



# Deadlock Draft Simulator

João Pedro, Mateus de Oliveira  
Lopes e Yan Gabriel Reis

# Contextualização





# Cenários - Jogador Profissional

Cenário Pro Player: Menta, um jogador habilidoso de *Deadlock* e membro do *Team Visagerino*, está enfrentando dificuldades com seu time na fase de *drafts* do jogo, já que existe uma falta de informações com relação às composições e personagens favoritos de seus times rivais, o que prejudica o desempenho da equipe em torneios. Outro problema para Menta é a falta de uma estrutura pré-definida dentro do jogo, logo, torna-se necessária a utilização de ferramentas exteriores para entender melhor como sua equipe deve atuar dentro de um campeonato. Para resolver este problema, Menta pretende usar o site *Deadlock Draft*, o qual lhe foi recomendado por seu treinador. Uma opção de utilização do site em conjunto com sua equipe é que um integrante entre em cada time do Draft, com o treinador de espectador, que pode analisar as escolhas realizadas. O site permite ao jogador analisar as informações de todos os personagens do jogo, como exemplo a porcentagem de vitória do personagem em partidas no geral, as *builds* com mais porcentagem de vitória do personagem, a porcentagem de vitórias contra certos personagens e a porcentagem de vitória com certos personagens na equipe, sendo atualizado conforme os *picks* são realizados. O site também realiza sugestões ao usuário com base nessas informações, como exemplo contra quais inimigos é recomendado escolher esse personagem, quais itens você deve comprar contra esse personagem e quais personagens possuem maior sinergia com o personagem escolhido. A visualização dessas informações também se mostrou ser fácil para Menta fora do *Draft*, já que ele pode acessar o site do *Deadlock Draft Simulator* e escolher a opção “analisar personagens” e escolher qual personagem ele quer analisar, para assim as informações do mesmo aparecer na próxima tela. Munido dessas novas informações, Menta se sente mais confiante nas suas habilidades de criação de *drafts*, e que o uso desse site vai aumentar o desempenho do time no próximo campeonato.





# Cenários - Treinador

Cenário Treinador: Vitor Moreira quer usar o site *Deadlock Draft Simulator* para analisar os resultados de partidas de alto nível no jogo “Deadlock”, para assim preparar a sua equipe para um campeonato que está por vir. Ele entra no site e seleciona a opção "Analisar Partidas Registradas". Ao acessar, é apresentado a uma lista de partidas categorizadas pelos rankings dos jogadores nas partidas. Ele seleciona uma partida recente de alto nível, observando os personagens escolhidos por cada time e as estratégias adotadas. Interessado em treinar seus jogadores com base nessas informações, Vitor usa a funcionalidade "Criar Draft" do site para simular uma seleção de personagens com esse conhecimento adquirido. Usando desse conhecimento adquirido, ele define quais personagens devem ser escolhidos e banidos, além de cria estratégias com base nas sinergias dos personagens da equipe. Vitor também utiliza as informações disponíveis de cada personagem na função “Analisar Personagens” para escolher o melhor time possível. Mesmo encontrando algumas dificuldades no começo, ele percebe que o sistema é intuitivo e consegue montar simulações que deixam seus jogadores mais confiantes e preparados para competições reais.



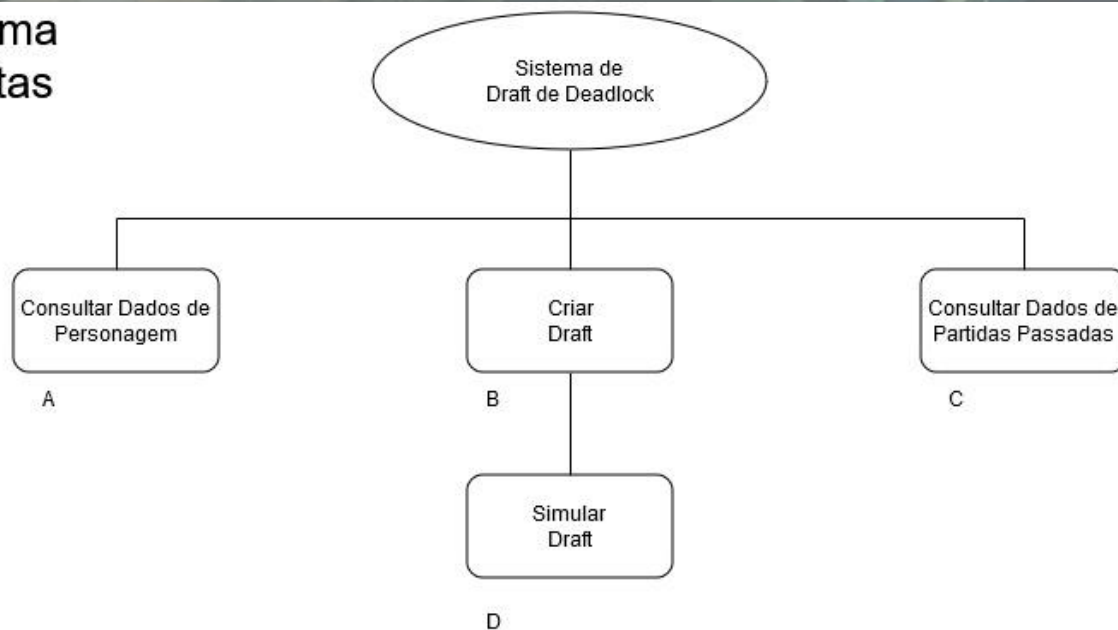
# Cenário - Streamer

Cenário Streamer: Raphael Almeida, dono e apresentador do canal na Twitch “SeuCreyssonReborn”, tornou-se famoso por organizar torneios de diversos jogos, atraindo um grande público. Recentemente, ele notou o crescimento da popularidade do jogo Deadlock entre streamers e decidiu realizar um torneio focado nesse título. Contudo, Deadlock ainda está em fase inicial de desenvolvimento e não possui um sistema de draft padronizado, como em jogos consagrados como “League of Legends” e “Dota 2”. Essa limitação complicava a

organização de partidas equilibradas e padronizadas, essenciais para um torneio competitivo. Em busca de uma solução, Raphael encontrou o site Deadlock Draft, que prometia resolver esse problema. Ao acessar o site, Raphael encontrou opções como “Criar Draft”, “Analisar Partidas Registradas” e “Analisar Personagens”. Curioso, clicou em “Criar Draft” e foi levado a uma nova tela com três links identificados como “Time Âmbar”, “Time Safira” e “Espectador”. Ele escolheu o link do “Time Âmbar” e abriu uma nova aba que exibia seis quadrados vazios à esquerda e à direita, representando os slots para os personagens de cada equipe. No centro da tela, havia um retângulo cinza para exibir os personagens banidos e um espaço com o mapa do jogo. Empolgado, Raphael convidou um amigo para testar o sistema, enviando-lhe o link do “Time Safira”. Ambos abriram as respectivas abas e iniciaram o draft, que funcionava de forma organizada e intuitiva. Primeiro, houve a fase de banimentos, onde cada time baniu dois personagens, revezando as escolhas. Os personagens banidos eram exibidos no retângulo central, ficando indisponíveis para seleção. Em seguida, começou a fase de seleção (*pick*), onde os times alternavam na escolha de personagens seguindo o formato “1-2-2-1” até preencherem os seis slots de cada equipe. Ao final, a tela exibiu a composição dos dois times, os personagens escolhidos e o mapa, permitindo que Raphael compartilhasse o link do espectador com seu público na *stream*. A análise de partidas registradas e de personagens disponíveis no site pode ajudar Raphael a identificar padrões de escolhas e estratégias usadas pelos jogadores em *drafts* anteriores, facilitando a criação de torneios mais competitivos e estratégicos. Além disso, o sistema: Aumentou o engajamento do público, que pôde acompanhar as estratégias durante o draft, criando um clima de antecipação antes do jogo. Promoveu diversidade nas partidas, incentivando os capitães a se adaptarem aos banimentos e escolhas, evitando a repetição de composições. O sistema de draft do *Deadlock Draft Simulator* trouxe uma solução prática para a dificuldade enfrentada por Raphael, garantindo partidas balanceadas e promovendo uma experiência justa para todos os participantes. Além disso, o sistema: Aumentou o engajamento do público, que pôde acompanhar as estratégias durante o draft, criando um clima de antecipação antes do jogo. Promoveu diversidade nas partidas, incentivando os capitães a se adaptarem aos banimentos e escolhas, evitando a repetição de composições. Simplificou a organização do torneio, oferecendo uma ferramenta centralizada para padronizar o processo. Com essa solução, Raphael percebeu que o torneio de *Deadlock* poderia se tornar um grande sucesso, consolidando o canal “SeuCreyssonReborn” como referência em eventos competitivos e engajando ainda mais sua audiência.

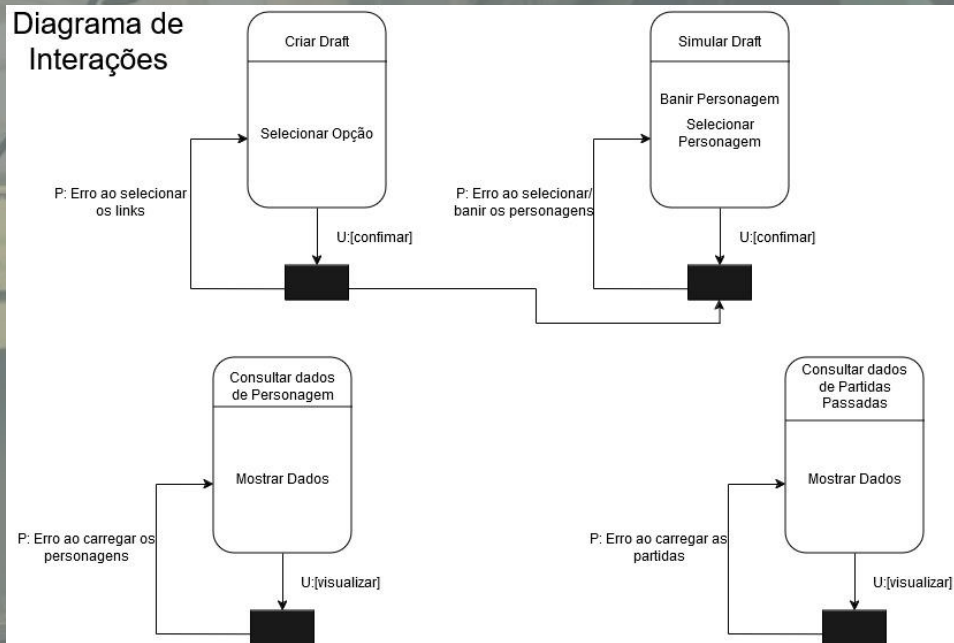
# Diagrama Hierárquico de Metas

## Diagrama de Metas



# Diagrama de Interações

## Diagrama de Interações





Telas -



# DEADLOCK

Novo Draft

Entrar em Draft

Analisar Estatísticas



# Telas -

Time Ambar



Voltar



Banimentos



Time Safira



Ajuda