

GUÍA WORLDS 2025



**CON COLUMNAS
EXCLUSIVAS**

**CONOCE LA 'PORRA' DEL
SECTOR: ¡LOS EXPERTOS SE
MOJAN!**

ÍNDICE

- [El equipo de Movistar eSports, 3](#)

01. BIENVENIDA

- [Introducción a Worlds 2025, 4](#)
- [La historia de los Worlds de League of Legends, 7](#)
- [Calendario de Worlds 2025, 9](#)
- [China: el hogar de Worlds 2025, 13](#)

02. LEAGUE OF LEGENDS WORLD CHAMPIONSHIP 2025

- [Gen.G Esports, 16](#)
- [KT Rolster, 19](#)
- [Hanwha Life Esports, 22](#)
- [T1, 25](#)
- [Bilibili Gaming, 28](#)
- [Anyone's Legend, 31](#)
- [Top Esports, 34](#)
- [Invictus Gaming, 37](#)
- [G2 Esports, 40](#)
- [Movistar KOI, 43](#)
- [Fnatic, 46](#)
- [FlyQuest, 49](#)
- [Vivo Keyd Stars, 52](#)
- [100Thieves, 55](#)
- [CTBC Flying Oyster, 58](#)
- [PSG Talon, 61](#)
- [Team Secret, 64](#)

03. LOS EQUIPOS DE EUROPA

- [Por qué no, por Jaime Mellado, 67](#)
- [Movistar KOI: la ilusión de España en China, 68](#)
- [G2 Esports: el rey de Europa quiere recuperar el respeto, 70](#)
- [Trece veces Fnatic: los Worlds no se entienden sin ellos, 72](#)
- [Cuidar lo que nos une, por Pandarina, 75](#)

04. RADIOGRAFÍAS

- [Estadísticas clave de cada liga en Worlds'25, 76](#)
- [Mejores jugadores Worlds'25, 77](#)
- [Los mejores campeones de cada edición \(2011-2024\), 78](#)
- [Palmarés de Worlds, 81](#)

05. LA BRÚJULA DE LOS WORLDS

- [Las grandes ausencias de Worlds 2025, 82](#)
- [El éxito de Worlds y la historia de Riot Games en los esports, 83](#)
- [Los favoritos para ganar Worlds 2025, 86](#)
- [Todo el mundo necesita creer, por Joan Cebrián, 89](#)
- [Faker: a por su sexto anillo en sus décimos Worlds, 90](#)
- [Europa: a evitar otro fracaso mundial, 92](#)
- [La LCP busca ser la tercera mejor liga del mundo, 94](#)
- [LoL, Worlds y su impacto en la cultura asiática, 96](#)
- [La presión de China en el Mundial, por Champi, 99](#)
- [Las audiencias de Worlds: repaso histórico, 101](#)

06. ENTRE BASTIDORES

- [Curiosidades de Worlds, 103](#)

07. LA PORRA DE LOS EXPERTOS

- [La porra de los expertos, 104](#)

EL EQUIPO DE MOVISTAR ESPORTS

DIRECTOR DE LA GUÍA

Carlos J. "Liber" Díaz (@Liber_tein)

REDACTORES

Álex Riveiro (@alex_riveiro) y
Álvaro Guiñón (@alvaroguion)

COLABORADORES Y COLUMNISTAS

Jaime Mellado (@jaimemellado)
Marina "Pandarina" Sánchez (@iPandarina)
David "Champi" Pérez (@champi_14)
Joan Cebrián (@motijoan)

PRODUCCIÓN DE LA GUÍA

Óscar Padilla (@oscrpad) y Nacho Teso
(nachoteso.es)

DISEÑO Y MAQUETACIÓN

Arantxa Unzueta

IMÁGENES Y GRAFISMOS

Riot Games, Inc.

EDITA

Movistar eSports

www.movistaresports.com

contacto@movistaresports.com



Todas las imágenes utilizadas en esta guía son propiedad de Riot Games, Inc. y se emplean únicamente con fines informativos y de divulgación dentro del universo de League of Legends.

Las opiniones expresadas por los colaboradores reflejan sus puntos de vista personales y forman parte del espíritu abierto y plural de nuestra comunidad. Os pedimos que seáis siempre respetuosos con todas las columnas y aportaciones.

La información contenida en esta guía ha sido recopilada de fuentes oficiales y de plataformas de estadísticas y documentación reconocidas por Riot Games, Inc., como Leaguepedia, Liquipedia y otras similares.

Queda prohibida cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación -total o parcial- de esta guía sin la autorización expresa de sus titulares. No obstante, nos alegra que esta guía sea compartida y disfrutada dentro de la comunidad de League of Legends, siempre respetando los derechos correspondientes.

Por último, os animamos a continuar disfrutando de los esports y a seguir apoyando su crecimiento. Es un sector apasionante que merece ser valorado y preservado por muchas generaciones.

INTRODUCCIÓN A WORLDS 2025

El mundial de League of Legends no es un torneo cualquiera dentro de los esports, es **EL** evento en mayúsculas. Una competición que lleva disputándose desde 2011 y que no ha dejado de crecer desde entonces. Riot Games ha llevado el competitivo de LoL a otro nivel y, más allá de ser el torneo que finaliza la temporada de todos los equipos, es un evento cultural que centra cientos de millones de miradas en él.

Este año es la **decimoquinta edición de Worlds**, un número

Chengdú, Shanghái y Beijing serán las ciudades principales de Worlds 2025, aunque el partido del año, la gran final del mundo, se disputará en Chengdú, en el Dong'an Lake Sports Park. Millones de fans chinos sueñan con ver a alguno de los suyos levantar la copa del mundo **cuatro años después** de que lo hiciera EDward Gaming en Reykjavík.

La LCK tiene tomada la medida a la LPL en los Worlds, y las estadísticas hablan por sí solas: 9 mundiales tiene Corea del Sur en su haber por los 3 de China, una distancia demasiado grande para los dos colosos asiáticos.

Es en esta edición de 2025 en la que China tiene que dar un golpe sobre la mesa e imponerse a la LCK tras dos finales consecutivas perdiendo contra **T1 y Faker**, el gran némesis de la LPL. Un año en el que **Gen.G** es el favorito tras conquistar el MSI 2025 aunque no tenga nada asegurado. En el que **China no tiene un gran candidato**, visto el nivel de la temporada de verano. Y, sobre todo, una edición que, o acerca el palmarés entre China y Corea del Sur o la distancia será demasiado grande.

Será difícil para China si **T1 está en el torneo**: no solo tienen en su haber **una tercera parte de los títulos disputados en Worlds**, sino que siempre son los favoritos, los protagonistas; los rivales a batir independientemente de cómo lleguen. Faker jugará sus **décimos mundiales** como pro-



CHENGDÚ, SHANGHÁI y BEIJING SERÁN LAS CIUDADES PRINCIPALES DE WORLDS 2025. AUNQUE EL PARTIDO DEL AÑO, LA GRAN FINAL DEL MUNDO, SE DISPUTARÁ EN CHENGDÚ, EN EL DONG'AN LAKE SPORTS PARK MULTIFUNCTIONAL.

especial para Riot Games pues el propio League of Legends cumplió **15 años en 2024**. El hecho de que se celebre en China no es casualidad: el último mundial disputado en el país asiático fue el de 2020 y se jugó en condiciones de pandemia. Tencent posee Riot Games desde 2011 y League of Legends en China es prácticamente deporte nacional.



HABLAR DE WORLDS 2025 SIN MENCIONAR AL MEJOR JUGADOR DE LA HISTORIA ERA IMPOSIBLE, PUES ES NECESARIO SABER DE SU GRANDEZA PARA ENTENDER BIEN ESTE ESPORT.

fesional (ha ganado 5 y nunca ha quedado fuera del top 4), cifra que seguramente vaya a más, dado que renovó con T1 hasta 2029. Es decir, hasta que cumpla 33 años.

El Rey Demonio nunca ha perdido una serie al mejor de 5 contra un equipo de la LPL de China y, siempre que han sido eliminados de Worlds, ha sido en **semifinales** y por culpa de un equipo europeo (G2 Esports en 2019) o de Corea del Sur. Hablar de Worlds 2025 sin mencionar al mejor jugador de la historia era imposible, pues es necesario saber de su grandeza para entender bien este esport.

EUROPA: UN SUEÑO IMPOSIBLE

En Worlds 2025 no solo participan equipos de la LCK y la LPL, pero son tan superiores que son los claros favoritos antes de empezar la competición. No obstante, Europa siempre tiene un objetivo: llegar a *playoffs* y soñar con repetir lo logrado en 2018 y 2019, años en los que **Fnatic y G2 Esports** respectivamente llegaron a una final del mundo en la que cayeron por sendos 0-3.

Este año, **Movistar KOI** repite actuación mundialista (el año pasado con el nombre de MAD Lions KOI), y será la segunda vez en la historia que **cuatro jugadores españoles** compiten juntos en un mundial de League of Legends. El objetivo de Movistar KOI es claro: pasar de la fase suiza y demostrar que en los mejores de 5 pueden decir muchas cosas.

G2 Esports también tiene mucha responsabilidad internacional, pues como único ganador europeo de un MSI (en 2019 frente a Team Liquid) tienen ese aura de máximo representante de Europa. Hace mucho que G2 Esports no consigue llegar a semifinales de Worlds (desde 2022) y siempre es su objetivo... ¿Será este el año samurái?

Por último y no menos importante: Fnatic, **el equipo que más veces ha jugado los Worlds** de League of Legends (13) y que volverá una temporada más a intentar levantar el escudo por encima de todos sus rivales. Hace más de 7 años que la organización inglesa no gana un título en Europa, pero Worlds nunca se lo pierde... ¿Podrá estar en el top 8 del mundo esta vez?





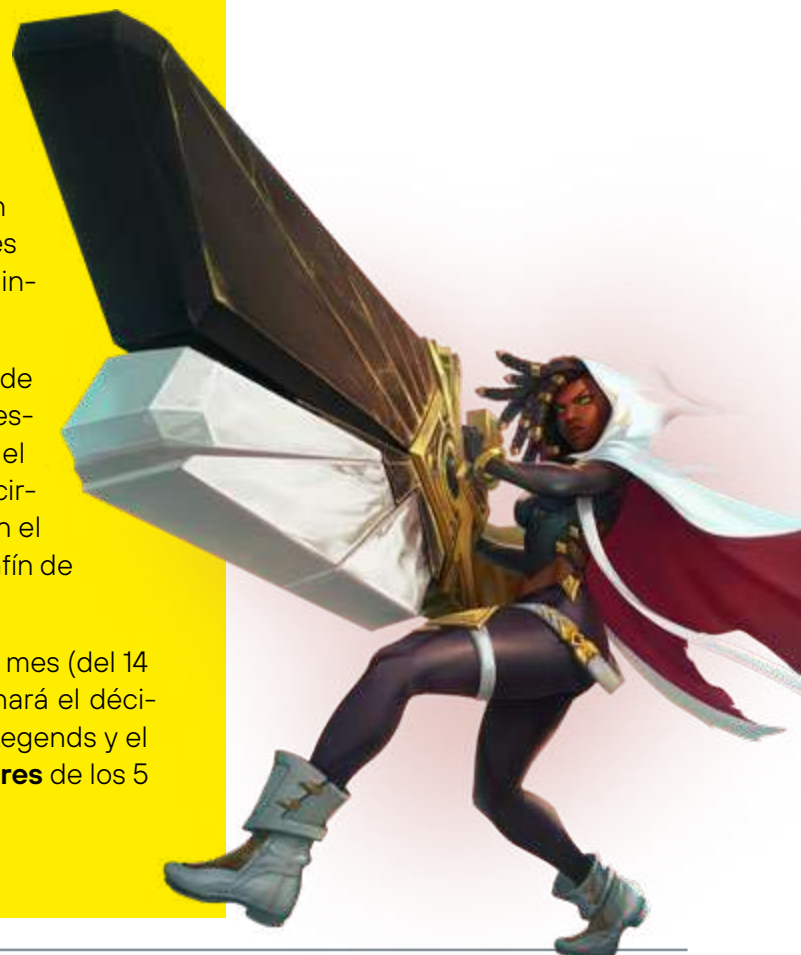
UN MUNDIAL INÉDITO

Worlds 2025 podría considerarse *café para cafeteros*, porque será el más táctico, técnico y exigente de la historia. Aunque haya menos equipos que en 2024 (se ha pasado de 20 a 16), es la primera vez en 15 años que se usará el *fearless draft*, un nuevo formato que ha revolucionado el competitivo de League of Legends.

Con este modo, cada equipo tiene que saber usar un gran plantel de campeones para conseguir la victoria, y el *staff* técnico de cada organización debe planear cada *draft* de una manera soberbia. El *fearless draft* provoca que los **campeones que se han usado en una partida** queden deshabilitados para las próximas en una serie al mejor de 3 o al mejor de 5. En otras palabras: no se pueden repetir personajes una vez usados en una partida por parte de ninguno de los dos equipos.

Para los jugadores puede ser un quebradero de cabeza, pero para los fans es un auténtico espectáculo. Ya hemos visto el *fearless draft* en el First Stand (primer torneo internacional del circuito oficial de LoL) y en el MSI 2025, torneo en el que se usaron **109 campeones únicos** y un sinfín de variedad de estrategias dentro del *meta*.

Todo esto en un torneo que dura menos de un mes (del 14 de octubre al 9 de noviembre) y que determinará el decimoquinto campeón del mundo de League of Legends y el ganador del gran premio de **un millón de dólares** de los 5 que se reparten en total.



LA HISTORIA DE LOS WORLDS DE LEAGUE OF LEGENDS

El Mundial de League of Legends ha cambiado mucho a lo largo de los años. En impacto, premios repartidos, equipos participantes, sedes... y hasta su nombre. La primera edición tuvo lugar en 2011. Se celebró en la ciudad sueca de Jönköping, con ocho equipos participantes.

Aquella edición se llamó simplemente **Riot Season 1 Championship** y se celebró entre abril y junio de aquel año. La fase de grupos, en junio, **contó con solo ocho equipos y un premio total de 98 500 dólares**. Fue la segunda edición, en 2012, la que ya nos acerca a lo que conocemos hoy en día.

Porque fue allí donde se introdujo por primera vez la **Copa del Invocador**. Un trofeo de 32 kg de peso, creado por la marca **Thomas Lyte**, que también ha creado otros trofeos muy importantes del mundo de los deportes (en fútbol, golf...). **Taipei Assassins** fue el primer equipo en levantarlo.

La segunda temporada también se desplazó a las fechas que ahora ya son clásicas del campeonato. Desde entonces, el torneo siempre ha celebrado su fase final en algún momento entre los meses de septiembre y noviembre. **El dinero en premios también aumentó considerablemente: se repartieron 2 millones de dólares con 12 equipos participantes.**

Por ahora, **la edición de 2018 es la que más dinero ha repartido, con 6 450 000 dólares.** En la edición de este año, se repartirán 5 millones entre los 16 equipos participantes.

LOS EQUIPOS QUE MÁS HAN PARTICIPADO Y LOS MÁS LAUREADOS

Desde la creación de Worlds, Fnatic ha sido el equipo que más veces ha participado. En total, ha disputado **13 ediciones de Worlds**, perdiéndose solo **2 ediciones** en toda la historia. **T1** es el segundo equipo con más participaciones (10) y **ha ganado 5 trofeos**: es decir, gana un mundial cada dos participaciones. **Cloud9** también acumula 10 participaciones en Worlds, aunque lleva dos ediciones sin clasificar.



El siguiente equipo con más participaciones es G2 Esports con 9, que nunca ha conquistado el trofeo pero sí tiene en su haber un subcampeonato mundial.

LOS JUGADORES QUE MÁS HAN PARTICIPADO Y LOS MÁS LAUREADOS

No se puede escribir la historia de los Mundiales de League of Legends sin hablar también de sus campeones. Son los jugadores, y sus equipos, los que convierten cualquier competición en un evento inolvidable y, algunos, se convierten en leyenda de aquello a lo que se han dedicado durante toda su vida.

Por encima de todos ellos se eleva, especialmente, **Faker** (su nombre real es Lee Sang-hyeok), que ha ganado cinco campeonatos y ha participado, con esta edición, en diez ocasiones. El siguiente, con tres campeonatos, es **Bengi** (Bae Seong-woong), que compartió equipo con Faker en 2013, 2015 y 2016. Curiosamente, solo participó en los mundiales en esas tres ediciones.

Tras Faker, el taiwanés **Maple** (Huang Yi-tang) y el chino **Xiaohu** (Li Yuanhao) cuentan con 9 y 8 participaciones, respectivamente. Sin embargo, ninguno ha logrado ganar campeonato alguno por el momento.

LAS ÉPOCAS DEL MUNDIAL

Si repasamos todos los vencedores, veremos que la historia del Mundial de League of Legends se puede dividir en épocas bien diferenciadas. La primera fue, para muchos, seguramente la más nostálgica. No en vano fue en 2011 cuando también vimos a un equipo europeo y a un jugador español triunfar. Fue el mítico Fnatic de xPeke.

Tras la victoria de Taipei Assassins en la segunda edición de 2012, llegó el dominio coreano. Cinco torneos consecutivos (de 2013 a 2017) que se repartieron entre SK Telecom T1 (el antiguo T1), Samsung White (2014) y Samsung Galaxy (2017). Después, China disfrutó del éxito con tres títulos en cuatro temporadas (Invictus Gaming en 2018, FunPlus Phoenix en 2019 y Edward Gaming en 2021), con la excepción del triunfo de DAMWON Gaming en 2020.

Ahora, estamos ante una nueva era de dominio de los equipos coreanos. DRX ganó en 2022 y T1 en 2023 y 2024. En todo este camino, solo cuatro equipos europeos han llegado a la final. En 2011, Fnatic se enfrentó a "against All Authority". Después, habría que esperar hasta 2018 para ver a Fnatic en una final (cayó con un inapelable 3-0 frente a Invictus Gaming) y, por último, G2 Esports sufrió en 2019 la misma suerte (con mismo marcador) frente a FunPlus Phoenix.

¿Será 2025 el año en el que, por primera vez, veamos a un equipo ganar tres títulos seguidos?



CALENDARIO DE WORLDS 2025

HORARIOS, FECHAS Y EQUIPOS CLASIFICADOS



Worlds 2025 es el torneo más importante de los esports cada año. El mundial ya tiene fechas confirmadas y sedes oficiales. China es el país en el que se disputará Worlds 2025, del 14 de octubre al 9 de noviembre. Casi un mes con el mejor League of Legends del mundo.

TODAS LAS FASES DE WORLDS 2025 Y SUS FECHAS

Los Worlds están divididos en **tres fases principales: Play-In, Fase Suiza y Playoffs**, todas ellas disputadas en determinadas localizaciones.

El **Play-In** es un partido que jugarán el 4º clasificado de la **LCK** y el 4º clasificado de la **LPL** para obtener la **4ª plaza** en el main event, la **fase suiza**.

Este Play-In y la fase suiza se jugarán del **14 al 25 de octubre** en el Beijing Smart Esports Center de **Beijing**.

Esta fase suiza consiste en **enfrentamientos directos** entre los equipos en un mismo grupo, con el siguiente sistema:

- Los equipos que ganan un partido (1-0) se enfrentan contra otro equipo que va 1-0.
- Los equipos que pierden un partido (0-1) se enfrentan contra otro equipo que va 0-1.
- El equipo que gane **3 rondas** (3-0, 3-1 o 3-2) pasa a playoffs.
- El equipo que pierda **3 rondas** (0-3, 1-3 o 2-3) queda eliminado.
- Quedar 3-0 te da mejor seeding que quedar 3-2.
- Todos los partidos de la fase suiza son **Bo1** (mejor de uno) salvo los partidos clasificatorios y eliminatorios (2-0, 2-1, 2-2, 0-2 y 1-2) que son **Bo3** (mejor de tres).

Tras ello, se jugará la fase de playoffs, que este año presenta una novedad importante: **los cuartos de final y semifinales de Worlds 2025 se jugarán sin un descanso entre medias**.

Todos los partidos son **Bo5** (mejor de 5) y los equipos quedan encuadrados según su rendimiento en la fase suiza.

Los **playoffs** se jugarán del **28 de octubre al 2 de noviembre** en el Mercedes Benz Arena de Shanghai. Habrá que esperar una semana más para la gran final del mundo del **9 de noviembre**. La final se disputará en el **Dong'an Lake Sports Park** de Chengdú.

EQUIPOS CLASIFICADOS A WORLDS 2025

EQUIPOS CLASIFICADOS OFICIALMENTE Y SUS ROSTERS



Gen.G (🏆 LCK)

Kiin 🏆 | Canyon 🏆 | Chovy 🏆 | Ruler 🏆 | Duro 🏆 | KIM (Coach)



KT Rolster (🏆 LCK)

PerfecT 🏆 | Cuzz 🏆 | Bdd 🏆 | Deokdam 🏆 | Peter 🏆 | Score, Museong y Sonstar (staff técnico)



Hanwha Life Esports (🏆 LCK)

Zeus 🏆 | Peanut 🏆 | Zeka 🏆 | Viper 🏆 | Delight 🏆 | DanDy, Mowgli, Shine (staff técnico)



T1 (🏆 LCK)

Doran 🏆 | Oner 🏆 | Faker 🏆 | Gumayusi 🏆 | Keria 🏆 | kkOma, Mata, Tom (staff técnico)



Bilibili Gaming (🏆 LPL)

Bin 🏆 | ShadOw 🏆 | Beichuan 🏆 | Knight 🏆 | Elk 🏆 | ON 🏆 | BigWei, Easyhoon (staff técnico)



Anyone's Legend (🏆 LPL)

Flandre 🏆 | Tarzan 🏆 | Shanks 🏆 | Hope 🏆 | Kael 🏆 | Tabe, Xiaobai (staff técnico)



Top Esports (🏆 LPL)

369 🏆 | Kanavi 🏆 | Creme 🏆 | JackeyLove 🏆 | Hang 🏆 | Homme, Ggoong (staff técnico)



Invictus Gaming (🏆 LPL)

TheShy 🏆 | Wei 🏆 | Rookie 🏆 | GALA 🏆 | Meiko 🏆 | Daeny, Mafa (staff técnico)

(Sigue)




G2 Esports (🏆 LEC)

BrokenBlade 🏆 | SkewMond 🌿 | Caps 🏆 | Hans Sama 🏆 | Labrov 🌿 | Dylan Falco, Rodrigo (staff técnico)


Movistar KOI (🏆 LEC)

Myrwn 🏆 | Elyoya 🌿 | Jojopyun 🏆 | Supa 🏆 | Alvaro 🌿 | Melzhet, Seph (staff técnico)


Fnatic (🏆 LEC)

Oscarinin 🏆 | Razork 🌿 | Poby 🏆 | Upset 🏆 | Mikyx 🌿 | GrabbZ, Gaax (staff técnico)


Vivo Keyd Stars (🏆 LTA South)

Boal 🏆 | Disamis 🌿 | Mireu 🏆 | Morttheus 🏆 | Trymbi 🌿 | SeeEl, Smiley (staff técnico)


FlyQuest (🏆 LTA North)

Bwipo 🏆 | Inspired 🌿 | Quad 🏆 | Massu 🏆 | Busio 🌿 | Nukeduck, Mithy (staff técnico)


100 Thieves (🏆 LTA North)

Dhokla 🏆 | River 🌿 | Quid 🏆 | FBI 🏆 | Eyla 🌿 | Goldenglue, Spokz (staff técnico)


CTBC Flying Oyster (🏆 LCP)

Driver 🏆 | Rest 🏆 | JunJia 🌿 | HongQ 🏆 | Doggo 🏆 | Kaiwing 🌿 | Chawy, Wulala (staff técnico)


PSG Talon (🏆 LCP)

Azhi 🏆 | Karsa 🌿 | Maple 🏆 | Betty 🏆 | Woody 🌿 | CorGi, Zero (staff técnico)


Team Secret Whales (🏆 LCP)

Hiro02 🏆 | Pun 🏆 (sub) | Hizto 🌿 | Dire 🏆 | Eddie 🏆 | Taki 🌿 | Naul, Ciel (staff técnico)

16 equipos se clasifican a Worlds 2025, con 4 plazas para China y Corea del Sur (en función del Play-In), 3 para Europa, 3 para América y 3 para Asia-Pacífico.

CALENDARIO Y HORARIOS: TODOS LOS PARTIDOS

PARTIDOS	FECHAS	HORARIOS (hora peninsular)
Play-In (entre el equipo de la LCK y la LPL)	14 de octubre	10:00h
Ronda suiza	15-25 de octubre	
Rondas 1, 2 y 5		07:00h a 14:00h*
Rondas 3 y 4		10:00h a 13:00h*
Cuartos de final	28-31 de octubre	08:00h
Semifinales	1 y 2 de noviembre	08:00h
Gran final	9 de noviembre	08:00h

* Horarios de arranque del primer partido y del último

¿CÓMO SE VE WORLDS 2025?

League of Legends siempre ha sido un videojuego competitivo visto en **Twitch**, aunque ahora hay más opciones como **YouTube** o la propia web de **Lol Esports**. Los mundiales tienen una cobertura especial de un total de **19 países y más de 15 idiomas**. España tiene una de las retransmisiones más vistas.

La emisión es totalmente gratuita. Riot Games recompensa a los espectadores con drops especiales y recompensas para League of Legends por ver el mundial con una cuenta de Twitch/Lol Esports que esté ligada a la cuenta de Riot Games del espectador.

EL FEARLESS DRAFT: LA GRAN NOVEDAD

La gran novedad de 2025 en el competitivo de League of Legends es el *fearless draft*, un sistema innovador en LoL que ha cambiado por completo la forma de jugar al juego.

Fearless Draft es la evolución del tradicional sistema de selecciones y bloqueos donde los equipos deben adaptarse e innovar en cada serie. En este formato, los campeones jugados en una partida de una serie "al mejor de", no podrán ser usados por ninguno de los dos equipos durante las partidas posteriores.

Por ejemplo, un equipo selecciona a **Annie** en el primer mapa. Independientemente de si gana o pierde este equipo, **Annie estará bloqueada** durante el resto de la serie. Esto se aplica con todos los campeones jugados que se suman a la lista de campeones baneados en cada partida.

CAMBIOS CON RESPECTO A LA EDICIÓN DE 2024

Uno de los principales cambios es que este año **hay menos equipos participantes** debido a la unificación de ligas. Los conjuntos de Vietnam pasaron a jugar en Asia-Pacífico, y los de Brasil y Latinoamérica a la LTA de Norteamérica.

Por ello se reduce la cifra de **20 a 16 participantes**. Esto hace que no haya un Play-In como otros años, sino que el **Play-In** ahora es un partido entre el último clasificado de las dos mejores regiones. En este caso, **LCK** (Corea del Sur) y **LPL** (China).

El ganador pasa a ser el **16º clasificado de Worlds 2025** y participa en la fase suiza.

CHINA: EL HOGAR DE WORLDS 2025



Aunque Corea del Sur se considere la **cuna del competitivo de League of Legends**, China no se queda atrás y es uno de los países que más devoción, pasión y profesionalidad muestran por el competitivo del MOBA de Riot Games. El país asiático lleva presente desde los **segundos mundiales de la historia**, consolidándose desde entonces como una de las mejores regiones del planeta.

La importancia de China para Riot Games es crucial, pues en 2011 la empresa californiana fue comprada por **Tencent**, el gigante tecnológico de China, expandiendo la popularidad y el impacto de League of Legends en el país asiático. Tal ha sido la expansión del LoL en China que algunas fuentes aseguran que cuenta con **más de 40 millones de jugadores activos**

mensuales y hasta **30 servidores oficiales** para asegurar el funcionamiento del juego.

Riot Games sabe que **Worlds 2025 va a ser un éxito mediático y social** sin precedentes. Llenará **las tres grandes sedes del mundial** (*Beijing Smart Esports Center de Beijing, Mercedes-Benz Arena de Shanghái y el Dong'an Lake Sports Park Multifunctional Gymnasium de Chengdú*) y generará cientos de millones de impactos alrededor del torneo de esports más esperado del año.

Por esto y por la ilusión de China de **reconquistar los Worlds**, los mundiales de 2025 van a ser uno de los mejores de la historia con precedentes nunca antes vistos como el **nuevo formato** y el regreso de un torneo de esta índole 5 años después.



WORLDS 2025 SERÁ EL 5º TORNEO INTERNACIONAL EN CHINA

Worlds de 2025 será la tercera ocasión que Riot Games se lleva los mundiales a China. Previamente se vivieron los Worlds 2017, que vieron levantar la copa a Samsung Galaxy contra T1 (en aquella histórica final con Faker llorando tras la derrota); y los Worlds 2020, atípicos por la pandemia mundial y por un campeón inédito: **DAMWON Gaming**. En esta final estuvo **Suning**, que nunca más volvería a unos Worlds tras cambiarse posteriormente a Weibo Gaming.

En China también se han disputado dos ediciones del Mid-Season Invitational: en 2016, con la primera victoria de SK Telecom T1 en un MSI; y el año pasado, en 2024, con la primera victoria de Gen.G en un evento internacional en su historia (además, contra Bilibili Gaming en casa). Worlds 2025 será el 5º torneo de esta categoría en la historia competitiva de League of Legends y el país asiático sueña con ver a **un equipo de la LPL levantar la copa del mundo**.

La última vez que un equipo chino ganó el mundial fue en **2021**, en mitad de la época dorada de la LPL. EDward Gaming venció a DWG KIA en una increíble final en Reykjavík y le dio la tercera copa a la LPL tras las ganadas en 2018 y 2019 por parte de Invictus Gaming y FunPlus Phoenix. Es por eso por

lo que hay mucho morbo alrededor de Worlds 2025: **China quiere la cuarta copa** y **Corea del Sur quiere ganar su décimo torneo de Worlds** en territorio enemigo. ¿Será la segunda de Europa? ¿La primera de Norteamérica o de Asia Pacífico? Poco probable, pero todo puede pasar.

China se paralizará del 14 de octubre al 9 de noviembre por la celebración de Worlds 2025 y será, una vez más, el hogar del mejor League of Legends competitivo del mundo y uno de los eventos culturales más importantes de la década en el país asiático.





LEAGUE OF LEGENDS **WORLD CHAMPIONSHIP** **2025**



Gen.G Esports es un clásico del League of Legends internacional. Su llegada al juego en 2018 ya fue muy sonada, puesto que lo hizo adquiriendo la plantilla de Samsung Galaxy —campeón del mundo en ese momento—, pero desde entonces se ha convertido en un habitual en Worlds, fallando únicamente en 2019 y alcanzando en diversas ocasiones las semifinales del torneo.

Pese a que con la denominación actual no han conseguido ganar todavía la Copa del Invocador, sí llevan dos temporadas consecutivas proclamándose campeones del Mid-Season Invitational. A nivel local también han logrado consolidarse como uno de los equipos más sólidos de la LCK, que ha ganado en varias ocasiones.

GEN.G ESPORTS

01

OBJETIVOS

PARA GEN.G NO HAY MEDIAS TINTAS EN ESTOS WORLDS 2025. SU BRILLANTE AÑO HACE QUE TODO LO QUE NO SEA LUCHAR POR GANAR WORLDS PUEDA CONSIDERARSE UN FRACASO. LOS EQUIPOS PUNTEROS DE LA LCK SIEMPRE PARTEN CON MÁXIMA PRESIÓN, PERO EN EL CASO DE GEN.G ES ABSOLUTA: 2025 DEBE SER SU AÑO.

02

EXPECTATIVAS

CON UNA PLANTILLA FORMADA POR ALGUNOS DE LOS MEJORES JUGADORES DE LA ÚLTIMA DÉCADA, TODAS LAS MIRADAS ESTÁN PUESTAS EN GEN.G. SE ESPERA QUE SEAN EL MEJOR EQUIPO DEL MUNDO Y QUE TODAS SUS PARTIDAS SEAN DEL MÁXIMO NIVEL, POR LO QUE PROBABLEMENTE SERÁ UNO DE LOS EQUIPOS QUE DEFINA EL METAGAME DEL TORNEO.



GEN.G | PLANTILLA



KIM 'KIIN' KI-IN



- Corea del Sur 🇰🇷 1999
- Miembro desde: 29/11/2023
- KDA (2025): 3.7
- Campeones más jugados (2025): Gwen (23 veces), K'Sante (15), Rumble (14)



KIM 'CANYON' GEON-BU



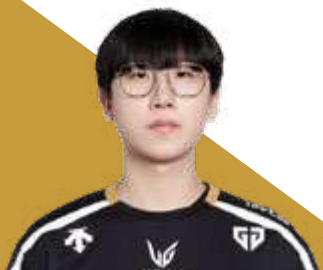
- Corea del Sur 🇰🇷 2001
- Miembro desde: 29/11/2023
- KDA (2025): 4.8
- Campeones más jugados (2025): Xin Zhao (24), Skarner (18), Vi (18)



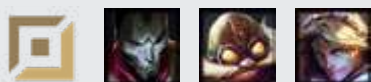
JEONG 'CHOVY' JI-HOON



- Corea del Sur 🇰🇷 2001
- Miembro desde: 24/11/2021
- KDA (2025): 5.5
- Campeones más jugados (2025): Galio (20 veces), Azir (15), Ahri (14)



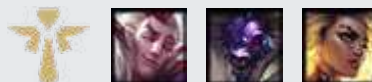
PARK 'RULER' JAE-HYUK



- Corea del Sur 🇰🇷 1998
- Miembro desde: 20/11/2024
- KDA (2025): 5.8
- Campeones más jugados (2025): Jhin (20 veces), Corki (16), Ezreal (14)



JOO 'DURO' MIN-KYU



- Corea del Sur 🇰🇷 2002
- Miembro desde: 20/11/2024
- KDA (2025): 4.3
- Campeones más jugados (2025): Rakan (20 veces), Alistar (17), Rell (17)



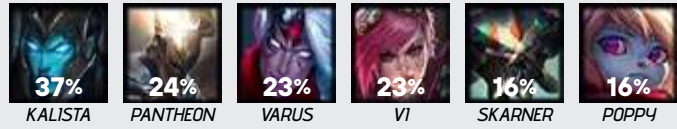
KIM 'KIM' JEONG-SOO

- Corea del Sur 🇰🇷 1988
- Miembro desde: 29/11/2023

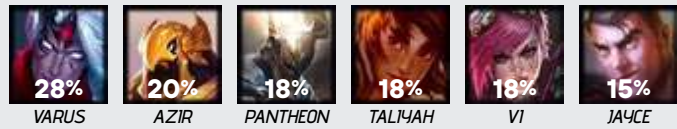
DATOS DEL EQUIPO

PAÍS	 Corea del Sur
REGIÓN EN LA QUE COMPITE:	Corea (LCK)
AÑO DE FUNDACIÓN:	2018
WORLDS ANTERIORES	▪ 3°-4° puesto (2021, 2022 y 2024) ▪ 5°-8° (2020 y 2023) ▪ 13°-16° (2018)

CAMPEONES MÁS BANEADOS POR GEN.G



CAMPEONES MÁS BANEADOS CONTRA GEN.G



RESUMEN 2025

Este 2025 ha sido el año de Gen.G. Con una plantilla continuista para la que recuperaron a una leyenda del club como Ruler, acompañado de un jugador relativamente novato como Duro, los resultados les han acompañado desde el primer momento.

En la primera fase de la LCK lograron terminar invictos la primera parte de la fase regular y también ganaron el Road to MSI, logrando así la clasificación para el Mid-Season Invitational y para la Esports World Cup. Los dos torneos internacionales fueron la confirmación del buen nivel de Gen.G, ya que se llevó ambos mostrando un gran dominio sobre sus rivales. Sí que tuvo rondas apretadas que mostraron que, pese a todo, podían sangrar.

Tras el regreso a la competición doméstica tuvieron su primer tropiezo de la temporada, pero volvieron a la senda de la victoria y cerraron el año con un impresionante 29-1. Las cosas no empezaron bien en play-offs, pero se han repuesto y han conseguido avanzar por el cuadro inferior venciendo a grandes rivales por el camino.





KT Rolster es un clásico del League of Legends coreano. Su nombre está ligado a algunas de las rivalidades más sonadas de la LCK y, aunque no ha conseguido grandes títulos, se ha ganado formar parte del imaginario colectivo. En 2025 han apostado por la continuidad alrededor de Bdd y el regreso de Cuzz, con PerfectT asentado en la calle superior y deokdam como carry. La entrada de Peter como support terminó de redondear una identidad más clara.

Pese a que en los últimos años su presencia en Worlds ha sido testimonial, llegan a este Mundial tras un verano de crecimiento sostenido y en el que una victoria en playoffs ante Gen.G les situó como uno de los equipos a seguir. Su lectura de mapa y su juego medio han ganado consistencia, y el equipo ha recuperado esa sensación de amenaza silenciosa que tantos problemas ha dado a los favoritos en otras ediciones.

KT ROLSTER

01

OBJETIVOS

KT ROLSTER TIENE ANTE SÍ UNA OPORTUNIDAD DE BRILLAR. SU EVOLUCIÓN EN VERANO OBLIGA A QUE TODO LO QUE NO SEA COMPETIR POR LAS RONDAS FINALES PAREZCA UN RESULTADO POBRE. QUIEREN IMPONER SU TEMPO, LLEGAR A SERIES LARGAS DONDE SU MACRO PESE MÁS QUE EL CAOS Y, DESDE AHÍ, BUSCAR UNAS SEMIFINALES QUE LES ABRA LA PUERTA A PELEAR LA FINAL Y, POR QUÉ NO, EL TÍTULO.

02

EXPECTATIVAS

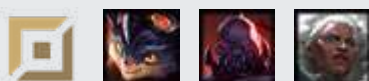
CON UN NÚCLEO FORMADO POR VETERANOS DE ALTO NIVEL, TODAS LAS MIRADAS APUNTAN A SU DÚO MID Y JUNGLA PARA MARCAR EL RITMO. SE ESPERA UN KT PACIENTE Y METÓDICO, CAPAZ DE CERRAR PARTIDAS DESDE VENTAJAS PEQUEÑAS Y DE ENFRIAR PROPUESTAS DE ALTO TEMPO CON CONTROL DE OBJETIVOS Y DRAFT SÓLIDO. NO SON EL FAVORITO NÚMERO UNO, PERO SÍ UNO DE LOS EQUIPOS QUE PUEDEN DEFINIR EL METAGAME DEL TORNEO SI ENCUENTRAN SUS VENTANAS EN MID-GAME.



KT ROLSTER | PLANTILLA



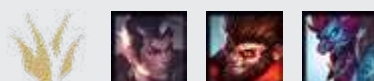
LEE "PERFECT" SEUNG-MIN



- Corea del Sur 🇰🇷 2004
- Miembro desde: 01/12/2023
- KDA (2025): 2.8
- Campeones más jugados (2025): Rumble (16 veces), Sion (12), Ambessa (10)



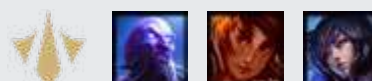
MOON "CUZZ" WOO-CHAN



- Corea del Sur 🇰🇷 1999
- Miembro desde: 21/11/2024
- KDA (2025): 4.1
- Campeones más jugados (2025): Xin Zhao (20), Wukong (16), Trundle (16)



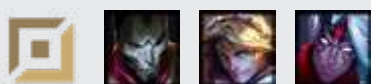
GWAK "BDD" BO-SEONG



- Corea del Sur 🇰🇷 1999
- Miembro desde: 23/11/2023
- KDA (2025): 4.5
- Campeones más jugados (2025): Ryze (19), Taliyah (17), Ahri (13)



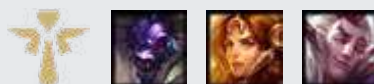
SEO "DEOKDAM" DAE-GIL



- Corea del Sur 🇰🇷 2000
- Miembro desde: 20/11/2024
- KDA (2025): 4.3
- Campeones más jugados (2025): Jhin (17), Ezreal (13), Varus (11)



JEONG "PETER" YOON-SU



- Corea del Sur 🇰🇷 2003
- Miembro desde: 19/03/2025
- KDA (2025): 3.2
- Campeones más jugados (2025): Alistar (19), Leona (15), Rakan (12)



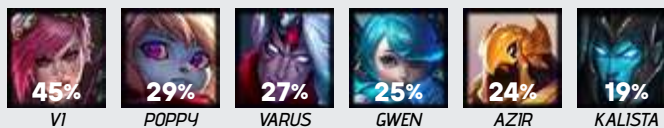
GO "SCORE" DON-BIN

- Corea del Sur 🇰🇷 1992
- Miembro desde: 21/11/2024

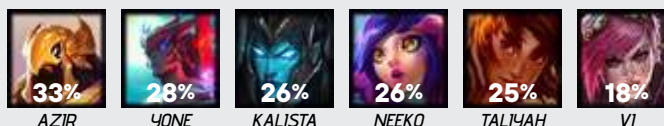
DATOS DEL EQUIPO

PAÍS	 Corea del Sur
REGIÓN EN LA QUE COMPITE:	Corea (LCK)
AÑO DE FUNDACIÓN:	2012
WORLDS ANTERIORES	5°-8° (2015, 2018 y 2023)

CAMPEONES MÁS BANEADOS POR KT ROLSTER



CAMPEONES MÁS BANEADOS CONTRA KT ROLSTER



RESUMEN 2025

Este 2025 ha sido el año del redescubrimiento para KT Rolster. Con una plantilla continuista a la que sumaron ajustes puntuales —incluida la apuesta por Peter en marzo—, el equipo fue puliendo automatismos hasta convertir su juego medio en un arma fiable. Su verano quedó marcado por su victoria ante Gen.G que les abrió la puerta de Worlds.

Tras el regreso a la escena internacional, KT mostró un plan muy reconocible: drafts orientados a teamfight, paciencia en fase de líneas y disciplina alrededor de los objetivos neutrales. Al final del split llegaron con la confianza alta y un gran nivel de juego. Con ese impulso y un estilo cada vez más maduro, KT afronta Worlds 2025 como un contendiente serio: si imponen su ritmo y llevan las series a su terreno, pueden derribar a cualquiera.





Hanwha Life Esports

Hanwha Life Esports es uno de los proyectos más reconocibles de la LCK moderna. Nacido en 2018 tras la adquisición del slot de ROX Tigers, un clásico de Worlds, el club ha tenido temporadas más discretas, pero estos años se ha consolidado como una de las grandes amenazas coreanas. En 2025 han reunido una alineación de mucho cartel alrededor de dos campeones del mundo como Zeus y Peanut, con Zeka para mandar en medio y el dúo Viper-Delight en la calle inferior.

Pese a que el club no ha levantado todavía la Copa del Invocador, su 2025 les ha consolidado como uno de los bloques más sólidos de Corea. Tras unos cuartos que supieron a poco en 2024, afrontan sus segundos Worlds consecutivos y su tercera participación en general.

HANWHA LIFE ESPORTS

01

OBJETIVOS

EL GRAN INICIO DE AÑO QUE TUVO HLE LE POSICIONA COMO OTRO DE LOS CANDIDATOS A LEVANTAR EL TÍTULO. SUS ESPECTACULARES PLAYOFFS DE LA LCK LO REAFIRMAN, YA QUE HASTA EL MOMENTO SE HAN PASEADO. ES POSIBLE QUE LLEGUEN CON LA CONSIDERACIÓN DE FAVORITOS. DE NUEVO, IGUAL QUE CON GEN.G, EL OBJETIVO ES LEVANTAR LA COPA DEL INVOCADOR. PESE A TODO, LA PRIMERA META DEBERÍA SER SUPERAR LOS CUARTOS DE FINAL ALCANZADOS EL AÑO PASADO.

02

EXPECTATIVAS

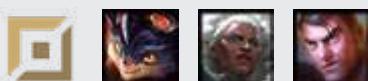
CON UNA PLANTILLA PLAGADA DE ESTRELLAS, TODAS LAS MIRADAS APUNTAN A ZEKA Y PEANUT PARA MARCAR EL RITMO DESDE EL CENTRO DEL MAPA Y A ZEUS PARA ANCLAR LAS SIDE LANES SIN CONCEDER RECURSOS. SE ESPERA QUE HLE SEA UNO DE LOS EQUIPOS FAVORITOS DEL PÚBLICO, YA QUE LA VETERANÍA DE SU ROSTER LES DA UN ATRACTIVO EXTRA PARA CUALQUIER FAN DE LEAGUE OF LEGENDS. LA CONTUNDENTE VICTORIA SOBRE KT ROLSTER EN EL UPPER BRACKET REFORZÓ LA SENSACIÓN DE QUE, SI ENCUENTRAN VENTAJA TEMPRANA Y CONTROLAN VISIÓN Y OBJETIVOS, SON CAPACES DE CERRAR SERIES CON AUTORIDAD ANTE CUALQUIER RIVAL.



HLE | PLANTILLA



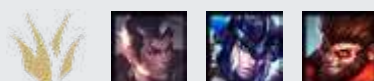
CHOI "ZEUS" WOO-JE



- Corea del Sur 🇰🇷 2004
- Miembro desde: 20/11/2024
- KDA (2025): 3.2
- Campeones más jugados (2025): Rumble (17 veces), Ambessa (14), Jayce (13)



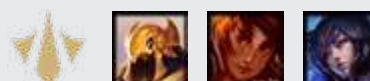
HAN "PEANUT" WANG-HO



- Corea del Sur 🇰🇷 1998
- Miembro desde: 24/11/2023
- KDA (2025): 4.1
- Campeones más jugados (2025): Xin Zhao (25), Sejuani (18), Wukong (16)



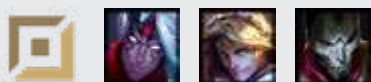
KIM "ZEKA" GEON-WOO



- Corea del Sur 🇰🇷 2002
- Miembro desde: 24/11/2022
- KDA (2025): 4.5
- Campeones más jugados (2025): Azir (22), Taliyah (15), Ahri (13)



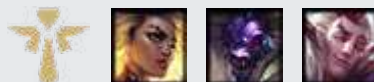
PARK "VIPER" DO-HYEON



- Corea del Sur 🇰🇷 2000
- Miembro desde: 22/11/2022
- KDA (2025): 5.7
- Campeones más jugados (2025): Varus (18), Ezreal (14), Jhin (14)



CHU "DELIGHT" HWAN-JOONG



- Corea del Sur 🇰🇷 2000
- Miembro desde: 22/11/2022
- KDA (2025): 4.0
- Campeones más jugados (2025): Rell (23), Alistar (19), Rakan (17)



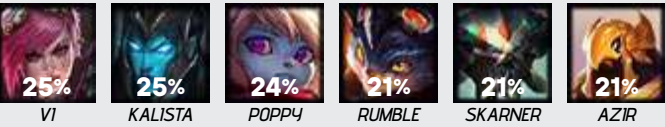
CHOI 'DANDY' IN-KYU

- Corea del Sur 🇰🇷 1994
- Miembro desde: 22/11/2022

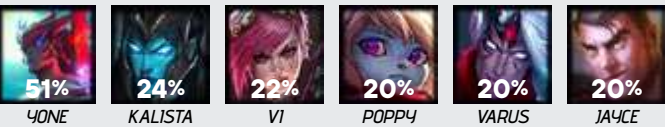
DATOS DEL EQUIPO

PAÍS	 Corea del Sur
REGIÓN EN LA QUE COMPITE:	Corea (LCK)
AÑO DE FUNDACIÓN:	2018
WORLDS ANTERIORES	▪ 5º-8º (2021 y 2024)

CAMPEONES MÁS BANEADOS POR HLE



CAMPEONES MÁS BANEADOS CONTRA HLE



RESUMEN 2025

Este 2025 ha sido el año de la confirmación para Hanwha Life Esports. Con una plantilla estelar lista desde pretemporada y el trabajo del cuerpo técnico afinando sinergias, HLE fue el primer gran equipo del año. Sus victorias en la LCK Cup y en el First Stand ya nos hicieron presagiar que estábamos ante el gran año de HLE. Pese a todo, no pudieron clasificarse para el MSI y tampoco brillaron en la Esports World Cup.

Las buenas sensaciones volvieron en verano, con un gran rendimiento que les llevó a la gran final de la LCK tras un 3-0 sin discusión contra KT Rolster, resultado que selló su billete mundialista por la vía rápida y les colocó como uno de los máximos favoritos del torneo. Con una mezcla de solidez en su juego y creatividad individual, HLE aterriza en Worlds 2025 con credenciales de candidato serio.





T1 es sinónimo de historia en League of Legends: el rey surcoreano que ha marcado la historia competitiva del juego. Al frente, el rey demonio Faker y sus cinco títulos mundiales. Pero no hablamos solo de historia lejana del club, ya que también son los campeones de los dos últimos Worlds e incluso llegaron a la gran final en 2022.

No son anecdóticos estos resultados, ya que T1 mantiene el bloque de sus dos últimos entorchados con Oner, Faker, Gumayusi y Keria. El único cambio ha sido el de Doran, que ha llegado para cubrir a Zeus. Esta vez, en cualquier caso, lo tendrán más complicado, ya que tendrán que partir del play-in previo ante Invictus Gaming para poder estar en la fase suiza.

T1

01

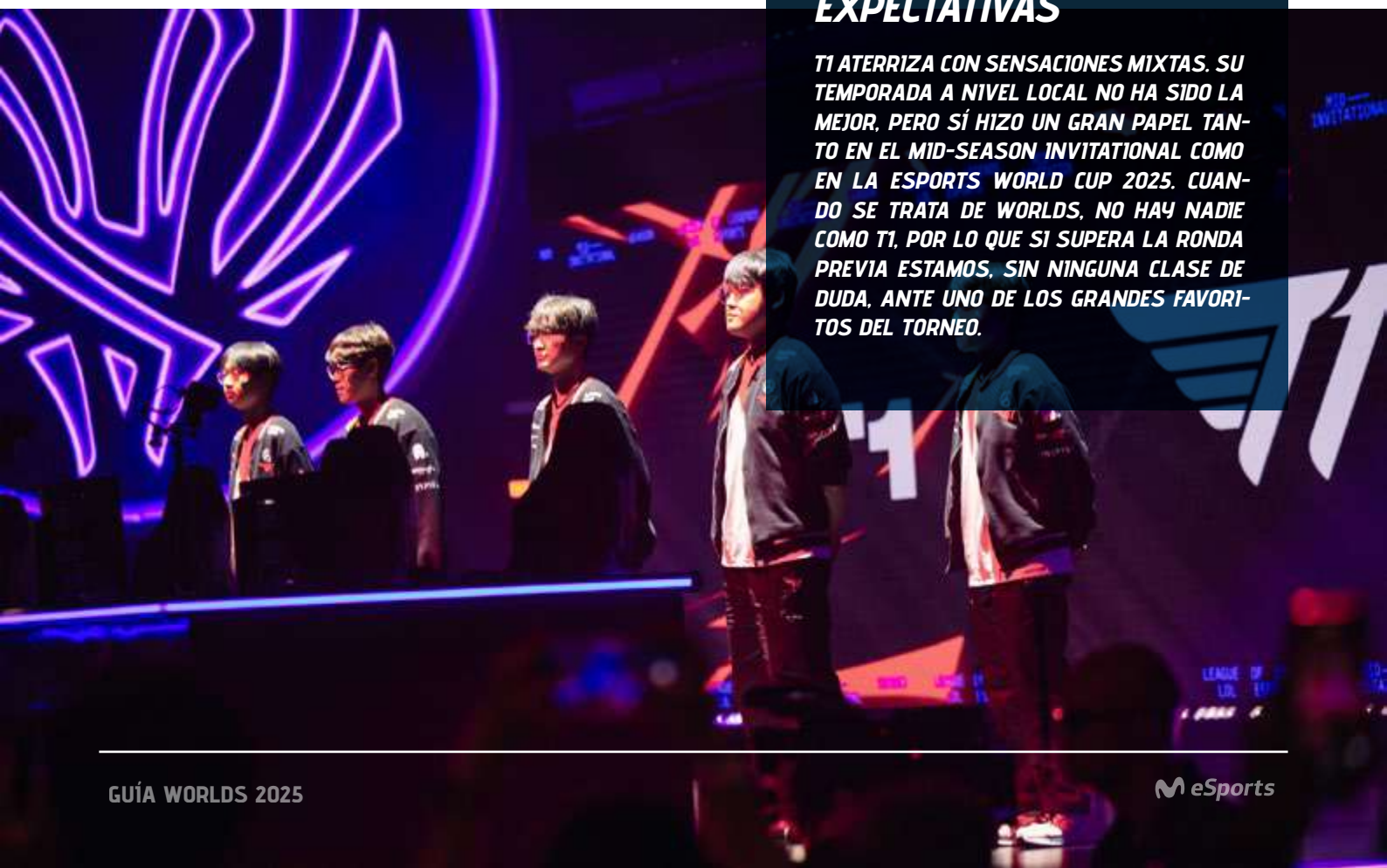
OBJETIVOS

PARA T1 EL PRIMER OBJETIVO SERÁ SUPERAR EL PLAY-IN PREVIO ANTE INVICTUS GAMING. EL NUEVO FORMATO HA CREADO UNA PEQUEÑA PARADOJA: VA A SER MÁS COMPLICADO SUPERAR ESTA FASE PREVIA PARA CUALQUIERA DE LOS DOS EQUIPOS QUE POSTERIORMENTE LAS RONDAS SUIZAS, DONDE CUALQUIERA DE LOS DOS PARTIRÍA ENTRE LOS GRANDES FAVORITOS. A PARTIR DE AHÍ EL OBJETIVO ES CLARO: GANAR, DE NUEVO, WORLDS.

02

EXPECTATIVAS

T1 ATERRIZA CON SENSACIONES MIXTAS. SU TEMPORADA A NIVEL LOCAL NO HA SIDO LA MEJOR, PERO SÍ HIZO UN GRAN PAPEL TANTO EN EL MID-SEASON INVITATIONAL COMO EN LA ESPORTS WORLD CUP 2025. CUANDO SE TRATA DE WORLDS, NO HAY NADIE COMO T1, POR LO QUE SI SUPERA LA RONDA PREVIA ESTAMOS, SIN NINGUNA CLASE DE DUDA, ANTE UNO DE LOS GRANDES FAVORITOS DEL TORNEO.



T1 | PLANTILLA



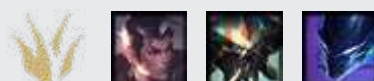
CHOI 'DORAN' HYEON-JOON



- Corea del Sur 🇰🇷 2000
- Miembro desde: 19/11/2024
- KDA (2025): 2.8
- Campeones más jugados (2025): Gwen (21 veces), Rumble (21), Ambessa (14)



MUN 'ONER' HYEON-JUN



- Corea del Sur 🇰🇷 2002
- Miembro desde: 01/12/2020
- KDA (2025): 4.5
- Campeones más jugados (2025): Xin Zhao (25), Skarner (15), Nocturne (14)



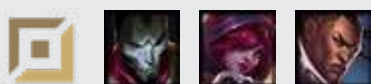
LEE 'FAKER' SANG-HYEOK



- Corea del Sur 🇰🇷 1996
- Miembro desde: 08/12/2019
- KDA (2025): 4.2
- Campeones más jugados (2025): Viktor (23 veces), Ryze (17), Galio (16)



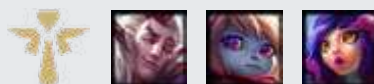
LEE 'GUMAYUSI' MIN-HYEONG



- Corea del Sur 🇰🇷 2002
- Miembro desde: 08/12/2019
- KDA (2025): 5.2
- Campeones más jugados (2025): Jhin (22 veces), Xayah (16), Lucian (14)



RYU 'KERIA' MIN-SEOK



- Corea del Sur 🇰🇷 2002
- Miembro desde: 17/10/2020
- KDA (2025): 4.4
- Campeones más jugados (2025): Rakan (18 veces), Poppy (16), Neeko (14)



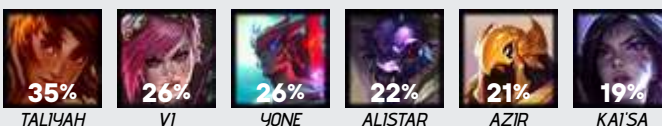
KIM 'KKOMA' JEONG-GYUN

- Corea del Sur 🇰🇷 1985
- Miembro desde: 20/11/2023

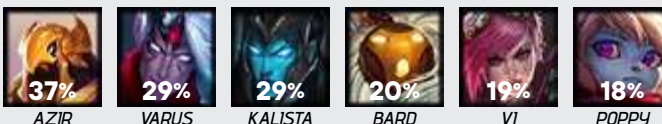
DATOS DEL EQUIPO

PAÍS	 Corea del Sur
REGIÓN EN LA QUE COMPITE:	Corea (LCK)
AÑO DE FUNDACIÓN:	2019
WORLDS ANTERIORES	1° (2013, 2015, 2016, 2023, 2024) 2° (2017, 2022) 3°-4° (2019 y 2021)

CAMPEONES MÁS BANEADOS POR T1



CAMPEONES MÁS BANEADOS CONTRA T1



RESUMEN 2025

El año arrancó mal para un T1 que tuvo que adaptarse a los cambios en la calle superior. En la LCK Cup no pudieron entrar ni siquiera entre los cuatro primeros, aunque ya en el Road to MSI sí pudieron alcanzar la segunda plaza superando a HLE Esports, firmando así su billete para MSI y EWC.

En el primero sólo pudo frenarlos Gen.G. Lo hizo por dos veces: primero en la final de ganadores y, posteriormente, en la gran final. En ambas ocasiones se fueron al quinto mapa. En la EWC perdió en semis ante Anyone's Legend, pero posteriormente lograron asegurar el tercer puesto frente a G2. Sin embargo, las cosas volvieron a ir mal en la LCK, donde las derrotas ante HLE y Gen.G —que sorprendentemente había caído al cuadro inferior— les hizo tener que conformarse con la cuarta plaza.





Bilibili Gaming se ha asentado como uno de los referentes de la LPL moderna. Desde la llegada de su núcleo - Bin en la calle superior, knight como cerebro en medio y la dupla Elk-ON en la bot lane-, BLG ha encadenado temporadas en la élite y se ha convertido en un fijo de los grandes torneos. Este año ha incorporado variedad en la jungla con Beichuan y shadOw alternándose la posición.

Aunque no han convertido su favoritismo en trofeos fuera de China, su presencia internacional ha sido constante. En 2024 alcanzaron la final del MSI -que perdieron frente a Gen.G-, y este verano han vuelto a llegar fuertes al tramo decisivo del calendario pese a que su paso por el MSI y la EWC no fue todo lo positivo que se esperaba.

BILIBILI GAMING

01

OBJETIVOS

PARA BILIBILI GAMING, LO ESPERADO PASA POR ALCANZAR SEMIFINALES COMO MÍNIMO Y PELEAR POR EL TÍTULO. LLEGAN COMO CAMPEONES DE LA LPL TRAS UN 3-2 DE MÁXIMA TENSIÓN CONTRA TOP ESPORTS, CON KNIGHT EN MODO MVP, Y CON UN BLOQUE CURTIDO EN CITAS GRANDES —BIN FUE FINALISTA MUNDIAL EN 2020 Y KNIGHT LEVANTÓ EL MSI 2023—. LA CAÍDA EN CUARTOS DE LA ESPORTS WORLD CUP LES SIRVE DE AVISO, PERO NO REBAJA LA EXIGENCIA DE UN EQUIPO CONSTRUIDO PARA OPTAR A LA COPA DEL INVOCADOR.

02

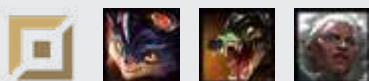
EXPECTATIVAS

BLG ES UNO DE LOS CANDIDATOS MÁS SERIOS, CON UN GRAN NIVEL MECÁNICO Y CAPACIDAD DE CASTIGAR EN MID-GAME. SE ESPERA UN PLAN QUE COMBINE PRIORIDAD DE SIDE LANES CON BIN, CREACIÓN DE VENTAJAS DESDE LA CALLE CENTRAL CON KNIGHT Y UNA JUNGLA ADAPTABLE —PRESIÓN TEMPRANA CON SHADOW O ENFOQUE DE CONTROL CON BEICHUAN— PARA ADAPTAR A SU GUSTO EL TEMPO DE CADA SERIE. SI MANTIENEN LA DISCIPLINA EN OBJETIVOS Y NO SE COMPLICAN A LA HORA DE CERRAR LAS PARTIDAS, SU TECHO ES EL CIELO.

BILIBILI GAMING | PLANTILLA



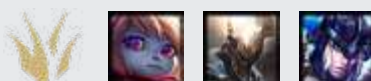
CHEN "BIN" ZEBIN



- China 🇨🇳 2003
- Miembro desde: 01/06/2022
- KDA (2025): 4.0
- Campeones más jugados (2025): Rumble (29 veces), Renekton (22), Ambessa (21)



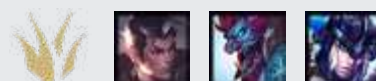
YANG "BEICHUAN" LING



- China 🇨🇳 2001
- Miembro desde: 01/05/2025
- KDA (2025): 3.5
- Campeones más jugados (2025): Poppy (9), Pantheon (8), Sejuani (8)



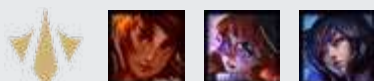
ZHAO "SHADOW" ZHIQIANG



- Italia 🇮🇹 2001
- Miembro desde: 25/07/2025
- KDA (2025): 4.5
- Campeones más jugados (2025): Xin Zhao (9 veces), Trundle (8), Sejuani (6)



ZHUO "KNIGHT" DING



- China 🇨🇳 2000
- Miembro desde: 15/12/2022
- KDA (2025): 5.2
- Campeones más jugados (2025): Taliyah (24 veces), Aurora (20), Ahri (13)



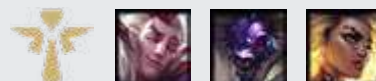
ZHAO "ELK" JIAHAO



- China 🇨🇳 2001
- Miembro desde: 15/12/2022
- KDA (2025): 5.2
- Campeones más jugados (2025): Ezreal (24 veces), Xayah (21), Varus (19)



LUO "ON" WENJUN



- China 🇨🇳 2003
- Miembro desde: 15/12/2022
- KDA (2025): 3.3
- Campeones más jugados (2025): Rakan (22 veces), Alistar (21), Rell (20)



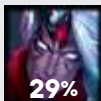
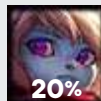
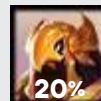
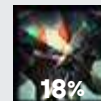
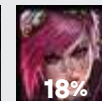
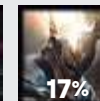
FU 'BIGWEI' CHIEN-WEI

- Taiwán 🇹🇼
- Miembro desde: 19/03/2025

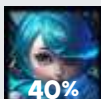
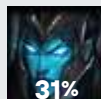
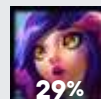
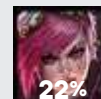
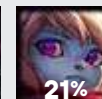
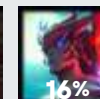
DATOS DEL EQUIPO

PAÍS	 China
REGIÓN EN LA QUE COMPITE:	China (LPL)
AÑO DE FUNDACIÓN:	2017
WORLDS ANTERIORES	2° (2024) 3°-4° (2023)

CAMPEONES MÁS BANEADOS POR BILIBILI GAMING

 29%	 20%	 20%	 18%	 18%	 17%
VARUS	POPPY	AZIR	SKARNER	VI	PANTHEON

CAMPEONES MÁS BANEADOS CONTRA BILIBILI GAMING

 40%	 31%	 29%	 22%	 21%	 16%
GWEN	KALISTA	NEEKO	VI	POPPY	YONE

RESUMEN 2025

BLG ha ido de menos a más. Tras un inicio con ajustes en el staff y el rol de la jungla, el equipo consolidó automatismos y volvió de los torneos internacionales teniendo claro qué debía mejorar. Lo aplicó en verano conquistando la LPL con una victoria 3-2 ante Top Esports en una final intensa que les dio el primer seed chino para Worlds y confirmó su candidatura. En paralelo, la eliminación 2-1 ante G2 en la Esports World Cup expuso áreas de mejora en su adaptación durante la serie, algo que han trabajado desde entonces. Con ese equilibrio entre su dominio en la competición doméstica y el aprendizaje internacional obtenido, BLG aterriza en Worlds 2025 listo para imponer su juego.





Anyone's Legend llega a Worlds como una de las grandes novedades del torneo. Nacidos de la reconversión de Rogue Warriors, habían pasado sin pena ni gloria por la LPL hasta este 2025, cuando se han consolidado como uno de los nombres a seguir en el panorama internacional. Su gran salto se produjo en el Split 2, cuando se impusieron en la final ante Bilibili Gaming para conquistar su primer título doméstico y asegurar el billete de primer cabeza de serie de China para el MSI. Ese éxito colocó a AL en el escaparate internacional con expectativas renovadas.

Aunque su nombre no figuraba entre los favoritos a comienzos de temporada, su rendimiento a lo largo del año les ha asentado en la conversación. En el MSI 2025 compitieron al máximo nivel en playoffs y alcanzaron la final del loser bracket, mientras que en la Esports World Cup firmaron un subcampeonato que confirmó su nivel actual.

ANYONE'S LEGEND

01

OBJETIVOS

PARA ANYONE'S LEGEND EL OBJETIVO ES ALCANZAR, COMO MÍNIMO, LAS SEMIFINALES DE WORLDS Y PELEAR POR LA FINAL. LLEGAN CON EL TÍTULO DEL SPLIT 2 BAJO EL BRAZO Y UN VERANO DE APRENDIZAJE EN MSI Y EN LA EWC —TERCER PUESTO Y SUBCAMPEONATO, RESPECTIVAMENTE— QUE LES DA CIERTO BAGAJE INTERNACIONAL. CON ESA MEZCLA DE CONFIANZA Y EXPERIENCIA RECIENTE EN ELIMINATORIAS, CUALQUIER RESULTADO POR DEBAJO DEL TOP 4 QUEDARÍA LEJOS DE LO EXIGIBLE PARA UN EQUIPO QUE YA HA DEMOSTRADO QUE PUEDE COMPETIR DE IGUAL A IGUAL CON LA ÉLITE.

02

EXPECTATIVAS

AL SE HA MOSTRADO COMO UN EQUIPO PRÁCTICO Y CON CAPACIDAD DE ADAPTACIÓN: PREFIERE PARTIDOS DONDE EL PLAN PREVALECE, CON CONTROL DE OBJETIVOS Y MID-GAME LIMPIO; PERO NO HUYE LOS RITMOS MÁS ALTOS CUANDO EL DRAFT LO PIDE. SE ESPERA UNA VERSIÓN CAPAZ DE CASTIGAR ERRORES EN TRANSICIONES Y CERRAR DESDE COMPOSICIONES DE TEAMFIGHT. SI MANTIENEN LA DISCIPLINA MOSTRADA EN VERANO, PUEDEN CONDICIONAR EL METAGAME DEL TORNEO Y APARECER COMO FAVORITOS EN LAS RONDAS FINALES.

ANYONE'S LEGEND | PLANTILLA



LI 'FLANDRE' XUAN-JUN



■ China 🇨🇳 1998

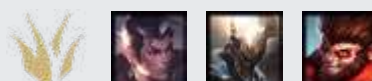
■ Miembro desde: 05/12/2024

■ KDA (2025): 4.3

■ Campeones más jugados (2025): Sion (20 veces), Rumble (20), Yorick (15)



LEE 'TARZAN' SEUNG-YONG



■ Corea del Sur 🇰🇷 1999

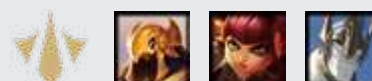
■ Miembro desde: 05/12/2024

■ KDA (2025): 4.7

■ Campeones más jugados (2025): Xin Zhao (28), Pantheon (18), Wukong (18)



CUI 'SHANKS' XIAO-JUN



■ China 🇨🇳 2001

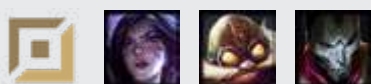
■ Miembro desde: 09/12/2023

■ KDA (2025): 5.2

■ Campeones más jugados (2025): Azir (21 veces), Annie (20), Galio (17)



WANG 'HOPE' JIE



■ China 🇨🇳 2000

■ Miembro desde: 09/12/2023

■ KDA (2025): 6.3

■ Campeones más jugados (2025): Kai'Sa (23 veces), Corki (22), Jhin (19)



KIM 'KAEL' JIN-HONG



■ Corea del Sur 🇰🇷 2004

■ Miembro desde: 12/12/2023

■ KDA (2025): 3.8

■ Campeones más jugados (2025): Rell (22 veces), Leona (19), Alistar (16)



WONG 'TABE' PAK KAN

■ Hong Kong 🇭🇰 1991

■ Miembro desde: 18/03/2024

DATOS DEL EQUIPO

PAÍS	 China
REGIÓN EN LA QUE COMPITE:	China (LPL)
AÑO DE FUNDACIÓN:	2021
WORLDS ANTERIORES	Primera participación en 2025

CAMPEONES MÁS BANEADOS POR ANYONE'S LEGEND

 28% GWEN	 23% VARUS	 22% VI	 20% RUMBLE	 18% SKARNER	 16% PANTHEON
--	---	--	--	---	--

CAMPEONES MÁS BANEADOS CONTRA ANYONE'S LEGEND

 32% POPPY	 31% VARUS	 26% AZIR	 22% NEEKO	 17% PANTHEON	 17% KALISTA
---	---	--	---	--	---

RESUMEN 2025

El año de Anyone's Legend empezó de forma espectacular con un inédito segundo puesto en el primer split. La gloria llegó en junio con el título del Split 2 frente a BLG, un 3-1 que les colocó como uno de los nombres a tener en cuenta. En el MSI se confirmó su temple en series largas: sus dos derrotas, ante Gen.G y T1, se fueron hasta el quinto mapa.

El verano dejó otro hito con el subcampeonato de la Esports World Cup, donde solo perdieron en la final ante Gen.G. Sus playoffs del tercer split no han sido tan buenos: cayeron a las primeras de cambio ante Weibo y tuvieron que remar por el cuadro inferior, donde no pudieron pasar de la tercera plaza.





Top Esports es uno de los grandes equipos de los últimos años en la LPL. Nacidos como Topsports Gaming, su salto a la élite llegó con una identidad marcada por su apuesta por el carril inferior y por su gran estrella: JackeyLove. En 2025 han hecho retoques sin perder esa esencia: consolidar un bloque alrededor de 369 en la calle superior y, con JackeyLove como referencia ofensiva, añadir a Kanavi para unirlo todo desde la jungla.

En el Split 3 pelearon hasta el último momento por el título y llevaron a Bilibili Gaming al quinto mapa en una final vibrante que terminó cayendo del lado de BLG por 3-2. Pese a no levantar el trofeo, TES se reafirmó como uno de los nombres a seguir y, días después, remató la faena en los Regional Finals para certificar su presencia en Worlds 2025.

TOP ESPORTS

01

OBJETIVOS

TRAS ROZAR EL TÍTULO DOMÉSTICO Y LLEGAR A WORLDS POR LA VÍA DEL REGIONAL, LO RAZONABLE PARA TES ES ALCANZAR, COMO MÍNIMO, LOS CUARTOS DE FINAL Y PELEAR POR SEMIFINALES. LA TRAYECTORIA RECIENTE DEL BLOQUE —CON SERIES AL MEJOR DE CINCO DE MÁXIMO NIVEL— NOS LLEVA A EXIGIR UN PASO MÁS EN EL MUNDIAL: ASENTARSE EN EL TOP 8 Y ASPIRAR A COLARSE ENTRE LOS CUATRO MEJORES.

02

EXPECTATIVAS

TES LLEGA COMO CANDIDATO DE SEGUNDA LÍNEA, PERO CON UN GRAN TECHO: NO ES EL MÁXIMO FAVORITO, PERO SÍ UN EQUIPO QUE, SI IMPONE SU RITMO, PUEDE TUMBAR A CUALQUIERA EN LOS MEJORES DE CINCO. SE ESPERA UN PLAN DE JUEGO QUE COMBINE PRIORIDAD EN LAS CALLES LATERALES CON 369, RECURSOS BIEN MEDIDOS HACIA BOT PARA ACTIVAR A JACKEYLOVE Y UN PATHING DE KANAVI ORIENTADO A CONVERTIR LAS PRIMERAS VENTAJAS EN CONTROL DE OBJETIVOS.



TOP ESPORTS | PLANTILLA



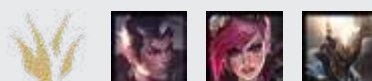
BAI '369' JIA-HAO



- China 🇨🇳 2001
- Miembro desde: 07/12/2023
- KDA (2025): 3.4
- Campeones más jugados (2025): Jayce (20 veces), Rumble (20), Sion (15)



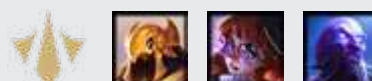
SEO 'KANAVI' JIN-HYEOK



- Corea del Sur 🇰🇷 2000
- Miembro desde: 10/12/2024
- KDA (2025): 3.9
- Campeones más jugados (2025): Xin Zhao (21), Vi (17), Pantheon (14)



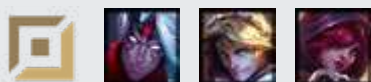
LIN 'CREME' JIAN



- China 🇨🇳 2003
- Miembro desde: 02/12/2023
- KDA (2025): 4.3
- Campeones más jugados (2025): Azir (22 veces), Aurora (17), Ryze (17)



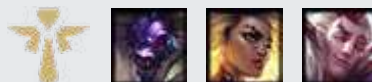
YU 'JACKELY' WEN-BO



- China 🇨🇳 2000
- Miembro desde: 03/04/2020
- KDA (2025): 4.3
- Campeones más jugados (2025): Varus (20 veces), Ezreal (18), Xayah (16)



FU 'HANG' MING-HANG



- China 🇨🇳 2003
- Miembro desde: 03/07/2025
- KDA (2025): 3.9
- Campeones más jugados (2025): Alistar (10 veces), Rell (10), Rakan (9)



YOON 'HOMME' SUNG-YOUNG

- Corea del Sur 🇰🇷 1985
- Miembro desde: 10/12/2024

DATOS DEL EQUIPO

PAÍS	 China
REGIÓN EN LA QUE COMPITE:	China (LPL)
AÑO DE FUNDACIÓN:	2017
WORLDS ANTERIORES	▪ 3°-4° (2020) ▪ 5°-8° (2024) ▪ 9°-10° (2022)

CAMPEONES MÁS BANEADOS POR TOP ESPORTS

 30% GWEN	 27% POPPY	 26% NEEKO	 21% TALIYAH	 17% SKARNER	 16% GALIO
---	--	--	--	--	--

CAMPEONES MÁS BANEADOS CONTRA TOP ESPORTS

 31% VI	 26% VARUS	 22% YONE	 22% KALISTA	 19% RUMBLE	 19% NAAFIRI
---	--	---	--	---	--

RESUMEN 2025

El año arrancó con grandes cambios en su plantilla: se reforzó la jungla con Kanavi y reforzó el staff con Homme para dar continuidad a un grupo que ya había mostrado picos altos. La primera mitad de temporada dejó luces y sombras, ya que ganó el primer split de la LPL y participó en el First Stand, pero en el segundo todo se vino abajo y no terminaron ni siquiera entre los cuatro primeros.

El Split 3, en cualquier caso, les sirve para soñar: victorias en series clave, final de la LPL que se escapó por detalles ante BLG (2-3) y, acto seguido, clasificación mundialista asegurada en las finales regionales. A falta de títulos internacionales en 2025, TES aterriza en Worlds con una mezcla de hambre y oficio. Llega curtido tras los últimos meses, con una lectura de mapa más estable y el convencimiento de que, si el sorteo acompaña y mantienen el nivel, su techo puede situarse en las rondas finales del torneo.





Invictus Gaming regresa a Worlds 2025 como el cuarto representante de China. Es una temporada importante para ellos, ya que han vuelto a formar un roster lleno de estrellas en el que destaca el regreso de dos leyendas del club: TheShy y Rookie, que ya levantaron el título mundial en sus filas.

El camino mundialista arranca, además, con morbo añadido: play-in directo contra T1 el 14 de octubre en una eliminatoria al mejor de cinco que decidirá quién entra en la fase suiza. El emparejamiento nos dará un duelo entre campeones antes incluso de empezar el propio torneo.

INVICTUS GAMING

01

OBJETIVOS

PARA INVICTUS GAMING, EL OBJETIVO INMEDIATO ES CLARO: SUPERAR EL PLAY-IN ANTE T1 Y ACCEDER A LA FASE SUIZA. SI LO LOGRAN, POR NIVEL Y EXPERIENCIA DE SUS JUGADORES DEBERÍAN ASPIRAR A, COMO MÍNIMO, UNOS CUARTOS DE FINAL E INCLUSO UNAS SEMIFINALES. NO LO TENDRÁN FÁCIL, EN CUALQUIER CASO, ANTE SU PRIMER RIVAL, POR LO QUE UNA CAÍDA EN EL PLAY-IN TAMPOCO PODRÍA CONSIDERARSE UN FRACASO HISTÓRICO.

02

EXPECTATIVAS

IG LLEGA EN UNA SITUACIÓN EXTRAÑA. SU AÑO A NIVEL DOMÉSTICO HA SIDO BASTANTE MALO PARA LA PLANTILLA QUE HA FORMADO, PERO EL TALENTO DE SUS JUGADORES ES INNEGABLE. SI LOGRAN SUPERAR ESA SERIE DE INFARTO ANTE T1, ESTARÍAMOS HABLANDO DE UNO DE LOS GRANDES FAVORITOS PARA ALCANZAR LOS PLAY-OFFS, ASÍ QUE HAY MUCHAS EXPECTATIVAS CON EL CAMPEÓN DEL MUNDO DEL AÑO 2018.

INVICTUS GAMING | PLANTILLA



KANG 'THESHY' SEUNG-LOK



■ Corea del Sur 🇰🇷 1999

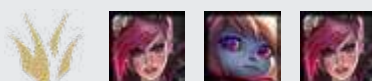
■ Miembro desde: 08/12/2024

■ KDA (2025): 2.5

■ Campeones más jugados (2025): Rumble (15), Jayce (14), Ornn (13)



YAN 'WEI' YANG-WEI



■ China 🇨🇳 2002

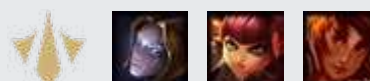
■ Miembro desde: 17/07/2025

■ KDA (2025): 3.3

■ Campeones más jugados (2025): Vi (8), Poppy (7), Jarvan IV (6)



SONG 'ROOKIE' EUI-JIN



■ Corea del Sur 🇰🇷 1997

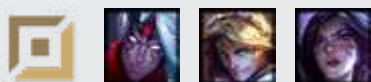
■ Miembro desde: 08/12/2024

■ KDA (2025): 4.6

■ Campeones más jugados (2025): Orianna (20), Annie (18), Taliyah (16)



CHEN 'GALA' WEI



■ China 🇨🇳 2001

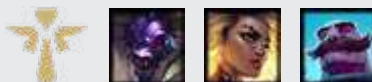
■ Miembro desde: 08/12/2024

■ KDA (2025): 4.9

■ Campeones más jugados (2025): Varus (17), Ezreal (16), Kai'Sa (16)



TIAN 'MEIKO' YE



■ China 🇨🇳 1998

■ Miembro desde: 08/12/2024

■ KDA (2025): 3.5

■ Campeones más jugados (2025): Alistar (27), Rell (20), Braum (15)



YANG 'DAENY' DAE-IN

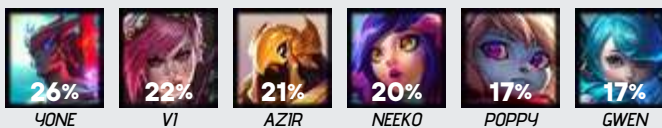
■ Corea del Sur 🇰🇷 1993

■ Miembro desde: 08/12/2024

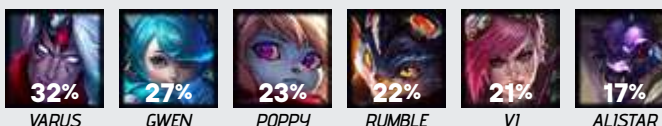
DATOS DEL EQUIPO

PAÍS	 China
REGIÓN EN LA QUE COMPITE:	China (LPL)
AÑO DE FUNDACIÓN:	2011
WORLDS ANTERIORES	1° (2018) 3°-4° (2019) 5°-8° (2012) 14°-16° (2015)

CAMPEONES MÁS BANEADOS POR INVICTUS GAMING



CAMPEONES MÁS BANEADOS CONTRA INVICTUS GAMING



RESUMEN 2025

La temporada ha sido bastante mala para Invictus Gaming. Con muchos cambios en su plantilla y el regreso de sus leyendas había muchas miradas puestas sobre ellos, pero no han conseguido traducirlo en resultados. Especialmente malo fue el primer split, en el que se tuvieron que conformar con un modestísimo top 8. Sí mejoró la cosa en el segundo, donde fueron terceros y se quedaron a las puertas del MSI y de la EWC.

Pero de nuevo cayeron muy pronto en el tercer split, finalizando en el top 6. Mal resultado, pero al menos fue suficiente para llegar a las finales regionales, donde no fueron capaces de clasificarse para el suizo de Worlds al caer frente a Top Esports. Al menos, sí lograron la última oportunidad que es el play-in, venciendo a JD Gaming por 3-1. Así, su año ha sido malo, pero al menos les permite soñar con luchar por Worlds, aunque sea teniendo que ver al rival al que nadie quiere antes incluso de empezar el torneo.





G2 ESPORTS

G2 Esports es el rey de Europa: un proyecto que ha sabido enlazar plantillas muy diferentes en torno a una identidad muy clara. En 2025 han despertado más dudas de lo habitual a nivel local, pero, en el tramo decisivo del verano, se han plantado en Madrid para cerrar por todo lo alto. El resultado fue incontestable: campeón del split de verano con una final resuelta por 3-0 ante Movistar KOI en la Caja Mágica.

Su papel internacional ha sido continuista respecto a años anteriores: presencia fija, pero no brillante. En el MSI 2025 terminaron en un top 8 y, semanas después, firmaron un cuarto puesto en la Esports World Cup tras superar la fase de grupos y caer en semifinales, un recorrido que alimenta la sensación de que el techo existe.

G2 ESPORTS

01

OBJETIVOS

PARA G2, EL OBJETIVO EN WORLDS 2025 ES CLARO: MÍNIMO CUARTOS DE FINAL Y PELEAR POR ALGO MÁS. EL DOMINIO DOMÉSTICO DEL VERANO Y EL CUARTO PUESTO EN LA EWC ELEVAN EL LISTÓN PUESTO POR LOS AFICIONADOS DE LA REGIÓN. REPETIR UNA SALIDA TEMPRANA SERÍA INSUFICIENTE PARA UN BLOQUE QUE LLEGA COMO PRIMER CABEZA DE SERIE DE EMEA Y QUE, POR PLANTILLA Y EXPERIENCIA, ESTÁ OBLIGADO A INSTALARSE EN ELIMINATORIAS Y DISCUTIR LAS RONDAS FINALES.

02

EXPECTATIVAS

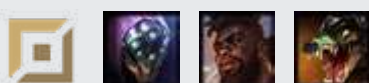
G2 ATERRIZA COMO EL EQUIPO EUROPEO MÁS POTENTE, LO CUAL SIGUE SIN ACERCARLO A LOS FAVORITOS. SI IMPONE SU RITMO —CREATIVIDAD EN DRAFT, PRIORIDAD DE MAPA DESDE MEDIO Y TRANSICIONES VELOCES AL MID-GAME— PUEDE TUMBAR A CUALQUIERA EN LOS MEJORES DE UNO Y SOÑAR EN LOS MEJORES DE CINCO. EL FOCO ESTARÁ EN SU CAPACIDAD PARA CERRAR LAS POSIBLES VENTAJAS LOGRADAS EN EARLY Y AVANZAR DE LA FASE SUIZA. NO SOLO TENDRÁN QUE LIDIAR CON LOS RIVALES, SINO TAMBIÉN CON SUS MALOS RESULTADOS EN LAS EDICIONES ANTERIORES.



G2 ESPORTS | PLANTILLA



SERGEN 'BROKENBLADE' ÇELİK



- Alemania 🇩🇪 2000
- Miembro desde: 03/12/2021
- KDA (2025): 3.2
- Campeones más jugados (2025): Jax (14 veces), K'Sante (10), Renekton (9)



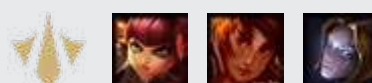
RUDY 'SKEUMOND' SEMAAN



- Francia 🇫🇷 2004
- Miembro desde: 11/12/2024
- KDA (2025): 5.3
- Campeones más jugados (2025): Maokai (13), Xin Zhao (13), Trundle (11)



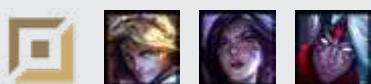
RASMUS 'CAPS' BORREGAARD



- Dinamarca 🇩🇰 1999
- Miembro desde: 29/11/2018
- KDA (2025): 3.9
- Campeones más jugados (2025): Annie (12), Taliyah (10), Orianna (8)



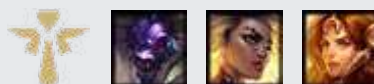
STEVEN 'HANS SAMA' LIV



- Francia 🇫🇷 1999
- Miembro desde: 22/12/2022
- KDA (2025): 5.2
- Campeones más jugados (2025): Ezreal (14), Kai'Sa (14), Varus (12)



LABROS 'LABROV' PAPOUTSAKIS



- Grecia 🇬🇷 2002
- Miembro desde: 11/12/2024
- KDA (2025): 3.2
- Campeones más jugados (2025): Alistar (18), Rell (14), Leona (13)



DYLAN FALCO

- Canadá 🇨🇦
- Miembro desde: 02/12/2021

DATOS DEL EQUIPO

PAÍS	 Alemania
REGIÓN EN LA QUE COMPITE:	Europa (LEC)
AÑO DE FUNDACIÓN:	2015
WORLDS ANTERIORES	2° (2019) 3°-4° (2018, 2020) 9°-11° (2017) 11°-14° (2022) 13°-16° (2016)

CAMPEONES MÁS BANEADOS POR G2

 55% RUMBLE	 28% GWEN	 24% VARUS	 23% AMBESSA	 22% YONE	 17% JAYCE
--	--	---	---	--	---

CAMPEONES MÁS BANEADOS CONTRA G2

 35% KALISTA	 31% MAOKAI	 28% PANTHEON	 27% AZIR	 26% DRAVEN	 18% VARUS
---	--	--	--	--	---

RESUMEN 2025

El año comenzó con cambios importantes tras el batacazo del año pasado en Worlds y también con algunas dudas, ya que fueron incapaces de ganar los dos primeros splits de la temporada europea. Su derrota ante Karmin Corp en invierno hizo que, además, se perdieran el First Stand. Pese a todo, caer derrotados frente a Movistar KOI no les quitó la oportunidad de competir en los dos siguientes torneos internacionales, el MSI y la EWC.

A eso se le sumó un muy decepcionante MSI en el que cayeron eliminados a manos de FlyQuest. La dinámica cambió en la EWC, donde se vengaron de ellos y vencieron también a BLG, aunque sus derrotas ante Gen.G y T1 le impidieron lograr algo más que el cuarto puesto. Llevaron este impulso a Europa, terminando primeros de su grupo sin conocer la derrota y venciendo con solvencia a Karmin Corp y a Movistar KOI en playoffs para sumar un nuevo título.





Movistar KOI llega a Worlds 2025 como el gran estandarte de la afición española. El club —fruto de la unión de KOI, MAD Lions y Movistar Riders— ha consolidado un proyecto con sabor local tanto en staff como en jugadores. Este año ha llevado a la afición a una cita histórica: las finales de verano de la LEC en Madrid. Allí, el equipo compitió ante su público y convirtió la Caja Mágica en una gran fiesta y en un momento inolvidable para el League of Legends español.

El club español ya clasificó para Worlds hace justo un año, pero unos resultados lejos de lo esperado hicieron que se decidieran a hacer cambios en su calle central. Trajeron a uno de los midlaners más talentosos que ha dado el LoL occidental estos últimos años: el canadiense Jojopyun. Junto a él, el bloque español formado por Elyoya, Myrwn, Supa y Alvaro, que ya había demostrado ser capaz de todo.

MOVISTAR KOI

01

OBJETIVOS

PARA MOVISTAR KOI, EL OBJETIVO EN WORLDS 2025 ES CLARO Y AMBICIOSO: CLASIFICARSE DESDE LA FASE SUIZA A ELIMINATORIAS Y, DESDE AHÍ, PELEAR LOS CUARTOS DE FINAL. EL SUBCAMPEONATO EN MADRID Y EL IMPULSO DE JUGARSE UN TÍTULO ANTE G2 HACEN QUE SEA FACTIBLE SOÑAR CON INSTALARSE ENTRE LOS OCHO MEJORES. REPETIR UNA SALIDA TAN TEMPRANA SABRÍA A POCO PARA UN EQUIPO QUE ATERRIZA CON IDENTIDAD, CONFIANZA Y MUCHA AMBICIÓN POR CAMBIAR LAS COSAS.

02

EXPECTATIVAS

MOVISTAR KOI LLEGA COMO UN EQUIPO JOVEN CON UN TECHO ILUSIONANTE. SE ESPERA UN PLAN DE PARTIDA RECONOCIBLE —UNA FUERTE APUESTA POR SU DUPLA EN LA CALLE INFERIOR Y LA CONFIANZA EN SUS DOS SOLOLANERS, CAPACES AMBOS DE DECAN-TAR LA PARTIDA CON PICKS AGRESIVOS— Y LA CAPACIDAD DE COMPETIR TÚ A TÚ CONTRA ESTILOS MÁS EXPLOSIVOS SI EL EARLY NO SE DESCONTROLA. CON EL SUBIDÓN DE MADRID AÚN RECIENTE ES UN CONJUNTO QUE PUEDE INCOMODAR A FAVORITOS SI LLEVA LA PARTIDA POR DONDE QUIERE.



MOVISTAR KOI | PLANTILLA



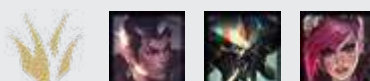
ALEX 'MYRWN' PASTOR



- España 🇪🇸 2003
- Miembro desde: 03/01/2024
- KDA (2025): 3.0
- Campeones más jugados (2025): Ambessa (16 veces), Gwen (10), K'Sante (10)



JAVIER 'EL404A' PRADES



- España 🇪🇸 2000
- Miembro desde: 24/11/2020
- KDA (2025): 4.7
- Campeones más jugados (2025): Vi (11), Xin Zhao (11), Pantheon (10)



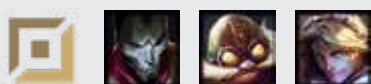
JOSEPH JOON 'JOJOP4UN' PYUN



- Canadá 🇨🇦 2004
- Miembro desde: 6/12/2024
- KDA (2025): 3.3
- Campeones más jugados (2025): Yone (16), Azir (13), Taliyah (13)



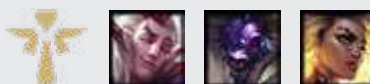
DAVID 'SUPA' MARTÍNEZ



- España 🇪🇸 2000
- Miembro desde: 03/01/2024
- KDA (2025): 4.8
- Campeones más jugados (2025): Ezreal (15), Kai'Sa (12), Xayah (8)



ÁLVARO 'ÁLVARO' FDEZ. DEL AMO



- España 🇪🇸 2003
- Miembro desde: 08/01/2024
- KDA (2025): 3.5
- Campeones más jugados (2025): Rakan (18), Rell (18), Alistar (13)



TOMÁS 'MELZHET' CAMPELOS FERNÁNDEZ

- España 🇪🇸 1994
- Miembro desde: 04/01/2024

DATOS DEL EQUIPO

PAÍS	 España
REGIÓN EN LA QUE COMPITE:	Europa (LEC)
AÑO DE FUNDACIÓN:	2017
WORLDS ANTERIORES	5°-8° (2021) 17°-18° (2022) 19°-20° (2020)

CAMPEONES MÁS BANEADOS POR MOVISTAR KOI

 40% POPPA	 31% JAYCE	 30% MAOKAI	 29% JAX	 27% KALISTA	 17% LUCIAN
---	---	--	---	---	--

CAMPEONES MÁS BANEADOS CONTRA MOVISTAR KOI

 44% VI	 30% VARUS	 26% AZIR	 26% GWEN	 25% YONE	 16% ZYRA
--	---	--	--	--	--

RESUMEN 2025

La temporada de Movistar KOI ha sido la de la confirmación del proyecto. Con un núcleo que complementa el talento español con Jojopyun, el equipo fue creciendo a lo largo del año, incluyendo su triunfo en el split de primavera, hasta plantarse en las finales de la LEC. El fin de semana de Madrid sirvió para certificar el segundo seed y para firmar un subcampeonato que devuelve al LoL español a la primera línea del escaparate europeo, con una comunión evidente entre plantilla y grada.

El buen nivel mostrado durante todo el split de verano es una garantía para un equipo que, pese a no lograr los resultados esperados en el MSI, sí mostró mejoría a nivel internacional en la EWC, cayendo ante T1 pero llevándolo hasta el tercer y decisivo mapa.





Fnatic es uno de los equipos históricos de Europa: una organización que ha sabido atravesar eras muy distintas del competitivo y seguir llegando a la gran cita casi cada año. Es, además, el único equipo occidental que ha sido capaz de ganar Worlds. En 2025 se repite lo que ya viene siendo una tendencia: no han conseguido ganar ningún split a nivel local, pero suman su novena participación consecutiva en Worlds.

El club británico ha tenido siempre un gran seguimiento en España, gracias especialmente a la figura de xPeke durante los primeros años. Ahora han renovado esa españolidad en su plantilla con Razork y Oscarinin como dos de sus grandes armas, por lo que el público nacional tendrá un ojo puesto en ellos.

FNATIC

01

OBJETIVOS

PARA ESTE WORLDS 2025, EL OBJETIVO DE FNATIC DEBERÍA SER SUPERAR LA FASE SUIZA Y METERSE EN ELIMINATORIAS. Y, COMO EL RESTO DE EUROPEOS, PELEAR LOS CUARTOS EN FUNCIÓN DEL CRUCE. LA TRAYECTORIA DEL EQUIPO INVITA A LA PRUDENCIA —NO ALCANZARON NINGUNA FINAL DE LA LEC ESTE AÑO—, PERO UNA RACHA TAN LARGA DE PRESENCIAS MUNDIALISTAS Y HABER ACUMULADO MÁS SERIES LARGAS DURANTE EL AÑO HACEN FACTIBLE LA META DE INSTALARSE, COMO MÍNIMO, ENTRE LOS OCHO MEJORES.

02

EXPECTATIVAS

FNATIC ATERRIZA CON MUCHAS DUDAS, YA QUE SE VIERON INCLUSO OBLIGADOS A MODIFICAR SU CALLE CENTRAL A MITAD DE TEMPORADA. LOS CAMBIOS RESPECTO AL AÑO PASADO, POR TANTO, SON MUCHOS, YA QUE SOLO LA DUPLA ESPAÑOLA CONTINÚA. SI CONSIGUEN HACER VALER LAS SINERGIAS QUE HAN IDO GENERANDO A LO LARGO DE LOS ÚLTIMOS MESES TENDRÁN MÁS POSIBILIDADES DE LOGRAR UN BUEN RESULTADO EN WORLDS.



FNATIC | PLANTILLA



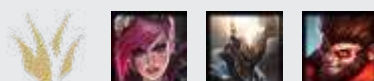
ÓSCAR 'OSCARININ' MUÑOZ



- España 🇪🇸 2003
- Miembro desde: 02/03/2023
- KDA (2025): 3.1
- Campeones más jugados (2025): Rumble (13 veces), Ambessa (9), Gwen (9)



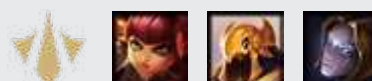
IVÁN 'RAZORK' MARTÍN



- España 🇪🇸 2000
- Miembro desde: 10/12/2021
- KDA (2025): 4.1
- Campeones más jugados (2025): Vi (14), Pantheon (10), Wukong (9)



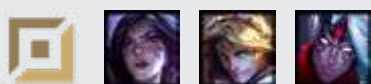
400N 'POBY' SUNG-WON



- Corea del Sur 🇰🇷 2006
- Miembro desde: 21/07/2025
- KDA (2025): 6.3
- Campeones más jugados (2025): Annie (3), Azir (3), Orianna (3)



ELIAS 'UPSET' LIPP



- Alemania 🇩🇪 1999
- Miembro desde: 20/12/2024
- KDA (2025): 8.4
- Campeones más jugados (2025): Kai'Sa (15), Ezreal (11), Varus (8)



MIHAEL 'MIK4X' MEHLE



- Eslovenia 🇸🇮 1998
- Miembro desde: 20/12/2024
- KDA (2025): 3.1
- Campeones más jugados (2025): Rell (17), Rakan (10), Neeko (8)



FABIAN 'GRABBZ' LOHMANN

- Alemania 🇩🇪 1995
- Miembro desde: 28/11/2024

DATOS DEL EQUIPO

PAÍS	 Reino Unido
REGIÓN EN LA QUE COMPITE:	Europa (LEC)
AÑO DE FUNDACIÓN:	2011
WORLDS ANTERIORES	1° (2011) ■ 2° (2018) 3°-4° (2013, 2015) 5°-8° (2017, 2019, 2020) 9°-10° (2022) ■ 9°-11° (2023) ■ 12°-14° (2024) 14°-16° (2021)

CAMPEONES MÁS BANEADOS POR FNATIC

 25% KALISTA	 21% AZIR	 21% YONE	 21% AMBESSA	 20% POPPY	 20% VARUS
---	--	--	---	---	---

CAMPEONES MÁS BANEADOS CONTRA FNATIC

 37% POPPY	 30% VI	 25% RUMBLE	 20% AZIR	 20% KALISTA	 17% GWEN
---	--	--	--	---	--

RESUMEN 2025

La temporada no ha sido especialmente buena para un Fnatic que ha ido creciendo a lo largo del año. Sus malos resultados locales, con derrotas ante Karmin Corp en invierno y en primavera, les hicieron perderse los tres torneos internacionales que hemos tenido esta temporada. Los cambios en verano parecieron surtir efecto y les han permitido llegar a Worlds.

Tras eliminar a G1ANTX en el cuadro inferior de play-offs y clasificarse para Madrid, en la Caja Mágica pasaron por encima a Karmin Corp (3-1) para asegurar una nueva presencia en la máxima competición. No pudieron pasar del tercer puesto al caer ante Movistar KOI, pero la sensación es que la clasificación mundialista ya es un buen resultado.



FLYQUEST

FlyQuest se ha convertido en uno de los grandes equipos de América en los últimos años. Tras su etapa como campeón del verano 2024 y cuartofinalista en Worlds, el club ha consolidado un proyecto reconocible y competitivo que en 2025 ha seguido creciendo en el nuevo ecosistema americano tras la unificación de las ligas. Su continuidad a nivel de bloque y staff ha dado estabilidad a un proyecto que se ha convertido, por méritos propios, en el más destacado al otro lado del charco.

Pese a un inicio dubitativo, quedando tercero en el primer split, ganó el segundo en la vertiente norte de la liga y repitió posición en el tercer split. Los chicos de FlyQuest fueron también campeones de la LTA 2025 tras imponerse a Vivo Keyd Stars en la gran final (3-1). Con ese título continental, FlyQuest ha sellado su billete al Mundial y se presenta en el torneo con el aval de haber dominado a lo largo de la temporada americana.

FLYQUEST

01

OBJETIVOS

PARA FLYQUEST, COMO PARA EL RESTO DE EQUIPOS OCCIDENTALES, EL OBJETIVO ASEQUIBLE EN WORLDS 2025 ES ALCANZAR LOS CUARTOS DE FINAL Y ASPIRAR A SEMIFINALES SI EL CRUCE ACOMPAÑA. LLEGAN COMO CAMPEONES DE LA LTA TRAS UN 3-1 EN LA FINAL Y CON LA EXPERIENCIA RECIENTE DE HABER SIDO TOP 8 MUNDIAL EL AÑO PASADO, POR LO QUE EL OBJETIVO NATURAL ES REPETIR PRESENCIA EN ELIMINATORIAS Y DAR UN PASO MÁS SI MANTIENEN LA SOLIDEZ MOSTRADA EN EL TRAMO FINAL DEL VERANO.

02

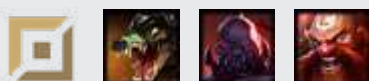
EXPECTATIVAS

FLYQUEST ATERRIZA COMO UN EQUIPO SOLVENTE CAPAZ DE INCOMODAR A FAVORITOS SI IMPONE SU GUIÓN: PARTIDAS ORDENADAS, CONTROL DE VISIÓN Y CIERRES SIN SOBRESALTOS CUANDO CONSIGUEN VENTAJA EN MID-GAME. LOS AFICIONADOS POSIBLEMENTE VERÁN UN EQUIPO PRAGMÁTICO, CON DRAFTS CLAROS Y BUEN CONTROL DE DRAGONES Y NASHOR. SI EVITAN PARTIDAS CAÓTICAS Y RESPONDEN BIEN A CAMBIOS DE RITMO, SU PERFIL ENCAJA CON EL DE UN CONJUNTO CON OPCIONES REALES DE COLARSE ENTRE LOS OCHO MEJORES.

FLYQUEST | PLANTILLA



GABRIËL 'BWIPO' RAU



■ Bélgica 🇧🇪 1998

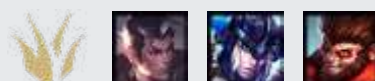
■ Miembro desde: 29/11/2023

■ KDA (2025): 3.3

■ Campeones más jugados (2025): Renekton (9 veces), Sion (7), Gragas (5)



KACPER 'INSPIRED' SŁOMA



■ Polonia 🇵🇱 2002

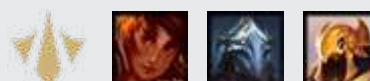
■ Miembro desde: 29/11/2023

■ KDA (2025): 5.1

■ Campeones más jugados (2025): Xin Zhao (14), Sejuani (11), Wukong (6)



SONG 'QUAD' SU-HYEONG



■ Corea del Sur 🇰🇷 2002

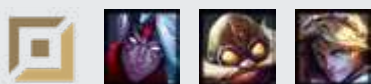
■ Miembro desde: 09/06/2024

■ KDA (2025): 4.9

■ Campeones más jugados (2025): Taliyah (12), Viktor (10), Azir (8)



FAHAD 'MASSU' ABDULMALEK



■ Iraq 🇮🇶 2004

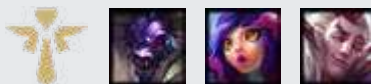
■ Miembro desde: 29/11/2023

■ KDA (2025): 5.1

■ Campeones más jugados (2025): Varus (11), Corki (7), Ezreal (7)



ALAN 'BUSIO' CWALINA



■ Estados Unidos 🇺🇸 2003

■ Miembro desde: 29/11/2023

■ KDA (2025): 4.7

■ Campeones más jugados (2025): Alistar (11), Neeko (10), Rakan (9)



ERLEND 'NUKEDUCK' VÅTEVIK HOLM

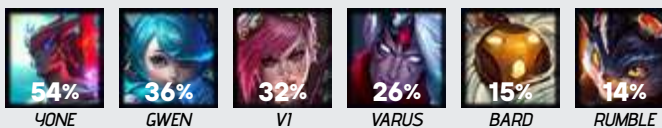
■ Noruega 🇳🇴 1996

■ Miembro desde: 07/12/2023

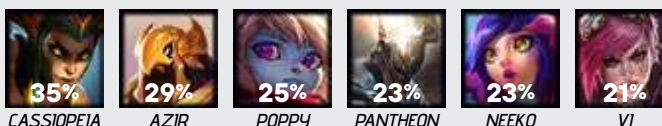
DATOS DEL EQUIPO

PAÍS	 Estados Unidos
REGIÓN EN LA QUE COMPITE:	América (LTA)
AÑO DE FUNDACIÓN:	2017
WORLDS ANTERIORES	5°-8° (2024) 9°-12° (2020)

CAMPEONES MÁS BANEADOS POR FLYQUEST



CAMPEONES MÁS BANEADOS CONTRA FLYQUEST



RESUMEN 2025

El año comenzó con pocos cambios y una idea continuista: dominar en la conferencia norte y hacer valer la teórica superioridad en las fases contra la conferencia sur. El equipo cumplió en LTA norte —campeón del segundo y del tercer split— y, ya en septiembre, dio el golpe definitivo al levantar el LTA Championship 2025 frente a Vivo Keyd Stars, una serie resuelta por 3-1 que confirmó su superioridad. Ese resultado les asegura presencia en la fase suiza de Worlds.

Con el billete en el bolsillo, FlyQuest fue afinando su juego y su gestión de mapa para evitar los tropiezos que le costaron partidas en el pasado. El cierre del curso deja una serie de deberes claros: mantener la consistencia del mid-game y convertir ventajas moderadas en cierres limpios. Con esa hoja de ruta y el subidón de haberse llevado la primera temporada de la LTA, FlyQuest llega a Worlds 2025 en disposición de igualar —y, si el cuadro acompaña, superar— su resultado del año pasado.





Vivo Keyd Stars llega a Worlds 2025 como la gran esperanza de Brasil tras los cambios en el ecosistema americano. Tras la unificación en la LTA, el club ha encontrado un marco competitivo que le ha permitido medir su nivel contra rivales de la antigua LCS y LLA. Su progreso en 2025 les ha colocado como referente de una escena brasileña que aspira a dar un salto cualitativo.

El tramo final confirmó esa línea ascendente: Keyd alcanzó la gran final continental de la LTA y solo cedió ante FlyQuest por 3-1. Un resultado que, además de asegurar su clasificación, les posiciona como segundo seed de América. Su subcampeonato refuerza la idea de que el nuevo formato ha conseguido reducir distancias y de que Brasil llega a Worlds con una oportunidad real de demostrar que la reforma ha sido efectiva.

VIVO KEYD STARS

01

OBJETIVOS

PARA KEYD STARS, EL OBJETIVO SOÑADO EN WORLDS 2025 ES ALCANZAR LOS PLAY-OFFS. AUNQUE ES UN OBJETIVO AMBICIOSO PARA BRASIL, LLEGAN COMO SEGUNDO REPRESENTANTE DE LA LTA, CON EL PLUS DE HABER VENCIDO A UN EQUIPO DEL NORTE EN LOS PLAYOFFS. CON ESE BAGAJE, MÁS LA AMBICIÓN DE VALIDAR EL SALTO COMPETITIVO DE BRASIL TRAS LA UNIFICACIÓN, PUEDEN LUCHAR POR AVANZAR DE RONDA.

02

EXPECTATIVAS

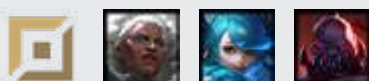
KEYD ATERRIZA COMO UN EQUIPO QUE DEBE LUCHAR POR SUPERAR GRUPOS, PERO LEJOS DE LOS FAVORITOS. SI BIEN CUENTA CON MENOS PRESIÓN QUE OTROS EQUIPOS, MEJORAR RESULTADOS DE AÑOS ANTERIORES SÍ ES IMPORTANTE PARA SU REGIÓN, POR LO QUE TODOS LOS OJOS ESTARÁN SOBRE ELLOS. DEBERÍA SER UN RIVAL AL QUE EL RESTO SE ALEGRE DE ENFRENTARSE, PERO NO SERÁ UN PASEO PARA NADIE, YA QUE EN LOS MEJORES DE UNO PUEDEN GANAR A CUALQUIERA.



VIVO KEYD STARS | PLANTILLA



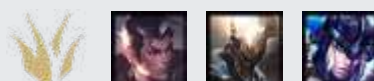
FELIPE 'BOAL' BOAL



- Brasil 🇧🇷 2002
- Miembro desde: 19/12/2024
- KDA (2025): 3.1
- Campeones más jugados (2025): Ambessa (7 veces), Gwen (7), Sion (7)



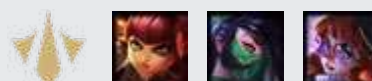
PEDRO ARTHUR 'DISAMIS' GONÇALVES



- Brasil 🇧🇷 2002
- Miembro desde: 19/12/2024
- KDA (2025): 5.1
- Campeones más jugados (2025): Xin Zhao (9), Pantheon (7), Sejuani (7)



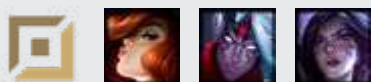
JEONG 'MIREU' JO-BIN



- Corea del Sur 🇰🇷 2001
- Miembro desde: 17/06/2025
- KDA (2025): 4.7
- Campeones más jugados (2025): Annie (3), Akali (2), Aurora (2)



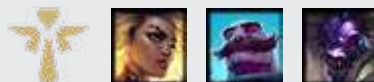
MATHEUS 'MORTTHEUS' MOTTA



- Brasil 🇧🇷 2002
- Miembro desde: 19/12/2024
- KDA (2025): 5.5
- Campeones más jugados (2025): Miss Fortune (9), Varus (8), Kai'Sa (7)



ADRIAN 'TRYMBI' TRYBUS



- España 🇪🇸 2000
- Miembro desde: 19/12/2024
- KDA (2025): 3.5
- Campeones más jugados (2025): Rell (9), Braum (7), Alistar (6)



CHRISTOPHER 'SEEEL' LEE

- Corea del Sur 🇰🇷 1996
- Miembro desde: 14/01/2025

DATOS DEL EQUIPO

PAÍS	 Brasil
REGIÓN EN LA QUE COMPITE:	América (LTA)
AÑO DE FUNDACIÓN:	2023
WORLDS ANTERIORES	Primera aparición en 2025

CAMPEONES MÁS BANEADOS POR VIVO KEYD STARS

 43% KALISTA	 33% VARUS	 25% GWEN	 21% SKARNER	 21% JAYCE	 19% RUMBLE
---	---	--	---	---	--

CAMPEONES MÁS BANEADOS CONTRA VIVO KEYD STARS

 31% AZIR	 29% YONE	 27% VARUS	 23% VI	 23% GWEN	 17% NOCTURNE
--	--	---	--	--	--

RESUMEN 2025

El año comenzó con muchos cambios en su plantilla con objetivos muy claros: consolidarse como uno de los mejores de la nueva LTA Sur, competir arriba en los splits y llegar al tramo interconferencias con posibilidades de dar la sorpresa. El formato de la LTA — conferencias Norte y Sur, playoffs conjuntos— ofreció a Keyd más oportunidades de demostrar su nivel, aunque no pudieron llevarlo a cabo hasta el final de la temporada.

No ha sido un año sencillo para ellos, ya que en los dos primeros splits no lo hicieron demasiado bien. Todo cambió en verano, ya que ganaron la conferencia sur y llegaron a la final de la LTA, que terminó con derrota 3-1 frente a FlyQuest en la final. Pese a ello, dejó la sensación de que Brasil llega más preparado que en ediciones anteriores. Vivo Keyd Stars aterriza en el Mundial con un mensaje claro para el club y para su región: es el momento de comprobar si los cambios estructurales han servido para elevar, por fin, el techo competitivo del LoL brasileño.





100 Thieves vuelve a Worlds 2025 como uno de los clásicos de Norteamérica, ayudando al aficionado a relacionar la nueva LTA con la clásica LCS. Pese a no ser un equipo que haya cosechado grandes resultados en Worlds, sí se ha convertido en un clásico con muy pocas ausencias en esta década. Los cambios en el formato no les han impedido volver a clasificarse para la cita internacional, pero vuelven a llegar sin demasiadas expectativas.

Uno de los aspectos más interesantes es que fueron uno de los primeros en dar oportunidades a las regiones más pequeñas con su botlane australiana, por lo que siempre han tenido un punto exótico. Será, en cualquier caso, su despedida de Worlds, ya que este verano anunciaron la venta de su plaza en la LTA.

100 THIEVES

01

OBJETIVOS

TRAS SU DESASTROSO PAPEL EN WORLDS 2024, MEJORAR EL RENDIMIENTO DEL PASADO ES UNA TAREA FÁCIL. NO LLEGAN COMO UN CANDIDATO SERIO A PASAR DE GRUPOS, PERO YA ES UN CLUB CURTIDO EN LA ÉLITE INTERNACIONAL Y, TENIENDO EN CUENTA LAS CIRCUNSTANCIAS, A BUEN SEGURO QUE RRÁN DESPEDIRSE DE LA COMPETICIÓN CON BUEN SABOR DE BOCA. PUEDEN DAR LA SORPRESA ANTE CASI CUALQUIER EQUIPO.

02

EXPECTATIVAS

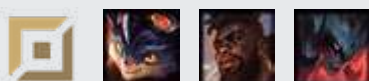
100T LLEGA SIN EXPECTATIVAS EN TORNO A ELLOS. HAY MUCHAS DUDAS SOBRE CÓMO HA RESPONDIDO LA REGIÓN A ESTE NUEVO CAMBIO DE FORMATO QUE DEBERÍA SUBIR EL NIVEL DE LA CONFERENCIA SUR PERO QUE PUEDE HABER LASTRADO A LA NORTE. SUS ÚLTIMAS PARTICIPACIONES EN WORLDS HAN TENIDO MÁS PENA QUE GLORIA, ASÍ QUE PROBABLEMENTE LLEGUEN CON GANAS DE RESARCIRSE EN SU DESPEDIDA.



100 THIEVES | PLANTILLA



NISHIP 'DHOKLA' DOSHI



■ India 🇮🇳 1997

■ Miembro desde: 11/07/2025

■ KDA (2025): 3.0

■ Campeones más jugados (2025): Rumble (5 veces), K'Sante (4), Aatrox (2)



KIM 'RIVER' DONG-WOO



■ Corea del Sur 🇰🇷 1999

■ Miembro desde: 27/11/2023

■ KDA (2025): 3.5

■ Campeones más jugados (2025): Naafiri (8), Jarvan IV (6), Wukong (6)



LIM 'QUID' HYEON-SEUNG



■ Corea del Sur 🇰🇷 2004

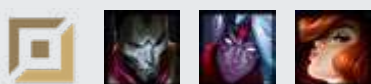
■ Miembro desde: 11/05/2023

■ KDA (2025): 4.4

■ Campeones más jugados (2025): Azir (6), Ryze (6), Viktor (5)



IAN VICTOR 'FBI' HUANG



■ Australia 🇦🇺 1999

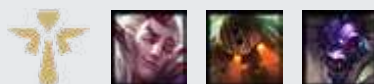
■ Miembro desde: 20/11/2024

■ KDA (2025): 4.7

■ Campeones más jugados (2025): Jhin (7), Varus (6), Miss Fortune (5)



BILL 'EYLA' NGUYEN



■ Australia 🇦🇺 1999

■ Miembro desde: 27/11/2023

■ KDA (2025): 3.7

■ Campeones más jugados (2025): Rakan (8), Nautilus (6), Alistar (5)



GREYSON GREGORY 'GOLDENGLUE' GILMER

■ Estados Unidos 🇺🇸 1996

■ Miembro desde: 27/11/2023

DATOS DEL EQUIPO

PAÍS	 Estados Unidos
REGIÓN EN LA QUE COMPITE:	América (LTA)
AÑO DE FUNDACIÓN:	2017
WORLDS ANTERIORES	▪ 9°-11° (2021)
	▪ 9°-12° (2018)
	▪ 11°-14° (2022)
	▪ 17°-18° (2024)

CAMPEONES MÁS BANEADOS POR 100 THIEVES



CAMPEONES MÁS BANEADOS CONTRA 100 THIEVES



RESUMEN 2025

El año comenzó con un triunfo en el primer split de la conferencia norte, pero no pudieron hacer buena esa victoria en el torneo interconferencia y se quedaron fuera del First Stand. Ahí no terminó el drama, ya que su segundo split fue todavía peor y ni siquiera entraron entre los cuatro mejores.

Por suerte, 100 Thieves respondió en el tercer split, finalizando en la segunda posición de la conferencia norte y clasificándose para el LTA Championship. Ahí tuvieron que medirse contra los equipos del sur. Si bien hicieron valer su condición de favoritos ante Pain y RED Canids, Keyd Stars les venció por 3-1 y los relegó a ser el tercer seed de la región.





CTBC Flying Oyster es el gran referente del Pacífico en 2025. En el nuevo ecosistema regional LCP —heredero de la escena PCS y con cruces más frecuentes ante Japón y Vietnam—, el club taiwanés ha dado un salto competitivo sostenido y ha vuelto a poner a su liga en el escape internacional. A lo largo del año, CFO ha combinado un incontestable dominio local con buenas actuaciones a nivel internacional.

El tramo final confirmó la tendencia: CTBC Flying Oyster se proclamó campeón de la LCP con un 3-0 incontestable en la gran final y selló su presencia en Worlds 2025 como primer seed de la LCP. El conjunto llega, además, con la confianza al máximo gracias a un rendimiento solvente en las series decisivas, con HongQ reconocido como MVP de la final.

CTBC FLYING OYSTER

01

OBJETIVOS

PARA CTBC FLYING OYSTER, EL OBJETIVO EN WORLDS 2025 PASA POR SUPERAR LA FASE SUIZA Y METERSE EN ELIMINATORIAS. RESPALDAN ESTA META SU TÍTULO DE LA LCP —LIGA QUE VIENE DANDO LA SORPRESA EN WORLDS DESDE HACE ALGUNOS AÑOS— Y UN CURSO EN EL QUE HAN LOGRADO GRANDES RESULTADOS INTERNACIONALES, DESTACANDO SU PAPEL EN EL FIRST STAND Y EL TOP 6 EN EL MSI.

02

EXPECTATIVAS

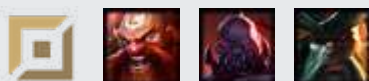
CFO LLEGA COMO LA GRAN AMENAZA DEL PACÍFICO. NO PARTE COMO MÁXIMO FAVORITO, PERO SU VERANO SUGIERE QUE, SI IMPONE SU GUIÓN Y EVITA PARTIDAS CAÓTICAS, PUEDE INCOMODAR A CABEZAS DE SERIE DE LIGAS MAYORES Y SUMAR VICTORIAS CLAVE EN EL SUIZO. YA HAN DEMOSTRADO QUE PUEDEN HACER SANGRAR A CUALQUIERA Y SERÍA INESPERADO QUE NO DEN ALGUNA SORPRESA DURANTE EL TORNEO.



CTBC FLYING OYSTER | PLANTILLA



SHEN 'DRIVER' TSUNG-HUA



- Taiwán 🇹🇼 2002
- Miembro desde: 16/05/2024
- KDA (2025): 2.5
- Campeones más jugados (2025): Gragas (5), Sion (4), Gangplank (2)



HSU 'REST' SHIH-CHIEH



- Taiwán 🇹🇼 1998
- Miembro desde: 26/01/2022
- KDA (2025): 1.9
- Campeones más jugados (2025): K'Sante (3), Rumble (3), Ambessa (1)



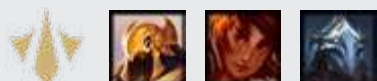
QU 'JUNJIA' CHUN-CHIA



- Taiwán 🇹🇼 2002
- Miembro desde: 11/12/2024
- KDA (2025): 4.0
- Campeones más jugados (2025): Skarner (7), Xin Zhao (6), Kindred (2)



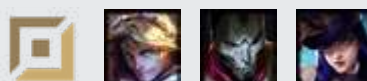
TSAI 'HONGQ' MING-HONG



- Taiwán 🇹🇼 2007
- Miembro desde: 11/07/2024
- KDA (2025): 2.9
- Campeones más jugados (2025): Azir (5), Taliyah (5), Viktor (4)



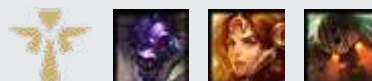
CHIU 'DOGGO' TZU-CHUAN



- Taiwán 🇹🇼 2003
- Miembro desde: 11/12/2024
- KDA (2025): 5.4
- Campeones más jugados (2025): Ezreal (9), Jhin (3), Caitlyn (2)



LING 'KAIWING' KAI WING



- Hong Kong 🇭🇰 1996
- Miembro desde: 11/12/2024
- KDA (2025): 4.0
- Campeones más jugados (2025): Alistar (6), Leona (5), Nautilus (4)



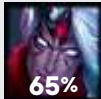
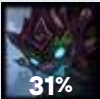
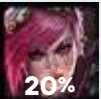
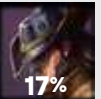
WONG 'CHAWY' XING LEI

- Singapur 🇸🇬 1991
- Miembro desde: 10/12/2024

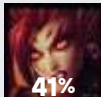
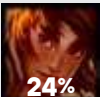
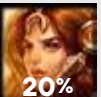
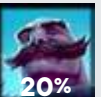
DATOS DEL EQUIPO

PAÍS	 Taiwán
REGIÓN EN LA QUE COMPITE:	Asia Pacífico (LCP)
AÑO DE FUNDACIÓN:	2022
WORLDS ANTERIORES	11°-14° (2022) 19°-20° (2023)

CAMPEONES MÁS BANEADOS POR CTBC FLYING OYSTER

					
65%	44%	31%	20%	20%	17%
VARUS	KALISTA	MAOKAI	VI	GWEN	TWISTED FATE

CAMPEONES MÁS BANEADOS CONTRA CTBC FLYING OYSTER

					
41%	27%	24%	20%	20%	20%
ZYRA	SKARNER	TALIYAH	PANTHEON	LEONA	BRAUM

RESUMEN 2025

El año de CTBC Flying Oyster ha sido inmejorable. Empezaron llevándose el Kickoff de la LCP y en el First Stand no solo se clasificaron para las eliminatorias, sino que lo hicieron ganando a equipos como Top Esports y llevando a Karmine Corp hasta el quinto mapa de las semifinales. Su dominio siguió en primavera ganando el Mid Season de su liga y clasificándose para MSI y EWC.

Especialmente destacado fue su papel en el primero, donde hicieron sufrir a T1 y Anyone's Legend, además de eliminar a Movistar KOI. No corrieron la misma suerte en la EWC, donde el equipo español se cobró su venganza.





PSG Talon se ha convertido ya en un clásico del Pacífico en la era post-LMS, un nombre que el aficionado asocia a presencia internacional casi cada temporada y a un proyecto capaz de reinventarse sin perder competitividad. En 2025, ya dentro de la LCP, su año no ha sido positivo, y se han perdido todos los torneos internacionales hasta la fecha.

Pese a las dudas a nivel local, su experiencia es un grado y entre sus filas cuentan con varios de los jugadores más reconocibles de Taiwán. Destacan leyendas como Karsa, Maple o Betty, nombres que suenan a cualquier aficionado al League of Legends internacional.

PSG TALON

01

OBJETIVOS

PARA PSG TALON EL OBJETIVO EN WORLDS 2025 PASA POR SUPERAR LA FASE SUIZA. ES POSIBLE QUE SEA HASTA UN OBJETIVO DEMASIADO AMBICIOSO TENIENDO EN CUENTA SUS RESULTADOS A NIVEL LOCAL Y SUS ÚLTIMAS APARICIONES EN WORLDS, PERO SON VETERANOS Y SON CAPACES DE DARLE LA SORPRESA A CUALQUIERA.

02

EXPECTATIVAS

PSG ATERRIZA COMO UNO DE LOS EQUIPOS QUE MÁS DUDAS DESPIERTAN DE TODO EL TORNEO. SU FASE REGULAR EN LAS FINALES DE TEMPORADA DE LA LCP FUE MUY MALA, PERO LOGRARON ENCONTRAR SU MEJOR NIVEL EN EL MOMENTO JUSTO. ESO PUEDE DENOTAR CIERTA TENDENCIA A CRECERSE EN LOS MOMENTOS ADVERSOS, ALGO DE VALOR INCALCULABLE EN UN TORNEO CORTO COMO WORLDS EN EL QUE PARTEN CASI COMO CENICIENTA.



PSG TALON | PLANTILLA



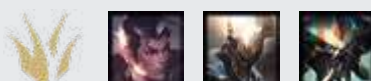
HUANG 'AZHI' SHANG-JHIH



- Taiwán 🇹🇼 2001
- Miembro desde: 09/12/2021
- KDA (2025): 3.4
- Campeones más jugados (2025): Rumble (12 veces), Am-bessa (10), Yorick (8)



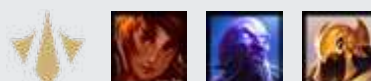
HUNG 'KARSA' HAO-HSUAN



- Taiwán 🇹🇼 1997
- Miembro desde: 10/12/2024
- KDA (2025): 3.4
- Campeones más jugados (2025): Xin Zhao (13), Pantheon (12), Skarner (11)



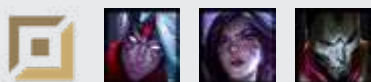
HUANG 'MAPLE' YI-TANG



- Taiwán 🇹🇼 1997
- Miembro desde: 05/06/2023
- KDA (2025): 4.0
- Campeones más jugados (2025): Taliyah (7), Ryze (4), Azir (3)



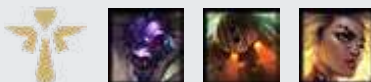
LU 'BETTY' YU-HUNG



- Taiwán 🇹🇼 2000
- Miembro desde: 17/12/2024
- KDA (2025): 5.2
- Campeones más jugados (2025): Varus (14), Kai'Sa (10), Jhin (8)



LIN 'WOODY' YU-EN



- Taiwán 🇹🇼 1998
- Miembro desde: 16/12/2022
- KDA (2025): 3.7
- Campeones más jugados (2025): Alistar (15), Nautilus (10), Rell (10)



CHENG 'CORGI' PIN-LUN

- Taiwán 🇹🇼 1993
- Miembro desde: 30/12/2021

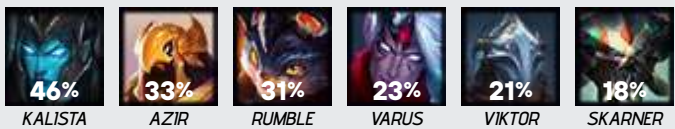
DATOS DEL EQUIPO

PAÍS	 Hong Kong
REGIÓN EN LA QUE COMPITE:	Asia Pacífico (LCP)
AÑO DE FUNDACIÓN:	2019
WORLDS ANTERIORES	9°-11° (2021) 9°-12° (2020) 12°-14° (2024) 17°-18° (2023)

CAMPEONES MÁS BANEADOS POR PSG TALON



CAMPEONES MÁS BANEADOS CONTRA PSG TALON



RESUMEN 2025

El año ha sido muy malo para un PSG Talon que lleva años dominando a nivel local. En el Kickoff se tuvieron que conformar con una segunda plaza que supo a poco pero que, a la postre, ha terminado siendo el mejor resultado de su temporada. Tanto en el Mid Season como en las finales de la LCP se han tenido que conformar con el tercer puesto.

Pese a empezar como últimos en su grupo, su resultado en verano fue muy positivo. Una racha de ocho victorias consecutivas les llevó directamente a Worlds. Una vez clasificados, volvieron a las derrotas y no pudieron pasar de la ya mencionada tercera plaza.





SECRET WHALES

Team Secret Whales es la nueva gran sorpresa de la LCP. Nacido a finales de 2024 de la alianza entre Team Whales y Team Secret, el proyecto arrancó 2025 con ambición dentro de la recién estrenada LCP, heredera de la PCS y punto de encuentro competitivo para Taiwán, Vietnam y el Pacífico en general. Desde su debut, ha sido uno de los bloques que más ha crecido en resultados y seguimiento.

El verano confirmó su salto cualitativo: Secret Whales superó a PSG TALLON en la final del cuadro inferior (3-1) para meterse en la gran final de la LCP 2025, donde cayó 3-0 ante CTBC Flying Oyster. El subcampeonato les dio el billete a Worlds 2025 como segundo seed del Pacífico, consolidando un año de progresión meteórica.

TEAM SECRET WHALES

01

OBJETIVOS

PARA TEAM SECRET WHALES, EL OBJETIVO EN WORLDS 2025 PASA POR HACER UN BUEN PAPEL EN LAS FASES SUIZAS. PUEDEN TERMINAR LUCHANDO POR ALCANZAR LOS PLAYOFFS, SÍ, PERO LO CIERTO ES QUE SU CLASIFICACIÓN PARECE MÁS UNA SORPRESA TRAS HABER ESTADO CASI TODA LA TEMPORADA EN POSICIONES MODESTAS A NIVEL LOCAL.

02

EXPECTATIVAS

SECRET WHALES ATERRIZA COMO "TAPADO" DEL PACÍFICO: NO PARTE COMO FAVORITO, PERO SU TRAYECTORIA RECIENTE DEMUESTRA QUE PUEDE INCOMODAR A EQUIPOS DE LIGAS MAYORES SI IMPONE SU GUIÓN Y EVITA PARTIDAS CAÓTICAS. EN LA LCP SE HA MOVIDO BIEN EN SERIES LARGAS Y HA MOSTRADO CAPACIDAD PARA AJUSTAR DRAFT Y RITMO ENTRE MAPAS. SI REPLICA ESA SOLIDEZ EN OBJETIVOS —DRAGONES Y NASHOR—, TIENE MARGEN PARA SORPRENDER EN EL SUIZO Y PRESENTARSE EN ELIMINATORIAS CON OPCIONES REALES.



TEAM SECRET WHALES | PLANTILLA



TRẦN "HIRO02" LÊ TRUNG HẬU



- Vietnam 🇻🇳 2002
- Miembro desde: 05/12/2024
- KDA (2025): 3.4
- Campeones más jugados (2025): Jayce (11), Ambessa (9), Rumble (9)



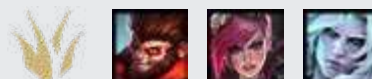
NGUYỄN "PUN" ĐĂNG KHOA



- Vietnam 🇻🇳 2002
- Miembro desde: 16/07/2025
- KDA (2025): 1.9
- Campeones más jugados (2025): Sion (4), K'Sante (3), Gwen (2)



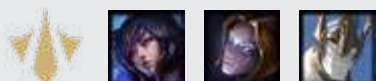
LÊ "HIZTO" VĂN HOÀNG HẢI



- Vietnam 🇻🇳 2007
- Miembro desde: 05/12/2024
- KDA (2025): 3.8
- Campeones más jugados (2025): Wukong (11), Vi (10), Viego (8)



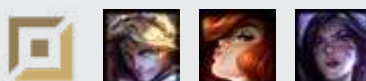
TRẦN "DIRE" DUY ĐỨC



- Vietnam 🇻🇳 2006
- Miembro desde: 05/12/2024
- KDA (2025): 4.9
- Campeones más jugados (2025): Ahri (12), Orianna (10), Galio (9)



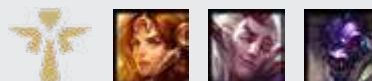
HOÀNG "EDDIE" CÔNG NGHĨA



- Vietnam 🇻🇳 2003
- Miembro desde: 05/12/2024
- KDA (2025): 5.6
- Campeones más jugados (2025): Ezreal (10), Miss Fortune (9), Kai'Sa (9)



ĐINH "TAKI" ANH TÀI



- Vietnam 🇻🇳 2003
- Miembro desde: 05/12/2024
- KDA (2025): 4.0
- Campeones más jugados (2025): Leona (10), Rakan (9), Alistar (7)



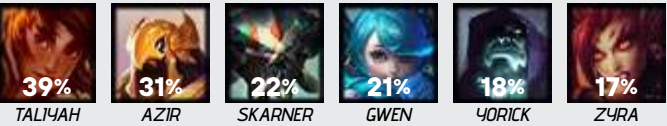
VÕ "NAUL" THÀNH LUÂN

- Vietnam 🇻🇳 1998
- Miembro desde: 05/12/2024

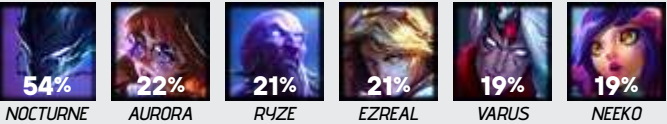
DATOS DEL EQUIPO

PAÍS	 Vietnam
REGIÓN EN LA QUE COMPITE:	Asia Pacífico (LCP)
AÑO DE FUNDACIÓN:	2024
WORLDS ANTERIORES	Primera aparición en 2025

CAMPEONES MÁS BANEADOS POR TEAM SECRET WHALES



CAMPEONES MÁS BANEADOS CONTRA TEAM SECRET WHALES



RESUMEN 2025

La temporada arrancó con la puesta de largo de la LCP y un debut competitivo notable: Secret Whales compitió a buen nivel en el Season Kickoff con top 6 y firmó un Mid Season en el que lograron ascender a la cuarta plaza. El equipo siguió mejorando con el objetivo de Worlds en mente.

Lo logró en las finales de temporada: victoria 3-1 frente a PSG TALON en el cuadro inferior para alcanzar la final y, acto seguido, subcampeonato tras el 0-3 ante CTBC Flying Oyster. Con ese resultado, Secret Whales selló su clasificación a Worlds 2025 como segundo de la LCP y cerró el año con un mensaje claro: el Pacífico trae a la cita mundialista una cara nueva capaz de competir con cualquiera.



POR QUÉ NO

Por Jaime Mellado

¿Por qué no volver a creer? ¿Por qué no volver a ilusionarse? ¿Por qué no deberíamos pensar que este año sí? Es la pregunta que le hago a todas las personas que no confían en Europa para este mundial de League of Legends.

Sé que no somos los favoritos, sé que "no nos dan ni un duro", que todo el mundo piensa que tanto G2 Esports, como Movistar KOI y como Fnatic caerán a la primera de cambio contra un equipo asiático. Pero, ¿y si no?

Por qué no confiar en un equipo como G2 Esports, que su aspiración cada año es volver a la final de Worlds. Con un roster que ha llegado a todas las finales de la LEC de este año y que por fin pudo levantar el título delante de más de 10.000 personas en Madrid. Donde los jugadores más criticados (Skewmond y Labrov) dieron el paso que necesitaba el equipo para ser el mejor equipo de Europa.

Por qué no confiar en Movistar KOI, que no es un equipo, que es una familia. ¿Acaso alguien confiaba en nosotros cuando nos plantamos en la LEC con 4 jugadores españoles y con un entrenador español? Ya os lo digo yo, se reían de nosotros. Primer split de la LEC en la final, y este año levantamos nuestro primer título.

Por qué no confiar en Fnatic, un equipo que siempre llega a los mundiales. Cambiaron a Humanoid por Poby y todo el mundo decía que no iban a llegar a Worlds, que eran peor equipo que con el checo. Pues en Madrid revientan a Karmin Corp y demuestran que están mejor que nunca.

Para qué queremos ser realistas. ¿Creéis que todos los equipos que ganan cada año son los favoritos? ¿Creéis que los fans de DRX cuando ganaron el mundial estaban siendo realistas al principio del torneo?

Yo solo sé una cosa. Nunca me bajaré de mi región, nunca me bajaré de mi equipo. Porque al igual que en una familia hay que estar en las buenas, también hay que estar en las malas, cuando más lo necesitamos.

Cómo no voy a confiar en Myrwn, en Elyoya, en Supa, en Álvaro, en Oscarinin, en Razork, en Melzhet y en Gaax.

Algún día lo vamos a lograr, y podré decir con orgullo que siempre estuve ahí confiando y gritando más fuerte cuando peor parecía. Porque va a pasar, dentro de poco vamos a ganar Worlds.



@jaimemellado_

Creador de contenido de Movistar KOI. Comentarista de League of Legends y de la Kings League. En mis ratos libres narro diferentes cosas y hago directos en Twitch.

MOVISTAR KOI: LA ILUSIÓN DE ESPAÑA EN CHINA

España ha sido, desde la primera temporada competitiva de League of Legends, un país con **representación en torneos internacionales** de primer nivel y figuras que han marcado un camino para las generaciones actuales. Enrique “xPeke” Cedeño es el claro ejemplo de ello: **campeón del mundo con Fnatic** en la temporada 1, se convirtió pronto en un símbolo de la comunidad y uno de los mejores jugadores de posición durante más de cinco años.

Tras él vinieron muchos nombres que tuvieron un gran impacto en la escena competitiva de League of Legends: Carlos “**ocelote**” Rodríguez, Alvar “**Araneae**” Martín o Alfonso “**Mithy**” Aguirre han sido jugadores profesionales que han jugado Worlds y que han representado a España en el torneo más importante de League of Legends, hasta que, en los últimos años, se abrió paso la **generación de oro** del competitivo español.

2021: EL COMIENZO DE LA ERA MAD LIONS EN WORLDS

Hasta 2021 España nunca tuvo una **organización de esports** clasificada a unos Worlds de League of Legends, pero ese año **MAD Lions hizo historia en Europa** gracias, en gran parte, al **mejor jugador español de todos los tiempos**: Elyoya.

Aquella temporada, MAD Lions conquistó dos títulos de LEC, la primera vez que un equipo español y un jugador español lo lograban (sin contar la LCS europea ganada por xPeke o Mithy), así como la primera vez que un equipo le arrebató dos LEC a G2 Esports, el rey de la región. Esto les permitió clasificarse a **Worlds 2021** y que España estuviese representada por un equipo profesional en unos Worlds, algo que jamás había ocurrido.

Elyoya no solo fue el *ROOKIE* de Europa en 2021, sino que se consolidó como uno de los mejores *JUNGLERS* de Europa y del mundo, dando comienzo a una trayectoria espectacular como jugador profesional. La historia de MAD Lions continuó siendo exitosa durante 2022 y 2023, logrando un título más de LEC y dos clasificaciones más a Worlds hasta que, en 2024, cambió para siempre la organización y su concepción en España.



MAD LIONS KOI: ESPAÑA HACE HISTORIA

KOI, el proyecto de esports de Ibai Llanos, entró en la LEC fusionándose con Rogue en 2023, equipo que venía de ganar la liga europea en 2022 y que parecía ser un contendiente a todo al año siguiente. Sin embargo, no fue así y la aventura de KOI en LEC fue desastrosa, logrando un top 3 en invierno de 2023 y cayendo en barrena en los siguientes SPLITS.

Tras varios problemas financieros con Rogue, KOI se separó del proyecto y se acabó fusionando con **MAD Lions**, creando **MAD Lions KOI** y lo más importante: un **roster que iba a cambiar la historia de España en LEC** para siempre. Con Elyoya como capitán y figura representativa del proyecto, la organización se reforzó con los fichajes de los españoles **Myrwn, Supa y Alvaro** procedentes de la Superliga de España, así como con el polaco **Fresskowy**, todos ellos **ROOKIES** en LEC.



Lo increíble de este equipo es que no solo compitió de tú a tú con los mejores de LEC en Europa, logrando un subcampeonato de LEC en invierno de 2024, sino que se clasificaron a Worlds 2024, siendo la primera vez que un equipo formado por **cuatro españoles** se metía en un mundial de League of Legends.

Su paso por Worlds 2024 fue decepcionante, pero la primera piedra estaba puesta: ahora solo quedaba seguir trabajando y soñar con ir a más en 2025.



MOVISTAR KOI: CAMPEONES DE EUROPA EN 2025

2025 fue un cambio radical de proyecto, pues la organización hizo el rebrand definitivo a lo que conocemos a día de hoy. **MAD Lions, KOI y Movistar Riders** se fusionaron en una única marca: **Movistar KOI**, equipo que compite a día de hoy en LEC y que es la principal referencia española del torneo. El año también empezó con cambios en plantilla para Movistar KOI, ya que se fichó a una de las grandes estrellas de la LCS norteamericana, **Jojopyun**. Vino para reforzar la midlane del equipo... y vaya si lo hizo porque, meses después, Movistar KOI ganaría su **primer título de LEC** en primavera de 2025 contra G2 Esports, consolidándose como el mejor equipo de Europa.

Movistar KOI representó a España y a la LEC en el **MSI 2025**, torneo en el que quedaron top 8, un resultado que no dejó satisfecho a nadie y que hizo trabajar aún más al roster español. En la **Esports World Cup 2025**, torneo celebrado en Arabia al que también se clasificaron tras ganar la LEC, el equipo español quedó top 5-8 tras caer contra T1 en una serie para la historia. La ambición crecía, y el objetivo se cumplía un mes después tras confirmar la clasificación a **Worlds 2025** quedando primeros de grupo en la LEC de verano, repitiendo el hito histórico de ser cuatro españoles en un mismo equipo en un mundial.

G2 ESPORTS: EL REY DE EUROPA QUIERE RECUPERAR EL RESPETO

Desde que G2 Esports compite en Europa con este nombre y no como Gamers2 (hicieron el cambio a principios de 2016), el equipo *samurái* se ha convertido en el **conjunto más laureado y exitoso de Europa**, con un total de **17 trofeos** de 21 finales disputadas y una dominancia continen-

única organización europea junto a Fnatic en **llegar a una final mundial**. Lo hicieron en 2019, su mejor año tras ganar **todos los títulos de LEC y el primer MSI en la historia de Europa**, con una consecución brillante en unos **Worlds 2019** que se les escapó en el peor momento posible. Los *samuráis* jugaron esa final, pero fue como si no se presentaran, cayendo 0-3 contra FunPlus Phoenix y diciendo adiós al año perfecto que **todavía nadie ha logrado en la historia**: ganar todos los títulos en una misma temporada.

En Worlds 2020 volvieron a conseguir un top 4 (mismo resultado que en 2018) pero, a partir de ahí, empezó el ocaso de G2, pues se rompió el legendario *roster* formado por Jankos, Caps, Perkz y Mikyx; y llegó un equipo, **MAD Lions**, que le arrebató tres títulos de LEC en dos años. Desde entonces G2 Esports no brilla a nivel internacional y los equipos asiáticos **le han perdido el respeto a los samuráis**, pues ya no son esos temibles occidentales que podían ganar un Bo5 con su habilidad y ambición. Ahora mismo G2 Esports sigue siendo el mejor equipo de Europa, pero en internacional no rinde como antes.

tal nunca antes vista. La filosofía del equipo siempre ha sido la de **ganar todo**, una ambición que no ha bajado en todos estos años pese a los innumerables cambios de *roster* y que los ha llevado a **ser un equipo respetado a nivel mundial**.

G2 Esports va a disputar sus **sextos Worlds en su historia** y es la



UNOS MUNDIALES EN LOS QUE “VALE” UN TOP 8

Con este contexto podemos afirmar que **G2 Esports** volvería a la senda “correcta” si pasa de la fase suiza de Worlds 2025 y se consolida en el top 8 de la competición, un puesto que lleva sin alcanzar **tres ediciones consecutivas**. En 2022, 2023 y 2024 quedaron top 11, 9-11 y 9-11 respectivamente. Los samuráis pasaron de codearse con los mejores del mundo en sus primeras participaciones en Worlds a no pasar ni de la primera fase del mundial, algo que **desprestigia todavía más a la LEC a nivel internacional**.

Por tanto, uno de los objetivos de G2 Esports es hacer una buena fase suiza y clasificarse a los *playoffs* de Worlds 2025. A partir de ahí, trabajar para vencer a los más que posibles rivales **coreanos y chinos**. ¿Es posible que los samuráis logren tal hazaña? Si tienen buena fortuna en los enfrentamientos, es una posibilidad real. En Worlds 2024, G2 Esports cayó por 2-3 en la fase suiza, pero lo hizo porque se enfrentó a **Hanwha Life Esports**, uno de los equipos más poderosos del torneo; así como contra **T1 y Bilibili Gaming**, campeón y subcampeón de Worlds 2024. No estuvieron tan lejos de meterse, incluso ganaron a **Weibo Gaming**, que sí clasificó al top 8.

Por plantilla, están cerca de conseguirlo si mantienen el nivel mostrado en la temporada de verano de LEC. Considerados el mejor equipo en la actualidad tras ganar el título con solvencia (3-0 en la gran final a Movistar KOI), sus dos fichajes están rindiendo a buen nivel, sobre todo **SkewMond en la jungla**, Rookie del año 2025. También se ve a un mejor **Hans Sama** gracias a **Lavrov**, en entredicho por tener la difícil tarea de suplir a Mikyx.

BrokenBlade también ha recuperado un buen nivel, pero la gran esperanza de G2 Esports gira alrede-

dor de **Caps**, el *Faker* europeo, el mejor jugador de la historia de occidente que, si está bien, los samuráis lo notan y elevan infinitamente su nivel. El *meta* también afectará a un equipo que acostumbra a jugar alrededor de objetivos, con campeones fuertes en *mid/late* como **Jax, Ezreal, Kai'Sa, Xin Zhao o Varus**, pero que también sabe innovar y sacar campeones que nadie juega, como Dr. Mundo, Warwick o Hwei.

Team	Worlds 2024 Swiss Stage Round Progression				
	Round 1	Round 2	Round 3	Round 4	Round 5
GEN					
LNG					
HLE					
T1					
TES					
BLG					
FLY					
WBG					
DK					
G2					
TL					
FNC					
GAM					
PSG					
MDK					
PAIN					

G2 Esports será uno de los principales focos de Europa en Worlds y se espera que reciban un apoyo masivo junto a **Movistar KOI y Fnatic** desde España. Serán sin ninguna duda el conjunto europeo con más experiencia en estos Worlds 2025.

TRECE VECES FNATIC: LOS WORLDS NO SE ENTIENDEN SIN ELLOS



LA ÉPOCA DORADA DEL CLUB EUROPEO FUE DE 2017 HASTA 2020, CUANDO LOGRARON TRES TOP 8 (2017, 2019 Y 2020) Y UN SUBCAMPEONATO DEL MUNDO EN WORLDS 2018.

Hace catorce años se disputó el primer mundial de League of Legends en Suecia, un torneo en el que participaron ocho equipos compitiendo por un premio de 100.000\$ y por ser el primer campeón del mundo de un juego que estaba teniendo un éxito frenético en la comunidad competitiva. Todas las miradas del mundo de los esports se clavaron en ese torneo con la incertidumbre de saber cuál era su techo. Más de una década después, todos sabemos la respuesta.

De aquel torneo solo queda **un equipo superviviente**, una organización que lleva desde los cimientos del LoL competitivo y que, desde entonces, se ha confirmado como el club de esports **más legendario de League of Legends**. Fnatic es ese equipo por tradición, competitividad y legado. No solo es el **primer campeón del mundo** de la historia del LoL, sino que sigue siendo uno de los mejores conjuntos del planeta **catorce años después**. Es cierto que Fnatic lleva sin ganar un título desde 2018 (ganó la EU LCS 2018 de verano contra el Schalke 04 Esports) y que esta sequía de trofeos ha hecho mella en un conjunto que ya no asusta en Europa. Sin embargo, tienen algo de lo que nadie más puede presumir en el mundo: **son el equipo con más participaciones en Worlds**.

Desde 2011, Fnatic solo se ha perdido **dos ediciones del mundial de League of Legends** en 2012 y en 2016, disputando todas las demás con resultados que, en general, han sido buenos para Europa. Fnatic jugará su **13° mundial de LoL** como el tercer conjunto europeo de Worlds 2025 tras derrotar a Karmine Corp (3-1) en las finales de verano de la LEC, acudiendo a su cita favorita una temporada más. Aunque el equipo inglés nunca llega como favorito, el peso de la historia está sobre los hombros de sus jugadores. Llevan **cinco años sin estar en el top 8 del mundo**, un objetivo básico para una organización como Fnatic. La época dorada del club europeo fue desde 2017 hasta 2020, cuando lograron tres top 8 (2017, 2019 y 2020) y un **sub-**

campeonato del mundo en Worlds 2018. Desde entonces Fnatic ha vivido grandes decepciones como la de 2020, cuando sufrieron el primer **reverse sweep de la historia de Worlds** contra Top Esports: Fnatic ganaba 2-0 en cuartos de final y acabó perdiendo 2-3.

La 13ª clasificación de Fnatic a Worlds es un hito histórico en el mundo de los esports, sobre todo porque sus perseguidores están lejos de igualar esta cifra. Cloud9 tiene 10 participaciones mundiales, al igual que **T1**, que jugarán sus décimos Worlds este año defendiendo bicampeonato. En esta ocasión algo tiene que cambiar en Fnatic.

EL TOP 8 DEBE SER LA GRAN OBSESIÓN DE FNATIC EN WORLDS 2025

Con Fnatic pasa algo parecido que con G2 Esports: nos hemos acostumbrado a que Europa no llegue al top 8 del mundo, y eso no puede ser. En las dos últimas ediciones de Worlds (2023 y 2024) la LEC se quedó fuera de los *playoffs*; mientras que Norteamérica, el gran "rival" de Europa, metió a un equipo en cada edición. **Fnatic** debe pelear por clasificarse, y más con una plantilla que vuelve a ilusionar al aficionado naranja viendo su nivel en las últimas finales de LEC en Madrid.

No son los favoritos de Europa, ni el mejor conjunto de la región, pero Fnatic puede ganar a cualquier equipo si sus jugadores tienen el día. A esto ayuda el fichaje de **Pony**, un joven *midlaner* coreano proveniente de la academia de T1 que ha dado un soplo de

TODO LO QUE NO SEA UN TOP 8 PARA FNATIC EN WORLDS 2025 SERÁ UN FRACASO A NIVEL DE ORGANIZACIÓN, PERO ES UNA TAREA COMPLICADA PUES NO SON NI EL PRINCIPAL CANDIDATO DE EUROPA PARA CONSEGUIR LA CLASIFICACIÓN.

aire fresco al equipo. Los españoles **Oscarinin** (que fue el mejor de Fnatic en las finales de LEC de verano) y **Razork** (considerado el mejor jungla de Europa si está fino) han mostrado un gran nivel desde la marcha de Humanoid del equipo. Está claro que recibirán un apoyo masivo de la comunidad española. Pero si hay un jugador que ahora mismo está a un nivel digno de Worlds es **Upset**, un ADC que se ha redimido y que

se posiciona como uno de los mejores tiradores del torneo. **Mikyx** ha sido el culpable de que Upset haya recuperado su mejor nivel y el esloveno jugará los sextos mundiales de su carrera.

Todo lo que no sea un top 8 para Fnatic en Worlds 2025 será un fracaso a nivel de organización, pero es una tarea complicada. No son ni el principal candidato de Europa para conseguir la clasificación y es una incógnita saber cómo se adaptarán al meta de los Worlds 2025. Aun así, Fnatic es el equipo con más legado e historia en los mundiales y regresarán a China cinco años después con una meta: soñar e intentar que ese escudo naranja vuelva a estar en lo más alto del torneo internacional que más veces



EL SUEÑO (Y DESAFÍO) DE WORLDS 2025

Movistar KOI no es favorito en Worlds 2025, puesto que los mejores equipos de la LCK y la LPL siguen muy por encima del nivel europeo. Sin embargo, lo que Movistar KOI tiene es **ilusión, garra, motivación** y ganas de mejorar el resultado de 2024. El conjunto español tendrá una nueva oportunidad de competir contra los mejores del mundo y si algo pueden hacer como equipo es sorprender y arrasar con su mejor nivel.

Las claves de este Movistar KOI residen en el impacto que tiene **Elyoya** en el resto de líneas y la dominancia del equipo en los compases iniciales de los mapas. **Myrwn** es un toplaner soberbio que puede tirar él solo sin ayuda, por lo que Elyoya se centra más en objetivos y en que tanto **Jojobyun** en medio como **Supa y Álvaro** en

la botlane tengan la vida resuelta si el equipo enemigo complica las cosas. El mayor enemigo de Movistar KOI son ellos mismos, pues muchas veces intentan ser tan solidarios, tan bloque, tan entregados... que cometen fallos que dinamitan la partida en su contra. Sin embargo, esto les define como plantilla y así han ganado una LEC y han dominado Europa... ¿Por qué no en Worlds 2025?

El objetivo está claro: **pasar la fase suiza**, estar entre los ocho mejores equipos del mundo y a partir de ahí soñar. Dependerá de cómo esté el equipo, de los posibles rivales en el suizo y de cómo se hayan adaptado al meta de Worlds 2025; pero Movistar KOI no tiene techo y llevar a España a ser top 8 del mundo de League of Legends es algo histórico que nadie podría haberse creído hace tan solo dos años. Tendrán todo el apoyo de España y, sin duda, serán uno de los equipos más vistos, seguidos y alentados de todo el mundial en China.



CUIDAR LO QUE NOS UNE

Por Pandarina

Recuerdo cuando entré por primera vez a un gran evento presencial de esports: las semifinales de la LCS del split de primavera de 2015, en el estadio Vistalegre de Madrid. El ruido era ensordecedor y me retumbaba en el pecho, no podía parar de mirar a todos lados con una sonrisa. La emoción compartida con desconocidos me hizo sentir que formaba parte de algo más grande.

Ese día aprendí que esa era la magia de los esports: construir comunidades donde no importa de dónde vengas, sino lo que compartes.

Para mí, esa comunidad es mucho más que un pasatiempo. Siempre me costó socializar fuera de los videojuegos, y gracias a ellos encontré un espacio en el que sentirme segura.

Los esports y los juegos online me regalaron amistades, momentos únicos y una sensación de pertenencia que me acompañó en etapas en las que lo necesitaba más que nunca.

Con el tiempo, esa pasión se convirtió también en una vocación. Intentaba no faltar a ningún evento presencial. Tras mi etapa como estudiante, busqué prácticas y, más tarde, me contrataron como fotógrafa en un club de esports (MAD Lions; fíjate en las casualidades e ironías de la vida, que ahora soy creadora de contenido para Movistar KOI, con

quienes se fusionaron). Esa experiencia me permitió ver de cerca cómo funcionaba la industria desde dentro. Descubrí el esfuerzo invisible de tantas personas que hacen posible cada retransmisión, cada evento y cada torneo.

Y en los últimos cinco años, como streamer, he seguido ligada a la competición y a los videojuegos porque nunca he querido separarme de este mundo al que tanto amor y cariño le tengo. E intentando aportar mi granito de arena.

Los esports no son solo juegos ni espectáculos: son comunidades vivas que generan identidad, amistades y oportunidades. Pero para que todo esto perdure, necesitamos cuidar de las personas que lo sostienen: jugadores, creadores, profesionales técnicos, comentaristas... Hablar de profesionalización no le quita magia al sector; al contrario, garantiza que pueda seguir creciendo sin perder su esencia.

La comunidad ya ha demostrado ser el corazón de los esports. Ahora nos toca a todos —jugadores, fans, empresas, instituciones— proteger ese sentimiento de pertenencia y hacerlo sostenible. Porque solo así los esports seguirán siendo ese lugar mágico donde la pasión y el trabajo caminan de la mano, y donde cualquiera puede sentirse parte de algo más grande.



@iPandarina

Creadora de contenido y parte de la familia de Movistar KOI

ESTADÍSTICAS CLAVE*

DE CADA LIGA EN WORLDS'25

	CAMPEONES MÁS USADOS	MÁS BANEADOS	MEJORES CAMPEONES	JUGADORES MEJOR KDA
LCK	 ALISTAR 10  AMBESSA 10  XIN ZHAO 10	 AZIR 38  WUKONG 25  AURORA 15	 JARVAN IV 88.9% winrate en 9 partidas  SIVIR 87.5% winrate en 8 partidas  RELL 75% winrate en 8 partidas	 VIPER (ADC - HLE) 10.21 KDA en 10 partidas  ZEKA (MID - HLE) 6.6 KDA en 10 partidas  RULER (ADC - GEN.G) 5.34 KDA en 17 partidas
LPL	 KAI'SA 18  CORKI 18  ALISTAR 17	 AZIR 51  POPPY 49  PANTHEON 35	 QIYANA 100% winrate en 7 partidas  RAKAN 80% winrate en 15 partidas  POPPY 70% winrate en 10 partidas	 HOPE (ADC - AL) 7.44 KDA en 19 partidas  SHADOW (JUNGLA - BLG) 6.38 KDA en 7 partidas  ELK (ADC - BLG) 6.24 KDA en 19 partidas
LEC	 K'SANTE 10  ALISTAR 10  WUKONG 10	 YUNARA 26  AZIR 24  POPPY 19	 NOCTURNE 100% winrate en 4 partidas  ALISTAR 80% winrate en 10 partidas  NAUTILUS 75% winrate en 8 partidas	 SKEWMOND (JUNGLA - G2) 13.89 KDA en 11 partidas  HANS SAMA (ADC - G2) 6.78 KDA en 11 partidas  LABROV (SUPPORT - G2) 5.63 KDA en 11 partidas
LTA	 NEEKO 6  ALISTAR 6  CORKI 6	 POPPY 13  ANNIE 11  RUMBLE 10	 PANTHEON 100% winrate en 4 partidas  NEEKO 100% winrate en 6 partidas  TALIYAH 100% winrate en 5 partidas	 MASSU (ADC - FQ) 10.22 KDA en 7 partidas  BUSSIO (SUPPORT - FQ) 7.85 KDA en 7 partidas  INSPIRED (JUNGLA - FQ) 7.7 KDA en 7 partidas
LCP	 ALISTAR 10  CORKI 10  RUMBLE 10	 AZIR 22  YUNARA 17  NOCTURNE 17	 VI 85.7% winrate en 7 partidas  JARVAN IV 85.7% winrate en 7 partidas  RAKAN 83.3% winrate en 6 partidas	 EDDIE (ADC - TS) 6.89 KDA en 19 partidas  DOGGO (ADC - CFO) 6.35 KDA en 10 partidas  BETTY (ADC - PSG) 5.96 KDA en 12 partidas

* Datos de los playoffs de la temporada de verano 2025

MEJORES JUGADORES WORLDS'25*

LCK

		
RULER (ADC - Gen.G)	ONER (Jungla - T1)	VIPER (ADC - HLE)
El que más kills consigue, con 6.2 en 17 partidas con un KDA de 5.3	Participa en el 82% de las kills del equipo, con un KDA de 4.2	940 de daño por minuto (160 más que el segundo) con un KDA de 10.2
CAMPEONES MÁS USADOS   	CAMPEONES MÁS USADOS   	CAMPEONES MÁS USADOS   

LEC

		
UPSET (ADC - Fnatic)	LABROV (Support - G2)	HANS SAMA (ADC - G2)
El que más kills consigue, con 5.75 kills en 16 partidas, con un KDA de 5.16	Participa en el 82.3% de las kills del equipo, con un KDA de 5.63	780.9 de daño por minuto con un KDA de 6.78
CAMPEONES MÁS USADOS   	CAMPEONES MÁS USADOS   	CAMPEONES MÁS USADOS   

LCP

		
EDDIE (ADC - TS)	TAKI (Support - TS)	DOGGO (ADC - CFO)
El que más kills consigue, con 5.84 kills en 19 partidas, con un KDA de 6.89	Participa en el 82.4% de las kills del equipo, con un KDA de 5.19	Hace 853.1 de daño por minuto con un KDA de 6.35
CAMPEONES MÁS USADOS   	CAMPEONES MÁS USADOS   	CAMPEONES MÁS USADOS   

LPL

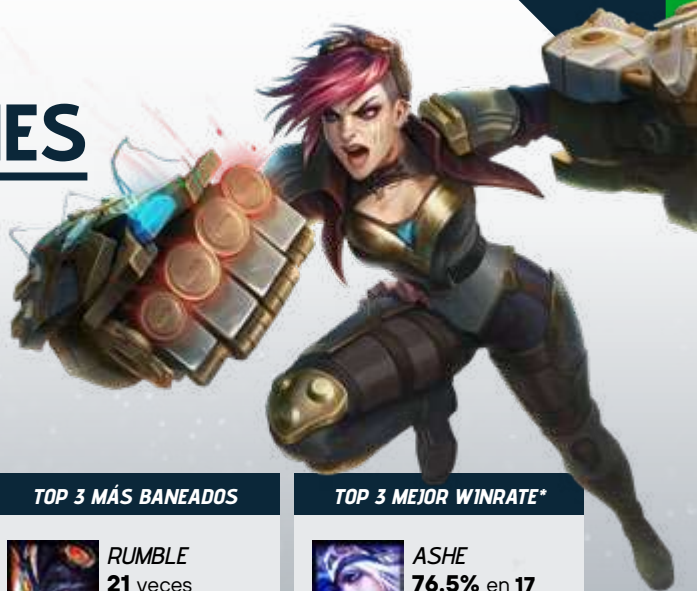
		
HOPE (ADC - AL)	MEIKO (Support - IG)	JACKEYLOVE (ADC - TE)
El que más kills consigue, con 5.6 kills en 19 partidas, con un KDA de 7.4	Participa en el 82% de las kills del equipo, con un KDA de 2.4	El segundo con más daño con 767 de daño por minuto, KDA de 4
CAMPEONES MÁS USADOS   	CAMPEONES MÁS USADOS   	CAMPEONES MÁS USADOS   

LTA

		
QUID (MID - 100T)	MORTHEUS (ADC - Vivo Keyd)	FBI (ADC - 100T)
El que más kills consigue, con 5.7 kills en 10 partidas, con un KDA de 7.9	Participa en el 83.5% de las kills del equipo, con un KDA de 3.26	El segundo con más daño con 767 de daño por minuto, KDA de 4
CAMPEONES MÁS USADOS   	CAMPEONES MÁS USADOS   	CAMPEONES MÁS USADOS   

* Datos de los playoffs de la temporada de verano 2025

LOS MEJORES CAMPEONES DE CADA EDICIÓN (2011-2024)



EDICIÓN	Nº DE CAMPEONES USADOS	TOP 3 MÁS JUGADOS	TOP 3 MÁS BANEADOS	TOP 3 MEJOR WINRATE*
WOLDS 2011	46 campeones jugados en 78 partidas	NUNU 18 veces JANNA 18 veces ASHE 17 veces	RUMBLE 21 veces TWISTED FATE 18 veces NIDALEE 15 veces	ASHE 76.5% en 17 partidas NUNU 66.7% en 18 partidas ALISTAR & JARVAN IV 61.5% en 13 partidas
WOLDS 2012	58 campeones jugados en 31 partidas	EZREAL 24 veces SHEN 18 veces SONA & KARTHUS 16 veces	JAYCE 14 veces ALISTAR 14 veces ORIANNA 13 veces	SONA 75% en 16 partidas MAOKAI 60% en 15 partidas KOG'MAW 60% en 10 partidas
WOLDS 2013	69 campeones jugados en 63 partidas	ZYRA 42 veces ELISE 37 veces SONA 36 veces	ZED 52 veces SHEN 35 veces CORKI & AHRI 26 veces	JAX 70% en 10 partidas LEONA 70% en 10 partidas RENEKTON 66.7% en 21 partidas
WOLDS 2014	61 campeones jugados en 78 partidas	KHA'ZIX 58 veces JANNA 45 veces THRESH & LUCIAN 44 veces	ALISTAR 73 veces ZILEAN 62 veces MAOKAI 45 veces	RENGAR 85.7% en 14 partidas TWITCH 70.8% en 24 partidas YASUO & IRELIA 66.7% en 15 partidas

*Mínimo 10 partidas

EDICIÓN WORLDS 2015	Nº DE CAMPEONES USADOS	TOP 3 MÁS JUGADOS	TOP 3 MÁS BANEADOS	TOP 3 MEJOR WINRATE*
	74 campeones jugados en 73 partidas	 ELISE 39 veces  DARIUS 38 veces  REK'SAI 37 veces	 GANGPLANK 69 veces  MORDEKAISER 68 veces  LULU 43 veces	 SHEN 83.3% en 12 partidas  AZIR 71.4% en 14 partidas  TAHM KENCH 71.4% en 14 partidas
WORLDS 2016	57 campeones jugados en 77 partidas	 KARMA 42 veces  JHIN 39 veces  LEE SIN 37 veces	 NIDALEE 66 veces  SYNDRA 59 veces  RYZE 27 veces	 NIDALEE 72.7% en 11 partidas  AURELION SOL 66.7% en 12 partidas  ALISTAR 65.2% en 23 partidas
WORLDS 2017 SOLO DEL MAIN EVENT	79 campeones jugados en 80 partidas	 LULU 47 veces  TRISTANA 45 veces  SEJUANI & JANNA 44 veces	 KALISTA 80 veces  GALIO 52 veces  XAYAH 44 veces	 MALZAHAR 90% en 10 partidas  GNAR 75% en 16 partidas  JANNA 70.5% en 44 partidas
WORLDS 2018 SOLO DEL MAIN EVENT	76 campeones jugados en 77 partidas	 KAI'SA 43 veces  XAYAH 34 veces  GRAGAS 32 veces	 AKALI 51 veces  ALISTAR 47 veces  AATROX & URGOT 45 veces	 ORNN 83.3% en 12 partidas  AKALI 72.7% en 11 partidas  LEBLANC 70.6% en 17 partidas
WORLDS 2019 SOLO DEL MAIN EVENT	92 campeones jugados en 77 partidas	 KAI'SA 50 veces  LEE SIN 42 veces  GRAGAS 41 veces	 PANTHEON 77 veces  QIYANA 56 veces  AKALI & RENEKTON 46 veces	 LEBLANC 70% en 10 partidas  XAYAH 70.6% en 34 partidas  YASUO 69.2% en 13 partidas

EDICIÓN	Nº DE CAMPEONES USADOS	TOP 3 MÁS JUGADOS	TOP 3 MÁS BANEADOS	TOP 3 MEJOR WINRATE*
WORLD'S 2020 SOLO DEL MAIN EVENT	80 campeones jugados en 76 partidas	 GRAVES 52 veces  ASHE 32 veces  SENNA 31 veces	 LUCIAN 60 veces  NIDALEE 48 veces  TWISTED FATE 46 veces	 LEONA 70.8% en 24 partidas  JHIN 64.5% en 31 partidas  SYLLAS 63.6% en 11 partidas
WORLD'S 2021 SOLO DEL MAIN EVENT	80 campeones jugados en 83 partidas	 MISS FORTUNE 51 veces  LEE SIN 37 veces  GRAVES 36 veces	 YUUMI 65 veces  TWISTED FATE 56 veces  LEBLANC 51 veces	 KENNEN 72.7% en 22 partidas  QIYANA 70% en 10 partidas  SYNDRA 66.7% en 15 partidas
WORLD'S 2022 SOLO DEL MAIN EVENT	94 campeones jugados en 80 partidas	 AZIR 37 veces  SYLLAS 32 veces  APHELIOS 31 veces	 YUUMI 68 veces  CAITLYN 62 veces  AATROX 58 veces	 CAMILLE 72.5% en 11 partidas  GRAGAS 72.7% en 11 partidas  SYLLAS 65.6% en 32 partidas
WORLD'S 2023 SOLO DEL MAIN EVENT	87 campeones jugados en 79 partidas	 RELL 35 veces  ORIANNA 34 veces  KAI'SA 33 veces	 KALISTA 50 veces  RUMBLE 46 veces  NEEKO 45 veces	 RENATA GLASC 82.4% en 17 partidas  NEEKO 76.5% en 17 partidas  SYLLAS 75% en 12 partidas
WORLD'S 2024 SOLO DEL MAIN EVENT	90 campeones jugados en 82 partidas	 RELL 44 veces  JAX 37 veces  SKARNER 33 veces	 AURORA 65 veces  YONE 49 veces  ASHE 45 veces	 SKARNER 72.7% en 33 partidas  GALIO 72.7% en 11 partidas  ASHE 71.4% en 21 partidas

PALMARÉS DE WORLDS (2011-2024)

EDICIÓN	SEDE	CAMPEÓN	SUBCAMPEÓN
 2011	 EU	 Fnatic (Europa)	 aAa (Europa)
 2012	 NA	 Taipei Assassins (Taiwán)	 Azubu Frost (Corea del Sur)
 2013	 NA	 SK Telecom T1 (Corea del Sur)	 Royal Club (China)
 2014	 Corea del Sur	 Samsung White (Corea del Sur)	 Star Horn Royal Club (China)
 2015	 EU	 SK Telecom T1 (Corea del Sur)	 Koo Tigers (Corea del Sur)
 2016	 NA	 SK Telecom T1 (Corea del Sur)	 Samsung Galaxy (Corea del Sur)
 2017	 China	 Samsung Galaxy (Corea del Sur)	 SK Telecom T1 (Corea del Sur)
 2018	 Corea del Sur	 Invictus Gaming (China)	 Fnatic (Europa)
 2019	 EU	 FunPlus Phoenix (China)	 G2 Esports (Europa)
 2020	 China	 Damwon Gaming (Corea del Sur)	 Suning (China)
 2021	 EU	 EDward Gaming (China)	 DWG KIA (Corea del Sur)
 2022	 NA	 DRX (Corea del Sur)	 T1 (Corea del Sur)
 2013	 Corea del Sur	 T1 (Corea del Sur)	 Weibo Gaming (China)
 2024	 EU	 T1 (Corea del Sur)	 Bilibili Gaming (China)
 2025	 China	???	???

LAS GRANDES AUSENCIAS DE WORLDS 2025

Worlds 2025 va a ser el primero con un formato totalmente renovado. Participan 16 equipos provenientes de las **cinco grandes ligas del mundo**: LCK, LPL, LEC, LTA y LCP. Es la primera vez en la historia sin un Play-In con varios equipos y el comienzo de una nueva era llena de partidos competitivos desde el arranque del torneo. Por ello, los participantes de Worlds 2025 son increíbles: **Gen.G, Bilibili Gaming, G2 Esports, Movistar KOI, KT Rolster, Fly-Quest...** pero también habrá grandes ausencias que se echarán de menos. Y de ellos vamos a hablar en esta parte de la guía.

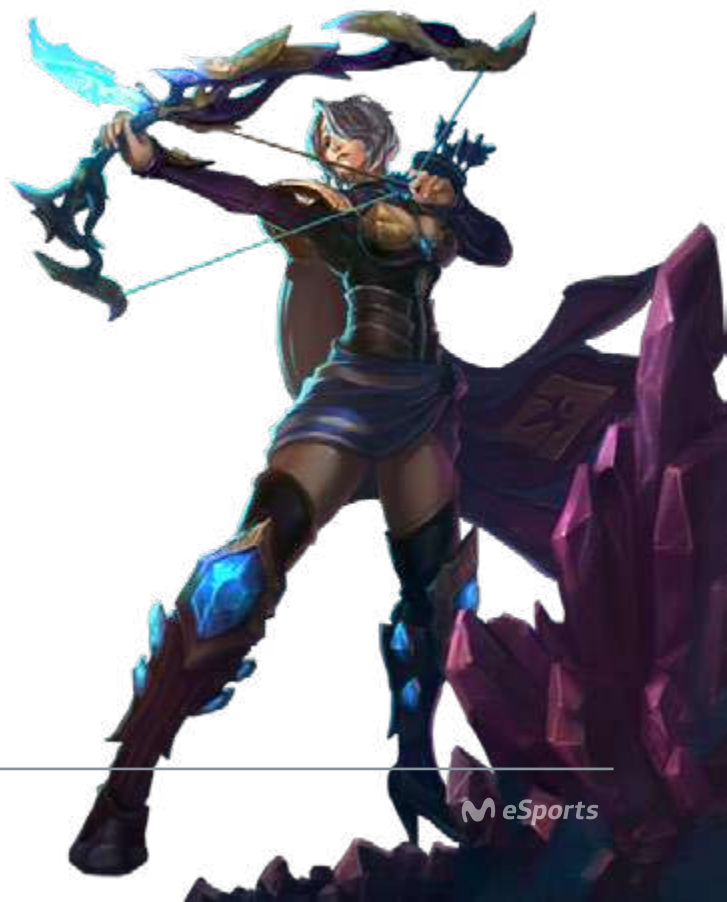
Porque la primera gran ausencia de Worlds 2025 puede ser **T1...** sí, los pentacampeones del mundo; Faker y compañía jugarán un Bo5 en el partido inicial de Worlds 2025 contra otro equipo histórico, **Invictus Gaming**, por un puesto en el *main event* del torneo. Este partido es el nuevo Play-In del nuevo formato de Worlds, que enfrenta al 4º equipo de la LCK (T1) contra el 4º equipo de la LPL (Invictus Gaming) al ser las dos ligas con mejor rendimiento este 2025. El perdedor se va a casa, y, por tanto, será la **primera gran ausencia de Worlds 2025**. Pero no la única.

Por ejemplo, **Cloud9** es uno de los equipos que no estará en Worlds 2025 por segundo año consecutivo. La organización norteamericana ha participado en 10 ediciones del mundial y su ausencia es notable; como la de **Team Liquid**, que tampoco se ha clasificado a través de la LTA de América. Otro histórico que no participa en Worlds 2025 es **un campeón del mundo: EDward Gaming**, que ganó el trofeo en 2021 y que ha participado en el mundial en 7 ocasiones. De la LPL tampoco acudirán ni **Royal Never Give Up**, un conjunto legendario que ha participado en 8 ocasiones en Worlds y que nunca ha logrado el trofeo pese a tener varios MSI en su haber; ni **FunPlus Phoenix**, campeones de Worlds 2019.

Dplus KIA tampoco irá a Worlds por primera vez en su historia, ya que desde que se fundó en 2019 bajo el nombre de DAMWON Gaming, nunca habían faltado a los mundiales. Este año no estarán debido a que T1 los eliminó de la LCK. Lo mismo ocurre con **DRX**, campeones de Worlds 2022, que tampoco han podido clasificar al torneo.

Por parte de la LCP no estará **GAM Esports**, conjunto que venía de jugar los tres últimos Worlds y que este año se ha quedado fuera debido al gran nivel de CFO, PSG Talon y Team Secret. La ausencia de GAM Esports es más notoria teniendo en cuenta que este año han ido por primera vez tres conjuntos de la región de Asia-Pacífico.

Respecto a Europa solo podemos destacar la ausencia de **Karmine Corp**, campeón del *split* de invierno de LEC y uno de los equipos más poderosos de la región, que ha caído en barrena en la última parte de la temporada y todo parece indicar que su roster se romperá para siempre.



EL ÉXITO DE WORLDS Y LA HISTORIA DE RIOT GAMES EN LOS ESPORTS

Los esports, considerados deporte en países como Estados Unidos, Corea del Sur, China o Francia, tienen aproximadamente medio siglo de historia si consideramos las primeras competiciones universitarias algo canónico. La primera competición de videojuegos data de 1972 en la Universidad de Stanford, lugar donde se celebró un torneo del juego Spacewar! entre universitarios. Con el paso del tiempo se siguieron disputando competiciones de videojuegos y el crecimiento del **gaming** en la década de los 90 produjo que, a comienzos de los 2000, los **esports nacieran como tal** en Corea del Sur, la cuna de los deportes electrónicos. En el año 2000 se fundó la KeSPA (Korean e-Sports Association), un organismo oficial del ministerio de Cultura, Deporte y Turismo de Corea del Sur, que empezó a organizar torneos profesionales de esports de videojuegos como **Starcraft II** y **Warcraft III**, títulos que son 'precursores' de League of Legends.

Riot Games se fundó en 2009 por Brandon Beck y Marc Merrill basándose en **Defense of the Ancients**, más conocido como DotA, un **mod** de Warcraft III que consistía en un mapa de 5vs5 con torres y una base que asaltar a través de objetivos. ¿Te suena? Ambos organizaban torneos de DotA en la universidad y se dieron cuenta del potencial del mismo, pero veían que mucha gente no tenía Warcraft III o que este tipo de juego no llegaba a más gente por ser tan nicho. Por eso decidieron **crear su propio MOBA** en base a lo aprendido en DotA. De hecho, la primera versión de League of Legends **se jugaba en Warcraft III** y, a raíz del éxito de su idea y de los potenciales inversores, en octubre de 2008 se anunció la **beta cerrada de League of Legends**. Un año después se lanzó en todo el mundo y el resto es historia. Millones de jugadores han probado League of Legends gracias a su modelo gratuito, con actualizaciones constantes y devoción de Riot Games por ampliar su universo. Hoy en día, League of Legends es uno de los videojuegos más jugados del planeta y una franquicia que se expande a series, libros, documentales y videojuegos alternativos al propio MOBA.

RIOT GAMES Y LA IMPORTANCIA DEL COMPETITIVO EN SU JUEGO

La clave del éxito de League of Legends reside en la **obsesión de Riot Games** por fortalecer y potenciar el competitivo del videojuego. Desde su lanzamiento, Riot Games permitió organizar **torneos oficiales de League of Legends** por Europa y Norteamérica, con competiciones como la Intel Extreme Masters o las **Go4LoL** organizadas por ESL, un torneo que en España se empezó a jugar semanalmente y que dio a conocer leyendas como **xPeke, Araneae u Ocelote**. Las partidas se empezaron a emitir en plataformas como YouTube, Own3d.TV o Justin.tv (posteriormente Twitch), por lo que cada vez más gente conocía League of Legends y su aspecto competitivo.

Riot Games vio rápidamente que League of Legends tenía un potencial desmesurado y en **2011** decidieron organizar el primer mundial del juego en Jönköping, Suecia, con 8 equipos clasificados (tres de Europa, tres de NA y dos de Pacífico) con 100.000\$ de premio y un mensaje al mundo: **League of Legends ha venido para revolucionar los esports**. En aquel mundial los jugadores competían en **unas mesas de madera** con lonas negras, sin público, con las cámaras por medio pero con una expectación máxima: ¿hasta dónde llegaría todo esto?

La respuesta fue rápida. En 2012 Riot Games organizó los segundos Worlds de League of Legends en Los Ángeles, California, con 12 equipos clasificados y la novedad que lo cambió todo: **en este mundial ya participaron Corea del Sur, China y Taiwán**. Esto dio lugar a primera final asiática de la historia entre Taipei Assassins (Taiwán) y Azubu Frost (Corea del Sur), que acabó con victoria de TPA en la primera y única vez que un equipo taiwanés ha ganado el mundial. Lo que ocurrió tras este histórico mundial es que **Worlds ya era**





uno de los torneos más vistos y grandes del mundo y todos jugaban a League of Legends. En los siguientes cinco años de Worlds, **Corea del Sur ganó todos los títulos** con la aparición del **SK Telecom T1** de Faker en 2013 (que ganó 3 mundiales en 5 años) y de **Samsung Galaxy** (hoy Gen.G), que se repartieron todos los Worlds de 2013 a 2018.

Los Worlds pasaron de disputarse en unas mesas de madera sin público a **llenar estadios** por todo el mundo. Un fenómeno mediático que llevó a Riot Games a crear una tradición que ya es lo más esperado por los fans todos los años: **la canción del mundial**, el tema que acompaña cada temporada a los Worlds. Hay canciones de Worlds que tienen **cientos de millones de visitas**, como es el caso de **Warriors** de Worlds 2014 con **445M de visitas en YouTube**; **RISE**, de Worlds 2018 con **403M de visitas** o **Legends Never Die**, de Worlds 2017, con **299M de visitas**. Según datos de **Esports Charts**, Worlds ha pasado de **21.95M** horas visualizadas en 2016 a **más de 190M de horas vistas en 2024**, siendo la final de Worlds 2024 el directo de esports más visto de la historia con un pico de **6.9M de espectadores en Twitch** sin contar las audiencias de China.

En este tiempo, Riot ha repartido más de 35 millones de dólares en premios con Worlds, ha provocado que League of Legends **sea deporte en países como Corea del Sur o China** y ha creado una de las franquicias que más dinero generan en todo el mundo. Lo han demostrado con series de televisión (Arcane), libros oficiales, videojuegos alternativos y un ecosistema competitivo al que cientos de miles de jugadores sueñan con entrar algún día. Riot Games ha cambiado la historia de los esports con League of Legends y sigue ampliando fronteras con **VALORANT**, su shooter que ya ha disputado varios mundiales; **TFT**, su autobattler de League of Legends; o el próximo **2XKO**, su juego de lucha que promete tener una comunidad amplísima de jugadores debido al hecho de que **Riot Games cuida y ama los esports**.

LOS FAVORITOS PARA GANAR WORLDS 2025

Antes de que arranque el torneo ya hay varios favoritos para ganar Worlds 2025. Aunque los pronósticos no siempre se cumplen, sí que hay varias organizaciones que, salvo catástrofe, van a estar en la fase final del torneo. Tanto por trayectoria, como por nivel en los últimos meses y nivel de plantilla, estos son los equipos que pueden ganar Worlds y son favoritos por delante del resto.



T1 lleva sin ganar la LCK **tres años** y, sin embargo, ha ganado los Worlds de 2023 y 2024 de manera consecutiva, clasificándose al torneo sin siquiera ser el equipo más potente de Corea del Sur. Pero cuando se trata de Worlds, T1 **siempre es el principal candidato**. Este 2025 T1 se ha metido en Worlds en la última oportunidad que tenían ganando 3-1 a Dplus KIA y, aun así, es el gran favorito de la LCK para levantar su **tercer título mundial consecutivo**.

Esta condición se la ganan no solo por ser los vigentes campeones, sino por la experiencia que tienen en el torneo, el aura que transmiten al equipo rival de ser imbatibles y también por tener a **Faker**, el jugador con más participaciones en Worlds en la historia (10). Quizá por plantilla son más débiles que en 2023 y 2024, pues han perdido a **Zeus**; pero **Oner** está en su mejor nivel, la *botlane* volverá a ser la **mejor de todo Worlds** en cuanto a *macro* (es decir, movimiento en peleas y lectura de juego) y **Faker** siempre se transforma en el mundial, siendo el MVP de 2024 a sus 28 años de edad. Y os dejamos un dato: **T1 nunca ha quedado fuera del top 4 de un mundial** en sus 9 participaciones anteriores. Si no ganan, son al menos favoritos al top 4 del torneo.





El segundo gran favorito para ganar Worlds 2025 es **Gen.G**, actual campeón del MSI 2025 y considerado el mejor equipo del planeta. Gen.G ha ganado **dos MSI de manera consecutiva** y siempre llega con la condición de ser los mejores. Su problema en Worlds siempre es encontrarse con equipos potentes como **T1**, que les apea de las fases finales, o como DRX, que acabó ganando el mundial en 2022. Gen.G **nunca ha llegado a una final de Worlds** y esa es la gran asignatura pendiente de **Chovy**, **Ruler** y compañía. Cuando alcanzan una final no la suelen perder.

Si Gen.G está a su mejor nivel, son los claros favoritos (con permiso de T1) y se espera que sean el rival a batir en Worlds 2025. Tienen en plantilla al **mejor jungla del mundo**, **Canyon**, y al **midlaner más sólido de todos**, **Chovy**, además de una *botlane* de ensueño como es **Ruler y Duro**. Solo depende de ellos campeonar en China.



Los coreanos son los favoritos siempre para ganar Worlds, y más teniendo en cuenta que **Hanwha Life Esports** le ha ganado los dos últimos *splits* de LCK a

Gen.G (sin contar el de verano de 2025). Campeón del primer First Stand de la historia, HLE llega de tapado pero con posibilidades de lograr sus primeros mundiales como equipo. Se podría decir que son el **segundo mejor equipo de Corea del Sur**, pero T1 siempre está un escalón por encima en Worlds, por lo que los consideramos el top 3 de la competición.

Con Zeus como principal estandarte por su nivel y sus dos títulos de Worlds, HLE tiene una plantilla que da miedo. **Zeka** es de los mejores *midlaners* del mundo y la *botlane* es de las más sólidas y agresivas, además de que Viper y Delight se entienden muy bien. Todo esto con **Peanut**, que siempre juega de maravilla en los Worlds. Son favoritos para un indudable **top 4** si los emparejamientos les acompañan.

LOS FAVORITOS DE LA LPL QUE JUEGAN EN CASA

Cualquier equipo de la LPL puede conquistar Worlds 2025, pero están por detrás de la LCK en cuanto a favoritismo. A mediados de año parecía que **Anyone's Legend** podía ser un candidato a ganarlo todo tras arrasar en la LPL, pero tras perder contra T1 en el MSI 2025 y quedar top 3, se han desinflado. Por otro lado está **Bilibili Gaming**, actual subcampeón del mundo que parece haber recuperado su mejor nivel tras muchos cambios en la jungla, pero, de nuevo, no están en el escalón de los coreanos. **Top Esports** siempre se estampa en Worlds pese a dar buen nivel en la LPL, así que, de primeras, parten con desventaja.

Sin embargo, Worlds 2025 se disputa en China y tendrán a la afición de cara. Un factor que podría ser relevante pero que **nunca en la historia les ha funcionado**: los dos mundiales jugados en China previamente **fueron conquistados por Corea del Sur**.



KT ROLSTER: ¿LA ENCARNACIÓN DEL DRX DE 2022?

El mundial de 2022 lo ganó un **DRX** que no solo era el cuarto equipo de la LCK, sino que empezó el torneo desde el Play-In y se mostró como uno de los mejores equipos. Ganó el mundial derrotando a EDG (3-2), Gen.G (3-1) y a T1 (3-2 en la gran final), haciendo historia en unos Worlds locos. ¿Y si KT Rolster hace una machada parecida?



Desde luego puede parecer una locura, pero este KT Rolster ha vencido 3-2 a Gen.G en los *playoffs* de la LCK de verano 2025 y son top 4 de la competición, por lo que por nivel puede ocurrir. Sin duda irán sin ese peso de favoritos y eso ayuda a los conjuntos de la LCK a quitarse presión. Si algo pueden hacer es dar la campanada como DRX en 2022.



POSIBLES SORPRESAS PARA EL TOP 8 DE WORLDS 2025

Es prácticamente imposible que un equipo fuera de la LCK o la LPL ganen Worlds 2025, pero sí que se metan en el top 8 de la competición. Por parte de la LEC, **G2 Esports**, **Movistar KOI** o **FNC** pueden hacer top 8 si en la fase suiza tienen buenos enfrentamientos, algo que debería ser un objetivo plausible. En la LTA, **FlyQuest** ya hizo top 8 en Worlds 2024 y puso contra las cuerdas a Gen.G, por lo que también es normal que estén ahí.

Y mucho ojo con **CFO**, pues en el MSI 2025 lograron un impresionante top 5-6 y dieron un gran nivel, por lo que también pueden dar una gran sorpresa junto a equipos como PSG Talon o Team Secret Whales, equipos de la LCP Asia-Pacífico que van a por todas en este tipo de torneos.



TODO EL MUNDO NECESITA CREER

Por Joan Cebrián

Un mar de lágrimas todavía yace en el "gigante asiático" por culpa de la Copa del Invocador. Un santuario de cicatrices en plena majestuosidad urbanística. Todo un recuerdo de por qué League of Legends, cuyos Worlds regresan a China cinco años después, también es un estado de ánimo.

Allí, Faker dejó de ganar como "Rey Demonio" para proseguir su historia como humano. Perkz lloró desconsoladamente para despedirse de un proyecto sin saber que, más tarde, un Caps que debutaba internacionalmente se uniría a él para mejorarlo. Fnatic gastó en una remontada toda su suerte, la misma que a posteriori deseó tener de cara ante Top Esports. América del Norte comprendió que todavía necesitaba más, tanto para soñar en grande con Cloud9, como para no desesperarse con TSM.

Con tres Copas del Invocador en su vitrina, China tiene mucho de "gigante". Pero todavía le duele que su hijo pródigo, Uzi, colgase el teclado y el ratón sin un Mundial en su palmarés. Aún sufre que su gran rival, Corea del Sur, haya levantado el trofeo en su territorio, derrotando por el camino a sus héroes locales. Ahora el Grand Slam que no llegó y que la última edición que organizó fuese descafeinada por obligación mientras el mundo luchaba contra una pandemia.

Los Worlds son el lugar donde todo acaba, pero, a la vez, todo empieza. El oasis donde los esfuerzos del año cobran sentido, la ilusión renace y la demostración de que, como escribe Juan Pablo Villalobos, todo el mundo necesita creer. Imaginar el mi-

Los Worlds son un oasis donde la ilusión renace, precisamente lo que necesita una industria azolada por la recesión económica

lagro de los 'pequeños' como Vivo Keyd o Team Secret. Confiar en la creatividad de FlyQuest o CTBC Flying Oyster. Dar crédito de que Peanut puede evitar el mal que sufrió su excompañero Khan. Mantener la fe en que Faker mantendrá su trono o que, de lo contrario, Chovy, Knight o Caps lo asumirán para

cerrar su deuda pendiente. No abandonar a los que ya han ganado todo, como Meiko, o los del 'sexto jugador', como Movistar KOI, que compiten por y para la comunidad que representan.

Cualquier Mundial disputado en China nunca deja indiferente a nadie. Por ello, este es el mejor lugar para celebrar su 15ª edición. Los deportes electrónicos, sumergidos en una recesión económica, están lejos de su mejor momento. Sin embargo, siempre que los Worlds se han disputado en territorio chino, los cimientos de League of Legends han temblado con cambios a corto y medio plazo, aspectos que la industria necesita. Un motivo más en el que creer.



@Motijoan

Periodista deportivo especializado en fútbol y deportes electrónicos. Trabajé durante años en medios como Dot Esports, Esportmaníacos o LVP. Ahora, en Revista Panenka.

FAKER: A POR SU SEXTO ANILLO EN SUS DÉCIMOS WORLDS

League of Legends no sería lo mismo sin **Faker**, y posiblemente Faker no sería la misma persona si no existiese League of Legends. Un 6 de abril de 2013 debutó en la liga coreana un joven *midlaner* llamado **Lee Sang-hyeok** con el *nick* de "Faker". Fue en un **CJ Blaze vs SKT T1 2**, y enseguida se vio que ese aún desconocido jugador de todavía 16 añitos iba a convertirse en el mejor jugador de la historia. Con su Nidalee humilló a **Ambition**, uno de los jugadores con más renombre de Corea del Sur, y en su primera temporada en la élite ganó el campeonato de Corea del Sur, las finales regionales y también **Worlds 2013**.

Desde entonces, Faker se ha convertido no solo en el mejor *midlaner* del planeta durante muchos años, sino en una figura que representa la mayor expresión de competición y habilidad jamás vista, la regularidad más longeva que se haya conocido en cualquier esport y en un jugador ejemplar. Lo ha ganado todo incluso cuando ha tenido decenas de cambios de roster a su alrededor. **Faker** es el jugador que más mundiales ha jugado (10 contando el de 2025), el que más victorias tiene en la LCK, más asesinatos, asistencias y muertes en la liga coreana, el que mejores estadísticas tiene en Worlds... y cuenta con la carrera más larga y estable de todos los esports mundiales, acumulando **12 años representando a T1**.

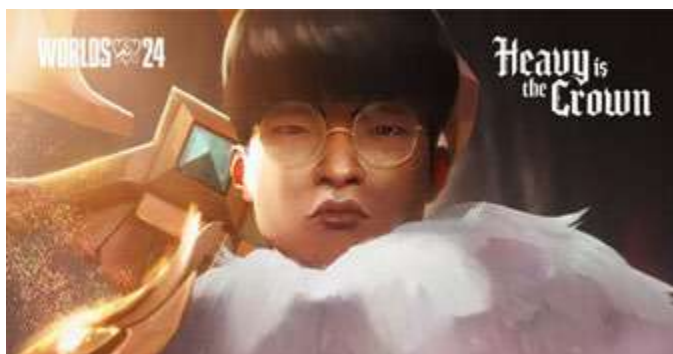
No obstante, el mayor récord que tiene es el más valioso de cualquier deporte: **ha ganado el mundial de League of Legends 5 veces** representando a T1 (2013, 2015, 2016, 2023 y 2024) y ha sido el MVP de dos finales del mundo (2016 y 2024). También es el único jugador que ha conseguido ser galardonado como el MVP de todas las competiciones internacionales. Todo ello jugando 89 campeonos distintos a lo largo de su trayectoria con un ratio de victorias global del **67.1% en más de 1570 partidas**, algo inigualable e inalcanzable para cualquier otro ser mortal. Con todo esto, **Faker afronta sus décimos mundia-**



les con un objetivo claro: ganar su sexta copa.

FAKER QUIERE LA SEXTA Y NO PIERDE LA AMBICIÓN

En muchos videojuegos competitivos de equipo lo que más importa es precisamente el grupo, la sinergia de los miembros y funcionar como un bloque. En el caso de T1 todo funciona alrededor del **aura de Faker**, porque por T1 han pasado más de 30 jugadores distintos y siempre ha conseguido ganar títulos. Esa ambición es contagiosa: esa manera de afrontar los mundiales, de querer ganar siempre, de demostrar que es el mejor, nunca antes se había visto en



otro deporte electrónico.

Muchos dicen que Faker no está en su mejor nivel, que no es el que era, que hay *midlaners* como Chovy o Zeka mejor que él. Pero el hecho de que siga ganando Worlds y encima se lleve el MVP de unas finales demuestran que, a sus 29 años, sigue siendo el mejor de todos los tiempos. T1 sabe que aún le queda mucho League of Legends en sus manos y por eso la organización **ha renovado a Faker hasta 2029**, con un contrato de más de 4 años de duración que cumplirá con 33 años, y eso si decide retirarse.

Ganar su sexto mundial no será fácil, y tampoco un trámite para él o algo que no le haga ilusión. Siempre ha sido el que **más ha celebrado los títulos** cuando T1 ha ganado unos Worlds, ha llorado cuando ha perdido y ha consolado a sus compañeros cuando se quedaban a las puertas. Faker no sabe lo que es quedarse fuera de unas semifinales del mundo. El día que ocurra, quizá su ambición cambie para siempre, pero es algo que los más fanáticos de League of Legends aún no hemos comprobado.

UN AÑO MÁS SERÁ EL SÍMBOLO DE WORLDS

Riot Games sabe que **Faker es el mayor reclamo comercial** del universo de League of Legends y, como en la gran mayoría de cinemáticas de Worlds, **el Rey Demonio** (como se le conoce en la comunidad de LoL) tendrá protagonismo. En 2024 era T1 el conjunto que defendía una fortaleza, pero el Rey era él, representado por Azir, uno de sus campeones insignia.

Es muy probable que este año pase lo mismo. Una vez más, una temporada más, **Faker es el rival a batir**. T1 es el gran favorito para ganar el título y se lo han ganado a pulso, sobre todo porque Faker está ahí y le quiere demostrar a toda China que sigue siendo el Rey, el GOAT, el mejor de todos los tiempos. Un país donde, además,

nunca ha ganado unos Worlds, algo que le dará motivación extra para seguir siendo el némesis de la LPL, pues nunca un equipo de la liga china le ha ganado un Bo5 al bueno de Faker.



EUROPA: A EVITAR OTRO FRACASO MUNDIAL

Los equipos europeos afrontan los **15º mundiales de League of Legends** con una misión: evitar una nueva catástrofe y devolver a la región al top 3 mundial, posición que han perdido desde 2022 y que está costando recuperar. La LEC es una de las ligas más vistas y seguidas del mundo pero, cuando hay eventos internacionales, los conjuntos clasificados **no carburan** y cada participación mundial es una decepción tras otra.

Hubo un tiempo en el que **Europa daba miedo en Worlds**, una época en la que ver a un conjunto europeo en semifinales del mundo no era raro, en la que **podrían haber ganado un título de Worlds** y no hubiera sido una hazaña, sino un logro merecido. En 2018, por primera vez en la historia desde 2011, un equipo de Europa se metía en una gran final del mundo. Tenía que ser **Fnatic**, la única organización con un título de Worlds en su haber, la que repetía final siete años después. En aquellos mundiales hubo **3 equipos occidentales** en semifinales (Fnatic, Cloud9 y G2 Esports) y solo uno llegó a la final. La **perdió 0-3** contra Invictus Gaming, en el que fue el **primer campeonato mundial para China**.

Europa empezaba a ser considerada una región de gran nivel y en 2019 volvería a haber **un finalista europeo**. En aquella ocasión fue el llamado **mejor roster de la historia de Europa**: G2 Esports llegó a la final del mundo de Worlds 2019, disputado en **Europa** a través de unos playoffs históricos. Los samuráis vencieron por 1-3 a Damwon (que ganaría Worlds un año después) ante un **Palacio de Vistalegre de Madrid lleno**. Después derrotaron a los mejores de la historia, a SKT T1, también en Madrid con un contundente 3-1. Esto llevó a G2 Esports a ser el **favorito para la final de París**. Pero la narrativa, una vez más, no acompañó a Europa. En la final, **FunPlus Phoe-**



DESDE 2022 NO HA HABIDO UN EQUIPO EUROPEO CLASIFICADO A PLAYOFFS, LO QUE HA PROVOCADO QUE EUROPA SEA CONSIDERADA AHORA MISMO LA 4ª REGIÓN DEL MUNDO POR DETRÁS DE COREA DEL SUR, CHINA Y NORTEAMÉRICA

nix arrasó a G2 Esports y les ganó por 0-3. Fue el segundo año consecutivo de un 3-0 de la LPL a la LEC en una final de Worlds.

En 2020 **G2 Esports logró otro top 4** en Worlds, pero ahí empezó el ocaso europeo en los mundiales.

MAD Lions logró un top 8 en Worlds 2021 y Rogue otro top 8 en 2022, pero desde entonces **no ha habido un equipo europeo clasificado a playoffs**, lo que ha provocado que Europa sea considerada ahora mismo la **4ª región del mundo** por detrás de Corea del Sur, China y Norteamérica.

OBJETIVO PLAYOFFS Y LIMPIAR LA IMAGEN DE LA LEC

Europa no llega en su mejor momento en 2025, sobre todo porque no hay un claro dominador en la región. Esta temporada, **Karmine Corp** ganó el *split* de invierno, **Movistar KOI** el *split* de primavera y G2 el del verano, lo que muestra que si bien la región está disputada entre tres grandes equipos, no hay un claro *superteam* que pueda hacer frente a los asiáticos. El formato tampoco ha acompañado, so-



bre todo el de **verano**, el más importante de cara a Worlds. Para que os hagáis una idea: solo en verano **T1 y Gen.G** han jugado más mapas (49 en total) en la ronda 3-5 de LCK que toda la LEC junta (47 mapas disputados en la fase de grupos de verano de la LEC), lo cual no ayuda a practicar y mejorar en un formato Bo5 como el de Worlds.

En cuanto a recorrido, la LEC consiguió un top 2 en el primer **First Stand** de la historia (Karmine Corp llegó a la final y perdió 3-1 contra Hanwha Life Esports) y un desastroso top 8 en el **MSI 2025** (con equipos como CFO y FlyQuest por delante de Movistar KOI y G2 Esports), por lo que las sensaciones, una vez más, no son las mejores de cara a Worlds 2025. Todo esto bajo un prisma desolador, pues la realidad es que el principal objetivo de la LEC es estar en **playoffs de Worlds 2025** con, al menos, un equipo. A partir de ahí, se permite soñar.

Estar en el top 8 de un mundial no debería ser un éxito para Europa, pero tal y como están las cosas, sería una primera piedra para labrar los años venideros y hacer que la LEC sea una liga competitiva de verdad, capaz de competir con los asiáticos e ilusionar a una de las aficiones más grandes y efusivas del planeta. China podría ser el lugar de la redención de la región justo a mitad de década, con el sueño de

que de aquí a 2030 se puedan hacer esfuerzos para luchar por un título mundial. Myrwn, Supa, Alvaro, Caliste, SwekMond, Vladi... Todos ellos son nombres de *rookies*, jugadores jóvenes y talentosos que posee Europa y que podrían dar un golpe sobre la mesa en Europa, pero para ello se necesitan narrativas y hechos que den credibilidad a los objetivos.

Europa viaja a Worlds 2025 con tan solo **tres plazas**, algo a lo que ya nos hemos acostumbrado, pero que sigue dando rabia tras algunos mundiales en los que había cuatro conjuntos europeos. Toca hacer la machada, toca volver a ilusionar a un continente entero, por los **xPeke, Mithy, Perkz, Jankos o Mikyx** que consiguieron hazañas inimaginables. Es la oportunidad de, en los decimoquintos mundiales de League of Legends, volver a creer en Europa e intentar que la región vuelva a ser respetada por China y Corea, que Norteamérica no quede por delante y que CFO no vuelva a pintarle la cara a un conjunto de la LEC.

Por talento, nivel y ambición no será. Toca construir para que en los próximos mundiales que se disputen en Europa, posiblemente en 2028 o 2029, tengamos estructura lo suficientemente potente como para que los asistentes a ese evento compren su entrada y digan: *"Este año ganamos a los coreanos y levantamos la copa del mundo"*.

LA LCP BUSCA SER LA TERCERA MEJOR LIGA DEL MUNDO

Históricamente hablando, la región de Asia Pacífico siempre se ha considerado una región menor, fácil de derrotar en torneos internacionales y, salvo contadas ocasiones, un trámite para los equipos de China, Corea del Sur y occidente. En esta región compiten países como Hong Kong, Taiwán o Macao, pero desde 2024 Riot Games decidió hacer un cambio que, viendo los resultados recientes, ha sido un acierto para que Asia Pacífico no solo sea una región más competitiva, sino una contendiente a ser la tercera mejor liga del mundo, aunque esto no es nuevo.

Hace una década, en Worlds 2015, hubo dos equipos que **hicieron historia en dichos mundiales** quedando top 8: tanto ahq eSports Club como Flash Wolves, campeón y subcampeón de la extinta LMS (*League of Legends Master Series*) se colaron en *playoffs* y, aunque cayeron contra SKT Telecom T1 y Origen respectivamente, dejaron una marca histórica en los mundiales. A partir de ahí la región nunca ha vuelto a resurgir y, aunque ha tenido equipos competitivos en Worlds, nunca han sido un desafío para los asiáticos o los europeos. Todo esto ha cambiado en 2024 con la formación de la **LCP** (*League of Legends Championship Pacific*), una liga que ha unificado las mejores ligas de Asia Pacífico (PCS, VCS o LJL). El resultado ha sido un éxito, pues los tres representantes de la LCP en Worlds 2025 **pueden dar una gran sorpresa** a cual-

quier conjunto gracias a la subida de nivel competitivo.

De hecho, hay un equipo que en el pasado MSI 2025 ha competido de tú a tú con los equipos asiáticos y occidentales: **CTBC Flying Oyster**, actual campeón de la LCP 2025 y conjunto que ha logrado un **top 6 en el MSI 2025 y un top 3-4 en el primer First Stand** de la historia. Cuenta con una plantilla que compite de tú a tú contra los mejores del mundo, que rascó dos mapas a T1 en el MSI 2025 y hasta ganó a Movistar KOI en ese mismo torneo. Las

ostras, como se les llama en España, es un equipo que aspira al **top 8 de Worlds 2025** y que puede dejar a la **LCP como la tercera mejor liga del mundo** si ningún equipo europeo o norteamericano logra llegar a *playoffs*, lo que sería un hito histórico en la historia de los mundiales.





CFO, PSG TALON Y TEAM SECRET BUSCAN RESPETO

El top 3 del *split* de verano de la LCP 2025 ha sido **CFO, Team Secret y PSG Talon**, tres equipos que van a ser duros de roer en Worlds 2025. Las *ostras* son los favoritos para llegar lo más lejos posible en el mundial, pero es cierto que PSG Talon cuenta con la experiencia de ser un histórico en torneos internacionales, con jugadores legendarios como **Karsa o Maple** en plantilla que tienen mucha experiencia en este campo. **Team Secret** es la gran incógnita, pero el quinteto formado únicamente por jugadores vietnamitas podría dar una sorpresa si los rivales no se preparan contra ellos.

Worlds 2025 es el primer mundial con este formato en el que las cinco grandes ligas del mundo (**LCK** de Corea del Sur, **LPL** de China, **LEC** de Europa, **LTA** de América y **LCP** de Asia Pacífico) llevan a varios representantes a competir al mundial, por lo que también es la primera vez en la historia que la región de Asia Pacífico tiene **tres equipos en un main event de Worlds**. Por tanto, la oportunidad es única y, si consiguen superar a la **LEC** y la **LTA**, se acercarán todavía más a **China y Corea**, los dos grandes titanes del competitivo de League of Legends.

Quién sabe si el espíritu de **Taipei Assassins**, equipo de Taiwán que ganó el **segundo mundial de League of Legends**, acompañará

a estos tres equipos en busca de hacer una *machada* en Worlds. Lo que está claro es que el hecho de que haya tres equipos peligrosos de la LCP en el mundial solo provoca que **todos los partidos del main event del mundial** sean interesantes y bonitos de seguir, por lo que anticipamos uno de los mundiales más competitivos y emocionantes de la historia.

Desde luego los equipos europeos son los que más deben temer a la **LCP**, sobre todo porque en el MSI 2025 **CFO ganó 3-1 a Movistar KOI** en los *playoffs* y **G2 Esports** perdió dos mapas contra **GAM Esports**, un equipo que ni siquiera ha sido capaz de clasificar a Worlds 2025. El nivel de Asia Pacífico es realmente alto.

Son solo ocho los equipos que clasifican a *playoffs* de Worlds 2025 entre los 16 participantes, y la fase suiza será mortal y una de las más reñidas de la historia. Ni los conjuntos de LPL y LCK se podrán relajar contra la LCP, sobre todo si estos consiguen entrenar lo suficientemente bien como para competir de tú a tú contra los mejores de Asia.

¿Quedará la LCP por delante de la LEC o la LTA? ¿Será capaz CFO de hacer el mismo papel que en el MSI 2025 y estar entre los mejores del torneo? Sin duda será una de las narrativas más interesantes de seguir en unos Worlds que pasarán a la historia de League of Legends.



LOL, WORLDS Y SU IMPACTO EN LA CULTURA ASIÁTICA

League of Legends no es solo un videojuego competitivo en Asia. Es cultura, es deporte, es pasión, es trabajo. Lo es todo para millones de asiáticos que sueñan con convertirse en el próximo ídolo mundial del competitivo, y todo esto es producto de más de una década de desarrollo de la comunidad más grande del mundo. El impacto del LoL en Asia empezó allá por 2012, año en el que Riot Games empezó a globalizar el competitivo de su juego e incluyó a **Corea del Sur y China** en diferentes torneos oficiales en los que empezaron a dominar desde el comienzo. De hecho, en los primeros Worlds en los que participaban los asiáticos, el conjunto coreano **Azubu Frost** quedó subcampeón del mundo. Un año después, **SK Telecom T1** (Corea del Sur) y **Royal Club** (China) protagonizaban la primera gran final asiática de la historia. Desde ese momento **no ha habido un campeón del mundo fuera de China o Corea**, con **9 títulos para Corea del Sur y 3 títulos para China**, marcando una dominancia sin precedentes.

Al ser un juego gratuito, League of Legends se expandió por todos los **PC Bang de Corea del Sur** (que son, en esencia, establecimientos para jugar en línea a videojuegos en PC), lo que provocó que todo el mundo conociese el juego y quisiese ser como **Faker**, ídolo y figura de **T1**. Es una celebridad en Corea y cualquier joven sueña con ser como él algún día. En **China** pasó algo similar, pues la gigante tecnológica **Tencent** compró Riot Games en 2011 y la expansión de League of Legends en el mercado chino fue meteórica. En 2022 se concretó que aproximadamente **75 millones de jugadores** jugaban mensualmente a League of Legends en China gracias a los 27 servidores dedicados, con más de 115 millones de cuentas creadas en Riot Games.

La cultura del *gaming* lleva siendo tradición en Corea del Sur desde comienzos de los años 2000 debido al éxito de videojuegos como **Starcraft 2**, considerado uno de los títulos que impulsó los esports en Asia y que popularizó este mercado como un deporte más. Este legado ha facilitado que League of Legends sea el videojuego competitivo más popular de Corea del Sur y China y que de estos países salgan las **mayores leyendas de la historia del juego**.

***“DE MAYOR QUIERO SER COMO
FAKER O UZI”***

League of Legends es uno de los videojuegos más populares en España desde los inicios del competitivo, y gran parte de

culpa de ello la tienen leyendas como **xPeke**, **Ocelote** o **Mithy**, jugadores que compitieron al más alto nivel y que fueron espejo para los jugadores más jóvenes. Esto mismo ocurre en Asia, pero a una escala todavía más grande. En China, leyendas como **Misaya**, **JackeyLove**, **Xiaohu**, **Bin**, **ClearLove** o **Gala** marcaron un antes y un después en la historia; en Corea, **Faker**, **Bang**, **Duke**, **Mata**, **MadLife**, **Ambition** o **Deft** son ídolos culturales y deportistas de élite, lo que provoca que cientos de miles de jóvenes practiquen a diario para llegar a competir en organizaciones profesionales de League of Legends.

El MOBA de Riot Games es un deporte en Asia y más de **50 millones de personas** vieron la final del mundo de 2024 entre T1 y Bilibili Gaming (contando el mercado asiático) en un momento de pico de audiencia. De hecho, la cuenta oficial de LoL Esports tiene más de 15 millones de suscriptores en páginas de *streaming* de China como **Huya** o **Bilibili**, datos de interés que también se reflejan en equipos como **T1**, **Bilibili Gaming** o **Gen.G**, con millones de seguidores en las redes sociales asiáticas.

La dominancia de los equipos asiáticos en torneos internacionales desde 2013 ha provocado que sean imparables: los mejores del mundo están allí y los aficionados asiáticos cada año están más pendientes de qué equipo va a ganar Worlds y de si **China podrá volver a ganar a Corea del Sur** en un evento internacional. Es una narrativa que no se detiene y que va a más, sobre todo porque el **LoL parece un juego distinto allí**.

CONTENIDO EXCLUSIVO EN CHINA Y COREA: TENCENT SABE LO QUE HACE

No es que League of Legends sea un videojuego distinto en Asia, de hecho, se juega en la misma versión que occidente. Lo que pasa es que allí el marketing es distinto: el cliente del juego tiene más contenido que en occidente, se cuida más la estética, se ofrecen más recompensas a los jugadores y, sobre todo, allí hay otra forma de entender el competitivo del juego. Un jugador europeo que se toma en serio League of Legends **debe ir al servidor**



coreano/chino alguna vez en su vida para probarse, porque allí el nivel es infinitamente superior al de otras regiones. Esa cultura de competición provoca que el LoL sea totalmente distinto en China y Corea del Sur, lo que hace que todavía sea más popular. Es una bola de nieve que no se detiene.

A todo esto hay que sumarle dos elementos clave: el primero es que **no hay una competencia real para el LoL en Asia**, pues aunque hay títulos *online* como **Lost Ark**, **Genshin Impact** o **Eternal Return**, ninguno rivaliza con League of Legends. Ninguno se atreve a toser a Tencent y Riot Games. El segundo elemento clave es la **estética que ha tomado League of Legends** en los últimos años, absorbiendo elementos de la cultura K-pop y cambiando mucho la imagen de los campeones del juego, virando más a una visualización mucho más asiática de los personajes y abandonando la estética occidental tradicional. Esto suma, y hace que en China y Corea del Sur la venta de cosméticos se dispare.

Estos son algunos de los motivos por los que League of Legends es el **deporte rey** en Asia: un producto que ha pasado de ser un videojuego competitivo a ser cultura nacional. Por eso, en el 15º aniversario de Worlds, Riot Games ha llevado el mundial a China, en lo que será una celebración histórica no solo del evento de esports más grande del planeta, sino de uno de los eventos deportivos más seguidos del mundo, capaz de paralizar a un país entero durante más de un mes.

LA PRESIÓN DE CHINA EN EL MUNDIAL

Por Champi

China siempre ha sido una región diferente al resto, tienen su propio cliente, diferentes skins, su liga funciona de otra forma, hay equipos con estadio propio que juegan como local, incluso la existencia de un superserver chino donde solo se puede entrar por invitación. Es decir, el League of Legends en China, se vive de forma diferente, para que nos hagamos una idea, de los 130 millones de jugadores mensuales activos de League of Legends, [70 son de China](#), lo que supone más de la mitad.

En un escenario donde el LoL es tan masivo e importante, es de esperar que las expectativas de sus equipos de cara al mundial, sean máximas, teniendo en cuenta que son la región que más cara es capaz de plantarle a los coreanos, que son de momento, los reyes del videojuego.

De los 14 mundiales disputados hasta la fecha, Corea ha sido campeona en 9, 5 de ellos protagonizados por T1 y Faker, lo que deja a China con 3 títulos mundiales (IG 2018, FPX 2019 y EDG 2021). Habiéndose jugado un total de 6 finales China contra Corea, donde la única victoria de los chinos fue en 2021 cuando EDG le ganó en el quinto mapa a DWG KIA. La alegría de los chinos por ese mundial fue tal, que se hicieron virales múltiples videos de gente saliendo por las calles a celebrar la victoria con banderas, merch y todo lo que hubiera a mano en el momento. Incluso se montaron "watchparties" multitudinarias para presenciar la final, [ya que se disputaba en Reykjavik](#).

A todo esto hay que sumarle que el último mundial disputado en China prometía ser el más grande de la historia, al coincidir con el décimo aniversario en 2020, pero que acabó decepcionando al coincidir con la pandemia del COVID-19 y debido a las restricciones. Antes de eso el otro mundial de China, ya que solo se han disputado 2, fue el de 2017 cuya final en el "Nido de Pájaro" de Beijing, dejó la ceremonia de apertura más memo-

rable hasta la fecha con ese dragón anciano que sobrevoló al público de la final, convirtiéndose en el [primer esport en ganar un premio Emmy](#) por dicha ceremonia de apertura.

Por tanto tenemos como contexto 2 mundiales en China, uno fue de los más grandes que se ha hecho nunca y el otro prácticamente se canceló, así que los fans llevan esperando 8 años para disfrutar de la máxima competición de League of Legends en su tierra, la final se disputa en Chengdú y yo tuve la oportunidad de visitar la ciudad el año pasado para el MSI y os puedo decir que como viven el LoL en China, no lo viven en ninguna parte del mundo, allí la final fue BLG vs GENG con victoria para los coreanos y en los dos últimos mundiales el resultado ha sido similar con T1 imponiéndose a Weibo y a BLG, pero eso fue en Seúl y en Londres respectivamente.

Este año Corea viene muy fuerte como siempre, pero las expectativas de los chinos están por todo lo alto, BLG sigue reinando y TES les sigue muy de cerca puesto que sus dos últimas series se fueron al quinto mapa. AL fue el mejor equipo chino en el MSI llevando a T1 al quinto mapa en semifinales y han clasificado al mundial por puntos y el cuarto clasificado es Invictus Gaming, que aunque mucha gente los da por muertos por haber clasificado como cuartos y tener que enfrentarse a T1 en el play-in, este año han montado un equipo tirando de nostalgia que prácticamente parece un "All-Star" con la vuelta de TheShy y Rookie que recuerdan a ese mundial de 2018 y el fichaje de Meiko, todo un veterano que ganó con EDG el último mundial chino en 2021.

Los fans están hambrientos de victoria, los equipos preparados y al venue, ha habido que quitarle las telarañas después de tantos años de espera para disfrutar de un evento único en la historia del League of Legends donde veremos si la presión de China es suficiente para que la copa del invocador se quede en Chengdú.



@champi_14

Caster de League of Legends.

LAS AUDIENCIAS DE WORLDS: REPASO HISTÓRICO

Worlds se ha convertido con el paso de los años en el torneo de esports más visto del mundo y en sus primeros años ya llamó la atención de mucha gente. Pese a que comenzó poco a poco, Riot Games pronto organizó eventos con estadios repletos de gente y movió League of Legends por todo el planeta, provocando que las audiencias crecieran rápidamente.

Los primeros años de métricas son abstractos pues en los comienzos de Twitch, allá por 2011, no había demasiadas herramientas de medición, aunque hay datos en diversos artículos que confirman los picos de audiencia de las primeras temporadas de Worlds. De hecho, la evolución de las audiencias de cada mundial en base al pico de espectadores a lo largo del torneo es la siguiente:





**WORLDS
2016**

Más de 28 millones de pico de audiencia y un pico en la final de **1.6M de espectadores sin contar la audiencia de China**



**WORLDS
2017**

Alrededor de 60 millones de espectadores contando la audiencia China y un pico de **2.1M de espectadores en Twitch** durante la gran final excluyendo a China



**WORLDS
2018**

La final fue vista por más de 99 millones de espectadores contando todo el mundo, con **un pico en Twitch de 2M de espectadores** sin incluir a China



**WORLDS
2019**

La gran final tuvo **un pico de 3.9M de espectadores** sin contar China⁹ y se estima que hubo más de 44 millones de espectadores concurrentes de pico en todo el mundo



**WORLDS
2020**

Más de 46 millones de espectadores concurrentes y **picos de 3.8 millones durante las finales** sin contar a China



**WORLDS
2021**

Picos de 4M de espectadores sin contar a China en la gran final y alrededor de más de 100 millones de espectadores simultáneos en todo el mundo



**WORLDS
2022**

Picos de 5.1M de espectadores en la gran final sin contar a China



**WORLDS
2023**

Picos de 6.4M de espectadores en la gran final y más de 146M de espectadores totales contando la audiencia de China



**WORLDS
2024**

Picos de 6.7M de espectadores en Twitch y picos de 50 millones de espectadores únicos en la gran final contando a China



CURIOSIDADES DE WORLDS

- Worlds 2025 simbolizan los 15° mundiales de League of Legends
- En todo este tiempo ha habido 9 campeonatos para Corea, 3 para China, uno para Europa y otro para Asia-Pacífico
- El equipo más laureado es T1 (5), y el que más participaciones tiene es Fnatic (13)
- Faker tiene más Worlds que cualquier otro jugador (5), seguido de Bengi (3 con SKT) y los conseguidos por Zeus, Oner, Gumayusi y Keria (T1)
- T1 nunca ha quedado fuera del top 4 de Worlds en su historia: ha ganado 5 finales de los 10 torneos en los que ha participado
- Gumayusi único ADC de la LCK en clasificarse 5 veces seguidas a Worlds
- ¿Sabías que Gumayusi es hermano de uno de los pros de Stacraft 2 más famosos de la historia? Innovation
- Faker jugará sus 10° mundiales de League of Legends, nadie lo ha hecho
- Maple (PSG) jugará sus 9° mundiales, mientras que Caps (G2) o Ruler (Gen.G) jugarán sus 8° mundiales
- Y sí, otro dato de Faker y Gumayusi: son primos
- Primera vez en 12 años que en Worlds no estará ni Cloud9 o Team Liquid
- Nunca antes había habido un Play-In entre LCK y LPL por una plaza en Worlds
- Primeros Worlds con fearless draft
- Primer mundial con nuevo formato: 17 equipos y las cinco grandes ligas representadas
- Primer mundial con tres equipos de la LCP (Asia-Pacífico) en el torneo
- Ningún equipo de la LPL de China ha ganado los Worlds o MSI en su país
- De hecho, los dos últimos mundiales en China los ganó Corea
- En el torneo estará T1, que nunca ha perdido un Bo5 contra un equipo de China
- Maple, midlaner de PSG Talon, se retiró y volvió hace unos meses y se ha clasificado a los Worlds
- Movistar KOI es el único equipo occidental con presencia de 4 jugadores de un mismo país, España
- Elyoya nunca se ha perdido Worlds desde que entró en la LEC (2021-2025)
- Primera vez que un midlaner de NA compite en Worlds con un equipo europeo
- Primera vez que DPlus KIA no se mete a Worlds desde que existe como equipo
- Primeros Worlds sin ShowMaker desde que compite profesionalmente
- Worlds 2025 será el tercer mundial que más dinero de premio tiene (5M de dólares) solo por detrás de Worlds 2016 (5.07M) y Worlds 2018 (6.4M)
- Primera vez de unos Worlds sin un equipo japonés en el torneo desde que pueden clasificar
- El campeón más jugado en la historia de Worlds es Rell con 115 partidas (59 victorias y 56 derrotas)
- El campeón más baneado en la historia de Worlds es Kalista con 144 baneos en 208 partidas
- El campeón con mejor winrate en la historia de Worlds (con mínimo 10 partidas) es Yuumi con un 85.7% de winrate
- Los 3 campeones con más presencias en las partidas de la historia de Worlds (pick + ban) son Maokai (212 partidas), Sejuani (210 partidas) y Kalista (208 partidas).
- Los únicos campeones que se ha jugado en tres roles distintos en Worlds son Maokai (jungla, toplane y support), Poppy (jungla, support u toplane), Smolder (midlane, adc y toplane), Seraphine (botlane, midlane y support) y Sett (support, midlane y toplane)

LA PORRA DE LOS EXPERTOS

Toca mojarse. Le hemos pedido a un gran número de voces del sector que saquen la bola de cristal y digan quién levantará la Copa del Invocador en estos Worlds 2025.

**VOTA AQUÍ
POR TU
GANADOR DE
WORLDS 2025**

¿Y TÚ? ¿QUÉ EQUIPO CREE QUE SE ALZARÁ CON LA VICTORIA EN PEKÍN?

[Vota en nuestra web](#) y deja tu huella. Porque tú también formas parte de estos Worlds 2025.



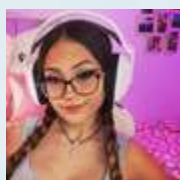
Carmen Sándwich
apuesta por:



Javier "Elyoya"
Prades Batalla
(Quitando a Movistar KOI, claro)



Ismael UCAM
apuesta por:



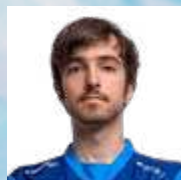
Princesita1331
(Paula) apuesta por:



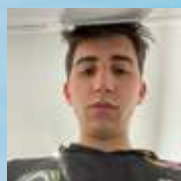
Manuel
'cabramaravilla'
Martínez apuesta por:



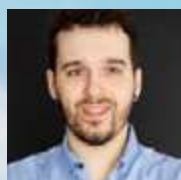
Jorge "Werlyb"
Casanovas Moreno-
Torres apuesta por:



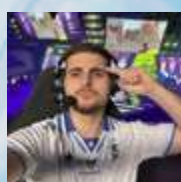
Ángel "DuaLL"
Fernández Alvarez
apuesta por:



Goorgo
apuesta por:



Joaquín Estevan
Perez apuesta por:



Sergio Ferra
apuesta por:



Ismael "Miniduke"
Martínez Cortés
apuesta por:



Suja apuesta por:





Jaime Mellado
apuesta por:



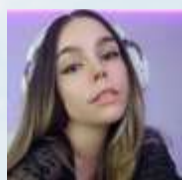
Joan Cebrián
apuesta por:



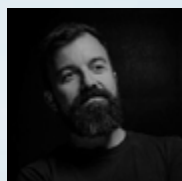
Yuste apuesta por:



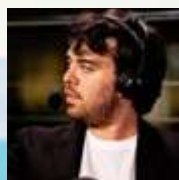
Keireth
apuesta por:



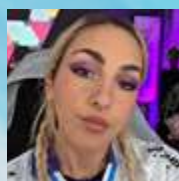
SugusSusana
apuesta por:



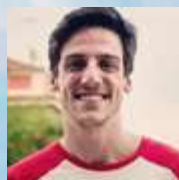
Fernando Piquer
apuesta por:



Champi apuesta
por:



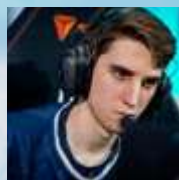
Pandarina apuesta
por:



Alvar "Araneae"
Martín apuesta por:



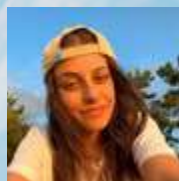
Alfonso "Mithy"
Aguirre Rodríguez
apuesta por:



David "Supa"
Martínez García
apuesta por:



(Quitando a Movistar KOI, claro)



Totakeki apuesta
por:





Estos Worlds 2025 continúan en
movistaresports.com/worlds-2025