

## TRANSMISSÃO DE CAMPEONATOS COMPETITIVOS DO JOGO ELETRÔNICO CS:GO

Marcos MATSUMOTO, (UNESP)<sup>1</sup>

Rodrigo MOON, (UNESP)<sup>2</sup>

Dorival ROSSI (UNESP)<sup>3</sup>

**Resumo:** Com o crescimento do interesse dos jovens por praticar e assistir jogos eletrônicos, o ato de jogar um jogo se tornou uma modalidade chamada de e-sports. Os e-sports movimentam muitos fãs ao redor do mundo, assim plataformas de transmissão on-line como o Twitch, deram início a transmissões de campeonatos eletrônicos ao vivo, organizados por empresas especializadas além de fazer transmissões de jogos que já aconteceram em períodos que não tem campeonato. Com isso o jogo Counter Strike: Global Offensive (CS:GO), vem se destacando no cenário de campeonatos e transmissões pelo mundo.

**Palavras-chave:** Transmissão; E-sports; CS:GO.

**Abstract:** With the growing interest of young people in practicing and watching electronic games, the act of playing a game has become a mode called e-sports. E-sports move many fans around the world, so online broadcasting platforms such as Twitch have started broadcasting live electronic championships organized by specialized companies as well as streaming games that have already taken place in non-stop periods. has a championship. With this the game Counter Strike: Global Offensive (CS: GO), has been standing out in the scenario of championships and transmissions around the world.

**Keywords:** Streaming; E-sports; CS:GO

**Resumen:** Con el crecimiento del interés de los jóvenes por practicar y ver juegos electrónicos, el acto de jugar un juego se ha convertido en una modalidad llamada e-sports. Los e-sports se desplazan a muchos fans alrededor del mundo, así que las plataformas de transmisión en línea como Twitch, iniciaron transmisiones de campeonatos electrónicos en vivo, organizados por empresas especializadas, además de hacer transmisiones de juegos que ya ocurrieron en periodos que no sucedió tiene un campeonato. Con eso el juego Counter Strike: Global Offensive (CS: GO), viene destacándose en el escenario de campeonatos y transmisiones por el mundo.

**Palabras clave:** Transmision; E-sports; CS:GO

### E-SPORTS

---

<sup>1</sup> Mestrando no programa de pós graduação em Mídia e Tecnologia da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da UNESP campus Bauru - [marcos\\_matsumoto@hotmail.com](mailto:marcos_matsumoto@hotmail.com)

<sup>2</sup> Mestrando no programa de pós graduação em Mídia e Tecnologia da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da UNESP campus Bauru - [rmdbmoon@gmail.com](mailto:rmdbmoon@gmail.com)

<sup>3</sup> Professor e pesquisador do curso de graduação em design e do programa de pós graduação em Mídia e Tecnologia da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da UNESP campus Bauru - [bauruhaus@yahoo.com.br](mailto:bauruhaus@yahoo.com.br)

E-sports, ciberesporte ou esporte eletrônico são termos dados a competições de jogos eletrônicos profissionais. Os gêneros mais frequentes em no mundo dos e-sports são os de FPS, MOBA, RTS, Fighting Games, Cardgame e Battle Royale.

O FPS (First Person Shooter) é o famoso jogo de tiro em primeira pessoa. O jogador toma posse de uma pessoa armada em busca de seus objetivos. Counter Strike:



Global Offensive, Rainbow Six Siege e Overwatch são alguns exemplos de jogos FPS.

O MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) é um gênero que mistura ação, estratégia e RPG, onde jogadores se dividem em equipes e disputam partidas de 30 minutos a 1 hora. O jogos MOBA são populares no mundo todo e suas competições possuem as maiores premiações do cenário dos e-sports. Para ter uma ideia, um campeonato de Dota 2, realizado em 2017, chegou a pagar cerca de 25 milhões de dólares em premiações. Outros exemplos de jogos MOBA são o famoso League of Legends (LOL), Heroes of the Storm, Paladins, entre outros.

O RTS (Real-Time Strategy), diferentemente do MOBA que funcionam em

Figura 1: Counter-Strike: Global Offensive.

turnos, acontecem em tempo real para todos os jogadores. A grande maioria destes jogos baseiam-se na construção e desenvolvimento de uma nação. Conhecer o mapa e seus adversários é fundamental para a destruição e domínio do território adversário. Jogos como Warcraft III, Age of Empires e Starcraft II são exemplos desse gênero.

Os Fighting Games (jogos de luta) são jogos onde o jogador assume o papel de um lutador com o objetivo de derrotar o adversário. Cada jogo possui uma mecânica diferente e é por isso que dificilmente um jogador vence em várias modalidades. Jogos como Street Fighter, Tekken e Dragon Ball Fighter Z são exemplos de jogos desse gênero.

Os Cardgames (jogos de cartas) são historicamente mais antigos que os próprios jogos eletrônicos, mas com o avanço da tecnologia, os cardgames ganharam suas versões digitais, onde o jogador disputa uma partida de estratégia contra seu adversário. A grande aposta para o cenário dos cardgames é o Magic The Gathering Arena, versão virtual dos famosos cards da Wizards of the Coast.

Por fim, os Battle Royale, nova tendência do mercado dos e-sports que coloca dezenas de jogadores em uma arena para batalharem, até que apenas um sobreviva e vença a partida. Os maiores destaques deste gênero vão para os jogos PlayerUnknown's Battlegrounds (o famoso PUBG) e Fortnite.

Historicamente, a primeira competição que se tem registro foi em 1972, em uma disputa entre estudantes da Universidade Stanford nos Estados Unidos, com o jogo Spacewar. A premiação desta competição foi um ano de assinatura da revista Rolling Stone. Em 1980, a primeira competição com grande proporções aconteceu com aproximadamente 10 mil participantes em um campeonato organizado pela Atari. Mas foi só a partir da década de 2000 que o esporte eletrônico teve sua crescente. Em uma década (2000-2010), o número de competições registradas subiu 16 vezes. A G7, fundada pelas equipes 4 Kings, Fnatic, Made in Brasil, Mousesports, NiP, SK Gaming e Team 3D, foi a primeira organização internacional criada. A World Cyber Games, o Intel Extreme Masters e a Major League Gaming foram os principais torneios de e-sports criados nos anos 2000.

Em 2011, foi lançado o site especializado em transmissões de jogos eletrônicos, o Twitch. Sua popularização no mundo dos gamers, gerou o crescimento gigantesco na propagação dos e-sports. Dessa forma, contribuindo para a criação de mais competições a nível internacional, profissionalização de mais equipes e valorização dos jogos eletrônicos competitivos. Em 2013, o site registrou uma marca de 4,5 milhões de visualizações durante uma competição de DOTA 2.

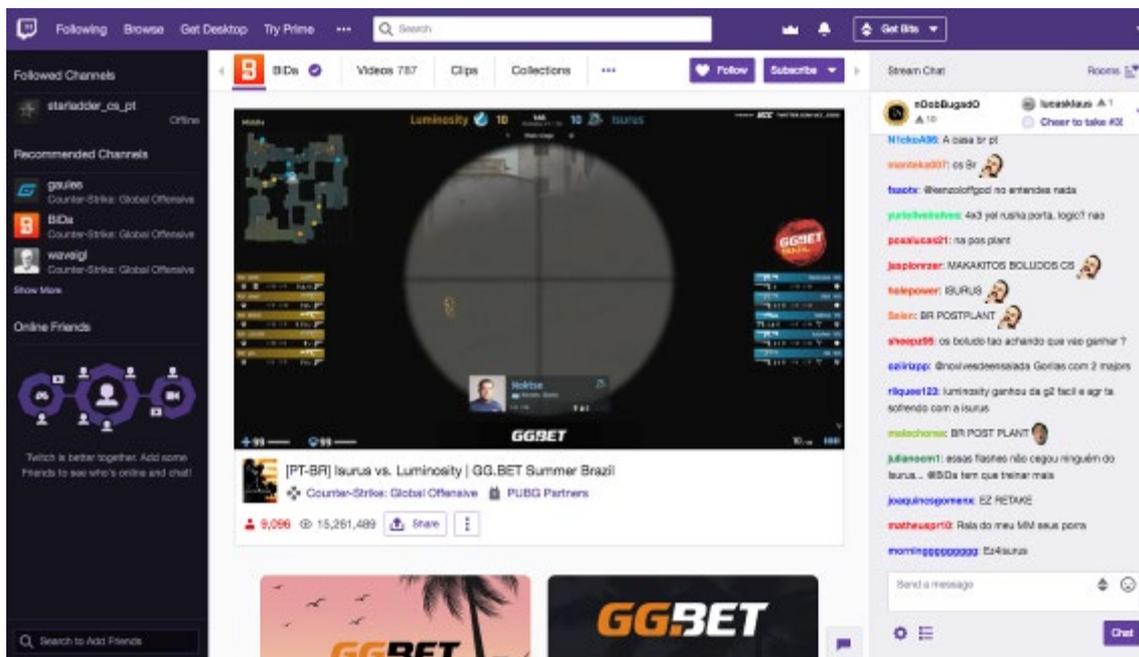


Figura 2: Canal do BiDa no site Twitch

## HALF-LIFE

Popularmente conhecido como "CS", o Counter-Strike é um jogo eletrônico de tiro em primeira pessoa (FPS - First Person Shooter) multiplayer. Ele foi criado em 1999 a partir de um *mod* (termo usado para se referir a uma modificação de um jogo) do jogo Half-Life, pelos programadores Minh "Gooseman" Le e Jess "Cliffe" Cliffe.

Half-Life é um jogo eletrônico para PC desenvolvido pela empresa de software norte-americana, Valve Corporation e distribuído pela Sierra Studios e Steam (de modo on-line). A premissa do jogo é o jogador assumir o papel de um físico teórico, que deve fugir de um centro de pesquisa secreto e subterrâneo, onde experimentos de tecnologias de teletransporte não deram certo. Quando lançado, o jogo foi muito bem avaliado pela crítica, rendendo mais de cinquenta prêmios de "Jogo do Ano" para PC. Seu modo de jogo influenciou o design de jogos de tiro em primeira pessoa durante anos e foi classificado como o maior jogo de tiro em primeira pessoa de todos os tempos, segundo o portal de video games, IGN (Imagine Games Network).

Em 2000, tanto os desenvolvedores, quanto os direitos de propriedade intelectual do Counter-Strike foram adquiridos pela Valve Corporation, desenvolvedora do Half-Life. A partir desse feito, o jogo teve várias atualizações ao passar dos anos e

várias versões remasterizadas, como o Counter-Strike 1.5, o Counter-Strike: Condition Zero, o Counter-Strike: Source, até chegar em sua versão mais recente, o Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO), em 2012.

As versões 1.5, 1.6 e Condition Zero foram as grandes responsáveis pela popularização do jogo em "LAN Houses" pelo país.

## LAN HOUSES

As LAN Houses são estabelecimentos comerciais onde clientes (usuários) pagam pelo serviço de utilizar PCs com acesso à internet e uma rede local, com a finalidade de ter acesso à informações e entretenimento através de jogos on-line. Seu conceito vem da Coreia do Sul, onde é conhecido como PC Bang. A sigla "LAN" significa Local Area Network, ou Rede Local de Computadores, em português.

O Counter-Strike, assim como o Starcraft e Warcraft foram os grandes responsáveis pela grande ascensão das LANs pelo Brasil, muito pelo fato de serem jogos de plataforma multiplayer. Essa plataforma acabou atraindo muitos adolescentes, afim de jogar entre amigos, simultaneamente.

Com o grande crescimento das LANs pelo Brasil, entre 1999 a 2008 vieram as organizações de jogos eletrônicos que disputavam torneios de CS e outros jogos nas próprias LANs. Dessa forma o jogo foi caindo nas graças do público cada vez mais, tanto de jogadores, quanto espectadores.

A partir das atualizações dos jogos multiplayer on-line e o barateamento dos planos de internet em redes domésticas pelo Brasil, as LANs foram perdendo força e conseqüentemente fechando as portas. Nos tempos atuais, em 2018, ainda existem algumas LANs, mas o entretenimento deixou de ser sua aposta principal.

## COUNTER STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

Popularmente conhecido como CS:GO, o Counter-Strike: Global Offensive foi criado em 2012 com as mesmas características de suas versões anteriores. O jogo basicamente é composto por duas equipes, a equipe Terrorista (TR) e a equipe Contra-Terrorista (CT). Cada mapa de jogo tem seu objetivo, mas em sua grande maioria, os terroristas possuem 1 minuto e 55 segundos para implantar uma bomba para ser

detonada ou eliminar a equipe adversária inteira com armas e utilitários (granadas). Os contra-terroristas vencem quando eles eliminam todos os jogadores adversários, ou impedindo eles de implantar a bomba dentro os 1 minuto e 55 segundos, ou desarmando a bomba antes que ela exploda. O jogo conta com 5 modos de jogo: Casual, Jogos de Guerra, Mata-Mata, Braço-Direito e Competitivo.

No modo Casual a disputa não tem limites de jogadores de cada equipe e os jogadores iniciam as partidas com armaduras (colete e capacete) e kit de desativação de bomba, além de receberem dinheiro adicional por eliminação de jogadores adversários.

Dentro do modo Jogos de Guerra há 3 jogos: Corrida Armada, Demolição e Mata Pombo. Esses jogos contam com uma progressão de armas conforme for seu desempenho na partida. Esse modo não requer tática em equipe, é mais uma corrida para ver quem se dá melhor com todas as armas disponíveis no jogo.

No modo Mata-Mata, o objetivo é eliminar o maior número de adversários em um tempo de 10 minutos. Quem eliminar mais, vence a partida.

No modo Braço-Direito, são duas equipes de 2 jogadores cada que disputam uma melhor de 15 partidas em mapas reduzidos. O objetivo é eliminar a equipe adversária.

No modo Competitivo, duas equipes (uma TR e outra CT) de 5 jogadores cada, disputam uma melhor de 30 rodadas. Esse modo exige muita tática, técnica, inteligência financeira e habilidade na hora de eliminar os adversários. E é o competitivo que é disputado nos campeonatos nacionais e internacionais.

## **CAMPEONATOS DE CS:GO**

Os campeonatos de CS:GO patrocinados pela Valve (desenvolvedora do jogo) são classificados em Minors e Majors. Os campeonatos Minor são aqueles que premiam até 50 mil dólares. Os Minors também servem como qualificatória para os campeonatos Majors. Com isso, elas são divididas em quatro regiões: América, Ásia, Europa e CIS. Já os Majors, considerados como uma Copa do Mundo de CS:GO para os pro-players (como são chamados os jogadores profissionais), são campeonatos que premiam até 1 milhão de dólares. Os Majors acontecem duas vezes por ano e a equipe sueca da Fnatic é que mais venceu o torneio somando três conquistas.

Além dos campeonatos patrocinados pela Valve, existem torneios a nível nacional e internacional. No Brasil os principais torneios são a ESL Brasil Premier League, a Brasil Game Cup e a Gamers Club Masters. Já no cenário mundial temos a WESG (World Electronic Sports Games), a BLAST Pro Series, a ECS (Esports Championship Series), a ESL (Electronic Sports League), a ELEAGUE, entre outros.

As competições internacionais com grandes premiações em dinheiro contam com uma grande estrutura, tanto para os competidores quanto para o público. Os torneios contam com a presença da torcida nas etapas mais avançadas do torneio como quartas de finais, semi finais e a finalíssima.



Figura 3: Estrutura da Intel Extreme Masters ESL Chicago 2018

## ORGANIZAÇÕES E PRO PLAYERS

Atualmente, as organizações de equipes de e-sports atuam em diversos jogos como a Team Liquid que além de se destacar no cenário competitivo de CS:GO, possui equipes em Starcraft II, League Of Legends, Hearthstone, DOTA 2, Street Fighter, Heroes of Storm, Smash, PUBG, Quake, Rainbow Six, Clash Royale, Fortnite, entre outros. Além da Liquid, outras organizações como Faze Clan, Fnatic e Mousesports seguem esse caminho.

As principais equipes do cenário competitivo de CS:GO atualmente são: Astralis (equipe dinamarquesa), a Natus Vincere (NAVI, equipe ucraniana), a Team Liquid (equipe estadunidense), a Faze Clan (equipe estadunidense), a Made in Brazil (MiBR, equipe brasileira, adquirida por um empresário estadunidense), a Ninjas in Pyjamas (NiP, equipe sueca), a North (equipe dinamarquesa) e a Fnatic (equipe sueca).

Apesar das organizações pertencerem a uma nação, seus jogadores não necessariamente são nativos do local, é o caso da MiBR que possui em sua line-up três jogadores brasileiros e dois estadunidenses e da Faze Clan que possui um dinamarquês, um sueco, um eslovaco, um bósnio e um norueguês.



Figura 4: Equipe MiBR - FalleN, tarik, fer, coldzera e Stewie2K

Os jogadores utilizam nicknames (nomes de usuário), normalmente apelidos no mundo digital. Os melhores deles certamente figuram entre as principais equipes dos campeonatos, é o caso do dinamarquês Nicolai “device” Reedtz (Astralis), o bósnio Nikola “NiKo” Kovac (Faze Clan), o brasileiro Marcelo “coldzera” David (MiBR) e o ucraniano Aleksandr “s1mple” Kostyliev (NAVI). Assim como em competições como a NBA, onde se elege o MVP (Most Valuable Player, jogador mais valioso) das temporadas, os campeonatos de CS:GO também contam com essa premiação, homenageando o jogador que mais se destaca no torneio em disputa.

## TRANSMISSÕES DE CAMPEONATOS

Com campeonatos que premiam muito bem e grandes equipes em disputa, as transmissões ganham força nesse cenário para atrair o grande público do jogo. Na Coreia do Sul, foram criados dois canais de televisão (Ongamenet e MBCGame) para transmitir campeonatos de Starcraft e Warcraft III. Nos Estados Unidos, a ESPN (famosa emissora de esportes) tinha um programa chamado Madden Nation que transmitia competições do jogo da NFL.

No Brasil, a cobertura de jogos eletrônicos é transmitida, em sua grande maioria, pela internet. Canais como pagos como Sportv, Bandsports, ESPN Brasil, Fox Sports Brasil e Esporte Interativo já transmitiram campeonatos em sua programação. Outra forma de acompanhar o cenário competitivo é pelo modo espectador da própria Steam (plataforma do jogo). Ao entrar no jogo pelo PC, é possível entrar em alguns jogos patrocinados pela Valve, onde o espectador tem o controle de mudar a tela que ele assiste para outros jogadores ou ter uma visão mais panorâmica.

Como a linguagem dos jogos se desenvolve dentro do computador, as transmissões seguem essa plataforma, sendo assim, sites como Twitch, Facebook e YouTube aparecem como grandes vinculadoras dos e-sports nos tempos atuais. Grandes organizações de torneios profissionais fecham acordos com esses sites para sua transmissão de forma aberta, sem custos para o público. Exemplificando, temos a ESL que fechou um acordo de transmissão com o Facebook e a ECS com o Youtube.

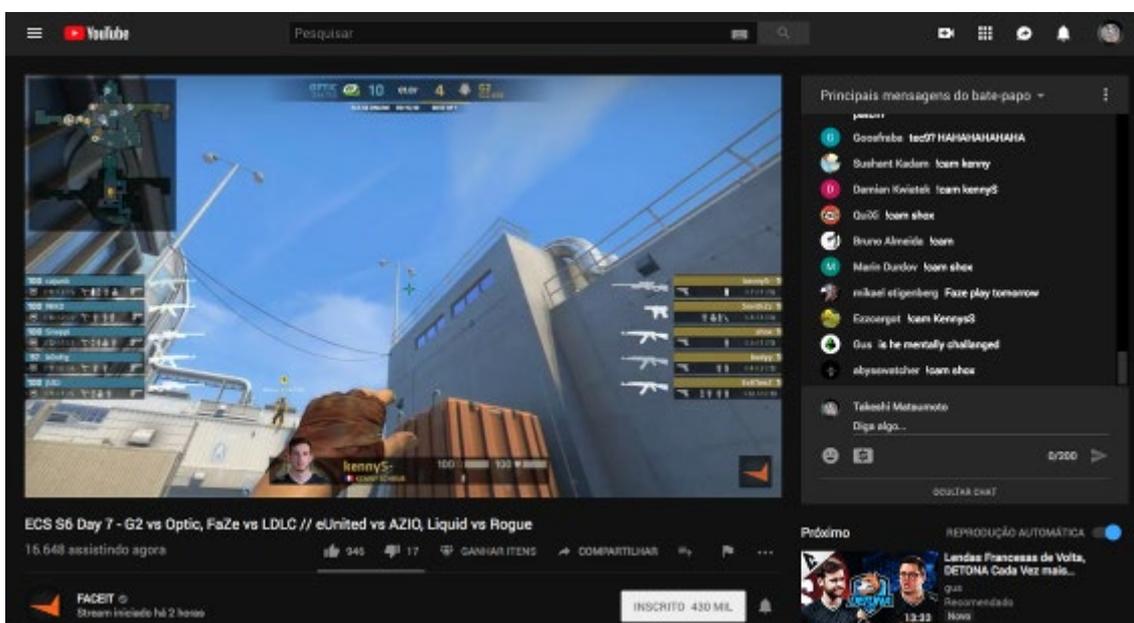


Figura 5: Transmissão da ECS S6 pelo Youtube.

As transmissões, do ponto de vista técnico, contam com narradores, comentaristas e analistas dos jogos. Por se tratar de uma escala global, muitas organizações investem na contratação de narradores e comentaristas de vários países para a compreensão do público. No cenário brasileiro, os narradores em destaque são: Bernardo “BiDa” Moura, Willian “gORDOx” Rodrigues, Ricardo “Qep” Fuji, Pablo “xrm” Oliveira, Octávio Neto (Esporte Interativo) e Nicolás “nicolino” Emerenciano. Já os comentaristas/analistas que se destacam são: Luis “Savage” Hessel, Guilherme “GuizaO” Kemen, Giovanni “Gio” Deniz e Otávio “bczz” Boccuzzi.

No Brasil, há duas formas de transmissão. Uma forma é quando as partidas são monitoradas pelos próprios narradores, então ele mesmo controla o que está sendo transmitindo (esse modo é o quando ele entra no modo espectador no próprio jogo pela Steam), qual jogador é exibido na tela. A outra é quando a transmissão vem de uma emissora do campeonato local, dessa forma quem controla as telas é a equipe dessa emissora e não o narrador.



Figura 6: Transmissão da BLAST Pro Series pela Sportv com Jodar, gORDOx e BiDa.

Além das transmissões, canais no Youtube se tornam um prato cheio para os amantes das competições. Streamers e Youtubers produzem vídeos semanalmente para passar notícias, curiosidades, entrevistas, dicas de jogo, comentários de campeonatos,

entre outros assuntos. Canais como: CSTV, Draft5gg, Gamers Club, Games Academy, Fábrica de Pratas, E-sportv, Betway Esports e gus.

A HLTV e a Liquipedia são sites que concentram várias informações do cenário competitivo do CS:GO. Na HLTV, informações como partidas, resultados, notícias, eventos, estatísticas de equipes e jogadores, galerias de fotos, fóruns abertos para discussão e links de transmissões ao vivo são atualizadas toda hora. Já no Liquipedia, é concentrado informações gerais como campeonatos e estatísticas, mas não só de CS:GO, eles concentram informações de outros títulos como Dota 2, Starcraft II, Overwatch, Rainbow Six, entre outros.

A interface das transmissões se configura de forma diferente da vista pelos jogadores. Os *pro-players* possuem a interface normal de jogo em suas telas com informações como HP (vida), colete, mapa, tempo de jogo, armas, munições, parceiros em jogo e a indicação de eliminação de jogadores. Já em uma transmissão, além dessas informações, tem o placar, poder de compra, indicação das equipes, e um infográfico com as informações de todos os jogadores contendo vida, armas e utilitários. Além disso, as transmissões contam com um recurso de “visão raios-X” que identifica jogadores por trás de paredes opacas.



Figura 7: Interface de uma transmissão ao vivo, com o recurso de raio-x.

É interessante observar que as transmissões, por serem on-line, elas são multiplataformas, ou seja, os espectadores podem assistir pelo celular, notebook, tablet ou em uma *smart tv*. Além disso, sites como Twitch, Youtube e Facebook oferecem aos espectadores a opção de interagir com a transmissão, onde eles podem estar enviando mensagens pelo chat, seja de apoio ou alguma pergunta. Dessa forma as transmissões se tornam muito mais interativas e há um *feedback* sobre a transmissão de uma forma instantânea, já que o narrador e a equipe de transmissão também possuem acesso ao chat.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar dos e-sports não serem considerados, legalmente, como um esporte no Brasil, há muitas chances disso se concretizar, visto que o aumento de fãs e praticantes de jogos eletrônicos é crescente. Além disso, equipes grandes do cenário brasileiro, como Flamengo e Santos já investem em cyber atletas para disputa de campeonatos de League of Legends ou o próprio Counter-Strike:GO. Com isso há um aumento em visibilidade, transmissões, patrocínios e incentivo ao ciber-esporte. Quem um dia iria imaginar que teria uma transmissão de jogos virtuais online sendo transmitidas em tempo real com narração e comentários com os espectadores interagindo em chats e como isso se tornou algo tão interessante e atraente para as pessoas que seguem esse grande nicho dos jogos eletrônicos.

## REFERÊNCIAS

FLUSSER, Villém. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac Naif, 2007.

MACHADO, Arlindo, LIMA, Fernando Barbosa, PRIOLLI, Gabriel. **Televisão & Vídeo**. Texas: Jorge Zahar, 1985.

FEITOZA, Mirna, SANTAELLA, Lucia. **Mapa do Jogo**. A diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SCHUYTEMA, Paul. **Design de games: uma abordagem prática**. Cengage Learning, São Paulo.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. **O Jogo como elemento da cultura**. Perspectiva, 2008.

## INFOGRAFIA CONSULTADA

Figura 1 disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/esports/103498-brasileiros-disputam-liga-cs-go-r-12-milhoes-premios.html/>

Figura 2 disponível em: <https://www.twitch.tv/bida>

Figura 3 disponível em: <https://www.facebook.com/ESLCSGOBrasil/>

Figura 4 disponível em: <https://vs.com.br/artigo/csgo-o-que-esperar-da-estreado-mibr-no-faceit-major>

Figura 5 disponível em:  
<https://www.youtube.com/channel/UCajcK9vEBDLmcLSSYf4WXVA>

Figura 6 disponível em: <https://globosatplay.globo.com/sportv/ao-vivo/3180413/>

Figura 7 disponível em: <https://www.facebook.com/ESLCSGOBrasil/>