

**A evolução da Liga Master:
um apanhado histórico da série Pro Evolution Soccer¹**

***Master League evolution:
a historic summary of Pro Evolution Soccer series***

Matheus Argolo LIRA²

Resumo

Este trabalho busca analisar jogos da franquia Pro Evolution Soccer, da Konami e ver a evolução das mecânicas do modo de jogo Liga Master, listando suas especificidades e as possibilidades que o modo de jogo dá ao jogador em cada jogo. Esta análise foi feita vendo o impacto cultural que a franquia tem em relação não apenas à comunidade *gamer*, mas ao público em geral, estando presente em músicas, memes e outras vertentes. Foi concluído que a evolução decorreu-se por parte da tecnologia e do acréscimo e inovação das mecânicas de jogo.

Palavras-chave: Pro Evolution Soccer. Liga Master. Videogame.

Abstract

This paper try to analyse the Pro Evolution Soccer video game franchise, made by Konami and see the mechanical evolution of Master League mode, enumerating their specificities and the possibilities which the game gives to the player in each game. This analysis was made by the cultural impact by the franchise, not just in the gamer community, but also in general public, being present in musics, memes and another strands. Has been concluded that the evolution occurred by technology and the increase and innovation of game mechanics.

Keywords: Pro Evolution Soccer. Master League. Videogame.

¹ Trabalho apresentado ao Eixo Temático: Games, no BitWeek 2018 – DEMID/UFPB, realizado no período de 17 a 21 de outubro de 2018.

² Graduando do Curso de Comunicação em Mídias Digitais na UFPB. Integrante do projeto de extensão Interfaces Livres. E-mail: argolo.m96@gmail.com.

Introdução

O esporte é uma das práticas mais antigas conhecidas pelo homem para o entretenimento, sendo datado desde a época do Egito antigo (VÖRÖS, 2007), evoluindo até a modernidade com os Jogos Olímpicos da Modernidade em 1896, até os dias de hoje, em que alcança mais de 2,5 bilhão de pessoas³ em audiência.

Um dos principais esportes praticados nos tempos modernos é o futebol, praticado em várias praças no mundo e alcançando conseqüentemente mais de 1 bilhão de pessoas⁴ e assim gerando um grande potencial de mercado consumidor, principalmente no Brasil, em que o gasto médio entre os torcedores que costumam fazer compras relacionadas a futebol no ano de 2016 foi de R\$ 255,72 (SPC BRASIL, 2016).

Sabendo disso, a indústria dos jogos eletrônicos busca desde os seus primórdios a reprodução do ambiente esportivo no ciberespaço, tentando sempre reproduzir o cenário de uma partida de futebol de maneira realística, tendo seu primeiro jogo chamado *Soccer* lançado em 1973 pela desenvolvedora japonesa Taito, que consistia em dois goleiros chutando a bola ao gol, ganhando quem fizesse mais gols.

Entre 1973 e 2018, a evolução tecnológica dos videogames foi o suficiente para mudar totalmente a experiência simulatória do ambiente futebolístico no meio virtual, de modo que hoje existem opções muito mais imersivas da experiência futebolística para as mais diversas plataformas, gerando diversas experiências para jogadores e fãs do esporte.

Partindo desta premissa, foi decidido analisar o apanhado histórico do modo de jogo Liga Master da série Pro Evolution Soccer, observando como se decorreu sua evolução ao longo dos anos, sendo ela de acordo com a progressão tecnológica dos suportes do jogo, ou a tendência mercadológica observada pelos desenvolvedores.

³Disponível em: <https://esporte.ig.com.br/olimpiadas/2016-08-17/audiencia-coi-rio-2016.html>. Acessado às 12:43 em 19/08/2018.

⁴ Disponível em: <https://www.gazetadopovo.com.br/esportes/futebol/final-da-copa-do-mundo-foi-vista-por-mais-de-1-bilhao-de-pessoas-edzjwnhzwoaep9pqgwc0kem>. Acessado às 11:47 em 19/08/2018

Conteúdo metodológico e de análise

Análise de conteúdo

Segundo Berelson (1952), a Análise de Conteúdo é “uma técnica de investigação que, através de uma descrição objetiva, sistemática e quantitativa do conteúdo manifesto das comunicações, tem por finalidade a interpretação destas mesmas comunicações”, assim objetivando “manipulação das mensagens, tanto do seu conteúdo quanto da expressão desse conteúdo, para colocar em evidência indicadores que permitam inferir sobre uma outra realidade que não a mesma da mensagem” (OLIVEIRA, 2008).

Videogame

Huizinga (1938) conceitua jogo como “uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras.”. Levando em consideração a definição de Huizinga, Sato (2009) define que “videogames são jogos digitais que receberam esta denominação por se tratar de jogos visualizados (além do suporte para hardware) por meio de um dispositivo de varredura como monitores ou TV”. Por outro lado, Schell (2018) fala a definição de videogame provavelmente seria “um jogo onde jogadores interagem com elementos numa tela de vídeo”(tradução própria).

Winning Eleven/Pro Evolution Soccer

A franquia Winning Eleven surgiu no Japão no ano de 1996 pela desenvolvedora japonesa Konami com o World Soccer Winning Eleven (lançado no ocidente com o nome de Goal Storm)⁵, sendo um dos primeiros jogos de futebol com gráficos em 3D, além dar a possibilidade de jogar-se com 26 equipes nacionais nos modos amistoso e *hyper cup*.

⁵ Disponível em: <http://www.mobygames.com/game/goal-storm/>. Acessado em 23/08/2018 às 22:16h.

Nos anos seguintes foram adicionados mais equipes aos jogos modos de jogo como *Internacional League* e *Penalty Kick*⁶, até que em 2000, com a direção de Shingo Takatsuka, o ISS Pro Evolution⁷ introduziu à franquia o modo de jogo Liga Master, um dos modos mais emblemáticos de toda a franquia Winning Eleven/Pro Evolution Soccer, fazendo o ISS Pro Evolution chegar à nota 94/100 no site Metacritic⁸.

Os sucessores do ISS Pro Evolution (ISS Pro Evolution 2 e série Pro Evolution Soccer) mantiveram os modos de jogo, evoluindo internamente os jogos até o Pro Evolution Soccer 6 (Winning Eleven 10 no Japão), no qual foram inseridos os modos *International Challenge*, *Japanese Challenge* e *Selection Matches*, dando ao jogador mais objetivos e desafios no jogo ao possibilitar o jogador de levar várias seleções a Copa do Mundo, ou jogar com equipes customizadas baseadas em times selecionados.⁹

Após este, um novo modo de jogo veio a ser inserido apenas no Winning Eleven/Pro Evolution Soccer 2009 com o modo UEFA Champions League, dando uma legítima experiência do maior campeonato de clubes do mundo, além do novo modo Rumo ao Estrelato, que permite a experiência de guiar a carreira profissional de um jogador por completo, desde seu primeiro jogo como profissional até a sua aposentadoria.¹⁰

Em seguida, veio o Winning Eleven/Pro Evolution Soccer 2011, inserindo a Copa Santander Libertadores, o Winning Eleven/Pro Evolution Soccer 2013, inserindo o Campeonato Brasileiro (no jogo como Liga do Brasil) e no Winning Eleven/Pro Evolution Soccer 2014 a AFC Champions League, que além de possibilitarem novas experiências com times diferentes, alteraram a dinâmica da Liga Master e do Rumo ao Estrelato por terem novos continentes e competições para se jogar.

⁶ Disponível em:

<https://web.archive.org/web/20080227203751/http://www.mobygames.com/game/international-superstar-soccer-pro>. Acessado em 23/08/2018 às 22:25h.

⁷ Disponível em: <http://www.mobygames.com/game/playstation/iss-pro-evolution> . Acessado em 23/08/2018 às 22:30h.

⁸ Disponível em: <http://www.metacritic.com/game/playstation/iss-pro-evolution> . Acessado em 23/08/2018 às 22:32h.

⁹ Disponível em: https://www.voxel.com.br/jogo/world-soccer-winning-eleven-9-international/dicas/winning-eleven-10_101548.htm . Acessado em 23/08/2018 às 22:40h.

¹⁰ Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/pro-evolution-soccer-2009.html> . Acessado em 23/08/2018 às 22:40h.

Porém, grande parte do sucesso na cultura popular da série Winning Eleven/Pro Evolution Soccer deve-se à pirataria, que por meio de *mods* como Bomba Patch e Campeonato Brasileiro 2004, difundiu o jogo na sociedade de uma maneira que nenhum outro jogo conseguiu, principalmente em países da América Latina como Argentina, Brasil e Peru, tendo como reflexo hoje toda uma subcultura.

a. Liga Master

Iniciado no ISS Pro Evolution (lançado como World Soccer: Jikkyou Winning Eleven 4 no Japão), o modo de jogo Liga Master consiste na reprodução da experiência de gerir um time, dando possibilidade de contratar jogadores e utilizá-los durante uma temporada completa, adequando-os à melhor estratégia de acordo com cada jogador¹¹.

Metodologia utilizada

Para realizar esta pesquisa, será utilizado o método de análise de conteúdo, de modo que possa observar a evolução entre os jogos escolhidos e assim poder então concluir como se constituiu a evolução do modo de jogo, sendo escolhido por se adequar melhor ao escopo da pesquisa.

Para a análise, foi escolhida a série Winning Eleven/Pro Evolution Soccer, que é uma das franquias de jogos esportivos de maior sucesso na história da indústria dos jogos, tendo alcançado em 2018 a marca de 100 milhões de cópias vendidas (ROMER, 2018), além de dezenas milhares de cópias não contabilizadas vendidas ilegalmente no modo de *patches* criados pela comunidade e consagrados como o Bomba Patch, Brazukas, entre outros.

Especificando dentre os jogos a serem analisados, foram escolhidos o Pro Evolution Soccer (2000), o Pro Evolution Soccer 6 (2006), o Pro Evolution Soccer 2013 (2012) e o Pro Evolution Soccer 2018 (2017), notados dentro da própria pesquisa como os jogos mais notórios da franquia, além do último jogo lançado até o dia da análise.

Dentro do jogo Winning Eleven/Pro Evolution Soccer, foi escolhido especificamente para analisar o modo de jogo Liga Master (em inglês *Master League*),

¹¹ Disponível em: http://pes.neoseeker.com/wiki/Master_League_Mode. Acessado em 24/08/2018 às 22:25h.

pela sua estrutura que permite ao jogador gerir e montar o próprio time, criando mecânicas presentes em muitos jogos de esporte na atualidade.

Análise da evolução no modo de jogo Liga Master

Em princípio foi analisado o modo Liga Master no jogo Pro Evolution Soccer. Uma dos principais atributos que o modo tem neste jogo é a possibilidade de promoção ou rebaixação entre divisões, possibilitando o jogador ser rebaixado ou promovido entre duas divisões de 16 times. É importante lembrar que o jogador sempre começará na segunda divisão independentemente da equipe que escolher.

Outro atributo que ocorre independentemente da escolha do jogador é a padronização do plantel, que é feito por jogadores padrões do próprio jogo. Importante destacar que estes jogadores, como Minanda, Castolo e Ximeles, tornaram-se folclóricos na cultura da comunidade fã do jogo, gerando não só várias referências por portais, jogadores, entre outros, mas até o retorno dos próprios como empresários posteriormente no Pro Evolution Soccer 2013.

Por simular o universo *manager*, a Liga Master do Pro Evolution Soccer também permite editar os números dos jogadores, além de ter uma maneira muito peculiar o jogador a fazer transferências de jogadores entre os times. A transferência ocorre apenas com a troca de um jogador da sua equipe pelo jogador desejado, precisando também da moeda da própria Liga Master(alterando o valor de cada jogador de acordo com sua habilidade) e possibilitando apenas duas transferências por rodada.

Além do citado acima, o jogo também possibilita consultar a tabela da competição, próximo adversário, calendário de todas as equipes, gráfico de histórico na tabela, histórico de vitórias/derrotas, histórico de transferências, liderança de artilheiros e liderança de assistências, dando ao jogador um panorama amplo de toda a competição.

Posteriormente no jogo Pro Evolution Soccer 6, a Liga Master teve um salto evolutivo considerável, iniciando pelo incremento de permitir jogar cooperativamente as partidas, e então pelas configurações do modo de jogo, que dão ao jogador a possibilidade de escolher a dificuldade das partidas(elemento já existente no Pro Evolution Soccer); a dificuldade do modo de jogo em si, em que altera fatores financeiros e de fadiga dos jogadores; a possibilidade de jogar em rede; a possibilidade

de jogar com o time original, o time padrão da Liga Master ou um time totalmente novo, atributo não presente na análise anterior; desenvolvimento dos jogadores, que permite a melhora ou piora dos jogadores de acordo com sua idade; e por fim o nível de movimentação do mercado de transferências. Todos eles têm recomendações do próprio jogo de qual você deve seguir, cabendo o jogador seguir ou não as dicas do jogo.

Além destas configurações, o jogo ainda apresenta outras adicionais como o número de moedas iniciais do jogador, jogadores clássicos e ocultos, que podem ser conquistadas pela PES Shop de acordo com as conquistas do jogador durante o jogo inteiro. Uma novidade também é as ligas apresentadas, sendo quatro ligas com possibilidade de escolha das 18 equipes presentes nela e uma segunda divisão também com possibilidade de escolha das equipes presentes, porém tendo 8 equipes, e sendo uma delas obrigatoriamente a equipe escolhida pelo jogador.

Ao iniciar a Liga Master, temos um menu que nos apresenta as opções: dados de jogo, dados da temporada, transferências, treino, dados de desenvolvimento dos jogadores, modo de edição do time, opções gerais e menu de salvar o jogo. A maioria destas opções já podiam ser vistas nas edições anteriores do Pro Evolution Soccer, porém é importante falar de duas delas, uma sendo pela aparição dela no jogo, e a outra pela sua evolução, que são respectivamente o modo edição de time e o modo transferências.

O modo transferências teve uma grande evolução em relação à análise anterior por vários atributos, entre eles: janela de transferência, apenas possibilitando o jogador comprar ou vender jogadores durante um determinado tempo, assim como na vida real; possibilitar quantas transferências quiser, de acordo com o dinheiro; salários, que alteram a dinâmica financeira do jogo, e uma barra de pesquisa que possibilita encontrar o jogador desejado mais facilmente.

Encontra-se também o modo de edição, que permite o jogador editar formação, números dos jogadores, além de haver a possibilidade de editar uniforme, nome e escudo do time caso o time seja não licenciado ou totalmente novo, assim dando ao jogador a possibilidade de customizar a experiência do jogo de acordo com a vontade e assim aumentando o processo de co-participação por meio da customização, empoderando o jogador e conseqüentemente aumentando o engajamento do jogador (GEE, 2007).

No Pro Evolution Soccer 2013, a primeira mudança visível em relação à análise anterior é a possibilidade de poder-se jogar ou na Europa, ou na América do Sul, devido à adição da liga brasileira no jogo, que se somava à Copa Santander Libertadores, adicionada à franquia no ano de 2010. Além desta funcionalidade, também é notório o uso de moedas reais no jogo como euro e dólar, substituindo os PES points vistos na análise anterior. Porém, foram retirados a possibilidade de criar um time original, além de escolher o cansaço do jogador, que já foi embutido no próprio jogo, além da possibilidade de jogar online, por ter um novo modo de jogo chamado Master League Online.

Após a escolha das configurações, o jogador é levado a um menu de criação do avatar, escolhendo seu nome e sua aparência, com o avatar criado sendo mostrado em diversas *cutscenes* de interação com os jogadores, com o presidente do clube e com a imprensa. Enfim, você é levado ao menu de escolha de equipes, com a possibilidade também de um plantel original da Liga Master ou o plantel da própria equipe, desta vez podendo começar da primeira divisão, além de ter uma segunda divisão com 20 equipes.

Passadas algumas *cutscenes* de apresentação dos escritórios e da apresentação do técnico, enfim é iniciada a Liga Master, com um tutorial explicativo baseado em tópicos, explanando as possibilidades e funcionalidades do jogo, também dando ao jogador a possibilidade de pulá-lo para enfim chegar ao menu principal. Nesse menu, lhe é apresentada uma *cutscene* do treinador auxiliar lhe mostrando o jogo e então você parte para outra novidade do jogo, a pré-temporada.

Em termos gerais, o menu principal possibilita o jogador visitar cinco submenus além de voltar ao menu principal. Estes submenus são: avançar no calendário até a próxima partida; o submenu Informação os tópicos com novas informações, calendário, informação da equipe (podendo checar o plantel de todas as equipes), informação do torneio e histórico; Meu Time, podendo alterar o plano de jogo, ver detalhadamente o plantel, alterar configurações de treino com seu auxiliar, ver seus históricos nas temporadas e editar os números; o submenu Itens, podendo ver, comprar e equipar itens para melhorar os jogadores; Negociações, podendo ver seus alvos de contratação mais fáceis, jogadores favoritos, busca avançada, negociações em progresso, notícias do mercado e o time de juniores; Finanças, podendo contratar pessoal para melhorar a comissão técnica, ver o valor ganho com os seus patrocinadores e o balanço esperado; e

o submenu Sistema, podendo configurar a aparência do seu avatar, configurar o próprio modo de jogo, salvar o progresso no modo Liga Master e salvar a equipe para usá-la no modo amistoso.

Por fim, na análise do Pro Evolution Soccer 2018, inicia-se a Liga Master praticamente com as mesmas configurações do Pro Evolution Soccer 2013, adicionando-se a escolha de ligas adicionais, que são três ligas fictícias, sendo uma européia, uma asiática e uma sul-americana, para a disputa de cada respectiva competição continental presente no jogo. Além disso, também é adicionado o modo Clássico e o modo Desafio, em que os modos se diferenciam pelo segundo dar a possibilidade de ser demitido ao obter maus resultados, além de complicações nas relações com o elenco e com o mercado, enquanto no primeiro oferece uma experiência mais lúdica e a troca de time só ocorre de acordo com a vontade do jogador.

Outra mudança vista está relacionada com as segundas divisões das competições, que agora são vistas de acordo com cada liga, tendo presentes as segundas divisões italiana, espanhola, inglesa e francesa. Também é possível assim como no Pro Evolution Soccer 2013 escolher alguma equipe que não pertence a nenhuma liga no jogo, podendo assim escolher a liga que pretende jogar.

Ainda são muito presentes as *cutscenes* no modo Liga Master, porém estas são vistas com menos frequência no Pro Evolution Soccer 2018, muitas vezes sendo trocadas por imagens presentes em um *feed* de notícias presente no menu principal do modo. A primeira tela que aparece ao jogador são informações dadas para o jogador por um suposto secretário, tanto do modo do jogo, quanto sobre calendário pelo mês, além de seus objetivos na competição, informados pelo suposto presidente do clube.

A tela inicial consiste de seis submenus na barra lateral esquerda, o calendário numa barra lateral direita, e um *feed* de notícias, informações sobre a liga e estatísticas de jogadores. Nos submenus da barra lateral, o jogador pode escolher entre: Avançar, em que o jogador tem a possibilidade de avançar até a próxima partida ou evento importante; Gerenciamento do Time, podendo alterar o plano de jogo, número dos jogadores, padrão de treinos, negociar, além de todas as configurações para a seleção, com a exceção do menu de negociação; Informações do Meu Time, podendo ver calendário, status do time (um menu com níveis de força e espírito de equipe, expectativas e melhores jogadores), situação dos jogadores em relação a

indisponibilidade, plantel, lista de funções (quando dadas aos jogadores aumentam atributos dos jogadores, ou finanças), e histórico de desempenho do clube; Escritório do Técnico, dando possibilidade de gerir a carreira do técnico ou editar o avatar, além das finanças do clube; Base de Dados, podendo ver todas as informações disponíveis sobre ligas, mercado, rankings das equipes e estatísticas gerais dos jogadores; e Sistema, possibilitando o jogador salvar e carregar o progresso no modo Liga Master, salvar a equipe para usá-la no modo amistoso, alterar as configurações do modo e escolher se deseja salvar o progresso automaticamente.

Considerações finais

Tomando como base todas as análises, pode-se concluir que o Pro Evolution Soccer teve um grande impulso tecnológico nos seus mais de 15 anos de história, refletidos no modo de jogo Liga Master, tentando sempre tornar uma experiência mais realista para o jogador, porém aplicando mecânicas de equilíbrio que tornem o jogo mais divertido e desafiante, dependendo da experiência escolhida pelo jogador nas configurações.

É importante também lembrar que a evolução destas mecânicas podem ter ocorrido não só pela evolução tecnológica das plataformas de suporte, mas também da evolução de jogos que também simulam a experiência *manager*.

Foi o caso da série FIFA e da série Football Manager (sendo esta em uma vertente mais simulativa e assim não sendo concorrente direto do Pro Evolution Soccer), que moldaram a comunidade de modo que seu repertório cognitivo se reconhece mais com mecânicas de gestão de equipe do que as próprias mecânica da partida de futebol que são recriadas desde o princípio dos jogos eletrônicos de futebol.

Referências

VÖRÖS, Győző. Western Desert: (1926--1950). In: VÖRÖS, Győző. **Egyptian temple architecture: 100 Years of Hungarian Excavations in Egypt**. Cairo: American University In Cairo Press, 2007. p. 39.

SPC BRASIL (Org.). **Mercado de consumo do futebol brasileiro**. 2016. Disponível em: https://www.spcbrasil.org.br/wpimprensa/wp.../09/Analise_Consumo_Futebol-1.pdf. Acesso em: 19 ago. 2018.

ROMER, Rafael. The Enemy. Franquia **Pro Evolution Soccer supera 100 milhões de cópias vendidas**. 2018. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/pes-2018/franquia-pro-evolution-soccer-supera-100-milhoes-de-copias-vendidas>. Acesso em: 19 ago. 2018.

BERELSON, Bernard. Content Analysis in Communication Research. Pp. 220. Glencoe, Ill.: The Free Press, 1952. \$3.50. In: **The Annals Of The American Academy Of Political And Social Science**, [s.l.], v. 283, n. 1, p.197-198, set. 1952. SAGE Publications. <http://dx.doi.org/10.1177/000271625228300135>.

OLIVEIRA, D.C., Análise de Conteúdo Temático-categorial: uma proposta de sistematização. In: **Rev. Enferm.** UERJ, Rio de Janeiro, 2008 out/ dez; 16(4):569-76.

SCHELL, Jesse. **Definitions**. [mensagem pessoal] Mensagem recebida por: <argolo.m96@gmail.com>. em: 23 ago. 2018.

SATO, Adriana Kei Ohashi. Do mundo real ao mundo ficcional: a imersão no jogo. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOSA, Mirna. **Mapa do jogo: A diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009. Cap. 2, p. 42.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. Tradução de J. P. Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2004, 1938.

GEE, James Paul. **What video games have to teach us about learning and literacy**. 2. ed. New York: Palgrave Macmillan, 2007.