

FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

MARCUS FILIPE CAMPOS DE ARAÚJO RITA

**CRIAÇÃO DE UMA CAMPEÃ E SEU TEASER TRAILER PARA
LEAGUE OF LEGENDS**

VOLTA REDONDA

2023

FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

**CRIAÇÃO DE UMA CAMPEÃ E SEU TEASER TRAILER PARA
LEAGUE OF LEGENDS**

Trabalho de Conclusão de Curso,
apresentado ao Curso de Design do UNIFOA
como requisito para obtenção do título de
Bacharel em Design.

Aluno:

Marcus Filipe Campos de Araújo Rita.

Orientadora:

Prof.^a. Aline Rodrigues Botelho.

VOLTA REDONDA

2023



55 anos

Desde 1967, esse é o nosso propósito:
CONSTRUIR O FUTURO COM VOCÊ.



FOLHA DE APROVAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso intitulado, CRIAÇÃO DE UM CAMPEÃO E SEU TEASER TRAILER PARA LEAGUE OF LEGENS. Elaborado por Marcus Filipe Campos de Araujo Rita apresentado publicamente perante a Banca Avaliadora, como parte dos requisitos para conclusão do curso de Design.

Aprovado em 29 de Maio de 2023

Banca Avaliadora

A. Botelho

Aline Rodrigues Botelho
Professor Orientador
Doutora - UniFOA

Silvio Wander Machado

Silvio Wander Machado
Professor Avaliador
Mestre - UniFOA

Marcos Kazuiti Mitsuyasu

Marcos Kazuiti Mitsuyasu
Professor Avaliador
Doutor - UniFOA

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho à minha família, pela oportunidade e apoio, e aos meus amigos e namorada por prestarem todo tipo de apoio.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à minha família, que me deu a oportunidade de ingressar na instituição. Aos meus amigos, por todo apoio ao longo dos anos. Aos meus companheiros de sala, por sempre me ajudarem e me incentivarem a evoluir. A minha namorada, por me auxiliar em várias etapas do processo deste trabalho. Por fim, agradeço à Aline Botelho, minha orientadora, pois sem ela este trabalho jamais seria possível.

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso (TCC) tem como objetivo, ampliar o conhecimento dos jogadores de League of Legends (LOL) a respeito do universo do jogo, por meio da criação de uma nova personagem. A elaboração deste projeto foi realizada com base na metodologia de Design Thinking, de Maurício Vianna et al. (2012), contando com as etapas de imersão, análise e síntese, ideação e prototipação. Seu desenvolvimento foi realizado considerando os processos padrões da empresa criadora do jogo (Riot Games), consistindo em uma parte teórica com título, resumo biográfico e três pilares de conceito (um para narrativa, outro para visuais e o último para jogabilidade), e uma parte prática com o processo de thumbnail, line art e model/expression sheet. O resultado deste processo foi o design final da personagem e um teaser trailer animado em 2D para introduzi-la aos jogadores

ABSTRACT

This undergraduate thesis aims to enhance the knowledge of League of Legends (LOL) players regarding the game's universe by creating a new character. The development of this project was based on the Design Thinking methodology by Maurício Vianna et al. (2012), encompassing the stages of immersion, analysis and synthesis, ideation, and prototyping. Its execution considered the standard processes of the game's creator company (Riot Games), comprising a theoretical part with a title, biographical summary, and three concept pillars (one for narrative, another for visuals, and the last one for gameplay), as well as a practical part with the thumbnail, line art, and model/expression sheet processes. The outcome of this process resulted in the final design of the character and a 2D animated teaser trailer to introduce her to the players.

Keywords: Concept art. Visual identity. Character design

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	17
1.1. Problematização	18
1.2. Objetivo.....	18
1.2.1. Objetivo Geral.....	18
1.2.2. Objetivos Específicos.....	18
1.3. Justificativa.....	19
1.4. Métodos e técnicas	20
1.4.1. Imersão.....	21
1.4.2. Análise e Síntese	22
1.4.3. Ideação.....	22
1.4.4. Prototipação.....	23
2. IMERSÃO.....	24
2.1. Imersão Preliminar	24
2.1.1. Pesquisa Exploratória	24
2.1.2. Pesquisa Desk	27
2.1.2.1. Jogos digitais	27
2.1.2.2. League of Legends	33
2.1.2.2.1. Classes	37
2.1.2.2.2. Runeterra.....	38
2.1.2.3. Teasers Trailer.....	49
2.1.2.4. Animação.....	51
2.1.2.4.1. Planos de enquadramento	57
2.1.2.5. Cor	62
2.1.2.6. Storytelling	68
2.1.2.7. Ilustração	73
2.1.2.8. Design de Personagens.....	78
2.1.2.9. Naming	88
2.2. Imersão em profundidade	92
2.2.1. Caderno de Sensibilização.....	92
2.2.2. Um dia na vida	102
3. ANÁLISE E SÍNTESE	105
3.1. Análise de similares	105

3.1.1. Magos e Suportes no mundo dos jogos.....	106
3.1.2. Teaser Trailers no mundo dos jogos.....	130
3.1.3. Matrizes	144
3.2. Cartões Insights	146
3.3. Diagrama de afinidades	149
3.4. Personas.....	151
3.5. Critérios norteadores.....	154
4. IDEIAÇÃO	155
4.1. Painel Semântico	155
4.2. Mapa Mental	163
4.3. Matriz de Posicionamento.....	165
5. PROTOTIPAÇÃO	180
5.1. Storyboard	183
6. CONCLUSÃO.....	194
7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	195

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Primeira pergunta do questionário	24
Figura 2 - Segunda pergunta do questionário	25
Figura 3 - Terceira pergunta do questionário	25
Figura 4 - Quarta Pergunta do questionário	26
Figura 5 - Quinta pergunta do questionário	27
Figura 6 - Divisão de categorias da plataforma Steam.....	28
Figura 7 - Jogos Super Metroid e Castlevania	29
Figura 8 - Exemplo de jogo de Ação. Call of Duty modern warfare II.....	30
Figura 9 - Exemplo de jogo de RPG. The Witcher 3	31
Figura 10 - Exemplo de jogo de Luta. The Guilty Gear Strive	31
Figura 11 - Exemplo de jogo de Estratégia. Sid Meier's Civilization VI	32
Figura 12 - Exemplo de jogo de Esporte. Tony Hawk's Pro Skater 1+2.....	33
Figura 13 - Partida de League of Legends competitivo	34
Figura 14 - Tela de carregamento do modo "Defense of the Ancients"	34
Figura 15 - Vista aérea de Summoner's Rift.....	35
Figura 16 - Vista aérea da Ponte Congelada	36
Figura 17 - Teemo e seus seguidores em Bandópolis	39
Figura 18 - Cidade Demaciana.....	39
Figura 19 - Mausoléu dos Glacinas em Freljord.....	40
Figura 20 - - Helia, a antiga capital das ilhas das bênçãos	41
Figura 21 - Monastério Ioniano.....	42
Figura 22 - Vista panorâmica de Noxus	42
Figura 23 - Cidade capital Ixaocan.....	43
Figura 24 - Expansão do vazio	44
Figura 25 - Avenida em Piltover	45
Figura 26 - Profundezas de Zaun.....	45
Figura 27 - Império de Shurima.....	46
Figura 28 - Personagens Darkin.....	47
Figura 29 - Vista do Monte Targon.....	48
Figura 30 - Visão panorâmica de Águas de Sentina	49
Figura 31 - Tease Trailer de Swain	50
Figura 32 - Teaser Trailer de Jhin	51
Figura 33 - Exemplo de animação 2D digital.....	52
Figura 34 - Exemplo de animação em pixel	53
Figura 35 - Exemplo do uso de rotoescopia na produção do filme Alice no país das maravilhas.....	53
Figura 36 - Exemplo de personagem para animação 3d.....	54
Figura 37 - Exemplo de filme em que foi usado stop motion. Filme: O fantástico senhor raposo	55
Figura 38 - Exemplo de Motion	55
Figura 39 - Exemplo de Layouts em Parallax.....	56
Figura 40 - Planos básicos do cinema	58

Figura 41 - Exemplo de plano aberto	59
Figura 42 - Exemplo de plano médio.....	60
Figura 43 - Exemplo de plano fechado.....	60
Figura 44 - Exemplo de plano fechado em Close.....	61
Figura 45 Exemplo de plano fechado Detalhe.....	62
Figura 46 - Cores primárias aditivas e subtrativas	63
Figura 47 - Círculo cromático	64
Figura 48 - Exemplo de Matiz, Saturação e Brilho	65
Figura 49 - Combinação monocromática	65
Figura 50 - Combinação complementar	66
Figura 51 - Combinação complementar dividida	66
Figura 52 - Combinação em Tríade.....	67
Figura 53 - Combinação análoga	67
Figura 54 - Variações de combinações complementares.....	68
Figura 55 - Arco narrativo por Gustav Freytag	69
Figura 56 - Arco narrativo- Os três porquinhos	70
Figura 57 - Arco narrativo aplicado ao design de produtos	71
Figura 58 - Mapeamento de emoções.....	72
Figura 59 – Exemplo de ilustração artística por Fito Espinosa.....	74
Figura 60 - Exemplo de ilustração em quadrinhos por Scott McCloud.....	75
Figura 61 - Exemplo de StoryBoard por Federico Miraglia.....	76
Figura 62 - Exemplo de Ilustração para jogos por Mike Azevedo	77
Figura 63 - Exemplo de Concept Art para jogos por Zeronis	78
Figura 64 - Identificação dos Simpsons pela Lei da pregnância	79
Figura 65 - Criação de uma embalagem através da lei da unidade	80
Figura 66 - Criação de um anúncio por meio da lei da segregação	81
Figura 67 - Exemplo de thumbnail.....	82
Figura 68 - Arte conceitual por Glen Keane	83
Figura 69 - Design do personagem Blitzcrank por TB Choi.....	83
Figura 70 - Model Sheet de Korra, para a série A lenda de Korra.....	84
Figura 71 Criação de um campeão por Gem Lim.....	85
Figura 72 - Roteiro para criação de Evelynn por Gem Lim	86
Figura 73 - Primeiras Thumbnails de Evelynn por Gem Lim	86
Figura 74 - Line art e exploração de cores da personagem Evelynn por Gem Lim...	87
Figura 75 - Modelo final de Evelynn por Gem Lim	88
Figura 76- Marca Jordan, exemplo de nome patronímico	89
Figura 77 - Marca FedEx, exemplo de nome patronímico.....	89
Figura 78 – Marca Brasil, exemplo de nome Toponímicos	90
Figura 79 – Marca Jaguar, exemplo de nome Metafóricos	90
Figura 80 – Marca Orange, exemplo de nome Encontrado.....	91
Figura 81 – Marca Accenture, exemplo de nome Artificial	91
Figura 82 – Marca Diamante Negro, exemplo de nome de Status.....	92
Figura 83 - Pergunta 01 do caderno de sensibilização. Respondente 01.	93
Figura 84 - Pergunta 02 do caderno de sensibilização. Respondente 01.	94
Figura 85 - Pergunta 03 do caderno de sensibilização. Respondente 01.	94
Figura 86 - Pergunta 04 do caderno de sensibilização. Respondente 01.	95

Figura 87 - Segunda parte da pergunta 04 do caderno de sensibilização. Respondente 01.	95
Figura 88 - Pergunta 01 do caderno de sensibilização. Respondente 02.	96
Figura 89 - Segunda parte da pergunta 01 do caderno de sensibilização. Respondente 02.	96
Figura 90 - Pergunta 02 do caderno de sensibilização. Respondente 02.	97
Figura 91 - Pergunta 03 do caderno de sensibilização. Respondente 02.	98
Figura 92 - Pergunta 04 do caderno de sensibilização. Respondente 02.	99
Figura 93 - Pergunta 01 do caderno de sensibilização. Respondente 03.	100
Figura 94 - Pergunta 02 do caderno de sensibilização. Respondente 03.	101
Figura 95 - Pergunta 03 do caderno de sensibilização. Respondente 03.	101
Figura 96 - Pergunta 04 do caderno de sensibilização. Respondente 03.	102
Figura 97 - Ilustração oficial de Syllas.....	106
Figura 98 - Thumbnail de Syllas por Sunny Pandita	107
Figura 99 - Apresentação dos pilares visuais de Syllas	108
Figura 100 - Exploração de efeitos visuais de Syllas por Sunny Pandita.....	109
Figura 101 - Exploração das habilidades de Syllas por Sunny Pandita	110
Figura 102 - Exploração das "armas" de Syllas por Sunny Pandita	110
Figura 103 - Exploração das "armas" de Syllas por Sunny Pandita	111
Figura 104 - Ilustração oficial do Fiddlesticks (2020)	112
Figura 105 - Ilustração oficial do Fiddlesticks (2009)	113
Figura 106 – Ultimate de Fiddlesticks do conto “Vozes”	114
Figura 107 - Conceito finalizado de Fiddlesticks por Sunny Pandita.....	115
Figura 108 - Ilustração oficial de Aurelion Sol	116
Figura 109 - Kit de habilidades de Aurelion Sol.....	117
Figura 110 - Construção de Aurelion Sol por LittleDruid	118
Figura 111 - Construção de Aurelion Sol por LittleDruid, imagem 02.....	118
Figura 112 - Ilustração oficial de Swain.....	119
Figura 113 - Organização secreta de Noxus, Rosa Negra	120
Figura 114 - Swain In-game	121
Figura 115 - Ilustração oficial de Yummi	121
Figura 116 - Ilustração de yummi para o jogo Legends of Runeterra.....	122
Figura 117 - Ilustração oficial de Geralt.....	123
Figura 118 - Sinais usados por Geralt para evocar magia	124
Figura 119 - Ilustração oficial de Mona	125
Figura 120 - Magias de Mona.....	126
Figura 121 - Ilustração oficial de Kiriko	127
Figura 122 - Kiriko e a Kitsune	128
Figura 123 - Exemplos do traje de Kiriko na realidade	129
Figura 124 - Inari Okami, patrona das raposas	129
Figura 125 - Representação de Demacia.....	130
Figura 126 - representação dos magos.....	131
Figura 127 - Clímax do Teaser Trailer de Syllas	132
Figura 128 - Demonstração da noite do Teaser	133
Figura 129 - Parte de exposição do Teaser Trailer "Terror em Demacia"	133
Figura 130- Clímax do Teaser Trailer "Terror em Demacia"	134
Figura 131 - Céu estrelado mostrado no Teaser.....	135

Figura 132 - Surgimento de Aurelion Sol	135
Figura 133 - Exibição do emblema do jogo	136
Figura 134 - Cena inicial do Teaser	137
Figura 135 - Swain durante o Climax do Teaser	138
Figura 136 - Demonstração do livro sobre os portais	139
Figura 137 - Surgimento do Vazio.....	140
Figura 138- Texturas exibidas no Teaser trailer de The Witcher 3.....	141
Figura 139 - Medalhão de Geralt.....	141
Figura 140 - Imagem oficial de seu Teaser	142
Figura 141 – Ilustração do passado de Kiriko	143
Figura 142 - - Ilustração do presente de Kiriko.....	144
Figura 143 - Cartões Insights com tema de campeão.....	147
Figura 144 - Cartões Insights com tema de Runeterra.....	148
Figura 145 - Cartões Insights com tema de Teaser Trailer	148
Figura 146 - Diagrama de afinidades 01	149
Figura 147 - Diagrama de afinidades 02	150
Figura 148 - Diagrama de afinidades 03	150
Figura 149 - Persona 01.....	151
Figura 150 - Persona 02.....	152
Figura 151 - Persona 03.....	152
Figura 152 - Persona 04.....	153
Figura 153 - Persona 05.....	153
Figura 154 - Aplicação do processo padrão da Riot games.....	155
Figura 155 - Painel Semântico: Viajante	156
Figura 156 - Painel Semântico: Colecionador	157
Figura 157 - Painel Semântico: Colecionador	157
Figura 158 - Painel Semântico: Darkin.....	158
Figura 159 - Painel Semântico: Armazenamento	158
Figura 160 - Painel Semântico: Yordle.....	159
Figura 161 - Painel Semântico: Personalidade	159
Figura 162 - Exemplo da diversidade de estilos dentro do League.....	161
Figura 163 - Painel Semântico: Teaser Trailer	162
Figura 164 - Desenvolvimento da personagem.....	163
Figura 165 - Mapa Mental: Desenvolvimento do livro	164
Figura 166 - Mapa Mental: Desenvolvimento do livro	164
Figura 167 - Guia para Matriz de Posicionamento da personagem	166
Figura 168 - Guia da segunda matriz de personagem	169
Figura 169 - Guia da matriz da mochila	171
Figura 170- Guia da matriz do livro	172
Figura 171 - Guia matriz de cores parte 1	173
Figura 172 - Guia matriz de cores, parte 2.....	174
Figura 173 - Guia matriz de nomes	175
Figura 174 - Guia Matriz de posicionamento do teaser trailer	178
Figura 175 - Line Art Final de Taya	180
Figura 176 - Model Sheet de Taya.....	181
Figura 177 - Expression Sheet de Taya	181
Figura 178 - Model Sheet livro e mochila	182

Figura 179 - Taya dentro de jogo	182
Figura 180 - Roteiro para o Teaser Trailer parte 1	184
Figura 181 - Roteiro para o Teaser Trailer parte 2	185
Figura 182 - Versão A do storyboard	186
Figura 183 - Versão B do storyboard	186
Figura 184 - Versão C do storyboard	187
Figura 185 - Ilustração cena 02.....	188
Figura 186 - Ilustração cena 03.....	188
Figura 187 - Ilustração cena 04.....	189
Figura 188 - Ilustração cena 05.....	189
Figura 189 - Ilustração cena 06.....	190
Figura 190 - Ilustração cena 07.....	190
Figura 191 - Ilustração cena 08.....	191
Figura 192 - Ilustração cena 09.....	191
Figura 193 - Ilustração cena 10.....	192
Figura 194 - Ilustração cena 11.....	192
Figura 195 - Ilustração cena 12.....	193

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Matriz comparativa entre magos e suportes no mundo dos jogos.....	145
Tabela 2 - Matriz comparativa entre os Teaser Trailers no mundo dos jogos.....	146
Tabela 3 - Matriz de posicionamento da personagem respondida pelo autor.....	166
Tabela 4 - Matriz de posicionamento da personagem – Respondente 1	167
Tabela 5 - Matriz de posicionamento da personagem – Respondente 2	167
Tabela 6 - Matriz de posicionamento da personagem – Respondente 3.....	168
Tabela 7 - Segunda matriz de posicionamento da personagem respondida pelo autor.....	169
Tabela 8 - Segunda matriz de posicionamento da personagem – Respondente 1	170
Tabela 9 - Segunda matriz de posicionamento da personagem – Respondente 2	170
Tabela 10 - Segunda matriz de posicionamento da personagem – Respondente 3	171
Tabela 11 - Matriz de posicionamento da mochila respondida pelo autor	172
Tabela 12 - Matriz de posicionamento do livro respondida pelo autor	172
Tabela 13 - Matriz de posicionamento de cores respondida pelo autor.....	174
Tabela 14 - Matriz de posicionamento de nomes respondida pelo autor	176
Tabela 15 - Matriz de posicionamento de nomes– Respondente 1	176
Tabela 16 - Matriz de posicionamento de nomes– Respondente 2	176
Tabela 17 - Matriz de posicionamento de nomes– Respondente 3	177
Tabela 18 - Matriz de posicionamento do teaser trailer respondida pelo autor.....	179
Tabela 19 - Matriz de posicionamento do storyboard respondida pelo autor.....	187

LISTA DE SIGLAS

LoL – League of Legends

1 INTRODUÇÃO

A ideia de que jogos online estão dominando o mercado e se espalhando para além de seus nichos é algo comum entre as mídias especializadas, não é à toa que grandes estúdios estão se voltando cada vez mais para curtas ou séries animadas.

Atualmente a empresa que mais se empenha neste ponto é a RIOT Games, assumindo a responsabilidade anual de expandir o universo de seus 3 maiores sucessos, League of Legends, Legends of Runeterra e Valorant. Através de uma equipe especializada, a empresa consegue equiparar o design de produção dessas animações com qualquer estúdio premiado.

Um exemplo recente disto é a série Arcane, que ganhou 4 premiações no Emmy 2022, entre elas o prêmio de melhor animação. O sucesso de Arcane se dá por muitas questões, mas a principal delas é a exploração de personagens e regiões icônicas, presentes desde o começo de League of Legends - LoL.

Por ser um jogo onde o conflito entre as equipes é o ponto principal, pouco se fala sobre o universo que o envolve. Caso os jogadores queiram se aprofundar nele, devem acessar o site oficial da empresa e lá buscar entender a história dos personagens e regiões através de contos e imagens, ou consumir as animações feitas pela empresa.

Este projeto é construído pela perspectiva de que quanto mais souberem, mais interessados os jogadores estarão para consumir novos projetos. E para tal, deve-se evidenciar o mundo de League of Legends e seus personagens de forma mais ativa e direta, através da criação de uma nova campeã, com uma narrativa, habilidades e falas que remetem diretamente a história por trás das 13 regiões do jogo. Também será feito um teaser trailer com o objetivo de divulgar a personagem e cativar o público a usufruir deste novo jeito de enxergar o League.

1.1 Problematização

O problema principal que este projeto busca resolver é a escassez de conhecimento a respeito das regiões do jogo League of Legends por parte de seus jogadores.

A empresa responsável pelo jogo, Riot Games, já cria diversos produtos que derivam de suas regiões, porém estes não são presentes ativamente dentro do jogo, tão pouco são aprofundados na história deste universo.

O problema se dá, pois, a falta de conhecimento dos jogadores restringe a criação de produtos derivados do universo, além de impossibilitar a Riot Games de localizar histórias e regiões cujo público tenha maior afinidade. Fazendo com que a empresa se baseie apenas na popularidade dos personagens para gerarem novos conteúdos, o que resulta em uma falta de diversidade e empobrecimento do universo que rodeia o jogo.

1.2. Objetivo

1.2.1 Objetivo Geral

Desenvolver artes conceituais para uma nova campeã de League of legends e criar seu Teaser Trailer animado.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Criação do conceito da personagem através do processo padrão da empresa: título, resumo biográfico e três pilares de conceito (um para narrativa, outro para visuais e o último para jogabilidade);

- Elaboração de artes conceituais para definir o visual final da personagem dentro do cenário do jogo;
- Desenvolvimento de Storyboard para o processo de animação;
- Refinamento e pintura dos frames que deverão ser animados;
- Sonorização e edição para conclusão da animação.

1.3 Justificativa

Riot Forge é uma distribuidora focada em jogadores e desenvolvedores. A empresa é uma ramificação da Riot Games que tem como objetivo desenvolver, junto com estúdios consolidados, novos jogos dentro do universo do LOL e com isso expandi-lo de tal forma que seus jogadores possam vivenciar o jogo como nunca. (Riotforgegames.com)

Hoje a distribuidora conta com 2 jogos lançados e outros 2 por vir. O primeiro deles, e até então o maior, é o *Ruined King: Uma história de League of Legends*, que, segundo o site Vginsights.com, vendeu mais de 250 mil cópias e conta com 89,5% de análises positivas, levando em consideração apenas a plataforma PC.

O segundo jogo lançado pela distribuidora foi *Hextech Mayhem; uma história de League of Legends*, o qual, conforme o mesmo site, vendeu pouco mais de 62 mil cópias.

Para justificar essa diferença de vendas, podemos considerar que o primeiro foi parte de um evento dentro de League of Legends, chamado de Sentinelas da Luz. (leagueoflegends.com). Este evento foi iniciado em 8 de julho de 2021 e durou até 10 de agosto de 2021 e contou com a exploração dos acontecimentos que assolavam todas as regiões do LoL e afetavam diretamente a história de outros campeões. Vale ressaltar que o lançamento dos campeões Akshan, Viego e Gwen são consequências diretas dos acontecimentos desta história (leagueoflegends.com).

Segundo o canal oficial de LoL o trailer que inicia este evento chegou a quase 9 milhões de visualizações. Segundo uma notícia publicada no site milenium.gg “Considerando os dados recentes do mês de agosto de 2022, League of Legends tem 124 milhões de contas ativas.”. Portanto, pode-se afirmar que há um enorme potencial

de conversão de jogadores de LoL para consumidores de outras mídias nesse universo.

Este projeto busca fortalecer o conhecimento dos jogadores a respeito da história do jogo e suas regiões, para que assim o público tenha mais envolvimento para eventos que ajudem a construir o universo do LoL, e para jogos ou séries que utilizam isso como pretexto.

Segundo o artigo sobre mercado de games do portal Diário popular,

O mercado de jogos online é maior que a indústria cinematográfica e musical juntas e movimenta milhões de dólares por ano. De acordo com o levantamento da TechNet Immersive, o segmento está avaliado em aproximadamente US \$163,1 bilhões.

O design com foco na pré-produção de uma animação, jogo ou qualquer tipo de obra semelhante é chamado de Concept Art. Segundo o site Ebac.art,

Concept Art é a representação visual que conta uma história e transmite a aparência de cenários, personagens, objetos e acessórios, ou seja, esta é uma técnica que estabelece a visão inicial de um filme, game ou animação. Portanto, anote aí: a representação elaborada por meio da Concept Art oferece um fortíssimo ponto de referência que ajuda a alinhar os profissionais criativos envolvidos num determinado projeto.

E de acordo com o site sakugabrasil,

Um bom *design* precisa ser versátil, ser útil para a produção, ter boas funcionalidades e, claro, ter seu charme único. Ser diferente nunca fará um *design* melhor ou pior que o outro. De maneira resumida, esses são os três pilares que sustentam um design de personagens, agora você pode de maneira técnica tentar entender melhor sobre esse mundo!

Tendo em vista os artigos anteriores, pode-se notar a semelhança entre a criação de Concept Art com a de uma Identidade Visual. Ambas devem ser feitas cuidadosamente, tendo em mente as necessidades do cliente, necessidades do público e restrições do projeto, não podendo ser resumido em algo bonito ou feio, mas sim em sua efetividade.

1.4 Métodos e técnicas

O método que será utilizado durante o desenvolvimento do projeto será o Design Thinking dos autores Maurício Vianna, Ysmar Vianna, Isabel K. Adler, Brenda Lucena e Beatriz Russo (2012). Esta metodologia conta com quatro etapas fundamentais: imersão, análise e síntese, ideação e prototipação.

1.4.1 Imersão

Essa etapa tem como objetivo aproximar dos contextos do projeto e fazer a classificação dos problemas que deverão ser resolvidos, essa fase é subdividida em outras duas etapas importantes, como é apresentado.

- **Imersão Preliminar**

A primeira divisão pode ser também chamada como descoberta, pois é nessa parte onde objetiva inicialmente entender os problemas. Essa etapa é dividida em outras três partes sendo elas o reenquadramento, pesquisa exploratória e pesquisa desk. Neste projeto apenas as duas últimas foram utilizadas.

Pesquisa Exploratória: auxilia no entendimento do contexto que será trabalhado, sendo uma pesquisa de campo preliminar, também realiza levantamentos relevantes de informações que contribuiram para outras etapas, ajudando nos temas que serão investigados na Pesquisa Desk também.

Pesquisa Desk: busca de informações sobre o tema através de vários meios, sendo eles livros, blogs, artigos, entre outros.

- **Imersão em Profundidade**

Essa segunda parte tem como função identificar comportamentos externos e mapear as necessidades e padrões, sendo uma pesquisa qualitativa. Tendo foco nas pessoas e o que as envolvem, o que elas pensam, o que falam e assim por diante.

Cadernos de Sensibilização: utilizado na coleta de dados de usuários tendo o mínimo de interferência nas ações adquirindo informações sobre eles e seus universos.

Um dia na vida: é feita uma simulação por parte do autor do projeto sobre a vida do usuário estudado. Essa etapa permite que o pesquisador se coloque no lugar do usuário.

1.4.2 Análise e Síntese

Nessa etapa foram organizadas todas as informações recolhidas na parte de imersão. Com isso é realizada uma síntese para nortear as etapas finais do projeto de maneira precisa, a fim de contribuir na solução do problema.

Cartões de Insights: nessa fase as informações coletadas na etapa de imersão são separadas e classificadas em cartões, contribuindo para uma rápida consulta.

Diagrama de Afinidades: tem como finalidade organizar em grupos os cartões insights de acordo com suas afinidades, similaridades, dependências ou proximidades.

Mapa Conceitual: Visualização gráfica que tem a finalidade de simplificar e organizar visualmente dados complexos de campo.

Critérios Norteadores: São definidos os critérios que não devem ser perdidos de vista ao longo do projeto.

Personas: criação de personagens fictícios com perfis extremos em cima dos comportamentos dos consumidores, colocando seus desejos, necessidades e expectativas para ajudar na geração e validação de ideias.

1.4.3 Ideação

É nesse momento em que surgem as ideias que irão inovar o projeto utilizando as informações organizadas na parte de análise e síntese.

Brainstorming: geração de muitas ideias em um curto tempo.

Matriz de Posicionamento: análise de cada opinião gerada no projeto com base nos critérios norteadores, a fim de chegar a uma decisão por meio de classificação. As soluções selecionadas serão transformadas em protótipos.

1.4.4 Prototipação

Para Viana et. al (2012) esta etapa é considerada a última fase do projeto, mas que pode ser realizada durante as outras etapas, contribuindo na validação e escolha final do projeto de acordo com as ideias selecionadas na etapa anterior.

Storyboard: criação de uma história por desenhos, colagens, fotografias ou outros tipos de técnicas para visualizar o desencadeamento de uma solução.

2 IMERSÃO

2.1 Imersão Preliminar

2.1.1 Pesquisa Exploratória

Para maior entendimento sobre como enxergar a construção deste projeto, se fez necessário o uso da plataforma Google Forms.

O formulário foi criado em 16 de outubro de 2022 e se manteve aberto até o dia 18 de outubro de 2022. Ele foi distribuído em diversos grupos, atingindo diferentes nichos de pessoas, totalizando 74 respondentes no total.

As primeiras duas perguntas do formulário servem para se ter noção do público que ele alcançou. Descobrimos que sua faixa etária majoritária está entre jovens de 18 até 27 anos, totalizando 53 pessoas (71,6%) e que dos 74 respondentes, apenas 26 são jogadores ativos e que 21 são jogadores inativos.

Qual sua idade?

74 respostas

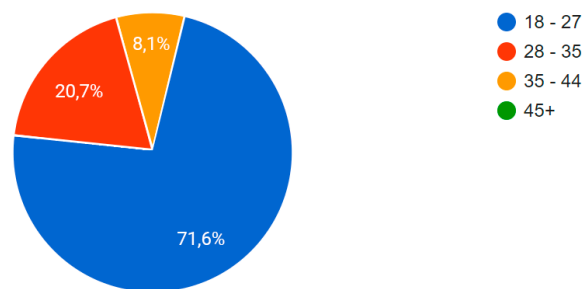


Figura 1 - Primeira pergunta do questionário

Fonte: O autor (2022)

Você joga ou já jogou League of Legends ou jogos semelhantes?

74 respostas



Figura 2 - Segunda pergunta do questionário

Fonte: O autor (2022)

As próximas duas perguntas são voltadas para a construção da personagem.

A questão de número 3 introduz a ideia da campeã ser uma historiadora e faz com que os respondentes escolham a classe da personagem. O ganhador foi a classe de Mago com 34 votos (45,9%), em segundo lugar a classe de Suporte com 28 (37,8%).

Todo personagem de LoL é construído com base em uma classe.

Tendo em mente que a personagem que este projeto se propõe a criar é uma historiadora. Qual deveria ser sua classe?

Caso pense um pouco fora da caixinha, use o "outros" para expressar o que pensou.

74 respostas

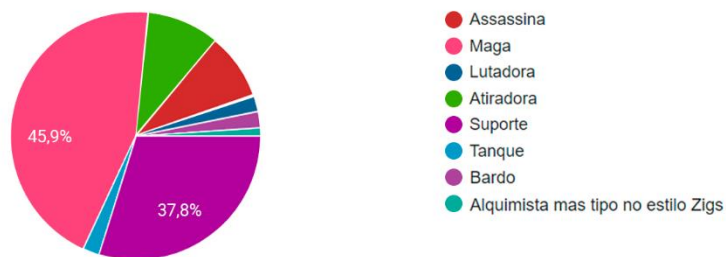


Figura 3 - Terceira pergunta do questionário

Fonte: O autor (2022)

A última pergunta apresenta sugestões de traços para a personalidade da campeã, trazendo características pouco exploradas em outros personagens e permitindo que o respondente adicionasse alguma que lhe viesse à mente. Os mais votados foram: Viajante com 45 votos; Colecionador com 34 votos e o terceiro lugar ficou dividido entre Fofoqueiro e Darkin, ambos com 26 votos.

Importante ressaltar que a característica “Darkin” é específica do jogo. “Darkins são parte de uma raça antiga aprisionada nas armas de seus portadores” (Universe.leagueoflegends.com).

Os campeões do League são construídos com base em três pilares (narrativa, conceito e jogabilidade)

Marque abaixo as ****TRÊS**** características que você considera mais interessantes para esse projeto

Caso pense um pouco fora da caixinha, use o "outros" para expressar o que pensou.

74 respostas

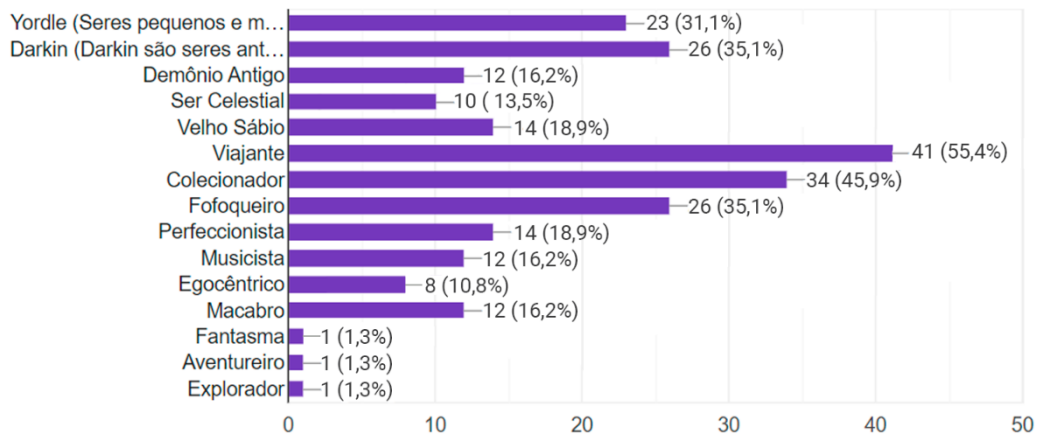


Figura 4 - Quarta Pergunta do questionário

Fonte: O autor (2022)

Para encerrar o formulário foi perguntado se os respondentes gostariam de expressar algum comentário, opinião ou pensamento sobre o projeto ou o formulário em si.

Deixe aqui algum comentário, opinião ou pensamento que tenha tido sobre o projeto ou enquanto respondia o formulário.

20 respostas

personalidade de um noxiano), seu calouro Rodrigo aqui, eu adoraria te ajudar nesse projeto se quiser me chama no PV faço com maior prazer

Um historiador que foca em colecionar objetos do passado e do presente, que encontra um livro (darkin) que aumenta a sua sede por conhecimento e ai ele passa a viajar atrás de mais e mais, até saber tudo.

Gostei da ideia de trazer um historiador pro jogo. Gostaria bastante que as habilidades dele envolvessem os objetos que ele encontra. Tipo, ele sacar um medalhão, uma pulseira, uma adaga. e isso mudar alguma habilidade. Tipo o apheios

Você já tinha me contado sobre essa ideia, gosto muito dela e acho que a riot realmente poderia fazer algo do tipo

Um yordle Indiana Jones

Cara eu só marquei colecionador e viajante, por que eu lembrei que em zaun tem uma galera que tenta viver retirando coisas do lixo que fica bem abaixo de tudo. Ai eu pensei em um personagem que pega esse lixo e monta uma maquina pra conseguir viajar e cumprir o sonho dele

Figura 5 - Quinta pergunta do questionário

Fonte: O autor (2022)

2.1.2 Pesquisa Desk

2.1.2.1 Jogos digitais

De acordo com Schuytema (2008, p.447),

Um jogo eletrônico é uma atividade lúdica formada por ações e decisões que resultam numa condição final. Tais ações e decisões são limitadas por um conjunto de regras e por um universo, que no contexto dos jogos digitais, são regidos por um programa de computador.

Jogos digitais são uma realidade desde o lançamento de Computer Space em 1971, seguido pelo lançamento de Pong em 1972. Desde então, os jogos não pararam de evoluir, graficamente, logisticamente e financeiramente. Segundo a Forbes,

Sobre os gêneros criados pela comunidade pode-se citar o Metroidvania que, de acordo com o site Gameblast.com, é uma junção das características do jogo Super Metroid com as de Castlevania: Symphony of the Night. O artigo ainda ressalta que na época Castlevania foi muito comparado com Super Metroid por utilizar a mesma fórmula. Porém aqui ela ganhava nova identidade e mais camadas de complexidade enquanto mantinha características semelhantes. Desde então o termo passou a ser usado para definir jogos que davam continuidade a essa fórmula, se inspirando nesses dois clássicos e aprimorando o que achasse relevante.



Figura 7 - Jogos Super Metroid e Castlevania

Fonte: <https://screenrant.com/metroidvania-meaning-definition-explained/>

Visto que o leque de gêneros e subgêneros é vasto, rico e está em constante mudança, pode-se identificar um certo padrão. Grande parte dessa árvore genealógica de categorias cresce e deriva das mesmas raízes. Como identificado pelo evento de premiação mais importante do mundo de jogos digitais, o TheGameAwards, esses gêneros raízes são: Ação, Ação e aventura, Role Playing, Luta, Estratégia, Esportes.

Segundo o site Ligadosgames.com, Jogos de ação são aqueles que usam das habilidades e reflexos do jogador para a progressão do jogo, estes tendem a ter um ritmo acelerado. Jogos de ação e aventura são uma categoria diferente,

normalmente são mais lentos que jogos de ação pois priorizam a aventura e exploração do mundo enquanto mantém o jogador acompanhando a narrativa.



Figura 8 - Exemplo de jogo de Ação. Call of Duty modern warfare II

Fonte: <https://www.callofduty.com/br/pt/modernwarfare2>

Os jogos de Role Playing, conhecidos como RPG, são um do gênero mais diversos. De acordo com o site gogamers.com, Role Playing significa interpretação de papéis, aqui o jogador deve assumir o controle de um personagem, enfrentar seus inimigos e evoluir enquanto acompanha a narrativa.



Figura 9 - Exemplo de jogo de RPG. The Witcher 3

Fonte: <https://gamehall.com.br/o-que-fez-de-the-witcher-3-wild-hunt-uma-experiencia-incrive/>

Retornando ao site Ligadosgames.com, Jogos de luta são um dos gêneros mais competitivos, aqui um jogador encara o outro em um combate corpo a corpo ou com armas. O objetivo nestes jogos é apenas ser o jogador vitorioso.



Figura 10 - Exemplo de jogo de Luta. The Guilty Gear Strive

Fonte: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2021/06/11/review-de-guilty-gear-strive->

O mesmo site conceitualiza o gênero estratégia como sendo um gênero rico e vasto, onde ter estratégia, um bom planejamento e táticas eficientes, são as coisas mais importantes. Aqui o jogador deve se posicionar a frente de seu oponente, gerenciar unidades, manipular combates, gerir recursos e até mesmo construir uma civilização a fim de vencer o jogo.



Figura 11 - Exemplo de jogo de Estratégia. Sid Meier's Civilization VI

Fonte: <https://www.playstation.com/pt-br/games/sid-meier-s-civilization-vi/>

O site trata o gênero esportes como parte de um aglomerado de gêneros chamado de Simulação. Aqui o ponto principal é a simulação de um esporte ou atividade.



Figura 12 - Exemplo de jogo de Esporte. Tony Hawk's Pro Skater 1+2

Fonte: <https://store.epicgames.com/pt-BR/p/tony-hawks-pro-skater-1-and-2>

2.1.2.2 League of Legends

Como o site oficial do jogo descreve, "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".



Figura 13 - Partida de League of Legends competitivo

Fonte: <https://istoe.com.br/como-funciona-o-league-legends/>

Buscando aprofundar essa descrição, entende-se que League of Legends é um jogo gratuito, distribuído pela Riot Games. O jogo é disponibilizado para computador, contando com uma versão para celulares chamada de Wild Rift. O jogo foi inspirado no modo “Defense of the Ancients” do jogo Warcraft III.

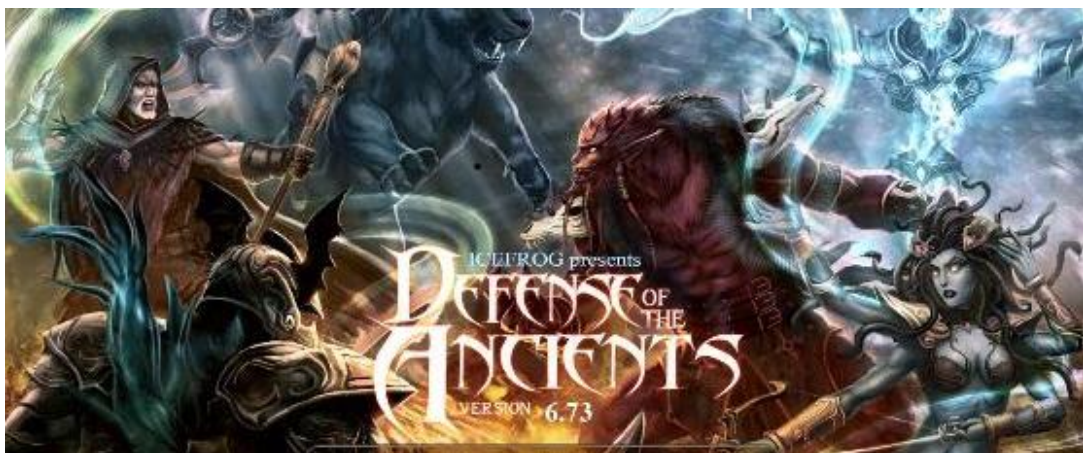


Figura 14 - Tela de carregamento do modo “Defense of the Ancients”

Fonte: https://www.wikiwand.com/pt/Defense_of_the_Ancients

O jogo apresenta 3 modos de jogabilidade: Summoner 's Rift, ARAM e TeamFight Tactics, sendo o modo Summoner' s Rift o principal. Neste cenário o jogador e seu time, constituído por mais 4 jogadores, devem batalhar contra outros 5 jogadores a fim de destruir sua fonte de poder, chamada de Nexus.



Figura 15 - Vista aérea de Summoner's Rift

Fonte: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/07/summoners-rift-conheca-o-mapa-de-league-of-legends-guia.ghtml>

O modo de jogo ARAM é o mais rápido e direto que o LoL oferece, os objetivos e campeões são os mesmos, porém, se passa em apenas uma ponte congelada e os campeões são escolhidos aleatoriamente.



Figura 16 - Vista aérea da Ponte Congelada

Fonte: <https://br.millennium.gg/guias/4092.html>

O modo TeamFight Tactics é o mais recente entre todos. Diferente do ARAM, o modo não possui a mesma estrutura de Summoner's Rift, o objetivo deixa de ser destruir o nexus inimigo e passa a ser a sobrevivência do jogador.

A jogabilidade nesse modo também é diferente, segundo o site Millenium.
gg,

Neste modo, oito jogadores se enfrentam em partidas de um contra um e o campeão será o último jogador vivo no campo. Para jogar é necessário combinar campeões disponíveis em um grupo selecionado aleatoriamente e utilizar suas forças e itens para criar composições capazes de vencer as batalhas da partida.

Um ponto válido de destaque são os campeões. Em League of Legends os personagens que o jogador pode escolher para utilizar em todos os modos são chamados de Campeões.

2.1.2.2.1 Classes

Segundo o site oficial do jogo, existem mais de 140 campeões, divididos entre 6 classes. O site blog 2am gaming detalha mais cada uma delas:

Sobre campeões assassinos,

Os Retalhadores (também tratados como “Assassinos”) são uma Classe de campeões do LoL que tem como principais características a sua excelente mobilidade e uma grande força na hora de causar dano. O chamado “burst damage” pode matar quase que instantaneamente os personagens “não tanques”. Em contrapartida, essa Classe traz Campeões um tanto frágeis, de forma que podem ser mortos com a mesma velocidade em que são capazes de causar dano

Sobre campeões magos,

Os Magos são Campeões capazes de lançar feitiços mágicos para atrapalhar os inimigos. Essa categoria é vasta, de forma que esses personagens podem ser bons atacando de perto ou de longe, por exemplo. A maioria dos jogadores gosta de concentrar a estratégia em utilizar os poderes mágicos para detonar com alvos primários, no entanto, há também quem prefira fazê-los capazes de manipular adversários, protegendo, assim, os outros players de seu time.

Sobre campeões Lutadores,

Os Lutadores são uma categoria versátil de personagem, capaz de agradar diversos tipos de jogadores. Entre suas habilidades, está o fato de atuarem bem tanto no ataque, como também na defesa. Seus ataques são de curta distância, mas essa exposição ao perigo é compensada com uma boa dose de pontos de resistência.

Sobre campeões Atiradores,

Os atiradores são uma Classe de Campeões do LoL que traz personagens focados em causar muito dano sem ficar cara a cara com o perigo. Há quem compare esta categoria com os “Snipers” dos jogos de tiro em primeira pessoa. Ou seja, causam muito dano de longa distância.

Sobre campeões Suportes,

Esses personagens lançam mão de ferramentas de proteção e apoio bastante úteis, de forma que esses Campeões são fundamentais para o sucesso da equipe.

Sobre campeões Tanque,

Ele tem uma boa base defensiva, ajudando em situações específicas dentro da partida. Em compensação, sua mobilidade é baixa e saber como movimentar-se pelo mapa é um elemento chave de quem joga com esse tipo de Campeão

O site adiciona mais uma categoria em cima das reconhecidas pelo jogo, nomeados de campeões Únicos ou Especialistas,

São uma classe pequena de Campeões que, em teoria, não se encaixam em nenhuma das categorias “originais” de personagens presentes no League of Legends. Eles têm um “estilo único” de jogo.

Isso acontece porque suas qualidades se misturam bastante, ou seja, tal personagem se encaixaria tanto como um Tanque, como também como um Mago, por exemplo. Assim, para não haver confusão na sua categorização, estes Campeões acabaram se encaixando nessa Classe “alternativa”

2.1.2.2.2 Runeterra

Runeterra é o mundo onde League of Legends se passa. Nele existem 12 oceanos, 3 arquipélagos e o supercontinente de Valoran (lugar onde as regiões e personagens do LoL se encontram). (Leagueoflegends.fandom.com)

Dentro de Valoran se encontram 13 regiões, são elas: Bandópolis, Demacia, Freljord, Ilha das Sombras, Ionia, Ixtal, Noxus, Vazio, Piltover, Shurima, Targon, Zaun e Águas de Sentina (Leagueoflegends.com)

Bandópolis é uma região povoada pelos yordles, pequenos seres mágicos que misturam traços humanos com o de mamíferos. O lar dos yordles não existe no plano material e há muita controvérsia sobre onde se localiza, uma vez que o acesso ao lugar se dá por meio de portais invisíveis.

O lugar é repleto de mistério, “não há duas pessoas neste mundo que concordem sobre o que realmente viram” (Universe.leagueoflegends.com), mas existe uma coisa certa sobre o lugar, “Bandópolis e seus habitantes carregam um poder atemporal. Isso deve explicar por que muitos mortais que encontram seu caminho de volta parecem ter envelhecido bruscamente, embora a maioria sequer retorne.” (Universe.leagueoflegends.com)



Figura 17 - Teemo e seus seguidores em Bandópolis

Fonte: <https://support-legendsofruneterra.riotgames.com>

Demacia fica no extremo noroeste de runeterra, é a terra da justiça, honra e dever, porém, o lugar vem se tornando um local fechado e isolacionista. Devido ao seu passado e seu preconceito com magia, Demacia afasta e cobre estrangeiros em um manto de incerteza e desconfiança, adiando a sua inevitável queda. (Universe.leagueoflegends.com)

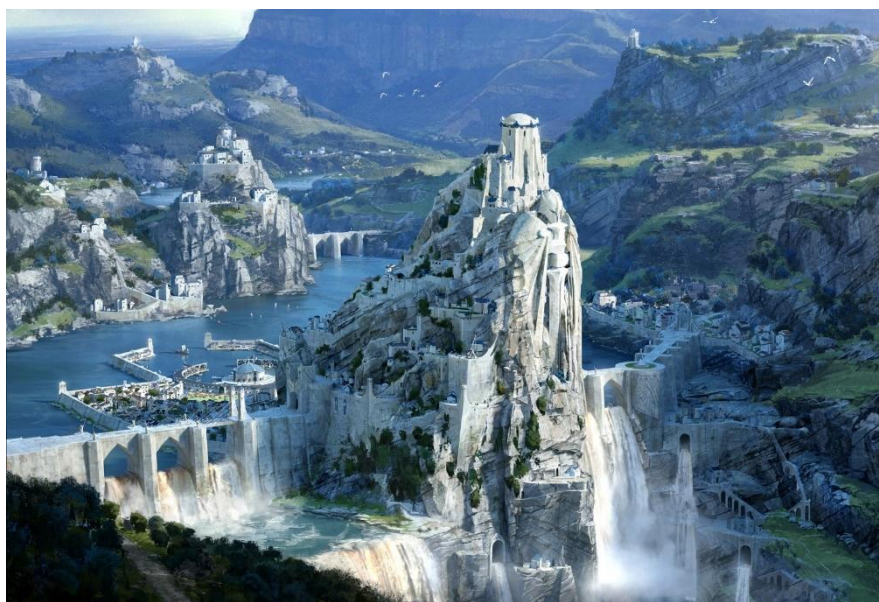


Figura 18 - Cidade Demaciana

Fonte: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/region/demacia/

“Freljord é uma terra hostil e impiedosa, onde todos já nascem guerreiros para não parecer diante das adversidades.” (Universe.leagueoflegends.com)

Há muitos anos havia uma aliança sobre estas terras, formada pelas três irmãs Avarosa, Serylda e Lissandra. A união das irmãs levou Freljord a se tornar um enorme império, até que uma traição causada por Lissandra rompeu a aliança, e com isso a guerra se instaurou nas terras nortenhas, lançando-as sobre um inverno constante e uma desunião contundente. (leagueoflegends.fandom.com)

A resolução da guerra das três irmãs dividiu a região em 3 tribos nômades, “a Tribo da Arqueira de Gelo, a Tribo dos Dervixes de Gelo e a Tribo da Garra do Inverno, agora conhecidas como Os Avarosianos, Os Praeclacius e A Garra do Inverno respectivamente.” (leagueoflegends.fandom.com)



Figura 19 - Mausoléu dos Glacinas em Freljord

Fonte: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/region/freljord/

As ilhas das sombras já foram conhecidas como ilhas das bênçãos, até que um cataclisma mágico sem precedentes misturou o mundo material com o espiritual, aniquilando toda vida em um instante. (Universe.leagueoflegends.com)

Hoje o lugar é assombrado por uma Névoa negra em constante expansão, corrompendo tudo e todos com uma magia sombria. A nevoa atrai os espíritos insaciáveis e atormentados dos mortos, condenando qualquer ser que venha a morrer dentro dela (Universe.leagueoflegends.com)



Figura 20 - - Helia, a antiga capital das ilhas das bênçãos

Fonte: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/region/shadow-isles/

“Íonia é composta por várias províncias aliadas dispersas ao longo do arquipélago gigantesco conhecido por muitos como as Primeiras Terras.” (Universe.leagueoflegends.com). Íonia preza pelo equilíbrio em todas as coisas, nos elementos, nas ações, nas florestas e nas emoções, assim mantendo o mundo material e espiritual em harmonia. Porém Noxus e sua sede de expansão trouxeram guerra e desequilibraram a balança das terras Ionianas. (support-legendsofruneterra.riotgames.com)

Embora o império Noxiano finalmente tenha sido expulso, o equilíbrio se rompeu, gerando incerteza e fragilidade. (support-legendsofruneterra.riotgames.com)



Figura 21 - Monastério Ioniano

Fonte: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/region/ionia/

Noxus é um reino poderoso, temível e em constante expansão. A região é vista como uma ameaça brutal por todas as outras, porém o lugar vive sobre a filosofia de que a força tem lugar acima de todos, o que faz com que a rígida região seja a mais inclusiva dentre todas, encorajando a individualidade e o potencial de cada talento. (Universe.leagueoflegends.com)

“Entretanto, apesar dos ideais meritocráticos, as antigas famílias nobres ainda detêm grande poder... e há quem diga que a maior ameaça a Noxus não vem de fora, mas de dentro.” (Universe.leagueoflegends.com)



Figura 22 - Vista panorâmica de Noxus

Fonte: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/region/noxus/

Ixtal é uma das regiões mais importantes do jogo, sendo uma das primeiras nações independentes de Valoran, sendo aquela que deu origem a diversos outros povos. Além disso, a região está presente em quase todos grandes eventos desse continente, lutando contra seres de outra dimensão, criando deuses, presenciando guerras e vendo a ruína se alastrar sobre outros povos. (Universe.leagueoflegends.com)

Com o passar do tempo eles se distanciaram dos reinos vizinhos, focando em usar a vida selvagem ao redor de sua floresta como um escudo. Agora, o que restou dessa civilização se encontra na sofisticada cidade capital de Ixaocan, permanecendo praticamente livre de influências externas e usando sua magia elemental para manter qualquer intruso longe.



Figura 23 - Cidade capital Ixaocan

Fonte: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/region/ixtal/

“O Vazio é uma dimensão dos pesadelos dito existir além do espaço-tempo, onde terríveis armas vivas foram criadas para ganhar uma guerra antiga e há muito tempo terminada.” (leagueoflegends.fandom.com)

O vazio é insaciável e agonizante, seus habitantes raramente possuem consciência, sua existência pode ser resumida a um propósito, a ruína de Runeterra. (leagueoflegends.fandom.com)

Sua irrealidade atrai os mortais, estilhaçando e corrompendo a mente de qualquer um que sinta seu toque. Poucos sobrevivem, mas os que conseguem enxergar além de sua imensidão não voltam inalterados.



Figura 24 - Expansão do vazio

Fonte: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/region/void/

Piltover e Zaun são dois lados da mesma moeda,

Na superfície, Piltover é uma próspera cidade industrial. No centro cultural de Valoran, a inovação e a engenhosidade são altamente valorizadas. No entanto, em meio aos penhascos de Piltover, está Zaun. Mergulhada em uma penumbra fumacenta, Zaun prospera à sombra de sua cidade irmã. Quando os brilhantes cientistas lá de cima esbarram nas restrições sociais, eles vão lá pra baixo conduzir seus experimentos em meio ao ar tóxico de Zaun. (support-leagueofruneterra.riotgames.com)

Um dia estas regiões já foram unidas, mas agora seu relacionamento não passa de uma simbiose caótica e instável. O avanço tecnológico de Piltover é refletido em Zaun, e a audácia do povo de Zaun força Piltover a avançar. Até mesmo sua fonte de energia funciona como um espelho, enquanto Piltover extrai magia de cristais para energizar suas invenções, Zaun usa química agressiva para manter suas máquinas em pé. (Universe.leagueoflegends.com)



Figura 25 - Avenida em Piltover

Fonte: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/region/piltover/



Figura 26 - Profundezas de Zaun

Fonte: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/region/zaun/

Shurima tem seu passado manchado por vitórias e por sua queda. Um dia, há muitos anos, o império de Shurima já uniu povos, dominou um continente por completo e forjou seus próprios deuses para que lutassem em seu nome. (Universe.leagueoflegends.com)

Entretanto, o grande império ruiu durante a ascensão de seu último imperador. Hoje seu povo vaga pelo deserto, lutando para viver, saqueando ruínas e catacumbas atrás de sustento e trocando serviços por moedas. Porém, existem aqueles que sonham com o retorno da sua glória perdida, sonham com o retorno do imperador Azir, aquele “que os levará a uma nova era de maravilhas.” (Universe.leagueoflegends.com)



Figura 27 - Império de Shurima

Fonte: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/region/shurima/

Um império tão grande não poderia ruir sem antes deixar sua marca no mundo. Segundo o conto “A lenda dos Darkin” relata, os deuses guerreiros que Shurima forjou com o poder de seu Disco Solar, eram imbatíveis. Até que foram confrontados por um adversário à altura. Os Ascendentes, como assim eram chamados os deuses, eram imortais, porém um dia já foram homens.

Após a queda do Império, eles ficaram sem ninguém para liderá-los, o que os fez questionar seu propósito e cair perante suas emoções humanas. Aos poucos eles aprenderam feitiços proibidos e passaram a se enxergar como herdeiros do mundo, fazendo com que os poucos mortais comesçassem a chamá-los de “Darkin”, que se traduz como “Os caídos”.

Após anos enfrentando o vazio, os Darkin se voltaram uns contra os outros, iniciando a Grande Guerra dos Darkin, resultando em massacres de nações inteiras. Com o passar do tempo os maiores magos de Runeterra aprenderam como vencer os deuses e assim o fizeram, prendendo seus poderes e corações nas armas que carregavam.

Essas armas não podiam ser destruídas, porém podiam ser escondidas. Um poder tão grande e cruel jamais ficaria aprisionado para sempre, e no momento que caíssem em mãos erradas, os deuses caídos se ergueriam e voltariam a derramar sangue. (Universe.leagueoflegends.com)



Figura 28 - Personagens Darkin

Fonte: <https://br.millennium.gg/noticias/10972.html>

“Monte Targon é a mais imponente montanha de Runeterra; uma torre gigantesca de rochas endurecidas pelo sol em meio a uma variedade de cumes. Nada igual em escala em qualquer lugar do mundo.” (Universe.leagueoflegends.com Targon é a origem de muitas lendas, iluminando o caminho de sonhadores, loucos e exploradores.

Aqueles corajosos o suficiente para encararem a montanha, não conseguem encontrar palavras em sua boca para descrever o que viram lá. “Alguns

voltam com uma assombração de olhares vazios em seus olhos, outros mudam completamente, imbuídos de um Aspecto de poder sobrenatural e que vai além da humanidade, com um destino que poucos mortais podem compreender.” (Universe.leagueoflegends.com)



Figura 29 - Vista do Monte Targon

Fonte: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/region/mount-targon/

A cidade do recomeço, lar dos mercenários, das gangues e contrabandistas de todo o mundo, a ambiciosa Águas de Sentina. Nas ruas desta cidade ninguém se importa com o passado, pois por mais perigosa que seja, Águas de Sentina oferece novas oportunidades a todos que aqui passam, já que não existe nenhum governo, regras ou regulamentação no lugar. (Universe.leagueoflegends.com)

O rei dos ladrões é aquele que rege o local, porém ele encontrou seu fim nas mãos de uma caçadora de piratas vingativa e desde então “Águas de Sentina entrou em um período de transição enquanto os capitães mais proeminentes tentam chegar a um acordo sobre o futuro da cidade.” (Universe.leagueoflegends.com).



Figura 30 - Visão panorâmica de Águas de Sentina

Fonte: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/region/mount-targon/

2.1.2.3 Teasers Trailer

Como o objetivo desse projeto conta com a confecção de um teaser trailer, torna-se necessário fazer um levantamento de formatos de divulgação parecidos. O site canaltech.com traz reflexões interessantes a respeito destas publicidades, onde pode-se entender suas identidades e quais seus diferenciais.

Já foi dito neste projeto que o Teaser Trailer é um trailer de provocação, porém não foi dito que esta peça pode ser nomeada como um anúncio, já que muitas vezes esse é o primeiro contato que o público tem com o conteúdo e apenas segundos podem mudar a percepção dos espectadores em relação àquele filme, jogo ou serie. (canaltech.com)

Agora o trailer em si carrega uma carga diferente, ele é como se fosse a peça “mais” oficial, uma vez que ele busca convencer o público a investir na obra. Ainda segundo o site, “No trailer, conhecemos personagens, gênero do filme e algumas indicações da trama. Esses vídeos ainda aproveitam para ostentar grandes nomes, premiações e críticas positivas.”

Como último formato temos o Sneak Peek, este que em tradução livre significa “olhadinha rápida”. Esse tipo de material é composto por pequenos vídeos

que são liberados com o intuito de deixar o público curioso a respeito do conteúdo de um filme ou série. (Virgula.com.br)

League of Legends pode ter começado como um jogo, mas deixou de ser apenas isso a anos. Riot Games faz questão de expandir esse universo por todas as mídias possíveis, seja em plataformas de streaming, jogos em outros nichos, quadrinhos ou contos, porém com uma frequência questionável, a única mídia que se mantém atualizada mensalmente é o Youtube. Contando com a presença de Trailers, Teaser Trailers, Clipes, notas de atualização, entre outras.

Para o League, Teaser Trailers são um meio de cativar o público a ter interesse sobre o lançamento de um novo campeão. Eles podem ou não mostrar o campeão e sua mecânica de jogo, mas por padrão eles expressam a identidade e estética de seu protagonista.

Por exemplo, o trailer do personagem Swain, foca em mostrar o lado rígido e poderoso do personagem enquanto revela sua habilidade mais poderosa.



Figura 31 - Tease Trailer de Swain

Fonte: <https://www.youtube.com/c/leagueoflegends>

Enquanto no trailer de Jhin o foco é tão grande nos ideais e na personalidade do campeão que o vídeo pouco mostra o personagem, focando muito mais em expandir a perspectiva de sua narrativa do que em sua jogabilidade.



Figura 32 - Teaser Trailer de Jhin

Fonte: <https://www.youtube.com/c/leagueoflegends>

2.1.2.4 Animação

Animação é uma arte que visa dar vida a objetos estáticos, sejam eles em um ambiente real ou digital. Dentro desses ambientes, a animação pode ser dividida em 5 tipos distintos: Tradicional, 2D digital, 3D, Stop Motion e Motion Graphics. (Artgeist.com)

Segundo o site a animação tradicional pode ser definida como uma animação frame a frame, onde cada quadro é desenhado manualmente e o movimento é feito pela alternância entre os quadros. O site também entende a animação 2D digital como sendo uma aprimoração da animação tradicional, com a única diferença sendo o uso de softwares para diminuir o tempo de produção e facilitar o entendimento do processo.



Figura 33 - Exemplo de animação 2D digital

Fonte: <https://artgeist.com.br/animacao-2d-e-3d/>

Ainda no campo bidimensional temos a animação em pixel e a rotoescopia. O site classifica ambas como sendo mais estilos e técnicas do que um tipo de animação. A animação em pixel nasceu devido a limitação dos jogos antigos que precisavam de uma solução capaz de transmitir a imagem sem que esta ocupasse a memória dos consoles, assim os artistas desenvolveram uma técnica para preencher um pequeno ponto, que quando junto com um conjunto conseguia transmitir a ideia desejada. Essa técnica perdurou por tanto tempo que hoje é reconhecida como sendo um estilo, novos jogos optam por trazer esse visual independente da necessidade.



Figura 34 - Exemplo de animação em pixel

Fonte: <https://www.nuvem.com/cl-pt/item/shovel-knight-treasure-trove>

Já a rotoscopia é uma técnica que anda junto com o tradicional e o 2D digital. Aqui o animador usa imagens reais para basear seus desenhos, gravando movimentos e ilustrando por cima deles.

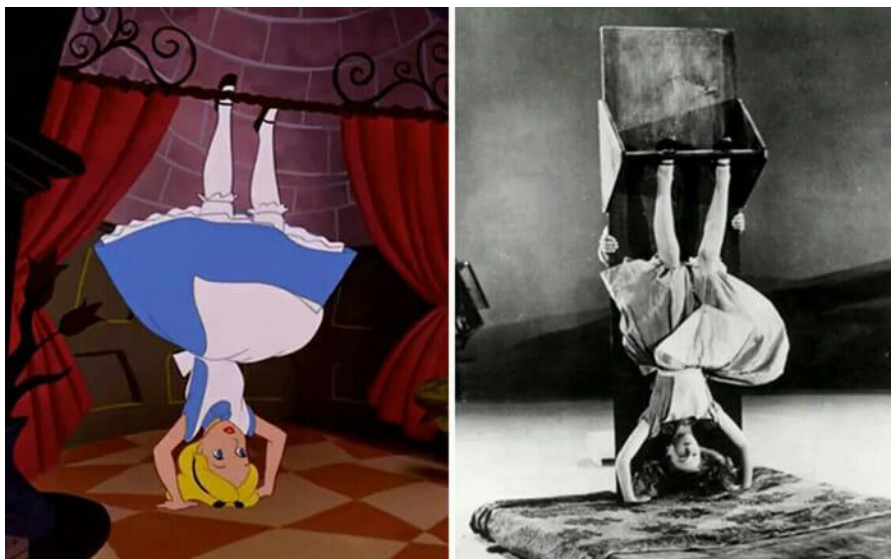


Figura 35 - Exemplo do uso de rotoscopia na produção do filme Alice no país das maravilhas

Fonte: <https://rockntech.com.br/rotoscopia-disney/>

Segundo a plataforma de estudos bloop animation.com, pode-se entender a animação 3d como sendo a manipulação de modelos dentro de um ambiente virtual tridimensional, através de cálculos matemáticos. Assim dando forma e movimento a personagens, cenários, objetos, luzes e até mesmo a câmera.

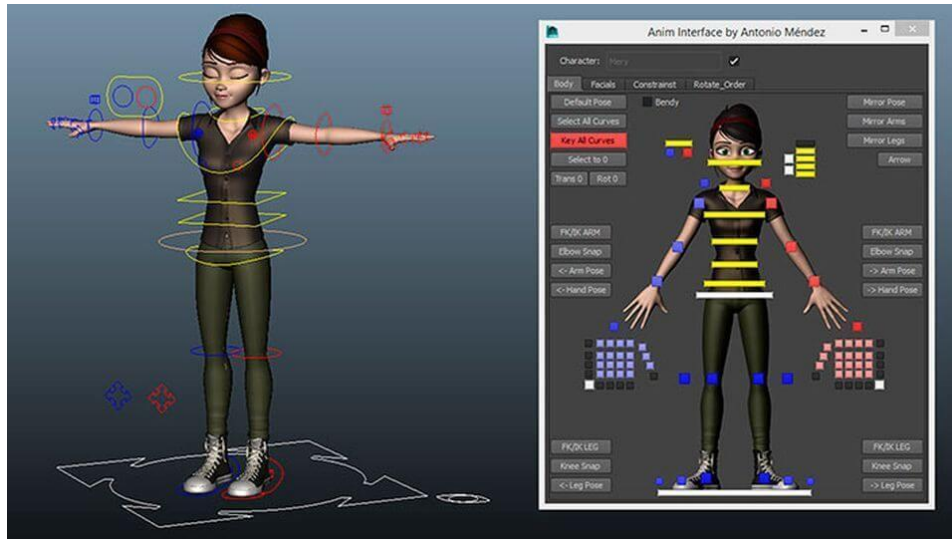


Figura 36 - Exemplo de personagem para animação 3d

Fonte: <https://artgeist.com.br/animacao-2d-e-3d/>

O site da produtora 42filmes, entende stop motion como sendo uma técnica onde se concede movimento a figuras estáticas, consistindo em tirar diversas fotos de um objeto e colocá-las em sequência, de forma que transmita a ideia de movimento para o espectador.



Figura 37 - Exemplo de filme em que foi usado stop motion. Filme: O fantástico senhor raposo
Fonte: <http://www.blog.365filmes.com.br/2016/12/7-curiosidades-sobre-o-fantastico-sr-raposo.html>

Retornando ao artigo do artgeist.com, a animação por motion graphics é a única que não foca em contar a história de um personagem. Aqui a prioridade é usar o movimento para transmitir mensagens, utilizando de formas, textos e cores. Ótimos exemplos deste tipo de animação são propagandas de tv, vídeos explicativos e animação de logos.

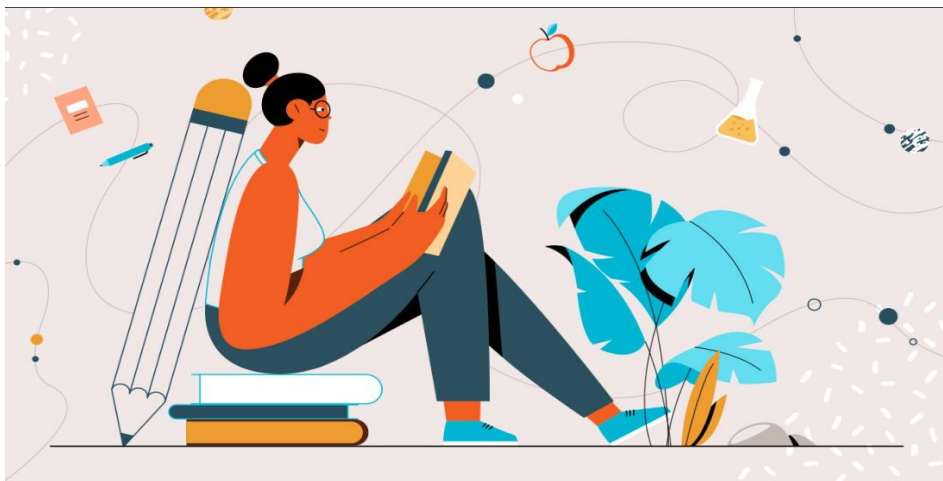


Figura 38 - Exemplo de Motion

Fonte: <https://creamyanimation.com/what-is-motion-graphics-how-to-make-your-own/>

Por fim, existe uma técnica de animação que pode ser aplicada independentemente do estilo visual de um projeto, ela recebe o nome de Parallax.

Segundo Tod Polson (2013, p.160), Parallax é uma técnica onde ocorre uma divisão de layouts em uma imagem, cada divisão recebe um nome, sendo elas plano de fundo, plano médio e primeiro plano. A ilusão de movimento surge quando esses planos se movimentam em velocidades e/ou direções diferentes, dando a sensação de profundidade e realismo.

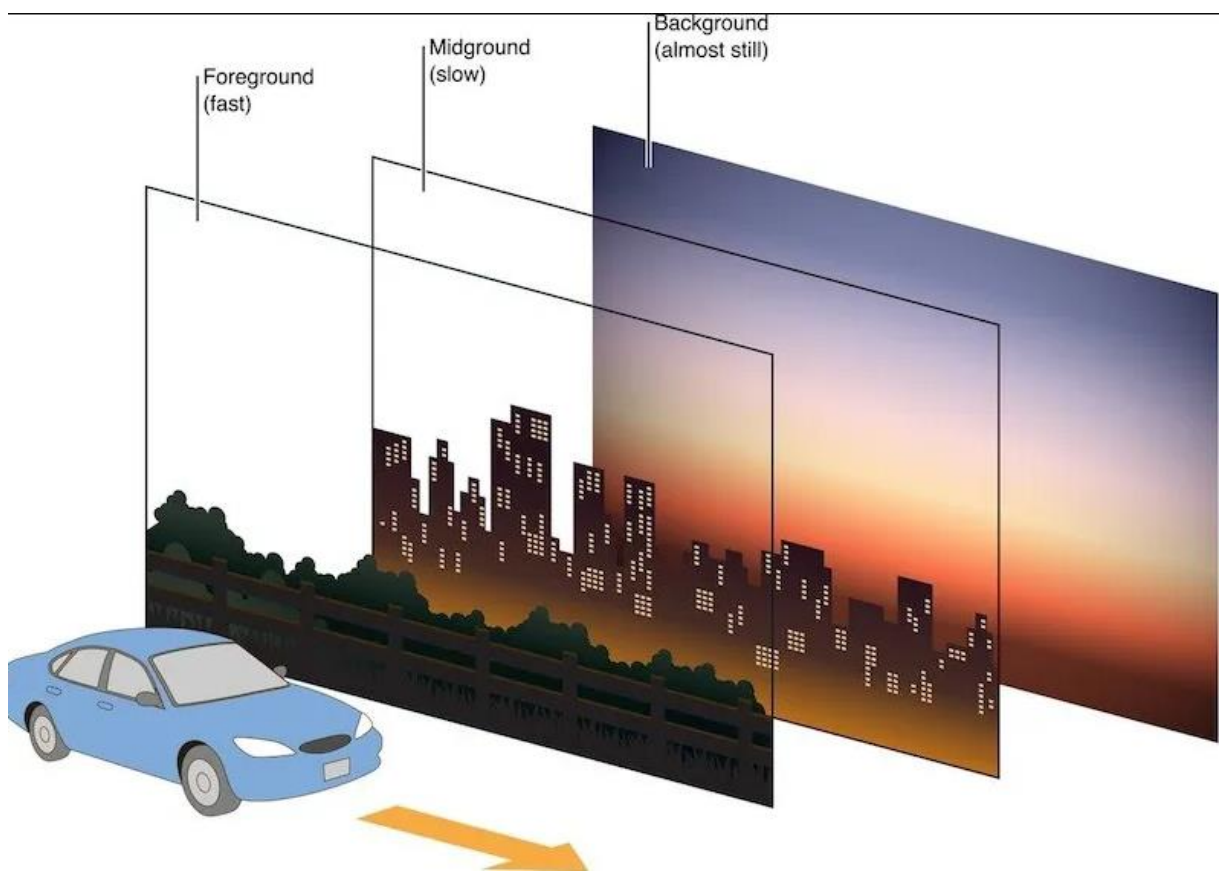


Figura 39 - Exemplo de Layouts em Parallax

Fonte: <https://creamyanimation.com/what-is-motion-graphics-how-to-make-your-own/>

Ainda dentro do tópico de animação, é importante falar sobre o papel de um diretor nesse processo. Segundo Richard Willians (2001, p.335), o trabalho de um diretor é fazer todo o processo ser simples e claro. O diretor tem o papel de alinhar a equipe de animação com a empresa responsável, produtores ou outros setores, é ele que vai garantir que o produto esteja alinhado com as expectativas e desejos de todos.

De acordo com o site “Spiegato.com,” os diretores de animação são responsáveis pelo design, animação, ações e sequências de personagens. Eles devem ter uma excelente compreensão dos princípios de animação, mecânica, movimento, estilo e continuidade.

2.1.2.4.1 Planos de enquadramento

De acordo com o site “Primeiro Filme”, o enquadramento de uma cena depende de três elementos: o plano, altura do ângulo e o lado do ângulo, “escolher o plano é determinar qual é a distância entre a câmera e o objeto que está sendo filmado”.

O site “Qu4tostudio” informa que antes de decidir qual o enquadramento de uma cena, é importante ter em mente o seu objetivo com ela, uma vez que os planos podem complementar o significado de uma cena, deixando-a mais potente e expressiva. O site também divide os planos básicos do cinema em três grandes categorias: planos abertos, planos médios e planos fechados.



Figura 40 - Planos básicos do cinema

Fonte: <https://www.qu4rtostudio.com.br/post/planos-de-camera-no-cinema>

Planos abertos são aqueles usados para estabelecer o cenário em que uma personagem se encontra, muitas vezes são usados para criar contexto de uma cena. Eles são caracterizados pela câmera distante, onde o ambiente ocupa mais espaço que o cenário.



Figura 41 - Exemplo de plano aberto

Fonte: <https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/30796/1/ALMEIDA%2C%20Marcelo%20Henrique%20Barbosa%20de.pdf>

De acordo com o site, Planos médios são aqueles com foco na figura humana, “eles permitem que o espectador se ligue mais diretamente à emoção e sensação do personagem”, o site “primeiro filme” informa que esse plano também auxilia na ambientação, uma vez que há espaço para enxergar ao redor do personagem.



Figura 42 - Exemplo de plano médio

Fonte: Game of Thrones (2011)

Por fim temos os planos fechados, esses são responsáveis por focar em elementos específicos, o objetivo aqui é potencializar os detalhes acima do ambiente.



Figura 43 - Exemplo de plano fechado

Fonte: Senhor dos Anéis – A sociedade do Anel (2001)

É importante destacar que dentro desses grupos existem várias subdivisões que implicam mais complexidade em uma cena. O site “Primeirofilme” classifica esses planos como sendo ajustes finos de angulação, abertura e posicionamento, que dão mais nuances a enquadramentos, porém não são nada mais que ajustes. Um bom exemplo de subdivisões são os planos fechados em close, onde se enquadram do queixo e a testa de um personagem, e os planos fechados em detalhe, onde se enquadra apenas uma parte do rosto ou um objeto.



Figura 44 - Exemplo de plano fechado em Close

Fonte: Game of Thrones (2011)



Figura 45 Exemplo de plano fechado Detalhe

Fonte: Annabelle (2014)

2.1.2.5 Cor

Segundo Ambrose e Harris (2012), as cores têm a habilidade de despertar o interesse visual e melhorar a comunicação de uma obra, isto quando aplicada corretamente. Os autores afirmam que a cor é um comunicador extremamente potente, uma vez que pode carregar consigo diversos significados.

Para este projeto se torna importante entender que a cores tem a sutil habilidade de apresentar emoções e conceitos que podem variar entre os povos, culturas e contextos. Segundo Eva Heller (2012, p.18)

Não existe cor destituída de significado. A impressão causada por cada cor é determinada por seu contexto, ou seja, pelo entrelaçamento de significados em que a percebemos. A cor num traje será avaliada de modo diferente do que a cor num ambiente, num alimentou, ou na Arte. O contexto é o critério que irá revelar se uma cor será percebida como agradável e correta ou errada e destituída de bom gosto. (HELLER 2012, p.18)

A autora também conceitualiza as cores através da sua habilidade psicológica. Entendendo que as cores são mais do que um fenômeno óptico, e que

independentemente de serem cores primárias, secundárias ou mistas, cada uma tem sua importância e sua autonomia. (HELLER, 2012)

É necessário entender sobre a terminologia das cores, uma vez que isso determina como ela é utilizada para comunicação. Segundo Ambrose e Harris (2012), as cores podem ser divididas em primárias, secundárias e terciárias.

As cores primárias são aquelas que podem ser combinadas para dar origem a novas cores. Dentro desta divisão temos cores primárias aditivas, conhecidas como RGB (Vermelho, Verde e Azul) e as cores primárias subtrativas, conhecidas como CMYK (Ciano, Magenta e Amarelo).

Enquanto o RGB usa a luz para refletir a cor, o CMYK reduz a luz que seria refletida, subtraindo o brilho do branco. Assim no modelo CMYK, quando mais cor aplicada, mais escuro o pigmento fica (Coral.ufsm.br)

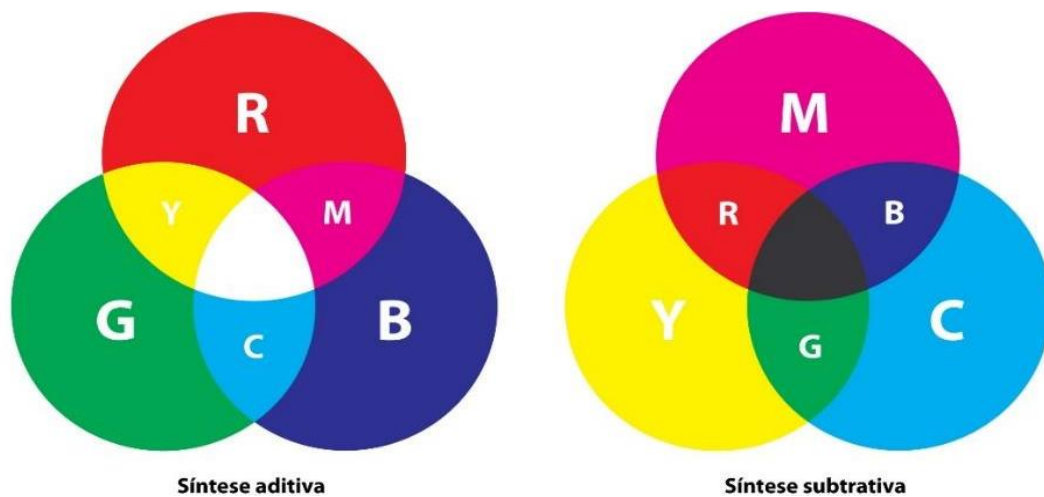


Figura 46 - Cores primárias aditivas e subtrativas

Fonte: <https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/30796/1/ALMEIDA%2C%20Marcelo%20Henrique%20Barbosa%20de.pdf>

As cores secundárias e terciárias são cores produzidas a partir de misturas. Segundo o livro as cores secundárias são geradas a partir de duas cores primárias, desde que seja utilizado a mesma proporção destas. Já as cores terciárias são formadas por misturas iguais de cores primárias e secundárias

Tais cores são compreendidas pelo círculo cromático,

O círculo cromático, ou roda de cores, é uma ferramenta que designers utilizam como guia-base para a seleção de esquemas de cores. O círculo é o espectro de cores organizado em uma roda que explica visualmente a teoria de cores; por exemplo, como as cores primárias podem interagir para criar as cores secundárias e as cores terciárias. As cores podem ser descritas como quentes e frias. Existem associações profundas com as cores vermelho, laranja e amarelo, que nos lembram o fogo, o sol e o calor; tonalidades mais frias nos lembram a água, a natureza (terra e folhagens), o mar e o céu à noite. (AMBROSE e HARRIS, 2012, p. 57)



Figura 47 - Círculo cromático

Fonte: <https://www.publicitarioscriativos.com/descubra-de-uma-vez-por-todas-como-utilizar-o-circulo-cromatico/>

Por mais amplo que a roda de cores possa ser, o designer ou artista deve moldá-la conforme a necessidade, seja ela visual ou técnica. Para tal existem a Matiz, Brilho e Saturação. Essas são ferramentas que permitem o designer controlar a aparência e a forma que aquela cor será enxergada. Os autores conceitualizam Matiz como sendo a cor real da imagem, o Brilho como a intensidade da Matiz e a Saturação como a pureza da cor. (AMBROSE, HARRIS, 2012).



Figura 48 - Exemplo de Matiz, Saturação e Brilho

Fonte: <https://edu.gcfglobal.org/pt/conceitos-basicos-de-design-grafico/teoria-das-cores/1/>

Para criar uma paleta harmoniosa de cores, pode-se utilizar diversos métodos, que por sua vez dependem do número de cores necessárias. Estes são: Monocromia, Cores complementares, Cores complementares divididas, Tríade, Cores análogas, complementares mútuas, Cor complementar próxima, Cor complementar dupla. (AMBROSE e HARRIS, 2012).

O primeiro destes métodos é a monocromia, que corresponde ao uso de uma única cor presente no círculo cromático (AMBROSE e HARRIS, 2012).



Figura 49 - Combinação monocromática

Fonte: Ambrose e Harris, 2012

O próximo método corresponde ao uso de cores complementares, “Complementares ou contrastantes são aquelas em posições opostas na roda de cores. As cores complementares possuem um contraste forte, o que resulta em um design mais vibrante”. (AMBROSE e HARRIS, 2012, p. 127).



Figura 50 - Combinação complementar

Fonte: Ambrose e Harris, 2012

Já as complementares divididas “São cores formadas por três outras cores. As dívidas são as duas cores adjacentes à cor complementar daquela que você selecionou como principal”. (AMBROSE e HARRIS, 2012, p. 127).



Figura 51 - Combinação complementar dividida

Fonte: Ambrose e Harris, 2012

A seleção em tríade consiste no uso de três cores contrastantes em uma configuração semelhante a um triângulo equilátero. Esse esquema de cores garante tensão a quem vê. (AMBROSE e HARRIS, 2012, p. 127).



Figura 52 - Combinação em Tríade

Fonte: Ambrose e Harris, 2012

As cores análogas consistem no uso de cores próximas a cor escolhida, estas podendo ser qualquer combinação de três cores, desde que sejam seguidas. (AMBROSE e HARRIS, 2012, p. 127).



Figura 53 - Combinação análoga

Fonte: Ambrose e Harris, 2012

Por fim temos mais variações do esquema de cores complementares, todas consistem no uso de cores opostas no círculo cromático, porém cada uma tem sua peculiaridade. As complementares mútuas são compostas “de uma tríade de cores equidistantes e a cor complementar central.” (AMBROSE, HARRIS, 2012, p. 127), as complementares próximas “é aquela adjacente à cor complementar da cor principal” (AMBROSE, HARRIS, 2012, p. 127), e a complementar dupla são duplas adjacentes que estejam em lados opostos do círculo cromático. (AMBROSE, HARRIS, 2012, p. 127).



Figura 54 - Variações de combinações complementares

Fonte: Ambrose e Harris, 2012

2.1.2.6 Storytelling

Storytelling consiste no desenvolvimento de histórias através de elementos específicos, estes sendo: personagem, ambiente, conflito e mensagem. (Rockcontent.com)

Como este projeto busca contar história, não só no Teaser Trailer, como na própria campeã a ser desenvolvida, é necessário entender como utilizar o storytelling como uma ferramenta de design.

O design como storytelling investiga a psicologia da comunicação visual com base em um ponto de vista narrativo. Nós, seres humanos, ativamente buscamos e criamos padrões à medida que navegamos pelo mundo — e nos sentimos instigados, estimulados e, às vezes, frustrados quando esses padrões são rompidos. O storytelling pode ajudar produtos e comunicações a fixarem a imaginação de seus usuários, convidando-os a ações e comportamentos específicos. (LUPTON, 2022, p. 11).

O storytelling soa bastante lúdico e pode causar uma certa confusão naqueles que não compreendem suas nuances. O livro cita um diálogo que a autora teve com um jovem designer sobre o assunto. A jovem referência uma entrevista em que o entrevistado denuncia um designer que cria montanhas russas e ainda se diz um contador de histórias. Ao encerrar sua citação, ele afirma que “Um designer de montanhas-russas não conta histórias — ele projeta montanhas-russas” (LUPTON, 2022, p.17).

Neste momento a autora explica o que o jovem e o entrevistado, não conseguiram enxergar,

No entanto, as montanhas-russas de fato têm um padrão em comum com as histórias. A jornada começa ao nível do solo e vai se desenvolvendo até chegar ao clímax. À medida que o carrinho vai subindo lentamente os trilhos, ele armazena a energia que será liberada em uma queda vertiginosa depois que os passageiros alcançarem o ponto mais alto. A energia liberada pela montanha-russa não é apenas física, mas também emocional, e pode ser ouvida nos gritos de êxtase dos passageiros.

Os designers de montanhas-russas trabalham para amplificar a intensidade emocional dessa jornada, estendendo o suspense até o zênite. Em seu livro *Sonic Boom*, Joel Beckerman escreve sobre o designer de montanhas-russas que inseriu uma pausa silenciosa imediatamente antes do ponto mais alto. O silêncio inesperado faz os passageiros ficarem preocupados. Algo está errado? A montanha-russa estragou? Algo terrível está prestes a acontecer? (LUPTON, 2022, p. 17).

Esta manipulação dramática de uma experiência se dá por uma técnica chamada de arco narrativo. A técnica foi criada por Gustav Freytag em 1863 que “dividiu as obras dramáticas em cinco partes: exposição, aumento da ação, clímax, declínio da ação e conclusão, ou desfecho” (LUPTON, 2022, p. 22)

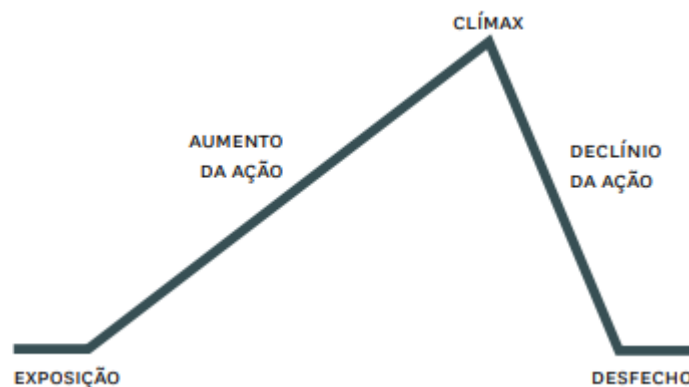


Figura 55 - Arco narrativo por Gustav Freytag

Fonte: E. Lupton, 2022

Lupton (2022) cria uma simplificação deste arco em cima da clássica história dos três porquinhos. Isto para maior entendimento de como cada etapa funciona. Como descrição a autora diz o seguinte,

Cada cena em uma história é um arco ou pirâmide menor, que contribui para o formato da narrativa como um todo. Na história Os Três Porquinhos, os dois primeiros porquinhos constroem casas frágeis, de palha e madeira, e o último porquinho constrói uma casa robusta de tijolos. Cada uma das casas nos conduz até o confronto final, quando o lobo entra pela chaminé da casa de tijolos e cai na panela de sopa. Os porquinhos comem o lobo no jantar e vivem felizes para sempre. (LUPTON, 2022, p. 23)

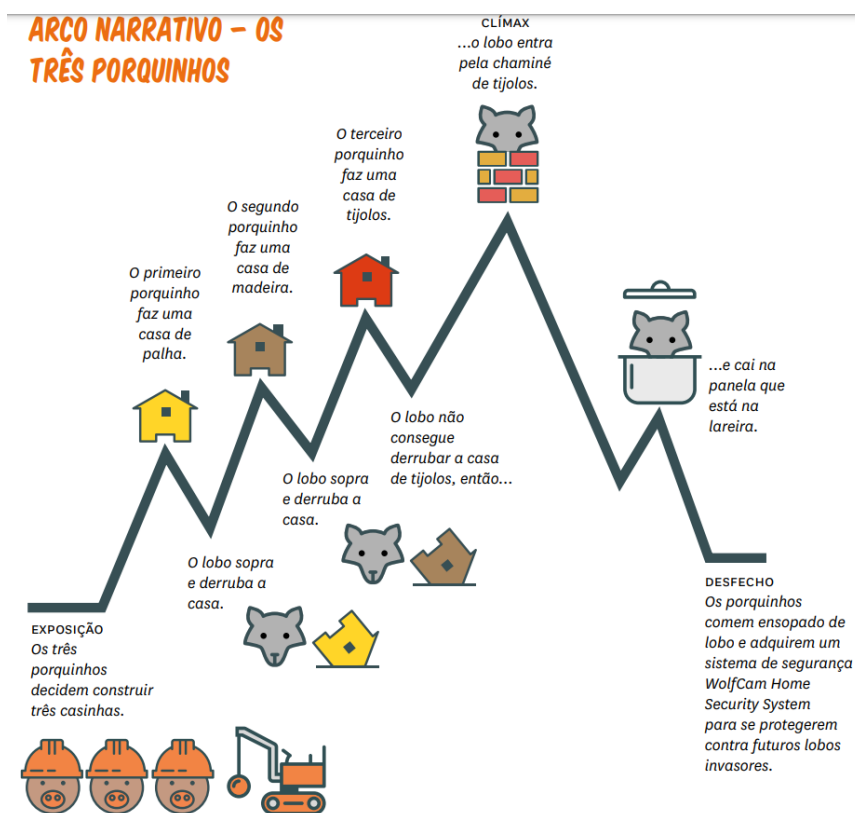


Figura 56 - Arco narrativo- Os três porquinhos

Fonte: E. Lupton, 2022

Segundo a autora, todo tipo de design, do mais simples ao mais complexo, pode iniciar uma curva dramática. “Um bipe suave ou um clique tranquilizante avisa o usuário que uma ação está completa. Designers usam os altos e baixos da narrativa para enfatizar ações grandes e pequenas.” (LUPTON, 2022, p. 24)

Para demonstrar o uso do arco narrativo aplicado ao design de produtos, a autora traz uma reinterpretação dos eventos vistos no exemplo anterior.

O ARCO NARRATIVO APLICADO AO DESIGN DE PRODUTOS

A Magical WolfCam e o Lobo Mau.

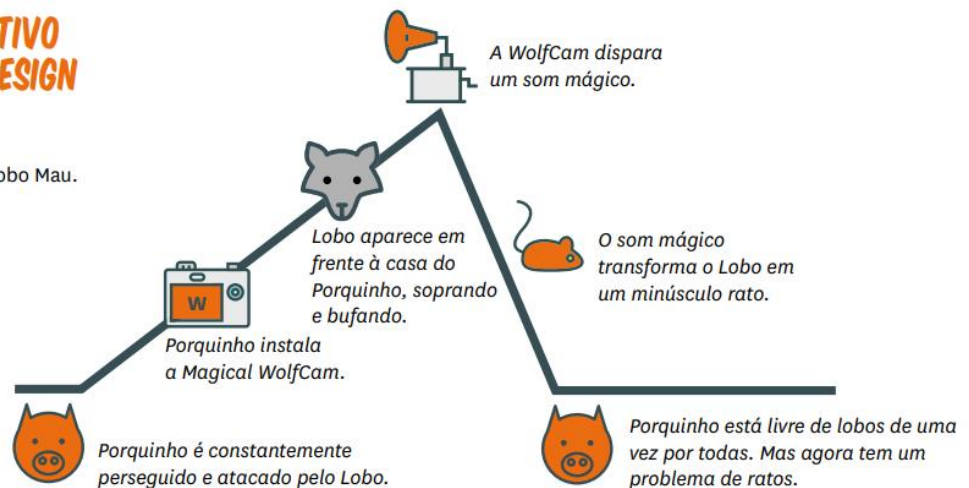


Figura 57 - Arco narrativo aplicado ao design de produtos

Fonte: E. Lupton, 2022

Aqui a etapa de exposição se dá pelo cotidiano do porco sendo perseguido e atacado; a compra do produto e a presença do lobo visivelmente mais alterado, o que denota o aumento da ação; o clímax se dá pelo funcionamento do produto e o desfecho pelo fim do problema.

O segundo ato do livro, chamado de “Emoção”, defende que nem todas as escolhas são racionais. “O design emocional nos convida a pensar sobre como os usuários se sentirão na expectativa por uma experiência e em como lembrarão dela depois.” (LUPTON, 2022, p. 59)

Porém isso não quer dizer que emoções são completamente irracionais.

Hoje, no entanto, falamos sobre “inteligência emocional” como a capacidade de ler os sentimentos das pessoas e responder de modo a gerar compreensão e cooperação. Os designers treinam sua inteligência emocional explorando a empatia. Eles estudam o arco da jornada emocional do usuário para prever pontos de conflito, oferecer recompensas e sinalizar erros de maneira amigável e compassiva (LUPTON, 2022, p. 60)

O design com foco no emocional muitas vezes é simbolizado por experiências “boas” e “ruins”, quando na realidade o leque de sentimentos a serem explorados é amplo e cheio de nuances. “Um jogo deveria gerar surpresa. Um infográfico sobre um desastre natural deve reconhecer a dor e o luto. Um aplicativo de meditação deve ajudar os usuários a se sentirem calmos e centrados” (LUPTON, 2022, p. 61)

O livro traz um mapeamento de emoções criado pelo psicólogo Robert Plutchik baseado na teoria das cores.

Ele identificou oito emoções primárias, cujas gradações e sobreposições criam dezenas de variações. Fúria e terror estão em oposição entre si, assim como vermelho e verde aparecem em oposição dentro da roda das cores. Cada emoção primária varia em intensidade, desde a “repulsa” ou “êxtase” (extremos) até “tédio” ou “serenidade” (moderados). As emoções primárias se misturam para criar emoções secundárias. “Pavor” é um misto de “terror” e “maravilhamento”; “amor” é um coquetel de “alegria” e “confiança” (LUPTON, 2022, p. 61)

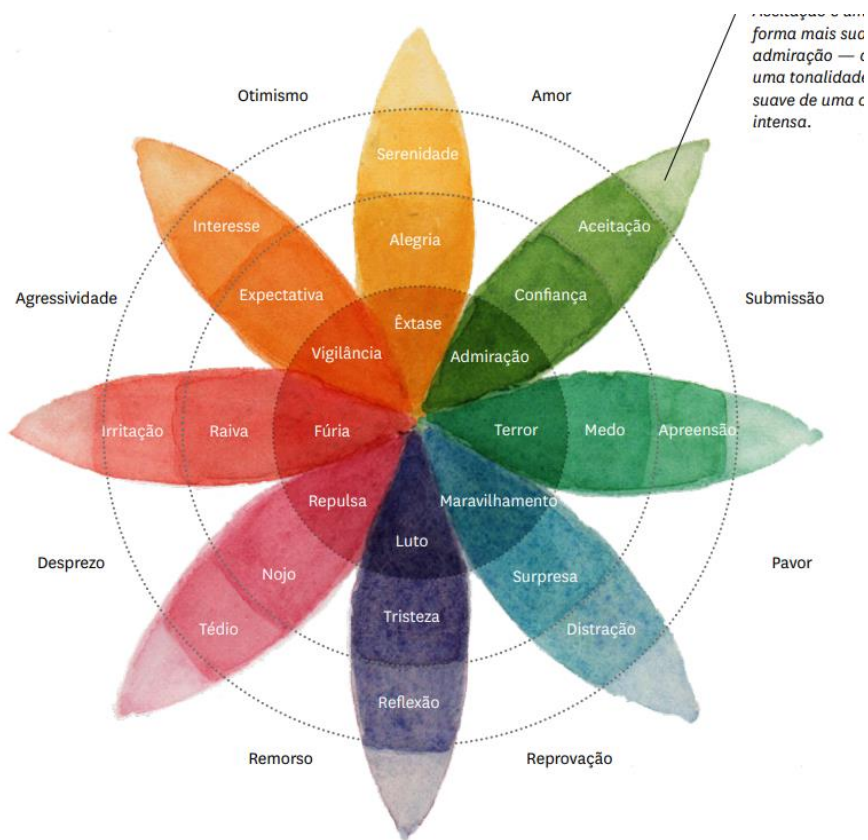


Figura 58 - Mapeamento de emoções

Fonte: Lupton, 2022, p. 61

Segundo a autora, as emoções ajudam a convencer alguém a usar um produto. “Os produtos podem levar os usuários de um estado emocional para outro. Uma história empolgante é um trajeto tortuoso de incertezas e revelações” (LUPTON, 2022, p. 65). Quando aplicamos os conhecimentos tirados deste livro a uma peça midiática, podemos entender como os designers usam cores, luz, texturas e som para construir uma atmosfera, às vezes pouco perceptíveis, mas sempre servindo para

moldar o ritmo ou intensidade entre as fases de uma narrativa. (LUPTON, 2022, p. 65).

Guiando o Storytelling para o uso gráfico, podemos ressaltar que um ponto em comum entre este tópico e o design de forma geral, é que ambos servem para trazer ideias à vida, de forma a exercitar o pensamento criativo. (blog.mentores.com.br).

“Não é à toa, por exemplo, que um jogador se sente convidado a entrar nos domínios de um game e explorá-lo. Isso acontece porque o designer criou uma história para contar a ele quando desenvolveu aquela experiência.” (blog.mentores.com.br). Isso se dá pois o designer construiu estes visuais de forma a atrair a atenção do jogador, uma vez que imagens podem ser entendidas de formas diferentes, dependendo de quem e como as observa (blog.mentores.com.br).

O Storytelling ajudar a retificar e amplificar as ideias e histórias que um designer deseja transmitir a partir de uma imagem, facilitando com que seu enredo seja contado e entendido da forma desejada, e se mantenha na mente do usuário por mais tempo. (blog.mentores.com.br)

2.1.2.7 Ilustração

Ao entrar neste tópico, a primeira coisa que deve ser questionada é “O que é uma ilustração”. O site Rockcontent.com, explica que para algo ser considerado uma ilustração, ela precisa necessariamente ter apelo comercial. Além de ser composta por desenhos, figuras e imagens que tenham intenção em representar algo.

O mesmo site ainda categoriza a ilustração em 16 principais tipos. Sendo eles: Artística, Editorial, Quadrinhos, Comunicação, Storyboard, Produto, Caricatura, Infográfico, Histórico, Biológico, Grafite, Tatuagem, Embalagem, Jogos, Moda e Sátira. (Rockcontent.com)

Devido à natureza deste projeto, se faz necessário aprofundar nas categorias: Artística, Quadrinhos, Storyboard e Jogos.

“A ilustração artística é uma ferramenta poderosa e, por meio dela, você poderá expressar seus sentimentos mais profundos por meio de imagens”. (Domestika.org). De fato, essa categoria é marcada por sua liberdade criativa, uma

vez que seu objetivo principal é atrair a atenção das pessoas para um produto, lugar ou tema. (Rockcontent.com).



Figura 59 – Exemplo de ilustração artística por Fito Espinosa

Fonte: <https://www.domestika.org/pt/courses/1199-ilustracao-artistica-desenhe-seu-imaginario>

Scott McCloud (1993) define histórias em quadrinhos como sendo imagens, símbolos, escritas e sinais que quando colocados em sequência são destinados a transmitir informações e/ou produzir respostas no leitor. No livro é levantando o ponto de semelhança entre o quadrinho e a animação, uma vez que ambos são formados por artes sequenciais visuais. Em resposta a isso, o autor responde que “A animação é sequencial em tempo, mas não espacialmente justaposta” (McCLOUD, 1993, p. 7).

Com isso pode-se definir que a ilustração para quadrinhos consiste em um tipo de arte que deve produzir uma sequência visual e narrativa, adaptada para o passar de quadros e páginas. A fim de manter a coerência da sua história, mensagem e acontecimentos.

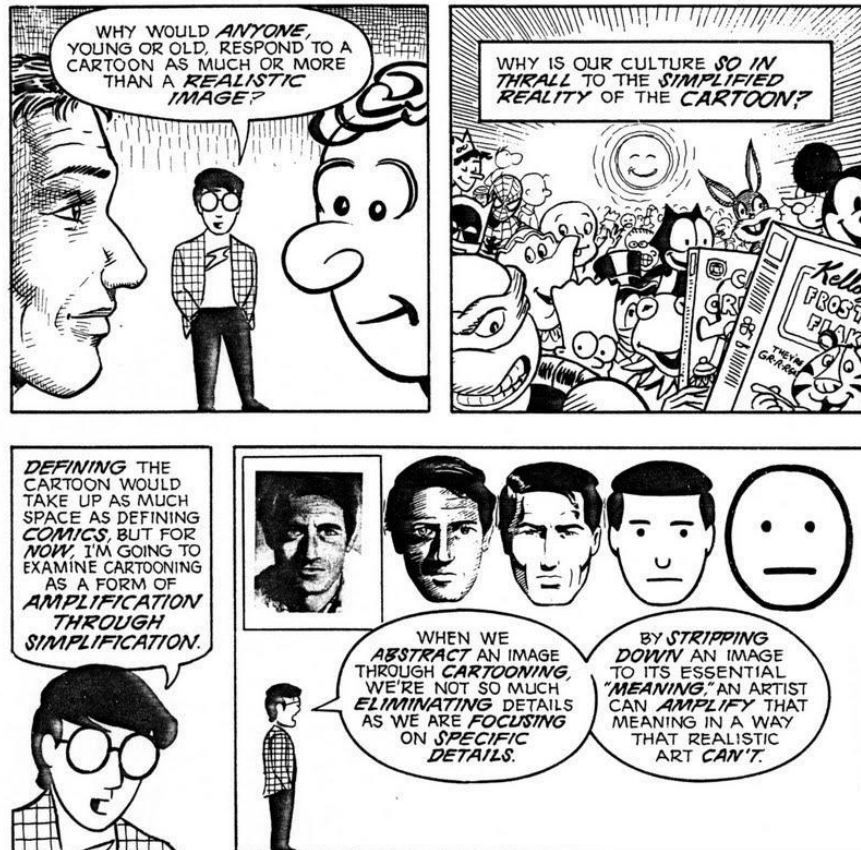
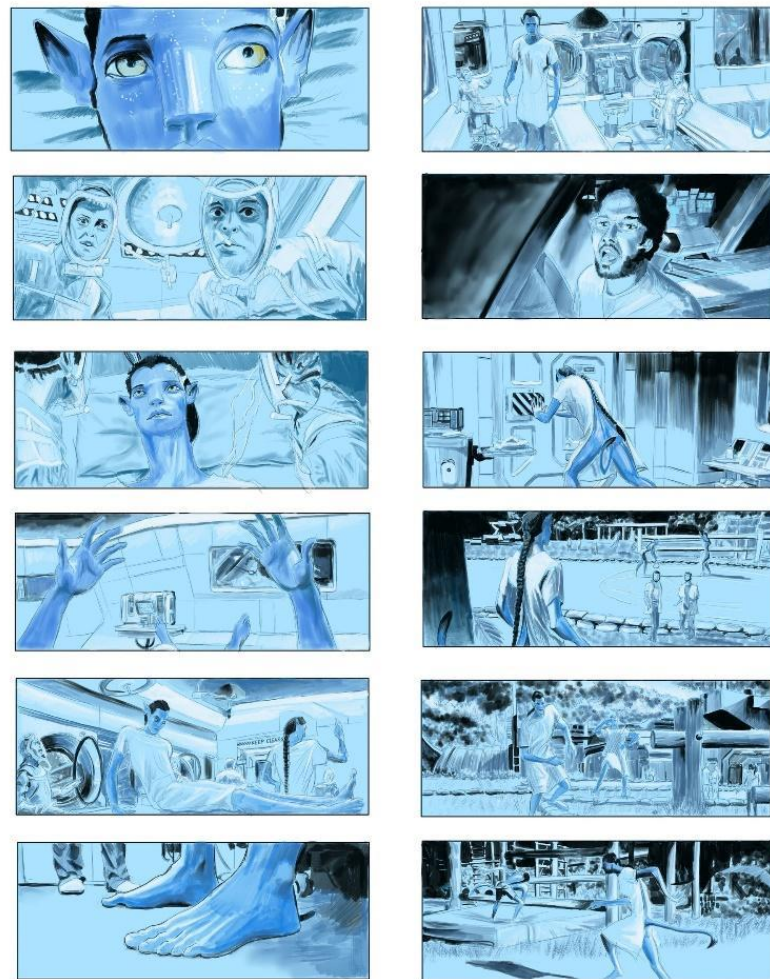


Figura 60 - Exemplo de ilustração em quadrinhos por Scott McCloud

Fonte: Desvendando Quadrinhos de Scott McCloud

O Storyboard é uma sequência de desenhos simples que transmitem a ideia de cenas quando postos quadro a quadro. (Rockcontent.com).

Essa ferramenta é originalmente utilizada em animações, filmes e jogos, mas com o passar do tempo, tornou-se muito aplicada também em projetos gráficos para publicidade e marketing. Ou seja, devido à sua versatilidade, o storyboard pode ser usado para compor a movimentação de um filme, a cinemática de um jogo ou mesmo para demonstrar como acontece a navegação de um usuário em um site ou app. (ROCKCONTENT.COM)



AVATAR

Figura 61 - Exemplo de StoryBoard por Federico Miraglia

Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/aGR2e0>

“Em muitas empresas, o Ilustrador também pode ser conhecido como o Concept Artist. Porém, essencialmente o trabalho do ilustrador é criar as artes que serão usadas para promover o jogo para o mercado” (Gameconcept.art). Basicamente o ilustrador para jogos deve criar imagens que serão usadas em posters, arte de capa, papéis de parede, banners etc.



Figura 62 - Exemplo de Ilustração para jogos por Mike Azevedo

Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/qGnyP>

Porém neste universo existe outra categoria de ilustradores, os chamados artistas conceituais (Concept artist). Sua função é criar arte para a produção do jogo, dando vida a criações únicas, propondo soluções viáveis tecnicamente e artisticamente, a fim de criar uma identidade visual única para o produto. (Gameconcept.art).



Figura 63 - Exemplo de Concept Art para jogos por Zeronis

Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/YBe8q>

2.1.2.8 Design de Personagens

Este projeto conta com a elaboração de uma nova personagem para o jogo League of Legends, por conta disso é necessário entender como o design interfere diretamente neste processo. Para tal deve-se levantar alguns conceitos de design que são relevantes para este nicho.

O primeiro conceito é a utilização de formas básicas. Ele consiste no entendimento de que as formas mais simples de desenho (Círculo, triângulo e quadrado), carregam significados próprios. (revospace.com.br). O círculo, devido a sua forma arredondada, transmite calma, amizade e fofura; os quadrados são rígidos e sérios, transmitindo estabilidade e ordem; e os triângulos são pontiagudos, assim nos lembrando perigo, algo instável e que pode machucar. (revospace.com.br)

O segundo conceito é a regra do pequeno, médio e grande. Este é basicamente uma regra para estilização de personagem, onde a proporção do

desenho pode ser alterada em prol de evidenciar pontos relevantes de seu design. (revospace.com.br)

O próximo conceito é a composição dos elementos. Guiar os olhos do espectador já é um conceito antigo de design, porém, quando aplicamos essa ideia diretamente em um personagem é para que seja possível evidenciar partes de destaque da personagem, evitando atrair atenção para coisas que não fazem sentido com sua personalidade (revospace.com.br)

Como último conceito pode-se citar os princípios da Gestalt. Basicamente estes são os princípios de design mais influentes, consistindo em “princípios psicológicos da nossa percepção” (revospace.com.br)

Os princípios mais relevantes para o que este projeto se propõem a criar são a lei da pregnância, lei da unidade e a lei da segregação

A lei da pregnância consiste no “nível de facilidade com que identificamos e compreendemos visualmente uma peça” (marketingdigital360.com.br). Esta lei define a eficiência de uma identidade.

Um objeto com alta pregnância é um objeto que tende espontaneamente para uma estrutura mais simples, mais equilibrada, mais homogênea e mais regular. Apresenta um máximo de harmonia, unificação, clareza formal e um mínimo de complicação visual na organização de suas partes ou unidades compositivas. (GOMES FILHO, 2013, p. 31)

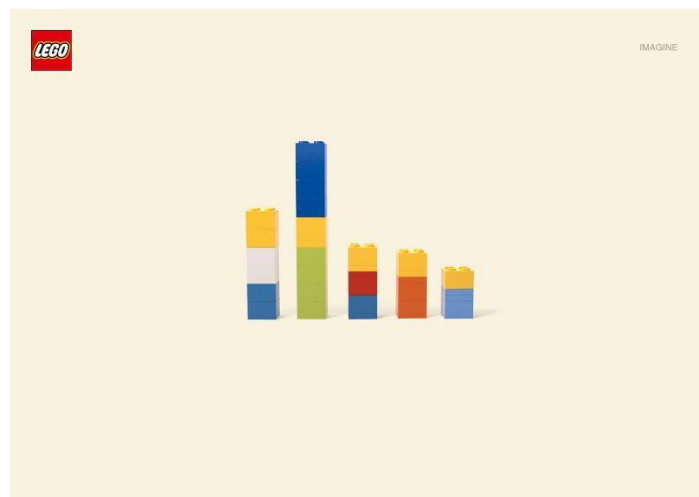


Figura 64 - Identificação dos Simpsons pela Lei da pregnância

Fonte: <https://marketingdigital360.com.br/8-principios-da-gestalt/>

A lei da unidade consiste na identificação de uma unidade por meio de formas, cores e dimensões. Segundo Gomes Filho (2013, p. 24), “Uma ou mais unidades formais são percebidas dentro de um todo por meio de pontos, linhas, planos, volumes, cores, sombras, brilhos, texturas e outros atributos isolados ou combinados entre si”.



Figura 65 - Criação de uma embalagem através da lei da unidade

Fonte: <https://marketingdigital360.com.br/8-principios-da-gestalt/>

Por fim, a lei da segregação consiste na segregação de uma ou mais unidades por meio da desigualdade dos estímulos visuais de seus contrastes, A segregação de elementos visuais pode ser feita por: pontos, linhas, planos, volumes, cores, sombras, brilhos, texturas, relevos e outros. (GOMES FILHO, 2013, p. 26).

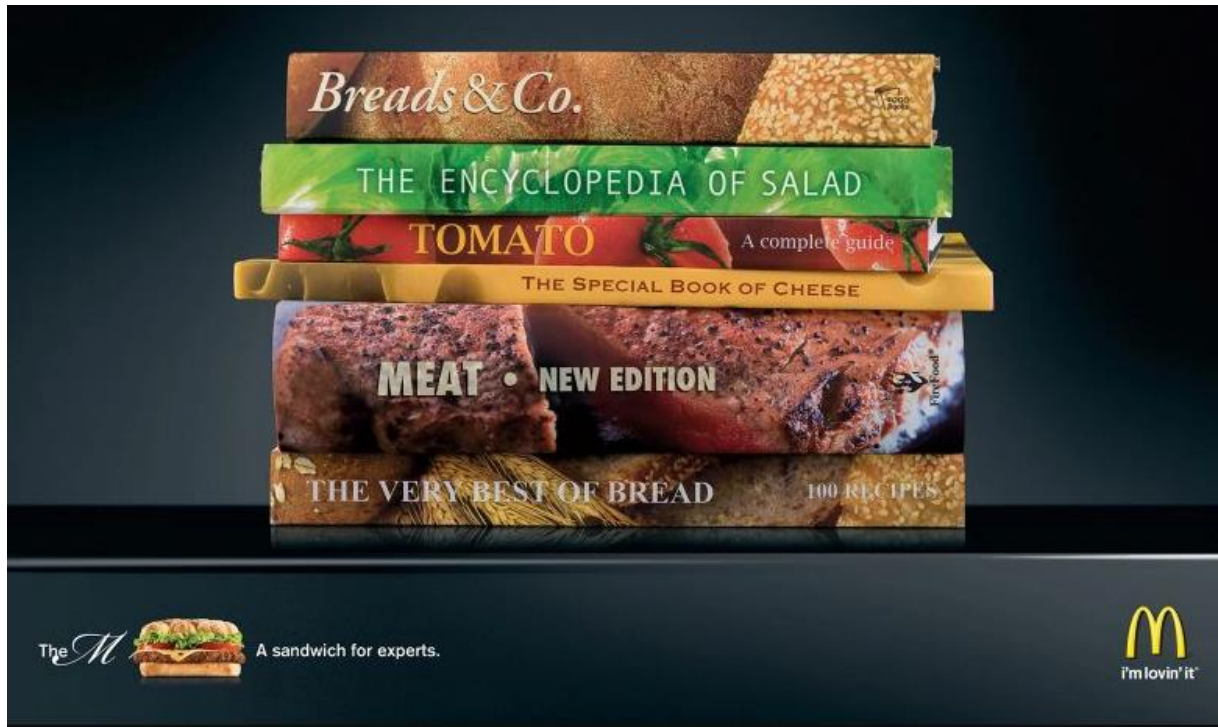


Figura 66 - Criação de um anúncio por meio da lei da segregação

Fonte: <https://marketingdigital360.com.br/8-principios-da-gestalt/>

Com estes conceitos em mente, pode-se iniciar o processo de criação do personagem. Segundo o site revospace.com.br o primeiro passo é entender o conceito por trás do personagem. “Antes de pensar no visual da sua personagem, você tem que definir quem vai ser essa pessoa (ou criatura)! Qual a história, a origem dela? Em que tipo de mundo ela vive? Qual vai ser a personalidade dela?” (revospace.com.br). Pensar nestas questões faz com que o personagem soe mais real e com mais camadas.

Tendo todos esses elementos em mãos, é hora de começar a estruturá-los em desenhos simples e rápidos, o principal objetivo aqui é criar opções em cima do conceito do personagem, o nome dessa etapa é Thumbnail. (revospace.com.br)



Figura 67 - Exemplo de thumbnail

Fonte: <https://jayriver.artstation.com/projects/Kb95W>

A próxima etapa é chamada de Lineart. Aqui deve ser considerado o propósito do design, é importante que o desenho seja claro e consiga transparecer as ideias sem gerar confusão de significados. Desenhos com muitas linhas, muitos detalhes ou que sofram dessa dissonância de significados, acabam por atrapalhar o trabalho das pessoas que irão transformar aquele design para a mídia solicitada. (revospace.com.br).

O site cita as artes de um Glen Keane (um renomado animador da Disney) como sendo exemplos negativos de design, uma vez que a quantidade de linhas faz com que o desenho não seja bem definido, atrapalhando os modeladores que forem transformar esse conceito em um personagem 3D. (revospace.com.br).



Figura 68 - Arte conceitual por Glen Keane

Fonte: <https://revospace.com.br/artigo/o-guia-do-character-design/>

Abaixo encontra-se um exemplo positivo de como as artes para modelagem 3D devem ser.



Figura 69 - Design do personagem Blitzcrank por TB Choi

Fonte: <https://www.artstation.com/tbchoi>

Por fim temos o Model Sheet. Que consiste em um documento que define a proporção, aparência, poses, gestos e expressões de um personagem animado (Knoww.net). Seu propósito é servir como indicações para a produção, garantindo a continuidade e coerência do personagem em diferentes contextos.

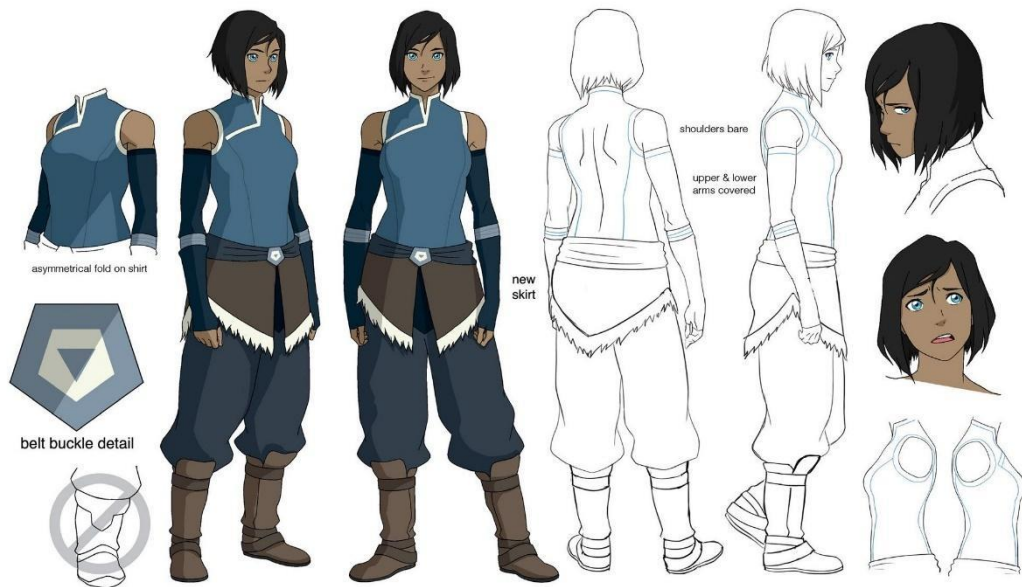


Figura 70 - Model Sheet de Korra, para a série A lenda de Korra

Fonte: <https://revospace.com.br/artigo/o-guia-do-character-design/>

Estas etapas se repetem em quase todos os processos de design de personagens, porém todo jogo e toda empresa têm necessidades diferentes. Isto faz com que seja necessário buscar e se aprofundar no processo que a equipe de Arte conceitual do LOL desenvolveu.

Em 6 de março de 2020 a artista Gem Lim foi convidada a participar de um evento chamado “A day in the life of an Artist” pela escola Gnomon. Neste evento ela passa pelo processo de criação de alguns campeões do LoL.

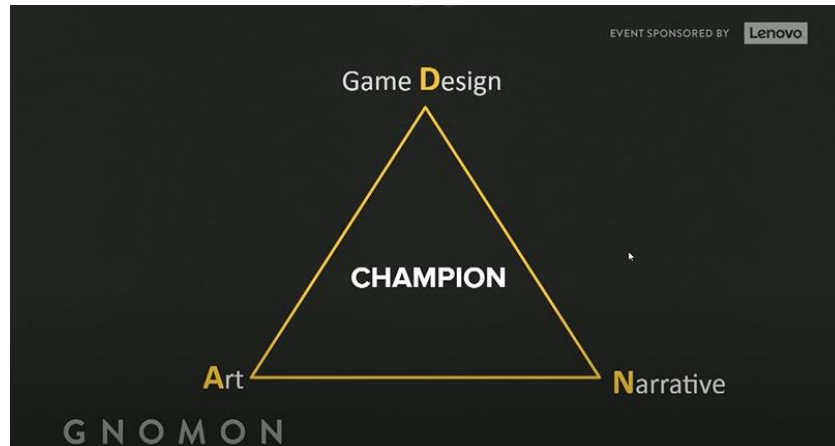


Figura 71 Criação de um campeão por Gem Lim

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=PUYBx1uGS7w&t=696s>

Segundo a artista, criar um campeão não envolve apenas o visual, é um processo multidisciplinar que envolve diferentes equipes dentro da Riot Games. Para que haja harmonia neste processo, foi necessário desenvolver um roteiro neutro, permitindo que as três equipes trabalhassem em sincronia.

Neste roteiro temos o Logline que é o nome e título do campeão; um resumo da biografia do personagem, chamada de Mission Statement; e os três pilares que guiam seu desenvolvimento, no exemplo abaixo temos “Young Succubus” (jovem súcubos), “Playful Sadist” (sádica brincalhona) e “Shadow Stalker” (andarilha de sombras). Estes pilares representam respectivamente o pilar visual, narrativo e de jogabilidade.

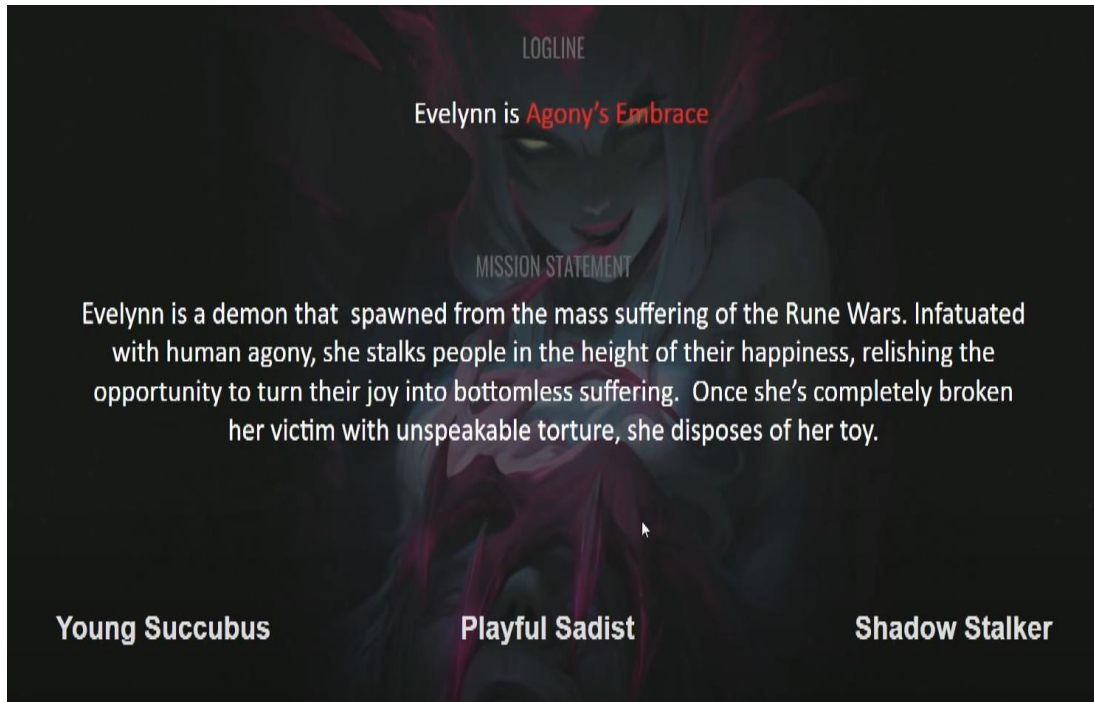


Figura 72 - Roteiro para criação de Evelynn por Gem Lim

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=PUYBx1uGS7w&t=696s>

Logo após, a artista apresenta suas Thumbnails feitas com o propósito de alinhar os 3 pilares.



Figura 73 - Primeiras Thumbnails de Evelynn por Gem Lim

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=PUYBx1uGS7w&t=696s>

Gem Lim faz questão de destacar os feedbacks que recebeu durante esta etapa, segundo ela, as principais sugestões giravam ao redor da personagem “Não parecer uma assassina”. Uma vez que essa era a classe principal da personagem e isto deveria ser óbvio para os jogadores.

Após mais explorações, a artista conseguiu alinhar suas artes com o que lhe foi pedido, chegando na etapa de Line art.

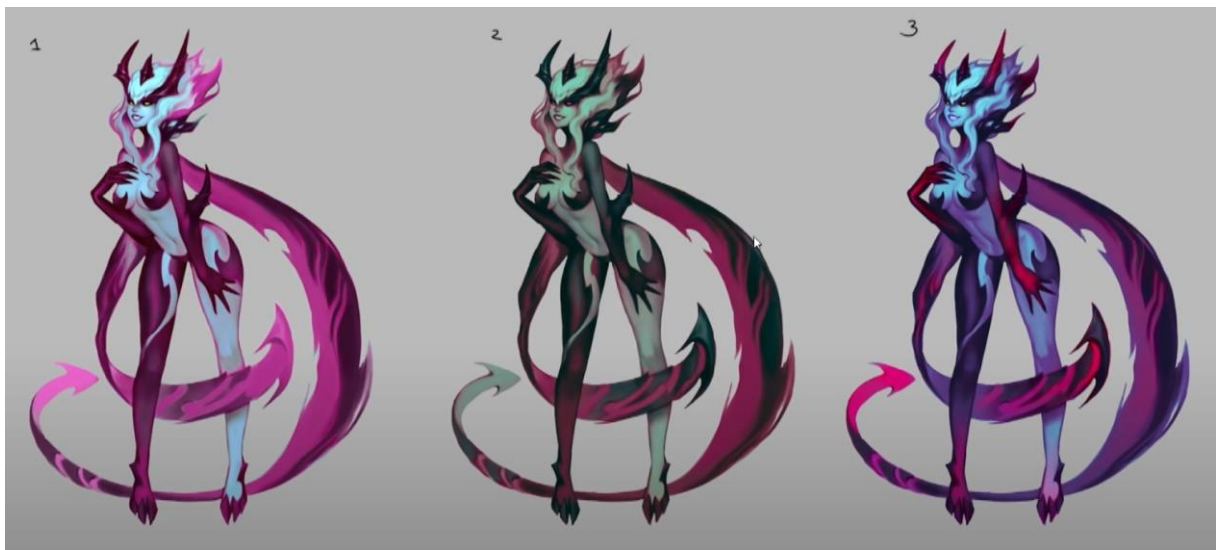


Figura 74 - Line art e exploração de cores da personagem Evelynn por Gem Lim

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=PUYBx1uGS7w&t=696s>

Após toda essa jornada, o produto está finalmente completo. Para finalizar ela monta um breve modelo de como a personagem deve aparecer quando estiver dentro do jogo e então passa a tarefa para os modeladores 3D, que por sua vez passaram aos animadores e assim por diante.



Figura 75 - Modelo final de Evelynn por Gem Lim

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=PUYBx1uGS7w&t=696s>

2.1.2.9 Naming

Segundo Rodrigues (2013, p. 35), “os nomes não identificam simplesmente as coisas que vemos ou lembramos, eles são também um forte elemento de nossa identidade”.

O autor também apresenta as classificações dadas para os nomes de uma marca, sendo elas: Patronímicos, Descritivos, Toponímicos, Metafóricos, Encontrados, Artificiais e Status.

Nomes Patronímicos são aqueles baseados nos nomes de pessoas, seja do fundador ou inventor. O livro cita a Disney como um grande exemplo dessa classificação. É importante considerar que vincular o nome da marca a uma pessoa, significa que seus aspectos negativos e positivos serão transmitidos.



Figura 76- Marca Jordan, exemplo de nome patronímico

Fonte: Rodrigues, 2013, p. 64

Nomes Descritivos são o oposto dos Patronímicos, servindo para expor de forma objetiva o caráter e identidade da marca.



Figura 77 - Marca FedEx, exemplo de nome patronímico

Fonte: <https://medium.com/@logobr/naming-classifica%C3%A7%C3%A3o-de-nomes-para-marcas-e683368dc3a3>

Os nomes Toponímicos referem-se “a todos os nomes de marca que remetem ao lugar de origem ou atuação inicial da instituição” (RODRIGUES, 2013, p.69).



Figura 78 – Marca Brasil, exemplo de nome Toponímicos

Fonte: Rodrigues, 2013, p. 64

Nomes Metafóricos são aqueles que indiretamente transmitem a natureza e identidade de algo. Um exemplo citado no livro é o nome Quaker, que foi retirado de uma enciclopédia por um de seus fundadores, “A enciclopédia fazia referência a uma seita protestante nos EUA, que cultivava pureza, honestidade, força e coragem”. (RODRIGUES, 2013, p.71).

Outro exemplo citado no livro é a marca Jaguar, que utiliza do nome e figura do animal para transmitir imponência, força e agilidade.



Figura 79 – Marca Jaguar, exemplo de nome Metafóricos

Fonte: <http://www.joaoalberto.com/2012/09/06/a-historia-do-jaguar/>

Nomes encontrados são aqueles que derivam de uma palavra já conhecida, mas que não possui qualquer relação com a marca. “Esses nomes não trazem de

imediatamente qualquer significado para a marca e dependem de grandes investimentos em comunicação”. (RODRIGUES, 2013, p.74).



Figura 80 – Marca Orange, exemplo de nome Encontrado

Fonte: <https://medium.com/@logobr/naming-classifica%C3%A7%C3%A3o-de-nomes-para-marcas-e683368dc3a3>

Nomes Artificiais são “palavras novas que geralmente não fazem parte do léxico. Podem ser onomatopeias, pedaços de palavras ou junção delas. (RODRIGUES, 2013, p.75).



Figura 81 – Marca Accenture, exemplo de nome Artificial

Fonte: <https://mundodasmarcas.blogspot.com/2010/10/accenture.html>

Nomes de Status são aqueles voltados para a sonoridade e significado dos mesmos, fazendo com que o nome da marca seja associado diretamente as qualidades, características e significados culturais de um status.



Figura 82 – Marca Diamante Negro, exemplo de nome de Status

Fonte: Rodrigues, 2013, p. 64

2.2 Imersão em profundidade

2.2.1 Caderno de Sensibilização

“Cadernos de sensibilização são uma forma de obter informações sobre pessoas e seus universos, utilizada para coletar dados do usuário com o mínimo de interferência sobre suas ações” (VIANNA, 2012, p. 38).

Os cadernos neste projeto foram feitos com um único propósito, explorar os conhecimentos que jogadores ativos e inativos de LoL possuem sobre seu universo. Contendo quatro perguntas cada, os cadernos exploram desde a presença de campeões dentro do jogo até a história das regiões pertencentes ao mesmo.

A primeira pergunta, solicita que a pessoa que recebeu o caderno, jogue LoL e anote as principais características dos campeões que encontrar em seus jogos.

Esta pergunta serve para que haja um entendimento de quais características um jogador ativo consegue extrair durante uma partida normal do jogo.

Logo em seguida, o respondente deve escrever sobre seu campeão preferido, o que lhe cativou a gostar dele e qual de suas características atraíram novas pessoas a jogarem e gostarem dele.

A terceira pergunta conta com a exibição de 4 Teasers, após vê-los, o respondente deve anotar os pontos positivos, negativos e interessantes de cada uma e por fim deve apresentar o campeão principal de cada vídeo, e descrevê-lo apenas com as características que conseguiu enxergar em seu Teaser. Esta pergunta serve para entender como um jogador encara um teaser trailer e quais informações realmente se prendem a ele.

Por fim, o jogador deverá retornar à primeira pergunta e utilizar as características que encontrou lá, para adjetivar as regiões listadas aqui. Assim, restringindo a liberdade do respondente e fazendo com que ele seja forçado a caracterizar as regiões do jogo, apenas com as informações que o próprio lhe concedeu.

O primeiro respondente tem 5 anos de experiência com o LoL e se encontra presente nos rankings mais altos do jogo. Em sua primeira pergunta, ele destacou pontos físicos e alguns adjetivos.

01

DURANTE QUATRO DIAS, VOCÊ DEVE JOGAR AO MENOS DUAS PARTIDAS DO JOGO LEAGUE OF LEGENDS E ANOTAR AS CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS DOS CAMPEÕES QUE VOCÊ E SEU TIME UTILIZAM.

ESPAÇO PARA ANOTAÇÕES

DIA 01:

<p>LEE SIN: ESPIRITUAL. FORTE. MONGE</p> <p>XAYAH: VASTAYA. RÁPIDA. BRAVA</p> <p>MAOKAI: GRANDE. ÁRVORE</p> <p>NAMI: SEREIA. MAGA</p> <p>VEIGAR: MALVADO. PEQUENO</p> <p>RENGAR: CAÇADOR. INVISIVEL</p> <p>SETT: BRIGUENTO</p> <p>VIKTOR: MAGO TECNOLÓGICO</p> <p>TRISTANA: PEQUENA. PATRULHEIRA ATIRADORA</p> <p>LULU: PEQUENA. ROXA. ENGRAÇADA</p>	<p>SETT: BRIGUENTO. PROVOCADOR</p> <p>LEE SIN: RÁPIDO. CONCENTRADO</p> <p>VIKTOR: REVOLUCIONARIO</p> <p>SONA: MUSICA. FRAGIL</p> <p>SORAKA: VIDA. CELESTIAL. SAGRADO</p> <p>SINGED: TOXICO. DIVERTIDO</p> <p>MASTE YI: RÁPIDO. INTOCÁVEL</p> <p>VEIGAR: SOMBRIO. YORDLE</p> <p>DRAVEN: CARISMÁTICO. CARRASCO</p> <p>SORAKA: NÃO HUMANA.</p>
--	---

Figura 83 - Pergunta 01 do caderno de sensibilização. Respondente 01.

Fonte: O autor (2022)

Após isso ele contou sobre seu campeão preferido e destacou um adjetivo como sendo o ponto que mais lhe atraiu.

02

NO SEGUNDO DIA, VOCÊ DEVE ESCREVER TUDO O QUE SABE SOBRE SEU CAMPEÃO PREFERIDO, O QUE TE ATRAI NELE E QUAIS CARACTERÍSTICAS DELE SERIAM CAPAZES DE CATIVAR NOVOS FÃS.

ESPAÇO PARA ANOTAÇÕES

MEU CAMPEÃO PREFERIDO É O RAKAN.

SEI QUE ELE E XAYAH SÃO UM CASAL, SEI QUE LUTAM JUNTOS PRA PROTEGER OS VASTAYA E QUE ELE SEMPRE MANTEM O ANIMO PRO ALTO.

EU GOSTO MUITO DA EMPOLGAÇÃO DELE, É O TIPO DE BONECO QUE DÁ PRA SE DIVERTIR GANHANDO OU PERDENDO

ACHO QUE É IMPOSSIVEL JOGAR COM ELE UMA VEZ E NÃO JOGAR DNV, O BONECO TA SEMPRE SOLTANDO UMA PIADINHA E DANÇANDO.

Figura 84 - Pergunta 02 do caderno de sensibilização. Respondente 01.

Fonte: O autor (2022)

Na terceira pergunta o usuário retrata os vídeos apresentados. Um ponto de destaque aqui é o entendimento dos Teasers de Swain e dos Kindred, que o usuário compreende com maestria o que os Trailers querem transmitir.

ESPAÇO PARA ANOTAÇÕES

TRAILER DO SWAIN:

POSITIVO: A ESTÉTICA COMBINA COM O PERSONAGEM.
NEGATIVO: MUITO CURTO
INTERESSANTE: A DUBLAGEM É MUITO BOA

O VIDEO MOSTRA QUE ELE É DURO E TEM UM AR DE GENERAL, DO CARA QUE FINALMENTE VAI ENTRAR NA GUERRA.

TRAILER DOS KINDRED:

POSITIVO: MELANCÓLICO, ENIGMÁTICO E MACABRO.
NEGATIVO: NÃO SEI
INTERESSANTE; MOSTRA MUITO DOS CAMPEÕES SEM NEM MOSTRAR ELES.

PELO VIDEOO FICA NO AR QUE SÃO DOIS BONECO, A OVELHA E O LOBO. E OS DOIS TEM UMA DINÂMICA SOMBRIA MAS SE COMPLETAM

TRAILER DA GWEN:

POSITIVO: CONTA BEM A HISTORIA DA PERSONAGEM E DA ILHA DAS SOMBRAS.
NEGATIVO: ACHO QUE FALTA ALGUÉM NARRANDO.
INTERESSANTE: A ESTÉTICA DO VIDEO BATE MUITO COM A DA GWEN.

MOSTRA QUE ELA ERA UMA BONECA E GANHA VIDA VINDA DA PESSOA QUE A COSTUROU.

TRAILER DA YUMMI:

POSITIVO: CONTA A HISTORIA DE UM JEITO DIVERTIDO
NEGATIVO: NÃO MOSTRA NADA DA CAMPEÃ EM SI
INTERESSANTE: OS EFEITOS NO LIVRO NARRANDO A HISTORIA

SÓ DA PRA ENTENDER QUE ELA E O LIVRO SE COMUNICAM.

Figura 85 - Pergunta 03 do caderno de sensibilização. Respondente 01.

Fonte: O autor (2022)

Por fim, o usuário teve que caracterizar as regiões com adjetivos que encontrou na primeira pergunta. O respondente demonstra ter um breve conhecimento sobre as regiões, porém comete algumas falhas. Associando Demacia apenas com características positivas e Noxus apenas com características negativas.

04 NO QUARTO DIA, ASSOCIE 3 DAS CARACTERÍSTICAS ENCONTRADAS NA TAREFA 01 COM CADA REGIÃO DO UNIVERSO DE LEAGUE OF LEGENDS.

ESSAS CARACTERÍSTICAS NÃO PRECISAM SER DERIVADAS DE CAMPEÕES QUE SE ORIGINAM EM DETERMINADA REGIÃO, SINTA-SE LIVRE PARA DIVIDI-LAS COMO DESEJAR

ESPAÇO PARA ANOTAÇÕES

ILHA DAS SOMBRAS	ÁGUAS DE SENTINA	BANDÓPOLIS	DEMACIA	FRELJORD	IONIA
Sagrada, malvada, sombria.	Sanguinária, Confiante, Pequena.	Grande, espiritual, carismática.	Iluminada, solar, real.	Gelado, Concentrado, Grande	Intocada, Concentrada, Frágil

Figura 86 - Pergunta 04 do caderno de sensibilização. Respondente 01.

Fonte: O autor (2022)

PILTOVER	VAZIO	IXTAL	TARGON	NOXUS	ZAUN	SHURIMA
confiante, revolucionaria, precavida	sanguinário, sombrio, cruel	natural, dançante, intocável	Divino, sagrado, celestial	Mortal, cruel, forte	Briguento, provocador, toxico	Divino, grande, solar

Figura 87 - Segunda parte da pergunta 04 do caderno de sensibilização. Respondente 01.

Fonte: O autor (2022)

O segundo respondente também é um usuário ativo do jogo. Jogando ao menos uma partida por dia. Em sua primeira pergunta ele já exibe ter um conhecimento acima da média sobre os personagens, evidenciando não só as

características mais superficiais deles, como também destaca as nuances de sua personalidade.



Figura 88 - Pergunta 01 do caderno de sensibilização. Respondente 02.

Fonte: O autor (2022)



Figura 89 - Segunda parte da pergunta 01 do caderno de sensibilização. Respondente 02.

Fonte: O autor (2022)

Na questão 02, o respondente exibe um conhecimento profundo sobre a personagem Lux. Além de explicar de formas simples e de fácil entendimento o que lhe atrai na personagem.

ESPAÇO PARA ANOTAÇÕES

02

**NO SEGUNDO DIA. VOCÊ DEVE
ESCREVER TUDO O QUE SABE
SOBRE SEU CAMPEÃO PREFERIDO,
O QUE TE ATRAI NELE E QUAIS
CARACTERÍSTICAS DELE SERIAM
CAPAZES DE CATIVAR NOVOS FÂS.**

LUXANNA STEMAGUARDA, MAGA DA LUZ. NASCEU EM DEMACIA, ONDE A GALERA VÊ A MAGIA COMO ALGO A SE TEMER E DESCONFIAR.

FOI FORÇADA A MANTER SEUS PODERES EM SEGREDO, COM MEDO SER DESCOBERTA E EXILADA.

ATÉ QUE UM DIA ELA FOI DESCOBERTA E RECRUTADA PELOS RADIANTES ALÉM DOS MUROS DE DEMACIA.

"AS SOMBRAS SE EXTINGUEM DIANTE DA LUZ"

ALÉM DA HISTÓRIA O QUE MAIS ME ATRAI NELA SÃO AS HABILIDADES. MUITO BOM MATAR ALGUÉM COM UMA SKILL SEM MAL SAIR DA BASE.

ACHO QUE A QUANTIDADE DE SKINS E A FACILIDADE DA CAMPEÃ FAZ COM QUE ELA GANHA NOVOS FÂS.
(PÚBLICO 90% LGBTQI+ KKK)

Figura 90 - Pergunta 02 do caderno de sensibilização. Respondente 02.

Fonte: O autor (2022)

Na questão 03 fica óbvio a visão que o persona apresenta sobre os Teasers. Desde comentários sobre composição, até sobre o clima transmitido pelo campeão.



P: ESTILO DA ANIMAÇÃO COMBINA COM O PERSONAGEM

N: MUITO ESCURO

I: ESSA FUMAÇA QUE FICA DIRETO CRIA MUITO MISTÉRIO E DEIXA O SWAIN MAIS TREVOSO. APESAR DE TER COLOCADO ESCURO COMO NEGATIVO, ISSO FEZ COM QUE O VERMELHO GANHASSE MUITO MAIS DESTAQUE.



P: HISTÓRIA NARRADA NO FUNDO. MOSTRANDO AS DUAS VOZES TROUXE A DÚVIDA DO "SERÁ QUE SÃO 2 PERSONAGENS?"

N: MISTERIOSO DE MAIS, DA PRA TER POUCA IDEIA DE COMO SERIA O CAMPEÃO (PRA QUEM NÃO CONHECE ELA NO JOGO)

I: REFORÇARAM UM "ACESSÓRIO" DA PERSONAGEM QUE A MÁSCARA, QUE FICOU MUITO FAMOSA VIRANDO ATÉ TATUAGEM DE UMA GALERA.



P: ESTILO BEM DIFERENTE DOS OUTROS. COMBINOU BEM COM A PERSONAGEM

N:

I: MOSTRA A RELAÇÃO COM OUTROS PERSONAGENS E UM POUCO DE SPOILER DA HISTÓRIA DELES



P: ESTILO. CORES BEM FOFINHO COMO A CAMPEÃ

N: MUITO MISTÉRIO

I: DA UM SPOILER COM UM ELEMENTO PRINCIPAL TIPO AS MÁSCARAS DA KINDRED

Figura 91 - Pergunta 03 do caderno de sensibilização. Respondente 02.

Fonte: O autor (2022)

A quarta pergunta revela que ele tem grande conhecimento sobre os campeões, porém quando se trata das regiões, seu conhecimento é superficial e simplista. Reduzindo a complexidade de diversas regiões a uma única linha de personalidade.

04

NO QUARTO DIA, ASSOCIE 3 DAS CARACTERÍSTICAS ENCONTRADAS NA TAREFA 01 COM CADA REGIÃO DO UNIVERSO DE LEAGUE OF LEGENDS.

ESSAS CARACTERÍSTICAS NÃO PRECISAM SER DERIVADAS DE CAMPEÕES QUE SE ORIGINAM EM DETERMINADA REGIÃO, SINTA-SE LIVRE PARA DIVIDI-LAS COMO DESEJAR

ESPAÇO PARA ANOTAÇÕES

ILHA DAS SOMBRAS MORTAL IMPARAVEL TOXICA	ÁGUAS DE SENTINA LETAL INQUIETA DESAFIADORA	BANDÓPOLIS MAGICA ARDILOSA HIPERATIVA	DEMACIA INSISTENTE RESILIENTE CORAJOSA	FRELJORD MÍSTICO, EXPLORADOR ESCURIDÃO	IONIA MAGICA, ESPIRITUAL, ESTUDIOSA	
PILTOVER EVOLUIDO INQUIETO ESTUDIOSO	VAZIO SOMBRIO ESCURO MACABRO	IXTAL RESISTENTE, EXTRAVAGANTE, ALTO ASTRAL	TARGON ESPIRITUAL CELESTIAL CONTROLADOR	NOXUS BRUTO FOCADO DEMONIACO	ZAUN EXTRAVAGANTE MALUCO ARDILOSO	SHURIMA ILUMINADA, RESISTENTE, INDIVIDUALISTA

Figura 92 - Pergunta 04 do caderno de sensibilização. Respondente 02.

Fonte: O autor (2022)

O último respondente do caderno jogou LoL durante 3 anos e não joga uma partida desde 2020, esse desapego do jogo é refletido em suas respostas. Por exemplo, na primeira pergunta dos cadernos, suas respostas foram diretas e superficiais. Os campeões que possuem algo mais profundo associado a eles, são aqueles lançados antes de 2020.

ESPAÇO PARA ANOTAÇÕES

01

DURANTE QUATRO DIAS, VOCÊ DEVE JOGAR AO MENOS DUAS PARTIDAS DO JOGO LEAGUE OF LEGENDS E ANOTAR AS CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS DOS CAMPEÕES QUE VOCÊ E SEU TIME UTILIZAM.

<p>AZIR: PODEROSO, IMPERADOR</p> <p>DIANA: CELESTIAL</p> <p>DR. MUNDO: SOFREDOR, PIRADO</p> <p>DRAVEN: EGOCENTRICO</p> <p>JANNA: INSPIRADORA</p> <p>SETT: DESAFIADOR</p> <p>KAYN: ASSASSINO, DEMONIAICO</p> <p>KENNEN: IMPIEDOSO, CHOCANTE</p> <p>KARMA: HARMONICA</p> <p>SONA: MUSICAL</p>	<p>SETT: BRIGUENTO</p> <p>LEE SIN: PODEROSO</p> <p>IVERN: NATURAL</p> <p>JHIN: MISTERIOSO, DESAFIADOR</p> <p>BRAUM: PROTETOR</p> <p>KAYLE: JUSTICEIRA</p> <p>KHA'ZIX: CAÇADOR</p> <p>LE BLANC: MISTERIOSA, OCULTA</p> <p>KOG'MAW: ATIRADOR</p> <p>SORAKA: CURADORA</p>
<p>DARIUS: PODEROSO, DOMINANTE</p> <p>MORDEKAISER: ANTIGO</p> <p>MORGANA: EMOTIVA, SOMBRIA</p> <p>SAMIRA: CORAJOSA</p> <p>RELL: DURA, RIGIDA</p> <p>RIVEN: ARREPENDIDA</p> <p>SEJUANI: FORTE, PARCEIRA</p> <p>SERAPHINE: MUSICAL, SORRIDENTE</p> <p>LUCIAN: CORAJOSO, DETERMINADO</p> <p>SENNA: ESPIRITUAL, MISTICA</p>	<p>AATROX: SANGUINÁRIO, DESTRUIDOR</p> <p>KINDRED: ESPIRITUAL, MISTICA</p> <p>KLED: IMPRUDENTE, IMPIEDOSO</p> <p>MISS FORTUNE: ROMANTICA</p> <p>LEONA: SOLAR, CELESTIAL</p> <p>SION: IMPARAVEL</p> <p>SKARNER: DURO</p> <p>SWAIN: ESTRATEGISTA, INTELIGENTE</p> <p>TWITCH: OCULTO, TOXICO</p> <p>THRESH: VIGIA, SOMBRIO</p>

Figura 93 - Pergunta 01 do caderno de sensibilização. Respondente 03.

Fonte: O autor (2022)

Na segunda pergunta ele relembra seu personagem favorito e o que o aproximou deste. Um ponto relevante é a citação de um conto a respeito do personagem, indicando que o respondente já teve contato com a história de seu personagem e provavelmente com a do mundo de Runeterra.

Na questão 03 este indício se torna um fato, uma vez que ele cita pontos-chaves do passado dos personagens nos Teasers.

<p style="font-size: 2em; font-weight: bold; color: #4682B4;">02</p> <p>NO SEGUNDO DIA, VOCÊ DEVE ESCREVER TUDO O QUE SABE SOBRE SEU CAMPEÃO PREFERIDO, O QUE TE ATRAI NELE E QUAIS CARACTERÍSTICAS DELE SERIAM CAPAZES DE CATIVAR NOVOS FÃS.</p>	<p style="text-align: center; font-size: 0.8em;">ESPAÇO PARA ANOTAÇÕES</p> <p>MEU CAMPEÃO PREFERIDO É O TALON. NÃO SEI MUITO SOBRE ELE PRA FALAR A VERDADE, MAS JÁ LI UMA HISTORIA AONDE ELE FALA SOBRE UM COMBATE COM A KATARINA E EU ACHEI BEM LEGAL.</p> <p>GOSTO MUITO DA GAMEPLAY DELE, PULAR SOBRE AS PAREDES E CRIAR OPORTUNIDADES PRA ASSASSINAR É ALGO INCRIVEL.</p> <p>ACHO QUE ELE PODE CATIVAR OUTRAS PESSOAS ATRAVÉS DESSA FILOSOFIA DE ASSASSINATO DELE, NO CONTO ELE FALA SOBRE COMO ENTENDE O MOMENTO DE ATACAR E TER ESSA VISÃO DENTRO DO JOGO É ALGO NOVO.</p>
--	--

Figura 94 - Pergunta 02 do caderno de sensibilização. Respondente 03.

Fonte: O autor (2022)

ESPAÇO PARA ANOTAÇÕES	
<p>TRAILER 01, SWAIN:</p> <p>POSITIVO: ELE REALMENTE PARECE UM GENERAL, ALGUEM NO PODER DE NOXUS</p> <p>NEGATIVO: ACHO QUE SERIA MELHOR SE FOSSE SOBRE QUANDO O DEMONIO POSSUIU ELE.</p> <p>INTERESSANTE: NÃO SEI.</p> <p>ELE É PODEROSO E CONFIANTE</p>	<p>TRAILER 02 DA GWEN:</p> <p>POSITIVO: GOSTO DA NARRATIVA.</p> <p>NEGATIVO: SEM UM NARRADOR OU A VOZ DA PROPRIA PERSONAGEM, FICA MEIO VAZIO</p> <p>GWEN É UMA BONECA QUE GANHOU VIDA,</p>
<p>TRAILER 03, KINDREDS:</p> <p>POSITIVO: É MISTERIOSO E PASSA BEM O ESTILO DOS BONECOS</p> <p>NEGATIVOS: NENHUM</p> <p>INDICA MUITO BEM QUE OS BONECOS REPRESENTAM O HOMEM PÁLIDO.</p>	<p>TRAILER 04, YUMMI</p> <p>POSITIVO: CONTA A HISTORIA DE UM JEITO DIVERTIDO</p> <p>NEGATIVO: NÃO MOSTRA NADA DA CAMPEÃ EM SI</p> <p>INTERESSANTE: OS EFEITOS NO LIVRO NARRANDO A HISTORIA</p> <p>SÓ DA PRA ENTENDER QUE ELA E O LIVRO SE COMUNICAM.</p>

Figura 95 - Pergunta 03 do caderno de sensibilização. Respondente 03.

Fonte: O autor (2022)

Por fim, o usuário caracteriza quase que perfeitamente as regiões do jogo, com exceção de Demacia e Ionia.

04

NO QUARTO DIA, ASSOCIE 3 DAS CARACTERÍSTICAS ENCONTRADAS NA TAREFA 01 COM CADA REGIÃO DO UNIVERSO DE LEAGUE OF LEGENDS.

ESSAS CARACTERÍSTICAS NÃO PRECISAM SER DERIVADAS DE CAMPEÕES QUE SE ORIGINAM EM DETERMINADA REGIÃO, SINTA-SE LIVRE PARA DIVIDI-LAS COMO DESEJAR

ESPAÇO PARA ANOTAÇÕES

ILHA DAS SOMBRAS ANTIGA, DETERMINADA E ESPIRITUAL	ÁGUAS DE SENTINA CORAJOSO, IMPARAVEL , EMOTIVA	BANDÓPOLIS CELESTIAL, INSPIRADORA, OCULTA	DEMACIA INSPIRADORA, PODEROSA E HARMONICA	FRELJORD PROTETORA, DESAFIADORA, IMPIEDOSA	IONIA HARMONICA, MUSICAL, BRIGUENTA	
PILTOVER INSPIRADORA, PODEROSA E RIGIDA	VAZIO IMPIEDOSO, IMPARAVEL E SOMBRIO	IXTAL NATURAL, ROMANTICA, ANTIGA	TARGON CELESTIAL, RIGIDA, DOMINANTE	NOXUS DETERMINADA INTELIGENTE, IMPARAVEL	ZAUN TOXICA, IMPRUDENTE, SANGUINÁRIA	SHURIMA ESTRATEGISTA MISTICA, ANTIGA

Figura 96 - Pergunta 04 do caderno de sensibilização. Respondente 03.

Fonte: O autor (2022)

2.2.2 Um dia na vida

A etapa conhecida como “Um dia na vida” consiste na “simulação por parte do pesquisador, da vida de uma pessoa ou situação estudada” (VIANNA, 2012, p. 49).

É necessário que este processo seja realizado para que o pesquisador compreenda em primeira mão, como é a vida de um usuário sob sua perspectiva. Sendo assim, irei mimetizar o interesse repentino por um personagem, fala ou região do jogo League of Legends durante uma partida. Vivenciando o processo no qual usuário entra em contato com uma informação curiosa e decide buscar mais detalhes sobre.

Vale ressaltar que este processo pode se estender por quanto tempo o pesquisador desejar, porém, para este projeto foi necessário apenas um dia para obter uma conclusão válida. Sendo este dia, 18 de outubro de 2022.

Durante 03h50 e 7h do dia 18 de outubro, eu joguei um total de 4 partidas de LoL, todas no modo tradicional do jogo, Summoner's Rift. Nestas partidas eu joguei com os campeões: Annie, Syndra, Xayah e Miss Fortune.

Nesta última partida existiu uma situação estranha. Durante um avanço na parte inferior do mapa, um dos campeões inimigos, chamado de Fiddlesticks, apareceu de repente e me eliminou. Durante o abate, Fiddlesticks falou algo que me intrigou.

“Esconda-se, Sarah, esconda-se”. Isso despertou algumas dúvidas em mim, a primeira delas foi saber o porquê dele se referir a mim como Sarah e a segunda foi porque ele mandava eu me esconder.

Buscando saber mais sobre essa interação, eu iniciei uma busca no site oficial do jogo às 7h20. O que encontrei inicialmente foi a biografia da campeã, onde pude entender mais sobre seu passado.

Sarah Fortune era filha de Abigale Fortune, uma exímia armeira de Águas de Sentina. Sua mãe tinha nome em sua profissão, o que atraiu a atenção do rei dos piratas Gangplank. Ele exigiu que ela fizesse um par de pistolas e a armeira fez duas obras-primas, as armas eram tão boas que Abigale cometeu o erro de deixar isso claro para o rei. Ele, por sua vez, já não tinha intenção de pagar pelo serviço, e a provocação o deixou furioso. (Universe.leagueoflegends.com)

Gangplank atirou em todos os Fortune, abatendo Abigale e ateando fogo em sua oficina, quebrando as pistolas criadas pela armeira, a fim de acabar com seu legado. Porém Sarah sobreviveu, reconstruiu a arma e viveu anos com sua sede de vingança, se tornando uma grande caçadora de piratas e iniciando sua própria caçada a Gangplank. Culminando na morte do rei. (Universe.leagueoflegends.com)

Sabendo a história de Miss Fortune completa, eu ainda não consegui entender a parte do “esconda-se”, o que resultou comigo buscando mais a fundo no site sobre qualquer história que envolvia minha personagem.

Após algumas horas de pesquisa, ainda não havia entrado nenhuma informação que sanasse meu questionamento. Devido a isto eu decidi pesquisar sobre o Fiddlesticks, acreditando que acharia alguma informação mais útil.

Ao pesquisar sobre o assunto no Youtube, o primeiro vídeo que me veio à tona não foi da empresa responsável pelo jogo, mas sim de um canal de fã. O vídeo em questão foi “Os segredos de Fiddlesticks”, feito pelo canal Universo Lúdico.

Nele eu descobri uma informação importante, Fiddlesticks é um demônio do medo. Toda vez que ele mata um campeão, ele fala o maior trauma que este possui, a fim de causar medo para poder se alimentar disto.

O vídeo também trouxe uma resposta direta a minha dúvida. O maior trauma de Sarah foi perder a família, a fim de causar medo na personagem, Fiddlesticks replica uma possível fala que Sarah possa ter ouvido minutos antes da morte de sua família.

3 ANÁLISE E SÍNTESE

3.1 Análise de similares

A etapa de análise de similares consiste na busca, desconstrução e estudo de tudo que seja relevante para o projeto.

Como este projeto busca a criação de um personagem para o jogo League of Legends e a criação de um teaser trailer deste. Se faz necessário analisar diferentes tipos de similares, com diversas categorias de análise.

Esta etapa irá consistir na análise destes tópicos:

- Magos e Suportes no mundo dos jogos;
- Teaser Trailers no mundo dos jogos;

As categorias de estudo para os magos e suportes são:

- História: Qual a história daquele personagem, como é sua interação com o mundo e como o mundo interage de volta;
- Proposta/Classe: Qual a função deste personagem em seu jogo;
- Personalidade: Como este personagem é de verdade, qual a sua identidade;
- Magia: Como são seus poderes, como eles se manifestam e através de qual objeto;
- Habilidades: Além da magia, quais habilidades esse personagem tem.
- Roupas: Como este personagem se veste, o que suas roupas dizem sobre ele.
- Design: Como o design é usado para evidenciar os pontos anteriores

As categorias de estudo para os Teaser Trailers são:

- Duração: Duração do vídeo;
- Presença da história: O quão bem a história do personagem ou do jogo é contada através do vídeo;
- Conceito: Qual a ideia por trás da animação, o que o vídeo quer comunicar;

- Estilo: Qual o estilo da animação e porque ele foi usado;
- Arco Narrativo: quão bem utilizado a ferramenta foi.

Por fim, essas categorias serão postas em uma matriz para serem avaliadas de 0-10 por quão boa e coerente são. Por exemplo, um personagem tem uma boa história, recebendo nota 10 nesta categoria. Porém suas roupas não transmitem a mesma mensagem, sendo assim a nota na categoria “Roupa” será reduzida.

3.1.1. Magos e Suportes no mundo dos jogos

Similar 01: Sylas - LoL

História: Sylas foi usado por Demacia desde que era criança, quando sua habilidade de identificar magia chamou atenção de importantes caçadores de magos. Devido alguns acontecimentos, Sylas se virou contra a cidade que lhe aprisionou e desde então age como um rígido líder para a revolução de magos que assombra a cidade da justiça. (Leagueoflegends.com)

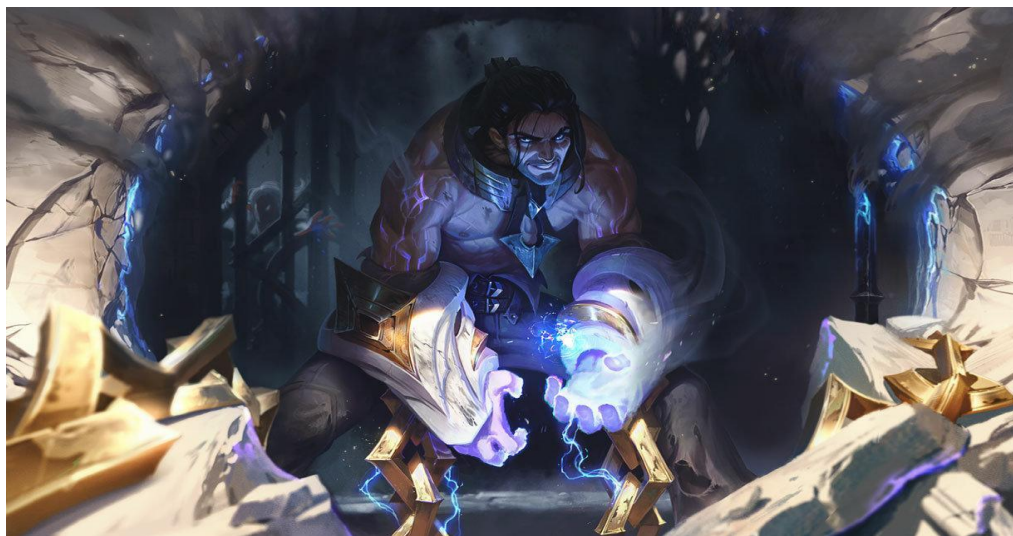


Figura 97 - Ilustração oficial de Sylas

Fonte: <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/champions/sylas/>

Proposta/Classe: Sylas é um Mago pois é um usuário de magia ativo, porém devido a sua jogabilidade o campeão pode ser considerado um lutador. Uma vez que seu combate é corpo a corpo com foco em lutas longas.

Essas nuances de sua jogabilidade podem ser vistas durante sua produção, onde o artista Sunny Pandita enfatiza que o personagem gira ao redor de três pilares, sendo um deles “Magic Brawler”, que pode ser traduzido como Lutador mágico.

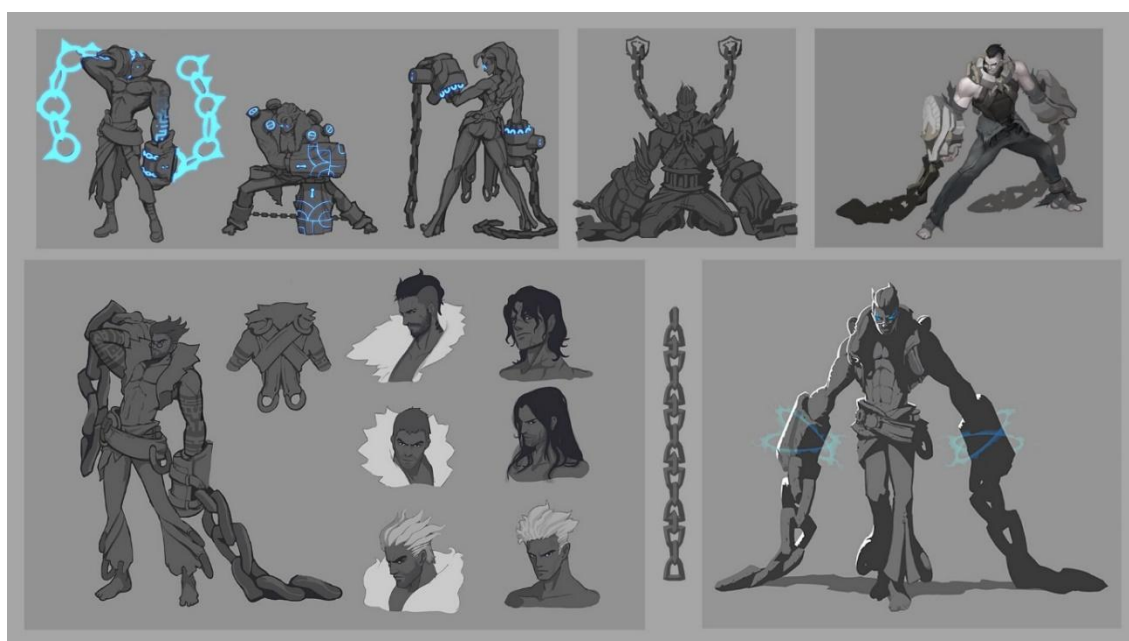


Figura 98 - Thumbnail de Sylas por Sunny Pandita

Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/e0VXzX>



Figura 99 - Apresentação dos pilares visuais de Sylas

Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/e0VXzX>

Personalidade: Sylas é sarcástico, malicioso, vingativo e provocador. Um ponto principal de sua personalidade é sua determinação. Segundo o campeão, "só gado precisa ser liderado".

Magia: Sylas é um mago com capacidade de absorver a magia de usuários. Esse seu poder é representado no jogo através de sua ultimate (Habilidade mais forte de um campeão de LoL). Onde Sylas usa de suas correntes para usurpar a ultimate de um campeão inimigo.

Em uma das explorações realizadas pelo artista Sunny Pandita durante a criação do personagem, as correntes de Sylas mudariam de cor e teriam efeitos diferentes conforme a magia que ele carregava.

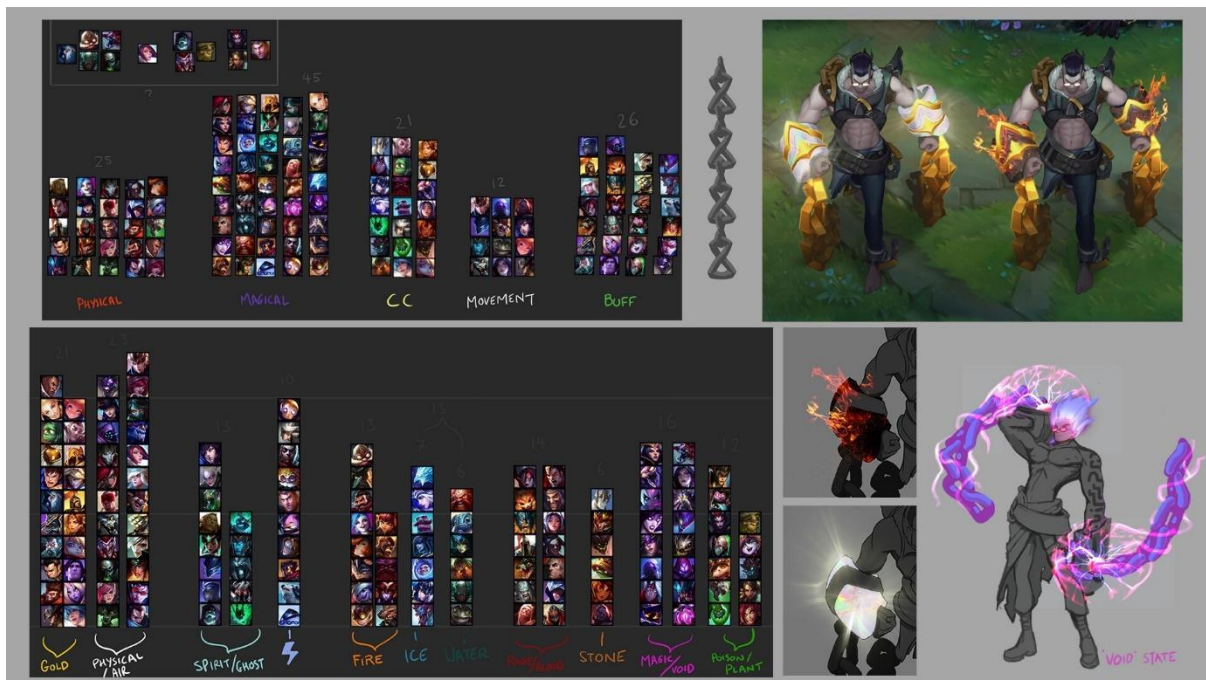


Figura 100 - Exploração de efeitos visuais de Sylas por Sunny Pandita

Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/e0VXzX>

Habilidades: Sylas usa magia através das correntes usadas para aprisioná-lo.

Além disso, o carisma do personagem é de se destacar, uma vez que ele lidera uma rebelião de magos. Porém nenhuma das suas habilidades In-game (dentro de jogo) usam esta característica.

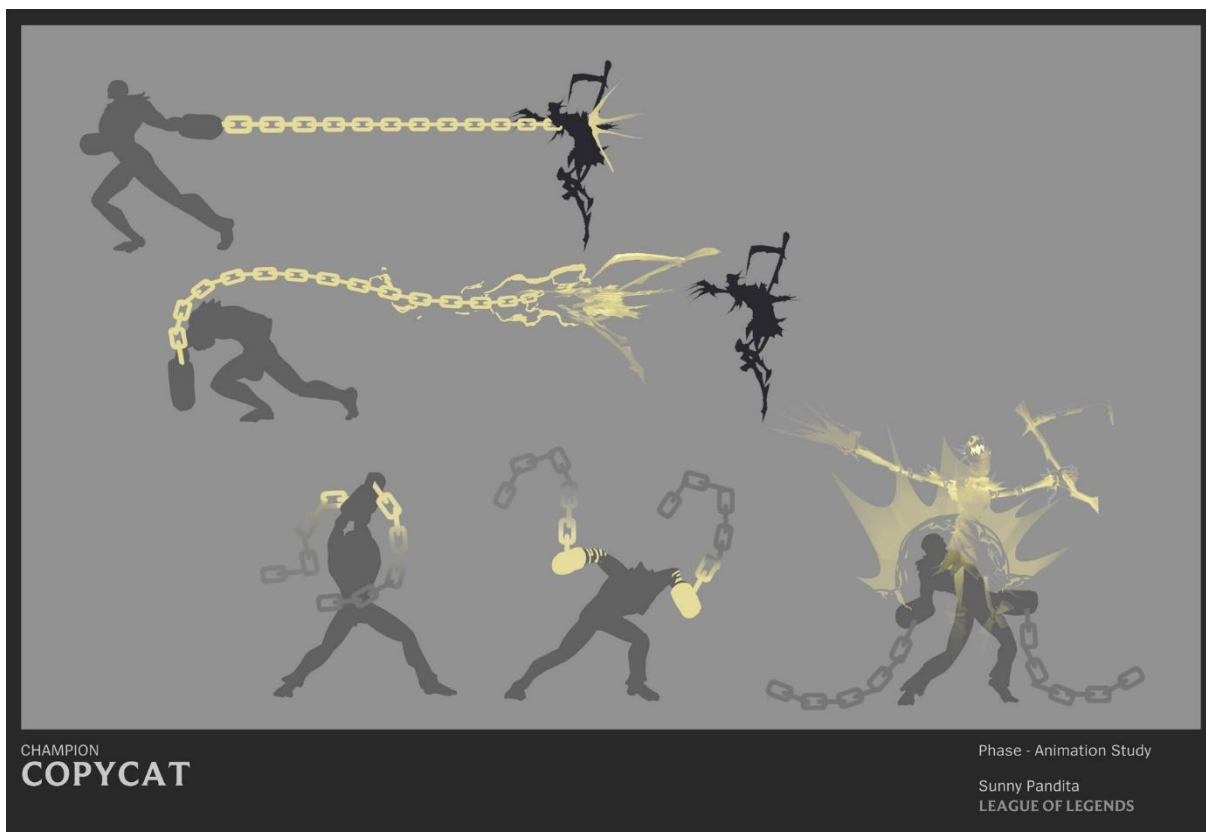


Figura 101 - Exploração das habilidades de Sylas por Sunny Pandita

Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/e0VXzX>

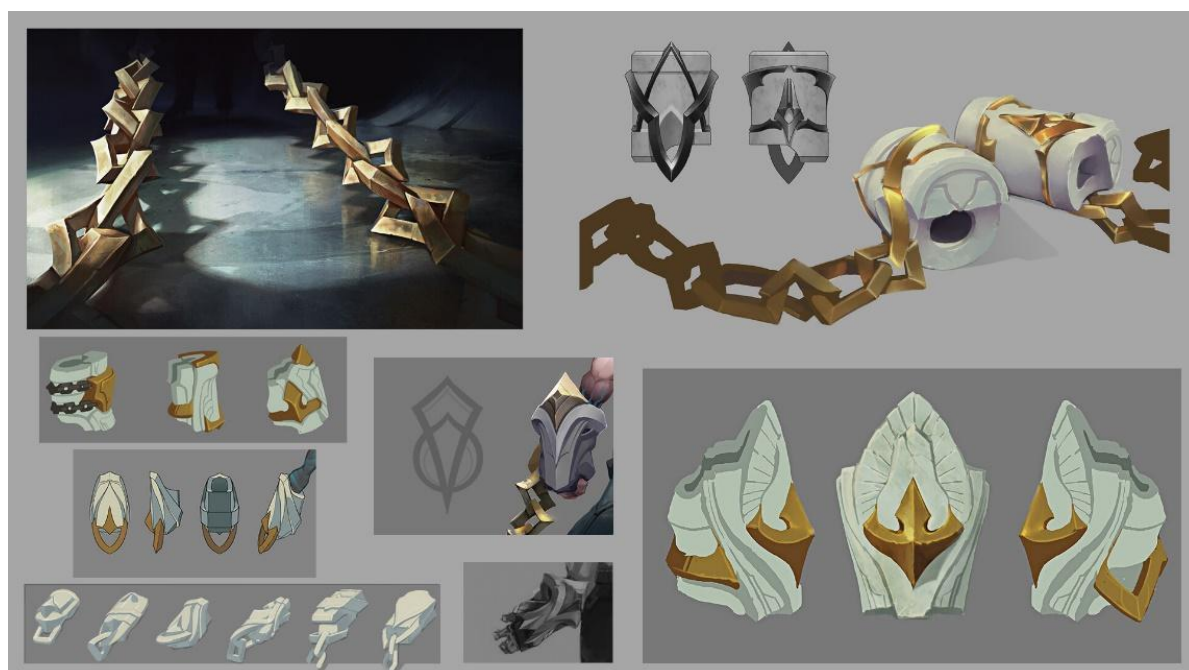


Figura 102 - Exploração das "armas" de Sylas por Sunny Pandita

Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/e0VXzX>

Roupas: Sylas passou quase toda a vida preso, seja na cadeia ou levado por seus raptos como uma bússola mágica. Logo suas roupas e equipamentos transmitem muito bem a ideia de que o personagem foi um prisioneiro e agora está liberto.

Design: Sylas carrega várias cicatrizes em seu corpo, o que ajuda a lembrar das torturas que passou. Além dessas marcas físicas, existem cicatrizes mágicas, causadas pela drenagem de magia que as correntes em seus pulsos fazem. Essas correntes são feitas com uma pedra especial de Demacia, e são capazes de anular completamente qualquer tipo de magia.

As cores nas correntes são as cores do brasão de Demacia, tornando bem claro para o jogador de que região o personagem veio. Tendo em vista de que as correntes foram feitas para aprisioná-lo e depois foram convertidas em armas por Sylas, é necessário que simbolize poder para os jogadores, ao mesmo tempo que não apareçam perigosas.



Figura 103 - Exploração das "armas" de Sylas por Sunny Pandita

Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/e0VXzX>

Similar 02: Fiddlesticks - LoL

História: Fiddlesticks é antigo, um ser ancestral que vaga por toda Runeterra. Com sua foice afiada o campeão vaga, seu destino é qualquer área que esteja dominada por uma paranoia atípica. A criatura malformada colhe a mais pura essência do medo dos mortais que encontra, e aqueles que sobrevivem a sua colheita acabam com a mente totalmente fragmentada. (Leagueoflegends.com)

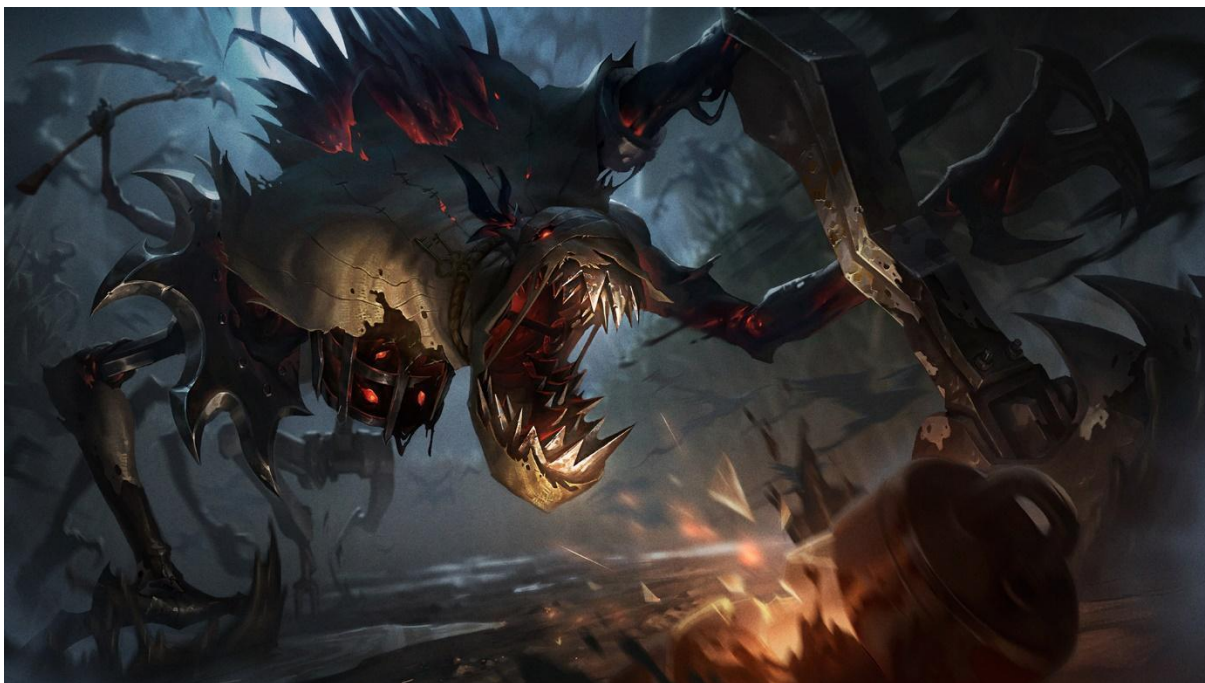


Figura 104 - Ilustração oficial do Fiddlesticks (2020)

Fonte <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/champions/fiddlesticks/>

Fiddlesticks foi lançado oficialmente em 2009, no começo do LoL. Naquela época poucos campeões tinham uma história, a maioria era apenas uma versão genérica de algo que já existia e o espantalho assustador fazia parte deste grupo.



Figura 105 - Ilustração oficial do Fiddlesticks (2009)

Fonte <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/champions/fiddlesticks/>

Porém em 2020 o League já havia se tornado algo grande e complexo, naquela época um campeão feito de gravetos não combinava com o resto, o que resultou na atualização de seus visuais e habilidades. Tudo foi trocado com o intuito de fazer Fiddlesticks se encaixar no jogo novamente.

Proposta/Classe: Fiddlesticks é um Mago, já que essencialmente ele é um ser formado de magia. Porém sua herança demoníaca e sua necessidade por se alimentar de medo, fazem com que ele seja um assassino.

Isso pode ser identificado também por suas habilidades in-game, uma vez que toda sua jogabilidade gira ao redor de matar alvos frágeis de surpresa, através de sua ultimate.



Figura 106 – Ultimate de Fiddlesticks do conto “Vozes”

Fonte: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/champion/fiddlesticks/

Personalidade: Fiddlesticks é um demônio do medo, logo o campeão deve inspirar terror em todos que desejar. Sua personalidade é maligna e aterrorizante, muitas vezes resumida a um emaranhado de vozes ríspidas e trêmulas (universe.leagueoflegends)

Magia: Fiddlesticks manifesta sua magia através de seu corpo improvisado, seus corvos e sua foice.

Habilidades: A principal habilidade demonstrada por Fiddlesticks é a de emular a voz daqueles que consumiu, usando isto para atrair mais vítimas.

Roupas: Fiddlesticks não tem um corpo. Ele é formado do que encontrar na região que for assolar, porém em todas as suas formas Fiddlesticks sempre possuiu uma gaiola onde seus “corvos” foram presos por alguém. (universe.leagueoflegends).

Design: Toda a identidade do campeão segue esta ideia de algo malformado, malfeito, construído em cima de coisas esquecidas. Sua aparência é construída majoritariamente de objetos triangulares e pontudos.

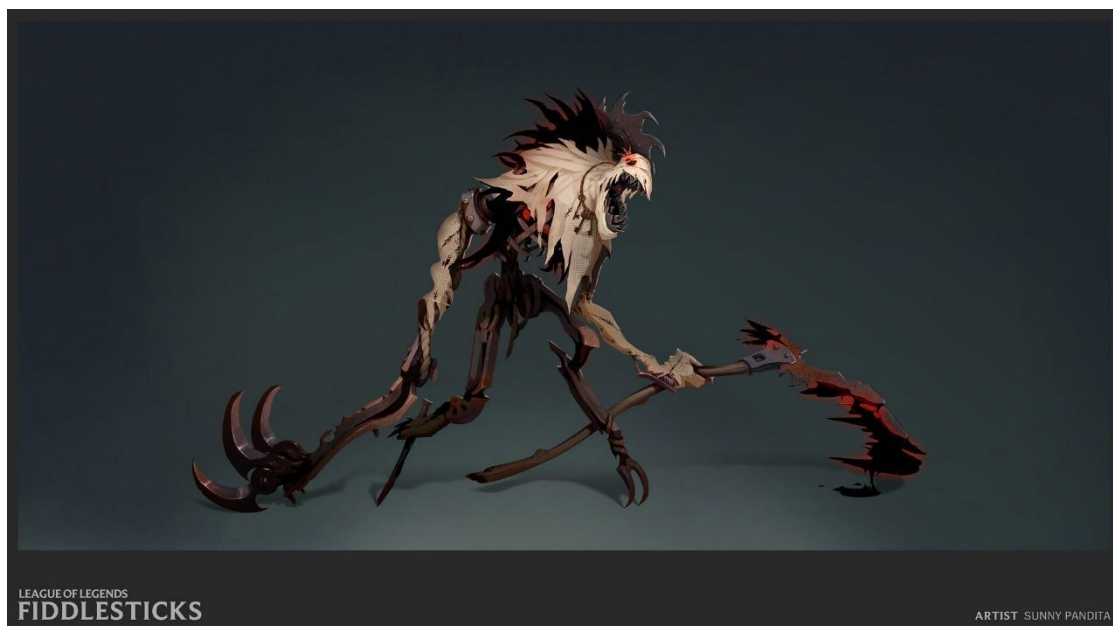


Figura 107 - Conceito finalizado de Fiddlesticks por Sunny Pandita

Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/AryoBy>

Similar 03: Aurelion Sol - LoL

História: Aurelion Sol é um ser de vasta imensidão e forjador de maravilhas celestiais, porém foi enganado e é usado até hoje pelos Aspectos de Targon para proteger Runeterra. O ser sonha e anseia pelo momento que encontrará sua liberdade, podendo arrastar até mesmo as estrelas atrás do que perdeu. (leagueoflegends.com)



Figura 108 - Ilustração oficial de Aurelion Sol

Fonte <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/champions/AurelionSol/>

Proposta/Classe: Aurelion Sol é um mago controlador, em sua proposta ele controla o terreno de combate com suas estrelas, mantendo os inimigos distantes de seu time.

Personalidade: Aurelion é egocêntrico, narcisista e monumental. Ele considera todos os seres de Runeterra irrelevantes, pois de fato, tudo é irrelevante para ele. Aurelion Sol é o forjador das estrelas e deve agir como tal, por mais que suas falas expressem bastante sarcasmo.

Magia: Suas magias derivam de seu corpo celestial. Como dito em sua história, Aurelion Sol é intitulado de forjador de estrelas, logo, suas magias envolvem a criação de constelações, arremesso de planetas e a evocação de rajadas estelares.

Habilidades: Além de seu poder celeste, Aurelion Sol porta um conhecimento que precede a iluminação do universo.



Figura 109 - Kit de habilidades de Aurelion Sol

Fonte: http://www.espn.com.br/noticia/583578_league-of-legends-aurelion-sol-o-forjador-de-estrelas-e-finalmente-revelado

Roupas: Aurelion não usa roupas, porém a constituição de seu corpo é feita de nebulosas, estrelas e constelações.

Design: Aurelion sol é um conceito difícil de se trazer para o LoL, uma vez que a maioria dos campeões são humanos. O processo de desenvolvimento do campeão publicado no portfólio do artista LittleDruid, mostra que apesar da complexidade, uma coisa era certa. Aurelion deve expressar que é um ser abissal em relação ao universo, ele nunca foi pensando para se misturar com os outros personagens do jogo.

Aurelion sempre foi pensado como sendo um campeão impactante e impossível de não reconhecer. O que foi feito com maestria já que o campeão se difere de qualquer outro. Seja por suas habilidades, conceito ou por como seu corpo é demonstrado em jogo.

Aurelion Sol é um campeão único.



Figura 110 - Construção de Aurelion Sol por LittleDruid

Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/1XOG3>



Figura 111 - Construção de Aurelion Sol por LittleDruid, imagem 02

Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/1XOG3>

Similar 04: Swain - LoL

História: Swain já foi um general ferido, em uma guerra que ele não concordava. Hoje, Swain comanda as tropas Noxianas com uma determinação implacável, marchando em sua escuridão, cercado pelos corvos negros que se alimentam dos cadáveres a sua volta e pelo demônio em seu interior que se alimenta dos segredos que somente o Imperador visionário de Noxus poderia portar, (Universe.leagueoflegends.com)



Figura 112 - Ilustração oficial de Swain

Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/9eGEOv>

Proposta/Classe: Swain é um Mago versátil, ele pode atuar como controlador, mantendo o campo de combate sobre controle; como suporte, ajudando o atirador do seu time a se manter em combate sem ser atrapalhado; ou como tanque, utilizando sua ultimate para ganhar tempo para o seu time vencer o combate.

Personalidade: Swain é malicioso, inteligente e seguro de si. Swain não pode ser categorizado como bom ou mal, ele faz o que é melhor para Noxus, e para tal ele é capaz de tudo.

Magia: Todas as magias de Swain derivam de seu braço demoníaco. Seu poder vermelho serve para manter o controle acima de tudo, concedendo visão, parando e puxando inimigos e causando danos a distância para garantir que Swain sempre mantenha sua vantagem.

Habilidades: Swain é um gênio quando se trata de governar. Noxus vive sobre uma trama conturbada de sacrifícios e traições causados por uma organização secreta e anciã. Para garantir que essa organização não tome o controle de Noxus, Swain é cauteloso, esperto e perfeccionista, usando espões e seus corvos para sempre estar ciente do que acontece em sua região.

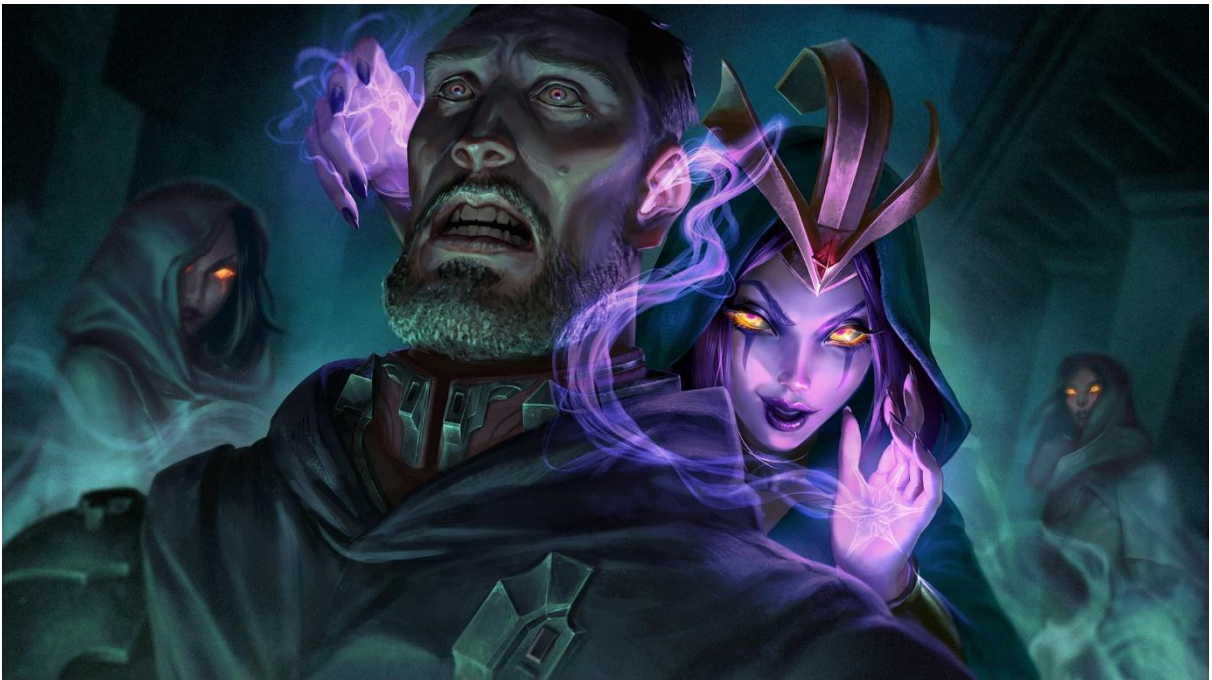


Figura 113 - Organização secreta de Noxus, Rosa Negra

Fonte: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/story/leblanc-color-story/

Roupas: Com um sobretudo preto e armadura tradicional de Noxus, Swain se veste como um comandante.

Design: O sobretudo faz com que o campeão tenha uma silhueta retangular, mostrando sua rigidez e força. Além disso sua construção é repleta de triângulos, sendo a maioria dentro da silhueta, escondidos em outras formas, indicando que o campeão é perigoso, mas não faz alarde sobre.



Figura 114 - Swain In-game

Fonte: jogo League of Legends

Similar 05: Yummi - LoL

História: Yummi é uma gata mágica de Bandópolis que se tornou guardiã do Livro dos Portais de sua desaparecida mestra. Hoje ela viaja pelos portais nas páginas atrás de sua amiga, a feiticeira Norra. (Universe.leagueoflegends).

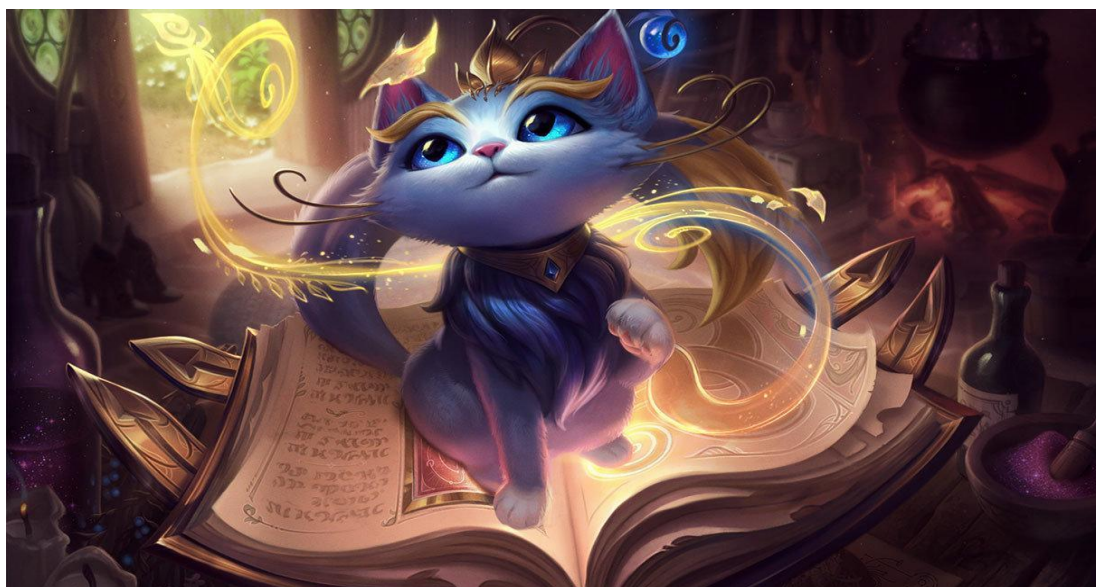


Figura 115 - Ilustração oficial de Yummi

Fonte: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/champion/yuumi/

Proposta/Classe: Yummi é uma maga suporte, sua jogabilidade propões que yummi esteja sempre conectada a outro jogador, do mesmo jeito que esteve com sua antiga mestra. O suporte em seu kit se dá por suas magias de cura e de escudo.

Personalidade: Yummi é distraída e carente. Buscando sempre estabelecer algum tipo de conexão com aqueles que encontra.

Magia: As magias dessa campeã derivam de seu livro, que apesar de ter o nome de Livro dos Portais, não cria nenhum tipo de portal.

Habilidades: Yummi é bem carismática, conseguindo encontrar companhia em qualquer lugar que o livro a mandar.

Roupas: Yummi não possui roupas, porém carrega consigo uma coleira dada por sua antiga mestra.

Design: Yummi é uma personagem bem comum, por mais que apresente características comuns de Bandópolis, como o corpo arredondado e a pelagem diferente, yummi não carrega tantas características únicas.

. Um detalhe interessante é o livro, este que parece um grimório antigo e repleto de magia, concedendo uma boa ideia do quão antiga e poderosa sua mestra era.



Figura 116 - Ilustração de yummi para o jogo Legends of Runeterra

Fonte: https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/Yuumi_0.jpg

Similar 06: Geralt de Rívia – The Witcher 3

História: Geralt é o protagonista da série de livros e jogos The Witcher. Geralt sobreviveu a várias mutações e modificações físicas e mentais para conseguir habilidades sobre-humanas, para finalmente se tornar um bruxo.



Figura 117 - Ilustração oficial de Geralt

Fonte: <https://www.theenemy.com.br/pc/e-oficial-henry-cavill-sera-geralt-de-rivia-no-the-witcher-da-netflix>

Proposta/Classe: Geralt é um lutador corpo a corpo que utiliza magia, através de sinais, e poções para se manter vivo e conseguir lutar de igual para igual com criaturas antigas e ocultas.

Personalidade: Geralt é cínico, apático e ameaçador por fora, isso pois sofreu bastante em seu crescimento e aprendeu a usar essa personalidade para se proteger, uma vez que bruxos são caçados e julgados pela sociedade como monstros.

Magia: Através de sinais coloridos, Geralt pode usar algumas magias simples podendo manipular mentes, manipular fogo, criar campo de força e retardar a velocidade de um inimigo.



Figura 118 - Sinais usados por Geralt para evocar magia

Fonte: https://aminoapps.com/c/namoroamino/page/blog/sinais-the-witcher/GIPw_xJcnuLedzGkYrw3QmdxM7MgD8XJ64

Habilidades: Geralt é um mestre espadachim e arqueiro mestre. Carrega consigo 2 espadas em suas costas, uma para monstros e outra para humanos.

Roupas: Geralt usa uma larga e composta armadura, feita para dar o máximo de proteção contra espadas e garras. Sua coloração e manufatura são comuns nas roupas que saem de Kaer Morhen (Escola de bruxos onde Geralt foi treinado).

Além disso, Geralt carrega em seu peito um medalhão com o símbolo da escola.

Design: Geralt foi construído como um humano que ultrapassou os limites que seu corpo continha, para afirmar que ele é diferente de outras pessoas Geralt possui olhos de gato, simbolizando suas mutações genéticas.

Além de ser sobre humano, Geralt não é qualquer bruxo, ele é o protagonista. E para tal é necessário segregá-lo dos outros bruxos, como marca dessa divisão, tem os cabelos brancos de Geralt, que são frutos de uma mutação adicional e rara que o bruxo se submeteu, deste experimento só uma pessoa sobreviveu, Geralt de Rivia.

Para simbolizar a dinâmica da jogabilidade do personagem, ele sempre carrega duas espadas consigo, porém para simbolizar que não são armas comuns que qualquer humano poderia construir e portar, suas espadas são embutidas com runas, para lhe conceder habilidades únicas.

Por fim pode-se destacar sua lista de sinais, que para aspecto de jogabilidade, cada sinal é marcado com uma cor diferente para ajudar o jogador a associar aquela palavra com a magia gerada.

Similar 07: Mona – Geshin Impact

História: Mona é uma jovem astróloga erudita e orgulhosa, que ganha a vida através de previsões do destino. Se dedicando tanto a astrologia que sacrifica qualquer dinheiro que tenha em prol de materiais para melhorar suas previsões. (genshin-impact.fandom.com)

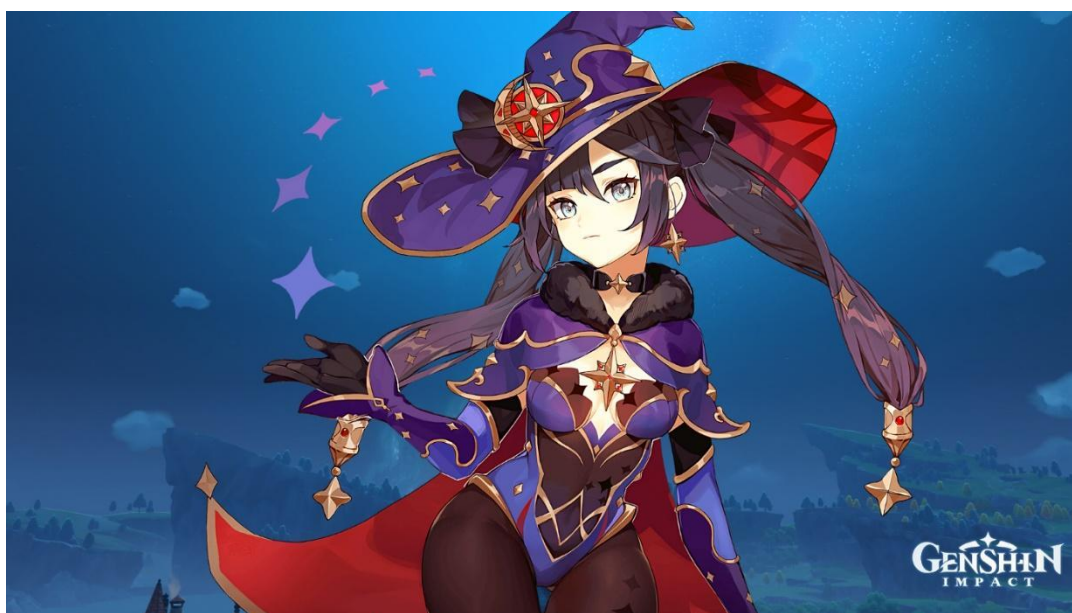


Figura 119 - Ilustração oficial de Mona

Fonte: <https://genshin-impact.fandom.com/pt-br/wiki/Mona/Perfil>

Proposta/classe: Mona é uma maga suporte que funciona em equipes como um amplificador de dano, devido a mecânica de sua magia elemental que marca os inimigos, resultando num aumento significativo do dano causado neste.

Personalidade: Mona é apaixonada e imprudente quando se trata de astrologia, sendo assim extremamente orgulhosa de suas habilidades.

Magia: Mona utiliza magias de água através de sua visão elemental (Objeto que concede habilidades aos personagens deste jogo). Através de seu elemento mona concede amplificar o dano de seus aliados e criar diversas reações elementares enquanto luta.



Figura 120 - Magias de Mona

Fonte: <https://genshin-impact.fandom.com/pt-br/wiki/Mona/Perfil>

Habilidades: Além de ser proficiente com sua magia, Mona é uma grande astróloga.

Roupas: Mona veste roupas roxas e vermelhas, realçando seu lado místico, forte e apaixonante. Suas roupas possuem detalhes em ouro, indo contra a ideia de que ela é irresponsável sobre seu dinheiro. Mona também usa um grande chapéu com as mesmas características de sua roupa, porém com um enfeite de bússola.

Design: Mona é construída para simbolizar magia e bruxaria para qualquer um que a veja. O enorme chapéu que carrega, é um ícone para facilitar o reconhecimento e associação desse personagem com a magia, e a bússola presa ao chapéu indica para onde seu foco está.

Similar 08: Kiriko Kamori – Overwatch 2

História: Através da união entre o antigo e o novo, Kiriko protege o antigo santuário de Kanezaka, através dos conhecimentos e influência de sua avó e mãe, que transformaram Kiriko em um híbrido de curandeira e guerreira. Hoje a garota é uma ponte entre o tradicional e o moderno, e fará de tudo para proteger sua família e comunidade. (Overwatch.fandom.com)



Figura 121 - Ilustração oficial de Kiriko

Fonte: <https://br.ign.com/overwatch-2/102454/feature/overwatch-2-tudo-sobre-a-nova-personagem-kiriko-e-o-novo-mapa-em-portugal>

Proposta/classe: Kiriko é um suporte em sua origem. Sua função dentro do jogo é curar aliados e os proteger de tiros inimigos. Através de sua habilidade ultimate, Kiriko se torna um suporte de avanço, ajudando seu time a ter uma vantagem em cima do inimigo.

Personalidade: Kiriko é brincalhona, divertida e cheia de vida. A personagem exala jovialidade e energia em todos os sentidos.

Magia: Kiriko utiliza talismãs e amuletos para curar seus aliados e os proteger. Sua habilidade ultimate envolve a evocação de um espírito de raposa,

chamado de Kitsune, para ajudar seus aliados e os conceder melhorias em sua movimentação e ataques.



Figura 122 - Kiriko e a Kitsune

Fonte: <https://www.theloadout.com/overwatch-2/kiriko-new-hero-revealed>

Habilidades: devido o auxílio do espírito da raposa, Kiriko se torna uma trapaceira astuta e inteligente. Isto acontece, pois, raposas são vistas como símbolos de inteligência e sabedoria para o povo japonês.

Roupas: Suas roupas são baseadas nos trajes usados pelas donzelas dos Santuários xintoístas, essas donzelas durante o Japão antigo eram vistas como xamãs.



Figura 123 - Exemplos do traje de Kiriko na realidade

Fonte: <http://www.shoujo-cafe.com/2017/11/t.html>

Design: Além dos seus trajes que ajudam a transmitir a origem do personagem para os menos acostumados com a cultura japonesa, ainda existem elementos que fazem alusão a Inari Okami, a divindade patrona das raposas. Para recompensar.



Figura 124 - Inari Okami, patrona das raposas

Fonte: http://www.cacadoresdelendas.com.br/japao/wp-content/uploads/2017/09/Inari-Okami-by-Ashley-Stewart_Japan.jpg

3.1.2 Teaser Trailers no mundo dos jogos

Similar 01: Sylas – LoL

Duração: O Teaser dura 0:40 segundos.

Presença da história: Por mais que este Teaser tenha saído para anunciar o lançamento de Sylas, a história narrada aqui, apresenta a região nobre de Demacia como sendo a vilã da história. Mostrando qual o papel de Sylas neste conflito.

Conceito: O vídeo deixa bem claro a diferença entre Demacia e os magos, utilizando dos conceitos de segregação, o trailer mostra essa divisão através da associação de Demacia com cores claras e iluminadas, em contraste com os tons escuros e sombrios associados aos magos.



Figura 125 - Representação de Demacia

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=0K-Vmtha9aY>



Figura 126 - representação dos magos

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=0K-Vmtha9aY>

Estilo: A animação desse Teaser é feita por ilustrações 2d que apresentam algum efeito ou movimento. Não existindo assim uma animação quadro por quadro, mas sim um jogo de edições que ligam as ilustrações de forma que a narrativa funcione, através do Parallax.

Esse estilo combina com a proposta do vídeo, uma vez que ajuda o Teaser a usar o contraste entre Demacia e os Magos dentro da narrativa, já que as imagens trocam de acordo com a narração de Syllas,

Arco Narrativo: A exposição e aumento da ação acontecem na apresentação da cidade, passando pela prisão de um jovem mago e a confusão que isso causa; O clímax ocorre quando enfim vemos Syllas confrontando um dos maiores guerreiros da guarda de Demacia; O declínio da ação é narrado pelo escurecer da tela, somado com o encerramento da música de fundo; por fim o desfecho ocorre com a apresentação do emblema do jogo.



Figura 127 - Clímax do Teaser Trailer de Sylas

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=0K-Vmtha9aY>

Similar 02: Fiddlesticks – LoL

Duração: O Teaser “Terror em Demacia” possui 1:20 minutos de duração

Presença da história: pode-se entender sua motivação até seu método de “caça”, porém sua história em si é ausente.

Conceito: Essa animação tem o intuito de mostrar o demônio Fiddlesticks em ação.

Estilo: Este teaser é feito em animação 3D. Esta escolha deve ter sido feita em prol da diminuição do tempo de produção, uma vez que a animação se passa em um único cenário, sem troca de iluminação.

O fato de a animação ser em 3D, faz com que tudo seja mais profundo e realista, desde as texturas dos objetos em cena, até a escuridão da noite. Ajudando a construir o clima de terror.



Figura 128 - Demonstração da noite do Teaser

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=0K-Vmtha9aY>

Arco Narrativo: Inicialmente somos expostos a situação de dois guardas em uma vigília no meio da noite, em seguida temos um rápido aumento da ação, que é marcada pelo desaparecimento repentino de um dos soldados e por seu grito de ajuda vindo de um lugar distante.



Figura 129 - Parte de exposição do Teaser Trailer "Terror em Demacia"

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=a9MULbZ9PMg>

O clímax se dá pelo avistamento de Fiddlesticks e seu avanço demoníaco para cima do soldado. Já o declínio da ação é marcado pela exibição do logotipo “League of Legends” e a conclusão acontece quando o capacete dos dois soldados está caído, sem nenhum sinal daqueles que os carregavam.



Figura 130- Clímax do Teaser Trailer "Terror em Demacia"

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=a9MULbZ9PMg>

Similar 03: Aurelion Sol - LoL

Duração: O Teaser “Aurelion Sol: o Forjador de Estrelas retornou” possui 1:13 minutos

Presença da história: Aqui podemos compreender o tamanho e o poder do campeão.

Conceito: A animação se propõe a apresentar a grandiosidade de Aurelion Sol.

Estilo: Este teaser é animado em 3d por apenas um motivo, dar a Aurelion Sol a perspectiva necessária para manter o conceito da história.

O jeito como o campeão surge aos poucos do céu estrelado, dificilmente poderia ser reproduzido em 2D. Esse estilo de animação ainda concede um certo peso sobre sua movimentação, ajudando a deixá-lo real perante o espectador.

A falta de iluminação da cena, faz com que a animação simule uma noite estrelada, mas quando o campeão acende uma estrela em sua mão, conseguimos enxergá-lo com mais clareza, dando a parecer que ele sempre esteve lá.



Figura 131 - Céu estrelado mostrado no Teaser

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=FGvgNleSdkc>

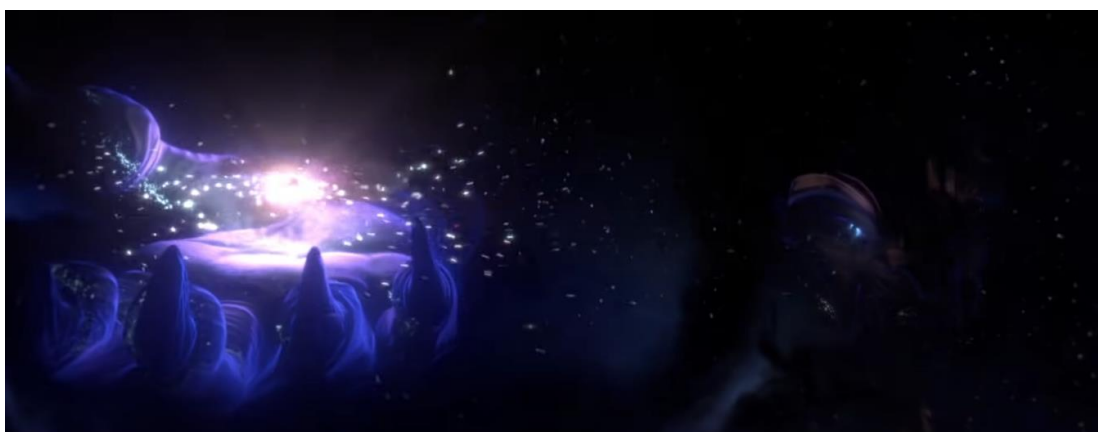


Figura 132 - Surgimento de Aurelion Sol

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=FGvgNleSdkc>

Arco Narrativo: A ferramenta de arco narrativo é usada como artifício para aumentar a presença do campeão. A exposição e aumento da ação ocorrem quando vemos o céu estrelado pela primeira vez e enxergamos um cometa vindo em nossa direção.

Enquanto isso, a narração e a música vão adicionando tensão a animação, culminando no nascer de uma estrela, quando finalmente podemos compreender Aurelion. Após isso, durante o declínio da ação, o campeão explode a estrela e encaramos a escuridão. Onde o emblema do jogo aparece, marcando o desfecho do Teaser



Figura 133 - Exibição do emblema do jogo

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=FGvgNleSdkc>

Similar 04: Swain - LoL

Duração: O Teaser “Swain: o Grande General noxiano” possui 0:23 segundos.

Presença da história: A única coisa que se pode entender do conteúdo do trailer é a personalidade do campeão.

Conceito: A ideia do Teaser é mostrar quem é Swain e qual seu objetivo.

Estilo: O Teaser é feito em 3D sem nenhum motivo aparente.

A iluminação do cenário faz parecer que estamos saindo do escuro de dentro da fortaleza e caminhando até Swain, que está na luz. O que é um contraste interessante, já que o campeão é aquele que age pelas sombras, através de seus espões e corvos.



Figura 134 - Cena inicial do Teaser

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=PjaDhMfj6uQ>

Outro ponto de destaque é o contraste que o vermelho dos poderes demoníacos de Swain causam quando entram em cena, uma vez que o cenário é composto por tons de cinza.

Arco Narrativo: Na parte de exposição, a câmera se aproxima de Swain enquanto ele narra sobre sua perspectiva do mundo; A etapa do aumento da ação é marcada pela música e por Swain mostrando seu braço demoníaco; O clímax ocorre quando o campeão liberta suas asas, mostrando seu imenso poder; O declínio da ação e o desfecho são marcados pela exibição do emblema da região de Noxus e pelo emblema do jogo.



Figura 135 - Swain durante o Climax do Teaser

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=PjaDhMfj6uQ>

Similar 05: Yummi - LoL

Duração: O Teaser “Livro dos Portais” possui 42 segundos.

Presença da história: O trailer não conta muito a história por trás dos acontecimentos, mas deixa a entender que o livro é mágico e senciente e que ele está guiando Yummi numa busca por sua mestra através de portais.

Conceito: O Teaser tem o propósito de apresentar a campeã pela primeira vez aos jogadores, criando suspense sobre sua real habilidade e identidade.

Porém o vídeo falha em comunicar um aspecto fundamental para todos os campeões de lol, suas habilidades. Como o título destaca que o livro é sobre portais, e no final Yummi viaja por um, grande parte dos jogadores acreditavam que a campeã estava de alguma forma ligada a este tipo de magia, quando na verdade, Yummi não usa nenhum tipo de portal em sua jogabilidade.



Figura 136 - Demonstração do livro sobre os portais

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=2wzOmOyXqM0>

Estilo: A animação é uma mistura de 3D com 2D. O livro é animado em 3D para facilitar o passar de suas páginas e suas interações. Já as imagens dentro do livro são feitas em 2d, para facilitar as animações de seu conteúdo

Arco Narrativo: A ferramenta é um pouco falha neste Teaser, não sendo possível reconhecer algo que entre na etapa de aumento da ação ou na etapa de desfecho. Porém a parte de exposição é feita através da navegação pelo livro, o clímax se encontra quando Yummi vê o Vazio surgindo e o declínio está presente na viagem de Yummi pelos portais do livro.



Figura 137 - Surgimento do Vazio

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=2wzOmOyXqM0>

Similar 06: Geralt de Rívia – The Witcher 3

Duração: O Teaser “The Witcher 3: Wild Hunt” possui 49 segundos.

Presença da história: Nada sobre a história do jogo ou de Geralt é contada, porém podemos ver o medalhão que o Bruxo sempre usa, machado de sangue. Indicando que algo aconteceu.

Conceito: Como The Witcher 3 é faz parte de uma enorme e reconhecida franquia de jogos, o objetivo deste trailer não era demonstrar sobre o que se tratava o jogo ou qual sua proposta.

O objetivo aqui era mostrar que este projeto existe e destacar os gráficos e a qualidade que os fãs podiam esperar do último jogo da franquia.

Estilo: O teaser é todo construído em 3D. Não sendo bem uma animação, mas sim um jogo de câmeras em cima de um objeto tridimensional.

A escolha do 3D foi feita para ressaltar a qualidade gráfica do jogo, sendo que as texturas estão mais próximas de um objeto real, quanto era possível na época.



Figura 138- Texturas exibidas no Teaser trailer de The Witcher 3

Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=e_zCt3FkQAI

Arco Narrativo: a ferramenta foi utilizada para controlar a expectativa e emoções do espectador.

Inicialmente somos expostos a um metal com gotas de sangue enquanto neve cai em cima do objeto, a tensão cresce junto com a música quando podemos ver algo que se assemelha a um olho. O clímax ocorre quando a música finalmente se transforma na trilha sonora tradicional do jogo e nos é revelado que este objeto é na verdade o medalhão de lobo que Geralt sempre usa em seu peito

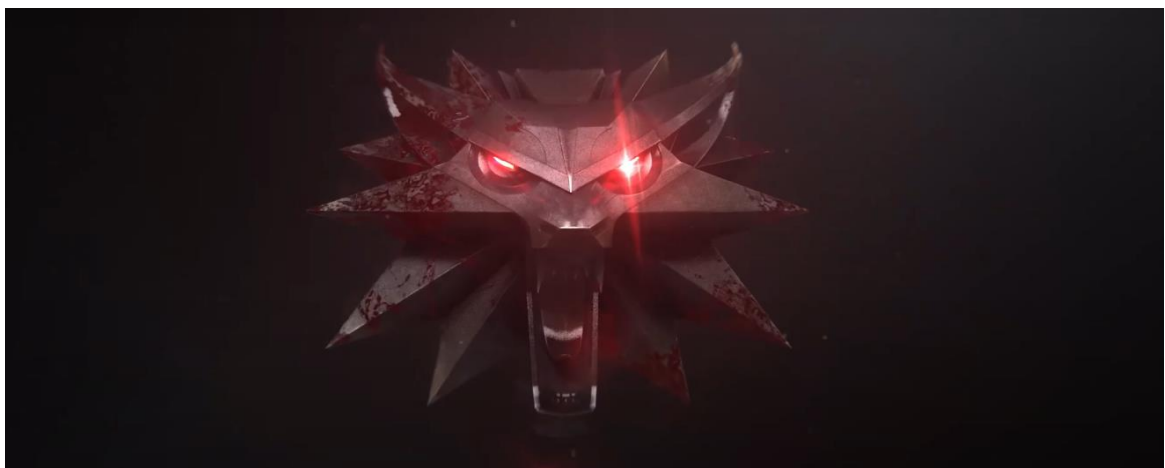


Figura 139 - Medalhão de Geralt

Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=e_zCt3FkQAI

O declínio é narrado pelo fim da música, e o desfecho é acompanhado da exibição da logo do jogo

Similar 07: Mona – Geshin Impact

Duração: O Teaser “Ast Mona – Reflexão Astral” possui 1:04 minutos.

Presença da história: Pouco de sua história é contada, mas é o suficiente para saber seus gostos, sonhos e suas habilidades.

Conceito: O teaser propõe uma apresentação de Mona para os jogadores de Genshin Impact, mostrando sua personalidade e suas habilidades dentro de jogo.

Estilo: O teaser é animado em 3D, pois é montado dentro de jogo. Focando muito mais em como a jogabilidade de Mona funciona.

Arco Narrativo: Não foi possível usar esta ferramenta para estudar o Teaser.



Figura 140 - Imagem oficial de seu Teaser

Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=e_zCt3FkQAI

Similar 08: Kiriko Kamori – Overwatch 2

Duração: O Teaser “Kiriko: História de Origem” tem 1:57 minutos.

Presença da história: O teaser conta por completo a história da personagem, acompanhando desde sua infância até seus dias atuais.

Conceito: A proposta deste vídeo é apresentar essa campeã aos jogadores de Overwatch, ao mesmo tempo que dá ferramentas para que alguns se afeiçoem a ela de um jeito mais íntimo.

Estilo: A animação é composta por ilustrações 2D que possuem características distintas para retratar os dois tempos em que o vídeo se passa.

Para o passado, as ilustrações adotam características leves, com tons pastéis e pintura aquarelada. Indicando que aquilo é uma memória sensível e agradável. Aqui elas são animadas como se estivessem sendo construídas, linha por linha, cor por cor.

Para o presente, as ilustrações se tornam sólidas e gráficas, possuindo uma identidade mais palpável e menos lúdica.



Figura 141 – Ilustração do passado de Kiriko

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=AbUhBfjm4kw&t=31s>



Figura 142 - - Ilustração do presente de Kiriko

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=AbUhBfjm4kw&t=31s>

Arco Narrativo: a ferramenta foi usada em todos os aspectos desse teaser, desde a história da personagem até a mudança de estilo da animação, que encaixa perfeitamente com o clímax do teaser

3.1.3 Matrizes

Analisando os similares levantados na categoria de Magos e Suportes, pode-se concluir que os personagens com maior pontuação total, são aqueles que apresentam uma nova visão sobre as propostas que carregam.

Em primeiro lugar, Aurelion Sol, sendo um personagem único e dificilmente comparado com qualquer outro. Em segundo lugar temos a Kiriko, devido a carga de sua história e personalidade, além de ter referências fortes e coesas com os outros tópicos.

Em terceiro lugar temos Geralt, devido a coesão de todo suas categorias e por ser um personagem usuário de magia, porém de uma forma diferente das demais estudadas.

Tabela 1 - Matriz comparativa entre magos e suportes no mundo dos jogos

MATRIZ: MAGOS E SUPORTES NO MUNDO DOS JOGOS								
	SYLAS	FIDDLESTICKS	AURELION SOL	SWAIN	YUMMI	GERALT	MONA	KIRIKO
HISTÓRIA	8	10	10	5	3	10	3	10
PROPOSTA/CLASSE	7	10	10	7	10	10	9	10
PERSONALIDADE	10	6	10	10	7	10	7	10
MAGIA	7	8	10	10	3	10	6	10
HABILIDADES	10	10	10	10	5	7	10	9
ROUPAS	8	10	10	8	3	10	10	10
DESIGN	10	10	10	10	6	10	6	10
TOTAL	60	64	70	60	37	67	51	69

Fonte: o autor (2022)

Sobre a Análise de Teaser Trailers. Em primeiro lugar temos o Teaser de Kiriko, por como utiliza a fermenta de arco narrativo em união com todos os outros tópicos.

Em segundo lugar temos o Teaser de Sylas, por utilizar o conceito e estilo da animação para comunicar a personalidade e o papel do personagem no jogo.

Tabela 2 - Matriz comparativa entre os Teaser Trailers no mundo dos jogos

MATRIZ: TEASER TRAILERS NO MUNDO DOS JOGOS								
	SYLAS	FIDDLESTICKS	AURELION SOL	SWAIN	YUMMI	GERALT	MONA	KIRIKO
DURAÇÃO	10	10	10	3	6	10	10	10
PRESENÇA DA HISTÓRIA	10	2	10	6	3	3	5	10
CONCEITO	10	10	10	7	4	7	8	10
ESTILO	10	6	4	7	5	5	2	10
ARCO NARRATIVO	5	10	10	10	2	10	0	10
TOTAL	45	38	44	33	20	35	25	50

Fonte: o autor (2022)

3.2 Cartões Insights

Cartões insights são cartões feitos para facilitar a consulta das informações que constam na pesquisa exploratória, desk e em profundidade. (VIANNA, 2012, p. 66).

Neste projeto os cartões foram usados como meios de garantir que partes importantes para o processo de criação do personagem e do trailer não se perdessem dentro de toda a informação pesquisada. Para tal objetivo, os cartões foram separados em 3 categorias: Campeão, Runeterra e Teaser Trailer

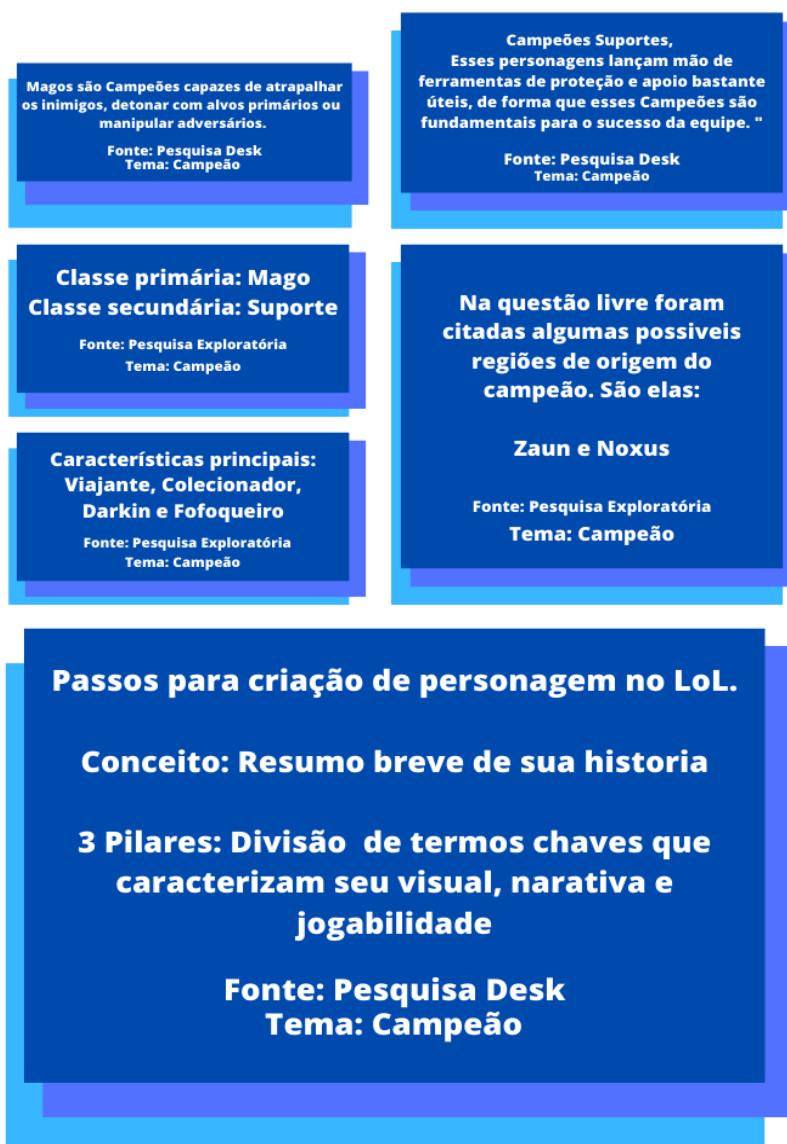


Figura 143 - Cartões Insights com tema de campeão

Fonte: O autor (2022)



Figura 144 - Cartões Insights com tema de Runeterra

Fonte: O autor (2022)

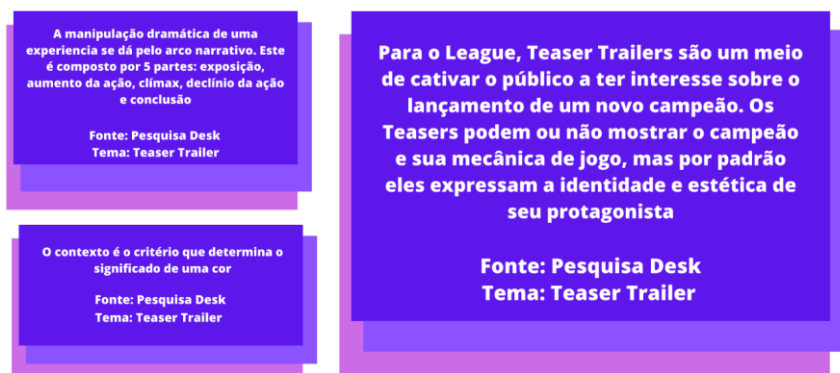


Figura 145 - Cartões Insights com tema de Teaser Trailer

Fonte: O autor (2022)

3.3 Diagrama de afinidades

Esta etapa consiste na junção dos cartões insights com base em afinidade, similaridade, dependência ou proximidade, gerando um diagrama que contém as macros áreas que delimitam o tema trabalhado,” (VIANNA, 2012, p. 72)



Figura 146 - Diagrama de afinidades 01

Fonte: O autor (2022)

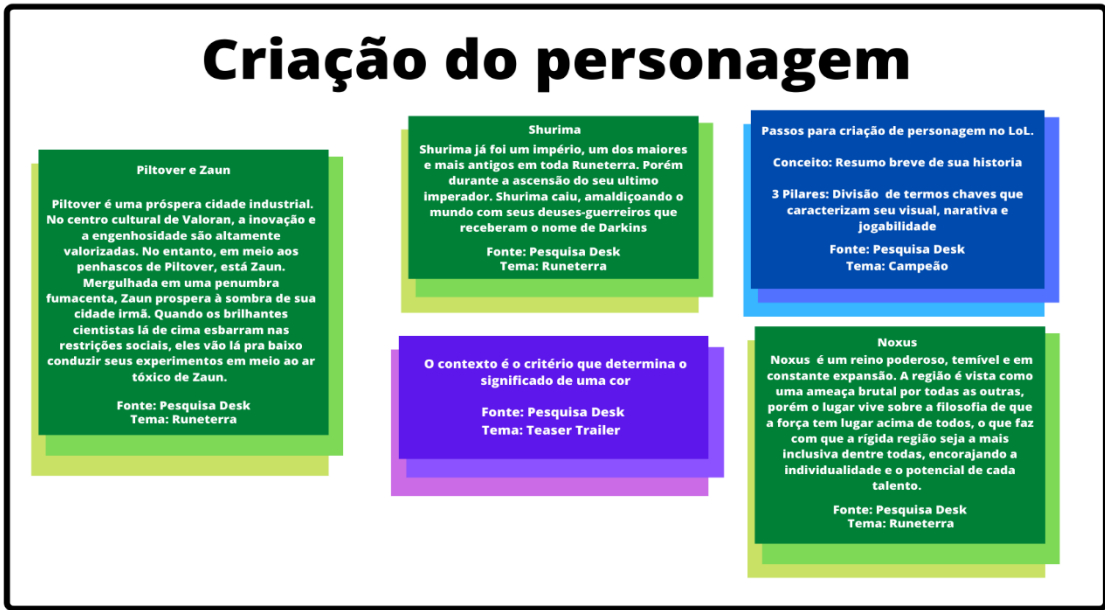


Figura 147 - Diagrama de afinidades 02

Fonte: O autor (2022)

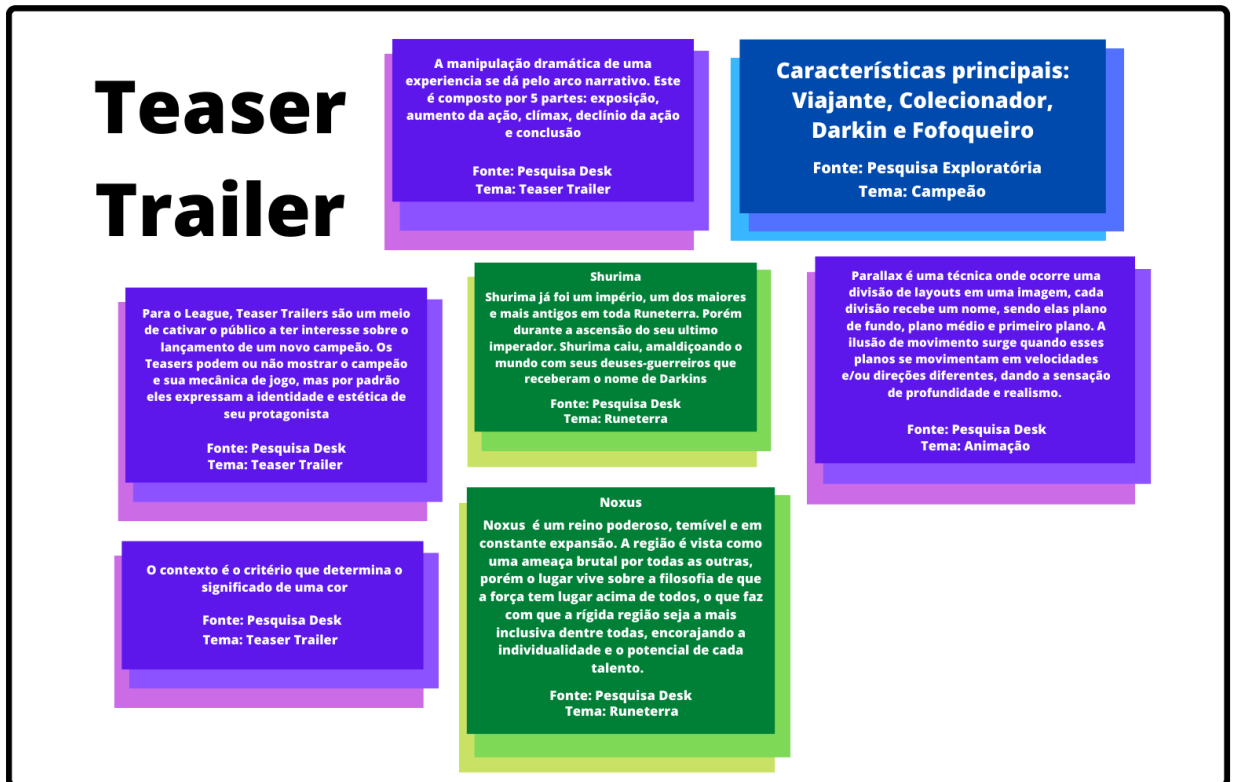


Figura 148 - Diagrama de afinidades 03

Fonte: O autor (2022)

3.4 Personas

“Personas são arquétipos, personagens ficticiais, concebidos a partir da síntese de comportamentos observados entre consumidores com perfis extremos.” (VIANNA, 2012, p. 79).

São usados para guiar o processo de design de forma com que as soluções façam sentido para o usuário. (VIANNA, 2012, p. 79). Neste projeto, por exemplo, os personas devem ser construídos tendo em vista as informações coletadas durante a pesquisa exploratória.

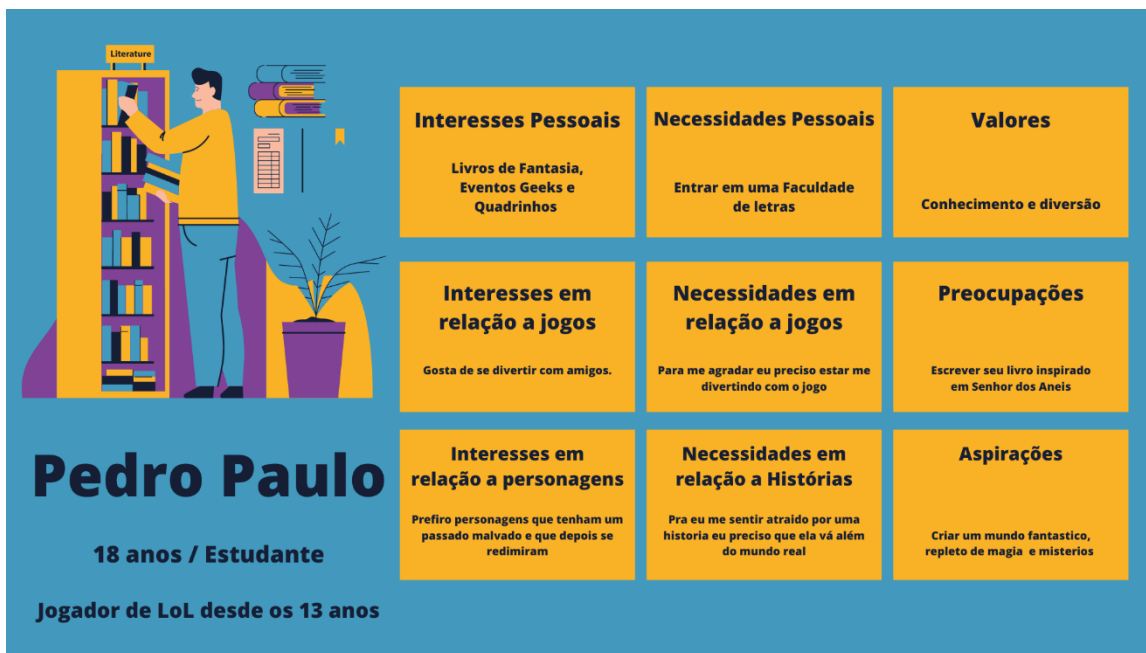


Figura 149 - Persona 01

Fonte: O autor (2022)



Figura 150 - Persona 02

Fonte: O autor (2022)



Figura 151 - Persona 03

Fonte: O autor (2022)



Figura 152 - Persona 04

Fonte: O autor (2022)



Figura 153 - Persona 05

Fonte: O autor (2022)

3.5 Critérios norteadores

Critérios norteadores são diretrizes que buscam evidenciar aspectos do projeto que não podem ser esquecidos no decorrer do mesmo (VIANNA, 2012). Eles “surgem da análise dos dados coletados, do escopo determinado para o projeto e do direcionamento sugerido pelo cliente. Servem como base para a determinação dos limites do projeto e do seu verdadeiro propósito.” (VIANNA, 2012, p. 78).

Os aspectos que possuem grande importância para a conclusão deste projeto são:

- O campeão criado deve ser um mago suporte e deve ter as seguintes características: Viajante, colecionador, Darkin e “fofoqueiro”;
- A criação de personagens deve passar pelo processo padrão da empresa do jogo. Título, Resumo biográfico e Três pilares;
- O Teaser Trailer criado deve ser feito com base na ferramenta de Arco Narrativo, a fim de comunicar o papel da personagem no mundo;
- O Teaser Trailer deve ter um visual único e marcante, que auxilie a comunicação da personalidade e identidade da personagem;
- O Teaser Trailer deve ser animado através da técnica “Parallax”.
- O campeão criado deve cumprir com a função de historiador e ajudar a informar os jogadores sobre as regiões de Runeterra;
- A criação de personagem deve conter os processos de Thumbnail, Line art e Model/Expression Sheet;

4 IDEIAÇÃO

4.1 Painel Semântico

Antes de iniciar a montagem dos painéis semânticos, foi feito um alinhamento entre os critérios norteadores e processo padrão pra criação de personagens da Riot Games. O objetivo aqui é de estabelecer previamente o conceito e os pontos focais do personagem para facilitar a busca por referências.

Este alinhamento é dividido em 3 partes:

- Título: Onde o personagem é nomeado e recebe um título que sintetiza seu conceito de forma simples e clara para os jogadores;
- Resumo Biográfico: Um breve resumo de quem é aquele personagem e qual sua função;
- 3 Pilares: Frases que representam respectivamente o pilar visual, narrativo e de jogabilidade de um personagem.

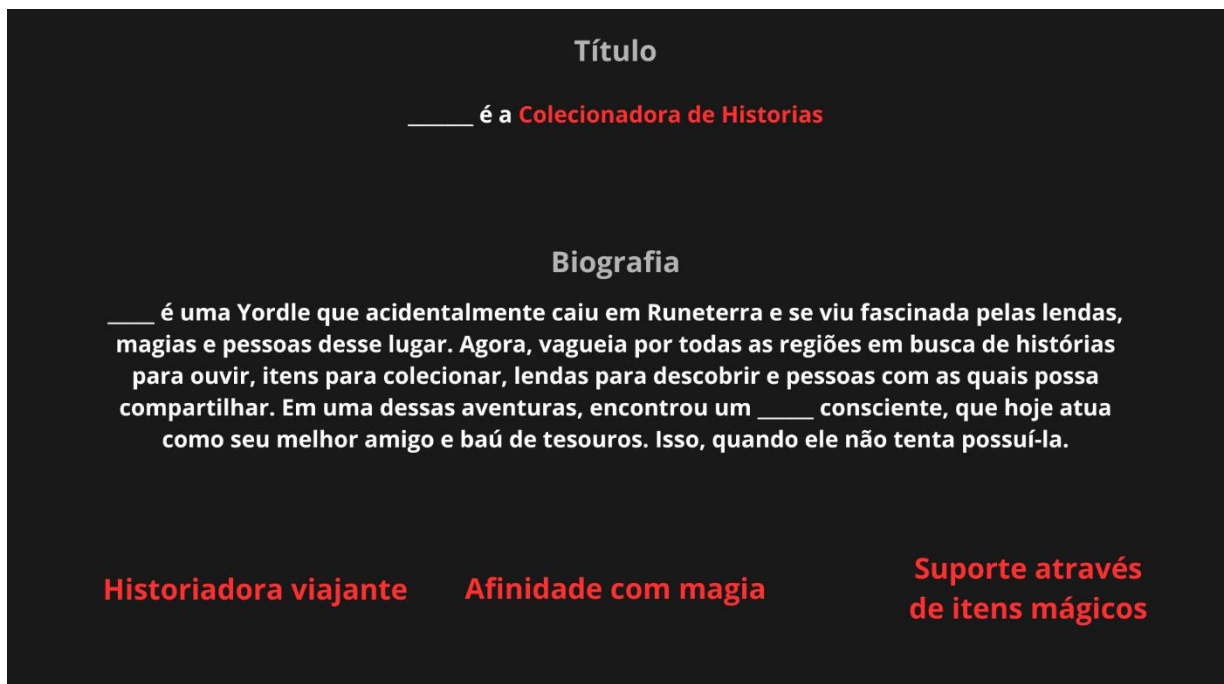


Figura 154 - Aplicação do processo padrão da Riot games

Fonte: O autor (2023)

Com o conceito já definido, é possível procurar imagens de forma mais eficiente para preencher os painéis semânticos e, se torna mais fácil separar os painéis em diferentes tópicos de forma mais precisa.

Os painéis abaixo foram construídos em cima dos seguintes tópicos

- Viajante;
- Colecionador
- Usuário de magia;
- Darkin;
- Armazenamento;
- Yordle;
- Personalidade.



Figura 155 - Painel Semântico: Viajante

Fonte: O autor (2023)



Figura 156 - Painel Semântico: Colecionador

Fonte: O autor (2023)



Figura 157 - Painel Semântico: Colecionador

Fonte: O autor (2023)



Figura 160 - Painel Semântico: Yordle

Fonte: O autor (2023)



Figura 161 - Painel Semântico: Personalidade

Fonte: O autor (2023)

Com os painéis da personagem montados, é necessário alinhar como deverá ser realizado seu Teaser Trailer, uma vez que os critérios norteadores desse projeto requerem que o visual auxilie na comunicação da personalidade e identidade da personagem, além de deixar claro seu papel no mundo.

A Yordle é animada, empática, inocente, curiosa e extrovertida, as pessoas se referem a ela como sendo cheia de vida, ela enxerga o mundo de forma lúdica, como se tudo e todos fossem parte das lendas e histórias que ela vive imersa. É importante destacar que a personagem também nutre de características negativas, sua extroversão e curiosidade fazem com que ela viva se metendo na vida alheia, e sua inocência faz com que ela fale demais, concedendo a ela a fama de “fofoqueira”.

Com a identidade da personagem definida é hora de definir como comunicar isso em uma animação. A natureza exótica do League of Legends permite uma experimentação maior em questão de visuais, podendo variar de 3D realistas até ilustrações ultra coloridas e estilizadas, abaixo encontra-se um exemplo desse leque de estilos.

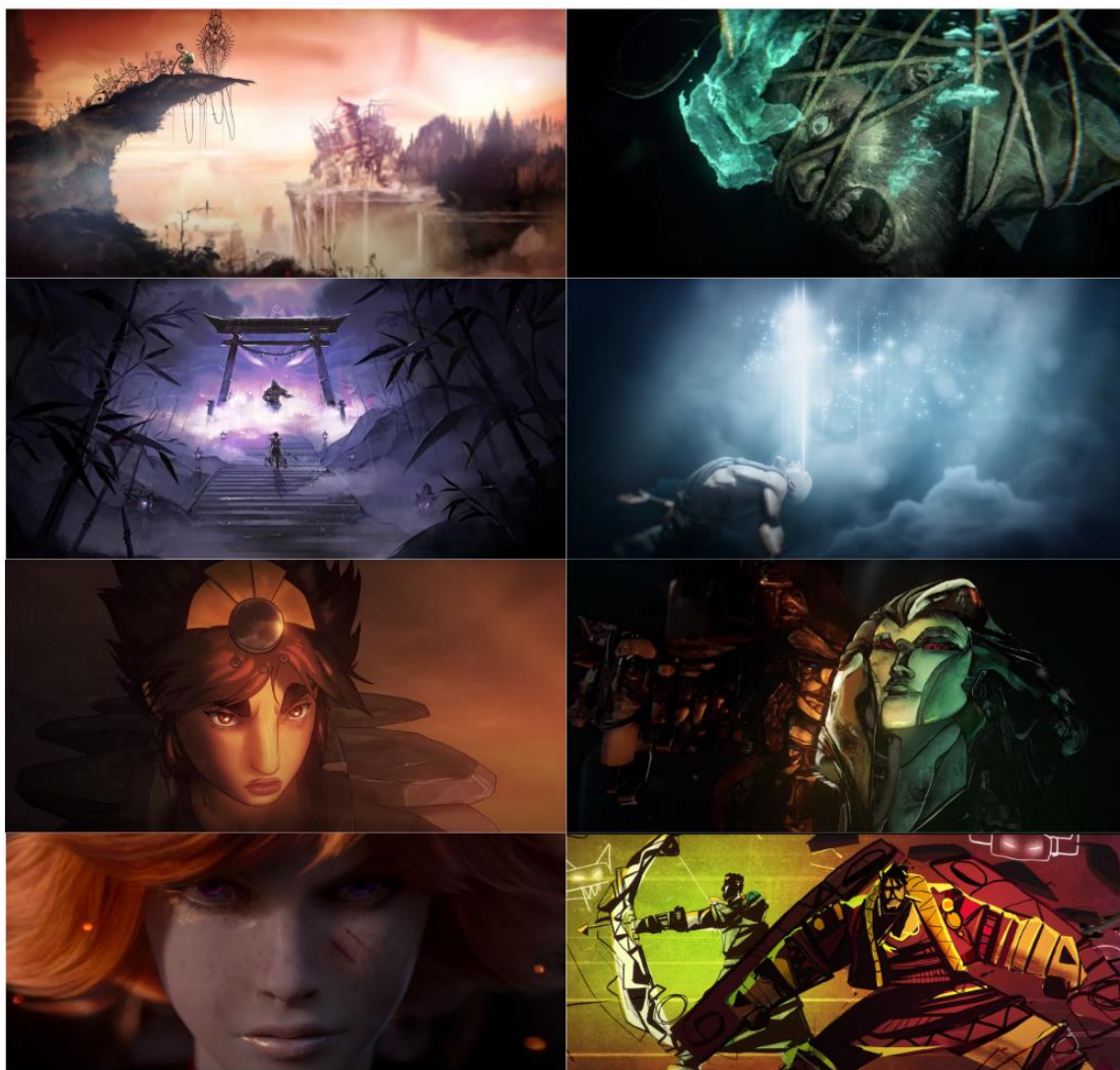


Figura 162 - Exemplo da diversidade de estilos dentro do League

Fonte: <https://www.youtube.com/@leagueoflegends>

Tendo em mente as necessidades e restrições descritas acima, pode-se concluir que os visuais desta animação devem ser lúdicos, coloridos e experimentais.

O Painel abaixo busca explorar visuais e cores únicas e interessantes que se encaixem na proposta deste projeto.

Teaser Trailer

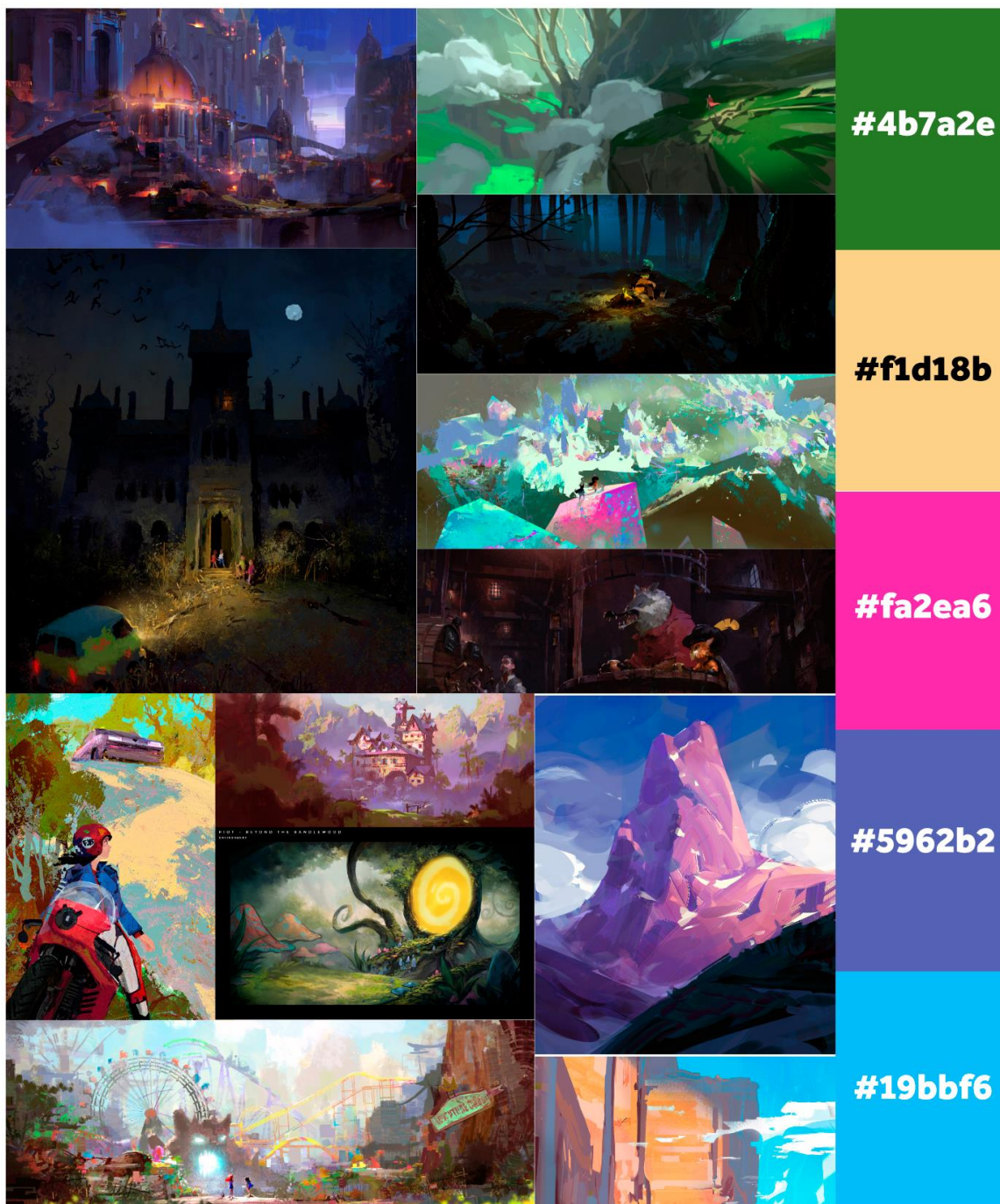


Figura 163 - Painel Semântico: Teaser Trailer

Fonte: O autor (2023)

Ao analisar o painel é possível concluir que os visuais da animação irão ser estilizados, fugindo completamente do realismo e mergulhando no lúdico, com cores vivas e bem saturada. Também será necessário deixar espaço para interpretação do

A ferramenta também foi necessária para expandir os conceitos ao redor da mochila e do livro da personagem.



Figura 165 - Mapa Mental: Desenvolvimento do livro

Fonte: O autor (2023)



Figura 166 - Mapa Mental: Desenvolvimento do livro

Fonte: O autor (2023)

4.3 Matriz de Posicionamento

A fim de selecionar um dos desenhos para ser mais aprofundado e futuramente declarado como design final da personagem, foi necessário criar uma matriz de posicionamento que se utilizasse dos critérios e conceitos descobertos ao decorrer do projeto para auxiliar nesta escolha.

Para essa matriz, 4 desenhos foram pré-selecionados, tendo como critério os conceitos exibidos nos 3 pilares. A matriz foi montada comparando os desenhos selecionados com 7 tópicos cruciais para a personagem.

- Viajante:
- Maga;
- Suporte;
- Colecionadora;
- Historiadora:
- Extrovertida:
- Coerência entre os pontos anteriores

Cada um dos desenhos recebeu pontuações de 1-5 considerando o quanto eles se assemelham com as características que foram definidas para a personagem, por fim foi criado um tópico que colocava em prova o quão coerente cada desenho é.

Abaixo estão o guia e a matriz criados por mim, considerando o objetivo do projeto e os critérios norteadores.

Matriz de Posicionamento

TCC- Marcus Filipe Campos

O que deve ser feito?

Pontue de 1 a 5 conforme a ordem dos personagens ao lado.

Os tópicos da tabela abaixo apresentam características que a personagem deveria ter, pontue considerando o quanto os desenhos atendem as características.



Figura 167 - Guia para Matriz de Posicionamento da personagem

Fonte: O autor (2023)

Tabela 3 - Matriz de posicionamento da personagem respondida pelo autor

	A	B	C	D
VIAJANTE	4	3	5	2
MAGA	2	4	2	5
SUPORTE	3	4	4	4
COLECIONADORA	4	2	5	1
HISTORIADORA	5	3	5	2
EXTROVERTIDA	3	3	4	5
COERÊNCIA ENTRE OS PONTOS ANTERIORES	3	3	4	3
TOTAL	24	22	29	22

Fonte: O autor (2023)

Nesta matriz o desenho vitorioso foi o "C". Vale adicionar que por mais que ele tenha pontuado com nota máxima em diversos tópicos, ele falha em outros, sendo

a característica “Maga” a mais problemática. O que faz com que seja necessário criar mais alternativas desse design até que ele aumente tal pontuação.

Para fins de validação a matriz de posicionamento foi enviado para mais três pessoas, essas sendo as respondentes do caderno de sensibilização. Uma vez que tal respondentes já estão habituados com o projeto e sua natureza.

Tabela 4 - Matriz de posicionamento da personagem – Respondente 1

	A	B	C	D
VIAJANTE	5	3	4	3
MAGA	4	2	4	5
SUPORTE	5	3	5	4
COLECIONADORA	5	2	5	3
HISTORIADORA	4	3	5	3
EXTROVERTIDA	4	4	4	4
COERÊNCIA ENTRE OS PONTOS ANTERIORES	4	3	5	4
TOTAL	31	20	32	26

Fonte: O autor (2023)

Tabela 5 - Matriz de posicionamento da personagem – Respondente 2

	A	B	C	D
VIAJANTE	5	3	5	1
MAGA	2	4	3	5
SUPORTE	4	3	5	3
COLECIONADORA	5	2	5	3
HISTORIADORA	4	3	5	3
EXTROVERTIDA	3	5	3	4
COERÊNCIA ENTRE OS PONTOS ANTERIORES	4	4	4	2
TOTAL	27	24	30	21

Fonte: O autor (2023)

Tabela 6 - Matriz de posicionamento da personagem – Respondente 3

	A	B	C	D
VIAJANTE	5	3	5	1
MAGA	3	3	1	5
SUPORTE	4	3	5	3
COLECIONADORA	5	2	5	3
HISTORIADORA	4	3	5	1
EXTROVERTIDA	5	3	3	4
COERÊNCIA ENTRE OS PONTOS ANTERIORES	4	4	4	2
TOTAL	30	20	28	19

Fonte: O autor (2023)

Tendo em mente que alterações precisavam ser feitas, foi realizada uma breve análise do desenho A para entender o que o fazia ter uma pontuação maior nos tópicos em questão. Tal análise indicou que as roupas utilizadas no desenho eram as que mais se aproximavam daquelas mostradas no painel semântico de "Usuários de magia". Ou seja, um grande casaco, capa, manto ou vestido são um dos símbolos visuais que ajudam o público a associar um personagem com algo mais mágico.

Sabendo o que deveria ser corrigido, o desenho C foi revisitado em mais três alternativas, para serem julgadas nos mesmos tópicos da matriz anterior.

Antes de ser entregue para os mesmos três respondentes, a matriz foi respondida por mim. O objetivo é que todas as respostas apontem o mesmo desenho, e que este possua uma alta pontuação nos tópicos de "maga" e "extrovertida".

Matriz de Posicionamento

TCC- Marcus Filipe Campos

O que deve ser feito?

Pontue de 1 a 5 conforme a ordem dos personagens ao lado.

Os tópicos da tabela abaixo apresentam características que a personagem deveria ter, pontue considerando o quanto os desenhos atendem as características.



Figura 168 - Guia da segunda matriz de personagem

Fonte: O autor (2023)

Tabela 7 – Segunda matriz de posicionamento da personagem respondida pelo autor

	A	B	C
VIAJANTE	5	3	5
MAGA	5	2	5
SUPORTE	5	1	5
COLECIONADORA	5	1	2
HISTORIADORA	4	3	3
EXTROVERTIDA	5	3	5
COERÊNCIA ENTRE OS PONTOS ANTERIORES	5	2	4
TOTAL	34	15	29

Fonte: O autor (2023)

Tabela 8 – Segunda matriz de posicionamento da personagem – Respondente 1

	A	B	C
VIAJANTE	5	4	5
MAGA	5	1	5
SUPORTE	4	1	5
COLECIONADORA	5	1	1
HISTORIADORA	3	3	3
EXTROVERTIDA	5	4	5
COERÊNCIA ENTRE OS PONTOS ANTERIORES	4	2	4
TOTAL	31	16	28

Fonte: O autor (2023)

Tabela 9 – Segunda matriz de posicionamento da personagem – Respondente 2

	A	B	C
VIAJANTE	5	3	5
MAGA	5	4	5
SUPORTE	5	1	5
COLECIONADORA	5	1	1
HISTORIADORA	5	1	2
EXTROVERTIDA	5	3	5
COERÊNCIA ENTRE OS PONTOS ANTERIORES	5	2	3
TOTAL	35	15	26

Fonte: O autor (2023)

Tabela 10 – Segunda matriz de posicionamento da personagem – Respondente 3

	A	B	C
VIAJANTE	5	5	5
MAGA	5	3	5
SUPORTE	5	1	5
COLECIONADORA	5	1	1
HISTORIADORA	5	1	1
EXTROVERTIDA	4	3	2
COERÊNCIA ENTRE OS PONTOS ANTERIORES	4	3	3
TOTAL	33	17	22

Fonte: O autor (2023)

Após todas as respostas é possível declarar o desenho A como sendo o vitorioso, uma vez que ele possui a maior pontuação total.

Com a personagem decidida, é hora de criar as matrizes de sua mochila e seu livro, ambos retirados de mapas mentais realizados anteriormente. Para avaliar esses itens, apenas o autor irá votar, uma vez que ambos precisem comunicar outros aspectos do projeto cujo respondentes anteriores não possuem conhecimento.

Vale lembrar que os desenhos separados nas matrizes abaixo foram selecionados considerando o quanto se encaixaram nos requisitos básicos presentes no mapa mental

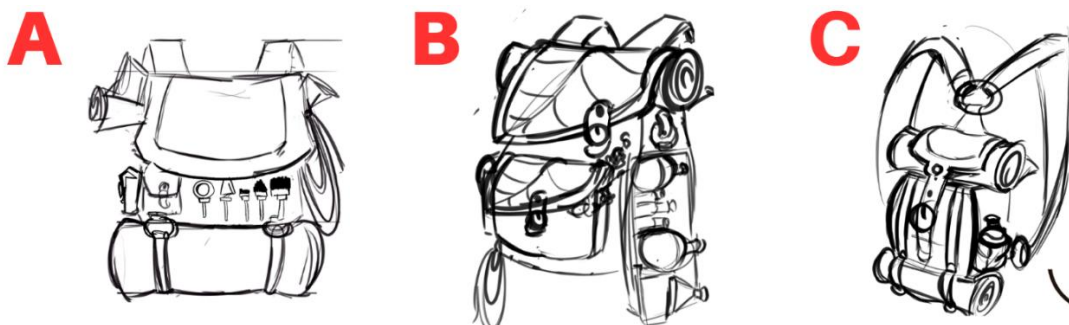


Figura 169 - Guia da matriz da mochila

Fonte: O autor (2023)

Tabela 11 –Matriz de posicionamento da mochila respondida pelo autor

	A	B	C
ESPAÇO PARA CARGA	5	3	2
FUNÇÃO (DEVE SER ÚTIL PARA UMA HISTORIADORA E EXPLORADORA)	5	3	1
COERÊNCIA ENTRE A PERSONAGEM E SUA MOCHILA	5	2	2
TOTAL	15	8	5

Fonte: O autor (2023)

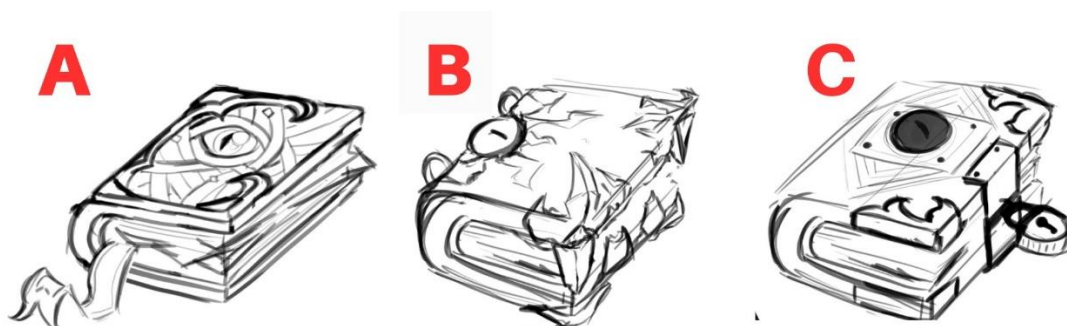


Figura 170- Guia da matriz do livro

Fonte: O autor (2023)

Tabela 12 –Matriz de posicionamento do livro respondida pelo autor

	A	B	C
DARKIN	5	5	3
MAGIA	5	5	3
ANTIGO	4	5	2
PERSONALIDADE	5	4	1
COERÊNCIA ENTRE A PERSONAGEM E SEU LIVRO	5	2	2
TOTAL	24	21	11

Fonte: O autor (2023)

Ambos os desenhos vitoriosos foram “A”, devido as suas totalidades de pontos.

Com a personagem e seus itens já definidos, pode-se realizar um teste de cor, testando várias paletas a fim de obter uma combinação que se encaixe com a personalidade da yordle. Tais cores devem ser marcantes visualmente e claras em sua leitura, uma vez que a personagem sempre contrastará com o mapa do jogo.

Vale lembrar que as paletas foram montadas utilizando cores dos painéis semânticos ou similares.



Figura 171 - Guia matriz de cores parte 1

Fonte: O autor (2023)



Figura 172 - Guia matriz de cores, parte 2

Fonte: O autor (2023)

Tabela 13 –Matriz de posicionamento de cores respondida pelo autor

	A	B	C	D	E	F	G	H
CLAREZA DE LEITURA	4	5	3	5	5	5	1	3
COMPATIBILIDADE DA ENTRE AS CORES	5	1	2	2	5	5	5	1
COMPATIBILIDADE COM A PERSONALIDADEM	3	3	1	3	5	3	2	1
TOTAL	12	9	6	10	15	13	8	5

Fonte: O autor (2023)

Agora que o visual inteiro da personagem já foi definido, podemos partir para o seu nome. Através de uma breve pesquisa envolvendo as características da personagem, seus gostos, personalidades e objetivos, foi possível criar 4 alternativas de nomes, cada uma baseada em um traço da personagem e no contato dos jogadores com ela:

<p>A Nimu Nome derivado de "Nimue", que é associado a feitiçaria e magia.</p>	<p>C Dália Significa "vale", no contexto de um nome é interpretado como "aquela que pertence ao vale".</p>
<p>B Llore Nome derivado de "Lore", que significa a história ou conhecimento sobre um assunto.</p>	<p>D Taya Não possui um significado, foi feito para ser fácil de pronunciar e lembrar, uma vez que a personagem já possui muita informação e um nome complexo poderia prejudicá-la</p>

Figura 173 - Guia matriz de nomes

Fonte: O autor (2023)

Com o guia montado eu pude analisar todos os nomes tendo o design final da personagem em mente. Para ajudar nessa escolha foram definidos 4 tópicos de votação:

- Memorabilidade: O quão memorável é aquele nome, tendo em vista que o jogo possui mais de 140 personagens e um nome complexo poderia ser esquecível;
- Originalidade: O quão original e diferente é aquele nome;
- Sonoridade: A sonoridade do nome é agradável e combina com a personagem?
- Contexto: Se o nome possuir um contexto, ele se encaixa nas características da personagem e sua história? Caso não possua um contexto, o nome sintetiza alguma característica da personagem?

Tendo o guia de nomes e os tópicos de votação, eu pude desenvolver uma nova matriz e respondê-la. Igualmente na matriz de personagem, esta foi enviada para os mesmos três respondentes, para ter certeza de que o nome escolhido funciona.

Tabela 14 –Matriz de posicionamento de nomes respondida pelo autor

	NIMU	LLORE	DÁLIA	TAYA
MEMORABILIDADE	5	5	1	5
ORIGINALIDADE	2	2	4	5
SONORIDADE	1	3	2	5
CONTEXTO	2	5	5	3
TOTAL	10	15	12	18

Fonte: O autor (2023)

Tabela 15 –Matriz de posicionamento de nomes – Respondente 1

	NIMU	LLORE	DÁLIA	TAYA
MEMORABILIDADE	5	5	5	5
ORIGINALIDADE	2	1	5	5
SONORIDADE	3	4	2	5
CONTEXTO	3	5	3	3
TOTAL	13	15	15	18

Fonte: O autor (2023)

Tabela 16 –Matriz de posicionamento de nomes – Respondente 2

	NIMU	LLORE	DÁLIA	TAYA
MEMORABILIDADE	4	3	4	3
ORIGINALIDADE	5	2	3	2
SONORIDADE	5	3	2	5
CONTEXTO	4	2	3	5
TOTAL	10	13	12	15

Fonte: O autor (2023)

Tabela 17 –Matriz de posicionamento de nomes – Respondente 3

	NIMU	LLORE	DÁLIA	TAYA
MEMORABILIDADE	2	3	2	5
ORIGINALIDADE	3	5	1	5
SONORIDADE	5	2	1	5
CONTEXTO	4	5	4	2
TOTAL	14	15	8	17

Fonte: O autor (2023)

O nome vitorioso é “Taya”, por mais que não possua um contexto prévio, eu e os outros respondentes achamos que ele soa dinâmico, simples e amigável, fazendo com que ele seja a melhor escolha para a personagem.

Com a personagem e o livro definidos, agora é a vez do roteiro do teaser trailer. O objetivo aqui é criar uma matriz de posicionamento que apresente diferentes opções de roteiro para os respondentes. As opções exibidas no guia abaixo foram selecionadas através dos seguintes requisitos:

- Exibir características que vão originar uma história que passe por todas as etapas do arco narrativo: exibição, aumento de ação, clímax, declínio da ação e desfecho;
- Apresentar a personagem, parte de seu papel no mundo e sua personalidade;

A**Taya: A colecionadora de histórias**

O teaser acompanha Taya entediada em alguma biblioteca noxiana, até que algumas cartas caem de um livro que estava lendo.

Ao citar o conteúdo das cartas para o livro, ele presume que a pessoa em questão é a Aranha Rainha, contando para Taya que ela costumava trocar itens mágicos por pessoas com a mulher pálida.

Empolgada, Taya pega sua mochila e livro e parte atrás de aventura

(O teaser se encerra quando é revelado que a história anterior se passava dentro de uma página do livro, mostrando um item mágico na página ao lado)

B**Mistério Noxiano**

Esse teaser narra a história de como Taya conheceu seu livro.

Acompanhando desde sua chegada á noxus, até a invasão do conservatório Floricorvus, aonde ela obtém o livro.

(O teaser se encerra quando ela pega no livro e sua pelagem começa a avermelhar)

C**O livro que rouba**

O teaser narra a chegada de saqueadores em uma caverna, passando por adversidades e inimigos até chegarem em uma sala de tesouros, onde um baú de Águas de sentina está centralizado.

Ao chegarem perto eles ouvem uma risada, quando de repente o baú é sugado pra dentro de um livro e levado por um vulto vermelho.

(O teaser se encerra com o comentário de um dos saqueadores. Deixando a entender que essa não é a primeira vez que isso acontece)

D**Taya e o Livro**

Na perspectiva de Taya, narrada pelo livro, o teaser retrata como se conheceram.

Passando por diversas regiões e situações, até culminar na vista do conservatório Floricorvus, aonde o livro estava guardado.

(o teaser termina com a vista do texto escrito no livro, e com uma fala dos personagens)

Figura 174 - Guia Matriz de posicionamento do teaser trailer

Fonte: O autor (2023)

Devido à complexidade dessa votação, eu optei por ser o único a votar, uma vez que outros respondentes não possuem o contexto da ferramenta de arco narrativo e poderiam não enxergar tanto potencial em sinopses pouco aprofundadas.

Tabela 18 – Matriz de posicionamento do teaser trailer respondida pelo autor

	A	B	C	D
PRESENÇA DA PERSONAGEM E DE SEU LIVRO	4	3	1	5
PERSONALIDADE DA PERSONAGEM	5	2	4	4
MAIOR VÍNCULO COM A HISTÓRIA DO JOGO	5	3	2	5
RELAÇÃO DA PERSONAGEM COM O MUNDO DO JOGO	4	2	5	5
TOTAL	18	10	12	19

Fonte: O autor (2023)

O roteiro vitorioso foi o “D”, uma vez que ele possui mais potencial a ser explorado em um roteiro completo, ao mesmo tempo que sua versão resumida teve uma pontuação alta nessa matriz.

5 PROTOTIPAÇÃO

O objetivo dessa etapa é construir o que seria o resultado do projeto, concretizar as escolhas tomadas nas matrizes e cumprir com todos os pontos citados nos critérios norteadores.

O primeiro resultado a se destacar é o design final de Taya.



Figura 175 - Line Art Final de Taya

Fonte: O autor (2023)

Com seu design finalizado é hora de montar seu Model e Expression Sheet (folha de modelo e folha de expressão).



Figura 176 - Model Sheet de Taya

Fonte: O autor (2023)



Figura 177 - Expression Sheet de Taya

Fonte: O autor (2023)

Agora que podemos enxergar a personagem em três dimensões, podemos passar para seu livro e mochila



Figura 178 - Model Sheet livro e mochila

Fonte: O autor (2023)

Para finalizar os resultados em cima da personagem, é importante criar uma arte mostrando como Taya se portaria dentro de jogo, para que um time especializado no tópic de modelagem em 3d consiga levar o conceito da personagem para dentro do League of Legends.



Figura 179 - Taya dentro de jogo

Fonte: O autor (2023)

5.1 Storyboard

Como já dito anteriormente, um storyboard é uma sequência de desenhos simples que tem o objetivo de comunicar a ideia de uma cena, antes que seja ela seja realizada de fato. Na etapa anterior desse projeto foi definido uma versão resumida de um roteiro que buscava mostrar algumas aventuras de Taya até encontrar seu livro, para que seja realizado um storyboard dessa animação, primeiro é necessário expandir esse resumo e separá-lo em cenas distintas.

O objetivo aqui é sintetizar os conceitos que circulam Taya, fazendo com que o roteiro comunique seu espírito viajante e extrovertido.

Taya e o Livro

Cena	00:01:05	Imagem	Descrição	Texto	Locução
# 1	00:00:00		A narração começa com a cena completamente escura. Durante a fala final de Taya a cena vai esclarecendo, revelando uma imagem	Exposição	"Ok, Ok, tá pronto livro? A primeira página vai ser sobre como eu te encontrei, tá? Não fica nervoso" - Diz Taya empolgada e um pouco nervosa "Eu já estou me escrevendo..." - Informa o livro "E nem me avisou!" - Exclama Taya - "Vamos partir do princípio..."
# 2	00:00:07		Como a historia se passa dentro do livro, ele não tem tanta informação, então as ilustrações são mais pintadas e abstratas Nessa cena podemos ver Taya andando pelo deserto de shurima,	Exposição	"Eu sempre quis um Darkin para minha coleção, mas nem sequer cheguei a ver um, qualquer um. Sempre ouvi historias sobre eles, e sobre a destruição que deixavam, mas nunca tive nenhum rastro" - Narra Taya
# 3	00:00:14		Imagem de Taya dentro do mercado medumarca	Exposição	"Até finalmente chegar aonde tudo pode ser encontrado, o mercado medumarca" - narra Taya
# 4	00:00:21		Taya observa a moça coberta em tecidos pretos e dourados	Exposição	"Falei com tanta gente legal e interessante, e quase todos sabiam algo sobre Darkins, mas tinha uma moça que sabia de absolutamente tudo, uma especialista" - narra Taya
# 5	00:00:28		foca dentro dos tecidos, onde apenas é possível ver escuridão e sua boca, deixando a figura mais misteriosa	Aumento da tensão	"Ela me abordou e disse que me ouviu perguntando sobre e tinha certeza de onde eu poderia encontrar um... mas em troca eu precisava pegar uns treco em um bando de lugar pra ela" - narra Taya
# 6	00:00:35		A imagem vai ficando cada vez mais escura, se aprofundando dentro do dos tecidos da mulher até só restar preto	Aumento da tensão	"o que considerando meu histórico, seria moleza... Ponto final e agora vamos pras tarefas! tá me acompanhando?" - Pergunta Taya "Sim pequena."
# 7	00:00:40		Imagem da pedra centralizada, evitando a areia da cascata enquanto uma criatura espreita Taya	Aumento da tensão	"achar uma pedra vermelha brilhante enterrada por uma cascata de areia... essa foi facil, ela realmente se destacava... não sei porque ninguem pegou antes... enfim" -Diz Taya
# 8	00:00:45		Imagem de Taya observando a magnitude das pedras espirais de Ionia	Aumento da tensão	"pedaço das pedras que giram em Ionia, anota ai que eu tenho que ficar um tempo sem aparecer por lá" -Diz Taya "Anotado" - Diz o livro

Figura 180 - Roteiro para o Teaser Trailer parte 1

Fonte: O autor (2023)

Cena	00:01:05	Imagem	Descrição	Texto	Locução
# 9	00:00:50		Imagem de Taya correndo de uma bola de neve feita por Willump	Aumento da tensão	"e por fim, um pote de neve de yeti... Grrrr eu odeio aqueles dois, rasgaram a minha melhor capa..." - Diz Taya
# 10	00:00:55		Imagem de Taya vendo o conservatório de Floricorvus	Aumento da tensão	" Após isso tudo, ela finalmente me disse aonde te encontrar... e tinha que ser em noxus" - Diz Taya
# 11	00:00:59		Primeira vista do livro dormindo	Climax	"E quem diria que você estaria a uma invazãozinha de distancia heheheh"- Diz Taya
# 12	00:01:03		Zoom no olho do livro, mostrando que ele acordou	Climax	E foi assim que nos conhecemos - Diz Taya
# 13	00:01:05		Tela preta	Declínio da Tensão	E foi assim que nos conhecemos - Diz o Livro
# 14	00:01:05		Logo da empresa	Desfecho	

Figura 181 - Roteiro para o Teaser Trailer parte 2

Fonte: O autor (2023)

Com as informações centrais do roteiro em mãos, é hora de iniciar o storyboard.

Como o storyboard é apenas um esboço, é válido lembrar que ele leva em consideração a descrição de uma cena para ilustrar posicionamento dos personagens, câmera, angulação e cenário, sendo assim é necessário testar algumas versões desse esboço para definir qual é o melhor para dar prosseguimento ao teaser.

Isso será feito através de uma matriz de posicionamento que será respondida apenas pelo autor, visto a complexidade do projeto, uma vez que outros respondentes podem não considerar os diferentes fatores e tópicos que envolvem esta etapa.

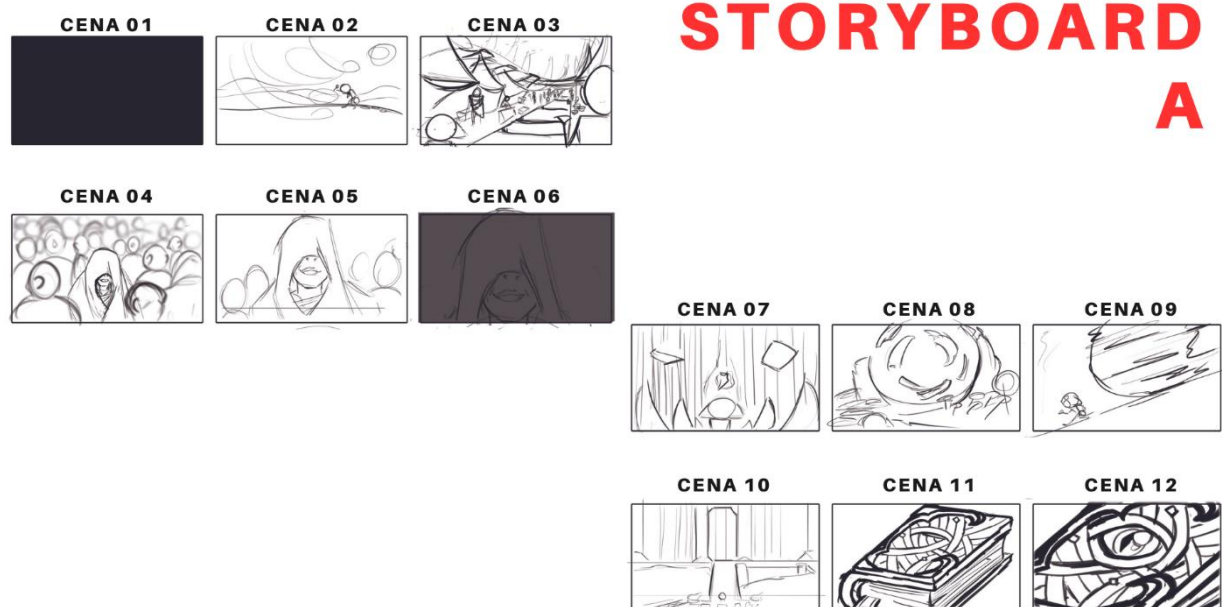


Figura 182 - Versão A do storyboard

Fonte: O autor (2023)

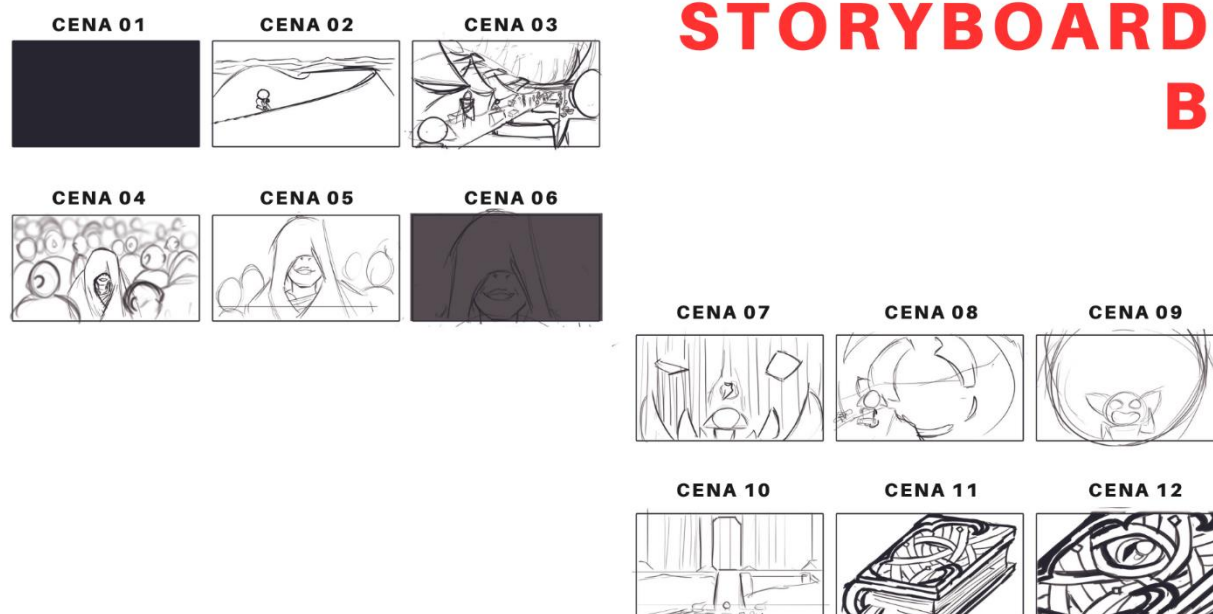
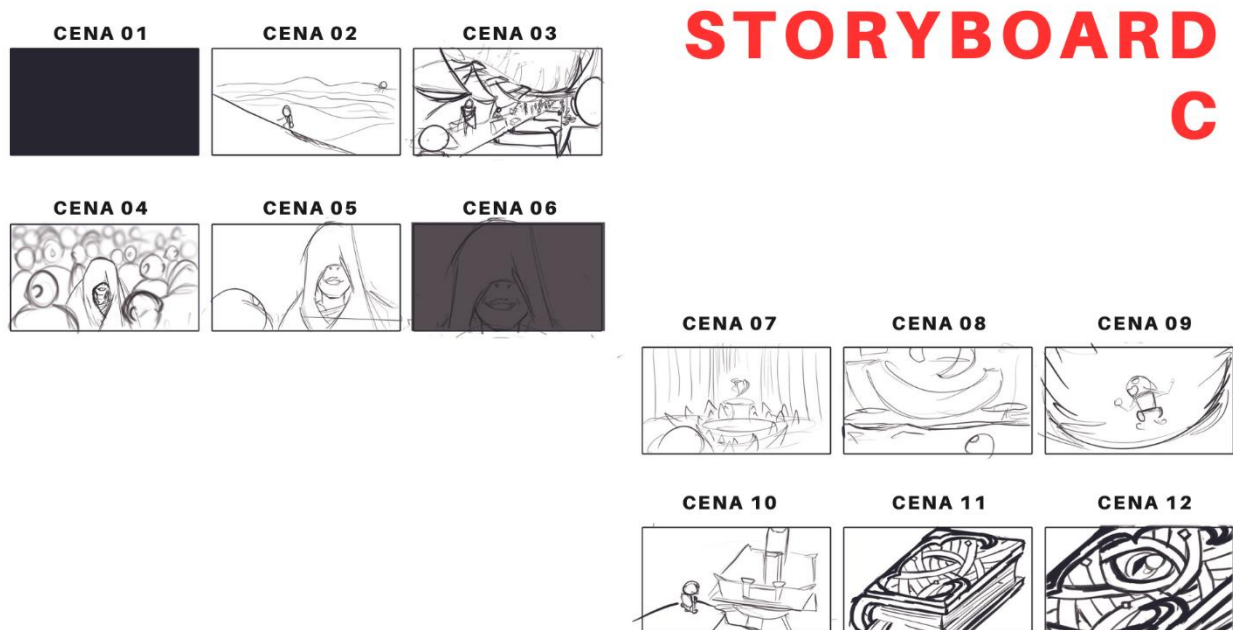


Figura 183 - Versão B do storyboard

Fonte: O autor (2023)



STORYBOARD C

Figura 184 - Versão C do storyboard

Fonte: O autor (2023)

Tabela 19 – Matriz de posicionamento do storyboard respondida pelo autor

	A	B	C
DIVERSÃO	5	5	4
DINAMICIDADE	5	5	5
SENSO DE AVENTURA	5	5	3
ENQUADRAMENTOS	4	5	3
PERSONALIDADE	4	5	4
TOTAL	23	25	19

Fonte: O autor (2023)

Com o storyboard escolhido, é hora de consultar o model sheet de Taya e desenvolver o visual final de cada cena, para que depois seja devidamente animada, dublada e sonorizada

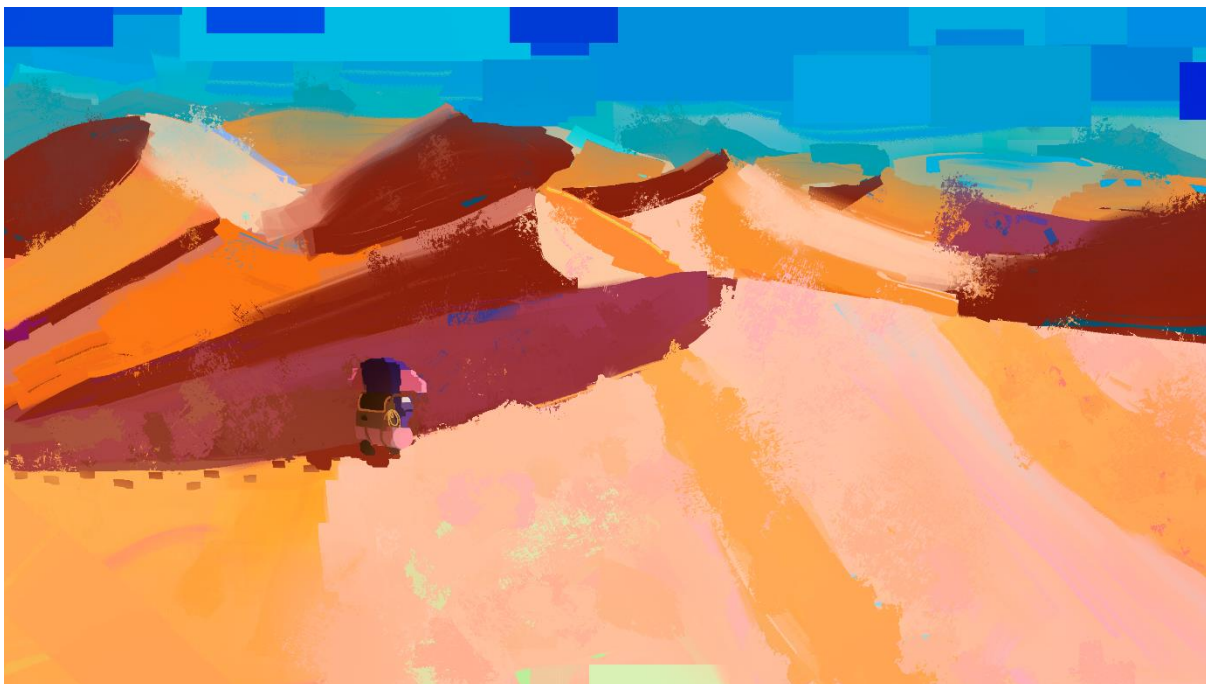


Figura 185 - Ilustração cena 02

Fonte: O autor (2023)

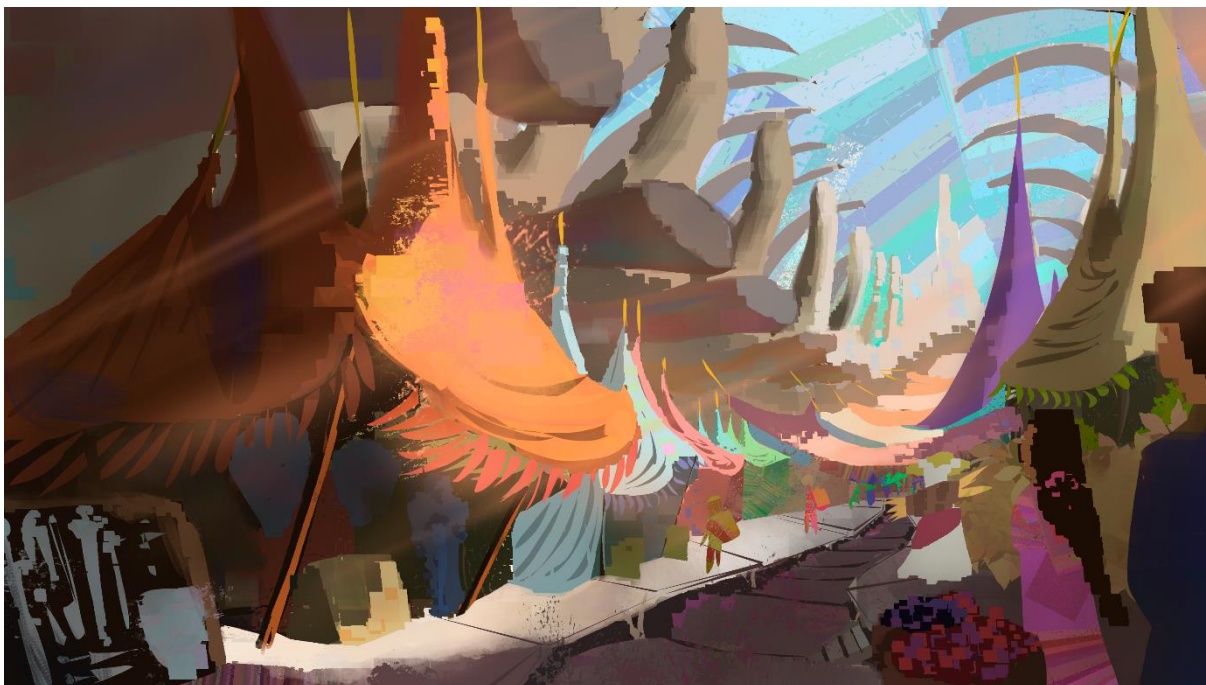


Figura 186 - Ilustração cena 03

Fonte: O autor (2023)

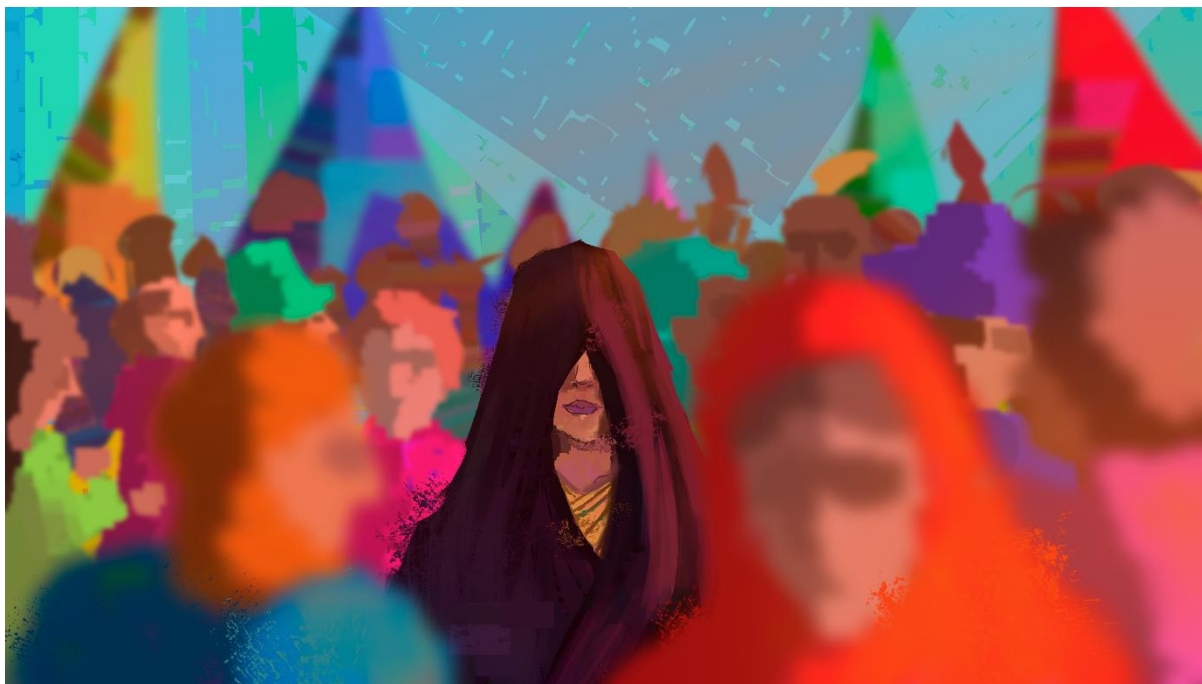


Figura 187 - Ilustração cena 04

Fonte: O autor (2023)



Figura 188 - Ilustração cena 05

Fonte: O autor (2023)



Figura 189 - Ilustração cena 06

Fonte: O autor (2023)

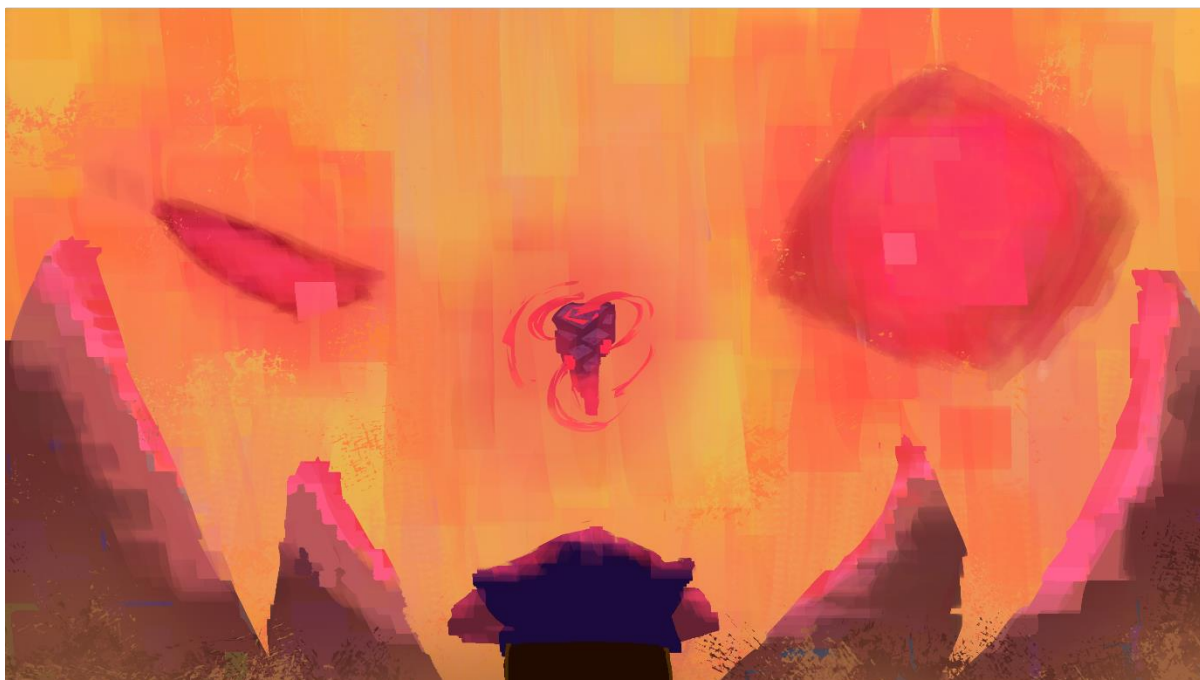


Figura 190 - Ilustração cena 07

Fonte: O autor (2023)



Figura 191 - Ilustração cena 08

Fonte: O autor (2023)



Figura 192 - Ilustração cena 09

Fonte: O autor (2023)

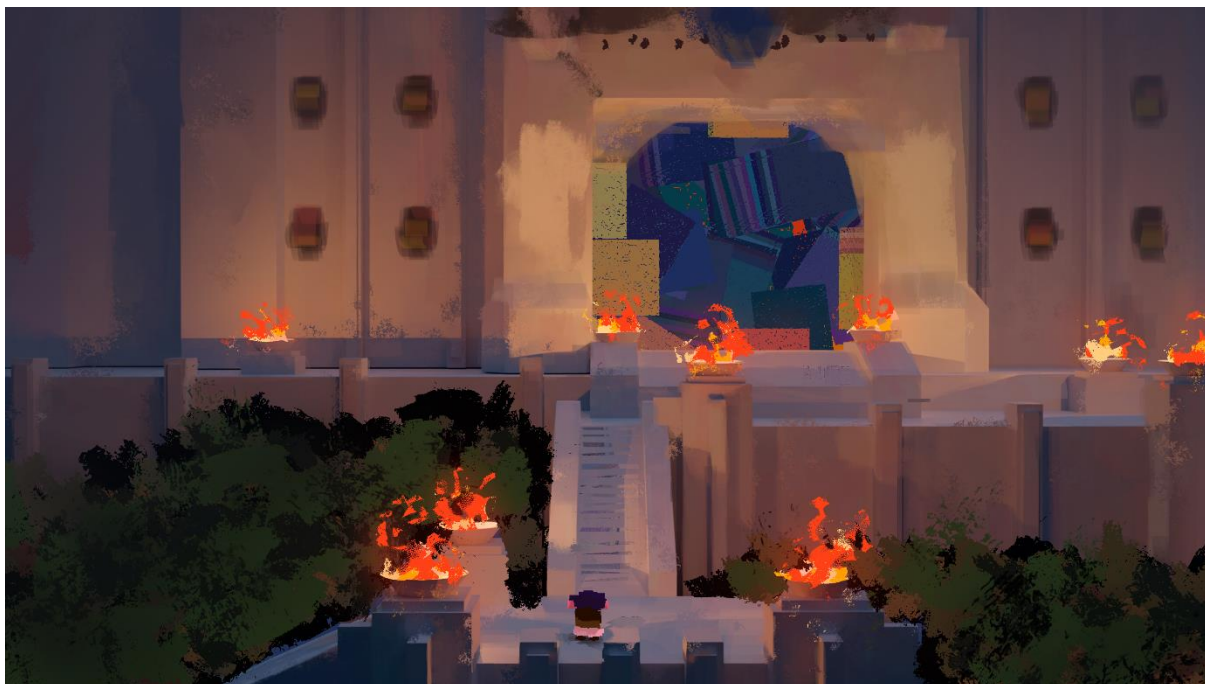


Figura 193 - Ilustração cena 10

Fonte: O autor (2023)



Figura 194 - Ilustração cena 11

Fonte: O autor (2023)



Figura 195 - Ilustração cena 12

Fonte: O autor (2023)

Link para acesso do vídeo:

<https://drive.google.com/file/d/1QmcSV4Rg8n9CTRAQMe8HSYX2QmTvis>

2z/view

6. CONCLUSÃO

Esse projeto foi construído com o objetivo de desenvolver uma personagem que comunicasse a história do jogo League of Legends de forma a expandir o conhecimento dos jogadores sobre este universo. Além disso também foi feito um Teaser Trailer que apresentasse essa personagem para os jogadores, com o objetivo de transmitir sua personalidade e papel no mundo, a fim de despertar curiosidade.

A metodologia adotada foi o “Design Thinking” de Mauricio Vianna et al. (2012). Sua natureza profunda e imersiva possibilitaram uma vasta pesquisa, o que criou uma forte fundação para que o projeto florescesse. Porém, ainda foi necessário adicionar outras ferramentas e técnicas a fim de complementar a metodologia.

A principal dificuldade presente nesse projeto foi transformar palavras e conceitos em uma personagem que fosse única, marcante e tridimensional. Por mais que a metodologia utilizada tivesse sido complementada, ainda foi desafiador traduzir conceitos de design para uma personagem. O que possibilitou a conclusão desse projeto foi a junção da ferramenta de três pilares de conceito (um para narrativa, outro para visuais e o último para jogabilidade), com a ferramenta de mapa mental.

Outro ponto a se destacar é a adoção da técnica de parallax para animar o Teaser Trailer, uma vez que sua simplicidade diminuiu significativamente o tempo de produção dele.

Tendo dito tudo isso, pode-se concluir que o projeto foi bem estruturado, uma vez que não houve tanta necessidade em retornar a etapas anteriores em seu decorrer, possibilitando assim que todos os esforços fossem voltados para concluir o design de Taya e seguir para uma etapa futura de testes.

7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

5 Tipos de animação que todo animador deve conhecer - Artgeist. Disponível em: <<https://artgeist.com.br/5-tipos-de-animacao/>>. Acesso em: 20 set. 2022.

About Riot Forge. Disponível em: <<https://riotforgegames.com/en-us/about/>>. Acesso em: 12 set. 2022.

ADMINISTRATOR. Cores Subtrativas / Impressão - CMYK. Disponível em: <http://coral.ufsm.br/cartografia/index.php?option=com_content&view=article&id=49:cores-subtrativasimpressascmyk&catid=14:basico&Itemid=30#:~:text=Esse%20modelo%20CMYK%20%C3%A9%20utilizado,refletida%20por%20esse%20fundo%20branco.>. Acesso em: 23 out. 2022.

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Fundamentos de Design Criativo. Editora Bookman; 2ª edição, 2012. Acesso em: 20 set. 2022.

Campeões - Universo de League of Legends. Disponível em: <https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/champions/>. Acesso em: 15 set. 2022.

CANALTECH. Trailer, teaser, sneak peek... Afinal, qual a diferença? Disponível em: <<https://canaltech.com.br/entretenimento/trailer-teaser-sneak-peek-afinal-qual-a-diferenca-184850/>>. Acesso em: 11 out. 2022.

COFFEE, R. Storyboard: o que é e como ele é essencial para o Video Marketing. Disponível em: <<https://rockcontent.com/br/blog/storyboard/>>. Acesso em: 23 set. 2022.

Concept Art: uma imagem vale mais que mil palavras. Disponível em: <<https://ebac.art.br/about/news/6372/>>. Acesso em: 12 out. 2022.

Enquadramentos: planos e ângulos. Disponível em: <<https://www.primeirofilme.com.br/site/olivro/enquadramentos-planos-e-angulos/>>. Acesso em: 03 abr. 2023.

GAMES, R. League of Legends. Disponível em: <<https://www.leagueoflegends.com/pt-br/>>. Acesso em: 09 out. 2022.

GNOMON. Riot Games: A Day in the Life of an Artist YouTube, 6 mar. 2020. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=PUYBx1uGS7w&t=696s>>. Acesso em: 26 out. 2022

GOMES, João. Gestalt do objeto: Sistema de leitura visual da forma. Editora Escrituras Learning; 8ª edição, 2013. Acesso em: 20 set. 2022

HELLER, Eva. Psicologia das cores: Como as cores afetam a emoção e a razão. Editora Gustavo Gili; 1ª edição, 2012. Acesso em: 12 set. 2022.

Jogos. Disponíveis em: <<https://store.steampowered.com/games/?l=brazilian>>. Acesso em: 15 out. 2022.

League of Legends: conheça as classes de campeões presentes do LoL | 2 A.M. Gaming. Disponível em: <<https://blog.2amgaming.com/2018/10/classes-de-campeoes-do-lol-league-of-legends/>>. Acesso em: 15 out. 2022.

LUPTON, Ellen. Design is storytelling. Editora Olhares 1ª edição, 2022. Acesso em: 02 nov. 2022.

MCCLOUD, Scott. Desvendando os Quadrinhos. Editora M. Books 1ª edição, 1993 Acesso em: 02 nov. 2022

MENDES, H. 8 princípios da Gestalt para criar bons conteúdos visuais. Disponível em: <<https://marketingdigital360.com.br/8-principios-da-gestalt/>>. Acesso em: 15 out. 2022

Miss Fortune - Campeões - Universo de League of Legends. Disponível em: <https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/champion/missfortune/>. Acesso em: 03 set. 2022

MORR MEROZ. O que é Animação 3D em comparação com Animação 2D? As Diferenças Principais. Disponível em: <<https://www.blopanimation.com/pt/what-is-3d-animation/>>. Acesso em: 13 set. 2022.

MOTA, J. Overwatch 2: Tudo sobre a nova personagem, Kiriko e o novo mapa em Portugal. Disponível em: <<https://br.ign.com/overwatch-2/102454/feature/overwatch-2-tudo-sobre-a-nova-personagem-kiriko-e-o-novo-mapa-em-portugal>>. Acesso em: 20 set. 2022.

NASCIMENTO, R. Tipos de jogos: todos os gêneros e subgêneros de jogos eletrônicos. Disponível em: <<https://www.ligadosgames.com/tipos-de-jogos/>>. Acesso em: 03 set. 2022.

O Guia do Character Design * Revo Space. Disponível em: <<https://revospace.com.br/artigo/o-guia-do-character-design/>>. Acesso em: 15 out. 2022.

O que faz um Concept Artist para Games? | Game Concept Art. Disponível em: <<http://www.gameconcept.art.br/profissao-concept-artist/>>. Acesso em: 15 out. 2022.

Overwatch 2. Disponível em: <<https://overwatch.blizzard.com/pt-br/heroes/kiriko/>>. Acesso em: 15 out. 2022

PAZMINO, Ana Veronica. Como se Cria: 40 Métodos Para Design de Produtos. Editora Blucher; 1ª edição, 2015. Acesso em: 07 mar. 2023

PEREIRA, Fábio, Model Sheet - Knoow, Knoow.net, disponível em: <<https://knoow.net/arteseletras/cinemateatro/model-sheet/#:~:text=Em%20anima%C3%A7%C3%A3o%20uma%20Folha%20de,express%C3%B5es%20de%20uma%20personagem%20animada.>>>. Acesso em: 03 nov. 2022.

PINHEIRO, R. Tipos de ilustração: conheça 16 estilos e como usá-los. Disponível em: <<https://rockcontent.com/br/talent-blog/tipos-de-ilustracao/>>. Acesso em: 15 out. 2022.

PRIORI, F. A. Metroidvania: a história de um gênero. Disponível em: <<https://www.gameblast.com.br/2015/04/metroidvania-historia-de-um-genero.html>>. Acesso em: 15 set. 2022.

Planos de câmera no audiovisual e no cinema. Disponível em: <<https://www.qu4rtostudio.com.br/post/planos-de-camera-no-cinema>>. Acesso em: 12 abr. 2023.

POLSON, Tod. The Noble Approach: Maurice Noble and The Zen of Animation Design, Chronicle Books, 2013 Acesso em: 12 mar. 2022

Qual é a importância do Storytelling no design? Blog - Mentores, disponível em: <<https://blog.mentores.com.br/importancia-do-storytelling-no-design/>>. Acesso em: 15 out. 2022

Regiões - Universo de League of Legends. Disponível em: <https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/regions/>. Acesso em: 04 set. 2022

SCHUYTEMA, Paul. Design de games: Uma abordagem prática. Editora Cengage Learning; 1ª edição, 2008. Acesso em: 23 set. 2022

SILVA, C. Principais gêneros de jogos e suas características - GoGamers - O lado acadêmico e business do mercado de games. Disponível em: <<https://gogamers.gg/gamepedia/principais-generos-de-jogos/>>. Acesso em: 15 out. 2022

Stop Motion: o que é e como fazer? Saiba mais! - 42 Filmes. Disponível em: <<https://www.42filmes.com.br/2022/04/21/stop-motion-o-que-e-e-como-fazer/>>. Acesso em: 15 out. 2022

TECH, A. O que é um character design e o que faz um designer ser bom - Sakuga Brasil. Disponível em: <<https://sakugabrasil.com/o-que-e-character-design-e-o-que-faz-um-designer-ser-bom/>>. Acesso em: 16 out. 2022.

THE GAME AWARDS. The Game Awards | Streaming Live Thursday, December 8. Disponível em: <<https://thegameawards.com/splash>>. Acesso em: 23 out. 2022

VIANNA, Mauricio; VIANNA, Ysmar; ADLER, Isabel; LUCENA, Brenda; RUSSO, Beatriz. Design Thinking - Inovação em negócios. Editora MJV press; 1ª edição, 2012. Acesso em: 02 set. 2022.

Video Game Insights - Games industry data and analysis. Disponível em: <<https://vginsights.com/>>. Acesso em: 15 out. 2022.

WILLIAMS, Richard The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators. Editora Faber & Faber, edição expandida, 2012. Acesso em: 26 nov. 2022.

WIKI TARGETED (ENTERTAINMENT. Geralt de Rívia. Disponível em: <https://thewitcher.fandom.com/pt-br/wiki/Geralt_de_R%C3%ADvia>. Acesso em: 15 set. 2022.

WIKI TARGETED (ENTERTAINMENT. Mona/Perfil. Disponível em: <<https://genshin-impact.fandom.com/pt-br/wiki/Mona/Perfil>>. Acesso em: 15 set. 2022

WIKI TARGETED (GAMES. Kiriko. Disponível em: <<https://overwatch.fandom.com/wiki/Kiriko#Abilities>>. Acesso em: 15 set. 2022