

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

PUC-SP

Guilherme Sousa Vieira

Heurísticas do Design em Jogos Digitais: O caso
League of Legends

MESTRADO EM TECNOLOGIAS DA INTELIGÊNCIA E DESIGN DIGITAL

São Paulo

2018

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

PUC-SP

Guilherme Sousa Vieira

Heurísticas do Design em Jogos Digitais: O caso League of Legends

MESTRADO EM TECNOLOGIAS DA INTELIGÊNCIA E DESIGN DIGITAL

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de Mestre em Tecnologias da Inteligência em Design Digital sob a orientação do Prof. Dr. Luís Carlos Petry.

São Paulo

2018

Banca Examinadora:

Agradecimentos

Em especial esta dissertação teve o suporte da CAPES / PROSUC - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior / Programa de Suporte à Pós-Graduação de Instituições Comunitárias de Ensino Superior – mediante concessão de bolsa de mestrado na modalidade I; objeto do processo nº 88887.149809/2017-00, o que permitiu a realização do curso de mestrado e a conclusão da dissertação, que consolida a pesquisa realizada durante o curso.

Agradeço ao Prof. Dr. Luís Carlos Petry, por mais razões do que posso contar, algumas delas sendo: pela sua orientação nesta pesquisa, por sempre incentivar meu potencial, por me acolher nos momentos que precisei de ajuda e por ir além da função de orientador sendo tanto um mestre quanto um grande amigo.

Agradeço na mesma magnitude meus pais, António Carlos e Valéria pelo seu infinito apoio e perseverança na forma de uma quantidade enorme de carinho, puxões de orelha, de uma eterna preocupação com meu trabalho e com meu desenvolvimento pessoal.

Agradeço todos os meus grandes amigos que dividiram comigo o universo do jogo *League of Legends*. Por todas as partidas em que nos tornamos *irmãos-em-armas* nesse ambiente virtual de combate e fantasias, enfrentando incontáveis oponentes, e, às vezes, até a nós mesmos. Nada mais justo que invocar os apelidos escolhidos por cada um deles para representarem-se no mundo do jogo: Hognus, vimarques, DreyFuss, Nubidebulhador, BacoNtroL, CNB BlueFox, 9th Blank, Figanform, NazgulRRR, OneCoolGuy, Taurer, warpeace, flyy, fatori, Nadari, Morcaise, Jenny Lewis, Ravachol e um agradecimento em especial ao meu querido Ronald Golias, que é o melhor de nós em separar aqueles momentos de nervosismo que podem ocorrer em nossas partidas, momentos em que um amigo acaba por machucar o outro, Ronald é aquele o que tem o coração grande o suficiente para deixar esses momentos para trás, levando em primeiro lugar a amizade.

Agradeço aos meus colegas do NuPHG, pelas conversas e reuniões que, tenho certeza, enriqueceram em muito esse trabalho, em especial ao Nilson que até dividiu uma casa comigo e ao Saulo que compartilhou mais de uma vez suas maravilhosas experiências.

Agradeço a Carol pelo amor e paciência com o fazer dessa dissertação.

As minhas gatas, Lili e Mimi, pelo suporte felino.

A todos que me apoiaram, meus sinceros agradecimentos.

Resumo

A presente dissertação de mestrado teve como seu objetivo uma pesquisa sobre o jogo *League of Legends*, explorando suas filosofias de design para identificar e discutir dentro do tema heurísticas no design de games, utilizando-se como base a avaliação heurística do *Retrabalhamento* de uma de suas personagens, o *Campeão Xerath*. Partimos por uma dissecação do jogo *LoL*, como ocorre seu surgimento, como era em sua forma inicial, como se coloca a filosofia de trabalho de seu estúdio desenvolvedor e depois partimos para a descrição do jogo em seus aspectos técnicos e lúdicos. Em sequência nos aprofundamos na discussão sobre heurísticas, identidade & estética nos jogos digitais, onde desenvolvemos em cima de autores pesquisados, principalmente os textos de Brenda Laurel, Sherry Turkle e James Paul Gee adquirindo uma base para a avaliação heurística da personagem. Em seguida nos dedicamos a contextualização da personagem que veio ser avaliada, o *Campeão Xerath*, o seu nascimento, o seu envolvimento com o autor e seu estado antes e após o seu *Retrabalhamento*. Em sua parte final, essa pesquisa retoma os pontos discutidos e aplica a avaliação heurística nas mudanças que ocorreram na personagem, após isso, se inicia o processo de extrapolação do trabalho e considerações finais.

Palavras-chave: design, games, League of Legends, heurística, personagem.

Abstract

The present master's thesis had as its objective a research on the League of Legends game, exploring its design philosophies to identify and discuss within the heuristic theme in game design, using as base the heuristic evaluation of the reworking of one of its characters, the champion *Xerath*. We start by dissolving the game *LoL*, how it occurs, how it was in its initial form, how to put the philosophy of work of its developer studio and then we go to the description of the game in its technical and playful aspects. In the sequel we delve into the discussion of heuristics, identity & aesthetics in digital games, where we have developed on top of researched authors, especially the texts of Brenda Laurel, Sherry Turkle and James Paul Gee acquiring a basis for the heuristic evaluation of the character. Next, we focus on the contextualization of the character who came to be evaluated, the champion *Xerath*, his birth, his involvement with the author and his status before and after the reworking. In its final part, this research retakes the discussed points and applies the heuristic evaluation in the changes that occurred in the character, after that, the process of extrapolation of the work begins and final considerations.

Key-words: design, games, League of Legends, heuristics, character.

Sumário

Agradecimentos	7
Resumo	9
Abstract.....	11
Introdução.....	15
Cap I: <i>LoL</i> : Um caminho de sucesso nos games	21
1.1: Como e quando surgiu a ideia do jogo.....	22
1.2: As primeiras versões	30
1.3: Evolução da filosofia do design	34
1.4: A descrição do jogo: funcionamento e visual de interface.....	41
1.4.1: O Cliente.....	41
a) Tela de Login:.....	42
b) Tela inicial do Cliente:.....	43
1.4.2: Elementos da interface de usuário in-game, HUD:	48
1.5: Os <i>Campeões</i>	55
1.5.1: As Lendas da Liga	55
Cap II: Heurísticas, Identidade & estética no contexto dos jogos digitais e <i>LoL</i>	63
2.1: Brenda Laurel e o computador como o teatro.....	63
2.2: Sherry Turkle, a vida no ecrã.....	73
2.3: James Paul Gee	77
Cap III: O <i>Campeão Xerath</i>	85
3.1: O nascimento de um <i>Campeão</i>	86
3.2: O <i>Campeão Xerath</i> e “Eu”	91
3.3: O porquê do <i>Retrabalimento</i>	92
3.4: O renascimento de um <i>Campeão</i>	94
3.4.1: As habilidades do novo <i>Campeão</i>	94
Cap IV: Retomada e Análise Heurística do <i>Campeão</i>	99
4.1 Os cinco pilares heurísticos.....	101
4.2 As Características & Heurísticas do <i>Campeão</i> Avaliadas em seus contextos pré e pós <i>Retrabalimento</i>	109
Extrapolações & Considerações Finais.....	121
Bibliografia:	135

Introdução

Os jogos digitais, os chamados games, se tornaram mais do que objetos lúdicos do entretenimento de uma sociedade de massa. Eles se tornaram o que, na sua origem estava no espírito de sua concepção, objetos de conhecimento, de pesquisa¹. Se hoje nós falamos em pesquisa dos games, de games acadêmicos², de games filosóficos³ e poéticos⁴, também falamos em pesquisa nos games que são desenvolvidas, tanto na sua fase de desenvolvimento, como nos momentos seguintes como pesquisa sobre os games como um todo, como objetos de comunicação e produção sócio cultural. Seguindo aqui, a partir das discussões do NuPGH, o Núcleo de Pesquisas em Hipermídia e Games da PUC-SP, a ideia colocada por Manovich (2001) de que os games se constituem em objetos culturais-digitais que, produzidos no interior de uma cultura, retroagem sobre ela, a ressignificando, nós tomamos um desses objetos culturais-digitais, o *League of Legends*, também referido como *LoL*, e realizamos uma pesquisa sobre ele na qual enfocamos dois aspectos principais. Inicialmente, tomamos algo no game que lhe é nuclear, o conceito de *Campeão*, ou seja, uma personagem jogável no game que é escolhido como o representante do jogador e, segundo alguns, o seu avatar ou persona no interior do game quando jogado. O segundo aspecto corresponde ao interesse de sabermos como se estruturou a construção da personagem e seu posterior processo de *retrabalhamento*. Estes foram nossos dois aspectos iniciais e, aqui uma consideração se faz necessária.

Na produção de jogos digitais, ocorre dos seus desenvolvedores utilizarem uma metodologia iterativa, na qual uma série de verificações, testes e adequações são realizadas no desenvolvimento e, posteriormente durante a vigência do game. Aqui há um aspecto interessante. No desenvolvimento e acompanhamento de um game, metodologias heurísticas são utilizadas e, a presente pesquisa buscou realizar um cotejamento entre os princípios heurísticos indicados pelos desenvolvedores com pressupostos teóricos que

¹ Tênis for two. A história desse jogo pioneiro pode ser lida aqui: <https://goo.gl/DJDfNh>. Acessado em junho de 2018.

² Petry, Luís Carlos. Por uma ontologia dos games e metaversos.

³ Steam – Project Talos ou Talo Principle. Informações em: <https://goo.gl/zJaQC9>. Acessado em junho de 2018.

⁴ Petry, Luís Carlos. A floresta topológica. São Paulo. PUC-SP. Game ontoPoético em fase final de desenvolvimento, você pode conferir algo no Canal do NuPGH, no YouTube: <https://goo.gl/CgWKxx>. Acessado em junho de 2018.

foram desenvolvidos por pesquisadores que são considerados como pioneiros na pesquisa do digital e dos games, como Brenda Laurel (1991), Sherry Turkle (1997) e James-Paul Gee (2009). Ainda, nosso decurso de pesquisa contou com o desenvolvimento de uma reflexão sobre games que vem sendo realizada oficialmente no TIDD pelo NuPHG, desde 2001, a qual busca fundamentar e valorizar os games acadêmicos, filosóficos e poéticos. E pesquisa em games sempre conta com um gamer, um aficionado jogador de jogos, no caso, o *LoL*. E essa ideia está na base da presente pesquisa e peço licença ao meu leitor para contextualizá-la aqui.

A origem dessa dissertação se dá pela maneira como me interessei pelos games desde cedo. Meu primeiro contato com um videogame foi o jogo *Super Mario World (1990)*, para o console *Super Nintendo*, no começo dos anos 90. Esse encontro justamente com uma das figuras mais icônicas de tudo que se relaciona a games, foi a primeira fagulha que incendiou uma paixão que perdura fortemente até hoje, e, com certeza, se mostra nessa pesquisa.

Após alguns anos e muitos jogos depois daquela partida de *Mario* na casa de meu avô (Ele tinha videogame!), percebi que o meu afeto pelos jogos digitais era poderoso o suficiente para transformar essa forma de entretenimento em um caminho a ser seguido na minha formação. Em minha décima oitava primavera eu ingressei no ano de 2010 no curso de Tecnologia em Jogos Digitais na PUC-SP, no Campus Consolação, onde me dediquei junto aos meus colegas, que compartilhavam comigo o mesmo amor, para estudar e acabar aprendendo as maneiras de se fazer um game. O resultado do curso foi um carinho renovado por esse universo e um grande passo em me tornar um desenvolvedor de jogos. A conclusão se deu na produção do meu TCC, o jogo *Tales*, cuja proposta era fazer com que seu jogador guiasse um garoto que perdeu seus pais em um mundo de sonhos.

No final do período de graduação, um jogo em especial me chamou atenção, um jogo que viria a se tornar parte uma parte central desse trabalho, meu objeto de pesquisa: *O League of Legends (2009)*. As razões que manifestaram a minha atração pelo jogo são inúmeras: batalhas emocionantes, personagens com quem me identifiquei, (logo vocês conhecerão o principal deles, O *Xerath* juntar-se a meus amigos lado a lado em batalha... Até haviam momentos em que, na euforia, esquecíamos completamente nossos nomes e assumíamos uns aos outros por nossos nomes de guerra, os nomes que

escolhíamos para nos representar dentro do jogo, nossos apelidos, ou, pelo nome dos próprios personagens do jogo.

Depois de ter jogado uma quantidade considerável de jogos e ainda tê-los estudado na graduação, algo ainda me intrigava no *League of Legends*, como esse jogo conseguiu transpôs tantas barreiras, como a dificuldade de se aprender e as horas necessárias de investimento para ficar bom no game, e veio a se tonar um dos jogos de computador mais jogados de todos os tempos?

Esse foi o gancho para iniciar minha carreira acadêmica e ingressar em um programa de mestrado *strictu sensus*, responder essa questão, esse problema. Com minha pesquisa gostaria de penetrar, um pouco que seja, na miríade de fatores que tornam o *League of Legends* como ele é. Entendo que no grande espectro do conhecimento acadêmico, o estudo em games tenha dado as caras só recentemente, porém, é em um programa como o TIDD, voltado para integrar pessoas e conhecimentos de diversas áreas, que eu tive um espaço e apoio para navegar fundo nas águas não tão exploradas dos estudos em jogos digitais.

Ajudar a responder à pergunta anterior é objetivo dessa dissertação. Com a ajuda da bolsa que recebi da CAPES, percorri esse período de estudo acadêmico e graças a esse incentivo de estudo, meus colegas, o grupo de pesquisa NuPHG e o meu orientador, Prof. Dr. Luís Carlos Petry, tenho certeza que pude me aprofundar e até contribuir de certa forma nos estudos sobre jogos digitais e seu desenvolvimento.

Observações sobre a metodologia utilizada para o presente relatório de mestrado:

Para nossa pesquisa, nós utilizamos um método de citação de fontes que condizem com a APA modificada. Utilizamos esta forma de referência nas fontes bibliográficas, games, notícias e relatos do blog de desenvolvimento do jogo, para indicar, quando possível e necessárias, as referências para o leitor. Qualquer dúvida pode ser consultada no site oficial da APA⁵, o qual possui um fórum que possibilita uma interativa e instrutiva consulta com seus frequentadores.

As metodologias de pesquisa adotadas estão nos processos de: revisão bibliográfica de alguns dos principais autores que dialogam

⁵ Disponível em: <http://blog.apastyle.org/>. Acessado em 18 de julho de 2018.

com o tema proposto, sejam esses livros, artigos, notícias, vídeos, muitos *sites* e o próprio game *League of Legends* em si. Jogar o game, assistir a vídeos, normalmente ligados a conteúdo dos próprios desenvolvedores, somaram para o arcabouço teórico desse trabalho. Após a primeira parte da dissertação estabelecer um contexto para o game *League of Legends* e uma base teórica, faremos um estudo de caso, o processo de *retrabalhamento*, um refazer, do *Campeão Xerath*, no qual nos esforçamos para aplicar os conceitos anteriores e executar uma avaliação heurística nesse processo de design.

Esse trabalho se beneficia também das disciplinas estudadas no TIDD, principalmente o seminário de Ontopoética⁶ ministrada pelo Prof. Luís Carlos Petry (2016), em que abordamos o método de avaliação heurística voltada para software desenvolvido por Jakob Nielsen (1993), que, apesar do método em si não ter sido aplicado no nosso estudo de caso, ele fundamentou a temática de heurística do design desse trabalho.

A questão de termos de certa forma nos afastado das heurísticas e método de avaliação heurística estabelecidos nos trabalhos de Jakob Nielsen, se justificam por um ponto significativo onde: o seu trabalho é focado em usabilidade de software que, mesmo tendo relação com o desenvolvimento de games, a usabilidade do jogo não resolve problemas de entretenimento, engajamento e enredo, que são fortemente ligado a ambos os problemas artísticos (por exemplo, dublagem, escrita, música e obras de arte) e questões técnicas (gráfico e qualidade de áudio, problemas de desempenho), conforme P. Pinelle (2008), que se encontram na área de desejo dessa pesquisa.

A seguir farei uma breve explicação sobre o que se pode esperar de cada capítulo:

No capítulo 1 iremos tratar da fundamentação do jogo pesquisado, o *League of Legends*, em um caminho que vai da sua origem, filosofias de design, elementos e aspectos técnicos. Iremos explorar a maneira e como surgiu a ideia do jogo que foi a vanguarda de um novo gênero de game emergente. Como era a cara do jogo inicialmente comparado com sua versão atual, a evolução das filosofias de design que tem origem na vontade dos desenvolvedores (que eram gamers) de criar um jogo que continuasse dando atenção

⁶ As aulas podem ser acessadas pelo link: <http://topofilosofia.net/>. Acessado em 18 de julho de 2018.

aos seus jogadores, a descrição técnica com o auxílio de capturas de tela, análise dos elementos que compõe a interface do game, a contextualização dos *Campeões* os personagens jogáveis do game, que são os elementos mais importantes de *League of Legends*, e, no quesito do jogar, olharemos o funcionamento e lógica competitiva na arena⁷ principal do jogo: *A Fenda do Invocador*.

Ao entrar no capítulo 2, teremos como preocupação estabelecer a base teórica para a qual prosseguiremos no capítulo 4 realizar a avaliação heurística do desenvolvimento do *Campeão* discutido no capítulo III. o objetivo desse capítulo é discutir Heurísticas, o fenômeno da identificação e a estética nos games e em especial no *League*. Primeiro passaremos por Brenda Laurel e o seu livro *Computer as Theater* (1991) que nos dá base para entender como funciona a interação humano computador através da metáfora da tela como uma peça de teatro. Passaremos depois para uma discussão sobre o trabalho de Sherry Turkle onde adentraremos no fenômeno de identificação no digital, aspecto importante que o videogame oferece, o seu livro *A Vida no Ecrã* aborda processo de identidade nos jogos do gênero MUD⁸ e é uma abertura para outros autores, em conjunto conosco, para abordar esse fenômeno de identidade nos outros gêneros de game. Por fim, nos encontraremos com James Paul Gee, um estudioso da área de jogos que vem a partir da área de educação, ele constrói uma perspectiva única e interessante sobre o que faz um jogo ser bom.

A estrela principal do capítulo 3 é o personagem de *League of Legends*, o feiticeiro *Xerath*. Uma abordagem mais ampla a esse personagem é de suma importância pelo fato dele ter sido um dos poucos personagens que sofreram o processo de *retrabalhamento*, que consiste em reconstruir essa personagem de modo a readequá-la as filosofias de design propostas pelo estúdio. Dentre os 141 personagens de *LoL*, ele foi o mais escolhido por esse pesquisador para ser controlado no campo de batalha, tenho segurança em afirmar que é meu personagem favorito e companheiro de inúmeros combates. Olharemos a sua origem, como era a primeira forma de *Xerath*, abordaremos a relação construída entre o *Campeão* e o pesquisador no decorrer dos seus anos jogando *League of Legends*, vamos analisar os motivos e o estado da primeira forma de *Xerath*

⁷ O espaço virtual onde os campeões combatem uns aos outros, a mais importante delas, a *Fenda do Invocador*.

⁸ MUD: Em termos de jogos de computador, um *multi user dungeon* é um RPG de multijogadores, que normalmente é executado em uma BBS ou em um servidor na Internet com base em texto.

que contribuíram para que ele fosse escolhido para o processo de *retrabalhamento* e por fim iremos analisar como ele se situa com suas novas *habilidades*.

No capítulo 4 é onde se junta os conteúdos dos capítulos anteriores para podermos aplicar no processo de *Retrabalhamento* de *Xerath* uma avaliação heurística, utilizando as filosofias de design estabelecidas pelos seus desenvolvedores, o estúdio *Riot Games* (2006), ao mesmo tempo que procurando relaciona-las com o que foi discutido com os autores no capítulo 2. Primeiro iremos fazer um retorno e uma análise nas filosofias de design da *Riot Games*, abordando seu manifesto e em seguida trazendo os *cinco pilares do Campeão de sucesso*, que, são uma síntese de heurísticas utilizadas na criação de um *Campeão*. Em seguida, utilizaremos esses 5 pilares para fazer a avaliação heurística do processo de mudança do *Campeão*, iremos abordar a versão antiga e atual de cada *habilidade* e julgar se a mudança nela e em seu conjunto trouxe *Xerath* a um estado próximo do proposto pelos seus desenvolvedores.

A última etapa que passaremos nessa dissertação será a conclusão tirada de todas as análises e estudos feitos durante todo esse percurso. Faremos uma retomada de todo o que foi discutido para podermos amarrar em um nó a proposta dessa dissertação. Utilizando como o guia a nossa ferramenta analítica na forma do *Diragrama Ontoheurístico* desenvolvido em conjunto pelo pesquisador e orientador, iremos um a um partir para a síntese e comparação de todos os elementos dessa dissertação.

Cap I: *LoL*: Um caminho de sucesso nos games

Os jogos digitais, chamados de *games* dentro da comunidade de jogadores, assim como na literatura, construíram caminhos de sucesso, tanto do ponto de vista da audiência como do ponto de vista comercial e entretenimento. Ainda que o caso do *League of Legends* não seja único, tendo sido antecedido por poucos, na história mais recente este game se apresenta como uma das peças de massivo sucesso, tanto do ponto de vista comercial e entretenimento, bem como no que diz respeito a formação de uma comunidade de jogadores bastante ativa e encarniçada⁹.

No presente capítulo nos dedicaremos a apresentar o jogo *League of Legends*, também referido como *LoL*, enfocando sua história, motivações, estrutura de jogo, interface e mecânicas, bem como a narrativa por trás do jogo e alguns aspectos referente a participação da comunidade de jogadores no seu desenvolvimento considerado historicamente.



Figura 1: imagem promocional do jogo. Retrata nove dos 141 Campeões do game

⁹ O game não somente permite torneios, bem como, possui uma comunidade de jogadores divididos em guildas que competem entre si e disputam ativamente o controle de sua cultura na internet.

A imagem acima apresenta o jogo em sua essência e servirá aqui para nós como *late motive* para nossa trajetória no presente capítulo. Inicialmente começamos com a descrição do surgimento do jogo e sua ideia central.

1.1: Como e quando surgiu a ideia do jogo

“O Início do desenvolvimento de *League of Legends* foi provocado em meados de 2005 por a idéia de um sucessor espiritual independente do já popular MOD de *Warcraft 3, Defense of the Ancients*. *League of Legends* nasceu quando ‘Um par muito ativo de membros da comunidade de *DotA* acreditou que o seu *gameplay* era tão divertido e inovador que representava o nascimento de um novo gênero e merecia seu próprio jogo profissional com atributos significativamente melhorados e disponibilidade de serviços”¹⁰ .

Como um jogo de simulação de batalha, o *League of Legends* faz parte do gênero de jogo do estilo¹¹ MOBA¹², este consiste em uma batalha entre dois times de jogadores, controlando cada qual uma personagem única, que batalham entre si, com o objetivo de destruir a base da equipe oposta. Ele surge a partir do gênero conhecido como RTS¹³, mas, precisamente de modificações de seus representantes mais famosos, a série *Warcraft* e *Starcraft* (*Blizzard* 1994, 1998). Os jogos do gênero RTS podem ser vistos como simulações de batalha, aonde o jogador tem de construir um exército e guiá-lo estrategicamente em combate, com o objetivo final de destruir a base das forças inimigas, eliminando-as completamente (BURO, 2003). Como o jogador tem controle simultâneo sobre um número grande de unidades, estas atingindo e funcionando como esquadrões, faz com que o seu micro gerenciamento custe tempo, um dos recursos mais valiosos em batalhas desse tipo, fazendo com que esse gênero de jogo foque em macro gerenciamento na forma de comandos sobre muitas unidades. Sendo essa a sua grande diferença com os MOBAs, que

¹⁰ Tradução livre do autor: http://leagueoflegends.wikia.com/wiki/League_of_Legends. Acessado em 19 de julho de 2018.

¹¹ Os games são categorizados de acordo com seu estilo, embora multifacetado por possuir elementos mutuamente pertencentes a outras classificações, o crescente gênero MOBA adquiriu um status de gênero e sua estrutura é repetida em jogos como *DOTA 2* (Valve, 2013) e *Heroes of the Storm* (*Blizzard*, 2015), tanto como no *League of Legends*.
https://pt.wikipedia.org/wiki/G%C3%AAneros_de_jogos_eletr%C3%B4nicos.
Acessado em 19 de julho de 2018.

¹² *Multiplayer Online Battle Arena*: Arena de batalha multijogador online.

¹³ *Real Time Strategy*: Estratégia em tempo real.

por um outro lado tem como sua principal característica o foco sobre uma única unidade.

Muita da estratégia envolvida concentra-se no desenvolvimento individual de seu personagem e da cooperação do time no decorrer das batalhas, que, em jogos do gênero são elementos chave para a vitória, extremamente dinâmicas e complexas, dominá-las exige do jogador um extenso conhecimento sobre o game, além de horas investidas em prática (YANG, HARRISON, ROBERTS, 2014). Podem haver elementos, fora as personagens do time inimigo, que compõe o ambiente do jogo funcionando tanto como uma possível fonte de recursos ou contribuindo com a obstrução do caminho até a base adversária, sendo estas compostas desde estruturas defensivas até monstros neutros. Há, porém, algumas vertentes fundamentais que se elevam acima de outras características ao constituírem uma estrutura de concepção estratégica para os jogos desse gênero: o conceito de *rotas*¹⁴, um mapa de MOBA, é dividido em 3 segmentos, como na figura a seguir:

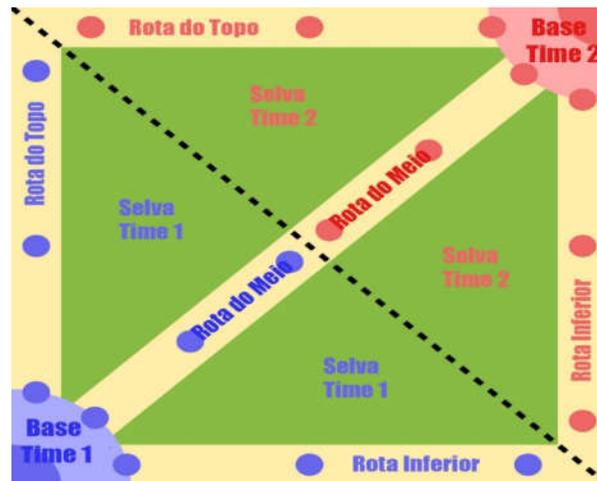


Figura 2: estrutura do mapa principal de League of Legends, podemos identificar as três rotas que caracterizam o jogo.

As personagens controladas pelo jogador situam-se nessas faixas do mapa aonde interagem com o personagem inimigo, em uma situação espelhada, com o objetivo de “pressioná-lo”, seja

¹⁴ Rotas: nos MOBAs, são os 3 caminhos que ligam as bases adversárias. Classificadas como Topo, Meio e Baixo; suas distâncias até a outra base e seu posicionamento relacionado a certos objetivos dentro do mapa configuram uma estratégia que se manifesta até em quais campeões são escolhidos para defendê-las.

derrotando-o ou expulsando-o, criando dificuldades de defender a rota até a base, fazendo com que essa força dominante dentro da *rota* tenha a possibilidade de avançar cada vez mais próximo a base inimiga, o objetivo final do jogo. Os fatores que possibilitam a dominância e o avanço pelas *rotas* são diversos, e são o resultado de muitas variáveis dentro do jogo, como a intervenção de seus companheiros de equipe em sua rota, poder adquirido no desenvolvimento da personagem por via de níveis ou aquisição de equipamentos, e, o controle sobre a segunda vertente fundamental desse gênero: Os NPCs¹⁵ conhecidos como *tropas* (BURGON, 2016).



Figura 3: a tropa de combate corpo-a-corpo do time vermelho em League of Legends.

As *tropas*, são unidades do jogo aliadas com o respectivo time, eles nascem periodicamente das bases e tem como rumo as rotas, tendo como objetivo pressioná-las atacando unidades do time adversário em seu caminho, como as torres (Estruturas defensivas posicionadas nas rotas, que funcionam atacando unidades inimigas que se aproximam), personagens inimigos e os outros *tropas* inimigos. As *tropas* são iguais às suas contrapartes em cada rota e se deixados a esmo, se equilibram, destruindo uns aos outros, porém, se forem devidamente manipulados, podem se acumular e tornando-se com seus números uma força devastadora, que se não sofrer uma intervenção, pode funcionar como uma das fontes de pressão em uma ou mais rotas, criando uma ameaça para a base inimiga.

¹⁵ NPC: personagem não jogável dentro de um game.



Figura 4: Tropas azuis avançando pela rota inferior invadindo a área do time vermelho no mapa.

A origem do RTS, e logo dos MOBAS, pode ser traçada até a um jogo produzido para o console Mega Drive (SEGA, 1988): *Herzog Zwei*¹⁶ (1989) da Technosoft. Um jogo que combinava o estilo *sci-fi* de naves espaciais com uma espécie de gerência sobre um exército,



Figura 5: Herzog Zwei.

Em *Herzog Zwei*, a unidade principal de combate, controlada pelo jogador, era um híbrido de nave/robô, com esta funcionando de forma similar a um combatente em uma batalha ou uma arena de gladiadores, porém que pode se desenvolver em campo aberto.

¹⁶Mais informações sobre esse jogo podem ser encontradas na Wiki: https://en.wikipedia.org/wiki/Herzog_Zwei.

Através da nave, o jogador poderia comprar unidades de combate e a elas atribuir comandos simples, seguidos pela AI, coordenando assim um grupo de combatentes aliados do jogador. O jogo possuía uma notável complexidade se comparado com os padrões dos jogos na época, e, no controle desse pequeno exército, o jogador deveria combater as forças inimigas que funcionavam sob a mesma lógica, comandadas por uma unidade principal, e destruir sua base, *base*, uma palavra recorrente que certamente é um fator chave nesses tipos de jogos aqui discutidos, organização tática e estratégica de recursos (No caso de *Herzog*, combustível e dinheiro) e unidades de combate ou suporte ao combate focado como objetivo final a destruição da base inimiga.

O jogo não atingiu sucesso comercial. Como um gênero novo e complexo, causou uma série de críticas negativas, talvez mal direcionadas, que favoreceram no seu eventual fracasso, porém, na Europa aonde ele foi mais aceito, críticos¹⁷ de game esboçaram um melhor entendimento da proposta do jogo e de sua inovação, como o Xadrez, *Herzog Zwei* teria fundamentos estratégicos complexos de uma batalhas mas aconteciam em *real time*, fundamentando o nome do gênero, *Real Time Strategy*. Lembrando que nessa época, os jogos digitais ainda eram algo relativamente novo, e o que entendemos como divisão por gêneros não era próxima de solidificados como são agora, *Herzog Zwei* pode ter causado um fator de estranhamento por trazer algo que se diferenciava muito dos jogos populares da época, onde o game design era mais simples e o que reinava nos jogos era o gênero plataforma, onde o jogador possuía feedback direto de suas ações, e quando havia um jogo de estratégia esse era baseado em turnos, divergindo da ação em tempo real já encontrado em *Herzog Zwei*.

Herzog Zwei contém qualidades suficientes para um possível precursor do gênero, mas, o berço dos MOBAs como discutidos aqui, é de dentro dos jogos da *Blizzard: Starcraft* e *Warcraft*, mas necessariamente, em MODs¹⁸ desses jogos. Como proposta da *Blizzard* para intensificar a relação dos jogadores e seu RTS, a empresa entregou aos jogadores uma certa liberdade para criar mapas customizados dentro do jogo, um conteúdo próprio. Isso com

¹⁷ A Revisão do Jogo em Inglês por Warrel Lapworth, 28 de março de 1990, revista *The Games Machine*, edição 28, pode ser vista em: http://amr.abime.net/review_23961, acessado em 18 de Julho de 2018

¹⁸ MOD: Tradução livre do autor: “Nós concebemos game mods como tudo que cobre customizações, costura e mixagens de manifestações do game, tanto na forma de conteúdo do game, como seu software ou hardware, denotando nossa área de interesse.” (SCACCHI, 2010)

certeza gera um tipo de interação com o game além dos modos campanha e multiplayer já existentes. Os Players poderiam modificar a propriedade intelectual da *Blizzard* como personagens, regras, topologia dos mapas existentes, ou até recriá-las do zero, como assim desejassem. Isso possibilitou um maior engajamento dos fãs dentro do jogo e a expansão do universo de *Starcraft*, e dando a ele uma vertente ontológica, os jogadores criavam e trocavam inúmeros mapas customizados a seu gosto entre si nas comunidades do jogo. Mas o que nos interessa aqui é um MOD de mapa específico, criado por um *modder* dentro dessa comunidade: *Aeon64* e o seu mapa chamado *Aeon Strife*, o primeiro a conter os elementos de *gameplay* contidos que são encontrados nos *MOBAs*. Em *Aeon Strife* o jogador tinha acesso a uma única unidade, embora sem nenhuma *habilidade* especial específica, que combatia unidades controladas pela IA¹⁹ do computador navegando por um sistema primitivo de rotas. O Jogador gastava recursos para comprar armas e equipamentos para aprimorar seu personagem, da mesma forma que seus herdeiros fazem.



Figura 6: *Aeon Strife*, o famoso MOD de *Starcraft*.

¹⁹ Inteligência Artificial.



Figura 7: Aeon Strife, aqui podemos ver a estrutura de rotas.

Dentro das comunidades de *modders* de *Starcraft*, o *Aeon Strife* fez um relativo sucesso como MOD. Isso permitiu que em alguns anos depois a idéia ressurgisse em outro RTS da *Blizzard*, este com temática fantástica, o *Warcraft 3* (2002). Os desenvolvedores da *Blizzard* deram ao *Warcraft 3*, como o *Starcraft*, uma mecânica similar de poder deixar os jogadores terem acesso a ferramentas e meios de customizarem seus mapas, porém, dessa vez com um grau maior de liberdade graças ao avanço tecnológico de *Warcraft 3* em comparação ao *Starcraft*, suportado também pelo sucesso já comprovado da medida. Isso permitiu a um *modder* chamado de Eul a criação de um mapa, no caso, um mapa espelhado no *Aeon Strife*, remodelado com o tema fantástico de *Warcraft* e atingindo maior profundidade com os elementos de RPG já contido dentro do jogo e usando a estrutura principal de uma das raças do jogo, os *Night Elves*, as árvores chamadas de *Ancients*, como sendo a base dos respectivos times. O mapa customizado veio a se chamar *Defense of the Ancients* ou DOTA (2005). que atingiu uma certa popularidade dentro das comunidades de modificação da *Blizzard*. Depois que Eul fracassou em lançar uma sequência de seu mapa utilizando os novos recursos da expansão de *Warcraft 3*, *Frozen Throne*, a idéia ainda perdurava em MODs de outras pessoas que deram continuação a seu trabalho, entre elas, Steve “Guinsoo” Feak, que criou o mapa *Defense of the Ancients All Stars*:



Figura 8: A base do jogador em *Defense of the Ancients*, o DOTA. No pequeno mapa do canto inferior esquerdo podemos identificar a estrutura de rotas.

Este jogo se tornou um grande sucesso e foi fundamental para a propagação do gênero MOBA através desse seu começo, vindo de dentro da comunidade de jogadores.

Apesar de ter deixado de trabalhar com *DOTA*, Guinsoo chamou a atenção de Mark Merrill e Brandom Beck, os fundadores da *Riot Games*, sendo recrutado para trabalhar no desenvolvimento do primeiro e único jogo do estúdio aqui discutido, o *League of Legends* lançado em 2009. Baseado em um mapa de *DOTA*, *League of Legends* possuía gráfico mais cartunescos e oferecia mecânicas de jogo mais simples, fazendo que o jogo fosse mais tranquilo de ser aproximado em relação a seus antecessores. Não só atraía pessoas que já estavam interessadas em *DOTA*, como a liberdade de seu modelo *free-to-play* possibilitava uma ainda maior aproximação, um dos fatores mais importantes para o sucesso de *League of Legends*, já que seu grande concorrente na época, *Heroes of Newearth* (S2, 2010), precisava ser comprado, fazendo que a porta de entrada para jogadores interessados nesse novo gênero fosse preferencialmente *League of Legends*.

1.2: As primeiras versões

A desenvolvedora de jogos *Riot Games* foi co-fundada por Brandon "Ryze" Beck e Marc "Tryndamere"²⁰ Merrill, colegas de quarto enquanto frequentavam juntos a Universidade do Sul da Califórnia. Eles se associaram com nomes chave no desenvolvimento de MOBAs, como Steve "Guinsoo" Feak, um dos designers do já popular *Defense of the Ancients*, e Steve "Pendragon" Mescon, o administrador da antiga base de apoio oficial desses MODs, juntos eles iniciaram o desenvolvimento de *League of Legends*.

A idéia da *Riot Games* para o sucessor espiritual de *Defense of the Ancients* foi a de que seria seu próprio jogo autônomo dotado de sua própria *game engine*²¹, ao invés de outro MOD de *Warcraft III*, que começaram a surgir no final de 2005. *League of Legends* nasceu "quando alguns dos membros da comunidade *DotA* muito ativos acreditavam que a jogabilidade era tão divertida e tão inovadora que representava a criação de um novo gênero e merecia ser seu próprio jogo profissional com características significativamente aprimoradas e serviços em torno do jogo".

Riot Games abriu oficialmente seu escritório em setembro de 2006 e, a partir de 2013, já possuía mais de mil pessoas trabalhando em *League of Legends*. De acordo com Marc Merrill, na criação dos vários *Campeões* no jogo, as peças mais importantes do jogo, o meio por onde seus jogadores participam do *LoL*, em vez de deixá-la centrada em apenas algumas pessoas, eles decidiram abrir o processo de criação para todos no estúdio, fundamentada em um modelo onde poderiam votar em quais *Campeões* saíram do papel e entrariam no jogo.

League of Legends foi anunciada pela primeira vez em 7 de outubro de 2008. Estava em um beta fechado de 10 de abril de 2009 a 22 de outubro de 2009. Transferiu para o beta aberto até a liberação.

²⁰ Os nomes entre aspas indicam seus codinomes de jogo.

²¹ *game engine*: Ou motor de jogo, é o software que, ou Bibliotecas, usado para facilitar o desenvolvimento de Jogos Eletrônicos, ou aplicações, os simplificando e servindo como suporte de elementos necessários no game: emulação de física, renderizador 3D, som etc.



Figura 9: interface League of Legends, beta 2009, lado vermelho.

Acima, a imagem mostra o *League of Legends* em um estágio mais fresco de seu desenvolvimento, comparada com a imagem da interface de usuário a seguir de 2017, podemos ver que houve uma grande quantidade de Mudanças no jogo desde essa versão inicial. Começando pelo próprio solo onde os personagens caminham, o mapa *Fenda do Invocador*, que abriga as partidas 5 contra 5 assim como a maioria dos jogos de *League* assim como os de seu universo competitivo com um *esporte eletrônico*, o mapa não sofreu Mudanças estruturais relevantes, porém recebeu uma grande atualização em 2015 com adequações estéticas no ambiente e Mudanças e adições nos monstros neutros da *selva* do jogo focando clareza para melhorar o fluir da mecânica de jogo.

“Dada a importância da (Fenda do Invocador) para *League of Legends*, a estrutura fundamental do mapa permanecerá intocada. Paredes que você atravessa com flash, o alcance das torres, o tamanho das rotas e os posicionamentos de sentinelas estarão exatamente como são no mapa atual. A intenção é manter o andamento de *League of Legends* o mesmo enquanto melhoramos as mecânicas de jogo por

meio de mais clareza" (Riot Aeon, 2014. "Atualização de Summoner's Rift vem aí")²²

Podemos ver que os elementos da interface permaneceram os mesmos desde a versão beta de 2009, na base da tela informações do *Campeão* controlado, canto inferior esquerdo o *minimapa* e no canto superior esquerdo informações referentes a partida e status da conexão com o servidor. Podemos ver que o sistema antigo ocupava grande parte da tela e foi modificado para permitir melhor visualização do jogador.

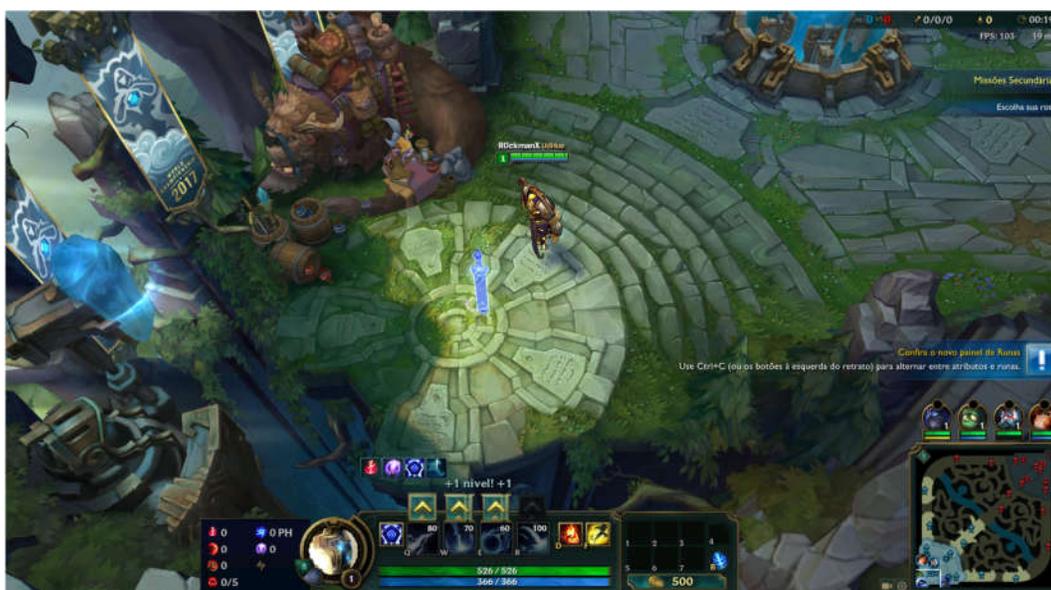


Figura 10: Interface League of Legends, 2017, lado azul.

A diminuição permitiu ter a adição de outros elementos de interface no jogo, como informações sobre seus companheiros (canto inferior esquerdo, acima do mini mapa) e atributos do personagem (lado esquerdo do painel encontrado na parte inferior da tela) O jogador é constantemente alimentado por dados desses painéis e ter acesso a eles é importante para o bom *gameplay*. E a otimização de como são mostrados na tela são frutos de constante experiências ao longo dos 10 anos de desenvolvimento de *League*. Ele ainda pode ser

²²Artigo pode ser visto em: <https://br.leagueoflegends.com/pt/news/game-updates/features/atualizacao-de-summoners-rift-vem-ai> acessado em 18 de julho de 2018.

reduzido mais ainda, excluindo alguns de seus displays, para maximalizar a visão do jogador. O *design* deve, portanto, obter um ténue equilíbrio entre visão de jogo e display de informações. Como um jogo, sempre em constante aprimoramento, não será difícil ocorrerem mais mudanças na interface de usuário.

1.3: Evolução da filosofia do design

A imagem abaixo pode ser encontrada no site da *Riot Games* e apresenta uma lista de 5 pontos que se constituem nos tópicos centrais de seu manifesto chamado *The Riot Manifesto*²³. Essa lista serve como o guia mestre por onde o estúdio em questão forma suas decisões e as executa com objetivo de se manter como uma desenvolvedora de jogos focada na *experiência do jogador*, a análise efetuada a seguir fornece uma percepção da lógica de funcionamento da *Riot Games*, portanto importante nessa pesquisa do universo de *League of Legends*.



Figura 11: O Manifesto Riot.

O primeiro dos pontos a ser explorado, com certeza o mais importante por ser onde a lista se fundamenta é: *Player Experience*

²³ O manifesto pode ser visto em <https://www.riotgames.com/en/who-we-are/values> acessado em 18 de julho de 2018

First: Experiência do jogador em primeiro lugar, como a pedra fundamental da filosofia *Riot Games*, essa necessidade inicia a criação da empresa quando Brandon Beck e Marc Merrill, seus fundadores, percebem, como jogadores, um problema presente no *design* de jogos onde os desenvolvedores estariam abandonando seus jogos juntos com sua fiel e fanática comunidade formada a seu redor rápido demais.

“Éramos frustrados quando os desenvolvedores paravam de fornecer suporte para nós e as comunidades envolvidas nos games que jogávamos, eles sentiam pressão para passar para outro projeto, enquanto nós estávamos ‘Olá, nós não precisamos de outro SKU. Fiquem por aqui. Existem algumas melhorias óbvias que poderiam fazer com que esse ecossistema durasse por um bom tempo, e nós amamos jogar-lo”²⁴

Um exemplo fundamental é o caso já visto do surgimento dos MOBAs, que no momento no qual a empresa *Blizzard* para de suprir seus games com conteúdo adicional, na forma de expansões, ela desconsiderou a resistência dos apaixonados fãs em permanecer naquele universo do jogo, universo tomando aqui tudo que ecoa do próprio game, um tema abrangente, pois, mesmo não atrelado a narrativa criada pela *Blizzard* para seus jogos, *Starcraft* e *Warcraft*, os jogadores re-apropriaram a própria mecânica e tecnologia (SCHELL, 2008) do jogo e o moldaram para suprir suas vontades, fazendo nascer o gênero MOBA, uma peça de resistência.

Esse movimento se traduz no centro da primeira linha do *Manifesto Riot*, que alimenta essa relação jogador-jogo, o item inicial para possibilitar qualquer design dentro da empresa é a preocupação com a experiência do jogador, visto que essa ligação, se nutrida, fomenta um elo sólido, sem o jogador não há jogo (Huizinga, 1938).

“Nós nos obcecamos sobre cada parte da experiência, desde a o primeiro jogo do jogador até sua milésima vitória, desde a instalação ao suporte a transmissão de e-sports, tudo importa. Nós escutamos o que os jogadores dizem e fazem. Nós analisamos. Então fazemos decisões informada por dados para melhorar a experiência”²⁵

²⁴ Tradução livre do autor, Brandon Beck, cofundador da *Riot Games*: "We were frustrated when developers would stop supporting us and the communities involved with the games we played. They felt pressure to move on to something else. We were like, 'Yo, we don't need another SKU. Stay here. There's some obvious improvements that could really make this ecosystem last for a long time, and we love playing in it.'"

²⁵ Tradução livre do autor, *Riot Manifesto: Player Experience First.* "We obsess over every part of the experience, from a player's first game to their thousandth win, from

O segundo ponto do Manifesto Riot é *Challenge Convention*: Desafiar a Convenção:

“Impossível é o nosso tipo favorito de possível. Fazer a coisa certa regularmente requer um ignorar das regras e o elevar do *status quo*”²⁶

Embora um conceito vago, utilizar-se de um pensamento “fora da caixa” exemplificado no texto no desenvolvimento de um game funciona como um pivô no surgimento de novas e interessantes experiências necessárias, no caso do *League of Legends*, para manter o fogo do jogo em pleno ardor e ainda atraindo a atenção e interesse de seus jogadores. Esse tipo de inovação se apresenta como uma metáfora. Trata-se da metáfora da *espada de dois gumes*, na qual a ação inovadora “sai pela culatra”, podendo não se efetivar e/ou fracassar em seu intento. Iremos dar exemplos dessa situação: O *League of Legends* em constante evolução, cria momentos em que alguns de seus conteúdos mais importantes, os *Campeões*, não envelhecem tão bem na medida que o jogo avança.

Pode ser com que o *Campeão* fique para trás por consequência de seu visual gráfico não condizer com os novos padrões do jogo ou suas mecânicas de gameplay não colaborarem com a filosofia do design, enfim, isso acaba implicando em uma *atualização de Campeão*, um processo que consiste em redesenhar algum ou todos os aspectos do personagem mantendo-se fiel ao seu radical, a parte que o define e faz com que os jogadores de *League of Legends* o escolham entre centenas de outros. em 2016 a Riot apresentou uma ambiciosa *atualização* no *gameplay* de *Campeões*, atingindo toda a classe de personagens do tipo *atirador*, normalmente uma mudança massiva no jogo acarreta em um desequilíbrio no balanceamento dos personagens que é restabelecido por via de feedback e dados dos jogadores, mas, nesse caso houve um atirador em especial que teve todas as alterações revertidas, pois seus efeitos foram prejudiciais para o equilíbrio do jogo tornando sua atualização um verdadeiro fracasso, *Kog'Maw a boca do abismo*:

installation to support to esports broadcasts. It all matters. We listen to what players say and do. We analyze. Then we make data-informed decisions to improve the experience.”

²⁶ Tradução livre do autor, Riot Manifesto: Challenge Convention: “Impossible’s our favorite kind of possible. Doing the right thing often requires disregarding the rules and upending the status quo.”



Figura 12: Kog'Maw.

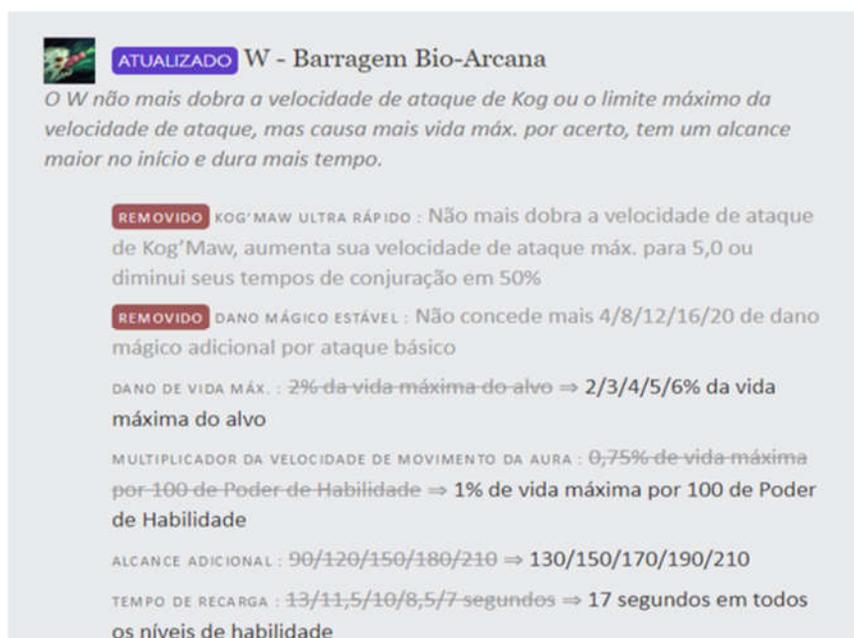
Kog'Maw se caracteriza como um *Campeão* pertencente a classe dos *atiradores*, com um kit de *habilidades* privilegiando sua performance de ataque a distância, essa classe funciona como a fonte principal de danos nas batalhas em *League of Legends* e se posicionam atrás de uma linha defensiva formada pelos outros membros do time.

Veja como em uma nota de atualização da versão 6.19 do jogo, a Riot comunica diretamente a seus jogadores suas intenções e o fracasso da atualização, atestando-a como uma má decisão que interferiu no correr do jogo:

“por outro lado, o novo Kog resultou em uma certa distorção no sistema de itens. Mais especificamente: itens de efeitos ao contato (Guinsoo, Limite da Razão e até mesmo Sabre de Batalha) são balanceados com o limite de Velocidade de Ataque em mente. *Kog'Maw* empurra o limite destes itens além do ponto para que foram desenvolvidos. Isto coloca restrições pesadas ao sistema de itens, tudo para dar suporte a um único *Campeão*.”²⁷

²⁷ Notas de Atualização patch 6.19.

O motivo principal para a reversão das alterações em *Kog'Maw* era a de que sua interação com certos itens do jogo era tão sinérgica que eclipsou a presença de outros *Campeões* que interagiam pior, fazendo que o game tomasse uma direção unilateral não proveitosa e incondizente com a quantidade de *Campeões* existentes e logo nociva ao equilíbrio no ecossistema do jogo, isso e relação ao balanceamento de poder dentre *Campeões*, eles apontam também uma incongruência com a mecânica do *Campeão*, seu status de *velocidade de ataque*²⁸ podia ficar tão alto a ponto de impossibilitar a movimentação do *Campeão* enquanto ataca, um valor de design que nesse contexto de *Campeões* atiradores não fazia sentido.



ATUALIZADO W - Barragem Bio-Arcana
O W não mais dobra a velocidade de ataque de Kog ou o limite máximo da velocidade de ataque, mas causa mais vida máx. por acerto, tem um alcance maior no início e dura mais tempo.

REMOVIDO KOG'MAW ULTRA RÁPIDO : Não mais dobra a velocidade de ataque de Kog'Maw, aumenta sua velocidade de ataque máx. para 5,0 ou diminui seus tempos de conjuração em 50%

REMOVIDO DANO MÁGICO ESTÁVEL : Não concede mais 4/8/12/16/20 de dano mágico adicional por ataque básico

DANO DE VIDA MÁX. : ~~2% da vida máxima do alvo~~ ⇒ 2/3/4/5/6% da vida máxima do alvo

MULTIPLICADOR DA VELOCIDADE DE MOVIMENTO DA AURA : ~~0,75% de vida máxima por 100 de Poder de Habilidade~~ ⇒ 1% de vida máxima por 100 de Poder de Habilidade

ALCANCE ADICIONAL : ~~90/120/150/180/210~~ ⇒ 130/150/170/190/210

TEMPO DE RECARGA : ~~13/11,5/10/8,5/7 segundos~~ ⇒ 17 segundos em todos os níveis de habilidade

Figura 13: Mudanças em *Kog'Maw* patch 6.19.

Quando teve sua atualização revertida, podemos ver que os tópicos que sob o status “Removido” estão relacionados a velocidade com que *Kog'Maw*, e apesar de serem implementados outras mecânicas as suas *habilidades*, a remoção desses elementos caracterizou a normalização desse *Campeão* dentro do jogo.

²⁸ Medido da frequência em que ataques básicos são executados pelo personagem. Todo o personagem do jogo possui ataques básicos, na forma de golpes, tiros ou raios, porém em sua funcionalidade, a distância alcançada e sua frequência varia por personagem.

O terceiro tópico *Focus on Talent and Team*: Foco no talento e equipe, é descrito da seguinte forma:

“Nós atraímos, desenvolvemos e cultivamos equipes empreendedoras que preferem ação sobre processos e burocracia, somos um time de esporte, não uma família. Como uma meritocracia, nós valorizamos os resultados entregues.”²⁹

Para acompanhar a demanda de inovação e conteúdo para manter o *League of Legends* fresco, o sistema para o trabalho em equipe é direcionado para a produção, visto que burocracia pode criar barreiras na velocidade do processo. Embora, como visto no tópico anterior, esse modo de *all in* que notamos na filosofia da empresa é sujeita a riscos, sem uma proteção burocrática, o controle sobre decisões erradas na direção do game pode ocasionar em problemas, assim como já vimos na atualização do personagem *Kog'Maw*, podemos enxergar como a heurística entra em ação nesta metodologia pois aumentar a velocidade (e riscos) de produção de conteúdo resulta também em igualmente medidas rápidas para contornar um problema.

“Nunca é só um jogo. Nós jogamos muitos jogos e orgulhosamente nos declaramos gamers. Até no trabalho, criamos tempo para o jogar diário e diversão. Nós somos profissionais, mas não nos levamos a sério demais”³⁰

O quarto ponto, *Take Play Seriously: Leve o jogar a sério*, ao lembrar que uma empresa de jogos não se beneficiaria de ficar desconectada daquilo que a mesma produz, insinuando que um profissional da área de jogos não jogue pode ser um erro fundamental no desenvolvimento de games. Embora que, podemos correlacionar com Johan Huizinga (1872-1945) e sua idéia de que a seriedade não pode ser excluída do jogo ainda que o jogo possa ser excluído do campo da seriedade (HUIZINGA, 1938), implicando que, por o objeto de trabalho ser um jogo em si, isso não necessariamente exclui o objeto de importância.

O quinto e último ponto, *Stay Hungry, Stay Humble: Mantenha-se faminto, mantenha-se humilde*, reforça a filosofia da *Riot Games*

²⁹ Tradução livre do autor, Riot Manifesto: Focus Talent and Team Tradução livre do autor, Riot Manifesto: Challenge Convention: “We attract, develop, and cultivate entrepreneurial teams who prefer action over process and bureaucracy. We’re a sports team, not a family. As a meritocracy, we value results delivered.”

³⁰ Tradução livre do autor, *Riot Manifesto, Take Play Seriously*: “It’s never just a game. We play lots of games and proudly call ourselves gamers. Even at work, we make time for daily play and fun. We’re professionals, but don’t take ourselves too seriously.”

como voltada para a experiência jogador, aonde em uma tempestade impetuosa de criação e desenvolvimento frenético imposto pela empresa, o ponto principal ainda se resume ao como o jogador de *League of Legends* absorve tudo isso. Criando, teoricamente, a produção do jogo e os jogadores têm uma relação muito próxima.

“Nós buscamos ser Humilbiciosos - ambiciosos e humildes. Complacência mata a inovação, mas ambição mata a complacência. Nós humildemente buscamos e aceitamos feedback. Nós creditamos o grande time: as famílias, os companheiros e jogadores que tornaram tudo isso possível. E nós acreditamos que sempre tem mais do que podemos fazer para os jogadores”³¹.

Analisando esses 5 pontos que compõe a filosofia de trabalho da *Riot Games*, nos deparamos com essa constante preocupação com o relacionamento dos jogadores com o jogo, esse tipo envolvimento permite que um jogo tão complexo, e repleto de barreiras de engajamento como o *League of Legends*, continue sendo atrativa e constantemente penetrado com afinco pela maioria de seu jogadores, mesmo que não prevista pelos cofundadores do jogo, que criaram um game que sabiam pertencer a um nicho bem seletto, e se depararam com esse impacto.

"Nós não nos propusemos construir um jogo que pensávamos que muitas pessoas se empolgariam em jogar. Seria preciso um compromisso real para obter qualquer prazer ou valor dessa experiência. A idéia de que muitas pessoas se empolgariam sobre esse tipo de experiência foi certamente algo que não previmos."³²

Brandon se refere aqui, em que foi uma surpresa o grande sucesso do jogo em relação a sua complexidade, podemos ponderar, lógico, por outros fatores que beneficiaram esse tipo de sucesso como o *momentum* de necessidade de um MOBA criado por um vácuo desse

³¹ Tradução livre do autor, Riot Manifesto, Stay Hungry, Stay Humble: “We strive to be humbitious – ambitious and humble. Complacency kills innovation, but ambition kills complacency. We humbly seek and accept feedback. We credit the larger team: the families, teammates and players who make it all possible. And we believe there’s always more we can do for players.

³² Tradução livre do autor, Brandon Beck, cofundador da Riot Games: “We didn’t set out to build a game that we thought a lot of people would be pumped on playing, It would take a real commitment to get any enjoyment or value out of it. The idea that a lot of people would be pumped on that kind of experience was certainly something we didn’t predict.”

gênero de jogo no mercado após o sucesso de DOTA, ou, o modelo *freetoplay*³³ em relação aos concorrentes da época de lançamento.

1.4: A descrição do jogo: funcionamento e visual de interface

Nessa sessão vamos nos dedicar a mostrar elementos da interface do jogo, primeiro focando em seu *Cliente*, que controla tudo que ocorre no pré-*LoL* e depois na própria interface dentro do jogo.

1.4.1: O Cliente

O *Cliente* do jogo é uma interface cujo a principal função é conectar um o jogador a rede de um servidor principal, utilizada em jogos *multijogador on-line*. Ele pode ainda coletar dados de um jogador como pontuação, status, posição e movimento e enviá-los ao servidor do jogo, o qual permite a transmissão dessas informações para todos os jogadores conectados. O *Cliente* em *League of Legends*, além de conectar seus jogadores com o jogo, funciona como um painel de controle, a partir do qual o jogador tem acesso a todo o conteúdo disponível a ele antes do jogo se iniciar, tais como conquistas, personagens, *skins*³⁴, modo de jogo, etc. Ao interagir com o ícone de *League of Legends* em seu PC, ocorre a invocação do *Cliente* e essa é sua tela inicial:

³³Jogos *freetoplay*: são modelos de jogos que podem ser baixados e instalados sem qualquer tipo de cobrança. Como esses jogos não geram lucro imediato para as desenvolvedoras, uma das estratégias para monetizar esse tipo de game é oferecer aos jogadores opções para melhorar sua experiência de jogo em troca de dinheiro, na forma de melhoramentos, conquistas, recursos etc.

³⁴ *Skins*: dentro da lógica do jogo *freetoplay*, o *LoL* vende diversas vestimentas para a customização do estilo dos personagens dentro jogo, sem qualquer influência no jogo, apenas cosmética.

a) Tela de Login:



Figura 14: a tela de login.

1. Botão de Avisos: Comunica possíveis problemas no jogo, normalmente problemas que estão sendo endereçados no momento por atrapalhar diretamente o gameplay, como um personagem com *bug*³⁵.

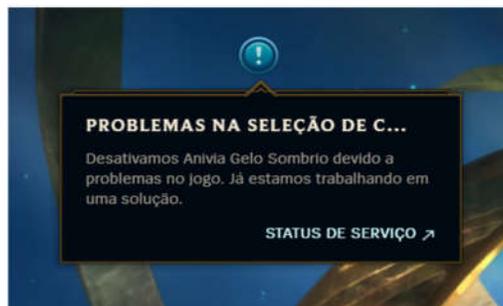


Figura 15: botão de aviso.

³⁵ *Bug*: Este termo é geralmente usado em informática quando é encontrado um erro em algum programa, ou seja, quando algum programa age de maneira inesperada ou fora do comum, no caso do *League*, um *bug* pode prejudicar o jogo de todos os jogadores e deve ser logo resolvido.

2. Usuário e senha para acesso: Espaço no qual o jogador colocará seu usuário e senha correspondente para acessar o jogo.

3. Região e Idioma: O jogo tem servidores em 13 regiões pelo mundo e cada qual possui sua rede específica, um jogador que utilizar sua senha no servidor brasileiro e sua conta foi criada no servidor América Latina não terá acesso ao jogo.

4. Botão de iniciar: Após verificar a validade do usuário e senha inseridos, conecta o jogador ao *Cliente*.

5. Links de suporte ao jogador: informações sobre o servidor e serviços em relação a conta.

6. Número de versão do jogo no momento: O *Cliente* não se conectará ao jogo se não estiver em sua última versão atualizada.

7. Controle sobre áudio e animação que ocorrem na tela de login: A imagem que podemos ver na tela de *login*, é na verdade uma animação que ocorre em loop, essas *checkboxes* controlam se haverá áudio ou a ativação da animação.

b) Tela inicial do Cliente:



Figura 16: tela inicial do Cliente.

1. Botão jogar: Dá acesso a tela de escolha de dos modos de jogo:



Figura 17: modos de jogo.

1.1. Summoner's Rift: Mapa tradicional 5 contra 5, utiliza as 3 rotas, a *Fenda do Invocador*.

1.2. Twisted Treeline: Mapa tradicional 3 contra 3, menor utilizando apenas 2 rotas.

1.3. ARAM: Sigla para *All Random All Mid*, todos random e todos *mid*, um modo de jogo no qual os jogadores jogam com personagens escolhidos randomicamente e todos atuam ao mesmo tempo em uma lane só (Middle Lane, ou Rota do Meio).

1.4. Modo de jogo rotativo: Esse espaço é reservado para os modos de jogo especiais, com um escopo de jogo diferente dos modos tradicionais, que revezam entre si semanalmente, esse modo em questão, *Ascensão*, é tematizado em *Shurima*, uma região desértica de *Runeterra*³⁶, o mundo de *League of Legends*. Nele os jogadores disputam pelo controle de áreas que rendem pontos ao decorrer do tempo, o time que completar mais pontos vence, fugindo assim, da lógica dos modos clássicos cujo o objetivo é sempre destruir a base do adversário.

2. Links de acesso às páginas principais do Cliente: Navegam pelas seguintes páginas do *Cliente*:

³⁶ Runeterra: O mundo de *League of Legends*.

2.1. Tela inicial do Cliente: A que no presente momento estamos explorando.

2.2. Perfil do Jogador: Página que mostra detalhes do percurso pessoal do jogador no *League of Legends*, dá acesso ao histórico de partidas, posicionamento nas filas ranqueadas do modo competitivo do jogo, configurações do clube e jogadas de destaque gravadas pelo jogador. Ao seu fundo podemos ver o *Campeão mais jogado recentemente*.

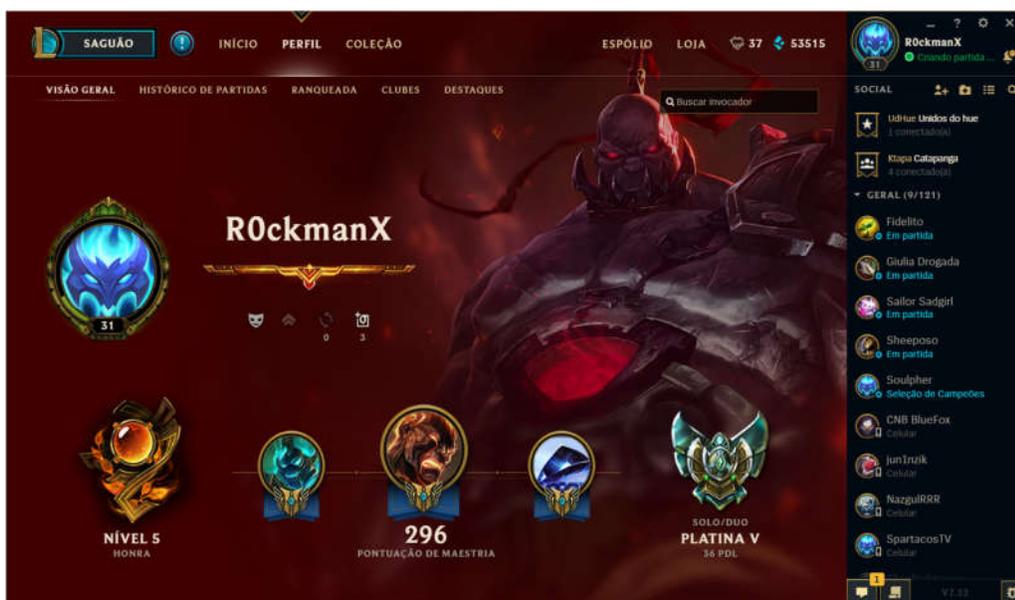


Figura 18: janela de perfil.

2.3. Coleção: Dá acesso a uma lista de todos os *Campeões* obtidos e quais deles já forneceram uma *caixa de espólios* (pertencente a um dos sistemas de recompensa do jogo, nesse caso, fornecida por adquirir uma nota de avaliação de performance da partida no nível S ou S+), acesso a ícones chamados *emotes* (derivado de *emoticons*) que após serem adquiridos podem ser exibidos durante o jogo, a lista dos feitiços de invocador que podem ser equipados na tela de seleção de personagens e após serem obtidos ao jogador passar de nível e a por último a janela *itens* onde o jogador pode customizar páginas para melhor acesso dos itens disponíveis na loja de dentro do jogo.

3. Espólio e Loja: Permitem o acesso às páginas do *Cliente* restantes.

3.1. Espólio: É a página de um dos sistemas de recompensa de *League of Legends*, ela armazena uma série de itens que podem ser obtidos jogando naturalmente com o jogador sendo presenteado devido a uma certa frequência de jogos, por concluir uma conquista, missão, ou então, comprados com dinheiro. Estes itens podem ser utilizados, de algumas maneiras diferentes, para adquirir conteúdo que normalmente só poderiam ser comprados na loja do jogo.

3.2. A Loja: A loja do jogo, onde você pode usar as duas moedas do jogo, *Essências Azuis* e *Riot Points*, o segundo sendo obtido apenas por dinheiro, para trocar por conteúdo do jogo, dentre eles: *Campeões*, *Skins*, *Emote* e *Acessórios*.

4. Moedas do jogo: Os *Riot Points* (*esquerda*) só podem ser comprados com dinheiro ou adquiridos como premiações por participar de campeonatos de oficiais de *League of Legends*, eles dão acesso a grande parte do conteúdo do jogo. Ao contrário dos *Riot Points*, as *Essências Azuis* têm um uso limitado para adquirir conteúdo e valem 6x menos que os *Riot Points* para adquirir o mesmo conteúdo, mas são obtidas ao jogar atendendo a uma certa frequência de vitórias ou níveis.



Figura 19: Riot Points e Essências Azuis respectivamente.

5. Status do jogador:



Figura 20: status do jogador.

A janela expandida pode ser vista por você ou qualquer um dos membros de seu círculo social ela exibe os seguintes elementos:

- A quantidade de maestria com *Campeões* (296) que representa a soma os níveis conquistados com cada *Campeão* individualmente que vão de 0 a 7 por *Campeão*.
- As posições de jogo mais jogadas ultimamente pelo jogador, representadas acima pelo ícone de suporte e o ícone da lane inferior simbolizando os atiradores.
- O nível do jogador, nesse caso 31.
- O nome do jogador em letra maiúscula, seguidos pela abreviação do nome do clube a qual pertence.
- Posição nas filas ranqueadas do jogo.
- Status da conexão do jogador que pode variar entre Conectado, Offline e Ausente.

6. Clubes: Os clubes são grupos utilizados como ferramentas organizacionais de cunho social dentro do *League of Legends* que possibilitam reunir um certo número de pessoas, fornecerem a elas, como um sub-nome, o título do clube, e permitir acesso a um de chat grupal de forma a facilitar a coordenação de jogos envolvendo seus participantes. Podemos ver em primeiro lugar o clube principal que o jogador pertence e o secundário logo abaixo.

7. Lista de Amigos: Jogadores que você adicionou ou pelo nome de invocador ou pela integração do *League of Legends* com o *Facebook*, que permite encontrar as pessoas jogam e ao mesmo tempo pertencem a esse círculo social. Ao ter seu pedido de amizade aceito por um outro jogador você tem acesso a sua janela de status com informações de ranking, nível e pode engajar em uma conversa por chat (desde que você não esteja bloqueado)

8. Chat e Missões: O primeiro botão manipula o chat dentro do *Cliente*, você pode engajar em uma conversa pelo nome do outro jogador localizado na lista de amigos, mas as conversas são todas acessadas pelo ícone do chat. O ícone ao lado simboliza a interface de missões, conteúdo relativamente novo em *League of Legends*, porém já existente em outros jogos do estilo, as missões são uma série de tarefas, ou desafios, que se executados em jogo recompensam o jogador com alguma espécie de prêmio, as missões

normalmente acompanham algum evento do jogo, como lançamento de personagens, mapas, datas comemorativas ou eventos de *e-sports* como o próprio *Campeonato Mundial de League of Legends*

9. Report a Bug: O botão de liga a o site regional de *League of Legends* e uma interface para reportar bugs dentro do jogo. Embora um bug nunca é desejado, a possibilidade de cada jogador funcionar como um buscador de bugs pode com certeza influenciar na velocidade com que essas falhas do jogo são encontradas e corrigidas.

10. Notícias: Esse espaço da interface está dedicado a notícias, comunicados, avisos pertinentes ao universo do jogo. Podem ser notícias sobre acontecimentos no *e-sports*³⁷, ou como nesse caso, dicas na utilização do novo sistema de runas, lançamentos da loja ou introduções para novo conteúdo do jogo

1.4.2: Elementos da interface de usuário in-game, HUD:

Abaixo a os elementos da interface de usuário, chamados no meio dos jogos digitais de HUD³⁸, que é a informação sobre o jogo, enviado ao jogador de forma gráfica fazendo parte da interface de usuário, o nome era usado para se referenciar aos displays de informação encontrados na aviação moderna, simulando no jogo um desses tipos de painel de controle. A seguir, separamos os elementos encontrados da HUD de *League of Legends* e discorreremos sobre sua funcionalidade e informações:

³⁷ *E-sports*: Abreviação de Eletronic Sports, esportes eletrônicos.

³⁸ Heads-Up Display: uma alusão ao painel de controle de aviões americanos.

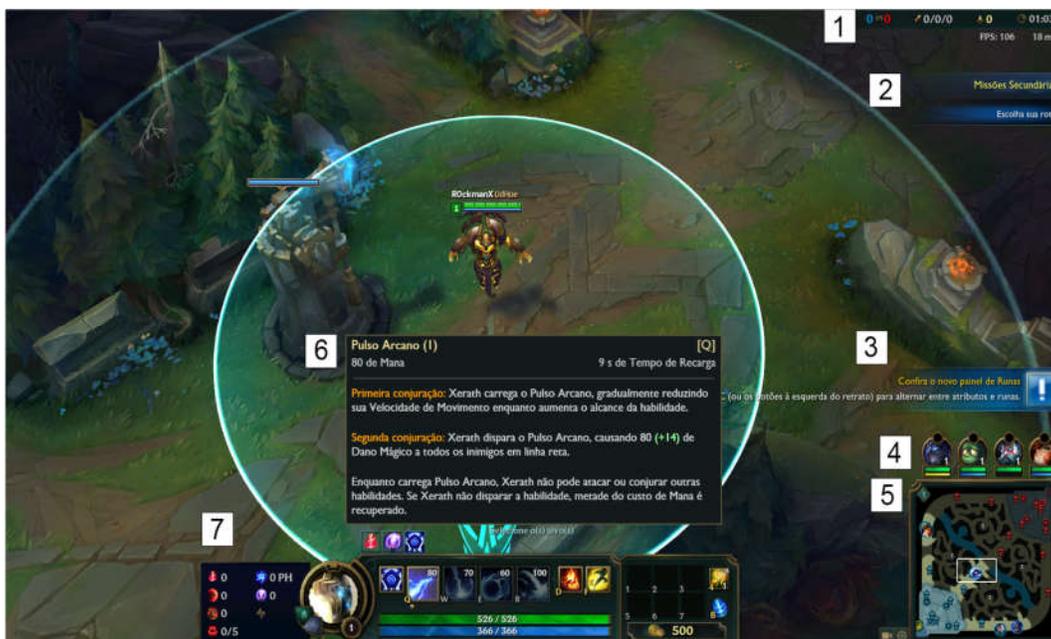


Figura 21: interface de usuário in game

1. Placar atual do jogo: Da esquerda pra direita, número de abates da equipe azul e vermelha, *AMA* do jogador (abates, mortes, assistências), golpes finais em tropas, tempo do jogo. Abaixo tem a opção adicional de mostrar os *frames*³⁹ por segundo do display do jogo e o *ping*⁴⁰ entre servidor e jogador.

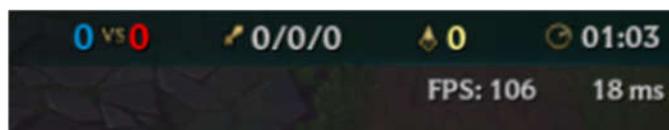


Figura 22: pontuação do jogo.

2. Missões Secundárias: Anunciam a existência de missões secundárias temáticas em *Summoner's Rift*, normalmente relacionada a *Campeões* específicos, elas colocam os jogadores

³⁹ *Frames*: relacionado a quadros por segundo, uma taxa de frames por segundo alta, ligada normalmente a potência do hardware do jogador, assim como nos filmes, quanto maior sua taxa de *frames*, mais fluido são o que vemos na tela.

⁴⁰ *Ping*: o número representa o atraso da troca informação entre o servidor do jogo e o computador do jogador, se o *ping* fica alto, o jogo sofrerá atrasos nos comandos e jogabilidade.

envolvidos em missões, pequenas tarefas que podem ser realizadas dentro do jogo que, caso sejam concluídas resultam em pequenas recompensas, o impacto no jogo é baixo.

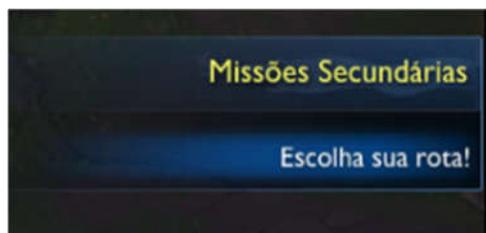


Figura 23: missões secundárias.

3. Dicas: Painel de dicas, o jogo detém certa complexidade e ainda mais elementos e interações, para jogadores iniciantes, as dicas podem ser valiosas para a adequação às mecânicas do jogo. Podem ser desligadas.

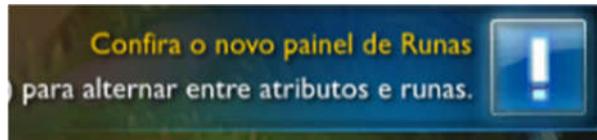


Figura 24: dicas.

4. Status dos Aliados: Representando cada um de seus aliados, o jogador tem acesso a quantidade de vida desses personagens, sua mana ou energia quando o *Campeão* possuir, o seu nível atual, e, representado pelo pequeno círculo preto em cima dos ícones, a disponibilidade da *habilidade ultimate* do *Campeão* em questão.

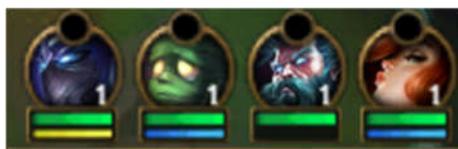


Figura 25: status dos aliados

5. Minimapa: Versão reduzida do mapa *Summoner's Rift*, oferece ao jogador o posicionamento de aliados e inimigos, o status das torres do jogo, onde existem sentinelas no mapa, tropas, e monstros neutros. Herdando de seus antecessores, toda parte do mapa que não possui pelo menos algum dos elementos que dão visão ao jogador (esse sendo: *Campeão*, torres, tropas aliadas e sentinelas) é tomada pela *névoa de guerra*⁴¹, restringindo o quanto de visão cada time tem do mapa. O domínio da visão, junto com ele o posicionamento do time inimigo, tanto quanto supervisão de pontos chave para o ataque ou defesa de ambos os times, é um importante valor estratégico de *League of Legends*, elemento fundamental para a vitória. Ao seu lado esquerdo podemos ver os botões para configurações de câmera e configurações gerais do jogo. A área demarcada pelo retângulo branco representa o campo de visão do jogador.



Figura 26: minimapa.

6. Janela de informação sobre a Habilidade: Ao passar o cursor sobre uma das *habilidades* do *Campeão* em questão, a janela com informações sobre a *habilidade* é aberta, ela fornece detalhes avançados sobre todo seu funcionamento, como, dano causado, escalonamento com atributos do jogador, efeitos em *Campeões* aliados e inimigos e sua área de efeito (espaço azul claro).

⁴¹ *Névoa de Guerra*: é uma expressão adotada que significa a falta de conhecimento que acontece durante uma guerra, nessa manifestação no jogo, ela é o escuro, a falta de visão, dominar esses locais no jogo representam vantagens estratégicas.

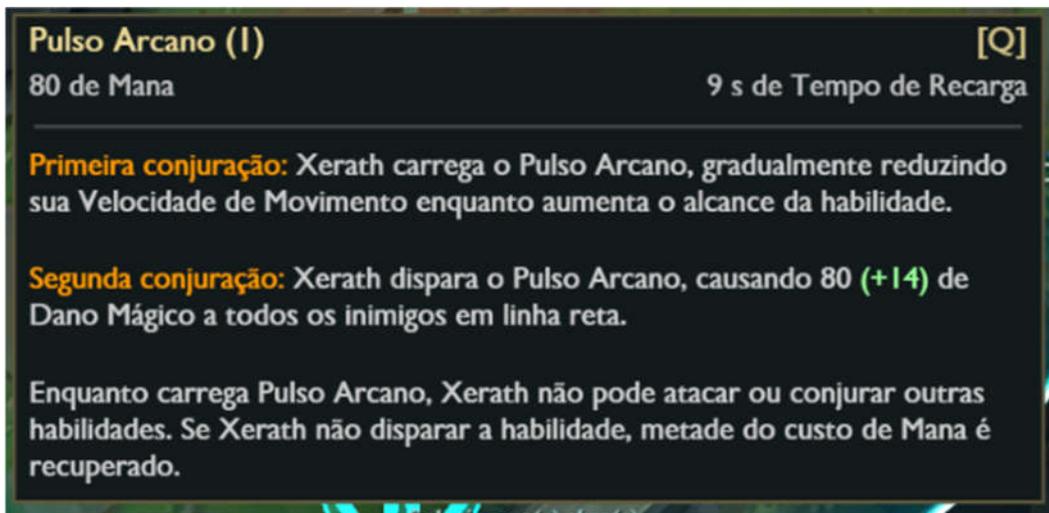


Figura 27: Descrição da habilidade dentro do jogo

7. Interface geral do Campeão: Janela contendo todas as informações referentes ao *Campeão*, da esquerda para a direita:

- **Atributos:** Valores que determinam a performance do *Campeão*, cada um interage de forma diferente em relação ao *Kit de habilidades* do *Campeão*. Essa janela ainda pode ser expandida para mostrar ainda mais dados.



Figura 28: status do Campeão.

- **Retrato do Campeão:** Mostra a imagem do *Campeão* como visto em sua *splash art*⁴², recentemente foi alterado para com que mostrasse a imagem equivalente a *skin utilizada* pelo jogador. antes mostrava só a imagem da *skin base* do *Campeão*.

⁴² Splash art: é a arte vista quando você está selecionando *campeão* ou *skin* durante a hora da seleção (Representa o modelo 3D do *campeão* que você observa dentro do jogo)



Figura 29: retrato do Campeão.

- **Habilidades:** Mostra as quatro *habilidades* únicas de cada *Campeão*, apesar de alguns *Campeões* possuírem mais de uma forma da mesma *habilidade*, elas sempre ocupam esses quatro espaços. A primeira representa a *habilidade* exclusivamente passiva e as outras representam as *habilidades* normais, podendo ser passivas ou ativas, que podem ser melhoradas toda a vez que o *Campeão* passa de nível, podendo distribuir assim, 18 pontos entre as *habilidades* maximizando seu poder no decorrer do jogo. Logo acima, podemos ver representadas por ítems, o status das *habilidades* ativas em efeito no personagem.

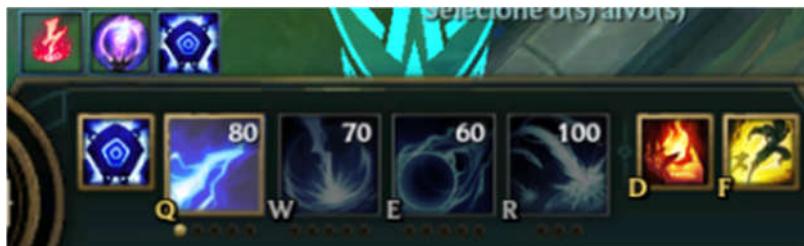


Figura 30: habilidades. Os seus comandos default no teclado são as teclas “Q”, “W”, “E” e “R”, apesar de poder serem mudadas conforme o jogador escolher, os jogadores costumam a se referir a elas pelo seu atalho no teclado e não o nome inteiro.

- **Barra de vida e barra secundária:** A barra de vida (verde) mostra a saúde do personagem e seu preenchimento é proporcional a porcentagem de pontos de vida atual o personagem comparado a seus pontos de vida máximos, sofrer dano faz com que o personagem perca vida e ao chegar ao zero ele morre, tendo que aguardar o seu renascimento em alguns segundos, dependendo do tempo decorrido do jogo. A barra inferior tem uso diverso, mas sempre está relacionada a *habilidades* do personagem, normalmente para interações

especiais ou recursos para serem executadas na forma de *mana ou energia*. Após a *habilidade Ultimate*⁴³ do personagem, se encontram os slots para os feitiços de invocador, *habilidades* que podem ser escolhidas dentre 13 *habilidades* diferentes antes do jogo e são comuns a todos os personagens.

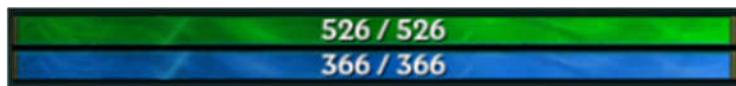


Figura 31: barra de vida e barra secundária.

- **Itens e Dinheiro:** Cada personagem tem 6 espaços para itens, que são divididos entre equipamentos que podem fornecer atributos base e *habilidades* ativas extras, *habilidades* passivas extras, e, itens consumíveis que com uso diverso, que ao serem usados concedem atributos, cura, ou fornecem visão da área em forma de *sentinelas*. O sétimo slot pertence aos amuletos, uma espécie de item gratuito que interage com a visão do mapa. Abaixo, o dinheiro do personagem utilizado exclusivamente na compra de itens, essa moeda do jogo se chama *ouro*.



Figura 32: espaços para itens e, abaixo, sua quantidade de dinheiro.

⁴³ *Ultimate*: funciona como a arma secreta específica para cada personagem, normalmente é uma *habilidade* muito poderosa e com alta influência no game, mas esse poder vem em troca de um longo tempo sem poder utilizá-la.

1.5: Os Campeões



Figura 33: Arte promocional, os campeões de LoL.

Neste tópico descreveremos a estrutura dos *Campeões*, utilizando como espinha dorsal o *Campeão* a ser avaliado nesse texto: **Xerath**, o personagem favorito do autor, ele possui características importantes por ter sofrido o processo de *retrabalhamento* que será avaliado heurísticamente, o *retrabalhamento* dentro de *League of Legends*, tem como o objetivo reconstruir um personagem de uma maneira que sua nova forma possa melhor se encaixar no jogo.

1.5.1: As Lendas da Liga

Colocando da maneira mais simples possível, os *Campeões* são os personagens controláveis de *League of Legends*, assim como o *Mario* é o personagem jogável do *Super Mario World*. Na questão da jogabilidade, cada *Campeão* possui atributos e *habilidades* que o diferencia de todos os outros, além de sua aparência e história que também participam nesse importante papel de torna-los únicos. Que é um dos grandes desafios na criação dessas personagens, onde esse *Campeão* em potencial tem de certa forma que manifestar uma diferença ou se sobressair dentre as qualidades citadas, para que não seja apenas mais um *Campeão* igual aos que já existem,

assim não acrescentando nada ao jogo, ou, que sua existência faça com que aconteça uma concorrência desequilibrada com personagens de qualidades e papéis parecidos já existentes, os que se mostrarem inferiores, acabem-se tornando obsoletos e deixados para trás, prejudicando conteúdo já existente. São 141 personagens do *LoL* lançados até esse momento (31/05/2018).

Utilizando a captura de tela a seguir, vinda da página oficial de *Xerath*⁴⁴, abordaremos as suas características únicas de modo que possa se criar uma ideia básica de como é a estrutura de um *Campeão* sem ter de abordar as outras 140 personagens.



Figura 34: Captura de tela do perfil do Xerath

Neste tópico descreveremos a estrutura dos *Campeões*, centrando no *Campeão* "Xerath" e nos guiando pelos números indicadores em cada sessão da imagem:

1) O Campeão: O primeiro nome do *Campeão* e seu título, normalmente tem relação com sua função dentro do game e/ou sua narrativa.

Vou tomar a liberdade para colocar um pouco aqui sobre as funções dos personagens dentro desse jogo e extrapolar para as classes⁴⁵ existentes entre os *Campeões*. Como em um time de Futebol, cada

⁴⁴ https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/champion/Xerath/ acessada em 18 de Julho de 2018.

⁴⁵ Elaboração sobre as classes dos *Campeões*: <https://br.leagueoflegends.com/pt/news/game-updates/gameplay/blog-do-desenvolvedor-classes-subclasses> acessado em 18 de Julho de 2018.

jogador possui um posição e função específica que desempenha dentro do jogo, entender essas funções nos tornam mais próximos de entender como funciona o jogo.

As classes são grupos de *Campeões* com estilos de jogo parecidos. O estabelecimento dessas classes é fortemente influenciado pela fantasia e pela temática de cada *Campeão*, e pela real função deles no jogo. Apesar de funções parecidas, as personagens devem ser diferentes um dos outros, e nessas diferenças de poder e utilidade se encontrarem alguns fatores que os fazem ser escolhidos, pelo menos do ponto de vista estratégico.

As classes se apresentam como:

Tanque: Os Tanques são especialistas em repelir o dano recebido e se concentram mais em atrapalhar os inimigos do que em causar algum dano significativo. São personagens com essas características mais defensivas, pegando o gancho do Futebol, eles seriam como zagueiros, a linha de defesa do time, um personagem não muito móvel com uma couraça grossa, como um tanque.

Lutadores: Os Lutadores são campeões de ataque corpo a corpo duráveis, destinados a causar dano e que gostam de sentir o calor da batalha. Menos resistentes que os tanques, essa classe tem potencial de dano maior. Agora distanciando-se do jogo de bola, os Lutadores trazem uma figura similar ao do herói *Aragorn*, da aclamada saga de fantasia *Senhor dos Anéis* (1954), não é resistente como *Gimli* o anão, nem tão ágil e letal como *Legolas* o elfo, mas como um intermédio dos dois.

Retalhadores: Os Retalhadores são campeões de ataque corpo a corpo frágeis, porém ágeis. Eles são especialistas em causar dano e procuram eliminar seus alvos rapidamente. Os Retalhadores podem ser retratados como ninjas, eles possuem a capacidade de infligir altas quantidades de dano em um curto espaço de tempo em um alvo, rápidos e letais, porém, por um outro lado são frágeis.

Magos: Os Magos são conjuradores ofensivos que buscam debilitar e destruir os adversários com seus potentes feitiços. A imagem do feiticeiro, aquele ser místico que ao invés de utilizar armas para atacar seus oponentes ele utiliza-se de magia, sejam raios laser, tempestade de raios ou bolas de fogo. *Xerath* o *Campeão* explorado nessa dissertação pertence a essa classe. Sua efetividade em batalha depende do poder de suas *habilidades*.

Controladores: Os Controladores são conjuradores defensivos que supervisionam o campo de batalha, oferecendo proteção e criando oportunidades para os aliados. Funcionam parecido com os Magos, mas voltados para a defesa, suas conjurações podem proteger aliados ou evitar inimigos ao invés de ser focados em causar danos como os Magos.

Atiradores: Os Atiradores são especialistas em causar dano sustentado confiável à distância (geralmente com ataques básicos) enquanto se mantêm constantemente no limite do perigo. Embora os Atiradores tenham a *habilidade* de se manter em relativa segurança mantendo os inimigos à distância, eles são muito frágeis e extremamente dependentes da compra de itens poderosos para se tornarem reais ameaças de dano.

Algumas classes, como Magos e Lutadores, estão tão lotadas e englobam uma variedade tão grande de Campeões que deixaram de ser úteis. Assim, foram introduzimos as “subclasses” (divisões da classe principal) para ajudar a esclarecer diferenças, separar grandes grupos e classificar as nuances mais profundas que diferenciam os campeões, mas no presente momento só as classes básicas já serão o suficiente nessa dissertação.

2) Atributos: Os status base de um *campeão*, e como ele mudam por nível⁴⁶. *Vida* representa quantos pontos o personagem pode receber de dano antes de ser abatido. *Dano de Ataque* mostra a quantidade de dano que o personagem inflige em um *ataque básico*⁴⁷. *Velocidade de Ataque*, mostra quantos *ataques básicos* o personagem executa no período de um segundo, nesse caso, 0,625 *ataques básicos* por segundo. *Velocidade de Movimento*, o quão rápido o personagem se desloca por segundo, nesse caso, ele se desloca 340 unidades por segundo. *Regeneração de Vida*, marca sua regeneração natural de *Vida*, a cada 10 segundos ele recupera naturalmente 5,5 pontos. *Armadura* é um atributo defensivo do *campeão*, ela determina através de uma fórmula uma porcentagem

⁴⁶ Nível: O personagem no *LoL* ganha um certo valor de experiência em combate e após acumular quantias específicas e crescentes ele adquire um nível, o *Campeão* começa no nível 1 e o máximo atingível é o nível 18.

⁴⁷ Um ataque básico é uma das maneiras pelo qual uma unidade causa danos. Os campeões executam ataques básicos quando uma unidade inimiga está clicada corretamente. Podem ser de curto alcance como um soco, ou a distância como um tiro. Apesar de terem muitas formas e alguns *campeões* se especializarem em dar ataques básicos mais poderosos, esse tipo de ataque é a interação ofensiva mais simples de *League*, em média não são poderosos e menos relevantes que as *Habilidades*.

que é deduzida do *dano físico*⁴⁸ recebido pelo personagem em questão. *Resistência Mágica*, funciona como a *armadura*, mas apenas funciona para o dano de propriedade *mágica*.

Existem outros atributos pertencentes aos *campeões* não mostrado nessa lista, pois, eles só podem ser adquiridos com a compra de *itens*, dentre eles, o atributo *Poder de Habilidade*, que estipula um valor que pode interagir com a efetividade de uma *habilidade*, normalmente, de forma ofensiva, como veremos no *Xerath*, como um personagem da classe *Mago*, ele tem uma função ofensiva e a maioria do seu potencial ofensivo depende do dano causado por suas *habilidades*, que por sua vez dependem da sua quantidade de *Poder de Habilidade*.

3)Habilidades: *Habilidades* são as ferramentas principais usada pelos *Campeões* no campo de batalha para auxilia-los em combate. A natureza única entre o kit⁴⁹ que *habilidades* de cada *campeão* que os diferem dos outros *campeões*. As *habilidades* de um *campeão* contribuem também em definir qual das rotas que ele deve tomar no campo de batalha, como ele pode ser jogado e até quais itens devem ser utilizados para maximizar seu potencial.

Todo *campeão* tem no mínimo cinco *habilidades* únicas, raras as exceções que fogem desse sistema. Quatro dessas *habilidades* são aprendidas gastando pontos adquiridos ao passar de nível e a quinta é uma passiva. Um ponto é concedido a todos os *campeões* no começo da partida, e um ponto é concedido sempre que o *campeão* passa de nível. Um *campeão* pode gastar seus pontos em suas *habilidades* para fortifica-las depois de ter aprendido elas.

Habilidade Básica: Todos os *campeões* têm, no mínimo, três *habilidades básicas*, que podem ser adquiridas no nível um e podem ser evoluídas até o nível cinco, ou seja, podem ser gastos até cinco pontos. *Habilidades* básicas não podem ter um rank maior do que a metade do nível atual do *campeão*. Por exemplo, um *campeão*, no nível seis pode ter, no máximo, uma *habilidade* com três pontos. Conclui-se que é necessário o *campeão* está no mínimo no nível nove para maximizar uma *habilidade*. Normalmente representadas pelo seus atalhos *default* no teclado: “Q”, “W” e “E”.

⁴⁸ Em *League* existem 3 tipos de dano que podem ser infligidos e interagem diferentemente com os tipos de defesa dos personagens. *Dano Físico* que interage com a *Armadura*, *Dano Mágico* que interage com a *Resistência Mágica* e o *Dano Verdadeiro*, que ignora os dois tipos de defesa.

⁴⁹ Kit: o conjunto de *habilidades* que compõe o *campeão*.

Habilidade Passiva: A *habilidade* passiva de um *campeão* é uma *habilidade* que fica ativa durante o jogo todo, não precisa de pontos para evoluir e não tem níveis.

Habilidade Final: A quarta *habilidade* de um *campeão* é sua *Ultimate*. Os jogadores não podem colocar pontos ou liberar essa *habilidade* a não ser que eles cheguem no nível seis e só podem distribuir pontos nela novamente nos níveis onze e dezesseis. Essa *habilidade* tem rank máximo de três. Representada normalmente pelo atalho “R”.



Figura 35: Como explicado acima, a opção de aumentar o nível da habilidade ou de libera-la, como era o nível 5 a última habilidade ainda não estava disponível.

As *habilidades* têm atributos que definem seu uso. Esses atributos incluem área de efeito, tempo de recarga, custo, efeito e alcance, que podem aumentar conforme são investidos pontos para melhorar a *habilidade*.

Voltaremos a explorar as características das *habilidades* e suas nuances quando fizermos a avaliação heurística nas *habilidades* antigas e novas de *Xerath*.

4)A História: Todo o *campeão* tem uma história, uma bibliografia, que ajuda a defini-lo e o insere no folclore de *League of Legends*. Na página do *campeão* existe essa opção que transporta o jogador, agora também leitor, para o site que reúne todas as histórias do mundo de *League of Legends*, a página *Universo*⁵⁰. Lá você pode encontrar uma vasta coleção de artes e artefatos, tais como biografias que mostram a origem dos *Campeões* e cenários que descrevem as regiões históricas de onde eles vivem. É um arquivo multimidiático em constante evolução, assim como o próprio jogo,

⁵⁰ https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/about/ acessado no dia 18 de julho de 2018.

lar das histórias vivas de *Runeterra* em todas as suas formas. Esse conteúdo, apesar de poder ser acessado através do próprio *cliente* do game, ele fica distante do jogador simplesmente por estar longe do jogar, por não estar diretamente dentro do jogo, muitos jogadores não veem utilidade em aprender a história de uma personagem para acabar jogando melhor com ela. Por um outro lado, toda vez que se joga com um *campeão*, quando o jogador faz ações através do *campeão* que está controlando, e essas ações efetivamente condizem com a temática e história de um *campeão*, o jogador acaba de certa forma, acessando essas histórias que ficam de certa forma escondidas longe do jogo, essa é a ponte entre o jogador que não vai buscar a história por trás do seu personagem e o folclore do jogo, assim, podemos elaborar com a importância de um história que apoia um *campeão* e vice-versa.

Cap II: Heurísticas, Identidade & estética no contexto dos jogos digitais e *LoL*

No presente Capítulo apresentamos conceitos e ideias que são fundamentais para que se possa organizar as heurísticas dentro da pesquisa. O mais interessante é que, o pensamento heurístico que estamos construindo, se baseia em aspectos que usualmente não são pensados e buscados pelos cientistas computacionais tradicionalmente em nosso meio, para delimitar as heurísticas. Por exemplo, ir até Laurel que se baseia em Aristóteles e na Poética; pensar o conceito de identidade em Turkle dentro do campo do digital e, mesmo, trazer a ideia de um bom jogo em Gee, são elementos que participam de um pensamento heurístico, o qual em nosso núcleo de pesquisas em hipermídias e games na PUC-SP, são delimitados com o termo neologista de ontoHeurística. Começamos com a madrinha da dramatização no contexto digital, Brenda Laurel.

2.1: Brenda Laurel e o computador como o teatro



Figura 36 Brenda Laurel, foto de perfil plataforma TED

“Projetar experiência humano-computador não é sobre construir um desktop melhor. É sobre criar mundos imaginários que podem ter uma relação especial com a realidade – mundos nos quais você pode estender, amplificar e enriquecer sua própria capacidade de pensar, sentir e agir.” - Brenda Laurel (1991)

Com doutorado em teatro e com foco em narrativas interativas, Brenda Laurel trabalhou como pesquisadora de design de software na *Atari* (1972) e *Actvision* (1979) e fundou uma companhia de telepresença em 1990. Brenda chegou ao Vale do Silício no momento perfeito, quando, teóricos e tecnólogos estavam explorando novas maneiras em que nosso recém expandido poder computacional poderia nos conectar e entreter de maneiras que não poderíamos imaginar.

Em 1994, Laurel se tornou membro fundadora da *Interval Research* (1992) junto de Paul Allen e David Liddle, uma lendária incubadora no Vale do Silício que estudava a conexão entre tecnologia e nosso dia-a-dia. *Interval* tinha como foco dar à luz a novas e lucrativas companhias, aonde Laurel liderou uma das mais importantes, a *Purple Moon* (1996), uma empresa dedicada a desenvolver jogos e comunidades digitais interativas voltadas para garotas, no contexto de que naquela época a falta de apelo dessas mídias ao público feminino era causada pela predominância masculina nos designers e desenvolvimento com foco apenas em meninos. No final dos anos 90, com o colapso do mercado de CD-ROM, a empresa foi adquirida pela MATTEL (1945) que encerrou suas atividades.

Iremos apresentar e discutir sua mais importante obra, *Computer as Theatre* (1991), pois ela possui uma relação com o perseguido em nossa pesquisa. O livro se trata de uma importante aproximação humanista ao design em computadores. Laurel utiliza-se de um framework⁵¹ e vocabulário derivados da poética de Aristóteles para abordar um design de software centrado no ser humano. O Livro possui sete capítulos, no primeiro, *The Nature of the Beast*, ela estabelece o estado da teoria da interação humano-computador na época da obra e estabelecendo uma relação com a dramaturgia, no sentido que tal como atores em uma peça de teatro, os agentes dentro do computador atuam se mostrando na tela de modo a representar suas funções, e assim como arte, a dialogar com o usuário.

O capítulo dois e três são utilizados para estabelecer uma fundação dramatúrgica onde serão apoiados os próximos capítulos. No capítulo dois, *Elements of Qualitative Structure*, ela apresenta os elementos estruturais do Drama, incluindo neles, as quatro causas

⁵¹ Framework: Em desenvolvimento de software, é uma abstração que une códigos comuns entre vários projetos de software provendo uma funcionalidade genérica. Um framework pode atingir uma funcionalidade específica. Ao contrário das bibliotecas, é o framework quem dita o fluxo de controle da aplicação.

das coisas de Aristóteles definidas em sua obra, *Metafisica* (2012), de uma forma simples, a fim de ser apreendida pela comunidade de interessados no computador, sem, entretanto, em nenhum momento banalizar o pensamento do staragista:

1. **Causa formal** – Um objeto define sua essência pela sua forma;
2. **Causa material** – A matéria que consiste em o objeto, do que ele é feito;
3. **Causa eficiente** – Aquilo ou aquele que tornou possível o objeto, sua origem;
4. **Causa Final** – A razão do objeto existir, sua finalidade.

Laurel também se utiliza de seus 6 elementos da estrutura do teatro, ao mesmo tempo que os relacionando com interação humano-computador (IHC), nós ainda acrescentaremos a relação com o game estudado, *League of Legends*, em uma estrutura da seguinte forma:

1. **Ação (Trama):** Toda a ação sendo representada. A ação é teoreticamente a mesma em cada performance.
IHC: A ação em um todo assim moldada colaborativamente entre o designer e o interagente. A ação pode mudar em cada sessão de interação.
League of Legends: Mesmo tentando reproduzir todos os elementos de uma partida, como *Campeões* escolhidos ou decisões tomadas pelo jogador, o efeito de Mudança em cada uma das “performances” de *LoL* é potencializado radicalmente, devido à natureza multijogador do game, que implica o estar agindo com os outros 9 jogadores e o repercutir de suas ações.
2. **Personagem:** Pacotes de predisposições e traços inferidos de padrões de escolha de um agente.
IHC: O mesmo, mas incluindo ao mesmo tempo agentes de origem humana e computacional.
League of Legends: Se mostra no *Campeão*, que é ao mesmo tempo o elemento fundamental da agência do designer no game, nesse jogo que gira em torno de tais personagens e seus desdobramentos no seu mundo digital, com métricas e funcionamentos dentro de um padrão já estabelecido, como também é a metáfora pela qual o jogador adentra no game e assume o papel de qualquer que seja o guerreiro.

- 3. Pensamento:** Processos internos inferidos que levam à escolha de: Cognição, razão e emoção.
IHC: O mesmo, mas incluindo ao mesmo tempo processos de origem humana e computacional.
League of Legends: Surge do vetor resultante entre jogador e jogo, o repercutir desse encontro que retroage em ambas as partes, se mostrando em estratégias nascidas de um metajogo ou no início de uma identificação com a personagem controlada, por exemplo. Os pensamentos intrínsecos do jogador afetam substancialmente o comportamento da personagem dentro do jogo.
- 4. Linguagem:** A seleção e arranjo das palavras; o uso de linguagem.
IHC: A seleção e arranjo de signos, incluindo verbais, visuais e qualquer outro fenômeno não verbal usado semioticamente.
League of Legends: Aqui ela cobre as ocorrências do jogo relativa a comunicação escrita entre jogadores, o feedback visual de informação da interface (que inclui quase tudo o que acontece visualmente no game), o monólogo do personagem com o jogador conforme este recebe comandos, e a de personagem para outra personagem que ocorre em casos específicos e de maneira limitada.
- 5. Melodia:** Tudo que se é escutado, mas especialmente a melodia da fala.
IHC: A prazerosa percepção de padrões em fenômenos sensoriais.
League of Legends: A identidade Sonora no jogo, contida em sua música e efeitos, que possuem a função de ambientar o jogo tanto como comunicar acontecimentos de maneira clara.
- 6. Espetáculo:** Tudo que se é visto.
IHC: Os aspectos sensoriais da ação sendo representados: Visualmente, esteticamente, sonoramente, cineticamente, de modo háptico e todas as outras maneiras possíveis.
League of Legends: o conjunto de todas as anteriores, o jogo em si, interface, personagens, sons e dialogo. O conjunto teatral de elementos, design e objetos que formam o *League of Legends*.

No capítulo três, Laurel nos fornece um vocabulário para descrever ação dramática, incluindo o diagrama da “Cunha Voadora” elaborada pela própria, e uma versão modificada do Triângulo de

Freytag. O gráfico, ilustrado abaixo, mostra a variação do potencial dramático de uma peça de teatro no decorrer do tempo, o gráfico se afunila mostrando que conforme a trama se desenvolve vão se esgotando possibilidades dramáticas, que vão variando entre possíveis, prováveis e necessárias:

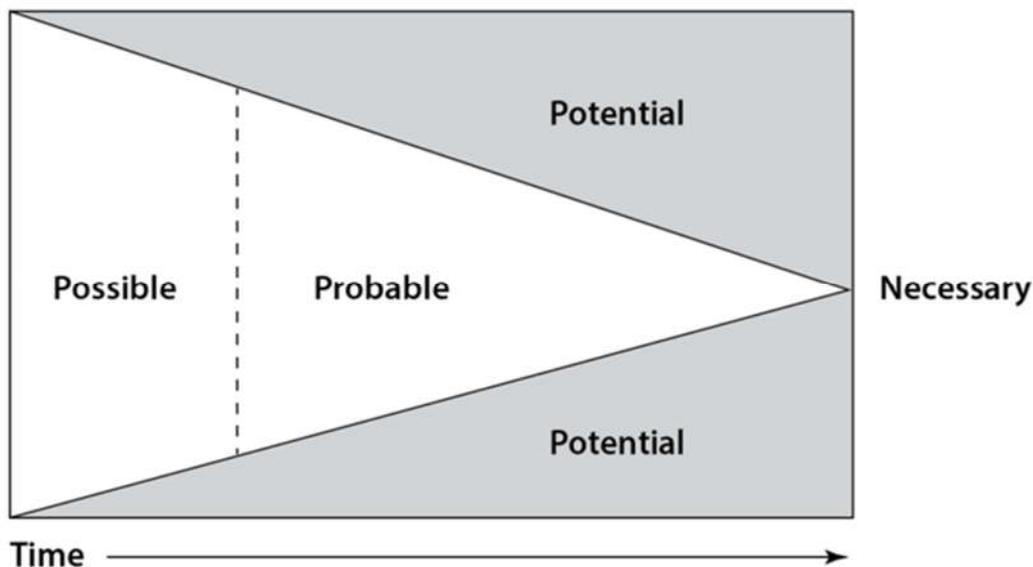


Figura 37: A "Cunha Voadora", por Brenda Laurel

O Trama é uma progressão entre o possível, provável e necessário. Ela nos mostra depois o mesmo gráfico, porém orientado a IHC:

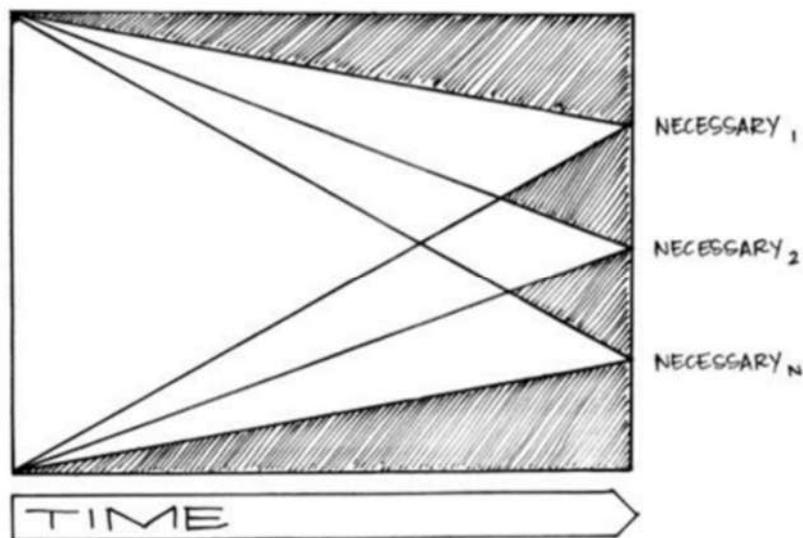


Figura 38: A "Cunha Voadora" direcionada a IHC.

Na Interação entre Humanos e Computadores, essa forma do potencial é moldada refletindo as ações dos usuários em tempo real, podendo alcançar diferentes resultados para cada sessão de interação. Diferente da peça, o programa tem o potencial para várias ações completas.

O Capítulo quatro, *Dramatic Interactions*, interações dramáticas, a autora sai das fundações dramáticas e parte para as técnicas dramáticas, ela utiliza uma discussão focada na necessidade de restrições, colaborações e o ideal de engajamento do usuário.

Mas será no capítulo cinco, **Design Heuristics**, heurísticas do design, que ela enumera e elabora onze "princípios para o design de atividades humano-computador", visto que, essa dissertação investiga heurísticas para no design de jogos, esse capítulo em especial se mostra condizente ao tema, e foi investigado mais a fundo:

Brenda Laurel ao referir Aristóteles, coloca que “A arte não representa o que é mas um tipo de coisa que pode vir a ser; Ambientes, objetos, situações, personagens e ações são representados dentro de uma ampla gama de desvios em relação a vida real” (Laurel, 2012: 149). A partir do leque das possibilidades representacionais da dramática se relacionando com a vida humana, a autora inicia uma discussão de um elemento que é acrescido como novo, mas que está intimamente relacionado com a poética aristotélica. Trata-se da possibilidade do estilo não representacional, o qual já tem uma certa idade na história da cultura ocidental. Ele aparece na pintura chamada “de natureza morta”, still life, e na escultura de objetos. Segundo ela,

“Um dos motivos para a preferência de objetos no mundo real nas representações artísticas, pelo menos na cultura popular, pode ser que eles impõem uma ‘despotencialização’ relativa da carga cognitiva em suas audiências. O princípio no trabalho é que os objetos do mundo real produzem representações mais acessíveis e, portanto, mais agradáveis para a maioria das pessoas. Os estilos não representacionais requerem disposição e prática associadas a sutis construções inferenciais, para as quais muitas pessoas não foram preparadas educacionalmente” (Laurel, 2012: 149).

Laurel organiza sua heurística do design situada em uma estrela de 5 pontas:

- a) Computador como MEIO;
- b) As METAFORAS da interface;

- c) o primado da AÇÃO;
- d) desenhando PERSONAGENS & PENSAMENTOS;
- e) entendendo a AUDIÊNCIA:



Figura 39: A Estrela da Heurística, 5 pontos para o design de interfaces e seus desdobramentos

1. **MEIO** Pensar no computador não como uma ferramenta, mas sim como um meio: limitar o computador a apenas uma ferramenta digital suspende a sua capacidade de transcender qualquer função de utilidade prévia, restringindo o designer de interface a apenas emular ferramentas do mundo real, enquanto o computador como meio libera-o dessas associações e assim se pode explorar suas capacidades de representar e executar qualquer ferramenta, possível ou impossível. O jogo então é um palco(meio) de interação e ação dramática.

2. **REPRESENTAÇÃO** A interação deve ser formulada no contexto da sua representação – de seus objetos, ambiente, potencial e ferramentas: Se o tipo de representação para uma interação for

relacionado de forma intrínseca a máquina, assim excluindo uma possível metáfora de associação para o usuário, está fará com que haja uma carga desnecessária operacional e cognitiva, o que prejudicaria seu uso.

3. **USABILIDADE** Metáforas de interface tem usabilidade limitada, o que você ganha agora poderá ter que pagar depois: Uma metáfora de interface pode ter diferentes tipos em sua representação no meio digital, de modo que se o designer a aplica de forma a representar uma parte essencial das funcionalidades em uma aplicação, pode acabar deixando de lado algo que ela poderia ou não fazer, assim ela perde a “fidelidade” em um total, tornando-se incompleta e guiando inadequadamente o interator.

4. **FOCO** Foco no design (projetar) da ação. O design de objetos, ambientes e caracteres devem todos servir a um grande objetivo estratégico: Encaixar esses componentes em uma hierarquia estratégica e excluir os que não servem ao objetivo principal, “Pois aquilo o qual não faz diferença pela sua presença ou ausência não é parte real de um inteiro” (Poética, 1451a, 34–35), ou seja, não se distancie do objetivo.

5. **ESCOLHA** Escolhas para (e por) interagentes podem transformar possibilidades em probabilidades para ações dramáticas mais tarde: Aqui a autora mostra a possibilidade de pequenas escolhas se desenvolverem em grandes ações dramáticas de forma similar ao bater de asas de uma borboleta que acaba se torna um tufão no outro lado do mundo, como na teoria do caos.

6. **CLAREZA** Represente as fontes de agência: Os agentes devem estar claramente definidos no processo da interação, seja numa interface ou num game. Quando não sabemos a origem da agência, seja de um NPC⁵², de um jogador ou dos jogos presentes no motor⁵³ de Inteligência artificial⁵⁴ do jogo estamos presos em um mundo que não tem claro as fontes da origem da agência, tornando inesperado

⁵² NPC: personagem não jogável, é um personagem de qualquer jogo eletrônico que não pode ser controlado por um jogador, mas se envolve de alguma forma no enredo de um jogo. Ele exerce um papel específico cuja finalidade é a simples interatividade com o jogador.

⁵³ *Engine* ou motor de jogo: é um programa de computador e/ou conjunto de bibliotecas, para simplificar e abstrair o desenvolvimento de jogos eletrônicos ou outras aplicações com gráficos em tempo real, para videogames e/ou computadores rodando sistemas operacionais.

⁵⁴ Inteligência artificial ou IA: Inteligência artificial (por vezes mencionada pela sigla em português IA ou pela sigla em inglês AI - *artificial intelligence*) é a inteligência similar à humana exibida por mecanismos ou software.

e confuso, mesmo que as vezes “mágico”, o contexto da atividade lúdica e representacional.

7. **INTERADORES** Grupos de interadores com objetivos comuns podem funcionar como personagens coletivo onde dinâmicas de grupo servem como traços: Ao criar um objetivo que leva os múltiplos interagentes a agir como uma personagem coletiva, as dinâmicas de grupo originadas adicionam uma nova camada de possibilidades, assim, enriquecendo uma ação.

8. **EMOÇÕES** Explore novos métodos para habilitar a exposição emocional e a comunicação entre os agentes: Expressão e comunicação emocional são essenciais na arte dramática. Então, é necessário que os designers dessas interações dramáticas fiquem atentos com a dimensão emocional de seu trabalho, Aristóteles identificou como o fim e causa do teatro como a catarse, o surgimento e liberação da emoção.

9. **PENSAMENTO** Examine seus pressupostos e preconceitos, todos temos algum: Os pressupostos e preconceitos do designer, podem transparecem em suas criações, podendo influir indiretamente no processo de pensamento do interador, até de maneira negativa. O designer ao projetar algo, precisa de certa forma realizar uma reflexão sobre si, pois, pelo design ser sua extensão, ela carrega intrinsecamente alguns de seus pensamentos. Ao ser utilizado, esse produto causa uma expressão que deriva do designer, intencionalmente ou não. Brenda Laurel cita Mary Flannagan, em seu livro *Critical Play* (2009), a qual ela faz uma crítica aos pressupostos de design presentes em *The Sims* (2000) (que incentiva a o lucro capitalista) e ao *Grand Theft Auto* (1997) (que incentiva o jogador a violência em um mundo que não mostra comprometimento ético sobre tal).

10. **ENTENDIMENTO** Revise seus preconceitos e valores logo no ponto de partida. Você os encontrará novamente, depois de fazer descobrimentos e estar pronto para transformá-los em princípios de design: O designer precisa se livrar de ideias pré-concebidas que podem não estar condizentes com a realidade de seu público e que acabam por comprometer o seu entendimento pleno, prejudicando assim seu objetivo final de design. Após um esforço para uma melhor compreensão, através de uma pesquisa, por exemplo, ele pode confrontar com seu conhecimento prévio e criar princípios de design melhor condizentes.

11. **PÚBLICO** Descubra sobre sua audiência para ganhar insights que lhe ajudarão a guiá-lo durante o design: Em um design voltado a pessoas, cabe ao designer entendê-las, para assim, sua criação ter o conteúdo necessário para atingi-las em seu cerne, seja qual for a maneira desejada. Foco na palavra “guia”, o público não dita o design necessário, ele das pistas para o designer encontrar o caminho, assim, o designer não se submete e não perde seu poder de criação.

Esse capítulo apresenta regras para o design de representações dramáticas no contexto da interface humano-computador. Alguns desses princípios se mostram em diferentes formas da literatura de fatores humanos e design de interface, outros são simplesmente intuitivos. Ao contextualizá-los com noções de representações interativas, aumentando assim nosso entendimento da derivação dessas regras e como elas se relacionam, conseguimos enxergar, junto com a autora inclusive que coloca em alguns pontos, o quão bem essas heurísticas se encaixam para ajudar no desenvolvimento do software específico ao nosso estudo, o game.

No Capítulo 6, Laurel aplica parte do seu vocabulário teórico a várias atividades de computador humano, incluindo processamento de texto, uma casa inteligente, o projeto *Guides* na *Apple* (1976) e sistemas de realidade virtual (VR). O seu final é um curto adendo escrito para o segundo lançamento do livro expressando tanto desânimo considerável com o estado da computação utilizando VR, embora houvessem avanços na área.

Levando em conta a velocidade com que a tecnologia em volta do design em computadores se desenvolve, pondera-se sobre o livro ser datado ao se relacionar com o design de sistemas interativos. Após completar o livro, acho que a minha resposta é sim e não: como um guia geral para o design em HCI, ele não fornece ferramentas o suficiente para lidar com a atualidade e demanda do desenvolvimento de software, mesmo com as revisões da versão atual do livro, que não era previsível quando Laurel escreveu e publicou o livro. Por um outro lado, o framework elaborado por Laurel se mostra bastante útil no design de alguns textos interativos e objetos, como vídeo games e documentários interativos, e vários conceitos individuais podem ser úteis em diferentes áreas da teoria e do design digital.

A visão oferecida parece funcionar melhor para o design de mundos imersivos, principalmente para os videogames. Para Laurel, o

quadro aristoteleano se mostra imperfeito para tarefas pragmáticas, embora algumas de suas ideias certamente ajudem a esclarecer as prioridades de um projeto; sua abordagem implica que é responsabilidade do designer criar um mundo ou sistema completo, próximo do que um game designer faz. Este ideal não parece alcançável para o desenvolvimento nos atuais dispositivos multiplataforma, que operam em um mundo em rede.

2.2: Sherry Turkle, a vida no ecrã



Figura 40: Sherry Turkle, foto perfil Wikipedia

Sherry Turkle nascida em 18 de julho de 1948 é professora de estudos sociais de ciência e tecnologia no Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT), ela obteve bacharelado em estudos sócias e mais tarde um doutorado em Sociologia e Psicologia da Personalidade na universidade de Harvard. Ela trabalha agora em sua pesquisa sobre psicanalise e interação humano-tecnologia. Ela escreveu diversos livros focados na psicologia das relações humano com a tecnologia, especialmente na forma com que os seres humanos interagem com objetos computacionais.

Em sua obra, “A Vida no Ecrã” (1995), Turkle traz à tona a discussão de como a tecnologia emergente, principalmente a dos computadores, afetam ao nosso modo de pensar em nós mesmos como humanos. Ela nos apresenta de que diferentes formas o computado pode nos afetar, e como isso nos leva ao nosso uso do ciberespaço. Turkle mostra que assumir diversas personalidades em um MUD pode ter uso terapêutico, ela também considera os

problemas que surgem com o abuso desse tipo de jogo de interpretação. Outros tópicos entram na discussão como o grande problema que se mostra quando crianças se fingem de adultos online ou vice-versa.

Turkle apresenta um estudo de como a forma das pessoas usarem as tecnologias relativas ao computador evoluíram como o tempo, e o profundo efeito que essas máquinas causam em seus usuários. O computador, e todos os dispositivos que integram em sua grande rede, conectam milhões de pessoas pelo mundo, mudando a forma como vemos nós mesmos. Apesar de ser inicialmente desenvolvido como uma ferramenta cujo único propósito era nos ajudar a escrever e comunicar com outros, mais recentemente se transformou em um meio que nos proporciona verdadeiros mundos virtuais nos quais podemos entrar e interagir. O livro discute como nossa interação diária com computadores afeta nossas mentes.

Seguindo essa lógica, ela discute como a nossa identidade humana vem mudando conforme a linha entre computadores e humanos se atenua e como pessoas vem tendo problemas para discernir entre humanos e máquinas.

No aspecto **identificação**, que é dos conceitos abordados por Turkle, desses o mais importante para essa dissertação, ela nos mostra o quão poderoso é a possibilidade de um jogador se identificar com um avatar criado por ele, utilizando em sua explicação os já citados *MUDs*.

Em seu texto ela explica como os *MUDs* funcionam, sendo plataformas para os jogadores assumirem novas e até múltiplas personagens, explorando o mundo de texto, com essa persona diferente, que, é argumentável ser uma extensão de você mesmo, o que gera o prazer, simplesmente pelo escape das restrições do *IRL*⁵⁵. Aqui, a palavra-chave é liberdade que o jogo fornece para podermos nos reinventar como um personagem, ou até colocar à tona aspectos da nossa persona que ficam escondidos do mundo real. Podendo criar a sua personagem do Zero seria evidente que as chances de identificação com ela são maiores, pois, você escolhe os traços que ela possui ou não. Caso o jogador não se identifique com seu próprio avatar, pode vir à tona um sentimento de rejeição, o que fará a criação de outro, ou o descontentamento com o jogo.

⁵⁵ *IRL*: Termo usado em jogos de realidade virtual para se referir ao mundo real (*in real life*) fora de jogo.

Porém, apesar de ser um jogo, o processo de identificação com a personagem puramente textual no MUD ainda está um tanto quanto distante do que acontece no *LOL*, faremos um aprofundamento no próximo passo dessa aproximação, utilizando a visão de Nick Yee sobre identificação em *MMORPGs*, que, aqui eu utilizo como um intermediário entre os MUDs e o *LoL*, tanto cronologicamente quanto conceitualmente.

Nick Yee (2004), a partir do pensamento de Turkle, discorre sobre esse processo. No *MMORPG*, diferentemente para cada jogador, o avatar é utilizado com alguns propósitos: projeções e idealizações da identidade do jogador (como dito por Turkle), experimentações como sua nova identidade e tem aqueles que o utilizam como apenas como uma ferramenta, um fim para um meio. Essas diferenças se distribuem de acordo com a personalidade de cada jogador.

Jogadores introvertidos tendem a criar personagens que são projeções ou idealizações do mesmo, enquanto jogadores extrovertidos tendem a experimentar as diferentes novas identidades através de seus novos personagens. Mas claro, discrepâncias entre a importância em um avatar⁵⁶ pode ser influenciada por diferentes motivações (Bartle, 1996). Jogadores que se buscam realizações dentro do game, os chamados *achievers*, se focam mais no poder e utilidade nas *habilidades* e equipamentos do seu personagem, enquanto jogadores que procuram socialização ou imersão nesses tipos de jogo são atraídos pela representação física do personagem.

Ainda de acordo com Yee, os ambientes *onlines* dos *MMORPGs* podem nos dizer mais sobre a identidade no ciberespaço. Enquanto há argumentação que esses lugares nos libertam de nossos corpos e nos dá liberdade sobre nossas identidades, estereótipos de gênero e até afiliações nacionalistas se transferem para esses mundos onde os corpos femininos e masculinos são iguais e as nações do mundo real não existem. Ele indaga se talvez as complicações das nossas identidades virtuais derivam da nossa insistência na incorporação nos mundos virtuais, e que os *MMORPGs* mostravam o quanto fácil

⁵⁶ Avatar: derivado do mesmo termo do Hindu que qualifica uma incorporação terrena de uma divindade, é na informática, um cibercorpo digital, uma figura gráfica de complexidade variada que empresta sua vida simulada como um veículo de identificação de cibercorpos para dentro dos mundos paralelos do ciberespaço.

os privilégios, afiliações e estruturas de poder no mundo real se transferem para o mundo virtual.

Um ponto relevante para a comparação posterior ao *LoL*, é o fato de haver peculiaridades quanto a ênfase da customização dos personagens nos *MMORPGs* que transgrede as noções de imersão. Quando ocorria uma grande liberdade para a customização de aparência de personagem em *MMORPGs* asiáticos, os usuários se sentiam frustrados por não gostar do fato de que outros jogadores mais habilidosos poderiam criar esses avatares que seriam mais atrativos e chamativos que os deles.

Ao se inserir progressivamente nos ambientes digitais computacionais, os usuários de computadores, na medida que puderam estruturar mais visualmente suas personagens, dos MUDs aos MOBAS e, mais atualmente nos games imersivos e no *LoL*, deslocam progressivamente suas relações identitárias para dentro dos jogos, situando-se em seu interior de uma dupla forma. Em primeiro lugar, na formação de equipes de jogos e torneios, eles se individualizam em duas camadas – grupo sujeitos dentro de uma equipe, a qual tem um nome (uma identidade). Não será excessivo lembrar que cada jogador que joga com seu computador possui, em seu computador, um IP, o qual quer dizer “um identificador pessoal” que lhe atribui uma unicidade no todo, não somente do jogo, mas igualmente na Web. Em segundo lugar, ao entrar no jogo, junto a um *Campeão*, funcionam na escolha e configuração do *Campeão*, estruturas de identificação próprias que conferem à personagem seu caráter único, sendo uma vida no ecrã, como diz a autora.

2.3: James Paul Gee

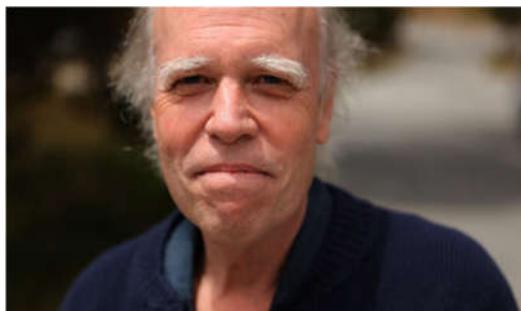


Figura 41: James Paul Gee

James Paul Gee (2009), que procura ver os games através da lente da educação, trabalha em seus textos os 16 princípios que poderiam tornar um game bom, no sentido de otimizar suas funções para o aprendizado, mesmo com esse intuito, as ponderações de Gee são relacionáveis a busca existente nessa pesquisa, pois, podem ser vistas como heurísticas para o desenvolvimento, que se tornam guias para um jogo ficar agradável, atrativo e que se faz a ser jogado. Alguns dos valores se assimilam com pontos já vistos nesse capítulo, a reincidência deles é natural, pois convergem na nossa busca por heurísticas para desenvolvimento de jogos:

1) *Identidade:*

Com uma associação ao fazer da carpintaria, Gee diz que é preciso que haja uma identificação entre o jogador e o jogo, para que o engajamento seja beneficiado por um comprometimento gerado em uma forma de compromisso, ele frisa que o aprendizado ao jogar precisa desse foco até o fim, como o carpinteiro que precisa se focar para terminar sua obra, mas essa força que compele ao jogar não está necessariamente ligada a educação. Esse efeito de identificação é mais poderoso quando o jogador tem a possibilidade, assim como nos itens discutidos acima, de poder customizar aspectos do seu personagem ao seu gosto, isso não se reduz a apenas sua aparência, mas roupas, equipamentos, *habilidades*, etc. Porém, ocorre não podemos delimitar o processo de identificação a apenas quando há essa conexão direta, **diversos elementos no game podem gerar o efeito.**

2) *Interação:*

Segundo Gee, a natureza dos jogos os dá o potencial para serem responsáveis. O jogo expõe situações que fornecem respostas, ou feedback, e, após uma sequência de problemas e soluções ele propõe novos desafios e problemas. Ele diz: “**em um bom jogo, as palavras e atos são colocados no contexto de uma relação interativa entre o jogador e o mundo**” (2009). Os jogos têm reposta ao jogador obedecendo a o design que lhe foi construído, se prostrando em trazer para perto sempre a questão principal do jogo e aquele que o joga.

3) *Produção:*

Os jogadores não devem ser reduzidos apenas a consumidores desses produtos de entretenimento, pois são constante produtores, mais do que simples leitores, eles são escritores em potencial, pois ao alimentar, ou melhor, ao compor o jogo, com suas ações e escolhas, eles acabam produzindo possibilidades inauditas. Juntos com o designer, eles codesenham os jogos, e, podemos dizer, que o jogo somente o é quando jogado e do modo como aquele sujeito que o joga. Por esse motivo, alguns jogos em que existem múltiplos finais, que se mostram sempre ligados a estruturas e percursos diferentes que podem ser ou não alcançados, são os que atraem os jogadores por serem densos e interessantes. Em suma, é um bom jogo o que possibilita o jogador no percorrer de seus caminhos a produzir novos mundos.

4) *Riscos:*

Muito mais além do que a simples tentativa e erro, o bom jogo deve continuar a incentivar o jogador depois de uma falha. O game se beneficia do equilíbrio entre risco, exploração e insucesso, e, ele deve ao mesmo tempo interromper o progresso do jogador nas ocasiões de erros e incentiva-lo a ir em frente com um feedback devidamente ajustado. Nesse princípio, podemos trazer a teoria do fluxo (Csikszentmihalyi, 1990) aonde o constante equilíbrio entre dificuldade e progresso, mantém o agente em estado de fluxo, um estado de foco e estase, como se não houvesse nada além da atividade sendo performada, o maior nível de interesse e engajamento.

5) *Customização:*

Fazer a seu modo. O sentido da customização é adaptar algo ao gosto ou modo de um sujeito específico. Para Gee, os em geral podem, de um jeito ou de outro, customizar um game para que ele se ajuste aos seus estilos de aprender e de jogar. Como vimos acima, a identificação tanto no personagem quanto do jogo, é essencial para o jogar. Existem inúmeras formas como a customização pode aparecer no game, não necessariamente como a aparência física de um personagem em um *MMORPG*, equipamentos, árvores de *habilidades*, escolhas em diálogos, tudo o que represente a capacidade do jogador mudar o jogo ou seu rumo de acordo com suas preferências.

6) *Agência:*

Gee relaciona a agência com todos os princípios anteriores citados (de 1 a 5). Murray (2003) havia estabelecido três conceitos em sua análise da narrativa nos jogos, tendo em mente o papel do leitor/jogador. São eles: imersão, agência e transformação. A agência designa a capacidade de um jogador para interagir com objetos e mundos dentro dos jogos, o que, de fato, dentro de um jogo produz transformações em seu mundo e, por consequência disso, no total da experiência desse jogar e no próprio jogador como ser humano.

“Agência é capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas. Esperamos sentir agência no computador quando demos um duplo clique sobre um arquivo e ele se abre diante de nós, ou quando inserimos números numa planilha eletrônica e observamos os totais serem reajustados” (Murray, 2003 p. 127).

Gee nos adverte que “se os jogadores dos games têm uma real sensação de agência e controle. Eles têm um verdadeiro sentido de propriedade em relação ao que estão fazendo” (p. 171).

7) *Boa Ordenação de Problemas:*

Em um game, o jogador tende a enfrentar desafios, problemas, em seu caminho para a progressão no jogo. De acordo com Gee, a maneira como esses problemas são organizados é essencial. A dificuldade, timing e conteúdo de tais problemas podem ser dispostos de maneira a servir propósitos maiores no game, ou seja, primeiramente apresentar situações simples para com elas organizar as complexas. Assim, alguns hoje, antes de entrar no jogo

propriamente dito, oferecem uma fase que funciona como um tutorial de como jogar aquele jogo, oferecendo ao jogador experiências e ações básicas que o treinam para as mais complexas.

Games que exigem certos conhecimentos de regras e mecânicas específicas podem aplicar inicialmente desafios com dificuldade baixa que trabalhem esses aspectos, para preparar o jogador para desafios de nível maior que aparecerão posteriormente, como um chefe.

Essas disposições têm influência direta no aprendizado que ocorre dentro do jogo, mas, colaboram igualmente com o nível de engajamento do jogador, como vimos acima em Agência, equilibrar a dificuldade do jogo com o desenvolvimento do jogador causa maior comprometimento.

8) *Desafio e Consolidação:*

Aqui é tratado do desafio e feedback do problema em si. A satisfação com a resolução do problema deve estar relacionada proporcionalmente com a dificuldade de resolvê-lo para manter o estado de flow dentro do jogo. Depois de concluir uma tarefa homérica é injusto recompensar o nosso herói com uma fatia de pizza sem valor algum dentro do game, o que causa uma frustração, ou, depois de resolver simples problemas como apertar um parafuso ou abrir uma lata, o jogador seja recompensado com toneladas de ouro, o que pode fazer com que a falta de dificuldade desse game faça-o perder o interesse. Se essa frustração ou disparidade de recompensas, não forem propositais para se adequar objetivos do design do jogo, elas não são benéficas.

9) *"Na hora certa" e "A pedido":*

Ordenação e sequencialidade são aspectos importantes para nós seres humanos. O *timing* e ordenação de problemas, tal qual para todas as informações relevantes as suas resoluções, que aparecem dentro de um game, se beneficiam de uma dosagem correta, que acaba construindo um ritmo para o jogador. **A informação deve estar disponível de maneira que quando necessária tenha uma facilidade de acesso adequado a situação** e, que não esteja perdida em uma miríade de problemas e soluções. O importante aqui é alocar esses aspectos sob um contexto estabelecido no game, situar jogador e jogo em piso comum, na mesma página, otimizando sua compreensão com o game e seu engajamento.

10) Sentidos Contextualizados:

“as pessoas têm dificuldade em aprender o que deve ser feito ou qual a proposta ou desafio quando o que é comunicado está fora do contexto” (Gee, 2009, p. 172-173).

A informação contextualizada é fundamental para não deixar o jogador desorientado. A interface por si só pode ser uma torrente de informação, e é fácil acontecer um momento em que o jogador siga a pista errada por um dado não contextualizado. Ao adicionar novas informações sobre a pilha, devem-se estar diretamente ligadas ao seu objetivo. Por exemplo, se o jogador derrubar leite em cima da mesa, e programarmos para o computador dizer: “*o leite derramou! Limpe!*” e mostramos um ícone de um aspirador de pó, estaremos confundindo o jogador, pois deveríamos dizer para ele: *Limpe!* e mostrar um ícone de um pano para ele ir buscar. Mesmo que um aspirador de pó seja usado para limpeza, ele se coloca fora do contexto normal de usabilidade desse tipo de limpeza. Como os games estão sempre relacionando as informações com ações possíveis, os diálogos e as imagens resultantes precisam estar vinculados com sentidos contextualizados.

11) Frustração Prazerosa:

O jogo por sua natureza, pode apresentar desafios. O problema aqui vem do balanceamento desses desafios com o jogar. Diretamente, e novamente, ligado ao conceito de *flow*, o jogador deve estar sujeito a um constante desafio e superação, que, como degraus de uma escada, são cada vez mais difíceis de se escalar, mas levam ele cada vez mais longe dentro do jogo. Esse desafio não pode ser tão difícil a ponto de fazer o jogador desistir desse percurso, na verdade, ele deve incitar o jogador a supera-lo. Alguns se utilizam de pequenas recompensas no final de cada desafio para induzir esse tipo de *flow*, mas aqui focamos na falha em si e como ela pode ser trabalhada para incentivar o percurso ao invés de encerra-lo.

12) *Pensamento Sistemático*:

Os bons jogos possibilitam ao jogador a aplicar uma visão sistêmica: tendo o conhecimento do todo, de modo a permitir a análise ou interferência do mesmo, pensando e relacionando aos fatos, eventos, ações e *habilidades* em que consegue pensar nas ramificações das ideias e que, sobre este ponto nos diz Gee que “*em nosso mundo complexo e global, tal pensamento sistêmico é crucial para todos*” (2009, p. 173).

13) *Explorar, pensar lateralmente, repensar os objetivos:*

Você já se esteve em um lugar sem saber onde está? Por que motivos? Com quem? Ou simplesmente faria as coisas sem objetivos? Um bom jogo deve relacionar sempre de maneira contextualizada seus objetivos, evitando sempre aborda-los de maneira isolada. Observar atentamente o que nos cerca, analisar, descrever, interpretar lateralmente, repensar os objetivos, é exatamente esta ideia que deveremos buscar. Baseando-se linha de argumentos, Gee explica muitas profissões modernas, necessitam (Gee, 2009 p.173) é de profissionais que tenham coragem de explorar detalhes de um todo antes de irem adiante pensando somente em eficiência e velocidade, a pensar lateralmente e não só linearmente e usar essa exploração para repensar os próprios objetivos, assim como um bom jogo deve vir propiciando ao seu jogador.

14) *Ferramentas inteligentes e conhecimento distribuído:*

Aqui Gee fala de como um bom jogo pode oferecer ferramentas inteligentes para dividir carga cognitiva com o jogador e permitir que ele tenha mais liberdade para se concentrar em um ou mais problemas:

“Em Full Spectrum Warrior (2004), os soldados que o jogador controla sabem como se mover e assumir diferentes formações na batalha. Assim isso é algo que o jogador não precisa saber. O jogador tem que saber quando e para onde encaminhar cada formação, a fim de que os soldados possam se movimentar com segurança de uma posição segura à outra. O conhecimento necessário para jogar é distribuído entre o jogador e os soldados “(Gee, 2009, p. 174).

O trabalho em equipe apresenta-se aqui, que em um jogo complexo de combate estratégico como o do exemplo, o jogo ofereceu controles inteligentes sobre recursos que permitiram o controle de um exército inteiro para assim ter ênfase no controle do quando e onde encaminhar cada formação.

15) *Equipes transfuncionais:*

Sobre as equipes transfuncionais, o pensamento de Gee apresenta como que em um bom jogo de múltiplos jogadores, onde existe uma equipe, cada jogador pode apresentar um *set* de *habilidades* específicas (como um artista, um engenheiro, um biólogo) que se completam. Estas funções preenchidas pelos jogadores integram-se e coordenam-se de uma maneira cada vez melhor, na medida que

cada um vai aprendendo o suficiente da especialidade dos outros, o bastante para cumprir com o compromisso de uma missão, diz Gee: “não prioritariamente em função de raça, classe, etnicidade ou gênero.[...] Mais uma vez, tais formas de afiliação são comumente exigidas no trabalho moderno, embora nem sempre o sejam nas escolas modernas”.(Gee, 2009,p. 174) isso pode ser fundamental em criar um esforço voltado ao trabalho em equipe.

16) *Performance anterior a competência:*

O pesquisador Gee segue e conclui suas reflexões sobre elementos de um bom jogo na afirmação que o desempenho deve vir antes da competência de um jogador. O foco do design no game deve se apresentar primeiro em acompanhar e possibilitar sua execução, esta competência que procuramos atingir se dá pelo desempenho do jogador que foi alcançado graças a estrutura desse design dentro do próprio jogo, das ferramentas inteligentes por ele oferecidas, e frequentemente por outros jogadores mais avançados que naturalmente compartilham e absorvem experiência para facilitar a todos progredirem em forma equipe.

A abordagem do *bom jogo* de Gee nos mostra elementos estruturantes que estão em ação no trabalho dos autores-designers de *LoL*, os quais focam todos os seus esforços no possibilitar a melhor experiência de jogo possível e, a continuamente avaliando, podendo sempre realizar contínuas iterações que são situadas como os *Retrabalhamentos*.

Cap III: O Campeão Xerath

Muitos games tem seus *Campeões*, *Marios*, *Megamans*, *Sonics*, *Ryus*. Esses heróis, esses protagonistas, as vezes são tão interessantes e icônicos que acabam por se destacar. O *LoL* tem centenas desses, centenas de personagens que disputam simultaneamente esse protagonismo. De acordo com o índice de porcentagem de escolha de *Campeões* em todos os servidores oficiais de *League of Legends* no planeta, o nosso *Campeão* escolhido, *Xerath*, no momento, se encontra no nonagésimo primeiro lugar dessa disputa dentre todos os cento e quarenta e um personagens⁵⁷. Essa posição de popularidade abaixo da média pode ser um reflexo de fatores como a baixa relevância de *Xerath* no cenário competitivo, ou que seu design não apele tanto aos jogadores de *League*. Porém, mesmo nessas adversidades, esse personagem atingiu o primeiro lugar na lista desse pesquisador. Vamos então contar a história desse *Campeão* tão especial do *LoL*, o qual é objeto de glórias e tristezas.

Além de ser o *Campeão* importante para o pesquisador/jogador, *Xerath* foi um dos *Campeões* de *League* que passou por um grande processo de *Retrabalhamento*, onde, teve seu *game design* reavaliado e reconstituído para atender melhor a proposta do jogo. Percorreremos aqui alguns dos caminhos que o *Campeão* tomou para atingir sua forma atual, passando por decisões de desenvolvimento tomadas, comparando o antigo com o novo e dando atenção também ao seu novo *background*, a narrativa de *Xerath*, e como uma o processo de *Retrabalhamento* colaboraria para deixar o personagem mais relevante no jogo e para seus jogadores.

⁵⁷ Visto em: <https://www.leagueofgraphs.com/pt/champions/stats/all>, acessado em 18 de julho de 2018.



Figura 42 Xerath, splash art

3.1: O nascimento de um Campeão

Nascido no dia 05 de outubro de 2011, e criado pelo *designer* David “Volty” Abecassis, *Xerath, O Mago Ascendente* se juntou aos *Campeões* que formam o *League of Legends*. Como dito na sua primeira aparição, na edição de setembro de 2011 da revista PC GAMER:

“esse *Campeão* do tipo mago, um ser de pura energia, captura perfeitamente um sentimento de poder incontrolável. Ele carrega energia a cada lançar de feitiços, temporariamente aumentando o dano e custo de cada feitiço subsequente. Jogar com *Xerath* será um complicado equilíbrio de quando abrir as comportas e despejar todo o seu dano e quando você fica melhor seguindo um caminho mais lento e constante” (PC GAMER, 2011)

A ideia básica por trás dessa primeira aparição, é a de que ele é um mago que havia abdicado de sua forma física cegamente em troca de poder ilimitado, mas, acabou sendo confinado em um sarcófago que não o deteve completamente, mas que ironicamente restringe sua nova forma imortal e de conquistar seus objetivos. Ou seja, sua busca pela Ascensão e despreendimento das amarras mortais

acabaram foram frustradas e acabaram deixando-o preso, de uma outra maneira. Mesmo depois do seu *retrabalhamento* ele manteve esse *design*, como podemos observar nas figuras que o retratam, podemos ver um ser de energia cercado por uma casca.

A seguir, mostraremos a arte de conceito do *campeão* e a captura do seu modelo 3D dentro do jogo:



Figura 43: Arte de Conceito de Xerath, pelo artista da Riot Games, Michael Marino

Reforçando sua temática através do desenho, podemos observar alguns dos detalhes de sua história: a silhueta de energia envolto de uma carapaça de metal, que ao mesmo tempo se mostra como uma armadura e se a juntarmos em direção ao centro podemos ver a forma do sarcófago que o confina. O tema de aprisionamento também é reforçado pelas suas correntes. *Xerath* aparentemente demonstra a ideia de muito poder tentando escapar das frestas de seu confinamento.



Figura 44: Modelo 3D do Campeão Xerath

Podemos ver que há uma certa perda de detalhe entre a arte de conceito para o modelo em 3D. Relembrando que um dos maiores fatores o sucesso de *League of Legends* é a baixa necessidade técnica para jogá-lo, possibilitando um melhor alcance em jogadores que não possuem máquinas poderosas, então, embora a sua versão 3D não seja a retratação perfeita da sua concepção artística, em sua simplicidade ela cumpre o papel de limitar o estresse no computador que processa esses gráficos.

Para finalizar, em *LoL*, o *Campeão* é definido por suas *habilidades* dentro do game. A seguir as cinco *Habilidades* de *Xerath* em seu *debut*:

Habilidade Passiva, Forma Ascendida:

15% do valor de poder de *habilidade* de *Xerath* é aplicado em seu atributo *Armadura*. As capacidades defensivas de *Xerath* se beneficiam do quanto ele acumula de poder de *habilidade*.

Habilidade “Q”, Pulso Arcano:

Após reunir energia por 0,5 segundos, *Xerath* dispara um raio a partir de sua posição atual, que causa dano a unidades inimigas em linha reta.

Cálculo do dano mágico por nível da *Habilidade*:
75/115/155/195/235 (+ 60% de *Poder de Habilidade*).

Alcance: 900 ou 1300 com “Local de Poder” ativado.

Custo de mana por nível da *habilidade*:

65 / 70 / 75 / 80 / 85

Ferramenta principal de agressão de *Xerath*, podendo ser ativada frequentemente e com baixo custo de mana relativo. Após um curto período imobilizado, ele dispara um raio que causa dano em área em uma linha. Ela é utilizada para causar dano em Campeões e serve para eliminar uma onda inteira de tropas.

Habilidade “W”, Local de Poder:

Xerath se imobiliza no chão por até 8 segundos, suas *Habilidades* ganham alcance e Penetração Mágica⁵⁸ bônus, ao terminar a *Habilidade* ele recebe 35% de velocidade de movimento.

Penetração Mágica Bônus por nível de *Habilidade*:
16/22/28/34/40%

Custo de mana por nível da *Habilidade*:

Sem custo.

Xerath abdica de sua mobilidade para atingir o seu máximo potencial ofensivo. Essa *habilidade* tem como objetivo fazer com que o personagem se torne uma espécie de catapulta, uma torreta estática, e atinja os inimigos a uma longa distância sem ser atingido.

⁵⁸ O dano mágico causado pelo personagem ignora uma porcentagem da *Resistência Mágica* do oponente igual a sua porcentagem de *Penetração Mágica*; um atributo anti-defensivo.

Habilidade “E”, Correntes Mágicas:

Xerath causa dano mágico direto em um inimigo alvo, esse inimigo fica marcado por alguns segundos, caso sofra dano de outra *habilidade* de *Xerath*, ele será atordoado por 1,5 segundos.

Cálculo do dano mágico por nível da *habilidade*: 60/90/120/150/180 (+ 60% de Poder de *Habilidade*).

Alcance: 600 ou 1000 com “Local de Poder” ativado.

Custo de mana por nível da *habilidade*:

70/80/90/100/110

Essa *habilidade* era do tipo Alvo Único, ou seja, basta o inimigo selecionado estar dentro da área de alcance da *habilidade* na hora do disparo que ele é perseguido e atingido pela *habilidade*. Subsequentemente, se o inimigo sofrer dano de outra *habilidade* ele fica atordoado por 1,5 segundos. Atordoado é um efeito de Controle de Grupo.

Habilidade “R”, Barragem Arcana:

Habilidade Ativa, Ultimate, “R”:

Depois de um atraso de 0,5 segundos, *Xerath* convoca uma explosão de energia arcana na área alvo causando dano em todos os inimigos na área.

Xerath pode lançar a *habilidade* mais duas vezes sem pagar seu custo no período de 12 segundos após o primeiro disparo.

Cálculo do dano mágico por nível da *habilidade*: 125/200/275 (+ 60% de Poder de *Habilidade*).

Alcance: 900 ou 1300 com “Local de Poder” ativado.

Custo de mana por nível da *habilidade*:

150/180/210

Similar ao atual “W” de *Xerath* (Olho da Destruição), menos o efeito de redução na velocidade do movimento. Os 3 disparos somados causam muito dano mágico. Arquétipo de Artilharia, “munição”.

3.2: O Campeão Xerath e “Eu”

Quando comecei a jogar *League*, o conselho dos meus amigos, foi o de achar um personagem que eu gostasse e me concentrasse nele para ir me acostumando com o jogo. Eu estava jogando a algum tempo, e ainda não tinha descoberto o meu primeiro personagem por assim dizer. Eu tinha selecionado *Campeões* com *designs* interessantes, como *Mordekaiser* que tem uma temática baseada no estilo *Heavy Metal*, suas *Habilidades* até tinham nomes de músicas famosas que eu gosto, como *Iron Man* da banda *Black Sabbath* e *Ace of Spades* do *Motorhead*, ou a *Shyvana* que em sua *Habilidade Final* se transformava em um dragão. Embora muito legais, e eu ter me identificado, eles não estavam funcionando para mim, mesmo com muito esforço eu não estava conseguindo “jogar bem” com eles. “Jogar bem” no sentido de *carregar* uma partida, *carregar* é quando um jogador está tão bem no jogo, tão poderoso, que ele é o motivo do seu time ter vencido, e por assim dizer, o herói da partida. Ai que está: *Xerath* foi o primeiro *Campeão* que eu consegui *carregar* uma partida, *League* é um jogo muito difícil, e conseguir jogar bem assim é muito recompensador, posso até dizer que alimentou minha paixão pelo jogo.

Eu ter êxito no jogo e a temática do *Campeão Xerath*, um poderoso mago que abdicou de seu corpo físico em troca de poder ilimitado e que lança poderosas magias que causam grande dano a uma distância ainda maior, fez meu interesse pelo *Campeão* crescer, e fez com que em cada partida eu o escolhesse mais vezes.

Visto a acentuada curva de aprendizado do jogo, ao concentrar suas escolhas em apenas um *Campeão* durante esse árduo período inicial faz com que a alta carga de conhecimento exigida pelo jogo se reduza, quando você atinge um estado de conforto com uma personagem, sobra mais espaço para absorver os outros elementos do jogo. Ou seja, a tarefa de aprendizado centrada em um único *Campeão*, pode acelerar os processos cognitivos relacionados com os conhecimentos de base para todo o jogo.

Embora tenha encontrado em *Xerath* um grande parceiro e ajuda no começo do meu percurso em *League of Legend*, li em uma notícia que logo ele sofreria o dito *Retrabalhamento*, justo esse personagem com o qual eu estava começando a me relacionar bem iria mudar completamente? Após essa notícia inicial, continuei acompanhando

o blog dos desenvolvedores do *LoL* em que eles postavam os desenvolvimentos no novo design de *Xerath*. Isso fez com que eu criasse ainda mais interesse no *Campeão* por antecipação, pois nos relatos do blog, os desenvolvedores relatavam os desafios de reconstruir um personagem sem alterar completamente suas características principais, de como trazer uma personagem nova sem fazer com que os jogadores como eu, fãs do *Xerath* não se sentissem como se seu personagem favorito tivesse “morrido”.

Depois desse começo eu continuei a experimentar com os outros *Campeões*, mas, eu sempre acabei voltando para *Xerath*. Eu joguei tanto com a personagem, que meus amigos começaram a associá-lo comigo. Virou uma coisa minha. Cada *Campeão* exige um investimento de tempo e treino para aprender a se jogar, então, cada jogador do *LoL* acaba tendo um “arsenal” limitado de personagens que ele saiba jogar, como se prefere escolher uma arma com qual está mais habituado para utilizá-la em combate. Todos os jogadores podem sacar o *Xerath* como uma espada em campo de batalha, mas poucos são tão habilidosos em manuseá-lo. Isso, fora que ele não é a personagem mais escolhida do game, causou de certa forma um sentimento de propriedade sobre ela, que no meu círculo de amigos, era até que bem respeitado, mesmo que eu estivesse no controle de outro *Campeão*, foram poucas as vezes que escolheram o *Xerath* em uma partida comigo.

E foi assim que eu criei um laço tão forte com esse personagem, que acabou virando de certa forma, uma parte de mim. Toda vez que eu acerto aquele disparo difícil que causa o abate de um *Campeão* inimigo, não importando se é a milésima vez que eu estou jogando com ele, me invoca um sentimento muito bom de satisfação.

3.3: O porquê do *Retrabalhamento*

Essa primeira descrição do *Campeão* não condiz totalmente com o estado atual de *Xerath*, que, em 2014 na *Atualização do Game 4.2*, três anos após seu lançamento, foi um dos primeiros *Campeões* a receber um *Retrabalhamento* em sua jogabilidade, ou seja, por apresentar uma série de disparidades com a filosofia do jogo, *Xerath* recebeu um processo de *re-design* e se tornou o que é hoje. Apesar do *League of Legends* estar em constante mudança e todo seu

conteúdo sofrer frequentes alterações, uma atualização de jogabilidade igual a de *Xerath* aconteceu com poucos dos personagens jogáveis de *LoL*. caracterizando um ponto importante nesse contínuo desenvolvimento do jogo, onde se foi identificado problemas o suficiente para retrabalhar significativamente a personagem *Campeão*.

Nesse *Atualização* de 2014, *Xerath* teve todas suas *habilidades* e história modificados se tornando no *Campeão* que temos acesso hoje, ele é visto muitas como um *Retrabalhamento* de sucesso, embora não seja o *Campeão* mais popular.

O *Xerath* antes das mudanças possuía de acordo com os desenvolvedores três padrões de mecânica de jogabilidade que o tornavam suscetível a Mudanças⁵⁹:

1) Suas tomadas de decisões eram simples e não interessantes: Como sua fonte de dano dependia muito da disponibilidade da sua *habilidade Ultimate*, que possuía um tempo de recarga considerável portanto menos frequente que as outras, o jogador era limitado a esperar o retorno dessa *habilidade* sem ter muito com o que contribuir para o jogo, limitando muito sua interação, tornando-se um jogo de espera. Isso mostra um desequilíbrio de poder no Kit de *habilidades* de *Xerath*, concentrado em uma única *habilidade*.

2) Ocupava um nicho incomodo: Por possuir *habilidades* defensivas muito altas, ele era um personagem que causava dano a uma distância muito segura ao mesmo tempo que se defendia muito bem. Quem jogava contra *Xerath* estava em apuros, não havia distância segura contra o *Campeão* e caso se arriscasse a chegar perto seria muito difícil permear a sua proteção.

3) O Mago dependente da sua *Ultimate*: Em League o arquétipo de Mago é um personagem que depende de suas *habilidades* ativas, ou magias, para causar dano e inferir no jogo, assim como *Xerath*, já existiam magos que tinham um grande poder concentrado em sua *Ultimate*, causando uma saturação desse tipo de personagem no jogo. Várias personagens com o mesmo fundamento, podem ter problemas em se tornar relevantes.

⁵⁹ Visto em: <https://br.leagueoflegends.com/pt/news/game-updates/gameplay/blog-do-desenvolvedor-recriando-xerath>, acessado em 18 de Julho de 2018.

3.4: O renascimento de um Campeão

Assim como o mago *Gandalf* que volta dos mortos após o seu lendário combate contra o monstro *Balrog*, depois do seu *Retrabalhamento*, *Xerath*, o Cinza se tornou o Branco.

Em relação as suas novas *habilidades*, ele manteve de certa forma a mesma estrutura do seu kit anterior. Assim como na versão antiga ele manteve certos momentos de vulnerabilidade enquanto dispara feitiços, cujo a vantagem é o longo alcance dificilmente alcançável por outros *Campeões*, mas, dessa vez, o jogador pode controlar o quanto ele fica vulnerável em troca de maior efetividade dos feitiços, ou seja, cabe ao jogador estipular e agir sobre o quão efetivo é essa personagem utilizando como moeda de troca esses momentos em que ele fica vulnerável.

Na sua versão anterior ou ele atingia a completa capacidade do *Campeão* sem quaisquer custos, não oferecendo ao oponente uma oportunidade de reagir, ou, ficava extremamente vulnerável ao ponto de morrer constantemente, dar uma chance justa ao oponente de contra-atacar é uma das filosofias de design de personagem no *LoL*. É importante os *Campeões* terem fraquezas claras e oferecerem janelas para serem combatidos, caso não as tenham, não seriam *Campeões* balanceados e, portanto, teriam uma dominância tóxica no jogo, que ao invés de fazer os jogadores explorarem a grande diversidade de personagens faz com que haja uma inclinação para um só, por ser muito poderoso, portanto contraditório a essa filosofia do game.

Na forma de sua nova *Habilidade Passiva*, foi acrescentada uma mecânica em que *Xerath* se recompensa ao aproximar-se do oponente (ele prefere manter a distância normalmente) tendo suas energias recuperadas, assim, para com que a personagem fique mais efetiva, o jogador tenha que as vezes se submeter a proximidade (perigo), trazendo novamente essa situação de risco/recompensa a ser decidida pelo jogador (interação).

3.4.1: As habilidades do novo Campeão

Para finalizar o capítulo, apresento as novas *habilidades* do *Campeão*, que foram redesenhadas após seu *retrabalhamento*. São elas:

Passiva:


Oscilação de Mana

Os ataques básicos de Xerath restauram Mana periodicamente.

Figura 45: Ícone e descrição da Habilidade Passiva do Campeão Xerath Retrabalhado.

Xerath recupera mana ao lançar ataques básicos e é recompensado ao acertar *Campeões* inimigos. Apesar de ter ataques básicos a distância, eles são muito mais curtos que o alcance de suas *Habilidades*. Ou seja: para continuar recebendo energia para lançar *Habilidades*, *Xerath* tem que algum momento se expor ao inimigo.

“Q”:


Pulso Arcano

Custo: 80/90/100/110/120 de Mana
Alcance: 750

Atira um raio de energia de longo alcance, causando Dano Mágico a todos os alvos atingidos.

Primeira conjuração: Xerath carrega o Pulso Arcano, gradualmente reduzindo sua Velocidade de Movimento enquanto aumenta o alcance da habilidade.

Segunda conjuração: Xerath dispara o Pulso Arcano, causando 80/120/160/200/240 (+75% de Poder de Habilidade) de Dano Mágico a todos os inimigos em linha reta. Enquanto carrega Pulso Arcano, Xerath não pode atacar ou conjurar outras habilidades. Se Xerath não disparar a habilidade, metade do custo de Mana é recuperado.

Figura 46: Ícone e descrição da Habilidade “Q” do Campeão Xerath Retrabalhado.

Agência é a palavra chave de todas essas mudanças, o poder médio da *Habilidade* é praticamente o mesmo, mas a quantidade de interações gerado é substancial como veremos a seguir: Agora ela se divide em duas fases, que dão ao jogador a escolha de trocar vulnerabilidade (queda na velocidade de movimento) pelo alcance, no decorrer de sua canalização e, caso ele desista de lançar a *Habilidade*, ele ainda recebe parte da mana gasta, essa consolação no erro não torna a experiência mais frustrante do poderia ser, ao

mesmo tempo que dá ao oponente o espaço de tempo necessário para reagir ao telegrafado raio (*Xerath* ao carregar a *Habilidade* exibe uma animação clara de que está nesse estágio antes de lançar seu feitiço). Os números de dano e alcance são um pouco maiores, mas eles se equilibram no fato do jogador ter que se expor para atingir a distância máxima e que o tempo que *Xerath* gasta para carregar a *Habilidade* sinaliza o oponente, fazendo que seja mais difícil de acertá-la.

“W”:



Olho da Destruição

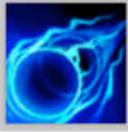
Custo: 70/80/90/100/110 de Mana
Alcance: 1100

Invoca uma barragem de energia arcana, causando Dano Mágico e lentidão a todos os inimigos em uma área. Alvos no meio recebem dano adicional e lentidão mais forte.

Xerath conjura uma explosão de energia arcana, causando 60/90/120/150/180 (+60% de Poder de Habilidade) de Dano Mágico e 25% de redução de velocidade por 2.5 segundos a todos os inimigos na área alvo. Inimigos no centro da explosão também recebem 0 (+0) de Dano Mágico e 60/65/70/75/80% de redução na Velocidade de Movimento. Esta lentidão se esvai rapidamente.

Figura 47: Ícone e descrição da Habilidade “W” do Campeão *Xerath* Retrabalhado.

Essa *Habilidade* traz utilidade e dano muito alto, beneficiando o jogador que conseguir atingir seus oponentes no centro do raio da explosão. Ela não contém a complexidade da sua forma anterior, mas contribui em diversificar as formas com que o jogador interage no game.

“E”:


Orbe Eletrizante

Custo: 60/65/70/75/80 de Mana
Alcance: 1050

Causa Dano Mágico a um inimigo e o atordoa.

Xerath dispara um orbe de magia bruta. O primeiro inimigo atingido recebe 80/110/140/170/200 (+45% de Poder de Habilidade) de Dano Mágico e fica atordoado entre 0.5 e 2 segundos. A duração do atordoamento é calculada com base na distância percorrida pelo orbe.

Figura 48: Ícone e descrição da Habilidade “E” do Campeão Xerath Retrabalhado.

A forma atual da *habilidade* consiste em um Disparo de Precisão com acesso a Controle de Grupo, *Xerath*. É a principal *habilidade* defensiva de *Xerath*, se desviada, deixa-o vulnerável a ataques, e caso um inimigo consiga chegar bem perto, a *habilidade* é menos efetiva, reforçando o aspecto de manter a distância do design original do *Campeão*.

“R”:


Ritual Arcano

Custo: 100 de Mana
Alcance: 3200/4400/5600

Xerath imobiliza a si mesmo e recebe diversas barragens de longa distância.

Xerath ascende à sua forma verdadeira, permanecendo em seu lugar e recebendo 3/4/5 Barragens Arcanas. Essa artilharia mágica causa 200/240/280 (+43% de Poder de Habilidade) de Dano Mágico a todos os inimigos atingidos. O enraizamento encerra após 10 segundos, quando todos os disparos forem feitos ou se for manualmente desativado com um comando de movimento. Se nenhuma barragem for disparada, 50% do Tempo de Recarga é recuperado.

Figura 49: Ícone e descrição da Habilidade “R” do Campeão Xerath Retrabalhado.

É mantido o seu aspecto de artilharia/munição que dão a *Xerath* diversas chances para atingir seus alvos ao mesmo tempo que

acertar a *Habilidade* é uma tarefa mais difícil. A chance de os inimigos desviarem aumenta devido a um sistema parecido com de seu novo “Q”, pois, ao lançar sua Ultimate é revelado no terreno do jogo para todos os jogadores a linha que delimita o seu raio de alcance, assim, seus inimigos podem saber que a Ultimate está prestes a ser lançada, telegrafando-a, e dando tempo para reagir.

Cap IV: Retomada e Análise Heurística do Campeão

Enquanto dispositivo digital lúdico, o *LoL* inquestionavelmente se constitui em um dos marcos do início do séc XXI. Sua origem como mostrada no capítulo I, se deu a partir de estruturas de jogos simulando batalhas, nas quais, pouco a pouco se diferenciava e se particularizava ao gênero *MOBA*. Nesse sentido o *LoL* incrementa mapas, estratégias, tropas e *Campeões*, os introduzindo dentro de um gênero, que mescla de forma balanceada estratégias, mapas de arena, *Campeões*, tudo isso em um sistema de equipe colaborativo.

No seu caminho de desenvolvimento constante, o *LoL* sempre passa por um acurado sistema de verificação de qualidade envolvendo os aspectos de eficiência geral, principalmente em relação as personagens jogáveis, que são incontestavelmente os principais elementos do jogo, observamos na sessão 1.2 que o processo de desenvolvimento de *Campeão* é tão importante que foi até descentralizado de um grupo seletivo de designers expandindo-se para todo o estúdio, a fim de se tornar mais eficaz graças ao envolvimento geral .

O que fundamenta esse sistema heurístico, tem seu início nos cinco princípios do *The Riot Manifesto*, como foi discutido na sessão 1.3, a saber:

Experiência do Jogador em Primeiro Lugar: O mais importante dos princípios, que move todos os seguintes, **tomando como principal, e de maneira constante, a questão da experiência do jogador, é alimentada o elo “jogador-jogo”, estes dois unidos perpetuam o game, pois não a jogo sem jogador.**

Desafiar o Convencional: O constante desafio no esforço de permear a barreira formada por aquilo que já se é esperado, **causa direto impacto na experiência do jogo**, mesmo que não necessariamente bom, pois, ainda que em um acidente há sempre a chance de voltar atrás aprendendo com o erro.

Foco no Talento e Equipe: A otimização para o trabalho em equipe voltado para a produção, evitando ao máximo barreiras burocráticas, é necessário **para acompanhar a alta**

demanda de inovação e conteúdo, que ajuda *League of Legends* continuar relevante para os seus jogadores.

Levar o Jogar a Sério: Em um estúdio que produz videogames *jogar* se torna algo de altíssima seriedade. **Se desconectar do jogar (não necessariamente só do LoL) é em sua essência, um erro, pois é uma desconexão daquilo que é em perseguido em máxima importância pela Riot Games, o seu próprio jogo.**

Mantenha-se Faminto, Mantenha-se Humilde: O grande número de mudanças e inovação perseguidos pelos desenvolvedores é **beneficiado pela humildade em absorver feedback dos jogadores**. No final de contas, **a produção dentro do jogo tem como alvo o seu jogador**, e esse pilar o coloca em uma posição importante da equipe desenvolvedores

*

Agora, colocamos aqui pela primeira vez uma outra lista, que é alimentada diretamente pelos cinco princípios vistos anteriormente no *Manifesto Riot*, e que também se relacionam com o objetivo dessa pesquisa, que tem em sua essência a investigação da heurística no *gamedesign* de *League of Legends*. Essa lista é composta pelos cinco pilares utilizados pela própria *Riot Games* para **avaliar** se um *Campeão* é, ou será, bem-sucedido, e assim, avaliar se ele é um personagem que colabora em tornar a experiência de usuário na melhor possível (o primeiro e mais importante princípio perseguido pelo estúdio). Se enxergarmos os cinco pilares como critérios de avaliação e solução de problemas, podemos dizer que se constituem em legítimas heurísticas de *design*.

Essas cinco necessidades que um *Campeão* deve atender, conforme explicadas pelo chefe da equipe de design *Greg “Ghostcrawler” Street* na série de vídeos *Diários / dev*⁶⁰: “*Campeões de Sucesso*”, traduzidas e transcritas a seguir, serão relacionadas aos conceitos vistos anteriormente no capítulo 2, repetindo depois esse processo com os pilares seguintes.:

Ou seja, para cada item dessa lista, elaborada pelo próprio estúdio, faremos a partir das citações de *Ghostcrawler*, que ajudam a defini-

⁶⁰ Diários Dev, o episódio “Campeões de Sucesso” pode ser assistido em: <https://www.youtube.com/watch?v=KVmbYn9tVr0&t=238s>, acessado em 18 de julho de 2018.

los, sua correlação as heurísticas discutidas no capítulo 2, assim, poderemos relaciona-las com as ideias dos autores citados daquele capítulo e justificar a existência de fundamentos teóricos por trás dessas heurísticas. Ainda, vamos acabar nos beneficiando dessa comparação, pelo fato dessa lista já vir sendo aplicada na prática e, que assim, possa ter contribuído genuinamente para o atual estado de sucesso de *LoL*.

4.1 Os cinco pilares heurísticos

1. *Gratificação ao ser jogado:*

No conteúdo abordado a seguir, *Ghostcrawler* se utiliza de um modo de comunicação que pode ser descontraído e até turvo em relação a aspectos técnicos referidos nos 5 pilares, mas, haverá um esforço para localizar e contextualizar os elementos mais importantes em sua fala. Enfim, *Ghostcrawler* coloca esse primeiro pilar como um dos mais sutis da lista:

“Gratificação ao jogar é um dos fatores mais sutis aqui. Para os jogadores, apenas 'parece bom quando eles apertam o botão. Como designers, pensamos em coisas do tipo **'Qual o Tempo de Recarga dessa habilidade?'**, **'quanto tempo de animação⁶¹ será preciso antes de disparar a habilidade?'** **tem que parecer 'bom' quando você aperta o botão e vê a reação no jogo.** Mas também tem a ver com **'será que os visuais e o áudio atendem às expectativas?'** E se a *habilidade* é uma metralhadora, ela dispara rápido? Talvez de um jeito meio irregular?' Um exemplo que usamos muito é o *Zap!*⁶² da *Jinx*⁶³. É uma *habilidade* bem simples, mas o visual combina com as suas expectativas; quando você acerta o movimento [a *Habilidade*] você vê o dano. É bem rápido e responsivo.”

Dentro dessa citação, podemos observar que o objetivo a ser alcançado marcado em vermelho é: “tem que parecer ‘bom’ quando você aperta o botão e vê a reação no jogo”, e também, vimos quais aspectos de suas *habilidades* tem de ser controlados para atingir essa demanda, em negrito: Tempo de Recarga, tempo de animação necessário para disparar a *habilidade* e os seus visuais e áudio

⁶¹ Tempo de Animação: O quanto dura a animação do modelo dentro do jogo, a qual deve preceder a execução da ação comandada pelo jogador

⁶² Zap!: *Habilidade* “E” da personagem *Jinx*, utilizando a arma de respectivo nome de seu arsenal, ela solta esse *disparo de precisão* após um curto intervalo, possui alto valor de dano, atinge uma distância longa, mas sua área de colisão é bem fina, tornando acertar a *habilidade* um desafio compensador.

⁶³ *Jinx*: Personagem da classe *Atirador*, atua na *rota de Baixo*, especialista em armas de fogo, carrega um arsenal que acaba se tornando o nome e tema de suas *habilidades*.

atendendo as expectativas. Ele utiliza como exemplo a *Habilidade Zap!* da Campeã *Jinx*.

Podemos dizer que esse pilar tem muita relação com as heurísticas de Laurel pois ela trabalha com a ponte de ligação direta entre humano e computador, a Interface, tratando a como um palco de teatro, e o que acontece na tela de *League of Legends* nada mais é que uma peça. O que Greg Street e os designers de *League* querem com esse pilar é que a representação da agência do jogador no palco, que é a interface de *League*, seja gratificante para ele. E embora nem todas as suas 11 heurísticas se relacionam a esse pilar em específico, eles podem ser encontrados embutidos em outros valores de trabalho e design da *Riot*, como vistos acima, então, vamos nos focar com os que se mostram ter relação direta com esse pilar de acordo com o explicado pelo designer: representação, escolha, clareza e emoção. A **representação** é a principal, entra como elemento que engloba todos os aspectos presentes no caráter no que diz respeito a uma cena dramática, ela invoca a contextualização da interação onde tempo de recarga, tempo de animação e expectativas do jogador devem representar de forma clara o efeito da ação realizada no jogo ; a **escolha** diz respeito a reação da ação do jogador, nesse caso, o lançar da *Habilidade*, que deve causar repercussões no jogo, de forma que o apertar de um botão, uma pequena escolha, se desenvolva em uma grande ação dramática; já a **clareza** como diz Laurel, os agentes devem estar claramente definidos no processo da interação, seja numa interface ou num game, caso aconteça uma confusão, é uma falha de comunicação entre jogo e jogador, causando erros e frustração. Em *League of Legends*, uma *Habilidade* lançada por um *Campeão* compete com as mais de 1000 outras *Habilidades* existentes dentro do jogo, no sentido de que identificar a sua *Habilidade* em uma *luta de grupo* onde os outros 9 *Campeões* podem também lança-las produz um caos visual e sonoro, apesar de ser um desafio atingir clareza principalmente nesse momentos caóticos, é necessária a diferenciação de uma *Habilidade* para a outra, onde efeitos visuais, animações, tempo, cor se distingam entre todas ao mesmo tempo que se associem com o *Campeão* que as *performou*, as *Habilidades* formam o *Campeão*, logo devem ser uma extensão dele; enfim a **emoção** pode ser vista como a representação emocional por parte da personagem ao lançar uma *Habilidade* ou reagir a outros comandos. Por exemplo, mostrar exaltação ao lançar sua *Habilidade* mais poderosa, ou, demonstrar raiva ao disparar uma *Habilidade* puramente ofensiva, colaboram na comunicação entre personagem e jogador, assim: mostra um sentimento relacionável

ao propósito e utilidade da *Habilidade* ajudando em sua clareza, e, também possibilita que uma forma de expressão temática da personagem, podendo ajudar na sua ressonância (Schell 2008) e portanto na identificação com ela.

Em relação a James Paul Gee Seguindo o mesmo, modelo, começaremos pela segundo atributo de um bom jogo e substancial e quase contém todo o conteúdo dessa heurística: **Interação**, que diz respeito e engloba grande parte do perseguido nesse pilar, segundo Gee “*em um bom jogo, as palavras e atos são colocados no contexto de uma relação interativa entre o jogador e o mundo*”, e também e o design dessas interações, principalmente a das *habilidades* que são as mais significativas, devem se prostrar em trazer os valores do jogo, de seu personagem, de seu tema..., enfim, uma relação intuitiva entre jogador e mundo do game; a **Agência** entra como a ação em si, o jogo da a agência ao jogador e em *League of Legends* essa capacidade de gratificante de realizar ações significativas e ver o resultado de nossas decisões se concentra muito nas ditas *habilidades*, como a fonte de agência principal entre o jogador e o mundo do jogo é necessário todo esse carinho em seu design; **Sentidos Contextualizados** funciona como a heurística de clareza da Laurel, deve se estabelecer um contexto para a informação sair da interface e se comunicar direto com o jogador; **“na hora certa”. e “a pedido”** diz respeito ao acesso de informação do jogador em *League*, principalmente no processo de *aprendizado* para jogar com um *Campeão*, quando ainda não se tem o *feel*, dar meios ao jogador de acessar todos os dados de cabíveis de maneira intuitiva é importante para a conexão com o jogo.

2. Possuir Tema Ressonante:

Seguindo a mesma metodologia acima, executamos o mesmo tipo de marcação e destacamos os objetivos principais desse pilar:

“Quando falamos sobre um tema envolvente para um *Campeão*, é **“Qual a história dele?”**, **“Quem ele é como pessoa ou não pessoa?”**, conforme for o caso. **“Como é sua personalidade?”**, **“Como mecânica de jogo reflete isso?”**. Recentemente, começamos a pensar nos *Campeões* em termos de jogo geral vs. jogo aprofundado. Um *Campeão* geral é um que vários jogadores escolhem. A *Ashe*⁶⁴ é um ótimo exemplo. jogadores usam esses *Campeões* com certa frequência. Eixo oposto ao “geral” é a

⁶⁴ Ashe: Personagem da classe *Atirador*, atua na *rota de Baixo* sua arma de escolha é um arco congelado, devido ao fácil aprendizado para ser jogada, é um *campeão* muito popular, principalmente por iniciantes.

profundidade, e aceitamos que há *Campeões* que não são super jogados, e talvez muitos jogadores nunca tenham usado eles. Porém, os jogadores que os usam realmente amam esses *Campeões*. Outro bom exemplo aqui é o *Ivern*⁶⁵. Sabíamos que o *Ivern* seria um *Campeão* esquisito. O jogo dele é bem diferente, sua personalidade é meio galhofa. Ele não faz a selva de um jeito convencional. E tudo bem. Já sabíamos que haveria jogadores que amariam o *Ivern* e que gostariam muito de jogar na selva de um jeito totalmente diferente.”

A partir do texto destacado, vemos que as perguntas feitas na busca de alcançar uma temática envolvente no *Campeão*, consistem em estabelecer sua personalidade, o jeito que age e sua aparência. Então, esses fatores devem ser delicadamente incorporados e demonstrados em suas mecânicas dentro do jogo. A questão aqui não é só como se produz cada uma dessas qualidades, e sim o quão bem elas se relacionam e se expressam no jogar daquele *Campeão*. Não importa a forma com que ele começa a se envolver com a personagem, desde que exista essa consistência, pode induzir o fenômeno da ressonância.

De acordo com Jesse Schell, ressonância é uma característica que um jogo pode ter que toca o jogador profundamente, que causa um impacto. Ele os divide em *temas baseado em experiência*, que são ressonantes com o jogador por de alguma forma realizar fantasias e desejos do jogador de alguma forma, e, *temas baseados em verdades*, que ressoam com o jogador por afirmar profundamente crenças pessoais dos jogadores.

Podemos ver que a ressonância é um conceito muito parecido com a identificação como colocado por Turkel, talvez até um aspecto pertencente a ela. Pois, mesmo o jogo não oferecendo recursos para a criação de um personagem com quem o jogador vai projetar-se da maneira desejada, podemos olhar pelo fenômeno de ressonância de Schell que pode ocorrer sim essa espécie de identificação orientada ao tema do personagem.

Para relacionar com o pilar em si, irei primeiro trazer aqui a heurística de James Paul Gee **Identidade**: “É preciso que haja uma identificação entre jogador e jogo para que esse engajamento seja beneficiado por um comprometimento, gerando uma forma de

⁶⁵ Ivern: Personagem da classe *Controlador*, atua na *Selva*, Ivern é diferente de outros campeões no sentido que, pela temática do personagem, ele toma uma postura de amizade com os monstros que moram na Selva, o jogador que o controla não pode atacá-los, diferente de todos os outros campeões de LoL os quais não possuem essa restrição, ao contrário deles Ivern remove-os do mapa em troca de ouro e experiência por meio de uma “liberação” para mundo selvagem, tornando-o único em seu jogar.

compromisso.”, ele utiliza a também a palavra foco com a qual podemos nesse contexto associar muito bem com o *flow* (Csikszentmihalyi, 1990), onde esse comprometimento com o jogo, feito de forma natural, é benéfico a boa experiência de usuário. Em segundo relacionarei com o último colocado pela Brenda Laurel, **Público:** cabe aos designers do jogo, entender sobre sua audiência, para se armar com o conteúdo necessário para atingi-las de maneira correta proporcionando os efeitos acima de identificação, imersão, ressonância e *flow*. Vimos que a Riot toma um certo cuidado na criação de qualquer conteúdo e com a resposta do seu público de jogadores, acontecem casos em que um design de um *Campeão* acontece atendendo uma demanda temática de uma das grandes regiões do game pelo mundo, no caso da criação do *Campeão Aatrox*, que atendeu o interesse dos jogadores chineses que se interessavam em personagens com um ar malvado e com espadas gigantescas. Como dito por *Ghostcrawler* no vídeo, eles estão dividindo o tema dos *Campeões* entre jogo geral e jogo aprofundado, aonde um *Campeão* mostra um apelo temático geral, e o outro atende um nicho específico de jogadores. O League se beneficia desse risco de atender uma pequena parcela de seu público, pois, aumenta o alcance de probabilidades para o envolvimento com o jogo, o *Campeão* acaba funcionando como mais uma em uma miríade de ferramentas para a Riot fisgar você. Acredito que a ideia seja “*venha para o LoL! Não importa o que você procura, no meio de tanta coisa com certeza terá algo que você goste!*”

3. Expressar Intensidade Mecânica & 4. Ser Balanceado:

Os pilares 3 e 4 a seguir, se relacionam muito pôr os dois serem estritamente conectados com o *jogar* do *Campeão*, assim, analisarei os dois ao mesmo tempo, primeiro quanto ao que ele diz sobre intensidade mecânica:

"A intensidade mecânica, **em termos de jogo, pode ser o pilar mais importante.** Não é apenas isso, mas o ***League of Legends* é um jogo de habilidade.** Muito do nosso trabalho se baseia em saber que **ficar melhor em algo é muito recompensador e meio que faz com que você volte por mais.** Há muitos **jeitos diferentes de expressar habilidade.** Um jeito clássico é o disparo de precisão. Em vez de só clicar em um *Campeão*, apertar um botão e causar dano, você tem que se posicionar e mirar que significa que você tem que prever o movimento do inimigo, antever ou levar ele a uma armadilha onde você pode acertá-lo. Idealmente, gostamos de *Campeões* que são uma mistura de **tomada de decisão e conhecimento do jogo** (...) Quando consideramos alguém

como *Zed*⁶⁶, é preciso se posicionar bem antes de disparar e lidar com os seus próprios ângulos e os da sombra com a sincronia dos disparos quando você quer usar as diferentes *habilidades*.”

Primeiro gostaria de esclarecer essa parte da mecânica, definir o que é uma mecânica em um game de uma maneira simplificada, e assim, como ela pode tornar a ser “expressiva”. Envolvendo uma série de conceitos, utilizarei como guia as propostas feitas por Miguel Sicart em seu artigo, *Definindo Mecânicas de Game*, o ponto de partida será a sua definição: “*mecânica de jogo são métodos invocados por agentes, designados para uma interação com o estado do game*” (2008). Esse “método” utilizado pelo autor diz respeito a terminologia utilizada em *programação orientada a objeto*, mas ele nos explica que na verdade são verbos, ações, invocadas pelo jogador para interagir com o estado do game, em suma, é como o jogador joga. Nesse sentido, vamos colocar como uma ação que o jogador possa se expressar. Quanto mais interações dentro da ação, melhor o jogador pode se expressar.

No exemplo de *Ghostcrawler*, ele menciona o *Campeão Zed*, o uso de suas *Habilidades* é um pouco mais complexo que a média, você tem que interagir tanto com o próprio personagem quanto sua sombra que copia suas *Habilidades*, de certa forma, para o jogador extrair o máximo de *Zed*, o jogador tem que praticamente manusear dois personagens ao mesmo tempo. Tendo essa limitação imposta pela dificuldade mecânica de joga-lo, *Zed* demonstra um nível de poder que equivale a essa dificuldade. Ele é um pouco mais difícil de jogar com, mas, oferece ao jogador poder em troca de esforço.

“Um exemplo do oposto [Ao de *Zed*, citado acima] seria alguém como o *Xin Zhao*⁶⁷, cujas *habilidades* geralmente você usa juntas em um combo, o W e o Q, mas basicamente você sempre as usa juntas. Não precisa ficar decidindo “será que devo usar essas *habilidades* ao mesmo tempo?”. **Então, podemos nos esforçar muito para criar um bom Campeão e ainda assim errar se ele não for balanceado.** E aqui é que entra o balanceamento do jogo. Já em termos de “**É justo para o jogador da outra equipe ter que enfrentar o seu Campeão?**”, isso a gente consegue melhor

⁶⁶ *Zed*: Personagem da classe dos *Retalhadores*, atua na rota do *Meio* ou *Topo* e é um ninja com poder sobre sua sombra, em uma de suas *habilidades*, *Zed* produz um simulacro feito de sua sombra e suas próximas *habilidades* lançadas são copiadas por essa sombra, os disparos tanto de *Zed* quanto da sombra acompanham o ponteiro do mouse simultaneamente, deixando ao jogador a tarefa de calcular a melhor forma de usa-las, assim como apontado por *Ghostcrawler*.

⁶⁷ *Xin Zhao*: Personagem da classe dos *Lutadores de Investida*, atua na *Selva*, um lanceiro de temática oriental, assim como *Ashe* é um *campeão* de fácil aprendizado.

quando os *Campeões* **têm forças e fraquezas bem claras**. *Campeões* de ataque à distância como o *Ziggs*⁶⁸ são muito eficazes à distância, mas um pouco frágeis se você se aproxima deles. Em compensação, colossos como o *Darius*⁶⁹ são o contrário. É muito fácil realizar condução nele, mas se ele te encurralar em algum lugar, vai sobrar bastante dano para você."

O *Campeão Xin Zhao* se mostra diferente. Para extrair o máximo do *campeão*, basta o jogador executar dois comandos em sequência, como explicado pelo *designer*. Ele é diferente de *Zed*, ele é bem efetivo sem ter alta complexidade mecânica, ele não é um *campeão* tão expressivo e é efetivo sem ter a troca de esforço do jogador. Essa falta de balanceamento que pode prejudicar o game, para que se escolheria um *Zed* se é muito mais fácil escolher um *Xin Zhao* e acabar com o jogo? A ideia de equilíbrio ideal aqui é a de que o kit mais complexo de *Zed*, logo, mais expressivo, permita ao jogador contra-atacar o avanço simplório de *Xin Zhao*, em igualdade. Como no final da sua explicação, não pode existir esse sentimento frustrante de "injustiça" quando você é atacado por um *Campeão* e não tem meios de responder, reagir, ou seja, o jogo se beneficia dessas janelas de oportunidade para dar a chance do jogar igual para todos.

5. Ser Único:

"A promessa do *League of Legends* é ter muitos Campeões. Temos mais de 130 agora, então achamos muito importante que cada novo Campeão e que cada Campeão antigo que atualizarmos seja único de alguma forma. Temos muitos ninjas no *League of Legends*. Temos vários caras com espadas. Isso não significa que não haverá mais, mas eles têm que **trazer algo novo**. Nos esforçamos muito para **garantir que cada novo Campeão e cada Campeão atualizado realmente pertença ao League**. Eles têm que **se encaixar em Runeterra**. Eles têm que **fazer sentido no mundo do jogo**. Alguns dos *Campeões* mais antigos que fizemos, como o *Pantehon*⁷⁰, eu pego muito no pé porque ele é um espartano meio genérico. Isso não significa que não haja espaço para isso

⁶⁸ Ziggs: Personagem da classe dos Magos de Artilharia, atua na *rota do Meio*, pertence a mesma classe e tem funcionamento parecido ao de *Xerath*, é um mago que atinge seus inimigos em longa distância, ao invés de raios, lança bombas.

⁶⁹ Darius: Personagem da classe dos Colossos, atua na *rota do Topo*, como no exemplo acima, por pertencer a classe dos Colossos, *Darius possui* muito dano e defesa em troca de alcance e mobilidade. Não é aconselhável encara-lo frente-a-frente.

⁷⁰ Pantheon: Personagem da classe dos *Lutadores de Investida*, atua na *rota do Topo* e na *Selva*, O *Campeão* é criticado acima por representar um guerreiro espartano sem ter quase algum traço do fantástico. Tornando-o básico e não único comparado aos outros *campeões*.

em *League of Legends*, e mais recentemente, tentamos integrá-lo melhor à narrativa de *Targon*. Quando atualizarmos ele, com certeza ele vai manter sua base como escudeiro e lanceiro. Só gostaríamos de inseri-lo um pouco melhor no *League of Legends*, de criar algo que faça mais sentido ao lado de *Diana, Leona, Aurelion Sol*⁷¹ e outros *Campeões* de *Targon*. Alguns talvez achem que a singularidade está toda na história do *Campeão*, mas a arte tem um papel importante também. Quando você pensa em todos esses *Campeões*, **é preciso vê-los e identificá-los rapidamente, às vezes só com base na silhueta**. Isso poderia ser um desafio com a quantidade de *Campeões* e de *skins* que a gente produz. “

Nesse empecilho criativo, os desenvolvedores de *League* tem que disputar com eles mesmos. A busca pela unicidade de cada *Campeão* fica mais difícil cada vez que uma nova personagem se junta a liga. Podemos observar que tipos de desafios eles devem transpor para implementar um *Campeão* “único”: do ponto narrativo, ele deve se encaixar no universo do jogo, ao mesmo tempo que faz sentido, a existência dele no mundo do jogo não poderia ser uma desculpa para um novo personagem, mas sim ser dotada de um propósito. Mesmo as personagens criadas antes de existir esse complexo movimento de unificação, o *worldbuilding* que abriga todos os personagens do jogo, essas personagens têm de se readaptar de certa forma a esse mundo novo. Assim como o *Pantheon*, citado como exemplo, *Xerath*, também teve sua história modificada, *Retrabalhada*.

Como segunda barreira, *Ghostcrawler* também coloca o artístico, estético. Ele fala da silhueta como fator de identificação, mas é mais que isso. Tudo que um personagem faz, do seu andar à suas *Habilidades*, deve diferenciá-los de todos os outros. Estabelecidos os cinco pilares e suas relações com esse trabalho e o jogo, seguiremos para a avaliação heurística nas *habilidades* de *Xerath*, onde identificaremos pontos diretamente relacionados às necessidades de cada pilar.

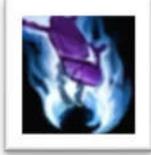
⁷¹ Diana, Leona e Aurelion Sol: Campeões pertencentes a região do *Monte Targon*, região de *Runeterra*, com claras inspirações no mito grego do Monte Olimpo, onde em seu cume residem os deuses. Esses três campeões respectivamente representam a Lua, Sol e as estrelas.

4.2 As Características & Heurísticas do Campeão Avaliadas em seus contextos pré e pós *Retrabalhamento*

A estrutura a seguir organizará as características e heurísticas do nosso *Campeão*, situando-o em dois momentos importantes, considerando as suas *Habilidades*, as quais não são puras e simples mecânicas de jogo, mas manifestações de uma temática e uma teatralização no interior de uma batalha pela vida, honra e glória. Considere, por favor que temos dois grupos estruturados. A “*habilidade inicial*”, correspondendo ao momento da personagem antes de seu *Retrabalhamento* e seus problemas apresentados – os quais já são a identificação de uma heurística. Na sequência, temos as “*heurísticas aplicadas*”, as quais analisam os problemas apresentados heurísticamente. Finalmente, temos as “*habilidades resultantes*”, as quais são o fruto do *re-design* no *Retrabalhamento* da personagem.

Assim, consideramos que a leitura comparativa dessa estrutura nos permite ver com mais clareza a história, as transformações e o valor da aplicação do método heurístico na reconfiguração do *Campeão*.

Para tanto, ao invés de trabalharmos com tabelas ou quadros, organizamos a discussão em colunas pareadas, as quais possuem uma maior efetividade para a análise e discussão. Quando espaços brancos forem situados, significa que ali ou nada mais se tem a dizer verticalmente sobre a *Habilidade*, heurística ou outro.

Habilidade Inicial	Problemas apresentados	Heurísticas aplicadas	Habilidade resultante
<p>Forma Ascendida:</p> 			<p>Oscilação de Mana:</p> 
<p>Habilidade Passiva:</p> <p>15% do valor de poder de habilidade de Xerath é aplicado em seu atributo armadura.</p> <p>As capacidades defensivas de <i>Xerath</i> se beneficiam do quanto ele acumula de poder de <i>habilidade</i>. Outros <i>Campeões</i>, que não possuem tal <i>habilidade</i> têm de escolher entre itens ofensivos e defensivos, <i>Xerath</i> não, os itens ofensivos sempre seriam a melhor opção</p>	<p>Essa <i>habilidade</i> contribuía com que <i>Xerath</i> ocupasse um lugar incomodo no game, com esse potencial de se tornar mais resistente a dano conforme crescia em poder de <i>habilidade</i>, ele se transforma em um Tanque com dano altissimo. Essa dualidade de ataque e defesa altos junto ao grande alcance característico do <i>Campeão</i>, permitem ele eliminar inimigos a uma distância muito grande e caso se um jogador conseguisse se aproximar para elimina-lo, encontraria problemas para ultrapassar suas defesas e se arriscaria em vão.</p>	<p><i>Xerath</i> precisa ao mesmo tempo demonstrar poderes e <i>habilidades</i> relevantes dentro do contexto do jogo e oferecer uma janela para os outros jogadores o combaterem.</p> <p>Essa <i>habilidade</i> antiga não entregava isso, ela era poderosa e útil ao mesmo tempo que não oferecia nenhum tipo de interação para os jogadores.</p> <p>A nova <i>habilidade</i> coloca o <i>Xerath</i> em perigo em troca de poder, ela tem uma mecânica de 2 níveis de risco e recompensa e cabe ao jogador e seu oponente capitalizar no momento em que <i>Xerath</i> fica vulnerável.</p>	<p>Habilidade Passiva</p> <p>A cada 12 segundos os ataques básicos de Xerath recuperam mana. Contra Campeões inimigos o efeito é dobrado</p> <p><i>Xerath</i> recupera mana ao lançar ataques básicos e é recompensado ao acertar <i>Campeões</i> inimigos. Apesar de ter ataque básicos a distância, eles são muito mais curtos que o alcance de suas <i>habilidades</i>. Ou seja: para continuar recebendo energia para lançar <i>habilidades</i>, <i>Xerath</i> tem que algum momento se expor ao inimigo.</p>

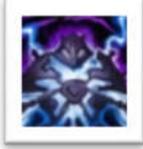
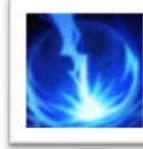
Habilidade Inicial	Problemas apresentados	Heurísticas aplicadas	Habilidade resultante
<p data-bbox="337 321 505 348">Pulso Arcano</p>  <p data-bbox="293 548 524 575">Habilidade Ativa, "Q":</p> <p data-bbox="293 583 545 779">Após reunir energia por 0,5 segundos, <i>Xerath</i> dispara um raio a partir de sua posição atual, que causa dano a unidades inimigas em linha reta.</p> <p data-bbox="293 787 540 957">Cálculo do dano mágico por nível da <i>habilidade</i>. 75/115/155/195/235 (+ 60% de Poder de <i>Habilidade</i>).</p> <p data-bbox="293 966 537 1050">Alcance: 900 ou 1300 com "Local de Poder" ativado.</p> <p data-bbox="293 1058 540 1142">Custo de mana por nível da <i>habilidade</i>. 65 / 70 / 75 / 80 / 85</p> <p data-bbox="293 1150 545 1602">Ferramenta principal de agressão de <i>Xerath</i>, podendo ser ativada frequentemente e com baixo custo de mana relativo. Após um curto período imobilizado, ele dispara um raio que causa dano em área em uma linha. Ela é utilizada para causar dano em <i>Campeões</i> e serve para eliminar uma onda inteira de tropas.</p>	<p data-bbox="565 321 808 1560">Pulso Arcano era um disparo de precisão muito efetivo, ele possuía alto dano base e fornecia ao oponente de <i>Xerath</i> pouco tempo para qualquer tipo de reação contra a <i>habilidade</i>. Apesar disso, a <i>habilidade</i> era satisfatória, um porto seguro de performance que embora efetiva, dependia da aptidão do jogador para conecta-la a um alvo. O problema estava quando o poder e praticidade da <i>habilidade</i>, pareado com o alcance e dano extra fornecidos pelo fácil acesso ao seu "W", Local de Poder, eram muito amplificados, reforçando os pontos negativos anteriores. Mesmo nesse momento em que ele ficava ancorado e vulnerável em troca do dano e alcance extra, a sua <i>habilidade</i> passiva, Forma Ascendida, fornecia defesa o suficiente para que ele resistisse a ataques inimigos, era uma <i>win win situation</i> para <i>Xerath</i>.</p>	<p data-bbox="836 321 1079 1535">A <i>habilidade</i> na forma antiga estava em um bom estado, porém, nesse caso, o problema estava da interação com a <i>habilidade</i> "W" de <i>Xerath</i>, que era o elemento principal de seu kit (aquele momento em que ele fica ancorado e ganha poderes em troca disso). Como o antigo "W" foi removido do kit, os desenvolvedores realocaram um pouco de suas fraquezas e poderes pelas outras <i>habilidades</i> do <i>Campeão</i>. Nas <i>habilidades</i> seguintes vemos esse tipo de balanceamento onde ela herda os pontos fortes da <i>habilidade</i> removida (incluindo aqui seus momentos claros de fraqueza). que nesse caso acabam por enriquecer o seu antigo "Q" de forma a dar mais poder de decisão e reação (agência) para o jogador de <i>Xerath</i> e seus oponentes, ainda que de certa forma preservando a forma anterior da <i>habilidade</i>.</p>	<p data-bbox="1122 321 1289 348">Pulso Arcano</p>  <p data-bbox="1094 548 1325 575">Habilidade Ativa, "Q":</p> <p data-bbox="1094 583 1346 909">Fase 1: Ao apertar o botão, <i>Xerath</i> começa a canalizar o Pulso Arcano por até 3 segundos, gradualmente reduzindo sua velocidade de movimento nesse período e aumentando o alcance da <i>habilidade</i>, atingindo a distância máxima na marca do 1,5 segundo de carregamento.</p> <p data-bbox="1094 917 1346 1066">Fase 2: Ao liberar o botão, dispara um raio a partir de sua posição atual, que também causa dano em uma área em linha reta.</p> <p data-bbox="1094 1075 1346 1203">Cálculo do dano mágico por nível da <i>habilidade</i>. 80/120/ 160/200/240 (+ 75% de Poder de <i>Habilidade</i>)</p> <p data-bbox="1094 1211 1346 1295">Alcance: de 750 ou 1400 dependendo do tempo de carregamento.</p> <p data-bbox="1094 1304 1346 1367">Custo de mana por nível da <i>habilidade</i>. 80 / 90 / 100 / 110</p> <p data-bbox="1094 1375 1346 1581">Caso a <i>habilidade</i> atinja o tempo de carregamento máximo de 3 segundos sem ser disparada, <i>Xerath</i> é ressarcido com metade do custo de mana atual da <i>habilidade</i>.</p> <p data-bbox="1094 1589 1346 1684">Agência é a palavra chave de todas essas mudanças, o poder médio da <i>habilidade</i> é</p>

[continuação]



Figura 39: Processo de Canalização do Pulso Arcano, podemos ver dois raios ao redor da personagem, o primeiro representa a distância atual alcançada ao lançar a habilidade nesse momento, e o segundo a distância máxima possível, o vetor indica a área de ação e aumenta seu comprimento, sem mudar de largura, no decorrer desse processo.

praticamente o mesmo, mas a quantidade de interações gerado é substancial como veremos a seguir: Agora ela se divide em duas fases, que dão ao jogador a **escolha** de trocar vulnerabilidade (queda na velocidade de movimento) pelo alcance, no decorrer de sua canalização e, caso ele **desista** de lançar a **habilidade**, ele ainda recebe parte da mana gasta, essa consolação no erro não torna a experiência mais frustrante do poderia ser, ao mesmo tempo que dá ao oponente o espaço de tempo necessário para **reagir** ao telegrafado raio (*Xerath* ao carregar a **habilidade** exibe uma animação clara de que está nesse estágio antes de lançar seu feitiço). Os números de dano e alcance são um pouco maiores, mas eles se equilibram no fato do jogador ter que se **expor** para atingir a distância máxima e que o tempo que *Xerath* gasta para carregar a **habilidade** sinaliza o oponente, fazendo que seja mais difícil de acertá-la.

Habilidade Inicial	Problemas apresentados	Heurísticas aplicadas	Habilidade resultante
<p data-bbox="321 312 516 342">Local de Poder</p>  <p data-bbox="293 537 527 567">Habilidade Ativa, "W":</p> <p data-bbox="293 575 527 856"><i>Xerath</i> se imobiliza no chão por até 8 segundos, suas <i>habilidades</i> ganham alcance e Penetração Mágica bônus, ao terminar a <i>habilidade</i> ele recebe 35% de velocidade de movimento.</p> <p data-bbox="293 865 527 974">Penetração Mágica Bônus por nível de habilidade. 16/22/28/34/40%</p> <p data-bbox="293 982 527 1066">Custo de mana por nível da habilidade. Sem custo.</p> <p data-bbox="293 1075 527 1470"><i>Xerath</i> abdica de sua mobilidade para atingir o seu máximo potencial ofensivo. Essa <i>habilidade</i> tem como objetivo fazer com que o personagem se torne uma espécie de catapulta, uma <i>torreta</i> estática, e atinja os inimigos a uma longa distância sem ser atingido.</p>	<p data-bbox="565 312 782 562">Os problemas da <i>habilidade</i> se apresentam de duas formas: A primeira é que o constante acesso a distância extra em todas as suas outras <i>habilidades</i>,</p> <p data-bbox="565 571 797 1524">permitiam que uma rotação de feitiços de <i>Xerath</i> abatesse um inimigo a uma distância enorme e que, novamente, não houvesse uma janela de contra jogada para isso. A segunda, é que o bônus de Penetração Mágica permitia que <i>Xerath</i> violasse a resistência de personagens do tipo defensivo, esses que compram itens para se defender de dano, diminuindo a utilidade deles. Isso resulta em que o bônus permitia que não houvesse discriminação nos alvos de <i>Xerath</i>, fazendo que se remova a jogada de abater alvos chave e bem protegidos, como os carregadores da outra equipe, utilizando-se de seu longo alcance, como era de seu <i>design</i>.</p>	<p data-bbox="823 312 1040 1184">Para lidar com esse problema, a <i>habilidade</i> que apresentava o <i>Campeão</i> como um franco atirador imóvel, sofreu uma mudança drástica, seus pontos fortes foram divididos entre as outras <i>habilidades</i>, a parte de Penetração Mágica foi removida completamente, mas a sua ideia de trocar mobilidade por poder foi reintroduzida: no "Q" como descrito acima e no seu "R", a <i>habilidade Ultimate</i>, que também mudou completamente de forma que realizou a fantasia do <i>Campeão</i> de se tornar uma base de artilharia, com até uma mecânica de munição a ser gasta.</p> <p data-bbox="823 1192 1040 1785">No seu lugar nasceu a nova <i>habilidade</i>, um tanto simples, Olho da Destruição, ela serve para dar a <i>Xerath</i> uma nova opção ofensiva em seu arsenal ocupando o espaço do seu antigo "W", tornando-o um <i>Campeão</i> cujo todas as <i>habilidades</i> são ativas, dão dano e são também disparos de precisão. Interessante, deixando a personagem ainda mais dependente da mira de seu jogador.</p>	<p data-bbox="1097 312 1315 342">Olho da Destruição</p>  <p data-bbox="1081 537 1315 567">Habilidade Ativa, "W":</p> <p data-bbox="1081 575 1315 882">Depois de um atraso de 0,5 segundos, <i>Xerath</i> convoca uma explosão de energia arcana na área alvo causando dano em todos os inimigos na área e diminuindo a velocidade de movimento deles em 25%</p> <p data-bbox="1081 890 1315 1058">Inimigos no centro da explosão recebem 50% dano extra e maior diminuição na velocidade de movimento.</p> <p data-bbox="1081 1066 1315 1239">Cálculo do dano mágico por nível da habilidade. 60/90/120/150/180 (+ 60% de Poder de Habilidade).</p> <p data-bbox="1081 1247 1315 1331">Custo de mana por nível da habilidade. 70/80/90/100/110</p> <p data-bbox="1081 1339 1315 1734">Essa <i>habilidade</i> traz utilidade e dano muito alto, beneficiando o jogador que conseguir atingir seus oponentes no centro do raio da explosão. Ela não contém a complexidade da sua forma anterior, mas contribui em diversificar as formas com que o jogador interage no game.</p>

Habilidade Inicial	Problemas apresentados	Heurísticas aplicadas	Habilidade resultante
<p>Correntes Mágicas</p>  <p>Habilidade ativa "E": Xerath causa dano mágico direto em um inimigo alvo, esse inimigo fica marcado por alguns segundos, caso sofra dano de outra habilidade de Xerath, ele será atordoado por 1,5 segundos. Cálculo do dano mágico por nível da habilidade: 60/90/120/150/180 (+ 60% de Poder de Habilidade). Alcance: 600 ou 1000 com "Local de Poder" ativado. Custo de mana por nível da habilidade: 70/80/90/100/110 Essa <i>habilidade</i> era do tipo Alvo Único, ou seja, basta o inimigo selecionado estar dentro da área de alcance da <i>habilidade</i> na hora do disparo que ele é perseguido e atingido pela <i>habilidade</i>.</p>	<p>Também, por a quantidade de dano ser tão grande, não havia problema em se descarregar seus recursos nos <i>Campeões</i> defensivos. Assim negando o jogar de quem escolhe esses <i>Campeões</i>.</p> <p>Devido a natureza das <i>habilidades</i> de Xerath, Correntes Mágicas possuía uma série de problemas. Primeiro por ser uma <i>habilidade</i> do tipo Alvo Único, que, atinge o alvo diretamente de forma indesejável, bastando selecioná-lo, como se fosse um tiro teleguiado.</p> <p>Esse tipo de <i>habilidade</i> vem sofrendo mudanças dentro do jogo e tendo seu número reduzido substancialmente, elas restringem a agência do personagem pelo fato de possuir essa única interação, tiro e acerto.</p>	<p>Para controlar o problema de seu uma <i>habilidade</i> de alvo único, portanto, teleguiado, a maneira encontrada foi substituí-la por um Disparo de Precisão que ao conectar atordoava o oponente.</p> <p>A nova <i>habilidade</i>, Orbe Elettrizante, possui sutilezas que beneficiam o objetivo do novo Kit de Xerath: junto com o novo "W" ela transforma Xerath em um personagem totalmente dependente de Disparos de Precisão para ser efetivo. Fazendo que todas as suas jogadas sejam interativas, de forma balanceada que cada ação tomada pelo jogador dá a seu inimigo opções iguais para reagir, enriquecendo, portanto, o jogar. Fora que, um atordoamento desse tipo, direcionado, é por si só, ruim para contra jogadas, pois, o jogador impede a ação do inimigo.</p>	<p>Orbe Elettrizante</p>  <p>Habilidade ativa "E": Xerath realiza um Disparo de Precisão, o primeiro e único alvo em sua linha de colisão é recebe dano mágico e é atordoado conforme a distância percorrida pelo projétil. Cálculo do dano mágico por nível da habilidade: 80/110/140/170/200 (+45% de Poder de Habilidade) Custo de mana por nível da habilidade: 70/80/90/100/110 Tempo de Atordoamento por distância percorrida: 0,5 a até 1,75 segundos</p>

Habilidade Inicial	Problemas apresentados	Heurísticas aplicadas	Habilidade resultante
<p data-bbox="302 310 534 342">Correntes Mágicas</p>  <p data-bbox="293 531 509 558">Habilidade ativa "E":</p> <p data-bbox="293 569 537 762">Subsequentemente, se o inimigo sofrer dano de outra <i>habilidade</i> ele fica atordoado por 1,5 segundos. Atordoado é um efeito de Controle de Grupo.</p>	<p data-bbox="565 569 797 930">Podemos argumentar que isso não é totalmente verdade nesse caso, pois, para abstrair todo o seu potencial, o jogador deve atingir um oponente com outra <i>habilidade</i>, dividindo-a em duas partes e aumentando a possibilidade de interações.</p> <p data-bbox="565 972 797 1449">Porém, em seu kit <i>Xerath</i> possuía apenas outras duas <i>habilidades</i> de dano, seu "Q" e seu "R", o "Q" é bem frequente, mas o seu <i>Ultimate</i>, "R" tem um tempo de recarga característico desse tipo desse tipo de <i>habilidade</i>, que é bem alto, o que limitava muito as suas interações enquanto ela não estava disponível.</p>	<p data-bbox="824 569 1052 957">Agora, apesar de depender da mira de <i>Xerath</i>, os <i>Campeões</i> que ele acertar ficam mais tempo parados conforme a distância percorrida pelo projétil, o jogador deve ter mais essa preocupação de interação, e o incentiva a manter a distância de seus oponentes.</p>	<p data-bbox="1109 310 1300 342">Orbe Eletrizante</p>  <p data-bbox="1079 531 1295 558">Habilidade ativa "E":</p> <p data-bbox="1079 569 1328 1045">A forma atual da <i>habilidade</i> consiste em um Disparo de Precisão com acesso a Controle de Grupo, <i>Xerath</i>. É a principal <i>habilidade</i> defensiva de <i>Xerath</i>, se desviada, deixa-o vulnerável a ataques, e caso um inimigo consiga chegar bem perto, a <i>habilidade</i> é menos efetiva, reforçando o aspecto de manter a distância do design original do <i>Campeão</i>.</p>

Habilidade Inicial	Problemas apresentados	Heurísticas aplicadas	Habilidade resultante
<p>Barragem Arcana</p>  <p>Habilidade Ativa, Ultimate, "R":</p> <p>Depois de um atraso de 0,5 segundos, <i>Xerath</i> convoca uma explosão de energia arcana na área alvo causando dano em todos os inimigos na área.</p> <p><i>Xerath</i> pode lançar a habilidade mais duas vezes sem pagar seu custo no período de 12 segundos após o primeiro disparo.</p> <p>Cálculo do dano mágico por nível da habilidade. 125/200/275 (+ 60% de Poder de Habilidade).</p>	<p>A Habilidade Ultimate em <i>League of Legends</i> é sempre uma habilidade poderosa e diz muito da postura de jogo de um <i>Campeão</i>. A Barragem Arcana de <i>Xerath</i>, novamente, abusando dos bônus de distância recebidos pelo seu "W", Local de Poder, ficava muito mais poderosa e oferecia menos interação. A <i>Ultimate</i> era tão poderosa e segura para <i>Xerath</i>, que resumia o seu fluxograma de tomada de decisão para o seguinte: "Posso lançar minha <i>Ultimate</i>?", se a resposta fosse não, ele fica inativo até a habilidade estar disponível.</p>	<p>Foram tomadas as seguintes ações para a reconstrução dessa habilidade:</p> <p>É mantido o seu aspecto de artilharia/munição que dão a <i>Xerath</i> diversas chances para atingir seus alvos ao mesmo tempo que acertar a habilidade é uma tarefa mais difícil. A chance de os inimigos desviarem aumenta devido a um sistema parecido com o de seu novo "Q", pois, ao lançar sua <i>Ultimate</i> é revelado no terreno do jogo para todos os jogadores a linha que delimita o seu raio de alcance, assim, seus inimigos podem saber que a Ultimate está prestes a ser lançada, telegrafando-a, e dando tempo para reagir.</p>	<p>Ritual Arcano</p>  <p>Habilidade Ativa, Ultimate, "R":</p> <p><i>Xerath</i> imobiliza a si mesmo e recebe 3/4/5 disparos de longa distância dependendo do nível da habilidade.</p> <p>Cada disparo causa dano mágico todos os inimigos atingidos na pequena área alvo. O enraizamento encerra após 10 segundos, quando todos os disparos forem feitos ou se for manualmente desativado com um comando de movimento.</p>

Habilidade Inicial	Problemas apresentados	Heurísticas aplicadas	Habilidade resultante
<p>Barragem Arcana</p>  <p>Habilidade Ativa, Ultimate, "R":</p> <p>Alcance: 900 ou 1300 com "Local de Poder" ativado.</p> <p>Custo de mana por nível da habilidade: 150/180/210</p> <p>Similar ao atual "W" de <i>Xerath</i> (Olho da Destruição), menos o efeito de redução na velocidade do movimento. Os 3 disparos somados causam muito dano mágico. Arquétipo de Artilharia, "munição".</p>	<p>No design da classe Mago em <i>League of Legends</i>, (personagens que confiam em suas <i>habilidades</i> para causar danos e serem ofensivos), o padrão de design em que eles dependem de sua <i>habilidade Ultimate</i> para eliminar o inimigo ficou muito comum. Quando muitos <i>campões</i> possuem essa tendência, prejudicam a diversidade na jogabilidade dessa classe, indo em contramão da riqueza de jogabilidade e personagens propostas pelo jogo.</p>	<p>Também foi preservado aquele momento em que <i>Xerath</i> se ancorava ao chão e ficava mais poderoso, assim como quando ativava sua antiga <i>habilidade</i> "W". Isso foi herdado nessa nova <i>Ultimate</i>, cuja a distância alcançada pelos tiros de <i>Xerath</i> é uma das maiores do jogo. isso permite que o jogador de Xerath escolha seu grande "momento de poder" quando ele se firma no chão em troca do mais longo alcance não-global do <i>LoL</i>.</p>	<p>Ritual Arcano</p>  <p>Habilidade Ativa, Ultimate, "R":</p> <p>Se nenhuma barragem for disparada, 50% do Tempo de Recarga é recuperado.</p> <p>Cálculo do dano mágico por nível da habilidade: 200/240/280 (+43% de Poder de Habilidade).</p> <p>Alcance por nível da habilidade: 3200/4400/5600</p> <p>Custo de mana em todos os níveis: 100</p> <p>Ele não pode lançar as suas outras habilidades nesse período.</p>

Ao observarmos as estruturas que apresentamos entre a *Habilidade* inicial, os problemas apresentados com a personagem em campo, a aplicação das heurísticas e a reconfiguração de uma nova *Habilidade* resultante, vamos tecer algumas considerações de cada delas, em separado [Q, W, E e R], em relação aos pilares do design. Assim, vamos ver como cada *Habilidade* responde a cada um dos cinco pilares: (Gratificação, Tema, Expressivo, Balanceado, Único)

« Q »: em relação a *gratificação ao jogar*, o novo Pulso Arcano aperfeiçoou a sua forma antiga já satisfatória, acrescentando um

nível a mais de interação na forma da opção de canalização da *Habilidade*; em relação à *Temática Envolvente*, o seu “Q” ainda satisfaz a fantasia de um feiticeiro que ataca a distância com sua artilharia mágica; a *expressão mecânica* da *habilidade* também se desenvolveu adicionando um novo *verbo*, ou ação, dentro dela na forma da canalização, agora o jogador deve não só mirar como controlar sua distância em conjunto com um investimento de tempo ao lançar essa *Habilidade*; na questão *balanceamento*, a distância que *Xerath* alcança seus oponente com essa *Habilidade* é um tanto quanto frustrante, pela natureza do jogo, ele pode ficar por perto de estruturas defensivas ou aliados conforme dispara em segurança, mas, isso foi equilibrado com o fato dele diminuir sua velocidade de movimento e que se toner impedido de lançar outras *Habilidades* conforme canaliza o aumento de distância, assim, trocando o alcance extra por uma vulnerabilidade; sobre ser *único*, A *Habilidade* é a principal responsável em atender a proposta temática de *Xerath*, havendo outros *Campeões* com *Habilidade* de alta distância, pode-se até dizer que o *Campeão Varus*⁷² possui um “Q” muito similar (ele pode canalizar o dano e distância de uma flecha disparada), com a mesma lógica de canalização em troca de distância, apesar de existir esse conflito, *Varus* não é caracterizado pelo seu “Q” ao contrário de *Xerath*, *Varus* como um personagem da classe atirador, ele é mais centrado em disferir ataques básicos mais potentes o seu kit de *Habilidades* não funciona em torno do seu “Q”, o de *Xerath* sim, é a sua principal agência sobre o jogo.

“W”: O seu “W” agora chamado de *Olho da Destruição* foi o que sofreu a mudança mais drástica. Em sua nova forma, de um *disparo de precisão*, seu W funciona de maneira gratificante pois se o jogador atingir for capaz de atingir um oponente no centro da área de disparo o dano e redução de velocidade são bem aparentes, os efeitos são claros, tornando a *Habilidade* bem responsiva. Em relação a temática de *Xerath*, assim como seu “Q” ela colabora se tornando mais um tipo de munição no arsenal desse mago/artilharia. É uma *Habilidade* que pelo fato de ser um *disparo de precisão*, possui sim um nível satisfatório de expressividade, fora os já intrínsecos a qualquer *Habilidade*, como tempo de recarga, custo etc. Apesar de ser muito potente, a *Habilidade* é balanceada no sentido discutindo antes de poder ser telegrafada, ela dá ao oponente sinais a partir de animações e efeitos no jogo (ela demarca a área que vai atingir um pouco antes de atingi-la) que se bem

⁷² *Varus*: *Campeão* da classe Atirador, atira flechas a longas distâncias com suas habilidades, mas, o seu poder se concentra na velocidade de seus ataques básicos.

interpretados dão a chance para evita-la. Essa *Habilidade* não possui mecânica única, podemos observar esse tipo de mecânica em várias *Habilidades* similares espalhadas pelo *LoL*, mas, com área de ação, efeitos visuais, tempos de recarga, poder e utilidades diferentes, destacando-a.

“E”: Orbe eletrizante sofre uma simplificação, ela se transforma em outro *disparo de precisão*, existe a “*gratificação*” quando se é acertado a *Habilidade*, intrínseca a esse tipo, e a quantidade de tempo que o inimigo fica atordoado ao recebe-la, poder imobilizar seu inimigo para atingir com *Habilidades* subsequentes ou se proteger de um ataque com certeza é muito bom, ainda, ela continua sendo mais um reforço adicional a *temática* de *Xerath* enquanto é expressiva por ser um *disparo de precisão*, fora a decisões que o jogador deve tomar sendo que a distância percorrida pela *Habilidade* tem influência na efetividade de seu atordoamento, quanto mais habilidoso o tiro, mas efetivo este o é. Isso está diretamente ligado a questão do *balanceamento*, pois, se *Xerath* atingir o seu oponente quando este já estiver próximo, essa distância vulnerável de *Xerath*, a *Habilidade* não surtirá muito efeito permitindo assim ao seu atacante ser bem-sucedido.

“R” O seu *Ultimate* trabalha com o pilar da gratificação de muitas maneiras interessantes, a câmera de jogo da se distância mais que o normal para possibilitar ao jogador melhor visão da sua área de efeito, o dano de todos os disparos somados é bem relevante e a distância de artilharia alcançada. O *Ultimate* é um superlativo de seu *tema* e realmente consolida a fantasia do proposto pelo *Campeão*, pois, é um momento que o jogador se transforma em uma máquina que é a mistura de mago e catapulta militar. Ela possui a *expressividade* contida em um *disparo de precisão*, porém, dá ao jogador de 3 a 5 chances de conectar os projéteis, enfim, o jogador habilidoso extrairá o melhor da *Habilidade*. O jeito que é balanceado seu poder (alto dano e distância alcançada) está na forma que *Xerath* vulnerável ao iniciar os disparos, na forma como ele sinaliza o início da *Habilidade* (aparece no solo do jogo uma marca que se expande a partir de *Xerath* delimitando o alcance da *Habilidade* e o início de seu *disparo*) e na forma que os próprios tiros são telegrafados (de maneira igual ao de seu “W”) ajudando o oponente a se desviar. Ela é tão poderosa quanto da chance aos oponentes de evita-la.

O seu Kit de *Habilidade*, parte fundamental em definir o *Campeão*, em seu total, parece ter seguido bem os cinco pilares mostrados no

texto, pois conseguimos facilmente relacioná-los. Porém o aspecto de *ser único* foi pouco abordado no processo anterior, considero que seja melhor avaliar as *Habilidades* nesse aspecto como um conjunto: *Xerath* ocupa um nicho muito pequeno de *magos de artilharia*, aproximadamente cinco ou seis dos cento e quarenta e um *Campeões* de *League of Legends*, e, fora a similaridade do seu “Q” com o personagem falado acima, *Varus*, ele faz um bom papel em distinguir-se dentre seus irmãos de classe, embora, entre eles, a fraqueza em forma de falta de mobilidade é comumente adotada para acompanhar a enorme distância atingida, podemos ver isso em *Lux* e *Vel’koz*⁷³ que não se diferenciam muito nesse aspecto. Quanto a sua temática, design e história não há *Campeão* similar a ele, o mago maligno feito puramente de energia que em sua fragilidade física esconde um poder imenso. Assim podemos dizer, que, sua *unicidade* é satisfatória em relação ao número de *Campeões* do jogo, mesmo que existam em outras culturas essa figura parecida podemos até brincar com o exemplo de *Sauron* do *Senhor dos Anéis*, uma figura maligna e sem forma com grande ambição e poder, fada a lidar contra os heróis de maneira indireta enquanto aprisionado em sua torre.

Com essas observações estamos em condições de passar para nosso último « nível de pesquisa », no qual iremos realizar nossas extrapolações e considerações finais sobre o todo da pesquisa sobre *LoL*, que mostramos situar-se como game a partir de pesquisas heurísticas com “balanceiam” a relação entre tema, narrativa e mecânicas, proporcionando aos jogadores uma melhor experiência de jogo, sempre renovável.

⁷³ Lux e Vel’Koz: dois magos com magias que causam dano a longa distância.

Extrapolações & Considerações Finais

A pesquisa em jogos digitais envolve diversas facetas. Consideremos que para pesquisar um jogo algumas ações e procedimentos devem ser realizados. Suponhamos que estejamos realizando uma pesquisa sobre o comportamento do *Carduelis carduelis* conhecido popularmente como Pintassilgo. Certamente, que uma pesquisa realizada com o Pintassilgo em seu ambiente natural será muito diferente daquela realizada com ele preso em gaiolas ou viveiros, sendo que em muitos aspectos ou talvez na quase sua totalidade, os resultados da mesma serão discrepantes.

Assim, uma pesquisa sobre um jogo será muito diferente do contexto a partir do qual ela for realizada, ou seja, a partir da condição existencial, subjetiva e cognitiva do pesquisador que vir a realizar a pesquisa. Se, uma pesquisa sobre o Pintassilgo é, em certo sentido, uma pesquisa sobre um objeto exterior ao sujeito pesquisador, o mesmo não pode ser dito a cerca de uma pesquisa na qual o objeto é um game ou jogo digital. No caso desse último aprendemos com os mestres teóricos, como, Huizinga (1939), Gadamer (1960), Callois (1961), e outros, que um jogo só o é quando o é jogado por um sujeito. Assim, o pesquisador do jogo somente tem a possibilidade de pesquisa-lo a partir de duas referências fundamentais, sendo elas, a estética da recepção, ou, a estética da produção.

No que diz respeito a primeira, resumidamente, envolvem os contextos de recepção e afecção de um determinado jogo, no contexto da subjetividade e comportamentos de seus jogadores. Já a estética da produção trata dos aspectos de fundamentação e produção de design presentes no jogo, a partir dos protocolos eidético-conceituais de seus produtores, visando, é claro, uma comunidade de jogadores.

Nesse caso, o Núcleo de Pesquisas em Hipermídias e Games da PUC de São Paulo (NuPHG) desde o ano 2007 tem se dedicado, em sua maioria, a pesquisas de jogos digitais a partir da investigação dos contextos da estética da produção. Entretanto, algumas pesquisas do NuPHG, relacionadas com dissertações de mestrado e teses de doutorado, igualmente tem abrangido a esfera do sujeito que joga jogos. Trata-se de algo importante aqui e merece ser explicado. Não é possível se realizar uma pesquisa sobre os fundamentos heurísticos de um game, ou ontológicos, situando-se o pesquisador

como um elemento externo e completamente estranho ao objeto de pesquisa. Nesse sentido, quanto mais o pesquisador tiver intimidade com o todo do jogo, em todas as suas possibilidades, melhor o jogo da pesquisa poderá ser jogado. É o caso da presente pesquisa, no qual o pesquisador principal, em sua pesquisa de mestrado, também vive sua vida na condição de jogador do jogo *League of Legends* e participante de uma equipe de jogo que possui o nome *Katapangas*, a qual existe desde 2014.

Por outro lado, isso não significa, tal como pode ser visto no decorrer do texto, que outras regionalidades do saber, além da área de jogos, não sejam ao mesmo tempo fundamentais e reclamados para uma maior e mais alargada compreensão do objeto de pesquisa em tela. Foi o caso, em alguns momentos, por exemplo de termos a presença do venerável Aristóteles, agraciando nosso texto, em quatro momentos. Como mostraremos adiante, Aristóteles e sua Poética se constitui em um dos grandes pilares fundamentais de toda e qualquer teoria dos jogos que vale a pena ser discutida. Certamente a continuidade da pesquisa nos levaria ao encontro de trabalhos de pensadores como Heidegger, por exemplo, que somente engrandeceria e acrescentaria uma maior e mais fecunda complexidade ao tema. Isso pode se verificar nas produções do NuPHG, como por exemplo, a que está situada no texto *Wasteland beautiful: O estatuto ontológico nos mundos tridimensionais dos Games* (Petry et al, 2013).

Dadas essas considerações preliminares, permita-me situar que o presente capítulo de minha dissertação de pesquisa, irá se organizar no sentido de realizar algumas extrapolações a partir dos capítulos anteriores, nas quais relacionaremos três campos que resultarão em quatro regiões de sobredeterminação conceitual, as quais cobrem os elementos pesquisados e apresentados por nós os relacionando tematicamente. A metodologia seguida por nós até aqui consistiu em situar três campos bem definidos. Inicialmente esboçamos o campo temático de *LoL*, o qual compreende o campo do jogo *League of Legends (LoL)*. Para este campo temático o *LoL* foram organizados os capítulos, I, intitulado *LoL: Um caminho de sucesso nos games*, em que se delimitou o jogo em todos seus aspectos fundamentais para presente pesquisa, e capítulo III *O Campeão Xerath*, no qual apresentamos todos os aspectos essenciais da estrutura do *Campeão* e seu desenvolvimento, bem como sua relação com o jogador.

Em segundo lugar, delimitamos uma área de design, o qual estrutura um conjunto de informações e conhecimentos sobre jogos digitais, em seus fundamentos, metodologias e perspectivas, os quais constituem o corpo conceitual e heurístico para a produção e análise de jogos digitais, o que foi realizado no capítulo II, intitulado, Heurísticas, Identidade & estética no contexto dos jogos digitais e *LoL*. Também organizamos uma área de Pesquisa, a qual estrutura a heurística baseada na ontologia do design desenvolvida no NuPHG, na qual realizamos a estruturação das heurísticas em relação ao objeto central da pesquisa, o qual se constitui no *Campeão Xerath*.

A estrutura em desenhada por nós forma três círculos que possuem entrecruzamentos topológicos, os quais apresentamos em um diagrama conforme a seguir:

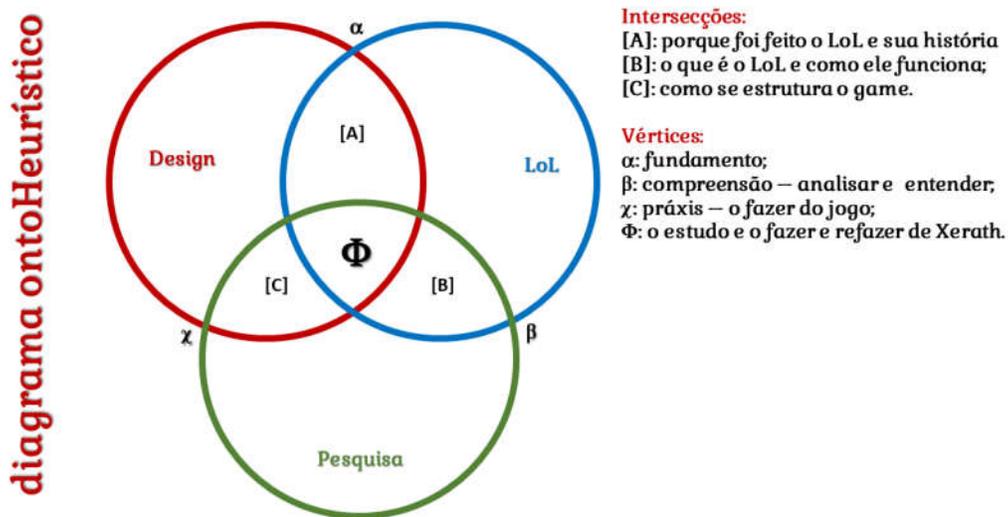


Figura 50: O diagrama ontoHeurístico contendo o cerne dessa pesquisa

O « diagrama ontoHeurístico » permite uma correlação de 10 aspectos que se relacionam. Temos três áreas que se relacionam aqui: *design*, o game *LoL* e a *pesquisa*. Os círculos designam regiões temáticas de interrelações, nas quais se entrelaçam o *design*, o *LoL* e a *pesquisa*.

Uma forma de se tirar consequência disso para uma heurística é entender como se relacionam os conceitos em uma perspectiva de interrelação. Assim, por exemplo, com o trabalho de Laurel, o qual foi o mais fundamental em todo o processo temos, em relação a estrela temática heurística que produzimos anteriormente:

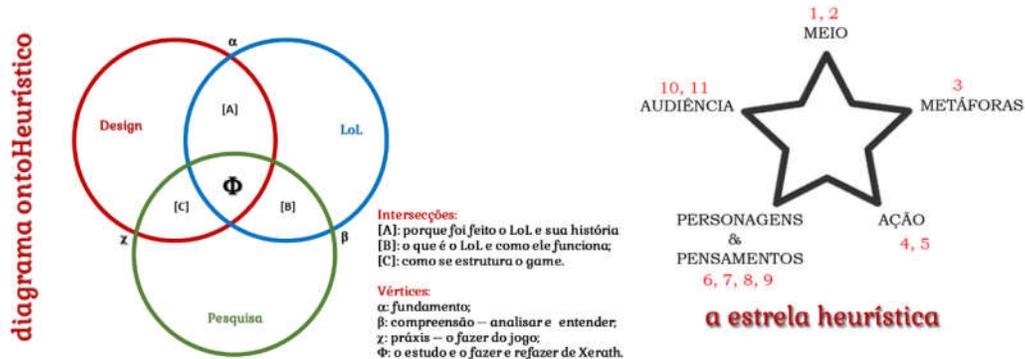


Figura 51: o diagrama ontoHeurístico & e a estrela heurística.

No caso da pesquisa de Laurel, o diagrama ontoHeurístico se comporta da seguinte maneira:

- ✓ O (computador como) *meio*, o qual comporta o *meio* (1) e a *representação* (2), se situará entre *design* e *LoL*, podendo ser capturado pela intersecção [A];
- ✓ As *metáforas* (da interface) (3), situam-se igualmente entre *design* e *LoL*, podendo ser capturado pela intersecção [A] com um surgimento em *design* e manifestação em *LoL*;
- ✓ As estruturas e primado da *ação* (4, 5), compreendendo o *foco* e a *escolha*, encontram-se primária em *LoL* [A], pois ainda que façam parte do projeto de *design*, são absoluta e completamente de responsabilidade do jogador;
- ✓ Desenhando *personagens* e *pensamentos* (6, 7, 8 e 9), compreendendo *clareza*, *interatores*, *emoções* e *pensamentos*, todos estes itens, ainda que resultem na personagem (*Xerath*) na conjunção com a *pesquisa* realizada pelos produtores, tem relação direta com o *jogador*. Consideramos que 6, 7, 8 e 9 estão distribuídos em [A], [C] e [B].

- ✓ Entendendo a *audiência* (10 e 11), compreendendo o *entendimento* (de si) e o *público* (do outro). O processo de entendimento da *audiência* e o auto *entendimento*, faz parte de [C], na medida em que participa da pesquisa que se desenvolve dentro de uma *autopoiêsis*.

Já no que tange a pesquisa realizada por Turkle, ainda que a autora tenha inúmeros outras contribuições, a ideia da identidade e identificação é fundamental e ela somente pode se dar dentro do contexto de uma *vida no ecrã*, o que significa, dentro do *game*. Assim, o seu escopo entra na região do círculo do *LoL*, sendo capaz de se deslocar, tanto para a intersecção [A], como [B].

A perspectiva de Gee situa-se na experiência do jogador dentro de um contexto do jogar. Assim, o jogador, na possível melhor experiência de jogo, joga e pelo jogo é jogado (Gadamer, 1960). Via de regra, todos os 16 itens de Gee, tenderiam a serem incorporados em [A]. Mas, mesmo assim, podemos também ter,

Para o círculo de *LoL*, em [A], considerando *porquê e história*, os itens: (1) Identidade; (5) Customização;

Para o círculo de *LoL* em [B], considerando *como ele funciona* os itens: (2) Interação; (3) Produção; (4) Riscos; (6) Agência; (7) Boa Ordenação de Problemas; (8) Desafio e Consolidação; (9) "Na hora certa" e "A pedido"; (10) Sentidos Contextualizados; (11) Frustração Prazerosa; (12) Pensamento Sistemático; (13) Explorar, pensar lateralmente, repensar os objetivos; (14) Ferramentas inteligentes e conhecimento distribuído; (15) Equipes transfuncionais; (16) Performance anterior a competência;

Dadas as observações relacionais das contribuições de Laurel, Turkle e Gee, observamos que elas realmente se comportam como grandes aportes para os games que implicam em aspectos conceituais, pragmáticos e que incidem em design e na vida do jogador dentro do jogar o jogo. As incorporamos na pesquisa e elas se encontram imersas no quadro que construímos capítulo 4, em relação às Habilidades. Se a ideia de *habilidades* do *Campeão* podem nativamente se situarem entre *design* e *LoL*, sabemos que elas somente podem existir em função de uma extensa *pesquisa* que é realizada pelos desenvolvedores, a qual está situada historicamente junto ao processo de *design* e no *acompanhamento do jogo* [*LoL*] e seu público (audiência – 10 e 11 de Laurel).

Desse modo distribuimos as *Habilidades* heurísticamente trabalhadas nas intersecções de nosso *diagrama ontoHeurístico* e as situamos e discutimos na sequência, como uma espécie de relação avaliativa e reflexiva do processo de pesquisa aqui descrito. Seja então:

[A] Fundamento – porque foi feito o LoL (e história)

O campo de intersecção denominado *fundamento*, compreende as relações entre os conceitos técnicos-narrativos de *design* com o próprio jogo *LoL*. Ele indica o porquê o jogo foi desenvolvido, sua história, seus aspectos identitários e todos aqueles elementos que se relacionaram com o objeto central de nossa pesquisa, a saber, o *Campeão Xerath* e a incidência de heurísticas em sua história de vida dentro do game.

É nesse sentido como os elementos de fundamentos que o *LoL* pode ser pensado como um dispositivo de entretenimento lúdico, correspondendo, nas suas origens a uma função de insatisfação de seus desenvolvedores diante dos rumos que eram desenvolvidos os games, em relação aos seus jogadores. Havia um desejo de proporcionar uma experiência de jogo na qual os desenvolvedores deem um continuado acompanhamento para a sua comunidade de jogadores e não simplesmente produzir um jogo e “simplesmente abandona-lo”. Nesse ponto, está a motivação para o investimento massivo em heurística do *design* e *narrativa*, o que tem o aspecto de uma curadoria do game.

Também, nesse aspecto situa-se uma diferença crucial dos desenvolvedores do *LoL* para os outros jogos similares, por surgir diretamente dos jogadores de MOBA, conseguiram tomar a vanguarda em almejar uma sólida comunicação entre os jogadores e seus *designers*, o que beneficia e muito a experiência do jogar por de certa forma buscar satisfazer os desejos de seus jogadores, e também investindo no alcance do game, primeiramente, por ser grátis de se jogar, e ao mesmo tempo que de baixa complexidade técnica, de modo que uma maior quantidade de computadores, logo usuários, pudessem executa-lo.

Outro aspecto que está contido em seus fundamentos [A] seria a questão da identidade e a identificação, que ocorre no jogo. Partimos de Sherry Turkle a qual aborda esse novo meio, que são as comunidades virtuais que surgiram nos jogos do tipo MUD, o

que é essencial para começarmos a entender como funciona esses fenômenos dentro dos games. Partimos para Nick Yee, que a partir de Turkle, nos aproxima a esses conceitos nesse gênero de jogo talvez um pouco mais próximo ao MOBA, que é o MMORPG. O que acontece aqui é que nesses dois gêneros discutidos pelos autores existe a customização de personagem na qual o jogador pode se projetar na sua criação. O ponto é que tal ocorre no *LoL* também, pois, quando os personagens são construídos de forma que sua temática seja *envolvente*, conforme disse Schell (2008), esse fenômeno acontece da mesma maneira. Existe uma certa customização em *LoL* na forma das *skins* e *runas* utilizadas para moldar a personagem à sua escolha, mas, elas podem ser secundárias se confrontadas com o conjunto de conceitos que formam o *Campeão* e possibilitam essa projeção do jogador: design, personalidade, história, *habilidades*, funções e poder estão dentre eles. Nesse aspecto que se mostra no *Campeão* escolhido pelo pesquisador, *Xerath*, foi o conjunto de todas essas qualidades que fizeram com que ele visse a ser a personagem escolhida pelo pesquisador.

A figura sempre presente do *Campeão* é a base no qual é construída todo o gênero MOBA, e *League of Legends per se*. Utilizando como ponto de partida *Xerath* no qual nos focamos mais nesse trabalho, principalmente no decorrer do capítulo III, discutimos o funcionamento desses avatares que sustentam o *LoL*, suas Lendas. São seres fantásticos, que se diversificam entre guerreiros, deuses, fadas, monstros, robôs e ainda muito mais. Observamos como as *habilidades* são um dos elementos principais desses personagens, que são as janelas por onde os jogadores se expressam, manifestam-se e se comunicam com seus e outros *Campeões*, e assim, com o jogo. Vimos também que a grande diversidade de escolha possibilita que o jogador encontre o seu favorito dentre tantos.

Vimos também como se compõe o sistema de jogo desse MOBA, como se postam os elementos que possibilitam um ecossistema complexo do jogar na forma de rotas, tropas, construções, objetivos e *Campeões* que ajudam a compor o *mapa* principal do jogo seja ele visto como um campo, arena, estádio etc; todas essas dominações se encaixam na *Fenda do Invocador*. A funcionalidade de um *Campeão* depende de sua interação com esses elementos, tanto como outros *Campeões*, e nesse sistema que nasce o valor estratégico no *LoL*.

[B] Compreensão - O que é o LoL e como ele funciona

Buscamos pelo decorrer desse trabalho, juntos de uma clarificação e entendimento do jogo e seus fundamentos, tentar nos adentrar em um arcabouço teórico formado por autores pertencentes a área do estudo lúdico e dos próprios desenvolvedores de *League*, sempre abusando do canal aberto entre eles e os jogadores, os posts nos blogs de desenvolvimento, vídeos, sites e etc. O Objetivo foi entender o *League of Legends* como objeto jogo a partir desse conhecimento tanto como entender a forma que ele é representado.

Primeiro nos aventuramos pela metodologia de trabalho no estúdio criador do jogo, a *Riot Games*. Seu manifesto se constitui em 5 regras simples que refletem em como o estúdio opera e como se trabalha em volta do desenvolvimento de *League*. Dessas cinco regras a que se destaca e a que colocamos como sua principal é “a experiência do jogador em primeiro lugar”. Os jogadores são fundamentais em tornar o *League* em um jogo, pois, sem jogador não há jogo. É importante entender que o *player* não é um deus, o estúdio não deve se curvar a ele, mas os dois se apoiando graças a um canal de comunicação saudável e vem estabelecido, contribuem para esse estado de sucesso do jogo e de seu constante desenvolvimento. É absolutamente claro que o objetivo final, e triste, é o jogo ser bom e igualmente rentável, porém, espero que isso não diminua o objetivo de *League* de ser um jogo feito para seus jogadores.

Aqui entra a autora Brenda Laurel, não pelo seu capítulo importante do livro *Computer as Theater* onde trata exclusivamente de heurísticas para *design* da interação humano computador, mas sim em sua fundamentação da estrutura dramática que acontece no computador onde pudemos relacionar com o *League of Legends*. Com base em Aristóteles e seus insights sobre a vida e o teatro, a autora parte de teorias do teatro para apresentar estruturas de ação e interação dramática para fundamentar nossa comunicação com a tela do computador. O que conseguimos extrair disso, que suas associações com o mundo do teatro são essenciais para nosso entendimento do game, aquilo que vemos do jogo, nada mais é que uma peça de teatro performada por atores na forma de *Campeões* com direito a encenações e efeitos especiais, algumas coisas são diferentes, é claro, afinal controlamos pelo menos um desses atores, mas a metáfora é sólida.

[C] Práxis - Como se estrutura o game

Enfim exploramos como o jogo é feito na prática, *Práxis*, talvez a parte fundamental do trabalho, buscamos a partir do estudo e exploração de elementos técnicos do jogo como é feita a sua estruturação. Continuando a partir daí, e sempre apoiado nas intersecções anteriores, verificamos os caminhos, as metodologias, aplicadas no desenvolvimento do game, principalmente nas heurísticas, algumas estabelecidas pela própria *Riot* e outras também encontradas nos autores explorados. Procuramos nos focar na parte do *Campeão*, que, apesar de não conter tudo que é o *League of Legends*, é peça fundamental, como já visto, para o jogo existir.

Exploramos aspectos técnicos como telas, *printscreens*, de sua interface e como ela mudou durante os anos de constante desenvolvimento de *LoL*. Primeiro pelo *Cliente*, a ponte entre o jogador e a *Fenda do Invocador*, ele é o que dá acesso ao jogo e contém todos os dados referentes ao jogador dentro do universo do game, é como se fosse uma base de operações na qual guardamos nossos troféus e bens preciosos e nos preparamos antes de sair para uma jornada/batalha, uma central de informações, por onde o jogador pode acessar notícias sobre o jogo, interagir com seus amigos, conhecer os *Campeões*, comprar na loja, ingressar em campeonatos e muito mais. Depois pela própria tela *ingame*, onde adentramos diretamente no mundo do *LoL* e utilizamos o *Hud* do jogo para “pilotar” nosso *Campeão* nos campos de batalha da *Fenda do Invocador*. Assim como o painel de controle de um avião que deu origem ao nome *Hud*, essa interface de *League of Legends* possui uma quantidade considerável de informações e aprender a interpreta-la a seu favor é uma das partes mais importantes para o jogador decolar nesse jogo tão complexo.

Aqui na parte principal do trabalho caímos nas teorias que foram realmente aplicadas nesse constante desenvolvimento de *League*, as heurísticas, o ponto principal desse trabalho. Criar um objeto tão complexo e multifacetado como um game não como se fosse uma receita de bolo é impossível. As heurísticas são extremamente necessárias pois elas colaboram com essa estrutura intrínseca ao jogo de estar transitando entre meios em uma forma transdisciplinar. Elas fazem com que simples abordagens de desenvolvimento seja sustentada por uma pesados contextos teóricos, facilitando e fazendo com que o processo de criação de game não seja dificultado ao extremo.

Primeiro passamos por Brenda Laurel, que nos mostrou as heurísticas no design de interação humano-computador, fundamentadas na lógica do teatro, em seu livro ela forma onze heurísticas, apoiadas em exemplos práticos para o desenvolvimento desse tipo de interação, quando quisemos olhar como se produz uma representação em tela, olhamos para a Brenda. Na questão investigativa, foi muito fácil associar suas heurísticas com os próprios valores de *design* da *Riot Games*. Partimos para James Paul Gee e suas heurísticas para um bom jogo. Não podemos descreditar Gee por ele ter origem na área da educação e só mais tarde ter partido para o estudo dos jogos, pois, ele enxerga o game como um poderoso veículo de aprendizado, e para destacar essa capacidade ele decompõe os aspectos exclusivos ao jogo e como eles devem funcionar para que possibilitem o aprendizado. Tornando assim sua pesquisa relevante em apontar os aspectos necessários para que o jogo se torne um bom veículo para qualquer objetivo a ele atrelado, mesmo que só o envolvimento e entretenimento.

Desses conceitos partimos para um exemplo prático de desenvolvimento de *Campeão* dentro do jogo, analisamos o *Retrabalimento*, não a criação, do *Campeão Xerath*. Ora, como vimos, essa abordagem em um *asset* do game é bastante curiosa, pois eles estão de certa forma desmanchando algo já pronto, dando um passo para trás, mas logicamente, como o intuito de dar um passo à frente, pois, é identificado um problema substancial em um desses preciosos elementos do jogo, que vai contra sua filosofia e, portanto, deve ser lido. É argumentável que é um processo até mais complexo do que desenhar um *Campeão* do zero, pois há a necessidade de se criar algo novo, mas que ao mesmo tempo não se distancie dos ideais já estabelecidos do *Campeão*, que apesar de estar em um estado problemático, ele ainda é popular com alguns dos fãs, por isso deve ser considerado.

A partir dos 5 pilares que formam um *Campeão* de sucesso, usados pela *Riot Games*, fizemos uma análise profunda do *Xerath* em seu *Retrabalimento*. Colocamos lado a lado suas novas e velha *habilidades* para entender como foram aplicadas e se foram satisfeitas tais heurísticas. É claro que podemos relacionar os 5 pilares com vários dos conceitos vistos pelos autores abordados no capítulo 2. Esse foi o ponto principal do trabalho, que o humilde objetivo é navegar por conceitos de desenvolvimento de um importante jogo para o pesquisador e para o mundo, em busca de uma iluminação quanto ao que faz ele ser um game tão especial e dessa magnitude. O carinho dado a *Xerath*, mesmo sendo um

Campeão relativamente impopular, a forma que ele foi alterado, mantendo sua raiz intacta, amplificando e solidificando suas qualidades e fraquezas e a sua reintrodução ao universo narrativo de *League*, foram o suficiente para chamar minha atenção e utilizar esse *Campeão* como guia nessa busca.

Acredito que há ainda muito a ser explorado no que se diz respeito a *League of Legends* e nosso mundo acadêmico de pesquisa. As heurísticas que conseguimos identificar e relacionar com o jogo podem ser utilizadas na criação de outros games também. Não que tenham nascidos direto do *League*, mas vemos hoje em dia no mercado muitos games que seguem essa metodologia e se beneficiam de carinho e comunicação com seus jogadores, suas comunidades.

*



Encerramos aqui nossa discussão, creio que nessa própria dissertação, ainda tinha espaço o suficiente para abordar mais profundamente os tópicos propostos. Aprendi aqui que a pesquisa é infinita e o pesquisador é finito. Embora exista esse limite do que é alcançável, descoberto e estudado, sinto que esse pequeno fragmento de conhecimentos, essa colcha de retalhos que é uma dissertação de mestrado, seja o primeiro degrau para meu aprofundamento na área científica do universo dos jogos. Talvez ela não seja apresentada nem constituída do modo formal exigido por

uma pesquisa desse porte, porém, sinto que quando se trata de videogames, não basta uma abordagem convencional. Joguei muitas horas de *League of Legends* antes de escrever e no decorrer desse trabalho. Acabo em alguns momentos falando com a propriedade de um *expert* em *League*... Recorro aqui em bons espíritos aos dados desse curioso site *WOL*⁷⁴:

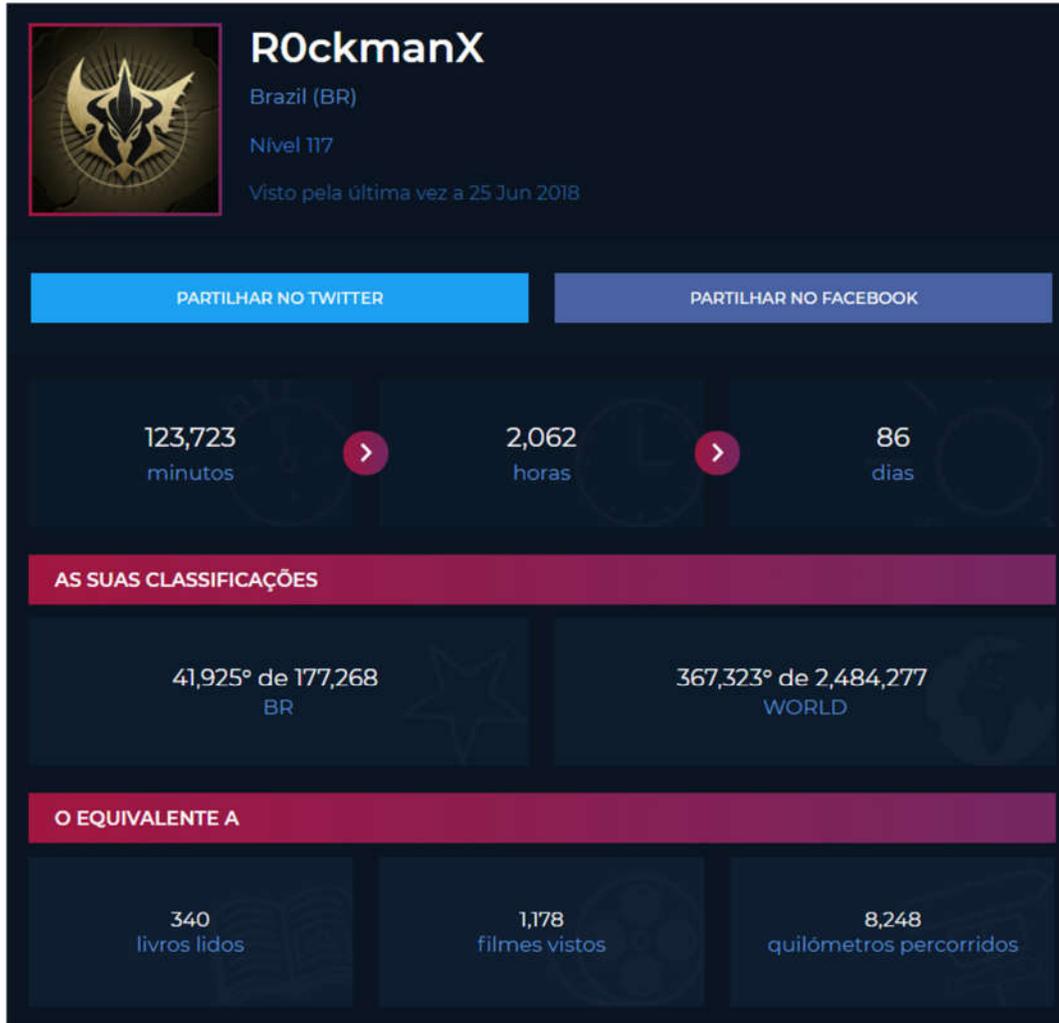


Figura 52: Tempo "gasto" jogando League fo Legends pelo usuário R0xkmanX

R0ckmanX, escolhido em homenagem ao nome japonês de um dos personagens mais importante da *Capcom* (1983), o *Megaman*(1987), sou eu, o pesquisador. Embora não convencional, posso

⁷⁴WOL: Waste on League of Legends, tradução: Tempo Gasto em *League of Legends*, no endereço <https://pt.wol.qq/stats/br/r0ckmanx/> acessado em 18 de julho de 2018

argumentar que em meu referencial teórico estão equivalentes a 340 livros lidos sobre *League of Legends*.

Bibliografia:

Aeon, Riot. (2014). As atualizações de Summoner's Rift vêm aí. Notícia no site <https://br.leagueoflegends.com>, visto em: <https://br.leagueoflegends.com/pt/news/game-updates/features/atualizacao-de-summoners-rift-vem-ai>, Acessado no dia 18 de julho de 2018.

Aristóteles. (2012). *Metafísica*, segunda edição. Edipro, São Paulo.

Aristóteles. (1954). *Rhetoric and Poetics of Aristotle*. Traduzido por Ingram Bywater. Nova Iorque: The Modern Library.

Bartle, R. (1996). *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who suits MUDs*. MUSE Ltd, Colchester, Essex, Reino Unido. Visto em: https://www.researchgate.net/publication/247190693_Hearts_clubs_diamonds_spades_Players_who_suit_MUDs. Acessado em 18 de julho de 2018.

Burgun, K. (2016). Why is *League of Legends* is the World's Greatest Game. www.gamasutra.com, visto em: https://www.gamasutra.com/blogs/KeithBurgun/20160204/265104/Why_League_of_Legends_is_the_Worlds_Greatest_Game.php. Acessado no dia 18 de julho de 2018.

Buro, M. (2003). Real-Time Strategy Games: A New AI Research Challenge. Conferência: IJCAI-03, Proceedings of the Eighteenth International Joint Conference on Artificial Intelligence, Acapulco, Mexico, Agosto, dia 9 a 15.

Callois, R. (1961). *Man, Play and Games*. UNIV OF ILLINOIS PR.

Csikszentmihalyi, M. (1990). *Optimal Experience: Psychological Studies of Flow in Consciousness*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.

Gadamer, H. (1960). *Verdade e Método, Traços Fundamentais de uma Hermenêutica Filosófica*. Editora Vozes, São Fransisco.

Gee, J. (2009). *Deep Learning Properties of Good Games: How Far do they go? Serious Games: Mechanisms and Effects*. New York; Routledge.

Huizinga, J. (1938). *Homo ludens*. Perspectiva, São Paulo, edição de 2005.

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture*. Nova Iorque: New York University Press.

Kollar, P. (2016). The past, present and future of *League of Legends* studio Riot Games. Polygon. Disponível em: <https://www.polygon.com/2016/9/13/12891656/the-past-present-and-future-of-league-of-legends-studio-riot-games>. Acesso em: 18 de julho de 2018.

Laurel, B. (1991). *Computers as Theatre*. Reading, MA, USA: Addison-Wesley Publishing Company.

Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. MIT Press, 354.

Murray, J. (2003). Hamlet no Holodeck, o futuro da narrativa do Ciberespaço. Unesp, São Paulo, p. 12.

Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering*. Academic Press, Boston, ISBN 0-12-518405-0 (hardcover)

Petry, L. (2003). Aspectos Ontológicos dos Metaversos e Games. publicação GAMEPAD Universidade de FEEVALE, Rio Grande do Sul, 23.

Petry, L. (2013). Wasteland Beautiful: O estatuto ontológico da imagem nos mundos tridimensionais dos games. Revista Obra Digital da Universidade de VIC, Barcelona, 25.

Petry, L. (2016). Seminário Ontopóetica do Design. Visto em: http://www.topofilosofia.net/swf_textos/A_01_cibertxt1_110-125_petry.swf, Acesso em: 18 de julho de 2018.

Pinelle, D., Wong, N., Stach, T. (2008). Heuristic Evaluation for Games: Usability Principles for Video Game Design. CHI Proceedings, Game Zone, Florença, Italia. Visto em: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.142.2.11&rep=rep1&type=pdf>. Acessado em: 18 de julho de 2018.

Scacchi, W. (2010). Computer game mods, *modders*, modding, and the mod scene. Revista digital First Monday, Volume 15, Número 5. Visto em: <http://uncommonculture.org/ojs/index.php/fm/article/view/2965/2526>. Acesso em: 18 de julho de 2018.

Schell, J. (2008). *The art of game design*. Burlington: Morgan Kaufmann Publishers.

Sharkey, S. (2007). Hail to the Duke, "Essential Top 50: Herzog Zwei. www.1up.com, visto em: <https://archive.is/20120604112047/http://www.1up.com/features/essential-50-herzog-zwei#selection-661.1-661.17>. Acesso em: 18 de julho de 2018.

Sicart, M. (2008) *Defining Game Mechanics*. *Game Studies*, volume 8 issue 2. Visto em <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>. Acessado em 18 de julho de 2018.

Tassi, P. (2008). Monstrous viewership numbers show '*League of Legends*' is still eSports king. *Forbes*. Visto em: <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2015/12/11/monstrous-viewership-numbers-show-league-of-legends-is-still-esports-king/#63db827a4435>. Acesso em: 18 de julho de 2018.

Turkle, S. (1997). *A Vida no Ecrã: a identidade na era da Internet*. Relógio D'Água, Lisboa.

Willson, C., Stephen, H. (1998). *The Origin of Real Time Strategy Games on the PC*. Relato no Above the Garage Productions, visto em: <https://www.above-the-garage.com/blog/1998/8/18/the-origin-of-realtime-strategy-games-on-the-pc>, no dia 18/07/2017.

Yang, P., Harrison, B., Roberts, David. (2004). *Identifying patterns in combat that are predictive of success in MOBA games*. FDG. Visto em: <https://ciigar.csc.ncsu.edu/files/bib/Yang2014-MOBASuccessPatterns.pdf>. Acesso em: 18 de julho de 2018.

Yee, N. (2004). *Avatar and Identity in MMORPGs*. Visto em: http://www.nickye.com/daedalus/gateway_identity.html. Acessado em: 18 de julho de 2018.