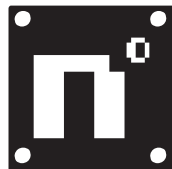


FOTOS DIVULGAÇÃO



75,7 MILHÕES

De jogadores de games no Brasil, entre profissionais e amadores que jogam no celular

SONHO DE ENTRAR NA OLIMPÍADA

■ Com a popularização e o crescimento no mundo, o e-sports já vislumbra saltos maiores, pensando até em ser incluído como modalidade olímpica. Conversas chegaram a ser feitas para a inclusão para 2020 ou 2024 como demonstração. Entretanto, na última semana, o presidente do Comitê Olímpico Internacional (COI), Thomas Bach descartou essa opção por causa da violência em alguns jogos.

A declaração aconteceu durante os Jogos Asiáticos, na Indonésia. Justamente onde o

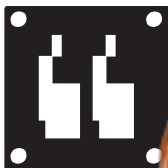
e-sports foi incluído como demonstração, com seis campeonatos em disputa: League of Legends, Arena of Valor, Clash Royale, Hearthstone, Pro Evolution Soccer e Starcraft II.

Além da preocupação com os valores olímpicos, outro problema também precisaria ser resolvido com o COI, como explica Roberto Fabri.

“Futebol não tem dono, já os games têm, que são as empresas que criam. É o maior desafio do e-sports se associar ao COI, ainda está em processo”.

GO PÁ

ais
es



“Por que teve explosão de games no Brasil? Foram os jogos de graça no celular que popularizaram”

ROBERTO FABRI



Roberto Fabri jogou Counter-Strike mais novo, virou publicitário e hoje é diretor de marketing da Game XP e também da CCXP



Jogadores disputam campeonatos no telão de 1.500 metros quadrados, o maior do mundo para jogos virtuais

FLAMENGO É VICE NO CBLLOL

■ Pela primeira vez um clube brasileiro chegou à final do maior torneio de e-sports do Brasil, o Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLLOL). Entretanto, o Flamengo não levou o título. Perdeu para a KaBuM por 3 a 2 num auditório lotado, em Porto Alegre.

Se tivesse conquistado o título, o Flamengo poderia disputar o Campeonato Mundial de LoL deste ano, na Coreia do Sul.

O LoL é um dos jogos mais famosos entre os amantes do e-sports. Em 2017, o Mundial foi assistido por mais de 60 milhões de pessoas.