

el brazino jogo da galera

Esta artigo é sobre competições de jogos eletrônicos s.</p>

<p>Para esportes simulados em jogos eletrônicos, ver Jogos de esporte .</p>

<p>Para jogos multijogadores > , em geral, ver Jogos multijogador</p>

<p>Jogadores competindo em um torneio de League of Legends</p>

<p>Esporte eletrônico (português brasileiro) ou desporto eletr&#

243;nico (português > , europeu), também conhecido como ciberesporte o

u pelo anglicismo esports, e-sports ou eSports,[1] são alguns dos termos us

ados para as competições > , em que se utilizam jogos eletrônicos

.</p>

<p>[2] Os esportes eletrônicos geralmente assumem a forma de competições de jogos multijogador organizadas, particularmente > , entre jogad

ores profissionais, individualmente ou em equipes.</p>

<p>Embora as competições organizadas façam parte da cultura

dos jogos eletrônicos há muito tempo, > , elas aconteciam principalme

nte entre amadores atéo final dos anos 2000, quando a participaçã

o de jogadores profissionais e a audiência > , desses eventos por meio de

transmissões ao vivo tiveram um grande aumento na popularidade.</p>

<p>[3][4] Na década de 2010, os esportes > , eletrônicos eram um

fator significativo na indústria de jogos eletrônicos, com muitos des

envolvedores de jogos projetando e fornecendo financiamento para > , torneios e

outros eventos.</p>

<p>Os gêneros de jogos mais comuns associados ao esporte eletrôn

ico são os de stratégia em tempo real > , (RTS), tiro em primeira pes

soa (FPS), luta, esportes simulados, cartas e arenas de batalha (MOBA).</p>

<p>Franquias populares de esporte eletrônico incluem > , Counter-Stri

ke, Dota, Free Fire, League of Legends, Rainbow Six Siege, StarCraft, Street Fig

hter, Valorant, entre outros.</p>

<p>Torneios como o The International > , de Dota 2, o Campeonato Mundial d

e League of Legends, o específico para jogos de luta Evolution Championship

Series (EVO) > , e os Campeonatos Majors de Counter-Strike: Global Offensive fo

rnecem tanto transmissões ao vivo das competições, como prêm

ios em dinheiro para > , os concorrentes.</p>

<p>Embora a legitimidade dos esportes eletrônicos como uma verdadeira

competição esportiva permaneça em questão, eles foram apres

entados ao lado > , de esportes tradicionais em alguns eventos multinacionais na

Ásia, com o Comitê Olímpico Internacional também tendo disc