

Liderança e participação numa equipa do jogo electrónico competitivo League of Legends, com o apoio do Grupo de Estratégia, Simulação e Tática do IST (GEST)

João Diogo Figueira Pereira

Relatório de Actividades

Qual?

Resumo—Este relatório apresenta e descreve a actividade que realizei durante o segundo semestre do ano lectivo de 2014/2015, no âmbito da cadeira de Portfolio Pessoal IV, com o objectivo de dar um suporte de contexto às aprendizagens pessoais adquiridas no desenrolar da actividade. Assim sendo, este relatório incide numa abordagem factual e objectiva da referida actividade. Esta foi uma actividade de auto-proposta denominada "Liderança e participação numa equipa do jogo electrónico competitivo League of Legends, de 5 pessoas, com o intuito de participar na cena competitiva portuguesa e universitária, com apoio e colaboração do Grupo de Estratégia, Simulação e Tática do IST (GEST)". A actividade teve início no mês de Fevereiro de 2015 e terminou, para mim, no dia 1 de Junho de 2015.

Palavras Chave—GEST, desporto electrónico, liga portuguesa, liga universitária, competição.

1 INTRODUÇÃO

ESTE documento tem por objectivo relatar a actividade que desenvolvi ao longo deste semestre para cadeira de Portfolio Pessoal IV, onde são relatados factos relacionados com a criação, liderança, gestão e participação numa equipa do jogo electrónico competitivo *League of Legends*, com o apoio e colaboração do GEST.

O relatório encontra-se dividido por tópicos onde são focados vários aspectos, nomeadamente a escolha da actividade, o jogo, a criação da equipa, a parceria com o GEST, as sessões de treino, o contacto com patrocínios e as competições.

Ao longo deste relatório evitarei entrar em detalhe com pormenores relativos ao jogo em si, mas sim sobre as experiências derivadas deste.

- João Pereira, nr. 68509,
E-mail: joaodfpereira@gmail.com,
Instituto Superior Técnico, Universidade de Lisboa.

Manuscrito recebido a 9 de Julho de 2015.

2 ESCOLHA DA ACTIVIDADE

Sempre acompanhei e me fascinou a vertente competitiva dos videojogos, e neste semestre, surgiu uma oportunidade de criar um projecto com potencial.

Dito isto, era já minha intenção dar início a este projecto, sem pensar em usá-lo como actividade de PPIV. Foi ao aceder ao portal informático da cadeira com o intuito de seleccionar uma actividade da lista de actividades institucionais que me ocorreu que esta actividade poderia preencher todos os requisitos necessários para ser aceite como actividade de auto-proposta.

Pouco tempo depois, fui abordado pelo GEST que se propuseram a apoiar-nos neste projecto, fornecendo algumas condições favoráveis à sua realização, bem como dar alguma credibilidade a esta proposta.

Esta seria também uma actividade extremamente conveniente pois, como já era algo que iria fazer, implicaria pouco esforço extra, permitindo conjugar de melhor forma com a carga

| (1.0) Excellent | ACTIVITY | | | | | | DOCUMENT | | | | | | |
|-----------------|------------|---------|----------|-----------|------------|-------|--------------|-------------|----------|------------|-------------|-----------|-------|
| (0.8) Very Good | Object × 2 | Opt × 1 | Exec × 4 | Summ × .5 | Concl × .5 | SCORE | Struct × .25 | Ortog × .25 | Exec × 4 | Form × .25 | Titles × .5 | File × .5 | SCORE |
| (0.6) Good | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 0.5 | | 1.0 | 0.8 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | |
| (0.4) Fair | | | | | | | | | | | | | |
| (0.2) Weak | | | | | | | | | | | | | |

de trabalho que, inevitavelmente, iria ter com as restantes cadeiras às quais estava inscrito para este segundo semestre.

3 O JOGO

Muito resumidamente, League of Legends é um jogo online competitivo onde duas equipas com cinco jogadores (cada um com um papel distinto) lutam pela destruição da base inimiga. Cada jogador controla uma personagem (denominada campeão), escolhida de entre um leque de mais de cento e vinte campeões.

Como indicado na figura 1, o mapa é formado por 3 caminhos e uma zona neutra (a selva), para chegar à base adversária as equipas têm de progredir através de uma série de torres inimigas e destruí-las. As torres estão normalmente localizadas nos três caminhos possíveis para chegar à base inimiga. Pelo caminho, os jogadores vão ganhando experiência e subindo de nível ao destruir torres, matar os jogadores adversários e minions (pequenos personagens controlados pelo jogo que nascem periodicamente e tentam destruir as torres inimigas). Matar inimigos fornece aos jogadores experiência e dinheiro com o qual podem comprar itens no comerciante junto ao seu extremo do mapa, aumentar o poder de suas habilidades e assim fortalecer os atributos do seu campeão.

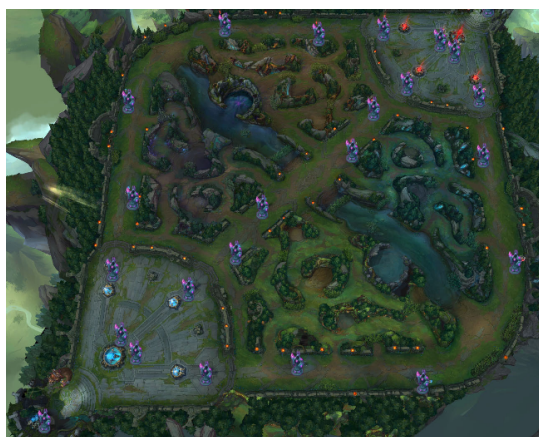


Figura 1. Mapa Summoner's Rift

4 EXECUÇÃO DA ACTIVIDADE

Para além das actividades descritas abaixo foram frequentes as reuniões e discussões com

órgãos externos à equipa, sejam estes patrocinadores, organizadores de eventos, membros do GEST, outros jogadores ou administradores de torneios.

4.1 Criação da equipa

Este projecto começou com uma reunião entre quatro pessoas, que, após ver os anúncios da liga portuguesa e universitária decidiram formar uma equipa, constituída exclusivamente de pessoas do instituto superior técnico para participar em ambas as competições. Éramos três jogadores e um treinador, que nos iria ajudar, principalmente, a formular táticas, gerir horário de treino e estudar equipas adversárias. Restava-nos encontrar dois jogadores de um nível adequado para as posições em falta, algo que não se revelou muito complicado pois já possuíamos algum conhecimento prévio dos jogadores mais activos da nossa universidade. Após alguns testes fizemos a selecção destes, adquirindo, posteriormente, um jogador suplente para ocasiões de necessidade. A equipa começou por utilizar o nome provisório "Os AutrISTas", resultado de uma fusão dos nomes das equipas anteriores dos membros que formaram esta equipa.

4.2 Parceria com o GEST

A abordagem do GEST foi completamente inesperada, falaram comigo a propor uma representação oficial da equipa com facultação de um local para treinarmos juntos, juntamente com um apoio no transporte para eventos mais distantes. Esta abordagem veio de uma necessidade do GEST em obter uma maior exposição nesta comunidade que é cada vez maior, pois até ao momento, este grupo tinha apenas reconhecimento na arena dos jogos de cartas e de tabuleiro. Visto que era uma situação extremamente favorável a ambas as partes, após recolher a opinião dos restantes elementos da equipa, decidi aceitar.

4.3 Sessões de treino

Ao longo da actividade, realizámos em média duas sessões de treino semanais, em rede ou ao vivo, no local de treinos do GEST conforme a

disponibilidade de cada um para essa semana. O procedimento começava com a selecção dos dias em que tínhamos compatibilidade de horários no início de cada semana. Nestas sessões, para além de praticarmos o jogo em si, discutiam-se estratégias, ocorrências dos jogos e analisávamos as equipas adversárias. As sessões ao vivo tinham sempre um melhor resultado pois permitem um contacto mais pessoal entre todas as pessoas, facilitam toda a recolha de feedback, aumentam a sinergia da equipa e fortalecem laços, o que acaba por ser relevante para o desempenho final da equipa.

4.4 Contacto com patrocínios

À medida que fomos alcançando os nossos primeiros sucessos, várias entidades nos abordaram, sendo que a mais interessante foi a dos Panthers e-Sports, equipa profissional registada que gostaria de adicionar uma equipa de League of Legends ao seu registo. Foram várias as reuniões que tivemos até alcançar um consenso que fosse do agrado de toda a gente, pois era do nosso interesse manter a ligação com o GEST, independentemente destes novos apoios.

Após alguma reflexão acabámos por aceitar uma proposta que permitia manter ambos os apoios, com a oferta de material de jogo (ratos, teclados, auscultadores e tapetes de rato) a todos os elementos da equipa bem como ajuda no pagamento de inscrições em eventuais torneios.

Esta decisão acabou por se revelar bastante produtiva para as três partes, pois permitiu a estas duas organizações (GEST e Panthers) discutirem eventuais cooperações para a organização de futuros eventos.

Esta nova aliança foi anunciada no site dos Panthers e-Sports como mostra a figura 2.

4.5 Competições

As principais competições que participamos ou ambicionávamos participar estavam divididas em três vertentes, a institucional, correspondente a uma liga interna do IST, a universitária, correspondente à E-University League (EUL), liga universitária onde cada universidade tem uma qualificação interna, seguida de uma externa, acabando por serem seleccionadas oito

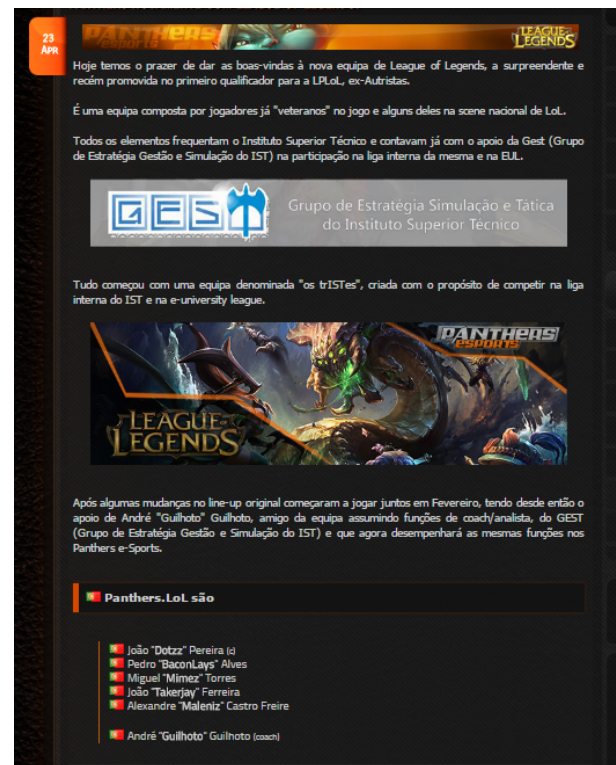


Figura 2. Anúncio Panthers GEST

equipas para competir num torneio a ser realizado no Instituto Universitário da Maia, e por fim, a vertente portuguesa que representava o maior desafio e o maior palco que o jogo viu até hoje, em Portugal.

As expectativas da equipa eram a de vencer a liga institucional e universitária e de, pelo menos, qualificar-nos e fazer boa figura na liga portuguesa, cuja vitória estaria um pouco fora do nosso alcance.

Obtivemos alguns sucessos, nomeadamente a qualificação para a Liga Portuguesa de League of Legends (LPLOL) (figura 3), onde acabei por ser entrevistado no final do jogo decisivo (figura 4) e participação na liga do IST sem uma única derrota na fase inicial, mas nem tudo correu como planeado. Dia 30 de Maio decorria no IST um torneio que combinava a fase final da liga interna do IST e a qualificação do IST para a liga universitária. Infelizmente, apesar de terem dado confirmação prévia da sua presença, dois dos membros da equipa não compareceram no torneio, um por alegada doença e outro por depender deste primeiro para se deslocar para o evento. Isto foi uma

situação que apanhou-me desprevenido e que, completamente, desmoralizou a equipa. Apesar de isto nos impossibilitar a participação nestas duas frentes, continuei no evento a ajudar o GEST com a sua organização, tendo até sido comentador de alguns dos jogos do torneio.



Figura 3. Qualificação para a LPL



Figura 4. Entrevista com Helena Dourado para a LPL

Toda esta situação causou problemas na equipa, acabando pela saída de alguns elementos. Para honrar os nossos compromissos com o GEST, LPL e com os Panthers, juntamente com o André Guilhoto, nosso treinador, comecei a procurar substitutos para completar a equipa. Ao completar este processo, passei o testemunho de liderança da equipa ao André e optei por também me afastar, dando lugar a novas pessoas com uma maior motivação a continuar este projecto e a honrar o nome da nossa universidade.

5 CONCLUSÃO

Ao longo deste documento abordei todas as situações que contribuíram para o meu de-

envolvimento no desenrolar desta actividade. Nem tudo correu como esperado mas apesar disso, considero que esta actividade cumpriu o seu objectivo a nível pessoal e que criou uma base para outras equipas universitárias seguirem e perceberem que é possível competir com as restantes equipas a nível nacional.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer a todas as pessoas que permitiram que esta actividade fosse efectuada com sucesso, nomeadamente ao GEST e aos Panthers E-sports por todos os apoios prestados, a todos os membros da equipa que dedicaram parte do seu tempo a este projecto, em especial ao André Guilhoto e Rafael Pereira pela fulcral ajuda prestada na organização e gestão da equipa.

Leu a apenas a conclusão como pôs a saber qual o assunto da realidade?



Aqui estou eu. Tenho 23 anos e estou actualmente inscrito no Mestrado de Engenharia Informática e Computadores no Instituto Superior Técnico (IST). Tenho interesses nas áreas de Multimédia/Desenvolvimento de Jogos e Engenharia de Software.

APÊNDICE

CERTIFICADO DE ACTIVIDADE



Para os devidos efeitos, declara-se que o(a) aluno(a) João Pereira, número mecanográfico 68509, no 2º semestre do ano lectivo 2014/2015, realizou a actividade Liderança e participação numa equipa do jogo electrónico competitivo League of Legends, de 5 pessoas, com o intuito de participar na cena competitiva portuguesa e universitária, com apoio e colaboração do Grupo de Estratégia Simulação e Tática do IST (GEST).

Lisboa, 2 de Junho de 2015

Rafael Pereira - Coordenador de Projectos do GEST: