

# Relação entre gratuidade e quantidade de jogadores que fazem uso de programas ilegais no Counter-Strike: Global Offensive.

Almir de Oliveira Pereira<sup>[1]</sup>, José Ramon da Silva Bezerra<sup>[2]</sup>  
almiroliveira04@gmail.com<sup>[1]</sup>, ramonsilva186@gmail.com<sup>[2]</sup>

<sup>[1]</sup> Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - IFPB

## Resumo

Este artigo apresenta uma análise estatística da quantidade de jogadores que tiveram suas contas banidas do jogo Counter-Strike: Global Offensive, que se tornou gratuito em dezembro de 2018. Busca-se uma possível relação entre a gratuidade e o aumento na quantidade de jogadores que usam programas ilegais para obter vantagem no jogo e que foram detectados e punidos tendo suas contas banidas do jogo, os dados foram coletados da empresa desenvolvedora Valve. A análise dos dados permitiu concluir que houve um aumento na quantidade de contas banidas nos meses seguintes a atualização que tornou o jogo gratuito.

**Palavras Chave:** *Cheats*, Counter-Strike: Global Offensive, banimentos, relação, gratuidade.

## Introdução

Os chamados *cheats* (programas ilegais usados para obter vantagem sobre os adversários), tem sido um grande problema no mundo dos jogos eletrônicos, pois afastam jogadores que não fazem uso de trapagens, muitas vezes sujam a imagem dos jogos afastando potenciais jogadores e patrocinadores de eventos profissionais, segundo a Versus(portal de notícias de Esports), em estudo realizado pela companhia americana Goldman Sachs(grupo financeiro), estima-se que em 2022 os Esports (Esportes eletrônicos) movimentarão cerca de US\$ 3 bilhões ultrapassando a MLB (Major League Baseball) e a NHL (National Hockey League) dos Estados Unidos [1].

O jogo Counter-Strike: Global Offensive é um jogo online desenvolvido pela Valve Corporation e pela Hidden Path Entertainment sendo uma sequência de Counter-Strike: Source. É o quarto título principal da franquia. Foi lançado no dia 21 de agosto de 2012 e já distribuiu cerca de US\$ 50 milhões apenas em premiações e segundo o banco de dados da desenvolvedora possui cerca de 600 mil jogadores online simultaneamente por dia, em dezembro de 2018 o jogo recebeu uma atualização e se tornou gratuito, deixando de custar R\$ 25,00 e se tornando mais acessível para todas as pessoas [6].

Desde a atualização jogadores tem reclamado que a quantidade de jogadores trapaceiros cresceu muito, trazendo o questionamento de uma possível relação entre a gratuidade e a quantidade de jogadores que fazem uso de *cheats*.

O Counter-Strike: Global Offensive possui um *software* anti-trapaça chamado Valve Anti-Cheat (abreviado como VAC), que foi desenvolvido como um componente da plataforma Steam, lançado pela primeira vez no jogo Counter-Strike em 2002 [2]. Quando o VAC detecta uma trapaça no sistema operacional do jogador, ele será banido, com o banimento podendo acontecer dias ou semanas após a detecção. Ele também pode expulsar jogadores do jogo se detectar erros na memória ou no hardware do sistema. Nenhuma informação, como data de detecção ou tipo de trapaça detectada, é divulgada ao jogador. Depois que o jogador é notificado, o seu acesso aos servidores "protegidos pelo VAC" online do jogo é revogado permanentemente, além disso, restrições adicionais são aplicadas na conta Steam do jogador.

Os tipos de *cheats* mais comuns são os wallhacks que permitem os jogadores verem através de objetos e paredes no jogo e os aimbots que melhoram a precisão dos disparos dos usuários no jogo. Com o uso desses programas os jogadores obtêm uma grande

vantagem sobre jogadores honestos que não usam trapaças no jogo.

## Referencial teórico

No estudo sobre a correlação entre a gratuidade e a quantidade de *cheats* no Counter-Strike: Global Offensive, foram encontrados alguns estudos que estão correlacionados ao tema do artigo.

Hiroyuki traz uma análise do Counter-Strike: Global Offensive, explorando seu cenário competitivo, modos de jogo, regras e sistema de ranking. Sistema este que, muitas vezes é responsável por levar jogadores a trapacear na ânsia de uma rápida ascensão no jogo [2]. O jogo possui um cenário amplo, e que com o passar dos anos vem crescendo cada vez mais. O primeiro campeonato mundial, foi o *DreamHack SteelSeries CS:GO Championship*, que possuía uma premiação total de \$250.000,00, já nos dias atuais os valores em premiação ultrapassam \$1.000.000 [7].

Ao final, o estudo conclui que, os possíveis fatores do jogo ser altamente popular no mundo dos jogos eletrônicos se dá através de, (a) o jogo ser altamente hábil e o resultado da partida ser fortemente influenciado pela habilidade do jogador, (b) a chance de marcar pontos ou ganhar a rodada é altamente estocástica e imprevisível. Com o advento dos jogos eletrônicos e a popularidade dos mesmos, surgiu jogadores que se aproveitavam de *bugs* ou brechas no sistema do jogo, os *cheaters*, como são chamados no mundo dos jogos eletrônicos.

James R. Parker explora os conceitos de trapaças nos jogos eletrônicos, explicando os diferentes tipos de trapaça e tentando entender as motivações dos jogadores que trapaceiam [5].

I think we can agree that a cheater cheats in order to have a better chance of achieving their goals, whatever they are. This can mean winning, but it could

also mean disrupting play or inflicting pain on others or making a financial or status gain. (James R. Parker, p. 03).

James à conclusão que, no âmbito moral dessa discussão, se o jogador trapacear, mas não interferir no jogo de outros jogadores, ele não estaria praticando a trapaça. No entanto algumas desenvolvedoras de jogos, como a Valve, não concordam com tais pensamentos, visto que a mesma possui o sistema VAC (Valve anti-cheat), que como o próprio nome já diz, é um sistema para impedir o uso de trapaça, mesmo que o jogador não esteja trapaceando online, isto é, com outros jogadores, o sistema irá identificá-lo e puni-lo. Por último, o estudo traz um questionamento, para que as desenvolvedoras de jogos juntamente com a comunidade do jogo estudem como podem impedir tais trapaças.

Pochwatko estudou e analisou as causas e consequências do uso de trapaças em jogos eletrônicos [3].

Tendency to cheat is a personality trait or learned strategy applied in all domains of life. Players that cheat, i.e. avoid problems instead of solving them are more likely to quit a challenge when they cannot over come the problems that it brings and also apply the same strategies in other domains of life. (Hamlen, 2012).

The psychological explanation seems simpler and more correct: the emergence of a problem which cannot be solved for a long time leads to its incubation. After some time the user gains

insight and awareness of the solution. Insight is usually accompanied by positive affect (Wallas, 1926).

Pochwatko conclui que o uso de trapaça pode ser entendido como um traço de personalidade, e que umas das causas foi o desenvolvimento desacelerado de novas tecnologias, sem uma automação de sistemas anti-trapaça. Observou-se também que, a tecnologia está constantemente a frente de regulamentos, fazendo com que jogadores “criativos” diante de tal problema, solucionassem seus problemas com a própria tecnologia.

Ressaltou também que a trapaça por si só tem um papel importante, pois a partir delas, se descobrem as falhas do sistema, fazendo com que a desenvolvedora corrija suas falhas, com o propósito de sempre interceptar os trapaceiros.

## Método da pesquisa

Para realização da pesquisa foram coletados dados junto ao steamdb (data-base da Valve), os dados foram analisados usando ferramentas estatísticas para análise de dados. Os dados coletados foram dos anos de 2018 e 2019, sendo assim a análise se deu com dados anteriores e posteriores a gratuidade do jogo. Os dados podem ser acessados em <http://steamdb.com/stats/bans>.

As ferramentas usadas foram:

- Jupyter Notebook: Ambiente computacional web, interativo para criação de documentos.
- Pandas: É uma biblioteca de software escrita para a linguagem de programação Python para manipulação e análise de dados.
- Matplotlib: É uma biblioteca de plotagem para a linguagem de programação Python.

## Resultados da pesquisa

Em dezembro de 2018 o Counter-Strike: Global Offensive recebeu uma atualização que mudou entre outras coisas o

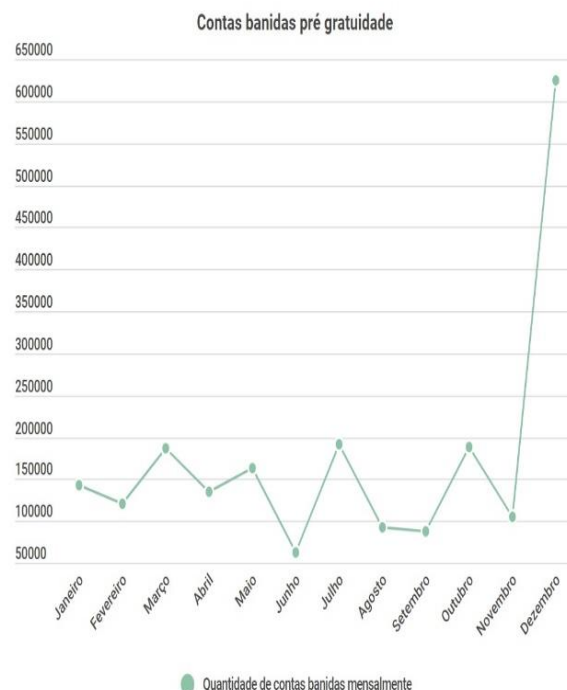
acesso ao jogo, até o dia 6 de dezembro de 2018 o jogo custava R\$ 25,00 na Steam, plataforma de venda de jogos da Valve, hoje o jogo pode ser adquirido gratuitamente.

Tabela 1 – Contas banidas mensalmente em 2018

	Mês	Quantidade
1	Janeiro	143.303
2	Fevereiro	120.857
3	Março	186.649
4	Abril	135.583
5	Maio	163.108
6	Junho	61.821
7	Julho	191.709
8	Agosto	91.761
9	Setembro	87.843
10	Outubro	187.751
11	Novembro	104.263
12	Dezembro	625.330

Fonte: Elaboração própria.

Figura 1 – Contas banidas mensalmente em 2018



Fonte: Elaboração própria.

De janeiro a novembro de 2018 a quantidade de banimentos no CS:GO variou entre 61.821 e 191.709 jogadores que tiveram

suas contas banidas do jogo por uso de programas ilegais, em 6 de dezembro o jogo tornou-se gratuito e a quantidade de banimentos foi de 625.330 contas banidas, em comparação com novembro, mês anterior ao da atualização, temos um aumento de quase 600% na quantidade de contas banidas do jogo, como pode ser observado na figura 1 e na tabela 1.

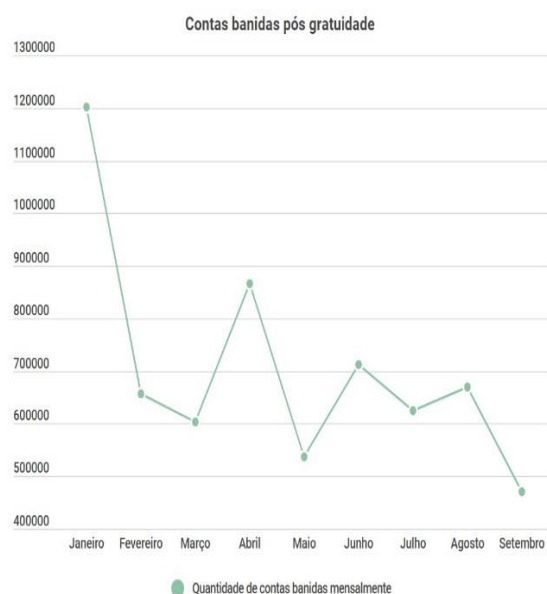
Observa-se que os meses seguintes a atualização o jogo apresenta uma quantidade bem maior de contas banidas, sendo os meses de dezembro e janeiro os que mais apresentaram usuários que fizeram uso de programas ilegais e tiveram suas contas banidas. Entre janeiro e setembro de 2019 a quantidade de contas banidas variou entre 470.371 e 1.201.508.

Tabela 2 – Contas banidas mensalmente em 2019.

	Mês	Quantidade
1	Janeiro	1.201.508
2	Fevereiro	657.600
3	Março	602.288
4	Abril	865.343
5	Maio	536.081
6	Junho	711.300
7	Julho	623.742
8	Agosto	668.707
9	Setembro	470.371

Fonte: Elaboração própria.

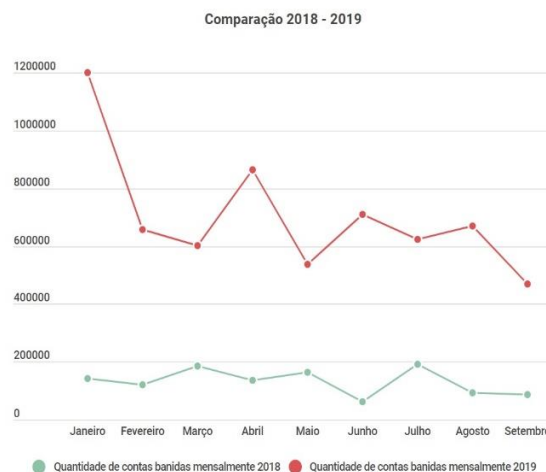
Figura 2 – Contas banidas mensalmente em 2019



Fonte: Elaboração própria.

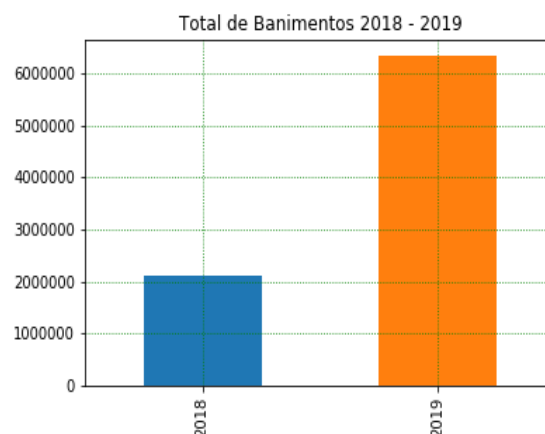
A figura 3 mostra a quantidade de banimentos mensais no período de janeiro a setembro de 2018 e 2019, percebe-se que após a atualização houve um aumento considerável na quantidade de contas banidas, e que após o mês de janeiro onde tivemos uma explosão na quantidade de banimentos, o número de usuários banidos tem se mantido muito maior em relação aos mesmos meses de 2018, em janeiro de 2018 o jogo teve 143.303 contas banidas, em 2019 foram 1.201.508, um aumento de mais de 800%. Sendo mais de um milhão de contas banidas a mais.

Figura 3 – Banimentos mensais em 2018 e 2019



Fonte: Elaboração própria.

Figura 4 – Total de contas banidas em 2018 e 2019

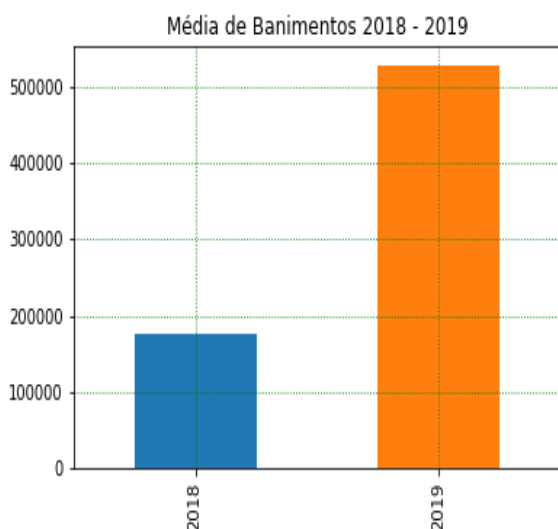


Fonte: Elaboração própria.

A figura 4 mostra a quantidade total de contas banidas nos anos de 2018 e 2019, o ano de 2018 teve um total de 2.099.978 de contas banidas, em 2019 esse número já chega a 6.336.940 contas banidas, o que dá um aumento de mais de 300% em relação ao ano anterior, com a observação que os dados do mês de outubro não foram divulgados e os meses de novembro e dezembro ainda não transcorreram. O ano de 2018 teve uma média de 174.998 contas banidas por mês (figura 5), sendo em 2019 até o mês de setembro 528.078 contas banidas em média mensalmente, o que gera um aumento de 301% em relação a 2018.

Podendo haver assim, uma relação entre a gratuidade do jogo e o aumento da quantidade de jogadores que usam *cheats*. O software responsável por detectar e banir os trapaceiros permaneceu o mesmo no período dos dados que foram analisados, após a análise é notável um aumento considerável na quantidade de contas banidas por uso de programas ilegais no Counter-Strike: Global Offensive.

Figura 5 – Média de contas banidas em 2018 e 2019



Fonte: Elaboração própria.

## Conclusão

A atualização de dezembro de 2018 que tornou o Counter-Strike: Global Offensive

gratuito, trouxe para o jogo uma quantidade enorme de jogadores trapaceiros, com a gratuidade deixa de existir qualquer tipo de punição real para jogadores, visto que antes da atualização existia um prejuízo financeiro caso o jogador fosse pego usando programas ilegais, sendo gratuito o jogador que for banido precisa apenas criar uma nova conta para voltar a jogar.

O programa responsável por detectar e punir os jogadores permanece o mesmo nos períodos de pré e pós gratuidade do jogo, sendo assim a forma de acesso ao jogo a única coisa que mudou e que poderia fazer diferença na quantidade de jogadores que usam programas ilegais. Podendo haver assim uma relação entre a gratuidade do jogo e o aumento da quantidade de jogadores que usam *Cheats*.

## Referências

[1] CARDOSO, Felipe. Mercado de Esports deve faturar cerca de U\$ 3 bilhões em 2022, diz estudo. 06 de julho de 2018. Disponível em: <<https://vs.com.br/artigo/mercado-de-esports-deve-faturar-cerca-de-usdollar-3-bilhoes-em-2022-diz-estudo>>. Acesso em: 20 novembro. 2019, 18:30:15.

[2] LIDA, Hiroyuki. NAZHIF, Rizani: Analysis of Counter-Strike: Global Offensive, 2018. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/327544982\\_Analysis\\_of\\_Counter-Strike\\_Global\\_Offensive](https://www.researchgate.net/publication/327544982_Analysis_of_Counter-Strike_Global_Offensive)>. Acesso em: 19 nov. 2019, 20:44:40.

[3] POCHWATKO, Grzegorz i. GIGER, Jean-christophe: Cheating in vídeo games – causes and some consequences, 2015. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/292151847\\_Cheating\\_in\\_video\\_games\\_-\\_causes\\_and\\_some\\_consequences](https://www.researchgate.net/publication/292151847_Cheating_in_video_games_-_causes_and_some_consequences)>. Acesso em: 15 set. 2019, 23:17:47.

[4] Valve Anti-Cheat. 5 de novembro de 2018. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Valve\\_Anti-Cheat](https://pt.wikipedia.org/wiki/Valve_Anti-Cheat)>. Acesso em: 20 novembro. 2019, 18:30:15.

[5] PARKER, James: Cheating by video game participants, 2007. Disponível em:<[https://www.researchgate.net/publication/228528079\\_Cheating\\_by\\_video\\_game\\_participants](https://www.researchgate.net/publication/228528079_Cheating_by_video_game_participants)>. Acesso em: 15 set. 2019, 22:16:57.

[6] BLOG COUNTER STRIKE, Welcome to de danger zone. Disponível em:

<<https://blog.counterstrike.net/ptpt/index.php/2018/12/23286/>>. Acesso em 19 out. 2019, 19:32:55.

[7] DREAMHACK, DreamHack SteelSeries CS:GO Championship. Disponível em:<<https://dreamhack.se/dhw13/esport/csgo/>>. Acesso em 20 nov. 2019, 15:49:23.