

Construindo Jogos de Sucesso: Uma Análise de League of Legends

Matheus de Freitas Oliveira Baffa

Matheus de Moraes Ramalho

Gabriel Bruno Silva Martins Moreira

Alex Fernandes da Veiga Machado

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sudeste de Minas Gerais Campus Rio Pomba, Departamento Acadêmico da
Ciência da Computação, Brasil

RESUMO

Com o crescimento do mercado de jogos online, novos títulos são lançados e anunciados constantemente e com isso, a competitividade e os esforços dos desenvolvedores tem sido notória e essencial para o sucesso destes. O segmento de jogos online que mais cresceu nos últimos anos no foram jogos do tipo Massive Online Battle Arena (MOBA), desenvolvedoras como Riot Games e Blizzard Entertainment, responsáveis pelos jogos League of Legends e Dota2 respectivamente, registraram um aumento considerável de novos jogadores e alavancaram também novos praticantes de esporte eletrônico (e-Sports) no Brasil. Motivados pelo sucesso destes games no cenário mundial de jogos eletrônicos, neste trabalho faremos um estudo dos elementos formais do jogo, como conflitos, objetivos e regras; da mecânica de jogo, como os níveis de dificuldade e dinâmica de atualização; e dos aspectos dramáticos, como história, personagens e os níveis de imersão no jogo League of Legends, com foco na experiência final do jogador, a fim de expor as principais características de um jogo de sucesso baseando-se nas principais métricas disponíveis na literatura, motivando os novos desenvolvedores a investir nesse mercado promissor.

Palavras-Chave: Game Design, League of Legends, MOBA, Game Development.

1 INTRODUÇÃO

A busca pela diversão através das mídias se tornou algo comum nos dias de hoje. Essa diversão é encontrada em computadores, televisões, smartphones, e principalmente em jogos virtuais, e a internet é o principal fator que torna estes dispositivos divertidos.

O game de sucesso do momento League of Legends, conhecido como LoL ou League pelos jogadores, é um jogo do gênero *Multiplayers Onlines Battle Arena* (MOBA). De acordo com Yang et al. [1], o estilo MOBA é um subgênero dos jogos de estratégia em tempo real, em que o jogador tem que tomar decisões individuais e decisões em equipe, para assim completar os objetivos e garantir a vitória da partida.

Lançado em 2009, LoL está aumentando o número de jogadores ao passar dos anos. O jogo da produtora Riot Games, em todo o mundo, alcançou 67 milhões de usuários em 2013 [2], um crescimento de 109% comparado com o ano anterior. No mesmo ano tiveram 27 milhões de jogadores ativos, com um

crescimento de 125% em relação ao ano anterior, mostrando o tamanho potencial de seu título.

Na obra de Yang et al. [1] é constatado que há crescimento no mercado de jogos, conforme uma pesquisa feita pela DFC Intelligence [3], onde a receita desse mercado deve alcançar 79 bilhões de dólares até 2017. Logo não há dúvidas que a tendência é o aparecimento de novos games do gênero, onde os produtores buscam um pedaço desse mercado lucrativo.

Dito isso, nosso objetivo é mostrar todas as características formais, dramáticas e dinâmicas que envolvem o League of Legends, destacando assim os acertos e erros dos desenvolvedores, para o auxílio de novos que estão por vir.

2 TRABALHOS RELACIONADOS

Abordaremos neste tópico alguns trabalhos relacionados ao MOBA e Game Design centrados na experiência do jogador, similares à avaliação proposta neste artigo.

No trabalho de Pedersen [4], foi feita uma investigação relacionando três aspectos importantes para a criação de um jogo de sucesso. São eles, os parâmetros de criação de fases em jogos de plataforma, as características da jogabilidade individual e a experiência do jogador.

Com uma versão modificada de Infinite Mario Bros desenvolvida por Markus Persson, os autores desenvolveram um modelo de rede neural que mapeia os parâmetros ditos anteriormente. A diferença da versão modificada se faz fixando alguns objetos da fase que estão favoráveis para uma boa experiência do jogador, definido pela rede neural.

No trabalho de Yang et al. [1] foi feita uma investigação similar à proposta neste trabalho. Os autores apontaram que jogos do estilo MOBA são difíceis para jogadores novatos, e que através do conhecimento do jogo e prática, ele passa a ter um melhor desempenho nas partidas. O objetivo era reconhecer e classificar padrões de táticas de combates de sucesso, em comum dos jogadores vencedores.

3 O JOGO

League of Legends [5] é um jogo online que mescla elementos de estratégia em tempo real e de *Role Playing Game* (RPG) se tornando um jogo do gênero *multiplayer online battle arena* (MOBA), no qual os jogadores assumem o papel de invocadores, ou seja, campeões que possuem status e habilidades diversas e únicas em diferentes campos e modos de batalha. Desde seu

*e-mail: mfreitas826@gmail.com

lançamento em 2009, o jogo passou por diversas atualizações de design, mecânica de campeão, itens e modo do jogo. No modo mais jogado, Summoners Rift, o objetivo principal é a destruição do nexus da equipe inimiga, uma estrutura mágica protegida por torres, inibidores e campões inimigos.

3.1 Papel dos Jogadores

A maioria dos jogos têm regras uniformes para todos os jogadores [6]. Durante as partidas de League, no mapa Summoner's Rift, os jogadores normalmente seguem um padrão chamado meta, onde cada jogador tem sua posição e papel no jogo, analogamente aos jogos de futebol. Estas posições são definidas como *Jungler* ou Caçador; *Mid Laner* ou Jogador da Rota do Meio; *Top Laner*, ou jogador da rota do topo, atirador e suporte, jogadores da rota inferior.

4 MÉTRICAS UTILIZADAS

Para fazer a análise do jogo League of Legends, utilizaremos as métricas propostas pelos autores Fullerton e Sweetser [6][7]. Organizamos em três grandes categorias todas as características que iremos analisar. Sendo elas os elementos formais, como a configuração dos jogadores, objetivos, regras, conflito e feedback; os elementos dramaturgicos, como premissa, personagem, história, mundo e imersão; e dinâmicas do sistema, com mecânicas, atualizações, diversão, acessibilidade, desafio e balanceamento.

5 ANÁLISES DOS ELEMENTOS FORMAIS

Nesta seção vamos analisar as características formais do jogo League of Legends. Entre os tópicos desta seção, vamos fazer uma análise aprofundada dos jogadores e a composição de times, os objetivos primários e secundários do jogo, as regras e os conflitos com base nas métricas propostas [6][7].

5.1 Jogadores

Abordaremos um pouco sobre o principal motivo do desenvolvimento dos jogos, os jogadores. O convite para jogar um determinado game é o passo mais importante para o sucesso do mesmo [6], define a quantidade de jogadores que irão se interessar pelo jogo.

Em League, a empresa desenvolvedora inovou nesse aspecto. O e-sport está cada vez mais presente e crescendo constantemente, e isso é mais do que um convite para novos jogadores. Com eventos organizados em diversas partes do mundo, de campeonatos regionais à mundiais, a empresa conseguiu aguçar a curiosidade das pessoas que não conheciam o game.

5.1.1 Habilidade dos Jogadores

Sweetser [7] afirma que é muito importante para o jogador novato ser capaz de iniciar a jogar e melhorar suas habilidades sozinho. Para isso, os jogos eletrônicos incluem em seu pacote uma fase inicial de tutorial, para o usuário possa aprender sobre as partidas, sua mecânica, controles, regras e objetivos. Neste âmbito, quando um usuário começa a jogar League of Legends ele é levado à página de tutorial, onde ele poderá aprender na prática como são as noções básicas do jogo.

A Riot Games Brasil disponibiliza também vídeos tutoriais através de uma página em seu web site chamado Central de Aprendizagem. Nesse site é possível assistir a tutoriais de níveis

básico, intermediário e avançado a fim de qualificar os jogadores e auxiliá-los a chegar aos altos níveis de jogo.

5.1.2 Interação Social

De acordo com Sweetser [7], é muito importante que um jogo incentive a interação social uma vez que é um elemento importante para a diversão do jogador. Por exemplo, há jogadores que preferem jogar seus consoles com a presença de um amigo. Por isso diversos jogos implementam a modalidade PvP ou 2 jogadores.

League of Legends embora se trate de um jogo em equipes, os jogadores podem montar times e jogar juntos de seus amigos. A Riot Games também disponibiliza eventos onde há um bônus para os jogadores que jogam em equipes, incentivando que os jogadores formem equipe com seus amigos e jogue contra outras equipes.

Apesar de todo trabalho que a empresa fez para uma experiência boa dos usuários, ainda há muitos casos em que jogadores considerados tóxicos [8], acabam por prejudicar a jogatina de outros, seja aliado ou adversário. O melhor exemplo sobre isso é quando um jogador desiste de jogar e opta por abandonar seus companheiros de equipe durante a partida. Todos são prejudicados nesse caso, pois o jogo foi designado para ter 5 jogadores em cada equipe.

5.2 Objetivos Claros

Para a clareza do jogo, é muito importante que os objetivos sejam bem delineados. Em Fullerton [6] os objetivos definem o que o jogador está tentando realizar seguindo as regras do jogo. De acordo com os objetivos, os jogadores podem montar estratégias antes mesmo do jogo iniciar.

Em League of Legends, o objetivo primário é destruir o nexus inimigo. O nexus é uma estrutura mágica que gera personagens não jogáveis, conhecidos como Minions. Para realizar a destruição do nexus inimigo, é necessário destruir as torres do nexus e o inibidor, que são estruturas de proteção do nexus. A destruição destas estruturas são chamadas de objetivos secundários. No cenário competitivo, seja em campeonatos nacionais ou internacionais, definir estratégias para realização de objetivos secundários permitem as equipes dominar melhor o jogo e garantir a vitória.

5.3 Regras

Jogar um jogo é exercer uma atividade dirigida para provocar um estado específico, usando apenas meios permitidos pelas regras, em que as regras proibem mais eficientes em favor de meios menos eficientes, e onde tais regras são aceitas apenas porque eles possibilitam tal atividade [13].

As regras de um jogo definem um conjunto de ações que o jogador pode ou não fazer a fim de alcançar seus objetivos [6]. Em jogos eletrônicos, as regras podem influenciar na mecânica do sistema, por exemplo para se comprar um item nível 3 na loja, é necessário adquirir junto todos os itens nível 2 e 1 que compõem aquele item e também possuir dinheiro suficiente para adquirir tal item. Por exemplo, para adquirir o item Força da Trindade, é necessário o jogador adquirir antes o item Ferrão, Fulgor e Fogo além de possuir 333 de ouro para adquirir esse item.

5.4 Conflitos

Em um jogo eletrônico, definimos como conflitos toda ação que dificulta a realização de determinado objetivo de acordo com as regras do jogo. Fullerton [6] classifica os conflitos em três categorias: obstáculos, oponentes e dilemas.

Os obstáculos de um jogo podem ter forma física ou mental. Em League, podemos citar como exemplo o terreno do jogo. De acordo com a espessura das paredes, determinadas magias interagem de formas diferentes. Do mesmo jeito a estratégia de jogo muda conforme a região do jogo que você está. Por exemplo se um time está realizando o objetivo do barão, o outro time pode contestar pulando a parede ou usando magias que a atravessam, evitando se aproximar do time inimigo.

Outra forma de conflito definida por Fullerton [6] é em relação as decisões que o jogador deve tomar em determinadas situações no jogo. Esse dilema acontece quando por exemplo, um atirador precisa voltar à sua base sem a quantidade de dinheiro necessária para comprar um item e ele se vê obrigado a decidir se volta para sua rota sem itens a fim de juntar dinheiro e comprar um item mais caro e poderoso que seja necessário para completar itens do nível 3.

5.5 Feedback

De acordo com Sweetser [7], os jogadores devem receber feedback em determinados períodos. Ela cita que o jogador deve ser informado a cada progresso em direção ao objetivo do jogo. Para uma melhor experiência o jogador também deve receber um feedback sobre suas ações, e estar sempre em contato com seu status ou pontuação atualizados.

Em League of Legends essa característica é bem visível. A cada ação importante do usuário, todos os jogadores da partida recebem uma notificação no meio da tela alertando sobre tudo que acontece no jogo. Essas notificações variam de compra de itens importantes à realização de objetivos importantes como dragão, barão, torre e abate de inimigos.

6 ANÁLISE DOS ELEMENTOS DRAMATÚRGICOS

Nesta seção analisaremos os elementos dramaturgicos de League of Legends. Nesta seção veremos sobre os elementos de imersão do usuário, premissas, os personagens jogáveis, as histórias que circundam o jogo e as características do mundo onde o jogo se passa.

6.1 Personagens

De acordo com Fullerton [6], os personagens são agentes onde as ações e o drama é contado. Em outras palavras, a história do jogo se passa sob aquele personagem. Algumas vezes o personagem pode ser pré-montado, de uma história já criada, em outras é possível personalizar o seu próprio personagem. Em League of Legends, os personagens são chamados de Campões.

Cada campeão possui sua própria história e um conjunto exclusivo de habilidades, configuração e papel no jogo. Por exemplo, Jana é um personagem suporte, ela possui habilidades exclusivas que permitem proteger seu time, diferente de Garen, um personagem tanque com alto poder de defesa, ótimo para linhas de frente.

Em League of Legends, não há um personagem principal. Todos os personagens têm sua própria história e luta por seus próprios objetivos, porém algumas histórias são correlacionadas. Por exemplo, Jinx é uma bandida e Caitlyn uma policial, de acordo com a história, Caitlyn tenta capturar e prender Jinx por

seus crimes, porém Jinx é uma bandida habilidosa de difícil captura.

6.2 História

Falando sobre a história dos personagens, definir a história de um jogo não é uma tarefa fácil. A maioria dos desenvolvedores planejam seu jogo baseados nas ações e nas regras do jogo, mas esquecem de uma parte muito importante: a história.

A história de League of Legends se passa em Valoran. Um continente dividido em países governadas pelos seus povos. Alguns deles são: Noxus, Demacia, Freljord e Ionia. Todos os povos interagem entre si de alguma forma, seja por alianças ou rivalidades e guerras.

6.3 Imersão

Uma breve definição de Imersão como afirma Boas [9], é estar envolvido profundamente dentro de uma atividade. No caso de League, o jogador controla um campeão exercendo suas funções, e isso faz o usuário se sentir como se fosse o próprio personagem, sentimentos parecidos ao de ler um livro, traz uma grande imersão do mundo em que ele se encontra.

Outros elementos do jogo como música ambiente, som das habilidades, história dos personagens, o visual 3D do mundo, o contato com pessoas reais no seu time também contribui para que o jogador se sinta imerso no universo de League of Legends e que sua experiência final seja atingida.

7 ANÁLISE DA DINÂMICA DO SISTEMA

Nesta seção faremos uma análise dos elementos categorizados como dinâmicos, incluindo uma análise das mecânicas de jogo, das atualizações das funcionalidades, sobre acessibilidade, sobre nível de desafio e balanceamento.

7.1 Mecânica e Atualizações

Mecânica em League of Legends se trata da habilidade do jogador de gerar os recursos, como mana e magias, balancear itens, e os pontos fortes e fracos que o campeão pode oferecer. Um exemplo de mecânica é o *kitting*, uma tática no qual um personagem corre e atira ao mesmo tempo, recebendo o mínimo de dano possível sem deixar de acertar o campeão inimigo.

Para o jogo não se tornar estático e para fins de balanceamento, os desenvolvedores de League sempre lançam atualizações de campeão para que a jogabilidade fique cada vez melhor, facilitando o entendimento das magias e montar estratégias com os campeões.

7.2 Diversão

De acordo com Fullerton [6], os elementos dramaturgos são responsáveis por conectar o jogador com os elementos formais, mantendo-o envolvido emocionalmente com o jogo. O autor defende também que em muitas vezes é difícil saber se o jogo é divertido ou não, perguntar aos jogadores se o jogo está divertido pode não resultar em uma informação muito relevante.

Em League of Legends, esses elementos são muito bem conectados. Devido ao balanceamento dos elementos do jogo, do nível de dificuldade e habilidades do jogador, ao fim de uma partida, o jogador se sente entretido com o jogo e pronto para iniciar outra partida.

7.3 Acessibilidade

Acessibilidade em jogos eletrônicos é muito importante pois amplia o leque de jogadores que podem jogar. Jogadores daltônicos por exemplo podem ter alguma experiência ruim devido a distribuição de cores no seu jogo e possuir opções de acessibilidade garante levar uma boa experiência à grande parte dos jogadores.

League of Legends possui essa opção de acessibilidade para jogadores com algum grau de daltonismo, porém jogadores com outros tipos de deficiência, como a surdes, ficam prejudicados por não poderem ouvir alguns sons importantes do jogo, como os sons das magias e sinais de alerta.

7.4 Nível de Desafio

Uma característica importante de um jogo de sucesso é saber manter o nível de desafio compatível ao nível das habilidades do jogador a fim de manter o usuário desafiado a melhorar suas habilidades sem que o jogo se torne fácil ou enjoativo.

De acordo com Fullerton [6], o nível de desafio de um jogo é muito particular a um usuário pois depende das suas habilidades como jogador o que torna difícil a tarefa de manter o balanceamento das partidas.

Esta característica pode ser representada em um gráfico de fluxos desafio x habilidade. Neste gráfico foi incluído os *tiers* de League of Legends representando os níveis dos usuários conforme suas habilidades aumentam.

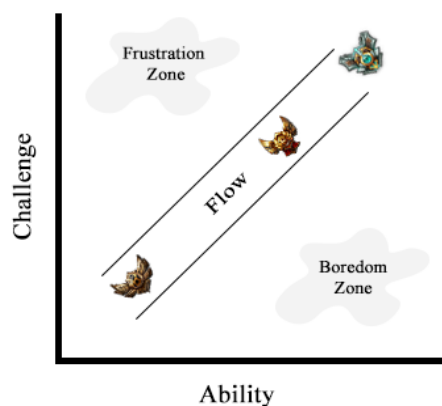


Figura 1 - Gráfico Habilidade x Dificuldade

Portanto ao desenvolver um projeto de um jogo eletrônico, é importante analisar o plano de crescimento das habilidades do jogador, a fim de manter os níveis de dificuldade dos jogos sempre desafiadoras para que ele não se canse do jogo e fique entediado.

7.5 Balanceamento de Atributos

Como vimos no tópico anterior, o balanceamento entre as habilidades do usuário e o nível de dificuldade do jogo é essencial para que o jogo não se torne frustrante ou entediante para as equipes. Mas o balanceamento das diferentes partes do seu jogo são importantes para gerar um produto final com maior qualidade.

Por exemplo, cada personagem apresentam um conjunto de atributos como vida, poder de habilidade e resistência mágica.

Estes atributos possuem valores característicos de cada personagem, por exemplo um mago possui poder de habilidade superior à um personagem do tipo guerreiro, enquanto os tanques possuem defesa superior aos atiradores. Cada atributo de um personagem é definido em relação aos demais personagens do jogo a fim de manter justa as configurações de cada personagem, dando chances iguais à todos os jogadores.

8 CONCLUSÃO

Como vimos neste artigo, há diversos elementos de design que devem ser levadas em consideração ao projetar um jogo de sucesso. Elementos os quais que levam a melhorar a experiência final do usuário. Dentre essas características, podemos citar como exemplo a imersão, que junto de outros elementos como história e personagem se torna um fator importante para popularização do jogo e garantir a satisfação dos jogadores.

Podemos perceber também que em todos os elementos apresentados, a empresa analisada apresentou uma solução satisfatória, mostrando que a arquitetura do projeto de League of Legends levou em consideração vários aspectos de jogabilidade como feedback, regras, conflitos, balanceamento, nível de dificuldade, entre outros. Desta forma podemos atribuir seu grande sucesso ao seu bom design e por levar ao usuário uma boa experiência de jogo.

REFERÊNCIAS

- [1] P. Yang, B. Harrison, D. L. Robert. Identifying patterns in combat that are predictive of success in moba games. *Proceedings of Foundations of Digital Games*. 2014.
- [2] G1. League of Legends alcança 67 milhões de jogadores. Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2014/01/league-legends-alcanca-67-milhoes-de-jogadores.html>. Acessado em: 17/05/2016.
- [3] DFC INTELLIGENCE. Forecasts Worldwide Online Game Market to Reach \$79 Billion by 2017. Disponível em: <http://goo.gl/JftxLy>. Acessado em: 17/05/2016.
- [4] C. Pedersen, J. Togelius, G. N. Yannakakis. Modeling player experience in super mario bros. In *Computational Intelligence and Games, 2009. CIG 2009. IEEE Symposium on* (pp. 132-139). IEEE. 2009.
- [5] Riot Games. League of Legends. Disponível em: www.leagueoflegends.com. Acessado em: 17/05/2016
- [6] T. Fullerton. Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games. CRC press, 2014.
- [7] P. Sweetser, P. Wyeth. "GameFlow: a model for evaluating player enjoyment in games." *Computers in Entertainment (CIE)* 3.3. 2005.
- [8] V. Carvalho, C. Teixeira, B. Carvalho. Jogadores Tóxicos: Uma Análise comportamental dos jogadores brasileiros de LOL. In: *Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, XV, 2015, Teresina, PI*
- [9] Y. A. G. V. Boas. Overview of virtual reality technologies. In *Interactive Multimedia Conference*. 2013.