



UNIVERSIDADE DO SUL DE SANTA CATARINA
GABRIEL PAES, TIAGO BOEING, TIAGO CUNHA

COUNTER STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE
MODELAGEM DE JOGOS DIGITAIS

TUBARÃO

2018

RESUMO

Este trabalho aborda o histórico do jogo mais vendido na Steam em 2015 e um dos mais jogados de todos os tempos, em todas as suas versões. Um franquia de sucesso chamada Counter Strike, que teve como base de seu lançamento a criação de uma modificação para um jogo que à época foi considerado um dos melhores já desenvolvidos.

Mesmo aqueles que não possuem em seus hábitos jogarem, seja em qualquer plataforma, é muito provável que conheça a franquia ou produtora. A indústria de games têm se mostrado muito adaptativa em relação às tendências e principalmente, lucrativa.

Palavras-chave: Counter Strike. Jogos/Games. Computador.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	3
A FRANQUIA COUNTER STRIKE	3
GLOBAL OFFENSIVE	3
DESENVOLVEDORA	4
VALVE	4
PRIMEIRO SUCESSO	4
O MODO “COUNTER STRIKE”	4
GLOBAL OFFENSIVE	5
OBJETIVOS	5
PLATAFORMAS DISPONÍVEIS	6
ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS	6
DISTRIBUIÇÃO	7
ESTRUTURAÇÃO DO PROJETO	7
FUNCIONÁRIOS VALVE	7
MOCAP ACTOR	8
OUTRAS DESENVOLVEDORAS	8
COMPARATIVO COM OUTROS JOGOS	9
STORYBOARD	10
CONCLUSÃO	16
ILUSTRAÇÕES	17
REFERÊNCIAS	19

1 INTRODUÇÃO

Jogos eletrônicos são jogos no qual o jogador interage com imagens enviadas a um dispositivo que as exibe. Os sistemas eletrônicos utilizados para jogar são denominados plataforma. A indústria de games no mundo é um mercado muito produtivo, lucrativo e na maior parte das vezes volátil, no sentido de que as tendências mudam constantemente, sendo necessário um estudo aprofundado das expectativas de seus jogadores. Segundo a revista *Super Interessante*, da *Editora Abril* a indústria de games se manteve como a mais rentável no ano de 2016, faturando US\$ 91 bilhões, mais que música e cinema. **Disponível em:** <<http://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2015/12/22/counter-strike-e-game-mais-vendido-no-steam-no-brasil-em-2015.htm>>

A partir dos anos 2000 a indústria de jogos eletrônicos têm expandido constantemente, bem como seus lucros. Antes de 1970, não havia um aspecto comercial significativo para a indústria de jogos eletrônicos, os produtos tinham o desenvolvimento barrado pelas limitações do poder computacional à época.

1.1 A FRANQUIA COUNTER STRIKE

A franquia Counter Strike teve seu início em 1999 com seu primeiro lançamento, com sua grande popularidade e crescimento exponencial. Ao todo foram 19 versões betas até que em 2000 foi lançado o Counter Strike, versão 1.0. Já em 2003 o famoso Counter Strike 1.6 foi lançado e até hoje é a versão preferida de muitos jogadores.

Em 2004 a franquia lançou o Counter Strike Condition Zero e Counter Strike Source e por fim no ano de 2012 tivemos o lançamento de sua última versão até então que é o Counter Strike Global Offensive. **Disponível em:** <<https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2011/08/historia-de-counter-strike.html>>

Até o lançamento do Global Offensive, Counter Strike teve outras versões, sendo quatro:

- Counter-Strike
- Counter-Strike: Condition Zero
- Counter-Strike: Source
- Counter-Strike: Global Offensive

1.2 GLOBAL OFFENSIVE

Counter Strike Global Offensive é o último lançamento da franquia ***Counter Strike***, sendo lançado em 2012. A franquia teve seu lançamento em 1999, inicialmente como um mod para Half Life.

Foi o jogo mais vendido pelo Steam no Brasil, no ano de 2015. Segundo a matéria, brasileiros compraram mais de 205 mil cópias do jogo da Valve entre abril e dezembro de 2015. Em segundo lugar ficou Grand Theft Auto V com 190 mil unidades vendidas. **Disponível em:** <<http://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2015/12/22/counter-strike-e-game-mais-vendido-no-steam-no-brasil-em-2015.htm>>

2 DESENVOLVEDORA

Uma empresa desenvolvedora de jogos eletrônicos é uma produtora de software que cria jogos eletrônicos. Uma empresa pode se especializar em uma certa plataforma ou pode criar jogos para uma variedade de sistemas. Algumas empresas também se especializam em certos tipos de jogos, como RPGs ou tiro em primeira pessoa.

Algumas grandes editoras, como a Nexon, Nintendo, a Microsoft, a Sony Computer Entertainment, a Rockstar Games e a Electronic Arts mantêm seus próprios estúdios de produção. **Disponível em:** <https://pt.wikipedia.org/wiki/Desenvolvedora_de_jogos_eletrônicos>

2.1 VALVE

A Valve Corporation, empresa desenvolvedora do Counter Strike, foi fundada em 1996 por dois ex-funcionários da Microsoft. Em 2012 a empresa chegou a um valor de mercado de cerca de 2,5 bilhões de dólares.

A empresa possui outros grandes títulos lançados no mercado como por exemplo: os já citados Half-Life 1 e 2, Dota 2, Portal 1 e 2, Team Fortress 1 e 2.

A empresa também é uma grande incentivadora dos eSports chegando a oferecer em parceria com a comunidade premiações de cerca de 25 milhões de dólares para o The International (Dota 2), o CSGO por ter competições mais frequentes possui os conhecidos Majors que possuem premiações de 1 milhão de dólares por edição.

2.1.1 PRIMEIRO SUCESSO

O primeiro grande jogo da companhia foi o Half-Life um jogo de ficção científica altamente aclamado e sendo considerado um dos melhores jogos já lançados, juntamente com Half-Life 2. (Eleito pela revista PC Gamer como o melhor jogo da história). **Disponível em:** <<https://www.pcgamer.com/half-life-2-review-june-2005-uk-edition/>>

2.1.2 O MODO “COUNTER STRIKE”

O Counter Strike surgiu a partir de um *mod* derivado do Half-Life, desenvolvido por Minh Le e Jess Cliffe e depois adquirido pela Valve Corporation.

Foi lançado em 1999, porém em 2000 ele começou a ser comercializado oficialmente, como jogo/produto individual e não uma modificação de Half-Life, e posteriormente foram feitas versões para Xbox, Mac OS X e Linux

Modification (modificação) ou mod, no contexto de jogos eletrônicos, é um termo usado para denominar uma alteração em um jogo de forma a fazê-lo operar de forma diferente da original, desde pequenas alterações até a criação de jogos novos a partir do conteúdo original. Eles podem ser produzidos pelos próprios criadores do jogo original ou, mais frequentemente, por terceiros. Um mod pode proporcionar conversões parciais, como alterações somente nos personagens, veículos, armas e quaisquer outros elementos do jogo original, ou conversões totais,

tornando-se assim um novo jogo, de um gênero diferente ou não. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Modification>>

Entre 18 de Janeiro de 2008 e 18 de Junho de 2009, a comercialização de livros, encartes, revistas ou CD-ROM, contendo o jogo Counter-Strike foi proibida em território brasileiro por violência excessiva, conforme decisão da justiça do país. **Disponível em:** <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u364924.shtml>>

O juiz responsável argumenta que Counter-Strike e o jogo EverQuest "trazem iminentes estímulos à subversão da ordem social, atentando contra o estado democrático e de direito e contra a segurança pública, impondo sua proibição e retirada do mercado". A empresa responsável pelo jogo alegou que o mapa que o juiz utilizou como motivo para proibir a venda, o cs_rio, foi produzida por fãs, não estando contida no jogo original. Porém, o juiz Silva Costa Torta ganhou a ação e o jogo estava proibido de ser vendido. Ainda era possível, no entanto, utilizar o gerenciador Steam para comprar eletronicamente qualquer versão do jogo. Entretanto, uma decisão de Junho de 2009 liberou a comercialização do jogo. **Disponível em:** <<http://g1.globo.com/Noticias/Games/0,,MUL1199747-9666,00-JUSTICA+LIBERA+VENDA+DO+GAME+COUNTERSTRIKE+NO+BRASIL.html>>

2.2 GLOBAL OFFENSIVE

Global Offensive foi lançado em agosto de 2012 para Computadores, Playstation 3, Xbox 360, Linux e Mac OS X. Em 2015 o CSGO como é popularmente conhecido foi o jogo mais vendido na Steam.

2.2.1 OBJETIVOS

A finalidade principal do CS GO sem dúvidas é entretenimento, assim como todos os demais jogos.

No game existem duas equipes: Contra-Terroristas (CT) e Terroristas (TR). Ao iniciar a partida, você deve escolher uma das duas equipes (exceto modo competitivo). O objetivo de cada equipe é diferente durante o jogo.

Contra-Terroristas: Você deverá eliminar todos os Terroristas da equipe adversária e evitar que eles implantem a bomba. Caso eles consigam implantar a bomba, o seu objetivo passa a ser desativar essa bomba. Você terá 45 segundos para fazer isso (em jogos competitivos).

Terroristas: Você deverá eliminar todos os CTs da equipe adversária ou implantar a bomba e garantir que ela exploda. Após implantada, a bomba irá explodir em 45 segundos. Em todos os mapas existem sempre 2 áreas para plantar a bomba, as chamadas Zonas A e B, ou B1 e B2.

Disponível em: <<https://www.hawkongaming.com.br/single-post/2016/04/11/Manual-do-Iniciante-de-CS-GO-Dicas-B%C3%A1sicas>>

Ao clicar em jogar no menu inicial do CS:GO, você vai se deparar com alguns modos de jogo diferentes: Mata-Mata, Corrida Armada, Demolição, Casual e Competitivo.

Mata-Mata: Todos os jogadores nascerão em locais aleatórios do mapa. Como o nome já diz, o objetivo é matar. Você deve matar mais que os outros jogadores. A equipe vencedora será aquela que tiver o jogador com maior número de abates. Ao morrer, você renascerá logo após

alguns segundos e poderá escolher qualquer arma do jogo. É um ótimo modo para treinar sua pontaria e armas novas.

Corrida Armada: Nesse modo você começará no nível 1 e ao eliminar os adversários, receberá experiência para subir os níveis. A cada nível alcançado, você receberá uma arma nova para usar. O seu objetivo é alcançar o nível 16, quando receberá a Faca Dourada. A equipe vencedora é aquela que conseguir a primeira kill com a Faca Dourada.

Demolição: É uma partida de 20 rodadas. A equipe vencedora será aquela que ganhar 11 rodadas primeiro. Para ganhar uma rodada, sua equipe deve eliminar todos os jogadores da equipe adversária ou desarmar a bomba (se for CT) e explodir a bomba (se for Terrorista). A cada abate, você receberá uma arma diferente para jogar.

Casual e Competitivo: Esse dois modos funcionam com a regra clássica do CS:GO que foi explicada acima no “Objetivo do Jogo”. No modo competitivo, você receberá pontos para subir no ranking do jogo, as chamadas patentes. Tome cuidado, nesse modo, tiros desferidos contra companheiros de equipe poderão matá-los.

O modo mais jogado no game é o competitivo e o que contabiliza para as patentes. Deixando de lado os demais modos, no competitivo há fogo amigo ativa, sendo assim é possível atingir companheiros de equipe. Caso você cause muito dano aos amigos ou mate seu companheiro de equipe mais de duas vezes você levará um ban temporário, sendo impedido de entrar em novas partidas por um período definido.

2.2.2 PLATAFORMAS DISPONÍVEIS

- Microsoft Windows
- Mac OS X
- Xbox 360 (XBLA)
- Xbox One (Retrocompatibilidade)
- PlayStation 3 (PSN)
- Linux

2.2.3 ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

Os requisitos mínimos de hardware para rodar o jogo, segundo a página oficial na Steam.

- Processador: Intel® Core™ 2 Duo E6600 or AMD Phenom™ X3 8750 ou mais recente
- Memória: 2 GB de RAM
- Placa de vídeo: Mínimo de 256 MB para vídeo ou mais
- Armazenamento: 15 GB de espaço disponível

2.2.4 DISTRIBUIÇÃO

Counter Strike Global Offensive sempre teve apenas uma versão, paga e distribuída na Steam a R\$ 28,99.

Recentemente uma versão gratuita foi lançada, sendo permitido jogar apenas offline, com bots controlados por IA. Para jogar multiplayer é necessário realizar a compra.

Com a free-edition o jogador conseguirá também assistir os torneios de outros jogadores, a Valve espera maximizar as vendas ampliando o acesso ao jogo de forma gratuita.

2.2.5 ESTRUTURAÇÃO DO PROJETO

Por se tratar de uma gigante empresa e envolver segredos comerciais, não há muitas informações públicas disponíveis quanto ao desenvolvimento de Counter Strike Global Offensive, como as motivações da equipe e inspirações dos cenários.

Há entretanto os créditos aos profissionais que de certa forma auxiliaram no desenvolvimento desta versão. Estes disponíveis no jogo.

Os esforços de desenvolvimento contaram com o apoio de outras desenvolvedoras, além de funcionários da Valve.

Ao analisar as telas de créditos é possível perceber algumas empresas e estruturas organizacionais envolvidas no projeto de desenvolvimento de Global Offensive.

- Funcionários *Valve*
- **Mocap Actor:** atores contratados para utilizar sensores junto ao corpo, permitindo que os movimentos dos personagens possam ser mapeados e então implementados na engine.
- *Gungame Developer*
- Funcionários da *Hidden Path Entertainment*
- **Big Fish NW Employee:** segundo a página da empresa no LinkedIn: “Atores, animadores, vozes, modelos de impressão e merchandisers de promoções em todo o Noroeste do Pacífico.” - encarregada dos trailers e desenvolvimento de conteúdo voltado ao marketing do jogo.
- *Sugar Studios:* produtoras de vídeos/filmes
- *DC5 Talent Employee*
- *Art Bully Productions Employee*
- *Liquid Development Employee*

2.2.5.1 FUNCIONÁRIOS VALVE

Michael Abrash, Valve Employee, Matt Alderman, Mike Ambinder, Matthew An, Elizabeth Andrade, Max Aristov, Ricardo Ariza, Gautam Babbar, Ted Backman, Dan Ballance, Jeff Ballinger, Ken Banks, Aaron Barber, Jeep Barnett, John Bartkiw, Mark Behm, Jeff Bellinghausen, Mike Belzer, Caleb Benefiel, Jeremy Bennett, Dan Berger, Yahn Bernier, Amanda Beste, Ken Birdwell, Derrick Birum, Jon Blakeley, Mike Blaszczyk, Iestyn Bleasdale-Shepherd, Drew Bliss, Nathaniel Blue, Matt Boone, Michael S. Booth, Antoine Bourdon, Daniel Boutwell, Christopher Boyd, Paul Brain, Jason Brashill, Charlie Brown, Tom Bui, Andrew Burke, Augusta Butlin, Tobin Buttram, Jeff Cain, Michael Caldwell, Liz Cambridge, Michael Camden, Matt Campbell, Erik Carlson, Chris Carollo, Dario Casali, Judy Chan, Matt Charlesworth, Pongthep Bank Charnchaichujit, Chris Chin, Kurtis Chinn, Jared Christen, Izumi Chunovic, Doug Church, Jess Cliffe, Phil Co, John Cook, Christen Coomer, Greg Coomer, Michael Coupland, James Cunliffe, Mario D'Onofrio, Scott Dalton, Kerry Davis, Kyle Davis, Bruce

Dawson, Brian Decker, C. Dean DeJong, Joe Demers, Ariel Diaz, Viktoria Dillon, Quintin Doroquez, Chris Douglass, Shanon Drone, Laura Dubuk, Mike Dunkie, Fletcher Dunn, Mike Durand, Marcus Egan, Zach Eller, Jeri Ellsworth, Dhabih Eng, Christina Engel, Brett English, Miles Estes, Chet Faliszek, Al Farnsworth, Dave Feise, Cameron Fielding, Adrian Finol, Bill Fletcher, Adam Foster, Moby Francke, Zachary Franks, Reuben Fries, Rich Geldreich, Vitaliy Genkin, Derrick Gennrich, Cayle George, Kassidy Gerber, Henry Goffin, Paul Graham, Chris Green, Dirk Gregorius, Bronwen Grimes, Chris Grinstead, John Guthrie, Aaron Halifax, Jeff Hameluck, Joe Han, Joel Hatfield, Romy Hatfield, Jason Hayes, Nate Heller, Don Holden, Jason Holtman, Eric Hope, Ben Huen, Keith Huggins, Jim Hughes, Lena Hur, Brandon Idol, Abdul Ismail, Brian Jacobson, Lars Jensvold, Burton Johnsey, Erik Johnson, Rick Johnson, Scott Jordan, Jakob Jungels, Chris Kadar, Neil Kaethier, Rich Kaethler, Steve Kalning, Kistopher Katz, Aaron Kearly, Emily Kent, Likka Keränen, Andrew Kim, David Kircher, Eric Kirchmer, Dylan Kirkland, Tom Kirkland, Zoid Kirsch, Tanio Klyce, Steve Kody, Ted Kosmetka, Ben Krasnow, Alison Krey, Alden Kroll, Laure Lacascade, Philip Laformara, Marc Laidlaw, Stefan Landvogt, Jeff Lane, Keith Lango, Tim Larkin, Liam Lavery, Jinwoo Lee, Mike Lee, Tom Leonard, Justin Lesamiz, Brian Levinthal, Jeff Lind, Jon Lippincott, Jane Lo, Matt Logue, Doug Lombardi, Andrew Loomer, Richard Lord, Realm Lovejoy, Joe Ludwig, Scott Ludwig, Randy Lundeen, Roger Lundeen, Scott Lynch, Ambra Maddalena, Carlos Madrid, Ido Magal, Nick Maggiore, Yasser Malaika, Connor Malone, Lainey Margheim-Dyer, Alexander Mark, Mathew Markert, Chase Martin, John McCaskey, Patrick McClard, Noel McGinn, Ben McKenzie, Donn Scott Thomas Charles Henning Robert John McLaughlin, Gary McTaggart, Sergiy Migdalskiy, Kristian Miller, Jason Mitchell, Caroline Muller, David Monroe, Mike Morasky, John Morello II, Nate Muller, Chandler Murch, Jim Murray, Marc Nagel, Olivier Nallet, Arsenio N. Navarro II, Dina Nelson, Sean Ness, Gabe Newell, Milton Ngan, Aaron Nicholls, Matt Nickerson, Andy Nisbet, John O'Rourke, James Orara, Martin Otten, Tony Paloma, Corey Peters, Quang D. Pham, Christine Phelan, Jay Pinkerton, Thomas Polz, Scott Porcaro, DJ Powers, Karen Prell, Jeff Quackenbush, Karl Quackenbush, Bay Raitt, Lindsay Randall, Alireza Razmpoosh, Tristan Reidford, Brandon Reinhart, Alfred Reynolds, Matt Rhoten, Mark Richardson, Garret Ricey, Dave Riller, Erik Robson, Joe Rohde, Elan Ruskin, Matthew Russell, Jason Ruymen, Jenni Salmi, Phillip Saltzman, Brett Sanborn, Michael Sartain, David Sawyer, Marc Scaparro, Thorsten Scheuermann, Florent Schiffer, Wade Schin, Matthew Scott, Gregory Sedgwick, Aaron Seeler, Chris Shambaugh, Taylor Sherman, Joel Shoop, Gurjeet Sidhu, Eric Smith, Jacob J. Smith, William Smith, Kyle Sommer, Jeff Sorensen, Alex Soudbinin, David Speyrer, Kutta Srinivasan, Jay Stelly, Jenny Stendahl, Mike Stevens, Gordon Stoll, Eric A. Strand, Eric Strand, Mellissa Sussman, Jonathan Sutton, Anna Sweet, Eric Tams, Frank Taylor, Barbara Velho Barreto Teixeira, Alaric Teplitsky, Kelly Thornton, Paul G. Thuriot, Greg Towner, Ray Ueno, Jeff Unay, Bill Van Buren, Gabe Van Engel, Alex Vlachos, Jeff Wade, Robin Walker, Benjamin Walters, Chad Weaver, Joshua Weier, Chris Welch, Thad Whateron, Karl Whinnie, Andrea Wicklund, Andrew Wilson, Andrew Wolf, Erik Wolpaw, Doug Wood, Matt T. Wood, Pieter Wycoff, Matthew Yukubousky, Shawn Zabecki, Torsten Zabka.

2.2.5.2 MOCAP ACTOR

Matt Anderson, Lou Klein, Warren Alpert

2.2.5.3 OUTRAS DESENVOLVEDORAS

Gungame Developer:

Robert Tomlinson, Stephen Toon, Luke Robinson, Michael Barr, Paul Smith, Deniz Sezen

Hidden Path Entertainment:

Michael Austin, Hidden , Scott Bodenbender, Jesse Bright, John Daud, Michael Dorgan, Mark Forrer, Peter Freese, James Garbarini, Jason Hail, Matt Hansen, Matt Johnson, David Korus, Steve Kramer, Jon Lee, Michel Lowrance, T.J. Martin, David McCoy, Steve Messick, Greg Onychuk, John Paquin, Jeff Pobst, Matt Pritchard, Aubrey Pullman, Mark Shoemaker, Michael Smith, Alexander Story, Mark Terrano, John Thacker, Michael Travaglione, David Wenger, Brian Wienen, Adam Crockett, Jessica Dillon, Matthew English, Will Edgette, David Goodenough, Dana Hanna, Andrew Hopps, Joanna Kham, Jami Moravetz, Jay Prochaska, Mark Stein, Forrest Trepte, Stacey Vandiver, Dacey Willoughby.

Big Fish NW Employee:

Brandon O'Neil, Kenyatta Banks, David Jofre, Jamie Pederson, Adrian Cerrata, Brian Hooper, Chris Reiser, Brian Christopher, Derek Porter.

Sugar Studios

Ian Fryatt, Tom Felcan, Robin Delpino.

DC5 Talent Employee

John Meneray, Cyrus Angha, Jesse Miller, Eddie Williams, Kyr Getman.

Art Bully Productions Employee

Matthew Ciolfi, Marcus Dublin, Larry (Ngai Man) Leung, Mashru Mishu.

Liquid Development Employee

Darren Bartlett, Jason Baskett, Jane Dangoia, Heather Dyer, Stefan Henry-Biskup, Jaco Herbst, Suresh Kumar, Dong MingChuang, Fred Stockton, John Turner, Pablo Vicentin.

Agradecimentos especiais

Lance Kilgore, Keith Horner, Jaxon Landrum, Roy Lin.

2.3 COMPARATIVO COM OUTROS JOGOS

Atualmente o principal FPS que rivaliza com o CS GO é o ***Rainbow Six Siege***, que oferece uma mecânica semelhante a do CS GO.

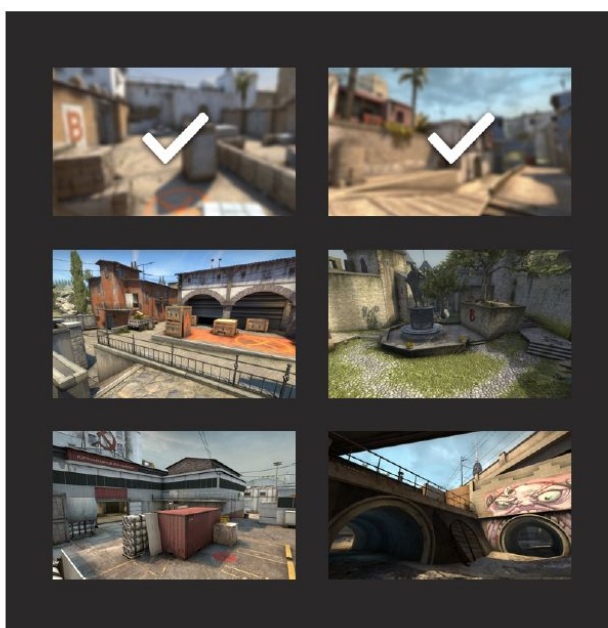
R6 como conhecido, foi lançado três anos após o CS GO. Ele supera o CS em questões de estratégias mais elaboradas, possuir utilitários mais complexos como por exemplo, drones e também armadilhas, possibilidades de interação superior com os cenários, como destruir paredes. Estes fatores deixam o jogo em quesito estratégico mais variado.

O Rainbow Six não chega a ser um concorrente direto do CS, nem há outros jogos do mesmo estilo no mercado, já que jogadores de Counter Strike costumam curtir seu estilo arcade e com menos possíveis interações com cenário e elaboração de táticas. Vários momentos em um round são decididos acima de tudo por jogadas brilhantes de determinado player, estes popularmente conhecidos por clutch. Na maioria destes momentos o imprevisto prevalece.

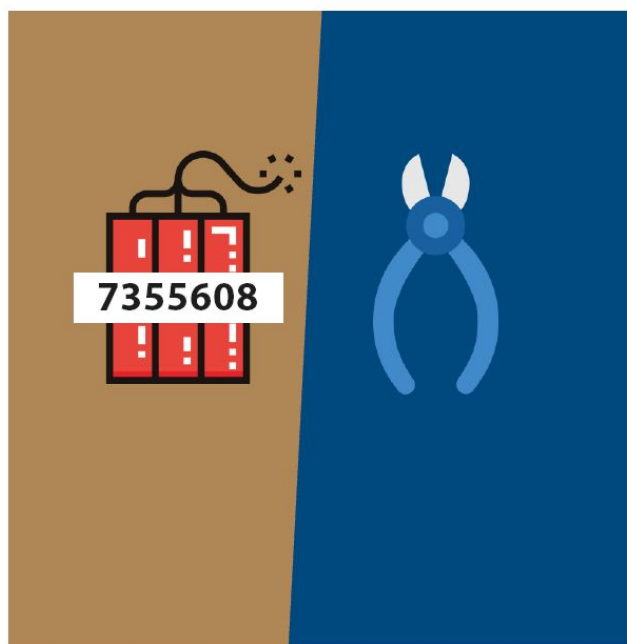
3 STORYBOARD



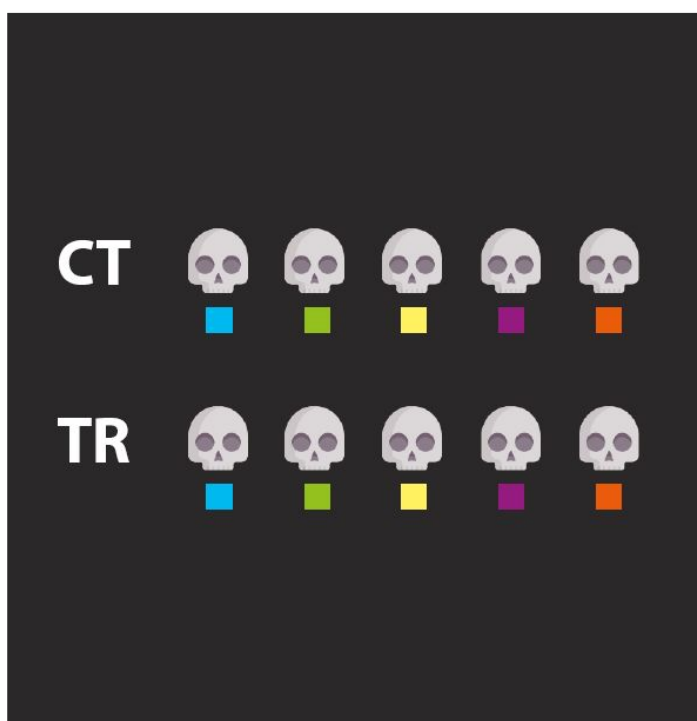
O player pode optar por vários modo de jogo.
Competitivo (5x5) as partidas contabilizam +XP e patente.



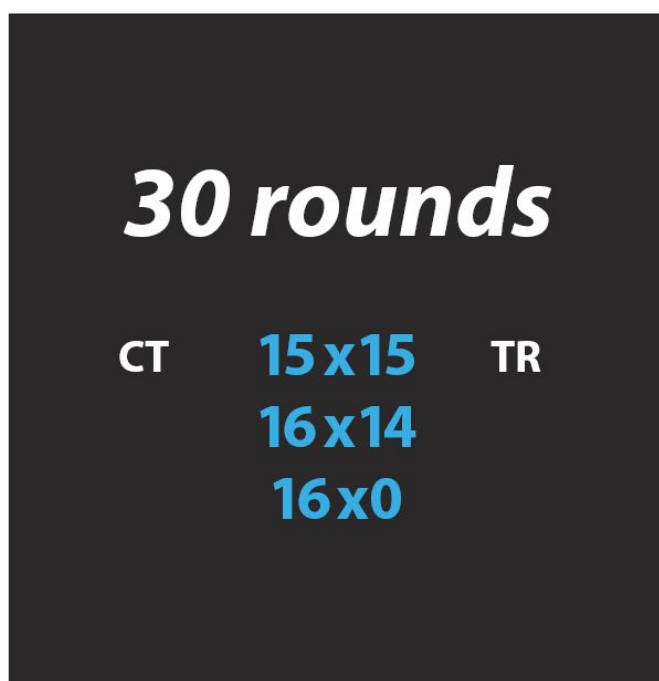
Há vários mapas disponíveis. In lobby (sala) o player
escolherá um ou mais mapas/cenários para que o jogo
busque partidas disponíveis.



A partida inicia em um dos mapas selecionados e a equipe começa em um dos dois lados, escolhido aleatoriamente (CT ou TR). Defender ou atacar.



No modo competitivo são 5 x 5. É possível convidar outros 4 amigos para sua equipe ou deixar que o jogo escolha jogadores aleatórios. Cada um recebe uma cor.



São 30 rodadas, vence a partida quem conseguir vencer 16 rounds (rodadas). Para vencer cada round é necessário completar os objetivos.



No início de cada round o player pode realizar suas compras através de um menu. O tempo de compra se encerra alguns segundos após o início da rodada.



Terroristas devem plantar a bomba em um local escolhido entre os colegas de equipe.



Policiais devem proteger os locais onde a bomba pode ser plantada.



É possível comprar/pegar/dropar
(jogar) armamento durante as rodadas.



Utilitários também estarão disponíveis para compra.
Cada equipe deverá elaborar uma tática.



Para vencer cada uma das rodadas, deve-se eliminar todos os inimigos, defender ou atacar com sucesso.



O round acaba quando a bomba explodir, for desativada ou o tempo se esgotar restando jogadores vivos e o objetivo não ter sido completado.

4 CONCLUSÃO

Para um jogo com 19 anos, o Counter Strike é um FPS que não evoluiu muito em questões de jogabilidade. Em todos os títulos da franquia não houveram grandes mudanças, mantendo o estilo de jogo e aperfeiçoando gráficos, isto em relação aos seus antecessores. A dinâmica de jogo continua sendo a mesma, atacar ou defender, plantar ou desarmar a bomba. Sem dúvidas este foi um estilo de jogo que agradou os players dos mais variados estilos.

Counter Strike, mesmo em seu lançamento mais recente não é o jogo que possui os melhores gráficos disponíveis no mercado, a melhor engine ou que aposta em uma mudança de estilo de jogo, com modo história/carreira e outros, porém prova mais uma vez que jogos devem focar no entretenimento e, muitas vezes abrir mão se necessário de gráficos brilhantes. O CS GO manteve a linha do 1.6 e em questões de hardware e um computador básico conseguirá oferecer uma boa taxa de quadros por segundo (fps), ainda assim se mantendo acessível para o público-alvo. É o principal produto da Valve, responsável por popularizar seu nome ao mundo. Em quase duas décadas a franquia é a mais jogada da empresa.

É possível afirmar que CS GO impulsionou gerações e em toda sua história teve poucos lançamentos, apenas quatro títulos oficiais, sempre se mantendo em alta.

5 ILUSTRAÇÕES



Figura 1 – Gameplay, visão do jogador nas partidas.



Figura 2 – Capa oficial do jogo. (Yahoo Esportes)



Figura 3 – Hierarquia de patentes do modo competitivo

6 REFERÊNCIAS

Folha de S.Paulo. Disponível em:

<<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u364924.shtml>>.

"Counter-Strike" é game mais vendido via Steam no Brasil em 2015. 03/09/2014 - UOL Entretenimento. Disponível em:

<<http://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2015/12/22/counter-strike-e-game-mais-vendido-no-steam-no-brasil-em-2015.htm>>.

"Counter-Strike: Global Offensive" ganha versão gratuita no Steam. Yahoo! Disponível em:

<<https://esportes.yahoo.com/noticias/counter-strike-global-offensive-ganha-130330187.html>>.

Counter-Strike (série). Wikipedia. Disponível em:

<[https://pt.wikipedia.org/wiki/Counter-Strike_\(série\)#Série_principal](https://pt.wikipedia.org/wiki/Counter-Strike_(série)#Série_principal)>.

Desenvolvedora de jogos eletrônicos. Wikipedia. Disponível em:

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Desenvolvedora_de_jogos_eletrônicos>.

HARADA, Janaína. **Que indústria fatura mais: do cinema, da música ou dos games?**

Superinteressante. Disponível em:

<<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/que-industria-fatura-mais-do-cinema-da-musica-ou-dos-games/>>.

HAWKON, Equipe. **Manual do Iniciante de CSGO: Dicas Básicas.** Hawkon. Disponível em:

<<https://www.hawkongaming.com.br/single-post/2016/04/11/Manual-do-Iniciante-de-CSGO-Dicas-Basicas>>.

Indústria de jogos eletrônicos. Wikipedia. Disponível em:

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Indústria_de_jogos_eletrônicos>.

Justiça libera venda do game 'Counter-Strike' no Brasil. G1. Disponível em:

<http://g1.globo.com/Noticias/Games/0,,MUL1199747-9666,00-JUSTICA_LIBERA_VENDA_DO_GAME_COUNTERSTRIKE_NO_BRASIL.html>.

Modification. Wikipedia. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Modification>>.

SILVA, Alexandre. **A história de Counter-Strike.** TechTudo. Disponível em:

<<https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2011/08/historia-de-counter-strike.html>>.