REDAÇÃO FINAL AO PROJETO DE INDICAÇÃO Nº 208/2016

CONSIDERANDO QUE:

a) o mercado de games fatura cerca de US$ 1 bilhão por ano no Brasil; no mundo, esse valor ultrapassa a barreira dos US$ 91,5 bilhões por ano; e com um potencial gigantesco, o mercado de games no Brasil já ocupa o 11º lugar no mercado mundial e o 4º de gamers ao redor do mundo, com cerca de 40 milhões de jogadores;
b) no momento de crise mundial, nós, os gestores desta Capital, devemos ficar atentos às cifras do potencial desse mercado, inclusive turístico, pois um evento desse porte pode proporcionar desenvolvimento e divulgar nossa Cidade ao redor do mundo de maneira ímpar, movimentando o trade turístico soteropolitano no período de baixa estação;
c) em League of Legends, os jogadores assumem o papel de invocadores, controlando campeões com habilidades únicas, que lutam com seu time contra outros invocadores ou campeões controlados pelo computador; no modo mais popular do jogo, o objetivo de cada time é destruir o nexus da equipe adversária, uma construção localizada na base e protegida por outras estruturas; cada jogo de League of Legends é distinto, pois os campeões sempre começam fracos e progridem através da acumulação de ouro e da experiência ao longo da partida;
d) League of Legends foi bem recebido desde o seu lançamento, e sua popularidade cresceu ao decorrer dos anos; em julho de 2012, foi o jogo para computador mais jogado na América do Norte e Europa em termos de número de horas jogadas; até janeiro de 2014, mais de 67 milhões de pessoas o jogavam por mês, 27 milhões por dia e mais de 7,5 milhões durante o horário de pico;
e) League of Legends tem um cenário competitivo grande e ativo; na América do Norte e Europa, a Riot Games organiza o League of Legends Championship Series (também conhecido como "LCS"), que consiste em 10 times profissionais de cada continente; competições regionais semelhantes existem na China, Coreia, Taiwan e Sudeste da Ásia, Brasil, América Latina, Turquia, Comunidade dos Estados Independentes (CEI – antiga União Soviética) e Japão; essas competições regionais levam os melhores times ao League of Legends World Championship, um campeonato mundial que ocorre anualmente;

f) em 2013, o prêmio do torneio foi de U$1 milhão e contou com 32 milhões de espectadores online; o torneio de 2014 teve o quinto maior prêmio da história de eSports, dando ao time vencedor 2,3 milhões de dólares;
g) um exemplo de que esse evento é um sucesso, atraindo grande público, foi o último realizado no estádio do Palmeiras, em São Paulo, em outubro de 2015, quando cerca de 12 mil fãs do League of Legends compareceram ao local e mais dez capitais, incluindo Salvador, tiveram seus cinemas lotados, com seus ingressos esgotados, para assistir às quase 4 horas de disputa pelo torneio final;
h) este ano, São Paulo espera um público indoor de mais de 15 mil pessoas no Ginásio do Ibirapuera, o que representa um aumento de mais de 25% em relação ao evento do ano passado,

A CÂMARA MUNICIPAL DE SALVADOR

INDICA:

ao Excelentíssimo Senhor Prefeito desta Capital, Antônio Carlos Peixoto de Magalhães Neto, através da SALTUR, a viabilização da realização de uma etapa do mundial de 'League of Legends' em Salvador, como forma de fomentar o turismo no período de baixa estação.

Sala da Comissão, 27 de abril de 2016.

Leo Prates
Presidente da Comissão de Constituição e Justiça e Redação Final

Luiz Carlos Suíca
Vice-Presidente

Alfredo Mangueira **Everaldo Augusto**

Geraldo Júnior **Heber Santana**

Waldir Pires