



# LENDÁRIO

OS BASTIDORES E A ROTINA DE UM  
JOGADOR PROFISSIONAL DE GAMES



Copyright © 2017 by Gabriel "Kami" Bohm

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

*Capa*  
Tamires Cordeiro

*Projeto Gráfico*  
Desenho Editorial

*Foto de capa*  
Tomás Arthuzzi

*Lettering e ilustração de capa*  
Newton Verlangieri

*Preparação*  
Pedro Giglio

*Revisão*  
Clara Diamant  
Carmen T. S. Costa

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

---

Bohm, Gabriel  
Lendário : os bastidores e a rotina de um jogador profissional  
de games / Gabriel "Kami" Bohm. – 1<sup>a</sup> ed. –  
Rio de Janeiro : Suma de Letras, 2017.

ISBN 978-85-5651-048-8

1. League of Legends (Jogo eletrônico) – Autobiografia  
2. Jogos eletrônicos 3. Jogos de computador 4. Video games  
5. Video games – Competições I. Título.

17-06886 CDD-794.8092

---

Índice para catálogo sistemático:  
1. Jogadores de video games : Recreação :  
Autobiografia 794.8092

[2017]  
Todos os direitos desta edição reservados à  
EDITORASCHWARCZ S.A.  
Praça Floriano, 19, sala 3001 – Cinelândia  
20031-050 – Rio de Janeiro – RJ  
Telefone: (21) 3993-3501  
[www.companhiadasletras.com.br](http://www.companhiadasletras.com.br)  
[www.blogdacompanhia.com.br](http://www.blogdacompanhia.com.br)  
[facebook.com/sumadeletrasbr](http://facebook.com/sumadeletrasbr)  
[instagram.com/sumadeletras\\_br](http://instagram.com/sumadeletras_br)  
[twitter.com/Suma\\_BR](http://twitter.com/Suma_BR)

*Aos meus seguidores, que  
de uma forma ou de outra  
fizeram de mim o que sou,  
e a quem devo tudo.*

1  
COMO ME TORNEI  
UM PRO PLAYER

17

2  
FIQUEI FAMOSO,  
E AGORA?

43

3  
VIDA DE PRO PLAYER – ROTINA,  
TREINOS, JOGOS, VIAGENS

63

4  
AS CAMPANHAS DA PAIN  
E O CENÁRIO DE LOL

81

	<b>5</b>	A EVOLUÇÃO DE <i>LEAGUE OF LEGENDS</i> NO BRASIL	
			<b>103</b>
	<b>6</b>	PLANOS PARA O FUTURO	
			<b>117</b>
	<b>7</b>	SOBRE <i>LEAGUE OF LEGENDS</i>	
			<b>127</b>
	<b>8</b>	VOCABULÁRIO BÁSICO DE <i>LEAGUE OF LEGENDS</i>	
			<b>137</b>

# – Que confusão é essa?

A surpresa do taxista faz sentido. De segunda a sexta a via fica mesmo completamente engarrafada. Mas a avenida Francisco Matarazzo, na Barra Funda, não costuma ver tanta movimentação num sábado de manhã. É nesse trecho, entre os bairros da Pompeia e de Perdizes, na Zona Oeste de São Paulo, que fica o estádio da Sociedade Esportiva Palmeiras. E é de lá que vêm as filas que contornam as praças e as ruas próximas.

— Vou ter que deixar você aqui. Não dá pra continuar! — reclama o motorista.

Descendo de carros e ônibus, centenas de jovens seguem a pé em direção ao Palestra Itália, agora rebatizado de Allianz Parque. Estamos em 8 de agosto de 2015, e o espaço tradicionalmente futebolístico será palco de outra disputa, ambientada não nos gramados, mas em computadores. É a final do Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLoL); paiN Gaming e INTZ, dois dos mais famosos times da modalidade, disputam o título.

No Brasil, o jogo *League of Legends* (LoL) foi lançado oficialmente em 2012. Três anos depois, provoca congestionamentos no trânsito paulistano. As longas filas em torno do estádio fluem rapidamente. Do lado de dentro, uma organizada e pacífica legião até que ordeira, se comparada com os animados torcedores dos mais variados times de futebol brasileiros, caminha em direção à arena principal. Crianças acompanhadas dos pais, adolescentes e jovens com camisetas, cartazes e chapéus remetendo às estrelas do dia. Outros se vestem como os

personagens do jogo. São cosplayers profissionais e amadores, que se reconhecem e se encontram pelo caminho.

Uma torre, como as que existem no jogo, vira ponto de encontro (e de selfies) antes da entrada principal. Nos anéis do Allianz Parque, há vários estandes de venda de artigos de informática e camisetas, além de entrega de brindes. Para comer, o menu clássico das partidas: cachorro-quente, refrigerante e biscoitos. Para torcer, não bastam os gritos de guerra: bastões infláveis com o logotipo de LoL são usados à exaustão, criando um barulho constante que serve de trilha sonora para a contagem regressiva do show.

O que está prestes a acontecer não é uma simples partida de um dos jogos que mais arrebanha seguidores pelo mundo. *É um show.*

A produção poderia ser comparada à de competições de esportes tradicionais, como o famoso Super Bowl americano, ainda que numa escala menor. Depois da contagem regressiva, um telão em alta resolução mostra os jogadores ao público. No palco, com iluminação especial, uma orquestra

começa a tocar um dos temas do jogo. Um coral, percussionistas e guitarras a acompanham.

A seguir, o telão passa a transmitir imagens de bastidores das equipes que se enfrentarão. Eles não são simples jogadores. São ídolos de jovens que também sonham em ganhar a vida jogando.

Para o delírio dos fãs que lotam a arquibancada, a sessão musical prossegue. O taxista que reclamava do trânsito talvez estranhasse, mas uma das atrações mais aplaudidas é a Pentakill, uma banda de metal fictícia que existe apenas no universo de *League of Legends* (e que, a despeito disso, já tem até um álbum lançado e outro a caminho).

Pelo telão, a plateia assiste a imagens da taça em disputa. Em um jogo de luz, subitamente emergem os jogadores da INTZ de braços cruzados, e o semblante sério logo se desfaz ao alcançarem o centro do palco e saudarem o público. Mesmo vestindo jaquetas que lembram as de capitães de futebol americano de filmes juvenis, os jogadores mostram que os bullies e fortões não têm mais espaço. Os nerds finalmente deram a volta por cima.

Por fim, doze mil pessoas aplaudem de pé quando o time da paiN Gaming sobe ao palco. De costas para o público, com o braço esquerdo levantado, Kami e seus companheiros entram no ringue virtual. Frente a frente, os dois times se cumprimentam. Para quem acompanha o crescimento de LoL no Brasil, fica a certeza de que se está diante de um fenômeno. Os bastões infláveis fazem mais e mais barulho no estádio.

Aplaudido o tempo todo, Kami é uma das figuras mais carismáticas da paiN. Considerado um prodígio, por ter começado a jogar *League of Legends* profissionalmente com apenas quinze anos, o jovem gaúcho sai do palco naquele dia como bicampeão brasileiro de um jogo que, para muitos, já ganhou o status de esporte faz tempo. Com jogadas impressionantes, a paiN vence três da série de cinco partidas.

Foi a primeira vez que o rapaz franzino, de dezenove anos, pisou em um estádio de futebol. Como muitos antes dele que se consagraram naquele palco erguido sobre o gramado, Kami saiu dali como uma estrela em ascensão.



# **COMO ME TORNEI UM PRO PLAYER**

Muito prazer, meu nome é Kami.  
Quer dizer, meu nome é Gabriel  
Bohm, mas ninguém me chama  
assim. Tenho 21 anos e sou jogador  
profissional de *League of Legends*.  
Já fui bicampeão brasileiro pela  
equipe paiN Gaming e viajei pelo  
mundo jogando. Só que a minha vida  
nem sempre foi desse jeito...

Por que tenho esse apelido? Por causa da minha falta de criatividade. Quando comecei a jogar on-line, precisava de um nickname curto. Pesquisei no Google algumas palavras em japonês e descobri que “Kami” significa “Deus”. Achei bonito, mas nunca conseguia me registrar só como Kami. Um amigo com quem eu jogava chamava todo mundo de *cat*, gato ou gata em inglês. Eu me lembrei dele e digitei Kamikat. É meu nick até hoje. Mas fora dos jogos ficou Kami.

Meu primeiro video game foi um Super Nintendo. O engraçado é que não me lembro quantos anos tinha quando ganhei. Acho que uns cinco... ou seriam seis? Enfim, eu só jogava Super Mario. A verdade é que eu nunca tive muita afinidade com consoles. Sempre fui mais de jogar no computador mesmo. Minha mãe trabalhava com computadores, então a gente tinha um PC em casa e eu podia jogar à vontade... video game nunca foi a minha praia.

O primeiro game que joguei on-line foi *Gun-Bound*, um jogo de estratégia e guerra em que você disputa com os personagens e seus móbiles, que

são animais ou veículos de combate (melhor explicar, vai que alguém não conhece, né?). O segundo foi *RuneScape* — também on-line e de fantasia, um dos que eu mais joguei até hoje! Aliás, foi o jogo que me ensinou a falar inglês. É sério! Ai, que saudade. Eu até jogava um tempo atrás, mas se eu voltar pro *RuneScape* acho que paro de jogar *League of Legends*! Não tenho tempo para me dedicar a mais de um jogo.

Eu costumava jogar quando chegava em casa, depois da escola. Nessa época eu morava em Floripa. Sou do Rio Grande do Sul, mas vivi a maior parte da minha vida em Florianópolis. Apesar de jogar bastante, eu não conversava com ninguém da minha equipe durante as partidas. Todo mundo falava pelo Skype, mas eu não. Tinha vergonha...

---

**Esqueceram  
de mim...  
na frente do  
computador**

**SANDRA BOHM**, a mãe do Kami

---

---

Eu passei num concurso público para agente penitenciária e dava plantões de vinte e quatro horas. Na época, o Gabriel tinha uns dez anos e ficava muito tempo em casa. Ele tinha que se virar: ia para a escola de manhã e ficava sozinho à tarde e à noite. Eu entrava no plantão às oito da manhã e saía no mesmo horário no dia seguinte. Então ele jogava muito, ficava em função do computador. De certa forma, isso era confortável para mim. Eu pensava: "Enquanto estiver jogando, ele está em casa, e não com más companhias na rua". Claro que eu me preocupava e sofria por deixá-lo sozinho, mas não tinha o que fazer. Estava longe da minha família naquele momento e não tinha a quem recorrer. Eu só não sabia que o Gabriel era tão bom e que tinha desenvolvido essa habilidade com jogos.

Ele jogava e assistia a séries. Tudo em inglês. E pedia para que eu comprasse os livros das séries também, tudo em língua estrangeira. Quando ele foi para o primeiro campeonato fora do Brasil, deu uma entrevista em inglês. Ninguém sabia que ele era fluente! O chefe dele comentou: "Pô, eu nem sabia que o Gabriel falava inglês!". E eu só pude responder: "Nem eu!".

---

---

Como ele ficava muito tempo no computador, eu pensava que alguma coisa de bom ia sair dali, mas não sabia o quê. Achei que ele ia desenvolver um aplicativo, ou um software, algo do tipo. Nunca pensei que ia para o lado dos jogos e competir!

# **Um parêntese para falar de... escola!**

Uma coisa curiosa é que durante as partidas eu ficava tímido para falar, mas na escola era super de boa. Estudei do segundo ao oitavo ano em um colégio pequeno que era muito tranquilo. Eu tive problemas foi quando mudei de escola, no nono ano. Não estava acostumado a conversar com pessoas novas! Todos os dias, desde o segundo ano, estava sempre com o mesmo grupo.

Essa fase foi meio difícil. Mas nunca rolou bullying, não. Se já estava achando difícil fazer amizades lá, imagina quando fui cursar o ensino médio numa escola técnica... Aí fiquei sem amigos mesmo. Eu estudava eletrotécnica, mas odiava! Deus me livre! Escolhi esse curso por livre e espontânea pressão da minha mãe, que havia estudado o mesmo e pensava que era importante concluir o ensino médio já com uma formação. Então segui esse caminho. Se não tivesse começado a jogar,

eu ia acabar cursando matemática na faculdade. Hoje em dia esta não seria a minha opção. Sinceramente? Hoje eu quero ser piloto! Mas... calma! Uma hora eu chego lá!

Bom, naquela época eu era *beeeeem forever alone*, ficava na minha. Conversava mais com os professores do que com os outros alunos. Foi só depois de três semestres que um amigo que estudou comigo no nono ano caiu na mesma turma que eu. Nessa época eu já jogava LoL, e ele também. *League of Legends* estava começando no Brasil. Não havia um cenário competitivo, mas já existiam times. Isso foi em 2012. Faz pouco tempo, né?

Um dia, esse amigo estava falando sobre LoL com outro menino na sala de aula:

— Joguei uma ranqueada ontem!

Opa, deixa eu explicar para quem não tá ligado: partidas ranqueadas são aquelas em que o jogador de determinado nível pode subir de posição dentro do jogo. Bom, contei que eu também jogava LoL e ele me perguntou o meu Elo, que basicamente é uma pontuação no jogo que define seu nível de habilidade. Como na época ainda não existia a

categoria Diamante, contei que eu era Platina, o nível mais alto na ocasião. Ele ficou...

— MEU DEUS, SÉRIO?

Aí na mesma hora passei a ter amigos, né? Nunca me importei com essas coisas, mas assim fiquei popular por lá.

• • •

Eu ainda frequentava a escola quando fui convidado para jogar profissionalmente. Na época eu jogava apenas por diversão e não sabia que havia um cenário competitivo de LoL no Brasil. Existiam algumas comunidades do Orkut, mas eu não as frequentava. Foi quando o Gabriel “MiT” Souza, técnico da paiN Gaming por muito tempo, mas que também tinha atuado como jogador, me convidou para jogar pela equipe.

Eu gostava de *League of Legends* e assistia aos campeonatos estrangeiros e às partidas dos times que me interessavam, mas nunca tinha pensado em me tornar um profissional. Tudo bem que sempre joguei outros games em alto nível, mas fazer