



SHUANG: GUERREIRAS DA LUZ E ESCURIDÃO
Importância da criação constante de personagens em jogos digitais

Por Isabela Gomes Majeau, 2021





UNIVERSIDADE DO VALE DO PARAÍBA
Faculdade de Educação e Artes

ISABELA GOMES MAJEAU

SHUANG: GUERREIRAS DA LUZ E ESCURIDÃO
Importância da criação constante de personagens em jogos digitais

Trabalho apresentado no curso
de graduação em Artes e Mídias
Digitais, da Universidade do Vale
do Paraíba.

Orientador: Rogério Rennó

São José dos Campos - SP
2021
Isabela Gomes Majeau

AGRADECIMENTOS

Aos professores, agradeço ao meu orientador Rogério Rennó por ter me ajudado com todas as dificuldades que iam surgindo pelo caminho, dando dicas e auxiliando com seu conhecimento. Ao Lucas Baumgratz, pela disciplina de Criação de Personagem que me guiou para a escolha do meu projeto e ajudou com dicas de melhoria. À professora Jéssica Monteiro, que toda semana me auxiliou com todo e qualquer tipo de dificuldade que tive. Agradeço com profunda admiração pelo vosso profissionalismo.

Dedico com imenso carinho à minha tia, que me mostrou como sorrir em tempos difíceis, sempre sendo uma mulher guerreira, até onde pôde ir. Dedico também aos meus pais, pois é graças pois é graças ao seu esforço que hoje posso concluir o meu curso.

RESUMO

O tema principal do projeto é a criação de um novo personagem para o jogo League of Legends e entender a importância de se criar constantemente novos personagens. O objetivo principal é fazer com que uma nova personalidade seja feita em meio a mais de 150 personagens já criados e torna-lo interessante para que jogadores anseiem sua chegada. Como base, foi utilizado Campeões já existentes para que seja possível diferenciar do que já se tem. O resultado feito é uma Splash Art da possível Campeã, sendo explicada suas habilidades e funcionalidade.

Palavras-chave: League of Legends, Criação de Personagem

ABSTRACT

The main theme of the project is creating a new character for the League of Legends game and understanding the importance of constantly creating new characters. The main objective is to make a new personality be made among more than 150 characters already created and make it interesting for players to look forward to its arrival. As a basis, existing Champions were used so that it is possible to differentiate from what you already have. The result is a Splash Art of the possible Champion, explaining her abilities and functionality.

Keywords: League of Legends, Character Creation

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	13
2. POR QUE LEAGUE OF LEGENDS?.....	15
3. O JOGO.....	16
3.1. CAMPEÕES.....	17
3.2. ROTAS.....	17
3.3. FUNÇÕES.....	21
3.4. COMO JOGAR?.....	24
3.5. RUNAS.....	25
3.6. ITENS.....	27
4. JUNGLE.....	28
4.1. MONSTROS.....	29
5. REGIÕES DE LEAGUE OF LEGENDS.....	33
6. ILUSTRADORES.....	41
7. PERSONAGEM.....	42
7.1. YIN-YANG.....	42
7.2. LORE.....	43
7.3. APARÊNCIA E TEORIA DAS CORES.....	44
7.4. POR QUE A DUALIDADE?	48
7.5. HABILIDADES.....	49
7.6. RUNAS IDEAIS.....	53
7.7. ITENS.....	53
8. PROCESSO CRIATIVO.....	55
9. EM CAMPO.....	61
10. SPLASH ART.....	61
11. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	62
12. BIBLIOGRAFIA.....	63
13. LISTA DE FIGURAS.....	69

1. INTRODUÇÃO

O tema deste projeto é a criação de um novo personagem para o jogo de computador – agora, também para mobile – League of Legends, o que pode ser traduzido como Liga das Lendas.

Um blog de 2016 conta que o jogo trazia 100 milhões de jogadores mensais – site Tecnoblog (MeioBit) -, sendo, na época, o único jogo da empresa Riot. Segundo o site Globo Esportes, até o momento é o jogo de computador mais popular do mundo, tendo até 8 milhões de jogadores diários. Também, pela mesma fonte, bateu o pico de telespectadores em sua transmissão mundial de competição do game, com 45,95 milhões de espectadores. A final foi transmitida em 16 idiomas e em 21 plataformas.

De acordo com o site do game, o jogo consiste em dois times de cinco pessoas (time azul na parte inferior e time vermelho na parte superior), com o objetivo de destruir as torres inimigas até chegar ao Nexus (torre principal para obter a vitória) e matar aquele que não for seu aliado. Composto por cinco posições, cada jogador tem sua função, entre elas: topo, meio, caçador, atirador e suporte – esses sendo na mesma “lane” (traduzido literalmente como “rota”, significa o caminho que cada jogador precisará ir).

Entre as especificações do personagem, será adicionado os itens ideais a serem comprados, runas que ajudam na jogabilidade e qual rota se encaixa melhor.

Embora o jogo retrate personagens com base em lendas urbanas e, também, em desenvolvimento criativo para novas criaturas, este personagem tem uma proposta que já foi abordado anteriormente, mas não de forma tão profunda, como a dualidade de um único ser. Como dito anteriormente, o número de jogadores online só vem crescendo mensalmente, o que gera uma entrada perfeita para abordar temas mais profundos da mente e de um ser humano, como por exemplo, ou a dualidade, ou o yin yang ou personalidades opostas. Ou seja, dois em um. Com isso, é proposto para este projeto o desenvolvimento de uma Splash Art – termo destinado a arte de um personagem contendo sua essência, história e personalidade apenas pela que é mostrado – desenvolvida.

Todos aqueles envolvidos nos projetos de criação de personagens de League Of Legends são renomados e possuem uma grande carga em seu currículo acadêmico.

Seguindo os principais artistas, como Chengwei Pen, a ideia é conseguir evoluir a criatividade e técnicas de desenho digital para criar uma abertura na imaginação de que esta personagem pode ser utilizada. Ademais, fazer o principal: um personagem para que outros consigam se identificar, criar

empatia, voltar a ter o desejo de jogar, se interessar, criar novas estratégias de jogabilidade e crescer com novos desafios de algo novo que está por vir.

De acordo com o artigo Processo de Criação de Personagens: Um Estudo de Caso no Jogo Séri SimGP (2006), os personagens são os elementos que mais motivacional para o público, se tornando o elemento mais marcante por eles. McCloude, 1993, afirma que esses são fundamentais para o envolvimento do público, já que são eles que fazem o jogo acontecer. Além de Meretzky (2001) concordar que de todos os elementos, o mais provável de deixar uma impressão positiva para o usuário são os personagens, pois muitas vezes se tornam uma representação icônica e peça primordial para a propaganda do jogo. Sendo assim, A questão principal é conseguir criar uma arte original, com características diferentes para conseguir destacar um personagem único em meio a mais de 150 Campeões já disponibilizados pelo jogo, todos tendo sua essência, história e habilidades, podendo ser interligadas ou não. O sentimento de pertencimento deve prevalecer. É preciso enxergar a criatura e ver que é ali que ela deveria estar.

O objetivo geral se resume a criar Splash Arts (não há uma tradução exata, mas é definida como uma arte oficial que ilustra o personagem em poses articuladas e artísticas que possam transmitir a essência dele mesmo assim que a imagem for vista) para um novo personagem. Nele, deve conter elementos que possam dizer sobre o personagem, história, essência e/ou local de origem, ou seja, partículas que não entreguem totalmente o que seja, mas que deixe a pessoa imaginando o que pode vir a ser. Dentro disso, um objetivo mais específico será desenvolver habilidades para alcançar um resultado tão bom quanto o de profissionais. Conseguindo, assim, estender visões de desenhos, técnicas e aprimorar cada vez mais a cada desenho que seja feito, além de conseguir chegar à compreensão do motivo do jogo ser tão amado apenas com imagens do universo de LoL (League of Legends).

Sendo assim, a maior fonte de respostas, ajuda e inspiração é o próprio site do jogo, pois, além de um jogo, é um mundo inteiro sendo criado. Os criadores conseguem ser tão criativos ao ponto de criar histórias, locais fictícios, como é a população de certa região, de onde vêm cada personagem, o motivo dele ser dessa região... e até mesmo conectar um com outro. Não é apenas um jogo, é uma experiência imersiva, completamente feita para se sentir dentro deste mundo. É possível contar, também, com a equipe de criação de personagens para que se possa ter uma ideia qual era sua ideia principal e como foi transmitido isso através da criação. É totalmente compreensível porque há pessoas que passam horas e horas afundados na tela com os dedos nervosos no teclado. Não apenas um jogo; é um universo inteiro esperando para ser explorado.

E, com esse guia, o uso do Adobe Photoshop (programa criado pela Adobe, originalmente para edição

de fotos, mas hoje contém inúmeras ferramentas para ir além) será primordial, pois é com ele que será desenvolvido desde os rascunhos de desenhos até a arte final para ser apresentada. Outras inspirações para criações vêm com o Meta Human (gerador de rostos humanos de forma 3D, sendo possível modelar da maneira que convém) e o jogo Mir4 (jogo de MMO que é possível criar seu personagem da maneira que desejar, sendo possível alterações faciais conforme quiser).

Por fim, depois dos estudos, o resultado esperado é uma criação completa de um novo personagem de League of Legends como se realmente pudesse ser usado por jogadores para completar as missões e se aventurar em Summoner's Rift - mapa principal para jogos!

A seguir, os capítulos vão apresentar um pouco mais de cada parte que precisa ser entendida para compreender a criação do personagem. Desde o início da metodologia, explicações das etapas do jogo, como jogar, o porquê de introduzir um novo Campeão e os processos que levam até a criação deste novo ser.

2. POR QUE LEAGUE OF LEGENDS?

League of Legends vem demonstrando grande crescimento desde seu lançamento em 2009, principalmente pela sua fácil mecânica de jogo e simplicidade de ser rodado em qualquer computador. O site de notícias Runas (2021), dedicado especialmente para o jogo afirma que no início ele possuía algumas centenas de milhares de jogadores que, rapidamente chegou a 11 milhões em 2011. Dando um salto para uma pesquisa mais recente, conseguiu atingir entre 100-120 milhões de jogadores em 2020, possuindo em 2021, 115 milhões de jogadores mensais.

Um das principais questões que levam à escolha deste jogo é a colaboração entre jogadores totalmente aleatórios que se juntam entre 30 a 50 minutos para um único objetivo: a vitória. Entretanto, como estranhos interagem e colaboram em equipes temporárias?

Um estudo realizado por Yubo Kou e Xinning Gui em 2014, com o artigo Playing with Strangers: Understanding Temporary Teams in League of Legends (Jogando com Estranhos: Entendendo Times Temporários) diz que esse companheirismo temporário em LoL é caracterizado por um ambiente social rico e cheio de interações. As equipes temporárias enfrentam vários desafios em comunicação e coordenação, como a falta de organização e comportamento desviante. Para alcançar o sucesso, os jogadores devem se disciplinar, bem como influenciar seus companheiros de equipe. A colaboração torna aquilo que mais motiva os jogadores a de fato jogarem, além de ter seus personagens favoritos,

até porque, a colaboração reflete na rotina diária das pessoas, principalmente em ambiente de trabalho, sendo algo que influencia positivamente os jogadores.

Ainda com os mesmos autores, é reportado que vários estudos apontaram a importância da amizade na colaboração. Por exemplo, pessoas estão mais dispostas a jogar com seus amigos em Halo 3, um primeiro jogo de tiro em pessoa. Além de relatos que as amizades exercem uma forte influência, levando ambos a melhorarem o desempenho individual e de equipe, aumentando também comportamentos pró-sociais.

Ademais, a diversidade disposta pelo jogo faz com que pessoas se sintam abraçadas e livres para escolher aqueles que mais sentem empatia e se dão melhor. Sentindo confiança com seus colegas de equipe e com o Campeão escolhido, as chances de se aventurar entre as regiões de League of Legends acabam se tornando prazerosas ao ponto de fazer as pessoas voltarem cada vez mais.

Então, como o jogo conseguiu tanta popularidade? De acordo com o site Runas, citado anteriormente, no começo tudo ainda era um caos, cheio de erros. Mas, primeiro de tudo, os créditos são da Riot Games por abordar uma grande porcentagem das questões. Campeões foram corrigidos, itens foram removidos e novos itens foram adicionados, novos recursos de mapa foram introduzidos. E no final, é possível se deparar com o modo League of Legends que existe hoje. Atualizações regulares de patches, correções de bugs e testes beta aprofundados são apenas partes disso.

A Riot consegue muito bem manter os jogadores aquecidos com eventos, atualizações e prêmios, o que permite que o jogador se sinta querido e acolhido, já que está sempre sendo lembrado do quão importante é a visita dele no jogo. Runas ainda diz que com lançamentos constantes de novos eventos, torneios e campeões, League of Legends tornou-se um dos jogos mais jogados do mundo. League of Legends literalmente tem pelo menos um jogo iniciado a cada segundo.

Runas também mostra o quão grande o jogo é, falando valores de torneios:

“LoL teve um total de \$75 milhões como preço em todos os seus torneios realizados em todo o mundo. Para ser exato, eles tiveram \$5.580.255,87 como prêmio em dinheiro para torneios online até agora e \$69.363.810,93 como torneios Offline/LAN até agora. Ter um investimento de \$75 milhões em Esportes até agora realmente mostra o quão grande é League of Legends.”

3. O JOGO

3.1. CAMPEÕES

De acordo com o próprio jogo, o jogo possui mais de 150 personagens, sendo atualizado pela última vez em setembro de 2021. Cada personagem possui sua história e total individualidade, mas, ao mesmo tempo, pertencente a um grupo de região, história e categoria de personagem. De modo bem objetivo, o Campeão é o personagem que pode ser controlado pelo jogador.

Por fora, todos os personagens possuem algum tipo de interligação, o que torna o jogo muito interessante se for analisado a fundo. Seria impossível listar tudo o que roda os personagens, pois são muitas ramificações de conteúdo que levaria muito tempo para ser descrito e até mesmo compreendido.

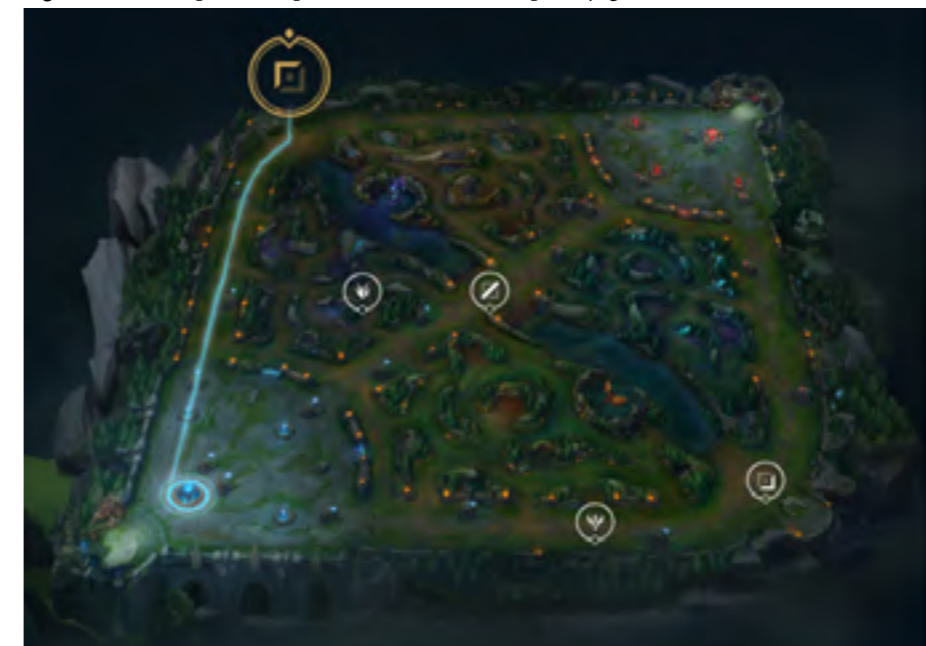
Por outro lado, durante a partida, o único sinal que indica que os personagens possuem algum tipo de ligação é pela fala que eles soltam durante o jogo que faz com que interajam entre si.

3.2. ROTAS

Ainda com a mesma fonte do tópico anterior, o mapa principal do jogo é disposto em 4 (quatro) rotas - também conhecidas como lanes. A própria Riot (desenvolvedora do jogo) já disse que certos personagens são melhores em certas rotas, mas não é preciso se prender a isso para deixar a partida divertida. São elas:

- > TOP (TOPO/ROTA SUPERIOR);
- > JUNGLE (SELVA);
- > MID (MEIO);
- > BOT (BOTTOM/ROTA INFERIOR).

Figura 1 - Rota Superior (Top) sendo indicada no mapa do jogo.



Fonte: League of Legends, 2021

Figura 2 - Rota da Selva (Jungle) sendo indicada no mapa do jogo.



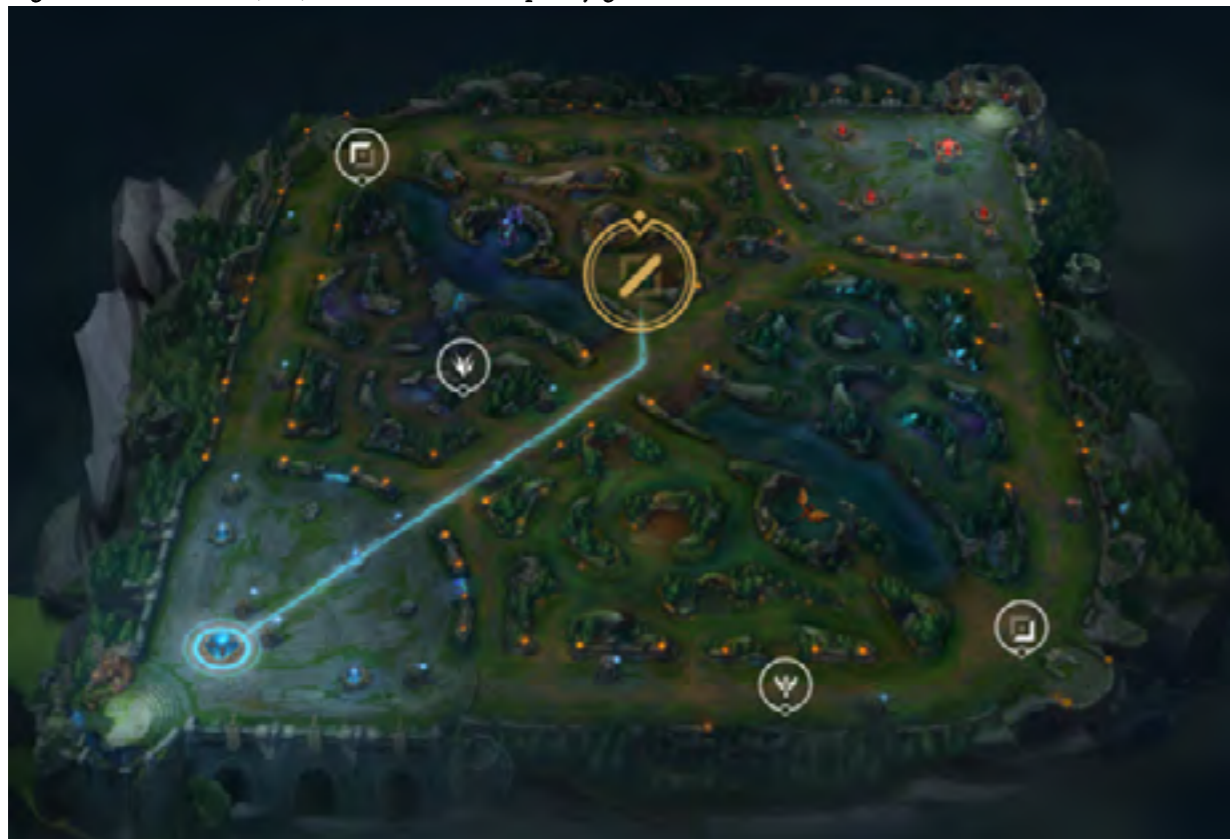
Fonte: League of Legends, 2021

Figura 4 - Rota Inferior (Bot) sendo indicada no mapa, com a função de Atirador



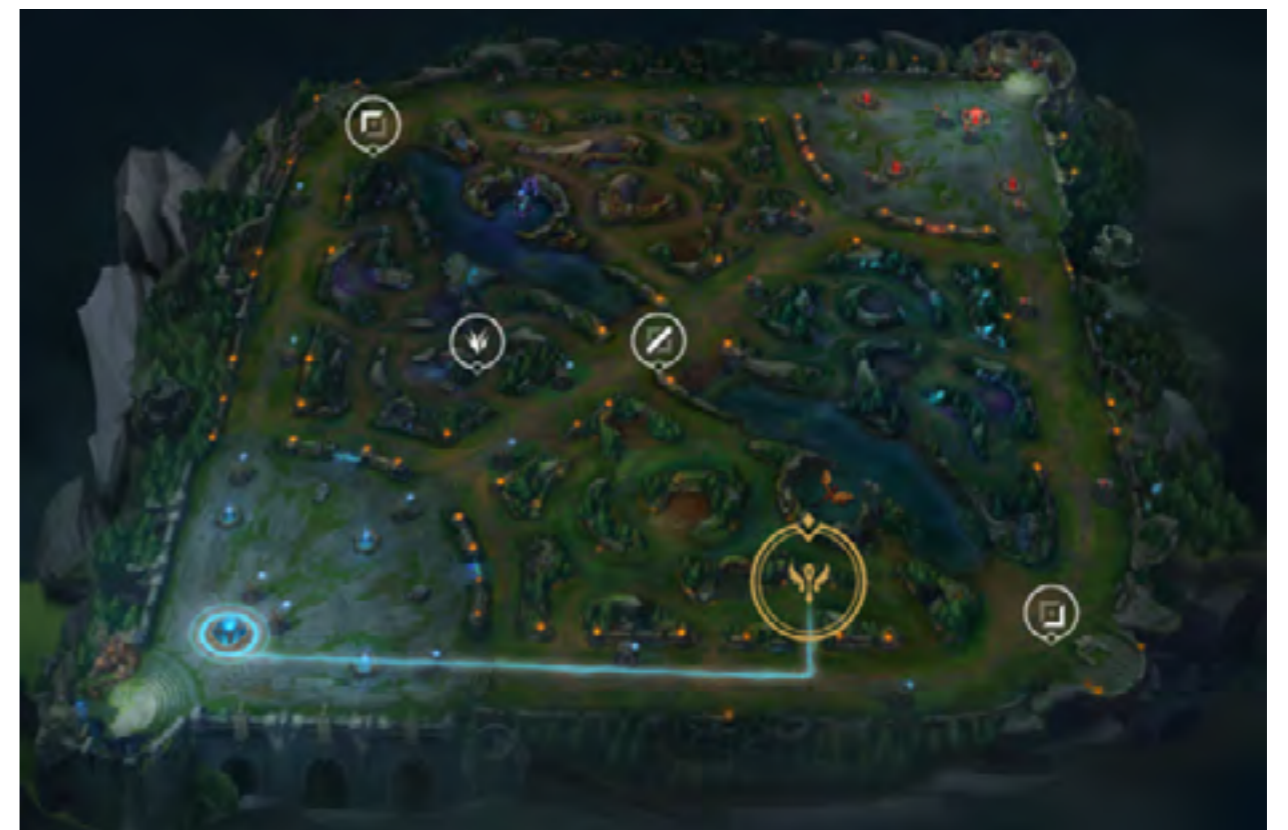
Fonte: League of Legends, 2021

Figura 3 - Rota do Meio (Mid) sendo indicada no mapa do jogo.



Fonte: League of Legends, 2021

Figura 5 - Rota Inferior (Bot) sendo indicada no mapa, com a função Suporte



Fonte: League of Legends, 2021

Escolher a rota em que vai jogar depende do modo de jogo que escolher. Há três deles: ESCOLHA ÀS CEGAS, ESCOLHA ALTERNADA e RANQUEADA.

> **ESCOLHA ÀS CEGAS:** os jogadores não sabem qual lane vão jogar até que escrevam no chat de mensagens qual prefere. Normalmente, o mais rápido a digitar garante sua rota, enquanto os outros vão ficando com o que sobra. É questão de senso comum entre os jogadores respeitar a lane que já tenha sido escolhida anteriormente, mesmo que ele queira jogar naquela rota.

> **ESCOLHA ALTERNADA:** antes de iniciar a busca por uma partida, o jogador escolhe a rota primária (a que prefere) e uma rota secundária (caso não consiga pegar a primeira opção, ainda tem a segunda). Pode ocorrer do jogador acabar não pegando nenhuma das rotas escolhidas. Os jogadores também podem escolher a mesma rota, caso o time esteja completo (5 pessoas), uma vez que há apenas uma opção de escolha para a rota. Caso não esteja em time completo, volta a ter duas opções de escolha.

Figura 6 - Posições primária (atirador) e secundária (suporte) escolhidas para início da busca a uma partida alternada.



Fonte: League of Legends, 2021

> **RANQUEADA:** acontece da mesma maneira que a Escolha Alternada, porém, os jogadores costumam levar mais a sério, já que a vitória conta com PdL (Ponto de Liga) e a derrota conta com a perda de PdL. Os PdL são pontos que, se chegarem a 100 (cem), te fazem passar de elo. O mais baixo sendo Ferro e o mais alto Desafiante. O número que se ganha ou se perde de PdL nas partidas ranqueadas depende de seu desempenho individual e em equipe.

3.3. FUNÇÕES

Não basta ter apenas o personagem. Este também possui uma função que indica o melhor caminho que deve seguir no jogo, como visto anteriormente. Há várias categorias de tipos de personagens. No menu principal do site do game, ele diz:

> **ASSASSINOS:** classe de campeões cujas características principais sejam grande mobilidade em campo e grande força na hora de causar dano. Se estiverem fortes durante a partida, é capaz de eliminar o inimigo com quase instantaneamente. Entretanto, podem ser mortos quase na mesma velocidade que causam danos. Atacam de perto. Exemplos: Katarina, Qiyana, entre outros.

Figura 7 - Campeãs Assassinas



Fonte: League of Legends, 2021

> **MAGOS:** estes são aqueles que podem lançar feitiços para atrair seus inimigos. A categoria é vasta, podendo ter magos que atacam de perto ou de longe. Em contrapartida, seus ataques não são tão fortes quanto sua defesa, senão seria uma categoria um tanto injusta. Exemplos: Ahri, Syndra, entre outros.

Figura 8 - Campeãs Magas



Fonte: League of Legends, 2021

> **LUTADORES:** possuem personagens bem versáteis, capazes de agradar diversos jogadores. Mesmo os ataques sendo de curta distância, é bem compensado ganhando vários pontos em resistência. Podem ser bons adversários contra Tanques ou Assassinos. Exemplos: Nasus, Illaoi, entre outros.

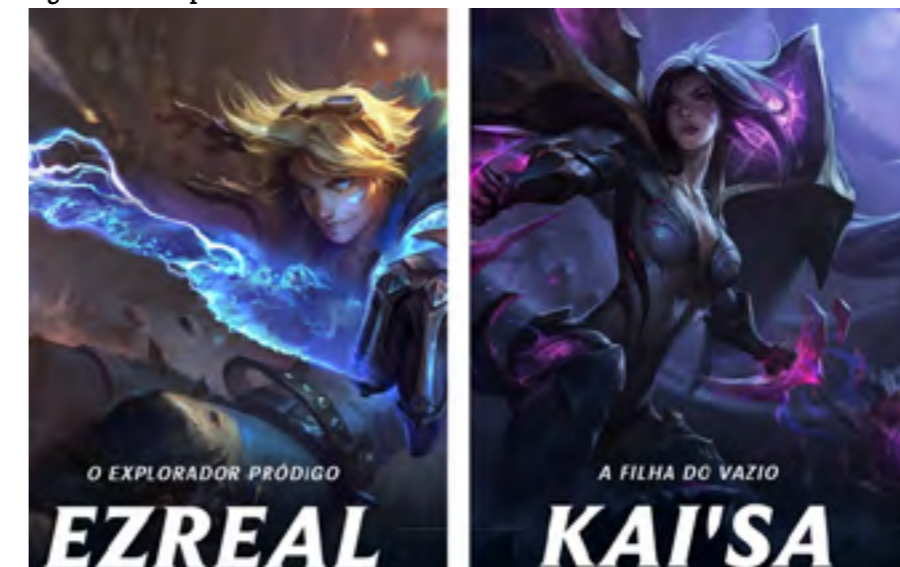
Figura 9 - Campeões Lutadores



Fonte: League of Legends, 2021

> **ATIRADOR:** em inglês, Attack Damage Carry, ou ADC (aquele que carrega o ataque de dano), este é o personagem que mais tem possibilidades de alcançar grande poder de ataque durante o jogo, sem necessariamente estar cara a cara com o inimigo. Por outro lado, são muito frágeis e precisam ser protegidos pelo seu time. Este é sempre acompanhado em sua rota com o Suporte. Exemplos: Ezreal, Kai'Sa, entre outros.

Figura 10 - Campeões Atiradores



Fonte: League of Legends, 2021

> **SUPORTE:** como seu nome já sugere, é aquele que age em prol de seu time, provendo suporte aos demais campeões, principalmente o Atirador, o qual acompanha na rota inferior (bot). Estes personagens possuem habilidades bem úteis para a proteção e benefício dos Campeões. O jogador deve ser altruísta ao escolher esta categoria para ser jogada, pois não é o local de dar os danos. É preciso apoiar o time e não deixar o estrelismo atacar. Exemplos: Bard, Pyke, entre outros.

Figura 11 - Campeões Suporte



Fonte: League of Legends, 2021

3.4. COMO JOGAR

De acordo com o próprio site do game, League Of Legends é “um jogo de estratégia em que duas equipes de cinco poderosos Campeões se enfrentam para destruir a base uma da outra. Escolha entre mais de 140 Campeões para realizar jogadas épicas, assegurar abates e destruir torres conforme você luta até a vitória.”

Seu principal objetivo é destruir a base inimiga, conhecida como Nexus. Aquele que destruir o Nexus inimigo primeiro, vence. É neste coração que suas tropas surgem, além de conter sua vida, mana (pode ser considerado como uma energia necessária para executar habilidades) e onde consegue acessar sua loja para compra de itens para aprimorar seu personagem, tornando-o mais forte durante o jogo.

Para caminhar até o Nexus inimigo é preciso abrir o caminho por, pelo menos, algumas das rotas já citadas anteriormente (top, mid, jungle, bot), destruindo as torres que ajudam a defender a base inimiga. Cada rota tem três torres e um inibidor, e cada Nexus é protegido por duas torres. Torres causam dano a tropas e Campeões inimigos e fornecem visão limitada da Névoa de Guerra para sua equipe, uma vez que só é possível visualizar o que há no mapa, caso haja algum aliado por ele ou algum item aliado. Ataque essas estruturas com tropas à sua frente para evitar sofrer dano e continuar avançando. Além disso, cada inibidor é protegido por uma torre. Quando destruído, super tropas surgirão naquela rota por alguns minutos e só pararão até que os inibidores ressurgam, após certo período de tempo.

Figura 12 - Mapa com indicação dos Nexus da base azul e base vermelha



Fonte: League of Legends, 2021

Já a Selva, é o habitat dos monstros neutros, ou seja, aqueles que só atacam caso sejam atacados e das plantas. Os monstros mais importantes de serem abatidos são o Barão Na'Shor e o Dragão. Ambos precisam ser abatidos em equipe devido à força elevada e a grande vida. Assim que abatidos, receberão poderes adicionais às tropas ou aos próprios personagens.

Os personagens ficam mais fortes conforme sobem de nível e adquire experiência e ouro (moeda do jogo) para comprar novos itens. Ao subir de nível, novas habilidades podem ser desbloqueadas ou aprimoradas, para que fiquem mais fortes. Ganhe experiência abatendo inimigos, monstros neutros e tropas inimigas. Ganhe ouro abatendo tropas e Campeões inimigos, dando assistência em abates, destruindo estruturas inimigas ou equipando itens de acúmulo de ouro.

Na loja, é possível comprar ou vender itens com o ouro acumulado. Ela só pode ser acessada enquanto estiver em sua própria base.

3.5. RUNAS

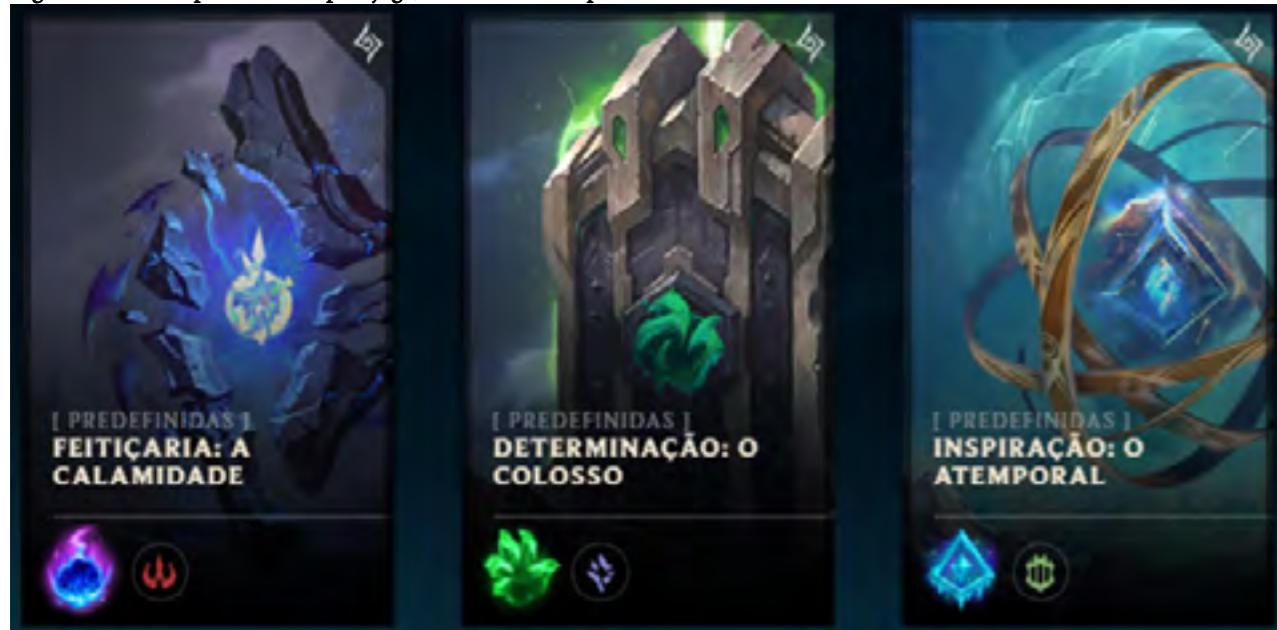
O jogo indica a criação de runas para que possa te ajudar a melhorar algumas habilidades do Campeão. Runas são opções especiais que o jogador pode escolher, de acordo com o personagem escolhido, o tipo de inimigo que terá que enfrentar e também de acordo com sua estratégia de jogo. Não há restrições de runa aos Campeões, então sinta-se livre para experimentar e descobrir quais delas mais se adequam ao seu estilo de jogo.

As Runas Essenciais são as que têm mais potencial de influenciar seu estilo de jogo e seu Campeão. Cada uma é indicada para certo tipo de situação. Só é possível escolher uma Runa Essencial, então escolha bem.

As Runas Secundárias não são tão fortes, mas ajudam a complementar a Runa Essencial de forma significativa. Muitas delas oferecem pequenos fortalecimentos para auxiliar seu Campeão. As Runas Secundárias são as mesmas que as primárias, entretanto, a que já foi escolhida como primária não poderá ser escolhida como secundária.

Para iniciantes, é recomendado usar runas já pré-estabelecidas pelo jogo. Conforme for adquirindo experiência e subindo de nível, é importante escolher a runa certa para seu Campeão, considerando a influência que isso pode trazer para o jogo e para seu time.

Figura 13 - Runas pré-definidas pelo jogo, tendo em vista a primária e a secundária



Fonte: League of Legends, 2021

Figura 14 - Runas pré-definidas pelo jogo, tendo em vista a primária e a secundária



Fonte: League of Legends, 2021

3.6. ITENS

O próprio game consegue te sugerir itens recomendados para o seu personagem, de acordo com os inimigos que vão enfrentar. Os itens são comprados diretamente na loja presente na base do jogo. É com o Ouro acumulado durante a partida que se compra itens para aprimorar seu Campeão. Eles são divididos em tipo, atributos e preço.

Inicialmente, o jogo começa com 500 de Ouro para comprar itens iniciais. Acumula-se Ouro eliminando inimigos, destruindo unidades e estruturas inimigas, abatendo monstros da Selva e outras pequenas formas.

- Os atributos são:
- > Aceleração de habilidade;
 - > Armadura;
 - > Chance de acerto crítico;
 - > Cura e resistência do escudo;
 - > Dano de ataque;
 - > Letalidade;
 - > Mana;
 - > Penetração de armadura;
 - > Penetração mágica;
 - > Poder de habilidade;
 - > Regeneração da mana base;
 - > Regeneração da vida base;
 - > Resistência mágica;
 - > Roubo de vida;
 - > Velocidade de ataque;
 - > Velocidade de movimento;
 - > Vida;
 - > Vampirismo físico;
 - > Vampirismo universal.

Além destes fatores acima, os itens podem fornecer - ou não - atributos ativos e passivos. Os ativos são aqueles que precisam ser acionados para que funcionem, enquanto os passivos são acionados automaticamente. Exemplos: a habilidade ativa da Ampulheta de Zhonya é ficar invulnerável por 2.5 segundos. Já uma das habilidades passivas da Lâmina fantasma de Youmuu é receber 40 de velocidade de movimento fora de combate.

Os itens podem ser categorizados de duas formas diferentes. A primeira diz respeito ao tipo de atributo oferecido, isto é:

- > Ofensivos (de ataque)
- > Defensivos (de proteção)
- > Consumíveis (suporte/visão)
- > Botas (agilidade/ataque/defesa)

Eles também são classificados de acordo a sua estrutura:

- > Iniciais
- > Básicos
- > Épicos
- > Lendários
- > Míticos

Os arsenais iniciais e básicos não dependem de outros itens para serem comprados. São os mais baratos e, por isso, utilizados no começo da partida.

Os épicos e lendários possuem força média, enquanto os míticos são os mais fortes. Só é possível criar um item mítico por jogo.

Esses últimos dependem de uma “receita” para serem construídos, utilizando, normalmente, itens básicos. Portanto, são mais caros, poderosos e costumam promover dois ou mais atributos, além de ativos e passivos.

Afinal, como escolher os itens certos para o personagem? Há uma série de fatores que influenciam, desde as habilidades até entender contra quem se joga para entender quais os melhores itens a serem comprados.

4. JUNGLE

Conhecida como jungle (sendo traduzido como selva), essa rota é onde se encontram os monstros neutros, ou seja, não trabalham para nenhum time e são aqueles que atacam apenas se foram atacados. Qualquer parte do mapa que não se configure como lane (rota) de qualquer um dos dois times, é considerada a jungle.

Aquele que joga na jungle é considerado jungler (ou, para o português, caçador). É considerado o mais importante do jogo, uma vez que disponibiliza oportunidades para os Campeões das lanes a tirarem proveito de sua visita para atacar os inimigos. Sendo assim, a vantagem seria, por exemplo:

- > **Bot (bottom – rota inferior):** Dois jogadores (atirador e suporte) + jungler (três personagens) contra dois jogadores inimigos.

A oportunidade de abates se encontra no momento em que o jungler faz sua visita em alguma rota para ajudar a equipe. Normalmente, o Campeão já está forte o suficiente para conseguir aguentar dois

personagens contra ele, ainda mais contando com a ajuda de seu time neste momento. Com isso, algumas coisas podem acontecer:

> Nas melhores possibilidades:

- > Caçador consegue dois abates (Double Kill), atirador e suporte conseguem assistências pela ajuda no abate e ninguém sai morto;

- > Atirador consegue dois abates (Double Kill), caçador e suporte conseguem assistências pela ajuda no abate e ninguém sai morto;

- > Atirador consegue um abate e uma assistência caso o caçador também consiga o outro abate, ganhando também uma assistência; e, caso o suporte tenha colaborado para a morte de ambos personagens, ganha duas assistências.

> O que não deveria acontecer, mas não tem tanto problema caso aconteça:

- > Caçador morre, atirador inimigo pega o abate, suporte inimigo ganha assistência;

- > Atirador morre, atirador inimigo pega o abate, suporte inimigo ganha assistência;

- > Suporte morre, atirador inimigo pega o abate, suporte inimigo ganha assistência;

- > Suporte inimigo pega abate(s), atirador pega assistência(s).

> O que **NÃO** deve acontecer:

- > Atirador inimigo conseguir três abates seguidos (Triple Kill), tendo o caçador, atirador e suporte mortos.

A tática da aproximação do caçador nas lanes para ajudar é chamada de gank. Jogadores brasileiros normalmente abasileiraram a palavra para um verbo. Entretanto, pode-se traduzir como emboscar. Mesmo assim, é muito comum ouvir alguém dizer, por exemplo: se prepare, vou gankar o bot.

4.1. MONSTROS

Segundo Max Pita, do blog TOBEOP, assim como os minions – pequenos guerreiros disponibilizados para lutar a seu favor, assim como também existe no time inimigo –, os monstros da jungle também oferecem recompensa em ouro a cada vez que você o abate. A diferença é que essas criaturas são mais fortes e mais difíceis de matar, então o valor do dinheiro acaba sendo bem maior.

Ainda com o Pita, caso um Campeão seja abatido pelo monstro, a narradora irá dizer “executado”, aparecendo a imagem do animal que o abateu junto com a foto do personagem. A morte é contabilizada no seu AMA (abates/mortes/assistências), porém não será contabilizada para ninguém do time

inimigo. Ademais, não será contabilizado como “First Blood” (primeira morte), já que nenhum inimigo foi responsável por seu abate.

Entre eles, temos:

Figura 15 - Trevoguari



Fonte: League of Legends, 2021

> **Trevoguari (Lobos):** surgem a partir do minuto 1:30, com renascimento a cada 2:30;

> **Grompe (Sapão):** surge a partir do minuto 1:42; com renascimento a cada 2:30;

Figura 16 - Grompe



Fonte: League of Legends, 2021

Figura 17 - Acuâmina



Fonte: League of Legends, 2021

> **Acuâmina (Galinhas):** surgem a partir do minuto 1:30, com renascimento a cada 2:30;

Figura 18 - Krugues



Fonte: League of Legends, 2021

> **Krugues (Pedras):** surgem a partir do minuto 1:42; com renascimento a cada 2:30;

Figura 19 - Rubrivira



Fonte: League of Legends, 2021

> **Rubrivira (Red/Vermelho):** surge a partir do minuto 1:30, com renascimento a cada 5:00. Com duração de dois minutos, esse é o monstro que o jungler da time azul inicia o jogo, com ajuda do atirador e suporte, já que ambos ficam na rota debaixo, sendo os mais próximos para ajudá-lo. O monstro abatido concede “buff” (aumento de habilidades) por determinado tempo, tais quais diminuição do efeito de lentidão causado por campeões que batem à distância durante três segundos, enquanto fora de combate pode restaurar a vida do personagem durante 5 segundos. Ao decorrer do jogo, o jogador consegue matar o Red sozinho, devido a força que possui das compras dos itens. Se o possuidor do Red for abatido, o poder é transferido para o campeão que o abateu;

> **Azuporã (Blue/Azul):** surge a partir do minuto 1:30, com renascimento a cada 5:00. Com duração de dois minutos, enquanto o Red ajuda nas lutas, o Blue auxilia na recuperação da mana (utilizado para gastar as habilidades do campeão, podendo haver exceção) ou recupera energia, para aqueles que não utilizam de mana. Esse monstro é essencial para qualquer caçador já que o auxílio na mana é primordial para usar suas habilidades contra os outros monstros da selva;

Figura 20 - Azuporã



Fonte: League of Legends, 2021

Figura 21 - Aronguejo



Fonte: League of Legends, 2021

> **Aronguejo (Caranguejo):** surgem a partir do minuto 3:15, com renascimento aleatório após ambos aronguejos abatidos em apenas uma parte do mapa (topo ou inferior); ao ser morto, volta ao seu local de renascimento (em frente ao covil do dragão ou do barão), dando visão do mapa ao time que abateu a criatura;

> **Arauto do Vale:** surge no minuto 8:00, com renascimento após 5 minutos ser abatido, entretanto até o minuto 20:00 de jogo ele pode permanecer, pois a partir disso, o local é dedicado ao Barão. O buff concedido por essa criatura ao ser morto é ter a habilidade de invocá-lo para ajudar a destruir uma torre inimiga, facilitando para os jogadores, conseguindo avançar mais rapidamente na rota até chegar à base inimiga e destruir o Nexus. O jogador tem 3 minutos e 30 segundos para utilizar esse buff, após isso, sem usar, é perdido. O problema que este animal traz é sua resistência e vida alta, sendo bem disputado pelos times, então é sempre feito por dois ou mais jogadores para conseguir conquistá-lo;

Figura 22 - Arauto do Vale



Fonte: League of Legends, 2021

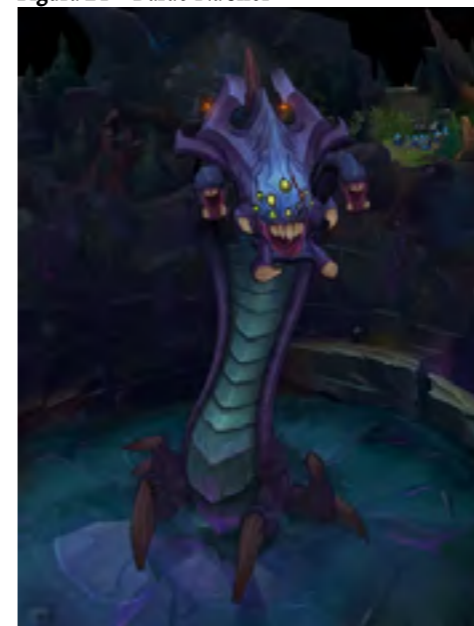
Figura 23 - Dragões



Fonte: Globo Esporte. 2021

> **Dragão:** surge a partir do minuto 5:00, renascimento a cada cinco minutos. Há cinco tipos de dragões, que dão buffs diferentes para o time que o derrota. Entre eles: Dragão das Nuvens, aumenta a velocidade de movimento. Dragão Infernal: aumenta o dano de ataque e poder de habilidade de todos os jogadores. Dragão da Montanha: podendo ser um dos preferidos, já que auxilia no dano contra animais épicos (citados anteriormente) e das torres, para aqueles que querem acabar rapidamente com o jogo. Dragão do Oceano: restaura vida e mana a cada cinco segundos. Após os jogadores derrotarem quatro dragões (sendo os dois primeiros aleatórios e o terceiro decide que tipo de dragão será concedido até o fim de jogo), surge o Dragão Anciã, sendo um dos objetivos do jogo mais importante a se fazer, uma vez que ele amplia todos os buffs já conquistados no jogo por sua equipe, durante dois minutos e meio;

Figura 24 - Barão Na'Shor



Fonte: Globo Esporte. 2021

> **Barão Na'Shor:** surge a partir do minuto 20:00, renascimento a cada sete minutos. O buff concedido por ele dura por 3 minutos ou até o campeão morrer. Auxilia a capacidade de luta das tropas aliados (pequenos ajudantes para combater a torre inimiga), aumentando sua força, vida e alcance, porém com velocidade de movimento reduzida. Este monstro é o mais forte, é necessária uma equipe inteira para abatê-lo de forma rápida, a fim de não correr risco de a equipe inimiga roubar o buff. É nele que muitos decidem acabar com o jogo, utilizando das habilidades aumentadas concedidas por ele.

5. REGIÕES DE LEAGUE OF LEGENDS

O site do jogo funciona como um grande tutorial e demonstra o que pode ser visto dentro do game, o mundo criado é dividido em regiões, onde cada um dos Campeões mora ou fizeram parte de sua história. O fato de conhecer de onde cada personagem veio, faz com que você saiba alguns traços de sua personalidade, vestes e, provavelmente, como deve agir ou lutar. Entre elas, há: Águas de Sentina, Ilhas das Sombras, Piltover, Zaun, Ixtal, Demacia, Targon, Noxus, Ionia, Shurima, Freljord, Bandópolis e O Vazio. Cada qual com sua importância e suas principais características que podem ser percebidas, pois acabam sendo carregadas com os personagens.

Assim como tudo no mundo de League of Legends, a origem dos personagens, com certeza, não iria ficar de fora, contando que é de onde eles vieram, o começo de cada ser único. É ainda mais impressionante como os criadores saem do campo de jogos e criam todo um universo que realmente parece real, como se o mapa fosse de um mundo não tão distante que pode ser visitado. Sendo assim, algumas características das regiões a seguir:

> **PILTOVER:** é a capital da inovação. Onde a tecnologia e os antigos artesanatos andam juntos. Situada acima do distrito de Zaun e de frente para o oceano, enormes navios passam pelos portões gigantes, trazendo especiarias para todos. É neste local que os mercadores reinventam cada vez mais suas loucuras artísticas, pesquisas e monumentos arquitetônicos incríveis. Por isso, é uma grande concentração dos artesãos mais habilidosos.

Figura 25 - Visões de Piltover



Fonte: League of Legends, 2021

> **ZAUN:** por meio dos vales que correm por Piltover, Zaun é um território subterrâneo. A pouca luz que chega se mistura com a fumaça que sai pelos canos desordenados, revelando sua arquitetura industrial. As duas cidades já foram unidas, mas atualmente vivem como sociedades simbióticas. Apesar de viverem sob o pôr-do-sol da poluição, eles prosperam.

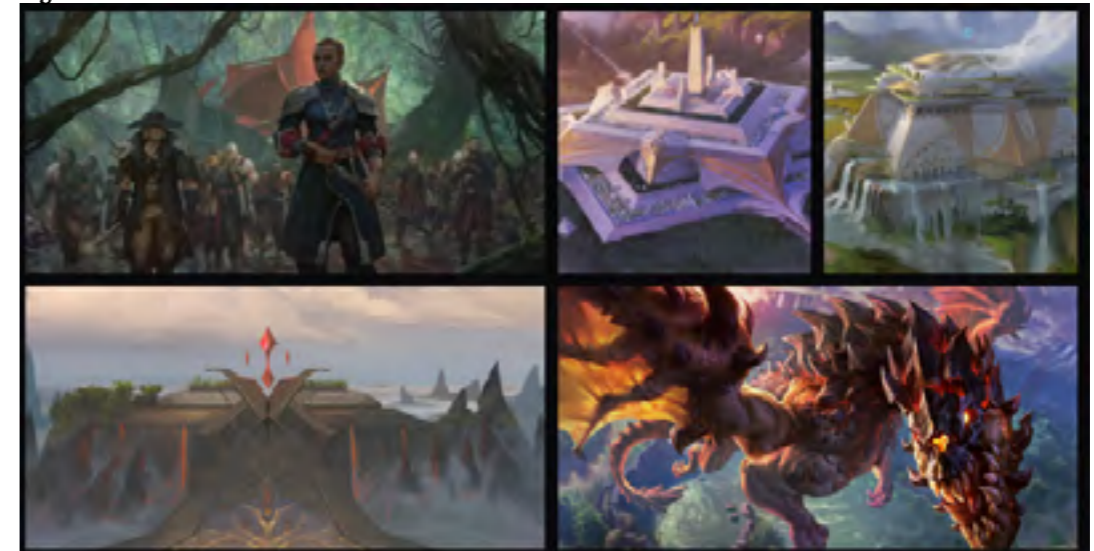
Figura 26 - Visões de Zaun



Fonte: League of Legends, 2021

> **IXTAL:** é bem reconhecida pelo domínio da magia elemental.

Figura 27 - Visões de Ixtal



Fonte: League of Legends, 2021

> **DEMÁCIA:** por aqui a honra fica com o senso de justiça e dever que a população possui, além de muita bagagem militar, é com isso que a sociedade se orgulha e tenta manter em seu sangue a herança cultural. Atualmente em crise, Demacia já não é mais vista como a cidade dourada e, aqueles que vivem por dentro dos muros se recusam à adaptação das mudanças das novas eras. Se isso permanecer, a Grande Cidade estará em ruínas.

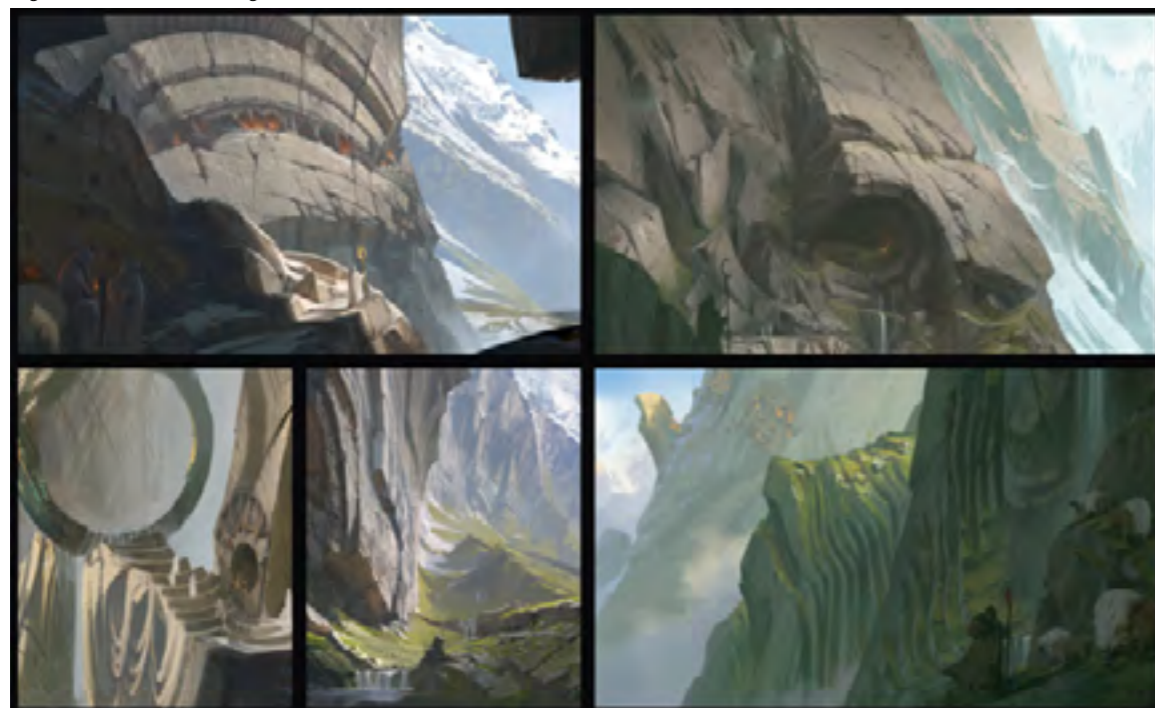
Figura 28 - Visões de Demacia



Fonte: League of Legends, 2021

> **TARGON:** a menos que você seja um explorador corajoso, Targon é um lugar inalcançável. Apenas os mais loucos e corajosos aventureiros enxergam este lugar como um farol na escuridão. Rodeado por montanhas gigantes e perigosas, aqueles que talvez alcancem este objetivo, podem conseguir glória e sabedoria. O aspecto sobrenatural vai além da humanidade, fazendo com que muitos percam a esperança no olhar.

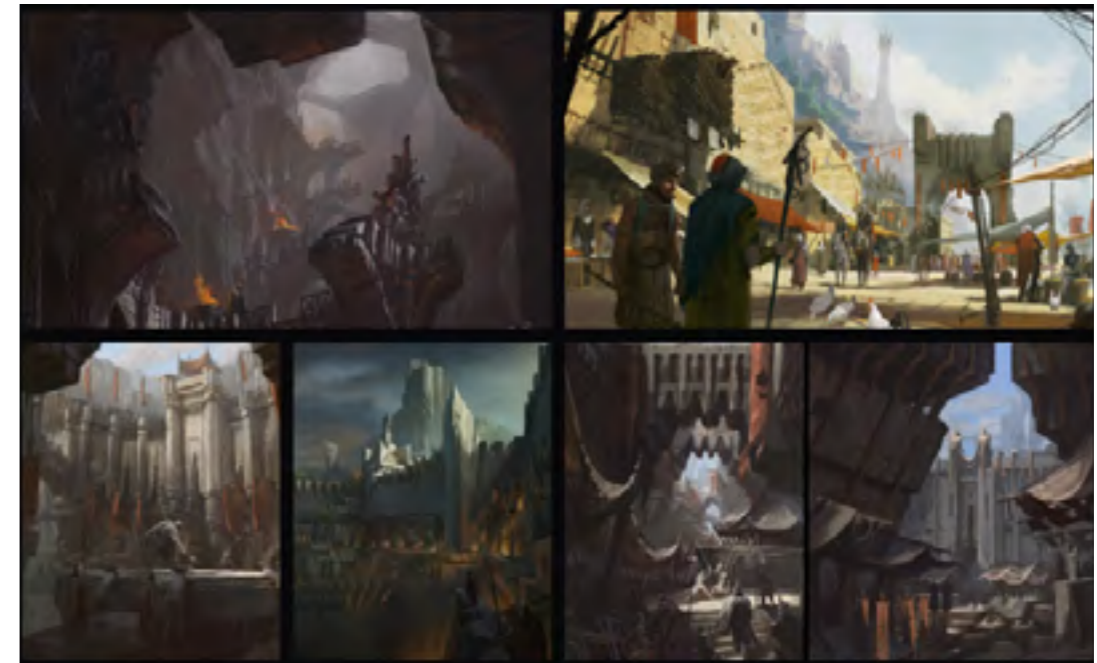
Figura 29 - Visões de Targon



Fonte: League of Legends, 2021

> **NOXUS:** visto por muitos estrangeiros como uma brutal ameaça, Noxus é um grande império poderoso. Apesar de toda essa reputação, sua população é bem receptiva e inclusiva com cada indivíduo

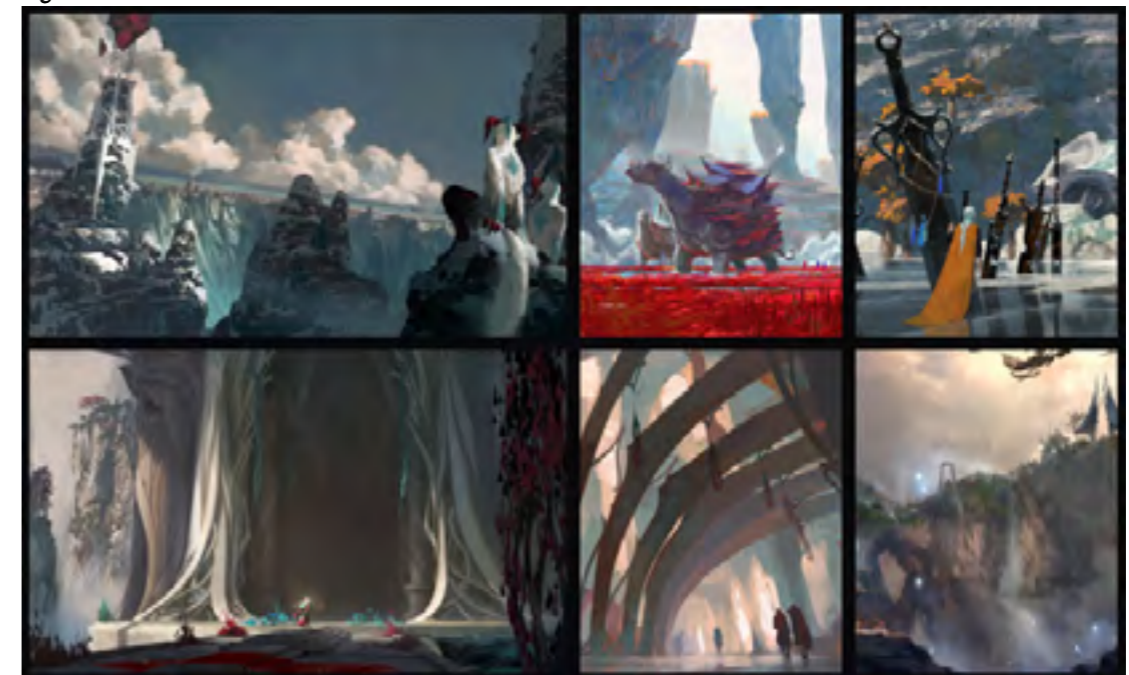
Figura 30 - Visões de Noxus



Fonte: League of Legends, 2021

> **IONIA:** vista como uma das primeiras terras, Ionia é rodeada por águas maldosas. Como a cultura é a base para buscar o equilíbrio entre todas as coisas, a fronteira entre o reino material e espiritual tende a ser mais flexível. Aqui a vida é próspera e tranquila, embora haja muitas criaturas mágicas agressivas. É aqui que reside a Campeã, jpa que o local é o que mais remete à cultura oriental.

Figura 31 - Visões de Ionia



Fonte: League of Legends, 2021

> **SHURIMA:** essa região já foi um grande território poderoso. Foi criada pelos grandes deuses guerreiros, porém hoje a capital se encontra em ruínas, pelo mau governo do último imperador. O grande deserto se tornou impiedoso e sua população luta pela sobrevivência. Alguns ainda têm esperança de que o antigo império possa retornar, junto com seus dias de glória.

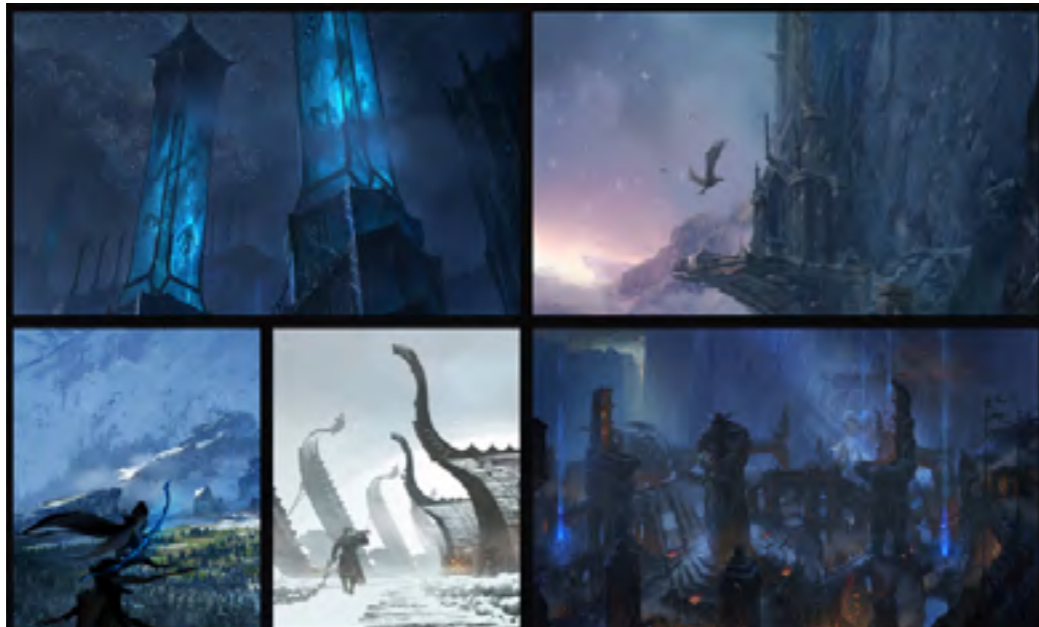
Figura 32 - Visões de Shurima



Fonte: League of Legends, 2021

> **FRELJORD:** uma terra completamente fria (literalmente) e impiedosa. Ou você nasce guerreiro ou morre antes de conseguir se tornar um. Embora muito independentes, as nações vizinhas os enxergam como hostis, nada civilizados e rústicos. Entretanto, mesmo com todo esse gelo, alguns corações de certos habitantes são quentes e carinhosos.

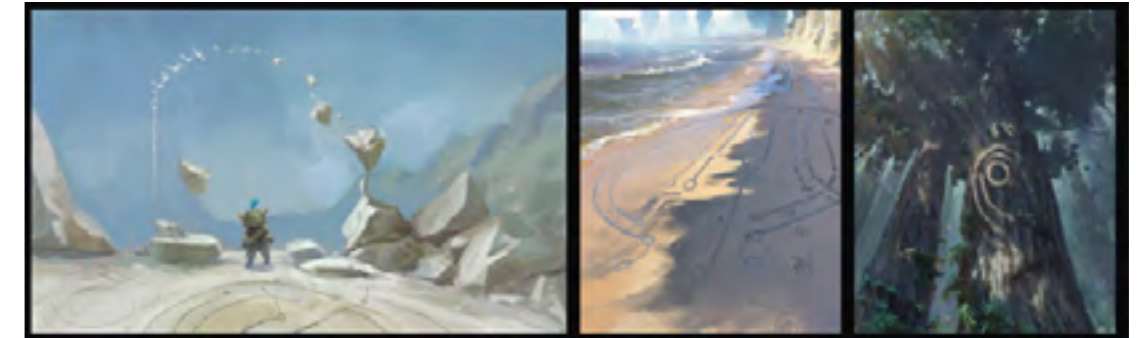
Figura 33 - Visões de Freljord



Fonte: League of Legends, 2021

> **BANDÓPOLIS:** aqui é o lar dos pequenos e – talvez nem tão fofos – yordles. Embora muitos mortais digam que tenham passado pelo portal para esta terra, nada é confirmado. Aqueles que não são dessa pequena espécie têm seus sentidos todos aumentados e sensações bem diferenciadas quando visitam essa terra. Tudo é extremamente lindo, águas cristalinas e brilho do sol mais dourado. Aqueles que provam qualquer alimento ou bebida dos pequenos têm seus sentidos bagunçados por anos, mas o gosto jamais poderá ser esquecido.

Figura 34 - Visões de Bandópolis



Fonte: League of Legends, 2021

> **O VAZIO:** criado juntamente com o universo, possui um que nunca pode ser satisfeito. Quando um mortal é tocado por esse poder, ele tem a visão de uma agonizante irrealdade eterna, que é o bastante para destruir até mesmo o psicológico dos mais fortes. Nativos do reino do Vazio são criaturas com pouquíssima consciência, mas com um propósito destinado: levar toda Runeterra ao obliúvio.

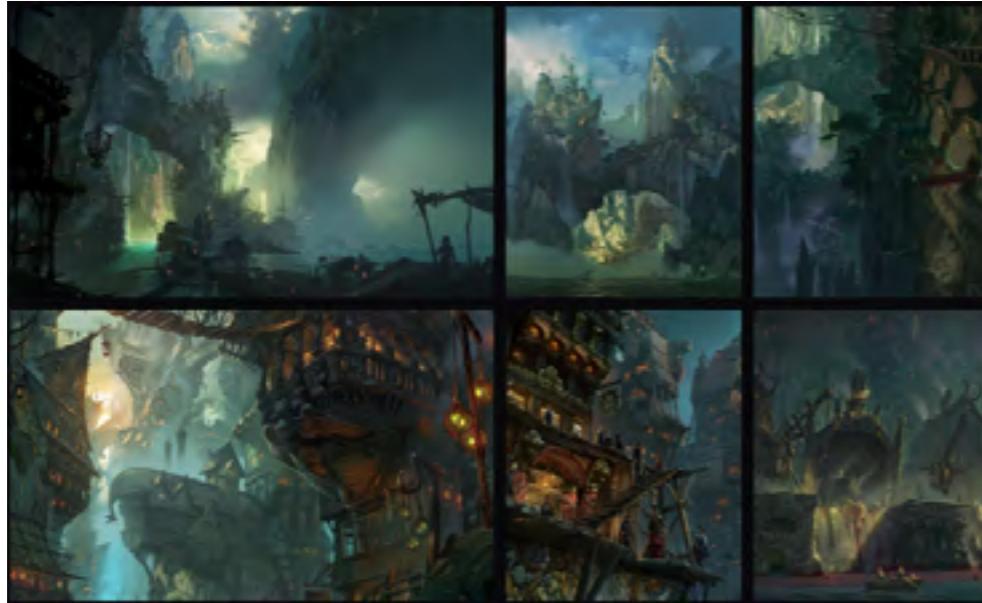
Figura 35 - Visões do Vazio



Fonte: League of Legends, 2021

> **ÁGUAS DE SENTINA:** aqui se encontra uma cidade portuária sem igual, cheia de mercenários, gangues e contrabandistas do mundo todo. Aqui, fortunas crescem e ambições desmoronam em um piscar de olhos. Embora perigosa, é um excelente local para quem deseja recomeçar a vida quando está fugindo da justiça, já que pelos becos ninguém se importa com seu passado. Mesmo sendo de risco, Águas de Sentina ferve com novas oportunidades, uma vez que não é presa pelas amarras de um governo formal.

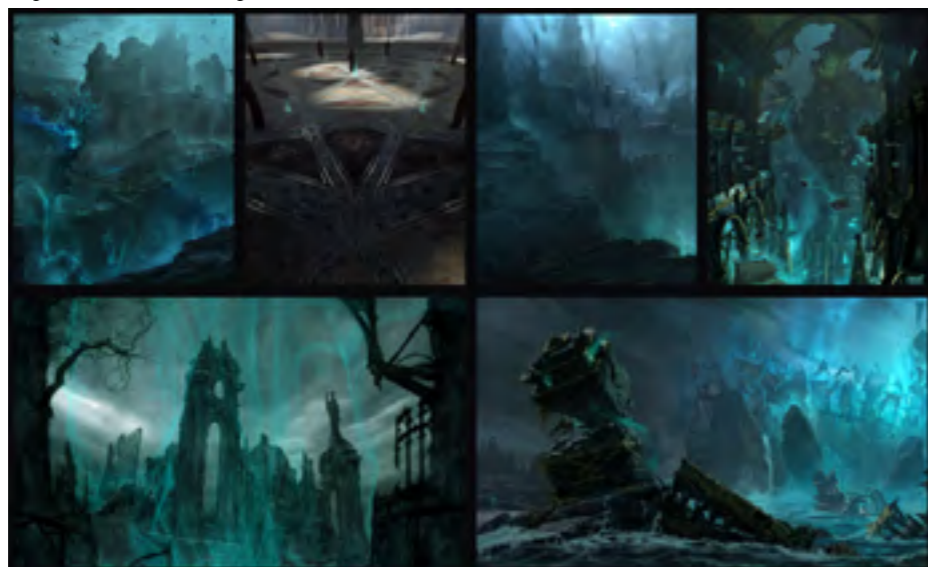
Figura 36 - Visões de Águas de Sentina



Fonte: League of Legends, 2021

> **ILHA DAS SOMBRAS:** esta já fora conhecida como Ilha das Bênçãos, composta por uma civilização nobre e evoluída. Entretanto, há muito tempo tem sido amaldiçoada por um cataclisma mágico sem precedentes que destruiu a barreira entre o mundo material e espiritual, fundindo ambos, matando toda e qualquer forma de vida. Agora, a Névoa Negra cobre as Ilhas eternamente, tendo o lugar corrompido por uma magia sombria. Aqueles que se atrevem navegar pela região, terão sua alma vital drenada.

Figura 37 - Visões de Águas de Sentina



Fonte: League of Legends, 2021

6. ILUSTRADORES

Para que possa ser alcançado um resultado próximo ao dos ilustradores oficiais de League of Legends, é usado como base o principal artista do jogo: Chengwei Pan. Ele é responsável pela criação de inúmeras artes oficiais que costumam bombar de sucesso entre os jogadores. Isso, de acordo com o próprio ilustrador contando em um vídeo disponível no YouTube para o canal Insider.

A inspiração para que os resultados venham com sucesso vem do próprio Artbook (livro de arte) oficial do jogo que foi lançado (A Arte de League of Legends, 2016) e está disponível online gratuitamente. Nele, é dito que o League sempre procura se manter atualizado, seja com personagens, itens, modos de jogo, balanceamento, entre outros. Como dito, a preocupação é fazer com que os jogadores tenham uma experiência memorável

Mesmo que ideias possam surgir de qualquer lugar, não basta isso para que se torne uma superprodução. Não é apenas ter o rascunho e vir com a arte pronta. Um artista passa por críticas, acertos, erros, bloqueio criativo e outros empecilhos. Há todo um conjunto também que precisa ser pensado: cores que serão usadas, conceitos, a história que a imagem vai passar, como ser uma arte dinâmica, como passar sensações para o jogador... Ademais, dentro do próprio jogo: habilidades de um personagem, skins possíveis que podem se encaixar, falas, movimentos, itens que o personagem vai adquirir, que tipo de personagem ele é... Antes de ser passado para o jogo, o personagem é passado por inúmeras pessoas antes, engenheiros, designers, artistas de efeitos, animadores, modeladores e escritores, e cada um deles irá trabalhar de forma que o personagem esteja bem afiado para ser recebido pelos jogadores. Ou seja, não é apenas a imagem bonita, é todo o conceito por trás dele. E o principal fato de que apenas um Campeão será criado é justamente pela sua complexidade de elementos (ibidem).

Christopher Campbell, artista conceitual, cita sobre o universo de League of Legends:

“O tom de League foi definido pela sua variedade: a natureza amplamente abrangente dos nossos personagens e a forma como eles se chocam com as tentativas de imposição de limites ao mundo deles. Há personagens sérios (Yasuo, Garen), personagens sérios um pouco desajustados (Annie, Jinx) e personagens totalmente bobalhões (Blitzcrank, Dr. Mundo). Nosso trabalho é manter uma abordagem livre sobre o design dos campeões, ao mesmo tempo que mantemos em mente como ele pode fazer parte e enriquecer o mundo que estamos construindo.”

Fica bem claro como a diversidade é aceita e bem-vinda. É ela que compõe a essência do jogo, pois procura atender a todas as necessidades, além de ser um local para abraçar todos os tipos de pessoas, espécies, raças e cores (isso encaixando-se dentro e fora do jogo). A sensação de pertencimento atrai

os jogadores. (ibidem)

Além dos dois ilustradores citados acima, podemos destacar também outros que fizeram/fazem parte desta equipe: Larry Ray, Eduardo Gonzales, Katie de Sousa, Dan Norton, Michael Maurino e August. (ibidem)

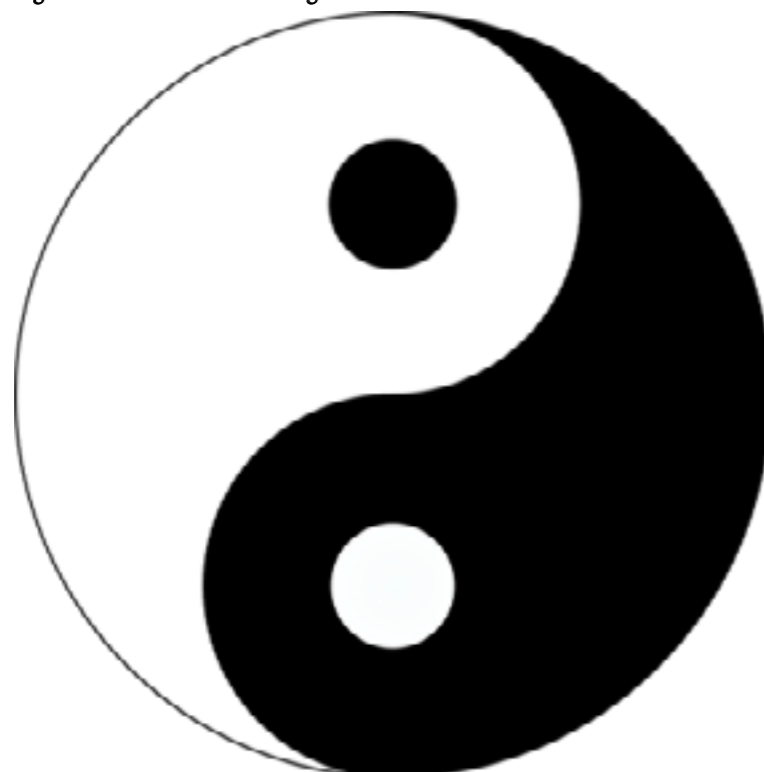
7. PERSONAGEM

7.1. YIN-YANG

Este é um pensamento de dualidade embutido na filosofia do Yin-Yang indígena chinesa e é explicada para compreender a cultura (Fang, 2011). A visão de mundo chinesa é holística, dinâmica e dialética (Li, 1998, 2008; Peng e Nisbett, 1999; Chen, 2002). Esta visão de mundo é melhor representada por Yin-Yang, um antigo princípio chinês filosófico, e indiscutivelmente o símbolo mais conhecido na Ásia Oriental (Cooper, 1990).

O símbolo Yin-Yang é formado por um círculo dividido em duas metades iguais por uma linha curva, um lado da qual é preto (Yin) e o outro branco (Yang). De acordo com a filosofia Yin-Yang, todos os fenômenos universais são formados pela integração de duas energias cósmicas opostas, são elas, Yin e Yang. Yin representa a energia “feminina”, como a lua, noite, fraqueza, escuridão, suavidade e feminilidade; enquanto Yang significa energia “masculina”, como o sol, dia, força, brilho, dureza e masculinidade. O ponto branco na área preta e o ponto preto na área branca conota coexistência e unidade dos opostos para formar o todo. A linha curvilínea no símbolo significa que não há separações absolutas entre os opostos. O yin-yang princípio, portanto, incorpora dualidade, paradoxo, unidade na diversidade, mudança e harmonia, oferecendo uma abordagem holística para a resolução de problemas (Chen, 2002).

Figura 38 - Símbolo de Yin-Yng



Fonte: Pixabay,2021

7.2. LORE

Segundo o artigo Processos de Concept Art no Game Design (2016): Uma proposta de metodologia de criação de personagens, a Lore é uma etapa muito importante para a criação de um personagem, pois para Briar Lee Mitchell, “a lore especifica uma série de eventos que aconteceram anteriormente (antes dos eventos que estão acontecendo no seu jogo) e podem explicar a história dos mundos, os conflitos, os personagens, e o que está guiando o gameplay atual”. Ou seja, a Lore significa a história do personagem que antecede os acontecimentos atuais do jogo. A Lore está ligada diretamente com a criação do personagem, pois após a definição da Lore, é possível usar de base para a criação de características principais do personagem, motivações, habilidades, aparência e tudo o que compõe e dá personalidade ao Campeão durante o game.

Sendo assim, a história da Campeã em questão começa com uma antiga arma Shurimane produzida pelo antigo povo da região. Devido ao seu alto poder, foi decidido em um conselho que a arma deveria ser trancafiada em um local seguro. E, assim, seguiu. Um homem de confiança do povo guardou o segredo de onde ela estava para que não corresse o risco de que caísse em mãos erradas. Milhares de anos se passaram e o segredo morreu junto com seu povo.

Em tempos na atual Ionia, uma jovem estudante de magia e objetos encantados não perde oportunidades de se aventurar por inúmeras regiões. Sua determinação faz com que chegue longe e até mesmo lugares inexplorados. Histórias sobre a antiga arma sempre circularam entre o povo. Ela, cheia de energia, não ficaria de fora da turma dos viajantes que vasculham desesperadamente pela arma. Pouco se sabe sobre, apenas que parecia inofensiva e quando menos se esperasse, seu corpo era tomado pela entidade mais forte presa no objeto.

Em uma viagem marcada, os peregrinos marcaram de se estabelecer em uma vasta área plana de Shurima. A exploração levaria apenas algumas semanas, mas quanto mais cavavam e procuravam, mais sentiam o poder que a arma emanava. A obsessão consumiu o povo que viveu até a esgotar seus recursos e acabar com sua última gota de água reservada.

A garota podia sentir o abraço gelado da Morte sobrecarregando seus ombros enquanto ainda cavava o mais fundo possível. Suas mãos estavam detonadas, rachadas e sangrando. Nem mesmo as magias que estudara conseguiriam ajudá-la a levantar e continuar em frente. Quando já não era mais possível ver a luz do dia, devido ao buraco em que se estava, tentou agarrar um último palmo de areia e jogar para os cantos. Algo pontudo machucou suas mãos. Quando menos pôde ver, deu seu último suspiro e permitiu que algo de força maior tomasse conta de sua pele.

Agora sua alma permanece aprisionada pela arma enquanto duas entidades disputam para tomarem conta. Ambas são conhecidas como Shuang. Guerreiras da Luz e da Escuridão..

7.3. APARÊNCIA E TEORIA DAS CORES

Partindo do princípio que a personagem se trata da oposição entre elementos - Yin Yang, a sua aparência é baseada neste fator.

De acordo com Bleicher (2005), a cor influencia a percepção humana, a preferência e a psicologia. A influência sutil, mas poderosa, da cor é um estudo convidativo para diversos psicólogos. Quando aplicada com habilidade e intencionalmente, a cor é uma valiosa ferramenta de comunicação. Ou seja, é preciso transmitir sentimentos por meio das cores utilizadas, para que, de forma sutil, a pessoa já tenha pré concepções sobre o que o personagem se trata.

Pesquisas de preferência de cor comumente estudam apenas matizes; mas os outros de dimensões de cor, brilho e saturação, desempenham um grande papel na aparência geral e efeitos emocionais de qualquer cor. O estudo de Valdez e Mehrabian (1994) simplificou grande parte do campo da psicologia da cor, testando os efeitos de matiz, saturação, e valor na resposta emocional. Eles descobriram padrões relativamente simples nos quais o brilho e a saturação tiveram efeitos substancialmente maiores sobre as emoções do que o tom. Isto é por causa de tal pesquisa que as descobertas dos primeiros experimentos que estudaram e especificaram apenas os matizes devem ser lidos com discernimento.

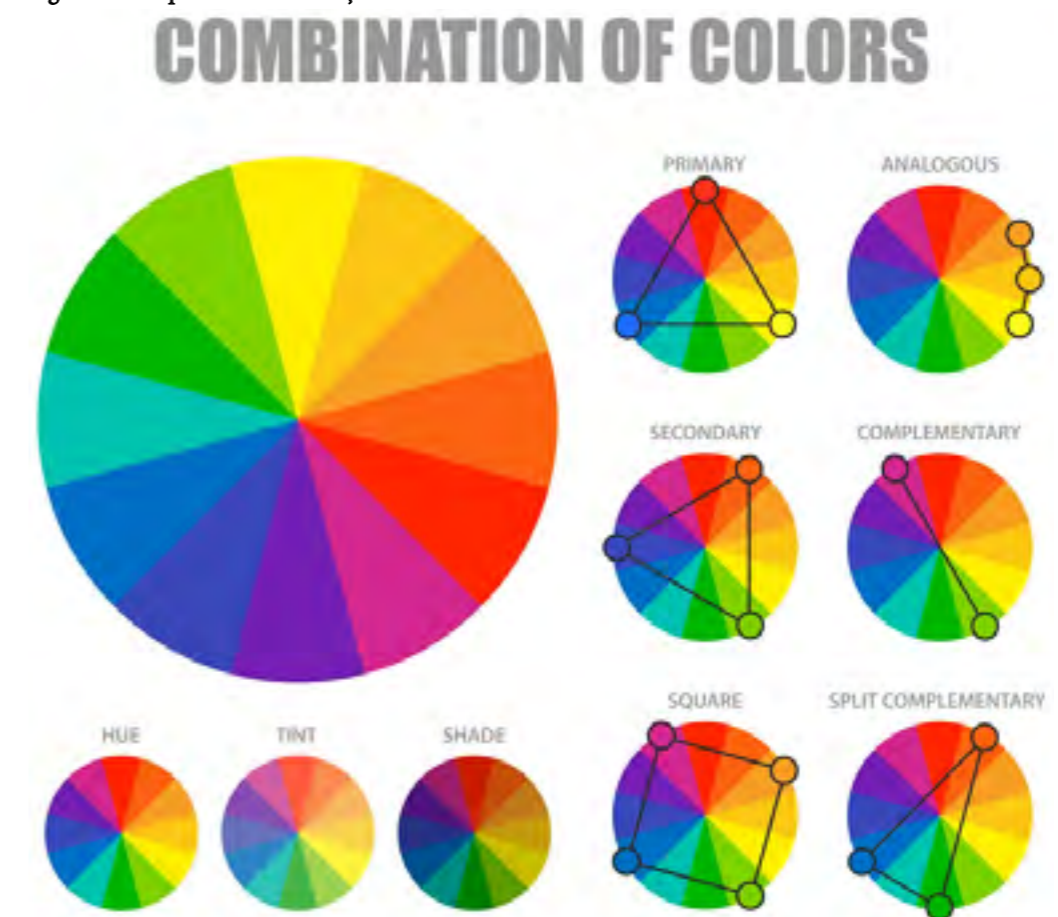
Embora seja difícil avaliar os efeitos psicológicos da cor objetivamente, a maioria dos pesquisadores concorda em geral que as cores de comprimento de onda longo (tons quentes como amarelo e vermelho) são mais interessantes do que cores de comprimento de onda curto (tons frios como azul e verde; Valdez & Mehrabian, 1994). Cores quentes aumentam a frequência cardíaca e aumento da fome (Berman, 2007). Isso os torna escolhas populares para restaurantes fast food. Eles também são atraentes e aparecem como sinais de alerta em caminhões de bombeiros, luzes de freio, insetos que picam, semáforos, cones de trânsito, substâncias perigosas e uniformes de presidiários.

Os teóricos da cor concordam que o amarelo é um matiz feliz (Cimbalo et al., 1978; Hemphill, 1996). Tem agradáveis lembranças de sol, brilho e calor (Cimbalo et al.). Entretanto, é também o matiz menos preferido. Como o vermelho, remete a aceleração, mas não na mesma intensidade. Muitas vezes parece mais brilhante do que o branco para o olho humano (Birren, 1997), e é uma cor popular para atrair a atenção em tudo da embalagem (Berman), como por exemplo, a sinalização rodoviária.

Os tons frios, por outro lado, são reconhecidos como mais relaxantes e são muito mais apreciados em conjunto (Crozier, 1999). O azul é um contraste com o vermelho em quase todos os sentidos, reduzir a pressão arterial (Birren, 1997), estimular a criatividade (Mehta & Zhu, 2009), e fome sufocante (Bleicher, 2005). O azul é uma escolha popular para restaurantes tradicionais porque relaxa os clientes e os incentiva a demorar, tornando-os mais propensos a adicionar aos seus pedidos. Ao contrário do vermelho, o azul faz os objetos parecerem mais leves e o tempo passa mais rápido (Birren). Como o vermelho, suas propriedades de felicidade são contestadas. Em um estudo conduzido por Cimbalo et al. (1978), as crianças o rotularam de feliz, mas os universitários o chamaram de triste.

A partir dos estudos elaborados acima, a Campeã será criada como dois em um, duas criações que representam uma só. A escolha das cores principais são: amarelo e roxo (cores opostas), usando o azul como complemento de ambas - de acordo com o esquema de cores - tanto para a personagem que representará o Yin quanto para a personagem que representará o Yang. Esta opção surgiu para não se assemelhem com outras personagens já existentes, uma vez que se trata de dualidades, roxo e amarelo são opostos no círculo cromático, além de ser uma cor quente e outra fria, respectivamente - outro tipo de oposição. Enquanto Yang for representada pela cor principal roxa, Yin será o amarelo e a dualidade de cores estará sempre presente.

Figura 39 - Esquema de combinação das cores



Fonte: Macrovector/Freepik. 2021

Outro ponto que recebe destaque é sua roupa. Devido ao fato de ser usado o Yin Yang como base para a criação da personagem, a origem deste conceito é chinês, sendo assim, as roupas seguem a antiga moda chinesa para a criação de uma roupa original destinada para acompanhar a personagem. Há também outros Campeões com origens orientais, como Xin Zhao e Ahri.

Figura 40 - Ahri



Fonte: League of Legends, 2021

Figura 41 - Xin Zhao



Fonte: League of Legends, 2021

Segundo Shaorong Yang (2004), a busca pela beleza também é a natureza e o desenvolvimento da sociedade humana: a função das roupas não reside apenas na proteção, mas também na beleza. Desde a origem das roupas e vestimentas protetoras, as pessoas têm combinado e integrado roupas no

desenvolvimento de costumes, cores, cultura e religião.

Ainda com o mesmo autor, descreve que a vestimenta chinesa foi formada e desenvolvida juntamente com influências de outros países como também a própria dinastia chinesa. Desde as dinastias de Han (206 a.C. - 220 d.C.) e Tang (618 - 907), a vestimenta chinesa absorveu elementos favoráveis de culturas estrangeiras antes de integrar um sistema de manufatura de tecidos.

Já com Jiaxuan Xu (2019), o Movimento Hanfu é uma cultura jovem transnacional emergente, que reinterpreta o Hanfu como o traje tradicional da etnia Han Chinesa associada às raízes históricas e culturais da China imperial. (Mo, 2017) O movimento é um movimento social buscando revitalizar a moda tradicional chinesa, melhorar a consciência da identidade cultural e social do povo Han étnico, e reviver a cultura tradicional. Os proponentes do movimento afirmam que as principais características de Hanfu eram simbólicas da tradição chinesa de valores culturais, morais e éticos. Tendo em vista que a personagem é uma jovem mulher de cultura chinesa, é propício uma vestimenta que condiz com sua personalidade e idade. A roupa é baseada em Hanfu, entretanto terá seu próprio design original, uma vez que dentro do universo do jogo não condiz com culturas do mundo real, são apenas baseados.

Junto da vestimenta Hanfu, é comumente visto o leque como adorno. Neste caso, o leque servirá como a arma da personagem, é dele que surgirá as habilidades de Yin e Yang.

Figura 42 - Hanfu e seu adorno de mão



Fonte: Pixabay, 2021

Figura 43 - Hanfu



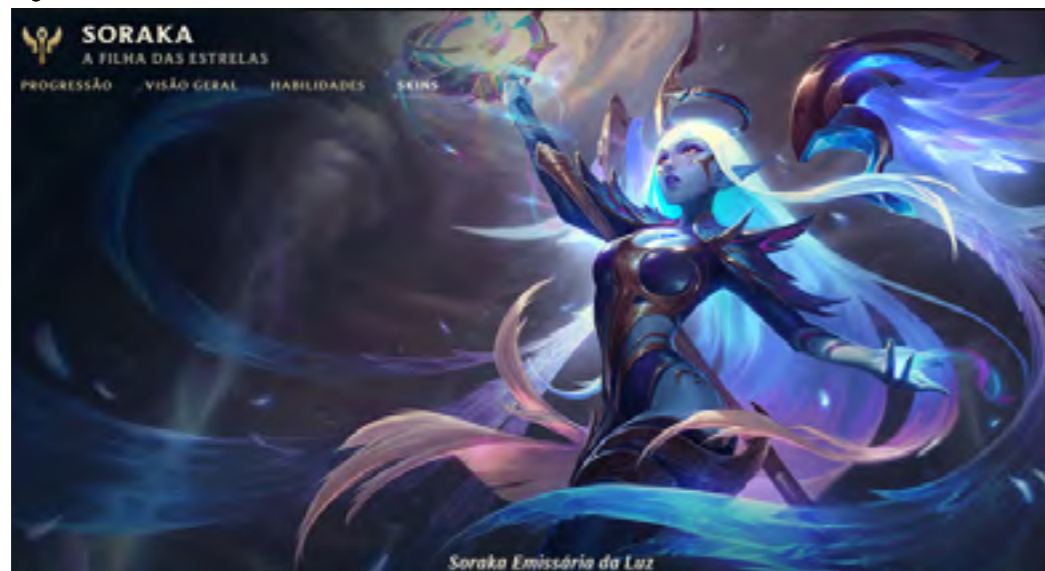
Fonte: Pixabay, 2021

7.4. POR QUE A DUALIDADE?

Segundo o site do próprio jogo, é possível ver todos os Campeões disponibilizados pelo game. A variedade é grande, entretanto, o tema dualidade nunca foi abordado em um único personagem. Temos os conceitos de skins que trabalham opostos, assim como a Soraka Emissária da Luz e Soraka Emissária da Escuridão, ou então a Lux Cosmos e Lux Cosmos Negro. Outro ponto é ter também dois personagens diferentes que atuam como opostos, como por exemplo, Morgana a Caída e Kayle a Justa, fazendo a dualidade entre anjo caído e anjo justiceiro. Sendo assim a oposição será trabalhada em um único boneco.

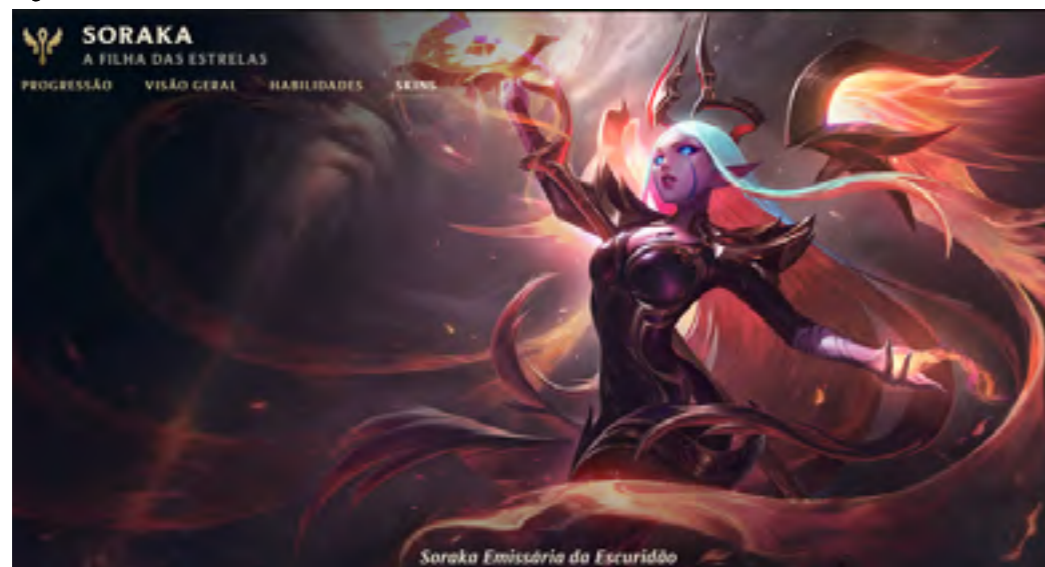
Ademais, seu nome Shuang é de origem chinesa, assim como a origem de Yin Yang e significa dualidade.

Figura 44 - Soraka Emissária da Luz



Fonte: League of Legends, 2021

Figura 45 - Soraka Emissária da Escuridão



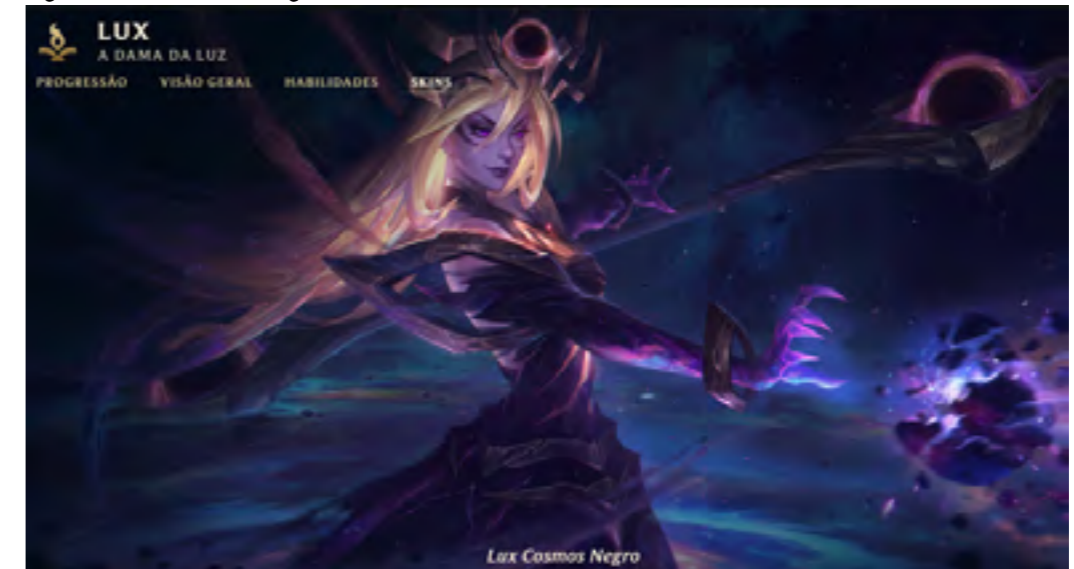
Fonte: League of Legends, 2021

Figura 46 - Lux Cósmica



Fonte: League of Legends, 2021

Figura 47 - Lux Cosmos Negro



Fonte: League of Legends, 2021

7.5. HABILIDADES

O site Wiki é composto por fãs que ajudam a entender melhor qualquer tipo de conteúdo de entretenimento, seja uma série de TV, um filme, ou até mesmo um jogo. Neste caso, há uma seção destinada para League of Legends. Nisso, ele ajuda a compreender o que são as habilidades de um Campeão. Segundo o Wiki, Habilidades são o que os Campeões usam em campo para auxiliar a batalha. Cada personagem possui seu kit de habilidades, sendo único e diferente de cada um. É de acordo com elas que o campeão define sua rota, como ele deve ser jogado, runas que mais se adequam e itens que devem ser comprados para maximizar seu potencial.

Todo Campeão possui, no mínimo, 5 habilidades, sendo 4 delas que se aprimoram durante o jogo, e ativas (precisam ser ativadas pelo jogador para que haja efeito) e outra é passiva, não precisa ser acionado pelo jogador. A cada nível o jogador ganha um ponto que pode ser usado para aprimorar as habilidades durante o jogo.

Habilidade Básica: Todos os campeões têm, no mínimo, 3 habilidades básicas, que são adquiridas no nível 1, mas só pode ser escolhida uma habilidade para aprimorar por nível, e podem ser evoluídas até o nível 5, ou seja, 5 pontos. Habilidades básicas não podem ter um nível maior do que a metade do nível atual do campeão. Por exemplo, um campeão, no nível 6, pode ter, no máximo, uma habilidade com 3 pontos. Em conclusão, é necessário que o campeão esteja no mínimo no nível 9 para maximizar uma habilidade.

Habilidade Passiva: A habilidade passiva de um campeão fica ativa durante o jogo todo, não é preciso pontos para evoluir e não tem nível. Não precisa ser ativada pelo jogador.

Habilidade Final: A quarta habilidade de um campeão é sua Ultimate. Os jogadores só conseguem desbloquear esta habilidade a partir do nível 6 e só podem distribuir pontos nela novamente nos níveis 11 e 16. Nessa habilidade tem nível máximo 3. Aberto à exceções como: Nidalee que possui a sua ultimate disponível já no primeiro nível, uma vez que ela se transforma entre sua forma humana e forma animal.

Com isso, suas habilidades ficaram definidas em duas partes, uma vez que a personagem representa o Yin e o Yang. São elas:

• **Habilidades básicas – Yin:**

o **Lerangue:** ataque tipo bumerangue em inimigos. Caso acerte o inimigo na ida e na volta, a Campeã ganha escudo contra o primeiro ataque básico de um inimigo e o tempo de recarga da habilidade é diminuído.

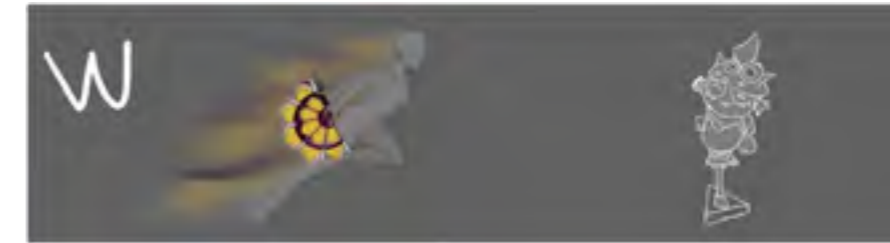
Figura 48 - Habilidade Básica 1 (Yin)



Fonte: Aatoria Própria, 2021

o **Velocidade da Luz:** ao usar esta habilidade, a Campeã ganha velocidade para avançar rapidamente um curto trecho do mapa. Ao acertar o inimigo com um ataque básico ou habilidade logo após dar o avanço, ela ganha velocidade de movimento por um curto período.

Figura 49 - Habilidade Básica 2 (Yin)



Fonte: Aatoria Própria, 2021

o **Escudo da Luz:** esta habilidade conjura um escudo que impede qualquer habilidade ou ataque básico inimigo. Dura por três segundos ou até sofrer ataques inimigos.

Figura 50 - Habilidade Básica 3 (Yin)



Fonte: Aatoria Própria, 2021

• **Habilidade Passiva – Yin:**

o A cada habilidade acertada, o inimigo ganha uma marca. Após duas marcas acumuladas, a terceira habilidade da Campeã dá dano adicional. A primeira habilidade básica caso acertado o bumerangue na ida e na volta, é contado como duas marcas. A primeira marca é metade do símbolo de Yin Yang, sendo a segunda marca o complemento desta

• **Habilidade Final – Yin:**

o Yin-Yang: a personagem muda sua forma para sua versão oposta.

Figura 51 - Ultimante | Habilidade Final (Yin)



Fonte: Aatoria Própria, 2021

- **Habilidades básicas – Yin:**

- o **Lerangue:** ataque tipo bumerangue em inimigos. Caso acerte o inimigo na ida e na volta, ele sofre lentidão e o tempo de recarga da habilidade é diminuído.

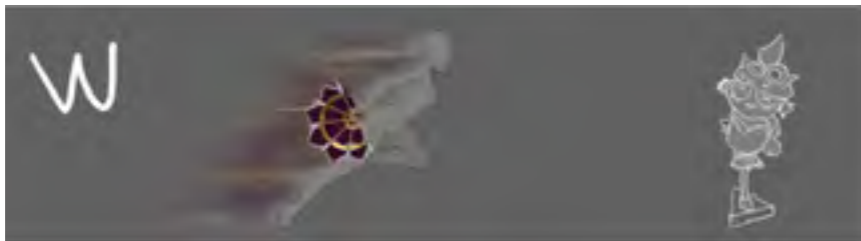
Figura 52 - Habilidade Básica 1 (Yang)



Fonte: Aatoria Própria, 2021

- o **Velocidade da Noite:** ao usar esta habilidade, a Campeã ganha velocidade para avançar rapidamente um curto trecho do mapa. Ao acertar o inimigo com um ataque básico ou habilidade logo após dar o avanço, ela ganha dano adicional tanto em habilidade quanto em ataque.

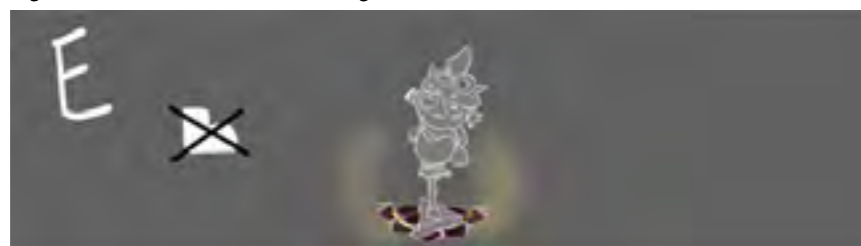
Figura 53 - Habilidade Básica 2 (Yang)



Fonte: Aatoria Própria, 2021

- o **Lâminas Mortais:** possuindo duas munições (dois leques), a Campeã usa de armadilha para seus inimigos. Aqueles que pisarem sofrerão dano das lâminas e ficarão enraizados na mesma posição por dois segundos, sem poder utilizar habilidades ou ataques.

Figura 54 - Habilidade Básica 3 (Yang)



Fonte: Aatoria Própria, 2021

- **Habilidade Passiva – Yang:**

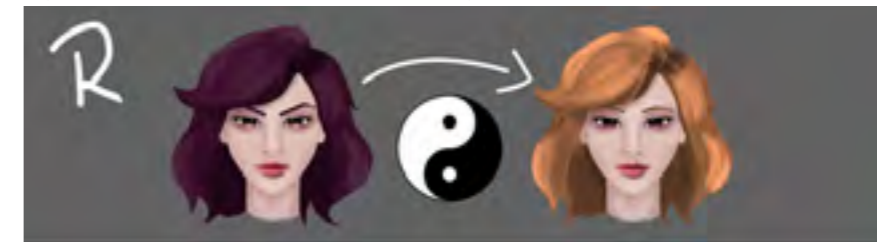
- o A cada habilidade acertada, o inimigo ganha uma marca. Após duas marcas acumuladas, a terceira habilidade da Campeã dá dano adicional. A primeira habilidade básica caso acertado o

caso acertado o bumerangue na ida e na volta, é contado como duas marcas. A primeira marca é metade do símbolo de Yin Yang, sendo a segunda marca o complemento desta.

- **Habilidade Final – Yang:**

- o Yin-Yang: a personagem muda sua forma para sua versão oposta.

Figura 55 - Ultimante | Habilidade Final (Yang)

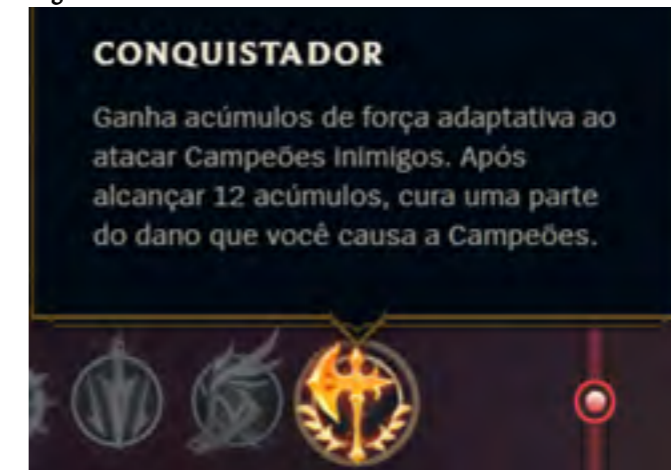


Fonte: Aatoria Própria, 2021

7.6. RUNAS IDEAIS

Considerando que a personagem se encaixa na categoria de Atirador, a Runa mais ideal para ela seria de Precisão, sendo a runa essencial o Conquistador. De acordo com o próprio jogo, ele proporciona maior Dano de Ataque ao usuário após 4 segundos em jogo. É muito escolhido para Campeões que proporcionam dano.

Figura 56 - Runa Ideal



Fonte: League of Legends, 2021

7.7. ITENS

Os itens costumam ser recomendados após cada temporada de League of Legends que ocorre todo ano. Os itens mais jogados para cada campeão durante o ano costumam aparecer na aba de Recomendados na loja no ano seguinte, durante a partida. Todos os personagens conseguem comportar, no máximo, seis itens. Os itens dependem também do inimigo com quem se joga, pois cada um tem uma ação melhor para cada inimigo. Estes, então, são os itens mais recomendados:

Item mítico só é possível adquirir um, o ideal será Arco-Escudo Imortal. Só é possível comprar um desse porque consegue aumentar o poder dos itens lendários que serão comprados a seguir.

Figura 57 - Item Arco-Escudo Imortal



Fonte: League of Legends, 2021

As botas mais aconselháveis para aumento de velocidade de movimento e velocidade de ataque é a Bota Grevas de Berserker. Isso não impede de possuir outro tipo de bota, apenas que esta é a mais ideal.

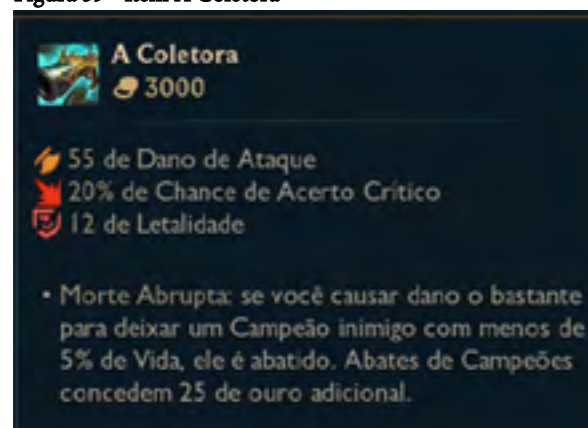
Figura 58 - Item Grevas de Berserker



Fonte: League of Legends, 2021

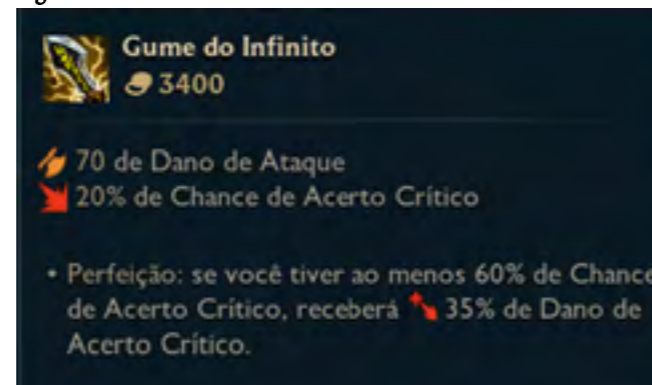
Como Itens Lendários, as melhores escolhas são: A Coletora, Gume do Infinito e Sedenta por Sangue. O último item fica a escolha do jogador para melhor decidir qual preferirá fazer.

Figura 59 - Item A Coletora



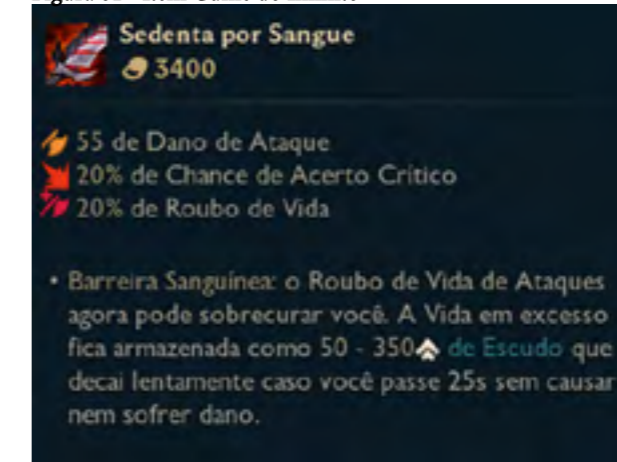
Fonte: League of Legends, 2021

Figura 60 - Item Gume do Infinito



Fonte: League of Legends, 2021

Figura 61 - Item Gume do Infinito



Fonte: League of Legends, 2021

8. PROCESSO CRIATIVO

O processo começa com a ideia inicial do que se pretende ter como resultado final. A ideia é a criação de um personagem com o tema principal a dualidade. Sendo assim, começa a busca de referências de personagens que já foram trabalhados com este tema. A partir disso, buscar referências com os artistas principais do jogo para entender o tipo de desenho que buscam, algo mais cartoon, mais realista, algo bem fantasioso... e estudar o processo criativo de cada um deles.

Para iniciar o desenho da personagem, foi usado com base o site MetaHuman, que é desenvolvido para criação de pessoas em 3D, a modelagem é tão exata que realmente se assemelha a um ser humano. Com personagens base, você tem a liberdade de criar seu próprio. A partir disso, o resultado esperado é mais fantasioso e semi-realista, então o jogo Mir4 foi essencial para conseguir atingir uma caricatura semi-realista puxada para o cartoon.

Figura 62 - Modelagem de personagem no MetaHuman



Fonte: MetaHuman, 2021

Então, com essa base, usando o Adobe Photoshop 2021, a primeira versão de rosto da personagem ficou assim:

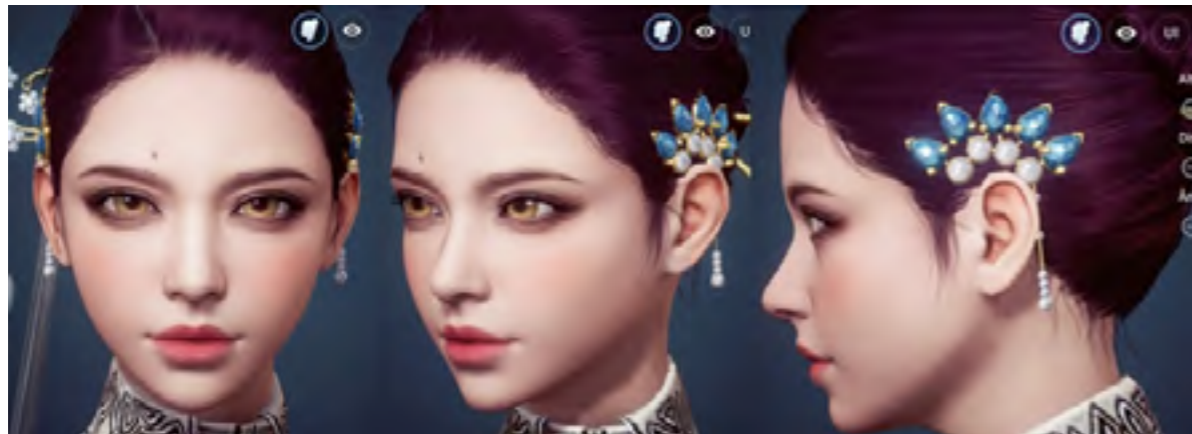
Figura 63 -Primeiro esboço da personagem



Fonte: Aatoria Própria, 2021

A ideia acima representa Yang, entretanto, logo foi descartada, antes de iniciar a versão Yin. Já com o jogo Mir4Global, foi modelada uma personagem para o jogo com as predefinições disponíveis para criar uma base para outra versão da personagem. Com a ajuda do programa Adobe Photoshop 2021 foi possível criar esboços do que poderia vir a ser a personagem. Assim, segue imagens de referência e a imagem final:

Figura 64 -Modelagem de personagem usando o jogo Mir4 como base.



Fonte: Mir4, 2021

Figura 65 - Resultado Final da versão Yang



Fonte: Aatoria Própria, 2021

Figura 66 - Resultado Final da versão Yin



Fonte: Aatoria Própria, 2021

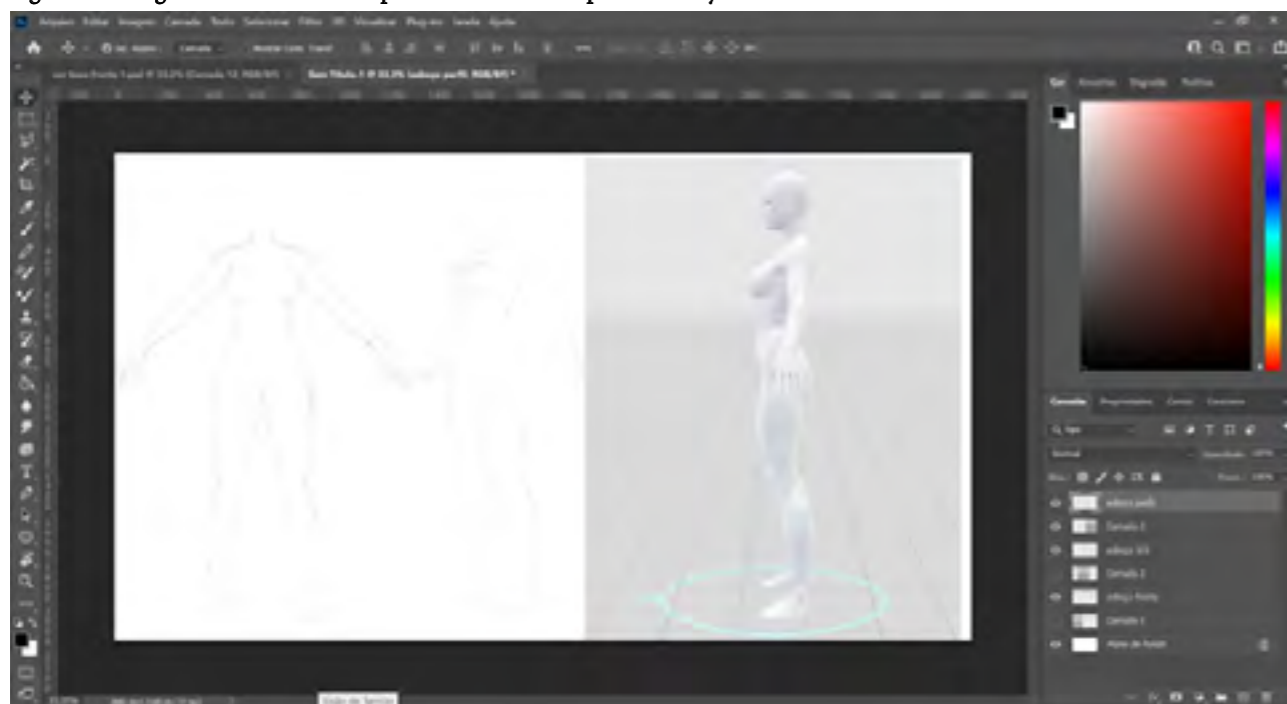
Já pensando na modelagem do corpo, o programa EasyPose foi usado. Então, aqui é a pose em T para melhor visualização do corpo do personagem:

Figura 67 - Modelo base para personagem



Fonte: EasyPose, 2021

Figura 68 - Programa Adobe Photoshop com referência do aplicativo Easy Pose



Fonte: Autoria própria, 2021

Partindo para a personagem mais finalizada, temos:

Figura 69 - Posição T do personagem versão Yang



Fonte: Autoria própria, 2021

Figura 70 - Posição T do personagem versão Yin

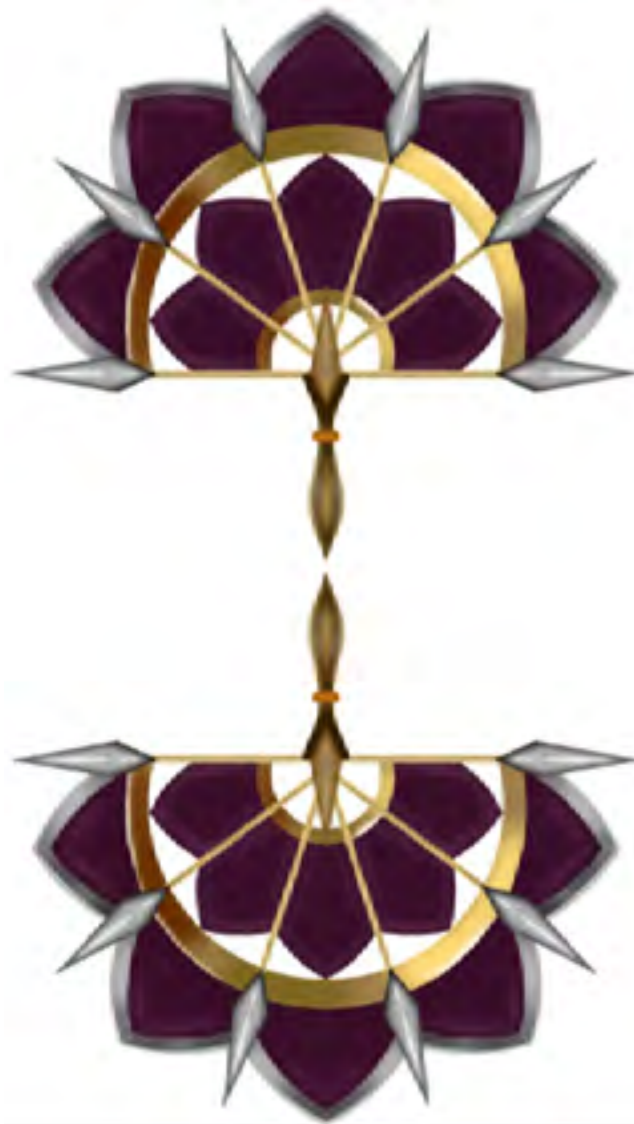


Fonte: Autoria própria, 2021

Nota-se que o uso da cor principal de Yang é roxo, tendo detalhes em dourado, uma vez que o símbolo de Yang é composto por branco com uma bola em preto, sendo o oposto de Yin, que é composto por amarelo tendo seus detalhes em roxo, assim como Yin é composto por preto com uma bola em branco.

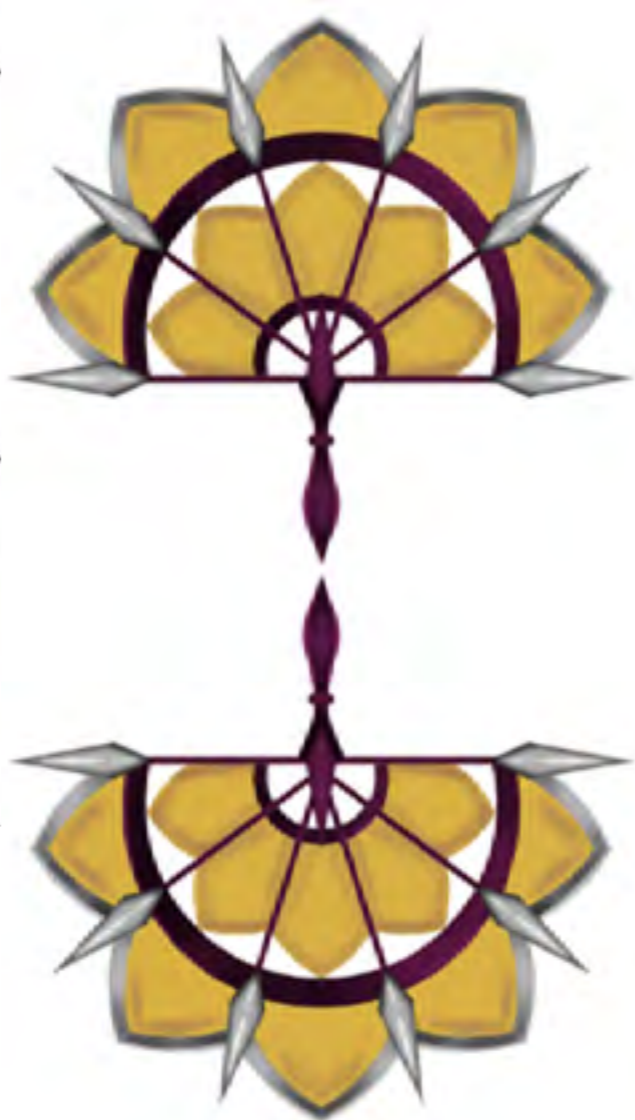
Como elemento principal, não pode ser deixado de lado seu adorno, que é usado como arma da Campeã:

Figura 71 - Arma versão Yang



Fonte: Autoria própria, 2021

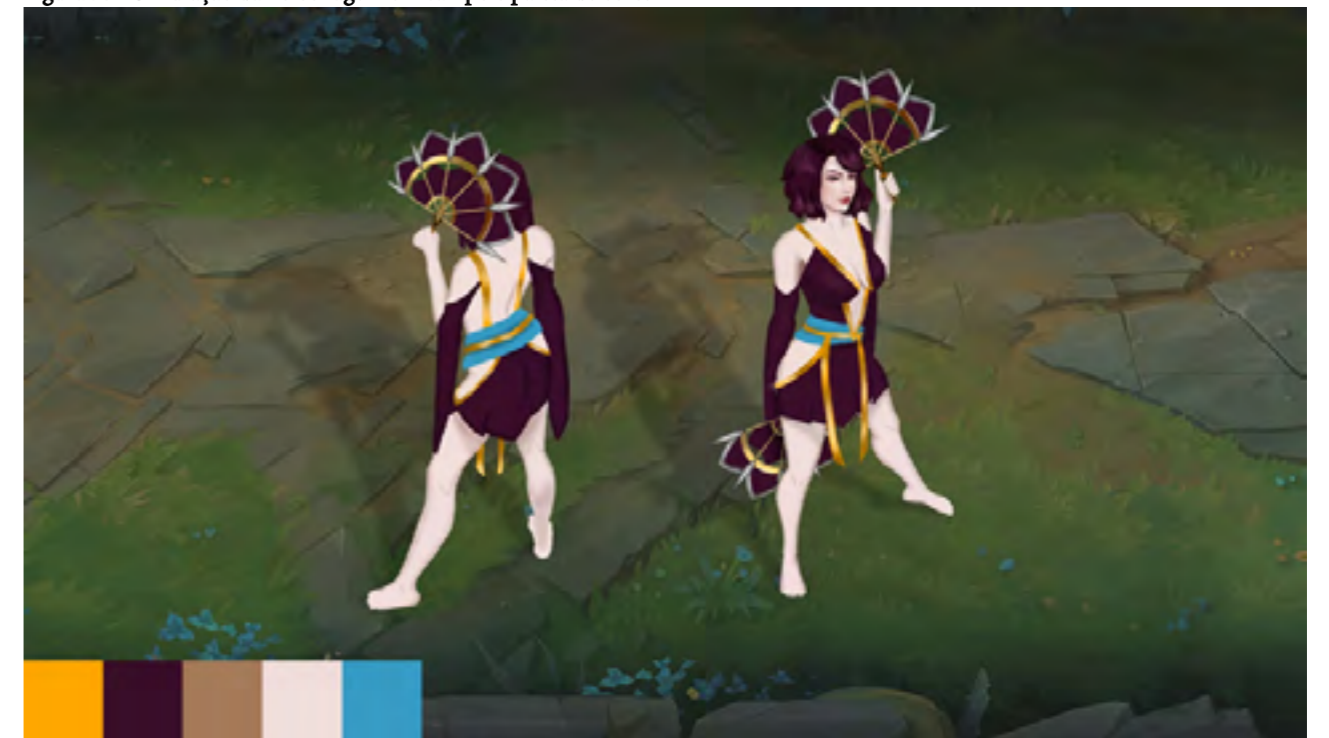
Figura 72 - Arma versão Yin



Fonte: Autoria própria, 2021

9. EM CAMPO

Figura 73 - Simulação da Personagem em campo e paleta de cores



Fonte: Autoria própria, 2021

10. SPLASH ART

Figura 74 - Arte final da Campeã em uma Splash Art



Fonte: Autoria própria, 2021

11. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve o objetivo de aprimoramento de técnicas de desenho e estudo sobre tudo aquilo que abrange um desenho artístico de League of Legends: anatomia, personalidade, origem da Campeã, jogabilidade, entre muitos outros aspectos. A personagem veio para mostrar que pode ser utilizada por todos aqueles que gostam de um pouco de magia e se dão bem com a categoria de atiradores e que desejam inovar em Campeões diferentes. Vê-la em campo seria uma grande realização para aqueles que se simpatizam com Shuang. Com isso, estar em constante processo de criação de personagens faz com que o público sinta vontade e ansiedade de saber o que está por vir, principalmente com teasers, imagens, histórias novas e como a Campeã é inserida no mundo de LoL. O desejo de enfrentar o desconhecido com novos personagens e entender sua mecânica faz com que os jogadores queiram jogar ainda mais para compreender a personagem e se tornar cada vez melhores com aquilo que está em suas mãos.

12. BIBLIOGRAFIA

- Anatomy Quick Tips: Eyes. Sinix Design, 28 de jun. de 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LIykey9umVk&ab_channel=SinixDesign> Acesso em: 30 de jun. de 2021.
- BORGES, Bianca. Os segredos do League of Legends para atrair clientes de maneira orgânica. E-Commerce Brasil, 04 de ago. de 2017. Disponível em: <<https://www.ecommercebrasil.com.br/noticias/os-segredos-do-league-of-legends-para-atrair-clientes-de-maneira-organica/>> Acesso em: 23 de jun. de 2021.
- BUTTS, Steve. League of Legends Review. IGN, 09 mai. 2012. Disponível em: <<https://www.ign.com/articles/2009/11/06/league-of-legends-review>>. Acesso em: 12 jul. 2021.
- Can you paint with ONLY a Basic Round Brush? | Digital Art Challenge. Sam Does Arts, 17 de nov. de 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zbmI_dtEJn0&ab_channel=Revolution> Acesso em: 24 de jun. de 2021.
- CARVALHO, Artur. League of Legends vence prêmio de Jogo do Ano no Esports Award. The Clutch, 21 nov. 2020. Disponível em: <<https://theclutch.com.br/league-of-legends/lol-vence-jogo-ano/>>. Acesso em: 12 jul. 2021.
- CHAVES, Raiff. O Fabuloso Universo dos e-Sports. ProXXima, 01 de dez. de 2017. Disponível em: <<https://www.proxxima.com.br/home/proxxima/how-to/2017/12/01/o-fabuloso-universo-dos-esports.html>> Acesso em: 23 de jun. de 2021.
- CHEN, M.-J. Reconceptualizing the competition-cooperation relationship: A transparadox perspective. Journal of Management Inquiry. 2008. Disponível em: <<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1056492607312577>>. Acesso em: 21 out. 2021.
- CHEN, M.-J. Transcending paradox: The Chinese 'middle way' perspective. Asian Pacific Journal of Management. 2002. Disponível em: <<https://link.springer.com/article/10.1023/A:1016235517735>>. Acesso em: 21 out. 2021.
- COOPER, J. C. Taoism: The way of the mystic. Wellingborough, UK: Aquarian Press. 1990. Acesso em: 21 out. 2021.

FANG, T. Yin Yang: A New Perspective on Culture, Management and Organization. Review. 2011. Disponível em: <<https://www.cambridge.org/core/journals/management-and-organization-review/article/abs/Yin-Yang-a-new-perspective-on-culture/FC9AA6EF3584BAC1D95ADA1AFF66D167>>. Acesso em: 21 out. 2021.

FREITAS, Guilherme. Quatro LIÇÕES que mudaram minha PINTURA DIGITAL, você precisa saber! Brush Rush com Guilherme Freitas, 12 de jun. de 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=QVqjgXlCu-g&ab_channel=BrushRushcomGuilhermeFreitas/> Acesso em: 23 de jun. de 2021.

GAUDIOSI, John. Riot Games' League Of Legends Officially Becomes Most Played PC Game In The World. Forbes, 11 de jul. de 2012. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/johngaudiosi/2012/07/11/riot-games-league-of-legends-officially-becomes-most-played-p-c-game-in-the-world/?sh=27ae8f17718b>>. Acesso em: 12 de jul. de 2021.

GURGEL, Ivannoska. Processo de Criação de Personagens: Um Estudo de Caso no Jogo Sérió SimGP. 2006. Disponível em: <<https://www.cin.ufpe.br/~sbgames/proceedings/aprovados/23157.pdf>>. Acesso em: 22 de nov. 2021.

HARMATIUK, Victor. Artstation. Disponível em: <https://www.artstation.com/victor_harmatiuk> Acesso em: 16 de jun. de 2021.

HARMATIUK, Victor. Criando Cenários | Workbox. Revolution, 24 de jul. de 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zbmI_dtEJn0&ab_channel=Revolution> Acesso em: 24 de jun. de 2021.

How I painted QIYANA SPLASH - BEHIND THE SCENES. Atey Ghailan, 07 de jun. de 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=poAC0ALXJe4&ab_channel=AteyGhailan> Acesso em: 06 de jul. de 2021.

INSANE Digital Painting Technique - Photobashing Concept Art Tutorial Photoshop. Imad Awan, 13 de out. de 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=QMrLEWwtK9A&ab_channel=ImadAwan> Acesso em: 06 de jul. de 2021.

INSIDER. How League Of Legends Champions Are Illustrated | Modern Icons. 12 jun. 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mBqWbS1mUy4&ab_channel=Insider>. Acesso em: 20 out. 2021.

KOU, Yubo. Playing with Strangers: Understanding Temporary Teams in League of Legends. 2014. Disponível em: <https://hai.ics.uci.edu/papers/Kou_2014_playing%20with%20strangers.pdf>. Acesso em: 22 de nov 2021.

League of Legends - PC - Review. GameZone, 03 nov. 2009. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20110510025630/http://www.gamezone.com/reviews/item/league_of_legends_pc_review/#>. Acesso em: 12 jul. 2021.

LI, P. P. Toward a geocentric framework of trust: An application to organizational trust. Management and Organization Review. 2008. Disponível em: <<https://www.cambridge.org/core/journals/management-and-organization-review/article/abs/toward-a-geocentric-framework-of-trust-an-application-to-organizational-trust/894AF5FD349F00D36AE9A0FDCE099DBB>>. Acesso em: 21 out. 2021.

LI, P. P. Towards a geocentric framework of organizational form: A holistic, dynamic and paradoxical approach. Organization Studies. 1998. Disponível em: <<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/017084069801900506>> . Acesso em: 21 out. 2021.

LIEBL, Matt. League of Legends Wins 2011 Golden Joystick Award for Best Free-to-play Game. GameZone, 04 mai. 2011. Disponível em: <<https://www.gamezone.com/news/league-of-legends-wins-2011-golden-joystick-award-for-best-free-to-play-game/>>. Acesso em: 12 jul. 2021.

MARINI, Igor. Processos de Concept Art no Game Design: Uma proposta de metodologia de criação de personagens. 2016. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157806.pdf>>. Acesso em: 20 out. 2021.

MINOTTI, Mike. Comparing MOBAs: Dota 2 vs. League of Legends vs. Heroes of Newerth. VentureBeat, 27 jul. 2013. Disponível em: <<https://venturebeat.com/2013/07/27/comparing-mobas-dota-2-vs-league-of-legends-vs-heroes-of-newerth/>>. Acesso em: 12 jul. 2021.

MOHRBACHER, Peter. Artstation. Disponível em: <<https://www.artstation.com/bugmeyer>> Acesso em: 16 de jun. de 2021.

MOLINA, Murilo. 8 motivos que explicam o sucesso de League of Legends nos eSports. TechTudo. 12 ago. 2017. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2017/08/8-motivos-que-explicam-o-sucesso-de-league-of-legends-nos-esports.ghtml>>. Acesso em: 28 set. 2021.

Painting Project Sylas - League Of Legends Splash Art Timelapse. Deiv Calviz, 21 de jun. de 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z4pwsXJqG6M&ab_channel=DeivCalviz> Acesso em: 06 de jul. de 2021.

Painting Xerath - League Of Legends Splash Art Timelapse. Deiv Calviz, 13 de mai. de 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ytDASIJRLT8&ab_channel=DeivCalviz> Acesso em: 06 de jul. de 2021.

PENG, K., Nisbett, R. E. Culture, dialectics, and reasoning about contradiction. American Psychologist. 1999. Disponível em: <<https://psycnet.apa.org/buy/1999-11125-001>> . Acesso em: 21 out. 2021.

PITA, Max. TUDO SOBRE A SELVA/JUNGLE DO LEAGUE OF LEGENDS. TOBEOP, 01 de mai. de 2018. Disponível em: <<https://www.tobeop.com/guiajungle/>>. Acesso em: 12 de jul. de 2021.

PURCHESE, Robert. LOL: 27 million people play it every day! EUROGAMER, 28 de jan. de 2014. Disponível em: <<https://www.eurogamer.net/articles/2014-01-28-lol-27-million-people-play-it-every-day>>. Acesso em: 12 jul. de 2021.

RASMUS, Esben. Artstation. Disponível em: <<https://www.artstation.com/lash>> Acesso em: 16 de jun. de 2021.

RIDER, Rose. Color Psychology and Graphic Design Applications. 2009. Disponível em: <<https://digitalcommons.liberty.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1118&context=honors>>. Acesso em: 26 out. 2021.

Riot's League of Legends Leads Game Developers Choice Online Award Winners. Gamasutra, 08 out. 2010. Disponível em: <https://www.gamasutra.com/view/news/30864/Riots_League_of_Legends_Leads_Game_Developers_Choice_Online_Award_Winners.php>. Acesso em: 12 jul. 2021.

RODRIGUES, Bruno. Rotas do LoL: Quais são as cinco posições do League of Legends. Mais Esportes. 11 jan. 2021. Disponível em: <<https://maisesports.com.br/quais-sao-as-5-rotas-do-lol/>>. Acesso em: 21 set. 2021.

ROX, Maximilian. Uma cativante e bem explorada fórmula de sucesso. TecMundo, 07 de mai. de 2014. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/voxel/jogos/league-of-legends/analise>>. Acesso em: 12 de jul. de 2021.

RUNAS. Quantas pessoas jogam League of Legends? 24 de mai. 2021. Disponível em: <<https://www.runas.lol/blog/quantas-pessoas-jogam-a-league-of-legends/>>. Acesso em: 22 de nov de 2021.

Sarfaraz Hashemkhani Zolfani, Edmundas Kazimieras Zavadskas & Zenonas Turskis. Design of Products with Both International and Local Perspectives based on YinYang Balance Theory and Swara Method, Economic Research-Ekonomiska Istraživanja. 2013. Disponível em: <<https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/1331677X.2013.11517613?needAccess=true>>. Acesso em: 21 out. 2021.

SCOTT, Ryan. The Consensus: League of Legends Review. GameSpy, 30 nov. 2009. Disponível em: <<http://pc.gamespy.com/pc/league-of-legends-clash-of-fates/1050609p1.html>>. Acesso em: 12 de jul. 2021.

SIMONSEN, Ben. Painting Gritty Realism in Concept Art. Youtube. 09 jul. 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=NJZ06msSZgc&ab_channel=BenSimonsen>. Acesso em: 13 jul. 2021.

SMITH, Quintin. League of Legends. The tower defence rest. EUROGAMER, 08 dec. 2009. Disponível em: <<https://www.eurogamer.net/articles/league-of-legends-review>>. Acesso em: 12 de jul. 2021.

SOUZA, Rafa. A História da Arte contada para Artistas. Revolution, 13 de jul. de 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6-WaHhmLu18&ab_channel=Revolution> Acesso em: 23 de jun. de 2021.

STUDIO, Flow. Color Theory for Noobs | Beginner Guide. 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AvgCkHrcj90&t=14s&ab_channel=FlowStudio>. Acesso em: 20 out. 2021.

SUBJECTIVELY. How we Designed NEW SKINS for League of Legends Champions - POOL PARTY!. 4 jul. 2021. Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XKYHJDWdJT8&ab_channel=Subjectively>. Acesso em: 13 jul. 2021.

SULLIVAN, Lucas. League of Legends Dominion post-mortem: parts of the development process were “painful”. PCGAMER, 09 de mar. de 2012. Disponível em: <<https://www.pcgamer.com/league-of-legends-dominion-post-mortem-parts-of-the-development-process-were-painful/>>. Acesso em 12 de jul. 2021.

TORRES, Léo. O que é League Of Legends. TechTudo, 28 de nov. de 2011. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2011/11/o-que-e-league-legends.html>>. Acesso em: 12 de jul. de 2021.

XU, Jiakuan. Exploring Hanfu. 2019. Disponível em: <<https://aaltodoc.aalto.fi/handle/123456789/40974>>. Acesso em: 08 nov. 2021.

YANG, Shaorong. Chinese Clothing Costumes, Adornments and Culture. 2004. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=nx5JDiacrH4C&oi=fnd&pg=PA1&dq=chinese+clothing+culture&ots=k5KSadGFX_&sig=KBVwimz26taXmDwcRmptbbNVQ7g#v=onepage&q&f=false>. Acesso em: 26 out. 2021.

ZANA, Eytan. Artstation. Disponível em: <<https://www.artstation.com/eytan>> Acesso em: 16 de jun. de 2021.

13. LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Rota Superior (Top) sendo indicada no mapa do jogo.....	17
Figura 2 - Rota da Selva (Jungle) sendo indicada no mapa do jogo.....	18
Figura 3 - Rota do Meio (Mid) sendo indicada no mapa do jogo.....	18
Figura 4 - Rota Inferior (Bot) sendo indicada no mapa, com a função de Atirador.....	19
Figura 5 - Rota Inferior (Bot) sendo indicada no mapa, com a função Suporte.....	19
Figura 6 - Posições primária (atirador) e secundária (suporte) escolhidas para início dar busca a uma partida alternada.....	20
Figura 7 - Campeãs Assassinas.....	21
Figura 8 - Campeãs Magas.....	22
Figura 9 - Campeões Lutadores.....	22
Figura 10 - Campeões Atiradores.....	23
Figura 11 - Campeões Suportes.....	23
Figura 12 - Mapa com indicação dos Nexus da base azul e base vermelha.....	24
Figura 13 - Runas pré-definidas pelo jogo, tendo em vista a primária e a secundária.....	26
Figura 14 - Runas pré-definidas pelo jogo, tendo em vista a primária e a secundária.....	26
Figura 15 - Trevoguari.....	30
Figura 16 - Grompe.....	30
Figura 17 - Acuâmina.....	30
Figura 18 - Krugues.....	31
Figura 19 - Rubrivira.....	31
Figura 20 - Azuporã.....	31
Figura 21 - Aronguejo.....	32
Figura 22 - Arauto do Vale.....	32
Figura 23 - Dragões.....	32
Figura 24 - Barão Na'Shor.....	33
Figura 25 - Visões de Piltover.....	34
Figura 26 - Visões de Zaun.....	35
Figura 27 - Visões de Ixtal.....	35
Figura 28 - Visões de Demacia.....	36
Figura 29 - Visões de Targon.....	36
Figura 30 - Visões de Noxus.....	37
Figura 31 - Visões de Ionia.....	37
Figura 32 - Visões de Shurima.....	38
Figura 33 - Visões de Freljord.....	38

Figura 34 - Visões de Bandópolis.....	39	Figura 70 - Posição T do personagem versão Yin.....	59
Figura 35 - Visões do Vazio.....	39	Figura 71 - Arma utilizada pela versão Yang.....	60
Figura 36 - Visões de Águas de Sentina.....	40	Figura 72 - Arma utilizada pela versão Yin.....	60
Figura 37 - Visões da Ilha das Sombras.....	40	Figura 73 - Simulação da Personagem em Campo.....	61
Figura 38 - Yin-Yang.....	42	Figura 74 - Imagem Final da Personagem (Splash Art).....	61
Figura 39 - Esquema das Cores.....	45		
Figura 40 - Ahri.....	46		
Figura 41 - Xin Zhao.....	46		
Figura 42 - Hanfu e adorno.....	47		
Figura 43 - Hanfu.....	47		
Figura 44 - Soraka Emissária da Luz.....	48		
Figura 45 - Soraka Emissária da Escuridão.....	48		
Figura 46 - Lux Cósmica.....	49		
Figura 47 - Lux Cosmos Negro.....	49		
Figura 48 - Yin: Habilidade básica 1.....	50		
Figura 49 - Yin: Habilidade básica 2.....	51		
Figura 50 - Yin: Habilidade Básica 3.....	51		
Figura 51 - Ultimate (Habilidade Final) - Yin.....	51		
Figura 52 - Yang: habilidade básica 1.....	52		
Figura 53 - Yang: Habilidade básica 2.....	52		
Figura 54 - Yang: habilidade básica 3.....	52		
Figura 55 - Ultimate (habilidade final: Yang).....	53		
Figura 56 - Runa.....	53		
Figura 57 - Arco-Escudo Imortal.....	54		
Figura 58 - Botas.....	54		
Figura 59 - A Coletora.....	54		
Figura 60 - Gume do Infinito.....	54		
Figura 61 - Sedenta por Sangue.....	55		
Figura 62 - Criação virtual com MetaHuman para base do personagem.....	55		
Figura 63 - esboço 1 do rosto da personagem.....	56		
Figura 64 - Modelagem de personagem usando o jogo Mir4 como base.....	56		
Figura 65 - Resultado Final da versão Yang.....	57		
Figura 66 - Resultado Final da versão Yin.....	57		
Figura 67 - Pose base para criação de personagem.....	58		
Figura 68 - Programa Adobe Photoshop com referência do aplicativo Easy Pose.....	58		
Figura 69 - Posição T do personagem versão Yang.....	59		



