
O processo de Rework em League of Legends: heurísticas de game design no campeão Xerath¹

Guilherme VIEIRA²
Universidade de São Paulo, São Paulo, SP

RESUMO

O presente trabalho teve como seu objetivo uma pesquisa dentro da lógica de desenvolvimento de um jogo de grande sucesso e relevância na indústria, o *League of Legends*. Foi abordado as filosofias de design do estúdio criador do jogo para discutir e contribuir ao tema: heurísticas do design em games. Utilizando-se como base uma avaliação nas heurísticas utilizadas em todo um processo de *rework*, reconstrução, de uma de suas muitas personagens o campeão *Xerath*. Todo um processo é realizado para renovar apenas esse personagem em si, dar a chance de luta a uma única peça que batalha contra todo um panteão de lendas, não somente pela vitória no contexto do jogo mas por relevância, lugar no coração dos jogadores e atemporalidade nesse objeto cultural que é o *League of Legends*. Essa avaliação é comparada então a uma bibliografia de heurísticas em jogos digitais para validação.

PALAVRAS-CHAVE: design, games, League of Legends, heurística, personagem.

INTRODUÇÃO

Enquanto dispositivo digital lúdico, o *League of Legends* (RIOT GAMES, 2009) inquestionavelmente se constitui em um dos marcos do início do séc XXI. Sua origem, 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 principalmente seus *Campeões*, os personagens principais, avatares, por onde se travam as batalhas do jogo, os introduzindo dentro desse gênero, que mescla de forma balanceada estratégias, mapas de arena. Tudo isso em um sistema de equipe online e essencialmente colaborativo.

No seu caminho de desenvolvimento constante, o *LoL* passa por um acurado sistema de verificação de qualidade envolvendo os aspectos de eficiência geral,

¹Trabalho apresentado no GP GAMES, XXII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutorando do curso de Cultura, Filosofia e História da Educação da FEU-USP, e-mail: guilherme.sousa.vieira@gmail.com

principalmente em relação as personagens jogáveis, que são incontestavelmente os principais elementos do jogo.

O que realmente interessa ao objetivo do artigo, investigar a fundo o processo de criação de um *Campeão*, é fundamentado inicialmente na filosofia do estúdio posterior a tal, ela tem seu início nos cinco princípios do *The Riot Manifesto (RIOT, 2018)*, uma lista de preceitos utilizados para guiar os processos internos do estúdio:

1.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.

2.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.

3.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.

4.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.

5.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.

OS 5 PILARES:

Assim, é colocado aqui uma outra lista, que é diretamente alimentada 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 por 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 agora ex-chefe da equipe de design Greg “*Ghostcrawler*” Street na série de vídeos *Diários/dev*³: “*Campeões de Sucesso*”, traduzidas e transcritas a seguir. Para cada item dessa lista, elaborada pelo próprio estúdio, é feito a partir das palavras de *Ghostcrawler*, sua correlação teórica a heurísticas, assim, poderemos relacioná-las com as ideias dos autores citados posteriormente e justificar a existência de fundamentos teóricos por trás dessas heurísticas. Ainda, 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*.

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 animação⁴ 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!*⁵ da *Jinx*⁶. 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. (STREET, 2017)

³*Diários/Dev*, o episódio “Campeões de Sucesso” pode ser assistido em:

<https://www.youtube.com/watch?v=KVmbYn9tVr0&t=238s>, acessado em 20 de julho de 2021.

⁴ Tempo de Animação: O quanto dura a animação do modelo dentro do jogo, a qual deve preceder a execução da ação comandada pelo jogador

⁵ *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.

⁶ *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*.

Dentro dessa citação, pode se observar que o objetivo a ser alcançado é: “tem que parecer ‘bom’ quando você aperta o botão e vê a reação no jogo”, e, 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 atendendo as expectativas. Ele utiliza como exemplo a *Habilidade Zap!* da Campeã *Jinx*.

Pode-se dizer que esse pilar tem muita relação com as heurísticas de Brenda Laurel, discutidas em *Computer as Theater*, 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 (LAUREL, 1991). 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, é focada 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 as *heurísticas do bom jogo* por (GEE, 2009), seguindo o mesmo modelo de comparação, 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”(GEE, 2009), e também e o design dessas interações, principalmente a das *habilidades* que são as mais significativas, devem se prostar 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:

“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*⁷ é um ótimo exemplo. jogadores usam esses *Campeões* com certa frequência. Eixo oposto ao “geral” é a 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*⁸. 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. (STREET, 2017)

A partir do texto destacado, é visto 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 é tocar 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 (TURKEL, 1997), 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 compromisso.”, ele utiliza a também a palavra foco com a qual podemos nesse contexto associar muito bem com o *flow* (CSIKSZENTMIHALY, 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*:

⁷ 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.

⁸ 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.

cabe aos designers do jogo, entender sobre sua audiência, para se armar com o conteúdo necessário para atingi-la 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, onde 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*⁹, 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*. (STREET, 2017)

⁹ 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*.

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*” (SICART, 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 jogá-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*¹⁰, 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 quando os *Campeões* têm forças e fraquezas bem claras. *Campeões* de ataque à distância como o *Ziggs*¹¹ são muito eficazes à distância, mas um pouco frágeis se você se aproxima deles. Em compensação, colossos como o *Darius*¹² são o contrário. É muito fácil realizar condução nele, mas se ele te encurralar em algum lugar, vai sobrar bastante dano para você. (STREET, 2017)

¹⁰ 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.

¹¹ 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.

¹² 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 encará-lo frente-a-frente.

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*¹³, eu pego muito no pé porque ele é um espartano meio genérico. Isso não significa que não haja espaço para isso 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*¹⁴ 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. (STREET, 2017)

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

¹³ 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*.

¹⁴ 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.

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 readequar 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 as necessidades de cada pilar.

A estrutura a seguir organizará as características e aplicação das heurísticas ao nosso *Campeão* escolhido, situando-o em dois momentos importantes e considerando especificamente a sua *habilidade* “Q”, *Pulso Arcano*. As quais não são puros e simples ajustes nas 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 *Rework* 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 *Rework* da personagem.

Assim, se considera 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*. Quando espaços brancos forem situados, significa que ali nada mais se tem a dizer verticalmente sobre a *Habilidade*, heurística ou outro:

Habilidade Inicial	Problemas apresentados	Heurísticas aplicadas	Habilidade resultante
<p>Pulso Arcano</p>  <p>Habilidade Ativa, “Q”: 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. Cálculo do dano mágico por nível da <i>habilidade</i>: 75/115/155/195/235 (+ 60% de Poder de <i>Habilidade</i>). Alcance: 900 ou 1300 com “Local de Poder” ativado. Custo de mana por nível da <i>habilidade</i>: 65 / 70 / 75 / 80 / 85 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>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>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>Pulso Arcano</p>  <p>Habilidade Ativa, “Q”: 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. Fase 2: Ao liberar o botão, dispara um raio a partir da sua posição atual, que também causa dano em uma área em linha reta. Cálculo do dano mágico por nível da <i>habilidade</i>: 80/120/ 160/200/240 (+ 75% de Poder de <i>Habilidade</i>) Alcance: de 750 ou 1400 dependendo do tempo de carregamento. Custo de mana por nível da <i>habilidade</i>: 80 / 90 / 100 / 110 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>

CONSIDERAÇÕES FINAIS

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*¹⁵ 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.

¹⁵ 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.

“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 interpretados dão a chance para evitá-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 “*gratificância*” 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 evitá-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*¹⁶ 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.

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

¹⁶ Lux e Vel’Koz: dois magos com magias que causam dano a longa distância.

games que seguem essa metodologia e se beneficiam de carinho e comunicação com seus jogadores, suas comunidades.

REFERÊNCIAS

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

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

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

SHELL, J. *The art of game design*. Burlington: Morgan Kaufmann Publishers. 2008.

SICART, M. *Defining Game Mechanics*. *Game Studies*, volume 8 issue 2. 2008. Visto em <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>. Acessado em 18 de julho de 2022.

STREET, G. *Diarios/Dev*, episódio “Campeões de Sucesso”. Riot Games Studio, pode ser assistido em: <https://www.youtube.com/watch?v=KVmbYn9tVr0&t=238s>, acessado em 20 de julho de 2021.

TURKLE, S. *A Vida no Ecrã: a identidade na era da Internet*. Relógio D’Água, Lisboa. 1991.