



Todos comenzamos jugando League of Legends por algún amigo o conocido ya que es uno de los juegos más jugados del mundo y nos hemos sentido atraídos e identificados por las diferentes historias de los campeones. A medida que vamos aprendiendo de la dinámica aspiramos más que sólo pasar el rato, ya comenzamos a jugar nuestra primera ranked y entramos en los niveles que nos ofrece el juego de bronce a challenger, todos aspiramos estar en el top, "ser el mejor" pero nos damos cuenta de que es mucho más complejo de lo que pensamos que este sistema de clasificación lo hace más competitivo y nos encontramos con diferentes tipos de jugadores. Después de esta etapa se comienzan a formar equipos profesionales para representar el país, donde muchos de los fanáticos de los videojuegos comenzamos a admirar su trabajo, desempeño como equipo, las estrategias que se desarrollan en las partidas, haciendo más interactivo este videojuego. Es allí en está parte que entran los patrocinadores o empresas para apoyar estos eventos, torneos, competencias y desarrollar el crecimiento de los jugadores profesionales, lo hemos visto con el Gamergy. En Venezuela esta comenzando a levantarse poco a poco una comunidad interesada en que podamos llegar a ese nivel y sentir la emoción de esas grandes participaciones y desarrollar ese espíritu competitivo.

Por eso en GGPLAY hemos comenzado con hacer entrevistas a los diferentes equipos de nuestro país para ir dando a conocer el talento venezolano, de personas que podemos aprender de ellos en su desenvolvimiento como gamer, sobre su comunicación, el entrenamiento que tienen para prepararse para los enfrentamientos, el trabajo en equipo a la hora de elaborar buenas estrategias para los diferentes equipos enemigos a los cuales pudieran enfrentarse. En esta oportunidad tenemos la dicha de presentarles Deep Scars Gaming como equipo profesional de League of Legends en Venezuela.

### 1. ¿Cómo llegaron a jugar League of Legends?

**Respuesta:**

Somos jugadores desde muy chicos que nos iniciamos jugando consolas: Nintendo, Playstation, Xbox pero llega un momento en que uno quiere experimentar otra sensación de jugabilidad con otras personas en línea y poner a prueba sus habilidades como jugador frente a otras personas que también juegan y buscan de igual manera competir en habilidad, mas allá de un simple juego que uno puede terminar a solas, por lo tanto comenzamos a probar juegos en línea multijugador RPG Y MOBA algunos que descubrimos por nuestra propia cuenta o porque simplemente nos lo recomendó un amigo, entre los cuales : Wow, Lineage, Mu, Dota, entre otros. pero después de una larga travesía en ese mundo de juegos online nos gusto mas el LoL por lo interactivo en cuanto a historias de personajes y habilidades, llamativo y a la vez sencillo sin quitar méritos de calidad, intuitivo y fácil de jugar al mismo tiempo que ofrece un alto nivel de competitividad y equilibrio entre sus personajes además que ofrece constantes cambios y variaciones de juego, no es siempre lo mismo. Cabe resaltar que es uno de los juegos mas populares en la actualidad incluso por encima de los ya mencionados

### 2. ¿Cuánto tiempo tienen jugando juntos y como se conocieron? Muchos hemos tenido la oportunidad de primero conocerlos a través de LOL y después tener una buena amistad en la vida real. ¿Cómo fue su experiencia?

**Respuesta:**

Dos de los miembros somos hermanos (Omar, Deicide) y tenemos aproximadamente un año jugando juntos.

El equipo como tal tiene un mes aproximadamente jugando juntos. Nos conocimos a través de un reclutamiento que estábamos haciendo entre mi hermano y yo porque necesitábamos constituir un Team con cierto nivel competitivo para un torneo presencial(Semifinal y Final) que se llevaría a cabo en la ciudad de Acarigua, todo esto luego de haber pasado un proceso de rondas eliminatorias On-line. Lo cual fue mucha motivación para poder conformar Deep SCARS Gaming, En esa transición de búsqueda de los elementos que conformaran el equipo teníamos a un compañero que conocíamos de un cyber que jugaba muy bien pero que no podía estar en nuestro equipo por algunas responsabilidades y compromisos personales que debía cumplir, entonces nos recomendó al compañero Adc (Skillerguns) y agregamos su nombre de invocador y hablamos con el para convencerlo que estuviese en el equipo y por suerte el contaba con un amigo muy cercano que es el soporte con el que siempre juega dúo. Por ultimo el Mid (Deredor) fue un conocido de la universidad que decidimos contactar y listo así quedo conformado el equipo. Inicialmente Nuestro primer contacto fue a través de la plataforma Skype durante la ronda eliminatoria, posteriormente de haberla completado y pasar a la ronda presencial fue que nos conocimos todos durante nuestro primer viaje en Torneo presencial a la ciudad de Acarigua y actualmente somos buenos compañeros y nos la llevamos muy bien.

### 3. ¿Cómo llegaron a formar su equipo, como dieron con su nombre "Deepsarsgaming"?

**Respuesta:**

El equipo se formo a través de un reclutamiento que fue necesario para la participación en un Torneo. El nombre Deep SCARS Gaming vino dado a través de dos propuestas donde elegimos primeramente un compañero y yo entre el nombre Suicide machine y Deep Scars, dando como resultado el nombre actual, el cual le gusto a todos los compañeros. Y significa como dejar una cicatriz profunda a cada adversario con el que nos enfrentamos con nuestro modo de juego o hacer que nuestro juego quede siempre presente en el rival sea un resultado de victoria o derrota a final de un encuentro.

### 4. ¿Cuáles son las edades de los miembros del equipo? ¿Cómo hacen para distribuir el tiempo con el trabajo? en caso de ser mayores de edad.

**Respuesta:**

El rango de edad va desde los 21 que tiene el menor hasta los 28 que es el mayor del equipo.

Para poder distribuir el tiempo correctamente debe ser necesario cumplir con una disciplina y un horario establecido de juego, todos trabajamos y siempre en las noches entre 2 o 3 días por semana dedicamos 2 a 3 horas de juego, fines de semana es un poco mas abierto y puede que juguemos o no dependiendo de las prioridades que debamos cumplir personalmente ya que es importante también dedicar tiempo a la novia, la familia y cosas personales, profesionales y de estudio. La idea es siempre mantener un equilibrio entre el juego y nuestras responsabilidades, sin apartar la comunicación, ya que suele pasar que a veces algún integrante no puede jugar en el tiempo establecido por algún motivo que no le permita en ese momento y lo comunica.

### 5. ¿Cómo manejan las opiniones de las personas que creen que se "pierde tiempo" jugando o que no se puede generar algún tipo de ingreso por jugar?

**Respuesta:**

En realidad esas personas que dicen que "se pierde tiempo" son el tipo de personas que habla por desconocimiento e ignorancia y no saben nada acerca del juego, el impacto social y económico que genera actualmente y todo lo que puede ofrecer a un videojugador dedicado y con responsabilidades que cumplir en su día a día como nosotros, y simplemente no nos importa lo que puedan pensar porque es lo que nos gusta, no es perjudicial para nadie siempre cuando evite los excesos y es una forma de entretenimiento individual y/o pasarla bien con un grupo de amigos o conocidos, y el tiempo puede ser manejado al antojo de cada quien (sin descuidar algunos aspectos de su vida y responsabilidades), todo esto según el potencial que vea en sí mismo en el juego y el nivel o grado que quiera alcanzar, ya que si posee buen nivel o habilidades tu tiempo puede ser remunerado a través de ciertas ganancias que puedas percibir en el juego ya que se da para esto también, lo que se conoce como eloboost que no es mas que jugadores dedicados a subir cuentas que se encuentran en ligas bajas, generando algún beneficio económico y sería una forma de ver valorado tu juego y a la vez generar ganancias por lo que te gusta que es Jugar, inclusive te das a conocer y suelen ser recomendado por otras personas y el impacto que se genera en las redes sociales es grande. El dedicarse a jugar cierto tiempo es como hacer o practicar cualquier otro hobby como jugar fútbol, béisbol, hacer ejercicios, etc. Sin embargo jugar Lol ya es oficialmente un deporte en otros países donde se realizan eventos de excelente calidad tanto así que puede compararse como una final mundial de fútbol y puede llegar a ser altamente remunerado si eres contratado o patrocinado por algún ente o empresa que pueda verse interesado en tu talento.

Referencia extra.

[http://www.el-nacional.com/GDA/eSports-revolucion-deportes-electronicos\\_0\\_550744969.html](http://www.el-nacional.com/GDA/eSports-revolucion-deportes-electronicos_0_550744969.html)

### 6. Todos sabemos que en nuestro país uno de los tantos inconvenientes que tenemos para poder tener una partida con unpingmanejable es casi un reto tomando en cuenta las diferentes líneas de Internet que tenemos, muchos hemos optado por jugar en las madrugadas ya que es en este horario de 2am a 9am donde se puede tener unas partidas sin tantos problemas de ping. ¿Suelen jugar a esta hora? ¿O no tienen un horario fijo?

**Respuesta:**

jajaja aquí es donde entra la frase de nosotros los venezolanos "CANTY OP". Pues suele pasar y a veces dejamos de jugar en nuestro horario semanal por estos motivos, sin embargo el 70% jugamos con un ping soportable que va entre 70 a 120-130-140 en nuestro horario que va desde las 9pm a 12am aproximadamente, cabe destacar q no a todos nos afecta al mismo tiempo a veces unos jugadores se ven mas afectados en ciertos momentos de la partida que sube de repente el ping, pero terminamos haciendo una partida decente y estable, además no todos tenemos Canty también el Internet de Intercable es bueno y suele ser hasta mas estable. La desventaja de este es que suele caerse en periodos de lluvia o porque simplemente se cae de repente, cuando es así usamos el Internet del teléfono (plan de datos) que te consume unos pocos megas por partida alrededor de unos 30 0 40 mb, y es bastante estable con un ping de 60.

### 7. ¿Cómo hacen para estar todos de acuerdo a la hora de jugar?

**Respuesta:**

Ya hemos establecido un plan de juego en base a un horario que no sea restrictivo para nuestros quehaceres cotidianos.

### 8. ¿Se planifican para jugar para entrenar y estudiar estrategias?

**Respuesta:**

Sí, intentamos planificar cada cosa que vamos a implantar en nuestra modalidad de juego, evaluar los distintos parches y actualizaciones, pros y contras de personajes y todo lo que sea concerniente al Meta actual y discutimos y debatimos ciertas estrategias con el fin de ponerlas en practica en nuestro horario de juego. De hecho tenemos un chat privado en Whatssap donde no solo estamos los miembros del equipo sino que también incluimos a personas que siguen fielmente al juego y todas sus características, principiantes o iniciantes que son amigos o seguidores de nosotros que tengan un interés en aprender mas del juego, incluso nosotros también aprendemos cada día algo nuevo.

### 9. En el momento de seleccionar líneas, ¿todos tienen sus roles definidos o suelen turnarse que rol tomar?

**Respuesta:**

Cada quien desempeña su rol fijo pues nuestro equipo es basado en que cada quien sea especialista en su línea.

### 10. ¿Por qué piensan que los roles que manejan son mejores que ver en su personalidad? Es decir, si son los que les gusta ayudar a sus compañeros para mantener un equilibrio como lo es un support, o son de esas personas solitarias que aparecen y desaparecen en jungla pero que a la hora del trabajo en equipo están allí a su servicio como lo pudiera ser un jungla, o tal vez sean personas místicas como lo son los Mid o al frente del equipo como primera defensa en top o quizás seas de los más extrovertidos y quieres llevarte todas las kills posibles como lo es un adc.

**Respuesta:**

Deicide(Jungle): Tal cual como lo dice la pregunta me caracterizo por ser una persona más minuciosa, analítica y observador (me gusta estudiar con detenimiento los movimientos del adversario), espíritu de luchador y guía, solitario pero al mismo tiempo presente que suele aparecer en los momentos que más sea necesitado para brindar esa fuerza o empuje necesario para poder salir airoso en un enfrentamiento.

Darkenxile(Support): Me disculpo de antemano, pero dada la pregunta a plantear se me hará complicado ser breve al respecto.

Yo desde que tengo memoria en los videojuegos siempre existió un rol que sin duda era lo mio; Arquero (!!Surpresa!!) Así es, mi rol favorito en todos los videojuegos era ser un arquero, algo que atacara de lejos y se mantuviera seguro sin perder presencia en las peleas. Lo que me disfrutaba en este papel es que en todos los juegos me podía adaptar y personalizar totalmente las herramientas que te daban con ingenio y un poco de curiosidad (mucho en realidad). Mis amigos me conocen bien por buscarle las 5 patas al gato a todo y los videojuegos no serían la excepción.

tiempo después conocí lol y me llamo mucho la atención Cait cuando salio, una francotiradora... eso para mi era perfecto pero lamentablemente no se me daba muy bien que digamos, empecé a practicarla mucho y pude jugarla medianamente bien pero no era lo mismo que me pasaba en otros juegos que un personaje de mucho rango se me daba de forma natural.

Luego conocí el papel de Support el cual era muy subestimado por todos, nadie quería jugar ese papel ya sea por ser "inútil" o "aburrido", incluso se decía mucho que el peor de los 5 se mandaba a esa línea ya que no te estorbara. Yo siempre fui ese tipo de personas que le gusta ir en contra de la corriente o de las masas y otro persona un poco sobre ese papel, me llamo mucho la atención Janna aunque era muy malo con ella jajaja... me daba arranques de algo que mis amigos cariñosamente llamaban "arranques de Lee Sin" ya que me daba por querer lanzar flash detrás del campeón enemigo y usar la R como si fuera una insect. El resultado no era muy bueno que digamos jajaja..

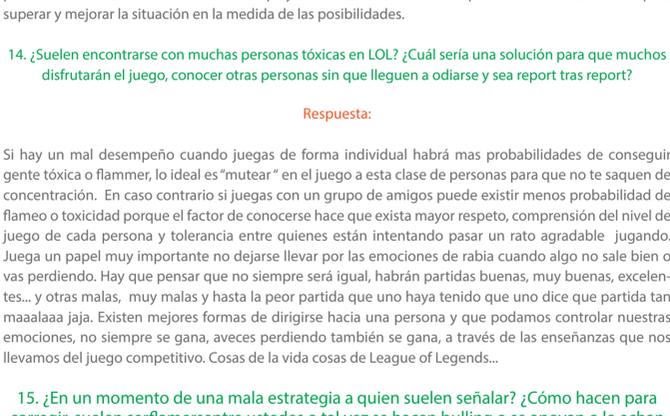
Ya con el tiempo y la experiencia me di cuenta que la línea de Support se adapta perfectamente a mi personalidad, buscar hacer mucho con poco, estar pendiente de los personajes de detalle y en lo demás no pueden, tratar de anticipar los movimientos de tu contricante sin ver donde están y en lo posible NO MORIR al menos que sea realmente necesario.

Siempre he dicho que para ser un buen support solo tienes que pensar en como ganarte el mas puro odio de tus enemigos y sobrevivir en el intento... es una molestia, ya que tengo al adc en 10 de vida al frente y prefieren buscar matar al sup que esta con la vida completa. Si logras estar entonces estas haciendo un estupendo trabajo.

El support no es un pipote de vida y mana(la vieja soraka) que esta ahí como el aguador del equipo, NO, el support es mucho mas que solo poner wards, es un miembro mas del equipo que, sin que nadie se de cuenta.. puede marcar la diferencia en una partida.

Deredor(Mid): Podría decir que a pesar del da\*o al apoyar al equipo es necesario. Esto me permite desenvolverme con utilidad mas libre en el momento de asistries en línea y team fights. Mi carácter de facilidad para defender mis aliados y mid brinda la capacidad del trabajo con cada línea al momento de apoyar.

SkillerGuns(Adc): Principalmente inicié adc porque era un rol que hace mucho daño y siempre me ha gustado tener muchos kills. ES una sed de sangre natural y nadie nunca se molesto porque el adc se lleve las kills. Luego vi que kills de mis amigos realmente les costaba jugar bien eso no lo les gustaba, así que decidí especializarme ahí para poder jugar todos bien.



### 11. ¿En cuanto a su lenguaje todos sabemos que podemos ser flammers, pero suelen entenderse entre las partidas o son de un lenguaje inapropiado que haya causado problemas después de una partida con su equipo?

**Respuesta:**

Una de las tantas cosas positivas que puede encontrarse en el juego es el grado de tolerancia que uno puede mejorar a través de el, durante el tiempo que uno juega mas que todo a modo individual cuando se forma en el juego y mas en las ranked es posible de te te estés desempeñando tan bien como para ganar el juego y otro persona que te designo el proceso de selección automático del juego en tu equipo puede ser que no le este yendo muy bien o este muriendo constantemente o realizando cosas que perjudiquen tu buen desenvolvimiento y en vez de ayudarte o al equipo en general lo insultas desfavoreciendo como para perder el juego y a todos nos pasa perdemos la cordura y regañamos o insultamos a la persona que esta pasando o haciendo las cosas descritas anteriormente lo cual empeorara las cosas, en ese momento no nos damos cuenta de eso,eso pasara muchas veces y no esta exente del juego. Depende como lo tome cada persona esto puede fortalecer o no su grado de tolerancia pero la idea es que se fortalezca lo mejor frente es no decir nada y que pase la partida que no afecte tu desempeño individual o si tiene caso hablarle de buena forma y hacerle entender al compañero de su error y en equipo poder superar ese inconveniente y alcanzar un resultado favorable para el equipo.

Como equipo esto nos ha pasado y nadie esta exento de ello como por ejemplo: que a algún compañero le este yendo mal en su línea,pero evitamos en lo posible flamearnos habiendo pasado por la experiencia ya comentada, nos lemos ser objetivos al decirnos las cosas y a ayudarnos en las adversidades, intentando no perder la concentración incluso si vamos por debajo en el marcador, tener una conducta mas profesional frente a los condiciones de derrota o victoria que se vean consecuentes, a través de la actitud, concentración y desempeño individual y grupal pueden reflejarse los resultados de un enfrentamiento.

### 12. ¿Qué opinan de que una chica pueda jugar League of Legends?

**Respuesta:**

League of Legends es un juego incluyente para todas las edades y géneros. Uno piensa que al ver una chica jugar puede tener menos habilidad que el hombre pero es algo totalmente errado pueden existir mujeres talentosas en los videojuegos y desenvolverse tan bien o mejor como cualquiera de nosotros y hasta tener calidad de talla mundial LCS como la conocida jugadora Remilia.. Cualquiera chica que quiera jugar lol bienvenida puede desempeñar cualquier rol a la perfección mas allá de ser la chica que no soporta o que te soporta. <http://www.engadget.com/2015/08/13/league-of-legends-female-pro-player/>

### 13. ¿Qué opinan de que aquí en Venezuela no se tome en cuenta la Esports? Ya que aquí no se encuentran patrocinio para los eventos de competición de juegos en línea y que RiotGame aun no apoye directamente nuestro país.

**Respuesta:**

No se toma en cuenta logísticamente pero la población si lo esta viendo cada vez mejor. Son muchos factores externos que escapan de nuestras manos. Cosas como la cultura Gamer en Latinoamérica que esta en auge, la situación del país que complica la inversión adecuada, la calidad de internet y computadoras disponibles, todo influye negativamente. Son circunstancias que se superan con creatividad, paciencia y mucha perseverancia. Por supuesto, también es necesario que la empresa Riot no nos abandone y siempre guarde un espacio y consideraciones especiales en algunos casos hasta normalizar la situación para pensar el esfuerzo. Tanto Riot como los players venezolanos tenemos que hacer esfuerzos extras para superar y mejorar la situación en la medida de las posibilidades.

### 14. ¿Suelen encontrarse con muchas personas tóxicas en LOL? ¿Cuál sería una solución para que muchos disfrutarán el juego, conocer otras personas sin que lleguen a odiarse y sea report tras report?

**Respuesta:**

Si hay un mal desempeño cuando juegas de forma individual habrá mas probabilidades de conseguir gente tóxica o flammer, lo ideal es "mutear" en el juego a esta clase de personas para que no te saquen de concentración. En caso contrario si juegas con un grupo de amigos puede existir menos probabilidad de flameo o toxicidad porque el factor de conocerse hace que exista mayor respeto, comprensión del nivel de juego de cada persona y tolerancia entre quienes están intentando pasar un rato agradable jugando. Juega un papel muy importante no dejarse llevar por las emociones de rabia cuando algo no sale bien o vas perdiendo. Hay que pensar que no siempre será igual, habrán partidas buenas, muy buenas, excelentes... y otras malas, muy malas y hasta la peor partida que uno haya tenido que uno dice que controla tan maaalaaa aja. Existen mejores formas de dirigirse hacia una persona y que podamos compartir nuestras emociones, no siempre se gana, a veces perdiendo también se gana, a través de las enseñanzas que nos llevamos del juego competitivo. Cosas de la vida cosas de League of Legends...

### 15. ¿En un momento de una mala estrategia a quien suelen señalar? ¿Cómo hacen para corregir, suelen ser flammers entre ustedes o tal vez se hacen bullying o se apoyan o le echan la culpa al LAG?

**Respuesta:**

Al momento de una mala estrategia o jugada cada quien reconoce sus errores, pero si no es así porque no se percató de ello, indicamos el fallo en el momento de quien lo haya cometido, los cuales son discutidos y cada quien da su punto de vista de manera de mejorar y no repetir o caer en las mismas fallas que se detectaron en cierto momento de una jugada determinada independientemente si se produjo por lag o no. El apoyo, el animo se mantiene constante en mejorar y hacer las cosas cada vez mejor. En estos casos la comunicación debe ser muy importante.

### 16. ¿Qué esperan como equipo que pase en Venezuela con respecto a los Esports? Es decir que tengamos eventos de competencia donde no sólo se de a conocer los talentos que puede tener los jugadores de videojuegos, la accesibilidad de productos relacionados con League Of Legends y otros juegos.

**Respuesta:**

Poco a poco va creciendo el boom de League of Legends en Venezuela y mas estos últimos años, diferentes organizaciones han tenido la excelente iniciativa de realizar torneos presenciales, lo cual ha traído un alto impacto entre los gamers ya que se sienten mas tomados en cuenta y que puedan participar en algún evento mostrando sus habilidades, es así como también pueden surgir eventos donde se incluyan en otra diversidad de juegos y consolas. Esto a su vez promueve las redes sociales que tengan que ver con este sector de los videojuegos y la viralización de esta clase de eventos en cualquier parte del país. De alguna forma u otra estas organizaciones han podido registrar los eventos en la pagina oficial de Riot Games y consiguen patrocinio de los premios en RP que es el dinero ficticio del juego para ser otorgados como parte del premio a los jugadores. Se puede llegar a pensar que si estos eventos siguen impulsándose y todas estas organizaciones puedan trabajar de forma íntegra y se unan junto a otros entes competentes y patrocinadores que puedan apoyar los e-sports en Venezuela se puedan realizar eventos de mayor magnitud como tener campeonatos nacionales y afianzar equipos de talentos venezolanos profesionales de League of Legends y de otros videojuegos que conlleven este tipo de magnitud..