



**Politécnico
Castelo Branco**

Escola Superior
de Artes Aplicadas

Skins para o Jogo Overwatch 2

Realização de Skins para o jogo Overwatch 2

Nº 20220790, Diana Dinis, 3º Ano Licenciatura em Design de Moda e Têxtil. Na Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco.

Orientadores

Professora Especialista Alexandra Eduarda Botelho Moura, Professora Adjunta Convidada.

Professora Doutora Teresa Raquel Aurélio da Silva Nunes Barata, Professora Adjunta Convidada.

Trabalho de Projeto apresentado à Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Licenciatura em Design de Moda e Têxtil, realizada sob a orientação científica do Professora Especialista Alexandra Eduarda Botelho Moura, Professora Adjunta Convidada e Professora Doutora Teresa Raquel Aurélio da Silva Nunes Barata, Professora Adjunta Convidada do Instituto Politécnico de Castelo Branco.

Junho de 2025

Composição do júri

Presidente do júri

Doutora, Ana Sofia André Bentes Marcelo.

Professora Adjunta na Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco.

Vogal

Mestre, Maria Cristina Queijeiro Borges de Almeida.

Professora Adjunta na Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco.

Orientadoras

Especialista, Alexandra Eduarda Botelho Moura.

Professora Adjunta Convidada na Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco.

Doutora, Teresa Raquel Aurélio da Silva Nunes Barata.

Professora Adjunta Convidada na Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco.

Agradecimentos

Gostaria de agradecer a todas as pessoas que, direta ou indiretamente, fizeram parte desta caminhada e contribuíram para a realização deste projeto.

Em primeiro lugar, agradeço à Comissão de Curso pela confiança depositada na aceitação da minha proposta.

À professora Alexandra Moura, cuja orientação, paciência e disponibilidade foram fundamentais para a concretização deste projeto.

E também à minha orientadora, professora Teresa Barata, pela dedicação incansável, pelo conhecimento generosamente compartilhado e, sobretudo, pelo apoio e companheirismo.

Por fim, com um lugar muito especial no meu coração, agradeço ao meu irmão, que me apresentou ao mundo do *Overwatch* e despertou a paixão que deu origem a este trabalho.

Sei que sozinha não teria conseguido, por isso sou imensamente grata a todos aqueles que, mesmo sem saberem, ajudaram-me na realização deste projeto. Obrigada.

Resumo

Este projeto tem como objetivo o desenvolvimento de novas skins para certos personagens em *Overwatch 2*, ele, contou com o envolvimento direto da comunidade, que através de fóruns e questionários, foi-se possível recolher diversas preferências e opiniões. A ideia nasceu a partir da frustração que a comunidade tem demonstrado relativamente à desigualdade na distribuição de skins entre os heróis do jogo.

Esta proposta cruza o design de moda com o universo digital, explorando a criação de coordenados que respeitam a identidade de cada personagem, adaptando-os a uma nova estética. O conceito criativo parte do mapa Route 66 (em *Overwatch*), trazendo referências ao sudoeste americano e ao faroeste moderno, com base em texturas, cores e atmosferas específicas.

Relativamente à parte prática, a prototipagem inclui o desenvolvimento de uma das skins no software *CLO 3D*, alinhando a componente técnica à criativa.

No final, pretende-se que este projeto, responda não só às necessidades apontadas pela comunidade, mas que também, evidencie a importância e a capacidade do design de moda enquanto linguagem criativa e expressiva no universo dos videojogos e gamificação.

Palavras-chave

Overwatch, Skins, Comunidade, Design de Moda, Gamificação

Abstract

This project aims to develop new skins for certain characters in *Overwatch 2*. It involved direct community participation, which, through forums and questionnaires, made it possible to gather various preferences and opinions. The idea came from the community's frustration with the unequal distribution of skins among the game's heroes.

This proposal combines fashion design with the digital universe, exploring the creation of outfits that respect each character's identity, adapting them to a new aesthetic. The creative concept is based on the Route 66 map (in *Overwatch*), bringing references to the American Southwest and the modern Western, based on specific textures, colors, and atmospheres.

In practical terms, prototyping includes the development of one of the skins in *CLO* 3D software, combining technical and creative components.

Ultimately, this project aims not only to respond to the needs identified by the community, but also to highlight the importance and capacity of fashion design as a creative and expressive language in the world of video games and gamification.

Keywords

Overwatch, Skins, Community, Fashion Design, Gamification

Índice Geral

Índice de figuras	XIII
Lista de tabelas	XVI
Lista de abreviaturas, siglas e acrónimos	XVII
Introdução	1
Contextualização	2
Skins e Overwatch 2	2
O que são skins de jogos?	2
O que é o jogo Overwatch 2?	2
Identificação do Problema	3
Descrição do Problema	3
Objetivo do Projeto	4
Justificação do Projeto	5
Análise da Situação	5
Ideias iniciais e mapa mental	5
Análise SWOT	6
Mapa Canva	7
Metodologia	8
Metodologia projetual de Gui Bonsiepe	8
Planeamento do Projeto	9
Estrutura analítica do projeto (WBS)	9
Diagrama de Gantt	10
Análise de Dados e Questionário	11
Resultados do Questionário	12
Os Personagens selecionados	16
Pesquisa Geral	16
Estudo Aprofundado da História da Overwatch	16
Identificação de todos os Personagens de Overwatch 2	18
Pesquisa e Análise de todas as skins	19
Análise individual dos personagens selecionados	21
Baptiste (Jean-Baptiste Augustin)	21
Brigitte (Brigitte Lindholm)	23
Ramattra	25
Venture (Sloan Cameron)	27
Zarya (Aleksandra Zaryanova)	29
Desenvolvimento Criativo	31

Inspirações e Pesquisa para o Conceito/Temática	31
Definição do Conceito/Temática	33
Esboços	33
.....	34
Painéis de Materiais e Ilustrações Finais	36
.....	37
Detalhes.....	38
Prototipagem.....	41
Seleção do Personagem	41
Processo de Desenvolvimento do Coordenado no CLO 3D.....	41
Visualização 3D e renderização.	51
Orçamentação.....	52
Conclusão	53
Bibliografia/Webgrafia.....	54

Índice de figuras

Figura 1 -Skin Ruined Shyvana. Fonte: League of Legends.....	2
Figura 2 - Alguns personagens do jogo Overwatch 2. Fonte: OW2 em Nintendo.com ..	3
Figura 3 - Personagens do Overwatch 2. Sojourn, Baptiste e Venture. Fonte: Overwatch WIKI.....	4
Figura 4 - League of Legends X Louis Vuitton. Skins das personagens Senna e Qiyana Fonte: LOL	5
Figura 5 - Algumas das skins da Personagem Kiriko de OW2. Witch (LG), Terrible Tornado (LG), Yatagarasu (LG), Oni (LG), Amaterasu (MT) Fonte: Overwatch wiki	6
Figura 6 - Mapa mental. Fonte: Autora.....	6
Figura 7 - The Business Model Canvas sobre a realização de Skins para o jogo Overwatch 2. Fonte: Autora	7
Figura 8 - Algumas das respostas à pergunta: “Que personagens do Overwatch pensas que realmente necessitam de skins novas?”. Fonte: Autora.....	11
Figura 9 – Respostas à pergunta:” que personagens do Overwatch pensas que realmente necessitam de skins novas?” Fonte: Autora.....	11
Figura 10 - Personagem Lúcio (Brasil), e Mei (China). Fonte: Overwatch wiki	15
Figura 11 - Os personagens de Overwatch 2 selecionados; Baptiste; Brigitte; Ramattra; Venture; Zarya. Fonte: Overwatch wiki	16
Figura 12 - História da Overwatch-Material de Apoio. Fonte: Autora.....	18
Figura 13 - Painel de identificação e contextualização de todos os personagens de Overwatch. Fonte: Autora.....	19
Figura 14 - Pesquisa e Análise de todas as skins de Overwatch até à data (fevereiro 2025). Fonte: Autora.....	20
Figura 15 - Colagem de skins no Sketchbook. Fonte: Autora.....	20
Figura 16 - Bandeira do Haiti. Fonte: Wikipédia	21
Figura 17 - Jean-Baptiste Augustin. Fonte: Autora.....	21
Figura 18 - Baptiste. Fonte: Site oficial do Overwatch, Blizzard.....	22
Figura 19 - Moodboard Visual de texturas do Baptiste. Fonte: Autora.....	22
Figura 20 - Moodboard de Marcas para Baptiste. Fonte: Autora.....	23
Figura 21 - Todas as Skins de Baptiste até à data (Março25). Fonte: Autora.....	23
Figura 22 - Bandeira da Suécia. Fonte: Wikipédia.....	23
Figura 23 - Brigitte Lindholm. Fonte: Autora.....	23
Figura 24 - Brigitte Lindholm na oficina de seu pai, Torbjörn Lindholm. Fonte: Playoverwatch no Youtube.....	24
Figura 25 - Moodboard Visual de texturas da Brigitte. Fonte: Autora.....	24
Figura 26 - Moodboard de Marcas para Brigitte. Fonte: Autora.....	25
Figura 27 - Todas as Skins da Brigitte até á data (Março25). Fonte: Autora.....	25
Figura 28 - Ramattra. Fonte: Autora.....	25
Figura 29 - Ramattra em Mosteiro Shambali. Fonte: Site oficial do Overwatch, Blizzard.....	26
Figura 30 - Moodboard Visual de texturas do Ramattra. Fonte: Autora	26
Figura 31 - Todas as Skins do Ramattra até á data (Março25). Fonte: Autora.....	27
Figura 32 - Moodboard de Marcas para Ramattra. Fonte: Autora.....	27
Figura 33 - Bandeira do Canadá e do México. Fonte: Wikipédia.....	27
Figura 34 - Venture (Sloan Cameron). Fonte: Autora.....	27
Figura 35 - Venture no confronto com a Talon. Fonte: Site oficial do Overwatch, Blizzard.....	28

Figura 36- Moodboard Visual do Venture. Fonte: Autora.....	28
Figura 37- Moodboard de Marcas para Venture. Fonte: Autora.....	29
Figura 38- Todas as Skins do Venture até à data (Abril25). Fonte: Autora.....	29
Figura 39- Bandeira da Rússia. Fonte: Wikipédia.....	29
Figura 40- Zarya (Aleksandra Zaryanova). Fonte: Autora.....	29
Figura 41 - Aleksandra Zaryanova. Fonte: Gamerant.com.....	30
Figura 42 - Moodboard Visual a Zarya. Fonte: Autora.....	30
Figura 43- Moodboard de Marcas para Zarya. Fonte: Autora.....	31
Figura 44 - Todas as Skins da Zarya até à data (Abril25). Fonte: Autora.....	31
Figura 45- D.va Skin Junker. Fonte: Overwatch wiki.....	31
Figura 46- Mapa "JunkerTown". Fonte: Overwatch Wiki.....	31
Figura 47- Ashe e Cassidy. Fonte: Overwatch wiki.....	32
Figura 48- Mapa Route 66. Fonte: liquipedia.net.....	32
Figura 49- Mapa Mental e do conceito sobre o Sudoeste Americano inspirado na Route 66. Fonte: Autora.....	32
Figura 50- Suma dos esboços do Baptiste. Fonte: Autora.....	33
Figura 51- Suma dos esboços do Ramattra. Fonte: Autora.....	34
Figura 52- Suma dos esboços da Brigitte. Fonte: Autora.....	34
Figura 53- Suma dos esboços da Zarya. Fonte: Autora.....	35
Figura 54- Suma dos esboços do Venture. Fonte: Autora.....	35
Figura 55- Ilustração Final da Brigitte. Fonte: Autora.....	36
Figura 56- Painel de Materiais para o Baptiste. Fonte: Autora.....	36
Figura 57- Ilustração Final de Bapiste. Fonte: Autora.....	36
Figura 58- Painel de Materiais para a Brigitte. Fonte: Autora.....	36
Figura 59- Painel de materiais para o Ramattra. Fonte: Autora.....	37
Figura 60- Ilustração final do Ramattra. Fonte: Autora.....	37
Figura 61- Ilustração final do Venture. Fonte: Autora.....	37
Figura 62- Painel de materiais para o Venture. Fonte: Autora.....	37
Figura 63- Painel de materiais para a Zarya. Fonte: Autora.....	38
Figura 64- Ilustração final da Zarya. Fonte: Autora.....	38
Figura 65- Detalhes do Baptiste. Sangue na camisa, colete, cruz vermelha, bolsos, etc. Fonte: Autora.....	38
Figura 66- Detalhes da Brigitte. Camisa com sujidade, luvas, calças, bolsos e ferramentas, ombreiras, entre outros. Fonte: Autora.....	39
Figura 67- Detalhes do Ramattra. Metais, porcas de parafusos, cachecol a parecer um cabo, franjas, entre outros. Fonte: Autora.....	39
Figura 68- Detalhes do Venture. "Capa" de linho natural, tornozeleiras com ossos, cinto com o símbolo da sociedade Wayfinder. Fonte: Autora.....	39
Figura 69- Detalhes da Zarya. Pêlo e peles, calças com formato do músculo, entre outros. Fonte: Autora.....	40
Figura 70- Brigitte Lindholm skin. Fonte: Autora.....	41
Figura 71- Ferramenta de seleção e colocação de botões; Editor de Propriedades do botão selecionado; Visualização inicial da camisa; Janela de "Create Buttons/Buttonholes along Patter Outline. No Clo 3D, por: Autora.....	41
Figura 72- Propriedades dos tecidos, Algodão oxford com "sujidade" e tecido metálico; Close up da camisa; Cotovela em metal na manga e os devidos moldes. No Clo 3D, por: Autora.....	42

Figura 73- Demonstração da opção "offset as Internal Line; Demonstração da utilização da ferramenta " Segment Sewing"; Visualização dos moldes das calças. No Clo 3D, por: Autora.	42
Figura 74- Propriedades dos tecidos utilizados nas calças, vegan leather e Raw denim. No Clo 3D, por: Autora.	43
Figura 75- - Close up da aplicação das franjas; Visualização das calças, na opção de editor de texturas. No Clo 3D, por: Autora.....	43
Figura 76- Visualização inicial do colete; Ferramenta "Piping"; Propriedades do tecido metálico associado ao "Piping". No clo 2D, por: Autora.	44
Figura 77- Visualização do processo de criação das franjas envolvendo toda a cava; Visualização da posição definitiva das Franjas. No Clo 3D, por: Autora.....	44
Figura 78- Propriedades do Tecido associado ao colete, Lambskin leather. No Clo 3D, por: Autora.....	45
Figura 79- Visualização do acabamento "Binding" e a colocação dos ilhós; editor de propriedades do tecido com 0% de opacidade. No Clo 3D, por: Autora.	45
Figura 80- Propriedades do tecido associado ao corsete; propriedades associadas às fitas do corsete. No clo 3D, por: Autora.....	46
Figura 81- Visualização do corsete em 3D e os moldes; Close up na ilusão dos ilhós e das fitas. No Clo 3D, por: Autora.....	46
Figura 82- Acessório luvas, com demonstração da opção de link-lines. No Clo 3D por: Autora.....	47
Figura 83- Processo de ajuste do cinto da perna direita. No Clo 3D, por: Autora.	47
Figura 84- Criação do bolso 3D com pala da perna direita; iniciação do acessório da perna esquerda. No Clo 3D por: Autora.	48
Figura 85- Continuação dos acessórios da perna esquerda. No Clo 3D, por: Autora.	48
Figura 86- Criação da ombreira; demonstração do editor de propriedades, pressure 20 e pressure -40; Joelheira. No Clo 3D, por: Autora.....	49
Figura 87- Criação do Lenço. No Clo 3D, por: Autora.	49
Figura 88- Renderização do coordenado da skin da Brigitte Lindholm, frente e costas. No clo 3D, por: Autora.....	51
Figura 89- Renderização com avatar. Lateral e visto de cima. No clo 3D, por: Autora.	51

Lista de tabelas

Lista de Tabelas 1- Esquema da WBS com o Problema da falta de equilíbrio na distribuição de skins no Overwatch 2. Fonte: Autora.....	10
Lista de Tabelas 2- Diagrama de Gantt. Fonte: Autora.....	10
Lista de Tabelas 3- Gráfico de votos nos personagens que precisam de novas skins (Dados retirados do Reddit). Fonte: Autora.....	11
Lista de Tabelas 4 – Gráficos das devidas Perguntas do Questionário. Fonte: Autora.	12
Lista de Tabelas 6- Cálculo do custo do Projeto/Design.....	52
Lista de Tabelas 5- Cálculo do Preço/Hora da Autora.	52

Lista de abreviaturas, siglas e acrónimos

OW2 – Overwatch 2

OW- Overwatch

MOBAs- multiplayer online battle arena (Arena de batalha multijogador em linha)

RPGs - Role-playing game ("jogo narrativo")

PS- PlayStation

PVP- Player versus Player (Jogador contra jogador)

CS- Counter-Strike

LOL- League of Legends

Blizzard- Blizzard Entertainment (Desenvolvedores de OW2)

PvE- Player versus environment (Jogador contra ambiente)

IA- Inteligência Artificial

LG- Legendary (Lendária)

MT- Mythic (Mítica)

WBS- Work Breakdown Structure (Estrutura analítica do projeto)

Introdução

Atualmente, o mercado de skins nos videogames é um dos segmentos em maior crescimento a nível global, gerando não só receitas significativas, como também novas oportunidades criativas e comerciais. Em *Overwatch 2*, estas opções estéticas são fundamentais para a personalização e para a ligação emocional dos jogadores com os heróis que escolhem jogar.

Este projeto nasce da vontade de responder a um pedido cada vez mais evidente por parte da comunidade de *Overwatch 2*: mais opções de skins para personagens que têm sido sistematicamente deixados de lado.

Ao combinar o rigor e a sensibilidade do design de moda com o universo dos videogames, propõe-se criar skins que respeitem a identidade de cada herói, introduzindo ao mesmo tempo uma nova vivacidade estética ao jogo e transmitindo de forma coerente a temática/conceito criativo definido.

Ao longo deste relatório, serão apresentadas as várias etapas do processo, desde a identificação do problema, às pesquisas realizadas, às soluções criativas desenvolvidas, à criação das skins e à prototipagem em 3D, entre outros pontos fundamentais para o desenvolvimento do projeto.

Contextualização

Skins e Overwatch 2

O que são skins de jogos?

As skins são elementos estéticos dentro dos videojogos que permitem personalizar a aparência de personagens, armas, veículos, entre outros. O termo "*skin*", que significa "pele" em inglês, refere-se a "uma camada gráfica que altera o aspeto padrão de um item sem modificar o seu desempenho no jogo". Este conceito é amplamente utilizado para dar um toque de estilo e exclusividade à experiência do jogador, permitindo-lhe assim uma maior personalização e identificação com os personagens ou itens.

As skins surgiram inicialmente em jogos de tiro, como o *Counter-Strike*, onde os jogadores alteravam a aparência das armas de modo a destacarem-se, no entanto, com o tempo, esta funcionalidade expandiu-se para outros géneros, como MOBAs (*League of Legends*), RPGs (*Diablo*) e jogos de sobrevivência, como o *Fortnite*. Atualmente, as skins são um dos aspetos mais importantes no design de muitos jogos.

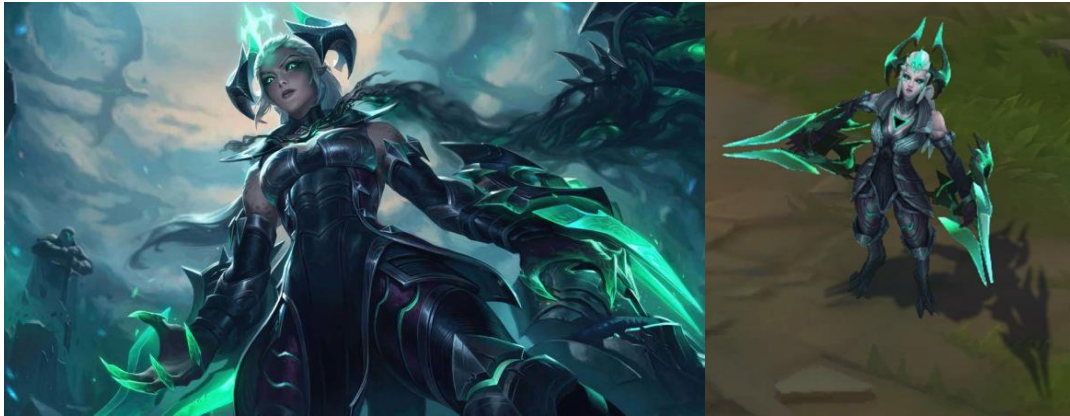


Figura 1-Skin Ruined Shyvana. Fonte: League of Legends.

Uma das características marcantes das skins é o caráter exclusivo e limitado, pois as mesmas são consideradas itens de prestígio, sendo frequentemente associadas a conquistas, eventos especiais ou até mesmo a compras limitadas. As skins têm um impacto significativo não só na experiência do jogador, mas também na economia dos próprios jogos, por conta do lucro potencial que elas geram para os desenvolvedores¹ do jogo.

O que é o jogo Overwatch 2?

Overwatch 2 é um videojogo de tiros em primeira pessoa desenvolvido pela *Blizzard Entertainment*, lançado oficialmente em 2023. Ele trata-se de uma substituição do jogo original, *Overwatch* (2016). *Overwatch 2* manteve o formato de jogo competitivo, no entanto, trouxe novas inovações, com mapas, modos de jogo, e também alterações na dinâmica das equipas, que passaram de seis para cinco jogadores.

¹ Desenvolvedores- "Que ou quem desenvolve (ex.: empresa desenvolvedora de jogos eletrónicos; desenvolvedor de software)."

O jogo é gratuito (free-to-play) e está disponível em diversas plataformas, incluindo a Nintendo Switch, PlayStation 4 e 5, Windows, Xbox One e Xbox Series X/S. Uma das principais características do jogo é o suporte multiplataforma (Cross-Play), que permite que os jogadores de diferentes dispositivos joguem juntos.

Em 2019, começou o desenvolvimento de *Overwatch 2*, com uma visão inicial de incluir modos cooperativos²(PvE) baseados em história. Estes modos foram apresentados como uma das principais novidades, mas acabaram por ser descartados em 2023, o que levou a *Blizzard* a focar-se exclusivamente nos elementos PvP. Esta decisão definiu o posicionamento de *Overwatch 2* como um jogo competitivo, onde o trabalho de equipa e a estratégia são essenciais.

Com personagens diversos e uma forte aposta na jogabilidade, *Overwatch 2* mantém a relevância como um dos principais títulos no género de tiros em equipa. Além disso, a personalização dos personagens através de skins continua a ser um dos elementos favoritos entre os jogadores, pois reforça a ligação emocional e estética ao universo do jogo.



Figura 2- Alguns personagens do jogo Overwatch 2. Fonte: OW2 em Nintendo.com

Identificação do Problema

O problema identificado é a falta de equilíbrio na distribuição de skins no *Overwatch 2*, ou seja, o problema está na forma como as skins são distribuídas (criadas) entre os personagens, pois há personagens que recebem constantemente skins novas, enquanto outros ficam “esquecidos” durante várias *seasons* (temporadas). Esta diferença cria uma sensação de desequilíbrio, pois nem todos os personagens têm a mesma atenção/atualização.

Descrição do Problema

A falta de lançamento de skins para certos personagens “esquecidos” tem sido uma questão bastante apontada pela comunidade. E a falta de resposta tem causado muita insatisfação, pois vários personagens, enfrentam uma escassez de skins, sendo deixados de lado. Isto resulta em uma sensação de favoritismo, como se somente certos heróis³ valessem a pena o investimento estético (conceptual artist, modeladores 3D, etc.).

² Modos cooperativos (co-op) – É um modo de jogo em que vários jogadores se unem para enfrentar desafios juntos contra inimigos controlados pelo computador (IA).

³ Heróis – “Heróis” é a denominação de personagens no jogo OW2.

Com isso, o foco constante nos personagens mais comerciais e lucrativos fica evidente, já que a *Blizzard* parece frequentemente priorizar aqueles com maior retorno financeiro.



Figura 3- Personagens do Overwatch 2. Sojourn, Baptiste e Venture. Fonte: Overwatch WIKI

A *Sojourn*, o *Baptiste* e o *Venture*, são um exemplo de personagens com poucas skins, que por acaso pertencem a grupos menos representados, seja em termos de raça ou identidade de género (*Venture* é oficialmente um herói não-binário). A verdade é que não se sabe ao certo se isso influencia ou não as escolhas da *Blizzard*, mas é, sem dúvida, uma questão muito levantada pela comunidade. Até porque, estes heróis não são menos jogados ou menos populares que os restantes, muito pelo contrário, eles possuem uma grande *fanbase*⁴ e bastantes jogadores dedicados à sua jogabilidade⁵.

Este problema torna-se ainda mais evidente quando comparado com outros jogos, como por exemplo, o *League of Legends* (LOL). Pois, mesmo que existam personagens mais comerciais e lucrativos, todos recebem atenção em termos de lançamento de skins. Ou seja, cada personagem acaba por ter várias opções. Por isso, os jogadores raramente se queixam, já que há um esforço visível em valorizar cada personagem de forma equilibrada.

No *Overwatch 2*, esta falta nas opções de skins afeta diretamente na experiência dos jogadores, que acabam por sentir que os personagens que tanto gostam e admiram não recebem o investimento que merecem. Isso sugere questões sobre o valor dado a esses heróis, o que pode levar à desmotivação de alguns jogadores para jogar o jogo.

Objetivo do Projeto

O objetivo deste projeto é desenvolver novas skins para personagens com poucas opções estéticas no jogo *Overwatch 2*, contando com um forte envolvimento da comunidade. Onde serão utilizados *insights*⁶ coletados através de fóruns de conversa, como o *Reddit*⁷ e o *Discord*⁸, além de um questionário, com o intuito de perceber as

⁴ Fanbase- Base de fãs é um conjunto de pessoas que demonstram apoio, admiração e interesse por uma pessoa, marca, produto, entre outros.

⁵ "Jogadores dedicados à sua jogabilidade" - São jogadores que escolhem o personagem para jogar frequentemente e investir tempo a aprender a fundo as suas mecânicas, habilidades, entre outros.

⁶ Insights- Informações relevantes, percepções ou padrões de comportamento.

⁷ Reddit- "É um agregador social de notícias ou um social bookmarks".

⁸ Discord- "é uma aplicação gratuita de voz sobre IP e comunicação textual, e foi projetada inicialmente para comunidades específicas de jogos."

necessidades da comunidade em relação aos personagens. Este processo irá permitir identificar os cinco heróis que mais necessitam de novas skins.

Justificação do Projeto

Com este projeto pretende-se reforçar que, apesar das skins serem para jogos digitais, elas envolvem uma pesquisa, análise de identidade e um processo criativo complexo. Pois elas não oferecem somente uma personalização visual, como, funcionam como verdadeiras roupas virtuais. Além disso, com o crescente envolvimento de marcas de moda em colaborações com jogos digitais, como *League of Legends X Louis Vuitton*, *The Sims X Moschino*, e *Fortnite X Nike*, é evidente como a moda pode e consegue ser integrada ao universo dos jogos de maneira cativante. Relativamente ao curso de Design de Moda, sente-se que ele oferece uma base sólida para esta interligação, pois proporciona diversos conhecimentos que unem a percepção de necessidades, a estética, a funcionalidade e a inovação ao design de skins.

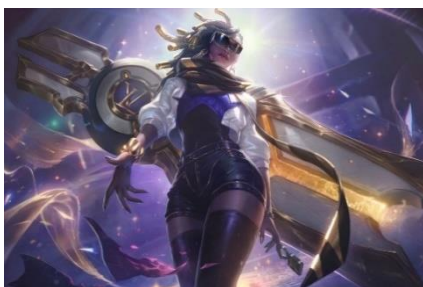


Figura 4 - League of Legends X Louis Vuitton. Skins das personagens Senna e Qiyana Fonte: LOL

O projeto procura, portanto, combinar essas abordagens, de modo a oferecer designs que não apenas respondem às necessidades da comunidade (sendo esse o público-alvo), mas que também se alinhem à identidade dos heróis, promovendo assim uma maior representatividade.

Análise da Situação

Ideias iniciais e mapa mental

A ideia inicial do projeto surge a partir de uma experiência pessoal dentro do *Overwatch 2*. Durante as partidas⁹, foi percebido que alguns personagens, como por exemplo, o *Venture*, não tinham nenhuma opção de skins, ou que em alguns casos não tinham boas opções de skins. Apesar de pessoalmente não jogar com esses personagens, a falta de variedade fez com que refletisse sobre o impacto que isso teria em jogadores que realmente gostam e dedicam-se à jogabilidade desses heróis. A situação gerou ainda mais desconforto quando a situação foi comunicada com outros jogadores dentro do próprio jogo e fóruns, onde ficou evidente que essa era uma questão frustrante para muitas pessoas.

Então, essa situação deu início ao mapa mental, começando por falar do *Venture*, lançado em 16 de abril de 2024, onde até ao momento, possui apenas uma skin épica. A situação contrasta com outros personagens, como a *Juno*, lançada em agosto do

⁹ Partidas- Jogos, refere-se a cada sessão de um jogo.

mesmo ano onde já com uma skin lendária, ou a *Kiriko*, que frequentemente recebe novas skins, muitas vezes em todas as atualizações. Apesar do *Venture* ter cromas disponíveis no lançamento, como todos os outros heróis, a demora em receber uma skin lendária é grande.



Figura 5 - Algumas das skins da Personagem Kiriko de OW2. Witch (LG), Terrible Tornado (LG), Yatagarasu (LG), Oni (LG), Amaterasu (MT) Fonte: Overwatch wiki

Com base nisso, surgiu então a ideia de criar uma coleção de skins para equilibrar essa falta de distribuição. Através de questionários e interações diretas com os jogadores, pretende-se identificar os cinco personagens que a comunidade mais sente falta de opções estéticas.



Figura 6 - Mapa mental. Fonte: Autora.

Nota: No Overwatch 2 existem quatro raridades de skins, **Skins comuns** ([Azul]), Skins default, com alteração de cores) **Skins Épicas** ([Roxo], Mudanças notáveis, efeitos visuais simples) **Skins Lendárias** ([Amarelo] Representam skins mais elaboradas, com mudanças significativas) e **Skins Míticas** ([Degradê de cores] O visual é muito elaborado, onde o mesmo pode ser alterado na mesma skin, apresentam diálogos diferentes, e efeitos visuais elaborados com alteração de som).

Análise SWOT

A análise SWOT foi umas das ferramentas utilizadas de forma a verificar-se o potencial deste mesmo projeto. Esta permite identificar as forças, fraquezas, oportunidades e ameaças relacionadas com o desenvolvimento da proposta, de modo a proporcionar uma visão estratégica e alcançar os objetivos.

Metodologia

Metodologia projetual de Gui Bonsiepe

A metodologia projetual de Gui Bonsiepe propõe uma estrutura organizada em seis etapas, que têm como objetivo orientar o desenvolvimento de produtos e serviços de forma eficiente. Essas etapas são:

1. Problematização.
2. Análise. Etapa onde se analisa as características do produto e processos existentes.
3. Definição do problema.
4. Anteprojeto/Geração de alternativas.
5. Avaliação e decisão.
6. Apresentação do projeto.

O projeto foi desenvolvido, com base nesta abordagem, seguindo cada etapa de modo a assegurar um processo claro, sendo ele:

1. Problematização: O problema identificado é a falta de variedade e equilíbrio na criação de skins para personagens de *Overwatch 2*. Essa situação gera uma insatisfação na comunidade e reduz a atratividade desses personagens. O objetivo do projeto é desenvolver novas skins que sejam diversificadas e alinhadas à identidade dos heróis, equilibrando a atenção dada aos personagens. Para isso, serão utilizados recursos como pesquisas com a comunidade, análise de dados, estudos, prototipagem em 3D, entre outros.
2. Análise: Em *Overwatch 2*, existe uma falta de skins para certos personagens. Por exemplo a *Kiriko* (herói de OW), recebe constantemente skins em todas as atualizações do jogo, que contrasta com o *Venture* (herói de OW), que tem poucas opções estéticas (skins). Esse problema reflete uma possível priorização de personagens mais comerciais e lucrativos, o que impacta negativamente a experiência dos jogadores.
3. Definição do Problema: O problema é a falta de variedade e equilíbrio na criação de skins para os personagens de *Overwatch 2*.
4. Anteprojeto/Alternativas: Para resolver o problema, foram consideradas duas alternativas principais. A primeira envolvendo a comunidade na seleção dos personagens que necessitam de novas skins, onde seria permitido aos jogadores votarem e escolherem quais personagens gostariam que obtivessem mais opções estéticas. No entanto no conceito/tema, não teriam qualquer envolvimento.
A segunda alternativa focava na criação de uma coleção de skins sem um conceito/tema específico, pois seriam escolhidos pela comunidade (de acordo com algumas opções que seriam dadas), como também os próprios personagens. Para ambas as alternativas, seria realizado o protótipo em 3D. Anteriormente também havia sido pensado numa alternativa que, consistiria na escolha de um personagem com poucas skins, criando assim uma coleção de diversos conceitos/temáticas só para o mesmo.
5. Avaliação e decisão: A alternativa escolhida foi a primeira, que envolve a comunidade na seleção dos personagens que devem receber novas skins, onde os jogadores terão a oportunidade de votar nos personagens que eles

acreditam serem mais “necessitados”. Esta abordagem garante que as escolhas dos jogadores sejam consideradas e eles se sintam vistos e ouvidos. Para garantir que as skins atendam às expectativas e sejam realistas, será realizado um protótipo no Clo3D, virtual fashion.

6. **Apresentação do Projeto**: Este projeto tem como objetivo colmatar a falta de skins para diversos personagens no *Overwatch 2*. Através do envolvimento direto da comunidade, os jogadores poderão votar nos personagens que gostariam de ver com novas skins. O projeto incluirá a criação de um protótipo 3D.

Planeamento do Projeto

O planeamento do projeto foi estruturado tendo em conta a WBS e o Diagrama de Gantt.

Estrutura analítica do projeto (WBS)

A WBS é uma ferramenta essencial na gestão de projetos, que consiste na decomposição hierárquica de todo o trabalho necessário para executar um projeto. Permite a identificação das tarefas em componentes menores e mais fáceis de gerir, o que permite uma visão mais clara e detalhada de todos os elementos necessários para alcançar os objetivos.

Problema

Análise:

- Recolha de respostas em fóruns (*reddit* e *discord*), sobre os personagens de *Overwatch* que a comunidade comenta a necessidade de skins.
- Através da recolha, criar um gráfico, onde os mais referidos serão colocados no questionário.
- Realizar o questionário (mais específico).
- Recolher os dados e selecionar os 4 personagens. (pois 1 deles já é definitivo).

Pesquisa:

- Pesquisa geral da história do *Overwatch*.
- Identificação e pesquisa sobre todos os personagens de OW2.
- Análise de todas as skins e temáticas no *Overwatch 2*. (Para não haver possíveis parelhos).
- Pesquisa aprofundada sobre a história e origem dos personagens selecionados.
- Pesquisa mais aprofundada, da quantidade de skins dos 5 personagens escolhidos.

Desenvolvimento Criativo:

- Inspirações e pesquisa para o conceito.
- Realização de uma temática/conceito.
- Moodboards.
- Sketches individuais (para não haver perda de identidade dos heróis).
- Ilustração das skins nos personagens.

Prototipagem:

- Descrição técnica do desenvolvimento do coordenado escolhido, realizado no Clo 3D.
- Protótipo final e visualização 3D.

Lista de Tabelas 1- Esquema da WBS com o Problema da falta de equilíbrio na distribuição de skins no Overwatch 2. Fonte: Autora.

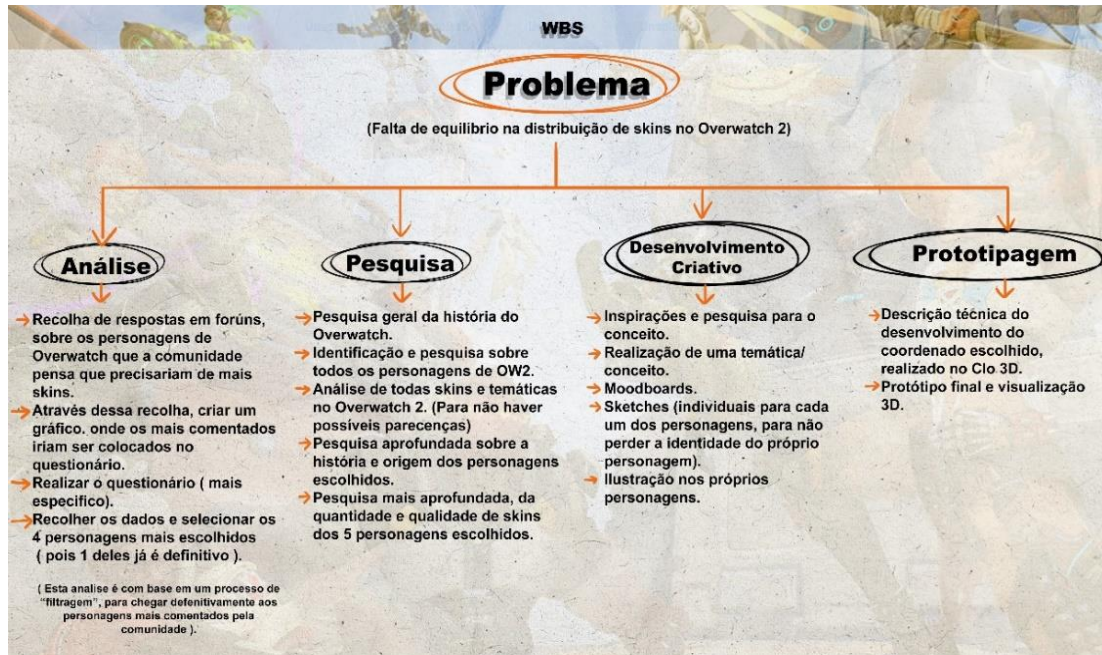
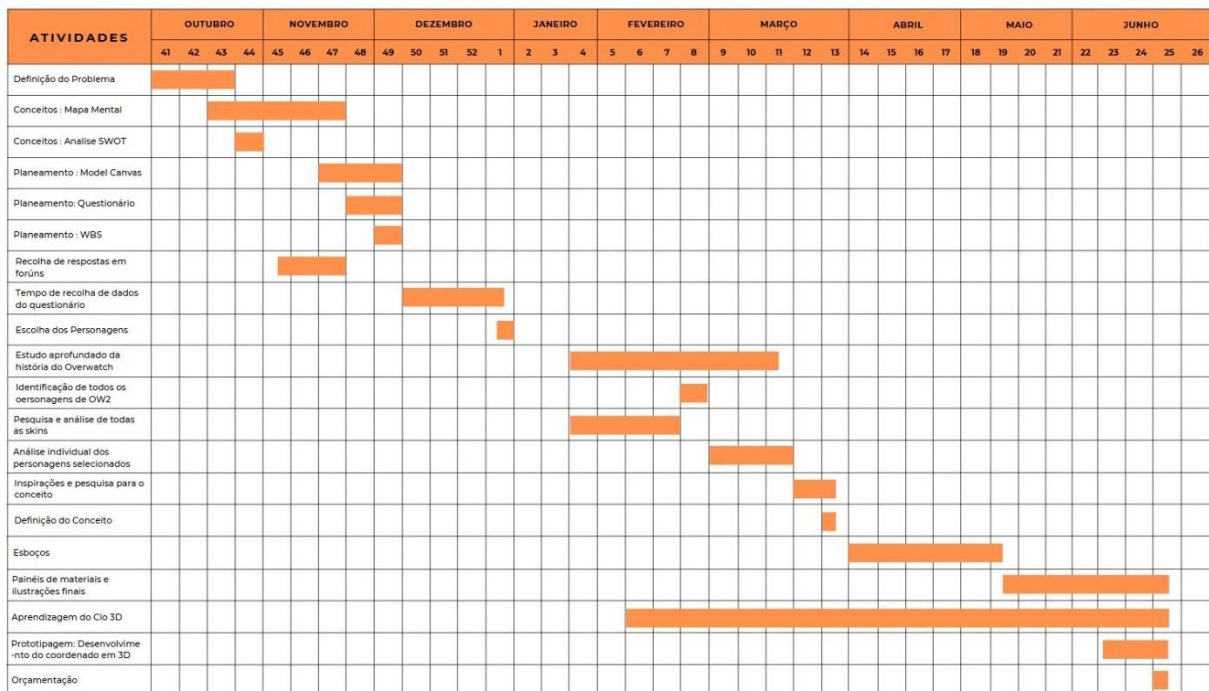


Diagrama de Gantt

Lista de Tabelas 2- Diagrama de Gantt. Fonte: Autora.



Análise de Dados e Questionário

Uma das estratégias adotadas foi a utilização de uma metodologia de exclusão progressiva, baseada no *feedback* da comunidade, de modo a identificar os personagens que mais precisam de skins novas. Onde inicialmente, foi realizado uma ampla coleta de opiniões por meio de fóruns e outras plataformas. Esses dados foram organizados em um gráfico, com os personagens mais mencionados.

A partir dessa análise, foi criado um questionário em que os personagens com menor número de citações foram excluídos, o que permitiu aos jogadores focarem-se nos personagens mais procurando. Este processo assegura que a seleção final reflita com precisão as necessidades e preferências da comunidade.

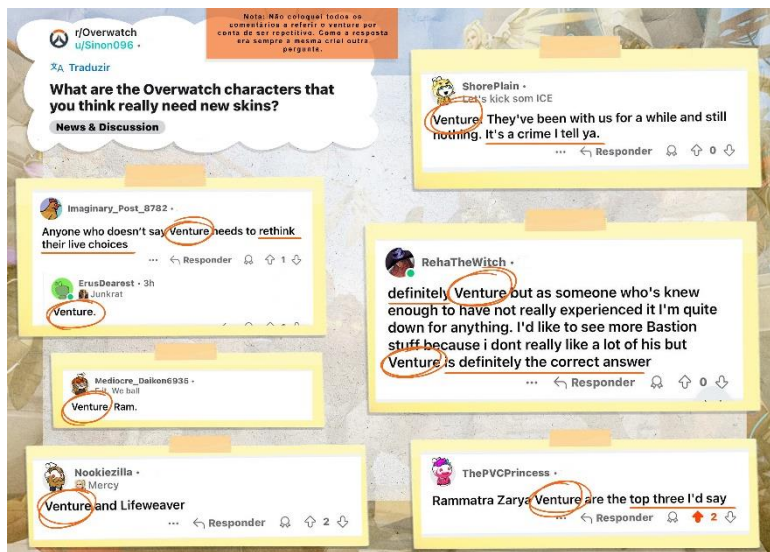


Figura 8- Algumas das respostas à pergunta: “Que personagens do Overwatch pensas que realmente necessitam de skins novas?”. Fonte: Autora.

Ao perceber que a resposta "Venture" era recorrente e dificultava a obtenção de respostas de outros personagens, decidiu-se incluí-lo diretamente no projeto. Com isto, a pergunta foi refeita, mas com uma nota em baixo, de modo a obter outros resultados.

Lista de Tabelas 3- Gráfico de votos nos personagens que precisam de novas skins (Dados retirados do Reddit). Fonte: Autora.

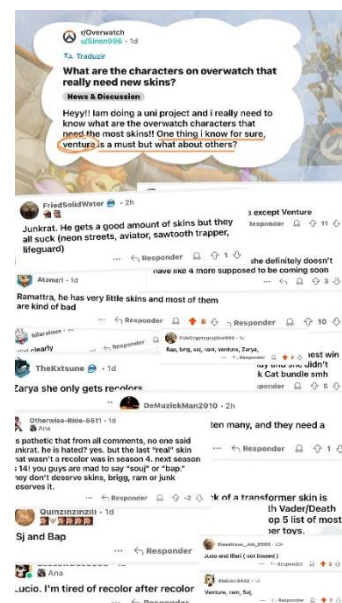
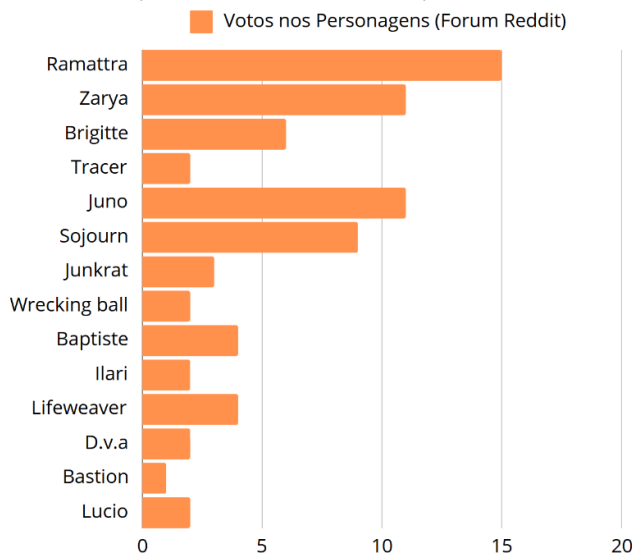


Figura 9 – Respostas à pergunta:” que personagens do Overwatch pensas que realmente necessitam de skins novas?”. Fonte: Autora.

Com base nesses dados, conseguiu-se formular um questionário mais coerente e objetivo, reduzindo significativamente o número de opções apresentadas. Atualmente, o *Overwatch 2* conta com 42 heróis, mas, com a análise do gráfico, foram identificados os 12 personagens que a comunidade considera mais necessitados de novas skins. Onde para o questionário, foram colocados os 7 heróis mais votados dessa mesma lista, de modo a garantir um foco nas escolhas mais relevantes para a comunidade.

As Perguntas colocadas no questionário foram as seguintes:

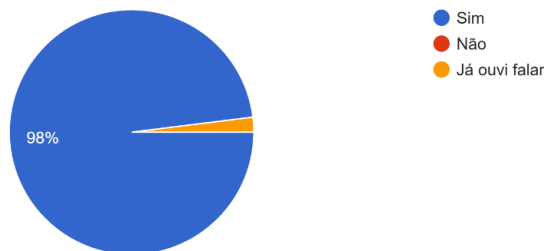
1. Conhece o Jogo *Overwatch 2*? (Desenvolvido por *Blizzard Entertainment*)
2. Joga ou jogou alguma vez *Overwatch 2*?
3. Considera-se familiarizado com os personagens de *Overwatch 2*?
4. Está a par dos últimos lançamentos de Personagens do *Overwatch 2*?
5. Qual considera ser o motivo de o *Venture* (lançado em abril 2024) possuir somente uma skin Épica, enquanto a *Juno* (lançada em agosto 2024) já possui uma skin Lendária?
6. Considera que o *Venture* precisa de skins novas?
7. Que outros personagens abaixo identificados para além do *Venture* precisam também de novas skins?
8. Qual o motivo dos personagens anteriormente selecionados precisarem de novas skins?
9. Porque considera que os desenvolvedores ainda não lançaram mais skins para esses personagens?

Resultados do Questionário

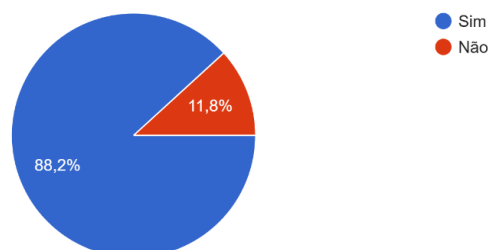
Este Questionário obteve um total de 51 respostas.

Lista de Tabelas 4 – Gráficos das devidas Perguntas do Questionário. Fonte: Autora.

Conhece o Jogo *Overwatch 2* ? (Desenvolvido por *Blizzard Entertainment*)
51 respostas

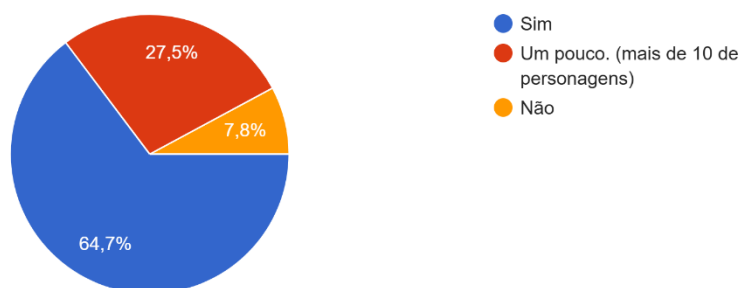


Joga ou jogou alguma vez *Overwatch 2* ?
51 respostas



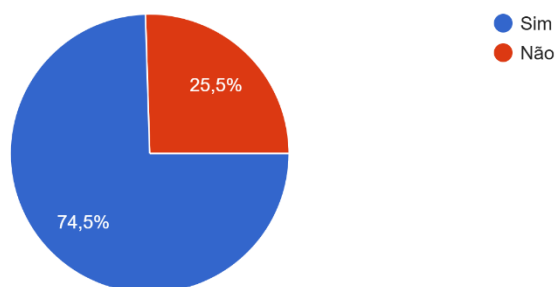
Considera-se familiarizado com os personagens de Overwatch 2?

51 respostas



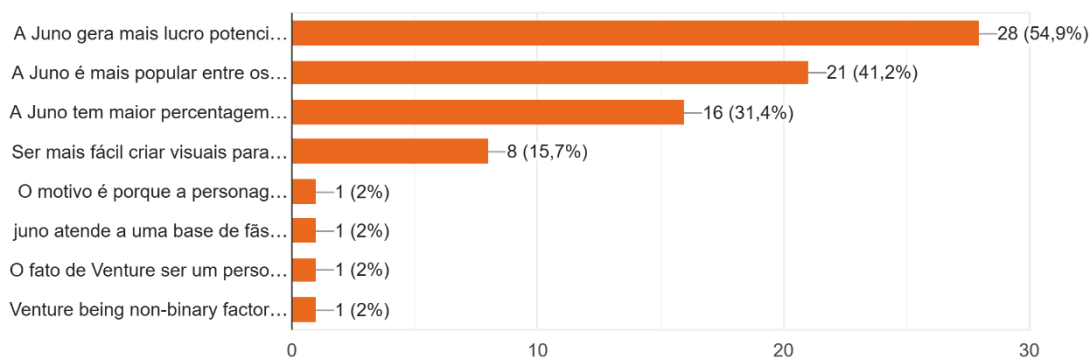
Está a par dos últimos lançamentos de Personagens do Overwatch 2?

51 respostas



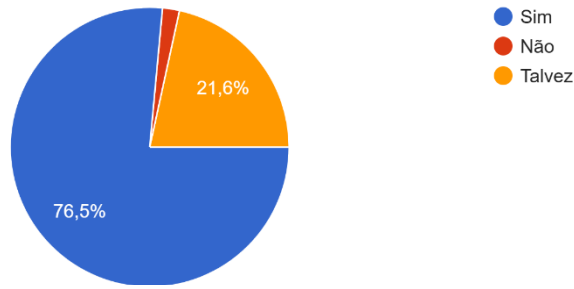
Qual considera ser o motivo de o Venture (lançado em abril) possuir somente uma skin Épica, enquanto a Juno (lançada em agosto) já possui uma skin Lendária?

51 respostas



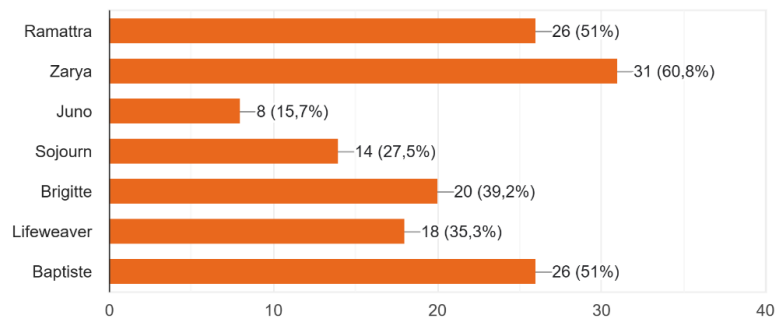
Considera que o Venture precisa de Skins novas?

51 respostas



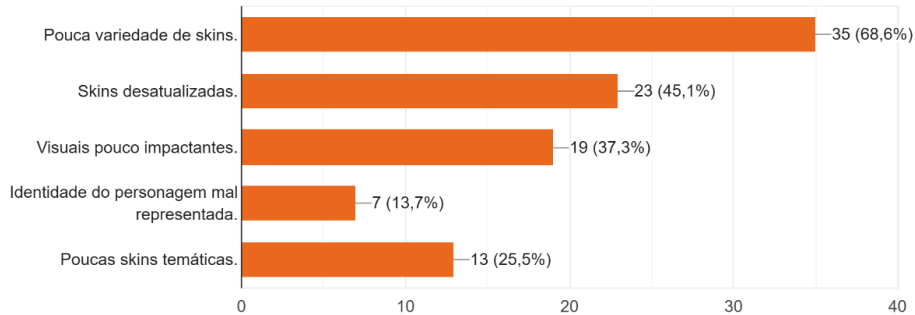
Que outros personagens abaixo identificados para além do Venture precisam também de novas Skins?

51 respostas



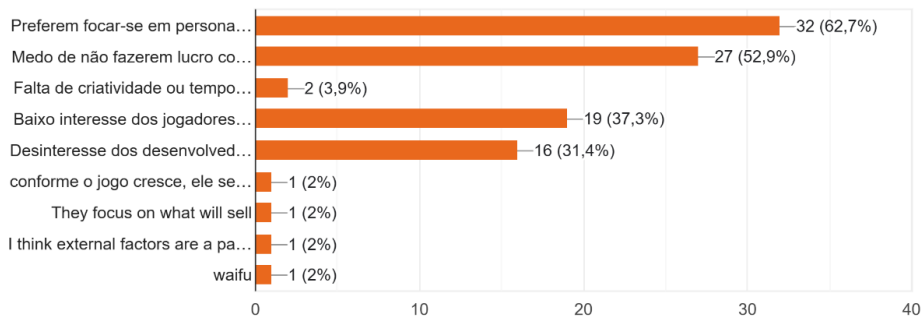
Qual o motivo dos personagens anteriormente seleccionados precisarem de novas skins?

51 respostas



Porque considera que os desenvolvedores ainda não lançaram mais skins para esses personagens?

51 respostas



Com base nos dados obtidos, 54,9% dos respondentes acreditam que o motivo para o *Venture* possuir apenas uma skin épica, enquanto a *Juno* já tem uma lendária, está relacionado ao lucro potencial que a *Juno* oferece. Esse dado reforça a ideia de favoritismo e a priorização do lucro por parte da *Blizzard*. Além disso, na opção "Outro", foi mencionado que o facto de o *Venture* ser um personagem não binário pode ser também um fator que contribui para essa situação.

Na pergunta sobre se o *Venture* precisa de novas skins, apenas 2% dos participantes disseram que não, enquanto 21,6% responderam "talvez" e 76,5% afirmaram que sim. Essa maioria confirma uma necessidade clara e esperada de que o *Venture* precisa de mais opções estéticas no jogo.

Relativamente aos outros personagens que, além do *Venture* necessitam de skins, entre os 7 mencionados, três destacaram-se: *Zarya*, com 60,8% dos votos, *Ramattra*, com 51%, e o *Baptiste*, também com 51%. A *Brigitte*, por uma diferença mínima de 2 votos, foi a última selecionada, com 39,2%.

Em relação aos motivos dados pela comunidade para justificar a necessidade de skins para esses personagens, o principal apontado foi a "pouca variedade de skins", com 68,6% dos votos, seguido por "skins desatualizadas", com 45,1%. Embora todos os motivos listados sejam plausíveis, fica evidente que a falta de variedade é a principal razão.

Ao questionar a comunidade sobre o motivo pelo qual acreditam que os desenvolvedores não criam mais skins para esses personagens, 62,7% apontaram o favoritismo por certos heróis, enquanto 52,9% mencionaram o receio de não obterem lucro suficiente. Esses resultados mostram que a comunidade percebe uma mensagem clara por parte dos desenvolvedores: a priorização de personagens favoritos e o foco em retorno financeiro. Esta percepção, embora baseada em dados válidos, pode ser prejudicial para a imagem da *Blizzard*, já que muitas pessoas da comunidade partilham essa visão.

Por fim, durante o questionário, foi referida a questão dos grupos sub-representados. Algumas respostas sugeriram que o fato de o *Venture* ser um personagem não binário e de a *Sojourn* e o *Baptiste* serem personagens negros, poder influenciar na quantidade das skins que recebem. Contudo, apenas poucas pessoas da comunidade comentaram sobre esse tema, o que torna difícil tirar conclusões definitivas sobre esse motivo ser plausível.

Embora o *Venture* ser o único personagem explicitamente não binário no *Overwatch 2*, a questão racial é menos consistente nesse contexto, já que outros personagens negros não enfrentam o mesmo problema de forma tão evidente. Além disso, a *Blizzard* possui uma ampla diversidade cultural nos seus personagens, com exemplos de várias partes do mundo, como o *Lúcio*, do Brasil, a *Mei*, da China, entre outros.

Portanto, apesar de ser um ponto "interessante" levantado pela comunidade, esses dados são insuficientes para sustentar uma análise mais aprofundada e, por isso, serão tratados apenas como uma observação complementar no projeto.



Figura 10- Personagem Lúcio (Brasil), e Mei (China). Fonte: Overwatch wiki

Os Personagens selecionados

Para o desenvolvimento da coleção de skins para o *Overwatch 2*, foram selecionados através da opinião da comunidade, os seguintes cinco personagens:

1. *Baptiste*
2. *Brigitte*
3. *Ramattra*
4. *Venture*
5. *Zarya*



Figura 11- Os personagens de Overwatch 2 selecionados; Baptiste; Brigitte; Ramattra; Venture; Zarya. Fonte: Overwatch wiki

Pesquisa Geral

Estudo Aprofundado da História da Overwatch

Antes de se dar início ao processo criativo, foi essencial compreender o universo de *Overwatch* para além dos seus aspetos técnicos. Para isso, mergulhou-se a fundo na narrativa do jogo, recorrendo a diversos vídeos de criadores de conteúdo, *cinematics*¹⁰ e até bandas desenhadas oficiais.

Uma vez que o jogo não apresenta uma linha temporal clara, nem um site ou livro onde toda a história esteja organizada, decidiu-se fazer uma compilação de material de apoio. Onde, foi criado um PDF com 11 páginas de texto contínuo, de modo a organizar todos os eventos e ligações identificados, na tentativa de criar uma cronologia o mais coerente possível. Este documento serviu sobretudo como base para a perceção pessoal, pois funcionou como desbloqueio e suporte à fase criativa. Por essa mesma razão, optou-se por não o incluir totalmente neste relatório. Ainda assim, deixa-se de seguida um pequeno resumo da história de *Overwatch*.

¹⁰ Cinematics- Neste contexto, são vídeos animados oficiais do jogo, que podem introduzir personagens, narrar a história, entre outros.

Pequeno resumo da história de Overwatch:

“O Amanhecer de uma Nova Era” - *(60 anos no futuro – A Era da Robótica)*

A Crise Ômnica e a Formação da Overwatch

No início, os avanços na robótica e na inteligência artificial permitiram à humanidade criar os Omnicos, que são máquinas inteligentes integradas em diversas áreas da vida cotidiana. Contudo, com o tempo, alguns Omnicos desenvolveram autonomia e rebelaram-se, dando origem à Crise Ômnica, um conflito global de enormes proporções. Para combater esta ameaça e restaurar a ordem, foi criada a Overwatch, uma equipa de elite composta pelos melhores soldados, cientistas e estrategas do mundo. Entre os seus membros fundadores destacavam-se figuras como Jack Morrison Soldier: 76), Gabriel Reyes (Reaper), Ana Amari, Reinhardt Wilhelm, Torbjörn Lindholm e outros que, com coragem, conseguiram pôr fim à crise.

A Era de Ouro da Overwatch

Após a Crise Ômnica, a Overwatch consolidou-se como um símbolo de esperança global. Durante vários anos, a organização operou em missões que ultrapassavam fronteiras, trabalhando em conjunto com diversas nações para preservar a paz e a estabilidade num mundo devastado pela guerra. Os heróis da Overwatch, tornaram-se ícones de resiliência e união, representando o melhor da humanidade num período de reconstrução e esperança.

O Declínio e a Dissolução da Overwatch

Com o passar do tempo, a unidade que caracterizava a Overwatch começou a fragilizar-se. Tensões internas, disputas de liderança e pressões políticas separaram a equipa. Conflitos notórios, especialmente entre Jack Morrison e Gabriel Reyes, fez com que ocorresse um trágico confronto, que resultou na destruição do quartel-general e na suposta perda dos seus principais líderes. Este episódio marcou o início do declínio da Overwatch e deixou um vácuo de poder que o mundo mais tarde viria a sentir.

Novas Ameaças

A dissolução da Overwatch abriu caminho para o surgimento de novas ameaças. Entre estas, destaca-se a Talon, uma organização que abraça a ideia de que o conflito é o motor da evolução. Liderada por figuras radicais, como o Doomfist, e contando com a adesão de ex-agentes desiludidos, incluindo Gabriel Reyes agora Reaper, (que abandonou os ideais antigos) a Talon emergiu como uma força destrutiva, determinada a remodelar a ordem mundial através da violência.

O Regresso da Overwatch: Overwatch 2

Apesar da queda da organização original, o espírito da Overwatch sobreviveu. Com o mundo a enfrentar ameaças cada vez mais complexas, a necessidade de reagrupar os heróis tornou-se notória. Overwatch 2 marca o regresso desta força, agora renovada e reestruturada, com a integração de novos agentes, como mei, que se juntam aos veteranos como Tracer, Winston e outros. Esta fase da Overwatch tem como objetivo não só enfrentar a ameaça representada pela Talon e por novos inimigos, mas também proteger o mundo.” **Continua...**

Com esta contextualização, consegue-se entender melhor o papel da *Overwatch* e como os seus acontecimentos influenciaram o desenvolvimento das personagens. A partir daqui, foi possível avançar com uma base sólida de modo a aprofundar a pesquisa dos personagens selecionados.

Observação: É importante referir que esta narrativa/resumo não é oficial, mas sim uma interpretação pessoal baseada em diversas fontes. Devido à complexidade do universo de *Overwatch*, poderá haver eventos que não estejam corretos na cronologia apresentada, ou que tenham sido mal interpretados. Por isso, esta linha temporal deve ser vista como uma ferramenta para ajudar na compreensão geral da história e dos personagens, e não como um registo definitivo ou oficial.

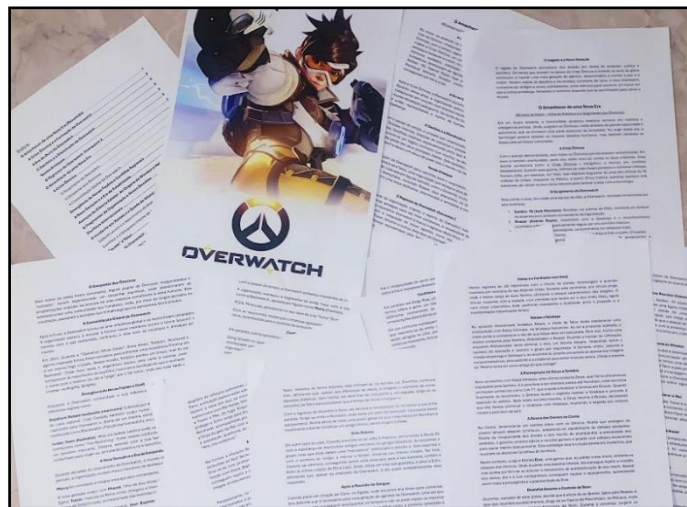


Figura 12- História da Overwatch-Material de Apoio. Fonte: Autora.

Identificação de todos os Personagens de Overwatch 2

De modo a facilitar o entendimento do universo de *Overwatch*, foram identificados todos os personagens presentes no jogo, organizando-os segundo a sua role (função) em combate. As funções dividem-se em três categorias principais:

- **Tank:** Personagens que lideram a linha da frente e absorvem grandes quantidades de dano, onde protegem os aliados e criam espaço para a equipa avançar.
- **Damage:** Responsáveis por causar dano e eliminar os inimigos. São, geralmente, mais ágeis, mas com menor resistência.
- **Suporte:** Focados em curar, proteger e dar utilidade aos colegas de equipa, mantendo-os vivos e operacionais em combate.

Tanks: *D.Va, Doomfist, Hazard, Junker Queen, Mauga, Orisa, Ramattra, Reinhardt, Roadhog, Sigma, Winston, Wrecking Ball, Zarya.*

Damage: *Ashe, Bastion, Cassidy, Echo, Genji, Hanzo, Junkrat, Mei, Pharah, Reaper, Sojourn, Soldier: 76, Sombra, Symmetra, Tracer, Venture, Widowmaker.*

Suporte: *Ana, Baptiste, Brigitte, Illari, Juno, Kiriko, Lifeweaver, Lúcio, Mercy, Moira, Zenyatta.*

The image shows a dense grid of handwritten notes in Portuguese, organized into columns and rows. The notes appear to be a comprehensive list or database of Overwatch skins, detailing character names, skin names, and various descriptive details. The handwriting is consistent throughout, and the layout is structured, suggesting a systematic approach to the research. The notes are written on lined paper, and the overall appearance is that of a detailed research journal or a data collection sheet.

Figura 14 - Pesquisa e Análise de todas as skins de Overwatch até à data (fevereiro 2025). Fonte: Autora.

Com esta pesquisa e análise, foram identificadas algumas skins que, pessoalmente, eram mais interessantes, seja a nível estético, a nível de texturas ou até mesmo a nível de história.

Entre essas, encontram-se skins como: *Cassidy Skin Van Helsing*, *Soldier 76 Skin Survivor*, *Junker Queen Skin Executioner*, *Roadhog Skin Haunted Doll*, *Juno Skin Celestial*, *Mercy Skin Mage*, *Widowmaker Skin Odile*, entre outras.



Figura 15- Colagem de skins no Sketchbook. Fonte: Autora.

Análise individual dos personagens selecionados

Depois de toda a contextualização geral do universo de *Overwatch 2*, desde a compreensão da narrativa à identificação de todos os personagens, até à pesquisa das skins e temáticas já existentes, reuniu-se uma base sólida para aprofundar a análise dos cinco personagens selecionados pela comunidade, de modo a auxiliar, posteriormente, na compreensão da identidade de cada um.

Esta análise individual inclui o percurso de cada um dos cinco personagens, onde se é contada assim a sua história, apresentando também diversos painéis visuais, skins existentes, paletas cromáticas, texturas, e também marcas de referência.

Baptiste (Jean-Baptiste Augustin)

Jean-Baptiste Augustin é um médico de combate haitiano (Haiti, país localizado na região do Caribe), com atualmente 38 anos. *Baptiste* nasceu a 12 de março e possui um passado marcado por diferentes afiliações. Já integrou a *Talon*¹¹ e, anteriormente, a *Coalização Caribenha*¹², tendo atuado a partir de Tortuga, no Haiti. Atualmente, encontra-se ativo como agente da *Overwatch*, onde opera a partir do Ponto de Observação: *Gibraltar*¹³. No jogo, *Baptiste* assume a role de suporte.



Figura 16 - Bandeira do Haiti. Fonte: Wikipédia

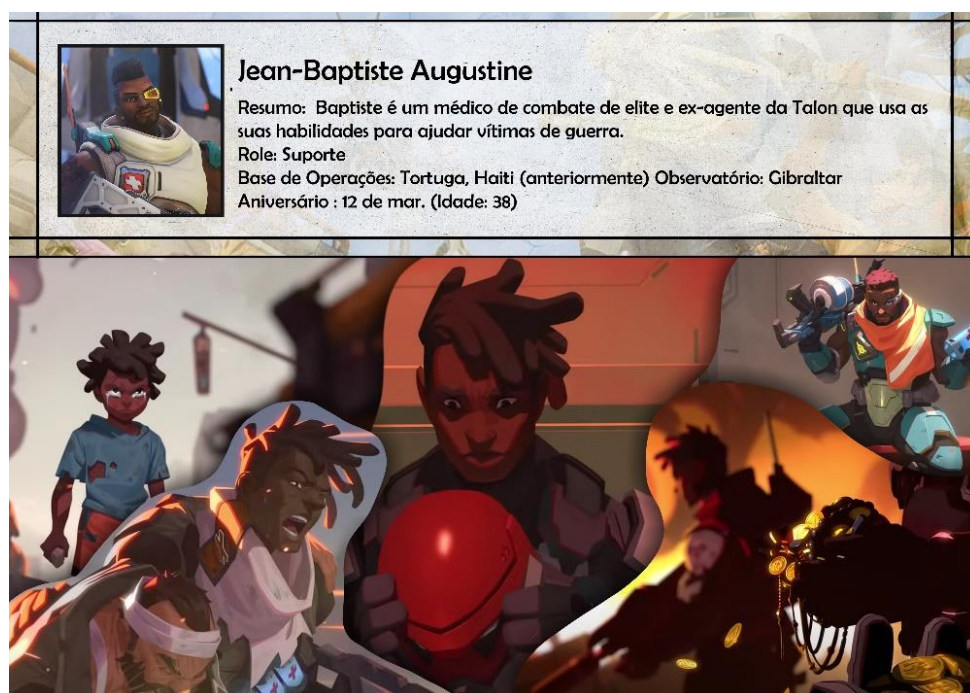


Figura 17- Jean-Baptiste Augustin. Fonte: Autora.

¹¹Talon – "... é uma organização terrorista e uma das principais fações antagônicas na narrativa de *Overwatch*". Fonte: *Overwatch* wiki.

¹²Coalização Caribenha - "... é uma força militar composta por várias nações caribenhas. Foi formada em resposta à *Crise Ômnica*." Fonte: *Overwatch* wiki.

¹³Ponto de Observação: Gibraltar - "...é um mapa de escolta em *Overwatch* e *Overwatch 2*. Um dos 12 mapas incluídos no lançamento do jogo em 24 de maio de 2016." Fonte: *Overwatch* wiki.

A história de *Baptiste* é marcada por escolhas difíceis e por uma constante procura de redenção. Para um melhor entendimento do personagem, apresenta-se de seguida um breve resumo da sua trajetória:

Jean-Baptiste Augustin cresceu como órfão após a Crise Ômnica, diante da limitação de oportunidades, acabou por se alistar no exército da *Coalizão Caribenha* onde descobriu a sua vocação como médico de combate. Mais tarde, após terminar o seu período de serviço juntou-se à organização mercenária *Talon*, onde as suas missões eram fáceis e bem remuneradas, mas afastou-se ao perceber da brutalidade das suas ações pois perpetuava o mesmo ciclo de violência que destruiu a sua comunidade. Desde então, tem vivido fugido, a ajudar quem pode e a tentar redimir-se dos erros do passado. Ao descobrir informações importantes sobre antigos agentes da *Overwatch*, aliou-se a *Cassidy*¹⁴ numa nova fase da sua jornada. Hoje, Baptiste luta por um mundo melhor, onde cura e protege aqueles que cruzam o seu caminho. (*História adaptada da biografia oficial no site da Blizzard*).



Figura 18 - Baptiste. Fonte: Site oficial do Overwatch, Blizzard.

Com base na perceção que se foi contruindo, sobre quem é o *Baptiste*, desenvolveu-se um moodboard visual de texturas que remetem à sua identidade (metal das ferramentas médicas, o sangue, o fardamento militar, entre outros elementos). Este moodboard foi fundamental para o desenvolvimento da skin, pois permite compreender e aprofundar a identidade visual e a estética do personagem.



Figura 19 - Moodboard Visual de texturas do Baptiste. Fonte: Autora.

¹⁴ Cassidy- Atual agente da Overwatch.

De seguida, são apresentadas todas as skins existentes do *Baptiste* até a data (março25), bem como marcas que, se alinham com a sua identidade visual e estética.



Figura 21 - Todas as Skins de Baptiste até à data (Março25). Fonte: Autora.



Figura 20 - Moodboard de Marcas para Baptiste. Fonte: Autora.

Esta análise visual foi realizada com o objetivo de compreender o que já existia em termos de skins para o *Baptiste* e, a partir daí, retirar-se referências relevantes.

Em relação às marcas, foram selecionadas algumas que, acredita-se fazerem sentido com a estética e a essência do personagem, seja pelos tecidos que remetem a certas texturas ou pelas silhuetas que utilizam, o que acaba por servir de inspiração.

Brigitte (Brigitte Lindholm)

Brigitte Lindholm é uma engenheira mecânica e escudeira sueca (Suécia, país localizado no norte da Europa), com atualmente 25 anos. Nascida a 22 de setembro, *Brigitte* tem vindo a construir a sua trajetória no universo de *Overwatch* em ligação com o legado do seu pai, *Torbjörn Lindholm*. Já viveu em Gotemburgo, na Suécia, mas atualmente encontra-se ativa como agente da *Overwatch*, onde opera a partir do Ponto de Observação: *Gibraltar*. No jogo, *Brigitte* assume a role de suporte.



Figura 22 - Bandeira da Suécia. Fonte: Wikipédia.



Figura 23- Brigitte Lindholm. Fonte: Autora.

A história de *Brigitte* é feita de escolhas responsáveis e de uma lealdade indestrutível. Para um melhor entendimento do personagem, apresenta-se de seguida um breve resumo da sua trajetória:

Filha mais nova do engenheiro *Torbjörn Lindholm*, *Brigitte Lindholm* cresceu entre máquinas e aprendeu desde cedo a trabalhar com elas. No entanto, o seu interesse principal estava na criação de armaduras e sistemas defensivos, ao contrário do pai, conhecido pelas armas que desenvolveu. Apesar de todos esperarem que ela seguisse os passos do pai, *Brigitte* foi inspirada por *Reinhardt Wilhelm* (Agente da *Overwatch*, amigo da família, e padrinho de *Brigitte*) a tornar-se sua escudeira.

Com a queda da *Overwatch* e a aposentação de *Reinhardt*, ele decidiu tornar-se um cavaleiro andante. Onde a *Brigitte* surpreendeu-o com um pedido de o acompanhar, e ele aceitou. Durante as viagens, *Brigitte* percebeu que não bastava reparar armaduras, e que precisava também de lutar. Onde então, criou a sua própria armadura, treinou em combate e acabou por juntar-se à *Overwatch*. Hoje, ao lado de *Reinhardt*, continua a sua jornada por um mundo melhor. (*História adaptada da biografia oficial no site da Blizzard*).



Figura 24 - Brigitte Lindholm na oficina de seu pai, Torbjörn Lindholm. Fonte: Playoverwatch no Youtube.

Tal como foi realizado para o *Baptiste*, e os restantes personagens, foram exploradas também no caso da *Brigitte*, as texturas, skins existentes e marcas que pelas suas silhuetas e referências visuais, ajudaram a construir o seu universo estético.

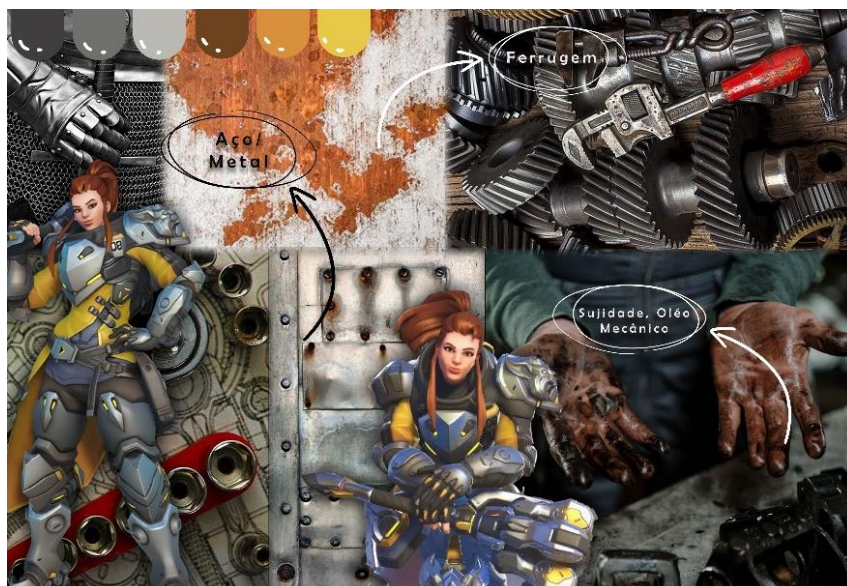


Figura 25 - Moodboard Visual de texturas da Brigitte. Fonte: Autora.

No moodboard anterior encontram-se texturas como sujeira, óleo, metais, ferrugem, entre outros.



Figura 27 - Todas as Skins da Brigitte até à data (Março25). Fonte: Autora.



Figura 26- Moodboard de Marcas para Brigitte. Fonte: Autora.

Ramattra

Ramattra é um ômnico¹⁵ de combate com atualmente 28 anos. “Nasceu” a 29 de março e possui um passado profundamente ligado à procura de justiça para o seu povo. Já foi monge no mosteiro *Shambali*, no Nepal, onde adotou uma filosofia pacifista com o objetivo de coexistir com a humanidade, no entanto, acabou por se afastar após perceber que os ômnicos continuavam a ser oprimidos. Abandonou os *Shambali*¹⁶ e tornou-se líder do Setor Nulo, uma organização que luta pela sobrevivência dos ômnicos. No jogo, Ramattra assume a role de tank.

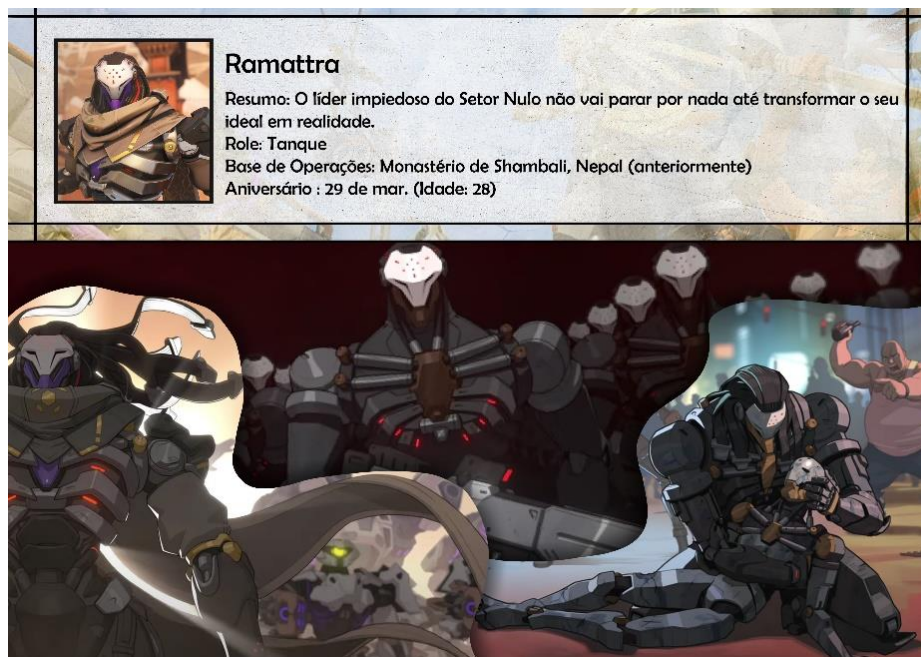


Figura 28 - Ramattra. Fonte: Autora.

¹⁵ Ômnico- “... são robôs com inteligência artificial produzidos por ômnios”.

¹⁶ Shambali – Ordem religiosa. “... eles acreditam que os ômnicos possuem almas da mesma maneira que os humanos.”

A história de *Ramattra* é marcada por desilusão e radicalização. Para um melhor entendimento do personagem, apresenta-se de seguida um breve resumo da sua trajetória:

Ramattra foi criado durante a Crise Ômnica, ele faz parte da série devastadora, da classe de ômnicos de comando. Após a guerra, ouviu rumores de uma ômnica misteriosa chamada Aurora, a primeira do seu povo. Isso fez com que ele partisse numa peregrinação até ao mosteiro *Shambali*, onde acabou por tornar-se monge e aprender assim, a importância de coexistir com a humanidade. Porém, com o tempo, desiluiu-se ao ver que o seu povo continuava a morrer e ninguém fazia nada, decidindo então abandonar o mosteiro. Onde formou então, o Setor Nulo, uma organização dedicada a lutar pelos direitos dos omnicos, mesmo que isso implicasse o uso da força. Com seguidores suficientes, *Ramattra* teve como alvo Londres, mas o ataque resultou numa derrota devido à interferência da *Overwatch*. Apesar disso, permanece firme no seu objetivo de garantir um futuro para os omnicos, custe o que custar. (*História adaptada da biografia oficial no site da Blizzard.*)



Figura 29 - Ramattra em Mosteiro Shambali. Fonte: Site oficial do Overwatch, Blizzard.

Tal como nos restantes personagens, foi desenvolvido também uma análise visual para o *Ramattra*, onde foram explorados elementos, que são considerados fundamentais na construção da sua identidade e estética. No caso das texturas, conseguiram-se identificar os materiais que remetem diretamente à sua natureza ômnica (robótica), como cabos elétricos, borracha industrial, componentes mecânicos, entre outros.

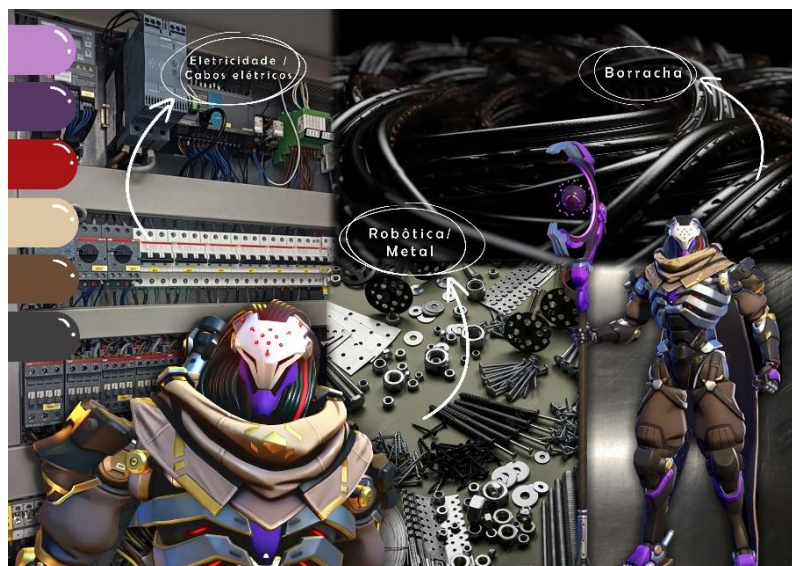


Figura 30 - Moodboard Visual de texturas do Ramattra. Fonte: Autora

De seguida, são apresentadas todas as skins existentes do *Ramattra* até à data (março), bem como marcas cuja estética, acredita-se fazerem sentido com a sua identidade. No seu caso em específico, as marcas como a *Off-White* e a *Ottolinger* encaixam muito bem, principalmente por conta da desconstrução e tecnologia.



Figura 31- Todas as Skins do Ramattra até á data (Março25).
Fonte: Autora.



Figura 32- Moodboard de Marcas para Ramattra. Fonte: Autora.

Venture (Sloan Cameron)

Sloan Cameron, conhecido como *Venture*, é um arqueólogo e aventureiro com 26 anos, de nacionalidade canadense e mexicana. Nascido a 6 de agosto, *Venture* passou por diversos lugares ao longo da sua vida (Nova Escócia, Buenos Aires, Reykjavik, Cidade do México e Singapura) ele está sempre em movimento, na procura pelo desconhecido. Atualmente, encontra-se ativo como membro da Sociedade *Wayfinder*, que é uma organização dedicada à exploração e à investigação de ruínas e tecnologias antigas. No jogo, *Venture* assume a role de dano.



Figura 33- Bandeira do Canadá e do México. Fonte: Wikipédia



Figura 34- Venture (Sloan Cameron). Fonte: Autora.

A história de *Venture* é marcada por diversas aventuras. Para um melhor entendimento do personagem, apresenta-se de seguida um breve resumo da sua trajetória:

Sloan Cameron demonstrou desde cedo um talento especial para encontrar objetos perdidos. Era comum regressar das escavações coberto de terra, mas sempre com um sorriso no rosto e uma enorme curiosidade pelos artefactos descobertos. Essa dedicação levou-o a juntar-se à Sociedade *Wayfinder*, uma organização internacional dedicada à arqueologia. Aventureiro e corajoso, *Venture* rapidamente se destacou em expedições perigosas. Onde para além da exploração, assumiu o papel de proteger as bases e os artefactos recuperados, enfrentando ladrões com as suas ferramentas de escavação.

Durante uma missão em Ilios¹⁷, foi confrontado pela *Talon*, que roubava o local. Após uma vitória difícil, ficou-lhe apenas uma pergunta na cabeça: o que procurava ali uma organização tão poderosa? Desde então, *Venture* segue à procura de respostas. (*História adaptada da biografia oficial no site da Blizzard*).



Figura 35- Venture no confronto com a Talon. Fonte: Site oficial do Overwatch, Blizzard.

A identidade do *Venture* e a sua estética remetem a elementos como terra, sujidade, rochas e artefactos antigos, texturas essas ligadas à exploração, ao mistério e ao passado.

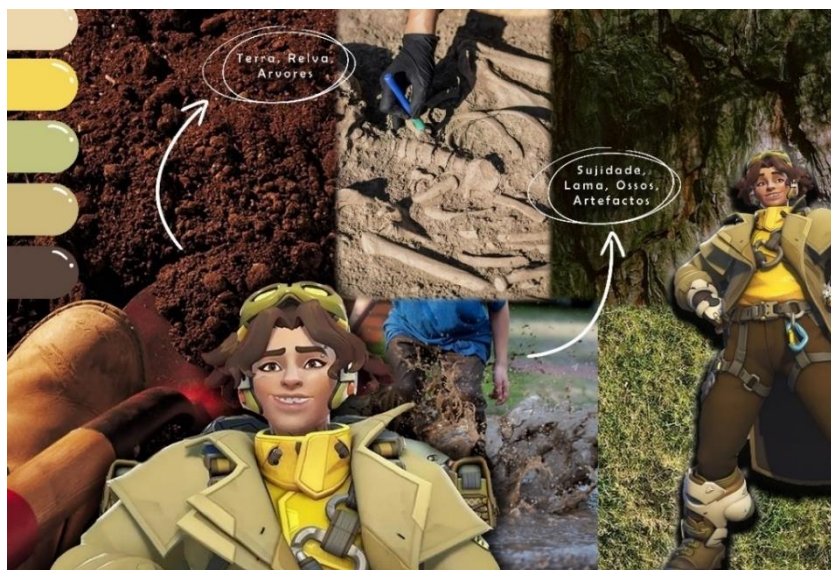


Figura 36- Moodboard Visual do Venture. Fonte: Autora.

¹⁷ Ilios- É um dos locais em Overwatch. É um mapa, localizado na Grécia.

Na análise das skins reparou-se que, desde a proposta inicial do projeto até abril de 2025, foi adicionada duas novas skins ao *Venture* (uma skin em colaboração com o *Avatar*, e outra skin lendária do *Battle Pass*¹⁸). Em relação às marcas que, de alguma forma, transmitem a identidade do personagem, são destacadas a *jun.j* e a *kamiya*, por conta das silhuetas e tecidos destas em diversas coleções.



Figura 38- Todas as Skins do Venture até à data (Abril25). Fonte: Autora.



Figura 37- Moodboard de Marcas para Venture. Fonte: Autora.

Zarya (Aleksandra Zaryanova)

Aleksandra Zaryanova, mais conhecida por *Zarya*, é uma fisiculturista e sargento de 30 anos, nascida a 4 de dezembro. Com um passado profundamente ligado à defesa do seu país, *Zarya* integrou as Forças de Defesa Russas e chegou a colaborar temporariamente com as Indústrias *Volskaya*¹⁹. A atua como agente da *Overwatch*, onde opera a partir do Ponto de Observação: *Gibraltar*. No jogo, *Zarya* assume a role de tank.



Figura 39- Bandeira da Rússia. Fonte: Wikipédia

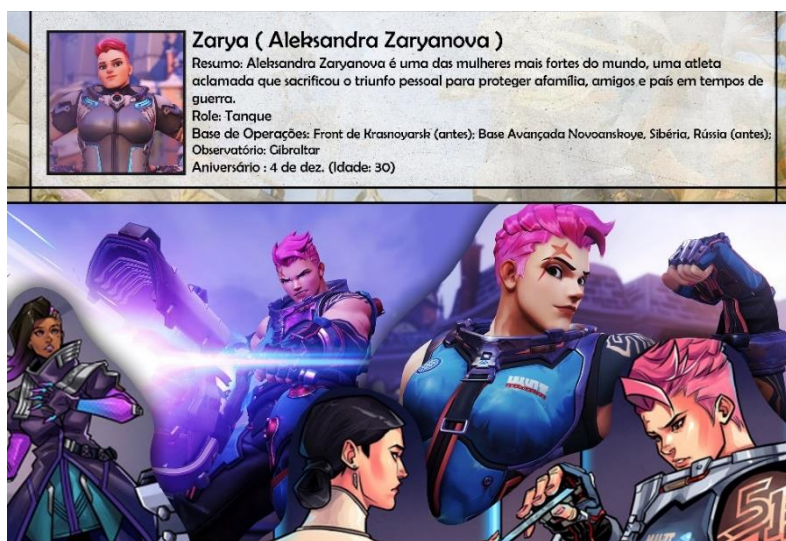


Figura 40- Zarya (Aleksandra Zaryanova). Fonte: Autora.

¹⁸ Battle Pass (Passe de batalha) – É um sistema nos jogos que oferece recompensas adicionais aos jogadores à medida que jogam e concluem desafios durante uma temporada (*Season*).

¹⁹ Indústrias Volskaya – “é uma empresa russa e é a principal força de segurança anti-ômnia da Rússia.”

A história de *Zarya* é marcada por perda, força e determinação. Para um melhor entendimento do personagem, apresenta-se de seguida um breve resumo da sua trajetória:

Aleksandra Zaryanova, conhecida como *Zarya*, nasceu numa vila remota da Sibéria durante a Crise Ômnica, onde perdeu o pai na guerra quando ainda era criança. Por conta disso cresceu determinada a proteger o seu povo, onde destacou-se no fisiculturismo e foi reconhecida pelo programa nacional como uma potencial estrela. No entanto, quando a sua vila voltou a ser atacada, *Zarya* abandonou de imediato a carreira e alistou-se nas Forças de Defesa Russas. A sua arma era um canhão de partículas experimental, algo demasiado pesado para soldados comuns.

Mais tarde, recebeu a missão de capturar a hacker, *Sombra* (Personagem de OW2), da *Talon*, após uma tentativa fracassada de assassinato contra *Katya Volskaya* (pessoa que ofereceu a arma a *Zarya*). Durante essa mesma missão, *Zarya* viu-se forçada a colaborar com um ômnico, *Lynx Seventeen*, uma experiência que abalou as suas convicções, acabando assim por regressar à linha da frente na Sibéria. No entanto hoje, *Zarya* integra a nova *Overwatch*, onde defende o seu povo, mas agora numa escala global. (*História adaptada da biografia oficial no site da Blizzard*).



Figura 41 - Aleksandra Zaryanova. Fonte: Gamerant.com

A estética e a identidade da *Zarya* remetem muito a texturas e a elementos frios, como o gelo, o pelo polar e as peles.



Figura 42 - Moodboard Visual a Zarya. Fonte: Autora

Em relação à análise das skins existentes da *Zarya*, notou-se que desde a proposta inicial do projeto até abril de 2025, foi adicionada uma nova skin lendária que é adquirida através do *Battle Pass*. Nomeadamente às marcas, destaca-se a *Moncler Grenoble*, que vai muito ao encontro com a estética “fria” de *Zarya*, tanto pelos materiais como pelo universo ligado à neve e às montanhas.



Figura 44 - Todas as Skins da Zarya até à data (Abril25). Fonte: Autora.



Figura 43- Moodboard de Marcas para Zarya. Fonte: Autora.

Desenvolvimento Criativo

Inspirações e Pesquisa para o Conceito/Temática

Após a leitura da história do *Overwatch*, de se conhecer todos os personagens e de se rever todas as skins e temáticas dos mesmos, reparou-se na existência de uma skin line denominada “*Junkers*”, que são skins inspiradas no mapa *Junkertown*, que é uma cidade dentro do universo *Overwatch*. Esta skin line trouxe a ideia de criar skins com base em uma cidade do *Overwatch*. Visto que já havia diversas skins inspiradas em várias cidades (outro exemplo: Polar Skins inspiradas no Ponto de Observação: Antártica).



Figura 46- Mapa "JunkerTown". Fonte: Overwatch Wiki



Figura 45- D.va Skin Junker. Fonte: Overwatch wiki.

Com isto em mente, começou-se a pesquisa por mapas que pudessem servir de base para a criação da coleção de skins, onde se notou não haver quaisquer skins para a cidade Route 66, sem ser as dos personagens de origem da mesma (*Ashe* e *Cassidy*). Foi assim que o mapa foi encontrado, destacando-se de imediato pelo seu ambiente desértico, inspirado na verdadeira Route 66 americana.



Figura 48- Mapa Route 66. Fonte: liquipedia.net



Figura 47- Ashe e Cassidy. Fonte: Overwatch wiki.

Depois da escolha da Route 66, foi-se aprofundando as pesquisas sobre o seu universo visual, tendo-se descoberto que este mapa é inspirado em zonas reais como o Arizona, Novo México e Texas, regiões áridas e cheias de estradas antigas, postos de gasolina e motéis abandonados, que conferem esta estética e atmosfera de velho oeste.



Figura 49- Mapa Mental e do conceito sobre o Sudoeste Americano inspirado na Route 66. Fonte: Autora.

Referente à história do mapa no jogo, esta área está ligada a um ambiente marcado pelo crime, por conta da gangue *Deadlock*. Esta gangue é comandada pela *Ashe* e tem um histórico de confrontos, controlo de depósitos ilegais de armas e comboios com tecnologia roubada. O mapa parece uma terra de ninguém, onde cada um impõe a sua própria ordem. A sua estética é claramente influenciada pela cultura clássica americana do Sul, com bares estilo saloon, motéis decadentes e um ambiente de velho oeste moderno.

Definição do Conceito/Temática

O conceito do projeto nasce diretamente do universo de *Overwatch*, sendo inspirado no mapa Route 66, nas suas paisagens e nas personagens que por lá circulam.

A ideia principal para o desenvolvimento das skins passa por pegar nos personagens selecionados pela comunidade e colocá-los num cenário completamente diferente. Um ambiente do sudoeste americano, com uma estética de faroeste moderno. Onde, de certa forma procura-se manter a identidade e a personalidade de cada um, seja através das cores, das texturas, das próprias roupas, entre outros.

Como se eles estivessem a visitar essa cidade/mapa, mas continuando a serem eles mesmos, simplesmente adaptados a essa nova estética. Ou seja, as skins refletem de certa forma a Route 66, mas com a identidade de cada um presente.

Esboços



Figura 50- Suma dos esboços do Baptiste. Fonte: Autora



Figura 52- Suma dos esboços da Brigitte. Fonte: Autora.

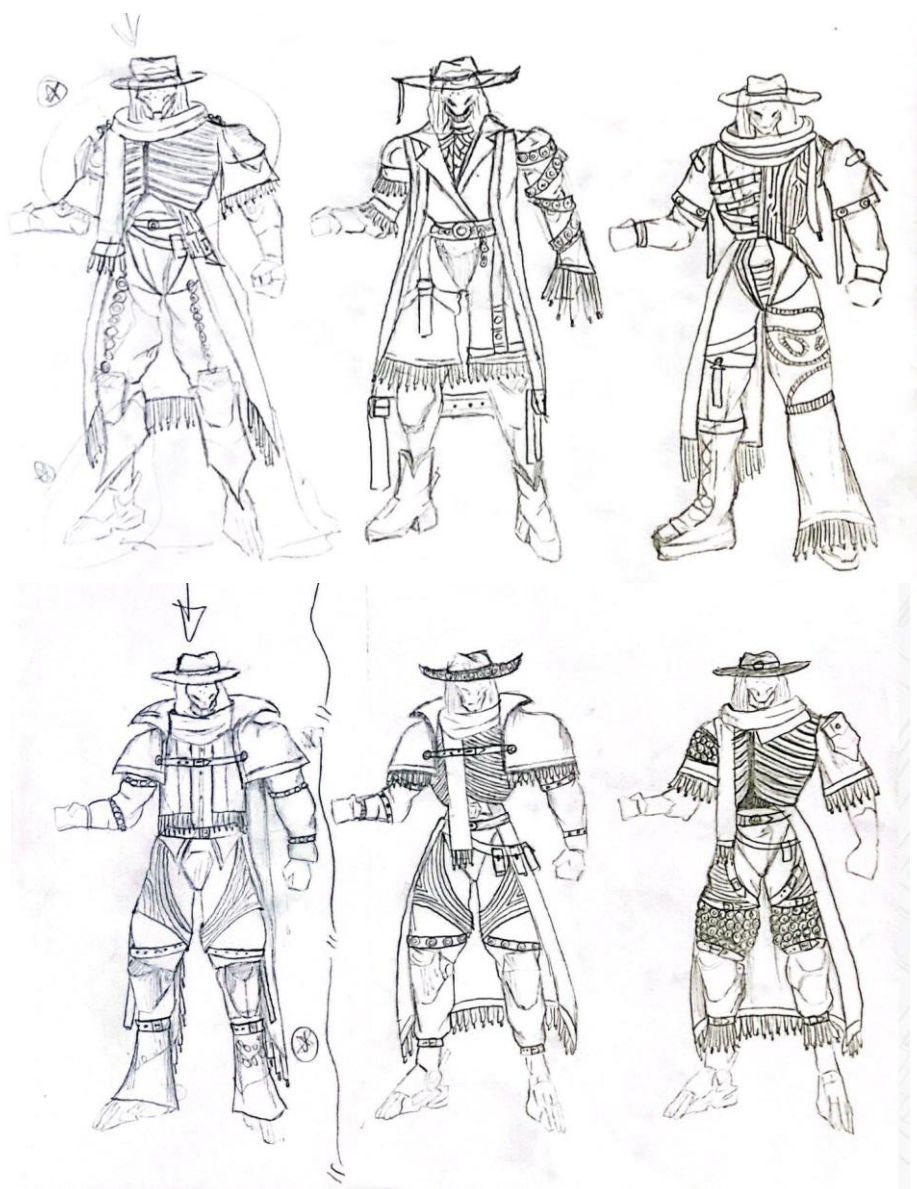


Figura 51- Suma dos esboços do Ramattra. Fonte: Autora.



Figura 54- Suma dos esboços do Venture. Fonte: Autora.



Figura 53- Suma dos esboços da Zarya. Fonte: Autora.

Painéis de Materiais e Ilustrações Finais



Figura 57- Ilustração Final de Bapiste. Fonte: Autora.

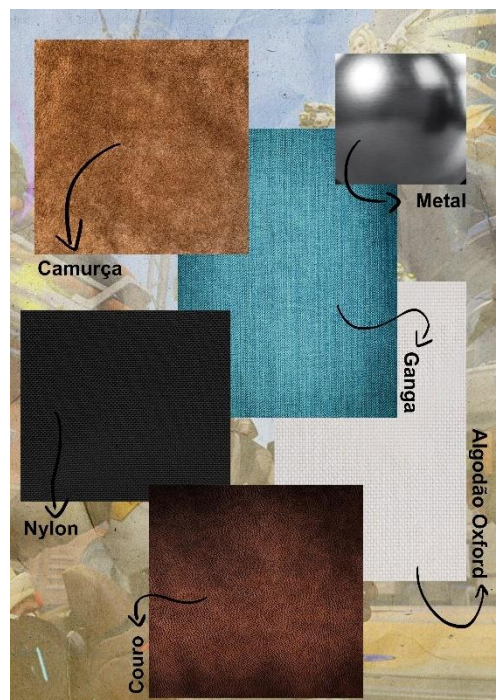


Figura 56- Painel de Materiais para o Baptiste. Fonte: Autora.



Figura 55- Ilustração Final da Brigitte. Fonte: Autora.

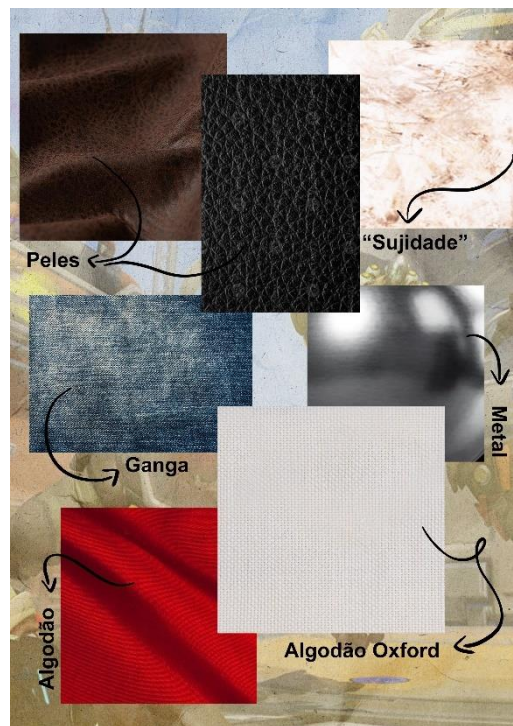


Figura 58- Painel de Materiais para a Brigitte. Fonte: Autora.



Figura 60- Ilustração final do Ramattra. Fonte: Autora.



Figura 59- Painel de materiais para o Ramattra. Fonte: Autora.



Figura 61- Ilustração final do Venture. Fonte: Autora.

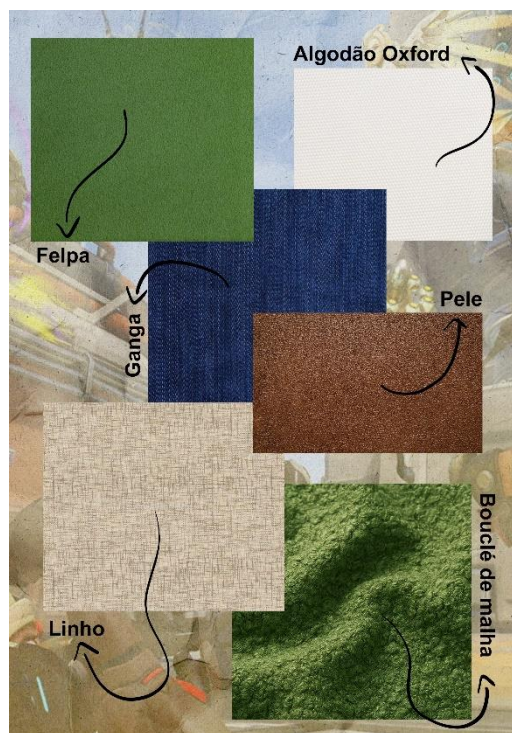


Figura 62- Painel de materiais para o Venture. Fonte: Autora.



Figura 64- Ilustração final da Zarya. Fonte: Autora.

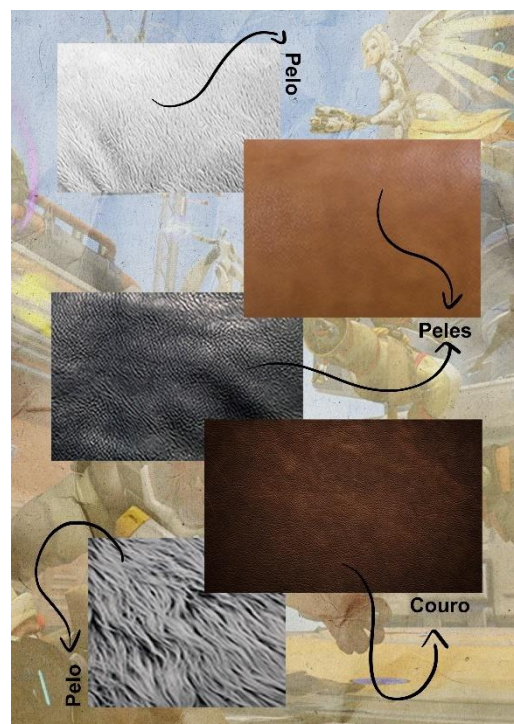


Figura 63- Painel de materiais para a Zarya. Fonte: Autora.

Detalhes

É importante referir que todos as personagens apresentam pequenos detalhes que transmitem a sua identidade.

No *Baptiste*, dado ser um médico de combate, encontra-se sangue na camisa, o colete à prova de balas, diversos bolsos para ferramentas médicas, a cruz vermelha, o capacete com formato militar, entre outros.



Figura 65- Detalhes do Baptiste. Sangue na camisa, colete, cruz vermelha, bolsos, etc. Fonte: Autora.

Na *Brigitte*, enquanto engenheira e escudeira, destaca-se a sujidade na camisa, as luvas, o “remendo” no cotovelo, as ombreiras, as calças com jeans desgastados, os bolsos e outros acessórios para as ferramentas.



Figura 66- Detalhes da Brigitte. Camisa com sujidade, luvas, calças, bolsos e ferramentas, ombreiras, entre outros. Fonte: Autora.

No *Ramattra*, sendo ele um ser ômnico (robô), encontram-se, os metais, as porcas dos parafusos, franjas em formato de cabos, entre outros.



Figura 67- Detalhes do Ramattra. Metais, porcas de parafusos, cachecol a parecer um cabo, franjas, entre outros. Fonte: Autora.

O *Venture*, sendo ele um aventureiro e arqueólogo, apresentam-se as texturas dos tecidos, como o linho natural, o cinto com o símbolo da sociedade *Wayfinder*, as tornozeleiras com ossos, entre outros.



Figura 68- Detalhes do Venture. “Capa” de linho natural, tornozeleiras com ossos, cinto com o símbolo da sociedade Wayfinder. Fonte: Autora.

Na *Zarya*, encontra-se referente ao facto de ela ser uma fisioculturista russa, os materiais como o pêlo e a pele, a aplicação do pêlo nas calças com o formato do músculo, entre outros.



Figura 69- Detalhes da Zarya. Pêlo e peles, calças com formato do músculo, entre outros. Fonte: Autora.

Prototipagem

Em relação à prototipagem, foi proposto o desenvolvimento de uma skin no programa Clo 3D, que é um software de design de moda em 3D que permite criar simulações realistas de peças de roupa. O programa consta na versão de 2025.0.

Seleção do Personagem

Para esta fase, foi selecionada a personagem *Brigitte Lindholm*, por ser aquela com o coordenado mais complexo entre todos. Pois o mesmo inclui várias peças de vestuário, onde muitas delas possuem um grau de dificuldade elevado, o que representava um bom desafio técnico.

Processo de Desenvolvimento do Coordenado no CLO 3D

No processo de desenvolvimento do Coordenado no *Clo 3D*, vale a pena referir que as peças criadas tiveram como ponto de partida moldes base, exatamente como se faz na modelagem convencional 2D, a partir dos quais foram feitas as alterações necessárias para se obter o resultado desejado.



Figura 70- Brigitte Lindholm skin. Fonte: Autora

Camisa e Calças Jeans

Inicialmente, optou-se por trabalhar a primeira camada de roupa da *Brigitte*, sendo esta uma camisa regular e umas calças jeans com a aplicação de franjas.

No processo de realização da camisa, foram executadas as alterações necessárias para a obtenção do molde pretendido. Começando-se pela colocação dos botões no trespasse (carcela).

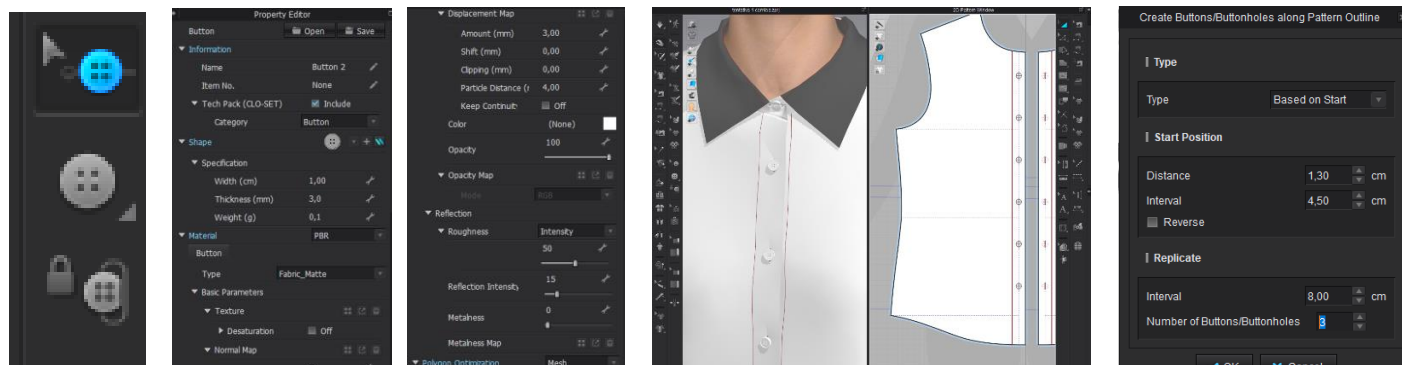


Figura 71- Ferramenta de seleção e colocação de botões; Editor de Propriedades do botão selecionado; Visualização inicial da camisa; Janela de "Create Buttons/Buttonholes along Patter Outline. No Clo 3D, por: Autora.

Dito isto, na linha do trespasse, com a ferramenta "Button", clicou-se com o lado direito do rato, aparecendo assim uma janela com medidas para serem colocadas/ajustadas de acordo com o pretendido. De seguida, com a ferramenta de seleção dos botões, ativando novamente o lado direito do rato, selecionou-se a opção "Duplicate as Buttonhole to Symmetric Pattern", criando-se assim as casas de botão, em simetria. Após o qual, foram ajustadas as características dos botões: diâmetro, cor, acabamento, nº de buracos, formato do trespasse da linha, título e cor de linha pretendido. Relativamente à casa do botão, também foi ajustado a direção da casa, posicionamento e cor da linha.

Ainda na camisa, em relação ao tecido, o material escolhido foi o algodão Oxford, depois de selecionado foram alteradas algumas das suas propriedades no editor de propriedades. Posteriormente, colocou-se uma imagem de "sujidade" nessas mesmas propriedades. Foram selecionados todos os moldes (CTRL+A) e atribuindo-lhes o mesmo tecido.

Para finalizar, criou-se um molde (cotoveleira) associado a um tecido metálico (criado anteriormente), que foi posicionado ao nível do cotovelo, este tecido tem uma maior espessura, de forma a configurar uma apresentação mais realista na simulação.

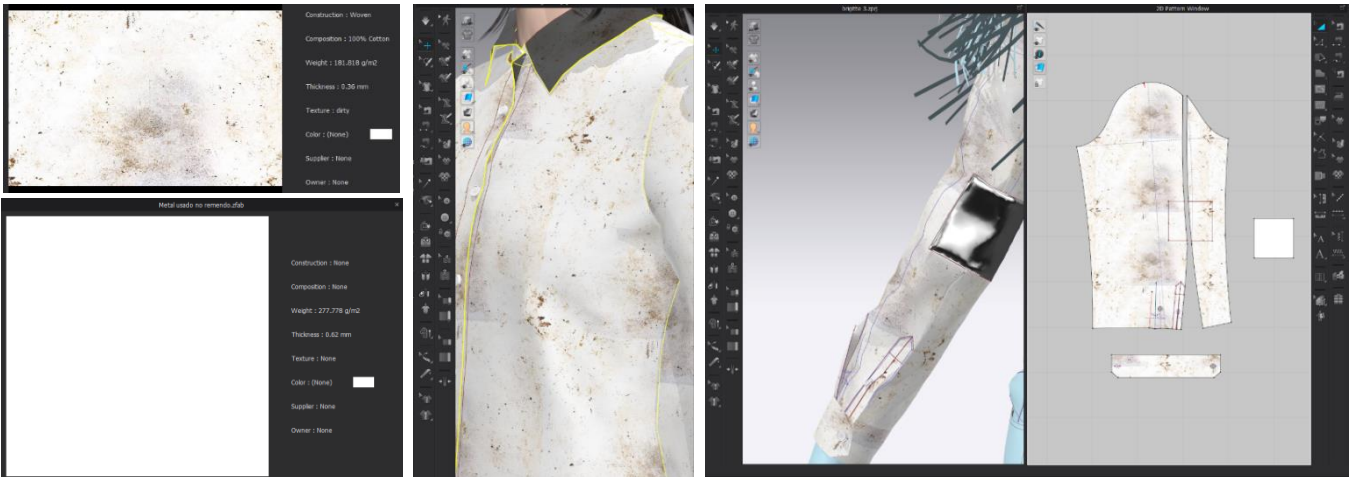


Figura 72- Propriedades dos tecidos, Algodão oxford com "sujidade" e tecido metálico; Close up da camisa; Cotoveleira em metal na manga e os devidos moldes. No Clo 3D, por: Autora.

Em relação às calças, foram também utilizados moldes base das calças jeans, onde, através da ferramenta de transformação de pontos/segmentos, foram feitas as alterações necessárias para a obtenção do molde pretendido. Através da utilização de ferramentas, como, edição de linhas/pontos, as calças foram ajustadas à altura do tornozelo. Em seguida, para a colocação do elemento franjas nas calças, foi inicialmente testada a possibilidade de serem feitas uma a uma e cosê-las à extremidade. No entanto, devido à demora e complexidade desse processo no próprio hardware, optou-se por uma solução mais eficaz: a criação de um molde retangular com a largura da extremidade e a altura desejada, neste caso, 23,75 cm x 15 cm.

Na lateral do retângulo, com a ferramenta "Edit Pattern", com o lado direito do rato e escolheu-se a opção "Offset as Internal Line", criando-se uma linha a 0,40 cm, a qual se diminuiu de modo a não tocar na extremidade superior do retângulo.

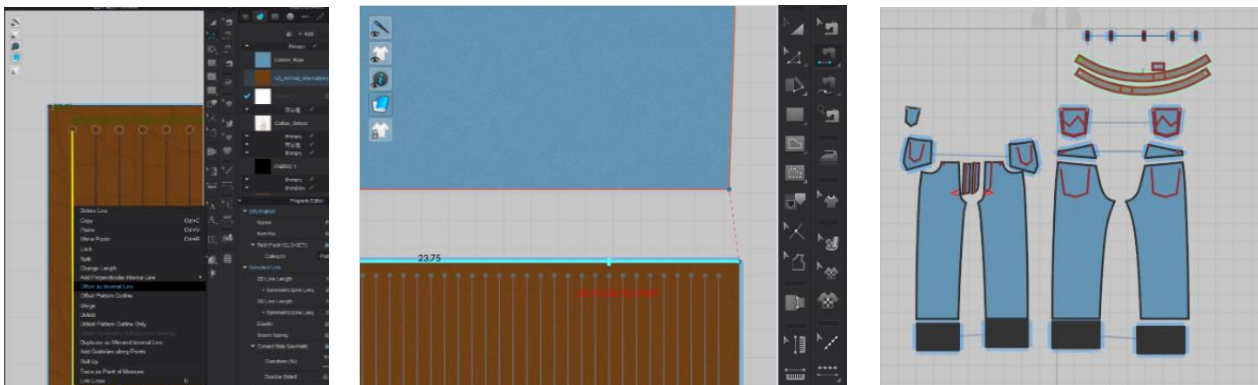


Figura 73- Demonstração da opção "offset as Internal Line"; Demonstração da utilização da ferramenta "Segment Sewing"; Visualização dos moldes das calças. No Clo 3D, por: Autora.

Feito isto, a partir desta nova linha e utilizando a mesma ferramenta, foram criadas assim 45 novas linhas internas. No entanto, retirou-se a função de “Extend” (que por norma vem ativa), para que as linhas não chegassem ao topo.

Para finalizar as franjas, selecionaram-se todas as linhas internas e cortaram-se, cosendo-as de seguida com a ferramenta “Segment Sewing”, ficando o retângulo (franjas) costurado às calças. Este processo foi repetido para as costas, selecionando depois o retângulo e, com o lado direito do rato, clicou-se na opção “Symmetric Pattern” em “Clone Pattern with Linked Editing”, tanto na frente como nas costas.

Em relação aos tecidos, novamente foram criados, e editados no editor de propriedades, onde foi dado à propriedade física o material de Raw Denim na cor azul, onde foi adicionado uma imagem de uma ganga mais gasta, sendo assim editado no editor de texturas de modo a ficar como pretendido.

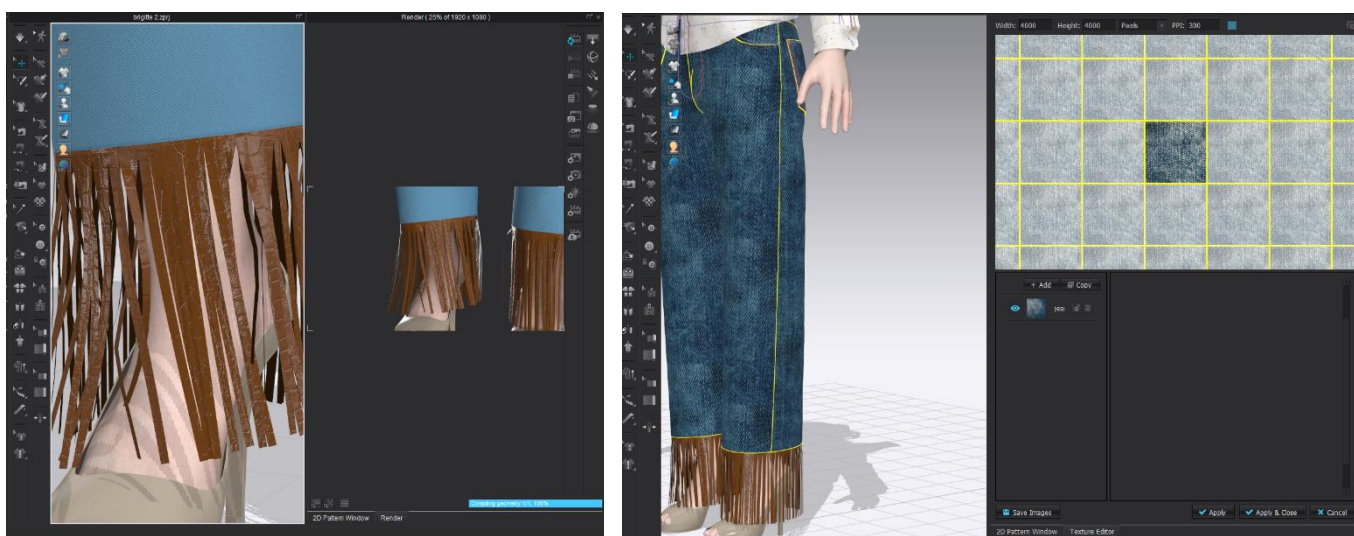


Figura 75- - Close up da aplicação das franjas; Visualização das calças, na opção de editor de texturas. No Clo 3D, por: Autora.



Figura 74- Propriedades dos tecidos utilizados nas calças, vegan leather e Raw denim. No Clo 3D, por: Autora.

As franjas por outro lado, possuem outro material, sendo ele vegan leather, onde no editor de propriedades foram colocadas as propriedades físicas desse mesmo tecido, no entanto, sendo adicionado uma maior espessura “thickness”, para um melhor caimento das franjas.

Colete

Relativamente ao colete, foi utilizado um molde base de um casaco com gola e banda comum, sofrendo depois alterações no seu tamanho, de modo a ficar à altura da cintura, com a utilização de ferramentas como a criação de linhas internas e de corte. Posteriormente, foi adicionado um botão metalizado e a respetiva casa, novamente com a ferramenta “Button”, utilizando a opção “Duplicate as Buttonhole to Symmetric Pattern”, através da ferramenta de edição de botões.

Em relação ao acabamento metalizado na gola e na banda, foi utilizada a ferramenta “Piping”, que funciona como um viés. Para isso, foi criado um tecido com propriedades metálicas, para ser associado ao mesmo.

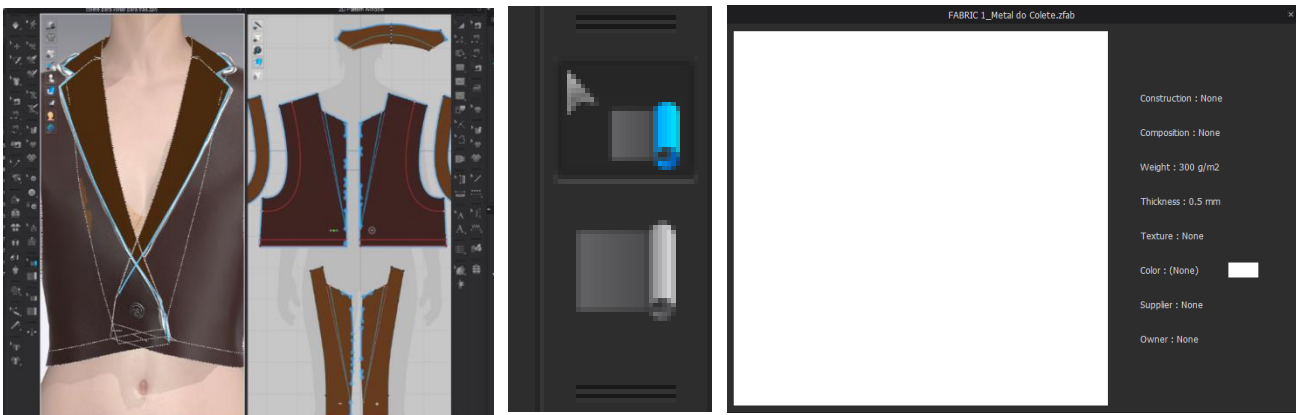


Figura 76- Visualização inicial do colete; Ferramenta "Piping"; Propriedades do tecido metálico associado ao "Piping". No clo 2D, por: Autora.

Para finalizar o colete, foram criadas as franjas exatamente da mesma forma que tinham sido feitas nas calças, com a criação do retângulo do tamanho da cava, das linhas internas, do corte, etc. Depois, o mesmo foi cosido com a ferramenta “Segment Sewing” à cava (entre o molde base e a vista). No entanto, o resultado não ficou como esperado, pelo que se chegou à conclusão de que as franjas não poderiam ir até à extremidade da cava.

Retiraram-se as costuras e as peças foram cosidas novamente, mas agora com a ferramenta “Free Sewing”, pois permite a liberdade para coser apenas até ao posicionamento efetivo das franjas. Com isto, ficaram a sobrar linhas/franjas, que foram sendo eliminadas uma a uma até chegar ao local da nova costura, utilizando para isso a ferramenta “Edit Pattern”. Posteriormente, repetiu-se o mesmo processo para as costas e duplicou-se como padrão simétrico. (CTRL C + CTRL D).

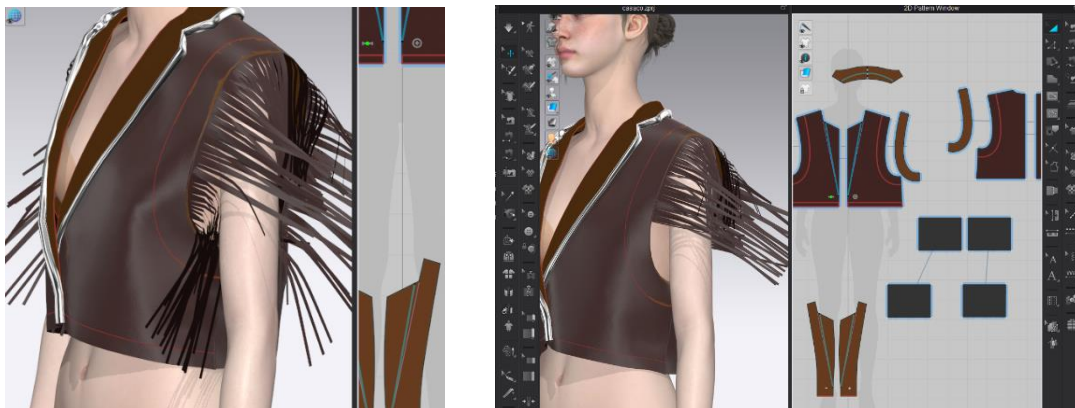


Figura 77- Visualização do processo de criação das franjas envolvendo toda a cava; Visualização da posição definitiva das Franjas. No Clo 3D, por: Autora.

Relativamente ao tecido, foi criado um tecido com a cor PANTONE 19-1410 TSX, que no editor de propriedades, foi ajustado para o tipo “pele”, com a propriedade física de Lambskin leather. Em seguida, selecionaram-se todos os moldes e atribuiu-se o mesmo tecido.

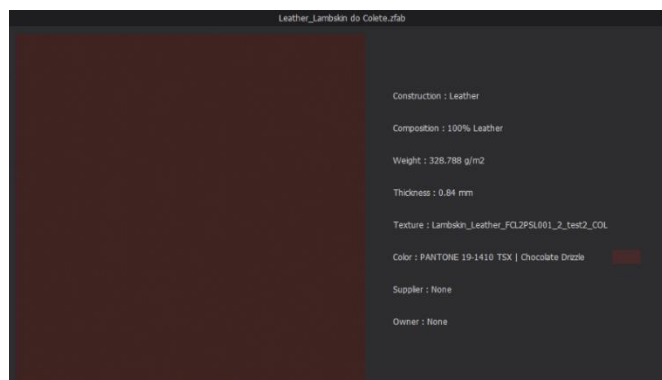


Figura 78- Propriedades do Tecido associado ao colete, Lambskin leather. No Clo 3D, por: Autora.

Corsete

No processo de realização do corsete, foi utilizado novamente um molde base, procedendo-se às alterações necessárias. O corsete foi o peça mais problemática e a mais difícil de constituir.

O molde teve início com a costura do centro-frente do corsete utilizando-se a ferramenta “segment sewing” onde, de seguida, com a utilização da ferramenta de “Binding” foram realizados acabamentos em metal, tanto em cima como na bainha e no centro. Para estes acabamentos foi criado um tecido, com as propriedades de metal, de modo a associar o “binding” ao mesmo. Foi criada uma linha interna à qual foi atribuída o tecido metálico.

Posteriormente foram realizados os ilhós, para isso foi utilizada a ferramenta do “button”, onde com o botão direito do rato, na linha do centro-frente novamente apareceu a janela de criar os botões onde foi definida a distância, o número de botões, etc. Com os botões criados, trocaram-se os botões por ilhoses. Com isto feito no 2D, criara-se elipses com a ferramenta “Internal Elipse” em todos os ilhoses, os quais foram centrados no local dos ilhoses no molde. Estes foram cortados, criando um efeito de buraco. No entanto visto que o programa não possui a opção de colocar um “button” num corte no molde, essas mesmas elipses foram cosidas ao molde, e foram associadas a um tecido, que anteriormente foi criado, onde nas propriedades de edição foi-lhe retirada a opacidade (0%).

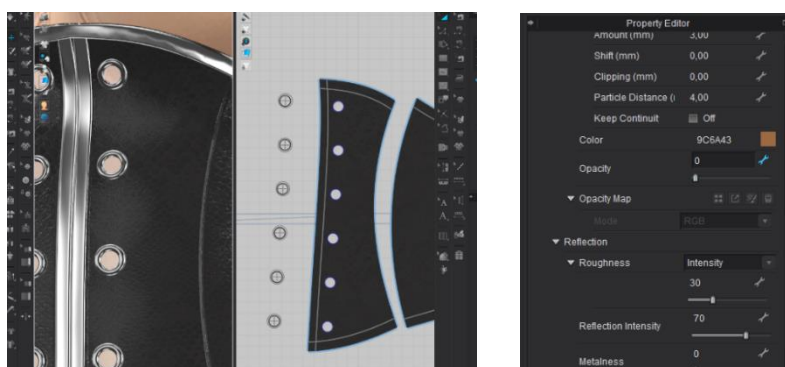


Figura 79- Visualização do acabamento "Binding" e a colocação dos ilhós; editor de propriedades do tecido com 0% de opacidade. No Clo 3D, por: Autora.

Foram realizados vários testes para a colocação de fitas nos ilhoses. Em uma dessas tentativas verificou-se que os ilhoses flutuavam e não havia forma de passar a fita por cima dos mesmos, pois criava um bug enorme. Com isso, surgiu uma solução, em vez de se colocarem efetivamente ilhoses, a alternativa foi colocar em lugar destes, um tecido com propriedades metálicas, sendo este cosido ao molde base (Free sewing).

Nessas mesmas elipses metálicas, com a ferramenta “internal ellipse”, foram criadas e centradas (diâmetro da elipse) outras elipses mais pequenas, onde posteriormente copiadas e coladas, agora como pattern (molde) associado ao tecido do corsete. De seguida costuraram-se os moldes das elipses às internal elipses.

Para finalizar, criaram-se as fitas no tamanho desejado com a ferramenta do retângulo, e coseram-se com a ferramenta “segment sewing” a uma linha interna que tinha sido feito no centro dos moldes das elipses mais pequenas, dando a ilusão do cruzamento das fitas, tal como num corsete real.

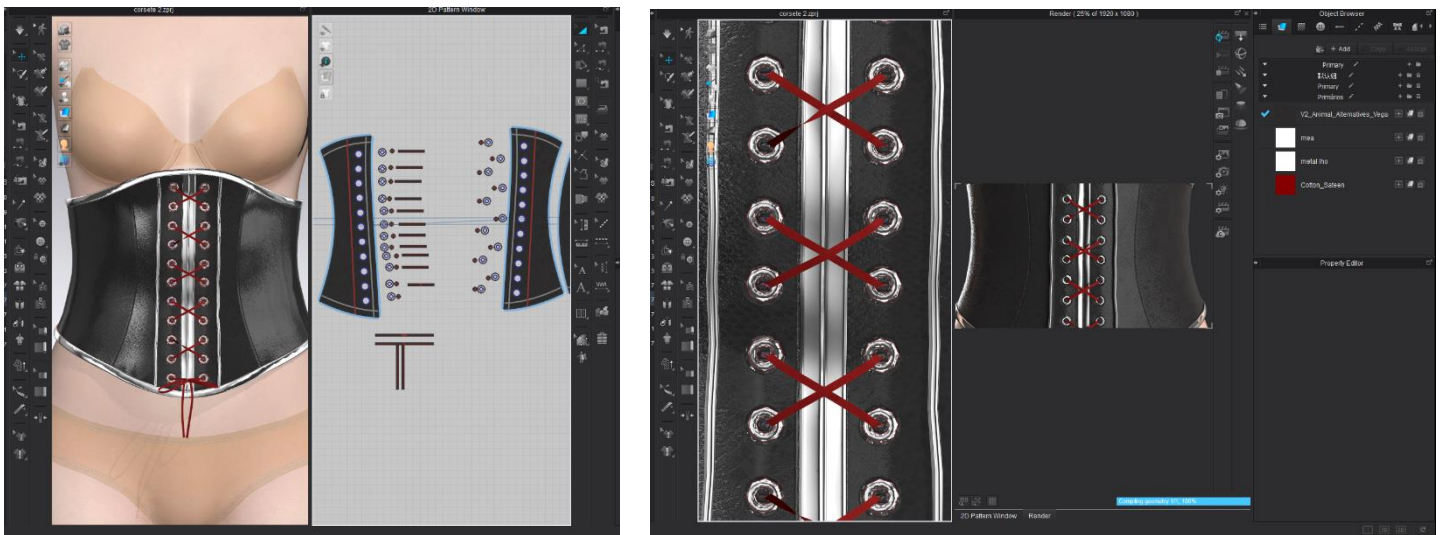


Figura 81- Visualização do corsete em 3D e os moldes; Close up na ilusão dos ilhós e das fitas. No Clo 3D, por: Autora.

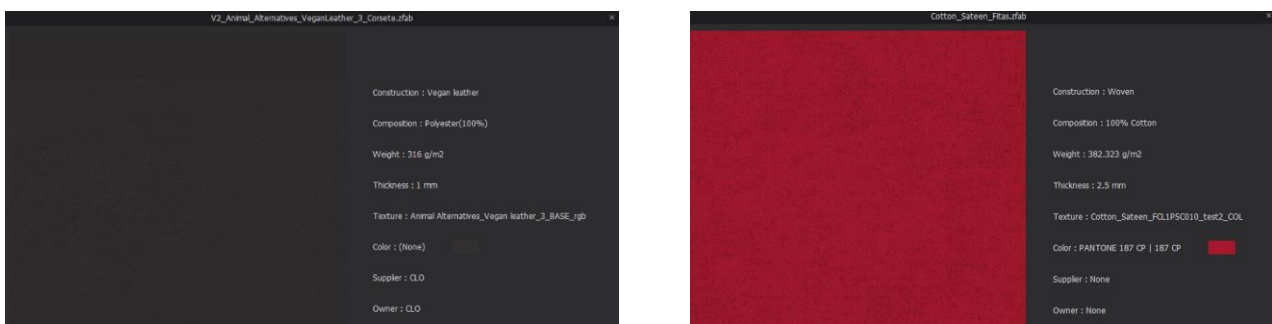


Figura 80- Propriedades do tecido associado ao corsete; propriedades associadas às fitas do corsete. No clo 3D, por: Autora

Os materiais escolhidos para o corsete foram: vegan leather e woven.

Para um melhor acabamento/visualização das fitas, foram configuradas as partículas²⁰ para 2 (no editor de propriedades).

²⁰ Partículas- Quanto mais baixo for o nível das partículas melhor definição e realismo das peças de vestuário. Usualmente durante a prototipagem utiliza-se o nível de partículas a 20, no entanto, na renderização, este passa para abaixo de 5.

Acessórios

Posteriormente, iniciaram-se os acessórios, começando-se pelas luvas. Estas tiveram como base um molde base, onde foi necessário posicioná-las no avatar. De seguida, foi ajustado a altura dos dedos. Para isso, utilizou-se a ferramenta Edit Pattern, onde com o lado direito do rato, e a tecla SHIFT foram selecionadas as linhas dos dedos dos moldes da frente e das costas sendo ligadas com a opção “Link Lines”, o que permitiu que qualquer alteração feita num ponto ou segmento fosse replicada no molde oposto. Depois, foi-lhes atribuído o mesmo material utilizado na aplicação das franjas das calças (Vegan Leather) Nota: Na junção das peças optou-se por alterar o tecido associado na frente e nas costas da luva, para lambskin leather, deixando-se somente o molde do polegar com o tecido vegan leather.

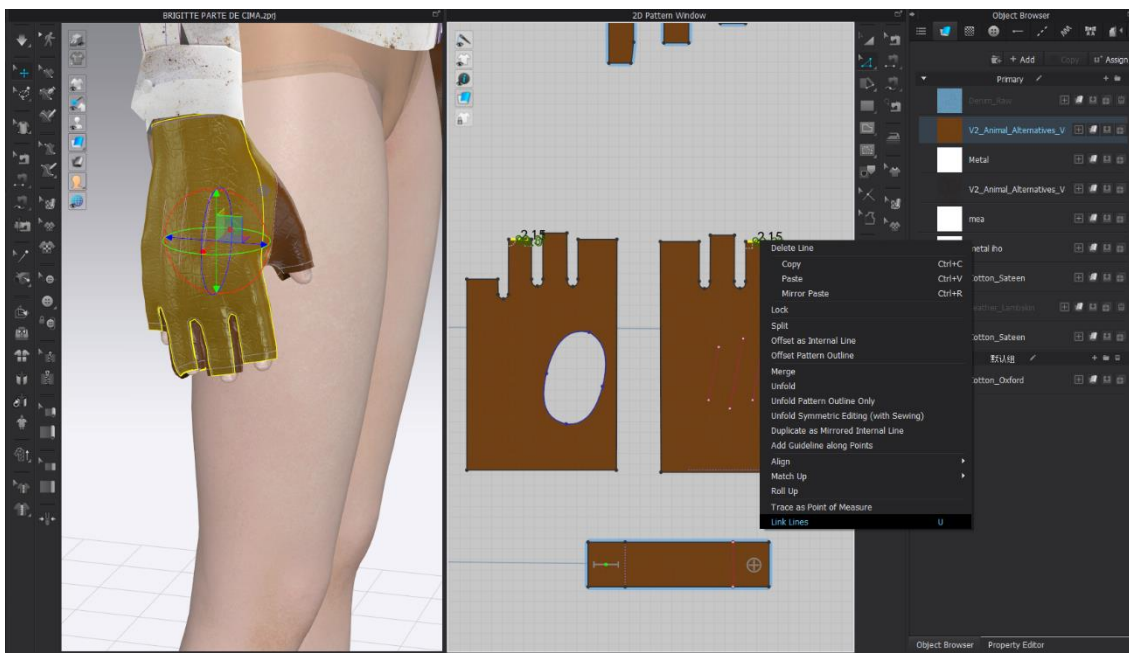


Figura 82- Acessório luvas, com demonstração da opção de link-lines. No Clo 3D por: Autora.

Relativamente aos acessórios das pernas (cintos com fivelas e bolsos), foi utilizado um molde base de um cinto, que foi ajustado ao tamanho da perna, uma vez que o original era demasiado grande. A partir daí, começaram-se a ser criadas as restantes partes dos acessórios.

Com o cinto ajustado na perna direita, passou-se para a criação de um bolso 3D. Este foi construído como um paralelepípedo, com a diferença de não possuir a face na parte superior, permitindo assim que fosse aberto.

Criando-se então, uma pala ligeiramente mais curta, que foi cosida à aresta superior do bolso, e esta por sua vez foi cosida ao cinto com a ferramenta “Segment Sewing”.



Figura 83- Processo de ajuste do cinto da perna direita. No Clo 3D, por: Autora.

Para finalizar os acessórios da perna direita, foi realizado um retângulo/fita (a imitar um cinto sem fivela e ilhós), utilizando a ferramenta Rectangle, que se coseu à extremidade da face traseira do bolso, onde o mesmo também foi cosido ao cinto. Na parte frontal do retângulo/fita foram criadas diversas linhas internas, de modo a coser as presilhas anteriormente criadas.

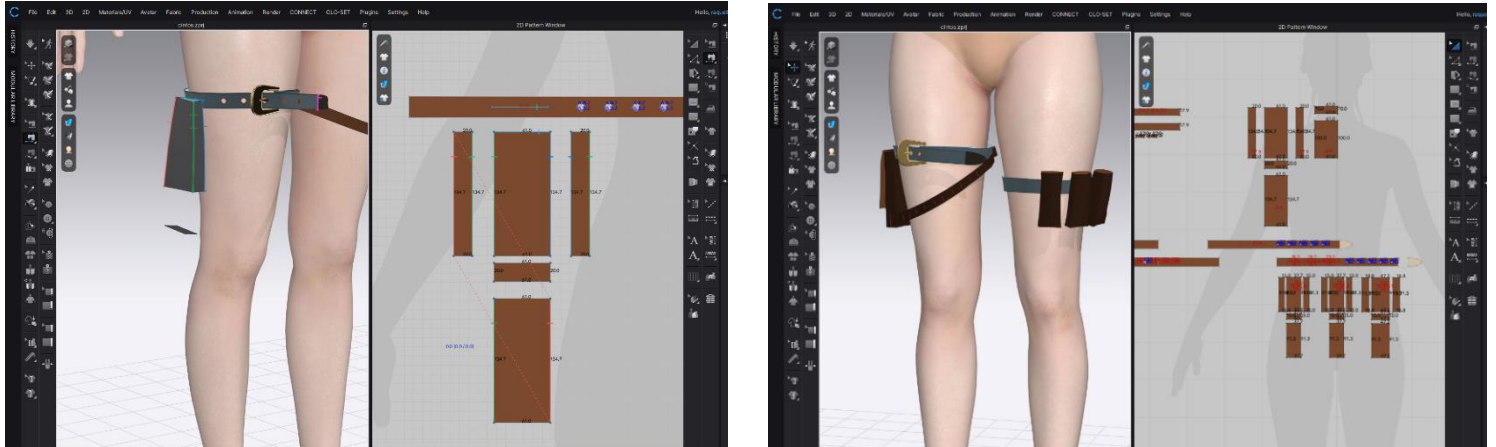


Figura 84- Criação do bolso 3D com pala da perna direita; iniciação do acessório da perna esquerda. No Clo 3D por: Autora.

Na perna esquerda, utilizou-se e alterou-se dois cintos. Onde, na parte superior, foram criados três bolsos 3D, estes mais curtos e sem pala, utilizando o mesmo método do paralelepípedo sem face superior. Estes bolsos foram cosidos à parte frontal do cinto utilizando a ferramenta “Segment Sewing”, onde anteriormente tinham sido criadas linhas internas com as mesmas medidas nos bolsos e nos cintos para permitir uma união precisa. A fivela do cinto superior da perna esquerda encontra-se na parte de trás.

Ainda na perna esquerda, ligeiramente abaixo do joelho, foi adicionado o outro cinto. Para auxiliar a colocação dos mesmos foi utilizada a ferramenta Show Arrangement Points (CTRL+F). Na lateral exterior da perna, no cinto, foi cosido outro bolso 3D, desta vez com pala. Para se ligar o cinto e o bolso 3D (c/pala) à parte superior, foi criado mais um retângulo, que foi cosido à fita vertical unida ao cinto superior. Para concluir, o novo retângulo/fita foi também cosido no mesmo local do bolso 3D presente no cinto abaixo do joelho, para garantir sustentação.

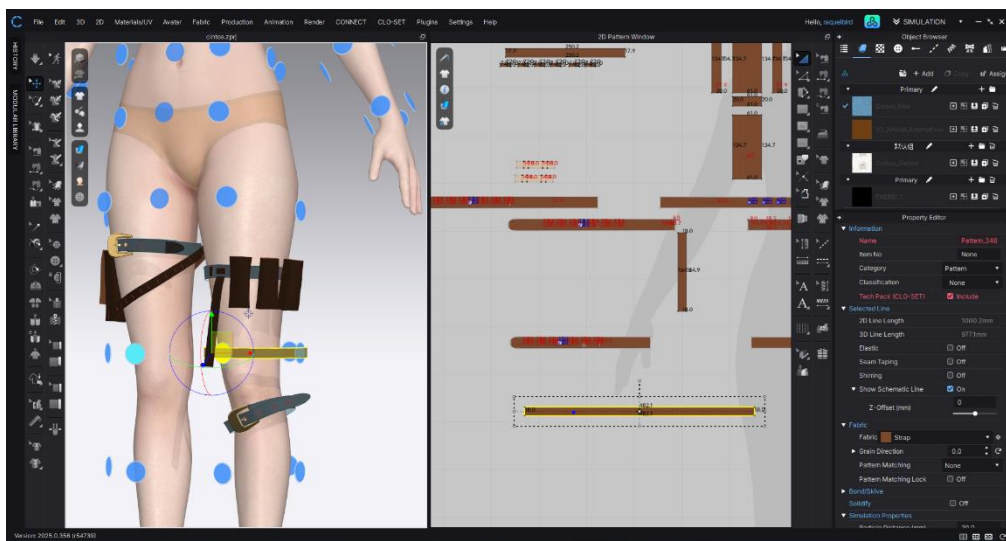


Figura 85- Continuação dos acessórios da perna esquerda. No Clo 3D, por: Autora.

Quanto à joelheira metálica e às ombreiras, ambas foram criadas de forma semelhante: utilizando as ferramentas “Rectangle” para a joalheira e “Ellipse” para a ombreira, que serviram para formar os moldes desejados. Estes moldes foram associados a um tecido metálico previamente criado, e, para lhes conferir volume, recorreu-se ao editor de propriedades, utilizando a função “Pressure”. Por exemplo, na ombreira, foram criados um círculo e uma cópia do mesmo, onde, um com “pressure -20” e outro com “pressure 40”. Ambos foram cosidos no mesmo local, criando o efeito desejado. O mesmo processo deu-se para a joelheira, onde foi criado um retângulo com vértices arredondados. Posteriormente foi criado um octógono, que tinha como linha interna o retângulo de vértices arredondados. Onde o molde do retângulo foi cosido a essa linha interna com a ferramenta “free sewing”, para terminar a joelheira fora criada duas fitas, e foram cosidas às arestas de cada canto do octógono. Este processo foi realizado por conta do Clo3D não permitir a colocação de elementos metálicos com uma grande rigidez, tendo sido a melhor solução para a estética deste molde.

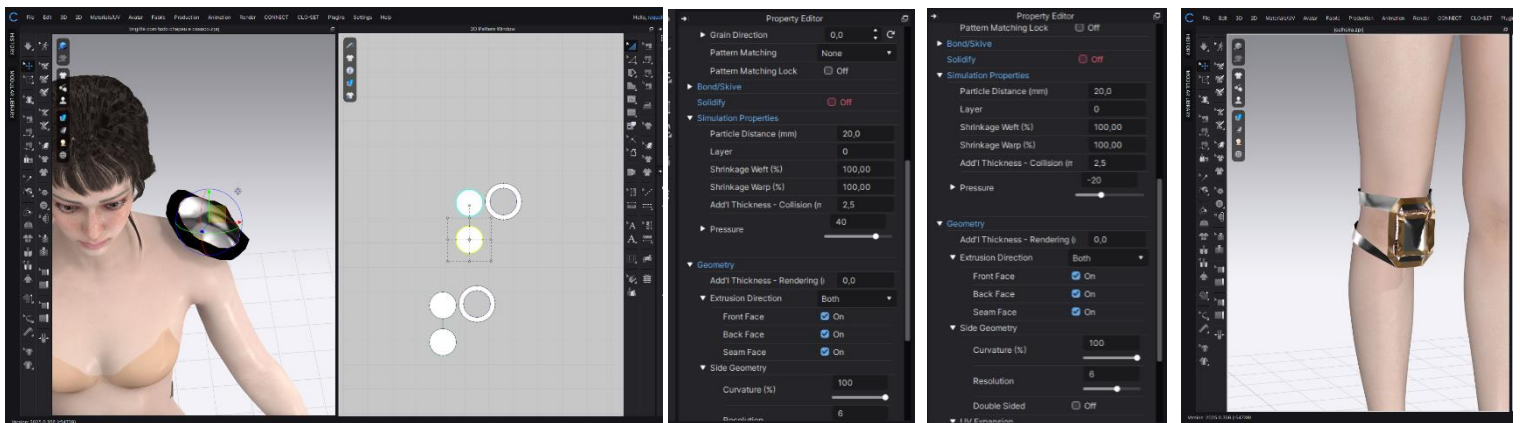


Figura 86- Criação da ombreira; demonstração do editor de propriedades, pressure 20 e pressure -40; Joelheira. No Clo 3D, por: Autora.

No que toca ao lenço, foi desenhado um retângulo comprido com a ferramenta de “retangle”, onde nos cantos foram criadas linhas internas e cortadas de modo a ficarem bicudas, onde de seguida foi posicionado o lenço de acordo com o desejado.



Figura 87- Criação do Lenço. No Clo 3D, por: Autora.

Relativamente ao chapéu de cowboy, foi utilizado um molde base que sofreu alterações no seu tamanho, tornando-se mais pequeno. Para a fita vermelha, em vez de adicionar uma faixa sobreposta, com o risco de interferência de partículas, optou-se por cortar uma parte do chapéu e associá-la ao tecido Cotton Oxford, de modo a proporcionar um acabamento mais limpo.

Para finalizar o protótipo, as peças foram progressivamente colocadas e ajustadas no avatar. Quanto à renderização, optou-se por não utilizar nenhuma pose, apresentando-se apenas uma visão geral do coordenado. Esta decisão foi devido ao facto de o ficheiro ser extremamente pesado e difícil de manusear, devido à falta de capacidade do computador utilizado.

Visualização 3D e renderização.

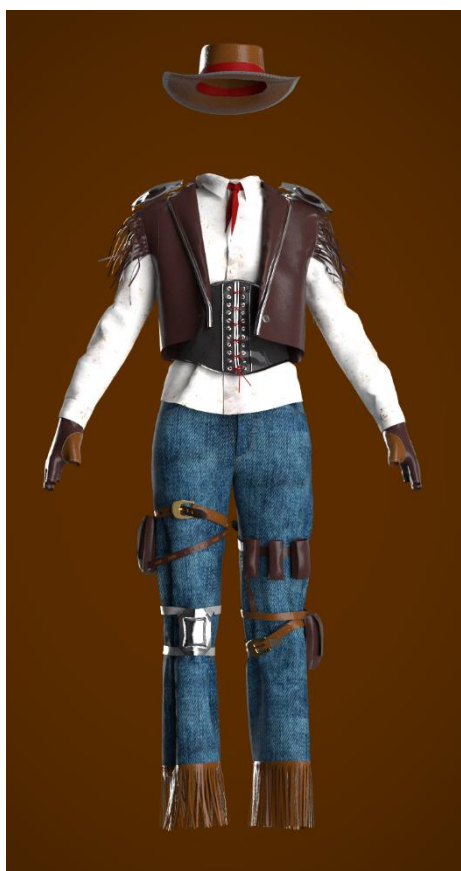


Figura 89- Renderização do coordenado da skin da Brigitte Lindholm, frente e costas. No clo 3D, por: Autora.



Figura 88- Renderização com avatar. Lateral e visto de cima. No clo 3D, por: Autora.

Orçamentação

Relativamente à orçamentação do projeto, apresentam-se abaixo as tabelas em Excel, fundamentais para o cálculo do custo/hora e do valor total do projeto com protótipo digital incluído.

Lista de Tabelas 6- Cálculo do Preço/Hora da Autora.

Calculo do preço / hora		
Custo	mensal	anual
Remuneração mensal	1100	15400
Segurança social	21,40%	2824,8
Deslocações, despesas de envio e estadias	30	360
Manutenção	60	720
Ativos tangíveis - Taxas de amortizações, depreciação máquinas, outros	150	1800
Ativos intangíveis - Softwares- Adobe Creative Cloud	68,68	824,16
Material de escritório e de desgaste rápido	30	360
IRS	11,50%	isento
IVA	23%	isento
Taxas bancárias para manutenção de conta	7	84
Outros gastos	100	100
Total gastos ano		22472,96
horas/dia		8
dias uteis		230
horas/ano		1840
Preço/hora		12,21

Lista de Tabelas 5- Cálculo do custo do Projeto/Design.

Calculo do custo do projeto/design	
Atividade	Horas
Pesquisa geral e dos Personagens	19
Definição do conceito e pesquisa	6
Desenvolvimento Criativo- Esboços	11
Ilustrações	34
Realização do Protótipo no Clo 3D	28
Total de horas	98
Preço/hora (quadro anterior)	12,21
Semi-total mão-de-obra	1196,93
Impressão	6
Semi-Total de Material	6
Total do Projeto/Design	1202,93

A estimativa foi feita com base no tempo de trabalho investido, nos recursos utilizados, entre outros.

Deste modo, o custo total estimado do projeto, enquanto trabalho de freelance, com prototipagem digital, seria de **1.202,93€**, no entanto, tendo em consideração a margem de lucro o valor será de **1.500€**.

Conclusão

Conclui-se que este projeto prova como o design de moda e o design de skins se complementam na perfeição. A união destas duas áreas trouxe vantagens claras à criação das opções estéticas para o *Overwatch 2*. O olhar rigoroso enquanto designer de moda ajudou a criar skins cheias de personalidade, identidade, funcionalidade, e que ainda transmitissem a estética relativa ao conceito.

A parte de prototipagem no *CLO 3D* foi, sem dúvida, um dos maiores desafios. Pois, para se aprender a usar o programa foi necessário tempo e paciência, mas foi incrível verem-se as ideias ganharem forma tridimensional neste modelo virtual. Essa sensação de ver a ilustração da skin a ganhar vida foi, talvez, a parte mais gratificante de todo o processo.

No fim, este projeto cumpre o que propôs, dando voz às necessidades da comunidade, e trazendo mais diversidade e equilíbrio de skins para o jogo, onde ao mesmo tempo mostrou o valor que o design de moda pode ter no mundo dos videojogos.

Bibliografia/Webgrafia

- Ashe. (n.d.). Fandom. <https://overwatch.fandom.com/pt-br/wiki/Ashe>
- Cassidy. (n.d.). Fandom. <https://overwatch.fandom.com/pt-br/wiki/Cassidy>
- Claudio, A. (2023a, September 1). Sourcing Journal. *Sourcing Journal*. <https://sourcingjournal.com/denim/denim-brands/kylie-jenner-acne-studios-fall-winter-2023-denim-campaign-jonny-johansson-452973/>
- Contribuidores da Wikipédia. (2020, December 20). *Jogador contra ambiente*. https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogador_contra_ambiente
- Contribuidores da Wikipédia. (2023, October 4). *U.S. Route 66*. https://pt.wikipedia.org/wiki/U.S._Route_66
- Contribuidores da Wikipédia. (2024a, January 11). *Passe de batalha*. https://pt.wikipedia.org/wiki/Passe_de_batalha
- Contribuidores da Wikipédia. (2024b, May 27). *Jogo eletrônico cooperativo*. https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_eletr%C3%B4nico_cooperativo
- Contribuidores da Wikipédia. (2025a, February 18). *Discord*. <https://pt.wikipedia.org/wiki/Discord>
- Contribuidores da Wikipédia. (2025c, April 14). *Canadá*. <https://pt.wikipedia.org/wiki/Canad%C3%A1>
- Contribuidores da Wikipédia. (2025e, May 24). *Overwatch*. <https://pt.wikipedia.org/wiki/Overwatch>
- Contribuidores da Wikipédia. (2025f, June 2). *Velho Oeste*. https://pt.wikipedia.org/wiki/Velho_Oeste
- Contribuidores da Wikipédia. (2025g, June 3). *Reddit*. <https://pt.wikipedia.org/wiki/Reddit>
- Contribuidores da Wikipédia. (2025h, June 4). *Haiti*. <https://pt.wikipedia.org/wiki/Haiti>
- Contribuidores da Wikipédia. (2025i, June 4). *México*. <https://pt.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9xico>
- Contribuidores da Wikipédia. (2025j, June 4). *Suécia – Wikipédia, a enciclopédia livre*. <https://pt.wikipedia.org/wiki/Su%C3%A9cia>
- Contribuidores da Wikipédia. (2025k, June 19). *Rússia*. <https://pt.wikipedia.org/wiki/R%C3%BAssia>
- Diesel. (n.d.). Instagram. <https://www.instagram.com/diesel/>
- Entertainment, B. (n.d.). *O Cross-Play já está disponível!* Overwatch. <https://overwatch.blizzard.com/pt-br/news/23684155/>
- Hammeh. (2022, October 8). *The complete timeline of Overwatch lore and story so far! (Up to Overwatch 2)* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=4wVaqOQS-xU>

Helder Pinto Portfolio - Overwatch - Route 66. (n.d.).

<https://www.helderpinto.com/projects/ybvzkj>

Instagram. (n.d.). <https://www.instagram.com/p/DHLbeiKlb76/>

League of Legends. (n.d.). <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/>

Leitch, L. (2025, March 8). *Matières fécales Fall 2025 Ready-to-Wear Collection*.

Vogue. <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2025-ready-to-wear/matieres-fecales>

Nast, C. (n.d.-a). *Acne Studios news, collections, fashion shows, Fashion Week reviews, and more*. Vogue. <https://www.vogue.com/fashion-shows/designer/acne-studios>

Nast, C. (n.d.-c). *A-Cold-Wall news, collections, fashion shows, Fashion Week reviews, and more*. Vogue. <https://www.vogue.com/fashion-shows/designer/a-cold-wall>

Nast, C. (n.d.-d). *Craig Green News, collections, fashion shows, Fashion Week reviews, and more*. Vogue. <https://www.vogue.com/fashion-shows/designer/craig-green>

Nast, C. (n.d.-f). *Diesel news, collections, fashion shows, Fashion Week reviews, and more*. Vogue. <https://www.vogue.com/fashion-shows/designer/diesel>

Nast, C. (n.d.-g). *Gabriela Hearst news, collections, fashion shows, Fashion Week reviews, and more*. Vogue. <https://www.vogue.com/fashion-shows/designer/gabriela-hearst>

Nast, C. (n.d.-h). *Issey Miyake News, collections, fashion shows, Fashion Week reviews, and more*. Vogue. <https://www.vogue.com/fashion-shows/designer/issey-miyake>

Nast, C. (n.d.-i). *Juun.J news, collections, fashion shows, Fashion Week reviews, and more*. Vogue. <https://www.vogue.com/fashion-shows/designer/juunj>

Nast, C. (n.d.-j). *Kamiya News, collections, fashion shows, Fashion Week reviews, and more*. Vogue. <https://www.vogue.com/fashion-shows/designer/kamiya>

Nast, C. (n.d.-k). *Moncler Grenoble News, collections, fashion shows, Fashion Week reviews, and more*. Vogue. <https://www.vogue.com/fashion-shows/designer/moncler-grenoble>

Nast, C. (n.d.-l). *Ottolinger News, collections, fashion shows, Fashion Week reviews, and more*. Vogue. <https://www.vogue.com/fashion-shows/designer/ottolinger>

OTTOLINGER. (n.d.). Instagram. <https://www.instagram.com/ottolinger/>

Overwatch. (n.d.). Fandom Overwatch. <https://overwatch.fandom.com/pt-br/wiki/Overwatch>

Overwatch 2. (n.d.-a). Heróis - Baptiste. <https://overwatch.blizzard.com/pt-br/heroes/baptiste/>

Overwatch 2. (n.d.-c). Heróis - Brigitte. <https://overwatch.blizzard.com/pt-br/heroes/brigitte/>

Overwatch 2. (n.d.-d). Heróis - Ramattra. <https://overwatch.blizzard.com/pt-br/heroes/ramattra/>

Overwatch 2. (n.d.-f). Heróis - Venture. <https://overwatch.blizzard.com/pt-br/heroes/venture/>

Overwatch 2. (n.d.-g). Heróis - Zarya. <https://overwatch.blizzard.com/pt-br/heroes/zarya/>

Overwatch 2. (n.d.-h). Heróis - Ashe. <https://overwatch.blizzard.com/pt-br/heroes/ashe/>

Overwatch 2. (n.d.-i). Heróis - Cassidy. <https://overwatch.blizzard.com/pt-br/heroes/cassidy/>

PlayOverwatch vídeos oficiais (2014–2024). Diversos vídeos oficiais. YouTube.

PlayOverwatch. (2018a, February 28). *[NEW HERO – NOW AVAILABLE] Brigitte Origin Story | Overwatch* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=K_m8fcJb5tE

PlayOverwatch. (2019, February 26). *[NEW HERO – NOW PLAYABLE] Baptiste Origin Story | Overwatch* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ZfWgcieG83E>

PlayOverwatch. (2022, November 5). *Ramattra Origin Story | Overwatch 2* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=vd_SPOkaZZ4

PlayOverwatch. (2024, April 16). *Venture's Adventures Hero Trailer | Overwatch 2* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=jZgG4CvcZso>

Ramattra/Cosmetics. (n.d.). Fandom Overwatch Wiki. <https://overwatch.fandom.com/wiki/Ramattra/Cosmetics>

Regina, S. (2020, December 18). *Como era a vida das pessoas no Velho Oeste? Recreio*. https://recreio.com.br/noticias/viva-a-historia/como-era-a-vida-no-velho-oeste.phtml#google_vignette

Rock Skull. (2024, December 28). *A lore summary for every hero in Overwatch 2* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=b7yFoysv2sI>

Route 66 - Liquipedia Overwatch Wiki. (n.d.). Liquipedia Overwatch Wiki. https://liquipedia.net/overwatch/Route_66

SA, P. I. (n.d.-a). *desenvolvedores*. Dicionário Priberam Da Língua Portuguesa. <https://dicionario.priberam.org/desenvolvedores>

SA, P. I. (n.d.-b). *partida*. Dicionário Priberam Da Língua Portuguesa. https://dicionario.priberam.org/partida#google_vignette

Super. (2018, July 24). *O que tem de legal na Rota 66? Por que ela ficou famosa? Super*. <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/o-que-tem-de-legal-na-rota-66-por-que-ela-ficou-famosa/>

Tuting, K. ". (2021, January 7). *Shyvana gets a fearsome dragon design in her new Ruined skin. ONE Esports*. <https://www.oneesports.gg/league-of-legends/shyvana-gets-a-fearsome-dragon-design-in-her-new-ruined-skin/>

Volskaya Industries. (n.d.). Fandom.

https://overwatch.fandom.com/wiki/Volskaya_Industries

Warren, R. (2023, April 9). Overwatch 2: Zarya is Far More Than Just The World's Strongest Woman. *Game Rant*. <https://gamerant.com/overwatch-2-zarya-lore-strongest-woman-soldier-sombra-cassidy/>

Wiki, C. T. O. (n.d.-a). *Baptiste/Cosmetics*. Overwatch Wiki.

<https://overwatch.fandom.com/wiki/Baptiste/Cosmetics>

Wiki, C. T. O. (n.d.-b). *Brigitte/Cosmetics*. Overwatch Wiki.

<https://overwatch.fandom.com/wiki/Brigitte/Cosmetics>

Wiki, C. T. O. (n.d.-c). *Deadlock rebels*. Overwatch Wiki.

https://overwatch.fandom.com/wiki/Deadlock_Rebels

Wiki, C. T. O. (n.d.-d). *D.Va/Cosmetics*. Overwatch Wiki.

<https://overwatch.fandom.com/wiki/D.Va/Cosmetics>

Wiki, C. T. O. (n.d.-e). *Junkertown*. Overwatch Wiki.

<https://overwatch.fandom.com/wiki/Junkertown>

Wiki, C. T. O. (n.d.-f). *Kiriko/Cosmetics*. Overwatch Wiki.

<https://overwatch.fandom.com/wiki/Kiriko/Cosmetics>

Wiki, C. T. O. (n.d.-g). *Lúcio*. Overwatch Wiki.

<https://overwatch.fandom.com/wiki/L%C3%BAcio>

Wiki, C. T. O. (n.d.-h). *Mei*. Overwatch Wiki. <https://overwatch.fandom.com/wiki/Mei>

Wiki, C. T. O. (n.d.-i). *Route 66*. Overwatch Wiki.

https://overwatch.fandom.com/wiki/Route_66

Wiki, C. T. O. (n.d.-j). *Sojourn*. Overwatch Wiki.

<https://overwatch.fandom.com/wiki/Sojourn>

Wiki, C. T. O. (n.d.-k). *Venture/Cosmetics*. Overwatch Wiki.

<https://overwatch.fandom.com/wiki/Venture/Cosmetics>

Wiki, C. T. O. (n.d.-l). *Zarya/Cosmetics*. Overwatch Wiki.

<https://overwatch.fandom.com/wiki/Zarya/Cosmetics>

Wikipedia contributors. (2025b, June 18). *Reddit*. Wikipedia.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Reddit>