# Counter Strike, um jogo que ajudou a moldar os eSports

Na atualidade é extremamente difícil achar alguém que acompanhe o mercado de games e nunca tenha ouvido falar de Counter Strike. O *fps* tático da *Valve* arrasta multidões, movimenta milhões anualmente e foi responsável por popularizar os *eSports* e as *lan houses* antes mesmo de existir conexões de banda larga... Quando absolutamente era tudo mato.

Quem poderia imaginar que um dia, o jogo altamente viciante de regras dinâmicas e relativamente fáceis de compreender, nascido de um mod outro *fps* atingiria o status de sucesso mundial e teriam uma comunidade tão engajada?

## De modificação a hit

A jornada do CS se inicia em 1996, quando um cara chamado Minh Le, um aficionado em game e tecnologia, conhece o *Quake,* um jogo em primeira- pessoa desenvolvido pela Id Software e que foi extremamente revolucionário para a época, o que conquistou milhares de fãs ao redor do mundo nos anos 90.

A vida seguiu e ele se tornou um jogador assíduo de Quake, até o momento em que ele conheceu o SDK, o kit usado para desenvolver o jogo, e passa a utilizar seu conhecimento para criar material para o jogo que ele havia tanto curtia.

Sua primeira modificação para Quake foi inspirado em operações táticas de fuzileiros navais e se chamava Navy SEALs. No mod, você assumia o papel de um fuzileiro americano. Estranhamente a primeira versão da modificação já contava com elementos que inicialmente não existiam no Quake.

Quando o Quake 2 veio a público em 97, o Minh Le novamente adquiriu seu kit de desenvolvimento e em alguns meses lançou o que foi considerado um super melhoramento de Navy SEALs, um mod totalmente novo que se chamava Action Quake 2, esse muito similar ao que nós conhecemos como o Cs atualmente. Esse mod atingiu números bem maiores, e o sucesso e reconhecimento foi inevitável, a ponto da desenvolvedora do game escolhe-lo para estar em um compilado oficial de mods para o Quake 2.

Depois do Action Quake, Minh Le não parou e continuou estudando ciência da computação, além de trabalhar eventualmente desenvolvendo modificação para games. Em 1998 o Minh conheceu o Jess Cliffe, juntos eles passaram a trabalhar em um mod para o jogo do momento da época que era o Half-Life, eles decidiram chamar o mod de Counter Strike.

A primeira beta aberta de Counter Strike foi lançada em 1999, e depois disso recebeu atualizações semanais. Não é necessário dizer que o mod rapidamente hitou, e se tornou algo maior do que seus criadores imaginavam, conquistando milhares de fãs ao redor do globo. O mod teve muitas versões, até seu lançamento oficial em 2000.

A essa altura a Valve já havia enxergado o enorme potencial de lucro da modificação, que já tinha uma base de fãs fiéis e uma identidade própria forte e marcante, e então com colaboração da distribuidora de games Sierra eles conseguiram a autorização para que Counter Strike pudesse ser comercializado separado do seu jogo original, como uma dlc.

Depois de seu lançamento oficial, por assim dizer, o Cs rapidamente ganhou críticas positivas da mídia especializada e se instalou como uma febre extremamente contagiosa ao redor do mundo. Seus criadores foram contratados pela Valve, e assim puderam continuar trabalhando em melhorias para o jogo. Uma sequencia chegou a ser cogitada pela empresa, porem eles retrocederam resolvendo continuar alimentando o Counter Strike clássico.

Em 2012, foi lançado o Counter Strike: Global Offensive, que não é o mais amado por todos, mas com certeza é apreciado por muitos. O titulo da franquia é atualmente o mais jogado, por jogadores casuais e jogadores hardcore. Ele também é o título utilizado em campeonatos.

## Lan Houses, o inicio de uma era.

Na virada do século, a internet banda larga era um luxo para poucos, e isso acabava por afastar jogadores de seus games multiplayer favoritos, que na maior parte das vezes exigia uma boa conexão. Pensando nisso e vendo uma enorme possibilidade de lucro, muitas pessoas ao redor do mundo criaram estabelecimentos onde você poderia jogar com seus amigos por um valor bem mais baixo, geralmente pago por hora. Eles deram a esses estabelecimentos o nome de Lan House.

As Lan Houses e o Counter Strike estão intimamente conectados, lan houses se popularizaram devido a Cs, e Cs alcançou números muitos grandes em países como o Brasil, onde serviços como banda larga eram caríssimos e escassos, graças as lan house. As lan houses não foram responsáveis apenas pela popularização do game, foram nelas onde o que chamamos atualmente de *eSports* nasceram, ou ao menos ganhou nome.

O convívio entre os moleques que frequentavam a mesma lan house, ou que jogavam entre si, fez com que naturalmente surgissem amizades e rivalidades entre certos jogadores, e então a criação de clãs e equipes aconteceu quase que de maneira inevitável. Esses jogadores marcavam encontros, treinavam e competiam entre si em eventos e campeonatos muitas vezes idealizados para promoção das Lan Houses, atraindo cada vez mais jogadores casuais e hardcore para o game.

A inclusão do Counter Strike em grandes campeonatos não demorou e logo foi possível ver o game em destaque em grandes eventos com destaque para o Cyberathlete Professional League (CPL) de Counter-Strike que aconteceu em dezembro de 2000, o World Cyber Games (WCG) em 2001 que abriu as portas para a profissionalização dessas equipes que inicialmente haviam sido criadas for fun.

## O Cs no Brasil: Altos e Baixos

Sabemos que o jogo é popular no Brasil e com certeza já conquistou seu lugar no hall de mais queridos e nostálgicos para quem chegou a joga-lo em Lan Houses no inicio dos anos 2000, mas nem tudo foram flores para o joguinho, que chegou a ter sua venda proibida em território brasileiro.

A decisão de 2008, partiu da 17° Vara Federal do Estado Minas, e foi expedida pelo juiz federal Carlos Alberto Simões de Tomaz que alegou, em palavras mais simples, que o jogo estimulava a violência entre os jogadores e incitava o terrorismo. Atualmente as vendas voltaram a ser liberadas pelo TJ de Brasília, quem deu a cara a tapa e lutou pela liberação foi a EA (Eletronic Arts) que defendeu que o jogo já era tachado como proibido para menores, e que ele estava operando dentro das regras com um publico alvo composto por maiores de idade.

Atualmente, o Brasil continua apaixonado por Cs, o Counter Strike: Go, a sequência mais recente da franquia, continua atraindo novos players no Brasil, tanto jogadores casuais quanto os jogadores hardcore. O país conta com um cenário competitivo forte, e os pro-players brasileiros estão entre o que há de melhor no mundo, ganhando prêmios e conquistando títulos globais.

Em 2016, o quinteto Taco, coldezera, fer, fallen e fnx conquistaram os dois Majors daquele ano, um pela Luminosity Gaming e outro pela SK gaming, os títulos mundiais trouxeram visibilidade para o cenário de Cs brasileiro. No mesmo ano, devido as conquistas do quinteto o Brasil se tornou o quarto país a mais faturar com o game no mundo. Ficando atrás apenas de Estados Unidos, Suécia e Dinamarca.

Devido ao sucesso do cenário do país em torneios mundiais, o Brasil chegou a sediar grandes eventos do game, como as finais da quarta edição do ESL Pro League em 2016. Em 2020, chegaram a cogitar o Brasil para sediar o Major desse ano, mas a competição foi adiada para 2021, e esse ano foi totalmente cancelada e transferida para a Europa.

## Cenário Competitivo, como funciona?

Quando falamos da cena competitiva de Cs, certamente estamos falando do que há de melhor nos eSports; com uma agenda cheia de campeonatos ao decorrer do ano, não deixando nenhuma região de fora, eventos lotados, uma comunidade apaixonada, jogadores profissionais de sucesso e prêmios em dinheiro que chegam na casa dos milhões, com certeza o Counter Strike pode e deve receber atenção.

Mesmo existindo vários modos de jogo no Cs, apenas o formato “competitivo” é utilizado em campeonatos, são partidas rápidas e dinâmicas de 5x5, onde o objetivo é eliminar todos os inimigos, um equipe joga como ‘terrorista’ e a outra como ‘contra-terrorista’ em mapas restritos que rotacionam ocasionalmente. Atualmente os mapas utilizados no competitivo são: Dust2, Inferno, Mirage, Train, Nuke, Overpass e Vertigo.

Nas partidas competitivas, temos vários rounds de 2 minutos e vence quem atingir 16 pontos primeiro, caso haja empate, o jogo vai para prorrogação onde acontecem mais 6 rounds e ganha quem chega a 19 primeiro. Existe possibilidade de haver empate novamente, nesses casos é jogada mais uma prorrogação, a receita é repetida até que um time leve a melhor, ou seja 4 dos 6 pontos do round. Geralmente os campeonatos são disputados em partidas únicas e melhores de 3, onde cada equipe tem o poder excluir dois mapas da lista de reprodução.

## Campeonatos, onde os melhores circulam de fato.

Atualmente, a desenvolvedora do Cs, a Valve, só está envolvida na organização de dois grandes campeonatos por ano. Os ‘Majors’ são considerados algo como a copa do mundo de Counter Strike, eles são os maiores torneios associados ao game e também são os campeonatos de maior premiação chegando à casa dos milhões em algumas temporadas. Além dos Majors, o circuito competitivo também conta com diversos campeonatos idealizados por diversas empresas sem conexão com a Valve.

No ano passado Cs foi responsável por premiar seus jogadores com mais de 15 milhões de dólares, ganhando a coroa de eSport a mais premiar no ano de 2020, e esse título provavelmente será mantido já que em 2021, esses campeonatos também iram ocorrer, apesar da pandemia. E vários desses campeonatos já tem datas marcadas inclusive, e ocorreram totalmente online. Entre eles é legal citar a ESL Pro League Season 13, que irá acontecer entre 10/03 e 11/04 e a DreamHack Masters Summer 2021 entre os dias 03 e 13 de junho.

## Counter Strike e mulheres, uma combinação que pode dá certo.

O cenário dos eSports para mulheres ainda está engatinhando, se comparado ao masculino, porém é prazeroso perceber que as portas estão se abrindo aos poucos para que meninas e mulheres gamers possam mostrar do que são capazes. Isso não poderia ser diferente no cenário de Counter Strike.

Em 2017, pela primeira vez na história, a BGC anunciou um campeonato de Counter Strike feminino na BGS daquele ano. A organização do evento, alegou que gostaria de torna a BGS mais inclusiva e de abrir portas que se mantinham fechadas para garotas, já que a maior parte dos times são compostos exclusivamente por homens. A ação foi bem recebida, e pode ser considerada um grande marco para representatividade e inclusão de mulheres em espaços frequentemente dominado por homens.

Desde então as coisas mudaram bastante, ainda existem grandes obstáculos a serem vencidos, como o machismo tão entranhado na comunidade gamer, mas com certeza as mulheres vem conquistando espaço todos os anos, e agora já até podemos ver campeonatos maiores e times totalmente composto por elas.

Em 2020, a BGS, que foi pioneira em introduzir campeonatos femininos em sua grade, anunciou que 12 equipes femininas disputariam seu campeonato de Counter Strike, um número superior ao de 2019, que contatava com 8 equipes.

Atualmente, o campeonato feminino de Cs que está em mais evidência é o Grrrls League, considerado o campeonato feminino de Counter Strike: Global Offensive mais importante do cenário. A GRRRLS League foi fundada com o objetivo de ajudar a profissionalizar mulheres do cenário de Cs no Brasil. Desde de 2017, quando houve a primeira edição, eles vêm fortalecendo o movimento e projetando mulheres para o mundo.

Inclusive, essa semana rolou a final, onde o MIBR levou a melhor no primeiro split da temporada em cima da FURIA, e conquistou o título, além de uma premiação de R$ 35,000. As duas equipes fizeram campanhas parecidas tendo 4 vitorias e uma derrota cada.

Esperamos que mais campeonatos de relevância como o GRRRLS possam surgir e que mais times femininos possam disputa-los, o machismo de cada dia precisa ser vencido, e garotas devem ocupar espaços maiores cada vez mais.