

POR **FNATIC** COM **MIKE DIVER**

**COMO SER  
UM GAMER  
PROFISSIONAL**  
UM GUIA PARA LEAGUE OF LEGENDS

TRADUÇÃO  
Mateus Duque Erthal



Copyright © 2016 by Fnatic Ltd.

Publicado primeiramente como HOW TO BE A PROFESSIONAL GAMER pela Century, um selo da Cornerstone Publishing. A Cornerstone Publishing é uma companhia do Grupo Penguin Random House.

*Grafia atualizada segundo o Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa de 1990, que entrou em vigor no Brasil em 2009.*

*Título original*

How to be a Professional Gamer

*Capa*

Bruno Romão

*Preparação*

Pedro Giglio

*Revisão*

Ana Luiza Couto

Adriana Moreira Pedro

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

---

Diver, Mike

Como ser um gamer profissional: um guia para League of Legends / por Fnatic com Mike Diver; tradução Mateus Duque Erthal. – 1ª ed. – Rio de Janeiro: Suma de Letras, 2017.

Título original: How to be a Professional Gamer  
ISBN 978-85-5651-031-0

1. *League of Legends* (Jogo eletrônico) 2. Video game – Prática profissional 3. Video game – Técnicas 4. Video games – Competições I. Diver, Mike. II. Título.

---

17-02003

CDD-794.8

---

Índice para catálogo sistemático:

1. *League of Legends*: Video game: Técnicas:  
Prática profissional: Jogos por computador 794.8

[2017]

Todos os direitos desta edição reservados à

EDITORA SCHWARCZ S.A.

Praça Floriano, 19 – 30º andar

20031-050 – Rio de Janeiro – RJ

Telefone: (21) 3993-3501

[www.companhiadasletras.com.br](http://www.companhiadasletras.com.br)

[www.blogdacompanhia.com.br](http://www.blogdacompanhia.com.br)

[facebook.com/sumadeletrasbr](https://facebook.com/sumadeletrasbr)

[instagram.com/sumadeletras\\_br](https://instagram.com/sumadeletras_br)

[twitter.com/Suma\\_BR](https://twitter.com/Suma_BR)

# SUMÁRIO

1. Os ingredientes essenciais para quem quer se tornar um gamer profissional	7
2. O que é <i>League of Legends</i> , afinal?	14
3. As origens de uma lenda: a história de <i>League of Legends</i>	24
4. O surgimento da Fnatic e do <i>League of Legends</i> profissional	38
5. Conhecendo a casa: Finlay Stewart conta como gerencia o quartel-general da Fnatic em Berlim	54
6. Dentro dos Campeonatos Mundiais de <i>League of Legends</i>	60
7. O que faz de alguém — e o que detona — um jogador profissional de <i>League of Legends</i>	72
8. A história do Capitão: YellOwStaR, em suas próprias palavras	86
9. Assim falou o Destruidor de Deuses: Febiven, em suas próprias palavras	98
10. Bem-vindo, caçador: Spirit, em suas próprias palavras	110
11. Bastidores da rota superior: Werlyb, em suas próprias palavras	118
12. Uma nova esperança: Kikis, em suas próprias palavras	125
13. Uma jovem estrela em ascensão: Rekkles, em suas próprias palavras	133
14. Como levar seu jogo de <i>League of Legends</i> ao próximo nível	140
15. O futuro da Fnatic e seu relacionamento com os fãs e com <i>League of Legends</i>	150
16. Um guia de termos de <i>League of Legends</i> para iniciantes	163

# 1. OS INGREDIENTES ESSENCIAIS PARA QUEM QUER SE TORNAR UM GAMER PROFISSIONAL

Pode até parecer uma atração de nicho, em comparação aos grandes eventos esportivos que toda semana enchem a programação da tv, mas não se engane: os eSports estão aqui e chegaram para ficar, tornando-se mais populares a cada dia. Qualquer pessoa da área vai dizer a você, sem hesitar, que é uma questão de poucos anos até que a base de usuários e o público das competições de game ultrapassem os números de muitos dos esportes mais tradicionais.

Os esportes evoluíram com o tempo, e os eSports — e os games, de uma forma geral — estão no mesmo caminho. Hoje em dia é perfeitamente normal que uma criança chegue da escola e fique horas e horas na frente de um computador, no meio de uma batalha incrível ou de algum game de simulação emocionante, jogando contra oponentes do outro lado do mundo. Conforme aumenta o sucesso dos games individuais, medido em número de usuários, cresce também a busca dos jogadores por mais e mais informações: Qual é a melhor forma de jogar? Como estar à frente dos meus competidores? E no topo dessa rede estão os jogadores profissionais, os “pro-gamers”, que ganham a vida viajando pelo planeta, jogando video game contra os melhores do mundo e inspirando milhões de usuários.

Na Europa, jogar video game ainda é visto como um passatempo bastante solitário, isolado. É difícil escapar desse terrível estereótipo do garoto que fica sozinho no quarto, em frente ao brilho da tela e das maravilhas à disposição em seu computador, deixando a vida social em segundo plano. Essa é, porém, uma ideia completamente ultrapassada do que significa jogar games hoje em dia. Basta olhar para países como a Coreia do Sul,

por exemplo, para ver como a cultura de “PC bangs” — cafés repletos de computadores conectados entre si e à rede, permitindo o jogo cooperativo em larga escala entre amigos ou até mesmo entre estranhos — tem tirado a antiga experiência de jogo on-line desse esquema “sozinho-em-casa”, levando-a para o espaço público. E são justamente as equipes sul-coreanas que vêm ocupando os lugares de liderança em muitos dos eSports, incluindo *League of Legends*. Desde que a Fnatic ganhou o primeiro Campeonato Mundial de *League of Legends*, em 2011, todas as equipes campeãs dos torneios mundiais vieram da Ásia, sendo sul-coreanas três de quatro equipes vencedoras. Será que esse sucesso todo está associado a uma maior aceitação dos games como um meio válido de se ocupar o tempo? É difícil dizer que não, quando essa cultura das PC bangs vem alimentando o que há de mais positivo no mercado mundial das competições de games.

A sociedade sempre evolui de acordo com a tecnologia, e os membros mais jovens dessa sociedade, os que cresceram cercados por video games, são os mais bem preparados para acompanhar essa evolução. Esse cenário dá aos eSports a oportunidade de crescer de forma praticamente exponencial, o que significa que a competição por vagas nas equipes profissionais tende a ficar ainda mais agressiva do que já é hoje, elevando a qualidade de jogo desses times. No entanto, ainda não há uma forma muito clara e definida de se subir de carreira nos eSports: o mercado dos pro-gamers ainda tem muito a se desenvolver em comparação a esportes mais tradicionais como futebol ou basquete, em que o investimento na carreira dos atletas pode começar quando os futuros profissionais ainda são muito jovens, às vezes com apenas cinco ou seis anos de idade.

Nos eSports, nenhuma organização aceita novos membros antes que eles cheguem à adolescência. E, nesses casos, os jogadores em geral partem direto de casa para uma dessas organizações profissionais. Eles pulam os anos de treinamento intensivo a que um futuro atleta costuma se submeter em um clube de futebol de base, por exemplo, mesmo que essa fase pudesse ajudar bastante em seu amadurecimento pessoal e também no desenvolvimento de suas habilidades como gamers. E é mesmo um salto gigantesco, esse de sair de um jogador casual, ainda que talentoso, para um competidor de alto nível, sob os holofotes do mercado dos pro-gamers de primeira linha.

No entanto, conhecer as habilidades essenciais de um profissional é uma grande ajuda para qualquer pessoa que deseja se tornar um pro-gamer e subir ao palco de uma competição, diante de um público on-line de milhões de espectadores. Em uma competição de *League of Legends*, é fundamental aprender rápido, e talvez isso valha mais para *LoL* que para qualquer outro eSport, já que seus desenvolvedores, Riot Games, lançam uma atualização atrás da outra. O game é constantemente atualizado, com as habilidades dos avatares — chamados de Campeões — sendo ajustadas a cada *patch*. Essas alterações mudam o meta, ou seja, o estilo de jogo que os profissionais resolvem seguir depois de cada atualização, e mesmo as menores mudanças são capazes de trazer consequências enormes ao jogo, determinando o sucesso ou o fracasso de uma equipe.

As atualizações obrigam um jogador de *League of Legends* de alto nível a se manter sempre familiarizado com mais de um Campeão. Se você insistir em apenas um, pode até sentir o gostinho do sucesso por um tempo, mas na atualização seguinte esse Campeão pode acabar “nerfado”: ter seu poder reduzido a ponto até de se tornar irrelevante no jogo. Por isso, as estratégias das equipes estão sempre mudando, e o jogador deve ser capaz de entender bem o jogo como um todo, e não só se tornar um especialista em determinado papel, em uma posição. Cada posição exige do jogador certos deveres e responsabilidades específicas, e o principal é saber como se comunicar com os demais membros da equipe. Uma das coisas mais importantes para alguém que quer se tornar um profissional de *League of Legends* é justamente ter a disciplina necessária para sempre olhar para fora de sua rota, sem com isso comprometer as próprias forças.

Todo pro-gamer, seja de qual jogo ele for, deve estar aberto a fazer e a receber críticas. Se você é capaz de aceitar conselhos, nem sempre muito fáceis de ouvir, isso em geral só vai melhorar seu jogo; se você é capaz de dar conselhos a outros jogadores, seus colegas de equipe poderão aprender muito com isso, assumindo que eles também tenham a cabeça aberta o suficiente para não reagirem negativamente a suas críticas. *League of Legends* não é um jogo para se ganhar sozinho. Pode até ser que tenha funcionado assim nas primeiras duas temporadas, mas agora é a equipe que ganha o jogo, não os indivíduos.

Se você conversar com qualquer profissional de *League of Legends*, seja um jogador ou um treinador, vai ouvir que uma atmosfera harmoniosa é essencial para uma grande equipe. Trabalhar com um jogador que não compartilha as mesmas ambições do restante do time, ou que simplesmente não tem a mentalidade necessária para se adequar ao meta do momento, é algo que sempre causa problemas. Se houver um jogador assim na equipe e ela estiver reunida em uma *gaming house*, o time irá encontrar sérias dificuldades em se manter lá, com atritos entre todos os membros da organização, desde a base até o topo. Jogadores profissionais de *League of Legends* ficam dezenas de horas por semana na companhia uns dos outros, o que não deixa muito espaço para qualquer tipo de desavença.

Isso não quer dizer, contudo, que não haja espaço para um toque pessoal, para a individualidade. Toda semana, na *League of Legends* Championship Series (LCS), na América do Norte ou na Europa, é possível acompanhar um jogador que resolve sair da estratégia definida pelo treinador em busca de uma jogada que leve sua equipe à vitória. Treinador nenhum é capaz de ensinar isso a alguém; saber quando se manter na estratégia ou quando é necessário sair dela é algo que vem naturalmente, e tem muito a ver com a personalidade do jogador. O que não pode acontecer, porém, é que um indivíduo insista em correr riscos que acabem prejudicando as chances de vitória de sua equipe. Toda oportunidade exige uma análise rápida, de poucos segundos, além de uma comunicação eficiente entre os membros da equipe, que poderão avaliar juntos se a jogada em questão deve ou não ser levada adiante.

Não importa se estiver jogando na Série Desafiante (CS), na *fila solo* — quando se joga sozinho, disputando posições nos rankings on-line com estranhos — ou na LCS: você nunca pode se tornar convencido demais a respeito de suas habilidades. Por mais confiante que seja, e até os grandes pro-gamers que ajudaram neste livro concordam com isso, quase sempre existe alguém na sua frente. *League of Legends* é um game de equipes, e os assim chamados “deuses” do jogo são poucos e difíceis de encontrar.

Com o aumento no número de patrocinadores e o crescimento do nível de profissionalismo, já dá para pensar em fazer carreira na indústria dos eSports, inclusive em longo prazo. Grandes organizações esportivas, como os clubes de futebol Schalke 04 e Valencia, já estão fundando as

próprias equipes de *League of Legends*, e a tendência é que isso continue crescendo, levando junto a demanda por jogadores.

O ingrediente principal para quem já é um jogador profissional, ou para aqueles que querem entrar nesse mercado, é nunca perder muito tempo parado em sua zona de conforto. Jogue de maneiras diferentes, perca e ganhe, e isso trará benefícios para você e seu time. Nunca pare de aprender, e as derrotas, com o tempo, se tornarão vitórias. A Fnatic sabe disso por experiência própria: paciência e perseverança podem levar a momentos de ouro, inesquecíveis, gloriosos o suficiente para inspirar dúzias de outras equipes. E é esse o objetivo da organização: ganhar tudo. Com a constante expansão dos eSports, esse objetivo se torna mais difícil de ser alcançado a cada ano, mas, se existe uma equipe pronta para acompanhar as mudanças que acontecem ao longo do tempo, o avanço da tecnologia, cada uma das atualizações do jogo e cada novo jogador de sucesso que surge, essa equipe é a Fnatic.

*Como se tornar um gamer profissional* leva você aos bastidores das operações da Fnatic, investigando a história da equipe de *League of Legends* e reunindo momentos inesquecíveis, conselhos profissionais, altos e baixos pessoais dos jogadores e diversos episódios envolvendo sobretudo *LoL* e os eSports. Ao longo do caminho, você poderá aprender o que precisa fazer para chegar ao topo nesse mundo das competições de games. E isso não é algo que uma pessoa consiga fazer sozinha, com um mouse na mão e acesso diário a uma cópia de *League of Legends* no computador de casa, como você está prestes a descobrir.



## COMO USAR ESTE LIVRO

*Como se tornar um gamer profissional* tem duas metades distintas, mas complementares.

A primeira metade do livro, falando de maneira geral, apresenta aos iniciantes o mundo dos eSports, o jogo *League of Legends* e as histórias, entrelaçadas, de cada um dos fenômenos globais do game. Esses primeiros capítulos também são interessantes para quem já gosta de jogar *LoL*, mas ainda não conhece as raízes do jogo. E são raízes bastante profundas, indo além do começo dos jogos competitivos, das versões beta de *League of Legends*, lançadas em 2009, e da fundação da Riot Games, criadora do game, em 2006.

A primeira seção de *Como se tornar um gamer profissional* nos leva lá atrás, até a época em que os fundadores da Riot Games, Brandon Beck e Marc Merrill, tinham acabado de se formar na faculdade e estavam à procura de alguma oportunidade no setor das competições de games, ainda em sua fase de nascimento. Não que jogar video games em enormes torneios, com cobertura da mídia e participação de jogadores de alto nível, vindos de todas as partes do mundo, fosse necessariamente uma novidade na primeira década do século XXI; na verdade, o primeiro campeonato de games de que se tem notícia aconteceu em 1972, tecnicamente transformando esse mundo maravilhosamente “novo” dos eSports em algo de mais de quarenta anos.

A partir daí o livro passa a explorar o gigantesco Campeonato Mundial de *League of Legends*, principal evento e clímax da temporada de *LoL*. A primeira edição do campeonato, que mantém seu formato de mata-mata,

viajando de cidade a cidade e atraindo equipes de todas as maiores regiões em que *LoL* é jogado, foi vencida pela Fnatic, que também estreava nos palcos naquele ano de 2011. De lá para cá, ganhar essa competição tem sido o principal objetivo de todas as organizações de *League of Legends*.

A segunda metade do livro, começando a partir do capítulo 7, vai fundo nas expectativas, nos sonhos, na pressão e no estresse que tanto podem fazer de alguém um pro-gamer de sucesso quanto detoná-lo de vez. Vamos ouvir as palavras das estrelas da Fnatic — todos os jogadores na equipe da LCS EUROPA —, contando como cada um deles conseguiu levar seu jogo ao nível que tem hoje, não só para aparecer entre os melhores, mas estabelecendo novos padrões de qualidade de jogo.

E é nessa segunda parte do livro que aqueles que já jogam *League of Legends* poderão encontrar instruções para melhorar seus resultados. Cada membro da Fnatic dará conselhos para gamers que querem melhorar sua performance — dicas simples, capazes de tirá-los do bando de grandes invocadores e levá-los ao grupo de elite. O livro também aborda o futuro do jogo da Riot e como a Fnatic está se preparando para ele, a fim de permanecer forte diante das mudanças constantes da cena dos eSports, sempre em evolução.

*Como ser um gamer profissional* é tanto para quem joga *League of Legends* todo dia — e o dia inteiro, se puder — quanto para quem está dando os primeiros passos no mundo dos Campeões, é uma verdadeira enciclopédia de habilidades e com uma terminologia capaz de deixar qualquer um maluco. Este livro foi feito para ser algo instrutivo e divertido ao mesmo tempo, abrindo os olhos de jogadores iniciantes e experientes ao fascinante cenário dos eSports. Os jogadores podem em geral ser jovens, e a infraestrutura ainda estar em desenvolvimento, mas a popularidade do mercado dos pro-gamers está explodindo ao nosso redor, e isso só tende a crescer ainda mais. Nunca houve um momento melhor para se entrar nessa.

## 2. O QUE É *LEAGUE OF LEGENDS*, AFINAL?

*League of Legends* não apareceu de um dia para o outro, lá no ano de 2009. No quartel-general da Riot Games, em Los Angeles, a produção do game já vinha sendo meticulosamente estudada há muito tempo. Seria até legal dizer que o jogo foi desenvolvido só pela vontade que seus criadores sentiam de gerar algo assim, apaixonados que eram pelo mercado dos games, os mais interativos de todos os entretenimentos. Alguns dizem, porém, que foi uma decisão puramente mercadológica, visando ao lucro, de olho no mundo de jogos competitivos em crescimento na época.

A ideia de *League of Legends* nunca foi a de ser algo extremamente inovador na crescente cena dos jogos de estratégia em tempo real, em especial dos pertencentes ao gênero MOBA [*Multiplayer Online Battle Arena*]. Em vez disso, os desenvolvedores de *LoL* tinham como objetivo inicial apenas conquistar uma base de usuários comparável à do game líder da época. Depois disso, planejavam então ultrapassá-la, refinando os elementos que tornam esse tipo de game tão atraente aos jogadores e somando a eles alguns ingredientes novos. O tal game, ou, para ser mais exato, a *mod* — um game adaptado por usuários, a partir de ferramentas de customização — líder de mercado era o *Defense of the Ancients*, o *DotA*. Para entender tanto o sucesso de *DotA* quanto o de *LoL*, vale uma pequena aulinha de história.

*Warcraft III: Reign of Chaos* foi lançado pelo estúdio Blizzard Entertainment em 2002. Era o terceiro game de estratégia para jogo em tempo real produzido pelo estúdio californiano, como parte da série de *Warcraft*. Hoje em dia, a franquia *Warcraft* vai além de games desse estilo, chegando ao gigantesco *World of Warcraft* (*WoW*), considerado pelo *Guinness* o maior

RPG on-line — ou MMORPG [*Multiplayer Online Role-Playing Game*] — de todos os tempos, com mais de cem milhões de usuários. O universo de *Warcraft* inclui ainda o jogo de cards gratuito *Hearthstone*, que no começo de 2016 já contava com cinquenta milhões de jogadores no mundo todo. Em 2002, *Warcraft III* era o jogo do momento, pelo menos entre os estrategistas interessados em produtos com uma pitada de fantasia, vendendo mais de um milhão de cópias em apenas um mês.

O game reunia influências já bastante conhecidas, vindas de livros como *O senhor dos anéis*, de J. R. R. Tolkien, ou da antiga mitologia europeia, refletidas em seus orcs e humanos, elfos, mortos-vivos e espíritos amaldiçoados. Os desenvolvedores do game foram capazes de combinar, de forma muito eficiente, todos esses elementos familiares à dinâmica dos jogos de estratégia em tempo real (RTS, ou *Real-Time Strategy*), tornando *Warcraft* uma das experiências mais envolventes da época. E os números não mentem, sejam os de público ou os da crítica: *Warcraft III* foi um sucesso comercial avassalador, recebendo críticas muito positivas tanto da revista *Game Informer* quanto da *PC Gamer*. A *PC Gamer*, aliás, disse que *Reign of Chaos* era “um game brilhante, em todos os aspectos de design e de execução, sem dar ao jogador um momento sequer de tédio”.

O formato de jogo desenvolvido para *Warcraft III* deu um empurrãozinho aos demais games de RTS, no sentido de evoluir suas funcionalidades: unidades, controladas pelo jogador, acumulando recursos para a construção de instalações e para a criação de tropas, conquistando novos territórios no mapa e lutando contra inimigos para tirar de suas mãos as regiões mantidas por eles, além do desenvolvimento de avatares, os “heróis”, no meio do caminho. No entanto, em pouco tempo esse empurrãozinho acabou se tornando uma verdadeira avalanche, inspirando uma mudança radical no mercado de games. Não que a Blizzard tenha tido muito a ver com isso.

## A GUERRA DOS CLONES

O primeiro a trabalhar no *DotA* foi um usuário chamado Eul, usando o editor de mapas do *Warcraft III*. A mod foi criada a partir de um mapa personalizado de outro game RTS da Blizzard, *StarCraft*; o menu de fer-

ramentas de edição de *Warcraft III* foi então aplicado ao mapa Aeon of Strife, de três rotas. No mapa Aeon of Strife do *StarCraft*, uma tropa de inimigos avançava rota a rota, na direção de um herói poderoso. Na versão de Eul, à qual ele deu o nome de *Defense of the Ancients*, até cinco jogadores poderiam assumir o papel de um personagem em cada um dos lados, recebendo a ajuda de outras duas unidades controladas pelo computador (ou, como se diz, por IA — Inteligência Artificial). Temos aí cinco jogadores de cada lado, controlando seus avatares em um mapa com três rotas de combate — para qualquer pessoa que conheça o básico de *League of Legends*, essa história começa a parecer familiar. O mapa criado por Eul tornou-se extremamente popular na época, mas foi abandonado de forma inesperada por seu desenvolvedor, que decidiu não mais trabalhar com *DotA*. Isso permitiu que muitos outros desenvolvedores na comunidade de *Warcraft* assumissem a mod, trazendo as próprias marcas, principalmente depois do lançamento de *The Frozen Throne*: esse pacote de extensão de *Reign of Chaos* trazia uma coleção inteiramente nova de ferramentas de edição de mapas.

Um dos desenvolvedores a assumir a mod *DotA* foi Guinsoo, como era conhecido o designer de games Steve Feak, natural do estado de Wisconsin, nos Estados Unidos. Guinsoo trabalhou com uma variação do mapa de *DotA* que já estava em circulação desde fevereiro de 2004, o *Allstars*. Nesse mapa, criado por Meian e Ragn0r, os mais populares heróis de *Warcraft* eram colocados em lutas uns contra os outros, somando-se a isso algumas magias inéditas. Apenas um mês depois do lançamento do *Allstars*, Guinsoo colocou no ar uma nova versão do mapa, e outra logo depois, acrescentando um personagem controlado por computador chamado Roshan. A ideia era que o monstro neutro Roshan representasse uma ameaça maior que os demais personagens controlados por IA do universo de *DotA*, geralmente caçados pelos jogadores do game como forma de obtenção de ouro — parecidos com as buchas de canhão das tropas de *League of Legends*. Roshan acabou permanecendo no universo de *DotA*, agora como o monstro mais poderoso de todos em *DotA 2*. Também permaneceu a forma de jogo definida por Feak, ainda que outro desenvolvedor, Icefrog, tenha trazido algumas melhorias incontestáveis ao game, aprimorando o mapa e garantindo a ampliação da comunidade competitiva.

A premissa básica do mapa *Allstars* de *DotA* era bastante simples: cada equipe, uma chamada de Sentinela (*The Sentinel*) e a outra de Flagelo (*The Scourge*), tinha como objetivo destruir a base da equipe adversária, localizada no canto sudoeste ou no nordeste do mapa, dependendo de que lado a equipe estivesse. As bases eram protegidas por fortificações, torres e uma tropa de unidades controladas pelo computador. No centro de cada base havia o Ancestral (*The Ancient*), cuja destruição significava o fim do jogo e a vitória da equipe inimiga. Bote o Ancestral no chão e você ganha a partida. Esse esquema de jogo serviu de base geral para o desenvolvimento de *League of Legends*, em que o Ancestral se tornou o Nexus, uma fonte de luz cintilante, implorando para ser feita em pedacinhos. Destrua o Nexus do oponente e sua equipe tem direito aos espólios da guerra. *League of Legends* acrescentou a isso algumas outras possibilidades de vitória, tirando a obrigatoriedade da queda do Nexus, mas seus paralelos com *DotA* são bastante evidentes.

As competições de *DotA Allstars* começaram para valer em 2005, na BlizzCon daquele ano. O evento, organizado anualmente pela Blizzard, tinha como objetivo ajudar na divulgação de todas as suas maiores franquias. Alguns torneios de base já vinham acontecendo desde o ano anterior, com a formação da Clan TDA, primeira liga *Allstars*, em abril de 2004. *DotA Allstars* tornou-se cada vez mais conhecido com o tempo, impulsionado pela inclusão do game no World Cyber Games de 2005, e já era considerado um fenômeno mundial na metade de 2008, ano em que foi incluído na Electronic Sports World Cup. O site Gamasutra, dedicado à indústria dos games, publicou uma matéria a respeito de *DotA* em junho daquele ano, e nela o escritor Michael Walbridge chamou o jogo de “uma revolução underground”, “um verdadeiro encantamento para quem joga”. Walbridge disse ainda que talvez apenas *Counter-Strike*, o game de tiro em primeira pessoa desenvolvido pela Valve, fosse comparável a *DotA* em termos de profundidade, diversão e, o mais importante, base de fãs. O músico sueco Basshunter deu o nome de *DotA* a uma de suas canções em 2006, que chegou a ficar entre as dez mais tocadas da Suécia. Naquele momento, tudo parecia levar a um caminho inevitável: o lançamento de um *DotA* “de verdade”, desenvolvido por um estúdio profissional.

E em 2010 veio o anúncio que todos os envolvidos com *DotA* já esperavam: *DotA 2* estava sendo desenvolvido pela Valve Corporation, sob a coordenação do designer de games Icefrog. O estúdio, localizado no estado de Washington, nos EUA, era o responsável por games como *Half-Life* e *Half-Life 2*, *Counter-Strike*, além de *Portal*, *Team Fortress* e *Left 4 Dead*, todos considerados clássicos em suas categorias, venerados tanto hoje quanto eram na época em que foram lançados. A equipe liderada por Icefrog estava preparando um game stand-alone do zero, feito sob medida para o mercado dos eSports, em expansão. Os trabalhos de desenvolvimento começaram em 2009, e o jogo foi lançado em 2013. Mas, na época do lançamento de *DotA 2*, outro MOBA já tinha se estabelecido como líder tanto no mercado de games competitivos quanto no doméstico: *League of Legends*, game claramente inspirado em *DotA Allstars*.

## COMEÇANDO UMA REVOLTA

A Riot Games foi fundada oficialmente em 2006 por Brandon Beck e Marc Merrill, respectivamente CEO e presidente da empresa. Merrill possui pós-graduação em Marketing Cooperativo, tendo trabalhado antes nas instituições financeiras Merrill Lynch e US Bancorp. Beck, por sua vez, deixou o emprego em estratégia de mídia e entretenimento na Bain & Company, uma empresa de consultoria global, para se dedicar a um projeto que, na época, parecia bastante arriscado. Os dois se conheceram na Universidade do Sul da Califórnia, em Los Angeles, e ambos se formaram no ano de 2004. Nessa metade da primeira década do século XXI, o mercado dos games competitivos ainda estava no começo (alguns dizem que continua nessa fase, considerando as possibilidades praticamente infinitas de crescimento e evolução), e Beck e Merrill encaravam *LoL*, e até mesmo a própria Riot, menos como um plano definido, com caminhos estratégicos bem traçados, e mais como um sonho. Era algo do tipo “nossa, seria legal trabalhar com isso”.

Quando a Riot começou, não tinha nem um escritório de verdade: os fundadores montaram as bases da empresa em um apartamento compartilhado pelos dois. Nele, cada um tinha uma considerável plataforma

de desenvolvimento de games. O mundo dos games competitivos sempre esteve no sangue de Beck e Merrill, mas por um tempo isso permaneceu apenas como uma paixão pessoal dos dois, e não um caminho profissional viável ou algo que pudesse dar lucro. No final de 2005, porém, tudo mudou. Uma ideia veio à cabeça da dupla: os gamers, pessoas exatamente como eles dois, que já vinham sendo arrebatados por esse mundo de competições on-line e de jogos cooperativos, queriam algo mais. Queriam algo que fosse além de um simples jogo encapsulado em um disco, do qual acabariam desconectados quando os objetivos principais fossem atingidos. Havia a demanda por alguma coisa mais fluida, mais viva, algo que não fosse simplesmente encaixotado e vendido, mas que continuasse se espalhando pelas redes de banda larga ao redor do mundo, livre de formas físicas e de barreiras e, ao mesmo tempo, com detalhes, história, longevidade e *diversão* comparáveis aos de *World of Warcraft*.

Já na época, Beck e Merrill enxergaram um futuro capaz de mudar a forma como os gamers on-line jogavam: sem longas esperas entre as atualizações, sem gastar, ano após ano, mais dinheiro comprando basicamente a mesma coisa, o mesmo tipo de experiência. Eles olharam para fora dos círculos dos games, em busca de novos parâmetros de negócio, e encontraram o que queriam no popular modelo SaaS [*“Software as a Service”*, ou *“software como um serviço”*], usado nos ambientes de trabalho para atividades como processamento de folhas de pagamento, gerenciamento da rede de TI e recursos humanos em geral. No modelo SaaS, os programas recebiam atualizações regulares, e os usuários não eram obrigados a buscá-las em loja nenhuma. Além disso, em vez de cada nova versão de software ser cobrada individualmente, as empresas pagavam uma taxa de manutenção, recebendo as atualizações assim que eram lançadas, em tempo real. As companhias de desenvolvimento que adotaram o modelo SaaS estabeleceram um diálogo direto com seus clientes e com comunidades ligadas aos softwares vendidos por elas. A troca de experiência entre clientes e desenvolvedores permitiu que esses softwares fossem sempre atualizados e refinados, de acordo com o feedback recebido de usuários diretos.

E era justamente isso que Beck e Merrill queriam trazer para o campo dos games: uma abordagem muito mais orientada a serviço, mantendo os desenvolvedores sempre em contato com os jogadores, evoluindo esse



modelo de negócio até que se tornasse algo de fato atraente para todas as partes envolvidas. Eles começaram a contratar. Em 2006, abriram uma sede, contratando ninguém mais, ninguém menos que Steve Feak. Com ele também veio Steve “Pendragon” Mescon, o criador do site destinado à comunidade de *DotA Allstars* na web. Estava no DNA da Riot a ideia de desenvolver uma espécie de “sucessor espiritual” do mapa criado por Feak para *DotA*, e a equipe não perdeu tempo. O anúncio do lançamento de *League of Legends* foi dado em outubro de 2008, e em janeiro de 2009 a Riot Games tinha quarenta funcionários, todos trabalhando duro para tirar o jogo do papel. Nessa mesma época, foram liberadas para os ansiosos jogadores as versões beta do game, tanto a fechada quanto a aberta — uma espécie de prova de fogo, antes que o jogo final fosse lançado.

Para garantir que *League of Legends* pudesse competir com *DotA* — e, na verdade, com *Warcraft III*, e com qualquer outro game on-line daquele tempo —, a equipe de desenvolvedores da Riot começou a criar uma série de Campeões, os avatares controlados pelos jogadores (ou pelos Invocadores, se você preferir). E os Campeões de *LoL* eram bem mais *estranhos* que qualquer outra coisa que já houvesse no mercado: Fiddlesticks, o “Mensageiro da Morte”, um mago em forma de espantalho, capaz de invocar o medo e o terror em seu inimigo; Annie, a “Criança Sombria”, que ia para o campo de batalha acompanhada de um tipo de ursinho demoníaco chamado Tibbers; e Soraka, uma curandeira vinda das estrelas, um ser celestial cuja imortalidade foi tirada à força. E todos esses ainda estão na ativa hoje em dia, disponíveis para quem quiser jogar com eles. A versão beta do game lançada em 2009 tinha quarenta Campeões diferentes (na criação deste livro, havia 131), e cada personagem vinha com uma história envolvente a respeito de seu passado, entrelaçada de alguma forma com as terríveis Guerras Rúnicas que assolaram as terras de Valoran, onde agora deveriam ser travadas as batalhas, nos Campos da Justiça, valendo tudo ou nada.

As qualidades estéticas e todo o contexto ficcional de *League of Legends* não seriam suficientes, porém, para garantir a sobrevivência do game em longo prazo. A Riot reconhecia que o diferencial seria a jogabilidade, e *DotA* estava lá para provar isso. Assim, a receita para se chegar ao sucesso parecia bem lógica: um bom retoque no mapa de *Allstars* desenvolvido por

Feak, agora baseado em um novo motor proprietário, com um alto nível de serviço de atendimento ao consumidor como suporte, funcionalidades de jogo inéditas e uma comunicação exemplar com a comunidade do game. E essa estratégia logo se provou correta, quando o game foi lançado oficialmente no mercado após sua fase beta, tornando-se disponível como um produto final — ainda que viesse a ser atualizado periodicamente depois disso, de forma a garantir o equilíbrio entre os Campeões e a renovação de seus estilos de jogo.

Em julho de 2011, *League of Legends* já contava com uma base de quinze milhões de jogadores no mundo inteiro, acima dos doze milhões de usuários de *Warcraft*, fazendo de *LoL* um dos maiores jogos para computador de todos os tempos. Desses quinze milhões de jogadores, mais de um milhão faziam login todos os dias, somando um total de 3,7 milhões de horas dedicadas às batalhas nos Campos da Justiça por dia. O crescimento da comunidade do game ultrapassou qualquer expectativa de seus desenvolvedores. No entanto, o enorme sucesso não era motivo para descansar. Em uma entrevista ao site de tecnologia Engadget, em meados de 2011, Beck disse: “Estamos muito orgulhosos dos números que estamos conseguindo alcançar em nossa plataforma e bastante confiantes de que nossa equipe fantástica é capaz de continuar a crescer e a desenvolver nossa (...) tecnologia, a fim de comportarmos números ainda maiores”.

Aquilo parecia um desafio na época, mas tanta confiança acabou se justificando: no começo de 2014, 67 milhões de pessoas já tinham se registrado na plataforma do jogo, com mais de 27 milhões jogando *League of Legends* todos os dias, no mundo todo. Nos horários de pico, havia mais de sete milhões e meio de usuários jogando ao mesmo tempo. E, mesmo que a Riot não tenha divulgado os números oficiais dos anos de 2015 e 2016, 334 milhões de espectadores assistiram às finais do Campeonato Mundial de *League of Legends* de 2015, desde as quartas até a grande final em Berlim, em um total de quatro semanas de duração. O clímax da temporada de 2015 aconteceu na Mercedes-Benz Arena da capital alemã; a final, vencida pela equipe SK Telecom T1 (SKT), que disputou contra a KOO Tigers (agora conhecida como ROX Tigers), foi assistida por 36 milhões de espectadores individuais, estabelecendo um novo recorde no setor dos eSports.

Evidentemente, o entusiasmo do público geral por *League of Legends* está bem longe de diminuir. O mercado profissional do game atinge novos patamares de competição e prêmios a cada ano — a equipe SKT saiu da final em Berlim em 2015 com um milhão de dólares a mais no bolso, que já estava bastante cheio antes.

## VOCÊ QUER JOGAR?

Então, *League of Legends* é um game de equipes, com batalhas on-line de cinco contra cinco em uma arena, em que cada jogador assume o papel de um Invocador — para usarmos aqui a terminologia do game, fazendo referência aos jogadores como *você* que, numa espécie de controle divino, assumem o papel dos Campeões nas batalhas — e trabalham em equipe com o restante de seus companheiros a fim de juntos destruírem o Nexus do inimigo. Parece simples. E qualquer um, ou pelo menos qualquer um que tenha um computador minimamente equipado, pode testar e ver se *League of Legends* é o seu tipo de jogo: *LoL* está disponível para download gratuito, sem cobrar do usuário qualquer tipo de pagamento pelo progresso no jogo, usando o modelo de microtransações apenas para vender novos Campeões, melhorias e skins (as aparências dos avatares).

Só que levar o game a sério em longo prazo, indo além de só entrar no jogo de vez em quando, dar umas voltas no mapa e matar alguns minions, não é tarefa tão simples assim. *League of Legends* está longe de ser um jogo fácil, se comparado a outros games competitivos disponíveis no mercado, como aqueles baseados em torneios e partidas de futebol ou ainda os de luta mano a mano. *LoL* joga o iniciante em um mundo repleto de estranhos personagens, macetes, parâmetros e fases. Tem uma linguagem muito própria, envolvendo Campeões, jogadas específicas, o jargão dos narradores e expressões usadas para indicar quem está vencendo uma partida em determinado momento — e quem certamente não está.

Há diversos “guias para iniciantes” de *League of Legends* disponíveis on-line, mas, se você quiser entender o básico necessário para dar os primeiros passos no game, curtindo o suficiente para querer voltar a jogar, vale resumir aqui em alguns poucos parágrafos tudo isso que você vai encontrar na web.

Em primeiro lugar, não gaste absolutamente *nada* para começar a jogar. Escolha um Campeão que já esteja habilitado e não se preocupe com a posição em que ele melhor se enquadra. O ideal é que você fique com esse Campeão por um bom tempo, aliás — mais adiante neste livro, você ouvirá esse mesmo conselho de um dos melhores jogadores da Fnatic, então é melhor não ignorá-lo. Quanto mais você jogar com o Campeão escolhido, mais certeza terá da rota ideal para ele. No mapa principal do jogo, o Summoner's Rift, usado nas competições profissionais de *LoL*, geralmente os personagens de suporte giram em torno da rota inferior, enquanto os tanques ficam mais próximos da rota superior.

Separe pelo menos uma hora para cada partida: *League of Legends* não é o tipo de game que acaba com o soar de um apito, e se um Nexus está bem protegido e as defesas do inimigo estão bem preparadas, você pode ficar ali por um bom tempo. Mesmo quando você estiver praticamente na base de seu adversário, prestes a bater na porta dele, garanta que suas tropas estejam à frente, absorvendo o fogo que vier das torres inimigas. Mantenha o olho no mapa e sempre saiba onde seus companheiros estão, seja para quando eles precisarem de algum tipo de auxílio seu ou para pedir ajuda quando você estiver em apuros. E, se possível, fale com eles usando a linguagem própria para a comunicação em uma partida on-line de *League of Legends*, prestando atenção também nas regras de conduta estabelecidas pela Riot no Código do Invocador. De uma forma bem resumida: seja sempre solícito e gentil, sem usar qualquer tipo de linguagem ofensiva ou desagradável. À medida que for jogando as partidas, seu nível individual (perfil de jogador) irá aumentar, e mais opções de jogo ficarão disponíveis. No começo, você só poderá jogar contra adversários controlados por computador e, por mais chato que isso possa parecer, é muito importante para que aprenda as regras. *Aprenda as regras*.

Este livro vai ajudá-lo a fazer isso, e nos próximos capítulos os membros da equipe Fnatic trarão conselhos importantes a respeito das estratégias de jogo. Mas nenhum guia é capaz de ensinar você a jogar de verdade esse grande sucesso da Riot Games. Você tem de chegar lá por si só, primeiro encontrando sua zona de conforto no mundo de *League of Legends* para, então, sair desse refúgio e desafiar a si mesmo, melhorando a partir daí. É assim que os profissionais de *LoL* sempre fizeram, e tem funcionado muito bem para eles.