





CLAUDIO PRANDONI

LEAGUE OF LEGENDS

**TUDO SOBRE OS MAIORES PRO PLAYERS
BRASILEIROS E COMO SE TORNAR UM DELES**



Texto © Claudio Prandoni

Diretor editorial
Marcelo Duarte

Diretora comercial
Patth Pachas

Diretora de projetos especiais
Tatiana Fulas

Coordenadora editorial
Vanessa Sayuri Sawada

Assistente editorial
Olívia Tavares

Projeto gráfico e diagramação
Carol Melo – Estudia Design

Ilustração
Rafael Sarmiento
Bruno Algarve

Impressão
RR Donnelley

CIP-BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO
SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ

Prandoni, Claudio
League of Legends/Claudio Prandoni. – 1. ed. – São Paulo:
Panda Books, 2017. 80 pp. il.

ISBN: 978-85-7888-683-7

1. Jogos eletrônicos. 2. Videogames. I. Título.

17-44776

CDD: 006.693
CDU: 004.9

2017

Todos os direitos reservados à Panda Books.

Um selo da Editora Original Ltda.

Rua Henrique Schaumann, 286, cj. 41

05413-010 – São Paulo – SP

Tel./Fax: (11) 3088-8444

edoriginal@pandabooks.com.br

www.pandabooks.com.br

Visite nosso Facebook, Instagram e Twitter.

Nenhuma parte desta publicação poderá ser reproduzida por qualquer meio ou forma sem a prévia autorização da Editora Original Ltda. A violação dos direitos autorais é crime estabelecido na Lei nº 9.610/98 e punido pelo artigo 184 do Código Penal.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
COMO FOI CRIADO O LEAGUE OF LEGENDS?	17
A SELEÇÃO BRASILEIRA DE LOL	23
10 DICAS PARA VIRAR PRO PLAYER	51
DICIONÁRIO DO LOL	59





INTRODUÇÃO

Foi uma verdadeira invasão. Os 6 mil ingressos colocados à venda se esgotaram rapidamente, e jovens enlouquecidos tomaram conta do Ginásio do Maracanãzinho, no Rio de Janeiro, naquela tarde de sábado, 26 de julho de 2014. Nenhum deles estava ali para ver um jogo de basquete ou vôlei, esportes que o ginásio inaugurado em 1954 costuma apresentar.

O público estava ali para torcer na final do **Campeonato Brasileiro de League of Legends**, ou apenas LoL, o jogo eletrônico com maior número de praticantes do mundo. Calcula-se que outros 100 mil torcedores acompanharam a partida on-line pelo site da Riot Games, produtora norte-americana que criou o jogo. Em setembro de 2016, a Riot divulgou que 100 milhões de pessoas jogam LoL pelo menos uma vez por mês. Mas não seria surpresa alguma se esses números já estiverem bem defasados.

A festa foi espetacular. Os olhares se dividiam entre o palco montado no centro do ginásio e o telão gigante de 16 metros de comprimento e 7 milhões de pixels, com canhões de luz ao redor. No palco, perfeitamente alinhados, cinco computadores de cada lado. A final colocou frente a frente o time da CNB e da KaBuM!. No LoL, cada pro player escolhe um personagem com habilidades únicas para enfrentar o

combate na arena. O que se vê ao longo da partida é um embate eletrizante, marcado por olhares atentos nos monitores e dedos com reflexos rápidos nos mouses e teclados.

Para conseguir conversar numa boa com os integrantes da equipe pelos headsets, sem a interferência do barulho da torcida, os jogadores usam potentíssimos abafadores de ruído. O som que vem das arquibancadas é mesmo ensurdecedor. Cada jogada certa era comemorada com urros, muita empolgação e os famosos “batecos” de plástico no papel de vuvuzela (e nas mãos de cada torcedor), enchendo o lugar com um estrondo arrasador.

O público tinha sido aquecido com uma abertura épica de 12 minutos, com direito a orquestra, coral lírico, show de rock e um clipe de arrepiar. A adrenalina subiu ainda mais com a locução frenética dos narradores oficiais Tixinha (Guilherme

© Bruno Alvares e Pedro Pavanato/Riot Games



A etapa da Final do CBLol 2017 foi eletrizante: a RED Canids venceu a Keyd Stars de maneira esmagadora.

Cheida) e Toboco (Diego Armando Viamonte Pereira), que também acabaram virando ídolos dos amantes do LoL.

Quando Toboco disparou “É só ir pro GG!”, o Nexus da CNB foi destruído e a disputa acabou. O quinteto da KaBuM! se abraçou e o público ficou de pé, vibrando, como numa final de Copa do Mundo. Na série de melhor de cinco, a KaBuM! fez 3 X 1, de virada. Aquele foi o ponto final de uma competição que durou dois meses e que teve a participação de oito equipes profissionais. Sim, profissionais: um seleta grupo de pro players brasileiros trabalha duro para disputar as competições. Pelo título, a equipe recebeu um prêmio de 55 mil reais.

Aquela jornada no Maracanãzinho foi o primeiro sinal mais evidente de que o LoL não era apenas um jogo de videogame. Era muito mais. Dois meses depois, no final



A partida durou 38 minutos, com um placar de 14 X 3. Com a vitória, a RED Canids garantiu vaga no MSI 2017.

de agosto, o destino me colocou ao lado dos meninos da KaBuM! em Seattle, a 23ª cidade mais populosa dos Estados Unidos, como repórter do UOL Jogos. Fui cobrir a disputa do International Wildcard. Na época, esse era o torneio que dava ao vencedor uma vaga no Campeonato Mundial. No caso dos brasileiros, uma vaga inédita. Lep, Danagorn, TinOwns, Minerva e Dans foram enfrentar o PEX (Pineapple Express), do México, melhor time da América Latina naquele ano e hoje já extinto.

O embate na cidade onde nasceram bandas como Nirvana e Pearl Jam não teve o mesmo glamour da Cidade Maravilhosa. O Wildcard foi das muitas atrações dentro do PAX Prime, evento de quatro dias organizado pelo site de tirinhas Penny Arcade. O ingresso para cada dia custava 35 dólares, e o público total foi de cerca de 70 mil visitantes.

Apesar da dificuldade da PEX de impor sua força nas rotas, a KaBuM! cometeu erros de posicionamento e julgamento. Por isso, o time brasileiro ficou em desvantagem mais de uma vez ao longo da partida. A virada começou quando Danagorn, furtivo, conseguiu saltar com o Kha'Zix para roubar um Baron oportuno. Com o bônus de atributos, a equipe finalmente passou a dominar o jogo e alcançou a vitória. Algumas jogadas muito disputadas marcaram o início da segunda partida, mas a Orianna de TinOwns, muito forte, teve facilidade para destruir as esperanças de uma virada por parte da PEX.