

# JAK ZOSTAĆ PROGAMEREM

E-sportowy przewodnik  
po świecie League of Legends



# JAK ZOSTAĆ PROGAMEREM

E-sportowy przewodnik  
po świecie League of Legends



i Mike Diver

**MEODY  
BOOK!**

Tytuł oryginału:  
HOW TO BE A PROFESSIONAL GAMER  
An eSports Guide to League of Legends

Copyright© Fnatic Limited 2016  
Copyright © 2016 for the Polish edition by Wydawnictwo Sonia Draga  
Copyright © 2016 for the Polish translation by Wydawnictwo Sonia Draga

First published as HOW TO BE A PROFESSIONAL GAMER by  
Century, an imprint of Cornerstone Publishing. Cornerstone Publishing  
is a part of the Penguin Random House group of companies.

Fnatic Limited have asserted their right to be identified as the authors of this  
Work in accordance with the Copyright, Designs and Patents Act 1988.

Zdjęcia na okładce: © Fnatic Ltd.  
Tłumaczenie: Beata Horosiewicz, TERKA  
Konsultacja: Magdalena Jurczuk, TERKA  
Redakcja: Patrycja Zarawska, TERKA  
Korekta: Anna Czubska, TERKA

ISBN: 978-83-8110-045-8

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione i wiąże się z sankcjami karnymi.

Książka, którą nabyłeś, jest dziełem twórcy i wydawcy. Prosimy, abyś przestrzegał praw, jakie im przysługują. Jej zawartość możesz udostępnić nieodpłatnie osobom bliskim lub osobiście znanym. Ale nie publikuj jej w internecie. Jeśli cytujesz jej fragmenty, nie zmieniaj ich treści i koniecznie zaznacz, czyje to dzieło. A kopiując ją, rób to jedynie na użytek osobisty.

Szanujemy cudzą własność i prawo!  
*Polska Izba Książki*

Więcej o prawie autorskim na [www.legalnakultura.pl](http://www.legalnakultura.pl)

WYDAWNICTWO SONIA DRAGA Sp. z o.o.  
Pl. Grunwaldzki 8-10, 40-127 Katowice  
tel. 32 782 64 77, fax 32 253 77 28  
e-mail: [info@soniadraga.pl](mailto:info@soniadraga.pl)  
[www.soniadraga.pl](http://www.soniadraga.pl) [www.facebook.com/wydawnictwoSoniaDraga](https://www.facebook.com/wydawnictwoSoniaDraga)

Skład i łamanie: Remigiusz Dąbrowski, TERKA  
Książkę wydrukowano na papierze CREAMY 70g, vol. 2,0  
dostarczonym przez Zing Sp. z o.p.

**ZING**  
[www.zing.com.pl](http://www.zing.com.pl)

Katowice 2016. (N217)

# Spis treści

- 1 Podstawowe cechy profesjonalnego gracza ..... 1
- 2 A czym właściwie jest *League of Legends*? ..... 11
- 3 Lore: historia opowiadana w *League* ..... 27
- 4 Początki Fnatica i profesjonalnej  
*League of Legends* ..... 49
- 5 W domu: Finlay Stewart o zarządzaniu  
kwaterą główną Fnatica w Berlinie ..... 74
- 6 Za kulisami *League of Legends* World  
Championships ..... 83
- 7 Wzloty i upadki profesjonalnego gracza  
*League of Legends* ..... 102
- 8 Historia kapitana: YellOwStaR o sobie ..... 123

9	Mówi zabójca boga: Febiven o sobie . . . . .	141
10	Witaj, dzunglerze: Spirit o sobie . . . . .	158
11	Toplaner w rezerwie: Werlyb o sobie . . . . .	169
12	Nowa nadzieja: Kikis o sobie . . . . .	180
13	Wschodząca gwiazda: Rekkles o sobie . . . . .	192
14	Jak przejść na następny poziom w <i>League of Legends</i> . . . . .	202
15	Przyszłość Fnatica i samej <i>League of Legends</i> oraz relacje zespołu z fanami . . . . .	216
16	Słowniczek pojęć <i>League of Legends</i> dla początkujących . . . . .	235

# Podstawowe cechy profesjonalnego gracza

**E**-sport może się wydawać niszową rozrywką w porównaniu z modnymi sportami tradycyjnymi, które wypełniają ramówki telewizyjne i co tydzień ściągają na mecze ogromne tłumy, ale nie dajmy się zwieść: jest wśród nas i cieszy się ogromną, rosnącą z dnia na dzień popularnością. Wystarczy pogadać z ludźmi siedzącymi w tym biznesie, a powiedzą, bez cienia sarkazmu, że w nadchodzących latach baza graczy i światowa publiczność na zawodach gier wideo dojdą do poziomu liczbowego nieosiągalnego dla wielu sportów tradycyjnych.

Każdy sport rozwija się na przestrzeni lat i to samo dzieje się z e-sportem, a mówiąc ogólniej – z graniem w gry komputerowe. Dziś nie widzimy nic dziwnego

w tym, że dziecko po powrocie do domu spędza godziny przed swoim PC, tocząc fantastyczne walki albo prowadząc trzymające w napięciu gry symulacyjne z przeciwnikami, którzy mogą się znajdować na drugim końcu świata. W miarę jak konkretne gry zdobywają coraz większe uznanie i kolejnych subskrybentów, ich fani poszukują dalszych, bardziej szczegółowych informacji – chcą wiedzieć, jak najlepiej grać w daną grę, jak zdobyć przewagę nad współgraczami. A na samym szczycie tej drabiny talentów jest miejsce dla progamerów, czyli tych, którzy zarabiają na życie, podróżując po świecie i ścierając się z najlepszymi, a przez to stają się inspiracją dla milionów.

W Europie granie bywa postrzegane jako odizolowana, indywidualna rozrywka – trudno przezwyciężyć okropny stereotyp dziecka, które siedzi samotnie w pokoju przed rozświetlonym ekranem i któremu interaktywne cudowności zastępują życie towarzyskie. Jest to jednak mocno przestarzały pogląd na temat gier wideo. Wystarczy zajrzeć do Korei Południowej, by zobaczyć, w jaki sposób tamtejsza tradycja PC bangs – czyli kafejek z wieloma połączonymi komputerami umożliwiającymi wspólną grę kooperacyjną z przyjaciółmi, ale też ludźmi całkowicie obcymi – przenosi samotnicze z natury internetowe granie do przestrzeni publicznej. To właśnie drużyny z Korei Południowej zdobyły znaczną dominację w wielu dyscyplinach e-sportu, między in-



nymi w grze *League of Legends (LoL)*. Od momentu, kiedy w 2011 roku Fnatic zajął pierwsze miejsce w inauguracyjnych zawodach *League World Championship*, każda zwycięska drużyna pochodziła z Azji, a trzech na czterech graczy z samej Korei Południowej. Czy do tego sukcesu przyczynia się większa akceptacja grania jako wartościowego sposobu spędzania wolnego czasu? Trudno odmówić logiki pogładowi, że kultura PC bang ma swój wkład w najzdrowsze na świecie współzawodnictwo na scenie gier.

Społeczeństwo zawsze będzie się rozwijało wraz z technologią, za którą najlepiej nadążają jego młodszy członkowie, od małego obeznani z grami wideo. To sprawia, że e-sport ma możliwość wzrostu niemal wykładniczego. I oznacza również, że rywalizacja o miejsca w profesjonalnych drużynach z czasem stanie się ostrzejsza niż obecnie, podnosząc ogólną jakość gry na wyższy poziom. Nie istnieje jednak w e-sporcie typowa ścieżka kariery; pod tym względem jest to słabo rozwinięta dziedzina w porównaniu z piłką nożną czy koszykówką, w których karierę można rozpocząć w bardzo młodym wieku, nawet pięciu czy sześciu lat.

W e-sporcie żadna organizacja nie przyjmie gracza, który nie skończył kilkunastu lat. Taki nastolatek czy nastolatka trafia przeważnie prosto z domu do profesjonalnego zespołu, nie mając szans na lata spokojnego trenowania, jak w klubie piłkarskim, gdzie zawodnik

stopniowo dojrzewa i rozwija swoje umiejętności. Jest to ogromny skok: z pozycji utalentowanego nieformalnego gracza na najwyższy poziom współzawodnictwa w świetle jupiterów.

Ten, kto chce się tym zajmować, powinien wiedzieć, jakie cechy są absolutnie niezbędne, by zostać profesjonalnym zawodnikiem i zacząć grać na scenach, przed internetową publicznością złożoną z milionów osób. W turniejowej *League of Legends*, może nawet bardziej niż w innych e-sportach, kluczowe znaczenie ma umiejętność szybkiego uczenia się, ponieważ twórcy tej gry, Riot Games, bezustannie wzbogacają ją o nowe wersje. To znaczy, że gra jest stale aktualizowana, a jej awatarom – nazywanym bohaterami, postaciami bądź czempionami – nieustannie modyfikuje się umiejętności, co czasami, ale nie zawsze, wychodzi im na dobre. Wprowadzane innowacje zmieniają metę<sup>1</sup>, czyli sposób, w jaki profesjonaliści rozgrywają grę w każdej nowej wersji, zatem nawet niewielkie poprawki mogą mieć kolosalny wpływ na sukces lub porażkę danego teamu.

Aktualizacje oznaczają, że będący na najwyższym poziomie gracz *League* musi być zaznajomiony z więcej niż jednym bohaterem. Jeśli trzymasz się tylko jednego, masz szansę na sukces, ale wystarczy kolejna zmiana,

---

<sup>1</sup> Meta – domyślna strategia i styl gry w danym momencie, zawsze będące wypadkową optymalizacji w obecnym patchu i modzie (przypis konsultantki).

a postać ta może zostać „znerfowana” – czyli osłabiona – i stać się stosunkowo nieistotna w grze. To sprawia, że strategia drużyny musi się ciągle zmieniać, a poszczególni zawodnicy z konieczności powinni się specjalizować nie tylko w jednej roli, na jednej pozycji, lecz rozumieć grę całościowo. Z każdą pozycją wiążą się określone obowiązki i zobowiązania, a kluczowa dla całości okazuje się komunikacja z innymi graczami. Bardzo istotna dla profesjonalnego gracza w *LoL-a* jest też umiejętność spoglądania poza własną linię gry (nazywaną też aleją lub ścieżką) bez narażania na szwank własnego zadania.

Każdy progamer, niezależnie od rodzaju gry, musi być otwarty na krytykę i samemu umieć krytykować. Jeżeli potrafisz przyjmować rady, nawet te udzielane w nieprzyjemny sposób, możesz dzięki temu ulepszyć swoją grę; jeżeli umiesz krytykować innych, twoi współgracze z drużyny mają szansę się czegoś nauczyć, zwłaszcza gdy są na tyle rozsądni, by nie odbierać tego negatywnie. *LoL* to nie jest gra, którą wygrywa się w pojedynkę. Być może tak to działało podczas jej pierwszych dwóch sezonów, ale obecnie wygrywa drużyna, nie poszczególne jednostki.

Gdy porozmawiasz z jakimkolwiek profesjonalistą, od zawodników po trenerów, powie ci, że podstawą stworzenia wybitnej drużyny jest harmonijna atmosfera. Praca z graczem, który nie podziela ambicji pozostałych członków teamu albo po prostu ma mentalność niepa-

sującą do danego stylu gry, zawsze będzie powodowała problemy. Mogą się one wdzierać do gaming house<sup>2</sup> i wywoływać konflikty w organizacji, począwszy od samego dołu, a skończywszy na najwyższym poziomie zarządzania. Profesjonalni gracze *League* spędzają w swoim towarzystwie dziesiątki godzin tygodniowo i nie ma tu miejsca na wzajemne żale.

Nie znaczy to jednak, że nie ma miejsca na rozwijanie talentu, na indywidualność. W *League of Legends Championship Series (LCS)*, w Ameryce i Europie, co tydzień można obserwować zawodnika, który odchodzi od strategii wytyczonej przez trenera i przejmuje inicjatywę, prowadząc drużynę do zwycięstwa. Żaden trener tego nie nauczy – to coś, co albo przychodzi w sposób naturalny, albo wcale i ma wiele wspólnego z osobowością danego gracza. Nigdy jednak nie powinny się zdarzać takie sytuacje, gdy jedna osoba rujnuje szanse drużyny, nieustannie podejmując ryzykowne działania – za każdym razem, kiedy przed graczem otwiera się jakaś możliwość, wymaga to błyskawicznej analizy, trwającej nie więcej niż kilka sekund, a jeśli istnieje doskonała komunikacja między członkami zespołu, mogą oni szybko zdecydować, czy wykonać dany ruch, czy też nie.

Obojętnie, czy grasz w Challenger Series (CS), w kolejce solowej – czyli samotnie, ale łącząc się w zespoły

---

<sup>2</sup> Gaming house – wspólny dom graczy, czyli miejsce, gdzie mieszkają i pracują (przypis tłumaczki).

z obcymi graczami online – czy też w LCS, nie wolno ci przechwalać się swoimi umiejętnościami. Bez względu na to, jak wysokie masz o sobie mniemanie, prawie zawsze znajdzie się ktoś, kto będzie od ciebie lepszy, o czym mogą zaświadczyć nawet progamerzy ukazani w tej książce. To gra zespołowa, w której tak zwanych bogów można ze świecą szukać. Wraz z rosnącym zainteresowaniem sponsorów oraz coraz wyższym poziomem profesjonalizmu e-sport staje się przemysłem, który może zapewnić długoterminową karierę. Ważniejsze organizacje sportowe, takie jak kluby Schalke 04 i Valencia, powołują własne drużyny *League of Legends* i jest to już trwała tendencja, która sprawia, że rosną także wymagania wobec graczy.

Kluczową sprawą dla wszystkich graczy – zarówno profesjonalistów, jak i tych, którzy dopiero mają nadzieję trafić do tego świata – jest to, aby nie przebywać za długo w strefie komfortu. Graj nowymi sposobami, przegrywaj i ucz się, gdyż w ten sposób wzbogacisz siebie i drużynę. Nie przestawaj się uczyć, a w naturalny sposób przekujesz porażki w zwycięstwa. Fnatic wie z własnego doświadczenia, że cierpliwość i wytrwałość pozwalają przeżyć wiele cudownych i niezapomnianych chwil, doświadczyć chwały, której starczyłoby dla tuzina drużyn. Wygrać wszystko – taki jest cel organizacji. Ponieważ e-sport wciąż się rozwija, będzie to z każdym rokiem trudniejsze, ale jeśli którykolwiek zespół ma

szansę nadążyć za czasami, technologią, kolejnymi aktualizacjami i nowymi fantastycznymi zawodnikami, to właśnie ten.

Książka *Jak zostać progamerem* zagłębia za kulisy przedsięwzięcia, jakim jest udział Fnatica w *League of Legends*, i przybliża historię drużyny, opisując niezapomniane chwile, osobiste wzloty i upadki oraz przytaczając zawodowe porady i anegdoty na tematy związane z *LoL-em* i e-sportem. Przy okazji czytelnicy dowiedzą się, ile wysiłku trzeba włożyć w to, by dostać się na sam szczyt rywalizacji w grach komputerowych. To nie jest wyczyn – co wkrótce stanie się jasne – na który może się zdobyć każdy, kto posiada myszkę i codziennie otwiera *LoL-a* na swoim komputerze.

## **Jak korzystać z tej książki**

Poradnik *Jak zostać progamerem* składa się z dwóch różnych, ale uzupełniających się części.

Pierwsza, mówiąc ogólnie, wprowadza początkujących w świat e-sportu i *League of Legends* oraz w przepłatające się ze sobą historie obu globalnych zjawisk. Te rozdziały zainteresują także tych, którzy polubili już tę grę, ale nie znają jej korzeni, sięgających naprawdę głęboko – aż do początków rozgrywek sieciowych, testów

beta *LoL-a*, które rozpoczęły się w 2009 roku, oraz założenia firmy Riot Games przez twórców gry w 2006.

Ta część książki przeniesie nas do czasów, kiedy założyciele Riot Games – Brandon Beck i Marc Merrill – próbowali po ukończeniu studiów znaleźć dla siebie niszę w powstającym wówczas sektorze gier sieciowych. Oczywiście, turnieje gier komputerowych transmitowane przez media i przyciągające najlepszych uczestników z całego globu nie były na początku XXI wieku czymś nowym – pierwsze publiczne rozgrywki odbyły się w 1972 roku, więc technicznie rzecz biorąc, ten cudownie „nowy” świat e-sportu ma już ponad 40 lat.

Z tej perspektywy książka ukazuje monumentalną skalę pierwszych zawodów zwińczających sezon – *League of Legends World Championship* w 2011 roku. Zwycięzcą turnieju – który prowadzony jest systemem pucharowym, rozgrywany w różnych miastach i przyciąga drużyny z wszystkich najważniejszych obszarów *League* – został wówczas po raz pierwszy Fnatic. Od tamtego czasu wygranie turnieju jest najważniejszym osiągnięciem dla wszystkich organizacji skupiających zawodników *League*.

Druga część książki, rozpoczynająca się od rozdziału 7, mówi o nadziejach i marzeniach, jakie towarzyszą dziś profesjonalnym graczom, oraz o presji i stresie, które mogą ich zniszczyć. Gwiazdorscy gracze *League of Legends* należący do Fnatica – wszyscy z teamu występują-

cego na EU LCS – opowiedzą, jak doprowadzili swoją grę na obecny poziom, na którym nie tylko korzystają z tego, co najlepsze, lecz także sami ustalają nowe standardy.

Właśnie w drugiej części książki osoby grające w *LoL-a* nieprofesjonalnie znajdą wskazówki, w jaki sposób mogą poprawić swoje rezultaty. Pierwszoplanowi zawodnicy Fnatica udzielą rad graczom, którzy chcą wznieść się o kilka poziomów – są to proste podpowiedzi pozwalające na wyrwanie się z grona wielkich „szeregowców” i wkroczenie do elity. Książka zastanawia się również nad tym, jaka przyszłość czeka grę i jak Fnatic stara się na tę przyszłość przygotować, tak by utrzymać mocną pozycję wobec wahań nieustannie przeobrażających e-sportową scenę.

Bez względu na to, czy grywasz w *LoL-a* codziennie – całymi dniami, jeśli tylko masz taką okazję – czy stawiasz dopiero pierwsze kroki wśród gromady jej bohaterów, przedzierając się przez encyklopedie umiejętności i kłopotliwej terminologii, w każdym przypadku znajdziesz w tej książce coś dla siebie. Poradnik *Jak zostać progamerem* ma zapewnić rozrywkę i edukację zarówno doświadczonym graczom, jak i nowicjuszm oraz pomóc w zrozumieniu fascynującej areny e-sportu. Typowi gracze są młodzi, a cała infrastruktura dopiero się rozwija, ale profesjonalne granie przeżywa istną eksplozję popularności i rozwija się coraz szybciej. To najłepszy moment, żeby wejść w ten świat.