

De Prata até Água: Melhorando Seu Jogo.

Nesse guia você vai aprender a se mover, espiar, mirar, atirar, "clutch", respirar, focar, pensar, achar sua sensibilidade, ganhar vantagem, usar psicologia, e mais, tudo para melhorar sua habilidade no jogo.

Introdução

Eu normalmente dou aulas grátis para qualquer um que me pede, mas ao invés de dar aulas particulares, eu pensei em fazer um guia sobre o assunto e ajudar a melhorar a comunidade do Counter-Strike: Global Offensive. Eu vou ensinar aqui tudo que eu ensinei a alunos antigos e um pouco mais. Eu já tive uns 10 alunos e a maioria foi de Pratas e Novas até Legendary Eagle Masters e Supreme Master First Class. Legal, né? Bom, você pode alcançar esse rank e ainda mais com a ajuda desse guia.

Meu objetivo é ajudar você a se divertir sabendo como melhorar no jogo. Eu dividi o tutorial em várias seções: Primeiro vem a PRÉ-AVALIAÇÃO, onde você vai encontrar a sua sensibilidade adequada e testar sua acurácia. Em seguida vem a seção sobre ESPIAR/MOVIAMENTAR, onde eu ensinarei como corretamente espiar e se mover. Em seguida, a seção ATIRANDO vai te ensinar a como mirar corretamente e controlar sua precisão e acurácia. Então, eu vou introduzir a seção PSICOLOGIA na mistura, algo que poucos tutoriais possuem, e ensiná-lo como a psicologia é utilizada e como pode ser utilizada dentro do cenário competitivo, e também ensinarei a como manter a calma e o foco no decorrer do jogo. Finalmente, vou adicionar algumas dicas extras sobre vários problemas e te dar minha conclusão.

O guia é bastante extenso e produtivo, Eu recomendo fechar todos os programas, pegar uma caneta e papel e escrever ao decorrer da leitura pra ajudar a lembrar. Estudos mostram que escrever informações importantes podem ajudar com sucesso a categorizar e ajudar a recuperação de informação no futuro. Eu espero que você goste do guia, e vamos começar.

Vamos começar com a Pré-Avaliação.

Pré-Avaliação: Avaliando A Sua Habilidade Atual

Normalmente, antes de dar aulas, eu peço pra ver como meus alunos atiram, pensam e reagem para saber o que melhorar. Eu digo a eles para baixarem o mapa Training_Aim_CSGO da Oficina da steam para ajudar a avaliar suas habilidades. Eu estou prestes a entrar em detalhes sobre como baixar o mapa e o iniciar, se você já tem o mapa e sabe como o iniciar, pode pular essa seção.

Pré-Avaliação: Baixando e Começando Training_Aim_CSGO

Para baixar o mapa, primeiro você precisa ir na aba de Jogar dentro do jogo e selecionar OFFLINE COM BOTS, clique em Oficina, e em seguida Visualizar Oficina. Feito isso, uma janela da Steam vai abrir com a Oficina CS:GO. Procure por Training_Aim_CSGO e clique enter. Coloque o seu mouse em cima do primeiro mapa feito por AddictedPro e clique no ícone com o sinal de "+". Se você não estiver vendo o sinal de "+", você pode simplesmente clicar no mapa e clicar no botão de subscribe, que mostrará que você está inscrito no mapa. Agora basta voltar ao jogo e o mapa deve estar a disposição na lista de mapas.

Clique no mapa e em seguida em jogar. Tenha certeza que "No Bots" esteja selecionado, e clique

em GO e espere o mapa carregar. Quando estiver no mapa, dará spawn abaixo dele, para ir para a área de treinamento, você deve se certificar que o console está ligado e então o abrir.

Você pode abrir o console usando a tecla ' abaixo do esc e do lado do número 1 no seu teclado. Quando estiver aberto digite "sv_cheats 1" e tecle enter. Em seguida, digite "noclip 1" e dê enter. Você agora pode olhar para cima e apertar W para ir pra área de treinamento, então abra o console e digite "noclip 0".

Pre-Avaliação: Testando Sua Acurácia

Certo, agora você está dentro! Na sua direita há várias armas. Pegue a M4A4, M4A1-S ou AK-47 (Como o mapa não teve update, para pegar a M4A1-S você precisa do console de novo e digitar "give weapon_m4a1_silencer", sem as aspas). Na sua esquerda está o painel de controle. Não mova nada ainda. Há vários tipos de treinamento para usar mas por hoje você só precisa do Default, chamado Classic Fast Aiming.

Olhe para a área de tiro e se prepare para atirar. Quando estiver pronto, vá para o botão de start e pressione E. Dê um passo para trás e tente acertar o máximo de alvos possíveis. Toda vez que acertar, tente voltar a mira para o meio antes de continuar para o próximo alvo.

Depois, cheque sua performance. Quantos você acertou? Se você acertou mais de 20 dos 25 então você foi bem. Se você não acertou? Pode ser que você precise achar sua sensibilidade apropriada.

Pre-Avaliação: Encontrando Sua Sensibilidade

Certo, agora tente novamente, perceba se você está acertando antes ou depois do seu alvo. Se estiver acertando antes, sua sensibilidade é muito baixa. Tente aumentar sua sensibilidade. Se você estiver acertando depois, sua sensibilidade é muito alta. Tente diminuir ela. Continue tentando até que você se sinta confortável com sua sensibilidade. Você deve ser capaz de acertar os alvos próximos e os alvos longe sem muita dificuldade.

Pre-Avaliação: Percentual de Acurácia e o Teste dos 100

Agora que você achou sua sensibilidade adequada, tente outro round no pátio de tiros. Pode ser que demore um pouco até se acostumar com a nova sensibilidade, portanto, pratique algumas vezes. Quando se acostumar com ela, vá ao painel e veja a quantidade (Amount). Coloque sua mira em cima. Pressione E e selecione 100. Se prepare, você terá que acertar 100 alvos. Lembre-se de retornar ao meio antes de atirar no próximo alvo. Dê o seu máximo. Boa sorte.

Pre-Avaliação: Passando Para A Próxima Seção

Em seguida, veja sua performance. Se você acertou 40 de 100, significa que sua acurácia é em média de 40%. Quanto maior a porcentagem, melhor sua acurácia. Se você está atingindo um percentual baixo, não tem problema. Vou ensinar vários métodos para melhorar sua mira. Esse mapa é ótimo como aquecimento e eu recomendo praticar diariamente nele fazendo vários exercícios no painel de controle. Fazendo diariamente, exercícios melhoraram minha acurácia de 60% para 98% quando atingi o rank Legendary Eagle Master.

Essa foi a PRÉ-AVALIAÇÃO, vamos começar agora a seção "ESPIANDO".

Movimentando/Espiando: Como Se Mover

Movimentação é uma parte essencial do jogo, e espiar é o meio termo entre se movimentar e atirar. Espiar é o ato de sair de um "cover" para observar uma área. Porém apesar de espiar parecer uma maravilha, pode levar seu time a perder ou ganhar um round. Você alguma vez já percebeu que pessoas tendem a "abraçar" a parede quando estão rushando no bomb site A de Dust 2? Você já se perguntou por que? O motivo é que eles estão utilizando o "CAMINHO POR DENTRO" (Inside Lane – melhor traduzido como a "borda" mais próxima da parede). Ou seja, o lado mais para dentro de uma parede ou ângulo. Quando você utiliza esse caminho, devido ao ângulo das paredes, elas podem ser usadas como uma vantagem defensiva.

Movimentando/Espiando: Por Dentro e Amplo Caminho

Ao utilizar o Inside Lane, você pode ver seu oponente antes que ele te veja. Você vê os ombros dele e se prepara para atirar, lhe dando uma vantagem. O oponente terá que se revelar completamente para dar uma olhada na sua cabeça, nesse meio tempo já será tarde para ele. Agora, há um meio efetivo de contra-atacar o seu oponente que está vindo pela inside lane, também entrando nela e o surpreendendo.

Assim como o inside lane, também há o "wide lane" (ou amplo caminho). O wide lane pode ser útil para atacar, pois ele te dá controle sobre um ângulo e deixa você dividir um ângulo em seções, como uma torta; Cuidadosamente verificando os corners (cantos), sem se expor demais. Ângulos amplos também são o motivo de o local perto do bomb site A ser utilizado. Ângulos "Wide" e "Inner" são comuns no cenário visual e no cenário profissional dos e-sports.

Atirando: "Como Você Acerta um Headshot SEMPRE?"

Agora vamos falar sobre Atirar. Eu recebo muitas perguntas em como eu acerto tiros na cabeça. E a resposta é bem simples. Apenas mire para a cabeça. Se você está constantemente mirando na cabeça, há menos chances de você desperdiçar preciosos segundos ajustando sua mira para um headshot. Claro, você pode matar com tiros no corpo, mas eles demoram mais, e arriscam você de perder preciosos pontos de HP. Por exemplo, se você está segurando um "Inside Angle", e você quer ganhar vantagem sobre o inimigo, deixe-me introduzi-lo a ANTECIPAÇÃO. Antecipação é se dar tempo suficiente de reação para ver o inimigo e deixá-los passar pela sua crosshair (mira), tornando mais fácil eliminá-lo. Meus alunos e eu constantemente utilizamos a antecipação e isso gera muita "Hackusações" (acusações de hack), quando tudo que nós fizemos foi nos dar tempo suficiente de reação e clicar assim que o inimigo cruzar nossa mira. Não tem como ser mais fácil que isso. E esse simples headshot acabou de criar uma abundância de oportunidades e vantagens que podem ser utilizadas para ganhar o round.

Atirando: Atirando À Distância

Para atirar com acurácia, você deve aprender a como atirar apropriadamente com base na distância. Você não vai spray (dedar; sentar o dedo no mouse sem soltar) em um cara a milhas de distância e torcer para acertar o tiro. O que você precisa é controlar esses tiros de acordo com a distância. Por exemplo, se um oponente tá longe, você deve tentar atirar uma bala por vez, para seus tiros continuarem precisos e levarem a morte do oponente. Se o oponente tá em uma distância média, "bursting" é mais apropriado, que é feito segurando o botão de atirar por um segundo ou dois, levando a um pequeno burst de 3 a 5 balas em uma área de tamanho médio a uma média distância e pode causar um alto dano. Apenas quando um oponente estiver na sua frente, quase encostando em você é que será apropriado usar a técnica de "spray", e mesmo aí, o spray deve ser controlado com a ajuda dos Padrões de Recoil ("Coice" ou "Recuo" da arma).

Atirando: Padrões de Recoil

Cada arma tem um padrão de recoil diferente. Um padrão de recoil não é mais afetado por se Agachar como nas versões anteriores de Counter Strike. Eu recomendo pesquisar os padrões de recoil das suas armas preferidas, ou das armas que você deseja aprender a usar melhor. Saber o padrão de recoil pode levar a um “burst” e um “spray” mais preciso a médias e curtas distâncias.

Psicologia: Um Novo, Porém Importante Fator No Cenário Competitivo

Agora, vou introduzi-los a uma nova seção que nunca foi discutida antes porém é de extrema importância ao jogar. Psicologia. Psicologia, acredite ou não é um fator constante e dominante nas partidas casuais, competitivas ou profissionais.

Assim como em qualquer outro jogo, seja xadrez, damas, futebol ou Counter Strike. O que interessa no jogo é derrotar o oponente. Ser mais esperto que ele. Ser melhor que ele. Obter uma VANTAGEM que pode te ajudar no futuro. Há vários tipos de vantagens: CONHECIMENTO, HABILIDADE, EXPERIÊNCIA e VANTAGENS SITUACIONAIS, bem como algo chamado INTUIÇÃO. Eu vou discutir sobre cada uma individualmente. Se você ganhar as vantagens sobre o outro time, você VAI ganhar. O ponto sólido de counter strike é obter o máximo de vantagens sobre o time oponente e derrotá-los utilizando essas vantagens.

Psicologia: Vantagem do Conhecimento

Vamos começar com a VANTAGEM DO CONHECIMENTO. Vantagem do conhecimento é a vantagem ganha por estímulos de sons, visão ou time/comunicação. Estímulos de som ocorrem quando você escuta algo, como um tiro de um inimigo, passos, ou outros sons que possam te ajudar a ganhar conhecimento sobre o que o outro time está fazendo, ou está prestes a fazer. Um exemplo é quando você escuta os inimigos correndo nos túneis (ou “escuro”) prestes a ir para o bomb site B de Dust 2. O som dos passos pode dar um conhecimento que o inimigo está prestes a entrar no site B, e que você deve estar preparado para o “rush” que está por vir. Estímulos de visão ocorrem quando você vê algo, um inimigo em túneis, uma granada sendo lançada, uma flashbang ou smoke. Você pode obter conhecimento baseado em ver coisas também. Várias flashbangs usualmente vem prévios a um “rush”. Ver o time inteiro correndo na passagem pra varanda de Dust 2 usualmente significa que eles estão indo para o bomb site A. Vantagens de conhecimento te dão informação sobre onde o time está e o que eles vão fazer. Um “rush” de um time completo de 5 pessoas no bomb site A leva a maioria do time rodar em direção ao site A para defender. As vezes, informações de sons e visão não vem pessoalmente de você, as vezes um companheiro de equipe vai dar um “call” de algo que eles viram ou ouviram. O que pode te ajudar a pensar sobre o como melhor utilizar essa informação.

Eu gosto da situação seguinte para explicar uma informação extremamente boa, porém pouco utilizada que é muito útil. Quando um CT em Dust 2 cruza as portas duplas, e vê dois awpers que atiraram uma bala cada e 2 caras atrás dos awpers indo pra sua esquerda, o que você pensa? Bem eu quase escapei desses dois tiros de awp, que se dane.” Não, você deve estar pensando “Certo, dois awpers, dois rifles andando juntos e possivelmente um ou “spawnou” perto do B e está a caminho ou já está dentro dos túneis porque eu não o vi cruzar os awpers. Os awpers não vão jogar de combates de curta distância a não ser que eles sejam obrigados, eles provavelmente vão observar longas distâncias como o meio, fundo do bomb site A, ou túneis de B. Os dois rifles estão indo em direção ao fundo, mas também poderiam estar pegando o caminho mais longo para o site A passando pelo catwalk (varanda) e vão rushar. Tem um terceiro cara com uma arma desconhecida que provavelmente tá indo em direção aos túneis.” Olhe quanta informação eu obtive

com apenas os 3 primeiros segundos de um round. E a única vantagem que o outro time tem é que dois CTs passaram em direção ao bomb site B. Então é isso, apenas obtendo essas informações, seu time já tem mais chances de vencer do que o time oponente.

Psicologia: Conhecendo Vantagens e Informações Incorretas

Além de comunicação efetiva, há a informação incorreta. Para ajudar a criar táticas e aumentar as chances de ganhar, um time deve utilizar a COMUNICAÇÃO EFETIVA. “Os últimos dois caras estão no B, um com 30 de HP e o outro com 16 de HP e com a bomba. Os dois estão com awp.” Essa frase contém uma abundância de informação precisa que pode ser usada: Os últimos 2 caras estão no B, um com 30 HP e uma awp e outro com 16 HP e tá com uma AWP e a bomba, ele pode plantar ou não. COMUNICAÇÃO ERRADA ou COMUNICAÇÃO NÃO EFETIVA parece mais com “ESSES FILHOS DA P*** DO CARA*** OLHA SÓ ELES COM AS CARAS FEIAS DELES. COMO ELES ME MATARAM? TÃO DE HACK MANO, VEM 1VS1 NA LAN”.

...

Agora que tipo de informação você recebeu com essa frase? Nada comparado com a primeira, não é? Mesmo que a situação seja a mesma, comunicação efetiva pode fazer o seu time vencer o round. Mesmo quando a comunicação parece ser sólida, ela pode ter alguns buracos. Eu estava em uma partida onde o outro time tinha 2 caras sobrando, um com 3 de HP e outro com 6 de HP. Eles plantaram a bomba e esperaram meu ultimo companheiro de equipe que tinha 70 de HP atacar, o outro companheiro de equipe disse “Tem dois no B, um está com a bomba.” Essa frase tem bastante informação, porém esqueceu a informação que nos levou a perder o round. Os inimigos estavam com HP extremamente baixo. O último cara estava com tanto medo pensando que estava contra dois rifles com 100 de HP cada que acabou morrendo, quando na realidade, um tiro de sua P90 em cada um podia ter matado eles. Ele calmamente chegou na janela e foi morto. A mesma situação ocorreu 5 rounds depois, dessa vez, eu disse para os meus companheiros dizerem o HP dos inimigos e o outro rushar neles. “Um tá com 16 de HP e outro com 28 de HP”. Essa simples frase criou confiança na mente do último companheiro que morreu 5 rounds atrás, na mesma situação, apenas sabendo que tinha uma chance, foi suficiente para ir novamente para a janela, tomar um pouco de dano antes de matar um inimigo, então virar e matar o último e ter tempo de sobra pra desarmar a bomba. Esse é o exemplo mais perfeito de como uma comunicação simples, de apenas algumas palavras, podem levar ao ganho de um round. Então agora você já sabe, VANTAGEM DO CONHECIMENTO é a vantagem que lhe dá informação sobre o que está acontecendo ou o que vai acontecer para lhe ajudar a ganhar.

Psicologia: Vantagem de Habilidade

Em seguida, a VANTAGEM DE HABILIDADE. Vantagem de habilidade realmente não requer explicação, é habilidade. Algumas pessoas tem melhor reação do que outras, outras tem mais memória muscular, outros sabem padrões de recoil e sabem atirar com acurácia melhor que outros. São vantagens naturais, vantagens que vem do jogador e de seus talentos, VANTAGENS DE HABILIDADES podem ser ganhar com tempo e consistência.

Psicologia: Vantagem da Experiência

Em seguida, temos VANTAGEM DA EXPERIÊNCIA. Vantagem da experiência pode ser considerada vantagem de conhecimento pois te dá conhecimentos sobre o jogo e o que está acontecendo. VANTAGENS DE EXPERIÊNCIA vem de jogar vários, vários jogos e saber o que a maioria das pessoas faz em certas situações. Eu sei por fato, que tem um awper no time inimigo em

Nuke, então eles ou vão por fora, ou vão ficar olhando rampa. Por que? Porque eu já joguei tantos jogos que sei que cerca de 98% dos awpers em Nuke vão ficar do lado de fora nas caixas, de fora na passarela ou dentro olhando rampa. Sempre. VANTAGEM DE EXPERIÊNCIA provavelmente é ganha com anos de jogo, mas também pode ser ganha alguns rounds antes. Se um time salvou 3 vezes e rushou passagem por dentro para o A ("caixa azul"), e agora estão salvando pela terceira vez, tem uma grande chance de eles irem pra onde? Exatamente, para a passagem pro A. Eles também poderiam tentar enganar e fingir que estão indo passagem e acabam indo para outro lugar, mas esse é outro tópico que vou falar depois.

Psicologia: Vantagem Situacional

VANTAGEM SITUACIONAL é a próxima. Essa vantagem vem de certas situações em que você se encontra.

Por exemplo, você sabia que é necessário aproximadamente uma razão de 3:1 (3 para 1) atacantes para defensores para os atacantes vencerem uma situação? Isso significa que se dois jogadores estão defendendo, segurando suas posições, eles têm mais chances de vencer uma situação contra os 3 do que correndo em direção aos oponentes que estão atacando. Isto ocorre, apenas se os atacantes não tiverem outras vantagens sobre os defensores, como conhecimento sobre onde eles estão ou um tempo de reação melhor. É por isso que quando você está tentando dominar locais é difícil tanto como CT quanto como T. VANTAGEM SITUACIONAL também pode vir de granadas, seja a que está sendo jogada por você ou dos inimigos. "Flashbangear" um local pode criar uma vantagem situacional onde você pode simplesmente entrar no local enquanto os inimigos estão cegos, o mesmo é válido para smokes. Uma granada sendo jogada de um local pode facilmente te dizer de onde a granada vem e onde o adversário está. Eu nem consigo expressar quantas vezes eu matei pessoas porque eles deram suas posições de graça ao jogar uma granada. Como você pode ver, VANTAGENS SITUACIONAIS são boas para atacar, mas também são boas para defender. Se você ouvir um grupo de 5 rushando nos túneis ("escuro") prestes a entrar no bomb site B de Dust 2 e você solta uma flashbang na entrada cegando os 5, essa flashbang acabou de te dar uma VANTAGEM SITUACIONAL pois agora você pode vê-los e eles não podem te ver. Uma smoke na entrada ou nos túneis contra inimigos rushando também te dá uma vantagem situacional porque você pode ver eles correndo através da smoke antes de eles terem chance de sair e perceber que estão levando tiros.

Outra VANTAGEM SITUACIONAL pode ser alcançada ao fazer 5 situações 1vs1 ao invés de uma situação 1v5. Eu já vi inúmeros times rusharem 1 por 1 em um local e serem massacrados por um único jogador. Por que? Porque ele criou várias situações 1v1 enquanto eles estavam entrando ao invés de uma situação 5v1. Outro exemplo é quando você está "clutching" (sendo o último sobrevivente, contra vários inimigos), ao invés de rushar num local e tentar matar todos os 5 enquanto eles atiram em você, tente matá-los 1v1 espiando eficientemente e jogando de forma inteligente. Clutching não é tão difícil e eu vou entrar em mais detalhes sobre como a psicologia pode te ajudar a melhorar suas chances e te ajudar a se tornar um mestre em Clutching.

Psicologia: O Ingrediente Secreto Para o Sucesso é a Intuição

Certo, agora alcançamos o fator mais útil que vai fazer TODOS te chamarem de hacker. Não, não é localizado em um site específico na internet, é localizado, acredite ou não, dentro do seu cérebro. INTUIÇÃO, mesmo parecendo complicado, é basicamente, tentar adivinhar. Sim, tentar adivinhar. O que foi? Não sabe como tentar adivinhar pode te ajudar? Deixe-me introduzi-lo a INTUIÇÃO.

INTUIÇÃO é a coisa mais difícil de se ensinar porque é difícil de se explicar. Mas o melhor jeito é mostrá-la para você. Quando você usa todas as vantagens mencionadas anteriormente, você pode utilizá-las para elaborar uma hipótese sobre o que o outro time irá fazer, e então ganhar uma vantagem sobre eles. Fazendo isso, você “hackeia” o seu cérebro em pensar que essa hipótese irá acontecer, e quando fizer isso, você ganhará uma enorme elevação na sua confiança para te ajudar. Uma pessoa pode usualmente elaborar uma hipótese e usá-la, mas intuição é o tipo de sensação que você TEM que estar confiante nela. Não pense “Eles vão para os túneis né?”, ao invés disso, pense “Baseado no que aconteceu nesse round, EU SEI, EU TENHO CERTEZA que eles vão para os túneis.” E continue como se eles já estivessem no caminho, imagine e execute. Essa confiança vai te ajudar para, caso eles venham, você já vai estar fisicamente e principalmente, mentalmente preparado para os membros do outro time. Para o outro time vai parecer que você sabia EXATAMENTE o que eles iam fazer, mas você não sabia, foi apenas um palpite muito bem elaborado em que você acreditou. Isso é intuição, deixe eu dar um exemplo.

<https://www.youtube.com/watch?v=pwuC1bYCTt8>

O round inicia normalmente. Eu compro minhas coisas e vou em para as caixas no A de olho na varanda. Eu vejo meus membros de equipe observando o B e o fundo do A, deixando o meio exposto de propósito. Eu imagino que sou um terrorista e to me movendo na varanda. Então eu como CT, cronometro o tempo da granada e jogo. Então eu espio e vejo de relance um terrorista. Eu digo aos meus companheiros enquanto me movo para a direita da caixa e mato ele. Eu vejo que meus companheiros do fundo e do meio foram mortos. Por isso, eu me movo para observar o fundo e a rampa CT se eles tentarem ir para o A. Eu espio, boto minha mira já preparada para a reação e acerto um tiro em alguém. Era o cara que estava com a bomba. A partir de agora eu reavalio a minha situação. A bomba é prioridade, talvez tenha alguém vindo do meio pelo spawn dos CT, fundo ou varanda. Eu vejo que meu companheiro no B está passando nos túneis, o que me dá alguma confiança. Eu jogo uma flash no spawn CT pra ver se eu consigo pegar algum terrorista que possa ter ficado vulnerável. Agora me movo para perto da escada ali da subida da varanda e abaixo meu ângulo, eu só preciso observar 2 locais (Varanda e Fundo. Se o CT for para o A, eu posso ver ele primeiro). Passa um certo tempo e eu vejo meu companheiro observando o spawn CT, então deve estar limpo. Então eu me movo para observar dois locais que eles podem vir (Varanda e Fundo), eu não tenho que me preocupar com o spawn CT mais. Eu penso “Se eles são espertos, eles vão tentar me encurralar um vindo pelo fundo e outro pela varanda. Então eu boto minha mira no meio para facilitar um tiro para cada direção. Eu ACHO que o da varanda vai vir antes do que o do fundo, então eu espio a varanda... E é claro, lá vinha ele lançando uma granada e eu o mato. Eu então penso que o outro cara vai recuar da varanda se é que ele estava lá, ou, se estiver no fundo, ele vai continuar lá para tentar pegar a bomba. Então eu fico ali na parede e perto das caixas no site A e espero ele vir pelo fundo. Eu tenho tanta certeza que ele vai vir pelo fundo que eu me preparo para dar o tiro, e enquanto eu faço isso ele aparece e eu o mato. Esse último “flick shot” (tiro de “reflexo”) embora tenha durado 1 segundo, demorou 3 segundos por eu estar tão ligado no jogo que eu peguei informação mais rápido que o normal. Eu chamo isso de “O Efeito Matrix” e eu vou falar mais dele ainda nesse guia. Eu me acalmo após esse lindo tiro e digo que estou preparado para o próximo round.

Psicologia: As Três Zonas (Aquecimento, “A Zona”, Fadiga)

Ao jogar qualquer jogo, seu tempo é dividido em três zonas. A primeira é a Zona do Aquecimento, então “A Zona”, e em seguida a Zona da Fadiga. Na Zona do Aquecimento, você está tentando recuperar memória muscular, memória e conhecimentos prévios das vezes que você jogou. Você está aquecendo, simplesmente isso, durante essa zona você deveria estar jogando deathmatch ou

indo no mapa mencionado anteriormente para praticar “Training_Aim_CSGO”. A próxima zona é “A Zona”. Você já ouviu atletas falarem “Cara, eu estava ‘na minha zona’ hoje, por isso fui melhor que o normal.” Bom, essa zona realmente existe. “A Zona” é quando a sua memória muscular, memória e reações estão no seu ápice de potencial. Você joga muito bem devido ao seu foco, energia e reações. Essa zona é perfeita para jogar. Depois de “A Zona” vem a Zona da Fadiga. Você já esteve cansado, no meio da noite, e estava realmente tão cansado que na verdade tava jogando pior do que anteriormente? Esse é um sinal claro que você está na zona da fadiga e que você esgotou toda sua energia em “A Zona”. Se você está cansado e na Zona de Fadiga, é melhor para de jogar e guardar sua energia. Jogar quando você está cansado e sem foco não vai te ajudar a vencer e definitivamente não vai ajudar seus companheiros a ganharem porque eles praticamente tem uma pessoa a menos no time.

Agora a parte legal sobre as três zonas é que elas variam muito de jogador para jogador. Eu tenho alunos que me dizem que só precisam aquecer um pouco antes de chegarem e ficarem um bom tempo na zona. Outros me disseram que eles tem que aquecer muito para chegar nela e a zona só dura 1 ou 2 jogos até chegar na fadiga. Eu tive um aluno que me disse que sua zona aparentava ser o primeiro jogo depois do warmup, então chegava na fadiga. Ele, por exemplo, se adaptou as suas zonas, ele aquecia, jogava um jogo, alcançava a fadiga e parava de jogar, então 3-4 horas depois quando não estava mais fadigado ele aquecia novamente, jogava mais um jogo e repetia esse processo todo dia. Isso o ajudou a chegar no rank Legendary Eagle Master e o ajudou a ser recrutado por um time. Pesquise as suas zonas e se adapte a elas, não tente prolongar “A Zona” porque você pode correr o perigo de entrar na fadiga, e não prolongue demais o aquecimento, pois você pode estar em “A Zona” enquanto está aquecendo em deathmatch (mata-mata) ao invés de partidas competitivas.

Psicologia: Aprendendo Com Seus Erros

Agora, vamos falar sobre um progresso que eu quero que você se familiarize, é chamado APRENDENDO COM SEUS ERROS. O melhor jeito de continuar aprendendo é aprender com seus erros. Toda vez que você morrer não fique reclamando “QUE ♥♥♥♥♥, EU TAVA NO COVER!” ao invés disso pense, “Wow, ele foi mais esperto que eu” e até pode digitar um “nice shot”. Aceite que você perdeu uma situação, você não pode fazer nada quanto a ela a não ser aceitar que você morreu ou perdeu. Então pergunte a si mesmo, O QUE, COMO, POR QUE, ONDE e QUANDO.

O que aconteceu? Você perdeu o round ou só uma luta?

Como você perdeu? Você foi muito agressivo e eles muito passivos? Você foi Flashado? Smokado? Tomou HE/Incendiária?

O que aconteceu? Por que você foi muito agressivo se tudo que tinha que fazer era defender? Você não viu ou ouviu os inimigos vindo? Eles estavam te esperando?

Onde aconteceu? Aconteceu na rampa? No bomb site A? De onde ele me matou?

Por fim pense “Quando aconteceu?”. Foi nos 2:50? Foi depois de eles flasharem e smokarem o site? Foi depois de eles matarem o cara do lado de fora? Ou depois de um empurrão?

Use todas essas perguntas e elabore uma conclusão. “Eu perdi a luta armada porque eu pensei que eles iam dar apenas uma olhada mas decidiram ser agressivos e invadiram rampa, mas então me flasharam e me ouviram vindo e esperaram eu correr e me mataram faltando 30 segundos pra o

round terminar.”. Certo, agora vamos encontrar os erros. “Eu fui agressivo quando deveria estar defendendo, afinal de contas, eu sou CT e um CT deveria estar defendendo. “O relógio tava em 30 segundos, eles tinham que agir depressa e plantar a bomba ou salvar as armas, e não havia razão pra mim pra tentar encurralar eles já que eles que deviam estar tentando me encurralar. Depois dos seus erros, não os cometa de novo no próximo round. No próximo round não seja tão agressivo e se faltar 30 segundos, espere, eles podem estar salvando e você vai ganhar o round facilmente. Outro exemplo seria quando você é morto por um cara de awp duas vezes seguidas no mesmo canto. Na terceira vez, não cometa o mesmo erro, não vá para aquele mesmo local, faça-o esperar ou faça-o trocar de posição, então defenda. O mesmo vale para atacar.

Psicologia: Permanecendo Calmo e Focado (Como fazer um “Clutch”)

Agora eu vou ensinar você a permanecer calmo e focado ao longo do jogo. Caso você não saiba, seu corpo está constantemente usando energia para abastecer sua concentração, músculos e cérebro. Não desperdice esse combustível ficando “♥♥♥♥” ou com raiva. Aprenda com seus erros, na verdade, você deveria agradecer por cometer um erro, porque agora você aprendeu com ele, você aprendeu algo que pode usar futuramente no jogo, em outra partida. Observe sua respiração, tenha certeza que você não está respirando muito rápido e não está providenciando oxigênio suficiente para o cérebro e músculos para poder reagir e pensar. Técnicas impróprias podem ser claramente observadas durante situações de clutch. Eu os chamo de “NERVOS-CLUTCH”. Você já esteve suando e tremendo, respirando super forte porque você é o último cara vivo no time contra 4 oponentes e você tem que retomar um site? Quer saber como se livrar desses nervos? PENSE. Se pergunte onde eles estão, o que aconteceu, que armas eles tem, analise a situação. Ao fazer isso, você cria conhecimento crucial que será utilizado nos segundos seguintes quando você estiver no clutch. Além disso, ao analisar e ganhar conhecimento, você não estará pensando o quanto nervoso você está e acabará ganhando confiança, e quando você ganha confiança, você aumenta suas chances em ter sucesso no clutch. Logo, você vai ser chamado de “Mestre Clutcher” pelo seu time, eles te verão numa situação de clutch e dirão, “Mano, já vi esse cara ganhar em situações piores, ele vai ganhar essa”. E você irá pensar “Sim, vou ganhar essa ♥♥♥♥♥ mesmo”. E vai ganhar mais um round pro seu time. Depois de clutches, não vá no round seguinte com adrenalina restante e a mesma intensidade do round passado, solte sua respiração e foque no round seguinte. Você não quer estar hiperativo e incapaz de focar.

Psicologia: O Efeito Matrix

Vamos falar de foco, quando você realmente foca muito em algo, você é capaz de fazer algo que eu chamo de “O Efeito Matrix”. No filme matrix, há cenas onde o protagonista diminui a velocidade do tempo e reage super rápido a balas. Bom, eu espero que acredite em mim quando disser o seguinte, eu já fiz coisas do tipo no meio de um jogo. Na realidade, eu gravei um em vídeo não tanto tempo depois que eu decidi focar mais em jogos competitivos.

Psicologia: Resolução

Está vendo como a Psicologia ajuda tremendamente em jogos competitivos? Não há muitas pessoas que sabem sobre isso, mas isso estará presente a cada vez que você joga, e não há muitas pessoas que consideram ensiná-la, mas eu ensinei e espero que você use isso para a sua vantagem em jogos competitivos.

Encerrando: Pensamentos Finais

Isso consiste do aprendizado. Eu normalmente pergunto aos alunos se eles tem alguma pergunta aqui e as respondo. Eu normalmente sou perguntado sobre locais de granadas que eu achei que

ajudaram a aumentar vantagens situacionais, e eu normalmente os mostro, mas há novos locais sendo encontrados diariamente e há varios tutoriais por aí que podem te ajudar a ganhar a vantagem. Se você tem qualquer tipo de pergunta não importa o quanto estúpida ela possa soar, você pode ser o único a querer perguntá-la então por favor poste-a na seção dos comentários abaixo e eu responderei o mais rápido que eu puder.

Ao longo de vários anos jogando video games tanto competitivamente quanto casualmente, eu aprendi a usar esse tipo de pensamento em todos os jogos, não apenas no counter strike, e eu posso garantir e dizer que funciona em outros jogos tão bem quanto no counter strike. O ponto dessa lição é fazer você entender que para conseguir jogar melhor, você não precisa necessariamente jogar mais, você tem que jogar DE FORMA MAIS INTELIGENTE, ser mais inteligente que os seus inimigos e usar vantagens que você encontra e cria, e além disso tentar ser auto-didata aprendendo com os seus erros.

Eu nunca jogo com meus alunos depois de ensiná-los para fazê-los analisarem uma situação do seu próprio jogo sem a minha ajuda, para que eles possam ajudar a si próprios futuramente.

Encerrando: Nunca Mais Jogue Sozinho (Properly Solo-Queueing)

Bem, só mais algumas coisas, se você não tem amigos ou pessoas online para jogar, a maioria das pessoas dizem que buscar partidas solo é definitivamente um NÃO, mas eu gosto de pensar diferente. Afinal de contas, eu fui de Master Guardian II para Legendary Eagle Master buscando partidas solo. E eu aprendi que se você for em uma partida, e alguém no seu time está jogando bem, comunicando bem, e parece ser uma pessoa legal, adicione ele. E pergunte-o se pode jogar de novo. Agora você tem outra pessoa, agora você já não está mais buscando partidas solo mas está buscando em dupla. Se você encontrar dois em uma partida, ótimo, adicione os dois. As vezes você pode não encontrar ninguém que vale a pena adicionar em algumas partidas, mas tudo bem. Tente de novo. Se você começar a buscar partidas solo e encontrar uma pessoa a cada partida, em 4 partidas você deve ter uma equipe completa de bons jogadores, onde todos se comunicam, e você não estará jogando sozinho.

Encerrando: É Apenas Um Jogo

Certo, por último, eu quero te dizer que é apenas um jogo. Ninguém pode ganhar todos os jogos, não tem problema se você perder, não há necessidade disso afetar sua vida diária, afinal de contas, um jogo é feito pra ser divertido. É só um jogo, e você deveria apenas se divertir. Então aproveite.

Obrigado galera por ler este guia e eu espero ter ajudado você a melhorar seu modo de jogar e espero ver você jogar melhor no futuro. Sintam-se a vontade para me adicionar e me perguntar quaisquer perguntas ou até jogar comigo de vez em quando. Você pode também checar o meu website (<https://addictedpro.wordpress.com/>) para mais informações sobre mim e The Addiction. Compartilhe com os seus amigos e ajude-os a melhorar também. Eu fiz este guia para ajudar a melhorar a comunidade Counter Strike a ser ainda melhor do que ela já é. "Stay awesome, stay smarter, and most importantly, Stay Addicted." ("Continue fantástico, continue mais esperto e acima de tudo, continue viciado.")

Rapidamente, gostaria de agradecer as pessoas que me ajudaram a testar esse guia e além disso

agradecer a todos os meus alunos que agora obtiveram sucesso e até entraram em times competitivos. Obrigado.

Notas Extras

Grupo oficial Silver To Eagle Student! (<http://steamcommunity.com/groups/SilverToEagleOfficial/>)
Onde você pode conhecer e jogar com outras pessoas com a mesma determinação que você!
GAME ON!

(c) 2014-2016 Angel Chavez All Right Reserved.

Replicação deste guia e de seu conteúdo não permitida sem minha autorização escrita e aprovada.
Obrigado.