

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
DEPARTAMENTO DE RELAÇÕES PÚBLICAS, PROPAGANDA E TURISMO

IGOR PARAZZI RODRIGUES MOREIRA

A CONSTRUÇÃO DO UNIVERSO FICCIONAL EM LEAGUE OF LEGENDS

SÃO PAULO,
2019

IGOR PARAZZI RODRIGUES MOREIRA

A CONSTRUÇÃO DO UNIVERSO FICCIONAL EM LEAGUE OF LEGENDS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Relações Públicas, Propaganda e Turismo da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação com habilitação em Publicidade e Propaganda.

Orientador: Prof. Dr. João Anzanello Carrascoza

SÃO PAULO,
2019

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados inseridos pelo(a) autor(a)

Moreira, Igor Parazzi Rodrigues

A construção do universo ficcional em League of Legends /
Igor Parazzi Rodrigues Moreira ; orientador, João Anzanello
Carrascoza. -- São Paulo, 2019.

129 p.: il.

Trabalho de Conclusão de Curso - Departamento de Relações
Públicas, Propaganda e Turismo/Escola de Comunicações e
Artes / Universidade de São Paulo.

Bibliografia
Versão corrigida

1. League of Legends 2. Narrativa 3. Storytelling 4.
jogos digitais I. Carrascoza, João Anzanello II. Título.

CDD 21.ed. - 302.2

Elaborado por Sarah Lorenzon Ferreira - CRB-8/6888

Nome: MOREIRA, Igor Parazzi Rodrigues

A CONSTRUÇÃO DO UNIVERSO NARRATIVO EM LEAGUE OF LEGENDS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Relações Públicas, Propaganda e Turismo da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, como requisito para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda.

Aprovado em:

Banca Examinadora

Prof. Dr. _____

Instituição: _____

Julgamento: _____

Prof. Dr. _____

Instituição: _____

Julgamento: _____

Prof. Dr. _____

Instituição: _____

Julgamento: _____

AGRADECIMENTOS

Agradeço à Universidade de São Paulo e à Escola de Comunicações e Artes por essa jornada de quase seis anos que me proporcionaram muitos aprendizados e experiências únicas desde o primeiro contato e a primeira aula. Fechar esse ciclo na universidade mostra o quanto evolui e só tenho a agradecer.

Ao meu orientador Prof. Dr. João Carrascoza por ter me inspirado com seu conhecimento em sala de aula, durante a escrita deste trabalho e pela paciência que teve comigo nessa longa jornada de elaboração.

Aos familiares interioranos que me deram a oportunidade de adentrar os portões da universidade, de crescer enquanto pessoa na cidade grande e me acolheram em momentos difíceis.

Aos que duvidaram da minha capacidade e competência, vocês me deram ainda mais força para lutar por tudo isso e provar que eu não sou um qualquer.

Aos meus amigos que sempre estão ao meu lado para compartilharmos os momentos bons e, principalmente, ruins e de desabafos necessários. Conhecer muitos de vocês durante a graduação é grande parte da experiência universitária e espero tê-los para a vida. Aos que me acompanham desde sempre, por continuarem ao meu lado até hoje. Sou muito grato a todos os meus amigos por tudo o que vocês me proporcionam.

Agradeço a todos que me estimularam a não desistir e que fazem parte direta ou indiretamente dessa jornada eca que se finda, mas com ensinamentos que não se perderão jamais.

RESUMO

Este trabalho se propõe a identificar elementos de comunicação e compreender utilização da estratégia de Storytelling na construção do universo ficcional de League of Legends ao propor conteúdos que integram entretenimento e publicidade, e como ocorre a transposição de tal estrutura para o produto final, as partidas. Para isso buscamos o contexto de ascensão do computador enquanto uma nova plataforma de entretenimento, assim como da função da narrativa e da ficção no cotidiano humano desde os primórdios.

Palavras-Chave: League of Legends. Storytelling. Narrativa. Publicidade. Entretenimento. Computadores. Tecnologia.

ABSTRACT

This work wants to identify the uses of communicational elements and understand the usage of Storytelling as a strategy in League of Legends' fictional universe as its contents are composed by a mix of advertising and entertainment, and how it all is transferred to the game and its matches. In order to find that we searched for computer's ascension as a entertainment platform as well as narrative's function and fiction on human day to day since the begginings.

Keywords: League of Legends. Storytelling. Narrative. Advertisement. Entertainment. Computer. Technology.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Captura de tela do MOBA Dota 2 no Steam	30
Figura 2 - Summoner's Rift e suas rotas	33
Figura 3 - Receita do mercado de eSports de 2012 a 2022 (em milhões de dólares)	36
Figura 4 - Crescimento da audiência de eSports entre 2017 e 2022	37
Figura 5 - Jornada do Herói.....	41
Figura 6 - Primeira visão do Universo	49
Figura 7 - Contos Mais Recentes do Universo	49
Figura 8 - Histórias Em Alta.....	50
Figura 9 - Campeões em Destaque	50
Figura 10 - O Templo dos Portadores da Luz, em Demacia	52
Figura 11 - Mapa de Runeterra em visão ampla	54
Figura 12 - Universo: Lux, a Dama da Luz	62
Figura 13 - Twisted Fate em cena da Cinematic "A Twist of Fate"	66
Figura 14 – Comparativo entre a segunda geração de skins Guardiãs Estelares (acima) e personagens de Sailor Moon (abaixo).....	70
Figura 15 – Clímax de conflito entre Camille e Jhin em Awaken.....	72

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Elementos disponíveis para navegação através de hiperlinks	53
---	----

Lista de Siglas

DLC: Downloadable Content (tradução livre: conteúdo baixável)

EGA: Enhanced Graphics Adapter (tradução livre: adaptador gráfico melhorado)

FPS: first person shooter (tradução livre: jogos de tiro em primeira pessoa)

MMORPG: Massively Multiplayer Online Role Playing Game (tradução livre: jogo de interpretação de classes multijogador massivo)

MOBA: Multiplayer Online Battle Arena (tradução livre: arena de batalha multijogadores online)

PC: personal computer (tradução livre: computador pessoal)

RPG: role playing game (tradução livre: jogo de interpretação de classe)

RTS: real time strategy (tradução livre: estratégia em tempo real)

VGA: Video Graphics Array (tradução livre: Padrão de Disposição Gráfica)

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	16
2. A ASCENSÃO DO MUNDO TECNOLÓGICO E DOS GAMES: COMO CHEGAMOS AQUI?	19
2.1. As primeiras definições do que seriam jogos	19
2.2. Os jogos digitais para <i>consoles</i> e <i>videogames</i>	20
2.2.1.1. A evolução dos videogames: do Atari aos computadores.....	21
2.3. Categorizando um game	29
2.3.1. Os MOBAs.....	31
2.3.1.1. Um objeto de sucesso: <i>League of Legends</i>	31
2.3.2. A migração do virtual para o real: os megacampeonatos de eSports	33
3. HUMANIDADE, HISTÓRIAS E MÍDIA	37
3.1. CRIANDO UMA HISTÓRIA ORIGINAL.....	39
3.2. A HISTÓRIA ENQUANTO ELEMENTO MIDIÁTICO E PUBLICITÁRIO	41
4. CONSTRUINDO HISTÓRIAS BILIONÁRIAS	43
4.1. Como é feita a construção do universo temático de <i>League of Legends</i> ? ...	45
4.1.1. Runeterra e suas regiões.....	50
4.1.1.1. Mapa Interativo	53
4.1.1.2. Águas de Sentina.....	54
4.1.1.3. Bandópolis	55
4.1.1.4. Demacia.....	56
4.1.1.5. Freljord.....	56
4.1.1.6. Ilha das Sombras	57
4.1.1.7. Ionia	57
4.1.1.8. Monte Targon.....	57
4.1.1.9. Noxus.....	58
4.1.1.10. Piltover-Zaun: a cidade-estado dupla.....	58
4.1.1.11. Vazio	59
4.1.1.12. Shurima.....	59
4.1.2. Construindo personagens.....	60
4.1.2.1. Biografias	62
4.1.2.2. Contos.....	63

4.1.2.3.	Histórias em Quadrinho.....	63
4.1.3.	Vídeo-narrativas	64
4.1.3.1.	<i>A Twist of Fate</i>	65
4.1.3.1.1.	Conflito 1: Twisted Fate e Fiddlesticks	67
4.1.3.1.2.	Sucessão de Conflitos e <i>plots</i> : Katarina, Garen, Tryndamere e Annie	68
4.1.3.2.	A New Dawn	68
4.1.3.3.	Um Novo Horizonte: Ahri Guardiã Estelar.....	69
4.1.3.4.	<i>Ryze: Chamado de Poder</i>	70
4.1.3.5.	<i>Awaken</i>	71
4.1.4.	Uma narrativa a parte: as partidas em Summoner's Rift	72
5.	CONCLUSÃO	74
6.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	77
	Referências Bibliográficas	78
	ANEXOS	90

1. INTRODUÇÃO

As narrativas fazem-se presentes na cultura humana desde os primórdios de sua convivência em sociedade, quando a humanidade se organizava em tribos e as histórias foram uma forma de preservar o conhecimento adquirido e, em segundo plano, de entreter a tribo ao redor das fogueiras (PALACIOS; TERENCEZZO, 2016, p. 2). Passaram-se os anos e algumas histórias transformaram-se em mitos, os mitos deram origem à diversas mitologias e religiões, histórias continuaram sendo contadas pela sociedade e a ficção foi ganhando forma, principalmente enquanto forma de entretenimento na sociedade: a atuação ficcional do teatro, com sua origem ritualística e ascendida na grandeza das obras de Shakespeare e das atrações populares frutos do capitalismo e da revolução industrial, como o *vaudeville*, o melodrama e o folhetim (BULHÕES, 2009). Do advento da tecnologia e sua constante evolução principalmente na transição do século XX para o XXI surgem o rádio, o cinema, a televisão e o computador e, com eles e suas novas expansões tecnológicas associadas, novos formatos midiáticos que capturam a atenção do espectador passam a ser constantes: filmes, histórias em quadrinhos, fotonovelas, telenovelas, vídeos, *sites*, *games*, simuladores de realidade virtual.

Neste mesmo período, a publicidade e as marcas se veem sufocadas por um hiperconsumismo num momento de fetichização dos produtos, no qual as pessoas compram pelo prazer momentâneo como mostra Gilles Lipovetsky (2004, p. 121), “Comprar é sentir o gozo, é adquirir uma pequena revivescência no cotidiano subjetivo. Talvez esteja aí o sentido definido da engrenagem hiperconsumista”. A abundância de informações disponíveis a um consumidor, que se vê completamente bombardeado por todos os meios, causa um estado de superinformação, mas, simultaneamente, de subinformação. É um momento no qual parcela da população consumidora não é tão vulnerável ao discurso publicitário televisivo generalizado e impessoal, não bastando mais veicular anúncios bem construídos no horário nobre para que todos tenham conhecimento e desejem o produto, uma vez que a atenção dele estará dispersa entre as outras mídias que o informam, com o celular que avisa o recebimento de uma mensagem no Whatsapp. É nesse contexto que as marcas e os publicitários tornam seus olhares para as histórias e para a indústria do entretenimento, afinal, uma pessoa está disposta a pagar para consumir um

entretenimento bem construído, ao exemplo do cinema, e até mesmo a desconectar-se dos outros meios para dedicar sua atenção à trama durante o seu período de exibição (PALACIOS; TERENCEZZO, 2016). A partir deste momento as marcas começam a criar estratégias de Storytelling, a externalizar suas histórias, a construir uma identidade de marca com base em uma história, enquanto a publicidade vê-se obrigada a deixar sua tradicional função de anunciar produtos e direcionar os esforços das criações audiovisuais publicitárias num movimento de hibridização com o conteúdo, dando origem ao *branded content*, passando a desempenhar novas funções e, em especial, a de entreter (COVALESKI, 2014).

É dentro da conjuntura de novas expressões publicitárias e de como os grandes títulos de jogos digitais, em especial League of Legends, relacionam-se com a publicidade que surge este trabalho: como um jogo gratuito pode utilizar (e o faz) de entretenimento como forma de fidelizar seu público de mais de 100 milhões de jogadores mensais que, por sua vez, irá comprar diversos itens cosméticos para seus personagens preferidos, gerando lucro para a empresa e, claro, agregando valor à marca ao compartilhar os conteúdos produzidos com seu círculo social das redes sociais.

O objetivo central desse trabalho é entender como é feita a construção de um Universo ficcional narrativo, o uso do storytelling fruto da hibridização da publicidade e do entretenimento e, claro, como todo o esforço narrativo se reflete no produto final disposto ao cliente-usuário, as partidas de *League of Legends* (LoL).

Nosso primeiro capítulo faz uma recapitulação histórica do surgimento dos videogames e do mercado de *games* ao redor do mundo, mostrando o desenvolvimento dos consoles e o surgimento de algumas das principais empresas do ramo até hoje e, em paralelo, o desenvolvimento dos computadores que tornar-se-iam também uma plataforma para jogos graças às novas tecnologias gráficas. É aqui também que introduzimos o objeto de estudo com suas características, informações de mercado e potencial enquanto história.

O segundo capítulo, por sua vez, é responsável por uma contextualização a respeito da narrativa enquanto produto ficcional, das diversas possibilidades de sua utilização para a publicidade e para as marcas através do Storytelling enquanto estratégia conforme Palacios e Terenzzo, mas entendendo como isso funcionaria para um produto/marca como LoL.

Já o terceiro e último capítulo apresenta todos os elementos narrativos que constroem o Universo de *League of Legends*, mostrando como as regiões afetam os personagens, como os personagens são os principais responsáveis pela construção de detalhes do universo, uma vez que eles são os protagonistas com quem os jogadores efetivamente têm contato e geram boa parte da receita, através de uma análise de todos os principais elementos disponíveis na página dedicada à narrativa de *Runeterra* em comparação com os elementos apresentados dentro do jogo, mas, principalmente das videonarrativas (ou *cinematics*) enquanto formato muito próximo ao cinema e à publicidade.

Por fim, ao final deste trabalho, os aprendizados obtidos por meio deste projeto são dispostos, tais quais os caminhos disponíveis como forma de ampliar e potencializar os resultados aqui obtidos.

2. A ASCENSÃO DO MUNDO TECNOLÓGICO E DOS GAMES: COMO CHEGAMOS AQUI?

O jogo enquanto elemento humano e cultural é uma das mais antigas atividades realizadas. Apesar disso, nunca foi fácil definir o que ele é, uma vez que possui diversas categorias e vai dos esportes, passa pelos tabuleiros e chega aos videogames.

Alguns elementos e regras para um jogo podem variar de acordo com a cultura na qual se está inserido, mas a maioria possui regras universais às quais os jogadores de todo o mundo são submetidos, como pode-se notar ao exemplo dos Jogos Olímpicos e de outros campeonatos mundiais de caráter coletivo (Copa do Mundo em modalidades diversas: futebol, vôlei, etc.). “Os jogos são um expoente cultural das sociedades antigas e modernas. Acompanham o crescimento humano e enriquecem as experiências entre as pessoas” (GULARTE, 2010, p. 17).

2.1. As primeiras definições do que seriam jogos

Desde os primeiros estudos do termo “jogo” há dificuldades para encontrar uma única definição que atenda às necessidades do termo. De acordo com Macedo e Amaral Filho (2015a, p. 3), o primeiro empecilho encontrado ao tentar estabelecer um significado para o termo é por conta das distinções que ocorrem nas definições em diferentes idiomas. Para além disso, um outro fator complicador notado por Huizinga (1938), pioneiro no estudo de jogos como elementos culturais em *Homo Ludens*, é que a palavra possui uma complexidade lexicológica grande, dadas as muitas possíveis aplicações e, conseqüentemente, significações. Em uma primeira definição do que seria o jogo (ou brincadeira):

[...] uma atividade livre, conscientemente tomada como "não-séria" e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras (HUIZINGA, 1938, p. 5-6).

Buscando uma ampliação dos estudos realizados por Huizinga, agora já na década de 1950, o filósofo e sociólogo Roger Caillois define o jogo como sendo livre, dentro de delimitações, dotado de incertezas, improdutivo, regulamentado e, ainda assim, fictício (1990, p. 29-30).

Ao avançarmos mais um pouco, Gularte (2010) nos apresenta uma perspectiva mais abrangente e com uma vista também do passado, ao mostrar que toda atividade física ou intelectual, meta ou objetivo específico a ser alcançado pode ser transformar em um jogo, cada qual com sua respectiva jogabilidade, construída pelas características e técnicas particulares de ação. Além disso, é necessário conhecimento e domínio das técnicas, regras e comandos permitidos no jogo; sem isso, seria impossível a realização de tais atividades (do jogo) com sucesso.

Em suma, definir uma atividade como jogo depende inicialmente da capacidade de entendimento do homem em atribuir para si o papel de jogador, aceitando suas regras e tirando o proveito que for desta atividade. Em segundo lugar, depende também da interpretação dos espectadores em entender do que aquela atividade se trata, e se despertar algum tipo de curiosidade ou entretenimento. Somente a partir deste entendimento múltiplo, é que se poderá representar a estrutura sistemática de um jogo. (GULARTE, 2010, p. 18).

2.2. Os jogos digitais para *consoles* e *videogames*

As definições apresentadas por Huizinga e Caillois, citados anteriormente, não levam em consideração a existência de jogos digitais e não-digitais e não os diferenciam dos demais jogos estudados nas décadas de 1940 e 1950. Na verdade, os jogos digitais nem existiam quando esses estudos foram realizados. No entanto, a definição de Gularte já nos aproxima mais do que pode ser um game, ou um jogo digital.

Também buscando trazer uma definição mais próxima e atual, já relacionadas aos meios tecnológicos, Salen e Zimmerman (2012a, p. 102) dizem que os jogos digitais e eletrônicos, ou “jogos digitais” apenas, adquirem uma quantidade significativamente grande de formas e, assim, podem ser projetados para diversas plataformas e para diferentes públicos que utilizam computadores ou outros dispositivos. Por exemplo, existem *consoles*, que são conectados à televisão, como é o caso do Playstation, da Sony, e do Microsoft Xbox. Também existem os dispositivos de caráter portátil, como é o caso do mais recente Nintendo Switch, lançado em 2017 e que, apesar de portátil, pode ser conectado a um televisor, e, principalmente, os jogos mais casuais para *smartphones*. A classificação dada pelos autores para os jogos digitais é que são sistemas, nos quais o meio físico do computador é parte integrante que compõe o sistema, mas que não representa o jogo em si.

O hardware (tangível) ou o software (intangível) são partes que compõem a estrutura material do jogo, mas a tecnologia digital (parte do sistema) não pode se separar da maneira como o jogo se relaciona e interage com o mundo externo - o mundo no qual há a troca de informações e respostas, ao mesmo tempo, entre o jogo e o jogador, humanos e não-humanos (MACEDO; AMARAL FILHO, 2015a, p. 4).

Em outras palavras, CRAWFORD (1982, *apud* GOULARTE, 2010, p. 25) diz que “um jogo eletrônico é um sistema formal fechado que subjetivamente representa uma extensão da realidade”. Esses jogos dependem da utilização de dispositivos eletroeletrônicos, executados a partir de baterias (*consoles* portáteis ou smartphones) ou de energia elétrica (*consoles* e computadores) para que possam funcionar e, em sua maioria, são jogos que não exigem qualidades físicas, mas geralmente utilizando da coordenação, de reflexos e de cognição (*ibid.*, 2010, p. 23).

Apesar destes jogos se disponibilizarem em diversas plataformas, conforme falado, é no computador que eles ganham novas formas e possibilidades e, também, onde se concentra este estudo; é nele que os clássicos controles ou *joysticks* vistos com frequência em outras plataformas são trocados pelo teclado e mouse, abrindo espaço para uma nova cultura de jogadores que, com auxílio das novas tecnologias e da internet, possuem à sua disposição novas ferramentas de interação.

2.2.1.1. A evolução dos videogames: do Atari aos computadores

Segundo o estudo de Barboza e Silva publicado em 2014, A evolução tecnológica dos jogos eletrônicos: do videogame para o *newsgame*, a história dos jogos eletrônicos têm sua origem junto do osciloscópio, instrumento de medida eletrônico capaz de criar um gráfico bidimensional que mostra uma ou mais diferenças de potencial; a partir deste aparelho, em 1958 o físico William Higinbotham conseguiu criar um jogo de tênis de mesa que pode ser considerado o primeiro videogame. Na década de 1960, conforme destacado por Natale (2013), o estudante do MIT (Massachusetts Institute of Technology) Steve Russel trabalhava com desenvolvimento de jogos em um dos computadores mais avançados da época e, como resultado de suas pesquisas, criou o jogo Guerra no Espaço (*Spacewar*), um jogo no qual duas naves espaciais, representadas por triângulos, batalhavam na tela de uma televisão.

Segundo Natale (2013, p. 14), “a história dos videogames está relacionada ao trabalho de engenheiros muito novos que tentam fazer algo diferente”. É o caso de

Nolan Bushnell, um engenheiro da Universidade de Utah, que criou o jogo chamado *Pong*, uma evolução do primeiro game criado por Higinbotham; Bushnell também acreditava que esses jogos eletrônicos deveriam ser produzidos com o intuito de serem comercializados. E foi o que aconteceu: Bushnell fundou a Atari em 1972¹ e, no mesmo ano, começou a produzir máquinas que simulavam fliperamas, estrutura física que permite a execução de um jogo baseado em fazer pontos cada vez que uma bilha aciona mecanismos elétricos no interior de uma prancha inclinada, e que reproduziam o *Pong*, as chamadas *Pong Arcades*. Com o sucesso dos primeiros modelos, a empresa conseguiu parceria financeira com a Wells Fargo e pôde expandir a produção e distribuição. Também foi em 1972 que ocorreu o lançamento do primeiro *console* a ser comercializado, o Magnavox Odyssey², um aparelho rudimentar em relação aos *consoles* lançados como concorrentes poucos anos depois, com 27 diferentes jogos e que não emitia sons, mas o primeiro que pôde ser conectado a uma televisão, mesmo que compatível com apenas dois tamanhos. A título de informação, a justiça americana aponta que o *Pong* foi, na verdade, uma cópia do Odyssey, com direito a indenização milionária por infração às patentes.

Em 1974, a Atari deu seus primeiros passos em direção ao que seria um console ao criar o Home Pong, um aparelho que permitia que as pessoas pudessem jogar *Pong* em suas casas, ao invés de irem a locais que contassem com a *Pong Arcade*. No entanto, foi em 1978 que a Atari ganhou o mercado e os jogadores, com o Atari 2600: este console permitia a inserção de cartuchos de jogos e, apesar de um lançamento fraco em vendas, obteve sucesso e consolidação graças a jogos clássicos lançados para a plataforma, como o *Enduro*, *River Raid*, *Pitfall* e *Space Invaders* (PEPE, 2017, p. 2).

Nesta mesma época de desenvolvimento e ascensão do Atari, os computadores ainda tinham seu uso muito limitado a empresas, laboratórios e universidades, principalmente devido a limitações físicas, já que eram aparelhos enormes. A história começa a mudar com o lançamento do Altair 8800, um novo modelo compacto e barato para os padrões da época, custando 439 dólares em sua versão *kit*, com peças que precisavam ser soldadas uma a uma pelo comprador. O modelo foi capaz de vender 4.000 unidades para entusiastas em três meses após ser

¹ Disponível em: <<https://www.atari.com/about-us/>>. Acesso em 06 abr. 2019.

² Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2015/12/conheca-magnavox-odyssey-primeiro-videogame-comercializado-da-historia.html>>. Acesso em 06 abr. 2019.

capa da revista *Popular Electronics*, mas ainda não chegava ao grande público (LOURENÇO, 2011, online). No entanto, esse desempenho foi responsável por apresentar um nicho potencial para outros fabricantes, os quais puderam criar alguns dos modelos mais famosos da época: Apple II, Commodore PET e TRS-80. A utilização dessas máquinas não era facilmente entendida pelos usuários comuns, foco de mercado delas, e eram capazes de realizar funções muito simples apenas, executando alguns programas e jogos rudimentares: “[...] eram apenas curiosidades. Alguns raros jogos comerciais eram vendidos dentro de sacos plásticos nas lojas, mas a maioria vinha de revistas de computação, que traziam como brincadeira o código fonte de alguns jogos – era só digitar na sua máquina e jogar” (PEPE, 2017, p. 2).

Foi na primeira metade da década de 1980 que o universo tecnológico passou por grandes mudanças com a entrada da IBM no mercado de computadores pessoais com o lançamento do IBM PC, o qual se tornou o modelo padrão graças a sua arquitetura tecnológica aberta que permitia que terceiros pudessem criar componentes e softwares, e também a uma excelente ação coordenada de marketing e a já conhecida reputação da empresa. Anteriormente a IBM já dominava o mercado de *mainframes*, computadores de grande porte, graças ao IBM 360 lançado em 1964 e sua tecnologia nova e complexa que poucas empresas e universidades detinham e os altos custos de produção e desenvolvimento de tecnologia representavam barreiras para a entrada de novas empresas na disputa de mercado e sua entrada no mercado de computadores pessoais, com o lançamento de seu novo produto e os menores valores de produção possibilitados pelos microprocessadores, unidades de processamento de tamanho bastante inferior aos utilizados em *mainframes* (TIGRE; NORONHA, 2013), permitiu que os demais *players* da categoria criassem PCs similares ao IBM PC, conforme os autores mostram:

[...] Ao contrário de sua prática usual de integração vertical, a empresa passou a utilizar o chip Intel 8088 e software MS/DOS da Microsoft, acreditando que sua vantagem competitiva seria mantida graças à marca forte. Entretanto, o fato de um microcomputador poder ser montado a partir de kits padronizados permitiu o surgimento de novas empresas que passaram a oferecer sistemas de custo mais baixo. A liderança da IBM no mercado de PCs foi derrubada por empresas como Compaq, Dell e Toshiba, tornando o mercado muito competitivo. (TIGRE; NORONHA, 2013, p. 118)

Isso foi um dos fatores que possibilitaram a popularização, através de máquinas acessíveis comercialmente, já que o IBM PC e o Apple II ainda eram

bastante caros. Modelos como o Commodore 64, ZX Spectrum e a linha MSX também podiam ser plugados em televisores comuns e não a monitores caros, ganhando mercado, presença em escolas e utilizado para jogos, introduzindo uma nova geração aos computadores: “Empresas como EA, Interplay, Origin, Infocom, Brøderbund, SSI, Sierra e New World Computing surgiram nessa época, e jogos de computador se tornaram um negócio de verdade” (PEPE, 2017, p.4)

Ao passo que o mercado de PCs começava a dar seus primeiros passos em relação aos jogos com o surgimento de empresas como Electronic Arts (EA), Interplay, Origin, Infocom, Brøderbund, SSI, Sierra e New World Computing, a indústria de consoles norte-americana criava perigos no mercado: o sucesso do Atari 2600 inspirou diversas outras empresas a criarem seus próprios produtos ou mesmo produzirem cópias, dispersando e competindo pela atenção do consumidor nos pontos de venda. Além disso, o mercado de “*third-parties*”, empresas que produziam conteúdos para consoles de outras marcas, inspirado pelo sucesso da Activision, segue rumo à saturação: muitos jogos e consoles “cópias” sendo produzidos no curto período entre 1981 e 1983 e pouca inovação. Ainda de acordo com Pepe (2017, p. 4), o ápice foi no Natal de 1982, em que lojas tinham grandes estoques acumulados, mas com vendas que já não eram suficientes. Como resultado, muitas empresas não tiveram caixa para pagar seus produtos e fecharam no chamado “Crash de 1983” do mercado de jogos eletrônicos.

O acontecido deixou o mercado norte-americano apreensivo quanto aos *games*: a receita caiu de US\$ 3,2 bilhões em 1983 para US\$ 800 mil em 1985, de acordo com Estrella (2014), um recuo de 99.97% na arrecadação total desse mercado. Apesar do *crash* no mercado americano, duas empresas lançaram seus primeiros *consoles* neste ano, porém do outro lado do globo, no Japão: a Nintendo, com o até então *Famicon*, e a SEGA, com o SG-1000. Estando em um outro mercado, a indústria de *games* foi menos afetada pela crise e permitiu uma recuperação gradual: os produtos japoneses ajudaram a categoria recuperar sua credibilidade. Além disso, o *Famicon* não foi introduzido nos Estados Unidos como um *console*, mas sim como um sistema de entretenimento que incluía uma pistola Zapper e o robô R.O.B., sendo que em 1985³ a plataforma foi renomeada, dando origem ao Nintendo Entertainment System, ou apenas NES. Aliado a isso, outro passo dado pela empresa e que ajudou

³ Disponível em <<https://www.nintendo.com/corp/history.jsp>>. Acesso em 06 abr. 2019.

na recuperação da credibilidade perante o mercado foi a criação do “Selo de Qualidade Nintendo” como forma de resposta aos péssimos jogos lançados pelas *third-parties* e que causou a queda do Atari; para que uma outra empresa obtivesse o selo era necessário seguir padrões estabelecidos pela Nintendo além de pagar uma taxa, criando padrões que são utilizados até os dias atuais no que diz respeito ao licenciamento de *games third party*. Com tudo isso aliado a jogos tidos hoje como clássicos, como Super Mario Bros, The Legend of Zelda, Metroid, Castlevania, Mega Man e Final Fantasy, o NES revigorou o mercado norte-americano de jogos eletrônicos, vendendo mais de 60 milhões de unidades (PEPE, 2017, p. 6).

Nesse mesmo período que parecia caótico o mercado de PCs também ganhou novidades tecnológicas, principalmente o Commodore Amiga e Atari ST; a nova geração contava com melhor performance, áudio e vídeo, além da adoção de uma interface gráfica e também do mouse, tornando os computadores mais intuitivos. Em 1985, a Intel lançou seu processador i386, o qual foi adotado pela fabricante Compaq, resultando em um chamado PC “cópia”, mas que superava os computadores até então dominantes da IBM; em resposta, tentou recuperar sua supremacia lançando a linha PS/2.

Eram máquinas inovadoras, com upgrades como o sistema operacional OS/2 e com poderosas placas de vídeo VGA. Mas, para tentar frear os clones, fizeram a arquitetura do PS/2 ser completamente fechada e proprietária – era um PC da IBM que não era compatível com os milhões de IBM PCs. A linha foi alvo de enormes críticas e os clones conseguiram mesmo assim copiar as novas tecnologias, deixando a IBM para trás de vez (ibid., 2017, p. 6)

A disputa de mercado entre as fabricantes de computadores continua na primeira metade da década de 1990: a IBM obtém sucesso ao introduzir os processadores Intel i386 e os novos gráficos VGA, pois passavam de placas EGA, que exibiam 16 cores, para as novas placas VGA, que eram capazes de processar 256 cores e, assim, poderiam enfrentar seus principais competidores, como a Apple e o Commodore. Apesar disso, eventualmente o IBM PC perde a batalha e a liderança do mercado para os clones de PC, consolidando a Compaq como referência do mercado. Com o novo líder, as antigas denominações (como IBM PC e “clones de PC”) somem e um novo padrão é estabelecido, dando origem ao “Wintel”: uma combinação de sistema operacional Windows 3.0 e processador Intel e foi aqui, ao estabelecer parcerias que definiam o Windows 3.0 como sistema operacional previamente instalado, que se deu o início da popularização do Microsoft Windows.

Apesar de ser um período complicado para a IBM, que viu seus investimentos em PCs se esvaindo com tentativas mal sucedidas de enfrentar a concorrência, foi uma época de novidades para os videogames, uma vez que as inovações tecnológicas em curto período de tempo resultaram na produção de novos gêneros de jogos e no lançamento de séries com personagens icônicos do meio, conhecidos até hoje, ao exemplo de Sonic e Mario (PEPE, 2017). É nessa primeira metade que surgem consoles como Super Nintendo, para concorrer com o Mega Drive da Sega, lançado em 1989, e posteriormente o primeiro Playstation, da Sony.

Dune II definiu o padrão de jogos RTS, Wolfenstein 3D e Doom introduziram os FPS (ou “clones de Doom”, como eram conhecidos), Civilization popularizou os jogos 4x, Alone in the Dark criou o survival horror, Street Fighter II, Mortal Kombat e The King of Fighters dominaram os arcades, Super Mario World, Donkey Kong Country, Sonic, Megaman X, Castlevania: Rondo of Blood e Super Metroid são lendas do estilo plataforma; de JRPGs tivemos Earthbound, Final Fantasy VI, Breath of Fire, Secret of Mana; de adventure tivemos dúzias de clássicos da LucasArts e Sierra, Ultima Underworld mostrou ao mundo como fazer um jogo 3D; e a lista continua: Need for Speed, Warcraft, SimCity 2000, Mario Kart, X-COM, Lemmings, F-Zero, Wing Commander, Star Fox, etc (PEPE, 2017, p. 8)

A segunda metade da década conta com a chegada dos gráficos tridimensionais aos *videogames* e do lançamento dos primeiros títulos de séries famosas de *games*, como *Tomb Raider* e *Pokémon*. A nova geração de consoles definiu novos padrões, principalmente através do Nintendo 64, que introduziu a alavanca analógica responsável pela movimentação tridimensional, e do Super Mario 64, este último considerado um marco para a representação e movimentação 3d nesta indústria; em 1996⁴ o primeiro jogo de *Pokémon* foi lançado no Japão e disponibilizado para o GameBoy, console móvel da Nintendo, vendendo aproximadamente 10 milhões de unidades. Para os computadores, o grande feito foi da Microsoft com o Windows 95, consolidando o sistema como sinônimo de PC; os jogos dominantes na plataforma neste período eram os novos RTS e FPS, como *Half Life*, que daria origem ao clássico *Counter Strike*, *Age of Empires*, *Warcraft III* e *Starcraft*. Outro fator importante é que, apesar de ter surgido no formato World Wide Web (WWW) em 1990, a internet começou a ser explorada comercialmente graças a possibilidade de comunicação entre diferentes equipamentos e da criação de comunidades virtuais

⁴ Disponível em <<https://www.pokemon.co.jp/corporate/en/services/>>. Acesso em 13 jun. 2019.

(TIGRE; NORONHA, 2013), tornando-se um fenômeno moderno e habilitando novas possibilidades de jogabilidade *online* em *multiplayer*, ao exemplo dos *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG)⁵, Quake e Starcraft.

Passadas as grandes e rápidas mudanças tecnológicas da década de 1990, chegamos ao novo milênio, que é marcado por mudanças voltadas aos negócios, trazendo consolidação para empresas e remodelando o mercado de games. A internet atraiu e estimulou muitas pessoas, dos mais diversos perfis, a terem computadores e, também, utilizá-los para jogar; os grandes jogos do início do novo milênio foram, do lado que não envolvia internet, The Sims, um jogo de simulação de vida, e Roller Coaster Tycoon, um jogo de simulação de parques de diversão; já do lado que envolvia conexão, formavam-se grandes comunidades digitais em Neopets e Habbo Hotel e, posteriormente, o lançamento de World of Warcraft, um dos MMORPGs de maior sucesso até os dias de hoje. Do lado dos consoles e portáteis, o lançamento do Playstation 2 consolida a Sony neste mercado, vendendo mais de 155 milhões de unidades. A Microsoft também lançou seu próprio console, o Xbox, sendo o primeiro console norte-americano de sucesso após o Crash de 1983, com 24 milhões de unidades vendidas (PEPE, 2017, p. 13). Ao unir o útil ao agradável, a Microsoft buscou desenvolver a arquitetura do seu console de maneira que os desenvolvedores de jogos para computador pudessem transitar facilmente para o Xbox, afinal o sistema operacional para computadores de maior sucesso era dela (PEPE, 2017, p. 12).

O final do primeiro decênio dos anos 2000 (2005-2009) é marcado por uma indústria polarizada e dominada por poucas empresas gigantes que sobrevivem às constantes altas em custos de produção e riscos desse mercado, provenientes de necessidades de novas tecnologias e gerações de *consoles*, englobando produtoras menores e consolidando-as como líderes no período. Do lado da produção de jogos eletrônicos, temos EA, Activision e Ubisoft com franquias de sucesso que passavam a ter lançamentos anuais, como Assassin's Creed, Call of Duty, Guitar Hero, Rock Band, Tony Hawk, Mortal Kombat, Tomb Raider e Need For Speed, enquanto do lado das fabricantes de console temos Microsoft, Sony e Nintendo, concorrentes até hoje

⁵ Um MMO – Massively Multiplayer Online – é um jogo que permite a interação entre centenas ou até mesmo milhares de usuários simultaneamente através da conexão com a internet. Um RPG – Role Playing Game –, por sua vez, é um formato de jogo que não possui uma ordem cronológica ou de ações pré-definidas, deixando o usuário livre para explorar o mundo virtual criado. Um MMORPG é, assim, a junção de ambos. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/mmo/>>. Acesso em 13 jun. 2019.

e que, na época, contavam, respectivamente, com o Xbox 360, Playstation 3 e a grande novidade, o Nintendo Wii e seus controles com sensores de movimento, criando uma maneira de jogar nunca vista antes, conquistando principalmente um novo grupo de jogadores mais casuais.

A necessidade das produtoras de otimizar recursos tornou quase todos os títulos do período em multiplataformas. Associando a pouca diversidade com os frequentes lançamentos de novos episódios da franquia, o consumidor foi levado à exaustão, o que obrigou as empresas a pausarem diversas dessas séries e, posteriormente, recriá-las em um *reboot*⁶. Os principais jogos ainda eram muito voltados a consoles e obrigavam os desenvolvedores de PC a adaptarem-se e reinventarem-se, criando novidades como o *dialog wheel*⁷ de Mass Effect em 2007, o sistema de *cover*⁸ de *Gears of War*, e a introdução de DLCs⁹ em detrimento dos pacotes de expansão físicos. A popularização da Steam, plataforma criada pela Valve em 2003 para comercialização de jogos, também facilitou a distribuição de DLCs e de jogos de produtoras pequenas e indies ao grande público, enquanto o Facebook liberou produtores a criarem jogos na plataforma, criando alguns fenômenos como Farmville (PEPE, 2017, p. 14). É também, neste período, mais precisamente em 2005, que surge o primeiro MOBA, Defense of the Ancients: All Stars (DotA), gênero que dará origem ao objeto de estudo elucidado nos próximos capítulos.

Se por um lado a primeira década do século XXI é marcada pelo oligopólio, a segunda é o momento de descentralização. A produção de jogos deixou de ser controlada por poucos e grandes produtores e passou a ser difusa, uma vez que não era mais necessário investir recursos para produção e distribuição de cópias físicas dos *games*, contando com a distribuição digital gratuita realizada pelo Steam, que tornava-se cada vez mais popular:

Esta posição de domínio do Steam altera as regras de governança do setor, reduzindo o poder dos grandes editores, que passam a ter grande interesse

⁶ Reboot: comumente utilizado para se referir a uma reconstrução de uma produção audiovisual (principalmente) que já produzida uma primeira vez, mas com novas ideias e seguindo os mesmos princípios.

⁷ Dialog Wheel é uma expressão gráfica em formato de círculo, com opções a serem tomadas diante de uma narrativa. Cada opção escolhida em uma dialog wheel afeta o curso e o final da história do jogo.

⁸ O sistema de cover é, literalmente, sua tradução: cobertura. Apesar de simples, foi uma introdução muito importante para os jogos de tiro, permitindo que o personagem/jogador utilize recursos do cenário para prevenir-se de ataques.

⁹ DLC é a contração de downloadable content, conteúdo a ser baixado. Foi uma forma encontrada por fabricantes de fornecer conteúdo adicional sem a necessidade da compra de caixas físicas.

em manter presença junto à expressiva comunidade de consumidores e de colaboradores independentes que o Steam representa (FLEURY, Afonso; NAKANO, Davi; CORDEIRO, J. H. D. O, 2014, p. 162).

As grandes empresas de jogos continuam com sua enorme força e seus títulos são muito aguardados no mercado, mas produtoras menores conseguem seus espaços; O surgimento de *crowdfundings* digitais e da venda de acesso antecipado a títulos em desenvolvimento ajudou pequenos criadores a darem vida aos seus projetos, apoiados por entusiastas de suas propostas; a distância entre PC e consoles enquanto meio de entretenimento diminuiu, com grande parte dos games disponível para ambas plataformas, além de diversos títulos exclusivos para ambos lados, conforme aponta Pepe (2017, p. 16):

Jogos hoje podem vir de um único desenvolvedor indie, de um estúdio médio ou de enormes equipes AAA. Podem vir dos EUA ou da Europa, mas também do Japão, China, África e América do Sul. Podem ser feitos por programadores experientes, ou por iniciantes com acesso à poderosas engines gratuitas. Podem ser projetos nostálgicos tentando recriar jogos antigos, ou ideias inovadoras nunca antes vistas.

2.3. Categorizando um game

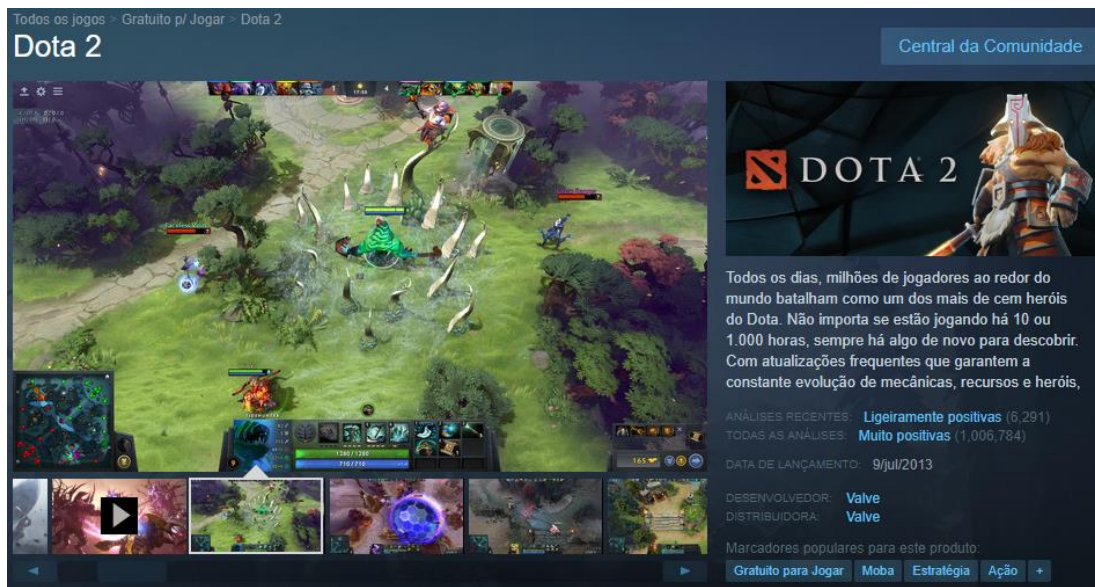
É difícil falar sobre quais são os tipos ou gêneros de jogos hoje existentes. Não existe uma fonte formal que define ou estipula um padrão para delimitar a qual categoria um jogo pertence. Podemos classificar de acordo com o “gênero”, assim como o mercado cinematográfico e teremos algumas denominações como aventura, ação e terror, mas também podem ser definidos de acordo com a sua jogabilidade, com a disposição da câmera do personagem, como um *First Person Shooter* (FPS), com o formato de distribuição dos jogadores pelo mapa, como o *Battle Royale* e os MOBAs. Com tantas possibilidades, é difícil delimitar os espaços máximos para que se afirme o que aquele jogo é ou deixa de ser, pois ele pode ser mais de uma coisa ao mesmo tempo.

Para um primeiro momento, seguiremos com a classificação utilizada pelo Steam, plataforma líder em jogos online segundo o mesmo, com cerca de 47 milhões de usuários ativos diariamente, chegando a 90 milhões mensalmente e quase 30.000 títulos das mais diversas produtoras disponíveis em sua biblioteca¹⁰. A classificação

¹⁰ Disponível em <<http://bit.ly/2K9G6SL>>. Acesso em 03 abr. 2019.

desses games é feita num primeiro momento em grandes categorias, nomeadas pelo Steam como gêneros: Aventura, Ação, Casual, Corrida, Esportes, Estratégia, Indie, Multijogador Massivo, RPG e Simulação. Enquanto algumas são relacionadas ao estilo de jogo, como aventura, ação, casual, corrida, esportes, estratégia e RPG, outras remetem ao modelo do jogo, exemplificada por Multijogador Massivo, ou mesmo à sua produção, como é o caso dos títulos Indie; no entanto, é possível encontrar um elemento comum a todos neste agrupamento principal e em destaque: um jogador sabe o que irá encontrar em cada uma delas, pois esses grupos delimitam barreiras marcantes e específicas de cada estilo. Contudo, as mesmas classificações podem não ser tão claras para quem está entrando neste mundo agora e não conhece muitos jogos. Apesar desses grupos maiores, o Steam ainda permite que jogadores classifiquem os jogos em sua biblioteca com outros marcadores, a fim de possibilitar um maior entendimento sobre aquele jogo e tudo o que nele será encontrado, seja quanto a jogabilidade, estilo de câmera ou mesmo se ele pode ser jogado com amigos. Os marcadores mais indicados ficam em destaque e aparecem sem que seja necessário abrir uma nova janela.

Figura 1 - Captura de tela do MOBA Dota 2 no Steam



Fonte: Captura de tela do Steam elaborada pelo autor. Disponível em <http://bit.ly/31srCmv>. Acesso em 05 abr. 2019.

Na figura 1 acima é possível visualizar no canto superior esquerdo a “categoria principal”, dada pela própria plataforma, enquanto no canto inferior direito estão esta e outras categorias atribuídas a este jogo pelos usuários e pela plataforma, de forma que se complementam.

2.3.1. Os MOBAs

Os *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) são, dentro de universo de classificações, uma atribuição de acordo com o formato do jogo. Além dessa classificação, os MOBAs se enquadram em outras categorias como estratégia e ação. De acordo com o site de *League of Legends* (LoL), o jogo mais popular da categoria nos dias de hoje, “é um jogo online competitivo que mistura a velocidade e a intensidade de um RTS com elementos de RPG¹¹”. No entanto, o gênero não surgiu com esse título, mas sim com DotA em 2003, que já possuía um formato semelhante ao que é visto hoje.

DotA não era um jogo propriamente dito, mas sim “um mapa customizado de estratégia em tempo real baseado no jogo Warcraft III¹²” (Laranjeira et al., 2013, p. 81), ambos jogos da Blizzard. O mapa contava com três rotas de ataque a um objetivo principal dentro da base do time inimigo, confrontando adversários em cada rota e destruindo torres para liberar o caminho e vencer a partida, o que é comum a todos os jogos do gênero.

2.3.1.1. Um objeto de sucesso: *League of Legends*

League of Legends foi lançado em 2009¹³ pela Riot Games e com o passar dos anos tornou-se o jogo mais popular do planeta. Em seu site, o *game* define-se em algumas poucas linhas, de forma a apresentar-se aos novos jogadores:

League of Legends é um jogo online competitivo que mistura a velocidade e a intensidade de um RTS com elementos de RPG. Duas equipes de poderosos campeões, cada um com design e estilo único, lutam em diversos campos de batalha e modos de jogo. Com um elenco de campeões em constante expansão, atualizações frequentes e uma cena competitiva

¹¹ Disponível em <<https://br.leagueoflegends.com/pt/game-info/get-started/what-is-lol/>>. Acesso em 14 mai. 2019.

¹² Warcraft III é um jogo RTS desenvolvido pela Blizzard Entertainment em 2002 que permitia criar diversas situações de jogo em um ambiente virtual.

¹³ Disponível em <<https://www.riotgames.com/en/who-we-are/values>>. Acesso em 14 mai. 2019.

exuberante, *League of Legends* oferece diversão incessante para jogadores de todos os níveis de habilidade (LEAGUE OF LEGENDS, 2013?)

Os elementos principais do jogo são os Campeões mencionados, sendo controlados por jogadores de forma cooperativa e complementar. Em seu modo mais comum, chamado de *Summoner's Rift*, 10 jogadores são divididos em duas equipes, Azul e Vermelha, e se enfrentam até que uma das equipes consiga destruir o *Nexus*¹⁴, estrutura presente no “coração” da base.

A formação mais comum no jogo divide os cinco jogadores da equipe em três rotas e na selva, localizada entre elas e com monstros neutros. As rotas (ou *lanes*, no inglês) levam o nome de sua direção considerando-se o lado azul (Figura 2), com a divisão mais comum sendo a seguinte para ambos times: 1 jogador na rota superior (top), 1 jogador no meio (mid), 2 jogadores na rota inferior (bot) e 1 jogador na selva (jungle). Cada uma das três *lanes* principais possui 3 torres e um inibidor, objetivos que devem ser destruídos em pelo menos uma das rotas por meio da contribuição entre os jogadores do mesmo time e do conflito com os inimigos, a fim de obter vantagens, dominar o mapa e, por fim, conquistar a vitória.

De modo mais detalhado, a ação inicia-se de maneira separada, com duelos individuais entre os oponentes de rota e atingem o ápice em massivas lutas entre as equipes nas chamadas *team-fights* (TFs). Antes do período marcado por diversas TFs, há a fase de rotas, na qual os jogadores estão em conflito contra as tropas do time inimigo, que impedem o seu avanço em direção às torres, estruturas que causam muito dano aos campeões do time adversário caso tentem avançar sem tropas ou caso ataquem o inimigo. Os personagens iniciam no nível 1 e podem progredir até o nível 18, sendo que todas as interações neste mundo possibilitam o acúmulo de pontos de experiência, responsáveis pelo escalonamento em níveis (FALCÃO, 2014, p. 3) que permitem aumentar os pontos de habilidade, e de dinheiro, este utilizado para adquirir itens que amplificam os atributos base de cada campeão.

Desde seu lançamento, *League of Legends* apresenta uma curva de crescimento de receita grande, obtendo o primeiro lugar em faturamento mesmo sendo um jogo *free-to-play*¹⁵ sustentado por microtransações, e em número de jogadores por anos consecutivos. Em 2014, os dados publicados pela produtora e

¹⁴ Localizado no coração de cada uma das bases, essa estrutura é responsável por criar tropas, pequenos lutadores controlados por inteligência artificial (AI).

¹⁵ Free-to-play: gratuito, não há necessidade de comprar uma cópia para jogar.

distribuidora Riot Games informaram um total de 27 milhões de jogadores diários, com picos de 7.5 milhões de jogadores consecutivos e um impressionante volume de 67 milhões de pessoas diferentes jogando mensalmente¹⁶. Apesar deste ser o último número divulgado formalmente pela empresa, uma entrevista concedida ao site Polygon em 2016 revela sutilmente que o número de jogadores mensais seria de 100 milhões¹⁷. A receita da produtora nesses anos não nega o número de jogadores, liderando o faturamento da categoria em 2016, com US\$ 1.7 bilhões, e em 2017, com US\$ 2.1 bilhões¹⁸, equivalendo a R\$ 6.56 bilhões e R\$ 8.1 bilhões¹⁹.

Figura 2 - *Summoner's Rift* e suas rotas



Fonte: imagem retirada de Surrender at 20 e adaptada pelo autor.

2.3.2. A migração do virtual para o real: os megacampeonatos de eSports

De acordo com Macedo e Amaral Filho (2015b, p. 233), LoL apresenta um potencial competitivo inato, devido sua estrutura: “personagens, um mundo de jogo não persistente e, sobretudo, um início, meio e fim que resulta em um final quantificável”, ou seja, resulta em vitória ou derrota. Em *League of Legends*, existem

¹⁶ Disponível em <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2014/01/27/riots-league-of-legends-reveals-astonishing-27-million-daily-players-67-million-monthly/#544ef9296d39>. Acesso em maio/2019.

¹⁷ Disponível em <https://www.polygon.com/2016/9/13/12891656/the-past-present-and-future-of-league-of-legends-studio-riot-games>. Acesso em maio/2019.

¹⁸ Fonte: Superdata Research Year in Review 2016, 2017 e 2018.

¹⁹ Valores estimados com base na cotação de 1 dólar = 3,86 reais na data de 12 de junho de 2019.

os jogos competitivos, que fornecem pontos e uma progressão em ligas; a liga mais alta, chamada de Desafiante, é o primeiro passo para o cenário profissional de e-Sports, levando os melhores jogadores a times que, por sua vez, são capazes de progredir e chegar a grandes torneios com prêmios milionários (MACEDO; AMARAL FILHO, 2015a, p. 7).

A concepção de e-Sports é confusa, pois torna o que era um elemento lúdico e de distração, em uma atividade lucrativa e sistematizada por entidades, como se o esporte enquanto elemento moderno traísse o jogo em sua essência tradicional (HUIZINGA, 2000; CAILLOIS, 1957). De acordo com Macedo e Amaral Filho (2015a, p.8), apesar da tendência atual ser de menosprezar o e-Sport enquanto um esporte tradicional, pois aparentemente não envolve esforço físico, é uma questão de tempo e de adaptação social às novidades; à medida que esta nova modalidade conseguir se impor, se provar como modalidade atrativa e romper os paradigmas de espaço e imobilidade corporal associadas ao esporte, será mais aceita pela grande massa, visto que “o esporte é um reflexo da sociedade e um produto cultural e, enquanto tal reflete a cultura da qual faz parte: o ciberesporte se manifesta na sociedade virtual, sendo produto da cibercultura²⁰” (*ibid.*, p. 9) e é nesse sentido que os autores chegam a uma espécie de definição: “o e-Sport ou ciberesporte é a institucionalização dos jogos eletrônicos e a nomenclatura de ciberatletas é dada para os integrantes e praticantes/participantes diretos desse processo.” (*ibid.*, p. 10)

Com um cenário em constante crescimento desde suas primeiras edições, a Riot Games é conhecida por possuir cenário competitivo dos mais ativos em todo mundo, com campeonatos regionais semestrais e dois grandes confrontos entre os melhores times, sendo um deles o Mid Season Invitational (MSI), que ocorre normalmente em Maio, e o grandioso World Championship, que ocorre nos meses de outubro e novembro e possui premiação milionária. De acordo com Palacios e Terenzo (2016), eventos promovem vivência e tornam-se cada vez mais frequentes enquanto estratégia de comunicação, pois é possível influenciar grupos de pessoas dentro de espaços físicos, tornando tais espaços em plataformas de marca que geram experiências sensoriais únicas e é o que ocorre nos e-Sports. Em 2018 estima-se que

²⁰ O termo é entendido como “forma sociocultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base microeletrônica que surgiram com a convergência das telecomunicações com a informática” (LEMOS, 2003, p. 12)

mais de 200 milhões²¹ de pessoas assistiram à grande final do Campeonato Mundial de *League of Legends*, composta por representantes da China e da Europa em um confronto direto pela premiação. Outro indicador importante e quase que inacreditável foi a quantidade de horas assistidas: 6.216.310.889, sendo que apenas 133 horas de jogos foram transmitidas. No entanto, caso desconsideremos o público chinês, a quantidade de horas totais cai 98,7%, totalizando “apenas” 78.825.818 de horas assistidas²². Ao analisar o Brasil de maneira isolada, temos o Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLOL) e os números são um tanto menores, mas ainda interessantes: foram 133 horas de transmissão, 6.104.816 em número de visualizações, com pico de 284.602 visualizações na final Flamengo x INTZ, e um total de 10.841.301 horas assistidas²³. De acordo com Macedo e Amaral Filho (2015a, p. 11), é nesse cenário físico/virtual e com esses números de que se compõem a chamada Arena Espetáculo:

[...] esta formação está relacionada com um salto/pulo dos *actantes*, humanos e não humanos, em outras palavras, do jogo e dos seus autores (os jogadores e a empresa que desenvolve o jogo, a Riot) para fora do ambiente virtual no qual o jogo se desenvolve, é um passo que torna o mundo das coisas colisivo com o mundo dos *bits*, rumo à interação com os *actantes* da rede sociotécnica de uma forma tangível, ultrapassando as barreiras da distância

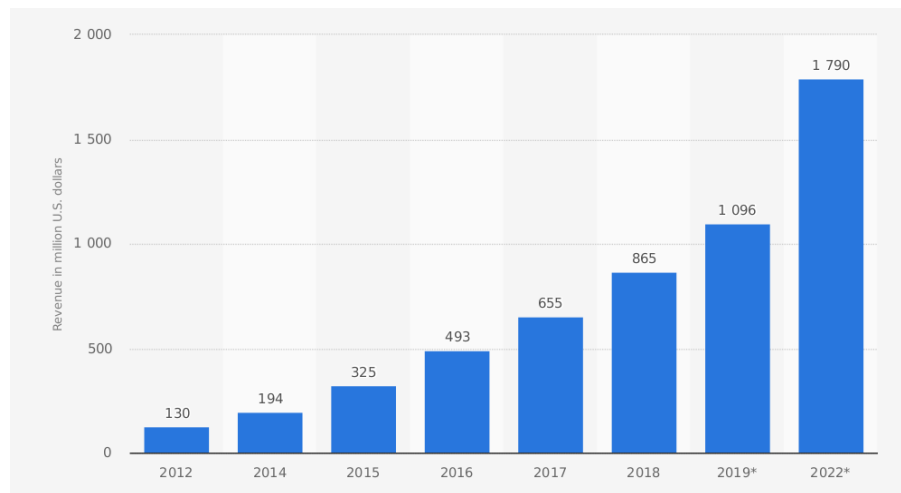
Quanto aos valores arrecadados por esse mercado, estudos da Newzoo (figura 3) apontam que em 2019 o valor arrecadado com e-Sports (não apenas de LoL) será superior a US\$ 1 bilhão pela primeira vez na história, liderado por investimento do mercado tradicional através de patrocínio, que busca atingir um público que se distanciou das mídias tradicionais, como a televisão. A projeção desse estudo de tendência indica que em 2022 o valor seja de US\$ 1,79 bilhões. Apesar desses valores apontados no estudo mais recente, outro estudo realizado em 2017 pela SuperData, o valor do mercado de e-Sports já era de US\$ 1.5 bilhões e a estimativa para 2022 é de US\$ 2.3 bilhões, com base em um crescimento projetado de 12% ao ano na audiência. Ao que podemos notar pelas fontes, a diferença ocorre porque a Newzoo desconsidera valores provenientes de apostas, ligas fantasia, transações em dinheiro e renda proveniente de dentro dos jogos.

²¹ Disponível em <<https://escharts.com/blog/worlds-2018-final>>. Acesso em 06 abr. 2019

²² Disponível em <<https://escharts.com/tournaments/lol/worlds-2018>>. Acesso em 06 abr. 2019.

²³ Disponível em <http://bit.ly/2I91RQz>. Acesso em 15 de abril de 2019.

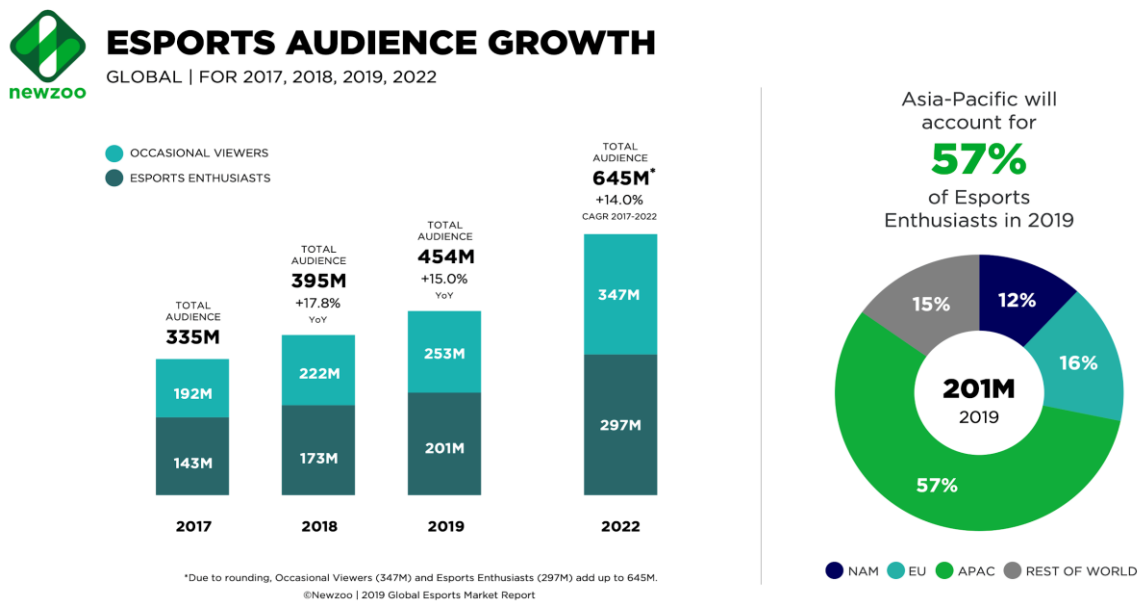
Figura 3 - Receita do mercado de eSports de 2012 a 2022 (em milhões de dólares)



Fonte: Newzoo. Disponível em <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/>

O estudo realizado pela Newzoo (2019) também faz uma projeção de audiência da modalidade pelo mundo, a qual deve chegar a 454 milhões de espectadores divididos em duas categorias: pessoas que assistem ocasionalmente e fãs/entusiastas de e-Sports. Além disso, também há uma divisão de público que indica que 57% de toda a audiência será proveniente de regiões da Ásia-Pacífico (APAC), o que nos explica um pouco dos números bastante elevados vistos quando consideramos a China e a drástica diminuição quando a desconsideramos e analisamos os países ocidentais.

Figura 4 - Crescimento da audiência de eSports entre 2017 e 2022



Fonte: Newzoo. Disponível em <<https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-global-esports-economy-will-top-1-billion-for-the-first-time-in-2019/>>.

3. HUMANIDADE, HISTÓRIAS E MÍDIA

Para Steven Pinker (*apud* PALACIOS; TERENCEZZO, 2016, p. 2), a existência humana está intimamente relacionada à linguagem, sendo praticamente impossível imaginá-la sem este fator, afinal, os humanos falam até mesmo com seres capazes de interagir na mesma dinâmica, como cães, gatos e até mesmo plantas. Para Barthes (2011) a narrativa tem sua origem datada da própria história da humanidade, pois nunca existiu um grupo humano sem alguma ligação com narrativa: todos os humanos, sem distinção de classe ou grupo, têm narrativas próprias e, frequentemente, as narrativas são comuns a homens de diferentes culturas, de diferentes locais do mundo, podendo “ser sustentada e transmitida através da linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas estas substâncias”. (BARTHES, 2011, p. 19)

Seguindo o mesmo pensamento exposto por Barthes, Palacios e Terenzio trazem o pensamento do professor de linguística Noam Chomsky: para ele, a linguagem, ou seja, a capacidade do ser humano de comunicar-se verbalmente com o outro e fazer-se entender, surgiu há cem mil anos, antes da escrita e até mesmo

das pinturas rupestres encontradas nas paredes das cavernas. Ou seja, há mais de cem milênios, o ser humano já contava histórias.

Para Palacios e Terenzo, (2016, p. 2), essas histórias foram sumariamente importantes para a sobrevivência e desenvolvimento da humanidade e das tribos:

As histórias registravam as aventuras e expedições, e também entretinham as crianças e adultos que aguardavam os caçadores voltarem às suas cavernas e tribos. Mais do que formas de divertir e entreter, as histórias também permitem algo muito importante para nossa perpetuação.

Desde os tempos mais remotos, muito antes de inventarmos uma forma de registrar pensamentos e descobertas, os seres humanos contam histórias uns aos outros como forma de transmitir conhecimento. Uma vez inventada a linguagem, a língua se consolidaria dentro de uma cultura à medida que os pais ensinassem seus filhos e esses filhos imitassem seus pais.

Com o passar do tempo e com a perpetuação de histórias transmitidas via oral, algumas tornaram-se mitos dentro da tribo e outras, lendas. Nas palavras dos autores:

[...] algo tão espetacular aconteceu, que despertou um desejo incontrolável em quem testemunhou a ponto de essa pessoa sair contando para todos na tribo. Os demais ficaram igualmente impressionados e recontaram o acontecimento para seus filhos, que contaram para os netos e assim, a história virou mito e o mito virou lenda. (PALACIOS; TEREZZO, 2016, p. 54)

As histórias que possuíam como objetivo explicar para as pessoas a origem do mundo, o nascimento dos deuses e as relações humanas são os mitos, que possuem uma relação íntima com o sagrado (BULHÕES, 2009, p. 35) ou mesmo a figura de um herói, quando o mito busca trazer as bases da sociedade humana (*ibid.*, p. 36). De acordo com Campbell (2004, p. 21-22), “a função primária da mitologia e dos ritos de passagem sempre foi a de fornecer os símbolos que levam o espírito humano avançar, opondo-se àquelas outras fantasias humanas constantes que tendem a levá-lo para trás”. Do outro lado, temos histórias supostamente originadas de feitos de membros da tribo, que tornar-se-iam lendas. Essa distinção é possível com base nas diferenciações expostas por Bulhões (2009): a proximidade e a originação de supostos acontecimentos verídicos são traços essenciais e que distinguem a lenda de um mito. Para Palacios e Terenzo (2016, p. 3) essas histórias eram, ainda, responsáveis por gerar a identidade coletiva da tribo e dar significado a passagens ou momentos que necessitavam de uma significação atribuída na forma de uma relação de causa e efeito para que as informações necessárias fossem transmitidas e compreendidas, principalmente pelas crianças, que seriam responsáveis por, no

futuro, transmiti-las a uma nova geração quando determinado momento chegasse. Para Palacios e Terenzio (2016, p. 50), essas narrativas ainda teriam algumas funções mais fundamentais para a humanidade como um todo:

As narrativas teriam sido a forma que encontramos para que os aprendizados mais importantes pudessem ser preservados, retransmitidos e, acima de tudo, acumulados, geração após geração. Inventamos as histórias justamente para que não tivéssemos que reinventar a roda.

3.1. CRIANDO UMA HISTÓRIA ORIGINAL

Um dos maiores desafios dos produtores de conteúdo do século XXI é justamente produzir um conteúdo original. Desde seu início aos dias mais recentes as narrativas mais comuns andam de mãos dadas com a ficção, como nos mostra Bulhões: da mitologia à indústria cultural massiva do século XXI que, com as novas tecnologias e expansão dos meios de comunicação, tomaram para si quase toda a produção ficcional, sejam eles os grandes grupos televisivos, ao exemplo da Globosat ou as produtoras mais que bilionárias, como a Disney, todas possuem elementos comuns e carregam consigo elementos da ficção em sua gênese. Esses grandes conglomerados do entretenimento brigam pela atenção do consumidor em um milênio marcado pela produção excessiva de conteúdo: existe muita coisa sendo produzida, tanto pelos megaprodutores quanto por produtores individuais com a facilidade da internet. Com tanta informação, temos também um período marcado pelo hiperconsumismo, seja ele de produtos industrializados, eletrodomésticos, roupas ou mesmo mídias e, dentro disso, o desafio de todas essas produtoras e das empresas é o mesmo: conseguir a atenção do público. Para Palacios e Terenzio (2016, p. XVIII), é um período que nem mesmo a convergência das mídias, como Jenkins previa, ocorreu:

São tantas informações que vivemos a subinformação e a superinformação, ao mesmo tempo. Da escassez ao excesso. O tempo já não é o maior problema de quem vive em grandes cidades. Nossa atenção é cada vez mais fragmentada e dispersa. Como atrair a atenção de pessoas tão conectadas e dispersas ao mesmo tempo? A tal da convergência não aconteceu.

Ao tentar responder à pergunta levantada, a solução encontrada é a transformação da história que se tem à disposição “num verdadeiro universo criativo desenvolvendo conteúdo autoral e transformando investimento em ganhos

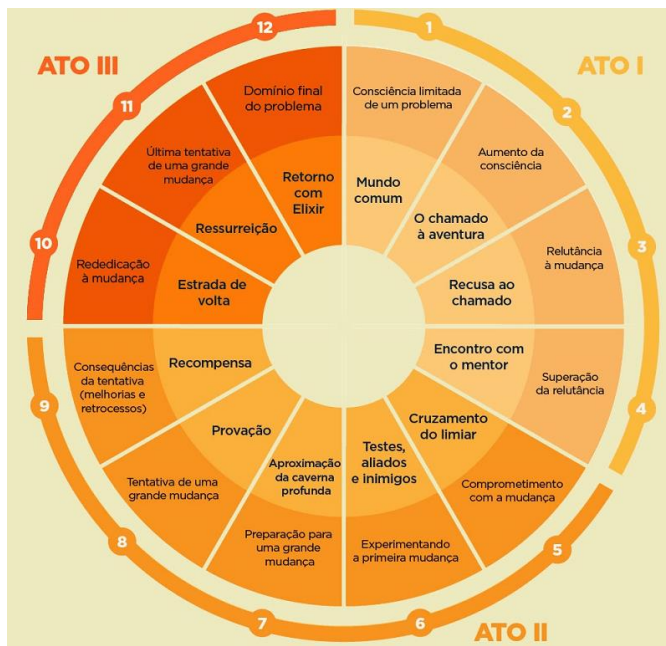
financeiros” (PALACIOS; TERENCEZZO, 2016, p. XIX), ou seja, é necessário que se contem histórias de maneira original para cativar os olhares.

No entanto, esta não é tarefa fácil para empresas ou mesmo para a indústria cultural. Em seus estudos sobre os mitos, Campbell (2004) analisa diversos mitos de todo o mundo para chegar a uma conclusão capaz de dar um nó em tudo o que poderia ser original: a existência do monomito. Para ele, todo mito possui um mesmo formato, um mesmo ciclo de ações que levam o herói a um novo estado, chamado de “nova vida”. Além disso, para o autor, a mesma estrutura acontece em sonhos, conforme mostra a psicanálise, e em contos, com apenas uma mudança em sua forma. O que diferencia os mitos para Campbell (2004, p. 242) é a profundidade com a qual cada etapa é retratada, podendo ser mais focada em uma do que em outra, criando uma ilusão de que as estruturas mudariam, o que não acontece:

Muitos contos isolam e ampliam grandemente um ou dois elementos típicos do ciclo completo [...] outros encadeiam um certo número de ciclos independentes e os transformam numa série simples [...] diferentes personagens ou episódios podem ser fundidos(as) assim como um elemento simples pode reduplicar-se e reaparecer sob muitas formas diferentes.

Sendo o mito uma história, uma narrativa originada na ficção, os outros formatos ficcionais, muito comuns principalmente na televisão e no cinema, também podem sofrer para mostrarem-se distintos e originais a fim de conquistar o público espectador. E é neste dado momento no qual as técnicas publicitárias podem ser úteis, incluindo a maneira como são construídas narrativas para marcas.

Figura 5 - Jornada do Herói



Fonte: Viver de Blog. Disponível em <https://viverdeblog.com/jornada-do-heroi/>.

Adaptado pelo autor.

3.2. A HISTÓRIA ENQUANTO ELEMENTO MIDIÁTICO E PUBLICITÁRIO

Com o surgimento das mídias massivas e principalmente da televisão, as empresas passaram a contar muito com o filme publicitário como um poderoso elemento de comunicação generalizada e disseminação de suas marcas dentre o grande público. De acordo com Barreto (2010), o filme publicitário diferencia-se dos demais filmes apenas por ter a função de vender. Ademais, é como todos os outros, uma ação dramática com começo, meio e fim que conta uma história através de uma sequência de imagens ou cenas projetadas em uma tela, e não contada oralmente. Para o autor, o filme publicitário chega ao seu resultado por permitir que o cliente em potencial, aquele que assiste, crie e imagine caminhos: para que isso ocorra, é necessário que existam brechas na história para que a pessoa seja inserida. Em suas palavras, “além de apresentar uma situação dramática, ele [o filme publicitário] precisa deixar ‘brechas’ para que o cliente entre na história, imagine-a à sua maneira, sintase seduzido e, assim, aprove-a” (*ibid.*, p. 24). Esses espaços são obtidos graças ao conflito criado na situação narrativa, que gera empatia pelo produto ou serviço e desperta emoções no espectador, sejam elas humor, suspense, drama ou erotismo.

Mas para que tudo isso seja possível, antes ainda é necessária a definição da temática e, claro, que se tenha uma ideia central, que guiará toda a produção. Para Barreto (2010, p. 45), “ela nasce da curiosidade, do questionamento, da não aceitação de preconceitos, da inteligência, da imaginação, da observação, do abandono de certezas, da relação com o meio ambiente”, ou seja, pode ter diversas fontes de inspiração de acordo com cada cliente.

Mas o filme publicitário em seu formato tradicional de 30 segundos, que anuncia um produto, uma marca ou um serviço, passou não ser o suficiente com o passar dos anos. Veicular uma mensagem que persuadissem e gerassem recall passou a ser mais e mais difícil com a progressão tecnológica. Passamos de uma era com poucas marcas, para as quais bastava uma boa ideia e uma grande verba para que toda a população soubesse da sua empresa ou do seu produto após um anúncio veiculado em horário nobre, a uma era de fragmentação da atenção, conforme Palacios e Terenzzo (2016). E foi neste momento que as empresas e as agências de publicidade começaram a perceber que um elemento presente há muito tempo na cultura humana poderia ajudá-las em seus objetivos comerciais: as narrativas. Disso nasce o conceito de Storytelling: mais do que o simples ato de contar histórias ou uma ferramenta de marketing, coisas que também podem ser feitas, o chamado Storytelling com S maiúsculo conforme os autores é um sistema de comunicação capaz de realizar grandes mudanças em uma empresa como um todo, desde o produto aos profissionais que trabalham.

No Storytelling apresentado por Palacios e Terenzzo (2016), busca-se externalizar uma história da empresa ou criar uma história que condiz com os valores e permeie todo o processo. Desta maneira, criar-se-ão histórias que gerem empatia, um dos principais motivos para que as pessoas se identifiquem com o que está sendo falado e, com isso, criarão até mesmo defensores da marca e pessoas que espalham essa história. Em suas palavras:

Sua história permeará todas as ações, independente de ela adotar um modelo sistematizado de Storytelling. As pessoas falarão dessas marcas espontaneamente e não só viverão suas histórias, como também criarão outras gerando um moto-contínuo de fortalecimento. Cabe ressaltar que sempre existe a necessidade duma mitologia por detrás da marca, que pode ou não permear a empresa por meio de suas atitudes. Quanto mais coerente e autêntica, melhor para ela. (PALACIOS; TERENCEZZO, 2016, p. 39-40)

Esse método possui diversos benefícios para quem o usa, alguns inerentes, comuns a todos, e outros específicos de acordo com o tipo de história, pois necessita de um foco em sua direção. Enquanto benefícios inerentes de um *storytelling*, ele cativa a atenção do público ao entretê-lo, as pessoas estão dispostas a desconectarem-se de seus aparelhos celulares dos quais são inseparáveis para dedicar sua atenção totalmente a um filme quando vão ao cinema; ele desperta a imaginação ao levá-las a lugares desconhecidos e, mais do que isso, faz com que todos os que estão atentos compartilhem os mesmos pensamentos; ele facilita a aceitação da mensagem desejada e garante relevância através do contexto, já que a pessoa que está atenta colocou-se à disposição do autor e passa a aceitar suas sugestões para ter a experiência completa: “a única forma de compreender aquilo pelo que a personagem da história passou seria utilizar seus neurônios espelhos e vivenciar junto com ela ao longo da narrativa” (PALACIOS; TERENCEZZO, 2016, p. 103). Já enquanto benefício específico, uma história bem contada pode transmitir verossimilhança, pode instruir sobre o funcionamento do mundo, como ocorre com os mitos ou histórias tribais, pode nos dizer quem somos, ao carregar personagens com os quais nos identificamos e, através deles buscamos respostas para questões próprias ou, por outro lado, também pode nos dizer quem não somos, mas que poderíamos ser, como em histórias de serial killers. Também é possível que essas histórias deem sentido e significado às coisas e aos ocorridos, já que podem, quando bem contadas, alterar a percepção da pessoa quanto a um determinado tema. No entanto, nenhum desses benefícios é tão desejado quanto criar uma cultura de fãs tão fiéis que irão espalhar a história para todos seus conhecidos sem nenhuma necessidade de um investimento direto (PALACIOS; TERENCEZZO, 2016, p. 99-118).

4. CONSTRUINDO HISTÓRIAS BILIONÁRIAS

League of Legends tornou-se uma grande estrela do mundo dos games. Deixou de ser “apenas um joguinho” e é hoje um título que arrecada bilhões de dólares em receita para a Riot Games²⁴. Mais do que isso, tornou-se uma marca sinônimo dos *eSports*, ao promover grandes e frequentes campeonatos de diversos níveis, do amador ao profissional, do regional ao mundial. Essa é uma das histórias com as quais a Riot Games pode contar para promover seu único e principal título e criar um

²⁴ Conforme anteriormente falado, com receitas de até US\$ 2.1 bilhões.

Storytelling de dar inveja aos principais concorrentes. De acordo com BULHÕES (2009, p. 49), críticos da cultura de massa dizem que as narrativas presentes em games são regidas pelas demandas do mercado e tem como objetivo levar o entretenimento superficial ao maior número de pessoas e aliviá-las de suas tensões diárias ao levá-los a outros lugares através da ficção. Em mais detalhes:

Com isso, o ficcional teria um objetivo: antes de tudo, divertir e levar prazer, ajudar a aliviar as tensões da vida diária, ser um canal para que o espectador, o jogador de games, o usuário do computador - o fruidor, enfim - deem uma pausa nas exigências do cotidiano massacrante e tedioso para acessar momentaneamente um reino de tolas delícias. (ibid., p. 49-50)

Por um lado, o jogo serve ao propósito de distração, mas o caminho seguido é muito mais particular e visa atrair seus diversos públicos. Mas, mais do que isso, *League of Legends* construiu todo um universo através do storytelling: tudo está interligado de alguma maneira num universo temático criado pela desenvolvedora, Runeterra²⁵. A adoção de tal estrutura complexa e que envolve bastante esforço por parte da produtora pode ser justificada de acordo com Palacios e Terenzio (2016, p. 13): "estruturas narrativas bem construídas podem alterar decisões e persuadir pessoas a adotar marcas", criando uma legião de fãs, defensores e propagadores da marca e, claro, agrada muito àqueles que possuem curiosidade ou mesmo que gostam de conhecer a fundo todos os detalhes criados para além da diversão pura e simples de jogar este *game*.

No entanto, a história do jogo de maior sucesso atualmente nem sempre foi a mesma: em 2014, a empresa iniciou um processo de reboot²⁶ que seria responsável pela reconstrução completa de seu universo temático criado junto de seu lançamento, em 2010. A princípio, existia um plano de fundo fictício que justificava como os jogadores seriam capazes de controlar os campeões, através de conceitos como Invocadores, Campos da Justiça, um Instituto da Guerra e a própria Liga das Lendas (tradução livre de *League of Legends*), ou seja, a história buscava estabelecer elementos que interligassem o universo criado ao ato de jogar (GNOX, 2014). O objetivo era, de acordo com GNOX (2014, online), criar toda uma nova narrativa sobre Runeterra de forma que seja um mundo dê liberdade para que as facções e os

²⁵ Runeterra é o universo ficcional no qual toda a história dos personagens se passa. Mais adiante temos um capítulo dedicado a ele.

²⁶ Disponível em <<https://news.softpedia.com/news/League-of-Legends-Story-and-Universe-Are-Getting-a-Reboot-to-Simplify-Things-457790.shtml>>. Acesso em 13 mai. 2019.

campeões pudessem crescer enquanto personagens de uma narrativa maior. Ou seja, há uma desvinculação completa do universo narrativo do jogo propriamente dito, sendo um prato cheio tanto para os narratologistas quanto para os ludologistas, conforme Jenkins (2013). Os narratologistas são aqueles que estudam os games ao lado de outras mídias que contam histórias, enquanto os ludologistas querem ver o foco de um game voltado para suas mecânicas: em *League of Legends*, o jogo baseia-se em mecânicas e jogabilidade, mesmo contendo elementos da história como um todo e da personalidade de cada campeão, mas há toda uma narrativa complexa envolvida, mesmo que boa parte dela seja exclusivamente externa ao jogo. Para Gnox (2014, online, traduzido pelo autor), a decisão foi tomada para que não ocorressem limitações dos dois lados:

League enquanto um jogo é sobre criar uma jogabilidade incrível, enquanto League como uma história é sobre criar profundos, enérgicos personagens e facções que habitam em um mundo em expansão. Nós não queremos limitar a história por conta da jogabilidade, assim como não queremos limitar a jogabilidade por conta da história – queremos que ambas (e todos os outros elementos de League) tenham a liberdade para serem as melhores possíveis

O desligamento dos elementos foi feito e, conforme planejado, possibilitou uma expansão sem precedentes na profundidade de novas histórias, mas também deixou muitas outras defasadas e, principalmente, sem contexto, gerando a necessidade de que se atualizem. Apesar de iniciada há anos, as atualizações das narrativas continuam até hoje e, ao passo em que os personagens (campeões) foram obrigatoriamente atualizados por terem contato imediato com o jogador, algumas regiões menos populares foram menosprezadas e por muitas vezes não conversam profundamente com toda a nova realidade criada.

4.1. Como é feita a construção do universo temático de *League of Legends*?

Por trás de um jogo de sucesso, existe um universo ficcional extremamente bem desenvolvido em *League of Legends*. De acordo com BULHÕES (2009, p. 18), existem muitos elementos que interligam a ficção à realidade, mas um universo ficcional não está condicionado às limitações do concreto. Ele é claramente distinguível do universo empírico, da realidade, sendo possível entrar e sair dele sem dificuldade: no caso, quando se está jogando LoL, se está dentro do universo. atual é complexo e possui as mais diferentes vertentes narrativas em sua composição e, além de tudo isso, possui o game em si, que pode ser uma narrativa própria. Conforme

Jenkins (2013), podemos entender essa última parte do LoL como um jogo que possui elementos narrativos que o penetram em alguns momentos específicos.

Quando analisamos o universo temático como um todo, veremos que ele é dividido em dois momentos totalmente diferentes: do lançamento ao final de 2014 e após esse período ou, em outras palavras, o pré e o pós *reboot*. As principais mudanças são em relação aos personagens e suas biografias, já que o mais central dos objetivos com o reboot do universo foi para que os campeões mantivessem sua essência independentemente de onde ele fosse encontrado, seja no jogo, lutando, em uma história ou em vídeo (GNOX, 2014, online).

Quando observamos o que foi feito anteriormente, antes do reboot, é possível encontrar um universo que tenta interligar as pontas: o virtual, o game, e o real, o jogador ou invocador. No entanto, toda essa informação foi perdida e excluída das fontes oficiais, existindo poucos registros de que essa mudança realmente ocorreu, ao exemplo da publicação de Gnox. Em fontes extraoficiais, como o *League of Legends* Fandom, uma espécie de enciclopédia on-line do jogo criada por fãs, há apenas uma pequena sessão demarcada como “Old Lore” ou, em tradução livre, História Antiga. Logo em seu início há uma espécie de alerta de que a informação é antiga e pode estar defasada, mas que está ali por conta de seu valor histórico. Com base nisso e na experiência do autor com o jogo, buscaremos elucidar quais as partes que se completam e formam o universo ficcional.

Desde sempre, os campeões foram o foco nas histórias, mas principalmente pré-reboot: neste universo inicial, *League of Legends* era uma espécie de disputa criada para que se evitassem novas Guerras Rúnicas; os invocadores, controlados pelos jogadores, seriam responsáveis por testar o potencial dos campeões de compartilhar suas emoções e habilidades com eles ao batalharem juntos nos Campos da Justiça e, caso completem o teste com sucesso, tornar-se-iam campeões da Liga das Lendas. As histórias dos campeões eram baseadas no motivo pelo qual eles entraram para a Liga, pois essa relação era necessária para manter-se a temática principal e os motivos poderiam ser os mais diversos. Conforme nos mostra BARTHES (2011), as razões pelas quais os personagens entrariam para a liga, de acordo com a narrativa temática, podem estar ligadas às relações de:

- a) Parceria: ambos agem simultaneamente para resolver um problema que é comum e interessa a ambos, ou seja, o campeão entra para a liga para

solucionar o conflito principal, as Guerras Rúnicas, e acredita que sua participação é importante para tal feito;

- b) Dívida: o campeão reconhece um mérito passado do beneficiário e o "recompensa" com sua ajuda, ou seja, essa pessoa pode ter feito uma promessa a alguém ou mesmo a um participante ou até mesmo é um prisioneiro da Liga;
- c) Crédito: espera uma compensação pela relação de aliar-se à Liga. Neste caso, tal compensação pode ser fama, reconhecimento, poder ou mesmo as vitórias ao lado dos invocadores.

Após as relações primárias e externas ao jogador, entre os campeões e a Liga, existem as relações diretas e que seriam as responsáveis por solucionar o problema. Tal interação entre invocadores, campeões e a própria Liga podem se dar de duas maneiras: de uma maneira pacífica, que ocorre quando uma "negociação" o transforma em aliado; tal relação pode ocorrer entre campeão-invocador, que é quando o invocador escolhe o campeão para jogar, ou entre campeão-campeão dentro da Liga, quando são colocados em um mesmo time pelos invocadores e batalham lado a lado. A relação também pode ser hostil, que remete ao uso de violência e agressão, o que nos leva ao conflito principal de *League of Legends*, que é quando os campeões batalham uns contra os outros. Tais relações continuam a acontecer após o reboot, visto que não possuem, necessariamente, ligação com a antiga história.

No universo pós-reboot, a liberdade criativa dentro do contexto de Runeterra e dos Campeões expandiu-se e abriu portas para que fossem explorados formatos novos. O que antes era restrito a crônicas publicadas no *Jornal da Justiça*²⁷, as quais possuíam foco nas relações entre os Invocadores, a Liga e Runeterra, foi descontinuado e deu lugar a diversos novos formatos pouco explorados anteriormente, tais quais contos, vídeo-narrativas, mapa interativo e até mesmo para histórias em quadrinho, quase todas com os holofotes voltados aos campeões; mesmo a construção dos cenários é feita, em grande parte, através de contos ligados à personagens específicos. Tudo isso é construído em páginas da internet, interligadas por hiperlinks. De acordo com BULHÕES (2009, p. 73):

²⁷ Confira https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Journal_of_Justice.

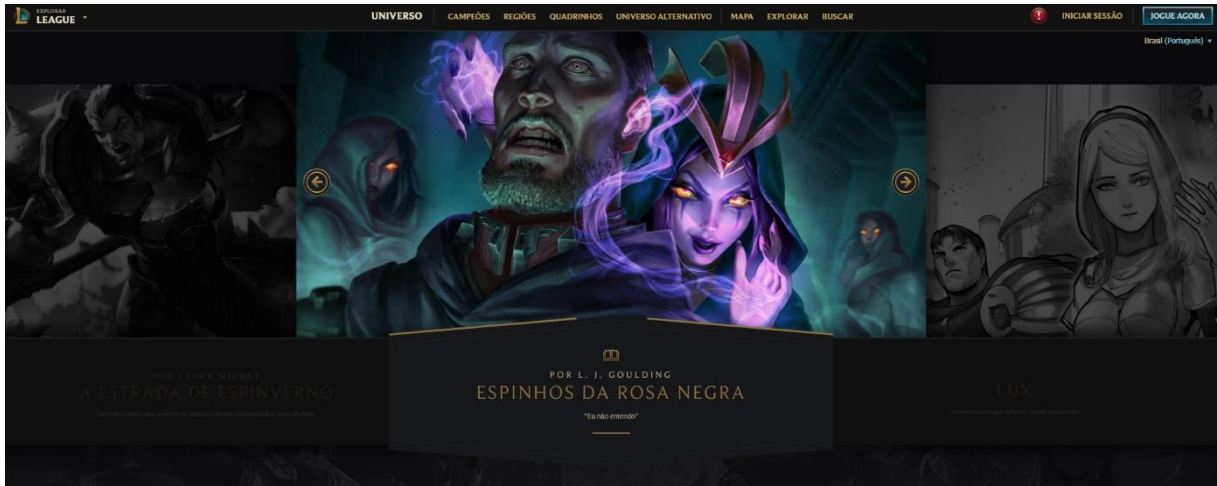
Na chamada hipermídia, a combinação de texto, gráfico, elementos de áudio e imagens possibilita que uma narrativa surja num espaço multiforme de possibilidades, no âmbito da simultaneidade [...] No hipertexto, há uma estrutura de elementos interligados, em que o usuário, a quem cabe bem a designação de interator, está diante de links, espécies de elos que dão acessos a outros textos, em uma teia de ramificações. A linearidade discursiva e narrativa é desfeita. Diante de uma história que não possui início, meio ou fim, o leitor-usuário tem várias possibilidades de "entrar" e decidir por quais caminhos quer seguir.

Tal estrutura permite uma liberdade ao usuário, que pode escolher como irá explorar esse universo. Ele pode, através do menu, acessar as páginas de seus campeões preferidos, das regiões, de quadrinhos disponibilizados gratuitamente e até mesmo conferir universos alternativos criados através de *skins* temáticas. Também é possível encontrar opções que permitem que a exploração seja feita de outras maneiras, como através de um mapa interativo (Cf. Mapa Interativo) ou em uma outra página única que reúne tudo o que está disponível no universo, chamada de Explorar.

Outra maneira de conhecer o Universo é através da página principal. Ao acessá-la, a primeira seção traz um compilado dos principais e mais recentes títulos (Cf.

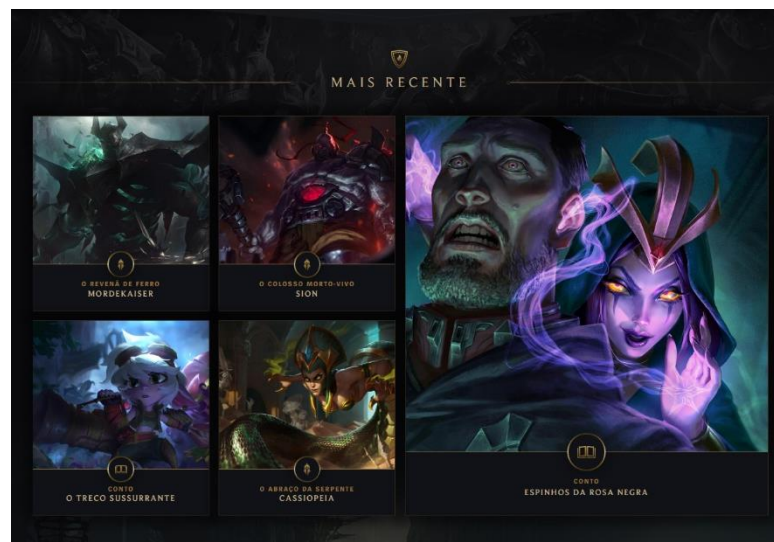
Figura 6 - Primeira visão do *Universo*) de cada um dos tópicos mais abaixo: Mais Recente (Cf. Figura 7 - Contos Mais Recentes do Universo), Em Alta (Cf. Figura 8 - Histórias Em Alta) e Campeão em Destaque (Figura 9 - Campeões em Destaque). Para além disso, as páginas escolhidas poderão direcioná-los a outros lugares, como regiões ou, principal e mais frequentemente, campeões em suas chamadas Lores.

Figura 6 - Primeira visão do Universo



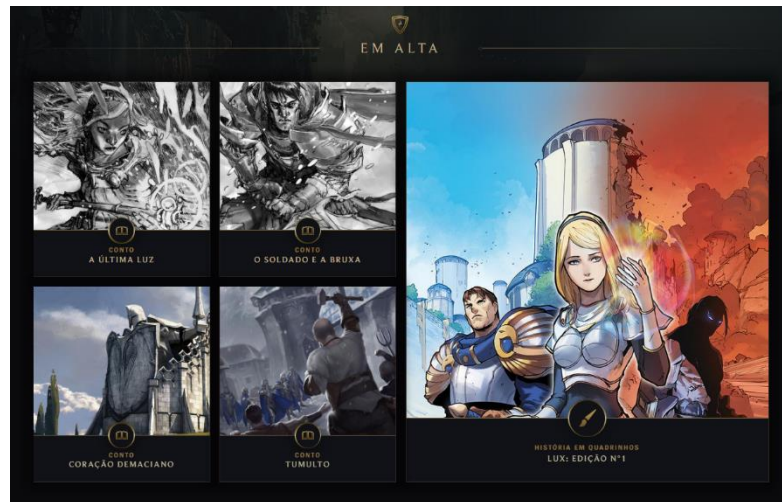
Disponível em https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/. Acesso em 19 mai. 2019.

Figura 7 - Contos Mais Recentes do Universo



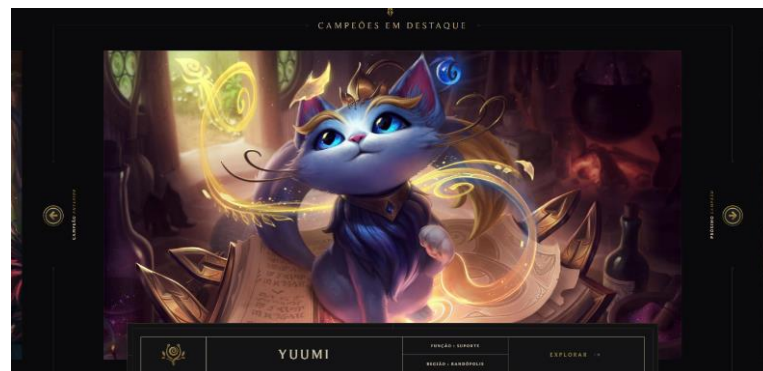
Disponível em https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/. Acesso em 19 mai. 2019.

Figura 8 - Histórias Em Alta



Disponível em https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/. Acesso em 19 mai. 2019.

Figura 9 - Campeões em Destaque



Disponível em https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/. Acesso em 19 mai. 2019.

Faz-se interessante, também, a compreensão de que todos os elementos construídos através de narrativa e presentes neste Universo funcionam como uma fonte de retenção de público, uma vez que tudo está diretamente ligado ao produto: todos os campeões são produtos disponíveis para a compra, cujas histórias ajudarão a agregar valor, conforme Palacios e Terenzio (2016).

4.1.1. Runeterra e suas regiões

As regiões de Runeterra são de tremenda importância para o universo ficcional de *League of Legends*. Sem entender a construção das regiões, os personagens não

farão sentido. Elas são responsáveis por estabelecer as principais características de personalidade dos campeões e também visuais, conforme mostra BULHÕES (2009), ao afirmar que os personagens têm sua personalidade construída em todos seus elementos, da roupa ao cenário ou ambiente em que se está inserido; no LoL, os campeões desenvolvem-se em uma região com atributos únicos e absorvem características dele que tornar-se-ão traços de personalidade. Apesar disso, o ambiente não é excessivamente determinante, já que, para que se tenha uma boa narrativa, são necessários conflitos e *plots* bem construídos, podendo estes serem internos, dentro de uma região, ou externo, envolvendo outras regiões. De acordo com BARRETO (2010), uma história inexistente na ausência de conflitos, pois eles são responsáveis pela ação, por estabelecer o movimento na narrativa e, mais ainda, criam o vínculo com a audiência: “é ele [o conflito] que fornece o impulso dramático que move a história para sua conclusão. É o centro da ação dramática” (ibid., p. 56).

A construção das regiões é feita de maneira básica, existindo apenas pequenas histórias descritivas sobre cada uma. Para entender e conhecer os detalhes de cada uma é necessário explorar os demais elementos disponíveis e que trazem informações mais detalhadas, ao exemplo dos contos relacionados que, apesar de sempre possuírem ligação com campeões, trazem os pormenores e permitem conhecer ambientes específicos de cada território. Dos 157 contos disponíveis²⁸ para apreciação, 93 estão relacionados a uma ou mais regiões, uma vez que no decorrer da narrativa podem ocorrer mudanças de plano, principalmente em direção aos espaços mágicos e desconhecidos como Bandópolis e Vazio. É também nesse espaço que se encontram com facilidade regiões que foram priorizadas no *reboot* do universo temático graças a quantidade de informações e detalhes disponíveis em cada uma delas; por um lado temos regiões com detalhes inesperados, como, por exemplo, o traje do exército e vistas de alguns dos principais lugares (Cf. Figura 10 - O Templo dos Portadores da Luz, em Demacia), do outro mal conseguimos identificar ou compreender a fundo a história por ausência de construções narrativas.

²⁸ Para detalhamento da divisão e dados totais a respeito das histórias presentes no Universo, confira Tabela 1: Elementos disponíveis para navegação através de hiperlinks.

Figura 10 - O Templo dos Portadores da Luz, em Demacia



Fonte: <https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/region/demacia/?mv=image-gallery>. Acesso em 14 mai. 2019.

Uma maneira que a Riot Games encontrou de interligar os ambientes virtuais do seu jogo ao universo temático foi através de eventos e mapas especiais: algumas vezes, são criados eventos que alteram os mapas padrão ou oferecem experiências diferenciadas dentro do jogo de acordo com elementos das histórias que desejam passar. Por exemplo, o mapa padrão de *Howling Abyss*²⁹ foi transformado na Ponte da Carnificina, ambiente de Águas de Sentina, em 2015 para o relançamento de Gangplank, que inclusive chegou a ser desabilitado do jogo e Miss Fortune e retornou para o lançamento de Pyke em 2018, adicionando elementos típicos da cidade, como moedas especiais que possibilitavam a compra de mercenários diferentes para lutarem no lugar das tradicionais tropas. Existem também detalhes sutis que são inseridos nas narrativas e que se apresentam de forma totalmente impactante no jogo, mas não na história.

²⁹ Antes de ser um mapa disponível para jogar, o Howling Abyss é uma ponte criada para selar e evitar o contato de Freljord com as profundezas do Vazio.

Tabela 1 - Elementos disponíveis para navegação através de hiperlinks

	Campeões	Contos	Imagens	Vídeos	Hotsite
Águas de Sentina	9	8	27	1	1
Bandópolis	7	2	5	0	0
Demacia	15	11	17	0	0
Freljord	14	7	12	2	0
Ilhas das Sombras	8	4	25	1	0
Ionia	18	6	27	2	1
Monte Targon	7	4	35	1	0
Noxus	11	11	20	1	1
Piltover	7	11	27	0	2
Shurima	10	17	21	4	0
Vazio	8	3	7	0	0
Zaun	12	9	34	0	0
Total	144	157	257	65	5
Indefinido	18	64	N/A	53	N/A

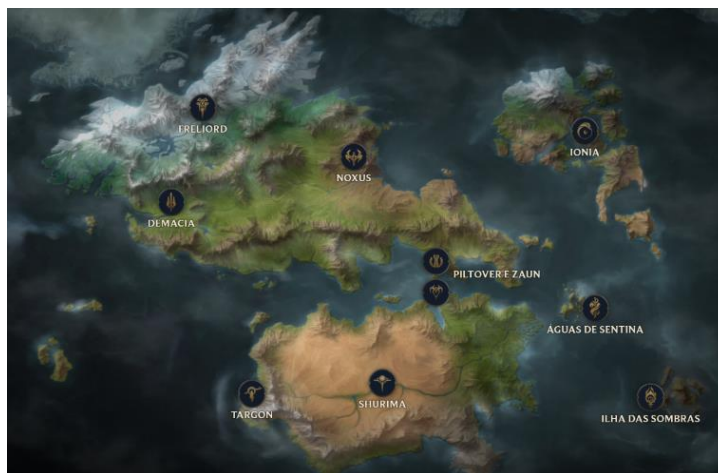
Fonte: contagem manual realizada pelo autor das páginas regionais e da página “Explorar”, que conta com todas as publicações realizadas em Universo, para dados totais.

4.1.1.1. Mapa Interativo

Antes de nos atentarmos aos detalhes de cada região e como seus elementos característicos interligam-se com personagens, existe um mapa interativo disponível na página do Universo de *League of Legends*. Através dele é possível conhecer melhor a geografia de Runeterra, o Universo, e Valoran, o continente que abriga diversas regiões.

Como ilustrado na Figura 11, existem dez regiões demarcadas, sendo sete localizadas em um mesmo continente, chamado de Valoran. Apesar de não parecer, Piltover e Zaun interligam a região e não deixam que se crie uma separação geográfica. Também existe uma região oculta do mapa, mas que pode ser vista quando aproximado no extremo sul, o Vazio que, na verdade, não possui um local específico, mas sua localização marcada se dá em um ambiente no qual sua maior evidência de existência fica. Separados, temos a cidade portuária de Águas de Sentina, a isolacionista e até então neutra Ionia, e a Ilha das Sombras, lar dos espíritos dos mortos vagarosos e dos imortais.

Figura 11 - Mapa de Runeterra em visão ampla



Fonte: https://map.leagueoflegends.com/pt_BR.

O mapa permite a exploração em detalhes de cada uma das regiões demarcadas através de zoom, mostrando a localização de lugares diversos, além de detalhes geográficos, como limites regionais ao selecionar uma macrorregião, e arquitetônicos, quando em nível local.

4.1.1.2. Águas de Sentina

De acordo com sua página³⁰, Águas de Sentina é uma perigosa cidade portuária de Runeterra e abriga os mais diversos tipos de pessoas perigosas como caçadores de recompensas, gangues e contrabandistas das mais diversas localidades, o que pode causar tragédias aos viajantes desprevenidos que por ali passam e, caso se tenha dinheiro, a transforma em um centro comercial diferenciado, no qual se encontra de tudo, mesmo itens proibidos. Apesar disso, é um ótimo local para recomeçar a vida, uma vez que ninguém se importa com o passado. No entanto, tal descritivo não é o suficiente para que se encaixem todos os campeões marcados como pertencentes à região, pois alguns são conhecidos por serem lendas locais; todavia o contexto de cidade portuária pode auxiliar nisso, uma vez que tais campeões possuem diversos elementos que o remetem a águas e tragédias marítimas, como é o caso de Nautilus, um gigante que habitaria nas profundezas das Águas de Sentina e de Pyke, um marujo traído por seu capitão e que teria retornado em busca de

³⁰ Disponível em <https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/region/bilgewater/>. Acesso em 5 mai. 2019.

vingança. Os demais campeões associados à região possuem elementos bastante intrínsecos ao que é revelado, como a caçadora de recompensas Miss Fortune, o trapaceiro Twisted Fate, o pirata Gangplank, o foragido Graves e a sacerdotisa do deus cráquem, Illaoi.

A região conta com 9 campeões, 8 contos e 27 imagens que apresentam os ambientes, o povo e elementos típicos da região e foi a das primeiras a ter elementos e eventos ligados ao novo Universo, uma vez que Gangplank e Miss Fortune tiveram seus novos conceitos, história e jogabilidade introduzidos no evento interligado do Universo ao Jogo, “Águas de Sentina: Marés Ardentes”³¹, e permitia aos jogadores escolherem caminhos dos participantes da história a seguirem em cada novo ato: o jogador tinha objetivos a completar para ajudar no desenrolar da narrativa e, em troca, recebia recompensas dentro do jogo. Além disso, foram disponibilizadas novas *skins* relacionadas à Águas de Sentina para os campeões ligados aos atos, como Capitã Fortune, Graves Degolador e Twisted Fate Punguista e para campeões que poderiam ter alguma ligação em uma outra realidade, como Quinn Corsária, Aatrox Caçador dos Mares e Garen Almirante Fujitivo. Ou seja, além de um evento interativo e narrativo, o fator comercial estava presente. De acordo com Palacios e Terenzo (2016), tal estratégia pode ser responsável por gerar um aumento de valor agregado a tais produtos ou mesmo à marca, além de atingir mais pessoas e, conseqüentemente, vender mais.

4.1.1.3. Bandópolis

Essa região possuiu e abriga seres com um poder atemporal, os yordles, seres de tamanho reduzido e, claro, mágicos. No entanto tal conhecimento não pode ser encontrado ao ler sobre o local, sendo necessário tê-lo como referência ou induzir a partir da observação das imagens. Dentro do universo, as pessoas não sabem onde fica ou como chegar, mas alguns indivíduos conseguiram acessar essa terra de estranho encantamento e relatam que todas as sensações são amplificadas: as cores, a saciedade. É uma terra onde tudo prospera, ao que parece. A navegação pela página permite a nós, leitores e entusiastas da criação, encontrar a maneira de acessar esse local encantado no reino espiritual: é preciso encontrar o portal que pode mudar de localização e abrí-lo com gestos específicos. Em um contexto geral, a região

³¹ Todas as informações sobre o evento estão disponíveis em <<https://br.leagueoflegends.com/pt/site/bilgewater>>. Acesso em maio/2019.

não possui um desenvolvimento e um *background*, sendo, portanto, uma que não acompanhou a expansão de detalhes do *reboot* universal.

4.1.1.4. Demacia

Demacia é um reino militar, muito ordenado e um passado prestigioso proveniente de conquistas militares e até os dias mais recentes possui o melhor e mais bem treinado exército. Valorizam muito os ideais de justiça, honra e dever, e seu povo é intensamente orgulhoso, possui uma sociedade agrária autossuficiente, com abundância de terras férteis, florestas densas de onde é retirada madeira e montanhas ricas com recursos minerais. Ela é inerentemente defensiva e reclusa. Dentro de *League of Legends* enquanto jogo, possui 15 campeões associados e, dentro do Universo, 11 contos e 17 imagens, que trazem vistas belas e até mesmo as armaduras do exército demaciano. LoL nunca realizou um evento dedicado à Demacia, mas a região possui um título de histórias em quadrinho sobre a vivência da maga Lux em um reino no qual a magia é estritamente proibida, trazendo detalhes profundos sobre a civilização e, claro, sobre os personagens que compartilham dessa jornada. Os campeões disponíveis exalam militarismo e ordem, além de possuírem armaduras pesadas, mas também existem prisioneiros, como é o caso de Sylas.

4.1.1.5. Freljord

Freljord foi a primeira região a ter sua história construída em uma interação entre jogo, narrativas e redes sociais, uma vez que estimulava as pessoas a responderem um questionário em um app do Facebook para que pudessem escolher qual das tribos apoiariam e ocorreu ainda em 2013, ou seja, precede o Universo atual. Localizada ao norte de Runeterra, é uma região extremamente fria e de um povo orgulhoso e independente, inerentemente guerreiros, divididos em diversas tribos e uma cultura forte de saqueamento. Mesmo com diversas tribos compondo as gélidas montanhas, são três as principais tribos que travam uma guerra civil para unificar a região e definir o futuro de todos: a Avarosianos, ligados a arqueira Ashe e seu ideal pacífico, a Garra do Inverno, liderada pela guerreira Sejuani e sua forte ligação com as violentas tradições, e a Prae-glacius, liderada pela bruxa Lissandra que aguarda o momento certo para poder tomar o poder. Tais personagens existem também dentro do jogo e de maneira muito semelhante ao que pode ser encontrado em suas histórias em Freljord, contando até mesmo com uma missão de eliminação de seu oponente

quando estão em times opostos e, apesar de não dar benefícios, dá uma coroa a vencedora do confronto.

4.1.1.6. Ilha das Sombras

A atual Ilha das Sombras foi, em seu passado, uma terra de prosperidade. No entanto, o antigo reino foi destruído por um cataclisma mágico e tornou-se a terra dos mortos, graças à Névoa Negra que suga a vitalidade de vivos que ali adentram e atraem espíritos insaciáveis e predatórios dos mortos. Com a reformulação da história de Águas de Sentina, a Riot Games deu uma atenção à Ilha das Sombras logo após, investindo em adicionar elementos históricos à região localizada nas proximidades de Sentina e que, em determinados períodos, causa interferência quando sua Névoa Negra se espalha, juntamente com a inquietude dos mortos ali presos.

A ilha conta com 8 campeões, 4 contos e 25 imagens que mostram seu passado, seu presente assombrado e suas entidades. Dentro os oito campeões, existem personificações das entidades da Ilha, como Hecarim, Thresh e Kalista, sobreviventes que buscam retomar suas terras da maldição, como Yorick e o ent³² Maokai, ou espíritos imortais, como Mordekaiser, Elise e Karthus.

4.1.1.7. Ionia

Ionia é uma terra de beleza imaculada e magia natural. Por conta disso, existem muitas ordens religiosas e seitas. Por ser isolada de demais regiões e buscar harmonia e equilíbrio, Ionia permaneceu neutra perante as guerras, até que foi invadida por Noxus, o que isso os fez repensarem seus princípios. A reação e caminho futuro de Ionia ainda estão indefinidos, mas ambos serão de grande importância para Runeterra.

Em seus 18 campeões disponíveis podemos identificar elementos mágicos, religiosos e que eles buscam manter o balanço energético do mundo e de suas ações. A construção imagética feita através de 27 pinturas mostra muito as belezas naturais e arquitetônicas ali presentes, assim como a diversidade de povos e culturas.

4.1.1.8. Monte Targon

Monte Targon é um abrigo dos mais populares mitos e lendas de Runeterra. A mais imponente e alta montanha, isolada de toda civilização, um local no qual poucos

³² Ents são uma raça fictícia de árvores humanóides vivas que defendem, normalmente, a natureza.

conseguem chegar e ainda menos a seu pico, mas os que chegam são modificados pelos Aspectos celestes que possuem poderes sobrenaturais e unem-se àqueles que alcançam o ponto mais alto, numa espécie de ligação mortal-celeste, como entre o exilado demaciano Taric e o Aspecto do Protetor, do Aspecto do Crepúsculo com a travessa Zoe, do Aspecto da Lua com a guerreira Lunari Diana, do Aspecto celestial do Sol com a guerreira Solari Leona, do Aspecto da Guerra com o guerreiro Pantheon. Além de personalidades que foram unidas a aspectos de Targon, existe a descendente celestial Soraka, que abdicou de seu local nas estrelas para guiar os mortais e do Forjador das Estrelas, Aurelion Sol.

4.1.1.9. Noxus

É uma das maiores regiões em extensão territorial e abriga um império poderoso, brutal, expansionista e ameaçador, cuja reputação assusta aos demais por suas ações. No entanto, quem o vê de dentro encontra uma sociedade inclusiva onde todos são respeitados dentro de suas individualidades. A constante luta por sobrevivência tornou seu povo orgulhoso e que valoriza a força acima de tudo, em suas mais diversas formas de expressão. Seus 11 campeões são dos mais temidos em *League of Legends* e apresentam características típicas de Noxus, como a valorização da força e da violência como solução de problemas e até mesmo as classes dentro de jogo reforçam isso: armas pesadas em atiradores, assassinos e lutadores sanguinários do exército noxiano.

4.1.1.10. Piltover-Zaun: a cidade-estado dupla

Uma das principais características de Piltover e que é presente no desenvolvimento de seus personagens dentro de *League of Legends* é a tecnologia hextec de alto nível graças às pesquisas ali realizadas. Juntam-se elementos de arte, artesanato, comércio com iguarias de todo o mundo e inovação que a transformaram Piltover em um centro cultural localizado acima do despenhadeiro que abriga Zaun. Todos os 7 campeões daqui utilizam armas produzidas com tecnologia hextec para obterem sucesso em *Summoner's Rift*, seja a manopla de Ezreal, seja o coração substituto de Orianna.

Zaun, por sua vez, localiza-se aos pés de cânions profundos e vales que cortam Piltover, cidade à qual já foi unido, mas atualmente funcionam numa relação simbiótica: a riqueza de Piltover permitiu que Zaun se desenvolvesse com um

mercado negro de produtos proibidos nas terras mais altas e pesquisas hextec altamente perigosas. No entanto, as poucas restrições criaram tecnologias voláteis e uma indústria imprudente tornando Zaun uma região muito poluída e perigosa, mas que não impedem seu povo vibrante e sua rica cultura de existirem e prosperarem mesmo em condições ruins. Os campeões desta região podem carregar consigo aparências deformadas e interligadas à tecnologia hextec de maneira estranha, serem invenções propriamente ditas, inventores, cientistas malucos, trombadinhas que tentam ganhar a vida, ou mesmo um espírito do vento protetor dos menos favorecidos.

4.1.1.11. Vazio

O Vazio não é exatamente uma região e não está localizado em algum lugar: é uma força que consome tudo o que alcança e está presente nas profundezas de toda Runeterra desde o surgimento do universo. “É uma vastidão inatingível daquilo que jaz além”, de acordo com Riot Games³³ (online). Apesar de não ser algo físico, existem elementos que comprovam sua existência, como relatos de glacinatas de Freljord que tiveram contato, como a Ruptura, em Icathia e também Kai'sa, que caiu no Vazio e conseguiu retornar sem sucumbir. Ainda de acordo com sua página, “os próprios habitantes do reino do Vazio são criaturas geradas, muitas vezes com pouquíssima consciência, mas incumbidas de um propósito peculiar: levar toda Runeterra ao oblívio”. Dentro desses seres, existem também os chamados Observadores, seres que se manifestam em forma de olho e cheios de tentáculos roxos, que são a forma na qual o Vazio se manifesta. Tais características refletem bem os campeões disponíveis em *League of Legends* e que são do Vazio: monstros roxos de formas variadas que buscam consumir tudo o que encontram pela frente; a história de cada personagem também ajuda a compreender mais ainda o que o Vazio é capaz de fazer e o que é necessário para sobreviver lá.

4.1.1.12. Shurima

Shurima foi a segunda região a receber um evento que interligava as novidades narrativas de seus personagens à jogabilidade em *League of Legends*. Contou com modo de jogo próprio chamado Ascensão, em referência ao ritual pelo quais antigos governantes passariam e ganhariam poderes diversos a fim de tornarem-se guerreiros

³³ Disponível em <https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/region/void/>. Acesso em 14 mai. 2019.

fortes, com poderes dados pelo Disco Solar de Shurima, de origem desconhecida, que são cultuados como deuses pelos shurimanes. Em seu passado, o deserto ao sul de Runeterra fora um império próspero que decaiu graças a uma traição. Após a queda, o povo tornou-se nômade e vive ao redor de pequenos oásis, sobrevivendo de busca e venda de antigas riquezas nas ruínas do império ou de trabalhos como mercenário. No entanto, o coração do antigo Império de Shurima, o Disco Solar, se reergueu e traz esperança aos povos³⁴. Os campeões das terras áridas disponíveis para jogar apresentam características animais típicas dos ascendidos, mostram-se mercenários, como Sivir que desconhece suas origens divinas, ou são membros de povos nômades, como Taliyah.

4.1.2. Construindo personagens

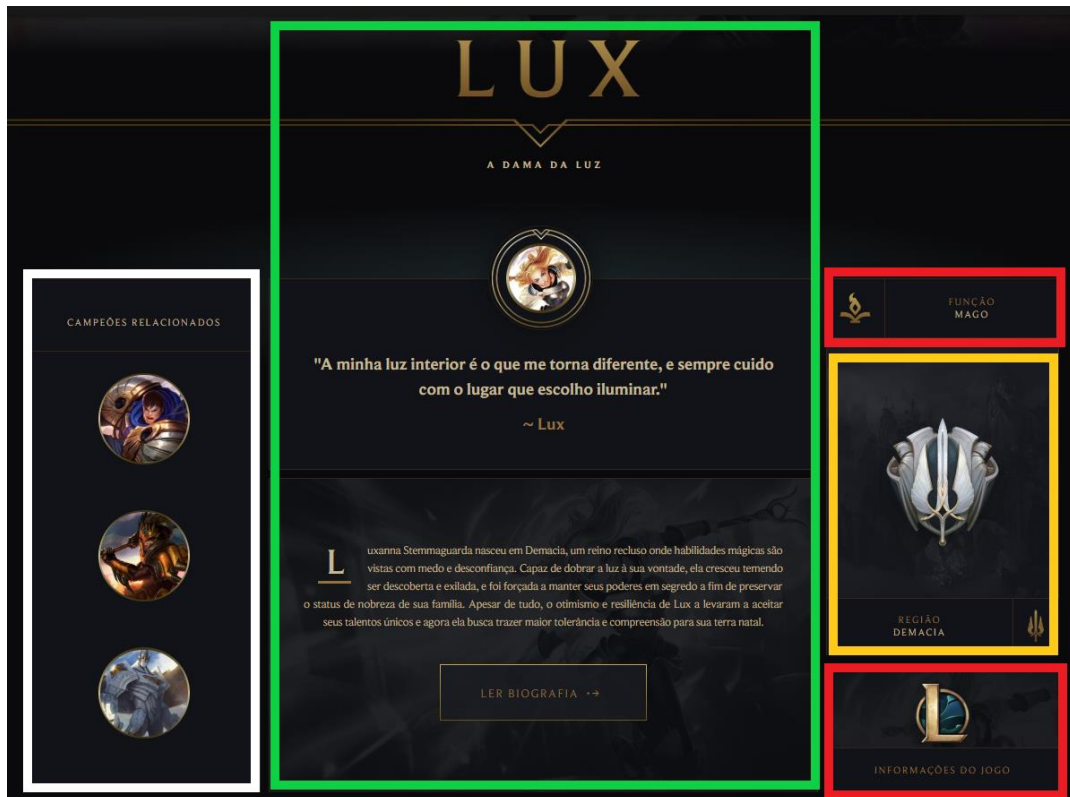
Os personagens de *League of Legends*, denominados pela produtora como campeões, são grandes elementos dentro do universo narrativo e possuem histórias bastante complexas e interligadas com outras. O objetivo de um campeão é ser único, ter uma personalidade identificável dentro e fora de *Summoner's Rift*, assim como sua jogabilidade agrada os jogadores. A personalidade forte e bem marcada é central em um jogo como o LoL, pois é isso que tornará o campeão interessante e, com isso, atrairá a atenção (e dinheiro) dos jogadores (PALACIOS; TERENCEZZO, 2016, p. 32). Não é necessário agradar a todos, já que existem diversas posições e estilos de jogos, mas é preciso agradar parte do total. Outro ponto a ser considerado no desenvolvimento dos personagens dentro do universo é que não é possível afirmar exatamente que um campeão é “bom” ou “mau”, mesmo conhecendo toda a história; no entanto, nada impede jogadores de escolherem campeões que se mostram “tiranos” em suas histórias para disputarem uma partida de *Summoner's Rift*, já que suas habilidades são únicas e capazes de proporcionar uma experiência e até mesmo uma história única. O fato de não serem definidos os lados, de não existir uma relação maniqueísta em LoL é importante para o funcionamento do mercado de microtransações existentes para que os jogadores comprem novas “roupas” para seu personagem preferido, mas também é uma tendência muito utilizada no mercado do entretenimento moderno, como mostram Palacios e Terenzzo (2016, p. 29):

³⁴ Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=Wu4iXThpubl>>. Acesso em 6 jun. 2019.

Quem assiste aos seriados modernos como *House of Cards*, *Vikings*, *Homeland*, *Game of Thrones*, *Demolidor*, *Breaking Bad*, *Hand of God* e tantos outros, sabe que é difícil decidir se o protagonista é 'bonzinho ou malvado', se ele está certo ou errado, mas essas decisões os roteiristas e diretores deixam para a audiência responder. A indústria do entretenimento está muito à frente das tradicionais empresas quando o assunto é contar boas histórias

As *lores* são as principais fontes de informação sobre o universo ficcional de *League of Legends* e não faltam motivos para isso. Os personagens são aqueles que terão características fortes para que se tornem interessantes e sejam amados ou odiados, que farão o jogador sentir suas emoções (PALACIOS; TERENCEZZO, 2016), aqueles que definem as relações, causam guerras, criam relações de aliados e de inimigos (BARTHES, 2011), são aqueles que serão controlados no jogo, aquele que será o centro para o desenvolvimento próprio e da narrativa em que é inserido, o responsável pela projeção e identificação por parte do jogador, é aquele que materializa-se e torna-se desejado por seu visual, com contornos visíveis que inserem-no na narrativa de maneira destacada, aqueles cujas grandes façanhas alcançadas fazem com que o jogador sinta-se parte da conquista (BULHÕES, 2009). Uma *lore* completa de um personagem de *League of Legends* é composta por diversos tipos de conteúdo a ele relacionados e que são encontrados na página referente ao mesmo: contos, biografia e, em alguns casos, até mesmo aos vídeos. Alguns vídeos contam histórias novas sobre aquele personagem ou mesmo uma história que antes estava disponível apenas na forma de conto, porém de uma maneira nova. A título de exemplo, temos a página do Universo da Lux, a Dama da Luz (Figura 12 - Universo: Lux, a Dama da Luz): destacado em branco, à esquerda, encontramos hiperlinks de campeões relacionados à sua história, permitindo ao leitor explorar outras histórias; destacado em verde, ao centro da primeira tela, encontramos as principais informações a seu respeito, como seu título, uma das principais frases e os principais elementos de sua biografia, além do hiperlink que redireciona à versão completa e detalhada. Destacado em vermelho, à direita, são informações sobre Lux enquanto personagem do jogo e um hiperlink que redireciona à página do jogo e que mostra as habilidades e jogabilidade. Por fim, no destaque em amarelo, há informação sobre e hiperlink que redireciona o usuário a região à qual o campeão pertence e tem sua história desenvolvida. Ao continuar descendo pela página, é possível encontrar demais elementos que acrescentarão detalhes à sua história: os Contos (Cf. Contos).

Figura 12 - Universo: Lux, a Dama da Luz



Disponível em https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/champion/lux/ e adaptado pelo autor.

4.1.2.1. Biografias

As biografias dos campeões, disponíveis nas páginas de todos os campeões em versão resumida, são o que uma biografia se propõe a ser: um texto que apresenta a trajetória de vida e as suas características mais marcantes. Nesse universo, tais textos se dão no formato de “pequenas histórias”, de acordo com a classificação encontrada no próprio site. Tais histórias são contadas através de estrutura narrativa com focalização onisciente, conforme BULHÕES (2009) apresenta: a instância narradora possui conhecimento ilimitado, até mesmo os pensamentos ou sentimentos mais ocultos da pessoa sendo biografada. Não se trata, portanto, de uma autobiografia e sim de um relato externo, de algo que pode ser considerado uma essência criadora, alguém que conhece todas as características muito bem e que dá ao leitor o conhecimento sobre as características físicas e psíquicas do campeão, assim como seu passado e suas ambições.

4.1.2.2. Contos

Dentro do universo narrativo de *League of Legends*, os contos são os grandes agregadores de detalhes e apresentam os campeões em situações que os jogadores jamais teriam contato por outro meio que não o storytelling, uma vez que jamais acontecerão dentro do jogo. É neste nível de narrativa que encontramos um narrador que apresenta, apesar da construção ser, majoritariamente, em terceira pessoa, elementos pessoais de um personagem e elementos que só são percebidos pelo narrador externo, mesmo em uma mesma sentença/frase (BARTHES, 2011). Existe uma alternância de discursos pessoais e outros que apresentam características impossíveis de serem notadas por um narrador-personagem, criando uma oscilação de focalizações narrativas que, conforme BULHÕES (2009, p. 85), são comuns nessas situações: "o campo da narratividade midiática realiza uma série de cruzamentos dessas modalidades. Afinal, o fenômeno da narratividade é geralmente dinâmico, complexo, desconcertante".

Apesar dos contos sempre estarem ligados a campeões, nem sempre eles são os protagonistas dos contos, podendo se manifestar na forma de personagens secundários apenas em um momento específico da construção narrativa.

4.1.2.3. Histórias em Quadrinho

Uma outra e mais recente forma encontrada pela Riot para expandir seu Universo narrativo foi através das histórias em quadrinho em uma parceria inédita com a Marvel, uma das maiores produtoras de quadrinhos do mundo e dona de muitos dos maiores nomes de super-heróis.

O primeiro volume foi anunciado no site oficial³⁵ em meados de novembro de 2018, trazendo a campeã Ashe como protagonista no título "Ashe: Mãe de Guerra". A versão digital do quadrinho foi disponibilizada no Universo em 19 de dezembro, cerca de um mês depois do anúncio, gratuitamente. Os volumes subsequentes foram lançados mensalmente e trazem o desenvolvimento de Ashe enquanto personagem e de sua região, Freljord, em tempos não explorados anteriormente em histórias, até sua conclusão no quarto volume. Após a conclusão desse título, deu-se início à sequência Lux, atualmente em seu primeiro volume, trazendo a história do passado de Lux enquanto maga em uma cidade que proíbe e condena o uso de magia,

³⁵ Disponível em <https://br.leagueoflegends.com/pt/news/riot-games/announcements/marvel-e-riot-hq-ashe-mae-guerreira>. Acesso em 18 mai. 2019.

Demacia. Em determinados momentos dessas histórias, outros campeões podem se manifestar enquanto personagens, adicionando elementos às suas personalidades e mostrando-os em momentos distintos, ao exemplo de Sejuani, em Ashe: Mãe de Guerra, e Garen, em Lux, mas que não são os únicos, podendo conter diversos outros personagens secundários.

4.1.3. Vídeo-narrativas

As vídeo-narrativas são especialidade do mercado cinematográfico, mas hoje fazem parte de diversos outros mercados, principalmente o publicitário quando este começou a contar histórias das empresas. Um dos possíveis motivos para isso é levantado por Covaleski (2015, p. 78), ao dizer que a linguagem cinematográfica “induz o espectador a consumir algo intangível, porém carregado de significados e simbolismos” e, associados ao mercado, transformaram tais materiais intangíveis em bens de consumo ou marcas que carregam tais simbologias. Além disso, COVALESKI (ibid., p. 101) também diz que é natural que o cinema sirva de fonte de inspiração e consulta para produções, para discursos e até mesmo como ponto de partida de uma obra e complementa seu pensamento através de METZ (1980, apud COVALESKI, 2015, p. 101) que diz que as interferências cinematográficas nas figuras significantes de uma outra obra audiovisual, independentemente da técnica utilizada para isso, tornou-se já uma regra.

Dentro do universo dos espectadores e jogadores de *League of Legends*, as vídeo-narrativas são chamadas e conhecidas como *cinematics*, criam muito *hype* e fazem muito sucesso: são muito esperadas durante o ano todo e muito comentadas. Quando lançadas, é possível vê-la sendo compartilhada em redes sociais com frequência e seu número de visualizações cresce muito rapidamente. Tratando-se de algo que é desejado pelos jogadores, ou seja, está conectado a um dos lazes favoritos deles, obtêm-se a chamada atenção voluntária, conforme Palácios e Terenzo (2016). Mais do que isso, o formato digital das videonarrativas é uma das principais (se não a principal) grandes fontes de publicidade espontânea e divulgação da marca *League of Legends* em mídias sociais. Claro que tais produções não são feitas por acaso e possuem como objetivo maior do que o entretenimento, elas precisam fazer o investimento em sua criação valer a pena. Aqui podemos criar um paralelo entre Covaleski (2015, p. 8, grifo do autor), quando comenta a respeito do Super Bowl enquanto maior e mais caro espaço publicitário, e a produção midiática

de LoL, que funcionaria como um anúncio dentro de uma estratégia de Storytelling, como viemos analisando:

Com o aumento exponencial de usuários nas redes sociais digitais, as postagens alusivas ao evento e às publicidades veiculadas em seus intervalos, estabelecem uma nova dimensão à transmissão do Super Bowl e a seus investimentos publicitários, **graças ao valor que se agrega aos anúncios pelo processo de disseminação e compartilhamento on-line.**

Apesar de não requererem um investimento em um espaço publicitário como o Super Bowl, as videonarrativas de LoL ainda possuem um grande valor de produção, uma vez que são complexas e faz-se importante que a mídia espontânea conquistada através do compartilhamento compense o investimento nessa criação além, claro, de gerar retenção de público. Ao analisar o movimento transitivo da publicidade tradicional, NAGAKAWA (2007, *apud.* COVALESKI, 2015, p. 149) levanta a ocorrência de uma significativa reordenação da linguagem presente nos anúncios, seguindo um caminho que o distancia da publicidade tradicional, por vezes nem mesmo citando o produto ou a marca anunciante, o que ocorre nos vídeos, mas de uma maneira diferente: eles mostram o produto, os campeões, mas de forma que não são produtos e sim personagens em uma narrativa imersiva.

Para análise mais profunda, consideraremos aqui apenas as animações indicadas e classificadas como *cinematics* pelo próprio site³⁶ de *League of Legends*, que são as mesmas disponíveis em todos os servidores administrados pela Riot Games.

4.1.3.1. *A Twist of Fate*

A *Twist of Fate* ou *Uma Virada do Destino*, em tradução oficial da Riot, é a primeira animação de *League of Legends* produzida totalmente por computação gráfica e publicada no YouTube em 25 de maio de 2013, ou seja, sua construção é contextualizada no universo *pré-reboot*. Na data de estudo, o vídeo em questão conta com mais de 46 milhões de visualizações. Apesar de não ser o vídeo mais visto, possui importante valor enquanto pioneiro das produções animadas é uma das poucas *cinematics* a possuir uma publicação com texto dentro do site, pois muitas que vieram depois apenas redirecionam o fluxo ao YouTube.

³⁶ Cf. <https://br.leagueoflegends.com/pt/tag/cinematic>.

Figura 13 - Twisted Fate em cena da Cinematic "A Twist of Fate"



Fonte: YouTube. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=tEnsqpThaFg>.

Uma das primeiras coisas que podem ser notadas diretamente no título desse vídeo é uma relação entre ele, com seu nome original em inglês, e um personagem do jogo: Twisted Fate. Com essa referência, é possível sabermos que o campeão será, provavelmente, um dos principais da animação. Tais situações são bastante comuns nas narrativas midiáticas por conta de um constante “movimento de intercâmbio de códigos e cruzamentos de processos narrativos” e que, associados, criam um movimento dinâmico de “alusões ou citações explícitas” presentes nesse repertório ficcional (BULHÕES, 2009, p. 127). No caso, o repertório utilizado é mais limitado e voltado ao próprio jogo, criando facilidade de compreensão aos jogadores que falam e conferem as publicações e títulos originais; para o título em português, tal percepção torna-se bem mais limitada uma vez que não é de fácil associação dos nomes (do campeão e do vídeo). Tal conteúdo funciona como uma espécie de vídeo publicitário, porém voltado à retenção e engajamento de público, novas funções atribuídas à publicidade com o passar do tempo. Sobre a função referencial presente nesse tipo de conteúdo, Covalski (2015, p. 68) segue o mesmo caminho:

[...] a imagem percebida pelo telespectador decorre da interação dos estímulos do discurso com o repertório deste como consumidor. Há claramente a necessidade de se adequar a mensagem ao meio, tendo em vista, ao final do processo de comunicação, o receptor da informação e considerando sua condição de leitura dos códigos a que esteve exposto

Além da relação entre o campeão e a animação, a Riot Games espera que todos que assistam já conheçam os personagens ali mostrados, uma vez que não há, em momento algum, falas ou apresentações, sendo eles apenas mostrados em seus

conflitos; efeitos sonoros podem auxiliar na identificação, uma vez que, no vídeo em questão, são os mesmos presentes no game. Também é possível identificar que muito do vídeo é inspirado em conflitos de *League of Legends* e há muito uso de habilidades disponíveis ao jogador, porém disposta em um novo formato. Alguns poucos elementos das histórias podem ser reconhecidos, mas não é necessário aprofundar-se para compreendê-los: uma leitura superficial dos resumos de suas jornadas são o suficiente para que se entendam seus principais elementos ou até mesmo apenas ter jogado com os personagens.

4.1.3.1.1. Conflito 1: Twisted Fate e Fiddlesticks

O conflito que acontece da marcação de 0:12 a 1:01 é o primeiro desta animação. Nela, antes de ser atacado por Fiddlesticks, Twisted Fate está com seu típico ar irônico e desconfiado enquanto brinca com suas cartas, elemento bastante marcante de sua história e ao qual todas suas habilidades dentro do jogo estão relacionadas. As referências a suas habilidades dentro do jogo são claras para quem conhece o campeão: cartas arremessadas em linha reta, um ataque de três cartas ao mesmo tempo após outros dois ataques normais e, por último, a temida carta amarela, que atordoa outros campeões. No vídeo, é o elemento que encerra, junto do ataque de Fiddlesticks, a cena, com. Por outro lado, Fiddlesticks não possui uma história bem desenvolvida: ele foi um dos elementos esquecidos após o *reboot* de 2014, tanto que entrou para a lista de personagens a sofrerem um *rework* completo³⁷ em maio de 2019. De sua história, o que é levado para o filme é sua essência: prazer em aterrorizar as vítimas enquanto tenta matá-las com auxílio dos corvos, os mesmos que o ressuscitaram.

O mesmo padrão se repete no conflito que segue imediatamente após o primeiro, com exceção da maneira que se inicia: o espectador é introduzido em uma situação já de ação com Ryze correndo de uma névoa negra que tenta atacá-lo até que é possível identificar que trata-se de Nocturne quando ocorre a referência audível “*darkness*”, a mesma de quando ele utiliza sua habilidade mais poderosa, Paranóia. Ademais, há uma interação violenta entre os dois que agridem um ao outro com suas habilidades e a transição para o próximo conflito se dá de maneira quase que idêntica

³⁷ Rework completo: o personagem será completamente reformulado, passando por sua história e chegando a elementos visuais e jogabilidade.

à transição anterior: uma habilidade aparentemente muito forte é utilizada e dá fim a cena em seu clímax e que possivelmente mostraria um vencedor.

São todos esses elementos visuais associados a uma trilha frenética e efeitos sonoros do próprio jogo são os elementos fundamentais para manter a audiência atenta, de acordo com BARRETO (2010, p. 66), principalmente tratando-se de um conteúdo que não gera retorno ao espectador, mas pode despertar desejos de, por exemplo, conhecer melhor a jogabilidade dos campeões mostrados.

4.1.3.1.2. Sucessão de Conflitos e *plots*: Katarina, Garen, Tryndamere e Annie

Os próximos três conflitos individuais retratados no vídeo ocorrem de maneira similar aos primeiros, com a ressalva de que suas cenas possuem contiguidade e ocorrem de maneira orgânica, na forma de uma “virada do destino” ou mesmo de um *plot*, como é conhecido nos roteiros, uma vez que sempre inicia-se um novo confronto em um momento que seria o clímax: os confrontos são interrompidos por outros confrontos causados por um novo elemento que soma-se à história: em ordem, o golpe que Garen defere em Katarina parece não ter acertado, até que surge uma espada mágica do céu e a derruba para um novo cenário; após, Tryndamere interrompe o confronto entre Katarina e Garen e, quando Garen parece ter vencido a batalha com Tryndamere, este aciona uma habilidade que o impede de morrer, assim retomando as rédeas da batalha. Quando, por sua vez, Tryndamere dá o passo rumo à execução de Garen, é interrompido por um ataque surpresa de Annie e seu urso Tibbers.

No entanto, o maior *plot* de todos se dá com o surgimento do monstro gigante Barão Nashor, o mesmo encontrado em *Summoner's Rift*, e que obriga os três últimos elementos a juntarem suas forças para derrotá-lo, em ação análoga ao que é necessário no jogo; no entanto, personagens que estão em times inimigos não juntariam forças para derrotarem um objetivo de mapa.

4.1.3.2. A New Dawn

No segundo vídeo completamente feito por computação gráfica, A New Dawn ou Uma Nova Alvorada em tradução oficial, o mesmo trocadilho presente no título de *A Twist of Fate*, mostrado anteriormente, é adaptado para essa animação. Para quem conhece a campeã Leona, sabe que ela é a Alvorada Radiante ou *The Radiant Dawn* e, além disso, uma de falas mais conhecidas, a do momento de seleção, é “*the dawn*

has arrived” ou “a aurora chegou”, na versão em dublada. Com isso, é possível identificar a presença de Leona nesta narrativa assim como podíamos identificar a de Twisted Fate na anterior apenas ao olharmos o nome, mas, claro, isso depende sempre do referencial de cada um. A animação de 6 minutos e 26 segundos é protagonizada por Ahri e Leona e foi lançada ainda antes do anúncio do *reboot*, mas já é possível perceber um direcionamento maior no sentido de aproximar do real ao mostrar a personalidade dos personagens ali presentes, uma vez que eles passam a ter expressões faciais de dor, deboche, surpresa, raiva, descontrole, gestos que refletem características pessoais provenientes das histórias e também a trilha do vídeo que passa a conter mais elementos sonoros “naturais” em detrimento dos sons já conhecidos das habilidades.

4.1.3.3. Um Novo Horizonte: Ahri Guardiã Estelar

Um Novo Horizonte foi a animação lançada para dar continuidade a um universo paralelo criado através da linha de *skins* Guardiãs Estelares³⁸ e introduzia uma segunda geração de guardiãs. As *skins*, além de fonte de renda, atuam como manifestações dos personagens em realidades diferentes, desde que mantendo a essência de cada uma no Universo. Algumas linhas de sucesso ganharam, inclusive, páginas dedicadas aos Universos Paralelos criados, ao exemplo das guardiãs: neste exemplo, o contexto se dá em “um vasto e escuro universo, no qual jovens guerreiras são escolhidas pelo destino para proteger a luz das estrelas” (Riot Games, online).

Em A New Horizon, nome original, temos uma das animações de *League of Legends* que contam com uma dublagem específica para ela e que, assim, criam uma narrativa exclusiva naquele vídeo. O início do vídeo se dá com uma espécie de recapitulação da primeira geração das *skins* Guardiãs Estelares, identificáveis através de uma breve sequência de *frames* que mostra seus corpos, mas principalmente graças às cores e os rastros coloridos ao rasgar o céu. Tal interação, mostrada como espécies de estrelas cadentes, gera em Ahri, protagonista da cena e campeã do jogo, um devaneio sobre o que é ser uma Guardiã Estelar e sobre destino (cf. Anexo A). O discurso adiciona uma espécie de empoderamento aos produtos (linha de *skins* Guardiãs Estelares) ao duvidar do destino que supostamente está pré-definido e leva, no caso de Ahri, à transformação da Guardiã Estelar. Apesar de nunca oficializado,

³⁸ Disponível em <https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/star-guardian/>. Acesso em 20 mai. 2019.

tal produto possui clara inspiração no anime Sailor Moon³⁹, exibido no Brasil em 1996 através da Rede Manchete de televisão, desde a temática que envolve garotas⁴⁰ que defendem o universo das forças malignas até mesmo nos trajes, cabendo aqui o lembrete que a intertextualidade é muito comum em meios publicitários, como o desenvolvimento do vídeo-anúncio em questão, mas que só assim o é pois o produto desenvolvido é o elemento primário responsável pelo processo referencial.

Figura 14 – Comparativo entre a segunda geração de *skins* Guardiãs Estelares (acima) e personagens de Sailor Moon (abaixo)



Fonte: elaborado pelo autor com base nas imagens disponíveis no Google.

4.1.3.4. *Ryze: Chamado de Poder*

O Chamado de Poder é uma animação narrada e protagonizada por Ryze, o Mago Rúnico⁴¹. Lançado em 26 de julho de 2018 e possuindo 5 minutos e 26 segundos, sua versão dublada conta com 247 mil visualizações na página do Facebook de *League of Legends* e 831.247 visualizações no YouTube, ou seja, pouco

³⁹ Disponível em <<http://xlg.uol.com.br/noticias/2016/09/19/com-forte-inspiracao-em-sailor-moon-riot-anuncia-skins-guardias-estelares#rmcl>>. Acesso em 05 jun. 2019.

⁴⁰ Apesar de Sailor Moon e as Guardiãs Estelares serem descritas como garotas, a segunda geração de *skins* conta com a presença de Ezreal

⁴¹ Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=vyNBf-SvFVE>>. Acesso em 05 jun. 2019.

mais de 1 milhão ao todo, enquanto sua versão em inglês conta com 4.274.628, mas é distribuída para diversos servidores como o Norte Americano e o Europeu.

A descrição do vídeo no YouTube traz uma breve contextualização do que se passa na animação: “Ryze percorre Runeterra buscando fragmentos de um passado esquecido e a cada passo se aproxima mais de um imenso poder e de uma terrível ruína” e isso parece o suficiente para que se tenha uma compreensão mínima do que acontece. No entanto, existem diversos elementos interligados entre a narrativa do Universo e o jogo: as Runas. Na narrativa, a história gira em torno da busca de Ryze por um fragmento runa global da Dominação, associada à cor vermelha e ao Poder, como mostra o próprio vídeo ao ligar a narração de Ryze “há um grande poder no mundo” e mostrar um fragmento de runa da cor vermelha. Dentro do jogo, é possível escolher uma combinação de runas que darão poder extra ao campeão; as runas da chamada “Árvore de Dominação” darão efeitos de dano explosivo, a fim de eliminar o alvo, um campeão inimigo, mais rapidamente. Ao final da narrativa, também é possível ver que existem outros elementos similares à runa vermelha, porém nas cores amarela, azul e verde, referindo-se à três outras árvores de runas disponíveis no jogo, e um espaço vazio, uma runa que Ryze ainda não conseguiu encontrar e levá-la ao seu local seguro.

Os demais elementos do vídeo mostram conflitos pelos quais Ryze passou enquanto tentava chegar à runa da dominação, incluindo guardiões e outros campeões, e também personagens que o ajudam nessa jornada e podem ser encontradas utilizações de habilidades, as mesmas que possuem no jogo, mas com um visual diferente e mais fluido, como exige o formato para que seja atrativo.

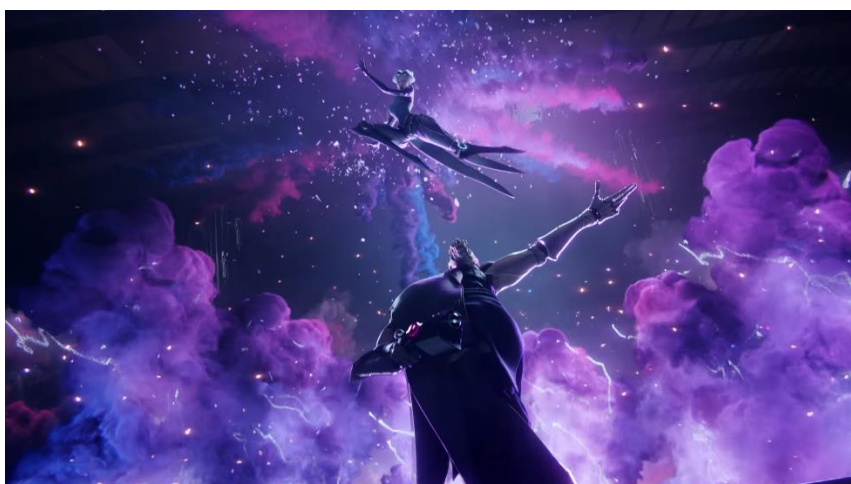
4.1.3.5. *Awaken*

Awaken é a última grande animação lançada em 21 de janeiro de 2019 para a Temporada do ano e conta, atualmente, com quase 40 milhões de visualizações. No entanto, diferente das outras animações, esta é, na verdade, um videoclipe musical ilustrado por narrativas simultâneas: Jhin e Camille, Draven e Riven e a Guerra entre Ionia e Noxus, esta com diversos personagens de ambas regiões.

Os múltiplos conflitos acontecendo, mas que ficam sem um resultado final trazem um chamado para a ação de jogar, conforme mostra a descrição ao dizer que “a Temporada 2019 começou: por que você luta?”, associando tais conflitos e a falta de resolução à conflitos que podem ser transportados para dentro de *Summoner's Rift*

e por lá resolvidos, dependendo apenas do jogador querer, de escolher seu campeão apresentado no videoclipe e transportar seus anseios para uma partida, sendo, assim, um “entretenimento publicitário interativo”, conforme nos apresenta COVALESKI (2015, p. 152). A interrupção das cenas em seus respectivos clímaxes, como o golpe que Camille está prestes a deferir em Jhin, o momento em que Riven e Draven atacam-se mutuamente e o momento em que Sion e o exército noxiano partem para cima dos campeões de Ionia e seus habitantes. Aqui também é interessante perceber como os elementos narrativos encaixam-se com as histórias construídas da Guerra entre Noxus e Ionia, da fugitiva noxiana Riven sofrendo o processo de execução criada pelo carrasco Draven, que dá uma “última chance” de o condenado viver ao enfrentá-lo e da agente de elite Camille em busca de findar o criminoso Jhin.

Figura 15 – Clímax de conflito entre Camille e Jhin em Awaken



Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=zF5Ddo9JdpY>>. Captura de tela realizada pelo autor.

Tais histórias, entretanto, não possuem uma versão completa, existindo apenas nesta vídeonarrativa e seus conflitos podem ser deduzidos ao conhecer suas principais características e ações realizadas no Universo, mas não podem ser afirmados uma vez que os criadores de conteúdo da empresa não dão todos os subsídios narrativos.

4.1.4. Uma narrativa a parte: as partidas em Summoner's Rift

Quando consideramos as partidas de *League of Legends* isoladamente, os demais elementos temáticos do universo ficcional não têm tanta importância.

Conforme Jenkins (2013), a narrativa penetra as partidas em alguns pontos específicos: teremos personagens que contam suas histórias através de falas e de interações com outros personagens, teremos o poder das runas que agem sobre o campeão, ambos escolhidos pelo jogador; no entanto, tais coisas não limitam a jogabilidade e a história construída não predomina sobre o ambiente virtual de *Summoner's Rift*, ou seja, inimigos em histórias podem fazer parte de um mesmo time, caso os jogadores o escolham. Personagens que conflitam diretamente na narrativa de Runeterra tendem a não fazer parte de um mesmo time, pois eles costumam fazer parte de uma mesma rota, mas é possível que regiões conflitantes sejam colocadas em um mesmo time com maior frequência, principalmente na rota inferior, que possui quatro campeões ao todo (dois para cada time), nas estratégias e composições mais comuns. Em *Summoner's Rift* os campeões também têm acesso ao poder das runas, conforme mencionado, algo que jamais seria permitido por Ryze dentro do Universo.

Em uma partida de *Summoner's Rift*, a narrativa ocorre dentro do que é enquadrado pelo jogador, conforme nos mostra BULHÕES (2009, p. 87): “a focalização narrativa se associa à natureza explicitamente lúdica e arrojada desse gênero [...] O que se exhibe na tela do jogo é exatamente o campo de visão do protagonista-herói”. Apesar disso, a visão em *League of Legends* é externa e a câmera pode ser focalizada em qualquer local do mapa, o que nos leva a uma oscilação dinâmica de foco narrativo; ao fazer tais movimentos, o jogador se informa do que está ocorrendo em outras narrativas, a dos seus membros do time e também do inimigo, caso eles estejam em um local no qual se tem visão. É como se o jogador-usuário indicasse onde a câmera deve focar, quais caminhos percorrer, identificar os perigos: “é, portanto, do intercâmbio entre as escolhas do jogador e as possibilidades técnicas do programa que se configura a focalização narrativa” (ibid., p. 88). O autor ainda nos mostra que muito dessa interatividade e liberdade dos jogos é duvidada por críticos, uma vez que existe um caminho pré-definido por programação que deve ser percorrido para se chegar ao objetivo final. Entretanto, em *League of Legends*, a única coisa definida é a condição de vitória: a destruição do *Nexus*, que também implica que uma rota deve ter todas as suas estruturas destruídas. No entanto, o caminho realizado pelos jogadores será único e dependerá, também, de suas habilidades mecânicas e domínio de jogo. Nenhuma partida de *Summoner's Rift* é igual.

5. CONCLUSÃO

É fato que contar histórias para marcas e produtos tornou-se uma das obrigações da publicidade nos dias atuais. É praticamente impossível encontrar campanhas recentemente veiculadas que sigam caminhos tipicamente varejistas e que não busquem tocar o inconsciente do espectador. Agregar um valor subjetivo aos produtos faz-se necessário dentro do mercado para que as pessoas consumam mais e mais vezes e até mesmo propaguem os valores que as marcas disseminam com suas histórias.

Esse trabalho se propôs a analisar uma possível característica publicitária presente em um produto que não se vê tipicamente associado às ações de marca, uma vez que a mídia espontânea e engajamento entre o próprio público intitulado *gamer* costuma ser o suficiente para que um jogo faça sucesso. Nesse caso, pode ser que o objetivo publicitário com a criação de uma teia narrativa esteja tão diluído em sua hibridização com o entretenimento que nunca tenha sido considerada pelos milhões de usuários sua função de engajá-los com o produto que, apesar de gratuito, necessita de dinheiro para continuar a desenvolver-se.

A partir do que foi proposto como objetivo central do trabalho, seu encerramento carrega consigo leituras possíveis do que é esperado com o formato e a construção do Universo, com base na estratégia de Storytelling muito adotada e funcional no mercado atualmente.

A estrutura de desenvolvimento permite a compreensão dos principais elementos narrativos utilizados na construção de *League of Legends*. O primeiro capítulo nos dá subsídios para compreendermos o meio, ou seja, os jogos na cultura humana e em qual momento os computadores passaram a permitir a jogabilidade em diversos novos níveis. Em um primeiro momento, o jogo foi elucidado como um elemento humano muito antigo e que com a tecnologia chegou a outros níveis. Segundamente, é possível entender o avanço tecnológico e como o mercado de PCs sempre andou em paralelo com os consoles tipicamente designados para funções de jogo, até o momento em que foi integrado a essa função. Em seguida, podemos entender quais são as mais típicas expressões de jogos e, claro, como se dá a execução mecânica de um título como LoL.

Em um segundo momento, vimos a presença da narrativa na cultura humana e seu desdobramento na cultura moderna. Foi possível compreender o surgimento da

narrativa enquanto ficção ainda nos primórdios da humanidade tribal com a necessidade de entreter e informar e como esse elemento praticamente nato da cultura foi levado à publicidade como forma de conseguir a atenção do consumidor no chamado Storytelling como estratégia de comunicação por conta do período em que vivemos a superinformação e a desinformação ao mesmo tempo, graças à infinidade de informação disponível para consumo e que bombardeia o consumidor em todos os pontos e momentos possíveis.

Os dois primeiros capítulos introdutórios fornecem subsídios que sustentam a dissecação do Universo de *League of Legends* enquanto elementos de um Storytelling, através de autores como Palacios e Terenzo, que trazem um manual de como uma empresa pode trabalhar com histórias, de Marcelo Bulhões que elucida a ficção nas mídias atuais nas suas mais diversas expressões, que inclui os jogos, mesmo que *League of Legends* não seja um típico jogo construído e que tem suas ações programadas com base na narrativa.

A partir disso, pudemos adentrar o elemento de estudo, explorando todos os elementos utilizados para que ele se torne o que é. No entanto, *League of Legends* viu a necessidade de construir elos narrativos entre os elementos do jogo, investindo em profissionais e criando toda uma nova estrutura ficcional digna de grandes produtoras culturais, a exemplo de um título da Disney e tal esforço precisa ser direcionado a alguém, que não é a pessoa que ainda não conhece o jogo, mas sim aqueles que já conhecem e querem mais.

Desde sempre o entretenimento anda de mãos dadas com as narrativas e a ficção, não sendo diferente com jogos digitais. A proposta de *League of Legends* de interligar um universo ficcional ao seu jogo no que seria uma estratégia de Storytelling completa é bastante interessante enquanto entretenimento e fonte de interação e instigação da curiosidade dos jogadores, mas a execução realizada pela Riot Games, enquanto uma empresa que aparenta prezar muito pela existência e manutenção de um Universo narrativo complexo, ainda é precária ao considerar o tempo investido em todas as criações já quatro anos após o anúncio do foco que dariam a isso, inclusive se desfazendo de quase tudo o que foi construído nos primeiros cinco ou seis anos do produto. Algumas estruturações chegam a ser confusas e impõe dificuldades de navegação e necessidade de conhecer o todo, quando algumas vezes só se busca conhecer uma parte específica do Universo.

Os diversos elementos narrativos criados como forma de construção do Universo ficcional de *League of Legends*, Runeterra, apresentam estruturas que convergem em direção ao produto final, as partidas de *League of Legends*. Diferentemente dos típicos vídeos publicitários, no qual não há tempo para o desenvolvimento das características dos personagens, os contos aqui fazem esse papel e atribuem as mais diversas características que serão exploradas nas *cinematics* e que serão notadas através das falas de cada campeão dentro do jogo.

Acredita-se que os levantamentos aqui deixados com a observação e análise dos elementos perante uma perspectiva de Storytelling tenham alcançado o objetivo de entender como se constrói um universo ficcional narrativo, entendendo como os elementos fazem a ligação entre o externo, do Universo, e o interno e disposto aos jogadores o tempo todo em uma partida de *League of Legends*. Tais interpretações podem, no entanto, ser diferentes do desejado pela empresa, uma vez que se trata apenas de uma análise baseada nas propostas narrativas ficcionais.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho e todo o desenvolvimento aqui feitos são um primeiro passo para entender como uma empresa, proprietária de um jogo que ao mesmo tempo é uma marca, trabalha a narratividade como uma forma de conteúdo voltado a fomentar o consumo de seu público, seja através de horas jogadas, o que pode elevar seus números enquanto marca, seja através da compra de itens cosméticos. Tais hipóteses podem ser testadas em um momento futuro, ao aplicar-se uma pesquisa dentre os consumidores do produto, os jogadores, a fim de entender como o consumo das narrativas a respeito do Universo podem afetar, propriamente, a quantidade de horas dispostas para a atividade e o investimento feito em moedas digitais para a compra dos itens.

Também é possível aprofundar-se muito mais no Universo em questões analíticas relativas à própria estrutura narrativa de cada uma das 157 histórias e a relação delas com o monomito proposto por Campbell (2004), uma vez que existem diversos elementos em comum, incluindo uma mitologia associada ao Monte Targon, o abrigo do divino em *Runeterra* e também personagens que são deuses ou mesmo mitos dentre os habitantes. Um ponto interessante, também, é que o Universo criado está em constante desenvolvimento, podendo sofrer alterações significativas e adições que mudam o rumo de histórias, como novas regiões até então desconhecidas e nada exploradas em narrativas.

Uma outra possível abordagem complementar que pode ser feita aqui é entender o ponto de atração de novo público, uma vez que *League of Legends* realizou uma campanha publicitária propriamente dita com o objetivo de apresentar o jogo a pessoas que não o conheciam ainda em um ano que sua receita despencou, conforme vimos.

Por fim, talvez estas abordagens sejam ainda poucas perto de todas as possibilidades de entender como uma empresa de jogos trabalha seus esforços comunicacionais em todos os sentidos, para quem já conhece e precisa ser mantido, e para quem ainda não conhece ou, por algum motivo, conhece e não joga. Um objeto muito pouco estudado até o momento, mas que necessita da comunicação fluindo para que tudo prospere é um prato cheio para novas abordagens.

7. Referências Bibliográficas

- BARBOZA, Eduardo; SILVA, Ana. A evolução tecnológica dos jogos eletrônicos: do videogame para o newsgame. 5º Simpósio Internacional de Ciberjornalismo, 2014.
- BARRETO, Tiago. Vende-se em 30 segundos: manual do roteiro para filme publicitário. 2.ed. São Paulo, Editora Senac, 2010.
- BARTHES, Roland et al. Análise Estrutural da Narrativa. 7.ed, Petrópolis, Editora Vozes, 2011.
- BETTI, Mauro. Educação Física, cultura e sociedade. EFDeportes.com - Revista Digital, Buenos Aires, ano 17, nº 174, nov. de 2012.
- BRASIL. Secretaria de educação fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: Educação física, Terceiro e quarto ciclo. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BULHÕES, Marcelo. A ficção nas mídias: um curso sobre a narrativa nos meios audiovisuais. São Paulo, Editora Ática, 2009.
- CAILLOIS, Roger. Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia, 1957.
- CASTRO, Gisela. Comunicação e consumo nas dinâmicas culturais do mundo globalizado. Disponível em: <http://goo.gl/3NQ02q>. Acesso em: 13 mai. 2019.
- COSTA, Pedro. Ludus online: Um estudo ludológico e sociológico de *League of Legends*. 2013. 87 f. Universidade de Brasília, Brasília, 2013.
- COVALESKI, Rogério. Cinema e publicidade - intertextos e hibridismos. Rio de Janeiro, Confraria do Vento, 2015.
- CRAWFORD, Chris. The Art of Computer Game Design. Vancouver: Washington State University Vancouver, 1982. Versão on-line.
- DEBORD, Guy. A sociedade do espetáculo. Rio de Janeiro: Contraponto Editora, 2007.
- ESTRELLA, Carlos Felipe. O Crash da indústria dos games de 1983 e que culpa teve o fracasso de E.T.. **Adrenaline**, 4 mai. 2014. Disponível em <<http://bit.ly/2F6tOq6>>. Acesso em 12 jun. 2019.
- FALCÃO, Thiago. Não humanos em jogo: Agência e Prescrição em World of Warcraft. In: XXIII Encontro Anual da Compós, GT de Comunicação e Cibercultura, UFPA, 2014, Belém.

_____. Estruturas de Agenciamento em Mundos Virtuais: Mundos Ficcionalis como Vetores para o Comportamento Social In-Game. In: Anais do 19º Encontro Nacional da Compós. Rio de Janeiro: Editora Puc Rio, 2010a. v. 1. p. 1-18.

_____. Às margens de uma nova corrida do ouro. Notas introdutórias sobre Trabalho e Lazer em Mundos Virtuais. Comtempo – Revista Eletrônica do Programa de Pós-graduação da Faculdade Cásper Líbero, v. 2, n. 1, jun. 2010b. Acesso em: 15 jan. 2019.

FALCÃO, Thiago; AQUINO BITTENCOURT, Maria Clara Jobst de. Camadas Relacionais de Prescrição: Rascunhos para uma Metodologia de Análise dos Jogos Eletrônicos. ESFERAS - Revista Interprogramas de Pós-graduação em Comunicação do Centro Oeste, v. 1, p. 145-157, 2013. Disponível <http://goo.gl/2QSVpN>. Acesso em: 19 abr. 2019.

FEATHERSTONE, Mike. Cultura de Consumo e Pós-Modernismo. São Paulo: Nobel, 1995.

FERRARI, Simon. From Generative to Conventional Play: MOBA and *League of Legends*. In: DiGRA Conference. 2013.

FLEURY, Afonso; NAKANO, Davi; CORDEIRO, J. H. D. O. Mapeamento da indústria brasileira e global de jogos digitais. 2014. Disponível em <<https://goo.gl/kE7mA3>>. Acesso em 13 jun. 2019.

FREIRE, Leticia de Luna. Seguindo Bruno Latour: notas para uma antropologia simétrica. *Comum*, Rio de Janeiro, v.11, nº 26, p. 46-65, janeiro / junho 2006.

GULARTE, Daniel. Jogos eletrônicos: 50 anos de interação e diversão. Teresópolis, RJ: Novas Idéias, 2010.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000. Versão digital.

JENKINS, Henry. Cultura da Convergência. 2 ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JUUL, Jesper. The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. In: Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings. Utrecht: Utrecht University, 2003.

_____. Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Massachussets: MIT Press, 2005. Versão on-line.

LEMOS, André. A comunicação das coisas. Internet das Coisas e Teoria Ator-Rede. Etiquetas de radiofrequência em uniformes escolares na Bahia. In PESSOA, Fernando (org.). Cyber Arte Cultura. A trama das Redes. Rio de Janeiro, 2013a.

_____. A Comunicação das Coisas: Teoria ator-rede e cibercultura. São Paulo: Annablume, 2013b.

_____. Cibercultura: alguns pontos para compreender a nossa época. In: LEMOS, André; CUNHA, Paulo (Orgs.). Olhares sobre a cibercultura. Porto Alegre: Sulina, 2003.

LIPOVETSKY, Gilles. Os tempos hipermodernos. São Paulo: Barcarolla, 2004.

LOURENÇO, Luciano. A História da informática (Parte 6: Sistemas embarcados e supercomputadores): O Altair. **Hardware.com.br**, 2011. Disponível em <<http://bit.ly/2ZnBPi5>>. Acesso em 12 jun. 2019.

MACEDO, Tarcízio; AMARAL FILHO, Otacílio. A Arena Espetáculo: quando as fronteiras de jogo e trabalho se rompem. Anais do XIV Intercom Norte, Manaus, v. 14, p. 1-15, 2015a.

_____. Dos rios à tela de cristal líquido: o retorno do mito e a arquitetura da cultura convergente em League of Legends. In: Revista Fronteiras – estudos midiáticos. São Leopoldo, Vol. 17, Nº, p. 231-247, maio/agosto, 2015b

MAIA, Maikon Moises de Oliveira. Dimensões sociais do esporte: perspectivas trabalhadas nas escolas da cidade de Pau dos Ferros, RN. EFDeportes.com - Revista Digital, Buenos Aires, ano 15, n. 144, maio de 2010. Disponível em: <<http://goo.gl/brOCba>>. Acesso em: 19 abr. 2019.

MORIN, Edgar. Os sete saberes necessários à educação do futuro. 2. Ed. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: Unesco, 2000.

PALACIOS, Fernando; TERENCEZZO, Martha. O Guia Completo do Storytelling. Rio de Janeiro, Alta Books Editora, 2016.e

PEPE, Felipe. 1975–2014: A Evolução da Indústria dos Computadores & Video Games. In: The CRPG Book Project: Sharing the History of Computer Role-Playing Games. 2017. p. 2-17. Disponível em: <<http://bit.ly/2KBuiYN>>. Acesso em 19 abr. 2019.

RODRIGUES, Adriano Duarte. Tradição e Modernidade. In: Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação (BOCC), Lisboa, 1997.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos. v. 1. São Paulo: Blucher, 2012.

_____. Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos. v. 2. São Paulo: Blucher, 2012b.

_____. Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos. v. 3. São Paulo: Blucher, 2012c.

SCHULTZ, Camila. Fragmentação no Mercado de Jogos Digitais. In: XIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 2014, Porto Alegre. Disponível em: <<http://bit.ly/2MBolZj>>. Acesso em: 25 fev. 2019.

TAY, Liz. Employers: Look to gaming to motivate staff: Gamer rewards could boost employee engagement. Disponível em: <<http://goo.gl/O81j>>. Acesso em: 19 abr. 2019.

TIGRE, Paulo Bastos; NORONHA, Vitor Branco. Do mainframe à nuvem: inovações, estrutura industrial e modelos de negócios nas tecnologias da informação e da comunicação. **Revista de Administração**, São Paulo, v. 48, n. 1, p. 114-127, 2013. Disponível em <<http://bit.ly/2Rar2oF>>. Acesso em 12 jun. 2019.

WAGNER, Michael G. On the Scientific Relevance of eSports. In: International conference on internet computing. 2006. p. 437-442.

**ANEXO A – Transcrição do vídeo Um Novo Horizonte | Animação da Ahri
Guardiã Estelar - League of Legends**

Guardiãs Estelares são destinadas a proteger o Universo

Mas quem nos protegerá?

Alguns dizem que nosso fim já foi escrito

Mas eu parei de acreditar em destino

Se a nossa história não vai mudar...

Eu vou.

Já é hora de decidirmos nossos próprios destinos!

ANEXO B – Biografia de Annie, a Criança Sombria

Os últimos anos do reinado de Boram Darkwill foram de grande insegurança para Noxus, e muitos dos cidadãos com certo talento para a magia resolveram trocar a capital pela relativa paz das províncias mais distantes. Já Gregori, o Cinzento, e sua esposa, uma bruxa chamada Amoline, preferiram demonstrar sua força noxiana desbravando as fronteiras em vez de participando das intrigas políticas da nobreza.

O jovem casal reivindicou uma terra para além dos Montes Ferrifarpos ao norte e construiu um pequeno lar pouco antes da chegada do inverno e logo após a chegada de sua primeira filha. Durante a jornada, as histórias de outros colonizadores sobre os grandes ursos sombrios que um dia vagaram pelo território cativaram Amoline, que, já nos últimos meses de gravidez, passava os dias em frente à lareira, criando uma versão de brinquedo das criaturas protetoras. Certo dia, no momento em que ela costurava o último olho de botão no ursinho de pelúcia, ela entrou em trabalho de parto. Gregori então percebeu que desde o momento em que nasceu, sua filha se afeiçãoou muito ao novo brinquedo, pois foi ali, em frente à calorosa lareira, que Amoline trouxe Annie ao mundo.

Mas um dia, quando Annie ainda era bebê, ela e seu pai ficaram doentes. Ao anoitecer, a menina começou a queimar de febre e logo sua temperatura estava tão alta que sua mãe sequer conseguia segurá-la. Amoline ficou desesperada e decidiu sair para buscar um balde de água gelada no rio ao lado de casa. Na manhã seguinte, Gregori acordou fraco e ainda tonto da doença. No berço, Annie, já recuperada, brincava com seu ursinho de pelúcia, Tibbers. No entanto, Amoline havia sumido.

Annie acreditava inocentemente que sua mãe um dia voltaria. Com frequência, Gregori via a menina sentada na cadeira de balanço da mãe perto da lareira, abraçada em Tibbers e com o olhar perdido no fogo à sua frente -- onde ele jurava ter visto apenas uma pilha de cinzas frias. Parecia loucura, mas, no fim, ele atribuía esses desvios da mente ao cansaço de criar uma criança sozinho.

Anos se passaram e, com eles, chegaram vários colonizadores à região. Um deles era Leanna, uma mulher em busca de uma nova vida fora da capital. Ela havia se mudado junto com sua filha, Daisy, e depois de algum tempo se casou com Gregori.

Annie estava ansiosa para ter alguém para brincar, mas, acostumada às indulgências de ser filha única, demorou a se adaptar à nova família. Quando o temperamento acalorado de Annie vinha à tona, Leanna ficava com medo e rapidamente tomava o lado de Daisy. No fim, sobrou para Gregori manter uma certa paz instável entre as três.

Certo dia, uma grande tragédia acometeu a família: Daisy, desacostumada aos perigos das fronteiras indomadas, saiu para brincar e nunca mais voltou. Naturalmente, Leanna culpou Annie pela perda de sua filha, descontando toda a sua raiva e sofrimento na posse mais querida de sua enteada, o ursinho Tibbers. Ao perceber que a última memória física de sua mãe estava sob ameaça, Annie foi tomada pelo medo, que evoluiu para uma raiva incontida e libertou uma poderosa e já latente piromancia. Na tentativa de proteger seu melhor amigo, Annie lançou uma rajada de fogo protetor, o que trouxe o ursinho à vida.

Quando as chamas se apagaram e a poeira das cinzas baixou, Annie se viu órfã e sozinha.

Desde então, Annie tem se escondido nas partes mais selvagens de sua terra natal fronteiriça, desconfiada de que a maioria dos adultos da cidade sejam iguais à sua madrasta. Às vezes, ela usa sua aparência inocente para ser adotada por famílias de viajantes só por tempo o suficiente para ganhar roupas novas e uma refeição completa. No entanto, o fogo e a morte são o destino de qualquer um que tente separar Annie de seu querido companheiro de pelúcia.

Protegida por Tibbers, ela vaga pelas florestas sombrias de Noxus, alheia aos perigos externos e aos riscos de seus próprios poderes incontidos, na esperança de um dia achar alguém como ela para brincar.

ANEXO C – Biografia de Camille, a Sombra de Ferro

Munida para agir além dos limites da lei, Camille é uma elegante agente de elite, responsável pelo bom funcionamento da engrenagem de Piltover e da cidade baixa de Zaun. O verdadeiro ponto forte de Camille é sua adaptabilidade e atenção a detalhes. Para ela, qualquer técnica menos do que perfeita é considerada uma vergonha e precisa ser corrigida. Criada em um ambiente luxuoso e refinado, ela é a Chefe de Inteligência do Clã Ferros e seu dever é cortar pela raiz os problemas mais obscuros da família com precisão cirúrgica. Com uma mente tão afiada quanto as lâminas que porta, Camille busca a superioridade por meio do aprimoramento corporal hextec, o que leva muitos a se perguntarem se ela é mais máquina do que mulher.

A maior parte da fortuna da família de Camille foi obtida por meio de um cristal raro, encontrado com criaturas nativas das areias de um vale distante. Esses primeiros cristais hex, ou "primeiros cristais", continham um poder normalmente reservado àqueles que nasciam com uma habilidade mágica nata. Elícia, a tia-tataravó de Camille, perdeu um braço - e quase a própria vida - durante uma dessas primeiras expedições. O sacrifício dela foi festejado e deu início a um princípio que perdura até hoje como lema da família: "Darei tudo pela família".

As criaturas encontradas por Elícia Ferros, os Brackern, não eram recursos infinitos, e a família de Camille precisou encontrar meios de aprimorar os cristais acumulados. Fazendo certos investimentos paralelos em quimtec e alquimia rúnica, a família Ferros lançou no mercado os cristais hex sintéticos - um cristal menos poderoso, porém mais fácil de ser obtido. Um poder desta magnitude geralmente traz consequências e acredita-se que a produção dos cristais sintéticos contribua massivamente com o Cinza em Zaun.

Nascida em uma das famílias mais abastadas da ilustre Corte Ventazul de Piltover, Camille era a sexta filha de Rhodri e Gemma, Mestres do Clã Ferros na época. No entanto, Camille e seu irmão mais novo, Stevan, foram os únicos dois filhos que alcançaram a idade adulta.

Com toda a atenção da família voltada para Camille por ser ela a filha mais velha, nenhum recurso foi poupado em sua educação e desde cedo ela desenvolveu um comportamento aristocrático e um forte senso de dever. Com as frequentes visitas que as figuras mais proeminentes de Valoran faziam a Piltover, Camille teve vários tutores excepcionais ao seu dispor. Conseqüentemente, ela fala o dialeto Zhyun do sul de Ionia e Ur-Noxiano fluentemente. Quando criança, Camille foi incentivada a se interessar pela história de Valoran e aprendeu a ler e escrever em shurimane arcaico enquanto ajudava seu pai em escavações no Vale Odyn. Camille também se tornou uma musicista talentosa e toca a cellovinna como uma concertista.

Entre as famílias mais influentes de Piltover, o costume é que um dos filhos mais novos assuma o posto de chefe de inteligência da família, a espada e o escudo do clã. Os escolhidos têm o dever de agir em favor do interesse de uma família de Piltover, trabalhando junto ao chefe do clã para garantir o sucesso da família pelos meios que forem necessários. Repleto de segredos, o Clã Ferros sempre levou muito a sério esta posição e sempre investiu recursos consideráveis para garantir que seu chefe de inteligência sempre fosse o melhor. O irmão de Camille, Stevan, nasceu com vários problemas de saúde e era considerado inelegível. Seus pais — especialmente seu pai — ficaram extremamente orgulhosos quando Camille assumiu o lugar de Stevan como chefe de inteligência do clã. A inveja de Stevan veio a tona ao ver Camille se dedicar aos novos treinamentos e tutelas. Ela virou especialista em combate, espionagem e interrogatórios. Suas técnicas favoritas eram a luta com a espada dos Shon-Xan, obter informações por meio de interrogatórios tradicionais e descer de rapel do relógio quebrado de uma torre se segurando em uma corda e um gancho originários das Ilhas das Serpentes Ocidentais.

Quando Camille fez 25 anos, ela e seu pai foram atacados por um bando de bandidos aprimorados. A gangue estava determinada a elevar seu status no submundo de Zaun pondo as mãos em alguns dos segredos mais lucrativos da família. Camille e seu pai ficaram feridos. Camille se recuperou, mas seu pai morreu em decorrência dos ferimentos. A mãe de Camille faleceu logo em seguida, incapaz de suportar a angústia que se abateu sobre a casa. O título de mestre do clã passou para o irmão de Camille, Stevan. Jovem, impetuoso e ansioso por provar que podia ser o líder da família,

Stevan intensificou as já extensivas pesquisas dos Ferros sobre o aprimoramento hextec em humanos.

Após um ano de luto, a casa dos Ferros recebeu uma resplandecente decoração para as audições do Dia do Progresso. Stevan coordenou pessoalmente a posse de Hakim Naderi como artífice-chefe da família. Hakim era um jovem cristalógrafo de Bel'zhun, uma cidade litorânea de Shurima.

Abalada por não ter sido capaz de proteger seu pai, Camille solicitou que Hakim realizasse uma operação de aumento hextec que elevasse seu poder a níveis superiores aos do seu corpo humano. Quando Hakim conheceu Camille, ele se encantou à primeira vista e se mostrou determinado a resgatá-la da escuridão causada pela morte de seus pais. Eles se aproximaram em função do trabalho e das histórias sobre as areias de Shurima tarde da noite. Após meses trabalhando lado a lado, Camille não podia mais negar que também sentia algo por Hakim. Com a proximidade do dia do procedimento de aprimoramento corporal, os dois se entregaram aos seus sentimentos, pois sabiam que a cirurgia marcaria o fim da relação entre os dois. Hakim voltaria a se dedicar a outros projetos para a família e Camille estaria novamente comprometida com suas funções como chefe de inteligência. Mais do que isso, Hakim temia que, ao extrair o coração de Camille, um corte mais profundo pudesse privá-la de toda a sua humanidade.

Dias antes da operação de Camille, as dúvidas de Hakim em relação ao procedimento vieram à tona. Ele a pediu em casamento e implorou para que ela fugisse com ele em vez de se submeter à cirurgia. Ele imaginou o futuro dos dois--passeando pelas areias douradas de Bel'Zhun, desvendando as ruínas da Antiga Shurima, criando filhos juntos--, um futuro distante do dever que Camille tinha para com sua família. Pela primeira vez na vida, Camille se sentiu dividida.

A posição de Stevan como mestre do clã dependia fortemente da capacidade de Camille de colocar em prática a visão dele. Quando ele soube do pedido secreto, percebeu que estava prestes a perder sua chefe de inteligência e, conseqüentemente, o controle da família Ferros. Stevan bolou um plano para lembrar Camille o compromisso que ela tinha assumido com o pai. Stevan planejou um ataque da

próxima vez que Camille e Hakim estivessem juntos. Aproveitando-se da fragilidade que um dia havia lhe roubado seu lugar de direito, Stevan apareceu para Camille ensanguentado e espancado, reavivando nela as memórias da noite em que não foi capaz de ajudar seu pai. Camille não podia negar o sangue em suas mãos, ali para mostrar o que podia acontecer quando chefes de inteligência perdiam o foco.

Hakim implorou, mas ela o ignorou. O seu dever existia há várias gerações e, se ela estivesse mais bem preparada para cumpri-lo, poderia ter evitado a morte do pai e os ferimentos do irmão. Camille insistiu em ir adiante com a operação e encerrou seu relacionamento com Hakim.

Hakim ainda amava Camille e sabia que era o único capaz de realizar a cirurgia com sucesso. Incapaz de deixar o amor da sua vida morrer na mesa de cirurgia, ele extraiu o coração de Camille como ela havia pedido. Após ter certeza de que o novo coração mecânico não precisava do antigo para bater, Hakim abandonou o cargo. Camille acordou e viu que o laboratório onde ela e Hakim trabalhavam juntos estava vazio e abandonado.

Camille mergulhou de cabeça no trabalho e adicionou outras melhorias, como pernas em forma de lâminas, quadris em forma de gancho e outros pequenos aprimoramentos hextec. Cada melhoria levava Camille, e a tecnologia cada vez mais ambiciosa, a novos patamares. Alguns se perguntavam o que ainda restava realmente daquela moça. À medida que o Clã Ferros acumulava mais poder e riqueza, as missões que Camille realizava para o irmão se tornavam mais obscuras e perigosas.

Graças às vibrações rejuvenescedoras do seu coração hextec, o tempo passava e Camille não envelhecia, e logo Hakim Naderi passou a ser apenas uma memória distante. O passar dos anos não foi tão generoso com o irmão de Camille. O corpo de Stevan ficou mais frágil, mas isso não o fez querer abdicar do título de mestre do clã.

Em uma tarefa recente, Camille encontrou um ingênuo piltovense que havia participado de uma missão malsucedida e isso desenrolou uma série de eventos que terminaram revelando a traição de Stevan. As mentiras que levaram Hakim a se afastar agora ameaçavam destruir Camille e o próprio clã. Ela enxergou a realidade

dos esquemas do irmão; egoístas e bem distantes dos interesses da família. Naquele momento, o que restava de sentimento pelo irmão se esvaiu e ela assumiu o controle do clã Ferros.

Agora Camille é responsável pelos assuntos públicos da família por meio de sua sobrinha-neta favorita, que foi nomeada chefe do clã. Isso permite que Camille continue com as operações mais clandestinas que garantem o sucesso da família. Comprometida com seu papel de solucionadora de problemas difíceis, Camille aceitou sua transformação sobrehumana e as críticas e julgamentos provocadas por ela. Com a energia dos cristais hex fluindo em suas veias, Camille nunca consegue ficar parada, e o que a fortalece são as tramas de espionagem industrial bem executadas, um chá feito na hora e longas caminhadas pelo Cinza.

ANEXO D – Biografia de Draven, o Carrasco de Noxus

Ao contrário de seu irmão, Darius, a vitória em combate nunca foi o suficiente para Draven. Ele buscava por reconhecimento, aclamação e glória. Seu primeiro passo foi a busca de grandeza no exército noxiano, mas sua personalidade dramática era desapreciada ao extremo. Sedento por uma maneira de mostrar "Draven" ao mundo, ele voltou sua atenção para o sistema penitenciário. Lá ele se tornou a celebridade que desejava ser, transformando a tediosa tarefa de executar prisioneiros em um espetáculo artístico.

Na primeira execução que desempenhou, os espectadores ficaram chocados após Draven ordenar que o condenado corresse para salvar a própria vida. Pouco antes do prisioneiro deixar o local, ele o derrubou com um arremesso certeiro de seu machado. Pouco tempo depois, todas as execuções de Draven se tornaram uma manobra com a qual os prisioneiros de Noxus lutavam por uma última chance em vida. Ele usava os julgamentos como seu próprio palco, e transformava as execuções em um espetáculo de entretenimento. Levava os espectadores à loucura, enquanto os prisioneiros desesperados se desdobravam para escapar, embora nunca conseguissem. Rejeitando o solene uniforme preto dos carrascos noxianos, Draven trajava roupas brilhantes e desenvolveu movimentos marcantes para se distinguir. Multidões imensas lutavam por uma chance de assistir a Draven em ação, e histórias de suas apresentações se espalhavam tão rápido quanto o fogo. Conforme crescia sua popularidade, juntamente aumentava seu ego. Ele pertencia ao centro das atenções. Pouco tempo depois, o escopo de suas ambições superou a população de Noxus. Ele decidiu que as gloriosas façanhas de Draven deveriam ser exibidas para o mundo todo.

ANEXO E – Biografia de Fiddlesticks, o Mensageiro da Morte

Um terrível espantalho vivo, Fiddlesticks é uma abominação que vaga pela escuridão, munido de uma foice e caçando os desavisados. Ajudado por uma revoada selvagem de corvos, Fiddlesticks tem prazer em aterrorizar suas vítimas e tirar suas vidas em um turbilhão de penas e de bicos agitados.

ANEXO F – Biografia de Garen, o Poder de Demacia

Nascido na nobre família Stemmaguarda, junto com sua irmã mais nova, Lux, Garen sabia desde jovem que esperavam que ele defendesse o trono de Demacia com sua vida. Seu pai, Pieter, era um oficial militar condecorado, enquanto sua tia, Tianna, era a Capitã-Espada da elite Vanguarda Destemida, ambos eram reconhecidos e muito respeitados pelo rei Jarvan III. Supunha-se que Garen viria eventualmente a servir o filho do rei da mesma maneira.

O reino de Demacia se ergueu das cinzas das Guerras Rúnicas e os séculos que se seguiram foram atormentados por mais conflitos e discórdias. Um dos tios de Garen, um cavaleiro-patrolheiro no exército demaciano, contou aos jovens Garen e Lux suas histórias de quando se aventurava fora dos muros do reino para proteger seu povo dos perigos do mundo afora.

Ele os avisou que, um dia, algo sem dúvida terminaria esse tempo de relativa paz, fossem os magos renegados, criaturas do abismo ou algum outro horror inimaginável que estivesse por vir.

Como se para confirmar esses medos, seu tio foi morto no cumprimento do dever por um mago, antes mesmo que Garen completasse onze anos de idade. Garen viu o medo nos olhos de sua irmã mais nova e toda a dor que isso trouxe a sua família. Então ele soube, com certeza, que a magia era o primeiro e maior perigo que Demacia enfrentava e jurou nunca deixar isso atravessar as paredes da cidade. Apenas seguindo seus ideais fundadores e mostrando seu orgulho inabalável, o reino poderia ser mantido em segurança.

Aos doze anos, Garen deixou o lar dos Stemmaguarda em Alta Pratânia para se juntar aos militares. Como escudeiro, seus dias e noites eram consumidos pelo treinamento e pelo estudo da guerra, afiando seu corpo e sua mente em uma arma tão forte e verdadeira quanto o aço demaciano. Foi então que ele conheceu o jovem Jarvan IV entre os outros recrutas, o príncipe que, como rei, ele um dia serviria e os dois se tornaram inseparáveis.

Nos anos que se seguiram, Garen conquistou seu lugar na muralha de escudos como um guerreiro de Demacia e rapidamente ganhou uma temível reputação no campo de batalha. Quando tinha dezoito anos, serviu com honra em campanhas ao longo das fronteiras freljordanas, desempenhou um papel fundamental na purificação de cultistas fétidos da Floresta Silenciosa e lutou ao lado dos bravos defensores de Pedralva.

O próprio rei Jarvan III convocou o batalhão de Garen de volta à Grande Cidade de Demacia, honrando-os perante a corte real no Salão da Bravura. Tianna Stemmaguarda, recentemente promovida à função de alta marechal, escolheu seu sobrinho entre todos os outros soldados e o recomendou para os testes necessários para se juntar aos postos da Vanguarda Destemida.

Garen voltou para casa em preparação e foi recebido calorosamente por Lux e seus pais, assim como pelas pessoas comuns que viviam na propriedade de sua família. Embora tivesse o prazer de ver sua irmã se tornando uma jovem inteligente e capaz, algo nela tinha mudado. Ele tinha notado isso sempre que visitava, mas agora Garen lutava contra uma suspeita real e atormentadora de que Lux possuía poderes mágicos... apesar de nunca se permitir considerar a ideia por muito tempo. Pensar que alguém de sangue Stemmaguarda poderia possuir a mesma feitiçaria proibida que aniquilou seu tio era demais para ele.

Naturalmente, através de coragem e habilidade, Garen ganhou seu lugar entre a Vanguarda. Com sua orgulhosa família e seu bom amigo, o príncipe, observando, ele fez seus juramentos diante do trono.

Lux e sua mãe passaram muito mais tempo na capital, a serviço do rei, bem como da humilde ordem dos Iluminadores, mas ainda assim, Garen tentou manter a maior distância possível. Ele amava sua irmã mais do que qualquer pessoa no mundo, mas uma pequena parte sua não conseguia aproximar-se dela e ele tentou não pensar no que seria forçado a fazer se suas suspeitas fossem confirmadas. Em vez disso, ele focou totalmente em seus novos deveres, lutando e treinando com duas vezes mais garra do que antes.

Quando a nova Capitã-Espada da Vanguarda Destemida foi derrotada em batalha, Garen viu-se colocado à frente no comando de seus companheiros guerreiros, e a nomeação foi sem oposição.

Até hoje, ele permanece de prontidão na defesa de sua terra natal contra todos os inimigos. Muito mais do que o mais formidável soldado de Demacia, ele é a própria personificação de todos os maiores e mais nobres ideais sobre os quais a cidade foi fundada.

ANEXO G – Biografia de Ireliã, a Dançarina das Lâminas

Jã quando criança, Xan Ireliã era fascinada pela graça e beleza do movimento humano. Sob a tutela de sua avó, ela aprendeu as danças de seda tradicionais de sua província. Ainda que ela duvidasse um pouco da conexão teoricamente mística de tal tradição com o Espírito de Ionia, o amor de Ireliã pelas danças era absolutamente real. A fim de dominar a arte, ela saiu de casa para estudar com alguns dos dançarinos mais respeitados de Ionia no Placídio de Navori.

O povo de Ireliã era pacífico e buscava a harmonia com seus vizinhos, mas os rumores sobre a presença de invasores estrangeiros na costa perturbavam muitos habitantes no Placídio. Quando Ireliã voltou ao seu vilarejo, ele já estava ocupado - soldados com armaduras de ferro vindos da longínqua Noxus ameaçavam civis desarmados nas ruas com o cabo de suas lanças. O Almirante noxiano Duqal tinha tomado o lar dos Xan para acomodar seus soldados.

Os irmãos de Ireliã e seu pai, Lito, obviamente tinham protestado, e agora toda a sua família jazia em covas anônimas nos jardins do vilarejo.

Tomada pelo luto, a jovem viu os homens de Duqal transportando bens de valor de dentro de sua casa. Entre os bens saqueados estava uma grande insígnia de metal com o brasão da família Xan. Ireliã correu em direção aos noxianos, tentando arrancar o objeto das mãos deles. O almirante a jogou no chão e mandou seus soldados destruírem a insígnia com um grande martelo de ferro, além de ordenar a escavação de uma nova cova para aquela criança rebelde.

Quando os homens a cercaram, Ireliã desviou o olhar, olhando apenas para as peças da insígnia Xan espalhadas pelo chão. Ela sentiu um ritmo estranho pulsar nas profundezas de sua alma. Os fragmentos de metal começaram a se mexer, a se retorcer, a voar por conta própria, e Ireliã sentiu novamente a paz serena das antigas danças...

Com um único movimento de seu braço, ela fez as peças voarem como lâminas serradas que cortaram fundo dois dos noxianos ali presentes. Ao que Duqal e seus

soldados recuaram em choque, Ireliã recolheu os fragmentos da insígnia e fugiu do vilarejo.

Nas silenciosas florestas para além de seu lar, Ireliã chorou por sua família e começou a lembrar dos ensinamentos de sua avó. Ela percebeu que as técnicas que aprendera eram mais do que meras danças: eram uma expressão poderosa de algo muito maior.

Não demorou muito para que a ocupação noxiana começasse a testar o frágil equilíbrio das Primeiras Terras. Conta-se que até mesmo Karma, a líder religiosa, havia sido obrigada a enfrentar os invasores com magia fatal, embora seus discípulos houvessem se retirado até o Altar Perene, contrários a qualquer forma de violência. Do outro lado de Navori, vozes dissidentes começaram a se unir; era a resistência se formando. Eles não descansariam até que Ionia voltasse a ser livre. Ireliã entrou para as tropas de resistência e, em uma tentativa de preservar algum vestígio de sua cultura ameaçada, começou a organizar apresentações das antigas danças nos acampamentos na floresta.

Ela mal havia completado quatorze anos quando se viu novamente no Placídio. Os guerreiros de sua tropa de resistência juntaram-se à milícia, que tinha jurado proteger os mosteiros e os jardins sagrados.

Mas Noxus sabia muito bem o que aquele lugar representava... Um general particularmente astuto chamado Jericho Swain capturou o Placídio e fez de seus defensores reféns, esperando atrair inevitáveis reforços até uma armadilha.

Foi nesse momento que Ireliã ascendeu ao seu destino. Solta de suas amarras, ela libertou todo o potencial da sua antiga dança das lâminas, atacando o inimigo em um ímpeto gracioso. Dezenas dos veteranos de Swain caíram ao chão, armando um caos em meio às tropas, enquanto os outros prisioneiros se juntavam à luta de Ireliã. Foi então que ela acertou o próprio general - e a visão daquela garotinha rebelde balançando o braço decepado de Swain acima de sua cabeça viria a se tornar o momento determinante da guerra.

Essa vitória, a Grande Resistência de Navori, tornou o nome de Xan Ireliã conhecido em toda a Ionia, que agora a via como um símbolo de liderança. Mesmo relutante, ela liderou o crescente movimento de resistência por quase três anos e empreendeu centenas de batalhas árduas antes de seu triunfo na Baía de Dalu. Lá, ela finalmente encurralou o derrotado Almirante Duqal e executou a vingança que há tanto desejava.

Embora a guerra tivesse terminado há um tempo, Ionia foi permanentemente alterada por ela. As Primeiras Terras agora estão divididas, com facções rivais que se enfrentam quase tão amargamente quanto o fizeram com os noxianos. Muitos continuam buscando respostas em Ireliã, mas, embora alguns aceitem totalmente o seu poder, Ireliã nunca ficou totalmente à vontade com ele.

No fundo, tudo o que ela queria era poder novamente dançar sozinha.

ANEXO H – Biografia de Jhin, o Virtuoso

Jhin é um meticuloso psicopata criminoso que acredita que assassinato é arte. Outrora um prisioneiro ioniano, mas libertado por membros obscuros do conselho regimental de Ionia, o assassino serial agora trabalha como assassino de seu conluio. Usando a própria arma como pincel, Jhin cria obras de brutalidade artística, horrorizando vítimas e espectadores. Ele obtém prazer cruel ao fazer suas apresentações nefastas, tornando-o a melhor escolha a se enviar para a mais poderosa das mensagens: terror.

Por anos, as montanhas ao sul de Ionia foram assoladas pelo infame "Demônio Dourado". Por toda a província de Zhyun, um monstro massacrou dezenas de viajantes e, às vezes, fazendas inteiras, deixando para trás uma exibição perversa de cadáveres. Milícias armadas buscaram as florestas, vilarejos contrataram caçadores de demônios, mestres Wuju patrulharam as estradas - mas nada deteve o trabalho cruel da besta.

Em desespero, o Conselho de Zhyun enviou um intendente para implorar pela ajuda do Grande Mestre Kusho. Ao ouvir ao apelo da região, Kusho inventou uma desculpa do porque não poderia ajudar. Uma semana depois, o mestre, seu filho Shen e o aprendiz prodígio Zed, disfarçaram-se como mercadores e foram até a província. Em segredo, eles visitaram incontáveis famílias que estavam emocionalmente arruinadas pelos assassinatos, investigaram as terríveis cenas dos crimes e procuraram por possíveis ligações ou padrões nos homicídios.

Sua investigação durou quatro longos anos e mudaram os três homens. A famosa juba de Kusho tornara-se branca; Shen, conhecido por sua sagacidade e humor, ficou sombrio; e Zed, o mais brilhante do templo de Kusho, começou a ter dificuldades com seus estudos. Após finalmente encontrar um padrão nos assassinatos, o Grande Mestre é citado dizendo: "A bondade e maldade não são verdades. São oriundas do homem e cada uma vê tonalidades de maneira diferente".

Descrito em uma grande variedade de peças e poemas épicos, o aprisionamento do "Demônio Dourado" seria o sétimo e último grande feito na ilustre carreira do Lorde Kusho. Na véspera do Festival do Florescimento no Estreito de Jyom, Kusho se

disfarçou como um renomado calígrafo para se misturar com outros artistas convidados. Então, ele aguardou. Todos presumiram que apenas um espírito maligno poderia cometer estes crimes terríveis, mas Kusho havia concluído que o assassino era um homem comum. O famoso "Demônio Dourado" era na verdade um contrarregra nos teatros itinerantes e casas de ópera de Zhyun sob a alcunha de Khada Jhin.

Quando capturaram Jhin, o jovem Zed marchou na direção do homem acovardado, mas Kusho o impediu. Apesar do terror das ações de Jhin, o mestre lendário decidiu que o homicida deveria ser levado vivo e deixado na Prisão Tuula. Shen não concordou, mas aceitou a lógica sem emoção do julgamento de seu pai. Perturbado e assombrado pelas cenas de homicídio que presenciou, Zed foi incapaz de entender ou aceitar esta misericórdia, e foi dito que um ressentimento começou a florescer em seu coração.

Apesar de estar aprisionado em Tuula por muitos anos, o cortês e envergonhado Khada Jhin revelou um pouco de si mesmo - até mesmo seu verdadeiro nome continuava um mistério. Porém, enquanto aprisionado, os monges notaram que ele era um estudante que se sobressaía em várias matérias, incluindo forja, poesia e dança. Não obstante, os guardas e monges não conseguiam encontrar nada que o curasse de seus fascínios mórbidos.

Do lado de fora da prisão, Ionia caía em desordem com a invasão do império noxiano que culminou em instabilidade política. A guerra despertou o apetite por sangue da nação plácida. A paz e equilíbrio que Kusho tão notoriamente lutou para proteger foram estilhaçados por dentro quando corações sombrios levantaram-se poderosos e alianças secretas competiram por influência. Desesperado por conter o poder dos ninjas e dos soldados Wuju, uma facção política secreta dentro do conselho regente conspirou para liberar Jhin em segredo e transformá-lo em uma arma de terror.

Agora com acesso às novas armas do arsenal de Kashuri e com recursos ilimitados, o tamanho das "performances" de Khada Jhin cresceram. Seu trabalho trouxe o medo para muitos figurões estrangeiros e ao submundo político de Ionia, mas em quanto tempo seria saciada a sede de atenção de um assassino em série trabalhando nas sombras?

ANEXO I – Biografia de Katarina, a Lâmina Sinistra

Nascida em uma das famílias nobres mais respeitadas de Noxus, Katarina Du Couteau já se encontrava em uma posição elevada acima de qualquer um ainda na tenra idade. Enquanto sua irmã mais nova, Cassiopeia, puxou o lado politicamente brilhante de sua mãe, Katarina era em tudo a cara do pai. Foi seu pai, o astuto General Du Couteau, quem a incentivou a aprender o caminho da lâmina e a cortar seu caminho através dos inimigos do império não com brutalidade descontrolada, mas com precisão mortal. Ele era um professor severo com muitos pupilos e notoriamente difícil de impressionar.

Dessa forma, a infância de Katarina, que foi praticamente inexistente, teve pouco espaço para carinho ou descanso. Ela passou cada minuto aprimorando a si mesma para se tornar a arma suprema, testando sua resistência, sua destreza e sua tolerância à dor. Ela roubou venenos dos boticários menos respeitáveis da cidade, testando sua eficácia em minúsculos incrementos nela mesma, aumentando sua resistência gradualmente enquanto ela catalogava seus efeitos. Ela escalou as torres mais altas na calada da noite, invisível a todos.

E ansiava cada vez mais em fazer sua parte por Noxus e pela oportunidade de demonstrar suas forças escondidas a serviço do império e do trono.

Seu primeiro alvo foi a mando direto de seu pai, enquanto estava acampado com suas tropas na véspera de uma das inúmeras invasões no oeste... Ela devia assassinar um oficial no exército inimigo, um ninguém de família pobre chamado Demetrius.

Katarina ficou furiosa. Ela não havia treinado por toda sua vida para ter seus talentos desperdiçados em um qualquer que mal conseguia usar uma espada! Ele não estava a sua altura. Em vez de seguir suas ordens, Katarina se esgueirou pelo acampamento inimigo e cortou a garganta do comandante inimigo enquanto ele dormia. Foi uma execução perfeita. Ela traria uma vitória fácil, e glória para Noxus. E certamente deixaria seu pai orgulhoso.

Mas, ao amanhecer, com seu rosto borrado por cinzas, Demetrius, o herói vingador, liderou um ataque enlouquecido pelo acampamento de seu pai. Dúzias de soldados noxianos foram massacrados, junto da comitiva pessoal do general. O próprio pai de Katarina quase não escapou com vida.

Ele estava mais do que furioso, recusando-se a sequer olhar nos olhos de sua filha. Ela o humilhara, assim como o nome de sua família. Os grandes assassinos não buscam reconhecimento ou glória, ele a lembrou. Eles não esperam ocupar um espaço de honra como braço direito de seu mestre.

Derrotada, Katarina enveredou para os ermos, sozinha. Ela completaria a missão a qual deveria ter cumprido. Demetrius pagaria com sua própria vida. Mesmo assim, ela não conseguia parar de se questionar. Será que ela conseguiria se perdoar? Como ela havia sido tão tola?

Ela estava tão distraída que não viu o homem que a atacava até o momento em que ele quase arrancou seu olho.

Por causa do fracasso de Katarina, General Du Couteau havia enviado outro de seus discípulos para executá-la; um pobre-diabo sem nome trazido de uma das guildas de assassinos menores. Mas, mesmo com sangue escorrendo por seu rosto, os anos de treinamento rigoroso tomaram conta de Katarina e suas lâminas estavam em suas mãos em instantes.

Seis horas depois, ela jogou a cabeça cortada de Demetrius aos pés de seu pai.

Ela disse ao General que chegou a pensar em cortar a cabeça dele no lugar, mas que no fim decidiu que ele havia feito a escolha certa em ordenar que a matassem, mesmo que ela odiasse o admitir. Ela falhara. Não só como uma assassina, ou como filha, mas como uma noxiana.

E o fracasso precisa ter consequências. Ela passou os dedos pelo corte profundo no seu olho esquerdo e pensou no preço que outros pagaram por sua arrogância.

Ela sabia que perdera o respeito de seu pai, e jamais o recuperaria. Ele criaria outros para ocupar seu lugar, somente para humilhá-la. Ainda assim, ela jurou se redimir, sem importar o custo, para dedicar seus talentos novamente ao império e se tornar a arma sinistra que ela sempre quis ser.

ANEXO J – Biografia de Nocturne, o Eterno Pesadelo

Apesar de toda magia poder ser perigosa e imprevisível, há algumas formas ou disciplinas que mesmo o mais habilidoso dos magos e feiticeiros evita, e por bons motivos. Por séculos, a prática de “magia de sombras” foi considerada proibida por toda a Runeterra, por medo de despertar novamente os horrores que outrora foram liberados no mundo.

O maior destes horrores tem um nome, e seu nome é Nocturne.

Perto do fim das Guerras Rúnicas, grupos de magos guerreiros, desesperados por vitória, procuraram por qualquer vantagem que pudessem conseguir sobre seus adversários. Apesar de não haver registro dos nomes dos primeiros a se livrarem de seus corpos mortais e entrarem no reino dos espíritos, sabe-se que eles passaram a perseguir uns aos outros não só nos campos de batalha, mas também em planos formados por suas emoções e pensamentos subconscientes. Sem os limites das leis da realidade física, eles lutaram de formas que mentes mais mundanas mal compreenderiam, conjurando, inclusive, assassinos sutis e etéreos para fazer sua vontade. Magos das sombras eram particularmente habilidosos nesta arte e foi assim que, por um período, eles conseguiram dominar o reino dos espíritos, lançando-o na penumbra.

Os pensamentos dos mortais por todo o mundo foram tocados por tal escuridão. Ela sugou sua vontade e infectou seus sonhos com medos sem nome que os atormentavam dia e noite, levando alguns a cometer os atos mais horrendos contra suas próprias famílias.

Ninguém sabe dizer ao certo se todo esse sofrimento criou Nocturne do nada ou se ele era apenas uma criação assassina menor corrompida em algo mais mortal e com maior vontade própria, mas é certo que a criatura de sombras que surgiu como resultado foi uma de forma insubstancial e de um pavor incompreensível. Nocturne não compreendia bondade, honra ou nobreza, ele era a representação do terror, sem qualquer restrição necessária para se controlar.

Essa criatura demoníaca uivou dentro do reino dos espíritos e se lançou contra os tolos magos errantes que lhe deram vida, rasgando-os brutalmente em uma tentativa desesperada de pôr um fim em seu próprio sofrimento. Ele sentia dor, e essa dor o tornou mais cruel, e ele logo adquiriu um gosto pelo medo dos mortais. O tempo não significava nada naquele outro lugar, mas Nocturne prolongava cada perseguição o quanto fosse possível, saboreando a angústia de sua presa antes de cortar sua linha prateada de vida em um instante. Logo, não havia mais ninguém que ousasse entrar no domínio de Nocturne.

Será que o resultado das Guerras Rúnicas teria sido diferente se o demônio não tivesse feito sua parte além do véu? É difícil dizer ao certo, mas após o ocorrido, o pouco que restara do conhecimento sobre magia das sombras foi escondido e sua prática se tornou punida com pena de morte em muitas terras.

Preso no reino dos espíritos e com poucos e preciosos intrusos para sustentá-lo, Nocturne começou a passar fome. A única coisa que se aproximava dos deliciosos banquetes de medo que ele já provara era quando mentes mortais vagavam inadvertidamente no além durante suas horas de sono. Atraído por correntes de magia que corriam onde os dois reinos se separavam e onde sonhos pacíficos podiam facilmente se tornar terrores noturnos, Nocturne encontrou uma forma de se manifestar no mundo desperto.

Passando a existir como uma sombra com olhos queimando em luz fria, Nocturne se tornou um reflexo sinistro dos medos mais primais dos muitos povos de Runeterra. Das cidades agitadas às planícies desoladas, do mais poderoso dos reis ao mais humilde dos camponeses, o demônio é atraído por qualquer fraqueza de espírito que puder distorcer em terror mortal e escuridão eterna.

ANEXO K – Biografia de Riven, a Exilada

Construída sobre um mar de conflitos, Noxus sempre teve órfãos de guerra para dar e vender. Depois de perder o pai em uma batalha qualquer e a mãe nas complicações de seu próprio nascimento, Riven foi criada em uma fazenda administrada pelo império nas encostas rochosas de Trevale.

Com muita força física e uma vontade de ferro, as crianças sobreviviam e trabalhavam naquela terra árida, mas Riven sonhava com mais do que apenas pão na mesa. Quando os recrutadores das milícias regionais vinham visitar as fazendas, ano após ano, ela os observava e via neles uma chance de ter a vida que sonhava. Quando finalmente jurou sua força ao império, Riven sabia que Noxus a aceitaria como a filha que ela tanto queria ser.

Riven se mostrou uma soldada nata. Mesmo sendo tão jovem, seus anos de trabalho duro a ajudaram a dominar rapidamente o peso de uma espada maior do que ela. Sua nova família foi forjada no calor da batalha e, para Riven, sua ligação com seus irmãos e irmãs de guerra era inquebrável.

Sua dedicação ao império foi tão excepcional que o próprio Boram Darkwill reconheceu seu talento e, como recompensa, presenteou-lhe com uma espada rúnica de pedra negra, encantada por uma pálida feiticeira de sua corte. A arma era mais pesada e quase tão larga quanto um escudo gota — ou seja, exatamente como Riven gostava.

Pouco tempo depois, os grupos de guerra decidiram navegar até Ionia como parte da tão esperada invasão noxiana.

À medida que a guerra se desenrolava, ficou claro que Ionia não cederia. A unidade de Riven foi incumbida de escoltar outra tropa que tentava chegar à Navori, província preparada para a guerra. O líder da tropa, Emystan, empregara um alquimista zaunita que estava louco para testar um novo tipo de arma. Em todas as outras campanhas, Riven teria dado sua vida por Noxus sem hesitar, mas desta vez ela percebeu algo de estranho naqueles soldados — algo que a deixou extremamente desconfortável. Eles

carregavam delicadas ânforas em seus vagões e ela não conseguia imaginar que utilidade elas poderiam ter no campo de batalha...

As duas milícias começaram a encontrar obstáculos cada vez mais desafiadores, como se o próprio solo estivesse contra eles. Certo dia, durante uma forte tempestade, com lama escorrendo pelas encostas da montanha, Riven e seus guerreiros ficaram presos com sua carga mortal — e foi então que os guerreiros ionianos se revelaram. Percebendo o perigo, Riven pediu reforço a Emystan.

Mas a única resposta que ela recebeu foi uma flecha em chamas, disparada do topo da colina. Foi então que Riven entendeu que não se tratava mais de uma guerra para expandir os limites de Noxus. O objetivo era o extermínio total do inimigo - e a qualquer custo.

A flecha acertou o vagão em cheio. Instintivamente, Riven sacou sua espada, mas era tarde demais para proteger qualquer pessoa além de si mesma. Os contêineres rompidos explodiram em uma bola de fogo químico e os gritos ressoaram noite afora. Ionianos e noxianos, todos foram vítimas de uma morte agonizante e terrível. Protegida das nuvens tóxicas e escaldantes pela magia de sua espada, ela testemunhou involuntariamente as cenas de horror e traição que a assombrariam para sempre.

Para Riven, as lembranças do que se seguiu voltam em sua memória apenas como fragmentos - e pesadelos. Ela atou suas feridas. Ela chorou pelos mortos. Mas, acima de tudo, ela passou a odiar a espada que salvou sua vida. Era como se as palavras entalhadas na superfície zombassem de seu sofrimento, lembrando-a de tudo o que havia perdido. Ela daria um jeito de quebrá-la ainda antes do amanhecer, para romper seus últimos laços com Noxus.

No entanto, nem mesmo quebrar a espada a ajudou a encontrar a paz.

Sem a fé e a convicção que a sustentaram a vida toda, Riven decidiu se exilar, vagando sem rumo pela paisagem devastada de Ionia. Quando ela finalmente voltou para o vilarejo onde havia destruído a espada, foi descoberto que suas necessidades autodestrutivas tinham custado a vida de um de seus anciões mais respeitados... mas enquanto Noxus certamente a teria condenado à morte por isso, Ionia a acolheu com o perdão.

Embora o império há muito tenha se retirado das Primeiras Terras, Riven continua atormentada. O equilíbrio de poder se alterou em Valoran, e ela não sabe mais o que se tornará a ser quando voltar a ser uma pessoa inteira.

ANEXO L – Biografia de Ryze, o Mago Rúnico

Ryze era apenas um jovem aprendiz quando conheceu os poderes arcanos que moldaram o mundo.

Seu mestre, um feiticeiro chamado Tyrus de Helia, era membro de uma antiga ordem cuja missão era reunir e proteger os artefatos mais perigosos de Runeterra. Certa vez, Ryze ouviu por acaso Tyrus falando em voz baixa com outro mago, discutindo algo chamado "Runas Globais". Mas ao notar a presença do aprendiz, Tyrus encerrou abruptamente a conversa, segurando firmemente o pergaminho que ficava sempre ao seu lado.

Apesar de todos os esforços da ordem, o conhecimento sobre as Runas começou a se espalhar. Poucos entendiam a importância ou o poder absoluto que elas continham, mas todos as viam como armas a serem utilizadas contra seus rivais. Ryze e Tyrus percorreram todos os povoados de Valoran, tentando estancar a paranoia e estimular a o autocontrole. Mas com o passar do tempo, suas missões tornaram-se cada vez mais precárias e Ryze podia sentir o crescente desespero de seu mestre. Finalmente, nos territórios de Noxus onde Ryze nasceu, a primeira explosão cataclísmica irrompeu no que acabaria por ser conhecida como as Guerras Rúnicas.

Duas nações se enfrentaram e as tensões se elevaram. Tyrus implorou a seus líderes que se unissem no vilarejo de Khom, mas viu que esse conflito já havia escalado além de sua capacidade de mediação. Fugindo pelas colinas, ele e Ryze testemunharam horrorizados, e em primeira mão, todo o poder destrutivo das Runas Globais.

A terra desabou, os fundamentos subterrâneos vomitavam e guinchavam, enquanto o céu parecia recuar como se estivesse mortalmente ferido. Eles olharam para o vale onde os exércitos rivais estavam e testemunharam insanidade e destruição em tão grande escala que desafiava todos os sentidos físicos. As construções, as pessoas, tudo se foi, e o oceano, que outrora rumava para o leste, passou a fluir na direção deles.

Ryze caiu de joelhos e olhou para o grande buraco aberto no mundo. Não sobrou nada. Nem mesmo o vilarejo que uma vez ele chamou de lar.

A guerra declarada logo se espalhou por Runeterra. Ryze se viu obrigado a participar do conflito, a escolher um lado e a emprestar sua força mágica para a causa, mas Tyrus se manteve firme. Os dois tinham que guiar os outros de volta à paz e rezar para que algo do mundo restasse quando tudo estivesse acabado.

Sempre que encontrava os possuidores das Runas Globais, Tyrus implorava por autocontrole. Muitos encontraram profunda sensatez com a ameaça da aniquilação total, e de fato, aqueles que já haviam sofrido amargamente na guerra poderiam até concordar em entregar suas Runas a ele, mas ainda assim nenhum deles desejava ser o primeiro a fazê-lo.

Com o passar do tempo, e a propagação do conflito, Ryze notou que seu mestre ficava mais distante. Enquanto Tyrus participava de reuniões clandestinas com grandes líderes e arquiagentes, ele enviava seu aprendiz em tarefas que pareciam ter pouca importância, muitas vezes por semanas a fio. Em determinado momento, Ryze decidiu confrontá-lo e, para seu horror, descobriu que Tyrus de Helia havia se apossado secretamente não só de uma Runa, mas de duas.

Amargurado e irritado, o mago mais velho insistiu que os mortais comuns eram como crianças imprudentes, brincando com poderes que não tinham capacidade de entender. Ele deixaria de agir como diplomata para ignorantes sedentos por poder. Ele tinha que detê-los. Ryze tentou argumentar com Tyrus, mas não adiantou - à sua frente estava um homem imperfeito, vulnerável às mesmas tentações que condenava. O fascínio das Runas havia deixado uma marca nele. Antes eles queriam apenas a paz, mas agora tinha os instrumentos necessários para perpetrar o fim de todas as coisas. Ryze tinha que agir, mesmo que isso significasse destruir seu único aliado e verdadeiro amigo no mundo todo.

Em um instante, ele desencadeou toda a magia que conseguiu reunir. Um momento depois, o cadáver de Tyrus jazia ardendo no chão.

Ryze tremeu quando sua mente lutou para processar o que tinha feito. Se esses artefatos mortais conseguem corromper um mago com a força e integridade de Tyrus, como Ryze conseguiria lidar com eles? Ao mesmo tempo, ele sabia que não poderia confiá-los a nenhuma outra alma viva...

Em pouco tempo, as maiores civilizações se destruíram, terminando a guerra. Ryze agora entendia a tarefa que ele herdara - enquanto qualquer Runa Global permanecesse insegura, Runeterra certamente estaria condenada. No fim, esse conhecimento se tornou um fardo solitário e, desde aquele dia, ele percorre o mundo em busca das últimas Runas restantes. Ele continua a rejeitar a promessa de poder dentro de cada uma, preferindo escondê-las em locais secretos, longe de olhares indiscretos e gananciosos.

Mesmo com a sua vida anormalmente prolongada pela magia a que está exposto, Ryze não pode dar-se ao luxo de descansar, pois rumores das Runas Globais começaram a surgir mais uma vez, e os povos de Runeterra parecem ter esquecido o alto preço a ser pago pelo poder que elas carregam.

ANEXO M – Biografia de Sion, o Colosso Morto-vivo

Há mais de um século, o cruel líder militar Sion conquistou proeminência ao massacrar todos os que se atrevessem a cruzar seu caminho. Temido tanto por aliados quanto por inimigos, ele era o último representante de uma cultura guerreira entranhada em Noxus desde sua fundação. Sion jurou aos seus ancestrais que jamais recuaria em batalha e que, quando sua hora chegasse, ele morreria com dignidade.

Embora sua sutileza ou habilidade estratégica não se destacassem, os métodos de Sion eram brutalmente eficazes, rendendo diversas conquistas para Noxus. O poder do império atingira um nível que não se via há centenas de anos. Portanto, os generais de alta patente foram pegos de surpresa quando certa nação do oeste decidiu resistir e passou a rechaçar seus avanços. Os tais demacianos expulsaram as unidades militares noxianas para o leste, encurralando-as nos muros de Hvardis. Sion, que estava em campanha nas Montanhas Prateadas, rumou furioso para o sul.

Chegando à cidade, ele avistou os demacianos no horizonte. Sem nenhuma intenção de sitiar Hvardis, eles estavam se aprontando para voltar para casa, pois já tinham expulsado os noxianos das terras vizinhas. Mas Sion preparou suas tropas, determinado a punir esse povoado incipiente por sua arrogância. O comandante noxiano em Hvardis, no entanto, já havia sofrido muitas derrotas contra o inimigo e não via problema em ficar dentro dos muros da cidade, deixando os demacianos escaparem ilesos.

Essas terras tinham sido conquistadas por Sion e seus guerreiros; agora estavam perdidas e banhadas em sangue. Revoltado, Sion arremessou o comandante de cima dos muros da cidade.

Ele então ordenou o ataque e rasgou as fileiras demacianas de frente, indo direto em busca de seu líder: o Rei Jarvan I. Contudo, embora suas próprias tropas atacassem sem medo de morrer, aqueles que tinham sido encurralados nos muros de Hvardis se acovardaram. Sem forças para continuar, eles recuaram para a cidade, deixando Sion e seus poucos homens de confiança cercados pelo inimigo. Um por um, eles caíram, mas Sion persistia.

Sozinho, atingido por várias espadas e flechas, ele finalmente chegou a Jarvan. Porém, depois de uma luta sangrenta, coube ao demaciano dar o golpe final. Sion soltou seu machado e, com suas últimas forças, arrancou a coroa do rei com uma mão e agarrou o pescoço dele com a outra. Os guardas de Jarvan esfaquearam Sion incessantemente, mas ele não soltou o rei.

Somente quando a vida do rei se esvaiu por completo, Sion deixou que a morte também o levasse.

Com a coroa do rei demaciano ainda presa às suas mãos, o corpo de Sion foi recuperado após a batalha e homenageado no Bastião Imortal. Noxus chorou a morte de Sion e enterrou seu corpo em um alto monumento, construído para homenageá-lo por toda a eternidade.

No entanto, meio século depois, a tumba de Sion foi reaberta.

A supremacia noxiana havia minguado desde sua morte, e o Grande General do império atual, Boram Darkwill, estava disposto a pagar qualquer preço para restaurar sua antiga glória. Assim, os aliados de Darkwill, uma misteriosa cabala conhecida como a Rosa Negra, usaram magia proibida para reanimar o herói falecido.

O Grande General não pôde recusar o presente. Então, Sion voltou à vida, motivado por uma desumana sede de sangue e uma inexplicável admiração pela dor.

Como um aríete, ele se atirava contra os inimigos de Noxus, destruindo tudo e todos que encontrava pela frente. No entanto, as vitórias de Sion custavam ainda mais caro do que antes. Absolutamente incontrolável, ele destruía inimigos e aliados sem o menor remorso. Assim, aqueles que lutavam ao seu lado começaram a desertar. Darkwill finalmente ordenou que Sion fosse enterrado mais uma vez.

Centenas de guerreiros morreram tentando capturá-lo, até que ele foi preso e levado de volta ao Bastião Imortal. Sem a matança constante, a magia das trevas que o sustentava logo dominou a mente de Sion, transformando-se em uma fúria

incontrolável. Por fim, seus gritos cessaram. Ele foi contido e selado logo abaixo de sua gigantesca estátua.

Sion permaneceu ali por muitos anos, sem estar completamente vivo ou morto. Quando sua tumba foi outra vez reaberta, o império estava totalmente diferente. Darkwill havia sido derrubado pelo general Jericho Swain. Para Sion, que despertara se debatendo em um frenesi que só a batalha saciaria, isso pouco importava.

Acorrentado a uma jaula de ferro, ele voltou para Hvardis, que tinha se libertado do domínio de Noxus durante o reinado de Darkwill. Sion representava a punição do novo Grande General à rebelião daquele povo.

Ele massacrou os defensores de Hvardis e destruiu a cidade, rindo enquanto derrubava todas as estruturas com as próprias mãos. Temendo serem as próximas vítimas do colosso morto-vivo, não demorou muito para que outras regiões que abandonaram Noxus voltassem a se curvar.

Agora, quando a luz do dia invade a tumba aberta de Sion, ele a recebe com prazer... pois, com ela, vem a chance de quebrar suas correntes, saciar sua sede de sangue e silenciar brevemente os gritos de loucura que inundam sua mente.

Sion recorda-se apenas de fragmentos de sua vida passada, mas uma verdade continua tão clara quanto no dia de sua morte: agora, exatamente como antes, o mundo treme diante de sua presença.

ANEXO N – Biografia de Twisted Fate, o Mestre das Cartas

Twisted Fate é um infame trapaceiro que apostou e encantou tudo em seu caminho por boa parte do mundo, conquistando a inimizade e admiração tanto de ricos quanto tolos. Ele raramente leva coisas a sério, saudando cada dia com um sorriso zombeteiro e elegância negligente. Twisted Fate sempre tem um ás na manga, de toda maneira possível.

Nascido do povo nômade das margens dos rios, os Serpentinóis, ensinaram ao garoto a mágica das cartas desde cedo e ele logo aprendeu o que era ser odiado. Eram tolerados pelas iguarias exóticas que vendiam, mas evitados por suas maneiras estranhas, o povo do garoto somente era bem-vindo quando estavam nas coloridas embarcações fluviais. Seus anciões alegavam que o mundo era assim, mas sua recusa para lutar contra esse preconceito sempre aborreceu a sensibilidade do jovem garoto.

Quando homens perdiam suas fortunas nas tendas de apostas do povo do rio, retornavam na calada da noite para se vingar, eles vieram empunhando clavas e embriagados com licor barato. Eles espancaram o povo do rio e os expulsaram para seus barcos com ofensas e ataques, eventualmente virando suas armas à família do garoto. O garoto não pode mais se conter e lutou de volta, afastando os homens com golpes de suas próprias clavas.

Orgulhoso do que tinha feito, o garoto ficou surpreso quando seu povo virou-se contra ele. Retaliação ia contra o código do rio e só poderia haver uma punição. Exílio. Com todo seu mundo caindo ao redor dele, o garoto assistiu desamparado quando as barcas de seu povo partiram sem ele, deixando-o sem nada, sozinho pela primeira vez na vida.

O garoto cresceu peregrinando de cidade em cidade, arrebatando as rodas de apostas de toda cidade que visitou, usando sua habilidade sobrenatural com cartas para ganhar o dinheiro para sobreviver. Poder aliviar os presunçosos, os arrogantes e os cruéis de seu dinheiro era um bônus. Apesar de sempre ser cuidadoso e deixar seus

oponentes vencerem algumas rodadas, ele logo aprendeu mais maneiras de lutar quando um oponente insatisfeito jurava retomar sua fortuna perdida.

Em uma das mesas de apostas, ele encontrou um camarada chamado Malcolm Graves e, reconhecendo uma alma irmã, juntou forças com ele. Os dois passaram anos causando destruição por Valoran. Com cada novo golpe, falcatura e assalto, ele cobiçava meios mais perigosos de fazer as cartas cederem à sua vontade.

Essa busca acabou mal quando um assalto deu errado, resultando em Graves sendo levado vivo, enquanto o homem dos rios saiu livre. As circunstâncias exatas daquela noite e de suas terríveis consequências para ambos permanecem envoltas em mistério, pois o apostador nunca fala sobre isso. Tentando começar de novo, ele devolveu seu nome de nascimento às águas e tomou outro: Twisted Fate.

Desde então, Twisted Fate continuou a exercer seus jogos de azar em grandes salões e covis baixos de toda cidade que visitava, recebendo fortunas no caminho - apesar de que ninguém sabe dizer como foi gasto o dinheiro (além de em suas roupas finas) ou porque ele parece determinado a acumular tal riqueza. Ele foi encarcerado com grande comemoração em dezenas de ocasiões, mas não existe cela em Runeterra que pudesse segurá-lo. Twisted Fate sempre se vai com o raiar do dia, deixando apenas uma carta para mostrar que ele esteve ali.

Em Águas de Sentina, Twisted Fate e Graves finalmente tiveram o dia do ajuste de contas. Depois de uma batalha destrutiva e de por pouco escapar da morte nas mãos de Gangplank, o par finalmente colocou de lado suas diferenças e está novamente trabalhando junto.

Impossível de se rastrear, já foi dito que Twisted Fate desapareceu no ar toda vez que um inimigo acreditou que o havia cercado. Uma habilidade realmente útil para um homem que separou milhares de almas de seu ouro...