com nome sugerido “Viagem Planar⁵⁴”, possuindo um efeito ativo e passivo. O efeito passivo consiste no ganho de 10% de resistência permanente à efeitos negativos de movimento (prisões, enraizamentos, lentidão, congelamentos, etc) para a primeira vez que cada inimigo seja abatido com o envolvimento do campeão, considerando a composição de cinco jogadores em cada time, totalizando na redução da eficácia de desarmes pela metade. Quando a habilidade for ativada pelo jogador, o campeão proporcionará a seus aliados, dentro de uma pequena área (figura 40), uma experiência em outro plano, tornando-os momentaneamente imunes a qualquer efeito inimigo de desarme. O conceito por trás desse movimento é a imaterialidade do campeão que, apesar de possuir uma forma física ilusória, ainda é um ser de energia que, proveniente de natureza intangível, possui parcial resistência a efeitos físicos de restrição de movimento, como aprisionamentos, além de capacidade de propiciar temporariamente, a seus aliados, a experiência de liberdade tão prezada pelo personagem.

Figura 40 – Exemplo de habilidade semelhante utilizada no jogo League of Legends pelo personagem Kindred



Fonte: YouTube, 2015.

⁵³ Forma de dano existente no jogo League of Legends que ignora defesas e é reduzido diretamente da vida dos campeões.

⁵⁴ Viagem Planar é um conceito que deriva da crença na existência física de planos alternativos.

Os rascunhos feitos e imagens coletadas para ilustrar visualmente como funcionam as habilidades do personagem foram necessários, uma vez que os ícones de ativação dos personagens no jogo League of Legends são feitos com base nas animações das habilidades (figura 41), como forma de representação direta do efeito que cada uma ativa.

Figura 41 – Efeito da ação e ícone de habilidade da personagem Ahri



Fonte: LeagueofLegends, 2016d. (editada)

4.3.2 Desenvolvimento da Arte conceitual

Nos primeiros rascunhos de arte conceitual do personagem (figura 42), foi feita uma tentativa de representar uma forma humanoide híbrida com uma borboleta, elemento central do conceito principal.

Figura 42 - Primeiro rascunho de arte conceitual



As cores escolhidas para compor a aparência padrão do personagem serão branco e pequenos detalhes em tons pastéis, seguindo os resultados encontrados pelas pesquisas de imagens que foram utilizadas para compor o *moodboard* e considerando a paleta de cores utilizada pelos personagens nativos de Ionia e de natureza similar (mágica ou espiritual). Contudo, considerando a dinâmica do personagem durante as partidas e prezando maior interação do personagem com suas referências, a branco do personagem será momentaneamente substituído outras cores vibrantes durante a execução de suas habilidades ativas ou animações de falas, considerando a simbologia de cada cor⁵⁵ e a emoção representada pelo campeão no momento.

⁵⁵ Será considerado o estudo das cores e a significado atribuído às borboletas de cores diferentes pela

Considerando a base teórica do conceito já explicitada anteriormente, as roupas utilizadas pelo personagem serão de tecidos finos e leves, como a seda e o cetim, e foram baseadas em roupas tradicionais japonesas, utilizadas pelas *Mikos*⁵⁶ e pelos *Kannushis*⁵⁷ (figura 43) na execução de suas atividades ritualísticas.

Figura 43 – Retrato de Kannushi Xinto



Fonte: Pinterest, 2010.

Os adereços e símbolos presentes nas vestes, efeitos de habilidades e aparência como um todo do personagem tem fundamentação teórica nos elementos e símbolos espirituais presentes nas crenças japonesas. A *Magatama*⁵⁸ foi utilizada como base principal para os elementos visuais do personagem, de estampa da roupa às animações pretendidas para as habilidades. Segundo Rankin (2011), a *Magatama* (figura 44) originou vários outros símbolos em diversas culturas, todos envolvidos com

cultura oriental

⁵⁶ Significa “noiva do santuário”, são as sacerdotisas japonesas que moram nos santuários xintos.

⁵⁷ Significa “mestre do Kami” ou “pessoa cuja profissão é servir a divindade” são os sacerdotes que moram nos santuários xintos.

⁵⁸ Talismã em forma de “vírgula” ou “dente curvado”, encontrado em 3000 a.C. no Japão. Possui diversos significados em países asiáticos, sempre relacionado a espiritualidade, boa sorte e a criação.

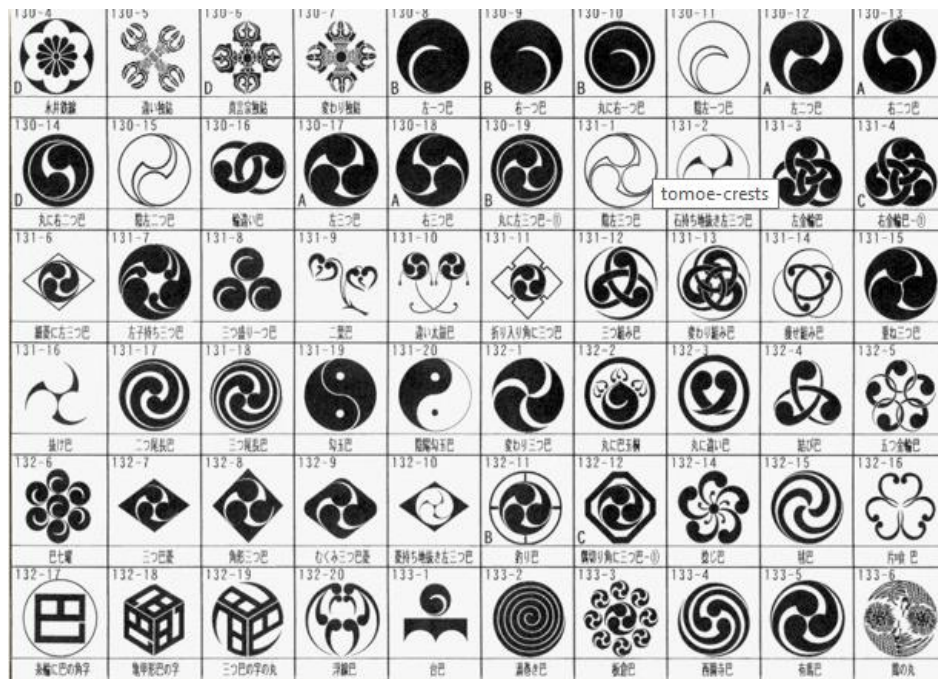
espiritualidade e criação, um deles sendo o *Tomoe* (figura 45), símbolo que aparece no chão ao utilizar a habilidade final e está estampado na roupa do personagem.

Figura 44 - Magatama



Fonte: OnMarkProductions, 1995.

Figura 45 - Várias leituras do Tomoe



Fonte: TaimouHude, (----).

O nome do personagem foi dado considerando o significado de sua escrita e, assim como a maior parte dos elementos que inspirarão o conceito, possui origem

japonesa. O 真⁵⁹ significa “real, genuíno”, o kanji 淳⁶⁰ significa “puro” e o kanji 世⁶¹ significa “mundo”, desta forma “澄乃世” é lido como “Majunyo” e foi o nome montado para o personagem, carregando em cada parte do conceito que o compõe.

O primeiro rascunho de desenvolvimento da roupa final (figura 46) foi feito ao lado de um dos rascunhos da aparência do personagem e primeiramente foi pensado que seria feito uma mistura entre as roupas dos Kannushis e das Mikos, considerando a assexualidade do personagem, considerando usar o meio termo entre o kimono tradicional japonês e as roupas ritualísticas xintoístas.

Figura 46 – Primeiro rascunho de roupa do personagem



O segundo rascunho da roupa final (figura 47) já foi idealizado e desenhando no personagem e possuía ao lado o padrão de Tomoe que será adotado nas vestes e habilidades do personagem.

⁵⁹ Lê-se “ma”.

⁶⁰ Lê-se “jun”.

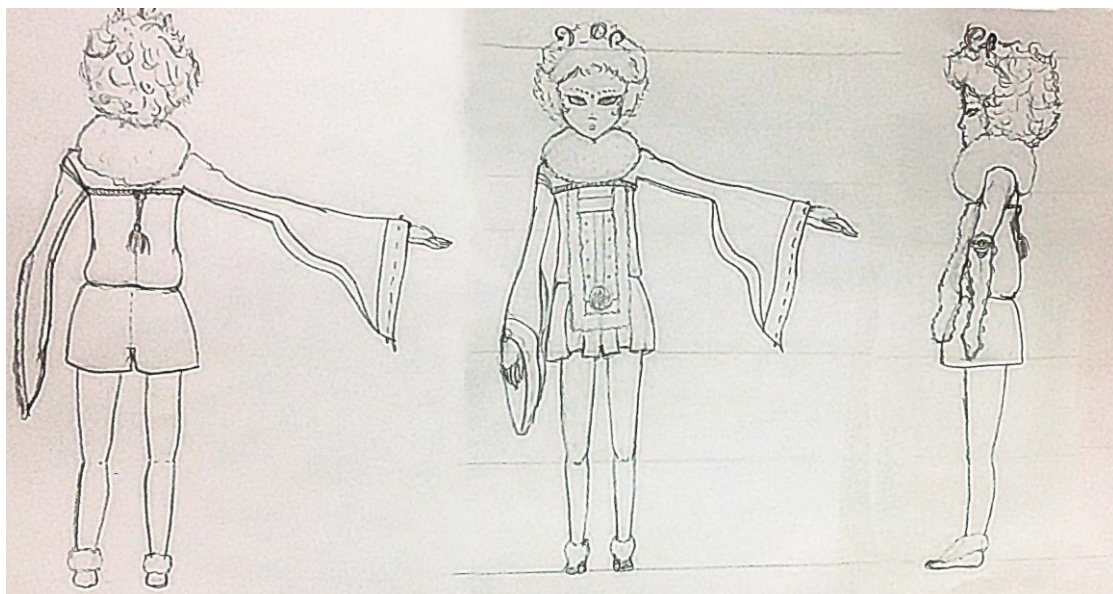
⁶¹ Lê-se “yo”.

Figura 47 – Segundo rascunho de roupa no personagem e Tomoe escolhida



A roupa ainda foi retratada como um kimono de mangas tradicionais com corte que assemelhassem asas de borboleta, possuindo o símbolo do *Tomoe* centralizado na frente. Apesar de ter modificado o comprimento da roupa de shorts para calças posteriormente, o Model Sheet (figura 48) foi feito ainda com shorts, pois a mudança foi considerada apenas durante a execução da arte conceitual final.

Figura 48 – Model Sheet do personagem



A arte do perfil (figura 49) final foi desenhada para ilustrar a ênfase na aparência andrógena da personagem, presando por traços faciais finos.

Figura 49 – Arte a mão do rosto do personagem



A arte conceitual foi feita primeiro em sketch digital (figura 50) e refinada utilizando o software Photoshop, com auxílio de mesa digitalizadora modelo Wacom Bamboo CTL-460. As cores foram adicionadas posteriormente seguindo o padrão estabelecido pelo conceito explicitado anteriormente e a paleta de cores encontrada nos campeões já existentes do jogo League of Legends, de método semelhante ao explicado

em Bananaband1t (2017c), onde é contado um pouco sobre o desenvolvimento conceitual gráfico da mais nova campeã (figura 51) lançada pela Riot Games para o jogo League of Legends.

Figura 50 - Sketch a mão de arte conceitual final



Figura 51 - Imagem de elementos referencia no desenvolvimento gráfico de Zoe



Fonte: Bananaband1t, 2017c.

4.4 Pré-Estética

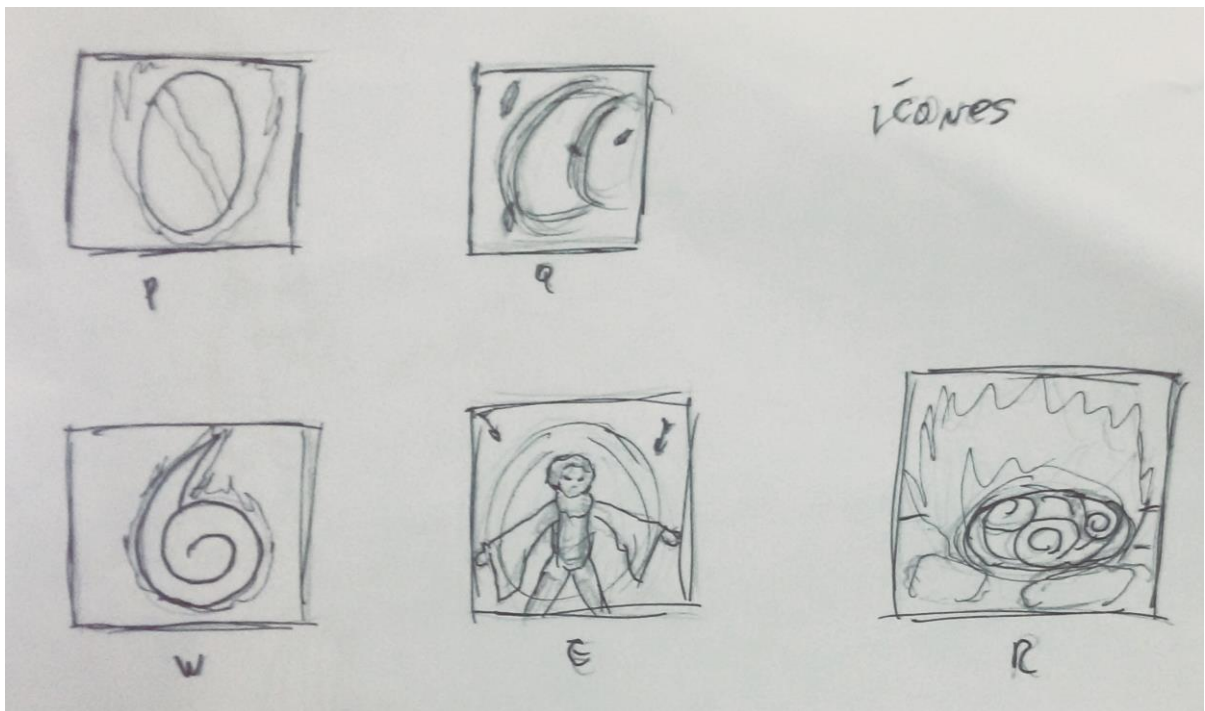
Com a arte conceitual, cores e formas definidos, nesta etapa foi realizada toda a arte dos ícones de habilidades e os rascunhos para a Splash Art (ou arte final) sugerida para o campeão.

4.4.1 Arte dos Ícones de Habilidade

Os ícones foram construídos com base na animação esperada da habilidade ou elemento visual chave que simbolize a ação a ser executada por aquele comando. A decisão de utilizar essas diretrizes foi tomada após análise dos ícones dos demais personagens do jogo League of Legends, como já foi explicado e ilustrado anteriormente na etapa esqueleto.

Os rascunhos dos ícones foram realizados inicialmente à mão (Figura 52), e posteriormente refinados e aprimorados no software Photoshop, utilizando pintura e fotocomposição conforme sugerido na metodologia por Lima (2011) e Fox (2004).

Figura 52 – Rascunho à mão dos ícones de habilidade



As letras abaixo dos rascunhos indicam a qual ação cada ícone é referente. O “P” representa a passiva, e as demais estão conforme as *hotkeys* de cada habilidade.

A passiva funciona copiando a aparência de um monstro ou tropa do jogo, e visto que o nome da habilidade é “Espelho da alma”, o uso da imagem de um espelho ou de um reflexo era a opção mais direta. Foram coletadas algumas imagens de espelhos e artes que brincavam com o reflexo em água, vidro, entre outros, contudo existia também a necessidade de implementação do conceito da energia que gera o poder utilizado pelo personagem, no caso energia espiritual.

Ao buscar pela combinação das palavras reflexo, espelho, alma e espiritual (em diversos idiomas e bancos de imagem) e manter a paleta de cores já decidida na etapa esqueleto, o ícone da passiva (Figura 53) foi desenvolvido por pintura e edição no software Photoshop.

Figura 53 – Ícone da Habilidade passiva “Espelho da alma”



A habilidade “Lufada Imaterial” é uma habilidade que utiliza lâminas de vento para atacar inimigos, desta foram desenhadas formas de meia-lua, editadas e coloridas para remeter o efeito de vento. Algumas pequenas folhas foram colocadas em meio às lâminas, visto que foi um elemento muito encontrado ao pesquisar imagens ligadas às palavras “brisa”, “sopro”, “vento” e “lufada”, em português, inglês e japonês.

Foi adicionado ainda o braço do personagem com a manga do traje, parte relevante no conceito da animação da habilidade. A arte (Figura 54) do foi realizada no software Photoshop, utilizando pintura e edição conforme sugerido por Lima (2011).

Figura 54 – Ícone da Habilidade “Lufada Imaterial” (hotkey “Q”)



“Impregnação” possui a *magatana* como marcador utilizado durante a execução da ação dentro jogo, sendo visível sua forma e aplicação visualizando a animação *in game*. É comum às habilidades que possuem um marcador, no jogo League of Legends, que seus ícones ilustrem o símbolo que marca os campeões inimigos afetados pelo poder.

O desenho base da *magatana* utilizada no ícone foi feito no software Illustrator, exportado e editado no software Photoshop para elaboração final do ícone (Figura 55) e adição de efeitos e pequenos detalhes visuais.

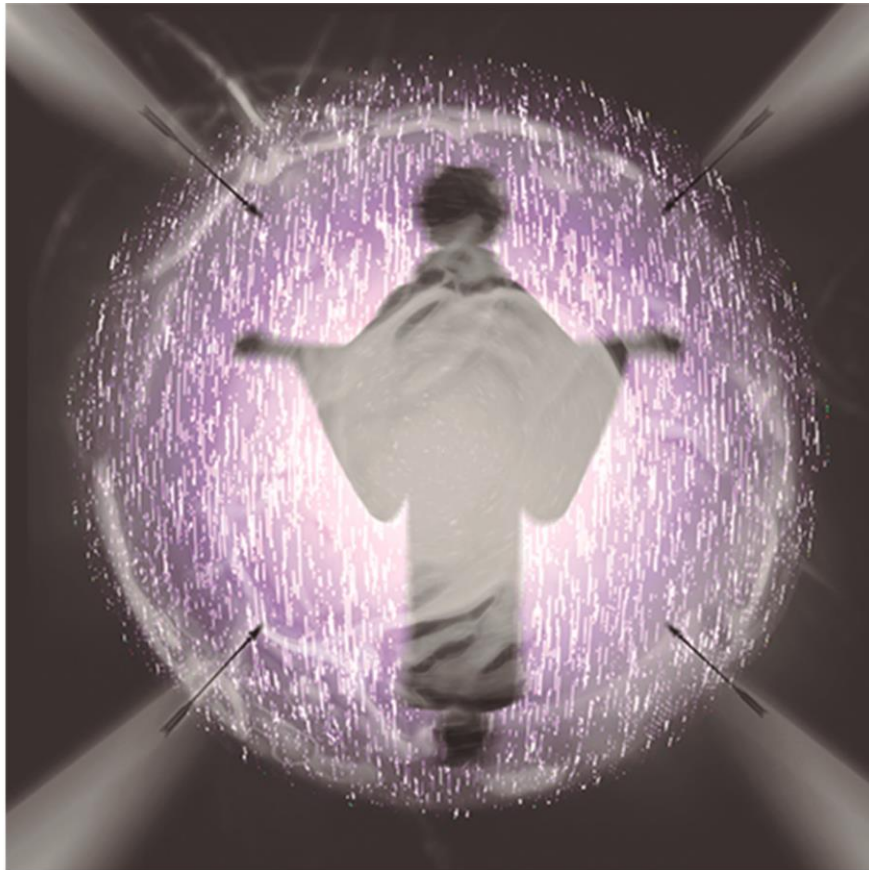
Figura 55 – Ícone da Habilidade “Impregnação” (hotkey “W”)



Apenas do nome “Reflexão Etérea”, a palavra “reflexão” presente no nome da habilidade ativada pela *hotkey* “E” não tem relação com reflexo de imagem, como na passiva, e sim a dinâmica do jogo que acontece com o retorno do dano recebido de volta ao atacante. Neste caso, a ideia do ícone é ilustrar o escudo, elemento principal da habilidade.

A arte (figura 56) foi feita inteiramente por pintura e edição no software Photoshop, conforme Lima (2011).

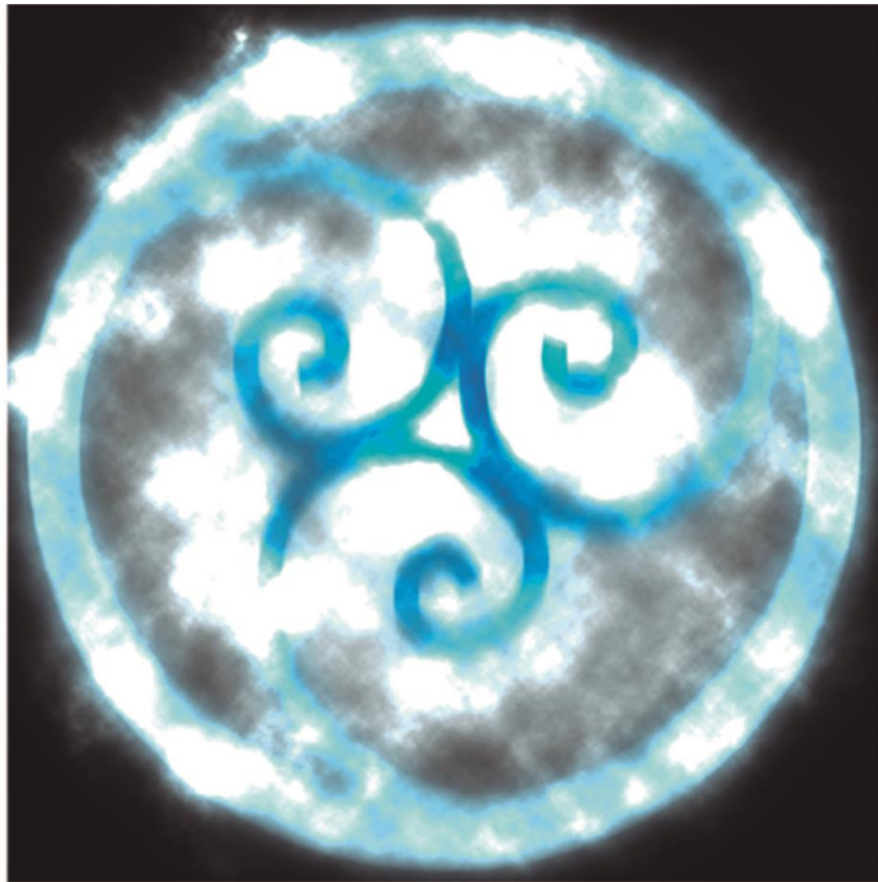
Figura 56 – Ícone da Habilidade “Reflexão Etérea” (hotkey “E”)



A chamada “Viagem Planar” possui em sua animação a aparição do símbolo *Tomoe* no chão, demarcando a área de efeito do poder sendo utilizado. Como já foi explicado no desenvolvimento do ícone de “Impregnação”, quando um símbolo aparece durante a animação de uma ação de poder dentro do jogo, é comum aos ícones que esta figura componha o ícone, considerando que a figura seja simples, porém relevante à habilidade.

Para este ícone, o *Tomoe* foi feito no software Illustrator e exportado para o Photoshop, onde foi editado e com o uso de pintura e aplicação de efeitos, compõe o ícone final (figura 57).

Figura 57 – Ícone da Habilidade “Viagem Planar” (hotkey “R”)



4.4.2 Rascunhos da Arte Final

Com arte conceitual, *ModelSheet*, cores e formas já definidas, a arte final proposta é a etapa final do projeto.

Em Bananaband1t (2017d), é abordada a importância e o uso de fotos de referência (figura 58) pela equipe de designers e artistas da Riot Games no auxílio da elaboração das artes promocionais e *Splash Arts*, originais e de *skins*, dos campeões do jogo League of Legends.

Figura 58 - Imagem de referência e Arte Promocional das skins “Festa Surpresa” do jogo League of Legends



Fonte: Bananaband1t, (2017d).

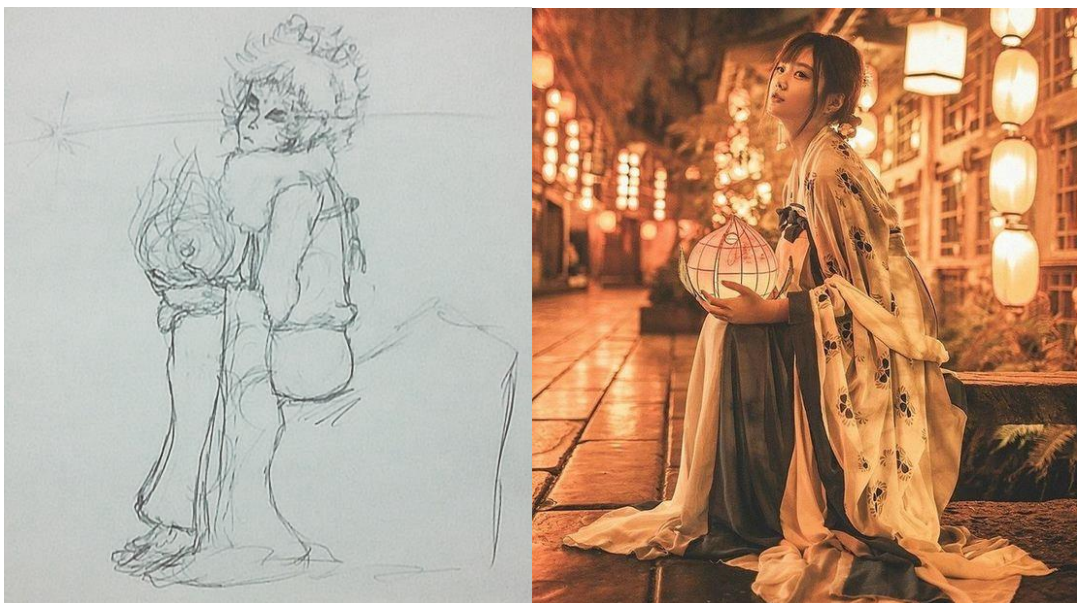
O uso de imagens de referência foi adotado e foram realizadas pesquisas por imagens de referências em diversas posições. Foram priorizadas imagens em posições de meditação, boa postura e expressões de tranquilidade ou concentração, além de figuras cujas pessoas estivessem vestidas em roupas tradicionais japonesas, a fim de aproveitar a imagem também como referência do movimento do tecido das vestes.

Alguns rascunhos (figura 59 e 60) foram feitos tentando adaptar o personagem para a posição, além de averiguar sua viabilidade como posição final, uma vez que é comum a todas as artes originais de apresentação de campeões: ser possível ver o rosto do campeão e reconhecer um pouco de suas habilidades ou personalidade, refletidas na imagem.

Figura 59 – Rascunho e imagem de referência 1

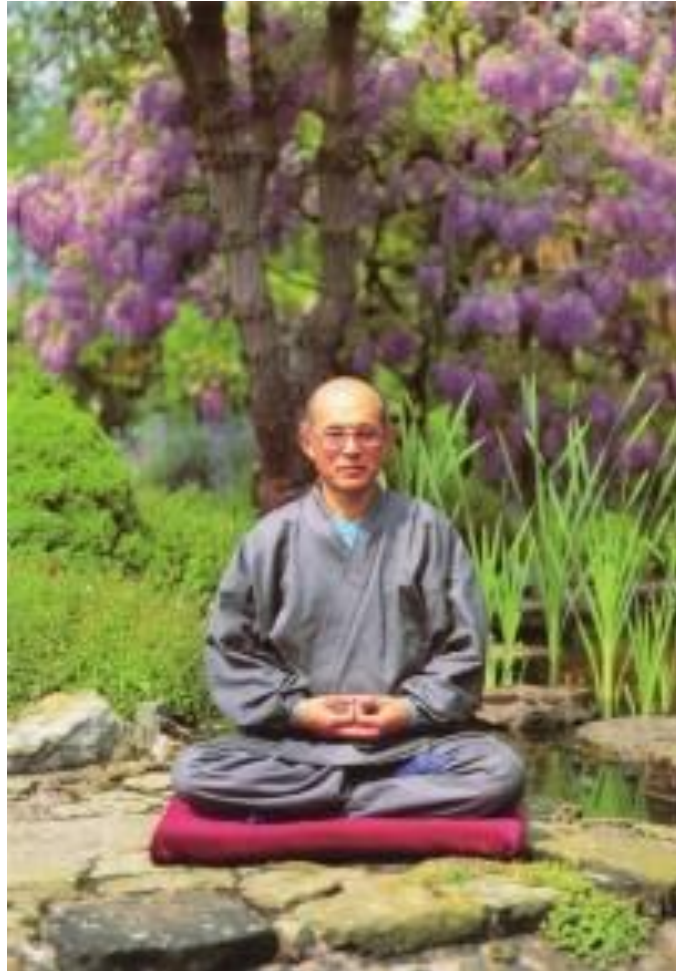


Figura 60 - Rascunho e imagem de referência 2



A escolha pela posição do personagem na arte final teve como base o conceito da libertação espiritual que envolve o personagem e a posição de lótus e sua ligação no meio exotérico e espírita de libertação e purificação da alma a partir da meditação profunda, segundo Escalada (1992).

Figura 61 – Imagem de Referência escolhida



Fonte: Maitreya, 2014.

O sketch da arte final (figura 62) foi feito no software Photoshop, com o auxílio da mesa digitalizadora Wacom Bamboo CTL- 460.

Figura 62 - Sketch da arte final



4.5 Estética

Nesta etapa o projeto é concluído com a finalização da Splash Art do personagem, corte de foto perfil e apresentação do conteúdo visual e teórico do projeto.

4.5.1 Arte final

Com o sketch pronto, foi iniciada a pintura da arte final no software Photoshop, em um arquivo de 1215 x 717 pixels, dimensão utilizada em todas as artes promocionais oficiais do jogo League of Legends.

Inicialmente foi feito o recorte com a ferramenta Laço da silhueta do personagem (figura 63) para delimitar área de pintura. O fundo escolhido foi feito baseado na paleta de cores pré-definida para a ilustração, utilizando imagens encontradas buscando pelas palavras “céu noturno” e “universo” (figura 64).

Figura 63 - Silhueta do personagem em arte final



Figura 64 - -- Referência para composição do fundo da arte final de personagem



O fundo (figura 65) foi elaborado utilizando efeitos, filtros, pincéis personalizados, ferramentas gradiente, borrar e desfocar, visando simular um efeito semelhante aos presentes nas imagens de referência.

Figura 65 - Fundo da arte final

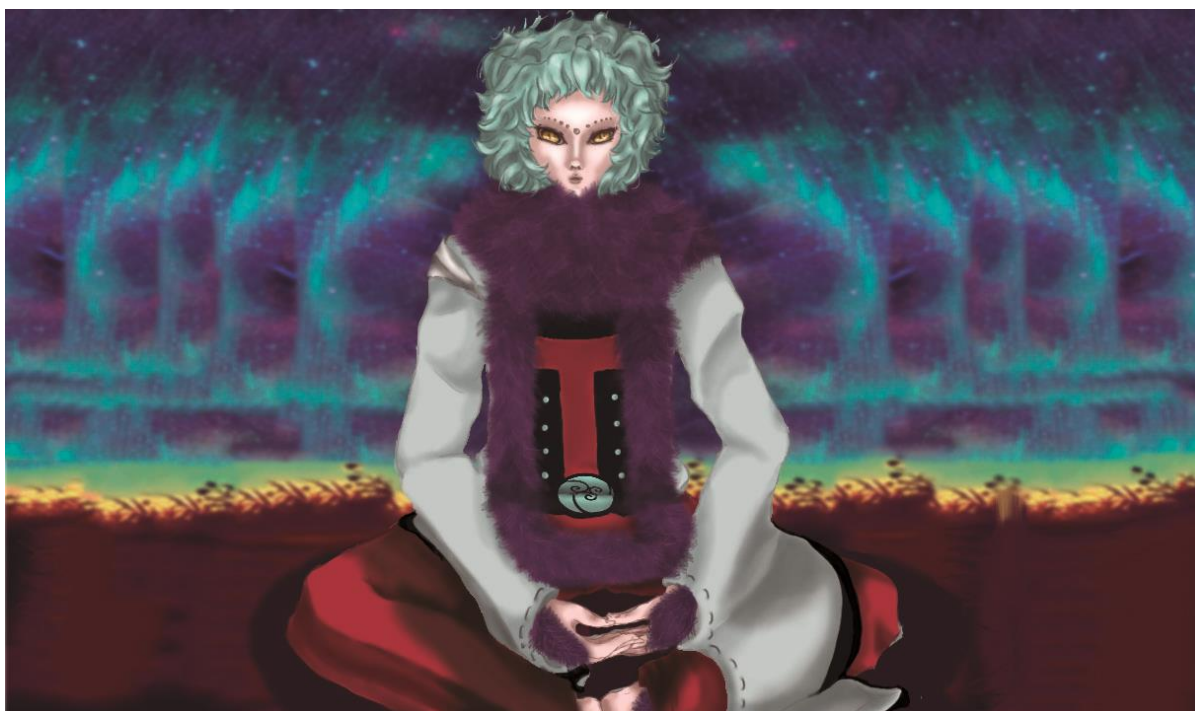


Foi feita a pintura base (figura 66), e posteriormente em camadas separadas, foram feitos os efeitos de luz e sombras (figura 67).

Figura 66 - Pintura base



Figura 67 – Pintura com luz e sombra



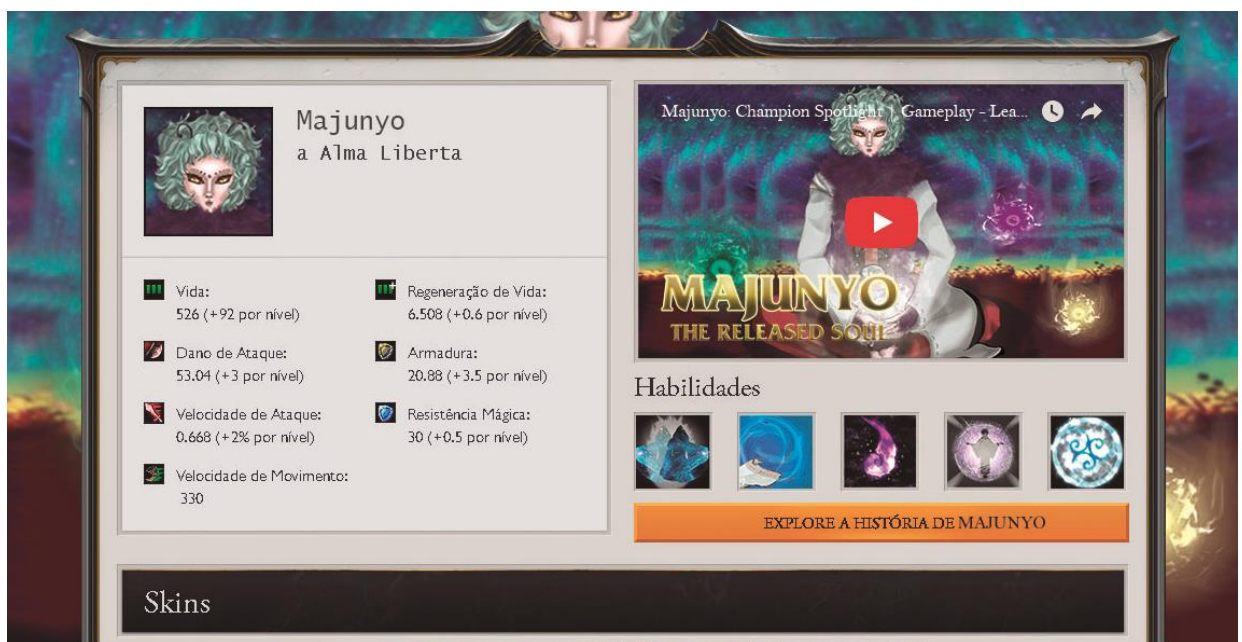
Para finalizar, foram adicionados alguns efeitos para simular energia espiritual (figura 68) e adicionar mais elementos à arte final, tornando-a mais semelhante às vistas no jogo, onde é comum encontrar efeitos luminosos e referências às habilidades já ilustradas na Splash Art dos campeões.

Figura 68 – Arte final concluída



Foi feita uma simulação (figura 69) de inserção das ilustrações e informações pessoais desenvolvidas para o campeão proposto *Majunyo* na interface de apresentação de personagens disponível na seção de dados sobre cada campeão presente no jogo League of Legends, como o objetivo de ilustrar de forma conclusiva os resultados gráficos da proposta desta monografia.

Figura 69 – Simulação de inserção em Interface Oficial de introdução ao Campeão do site League of Legends



5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este projeto foi realizado segundo a metodologia de Lima e Meurer (2011) e, utilizando como base para execução, o material elucidativo do funcionamento do jogo League of Legends, disponibilizado pela empresa Riot Games e a equipe desenvolvedora do jogo, nas mídias digitais oficiais (site, canal do YouTube e dentro do próprio jogo).

Com a finalidade de entender um pouco mais sobre o funcionamento da construção de um personagem complexo e qual a função do designer dentro da equipe de criação, foram realizadas pesquisas de técnicas utilizadas pela equipe criadora do jogo, direcionadas para cada etapa da metodologia, como em Bananaband1t (2017ab) e Reav3 (2016), e demais citados durante a realização do trabalho e aplicados na execução da etapa prática.

A monografia teve êxito na execução de todas as etapas desejadas, apesar de não conter todos os elementos necessários para o lançamento imediato do personagem desenvolvido como um campeão do jogo League of Legends, pois como visto em The Docs Team (2017), a criação de um novo personagem é trabalho de uma equipe e não apenas do designer, sendo este responsável principalmente pelas mecânicas e pelo conceito central do personagem, ilustrando algumas ações esperadas e elementos visuais que venham a compor a personalidade do campeão.

Os resultados das etapas de estratégia onde foi feita a previsão de requisitos esperados pelos jogadores para campeões próximos, realizada através de estudo de estatísticas de campeões mais jogados e experiências de jogo preferidas pelo público-alvo também teve resultados satisfatórios, uma vez que os requisitos encontrados e utilizados na criação da proposta podem ser encontrados nos novos campeões lançados durante o ano de 2017 para o jogo, como a personagem Zoe, encontrada em Bananaband1t (2017c) e revelada pela equipe da Riot Games em novembro de 2017. Zoe possui como uma de suas habilidades uma forma inovadora de se locomover de forma rápida e ignorando obstáculos, características que caracterizam um modo inovador de boa mobilidade.

Como visto em The Docs Team (2017), não fazia parte das funções do designer de personagens, dentro da formação da equipe de desenvolvimentos do jogo em questão, a execução da arte final do personagem. Contudo, para melhor visualização de resultados, realização mais completa das etapas da metodologia escolhida e como desafio pessoal, visando abrangência de habilidades dentro das vertentes que um designer pode exercer, a etapa foi realizada com auxílio de material didático, como o encontrado em Lima (2011), e finalizada de forma satisfatória dentro das necessidades do projeto.

REFERÊNCIAS

BANANABAND1T. **Origem: Jinx.** Disponível em:<
<https://br.leagueoflegends.com/pt/news/riot-games/editorial/origem-jinx>>. Acessado em
6 de jul de 2017, 2017a.

BANANABAND1T. **Origem: Ahri** Disponível em:<
<https://br.leagueoflegends.com/pt/news/riot-games/editorial/origem-ahri>>. Acessado em
12 de out de 2017, 2017b.

BANANABAND1T. **Análise de Campeão: Zoe – A monstrixinha cintilante.**
Disponível em:< <https://nexus.leagueoflegends.com/pt-br/2017/11/champ-insights-zoe/>>. Acessado em 3 de dez de 2017, 2017c.

BANANABAND1T. **Antes das artes promocionais: fotos de referência.** Disponível
em:< <https://br.leagueoflegends.com/pt/news/riot-games/editorial/antes-das-artes-promocionais-fotos-de-referencia>>. Acessado em 5 de jul de 2017, 2017d.

BRAZILKOREA. **Fantasmas Coreanos: Gumiho.** Disponível em :<
<http://www.brazilkorea.com.br/fantasmas-coreanos-gumiho/>>. Acessado em 4 jun 2017,
2014.

CHAOS-MATH. **Caos VII: Estranhos Atratores.** Disponível em:< http://www.chaos-math.org/sites/site1.drupal.mathrice.fr/files/Chaos7-5_0.png>. Acessado em 5 de jun
2017, 20--.

DOIZON. **Exodus: Visual Development of na Epic Adventure by Steambot.**
Editora Design Studio Press: Califórnia, 2008.

DOTAFIRE. **Hook'em! – Pudge hooking guide.** Disponível em:<
<https://www.dotafire.com/dota-2/guide/hook-em-pudge-hooking-guide-6361>>.
Acessado em: 11 de out 2017, 2013.

DOTAWALLPAPER. **Download Wallpaper Pudge Dota 2 Game 1280x1185.**
Disponível em:< <http://dotawallpaper.org/wallpaper/pudge-dota-2-game/download/original/>>. Acessado em 11 de out 2017, 20--.

ESCALADA, X. **Meditação Profunda**. Editora Loyola: São Paulo, 1992.

FOX, Barret. **Animação em 3ds Max6**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2003.

GHOSTCRAWLER. /dev: **Sobre diversidade de campeões**. Disponível em:<
<https://br.leagueoflegends.com/pt/news/game-updates/gameplay/dev-sobre-diversidade-de-campeoes>>. Acessado em: 3 jun 2017, 2016a.

GHOSTCRAWLER. /dev: **Profundidade vs Acessibilidade**. Disponível em:<
<https://br.leagueoflegends.com/pt/news/riot-games/editorial/dev-profundidade-vs-acessibilidade>>. Acessado em: 3 jun 2017, 2016b.

HARIPODRE. **Vayne**. Disponível em:<
<https://haripodre.wordpress.com/2017/05/17/vayne/>>. Acessado em 11 de out 2017, 2017.

LIMA, A.. **ZBrush para Iniciantes**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2010.

LIMA, A.. **Design de Personagens para Games Next-Gen (Volume 1)**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2011.

LIMA, A. e MEURER, H. **Projeto de Personagens Tridimensionais e Virtuais: Validação e Adaptação de Metodologias**. In: GamePad: Seminário de Games, Comunicação e Tecnologia, 4. Novo Hamburgo, 2011.

MAITREYA. **About Maitreya**. Disponível em :<
<http://buddhamaitreya.co.uk/maitreya.html>>. Acessado em 5 dez 2017, 2014.

MEURER, H. e SZABLUK, D.. **Projeto E: metodologia projetual para ambientes dígitovirtuais**. 2009.

JIGU. **Análise de Campeão: Taliyah, a Tecelã de Pedras**. Disponível em:<
<https://br.leagueoflegends.com/pt/news/champions-skins/champion-preview/analise-de-campeao-taliyah-tecela-de-pedras>>. Acessado em 3 de jun 2017, 2015.

LEAGUE OF LEGENDS. **Começando em League of Legends.** Disponível em:<<https://br.leagueoflegends.com/pt/game-info/>>. Acessado em 2 de mai 2017, 2016a.

LEAGUE OF LEGENDS. **Lee Sin, O Monge Cego.** Disponível em:<https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/LeeSin_0.jpg>. Acessado em 4 de jun 2017, 2016b.

LEAGUE OF LEGENDS. **Caitlyn, A Xerife de Piltover.** Disponível em:<https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/Caitlyn_0.jpg>. Acessado em 4 de jun 2017, 2016c.

LEAGUE OF LEGENDS. **Ahri, A Raposa de Nove Caudas.** Disponível em:<https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/Ahri_0.jpg>. Acessado em 4 de jun 2017, 2016d.

LEAGUE OF LEGENDS. **Visions of Ionia.** Disponível em:<https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/region/ionia/?mv=image-gallery>. Acessado em 4 de jun 2017, 2017.

LEAGUEOFGRAPHS. **Infográficos.** Disponível em:<<https://www.leagueofgraphs.com/pt/infographics/>>. Acessado em 4 de jun 2017, 2013.

LEE, C E RAMLER, I. **Investigating the Impact of Game Features and Content on Champion Usage in League of Legends.** Disponível em:<<https://choongsoo.info/docs/lol.champion.usage.fdg15.pdf>>. Acessado em 5 jun 2017, 2015.

MEDDLER. **/dev: Protótipos de Campeões.** Disponível em:<<https://br.leagueoflegends.com/pt/news/riot-games/editorial/dev-prototipos-de-campeoes>>. Acessado em 3 jun 2017, 2016.

MACEDO, T.; FILHO, O. A. **Dos rios à tela de cristal líquido: o retorno do mito e a arquitetura da cultura convergente em LOL.** Fronteiras: estudos midiáticos, São Leopoldo, v.17, n. 2, p. 231-247, mai./ago. 2015.

NEWZOOESPORTS. **ESports Q3 Report: Revenues to Reach \$768M in 2018 as Enthusiasts Grow to 165M.** Disponível

em :<<https://newzoo.com/insights/articles/esports-q3-report-revenues-to-reach-765m-in-2018-as-enthusiasts-grow-to-165m/>>. Acessado em 2 de mai 2017, 2015.

NORSEMYTHOLOGYFORSMARTPEOPLE. **Loki**. Disponível em:< <https://norse-mythology.org/gods-and-creatures/the-aesir-gods-and-goddesses/loki/>>. Acessado em 11 de out 2017, 2012.

ONMARKPRODUCTIONS. **Magatama**. Disponível em :< <http://www.onmarkproductions.com/html/magatama.html>>. Acessado em 4 de jun 2017, 1995.

PINTEREST. **Shinto Priest, ca.1890 by Kimbei Kusakabe**. Disponível em:< <https://br.pinterest.com/pin/506655026802980070/>>. Acessado em 5 de dez de 2017.

RANKIN, A. **Shinto: A Celebration of Life**. New Alresford: John Hunt Publishing Ltd, 2011.

REAV3. **Sobre o fluxo de recriação de Campeões**. Disponível em:< <https://br.leagueoflegends.com/pt/news/riot-games/editorial/dev-sobre-o-fluxo-de-recriacao-de-campeoes>>. Acessado em 4 jun 2017, 2016.

RIOTSTATIKK. **Dando outra olhada nas subclasses**. Disponível em:<<https://br.leagueoflegends.com/pt/news/game-updates/gameplay/dando-outra-olhada-nas-subclasses>>. Acessado em 3 jun 2017, 2017b.

RIOTSTATIKK. **/dev: Evoluindo os Lutadores de Rota**. Disponível em:<<https://br.leagueoflegends.com/pt/news/riot-games/editorial/dev-evoluindo-os-lutadores-de-rota>>. Acessado em 3 jun 2017, 2017a.

RIOTOTOWN. **Dev Blog: Defining the Rift's Visual Style**. Disponível em:<<https://euw.leagueoflegends.com/en/news/game-updates/features/dev-blog-defining-rifts-visual-style>>. Acessado em: 3 jun 2017, 2014.

RIOT GAMES. **A arte de League of Legends**. Disponível em: <http://artbook.br.leagueoflegends.com/pt_BR/volume-one>. Acessado em 25 nov 2016, 2016a.

RIOTNAME. **Blog do Desenvolvedor: mecânica de jogo.** Disponível em:<<https://br.leagueoflegends.com/pt/news/game-updates/features/blog-do-desenvolvedor-mecanica-de-jogo>>. Acessado em 1 de mai 2017, 2013.

RIOT GAMES. **NEXUS.** Disponível em: <<http://nexus.leagueoflegends.com/en-us/>>. Acessado em: 20 nov 2016, 2016b.

SMITEWIKI. **SkinArt Neith Default.** Disponível em:<https://smite.gamepedia.com/File:SkinArt_Neith_Default.jpg>. Acessado em 11 de out de 2017, 2016.

SMITEWIKI. **SkinArt Loki Default.** Disponível em:<https://smite.gamepedia.com/File:SkinArt_Loki_Default.jpg>. Acessado em 11 de out de 2017, 2016.

TAIMOUHUDE. **家紋~20~.** Disponível em:<<http://www.taimouhude.com/webcatalogue/kamon/kamon/kamon20.html>>. Acessado em 4 de jun 2017, --.

THE DOCS TEAM. **Colaboração Criativa: Criando campeões de League of Legends.** Disponível em:< <https://br.leagueoflegends.com/pt/media/video/colaboracao-criativa-como-fazemos-campeoes>>. Acessado em: 3 jun 2017, 2017.

TUMMERS. **Pergunte à Riot: regiões inexploradas e mais.** Disponível em:<<https://br.leagueoflegends.com/pt/news/community/q/pergunta-riot-regioes-inexploradas-e-mais>>. Acessado em 4 de jun de 2017, 2017.

TWITCHTV. **Canal League of Legends.** Disponível em:<<https://www.twitch.tv/directory/game/League%20of%20Legends>>. Acessado em 2 de mai de 2017, 20—.

WARD, A. **Game Character Development.** Cengage Learning PTR. Boston, 2008.

WAAAARGHBOBO. **Sobre a evolução dos Vastaya.** Disponível em:<<http://br.leagueoflegends.com/pt/news/riot-games/editorial/dev-sobre-evolucao-dos-vastaya>>. Acessado em: 3 jun 2017, 2017.

YOUTUBE. League of Legends – Full Gameplay(BR) Time full NINJA!! Fail... .
Disponível em:<<https://www.youtube.com/watch?v=q8ie1tomTsM>>. Acessado em 4 jun 2017, 2013.

YOUTUBE. Kindred: Champion Spotlight | Gameplay – League of Legends.
Disponível em:< <https://www.youtube.com/watch?v=h0Pwn7G-eLE>>. Acessado em 3 de jun 2017, 2015.

YOUTUBE. Vel'Koz: Champion Spotlight | Gameplay – League of Legends.
Disponível em:< <https://www.youtube.com/watch?v=IWA2C8tUG-g>>. Acessado em 3 de jun 2017, 2014.