

Analytics

Edição DEMO

Análise qualitativa:

Equipe: Crow E-sports

Jogo: CS:GO

Campeonato: Tunesesportsgg

FINAL

Mapa: Dust II

2º mapa MD3

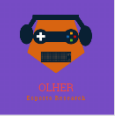
Link da partida:

<https://www.twitch.tv/tunesportsgg/video/719153977>

Missão: A Olher tem como missão fomentar o cenário profissional e semiprofissional de esports, por meio da análise de atletas universitários e assim criar portfólios de recomendação para times profissionais, facilitando o recrutamento e trazendo visibilidade para jovens talentos consequentemente solidificando o cenário profissional. A longo prazo esperamos criar uma base e um novo caminho para que jogadores comuns com grande potencial tenham a chance de serem vistos por grandes organizações e seguirem a carreira nos esports por meios tradicionais com estabilidade.



Este material destina-se exclusivamente aos assinantes da Olher.



-O que esperar do time na atual fase

No campeonato da tunes esports a equipe começou se classificando para as quartas de final junto com a UFPR Burning Bunnies. Logo em seguida, enfrentaram a Tritons e, sem muitas adversidades, emplacaram um 2x0 classificando-se para a semifinal e enfrentando a UFSCAR Fire que é conhecida por ser uma equipe forte, bem organizada e com um grande histórico de títulos. Apesar de ter sido um jogo desafiador a crow e-sports venceu a partida e assim emplacaram 40 jogos seguidos de invencibilidade.

Na final, em busca do 4º título seguido, enfrentaram a Insper MadFox que também é uma equipe reconhecida pela sua qualidade técnica e presença nas fases finais de grandes campeonatos. Esse encontro MD3 nos proporcionou um confronto incrível, mas ainda favorável a São Judas (crow esports). 2x1 para os corvos e mais um título na coleção.

-Resumo da partida

Com o início da partida de TR a Crow faz o primeiro avanço em direção à varanda no bomb A, entretanto o jogador ricolino da MadFox efetua 2 kills com um belo controle de área e o pistol vai para o time do Insper. Com uma derrota rápida no pistol a crow é obrigada a efetuar um “eco seco” para a segunda rodada, apesar da diferença de economia entre os dois times a crow consegue entrar e plantar no bomb B, entretanto o player ricolino da MadFox se destaca novamente com uma triple kill after plant conseguindo defusar a c4. No primeiro round armado da crow o player Mesk se destaca pela sua habilidade e noção de timing no momento de executar um trade sob um jogador da outra equipe, mantendo seu time na vantagem de um player a mais no entry. Apesar da entrada fundo na 4ª rodada da partida ter sido muito prejudicial para ambas as equipes a crow faz o plant e mantém um posicionamento para o confronto 2v2, durante toda a contagem da c4 os dois jogadores restantes se mantiveram calmos e sem dar oportunidades para kills desnecessárias, entretanto como já observado mais de uma vez nos segundos finais do round after plant mesmo que seja impossível para o jogador adversário defusar a bomba em uma situação 2x1 os jogadores da crow sabendo disso se exaltam e no momento de se afastar da explosão acabam se descuidando e dando espaço para uma bela jogada da MadFox eliminando os dois jogadores TR

e prejudicando a economia do time. Para o quinto round a equipe decide fazer um rush B com 4 jogadores mesmo que o Mesk tenha ficado solo meio e perdido uma AWP importante para a equipe, a estratégia entretanto é bem executada e pós plant da bomba o player Lksz1n efetua um 3K devido ao seu bom posicionamento e cobertura do resto do time finalizando rapidamente o round. Ao longo de um 3x2 até então muito disputado é notável que nessa 6ª rodada é a primeira em que as duas equipes estão totalmente armadas e bem estabelecidas economicamente se equiparando na partida. Devido à derrota no round anterior a equipe da crow faz um forçado com duas AKs, uma AWP, uma Galill e uma Desert Eagle. Mesmo com um round forçado uma execução com ótimas flashes e outros gadgets possibilita o plant e a vitória na rodada desempatando o jogo em um 4x3. Com uma desestabilização da economia da MadFox eles são forçados a executar um eco e a crow com pouco esforço leva o round contabilizando um 5x3. Durante os próximos 2 rounds ambas as equipes estão armadas e tem embates acirrados com trades equivalentes e trocas nos dois bombs. Com a partida 5x5 a crow é obrigada a efetuar uma meia compra e fazerem uma entrada forçada no bomb-site B, apesar da diferença de equipamentos a equipe consegue 3 eliminações e resta o Mesk com a c4 plantada versus rocilino e fuqueiji. Diante dessa situação Mesk conhecido por diversos clutches efetua outra kill mas é “tradado” perdendo o round com um defuse (6x5 para MadFox). Visto que os ataques da Crow não estavam sendo como desejado a equipe tenta fazer os próximos ataques do 1º half voltados para o bom-site A, entretanto nenhum surte o efeito desejado e o 1º Half acaba 10x5 para a equipe do Insper. Não sendo conforme a escolha do time mesmo vencendo o primeiro mapa assim, a virada de lados está muito favorável para a equipe adversaria dificultando o trabalho dos jogadores da Crow. Na primeira rodada desse segundo half o posicionamento desse time é composto por dois jogadores fundo, dois jogadores meio/B e um jogador B. Com a derrota do round pistol os rounds subjacentes são mais complicados, porém mesmo sob adversidade a Crow vence um round forçado e pontua 12x6. O padrão de defesa CT da Crow durante todo o half é composto por 3 jogadores A com um bunker, um carro, um varanda, um jogador meio e o outro no bomb B. Com um belo trabalho de flanqueamento pela varanda o player CNT- consegue uma double kill e garante o 7º round para a equipe da Crow, mesmo que seja improvável a vitória nesse mapa com um 15x7. Com um ataque split B por parte da MadFox eles plantam a

bomba 4x3 e concretizam a vitória do segundo mapa da final em cima do time da Crow que permaneceu muito apagada nos últimos 8 rounds.

-Capacidade técnica geral

Todo o time da Crow e-sports tem capacidade técnica de alto nível com elevada noção de timing e posicionamento necessária para jogar em nível profissional, entretanto nenhum player com exceção do Mesk se destaca por situações adversas como clutches ou múltiplas kills. Outro fator que pesa negativamente para essa equipe é o fato de não haver nenhum awper fixo e efetivo no time que faz a diferença em picks iniciais ou disputas entre awpers, desfavorecendo o time quando há um jogador adversário com essas características (como aconteceu no caso do riccolino da equipe da MadFox).

-Característica de cada jogador

- Mesk: Se destaca nas partidas por ser um player agressivo e com qualidade técnica excepcional. Aparece constantemente em situação de clutches after plant 1v2 ou 1v3 e geralmente faz o seu papel de manter a calma e deixar os CTs distantes da c4 até o tempo mínimo com uma aguçada percepção de posicionamento, trocação, entry e timing.
- kA1o: Não se destacou durante a final, mesmo com um ótimo histórico nas outras partidas do campeonato em questão, durante o mapa da Dust II sua incapacidade foi decisiva para a derrota.
- CNT: Esse jogador possui boa qualidade de flanco e trades conseguindo manter o restante do time em situações favoráveis de ataque sem flanqueamento adversário ou de defesa sem serem cercados pelos inimigos.
- Lks1n: Apesar de não ter se destacado individualmente na partida demonstrou que oferece um bom trabalho em conjunto conseguindo efetuar trades em ataques e quando necessário um entry razoável. Durante os rounds CT consegue uma boa marcação e em algumas situações consegue efetuar múltiplas kills de rotação inimiga.

·Europeu: Aparenta ter uma posição de IGL dentro do time e arquiteta bem as jogadas, mesmo com alguns atrasos de percepção do jogo toma as atitudes corretas e consegue balancear o time e aparentemente manter a calma dos jogadores. Não se destaca individualmente mas trabalha bem em equipe decidindo alguns rounds em conjunto.

-Esquema tático

A equipe da crow esports escolhe iniciar de terrorista no 2º mapa do confronto, independente do resultado da partida anterior não levaram em consideração e mantiveram as estratégias centradas sem se precipitarem. Começaram a partida com ataques concisos e efetivos no bomb B e apesar da derrota no pistol conseguem se recuperar economicamente do prejuízo. O 1º half apresentou um jogo equilibrado com ataques de TR variados e bons trades para manter a vantagem do time nos plants. Durante o 2º half TR o time da Crow tinha poucas opções devido a desvantagem do placar por adversidades e falhas de alguns membros da equipe. No geral o time manteve a calma e tentaram jogadas diferentes durante toda a partida porem por detalhes no 1º Half a partida foi comprometida favorecendo muito a MadFox.

-Comunicação geral

A Crow e-sports aparenta manter a calma e seguir as calls do IGL pelo decorrer do jogo. Não há críticas relevantes para o quesito de comunicação com exceção do erro constante já citado no resumo do jogo, durante o after plant da crow nos segundos finais geralmente em situações 2v2 ocorre um descaso dos players quando é perceptível a impossibilidade do adversário de defusar, e devido a esse erro básico os jogadores acabam morrendo e perdendo suas armas, prejudicando a economia geral do time para rodadas posteriores.

-Economia

A economia do time da Crow é bem concisa e estratégica, há algumas tentativas inteligentes de guardar armas para os próximos rounds apesar

de não serem muito constantes. Em casos de meia compra ou “ecos secos” o time inteiro se prepara e mantém a mesma quantidade de dinheiro entre eles, demonstrando o planejamento e estratégia inteligente por parte do IGL.

-Mudança de posições e Adversidades de estratégia

Em situações adversas a equipe da Crow e-sports parece ter uma demora excedente para reagir e acaba atrasando rotações necessárias para retakes e defuses, além disso a demora para uma mudança de posicionamento CT ou viradas no caso de TR de uma estratégia que já esta sendo counterada pelo outro time prejudica muitos rounds da Crow.

-Execução de jogadas grupais

A execução do planejamento grupal ou do in game leader (IGL) é muito forte quando se trata do lado TR com entrys potentes e rápidos e after plants seguros sem comprometer a c4. Entretanto do lado CT as execuções acabam sendo falhas pelo fato já citado anteriormente de atrasos no planejamento da jogada mass com trades efetivos que são algo constante dessa equipe o dano é amenizado.

Perspectivas futuras

Por fim, as perspectivas futuras para a Crow e-sports são vistas com positividade como um time que ainda vai se destacar em outros diversos campeonatos universitários e manter uma colocação entre as melhores equipes universitárias do país de counter strike. Como jogadores individualmente as melhores perspectivas são principalmente para o Mesk como um entry-fragger agressivo e um potencial em clutches em times profissionais que tem dificuldades em entradas rápidas e agressivas no bomb, e o outro jogador que chama atenções é o CNT- como um ótimo flanker em situações 3v2 e para manter uma área segura de rotações inimigas. Esses dois jogadores são de um grande potencial para times profissionais que buscam essas diferenças em momentos críticos de uma partida.