



# **Analisando estatísticas do jogo Counter-Strike: Global Offensive**

João Vitor Sousa e Matheus Assis

**A2 - Análise Exploratória de Dados**

# Sobre o CS:GO

Um pouco da sua história



- Lançado em 2012
- Precedeu o CS 1.6
- Desenvolvido pela Valve Corporation
- Jogo mais vendido no Brasil em 2015
- Conta com diversos mapas
- Comunidade ativa e participativa



# Competitivo

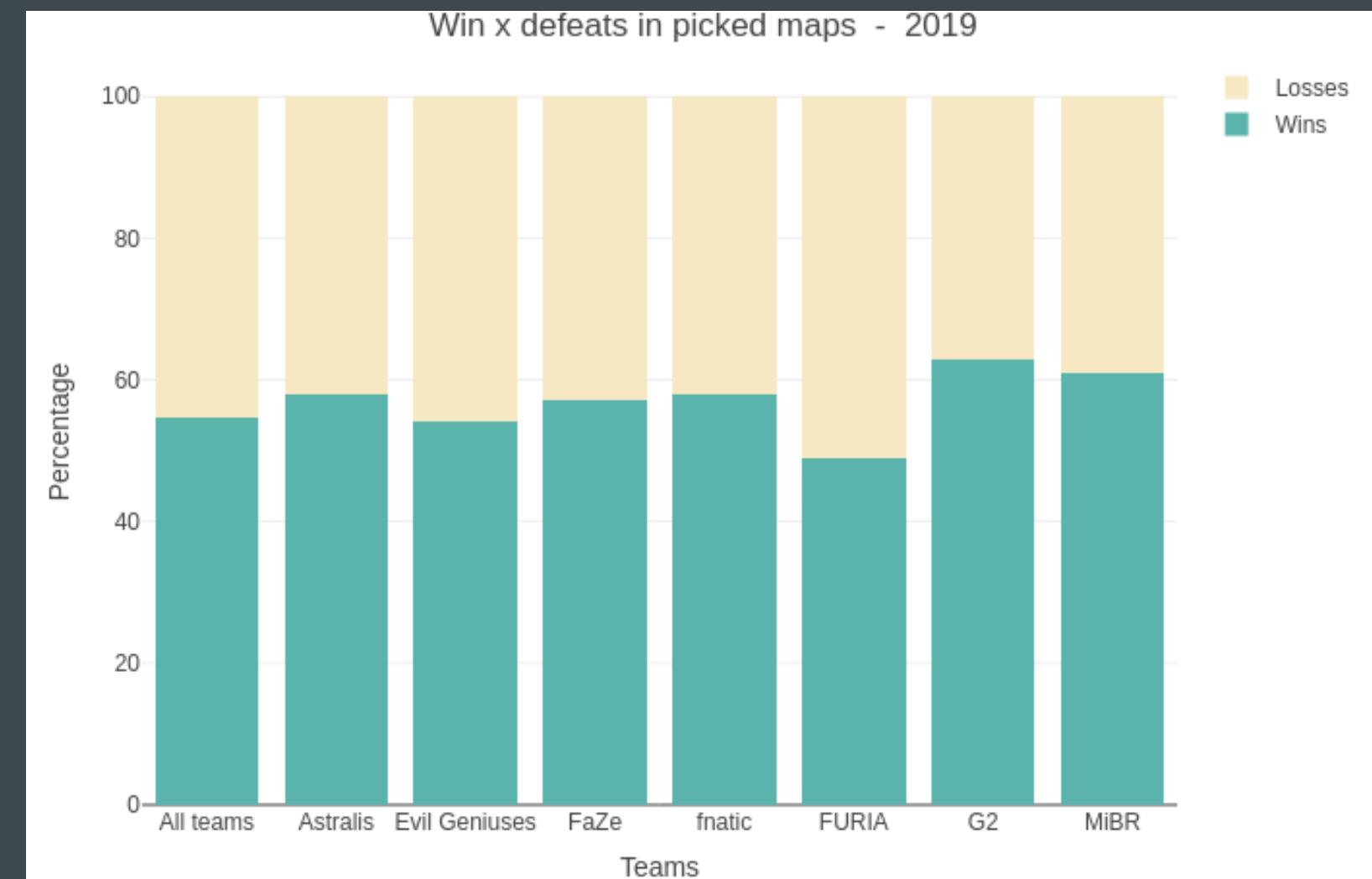
Um pouco desse crescente mercado

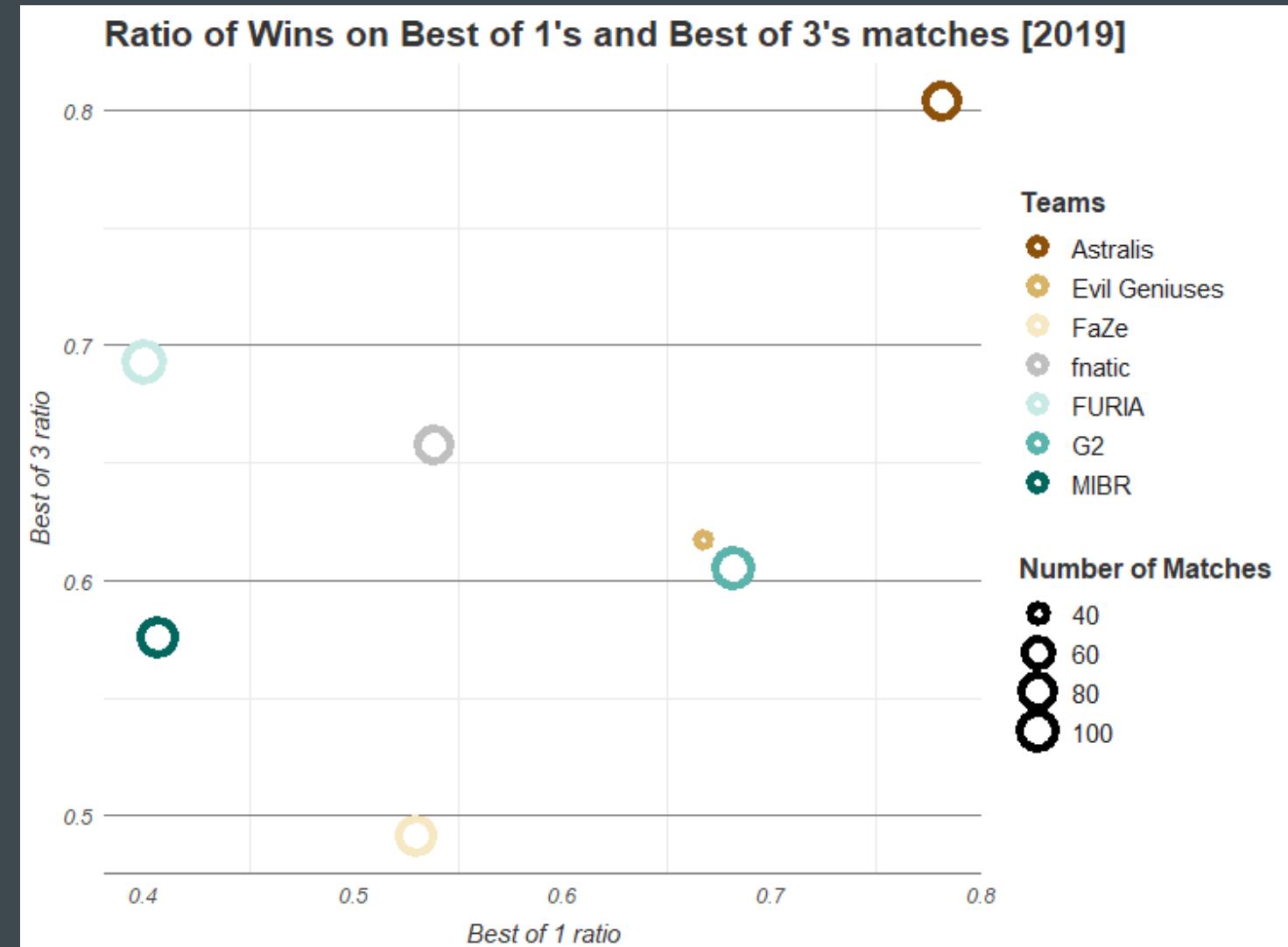
- Mundial com premiação próxima dos US\$ 1 milhão cada.
- Separado em duas regiões principais (EU e NA)
- Times e franquias consagradas
- Jogadores se tornam celebridades
- Brasil como referência

# Picks de Mapas

Os times fazem suas melhores escolhas?

- A porcentagem de vitórias em mapas de preferência fica um pouco acima de 50%
- FURIA abaixo da média e G2 acima da média
- Gráfico adiciona mais informação ao ser comparado com outros

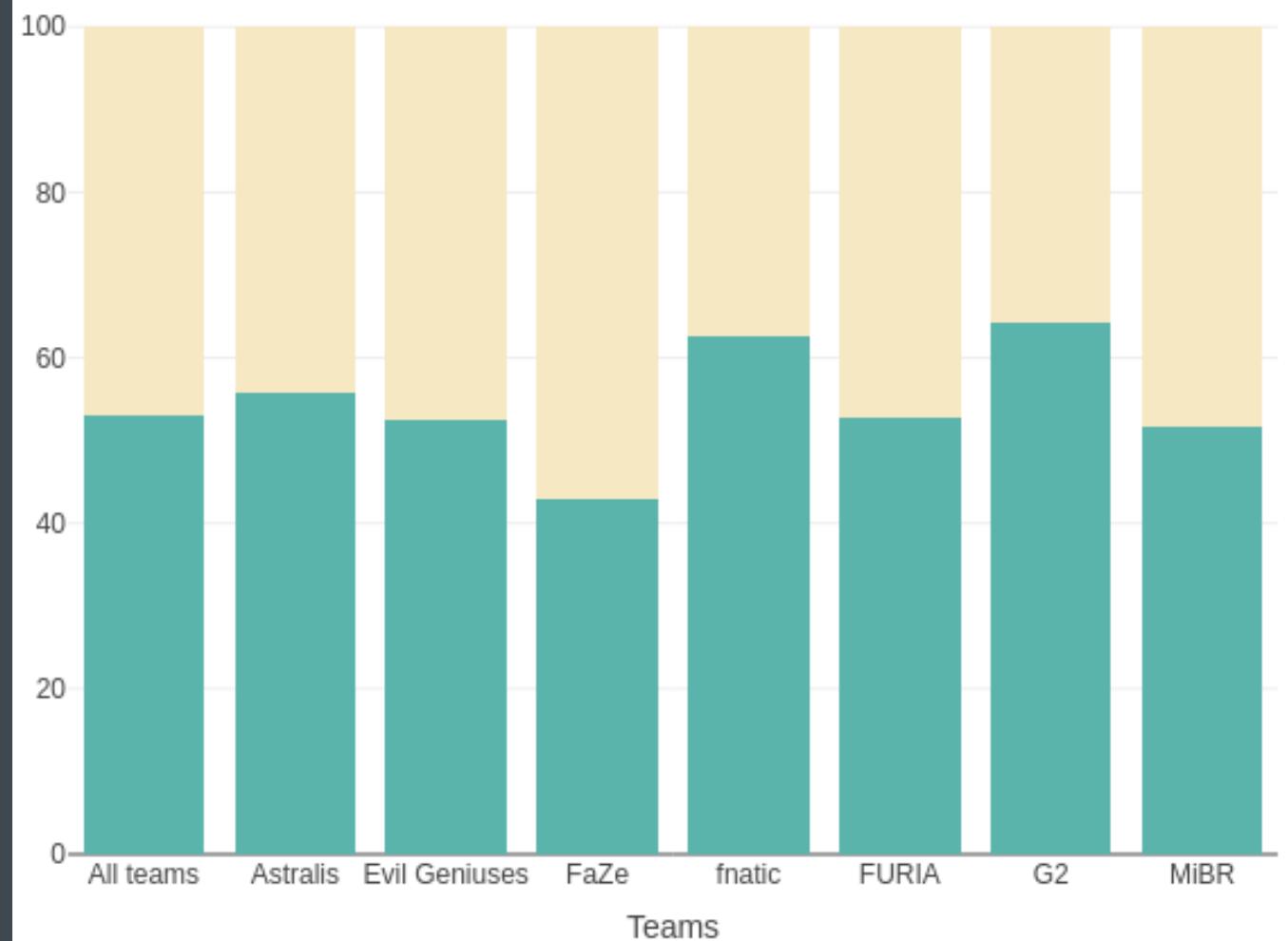




# Vitórias em BO1 e BO3

Os dois principais modos de jogo definem a qualidade dos times?

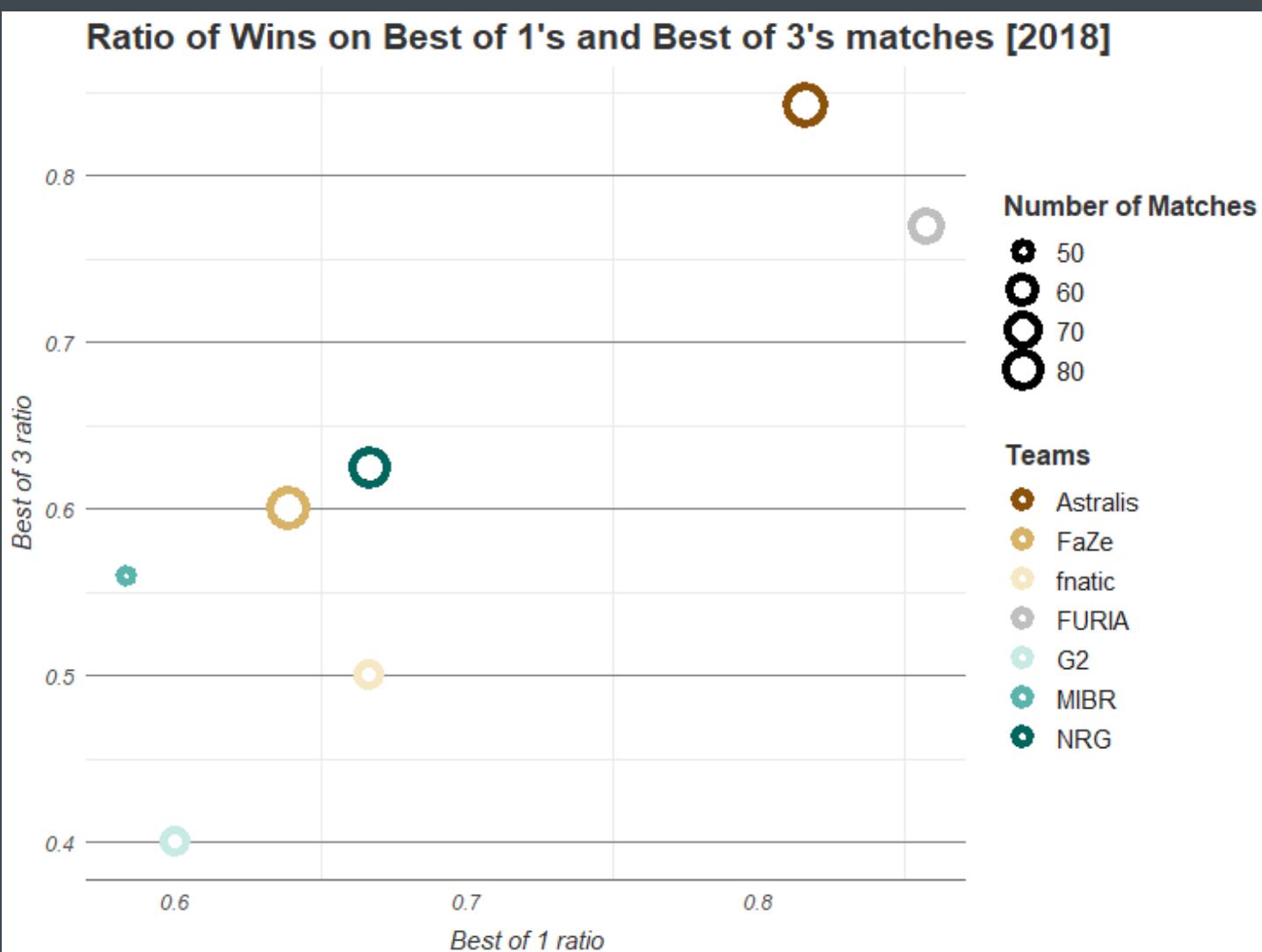
- Best of 1 e Best of 3 como modos mais comuns dos torneios
- Soberania da Astralis no ano de 2019
- Cobrança nos times brasileiros

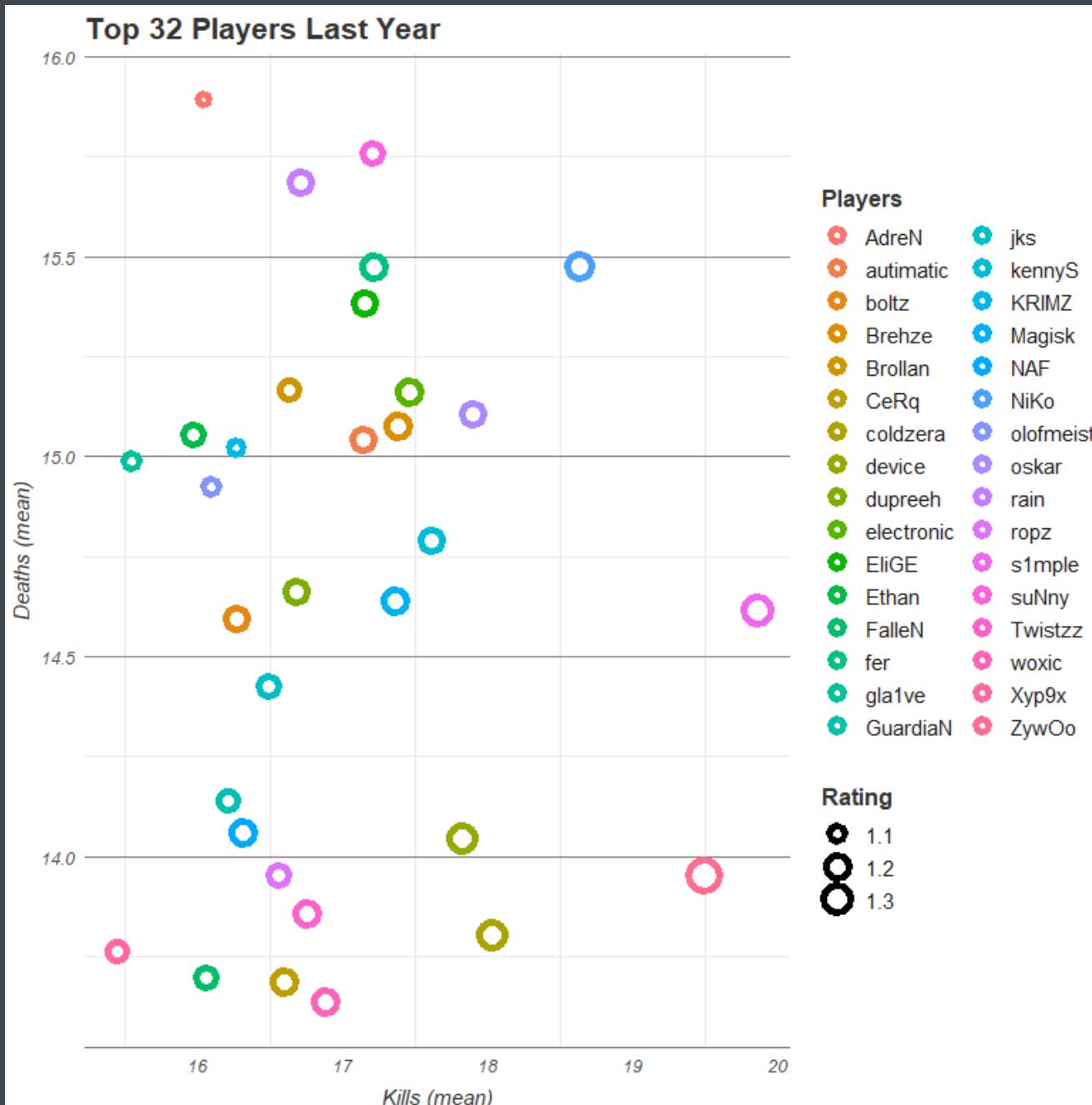


# Comparando...

curiosidades surgem quando colocados lado a lado

- G2 mostrando resultados agora em 2020
- Soberania da Astralis também em 2018
- Astralis não se favorecia tanto de seus picks de mapa, mas ainda ganhava de todos
- FURIA com uma ascenção fora do comum no cenário





# Top 32 dos Jogadores

Os melhores são os que matam mais?

- S1mple e ZywOo como os melhores do cenário
- Posições menos privilegiadas ainda conseguem manter um rating considerável
- Jogadores com menos mortes e menos kills não se beneficiam muito

**Obrigado!**