

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/267638107>

# Arte conceitual: aplicação prática e ilustrativa em um jogo fictício

Conference Paper · October 2013

CITATIONS

0

READS

449

3 authors, including:



[Alexandre Rossi Paschoal](#)

Federal University of Technology - Paraná/Brazil (UTFPR)

53 PUBLICATIONS 82 CITATIONS

SEE PROFILE

# Arte conceitual: aplicação prática e ilustrativa em um jogo fictício

Wagner Ariei Janelli Tamborin

Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Cornélio Procópio, Brasil

wtamborin@gmail.com

Alexandre Rossi Paschoal

Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Cornélio Procópio, Brasil

paschoal@utfpr.edu.br

## Abstract

*Conceptual art is one of several means available to express a concept of one art. It is very important because help to have a idea about all the elements in the game before the final art. In other words, it is a sketch of the arte before to do it. This article discuss and describes the process of creating a conceptual art for electronic games in three easy steps. Also, it uses a practical example contextualized in a fictitious story to do it. So, we explain about the steps about do the sketches of designs, optimizing them, until the completion of art by through software. We present all stages, with practical examples and illustrations of each process of the development of the conceptual art of a game.*

**Keywords:** draw, art, conceptual art, sketch, technique, design, characters, scenery.

## Resumo

Arte conceitual é a forma pela qual se demonstra o conceito artístico de uma obra antes mesmo de sua concepção final, podendo ser feito de várias formas (e.g. fotografia, vídeos, desenho). Esta é de extrema importância, pois permite uma visualização de como ficará um conceito (e.g. de um personagem, um cenário) de um jogo e quais as mudanças deverão ser feitas até a finalização da arte. Este artigo descreve todos os processos inerentes, e com dicas, da criação de uma arte conceitual aplicado para jogos digitais.

Dividiu-se em três principais etapas, considerando desde os esboços dos desenhos, a sua otimização até a finalização da arte por meio de softwares especializados. Para tanto, apresentado como base um exemplo prático contextualizado em uma história fictícia.

Assim é apresentado e explorado, com exemplos práticos e ilustrações, cada uma das etapas do processo do desenvolvimento da arte conceitual do jogo, podendo ser aplicado para outros exemplos.

**Palavras-chave:** desenho, arte, arte conceitual, esboço, técnica, design, personagens, cenário.

## I. INTRODUÇÃO

### A. O que é arte conceitual?

A arte conceitual é algo fundamental no processo de criação de um jogo [6-7]. Para tanto, deve-se primeiro entender o que é uma arte conceitual. Arte conceitual pode ser entendida como uma arte que considera o caráter mental da criação, acima da aparência e existência final de uma obra. Tal é sua importância que ela demonstra o conceito artístico de uma obra antes mesmo de sua concepção, podendo ser feito de várias formas. Meios pelos quais ela é expressa são diversos, tais como: uso de fotografias, vídeos, mapas, textos, ilustrações e desenhos que representam algo artístico, como filmes jogos, produtos, comerciais e quaisquer outros elementos que precisem de uma divulgação ou que trabalhem com o visual [6-8].

A Figura 1 ilustra uma arte conceitual final de um filme, apresentando, neste caso, alto nível de detalhe dos personagens e percepção de um cenário visível de combate ao fundo. Especificamente para um jogo, pode-se usar a arte conceitual para ilustrar, a partir da predefinição de uma história, a criação de personagens, elementos, cenários, ideias de implementação dos estilos dos gráficos, cores, texturas e técnicas que serão usados no jogo. No caso, pode-se destacar a arte conceitual criada para a franquia do famoso jogo *Assassin's Creed*, do estúdio Ubisoft [9]. Tal exemplo demonstra a grande contribuição e demonstra a importância desta arte para jogos digitais.



Fig. 1. Arte conceitual do filme “Captain America: The Winter Soldier”, retirado de [1]

Neste artigo considera-se a aplicação de arte conceitual por meio de um exemplo prático de modo a apresentar com dicas

o uso e aplicação da arte conceitual. Para tanto, será considerado uma história fictícia criada pelos autores deste artigo, como estudo de caso prático de aplicação.

### B. Mas afinal, para que serve a arte conceitual?

Pode-se perguntar o porquê de tantas artes conceituais de um jogo que nem existe ainda. A resposta é bem simples: as artes conceituais de um jogo servem para mostrar, tanto para os colegas de equipe, quanto para o próprio designer responsável por essa etapa, de como os personagens, cenários e demais elementos poderão ficar após a confirmação do enredo do jogo. Veja por exemplo da excelente arte conceitual do jogo da franquia do famoso jogo *Assassin's Creed*, do estúdio Ubisoft [9], o que demonstra para futuros jogadores o que eles podem esperar desse game.

Assim, tendo esta visão mais “concreta” do que será feito. Deste modo, podem-se discutir novos estilos que facilitam a criação do jogo, e o torna mais atrativo para o público para o qual será apresentado depois de pronto. Ainda, pode-se também discutir qual método convém utilizar para a criação do design final desse jogo. A arte conceitual não precisa ser toda final e trabalhada com diversas cores e otimização para ser apresentada, pode-se apenas esboçar de modo inicial em papel e lápis para apresentar o conceito de uma ideia.

A partir dessas artes pode-se questionar se a ideia apresentada inicial do projeto do jogo convém a ser feita, quais as vantagens e desvantagens de fazê-la, possíveis sugestões e alterações que devem ser feitas, bem como novos esboços e elementos devem ser criados, por exemplo. Com todos esses detalhes à tona, fica fácil tomar decisões sobre o design do jogo, e também facilita mudanças conceituais antes de efetivamente estarem finalizadas. Ainda, permite a discussão sobre a escolha do tipo de gráfico (desenhos 2D ou 3D), o estilo dos desenhos e na finalização da arte (Mais realistas, ou “*cartoonizados*”). Estes últimos itens são fundamentais também, pois irão definir quais as ferramentas necessárias para a criação dos elementos do jogo, como, por exemplo, programas necessários para sua construção.

## II. COMO A IDEIA DO JOGO SURGE?

Primeiro de tudo devemos ter em mente o estilo de jogo que devemos criar. Por exemplo, um RPG (*Role-Playing Game*), um jogo educativo ou de estratégia? Essa definição é muito importante para que se tenha um parâmetro para estabelecer os limites da criação da arte conceitual do nosso jogo. Mas o que seriam esses limites? Exatamente o número de personagens, de níveis, caso tenha, e todos os elementos que podem ser adicionados ou descartados no decorrer do processo de criação do jogo. Por exemplo, se o jogo for um jogo educativo, deve-se pensar no design de quais elementos irão compor a mecânica do jogo, e caso seja um RPG, deve-se pensar em quais os mapas, cenários, personagens, *updates*, itens e magias poderão ser adicionadas ao enredo do jogo. Deste modo, na

maioria das vezes pode-se perceber que a arte conceitual é dependente do trabalho de *game design*. Por essa razão, de modo indireto, necessita desse profissional para contribuir na criação da arte.

Com o estilo do jogo definido, o próximo passo é pensar em um tema. Essa parte é pessoal, cada *game designer* pensa de um estilo diferente, então não se pode falar tão genericamente sobre essa parte. Vamos pegar um exemplo simples do seguinte jogo fictício focado no estilo RPG. Deve-se definir uma história ter uma ideia do jogo que servirá de elemento de criação das etapas da arte conceitual:

“Séculos atrás, numa era muito antiga dos dias atuais, o mundo era dividido por duas forças. Cada força possuía princípios diferentes, o que gerava uma guerra sem fim entre elas e seus respectivos seguidores. Um dos seguidores era o famoso o mago Arzus, o líder da força escura e muito poderoso. Arzus resolve reunir um grande exército para tomar o poderio e controlar o mundo todo sozinho. Deste modo, a guerra contra Monteir, seu irmão e líder da força pura, é iminente. Monteir, conhecido por sua sabedoria, é obrigado a reunir um exército para resistir aos ataques malignos do exército de Arzus. Dentre várias batalhas, mortes, e a perda certa da guerra contra o lado escuro, Monteir se sacrifica em uma magia muito antiga. Esta magia faz seu medalhão mágico se dividir em quatro partes, que se perdem em locais distantes do mundo. Assim, Monteir e seu irmão maligno Arzus desaparecem, e seus respectivos exércitos têm a memória apagada, o que provoca a paz entre as forças. Mas um seguidor de Arzus, por proteção de um artefato que seu próprio mestre lhe deu, não tem a memória apagada, e promete vingança contra a força pura. Muitos anos depois, as histórias sobre as guerras entre o bem e o mal, juntamente com os dois irmãos magos não passam de lendas contadas pra crianças dormirem. Eis que um dia, Jaff, um simples mineiro de um pequeno vilarejo descobre uma gruta na floresta, cujo em meio às pedras, encontra um pedaço do medalhão de Monteir. Ao tocá-lo, uma visão passar diante de seus olhos, e então Monteir aparece para ele, explicando que o medalhão lhe dará o poder de um dos elementos da Terra, que o ajudará a encontrar os outros restos do medalhão, e assim juntá-los para que Monteir possa retornar, e impedir que seu irmão Arzus volte para tentar dominar o mundo novamente.”

A partir da história inicial, pode-se ter uma base de como se deve criar o jogo, de quantos personagens serão necessários, quais os elementos a serem criados, e até o estilo dos gráficos que irão ser utilizados para os cenários e demais elementos do jogo. É aí que a parte da arte conceitual do jogo entra. É exatamente desta forma que esta arte irá contribuir para materializar a ideia por trás do jogo, sem que este esteja acabado. Em suma, ele representa a arte de um jogo idealizado.

### III. OS PROCESSOS DE CRIAÇÃO DE UMA ARTE CONCEITUAL

Para a criação da arte conceitual, faz-se necessário ter um enredo predefinido do jogo, conforme nosso exemplo na seção anterior já destacado, para que se tenha um ponto de partida para começar a fazer os esboços. Os primeiros rabiscos podem ser feitos à mão mesmo, algo bem simples e sem muitos detalhes. É nesta etapa em que se tem a primeira visão, por exemplo, do personagem principal do jogo, e quais as mudanças que ele deverá passar até que sua arte final seja concluída. A ilustração de um exemplo de desenho do mago é apresentada na Figura 2. Este exemplo ainda será utilizado mais adiante como forma de mostrar uma aplicação prática. Conforme comentado, esta etapa pode ser feito em papel mesmo de modo simples para ilustrar a ideia da arte sobre um personagem do jogo, por exemplo.



Fig. 2. Um simples esboço que ilustra um possível personagem principal da história do jogo fictício, Monteir, citado anteriormente. Para esse esboço foi usado papel sulfite A4 e grafite.

Em seguida, a partir desse esboço inicial, para que esta arte final seja concluída, ela deve passar por pelo menos mais duas etapas: (i) a otimização do esboço; e (ii) a finalização da arte por meio de programas específicos. Para prosseguir com a explicação, será considerado o exemplo do medalhão como modelo central para criação das etapas dos elementos da arte conceitual. Este mesmo exemplo e processos podem ser aplicados para os personagens e os demais elementos contidos no jogo, como os cenários, animais, seres mágicos (caso existam) e outros objetos. A seguir serão detalhadas essas três principais etapas da concepção da arte conceitual.

#### A. Etapa 1- os esboços

A primeira etapa deste processo de criação é o esboço inicial. Além do exemplo do mago já apresentado, a seguir é demonstrado os esboços de como seria o medalhão mágico citado na história fictícia criada para este artigo.

Neste caso, foi feito algo diferente. Pode-se observar que não apenas um modelo foi criado, mas três modelos diferentes (Figuras 3, 4 e 5), o que possibilita ao grupo de

desenvolvimento do jogo escolher entre várias opções, fazer mudanças, escolher quais elementos de cada um ficou melhor e remontar um modelo final. Este esboço foi feito com grafite em papel sulfite A4, e não importa qual o tipo de material foi usado, se é lápis 2H, HB, 2B, canetas, lápis de cor, pincéis, essa parte vai da preferência do responsável pelo desenho.

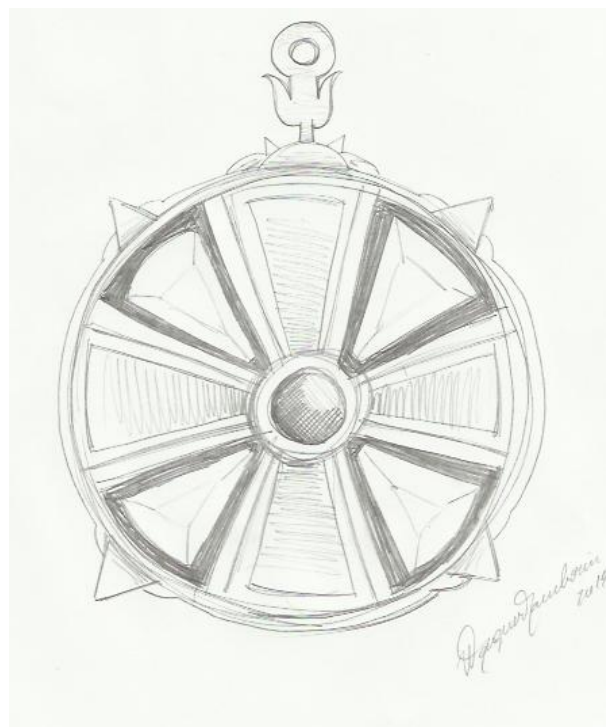


Fig. 3. Primeiro esboço do medalhão.

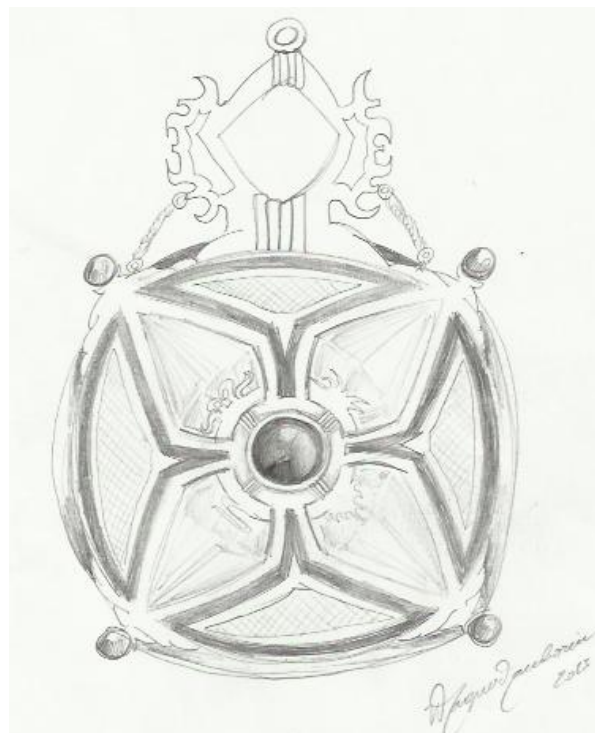


Fig. 4. Segundo esboço do medalhão.





Fig. 5. Terceiro esboço do medalhão.

Além do papel, pode-se também utilizar recursos mais modernos, como mesas digitalizadoras, *tablets*, entre outros. Para a criação de personagens, cenários e outros elementos gráficos, o mesmo esboço deve ser criado antes de passarmos para a segunda etapa do processo de criação de uma arte conceitual.

É interessante notar que para chegar a esta arte tem-se dois caminhos. O primeiro é o talento inerente do artista que cria tais esboços de sua inspiração natural. Outra forma é a partir de ideias existentes, como de uma pesquisa prévia de imagens ou afins para ter um exemplo para começar os esboços. Estas podem ser imagens de referência para inspiração, que podem ajudar o desenhista a criar. Entretanto, apesar de ser óbvio, é importante lembrar que se deve ter o cuidado para que não haja qualquer tipo de plágio. Os esboços podem ter inspirações baseadas em imagens encontradas na pesquisa, mas nunca devem ser cópias de algo já existente. Por exemplo, na figura 6 e 7 observa-se algumas imagens de referência que ajudaram na elaboração dos esboços do medalhão.

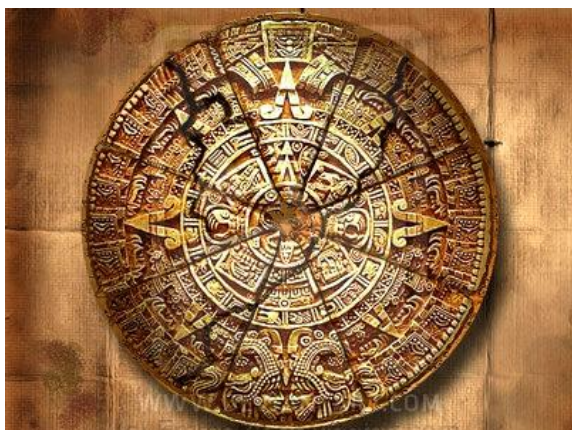


Fig. 6. “Amuleto Maia” retirado de [3]

Os esboços são muito importantes, pois mostram o “esqueleto” inicial do jogo, e é interessante que tais esboços sejam repassados por toda equipe que esteja trabalhando no jogo. Isto permite que opiniões e dicas possam ser consideradas para serem passadas novamente pelo desenhista do grupo. Assim, começa a se construir um jogo cujo design seja totalmente agradável para quem vê e de maior compreensão para quem programa a mecânica do jogo através de tais desenhos.



Fig. 7. “Ligth Magic Medallion”, retirado de [4]

Por fim, mais dois exemplos são apresentados. A Figura 8 apresenta um cenário de um castelo da estória fictícia do jogo deste artigo. Já a Figura 9 apresenta um exemplo, agora de personagem, da arte conceitual do *League of Legends*, demonstrando não somente um exemplo do personagem, mas em várias posições e ângulos. Este exemplo enfatiza que na própria arte conceitual é possível explorar aspectos diferentes de elementos de um jogo.



Fig. 8. Exemplo de esboço de um possível cenário baseado na estória predefinida do jogo, feito em papel sulfite A4 com grafite.

### B. Etapa 2- a otimização dos esboços

A segunda etapa consiste na otimização do esboço final, ou seja, após a análise e estudo de quais dos esboços iniciais será o modelo final, deve-se digitalizar o esboço, para que a etapa de pintura e otimização do mesmo comece. A essa

altura, já se sabe se o elemento será bidimensional ou tridimensional, o que faz com que o designer escolha o *software* adequado para começar a trabalhar no modelo digital do elemento.



Fig. 9. Esboço de um dos personagens do jogo “League of Legends”, retirado de [2]

Por exemplo, se o jogo for tridimensional, é mais viável o profissional trabalhar com um *software* que aborde a modelagem 3D, caso contrário, um *software* editor de imagens ou de ilustração pode ser suficiente para tal propósito. No exemplo a seguir (Figura 10), observa-se o esboço final do medalhão sendo otimizado por um *software* de edição de imagens, em 2D:

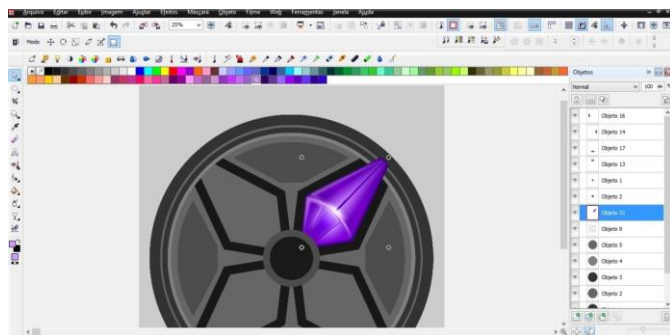


Fig. 10. A base da figura começa a ser criada de uma maneira bem simples e “clean”.

Caso o responsável pelo esboço tenha feito os desenhos em papel, ou de quaisquer maneiras na qual a imagem não esteja diretamente ligada com o computador, para o passo de otimização em *softwares* de edição de imagem, como o Corel® Photo PAINT X5 usado na Figura 10, o esboço deve ser escaneado. Outra forma pode ser por meio de uma foto que deve ser tirada para que se tenha-o como um arquivo de imagem no computador, facilitando o processo de otimização.

A primeira parte da otimização no *software* é a criação da base do elemento. Nesta etapa ainda não se tem a visão da arte

final, pois a base é algo simples e de poucos elementos e cores. Ela definirá as formas, as figuras principais que farão parte do elemento, como mostrado na figura 11 a seguir, a partir do exemplo do esboço do mago, que ilustra a base de criação do possível personagem principal do jogo:



Fig. 11. O começo da otimização dos esboços nos dá a base para que se possa aplicar os demais detalhes na terceira etapa do processo de criação.

Depois de criada a base e as formas principais a serem usadas na arte, é hora da aplicação das cores finais e das texturas, tal parte que é melhor abordada na etapa três do processo de criação de artes conceituais, como pode-se observar na Figura 12:



Fig. 12. A partir daqui as principais características da arte começam a aparecer. As cores e as texturas começam a se definir, gerando o que logo será a arte conceitual finalizada.

No caso do exemplo mostrado nas figuras 11 e 12, percebe-se que a partir da base da figura (Figura 11) foi-se adicionando sombras, e criando mais formas sobrepostas gerando os maiores detalhes, como os olhos. Foram também aplicados elementos que ajudaram a realçar as características do personagem, como a fumaça ao lado de seu rosto (Figura 12), tanto quanto regiões com luz, e a definição do fundo escuro que realça e destaca o personagem, que é mais claro, na imagem. O que será feito ou adicionado na arte conceitual a partir dessa etapa vai depender muito do estilo escolhido. Por exemplo, artes cujos gráficos são mais realistas possuem muito mais detalhes e são bem mais elaboradas do que artes de *cartoons*.

### C. Etapa 3- a finalização da arte

Após a base principal da arte feita na etapa dois, já é possível entrar na terceira etapa do processo, que é a finalização da arte. A partir dessa etapa a arte começa a ser



“refinada”, com detalhes realçados, texturas e cores bem mais definidas, mostrando como ficará o elemento trabalhado (Figura 13), e como ele poderá ser inserido no jogo depois de pronto. Para uma arte conceitual, é viável a criação de uma imagem em alta resolução, para que todos os detalhes da arte sejam vistos e admirados pelos membros da equipe e por demais pessoas que tiverem acesso a ela antes do jogo ser publicado. É a partir dessa arte conceitual que as pessoas poderão criar expectativas sobre o jogo, que irá garantir uma boa aceitação (ou não) antes mesmo de sua distribuição.



Fig. 13. O medalhão começa a receber os detalhes e texturas, como as ferrugens e os reflexos dos diamantes, rumo à finalização.

Nessa terceira etapa, o designer é responsável por explorar todos os detalhes que convém ser mostrados na arte conceitual. Aqui cada detalhe pode fazer a diferença, mostrar quais pontos a mais deve ser explorado na arte, e quais outros pontos devem ser descartados, à medida que o enredo do jogo vá se desenvolvendo e novas ideias surgindo. É importante que o designer utilize de forma inteligente os recursos que o *software* escolhido oferece, para que o resultado final agrade e possa repassar toda a mensagem que lhe foi predefinida a partir do enredo do jogo. A Figura 14 apresenta a arte conceitual do medalhão mágico da história fictícia já finalizada.

Lembrando que na maioria das vezes esta não será a imagem que será adicionada ao jogo diretamente, é apenas uma arte para a representação do conceito do jogo. Ela ainda pode ter mudanças caso precise. A figura 15 representa a arte conceitual do personagem Monteir finalizada junto com o amuleto, demonstrando ambas as artes unidas.

Já na figura 16 é possível observar como a alta resolução da arte conceitual nos permite observar os detalhes do medalhão. Os detalhes das cores, bem como as texturas permitem uma maior definição da imagem do medalhão.



Fig. 14. A imagem final pode ser impressa e exibida ao público alvo por meio de pôsteres, panfletos, ou até mesmo divulgação via mídias digitais.



Fig. 15. Arte conceitual finalizada, mas não significa que não possa sofrer alterações no decorrer do desenvolvimento do jogo.



Fig. 16. Arte conceitual com baixa resolução resulta em um trabalho com uma aparência ruim. Explorar as altas resoluções com três ou cinco mil pixels vão sempre garantir um resultado de qualidade para as artes conceituais.

#### IV. A ARTE CONCEITUAL E A ARTE DO JOGO

Por meio deste artigo pode-se observar que a arte conceitual pode ser tão elaborada e detalhada quanto for à criatividade e conhecimento do design. Ainda, a alta tecnologia e diversos recursos existentes nos dias atuais facilitam criar tais imagens de alta tecnologia de resolução para ser aplicado e utilizado em um jogo. Entretanto, boas idéias também são frutos também de idéias simples, como apresentados no exemplo do mago, que se tomou como ponto de partida um esboço e foi finalizado com uma arte bem definida de alta resolução, da mesma forma que o medalhão.

A arte conceitual apenas mostra a ideia do jogo de uma forma empolgante, e algumas décadas atrás essa era a forma de vender um jogo, principalmente nos primeiros jogos, onde a limitação de criação da arte de um jogo não passava de alguns *bits*, vide exemplo da Figura 17 e 18.

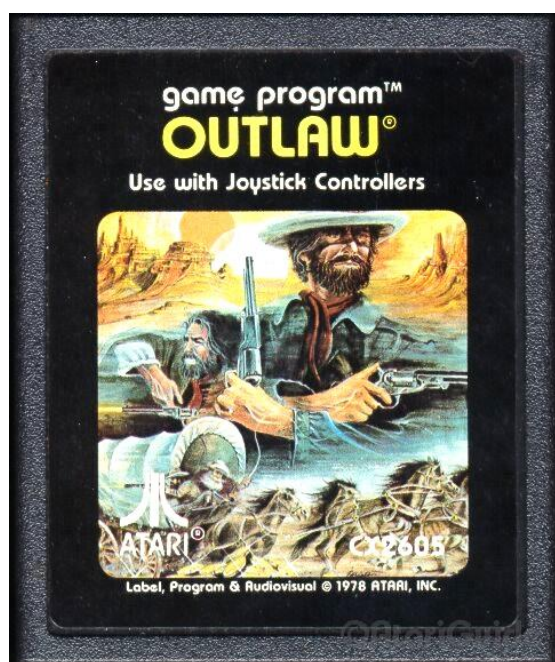


Fig. 17. Capa do jogo “Outlaw”, produzido para a plataforma Atari em 1978, retirado de [5]

Com o tempo e o avanço de tecnologias e capacidade dos computadores, hoje já existem jogos tão realistas quanto o que enxergamos no dia a dia. Atualmente não se tem quase limitações para a criação e elaboração dos *designs* dos jogos eletrônicos por meio das mais diversas e avançadas tecnologias.

#### V. CONSIDERAÇÕES FINAIS

É interessante que se tenha diversas artes conceituais de um jogo para dar uma noção dos elementos que compõem um jogo. Como exemplo pode pegar o caso do medalhão utilizado neste artigo para os personagens, visto como exemplo o personagem Monteir, cenários, e de todo o resto da parte visual. Assim é

melhor para estudar as possibilidades, debater e ver diferentes opiniões, facilitando o trabalho e garantindo que o resultado do jogo agrade a todos. Não apenas imagens estáticas, mas também animações, modelagens em 3D, outros estilos de divulgação de imagens como pôsteres e panfletos, também são uma ótima forma de representação de uma imagem do jogo. Isso vai da criatividade dos desenvolvedores, e pode definir tanto quanto o jogo ser bom ou ruim, a aceitação e aprovação do público que o obterá após a sua finalização e distribuição.



Fig. 18. Interface do jogo “Outlaw”, apenas algumas cores e formas geométricas que representam os personagens e demais elementos do jogo, retirado de [5].

#### AGRADECIMENTOS

Os autores deste artigo agradecem a Universidade Tecnológica Federal do Paraná – Câmpus Cornélio Procopio por todo o apoio e suporte para que este trabalho fosse possível.

#### REFERÊNCIAS

- [1] “Capitão América: O Retorno do Primeiro Vingador”. Disponível em: <<http://omelete.uol.com.br/capitao-america-2-o-retorno-do-primeiro-vingador/>> [Acessado em: 16 de Julho de 2013].
- [2] “Gargoyle”. Disponível em: <<http://forum.legendbr.com/topic/322-arte-conceitual-league-of-legends-por-soul71-el-pagano/>> [Acessado em 17 de Julho de 2013].
- [3] “Amuleto Maia”. Disponível em: <<http://www.etimologista.com/2012/11/o-que-e-amuleto.html>> [Acessado em 16 de Julho de 2013].
- [4] “Light Magic Medallion”. Disponível em: <<http://www.girlsofwar.com.br/review-castlevania-lords-of-shadow/>> [Acessado em: 16 de Julho de 2013].
- [5] The House of Blogs- “Outlaw (Atari) – 1978 –Atari 2600.” Disponível em: <[http://www.thob.org/articulo/outlaw\\_atari\\_1978\\_atari\\_2600-622904.html](http://www.thob.org/articulo/outlaw_atari_1978_atari_2600-622904.html)> [Acessado em 12 de julho de 2013].
- [6] Enciclopédia Itaú Cultural- “Artes Visuais. Arte Conceitual.” Disponível em: <[http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia\\_ic/index.cfm?fuseaction=termos\\_texto&cd\\_verbete=3187](http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia_ic/index.cfm?fuseaction=termos_texto&cd_verbete=3187)> [Acessado em 12 de julho de 2013].



[7] REBOUÇAS, Fernando. "Arte conceitual." Disponível em: <<http://www.infoescola.com/artes/arte-conceitual>> [Acessado em 19 de maio de 2013].

[8] Annateresa Fabris. "Arte conceitual e fotografia: um percurso crítico-historiográfico". Revista do Instituto de História da universidade Federal de Uberlândia. Disponível em: <<http://www.seer.ufu.br/index.php/artcultura/article/view/1494/2749>> [Acessado em 10 de julho de 2013].

[9] Ubisoft. "Assassin's Creed III Liberation". Disponível em: <<http://theconceptartblog.com/2013/05/24/concept-arts-do-game-assassins-creed-iii-liberation/>> [Acessado em 10 de julho de 2013].