

Design de esporte fantasy no contexto dos eSports: projeto de uma plataforma para o jogo League of Legends

Fantasy sport design in the context of eSports: design of a platform for the game League of Legends

Tobias Tessmann Mulling
Universidade Federal de Pelotas
tobias.mulling@ufpel.edu.br ✉

João Kosby
Universidade Federal de Pelotas
jpfloorjr@gmail.com ✉

PROJÉTICA

COMO CITAR ESTE ARTIGO:

Como citar: MULLING, Tobias Tessmann; KOSBY, João. Design de esporte fantasy no contexto dos eSports: projeto de uma plataforma para o jogo League of Legends. **Projética**, Londrina, v. 13, n. 1, p. 316-343, 2022.

DOI: 10.5433/2236-2207.2022v13n1p316

Submissão: 02-12-2020

Aceite: 30-07-2021

RESUMO: A ascensão dos *eSports* tem revelado o surgimento de um novo segmento, denominado Esporte *Fantasy*. Nesta proposição, jogos online possuem sua mecânica de pontuação atrelados a outros jogos praticados por equipes e desta forma, ao selecionar um jogador virtual, este acaba tendo conexão direta com um jogador real. Dentre os jogos de *eSports*, *League of Legends* tem se destacado internacionalmente. Considerando este cenário, este artigo apresenta o desenvolvimento da plataforma *League Fantasy*, um Esporte *Fantasy* relacionado ao jogo *League of Legends*, baseado na metodologia de design de jogos de Rollings e Morris (2004).

Palavras-chave: Esporte *fantasy*. *League of Legends*. *eSports*. Jogo online.

ABSTRACT: *The rise of eSports (electronic games formed by teams) has revealed the emergence of a new segment, called Fantasy Games. In this proposition, online games have their scoring mechanics linked to other games played by teams, and thus, when selecting a virtual player, the game offers a direct connection with a real player. Among the eSports games, League of Legends has stood out internationally. Considering this scenario, this article presents the development of the League Fantasy platform, a Fantasy Game related to the League of Legends game, based on the methodology of game design by Rollings and Morris (2004).*

Keywords: *Fantasy Sport. League of Legends. eSports. Online gaming.*

1 INTRODUÇÃO

Ao longo dos anos os jogos eletrônicos têm sofrido cada vez mais mudanças, sejam variações de jogabilidade, mecânicas ou a introdução de novas tecnologias. Neste processo, os jogos têm sido representativamente aceitos pela população brasileira, tornando-se uma forma de lazer e de entretenimento para grande parte da mesma.

Dentro deste mercado de jogos, um segmento em especial tem se destacado: o Esporte Fantasy. Esta é uma categoria de jogo online onde os participantes criam equipes virtuais e escalam jogadores reais de um esporte profissional, como por exemplo no jogo Cartola F.C¹, onde são utilizados jogadores de futebol que atuam no campeonato brasileiro. O usuário escala onze jogadores e um técnico para representar seu time fictício no jogo. Baseando-se na performance real do atleta em campo durante a rodada do Brasileirão Série A (Campeonato Brasileiro de Futebol), o time do jogador de Cartola F.C pontua, aumentando suas colocações em ligas criadas no âmbito do game.

Aliados ao Esporte Fantasy, assim como os jogos online em geral, encontram-se os eSports. Os eSports (abreviatura do inglês para esportes eletrônicos), são competições profissionais de esportes eletrônicos, as quais têm cada vez mais recebido destaque como reconhece *Newzoo*², afirmando que o mercado de eSports deve crescer 9,3% em 2020, gerando uma receita de cerca de US\$ 159.3 bilhões. Times como o Flamengo, clube conhecido por estar relacionado ao futebol, acabaram por investir nos eSports, criando um time do jogo *League of Legends*³, título de maior sucesso entre todos os jogos online, tendo sido campeão do CBLOL⁴(Campeonato Brasileiro de *League of Legends*) de 2019.

A proposição de design de um Esporte Fantasy pretende utilizar o CBLOL, principal competição de *League of Legends* realizada no Brasil como competição responsável por auxiliar no sistema de mecânica de pontuação. O CBLOL conta com oito times que inicialmente competem entre si numa fase de pontos corridos. Posteriormente os quatro primeiros colocados, vão para a fase de eliminatórias, onde os mesmos enfrentam-se. Tal competição é realizada duas vezes ao ano, o primeiro split e o segundo split, sendo as duas com o mesmo formato. O sistema de pontuação a ser utilizado no Esporte Fantasy utiliza os dados dos atletas reais,

1 Cartola F.C: <https://cartolafc.globo.com/>

2 Wijman (2020).

3 League of Legends: <https://br.leagueoflegends.com/pt/>

4 Notícias referentes ao CBLOL: <https://br.lolesports.com>

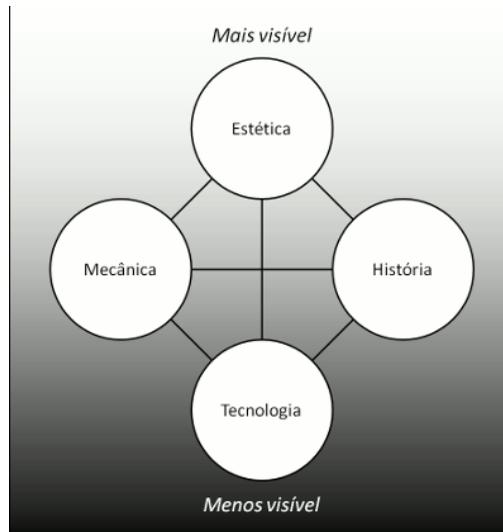
que competem no CBLOL. Na plataforma proposta, estes jogadores reais seriam representados por atletas virtuais, disponíveis para compra e utilização em uma plataforma de esporte fantasy desenvolvida para tal, denominada *League Fantasy*. Logo, se o jogador Brtt, do time do Flamengo, conseguiu abater um inimigo, ele ganhará pontos na plataforma, assim como quem o escalou para constituir parte de seu time.

Sendo assim, o artigo em questão tem como objetivo o desenvolvimento do design de um jogo - etapa de Design de Rollings e Morris (2004) - resultando em uma proposta de uma plataforma de Esporte Fantasy, tendo como premissa de sistema de pontos os resultados identificados no CBOL (Campeonato Brasileiro de *League of Legends*).

2 JOGOS DIGITAIS

Jogos são um conceito que pode ser representada de diversas formas, podendo ser entendido como brincadeiras de crianças, jogos eletrônicos, atléticos, de azar, entre outros. Jogos digitais acabam sendo diferentes dos físicos em diversos aspectos (não somente devido ao meio eletrônico), oferecendo experiências distintas; Juul (2005) delimita que a existência de mundos fictícios é a principal característica que distingue os jogos digitais dos não-digitais, que por sua vez são essencialmente abstratos.

Os jogos digitais têm o potencial para trabalhar com uma variedade de estilos, jogabilidade, entre outros. O processo de criação de um jogo está atrelado ao papel do Game Designer, aquele que irá escolher como o jogo se portará perante o jogador. Jesse Schell sugere que o “design de jogos é o ato de decidir o que um jogo deve ser” (SHELL, 2011). O mesmo autor afirma que um jogo contém vários elementos que podem ser divididos em quatro categorias, resultando na Tétrade Elementar (Figura 1).

Figura 1 – Tétrade Elementar

Fonte: Shell (2011).

O autor utiliza um gráfico com quatro itens, aos quais ele estabelece um nível de visibilidade maior ao de visibilidade menor, deixando bem claro não ser nível de importância, e sim o que é mais visível ao jogador. Separados em quatro itens, cada um destes possui características bem específicas, mas todos eles se relacionam entre si. Neste artigo dois elementos são abordados com mais veemência: mecânica e estética.

Indo além do que somente a jogabilidade ou o modo que o jogador consegue agir no jogo, Shell (2011) define que mecânica também são as regras, como irá ser o objetivo, o que os jogadores podem e não podem tentar alcançar. Já a estética é responsável por atrair o jogador em um primeiro momento. Mas a estética vai além dos aspectos visuais, está diretamente ligada com a experiência do jogador, sendo responsável por contribuir na satisfação do jogador (SHELL, 2011).

3 ESPORTE FANTASY

Esporte Fantasy é um tipo de jogo online que o jogador escala uma equipe virtual, na qual seus jogadores também são atletas profissionais de determinado esporte profissional executado em um cenário não-virtual. Tendo seus valores e rendimentos baseados em tais atletas, que levam em consideração seu rendimento e estatísticas durante uma partida.

Karg e McDonald (2011) sugerem que Esportes Fantasy são jogos inspirados em alguma modalidade esportiva real, mais especificamente, em uma liga específica desta modalidade esportiva. Esses jogos permitem escolha do posicionamento tático do time, compra e vendas de jogadores (cada jogador tem um preço estabelecido conforme seu desempenho e seu valor comercial), assim como na vida real (FAVARO JUNIOR, 2011). Deste modo, o desempenho nestes jogos está relacionado ao conhecimento que os jogadores julgam ter do esporte relacionado ao Esporte Fantasy (LEE et al., 2010).

Karg e McDonald (2011) afirmam que em geral esportes fantasy são disponibilizados pela internet, e oferecem uma forma de seus usuários competirem entre si. Essa competição se dá a partir da comparação do desempenho das equipes que cada usuário cria, sendo que o desempenho das equipes é computado a partir do desempenho real individual de cada jogador da liga que as compõem.

Esporte Fantasy pode ser um estilo de jogo não muito divulgado, mas sua popularidade é bastante expressiva, representando uma grande indústria (KARG; MCDONALD, 2011). A pesquisa realizada pela empresa IBISWorld relatou que o Esporte Fantasy, em 2015, era uma indústria de valor na casa de US\$ 2 bilhões, empregando 4.386 pessoas. Tal estilo de jogo, continua com sua popularidade evoluindo, como afirma a *Fantasy Sports Trade Association*⁵, onde estima que,

5 Fantasy Sports Trade Association é um grupo comercial com sede em Madison, Wisconsin, que representa as indústrias dos jogos de fantasia, listando mais de 200 empresas associadas a FSGA fornece dados demográficos, entre outros serviços.

em 2017, aproximadamente 59,3 milhões de norte-americanos e canadenses eram jogadores de *Esportes Fantasy*⁶, enquanto que no Brasil, apenas o Cartola FC, “primeiro Esporte Fantasy brasileiro” (CRUZ JUNIOR, 2014) e também o mais popular, registrou na décima rodada de 2017 que 5.540.835 times foram escalados⁷, segundo a *Globo.com*⁸. Um estudo realizado, em 2016, pela empresa TechNavio⁹, sobre as expectativas do mercado de Esporte Fantasy no Brasil entre os anos de 2016-2020, revelam o quão potencial há neste mercado, onde existe uma projeção de que o mercado de Esporte Fantasy terá um valor de mais de U\$1,5 bilhão em 2020, com crescimento anual de 20%.

4 METODOLOGIA

Inicialmente o projeto se utilizou de revisão bibliográfica sobre os temas: Esporte Fantasy, eSports e Jogos Digitais. Boccato (2006) delimita que tais revisões formam-se pela utilização de referenciais teóricos publicados, analisando várias contribuições científicas.

No desenvolvimento da plataforma *League Fantasy* foi utilizada a metodologia projetual de games desenvolvida por Rollings e Morris (2004), que categoriza as fases para o desenvolvimento de um projeto de jogo. Ela se divide em três fases, fase de design, que abrange o projeto desde o ponto em que o design do jogo é formalizado pelo criador do jogo, até o ponto da formulação do design geral, fase de desenvolvimento, que se refere a fase onde a formulação dos códigos, o back-end, fase de testes, referente a fase onde ocorre os teste de maior importância,

6 Informação disponível em: <https://thefsga.org/industry-demographics/>. Acesso em: 29 jun. 2019

7 Informação disponível em: <http://globoesporte.globo.com/cartola-fc/noticia/2017/06/virou-rotina-cartola-bate-novo-recorde-de-times-na-rodada-10-55-milhoes.html>. Acesso em: 29 jun. 2019

8 *Globo.com* é um portal da web pertencente ao maior grupo de mídia da América Latina, o Grupo Globo.

9 TechNavio é uma empresa de análises, de alcance global, especializada em nichos de tecnologias.

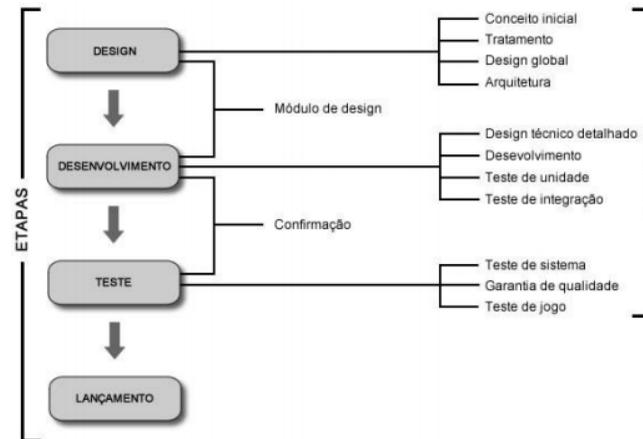
garantindo a funcionalidade do jogo. Neste artigo, a ênfase foi na fase de design, sendo que as fases seguintes não fazem parte do escopo desta pesquisa e são consideradas prospecções para trabalhos futuros.

Tal metodologia foi escolhida para esta pesquisa por caracterizar o desenvolvimento de um design de jogos em uma perspectiva modular, separando o desenvolvimento (codificação) do processo de design em sua primeira etapa (em contraposição a outras metodologias ágeis como scrum, por exemplo). Deste modo, a etapa de Design de Rollings e Morris (2004) tem como objetivo obter uma primeira versão do projeto de um jogo, onde o mesmo poderá ter iterações posteriores (conforme sugerido pela etapa de desenvolvimento e testes); além disso, neste projeto não são realizadas considerações sobre a viabilidade tecnológica visto que o resultado do mesmo configura-se como um website, utilizando-se na codificação de interface tecnologias amplamente utilizadas na indústria (HTML+CSS), e uma estruturação lógica (back-end) que pode ser desenvolvida a partir de diferentes tecnologias.

5 PROJETO DA PLATAFORMA *LEAGUE FANTASY*

Nesta seção é abordada a proposição da plataforma *League Fantasy*, um Esporte Fantasy baseado na mecânica de jogo do CBLOL (Campeonato Brasileiro do jogo *League of Legends*). A metodologia de Rollings e Morris (2004) utilizada neste projeto é detalhada na Figura 2.

Figura 2 – Modelo de metodologia proposta por Rollings e Morris (2004).

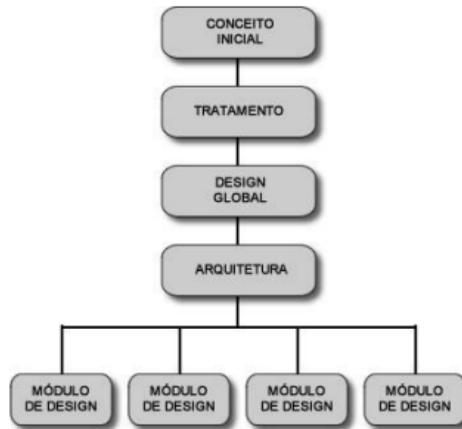


Fonte: Adaptado do original por Beskow e Sanes (2011 apud Rolling e Morris 2004)

Esta pesquisa aborda a fase de design, apresentando seu detalhamento nos itens a seguir:

5.1 Fase de Design

A fase de design abrange o projeto desde o ponto em que o design do jogo é formalizado pelo criador do jogo, até o ponto em que o design geral é descrito em um documento e executado pelas equipes envolvidas. Neste sentido, "...existe apenas um design de jogo, mas isso leva a muitos designs de módulos que precisam ser consistentes com a arquitetura geral" (ROLLINGS; MORRIS, 2004, p. 349).

Figura 3 – Gráfico da Fase de design.

Fonte: Adaptado do original por Beskow e Sanes (2011 apud Rolling e Morris 2004).

5.1.1 Conceito inicial

Sendo o ponto de partida, o conceito inicial de um jogo é baseado na criatividade. Rollings e Morris (2004) explicam que nessa fase não há um procedimento específico que possa ser implementado, recomendando aos envolvidos a apresentação da ideia para as partes interessadas (seja a gerência, a equipe de desenvolvimento, a editora ou mesmo seus colegas de trabalho). Tendo como resultado do desenvolvimento desta fase ideias, anotações que descrevem o jogo, esboços de conceito básico e diagramas.

A plataforma *League Fantasy*, cujo desenvolvimento é abordado neste artigo, se utilizará dos jogadores que atuam no campeonato brasileiro de *League of Legends*, o CBLOL, para que ao decorrer das rodadas o jogo pontue conforme as suas escolhas. Deste modo, a performance dos jogadores reais do CBLOL ao decorrer

dos jogos influência no sistema de pontuação da plataforma desenvolvida. Uma das primeiras atividades do projeto foi a realização de um *Benchmark*¹⁰; buscou-se referências no próprio *League of Legends*, e em outras plataformas. Dentre tais plataformas constam o site *GamersClub* e *PlayerLink*, ambas relacionadas a jogos online, *Counter-Strike Global Offensive* e *League of Legends*, respectivamente. Ao analisar as plataformas é possível perceber que o jogo *League of Legends* trabalha com estética mais minimalistas, trabalhando com interfaces mais limpas para o usuário.

Figura 4 – Tela de login no League of Legends e PlayerLink



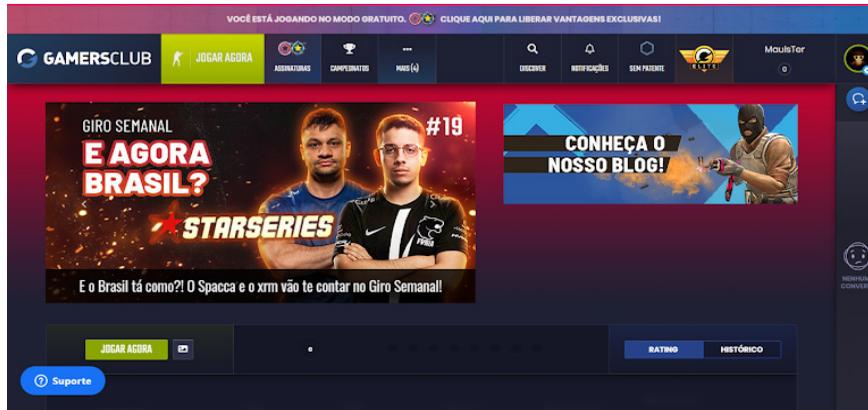
Fonte: League of Legends¹¹

A identidade visual teve como influência sites relacionados aos eSports, de modo a proporcionar um projeto alinhado as expectativas de seu público-alvo. Observou-se a utilização de ícones em todos os botões da aba de menu, assim como uma interface com a predominância de cores escuras.

10 O **Benchmark** é uma técnica geralmente aplicada no começo do processo de design e serve para analisar projetos semelhantes, de modo a compreender aspectos relacionados a concorrência ou possíveis soluções aplicadas a outros projetos.

11 br.leagueoflegends.com/pt-br/ e playerlink.gg

Figura 5 – Home do site da Gamers Club.



Fonte: Gamers Club¹²

5.1.2 Tratamento

Nesta fase são definidas a jogabilidade e as principais características do jogo. Nesta etapa são definidos os caminhos ao qual a equipe deve dar prosseguimento no projeto. Como resultado do desenvolvimento é gerado um documento, no qual é descrito o jogo em si, sua história, aparência e a mecânica básica. Neste projeto aborda-se em detalhe o desenvolvimento do sistema de pontuação.

5.1.2.1 Sistema de pontuação

O primeiro aspecto a ser definido foi o sistema de pontuação e que servirá de base para o bom funcionamento do game. Optou-se por definir o desempenho de um jogador através de um cálculo, o seu KDA. KDA é a sigla, oriunda das palavras Kill/Death/Assists, utilizada para representar as três principais estatísticas desempenhadas por um jogador durante um jogo: Os abates realizados, número de vezes que um jogador morreu e o número de vezes que o jogador deu assistências

12 <https://gamersclub.com.br>

em abates, ou seja, ajudou a eliminar alguém, não necessariamente dando o golpe final.

Baseado nessas três estatísticas, se definiu um cálculo que consiste em somar Abates e Assistências, subtraindo-as pelo número de mortes. Por exemplo, na Figura 6 o jogador realizou uma partida com quatro abates e quatro assistências, sendo abatido uma vez ao longo do jogo. Baseado em tais estatísticas, é possível calcular o seu KDA somando o seu número de abates com suas assistências, que resultaria no número oito e que após ser dividida pelo número de mortes, resultaria em oito.

Figura 6 – Desempenho do jogador Brtt, na final do 2º split do CBLol 2019



Fonte: League of graphs¹³

Após esse primeiro cálculo de pontuação, o sistema utilizará bônus realizados pelos jogadores durante a partida, ou seja, múltiplos abates e assistências na conclusão de objetivos ao redor do mapa, aumentando a pontuação conforme o impacto do feito realizado pelo jogador (Figura 7). Também podem ser adicionados pontos adicionais a as assistências aos objetivos de mapa, como dragões e torres (estruturas).

Figura 7 – Tabela de pontuação

II	DOUBLE KILL	1
III	TRIPLE KILL	3
IV	QUADRA KILL	4
V	PENTA KILL	5
	DRAGÃO	1
	BARÃO	2
	ESTRUTURAS	0,7

Fonte: Autores

Essas mecânicas poderão, em uma futura implementação, serem balanceadas através de um playtest.

5.1.2.2 Sistema de Ligas

Após definir como funcionará o jogo e suas pontuações, cabe explicitar os sistemas de ligas, que são como os jogadores irão competir uns com os outros. Nesse sistema existirá uma grande liga, onde nela estará todos os jogadores registrados e suas pontuações na rodada. Porém, para os jogadores competirem contra seus amigos de maneira mais direta, Ligas Particulares poderão ser criadas onde até oito jogadores poderão competir entre si até o final da fase de pontos corridos do CBLOL.

5.1.2.3 Perfil

Para uma maior quantidade de serviços, perfis serão implantados com estatísticas pessoais. Tais perfis serão customizáveis, com seus nomes, times e conquistas. Essas conquistas serão adquiridas ao longo do tempo, num total de dez, conforme o jogador realiza ações, como por exemplo a conquista do Triunfo (Figura 8). Nesta estratégia existem referências ao próprio jogo *League of Legends* em relação a nomenclatura.

Figura 8 – Tabela das conquistas disponibilizadas pelo jogo.

	<p>Triunfo: A conquista triunfo é ganha pelo o usuário, para poder ser utilizada em seu perfil, após terminar uma liga em primeiro colocado.</p>		<p>Celeridade: Adquirida após o jogador subir três colocações em uma liga privada em apenas uma rodada.</p>
	<p>Conquistador: Adquirida após o jogador estar entre os 10% melhores colocados ao fim da Liga Nacional.</p>		<p>Incansável: Adquirida após o jogador ter 50% a mais da pontuação do que a média nacional por 5 rodada consecutivas.</p>
	<p>Ímpeto Gradual: Adquirida após o jogador fazer uma pontuação maior que na rodada anterior, três vezes consecutivas.</p>		<p>Inabalável: Adquirida após o jogador se manter em primeiro colocado durante dez semanas em uma liga privada.</p>
	<p>Invocar liga: Adquirida após formar uma liga com outros sete amigos.</p>		<p>Ventos Revigorantes: Adquirida após o jogador trocar toda a formação de seu time e realizar a maior pontuação em uma liga privada.</p>
	<p>Sincronia Perfeita: Adquirida após o jogador realizar a mesma pontuação da rodada anterior.</p>		<p>Mercado do Futuro: Adquirida após o jogador obter 200 LP's totais.</p>

Fonte: Autores

5.1.3 Design geral

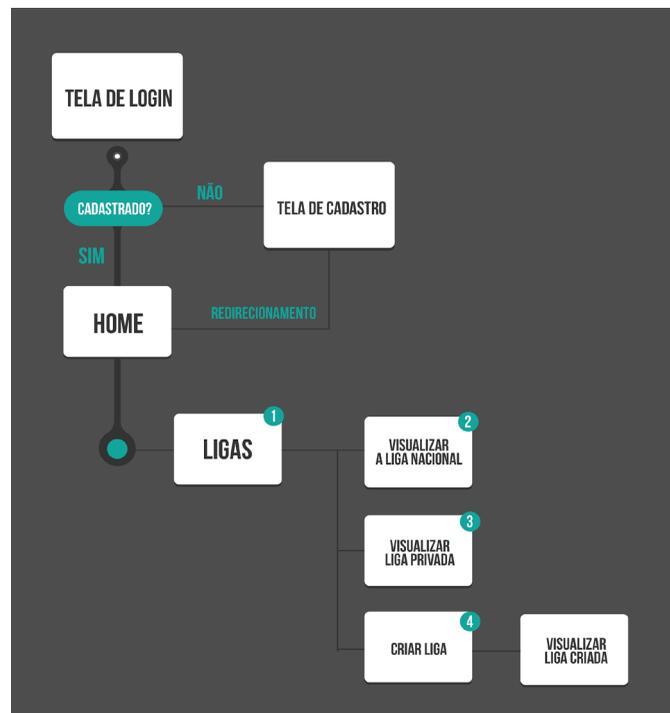
O design geral é o primeiro rascunho do design detalhado do jogo. Sofrendo evoluções ao longo do projeto, a base deste documento deve ser finalizada antes de prosseguir com os próximos passos. Tendo como resultado do desenvolvimento, especificações detalhadas de todas as unidades, caracteres, gráficos, estética, ambientação, controles e todos os outros detalhes relacionados ao jogo.

5.1.4 Arquitetura

O documento da arquitetura deve descrever como o projeto será construído até o nível dos módulos, devendo incluir como o projeto será desenvolvido com especial ênfase ao desenvolvimento de fluxos e wireframes.

Nos fluxos, imagens que mapeiam todas interações e possíveis navegações disponíveis ao usuário, são mostradas sequências referentes desde a criação da conta do usuário até zonas mais avançadas, como a área de criação e partição de ligas, escalações de seus times, configurações de seu perfil e outras áreas disponíveis a partir da home, como visualização de partidas que já ocorreram. No fluxo de Ligas (figura 9), é possível observar quatro telas principais que são abordadas no projeto.

Figura 9 – Fluxos ligados ao sistemas de ligas



Fonte: Autores

É importante ressaltar que na plataforma existem outros fluxos no projeto além do demonstrado na figura. Porém, nas fases seguintes serão demonstrados outros aspectos da interação da interface.

5.1.5 Módulo de Design

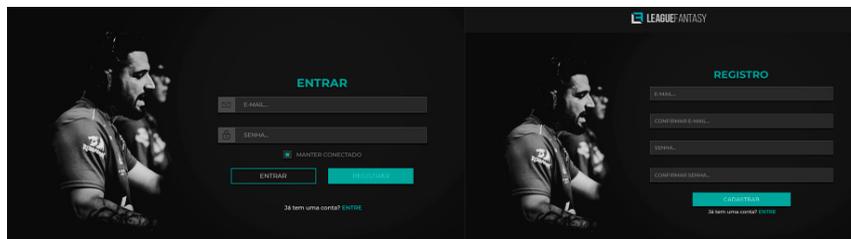
Esta é a etapa de ligação entre design e desenvolvimento, contendo especificações técnicas de alto nível. Caracteriza-se por fornecer instruções detalhadas sobre

como um módulo específico funciona, e para que é utilizado, contendo exemplos do uso pretendido. Embora na metodologia original de Rollings e Morris (2004) cada módulo de design esteja relacionado a um elemento do jogo como personagens e cenários, no desenvolvimento deste projeto cada módulo está associado a uma tela específica (protótipo navegável disponível em <http://bit.ly/LeagueFantasy>):

5.1.5.1 Registro/Login

A primeira interface disponibilizada ao usuário é a de Login na figura 10A. Após clicar no botão de Login, com as informações corretas de registro o usuário é redirecionado a página de Home. Caso o usuário ainda não seja registrado e o Login seja inviabilizado, também é disponibilizada a interface de registro, dentro da mesma página (figura 10B).

Figura 10 – Tela de Cadastro e Login



Fonte: Autores

5.1.5.2 Cadastro

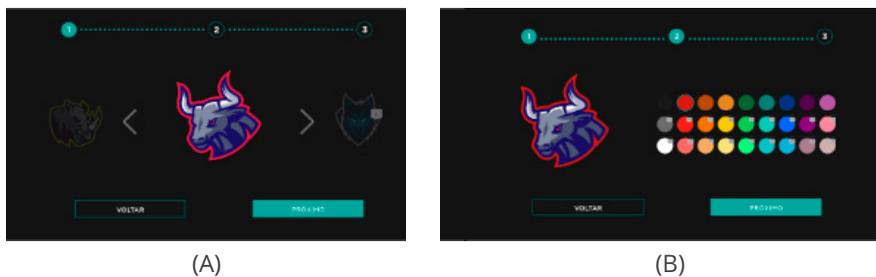
Após a criação da sua conta na plataforma, o usuário é redirecionado a página de cadastro, na qual ele irá realizar a criação de sua equipe.

Figura 11 – Página de cadastro da equipe do jogador

	FREE	PREMIUM
Criação e participação de Ligas	1	5
Customizações Extras	✗	✓
Sorteio de prêmios ao fim da temporada	✗	✓
Dicas para as escalações	✗	✓
Sistema de notificações	✗	✓

Fonte: Autores

Na tela referente ao cadastro o usuário encontra a opção para inserir o seu nome e o nome de sua equipe, logo abaixo lhe é ofertado a opção de ser PRO, funcionalidade para obter bônus no jogo. Após definir ambos nomes, o usuário é redirecionado a uma página para iniciar a construção de sua equipe (Figura 12A e 12B).

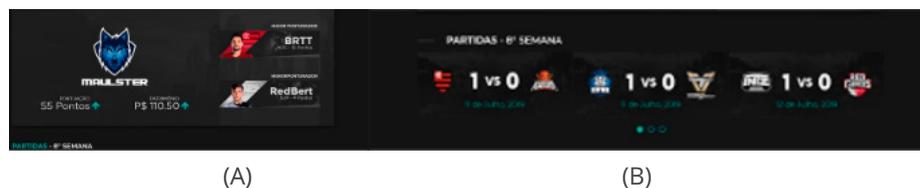
Figura 12 – Páginas de seleção do símbolo da equipe

Fonte: Autores

5.1.5.3 Home

Principal tela da plataforma, a home faz parte de um fluxo importante dentro da mesma, garantindo grande parte da navegação através de si.

Figura 13 – Parte superior da Home



Fonte: Autores

A home, como é possível observar, conta com uma gama de informações relacionadas aos jogos da semana. Deste modo é possível observar a pontuação da última rodada e verificar se sua pontuação subiu ou regrediu. Esta seção também contém um Slider (Carrosel) que disponibiliza ao jogador os jogos que ocorreram no final de semana, com a data em que acontecem os jogos. Se clicado, o slider redireciona o jogador a página de partida, onde o usuário pode obter mais informações sobre a mesma.

Figura 14 – Parte superior da tela de resultados



Fonte: Autores

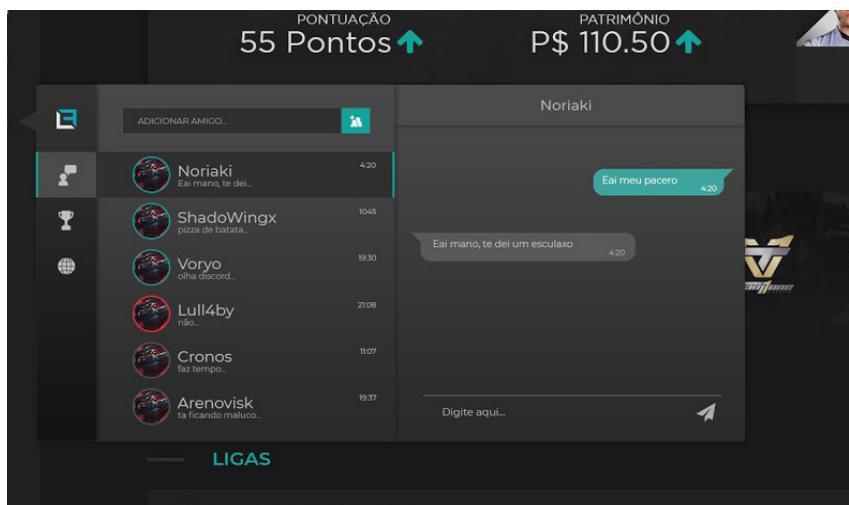
Figura 15 – Informações e estatísticas sobre a partida



Fonte: Autores

Nesta página, assim como em todo o site, haverá um menu fixo ao lado esquerdo da interface. Tal menu fixo, contará com cinco ícones, dentre eles um ícone para redirecionamento para Home, Sistema de Ligas, Sistema de Escalação, Chat - através de um popup (figura 16), e Sistema de Perfil.

Figura 16 – Chat da Plataforma aberto



Fonte: Autores

O *Chat* disponibilizado pela plataforma é dividido em três áreas, que ao clicar nos ícones que se apresentam ao lado esquerdo do chat, as telas serão alteradas. Nas telas do chat (Figura 16) é possível visualizar conversas privadas, conversas sobre a liga e o chat público entre jogadores da plataforma.

5.1.5.4 Escalação

No menu da plataforma é possível acessar a escalação. Nesta interface, num primeiro momento, será disponibilizado um tutorial dividido em três partes (figura 17A, 17B e 17C), onde explica de maneira rápida e objetiva como funciona tal área.

Figura 17 – Telas do tutorial realizado pelo jogador.



(A)

(B)

(C)

Fonte: Autores

Concluindo o tutorial, a página de escalação conta com uma área que o jogador pode visualizar seus atletas titulares e reservas (figura 18), tal como o seu dinheiro total e o ainda disponível, para possíveis compras.

Figura 18 – Tela do sistema de escalação



Fonte: Autores

Esta tela também oferece informações sobre os jogadores comprados/escalados como seu time, preço, média de pontuação, entre outros.

5.1.5.6 Ligas

A plataforma conta com um sistema de Ligas, onde o usuário nesta interface pode supervisionar as ligas as quais já participa. O usuário também pode vir a participar de uma liga criada por outros usuários, do mesmo modo que criar sua própria liga. Em um primeiro momento na página, é possível observar as ligas nas quais o jogador participa, tanto as oficiais quanto as ligas privadas. Nesta área pouca informação sobre a liga é disponibilizada, apenas a colocação do usuário e o número de participantes.

Figura 19 – Página principal das ligas



Fonte: Autores

Esta seção visou apresentar as etapas projetuais de desenvolvimento do Esporte Fantasy, finalizando com os módulos de design citados anteriormente. As etapas seguintes sugeridas por Rollings e Morris (2004) denominadas de Fase de Desenvolvimento - uma fase mais técnica, como o próprio nome sugere é uma fase de codificar os módulos de design - e a Fase de Teste - teste do sistema e reprodução do game - não são abordadas neste artigo e configura-se como prospectos futuros desta pesquisa.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A popularização e o sucesso do eSports tem tido considerável destaque, com um expressivo número de jogadores e interessados pelo assunto, como mostram as estatísticas das finais do CBLOL com cerca de 400 mil espectadores¹⁴. Estas partidas

14 Redação do GE (2020).

bateram, novamente, seus recordes. Em paralelo a tal exemplo de sucesso o Esporte Fantasy, categoria de jogo que já é tendência nos Estados Unidos e Canadá, vem se mostrando cada vez mais forte no Brasil.

Este artigo propôs a criação de uma plataforma para este gênero de jogo, utilizando-se do cenário profissional de *League of Legends*, mais precisamente o CBLOL, o campeonato brasileiro de *League of Legends*. Tal objetivo foi alcançado a partir do projeto de Esporte Fantasy denominado: *League Fantasy*. A plataforma oferece ao jogador a possibilidade de criar seu próprio time e baseado na sua opinião em como apresenta-se o contexto profissional de *League of Legends*, escolher os jogadores para o seu time. Em relação ao processo metodológico, ressalta-se a importância de utilizar uma metodologia de design de jogos como a de Rollings e Morris (2004), por delimitar etapas relacionadas diretamente aos jogos em si – como mecânica, sistema de pontuação e jogabilidade – além dos aspectos estéticos e funcionais que são tradicionalmente abordados em outras metodologias de design.

A plataforma *League Fantasy* apresentou diferentes soluções para gerar uma maior proximidade de seus jogadores, contendo em seu projeto chats e comentários, definição de sistemas de ligas e recompensas por pontuações entre outros recursos, permitindo um maior engajamento e competição entre os participantes. Por fim, considera-se que a proposição de uma plataforma para Esporte Fantasy configura-se como uma importante contribuição ao campo do design neste segmento emergente, mas ainda pouco explorado no cenário nacional. Cabe ressaltar algumas limitações deste artigo, visto que as etapas posteriores ao design inicial - como as etapas de desenvolvimento, testes e lançamento de Rollings e Morris (2004) – poderão trazer melhorias ao projeto, especialmente ao testar os protótipos desenvolvidos com usuários relacionados ao público-alvo.

REFERÊNCIAS

BOCCATO, Vera Regina Casari. **Metodologia da pesquisa bibliográfica na área odontológica e o artigo científico como forma de comunicação.** Revista de Odontologia da Universidade Cidade de São Paulo, São Paulo, v. 18, n. 3, p. 265-274, 2006.

CRUZ JUNIOR, Gilson. **Burlando o círculo mágico: o esporte no bojo da gamificação.** Movimento, Porto Alegre, v. 20, n. 3, p. 941-963, 2014. DOI: <https://doi.org/10.22456/1982-8918.40539>.

FAVARO JUNIOR, Moisés. **Fantasy Game: características gerais e o panorama brasileiro.** 2011. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação Em Educação Física) - Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, SP, Campinas, 2011.

JUUL, Jesper. **Half-real: video games between real rules and fictional worlds.** Cambridge: The MIT Press, 2005.

KARG, Adam J.; MCDONALD, Heath. **Fantasy sport participation as a complement to traditional sport consumption.** Sport Management Review, Amsterdam, v. 14, n. 4, p. 327-346, 2011.

LEE, S.; Park, G; Yoon,B; e Park, J. **Open Innovation in SMEs – Na Intermediated network model in Research Policy.** V41 Ed 6 . editora Elsevier, 2020

REDAÇÃO DO GE. **Final do CBLol 2020 atinge pico de quase 400 mil espectadores.** GE Globo, Rio de Janeiro, 24 set. 2020. Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/esports/lol/noticia/final-do-cblol-2020-atinge-pico-de-quase-400-mil-espectadores.shtml>. Acesso em: 23 nov. 2020.

ROLLINGS, Andrew; MORRIS, Dave. ***Game architecture and design***: a new edition. Indianapolis, USA: New Riders, 2004.

SHELL, Jesse. ***The art of game design: a book of lenses***. 2. ed. Boca Raton: CRC press, 2014.

WIJMAN, Tom. ***The world's 2.7 billion gamers will spend \$159.3 billion on games in 2020***; the market will surpass \$200 billion by 2023. NewZoo, Amsterdam, 8 May 2020. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-games-market-numbers-revenues-and-audience-2020-2023/>. Acesso em: 23 nov. 2020.

