



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO
CURSO DE GESTÃO DA INFORMAÇÃO

RUBENS LUIZ BATISTA DA SILVA NEVES

**TESAURO BRASILEIRO DE LEAGUE OF LEGENDS: uma proposta de
representação conceitual dos termos especializados**

Recife
2023

RUBENS LUIZ BATISTA DA SILVA NEVES

**TESAURO BRASILEIRO DE LEAGUE OF LEGENDS: uma proposta de
representação conceitual dos termos especializados**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Gestão da
Informação da Universidade Federal de
Pernambuco, como requisito parcial para
obtenção do título de Bacharel em Gestão
da Informação.

Orientadora: Márcia Ivo Braz

Recife

2023

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Neves, Rubens Luiz Batista da Silva.

Tesouro brasileiro de League of Legends: uma proposta de representação conceitual dos termos especializados / Rubens Luiz Batista da Silva Neves. - Recife, 2023.

179 : il.

Orientador(a): Márcia Ivo Braz

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Gestão da Informação - Bacharelado, 2023.

Inclui referências, apêndices.

1. Tesouro. 2. League of Legends. 3. Organização do Conhecimento. 4. Relações semânticas. I. Braz, Márcia Ivo. (Orientação). II. Título.

020 CDD (22.ed.)



Serviço Público Federal
Universidade Federal de Pernambuco
Centro de Artes e Comunicação
Departamento de Ciência da Informação

FOLHA DE APROVAÇÃO

TESAURO BRASILEIRO DE LEAGUE OF LEGENDS: UMA PROPOSTA DE REPRESENTAÇÃO CONCEITUAL DOS TERMOS ESPECIALIZADOS

RUBENS LUIZ BATISTA DA SILVA NEVES

Trabalho de Conclusão de Curso submetido à Banca Examinadora, apresentado no Curso de Gestão da Informação, do Departamento de Ciência da Informação, da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Gestão da Informação.

TCC aprovado em 18 de setembro de 2023

Banca Examinadora:

Márcia Ivo Braz - Orientador(a)
Universidade Federal de Pernambuco - DCI

Rinaldo Ribeiro de Melo – Examinador(a) 1
Universidade Federal de Pernambuco - DCI

André Felipe de Moraes Queiroz - Examinador(a) 2
Ediouro Publicações – Bibliotecário

Com profunda gratidão, dedico este trabalho a Deus, a fonte inesgotável de maravilhas em minha vida. Sua presença constante ilumina meu caminho, orienta minhas escolhas e me dá força diante de desafios e adversidades. É Ele quem me conduz rumo à concretização dos meus sonhos. Sem Deus, nada do que conquistei seria possível.

AGRADECIMENTOS

Quero expressar meus sinceros agradecimentos às pessoas que desempenharam um papel fundamental na conclusão deste artigo científico.

Primeiramente, gostaria de agradecer à minha mãe, Roselene Batista, pelo apoio constante e incentivo ao longo de todo o processo. Sua confiança em mim foi um grande impulso.

À minha esposa, Vitória Nogueira, agradeço por sua compreensão, paciência e apoio durante as longas horas de pesquisa e redação deste trabalho. Sua presença foi um fator motivador.

À professora Márcia Braz, sou grato pela orientação e conhecimento compartilhados, que foram essenciais para a conclusão deste artigo. Seus insights foram excepcionais. Certamente seus ensinamentos foram fundamentais para minha formação acadêmica e para o sucesso deste trabalho.

A vocês três, meu muito obrigado por fazerem parte deste projeto e por torná-lo possível. Seu apoio foi crucial e altamente apreciado.

Aprender é a única coisa que a mente nunca se cansa, nunca tem medo e nunca se arrepende'. (DA VINCI, 1452-1519)

RESUMO

Os jogos online desenvolvidos internacionalmente frequentemente enfrentam desafios de comunicação ao ingressar no mercado brasileiro, e isso não é diferente para o popular jogo *League of Legends*. O presente trabalho tem por objetivo desenvolver uma proposta de tesauro, através de uma abordagem qualitativa, centrada na compreensão do processo de construção desse tipo de ferramenta de organização da informação, a fim de solucionar os problemas de comunicação dentro e fora do jogo. A pesquisa aplicada adentra numa série de etapas as quais se iniciam com a coleta de termos utilizados no jogo por meio de uma pesquisa documentária dentro e fora do jogo, a fim de se obter uma lista de termos. O tesauro resultante, com 246 termos, foi implementado em uma ferramenta web chamada Tesauro Semântico Aplicado (THESA), onde espera-se que seja útil de alguma forma para aqueles que pretendam utilizá-lo para qualquer finalidade.

Palavras-chave: Tesauro; *League of Legends*; Organização do Conhecimento; Relações semânticas.

ABSTRACT

Internationally developed online games often face communication challenges when entering the Brazilian market, and the popular game League of Legends is no different. This work aims to develop a thesaurus proposal, through a qualitative approach, centered on understanding the construction process of this type of information organization tool, in order to solve communication problems inside and outside the game. Applied research enters a series of stages which begin with the collection of terms used in the game through a documentary research inside and outside the game, in order to obtain a list of terms. The resulting thesaurus, with 246 terms, was implemented in a web tool called Applied Semantic Thesaurus (THESA), which is expected to be useful in some way for those who intend to use it for any purpose.

Keywords: Thesaurus; League of Legends; Knowledge Organization; Semantic relations.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 –	Arte representando alguns os Campeões de LoL.....	30
Figura 2 –	Ícones representativos das funções dos campeões em LoL....	31
Figura 3 –	Mapa Summoner's Rift observado de cima.....	32
Figura 4 –	Captura de tela da Loja do jogo onde pode se gastar o gold obtido na partida.....	33
Figura 5 –	Captura de tela das informações de personagem ao subir de nível dentro da partida.....	34
Figura 6 –	Captura de tela exibindo os pings existentes dentro do jogo...	35
Figura 7 –	Captura de tela das runas dentro do jogo.....	43
Figura 8 –	Captura de tela do site oficial do jogo.....	43
Figura 9 –	Captura de tela do jogo mostrando o status “Poder de Habilidade”	44
Figura 10 –	Captura de tela do jogo mostrando os Itens.....	44
Figura 11 –	Captura de tela de comentários dentro das comunidades de League of Legends.....	45
Figura 12 –	Captura de tela do jogo na página dos feitiços de invocador.....	46
Figura 13 –	Captura de tela dos comentários relacionados a bola de neve em comunidades de LoL.....	46
Figura 14 –	Mapa mental de League of Legends.....	48
Figura 15 –	Organização na lista de termos.....	49

Figura 16 – etapa da construção do tesauro brasileiro de League of Legends.....	52
Figura 17 – Captura de tela do processo de construção do tesauro.....	53
Figura 18 – Página inicial do THESA.....	54
Figura 19 – Captura de tela do THESA na definição de relação entre termos.....	55
Figura 20 – Captura de tela do THESA na definição de relação entre termos.....	56
Figura 21 – Captura de tela de termo do tesauro no THESA.....	57

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 –	Tipos de Relações Paradigmáticas e Sintagmáticas	28
Quadro 2 –	Etapas da construção do tesauro	40
Quadro 3 –	Tipos de relações	50

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BDTD	Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações
BRAPCI	Base de Dados Referencial de Artigos de Periódicos em Ciência da Informação
CI	Ciência da Informação
IBM	International Business Machines
MOBA	Multiplayer Online Battle Arena
LDs	Linguagens documentárias
LoL	League of Legends
OC	Organização do Conhecimento
OI	Organização da Informação
SciELO	Scientific Electronic Library Online
SOC	Sistema de Organização do Conhecimento
THESA	Tesouro Semântico Aplicado
UFRGS	Universidade Federal do Rio Grande do Sul

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	15
1.2	PROBLEMA E PROBLEMÁTICA.....	16
1.3	OBJETIVOS.....	18
1.3.1	Objetivo geral.....	18
1.3.2	Objetivos específicos.....	18
1.4	JUSTIFICATIVA.....	18
2	REFERENCIAL TEÓRICO.....	21
2.1	ORGANIZAÇÃO DO CONHECIMENTO.....	21
2.2	CONCEITO.....	22
2.3	TESAURO.....	23
2.3.1	Construção do tesauro.....	25
2.4	RELAÇÃO SEMÂNTICA.....	27
2.5	LEAGUE OF LEGENDS.....	29
2.5.1	Definição.....	29
2.5.2	Como funciona o jogo.....	30
2.5.3	As habilidades dos Campeões.....	34
2.5.4	A comunicação dentro do jogo.....	35
3	METODOLOGIA.....	37
3.1	CLASSIFICAÇÃO DA PESQUISA.....	37
3.2	PROCESSO DE COLETA E ANÁLISE DE DADOS.....	38
4	ELABORAÇÃO DO TESAURO.....	40
4.1	TESAURO BRASILEIRO DE LEAGUE OF LEGENDS.....	57
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	59
	REFERÊNCIAS.....	60
	APÊNDICE A – TESAURO BRASILEIRO DE LEAGUE OF LEGENDS.....	63

1 INTRODUÇÃO

Um tesauro tem como objetivo a organização e a recuperação da informação, sendo uma poderosa ferramenta que desempenha um papel crucial na realização de tarefas de indexação e busca em um contexto temático específico. Ele realiza essa função ao estabelecer uma estrutura hierárquica de termos ao desenvolver relações conceituais entre elas. A origem da palavra "tesauro" remonta ao latim "thesaurus", que significa literalmente "tesouro" (Pereira; Bufrem, 2005). Esta etimologia é bem apropriada, uma vez que um tesauro, quando construído e utilizado corretamente, pode ser considerado uma verdadeira riqueza de recursos para a organização e recuperação eficiente da informação em diversos domínios de conhecimento.

Mas a construção de um tesauro não é uma tarefa fácil, apesar de existirem trabalhos de terceiros e normas especializadas que ajudam na sua elaboração; dependendo da área que se deseja trabalhar, os desafios podem ser mais ou menos complexos. Diversas áreas especializadas se beneficiam dessa especificidade conceitual, como por exemplo: Direito, onde os tesauros são usados para organizar e recuperar documentos legais, jurisprudência e tratados internacionais. Isso facilita a pesquisa de casos e precedentes legais; Tecnologia da Informação, usados para categorizar informações sobre tecnologia, programação, redes e segurança da informação. Eles são úteis para profissionais de TI na busca por documentação técnica e solução de problemas. Na arquivologia os tesauros são usados para organizar e pesquisar documentos de arquivo. Isso é essencial para manter a integridade e a acessibilidade de registros históricos e administrativos.

Neste estudo, apresenta-se um tesauro que não se restringe a uma área específica do conhecimento, mas sim a um universo particular: o popular jogo digital conhecido como *League of Legends (LoL)*. Este jogo, desenvolvido pela empresa *Riot Games*, tem enfrentado desafios relacionados à comunicação em duas frentes cruciais, a interação entre os jogadores e a comunicação entre jogadores e desenvolvedores. Especificamente, nossa pesquisa se concentra em analisar e abordar questões de ambiguidade presentes nas palavras específicas do dialeto utilizado dentro do jogo, propondo um caminho para solução: um tesauro especializado de *League of Legends*.

Normalmente os tesauros são empregados para aprimorar o desempenho de sistemas de recuperação de informações textuais, tipicamente por meio da

ampliação automática das consultas formuladas pelos utilizadores. (Baeza; Ribeiro, 2013). Entretanto, a ideia por trás da proposta do tesouro brasileiro de League of Legends, é que seja não só uma ferramenta de recuperação e organização de informação, mas também um documento de consulta para os jogadores da comunidade como um todo, incluindo os criadores de conteúdo e entusiastas. Pois os tesouros podem ter outros usos importantes além da indexação, pode servir como um dicionário de sinônimos ou até prover um vocabulário padrão (Carvalho, 2021).

1.2 PROBLEMA E PROBLEMÁTICA

O *League of Legends* é um jogo eletrônico que foi desenvolvido pela empresa norte-americana Riot Games em 2009. Como ocorre em muitos outros jogos, os próprios jogadores desenvolvem um dialeto com o objetivo de facilitar a comunicação dentro do jogo, originando assim alguns termos muito específicos (normalmente em inglês americano), os quais possuem significados restritos ao contexto do jogo.

O servidor brasileiro do *LoL* foi implantado em 2012, mas antes disso, muitos jogadores brasileiros já jogavam nos servidores estrangeiros, absorvendo e criando diversos termos específicos em inglês americano para se comunicarem durante as partidas. Com a chegada do servidor brasileiro, novos termos foram incorporados, agora em português.

O uso de diferentes termos em inglês e português para se referir a elementos do jogo causava confusão entre jogadores brasileiros, especialmente entre os novatos. Em resposta a essa situação, a *Riot Games*, vem buscando padronizar e tornar mais claro o vocabulário utilizado na versão brasileira do jogo, com preferência para os termos em português.

Apesar dos esforços da filial brasileira da *Riot Games* em padronizar e evitar ambiguidades no vocabulário utilizado no *LoL*, é possível observar que ainda há conflitos entre os jogadores e até mesmo nas publicações da empresa. Tal situação se deve à utilização de termos em inglês e termos distintos em português que possuem o mesmo significado, o que gera confusão e falta de uniformidade no entendimento dos jogadores.

Existem diversos outros fatores que podem contribuir para os problemas de comunicação entre os jogadores de *League of Legends*. Um deles é a falta de habilidade social dos jogadores para se comunicar de forma clara e efetiva, especialmente em situações de pressão durante as partidas.

Além disso, a barreira linguística pode ser um problema em jogos internacionais, onde jogadores de diferentes países e culturas precisam se comunicar em um idioma em comum, muitas vezes não dominado por todos.

Em *League of Legends*, a comunicação eficaz é fundamental para o sucesso, principalmente nos modos de jogo em equipe. A comunicação clara com os companheiros de equipe pode ajudar os jogadores a coordenar estratégias, evitar falhas de comunicação e, por fim, levar à vitória. No entanto, a comunicação pode ser prejudicada se os jogadores não tiverem um vocabulário extenso ou se esforçarem para articular seus pensamentos de maneira eficaz.

Este problema envolvendo o vocabulário, pode não só prejudicar os jogadores em partida, como também as pessoas dentro dessa comunidade, que procuram por conteúdo do jogo, seja para entretenimento ou até para aprender mais sobre o *LoL*. Além disso, a própria empresa responsável pelo jogo pode ter problemas durante o processamento das informações referente a ele.

É interessante que toda empresa de grande porte possua um vocabulário controlado referente a sua área de atuação, porque a quantidade de informações geradas por essas empresas é enorme, logo, a recuperação dessas informações de forma eficiente e segura se torna uma tarefa difícil. Segundo Vital e Café (2011, p. 116) “A necessidade de informações precisas e confiáveis no âmbito corporativo vem de encontro com a qualidade da recuperação, tornando-se um grave problema, pela dificuldade de precisão”.

Por não possuir acesso a informações internas sobre a *Riot Games* e sua estrutura ou processos organizacionais, não se tem informações sobre a existência de um tesouro de *League of Legends*. No entanto, é comum que empresas, inclusive as do ramo de jogos, enfrentem desafios com a organização e gestão da informação. À medida que as empresas crescem e se expandem, pode se tornar cada vez mais difícil gerenciar e organizar informações com eficiência, especialmente em uma indústria de ritmo acelerado, como jogos, onde novos conteúdos e atualizações são lançados com frequência.

É um fato que a *Riot Games* teve sucesso no desenvolvimento e manutenção do popular jogo *League of Legends*, além de expandir seu portfólio para incluir outros jogos e produtos. Eles também estiveram envolvidos em várias iniciativas para apoiar a comunidade de jogos, como seus esforços para lidar com a toxicidade em jogos online e suas parcerias com organizações de caridade. É possível que a *Riot Games* tenha implementado estratégias e processos eficazes de organização de informações para apoiar suas operações comerciais, mas sem acesso a informações internas, não é possível confirmar isso.

1.3 OBJETIVOS

Diante das questões que envolvem a organização e recuperação da informação, e considerando o contexto do jogo *League of Legends*, temos os objetivos destacados abaixo.

1.3.1 Objetivo geral

Construir um tesouro brasileiro de league of legends com termos utilizados pela comunidade de League of Legends e a desenvolvedora do jogo;

1.3.2 Objetivos específicos

- Realizar uma pesquisa sobre os termos utilizados pela empresa e pelos jogadores;
- Indexar os principais termos utilizados com base nas publicações da empresa e dos jogadores;
- Relacionar semanticamente os termos indexados;
- Organizar os termos hierarquicamente;
- Atribuir conceitos aos termos já organizados;
- Apresentar o tesouro de maneira dinâmica através da plataforma THESA.

1.4 JUSTIFICATIVA

Apesar de existirem diversos trabalhos sobre tesouros em diversos domínios, não se tem nenhum tesouro específico de *League of Legends* disponível. Logo, a

construção de um tesouro em *League of Legends* pode ser uma contribuição valiosa para a literatura sobre organização da informação, jogos e comunicação. É um tópico relevante que não foi amplamente explorado, que pode fornecer informações e recomendações para jogadores e pesquisadores.

O desenvolvimento desta pesquisa é motivado com base em três dimensões: pessoal, profissional e social.

Na perspectiva da dimensão pessoal, o autor possui uma rica experiência de 10 anos com o jogo *League of Legends*. Ao longo desse tempo, adquiriu-se um profundo entendimento dos problemas enfrentados pelos jogadores e identificou uma oportunidade para aplicar seu conhecimento do jogo na criação de uma ferramenta valiosa para a comunidade.

No âmbito profissional, a motivação esteve intrinsecamente ligada à experiência adquirida durante o processo de construção do tesouro. Tal jornada gera a oportunidade de adquirir novos conhecimentos e lições valiosas, que, sem dúvida, terão um impacto significativo na formação profissional.

Por último, na dimensão social, o Tesouro Brasileiro de League of Legends foi desenvolvido com o objetivo de servir a uma comunidade, oferecendo uma solução para os desafios de comunicação que essa enfrenta. Ao abordar esses problemas, o tesouro busca melhorar a experiência de todos os envolvidos na comunidade de LoL, promovendo uma comunicação mais clara e uma maior compreensão dos termos e conceitos do jogo.

A ideia é que o tesouro construído a partir deste trabalho sirva não somente como ferramenta de auxílio para recuperação da informação para os jogadores, criadores de conteúdo e profissionais. Mas também como um Dicionário de Sinônimos para a comunidade como um todo, principalmente os iniciantes e recém-chegados, já que essas pessoas em sua maioria, não tem conhecimento algum sobre o vocabulário e jargões utilizados a maior parte do tempo pela comunidade. Com isso a comunicação entre essas pessoas pode ocorrer com mais fluidez.

Sendo assim, esta pesquisa é relevante porque pode ajudar a padronizar o uso do vocabulário na comunidade do jogo, facilitando a comunicação entre os jogadores e reduzindo mal-entendidos. Além disso, um dicionário de sinônimos pode ajudar os desenvolvedores a organizar e gerenciar dados relacionados ao jogo,

levando a uma pesquisa e recuperação de informações mais eficazes, bem como a uma melhor análise de dados e tomada de decisões.

No geral, o uso de um tesouro neste contexto pode aprimorar a comunicação, a jogabilidade e a experiência geral do usuário em *League of Legends*. No entanto, é importante considerar as possíveis desvantagens e limitações de tal ferramenta, bem como seus custos de implementação e manutenção.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 ORGANIZAÇÃO DO CONHECIMENTO

Existem diversas definições sobre o que é a organização do conhecimento, o que pode causar certas controvérsias, isso porque a Ciência da Informação (CI) é uma esfera cheia de conceitos múltiplos, o que favorece a pluralidade conceitual que desafia estudiosos ao caráter das especificidades, das semelhanças e diferenças dos conceitos de muitos domínios que moldam a área (Nascimento; Pinho, 2019).

A fim de definir um parâmetro, a definição aqui adotada de organização do conhecimento, tomou-se como base os estudos de Lígia Maria Arruda Café e Marisa Bräscher Basilio Medeiros, em um trabalho chamado “Organização da informação ou organização do conhecimento?” de 2008, onde se discute as diferenças e conceitos sobre a organização da informação (OI) e a organização do conhecimento (OC) com base em argumentos de autores como Hjørland, Fogl e Capurro.

Bräscher e Café (2008, p. 8) veem a OC como “o processo de modelagem do conhecimento que visa a construção de representações do conhecimento.” Que diferente da OI, não se limita a descrever a informação contida nos documentos, como a catalogação, indexação, metadados, etc. mas sim os conceitos documentados, sendo importante o seu significado em determinado domínio - que são aspectos de uma cultura, ambiente ou área específica-.

Esta definição apóia-se na descrição feita por Dahlberg (1993, p. 211), para ela a OC é “a ciência que estrutura e organiza sistematicamente unidades do conhecimento (conceitos) segundo seus elementos de conhecimento (características) inerentes e a aplicação desses conceitos e classes de conceitos ordenados a objetos/assuntos.”

“A representação do conhecimento é feita por meio de diferentes tipos de Sistemas de Organização do Conhecimento (SOC) que são sistemas conceituais que representam determinado domínio” (Bräscher; Café 2008, p. 8). Esta representação pode ser feita por meio da esquematização de relações semânticas e hierárquicas desses conceitos.

Os sistemas de organização do conhecimento também podem ser usados para melhorar a descoberta de informações, tornando elas mais acessíveis e compreensíveis para os usuários, já que com ele é possível identificar

relacionamentos entre diferentes os conceitos, permitindo que os usuários encontrem informações relacionadas que de outra forma poderiam ter passado despercebidas.

A organização do conhecimento e os sistemas de organização do conhecimento são fundamentais para a gestão de informação. Eles ajudam a tornar as informações mais acessíveis e compreensíveis, tornando mais fácil para as pessoas recuperarem e utilizar as informações de que precisam.

2.2 CONCEITO

Para entender um pouco melhor os tesauros, é interessante ter alguma noção sobre o que é um conceito. De maneira geral, um conceito é a compilação de enunciados válidos e verificáveis sobre determinado objeto ou coisa, representado por um termo (Dahlberg, 1978).

O objeto conceituado pode ser classificado como geral ou individual. Segundo Nonato e Aganette (2022, p. 136) "Os objetos individuais são aqueles que podem ser pensados como exclusivos e distintos dos demais. Já os objetos gerais, estão situados fora do espaço e do tempo e constituem-se de enunciados mais genéricos do que os individuais".

Exemplificando, a construção de um tesouro permite a representação de um conceito de maneira mais abrangente ou individual. Por exemplo, o termo "cachorro" pode ser representado pelo conceito de um animal com quatro patas, rabo e que emite o som de latido. No entanto, é possível especificar ainda mais esse conceito, como no caso do "cachorro-salsicha", que é um animal com quatro patas, cauda, orelhas grandes, patas curtas e corpo comprido, que também emite o som de latido. O tesouro permite essa diferenciação conceitual, que pode ser útil para a indexação e recuperação de informações mais precisas.

Quando aprendemos o conceito de "cachorro", podemos identificar diferentes raças de cães, entender que eles são animais de estimação comuns, e que eles precisam de cuidados e atenção específicos. Isso nos permite lidar melhor com cães, e ajuda a orientar nossas ações e decisões relacionadas a eles.

O conceito é em parte extremamente importante em um tesouro, pois são através deles que são formadas as relações entre os termos, e não apenas usando a palavra em si.

2.3 TESAURO

A palavra "tesauro" tem suas raízes na língua latina, onde ela significa "tesouro". Esse termo ganhou destaque ao longo da história, e era utilizado no contexto linguístico como "tesouro de palavras" (Pereira; Bufrem, 2005).

No entanto, foi apenas em 1852 que a palavra "tesauro" se popularizou amplamente, graças à publicação notável de Peter Mark Roget, intitulada "*Thesaurus of English Words and Phrases*" (Foskett, 1985). Essa primeira versão, conforme registrado por Foskett em 1985, desempenhou um papel crucial na evolução do conceito de tesauro. A motivação por trás dessa obra era a organização meticulosa das palavras, uma tentativa ambiciosa de tornar a expressão de ideias mais acessível e eficaz.

Foi somente em 1950 que Hans Peter Luhn, um pesquisador da *International Business Machines* (IBM), lançou luz sobre a necessidade de algo mais do que uma lista simples e alfabética de palavras para recuperar informações com precisão. Ele compreendeu que era vital criar uma estrutura que interligasse as palavras, revelando as complexas teias de conexões entre ideias. Essa percepção visionária foi o ponto de partida para a concepção dos tesauros (Dodebei, 2002; Granada, 2011).

Os tesauros, portanto, emergiram como ferramentas valiosas, constituindo listas controladas de palavras que se entrelaçam por meio de referências cruzadas. Eles proporcionam uma visão aprofundada das interconexões entre ideias e conceitos, enriquecendo assim a capacidade de comunicação e busca de informações em diversos campos do conhecimento.

Compreendendo brevemente sobre a origem da palavra "tesauro", partimos agora para conhecer as definições mais aceitas e consolidadas que se tem sobre o assunto nos tempos atuais. Como se trata de algo genérico, existem diversas definições em muitas áreas de atuação. Para este trabalho buscou-se por definições dentro da área da Ciência da Informação.

Assim como as definições de Sistema de Organização do Conhecimento são diversas dentro da Ciência da Informação, as definições existentes de tesauro possuem bastante variedade de uma obra para outra. Embora existam definições bastante semelhantes, vamos adotar novamente para este trabalho, as definições de

Lígia Café, dessa vez do seu trabalho junto a Rodrigo Sales, chamado “Semelhanças e diferenças entre tesouros e ontologias” de 2008.

Para Sales e Café (2008, p. 01), o tesouro é mais um tipo de “linguagem documentária que está caracterizada pela especificidade e pela complexidade existente no relacionamento entre os termos que comunicam o conhecimento especializado”. Uma linguagem documentária é um tipo de vocabulário construído para um domínio específico a fim de auxiliar na recuperação da informação. Mais especificamente

Linguagens Documentárias (LDs), também conhecidas como modelos de representação do conhecimento, são linguagens artificialmente construídas e constituídas de sistemas simbólicos que visam descrever sinteticamente conteúdos documentais, e são utilizadas nos sistemas informacionais para indexação, armazenamento e recuperação da informação. (Sales; Café, 2008, p. 01).

Ainda complementam, “tesouros são vocabulários controlados formados por termos (descritores) semanticamente relacionados, e atuam como instrumentos de controle terminológico” (Sales; Café, 2008, p. 01).

Currás (2010) traz diversas características e classificações quanto ao tesouro, entre elas, o nível de abrangência: gerais ou especializados; ordenação sistemática: alfabéticos e sistemáticos; sistematização: poderão ser classificados como hierárquicos, facetados ou gráficos; entidade responsável: públicos e privados.

Levando em conta as classificações sugeridas anteriormente, o tesouro proposto neste trabalho, se classificaria como especializado, hierárquico e privado, entretanto será disponibilizado gratuitamente para o público.

O tesouro é uma importante ferramenta que auxilia na recuperação da informação nos mais variados ambientes, ou seja, os tesouros são utilizados em várias áreas do conhecimento para auxiliar na organização, busca e lógico, na recuperação de informações. Alguns exemplos de onde os tesouros são utilizados são:

Biblioteconomia: os tesouros são usados para indexar e recuperar informações em bases de dados, bibliotecas digitais e catálogos on-line.

Saúde: Utilizam tesouros para auxiliar na busca de informações em bancos de dados de artigos científicos e literatura médica, com termos específicos para doenças, tratamentos, procedimentos médicos, entre outros.

Meio Ambiente: Aqui os tesouros são usados para auxiliar na indexação de

informações relacionadas a questões ambientais, como biodiversidade, sejam animais ou plantas, entre outros.

Arquivologia: São usados para ajudar na organização e recuperação de informações em arquivos e coleções, com termos específicos para tipos de documentos, pessoas, eventos e outros tópicos relacionados.

Ciência da Computação: São usados na busca e recuperação de informações em sistemas de recuperação de informações, motores de busca e outras aplicações de processamento de linguagem natural.

É possível observar que os tesouros são amplamente empregados como recurso de apoio na indexação e recuperação de informações, sendo esta sua função principal e objetivo inicial. No entanto, a proposta deste estudo é que o tesouro produzido possa ser utilizado não somente para tal finalidade, mas também como um dicionário de sinônimos, que permita o aprendizado dos termos empregados no jogo, o significado desses termos e as relações que existem entre eles.

2.3.1 Construção do tesouro

A elaboração de um tesouro é uma atividade multifacetada que engloba várias fases. Diversos artigos acadêmicos discutem essa questão e fornecem orientações e exemplos sobre como construir um tesouro. No entanto, o processo de construção pode variar de um artigo para outro, embora os componentes que o constituem sejam geralmente semelhantes.

Algumas das etapas sugeridas são: definição do tema, definição da equipe de trabalho, busca por tesouros já existentes na área, coleta dos termos, estabelecimento de políticas, tradução se for necessário, relacionar termos, ajustar formatação do tesouro. (Moreira; Moura, 2006).

Já Lancaster (1987), apresenta as etapas de forma geral, a saber, sendo elas: coleta de termos, organização dos termos coletados, definição de relações entre os termos, atribuição de conceitos, adição de notas explicativas, estruturação e formatação do tesouro.

A etapa inicial na construção de um tesouro geralmente envolve a definição do domínio ou área de conhecimento que o instrumento irá cobrir, o que pode ser determinado previamente em resposta a uma necessidade informacional específica.

A etapa subsequente, considerada crucial, envolve a coleta de termos por meio de extensa pesquisa para identificar as palavras que serão utilizadas na construção do tesauro. Os termos são selecionados com base em sua habilidade de representar adequadamente os conceitos pertinentes ao domínio em questão. É comum que uma grande quantidade de termos seja obtida por meio de outros tesauros existentes na mesma área de conhecimento. Gomes (1990) sugere que, se não houver tesauros já criados sobre o assunto, deve-se fazer o levantamento dos termos através de buscas em documentos relevantes da área.

Se durante a coleta dos termos, um determinado termo apresentar múltiplos significados, deve-se considerar apenas o significado que é pertinente ao domínio ou área em que o tesauro será aplicado (Gomes, 1990). Este significado se chama contexto específico. "O contexto específico é também chamado de "Garantia literária", isto é, o significado de uma palavra é aquele utilizado pelos autores na literatura da área" (Gomes, 1990, p. 19). que pode ser complementado por Lancaster (1987, p. 21) "um termo se justifica apenas se ocorre dentro da literatura de um determinado assunto com algum grau de frequência."

A validação terminológica é um requisito essencial para a inclusão de termos em um sistema de organização do conhecimento, como uma linguagem de documentação. No entanto, segundo Moreira e Moura (2006) a validação baseada apenas na literatura não é suficiente, uma vez que os termos utilizados pelos autores podem não corresponder aos termos utilizados pelos usuários que buscam recuperar a informação. Portanto, a validação terminológica deve levar em consideração as necessidades dos usuários e as práticas de uso dos termos no contexto em que são aplicados.

Coletado os termos, é necessário montar as relações entre eles, pois a estrutura de um tesauro compreende as relações, conexões e vínculos existentes entre os conceitos representados pelos termos (Moreira; Moura, 2006). Em outras palavras, cada termo em um tesauro é conectado a outro através de uma relação semântica. Dessa forma, não há termo isolado em um tesauro, todos estão interconectados por meio dessas relações semânticas. Normalmente se separa os termos em categorias e se cria relações hierárquicas entre elas. Para Rodrigues (2007) a relação hierárquica é uma característica fundamental que diferencia um Tesauro sistemático de uma lista de termos não estruturados na organização do conhecimento.

Os tesauros utilizam diversos tipos de relações para estabelecer conexões entre os conceitos. Um dos tipos é o relacionamento lógico, que surge a partir da comparação entre dois conceitos e pode ser categorizado em genérico-específico, que possibilita a formação de classes e uma estrutura hierárquica para os tesauros; relacionamento analítico, que gera relações a partir de associações entre os termos; e o relacionamento de oposição, que indica termos opostos (Gomes, 1990).

Além do relacionamento lógico, os tesauros também podem apresentar relacionamentos ontológicos, que abrangem relações partitivas, sucessão ou contiguidade entre os termos, e material-produto. Por fim, existem os relacionamentos de efeito, que incluem relações de causalidade ou causa e efeito, instrumentalidade e descendência, que representam relações genealógicas entre os termos (Gomes, 1990).

No geral, a construção de um tesouro é uma atividade multifacetada que envolve diversas etapas, como a definição do tema, a coleta de termos relevantes, a definição de relações semânticas entre os termos, a validação terminológica e a estruturação e formatação do tesouro. A definição do domínio é importante para a seleção dos termos adequados, e a validação terminológica deve levar em conta as necessidades dos usuários e as práticas de uso dos termos. A estrutura de um tesouro envolve a criação de relações hierárquicas entre os termos e a organização em categorias. A relação hierárquica é uma característica fundamental que diferencia um Tesouro Sistemático de uma lista de termos não estruturados na organização do conhecimento.

2.4 RELAÇÃO SEMÂNTICA

Um dos princípios fundamentais de um tesouro é que os conceitos dentro de um determinado campo de conhecimento estão intrinsecamente interligados, formando um sistema coeso. Não há conceitos que existam de maneira isolada; cada um deles está invariavelmente conectado com, no mínimo, um outro conceito dentro do sistema. As relações entre conceitos podem ser de natureza lógica, o que resulta em uma estrutura hierárquica que abrange termos genéricos e específicos, ou ontológica, que engloba tanto relações partitivas quanto as associativas.

Segundo Café e Bräscher (2011, p.25) “As relações semânticas são estabelecidas por meio da análise das características ou propriedades dos

conceitos, as quais permitem identificar diferenças e semelhanças que evidenciam determinados tipos de relacionamentos”.

Os três principais tipos de relações semânticas existentes são equivalência, hierárquica e associativa (Weiss; Bräscher, 2016). As relações de equivalência em um tesauro se referem às relações de sinonímia, onde existem termos sinônimos presentes no tesauro. Nesse contexto, é fundamental indicar qual termo é o mais apropriado para representar um conceito (SILVA, 2013). As siglas que representam esta relação são “UP” que aparece no termo preferido e indica os termos que devem ser substituídos por ele, e “USE” nos termos que não são os preferidos, indicando que deve-se utilizar outro termo.

Já as relações hierárquicas, são formadas por superordenação e subordinação, onde termos mais abrangentes (superordenados) englobam termos mais específicos (subordinados). Nos tesauros, as siglas que representam estas relações são “TG” para termos mais genéricos e “TE” para termos mais específicos.

Por fim, as associações são aquelas que criam correlação entre os termos, sem especificar qual o tipo de relação propriamente existe, são termos que se relacionam de alguma forma. (SILVA, 2013). A sigla que representa esta relação é “TR”.

Entretanto, segundo Junior e Laipelt (2019), Estas três categorias de relações podem ser vistas como restritivas e, em certos cenários, podem levar à ambiguidade entre conceitos, resultando, conseqüentemente, em outros desafios na recuperação de informações. Devido a possível problemática, Junior e Laipelt (2019) apresentam uma maneira mais destrinchada proposta por Hjørland (2007) de classificar os tipos de relações. Nesta outra maneira são definidos dois grupos de relações, as paradigmáticas e as sintagmáticas.

As relações paradigmáticas são constituídas por sinonímia, antonímia (oposição conceitual), meronímia (parte de), hiperonímia e hiponímia (é um tipo de), Já as relações sintagmáticas ocorrem entre entidades de diferente natureza, seus itens co-ocorrem. (Junior e Laipelt, 2019, p. 123)

Quadro 1: Tipos de Relações Paradigmáticas e Sintagmáticas

Relações paradigmáticas	Relações Sintagmáticas
Equivalência: • sinonímia; • variação denominativa	Associativa: • causa/efeito;

(abreviatura, sigla, termo oculto, flexão verbal, etc) Hierárquica: • hiperonímia (TG); • hiponímia (TE) Associativa • meronímia (parte de); • antonímia (oposição conceitual); • coordenação (termos subordinados a um mesmo conceito - TG)	• afinidade - parentesco; • características do produto; • processo/agente; • ação/produto da ação; • ação/paciente ou objetivo; • conceito ou coisa/propriedades; • ação ou coisa/contra agente; • coisa/suas partes (se não ocorre a relação hierárquica todo/parte); • matéria prima/produto; • ação/propriedade; • campo de estudo/objetos ou fenômenos estudados
---	--

Fonte: (Junior; Laipelt, 2019).

Com base no que foi apresentado, podemos afirmar que em tesouros e ontologias, nas relações paradigmáticas estão presentes as relações hierárquicas, associativas e de equivalência. No entanto, entre nas relações sintagmáticas, apenas as relações associativas estão presentes. (JUNIOR e LAIPELT, 2019).

Embora essa forma de estabelecer relacionamento entre termos seja consideravelmente mais expansiva e diferente da forma tradicional, permitindo a definição de relações muito mais específicas, ela pode apresentar certos desafios, uma vez que, em alguns casos, torna a identificação dessas relações mais complexa.

2.5 LEAGUE OF LEGENDS

2.5.1 Definição

League of Legends, também conhecido como *LoL*, é um jogo eletrônico multiplayer online de arena de batalha, também conhecido pela sigla em inglês *MOBA (multiplayer online Battle Arena)*, de forma geral, esse é um tipo de jogo onde vários jogadores se enfrentam em um mesmo cenário. Desenvolvido e publicado pela *Riot Games*, o *LoL* foi lançado em 2009 e desde então se tornou um dos jogos

mais populares em todo o mundo, com uma enorme base de fãs e comunidades ativas.

A definição do jogo segundo a própria *Riot Games* (2023), diz que *League of Legends* é um jogo de estratégia formado por duas equipes de cinco poderosos Campeões que se enfrentam para destruir a base uma da outra.

Também de acordo com Silva (2017), o *League of Legends* é um jogo eletrônico classificado como *MOBA* onde vários jogadores dentro de um determinado mapa lutam entre si para conquistar objetivos dentro do jogo.

2.5.2 Como funciona o jogo

Em *League of Legends*, os jogadores assumem o papel de campeões, personagens dotados de habilidades e atributos únicos. Cada campeão desempenha funções específicas que determinam seu estilo de jogo. Estas funções variam desde heróis especializados em causar dano direto a aqueles que protegem e apoiam sua equipe. Esses campeões se reúnem em equipes de cinco para destruir a base inimiga, formada por um Nexus central e três inibidores (Figura 3), além de torres protetoras, uma missão que requer coordenação e estratégia.

Figura 1 - Arte representando alguns os Campeões de LoL



Fonte: Site oficial do League of Legends.

Dentre as diferentes funções e estilos de jogo dos campeões. Existem tanques, que são campeões resistentes capazes de absorver muito dano; lutadores, que têm um bom equilíbrio entre dano e resistência; magos, que causam grandes

quantidades de dano mágico à distância; atiradores, que são especialistas em causar dano físico a longa distância; suportes, que fornecem utilidade e proteção para a equipe; e assassinos, que são especializados em eliminar alvos frágeis rapidamente.

Figura 2 - Ícones representativos das funções dos campeões em *LoL*



Fonte: Site oficial do League of Legends.

No jogo, cada partida é travada no icônico mapa conhecido como Summoner's Rift (Figura 3), que oferece uma variedade de objetivos e estratégias para os jogadores explorarem. Este mapa é dividido em três rotas principais: Topo, Meio e Inferior, além de uma densa selva que abriga monstros neutros e oferece caminhos alternativos. Cada rota é composta por torres defensivas e ondas de tropas inimigas.

Figura 03 - Mapa Summoner's Rift observado de cima



Fonte: Site oficial do League of Legends.

Cada uma dessas rotas tem suas próprias responsabilidades e prioridades. Jogadores e campeões frequentemente escolhem suas posições de acordo com as habilidades e características de seus personagens, optando por desempenhar papéis específicos em uma determinada rota. Por exemplo, campeões com grande durabilidade e habilidades de tanque frequentemente se posicionam no topo, onde podem enfrentar adversários em batalhas prolongadas. No meio, encontramos campeões que possuem mobilidade e poder de explosão, perfeito para magos e assassinos. Já na rota inferior, são comuns as duplas atiradores e suportes, que trabalham em conjunto para garantir a superioridade na área e derrubar a torre inimiga.

A selva, por sua vez, oferece oportunidades únicas de emboscadas e controle de objetivos, como o Dragão e o Arauto. Os campeões da selva têm a tarefa de derrotar os monstros neutros e auxiliar outras rotas, criando pressão em diferentes partes do mapa.

A capacidade de entender a dinâmica das rotas e de escolher campeões que se encaixam nelas é crucial para a vitória. A escolha estratégica de posição e a coordenação eficaz com os companheiros de equipe desempenham um papel

fundamental em cada partida, tornando o mapa Summoner's Rift um campo de batalha dinâmico e desafiador.

Enquanto a partida progride, os jogadores acumulam experiência e ouro. O ouro, também chamado de *gold*, é uma parte fundamental do jogo, ele pode ser utilizado para adquirir itens, que concedem estatísticas adicionais, como aumento de dano, resistência, velocidade de ataque, habilidades especiais e muito mais. A escolha adequada dos itens é importante para fortalecer o campeão e adaptá-lo às necessidades da partida.

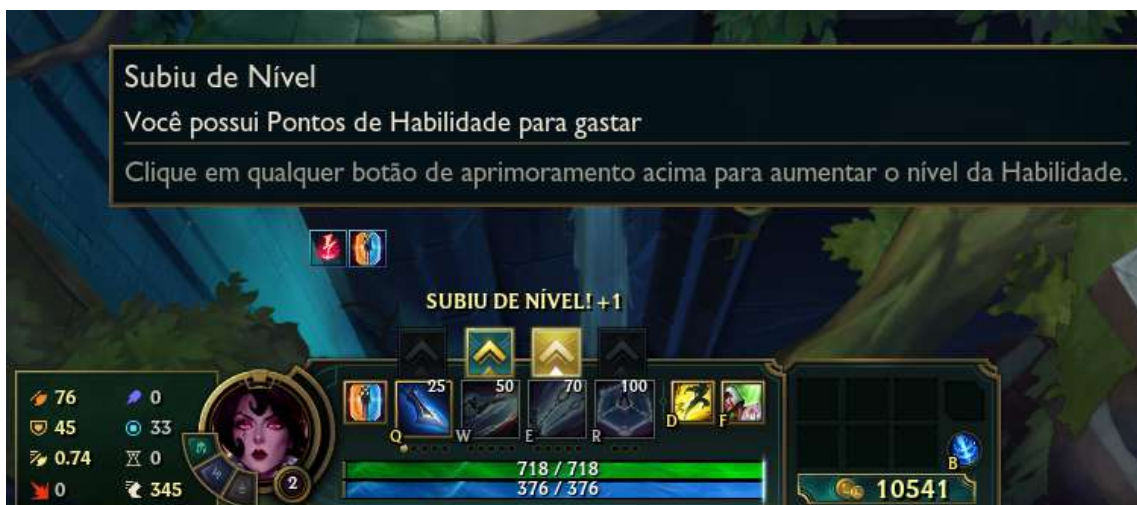
Figura 4 - Captura de tela da Loja do jogo onde pode se gastar o gold obtido na partida



Fonte: Autor (Em League of Legends).

Por sua vez, a experiência serve para elevar o nível do campeão, que varia de 1 a 18. Em cada partida os jogadores começam no nível 1 e sobe conforme progride, assim o nível alcançado fortalece os atributos e melhora as habilidades do campeão, proporcionando um senso gratificante de progressão ao longo do jogo. O ouro e experiência podem ser obtidos ao eliminar tropas inimigas, monstros neutros ou campeões adversários.

Figura 5: Captura de tela das informações de personagem ao subir de nível dentro da partida



Fonte: Autor (Em League of Legends).

2.5.3 As habilidades dos Campeões

Em League of Legends, cada campeão é equipado com um conjunto de 5 habilidades únicas que definem suas capacidades no campo de batalha (podem ser vistas na Figura 05). Uma destas habilidades é chamada de "passiva", que fornece um efeito constante ao campeão, frequentemente moldando seu estilo de jogo de maneira única. As outras quatro habilidades podem ser ativadas pressionando as teclas Q, W, E e R no teclado. A habilidade "R", também conhecida como "*ultimate*", é geralmente a mais poderosa e pode ser um fator decisivo em uma luta.

Todas as habilidades possuem um tempo de recarga, o que significa que depois de usadas, é necessário esperar um período antes de poder usá-las novamente. Cada habilidade tem seu próprio tempo de recarga, variando de segundos a minutos, dependendo da habilidade e do nível do campeão. No entanto, algumas habilidades de alguns campeões estão sempre disponíveis e não possuem tempo de recarga.

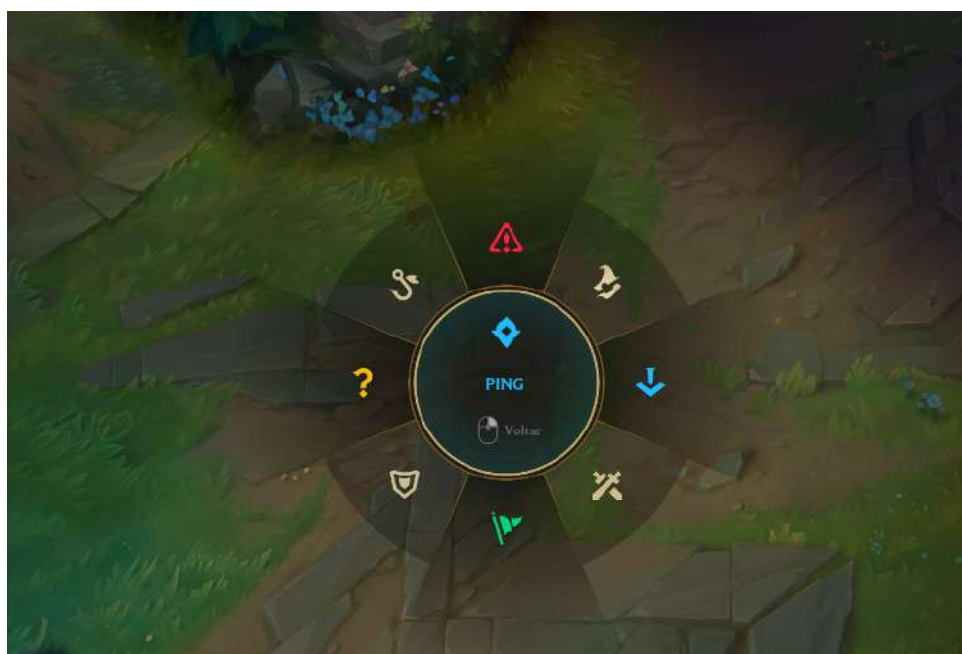
A habilidade *ultimate*, por ser a mais poderosa do campeão, normalmente tem o tempo de recarga mais longo, com uma média de cerca de 3 minutos no início do jogo. Isso significa que os jogadores precisam planejar estrategicamente o uso de suas habilidades, especialmente a *ultimate*, para tirar o máximo proveito delas e obter vantagem sobre seus adversários durante as batalhas.

2.5.4 A comunicação dentro do jogo

Além de lidar com a complexidade de cada campeão e suas habilidades únicas, uma vez que se trata de um jogo em equipe, é fundamental ter uma boa comunicação e cooperação para alcançar o sucesso no jogo. Os jogadores têm à disposição diversas ferramentas de comunicação, incluindo *chat* e *pings*, que desempenham um papel crucial na coordenação de estratégias, compartilhamento de informações sobre as ações inimigas, planejamento de ataques em equipe e solicitação de assistência.

Os *pings*, em particular, são uma forma extremamente eficaz de comunicação dentro do jogo. Eles oferecem alertas visuais e sonoros que são facilmente perceptíveis para toda a equipe, tornando-os uma ferramenta valiosa para transmitir informações rapidamente. Com os *pings*, é possível alertar um aliado para ter cautela em uma área específica, sinalizar a presença de um inimigo nas proximidades, solicitar ajuda imediata e comunicar outras informações cruciais durante a partida.

Figura 6 - Captura de tela exibindo os pings existentes dentro do jogo



Fonte: Autor (Em League of Legends).

Os *pings* vão além de simples marcações no mapa; eles também podem ser usados de forma estratégica para planejar emboscadas, indicar objetivos prioritários e coordenar ataques em equipe de forma eficaz. A capacidade de usar *pings* de maneira eficiente é uma habilidade valiosa que pode fazer a diferença entre a vitória e a derrota em League of Legends, destacando a importância da comunicação precisa e rápida entre os jogadores.

O *League of Legends* é um jogo extremamente competitivo e popular, com uma grande comunidade global. Existem campeonatos profissionais de *LoL*, onde as melhores equipes do mundo competem por prêmios em dinheiro e reconhecimento. Além disso, o jogo está em constante evolução, com atualizações frequentes, novos campeões e modos de jogo, para manter a experiência sempre renovada e desafiadora.

No geral, entende-se que *League of Legends* é um jogo de estratégia e habilidade que desafia os jogadores a trabalharem em equipe, aprimorarem suas habilidades de jogo e se adaptarem a diferentes situações para obter a vitória. Com sua comunidade ativa e cena competitiva, *LoL* continua sendo um dos jogos mais populares e influentes do mundo dos jogos eletrônicos.

3 METODOLOGIA

3.1 CLASSIFICAÇÃO DA PESQUISA

A pesquisa adota uma abordagem qualitativa, centrada na compreensão do processo de construção de um tesouro para a organização de informações com base nas relações entre os termos. Com o intuito de alcançar esse objetivo, também serão coletados dados pertinentes em fontes de informação selecionadas.

Quanto aos fins, a pesquisa é classificada como sendo aplicada, visando alcançar uma proposta de organização conceitual dos termos existentes no domínio do jogo digital *League of Legends*, utilizando-se de recursos de sistemas de organização do conhecimento, esquematizando de maneira hierárquica e semântica, com o objetivo de facilitar tanto a recuperação da informação quanto o entendimento pelos novos jogadores e iniciantes na comunidade do jogo no geral, do significado do dialeto utilizado pelos jogadores. Segundo Pavitt (1992), a pesquisa aplicada é orientada para a resolução de problemas por meio de uma abordagem direcionada, baseada em objetivos preestabelecidos e fundamentada em conhecimentos e experiências no campo estudado.

De acordo com Freire (2020, p.4) “a pesquisa aplicada, ela precisa criar um produto, um processo, alguma coisa que tenha alguma utilidade”. Ou seja, ela é caracterizada pela necessidade de desenvolver um produto, processo ou outra solução que tenha aplicabilidade e utilidade prática. Nesse tipo de pesquisa, o foco está em criar algo tangível que possa ser efetivamente utilizado para resolver problemas específicos ou atender às demandas da área em questão. Essa abordagem visa estabelecer uma ligação direta entre os conhecimentos teóricos e práticos, buscando resultados concretos e aplicáveis. Sendo assim, a definição se alinha com os objetivos desta pesquisa.

Quanto aos meios, a pesquisa classifica-se como documentária, que pode ser definida como um método de investigação em que os dados são estritamente adquiridos em documentos, com o propósito de realizar a extração de informações neles contidos, visando a compreensão de um determinado fenômeno (Kripka; Scheller; Bonottoet, 2015). Para a pesquisa em questão, foi necessário realizar um amplo levantamento de informações presentes em diversos documentos referente ao *League of Legends*, esses documentos englobam notícias relacionadas ao jogo,

relatórios oficiais, bem como comentários da comunidade, tanto dentro quanto fora das partidas, para assim coletar uma determinada quantidade de termos e identificar as relações existentes entre eles.

3.2 PROCESSO DE COLETA E ANÁLISE DE DADOS

Neste trabalho optou-se por utilizar três trabalhos em específico para como base para o desenvolvimento desta etapa do trabalho.

Manual de Elaboração de um Tesauro Monolíngue (Gomes, 1990); Construindo tesauros a partir de tesauros existentes: a experiência do TCI - Tesauro em Ciência da Informação (Moreira e Moura, 2006); Construção e uso de tesauros: curso condensado (Lancaster, 1987).

A coleta dos documentos bibliográficos foi realizada por meio de pesquisas em bases de dados científicas, com foco na área da ciência da informação, tais como BRAPCI, *Scielo* e BDTD. Utilizamos uma estratégia de busca que empregou termos específicos a fim de identificar palavras-chave de artigos relevantes para o trabalho em questão. Os termos empregados incluíram "Tesauro", "Construção de tesauro", "Sistemas de Organização do Conhecimento" e "Organização da informação". Realizamos pesquisas por esses termos nos títulos, palavras-chave e resumos, facilitando a identificação de documentos cujo conteúdo está diretamente relacionado aos termos utilizados para recuperá-los.

A fim de aprimorar a pesquisa, estabelecemos uma restrição temporal utilizando filtros para recuperar apenas documentos publicados nos últimos 15 anos. Essa abordagem foi adotada para evitar informações desatualizadas ou propostas que já tenham sido refutadas, uma vez que documentos mais antigos podem conter esse tipo de conteúdo.

No que diz respeito à coleta dos dados utilizados no processo de construção do tesauro, foram realizadas leituras de conteúdo relacionados ao jogo no site oficial do jogo, dentro do próprio jogo e em portais de discussão, como o fórum oficial, além dessas fontes, foi pesquisado também conteúdo em comentários de jogadores em publicações da empresa responsável pelo jogo ou em colaboração com ela nas redes sociais *Facebook* e *Instagram*.

Realizou-se uma análise de conteúdo para identificar os termos mais utilizados e seus sinônimos no contexto do jogo *League of Legends*, seguida da

construção de relações semânticas e sua estruturação em uma ordem hierárquica. Essas relações têm uma importância significativa, uma vez que o objetivo é desenvolver uma representação desses termos na forma de tesouro, onde as relações desempenham um papel fundamental na organização. É importante ressaltar que as ordens definidas podem ser modificadas ao longo do tempo, caso seja necessário, resultando em um modelo misto de classificação.

4 ELABORAÇÃO DO TESAURO

Naturalmente, assim como na grande maioria dos trabalhos e projetos, a construção de um tesauro segue um processo metódico, dividido em etapas, cada uma com tarefas específicas a serem realizadas. Para embasar e fundamentar esse processo, foram analisados projetos anteriores de construção de tesouros, bem como guias que explicam como realizá-lo. Nessa análise, foi identificado que as etapas de construção podem variar ligeiramente de um projeto para outro.

Com base nessa revisão, optou-se por combinar e adaptar as etapas sugeridas, buscando uma melhor adequação ao contexto do tesauro em questão. As etapas resultantes podem ser vistas na tabela a seguir (Tabela 01).

Quadro 2 - Etapas da construção do tesauro

Etapas da construção do tesauro		
Etapas	Tarefa	Descrição
1ª	Definição do Tema	Inicialmente, é crucial estabelecer claramente o tema ou campo de conhecimento que o tesauro abrangerá. Isso define os limites e a direção do trabalho.
2ª	Coleta de Termos	Realizar a coleta dos termos relevantes relacionados ao tema escolhido.
3ª	Organização dos Termos Coletados	Organizar e categorizar os termos coletados de maneira lógica e coerente.
4ª	Definição dos Tipos de Relações Apropriadas	Determinar os tipos de relações que serão estabelecidas entre os termos no tesauro, como relações hierárquicas (por exemplo, termo mais geral, termos mais específicos) e relações associativas (termos relacionados de alguma forma).
5ª	Relacionar Termos	Nesta etapa, os termos são relacionados de acordo com as relações definidas anteriormente. Isso cria a estrutura de conectividade do tesauro.
6ª	Atribuição de Conceitos	Cada termo deve ser associado a um conceito ou definição clara. Isso garante a precisão e a consistência do tesauro.
7ª	Estruturação e Formatação do Tesauro	O tesauro precisa ser estruturado de maneira coerente, com uma aparência visualmente organizada para facilitar a consulta e a compreensão.

8ª	Adaptação para Plataforma Digital	Como o tesouro será disponibilizado online, uma etapa adicional é necessária para converter o tesouro para a plataforma digital, garantindo sua acessibilidade e usabilidade na web.
----	-----------------------------------	--

Fonte: O autor (2023).

Cada uma dessas etapas desempenha um papel crucial na criação do tesouro, assegurando que ele atenda de forma precisa ao seu propósito de uso. Em particular, a sétima etapa desempenha um papel fundamental, facilitando a compreensão do tesouro e tornando seu manuseio mais prático.

Primeira etapa

Na primeira etapa definimos o tema, o que leva a uma questão importante, pois o tema do tesouro proposto aqui não se limita a uma área específica do conhecimento, mas sim a um jogo digital muito popular chamado *League of Legends*. A principal ideia por trás deste projeto é não apenas melhorar a recuperação de informações, mas também proporcionar aos jogadores novatos e experientes, criadores de conteúdo e entusiastas da comunidade uma lista abrangente de termos referentes ao jogo. Isso permitirá que eles realizem consultas eficazes para escolher termos apropriados ou para aprender mais sobre eles.

O tema escolhido para este tesouro foi motivado devido a certas dificuldades de comunicação entre jogadores de *League of Legends*, que foram percebidas durante algumas partidas do jogo. Uma das principais razões para essa falha de comunicação é a divergência de terminologia utilizada pelos jogadores. Palavras diferentes são usadas para se referir ao mesmo conceito, o que pode levar a confusão e falta de clareza nas estratégias de equipe. Além disso, notou-se que essas divergências também são perceptíveis dentro das comunidades do jogo, onde há muitas palavras usadas para se referir ao mesmo conceito.

Diante dessas dificuldades, surgiu a oportunidade de sugerir uma forma de padronizar esses termos e explicar o conceito por trás deles. Com a criação de um tesouro para o *League of Legends* pode ser uma maneira poderosa de superar as dificuldades de comunicação e promover uma melhor compreensão entre os jogadores. Ao estabelecer uma linguagem comum e fornecer explicações claras,

podemos facilitar a troca de informações e melhorar a experiência de jogo para todos.

Entretanto, não serão incluídos termos que estejam relacionados genericamente ao '*League of Legends*', mas sim aqueles que são exclusivos e específicos do jogo. Será concentrado o foco nos elementos que fazem parte do jogo, tanto dentro quanto fora da partida. Isso, por si só, já representa um recorte significativo, dada a vasta quantidade de conteúdo que envolve o jogo. No entanto, essa abordagem apresenta um desafio adicional: não foi encontrado nenhum tesouro em específico que aborde o mesmo tópico, o que torna a segunda etapa um pouco mais desafiadora, pois terá que ser criada uma lista de termos do zero.

Segunda etapa

Seguindo as etapas previamente estabelecidas, uma vez que o tema foi definido, procedemos à coleta dos termos relevantes. Neste estágio, foi feito o uso de algumas fontes de informação relacionadas ao *League of Legends*, incluindo o próprio jogo, bem como canais de comunicação frequentados por fãs. O nosso objetivo é identificar as palavras e expressões empregadas para descrever conceitos específicos e, posteriormente, agregá-las à nossa lista de termos. A seleção dos termos será feita com base em critérios de relevância e frequência de uso, priorizando aqueles que se destacam tanto no contexto do jogo quanto entre os jogadores e entusiastas da comunidade. Sendo que os mais relevantes são os termos que aparecem dentro do jogo, e o mais frequente são os mais utilizados pelos jogadores e fãs.

Primeiramente foram coletados os termos dentro do próprio jogo e no seu site oficial. O objetivo era identificar os termos que têm relevância dentro das partidas, mesmo sendo um elemento que é encontrado fora dela e coletá-los. Como por exemplo os feitiços de invocadores (Figura 12) e as runas (Figura 7), essas foram coletadas dentro do jogo.

Figura 7 - Captura de tela das runas dentro do jogo



Fonte: Autor (em League of Legends).

Outros como por exemplo “Nexus” e outros termos relacionados a ele foram encontrados e coletados no site oficial do próprio jogo (Figura 08).

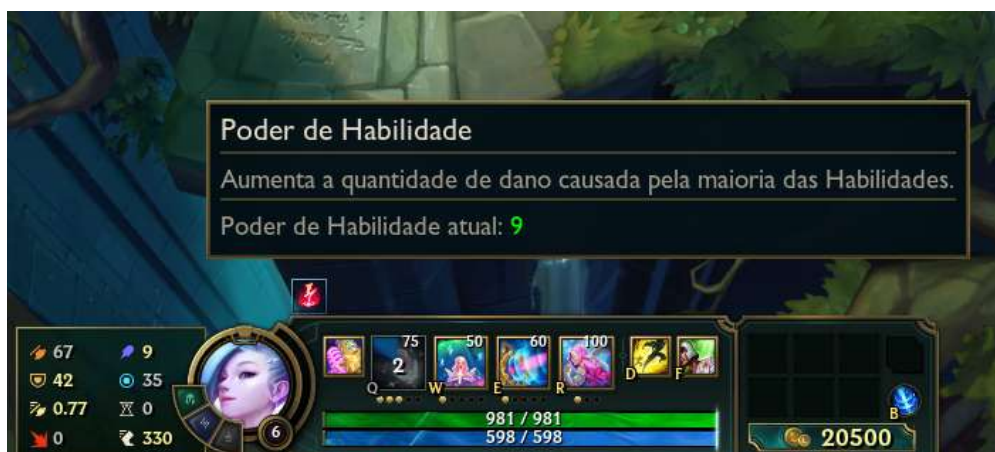
Figura 8 - Captura de tela do site oficial do jogo



Fonte: Site oficial do League of Legends.

E por fim também foram coletados diversos termos durante partidas, onde estes estavam relacionados apenas a elementos de jogo, como status do campeão, loja, item, etc. (Figuras 9 e 10).

Figura 9 - Captura de tela do jogo mostrando o status “Poder de Habilidade”



Fonte: Autor (em League of Legends).

Figura 10 - Captura de tela do jogo mostrando os Itens

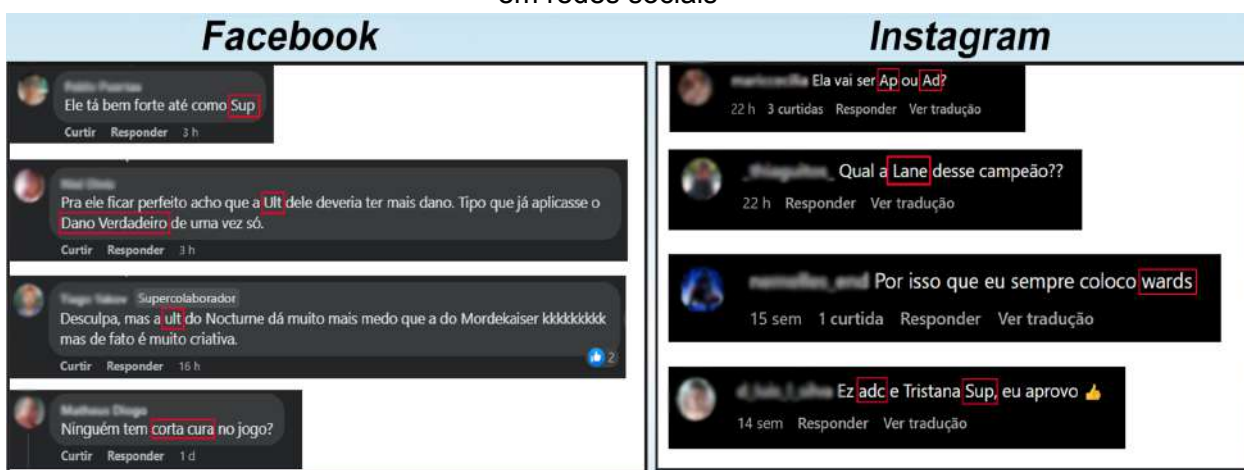


Fonte: Autor (em League of Legends).

No total, somando todos os termos obtidos no site oficial, dentro do jogo e durante as partidas, obtivemos um total de 135 termos.

O segundo método de coleta de termos envolveu a pesquisa nas comunidades e páginas oficiais do jogo em duas redes sociais, o *Facebook* e o *Instagram*, onde foram observadas as conversas e interações dos fãs e jogadores nos comentários em certas publicações. Não foram considerados fatores relevantes as datas e assunto das publicações, apenas as interações entre os usuários. Dessa forma, foi possível identificar quais termos eram frequentemente usados para referir-se a determinados conceitos. Optamos por selecionar os termos que surgiam com maior frequência, uma vez que a inclusão de todos os termos poderia resultar em uma lista extensa, incluindo termos não relevantes.

Figura 11 - Captura de tela de comentários dentro das comunidades de League of Legends em redes sociais



Fonte: Autor (2023).

Durante a pesquisa realizada dentro das comunidades, conseguimos coletar um total de 111 termos. A maioria desses termos são sinônimos dos termos oficiais do jogo no Brasil, resultando assim em um total de 246 termos coletados. Todos esses termos foram compilados em uma lista denominada "lista de termos".

Um achado interessante durante a pesquisa foi a observação de que certos termos usados no jogo, como a "Habilidade R," que é oficialmente denominada pela desenvolvedora como "ultimate," não aparecem em momento algum nos diálogos presentes nas comunidades. Nestes fóruns, os membros se referem a essa habilidade como "Ult." O mesmo fenômeno ocorre com o feitiço de invocador

chamado "Marca," como ilustrado na Figura 12. Nas comunidades, os jogadores costumam se referir a esse feitiço como "Bola de Neve".

Figura 12 - Captura de tela do jogo na página dos feitiços de invocador



Fonte: Autor (em League of Legends).

Figura 13 - Captura de tela dos comentários relacionados a bola de neve em comunidades de LoL



Fonte: Autor (2023).

Terceira etapa

Esta etapa da construção do tesouro tem um propósito importante, uma vez que organizar todos os termos coletados facilitará muito nas etapas seguintes, visto que a quantidade de termos na lista é consideravelmente grande. Como a forma de ordenar influencia na localização dos termos, pensar uma forma lógica de organização poupará o tempo de busca.

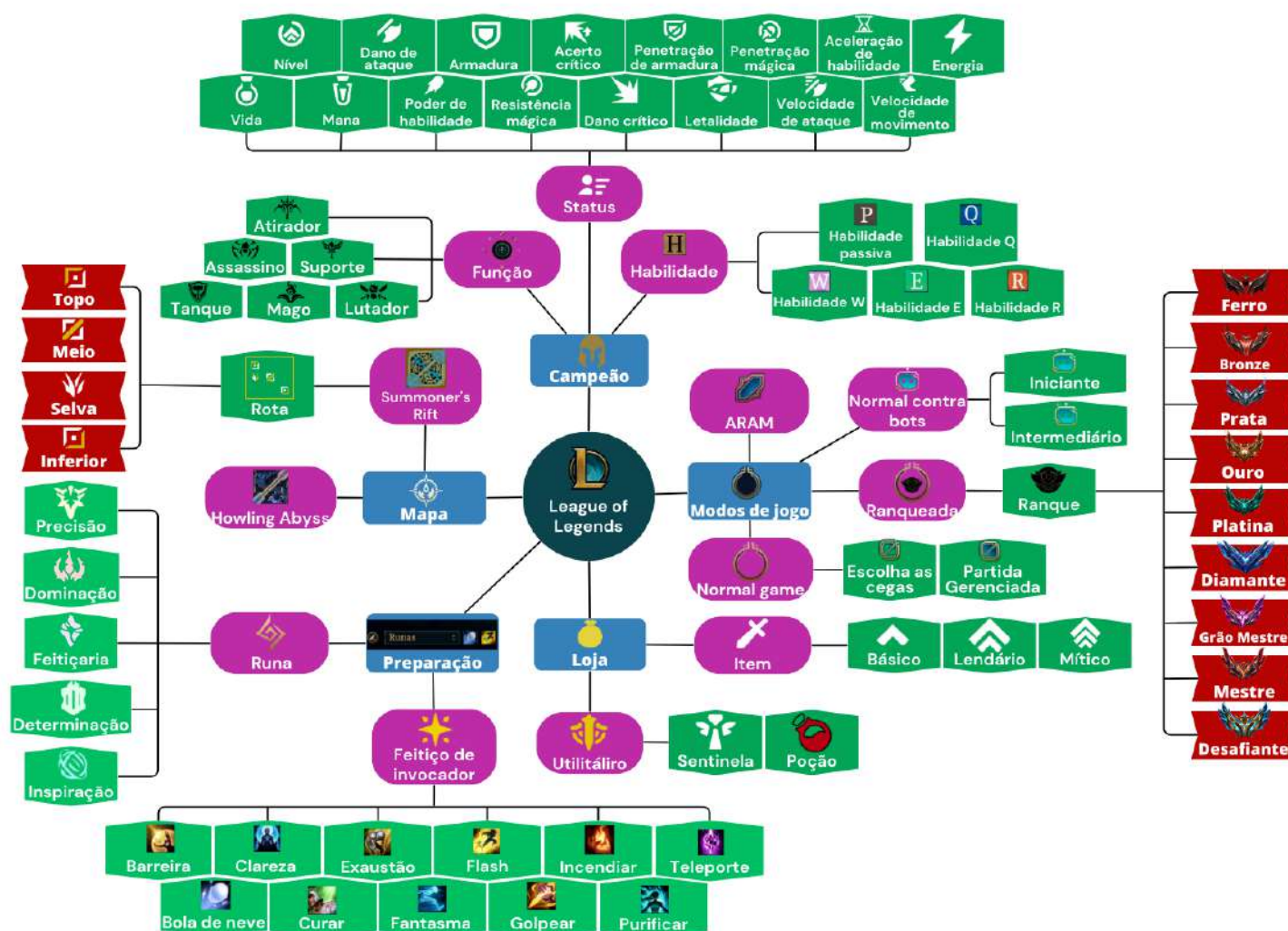
Inicialmente, a lista foi organizada em ordem alfabética, pois essa abordagem parecia ser a maneira mais prática e intuitiva de estruturá-la. No entanto, ao examinar mais detalhadamente, percebemos que apesar de encontrar os termos com certa facilidade dessa forma, haveria dificuldades no momento de criar as relações associativas e de ordenação, uma vez que termos que possuam uma forte relação, porém com iniciais distantes no sistema alfabético ficariam espalhados pela lista.

Um exemplo claro disso é, considerando os termos "aceleração de habilidade" e "velocidade de movimento", que compartilham o termo genérico "status". No entanto, se fossem organizados apenas de forma alfabética, eles estariam separados por diversos outros termos, prejudicando assim a percepção da relação coordenada entre eles.

Devido a essas considerações, optamos então por sistematizar a lista hierarquicamente, mantendo, no entanto, a ordem alfabética previamente estabelecida. Essa forma de organização permitiu uma identificação mais eficiente da origem dos termos, ou seja, a qual termo genérico cada um estava associado. Para atingir este objetivo, foi construído um mapa mental a partir da lista dos termos coletados, utilizando como base o que se conhece sobre o jogo.

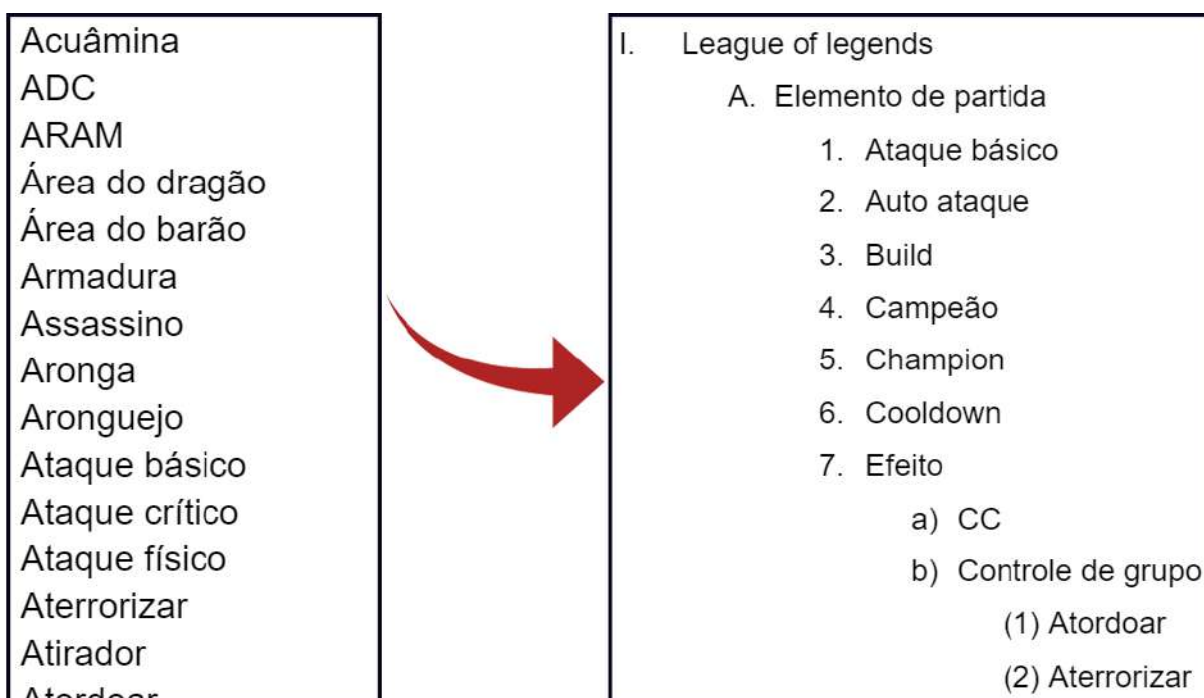
O mapa mental é uma de diagrama visual que serve para registrar e organizar informações de modo que o cérebro consiga processar pensamentos, ideias ou fatos relacionados a um tema central, de forma mais clara e eficaz. (Zandomenighi; Gobbo; Bonfiglio, 2015). Para construir, utilizou-se de uma ferramenta de design online chamada “Canva”, ela permite montar diversos esquemas em um quadro e adicionar imagens, o que a torna uma excelente ferramenta.

Figura 14 - Mapa mental de League of Legends



Fonte: Autor (2023).

As cores representam os níveis de especificidade dos termos, sendo o azul os mais gerais, passando para o roxo e verde, até o vermelho, sendo ele o nível mais específico. Devido a quantidade de termos que havia na lista, não foi possível utilizar todos eles na construção do mapa mental, com isso, termos muito específicos não aparecem no mapa. Entretanto, apenas com os termos nos níveis mais gerais foi possível ter uma ótima noção hierárquica para organizar a lista de termos.

Figura 15 - Organização na lista de termos

Fonte: Autor (2023).

Como ilustrado na Figura 15, a organização hierárquica dos termos permite uma compreensão mais clara de seus níveis. Isso resulta em economia de tempo significativa durante as etapas subsequentes da construção do tesauro.

Quarta etapa

Este ponto envolve a definição das relações semânticas que serão estabelecidas entre os termos, ou seja, dentre os tipos de relações disponíveis, selecionaremos aquelas que melhor se adequam aos conceitos abrangidos pelos termos. Para realizar essa tarefa, é crucial compreender os tipos de relações existentes e, a partir disso, associar as mais apropriadas delas aos termos pertinentes no tesauro.

Normalmente nos tesauros são comumente utilizados três tipos de relação, são elas as relações de equivalência, hierárquicas e as partitivas. onde as de equivalência indicam termos que denotam um mesmo conceito, as hierárquicas formam os termos mais genéricos e específicos, e as associativas indicam que os termos estão relacionados de alguma forma, não necessariamente indicando como acontece essa relação.

Em alguns casos, as relações associativas são especificadas, possibilitando diversos tipos de relações, conforme podemos ver na Tabela 02.

Quadro 3 - Tipos de relações

Relação	Explicação
Coordenação	Aqui a relação existe entre os termos que estão dentro de um mesmo termo geral e no mesmo nível.
Ação/Produto	Esta relação descreve a conexão entre uma ação e o resultado dessa ação. Por exemplo, a relação entre "cultivar" e "colheita" é uma relação de ação/produto, pois cultivar é a ação que leva à colheita.
Causa/Efeito	Aqui, existe uma relação entre uma causa e seu efeito correspondente. Por exemplo, "chuva" é a causa da "inundação", portanto, eles têm uma relação de causa/efeito.
Oposição/Antonímia	Esta relação envolve termos que têm significados opostos ou contrários. Por exemplo, "amor" e "ódio" são palavras que têm uma relação de oposição/antonímia, já que representam sentimentos opostos.
Afinidade	A afinidade se refere a termos que têm uma conexão natural ou relacionamento próximo. Por exemplo, "abelha" e "mel" têm uma relação de afinidade, pois as abelhas produzem o mel.
Processo/Parte de	Nesta relação, um termo descreve um processo e outro termo descreve uma parte desse processo. Por exemplo, "cozinhar" é um processo que pode incluir a "preparação" como parte dele.
Características do produto	Aqui, os termos descrevem características ou atributos do produto de uma ação ou processo. Por exemplo, "vermelho" e "doce" podem ser características do "morango".
Ação/Paciente ou Objeto	Esta relação envolve a ação que é realizada em algum objeto, ou coisa (paciente), por exemplo, "Restauração" (ação) é realizada no "Documento" (paciente)
Ação/Propriedade	Por exemplo, a ação de "tombamento" está relacionada à propriedade de "patrimônio" quando se trata de bens materiais.
Campo de estudo/objeto ou fenômeno	Isso descreve a relação entre um campo de estudo e os objetos ou fenômenos que estão dentro desse campo. Por exemplo, "biologia" é o campo de estudo que aborda os "organismos vivos".
Ação ou objeto/Contra agente	Aqui, você tem uma relação entre uma ação (ou objeto) e o agente que a realiza. Por exemplo, "navegar" é uma ação que pode ser realizada por um "navegador".
Conceito ou Objeto/Propriedade	Esta relação liga um conceito ou objeto a uma propriedade associada a ele. Por exemplo, o "sol" está relacionado à propriedade de ser "brilhante".
Objeto/Suas partes	Aqui, você descreve a relação entre um objeto e suas partes constituintes. Por exemplo, um "carro" é composto de várias partes, como motor, rodas e carroceria.
Matéria prima/Produto	Esta relação envolve a matéria-prima usada para criar um produto. Por exemplo, "madeira" é uma matéria-prima usada para fabricar "móveis".

Fonte: Autor (2023).

Nesta etapa pensou-se em utilizar as relações associativas específicas para formar as relações entre os termos, entretanto houve pequenas dificuldades, isso porque os tipos de relações existentes se encaixam muito bem quando o assunto do tesouro é referente a coisas que o conceito é algo claro na mente, entretanto, devido ao assunto ser um jogo digital e seus elementos, as relações de determinados conceitos não são tão claras, logo, o tipo de relação também não fica claro. Conforme apontado por Maculan, Lima e Oliveira (2017), as relações associativas são percebidas como as mais desafiadoras de serem definidas. Além disso, ainda não existe um corpo de pesquisa substancial que estabeleça claramente suas bases teóricas.

Devido a isso utilizamos os meios mais simples de relacionar os termos, utilizando apenas as relações de equivalência, hierárquicas e as partitivas. Dessa forma ficou “TG” para os termos mais gerais, “TE” para os termos mais específicos, “TR” para os termos que estão relacionados de alguma forma, “USE” para indicar o termo preferido a ser utilizado e UP para indicar os o termo em questão é utilizado como preferido dentre os outros.

Quinta e sexta etapas

Após a definição das relações semânticas a serem determinadas, o quinto passo consiste na efetivação das conexões entre os conceitos. Neste estágio, é essencial identificar quais termos estão interligados e empregar a natureza dessas relações. Como há um conjunto de 234 termos, é necessário realizar esse procedimento para cada um deles. Entretanto, nos casos em que os termos são sinônimos, não é necessário especificar o 'termo geral' e o 'termo relacionado' para todos eles; basta fazer isso para o termo preferido. Para os demais, é suficiente indicar o termo preferido com a sigla 'USE'.

Com o objetivo de garantir clareza durante o processo de identificação, foram criadas duas listas para cada termo, cada uma contendo a sigla "TR". Uma lista destina-se às relações de coordenação, enquanto a outra lista é usada para as relações de outros tipos.

Figura 16 - 5ª etapa da construção do tesauro brasileiro de League of Legends

Ataque básico.		
UP	Auto ataque	
TG	Elemento de partida	
TR	Acerto crítico	} Termos relacionados de outras formas
	Atirador	
	Dano crítico	
	Dano de ataque	
	Dano físico	
	Velocidade de ataque	
TR	Build	} Termos relacionados por coordenação
	Campeão	
	Habilidade	
	Item	
	Rota	
	Status	
	Tempo de recarga	
	Tipo de dano	

Fonte: Autor (2023).

A partir deste ponto, a estrutura básica do tesauro está praticamente concluída, restando apenas alguns ajustes finais que serão abordados na sétima etapa.

Antes de prosseguir, há um detalhe importante a ser adicionado ao tesauro: a associação dos conceitos aos termos. Normalmente, nos tesauros, não há um campo específico para explicitar os conceitos, uma vez que essa relação é geralmente implícita e compreendida pelos leitores ao observarem os termos. No entanto, é reservado um espaço para a inclusão de notas explicativas, onde informações relevantes ou particularidades são apresentadas para conhecimento do usuário.

Inicialmente, cogitou-se utilizar esse campo para informar os conceitos associados aos termos, especialmente para auxiliar jogadores novatos que podem não estar familiarizados com o significado de determinadas palavras. No entanto, no caso do Tesauro Brasileiro de *League of Legends*, que envolve um jogo digital sem estudos específicos disponíveis, a atribuição de conceitos pode parecer imprecisa para algumas pessoas. Portanto, a decisão foi tomar uma abordagem mais direta, adicionando breves definições dos termos nas notas explicativas. O resultado pode ser observado na Figura 17.

Figura 17 - Captura de tela do processo de construção do tesauro

Ataque básico.	
UP	Auto ataque
TG	Elemento de partida
TR	Acerto crítico Atirador Dano crítico Dano de ataque Dano físico Velocidade de ataque
TR	Build Campeão Habilidade Item Rota Status Tempo de recarga Tipo de dano
NE:	Um ataque simples que todo campeão possui. É executado ao clicar sob um alvo com o botão direito.

Fonte: Autor (2023).

Sétima etapa

Para concluir, a finalização do tesauro envolve a criação de uma estrutura que facilite a pesquisa e a leitura do documento. Tipicamente, os tesauros são organizados em um formato de lista, onde os termos são apresentados seguidos de suas respectivas relações, dispostos um abaixo do outro. Portanto, o documento geralmente inicia-se com um título, seguido por uma apresentação, uma introdução, informações adicionais e, por fim, a listagem dos termos e suas relações.

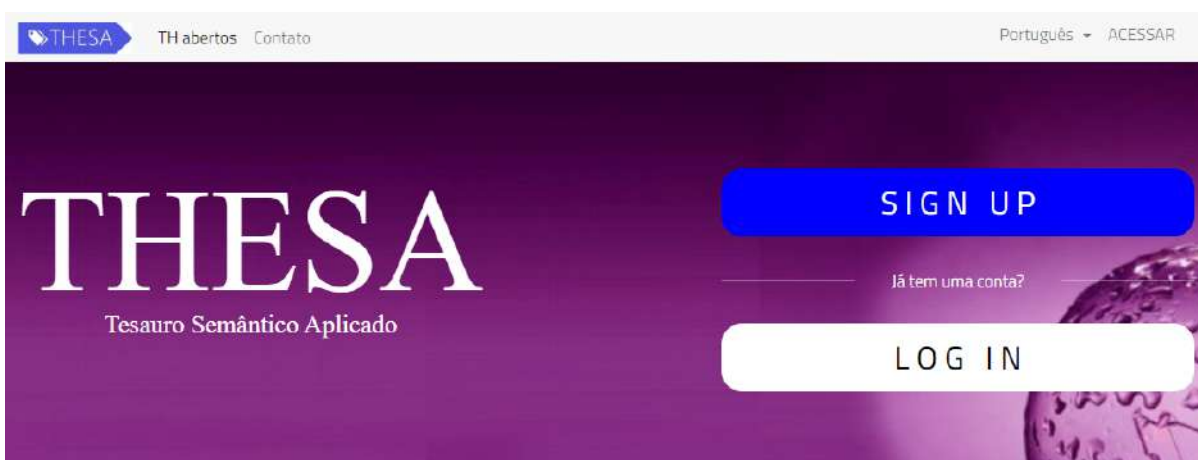
Não sendo diferente para o tesauro em questão, o formato seguirá o padrão descrito acima, visto que é uma forma prática e simples de organização.

A partir deste ponto, o tesauro está finalmente pronto, mas para este trabalho em questão, ainda resta uma etapa: colocar o tesauro em uma plataforma da web, mais especificamente em um site chamado Thesa.

Oitava etapa

Conforme os próprios desenvolvedores afirmam, o Tesouro Semântico Aplicado (THESA) foi concebido com a finalidade principal de oferecer uma ferramenta para a criação de tesouros destinada aos estudantes de graduação em Biblioteconomia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), a ser utilizada na disciplina de Sistema de Classificação III. Além disso, ele se configura como um objeto de pesquisa, ampliando seu escopo para além do âmbito educacional.

Figura 18 - Página inicial do THESA



Fonte: Tesouro Semântico Aplicado (THESA).

Esta é, sem dúvida, uma ferramenta excepcional para a criação de tesouros, com a vantagem adicional de torná-los acessíveis online. Além disso, sua usabilidade é notavelmente prática. Por essas razões, optamos por utilizá-la como nossa plataforma de compartilhamento e, de certa forma, como uma ferramenta de curadoria. Isso se deve em parte à baixa probabilidade de perda dos documentos disponibilizados na web, o que contribui para a confiabilidade e acessibilidade do nosso projeto.

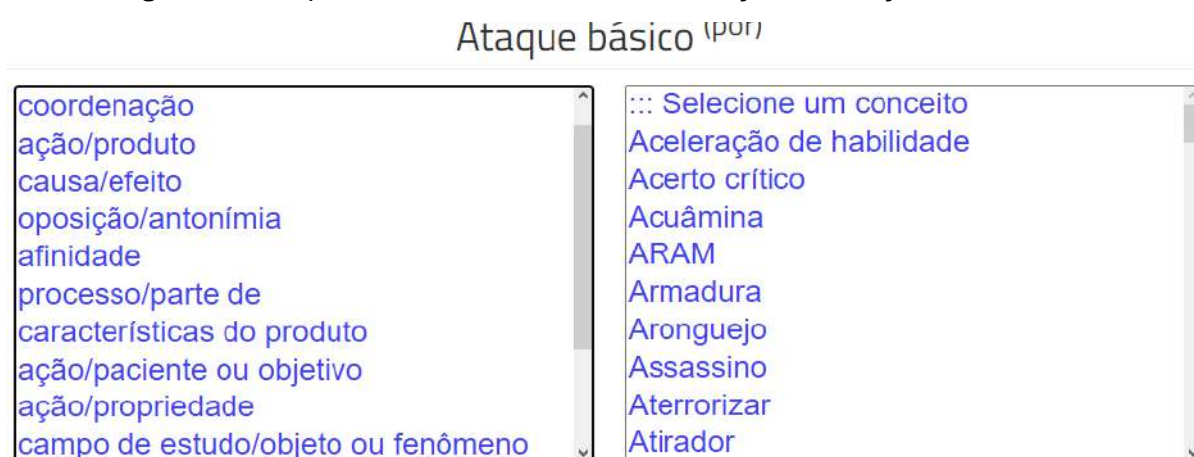
Para começar a construção de um tesouro no THESA, é necessário criar uma conta na plataforma. Após criar sua conta e efetuar o login, você terá a opção de criar um novo tesouro. A partir desse ponto, você deverá preencher os campos essenciais, como o "nome do tesouro", "descrição" e "introdução".

Após completar essa etapa inicial, você poderá adicionar os termos desejados ao tesouro criado. Uma das vantagens do THESA é a capacidade de adicionar múltiplos termos de uma só vez, tornando o processo mais eficiente. Nesta

etapa foi aproveitada a lista de termos criada inicialmente, para adicioná-los dentro do THESA. A partir desse ponto, o foco será estabelecer as relações entre esses termos diretamente na plataforma, até a construção completa do tesouro.

Como esta tarefa já tinha sido feita anteriormente, no THESA o processo foi um pouco mais rápido, porém na plataforma, as relações associativas devem ser especificadas (Figura 19), e como já dito anteriormente, as relações associativas em alguns termos do jogo não são tão claras. Apesar do contratempo, foi definido entre os termos as relações que mais aparenta se adequar.

Figura 19 - Captura de tela do THESA na definição de relação entre termos



Fonte: Tesouro Semântico Aplicado (THESA).

Além de possibilitar a criação de relações, a inclusão de notas explicativas e a definição de conceitos, o THESA oferece a capacidade de incorporar imagens que representam visualmente o termo. Essa funcionalidade é particularmente valiosa, especialmente em um tesouro relacionado a um jogo, no qual os elementos visuais desempenham um papel de extrema relevância. Essas imagens contribuem significativamente para enriquecer a compreensão dos termos e aprimorar a experiência dos usuários ao explorar o tesouro.

Depois que todas etapas estiverem concluídas e o tesouro finalmente pronto, é possível compartilhar o link para que visitantes possam navegar pelo tesouro livremente na plataforma. Os termos são organizados por ordem alfabética e conectados aos termos relacionados através de hiperlinks, o que torna sua utilização bastante dinâmica.

Figura 20 - Captura de tela da lista de termos no THESA

todas	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
-----------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------

Export_to: [.xml](#) [.csv](#) [.txt](#) [.rdf](#) [.json](#) [.skos](#) [.pdf](#)

A

Acampamento *use* Campo da selva^(por)

🔖 Aceleração de habilidade^(por)

🔖 Acerto crítico^(por)

🔖 Acuâmina^(por)

ADC *use* Atirador^(por)

🔖 ARAM^(por)

Área do barão *use* Covil^(por)

Área do dragão *use* Covil^(por)

🔖 Armadura^(por)

Fonte: Tesouro Semântico Aplicado (THESA).

Figura 21 - Captura de tela de termo do tesauro no THESA

schema: Tesauro Brasileiro de League Of Legends

Acuâmina (por)

<https://www.ufmg.br/tesauros/index.php/thesa/c/40856>

TG: Monstro da selva (por)

UP (hidden): Galinhas

TR (conceito ou objeto/propriedade): Campo da selva (por)

TR (coordenação): Aronguejo (por)

TR (coordenação): Azul (por)

TR (coordenação): Barão (por)

TR (coordenação): Dragão (por)

TR (coordenação): Grompe (por)

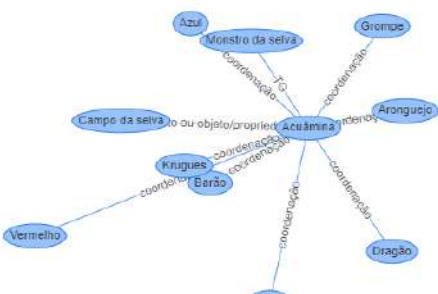
TR (coordenação): Krugues (por)

TR (coordenação): Lobo (por)

TR (coordenação): Vermelho (por)

Definição do conceito

Monstro da selva fica em torno da rota meio. Também são chamados de "Galinhas" devido a sua aparência.

Fonte: Tesauro Semântico Aplicado (THESA).

O THESA, embora originalmente concebido para fins acadêmicos, revelou-se uma ferramenta robusta para a elaboração de tesouros, acessível a qualquer pessoa com conhecimentos básicos. Além de sua usabilidade notável, o THESA oferece uma vantagem adicional que merece destaque: é totalmente gratuito, o que o torna ainda mais atrativo para uma ampla gama de usuários.

Essa acessibilidade ampla torna o THESA uma escolha ideal não apenas para estudantes e acadêmicos, mas também para profissionais de diversas áreas que desejam criar tesouros de maneira eficiente e sem custos significativos. Sua interface amigável e recursos intuitivos simplificam o processo de construção do tesauro, tornando-o uma ferramenta valiosa para qualquer pessoa que deseje organizar e relacionar informações de forma mais eficaz.

4.1 TESAURO BRASILEIRO DE *LEAGUE OF LEGENDS*

O Tesauro Brasileiro de *League of Legends* representa o resultado de um Trabalho de Conclusão de Curso em Gestão da Informação pela Universidade Federal de Pernambuco. Esse projeto tem como objetivo principal a organização conceitual dos termos empregados em um jogo eletrônico do gênero *multiplayer online battle arena* desenvolvido e publicado pela *Riot Games*, conhecido como *League of Legends*.

Além de servir como uma ferramenta essencial para a recuperação de informações direcionadas a jogadores, criadores de conteúdo e profissionais envolvidos com o jogo, o tesauro tem uma dimensão ainda mais ampla. Ele se propõe também a funcionar como um dicionário de sinônimos acessível a toda a comunidade, com um foco especial nas pessoas que estão começando ou recém-chegadas à experiência do jogo. Muitas vezes, esses novos membros da comunidade não possuem familiaridade prévia com o vocabulário específico e os jargões que são rotineiramente empregados pelos jogadores mais experientes.

O tesauro pode ser encontrado no seguinte link: [\[https://drive.google.com/file/d/1D8POzaXGCIE5oNm9OZd1M0twxriSUGU-/view?usp=sharing\]](https://drive.google.com/file/d/1D8POzaXGCIE5oNm9OZd1M0twxriSUGU-/view?usp=sharing). Além disso, haverá uma versão online do tesauro disponível na ferramenta web denominada Tesauro Semântico Aplicado (THESA), também de acesso gratuito. Nesta versão online, os usuários poderão explorar o tesauro de maneira dinâmica e intuitiva. Pode ser acessado através do seguinte link: [\[https://www.ufrgs.br/tesauros/index.php/thesa/terms/426\]](https://www.ufrgs.br/tesauros/index.php/thesa/terms/426).

Adicionalmente, uma cópia do tesauro estará disponível para consulta no apêndice A deste projeto. Isso garante que os interessados tenham várias opções para acessar e utilizar essa ferramenta de referência de forma conveniente e acessível.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa como um todo foi um processo desafiador, desde o momento da coleta dos dados até a descrição e definição dos termos. Construir um tesauro mesmo para tal finalidade, é uma tarefa que demanda tempo e esforço, e nem sempre sua primeira versão é satisfatória.

Durante o processo de construção do tesauro em questão, a principal dificuldade encontrada foi no momento de determinar as relações entre os termos e conceituá-los, visto que a maior parte deles possui um grau de complexidade elevado, diferente de certas coisas as quais interagimos no dia a dia, como por exemplo: cadeira, mesa, escada, o que tornou a tarefa bastante lenta. Contudo foi possível concluir com sucesso todos os objetivos determinados, gerando de fato um Tesauro Brasileiro de *League of Legends* e tornando-o disponível gratuitamente na plataforma online THESA, onde sua forma de apresentação dinâmica permite uma fácil acessibilidade e usabilidade das informações nele contidas.

O Tesauro Brasileiro de *League of Legends* foi concebido como parte de um Trabalho de Conclusão de Curso em Gestão da Informação pela Universidade Federal de Pernambuco, e sua criação surge como uma resposta aos desafios de comunicação enfrentados pela comunidade de *LoL* em geral. Até o final deste trabalho, o tesauro possui um total de 246 termos relacionados entre si, resultando em 145 conceitos, entretanto existe a possibilidade de acionar novos a fim de torná-lo ainda mais completo e atualizado.

Vale considerar que a expectativa não é que o tesauro gerado como resultado desta pesquisa seja o recurso principal de consulta para os usuários, tampouco o principal meio de aprendizado dos termos do jogo. Contudo, espera-se que este tesauro seja útil de alguma forma para aqueles que pretendam utilizá-lo para qualquer finalidade. Além disso, espera-se que este estudo possa servir como apoio ou estímulo para pesquisas futuras relacionadas ao tema, pois um dos jogos mais jogados do mundo, com todo seu impacto social, deve ter alguma relevância nas pesquisas acadêmicas, incluindo a área da CI.

REFERÊNCIAS

- BAEZA, Y. R.; RIBEIRO, N. B. **Recuperação de Informação**: Conceitos e Tecnologia das Máquinas de Busca. 2. ed. [s. l.], Bookman Editora, 2013.
- CAFÉ, L.; BRÄSCHER, M. Organização do conhecimento: teorias semânticas como base para estudo e representação de conceitos. **Informação & Informação**, v. 16, n. 2, p. 25-51, 2011. DOI: 10.5433/1981-8920.2011v16n2p25. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/v/35635>. Acesso em: 05 set. 2023.
- CARVALHO, M. F. de. **Um processo para construção de tesauros de domínio específico no contexto de uma empresa de teste de software**. 2021. Dissertação (Mestrado em Ciência da Computação) - Centro de Informática, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/44252>. Acesso em: 10 ago. 2023.
- CURRÁS, E. **Ontologias, taxonomia e tesauros em teoria de sistemas e sistemática**. Tradução Jaime Robredo. Brasília: Thesaurus, 2010. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/download/45088>. Acesso em: 10 mai. 2023.
- DAHLBERG, I. Teoria do conceito. **Ciência da Informação**, [s. l.], v. 7, n. 2, 1978. DOI: 10.18225/ci.inf.v7i2.115. Disponível em: <https://revista.ibict.br/ciinf/article/view/115>. Acesso em: 27 mar. 2023.
- DAHLBERG, I. Knowledge organization: its scopes and possibilities. **Knowledge Organization**, Frankfurt, v.20, n. 4, p.211-222, 1993.
- DODEBEI, V. **Tesouro**: linguagem de representação da memória documentária, Niterói: Intertexto, 2002. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/336456712/TESAURO-linguagem-de-representacao-da-memoria-documentaria-pdf>. Acesso em: 21 ago. 2023.
- FOSKETT, D. **Thesaurus**. In: Subject and information analysis. New York: M. Dekker, 1985. p. 270-316.
- FREIRE, I. M. Pesquisa aplicada na ciência da informação. **Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação e Biblioteconomia**, [s. l.], v. 15, n. 2, p. 1-13, 2020. DOI: 10.22478/ufpb.1981-0695.0vn0.52842. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/v/150708>. Acesso em: 23 maio 2023.
- GOMES, H. E. **Manual de elaboração de tesauros monolíngues**. Brasília. Programa Nacional de Bibliotecas de Instituições de Ensino Superior, 1990. Disponível em: <http://dominiopublico.mec.gov.br/download/texto/me002423.pdf>. Acesso em: 24 mar. 2023.
- GRANADA, R. L. **Processos de construção automática de tesouro**. 2011. Dissertação (Mestrado em Ciência da Computação) – Faculdade de Informática, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011. Disponível em: <https://tede2.pucrs.br/tede2/bitstream/tede/5158/1/437178.pdf>. Acesso em: 21 ago. 2023.

KRIPKA, R.; SCHELLER, M.; BONOTTO, D. L. Pesquisa Documental: considerações sobre conceitos e características na Pesquisa Qualitativa.

CIAIQ2015, v. 2, 2015. Disponível em:

<https://proceedings.ciaiq.org/index.php/ciaiq2015/article/view/252>. Acesso em: 10 ago. 2023

JUNIOR, R. F. G.; LAIPELT, R. C. Descrição das relações semânticas para aplicação em kos: uso do tesauro semântico aplicado (thesa). **Revista P2P e INOVAÇÃO**, [s. l.], v. 6, n. 1, p. 117-135, 2019. DOI: [10.21721/p2p.2019v6n1.p117-135](https://doi.org/10.21721/p2p.2019v6n1.p117-135). Disponível em: <https://revista.ibict.br/p2p/article/view/4946>. Acesso em: 30 ago. 2023.

LANCASTER, F. W. **Construção e uso de tesauros**: curso condensado. Brasília: Ibict, 1987. 114 p. Disponível em: <https://livroaberto.ibict.br/handle/1/781>. Acesso em: 15 abr. 2023.

LIMA, G. N. B. O.; MACULAN, B. C. M. D. S. Estudo comparativo das estruturas semânticas em diferentes sistemas de organização do conhecimento. **Ciência da Informação**, v. 46, n. 1, 2017. DOI: [10.18225/ci.inf.v46i1.4014](https://doi.org/10.18225/ci.inf.v46i1.4014) Acesso em: 30 ago. 2023.

MEDEIROS, M. B. B.; CAFÉ, L. M. A. Organização da informação ou organização do conhecimento? In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 9., 2008. São Paulo. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2008. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/176535>. Acesso em: 23 mar. 2023.

MOREIRA, M. P.; MOURA, M. A. Construindo tesauros a partir de tesauros existentes: a experiência do TCI- tesauro em ciência da informação.

DataGramaZero, [s. l.], v. 7, n. 4, 2006. Disponível em:

<http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/6670>. Acesso em: 29 mar. 2023.

NASCIMENTO, F. M. S.; PINHO, F. A. Sistemas de organização do conhecimento: : semelhanças e diferenças. **Convergência em Ciência da Informação**, v. 2, n. 3, p. 104-122, 2019. DOI: [10.33467/conci.v2i3.13673](https://doi.org/10.33467/conci.v2i3.13673) Acesso em: 24 mar. 2023.

NONATO, R. D. S.; AGANETTE, E. C. Gestão da informação: rumo a uma proposta de definição atual e consensual para o termo. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v. 27, n. 1, 2022. Disponível em:

<http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/203838>. Acesso em: 27 mar. 2023.

PAVITT, Keith. The technological competencies of the world's largest firms. **Chaire HydroQuébec/ CRSNG/CRSH en Gestion de la Technologie**. Montréal, 1992.

Disponível em: [https://doi.org/10.1016/S0048-7333\(97\)00005-X](https://doi.org/10.1016/S0048-7333(97)00005-X). Acesso em: 29 mai 2018.

PEREIRA, E. C.; BUFREM, L. S. Princípios de organização e representação de conceitos em linguagens documentárias 10.5007/1518-2924.2005v10n20p21.

Encontros Bibli: Revista Eletrônica de Biblioteconomia e Ciência da Informação, [s. l.], v. 10, n. 20, p. 21-37, 2005. DOI:

10.5007/1518-2924.2005v10n20p21. Disponível em:
<https://brapci.inf.br/index.php/res/v/37217>. Acesso em: 21 ago. 2023.

Riot Games. **League of Legends**. 2023. Disponível em:
<https://www.leagueoflegends.com/pt-br/>. Acesso em: 05 ago. 2023

RODRIGUES. B. C. **CONSTRUÇÃO DE TESAUROS**: linguagens documentárias. 2007. Ribeirão Preto. Disponível em: http://wiki.stoa.usp.br/Construção_de_Tesouro. Acesso em: 29 abr. 2023.

SALES, R.; CAFÉ, L. Semelhanças e diferenças entre tesauros e ontologias. **DataGramaZero**, [s. l.], v. 9, n. 4, 2008. Disponível em:
<http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/6308>. Acesso em: 24 mar. 2023.

SILVA, A. da. **Análise das relações semânticas em tesauros jurídicos brasileiros**: orientações das normas e aplicação prática. Santa Catarina, 2013. 69 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Biblioteconomia) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências da Educação. Disponível em:
<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/103801>. Acesso em: 30 ago 2023.

SILVA, H. E. M. da. **League of Legends**: uma análise da interface e suas ferramentas de comunicação. Caruaru, 2017. 70 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal de Pernambuco. Disponível em:
<https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/32975>. Acesso em: 14 mar. 2023.

VITAL, L. P.; CAFÉ, L. Ontologias e taxonomias: diferenças. **Perspectivas em Ciência da Informação**, [s. l.], v. 16, n. 2, p. 115-130, 2011. Disponível em:
<http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/35752>. Acesso em: 07 set. 2023.

WEISS, L. C.; BRÄSCHER, M. Relações semânticas em tesauros: contribuições da abordagem pragmática. **InCID: Revista de Ciência da Informação e Documentação**, v. 7, n. 2, v. 7, n. 2, p. 136-155, 2016. DOI:
[10.11606/issn.2178-2075.v7i2p136-155](https://doi.org/10.11606/issn.2178-2075.v7i2p136-155). Disponível em:
<https://brapci.inf.br/index.php/res/v/41061>. Acesso em: 30 ago. 2023.

ZANDOMENEGHI, A. L. A. de O.; GOBBO, A.; BONFIGLIO, S. U. A utilização do mapa mental como ferramenta facilitadora no desenvolvimento da habilidade da escrita. **Revista Educação e Emancipação**, [s. l.], p. p. 11-48, 2015. DOI:
[10.18764/](https://doi.org/10.18764/). Disponível em:
<http://periodicoeletronicos.ufma.br/index.php/reducacaoemancipacao/article/view/3915>. Acesso em: 31 ago. 2023.

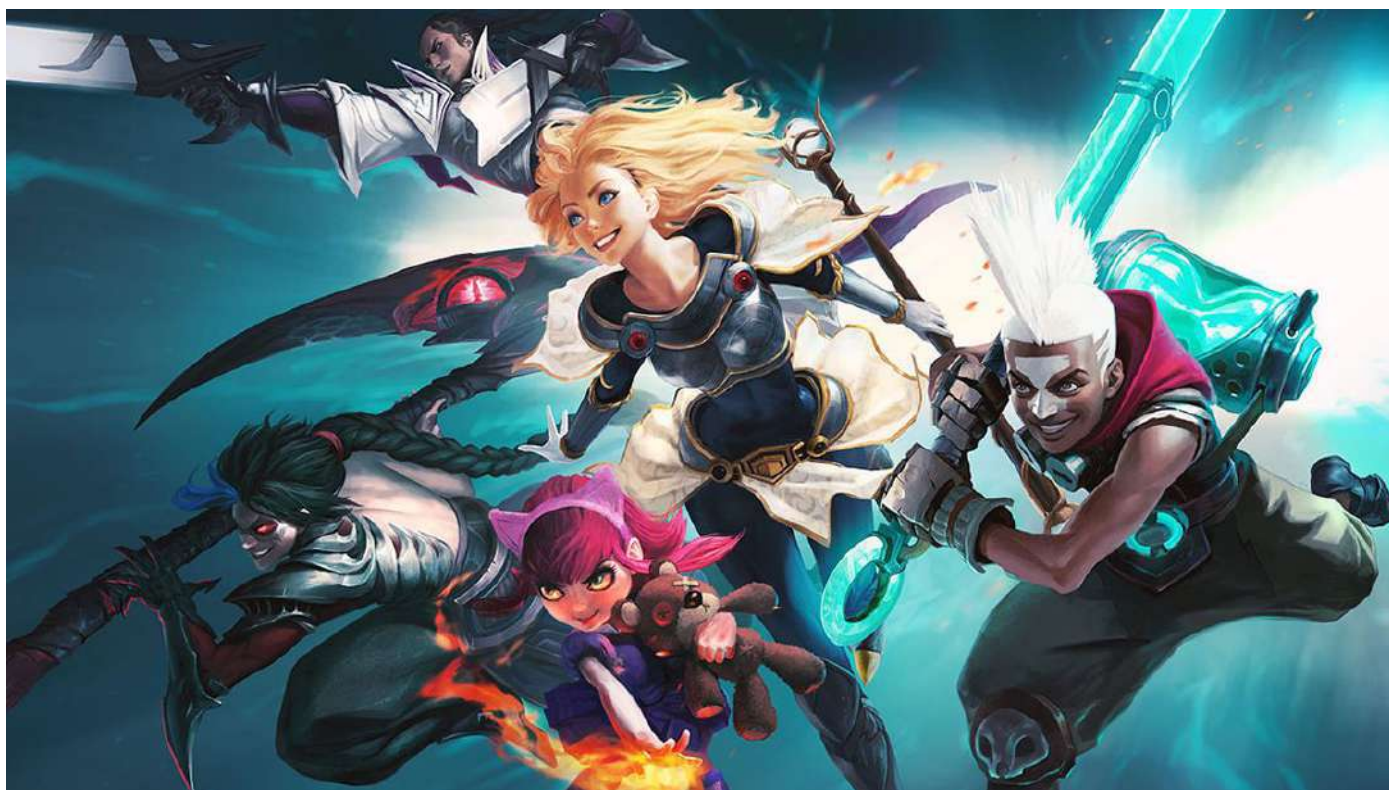
APÊNDICE A – TESAURO BRASILEIRO DE LEAGUE OF LEGENDS



THESA: Tesouro Brasileiro de League Of Legends

Tesouro Semântico

RUBENS LUIZ BATISTA DA SILVA NEVES



Introdução

Normalmente os tesauros são empregados para aprimorar o desempenho de sistemas de recuperação de informações textuais, tipicamente por meio da ampliação automática das consultas formuladas pelos utilizadores. (Baeza-Yate & Ribeiro-Neto, 2013). Entretanto, a ideia por trás da proposta do tesauro de League of Legends, é que seja não só uma ferramenta de recuperação e organização de informação, mas também um documento de consulta para os jogadores da comunidade como um todo, incluindo os criadores de conteúdo e entusiastas. Pois os tesauros podem ter outros usos importantes além da indexação, pode servir como um dicionário de sinônimos ou até prover um vocabulário padrão (CARVALHO, 2021).

Público alvo

direcionadas a jogadores, criadores de conteúdo e profissionais envolvidos com o jogo e toda a comunidade do jogo, com um foco especial nas pessoas que estão começando ou recém-chegadas à experiência do jogo.

Metodologia

Neste trabalho optou-se por utilizar três trabalhos em específico para como base para o desenvolvimento desta etapa do trabalho.

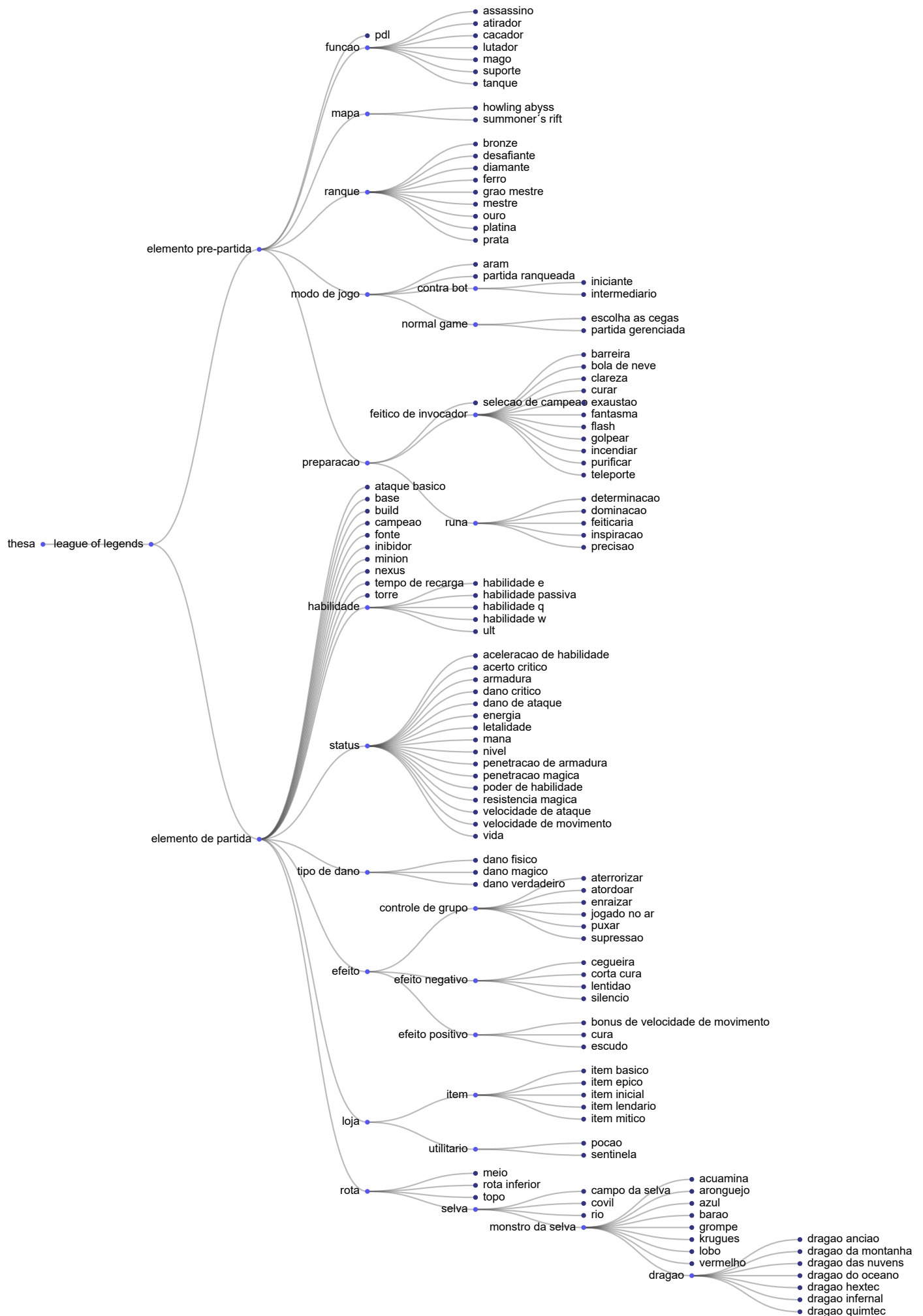
Manual de Elaboração de um Tesauro Monolíngue (GOMES, 1990); Construindo tesauros a partir de tesauros existentes: a experiência do TCI - Tesauro em Ciência da Informação (MOREIRA e MOURA, 2006); Construção e uso de tesauros: curso condensado (LANCASTER, 1987).

A coleta dos documentos bibliográficos foi realizada por meio de pesquisas em bases de dados científicas, com foco na área da ciência da informação, tais como BRAPCI, Scielo e BDTD. Utilizamos uma estratégia de busca que empregou termos específicos a fim de identificar palavras-chave de artigos relevantes para o trabalho em questão. Os termos empregados incluíram "Tesauro", "Construção de tesauro", "Sistemas de Organização do Conhecimento" e "Organização da informação". Realizamos pesquisas por esses termos nos títulos, palavras-chave e resumos, facilitando a identificação de documentos cujo conteúdo está diretamente relacionado aos termos utilizados para recuperá-los.

A fim de aprimorar a pesquisa, estabelecemos uma restrição temporal utilizando filtros para recuperar apenas documentos publicados nos últimos 15 anos. Essa abordagem foi adotada para evitar informações desatualizadas ou propostas que já tenham sido refutadas, uma vez que documentos mais antigos podem conter esse tipo de conteúdo.

No que diz respeito à coleta dos dados utilizados no processo de construção do tesauro, foram realizadas leituras em sites relacionados ao jogo, além de páginas e comentários de jogadores em publicações da empresa responsável pelo jogo ou em colaboração com ela. Também foram considerados conteúdos produzidos por criadores de conteúdo especializados em League of Legends.

Realizou-se uma análise de conteúdo para identificar os termos mais utilizados e seus sinônimos no contexto do jogo League of Legends (LoL), seguida da construção de relações semânticas e sua estruturação em uma ordem hierárquica. Essas relações têm uma importância significativa, uma vez que o objetivo é desenvolver uma representação desses termos na forma de tesauro, onde as relações desempenham um papel fundamental na organização. É importante ressaltar que as ordens definidas podem ser modificadas ao longo do tempo, caso seja necessário, resultando em um modelo misto de classificação.



Apresentação Sistemática

League of legends

.Elemento de partida

..Ataque básico

..Base

..Build

..Campeão

..Efeito

...Controle de grupo

....Aterrorizar

....Atordoar

....Enraizar

....Jogado no ar

....Puxar

....Supressão

...Efeito negativo

....Cegueira

....Corta cura

....Lentidão

....Silêncio

...Efeito positivo

....Bônus de velocidade de movimento

....Cura

....Escudo

..Fonte

..Habilidade

...Habilidade e

...Habilidade passiva

...Habilidade q

...Habilidade w

...Ult

..Inibidor

..Loja

...Item

....Item básico

....Item inicial

....Item lendário

....Item mítico

....Item épico

...Utilitário

....Poção

....Sentinela

..Minion

..Nexus

..Rota

...Meio

...Rota inferior

...Selva

....Campo da selva

....Covil

....Monstro da selva

.....Acuâmina

.....Aronguejo

.....Azul

.....Barão

.....Dragão

.....Dragão ancião

.....Dragão da montanha

.....Dragão das nuvens
.....Dragão do oceano
.....Dragão hextec
.....Dragão infernal
.....Dragão quimtec
.....Grompe
.....Krugues
.....Lobo
.....Vermelho
....Rio
...Topo
..Status
...Aceleração de habilidade
...Acerto crítico
...Armadura
...Dano crítico
...Dano de ataque
...Energia
...Letalidade
...Mana
...Nível
...Penetração de armadura
...Penetração mágica
...Poder de habilidade
...Resistência mágica
...Velocidade de ataque
...Velocidade de movimento
...Vida
..Tempo de recarga
..Tipo de dano
...Dano físico
...Dano mágico
...Dano verdadeiro
..Torre
..Elemento pré-partida
..Função
...Assassino
...Atirador
...Caçador
...Lutador
...Mago
...Suporte
...Tanque
..Mapa
...Howling abyss
...Summoner's rift
..Modo de jogo
...ARAM
...Contra bot
....Iniciante
....Intermediário
...Normal game
....Escolha às cegas
...Partida gerenciada
...Partida ranqueada
..PDL
..Preparação
...Feitiço de invocador
....Barreira
....Bola de neve

-Clareza
-Curar
-Exaustão
-Fantasma
-Flash
-Golpear
-Incendiar
-Purificar
-Teleporte
- ...Runa
-Determinação
-Dominação
-Feitiçaria
-Inspiração
-Precisão
- ...Seleção de campeão
- ..Ranke
- ...Bronze
- ...Desafiante
- ...Diamante
- ...Ferro
- ...Grão mestre
- ...Mestre
- ...Ouro
- ...Platina
- ...Prata

Glossário

~~A~~

Acampamento *ver* **Campo da selva**

Aceleração de habilidade

definição: Status que reduz o tempo de recarga das habilidades.^(por)

Acerto crítico

definição: Probabilidade de causar dano crítico.^(por)

Acuâmina

definição: Monstro da selva fica em torno da rota meio. Também são chamados de "Galinhas" devido a sua aparência.^(por)

AD *ver* **Dano de ataque**

ADC *ver* **Atirador**

AP *ver* **Poder de habilidade**

ARAM

definição: Modo de jogo onde duas equipe composta por 5 campeões sorteados aleatoriamente se enfrentam numa única rota.^(por)

Área do barão *ver* **Covil**

Área do dragão *ver* **Covil**

Armadura

definição: Reduz uma porcentagem do dano físico recebido.^(por)

Aronga *ver* **Aronguejo**

Aronguejo

definição: Monstro da selva que se encontra no rio. Ao abate-lo, cria uma sentinela no centro do rio.^(por)

Assassino

definição: Função cuja principal característica é causar muito dano aos adversários. Normalmente possui muita mobilidade.^(por)

Ataque básico

definição: Um ataque simples que todo campeão possui. É executado ao clicar sob um alvo com o botão direito.^(por)

Ataque crítico *ver* **Dano crítico**

Ataque físico *ver* **Dano de ataque**

Aterrorizar

definição: Controle de grupo que faz com que os oponentes se movam na direção contrária à sua.^(por)

Atirador

definição: Função a qual o campeão tem seu foco em ataque básico. Fica na rota inferior e possui auxílio de um suporte.^(por)

Atordoar

definição: Controle de grupo que impede o campeão de realizar qualquer movimento e conjurar qualquer habilidade.^(por)

Attack speed *ver* **Velocidade de ataque**

Auto ataque *ver* **Ataque básico**

Azul

definição: Monstro da selva que concede efeito positivo, restaurando mana e aumentando a "aceleração de habilidade" do campeão.^(por)

~~B~~

Barão

definição: O principal e mais difícil "monstro da selva". Garante ao time "poder de habilidade", "dano de ataque", "vida" e "mana".^(por)

Barão nashor *ver* **Barão**

Baron *ver* **Barão**

Barreira

definição: Feitiço de invocador que cria um escudo.^(por)

Base

definição: Centro de cada equipe. Parte do mapa que as equipes precisam defender a sua e atacar a adversária.^(por)

Blind *ver* **Cegueira**

Blind pick *ver* **Escolha às cegas**

Blue *ver* **Azul**

Bola de neve

definição: Lança uma bola de neve no oponente, se acertar, é possível ir instantaneamente até o ele.^(por)

Bônus de velocidade de movimento

definição: Aumenta a "velocidade de movimento" do campeão por um determinado período de tempo.^(por)

Bot *ver* **Rota inferior**

Bronze

definição: Ranque atribuídos a jogadores de nível baixo.^(por)

Build

definição: Conjunto de 6 itens campados para determinado campeão.^(por)

~~C~~

Caçador

definição: Função específica para ir na rota "Selva". Utiliza o "golpear" como principal "feitiço de invocador".^(por)

Campeão

definição: personagem controlado pelo jogador durante as partidas.^(por)

Campo da selva

definição: parte da selva onde ficam os determinados "monstros da selva".^(por)

CC *ver* Controle de grupo

Cegueira

definição: Efeito negativo que impede o campeão de acertar seu ataque básico.^(por)

Challenger *ver* Desafiante

Champion *ver* Campeão

Clareza

definição: Feitiço de invocador que fornece mana para o campeão.^(por)

Classe *ver* Função

Contra bot

definição: Modo de jogo onde os jogadores podem desafiar um time formado por inteligência artificial.^(por)

Controle de grupo

definição: Efeito que dificulta a jogabilidade do campeão do campeão.^(por)

Cooldown *ver* Tempo de recarga

Corta cura

definição: Reduz toda cura recebida pelo campeão.^(por)

Covil

definição: Área da selva onde surge os dragões e o Barão.^(por)

Creep *ver* Minion

Cura

definição: Restaura a vida do campeão.^(por)

Curar

definição: Cura o campeão e concede "bônus de velocidade de movimento".^(por)

~~D~~

Dano crítico

definição: Causa 160% do dano que seria causado pelo ataque básico.^(por)

Dano de ataque

definição: Status que aumenta o dano físico causado pelo campeão, normalmente através de ataque básico e algumas habilidades.^(por)

Dano físico

definição: Tipo de dano que aumenta de acordo com o dano de ataque. Normalmente é o tipo de dano causado por ataque básico. É representado pela cor laranja.^(por)

Dano mágico

definição: Tipo de dano que aumenta de acordo com o poder de habilidade. Normalmente é o tipo de dano causado por habilidades. É representado pela cor azul.^(por)

Dano verdadeiro

definição: Tipo de dano que ignora completamente a armadura e resistência mágica do campeão, subtraindo o valor do dano recebido direto da vida. É representado pela cor branca.^(por)

Defesa física *ver* Armadura

Defesa mágica *ver* Resistência mágica

Desafiante

definição: Ranque atribuído aos jogadores de níveis mais altos.^(por)

Determinação

definição: Runa focada em sobrevivência.^(por)

Diamante

definição: Ranque atribuído aos jogadores de nível alto.^(por)

Dominação

definição: Runa focada em causar muito dano.^(por)

Drag *ver* Dragão

Dragão

definição: Perigoso monstro da selva que surge em um covil. Abatê-los concederá efeitos positivos para os campeões de sua equipe.^(por)

Dragão ancião

definição: Dragão mais importante do jogo. Aparece apenas quando alguma equipe tiver abatido 4 dragões.^(por)

Dragão da montanha

definição: Dragão do elemento terra. É o mais resistente. Ao abate-lo é concedido "armadura" e "resistência mágica".^(por)

Dragão das nuvens

definição: Dragão do elemento ar. Ao ser derrotado fornece velocidade de movimento aos campeões da equipe.^(por)

Dragão de água *ver* Dragão do oceano

Dragão de fogo *ver* Dragão infernal

Dragão de terra *ver* Dragão da montanha

Dragão do oceano

definição: Dragão do elemento água. Seus ataques causam lentidão. Ao abate-lo é concedido regeneração de "vida".^(por)

Dragão do vento *ver* Dragão das nuvens

Dragão hextec

definição: Dragão de tecnologia hextec. Ao abate-lo é concedido aceleração de habilidade e velocidade de movimento.^(por)

Dragão infernal

definição: Dragão do elemento fogo. Ao abate-lo é concedido "dano de ataque" e "poder de habilidade".^(por)

Dragão quimtec

definição: Dragão de tecnologia quimtec. Ao abate-lo é concedido "vida".^(por)

Dragão tecnológico *ver* **Dragão hextec**

Dragão venenoso *ver* **Dragão quimtec**

~~E~~

Efeito

definição: Adiciona uma condição específica para campeões. Pode ser um efeito positivo ou um controle e de grupo.^(por)

Efeito de habilidade *ver* **Efeito**

Efeito negativo

definição: Efeito que reduz a capacidade de combate do campeão.^(por)

Efeito positivo

definição: Efeito que concede aos campeões bônus e melhorias em seus atributos.^(por)

Elemento de partida

definição: Elementos interagíveis depois que a partida é iniciada.^(por)

Elemento pré-partida

definição: Elemento do jogo que se pode interagir antes da partida iniciar.^(por)

Elo *ver* **Ranque**

Energia

definição: Substitui a Mana. É usado por campeões específicos.^(por)

Enraizar

definição: Impede que o campeão se mova.^(por)

Escolha às cegas

definição: Normal game onde não é possível ver a seleção de campeão do adversário.^(por)

Escolha de campeão *ver* **Seleção de campeão**

Escudo

definição: Protege a vida do campeão por determinado período de tempo.^(por)

Exaustão

definição: Reduz drasticamente a velocidade de movimento e dano causado do campeão adversário.^(por)

Exhaust *ver* **Exaustão**

~~F~~

Fantasma

definição: Concede um grande bônus de velocidade de movimento para o campeão por um determinado período de tempo.^(por)

Fear *ver* **Aterrorizar**

Feitiçaria

definição: Runa focada em "aceleração de habilidade" e "dano mágico".^(por)

Feitiço de invocador

definição: Ajuda o campeão com efeitos positivos ou aplica controle de grupo nos campeões inimigos.^(por)

Feridas dolorosas *ver* **Corta cura**

Ferro

definição: Ranque mais baixo do jogo.^(por)

Flash

definição: Permite o campeão saltar instantaneamente uma certa distância. O feitiço de invocador mais utilizado.^(por)

Fonte

definição: Área da base onde os campeões sujam, restauram vida e podem acessar a loja.^(por)

Função

definição: Define o que cada campeão vai fazer dentro da partida.^(por)

~~G~~

Ghost *ver* **Fantasma**

Gold *ver* **Ouro**

Golpear

definição: Causa uma grande quantidade de dano em monstros da selva.^(por)

Grab *ver* **Puxar**

Grão mestre

definição: Ranque de alto nível.^(por)

Grompe

definição: Monstro da selva comum. Também é conhecido como "sapo" devido à sua aparência.^(por)

~~H~~

Habilidade

definição: Poderes especiais utilizados por campeões. Cada campeão possui 5 habilidades únicas e exclusivas.^(por)

Habilidade e

definição: Habilidade que pode ser conjurada ao pressionar a tecla E.^(por)

Habilidade passiva

definição: Habilidade do campeão que sempre está em execução. Normalmente é um complemento das demais habilidades.^(por)

Habilidade q

definição: Habilidade que pode ser conjurada ao pressionar a tecla Q.^(por)

Habilidade r *ver* **Ult**

Habilidade w

definição: Habilidade que pode ser conjurada ao pressionar a tecla W.^(por)

Herói *ver* **Campeão**

Howling abyss

definição: Mapa de rota única exclusivo no modo de jogo ARAM.^(por)

~~|~~

Ignite *ver* **Incendiar**

Incendiar

definição: Causa dano verdadeiro por segundo em um campeão inimigo.^(por)

Inibidor

definição: Cristal posicionado em cada entrada da base. destruí-lo fará surgir minions mais poderosos.^(por)

Iniciante

definição: Nível fácil do modo contra bot.^(por)

Inspiração

definição: Runa focada em utilidade e redução de tempo de recarga.^(por)

Intermediário

definição: Nível médio do modo contra bot.^(por)

Item

definição: Objetos comprados na loja que melhoram os status do campeão e lhe concede efeitos.^(por)

Item básico

definição: Item menor que aumenta um pouco de status.^(por)

Item épico

definição: Item intermediário. Normalmente possui substatus e é formado por itens básicos.^(por)

Item inicial

definição: Item completo para início de partida. É barato e não pode ser usado para fazer outro item.^(por)

Item lendário

definição: Item completo, formado por itens épicos.^(por)

Item mítico

definição: Item de qualidade superior. Oferece status baseado na quantidade de itens lendários que o campeão possui.^(por)

Itenização *ver* **Build**

~~J~~

Jogado no ar

definição: Controle de grupo que levanta o campeão no ar, impedindo qualquer movimento, ataque básico ou habilidade.^(por)

Jungle *ver* Selva

Jungler *ver* Caçador

~~K~~

Krugues

definição: Monstro da selva que tem aparência de rocha. Ao derrotar, se divide em Krugues menores.^(por)

~~L~~

Lane *ver* Rota

League of legends

definição: Jogo eletrônico classificado como MOBA onde vários jogadores dentro de um determinado mapa lutam entre si para conquistar objetivos dentro do jogo. O principal deles é destruir a base do time adversário.^(por)

Lentidão

definição: Efeito negativo que reduz a velocidade de movimento do campeão.^(por)

Letalidade

definição: Ignora um valor inteiro e real da armadura do campeão inimigo.^(por)

Level *ver* Nível

Lobo

definição: Monstro da selva que se assemelha a um lobo. É formado por uma alcateia de 3.^(por)

Loja

definição: Oferece itens e utilitários para venda dentro da partida.^(por)

LoL *ver* League of legends

Lutador

definição: Função que luta corpo a corpo e normalmente fica na rota "topo".^(por)

~~M~~

Mago

definição: Função focada em causar dano mágico através de duas habilidades. Normalmente vai na rota meio.^(por)

Mana

definição: Elemento necessário para utilizar a maior parte das habilidades.^(por)

Mapa

definição: Ambiente onde acontecem as partidas. A escolha do mapa depende do modo de jogo que se deseja jogar.^(por)

Marca *ver* **Bola de neve**

Medo *ver* **Aterrorizar**

Meio

definição: Rota que fica no meio do mapa Summoner's Rift.^(por)

Mestre

definição: 3º maior ranque do jogo.^(por)

Mid *ver* **Meio**

Minion

definição: Grupo de pequenos guerreiros que seguem as rotas para defendê-la e ajudar a destruir a torre inimiga.^(por)

Modo *ver* **Modo de jogo**

Modo de jogo

definição: Define o tipo de partida que se deseja jogar.^(por)

Monstro *ver* **Monstro da selva**

Monstro da jungle *ver* **Monstro da selva**

Monstro da selva

definição: Monstros que ficam em campos específicos da selva. Derrota-los concede efeitos.^(por)

Monstro neutro *ver* **Monstro da selva**

Move speed *ver* **Velocidade de movimento**

~~N~~

Nexus

definição: Núcleo principal da base de cada equipe. O principal objetivo do jogo é destruir o Nexus da equipe adversária.^(por)

Nível

definição: Indica o estado do campeão na partida, vai de 1 a 18. Quanto maior o nível, mais forte são suas habilidades.^(por)

Nível fácil *ver* **Iniciante**

Nível médio *ver* **Intermediário**

Normal game

definição: Modo de jogo comum, não competitivo.^(por)

Normal PVP *ver* **Normal game**

~~O~~

Ouro

definição: Ranque intermediário do jogo. A maior parte dos jogadores estão ou almejam este ranque.^(por)

~~P~~

Partida gerenciada

definição: Normal game onde os jogadores podem escolher a função antes de iniciar a partida.^(por)

Partida ranqueada.

definição: Modo de jogo competitivo onde os jogadores são classificados através de ranque.^(por)

PDL

Nota de escopo: Significa "pontos de liga". Está diretamente ligado ao ranque, e varia de 0 a 100, ao chegar em 100 PDL o jogador participa de uma melhor de 3 para subir de ranque.^(por)

definição: Elemento que pode ser obtido ao vencer partidas ranqueadas e define se o jogador vai subir de ranque ou ser rebaixado.^(por)

Pedras *ver* Krugues

Penetração de armadura

definição: Ignora um valor em porcentagem da armadura do campeão inimigo.^(por)

Penetração mágica

definição: Ignora um valor em porcentagem da "resistência mágica" do campeão inimigo.^(por)

Platina

definição: Ranque acima da média.^(por)

Poção

definição: Restaura uma determinada quantia de vida e/ou mana por segundo.^(por)

Poder de ataque *ver* Dano de ataque

Poder de habilidade

definição: Status que aumenta o "dano mágico" causado pelo campeão, normalmente através de suas habilidades.^(por)

Poder mágico *ver* Poder de habilidade

Ponto de ranque *ver* PDL

Prata

definição: Ranque de nível baixo.^(por)

Precisão

definição: Runa focada em aumento de "velocidade de ataque". Normalmente utilizada por atirador.^(por)

Preparação

definição: Permite a escolha da runa e feitiço de inovador.^(por)

Purificação *ver* Purificar

Purificar

definição: Retira qualquer efeito de controle de grupo no campeão.^(por)

Puxar

definição: Controle de grupo que desloca o campeão inimigo até a posição atual do campeão que fez o uso.^(por)

~~R~~

Rank *ver* **Ranque**

Ranque

definição: Elemento que dá aos jogadores uma classificação de acordo com seu nível de jogabilidade, permitindo que durante as partidas ranqueadas, eles joguem contra outros jogadores de nível semelhante.^(por)

Red *ver* **Vermelho**

Resistência física *ver* **Armadura**

Resistência mágica

definição: Reduz o dano mágico sofrido.^(por)

Restaurador de mana *ver* **Clareza**

Rio

definição: Parte do mapa que cruza na vertical. Divide os dois lados do mapa.^(por)

Rota

definição: Caminhos específicos existentes no mapa summoner's rift.^(por)

Rota da selva *ver* **Selva**

Rota inferior

definição: Rota da parte de baixo do mapa. Onde vai o atirador e suporte.^(por)

Rota superior *ver* **Topo**

Runa

definição: Dão aos campeões novos efeitos e características específicas.^(por)

Runa de adc *ver* **Precisão**

Runa de atirador *ver* **Precisão**

Runa de dano *ver* **Dominação**

Runa de mago *ver* **Feitiçaria**

Runa de suporte *ver* **Inspiração**

Runa de tanque *ver* **Determinação**

~~S~~

Sapo *ver* **Grompe**

Seleção de campeão

definição: Momento onde cada jogador seleciona o campeão que se deseja jogar.^(por)

Selva

definição: Rota que fica entre outras rotas.^(por)

Sentinela

definição: Utilitário que pode ser posicionado em uma determinada parte do mapa, revelando campeões inimigos em uma pequena área. O suporte tem uma prioridade adicional com este utilitário.^(por)

Shield *ver* **Escudo**

Silence *ver*

Silêncio

definição: Efeito negativo que impede que os campeões utilizem habilidades e feitiço de invocador.^(por)

Skill *ver* **Habilidade**

Slow *ver* **Lentidão**

Smite *ver* **Golpear**

Snare *ver* **Enraizar**

Solo queue *ver* **Partida ranqueada.**

Spell *ver* **Feitiço de invocador**

Spell summer *ver* **Feitiço de invocador**

Status

definição: Valores de atributos do campeão.^(por)

Stunar *ver* **Atordoar**

Summoner's rift

definição: Principal e maior mapa do League of Legends. Contem rotas especificas e bem definidos.^(por)

Sup *ver* **Suporte**

Suporte

definição: Função que auxilia o "atirador" na rota inferior.^(por)

Supressão

definição: Atrai o campeão para uma determinada direção, dificultado seu movimento.^(por)

~~T~~

Tank *ver* **Tanque**

Tanque

definição: Função focada em resistência. Costuma ter bastante vida e ir na rota topo.^(por)

Teleporte

definição: Permite se teleportar para o lugar selecionado no mapa.^(por)

Teletransporte *ver* **Teleporte**

Tempo de recarga

definição: Tempo que se deve aguardar antes de usar novamente uma habilidade ou um feitiço de invocador.^(por)

Tier *ver* **Ranque**

Tipo de dano

definição: Tipo de dano causado ao campeão. Pode ser dano físico, mágico ou verdadeiro.^(por)

Top *ver* **Topo**

Topo

definição: Rota da parte de cima do mapa.^(por)

Torre

definição: Estruturas protetoras localizadas nas rotas de cada equipe que disparam ataques e causam dano físico.^(por)

Trevoguari *ver* **Lobo**

Tropa *ver* **Minion**

True damage *ver* **Dano verdadeiro**

~~U~~

Ult

definição: Habilidade que pode ser conjurada ao pressionar a tecla R. Normalmente esta é a habilidade mais poderosa do campeão.^(por)

Ultimate *ver* **Ult**

Último dragão *ver* **Dragão ancião**

Utilitário

definição: Recurso comprado na loja que pode ser consumido ou utilizado uma vez por unidade comprada.^(por)

~~V~~

Velocidade de ataque

definição: Frequência a qual o campeão utiliza o ataque básico.^(por)

Velocidade de movimento

definição: status que define com que velocidade o campeão se movimenta.^(por)

Vermelho

definição: Monstro da selva que ao abater, concede dano verdadeiro adicional ao atacar inimigos e aplica lentidão.^(por)

Versus IA *ver* **Contra bot**

Vida

definição: Status que define a saúde do personagem. Se a vida chegar a 0, o campeão é abatido.^(por)

~~W~~

Ward *ver* Sentinela

Apresentação Alfabética

Acampamento (por)

USE Campo da selva

Aceleração de habilidade (por)

TG Status

TR(conceito ou objeto/propriedade)

Azul

Dragão hextec

Acerto crítico

Armadura

Dano crítico

Dano de ataque

Energia

Habilidade

Letalidade

Mana

Nível

Penetração de armadura

Penetração mágica

Poder de habilidade

Resistência mágica

Tempo de recarga

Velocidade de ataque

Velocidade de movimento

Vida

Acerto crítico (por)

TG Status

TR(coordenação)

Aceleração de habilidade

Ataque básico

Armadura

Dano crítico

Dano de ataque

Energia

Letalidade

Mana

Nível

Penetração de armadura

Penetração mágica

Poder de habilidade

Velocidade de ataque

Velocidade de movimento

Vida

Acuâmina (por)

TG Monstro da selva

TR(conceito ou objeto/propriedade)

Campo da selva

Aronguejo

Azul
Barão
Dragão
Grompe
Krugues
Lobo
Vermelho

AD (por)

USE Dano de ataque

ADC (por)

USE Atirador

AP (por)

USE Poder de habilidade

ARAM (por)

TG Modo de jogo

TR(afinidade)

Bola de neve
Contra bot
Howling abyss
Normal game
Partida ranqueada.

Área do barão (por)

USE Covil

Área do dragão (por)

USE Covil

Armadura (por)

UP Defesa física

Resistência física

TG Status

TR(coordenação)

Aceleração de habilidade
Acerto crítico
Dragão da montanha
Tanque
Vida
Dano crítico
Dano de ataque
Energia
Letalidade
Mana
Nível
Penetração de armadura
Penetração mágica
Poder de habilidade
Resistência mágica
Velocidade de ataque
Velocidade de movimento

Aronga (por)

USE Aronguejo

Aronguejo (por)

UP Aronga

TG Monstro da selva

TR(coordenação)

Acuâmina

Azul

Barão

Dragão

Grompe

Krugues

Lobo

Rio

Sentinela

Vermelho

Assassino (por)

TG Função

TR(conceito ou objeto/propriedade)

Meio

Atirador

Caçador

Dominação

Lutador

Mago

Suporte

Tanque

Ataque básico (por)

UP Auto ataque

TG Elemento de partida

TR(afinidade)

Atirador

Base

Build

Campeão

Cegueira

Dano de ataque

Dano físico

Efeito

Fonte

Habilidade

Inibidor

Loja

Minion

Nexus

Rota

Status

Tempo de recarga

Tipo de dano

Torre
Acerto crítico
Dano crítico
Velocidade de ataque

Ataque crítico (por)

USE Dano crítico

Ataque físico (por)

USE Dano de ataque

Aterrorizar (por)

UP Medo

Fear

TG Controle de grupo

TR(coordenação)

Enraizar

Atordoar

Jogado no ar

Puxar

Supressão

Atirador (por)

UP ADC

TG Função

TR(coordenação)

Assassino

Caçador

Rota inferior

Ataque básico

Lutador

Mago

Precisão

Suporte

Tanque

Atordoar (por)

UP Stunar

TG Controle de grupo

TR(coordenação)

Aterrorizar

Enraizar

Jogado no ar

Supressão

Puxar

Attack speed (por)

USE Velocidade de ataque

Auto ataque (por)

USE Ataque básico

Azul (por)

UP Blue

TG Monstro da selva

TR(coordenação)

Acuâmina
Aronguejo
Campo da selva
Dragão
Aceleração de habilidade
Barão
Efeito positivo
Grompe
Krugues
Lobo
Mana
Vermelho

Barão (por)

UP Baron
Barão nashor
TG Monstro da selva
TR(coordenação)

Acuâmina
Aronguejo
Azul
Covil
Dragão
Efeito positivo
Grompe
Krugues
Lobo
Vermelho

Barão nashor (por)

USE Barão

Baron (por)

USE Barão

Barreira (por)

TG Feitiço de invocador
TR(coordenação)

Curar
Flash
Bola de neve
Clareza
Escudo
Exaustão
Fantasma
Golpear
Incendiar
Purificar
Teleporte

Base (por)

TG Elemento de partida
TR(objeto/suas partes)

Fonte
Inibidor
Minion
Nexus
Torre
Ataque básico
Build
Campeão
Efeito
Habilidade
Item
Rota
Status
Summoner's rift
Tempo de recarga
Tipo de dano

Blind (por)

USE Cegueira

Blind pick (por)

USE Escolha às cegas

Blue (por)

USE Azul

Bola de neve (por)

UP Marca

TG Feitiço de invocador

TR^(coordenação)

Barreira

Flash

ARAM

Clareza

Curar

Exaustão

Fantasma

Golpear

Incendiar

Purificar

Teleporte

Bônus de velocidade de movimento (por)

TG Efeito positivo

TR^(causa/efeito)

Curar

Escudo

Lentidão

Cura

Dragão das nuvens

Fantasma

Teleporte

Velocidade de movimento

Bot (por)

USE Rota inferior

Bronze (por)

TG Ranque

TR(coordenação)

Desafiante

Diamante

Ferro

Grão mestre

Mestre

Ouro

Platina

Prata

Build (por)

UP Itenização

TG Elemento de partida

TR(coordenação)

Base

Fonte

Inibidor

Nexus

Status

Torre

Ataque básico

Campeão

Efeito

Habilidade

Item

Loja

Rota

Tempo de recarga

Tipo de dano

Caçador (por)

UP Jungler

TG Função

TR(coordenação)

Assassino

Golpear

Selva

Atirador

Lutador

Mago

Suporte

Tanque

Campeão (por)

UP Champion

Herói

TG Elemento de partida

TR^(coordenação)

Base

Build

Efeito

Fonte

Função

Inibidor

Loja

Minion

Nexus

Rota

Tempo de recarga

Tipo de dano

Torre

Ataque básico

Habilidade

Seleção de campeão

Status

Campo da selva ^(por)

UP Acampamento

TG Selva

TR^(coordenação)

Covil

Monstro da selva

Rio

Acuâmina

Azul

Grompe

Krugues

Lobo

Vermelho

CC ^(por)

USE Controle de grupo

Cegueira ^(por)

UP Blind

TG Efeito negativo

TR^(coordenação)

Lentidão

Silêncio

Ataque básico

Corta cura

Challenger ^(por)

USE Desafiante

Champion ^(por)

USE Campeão

Clareza ^(por)

UP Restaurador de mana

TG Feitiço de invocador

TR^(coordenação)

Barreira
Bola de neve
Flash
Curar
Exaustão
Fantasma
Golpear
Incendiar
Mana
Purificar
Teleporte

Classe ^(por)

USE Função

Contra bot ^(por)

UP Versus IA
TG Modo de jogo
TE Iniciante
Intermediário

TR^(coordenação)

ARAM
Normal game
Partida ranqueada.
Summoner's rift

Controle de grupo ^(por)

UP CC
TG Efeito
TE Atordoar
Aterrorizar
Enraizar
Jogado no ar
Puxar
Supressão

TR^(coordenação)

Efeito negativo
Efeito positivo
Purificar

Cooldown ^(por)

USE Tempo de recarga

Corta cura ^(por)

UP Feridas dolorosas
TG Efeito negativo
TR^(coordenação)

Cegueira
Lentidão
Silêncio
Cura
Incendiar

Covil (por)

UP Área do dragão

Área do barão

TG Selva

TR(conceito ou objeto/propriedade)

Dragão

Rio

Barão

Campo da selva

Monstro da selva

Creep (por)

USE Minion

Cura (por)

TG Efeito positivo

TR(coordenação)

Bônus de velocidade de movimento

Corta cura

Escudo

Fonte

Curar

Dragão do oceano

Poção

Vida

Curar (por)

TG Feitiço de invocador

TR(coordenação)

Bola de neve

Clareza

Cura

Exaustão

Flash

Barreira

Bônus de velocidade de movimento

Fantasma

Golpear

Incendiar

Purificar

Teleporte

Vida

Dano crítico (por)

UP Ataque crítico

TG Status

TR(coordenação)

Aceleração de habilidade

Acerto crítico

Armadura

Ataque básico

Dano de ataque

Energia
Letalidade
Mana
Nível
Penetração de armadura
Penetração mágica
Poder de habilidade
Resistência mágica
Velocidade de ataque
Velocidade de movimento
Vida

Dano de ataque (por)

UP Ataque físico
Poder de ataque
AD
TG Status
TR^(coordenação)
Aceleração de habilidade
Acerto crítico
Armadura
Dragão infernal
Ataque básico
Dano crítico
Dano físico
Energia
Letalidade
Mana
Nível
Penetração de armadura
Penetração mágica
Poder de habilidade
Resistência mágica
Velocidade de ataque
Velocidade de movimento
Vida

Dano físico (por)

TG Tipo de dano
TR^(afinidade)
Dano de ataque
Ataque básico
Dano mágico
Dano verdadeiro

Dano mágico (por)

TG Tipo de dano
TR^(coordenação)
Dano físico
Dano verdadeiro
Mago

Penetração mágica
Poder de habilidade
Resistência mágica

Dano verdadeiro (por)

UP True damage
TG Tipo de dano
TR(coordenação)

Dano físico
Dano mágico
Dragão ancião
Incendiar
Vermelho

Defesa física (por)

USE Armadura

Defesa mágica (por)

USE Resistência mágica

Desafiante (por)

UP Challenger
TG Ranque
TR(coordenação)

Bronze
Diamante
Ferro
Grão mestre
Mestre
Ouro
Platina
Prata

Determinação (por)

UP Runa de tanque
TG Runa
TR(coordenação)

Dominação
Feitiçaria
Inspiração
Precisão
Tanque

Diamante (por)

TG Ranque
TR(coordenação)

Bronze
Desafiante
Ferro
Grão mestre
Mestre
Ouro
Platina
Prata

Dominação (por)

UP Runa de dano

TG Runa

TR(afinidade)

Assassino

Determinação

Feitiçaria

Inspiração

Precisão

Drag (por)

USE Dragão

Dragão (por)

UP Drag

TG Monstro da selva

TE Dragão ancião

Dragão das nuvens

Dragão da montanha

Dragão do oceano

Dragão hextec

Dragão infernal

Dragão quimtec

TR(coordenação)

Acuâmina

Aronguejo

Rota inferior

Azul

Barão

Covil

Efeito positivo

Grompe

Krugues

Lobo

Vermelho

Dragão ancião (por)

UP Último dragão

TG Dragão

TR(causa/efeito)

Dano verdadeiro

Dragão da montanha

Dragão das nuvens

Dragão do oceano

Dragão hextec

Dragão infernal

Dragão quimtec

Dragão da montanha (por)

UP Dragão de terra

TG Dragão

TR(coordenação)

Dragão ancião
Dragão das nuvens
Armadura
Dragão do oceano
Dragão hextec
Dragão infernal
Dragão quimtec
Resistência mágica

Dragão das nuvens (por)

UP Dragão do vento
TG Dragão
TR(conceito ou objeto/propriedade)
Bônus de velocidade de movimento
Dragão ancião
Dragão da montanha
Dragão do oceano
Dragão hextec
Dragão infernal
Dragão quimtec
Velocidade de movimento

Dragão de água (por)

USE Dragão do oceano

Dragão de fogo (por)

USE Dragão infernal

Dragão de terra (por)

USE Dragão da montanha

Dragão do oceano (por)

UP Dragão de água
TG Dragão
TR(conceito ou objeto/propriedade)

Cura
Dragão ancião
Dragão da montanha
Dragão das nuvens
Dragão hextec
Dragão infernal
Dragão quimtec

Dragão do vento (por)

USE Dragão das nuvens

Dragão hextec (por)

UP Dragão tecnológico
TG Dragão
TR(coordenação)
Dragão ancião
Dragão da montanha
Dragão das nuvens
Dragão do oceano
Aceleração de habilidade

Dragão infernal

Dragão quimtec

Dragão infernal (por)

UP Dragão de fogo

TG Dragão

TR(coordenação)

Dragão ancião

Dragão da montanha

Dragão das nuvens

Dragão do oceano

Dragão hextec

Dano de ataque

Dragão quimtec

Poder de habilidade

Dragão quimtec (por)

UP Dragão venenoso

TG Dragão

TR(coordenação)

Dragão ancião

Dragão da montanha

Dragão das nuvens

Dragão do oceano

Dragão hextec

Dragão infernal

Vida

Dragão tecnológico (por)

USE Dragão hextec

Dragão venenoso (por)

USE Dragão quimtec

Efeito (por)

UP Efeito de habilidade

TG Elemento de partida

TE Controle de grupo

Efeito positivo

Efeito negativo

TR(coordenação)

Base

Build

Feitiço de invocador

Fonte

Inibidor

Item

Minion

Nexus

Status

Torre

Ataque básico

Campeão

Habilidade

Loja

Rota

Tempo de recarga

Tipo de dano

Efeito de habilidade (por)

USE Efeito

Efeito negativo (por)

TG Efeito

TE Corta cura

Cegueira

Lentidão

Silêncio

TR(coordenação)

Controle de grupo

Efeito positivo

Efeito positivo (por)

TG Efeito

TE Escudo

Bônus de velocidade de movimento

Cura

TR(conceito ou objeto/propriedade)

Azul

Barão

Dragão

Efeito negativo

Controle de grupo

Elemento de partida (por)

TG League of legends

TE Ataque básico

Build

Efeito

Habilidade

Rota

Status

Tempo de recarga

Tipo de dano

Loja

Campeão

Base

Minion

Fonte

Inibidor

Nexus

Torre

TR(coordenação)

Elemento pré-partida

Elemento pré-partida (por)

TG League of legends

TE Mapa

Modo de jogo

PDL

Ranque

Preparação

Função

TR(coordenação)

Elemento de partida

Elo (por)

USE Ranque

Energia (por)

TG Status

TR(coordenação)

Aceleração de habilidade

Acerto crítico

Armadura

Dano crítico

Dano de ataque

Habilidade

Letalidade

Mana

Nível

Penetração de armadura

Penetração mágica

Poder de habilidade

Resistência mágica

Velocidade de ataque

Velocidade de movimento

Vida

Enraizar (por)

UP Snare

TG Controle de grupo

TR(coordenação)

Aterrorizar

Atordoar

Jogado no ar

Puxar

Supressão

Escolha às cegas (por)

UP Blind pick

TG Normal game

TR(coordenação)

Partida gerenciada

Escolha de campeão (por)

USE Seleção de campeão

Escudo (por)

UP Shield

TG Efeito positivo

TR^(causa/efeito)

Barreira

Vida

Bônus de velocidade de movimento

Cura

Exaustão (por)

UP Exhaust

TG Feitiço de invocador

TR^(coordenação)

Barreira

Bola de neve

Clareza

Flash

Curar

Fantasma

Golpear

Incendiar

Lentidão

Purificar

Teleporte

Exhaust (por)

USE Exaustão

Fantasma (por)

UP Ghost

TG Feitiço de invocador

TR^(coordenação)

Barreira

Bola de neve

Bônus de velocidade de movimento

Clareza

Curar

Exaustão

Flash

Golpear

Incendiar

Purificar

Teleporte

Fear (por)

USE Aterrorizar

Feitiçaria (por)

UP Runa de mago

TG Runa

TR^(coordenação)

Determinação

Dominação

Mago

Inspiração

Precisão

Feitiço de invocador (por)

UP Spell summer

Spell

TG Preparação

TE Barreira

Bola de neve

Clareza

Curar

Exaustão

Fantasma

Flash

Golpear

Incendiar

Purificar

Teleporte

TR(coordenação)

Runa

Seleção de campeão

Silêncio

Efeito

Tempo de recarga

Feridas dolorosas (por)

USE Corta cura

Ferro (por)

TG Ranque

TR(coordenação)

Bronze

Desafiante

Diamante

Grão mestre

Mestre

Ouro

Platina

Prata

Flash (por)

TG Feitiço de invocador

TR(coordenação)

Barreira

Bola de neve

Clareza

Curar

Exaustão

Fantasma

Golpear

Incendiar

Purificar

Teleporte

Fonte (por)

TG Elemento de partida

TR^(coordenação)

Ataque básico

Base

Build

Campeão

Cura

Efeito

Habilidade

Loja

Minion

Rota

Status

Tempo de recarga

Tipo de dano

Função (por)

UP Classe

TG Elemento pré-partida

TE Assassino

Caçador

Lutador

Mago

Suporte

Tanque

Atirador

TR^(coordenação)

Mapa

Modo de jogo

PDL

Preparação

Ranque

Runa

Campeão

Rota

Galinhas (por)

USE Acuâmina

Ghost (por)

USE Fantasma

Gold (por)

USE Ouro

Golpear (por)

UP Smite

TG Feitiço de invocador

TR^(coordenação)

Barreira

Bola de neve

Clareza

Curar
Exaustão
Fantasma
Flash
Incendiar
Monstro da selva
Purificar
Teleporte
Caçador

Grab (por)

USE Puxar

Grão mestre (por)

TG Ranque

TR (coordenação)

Bronze
Desafiante
Diamante
Ferro
Mestre
Ouro
Platina
Prata

Grompe (por)

UP Sapo

TG Monstro da selva

TR (coordenação)

Acuâmina
Aronguejo
Azul
Barão
Campo da selva
Dragão
Krugues
Lobo
Vermelho

Habilidade (por)

UP Skill

TG Elemento de partida

TE Habilidade e

Habilidade passiva

Habilidade q

Ult

Habilidade w

TR (ação/propriedade)

Aceleração de habilidade
Base
Build
Campeão

Efeito
Energia
Fonte
Inibidor
Mana
Minion
Nexus
Nível
Poder de habilidade
Silêncio
Status
Torre
Ataque básico
Loja
Rota
Tempo de recarga
Tipo de dano

Habilidade e (por)

TG Habilidade
TR^(coordenação)
Habilidade passiva
Habilidade q
Habilidade w
Ult

Habilidade passiva (por)

TG Habilidade
TR^(coordenação)
Habilidade e
Habilidade q
Habilidade w
Ult

Habilidade q (por)

TG Habilidade
TR^(coordenação)
Habilidade e
Habilidade passiva
Habilidade w
Ult

Habilidade r (por)

USE Ult

Habilidade w (por)

TG Habilidade
TR^(coordenação)
Habilidade e
Habilidade q
Ult
Habilidade passiva

Herói (por)

USE Campeão

Howling abyss (por)

TG Mapa

TR(ação/propriedade)

ARAM

Summoner's rift

Ignite (por)

USE Incendiar

Incendiar (por)

UP Ignite

TG Feitiço de invocador

TR(coordenação)

Barreira

Bola de neve

Clareza

Corta cura

Curar

Dano verdadeiro

Exaustão

Fantasma

Flash

Teleporte

Golpear

Purificar

Inibidor (por)

TG Elemento de partida

TR(coordenação)

Nexus

Torre

Ataque básico

Base

Build

Campeão

Efeito

Habilidade

Loja

Minion

Rota

Status

Summoner's rift

Tempo de recarga

Tipo de dano

Iniciante (por)

UP Nível fácil

TG Contra bot

TR(coordenação)

Intermediário

Inspiração (por)

UP Runa de suporte

TG Runa

TR^(coordenação)

Determinação

Dominação

Feitiçaria

Suporte

Precisão

Intermediário (por)

UP Nível médio

TG Contra bot

TR^(coordenação)

Iniciante

Item (por)

TG Loja

TE Item inicial

Item lendário

Item mítico

Item épico

Item básico

TR^(coordenação)

Base

Build

Utilitário

Efeito

Loja

Status

Item básico (por)

TG Item

TR^(coordenação)

Item épico

Item inicial

Item lendário

Item mítico

Item épico (por)

TG Item

TR^(coordenação)

Item básico

Item inicial

Item lendário

Item mítico

Item inicial (por)

TG Item

TR^(coordenação)

Item básico

Item épico

Item mítico

Item lendário

Item lendário (por)

TG Item

TR(coordenação)

Item básico

Item épico

Item inicial

Item mítico

Item mítico (por)

TG Item

TR(coordenação)

Item básico

Item épico

Item inicial

Item lendário

Itenização (por)

USE Build

Jogado no ar (por)

TG Controle de grupo

TR(coordenação)

Aterrorizar

Enraizar

Atordoar

Puxar

Supressão

Jungle (por)

USE Selva

Jungler (por)

USE Caçador

Krugues (por)

UP Pedras

TG Monstro da selva

TR(coordenação)

Acuâmina

Aronguejo

Azul

Barão

Campo da selva

Dragão

Grompe

Lobo

Vermelho

Lane (por)

USE Rota

League of legends (por)

UP LoL

TE Elemento de partida

Elemento pré-partida

Lentidão (por)

UP Slow

TG Efeito negativo

TR_(causa/efeito)

Exaustão

Silêncio

Bônus de velocidade de movimento

Cegueira

Corta cura

Velocidade de movimento

Letalidade (por)

TG Status

TR_(coordenação)

Aceleração de habilidade

Acerto crítico

Armadura

Dano crítico

Dano de ataque

Energia

Mana

Nível

Penetração de armadura

Penetração mágica

Poder de habilidade

Resistência mágica

Velocidade de ataque

Velocidade de movimento

Vida

Level (por)

USE Nível

Lobo (por)

UP Trevoguari

TG Monstro da selva

TR_(coordenação)

Acuâmina

Aronguejo

Azul

Barão

Campo da selva

Dragão

Grompe

Krugues

Vermelho

Loja (por)

TG Elemento de partida

TE Item

Utilitário

TR_(coordenação)

Build

Efeito
Fonte
Habilidade
Inibidor
Item
Minion
Nexus
Rota
Status
Tempo de recarga
Tipo de dano
Torre
Ataque básico
Campeão

LoL (por)

USE League of legends

Lutador (por)

TG Função
TR (coordenação)
Assassino
Atirador
Caçador
Mago
Suporte
Tanque
Topo

Mago (por)

TG Função
TR (coordenação)
Assassino
Atirador
Caçador
Dano mágico
Lutador
Meio
Poder de habilidade
Feitiçaria
Suporte
Tanque

Mana (por)

TG Status
TR (coordenação)
Aceleração de habilidade
Acerto crítico
Armadura
Azul
Clareza
Dano crítico

Dano de ataque
Energia
Letalidade
Habilidade
Nível
Penetração de armadura
Penetração mágica
Poção
Poder de habilidade
Resistência mágica
Velocidade de ataque
Velocidade de movimento
Vida

Mapa (por)

TG Elemento pré-partida
TE Howling abyss
Summoner's rift

TR (coordenação)

Função
Modo de jogo
PDL
Preparação
Ranque

Marca (por)

USE Bola de neve

Medo (por)

USE Aterrorizar

Meio (por)

UP Mid
TG Rota
TR (coordenação)
Rota inferior
Assassino
Mago
Selva
Topo

Mestre (por)

TG Ranque
TR (coordenação)
Bronze
Desafiante
Diamante
Ferro
Grão mestre
Ouro
Platina
Prata

Mid (por)

USE Meio
Minion (por)
UP Creep
Tropa
TG Elemento de partida
TR(coordenação)
Fonte
Inibidor
Nexus
Torre
Ataque básico
Base
Campeão
Efeito
Habilidade
Loja
Rota
Tempo de recarga
Tipo de dano

Modo (por)

USE Modo de jogo

Modo de jogo (por)

UP Modo
TG Elemento pré-partida
TE ARAM
Contra bot
Normal game
Partida ranqueada.

TR(processo/parte de)

Mapa
Função
PDL
Preparação
Ranque

Monstro (por)

USE Monstro da selva

Monstro da jungle (por)

USE Monstro da selva

Monstro da selva (por)

UP Monstro
Monstro da jungle
Monstro neutro
TG Selva
TE Acuâmina
Aronguejo
Azul
Barão
Dragão

Grompe
Krugues
Lobo
Vermelho

TR(coordenação)

Covil
Rio
Campo da selva
Golpear

Monstro neutro (por)

USE Monstro da selva

Move speed (por)

USE Velocidade de movimento

Nexus (por)

TG Elemento de partida

TR(coordenação)

Torre
Ataque básico
Base
Build
Campeão
Efeito
Habilidade
Inibidor
Loja
Minion
Rota
Status
Summoner's rift
Tempo de recarga
Tipo de dano

Nível (por)

UP Level

TG Status

TR(coordenação)

Aceleração de habilidade
Acerto crítico
Armadura
Dano crítico
Dano de ataque
Energia
Letalidade
Mana
Habilidade
Penetração de armadura
Penetração mágica
Poder de habilidade
Resistência mágica

Velocidade de ataque
Velocidade de movimento
Vida

Nível fácil (por)

USE Iniciante

Nível médio (por)

USE Intermediário

Normal game (por)

UP Normal PVP

TG Modo de jogo

TE Escolha às cegas

Partida gerenciada

TR^(coordenação)

ARAM

Contra bot

Partida ranqueada.

Summoner's rift

Normal PVP (por)

USE Normal game

Ouro (por)

UP Gold

TG Ranque

TR^(coordenação)

Bronze

Desafiante

Diamante

Ferro

Grão mestre

Mestre

Platina

Prata

Partida gerenciada (por)

TG Normal game

TR^(coordenação)

Escolha às cegas

Partida ranqueada. (por)

UP Solo queue

TG Modo de jogo

TR^(coordenação)

ARAM

Contra bot

Normal game

PDL

Ranque

Summoner's rift

PDL (por)

UP Ponto de ranque

TG Elemento pré-partida

TR^(coordenação)

Mapa

Modo de jogo

Ranque

Função

Partida ranqueada.

Preparação

Pedras ^(por)

USE Krugues

Penetração de armadura ^(por)

TG Status

TR^(coordenação)

Aceleração de habilidade

Acerto crítico

Armadura

Dano crítico

Dano de ataque

Energia

Letalidade

Mana

Nível

Penetração mágica

Poder de habilidade

Resistência mágica

Velocidade de ataque

Velocidade de movimento

Vida

Penetração mágica ^(por)

TG Status

TR^(coordenação)

Aceleração de habilidade

Acerto crítico

Armadura

Dano crítico

Dano de ataque

Dano mágico

Energia

Letalidade

Mana

Nível

Penetração de armadura

Poder de habilidade

Resistência mágica

Velocidade de ataque

Velocidade de movimento

Vida

Platina ^(por)

TG Ranque

TR^(coordenação)

Bronze

Desafiante

Diamante

Ferro

Grão mestre

Mestre

Ouro

Prata

Poção ^(por)

TG Utilitário

TR^(causa/efeito)

Cura

Mana

Sentinela

Vida

Poder de ataque ^(por)

USE Dano de ataque

Poder de habilidade ^(por)

UP Poder mágico

AP

TG Status

TR^(coordenação)

Aceleração de habilidade

Acerto crítico

Armadura

Dano crítico

Dano de ataque

Dano mágico

Dragão infernal

Energia

Letalidade

Mana

Nível

Penetração de armadura

Penetração mágica

Habilidade

Mago

Resistência mágica

Velocidade de ataque

Velocidade de movimento

Vida

Poder mágico ^(por)

USE Poder de habilidade

Ponto de ranque ^(por)

USE PDL

Prata ^(por)

TG Ranque

TR^(coordenação)

Bronze

Desafiante

Diamante

Ferro

Grão mestre

Mestre

Ouro

Platina

Precisão ^(por)

UP Runa de atirador

Runa de adc

TG Runa

TR^(afinidade)

Atirador

Determinação

Dominação

Feitiçaria

Inspiração

Velocidade de ataque

Preparação ^(por)

TG Elemento pré-partida

TE Feitiço de invocador

Runa

Seleção de campeão

TR^(coordenação)

Mapa

Modo de jogo

PDL

Ranque

Função

Purificação ^(por)

USE Purificar

Purificar ^(por)

UP Purificação

TG Feitiço de invocador

TR^(coordenação)

Barreira

Bola de neve

Clareza

Curar

Exaustão

Fantasma

Flash

Incendiar

Teleporte

Controle de grupo

Golpear

Puxar (por)

UP Grab

TG Controle de grupo

TR(coordenação)

Aterrorizar

Atordoar

Enraizar

Jogado no ar

Supressão

Rank (por)

USE Ranque

Ranque (por)

UP Tier

Rank

Elo

TG Elemento pré-partida

TE Desafiante

Diamante

Ferro

Grão mestre

Mestre

Ouro

Platina

Prata

Bronze

TR(coordenação)

Mapa

Modo de jogo

Função

Partida ranqueada.

PDL

Preparação

Red (por)

USE Vermelho

Resistência física (por)

USE Armadura

Resistência mágica (por)

UP Defesa mágica

TG Status

TR(coordenação)

Aceleração de habilidade

Armadura

Dano crítico

Dano de ataque

Dano mágico

Dragão da montanha

Energia

Letalidade

Mana
Nível
Penetração de armadura
Penetração mágica
Poder de habilidade
Tanque
Vida

Restaurador de mana (por)

USE Clareza

Rio (por)

TG Selva
TR(conceito ou objeto/propriedade)
Aronguejo
Campo da selva
Covil
Monstro da selva
Summoner's rift

Rota (por)

UP Lane
TG Elemento de partida
TE Rota inferior
Topo
Selva
Meio
TR(coordenação)
Base
Build
Efeito
Fonte
Função
Habilidade
Inibidor
Minion
Nexus
Status
Torre
Ataque básico
Campeão
Loja
Summoner's rift
Tempo de recarga
Tipo de dano

Rota da selva (por)

USE Selva

Rota inferior (por)

UP Bot
TG Rota
TR(conceito ou objeto/propriedade)

Atirador
Dragão
Meio
Selva
Suporte
Topo

Rota superior (por)

USE Topo

Runa (por)

TG Preparação
TE Determinação
Feitiçaria
Inspiração
Precisão
Dominação
TR^(coordenação)
Feitiço de invocador
Função
Seleção de campeão

Runa de adc (por)

USE Precisão

Runa de atirador (por)

USE Precisão

Runa de dano (por)

USE Dominação

Runa de mago (por)

USE Feitiçaria

Runa de suporte (por)

USE Inspiração

Runa de tanque (por)

USE Determinação

Sapo (por)

USE Grompe

Seleção de campeão (por)

UP Escolha de campeão
TG Preparação
TR^(ação/paciente ou objetivo)

Campeão
Runa
Feitiço de invocador

Selva (por)

UP Rota da selva
Jungle
TG Rota
TE Rio
Covil
Monstro da selva
Campo da selva

TR^(coordenação)

Meio

Rota inferior

Caçador

Topo

Sentinela ^(por)

UP Ward

TG Utilitário

TR^(conceito ou objeto/propriedade)

Aronguejo

Poção

Suporte

Shield ^(por)

USE Escudo

Silence ^(por)

USE Silêncio

Silêncio ^(por)

UP Silence

TG Efeito negativo

TR^(coordenação)

Cegueira

Corta cura

Feitiço de invocador

Habilidade

Lentidão

Skill ^(por)

USE Habilidade

Slow ^(por)

USE Lentidão

Smite ^(por)

USE Golpear

Snare ^(por)

USE Enraizar

Solo queue ^(por)

USE Partida ranqueada.

Spell ^(por)

USE Feitiço de invocador

Spell summer ^(por)

USE Feitiço de invocador

Status ^(por)

TG Elemento de partida

TE Aceleração de habilidade

Acerto crítico

Armadura

Dano crítico

Dano de ataque

Energia

Letalidade

Mana
Nível
Penetração de armadura
Penetração mágica
Poder de habilidade
Resistência mágica
Velocidade de ataque
Velocidade de movimento

Vida
TR(coordenação)

Base
Campeão
Fonte
Inibidor
Item
Nexus
Torre
Ataque básico
Build
Efeito
Habilidade
Loja
Rota
Tempo de recarga
Tipo de dano

Stunar (por)

USE Atordoar

Summoner's rift (por)

TG Mapa

TR(objeto/suas partes)

Base
Contra bot
Howling abyss
Inibidor
Nexus
Normal game
Partida ranqueada.
Rio
Rota
Torre

Sup (por)

USE Suporte

Suporte (por)

UP Sup
TG Função
TR(coordenação)

Assassino
Atirador

Caçador
Lutador
Mago
Rota inferior
Sentinela
Tanque
Inspiração

Supressão (por)

TG Controle de grupo
TR^(coordenação)
Aterrorizar
Enraizar
Jogado no ar
Atordoar
Puxar

Tank (por)

USE Tanque

Tanque (por)

UP Tank
TG Função
TR^(coordenação)
Assassino
Atirador
Caçador
Determinação
Lutador
Mago
Armadura
Resistência mágica
Suporte
Topo
Vida

Teleporte (por)

UP Teletransporte
TG Feitiço de invocador
TR^(coordenação)
Barreira
Bola de neve
Bônus de velocidade de movimento
Clareza
Curar
Exaustão
Fantasma
Flash
Golpear
Incendiar
Purificar

Teletransporte (por)

USE Teleporte

Tempo de recarga (por)

UP Cooldown

TG Elemento de partida

TR(ação/paciente ou objetivo)

Aceleração de habilidade

Base

Build

Efeito

Feitiço de invocador

Fonte

Habilidade

Inibidor

Minion

Nexus

Rota

Status

Torre

Ataque básico

Campeão

Loja

Tipo de dano

Tier (por)

USE Ranque

Tipo de dano (por)

TG Elemento de partida

TE Dano físico

Dano mágico

Dano verdadeiro

TR(coordenação)

Base

Build

Efeito

Fonte

Habilidade

Inibidor

Minion

Nexus

Rota

Status

Tempo de recarga

Torre

Ataque básico

Campeão

Loja

Top (por)

USE Topo

Topo (por)

UP Rota superior

Top

TG Rota

TR(conceito ou objeto/propriedade)

Lutador

Meio

Rota inferior

Selva

Tanque

Torre (por)

TG Elemento de partida

TR(coordenação)

Ataque básico

Base

Build

Campeão

Efeito

Habilidade

Inibidor

Loja

Minion

Nexus

Rota

Status

Summoner's rift

Tempo de recarga

Tipo de dano

Trevoguari (por)

USE Lobo

Tropa (por)

USE Minion

True damage (por)

USE Dano verdadeiro

Ult (por)

UP Habilidade r

Ultimate

TG Habilidade

TR(coordenação)

Habilidade e

Habilidade q

Habilidade passiva

Habilidade w

Ultimate (por)

USE Ult

Último dragão (por)

USE Dragão ancião

Utilitário (por)

TG Loja

TE Poção

Sentinela

TR(coordenação)

Item

Velocidade de ataque (por)

UP Attack speed

TG Status

TR(coordenação)

Aceleração de habilidade

Acerto crítico

Armadura

Ataque básico

Dano crítico

Dano de ataque

Energia

Letalidade

Mana

Nível

Penetração de armadura

Penetração mágica

Poder de habilidade

Precisão

Velocidade de movimento

Vida

Velocidade de movimento (por)

UP Move speed

TG Status

TR(coordenação)

Aceleração de habilidade

Acerto crítico

Armadura

Bônus de velocidade de movimento

Dano crítico

Dano de ataque

Dragão das nuvens

Energia

Lentidão

Letalidade

Mana

Nível

Penetração de armadura

Penetração mágica

Poder de habilidade

Velocidade de ataque

Vida

Vermelho (por)

UP Red

TG Monstro da selva

TR^(coordenação)

Acuâmina

Aronguejo

Azul

Barão

Campo da selva

Dano verdadeiro

Dragão

Grompe

Krugues

Lobo

Versus IA ^(por)

USE Contra bot

Vida ^(por)

TG Status

TR^(coordenação)

Aceleração de habilidade

Acerto crítico

Cura

Curar

Dano crítico

Dano de ataque

Dragão quimtec

Energia

Letalidade

Mana

Nível

Penetração de armadura

Penetração mágica

Poção

Poder de habilidade

Tanque

Velocidade de ataque

Velocidade de movimento

Armadura

Escudo

Resistência mágica

Ward ^(por)

USE Sentinela

Ficha Terminológica para Coleta dos Termos

Aceleração de habilidade



Definição do conceito: Status que reduz o tempo de recarga das habilidades. ^(por)

Termos relacionados

TG Status
TR Azul
Dragão hextec
Acerto crítico
Armadura
Dano crítico
Dano de ataque
Energia
Habilidade
Letalidade
Mana
Nível
Penetração de armadura
Penetração mágica
Poder de habilidade
Resistência mágica
Tempo de recarga
Velocidade de ataque
Velocidade de movimento
Vida

Criado em: 04/08/2023

Acerto crítico



Definição do conceito: Probabilidade de causar dano crítico. ^(por)

Termos relacionados

TG Status
TR Aceleração de habilidade
Ataque básico
Armadura
Dano crítico
Dano de ataque
Energia
Letalidade
Mana
Nível
Penetração de armadura
Penetração mágica
Poder de habilidade
Velocidade de ataque
Velocidade de movimento
Vida

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 15/08/2023

Acuâmina



Definição do conceito: Monstro da selva fica em torno da rota meio. Também são chamados de "Galinhas" devido a sua aparência. ^(por)

Termos relacionados

TG Monstro da selva
TR Campo da selva
Aronguejo
Azul
Barão
Dragão
Grompe
Krugues
Lobo
Vermelho

Criado em: 04/08/2023

Atualizado em: 31/08/2023

ARAM

Definição do conceito: Modo de jogo onde duas equipe composta por 5 campeões sorteados aleatoriamente se enfrentam numa única rota. ^(por)

Termos relacionados

TG Modo de jogo
TR Bola de neve
Contra bot
Howling abyss
Normal game
Partida ranqueada.

Criado em: 04/08/2023

Armadura



Definição do conceito: Reduz uma porcentagem do dano físico recebido. ^(por)

Termos relacionados

UP Defesa física
Resistência física
TG Status
TR Aceleração de habilidade
Acerto crítico
Dragão da montanha
Tanque
Vida
Dano crítico
Dano de ataque
Energia
Letalidade
Mana
Nível
Penetração de armadura
Penetração mágica
Poder de habilidade
Resistência mágica
Velocidade de ataque
Velocidade de movimento

Criado em: 04/08/2023

Atualizado em: 15/08/2023

Aronguejo



Definição do conceito: Monstro da selva que se encontra no rio. Ao abate-lo, cria uma sentinela no centro do rio. ^(por)

Termos relacionados

UP Aronga
TG Monstro da selva
TR Acuâmina
Azul
Barão
Dragão
Grompe
Krugues
Lobo
Rio
Sentinela
Vermelho

Criado em: 04/08/2023

Atualizado em: 16/08/2023

Assassino



Definição do conceito: Função cuja principal característica é causar muito dano aos adversários. Normalmente possui muita mobilidade. ^(por)

Termos relacionados

TG Função
TR Meio
Atirador
Caçador
Dominação
Lutador
Mago
Suporte
Tanque

Criado em: 04/08/2023

Atualizado em: 08/09/2023

Ataque básico



Definição do conceito: Um ataque simples que todo campeão possui. É executado ao clicar sob um alvo com o botão direito. (por)

Termos relacionados

UP Auto ataque
TG Elemento de partida
TR Atirador
Base
Build
Campeão
Cegueira
Dano de ataque
Dano físico
Efeito
Fonte
Habilidade
Inibidor
Loja
Minion
Nexus
Rota
Status
Tempo de recarga
Tipo de dano
Torre
Acerto crítico
Dano crítico
Velocidade de ataque

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 08/09/2023

Aterrorizar



Definição do conceito: Controle de grupo que faz com que os oponentes se movam na direção contrária à sua. (por)

Termos relacionados

UP Medo
Fear
TG Controle de grupo
TR Enraizar
Atordoar
Jogado no ar
Puxar
Supressão

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 07/08/2023

Atirador

Definição do conceito: Função a qual o campeão tem seu foco em ataque básico. Fica na rota inferior e possui auxílio de um suporte. ^(por)



Termos relacionados

UP ADC
TG Função
TR Assassino
Caçador
Rota inferior
Ataque básico
Lutador
Mago
Precisão
Suporte
Tanque

Criado em: 04/08/2023

Atordoar

Definição do conceito: Controle de grupo que impede o campeão de realizar qualquer movimento e conjurar qualquer habilidade. ^(por)



Termos relacionados

UP Stunar
TG Controle de grupo
TR Aterrorizar
Enraizar
Jogado no ar
Supressão
Puxar

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 08/09/2023

Azul

Definição do conceito: Monstro da selva que concede efeito positivo, restaurando mana e aumentando a "aceleração de habilidade" do campeão. ^(por)



Definição do conceito: Monstro da selva que concede efeito positivo, restaurando mana e aumentando a "aceleração de habilidade" do campeão. ^(por)

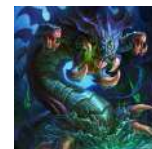
Termos relacionados

UP Blue
TG Monstro da selva
TR Acuâmina
Aronguejo
Campo da selva
Dragão
Aceleração de habilidade
Barão
Efeito positivo
Grompe
Krugues
Lobo
Mana
Vermelho

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 08/08/2023

Barão

Definição do conceito: O principal e mais difícil "monstro da selva". Garante ao time "poder de habilidade", "dano de ataque", "vida" e "mana". ^(por)



Termos relacionados

UP Baron
Barão nashor
TG Monstro da selva
TR Acuâmina
Aronguejo
Azul
Covil
Dragão
Efeito positivo
Grompe
Krugues
Lobo
Vermelho

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 08/08/2023

Barreira

Definição do conceito: Feitiço de invocador que cria um escudo. ^(por)



Termos relacionados

TG Feitiço de invocador
TR Curar
Flash
Bola de neve
Clareza
Escudo
Exaustão
Fantasma
Golpear
Incendiar
Purificar
Teleporte

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 08/08/2023

Base



Definição do conceito: Centro de cada equipe. Parte do mapa que as equipes precisam defender a sua e atacar a adversária. ^(por)

Termos relacionados

TG Elemento de partida
TR Fonte
Inibidor
Minion
Nexus
Torre
Ataque básico
Build
Campeão
Efeito
Habilidade
Item
Rota
Status
Summoner's rift
Tempo de recarga
Tipo de dano

Criado em: 01/09/2023 Atualizado em: 08/09/2023

Bola de neve



Definição do conceito: Lança uma bola de neve no oponente, se acertar, é possível ir instantaneamente até o ele. ^(por)

Termos relacionados

UP Marca
TG Feitiço de invocador
TR Barreira
Flash
ARAM
Clareza
Curar
Exaustão
Fantasma
Golpear
Incendiar
Purificar
Teleporte

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 04/09/2023

Bônus de velocidade de movimento



Definição do conceito: Aumenta a "velocidade de movimento" do campeão por um determinado período de tempo. ^(por)

Termos relacionados

TG Efeito positivo
TR Curar
Escudo
Lentidão
Cura
Dragão das nuvens
Fantasma
Teleporte
Velocidade de movimento

Criado em: 08/08/2023 Atualizado em: 01/09/2023

Bronze



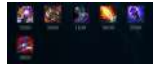
Definição do conceito: Ranque atribuídos a jogadores de nível baixo. ^(por)

Termos relacionados

TG Ranque
TR Desafiante
Diamante
Ferro
Grão mestre
Mestre
Ouro
Platina
Prata

Criado em: 07/08/2023 Atualizado em: 08/09/2023

Build



Definição do conceito: Conjunto de 6 itens campados para determinado campeão. ^(por)

Termos relacionados

UP Itenização
TG Elemento de partida
TR Base
Fonte
Inibidor
Nexus
Status
Torre
Ataque básico
Campeão
Efeito
Habilidade
Item
Loja
Rota
Tempo de recarga
Tipo de dano

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 08/09/2023

Caçador



Definição do conceito: Função específica para ir na rota "Selva". Utiliza o "golpear" como principal "feitiço de invocador". ^(por)

Termos relacionados

UP Jungler
TG Função
TR Assassino
Golpear
Selva
Atirador
Lutador
Mago
Suporte
Tanque

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 09/08/2023

Campeão



Definição do conceito: personagem controlado pelo jogador durante as partidas. ^(por)

Termos relacionados

UP Champion
Herói
TG Elemento de partida
TR Base
Build
Efeito
Fonte
Função
Inibidor
Loja
Minion
Nexus
Rota
Tempo de recarga
Tipo de dano
Torre
Ataque básico
Habilidade
Seleção de campeão
Status

Criado em: 08/08/2023 Atualizado em: 08/09/2023

Campo da selva



Definição do conceito: parte da selva onde ficam os determinados "monstros da selva". ^(por)

Termos relacionados

UP Acampamento
TG Selva
TR Covil
Monstro da selva
Rio
Acuâmina
Azul
Grompe
Krugues
Lobo
Vermelho

Criado em: 08/08/2023

Cegueira



Definição do conceito: Efeito negativo que impede o campeão de acertar seu ataque básico. ^(por)

Termos relacionados

UP Blind
TG Efeito negativo
TR Lentidão
Silêncio
Ataque básico
Corta cura

Criado em: 01/09/2023 Atualizado em: 08/09/2023

Clareza



Definição do conceito: Feitiço de invocador que fornece mana para o campeão. ^(por)

Termos relacionados

UP Restaurador de mana
TG Feitiço de invocador
TR Barreira
Bola de neve
Flash
Curar
Exaustão
Fantasma
Golpear
Incendiar
Mana
Purificar
Teleporte

Criado em: 04/08/2023

Atualizado em: 10/08/2023

Contra bot



Definição do conceito: Modo de jogo onde os jogadores podem desafiar um time formado por inteligência artificial. ^(por)

Termos relacionados

UP Versus IA
TG Modo de jogo
TE Iniciante
Intermediário
TR ARAM
Normal game
Partida ranqueada.
Summoner's rift

Criado em: 04/08/2023

Atualizado em: 08/09/2023

Controle de grupo



Definição do conceito: Efeito que dificulta a jogabilidade do campeão do campeão. ^(por)

Termos relacionados

UP CC
TG Efeito
TE Atordoar
Aterrorizar
Enraizar
Jogado no ar
Puxar
Supressão
TR Efeito negativo
Efeito positivo
Purificar

Criado em: 04/08/2023

Atualizado em: 01/09/2023

Corta cura



Definição do conceito: Reduz toda cura recebida pelo campeão. ^(por)

Termos relacionados

UP Feridas dolorosas
TG Efeito negativo
TR Cegueira
Lentidão
Silêncio
Cura
Incendiar

Criado em: 01/09/2023

Covil



Definição do conceito: Área da selva onde surge os dragões e o Barão. ^(por)

Termos relacionados

UP Área do dragão
Área do barão
TG Selva
TR Dragão
Rio
Barão
Campo da selva
Monstro da selva

Criado em: 07/08/2023 Atualizado em: 08/09/2023

Cura



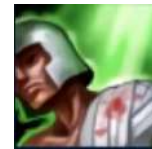
Definição do conceito: Restaura a vida do campeão. ^(por)

Termos relacionados

TG Efeito positivo
TR Bônus de velocidade de movimento
Corta cura
Escudo
Fonte
Curar
Dragão do oceano
Poção
Vida

Criado em: 08/08/2023 Atualizado em: 04/09/2023

Curar



Definição do conceito: Cura o campeão e concede "bônus de velocidade de movimento". (por)

Termos relacionados

TG Feitiço de invocador
TR Bola de neve
Clareza
Cura
Exaustão
Flash
Barreira
Bônus de velocidade de movimento
Fantasma
Golpear
Incendiar
Purificar
Teleporte
Vida

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 08/08/2023

Dano crítico



Definição do conceito: Causa 160% do dano que seria causado pelo ataque básico. (por)

Termos relacionados

UP Ataque crítico
TG Status
TR Aceleração de habilidade
Acerto crítico
Armadura
Ataque básico
Dano de ataque
Energia
Letalidade
Mana
Nível
Penetração de armadura
Penetração mágica
Poder de habilidade
Resistência mágica
Velocidade de ataque
Velocidade de movimento
Vida

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 08/08/2023

Dano de ataque



Definição do conceito: Status que aumenta o dano físico causado pelo campeão, normalmente através de ataque básico e algumas habilidades. ^(por)

Termos relacionados

UP Ataque físico
Poder de ataque
AD
TG Status
TR Aceleração de habilidade
Acerto crítico
Armadura
Dragão infernal
Ataque básico
Dano crítico
Dano físico
Energia
Letalidade
Mana
Nível
Penetração de armadura
Penetração mágica
Poder de habilidade
Resistência mágica
Velocidade de ataque
Velocidade de movimento
Vida

Criado em: 04/08/2023

Atualizado em: 01/09/2023

Dano físico



Definição do conceito: Tipo de dano que aumenta de acordo com o dano de ataque. Normalmente é o tipo de dano causado por ataque básico. É representado pela cor laranja. ^(por)

Termos relacionados

TG Tipo de dano
TR Dano de ataque
Ataque básico
Dano mágico
Dano verdadeiro

Criado em: 04/08/2023

Atualizado em: 08/09/2023

Dano mágico



Definição do conceito: Tipo de dano que aumenta de acordo com o poder de habilidade. Normalmente é o tipo de dano causado por habilidades. É representado pela cor azul. ^(por)

Termos relacionados

TG Tipo de dano
TR Dano físico
Dano verdadeiro
Mago
Penetração mágica
Poder de habilidade
Resistência mágica

Criado em: 04/08/2023

Atualizado em: 08/09/2023

Dano verdadeiro



Definição do conceito: Tipo de dano que ignora completamente a armadura e resistência mágica do campeão, subtraindo o valor do dano recebido direto da vida. É representado pela cor branca. ^(por)

Termos relacionados

UP True damage
TG Tipo de dano
TR Dano físico
Dano mágico
Dragão ancião
Incendiar
Vermelho

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 08/09/2023

Desafiante



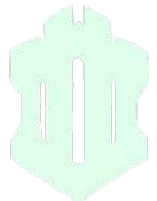
Definição do conceito: Ranque atribuído aos jogadores de níveis mais altos. ^(por)

Termos relacionados

UP Challenger
TG Ranque
TR Bronze
Diamante
Ferro
Grão mestre
Mestre
Ouro
Platina
Prata

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 08/08/2023

Determinação



Definição do conceito: Runa focada em sobrevivência. ^(por)

Termos relacionados

UP Runa de tanque
TG Runa
TR Dominação
Feitiçaria
Inspiração
Precisão
Tanque

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 08/08/2023

Diamante



Definição do conceito: Ranque atribuído aos jogadores de nível alto. ^(por)

Termos relacionados

TG Ranque
TR Bronze
Desafiante
Ferro
Grão mestre
Mestre
Ouro
Platina
Prata

Criado em: 04/08/2023

Atualizado em: 08/08/2023

Dominação



Definição do conceito: Runa focada em causar muito dano. ^(por)

Termos relacionados

UP Runa de dano
TG Runa
TR Assassino
Determinação
Feitiçaria
Inspiração
Precisão

Criado em: 07/08/2023

Atualizado em: 08/08/2023

Dragão



Definição do conceito: Perigoso monstro da selva que surge em um covil. Abatê-los concederá efeitos positivos para os campeões de sua equipe. ^(por)

Termos relacionados

UP Drag
TG Monstro da selva
TE Dragão ancião
Dragão das nuvens
Dragão da montanha
Dragão do oceano
Dragão hextec
Dragão infernal
Dragão quimtec
TR Acuâmina
Aronguejo
Rota inferior
Azul
Barão
Covil
Efeito positivo
Grompe
Krugues
Lobo
Vermelho

Criado em: 04/08/2023

Atualizado em: 08/09/2023

Dragão ancião



Definição do conceito: Dragão mais importante do jogo. Aparece apenas quando alguma equipe tiver abatido 4 dragões. ^(por)

Termos relacionados

UP Último dragão
TG Dragão
TR Dano verdadeiro
Dragão da montanha
Dragão das nuvens
Dragão do oceano
Dragão hextec
Dragão infernal
Dragão quimtec

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 08/08/2023

Dragão da montanha



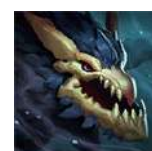
Definição do conceito: Dragão do elemento terra. É o mais resistente. Ao abate-lo é concedido "armadura" e "resistência mágica". ^(por)

Termos relacionados

UP Dragão de terra
TG Dragão
TR Dragão ancião
Dragão das nuvens
Armadura
Dragão do oceano
Dragão hextec
Dragão infernal
Dragão quimtec
Resistência mágica

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 08/08/2023

Dragão das nuvens



Definição do conceito: Dragão do elemento ar. Ao ser derrotado fornece velocidade de movimento aos campeões da equipe. ^(por)

Termos relacionados

UP Dragão do vento
TG Dragão
TR Bônus de velocidade de movimento
Dragão ancião
Dragão da montanha
Dragão do oceano
Dragão hextec
Dragão infernal
Dragão quimtec
Velocidade de movimento

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 08/08/2023

Dragão do oceano



Definição do conceito: Dragão do elemento água. Seus ataques causam lentidão. Ao abate-lo é concedido regeneração de "vida" (por)

Termos relacionados

UP Dragão de água
TG Dragão
TR Cura
Dragão ancião
Dragão da montanha
Dragão das nuvens
Dragão hextec
Dragão infernal
Dragão quimtec

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 08/08/2023

Dragão hextec



Definição do conceito: Dragão de tecnologia hextec. Ao abate-lo é concedido aceleração de habilidade e velocidade de movimento. (por)

Termos relacionados

UP Dragão tecnológico
TG Dragão
TR Dragão ancião
Dragão da montanha
Dragão das nuvens
Dragão do oceano
Aceleração de habilidade
Dragão infernal
Dragão quimtec

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 08/08/2023

Dragão infernal



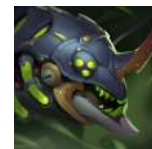
Definição do conceito: Dragão do elemento fogo. Ao abate-lo é concedido "dano de ataque" e "poder de habilidade". (por)

Termos relacionados

UP Dragão de fogo
TG Dragão
TR Dragão ancião
Dragão da montanha
Dragão das nuvens
Dragão do oceano
Dragão hextec
Dano de ataque
Dragão quimtec
Poder de habilidade

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 08/08/2023

Dragão quimtec



Definição do conceito: Dragão de tecnologia quimtec. Ao abate-lo é concedido "vida" ^(por)

Termos relacionados

UP Dragão venenoso
TG Dragão
TR Dragão ancião
Dragão da montanha
Dragão das nuvens
Dragão do oceano
Dragão hextec
Dragão infernal
Vida

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 08/08/2023

Efeito

Definição do conceito: Adiciona uma condição específica para campeões. Pode ser um efeito positivo ou um controle e de grupo. ^(por)

Termos relacionados

UP Efeito de habilidade
TG Elemento de partida
TE Controle de grupo
Efeito positivo
Efeito negativo
TR Base
Build
Feitiço de invocador
Fonte
Inibidor
Item
Minion
Nexus
Status
Torre
Ataque básico
Campeão
Habilidade
Loja
Rota
Tempo de recarga
Tipo de dano

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 08/09/2023

Efeito negativo



Definição do conceito: Efeito que reduz a capacidade de combate do campeão. ^(por)

Termos relacionados

TG Efeito
TE Corta cura
Cegueira
Lentidão
Silêncio
TR Controle de grupo
Efeito positivo

Criado em: 01/09/2023 Atualizado em: 04/09/2023

Efeito positivo



Definição do conceito: Efeito que concede aos campeões bônus e melhorias em seus atributos. ^(por)

Termos relacionados

TG Efeito
TE Escudo
Bônus de velocidade de movimento
Cura
TR Azul
Barão
Dragão
Efeito negativo
Controle de grupo

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 08/09/2023

Elemento de partida

Definição do conceito: Elementos interageis depois que a partida é iniciada. ^(por)

Termos relacionados

TG League of legends
TE Ataque básico
Build
Efeito
Habilidade
Rota
Status
Tempo de recarga
Tipo de dano
Loja
Campeão
Base
Minion
Fonte
Inibidor
Nexus
Torre
TR Elemento pré-partida

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 08/09/2023

Elemento pré-partida

Definição do conceito: Elemento do jogo que se pode interagir antes da partida iniciar. ^(por)

Termos relacionados

TG League of legends
TE Mapa
Modo de jogo
PDL
Ranque
Preparação
Função
TR Elemento de partida

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 10/08/2023

Energia



Definição do conceito: Substitui a Mana. É usado por campeões específicos. ^(por)

Termos relacionados

TG Status
TR Aceleração de habilidade
Acerto crítico
Armadura
Dano crítico
Dano de ataque
Habilidade
Letalidade
Mana
Nível
Penetração de armadura
Penetração mágica
Poder de habilidade
Resistência mágica
Velocidade de ataque
Velocidade de movimento
Vida

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 08/08/2023

Enraizar



Definição do conceito: Impede que o campeão se mova. ^(por)

Termos relacionados

UP Snare
TG Controle de grupo
TR Aterrorizar
Atordoar
Jogado no ar
Puxar
Supressão

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 08/08/2023

Escolha às cegas



Definição do conceito: Normal game onde não é possível ver a seleção de campeão do adversário. ^(por)

Termos relacionados

UP Blind pick
TG Normal game
TR Partida gerenciada

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 08/08/2023

Escudo



Definição do conceito: Protege a vida do campeão por determinado período de tempo. ^(por)

Termos relacionados

UP Shield
TG Efeito positivo
TR Barreira
Vida
Bônus de velocidade de movimento
Cura

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 10/08/2023

Exaustão



Definição do conceito: Reduz drasticamente a velocidade de movimento e dano causado do campeão adversário. ^(por)

Termos relacionados

UP Exhaust
TG Feitiço de invocador
TR Barreira
Bola de neve
Clareza
Flash
Curar
Fantasma
Golpear
Incendiar
Lentidão
Purificar
Teleporte

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 01/09/2023

Fantasma



Definição do conceito: Concede um grande bônus de velocidade de movimento para o campeão por um determinado período de tempo. ^(por)

Termos relacionados

UP Ghost
TG Feitiço de invocador
TR Barreira
Bola de neve
Bônus de velocidade de movimento
Clareza
Curar
Exaustão
Flash
Golpear
Incendiar
Purificar
Teleporte

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 08/08/2023

Feitiçaria



Definição do conceito: Runa focada em "aceleração de habilidade" e "dano mágico". (por)

Termos relacionados

UP Runa de mago
TG Runa
TR Determinação
Dominação
Mago
Inspiração
Precisão

Criado em: 04/08/2023

Atualizado em: 08/08/2023

Feitiço de invocador



Definição do conceito: Ajuda o campeão com efeitos positivos ou aplica controle de grupo nos campeões inimigos. (por)

Termos relacionados

UP Spell summer
Spell
TG Preparação
TE Barreira
Bola de neve
Clareza
Curar
Exaustão
Fantasma
Flash
Golpear
Incendiar
Purificar
Teleporte
TR Runa
Seleção de campeão
Silêncio
Efeito
Tempo de recarga

Criado em: 04/08/2023

Atualizado em: 04/09/2023

Ferro



Definição do conceito: Ranque mais baixo do jogo. (por)

Termos relacionados

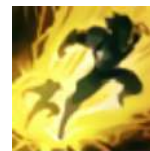
TG Ranque
TR Bronze
Desafiante
Diamante
Grão mestre
Mestre
Ouro
Platina
Prata

Criado em: 04/08/2023

Atualizado em: 08/08/2023

Flash

Definição do conceito: Permite o campeão saltar instantaneamente uma certa distância. O feitiço de invocador mais utilizado. (por)



Termos relacionados

TG Feitiço de invocador
TR Barreira
Bola de neve
Clareza
Curar
Exaustão
Fantasma
Golpear
Incendiar
Purificar
Teleporte

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 08/08/2023

Fonte

Definição do conceito: Área da base onde os campeões sujam, restauram vida e podem acessar a loja. (por)



Termos relacionados

TG Elemento de partida
TR Ataque básico
Base
Build
Campeão
Cura
Efeito
Habilidade
Loja
Minion
Rota
Status
Tempo de recarga
Tipo de dano

Criado em: 04/09/2023

Função



Definição do conceito: Define o que cada campeão vai fazer dentro da partida. ^(por)

Termos relacionados

UP Classe
TG Elemento pré-partida
TE Assassino
Caçador
Lutador
Mago
Suporte
Tanque
Atirador
TR Mapa
Modo de jogo
PDL
Preparação
Ranque
Runa
Campeão
Rota

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 10/08/2023

Golpear



Definição do conceito: Causa uma grande quantidade de dano em monstros da selva. ^(por)

Termos relacionados

UP Smite
TG Feitiço de invocador
TR Barreira
Bola de neve
Clareza
Curar
Exaustão
Fantasma
Flash
Incendiar
Monstro da selva
Purificar
Teleporte
Caçador

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 08/08/2023

Grão mestre



Definição do conceito: Ranque de alto nível. ^(por)

Termos relacionados

TG Ranque
TR Bronze
Desafiante
Diamante
Ferro
Mestre
Ouro
Platina
Prata

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 08/08/2023

Grompe



Definição do conceito: Monstro da selva comum. Também é conhecido como "sapo" devido à sua aparência. ^(por)

Termos relacionados

UP Sapo
TG Monstro da selva
TR Acuâmina
Aronguejo
Azul
Barão
Campo da selva
Dragão
Krugues
Lobo
Vermelho

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 08/09/2023

Habilidade



Definição do conceito: Poderes especiais utilizados por campeões. Cada campeão possui 5 habilidades únicas e exclusivas. ^(por)

Termos relacionados

UP Skill
TG Elemento de partida
TE Habilidade e
Habilidade passiva
Habilidade q
Ult
Habilidade w
TR Aceleração de habilidade
Base
Build
Campeão
Efeito
Energia
Fonte
Inibidor
Mana
Minion
Nexus
Nível
Poder de habilidade
Silêncio
Status
Torre
Ataque básico
Loja
Rota
Tempo de recarga
Tipo de dano

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 08/09/2023

Habilidade e



Definição do conceito: Habilidade que pode ser conjurada ao pressionar a tecla E. ^(por)

Termos relacionados

TG Habilidade
TR Habilidade passiva
Habilidade q
Habilidade w
Ult

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 08/09/2023

Habilidade passiva



Definição do conceito: Habilidade do campeão que sempre está em execução. Normalmente é um complemento das demais habilidades. ^(por)

Termos relacionados

TG Habilidade
TR Habilidade e
Habilidade q
Habilidade w
Ult

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 08/09/2023

Habilidade q



Definição do conceito: Habilidade que pode ser conjurada ao pressionar a tecla Q. ^(por)

Termos relacionados

TG Habilidade
TR Habilidade e
Habilidade passiva
Habilidade w
Ult

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 08/09/2023

Habilidade w



Definição do conceito: Habilidade que pode ser conjurada ao pressionar a tecla W. ^(por)

Termos relacionados

TG Habilidade
TR Habilidade e
Habilidade q
Ult
Habilidade passiva

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 08/09/2023

Howling abyss



Definição do conceito: Mapa de rota única exclusivo no modo de jogo ARAM. ^(por)

Termos relacionados

TG Mapa
TR ARAM
Summoner's rift

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 09/08/2023

Incendiar



Definição do conceito: Causa dano verdadeiro por segundo em um campeão inimigo. ^(por)

Termos relacionados

UP Ignite
TG Feitiço de invocador
TR Barreira
Bola de neve
Clareza
Corta cura
Curar
Dano verdadeiro
Exaustão
Fantasma
Flash
Teleporte
Golpear
Purificar

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 01/09/2023

Inibidor



Definição do conceito: Cristal posicionado em cada entrada da base. destruí-lo fará surgir minions mais poderosos. ^(por)

Termos relacionados

TG Elemento de partida
TR Nexus
Torre
Ataque básico
Base
Build
Campeão
Efeito
Habilidade
Loja
Minion
Rota
Status
Summoner's rift
Tempo de recarga
Tipo de dano

Criado em: 08/09/2023

Iniciante



Definição do conceito: Nível fácil do modo contra bot. ^(por)

Termos relacionados

UP Nível fácil
TG Contra bot
TR Intermediário

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 10/08/2023

Inspiração



Definição do conceito: Runa focada em utilidade e redução de tempo de recarga. ^(por)

Termos relacionados

UP Runa de suporte
TG Runa
TR Determinação
Dominação
Feitiçaria
Suporte
Precisão

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 09/08/2023

Intermediário



Definição do conceito: Nível médio do modo contra bot. ^(por)

Termos relacionados

UP Nível médio
TG Contra bot
TR Iniciante

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 10/08/2023

Item



Definição do conceito: Objetos comprados na loja que melhoram os status do campeão e lhe concede efeitos. ^(por)

Termos relacionados

TG Loja
TE Item inicial
Item lendário
Item mítico
Item épico
Item básico
TR Base
Build
Utilitário
Efeito
Loja
Status

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 04/09/2023

Item básico

Definição do conceito: Item menor que aumenta um pouco de status. ^(por)

Termos relacionados

TG Item
TR Item épico
Item inicial
Item lendário
Item mítico

Criado em: 31/08/2023

Item épico

Definição do conceito: Item intermediário. Normalmente possui substatus e é formado por itens básicos. ^(por)

Termos relacionados

TG Item
TR Item básico
Item inicial
Item lendário
Item mítico

Criado em: 31/08/2023

Item inicial

Definição do conceito: Item completo para início de partida. É barato e não pode ser usado para fazer outro item. ^(por)

Termos relacionados

TG Item
TR Item básico
Item épico
Item mítico
Item lendário

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 31/08/2023

Item lendário

Definição do conceito: Item completo, formado por itens épicos. ^(por)

Termos relacionados

TG Item
TR Item básico
Item épico
Item inicial
Item mítico

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 31/08/2023

Item mítico

Definição do conceito: Item de qualidade superior. Oferece status baseado na quantidade de itens lendários que o campeão possui. (por)

Termos relacionados

TG Item
TR Item básico
Item épico
Item inicial
Item lendário

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 31/08/2023

Jogado no ar

Definição do conceito: Controle de grupo que levanta o campeão no ar, impedindo qualquer movimento, ataque básico ou habilidade. (por)



Termos relacionados

TG Controle de grupo
TR Aterrorizar
Enraizar
Atordoar
Puxar
Supressão

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 09/08/2023

Krugues

Definição do conceito: Monstro da selva que tem aparência de rocha. Ao derrotar, se divide em Krugues menores. (por)



Termos relacionados

UP Pedras
TG Monstro da selva
TR Acuâmina
Aronguejo
Azul
Barão
Campo da selva
Dragão
Grompe
Lobo
Vermelho

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 09/08/2023

League of legends

Definição do conceito: Jogo eletrônico classificado como MOBA onde vários jogadores dentro de um determinado mapa lutam entre si para conquistar objetivos dentro do jogo. O principal deles é destruir a base do time adversário. (por)



Termos relacionados

UP LoL
TE Elemento de partida
Elemento pré-partida

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 10/08/2023

Lentidão



Definição do conceito: Efeito negativo que reduz a velocidade de movimento do campeão. ^(por)

Termos relacionados

UP Slow
TG Efeito negativo
TR Exaustão
Silêncio
Bônus de velocidade de movimento
Cegueira
Corta cura
Velocidade de movimento

Criado em: 01/09/2023

Letalidade



Definição do conceito: Ignora um valor inteiro e real da armadura do campeão inimigo. ^(por)

Termos relacionados

TG Status
TR Aceleração de habilidade
Acerto crítico
Armadura
Dano crítico
Dano de ataque
Energia
Mana
Nível
Penetração de armadura
Penetração mágica
Poder de habilidade
Resistência mágica
Velocidade de ataque
Velocidade de movimento
Vida

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 09/08/2023

Lobo



Definição do conceito: Monstro da selva que se assemelha a um lobo. É formado por uma alcateia de 3. ^(por)

Termos relacionados

UP Trevoguari
TG Monstro da selva
TR Acuâmina
Aronguejo
Azul
Barão
Campo da selva
Dragão
Grompe
Krugues
Vermelho

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 09/08/2023

Loja



Definição do conceito: Oferece itens e utilitários para venda dentro da partida. ^(por)

Termos relacionados

TG Elemento de partida
TE Item
Utilitário
TR Build
Efeito
Fonte
Habilidade
Inibidor
Item
Minion
Nexus
Rota
Status
Tempo de recarga
Tipo de dano
Torre
Ataque básico
Campeão

Criado em: 08/08/2023 Atualizado em: 08/09/2023

Lutador



Definição do conceito: Função que luta corpo a corpo e normalmente fica na rota "topo". ^(por)

Termos relacionados

TG Função
TR Assassino
Atirador
Caçador
Mago
Suporte
Tanque
Topo

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 08/08/2023

Mago



Definição do conceito: Função focada em causar dano mágico através de duas habilidades. Normalmente vai na rota meio. ^(por)

Termos relacionados

TG Função
TR Assassino
Atirador
Caçador
Dano mágico
Lutador
Meio
Poder de habilidade
Feitiçaria
Suporte
Tanque

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 09/09/2023

Mana



Definição do conceito: Elemento necessário para utilizar a maior parte das habilidades. ^(por)

Termos relacionados

TG Status
TR Aceleração de habilidade
Acerto crítico
Armadura
Azul
Clareza
Dano crítico
Dano de ataque
Energia
Letalidade
Habilidade
Nível
Penetração de armadura
Penetração mágica
Poção
Poder de habilidade
Resistência mágica
Velocidade de ataque
Velocidade de movimento
Vida

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 09/08/2023

Mapa



Definição do conceito: Ambiente onde acontecem as partidas. A escolha do mapa depende do modo de jogo que se deseja jogar. ^(por)

Termos relacionados

TG Elemento pré-partida
TE Howling abyss
Summoner's rift
TR Função
Modo de jogo
PDL
Preparação
Ranque

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 11/08/2023

Meio



Definição do conceito: Rota que fica no meio do mapa Summoner's Rift. ^(por)

Termos relacionados

UP Mid
TG Rota
TR Rota inferior
Assassino
Mago
Selva
Topo

Criado em: 09/08/2023

Mestre



Definição do conceito: 3º maior ranque do jogo. ^(por)

Termos relacionados

TG Ranque
TR Bronze
Desafiante
Diamante
Ferro
Grão mestre
Ouro
Platina
Prata

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 10/08/2023

Minion



Definição do conceito: Grupo de pequenos guerreiros que seguem as rotas para defendê-la e ajudar a destruir a torre inimiga. ^(por)

Termos relacionados

UP Creep
Tropa
TG Elemento de partida
TR Fonte
Inibidor
Nexus
Torre
Ataque básico
Base
Campeão
Efeito
Habilidade
Loja
Rota
Tempo de recarga
Tipo de dano

Criado em: 04/09/2023 Atualizado em: 08/09/2023

Modo de jogo



Definição do conceito: Define o tipo de partida que se deseja jogar. ^(por)

Termos relacionados

UP Modo
TG Elemento pré-partida
TE ARAM
Contra bot
Normal game
Partida ranqueada.
TR Mapa
Função
PDL
Preparação
Ranque

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 09/08/2023

Monstro da selva



Definição do conceito: Monstros que ficam em campos específicos da selva. Derrota-los concede efeitos. ^(por)

Termos relacionados

UP Monstro
 Monstro da jungle
 Monstro neutro
TG Selva
TE Acuâmina
 Aronguejo
 Azul
 Barão
 Dragão
 Grompe
 Krugues
 Lobo
 Vermelho
TR Covil
 Rio
 Campo da selva
 Golpear

Criado em: 08/08/2023

Atualizado em: 04/09/2023

Nexus



Definição do conceito: Núcleo principal da base de cada equipe. O principal objetivo do jogo é destruir o Nexus da equipe adversária. ^(por)

Termos relacionados

TG Elemento de partida
TR Torre
 Ataque básico
 Base
 Build
 Campeão
 Efeito
 Habilidade
 Inibidor
 Loja
 Minion
 Rota
 Status
 Summoner's rift
 Tempo de recarga
 Tipo de dano

Criado em: 08/09/2023

Nível



Definição do conceito: Indica o estado do campeão na partida, vai de 1 a 18. Quanto maior o nível, mais forte são suas habilidades. ^(por)

Termos relacionados

UP Level
TG Status
TR Aceleração de habilidade
Acerto crítico
Armadura
Dano crítico
Dano de ataque
Energia
Letalidade
Mana
Habilidade
Penetração de armadura
Penetração mágica
Poder de habilidade
Resistência mágica
Velocidade de ataque
Velocidade de movimento
Vida

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 10/08/2023

Normal game



Definição do conceito: Modo de jogo comum, não competitivo. ^(por)

Termos relacionados

UP Normal PVP
TG Modo de jogo
TE Escolha às cegas
Partida gerenciada
TR ARAM
Contra bot
Partida ranqueada.
Summoner's rift

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 09/08/2023

Ouro



Definição do conceito: Ranque intermediário do jogo. A maior parte dos jogadores estão ou almejam este ranque. ^(por)

Termos relacionados

UP Gold
TG Ranque
TR Bronze
Desafiante
Diamante
Ferro
Grão mestre
Mestre
Platina
Prata

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 10/08/2023

Partida gerenciada



Definição do conceito: Normal game onde os jogadores podem escolher a função antes de iniciar a partida. ^(por)

Termos relacionados

TG Normal game
TR Escolha às cegas

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 10/08/2023

Partida ranqueada.



Definição do conceito: Modo de jogo competitivo onde os jogadores são classificados através de ranque. ^(por)

Termos relacionados

UP Solo queue
TG Modo de jogo
TR ARAM
Contra bot
Normal game
PDL
Ranque
Summoner's rift

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 10/08/2023

PDL

Nota de escopo / nota de aplicação: Significa "pontos de liga". Está diretamente ligado ao ranque, e varia de 0 a 100, ao chegar em 100 PDL o jogador participa de uma melhor de 3 para subir de ranque. ^(por)

Definição do conceito: Elemento que pode ser obtido ao vencer partidas ranqueadas e define se o jogador vai subir de ranque ou ser rebaixado. ^(por)

Termos relacionados

UP Ponto de ranque
TG Elemento pré-partida
TR Mapa
Modo de jogo
Ranque
Função
Partida ranqueada.
Preparação

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 07/08/2023

Penetração de armadura



Definição do conceito: Ignora um valor em porcentagem da armadura do campeão inimigo. ^(por)

Termos relacionados

TG Status
TR Aceleração de habilidade
Acerto crítico
Armadura
Dano crítico
Dano de ataque
Energia
Letalidade
Mana
Nível
Penetração mágica
Poder de habilidade
Resistência mágica
Velocidade de ataque
Velocidade de movimento
Vida

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 09/08/2023

Penetração mágica



Definição do conceito: Ignora um valor em porcentagem da "resistência mágica" do campeão inimigo. ^(por)

Termos relacionados

TG Status
TR Aceleração de habilidade
Acerto crítico
Armadura
Dano crítico
Dano de ataque
Dano mágico
Energia
Letalidade
Mana
Nível
Penetração de armadura
Poder de habilidade
Resistência mágica
Velocidade de ataque
Velocidade de movimento
Vida

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 10/08/2023

Platina



Definição do conceito: Ranque acima da média. ^(por)

Termos relacionados

TG Ranque
TR Bronze
Desafiante
Diamante
Ferro
Grão mestre
Mestre
Ouro
Prata

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 10/08/2023

Poção



Definição do conceito: Restaura uma determinada quantia de vida e/ou mana por segundo. ^(por)

Termos relacionados

TG Utilitário
TR Cura
Mana
Sentinela
Vida

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 10/08/2023

Poder de habilidade



Definição do conceito: Status que aumenta o "dano mágico" causado pelo campeão, normalmente através de suas habilidades. ^(por)

Termos relacionados

UP Poder mágico
AP
TG Status
TR Aceleração de habilidade
Acerto crítico
Armadura
Dano crítico
Dano de ataque
Dano mágico
Dragão infernal
Energia
Letalidade
Mana
Nível
Penetração de armadura
Penetração mágica
Habilidade
Mago
Resistência mágica
Velocidade de ataque
Velocidade de movimento
Vida

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 01/09/2023

Prata



Definição do conceito: Ranque de nível baixo. ^(por)

Termos relacionados

TG Ranque
TR Bronze
Desafiante
Diamante
Ferro
Grão mestre
Mestre
Ouro
Platina

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 10/08/2023

Precisão



Definição do conceito: Runa focada em aumento de "velocidade de ataque". Normalmente utilizada por atirador. ^(por)

Termos relacionados

UP Runa de atirador
Runa de adc
TG Runa
TR Atirador
Determinação
Dominação
Feitiçaria
Inspiração
Velocidade de ataque

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 10/08/2023

Preparação



Definição do conceito: Permite a escolha da runa e feitiço de inovador. ^(por)

Termos relacionados

TG Elemento pré-partida
TE Feitiço de invocador
Runa
Seleção de campeão
TR Mapa
Modo de jogo
PDL
Ranque
Função

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 10/08/2023

Purificar



Definição do conceito: Retira qualquer efeito de controle de grupo no campeão. ^(por)

Termos relacionados

UP Purificação
TG Feitiço de invocador
TR Barreira
Bola de neve
Clareza
Curar
Exaustão
Fantasma
Flash
Incendiar
Teleporte
Controle de grupo
Golpear

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 10/08/2023

Puxar



Definição do conceito: Controle de grupo que desloca o campeão inimigo até a posição atual do campeão que fez o uso. ^(por)

Termos relacionados

UP Grab
TG Controle de grupo
TR Aterrorizar
Atordoar
Enraizar
Jogado no ar
Supressão

Criado em: 04/08/2023

Atualizado em: 15/08/2023

Ranque



Definição do conceito: Elemento que dá aos jogadores uma classificação de acordo com seu nível de jogabilidade, permitindo que durante as partidas ranqueadas, eles joguem contra outros jogadores de nível semelhante. ^(por)

Termos relacionados

UP Tier
Rank
Elo
TG Elemento pré-partida
TE Desafiante
Diamante
Ferro
Grão mestre
Mestre
Ouro
Platina
Prata
Bronze
TR Mapa
Modo de jogo
Função
Partida ranqueada.
PDL
Preparação

Criado em: 04/08/2023

Atualizado em: 10/08/2023

Resistência mágica



Definição do conceito: Reduz o dano mágico sofrido. ^(por)

Termos relacionados

UP Defesa mágica
TG Status
TR Aceleração de habilidade
Armadura
Dano crítico
Dano de ataque
Dano mágico
Dragão da montanha
Energia
Letalidade
Mana
Nível
Penetração de armadura
Penetração mágica
Poder de habilidade
Tanque
Vida

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 10/08/2023

Rio



Definição do conceito: Parte do mapa que cruza na vertical. Divide os dois lados do mapa. ^(por)

Termos relacionados

TG Selva
TR Aronguejo
Campo da selva
Covil
Monstro da selva
Summoner's rift

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 10/08/2023

Rota



Definição do conceito: Caminhos específicos existentes no mapa summoner's rift. ^(por)

Termos relacionados

UP Lane
TG Elemento de partida
TE Rota inferior
Topo
Selva
Meio
TR Base
Build
Efeito
Fonte
Função
Habilidade
Inibidor
Minion
Nexus
Status
Torre
Ataque básico
Campeão
Loja
Summoner's rift
Tempo de recarga
Tipo de dano

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 08/09/2023

Rota inferior



Definição do conceito: Rota da parte de baixo do mapa. Onde vai o atirador e suporte. ^(por)

Termos relacionados

UP Bot
TG Rota
TR Atirador
Dragão
Meio
Selva
Suporte
Topo

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 10/08/2023

Runa



Definição do conceito: Dão aos campeões novos efeitos e características específicas. ^(por)

Termos relacionados

TG Preparação
TE Determinação
Feitiçaria
Inspiração
Precisão
Dominação
TR Feitiço de invocador
Função
Seleção de campeão

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 10/08/2023

Seleção de campeão



Definição do conceito: Momento onde cada jogador seleciona o campeão que se deseja jogar. ^(por)

Termos relacionados

UP Escolha de campeão
TG Preparação
TR Campeão
Runa
Feitiço de invocador

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 10/08/2023

Selva



Definição do conceito: Rota que fica entre outras rotas. ^(por)

Termos relacionados

UP Rota da selva
Jungle
TG Rota
TE Rio
Covil
Monstro da selva
Campo da selva
TR Meio
Rota inferior
Caçador
Topo

Criado em: 08/08/2023 Atualizado em: 10/08/2023

Sentinela



Definição do conceito: Utilitário que pode ser posicionado em uma determinada parte do mapa, revelando campeões inimigos em uma pequena área. O suporte tem uma prioridade adicional com este utilitário. ^(por)

Termos relacionados

UP Ward
TG Utilitário
TR Aronguejo
Poção
Suporte

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 10/08/2023

Silêncio



Definição do conceito: Efeito negativo que impede que os campeões utilizem habilidades e feitiço de invocador ^(por)

Termos relacionados

UP Silence
TG Efeito negativo
TR Cegueira
Corta cura
Feitiço de invocador
Habilidade
Lentidão

Criado em: 01/09/2023

Status



Definição do conceito: Valores de atributos do campeão. ^(por)

Termos relacionados

TG Elemento de partida
TE Aceleração de habilidade
Acerto crítico
Armadura
Dano crítico
Dano de ataque
Energia
Letalidade
Mana
Nível
Penetração de armadura
Penetração mágica
Poder de habilidade
Resistência mágica
Velocidade de ataque
Velocidade de movimento
Vida
TR Base
Campeão
Fonte
Inibidor
Item
Nexus
Torre
Ataque básico
Build
Efeito
Habilidade
Loja
Rota
Tempo de recarga
Tipo de dano

Criado em: 04/08/2023

Atualizado em: 08/09/2023

Summoner's rift



Definição do conceito: Principal e maior mapa do League of Legends. Contem rotas específicas e bem definidos. ^(por)

Termos relacionados

TG Mapa
TR Base
Contra bot
Howling abyss
Inibidor
Nexus
Normal game
Partida ranqueada.
Rio
Rota
Torre

Criado em: 04/08/2023

Atualizado em: 08/09/2023

Suporte



Definição do conceito: Função que auxilia o "atirador" na rota inferior. ^(por)

Termos relacionados

UP Sup
TG Função
TR Assassino
Atirador
Caçador
Lutador
Mago
Rota inferior
Sentinela
Tanque
Inspiração

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 15/08/2023

Supressão



Definição do conceito: Atrai o campeão para uma determinada direção, dificultado seu movimento. ^(por)

Termos relacionados

TG Controle de grupo
TR Aterrorizar
Enraizar
Jogado no ar
Atordoar
Puxar

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 10/08/2023

Tanque



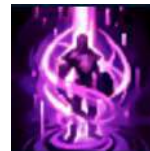
Definição do conceito: Função focada em resistência. Costuma ter bastante vida e ir na rota topo. ^(por)

Termos relacionados

UP Tank
TG Função
TR Assassino
Atirador
Caçador
Determinação
Lutador
Mago
Armadura
Resistência mágica
Suporte
Topo
Vida

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 10/08/2023

Teleporte



Definição do conceito: Permite se teleportar para o lugar selecionado no mapa. ^(por)

Termos relacionados

UP Teletransporte
TG Feitiço de invocador
TR Barreira
Bola de neve
Bônus de velocidade de movimento
Clareza
Curar
Exaustão
Fantasma
Flash
Golpear
Incendiar
Purificar

Criado em: 04/08/2023

Atualizado em: 11/08/2023

Tempo de recarga



Definição do conceito: Tempo que se deve aguardar antes de usar novamente uma habilidade ou um feitiço de invocador. ^(por)

Termos relacionados

UP Cooldown
TG Elemento de partida
TR Aceleração de habilidade
Base
Build
Efeito
Feitiço de invocador
Fonte
Habilidade
Inibidor
Minion
Nexus
Rota
Status
Torre
Ataque básico
Campeão
Loja
Tipo de dano

Criado em: 04/08/2023

Atualizado em: 08/09/2023

Tipo de dano



Definição do conceito: Tipo de dano causado ao campeão. Pode ser dano físico, mágico ou verdadeiro. ^(por)

Termos relacionados

TG Elemento de partida
TE Dano físico
 Dano mágico
 Dano verdadeiro
TR Base
 Build
 Efeito
 Fonte
 Habilidade
 Inibidor
 Minion
 Nexus
 Rota
 Status
 Tempo de recarga
 Torre
 Ataque básico
 Campeão
 Loja

Criado em: 04/08/2023

Atualizado em: 08/09/2023

Topo



Definição do conceito: Rota da parte de cima do mapa. ^(por)

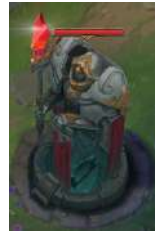
Termos relacionados

UP Rota superior
 Top
TG Rota
TR Lutador
 Meio
 Rota inferior
 Selva
 Tanque

Criado em: 04/08/2023

Atualizado em: 09/08/2023

Torre



Definição do conceito: Estruturas protetoras localizadas nas rotas de cada equipe que disparam ataques e causam dano físico. (por)

Termos relacionados

TG Elemento de partida
TR Ataque básico
Base
Build
Campeão
Efeito
Habilidade
Inibidor
Loja
Minion
Nexus
Rota
Status
Summoner's rift
Tempo de recarga
Tipo de dano

Criado em: 08/09/2023

Ult



Definição do conceito: Habilidade que pode ser conjurada ao pressionar a tecla R. Normalmente esta é a habilidade mais poderosa do campeão. (por)

Termos relacionados

UP Habilidade r
Ultimate
TG Habilidade
TR Habilidade e
Habilidade q
Habilidade passiva
Habilidade w

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 09/09/2023

Utilitário



Definição do conceito: Recurso comprado na loja que pode ser consumido ou utilizado uma vez por unidade comprada. (por)

Termos relacionados

TG Loja
TE Poção
Sentinela
TR Item

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 10/08/2023

Velocidade de ataque



Definição do conceito: Frequência a qual o campeão utiliza o ataque básico. ^(por)

Termos relacionados

UP Attack speed
TG Status
TR Aceleração de habilidade
Acerto crítico
Armadura
Ataque básico
Dano crítico
Dano de ataque
Energia
Letalidade
Mana
Nível
Penetração de armadura
Penetração mágica
Poder de habilidade
Precisão
Velocidade de movimento
Vida

Criado em: 04/08/2023

Atualizado em: 15/08/2023

Velocidade de movimento



Definição do conceito: status que define com que velocidade o campeão se movimenta. ^(por)

Termos relacionados

UP Move speed
TG Status
TR Aceleração de habilidade
Acerto crítico
Armadura
Bônus de velocidade de movimento
Dano crítico
Dano de ataque
Dragão das nuvens
Energia
Lentidão
Letalidade
Mana
Nível
Penetração de armadura
Penetração mágica
Poder de habilidade
Velocidade de ataque
Vida

Criado em: 04/08/2023

Atualizado em: 01/09/2023

Vermelho



Definição do conceito: Monstro da selva que ao abater, concede dano verdadeiro adicional ao atacar inimigos e aplica lentidão. (por)

Termos relacionados

UP Red
TG Monstro da selva
TR Acuâmina
Aronguejo
Azul
Barão
Campo da selva
Dano verdadeiro
Dragão
Grompe
Krugues
Lobo

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 10/08/2023

Vida



Definição do conceito: Status que define a saúde do personagem. Se a vida chegar a 0, o campeão é abatido. (por)

Termos relacionados

TG Status
TR Aceleração de habilidade
Acerto crítico
Cura
Curar
Dano crítico
Dano de ataque
Dragão quimtec
Energia
Letalidade
Mana
Nível
Penetração de armadura
Penetração mágica
Poção
Poder de habilidade
Tanque
Velocidade de ataque
Velocidade de movimento
Armadura
Escudo
Resistência mágica

Criado em: 04/08/2023 Atualizado em: 10/08/2023