

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ  
CÂMPUS DE CURITIBA  
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE DESENHO INDUSTRIAL  
CURSO DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

LILIANE LASS ERBE

**CRIAÇÃO DE PERSONAGEM PARA JOGO DIGITAL APRESENTADO EM  
HISTÓRIA EM QUADRINHOS DIGITAL**

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

CURITIBA  
2014

LILIANE LASS ERBE

**CRIAÇÃO DE PERSONAGEM PARA JOGO DIGITAL APRESENTADO EM  
HISTÓRIA EM QUADRINHOS DIGITAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à disciplina de Trabalho de Diplomação, do curso superior de Tecnologia em Design Gráfico do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial da Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Orientador: Prof. Luciano Henrique Ferreira da Silva

CURITIBA

2014

---

## TERMO DE APROVAÇÃO

TRABALHO DE DIPLOMAÇÃO Nº 622

### “CRIAÇÃO DE PERSONAGEM PARA JOGO DIGITAL APRESENTADO EM HISTÓRIA EM QUADRINHOS DIGITAL”

por

**Liliane Lass Erbe**

Trabalho de Diplomação apresentado no dia 26 de novembro de 2014 como requisito parcial para a obtenção do título de TECNÓLOGO em Design Gráfico do Curso Superior de Tecnologia em Design gráfico do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. O aluno foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo, que após deliberação, consideraram o trabalho aprovado.

Banca Examinadora:

\_\_\_\_\_  
Prof(a). MSc. **Marcelo Abílio Públio**  
DADIN - UTFPR

\_\_\_\_\_  
Prof(a).MSc. **Manoel Alexandre Schroeder**  
DADIN – UTFPR

\_\_\_\_\_  
Prof(a) Dr. **Luciano Henrique Ferreira da Silva**  
*Orientador(a)* DADIN – UTFPR

\_\_\_\_\_  
Prof(a). MSc. **Maria Lucia Siebenrok**  
Professora Responsável pela Disciplina TD  
DADIN – UTFPR

**“A Folha de Aprovação assinada encontra-se na Coordenação do Curso”.**

*“Os lugares-comuns  
são cômodos  
como sapatos velhos.  
Facilitam a vida,  
estreitam relações,  
evitam desconfianças e  
desentendimentos.*

*Nunca me senti bem  
nas salas de estar.  
Salas de estar...  
Mas de estar o quê?”*

*- Mario Quintana*

## RESUMO

ERBE, Liliane Lass. Criação de personagem para jogo digital apresentado em história em quadrinhos digital. 2014. Monografia (Tecnologia em Design Gráfico) – Departamento de Desenho Industrial, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2014.

Este trabalho de conclusão de curso apresenta um estudo prático e teórico do processo de criação de um personagem para um jogo digital e a criação de uma história em quadrinhos digital para este personagem. Descreve conceitos sobre jogos digitais, design de personagens e história em quadrinhos digital. O projeto traz como resultado uma proposta de lançamento de personagem para o jogo *League of Legends*.

**Palavras-chave:** Design de personagem. História em quadrinhos. League of Legends.

## ABSTRACT

ERBE, Liliane Lass. Character creation for digital game presented by a digital comics. 2014. Monograph (Technology in Graphic Design) – Department of Industrial Design, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2014.

This term paper presents a practical and theoretical study of the character creation process for a digital game and the creation of a digital comics for this character. Describes concepts of digital games, character design and comics. The project resulted in a character release proposal to the game *League of Legends*.

**Key-words:** Character design. Comics. League of Legends.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Folha de conceito da skin da personagem Morgana .....	23
Figura 2 – Imagem da modelagem em 3D da skin da personagem Morgana ....	23
Figura 3 – Mapa de Runeterra .....	26
Figura 4 – Croqui inicial da personagem .....	27
Figura 5 – Croqui e estudo de cor da personagem .....	27
Figura 6 – Personagem Tenzin, do desenho animado Legend of Korra .....	28
Figura 7 – Personagem Fe, criado por Nokolay Asparuhov .....	29
Figura 8 – Segundo croqui e estudo de cor da personagem Dahlia .....	30
Figura 9 – Estudo de traço e cor da personagem Dahlia .....	31
Figura 10 – Estudo final da personagem Dahlia .....	32
Figura 11 – Folha de conceito da skin da personagem Leona .....	33
Figura 12 – Folha de conceito da personagem Dahlia .....	34
Figura 13 – Capa do HQ Homem de Ferro – Crash .....	37
Figura 14 – Página de lançamento do personagem Gnar .....	40
Figura 15 – Roteiro inicial da HQ .....	41
Figura 16 – Croqui da página 1 da HQ .....	42
Figura 17 – Croqui da página 2 da HQ.....	43
Figura 18 – Ilha de Ionia.....	44
Figura 19 – Cidade de Noxus.....	44
Figura 20 – Arte do personagem Swain .....	45
Figura 21 – Arte da personagem Irelia .....	45
Figura 22 – Arte do personagem Wukong .....	46
Figura 23 – Croqui e arte final da página 1 da HQ .....	47
Figura 24 – Arte final da página 2 da HQ .....	48
Figura 25 – Arte final da página 3 da HQ .....	49
Figura 26 – Fonte tipográfica Digital Strip .....	50
Figura 27 – Cauda do balão .....	51
Figura 28 – Negrito .....	51
Figura 29 – Balões estourados .....	52
Figura 30 – Legendas .....	52
Figura 31 – Aplicação dos balões e tipografia na página 1 da HQ .....	53
Figura 32 – Aplicação das cores flats na página 1 da HQ .....	55

Figura 33 – Aplicação das cores flats na página 2 da HQ .....	56
Figura 34 – Aplicação das cores flats na página 3 da HQ .....	57
Figura 35 – Comparação dos processos de colorização da página 1 da HQ ....	58
Figura 36 – Página 1 da HQ finalizada .....	59
Figura 37 – Circulo cromático de cores complementares .....	60
Figura 38 – Página 2 da HQ finalizada .....	61
Figura 39 – Página 3 da HQ finalizada .....	62
Figura 40 – Páginas 1 e 2 em escala de cinza .....	63
Figura 41 – Página 3 em escala de cinza .....	63
Figura 42 – Imagem de introdução da personagem Dahlia finalizada .....	65
Figura 43 – Croqui da ilustração adicional .....	66
Figura 44 – Arte final da ilustração adicional .....	66
Figura 45 – Cores flats da ilustração adicional .....	66
Figura 46 – Tela de login de League of Legends .....	67
Figura 47 – Layout da HQ final .....	68
Figura 48 – Ícones das habilidades de Dahlia .....	69



## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b>	<b>10</b>
1.1 OBJETIVO	11
1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	11
1.3 JUSTIFICATIVA	11
<b>2 EMBASAMENTOS TEÓRICOS PARA A CRIAÇÃO DE UM PERSONAGEM EM UM JOGO DIGITAL</b>	<b>13</b>
2.1 JOGO DIGITAL	13
2.2 LEAGUE OF LEGENDS	15
2.3 DESIGN DE PERSONAGENS	17
<b>3 CRIAÇÃO DO PERSONAGEM</b>	<b>20</b>
3.1 ENTREVISTA	21
3.2 DAHLIA, A DEFENSORA DE IONIA	24
<b>4 EMBASAMENTOS TEÓRICOS PARA A CRIAÇÃO DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS DIGITAL</b>	<b>35</b>
4.1 HISTÓRIA EM QUADRINHOS NO FORMATO DIGITAL	36
<b>5 CRIAÇÃO DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS DIGITAL</b>	<b>39</b>
5.1 FORMATO	39
5.2 NARRATIVA	40
5.3 PROCESSO DE ILUSTRAÇÃO	41
5.4 TIPOGRAFIA	50
5.5 ENQUADRAMENTO DA FALA	50
5.6 COLORIZAÇÃO	54
5.7 DIAGRAMAÇÃO	64
<b>6 CONCLUSÃO</b>	<b>70</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>72</b>
<b>APÊNDICES</b>	<b>76</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>89</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O consumo de jogos digitais está em constante ascensão, não só no Brasil, mas em todo o mundo. Grandes empresas estão apostando em relações mundiais e contando com o público brasileiro para aumentar suas vendas. Atualmente no Brasil existem mais de 40 milhões de jogadores ativos, que alavancam o mercado internacional e produtores individuais (ITWEB, 2010).

Para manter este público ativo, empresas como a *Riot Games*, criadora de *League of Legends*, necessitam de inovação constante. Elementos como o design de novos personagens são essenciais para a manutenção de um jogo digital. Com o público crescente e o aumento da concorrência, empresas estão focando cada vez mais na elaboração de estratégias envolventes.

O presente estudo apresenta a criação de uma nova personagem para o jogo eletrônico de computador *League of Legends*, em conjunto com a elaboração de uma história em quadrinhos digital, como um possível método de divulgação da personagem para o público vigente do jogo.

De modo a identificar e embasar os processos utilizados, etapas de pesquisas teóricas e práticas foram efetivadas. Para o desenvolvimento da personagem, realizou-se uma breve entrevista com profissionais da Riot Games, deste modo foi possível entender intimamente a metodologia de produção dos personagens criados para *League of Legends*, em conjunto com o entendimento da importância da criação de uma folha de conceito para a personagem.

Para a elaboração da proposta de lançamento da Campeã, em forma de história em quadrinhos digital, buscou-se identificar o método padrão utilizado pela Riot Games em seus lançamentos de personagens, direcionando assim, a produção da HQ final e sua adequação neste processo.

A execução do projeto foi realizada de modo 100% digital, os quais *softwares* específicos e um *tablet digitalizador* foram utilizados em conjunto com um computador pessoal.

## 1.1 OBJETIVO

O presente projeto consiste no estudo da criação de um personagem para o jogo eletrônico *League of Legends*, e na simulação de sua apresentação por meio de uma história em quadrinhos digital.

## 1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Estudar o processo de criação de personagens e suas metodologias.
- Analisar os personagens já existentes em *League of Legends* e coletar informações necessárias.
- Criar um personagem envolvente no contexto de *League of Legends*;
- Aprimorar o uso de *softwares* voltados para a criação de uma história em quadrinhos digital;
- Criar uma história em quadrinhos digital de modo a apresentar o personagem desenvolvido.

## 1.3 JUSTIFICATIVA

A crescente concorrência no mercado de jogos digitais exige cada vez mais de seus criadores, os quais buscam por inovações constantes para ampliar e manter o seu público consumidor.

Um jogo com o porte de *League of Legends* (LoL<sup>1</sup>) necessita de um constante crescimento e divulgação, o qual é realizado de diversas maneiras, como; lançamento de novos personagens, criação de *skins*<sup>2</sup> para personagens já existentes, realização de campeonatos, etc.

A criação de um personagem bem sucedido é um dos elementos fundamentais para os jogos digitais. De acordo com Francis Martins de Souza “Estamos começando a ver jogos vendidos puramente pela força dos personagens.”

---

<sup>1</sup> Para efeito de simplificação, nome *League of Legends* pode ser usado em sua forma reduzida, comumente utilizada.

<sup>2</sup> *Skins*, do inglês, pele. São itens virtuais os quais fazem os personagens mudarem de vestimenta. Em LoL existe um senso comum de quem possui um *skin* para um Champion demonstra maestria em suas habilidades.

(SOUZA, 2011). Esta força citada por F. M. Souza possui influência direta do design gráfico e suas características, como a aplicação da teoria da cor, técnicas de ilustração, etc.

Para ambientar a criação de um personagem, foi escolhido o mundo criado pela Riot Games o qual se passa o jogo digital *League of Legends*. Este é atualmente o jogo mundial que possui o maior número de jogadores para a plataforma PC. De acordo com o gerente de operações da Riot Games, Leão Carvalho, “*League of Legends* além de ser o mais jogado no mundo, também é o mais jogado no Brasil.” ( CARVALHO, 2013).

Para que este personagem seja memorável a um meio tão mutável, é necessário que seu lançamento seja diferenciado. Para isso, será criada uma história em quadrinhos em formato digital para ambientar este novo personagem criado, como uma proposta econômica e de fácil divulgação, entre os vários jogadores de LoL.

## 2 EMBASAMENTOS TEÓRICOS PARA A CRIAÇÃO DE UM PERSONAGEM EM UM JOGO DIGITAL

Com o objetivo de criar um personagem para *League of Legends* é de fundamental importância, inicialmente, entender o surgimento dos jogos digitais, o que um jogo objetiva e qual é o significado de uma narrativa para um jogo eletrônico.

Em seguida deve-se estudar o game *League of Legends*, sua história, estilo e importância perante o público brasileiro e mundial. Por fim, é necessário entender qual é o papel de um designer de personagens para esse processo de criação. A fim de realizar essa metodologia, um referencial teórico será introduzido.

### 2.1 JOGO DIGITAL

Jogar um jogo é uma ação praticada através dos séculos, uma forma de entretenimento utilizada amplamente na cultura de massa e anterior à cultura. Animais preexistentes ao ser humano já praticavam jogos (no sentido de *brincar* da palavra) com suas próprias regras. Como exemplo Huizinga (2000, p. 05) cita cachorros, os quais em suas brincadeiras criam regras para não gerarem muita violência quando mordiscam seus colegas.

Normalmente em um jogo existem regras bem claras e definidas. “Um game é uma atividade lúdica composta por uma série de ações e decisões, limitado por regras e pelo universo do game, que resultam em uma condição final.” (SCHUYTEMA, 2008)

Um jogo digital (comumente nomeado como jogo eletrônico ou game) também possui como premissa básica o entretenimento. Porém, diferentemente do jogo físico, o jogo digital é um programa executado em plataformas microprocessadas, e não uma relação física direta. Esta interação entre o jogo digital e o jogador é realizada através do envio de imagens para algum meio que as exibe. (SILVA, M. P. R. *et al.* 2009).

Este meio onde as imagens específicas são exibidas podem ser computadores, *consoles*, celulares, *tablets*, etc. Teoricamente qualquer plataforma

microprocessada pode ser passível de alocar um jogo digital, variando sua potência gráfica de acordo com a capacidade do dispositivo.

Fernandez (2007, p. 94) afirma que para um jogo digital ser criado é necessário alguns itens, estes são: 1) componentes físicos, como um *joystick* ou um teclado, que permita a entrada de comandos, 2) um centro de processamento desses comandos e 3) uma interface de interação que pode aparecer em uma tela de vídeo ou em uma parede.

Além da parte física necessária, a narrativa de um jogo é um elemento importante para sua criação, mas não exclusivamente necessário. Existem alguns jogos digitais que não possuem narrativas, como o *Tetris*<sup>3</sup> por exemplo. A função desse tipo de jogo é apenas o entretenimento, a competição, sendo apresentado de forma linear, o qual necessita apenas de algumas habilidades para conseguir atingir seu objetivo específico. (ALVES; MARTINS; NEVES, 2009, p. 03-04).

Alves, Martins e Neves (2009) afirmam que em muitos jogos atuais a narrativa é tão complexa como a de um filme ou livro, exigindo uma grande atenção e interpretação por parte dos jogadores. Deste modo, muitas estratégias utilizadas pelo cinema ou publicidade estão sendo amplamente utilizados nos jogos digitais, com o objetivo de seduzir o público.

Para Jenkins (2009) os jogos digitais são suporte para uma narrativa transmidiática, sendo assim, uma narrativa que surge e se complementa através de vários suportes midiáticos, o qual, cada nova parte de um texto contribui de maneira específica para o todo.

Na forma ideal de narrativa transmidiática, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games. (JENKINS, 2009, p. 145)

Desta forma as narrativas buscam oferecer dados dramáticos os quais tendem a aproximar o jogador ao mundo onde o personagem atua. Essa conexão transmidiática fez com que os jogos digitais, como *League of Legends*, atingissem

---

<sup>3</sup> *Tetris* é um jogo eletrônico criado por Alexey Pajitnov em 1984, enquanto trabalhava na URSS como um programador de computador, o qual o objetivo é arranjar blocos de formas variáveis para ir somando pontos. Disponível em: <[www.tetris.com](http://www.tetris.com)> Acesso em: 13/09/2014.

grande parte da população mundial, de diferentes classes sociais e faixas etárias, contribuindo para a divulgação e distribuição de vários games.

Os principais usos de elementos transmidiáticos em *League of Legends* são para a criação de vídeos ou textos, com o objetivo de divulgar o próprio game ou lançar um novo personagem, complementando a história geral do jogo. Desta forma, criar uma história em quadrinho para divulgar um personagem é um modo viável e pouco explorado pelos criadores de *League of Legends*.

Entretanto, para poder enquadrar um novo personagem em um jogo já estruturado, como o LoL, é necessário entender quem são seus criadores e qual estilo de jogo digital o representa.

## 2.2 LEAGUE OF LEGENDS

*League of Legends* é um jogo digital gratuito FTP (*Free to Play*) criado pela empresa americana *Riot Games* em 2009, a qual possui um único game como produto. A *Riot Games* é uma empresa que atua de modo global e possui em Santa Monica (EUA) sua sede oficial. Em adição a essa sede, a empresa atua em outros locais onde possui servidor fixo, algumas dessas cidades são Hong Kong, Tóquio, Sidnei e São Paulo.

O site oficial do LoL define o jogo como:

*League of Legends* é um jogo online competitivo que mistura a velocidade e a intensidade de um RTS<sup>4</sup> com elementos de RPG<sup>5</sup>. Duas equipes de poderosos campeões, cada um com design e estilo único, lutam em diversos campos de batalha e modos de jogo. Com um elenco de campeões em constante expansão, atualizações frequentes e uma cena competitiva exuberante, *League of Legends* oferece diversão incessante para jogadores de todos os níveis de habilidade. (RIOT GAMES, 2014).

LoL é um jogo online feito para computador, com mais de 32 milhões de jogadores ativos todos os meses. De acordo com Felipe Vinha “Em 2013 o LoL

---

<sup>4</sup> *Real-time strategy*, sigla em inglês o qual significa Estratégia em tempo real.

<sup>5</sup> *Role-playing game*, sigla em inglês o qual é traduzido como “Jogo de interpretação de personagens”.

bateu o recorde de público simultâneo, alcançando 5 milhões de jogadores simultâneos.” (VINHA, 2013)

Para que a *Riot Games* consiga atingir esses resultados a empresa leva o seu trabalho muito a sério, como explica Fernandes (2012) o ex-diretor executivo da *Riot Games Brasil*, em três etapas: a) Alta qualidade: A *Riot Games* afirma saber da importância da qualidade do jogo e quer que ele seja cada vez melhor, por exemplo, onde personagens mais antigos e de aparências "feias" sofrem um retrabalho visual, para se adaptarem aos novos ambientes; b) Jogo como serviço: para a empresa, é importante que o jogo seja online, acessível a todos, gratuito e democrático, onde todos possam jogar; c) Distribuição global: a empresa quer estar perto dos jogadores e é por isso que ela está no Brasil e em vários outros países.

Toda essa popularidade de LoL existe devido a ascensão do estilo de jogo o qual se enquadra: O MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*<sup>6</sup>). Com o crescimento dos jogos MOBA, iniciou-se uma disputa de popularidade perante os jogos MMORPGs (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*<sup>7</sup>), que até então estavam dominando o mercado de games online.

Os jogos MOBA começaram a ganhar popularidade a partir da criação do jogo DotA (*Defense of the Ancients*), o qual é um "mod", isto é, uma modificação de um jogo, que estava originalmente inserido dentro do game Warcraft III (CIELO, 2013, p. 58). Este modo de jogo pode ser definido como:

Jogos digitais orientados à cooperação nos quais cada jogador controla um personagem escolhido no início da partida. Cada personagem possui vantagens e desvantagens, assim, os jogadores são forçados a se unirem em equipes, de modo que os diversos heróis possam complementar suas habilidades”. (LARANJEIRA; PORTO; PINHEIRO, 2013, p. 81)

Outro fator importante para a ascensão de jogos MOBA é o período de tempo que dura cada partida. Diferentemente dos MMORPGs, o qual o jogador pode jogar horas sem perceber a passagem do tempo, os jogos no estilo MOBA duram uma média de 20 a 45 minutos.

---

<sup>6</sup> *Multiplayer Online Battle Arena*: Arena de batalha virtual (tradução livre).

<sup>7</sup> *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*: Jogo de interpretação de personagem online para múltiplos jogadores (tradução livre).



A tabela 1 exemplifica que este estilo de jogo atrai muito o público mundial, mostrando que em 2012 LoL já estava no topo do ranking dos jogos com o maior número de horas jogadas.

Tabela 1 – Ranking dos jogos com o maior número de horas jogadas em 2012.

Ranking	Jogo	Número de horas
1º	League of Legends	1,292,502,456
2º	World of Warcraft	622,378,909
3º	Minecraft	371,635,651
4º	Heroes of Newerth	184,520,156
5º	Diablo III	172,907,605
6º	Battlefield 3	171,852,550
7º	MapleStory	165,503,651
8º	StarCraft II	163,980,293
9º	World Of Tanks	145,702,931
10º	Call of Duty: Modern Warfare 3	126,754,082

Fonte: DFC Intelligence (2012)

A popularização de LoL foi tão grande que, no ano de 2013, os Estados Unidos consideraram o jogo *League of Legends* como um esporte, em nível de competição. Nestes casos, jogadores conseguem vistos semelhantes aos de atletas para poderem competir em campeonatos mundiais. (MONTEIRO, 2013).

É possível afirmar que grande parte dessa popularidade foi gerada através dos personagens existentes em LoL, os quais representam características e personalidades variadas, compondo um mundo abrangente e diversificado. Como parte constituinte desta metodologia, nota-se a importância do estudo da criação desses elementos.

### 2.3 DESIGN DE PERSONAGENS

No início da criação dos jogos eletrônicos, os personagens não eram figuras essenciais, em muitos jogos eles simplesmente não existiam. Logo que foram inseridos pela primeira vez nos games (como no caso de *Pac-Man*) ficou claro sua importância. (LOPES, 2009).

Atualmente nota-se que personagens são elementos fundamentais para um jogo digital e sua narrativa. Geralmente esses personagens são heróis, vilões, princesas, etc. Contudo, definir as características de um personagem envolvente é mais complexo do que se parece.

Com a inclusão dos personagens, os jogos digitais passaram a possuir narrativas mais interativas, as quais foram ganhando complexidade ao passar das décadas, devido à potência gráfica e de memória dos dispositivos virtuais. Essas narrativas tendem a humanizar o jogo e o aproximar do jogador.

Em muitos jogos de RPG e MMORPG, a capacidade de estilização e personalização do personagem é tão grande que essa aproximação do jogador com o jogo gera vínculos emocionais, fazendo o jogador investir mais tempo e dinheiro em um mesmo jogo.

Lopes (2009) afirma que em jogos que a história se baseia em um protagonista, cabe aos criadores do jogo definir as características desse personagem, residindo aí a importância de um Designer de Personagens (ou *Character Designer*).

Entretanto, o papel do design na criação de personagens para jogos eletrônicos é algo ainda pouco explorado academicamente pelo design, porém é utilizado de forma ampla em outras mídias, como nos quadrinhos e no cinema. (GOMES, 2008, p. 41).

Atualmente não existe nenhum método científico para a realização do design de personagens, como evidencia Gurgel e Padovani (2006):

Vimos que os aspectos encontrados sobre a criação de personagens são referentes a situações específicas vivenciadas por cada designer ou escritor e que a arte conceitual é uma lacuna constante nos poucos processos disponíveis. (GURGEL; PADOVANI, 2006, p. 02).

Neste contexto Gomes (2008) salienta que grandes empresas como a Disney, Pixar, Bizzard ou Nintendo provavelmente possuem seu método próprio de criação de personagens, porém, não o revelam ao público.

Com essa lacuna em mente Lopes (2009) estudou os estereótipos de algumas características físicas comumente apresentadas aos personagens,

formalizando uma tese a qual denominou de “As nove dimensões de design de personagens”.

O assunto são as nove dimensões do design de personagens, nome que dou aos nove aspectos principais que devem ser considerados quando se cria um personagem para qualquer tipo de produção, seja videogame, cinema, quadrinhos, livros e até para partidas de RPG. (LOPES, 2009).

Estes aspectos são; personalidade, biótipo, vestimenta, cores, postura, expressão facial, movimento, voz e história de fundo. Com o intuito esclarecer as diferenças presentes no conceito de *característica* (utilizado por Lopes) e *personalidade* de um personagem, podemos citar Gomes:

Quando falamos da criação de um personagem em um jogo digital, normalmente estamos falando de sua caracterização (*characterization*), ou seja, tudo o que pode ser observado sobre o personagem: sua aparência, suas roupas, seus sons, como se movem, como falam, sua inteligência, assim em diante. Personalidade (*character*), por outro lado, é a parte profunda do personagem, sobre quem ele é ou o que ele sente, seu psicológico, sua função narrativa, ou seja, o real personagem. (MERETZKY, 2001, apud GOMES, 2008, p. 42).

De modo amplo, o designer de personagens deve ter em mente todos esses aspectos e trabalhar de acordo com o objetivo da empresa que está requisitando seus serviços, visando um personagem atrativo e memorável.

### 3 CRIAÇÃO DO PERSONAGEM

O jogo *League of Legends* possui, até a data de 19 de agosto de 2014, 121 personagens lançados, disponíveis para uso em jogo. Estes personagens possuem características e personalidades distintas, os quais desafiam os seus criadores e o público consumidor.

Para criar um novo *Campeão*<sup>8</sup> é necessário analisar aspectos presentes nos personagens já existentes, para que cada um seja único. Em LoL cada personagem possui 4 habilidades e uma habilidade passiva, totalizando 600 habilidades distintas já elaboradas, em uso.

Estas habilidades são o que mantém a dinamicidade do jogo, pois com elas os jogadores podem aprender novas técnicas e desafios dentro do game, necessitando o máximo de horas possíveis em jogo para poder tornar-se um profissional. A cada lançamento de um novo personagem o jogo se renova, e por esse motivo os Campeões são esperados ansiosamente pelo público.

Em complemento, a venda de *skins* para personagens é uma das maiores fontes de renda da empresa Riot Games, a qual ficou em segundo lugar no ranking de faturamento de jogos gratuitos em 2013, como evidenciado na tabela 2.

Tabela 2 – Ranking dos jogos gratuitos com o maior faturamento em 2013.

Ranking	Jogo	Faturamento em US\$
1º	CrossFire	957 milhões
2º	League of Legends	624 milhões
3º	Dungeon Fighter Online	426 milhões
4º	World of Tanks	372 milhões
5º	Maplestory	326 milhões
6º	Lineage	257 milhões
7º	World of Warcraft	213 milhões
8º	Star Wars: The Old Republic	139 milhões

Fonte: Globo (2014)

<sup>8</sup> Os personagens em *League of Legends* podem ser comumente chamados de Campeões ou *Champions*.

Com estes aspectos em mente, a criação de um novo Campeão é um elemento necessário para o constante desenvolvimento de *League of Legends*.

Para poder iniciar a criação do novo personagem proposto para este projeto, buscou-se inicialmente saber se a Riot Games utilizava alguma metodologia padrão, algum formulário ou documento que guiasse as decisões do designer de personagens.

### 3.1 ENTREVISTA

Com o objetivo de adquirir as informações necessárias sobre a metodologia utilizada pela Riot Games para a criação de personagens, um e-mail foi enviado para 10 profissionais da área de criação, os quais trabalham atualmente na empresa. Destes 10 apenas 3 retornaram o e-mail inicial, dando abertura para uma pequena entrevista.

Como processo metodológico, as entrevistas foram realizadas em inglês, e iniciadas com as mesmas perguntas para os 3 entrevistados. As perguntas seguintes (caso necessárias) foram elaboradas a partir das respostas individuais de cada entrevistado.

A primeira entrevista<sup>9</sup> foi realizada com Katie De Sousa, *Concept Artist*<sup>10</sup> Senior na Riot Games, responsável por criar alguns dos conceitos para os personagens e algumas ilustrações promocionais para *League of Legends*. Em seguida dois dos *3D Character Artist*<sup>11</sup> da Riot Games foram entrevistados; Leroy Strauss e Maddy Taylor Kenyon.

Para obter maiores informações sobre o método de criação dos personagens de LoL, foi perguntado aos entrevistados como o conceito de um Campeão é passado para o artista, dentro da Riot Games.

De modo a responder essa pergunta De Sousa relata sobre a existência de um *Champion Team*, o qual seria um grupo de profissionais de diversas áreas que trabalham em conjunto para planejar os personagens que serão lançados, sendo

---

<sup>9</sup> Ver apêndices A, B e C para conferir as entrevistas completas, traduzidas para o português.

<sup>10</sup> *Concept Artist*: Artista que cria o conceito de um personagem.

<sup>11</sup> *3D Character Artist*: Artista que cria a modelagem em 3D dos personagens.

que, qualquer funcionário da Riot Games pode sugerir a ideia de um Campeão para este time.

Em sequência De Sousa explica como foi o processo de produção da personagem *Jinx*, criado por ela, afirmando que, primeiramente, a ideia de um tipo específico de personagem foi criada, assim alguns croquis foram elaborados e enviados para a aprovação do *Champion Team*. Após esta proposta ser aprovada um *Gameplay Designer*<sup>12</sup> e um escritor trabalharam em conjunto com De Sousa para alinhar o personagem.

A *Concept Artist* relata que após a finalização do conceito do personagem o time se une para produzi-lo. Nesta etapa, elementos como a animação do Campeão, criação de partículas, entre outros, são realizadas em uma sequência lógica de produção.

O segundo a ser entrevistado foi o artista 3D Leroy Strauss, o qual responde a pergunta inicial de forma distinta, complementando alguns dos processos explicados por De Sousa. Strauss confirma sobre o trabalho em time dentro da Riot Games, com o objetivo de criar os personagens, porém cita que certos trabalhos, como algumas artes das *skins*, são terceirizados.

Strauss afirma que diversos profissionais de diferentes domínios sentam na mesma área dentro da empresa, assim, alguns artistas que trabalham com a modelagem 3D podem até ajudar a criar alguns conceitos para os personagens (trabalho normalmente realizado pelos *Concept Artists*).

Após ser questionado sobre a criação da personagem *Vi*, Strauss fala sobre a escolha de um tipo específico de personagem, e sobre a importância do caráter visual de um Campeão, o qual é lapidado pelo time até atingir a forma desejada.

A terceira a ser entrevistada foi Maddy Taylor Kenyon, *3D Character Artist* da Riot Games. Kenyon relata sobre a necessidade da criação da folha de conceito de um personagem. De modo a exemplificar o seu papel como Artista 3D, ela envia 2 *links* de imagens utilizadas dentro da Riot Games.

A figura 1 representa a folha de conceito da criação de uma *skin* para a personagem *Morgana*, realizada por Paul Hyun Woo Kwon (*Concept Artist* da Riot Games) e a figura 2 exemplifica a modelagem em 3D criada por ela mesma, utilizada no jogo *League of Legends*, feita a partir da folha de conceito criada por Kwon.

---

<sup>12</sup> *Gameplay Designer*: Designer de Jogabilidade.



Figura 1 – Folha de conceito da skin da personagem Morgana.  
Fonte: Know (2013)

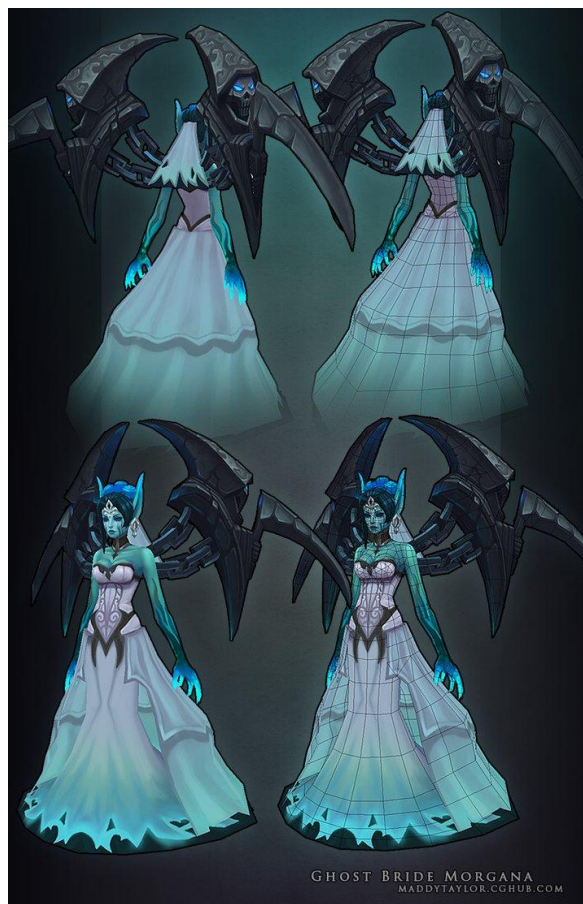


Figura 2 – Imagem da modelagem em 3D da skin da personagem Morgana.  
Fonte: Kenyon (2013)

Após a análise das informações coletadas nas entrevistas, pode-se concluir que o processo de criação de personagens para o jogo LoL, dentro da Riot Games, envolve profissionais de diversas áreas, os quais complementam cada processo necessário de criação.

Inicialmente um conceito para o Campeão é criado e apresentado para o *Champion Team*, através de croquis. Quando o personagem é aprovado o processo de produção se inicia, onde uma folha de conceito é criada para, através dela, poder ser produzido o modelo 3D, ilustrações promocionais e qualquer outro material necessário para a inserção do personagem em jogo e sua devida divulgação.

Desta forma é possível afirmar que a folha de conceito é um item fundamental para a criação de um personagem, assim, conclui-se que para um designer de personagens utilizar-se de uma metodologia semelhante da existente na Riot Games, é necessário realizar: 1) a criação da proposta do Campeão, 2) croquis de direcionamento e 3) a folha de conceito do personagem.

Para esse projeto, elementos como modelagem em 3D e outros aspectos, como a animação do personagem e etc., não serão realizados, pois não são de fundamental importância para esta metodologia.

### 3.2 DAHLIA, A DEFENSORA DE IONIA

Ao realizar as entrevistas com os profissionais atuantes na Riot Games, pode-se entender a metodologia utilizada pela empresa, dando um direcionamento para o desenvolvimento do personagem.

Entretanto, para criar um conceito de um campeão inovador é necessário analisar aspectos já existentes nos 121 personagens atuantes em *League of Legends*; quais são seus gêneros, seus *elementos* (fogo, água, etc.) e seus papéis na história do mundo de LoL.

Com o objetivo de limitar o direcionamento da criação do novo Campeão, uma tabela<sup>13</sup> no programa *Excel* foi criada, contendo as informações sobre os gêneros e *elementos* dos personagens existentes.

---

<sup>13</sup> Ver apêndice D para conferir a tabela completa.



Após a análise dos dados coletados foi possível afirmar que existem 81 personagens do gênero masculino, 40 do gênero feminino, e que nem todos os Campeões apresentam *elementos* identificáveis. Entretanto, puderam-se selecionar os *elementos* que gerariam um direcionamento para o projeto, pois estes foram pouco explorados pelos criadores de LoL até o momento. Estes são: Areia, luz, pedra e terra, como evidenciado na tabela 3.

Tabela 3 – Elementos presentes nos personagens de *League of Legends*.

<b>Elementos</b>	<b>Número de personagens que possuem esses elementos</b>
Areia	1
Luz	1
Pedra	1
Terra	1
Água	2
Planta	2
Plasma	2
Ar	3
Fogo	3
Metal	3
Eletricidade	4
Gelo	6
Veneno	8

Fonte: Autoria própria (2014)

Com essas informações em mãos foi possível selecionar o conceito do personagem. Desta forma foi definido que o Campeão seria do gênero feminino (pois existem menos personagens femininas do que masculinos) e do *elemento* terra (pois apenas um Campeão utiliza este *elemento*).

Para sincronizar o papel da personagem com a história do jogo, foi escolhido que a Campeã viveria na ilha de Ionia, uma das grandes regiões existentes em *Runeterra*, mundo de *League of Legends*, finalizando assim a etapa de criação da proposta da Campeã.



Figura 3 – Mapa de Runeterra.  
Fonte: League Of Legends Wikia (2014)

Com a proposta inicial da personagem finalizada, a próxima etapa produzida foi a da criação dos croquis de direcionamento da personagem. Para poder realizá-los utilizou-se o software *Photoshop CS6* em conjunto com uma mesa digitalizadora *Wacom Bamboo*. Todos os processos de produção prática desse projeto (desde a elaboração dos croquis, até a criação da história em quadrinhos digital) foram executados diretamente no computador, não necessitando assim, de uma máquina de *scanner* para poder digitalizar os desenhos realizados de forma tradicional.

Deste modo alguns rascunhos iniciais da personagem foram elaborados, buscando assim, definir suas características e personalidade. Nestes rascunhos foram explorados elementos como; vestimenta, biótipo, postura, expressão facial e cor, sendo alguns dos aspectos propostos por Lopes (2009) em sua tese “As nove dimensões de design de personagens”.



Figura 4 – Croqui inicial da personagem.  
Fonte: Autoria própria (2014).

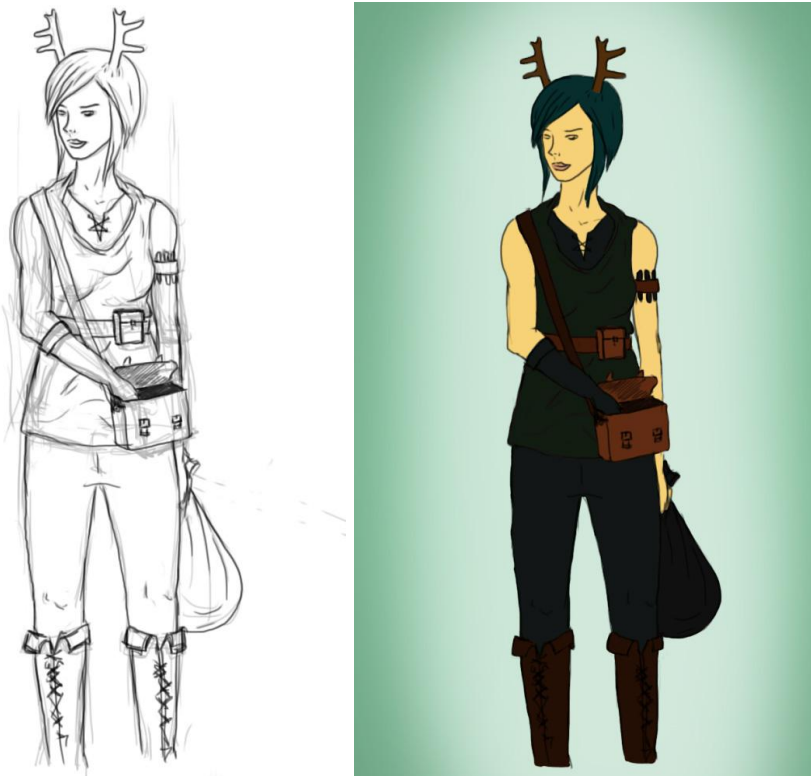


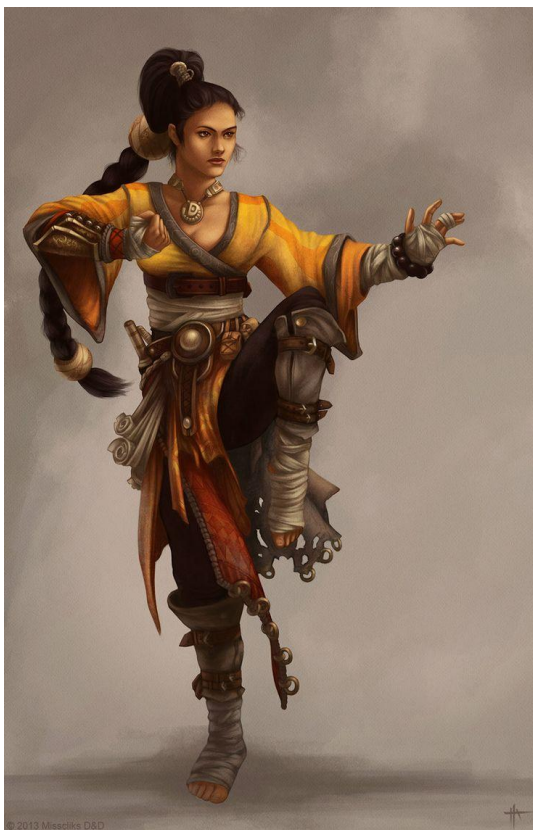
Figura 5 – Croqui e estudo de cor da personagem.  
Fonte: Autoria própria (2014).

Após o desenvolvimento destes croquis iniciais foi possível notar que o direcionamento de algumas das características criadas para a personagem dificultaria sua possível inserção em jogo, pois, além de não demonstrar o elemento terra com veemência, sua vestimenta e acessórios não permitiriam a criação de habilidades coesas.

Assim, surgiu a necessidade da elaboração de novos croquis, os quais deveriam conter algumas características da personagem que representassem sua origem da ilha de *Ionia*, a qual, dentro da história de LoL, é habitada por ninjas, samurais e monges, que buscam defender suas terras. Desta forma iniciou-se uma busca por referências de personagens *monges*, utilizados em jogos, desenhos animados e ilustrações.



Figura 6 – Personagem Tenzin, do desenho animado Legend of Korra.  
Fonte: Gabcanfly (2014)



**Figura 7 – Personagem Fe, criado por Nikolay Asparuhov.  
Fonte: Asparuhov (2014)**

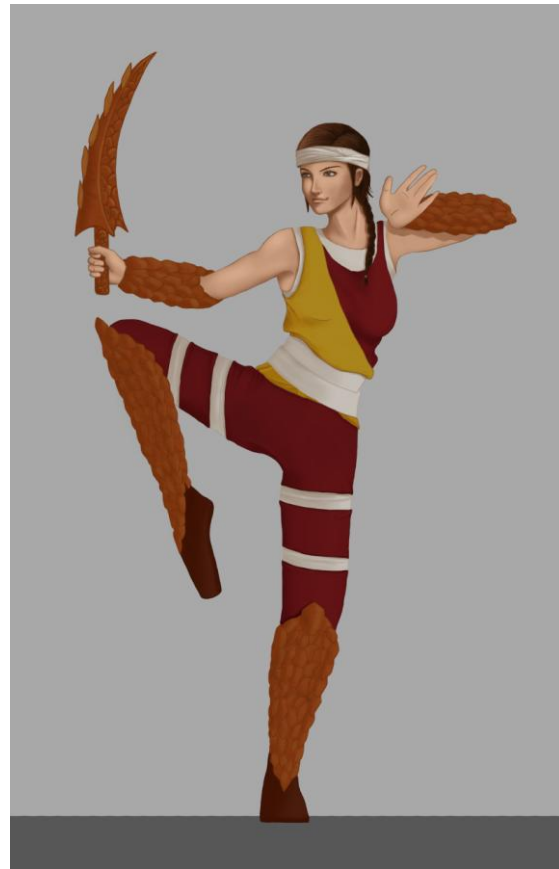
Após realizar a busca por referências visuais, representada nas figuras 6 e 7, foi possível traçar um direcionamento mais coeso para as características da personagem, pois assim, a personagem teria uma relação mais próxima com a história do jogo e com suas habilidades<sup>14</sup>.

Para a escolha do nome da Campeã, buscou-se por nomes que remetessem ao elemento terra, como nome de flores, por exemplo. Assim, o nome em inglês da flor *Dália* (*Dahlia*) foi a escolhida, pois, além de ser um nome forte, possui uma pronuncia distinta dos 121 personagens já existentes em *League of Legends*.

Com estas características desenvolvidas e o nome escolhido, alguns croquis para a Campeã foram novamente elaborados, culminando em uma personagem distinta da anterior, a qual foi representada em uma pose menos passiva, possuindo armaduras e uma espada (elementos presentes em suas habilidades).

---

<sup>14</sup> Ver apêndice E para conferir a descrição das habilidades da personagem. Estas 5 habilidades estão apresentadas em uma ordem sequencial padrão utilizada em LoL, as quais são, primeiramente; a habilidade passiva seguida das habilidades referentes as teclas Q, W, E e R.



**Figura 8 – Segundo croqui e estudo de cor da personagem Dahlia.  
Fonte: Autoria própria (2014)**

Para poder definir as cores os volumes da vestimenta da personagem, as figuras 6 e 7 foram novamente utilizadas como referência. Desta forma, identificou-se que as roupas dos personagens referenciados remetem a alguns elementos presentes nos vestuários dos monges budistas, assim, de modo a entender a constante aparição de cores vermelhas e amarelas nas imagens pesquisadas, uma breve pesquisa sobre os significados das cores na cultura budista foi realizada.

Wills (2000) afirma que uma das cores mais sagradas para a cultura budista é o amarelo, pois normalmente o Buda é retratado utilizando esta cor, a qual simboliza a renúncia, o desapego e a humildade.

“O preto, a cor complementar do branco, representa as trevas da submissão, enquanto o marrom representa a terra. O vermelho é relacionado com a vida, a criatividade e a atividade. O laranja, com o amor e a felicidade.” (WILLS, 2000, p. 19).

Deste modo foram escolhidas as 3 cores dominantes que estariam presentes na vestimenta da personagem; o amarelo (simbolizando o desapego e

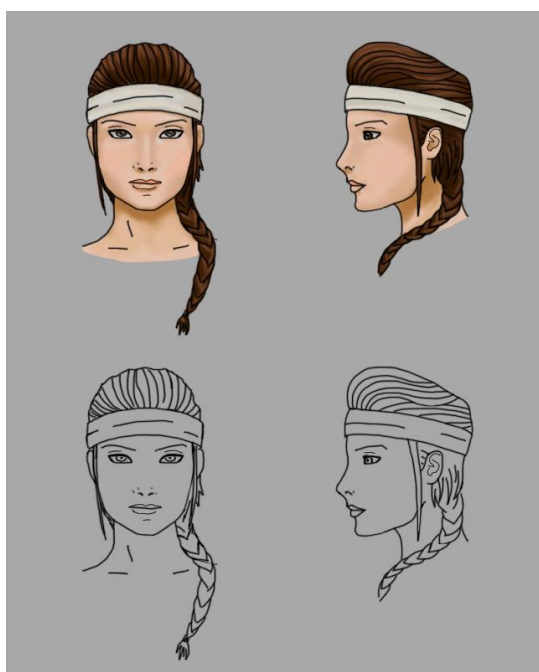
humildade), o vermelho (simbolizando a atividade) e o marrom (simbolizando a terra).

Porém, após a realização do estudo de cores da personagem (figura 8), notou-se que sua armadura e espada não estariam representando o elemento terra de maneira adequada, pois suas formas estavam muito similares a de escamas de algum animal, a qual não se enquadra na proposta do projeto. Assim, notou-se a necessidade de uma nova modelagem aos itens, visando uma maior aproximação com o elemento terra.

Também foi possível perceber que o estilo de desenho e colorização utilizado na figura 8 não seria o mais adequado para a posterior criação da HQ digital proposta neste projeto, pois para realizá-lo foi utilizado um método lento, que apresenta etapas desnecessárias e apenas atrasam o processo.

Deste modo buscou-se uma modificação no estilo do traço utilizado, visando uma simplificação nas etapas de desenho e colorização, sem perder o apelo visual do personagem.

Para poder realizar essa transformação foi necessário, inicialmente, redesenhar o rosto de Dahlia, pois este definiria o estilo de desenho escolhido para o resto do corpo e itens.



**Figura 9 – Estudo de traço e cor da personagem Dahlia.  
Fonte: Autoria própria (2014)**

Após a definição de um novo traço para o desenho, uma versão atualizada da personagem foi realizada. Para isso, utilizou-se novamente a figura 8 como referência, visando alterar os itens que fossem necessários para a adequação final do personagem ao projeto. Assim, Dahlia foi redesenhada de frente e de costas, com o objetivo de parte de este desenho ser utilizado na etapa de criação da folha de conceito da personagem.



**Figura 10 – Estudo final da personagem Dahlia.**  
**Fonte: Autoria própria (2014)**

Ao analisar a figura 10, nota-se que as mudanças necessárias, relativas à armadura, foram realizadas, assim, finalizando as etapas de criação da proposta do Campeão e croquis de direcionamento. A próxima etapa a ser produzida é a da criação da folha de conceito, utilizada no processo de produção de personagens de *League of Legends*.

Com o objetivo de criar a folha de conceito da personagem (ou *Model Sheet*, em inglês), um processo de busca por mais imagens de referências, em complemento à figura 1, foi iniciado.

Alguns desenhos e conceitos disponíveis no blog pessoal de Michael Maurino, *Senior Concept Artist* da Riot Games, foram utilizados, como base para a



criação da folha de conceito de Dahlia. A figura 11 representa a *Model Sheet* da skin *Iron Solari* da personagem Leona, de *League of Legends*.



**Figura 11 – Folha de conceito da skin da personagem Leona.  
Fonte: Maurino (2014)**

Para a criação final da folha de conceito de Dahlia<sup>15</sup>, algumas artes complementares a figura 10 foram criadas. Estas são: o redesenho da espada anteriormente criada e a apresentação da personagem sem a armadura nos braços (ilustração necessária para demonstrar a transição das habilidades da personagem no jogo).

<sup>15</sup> Ver apêndice F para conferir a folha de conceito em tamanho maior.



**Figura 12 – Folha de conceito da personagem Dahlia.  
Fonte: Autoria própria (2014)**

Com o término da criação da figura 12, as 3 etapas presentes na metodologia da Riot Games foram concluídas. (A criação da proposta do Campeão, dos croquis de direcionamento e da folha de conceito da personagem).

Como forma de apresentar este personagem para o público de jogadores de *League of Legends*, uma história em quadrinhos digital foi realizada, contando brevemente a história de Dahlia no mundo de *Runeterra*, em conjunto com a apresentação de suas habilidades como Campeã, visando atrair o público consumidor, de maneira direta e inovadora.

#### 4 EMBASAMENTOS TEÓRICOS PARA A CRIAÇÃO DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS DIGITAL

A Riot Games é uma empresa mundial, a qual não mede esforços para promover a melhor experiência possível para seus jogadores. Esses esforços se transparecem em todos os tipos de comunicação utilizados pela empresa, desde eventos mundiais, conteúdo nas redes sociais ou lançamentos de novos personagens.

Cielo (2013) em sua pesquisa sobre o método de comunicação da Riot Games Brasil identificou cinco estratégias utilizadas pela empresa, as quais são: “a) Desenvolver uma comunidade; b) Desenvolver uma comunicação própria; c) Oferecer eventos e concursos; d) Criar canais diretos de contato e co-criação com o jogador; e) Contar com a equipe mais qualificada e apaixonada por games.” (CIELO, 2013, p. 102).

Presente nessas estratégias, a Riot Games utiliza-se da constante criação de elementos transmidiáticos para a divulgação do jogo *League of Legends*, os quais ajudam a manter a criatividade e inovação dentro da empresa, buscando o desenvolvendo de uma comunicação criativa e única.

Com o objetivo de entender um pouco mais sobre o processo de lançamento de um novo campeão podemos citar Cielo (2013), o qual explica que todos os Campeões possuem um material promocional (de *Teaser*) preparado algumas semanas anteriores aos seus lançamentos. Deste modo, a Riot Games é responsável por lançar materiais que possam gerar uma identificação do público com o novo personagem.

Estes materiais mudam de acordo com cada Campeão, pois a Riot Games não segue um padrão fixo, assim, esses lançamentos são sempre realizados de maneiras distintas e criativas.

Desta forma a utilização de uma HQ digital para a apresentação da história da nova Campeã Dahlia, é um processo viável e pouco explorado pelos criadores de *League of Legends*.

Para poder criar este modo diferenciado de lançamento de personagem, é necessário, primeiramente pesquisar sobre a introdução das histórias em quadrinhos

no mundo digital, quais são suas vantagens e desvantagens perante este meio, e quais os processos possíveis para sua criação.

Com o objetivo de sanar essas dúvidas e criar um direcionamento para a continuação do projeto, um breve referencial teórico foi pesquisado.

#### 4.1 HISTÓRIA EM QUADRINHOS NO FORMATO DIGITAL

Desde o início do surgimento da civilização o homem busca novos meios de criar narrativas e de se comunicar. Algumas das formas anteriormente utilizadas pelo homem para conseguir essa comunicação foram os hieróglifos, os mosaicos, os afrescos e, séculos depois, as histórias em quadrinhos.

Vários teóricos já buscaram definir o conceito e o significado das HQs, entretanto não existe uma definição a qual seja consensual entre todos. Assim, de uma forma ampla e crítica, Scott McCloud introduz o seu livro *Reinventando os Quadrinhos* com uma definição pessoal:

O meio que chamamos histórias em quadrinhos se baseia numa ideia simples: A ideia de posicionar uma imagem após outra para ilustrar a passagem do tempo. O potencial dessa ideia é ilimitado, mas perpetuamente obscurecido por sua aplicação limitada na cultura popular. Para compreender os quadrinhos, devemos separar forma e conteúdo e ver de olhos abertos como outras eras usaram essa mesma ideia com fins esplêndidos e como é limitada a paleta de ferramentas e ideias que nossa era tem usado. (MCLOUD, 2006, p. 01-02-03).

As histórias em quadrinhos sempre tiveram o papel como suporte principal, porém desde 1980 artifícios digitais começaram a ser introduzidos ao método tradicional de criação de quadrinhos. “Usar os computadores para produzir arte é uma ideia quase tão velha quanto os próprios computadores” (MCLOUD, 2006, p. 138).

O HQ *O Homem de Ferro – Crash* criado em 1986 com roteiro de Mike Saens e produção de William Bates se auto intitula como sendo a primeira *Graphic Novel* gerada por computador. “Numa década em que raríssimas pessoas tinham um computador em casa, Crash virou o símbolo do que um computador podia produzir nas mãos de artistas arrojados.” (QUADRINHEIROS, 2013).

O site Quadrinheiros complementa o discurso afirmando que para a época, as paisagens, personagens e objetos esculpidos em pixels imensos eram revolucionários. Essa arte híbrida utilizada se aproxima muito ao visual de jogos posteriormente criados, como o jogo *Myst* de 1991 ou o jogo *Doom* de 1993.



Figura 13 – Capa do HQ Homem de Ferro – Crash  
Fonte: Quadrinheiros (2014)

Com o passar das décadas o Disquete e o CD-ROM passaram a ser utilizados amplamente como suporte para histórias em quadrinhos. Devido a fácil transportabilidade, esses meios se tornaram um concorrente para o papel. “O CD-ROM trouxe consigo também a possibilidade de armazenamento e utilização de novos recursos de multimídia, suplementando a base visual dos quadrinhos com efeitos sonoros, movimento e interatividade.” (EVANGELISTA; GONÇALVES; BRAVIANO, 2013, p. 04-05).

Após o advento da internet, os CDs (e anteriormente o Disquete) passaram a entrar em desuso. Muitas das informações multimidiáticas passaram a ser armazenadas nos próprios computadores pessoais ou em redes interligadas. As informações puderam ser transferidas em segundos para vários computadores conectados através do mundo.

Como outras mídias, as histórias em quadrinhos passaram a se utilizar dessa nova tecnologia. Atualmente a criação de quadrinhos em formato 100% digital é uma

tendência, com o aprimoramento dos meios digitais, essa relação se torna cada vez mais estreita.

Um dos fatores para a ascensão dessa tendência é o baixo custo necessário para produções online. Villas-Boas evidencia que para qualquer publicação impressa é necessário um alto investimento monetário: “O alto custo do processo (incluindo tanto a impressão propriamente dita quanto a preparação das matrizes e a realização de provas) torna seu uso uma exclusividade das grandes corporações” (VILLAS-BOAS, 2008, p. 100).

Entretanto Santos (2012), complementando Sabin (2000) cita algumas críticas em relação à transposição dos quadrinhos físicos para o meio digital. Primeiramente Santos relata sobre a ausência de sensações táteis e olfativas nos HQs digitais, em seguida afirma sobre a dificuldade de localizar um quadrinho ao meio de tantos sites e arquivos existentes.

O autor também menciona sobre o obstáculo de se obter retorno financeiro por estes meios (através de publicidade ou pagamento pelo download do HQ). Por fim, Santos disserta sobre a dificuldade de acessar algum conteúdo depois que este é retirado da internet. Entretanto, sem a necessidade de uma editora e dos custos de produção, a mídia digital tem se propagado de forma acelerada.

Para se criar um quadrinho no formato digital é possível seguir dois processos: Um deles é apenas a digitalização de uma HQ realizada de forma convencional (produzida no papel, utilizando lápis e tinta) o qual pode ser inserido em algum site ou transferido por rede. O outro processo é a confecção do HQ diretamente no computador, utilizando *tablets* para o desenho e *softwares* específicos. Neste último caso, as HQs são chamadas de “HQtrônicas, webcomics, cybercomics ou net comics”. (SANTOS, 2012, p. 119).

Atualmente estes utensílios são utilizados para todos os tipos de criações no meio digital. Em empresas voltadas para a criação de quadrinhos essa tecnologia complementa o método tradicional. “As cores e as letras das revistas do grande mercado vêm sendo inseridas rapidamente por sistemas digitais, com resultados surpreendentemente sutis em muitos casos.” (MCCLLOUD, 2006, p. 140).

## 5 CRIAÇÃO DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS DIGITAL

Para a criação da história em quadrinhos digital proposta neste projeto, levou-se em consideração certos elementos constitutivos das narrativas sequenciais, estes são: elementos visuais, como diagramação e cores; elementos verbais, como a escolha de onomatopeias, textos e títulos; e elementos narrativos, como personagens, tempo e espaço. (SANTOS; CORRÊA; TOMÉ, 2012)

Esta HQ digital foi criada diretamente no computador, em um processo 100% digital. Os *softwares Photoshop CS6 e Illustrator CS5*, foram utilizados para realizar esta etapa, em conjunto com uma mesa digitalizadora *Wacom Bambo*.

Este processo resultou na criação de uma história em quadrinhos de 3 páginas, contendo de dois a sete quadros por página, ilustradas, letradas e coloridas de modo digital.

### 5.1 FORMATO

Antes de iniciar a criação de uma HQ digital, é necessário saber onde e como estes conjuntos de imagens serão inseridos, pois as formas de inserção de uma HQ digital na internet são muito variadas, deste modo podemos encontrar *webcomics* espalhadas por toda a *rede*, sendo em blogs pessoais, sites de entretenimento e etc.

Como este projeto objetiva a criação de uma HQ para uma proposta de apresentação da personagem Dahlia, o quadrinho será inserido em um *layout* comumente utilizado pela Riot Games em lançamentos de personagens. A figura 14 demonstra o *layout* mencionado, sendo utilizado para a divulgação do Campeão *Gnar*.

Nesta figura é possível analisar que o *layout* possui uma “caixa” central, onde a ilustração do personagem foi inserida. Esta é a área em que a história em quadrinhos produzida para este projeto também será inserida.

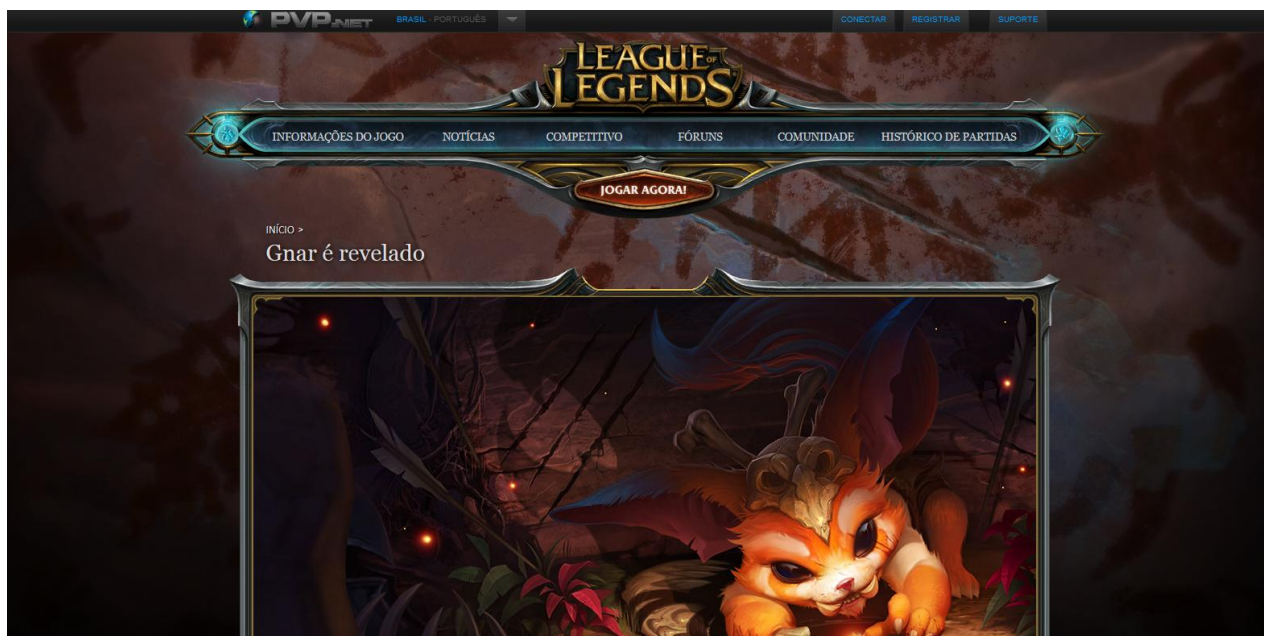


Figura 14 – Página de lançamento do personagem Gnar.  
Fonte: League of Legends Brasil (2014)

A HQ final foi desenvolvida em 3 páginas, as quais foram posteriormente alinhadas verticalmente, buscando a criação de um quadrinho em tela infinita. Este conceito é apresentado por McCloud (2006), o qual o leitor se utiliza da barra de rolagem para gerar um quadro único, composto por vários quadros menores.

Neste processo utilizou-se a HQ digital *The Deal*<sup>16</sup>, escrito por Gerardo Preciado e desenhado por Daniel Bayliss, como referência.

Para que as páginas finais caibam no espaço proposto, proporcionalmente, sem perder nenhuma qualidade, a HQ foi produzida nas medidas 1154 x 1633 *pixels* e posteriormente inserida no *layout* com as medidas 972 x 1375 *pixels*, em 72*dpi*, na escala de cor RGB.

## 5.2 NARRATIVA

Após a definição das medidas a serem utilizadas na arte final, uma narrativa para a personagem foi desenvolvida. Nesse processo buscou-se entender mais sobre a história de *League of Legends*<sup>17</sup>, sobre os conflitos de *Ionia x Noxus*<sup>18</sup>, e

<sup>16</sup> <<http://moonheadpress.blogspot.co.uk/2013/11/the-deal.html?sref=fb>> Acesso em 20 ago 2014.

<sup>17</sup> Ver anexo A (IGN, 2013) para ler a história de *League of Legends*, em inglês.

<sup>18</sup> Ver anexo B (Priori, 2013) para ler sobre os conflitos de *Ionia x Noxus*.



como essas histórias poderiam servir de suporte para a apresentação da personagem Dahlia.

Após estes estudos, um roteiro de apoio para a criação da HQ digital foi desenvolvido (figura 15), porém, visando a melhor forma de expressar a história elaborada, algumas modificações ao roteiro inicial foram realizadas durante o processo de ilustração e inserção dos textos.

#### *Roteiro narrado por Dahlia*

**Quadro 1:** Eu nasci a meio a destruição

**Quadro 4:** Por isso busco justiça

**Quadro 5:** Durante toda a minha vida fui treinada por Wukong e Ireliã, para poder defender as terras de Ionia.

**Quadro 6:** Através de seus ensinamentos aprendi a dominar a terra, e a uso como minha aliada.

**Quadro 7:** Agora estou pronta para entrar nos Campos da Justiça e lutar pelo meu povo.

**Quadro 8:** Eu me chamo Dahlia, a defensora de Ionia.

**Figura 15 – Roteiro inicial da HQ.**  
**Fonte: Autoria própria (2014)**

Analisando o roteiro, é possível identificar que a criação da HQ foi amplamente baseada na elaboração das imagens, como meio de auxílio para a narrativa da história.

### 5.3 PROCESSO DE ILUSTRAÇÃO

Após a criação da personagem, a definição da área a ser trabalhada e a elaboração de uma narrativa que direcionasse a história de Dahlia, foi possível iniciar o processo de ilustração da história em quadrinhos digital.

Este processo iniciou-se com a criação dos coquis de apoio da HQ, os quais contêm os estudos de pose dos personagens e da localização dos textos a serem inseridos.



Figura 16 – Croqui da página 1 da HQ.  
Fonte: Autoria própria (2014)



Figura 17 – Croqui da página 2 da HQ.  
Fonte: Autoria própria (2014)

Entretanto, a página 3 não possui croquis de estudo de poses, pois representa uma adaptação de duas ilustrações criadas pela Riot Games para ilustrar a ilha de *Ionia* e a cidade de *Noxus*, as quais estão representadas nas figuras 18 e 19.



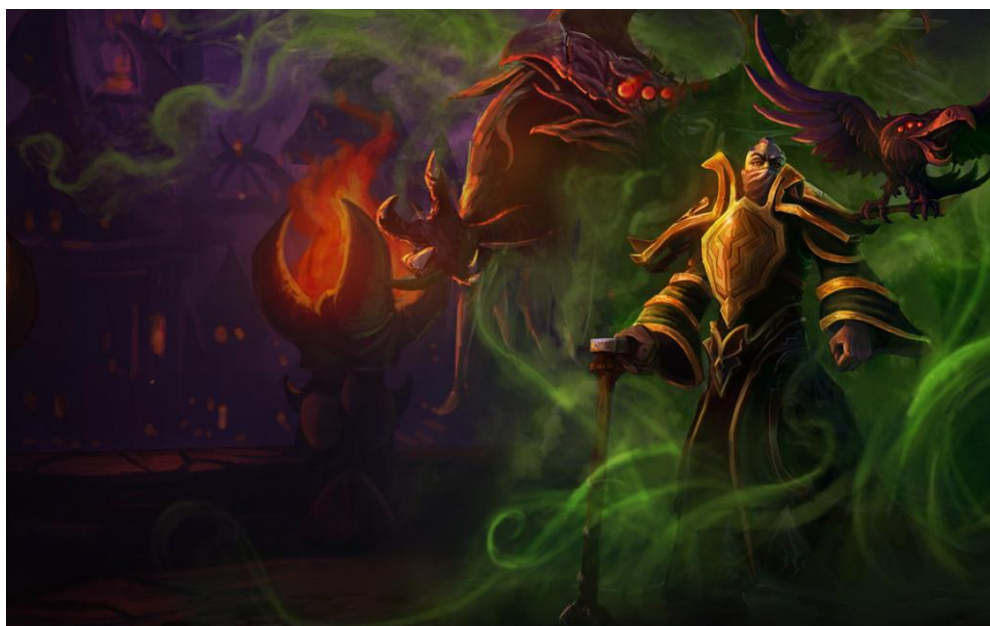
**Figura 18 – Ilha de Ionia.**  
**Fonte: League Of Legends Wikia (2014)**



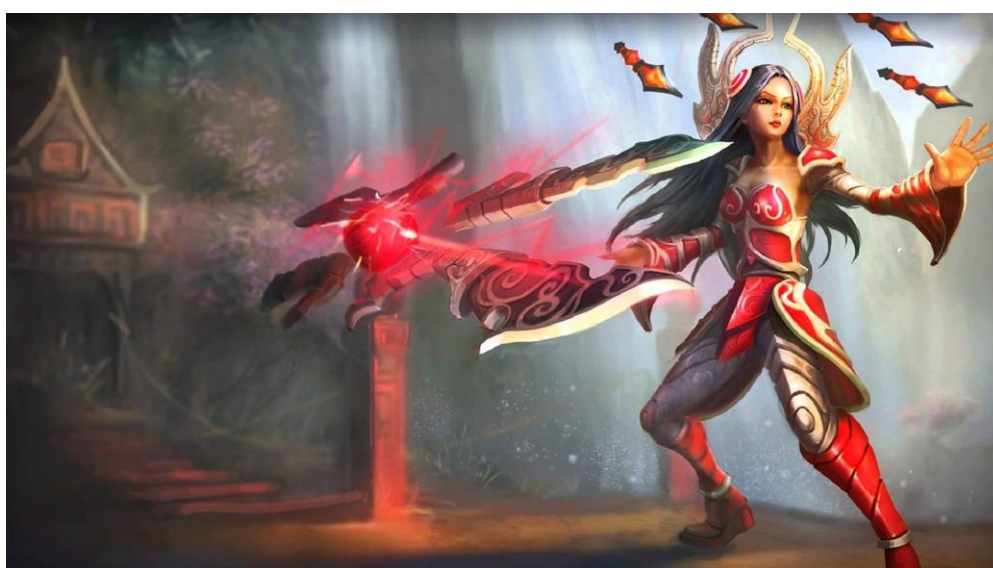
**Figura 19 – Cidade de Noxus.**  
**Fonte: League Of Legends Wikia (2014)**

Ao finalizar os croquis das páginas necessárias, iniciou-se o processo de “limpeza” das linhas e definição das formas. Este processo é chamado de *arte-finalização*, o qual, após ser realizado, gera o direcionamento para o processo de colorização do HQ digital.

Para poder completar esta etapa de arte-finalização, uma nova pesquisa de referências visuais foi necessária, pois os personagens *Swain*, *Irelia* e *Wukong* (criados pela Riot Games) fazem parte da narrativa da HQ. Com o objetivo de manter as características destes personagens, no intuito de aproximar ainda mais o público alvo com a história desenvolvida, as figuras 20, 21 e 22 foram utilizadas como referências.



**Figura 20 – Arte do personagem Swain.**  
**Fonte: League Of Legends Wikia (2014)**



**Figura 21 – Arte da personagem Irelia.**  
**Fonte: League Of Legends Wikia (2014)**



**Figura 22 – Arte do personagem Wukong.  
Fonte: League Of Legends Wikia (2014)**

O processo de estudo das poses e do desenvolvimento destes três personagens foi realizado em conjunto com a arte-finalização da HQ, a qual passou a ser produzida logo após a pesquisa deste breve referencial visual.

Na figura 23 é possível analisar a inserção do personagem criado para o jogo LoL, em conjunto com os personagens desenvolvidos para a HQ. O segundo quadro desta primeira página exemplifica este processo claramente, mostrando a junção do personagem *Swain* com os outros personagens criados.



**Figura 23 – Croqui e arte final da página 1 da HQ.**  
**Fonte: Autoria própria (2014)**

Com o objetivo de dar continuidade ao projeto, a arte-finalização das páginas 2 e 3 foram finalizadas em sequência.



Figura 24 – Arte final da página 2 da HQ.  
Fonte: Autoria própria (2014)



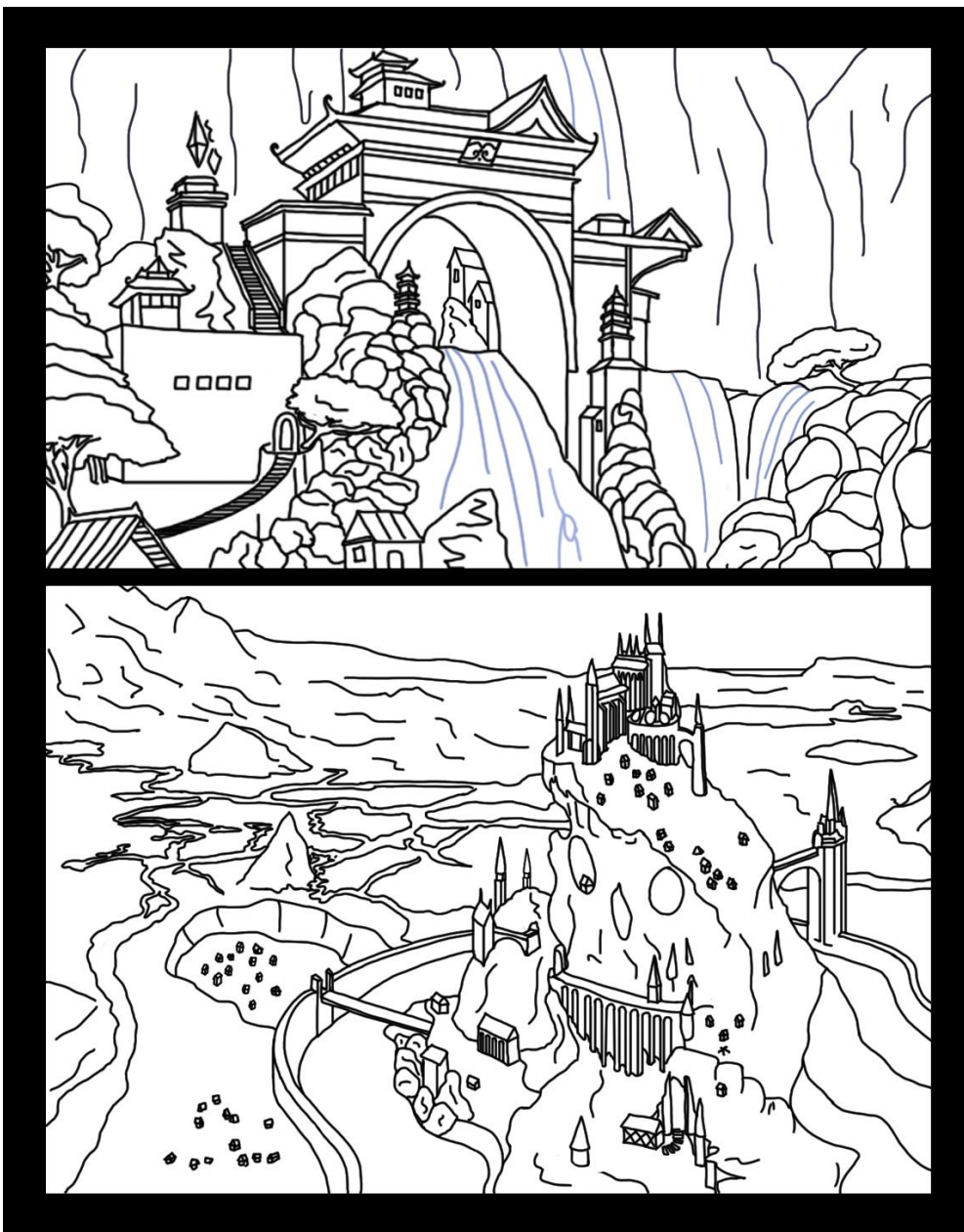


Figura 25 – Arte final da página 3 da HQ.  
Fonte: Autoria própria (2014)

## 5.4 TIPOGRAFIA

Após uma breve pesquisa e seleção de algumas fontes tipográficas, a fonte escolhida para ser utilizada na história em quadrinhos foi a Digital Strip, desenvolvida por Nate Piekos<sup>19</sup> com o objetivo de utilizá-la especificamente para as falas dos quadrinhos.

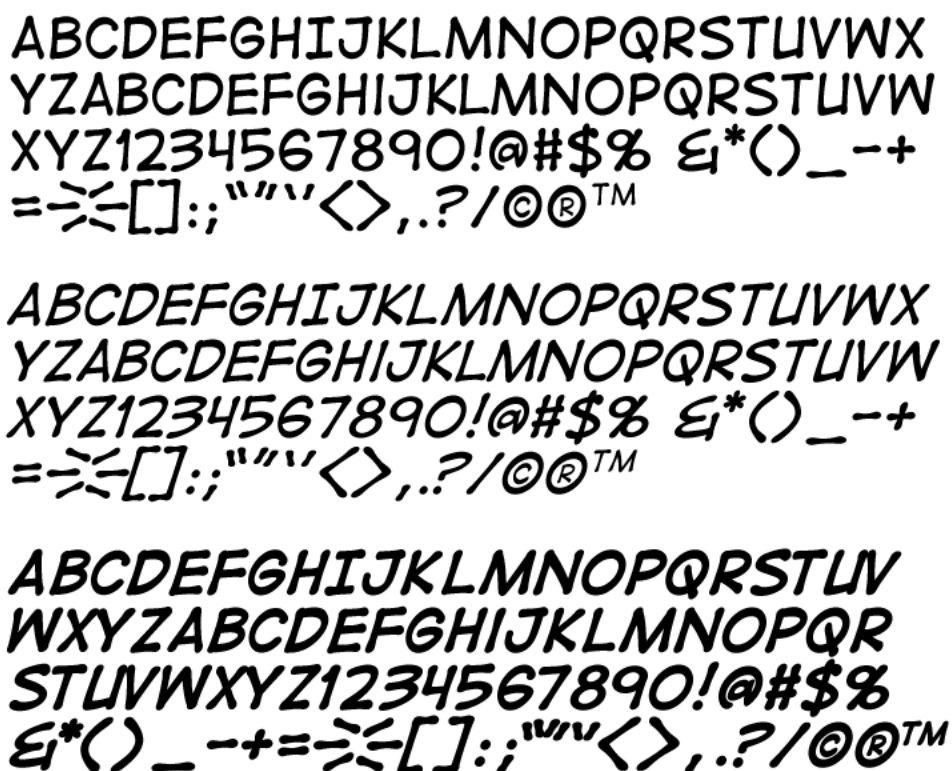


Figura 26 – Fonte tipográfica Digital Strip.  
Fonte: Piekos (2013)

As onomatopeias existentes foram realizadas de forma manual, portanto nenhuma tipografia foi selecionada para criá-las.

## 5.5 ENQUADRAMENTO DA FALA

O ato de representar o som através do uso de balões é um recurso que busca ilustrar a fala. “À medida que o uso dos balões foi se ampliando, seu contorno passou a ter uma função maior do que de simples cercado para a fala. Logo lhe foi

<sup>19</sup> Tipógrafo, letrista e designer, dono do site [www.blambot.com](http://www.blambot.com).

atribuída a tarefa de acrescentar significado e de comunicar a característica do som à narrativa.” (EISNER, 1999, p. 27)

Para melhor entender o uso correto dos balões e suas variantes, um tutorial criado por Piekos (2013) foi utilizado como referência. As figuras 27, 28, 29, e 30 representam os balões utilizados na HQ e sua correta aplicação.



**Figura 27 – Cauda do balão.**  
Fonte: Piekos (2013)

Na figura 27 Piekos (2013) afirma que a cauda do balão deve ser apontada, preferencialmente, para a boca de um personagem, como se uma linha invisível ligasse o fim da cauda a sua cara. Deve-se evitar, se possível, apontar a cauda para uma área qualquer do personagem (como sua mão, perna, etc). A cauda deve terminar em cerca de 50-60% da distância entre o balão e a cabeça do personagem.



**Figura 28 – Negrito.**  
Fonte: Piekos (2013)

A figura 28 se refere às fontes em negrito, as quais quase sempre aparecem em conjunto com o itálico. Normalmente o negrito/itálico é utilizado para dar ênfase a uma palavra.



Figura 29 – Balões estourados.  
Fonte: Piekos (2013)

Os balões estourados (representados na figura 29) normalmente são utilizados quando alguém está gritando em seu diálogo. Eles tentem a ser mais irregulares e caóticos do que os balões tradicionais. Os balões estourados muitas vezes são usados com certas palavras ampliadas ou sublinhadas, para dar ainda mais ênfase. Uma variante menos energética desde balão é o balão regular com uma pequena explosão no encontro da cauda com o balão.



Figura 30 – Legendas.  
Fonte: Piekos (2013)

A figura 30 representa os cinco tipos de legendas existentes nos quadrinhos: Localização e Tempo, Monólogo Interior, Faladas e Editoriais. As legendas Localização e Tempo podem ser apresentadas na mesma fonte que o diálogo, só

que dentro de uma caixa de legenda e em itálico. Alternativamente elas podem ser fontes sem serifa apresentadas em forma de blocos, para indicar carimbos de locais e tempos. Em muitos casos, estes estão em itálico e pode ser minúsculas, bem como ter capitulares ou contornos.

As legendas do Monólogo Interior, em grande parte substituem os balões de pensamento, elas representam a voz interior de um personagem, sendo tipicamente em itálico. As legendas Faladas são o discurso vocalizado de um personagem que está fora do quadrinho. Estes não aparecem em itálico, porém, fazem o uso especial de aspas. Finalmente, as legendas Editoriais apresentam a voz do escritor ou editor, e também aparecem em itálico.

A página 1 da HQ apresenta a aplicação deste estudo, de forma concreta e objetiva.



Figura 31 – Aplicação dos balões e tipografia na página 1 da HQ.  
Fonte: Autoria própria (2014)

## 5.6 COLORIZAÇÃO

O processo de colorização digital dominou o mercado atual de quadrinhos, pois possui a facilidade da execução de testes rápidos direto no desenho final, sem a possibilidade de estragá-lo.

Atualmente, muitos dos coloristas trabalham através de uma etapa chamada de *flat coloring*, o qual é o processo de pintura das cores bases (sem nenhum degrade ou variância), com o objetivo de organizar as formas e facilitar suas seleções posteriores através de *softwares* específicos.

Assim, os objetos que aparecem mais de uma vez na página são coloridos com a mesma cor, deste modo o colorista consegue selecionar todos os objetos de uma única vez e mudar a cor de todos facilmente, caso necessário.

Outro benefício de se trabalhar através das cores *flats* é o fato de se poder bloquear as cores que não estão sendo trabalhadas no momento, assim, o colorista não precisa se preocupar em pintar apenas uma área delimitada, pois as outras cores não serão afetadas.

Para realizar a colorização da HQ da personagem Dahlia, foram aplicadas inicialmente as cores *flats* com o objetivo de delimitar os objetos (figuras 32, 33 e 34). Em seguida a colorização final foi realizada, buscando, nesta etapa, a inserção de elementos que dessem mais vida a história, como a aplicação de luz e sombra, contra luz e etc (figuras 36, 38 e 39).



Figura 32 – Aplicação das cores flats na página 1 da HQ.  
Fonte: Autoria própria (2014)



Figura 33 – Aplicação das cores flats na página 2 da HQ.  
 Fonte: Autoria própria (2014)

Neste processo as cores utilizadas não precisam representar as cores reais que aparecerão na versão final do quadrinho. Muitos profissionais preferem que as cores sejam destoantes da realidade, pois afirmam que assim, o processo de *renderização*<sup>20</sup> da cor torna-se mais fácil.

<sup>20</sup> O processo de *renderização* é a etapa da colorização realizada após a aplicação das cores *flats*, onde as cores e volumes são trabalhados, visando um produto mais atrativo.



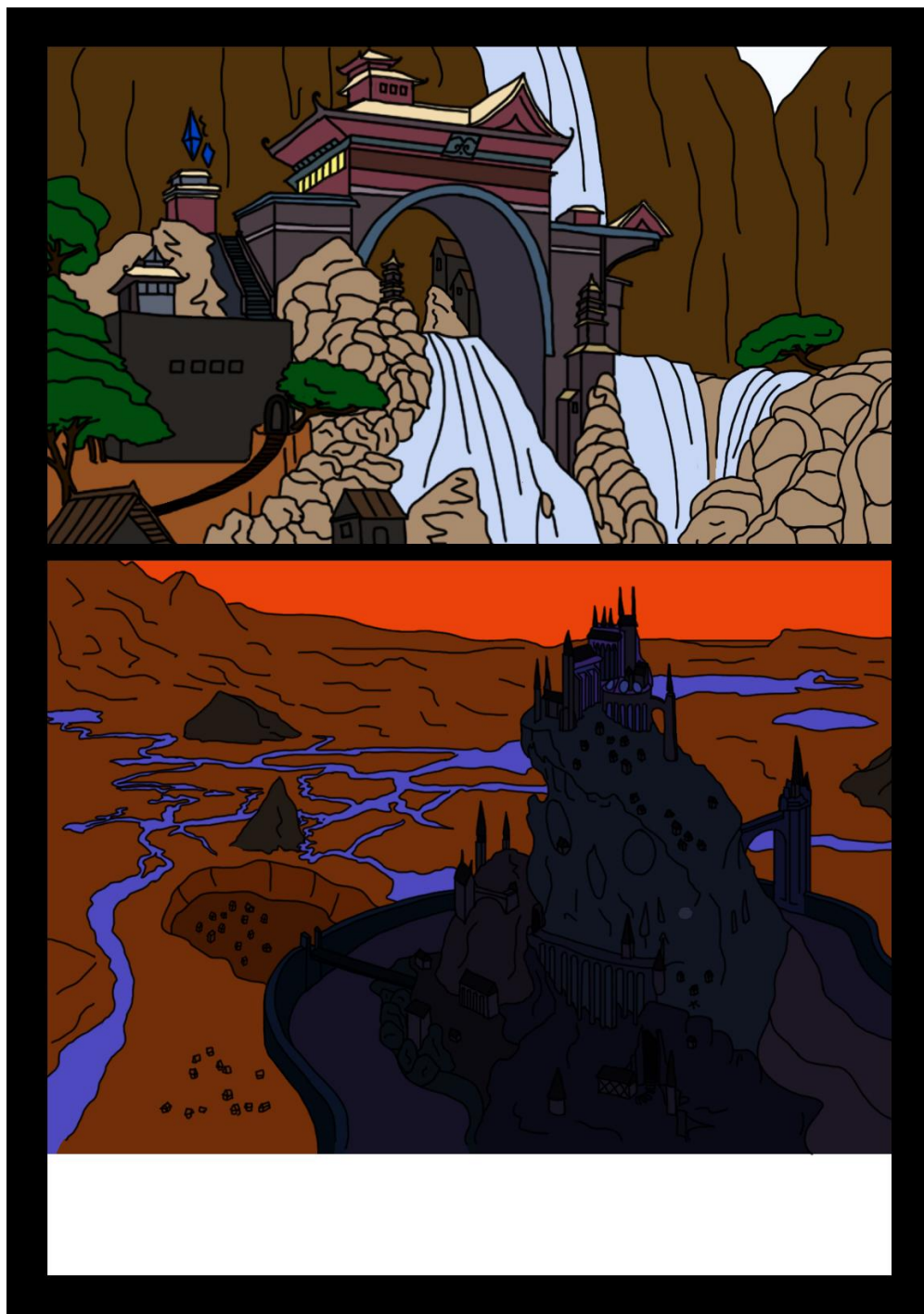


Figura 34 – Aplicação das cores flats na página 3 da HQ.  
Fonte: Autoria própria (2014)

Após a finalização deste processo a etapa de *renderização* se iniciou, onde os conhecimentos adquiridos em teoria da cor foram aplicados.



Figura 35 – Comparação dos processos de colorização da página 1 da HQ.  
 Fonte: Autoria própria (2014)

Ao analisar a figura 35, nota-se que a aplicação de forma correta da colorização pode ajudar a transmitir as sensações desejadas pelo autor.

Neste caso, é possível perceber que todos os quadros se passam em um período próximo de tempo, onde a ambientação é noturna e que as chamas laterais presentes direcionam o foco de luz.



Figura 36 – Página 1 da HQ finalizada.  
Fonte: Autoria própria (2014)

Para a colorização da página 1 buscou-se também utilizar cores complementares entre si, como é o caso da escolha da cor roxa para o vestido da personagem do segundo quadro, pois é complementar da cor verde, fortemente presente neste mesmo quadro (figura 37).



**Figura 37 – Circulo cromático de cores complementares.**  
**Fonte: Autoria própria (2014)**

Deste mesmo modo, a cor azul aparece em contraste com a cor laranja, nos quadros 3 e 6, pois também são complementares entre si.

Este processo foi realizado nas páginas seguintes da HQ, de modo que as cores utilizadas fossem aplicadas para representar o posicionamento de espaço/tempo da história nos quadrinhos e as emoções desejadas.



Figura 38 – Página 2 da HQ finalizada.  
Fonte: Autoria própria (2014)



Figura 39 – Página 3 da HQ finalizada.  
Fonte: Autoria própria (2014)

Após a etapa de *renderização*, buscou-se saber se todos os valores tonais<sup>21</sup> da HQ estavam corretos. Deste modo, todas as páginas tiveram suas cores transformadas em escala de cinza, momentaneamente.

<sup>21</sup> Para certificar se as cores utilizadas estão dando o destaque correto aos elementos necessários, a conferência dos valores tonais da imagem é necessária. Para isso, a ilustração é transposta para a escala de cinza, com o objetivo de analisar a variação dos tons da imagem.



Figura 40 – Páginas 1 e 2 em escala de cinza.  
 Fonte: Autoria própria (2014)



Figura 41 – Página 3 em escala de cinza.  
 Fonte: Autoria própria (2014)

Após esta última verificação, foi possível averiguar que os objetos selecionados estavam com o destaque desejado na maioria dos quadros, atingindo assim, o objetivo da criação de uma história em quadrinho digital para a apresentação da personagem Dahlia.

## 5.7 DIAGRAMAÇÃO

Para realizar um lançamento impactante de um personagem, a Riot Games utiliza-se de elementos diferenciados os quais buscam atrair a atenção de seu público. Vários destes elementos estão ligados ao cuidado e inovação de seus produtos, os quais normalmente são criados em conjunto com a aplicação de conceitos do design gráfico, visando atingir bons resultados perante o seu público consumidor.

Este processo quando utilizado corretamente torna-se um fator de agregação em várias áreas e modelos de negócios, sendo uma etapa de investimento essencial para quem busca inovação e diferenciação em seus produtos. O livro da Bienal de Design Curitiba evidencia esses benefícios.

Isso é válido para empresas de todos os portes e setores, que devem passar a utilizar o design como ferramenta inovadora para elevar a competitividade, permeando todo o processo industrial, desde o planejamento até a produção, a distribuição e o marketing. (BIENAL BRASILEIRA DE DESIGN, 2010, p.12)

Villas-Boas (2003, p. 06) complementa esse pensamento afirmando que a função do Design Gráfico é a de transcrever a mensagem a ser transmitida, independente da forma comunicacional.

Esta mensagem, entretanto, deve ser transmitida com clareza e direcionada a quem a receberá, buscando sempre um resultado positivo. Hollis (apud Ogliari, 2011, p. 27) afirma que as necessidades particulares do designer ou de seu cliente não podem ser colocadas a frente das necessidades do público-alvo, assim os sinais e escolhas gráficas utilizadas devem ser claros e legíveis para o seu receptor.

Desta forma a Riot Games sempre mantém em mente qual é o seu público alvo e como este vai interagir com um novo produto apresentado.



Nesta etapa de criação buscou-se revisar os objetos anteriormente produzidos para este projeto. Deste modo, notou-se a necessidade de criação de uma nova ilustração, de modo a completar a forma de apresentação da HQ da personagem Dahlia.

Assim, a figura 42 foi elaborada, com o intuito de introduzir a HQ em seu *layout* final e atuar como imagem de apresentação de Dahlia na tela de *login* inicial do jogo *League of Legends*.

Esta tela de *login* do jogo LoL é vista por todos os seus jogadores ativos, sendo o principal meio de divulgação do lançamento de um novo personagem, podendo assim, direcionar o público ao site principal do jogo, o qual apresentaria a HQ da Campeã.

Esta ilustração foi criada para representar o confronto político existente entre a ilha de *Ionia* e a cidade de *Noxus*. Neste caso *Ionia* está representada pelas personagens Irelia e Dahlia, e *Noxus* está representada pelo personagem Swain.



**Figura 42 – Imagem de introdução da personagem Dahlia finalizada.**  
Fonte: Autoria própria (2014)

As figuras 43, 44 e 45 demonstram o desenvolvimento de criação desta nova ilustração.



**Figura 43 – Croqui da ilustração adicional.**  
**Fonte: Autoria própria (2014)**



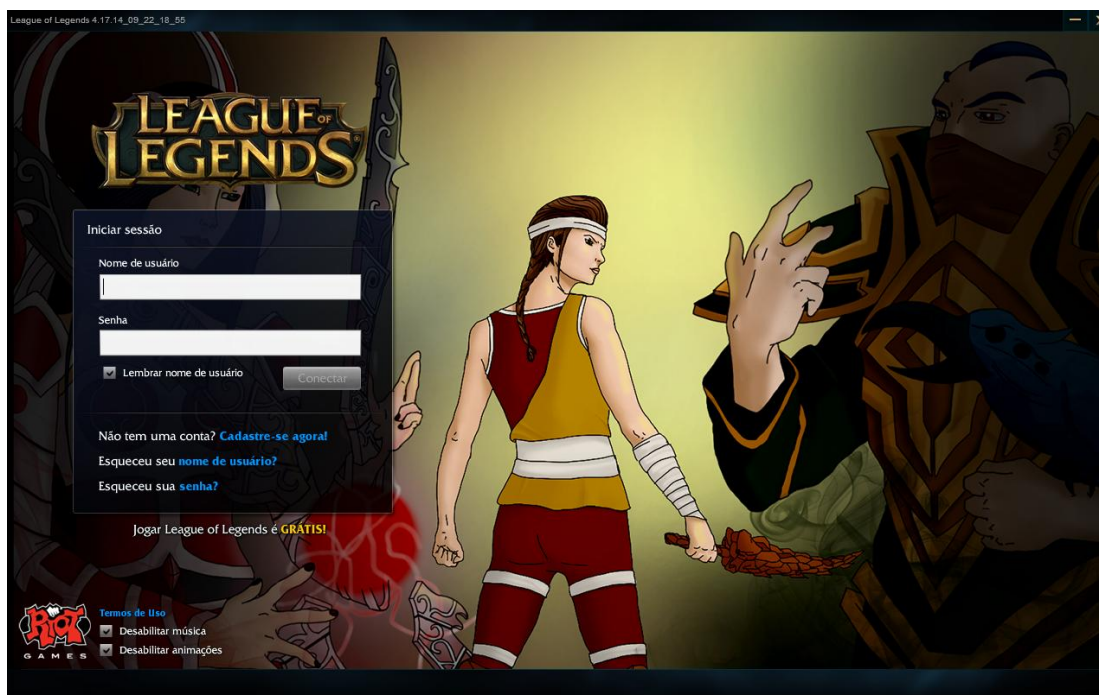
**Figura 44 – Arte final da ilustração adicional.**  
**Fonte: Autoria própria (2014)**



**Figura 45 – Cores flats da ilustração adicional.**  
**Fonte: Autoria própria (2014)**

Para a inserção desta imagem à tela de *login* do jogo, foi de fundamental importância destacar a personagem Dahlia, de modo a manter o direcionamento necessário para o lançamento final da personagem.

Após a criação da figura 46 o processo de diagramação foi iniciado, de modo a finalizar a proposta metodológica inicial.



**Figura 46 – Tela de login de League of Legends.**  
**Fonte: Autoria própria (2014)**

Para a produção efetiva da diagramação das imagens no *layout* selecionado, a personagem Dahlia foi “retirada” da ilustração da figura 42, e utilizada como imagem introdutória da HQ. Em seguida, as páginas finais da história em quadrinhos foram alinhadas na vertical, de modo a criar uma sequência em tela contínua.

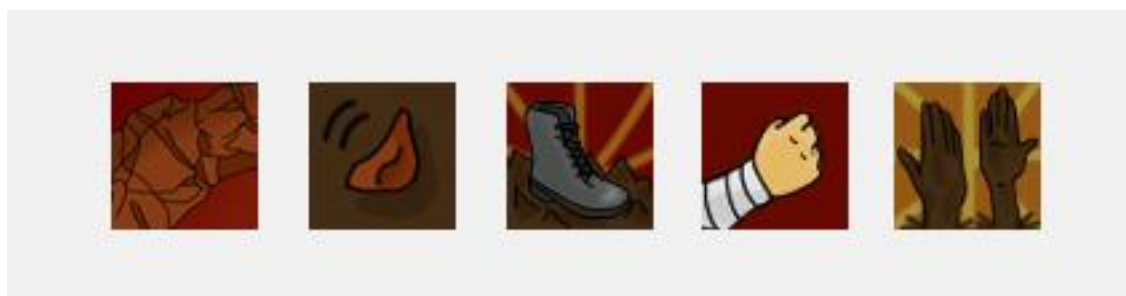


Figura 47 – Layout da HQ final.  
Fonte: Autoria própria (2014)

Após a apresentação da história da personagem em HQ o nome da Campeã, *Dahlia - a guerreira de Ionia* -, é representado em destaque. As fontes tipográficas utilizadas para esse processo foram; *Episode 1* (serifada) e *Helvetica Neue* (sem serifa)<sup>22</sup>.

De modo a finalizar a apresentação, as habilidades de Dahlia são apresentadas brevemente, objetivando um maior conhecimento da personagem perante o público.

Para isso ícones, que são utilizados para ilustrar as habilidades dos personagens em LoL, foram criados para as habilidades de Dahlia.



**Figura 48 – Ícones das habilidades de Dahlia.**  
**Fonte: Autoria própria (2014)**

Ao finalizar a diagramação pode-se notar que o resultado obtido foi um produto que está de acordo com a metodologia de produção da Riot Games, pesquisada neste projeto, o qual lança de forma criativa uma nova personagem produzida para o jogo *League of Legends*.

---

<sup>22</sup> Ver apêndice G para conferir a diagramação final em tamanho maior.

## 6 CONCLUSÃO

No decorrer deste projeto foi possível perceber que as pesquisas no âmbito dos jogos digitais, design de personagens e história em quadrinhos digital foram essenciais para o desenvolvimento do produto final.

A realização das entrevistas com os *Concept Artist* e *3D Character Artists* da Riot Games foi uma etapa de grande importância, pois gerou uma aproximação real da metodologia utilizada na empresa com a metodologia realizada no projeto.

Desta forma foi feito um amplo estudo sobre as características e personalidade da Campeã a ser desenvolvida. Para isso a história do jogo *League of Legends* foi lida e analisada, em conjunto com a história de vários personagens já existentes no jogo. Porém, mesmo através deste estudo, a ideia inicial não se adequou ao jogo, sendo assim, indispensável recomeçar o processo de criação.

Nesta etapa do projeto foi possível perceber que para criar um personagem inovador em um jogo já estruturado é necessário entender a fundo o jogo e seus personagens existentes, pois muitos aspectos devem ser levados em consideração, além do visual. Estes aspectos incluem jogabilidade, coerência com a narrativa e conhecimento dos possíveis significados da personagem (como o adquirido através da pesquisa dos significados das cores na cultura budista).

Assim, como em qualquer projeto de design, para criar um personagem é indispensável conhecer o seu cliente e suas necessidades, pois o objeto a ser desenvolvido deve estar em total concordância com a proposta do contratante.

Para este projeto foi de grande importância aprimorar o conhecimento sobre ilustração e, principalmente, sobre as proporções da figura humana feminina. Deste modo notou-se a dificuldade de se desenhar o mesmo personagem repetidas vezes mantendo suas principais características de forma a serem facilmente reconhecíveis.

A utilização de um *tablet digitalizador* foi um dos elementos que mais demandou tempo de aprendizagem, pois ilustrar de forma digital é um processo muito diferente da forma tradicional, o qual necessita de horas de prática até poder utilizar esta ferramenta corretamente e conseguir criar linhas suaves para a ilustração. Deste modo, este foi um dos elementos que mais gerou agregação técnica para o projeto.

A pesquisa realizada para a criação da história em quadrinhos digital demonstrou um amplo mundo teórico existente, o qual normalmente fica longe dos olhos de quem é apenas um leitor, gerando assim, novos referenciais para futuros projetos.

Este estudo demonstrou um grande desenvolvimento teórico e prático, os quais complementaram os conhecimentos anteriormente adquiridos no curso de Tecnologia em Design Gráfico da UTFPR. Áreas como ilustração, utilização de *softwares*, teoria da cor e projeto gráfico foram amplamente desenvolvidas, resultando na possível realização deste projeto.

## REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn; MARTINS, J.; NEVES, I. B. C. N. **A crescente presença da narrativa nos jogos eletrônicos**. In: VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment. PUC, Rio de Janeiro, 2009.

ASPARUHOV, Nikolay. **Fe**. 2014. Disponível em: <<http://nikolayasparuhov.deviantart.com/art/Fe-402296476>>. Acesso em: 27 ago 2014.

BIENAL BRASILEIRA DE DESIGN. **Bienal Brasileira de Design 2010 Curitiba**. 1. ed. Curitiba: Centro de Design Paraná, 2010. Disponível em: <[http://www.cbd.org.br/wp-content/uploads/2013/02/Catalogo\\_Bienal\\_2010\\_1.pdf%20](http://www.cbd.org.br/wp-content/uploads/2013/02/Catalogo_Bienal_2010_1.pdf%20)>. Acesso em: 13 ago 2014.

CARVALHO, Leão. **Riot Games: League of Legends é o mais jogado no Brasil**. Entrevista cedida ao website Finalboss, 2013. Disponível em: <<http://www.finalboss.com/fb5/ctu.asp?cid=80391>>. Acesso em: 11 nov 2013.

CIELO, Matheus dos Santos. **A comunicação da Riot Games Brasil**. Passo Fundo, 2013. Disponível em: <<http://repositorio.upf.br/xmlui/handle/123456789/330>>. Acesso em: 13 ago 2014.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

EVANGELISTA, Eduardo; GONÇALVES, Berenice Santos; BRAVIANO, Gilson. **Percepção de imagem e tempo nos quadrinhos digitais**. UFSC, 2013

FERNANDES, Paulo. **Entrevista: Paulo Fernandes, diretor executivo da Riot Brasil (League of Legends)**. Brasil Game Show, 2012. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=PYWehFns1bs>> Acesso em: 13 ago 2014.

FERNANDEZ, Amyris. **A Comunicação Mediada por Interfaces Digitais: a interação humana com os jogos digitais em celulares**. São Bernardo do Campo. 2007.

GABCANFLY. **Tenzin**. 2014. Disponível em: < <http://gabcanfly.files.wordpress.com/2011/07/tenzin.jpg> >. Acesso em: 27 ago 2014.



GLOBO. **Crossfire é game gratuito que mais faturou em 2013**. 2014. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2014/01/crossfire-e-game-gratuito-que-mais-faturou-em-2013-diz-pesquisa.html>>. Acesso em: 25 ago 2014.

GOMES, Vinícius C. F; Giulia AL; CAMPOS, André M. N. F. **Análise da Evolução Iterativa em Design de Personagens para Jogos**. Belo Horizonte, 2008

HOLLIS, Richard. **Design gráfico: uma história concisa**. Martins Fontes, 2005.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

IGN, Staff. **League of Legends Lore**. 2013. Disponível em: <<http://www.ign.com/wikis/league-of-legends/Lore>>. Acesso em: 30 jun 2014

ITWEB. **Indústria brasileira de jogos eletrônicos começa a recuperar ritmo após a crise**. 2013. Disponível em: <<http://www.itweb.com.br/noticias/index.asp?cod=66875>>. Acesso em: 09 nov 2013.

JENKINS, Henry. **Narrativas Transmediática: cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

KENYON, Maddy Taylor. **Ghost Bride Morgana breakdown**. 2013. Disponível em: <<http://missmaddytaylor.deviantart.com/art/Ghost-Bride-Morgana-breakdown-379713983>>. Acesso em: 27 ago 2014.

KWON, Paul Hyun Woo. **Ghost Bride Morgana RiotZeronis**. 2013. Disponível em: <<http://zeronis.deviantart.com/art/Ghost-Bride-Morgana-RiotZeronis-375550247>>. Acesso em: 27 ago 2014.

LARANJEIRA, Pablo et al. **Além da arena: Análise das estruturas de organização e comunicação surgidas em comunidades de jogadores de jogos tipo MOBA**. São Paulo: XII SBGames, 2013.

LEAGUE OF LEGENDS WIKIA. 2014. Disponível em: <<http://leagueoflegends.wikia.com>>. Acesso em: 13 ago 2014.

LOPES, Leonardo Baptista. **Personagens e estereótipos**: estudo sobre representação visual de personagens com base em estereótipos. Itajaí: UNIVALI, 2009.

MCCLOUD, Scott. **Reinventando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 2006.

MONTEIRO, Rafael. **League of Legends é reconhecido como esporte pelos Estados Unidos**. Techtudo, 2013. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/jogos/noticia/2013/07/league-of-legends-e-reconhecido-como-esporte-pelos-estados-unidos.html>>. Acesso em: 25 ago 2014.

MURINO, Michael. **Iron Solari Leona**: The ult of creative licence. 2012. Disponível em: <<http://ironstylus.blogspot.com.br/2012/02/iron-solari-leona-ult-of-creative.html>>. Acesso em: 27 ago 2014.

PIEKOS, Nate. **Digital Strip**. 2014. Disponível em: <[http://www.blambot.com/font\\_digitalstrip.shtml](http://www.blambot.com/font_digitalstrip.shtml)>. Acesso em: 27 ago 2014.

QUADRINHEIROS. **Homem de Ferro**: o Crash inevitável. 2013. Disponível em: <<http://quadrinheiros.wordpress.com/2013/04/26/homem-de-ferro-o-crash-inevitavel/>>. Acesso em: 25 ago 2014.

PRIORI, Flávio Augusto. **Hora da História**: Ionia vs Noxus. 2013. Disponível em: <<http://www.minhatiajogalol.com.br/2013/09/11/hora-da-historia-ionia-vs-noxus/>>. Acesso em: 25 ago 2014.

RIOT GAMES. **O que é League of Legends?** 2014. Disponível em: <<http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/get-started/what-is-lol/>>. Acesso em: 13 ago 2014.

SABIN, Roger. The Crisis in Modern American and British Comics, and the Possibilities of the Internet as a Solution. **Comics Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics**. p. 43-58, Copenhagen: Museum Tusulanum Press, 2000.

SANTOS, Roberto Elísio dos; CORRÊA, Victor W.; TOMÉ, Marcel L. As histórias em quadrinhos na tela do computador. **Revista Comunicação Midiática**. v. 7, n. 1, p. 117-137, 2012.

SCHUYTEMA, Paul. **Design de games: uma abordagem prática**. São Paulo: Cengage Learnig, 2008.

SILVA, Maycon Prado R. et al. **Jogos digitais: definições, classificações e avaliação**. Campinas: UNICAMP, 2009. Disponível em: <<http://www.dca.fee.unicamp.br/~martino/disciplinas/ia369/trabalhos/t1g1.pdf>>. Acesso em: 10 nov 2013.

SOUZA, Francis Martins de. **Design de games: Material didático referente ao Workshop do Centenário**. Araçatuba: UNISALESIANO, 2011. Disponível em: <<http://unisalesianogames.files.wordpress.com/2011/08/59051645-design-de-games-material-didatico.pdf>>. Acesso em: 10 nov 2013.

VILLAS-BOAS, André. **O que é [e o que nunca foi] design gráfico**. 5. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2003.

\_\_\_\_\_. **Produção gráfica para designers**. Rio de Janeiro: 2AB, 2008.

VINHA, Felipe. **League of Legends tem 5 milhões de jogadores simultâneos e bate recorde**. 2013. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/jogos/noticia/2013/03/league-of-legends-alcanca-5-milhoes-de-jogadores-simultaneos.html>> Acesso em: 12 nov 2013.

WILLS, Pauline. **O uso da cor no seu dia-a-dia**. São Paulo: Pensamento, 2000.

## APÊNDICES

**APÊNDICE A – Entrevista realizada com Katie De Sousa, na data de 11 de novembro de 2013, traduzida para o português.**

**Como o conceito de um personagem é passado para o designer ou ilustrador, dentro da Riot Games? A empresa envia a história ou alguma característica física do personagem para direcionar a criação? Como é essa relação?**

R: Dentro da Riot qualquer um pode sugerir uma ideia de um personagem para o *Champion Team*, porém normalmente são os *Concept Artists* que sugerem a maioria das ideias. O *Champion Team* é um grupo de pessoas de diversas áreas (redatores, artistas, game designers, etc.) os quais são responsáveis para o planejamento dos personagens que serão lançados.

No caso da criação da Campeã *Jinx*, eu tive a ideia de criar uma personagem vilã feminina, então eu fiz alguns croquis para o conceito e lancei a ideia para o *Champion Team*, eles gostaram, então um *gameplay designer* (designer de jogabilidade) e um escritor entraram no projeto comigo, para trabalhar nessa personagem. Quando seu conceito estava pronto, todo time se uniu para levar o personagem em produção!

Depois de o Campeão ir para a fase de produção do desenvolvimento, é quando elementos como animação, criação de partículas, *splash art* (arte de apresentação do personagem para o público), etc. começam a ser feitos. Se você é o *splash artist* o personagem já foi planejado por completo, já existe um *concept art* (arte de conceito do personagem) para a ilustração ser baseada, e você já sabe a história deste personagem e como é a sua jogabilidade.

**APÊNDICE B – Entrevista realizada com Leroy Strauss, na data de 18 de novembro de 2013, traduzida para o português.**

**Como o conceito de um personagem é passado para o designer ou ilustrador, dentro da Riot Games? A empresa envia a história ou alguma característica física do personagem para direcionar a criação? Como é essa relação?**

R: A condução de um design de personagem é praticamente padrão na maioria dos locais. Muitos de nós (artistas que realizam a arte 3D) trabalhamos na empresa, com o resto do time. Nós terceirizamos algumas artes das *skins*, porém a maioria dos Campeões são produzidos na própria Riot Games.

Na Riot os *character artists* (artistas que criam os personagens) trabalham perto dos *concept artists*, nós sentamos nas mesmas áreas a maioria do tempo. Nós normalmente fazemos parte do grupo que criam os Campeões e as *skins*. As vezes até ajudamos a criar alguns conceitos para os personagens, pois também somos bons artistas no 2D.

A história normalmente é criada por um designer que trabalha com um *concept artist*, quando ela já está bem desenvolvida e o time gosta do direcionamento, nós começamos a modelar os últimos conceitos do personagem, que foram aprovados. Nós mostramos para o time os *updates* para recebermos *feedbacks* ou mudanças, e continuamos a trabalhar na modelagem e na textura. Quando a modelagem entra no jogo, nós a refinamos e tentamos deixá-la a mais bonita possível para o ângulo do jogo.

**Você foi o criador do conceito da personagem Vi, correto? Como a ideia surgiu? Você criou inicialmente alguns croquis e apresentou para os outros designers? Ou você teve primeiro a ideia da história do personagem e o time da Riot criou as características do design posteriormente?**

R: Eu não criei o conceito para Vi, um grande artista 2D que trabalha comigo chamado Paul Know o criou. Eu peguei as imagens 2D aprovadas, criei modelos com muitos e poucos polígonos e pinte as texturas antes de enviar o modelo final para ser animado, inserido as partículas de efeitos, o som e etc.

As ideias iniciais foram baseadas em nós querermos um tipo específico de personagem. Designers e artistas pensaram em ideias que seriam visualmente

interessantes e nós seguimos adiante. A ideia inicial para *Vi* era de uma garota com punhos gigantes como uma manopla, ela passou por algumas mudanças até ficar boa visualmente. Os designers normalmente escrevem sua história e onde ela se encaixaria melhor no mundo de LoL. Nós nos mantemos muito flexíveis e revisamos constantemente tudo, até que o Campeão se molde através dos vários departamentos.

A criação de cada Campeão exige um grande trabalho em time, com muitas pessoas colaborando juntas. Para a personalidade de *Vi* eu penso que foi a combinação do modo que o Paul desenhou os conceitos e os designers querendo uma personagem forte, estilo punk, possuindo grandes punhos de metal.

**APÊNDICE C – Entrevista realizada com Maddy Taylor Kenyon, na data de 10 de novembro de 2013, traduzida para o português.**

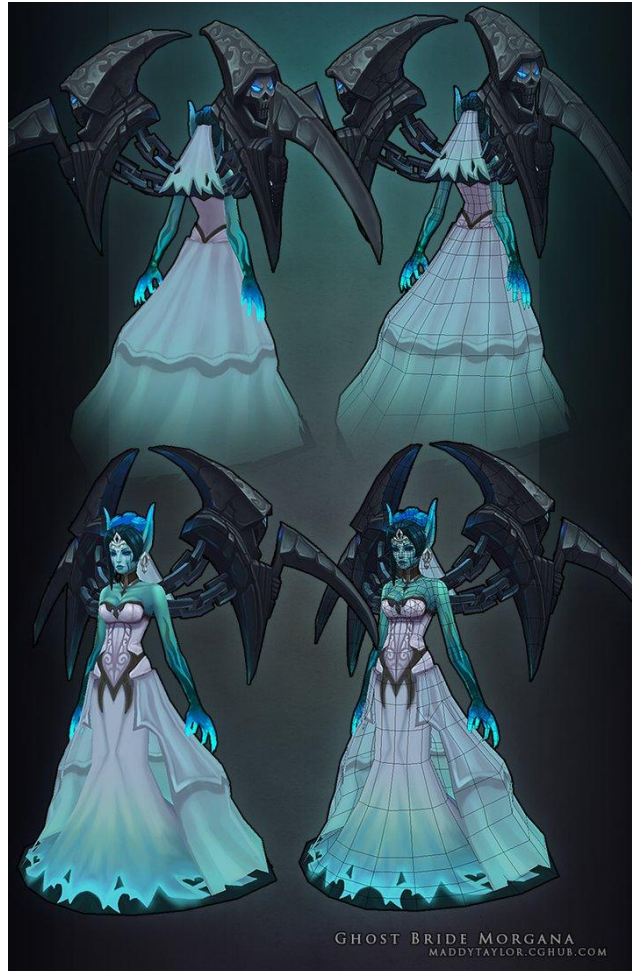
**Como o conceito de um personagem é passado para o designer ou ilustrador, dentro da Riot Games? A empresa envia a história ou alguma característica física do personagem para direcionar a criação? Como é essa relação?**

R: Primeiramente a posição que eu tenho dentro da Riot Games é a de *3D Character Artist*. Eu sou a responsável por criar o modelo dentro do jogo que você joga em *League of Legends*.

Acontece basicamente desta maneira. O *Character Concep Artist* cria um design para o personagem, quando ele é aprovado, os designers finalizam o conceito, incluindo outros ângulos, o qual facilita para o *3D Character Artist* criar o modelo para o jogo. Aqui segue um exemplo disso:



Esta imagem é um conceito de personagem desenhado pelo *Character Concept Artist*.



Este é o modelo 3D usado no jogo. É praticamente isso.

**Vocês utilizam algum tipo de documento para formalizar estas trocas de informação? Eu imagino que com tantas pessoas trabalhando ao mesmo tempo essas trocas podem ser um pouco confusas. Você, como uma 3D *Character Artist* recebe algum tipo de formulário? Como a informação é passada para você?**

R: Os 3D *Character Artists* sentam na mesma área que os *Character Concept Artists*, então todos nós nos comunicamos facilmente. A única coisa que precisamos para criar o modelo 3D é a folha de conceito (a imagem 2D que eu te enviei) e usa-la como referência para criamos o modelo 3D. É muito simples.



**APÊNDICE D – Tabela de análise dos personagens de *League of Legends*.**

<b>Numeração</b>	<b>Nome</b>	<b>Sexo</b>	<b>Elemento</b>
1.	Aatrox	M	*
2.	Ahri	F	*
3.	Akali	F	*
4.	Alistar	M	*
5.	Amumu	M	*
6.	Anivia	F	Gelo
7.	Annie	F	Fogo
8.	Ashe	F	Gelo
9.	Azir	M	Areia
10.	Blitzcrank	M	Eletricidade
11.	Brand	M	Fogo
12.	Braum	M	Gelo
13.	Caitlyn	F	*
14.	Cassiopeia	F	Veneno
15.	Cho' Gath	M	*
16.	Corki	M	*
17.	Darius	M	*
18.	Diana	F	*
19.	Dr. Mundo	M	*
20.	Draven	M	*
21.	Elise	F	*
22.	Evelyn	F	*
23.	Ezreal	M	Eletricidade
24.	Fiddlesticks	M	*
25.	Fiora	F	*
26.	Fizz	M	Água
27.	Galio	M	*
28.	Gangplank	M	*
29.	Garen	M	*
30.	Gnar	M	*
31.	Gragas	M	Ar
32.	Graves	M	*
33.	Hecarim	M	*
34.	Heimerdinger	M	*
35.	Irelia	F	Ar
36.	Janna	F	Vento
37.	Jarvan IV	M	*
38.	Jax	M	*
39.	Jayce	M	*
40.	Jinx	F	*
41.	Karma	F	*
42.	Karthus	M	*

<b>Numeração</b>	<b>Nome</b>	<b>Sexo</b>	<b>Elemento</b>
43.	Kassadin	M	*
44.	Katarina	F	*
45.	Kayle	F	*
46.	Kennen	M	*
47.	Kha'Zix	M	*
48.	Kog'Maw	M	Veneno
49.	LeBlanc	F	*
50.	Lee Sin	M	*
51.	Leona	F	*
52.	Lissandra	F	*
53.	Lucian	M	*
54.	Lulu	F	*
55.	Lux	F	Luz
56.	Malphite	M	Pedra
57.	Malzahar	M	*
58.	Maokai	M	Planta
59.	Master Yi	M	*
60.	Miss Fortune	F	*
61.	Mordekaiser	M	Metal
62.	Morgana	F	Veneno
63.	Nami	F	Agua
64.	Nasus	M	*
65.	Nautilus	M	*
66.	Nidalee	F	Veneno
67.	Nocturne	M	*
68.	Nunu	M	Gelo
69.	Olaf	M	*
70.	Orianna	F	Metal
71.	Phanteon	M	*
72.	Poppy	F	*
73.	Quinn	F	*
74.	Rammus	M	Metal
75.	Renekton	M	*
76.	Rengar	M	*
77.	Riven	F	*
78.	Rumble	M	*
79.	Ryze	M	Eletricidade
80.	Sejuani	F	*
81.	Shaco	M	*
82.	Shen	M	*
83.	Shyvana	F	Fogo
84.	Singed	M	Veneno
85.	Sion	M	*
86.	Sivir	F	*
87.	Skarner	M	Gelo

<b>Numeração</b>	<b>Nome</b>	<b>Sexo</b>	<b>Elemento</b>
88.	Sona	F	*
89.	Soraka	F	*
90.	Swain	M	*
91.	Syndra	F	*
92.	Talon	M	*
93.	Taric	M	Gelo
94.	Teemo	M	Veneno
95.	Thresh	M	*
96.	Tristana	F	*
97.	Trundle	M	Terra
98.	Tryndamere	M	*
99.	Twisted Fate	M	*
100.	Twitch	M	Veneno
101.	Udyr	M	*
102.	Urgot	M	Veneno
103.	Varus	M	*
104.	Vayne	F	*
105.	Veigar	M	*
106.	Vel'Koz	M	Plasma
107.	Vi	F	*
108.	Viktor	M	Plasma
109.	Vladmir	M	*
110.	Volibear	M	*
111.	Warwick	M	*
112.	Wukong	M	*
113.	Xerath	M	Eletricidade
114.	Xin Zhao	M	*
115.	Yasuo	M	Ar
116.	Yorick	M	*
117.	Zac	M	*
118.	Zed	M	*
119.	Ziggs	M	*
120.	Zilean	M	*
121.	Zyra	F	Planta

## **APÊNDICE E – Habilidades da personagem Dahlia.**

**Passiva:** Dahlia cria uma armadura de terra que a protege enquanto ela não está usando suas outras habilidades.

**Q:** Dahlia cria uma rocha e a lança em direção aos seus inimigos. Caso ela acerte um campeão inimigo ela o prende por x segundos.

**W:** Dahlia usa seu poder de controlar a terra para lançar seus inimigos ao ar, criando pilares de terra sob seus pés.

**E:** Dahlia foca toda sua energia para criar uma espada de terra, fazendo com que ela cause x a mais de dano, entretanto diminui sua velocidade e velocidade de ataque por x.

**R:** Concentrando toda sua energia, Dahlia cria uma cópia gigante de suas mãos, e após 1 segundo, as duas mãos se fecham. Todos os inimigos presentes na área ficam atordoados por x segundos e tomam x de dano.

APÊNDICE F – Folha de conceito da personagem Dahlia.

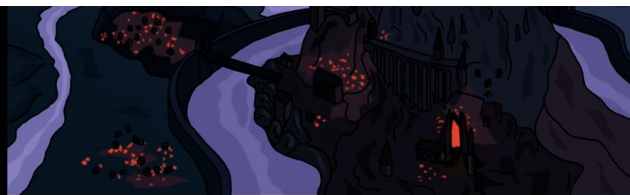


APÊNDICE G – Diagramação da HQ no layout selecionado.





EU ME CHAMO...



EU ME CHAMO...

# DAHLIA

— A DEFENSORA DE IONIA —

## Habilidades



Passiva: Proteção Terrestre



Q: Lançamento de Rocha



W: Pilar Terrestre



E: Força Anciã



R: Mãos da Justiça

[SOBRE LEAGUE OF LEGENDS](#) | [PRODUTOS](#) | [INDIQUE UM AMIGO](#) | [AJUDE-NOS A MELHORAR](#) | [STATUS DE SERVIÇO](#) | [TRIBUNAL](#) | [SUPPORT](#)



JOGUE AGORA

© 2014 Riot Games, Inc. Todos os direitos reservados. Riot Games, League of Legends e PVP.net são marcas registradas e marcas de serviço da Riot Games, Inc.

PVP.NET  
REGISTRAR | SUPPORT

[ESUA](#) | [POLÍTICA DE PRIVACIDADE](#) | [TERMINOS DE USO](#) | [POLÍTICA DO TRIBUNAL](#)





## ANEXOS

### **ANEXO A – História de League of Legends, em inglês.**

Until only 20 years ago Runeterra, was on a collision course for disaster. As quickly as people would band together into tribes, others would wage war to settle disputes. These wars have always been settled with the powers of magic. Armies would either be enhanced or decimated by the powers of magic. Champions led the vast armies with specialised magical weapons. Politically driven summoners would also use their great magical powers against anyone with little regard for environmental effects.

Within the last 200 years little was done about the wartorn land of Runeterra. The last two Rune wars dramatically altered the geophysical landscape, even after magic had been used to restore it. Violent earthquakes and magically fuelled storms made life difficult for the inhabitants of Runeterra, even before factoring the many wars and disputes. It was theorized that another Rune war would tear the world apart.

An unlikely solution was made by powerful politicians and great magicians to solve disputes in a more civilised way. This was the creation of the League of Legends whose purpose was to resolve political frenzies in a more controllable and systematic way.

The League resolved all major political conflict would be settled in specific arenas around Runterra. Summoners would represent a particular political party and each would call forth a champion. The champions, lead swarms of mindless minions generated by novice summoners. The champions and minions together to the opposing sides nexus in a bid to outperform the competition and settle the dispute. These arenas are collectively referred to as the Fields of Justice.

Although this newfound method was succesful at keeping minor peace between different small tribes this did not solve bigger issues between warring political entities. For example – the strategic choice of the League to build the Institute of War directly between the constantly warring city-states of Demacia and Noxus stopped almost all direct confrontation between them, though military skirmishes continue to break out. Instead, the warlike Noxian High Command has

turned its ambitions of conquest offshore. Even still, all political entities abide by the governance of the League of Legends.

The fights in the various Fields of Justice over which the League presides are not only of great political interest to Runeterra, but also of great public interest. The League magically transmits the sights and sounds of the action as it unfolds to specially built arcane receivers located in key settlements throughout Runeterra. Watching the epic battles of the League of Legends has become a public special in many areas of Runeterra

The League of Justice is supervised by a council of three powerful summoners, known as the High Council of Equity. Each summoner has been on the Council of Equity since the inception of the League of Legends except for its newest High Councilor, Heywan Relivash; High Councilor Relivash's ascension took place five years ago after the mysterious disappearance of the previous High Councilor, Reginald Ashram. The Council of Equity is responsible not only for the leadership and guidance of the League, but also to act as the highest court of appeal for adjudication of Runeterra's political entities.

The structure of the League is focused around internal organizations that lead their various goals. Each city-state is assigned an Emissary of the League – a diplomat who serves as an on-location political representative to enact the will of the League. The Adjudicators are the arbiters assigned to a given match in the Fields of Justice. The Council is the body of high-ranking summoners which rules over political outcomes once a battle arena match has been resolved.

## **ANEXO B – História do conflito de Ionia x Noxus**

Ionia é uma ilha que fica a leste de Valoran. Um local de beleza única, cercado de florestas e rios. Também é o lugar onde as artes marciais do mundo evoluíram. Seus habitantes dedicam suas vidas ao treinamento em busca de equilíbrio e paz interior. Por conta disso a diplomacia é uma das artes mais respeitadas por esse povo.

Após a criação de League of Legends, as batalhas entre Noxus e Demacia cessaram. Porém Noxus ainda possuía o desejo de expandir seu domínio e logo se virou para a ilha de Ionia, que até então não fazia parte da Liga.

Assim, assistida por forças das cidades de Zaun e Bilgewater, tropas noxianas invadiram Ionia. Contudo, elas encontraram uma forte resistência por parte dos guerreiros Ionianos. A dificuldade encontrada foi tamanha que Noxus chegou a levar mercenários para engrossar suas fileiras. Muito sangue foi derramado em diversos confrontos entre os dois lados.

Depois de muito sangue derramado, as forças de Ionia conseguiram se impor e defender seu território. A maior parte dele pelo menos. Noxus ainda conseguiu o controle de três regiões ao sul da ilha: Galrin, Navori e Sho-Xan.

Sete anos se passaram desde o conflito. As terras controladas por Noxus eram governadas a mão de ferro, transformando todos os cidadãos locais em mão de obra barata para a elite invasora. Para reverter essa situação, mas sem iniciar uma nova guerra a Duquesa Karma, que foi uma figura muito importante da resistência, liderou o movimento para que Ionia ingressa-se como membro de League of Legends. Com isso eles poderiam evitar novos combates, fazendo valer suas filosofias de não agressão e da diplomacia e teriam uma forma de reconquistar as terras perdidas.

Assim, um combate nos Campos de Justiça entre Noxus e Ionia foi marcado para definir o futuro das três províncias. Noxus se saiu vencedora, legitimando sua conquista, assumindo o controle legal das terras invadidas por mais oito anos, quando um novo confronto poderia ser feito. Isso gerou diversos protestos na ilha. Muitos acusavam Noxus de se aproveitar da pouca experiência de Ionia nos Campos de Justiça para validar suas atrocidades. Lideranças da ilha, como Karma e Irellia, tentavam fazer algo a respeito. Demacia também intercedeu por Ionia, com o príncipe Jarvan IV declarando seu apoio a causa dos invadidos.

Surpreendentemente, após diversas negociações, Noxus ofereceu uma nova batalha nos Campos de Justiça. Se perdesse, devolveria o controle das regiões dominadas. Porém, se vencesse, teria o controle permanente das regiões dominadas e ganharia o direito a uma cadeira no conselho de anciões de Ionia. É como dizem, quando a esmola é demais...

Contudo, nesse novo combate, Ionia se saiu vencedora se libertando totalmente do controle Noxiano. Os invasores foram obrigados a se retirar de todas as terras dominadas e todos os habitantes se livraram de seus opressores.