

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

Marina Lage da Silva

Haz'dah: a elaboração de personagem para o jogo League of Legends

RIO DE JANEIRO

2023

Marina Lage da Silva

Haz'dah: a elaboração de personagem para o jogo League of Legends

Trabalho de conclusão de curso apresentado a Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Visual Design.

RIO DE JANEIRO

2023

CIP - Catalogação na Publicação

S586h Silva, Marina Lage da
Haz'dah: a elaboração de personagem para o jogo
League of Legends / Marina Lage da Silva. -- Rio de
Janeiro, 2024.
34 f.


Orientador: Marcelo Ribeiro.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de
Belas Artes, Bacharel em Comunicação Visual Design,
2024.

1. Design de personagem. 2. Concept art. 3.
League of Legends. I. Ribeiro, Marcelo, orient. II.
Título.


Haz'dah: a elaboração de personagem para o jogo League of Legends

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Visual Design.


Aprovado em:

Documento assinado digitalmente
 **MARCELO GONCALVES RIBEIRO**
Data: 09/02/2024 08:43:53-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Marcelo Ribeiro (orientador)
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

Documento assinado digitalmente
 **RAQUEL FERREIRA DA PONTE**
Data: 08/02/2024 18:44:08-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Raquel Ponte (banca)
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

Documento assinado digitalmente
 **HENRIQUE CESAR DA COSTA SOUZA**
Data: 09/02/2024 14:09:07-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Henrique Cesar Souza (banca)
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

Agradecimento

Quero agradecer primeiramente a Deus, por ter renovado minhas forças ano após ano, motivo pelo qual me encontro nesse momento, finalizando a graduação. Agradeço também a minha mãe que me ajudou imensamente em toda minha graduação. Agradeço ao meu orientador pelas idéias e incentivos. E agradeço a todos que me ajudaram de alguma forma no decorrer dessa graduação.

RESUMO

Os jogos eletrônicos estão pelo mundo todo, inspirados e motivados por diferentes desenvolvedores provenientes de diversas culturas e, já existiam mesmo antes dos conhecidos fliperamas da década de 70. Esses jogos vêm sendo aperfeiçoados e desenvolvidos ano após ano e em 7 de outubro de 2007 aconteceu o lançamento do jogo *League of Legends*, fenômeno mundial que dura até os dias atuais. Esse jogo tem como objetivo derrotar o inimigo tendo como opção centenas de personagens que são escolhidos de acordo com a preferência de cada jogador. Acredita-se que essa escolha tenha um fundamento na vivência ou na expectativa de vivência do usuário, pois sua relação com o personagem escolhido associa-se frequentemente a características culturais e a práticas relacionadas a experiências vividas em um contexto social específico incluindo diferenças étnicas, de gênero e estéticas. Desse modo o principal objetivo da pesquisa seria desenvolver um personagem original dentro do universo do jogo *League of Legends* que possa atender aos anseios de parte da comunidade digital.

Palavras-chave: Design de personagem, *League of Legends*, *Concept Art*,

ABSTRACT

Electronic games are all over the world, inspired and motivated by different developers from different cultures and existed even before the well-known arcades of the 70s. These games have been perfected and developed year after year and on October 7, 2007 the game League of Legends was released, a worldwide phenomenon that lasts until the present day. This game aims to defeat the enemy with the option of hundreds of characters that are chosen according to each player's preference. It is believed that this choice is based on the user's experience or expectation of experience, since their relationship with the chosen character is often associated with cultural characteristics and practices related to experiences lived in a specific social context, including ethnic, gender and aesthetic differences. Thus, the main objective of the research would be to develop an original character within the universe of the League of Legends game that can meet the desires of part of the digital community.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Tennis for two -----	12
Figura 2 – Rotas e a Selva -----	14
Figura 3 – Campeões -----	14
Figura 4 – Reinos de Runeterra -----	15
Figura 5 - Alguns campeões do Vazio -----	19
Figura 6 - O Vazio pela cinemática: Tudo o que há -----	19
Figura 7 - Formas básicas -----	20
Figura 8 – Alguns monstros de Darkest Dungeon -----	21
Figura 9 – Esboço da ideia do personagem -----	21
Figura 10 – Esboço da ideia do personagem -----	21
Figura 11 – Estranho passageiro Sputnik (2020) -----	22
Figura 12 – Monstro do caminho (2016) -----	22
Figura 13 - Esboço do personagem -----	23
Figura 14 – Personagem na argila 1 -----	23
Figura 15 – Personagem na argila 2 -----	24
Figura 16 – Personagem na argila 3 -----	24
Figura 17 – Personagem em formas básicas -----	24
Figura 18 – Exemplos de nomes de personagem do Vazio -----	25
Figura 19 – Algumas referências -----	25
Figura 20 – Personagem lineart -----	26
Figura 21 – Teste de cores -----	26
Figura 22 – Personagem colorido -----	27

Figura 23 – Model Sheet -----	27
Figura 24 – Visão dentro do jogo -----	27
Figura 25 – Primeira parte, habilidade passiva -----	28
Figura 26 – Segunda parte, habilidade passiva -----	28
Figura 27 – “Q” -----	29
Figura 28 – “W” -----	29
Figura 29 – “E” -----	30
Figura 30 – “R” -----	30
Figura 31 – Keyframes -----	31
Figura 32 – Arte final -----	31

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
2	UMA BREVE HISTÓRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS	12
3	LEAGUE OF LEGENDS	13
3.1	CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS DO LEAGUE OF LEGENDS	13
3.2	RUNETERRA	15
3.3	O VAZIO	15
3.4	CAMPEÕES	16
3.5	CLASSES	16
3.6	HABILIDADES	17
4	CRIANDO OS PERSONAGENS	18
4.1	PRIMEIRAS IDEIAS	20
5.	O NOME DO PERSONAGEM	25
6.	O DESENHO DO PERSONAGEM	25
7.	CLASSES E HABILIDADES	28
8.	MOVIMENTAÇÃO DO PERSONAGEM	30
9.	SPLASH ART/BANNER DO PERSONAGEM	31
10.	CONCLUSÃO	32

1. INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos surgiram a partir da utilização de um osciloscópio em meados do século XX e, desde então, vem sendo aperfeiçoados quase que simultaneamente ao desenvolvimento de novas tecnologias.

O sucesso dos fliperamas na década de 80 deu lugar aos consoles posteriormente e com o surgimento dos computadores pessoais e sua disseminação entre a população foram criados diversos jogos adaptados para essa tecnologia, inclusive jogos on-line com o advento da internet. (BARBOSA, 2014)

Assim como *League of Legends* (LoL), outros jogos on-line de vários jogadores (*multiplayer*) ao mesmo tempo tiveram uma enorme aceitação pública e se popularizaram. Características como RTS, estratégia em tempo real, e RPGs ocidentais encontrariam o sucesso do LoL e de seu antecessor, *Defense of the Ancients* (DotA). (CAETANO, 2016)

Como característica o *League of Legends* possui uma grande número de personagens com uma variedade de singularidades. Acredita-se dessa maneira que uma possível escolha de um personagem por um jogador tenha um fundamento na vivência ou na expectativa do mesmo, já que o personagem escolhido pode associa-se a aspectos culturais e a práticas de um contexto social determinado.

Portanto, esta monografia, além de pesquisar especificamente o jogo *League of Legends* (LoL), descreve o processo de criação de um personagem para o jogo, desde a inspiração em outros monstros de jogos e filmes até o desenvolvimento das formas, história e estética do personagem. O nome do personagem escolhido foi Haz'dah com habilidades que envolvem o uso de seu rabo, língua, ácido e um grito, por exemplo. Os capítulos fornecem uma visão do processo de criação de um personagem, considerando aspectos específicos do contexto do *League of Legends*.

2. Uma Breve História dos Jogos Eletrônicos

Em 1958, mais especificadamente em outubro, surge, com a utilização de um osciloscópio (um instrumento de medida eletrônico) processado por um computador analógico, o jogo que seria o pioneiro da história, desenvolvido pelo físico William Higinbotham em que ocorre a simulação de uma partida de tênis entre dois jogadores de forma bem simples como mostrado na Figura 1. (AMORIN, 2006 apud BATISTA, 2007).

Figura 1 – *Tennis for two*



Fonte: disponível em <<https://recreio.uol.com.br/noticias/games/como-surgiu-o-videogame.phtml>>. Acesso em 10 de jun. 2023

Os “games” eletrônicos começaram a fazer parte da vida das pessoas com o advento do fliperama, que teve seu ápice na década de 1980, dando origem ao termo videogame que posteriormente foi adotado para consoles. O auge da história dos jogos eletrônicos se deu quando saíram dos fliperamas e passaram a ser utilizados dentro de suas residências no modelo de consoles. (NOVAK, 2010 apud BARBOSA, 2014)

Com a chegada dos computadores pessoais houve uma nova etapa para o mundo dos jogos. Os computadores deixaram de ser tecnologia exclusiva de laboratórios, militarismo e grandes empresas e passaram a ser um meio comum a todos, inclusive com diversos jogos adaptados para o mesmo. Com a comercialização da internet para as pessoas comuns, os jogos tiveram uma nova etapa e ficaram populares no mercado. (BARBOSA, 2014)

3. *League of Legends*

Segundo Mostardeiro (2017), o ‘game’ *League of Legends*, ou Liga das Lendas, é um MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) que traz na sua base o jogo que revolucionou o gênero MOBA: o *Defense of The Ancients* (DotA) uma modificação do *Warcraft III - Reign of Chaos*.

O MOBA ou *Multiplayer Online Battle Arena* ou arena de batalha online para vários jogadores é um subgênero do RTS (*Real Time Strategy*) onde um jogador deve trabalhar tanto em equipe como individualmente para garantir objetivos e a vitória. (YANG et al., 2014 apud BAFFA, 2016)

Segundo Caetano (2016), a Riot Games, empresa desenvolvedora do jogo *League of Legends* foi fundada em 2006, sendo idealizada por Brandon Beck e Marc Merrill, colegas de quarto na Universidade do Sul da Califórnia que se uniram ao criador do DotA e Steve Mescon para esse fim. Em 2009, o *League of Legends* foi lançado com 40 personagens, cada um com suas próprias habilidades, histórias e características únicas. (CARDOSO, 2022)

3.1 Características principais do *League of Legends*

No mapa principal do *League of Legends*, *Summoner's Rift*, dois times de cinco jogadores lutam entre si em tempo real com o objetivo de destruir a base inimiga, evoluindo habilidades e comprando equipamentos para conquistar a vitória. (RIBEIRO, 2022)

O jogo possui sistema de rotas, sendo ela o meio (*mid*), topo (*top*) e rota inferior (*bot*), que são os caminhos principais do jogo, onde há três torres e um inibidor, uma das estruturas inimigas e a estrutura principal que se destruí-la resultará na sua vitória, o *Nexus* que é protegida por duas torres. (MAJEAU, 2021)

Além das funções das rotas existe outra que é a selva, composta pelo rio e a floresta onde existem monstros neutros que não te atacaram ao menos que você os ataque. Figura 2.

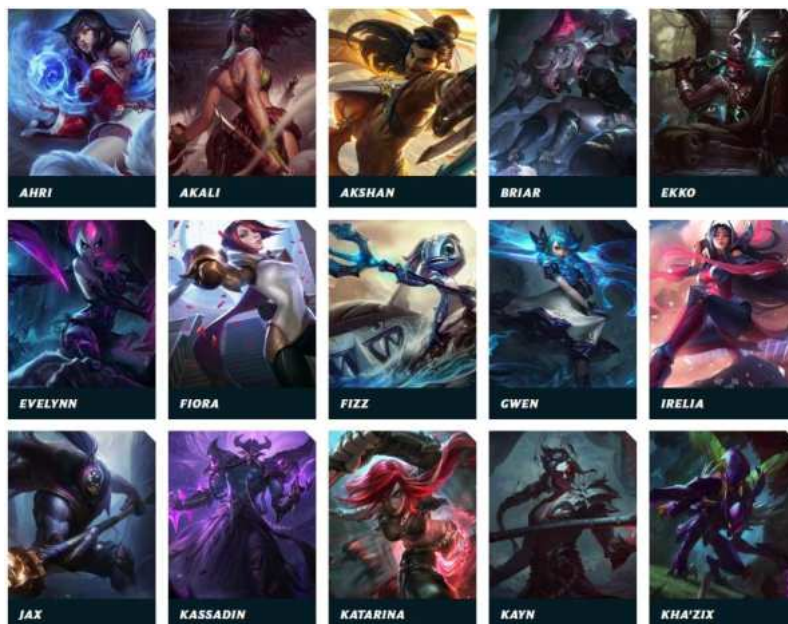
Figura 2 – Rotas e a Selva



Fonte: disponível em <<https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/lol-skins-runas-personagens-o-que-e-e-tudo-sobre-o-moba-da-riot-games.ghml>>. Acesso em 10 de jun. 2023

Atualmente o jogo disponibiliza mais de 160 personagens e um universo grande e vasto que é explorado em diversas mídias como outros jogos, animações e livros. (RIBEIRO, 2022).

Figura 3 – Campeões



3.2 Runeterra

A história do jogo se passa em um mundo ficcional chamado Runeterra um lugar cheio de magia e mistérios composto por 13 regiões endo elas: Demacia, Noxus, Ionia, Piltover, Zaun, Águas de Sentina, Freljord, Targon, Shurima, Ixtal, Vazio, Ilha das Sombras e Bandle city. (CARDOSO, 2022). A região abordada por esse trabalho é o Vazio ou Void. Veja um mapa na Figura 3.

Figura 4 – Reinos de Runeterra



Fonte: disponível em <https://map.leagueoflegends.com/pt_BR/>. Acesso em 10 de jun. 2023

3.3 O Vazio

O Vazio é uma dimensão que existe desde antes da criação de Runeterra. Seus habitantes são os Observadores que após a formação de Runeterra eles se sentiram incomodados pois através dela eles passaram a ter consciência da própria existência. Após essa percepção eles sentiram a urgência de devorar e destruir Runeterra para retornar a seu ponto inicial. (CARDOSO, 2022)

O tempo em Runeterra foi passando e veio o reinado de Avarosa, Serylda e Lissandra nos reinos de Freljord. Lissandra, a bruxa gélida, negociou com os Observadores uma magia conhecida como Gelo Verdadeiro e força para suas tropas em troca dela ajudar na chegada dos Observadores em Runeterra. Lissandra por sua vez, percebendo a verdadeira intenção dos

Observadores, sacrifica seu exército e suas irmãs para bloquear o primeiro rasgo dimensional do Vazio e congelar os Observadores em Gelo Verdadeiro até os dias atuais. (CARDOSO, 2022)

Após o declínio dos Observadores o Vazio desenvolve um novo líder para si, a Bel'Veth que armazenou conhecimento durante milhões de anos com um objetivo exterminar os Observadores e assolar toda a Runeterra.

3.4 Os Campeões

Park (2019) comenta que os jogadores de League of Legends, ou como jogo denomina invocadores, possuem uma variedade de personagens que podem ser selecionados de acordo com a preferência dos mesmos. Os campeões, a forma que se denomina os guerreiros, monstros, magos e criaturas fantásticas desse universo possuem diferentes funções dentro do jogo, diferentes habilidades e tipos de danos sendo ele dano mágico e dano físico.

Os personagens durante o jogo evoluem do nível 1 ao 18 que os ajuda a melhorar suas habilidades. Dentre essas habilidades únicas dos campeões contamos com a passiva que geralmente não exige um comando específico do jogador. O campeão também possui outras três habilidades básicas e uma habilidade “ultimate” que é classificada com a mais potente. (CAETANO, 2016)

3.5 As Classes

Segundo Vieira (2018), as classes consistem nas funções e temática de cada campeão, contendo divergência de utilidade e poder, podendo o mesmo estar enquadrado em uma ou duas funções geralmente, sendo elas as seguintes:

- Tanque: apresentam atributos defensivos, com mais propensão de dificultar a aproximação dos campeões inimigos do que infringir dano. (VIEIRA, 2018)
- Lutadores: campeões flexíveis que punem os adversários com ataques corpo a corpo, de curta distância e possuem uma boa resistência, porém menor que dos tanques. (VIEIRA, 2018)
- Magos: capaz de lançar feitiços poderosos para causar impetuosa quantidade de dano no oponente são extremamente frágeis, podendo tanto atacar a distância quanto em curta distância. (MAJEAU, 2021)

- Atirador: uma das peças principais do jogo realizando grande parte de todo o dano da equipe, os atiradores, segundo Vieira (2018), são campeões peritos em ataque a distância com grande poder de ataque após comprar itens avassaladores, mas extremamente vulnerável aos inimigos.
- Assassinos: extremamente poderosos e ágeis, destroem os inimigos o mais rápido possível, sendo possível, quando estão fortes, eliminar o oponente quase instantaneamente. Em contra partida, na mesma intensidade que são fortes, eles morrem rapidamente. (MAJEAU, 2021)
- Suporte: são a sustentação da equipe, isso é, aquele que protege e cura os todos os aliados de equipe, principalmente o atirador que é a maior fonte de dano do time. (MAJEAU, 2021)

3.6 As Habilidades

Segundo Vieira (2018), as habilidades são características únicas de cada Campeão, sendo ao todo cinco para cada personagem. São utilizadas como instrumento para ajudá-los em batalha sendo elas com o objetivo de adquirir mobilidade, dano ou auxiliando o time aliado. Dessas cinco habilidades três são conhecidas como habilidades básicas, uma como habilidade passiva ou apenas "passiva" e outra como habilidade final ou "*ultimate*".

- Passiva: é uma habilidade constante do personagem e não tem como ser evoluída.
- Habilidade Básica: cada campeão contém três habilidades básicas que são melhoradas sempre quando o personagem sobe de nível, podendo ser passivas, ativas ou alternadas. No teclado são representadas pelas teclas "Q", "W" e "E".
- *Ultimate*: é a habilidade mais forte do campeão, podendo liberar apenas nos níveis 6, 11, 16. No teclado é utilizada no atalho "R".

Dentro da categoria de habilidades encontram-se a subcategoria sendo ela as habilidades ativas, passivas e alternadas. As ativas são as mais comuns onde o jogador utiliza uma tecla do teclado e logo ativa entrando em tempo de recarga (tempo de espera para poder usar a habilidade novamente); já as passivas têm seu efeito constante podendo ser ativadas em certas condições específicas; as alternadas após a ativação da mesma, ela permanece habilitada até utilizá-la novamente.

4. A Criação do personagem

Segundo Faria (2016), os personagens são imprescindíveis na composição de um jogo, pois o jogador junto dele percorrerá uma jornada até um objetivo final. *Character Design*, ou Design de Personagem, é a área onde um profissional de Design é responsável pelo desenvolvimento de um personagem seja para animação, jogos, quadrinhos e etc.

Meretzky apud Gomes (2009) cita que o design de personagem procura que suas criações cativem o público, sejam intrigantes e divertidas, além de sua conceituação servir como base para seu desenvolvimento.

No momento desse desenvolvimento, o ilustrador e o design devem ter em mente diversos conceitos como semiótica, arquétipos, estereótipos entre outros. Tillman (2011) diz em seu livro *Creative Character Design* afirma que para se criar um bom design de personagens deve-se seguir uma série de passos básicos.

Um desses passos, o arquétipo, é um conceito da psicologia utilizado para representar padrões de comportamento associados a um personagem ou papel social. Esse conceito foi desenvolvido por Carl G. Jung acreditava que esses comportamentos estariam no inconsciente coletivo dos seres humanos através de gerações e, portanto seriam percebidos de maneira similar por todos. As imagens dos arquétipos podem ser encontradas em mitos, lendas, na literatura, nos filmes, nos jogos digitais etc. Existem 12 arquétipos que simbolizam motivações básicas dos seres humanos. Tillman (2011) também fala sobre os arquétipos na criação de um personagem e o escolhido foi o denominado *shadow* ou sombra, onde o personagem é o antagonista da história, o terrível, malvado, com os instintos apurados.

Outro passo é a história sendo destacada como a mais importante, pois é onde reforçamos a personalidade e traços do nosso personagem. A história do personagem é a seguinte:

O Vazio. O lar dos monstros inimagináveis que existem desde antes da criação da chamada Runeterra, o mundo que conhecemos. Essa dimensão terrível além do espaço-tempo abriga os Observadores, criaturas com um único objetivo: devorar toda a Runeterra para poder conhecê-la ou pelo menos é nisso o que acreditam. Mas eles? São passado. Lissandra, a rainha gélida, congelou os Observadores em gelo verdadeiro e, desde então os mantém selados, invadindo seus sonhos. Nessa circunstância, o Vazio concebeu uma nova criatura. Gerou um novo líder, denominada como Bel'veth, a imperatriz do Vazio. Destruir toda a Runeterra e acabar com os Observadores é o seu propósito e pra cumpri-lo não hesitou em criar, sendo a manifestação do próprio vazio, um monstruoso, demoníaco e cruel, porém fiel e leal

companheiro, incumbido de comandar seu exército de monstros para futuras invasões à Runeterra. E esse ser terrível então gerado em uma concha do mais negro ônix e criado por Bel'veth, encarnou e se adentrou em uma abertura dimensional encontrada na cidade de Icathia para destruir e conquistar Shurima, como passo inicial da destruição de toda a Runeterra de Bel'veth.

Outra etapa é a estética, qual a sua aparência, suas cores, roupas, a qual público ele está sendo direcionado. Observando os outros campeões do vazio e o próprio vazio, a cor predominante é o roxo e o azul com vemos nas figuras 4 e 5, portanto o personagem seguirá a mesma lógica.

Figura 5: Alguns campeões do Vazio



Fonte: Colagem de imagens retirada do site oficial do League of Legends.

Figura 6: O Vazio pela cinemática: Tudo o que há



Fonte: disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=iL4xAv9Fp5M&t=16s>> Acesso em: 2 jul. 2023

Existe ainda o passo das formas que são de extrema importância na hora da criação tanto de um personagem como de qualquer produção. De acordo com Tillman (2011) existem três formas que são à base de toda estrutura visual de uma composição, sendo elas o quadrado, o círculo e o triângulo equilátero. Cada forma possui uma direção de retas diferentes: o quadrado, a horizontal e vertical; o círculo, a curva e o triângulo, a diagonal. Dependendo da forma predominante que utilizamos temos diferentes significados sejam através de percepções psicológicas, fisiológicas ou arbitrárias.

Figura 7: Formas básicas



Podemos ver observando a figura 6 que cada personagem passa uma mensagem diferente. O primeiro, tendo base o quadrado, transmite segurança e honestidade; o segundo, leveza e calma; triângulo, energia, conflito e tensão. Nieminen apud Tillman (2011) afirma outras características que essas mesmas formas podem possuir, sendo o quadrado confiança e ordem, triângulo, energia e agressão e o círculo, amigável e unidade.

Para o desenvolvimento do personagem as formas triangulares foram as escolhidas por transmitirem hostilidade, ameaça e serem bastante utilizadas em antagonistas em animações e jogos no geral.

4.1 Primeiras idéias

Minha escolha de personagem é uma monstruosa criatura do mais profundo abismo. Mas por que um monstro? O monstro representa o vilão, agressão, o sobrenatural, o instintivo um adversário do bem. Seu rosto e corpo deturpados se transformam em um anúncio de algo cruel.

As primeiras ideias para o personagem tiveram como inspiração monstros pré-existentes em jogos e filmes. Um jogo tomou destaque nas idealizações que foi o Darkest Dungeon, com uma estética obscura e diversas criaturas medonhas. Na figura 7, observamos

alguns monstros do jogo. Na figura 8 vemos o resultado do esboço tendo como base essas criaturas além de outras.

Figura 8 – Alguns monstros de Darkest Dungeon



Fonte: Colagem feita por imagens retiradas do site
<https://darkestdungeon.fandom.com/wiki/Darkest_Dungeon_Wiki/>

Figura 9 – Esboço da ideia do personagem



Fonte: desenho feito pela Autora

Figura 10 – Esboço da ideia do personagem



Fonte: desenho feito pela Autora

Podemos observar algumas semelhanças também com alguns filmes de extraterrestres e outras monstruosidades como no “Monstro do Caminho” e no “Estranho Passageiro Sputnik.”

Figura 11 – Estranho passageiro Sputnik (2020)



Fonte: disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Qh-oOnZ2Di0/>> Acesso em: 02 jul. 2023

Figura 12 – Monstro do caminho (2016)



Fonte: disponível em: <<https://www.gerrardart.com/>> Acesso em: 02 jul. 2023

O esboço final do personagem foi obtido aproveitando características desses personagens citados como: garras, olhos, posição do corpo entre outros. A base ficou como mostra a figura 11.

Figura 13 - Esboço do personagem



Fonte: desenho feito pela Autora

Para buscar a tridimensionalidade do personagem e trazer mais vida ao desenho, modeliei uma escultura de argila simples utilizando formas básicas das partes principais do monstro. As figuras 12, 13 e 14 mostram a criatura em diferentes ângulos.

Figura 14 – Personagem na argila 1



Fonte: desenvolvido pela Autora

Figura 15 – Personagem na argila 2



Fonte: desenvolvido pela Autora

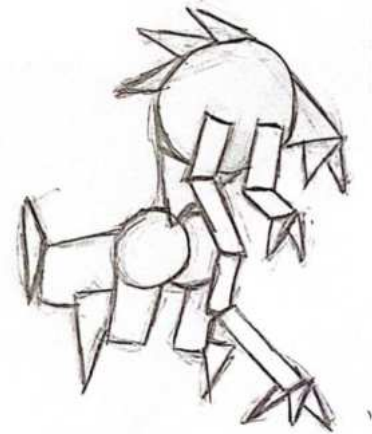
Figura 16 – Personagem na argila 3



Fonte: desenvolvido pela Autora

Tendo como base o passo citado anteriormente por Brian Tillman, também foi desenvolvida uma visão de como seria o personagem utilizando apenas as formas básicas, que em sua maioria aparecem os triângulos.

Figura 17 – Personagem em formas básicas



Fonte: feito pela Autora

5. O nome do personagem

A escolha da nomenclatura do personagem sucedeu de uma análise do nome de outros personagens do vazio como observado na figura 16. Em sua maioria, os campeões apresentam apóstrofes o qual divide o nome em dois. Seguindo essa linha o nome do personagem tornou-se Haz'dah o cavaleiro do vazio.

Figura 18 – Exemplos de nomes de personagem do Vazio



6. O desenho do personagem

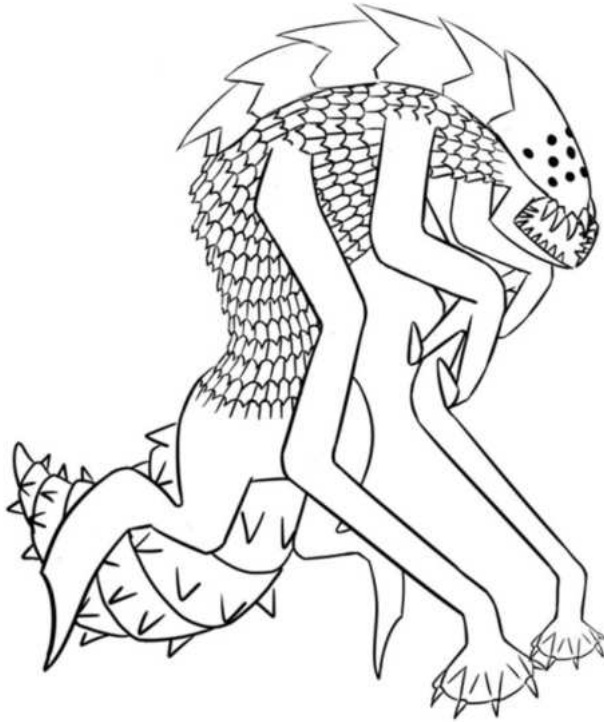
Conciliando as propostas definidas anteriormente e combinando algumas outras referências o personagem foi então desenvolvido. Com a sugestão de observar bastante a natureza, tive a idéia de utilizar as escamas do *ouroborus cataphractos* e as garras de animais como a Mata-mata entre outros.

Figura 19 – Algumas referências



Das características escolhidas e desenvolvidas das pesquisas apresentadas anteriormente, originou-se o desenho do personagem a seguir:

Figura 20 – Personagem lineart



Fonte: desenvolvido pela Autora

Foi realizado um teste de cores com objetivo de escolher as mais apropriadas ao personagem dentro da paleta de cores da dimensão escolhida.

Figura 21 – Teste de cores



Fonte: desenvolvido pela Autora

A combinação das cores escolhidas estão a seguir:

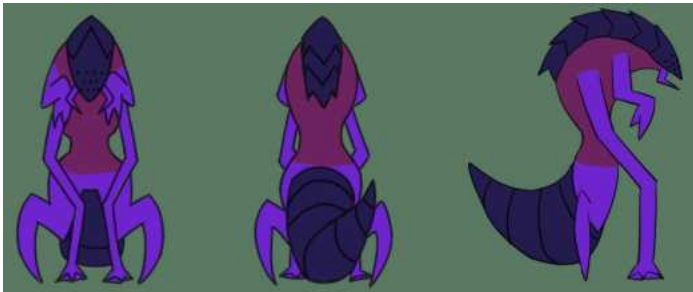
Figura 22 – Personagem colorido



Fonte: desenvolvido pela Autora

Diferentes visões do personagem e visão de como seria o personagem no contexto do jogo League of Legends.

Figura 23 – Model Sheet



Fonte: desenvolvido pela autora

Figura 24 – Visão dentro do jogo



Fonte: desenvolvido pela autora

7. Classes e habilidades

Considerando as características físicas do personagem e sua aparência, as classes escolhidas foram: Tanque e Lutador, sendo ele então um personagem resistente com o ataque de curta distância e por isso sua rota principal seria a rota do topo.

Suas habilidades foram desenvolvidas com o intuito de ajudar o time aliado, prendendo os inimigos ou causando lentidão além de dar mais resistência e dano para o campeão da seguinte maneira:

- Habilidade passiva: ganha um escudo e sua defesa aumenta. Com esse escudo ativado, obtém um bloqueio de ataque. Quando o escudo é desfeito, seu rabo é destruído e cai no chão. Porém, depois de algum tempo ele se regenera voltando aos fortalecimentos citados anteriormente. Pegar o rabo no chão diminui o tempo de recarga da passiva.

Figura 25 – Primeira parte, habilidade passiva



Fonte: desenvolvido pela autora

Figura 26 – Segunda parte, habilidade passiva



Fonte: desenvolvido pela autora

- Primeira habilidade ou “Q” : abre a boca soltando sua imensa língua enrolando o campeão inimigo e o puxando para si.

Figura 27 – “Q”



Fonte: desenvolvido pela autora

- Segunda habilidade ou “W”: Passiva: sem o rabo Haz’dah ganha um pouco de velocidade de movimento. Ativa: Haz’dah apoia sua pata no chão e gira o corpo para bater com seu rabo, caso acerte um campeão inimigo infringe bastante dano ao mesmo, quebrando o rabo e recuperando também um pouco de vida.

Figura 28 – “W”



Fonte: desenvolvido pela autora

- Terceira habilidade ou “E”: cospe soltando um ácido reduzindo a velocidade de inimigos e diminuindo sua resistência.

Figura 29 – “E”



Fonte: desenvolvido pela autora

- Habilidade *ultimate* ou “R”: solta um grito alto e se fortalece ganhando velocidade de movimento, velocidade de ataque e tempo de recarga.

Figura 30 – “R”



Fonte: desenvolvido pela autora

8. Movimentação do personagem

O conjunto de artes abaixo, mostra como seria a movimentação do personagem.

Figura 31 – Keyframes



Fonte: desenvolvido pela autora

9. Splash Art/Banner do personagem

Para melhor se encaixar no jogo, desenvolvi uma splash art ou banner de apresentação que seria a arte final do personagem, e ele ficou da seguinte maneira:

Figura 32 – Arte final



Fonte: personagem desenvolvido pela autora

10. CONCLUSÃO

Este trabalho se originou com a intenção de se transformar em um projeto original de criação de personagem do jogo *League of Legends*. Apresentando uma base de pesquisa acessível, juntamente a um método de criação aplicado como exemplo para futuros artistas interessados no tema na medida em que a pesquisa teórica abre diversas possibilidades de criação. A pesquisa foi colocada em prática seguindo a metodologia de Bryan Tillman. Durante o processo criativo, percebeu-se a importância de desenvolver a história e personalidade dos personagens antes de iniciar a fase de rascunhos. Mesmo que o objetivo final não seja contar uma história ou narrativa visual, o background psicológico do personagem age como um guia para os elementos do seu design e o torna único. A fase projetual continuou com a pesquisa reunindo imagens relevantes para a construção do personagem e tendências visuais que pautam o contexto do jogo em questão e seus personagens já existentes. A partir daí foram criadas as paletas de cores dentro do contexto escolhido para o personagem. Depois, realizou-se a etapa de produção e geração de alternativas, explorando formas e silhuetas, até se chegar na solução mais adequada seguindo a proposta inicial. Por fim, foi feito o design final, apresentação do personagem e suas habilidades. Portanto, as necessidades levantadas foram atendidas e os resultados do trabalho estão alinhados com o que foi proposto. O personagem não só representa visualmente os seus respectivos universos dentro do *League of Legends* como também reflete sua personalidade própria. Dessa forma, foi possível concluir a importância do design de personagens na criação de Haz'dah.

REFERÊNCIAS

- BAFFA, M. F. O. *et al.* **Construindo Jogos de Sucesso: Uma Análise de League of Legends XV SBGames** – São Paulo – SP – Brazil, September 8th - 10th, 2016. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157740.pdf> Acesso em: 17 de Junho 2023.
- BARBOSA, E. F. U.; SILVA, A. C. A. **A evolução tecnológica dos jogos eletrônicos: do videogame para o newsgame.** 5º simpósio internacional de ciberjornalismo UFMS, Campo Grande, MS, 2014. Disponível em: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/52383294/Artigo_Ciberjor_2014_-_A_evolucao_dos_jogos_eletronicos_do_videogame_ao_newsgame-libre.pdf?1490882387=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DA_evolucao_tecnologica_dos_jogos_eletron.pdf&Expires=1687887637&Signature=VOog~Wp23KnTls6zG0AUvHPhgEVv8U~YJQAv21fShd7u-FPcb6FF0UaZYZLw0wzu24LFbrt~9jMu2UZNXFSz8yVTdZuIx5Q7S19ILhqRcZIy3L87VsyKW73MyXkek--IQxolKZGtOj15ndonGdrf88M99HVLcGBINfmQlb2nb~BfEAHBU1nDIy6WvqdJoOgG2wScbFEJ3IgvVu9osf3NzusD2J6ZxMRI5D6qxaLYfMVC3mqJSZWDdYx79Gzana4QBF6rOcoLdFRRBWzRGcMvQarQx5rBtvOKKy4NOQZvZA951XthN81tPAuKtxOyodQwRCRn4LP4rHALKyOsSO4SeEg_&K ey-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA Acesso em: 16 junho 2023.
- BATISTA, M. L. S. *et al.* **Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos** Juiz de Fora, MG, 2007. Disponível em: https://www.academia.edu/40013187/UM_ESTUDO_SOBRE_A_HIST%C3%93RIA_DOS_JOGOS_ELETR%C3%94NICOS Acesso em: 16 junho 2023.
- CAETANO, Ricardo **Guia definitivo de League of Legends.** São Paulo: Universo dos Livros, 2016 128p.: il., color. ISBN: 978-85-503-0079-5
- CARDOSO, B. M. V. C. P. **As Portas de Runeterra: Expansão de universos ficcionais através do processo transmediático.** Lisboa, Portugal, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ipl.pt/handle/10400.21/15593> Acesso em: 17 Junho 2023.
- FARIA, R. B. **O uso de estereótipo como ferramenta para a criação de personagens em jogos digitais** Americana, SP, 2016 Disponível em: <http://ric-cps.eastus2.cloudapp.azure.com/handle/123456789/234> Acesso em: 16 Junho 2023.
- GOMES, V. C. F. **Método ágil para concepção de personagens para jogos digitais no arranjo produtivo local de Pernambuco** Recife, Pernambuco, 2009 Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/2958> Acesso em: 17 Junho 2023.
- MAJEAU, I. G. **Shuang: guerreiras da luz e escuridão** São José dos Campos, SP, 2021 Disponível em: <https://repositorio.univap.br/xmlui/handle/123456789/196> Acesso em: 16 Junho 2023.
- MOSTARDEIRO, K. V.; REAL, L. M. C. **Gênero e Personagens em League of Legends: Um Estudo de Caso** Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaShort/173523.pdf> Acesso em: 17 Junho 2023.
- NIEMINEN, M. **Psychology in character design creatio of a character design tool** Finlândia 2017. Disponível em: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/126784/MarikaNieminen_Thesis.pdf Acesso em: 2 de Julho 2023

PARK, H. **A Study on Game Character Design Based on Mythical Motif - Focused on League of Legends**. Journal of Digital Contents Society Vol. 20, No. 12, pp. 2329-2340, Dec. 2019. Disponível em: <http://journal.dcs.or.kr/xml/22372/22372.pdf> Acesso em: 16 Junho 2023.

RIBEIRO, L. C. G. **Narrativas transmídia: uma análise das estratégias utilizadas pela empresa riot games com o universo de League of Legends a partir de 2018 e seu impacto nos consumidores**. Bauru, São Paulo, 2022. Disponível em: <https://repositorio.unisagrado.edu.br/jspui/handle/handle/1191> Acesso em: 17 Junho de 2023.

TILLMAN, Bryan. **Creative Character Design**. CRC Press, 2011. ISBN 978-0-240-81495-7

VIEIRA, S. G. **Heurísticas do Design em Jogos Digitais: O caso League of Legends** São Paulo, 2018 Disponível em: <https://repositorio.pucsp.br/jspui/handle/handle/21673> Acesso em: 21 de Setembro 2023.