21/11/2022

O anúncio da Riot Games sobre o fim dos campeonatos oficiais de Wild Rift, a versão para celular do League of Legends, repercutiu negativamente entre os jogadores profissionais, tanto pelo conteúdo, já que o cenário competitivo oficial deixa de existir depois de só uma temporada completa de existência, quanto pela forma, com críticas ao comunicado emitido pela desenvolvedora nesta segunda-feira.

Desde que a notícia de que a Riot Games iria manter somente competições na Ásia veio à tona, ainda no fim de semana, membros da comunidade de Wild Rift se manifestaram, pedindo que a desenvolvedora reconsiderasse a decisão, e ganharam apoio de outras personalidades dos esports, como o streamer Felipe "YoDa", o jogador de League of Legends Filipe "Ranger" e o astro brasileiro do LoL, Felipe "brTT".

Nesta segunda-feira, com a confirmação do encerramento dos campeonatos no Brasil e em outras regiões fora da Ásia, jogadores profissionais criticaram duramente a decisão e o próprio comunicado da Riot Games.

1 de 1 Jogo dos playoffs do Wild Tour Brasil 2022 no teatro do Minascentro, em Belo Horizonte — Foto: Riot Games

Jogo dos playoffs do Wild Tour Brasil 2022 no teatro do Minascentro, em Belo Horizonte — Foto: Riot Games

Campeão do Wild Tour Brasil em 2022 pela Omegha E-sports e hoje integrante da Magic Squad, Francisco "HUYA" disse que irá se arrepender pela vida toda por ter deixado a faculdade para se dedicar aos esports.

— Mano, eu simplesmente errei na maior questão da minha vida, estudar ou seguir meu sonho. O que é a vida? Uma piada? Eu vou me arrepender disso a vida toda. Tinha passado na **UFPE**

em Ciência da Computação e vim jogar esse lixo — lamentou HUYA em publicação no Twitter, ainda antes do anúncio oficial da Riot Games.

Também campeão brasileiro pela Omegha, o jogador Matheus "Seelinah" igualmente citou a aposta na carreira que fez por se tratar da Riot Games, uma empresa que costuma investir pesado no cenário competitivo de seus jogos, como LoL e Valorant.

— "Vou me dedicar ao Wild Rift sem medo, até porque é a Riot, né" — ironizou Seelinah.

Em outra publicação no Twitter, o jogador criticou o comunicado da desenvolvedora.

— A notícia já era horrível. O pior foi não citar o esforço da comunidade nesse último fim de semana. Os caras só soltaram a nota fria e é isso, 'tamo junto'.

Em uma publicação antes do anúncio, Wendel "Odyceuz", da Vivo Keyd Stars, escreveu:

— Larguei tudo pra jogar Wild Rift em 2021 e você acha que isso foi loucura? Loucura é a Riot tentar acabar com o competitivo aqui no Ocidente depois de tudo que aconteceu.

Nesta segunda, após o anúncio, Odyceuz compartilhou o próprio post e comentou:

— Sim! Foi loucura.

Vinicius "Kona", jogador da Liberty, lamentou:

— Foi bom enquanto durou.

Gabriel "ManoFrizer", também atleta da Liberty, ironizou o comunicado da Riot Games:

— Relaxa, 'guys'. Eles estão dando tempo e espaço para a comunidade crescer organicamente. Continuem se esforçando em um competitivo inexistente, recebendo a famosa ajuda de custo de R$ 200 e se dediquem que, futuramente seremos, recompensados — declarou ManoFrizer.

Marcelo "Xem", jogador da EBRO, disse que irá abandonar o competitivo.

— Depois desse pronunciamento patético, o jeito é realmente abandonar o Wild Rift.

João "Petroni", que jogava pela TSM, também criticou duramente a nota da desenvolvedora.

— A comunidade brasileira ganhou apenas um texto traduzido do gringo. É isso, rapaziada, o fim de uma era (pequena). Jogo tinha um potencial enorme e infelizmente nos f******.

A TSM, organização norte-americana que tinha um elenco brasileiro de Wild Rift, anunciou nesta segunda a saída da modalidade.

Outros jogadores falaram da possibilidade de migrar para o Honor Of Kings, jogo do estilo MOBA (arena de batalha online multiplayer) para celulares, assim como o Wild Rift.

Entenda
Em comunicado nesta segunda, a Riot Games disse que decidiu, depois do primeiro ano de operação dos campeonatos de Wild Rift, focar onde os jogos mobile "estão florescendo".

— Entramos com todas as aspirações, ambição e recursos que fornecemos aos nossos principais esports. Construímos um esporte empolgante em várias regiões neste ano que passou, mas decidimos colocar nosso foco onde os esports e jogos mobile estão florescendo e decidimos diminuir nossas próprias operações competitivas no resto do mundo — disse a Riot Games, em comunicado.

— Em 2023, vamos centralizar a operação e o foco de Wild Rift Esports na Ásia, o maior e mais ativo mercado de esports mobile no mundo. A nova liga de Wild Rift na Ásia será a primeira liga profissional de esports mobile inter-regional da Riot e substituirá o Wild Rift Esports (WRE) original em abril de 2023. Esse novo ecossistema de liga consistirá em 12 times da WRL da China e oito times de outras regiões asiáticas em 2022. A temporada será estruturada em duas etapas por ano e focará em apresentar os melhores talentos das regiões mais competitivas do nosso esporte — continuou a empresa.

Na nota, a desenvolvedora informou que não irá mais operar campeonatos fora da Ásia e abrirá "a oportunidade para parceiros que decidam realizar eventos".

— Acreditamos que essas mudanças darão à comunidade tempo e espaço para crescer organicamente, e que novos parceiros possam estabelecer que posição as competições de alto nível desempenharão no seu ecossistema. À medida que o cenário de Esports do Wild Rift evolui, estaremos prontos para seguir em frente.

A Riot Games no Brasil também se manifestou em nota:

— Especificamente no contexto brasileiro, a Riot Games Brasil está estudando a possibilidade de, em 2023, manter os eventos especiais, junto a alguns de seus parceiros, voltados para ligas femininas de Wild Rift. O time de esports da Riot Games Brasil entende que é de extrema importância, para a construção de um cenário mais inclusivo, continuar a trazer o maior número de oportunidades possíveis para as mulheres que têm o desejo de seguir carreira nos Esports. Se houver alguma mudança e/ou novidade, iremos informá-los.

Lançado no Brasil em 29 de março de 2021, depois de fases de testes realizadas desde 2020, Wild Rift começou a ter um cenário competitivo com campeonatos de comunidade. De agosto a outubro, aconteceu o primeiro torneio promovido pela Riot Games no Brasil, o Wild Tour Brasil,

que teve a TSM como campeã. Em novembro, a equipe brasileira participou do Horizon Cup, o primeiro campeonato internacional da modalidade.

Para 2022 houve a criação de um circuito competitivo com oito ligas regionais, incluindo o Wild Tour Brasil, disputado em estúdio em São Paulo de fevereiro a maio e que terminou com um evento presencial em Belo Horizonte (MG), vencido pela Omegha.

Além da Omegha, Vivo Keyd e Liberty também se classificaram para o Icons Global Championship 2022, o primeiro campeonato mundial de Wild Rift, realizado em junho e julho.

De julho a outubro, a Riot Games apoiou a realização, pela GamersClub, da série de torneios Wild Circuit Brasil 2022, com a intenção de movimentar o cenário competitivo. A Vivo Keyd se tornou campeã.

Principal evento do Wild Rift em 2022, o Icons Global Championship teve pico de só 54.261 espectadores simultâneos nas transmissões, com média de 27.739, de acordo com o Esports Charts, site que contabiliza estatísticas de esportes eletrônicos. Para comparação, o Campeonato Brasileiro de LoL (CBLOL), que é a quinta liga regional mais assistida no LoL, teve pico de 331,4 mil espectadores simultâneos.

Link da Matéria