

# Avaliação sobre a qualidade do cliente atual do jogo Teamfight Tactics.

## 1. Introdução

Este trabalho investiga a experiência de uso do cliente atual do jogo *Teamfight Tactics* (TFT), que hoje compartilha a mesma interface com o *League of Legends*. *Teamfight Tactics* ou TFT como é comumente chamado nos termos de jogos é um jogo de estratégia multijogador com até 8 jogadores diferentes. Embora sejam jogos distintos em estilo, público e dinâmica, o TFT ocupa um espaço secundário dentro do sistema atual, o que pode impactar sua usabilidade e percepção de valor pelos usuários.

O jogo atualmente conta com algumas funcionalidades importantes em seu cliente atual, com ênfase em cosméticos como principal forma de monetização e a presença de informações limitadas sobre mecânicas do jogo, modos disponíveis e progresso. Além disso, a navegação é afetada pela estrutura compartilhada, o que pode gerar confusão entre menus, modos e moedas virtuais.

A necessidade de intervenção vem principalmente da superficialidade de dados sobre o jogo no cliente, como falta de guias e status sobre o jogo. Além disso, pela divisão do cliente com o outro jogo, TFT acaba compartilhando estética e algumas funcionalidades de navegação, deixando sistemas originais com pouco espaço para expansão ou criatividade. Devido a essa suposta carência do cliente atual, há importância na criação de pesquisas qualitativas para entender as questões envolvidas e as verdadeiras necessidades e gargalos que outros usuários sentem ao utilizar o sistema e se de fato a criação de um novo cliente seria a melhor solução para o problema envolvido. Devido a isso, a aplicação das entrevistas será baseada na possibilidade de criação de um cliente único e separado para o jogo e também na viabilidade ou necessidade de tal intervenção. Por isso a pesquisa será focada na: **Avaliação sobre a qualidade do cliente atual do jogo Teamfight Tactics.**

## 2. Definição e descrição dos papéis de potenciais usuários e stakeholders

Para esta pesquisa qualitativa, o papel central escolhido como foco de investigação é o de **jogadores de *Teamfight Tactics* (TFT)**. Este grupo representa os usuários finais diretamente impactados pela experiência de uso do cliente atual da *Riot Games*, que abriga tanto o TFT quanto o *League of Legends* (LoL). Dentro desse papel de “jogador de TFT”, vão ser considerados diferentes perfis de usuários, com o objetivo de enriquecer a compreensão da experiência de forma mais granular e situacional. Ao escolher o papel de jogador como foco exclusivo desta pesquisa, a intenção é explorar a diversidade de experiências e frustrações enfrentadas dentro do mesmo sistema, considerando diferentes níveis de engajamento, familiaridade e expectativa. Embora a *Riot Games* como empresa e seus desenvolvedores possam ser considerados stakeholders estratégicos em uma análise mais ampla, o recorte metodológico aqui prioriza os usuários finais do cliente como principais fontes de informação, pois são eles que interagem diretamente com a interface e cujas experiências refletem a eficácia, ou não, das decisões de design implementadas.

Esse aprofundamento no perfil de jogador de TFT vai permitir levantar insights valiosos para futuras propostas de melhoria na interface, estrutura de navegação, comunicação de conteúdo e até no posicionamento do TFT como produto dentro do ecossistema da *Riot Games* visto que sistemas semelhantes no mercado, como *Legends of Runeterra* ou *Valorant* que são da mesma empresa, utilizam clientes dedicados, com interfaces mais claras e independentes. Isso levanta a oportunidade de refletir se o TFT também se beneficiaria de uma estrutura própria para esses usuários.

## 3. Entrevistas qualitativas

Para iniciar o processo de entrevistas, foi primeiramente criado um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), como meio essencial de garantir a confiança, conforto e segurança do entrevistado no processo de pesquisa. Por isso é importante deixar claro que todos os participantes foram notificados, leram e assinaram o termo determinado pelo pesquisador Leonardo de Medeiros Furquim.

Seguindo com a criação das entrevistas, foi criado um roteiro inicial para ser utilizado em uma entrevista piloto com o objetivo de testá-lo e melhorá-lo para as próximas pesquisas a serem feitas. A partir dessas conversas, espera-se identificar dores, expectativas e oportunidades de melhoria que possam fundamentar uma avaliação mais realista da viabilidade ou não de um cliente próprio e separado para o TFT.

A entrevista seguirá um roteiro semiestruturado, com espaço para que o entrevistado compartilhe livremente sua experiência e opiniões. Não há respostas certas ou erradas, e o foco está na vivência pessoal do jogador com o sistema. Algumas perguntas foram feitas utilizando termos casuais utilizados pelos jogadores de TFT para melhor aproximação e entendimento sobre o que está sendo perguntado ao entrevistado.

Os dados coletados serão utilizados apenas para fins de pesquisa acadêmica, de forma anônima, e servirão como base para a construção de personas, análise de necessidades e formulação de possíveis direções de projeto para sistemas voltados a esse público. A entrevista tem caráter exploratório e busca levantar percepções autênticas que possam enriquecer a compreensão sobre o uso do cliente atual do TFT.

### **3.1. Roteiro Piloto**

#### **Roteiro de Entrevista Qualitativa (Piloto) - Teamfight Tactics (TFT)**

---

##### **Abertura e Consentimento**

Olá, tudo bem?

Obrigado por topa participar desta entrevista. Eu sou Leonardo Furquim, e estou realizando uma pesquisa de pós-graduação para entender como os jogadores de TFT vivenciam o uso do cliente atual do jogo. A entrevista dura cerca de 20 minutos. Todas as respostas serão anônimas e utilizadas apenas para fins acadêmicos. Pode falar livremente, não existem respostas certas ou erradas.

Posso começar?

---

##### **Bloco 1 - Perfil do Jogador e Contexto de Uso**

###### **1. Com que frequência você joga Teamfight Tactics?**

→ *Follow-up*: Há quanto tempo você joga?

2. **Você joga apenas TFT ou também joga League of Legends?**  
→ *Follow-up*: Como você descreveria sua relação com os dois jogos?
  3. **Ao acessar o cliente, o que você costuma fazer primeiro?**  
(Ex: ver partidas anteriores, abrir o passe, comprar cosméticos, etc.)
- 

## **Bloco 2 - Experiência com o Cliente Atual**

4. **Como você descreveria sua experiência geral com o cliente atual do TFT?**  
→ *Follow-up*: O que mais te agrada?
  5. **Você já teve dificuldades ou frustrações ao usar o cliente?**  
→ *Follow-up*: Pode compartilhar uma situação específica?
  6. **Na sua opinião, o que está faltando no cliente atual do TFT?**  
→ *Follow-up*: Por que essas funcionalidades fariam diferença?
  7. **Você costuma buscar guias, dicas ou informações fora do cliente?**  
**Onde?**  
→ *Follow-up*: Acha que seria útil ter esse tipo de conteúdo dentro do cliente?
  8. **O que você acha do fato de o cliente ser compartilhado com o League of Legends?**  
→ *Follow-up*: Isso já gerou alguma confusão ou incômodo?
- 

## **Bloco 3 - Percepções e Possíveis Melhorias**

9. **O que você acha do sistema de cosméticos e personalizações no TFT?**  
→ *Follow-up*: O cliente atual atende bem esse aspecto?
10. **Se você pudesse mudar algo no cliente do TFT, o que mudaria? Por quê?**
11. **Você acha que um cliente separado só para o TFT faria diferença na sua experiência?**

→ *Follow-up*: Em que sentido?

---

## **Encerramento**

Agradecimentos.

### **3.2. Reflexão**

A princípio a entrevista foi muito valiosa, por já dar informações relevantes e também ajudar a construir um roteiro mais certo e coeso. Algumas perguntas extras foram feitas na hora da entrevista devido a condução da conversa o que gerou ideias para aspectos pertinentes de serem colocadas no roteiro final para as outras entrevistas. Outro fator importante observado na entrevista piloto foi a importância de reforçar perguntas sobre motivação para uso. Embora Arthur tenha dado boas respostas, foi interessante adicionar perguntas que exploram mais o porquê de ele abrir o cliente em determinados momentos, o que ele espera encontrar, e o que o faria explorar mais funções.

Com base nessa reflexão foram incluídas perguntas mais direcionadas sobre o motivo de acessar o cliente, expectativas ao abrir o jogo e situações em que o cliente impacta suas decisões. Além disso, a estrutura era funcional, mas um pouco linear, então o roteiro final foi reorganizado para alternar perguntas mais descritivas com mais reflexivas, mantendo o ritmo e evitando cansaço. O roteiro passou a perguntar especificamente sobre dificuldade de entender moedas, organização dos itens cosméticos, e valorização do perfil dentro do jogo.

### **3.3. Roteiro Final**

Legenda: Para facilitar a leitura, alterações e adições estão em verde.

## **Roteiro de Entrevista Qualitativa (Final) - Teamfight Tactics (TFT)**

---

## **Abertura e Consentimento**

Olá, tudo bem?

Obrigado por topar participar desta entrevista. Eu sou Leonardo Furquim,

e estou realizando uma pesquisa de pós-graduação para entender como os jogadores de TFT vivenciam o uso do cliente atual do jogo. A entrevista dura cerca de 20 minutos. Todas as respostas serão anônimas e utilizadas apenas para fins acadêmicos. Pode falar livremente não existem respostas certas ou erradas.  
Posso começar?

---

## **Bloco 1 - Perfil do Jogador e Contexto de Uso**

1. **Com que frequência você joga Teamfight Tactics?**  
→ *Follow-up*: Há quanto tempo você joga?
  2. **Você joga apenas TFT ou também joga League of Legends?**  
→ *Follow-up*: Como você descreveria sua relação com os dois jogos?
  3. **Ao acessar o cliente, o que você costuma fazer primeiro?**  
(Ex.: ver partidas anteriores, abrir o passe, comprar cosméticos, etc.)
- 

## **Bloco 2 - Experiência com o Cliente Atual**

4. **Como você descreveria sua experiência geral com o cliente atual do TFT?**  
→ *Follow-up*: O que mais te agrada?
5. **Você já teve dificuldades ou frustrações ao usar o cliente?**
6. **Você já se sentiu perdido ou confuso ao navegar pelas abas do cliente?**  
→ *Follow-up*: Pode descrever um momento específico?
7. **Existe alguma parte do cliente que você evita usar?**  
→ *Follow-up*: Por quê?
8. **Como você descreveria a facilidade ou dificuldade de entender a interface do cliente do TFT?**  
→ *Follow-up*: Pode compartilhar uma situação específica?
9. **Na sua opinião, o que está faltando no cliente atual do TFT?**  
→ *Follow-up*: Por que essas funcionalidades fariam diferença?

---

### **Bloco 3 - Relação entre TFT e League of Legends**

**10. O que você acha do fato de o cliente ser compartilhado com o League of Legends?**

→ *Follow-up*: Isso já gerou alguma confusão ou incômodo?

**11. Você acha que o cliente atual valoriza o TFT tanto quanto o LoL?**

→ *Follow-up*: Por quê?

**12. Se o cliente fosse separado, o que você gostaria que tivesse de diferente visualmente ou funcionalmente?**

**13. Você já confundiu funcionalidades ou menus por achar que eram do TFT mas na verdade eram do LoL (ou vice-versa)?**

→ *Follow-up*: Quais funcionalidades?

---

### **Bloco 4 - Sobre informações disponíveis no cliente**

**14. Quais tipos de informações ou ferramentas você gostaria de ter disponíveis diretamente no cliente do TFT?**

**15. Você costuma buscar guias, dicas ou informações fora do cliente? Onde?**

→ *Follow-up*: Acha que seria útil ter esse tipo de conteúdo dentro do cliente?

**16. Você costuma ler as notícias e atualizações dentro do cliente?**

→ *Follow-up*: Acha esse conteúdo útil?

**17. O que você acha do sistema de cosméticos e personalizações no TFT?**

→ *Follow-up*: O cliente atual atende bem esse aspecto?

**18. Você entende bem a diferença entre as moedas disponíveis no cliente?**

→ *Follow-up*: Já teve dificuldade com isso?

**19. Já deixou de comprar ou usar algo por não entender como funcionava a moeda ou a loja?**

20. **O que você acha da forma como os cosméticos estão organizados no cliente?**

---

## **Bloco 5 - Percepções e Possíveis Melhorias**

21. **Você acha que o design atual incentiva ou desincentiva a exploração de funcionalidades além de "iniciar jogo"?**

→ *Follow-up*: Como ele faz isso?

22. **Já teve curiosidade sobre algo no cliente mas não clicou por achar confuso ou irrelevante?**

23. **Você sente que o cliente atrapalha ou ajuda sua experiência como jogador?**

→ *Follow-up*: De qual maneira?

24. **Se você pudesse mudar algo no cliente do TFT, o que mudaria?**

→ *Follow-up*: Por quê?

25. **Você acha que um cliente separado só para o TFT faria diferença na sua experiência?**

→ *Follow-up*: Em que sentido?

---

## **Encerramento**

### **4. Análise dos resultados das entrevistas**

Legenda: Para anonimato, o nome dos entrevistados foram mudados para: Entrevistado 1, Entrevistado 2 e Entrevistado 3

#### **4.1. Frequência e perfil de jogo**



- **Entrevistado 1** joga TFT **quase diariamente** e é um **usuário assíduo**. Ele explora bastante o cliente.
- **Entrevistado 2** joga **de forma casual**, influenciada por amigos, e às vezes nem entra no cliente por dias.
- **Entrevistado 3** joga **principalmente League of Legends**, mas testa o TFT a cada novo set. Seu uso do cliente é **mais eventual e exploratório**.

**Síntese:** Entrevistado 1 representa o público **fiel e engajado** com TFT, Entrevistado 2 o **casual/social**, e Entrevistado 3 o **usuário híbrido**, que usa o TFT como modo complementar ao *League of Legends*.

---

## 4.2. Navegação e clareza da interface

- **Entrevistado 1** considera a navegação **intuitiva**, mas acha confusa a forma como os cosméticos são distribuídos.
- **Entrevistado 2** sente que **falta clareza** em várias áreas, desde os menus até entender para onde ir no cliente.
- **Entrevistado 3** destaca a **confusão causada pela coexistência de vários modos**, passes simultâneos e moedas diferentes. Cita que é fácil se perder, especialmente para quem joga pouco.

**Síntese:** A clareza da interface parece ser **boa para usuários frequentes**, mas **problemática para iniciantes e casuais**. A sobreposição de funcionalidades e menus prejudica a experiência.

---

## 4.3. Sobre o cliente unificado

- **Entrevistado 1** não vê grande problema, mas acredita que **um cliente separado permitiria mais identidade visual**.
- **Entrevistado 2** sente que o cliente é **confuso e genérico**, e que o TFT parece um “modo escondido”.
- **Entrevistado 3** é mais direto: diz que o cliente atual **não valoriza o TFT como jogo próprio**, e que ele mesmo só se lembra do TFT por estar ali.

Acredita que um cliente separado **melhoraria a experiência para ambos os públicos**, mesmo que ele jogasse menos.

**Síntese:** Há consenso de que o cliente atual **não valoriza o TFT suficientemente**. Jogadores mais engajados gostariam de um ambiente mais dedicado, e até usuários híbridos reconhecem a falta de atenção que o jogo recebe dentro do cliente do *League of Legends*.

---

#### 4.4. Comunicação de novidades e conteúdos

- **Entrevistado 1** acompanha atualizações **principalmente dentro do cliente**, mas acha que alguns eventos são mal explicados.
- **Entrevistado 2** não entende bem o que está acontecendo com novos conteúdos, e sente que o cliente **não comunica direito**.
- **Entrevistado 3** ignora o cliente para isso, **preferindo o Twitter** para saber o que está acontecendo, especialmente por considerar a aba de notícias confusa e mal aproveitada.

**Síntese:** O cliente **não é confiável como canal principal de informação** para uma parte significativa dos jogadores.

---

#### 4.5. Personalização e sistema de cosméticos

- **Entrevistado 1** gosta da personalização, mas sente falta de mais **integração e visibilidade dos cosméticos** no perfil do jogador.
- **Entrevistado 2** acha tudo muito confuso e não se sente motivada a explorar.
- **Entrevistado 3** reconhece que os cosméticos melhoraram, mas acha **desnecessário o excesso de moedas e falta de clareza**. Também critica o fato de perfis de jogadores de TFT parecerem “vazios” comparados aos de *League of Legends*.

**Síntese:** O sistema de cosméticos tem **potencial e variedade**, mas sofre com **excesso de complexidade**, falta de clareza e **pouca valorização visível do progresso no TFT**.

---

#### 4.6. Curva de aprendizado e *onboarding*

- **Entrevistado 1** já domina o funcionamento do cliente, mas reconhece que poderia ser mais claro para iniciantes.
- **Entrevistado 2** relata **frustração ao tentar entender o jogo e o cliente**.
- **Entrevistado 3** considera que o cliente **não fornece suporte suficiente** ao aprendizado de novas mecânicas, especialmente aos conjuntos novos, modos e alterações de cada ciclo.

**Síntese:** O onboarding é **deficiente**. Os jogadores precisam recorrer a fontes externas, como *YouTube* ou *Mobalytics*, e isso **prejudica a experiência de entrada**.

---

#### 4.7. Propostas e expectativas para melhorias

- **Entrevistado 1** sugere melhor **separação do conteúdo do TFT**, além de melhorias visuais e de fluxo.
  - **Entrevistado 2** gostaria de **mais clareza e explicações básicas** sobre o que é o jogo e para onde ir.
  - **Entrevistado 3** propõe um **cliente separado**, melhor organização de modos, explicações contextuais sobre sets e cosméticos, e uma **reforma completa na comunicação e onboarding**.
- 

#### 4.8. Conclusões gerais

A análise das entrevistas revela que o cliente atual do Teamfight Tactics (TFT), embora funcional para jogadores mais engajados e frequentes como o Entrevistado 1, acaba sendo pouco acessível e até mesmo confuso para usuários casuais ou que jogam esporadicamente, como o Entrevistado 2 e o Entrevistado 3. Jogadores que mantêm um envolvimento constante tendem a desenvolver familiaridade com as camadas do cliente, a lógica de progressão, e as diversas

moedas e modos disponíveis. No entanto, para quem retorna apenas a cada novo set ou utiliza o TFT como um modo complementar ao *League of Legends*, a experiência frequentemente é de frustração e desorientação.

Um dos pontos mais recorrentes nos relatos foi a **complexidade da interface**, que apresenta múltiplas camadas de menus, modos de jogo com pouca explicação, e sistemas de recompensa e monetização que não são facilmente compreensíveis à primeira vista. Tanto o Entrevistado 2 quanto o Entrevistado 3 mencionaram confusão ao navegar entre os modos, encontrar o passe correto ou compreender qual moeda serve para qual tipo de cosmético. Essa falta de clareza não é apenas estética, mas funcional, ela impacta diretamente a capacidade do jogador de aproveitar o conteúdo disponível, entender como progredir e tomar decisões informadas dentro do jogo.

Outro problema estrutural diz respeito à **sobrecarga de conteúdos e sistemas paralelos**, como múltiplas moedas, eventos temporários, modos alternativos (como o “Retorno de Conjunto” ou a “Festa do Pingu”), e cosméticos diversos organizados de forma pouco intuitiva. Essa multiplicidade, que em teoria deveria oferecer opções de personalização e engajamento, na prática gera um sentimento de desorganização. Entrevistado 3, por exemplo, relatou que, mesmo após algum tempo explorando, não conseguia identificar onde encontrar determinados conteúdos ou informações claras sobre as moedas de gacha. Entrevistado 2 também apontou dificuldades em entender os objetivos das missões e a progressão dos passes, especialmente quando eventos ocorrem simultaneamente.

Além das questões de usabilidade, há também uma dimensão simbólica importante na forma como o TFT é apresentado dentro do cliente compartilhado com o *League of Legends*. Os três entrevistados reconheceram que o jogo melhorou sua identidade visual ao longo do tempo com a sua própria aba, passes e cosméticos, mas ainda não é percebido como um jogo totalmente autônomo e separado. Essa percepção é reforçada por problemas de visibilidade e integração: perfis que jogam apenas TFT continuam parecendo “vazios” ou “incompletos”, e várias funções, como o acesso a notícias e atualizações, são feitas fora do cliente, principalmente via redes sociais como o Twitter, conforme relatado por todos os entrevistados.

Sobre a possibilidade de um **cliente separado exclusivamente para o TFT**, as opiniões se dividem. Entrevistado 1, como jogador frequente, vê valor em uma separação que torne o jogo mais independente, mas teme os impactos negativos em termos de bugs e estabilidade. Entrevistado 2, mesmo com críticas ao cliente atual, reconhece que a união com o *League of Legends* é o que às vezes o lembra de jogar TFT, o que poderia se perder caso os jogos fossem separados. No entanto, tanto ele quanto o Entrevistado 2 destacaram que, se o objetivo da *Riot Games* é posicionar o TFT como um jogo com peso e identidade próprios, então um cliente

separado seria coerente com essa proposta e poderia resolver várias limitações atuais, principalmente em termos de organização e usabilidade.

De forma geral, o cliente atual parece **favorecer mais a retenção de jogadores experientes e regulares**, mas falha em incluir de forma eficaz novos usuários ou aqueles que transitam entre jogos. A falta de clareza nos menus, a sobreposição de sistemas, e a estética ainda muito vinculada ao *League of Legends* comprometem a autonomia e a identidade do TFT. Ao mesmo tempo, as entrevistas revelam que há espaço para melhora sem necessariamente romper por completo a ligação com o *League of Legends*, bastaria tornar a experiência mais clara, intuitiva e amigável para todos os perfis de jogador.

## 5. Reflexão crítica sobre a condução das entrevistas

Ao analisar a condução das entrevistas realizadas com os três entrevistados, nota-se um esforço consistente para criar um ambiente acolhedor e incentivar respostas autênticas. A abertura de cada entrevista é clara quanto à natureza anônima das respostas e à ausência de respostas certas ou erradas, o que provavelmente contribuiu para a espontaneidade e sinceridade dos participantes. Esse tipo de acolhimento é especialmente importante em pesquisas qualitativas, pois estabelece um clima de confiança desde o início, algo essencial para que o entrevistado compartilhe suas experiências sem medo de julgamento.

A estrutura geral das entrevistas foi relativamente flexível, o que permitiu que os entrevistados explorassem aspectos da experiência com o cliente do TFT que consideravam mais relevantes. No entanto, essa mesma flexibilidade, em alguns momentos, gerou dispersões ou repetições temáticas. No caso da entrevista com Entrevistado 2, por exemplo, houve diversas menções ao tema da separação do cliente entre *League of Legends* e TFT ao longo da conversa, o que indica que o tópico é importante, mas também que faltou um pouco de delimitação para evitar redundâncias. Ter uma divisão mais clara em blocos temáticos, com perguntas centrais e secundárias, poderia ajudar a manter a conversa fluida sem perder o foco.

Outro ponto positivo importante foi o uso de escuta ativa ao longo das entrevistas. Sendo retomado falas anteriores dos entrevistados para explorar melhor suas percepções, o que enriquece a coleta de dados e mostra respeito pela narrativa do participante. Em todas as entrevistas foi dado espaço para que o entrevistado aprofundasse percepções de frustração, como bugs ou interface confusa, ao invés de apenas aceitar respostas rasas. No entanto, houve também algumas oportunidades perdidas de aprofundamento, especialmente diante de respostas vagas ou ambíguas. Quando um participante dizia, por exemplo, que “o cliente é meio confuso” ou que “não incentiva a jogar”, teria sido proveitoso insistir

com uma pergunta de esclarecimento, como “confuso em que sentido?” ou “pode me dar um exemplo de quando isso aconteceu?”

A linguagem usada ao longo das entrevistas foi adequada ao perfil dos jogadores entrevistados. Os termos utilizados fazem parte do universo comum entre jogadores de *League of Legends* e TFT, o que contribui para uma comunicação clara e direta. Além disso, a abordagem não foi excessivamente técnica, o que garantiu que os participantes, mesmo que com diferentes níveis de engajamento, pudessem se expressar com facilidade. Ainda assim, em alguns momentos, a formulação das perguntas poderia ser mais objetiva. Algumas questões acabavam ficando um pouco abertas demais ou se estendendo em demasia, o que poderia deixar o entrevistado um pouco perdido quanto ao que exatamente está sendo perguntado. Isso ocorreu, por exemplo, na entrevista com o Entrevistado 2, que se alongou bastante.

Quanto ao tempo das entrevistas, houve uma variação significativa. Entrevistado 1 e Entrevistado 2 tiveram entrevistas relativamente diretas, com um equilíbrio entre escuta e condução. Já a entrevista com o Entrevistado 3, embora muito rica em conteúdo, acabou sendo bastante extensa, o que tornou a análise mais complexa e dificultando com que todos os temas-chave fossem abordados com o mesmo nível de profundidade.

Do ponto de vista da aderência aos objetivos da pesquisa, a avaliação da experiência do cliente do TFT e a reflexão sobre a viabilidade de um cliente separado, as entrevistas foram bem-sucedidas. Todos os participantes trouxeram percepções valiosas sobre a interface, a navegação, os sistemas de recompensa, a convivência entre os dois jogos dentro do mesmo cliente e suas sugestões para melhorias.

Por fim, vale destacar que foi mantida uma postura respeitosa e aberta ao longo das entrevistas, permitindo que os participantes expressassem não apenas opiniões, mas também emoções e frustrações em relação à plataforma. Essa escuta empática é um dos pontos mais importantes da condução e contribuiu para que as entrevistas fossem mais que um simples questionário oral, foram conversas com espaço para a subjetividade, essencial em qualquer pesquisa qualitativa.

## **6. Criação de Personas**

Para a evolução da pesquisa e melhor análise do conteúdo dos entrevistados foram criadas duas personas baseadas nas questões encontradas nas entrevistas qualitativas. Uma jogadora dedicada e uma jogadora casual representam pontos cruciais da jornada de uso do cliente atual. Suas experiências demonstram

oportunidades claras de melhoria na organização, clareza e acessibilidade do sistema, além de a necessidade de personalização e valorização da identidade do TFT, especialmente para o público mais engajado. Elas também demonstram a urgência em reduzir o atrito para quem está retornando ao jogo ou jogando de forma paralela ao *League of Legends*.

## **Persona 1 - Rebecca (Jogadora Engajada e Frequente de TFT)**

**Nome fictício:** Rebecca Martins.

**Idade:** 22 anos.

**Profissão:** Estudante de graduação / streamer ocasional.

**Frequência de jogo:** Diária ou quase diária, participa ativamente de ranqueadas e atualizações de set.

**Engajamento:** Alto – compra passes, explora cosméticos, acompanha atualizações e notícias externas.

**Descrição:** Rebecca é uma jogadora experiente e engajada, que acompanha o jogo de forma constante e se envolve profundamente com as atualizações e novidades do TFT. Ela valoriza a personalização, os cosméticos e a progressão dentro do jogo. Apesar disso, costuma enfrentar frustrações com instabilidades técnicas e navegação inconsistente. Usa redes sociais para se manter atualizada, pois sente que o cliente não comunica bem as mudanças internas, além de também pesquisar guias e estratégias em sites de terceiros antes de jogar uma partida. Rebecca considera o TFT seu jogo principal, mesmo sabendo que ele ainda está abrigado dentro de um sistema pensado inicialmente para o *League of Legends*.

### **Objetivos específicos que o sistema deve apoiar:**

- Visualizar claramente o progresso em diferentes modos e passes.
- Comprar e organizar cosméticos de forma rápida e intuitiva.
- Acessar atualizações do jogo dentro do próprio cliente, sem precisar de redes sociais.
- Evitar confusões entre os menus e conteúdos de cada jogo.
- Ter navegação estável, sem caminhos confusos ou erros no carregamento de funções básicas como busca de partidas e troca de pequenas lendas.

### **Objetivos gerais:**

- Ter uma experiência fluida, centralizada e imersiva no TFT como jogo principal.
- Sentir que o TFT tem identidade própria, separada do *League of Legends*.

### **Baseada em falas como:**

“Eu jogo praticamente todo dia.”

“Às vezes clico e não entra, ou some o botão do passe.”

“Gosto de escolher minha arena e a minha pequena lenda.”

“Se não vejo no Twitter, nem sei que mudou o patch.”

---

## **Persona 2 - Elisa (Jogadora Casual e Ocasional)**

**Nome fictício:** Elisa Rocha.

**Idade:** 26 anos.

**Profissão:** Engenheira Elétrica.

**Frequência de jogo:** Esparsa – volta a jogar com a chegada de novos sets

**Engajamento:** Médio – gosta do jogo, mas não investe muito tempo nem dinheiro com frequência.

**Descrição:** Elisa é uma jogadora casual, que retorna ao TFT em momentos específicos, como o lançamento de sets ou eventos temáticos. Quando joga, sente dificuldade para se situar dentro do cliente, especialmente em relação às mecânicas do set, ao sistema de recompensas e às moedas disponíveis. A interface pouco intuitiva afeta sua confiança e pode desestimular sua permanência. Apesar disso, ela aprecia o jogo, sua proposta estratégica e os visuais, mas se frustra com a dificuldade de reentrada após um tempo afastada.

### **Objetivos específicos que o sistema deve apoiar:**

- Compreender rapidamente o conteúdo do novo set (campeões, mecânicas, ogments).
- Saber onde clicar e o que jogar para progredir no passe.
- Encontrar facilmente onde estão seus itens adquiridos e como usá-los.
- Entender qual moeda serve para cada recurso sem ter que sair do cliente.
- Descobrir facilmente o que há de novo no TFT, sem precisar explorar diversas abas.

### **Objetivos gerais:**

- Não se sentir perdida ao voltar a jogar após um tempo.
- Ter clareza visual e didática sobre o que está acontecendo no jogo no momento.

### **Baseada em falas como:**

“Volto a jogar quando sai o set novo, mas sempre tá tudo diferente.”

“Tem moeda que nem sei de onde vem.”

“Comprei o passe errado achando que era de um evento.”

“Não sei o que tenho que jogar pra subir o nível do passe.”



## 7. Elaboração de Cenários de Problema

### Cenário 1 - Navegação travada e progresso oculto

Rebecca liga o computador após o almoço, animada para jogar algumas partidas ranqueadas de TFT e conferir seu progresso no passe do set atual. Ao abrir o cliente, nota que a aba do passe não aparece na interface inicial como de costume. Clica em outros menus tentando encontrar, mas o sistema não responde imediatamente. Após alguns segundos, o cliente trava e precisa ser reiniciado. Quando finalmente consegue acessar o passe, ele aparece desatualizado ou demora a carregar os dados. Frustrada, ela comenta no Twitter: “Não sei se bugou ou se eu que tô cega, mas meu passe sumiu de novo.”

#### Elementos de cenário:

**Contexto:** Sessão cotidiana de jogo

**Ator:** Rebecca

**Evento:** Interface instável e menus sumindo

**Objetivo:** Acessar e visualizar seu progresso no passe

**Plano:** Usar o menu do cliente para encontrar o passe

**Execução:** Clicar e navegar pelos menus

**Avaliação:** Cliente trava e falha em exibir as informações corretamente

#### Falas associadas:

“Às vezes clico e não entra, ou some o botão do passe.”

“Eu jogo praticamente todo dia.”

---

### Cenário 2 - Atualizações mal comunicadas

Em um domingo à tarde, Rebecca planeja montar uma nova composição após uma suposta atualização de balanceamento. Ela abre o cliente esperando encontrar alguma explicação sobre as mudanças no set, mas tudo parece igual. Sem confiar no cliente, abre o Twitter e descobre que o patch havia sido lançado na sexta-feira. Frustrada por ter perdido dois dias de jogo com estratégias desatualizadas, ela comenta em stream que o cliente do TFT “parece que esconde as informações de propósito”.

#### Elementos de cenário:

**Contexto:** Planejamento para adaptar-se a mudanças no jogo

**Ator:** Rebecca

**Evento:** Patch novo já lançado

**Objetivo:** Ver as atualizações diretamente no cliente

**Plano:** Conferir mudanças pela aba de notícias

**Execução:** Navega pelo cliente e não encontra a informação

**Avaliação:** Precisa buscar em redes sociais para se atualizar

**Falas associadas:**

“Se não vejo no Twitter, nem sei que mudou o patch.”

“Acompanho as atualizações, compro passe...”

---

### **Cenário 3 - Reentrada confusa após pausa**

Depois de dois meses sem jogar, Elisa resolve testar o novo set do TFT em um fim de semana. Ao abrir o cliente, é recebida por uma tela genérica com diversas abas e modos de jogo. Ela não sabe qual modo deve escolher para subir o passe, nem entende quais ogments ou unidades novas foram inseridas. Tentando explorar, entra em uma partida do modo “Set Revival”, achando que era o modo principal. Após 30 minutos, descobre que aquela partida nem contava para o passe atual. Ela fecha o cliente, desanimada.

**Elementos de cenário:**

**Contexto:** Reentrada no jogo após pausa

**Ator:** Elisa

**Evento:** Lançamento de novo set

**Objetivo:** Jogar partidas válidas e aprender sobre o novo conteúdo

**Plano:** Explorar menus e modos de jogo disponíveis

**Execução:** Escolhe um modo incorreto e joga

**Avaliação:** Percebe que perdeu tempo em um modo que não valia para o passe

**Falas associadas:**

“Volto a jogar quando sai o set novo, mas sempre tá tudo diferente.”

“Não sei o que tenho que jogar pra subir o nível do passe.”

---

### **Cenário 4 - Dificuldade com moedas e recompensas**

Durante o evento de Ano Novo, Elisa decide investir um pouco no jogo e compra o passe achando que ele daria acesso a cosméticos específicos. Dias depois, descobre que o passe adquirido era de um evento limitado, e que os itens que queria estavam vinculados a outro passe. Ao tentar resgatar uma pequena lenda, se depara com três moedas diferentes no cliente e não entende qual usar.

Procura uma explicação dentro do próprio sistema, mas desiste e decide não gastar mais.

### **Elementos de cenário:**

**Contexto:** Participação em evento temático

**Ator:** Elisa

**Evento:** Compra de passe e tentativa de adquirir itens

**Objetivo:** Obter cosméticos desejados

**Plano:** Usar o passe e moedas adquiridas

**Execução:** Navega pelo cliente, mas não entende o funcionamento

**Avaliação:** Fica frustrada e não utiliza os recursos comprados

### **Falas associadas:**

“Tem moeda que nem sei de onde vem.”

“Comprei o passe errado achando que era de um evento.”

---

---

---

Entrevistas:

### **Entrevista Piloto:**

Legenda:

Entrevistador: **L**

Entrevistado 0: **E0**

**L:** Olá, boa noite e obrigado por participar da entrevista.

**L:** Como você já sabe, é uma pesquisa de pós-graduação e eu queria entender como os jogadores de TFT vivenciam o uso do cliente do jogo.

**L:** A entrevista vai durar cerca de uns 20 minutinhos, então todas as respostas vão ser anônimas, então não precisa se preocupar com isso.

**L:** É apenas para fins acadêmicos. Você pode falar livremente, não tem certo nem errado, então vamos lá?

**E0:** Vamos.

**L:** Então vamos começar com o básico. Com que frequência você geralmente joga Teamfight Tactics, mais conhecido como TFT?

**E0:** Acho que toda semana.

**E0:**Toda semana, mas... Quase todos os dias.

**L:**Quase todos os dias.

**E0:**Sim.

**L:**E há quanto tempo você joga?

**E0:**Jogo tem uns 4 anos já.

**L:**Então já é bem familiarizado com o jogo?

**E0:**Bem familiarizado.

**L:**E você joga só TFT ou também joga LoL?

**E0:**Jogo LoL também.

**L:**E como você acha que é esse cliente compartilhado entre os dois, poder jogar com os dois ao mesmo tempo?

**E0:**Acho bom, porque o computador dá uma bugada às vezes quando eu abro o LoL, e se tivesse que abrir o LoL, depois fechar depois abrir o TFT.

**E0:**E essa é meio complicada, então acho que é mais prático.

**E0:**E também...

**E0:**Ah, é bom porque é fácil de ir de um para o outro. Eu canso de um, vai para o outro. Diferente dos outros modos que a gente tem que abrir um cliente para acessar.

**L:**E quando você entra no cliente, o que você costuma fazer primeiro?

**E0:**Já vou direto na aba de "Iniciar um jogo".

**L:**Direto?

**E0:**Sim, direto.

**L:**E você inicia ali por onde? Pela aba do TFT mesmo ou você vai no "Jogar"?

**E0:**Vou no "Jogar".

**E0:**Aí eu clico no TF-T e aí eu seleciono onde eu quero.

**L:**Sim.

**L:**E como você descreveria sua experiência geral com um cliente atual do TFT?

**E0:**De 0 a 10 eu daria uns 6 ali. Eu acho muito travado.

**E0:**Tem alguns botões que eles param de funcionar, por exemplo, quando eu entrei no jogo e clico no "Play", não consigo clicar nele de novo para voltar para a tela anterior.

**E0:**As telas específicas, quando eu clico no botão TFT, aparece "Home", passa de batalha e as outras informações, acho que é muita informação também.

**E0:**Me perco.

**L:**Sim.

**E0:**E em geral é isso.

**L:**A minha próxima pergunta é justamente quais as dificuldades e frustrações que você tem no cliente, mas se puder falar mais alguma que você acha, alguma experiência que frustrou na hora, ou algo que realmente te atrapalha bastante, além dessas que você já citou.

**E0:**É, eu acho que além dessas, o que eu posso citar é a loja, que eu fico meio confuso também, de loja que vende RP. Fico meio confuso de achar as coisas.

**E0:** Mas eu acho que em geral o cliente é bem confuso, podia ter um design melhor assim, sabe? Para visualização. Do cliente de otimização e tudo mais, é o que eu falei. Ele é lento, mas ele não é impossível de mexer.

**E0:** É isso que eu falei, a nota de 6 em 10.

**L:** E o que você acha que está faltando no cliente?

**E0:** Nossa, de conteúdo, acho que nada, acho que ele está com excesso.

**E0:** Excesso.

**E0:** Está faltando uma de formação em geral, mas o que eu acho que está faltando é uma otimização melhor.

**E0:** Otimização melhor.

**L:** Tá.

**L:** E você costuma buscar guias, dicas e alguma informação fora do cliente?

**E0:** Sobre o jogo?

**L:** É, sobre o jogo.

**E0:** Sim.

**L:** E você acha que seria útil ter esse tipo de conteúdo já dentro do cliente, sem você precisar buscar na internet?

**E0:** Precisa abrir mais uma coisa, né? Às vezes o computador já é lento.

**E0:** Acho que sim, se otimizassem direitinho.

**E0:** Por exemplo, aquilo que é adicionado no TFT de poder fazer a comp lá em cima, era uma coisa legal.

**E0:** E aí eu posso fazer a comp direto ali, eu copiar o código e colocar ali.

**E0:** E eu acompanho direto do jogo, não preciso ficar vendo outros lugares que eu vejo comps.

**E0:** Eu acho que seria legal acrescentar isso de...

**E0:** Essa relação de melhores comps, talvez, colocar direto no jogo seria interessante.

**E0:** Mostrar uma tendência direta no jogo do que você pode fazer.

**E0:** É...

**E0:** Eu acho que é isso.

**L:** E você pode falar um pouco mais do que você acha de ser compartilhado com o LoL?

**L:** Você acha que realmente é uma experiência positiva?

**L:** Ou você acha que acaba ficando muita informação?

**E0:** Certeza, porque eu acho que é bom.

**E0:** No sentido de eu poder jogar o LoL mais fácil e mudar para ele.

**E0:** Se tiver algum amigo querendo jogar LoL, eu consigo ir direto nele.

**E0:** Do que ter dois jogos abertos, mas...

**E0:** Às vezes eu só quero entrar para jogar TFT e ter tanta informação de League of Legends também.

**E0:** E aí isso daí dá uma pesada.

**E0:** Acho que iria ser desnecessário.

**E0:** Se tivesse, por exemplo, um cliente só para o TFT, o ponto positivo seria que...

**E0:** Eu teria mais interesse, talvez, em entender melhor todas essas informações que eles colocam, sabe?

**E0:** Iria clicar mais, olhar mais...

**E0:** Então acho que tem pontos positivos e negativos.

**E0:**Então o LoL junto com o mesmo cliente que o TFT.

**L:**Sim.

**L:**Tá. Agora vamos mudar um pouquinho o foco.

**L:**O que você acha do sistema de cosmético e de personalização que tem no TFT?

**E0:**Eu confesso que eu não uso muito.

**E0:**Não me importa muito, na verdade.

**E0:**Eu joguei com o mesmo cosmético que eu tinha ganhado, não sei lá, estava no meu inventário há um tempo.

**E0:**Eu jogava com o mesmo, fiquei uns três anos jogando com o mesmo.

**E0:**Não tinha nem arena, nem procurava isso.

**E0:**Aí que eu descobri, depois de três anos, que eu consegui um tipo de uma essência que eles dão.

**E0:**E que eu estava com muitas essências.

**E0:**E que tinha como utilizar para comprar outros cosméticos.

**E0:**Aí eu comprei apenas um ou outro que eu tive interesse.

**E0:**E não passei disso.

**E0:**Ou seja, eu acho que depende para quem tem interesse.

**E0:**Para personalizar é bom.

**E0:**Só que também é aquela chuva de informação.

**E0:**Ah, não sei.

**E0:**Foi uma coisa que não me atraiu.

**E0:**Desde o início, de querer comprar e tudo mais.

**L:**Sim.

**L:**Então, você falou ali da currency para comprar cosméticos, que você só descobriu depois.

**L:**E você também diria que é um pouco confuso a quantidade de currencies que tem.

**L:**Porque tem a currency do RP, tem a currency do LOL, a currency do TFT, tudo isso num cliente só.

**L:**E certas coisas você pode comprar com uma, outras com outra.

**L:**O que você acha disso?

**E0:**Não, eu super concordo.

**E0:**Não adianta a gente ter 10 milhões de essências de um se a gente não consegue ver o que a gente tem.

**E0:**Tem que entrar, ver, clicar.

**E0:**Então é uma coisa que eu acompanho também.

**E0:**Porque como foi me apresentado isso só agora.

**E0:**Só quando eu fui apresentado e que eu comecei a olhar mais.

**E0:**Mas desde antes eu não tinha interesse porque eu não sabia que existia.

**L:**Sim.

**L:**E se você pudesse mudar alguma coisa no cliente, o que você mudaria?

**E0:**Nossa, eu...

**E0:**É difícil, nunca falei pra pensar nisso.

**L:**Ah não, sem problema.

**L:**Pensa nas suas frustrações, em algo que você...

Acho que não funciona pra você.

**E0:**Ah, abri direto...

**E0:**É, abri direto...

**E0:**Ah não sei, talvez... o que me incomoda na realidade é o tanto de notícia nas primeiras páginas.

**E0:**Mas aí é um problema do cliente não específico do TFT.

**L:**Sim, mas querendo ou não ele não é o mesmo cliente.

**E0:**É, sim.

**L:**E você acha que um cliente separado do TFT faria realmente a diferença?

**E0:**Acho que faria.

**L:**Mas em que sentido?

**E0:**Acho que faria a diferença no sentido de eu ter mais interesse em entender os conteúdos que eles nos apresentam.

**E0:**As notícias, os pontinhos, as missões.

**E0:**Talvez eu teria mais interesse nisso.

**E0:**Mas também tem o lado ruim de que eu teria que mudar de cliente pra jogar o LoL.

**L:**Entendi.

**L:**Então é duas coisas que... é uma faca de dois gumes, você diria.

**L:**Tipo, tem as suas vantagens e suas desvantagens, né?

**E0:**Sim, exato.

**L:**Mas é isso. Obrigado por participar na minha pesquisa.

**L:**Ah, mas tem mais alguma coisa que você queira falar sobre o cliente sem o próprio TFT?

**E0:**Não.

**E0:**Acho que não.

**L:**Ok.

**L:**Muito obrigado.

## **Entrevista 1:**

Legenda:

Entrevistador: **L**

Entrevistado 1: **E1**

**L:**Ok, tá gravando.

**L:**E obviamente, obrigado por participar da entrevista.

**E1:**De nada.

**L:**Como você já sabe, né, é uma entrevista de um trabalho de pós-graduação.

**L:**E eu queria saber, né, como que os jogadores de TFT utilizam o cliente atualmente, né.

**L:**Vai ser uma entrevista, assim, de cerca de 20 minutos.

**L:**E as respostas vão ser anônimas, então você não precisa se preocupar com isso.

**L:**E vai ser, obviamente, só pra fim acadêmico.

**L:**E, né, como sempre não existe certo ou errado, né, eu quero saber a sua opinião e sua vivência sobre você.

**L:**Não vou... não vou estar julgando isso, então eu quero que você responda livremente,

**L:**Dê completamente a sua opinião, sem nenhum viés pra mim, por favor.

**L:**Tá, então vamos começar.

**L:**Com que frequência você joga o TFT? Teamfight Tactics?

**E1:**Hoje em dia, não muito.

**E1:**Acho que, sei lá, umas...

**E1:**4 vezes por semana.

**E1:**Mas quando eu jogo, eu jogo normalmente mais de uma partida.

**E1:**Mas digamos que umas 4 por semana.

**L:**E a quanto tempo você joga?

**E1:**Desde que lançou.

**L:**Sim.

**L:**E você joga TFT ou também joga League of Legends?

**E1:**Hoje em dia eu não jogo, eu quase não jogo nenhum dos dois, mas eu...

**E1:**Eu jogava os dois também, mas hoje em dia eu jogo mais TFT do que o próprio League of Legends.

**L:**E como você descreveria a sua relação entre os dois jogos?

**E1:**Minha relação com o LOL e minha relação com o TFT?

**E1:**Tipo...

**E1:**Com o LOL eu jogava muito, em quantidade.

**E1:**E jogava razoavelmente muito, em qualidade no caso, jogava bem.

**E1:**E eu gostava muito, era meu jogo favorito.

**E1:**Mas depois dos problemas que tiveram lá com coisa de gacha, com coisa de...

**E1:**Enfim, a Riot não é uma empresa muito boa, né?

**E1:**Aí eu parei de gostar de jogar LOL.

**E1:**Só que o TFT, como é uma parte meio que separada do LOL, não foi afetado muito, né?

**E1:**E eu sempre gostei de TFT.

**E1:**Já gostei mais, já joguei até em time "profissional", e jogava bastante, gostava muito.

**E1:**Mas hoje em dia eu acho que é assim, eu jogo de vez em quando realmente só pra jogar com meu amigo.

**L:**Sim.



**L:**O que você costuma fazer primeiro ao entrar no cliente? Por exemplo?

**E1:**Eu normalmente vou e clico no cliente da Riot, no geral.

**E1:**Eu costumo clicar no TFT mesmo.

**E1:**E aí eu vou checar a lojinha do TFT, que ela é rotativa.

**E1:**E... é isso.

**E1:**Depois eu dou uma passada no passe, clico no que tá brilhando.

**L:**Sim.

**L:**E... como você descreveria sua experiência geral com o cliente do TFT?

**E1:**Ah, ele já foi bem pior, né?

**E1:**Já foi bem pior.

**E1:**E... se eu não me engano, ele era... ele não tinha uma parte separada pra ele, eu não lembro, mas acho que não tinha.

**E1:**E aí a Riot, acho que mudou, eles deram uma separada maior no TFT do LoL, né?

**E1:**Pro League of Legends.

**E1:**E deu uma melhorada.

**E1:**Mas assim, como tudo que é da Riot, como tudo que é da Riot, o cliente do TFT não é diferente do LoL, né?

**E1:**Tá cheio de bugs, não é dos melhores.

**E1:**Mas eu acho que tem um cuidado um pouco maior do que o do LoL, então ele é melhor, digamos assim.

**L:**E o que você mais gosta no cliente atual do TFT?

**E1:**Nossa...

**E1:**Ah! Não tem nada que me chame muito a atenção no cliente do TFT.

**E1:**Eu acho que eu poderia reclamar de todas... de tudo que tem no cliente do TFT.

**E1:**Mas eu... mas assim, eu acho ele bonitinho, eu acho ele bem feito, digamos, em questão de aparência, sabe?

**E1:**A lojinha acho bonita, acho legal o... apesar de ser gacha, isso é uma coisa horrível, eu gosto que no gacha, por exemplo, tem a prévia da recompensa da arena do chibi, do boneco.

**E1:**Acho legal.

**L:**E você já teve alguma dificuldade ou alguma frustração ao utilizar o cliente?

**E1:**Sim, porque ele já teve muitos bugs, né? Muitos bugs.

**E1:**Ele muitas vezes, em determinados momentos do patch, ele para de funcionar alguma coisa, e aí eles têm que resolver e demora.

**E1:**Mas assim, eu tô acostumado já com bugs, no geral, então não me frustro tanto, mas ainda assim é chato, né?

**L:** E você já se sentiu perdido ou confuso ao usar as abas do cliente?

**E1:** Sim, tem muitas, acho que tem algumas desnecessárias, por exemplo, a aba de histórico de partidas do próprio TFT, antigamente ela era junta, ela ficava junto da aba de histórico de partidas do próprio LoL.

**E1:** Separaram? Legal, ainda assim, acho que não precisava ter uma aba específica para isso.

**E1:** As abas, o nome das abas, elas chegam até o final da janela do cliente. Não acho que precisavam de tantas. Acho que poderia juntar algumas.

**L:** E tem alguma parte do cliente que você evita usar?

**E1:** Hoje em dia a parte do LoL, porque eu não quero mais jogar LoL. Aí eu uso só do TFT, se desse.

**L:** Mas na parte do cliente do TFT mesmo.

**E1:** Eu vou abrir aqui para ver exatamente, mas eu acho que, se não me engano, tem uma parte de notícia, tem uma parte de histórico de compras, tem uma parte de, o próprio histórico de partidas, eu acho desnecessário, eu não uso.

**E1:** Tem gente que gosta, mas eu não uso. Eu uso mais o passe de batalha, a lojinha e o gacha. É tudo que eu uso.

**L:** E como você descreveria a facilidade ou até a dificuldade de entender a interface do cliente?

**E1:** Não é complicado, não é difícil. Eu só acho que tem muitos botões, eu só acho que tem muitas abas e, assim, para simplificar, eles poderiam tirar algumas e, sei lá, colocar em algum outro canto.

**E1:** Porque a gente não usa todo, não é toda hora que eu vou querer ver o meu histórico de compras, sabe? Não é toda hora que eu vou querer ver o meu histórico de partidas ou notícias de TFT.

**E1:** Então poderia deixar de lado e, ó, tô vendo aqui, tem evento, festa de 6 anos, sabe? Retorno de conjunto.

**E1:** Eles separam todos os eventos em abas diferentes e aí fica, ficam muitas abas e aí eu acho que isso não é muito...

**E1:** É. Desnecessária.

**L:** E você acha que tá faltando alguma coisa no cliente?

**E1:** De cabeça eu acho que não.

**E1:** Talvez uma aba de coleção, eu acho que é legal.

**E1:** Porque a gente só consegue ver a coleção quando a gente vai criar uma partida e aí a gente tem que, pra poder mudar a Little Legend ou o mapa, a gente... aí sim a gente vê a coleção.

**E1:** Não tem uma aba especialmente pra coleção igual tem no LoL.

**E1:** Eu acho que tá faltando.

**L:** Tá. E falando do LoL de fato, né? Também, né?

**L:** O que você acha do cliente ser compartilhado com o League of Legends?

**E1:** O único ponto positivo é, sei lá, o armazenamento do computador.

**E1:** Porque eu acho que é um jogo totalmente diferente, realmente não tem nada a ver. A única conexão entre o TFT e o LoL de verdade é que o fato que você pode usar a pequena lenda no aram, só.

**E1:** E por isso eu acho que poderia sim ser um jogo separado igual o Valorant, igual o...

**E1:** O... o LoR, Legends of Runeterra.

**E1:** Acho que poderia ter um cliente separado, um próprio aplicativo pro TFT.

**L:** E esse compartilhamento já gerou alguma confusão ou você já ficou incomodado com alguma coisa por causa disso?

**E1:** Eu acho que... eu acho que sim, não muito, mas eu acho que o fato de ser compartilhado é... porque ele praticamente não tem conexão nenhuma com o LoL, né?

**E1:** Só que, por exemplo, a moeda, o RP, é o mesmo, entendeu?

**E1:** O fato das pequenas lendas serem parte do aram também acho um pouco confuso, porque eles tentaram juntar os dois em algumas coisinhas só que eu acho que não faz muito sentido não.

**E1:** Então por mim tirava, deixava um jogo separado e pronto.

**L:** E você acha que o cliente atual ele valoriza o TFT tanto quanto o LoL?

**E1:** Nem um pouco, não... porque você começa, você abre o cliente e já tem coisa... tem o passe, tem notícia, tem... sei lá, campeão novo do League of Legends, sabe?

**E1:** E aí tem uma aba separada pro TFT, que eu acho que... que enfim, não valoriza muito, não.

**L:** Sim.

**L:** E se o cliente fosse separado, que você ia querer que tivesse de diferente funcionalmente ou visualmente?

**E1:** Ah, como eu falei, eu queria... eu realmente queria uma aba de coleção pra... porque eu tenho... eu particularmente jogo desde o começo, eu tenho muitas pequenas lendas.

**E1:** E eu não acho que é muito legal, né, depois de sei lá, 6 anos, tá fazendo o 6º aniversário, 6 anos, eu ter que criar uma partida de TFT pra poder checar as arenas, as pequenas lendas que eu tenho.

**E1:** E realmente falta muito uma parte de coleção e apesar deles terem agora feito uma loja só do TFT, tirado a loja do... separado da loja do LoL, eu acho que fica muito... só pensaram depois.

**E1:** Não é uma loja, é uma... é uma parte do TFT que colocaram como loja. Não tem uma loja do TFT em si. Então acho que essas duas coisas são as principais.

**L:** E você já confundiu alguma funcionalidade ou menu que você achou que era do TFT, mas na verdade era do LoL ou vice-versa, né?

**E1:** Com certeza, muitas vezes. Agora que tem a parte do... uma abinha só do TFT, acho que... eu fiz menos, mas antigamente, principalmente quando era tudo junto, mais junto ainda, né?

**L:** Pode dar um exemplo de qual?

**E1:** É, por exemplo, eu vou clicar em "jogar", o botão grande de "jogar", ele tem o símbolo do LoL.

**E1:** E aí tem todas as modalidades do LoL, e aí ali do ladinho tem "TFT", "Teamfight Tactics", e aí você clica no TFT e aí desce a lista de modalidades do TFT.

**E1:** Começamos por aí, né? Tá só jogado aqui, não tem uma parte... não tem nenhum botão de jogar TFT, você tem que clicar pra jogar LoL pra depois clicar no TFT.

Só aí, já acho que eu confundi muito, porque tá no meio das coisas do LoL, sabe?

**L:** Sim.

**E1:** Então já... já... eu conheço gente, eu mesmo, já esqueci onde é que era o botão de jogar o TFT, por quê? Porque o único botão que tem é o botão de jogar o LoL, não o TFT.

**L:** Sim.

**E1:** E a parte da loja também, né? Já... já fui... já demorei uns três minutos pra poder achar uma... a aba da loja do TFT, porque ela tava junto com a do LoL, né?

**E1:** E agora tem só a dela, mas também tá escondida, né? Não é uma coisa tão clara quanto a do LoL.

**L:** Sim.

**L:** E... tá agora mais sobre as informações, né? Tem algum tipo de informação ou alguma ferramenta que você queria que tivesse disponível diretamente no cliente do TFT?

**E1:** Eu acho que... informação, eu acho que seria legal, não acho que tenha nada do LoL, mas no TFT eu acho que seria legal eles implementarem uma parte mostrando as comps mais populares, né? Comps do meta, porque... Inevitavelmente a gente sempre vai pesquisar na internet, né? O que que é, o que que tá em alta, o que que tá melhor, a comp do meta, etc. Acho que não... não faria mal ter uma... ter essa informação no próprio TFT.

**E1:** A informação das patch notes também, porque as patch notes, hoje em dia eu não sei onde elas estão, né? Já não... já não faço ideia onde elas estão, mas até onde eu me lembre elas ficavam... juntas das patch notes do LoL.

**E1:** Elas ficavam nas patch notes do LoL e aí tinha um link pra ir pra um site da Riot pra ver as patch notes do TFT. Ridículo isso, podia ter as patch notes do próprio TFT do cliente.

**L:** E continua assim, na verdade.

**E1:** Ah, que ótimo. E... é então.

**L:** Aí você falou que queria ferramentas, justamente, pra poder ver comps e tal. Então você costuma, né, buscar guias, algumas dicas ou informação fora do cliente, né?

**E1:** Com certeza. Eu digito "C" na pesquisa e ele já vai. Comps TFT.

**L:** E você costuma ler alguma notícia ou as atualizações dentro do cliente?

**E1:** Hoje em dia, como eu não jogo tanto, não. Mas eu conheço gente que joga mais e quando eu jogava mais eu fazia questão de ler. Todo patch eu pelo menos checava as mudanças, né? E campeonato também, sempre achei interessante. Se for essa pergunta.

**L:** E você acha esse conteúdo útil, então?

**E1:** Eu acho. Pra quem joga?

**E1:** Aham.

**L:** E o que você acha do sistema de cosméticos e personalização do TFT?

**E1:** O gacha?

**L:** Todos os sistemas. Tanto o gacha quanto a lojinha.

**E1:** Só que o fato de você gacha me entristece, né? Deixa todo mundo triste. Porque gacha, sistema predatório, etc. e tal. Não é tão ruim quanto o LoL.

**E1:** Mas comparado com antes, que a gente conseguia os bichinhos cosméticos por ovinhos e hoje em dia simplesmente de 10 tiros você recebe uma coisa nova e os outros 9 você recebe a moeda da loja, eu acho desanimador.

**E1:** Mas, pra quem quer algo específico, eu acho que vale a pena. Eu tenho bastante, eu tenho muito cosmético e eu acho que, por exemplo, se eu quero um boneco específico eu espero ele chegar na loja.

**E1:** A loja que também tem uma reseta num tempo bom e tem muitas opções eu acho legal.

**L:** Sim.

**L:** Então você acha que o cliente atual atende bem a esse aspecto?

**E1:** De cosmético, sim. Agora, o único ponto negativo é ser gacha mesmo.

**E1:** E você entende bem a diferença entre as moedas que estão disponíveis ali no cliente?

**E1:** Sim, entendo. Não tem no cliente do TFT, sim, na lojinha do TFT a gente tem duas. Tem uma que é o dinheiro "normal" e a moeda premium, que são os medalhões míticos.

**E1:** Nisso eu não tenho dúvida nenhuma. Agora, quando entra o RP eu acho que fica um pouco mais confuso. Eu tô vindo aqui na lojinha e aí começa a confundir um pouquinho.

**E1:** Porque o RP é o premium do premium, né? As outras duas você consegue só jogando.

**L:** Mas você já teve alguma dificuldade antes disso?

**E1:** Quando lançou, sim, porque eu não tava acostumado. Eu achei meio confuso porque enfiam duas, três moedas novas diferentes, cada uma fazendo uma coisa, até a gente acostumar leva um tempo.

**E1:** Mas hoje em dia eu não tenho dificuldade não. Eu entendo certinho.

**L:** E você já deixou de comprar alguma coisa ou usar algo que você não entendia como funcionava a moeda ou a própria loja mesmo?

**E1:** Na verdade eu já gastei a moeda que eu achei que não era tão valiosa, mas era.

**E1:** Então eu comprei achando que eu ia conseguir mais tranquilamente, aí eu vi que não era bem assim.

**L:** E o que você acha da forma que os cosméticos são organizados ali dentro do cliente?

**E1:** Então acho que tem muitas abas, né? Porque, por exemplo, entro na aba da loja tem quatro outras abas. Acho que é muita coisa.

**E1:** Acho que a gente poderia cortar algumas abas, juntar alguns outros cosméticos juntos, sabe?

**E1:** Eu entendo a separação de cosméticos vendidos pela moeda base, entre aspas, e pela moeda premium.

**E1:** Só que aí tem outra aba que é só por RP, sabe? Vendendo as mesmas coisas só que por RP. Acho desnecessário.

**E1:** Então eu acho que é muita coisa. Mas eu acho que se cortar uma ou outra aba eu acho que fica tranquilo de entender.

**L:** E você acha que o design do cliente atual incentiva ou desincentiva a exploração de outras funcionalidades, além do iniciar o jogo?

**E1:** Nem iniciar o jogo eu acho que incentiva muito, né? Tô vendo aqui que tem a parte do início do TFT que tem um botão "jogo rápido", de dupla dinâmica, sabe?

**E1:** Tem muitos botões aqui no próprio início que eu não sei o que fazem, por exemplo.

**E1:** Tem aqui um botão do pinguim, eu vou clicar, ok, é o planejador de equipe. Não sabia, porque não tem informação nenhuma.

**E1:** Acho que o início do TFT é muito feio, porque parece catálogo de compra, ele tá mostrando o que tem de novo aqui.

**E1:** E as próprias novidades, os próprios cosméticos com o preço aqui estão muito maiores do que o próprio botão de partida ou os botões que vão me levar pra área de evento.

**E1:** Acho que o foco aqui tá mais sendo vender mesmo, o próprio gacha, do que o jogo.

**E1:** Não gosto de exposição também, até porque a própria aba do cliente do LOL, onde o TFT tá inserido, eu acho feio, eu acho mal organizado.

**E1:** Então acho que seria muito melhor ter um próprio pro TFT até pra organizar melhor e deixar mais bonitinho.

**E1:** Mas no geral eu acho meio feio, acho que não incentiva nada não.

**L:** Você já teve curiosidade de algo no cliente, mas aí você não clicou porque achou que era irrelevante ou achou meio confuso, aí você acabou ignorando?

**E1:** Sim, sempre. Sempre que tem um evento novo, por exemplo agora tem festa de 6 anos e tem retorno de conjunto.

**E1:** Se eu não acompanhasse por fora em rede social, eu não ia ter ideia de que ia ter isso.

**E1:** Porque como eu disse, os botões pra levar pra esses eventos estão muito pequenos, não estão em destaque.

**E1:** Quem tá em destaque é o próprio gacha e a própria compra, o próprio cosmético aqui.

**E1:** Então eu nunca, nunca na minha vida inteira iria clicar nesses botões aqui ou iria saber que ia estar tendo um evento, porque simplesmente eles não dão destaque suficiente.

**L:** E você sente que o cliente atrapalha ou ajuda a sua experiência como jogador?

Atrapalha.

**L:** Mas de qual maneira ele atrapalha? Além das coisas que você já citou.

**E1:** Então eu acho que ele atrapalha justamente porque tem muita coisa, ele incentiva mais a gente a comprar as coisas ou usar o gacha dele do que jogar em si.

**E1:** Outro ponto, as missões, pra quem não sabia, tem missões de TFT que estão juntas às missões do LOL também e não tem sinalização nenhuma das missões do TFT.

**E1:** A gente só vai fazendo e vai jogando.

**E1:** Então eu acho que todos esses pontos atrapalham sim a experiência e não me dá muita vontade de jogar não. Acho que se fosse um cliente melhor ou diferente ou mais organizado eu acho que realmente daria uma vontade a mais de jogar.

**L:** E se você pudesse mudar algo no cliente? O que você mudaria principalmente?

**E1:** Pra ser bem sincero eu acho que eu mudaria o primeiro, se desse pra separado do LOL é a primeira coisa que eu faria.

**E1:** Se não eu daria um início maior pra ele, porque o início do TFT aqui é minúsculo, é igual qualquer outra aba e ele não tem cara de início igual o do LOL tem.

**E1:** Eu acho que seria legal um início com um botão enorme de jogar no meio, por exemplo. Aí sim seria legal.

**E1:** Mas aqui no início tem o que? Tem o gacha, tem os cosméticos aqui. Eu não estou aqui pelos cosméticos, estou aqui pra jogar.

**L:** Sim, então você acha que um cliente separado ia fazer diferença?

**E1:** Com certeza.

**L:** Ok, é isso. Obrigado por participar.

**L:** Muito obrigado.

---

## **Entrevista 2:**

Legenda:

Entrevistador: **L**

Entrevistado 2: **E2**

**L:**Boa tarde.

**E2:**Boa tarde.

**L:**Mas obrigado por participar da minha entrevista, que realmente vai ser muito útil pra minha pós-graduação.

**L:**E vai ser obviamente uma entrevista de cerca de 20 minutinhos e vão ser respostas anônimas, então isso só para fins acadêmicos, né. É importante dizer isso no começo.

**L:**Então, vamos lá. Com que frequência você joga TFT, Teamfight Tactics?

**E2:**Se uma season tem 4 meses, aparentemente eu jogo 2 meses e meio geralmente dela.

**L:**Ah, sim. E a quanto tempo você joga?

**E2:**Desde o primeiro set.

**L:**E você joga só TFT ou também joga League of Legends?

**E2:**Eu jogo League of Legends também.

**L:**E como que você ia descrever essa sua relação com os jogos, esses dois jogos?

**E2:**Eu acho que me tranquiliza bastante. Na maioria das vezes quando eu preciso de algo pra me distrair ou que passar um certo tempo assim, eu sempre vou buscar esses jogos, principalmente TFT, porque é algo que eu tenho mais controle do tempo que vai levar, de quanto vai me distrair.

**E2:**E mesmo não distrair em si, eu posso fazer outras coisas enquanto eu tô jogando e não prejudicar nenhuma das coisas.

**L:**Sim.

**L:**E quando você acessa o cliente, o que você costuma fazer primeiro?

**E2:**Geralmente tirar notificação.

**L:**Tirar notificação?

**E2:**De evento, de missão, de coisa assim.

**E2:**Aham.

**L:**E como você descreveria essa experiência com o cliente do TFT, especificamente?

**E2:**Eu acho tranquilo. Ele é bem travado a maioria das vezes, mas em relação a LoL ou outros jogos assim, eu acho bem... eu acho bom a interface dele.

**E2:**Eu acho que poderia melhorar até mesmo a questão de montar comps, aquele negócio que você copia e cola dos sites.

**E2:**Eu acho que tinha como melhorar aquilo. Mas de resto eu acho que é bem acessível.

**L:**E o que mais você gosta no cliente atual?

**E2:**Acho que o formato da lista de amigos das mensagens é mais fácil de mexer do que em outros, eu diria.

**L:**E você já teve alguma dificuldade, alguma frustração quando você usou o cliente?

**E2:**Só quando deu um bug, que eu criei um lobby de ranqueada solo, mas ele me jogou pra uma dupla de dinâmicas e eu não consegui nem cancelar a fila nem nada.

**E2:**O jogo só iniciou e eu acabei tendo que jogar de qualquer jeito.

**L:**Com pessoa aleatória, né?

**E2:**Exatamente.



**L:**Nunca vi fazer isso.

**E2:**É então.

**L:**E você já se sentiu perdida ou confusa ao usar as abas do cliente?

**E2:**Não, acho que é bem intuitivo.

**L:**É?

**E2:**Uhum.

**L:**E existe alguma parte do cliente que você não usa ou você evita usar?

**E2:**Hum.

**E2:**No máximo a de clash, mas não tem nada tão assim.

**L:**Sim, mas mais especificamente do TFT mesmo.

**E2:**Ah, do TFT?

**E2:**Não, eu acabo usando bastante todas as ferramentas, acho que facilita também no jogo. Uhum.

**L:**Então você diria que você tem facilidade ou dificuldade de entender a interface do cliente do TFT?

**E2:**Facilidade.

**E2:**Uhum.

**L:**E o que você acha que tá faltando no cliente do TFT?

**E2:**Eu acho que uma forma de você poder mexer comp com os itens pra você planejar antes do jogo mesmo deixar tudo salvo.

**E2:**Porque dentro do jogo também não tem como mexer em item.

**E2:**E tem uma parte essencial do jogo querendo ou não.

**E2:**Só que como não tem como mexer acaba tendo que voltar pro site de qualquer jeito, ou mesmo que nada.

**L:**Sim.

**L:**Você acha que essas funcionalidades fariam a diferença?

**E2:**Ah, eu acho que sim.

**L:**E o que você acha do cliente ser compartilhado com o do LoL?

**E2:**Eu particularmente não ligo muito.

**E2:**Mas acho que isso acaba atraindo até mais pessoas pra jogar TFT.

**E2:**Porque outros jogos que não tem um cliente conectado acabam perdendo seu valor por assim dizer.

**E2:**Porque a maioria das pessoas vai pelo LoL.

**E2:**Elas testam o TFT e acabam gostando, né?

Porque elas vão pelo TFT geralmente.

**L:**Mas você já gerou alguma confusão, algum incômodo por isso de ter o cliente compartilhado?

**E2:**Não.

**L:**E você acha que o cliente atual ele valoriza o TFT tanto quanto o LoL?

**E2:**Não.

**L:**Por quê?

**E2:**Eu nunca vejo nada sobre o TFT em página inicial ou propaganda assim, exceto quando tem lançamento de skin.

**E2:**Eu acho que TFT é um jogo mais levado como secundário pra...

**E2:**Mais pra poder vender do que pra pela jogabilidade.

**L:**Mas vender em que sentido?

**E2:**Vender skin, vender pass, vender os chibizinhos assim, arenas, mas não acho que eles façam muita propaganda do jogo em si, mais geralmente pela estética.

**L:**E se o cliente fosse separado, que você ia querer que tivesse diferente visualmente ou de funcionalidade?

**E2:**Eu não consigo pensar em nada, assim.

**L:**Aham, sem problema.

**L:**E você já confundiu alguma funcionalidade ou algum menu que você achou que era do TFT, mas na verdade era do LoL ou vice-versa?

**E2:**Não, isso não.

**L:**Não?

**E2:**Não.

**L:**Tá.

**L:**E qual tipo de informação ou ferramenta você ia querer que tivesse assim, disponível no cliente do TFT, especificamente?

**E2:**Ah, que eu comentei sobre os itens, tipo, eu acho que é bom ter... já que eles colocam patch note geralmente no cliente, acho que seria bom adicionar isso numa aba pro TFT em específico.

**L:**Sim. Mas, consegue dizer mais alguma ou...?

**E2:**Não, acho que não.

**L:**E você costuma buscar guia, dica e alguma informação fora do cliente?

**E2:**Sim.

**L:**E você acha que seria útil ter esse conteúdo dentro do cliente?

**E2:**Assim, acho que você perde menos tempo tentando procurar nos sites se você tem informação ali de que um item faz, do status dele antes do jogo começar.

**L:**E você costuma ler as notícias e atualização que tem dentro do cliente?

**E2:**Sim.

**L:**E você acha útil esse conteúdo?

**E2:**Eu acho. Acho que é mais fácil você acessar por lá mesmo do que ter que procurar na internet.

**L:**Aham.

**L:**E o que você acha do sistema de cosmético e de personalização do TFT?

**E2:**Eu não sou muito fã do sistema de gacha, então isso daí pra mim já é um não, assim, mas eu acho interessante a ideia de você conseguir ter recompensas ao longo do jogo.

**L:**Mas você acha que o cliente atende bem isso, atualmente?

**E2:**Não, acho que não.

**L:** E você entende bem a diferença entre as moedas que estão disponíveis ali no cliente?

**E2:** Sim.

**L:** Mas em algum momento você já teve alguma dificuldade com isso?

**E2:** Não.

**L:** Em nenhum momento?

**E2:** Nenhum.

**L:** Desde o começo você já entendia bem, né?

**E2:** Já ficava tipo exposto pra que cada uma servia.

**L:** Nem deixou de comprar, usar algo que você não entendeu, assim, como funcionava a moeda ou a loja?

**E2:** Ah, dentro do jogo?

**L:** É. Não, digo, tô falando do cliente mesmo.

**E2:** Ah tá, do cliente não.

**L:** Não? Tudo bem.

**E2:** Não.

**L:** E o que você acha da forma que os cosméticos estão organizados ali dentro do cliente?

**E2:** Eu não gosto muito.

**E2:** Eu acho que é muito difícil você ter uma recompensa, sabe?

**E2:** Mesmo você pagando a maioria das coisas que não é garantida, ou são muito caras, ou...

**E2:** Nessa linha de raciocínio, sabe?

**L:** Aham.

**L:** E você acha que o design atual do cliente incentiva ou desincentiva a exploração de outras funcionalidades ali no cliente, além do iniciar o jogo mesmo?

**E2:** Eu acho que incentiva. Você sempre recebe notificação de, sei lá, um evento novo que leva pra loja, que leva pra pasta, que leva pra skin, que leva pra tudo.

**E2:** Aí você acaba tendo que clicar em tudo e vai conhecendo a direita.

**L:** Aham.

**L:** E você já teve curiosidade alguma sobre algo ali no cliente, mas você acabou não clicando ou você achou irrelevante porque é meio confuso?

**E2:** Acho que não.

**L:** E você sente que o cliente atrapalha ou ajuda a sua experiência como jogadora?

**E2:** Tô pensando, pera.

**E2:** Eu acho que eu diria que... ajuda? Que faz acabar explorando mais do que pode ter no jogo ou não. Mas eu acho que não faz tanta diferença assim.

**L:** Por exemplo, você citou que tem muita questão assim quando você entra, você vê muita notícia, coisa de evento, coisa de pasta, etc.

**L:** Digo assim, você acha que o cliente incentiva mais de fato você jogar o jogo ou você mexer no cliente, ver a loja, essas coisas?

**E2:** Ah, eu acho que você mexe mais na loja do que em qualquer coisa.

**E2:** Acho que o jogo fica em segundo lugar nesse ponto. Você sempre vai ver mais propaganda, você sempre vai atrás da skin.

**E2:** Mesmo que seja só pra você tirar notificação pra não ficar piscando na sua tela, mas você sempre vai primeiro pra esse tipo de coisa antes do jogo.

**L:** E se você pudesse mudar algo no cliente, o que você mudaria?

**E2:** Provavelmente eu faria menos abas. Eu deixaria todas as informações sobre algo na mesma página, que aí eu acho que não atrapalha tanto nesse quesito de ficar clicando e esperando carregar e às vezes a página buga, você tem que reabrir, ou esse tipo de coisa.

**E2:** Acho que deveria ser mais opcional pra você fazer isso do que ter que limpar sempre.

**L:** E você acha que um cliente separado pro TFT faria alguma diferença na sua experiência?

**E2:** Acho que não.

**L:** Não?

**E2:** Não.

**L:** Tá bom. E é isso.

**E2:** Ah, foi rapidinho mesmo, foi uns 15 minutos.

**L:** Foi 15 minutinhos, aham.

**L:** Muito obrigado por participar.

### **Entrevista 3:**

Legenda:

Entrevistador: **L**

Entrevistado 3: **E3**

**L:** Boa tarde.

**E3:** Boa tarde.

**L:** De novo, obrigado por participar da minha entrevista.

**E3:** Ah, que isso. Que isso.

**L:** E eu queria entender como é que os jogadores de TFT vivenciam o uso do cliente no dia a dia.

**L:** Vai ser uma entrevista de uns 20 minutinhos e são respostas anônimas, né?

**L:** Por favor, pode falar o que você quiser.

**L:** Não tem resposta certa, nem errada e sem nenhum viés pra me agradar. Por favor, também.

**L:** Fala o que você achar sua opinião, mesmo. Completo.

**L:** Então, vamos lá.

**L:** Com que frequência você joga TFT, né? Teamfight Tactics?

**E3:** Eu jogo geralmente a cada set, assim, quando lança e depois nunca mais.

**E3:** Senão, a cada set, a cada dois sets. Mas não é muito.

**L:** E há quanto tempo você joga?

**E3:** Desde o primeiro set, então desde que lançou.

**L:** E você joga só TFT ou você também joga League of Legends?

**E3:** Eu jogo LoL, eu jogo mais LoL que TFT.

**L:** E como se descreveria essa sua relação com os dois jogos?

**E3:** Tipo, eu sinto que é mais uma questão de preferência, mas o LoL me prende mais do que a TFT.

**E3:** Só que eu gosto, eu acho que o fato do TFT estar no mesmo cliente que o LoL, ele é meio que um escape, às vezes, do modo de jogo principal, que é o Summoner's Rift.

**E3:** Então, eu uso o TFT mais assim, "ah, tô entediado, eu cansei de jogar LoL".

**E3:** Vou testar o set novo que saiu, por exemplo.

**E3:** Que às vezes não precisa ser assim que lança, às vezes eu só "ah, eu lanço o set novo dois meses atrás" e eu tô lá testando pela primeira vez, então é mais isso.

**L:** E quando você acessa o cliente que você costuma fazer primeiro?

**L:** Focando sempre um pouco mais na parte de TFT, mas...

**E3:** Ah, do TFT, pelo menos, eu clico na aba do TFT, então aí tem a paginazinho do home e tal.

**E3:** Então, tipo, pra mim, pelo menos eu sinto que...

**E3:** Não me induz muito a jogar, tipo assim, eu confiro mais o conteúdo que tá lançando e aí eu falo "ah, legal" e aí eu faço outra coisa.

**E3:** Mas não é tal, tipo "ah, nossa, vou jogar TFT" e aí tipo...

**E3:** Eu teria que clicar no play, mas eu esqueço de fazer isso porque o TFT não é o motivo principal.

**E3:** Talvez eu clico e confiro o conteúdo do TFT novo, assim, seja o PAS ou o shib que lançou.

**L:** Sim.

**L:** E como você descreveria sua experiência em geral com o cliente do TFT atualmente?

**E3:** Do TFT, eu não experiencio tanto, mas eu sinto que ele compartilha muito de problemas que o cliente do LOL como um todo tem, né.

**E3:** Então, às vezes você clica pra buscar a partida ou não busca, ou eu clico pra escolher uma pequena lenda ou não troca.

**E3:** Você tem que às vezes clicar várias vezes pra fazer uma determinada ação.

**L:** Sim.

**E3:** E eu acho que é isso, talvez se...

**E3:** Eu acho que eles anunciam muita coisa e não me direcionam muito pra jogar de fato o jogo.

**E3:** A não ser quando eu tenho um pop-up enorme falando "meu Deus, lançamos um set novo".

**E3:** Então, às vezes lançam alguma coisa nova e eu nem tô sabendo.

**L:** E o que mais te agrada no cliente?

**E3:** Ah, eu acho que comparado a quando lançou, eu sinto que as coisas são mais bem divididas.

**E3:** Tipo, eu lembro que o TFT era bem mais bagunçado antes.

**L:** Aham.

**E3:**E agora ele é mais dividido certinho, assim, tem um passo de batalha só do TFT, tem tipo uma aba só voltada pra isso.

**E3:**E dentro dessa aba tem as coisas mais divididas, porque antes eu sentia que eles dividiam a TFT e jogava tudo de uma vez ali.

**E3:**Então agora eu sei do que é mais...

**E3:**Dá um pouco mais de cara que é um jogo por si só, mas ainda assim eu acho que falha às vezes.

**L:**E você já teve dificuldade ou alguma frustração ao usar o cliente?

**E3:**Assim, eu acho que como eu já jogo LoL, eu já tô acostumado que vai ser meio bagunçado, meio lerdo o cliente.

**E3:**Mas eu acho que uma confusão assim principalmente foi em relação ao passo de batalha quando eu tava jogando mais.

**E3:**Porque o passo em si normal é tranquilo, eu acho ele bem intuitivo.

**E3:**Só que às vezes lançam dois passos de batalha de uma vez pra algum evento.

**E3:**Então eu comprei um passo de batalha de ano novo chinês e eu não sabia onde encontrar ele.

**E3:**Ou se quer encontrar as coisas que eu tinha que fazer, as minhas sonhas, enfim.

**E3:**Então tipo, se eles propõem ter multi conteúdos ao mesmo tempo, não fica claro isso.

**E3:**Então eu acho que é a frustração mais recente pelo menos em relação ao cliente.

**L:**E existe alguma parte do cliente que você evita usar?

**E3:**Talvez o gacha, mas assim, é mais porque eu não tenho tanto interesse no TFT a esse ponto.

**E3:**Então não é que eu evito, eu não utilizo, mas eu confiro.

**E3:**Tipo, ah nossa, qual o chibi que tá tendo?

**E3:**Só que eu não uso, porque eu não jogo, então eu não tenho a currency direto.

**E3:**Então eu volto meu conteúdo mais para outras coisas.

**L:**E como você descreveria a facilidade de entender a interface do cliente do TFT?

**E3:**Eu acho que... é, uma coisa que eu até olhei aqui pra lembrar é que realmente me deixa muito confuso.

**E3:**Eu acho que a principal difícil é o fato de ter muitos modos de jogo ao mesmo tempo.

**E3:**Que aí volta um pouco pra essa coisa do passo de batalha.

**E3:**Mas tipo assim, fica até difícil saber o que jogar.

**E3:**Porque tá, é o mesmo modo, mas assim, o set muda e aí eu não sei o que que eu... sei lá, eu comprei o passo de batalha.

**E3:**O que que eu tenho que jogar pra upar aquele passo de batalha.

**E3:**Ou qual que é o modo que eu quero jogar, tipo assim, com as unidades que eu quero jogar.

**E3:**Então tipo, tem festa do pingu, revival, normal, rankings, double up, hyper, tipo sabe, é muita coisa.

**E3:**E aí eu clico no botão de LoL, tem tipo quatro modos.

**E3:**E eu jogo 1 que é rankeds.

**E3:**Então... e aí eu penso assim, pra alguém que tá começando a jogar agora, tipo "ai, joga TFT".

**E3:**Tipo, a pessoa vai ficar tipo "O que é isso", sabe?

**L:**Sim.

**E3:**Muito perdido.

**L:**E na sua opinião, tá faltando alguma coisa no cliente do TFT?

**E3:**Ah, sim, é igual eu falei, eu não uso a parte do TFT todo dia, então...

**E3:**Eu não vivencio isso tanto pra acho que ser tão certa, mas eu acho que justamente o fato de tá...

incubado no LOL, é...

**E3:**Tipo, eu sinto que não dá devido tensão pro jogo, e aí tipo...

**E3:** Talvez justamente por tá embutido num cliente de outro jogo, fica muito...

**E3:** Não fica tão bem dividida as coisas, é...

**E3:** Também dividida no sentido assim, fica meio entulhado de coisa, então fica...

**E3:** Um monte de modo, um monte de aba, um monte de cosmético.

**L:** Sim.

**E3:** Eu acho que talvez o fato de...

**E3:** E assim, eles se vendem como um jogo próprio, e não um modo de jogo temporário igual o LOL, um modo de jogo do LOL igual o Arena.

**L:** Sim.

**E3:** Então, acho meio contraditório.

**E3:** Pra mim, acho que talvez essa seja a maior necessidade do cliente do TFT mesmo.

**L:** E ele ser assim, compartilhado com o LOL, você acha que já gerou alguma confusão assim, algum incômodo dele tá ali e tal?

**E3:** Ah, eu acho que... pra mim, pelo menos não.

**E3:** Eu acho que tem casos piores, por exemplo, quando botaram o LOL, o botão do LOL no lado do TFT, inclusive.

**E3:** Eu sei que me incomodava muito mais do que o fato de ter adicionado o TFT ali.

**E3:** Porque se eu clico no TFT não muda muita coisa, só muda a aba.

**E3:** Mas quando eu clico no LOL ele me redireciona, ele abre um navegador que eu não uso.

**E3:** E o TFT não acontece isso, então...

**E3:** Pra mim, pelo menos não incomoda, mas...

igual eu falei, eu acho que é um pouco contraditório.

**L:** E você acha que o cliente atual ele valoriza o TFT tanto quanto o LOL?

**E3:** Não.

**E3:** Definitivamente não.

**L:** Mas por quê?

**E3:** Justamente porque ele se vende como um modo próprio.

**E3:** E assim, o cliente já não aguenta o LOL por si só.

**E3:** E aí você ainda quer um outro modo de jogo que, tipo, teria secundário.

**E3:** Mas que ao mesmo tempo eles investem tanto quanto um jogo tipo LOL.

**E3:** Menos, menos tem.

**E3:** Eles investem bastante pra não ser só um modo temporário.

**E3:** Então assim, não dá a devida atenção.

**E3:** Igual outros jogos da Riot, que o Valorant tem um cliente próprio, que é um cliente muito bom, inclusive.

**E3:** Tipo, nunca tive problema com o cliente do Valorant de travar as coisas e tal.

**E3:** Então eu não acho que dá a devida atenção.

**E3:**Já tem problemas demais pro LoL, imagina pro TFT.

**L:**Sim.

**L:**E se o cliente fosse separado?

**L:**O que você gostaria que tivesse em diferente de ou visualmente ou de funcionalidade?

**E3:**Eu acho que talvez...

**E3:**Pra mim, pelo menos, eu acho que tipo, seguindo essa linha de que eles se vendem como um modo aparte, não um modo de LoL.

**E3:**Talvez mudar um pouco a identidade, porque ele tem muita cara de...

**E3:**Justamente pra ele estar no cliente do LoL.

**E3:**Tudo do TFT exala LoL.

**E3:**Então talvez mudar um pouco isso, desse uma cara nova pra ele.

**E3:**O TFT tem uma identidade visual própria, só que eu acho que eles restringem muito por conta de estar no cliente do LoL.

**E3:**Mas assim, pra mim, pelo menos, eu sinto que é um pouco contraditório da minha parte também, porque se tivesse um cliente próprio do TFT, provavelmente eu jogaria ainda menos.

**L:**Sim.

**E3:**Por não estar ali, tipo, eu lembrar "nossa, o TFT existe", igual às vezes eu esqueço "nossa, Valorant existe".

**L:**Sim.

**E3:**Então...

**E3:**Mas eu acho que é mais isso, assim, eu acho que...

**E3:**Eu acho que um cliente próprio ajudaria eles, tipo assim, eu já sinto que melhorou muito ao longo dos anos a divisão de conteúdo do cliente do TFT.

**E3:**Mas eu acho que um cliente próprio, eles conseguiriam... dariam mais abertura pra eles, dirigirem melhor as coisas e organizar melhor, tipo "ah, o que que é cada aba?"

**L:**Uhum.

**E3:**E não ficar uma toda de coisas.

**L:**Sim.

**L:**E você já confundiu alguma funcionalidade ou menu, assim, porque você achou que era do TFT, mas na verdade era do LoL, ou vice-versa, né?

**E3:**Ah, eu acho que a principal confusão, talvez porque a Riot muda muito essas coisas, né, muda muito nos últimos tempos, mas é...

**E3:**É, principalmente nas missões do cliente do LoL como um todo, porque como tem tipo o passe de batalha do LoL e o passe de batalha do TFT, e as vezes você não precisa ter comprado os dois, né, porque você consegue o pass dois, é...

**E3:**Às vezes não sei se eu jogar o TFT me ajuda no passe de batalha do LoL, ou vice-versa.

**E3:**Então, eu lembro que há muito, há um bom tempo atrás, pelo menos as pessoas jogavam TFT pra farmar a base do LoL, porque era mais rápido.

**E3:**E agora não fica claro isso pra mim, eu acho que, tipo assim, justamente pra eles incluírem o TFT também nos objetivos do LoL, o que pra mim não faz sentido, porque são dois modos de jogo separados, né?

**E3:**Então pra mim eu acho que é mais isso, mas como não me gera tanta confusão, justamente por eu jogar muito o LoL, então eu já sei o que é do LoL e o que é do TFT, mas tem coisas que não ficam claras, igual isso, eu sou uma pessoa que joga no cotidiano.



**L:** E tem algum tipo de informação ou ferramenta que você queria que tivesse disponível ali diretamente no cliente do TFT?

**E3:** Não.

**L:** Tipo, por exemplo, algum guia ou alguma informação, tipo, sobre o jogo, ou dica?

**E3:** É, eu acho que na verdade tem duas coisas que eu sinto, isso é relacionado à guia do jogo e tal, não que ele precise me ensinar tudo do jogo, mas eu sinto muita falta, principalmente de set novo, porque eu já não sou uma pessoa que joga muito TFT, então também não sou bom no TFT.

**E3:** Mas eu sei o básico. Só que aí quando eu troco o set, eu não sei mais nada, não da mecânica do jogo, mas eu não vou saber as unidades que tem, os combos que tem, os itens que estão no jogo ou não, aquela putaria de ogment, ai desculpa, não podia falar, mas os auguments muda tudo.

**E3:** Então tipo, eu não sei o que eu preciso fazer, porque eles evoluíram muito, tipo, não é só agora mais combate, unidades X, XX, não, pra ativar uma trait.

**E3:** Então eu sinto que talvez se desse uma explicação melhor em relação a isso, quando o set começa, ou não quando o set começa, mas quando você começa a jogar o set de fato, porque aí você tem que recorrer ao Mobalytics.

**E3:** E uma Mobalytics também é super bugado, irrita muito no cliente inclusive, então eu sinto falta disso, de ter mais uma orientação, principalmente menos da mecânica do jogo base, e mais da mecânica do set.

**E3:** Mas se eles tem alguma explicação outra, é muito básica, não fica claro. E a outra coisa eu acho que é em relação aos cosméticos mesmo, porque quando eu tava jogando mais, tava me interessando mais em tentar pegar um tibia, ou alguma arena e tal, eu não sabia tipo, tinha currencies que eu não sabia qual que eu podia usar, qual que eu não podia usar, como que eu conseguia tal currency, o que que servia pra que.

**E3:** Não que seja um bicho de set de cabeças, mas você tem que explorar pra saber, e aí eu não acho que é tão intuitivo, tipo assim, "ah, essa moeda que eu posso rodar pra pegar o chibi da oriana?" Não.

**E3:** Só que aí eu só sei porque, porque eu fui lá e tentei rodar, por exemplo, ou fui olhar a fundo na loja, enfim. Eu acho que é mais essas duas coisas.

**L:** Sim, inclusive uma das minhas perguntas é justamente se você entende bem a diferença entre as moedas disponíveis no cliente, e se já teve alguma dificuldade com isso.

**E3:** Não, agora sim, eu sei que o medalhãozinho é o que eu preciso que eu conseguir quando não veio nada no gacha, mas nossa, assim, até eu entender o que cada uma é... na verdade assim, como eu não jogo há muito tempo, eu não lembro mais.

**E3:** Então, mas aí eu clico na loja aqui, tipo "ah, se eu quiser o tibia da oriana, eu tenho que ter 10 disso aqui", e aí eu consigo 10 disso jogando, e eu pago meu passe, rodando, e enfim.

**L:** Sim.

**E3:** Então aí eu acho que é muita moeda e sem necessidade nenhuma.

**L:** São quatro currencies diferentes.

**L:** Mais o RP que é separado.

**E3:** É, aí você chega no LoL que aí é só o RP. Até o gacha do LoL que assim, não é dos melhores, só o fato de ser só o RP já ajuda muito.

**E3:** Tipo, tem uma currency do gacha, mas é uma currency.

**L:** E você costuma ler notícia ou as atualizações dentro do cliente?

**E3:** Dentro do cliente não.

**E3:** Tudo que eu leio, tanto no LoL quanto no TFT, a maioria das coisas que eu leio é pelo

**E3:** Twitter, na verdade mais literalmente pelo Twitter.

**E3:** Então, "ah, saiu o set novo, eu vejo patch notes e quais unidades o TFT está lançando ou qualquer tema pelo Twitter".

**E3:** Ou "ah, balanceamento de campeão, tanto no TFT quanto no LoL, eu vejo pelo Twitter".

**L:** Sim.

**E3:** Eu acho muito escondido no cliente como um todo, aí não é bem só o TFT.

**L:** E o que você acha assim, do sistema de cosméticos e personalização no TFT?

**L:** Tipo, você acha que o cliente ele atende bem a esse aspecto?

**E3:** Eu acho que uma coisa que eu acho, aí eu vou até dar um joinha pro TFT de fato, mas não elogiando, acho que eu sempre zoei muito TFT.

**E3:** É o fato das pessoas que jogam TFT e o fato do jogo estar embutido no cliente do LoL, você abre o perfil dela e parece que a pessoa não joga nada.

**E3:** Por quê? Porque todo progresso é voltado para o LoL.

**E3:** Então você vai ver a pessoa, tipo, uma conta lá em V1, por causa que ela só joga TFT. E aí, tipo, todo o esforço dela não vale de nada, basicamente.

**E3:** Então, nesse sentido de personalização, assim, tipo, "ah, ela pega o tib e você só vai ver o chibi dentro do jogo do TFT".

**L:** Sim.

**E3:** Mas é, em relação, eu acho que os cosméticos melhoraram bastante, eu acho que eles dão mais motivos para o cliente estar hoje em dia.

**E3:** Só que eu acho que é até demais, tipo, em relação a boom, esse tipo de coisa. Eu pelo menos, assim, não vejo porque eu pegaria um boom especial aqui com essa currency ao invés de pegar um tib.

**E3:** Mas uma coisa que eu odeio da personalização é aquela, aquela negócio da Jinx lá e do Warwick, aquele Jhin.

**E3:** Que vai contra toda a identidade do jogo para mim. Aquilo ali eu sou hater.

**E3:** O resto, eu acho bonitinho os Little Legends, eu acho legal o chibis também.

**E3:** Acho legal que eles pegam coisas do LoL também, que eles pegam skins do LoL e aí "ah, agora que eu vi a Silk Moth". Desculpa, tava vendo.

**E3:** Mas é, eu acho que, tipo, eu acho que tem bastante personalização e quem quer gastar no jogo tem o que gastar.

**E3:** É só que eu, tirando essa coisa da Jinx do Warwick lá, que eu acho patético. Mas eu acho que em relação a, tipo, "ah, você tem a Arena, você tem o chibi, tipo, e ele de fato enfeitar o seu perfil".

**E3:** Eu acho que isso é bem ruim para quem só joga TFT.

**E3:** Para mim não me afeta, mas se eu só jogasse eu ia achar muito feio.

**L:** E o que você acha da forma que esses cosméticos estão organizados no cliente?

**E3:** Ah, eu acho que em relação ao gacha é bem claro.

**E3:** O fato de ter, por exemplo, eu já to jogando outros gachas também, o fato de ter o contador ali, tipo,

para saber o quão perto você tá, o que que tá em rotação ou não.

**E3:** Mas eu acho que é mais em relação a, assim, o que que é conteúdo limitado e o que que não é.

**E3:** Ou, é, tipo, lança o chibi, geralmente lança o chibi standard, que é o campeão do LoL, como skin, que aí é limitado.

**E3:** E aí, tipo, onde eu encontro cada um? Porque não fica claro para mim.

**E3:** Eles jogam na sua tela, olha, isso aqui que é caríssimo, que é o conteúdo limitado, e às vezes eu só quero comprar, tipo, o tib da Orianna, normal.

**L:** Sim.

**E3:** Nem que estranho, mas assim, "ah, só quero comprar o campeão".

**E3:** "Ah, você tem que fuçar", tipo, aqui tem a currency que é de graça, assim, do jogo, que você compra coisa standard.

**E3:** Só que até eu achar as coisas, tipo, tem que ficar fuçando.

**E3:** E aí tem um catálogo aqui enorme que eu não sei fazer o que que eu tenho que fazer.

**E3:** E, é, eu acho que é mais em relação a isso.

**E3:** Tipo, eu não acho que é horrível, mas eu acho que pode melhorar.

**L:** Sim.

**E3:** E eu acho bom que, na verdade, o negócio de compra de RP é bem mais evidente agora que eu tô vendo, porque na loja do LoL normal, tipo, muito escondida para você ver suas últimas compras de RP.

**E3:** Então, são em controle.

**L:** E você acha que o design do cliente atual, ele incentiva ou ele desincentiva, assim, a exploração de outras funcionalidades, além de só iniciar o jogo?

**E3:** Eu acho que desincentiva pelo fato, de novo, pelo fato de estar dentro de um cliente de outro jogo, né?

**E3:** Então, não dá para eles inventarem praticamente nada.

**L:** Sim.

**E3:** Então, é, tipo...

**L:** Mas, por exemplo, quando você entra no cliente, você acha que o que tá mais chamativo ali pra você?

**E3:** Ah, tipo, quando eu entro, eu clico "TFT" e tem a home.

**E3:** Aí, logo de cara, eu vejo o gacha que tá tendo, tipo, o chibi que eles lançaram.

**E3:** E quatro botões de, tipo, dois modos aqui, ou menos, né?

**E3:** Porque eu não tenho a menor ideia do que seja.

**E3:** O passe de batalha ali pra comprar e, tipo, botão.

**E3:** Então, assim...

**E3:** Não foge muito do que eu esperaria, sabe?

**E3:** Tipo, eu sinto que se eles quisessem inventar mais moda, eles não conseguiriam porque o cliente ia pro saco, basicamente.

**E3:** Acho que ele ia...

**E3:** Pra aguentar já as coisas do LoL e ainda tendo "TFT".

**L:** Sim.

**E3:** Não sei se é porque eu tô jogando um mini-game, alguma coisa assim, tipo, pelo próprio cliente, não consegue.

**L:** Aham.

**L:** E você já teve, assim, curiosidade sobre alguma coisa ali no cliente e aí você não clicou porque você achou confuso?

**L:** Ou você achou só, tipo, irrelevante?

**E3:**É, eu...

**E3:**Eu acho que tem uma...

**E3:**Assim, tem muitas coisas aqui que eu acho meio irrelevante, tipo...

**E3:**O lance do "set revival", eu não entendo.

**E3:**Mesmo, assim.

**E3:**Eu olho e falo "ah, tá".

**E3:**Não fica claro.

**E3:**Ah, tipo...

**E3:**Eu não sei, tipo, eu tenho essas coisas pra escolher aqui se eu tiver jogando, inclusive quando eu comprei o passe do novo chinês do "Touch" eu tinha que clicar em qualquer coisa.

**L:**Uhum.

**E3:**Essa aba de notícia também eu acho que tá... tão gastando... memória à toa.

**E3:**Assim, nada que você já não tenha visto nas outras 7 abas da torre do TFT.

**E3:**Então, acho que é meio isso, tipo, assim, tem muita coisa irrelevante.

**L:**E... você sente que o cliente atrapalha ou ajuda você como jogador?

**L:**Pra você, tipo... sua experiência como jogador, assim. Ele tá ajudando mais você ou atrapalhando mais você?

**E3:**Eu diria que é mais indiferente, só que talvez é um indiferente pra atrapalhar, porque às vezes eu posso clicar...

**E3:**Como o cliente do LoL já é bugado por ser só, às vezes você clica em uma coisa e ela abre em outra.

**E3:**Então eu cliquei em algum... tipo lá no botão de "league" aqui e aí abriu o TFT pra algum motivo, tipo, e eu não queria abrir o TFT.

**E3:**Então... é... é tipo, é uma coisa extra ali que não tinha necessidade.

**E3:**Se eu estou abrindo o cliente do LoL eu quero jogar LoL.

**L:**Sim.

**E3:**Não TFT, então... mas se eu... né, enfim, de novo, é coisa do contraditório.

**E3:**Então acho que é mais assim, mais uma aba que aí você pode clicar pra aí e aí o LoL te joga pra ela, mesmo sem ter um pedido.

**L:**E se você pudesse mudar alguma coisa no cliente do TFT especificamente, o que você mudaria?

**E3:**Eu acho que... é, eu acho que essa coisa do separar, né, que eu já falei bastante.

**E3:**Acho que se eu fosse um jogador ávido de TFT eu ia gostar mais.

**E3:**Eu acho que meio que o que eu já tinha falado, tipo assim, o fato de ser separado e de dar mais uma cara pro TFT de fato.

**E3:**Talvez é... ilustrar melhor os modos de jogo, porque igual tipo, você clica no "play" e aí tem sete modos de jogo diferentes e só tem o nome deles.

**E3:**E aí eu não tenho ideia do que eles fazem, qual que é a diferença deles.

**E3:**Talvez você tem que pesquisar ou jogar de fato, aí se o modo for ruim eu já tô dentro da partida e tenho que jogar.

**E3:**Então talvez seja mais explicativo algumas coisas, ou igual eu falei em relação ao set, tipo "ah, não sou um set novo, a pessoa não jogou?"

**E3:**"Ah, esses são os combos, você pode fazer isso, não sei o que."

**E3:**"Ah, esses são os augments novos."

**E3:**Esse tipo de coisa aí, algo mais...

**L:** Você acha que um cliente separado pro TFT faria a diferença na sua experiência?

**E3:** É, eu acho que assim, como uma pessoa que não joga tanto, igual eu falei, talvez eu jogasse ainda menos.

**E3:** Mas eu sinto que seria uma experiência melhor pros dois lados, assim.

**E3:** Tipo, pra quem joga... talvez assim, a interseção de pessoas que jogam os dois modos, isso seja talvez mais prático, no sentido de você só ter um cliente só.

**E3:** Só que é mal feito. Então já que é mal feito, eu acho que separar é... melhoraria a experiência pros dois lados, quem não liga pro TFT e quem não liga pra LoL.

**L:** Entendi.

**E3:** E aí eu acho que assim, por quem joga TFT... já joga TFT bastante é...

**E3:** Tipo, o fato de... tipo, o cliente ser único não é um ponto positivo, porque já irrita as pessoas por si só, então eu acho que ficaria mais contente se tivesse o cliente separado.

**L:** Sim.

**L:** Mas é isso. Obrigado por participar.