

Documentação

Operação CS - Brasil

Matheus Kyoshi Shoji

RA 01232013

Contexto

Introdução

Counter strike, ou “CS”, é uma série de jogos multijogador de tiro em primeira pessoa (FPS), que se popularizou no período dos anos 2000, e até os dias de hoje é considerado um dos títulos mais populares e importante para história dos jogos competitivos. A série é conhecida por sua jogabilidade competitiva e desafiadora, seu alto uso de trabalho em equipe e táticas. Além destas características, a franquia também é reconhecida por sua acessibilidade e por ser amigável para modificação de jogos.

**Counter strike 1.6**

A primeira versão de Counter Strike (Counter-Strike 1.0) foi desenvolvida como uma modificação de uma outra franquia de jogos que se popularizou na época, Half-Life, que foi desenvolvido pela empresa Valve Corporation. A primeira versão da modificação iniciou-se em 1999, por dois estudantes universitários, Minh “Gooseman” Le e Jess Cliffe. Com o a popularidade e o sucesso da modificação, a partir da quarta versão beta do jogo, a Valve Software, desenvolvedora que criou o Half-Life, começou a auxiliar no desenvolvimento do Counter-Strike. Em 2000, a Valve comprou os direitos do Counter-Strike e publica no mesmo ano o título para Microsoft Windows, a partir desta aquisição, o jogo estaria disponível para compra. Posteriormente, o jogo recebe um porte para Xbox em 2003, e em 2013 para MacOs e Linux. A partir da 6 versão, lançada em 15 de setembro de 2003, o jogo foi comumente chamado pelo nome de Counter-Strike 1.6, que também é considerada como versão definitiva do jogo. Nesta versão, é consolidado as principais características do jogo que servem como base para praticamente todos da série, como modelo de mapas, modos de jogo, equipamentos, mecânicas e estratégias. Com introdução da plataforma Steam, os jogadores conseguiam encontrar e entrar nos jogos facilmente, criando um ambiente de jogo mais competitivo e aumentando a popularidade do jogo. CS 1.6 foi um avanço significativo para a franquia, incorporando novos recursos e melhorias que contribuíram para sua longevidade e popularidade como jogo de tiro em primeira pessoa.

**Jogabilidade e regras**

Em Counter strike, os jogadores assumem o papel de membros de duas equipes, antiterroristas ou terroristas. O objetivo de cada equipe vária dependendo do modo de jogo, porém, tradicionalmente considera-se os modos de desarmamento ou plantação de bombas, resgate de reféns, ou a eliminação de todos os membros da equipe adversária. Para atingir seus objetivos, a cada rodada, é disponibilizado uma variedade de equipamentos e armas que auxiliam no planejamento estratégico de ambas as equipes. Ao final de cada rodada é avaliado os objetivos de cada equipe, a equipe que realiza com sucesso um dos seus objetivos, ganha-se um ponto no contador de rounds, a equipe que garante o número definido de rounds primeiro ganha a partida.

Ao final de cada rodada, os jogadores são recompensados de acordo com o seu desempenho da individual, ganhar uma rodada resulta na aquisição de mais recurso, no caso o dinheiro do jogo, que permite com que o jogador compre recursos e armas mais poderosas para as rodadas seguintes. Ganhar rodadas resulta em mais dinheiro do que perder, e completar objetivos como matar jogadores inimigos resultam em bônus de dinheiro. Ações não cooperativas, como matar companheiros de equipe, resultam em penalidade. A partir destas regras é definido o fluxo do jogo que será seguido em partidas competitivas de todos os jogos da franquia.

Outra característica que prevalece nos jogos da franquia, são os icônicos cenários ou mapas que são disponibilizados no jogo. Cada mapa tem como objetivo diversificar a experiência do jogador, tanto a estrutura como a estética do mapa mudam, o faz com que o jogador renove sua estratégia para cada cenário diferente.



**Counter-Strike: Condition Zero**

Valve com a colaboração da desenvolvedora Turtle RockStudios, lança em 2004 Counter-Strike: Condition Zero (CS:CZ), que seria a continuação de Counter Strike 1.6, com melhorias e adições de conteúdo como um novo modo de campanha *singleplayer* (um jogador) onde os jogadores poderiam lutar contra inimigos controlados por IA. Isso diferia do foco do original na jogabilidade apenas multijogador. O jogo também introduziu novas armas, como um taser e um escudo antimotim, junto com novos modos e mapas multijogador, além de gráficos e áudio aprimorados. Porém devido atrasos e complicações no desenvolvimento, Condition Zero recebeu "avaliações mistas ou médias". Tem uma pontuação de 65 em 100 no Metacritic, com base nas avaliações de 33 críticos. O jogo foi elogiado por sua IA e novos mapas, ao mesmo tempo que foi criticado por estar desatualizado após seu longo desenvolvimento.

**Counter-Strike: Source**

Lançado no mesmo ano de Condition Zero, Counter-Strike: Source (CS:S) é considerado uma reimaginação do jogo original, mas atualizações significativas em seus gráficos, física e efeitos sonoros. Utilizando-se da nova tecnologia, Source Engine, desenvolvida para os jogos da Valve, foi introduzido ao jogo modelos de jogadores e armas mais realistas, melhores efeitos de iluminação e ambientes mais detalhados. Embora a jogabilidade permanecesse basicamente a mesma do jogo original, CS:S fez alterações no equilíbrio das armas, que alguns fãs criticaram por tirar a jogabilidade baseada em habilidades do original. Apesar disso, CS:S permaneceu popular entre os jogadores e ajudou a manter a série relevante.

**Counter-Strike: Global Offensive**

Considerado a quarta continuação do jogo original, e com uma diferença de 8 anos do seu antecessor, *Counter-Strike: Global Offensive*(CS:GO), apesar de apresentar instabilidade no início de seu lançamento é (ou foi) considerado um dos jogos de tiro em primeira pessoa mais populares e duradouros de todos os tempos, com uma comunidade dedicada de jogadores e fãs quebrando recordes e picos de atividade quase todos os dias.

Texto

Descrição gerada automaticamente com confiança média  
Média de jogadores no mês de maio de 2023

No geral, CS:GO apresenta novos mapas, personagens e armas e oferece versões atualizadas dos mapas clássicos de Counter-Strike. Além disso, CS:GO introduz novos modos de jogo como Corrida Armada, "*Flying* *Scoutsman*" e "*Wingman*", e a criação de partidas de *matchmaking*, ou competitivas, online e através de um sistema de formato de grupos por nível de habilidade.

**CSGO e os eSports**

Uma das características principais de Counter Strike que torna o jogo tão popular até os dias de hoje são a acessibilidade e a competividade gerada pela cultura do jogo. Naturalmente, essa competitividade faz com que o jogo se torne atraente para jogadores que buscam se aprimorar constantemente, tanto no individual como no coletivo. A mecânica simples, mas desafiadora, torna o jogo fácil de entender, mas difícil de dominar, o que o torna atraente para uma ambas as audiências, tanto para jogadores novatos até jogadores experientes.

A partir destas características juntamente com sua popularidade, foi se gerando um dos cenários de competitivos em jogos eletrônicos mais influenciadores da indústria de todos os tempos.



Tendo mais de 20 anos de história competitiva na série, desde sua primeira versão, primeiro torneio internacional de prestígio foi realizado em Dallas, Texas, no campeonato de inverno da Cyberathlete Professional League (CPL) de 2001, vencido pela equipe sueca Ninjas in Pyjamas. O torneio ofereceu um prêmio total de US$ 150.000 e ficou conhecido como o primeiro grande campeonato internacional do jogo.

Comumente, os torneios ou campeonatos de esportes tradicionais são geridos por único organizador oficial (como por exemplo a FIFA com futebol), já nos torneios de Counter Strike, por mais que existam campeonatos patrocinados pela própria empresa (Valve), isso não inválida outras entidades de participarem de torneios realizados por outras organizações. Os *Major Championships*, torneios patrocinados pela Valve, são os torneios de maior relevância no cenário, podendo até ser comparado como a “Copa do mundo do CS”, já que se trata de um torneio internacional que inclui todas as regiões possíveis, com a participação das principais equipes da temporada e com uma das maiores premiações em dinheiro entre os torneios, as premiações atualmente ultrapassam os valores de US$ 1 milhão para a equipe vencedora.

**Brasil no CSGO**

Atualmente em 2023, de acordo com site Gamalytic, o Brasil é o quarto país com mais jogadores ativos em Counter Strike. A franquia sempre desfrutou de grande popularidade no Brasil desde suas primeiras versões. Um dos motivos que contribuíram significativamente para essa notoriedade foi o momento oportuno de seu lançamento em 1999. Nessa época, a internet e as lan houses começavam a ganhar popularidade no Brasil, este momento fez com que muitos jogadores de Counter-Strike criassem um vínculo emocional com o game, o que serviu como base para a criação de uma sólida comunidade de jogadores. Outra característica que foi essencial e que se mantém até os dias de hoje são: o preço e os requisitos necessários para jogar o jogo, que sempre foram bem acessíveis até mesmo para o contexto da nossa economia.

Com a tecnologia e os jogos se tornando cada vez mais acessível, o cenário de Counter Strike no Brasil se desenvolveu cada vez mais, fazendo com que surgisse figuras importantes para a comunidade que se beneficiaram desta tendência. Alexandre “Gaules”, criador de conteúdo de CS:GO, por exemplo, em 2022, estabeleceu o recorde de 710 mil espectadores simultâneos na Twitch (plataforma de streaming para games) ao transmitir uma partida da eSports Imperial contra a Cloud9, pelo Major de Antuérpia, na Bélgica. O recorde, além de ser o maior da Twitch, se tornou o maior já registrado em lives de eSports no Brasil. Gaulês não só é um dos principais influenciadores de Counter Strike no mundo, como também foi jogador/técnico profissional desde o início do cenário, como em 2007, onde conquistou seu primeiro título internacional (Major) pela equipe MIBR (Made in Brazil).

O Brasil, além de possuir uma comunidade extensa de jogadores, sempre foi considerado uma região tradicional no cenário competitivo do jogo, sempre tendo presença em campeonatos de grande relevância e competido entre as principais equipes do mundo. Mas em determinado período na história de CSGO, os brasileiros foram considerados uma das equipes mais dominantes, quebrando barreiras e colocando o país no topo dos eSports.

**Brasil no eSports (CSGO)**

Responsável por grande parte da comunidade de fãs do CS:GO no Brasil, a lendária escalação da Luminosity/SK Gaming marcou uma era de ouro da modalidade em território nacional. A lineup (equipe) era composta por Gabriel “Fallen” Toledo, Fernando "fer" Alvarenga, Marcelo "coldzera" David, Lincoln "fnx" Lau e Epitácio "TACO" de Melo, os cinco brasileiros. Os jogadores vindos da antiga Keyd Stars (neste caso, Fallen e fer) buscavam uma nova casa para continuarem competindo no exterior, mais precisamente na América Do Norte; já a Luminosity procurava uma nova oportunidade de investimento no cenário, a união perfeita entre jogadores e organização. Com o básico para jogar e “sobreviver”, os brasileiros começaram sua nova jornada em 2015 com dois jogadores também muito conhecidos na lineup (Boltz e steel) que foram posteriormente substituídos por FNX e TACO.

O primeiro título mundial da escalação aconteceu durante a MLG Columbus, ainda defendendo a organização Luminosity Gaming. Sem grandes títulos de expressão desde o lançamento do jogo, a escalação chegava com o status de azarão da competição, que ajudou o grupo brasileiro a conquistar o campeonato, com direito a virada e jogada histórica de Marcelo ‘coldzera’ durante as semifinais do torneio.



Defendendo o título mundial ainda em 2016, agora atuando pela organização SK Gaming, a escalação confirmou o favoritismo e garantiu o bicampeonato mundial na ESL Cologne 2016, passando por adversários ‘conhecidos’ do primeiro título internacional.

Anos depois, como reconhecimento do cenário Brasileiro em CS:GO, a Valve, organizadora oficial dos torneios Majors de CS, juntamente com a Intel escolheu o Brasil como pioneiro do primeiro campeonato Major fora do eixo Europa e Estados Unidos da história. O Intel Extreme Masters Season XVII – Rio Major 2022, também conhecido como IEM Rio Major 2022, foi o décimo oitavo Campeonato Major de CS:GO. Foi realizado no Rio de Janeiro, Brasil, entre 31 de outubro a 13 de novembro de 2022. Foram cerca de 3,5 mil fãs acompanhando as primeiras etapas do campeonato dentro do Riocentro e 14 mil acompanhando a reta final do Major do Rio diretamente da Jeunesse Arena. Infelizmente o Brasil, mesmo realizando uma ótima campanha durante o campeonato, a Fúria, equipe que representava o Brasil na fase eliminatória de campeonato, foi eliminado na semifinal pela equipe dinamarquesa Heroic que assumiu a vice-campeã perdendo para Outsiders que se consagrou campeã desta edição.



Mesmo com a eliminação do país sede, o IEM Rio Major 2022 conseguiu movimentar mais de US$ 40,4 milhões, sendo considerado um dos maiores eventos de história dados Majors. Com a grande presença de torcedores no Rio de Janeiro movimentou de forma indireta muitos outros setores econômicos do Rio de Janeiro, fazendo com que a estimativa aponte que o IEM Rio Major 2022 gerou os quase R$ 200 milhões por meio da participação dos torcedores.

**CS:GO minha experiência**

Desde o período de minha infância, os jogos eletrônicos compuseram uma parte importante de minha vida, tanto no desenvolvimento de características individuas como socias também. Minha introdução ao mundo dos jogos foi proporcionada por membros da minha família, principalmente minhas irmãs e sobrinhos que eram bastante inteirados com o assunto desde então. Durante minha infância, sempre me encontrava isolado de relações exteriores, devido as regras e compromissos que desde então impostas, acabei não tendo muito interesse em desenvolver minhas relações sociais, por não compreender a importância ou necessidade de tal. Por mais que isto possa ser caracterizado como uma característica negativa na visão das pessoas, nunca senti o sentimento de exclusão ou solidão, pois sempre fui acompanhado por pessoas que sempre cuidavam e zelavam por mim. Durante este período, as pessoas com que mais tinha contato eram meus irmãos: Gabriel Takeshi Shoji (Irmão gêmeo), Raquel Tieme Shoji e Mayara Yumi Shoji. Como meus pais se encontravam boa parte do tempo fora de casa devido ao trabalho), minhas irmãs eram responsáveis por nos supervisionar e uma das interações que mais tínhamos naquela época era a jogatina de jogos multijogadores em nossos vídeos games. Estes momentos fizeram com que eu valorizasse não apenas o entretenimento proporcionado pelos jogos, mas também as relações significativas que se formaram durante esses momentos especiais. Essas vivências moldaram não apenas meu apreço pelos jogos eletrônicos, mas também meu entendimento sobre a importância das relações sociais em minha jornada.

Como sempre estive envolvido no assunto de jogos, era muito comum de eu estar procurando por novidades relacionados a jogos para compartilhar com meus irmãos. A primeira vez que tive conhecimento sobre a franquia Counter Strike, foi através de conversas relacionados a história de jogos que eram muito populares no início das LAN House’s no Brasil. A primeira impressão que tive sobre a franquia foi formada a partir de comentários referentes à sua versão inicial. Tratava-se de um jogo antigo, com mecânicas consideradas ultrapassadas, porém divertida, além de ser extremamente acessível, tanto na distribuição das cópias quanto nos requisitos mínimos para rodar o jogo em qualquer máquina. Como não possuía muitas referências na categoria de jogos de tiro em primeira pessoa, o interessa em experimentar esta nova categoria veio inicialmente de Counter Strike.

No período entre 2017 e 2018 foi onde surgiu inicialmente meu interesse pela franquia, onde comecei jogando a versão 1.6 (CS 1.6) e posteriormente adquirindo a versão GO (Counter Strike Global Offensive) no dia 03/02/2018. Minha experiência inicial, foi de confusão e dificuldade para se adaptar, por ser tratar de algo “novo” e não possuir muitas referências ou experiências com o tipo de jogabilidade. Como a *playerbase* (comunidade) de Counter Strike é composta consideravelmente por jogadores mais experientes e o jogo em si acaba não te ensinando muito bem os conceitos bases do jogo, surgiu a necessidade de um esforço adicional de minha parte para aprimorar minhas habilidades nas partidas. Embora essa característica do jogo possa representar um desafio para a entrada de novos jogadores, no meu caso, aconteceu exatamente o oposto do que era esperado. Ela despertou em mim um interesse crescente em aprimorar minhas habilidades, gerando uma motivação para me dedicar e me destacar no assunto. Essa percepção foi um essencial para o desenvolvimento de uma qualidade pessoal que considero essencial em minha vida: a disposição constante em explorar o novo. Essa disposição permanece como uma das minhas principais características até os dias de hoje e é a partir dele que eu traço meus objetivos. Desde então, meu envolvimento com o tema tornou-se evidente. Devido à frequência dos comentários e ao tempo dedicado ao jogo, gradualmente despertei o interesse de meus dois irmãos, Gabriel e Raquel, pelo jogo também. Este momento foi significativo, pois evidenciou que, independentemente do meu campo de interesse, meus irmãos sempre estavam dispostos a participar e compartilhar essas experiências comigo.

Através das experiências que acumulei dentro do jogo e das interações que estabeleci com novos jogadores, Counter Strike tornou-se um elemento significativo em um período específico da minha vida. Durante esse tempo, consegui cultivar diversas relações de amizade e, ao mesmo tempo, descobri mais sobre as minhas próprias qualidades. Em homenagem aos momentos e às pessoas que compartilharam meu caminho, nasceu a motivação para concretizar este projeto. Acredito que a evolução que experimentei ao longo desse percurso foi fundamental para minha formação como indivíduo, e desejo registrar a importância deste tema para minha vida. Além de, acreditar no potencial transformador e no impacto que os jogos competitivos podem ter em nossa sociedade e cultura.

**Objetivo**.

Promover o interesse no cenário de esportes eletrônicos em nosso país

Expandir a comunidade de Counter Strike no Brasil.

Destacar a relevância e o impacto gerado pela franquia Counter Strike no Brasil.

**Justificativa**

Counter Strike é o 2º eSport mais o popular do mundo

**Escopo**

Características que compõem o projeto:

* Desenvolver um site institucional:   
  - Seções do site: Home; Sobre; Login/Registro; Perfil; Dashboard.  
  - Suporte para: Desktop  
  - Compatível com: Google; Firefox; Edge e Opera.  
  - Conexão via api Steam: SteamID do usuário

**Restrições**

* Necessário a disponibilidade de um dispositivo, laptop ou desktop, com acesso a conexão WI-FI, para acesso da aplicação;

**Premissas**

* Ter familiaridade ou experiência com jogos eletrônicos.
* Possuir conta na plataforma Steam com o jogo Counter Strike Global Offensive presente em sua biblioteca;
* Ter registros de partidas oficiais dentro do jogo;
* Estar ciente da responsabilidade que alguns temas presentes no jogo possam exercer sobre pessoas abaixo da faixa etária recomendada

**Backlog**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Requisito | Descrição | Classificação | Tamanho | Prioridade |
| Home | Página inicial do site, com o objetivo de introduzir o usuário à temática do site, trazendo dados e informações relevantes ao tema. | **Essencial** | **M** | **1** |
| eSport | Página contendo informações sobre o subtema de eSport. Fornece ao usuário informações e curiosidades sobre o cenário competitivo do jogo, bem como histórias e o impacto do Brasil na comunidade. | **Importante** | **M** | **3** |
| Login | Página onde o usuário irá inserir as suas credenciais para realizar a autenticação de seu perfil ao site. Campos necessários para realização do Login: username e senha. | **Essencial** | **M** | **1** |
| Cadastro | Página onde o usuário irá inserir as credenciais para realizar o registro de seu perfil ao site. Campos necessários para realização do Cadastro: Nome, username, foto de perfil, senha, steamId, data de nascimento, nível de rank em CS:GO. | **Essencial** | **M** | **1** |
| Status player Dashboard | Funcionalidade que traz a visualização de dados referentes ao desempenho do usuário dentro do jogo. As informações são disponibilizadas apenas se o usuário possuir uma conta Steam e ter um histórico de partidas no jogo CS:GO | **Desejável** | **G** | **2** |
| Formulário pesquisa | Formulário de pesquisa a qual o usuário fornece informações sobre o nível de conhecimento da franquia. | **Essencial** | **M** | **1** |
| Dashboard pesquisa | Dashboard com os resultados da pesquisa, que será disponibilizado para os usuários cadastrados | **Essencial** | **G** | **1** |