



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
CURSO DE JORNALISMO**

DOUGLAS VINÍCIUS SILVA DE LUCENA

**DEPOIS DO NEXUS: UMA ANÁLISE DE CONTEÚDO DO PROGRAMA SOBRE
LEAGUE OF LEGENDS**

**NATAL
2022**

DOUGLAS VINÍCIUS SILVA DE LUCENA

DEPOIS DO NEXUS: UMA ANÁLISE DE CONTEÚDO DO PROGRAMA SOBRE
LEAGUE OF LEGENDS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de graduação em Jornalismo, da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Jornalismo.

Orientador: Prof. Dr. Daniel Dantas Lemos.

NATAL
2022

Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN
Sistema de Bibliotecas - SISBI
Catalogação de Publicação na Fonte. UFRN - Biblioteca Setorial do Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes -
CCHLA

Lucena, Douglas Vinicius Silva de.

Depois do Nexus: uma análise de conteúdo do programa sobre
League of Legends / Douglas Vinicius Silva de Lucena. - 2022.
129f.: il.

Monografia (graduação) - Centro de Ciências Humanas, Letras e
Artes, Bacharelado em Comunicação Social - Jornalismo,
Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, RN, 2022.
Orientador: Prof. Dr. Daniel Dantas Lemos.

1. Jornalismo. 2. Análise de Conteúdo. 3. League of Legends
(Jogo). 4. Depois do Nexus. I. Lemos, Daniel Dantas. II. Título.

RN/UF/BS-CCHLA

CDU 070

DOUGLAS VINÍCIUS SILVA DE LUCENA

DEPOIS DO NEXUS: UMA ANÁLISE DE CONTEÚDO DO PROGRAMA SOBRE
LEAGUE OF LEGENDS

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao curso de graduação em
Jornalismo, da Universidade Federal do
Rio Grande do Norte, como requisito
parcial à obtenção do título de Bacharel em
Jornalismo.

Natal, 15 de julho de 2022.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Daniel Dantas Lemos
Orientador(a)

Profa. Dra. Livia Cirne de Azevedo Pereira
Membro interno

Guilherme Arnaud Lopes Nunes
Membro externo

Dedico este trabalho à minha mãe, Audair Nascimento. Sem ela, nada disso teria sido possível.

AGRADECIMENTOS

À minha mãe, Audair Nascimento, a quem me incentivou a fazer jornalismo. Por todo o amor doado. Sou incapaz de colocar em palavras tamanha gratidão por todos os esforços feitos para que eu pudesse atingir este objetivo. Essa graduação é tão minha quanto sua.

Aos meus familiares que tanto me ajudaram em minha permanência em Natal, mas especialmente a meu avô, Francisco das Chagas, e a minha avó, Aldaci. Por tanto torcerem pela felicidade do neto preferido.

À minha namorada, Débora Lylian. Pelo carinho, paciência e amor em todos os momentos, principalmente, naqueles nos quais achei que eu não conseguiria. A vida só faz sentido com você, e nem me refiro às construções semântica exploradas pelos linguistas.

A Manoel Bezerra, um amigo a quem chamo carinhosamente de pai. Por todos os incentivos e companheirismo de sempre. *The Force is strong in our family.*

Aos meus amigos Germano Freitas e Anna Carolina Vale, colegas do curso de Jornalismo. Ao primeiro, por todas as partidas de League of Legends, que não só serviam para a diversão, como também eram plano de fundo para conversas leves e sinceras. À segunda, pela força em momentos difíceis, pela felicidade em momentos de conquistas acadêmicas e por sempre puxar nós dois para a linha quando saímos.

Ao meu orientador, Prof. Dr. Daniel Dantas Lemos. Pela disponibilidade, pela paciência e pelas conversas elucidativas que, sem dúvidas, foram imprescindíveis para que eu conseguisse elaborar este trabalho. Meu muito obrigado.

RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo o estudo do programa desenvolvido e transmitido pela Riot Games, em seus canais oficiais do YouTube e da Twitch, sobre League of Legends, “Depois do Nexus”, que é exibido após as rodadas do Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLOL). As edições analisadas foram transmitidas nos dias 07 de junho e 12 de julho de 2021, representando uma amostragem dentre as 12 edições que foram ao ar durante a segunda etapa da referida competição. Através da metodologia da Análise de Conteúdo, elaborada por Laurence Bardin, que permite abordagens de análises qualitativas e quantitativas, propõe-se, com esta pesquisa, descobrir se o programa “Depois do Nexus” apropria-se, ou não, de aspectos de transmissões telejornalísticas, classificando e analisando, principalmente, as falas de seus apresentadores. Em caso positivo, este trabalho também pretende verificar a frequência com a qual os formatos e gêneros jornalísticos podem ser percebidos nos diálogos destes interlocutores com os seus convidados.

Palavras-chave: Jornalismo; Análise de Conteúdo; League of Legends; Depois do Nexus.

ABSTRACT

The present work aims to study the program developed and broadcast by Riot Games, on its official YouTube and Twitch channels, about League of Legends, "Depois do Nexus", which is aired after the rounds of the Brazilian League of Legends Championship (CBLOL). The analyzed editions were broadcast on June 7 and July 12, 2021, representing a sampling among the 12 editions that aired during the second stage of the aforementioned competition. Through the methodology of Content Analysis, elaborated by Laurence Bardin, which allows qualitative and quantitative analysis approaches, this research proposes to find out if the program "Depois do Nexus" appropriates, or not, aspects of telejournalistic transmissions, classifying and analyzing, especially, the speeches of its presenters. If so, this work also intends to verify the frequency with which the journalistic formats and genres can be perceived in the dialogues of these interlocutors with their guests.

Keywords: Journalism; Content Analysis; League of Legends; Depois do Nexus.

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Dados gerais do Depois do Nexus – Edição do dia 07/06/2021 (Gênero Informativo).....	54
Tabela 2: Dados gerais do Depois do Nexus – Edição do dia 07/06/2021 (Gênero Opinativo).....	55
Tabela 3: Dados gerais do Depois do Nexus – Edição do dia 07/06/2021 (Gênero Interpretativo).....	53
Tabela 4: Dados gerais do Depois do Nexus – Edição do dia 12/07/2021 (Gênero Informativo).....	56
Tabela 5: Dados gerais do Depois do Nexus – Edição do dia 12/07/2021 (Gênero Opinativo).....	57
Tabela 6: Dados gerais do Depois do Nexus – Edição do dia 12/07/2021 (Gênero Interpretativo).....	58
Tabela 7: Dados gerais do Depois do Nexus – Todo o corpus (Gênero Informativo).....	58
Tabela 8: Dados gerais do Depois do Nexus – Todo o corpus (Gênero Opinativo).....	59
Tabela 9: Dados gerais do Depois do Nexus – Todo o corpus (Gênero Interpretativo).....	59
Tabela 10: Dados gerais do Depois do Nexus – Todo o corpus (Todas as categorias).....	59

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
2	A INTERNET E OS ESPORTES ELETRÔNICOS	15
2.1	LEAGUE OF LEGENDS.....	17
3	DO JORNALISMO TRADICIONAL AO DIGITAL	28
3.1	AS FASES DO PROCESSO EVOLUTIVO.....	30
3.1.1	PODCASTS E VIDEOCASTS.....	32
3.2	O JORNALISMO APLICADO AOS E-SPORTS.....	34
4	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	38
4.1	O PROGRAMA “DEPOIS DO NEXUS”.....	38
4.2	A ANÁLISE DE CONTEÚDO E SUA APLICABILIDADE.....	43
4.2.1	PRÉ-ANÁLISE.....	44
4.2.2	EXPLORAÇÃO DO MATERIAL.....	46
4.2.3	TRATAMENTO DOS RESULTADOS OBTIDOS E INTERPRETAÇÃO..	52
5	CONCLUSÃO	61
	REFERÊNCIAS	64
	ANEXOS	67
	ANEXO A – TRANSCRIÇÃO DO EPISÓDIO DO DIA 07/06/2021 DO DEPOIS DO NEXUS	68
	ANEXO B – TRANSCRIÇÃO DO EPISÓDIO DO DIA 12/07/2021 DO DEPOIS DO NEXUS	102

1 INTRODUÇÃO

“Bem-vindo à Summoner’s Rift” é a frase que ouvimos nos primeiros segundos de uma partida no mapa padrão do jogo League of Legends. Considerado como um esporte eletrônico da categoria *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), o LoL, como é popularmente conhecido, existe desde outubro de 2009¹ e, desde então, atravessou diversas mudanças com o passar dos anos². Com seu crescimento, era natural que o ambiente no qual estava inserido também evoluísse, com cada vez mais jogadores participando do processo e o influenciando com suas interações.

No dia 01 de fevereiro de 2016, às 20 horas, estreava a primeira edição do programa “Depois do Nexus”³. A edição, que contava com um formato similar ao de programas com temática de mesa-redonda, tinha como proposta debater com detalhes tudo o que aconteceu durante a última rodada do Campeonato Brasileiro de League of Legends.

O CBLOL, como é popularmente conhecido o campeonato, estreou em 2012, pouco tempo após o lançamento do servidor oficial do jogo no Brasil. Na época, o valor da premiação⁴ era algo, até então, sem precedentes para o cenário de esportes eletrônicos local: cerca de U\$50.000, sendo U\$25.000 para a equipe vencedora do torneio. Hoje, o campeonato funciona no formato de franquias e é dividido em CBLOL e CBLOL Academy, este último funcionando como uma espécie de segunda divisão do primeiro. Ambos possuem duas ocorrências ao longo do ano. As rodadas de jogos são exibidas sempre aos sábados e domingos, no caso do CBLOL, e o CBLOL Academy, às segundas e terças-feiras.

Voltando ao “Depois do Nexus”, com o passar dos anos, o programa, além de mudanças visuais, conforme exemplificadas nas figuras 1 e 2 abaixo, teve seus apresentadores alterados e alguns quadros modificados.

¹ Disponível em: <<https://maisesports.com.br/lol-league-of-legends-fase-beta/>> Acesso em: 01 jul. 2022

² Disponível em: <<https://br.millennium.gg/noticias/9708.html>> Acesso em: 01 jul. 2022

³ Disponível em: <<https://youtu.be/Qde9gPIGQTY>> Acesso em: 01 jul. 2022

⁴ Disponível em: < <https://blog.betway.com/pt/esports/como-evolu%C3%ADram-as-premia%C3%A7%C3%B5es-do-cblol-ao-longo-dos-anos>> Acesso em: 01 jul. 2022

Figura 1 – Logo do Depois do Nexus em 2016



Fonte: YouTube/CBLLOL

Figura 2 – Logo do Depois do Nexus em 2021



Fonte: YouTube/CBLLOL

Partindo dessas informações, surgem as perguntas: com esta evolução, poderia o programa “Depois do Nexus” apropriar-se de aspectos das transmissões telejornalísticas? Podemos apontar formatos nas falas dos apresentadores na

condução dos episódios? O programa é analítico como se propõe? São estas perguntas que o presente trabalho busca responder.

Para explorarmos essas indagações, optamos por analisar os episódios do “Depois do Nexus”, mais especificamente as edições do dia 07 de junho de 2021 e 12 de julho de 2021. Essa delimitação foi elaborada de modo a oferecer uma amostragem precisa do corpus maior, que seriam as 12 edições que compõe o período de tempo entre o início e o fim do segundo *split*⁵ do Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLOL). Aqui, nosso objetivo foi o de justamente classificar e analisar as falas emitidas pelos apresentadores do programa, com o intuito de responder as perguntas descritas acima.

No capítulo 2, focamos na relação entre a internet e os esportes eletrônicos. Fazendo um breve apanhado histórico sobre a internet com o auxílio de estudiosos do meio, nos situamos enquanto usuários da rede mundial de computadores e destrinchamos sobre seu relacionamento com os esportes eletrônicos e sua importância, além de etimologias pertinentes. No capítulo, também discorremos sobre o League of Legends, contando sua origem, explicando o funcionamento do jogo e ressaltando a sua relevância.

No capítulo 3, a fundamentação teórica ganhou uma carga mais completa: abordamos um determinado período da história para tentar explicar a transição do jornalismo tradicional para o digital, ao passo que apontamos as fases de tal processo evolutivo, até chegar no chamado período das experiências ciberjornalísticas, descrita por Schwingel (2012). Além disso, tratamos sobre os podcasts e videocasts, sendo este último, o formato do nosso objeto de análise. Por fim, conceituamos o que seria o jornalismo aplicado aos e-sports, termo amplamente difundido no cenário de *games* e que significa esportes eletrônicos.

Na sequência, o capítulo 4 trata justamente da parte metodológica da pesquisa. Logo nos parágrafos iniciais, fizemos uma breve, porém didática explicação do que é o “Depois do Nexus”. Tratamos sobre sua data de início, personalidades que já participaram do programa e explicamos o seu formato e suas intenções comunicativas. Em seguida, definimos a metodologia que usaríamos para todo o processo de análise: a Análise de Conteúdo, proposta por Bardin (1977). Dividindo

⁵ Split é uma nomenclatura própria do cenário competitivo brasileiro do League of Legends e significa “etapa”. O CBLOL possui dois campeonatos por ano: o primeiro split, ocorrendo sempre no primeiro semestre; e o segundo split, ocorrendo no segundo semestre.

em três subtópicos, exploramos justamente as três etapas que Bardin considera essencial para o desenvolvimento da pesquisa: a pré-análise, a exploração do material e o tratamento dos resultados obtidos. O uso de tabelas foi essencial, desde a etapa de codificação até a etapa de tratamento dos resultados. Com as tabelas prontas, fizemos inferências nos dados apresentados.

Por fim, apresentamos as conclusões do trabalho e nossas impressões finais sobre a pesquisa, além da resposta definitiva às hipóteses e questionamentos levantados no início. É justamente nas conclusões que respondemos se o “Depois do Nexus” apropria-se ou não de aspectos de transmissões telejornalísticas.

2 A INTERNET E OS ESPORTES ELETRÔNICOS

Quando falamos em esportes eletrônicos, mesmo que haja no imaginário um preconceito formado acerca de seu significado, uma breve explicação há de ser dada para que possamos prosseguir com a ideia. A palavra *esporte* é uma adaptação do termo em inglês *sport* que, por sua vez, referencia *deportarse*, do francês antigo⁶. O vocábulo busca descrever, em outras palavras, a ação de distrair-se com lazer e entretenimento.

Já o adjetivo *eletrônico*, conforme o dicionário Michaelis aponta, é relativo à eletrônica, ou seja, algo manuseado ou operado através ou por meio de equipamentos eletrônicos. No caso específico dos jogos eletrônicos, os *videogames* e computadores são, atualmente, os responsáveis pela interação dos usuários com estes esportes.

O advento da internet foi um dos principais responsáveis pela existência dos esportes eletrônicos. Criada em 1969, no auge da Guerra Fria e sob o nome de Arpanet, a rede mundial de computadores como conhecemos hoje iniciou como uma ferramenta de comunicação pertencente ao Departamento de Defesa norte-americano. Em resumo, somente a partir de 1987 é que a rede se popularizou devido a liberação para uso comercial dentro do território dos Estados Unidos.

Entretanto, a qualidade da rede à época ainda não era ideal para garantir um acesso minimamente adequado aos jogos. Embora se trate de texto jornalístico, Canavilhas (2014, p. 3) discorre sobre a dificuldade que era oferecer conteúdo diferente de caracteres escritos:

Com as ligações dial-up iniciais de 14.4k, por exemplo, aceder a uma imagem demorava demasiado tempo. Apesar da gradual melhoria das velocidades na internet, só com a banda larga se tornou viável oferecer conteúdos mais exigentes, nomeadamente o vídeo (CANAVILHAS, 2014, p. 3)

Somente com a internet de banda larga é que houve a aproximação definitiva entre os videogames e a internet propriamente dita, e isso se deve justamente à

⁶ Disponível em: <<https://etimologia.com.br/esporte/>> Acesso em: 01 jul. 2022

velocidade e estabilidade da conexão mencionada. A despeito das diversas definições existentes, alguns autores destringem o que conhecemos como banda larga.

Para Cava-Ferreruela e Alabau-Muñoz (2006), o termo banda larga é comumente usado para descrever conexões de internet que são significativamente mais rápidas do que tecnologias dial-up. Em seu estudo, os autores utilizaram a definição da Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE), segundo a qual a banda larga implica velocidades de transmissão igual ou superior a 256 kbit/s para conexões downstream (dados recebidos pelo usuário) e igual ou superior a 64 kbit/s para conexões upstream (dados enviados pelo usuário) (CAVA-FERRUELA; ALABAU-MUÑOZ, 2006 *apud* SPERS ET AL., 2012, p. 57)

Spers et al. (2012, p. 58) citando Chaudhuri, Flamm e Horrigan (2007) ainda afirma que uma das principais características da referida conexão, além de sua alta velocidade, é o fato dela permanecer ativa indefinidamente.

Chaudhuri, Flamm e Horrigan (2007) afirmam que banda larga é uma expressão que inclui conexões DSL, cabo, Ethernet bem como conexões wireless, sendo todas essas caracterizadas pela sua natureza always on e pelo fato que elas também são muitas vezes mais rápidas do que as conexões dial-up em geral (CHAUDHURI ET AL., 2007 *apud* SPERS ET AL., 2012, p. 58)

Um ponto de destaque a ser mencionado são as plataformas nas quais os esportes eletrônicos são difundidos, em relação às suas transmissões ao vivo. Nessa categoria, não podemos deixar de citar a Twitch como um dos principais meios virtuais de exibição desse tipo de conteúdo no ocidente. Conforme apontado por Pereira (2014, p. 68):

No final de 2013 a plataforma de streaming publicou um relatório com estatísticas importantes que complementam a percepção sobre a magnitude da transmissão de e-sportes pela Internet. Durante o ano do relatório, mais de 45 milhões de usuários únicos por mês assistiram a 12 bilhões de minutos mensais, transmitidos por cerca de 900.000 pessoas em 5.100 canais. A média de minutos assistidos diariamente por espectador foi de 106 minutos, sendo que 58% passaram mais de 20 horas por semana assistindo a programas na plataforma (TWITCH, 2014 *apud* PEREIRA, 2014, p. 68)

De acordo com os dados, é fato que a contribuição da plataforma foi impactante para a difusão dos esportes eletrônicos no meio virtual.

Voltando para os esportes eletrônicos em si, destacamos que a discussão acerca do termo e-sport também é complexa. Como Wagner (2006) explica, um dos primeiros usos da terminologia foi feito em 1999 num *press release* emitido pela Online

Gamers Association (OGA), no qual o influenciador Mat Bettington comparava os esportes eletrônicos aos esportes tradicionais.

Em relação ao significado, Maric (2011, p. 6, tradução nossa) explica que e-sport refere-se a “uma competição de videogames organizada e competitiva”. A autora ainda discorre que, assim como nos esportes tradicionais, os e-sports não se tratam apenas de atletas competindo uns contra os outros, mas de toda uma cadeia que engloba o público, os fãs e a própria radiodifusão.

Os fãs de e-sports torcem por seus times favoritos em eventos e assistem as partidas transmitidas de maneira online. Outros participam dos e-sports exercendo cargos [à época] ainda não remunerados, como gerentes de time, narradores tecendo comentários de jogadas ou editores-chefes. Gamers mais ambiciosos seguem a sua paixão participando de competições organizadas e tornando-se pro-gamers (jogadores profissionais que, por contrato, recebem apoio financeiro regular de um time). Como pro-gamers, os jogadores não competem apenas por prêmios em dinheiro, patrocínio e atenção da mídia, mas também pelo apoio dos fãs e status social (MARIC, 2011, p. 6, tradução nossa)

Dada a definição acima, é seguro afirmar que os esportes eletrônicos não ficam, portanto, limitados a um gênero. Os FPS (sigla para *First Person Shooter*, ou Atirador em Primeira Pessoa, em tradução livre), *Fighting Games* (ou Jogos de Luta, em tradução livre) e MOBA (sigla para *Multiplayer Online Battle Arena*, ou Arena de Batalha Multijogador Online, em tradução livre) são apenas algumas das várias categorias de e-sports conhecidos atualmente⁷.

2.1 LEAGUE OF LEGENDS

Inserido na categoria MOBA, o jogo League of Legends é um dos títulos mais populares da última década. Como noticiado pelo portal TechTudo⁸, segundo levantamento realizado pela Riot Games, desenvolvedora do jogo, o League of Legends atingiu a marca de 8 milhões de jogadores simultâneos diariamente, o que o torna o maior jogo de computador do mundo.

⁷ Disponível em: <<https://www.netshoes.com.br/blog/esportes/post/conheca-as-principais-categorias-de-e-sports>> Acesso em: 01 jul. 2022

⁸ Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/09/league-of-legends-e-o-jogo-de-computador-mais-popular-do-mundo-entenda-esports.ghtml>> Acesso em: 07 dez. 2021.

O LoL, como é popularmente conhecido, une dez jogadores divididos em duas equipes de cinco componentes e os colocam uns contra os outros no mapa chamado Summoner's Rift, mostrado na figura 3, que é o utilizado em campeonatos tradicionais. Cada jogador pode escolher dentre os mais de cento e quarenta personagens (ou campeões) disponíveis para controlar com um único objetivo: destruir a base inimiga.

Figura 3 – O mapa Summoner's Rift



Fonte: Riot Games, editado pelo autor.

O mapa do jogo é um espaço virtual quadrado com três caminhos que interligam as bases dos times, sendo uma azul (canto inferior esquerdo) e outra vermelha (canto superior direito). Os caminhos são nomeados como rota superior (*top*), rota do meio (*mid*) e rota inferior (*bot*). Em cada um deles, existem torres que defendem a rota para o Nexus, que é a principal construção de cada time e que, caso destruído, encerra o jogo. Além das rotas, os jogadores também podem ocupar os

espaços entre elas, conhecidos por selva (*jungle*). Na selva, existem monstros que, ao serem derrotados, fortalecem os jogadores de diferentes maneiras.

Summoner's Rift é apenas um dos mapas do jogo. O League of Legends também conta com um modo de jogo popularmente conhecido como ARAM, que é a sigla para *All Random All Mid*, que em português significa Todos Aleatórios e Todos no Meio. Nesse modo de jogo, o mapa é bem diferente do anterior: situado numa ponte chamada Howling Abyss, mostrado na figura 4, as equipes se enfrentam numa única rota com o mesmo objetivo de destruir o Nexus inimigo. Contudo, algumas diferenças são grandes como o fato de não poder voltar para a base, não poder escolher os campeões na tela de seleção e não existir monstros da selva, já que a própria selva não existe.

Esse modo de jogo é bastante popular, apesar de não existir uma versão competitiva, ou seja, todos os campeonatos, inclusive os oficiais, são jogados em Summoner's Rift.

Figura 4 – O mapa Howling Abyss



Fonte: League of Legends/Riot Games

Ainda que possua uma apresentação relativamente simples, diversos elementos fazem com que cada partida seja diferente. Por exemplo, cada campeão possui um conjunto de quatro habilidades únicas. Com cada habilidade podendo ser modificada conforme determinados itens vão sendo adquiridos ao longo da partida, memorizar as melhores combinações é parte fundamental da estratégia para vencer. Ou seja, ainda que o objetivo e o mapa sejam sempre os mesmos, essas particularidades mencionadas dão uma maior dinamicidade ao jogo, o que acaba justificando sua crescente legião de fãs ao redor do globo.

Além disso, ainda sobre o funcionamento do jogo, diversas criaturas controladas por inteligência artificial também estão espalhadas pelo mapa de Summoner's Rift. E cada uma delas impacta de maneira diferente tanto no cenário quanto nas habilidades dos personagens. Por exemplo, as figuras 5, 6, 7, 9, 16 e 17 mostram dragões elementais que concedem poder de habilidade, dano de ataque, velocidade de ataque e de movimento, resistência ou regeneração de vida, a depender do tipo de dragão. Já as figuras 10, 11, 13, 14 e 15 mostram monstros neutros que, além de outros bônus, concedem, principalmente, ouro para a compra de itens dentro das partidas. O Barão Nashor e o Arauto do Vale, nas figuras 8 e 12, respectivamente, aparecem no mesmo local, porém em períodos distintos. Com seus bônus, eles ajudam, principalmente, a destruir torres e demais construções.

Figura 5 – Dragão das Nuvens, monstro da jungle em Summoner's Rift



Fonte: League of Legends/Riot Games

Figura 6 – Dragão da Montanha, monstro da jungle em Summoner's Rift



Fonte: League of Legends/Riot Games

Figura 7 – Dragão do Oceano, monstro da jungle em Summoner's Rift



Fonte: League of Legends/Riot Games

Figura 8 – Barão Nashor, monstro da jungle em Summoner's Rift



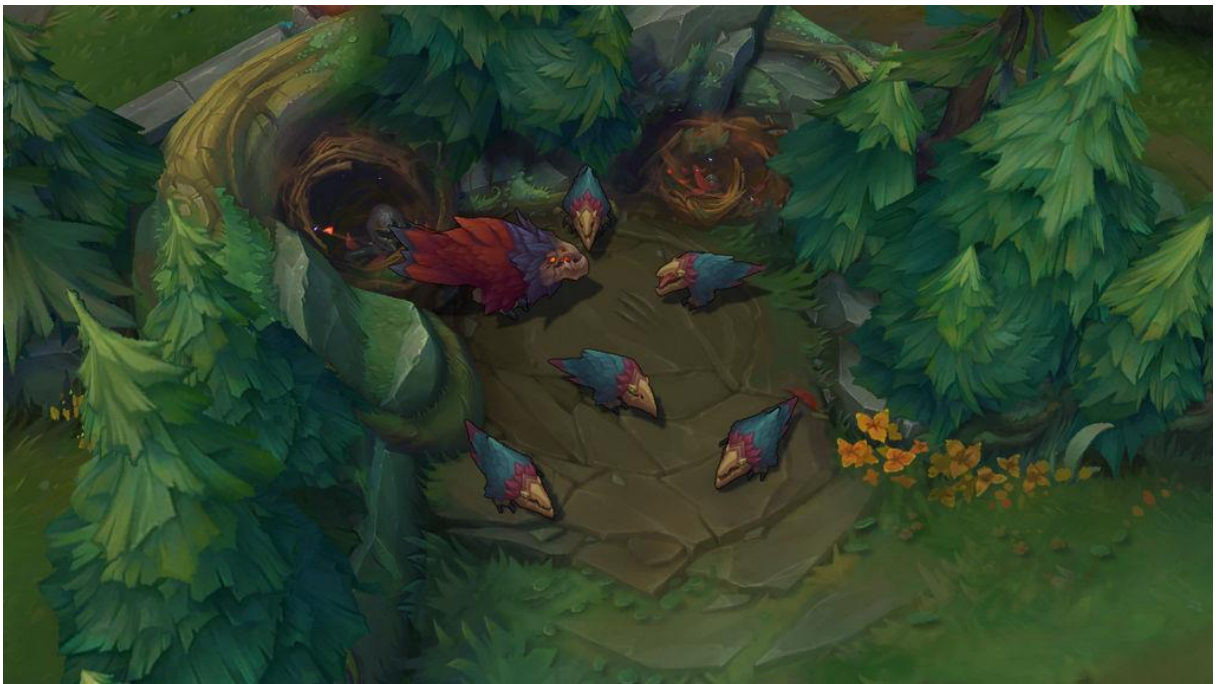
Fonte: League of Legends/Riot Games

Figura 9 – Dragão Infernal, monstro da jungle em Summoner's Rift



Fonte: League of Legends/Riot Games

Figura 10 – Acuâminas, monstro da jungle em Summoner's Rift



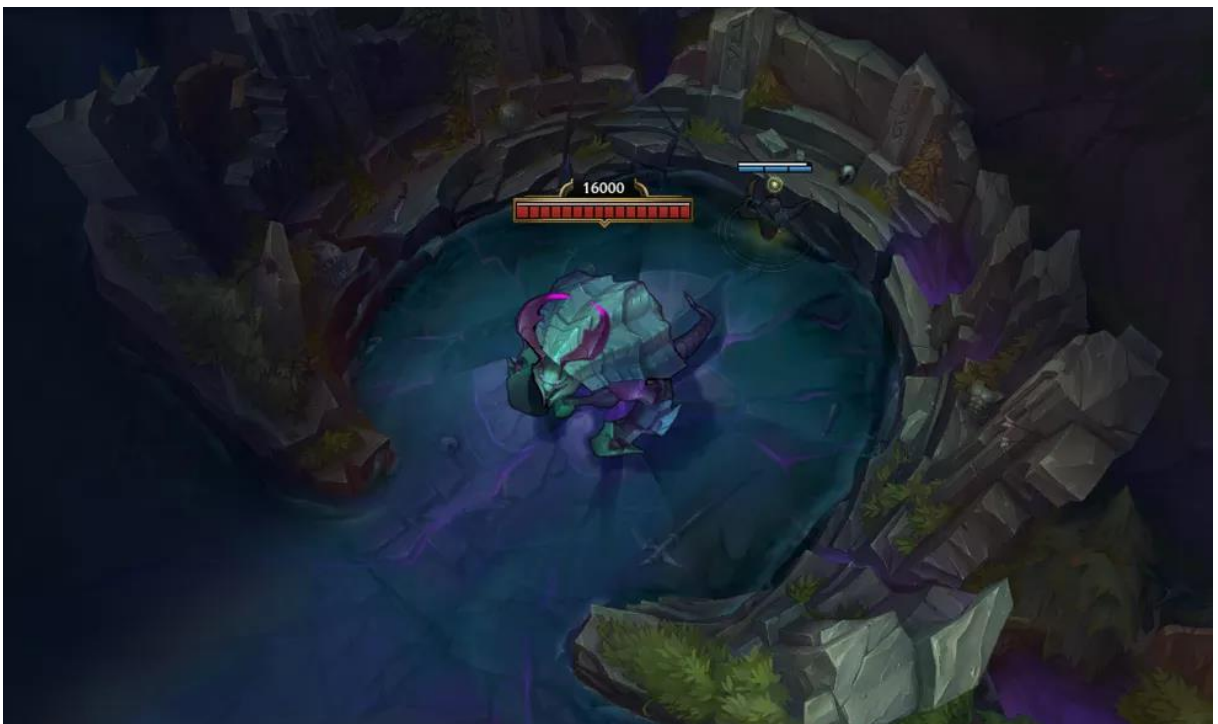
Fonte: League of Legends/Riot Games

Figura 11 – Rubrivira, monstro da jungle em Summoner's Rift



Fonte: League of Legends/Riot Games

Figura 12 – Arauto do Vale, monstro da jungle em Summoner's Rift



Fonte: League of Legends/Riot Games

Figura 13 – Aronguejo, monstro da jungle em Summoner's Rift



Fonte: League of Legends/Riot Games

Figura 14 – Grompe, monstro da jungle em Summoner's Rift



Fonte: League of Legends/Riot Games

Figura 15 – Azuporã, monstro da jungle em Summoner's Rift



Fonte: League of Legends/Riot Games

Figura 16 – Dragão Anciã, monstro da jungle em Summoner's Rift



Fonte: League of Legends/Riot Games

Figura 17 – Dragão Hextech, monstro da jungle em Summoner's Rift



Fonte: League of Legends/Riot Games

3 DO JORNALISMO TRADICIONAL AO DIGITAL

De acordo com pesquisas recentes⁹, existe um crescimento cada vez maior de usuários brasileiros a internet. Para além dos computadores e *smartphones*, a internet é um meio de conexão utilizado por equipamentos que, até trinta anos atrás, seria impensável, como relógios, televisores e até mesmo lâmpadas. A praticidade de acender ou apagar uma luz de qualquer cômodo de casa com poucos cliques pelo celular ou via comandos de voz simples através de tecnologias como a Alexa, da gigante Amazon, só se tornou possível graças ao avanço da inovação primeiramente desenvolvida em 1969, como mencionamos no capítulo anterior.

Portanto, para compreendermos os mecanismos de comunicação operados com frequência atualmente, faz-se necessário relatar, mesmo que brevemente, esse histórico do relacionamento entre web e jornalismo. Para tanto, usaremos a linha do tempo elaborada por Prado (2011) como direcionamento.

Conforme Castells (2005) *apud* Prado (2011, p. 9), a “criação e o desenvolvimento da internet nas três últimas décadas do século XX foram consequências de uma fusão singular de estratégia militar, grande cooperação científica, iniciativa tecnológica e inovação contracultural.” Surgindo pelas mãos da Agência de Projetos de Pesquisa Avançada (ARPA) do Departamento de Defesa dos Estados Unidos, a atual rede mundial de computadores começava a ver a luz do dia.

Serrano (2009) *apud* Prado (2011, p. 10) nos lembra que a primeira mensagem oficial transmitida pela ARPANET ocorreu às 22h30min do dia 29 de outubro de 1969, tendo sido enviada entre computadores de um laboratório na Califórnia. Dois anos depois, a conexão chegava à Europa através de satélites.

É a partir do início dos anos 1970 que essa revolução tecnológica ganha ares mais palpáveis – com a devida licença poética – e adquire determinadas características que perdurarão durante todo o processo evolutivo. O invento? O microprocessador.

⁹ Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2021-08/brasil-tem-152-milhoes-de-pessoas-com-acesso-internet>> Acesso em: 01 jul. 2022

O avanço gigantesco na difusão da microeletrônica em todas as máquinas ocorreu em 1971 quando o engenheiro da Intel, Ted Hoff (também no Vale do Silício), inventou o microprocessador, que é o computador em um único *chip*. Assim, a capacidade de processar informações poderia ser instalada em todos os lugares (CASTELLS, 2002, p. 77)

Ainda de acordo com Castells (2002, p. 91), a internet “foi extremamente favorecida pela invenção, por Cerf e Kahn em 1973, do TCP/IP, o protocolo de interconexão em rede que introduziu a tecnologia de ‘abertura’, permitindo a conexão de diferentes tipos de rede.” Em paralelo, o microprocessador, como principal dispositivo de difusão da microeletrônica, levou à criação do microcomputador em 1975, sendo o Apple II o primeiro produto comercial de sucesso, lançado em abril de 1977.

Por causa disso, Prado (2011, p. 13) elenca o ano de 1971 como o ano de início da produção digital nas redações. Inclusive, a criação do e-mail e o uso de banco de dados no jornalismo, entre os anos de 1972 e 1973, foram fatores preponderantes para que agências de notícias adotassem esse novo meio, como foi o caso da UPI (United Press International) e da AP (Associated Press). A Reuters, a partir de 1974, passaria a trabalhar com videotexto¹⁰ e, em 1975, veríamos essa produção sendo transmitida em noticiários via TV a cabo.

No final da década de 1970, veio o BBS.

O advento da computação pessoal e a comunicabilidade das redes incentivou a criação dos sistemas de quadros de avisos (bulletin board systems – BBS), primeiro nos Estados Unidos e depois no mundo inteiro. Os BBS não precisavam das redes sofisticadas de computadores, só de PCs, modems e linha telefônica. Assim, tornaram-se os fóruns eletrônicos de todos os tipos de interesses e afinidades, criando o que Howard Rheingol chamava de “comunidades virtuais” (CASTELLS, 2002, p. 87)

Olhando para o Brasil, Prado (2011, p. 17) conta que a *Agência Estado* foi a primeira empresa de informação brasileira a ter um site e que o primeiro jornal foi o Jornal do Brasil, lançando uma cobertura completa no dia 28 de maio de 1995. Ainda em 1995, o jornal *Folha de S.Paulo* colocou sua primeira página na web. Em novembro de 1999, o *Último Segundo* inovou por ser o primeiro jornal feito exclusivamente para a web.

¹⁰ Disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br/busca?id=D9e2D>> Acesso em: 01 jul. 2022

O webjornalismo foi sendo implementado a partir da segunda metade dos anos 1990; porém apenas no final da década é que se estabeleceu de forma abrangente, detectando um verdadeiro *boom* – contratação de profissionais com altos salários, aumento de equipes etc. –, período que também marca a bolha ocorrida na virada de 1999 para 2000, quando a web foi, de forma precipitada, superestimada economicamente. Era chamada de Nova Economia, ou seja, economia gerada pela internet. O webjornalismo e seus portais eram considerados um novo negócio (PRADO, 2011, p. 31)

Acontece que, ao menos inicialmente, a produção de conteúdos noticiosos para as plataformas virtuais não era exatamente a definição do que de fato ocorria. Prado (2011, p. 31) comenta que devido à desconfiança por parte dos jornalistas e dos próprios consumidores das informações, o novo ambiente até então estava sendo experimentado e seu retorno, analisado.

3.1 AS FASES DO PROCESSO EVOLUTIVO

O desenvolvimento do jornalismo na internet, apesar da instantaneidade a qual é uma das principais e mais notórias características dessa rede de comunicação, não se deu de um dia para o outro. Como vimos anteriormente, anos de experimentação e progresso na informática precisaram acontecer para que vivêssemos a atual realidade.

Schwingel (2012, p. 44) apresenta uma ordem histórica do webjornalismo, elaborada pelo Grupo de Jornalismo On-line (GJOL), com a primeira etapa consistindo na mudança dos veículos impressos para as plataformas digitais, mantendo todos os aspectos estruturais e representativos do jornal impresso; a segunda apresenta serviços e informações específicos para o ambiente digital, mas ainda sem esse distanciamento mencionado anteriormente e, por fim, a terceira etapa chamada de jornalismo de terceira geração, na qual os produtos e serviços são propostos de forma específica para a web.

Continuando na abordagem da autora, outros pesquisadores do meio também descreveram essa parte histórica dividindo em três etapas, embora com algumas diferenças mínimas. Foram os casos de Mielniczuk (2003), Barbosa (2001; 2002) e Silva Júnior (2000), todos citados por Schwingel (2012, p. 44).

Entretanto, olhando especificamente para os modelos de jornal *online*, Gonzalez (2000) *apud* Canavilhas (2006, p. 114) ultrapassa a barreira dos três e destaca quatro fases de evolução:

Uma primeira, denominada *fac-simile*, corresponde à reprodução simples de páginas da versão impressa de um jornal, quer através da sua digitalização, quer através de um PDF. Numa segunda fase – modelo adaptado – os conteúdos ainda são os mesmos das versões escritas dos jornais, mas a informação é apresentada num *layout* próprio. Nesta fase começam a ser integrados *links* nos textos. Na terceira fase – modelo digital – os jornais têm um *layout* pensado e criado para o meio *online*. A utilização do hipertexto e a possibilidade de comentar são presença obrigatória e as notícias de última hora passam a ser um fator de diferenciação em relação às versões em papel. Por fim, o modelo multimídia, corresponde a uma fase em que as publicações tiram o aproveitamento máximo das características do meio, nomeadamente a interatividade e a possibilidade de integrar som, vídeo e animações nas notícias (GONZALEZ, 2000 *apud* CANAVILHAS, 2006, p. 114)

A visão de Gonzalez explicitada acima corresponde a dos demais estudiosos, mas o destaque de uma quarta etapa é interessante para a compreensão da historicidade das reportagens multimídias, amplamente produzidas por diversos veículos nos últimos vinte anos. Alguns exemplos premiados são a “*Simulação mostra quais crianças são adotadas (e quais não são) no Brasil*”¹¹, do Estadão, vencedora do Prêmio Excelência Jornalística 2020, da Sociedade Interamericana de Imprensa (SIP); “*Como a gente trata o nosso meio ambiente*”¹², da NCS, vencedora da categoria Jornalismo/Roberto Miguel Klein, do Prêmio de Valorização da Biodiversidade da Fundação de Amparo à Pesquisa e Inovação de Santa Catarina (Fapesc) e “*O Mapa da Morte*”¹³, coproduzida pela agência Eder Content e pelo UOL TAB, vencedora do Prêmio Direitos Humanos em Jornalismo na Categoria Especial, concedido pela Ordem dos Advogados do Brasil (OAB) Seção Rio Grande do Sul e pelo Movimento de Justiça e Direitos Humanos.

Levando em consideração todas essas observações e análises, Schwingel (2012, p. 46) define uma estrutura categórica a fim de entender a evolução do jornalismo digital à vista dos produtos criados:

¹¹ Disponível em: <<https://arte.estadao.com.br/brasil/adocao/criancas/>> Acesso em: 13 dez. 2021.

¹² Disponível em: <<https://g1.globo.com/sc/santa-catarina/noticia/2021/06/05/commelina-catharinensis-conheca-a-planta-rara-das-dunas-do-litoral-de-sc-e-ameacada-de-extincao.ghtml>> Acesso em: 13 dez. 2021.

¹³ Disponível em: <<https://tab.uol.com.br/edicao/mapa-da-morte/>> Acesso em: 13 dez. 2021.

a) *Experiências pioneiras* – começariam no final dos anos 1960, com os processos de digitalização e informatização. São exemplos o envio de informação via fax, o *clipping* via telnet, a associação com BBS's e provedores internet com acesso restrito a clientes.

b) *Experiências de primeira geração* – a partir de 1992, quando começam a aparecer informações noticiosas em páginas web. Os produtos são praticamente transpostos de forma integral do impresso para a web. O processo de produção é o mesmo do impresso.

c) *Experiências de segunda geração* – a partir de 1995, quando os produtos começam a apresentar características específicas da web, como a personalização e a interatividade. Apesar de começarem a se diferenciar, os produtos permanecem vinculados ao modelo metafórico do veículo impresso. O processo de produção passa a apresentar algumas funções distintas do processo.

d) *Experiências de terceira geração* – a partir de 1999, quando os produtos são elaborados tendo em vista os diferenciais do ciberespaço, já sem uma vinculação direta somente com o modelo do impresso. O radiojornalismo e o telejornalismo também passam a ser integrados; o audiovisual ganha força, bem como os mecanismos de interatividade. O processo de produção da informação passa a se diferenciar ainda mais do impresso, sendo que é totalmente controlado pelos jornalistas. Os sistemas de gestão de conteúdos começam a ser utilizados na elaboração dos produtos jornalísticos, com a utilização de banco de dados integrados ao produto.

e) *Experiências ciberjornalísticas* – a partir de 2002, com o uso de banco de dados integrados das empresas de comunicação, com o uso de sistemas de produção de conteúdos, com a incorporação do usuário no processo de produção, ou seja, com mecanismos do jornalismo colaborativo (SCHWINGEL, 2012, p. 46)

Como a autora aponta, a terceira geração, iniciada a partir de 1995, é a responsável por introduzir novas mídias ao jornalismo digital. Com a integração do radiojornalismo e telejornalismo, as notícias que outrora eram puramente estáticas, ganham uma maior dinamicidade e até os consumidores passam a ser parte integrante do processo de produção dos conteúdos. E é justamente nesse período em que surgem o que, posteriormente, viríamos a chamar de podcast e videocast.

3.1.1 PODCASTS E VIDEOCASTS

Para além do alcance das chamadas Amplitudes Moduladas (AM) e sua modificação com a Frequência Modulada (FM), o rádio é, talvez, o meio de comunicação mais tradicional que conhecemos. Com a implementação das novas tecnologias de informação e, principalmente, com o advento da internet, suas

características demonstravam, à época, o início de uma saturação que poderia levar ao seu desuso. Contudo, vemos hoje que não foi o caso.

Sendo o rádio, na descrição de Henry (2000) *apud* Sérgio (2020, p. 13), uma “janela para o mundo através da qual as pessoas encontram uma esfera pública onde existem conhecimento, experiências e ideias”, é fácil raciocinar que um dos intuitos do meio é que ele atinja o maior número de pessoas possível. E não somente seu alcance foi modificado pela internet, como também o seu conteúdo.

Para Jenkins (2009, p. 29) essa chamada cultura da convergência só se torna possível graças a participação ativa dos consumidores. Isso quer dizer que, diferentemente do que ocorria no processo de radiodifusão tradicional, que tínhamos, de um lado, o produtor – nesse caso, de notícias – transmitindo a mensagem enquanto, do outro, o consumidor recebia o produto de maneira passiva, agora a interação é parte da construção.

O termo podcast, como colocam Falcão e Temer (2019, p. 2), nasceu da “junção de ‘Pod’, de iPod, cuja sigla significa Personal on Demand, ou ‘pessoal sob demanda’ e cast, que vem de broadcast, ou ‘transmissão’.” Já a mídia em si, de acordo com Foschini e Tadei (2006, p. 44), pode ser definida como “um meio de distribuir arquivos digitais pela internet. Os arquivos ficam hospedados em um endereço na internet e, por download, chegam ao computador pessoal ou tocador.”

Ainda de acordo com Falcão e Temer (2019, p. 2), a primeira emissão de podcast foi dada pelo Adam Curry, ex-apresentador do canal americano MTV, que almejava facilitar a vida do ouvinte internauta. Enquanto ferramenta técnica, o podcast surge da necessidade de o usuário acessar um novo conteúdo de maneira instantânea:

Então ele criou o Ipodder com a colaboração de diferentes programadores através da Internet. Este software utiliza a tecnologia RSS (Really Simple Syndication) que permite a busca automática de arquivos que são de interesse do usuário criando uma espécie de “personalização de conteúdos”. Essa tecnologia é muito utilizada para a distribuição de notícias em portais de jornalismo on-line. Na prática o Ipodder – assim como outros softwares semelhantes que podem ser baixados gratuitamente pela Internet – funciona da seguinte forma: durante os intervalos de uso do seu computador, ele procura arquivos podcast (RSS em formato de áudio) em milhares de feeds4 espalhados pela rede, salvando-os no HD, ou diretamente em seu dispositivo portátil (...) (MEDEIROS, 2005 *apud* FALCÃO; TEMER, 2019, p. 2)

Já o termo videocast tem, basicamente, o mesmo significado do podcast, porém com algumas diferenças como, por exemplo, a utilização de áudio e vídeo, ao invés de apenas áudio.

O videocast pode também ser designado como “vodcast” ou “vidcast”. Com a entrada do audiovisual nos conteúdos da rádio, houve a introdução do videocast, pois este é constituído por um ficheiro com som e com imagem em movimento/vídeo, sendo que esse conteúdo pode ser partilhado no site da rádio assim como nas plataformas digitais, sendo a mais indicada a do Youtube, devido às suas características (SÉRGIO, 2020, p. 42)

Por serem produzidos sob demanda, estes produtos são mais adequados à nichos quando comparados aos meios tradicionais de comunicação de massa. No dia a dia digital, milhões de informações são compartilhadas diariamente e é praticamente impossível para qualquer pessoa ficar ciente de tudo. Logo, a busca por temas específicos acaba por se sobressair, criando uma demanda por informações também específicas. E tudo isso fica ainda melhor quando o conteúdo pode ser armazenado em aparelhos eletrônicos como smartphones e computadores para serem consumidos quando o utilizador assim pretender (PIÑERO-OTERO & DOMÍNGUEZ, 2011 *apud* SÉRGIO, 2020, p. 42).

3.2 O JORNALISMO APLICADO AOS E-SPORTS

Antes de abordarmos a atuação do jornalismo no ambiente dos *e-sports*, é importante definir o momento no qual o mesmo começou a ser desenvolvido. Usando a definição proposta por Schwingel (2012, p. 46), mencionada acima, é seguro afirmar que esta nova categoria é fruto das experiências ciberjornalísticas, tendo em vista que os produtos informacionais são pensados e criados já dentro e para os moldes digitais. E não somente por isso: como se trata de um objeto proveniente do próprio ciberespaço, como são os esportes eletrônicos, é natural que a distribuição das notícias sobre eles também ocorra nas plataformas virtuais.

Isto delimitado, também é interessante mencionar que, por mais que o termo *e-sport* esteja de certa forma ligado ao esporte tradicional, a área do jornalismo na qual os esportes eletrônicos estão inseridos ainda não está exatamente delimitada. Campos e Frange (2019, p. 63) apontam que “é possível encontrar matérias sobre o

cenário competitivo em *sites* de cultura *pop*, tecnologia, entretenimento e também, obviamente, de esportes.”

Com uma demanda cada vez maior por parte dos consumidores, o terreno relativamente novo do mundo dos *games* é prato cheio para as empresas de comunicação que buscam uma consolidação no setor e um aumento em suas receitas. Ora, ainda que este não seja o objetivo primário – ou, pelo menos, não deveria ser – o jornalismo, como colocado por Pena (2013) *apud* Torrealba e Kurtz (2018, p. 2), é um negócio e, como tal, visa o lucro. Portanto, a questão financeira é fator preponderante na decisão das grandes mídias de reservarem uma parte de sua equipe na cobertura de campeonatos e eventos de *e-sports*.

E essa busca pelo lucro não é infundamentada. De acordo com um estudo realizado pela empresa Newzoo¹⁴, especialista no mercado e na indústria dos *e-sports*, a projeção é que o meio ultrapasse a barreira de 1 bilhão de dólares e chegue a cerca de 6 bilhões de reais em movimentação financeira, envolvendo direitos de mídia e mercado de *streams*, ao final de 2021.

Voltando nossa atenção ao cenário jornalístico brasileiro, a atuação dos portais noticiosos em relação aos esportes eletrônicos não se restringe a meros parágrafos escritos em notícias *online*. Em 2016 ocorreu a primeira transmissão do Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLOL) na televisão. O SporTV transmitiu a final do campeonato e, em julho do mesmo ano, a classificatória brasileira para o Mundial. Com números de audiência expressivos, não demorou para que outras emissoras comesçassem uma briga pelos direitos de transmissão¹⁵, algo que, até então, só víamos acontecer com esportes tradicionais, como o futebol e o vôlei.

Campos e Frange (2019, p. 63) explicam que o:

resultado foi tão positivo que a emissora transmitiu a etapa do Mundial, com equipes internacionais, realizada no Rio de Janeiro e reservou espaço aos ciberatletas no programa *Bem, Amigos*, comandado pelo narrador Galvão Bueno, também no Sportv, em março de 2017. A estratégia de colocar o principal comunicador esportivo do Brasil para narrar alguns minutos de League of Legends viralizou e dominou a atenção do país, mostrando como

¹⁴ Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/esports-em-2021-consultoria-projeta-receita-anual-alem-de-r-6-bilhoes.ghtml> Acesso em: 21 dez. 2021.

¹⁵ Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/esporte/2017/01/1852497-emissoras-brigam-por-direitos-de-transmissao-de-esportes-eletronicos.shtml> Acesso em: 21 dez. 2021.

o esport se tornou um mercado profissional e lucrativo (CAMPOS; FRANGE, 2019, p. 63)

O League of Legends não foi o único esporte eletrônico a ser transmitido por um canal de televisão. A emissora ESPN Brasil dava espaço para o famoso jogo de tiro em primeira pessoa, o Counter-Strike Global Offensive.

Ao contrário do SporTV, que possui o foco em League of Legends, a ESPN Brasil se mostra mais aberta à transmissões de vários tipos de jogos, mas é perceptível que o produto principal é o Counter Strike: Global Offensive, em que a emissora possui os direitos da ESL Premier League Brasil, a principal liga de Counter Strike do país. O canal também reserva um espaço para debater sobre esportes no programa matinal ESPN Agora e também no programa Multiplayer, que é voltado para a análises de jogos casuais e do cenário competitivo de esportes eletrônicos (CAMPOS; FRANGE, 2019, p. 63)

É notável, portanto, que o esforço do jornalismo quando se trata de *e-sports* busca seguir os moldes do jornalismo esportivo tradicional (MENDONÇA e COMASSETTO, 2018, p. 6). Com transmissões ao vivo, como as exemplificadas nas figuras 18 e 19, entrevistas pré e pós-jogo e apresentação de dados e históricos de jogos anteriores, o *modus operandi* adapta-se ao produto e extrai exatamente aquilo que os espectadores esperam.

Figura 18 – Transmissão da final do CBLLOL Segundo Split em 2021



Fonte: YouTube/CBLLOL.

Figura 19 – Transmissão da final do Major 2021 de CS:GO



Fonte: YouTube/PGL.

4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Este trabalho tem como propósito analisar dois episódios do programa “Depois do Nexus”, veiculados na mesma janela de exibição do segundo *split* do Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLOL) do ano de 2021, que ocorreu durante o intervalo de 05 de junho a 04 de setembro de 2021. A escolha do recorte temporal justifica-se pelo critério de atualidade da ocorrência dos fatos, o que significa, portanto, que os episódios analisados eram os mais recentes até então. O objetivo principal de nossa análise é verificar se o programa acima descrito apropria-se ou não de aspectos de transmissões telejornalísticas, observado os critérios que serão tratados e explicados mais à frente.

Contudo, antes de iniciarmos a análise, trataremos, de maneira breve, sobre o programa “Depois do Nexus”, buscando compreender o seu formato, atuação e, principalmente, sua relevância dentro do cenário dos esportes eletrônicos.

4.1 O PROGRAMA “DEPOIS DO NEXUS”

O “Depois do Nexus” é um programa sobre League of Legends produzido e veiculado de maneira *online* pela Riot Games, a empresa desenvolvedora do esporte eletrônico. Com o primeiro episódio transmitido ao vivo via YouTube/Twitch no dia 01 de fevereiro de 2016, atualmente, ele conta com mais de 100 edições.

Possuindo um formato já bastante conhecido do meio jornalístico, a mesa-redonda, o programa é formado por apresentadores e convidados, os quais discutem sobre os principais acontecimentos dos jogos da rodada – que ocorrem aos sábados e domingos. Os apresentadores, também conhecidos por *casters*, atuam como mediadores dos debates ao mesmo tempo em que instigam as opiniões dos convidados, dos quais sempre são jogadores profissionais dos times que atuaram no fim de semana. Inclusive, o nome “Depois do Nexus” é uma referência ao dia no qual o programa é exibido. O “Nexus” é a construção mais importante do League of Legends: o jogo só acaba quando um Nexus é destruído. Com os jogos das rodadas do CBLOL sempre ocorrendo aos sábados e domingos, o “Depois do Nexus” é apresentado nas segundas-feiras após os jogos, ou seja, depois dos Nexus serem destruídos.

Apesar dos cargos fixos, muitos apresentadores passaram pelo DDN ao longo dos anos. Guilherme “Tixinha” Cheida exerceu a função de *caster* principal durante todo o período entre os anos de 2016 e 2020. Nomes como Gustavo “Melão” Ruzza, Diego “Toboco” Pereira, Alexandre “Skeat” Trevisan, Gustavo Docil, Letícia “Let” Motta, Ravena Dutra e até ex-jogadores profissionais como Matheus “Mylon” Borges, Carlos Henrique “Napon” Rücker e Gustavo “Baiano” Gomes também fizeram participações no mesmo período.

A partir de 2020, mas melhor percebido em 2021, o “Depois do Nexus” recebeu um repaginado visual e estrutural, como podemos observar nas figuras 20, 21, 22 e 23, a fim de adequar-se melhor ao ambiente de trabalho remoto, dado o contexto da pandemia de Covid-19. Agora, contando apenas com dois apresentadores fixos, o Tácio Schaeppi e o ex-jogador profissional Murilo “Takeshi” Alves são os responsáveis por conduzir as temáticas na mesa-redonda.

Figura 20 – O cenário do “Depois do Nexus” em 2016



Fonte: YouTube/CBLLOL.

Figura 21 – Apresentação do “Depois do Nexus” em 2016



Fonte: YouTube/CBLOL.

Figura 22 – O cenário do “Depois do Nexus” em 2021



Fonte: YouTube/CBLOL.

Figura 23 – Apresentação do “Depois do Nexus” em 2021



Fonte: YouTube/CBLOL.

Além da tradicional conversa entre apresentador e convidado, alguns quadros também se apresentam numa tentativa de dar mais dinamicidade às edições. O “Micológico ou Mitológico”, por exemplo, é um espaço no qual são exibidas em tela *replays* de jogadas que ocorreram durante a rodada de jogos da semana e os integrantes devem chegar ao consenso de se elas foram “micológicas”, quando em contexto negativo ou “mitológicas”, quando em contexto positivo. Sua imagem de abertura pode ser conferida na figura 24 abaixo. Outros quadros incluem “Seleção da Semana”, mostrado na figura 25, no qual são selecionados os cinco jogadores que mais se destacaram durante o fim de semana e “Craque da Semana”, mostrado na figura 26, no qual apenas um dos profissionais evidencia-se sobre os demais.

Figura 24 – Abertura do quadro “Mitológico ou Micológico?” do “Depois do Nexus”



Fonte: YouTube/CBLOL.

Figura 25 – Quadro “Seleção da Semana” do “Depois do Nexus” na edição do dia 12/07/2022



Fonte: YouTube/CBLOL.

Figura 26 – Quadro “Craque da Semana” do “Depois do Nexus” na edição do dia 12/07/2022



Fonte: YouTube/CBLOL.

Diante disso, através de um levantamento quantitativo, procuramos classificar o tipo de conteúdo que o “Depois do Nexus” divulga por meio das falas de seus apresentadores e quais aspectos do telejornalismo mais aparecem na linguagem do programa, se é que há alguma. Além de conteúdo noticioso, também verificamos a ocorrência de conteúdo opinativo e com qual frequência os dois aparecem.

4.2 A ANÁLISE DE CONTEÚDO E SUA APLICABILIDADE

Dado os objetivos descritos no parágrafo anterior, a aplicação de uma técnica de análise é imprescindível para alcançarmos os resultados propostos. Para isso, fez-se necessário o emprego da metodologia da Análise de Conteúdo para guiar-nos pelo processo de análise.

Historicamente, a Análise de Conteúdo não é um método novo. Tendo surgido nos Estados Unidos no início do século XX, ele era primariamente utilizado para investigar e explorar o material jornalístico da época. Inclusive, a metodologia recebeu

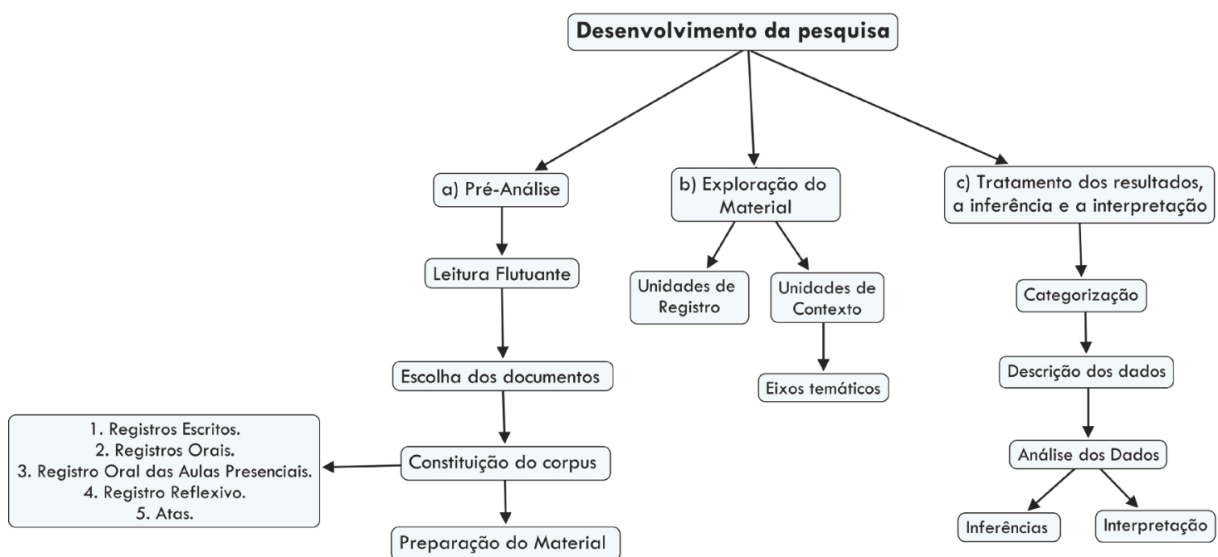
um aumento de notoriedade quando os cientistas começaram a se interessar pelos símbolos políticos, no período entre 1940 e 1950 (LIMA, 1993 *apud* CAREGNATO; MUTTI, 2006, p. 682)

Bardin (1977, p. 42) definirá Análise de Conteúdo como:

Um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter, por procedimentos, sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens (BARDIN, 1977, p. 42)

Bardin (1977, p. 95) ainda descreve as etapas da técnica e divide-as em três blocos, sendo: 1) a pré-análise; 2) a exploração do material; 3) o tratamento dos resultados e interpretação. Cada etapa é fundamental para o processo e impacta diretamente na maneira como entendemos o objeto da pesquisa. Estas etapas podem ser melhor visualizadas na figura 27.

Figura 27 – Etapas da Análise de Conteúdo



Fonte: BARDIN (1997)

4.2.1 PRÉ-ANÁLISE

A fase de pré-análise foi iniciada, assim como Bardin (1977, p. 96) recomenda, com a leitura flutuante do corpus, atividade essa que consiste no estabelecimento de

“contato com os documentos a analisar e em conhecer o texto deixando-se invadir por impressões e orientações”.

Em nosso caso, o corpus dessa leitura consiste nos episódios do “Depois do Nexus” que abarcaram o segundo *split* do Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLOL), compreendendo os dias 07 de junho de 2021 a 06 de setembro de 2021. Com um episódio por semana, logo após as rodadas de jogos do referido campeonato, temos um total de 12 edições, sendo: 9 após as rodadas regulares; 1 após as quartas de final; 1 após as semifinais; 1 após a final. Todas as edições do programa encontram-se disponíveis para acesso na página oficial da Riot Games no YouTube¹⁶.

Através dessa leitura, foi possível identificar alguns pontos importantes para estabelecermos os próximos passos. O primeiro deles é em relação ao formato: como todo programa de mesa-redonda, existem as figuras dos mediadores e dos debatedores. No corpus apresentado, os mediadores são fixos em todas as edições, nas figuras do Tácio Schaeppi e do Murilo “Takeshi” Alves. O segundo ponto diz respeito aos debatedores: diferente dos mediadores, os debatedores convidados foram substituídos em 100% das edições, garantindo assim uma alta rotatividade e uma abrangência maior de opiniões sobre as temáticas propostas.

Cada episódio do “Depois do Nexus” possui cerca de uma hora de duração, o que significa que os 12 episódios que formam nosso corpus dão um total de pouco mais de 12 horas de duração. Com a impossibilidade de decupar e transcrever todo esse material bruto, o que seria contraproducente, para realizar a análise das falas, como selecionamos os episódios a serem estudados?

Justamente sobre essa escolha dos documentos a serem submetidos aos procedimentos analíticos, Bardin (1977, p. 97) estabelece algumas regras. São elas:

Regra da exaustividade: uma vez definido o campo do corpus [...] é preciso terem-se em conta todos os elementos desse corpus. Por outras palavras, não se pode deixar de fora qualquer um dos elementos por esta ou por aquela razão [...] que não possa ser justificável no plano do rigor. Esta regra é completada pela *não-seletividade*.

Regra da representatividade: A análise pode efetuar-se numa *amostra* desde que o material a isso se preste. A amostragem diz-se rigorosa se a amostra for uma parte representativa do universo inicial. Neste caso, os resultados obtidos para a amostra serão generalizados ao todo. Para proceder à amostragem, é necessário ser possível descobrir a distribuição dos

¹⁶ Disponível em: <<https://www.youtube.com/cblol>> Acesso em: 10 maio 2022.

caracteres dos elementos da amostra. Um universo heterogêneo requer uma amostra maior do que um universo homogêneo [...]. Tal como para uma sondagem, a amostragem pode fazer-se ao acaso, ou por *quotas* (sendo conhecidas as frequências das características da população, retomamo-las na amostra, em proporções reduzidas). [...]

Regra da homogeneidade: os documentos retidos devem ser homogêneos, quer dizer, devem obedecer a critérios precisos de escolha e não apresentar demasiada singularidade fora destes critérios de escolha. [...] Esta regra é, sobretudo, utilizada quando se desejam obter resultados globais ou comparar entre si os resultados individuais. [...]

Regra da pertinência: os documentos retidos devem ser adequados, enquanto fonte de informação, de modo a corresponderem ao objetivo que suscita a análise. (BARDIN, 1977, p. 97-98)

Seguindo as instruções da autora, separamos, aleatoriamente, 2 dos 12 episódios exibidos. Dado o contexto de universo homogêneo, como é o caso das edições do “Depois do Nexus”, que, portanto, requer uma amostra menor se comparado a um universo heterogêneo, este número é aceitável quando consideramos que representa cerca de 20% do total. A aleatoriedade do processo foi garantida pela ferramenta externa *online* Sorteador¹⁷, que escolheu, de maneira randômica, dois episódios da lista de nosso corpus. As edições sorteadas pela ferramenta foram as exibidas no dia 07 de junho e 12 de julho de 2021.

4.2.2 EXPLORAÇÃO DO MATERIAL

Após finalizarmos a etapa de pré-análise, realizamos a decupagem e a transcrição dos episódios escolhidos como amostragem do corpus com o intuito de melhorar a visualização das informações, aprofundar os estudos em todas as falas dos personagens-alvo presentes nas edições e analisarmos os conteúdos de maneira mais metódica. Aqui, é válido salientar que as falas a serem listadas serão, especificamente, as dos apresentadores do programa. Essa escolha é justificada devido ao fato de que tais cargos são os únicos fixos do “Depois do Nexus”, mantendo, assim, a obediência à regra da homogeneidade disposta por Bardin e descrita no capítulo anterior.

Entrando na etapa de codificação, é nessa fase que “o corpus estabelecido deverá ser estudado mais profundamente, com o objetivo de estabelecer as unidades de registro e as unidades de contexto.” (MENDES; MISKULIN, 2017, p. 1052) Ou seja,

¹⁷ Disponível em: <<https://sorteador.com.br/>> Acesso em: 20 maio 2022.

aqui definiremos nossa organização de dados e construiremos as tabelas representativas.

Bardin (1977, p. 104-107) trata sobre as unidades de registro e as unidades de contexto da seguinte forma:

a) *A unidade de registro.* – É a unidade de significação a codificar e corresponde ao segmento de conteúdo a considerar como unidade de base, visando a categorização e a contagem frequencial. A unidade de registro pode ser de natureza e de dimensões muito variáveis. Reina uma certa ambiguidade no concernente aos critérios de distinção das unidades de registro. Efetivamente, executam-se certos recortes a nível semântico, o tema, por exemplo, enquanto que outros se efetuam a um nível aparentemente linguístico, como por exemplo, a palavra ou a frase. [...]

b) *A unidade de contexto.* – A unidade de contexto serve de unidade de compreensão para codificar a unidade de registro e corresponde ao segmento da mensagem, cujas dimensões (superiores às da unidade de registro) são ótimas para que se possa compreender a significação exata da unidade de registro. Isto pode, por exemplo, ser a frase para a palavra e o parágrafo para o tema. (BARDIN, 1977, p.104-107)

Como a autora coloca, essas unidades são fundamentais para a organização e compreensão dos dados a serem analisados. Como o objetivo final deste trabalho é verificar a ocorrência de aspectos de transmissões telejornalísticas no “Depois do Nexus”, as unidades de registro e de contexto foram elaboradas com base em teóricos da área que tratam sobre um modelo classificatório de gêneros e formatos jornalísticos.

Primeiro, é preciso ter em mente que gêneros e formatos, apesar de estarem relacionados, são duas coisas distintas. De acordo com Bakhtin (1986, p.60) *apud* Marques de Melo e Assis (2016, p. 43, tradução própria), gêneros são “tipos relativamente estáveis de expressões linguísticas desenvolvidas em situações comunicacionais específicas, que se refletem na forma, no conteúdo e na estrutura”.

Ainda de acordo com os autores, esses gêneros podem ser divididos em duas categorias: primário e secundário. Enquanto o primeiro reflete a comunicação oral (conversas de salão, conversas familiares, diálogos filosóficos, diálogos sociopolíticos etc.), o segundo reflete a comunicação escrita (literários, científicos, jornalísticos etc.) (MARQUES DE MELO; ASSIS, 2016, p. 43)

E se *gênero* remete a um sentido de agrupamento, podemos inferir que *formato* são as formas de expressão do gênero e que, portanto, traduzem a vida social por meio de textos, programas e materiais com diferentes características (MARQUES DE

MELO; ASSIS, 2016, p. 47). Ou seja, os formatos são as representações sólidas do gênero, as matérias concretas.

Saindo de um contexto geral e trazendo para o meio jornalístico, Marques de Melo e Assis (2016, p.49) classificam gênero jornalístico como:

A classe de unidades da Comunicação massiva periódica que agrupa diferentes formas e respectivas espécies de transmissão e recuperação oportuna de informações da atualidade, por meio de suportes mecânicos ou eletrônicos (aqui referidos como *mídia*), potencialmente habilitados para atingir audiências anônimas, vastas e dispersas. (MARQUES DE MELO; ASSIS, 2016, p. 49)

Dessa forma, considerando também os pressupostos de Lasswell (1987), Wright (1968) e Nixon (1963) *apud* (MARQUES DE MELO; ASSIS, 2016, p. 49), os autores listam os seguintes gêneros jornalísticos com suas respectivas funções:

- Informativo: vigilância social;
- Opinativo: fórum de ideias;
- Interpretativo: papel educativo, esclarecedor;
- Diversional: distração, lazer;
- Utilitário: auxílio nas tomadas de decisões cotidianas.

Por sua vez, formato jornalístico:

É o feito de construção da informação transmitida pela Mídia, por meio do qual a mensagem da atualidade preenche funções sociais legítimas pela conjuntura histórica em cada sociedade nacional. Essa construção se dá em comum acordo com as normatizações que estabelecem parâmetros estruturais para cada forma, os quais incluem aspectos textuais e, também, procedimentos e particularidades relacionados ao *modus operandi* de cada unidade. (MARQUES DE MELO; ASSIS, 2016, p. 50)

Por conseguinte, os formatos jornalísticos também possuem uma distribuição específica. Porém, essa distribuição é construída baseada nos gêneros acima mencionados, dado que apenas existem em função deles. A “Classificação Marques de Melo” é a responsável por elencar estes formatos, e é fundamentada “em observações empíricas do jornalismo brasileiro no quinquênio 2002-2007” (MARQUES DE MELO, 2009, p. 35 *apud* MARQUES DE MELO; ASSIS, 2016, p. 50), ficando assim dividida:

1. Gênero informativo
 - a. Nota
 - b. Notícia
 - c. Reportagem
 - d. Entrevista
2. Gênero opinativo
 - a. Editorial
 - b. Comentário
 - c. Artigo
 - d. Resenha
 - e. Coluna
 - f. Caricatura
 - g. Carta
 - h. Crônica
3. Gênero interpretativo
 - a. Análise
 - b. Perfil
 - c. Enquete
 - d. Cronologia
 - e. Dossiê
4. Gênero diversional
 - a. História de interesse humano
 - b. História colorida
5. Gênero utilitário

- a. Indicador
- b. Cotação
- c. Roteiro
- d. Serviço

Assim, as unidades de registro da análise de nosso corpus foram concebidas com base nos formatos jornalísticos dispostos acima: nota; notícia; entrevista; comentário; resenha e análise. Além desses, também incluímos o VT e o link, que são formatos provenientes do telejornalismo. Já as nossas unidades de contexto são formadas por trechos das falas dos apresentadores nas edições selecionadas.

Alguns critérios foram definidos pelo autor antes de realizar a codificação do corpus. Como classificar as falas dos apresentadores dentro de cada formato jornalístico? Para além das definições tradicionais de estudiosos, o autor baseia-se em sua vivência jornalística e nos estudos realizados durante a graduação no referido curso de Jornalismo.

Para notícias, consideramos o ato de informar como função principal, baseado nos já conhecidos critérios de noticiabilidade (SILVA, 2005, p. 102); para notas, consideramos textos ou, nesse caso, falas curtas e objetivas sobre um fato noticioso; para entrevistas, consideramos as perguntas dos apresentadores para os convidados sobre temas pré-determinados nas discussões ou sobre um fato da carreira profissional dos mesmos, quer tenha ocorrido nos jogos do fim de semana ou não; para comentários, consideramos falas sobre fatos, noticiosos ou não, com juízo de valor; para resenha, consideramos falas descritivas e/ou informacionais, também com juízo de valor sobre determinados assuntos abordados ao longo das edições; para análises, o mesmo sentido abarcado pelos comentários, porém com a apresentação de dados estatísticos; por fim, para VTs e links, o mesmo sentido que recebem nas produções telejornalísticas.

As figuras abaixo mostram as planilhas organizadas com as unidades de registro e contexto, além da marca do tempo inicial no vídeo onde as falas são proferidas e os respectivos mensageiros:

Figura 29 – Tabela Depois do Nexus (Edição do dia 12/07/2021)

Tabela Depois do Nexus (Edição do dia 12/07/2021) ☆ 📄 🗄

Ficheiro Editar Ver Inserir Formatar Dados Ferramentas Extensões Ajuda [A última edição foi efetuada há segundos](#)

M89	A	B	C	D	E	F	G
1	Formatos jornalísticos	Trechos das falas dos apresentadores	Tempo inicial da fala no vídeo (minutos e segundos)	Mensageiro			
2	Notícia	"[...] neste final de semana, a equipe da Vor	02:37	Schaeppi			
3	Notícia	"[...] Yampi, mano, uma das coisas que voci	03:29	Takeshi			
4	Notícia	"[...] cara, eles pegaram Flamengo e paiN G	07:50	Takeshi			
5	Notícia	"[...] tem que lembrar que na quinta-feira ter	08:48	Schaeppi			
6	Notícia	"[...] Você que já tá no topo da tabela, empa	13:20	Schaeppi			
7	Notícia	"[...] A gente tá vendo também a equipe da	16:44	Schaeppi			
8	Notícia	"[...] Vocês e LOUD com seis vitórias seguic	24:15	Schaeppi			
9	Notícia	"[...] O Ranger desabafou no Twitter no últim	33:10	Schaeppi			
10	Notícia	"[...] Jogou com eles agora, venceu [...]"	36:15	Schaeppi			
11	Notícia	"[...] o Flamengo, ele pegou a paiN [...]"	38:54	Takeshi			
12	Notícia	"[...] junto com Akali e Renekton que foram	43:08	Schaeppi			
13	Notícia	"[...] a paiN pegou Mundo, eu acho que no e	48:10	Takeshi			
14	Resenha	"[...] Há muito tempo que a gente não via ur	04:47	Schaeppi			
15	Resenha	"[...] também considere bastante o Dynquei	07:50	Takeshi			
16	Resenha	"É Schaeppão, só pra complementar, né. A	16:09	Takeshi			
17	Resenha	"Cara, assim, essa partida, eu acho que a ll	17:34	Takeshi			
18	Resenha	"Sel. E no sábado, Professor, achei que voc	19:05	Takeshi			
19	Resenha	"É, especificamente nessa partida, né. Sch	28:51	Takeshi			
20	Resenha	"Vale lembrar também, né, Schaeppi, que o	38:54	Takeshi			
21	Resenha	"[...] a semana passada da equipe do Flame	42:16	Takeshi			
22	Resenha	"É que esse jogo em si, né, Schaeppi, só re	49:56	Takeshi			
23	Resenha	"Não, eu assino embaixo aí dos relatores aí	53:25	Takeshi			
24	Resenha	"É, então, num voto geral ali, né, entre noss	55:09	Takeshi			
25	Entrevista	"[...] Que que tá pegando aí dentro da INTZ	01:33	Takeshi			
26	Entrevista	"[...] O que que essa equipe da Vorax amad	03:29	Takeshi			
27	Entrevista	"[...] E aí, Professor? Quem você acha que	04:47	Schaeppi			
28	Entrevista	"Midzão?"	06:07	Schaeppi			
29	Entrevista	"Vai lá, adcarry agora."	06:37	Takeshi			
30	Entrevista	"E o suporte?"	06:56	Schaeppi			
31	Entrevista	"Selevorax pra você também, Yampi? É iss	07:02	Schaeppi			
32	Entrevista	"[...] Vou começar por você aí, então, Profes	08:48	Schaeppi			
33	Entrevista	"Mas ô, Professor, você se vê como em rela	11:40	Takeshi			
34	Entrevista	"[...] Então, eu queria saber de você assim,	13:20	Schaeppi			
35	Entrevista	"[...] E até perguntar pro Professor, ô Profes	17:34	Takeshi			
36	Entrevista	"[...] Que que vocês tinham na cabeça? E te	19:05	Takeshi			
37	Entrevista	"[...] O que que vocês tinham na cabeça? E te	20:42	Schaeppi			

Fonte: Elaborada pelo autor. Disponível em:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1A7HH0rGOZDAc7nLf51pXQ2yar-2KR95mOUKQ1rjcoEk/edit?usp=sharing>

Definidas as unidades de registro e as unidades de contexto, mais duas codificações fizeram-se necessárias para uma melhor visualização dos dados e a abertura da possibilidade de verificar os mensageiros por trás de cada unidade de contexto. Os resultados podem ser conferidos nas figuras 28 e 29 acima.

A seguir, entraremos na última etapa definida por Bardin (1977) da análise de conteúdo: o tratamento dos resultados obtidos e interpretação.

4.2.3 TRATAMENTO DOS RESULTADOS OBTIDOS E INTERPRETAÇÃO

Primeiro, antes da elaboração de quadros passíveis de inferência e interpretações, é necessário que organizemos os dados obtidos na etapa anterior em

categorias. Bardin (1977, p. 117) trata que essa categorização “é uma operação de classificação de elementos constitutivos de um conjunto, por diferenciação e, seguidamente, por reagrupamento segundo o gênero (analogia), com os critérios previamente definidos.” (BARDIN, 1977, p. 117)

Para a nossa análise, estabelecemos três categorias para organizarmos os dados e interpretá-los:

1) Gênero Informativo

- a) Número total de inserções de falas utilizando os formatos pertencentes ao gênero jornalístico informativo, por edição.

2) Gênero Opinativo

- a) Número total de inserções de falas utilizando os formatos pertencentes ao gênero jornalístico opinativo, por edição.

3) Gênero Interpretativo

- a) Número total de inserções de falas utilizando os formatos pertencentes ao gênero jornalístico interpretativo, por edição.

As categorias listadas acima não são infundamentadas. Além de, claramente, usar como base o modelo de “Classificação Marques de Melo”, para conversarmos diretamente com as unidades de registro e contexto, as categorias também foram construídas baseadas nas regras postuladas por Bardin (1977, p. 120-121):

A exclusão mútua: Esta condição estipula que cada elemento não pode existir em mais de uma divisão. As categorias deveriam ser construídas de tal maneira, que um elemento não pudesse ter dois ou vários aspectos suscetíveis de fazerem com que fosse classificado em duas ou mais categorias. Em certos casos, pode pôr-se em causa esta regra, com a condição de se adaptar o código de maneira a que não existam ambiguidades no momento dos cálculos (multicodificação).

A homogeneidade: O princípio de exclusão mútua depende da homogeneidade das categorias. Um único princípio de classificação deve governar a sua organização. Num mesmo conjunto categorial, só se pode funcionar com um registro e com uma dimensão da análise. Diferentes níveis de análise devem ser separadas em outras tantas análises sucessivas. [...]

A pertinência: Uma categoria é considerada pertinente quando está adaptada ao material de análise escolhido, e quando pertence ao quadro teórico definido. Na pertinência [...] há uma ideia de adequação ótima. O sistema de

categorias deve refletir as intenções da investigação, as questões do analista e/ou corresponder às características das mensagens.

A objetividade e a fidelidade: Estes princípios, tidos como muito importantes no início da história da análise de conteúdo, continuam a ser válidos. As diferentes partes de um mesmo material, ao qual se aplica a mesma grelha categorial, devem ser codificadas da mesma maneira, mesmo quando submetidas a várias análises. As distorções devidas à subjetividade dos codificadores e à variação dos juízos não se produzem se a escolha e a definição das categorias forem bem estabelecidas. O organizador da análise deve definir claramente as variáveis que trata, assim como deve precisar os índices que determinam a entrada de um elemento numa categoria.

A produtividade: Adicionaremos às condições geralmente invocadas, uma qualidade muito pragmática. Um conjunto de categorias é produtivo se fornece resultados férteis: férteis em índices de inferências, em hipóteses novas e em dados exatos. (BARDIN, 1977, p. 120-121)

É válido salientar também que, para fins de análise, tomamos a liberdade de adicionar os formatos VT e Link, que não são propostos pela “Classificação Marcos de Melo” ao gênero informativo.

Como citado anteriormente, o corpus da análise constitui-se da amostragem de dois episódios do “Depois do Nexus” que foram transmitidos pela primeira vez nos dias 07 de junho de 2021 e 12 de julho de 2021. Tomando como base nossas categorias criadas no parágrafo acima, as tabelas a seguir correspondem aos agrupamentos das informações em torno do gênero jornalístico escolhidos:

Tabela 1
Dados gerais do Depois do Nexus – Edição do dia 07/06/2021 (Gênero Informativo)

Formato	Inserções	Frequência de ocorrência (%)
Entrevista	24	38,71%
Link	1	1,61%
Nota	1	1,61%
Notícia	34	54,84%
VT	2	3,22%
Total	62	100%

Fonte: tabela elaborada pelo autor.

A tabela 1 demonstra que, dentre os formatos específicos do gênero informativo, o que possui a maior ocorrência é a notícia, representando 54,84% das inserções totais. Logo em seguida, o formato entrevista aparece com 38,71% do total de inserções. O VT segue a ordem com apenas 3,22%. Enfim, empatados em último lugar, com apenas uma única ocorrência cada, o que representa 1,61% das inserções, temos o link e a nota.

Tabela 2

Dados gerais do Depois do Nexus – Edição do dia 07/06/2021 (Gênero Opinitivo)

Formato	Inserções	Frequência de ocorrência (%)
Comentário	20	58,82%
Resenha	14	41,18%
Total	34	100%

Fonte: tabela elaborada pelo autor.

A tabela 2 demonstra que, dentre os formatos específicos do gênero opinativo, o comentário apresenta a maior porcentagem de ocorrência, com 58,82% das inserções. Já o formato jornalístico resenha compõe o restante, representando 41,18% das falas opinativas.

Tabela 3

Dados gerais do Depois do Nexus – Edição do dia 07/06/2021 (Gênero Interpretativo)

Formato	Inserções	Frequência de ocorrência (%)
Análise	2	100%
Total	2	100%

Fonte: tabela elaborada pelo autor.

A tabela 3, que apresenta as inserções do gênero interpretativo, aparece apenas com os dados referentes ao formato análise, dado que é a única unidade de registro presente na categoria. Ela aparece duas vezes na edição do dia 07 de junho de 2021.

Quando comparamos as tabelas 1, 2 e 3, fica claro que, na edição do dia 07 de junho de 2021 do “Depois do Nexus”, o gênero predominante foi o informativo, com 62 inserções totais. Logo atrás, o gênero opinativo com 34 inserções e, por último, o interpretativo, com 2. É, no mínimo, curioso que o gênero informativo sobrepuje em quase o dobro o gênero opinativo em um programa como o “Depois do Nexus”. Se lembramos da definição explorada no subcapítulo 4.1, a principal ideia da transmissão seria fomentar, tanto por parte dos *casters* quanto por parte dos convidados, comentários, análises e opiniões sobre os jogos da rodada. Contudo, o que constatamos é a predominância de conteúdo informacional.

Tabela 4
Dados gerais do Depois do Nexus – Edição do dia 12/07/2021 (Gênero Informativo)

Formato	Inserções	Frequência de ocorrência (%)
Entrevista	28	68,29%
Link	0	0%
Nota	1	2,44%
Notícia	11	26,83%
VT	1	2,44%
Total	41	100%

Fonte: tabela elaborada pelo autor.

De acordo com a tabela 4, podemos notar que os apresentadores focaram muito nas entrevistas, dado que o formato aparece em 68,29% das falas analisadas. Em seguida, com 26,83% do total, a notícia se faz presente em 11 ocasiões. Os

formatos de nota e VT figuram com 2,44% de presença cada e, por último, o link não aparece em nenhum momento durante a edição do dia 12 de julho de 2021.

Ao compararmos os dados das tabelas 1 e 4, podemos perceber uma inversão no que diz respeito aos formatos de entrevista e notícia. Enquanto na tabela 1, a notícia é líder do cenário com 54,84% de inserções, na tabela 4, a entrevista aparece em primeiro lugar, com 68,29%. Evidente que, em inserções totais, o gênero informativo diminuiu a frequência no dia 12 de julho quando comparamos as duas edições, mas o dado ainda é significativo.

Tabela 5
Dados gerais do Depois do Nexus – Edição do dia 12/07/2021 (Gênero Opinitivo)

Formato	Inserções	Frequência de ocorrência (%)
Comentário	10	47,62%
Resenha	11	52,38%
Total	21	100%

Fonte: tabela elaborada pelo autor.

A edição do dia 12 de julho de 2021 do “Depois do Nexus” foi bastante equilibrada no gênero opinativo. Os apresentadores fizeram 11 resenhas dentre as falas analisadas, o que corresponde a 52,38% do total. Os comentários não ficam muito atrás, com 47,62% das ocorrências em porcentagem e 10 em números absolutos, o que significa uma diferença de apenas 1 em relação ao formato anterior.

Comparando as tabelas 2 e 5, temos que a edição do dia 07 de junho de 2021 teve exatamente o dobro de comentários da edição de julho do mesmo ano. A transmissão junina também possui mais inserções totais do gênero opinativo, com 34 falas contra 21 em julho.

Tabela 6
Dados gerais do Depois do Nexus – Edição do dia 12/07/2021 (Gênero Interpretativo)

Formato	Inserções	Frequência de ocorrência (%)
Análise	1	100%
Total	1	100%

Fonte: tabela elaborada pelo autor.

A tabela 6 revela que a edição de julho do “Depois do Nexus” teve apenas uma análise durante todo o programa, o que não difere muito da situação encontrada na tabela 3, na qual apenas duas análises foram realizadas.

A seguir, as tabelas 7, 8 e 9 unirão as duas edições, ou seja, todo o nosso corpus proposto para análise. Por fim, a tabela 10 classificará as três categorias para inferir a que mais obteve inserções nas edições.

Tabela 7
Dados gerais do Depois do Nexus – Todo o corpus (Gênero Informativo)

Formato	Inserções	Frequência de ocorrência (%)
Entrevista	52	50,48%
Link	1	0,97%
Nota	2	1,94%
Notícia	45	43,69%
VT	3	2,91%
Total	103	100%

Fonte: tabela elaborada pelo autor.

Tabela 8

Dados gerais do Depois do Nexus – Todo o corpus (Gênero Opinativo)

Formato	Inserções	Frequência de ocorrência (%)
Comentário	30	54,54%
Resenha	25	45,45%
Total	55	100%

Fonte: tabela elaborada pelo autor.

Tabela 9

Dados gerais do Depois do Nexus – Todo o corpus (Gênero Interpretativo)

Formato	Inserções	Frequência de ocorrência (%)
Análise	3	100%
Total	3	100%

Fonte: tabela elaborada pelo autor.

Tabela 10

Dados gerais do Depois do Nexus – Todo o corpus (Todas as categorias)

Gênero	Inserções	Frequência de ocorrência (%)
Informativo	103	63,97%
Opinativo	55	34,16%
Interpretativo	3	1,86%
Total	161	100%

Fonte: tabela elaborada pelo autor.

Finalmente, considerando todo o corpus da nossa análise, tivemos um total de 161 inserções. Deste número, 63,97% abordaram conteúdos informativos, 34,16% foram responsáveis pelos conteúdos opinativos e, por fim, com apenas 1,86% e 3 inserções em números absolutos, o gênero interpretativo. Dessa forma, com o fim do material de análise, concluímos aqui o trabalho proposto para ser realizado neste capítulo.

5 CONCLUSÃO

O “Depois do Nexus” é um programa sobre o cenário competitivo nacional de League of Legends, um dos esportes eletrônicos mais difundidos da atualidade e que sempre figura entre os mais jogados do mundo¹⁸. Por isso, e não à toa, que todas as produções de conteúdo sobre o jogo tem uma tendência a ganhar visibilidade. Seria inimaginável, há vinte anos, pensar que, nos dias de hoje, existiriam jornalistas especializados em jogos eletrônicos.

“O jornalismo de eSports nasce então como uma ramificação da editoria de videogames, onde jogos que possibilitam um alto nível de competitividade entre jogadores se torna a atividade fundamental dentro do ecossistema do cenário” (QIAN, WANG, et al., 2019 *apud* CARVALHO, 2021, p. 19) É fato que muitos aspectos ainda carecem de desenvolvimento e aprofundamentos, mas o que era apenas um jogo antes, agora se torna objeto de estudos, principalmente para a comunicação social.

Como uma forma de contribuição aos esforços na busca pela definição do que se configura como jornalismo nesse mundo digital e *gamer*, o “Depois do Nexus” acaba por se tornar um objeto perfeito para exemplificar a transição do jornalismo tradicional ao digital, conforme apontado na fundamentação teórica deste trabalho.

A produção e distribuição de conteúdo sob demanda no formato em que o programa da Riot Games se apresenta, *videocast*, também é chave para relacionarmos o crescimento e desenvolvimento do cenário ao longo dos anos. Esse tipo de transmissão ajuda muito no engajamento geral, dado que os consumidores do produto conseguem aproximar-se dos fatos, com comentários e compartilhamentos, além da própria empresa detentora dos direitos receber *feedbacks* sobre o programa e aplicá-los a fim de se adequarem à proposta (REN, CHEN, CHEN & JIN, 2019 *apud* SÉRGIO, 2020, p. 42)

Uma vez esclarecidos esses aspectos, para o presente trabalho, a proposta era analisar duas edições do programa “Depois do Nexus” exibidos nos dias 07 de junho e 12 de julho de 2021, durante o segundo *split* do Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLOL). O objetivo geral de nossa pesquisa foi verificar a ocorrência ou não de aspectos de transmissões telejornalísticas na composição das edições.

¹⁸ Disponível em: <<https://adrenaline.com.br/noticias/v/71848/league-of-legends-tem-mais-jogadores-ativos-do-que-todos-os-jogos-da-steam>> Acesso em: 01 jul. 2022

Especificamente, procuramos verificar a quantidade de inserções realizadas por parte dos apresentadores nas edições e classificá-las de acordo com categorias jornalísticas expressas em postulados de teóricos da área da comunicação.

Para chegarmos aos resultados, utilizamos a metodologia da análise de conteúdo proposta por Bardin (1977) em todas as etapas do processo analítico. Após a leitura flutuante do corpus e da delimitação da amostragem, analisamos os episódios e construímos tabelas classificando as falas do Murilo “Takeshi” Alves e Tácio Schaeppi, *casters* fixos do programa, de acordo com os formatos e os gêneros jornalísticos identificados. Com as tabelas prontas, fizemos inferências acerca dos dados obtidos e da frequência de aparição dos formatos e gêneros nas falas dos *casters*.

Após a análise dos episódios do “Depois do Nexus”, podemos expressar algumas considerações. Em primeiro lugar, é completamente possível afirmar que o conteúdo do “Depois do Nexus” é, em sua maioria, informativo, uma vez que o gênero aparece em 63,97% das inserções analisadas. A segunda categoria que figura com mais frequência no programa é a opinativa, com 55 inserções, representando 34,16% do total. Com apenas 3 inserções em números absolutos, o gênero interpretativo tem incidência de 1,86% em todo o corpus analisado.

Esses dados já são suficientes para responder a principal pergunta desde trabalho: o Depois do Nexus apresenta características próprias do jornalismo? E a resposta é sim. Contudo, a surpresa maior surgiu logo após o tratamento dos resultados no capítulo anterior.

Durante o estudo realizado no capítulo 4.1, onde temos a descrição do programa e um pouco de sua história, fica nítido que a intenção de sua existência é analisar, de maneira bem-humorada e com uma linguagem característica do próprio cenário de League of Legends, os jogos da rodada com os apresentadores instigando perguntas aos convidados que são, convenientemente, jogadores profissionais atuantes das referidas rodadas do CBLOL. Por que destacamos que isso era feito convenientemente?

Segundo Morais (2015, p. 22) podemos definir que o “argumento de autoridade é relativa a toda recorrência coerente ao prestígio de alguém que estabelece essa coerência em enunciados escritos ou oralizados”. Ora, com que outro intuito, então, os produtores do “Depois do Nexus” estabeleceram jogadores profissionais como os convidados do programa? Mesmo que as pessoas em si mudem a cada semana, mas

são sempre, convenientemente, jogadores profissionais. Com isso, podemos inferir que a ideia da Riot Games, aqui, é construir um espaço de debate com argumentos embasados pela vivência, por parte dos convidados, e pelos estudos analíticos por parte dos *casters*.

Isto posto, seria válido criar a hipótese de que as características jornalísticas, agora comprovadamente presentes nas edições dos programas, seriam, pelo menos em sua maioria, de caráter opinativo e/ou interpretativo, que são os gêneros que comportam os formatos de comentário, resenha e análise. Porém, como vimos nos parágrafos anteriores, não foi o que aconteceu. A maioria das inserções possuem caráter informativo, o que invalida completamente este nosso questionamento secundário.

Por fim, temos a expectativa de que aqueles que buscarem um método de análise de conteúdo para aplicação em programas sobre jogos eletrônicos possam encontrar nesta pesquisa todo ou, pelo menos, boa parte do alicerce necessário para a condução de seus próprios objetivos.

REFERÊNCIAS

BARDIN, Laurence. Análise de conteúdo. Tradução de Luís Antero Reto e Augusto Pinheiro. **Lisboa: Edições**, v. 70, p. 229, 1977.

CAMPOS, Anderson Gurgel; FRANGE, Marcelo Bechara. Jornalismo no mundo dos esportes: reflexões sobre os desafios para a cobertura dos esportes eletrônicos na prática jornalística. *Revista Communicare*, v. 19, 1ª. ed, 2019

CANAVILHAS, João Manuel Messias. Do jornalismo online ao webjornalismo: formação para a mudança. **Comunicação e Sociedade**, v. 9, p. 113-119, 2006.

CANAVILHAS, Joao. Webjornalismo: 7 características que marcam a diferença. 2014.

CAREGNATO, Rita Catalina Aquino; MUTTI, Regina. Pesquisa qualitativa: análise de discurso versus análise de conteúdo. **Texto & Contexto-Enfermagem**, v. 15, p. 679-684, 2006.

CARVALHO, Guyllherme Marques. **O desenvolvimento dos eSports e seus meios comunicativos: Jornalismo ou RP?**. Tese (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Faculdade de Letras da Universidade do Porto. Porto, p. 111. 2021.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 6ª. ed. São Paulo: Paz e Terra, v. I, 2002.

DE MENDONÇA, Lucas; COMASSETTO, Leandro Ramires. JORNALISMO NOS ESPORTES ELETRÔNICOS: UMA INVESTIGAÇÃO INICIAL SOBRE O FENÔMENO. **Anais do Salão Internacional de Ensino, Pesquisa e Extensão**, v. 10, n. 3, 2018.

FALCÃO, Bárbara Mendes; TEMER, Ana Carolina Rocha Pessoa. O podcast como gênero jornalístico. In: **CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO**. 2019. p. 1-14.

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

MARIC, Janina. Electronic sport: how pro-gaming negotiates territorial belonging and gender. **Platform: Journal of Media and Communication, ECREA Special Issue**, v. 3, n. 2, p. 6-23, 2011.

MELO, José Marques de; ASSIS, Francisco de. Gêneros e formatos jornalísticos: um modelo classificatório. **Intercom: Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**, v. 39, p. 39-56, 2016.

MENDES, Rosana Maria; MISKULIN, Rosana Giaretta Sguerra. A análise de conteúdo como uma metodologia. **Cadernos de Pesquisa**, v. 47, p. 1044-1066, 2017.

MORAIS, Eduardo Pantaleão de. **Uma análise retórico-textual da citação como argumento de autoridade no artigo científico**. Tese (Mestrado em Linguística) – Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística da Universidade Federal de Alagoas. Maceió, p. 177. 2015.

PEREIRA, Silvio Kazuo. **O videogame como esporte: Uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais**. Monografia (Graduação em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda) – Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília. Brasília, p. 122. 2014.

PRADO, Magaly. **Webjornalismo**. Rio de Janeiro: LTC, 2011.

SCHWINGEL, Carla. **Ciberjornalismo**. 1ª. ed. São Paulo: Paulinas, 2012.

SÉRGIO, Sofia Brás Baptista. **O videocast na rádio: o caso do programa Wi-Fi da RFM**. 2021. Tese de Doutorado.

SILVA, Gislene. Para pensar critérios de noticiabilidade. **Estudos em jornalismo e mídia**, v. 2, n. 1, p. 95-107, 2005.

SPERS, Renata Giovinazzo; WRIGHT, James Terence Coulter; SILVA, Antonio Thiago Benedete. Internet Banda Larga: um estudo prospectivo exploratório sobre a sua penetração, tecnologias de conexão e impactos no Brasil em 2020. **RAI Revista de Administração e Inovação**, v. 9, n. 2, p. 55-78, 2012.

TORREALBA, Alex Bruno Dudschig; KURTZ, Adriana Schryver. Os e-sports como uma nova alternativa para o jornalismo esportivo. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUL. 2018. p. 1-15.

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

ANEXOS

ANEXO A – TRANSCRIÇÃO DO EPISÓDIO DO DIA 07/06/2021 DO DEPOIS DO NEXUS

Link do Youtube: https://youtu.be/mckjXTd_VNM

00:31 [Schaeppi] Olá e muito boa noite! Sejam bem-vindos ao primeiro Depois do Nexus do nosso segundo split do CBLOL 2021. Vamos falar um pouquinho mais dessa rodada que passou por aí com altos e baixos. Algumas equipes se destacando mais do que se imaginava, outras dando umas derrapadas, mas é aquilo: é primeira semana, tudo pode acontecer. A gente sabe que o caminho é longo, mas antes da gente cair de cabeça direto nos nossos comentários, nas nossas análises por aqui, vou dar meu boa noite pra essa galera que está comigo, além de todos vocês que nos acompanham. Primeiramente... Primeiramente? Boa noite, Takeshi.

01:02 [Takeshi] Cara, sempre, né? Você não cansa, né? Tipo, sempre que dá, você tenta encaixar essa, né, velho? Impressionante. Boa noite pra você e pro Damage, Micão, todo mundo que está em casa. Como você bem disse, né, Schaeppi? Uma semana aí bem emocionante, com vários bonecões e também a bonecona aí que foi pickada duas vezes, ganhou as duas e foi banido oito vezes: Gwen aí chamou bastante atenção no CBLOL.

01:22 [Schaeppi] Pois é, bonecona literalmente, né? A campeã é uma boneca dentro do jogo e é o bonecão que está ganhando a atenção de todo mundo, mas vou dar também aqui o meu boa noite para os nossos queridos convidados, começando com o Damage que chegou aí e mandou um 2x0 com a Rensga, que beleza. Boa noite, Damage.

01:39 [Damage] Boa noite, Schaeppi. Boa noite, Takeshi. Boa noite, Micão, pessoal de casa. Cara, fico feliz com esse resultado aí, apesar de não sermos considerados os times mais fortes assim do campeonato, eu acho que a gente fez uma boa performance aí para um começo de campeonato.

01:55 [Takeshi] E ô Damage, uma das coisas que a gente falou bastante na transmissão é que o seu primeiro split não foi aquele split chamativo, né, digamos

assim, e agora, velho, você está numa fase nova, o time novo, tá numa fase de lua de mel agora, como é que tá sendo essa nova fase que você jogou basicamente o tempo todo com a mesma base de jogadores, né? E agora você fez essa mudança aí, e como é que tá sendo aí e também o calorzão de Goiânia aí, também sou da terrinha aí, basicamente. Como é que tá sendo essa nova fase, mano?

02:20 [Damage] Ah, tá sendo uma experiência boa. A primeira vez que eu troco assim de time assim, basicamente pra jogar em outro time. É uma organização completamente nova, novos *players*, coreanos, tipo, tá sendo uma experiência muito divertida. Eu só tô aproveitando bastante e aprendendo bastante com eles também. Então, até agora tá indo tudo bem.

02:43 [Takeshi] E o calorzão de Goiânia aí, tá bom ou não?

02:48 [Damage] Velho, Goiânia é tipo, muito quente. Mas como eu só fico dentro da GH, tipo, dentro do ar-condicionado, fica de boa.

02:50 [Schaeppi] Nossa, nem fale.

02:53 [Takeshi] Aí é *safe*.

02:57 [Schaeppi] Ai, aquele CBLOL All Stars lá no início que foi em Goiânia, nossa, eu acho que foi um dos maiores... Sou do nordeste, mas aquele calor, mas aquele calor foi intenso, viu? Mas se a gente tem aqui o nosso Damage que tá 2-0, pelo outro lado, a gente tem o menino que também conseguiu encaixar muito bem o seu jogo na segunda partida. Na primeira, foi um pouquinho mais complicado, mas Big Micas jogou e jogou demais, e a gente tá vendo aí ó, alguns dos momentos da Rensga contra a INTZ, mas Micão, do *zero to hero*, boa noite pra você aí.

03:30 [Micão] Boa noite, Schaeppi, Takeshi, Damage, todo mundo assistindo aí. Um prazer estar aqui, mano.

03:35 [Takeshi] Ô Micas, mano, primeiro jogo aí, eu acho que você nem conseguiu jogar, né? Vamos falar a real porque, mano, foi um... aconteceu um negócio chato lá

no top e tal, mas uma das coisas que aconteceu, né, mano, eu acho que a INTZ nunca foi um time que mudou tanto de um split pro outro, principalmente, como foi agora. Entrou três jogadores novos, mudou selva, mudou suporte, ficou você e o Envyzão ali que já são da casa aí faz mais um tempo. Como é que foi essa adaptação aí? Porque foi um período curto também, né, que vocês tiveram de treino.

04:01 [Micão] É, então, a gente tá sendo totalmente foco, trabalho, tá sendo um monte que a gente está mais se dedicando que eu me lembro assim de tipo, ver um time tão... todo mundo na mesma página se dedicando junto, sabe? O grupo tá funcionando muito bem, então esse desafio a gente já tá acostumado de não pegar o *dream team* assim e fazer funcionar, e é o que a gente tá fazendo, 100% trabalho. Como vocês comentaram também, a estreia foi zero do jeito que a gente queria, mas tipo, a gente sabe que não era nosso nível, sabe? A gente jogou muito treino e tipo, a gente tava conseguindo bater de frente com todo mundo, então foi realmente meio que apagar aquele jogo da cabeça porque a gente não teve nem chance, a gente foi atropelado pela Rensga aí do Damage mas contra a LOUD a gente voltou mais forte.

04:53 [Schaeppi] Pois é, né, realmente, inclusive foi uma coisa que foi muito falada aqui nas redes sociais. O Maestro falou: "Confia no time, amanhã a gente vai vir mais forte". Falou isso no sábado e domingo deram um show, conseguiram a partida ali, ganharam, ganharam bem. E, falando em vitórias e em derrotas, vamos ver como é que ficou então a nossa primeira semana do CBLOL. Vamos de classificação na telinha aí pra vocês pra ver. Rensga na primeira colocação, senhoras e senhores. Tá aí ó, a Rensga 2-0, assim como também está 2-0 a equipe do Flamengo, os únicos invictos do campeonato. E aí a gente tem 2-1 ali, o bloco do 2-1: paiN, Vorax, Liberty, Fúria, LOUD, Kabum e INTZ, todo mundo 1-1, né, falei 2-1, mas é todo mundo 1-1 na verdade. E, lá na lanterninha, a gente tem né, 0-2, a Netshoes Miners e a Red Canids Kalunga. Então, dois jogos pra cada time do CBLOL, somente dois com 2-0, dois 0-2 e o resto tudo 1-1 ali naquela meiuca. Um momento realmente que a gente não costuma... pelo menos não é tão comum assim nesses últimos splits, não é, Takeshi? A gente não vê tantos times disparando 2-0, tá um bloco gigantesco ali naquela meiuca e dois timezinhos pra cada lado no topo e embaixo, né?

06:08 [Takeshi] É, acho que principalmente um time que decepcionou assim, obviamente que a Red pegou times difíceis, mas a gente esperava um pouco mais, que eles começaram também muito bem o seu primeiro turno ali, né, no split primeiro aqui do CBLOL e agora eles começaram 0-2. É uma equipe que não mudou tanta coisa assim, e é uma surpresa, né, cara, a Rensga aí 2-0, o Ranger deu até umas farpadas já no Twitter já, já vi que o Social Media da Rensga também é um pouco rancoroso, Micão acabou tomando de revesgueio ali que depois a gente vai dar uma olhada. Então, mano... (inint) Vai ver ao vivo aí, Micas. Os caras já tão em 2-0 a equipe da Rensga, Schaeppi, e agora, mano, uma novidade muito boa, né, a entrada com os coreanos, e a equipe do Flamengo sempre a gente coloca eles realmente como muito fortes e a nossa grande campeã paiN fez um primeiro draft ali um pouco... pegado, eu diria. Deram muita coisa, deram muita oportunidade pra equipe do Flamengo e acabaram terminando 1-1 também.

06:35 [Micão] Eu tomei? Eu não vi.

06:42 [Schaeppi] Fica rindo.

07:01 [Schaeppi] Vocês acham aí, Damage e Micão, começando pelo Damage, que esse segundo split, ele começa com esse certo equilíbrio, mas pelas grandes mudanças que aconteceram de todos os lados, muitos times mexendo ou a gente vê um pouco mais de nivelamento realmente da força dos times se adaptando ou é realmente uma grande questão de tipo, tá muito cedo ainda, tem muita coisa mudança, então tudo pode acontecer?

07:23 [Damage] Ah, eu creio que é muito cedo assim pra os times que mudaram, tipo, se você mudou o seu time, você começou mal, tipo, eu acho que é normal. Tem alguns casos que tem times que não mudaram e aí, tipo, começaram mal, aí já dá um alarme assim, mas eu acho que como é começo de campeonato e como a maioria dos times mudaram, eu acho que é normal dar esse embolo todo.

07:49 [Schaeppi] E você, Big Micas?

07:51 [Micão] Eu acho que é, ao mesmo tempo que é normal, foi um pouco não esperado os resultados assim, tipo, na minha cabeça, por exemplo, a paiN já ia voltar amassando, o Flamengo que teve mudança na verdade foi acima da paiN, eu achei que a Red fosse estar muito boa também porque na minha cabeça eles iam ser muito bons com esses *picks* novos. Eu tava assistindo algumas *streams* do, era do Revolta, eu acho, ele tava falando com o Titan e o Titan tava falando bastante desse *pick* novo, eu achei "po, os moleques devem estar treinando muito com esses *picks*". Aí acabou que eles ficaram 0-2, então, tipo, muitas surpresas aconteceram ao mesmo tempo que eu acho que é normal, e tipo assim, eu não gosto muito de me basear nessas primeiras semanas porque os times jogaram contra poucos times ainda, então tem muita coisa pra acontecer.

08:36 [Takeshi] É, e é bem a carinha da Red, né, como o Micão falou, né, Schaeppi. Cara, Viego ali, a Gwen, esses bonecos, cara, bem a carinha ali do Guigo, Avenger, eles gostam de aprontar esses *flex*. Lá no começo do primeiro split trouxeram Yone no topo, então parecia muito pra mim que a Red ia começar bem, mas num começou tão bem assim. Mas por problemas, eu acho que já característico deles de mid game, eles se perdem um pouquinho, mas é uma equipe muito forte. Mesmo estando 0-2, a Vorax começou 0-2 primeiro split também e terminou na final, né, eu acho que não tem nada a se preocupar no momento não.

08:41 [Schaeppi] Pois é.

09:05 [Schaeppi] Exatamente. Primeira semana é pra dar aquela sentida realmente, como a gente sempre fala: muita coisa pra evoluir, os times estão se encaixando, muitas surpresas acontecendo de fato, mas será que tivemos surpresas em outro ponto? A nossa seleção da semana, será que tivemos surpresas por aqui? Quem vocês acham que vai levar aí cada título de posição por posição? Vamos ver aí então, ó: Parang, Croc, Tutz, Netuno e Damage que tá aqui com a gente. Então, três jogadores do Flamengo, dois jogadores da Rensga, as duas equipes que ficaram invictas. Vou perguntar pro Big Micas aqui, afinal de contas, não pode ser parcial porque não tem jogadores da sua equipe. Achou justo, Micão?

09:44 [Micão] Justo, justo, justo, justíssimo. Eu achei, é... Inclusive, Schaepão, eu achei que você ia, quando você deu a deixa, eu achei que você ia perguntar pra gente qual ia ser a nossa previsão.

09:55 [Schaepi] A seleção?

09:58 [Damage] Eu não esperava não.

09:57 [Micão] Já tava pronto pra falar, já tava pronto pra falar.

10:02 [Damage] Eu não esperava que eu ia aparecer aí, velho.

10:04 [Schaepi] Não esperava que você ia aparecer?

10:06 [Damage] Eu não. Não estava esperando não.

10:07 [Schaepi] Você achava que era quem?

10:07 [Takeshi] Você achou que ia ser quem, mano?

10:10 [Damage] Mano, eu já tinha esquecido seleção da semana, pra falar a verdade.

10:14 [Schaepi] Tá, mas aí agora lembrando, você acha que tinha alguém que ia aparecer no seu lugar?

10:20 [Damage] É, não sei.

10:22 [Schaepi] Ah, humilde. A humildade.

10:23 [Takeshi] Ah, o RedBert fez bons jogos também, né, Schaepi? Mas o Thresh foi muito lanterneiro lá e tal, mas acho eu acho que o Damage mandou bem. Tá merecendo, a gente falou essa mudança de ares aí agora, eu acho que foi bonito, Damage. E o Croc aí, mano, ganhou seleção da semana, fez dois bons jogos aí de Sejuni e também aí de Taliyah no outro jogo. Você falou que o cara conta tudo, né,

dá todas as *calls*, num sei o quê. Como é que foi pra tu jogar com ele nesse comecinho aí, mano?

10:45 [Damage] Mano, basicamente, o Croc que ele é muito inteligente, sabe? Ele sempre tá falando a todo tempo, a comunicação dele nunca dropa. Então, ele é um jogador que ele quer ter aquele jogo controlado, mas ao mesmo tempo, algumas chamadas assim, ele, tipo, confia na gente e deixa a gente, tipo, fazer uma baguncinha ali, tá ligado? Mas ele é um jogador que eu admiro bastante, tipo, mesmo estando jogando tão pouco tempo com ele, eu já tenho uma admiração muito grande por ele.

11:18 [Takeshi] E a comunicação assim do time, foi suave também de se adaptar? Ou não?

11:21 [Schaeppi] Boa.

11:23 [Damage] Ah, a comunicação, acho que foi de boa. Ninguém tem um inglês tão ruim assim a ponto da gente não entender, então a comunicação é tranquila. Às vezes, a gente fica perdido assim no que fazer, mas não é mais pela comunicação, é mais por a gente não saber mesmo o que fazer dentro do jogo. E eu acho que é isso, a comunicação, por enquanto, está indo bem.

11:47 [Schaeppi] Dessa seleção da semana, a gente teve só três... só não, né, a maioria, né, de cinco... três posições que foram unânimes, né, que foi *jungle*, *mid* e atirador. Ali justamente o Croc, né, o Tutz e também o nosso estreante Netuno. Aproveitando que a gente vai falar então do Netuno agora, vamos rodar o primeiro jogo que a gente teve, a abertura do CBLOL, a gente teve um paiN contra Flamengo. E aí, Micão, você, macaco velhíssimo do cenário, Netuno chegou na posição de um jogador muito já consagrado, né, que é o Absolut e jogou pra cima. Jogou sem medo e mesmo depois de um momento aonde ele leva esse *gank* aí juntamente com o RedBert e eles levam o abate nessa rota inferior, ele não parou de ser agressivo. Então, traz personalidade também, o menino, né?

12:33 [Micão] É, então... É uma posição muito difícil de vocês estar. Tipo, você está jogando no Academy assim e meio que, pelo menos pra mim, foi uma grande surpresa

ele ter entrado assim, pra mim pareceu que foi do nada. Então, deve ser uma pessoa muito grande e, tipo, o que eu gostei muito também foi que os dois jogos ele não começou na frente assim. Por exemplo, esse jogo de Varus, ele tomou um *gank* muito cedo e o jogo de Kai'Sa, o Ez tava ficando com *farm* na frente, mas mesmo assim, ele conseguiu criar coisas e voltar no jogo. É uma característica muito boa de um jogador novo já ter assim.

13:06 [Takeshi] É, e foi um jogo que, assim, era difícil pra ele jogar também, né, Micas? Tinha um Nocção que toda *fight* tava querendo ultar ele, mas no final das contas, ô Micão, também sobrou uma Gwenzinha, um Viego também nesse *mid* que o Envy também trouxe numa outra partida. Esse *draft* aí da equipe do Flamengo não pareceu um pouco *power pick* demais não, mano, na tua opinião?

13:26 [Micão] A rapaziada tava falando que foi *blind pick* talvez, mano, isso aí. Tava parecendo *blind pick*.

13:36 [Takeshi] O que que tu acha, Damage? Num teve muita coisa não, mano, pra um *draft* só?

13:40 [Damage] Cara, eu acho que a paiN esqueceu um pouco de banir os campeões.

13:48 [Schaepi] Eles deixaram passar tudo. Passou Rumble, passou Viego, passou Gwen, passou... Sério, passou tudo que tava absurdo, né. E eles jogaram ainda num *patch* meio MSI, né? Eles como pouco... Num sei se todos sabem, né, para os que estão assistindo aqui o programa, mas o Luci voltou uma semana antes do CBLOL começar, né? Ele voltou na terça-feira, se eu não me engano. A equipe da paiN realmente não treinou antes, eles não colocaram os jogadores suportes do Academy pra treinar ali em *scrims*. Então, eles treinaram meio que, entre aspas, de última hora, optaram pelo descanso porque eles vêm de um campeonato internacional. Querendo ou não, tem a carga dos jogos extras que os outros times do CBLOL não jogou, ainda tem a carga psicológica também de cobrança, etc e tal, representação internacional, e aí, na balança, a paiN optou por, por enquanto, treinar menos. Isso pode ter sido o grande reflexo pra você, Damage? Desse *draft*, entre aspas, atrasado?

14:42 [Damage] Ah, creio que sim. Por eles terem optado por essa escolha, acho que eles não estavam tão preparados assim contra esses campeões, acho que eles não respeitaram o suficiente. Eu gostei até do *draft* deles deixando Varus *open*. Eu acho que o Varus foi muito difícil de o Varus jogar esse jogo, mas acabou que, tipo, o Viego e a Gwen só destruíram o jogo. Se não tivesse o Viego e a Gwen, acho que, tipo, o *draft* deles estaria bom. Tinha jogo sim porque o Varus quase não estava conseguindo clicar nas *fight*s, toda hora ele tomava IK. Mas o Viego sobrava ali sempre no final da *fight*, matava todo mundo, a Gwen dava muito dano... Então, acho que esses dois bonecos aí, acho que pesou bastante.

15:07 [Takeshi] Tinha jogo, né?

15:23 [Takeshi] É, o Robo até que conseguiu segurar um pouquinho melhor essa lane de Noc contra a própria Gwen. Ô Micão, a paiN falou muito que, tipo, voltaram do MSI mas eles não voltaram, tipo, tristes uns com os outros, não voltaram tiltados e etc. Você que já ganhou aí 4 CBLOLs e tal, teve essa experiência, aconteceu isso também nas suas idas? Como é que foi essa volta em questão também de se adaptar pra jogar de novo na sua liga nacional e tal? Como é que foi a sua experiência, como é que você viu a paiN voltando também do MSI?

15:50 [Micão] Então, em 2016 o calendário, na verdade, foi muito mais apertado pra gente na época que a gente foi pro MSI. A gente já... A gente foi pro Wildcards do MSI, na verdade. Mas a maioria das vezes que a gente ganhava o primeiro split e ia voltar pro segundo tinha, sei lá, uma semana de tempo e já ia começar o CBLOL, tá ligado, quando eu ia jogar alguma coisa. Então, é realmente uma situação bem delicada. É difícil julgar de fora com a melhor decisão, se tirar essa folga ou não. Mas eu acho que eles tem que saber o que é melhor pra eles, provavelmente foi a melhor decisão pra eles. E pra ser justo, eu acho que não treinar afetou sim a não entender o meta, mas pra ser justo, eu acho que muitos times não estão entendendo porque é algo muito novo mesmo, sabe? Tipo, é algo que tá aparecendo, pô... uma semana atrás, duas semanas atrás, então a gente ainda está descobrindo. Tipo, dessa semana pra próxima, eu acredito que vai mudar muita coisa no *draft* também. Então, não é só não ter treinado, tem muito do... tem muita coisa nova mesmo, tá ligado? É uma fase de transição.

16:54 [Schaeppi] E não é só a gente que tá falando isso, né, que a equipe da paiN está tentando se entender ainda. Eles próprios falaram, ou o melhor, o treinador, Dionrray, foi lá no Twitter e mandou aquela velha ali, ó: "Finalmente tem CBLOL amanhã. Já tava com saudades de ser xingado por não ler o *patch*". E aí ele mandou esse *tweet* que vai envelhecer mal, com certeza. Antes da primeira rodada, um diazinho antes. Acho que foi na sexta. A gente falou: "Amanhã tem CBLOL de novo?" É aquilo, né, ele mesmo sabia o que estava vindo pela frente. Mas brincadeiras à parte, essa questão de realmente descansar é muito importante. Estar vindo de uma carga de trabalho de muito maior pressão do que é uma pressão de CBLOL. Campeonato internacional, representação do seu país inteiro... E foi como o Micão falou, cada time sabe o que vai fazer e o jeito que eles vão vir pra esse próximo split. E como o próprio Damage e o próprio Micão falaram aqui, né, a gente tem que saber identificar qual a melhor maneira de atuar com o seu time e também primeira semana não é o fim dos tempos, sabe? Não é aquele negócio, meu Deus do céu, perdeu, acabou com tudo. Vários times que começaram perdendo, chegaram em semi-final, foram campeões. Então, é aquilo, os times que saíram em alta tem que aproveitar e os times que perderam também tem que colocar a cabeça no lugar. Mas se a gente tá falando também da zoeira do Dionrray, tem que falar da parte muito positiva aqui que é justamente a chegada dessa galera nova. A gente falou do Netuno, Netuno que chegou nos dois jogos e ele ficou muito emocionado. Ele falou: "Muito feliz de poder estreiar contra o brTT que é um cara que sempre acompanhei desde que era mais novo. Tutuco e Bygor são muito..." Não entendi nada do que é isso aqui. Eu não sou jovem, eu sou velho.

18:22 [Takeshi] É o Arthur, no caso que é o Tutsz, e o Bygor que é o RedBert. Faz a tradução aí pra você, ô Schaeppi.

18:26 [Schaeppi] São "mt lit fml". Eu, sério, 35 anos...

18:32 [Damage] "Lit" é tipo, é o foguinho...

18:35 [Micão] É, Schaeppi, é a idade, velho...

18:36 [Takeshi] A idade dá (inint), hein, papai...

18:38 [Schaeppi] Meu amigo... Nossa, minha coluna chega doeu aqui agora, só de ler esse tweet. E aí o brTT respondeu: "Jogou muito, mano. Foi bom jogar contra você também. Boa sorte nos próximos jogos. Soquinho." Essa aí eu entendo, emote é coisa de velho. Esse é o mais velho do CBLOL, cara, é difícil. E é da hora ver essa interação dos novatos, né, com a galera da velha guarda que é uma velha guarda que é novinha perto de mim. Então, é muito legal ver essa galera do Academy subindo. Tem muita gente chegando do Academy, né, Damage. A gente tá vendo aí uma galera se destacando bem.

19:18 [Damage] É, essa galera do Academy aí, acho que tá merecendo muito destaque assim pra eles. Acho que o Netuno foi o que mais surpreendeu, eu não esperava que ele fosse tão... que tivesse uma personalidade tão forte assim dentro do jogo. Acho que ele foi bastante constante nos jogos e me impressionou bastante isso, sabe, de o cara vir do Academy e já ir pro CBLOL. Tipo, pegar o lugar do Absolut é uma responsabilidade muito grande, e eu acho que ele soube lidar muito bem.

19:51 [Takeshi] É e também teve uma coisa que... Pode falar, Micão.

19:54 [Micão] Pode falar? Eu acho que também isso passa uma mensagem muito positiva pro cenário no geral, tá ligado? Tipo, mano, se você não correr atrás, se você ficar estagnado por qualquer motivo que seja, vai ter um cara ali no Academy que vai estar com muita vontade e pode pegar o seu lugar. Então, é uma mensagem muito boa pra todo mundo e eu acho que isso vai fazer o cenário como um todo ficar melhor, sabe?

20:19 [Takeshi] E também uma coisa, né, só pra elogiar ainda mais o Netuno já que a gente tá falando tanto dele. Ele jogou contra o brTT, né, que ele falou no tweet e também no domingo contra o Titan, que são dois atiradores aí, acho que ao lado do Micão e Micão também já velho de guerra, hein, Micas? Você é louco, hein, mano? Já tá faz tempo também na... Já jogou contra dois caras que estão aí há muito tempo no cenário, já levantaram caneco de CBLOL, então começou com o pé direito o Netuno mesmo, Schaeppi.

20:40 [Schaepi] Micão, narrei o Micão em Salvador quando eu nem tava na Riot ainda.

20:45 [Micão] Mano, quando começou o CBLOL, eu era o mais novo, a gente era o time mais novo e do nada, eu sou o mais velho. O que aconteceu, mano? Pssa rápido demais.

20:52 [Schaepi] Eu era novinho também há 10 anos atrás, pô. Agora num é mais não. Agora tá no horário da minha sopinha daqui a pouco. Mas vamos rodar então aqui, vamos passar pra mais um jogo: Kabum contra Vorax Liberty, né, as duas equipes que também a gente tava de olho. A Vorax, afinal de contas, foram vice-campeões no primeiro split, deram um belo trabalho ali ao longo da temporada passada inteira, todo mundo ficou de olho, chegaram até como favoritos no título. E a Kabum, a gente tinha aquela incógnita, né, também com algumas mudanças que aconteceram, com jogador vindo de Academy e a gente viu uma Vorax ali também colocando essa pressão pra cima da Kabum, mas que não foi aquele jogo tão clean, Takeshi, que você acha que poderia ter sido?

21:37 [Takeshi] Cara, eu acho que a Vorax bem clean sim. Acho que foi bem tranquilo, foi bem controlado por parte deles, mas a equipe da Kabum... Assim, a saída do Professor me levantou uma certa suspeita de como seria principalmente o começo desse time no campeonato, né. Afinal de contas, o Professor era um cara que a gente tava elogiando muito lá no comecinho, dava os engages quando necessário, jogando muito de Rell, Leona, Alistar, esse tipo de coisa. E agora a entrada do Scuro, eu acho que ainda leva mais peso, na minha opinião, Damage, nas costas aí do (inint) e do Wizer que foi mais ou menos o que aconteceu no domingo, né. Pegaram Jayce, Nidalee, amassaram e no jogo de sábado, que o Wizer foi completamente assim anulado logo no começo, parece que o jogo simplesmente num tinha mais como andar. O Evrot também não tava tão bem assim, deu uns flashes um pouco duvidosos ali no começo da partida, mas a minha opinião, Damage, é que, cara, vai ficar ainda mais coisa nas costas do (inint) e do Wizer com a saída do professor.

22:29 [Damage] É, eu concordo com você, Takeshi. A saída do Professor, acho que impactou bastante esse time da Kabum. Ele tinha um papel muito fundamental aí dentro do time, ele sempre era bastante proativo, fazia várias calls de engage, fight... Era meio doidinho, acho que isso que completava o time da Kabum. Agora, eu acho que com a saída dele, eu não vejo assim tanta presença assim no Scuro ainda. Ele é um jogador novo, até por causa disso. Então acho que com essa mudança, acho que vai ficar muito mais uma Vorax 2.0 antigamente, sabe? Quando só jogava pro top, tentava snowballar o fnB... Acho que vai ser basicamente isso.

23:14 [Micão] Eu só tenho a agradecer, né.

23:21 [Schaeppi] Só agradece, né? Realmente, o Micão só saiu dessa de boaça, né? A equipe da Kabum vai mostrar um trabalho ali pra tentar correr atrás, né, mudanças que podem ser muito prejudiciais pra eles. Mas como a gente falou, é primeira semana ainda, tem muita coisa pras equipes evoluírem. A Vorax é aquele time que a gente já conhece. A Vorax Liberty joga muito bem, veio como uma das grandes favoritas do primeiro split, tem tudo pra embalar muito bem nessa segunda etapa também. E agora chegou o momento da gente trazer o jogo aqui, para os nossos queridos convidados. Por mais que o Micão queira esquecer dessa partida como ele falou, a gente não pode esquecer porque meu amigo...

23:57 [Micão] Que partida foi essa? Nem lembro.

23:59 [Schaeppi] Nem lembra? Isso que é um trabalho psicológico, né. Esquecer completamente o jogo, nossa senhora.

24:04 [Takeshi] Ô Micão, eu já quero te perguntar já, mano. Essa vinda do Hauz, né, pra top lane, eu passei por esse, digamos, essa fase também assim antigamente na minha carreira de pro-player e, mano, o Hauz já tinha passado pela INTZ, né, ele foi criado praticamente ali dentro da INTZ. O que levou a trazer ele dentre todos os tops que tem no Brasil e etc, que poderiam ser contratados, é muito questão do estilo de jogo dele, de como ele fala, como ele chama? O que que levou a contratação dele pra top lane? O que vocês viram nele assim?

24:36 [Micão] Cara, teve muito do fator da gente, tipo, eu trabalhei pouco com ele porque na época que eu entrei, ele tava pra sair já, na época que eu voltei pra INTZ. Mas pela staff toda, eu já conhecia ele, o Envy já tinha trabalhado com ele também, no caso, Academy e CBLOL. Então, a gente sabia já que ele era um cara muito motivado, a gente sabia que ele era muito bom mecanicamente e foi meio que, a gente acreditou muito no potencial dele, sabe? A gente acreditou que se ele se esforçasse muito, e que é algo que ele tá fazendo constantemente, ele vai conseguir ser um toplaner muito bom. E, claro, a gente também teve exemplos do Tay, por exemplo, o Xiaohu da RNG aí que foi pro top e deu muito certo. Então essas coisas meio que deixa a gente mais seguro dessa decisão também, embora seja um risco, né. Mas eu acho que já está se pagando porque em treino, ele já está mandando muito bem, no domingo ele já mandou muito bem. Então é questão de tempo.

25:45 [Takeshi] É, em outras palavras, né, Schaeppi, os midlaners são os melhores, né? Fica evidente aí. Falou do Xiaohu, falou do Tay...

25:53 [Schaeppi] Ah, tá. Beleza. O Hauz, no sábado, deu essa essa deslizada, mas como o Micão mesmo falou, domingo foi bem melhor. Inclusive...

26:02 [Micão] Tira da tela. Tira da tela isso aí, tira da tela.

26:04 [Damage] Tá fazendo graça, né, Micão? Tá fazendo graça.

26:07 [Schaeppi] Eu vou até me retirar aqui e deixar o Damage falar agora porque é o momento de glória do menino que brilhou demais. Jogou com um bonecão no topo, mas vocês jogaram redondinho também, hein, Damage?

26:18 [Damage] É, mano, acho que esse jogo é aquele tipo de jogo que a gente pausa e fala remake, mas como está no CBLOL, não tem essa. Então, depois que o Kiari ficou muito forte no top, a gente já sabia que o jogo ia ser bem tranquilo pra nossa parte. E eu acho que não só o fato do Kiari ter ficado forte, a gente também conseguiu alguma vantagem bot, a gente soube rotar bem o mapa, então eu acho que foi um jogo bem controlado da nossa parte. O Envy tava tentando ali segurar, mas aí quando ele tomou o dive mid, aí já acabou tudo.

26:54 [Takeshi] Ô Damage, esse Aatrox, ele era meio flex com a Gwen ali? Como é que chegaram a decisão de "pô, vamo blindar um Aatrox aqui pro Yuri"? Tipo, num é um campeão que a gente tá vendo tanto assim, ainda mais na mid lane. Ou você num quer falar pra revelar coisa? Porque tem sempre dessa, né, eu já fui pro-player e sei como vocês pensam, mano.

27:12 [Damage] Ah, mano, eu posso falar sim. Era um pick flex assim, só que o Yuri, ele tem uma pool assim meio diferenciada, ele gosta de vários bonecos diferentes. Então ficou na mão dele aí e é isso que eu posso falar por hoje.

27:28 [Takeshi] Entendi, o bagulho vai ser doido.

27:32 [Schaeppi] Aproveitando que a gente tá tocando no assunto do jogo aqui e aproveitar também que tá tocando no assunto do Yuri, deixar um informe aqui que durante essa semana, o jogador Yuri recebeu uma punição e isso acarretará que ele não vai jogar a primeira partida do final de semana. Ou seja, o jogo de sábado, o Yuri não irá jogar na rota do meio pela equipe da Rensga. Maiores informações, vocês podem buscar nas redes sociais do LOL Esportes BR e do CBLOL. E agora, já que o Micão falou, que não tava sabendo o que tava acontecendo, o que vocês estavam falando que sobrou pra ele... Então, por favor, mostra pro Micão, minha querida produção.

28:02 [Takeshi] Vai tomar.

28:05 [Micão] Ai, meu Deus.

28:08 [Micão/VT de 2019] Eu queria saber como ele se sente sabendo que o time dele tem a mesma quantidade de títulos que, sei lá, a Rensga.

28:20 [Damage] Sobrou pra você.

28:22 [Micão] Não, merecido, né. Merecido. Eu que pedi, né. Eu que pedi, eu que pedi.

28:26 [Takeshi] Rancoroso, né, Micão?

28:28 [Schaeppi] Rancoroso, guardou (inint) enorme.

28:29 [Takeshi] (inint) Micão, pra cima de tu, pô.

28:32 [Micão] Não, mas eu achei justo, eu achei justo. Essa aí, inclusive, depois de falar isso aí da Rensga, eu me senti mal depois porque foi de graça, tá ligado? Mas eu imaginei, eu... mas a Rensga sempre passou a imagem de ser gente boa, tá ligado? Então, é da hora, pode zoar, a gente zoa de volta e é isso mesmo. Da hora.

28:50 [Schaeppi] Isso que você falou é muito da hora porque o pessoal fala muito da Rensga, das redes sociais assim... Porra, a Rensga das redes sociais é incrível, mas tem que ressaltar também que além desse trabalho muito bom que eles fazem, eles tem um trabalho também social muito grande, né. Eles tem diversas ações que são muito legais, muito positivas, além, claro, dessa questão, né, que eles tem de trazer o meme, a zoeira ao longo aí do CBL e de todos os campeonatos que eles passam. Vamos rodar aqui agora então para mais um jogo: vamos para LOUD e Red, né. Jogo também muito importante, duas das equipes que foram para as semifinais na season passada. E a gente tem aí agora o confronto na tela, a Red que tava jogando bem até, o pessoal da própria Red até postou no Twitter. Dois jogos que davam pra ganhar e escorregou, Takeshi.

29:35 [Takeshi] É, os dois jogos tavam muito bem, principalmente, eu vou destacar aqui, a performance do Aegis. Eu acho que a gente fala muito do Titan, do Guigo, Avenger e tal, mas pra mim, quem está sendo o pilar desse time assim, sem sombra de dúvidas, é o Aegis. Ele tá sempre bem no jogo, ele tá sempre na frente, basicamente. E esse jogo também, ele ficou ali, 4x0, um negócio assim, sempre performando muito bem, farmando muito. Então, é um cara que joga muito bem. Mas a Red ainda tem certos probleminhas de mid game que apareceram aí agora. Teve essa luta, né, que foi boa, a equipe da Red fez o Arauto, foi rotacionar de volta pro bot. Acabou que a LOUD tentou dar um pickoff e morreu todo mundo do time, mas na

sequência ali, lá para os 22 minutos, foi aonde o Dudão aí pareceu o Gala e, ô, Micão, você viu aí essa play aí, man?

30:19 [Micão] Ele jogou muito o jogo inteiro, né, mano? Jogou muito esse jogo, o Duds.

30:23 [Takeshi] E do restante da equipe da Red aí?

30:27 [Micão] Então, eu concordo muito com isso que você falou, mano, do Aegis também. Eu sinto que ele não recebe o crédito devido. Tipo, o split passado, ele sempre tava criando muita vantagem, criando muita play e, tipo, era difícil você ver ele errando, sabe? Era um cara que estava sempre na frente e consistentemente fazendo boas jogadas, mas ele acabava sendo ofuscado pelo resto do time. Mas eu concordo 100%, o cara é importante demais pra Red.

30:53 [Schaepi] É, nos dois jogos que ele não conseguiu encaixar o melhor jogo possível, a Red deveu bastante, né, que foram esses dois jogos que a gente viu aí no sábado e no domingo. Então, o Aegis realmente é um ponto focal que precisa ser dado atenção dentro do time da Red e as equipes também tem que ficar ligadas com o Aegis. E a gente viu a Seraphine aparecendo mais uma vez aí, Damage. Seraphine na rota do meio, pessoal sempre fala dessa colocação de mid... Ó a cara do Damage. De mid, suporte...

31:17 [Damage] Me traz lembranças pro (inint), né. Eu não gosto desse boneco muito não.

31:23 [Schaepi] Nem no mid e nem suporte?

31:25 [Damage] Não, não, não. Joguei com isso na Fúria de adcarry ainda, meu Deus do céu. Que tristeza.

31:33 [Micão] Eu acho que essa Seraphine de vocês aí foi culpa nossa, mano. A gente apanhava sempre pra eles em treino, quando eles pegavam Seraphine, a gente

apanhava todos. A gente tomava ult os cinco assim, todos os treinos, eles ganhavam tudo. Mano, caralho, é o melhor pick do mundo. Vamos usar aí. Aí chegou lá e...

31:52 [Schaepi] Dá muito certo, cara.

31:54 [Damage] A gente viu... Pior que a gente viu esse pick por causa da Rensga, aí nosso coach falou: "Não, Seraphine adcarry vai dar bom". Aí a gente começou a usar, aí a gente deu um pau na INTZ e a gente falou: "Não, todo mundo, Seraphine, Seraphine, Seraphine." Perdemos no sábado e falamos: "Não, não foi culpa da Seraphine. Vamos de novo."

32:14 [Schaepi] Não é. Claro que não. E a galera tá vendo aí, não tá funcionando muito. Acho que é melhor deixar a Seraphine tirar umas fériaszinhas por enquanto. Realmente, não tá rendendo. Mas aí então, a equipe da LOUD conseguiu essa vitória. Vocês falaram do Dudão, o Dudão tá jogando muito bem há um tempo já, né. Jogou bem nessa partida, mas o menino tá se destacando na equipe da LOUD aí, dia após dia, né, tá sendo um dos grandes nomes de atirador.

32:36 [Takeshi] É o buff do TikTok, né? É o buff do TikTok aí, os adcarry agora... Micão, já vai começar não, Micão? Seria da hora também, hein, velho?

32:41 [Schaepi] Pois é, Micas. Mandar, pô.

32:43 [Micão] Nunca diga nunca, né. Nunca diga nunca, mas é só isso. Nunca diga nunca.

32:49 [Takeshi] E o Trigo, Damage? Num lança não, velho?

32:50 [Schaepi] O Trigo tá! O trigo tá mandando TikTok, num tá, Damage?

32:54 [Damage] Trigo, a única coisa que ele sabe fazer é farpar no Twitter. Trigo é tímido, Trigo é tímido, não manda TikTok nem a pau.

33:05 [Takeshi] Tá certo.

33:06 [Schaeppi] Eu fiquei, ué, o que está acontecendo? Mas é aquilo, né. Fofoca pela metade vale, Damage? Tá certo isso?

33:14 [Damage] Vale não, mano. Mas eu sei a fofoca inteira, então pra mim foi.

33:22 [Schaeppi] Não vou pedir pra derramar aqui, né. Vou poupar.

33:27 [Damage] Ele não deixou eu contar nem na minha live. Eu tava fazendo um precinho bacana lá para os caras me dar sub.

33:35 [Schaeppi] Muito bom. Depois quando a gente fechar aqui então, vamos descobrir. Infelizmente, você aí vai ter que só supor. Vamos voltar então mais uma vez aqui. Vorax e paiN, meus amigos. Reedição da grande final da primeira etapa. Então, vamos dar uma pincelada rápida aqui em cima de Vorax e paiN Gaming. Qual foi, Takeshã?

33:53 [Takeshi] Ah, porque assim, a gente falou bastante do jogo da Rensga e INTZ ali do top, mas esse jogo também da Vorax e paiN, Schaeppi, foi um... Assim, a paiN jogou muito bem, né. Abusou muito da pressão que tinha na rota do meio e lá no topo, mas a Vorax, tipo, tentou peitar. O Renekton é uma matchup que é boa contra o Lee Sin, falando assim. A Syndra também queimou muita mana pra puxar a rota do meio e o Yampi tentar entrar no rio foi, tipo, algo muito... Eu acho que tava muito cantado, sabe? Que esse top side era da paiN. E aí, acabou que a Vorax simplesmente deu tudo errado pra eles. O fnB deu tp, a wave ficou ruim depois. O jogo basicamente assim, você não pode errar. Eu acho que num jogo logo contra uma paiN, que mostra que é tão forte assim jogando nesse trio aí de Robo, Cariok e Tin, acabaram entregando muita vantagem e foi só tudo consequência disso, né.

34:40 [Damage] É, eu sinto muito que é uma reparação histórica, mano, ver o fnB tomando um dive pra três assim. De tanto que ele já fez isso com os outros, tá ligado? De tanto que ele já fez isso, mano. Tomar umazinha assim só, tá bom.

34:56 [Schaepi] Dá um quentinho no coração do pro-player, né, que já sofreu isso. Você olha assim e fala: "Hum, toma. Você era aquele que..."

35:01 [Damage] Os caras devem divar ele com raiva já. O Robo deve divar ele com raiva.

35:05 [Takeshi] Ainda mais o Robo, né, velho? Ainda mais o Robo.

35:07 [Schaepi] Na força do ódio. De Renekton, o Robo ainda, né. Foi divar o fnB de Renekton. Então, foi literalmente pra ele sentir todo o veneno que ele colocava nos outros. Mas, realmente, o jogo escalou rápido, né? A equipe da paiN conseguiu dar uma crescida boa, evoluiu bem em cima da equipe da Vorax, né, que num deu muito pra dar essa contestação. Duas equipes que ficaram 1-1, né. A paiN com um primeiro jogo bem, bem fora. Nesse num foi nem de perto pra Vorax o que a paiN sofreu no jogo número um, mas mesmo assim, né, tá mostrando aqui que, como eu tava comentando antes, a paiN tem essa questão de ter voltado bem do MSI. Quando a gente fala voltado bem é voltar sem brigar, voltar inteirinha... Porque eu tive a oportunidade de conversar com o brTT um tempinho atrás e ele falou que uma das coisas que ele mais sentiu positividade nesse time foi que o time não voltou tretado, que é uma coisa que acontece muito quando os times vão lá pra fora. E agora, parece que a paiN tem potencial de dar uma evoluída. Por mais que eles tenha começado mal, é um time que desenvolve bem, né, no final das contas ali, Damage. Você vê esse time da paiN como um time que tem esse mesmo potencial que eles apresentaram no primeiro split?

36:16 [Damage] Ah, eu vejo sim, Schaepi. Com certeza, o time da paiN não mudou nada, mas eu acho que eles tem muito ainda pra crescer. O primeiro jogo deles, tipo, eu acho que foi unlucky draft mesmo, nem dá pra levar em conta. Eu acho que a paiN sempre foi um time muito forte, com jogadores, tipo, muito clutch, sabe? Que, tipo, qualquer vantagem pra qualquer cara ali, eles vão chamar a resposta e vão carregar. Então, eu acho que esse time é muito perigoso. E ainda mais o fato de eles terem ficado juntos, não tretado e vão jogar o split de novo, tipo, juntos. Nossa, eu acho que vai ser um time bastante perigoso.

36:52 [Schaeppi] E do outro lado, Micão? Como é que você vê essa Vorax aí também que manteve o time, teve vice-campeonato do split passado, mas ao mesmo tempo, muita gente falou que poderia ter garantido aquela vitória? Tem muito de mental, de psicológico também da grande final... Vem eles também como esses bichos-papões aí que podem garantir muita coisa na segunda etapa ou ele são um time que as pessoas vão aprender a ler? Eu vejo muito potencial na Vorax, mas é aquilo, é bom sempre perguntar pra pro-player.

37:17 [Micão] cara, eu acho a Vorax muito, muito boa. Inclusive, eu achei que eles iam... É que esse jogo acabou muito cedo, né, pra ser justo. Mas tipo... A final contra a paiN também, eu acho que eles não foram tão bem quanto eles realmente jogam, sei lá. Parece que eles tem alguma coisa contra a paiN que... o jogo, o jogo não vai, sabe? Parece que eles são muito melhores contra os outros times. É, a Vorax é um time estranho às vezes. Mas é um time que, tipo, você vê que eles tão os cinco na mesma página, o tempo inteiro, sabe? Eles tão sempre pensando a mesma coisa e fazendo a mesma coisa no mapa, que é um atributo muito bom de qualquer time. Tipo, mesmo que você esteja fazendo algo que não seja o ótimo, a melhor opção possível, se você tá fazendo algo junto, provavelmente vai dar certo. A chance é muito mais alta e é algo que eles tem muito dentro deles assim por estar junto há tanto tempo.

37:38 [Damage] Concordo. Concordo nisso aí, velho.

38:15 [Takeshi] Fala, fala, Damage.

38:16 [Damage] Pior que eu sinto que a Vorax é um time muito forte, mas eu sinto que eles não tem aquele fator clutch, sabe, da paiN? Que a paiN em... quando chega a hora ali de definir, eles vão lá e ganham o jogo mesmo. Tipo, eu acho que falta isso neles, um pouco mais de personalidade assim nos jogadores. De ter mais constância, de chamar mais a responsa, eu acho que falta isso. A paiN já é um time bastante experiente, então acho que por causa disso, eles são esse time tão perigoso assim, principalmente em playoffs. Mas eu acho que a Vorax tem bastante potencial ainda pra crescer. Eles são... Tem muito bons jogadores e podem se tornar aí um dos melhores times do Brasil, com certeza.

39:01 [Takeshi] Eu ia praticamente concordar com tudo assim. A equipe da Vorax tá junta a muito tempo, e eu acho que é mais realmente uma questão ali de dar tempo ao tempo mesmo pra eles pra eles levantarem o caneco, que eu acho que essa hora vai chegar, sabe, Schaeppi? O time lá é todo mundo muito bom, fnB, Yampi... Krastyel, eu acho que entrou muito bem junto do Matsu, e o Wos também é um pouco underrated, mas tá fazendo uns campeonatos aí muito sólidos.

39:23 [Schaeppi] Eu também acho, completamente. A Vorax é um time que é aquilo, você sabe que vai clicar, você sabe que vai rodar. Eles precisam dessa evolução aí em pequenos detalhes. E esse fator clutch que você falou, Damage, é... Vendo dessa visão de jogador profissional, isso é uma coisa mais individual, tipo, de você ter algum jogador que seja esse cara que vai agora ou é uma coisa mais unidade de time que você pega com o tempo? É mais individual ou mais coletivo, esse clutch de definir, de ter uma equipe que pode ser mais experiente pra acabar com o jogo?

39:50 [Damage] Ah, eu acho que é um pouco dos dois, sabe? Eu acho que quando você tem aquela personalidade forte assim, você já nasce assim com esse fator, sabe? De, mano, só me dá esse boneco aqui que eu vou carregar. Mas quando uma equipe, tipo, percebe assim que ela está tendo alguns deslizos pra terminar os jogos, mano, a gente tem que conversar e falar: "Gente, não precisa ter medo. Vamos fazer isso, e é isso e vamos pra cima", tá ligado? Eu acho que quando você senta assim e conversa, acho que você abre a sua mente assim pra tentar mesmo, sabe? Tipo, arriscar, bater no peito e tentar ganhar o jogo porque eu acho que você pode moldar esse fator clutch assim. Você não precisa nascer necessariamente com ele.

40:35 [Schaeppi] É, Micão, você como um jogador antigo aí no cenário, já jogou com a galera e assim, o pessoal da Vorax, eles são muito bons, isso é inegável. Mas o próprio Damage falou, e eu concordo, que parece que eles não tem um... Eu não diria um líder, mas alguém com aquela personalidade, sabe? Alguém pra bater no peito. Me parece que ainda não tem isso. O fnB talvez tenha, o pessoal fala que ele comunica bastante, o Yampi é um cara também mais experiente, mas não tem, posso estar enganado, alguém que você olhe e fala assim, esse cara chama resposta. É ele que vai dizer vamos e fica quieto, porque às vezes é muito importante. É aquilo, você

pode até tomar a decisão errada, mas se todo mundo confiar na pessoa que deu a call, pode ser que ela dê certo.

41:12 [Micão] É, tipo... Na verdade, eu acho que, por exemplo, o Yampi foi um jogador que cresceu muito no meu conceito. Eu acho que ele tem esse fator, ele tem criado muita jogada, ele parece ser muito inteligente no mapa, sempre tá forte também no jogo. Team fight da Vorax é muito boa. O que eu sinto assim, não foi uma super análise que eu fiz, mas o meu sentimento assim da Vorax é que parece que na hora do vamos ver mesmo, por algum motivo, não vai, sabe? Tipo, aquela cena do fnB correndo na torre ainda não consegue sair da minha cabeça. Tipo, cara, só... É, sempre falta um pouquinho assim. Eles foram pra final agora e não conseguiram, mesmo parecendo que estavam muito bem. Então, é que é muito difícil julgar de fora, não quero criar coisas assim porque provavelmente... é muito difícil saber. Mas meu sentimento é isso. Parece que na hora do vamos ver, por algum motivo, não vai.

42:11 [Schaepi] É aquilo, né, a gente sabe que psicológico, experiência, apesar do meme da experiência, é uma das coisas principais em qualquer esporte que você tem. Então, qualidade a Vorax tem de sobra, a gente sabe disso. Vamos ver se eles vão saber trabalhar. A comissão técnica tá indo muito bem, os times também. Precisa mostrar isso com cada vez mais qualidade dentro de Summoner's Rift. E agora, já que o Micão já apanhou um pouquinho, tá na hora de passar a mão, né, porque vamos de INTZ e LOUD aí, que o Big Micas brilhou. Tá aí, ó, então. Replay desse jogo aonde a equipe da INTZ com o Hanz já conseguiu jogar muito bem desde a fase de rotas. Colocou o Tay no bolso, momentos finais aí. Essa team fight... A team fight que a INTZ falou: "Ganhei.", porque aqui, meu amigo, ótima entrada da devolução depois que a equipe da LOUD fez essa primeira tentativa de entrada e esqueceram que o Micão existia, hein, Micão? Esqueceram, você ficou ali batendo free, free do free e aí, meu amigo, limparam a luta.

43:07 [Micão] Tristaninha flank nessa hora aí foi, né? Eles foram pra levar o Inhibitor e gastaram o cooldown, tipo... Eles erraram o cooldown... Foi um cooldown no Nautilus, a ult da Seju e o grab não pegou em ninguém. Então, eu comecei a ficar meio free pra bater. E eles se separaram muito, então a gente teve uma oportunidade de engajar no Renek, e aí foi só... E depois o Professor também deu uma ult muito... Deu uma

âncora muito boa no Viktor. Tipo, teve várias coisinhas muito boas que aconteceram nessa fight aí que deu muito certo.

43:37 [Takeshi] Pior que eu, Micão, eu tava hypado pelo Viego do Envy, mas mano, tadinho. Ele nem... ele mal participou do jogo, velho. Ele tava só na pressão psicológica realmente, velho. Eu tava muito hypado pra ver o Viego dele, mas num deu muito bom, né?

43:50 [Schaepi] Foi o Viego tank.

43:50 [Micão] É, então... Esse jogo, o nosso mid game foi um pouco parado. Acho que a gente podia ter usado mais o Viego no mid game, por exemplo. Mas... É, foi pressão psicológica. Ficaram: "Ai, meu Deus, o Viego. Ai, meu Deus, o Viego." E esqueceram da Tristinha, se pá.

44:10 [Schaepi] É aquilo, o Viego é muito novo no competitivo ainda, né. Então, ele ainda não tem aquela build absoluta. Pessoal tá fazendo Arco-Escudo, às vezes vai pra Espada dele mesmo, né, Espada do Rei Destruído e às vezes, a gente vê muito na fila ranqueada, essa build que ele trouxe mais tank, de Ruptor, né. Ele não vira aquele assassino, aquele lixeiro que ele sai só pegando lixo no resto da team fight, limpando tudo. Ele vira um pouco mais utility. O próprio Envy falou com a gente depois na entrevista, mas é justamente esse tempo de adaptação aí, né, Micão, que vocês estão tendo pra tentar descobrir as melhores características dos campeões que não estavam sendo jogados no competitivo antes. E o Brasil foi uma das primeiras ligas a voltar, então é aquilo, a gente tem que trabalhar, né.

44:51 [Micão] Exatamente. Não tem tempo suficiente pra testar todos os cenários, sabe? Tem uma quantidade limitada de dias de treino. Então é meio que isso, essas primeiras semanas não tem como estar no 100% ainda do champion, a rapaziada ainda vai melhorar muito jogando com ele e contra. E é um champion com potencial enorme, então provavelmente a gente vai ver muito mais dele. A partir do momento que ele pega um resetzinho na fight assim, ele pode dar uma causada monstra.

45:20 [Takeshi] E a callzinha nesse final aí, Micão? Partiu de você? Falou: "mano, dá b lá"? Como é que foi essa... esse finalzinho de jogo? É porque assim, meio que... Acho que tava sob controle mas nessa hora com o coração a mil, né, Micão? Deu uma certa pegada ali na comunicação ou foi suave?

45:35 [Micão] Tipo, foi quando a gente matou eles... Matou alguns deles no Ancião? A gente foi indo pro mid pra tentar puxar pro GG. Nisso, a gente viu que o Viktor tinha tp, eu não lembro quem falou, talvez foi o Hauz. Aí a gente só comunicou quem... quantos precisavam voltar. E aí foram meio que me largando. Eu falei: "E aí? Vocês defendem, rapaziada?" "Não, a gente defende." Aí eu falei: "Demorou, então. Só continuar." "Precisa de mim?"

45:58 [Takeshi] É o (inint).

46:01 [Damage] Deu um medinho ali?

46:04 [Takeshi] É, lembrando que a gente vai ter o Na Escuta, né.

46:07 [Micão] É, vai ter. Vai ser uma baguncinha, talvez, num sei. Mas quando eu vi que o Nexus tava pelado e tipo, o Viktor tava batendo e a Jinx também, eles dão bastante dano em estrutura. Mas como a gente tinha o Ancião e conseguiu voltar a tempo, deu tudo certo. Mas eu fiquei perguntando: "E aí? Defende, defende?" Eu só continuei.

46:26 [Damage] Muita emoção o backdoor.

46:26 [Schaepi] É, eu tô procurando... É, eu tô procurando aqui porque, se eu não me engano, me corrija aí nosso diretor, mas a equipe da LOUD achou que ia ganhar o jogo, né? Eles tavam "não, de boa, é só ir aqui e papapa", e eu lembro que eu tava narrando esse jogo e fiquei: "Vai, bota lá na base da LOUD porque o Micão tá sozinho", e os caras: "Não, não, vamos bater aqui no inibidor". E aí, daqui a pouco, play! Acabou. Você levou solo o bagulho e, se eu não me engano, se eu não me engano, a LOUD tava crente e abafando que acabou o jogo já. Eles iam realmente

vencer, mas não me recordo. Tem que ver isso aí porque tava todo mundo avançando lá na base inimiga.

47:06 [Micão] Eu acho que eles levaram o inib, né? Eles chegaram a levar o inib.

47:09 [Schaeppi] Levaram da bot. Levaram o inib da bot. Eles abiram... Eles botaram os três inibidores no chão, eles botaram as duas torres de Nexus no chão, Nexus ficou exposto. Aí depois dessa última team fight, vocês avançaram. O Dynquedo... Dynquedo não. O Duds tava na torre... na inibidor T3 e aí você ficou lá. E aí foi nesse momento que eu acho que eles imaginavam que eles iam ganhar. E aí depois, no final das contas, você acabou levando. E essa luta no Dragão Ancião também foi crucial ali, porque vocês quebraram muito a formação deles. Eles entraram meio fragmentados, né? Aí ficou easy.

47:39 [Micão] É, essa hora foi bem decisividade mesmo. A gente conseguiu entrar no... Nossa, ele quase começou a bater no... É. Decisividade, decisividade.

47:43 [Schaeppi] Aí, foi essa hora aí.

47:48 [Schaeppi] Ele leva o inibidor de cima, leva o de baixo e aí, eu acredito que eles iam ganhar e daqui a pouco, xablau. Aí você: "Opa, falou. Um abraço."

47:57 [Damage] Eles estavam muito separados ali. Eu acho que não dava pra eles darem GG não, hein.

48:01 [Schaeppi] Também acho, também eles tavam... Tanto que eles morreram.

48:01 [Micão] Era difícil passar mesmo, era difícil passar.

48:04 [Damage] Pô, e um pelo top, outro pelo bot, ficou difícil pra eles ali.

48:08 [Schaeppi] Não se juntaram, acabaram sendo eliminados. A equipe da INTZ não tem nada a ver com isso. Bom, o jogo ficou bem parelho até, né? Ficou bem próximo ali, ficou uma vantagemzinha de dois mil de ouro só, o jogo inteiro, que vocês

não cresceram. Aí do nada, a LOUD deu uma virada. E aí depois, vocês dispararam. Deixou o Nexus exposto, mas mesmo assim, ainda conseguiram vencer, no final das contas.

48:27 [Damage] Quando você pega baron com três inib open é só free farm, né? Nossa senhora.

48:35 [Schaeppi] Pô, isso é do nada, né? Não funciona muita coisa. Foi só farmar porque não tinha como empurrar. Vamos agora pra Red e Flamengo, mais um jogo então do nosso final de semana ali, aonde a equipe do Flamengo vence mais uma vez. A Red, de novo, teve um jogo onde começou tendo ponto positivos. Começou com alguns abates, tendo alguns bons posicionamentos, chegou a ficar na frente relativamente pouco, né, ao longo do jogo. Mas aí o Flamengo aproveitou, Takeshi, pra encaixar mais uma vitória ali com sua composição. Tá aí, ó, momentos onde a Red pressionou e pressionou bem a equipe do Flamengo.

49:07 [Takeshi] É, a Red venceu, na verdade, né, o early, a transição ali do mid game. A composição deles não tinha aquele hard engage, mas pô, tinha um Titan que tava forte, tava ali com um Ruptor Divino, dava pra jogar na moral. Só que aí, novamente, chega aquele ponto da Red que você nunca sabe o que vai acontecer, né? Tipo, nessa hora aí que eles simplesmente decidem ir pro dragão, aí o barão fica um tempão sem visão ainda. Eles abrem completamente a visão pra equipe do Flamengo, e aí acaba que eles tomam a única play, basicamente, que o Flamengo podia tomar que era de tentar dar esse hard engage com o Nautilus, o Wukong também fazendo a entrada. E a Red simplesmente não conseguiu responder. Aí um flashou pra frente, o outro ficou, foi uma bagunça generalizada. Mas no final das contas, resume muito o que é a Red, no momento, pra mim, ô Micão.

49:52 [Micão] É, então... Chega a ser bizarro, cara. Eles começam na frente, muita vantagem, todo mundo lá é muito bom individualmente mas... Desde os jogos da semi que eles tiveram, muito errinho no mid game assim mesmo, cara. É estranho. E mérito do Flamengo também, ao mesmo tempo, né? Que foi, pô, uma ótima call e uma fight muito boa que eles conseguiram pegar, mesmo atrás.

50:21 [Damage] Eu não entendo porque que eles não pegaram Braum nessa comp deles. Eu acho que Braum seria muito melhor do que Tahm Kench aqui nessa situação. Braum tava open, eles podiam ter pego Braum pra fazer uma frontline. Tahm Kench é meio..

50:32 [Takeshi] É quatro melee também, né, ali. Pro Braumzinho.

50:34 [Damage] É, quatro melee com um Braumzinho... Tem Lucian, Ez, nossa senhora. Fiquei até triste ali quando eu vi um Tahm Kench.

50:44 [Schaepi] Essa transição de jogo tem sido a grande pedra no sapato da equipe da Red. Eles reconhecem isso, eles sempre falam isso, né. É uma questão que eles falam abertamente, não é nenhum grande segredo. Eles sabem que tem qualidade, a gente vê isso no jogo. Eles abrem quatro mil de ouro de vantagem, isso é bastante coisa. Mas depois ele acabam dando essas vaciladas, né. Tipo, como fica aí, Micão, pra tentar dar uma corrigida rapidinho assim? Afinal de contas, eles sabem o que está acontecendo, eles tem noção disso e vivem cometendo o mesmo erro. Tem alguma fórmula pra tentar melhorar isso ou in game algumas coisas realmente são mais rápidas do que o pensamento e o psicológico do jogador?

51:24 [Micão] Tem muitos fatores. Tipo, eu acho que é impossível você não errar nunca, mas ao mesmo tempo parece que tá acontecendo sempre do mesmo assim. Eles são muito, tipo, a... Eles perdem e ganham pela mesma espada. Eles são muito agressivos e pegam vantagem, mas aí depois, eles são muito displicentes, sabe? E aí perdem por isso também. Eles acabam ficando confiantes demais, parece, no jogo. Então, teoricamente, é algo simples de arrumar, certo? Mas na prática, sempre surgem vários problemas.

52:02 [Schaepi] É, isso é aquilo, né. A teoria é muito mais simples, né? Se tudo fosse a teoria, o mundo era lindo. Mas a prática tem pressão, decisão rápida. É muita coisa ao mesmo tempo.

52:11 [Micão] Sim, sim. São muitos fatores.

52:12 [Damage] É que eu sinto que o time da Red tá dando algumas emocionadas assim. Alguns pontos do jogo parece que eles tão na frente, aí parece que, sei lá... Eles querem finalizar o jogo logo e acabam fazendo uma jogada que nem precisa assim, forçando algo desnecessário e acaba que dá muito ruim pra eles e eles se colocam numa situação muito difícil.

52:36 [Schaeppi] Bem, a gente vai dar uma pequena pausa aqui no assunto CBLOL. Meus queridos convidados e meu companheiro Takeshi aqui vão esperar um pouquinho porque agora tá na hora da gente rodar pra Academy, meus amigos, porque amanhã o CBLOL Academy está de volta. E estou com ela aqui, minha querida Fogueta. Seja bem-vinda ao Depois do Nexus, Fogueta.

52:53 [Fogueta] Muito obrigada, Schaeppi. Boa noite pra todo mundo que tá assistindo o Depois do Nexus, boa noite também pros convidados aí. Amanhã tem CBLOL Academy e esse é, com certeza, o ponto alto da minha vida nesses últimos dois meses que eu estava extremamente ansiosa pra ver esse segundo split começar. E, cara, assim, quem acompanhou o primeiro split, quem é fãzoca aí do Academy sabe que a gente tá com o peito cheio de orgulho da galera que tá representando a gente aí no CBLOL.

53:24 [Schaeppi] É isso que eu ia perguntar pra você. Uma galera, uma galera subiu aí do Academy pro CBLOL. Como é que você tá vendo isso, né? Afinal de contas, é um split só, sabe? É um tempo curto. A gente sempre fala que o Academy é aquele trabalho de longo prazo, de formar o jogador. Aí você tem alguns jogadores que já passaram pelo CBLOL, estavam no Academy e estão subindo de novo, mas agora você tem uma prata da casa que chegou arregaçando, que é o Netuno, né? Como é que você tá vendo essa galera aqui em cima, essa importância toda do Academy?

53:51 [Fogueta] Cara, o Netuno, ele era o nosso jogador de ouro. A gente comentava muito sobre isso. A gente terminou o split falando que as possibilidades dele aparecer no CBLOL eram muito grandes porque ele já tinha um potencial. Eu acho que o Netuno, ele nunca teve baixas no primeiro split do CBLOL Academy. Ele foi um jogador que começou lá em cima, terminou lá em cima, foi craque do split. Então assim, já era uma promessa muito forte. Particularmente, eu acreditei que a gente

fosse ver, pelo menos, a galerinha do Academy um pouquinho mais junta nesse segundo split para que eles ganhassem um pouquinho mais essa questão de sinergia, entender um pouquinho mais como é que faz esse trabalho em grupo. Mas eu acho que, principalmente, ele e o Bounty, né? Porque separar ali aquele duo foi um pouquinho difícil, mas eu fico muito feliz de ver ele comentando algumas coisas no Twitter, como o pessoal do próprio Fla, do Papai Fla, tão tratando ele bem. Então, tá sendo muito bacana isso. A gente tem o Hauz que tava na nossa seleção do primeiro split, mesmo não tendo chegado à final com a Rensga. Eles travaram ali nas semis. Mas mesmo assim, o Hauz foi muito reverenciado pela gente, pelos casters, pela própria torcida e mudou de posição. E como vocês já falaram aqui no Depois do Nexus, no segundo jogo mostrou trabalho, tá representando bem. Além do Scuro também que fez um ótimo jogo com a Kabum. Acho que foi uma surpresa. Tinha uma responsabilidade muito grande, assim como o Netuno, de substituir um player muito experiente e chegar aí com essa carga. Mas a gente tá muito feliz e o que eu acho que é muito bacana é que o pessoal novo tem muitas carinhas novas chegando no Academy agora para esse segundo split. Já entram com aquele gás de que, tipo, cara, a gente tá se desenvolvendo aqui e a gente pode chegar lá que nem os meninos, né. Então, isso tá sendo muito bacana e dá um ânimo a mais até pra gente chegar nesse segundo split, porque a gente bate muito na tecla de que o Academy é um campeonato de desenvolvimento, pra desenvolver novos talentos, dar uma base aí pra esses novos players e construir o futuro do CBLOL, que eu acho que essa nossa primeira semana aí de... do grande campeonato provou isso muito bem, sabe? Então, tô bem feliz e acredito que está sendo um buffzinho aí pra galera do Academy já chegar amanhã e (inint) lá em cima.

56:23 [Schaeppi] Inspirada, né? Eles veem que, afinal de contas, alguns dos jogadores que estavam lá, já tão no CBLOL. Então, é aquela inspiração de, realmente, eu posso estar lá a qualquer momento.. Exatamente, é o sonho. Então, não se esqueçam: amanhã, terça-feira e quarta-feira, a partir das cinco horas da tarde, CBLOL Academy. Todo mundo ligado. Fogueta, dá aquela chamada pra galera ir pra lá aí antes da gente passar o VT.

56:45 [Fogueta] Exatamente, galera. Amanhã às 17 horas, CBLOL Academy está de volta. Lembrando que os jogos são espelhos do que a gente viu no sábado e domingo

de CBLOL. Então, o primeiro jogo já vai ser campeão, Flamengo jogando aí contra paiN. paiN aí que vem com seus dez meninos de ouro no Academy pra gente ver como é que vai se decidir aí essa nova forma de base de time. Então, muitas novidades. Na quarta também, começando às 17 horas, esperamos todo mundo lá. E atenção, Rensga! Entregue pra gente a conclusão da investigação criminal, se Tonello e Dudu são as mesmas pessoas. Nós estamos nervosos e os fãs estão aflitos.

57:24 [Schaepi] Dúvidas, muitas dúvidas que vocês só saberão as respostas amanhã, a partir das 5 horas no CBLOL Academy. A gente já falou, mas tá na hora também dos jogadores darem a sua impressão. Afinal de contas, o que esperar do CBLOL Academy segunda etapa?

57:38 [Tutsz/VT] Cara, acredito que o time mais forte nessa primeira semana, tirando a gente, acho que, provavelmente, a paiN. Eu acho que eles estão um pouquinho desatualizados, mas eu ainda vejo eles como uma grande potência. Acredito ficar entre paiN e Vorax assim, os dois melhores.

57:55 [Trigo/VT] Eu acho que o time mais forte dessa primeira semana, apesar de eles terem perdido um jogo, eu acho que seja a Vorax. Eu acho que a Vorax é um time muito forte e muito sólido no plano de jogo deles e é um time que vai dar bastante trabalho aí nesse campeonato.

58:13 [Dynquedo/VT] Eu acho que o time que pode surpreender bastante é a Rensga. Como eles trouxeram esses dois sul-coreanos e também eu acho que eles mantiveram a base do time boa, eu acho que eles tem chance de surpreender bastante. Como o cenário tem essa visão da Rensga lá embaixo, eu acho que eles podem mudar isso bastante agora nesse split.

58:32 [Tyrin/VT] Um time que eu acho que pode surpreender muito é a Kabum, eu acho. Acho que o top side deles é forte e tudo o mais. Acho que pode ser um time muito perigoso com uma staff que ajude muito eles. Então, acho que eles podem me surpreender sim mais nessa etapa.

58:49 [Evrot/VT] Eu acho que, sei lá, eu colocaria a gente porque a Kabum não é um time que a galera tava hypando muito. Mas eu sei, eu conheço do nosso potencial e eu tenho total confiança no nosso time. Então, eu acho que a gente ainda vai ser uma grata surpresa pra galera e representar os torcedores da melhor forma possível. Então, se fosse pra optar por uma surpresa, eu diria nós.

59:18 [Schaeppi] Não culpem o estagiário, a culpa foi minha. Eu jurava que era o VT do Academy, mas estávamos falando da primeira semana do CBLOL. Então, eu que trolei aqui. Muitas coisas anotadas, tem a informação aqui, aqui atrás também. São quatro folhas que eu tô de roteiro. Mas é isso então, a gente tava falando um pouquinho dessa primeira semana do CBLOL, então vou passar pro Takeshã. Como é que você viu essa primeira semana aí, meu querido?

59:40 [Takeshi] Cara, eu acho que foi bem dentro do que eles falaram mesmo. Eu acho que ali, Flamengo, a Vorax, parecem um time que o pessoal tem que ter medo, e a paiN campeã aí. E eu acho que estão desacreditando um pouquinho da tua Rensga aí, hein, Damage? 2-0 e pá, mas ninguém colocando vocês no bolo... O que está acontecendo aí, mano?

59:55 [Damage] É que a gente não é surpresa não, a gente já veio pra ser um dos melhores times.

1:00:00 [Takeshi] Ah, entendi, entendi.

1:00:01 [Schaeppi] Ô louco, humilde. Humildade. E aí, Micão, como é que você está vendo essa primeira semana? Era o que você esperava, realmente? Como é que ficou esse saldo aí do sábado e domingo pra você?

1:00:13 [Micão] Não era o que eu esperava. Não esperava a Red ficar 0-2, mas é aquilo também. Tipo, tem, é... O que aconteceu foi que os melhores times jogaram entre si, por enquanto, então... E teve muito pouco jogo, então, tipo, meta novo também. Então a tabela ainda vai se desenvolver muito, é difícil dizer quem são os melhores, tirando os que já se provaram no split passado. Mas é isso, semana após semana, vamos se provar aí.

1:00:41 [Schaeppi] E bem, meus amigos, no início do programa, a gente deu aqui a seleção da nossa rodada. Mas aí, entre os cinco, uma estrela tem que brilhar mais nessa constelação. E eu vou perguntar pra vocês antes de revelar. O Takeshi já sabe quem é, mas eu vou começar pelo Damage aqui. Quem você acha que foi, Damage, a nossa estrela, o destaque da rodada aqui? O nosso craque da rodada?

1:01:01 [Damage] Cara, sem querer ser clubista, eu acho que foi o Croc ou Tutsz.

1:01:09 [Schaeppi] Ó que o Tutsz... Mas me dê um. Quero um só.

1:01:11 [Damage] Um? Ah, eu voto no Croc, né. Ah, vou ser clubista.

1:01:16 [Schaeppi] Ah, deixa em casa. Deixa em casa. Micael, pra você, quem foi?

1:01:23 [Micão] Vai ser o Netuno, vai ser o Netuno. Cravei já. Certeza.

1:01:25 [Schaeppi] Vai ser o Netuno? Cravou? Será? Mostra pra gente aí então, produção. Quem foi o nosso craque da semana? E os dois erraram. Quase acertou, Damage. Foi o Tutsz.

1:01:37 [Takeshi] Não, o Damage semi-acertou.

1:01:39 [Schaeppi] Semi-acertou, mas é aquilo...

1:01:40 [Damage] Eu só erre porque eu fui clubista.

1:01:42 [Schaeppi] Exato. Aí, ó, viu? Ouviu o coração, não a razão. Mas tá aí. O Tutsz, menino Tutsz, que jogou muito bem. Dois MVPs, né, sábado e domingo, levando pra casa. Aquele Viego cabulosíssimo, mitológico, na rota do meio. E depois conseguiu fazer muito bem a composição com a equipe do Flamengo no domingo também. Depois, agora que vocês sabem o resultado, justo? Ou vocês vão manter ainda os seus palpites sendo clubista? O Damage...

1:02:11 [Micão] Eu num fui pela lógica, eu fui pelo coração, tá ligado? Eu senti que ia ser. Eu não pensei muito. Tá justíssimo.

1:02:18 [Damage] É, eu acho que o Tutsz foi o que mais brilhou assim. Eu acho que nos jogos que ele jogou assim, ele tava sempre muito bem, muito forte. Então, acho que foi justo sim.

1:02:29 [Schaeppi] É porque o Netuno tava jogando vôlei também, gente do chat. Eles devem estar indignados, não sei. Provavelmente tão, com certeza, né? Eu não preciso nem abrir internet pra saber que vocês tão aí: "joga vôlei, joga tênis", né? Mas o Tutsz jogou muito bem. Tutsz jogou muito bem, mandou bem demais. Flamengo ficou aí ficou 2 a 0 nessa semana, assim também como a equipe da Rensga ali ó. A Rensga lá no topo. É isso, então. Muitíssimo obrigado, Takeshã. Muitíssimo obrigado, Damage. Muitíssimo obrigado também, Micão e, claro, a todos vocês que nos acompanham aqui nesse primeiro programa Depois do Nexus da nossa segunda etapa do CBLOL 2021. E não se esqueçam, a partir de amanhã, terça e quarta, a partir das cinco horas da tarde, temos CBLOL Academy. Sexta-feira tem Tropas Liberadas, vai sair Na Escuta, já tem Na Escuta agora, tem Na Escuta Parte 2... Se liga aí, meu amigo, porque League of Legends é todo dia, o dia todo nas suas redes. É só você seguir o lolesportsbr e o CBLOL que tá tudo em casa. Então é isso, galera. Muitíssimo obrigado. A gente se vê na próxima edição de Depois do Nexus e claro, no CBLOL. Até a próxima! Tchau, tchau.

ANEXO B – TRANSCRIÇÃO DO EPISÓDIO DO DIA 12/07/2021 DO DEPOIS DO NEXUS

Link do YouTube: <https://youtu.be/4sdUrrsho1g>

00:30 [Schaeppi] Olá e muito boa noite! Sejam bem-vindos a mais uma edição do nosso Depois do Nexus. Aqui nosso programa de bate-papo e muita resenha depois dessa rodada de CBLOL que aconteceu no sábado e domingo. Nossos ilustres convidados já estão aqui para também dar esse boa noite pra vocês, daqui a pouquinho. Estamos aqui com todos eles, e pra gente começar, logo de cara, vocês sabem, né, todo mundo aqui tá muito ansioso pra falar, mas tenho que dar os meus boas noites aí, né, além de pra todos vocês que nos acompanham. Vou dar meu boa noite, primeiramente aqui então, com exceção de primeirantes, né... Takeshã, boa noite pra você.

01:01 [Takeshi] Cara, essa piada já foi já, Schaeppi. Essa piada já foi, já estou em outra posição aqui agora. Boa noite pra você, Schaeppão. CBLOL aí aquecendo cada vez mais. A gente tá chegando agora quase nos finalmentes pra descobrir quais serão os times classificados para os playoffs.

01:16 [Schaeppi] E Professor, boa noite, boa noite pra você também aí. Nosso convidado da equipe da INTZ. Vamos bater um papo sobre muitos assuntos e também sobre esse momento da equipe, né.

01:24 [Professor] Claro. Boa noite, Schaeppi. Boa noite, Takeshi. Boa noite, todo mundo. É, a gente tá aqui pra conversar e discutir, né. Sempre aberto pra ouvir todo mundo.

01:33 [Takeshi] Ô, Professor, mano, eu quero uma resposta bem sincera. Você que já é um cara aí macaco velho e tal... Velho, você jogou com muita gente. Você tá jogando também num time agora que tem muito título, tá o Envy, Micão, caras ali que tem nome... Que que tá pegando aí dentro da INTZ? É algo novo na sua carreira? Que que você tá encontrando aí? Qual foi a dificuldade maior, velho? Porque tá difícil de acreditar em vocês, Teacher. Tá difícil, velho.

01:56 [Schaepi] É, pegado.

01:57 [Professor] Já começou jogando uma bomba já, né? Mas eu diria que está sendo difícil encaixar o time como coletivo. Eu vejo que muitos erros que acontecem no stage, não acontecem nos treinos ou às vezes acontece e... sabe? Eu acho que a palavra correta seria... pra usar nesse momento, seria consistência e acho que a equipe não tá encontrando essa consistência. Então, eu... a partir do momento que fica difícil de todo mundo atuar de uma maneira consistente, é muito difícil da gente conseguir engessar uma equipe sólida e que a gente consiga trazer bons resultados.

02:37 [Schaepi] É, a gente vai aprofundar um pouquinho mais nesse assunto, né. Hoje, meio dia mais ou menos ali, uma hora, eu tive um papo bem extenso com o Maestro, né. Então, a gente vai falar disso um pouco mais. Mas vocês estão vendo essas imagens na tela, meu amigo? Porque neste final de semana, a equipe da Vorax, com seu representante da noite aqui, o nosso querido Yampi, assumiu, então, o empate do primeiro lugar com a equipe do Flamengo. Venceram, dois a zero, e também agora estão com uma vitória e uma derrota contra os rubro-negros. Então, uma semana boa demais pra você, Yampi. Boa noite.

03:07 [Yampi] Boa noite, Schaepi. Boa noite, Takeshi, pessoal de casa. Não, um fim de semana assim digno de orgulho da nossa parte. Eu acho que é o mais pedrado da nossa frente, né? Era o líder e o vice-líder. Então, a gente treinou muito, foi uma semana pegada nos treinos. A gente veio focado no nosso plano de jogo contra eles e como você disse, deu tudo certo. Saímos com um sorriso no rosto.

03:29 [Takeshi] Nice, nice. Se pá essa semana pra você tá facinho, né, Yampi. Yampi, mano, uma das coisas que vocês, né, foram finalistas do primeiro split, eu também escutei muito vocês falando que tavam testando expandir limites. Vocês também falaram um pouco sobre trazer campeões, estratégias novas... O que que essa equipe da Vorax amadureceu desde então, na sua opinião aí, desde aquela final lá contra a paiN pro momento atual?

03:51 [Yampi] Ah, com certeza a... Depois da final, eu acho que a gente ficou muito mais maduro. Foi uma experiência que muitos jogadores do nosso elenco não tinham

passado ainda, principalmente eu, o fnB e o Krastyel também. Era nossa primeira final do CBLOL. Então, a gente sentiu um pouco mas eu acho que a gente tá muito mais centrado nesse split. Como a gente tá demonstrando, a gente é um time muito mais resistente. Até mesmo quando a gente tá atrás, a gente consegue voltar nos jogos. A gente mostra essa resiliência dentro dos jogos. Então, eu acho que é só... A nossa mudança foi em questão nisso. Mas dentro de jogo falando assim, estratégias, novamente, é... Eu acho que a gente tá apresentando novas estratégias, é... Eu trago muitos campeões carry dessa vez, mais do que somente o fnB. O Krastyel é um cara que tá jogando muito mais de carry esse split do que somente peelzinho, sendo followup nossos engages. Então, tá sendo uma nova cara da Vorax. Eu acho que a gente tem muitas caras novas agora, eu acho que dentro de jogo ninguém espera o que a gente vai fazer. E isso tá sendo o lado mais positivo nosso nesse campeonato.

04:47 [Schaeppi] Pois é, né. Tem muita gente falando sobre esse macro game poderoso da equipe da Vorax, aí. Há muito tempo que a gente não via uma equipe com tantas táticas diversas aqui no CBLOL e tá dando frutos muito bem. Mas meus amigos, agora então, fazendo uma pequena inversão aí do que vocês estão acostumados aí a ver aqui no Depois do Nexus, a gente vai começar logo de cara com seleção da semana. E eu quero perguntar aqui então para o Professor e para o Yampi quem vocês acham que vem por aí. Começando pelo Professor. E aí, Professor? Quem você acha que vai vir na seleção?

05:18 [Professor] Cara, no top... Eu acho que é bem difícil até dizer qual vai ser a seleção da semana. É algumas posições? Porque eu acho que essa rodada foi bem constante, assim, no sentido de que alguns jogadores jogaram um dia bem, o outro não tanto. E aí fica nesse vai num vai. Mas eu diria que pro top, cara... Eu não sei. Eu fico na dúvida. Eu fico... Eu fico muito na dúvida. Eu tô muito na dúvida.

05:45 [Takeshi] Chuta aí, cara.

05:45 [Schaeppi] Dá um chutão aí, bora.

05:47 [Yampi] Tenho um nome, tenho um nome.

05:50 [Professor] Eu acho que no top vai ser o fnB, sem dúvidas. Eu acho que ele mandou bem essa semana, ele mandou bem essa semana. Da jungle, é Yampi, sobrou pra tu. Sobrou pra tu dessa vez também. Ó, chapeuzinho, chapeuzinho, chapeuzinho.

06:07 [Schaepi] Midzão?

06:09 [Professor] Midzão? Cara, no mid... Eu tô meio... Eu tô meio surpreso aqui no mid. É que não teve ninguém que supriu minhas expectativas nessa rodada pra seleção da semana na questão do mid, né.

06:27 [Schaepi] Pega um.

06:28 [Professor] Eu acho que não teve um maior destaque. Ah, vou ficar... Vamos de Vorax aí, né? Vamos de Krastyel, né?

06:31 [Takeshi] Em cima do muro, hein, pai?

06:37 [Takeshi] Vai lá, adcarry agora.

06:39 [Schaepi] Bot lane, bot lane.

06:41 [Professor] Eu acho que essa semana de adcarry, o Matsu mandou muito bem. O Matsu jogou bastante, eu acredito que ele teve um bom desempenho. Tô votando na Vorax, tô votando na Vorax. Estou votando na Vorax da semana aqui. É a Vorax da semana.

06:56 [Schaepi] E o suporte?

06:56 [Professor] Ah, e de suporte, eu vou com o Wos também. Não, agora fechei Vorax, eu vou de Vorax. Vou de Vorax até o fim agora.

07:02 [Schaepi] Selevorax pra você também, Yampi? É isso? Fechou?

07:03 [Professor] Vou de Vorax até o fim. Selevorax aqui.

07:06 [Yampi] Olha, eu não assisti todos os jogos. Eu acho que da parte da LOUD, o primeiro jogo eu não cheguei a ver. Mas o Dynquedo ficou 12-1 de Akali, se eu não me engano. Então, eu não ficaria surpreso se o Dynquedo aparece ou o Duds também que teve uma ótima semana. Eu acho que... Eu voto no meu time, né. Eu tô orgulhoso demais do nosso desempenho. Os nossos jogos foram muito mais difíceis do que os da LOUD, então acho que é um mérito muito maior, sabe, do que os dos demais times. Então, eu voto no nosso time inteiro também.

07:33 [Schaeppi] Eita, então vamos conferir aí. Joga na tela a seleção da semana pra galera que tá no chat acompanhando, então, descobrir quem vai levar esse título de seleção da semana. E, meu amigo, é selevorax na cabeça. Tá aí, ó, fNb, Yampi, Krastyel, Matsukaze e o Vos. Selevorax, Takeshã.

07:50 [Takeshi] Cara, eu acho que não tinha como ser, né. Isso que o Yampi falou sobre o Dynquedo, também considerei bastante o Dynquedo, né, junto dos outros analistas aqui do CBLOL. E ele fez uma ótima partida no sábado. No domingo também, o TF dele foi bem sólido. Mas eu acho que o que pesou mais pra ser o Krastyel ali e toda essa seleção da equipe da Vorax foi realmente os confrontos, né. Porque cara, eles pegaram Flamengo e paiN Gaming. Eram dois times que tavam ali disputando lá em cima também. A questão da LOUD, pegaram times que estavam mais na parte inferior da tabela. E o Matsu, eu acho que num passou por dúvida alguma, né, Schaeppi? O cara jogou muito bem no sábado. Eu tava fazendo o pós gaming, eu tava muito na dúvida. Pô, vou dar MVP pro fNb ou pro Matsu pela regularidade? Foi pro fNb no final das contas no sábado, e no domingo ele também brilhou bem demais com a Kalista. Então, selevorax sem sombra de dúvidas por aqui. Fica essa certa ressalva aí, acho que essa questão da rota do meio. A gente não tá vendo nenhum mid laner assim se destacar muito acima do restante, mas o Dynquedo e o Krast tiveram uma semana muito boa.

08:48 [Schaeppi] Exatamente, né. Foi unânime. Realmente, a selevorax levou ali no voto dos casters com toda a tranquilidade do mundo e mereceu. Tiveram dois confrontos de topo de tabela, então isso por si só já mostra muito da equipe. E agora,

vamos ver como é que ficou a classificação temporária porque tem que lembrar que na quinta-feira tem jogos ainda, continua a rodada do CBLOL. Mas vamos ver, então, como é que ficou a semana. Flamengo e Vorax empatados na primeira colocação, com 9 vitórias e 3 derrotas. Logo depois, com 8 vitórias e 4 derrotas, paiN Gaming e LOUD. Depois, vem logo a equipe da Red Kalunga ali com 7 vitórias e 5 derrotas. 5 vitórias e 6 derrotas pra equipe da Rensga e vem a equipe da Kabum, 4-6. INTZ e Netshoes Miners empatados ali com 3 vitórias e 9 derrotas. E na lanterninha, duas vitórias e 9 derrotas, a equipe da Fúria. Como vocês podem ver, ainda tem alguns times ali com jogos a menos, né. A equipe da Kabum com 10, Rensga e Fúria com 11. Como eu acabei de falar, os jogos da Kabum foram transferidos para a quinta-feira devido a motivos de saúde da equipe. Então, na quinta-feira, a rodada do CBLOL será completa, e aí a tabela ficará 100% tranquila, pelo menos ao longo dessa semana. E, olha, uma coisa que a gente pode falar é que a gente tá chegando num momento aonde essa tabela vai ganhando um corpo e vai ganhando momentos de definição. Essa semana que vem, meus amigos, é uma semana que pode separar muito alguns times. Dar uma descolada ali nessa classificação. E eu quero trazer esse tema agora pra esse debate, porque esse top 6 já tá virando ali uma realidade, tá ganhando alguma cara. Vou começar por você aí, então, Professor, que tá na busca desse top 6. Como é que você vê uma busca por essa sexta vaga, né, principalmente? Porque ali do cinco pra cima, a galera já tá pontuando bem longe da galera que tá mais abaixo, né?

10:31 [Professor] É, sim, eu concordo. Eu vejo que é mais essa sexta vaga que vai todo mundo da parte de baixo disputar. Então, eu vejo que ela já tá bem moldada, na realidade. Eu acho que você foi até um pouco humilde de falando assim que só tem cinco porque já tá bem moldado. Eu vejo que essa semana vai ser realmente decisiva e esses dois jogos da Kabum também são muito decisivos pra essa parte de baixo porque eles que tão mais próximos assim. Eles e a Rensga tão bem próximos, mas como eles tem dois jogos a menos, é um pouco mais complicado. Eu acho que vai depender muito de como forem esses jogos de quinta-feira. Eu vejo que esses jogos de quinta-feira vão definir muito o ritmo. Mas como a Kabum vem de uma sequência de derrotas muito forte, pode ser que essas duas derrotas afetem pro final de semana. Então, eu vejo que, na minha opinião, os jogos de quinta-feira vão definir muita coisa de como vai ser essa parte de baixo da tabela. Se vai ser uma coisa mais disputada

entre todas as equipes, né, porque a diferença entre a Fúria, a Miners, a gente é de um jogo assim, né, em relação a Miners... É a Fúria e a Miners tá empatado. Então, pra mim vai tudo depender da Kabum, rezando pra Deus aqui, fazendo... Tem até um sininho aqui na igreja que bate aqui... a cada duas horas tá batendo e eu tô fazendo uma reza lá.

11:40 [Takeshi] Mas ô, Professor, você se vê como em relação aos times que estão ali disputando? Times que estão no top 5, você coloca a INTZ na disputa com qual time, se você for colocar assim? Porque tá todo mundo realmente muito próximo. Você vê a INTZ em que nível, dentro desse... da bot five, digamos assim?

12:02 [Professor] Eu diria que a gente tá entre o meio termo. Eu vejo que a gente tá numa fase de realmente... que a gente tá realmente conseguindo engrenar. Tipo, a gente tá indo mas não tá conseguindo ganhar. Então, eu vejo que das semanas anteriores pra cá, ficou um desempenho um pouco melhor mas ainda não é o suficiente para ganhar jogos. Então, eu vejo que se a gente conseguir embalar... Foi o que eu já falei pro pessoal do time, se a gente conseguir uma win, a gente consegue embalar... a gente consegue ir longe. E eu vejo que os confrontos que a gente tá tendo agora também são confrontos mais difíceis que a gente pegou assim. A LOUD, a gente pegou a LOUD num momento bom. O time da Red também não é um time fraco, é um time bem orientado nas team fights. Então, eu acho que a gente falhou nesses pontos assim de team fight e a gente acabou perdendo os jogos. Uma vantagem boa assim, com 5k na frente, a gente perder um jogo assim é uma coisa muito feia. Mas eu diria que a gente tá no meio termo e eu vejo que a gente tem condições de conseguir disputar pra gente chegar nesse sexto lugar. Só que é duro, é difícil e a gente precisa ganhar no stage. Eu acho que a nossa transição de treino pro stage, ela tem que ser mais realista, ela tem que realmente acontecer pra não ser um bicho de sete cabeças e a gente trazer a vitória porque é só isso que tá faltando mesmo. O que eu particularmente sinto na atmosfera da equipe, etc, é que a gente só precisa... tá faltando aquele "tchan", faltando aquele "tchanzinho", sabe? Só tá faltando um pouquinho pra gente ganhar.

13:20 [Schaepi] Yampi, você aí do outro lado. Você que já tá no topo da tabela, empatado na primeira colocação, você vê alguma coisa mais clara pra essa sexta

vaga? Você realmente aí, que nem o Professor, tá nesse bonde aí de que os cinco pra cima já tá quase certo? E outro ponto muito importante que a gente até discutiu um pouquinho aqui na semana passada no DDN foi sobre essa questão do primeiro e segundo lugar, que já passam direto pras semis, mas em compensação também, ficam um pouco tempo mais sem jogar. Então, eu queria saber de você assim, como é que é essa preferência? Essa passagem direta pras semis é muito compensatória e vale a pena ficar sem muito tempo de stage? Ou jogar mais vale a pena? Então, como é que fica assim essa ponta e a parte de baixo da tabela pra você?

14:00 [Yampi] Falando mais, é... Primeiramente sobre ir pra semi direto, eu acho que a gente num... A gente aproveitou muito bem no primeiro split. A gente dominou a Red em questão tática. Eu acho que a gente não deixou a desejar na questão tática na semifinal. Mas a gente sentiu um pouco mais na final, mas foi questão de experiência, como eu disse mais cedo. Eu acho que não foi algo de tático, nem nada disso. Mas eu com certeza quero pegar esse segundo lugar ou possivelmente o primeiro. Eu nunca terminei líder na fase de ponto, é um objetivo mínimo assim individual que eu tenho e eu quero alcançar isso nesse split. Então, a gente vai alcançar isso, eu tenho total certeza. Mas em questão da tabela assim, como ela vai se fechar, eu acho que o top 5, como você disse, eu não vejo nenhum desses times de fora. A Red é um time que tá aprendendo a jogar mais o macro, são jogadores muito bons individualmente. A LOUD tá numa ótima fase, o top 3 nem tem o que falar, sabe? São timões assim, são seleção. Então, eu acho que esses top 3, o top 5 também não sai dessa cogitação dos playoffs. O top 6 é uma incógnita. Eu acho que, tipo, eu tô botando um pouco mais de fé na Rensga. Eu acho que os coreanos assim ingressaram de uma forma muito boa essa semana, eles demonstraram... tiveram um jogo somente, mas eu gostei muito do jogo deles, principalmente o do Yuri, ele tá numa ótima fase. São coreanos, sabe, são jogadores de respeito. Você tem que respeitar os caras. Então, eu acho que a Rensga tem um pouco mais de fé. Eu acho que o Gafone tá liderando muito bem coach e staff. Caso que eles do primeiro split não contava com o Gafone, eu trabalhei com o Gafone por muito tempo. Então, eu sei da capacidade dele, como ele coordena o time, como ele trabalha o tático do time. Então, ele tem um respeito muito grande, eu tenho um respeito muito grande por ele, no caso. E eu acho que é isso, sabe? Eu boto fé na Rensga que é o top 6 ali. O Ranger deu uma trash talk assim na Rensga no início do split, mas eu acho que é por questão de experiência dos jogadores, não

são jogadores de grande nome. O Kiari é o segundo split dele, o Trigo também. O Damage não tá vindo de uma ótima fase, mas eu boto um pouco de fé neles. Eu acho que eles vão vir fortes sim pra um pouco mais pra frente do CBLOL.

16:09 [Takeshi] É, Schaeppão, só pra complementar, né. Acho que do top 5, eu diria que ali até a LOUD, realmente os times tão muito fortes. A Red ainda vejo cambaleando bastante, num sei. Acho que a Red tem muita coisa ainda pra melhorar pra gente colocar ele no mesmo nível da paiN, Vorax, Flamengo e etc. E nesse top 6, eu já não sei mais, Schaeppão. Porque eu tava no bonde da Rensga no começo, aí pulei fora. Aí na semana passada veio o Drop. Eu falei que tava começando a hypar essa Netshoes Miners. Sei lá, cara, esse top 6 aí, eu vou parar de palpar, Schaeppão. Mas talvez assim, talvez, se eu tiver que falar alguém, talvez zikar, seria a Kabum.

16:44 [Schaeppi] Eita, é aquilo, né, num sabe se vai subir no trem, se vai andar a cavalo... Top 6 tá bem complicado, realmente. Vai ter que esperar pra ver porque realmente essa confusão da sexta vaga tem muito pra ser definida ainda. E vocês falaram de evolução, falaram da equipe da Red aí, o Takeshi acabou de falar sobre essa questão de que eles tem que melhorar e uma das coisas que a gente quer ressaltar aqui no dia de hoje é justamente esse ponto de evolução que algumas equipes tiveram ao longo dessas semanas. A equipe da Red finalmente conseguiu mostrar um pouco daquela correção de erros da fase de late game. A Vorax cada vez mais vai conseguindo demonstrar um papel fundamental, né, também de entender o seu jogo. A gente tá vendo também a equipe da LOUD há seis jogos sem perder. Mas vamos começar falando então da equipe da Red aí. Então, Takeshi, aquilo, como você falou, ainda tem algumas coisas a melhorar mas eu vi o final de semana esperançoso pra eles.

17:34 [Takeshi] Cara, assim, essa partida, eu acho que a INTZ começou de uma maneira mais interessante. O Hauz tava ganhando bem hard ali a top lane. Acho que algumas coisas que a INTZ em si tá melhorando, essa questão que o Hauz tá ficando mais habituado a sua rota. E até perguntar pro Professor, ô Professor, o quanto você atribui a essa diferença mesmo? Vocês trazerem o Ziggs, de acelerar muito a partida pra vocês estarem bem na partida, foi algo que vocês treinaram muito? É mais a comp que permitiu isso? É o momento que vocês tão vivendo em treino e pela primeira vez

demonstraram esse early game? Como é que foi essa questão do jogo contra a Red? Porque é um time forte, mas que a gente viu uma INTZ combatendo um pouco mais nesse começo. Foi a comp? É isso que é a INTZ e a gente não viu até então?

18:16 [Professor] Eu acho que a escolha dos nossos campeões, elas foram bem baseadas no que a gente tava treinando. Então, a gente não tá tentando trazer uma loucura assim ou algo que a gente não tava executando. Então, por exemplo, o pick do Ziggs, o pick do... sei lá, Viego, Diana, Noc, são picks que a gente realmente praticou e que tá todo mundo bem confortável jogando no time e jogando com. Então, eu vejo que são só escolhas mais seguras e que a gente entende melhor os limites dos campeões. Então, a partir do momento que a gente consegue entender e o time todo tem uma compreensão melhor, fica muito mais fácil de a gente executar e conseguir interpretar o que os campeões precisam mais em questão nas etapas de jogo, tanto no early, no mid e no late. Então, spike de item até a gente já começa a comentar um pouco mais cedo, então a gente sempre conversa um pouco mais e fica um pouco mais orientado e um pouco mais guiado a jogar. Então, pra essa semana, esse foi mais o nosso conforto mesmo.

19:05 [Takeshi] Sei. E no sábado, Professor, achei que vocês deram uma trolladinha nesse draft, né, mano. Que vocês pegaram acho que Ziggs e Rumble na primeira rotação e acho que a LOUD ficou meio exódia ali, num ficou, mano? Eu acho que era Akali, Lee Sin... Tinha um monte de coisa. Que que vocês tinham na cabeça? E também, assim, voltando ao jogo contra a Red, aonde que foi que vocês acham que vocês erraram a mão?

19:25 [Professor] Honestamente, eu acho que nos dois jogos, a gente errou no mesmo momento. Eu acho que... Foi nesse... Como nessa play, a gente errou querendo dar um siege. Eu acho que, eu ate... Isso é uma coisa que o Klaus falava bastante e ficou na minha cabeça, eu acho que a maioria dos times perdem jogos batendo em torre. Sempre acontece alguma caquinha que alguém vai bater em torre e sempre dá algum problema, sendo que nesse momento é só a gente, realmente, pegar, botar visão deep e continuar rotacionando pra gente realmente não abrir espaço. E eu vejo que as composições assim, apesar de ser difícil de jogar contra, eu vejo que a gente deu vantagens muito gritantes nos dois jogos pra Akali. Nos dois jogos, a Akali pegou uma

vantagem que ela não deveria e ela começou a snowballar o jogo muito rápido e saiu do controle de uma maneira que não deveria. Então, eu vejo que se a gente jogasse um pouco mais controlado, um pouco mais incisivo em questão de fundamentos porque, querendo ou não, o LoL é um jogo de fundamento, ficaria muito mais fácil de executar. Em vez de às vezes tentar bater em torre... Até me embolei aqui. Mas tipo, se realmente se prender a fundamentos, sabe? De realmente puxar, pegar visão, dar reset, não é questão de tempo... um pouco mais contado, que vai te dar um pouco mais de segurança e você fightar quando você tiver em condições melhores, em vez de tipo, fightar numa condição que tá visivelmente pior como foi no cenário de cerco.

20:43 [Schaepi] E assim, Professor, queria entender um pouquinho mais desse momento de vocês que, como eu falei hoje mais cedo, eu conversei com o Maestro, uma conversa bem extensa e eu tava perguntando pra ele, o que ele achava que não tava encaixando. Ele falou um pouco sobre a equipe estar tendo um pouco de dificuldade de conseguir concretizar os planos de jogo que às vezes acontecem. Uma coisa também que pode não estar encaixando de gameplay em conjunto. O que você elenca assim como o maior problema da INTZ agora assim? Se você tivesse que resolver um problema muito grave, qual seria esse problema da INTZ? Porque, assim, o Maestro falou de vários micro pontos que iam causando isso tudo, que a gente sabe que nunca é uma coisa só, mas a gente sabe que tem um problema que tem que ser o primeiro a ser derrubado.

21:27 [Professor] Então, como eu falei da questão do fundamento, eu ainda me apego a isso, em todo mundo entender os fundamentos de uma maneira mais efetiva. Então, por exemplo, o jungle tá fazendo... ah, é só um exemplo bobo. O jungle tá fazendo pathing de cima pra baixo, bot não compra a troca sem visão ou saber que o cara está ali, você pegar uma trade e morrer. Então, eu acho que são erros pequenos que fazem parte desses fundamentos do LoL que fazem toda a diferença. Então, eu diria que não tem como eu falar, tipo, um problema e acabou. Mas eu diria que a questão dos fundamentos são muito importantes pra gente não cometer pequenos erros que dão vantagens gritantes dentro do jogo. Então, por exemplo, o que eu citei de como foi a fight no rio, a gente avisou que o jungle tava subindo, etc. A gente queria lutar, só que às vezes faltou execução, faltou isso, faltou aquilo. Então, são várias coisas pequenas que acabam afetando, que eu não realmente não conseguiria ponderar só um

problema-chave pra solução toda. Então, eu diria que seria mais a questão do time se apegar mais aos fundamentos e fazer eles acontecerem de uma maneira mais fluida. Por exemplo, o time da Vorax, o time do Flamengo são times com fundamentos melhores. Mas, na real, eu acho mais a Vorax. Mas se você for assistir os jogos da Vorax, é realmente um time com fundamentos muito bem completos em questão de jungle pathing ou de como o time está orientado a fazer alguma coisa. Por isso que eles pegam, tipo, vantagem e snowballam muito ou quando o jogo está muito ruim, eles encontram soluções pra jogar porque todo mundo entende bem de fundamentos. Então, a partir do momento que você tem essa compreensão na cabeça, é até muito mais fácil pra você pensar em possíveis plays pra anular o adversário. Então, eu diria que seria na questão dos fundamentos. Estendi um pouquinho mais pra eu poder justificar a resposta, para não parecer que eu não estou só esquivando.

23:03 [Takeshi] Mas Professor, eu já joguei, né, já fui pro-player por um tempo. Cara, me parece muito, tipo, eu tô te colocando um pouco contra a parede, não me leve a mal, mas é que a situação de vocês está um pouco delicada mesmo. Mas, tipo, parece que você tá sempre, como eu posso dizer, vocês estão sempre tendo que voltar em coisas que são meio... Vocês estão dando muitos passos para trás, sabe? Tipo, nessa questão de que tem que se apegar nos fundamentos, o jungle não tá fazendo pathing pra cima, não troca bot. Tipo, o que está faltando pra INTZ nisso, então? É uma atenção, é uma disciplina maior dentro de jogo? Tipo, ao que você atribui isso? Porque tudo isso que você está falando, com certeza todos os jogadores aí já sabem, mas porque ainda estão errando isso no meio do CBLOL, sabe? Eu acho que quando se está no começo, rodada dois, segunda semana, faz sentido. Mas, cara, já está nos finais, tá ligado? O que está rolando, velho?

23:51 [Professor] Não, então, eu acho que pode ser uma mistura de todos os fatores. Acho não, acho que é uma mistura de um pouco de tudo. De, às vezes, um pouco de atenção em certos momentos de jogo ou, às vezes, é uma execução errada que pode custar muito num momento que você realmente não pode executar errado. Porque tem esses momentos também, você não pode executar errado. Então, eu não diria que é só uma coisa. Eu diria que é a mistura dessas várias que você citou.

24:15 [Schaeppi] Perfeito, né. É muita coisa pra corrigir ainda e isso que é complicado. Já estamos nos finalmentes e tempo é uma coisa que não tem. Yampi, esse ponto já é uma coisa que eu queria abordar com você também porque, assim, desde o split passado, desde o ano passado, na verdade, que a gente fala bastante que Vorax é a equipe da evolução. Vocês tem uma capacidade de se entender e evoluir muito grande. E a gente estava falando justamente desses três... dessas três equipes que estão evoluindo mais no momento, né. Vocês e LOUD com seis vitórias seguidas, um pouco a Red agora também que parece que conseguiu mitigar um pouco daqueles problemas de mid e late game. Pra você, assim, que vive isso constantemente, qual é o grande segredo, né, de conseguir entender esses erros e colocar as soluções na prática e por que algumas equipes tão conseguindo fazer isso muito bem e outras, por exemplo, como a equipe da INTZ e outras equipes ainda também no campeonato não conseguem ter esse tipo de entendimento e esse tipo de prática ainda? É individual, é coletivo? Porque assim, a Vorax é um grande exemplo de evolução constante, né. A gente sempre elogia muito o macro game de vocês e não é à toa que, de novo, vocês já estão conseguindo chegar no topo da tabela.

25:16 [Yampi] Eu acho que entra muito fator assim, desde conversas com psicólogos, coach e staff. Acho que o início de tudo se inicia com conversa, com a comunicação do time. O nosso trabalho com... opa, buguei. Com as nossas psicólogas que são muito boas. Com a Nath que é muito conhecida no cenário, a Ju também, ela tá fazendo estágio com a Nath e tá aprendendo muito rápido. Então, a gente trabalha com duas psicólogas, não somente com uma hoje em dia. Então, acho que pesa muito em questão de comunicação de como a gente quer se entender. A gente é um time muito comunicativo. Quando a gente vê alguma dificuldade, a gente fala na cara mesmo, não de uma forma muito agressiva ou tóxica. Eu acho que a gente tem uma sinergia muito boa em questão de humildade, de ego. A gente sabe meio que mediar muito bem as coisas, eu acho que a gente diferencia muito bem também. Então, entra desde desse início de comunicação de fora de jogo e se baseia muito dentro também. Eu acho que o Kalec, ele passa tudo o que ele tenta que a gente aprenda de estratégia em questão de disciplina e fundamentos de jogo que nem o Professor falou. A gente sempre foi muito bem setado. Eu acho que eu, como o cara do early game, como eu sou o caçador, eu faço muito bem isso. Converso muito bem com as informações que meu time passa, eu seto muito bem isso. Então, nunca foi um problema muito grande

de nossa parte. E eu acho que entra muito nisso, tudo se inicia com a comunicação, com uma conversa e, depois disso, só evolução.

26:46 [Schaepi] Focando ainda nesse tema de evolução, vamos falar de paiN e Fúria porque a equipe da paiN teve um final de semana com vitória, mas é aquilo: como o Takeshi já antecipou, foi meio pegado, Yampi. Então assim, eu acho que, perguntando pra você aqui, o momento da paiN pra você é de evolução ou de estagnação? Porque a equipe é boa, a equipe consegue algumas vitórias, só que, assim, tá pegado.

27:11 [Yampi] Então, tá meio estranho. Eu acho que paiN tem uma força individual muito grande em questão de experiência, de conhecimento de jogo, de mecânicas. Tem jogadores muito criativos. Eu acho que é um dos times mais difíceis que a gente enfrenta porque são muito criativos. Quando a gente tá pensando numa play, tá muito setada, acontece uma play do Robô que ninguém espera e ele pega muita vantagem. O Tinowns, ele dá um pickoff muito bom porque ele sabe jogar muito bem na fog, com campeões como LB, Zoe, sabe? Eu acho que a força deles é muito mais individual do que coletivo. Eu escutei o Na Escuta hoje que saiu do nosso jogo contra eles. Parecia que não estavam coesos em questão de mapa. Eu acho que isso foi o fator que fez a gente ter um jogo bem tranquilos contra eles. Eles não estavam muito coesos no que eles queria lutar, no que eles queria fazer no mapa. E a gente é um time que não deixa passar em branco, sabe? Eu acho que a gente tirou muita vantagem em cima disso. Mas o jogo não foi tão fácil porque, como eu disse, eles criaram coisas, o Robô tava muito grande no jogo com o Mundo. Era um pick que a gente não esperava que ele jogasse de cara assim contra a gente. Então, foi um jogo pegado por questão disso, do boneco dele e ele soube jogar muito bem. E eu acho que, sabe, eles estão aproveitando essa força individual mas o time ainda não se conectou como tava sendo no primeiro split. Eu espero que no playoff, eles vão mudar. Eu acho que o primeiro split foi a mesma cara deles, eles tiraram muita vantagem, ganharam muitos jogos no individual, mas quando chegou no playoff, a experiência bateu e eles falaram mais alto em time, sabe? Eu acho que o trabalho da psicóloga quando entrou no playoff fez total diferença pra eles, mas nesse momento, eu tô sentindo eles um pouco morno assim em questão de time.

28:51 [Takeshi] É, especificamente nessa partida, né, Schaeppi, acho que tudo em questão assim de macro, etc, ficou um pouco de lado. Obviamente que teve alguns momentos em que rolou um pouco mais, mas foi uma porradaria sinceraça. E a Fúria também veio pra isso, né? Até Mundo com Senna ali na rota inferior... E Professor, você acha que Senna agora com um TK um pouco diferente, né, como é que tá? A gente perguntou na semana passada e o pessoal falou que ainda não tinha treinado porque não ia estar habilitado. Como é que você vê ela agora aparecendo nesse jogo da Fúria com o Dr. Mundo? Você acha que ela vai perder realmente essa prioridade por causa do TK? Como é que você tá vendo agora isso?

29:25 [Professor] Eu acredito que varia um pouco mais pra time. Eu acho que a Senna ainda é um pick bem jogável, mesmo com esse TK novo. Só que ele é um pouco mais orientado a agressões, porque o W dele é realmente pra você agredir do que só você salvar. Então, eu vejo que dá pra jogar mais pra frente com o pick. E eu vejo que também tem outros que... outros times já usaram, tem outros campeões pra usar como Galio, dá pra usar. Algumas vezes já vi usando com Nautilus, com Sion também. Então, eu acho que tem N opções. Eu acho que depende mais de como funcionaria, por exemplo, um time que puxa muito Senna ban é a LOUD porque eles conseguem engessar muito bem no estilo de jogo deles. Mas eu acho que isso varia mais de... Eu acho que Senna vai virar um pick que depende de como o time joga e se o time se orienta bem a jogar porque normalmente adcarry não consegue wardar muito bem, ou suporte por não estar jogando uma role participativa, o jogo fica um pouco mais engessado, fica um pouco estranho. Então, eu acho que isso varia realmente de time pra time, na minha visão.

30:24 [Schaeppi] Então, vamos escutar quem passou por isso, né. Porque o Takeshi perguntou aí da Senna, a gente viu ela em prática mas com companheirismo do Mundo do Jokão. Então, ele mesmo falou sobre essa matchup da rota inferior, sobre o Mundo e o que a gente pode esperar ver pela frente. Confere aí.

30:38 [Jockster/VT] Esse jogo contra a paiN pra mim foi meio que mostrando um início da nossa evolução. Eu acredito que a gente tá conseguindo se encontrar mais um pouco como time igual eu falei algumas vezes. Eu acho que tá sendo lento a nossa evolução, mas tá acontecendo. Então, eu fico feliz que a gente consegue ver uma

evolução. Eu só desejava que fosse mais rápida, mas, infelizmente, às vezes as coisas são assim. E eu espero que a gente consiga evoluir mais pra próxima semana que eu acho que ainda dá tempo, apesar da gente estar dependendo um pouco de resultado. Ainda dá tempo da gente conseguir um jogo bom e ir pros playoffs e tentar chegar numa final.

31:25 [Jockster/VT] Essa escolha de Mundo suporte foi meio que uma adaptação nossa do meta. A gente é um time que gosta muito de Senna/TK e com essas mudanças no TK, essa lane acabou ficando um pouco mais fraca. E eu acredito que o Mundo é um ótimo substituto. Depois do rework dele, ele não toma CC, tem essa passiva que é muito boa, ele tem muito regen de HP. Então, se ele tomar muito hit na lane, não importa tanto pra ele porque ele se cura muito rápido. Então, foi uma adaptação nossa pra gente ter algo parecido com o que a gente tinha com a Senna/TK e eu acho que funcionou bem. Eu acho que no futuro aí a gente pode ver mais até de outros times dessa lane porque é uma lane que realmente tem um potencial muito grande de sair de controle e foi meio que uma adaptação nossa mesmo pra ter uma Senna/TK. Sobre a dependência com a fasting Senna, eu acho que é mais... é algo que foi... que a gente se encontrou, sabe? Eu acho que a gente consegue jogar mais como um time quando a gente tem a Senna. Então, é algo que meio que dá um... é meio que um curativo nos problemas que a gente tem, e eu acredito que num tem muito problema a gente ser meio que dependente disso. Eu acho que o importante é a gente tentar se encontrar como um time e, se for assim que a gente se encontra como um time, eu não vejo problema. Eu acho que é um pick muito bom e pode funcionar em muitas situações. Então, apesar de ser um problema, eu acho que não é o nosso maior problema no momento. Eu acho que o nosso maior problema no momento é se encontrar como time e, se a gente se encontrar como time, não importa o que a gente estiver jogando, a gente vai conseguir ter uma boa performance.

33:10 [Schaepi] Tá aí, então. Um pouquinho mais dessas possibilidades da rota inferior, mas eu quero mudar de assunto agora. Eu quero entrar num assunto que é, no mínimo, picante por aqui. Eu quero de Flamengo, meus amigos. E a pergunta é... entendam o contexto aí, vocês do chat, pra não explodirem: crise no flamengo? Será? Porque assim... Ok, vamos contextualizar agora. Porque o Flamengo está na primeira colocação e isso é fato. Tá vivendo esse momento agora que é complicado, esse é o

ponto. O Ranger desabafou no Twitter no último jogo, foi uma situação bem complicada. A gente aqui no DDN sempre pega essas pequenas sonoridades dos jogadores pra podermos contextualizar alguns assuntos. O Flamengo não quis gravar as sonoridades aqui pro programa. Então, assim, algum tempo perdeu, teve a invencibilidade destruída pela equipe da LOUD e tá tendo agora... tá tendo não, né, teve uma semana de derrotas. E aí, eu quero trazer aqui, deixa eu ver quem eu vou jogar na fogueira primeiro. Professor, o senhor. O que é que você está achando? Crise no Fla?

34:14 [Professor] Eu achei que quando você falou que você tava pronto pra jogar os stories que ele desabafou lá, cara. Eu tava...

34:21 [Schaeppi] Não, não, não. Oito da noite. Ainda não dá.

34:23 [Professor] Ia censurar tudo, ia censurar tudo.

34:26 [Schaeppi] Ia ser assim, tipo, então eu quero que todo mundo pi, pi. E aí não ia ter nada.

34:33 [Professor] É. Mas em questão de crise, eu acho que só seja... O Flamengo, ele realmente começou bem no campeonato, mas eu via que... Eu acho que se você for ver a fundo os jogos deles, várias vezes e principalmente em Herald, eles não tem uma posição boa pra contestar. Eles não tem uma visão boa pra contestar. Eles lutam e algumas vezes só acontece uma execução muito boa e eles ganham. E várias jogadas são desse jeito. Não necessariamente é o melhor na questão de como tá o mapa, em questão de como está as waves, se tá controlado ou se não tá. Às vezes, a sensação que me passa é que está a Deus dar e os times começaram a perceber e estão punindo isso. Ou pegando outra coisa no mapa e fazendo alguém perder muito porque quem vai ser o coitado nessa situação vai ser o adcarry. Porque, normalmente, quem está tendo que givar algumas coisas quando acontece Herald é o Netuno. Então, eu vejo que tá acontecendo muito que os times tão percebendo, os times tão bolando outras coisas pra anular isso e tão jogando mais conscientes de alguns times. Então, eu vejo mais que seja um playstyle que o Flamengo sempre executou, os times perdiam mesmo assim, sabendo dessas jogadas e agora, os times estão mais coesos

e respondendo de uma maneira mais apropriada. Então, eu não diria que seja uma crise. Eu diria mais que é uma coisa de um mapa não jogado tanto. Às vezes, eles fazem as mesmas plays do mesmo jeito, setando da mesma maneira, os times percebem e counteram isso. É questão das outras staffs olharem, baterem o olho e realmente ver o que eles estão fazendo e ajustarem a melhor solução pra isso. Mas eu não diria que é crise. Eu diria que eles vão vir bem preparados pros playoffs porque quando um problema acontece nessa altura do campeonato, a tendência é que eles realmente resolvam pros playoffs. Então, eu diria que esses problemas meio que foram expostos no melhor momento possível pra eles.

36:15 [Schaeppi] E você, Yampi? Jogou com eles agora, venceu, entendeu um pouco do jogo da equipe do Flamengo. Pra você, você que acabou de sentir esse feeling aí, né, o Flamengo, você acha que foi impactado pela perda da invencibilidade? Ou é essa questão que o Professor falou de que quem tá no topo por muito tempo é muito observado e entendido e dá pra bolar um contra-ataque? Mas vocês também estiveram muito naquele topo e estão cada vez mais evoluindo. Então, pra você, como é que você enxerga esse momento rubronegro?

36:39 [Yampi] Ah, eu concordo com o que o Professor disse. O Flamengo é um time muito cascudo, eu senti na pele nesse jogo do domingo. O fundamento dos jogadores deles são ótimos, eu acho que isso que faz a força deles desde o início aparecer. A questão deles estarem invictos desde o início é porque eles são um time cascudo, sempre que eles estão atrás, eles sabem o fundamento do jogo, eles sabem o que eles precisam fazer no jogo pra voltar desse gold atrás. Então, a gente é um time que sabe também, tá aprendendo nisso. Eu acho que, como eu disse, a gente tá um time mais experiente, tá um time mais cascudo. Mas o que eu senti nesse jogo foi que, na minha opinião, nesse jogo de domingo, eles foram o jogo mais difícil nosso até então nesse split. Foi um jogo rápido de ambas as partes. Eu acho que o early game deles foi bom, o nosso early game também foi muito bom. Mas chegou em algum momento que a gente fazia alguma coisa errada, eles cobravam a gente de uma forma que nenhum outro time tava cobrando fazia muito tempo. Então, eu senti uma evolução muito grande nossa nesse jogo contra eles. Não é um time que tem que ser desrespeitado em nenhum momento. Como o Professor disse também, sempre que eles estão atrás, eles sabiam as coisas certas que eles tinham que fazer, voltavam.

Mas os times estão percebendo, os times estão buscando uma evolução ao longo do campeonato e eles aproveitaram dessa vantagem desde o início, eu acho. E eu acho que eles não estão buscando novos estilos, eles estão meio que presos ainda no estilo de sempre. Eles não estão buscando novas maneiras de vencer, mas sim contando na força deles que eles tinham desde o início. E alguns times vão ficar assistindo, sabe? Como a gente é um exemplo, a gente não vai assistir. A paiN split passado não ficou assistindo e evoluiu, enquanto eles tavam meio que apáticos ainda, de certa forma. E os times estão cobrando cada vez mais. Mas eu acho que não seja uma crise. Os jogadores tem uma mentalidade muito forte. Eu acho que principalmente o Ranger, quando ele se sente pressionado a melhorar, ele melhora em dobro. Então, eu acho que vai ser um momento crucial pra eles essa semana. Eu acho que vai ser um Flamengo muito mais dominante. Eu sinto que eles vão vir muito mais fortes. Graças a Deus, a gente não vai enfrentar eles nessa semana que eles vão estar mais fortes. Mas um possível playoff, eu acho que eles vão vir dominantes, muito fortes. E é um time, como eu disse, não tem que desrespeitar os caras que eles são uma seleção.

38:54 [Takeshi] Vale lembrar também, né, Schaeppi, que o Flamengo, ele pegou a paiN ali, quase sofreu a derrota mas conseguiu dar aquele comeback. Redbert fez uma ótima partida, o Tutsz também ali com a Lissandra. E eles pegaram uma Red também que tá melhorando. O Yampi falou bastante sobre Flamengo às vezes saindo atrás, o fNb também quando veio aqui, umas semanas atrás, também mencionou sobre o early game da equipe do Flamengo, quando eles tavam perdendo. Você acha que eles mudaram um pouco nesse sentido, Yampi? A sua opinião aí de jogador, que eles tão jogando um early game melhor... Como é que você vê também a questão do leque do Tutsz que tava jogando muito bem no começo da etapa, mas agora parece que ele tá no mesmo nível, digamos, dos outros mid laners, né. Tutsz, eu acho que aqui no DDN, ele ganhou craque da semana duas vezes seguidas, jogou muito bem. Você acha que ele agora tá mais pareado com também os outros midlaners? O que você tá achando?

39:41 [Yampi] O early game do Flamengo, a gente nunca foi... Nunca temeu o early game deles. É porque eu acho que a gente não teme o early game de nenhum time. Eu acredito que a gente é o time que é temido no early game. A gente é um time muito

decisivo, sabe muito bem o nosso planejamento, desde o início. Como o... não lembro quem disse mais cedo sobre o nosso pathing, sobre o nosso planejamento, nosso... A gente entende muito bem do early game que a gente quer fazer. Então, nunca foi algo que assustou da parte do Flamengo pra gente. Mas, como eu disse, eles traziam mais essa cara desde o mid game e o late game. Eu acho que eles traziam um leque muito bom assim de luta. Nossa, a luta deles, teve uma luta que eu lembrei agora do dragão nosso que a gente errou um pouco de setup de flanco com o fNb, que ele foi expulso pelo Tutsz de LB. Então, ficou muito difícil aquela fight. A gente acabou perdendo. Acho que logo em seguida foi o Baron deles. Então, como eu disse, eles são jogadores que sabem como fighta, como os fundamentos de tudo o que rola no jogo, eles sabem muito bem. Mas eu acho que o Tutsz ficou meio que difícil pra ele esse fim de semana porque ele trouxe uma Syndra. Eu acho que é um pick que não aparecia há muito tempo, não é um pick dominante no mid lane. E a LB foi um pick mais de querer entrar no que a gente chama de clube da luta que é esses campeões mais fortes no early game, que é Diana, Viego. Então, é um top side mais de porradaria. Então, não era um pick muito forte pra eles. Eu acho que é um pick mais responsivo. Então, eu acho que ele tá sendo mais um pouco apagado em questão de draft assim, de planejamento que eles estão fazendo. Mas, como você disse, mais cedo no split, ele tava trazendo os campeões certos e da maneira que ele tava jogando com o time, tava dando super certo. Eu acho que eles tem que... eles tão tentando se encontrar de outra maneira, mas não tá dando muito certo agora. Mas isso não tem como ser falado aqui, deve ser algo interno. Eles podem estar testando draft, testando outros picks, seja o que for. Então, é um pouco mais difícil. Mas eu acho que eles tão mudando um pouco a cara e não tá dando certo. Eles tão tomando pedrada na cabeça. Mas eu acho que, como eu disse, eles são um time forte e muito inteligente e vão dar a volta por cima.

41:51 [Schaeppi] Takeshi, você que teve do outro lado, chegou várias vezes aí em playoffs, coisa e tal. Mas muitas vezes as pessoas falam... não vou fazer o resto do comentário, fica tranquilo. Muitas pessoas falam que, claro, o que importa é playoff porque chega depois lá, md5 muda tudo e ganha. Só que, se você vem de uma série de resultados negativos na md1 e chegando no playoff, isso pode abalar? Ou realmente quando chega lá é outra história, esquece tudo o que passou?

42:16 [Takeshi] Cara, eu acho que, assim, no momento tá um pouco abalado sim. Eu acho que você tomar um 0-2, né, agora e aí lembrando também a semana passada da equipe do Flamengo que não foi assim tão boa, né. Como mencionei, a paiN tava tendo ali um bom early game, tava transicionando bem... Eu acho que tá um pouco abalado assim no momento, mas como o Yampi disse, eu vejo que eles conseguem se reerguer sim. A gente ainda tem aí três semanas de CBLOL, então tem muito tempo ainda pra equipe do Flamengo se reestruturar. Eu acho que eles tão testando coisas novas, como a gente já disse. A Syndra do Tutsz aí aparecendo, eles tão tentando jogar um pouco mais agressivos até mesmo nesse mid e jungle. Eu acho que tem tempo suficiente pra eles se reerguerem e eles ainda tem essa gordurinha pra queimar, né. Afinal de contas, eles tem aí bastante pontos em relação aos times que tão lá na parte da tabela. Acho que é um tempo suficiente pra equipe deles se reerguer e chegar bem ao playoff.

43:08 [Schaeppi] Bem, e você falou aí de algumas escolhas, né, dessas questões que aparecem de teste. Tem alguns campeões que não estão sendo testados porque, é aquilo, se passar, dá ruim, porque a gente tá vendo acontecer bastante... E alguns outros que quase nunca passam, né. E quando passam, também fazem um bom estrago. E outros que estão passando bastante e estão sendo entendidos a jogar contra. Tô falando de Akali, tô falando de Renekton e principalmente de Xin Zhao e Gwen. Xin Zhao e Gwen tão com 100% de presença no CBLOL, né. Muitos banimentos, muitos picks. A Gwen está ficando com cada vez menos win rate ao longo do CBLOL, a galera tá entendendo como jogar contra. Já o Xin Zhao aparece e vence. Tá sendo um pick muito, muito forte. Então, eu vou trazer aqui esses picks pra gente dar uma analisada, também junto com Akali e Renekton que foram os power picks, né, do final de semana que a gente colocou ali no domingo. Professor, como é que você tá vendo esse momento de entendimento de alguns campeões? O Xin Zhao vinha muito forte, ele quase nunca passa e quando passa, ele ainda tá sendo muito decisivo. A Gwen já tá sendo ali entendida um pouco mais, Akali ainda tá sendo esse bonecão absurdo... Como é que você tá vendo esse entendimento das equipes? Dá pra passar, dá pra banir? Como é que você vê esses quatro picks que a gente tá comentando aqui nesse momento de força?

44:19 [Professor] Acho que no geral, desde que a Gwen lançou, ela já foi uma campeã que tinha muito counters e eram poucos... Tanto que, assim, quando ela tava lançando, os primeiros jogos até na LPL já tinham vários counters, eram vários picks, até o Wukong. Tinham N respostas pra usar contra Gwen. Eu acho que no Brasil que não ia muito bem porque ela sai de controle muito rápido caso dê errado. Então, é até compreensível aqui que normalmente a execução não são as melhores, ou alguma coisinha acontece, um erro que não deveria. Mas como lá fora isso não ocorre tanto, lá tem uma gama maior de counters, né, um leque maior. Acho que pra Xin Zhao, eu acho que ele é muito roubado. Você não chegou a mencionar, mas eu acho que Xin Zhao e Diana são campeões extremamente fortes no momento na jungle. Eu vejo que são campeões bem constantes, conseguem lutar bem. Xin Zhao é um absurdo, o que esse boneco faz é um absurdo. Na minha opinião, o 100% de presença tá bem justificado, é realmente bem plausível. Quanto a Akali, eu vejo que normalmente os times tão pegando Akali e já pegam Lee Sin junto de cara pra realmente negar os counters dela direto, né. Então... Mas eu vejo que também é jogável, mas depois do Criafendas que a Akali fecha, fica uma situação um pouco mais delicada porque ela é muito fácil de snowballar. É muito complicado, se ela snowballa, tipo, o jogo avança muito rápido, né? Infelizmente, a gente entende disso. Mas eu acho que, no geral, pra mim, os campeões mais perigosos desse patch assim são, sem dúvidas pra mim, Xin Zhao e Akali que devem ser compreendidos. Acho que Renekton, por ser um campeão mais antigo e operar de uma maneira que todo mundo já pensa e sabe como é o pick, é muito mais fácil de você buscar soluções do que a Gwen, por exemplo. Ela é um pick mais recente. Até todo mundo pegar o jeitinho de jogar contra no stage, leva um tempo pra você ter realmente prática contra ela, sabe? Porque como o boneco era banido até na solo queue praticamente o tempo todo, era difícil você conseguir encaixar algo contra ela.

46:18 [Takeshi] Ô Yampi, eu queria te perguntar uma parada, mano, que eu acho que foi no jogo de vocês contra a paiN no sábado, né, que os dois times pegaram o top side inteiro logo na primeira fase ali do draft e no domingo, por exemplo, eu acho que vocês tavam no lado azul e vocês garantiram, por exemplo, a Kalista. Você acha que no lado azul é meio trap você se colocar nessa situação de jogar a bot lane inteira lá pra baixo? Porque a equipe da paiN ficou meio assim pick também, né, ali pro brTT que teve que pegar Jhin... O que você acha disso? Porque vocês adaptaram, né, pro

domingo, não pegaram o top side completo, trouxeram a Kalista. Tem isso no draft? Ou é uma imaginação minha? Como é que você vê isso daí?

46:52 [Yampi] Falando mais da nossa parte, eu acho que é conforto nosso. Sinceramente, se a gente tiver com esses campeões fortes desde o início, porradaria assim que a gente gosta de fazer, seja no drake, arauto, em objetivo em geral, a gente lida muito bem. Então, nossa opção é pegar esses bonecos que são hypercarry que vão lidar desde o início do jogo. O Matsu também é um jogador que tem um leque absurdo, sabe? Ele joga de tudo, é um cara conhecido por jogar de mago, trazer Yasuo bot. Então, é um cara que a gente pode confiar em questão de qualquer forma que a gente quiser jogar e é mais opção nossa, sabe? Eu acho que os outros jogadores não sabem lidar muito bem com isso, por isso que contra a gente sempre é muito visível que todo mundo bana Renekton, bana Lee Sin, Gwen... O fNb é conhecido até pelo nick dele, Love Gwen, que ele é... sabe? Ele é absurdo com o boneco. Então, quando ele traz, é mais assustador para os times que enfrentam a gente do que pra nós em si, porque a gente sabe lidar com o boneco. E como o fNb, ele tem um domínio muito maior com o campeão do que os demais jogadores, ele fala pra gente como a gente deve lidar com o campeão. Então, a gente sabe teamfightar muito bem em cima disso. E eu acho que é mais conforto nosso, sabe, em questão desse draft. Fica muito mais aberto e muito mais fácil do Kalec draftar e montar a estratégia pra gente.

48:10 [Takeshi] Mas, por exemplo assim, nesse jogo aí, a paiN pegou Mundo, eu acho que no segundo pick do lado azul, né? Você acha que, por exemplo, se eles tivessem assegurado algum atirador pro brTT e pegado outro solo lane lá pra baixo era mais tranquilo? É isso que eu tô querendo dizer, entendeu? Tipo, fica muito difícil pro lado azul nesse caso pegar esses três picks? Porque, afinal de contas, a volta do lado vermelho, vocês pegaram a Kai'Sa ali ainda... Existe isso, no momento, no meta ou você acha que não?

48:33 [Yampi] Com certeza. Existem adcarrys que lidam melhor com esses campeões, Akali, esses assassinos que estão no meta. Por exemplo, Ez sempre é uma volta muito decente. É um campeão que tem um kit que ele sabe lidar muito bem sozinho e em questão de team fight 1-3-1 assim no mapa, ele é um campeão que

sempre vai ter pressão no mid... Ele teamfighta geralmente sozinho. O campeão, ele joga por si só, o adcarry não precisa de peel. A Kalista é o mesmo exemplo, é um campeão que builda uma build mais defensiva do que geralmente os adcarrys. Então, ela sempre tem Arco-Escudo, tem uma Wit's End ali, o... Eu esqueci em português o nome agora. Limite da Razão. Então, é um campeão que traz uma build mais tank assim. Então, comps que trazem esse estilo de luta de flanco, o adcarry vai ficar um pouco mais sozinho e é sempre decente você pegar em cima no draft, seja blue side ou red side. Mas, como eu disse, é mais o conforto. A gente sempre... por opção nossa, a gente sempre quer pegar os campeões mais meleezão assim, mais forte mesmo que vai ser um top side muito strong, e a gente lida muito melhor, é a nossa carinha também. Então, eu acho que depende mais do time. Mas contra, como eu disse, os times que não tem um leque tão grande que nem o nosso, sempre é uma opção muito decente. Eu enxergo que eles vão começar a enxergar isso, começar a trazer contra, e a gente vai se preparar da melhor forma.

49:56 [Takeshi] É que esse jogo em si, né, Schaeppi, só lembrando que deu uma certa tristeza ali, porque o brTT não tinha o que fazer, cara. Tinha um Renekton, uma Akali pulando na cara dele, uma Diana... Velho, não tinha como esse Jhin tentar fightar em diversos momentos ali, tava difícil demais pra ele.

50:11 [Yampi] Eu senti a dor do brTT esse jogo, cara. Ele via uma Diana dando Protobelt na direção dele, ele já usava o item pra longe... É, ele tinha que correr de alguma forma, cara. E como eu disse, o Jhin não é um adcarry que lida muito bem com isso. Se fosse uma Kalista, um Ez assim da vida, seria muito mais difícil pra gente. Mas os nossos bonecos eram bonecão, e eu acho que a gente dava uma forma de matar do mesmo jeito.

50:36 [Schaeppi] É, meus amigos, é aquilo, né, uma vez que não dá pra fazer muita coisa, tem que se virar com o que tem. Não deu. Mas agora vamos falar de coisa boa. Coisa boa demais, amigo. E não são só coisas muito positivas que fazem essas coisas boas. Às vezes, algumas coisas negativas geram coisas boas, como umas risadas por alguns momentos. Você já sabe do que eu tô falando. Chegou a hora então do nosso micológico e mitológico da semana. Então, confere aí o lance que a gente separou.

51:07 [Schaepi] Aqui ficou a dúvida se foi mitológico ou micológico, porque foram dois lances e nos dois tem possibilidades de ser mitológico e micológico. Aqui teve um dive duplo da Miners pra cima do Tay e o menino vai se virar mesmo assim e sair com um double kill, meus amigos. Então, vai ficar a dúvida: é micológico da Miners ou mitológico do Tay? Já, já vocês votam porque a sequência, a jogada que vem, é a mesma coisa que acontece. E um dos protagonistas dela está passando por aqui, porque a gente tá falando de INTZ e Red. Foi o time inteiro, praticamente, pra cima do Titan nessa rota inferior, e ele ainda conseguiu sair. A INTZ veio com muita gente. Mas, claro, teve também resposta da equipe da Red, é uma coisa bem diferente da primeira jogada. Então, fica aqui a dúvida. Vou começar pelo Yampi que tá isento aqui porque o Professor participou de uma das jogadas. Foi micológico ou mitológico aí a jogada 1 e a jogada 2, Yampi?

52:03 [Yampi] Eu martelo micológico nos dois. A primeira jogada, divar Gwen sem muito CC é, sabe, fora de cogitação. Você ter um GP é um dos piores campeões pra você divar com o boneco. GP é um dos melhores pra se defender de dive. Então, já tá errado, tá invertido os papéis, não tá certo em nenhum momento. E no segundo, eu acho que faltou um pouco de paciência da INTZ. Era uma play totalmente certa. Se eles spotaram o Lee Sin no top, era uma play que teria um número (inint) de jogador no bot side. Então, seria um pouco uma jogada mais lenta, esperar a wave colidir, o EZ não conseguiria limpar. Tinham cinco jogadores e ia estourar o Titan e já era a play, sabe? Eu acho que faltou um pouco de paciência pro Professor, quis ancorar ali, participar da play logo e virou um micológico aqui no programa.

52:56 [Schaepi] E você, Teacher? Faça a sua dissertação aqui sobre as duas jogadas. Micológico ou mitológico?

53:04 [Professor] Ah, na primeira play, o Yampi já falou tudo. Realmente, os papéis estão invertidos. Eu acho que não tem como você executar um dive contra uma Gwen sem muito CC, então fica micológico. Eu acho que também no segundo ponto, o que ele falou, eu realmente concordo que faltou um pouco de paciência pra gente executar a play. Então, boto micológico nas duas.

53:23 [Schaeppi] Quer expressar sua opinião aí, senhor Murilo? Ou vai com os relatores?

53:25 [Takeshi] Não, eu assino embaixo aí dos relatores aí, velho. Eu acho que as duas... A primeira, eu acho que não tem questão de dúvida ali, sabe? Não tem como a gente falar que aquilo seria possível. Na segunda, teve até o Titan, deu ali o E no Q do Nautilus na hora certa, deu exaustão, o Galio tava no cover. Mas também acho que fica micológico. Mas fica um pouco menos, porque a primeira foi mais feia, Schaeppi.

53:46 [Schaeppi] É, meus amigos. Tá aí, então. Tá cravado: micológico nas duas. E agora, vamos pra parte positiva, né? Porque no início do nosso programa, a gente mostrou aqui a seleção da semana, ou melhor, a selevorax. Mas, dessa seleção, alguém tem que sair com o destaque maior. Um deles vai ser o nosso craque da semana. E vocês dois aí já falaram um pouquinho de quem vocês achavam, mas eu vou perguntar de novo. Dá pra cravar um craque aqui? Tem um que jogou muito mais, que merece esses louros da vitória, Professor?

54:11 [Professor] Cara, acho que como é uma seleção, um time inteiro assim, fica até sem graça falar quem que é o craque da semana. O Takeshi já tá olhando com uma cara falando que eu tô em cima do muro já, mas eu acho que vamos de fNb dessa vez aí. Ele é o craquezão.

54:24 [Schaeppi] Mandou o boss lá em cima. E você, Yampi? Vai fazer voto próprio aí, vai votar em você mesmo? Vai pra onde?

54:30 [Yampi] Não, não. Pra mim, não. Eu acho que eu fiz o meu papel decente nos jogos, mas com certeza a excelência fica entre Matsukaze e fNb. E eu acho que foi o fNboss dessa vez.

54:42 [Schaeppi] Será? Será? Vamos conferir aí então na telinha. E vocês no chat? Quem vocês acham que vai levar? fNb, Matsu, outras opções? E é ele, meus amigos, Matsukaze. Tentaram aí, foi na trave o Yampi... Mandou um Matsu ou fNb, mas o Matsu aqui levou o craque da semana. Na minha opinião fundamental, disserte mais

aí, Murilo, pra gente porque o menino foi muito fundamental mesmo pra partida, pras duas partidas da equipe da Vorax Liberty.

55:09 [Takeshi] É, então, num voto geral ali, né, entre nossos casters... Cara, o Matsu no jogo de sábado, o fNb levou o MVP mas o Matsu tava muito bem também com a Kai'Sa. É que o fNb, ele foi mais clutch, né? Ele matou ali a LeBlanc no momento perto da disputa do dragão. Mas o Matsu tava muito bem, ele tava realmente muito forte ali com aquela Kai'Sa e no jogo de domingo também. Ele de Kalista, guardou a ultimate muito bem numa hora que o Netuno ali, ele gasta o E pra frente numa luta que rola no vermelho. Ele tava muito bem na partida de Kalista. Então, eu acho que pela regularidade, a gente acabou optando pelo Matsu, mas eu concordo com o Yampi também. Era muito entre os dois. Por um pequeno detalhe assim, eu acho que de regularidade nas duas partidas, o Matsu acabou levando. Não ficou pro líder dos capangas dessa vez não, Schaeppi.

55:50 [Schaeppi] Pois é, o Matsu tá evoluindo cada vez mais também, né? Mostrando funções diferentes. Foi uma coisa que o Yampi falou no início do programa que a equipe inteira tá conseguindo trazer funções diferentes do que eles estavam trazendo, garantir essa evolução e o macro tá funcionando muito bem mesmo. Tá aí, então, o craque da semana pro Matsukaze e seleção da semana pra selevorax, no final das contas. E, meus amigos, eu queria agradecer muito a presença de cada um de vocês aqui, Takeshã, Professor, Yampi. Claro, a todos vocês que nos acompanharam a semana inteira. E lembrando aqui a todos vocês: amanhã e quarta-feira, a partir das cinco horas da tarde, tem CBLOL Academy com partidas espelhadas. A ordem que aconteceu no final de semana se repete então nessa terça e nessa quarta. E, além disso, na quinta-feira também tem continuidade do CBLOL. Os jogos da Kabum que foram postergados pra quinta, a partir das seis horas da tarde, vocês podem conferir então a nossa rodada continuada, né. Não era rodada extra que eu ia falar, é que agora é continuada ali que acontecerá pra finalizar então e todo mundo ficar com os jogos iguazinhos ao longo da tabela. E, além disso, vocês sabem. Temos produtos de League of Legends de segunda a segunda, amigo. Tem Tropas Liberadas na sexta-feira, na verdade agora na quinta. A gente tem Na Escuta, tem Giro Ligas, tem muita coisa pra você conferir. Então, é só você colar no YouTube do CBLOL e ver tudo o que tem disponível e sempre consumir esses produtos pra ficar mais inteirado

no nosso cenário nacional e internacional. Então, é isso. A gente vai ficando por aqui. A gente se vê segunda que vem em mais um programa. Até a próxima. Tchau, tchau.