

# De Plata a Águila: Mejorando tu Juego

En esta guía aprenderás a moverte, spotear, apuntar, disparar, cluthear, respirar, concentrar, pensar, encontrar tu sensibilidad, conseguir la ventaja, usar psicología, y más, para ayudar a mejorar tu juego.

## Introducción

Usualmente ofrezco clases gratis para todos los que lo pidan, pero pensé que en vez de dar lecciones privadas, sería mejor hacer una guía y mejorar la comunidad de Counter-Strike: Global Offensive.

Te enseñaré todo lo que le he enseñado a mis estudiantes y más. He enseñado como a 10 estudiantes y la mayoría se han ido de Plata y Nova hasta Águila Legendaria Maestra y Maestro Supremo de Primera Clase. ¿Bueno verdad? Pues tú puedes conseguir ese rango y más con la ayuda de esta guía.

Mi meta es ayudarte a tener más diversión al saber cómo mejorar tu juego. He dividido la guía en múltiples secciones: Primero será la PRE-EVALUACION, donde encontraremos tu propia sensibilidad y probaremos tu exactitud. Siguiendo será la sección de SPOTEAR/MOVIMIENTO, donde te enseñaré como spotear y moverte adecuadamente. Después, la sección de DISPARO te guiaré a como apuntar, disparar, y controlar tu precisión y exactitud. Luego, introduciré PSICOLOGÍA en la mezcla, algo que no muchas guías muestran, y explicaré como la psicología es usada y puede ser usada en un juego competitivo, y también enseñaré como mantenerte tranquilo y concentrado a lo largo del juego. Finalmente, te daré extra consejos en varios asuntos y daré mi conclusión.

Esta guía está destinada a ser larga y productiva. Yo recomiendo cerrar todos los programas, tomar pluma y papel y escribir a lo largo estos consejos en orden para ayudarte a recordar. Estudios muestran que escribiendo información importante puede ayudar exitosamente a la recuperación de información en el futuro. Espero que disfrutes de la guía, y vamos a empezar.

Vamos a empezar con la Pre-Evaluación.

## Pre-Evaluación: Evaluando Tu Habilidad Actual

Usualmente, antes de hacer una clase, yo tiendo a ver como mis estudiantes disparan, piensan y reaccionan para saber que mejorar. Les digo que descarguen el mapa Training\_Aim\_CSGO de la workshop para ayudar a evaluar su habilidad. Estoy a punto de entrar en detalle acerca de cómo descargar y empezar el mapa, si tú ya tienes el mapa y sabes cómo empezar, entonces sería mejor que omitas la siguiente sección.

## Pre-Evaluación: Descargando y Empezando Training\_Aim\_CSGO

Para descargar el mapa, primero necesitas ir a la lengüeta JUGAR en tu juego, luego seleccionar OFFLINE CON BOTS, hacer clic en Workshop, y después hacer clic en Ver Workshop. Después de eso, una ventana de Steam saldrá con el CS:GO Workshop. Busca por Training\_Aim\_CSGO y presiona la tecla Entrar o haz clic en el botón de buscar. Pon tu ratón sobre el primer mapa por AddictedPro y haz clic en el icono con el signo de más. Si no vez el signo de más, puedes fácilmente hacer clic en el mapa, y hacer clic en el botón de Suscribirse para que cambie a Suscrito. Ahora puedes regresar al juego y el mapa estará disponible en la lista de mapas.

Haz clic en el mapa y haz clic en iniciar. Asegúrate de que el primer botón asignado que dice Sin Bots esté seleccionado, y haz clic en INICIAR y espera a que el mapa cargue. Cuando estés en el mapa, vas a empezar abajo del mapa. En orden para subirse a la área de entrenamiento, necesitas asegurarte de que la consola este prendida, y abrirla.

Tú puedes abrir la consola usando la tecla con la tilde, usualmente al lado de la tecla con el número 1 en tu teclado. Cuando ya esté abierto, escribe "sv\_cheats 1" y presiona aceptar. Luego escribe "noclip 1" y presiona aceptar. Deberías de poder ver para arriba y presionar W e ir a la área de entrenamiento y luego escribir "noclip 0" para volver al estado normal.

### Pre-Evaluación: Probando Tu Exactitud

¡Ahora ya estas adentro! A la derecha están varias armas. Escoge M4A4, M4A1-S, o AK-47 (como el mapa no está actualizado, para conseguir un M4A1-S necesitas abrir la consola otra vez y escribir "give weapon\_m4a1\_silencer", sin las comillas). A tu izquierda estará el panel de control. No cambien nada todavía. Hay varios diferentes tipos de entrenamientos pero solo necesitas el que ya está seleccionado hoy, el que dice Classic Fast Aiming.

Enfrenta el campo de tiro y prepárate a disparar. Cuando estés listo, acércate al botón de Start, y aprieta la tecla E. Da unos pasos para atrás y trata de atinarle a los más blancos que puedas. Cada vez que le atines a un blanco, trata de regresar al medio antes de continuar al siguiente blanco.

Después, checa como hiciste. ¿Cuantos atinaste? Si conseguiste más de 20 de 25 entonces hiciste bien. Si fue menos, creo que necesitas conseguir tu sensibilidad apropiada.

### Pre-Evaluación: Encontrando Tu Sensibilidad

Ahora trata otra vez, nota si estas terminando más corto o más lejos del blanco. Si estas terminando más corto del blanco, significa que tu sensibilidad está muy baja. Trata incrementar tu sensibilidad. Si estas terminando más lejos del blanco eso es porque tu sensibilidad está muy alta. Trata disminuyendo tu sensibilidad. Sigue tratando hasta que te sientas cómodo con tu sensibilidad. Deberías de poder dispararle a los blancos más cerca y los más lejos sin tanto problema.

### Pre-Evaluación: Porcentaje De Exactitud y El Examen de 100

Ahora que ya conseguiste tu sensibilidad apropiada, trata otra ronda al campo de tiro. Puede tardarse un poco para acostumbrarse a la nueva sensibilidad así que asegúrate de practicar unas pocas veces. Cuando ya estés acostumbrado, ve al panel de control y busca por "Amount". Luego, pon tu punto de mira sobre él, aprieta E, y selecciona 100. Prepárate; tendrás que dispararle a 100 blancos. Asegúrate de regresar al medio antes de seguir continuando al siguiente blanco. Trata lo mejor que puedas, y buena suerte.

## Pre-Evaluación: A La Siguiente Sección

Después, checa como hiciste. Si le atinaste a 40 de los 100, significa que tu exactitud es aproximadamente 40%. Mientras esté el porcentaje, más exactos son tus tiros. Si estás consiguiendo un porcentaje bajo, está bien. Yo iré sobre varios consejos para mejorar tu puntería. Este mapa es genial para calentar y recomiendo que practiques diariamente haciendo los varios ejercicios en el panel de control. Diarios ejercicios mejoraron mi puntería de 60% a 98% cuando conseguí Águila Legendaria Maestra.

Eso fue la PRE-EVALUACION, ahora vamos hablar sobre SPOTEAR.

## Movimiento/Spotear: Como Moverte

El movimiento es una parte esencial del juego, y spotear, es el intermediario entre movimiento y disparo. Spotear es el acto de salir de tu cobertura para disparar u observar un área. Pero aunque spotear suene genial, puede hacer que tu equipo pierda o gane la ronda. ¿Tú has notado que las personas tienden a abrazar la pared en Zona Larga A cuando corren hacia el sitio A en Dust 2? ¿Te has preguntado porque? Es porque están utilizando el CARRIL INTERIOR. El carril interior es el lado interno de una pared o ángulo. Cuando tú usas el carril interior, por los ángulos de las paredes, puedes ser usado para una ventaja defensiva.

## Movimiento/Spotear: Carril Interior y Exterior

Cuando usas el carril interior, tú puedes ver a tu oponente primero antes de que ellos te vean a ti. Tu vez su hombro y te prepararas para el disparo, dándote una ventaja. El enemigo debe completamente revelarse para poder conseguir a ver tu cabeza, pero para cuando lo consiga, ya será muy tarde. Ahora, tu puedes contrarrestar un carril interior, si tu usas el carril interior y sorprendiendo a tu oponente.

Así como hay un carril interior, también hay un carril exterior. El carril exterior puede ser usado para atacar, porque te da control del ángulo y te deja dividir el ángulo en secciones, como un pastel; cuidadosamente chequeando cada esquina, sin exponerte mucho. Los carriles exteriores son la razón porque el lugar cerca del sitio A es usado. Los carriles exteriores e interiores son vistos en juegos profesionales de esports.

## Disparo: "¿Cómo Consigues Un Tiro A La Cabeza Cada Vez?"

Ahora vamos a hablar sobre disparar. Yo recibo muchas preguntas sobre como consigo tiros a la cabeza. Y la respuesta es muy fácil. Nada más apunta a la cabeza. Si estas constantemente apuntado a la cabeza, hay menos oportunidad de perder inapreciables segundos ajustando tu punto de mira para un tiro a la cabeza. Claro, puedes conseguir matar a alguien usando tiros al cuerpo, pero se tarda más, y hay riesgo perder inapreciables puntos de vida. Por ejemplo, si estas en un ángulo interior, y quieres tener la ventaja sobre tu enemigo, déjame introducirte a ANTICIPACIÓN. Anticipación es darte suficiente tiempo para ver tu enemigo y dejándolo correr a tu punto de mira, haciéndolo más fácil para eliminarlo. Mis estudiantes y yo usamos esto constantemente y resulta en muchas acusaciones que usamos programas externos para hacer trampa, cuando en verdad lo único que hicimos fue darnos tiempo para reaccionar y hacer un clic cuando el enemigo pase por nuestros puntos de mira. No hay nada más fácil que eso. Y ese simple tiro a la cabeza acaba de crear una abundancia de oportunidades y ventajas que pueden ser usados para ganar la ronda.

## Disparo: Disparando Basado en La Distancia

En orden para disparar con exactitud, uno debe de aprender como disparar basándose en la distancia. No vas a sostener el gatillo hacia alguien a millas de ti y esperar a darle. Lo que necesitas hacer es controlar esos tiros apropiadamente. Por ejemplo, si el oponente está lejos, deberías de tratar disparando un tiro a la vez, para que tus tiros queden precisos y resulten en eliminando a alguien. Si el oponente está en un rango mediano, haciendo clic por un segundo o dos es apropiado y resulta en unos 3-5 tiros sobre una área relativamente chica que da altas cantidades de daño. Solo cuando el oponente está en distancia corta, solo entonces, es apropiado que sostengas el gatillo, y aun así, deberías de controlar los tiros con la ayuda de patrones de retroceso.

## Disparo: Patrones de Retroceso

Cada arma tiene un patrones de retroceso. Un patrón que es afectado cuando te agachas como en los previos Counter Strikes. Yo te recomendaría investigar los patrones de retroceso de tus armas más usadas, o de las armas que quieres aprender cómo usar mejor. Sabiendo patrones de retroceso pueden resultar en sosteniendo el gatillo en rangos medianos y cercanos.

## Psicología: Un Nuevo, Pero Importante Factor de Juego Competitivo

Ahora, voy a introducir a una nueva sección que nunca es discutida pero es de extrema importancia cuando jugando. Psicología. La psicología, aunque lo creas o no, es un factor constante y dominante en juegos casuales, competitivos, y profesionales.

Como cualquier otro juego, si es ajedrez, damas, fútbol, fútbol Americano, o Counter Strike, el punto del juego es vencer un oponente. Ser más astuto que él. Ser mejor que él. Conseguir una VENTAJA que te pueda ayudar en el futuro. Hay varios tipos de ventajas: Hay ventajas de CONOCIMIENTO, HABILIDAD, EXPERIENCIA, y VENTAJAS SITUACIONALES, también algo que se llama INTUICIÓN. Hablaré sobre cada una individualmente. Si consigues la ventaja sobre el otro equipo, VAS a ganar. El punto de Counter Strike es conseguir ventajas sobre el otro equipo y derrotarlos usando esas ventajas.

## Psicología: Ventaja de Conocimiento

Vamos a empezar con VENTAJAS DE CONOCIMIENTO. Las ventajas de conocimiento son ventajas conseguidas usando estímulos sonoros, estímulos visuales, o estímulos de equipo/comunicación. Estímulos sonoros es cuando oyes algo, como un disparo enemigo, pasos, u otros sonidos que te ayudan a conseguir conocimiento de lo que el otro equipo está haciendo, o va a hacer. Un ejemplo es escuchando enemigos corriendo en túneles en camino a el sitio B en Dust 2. El sonido de los pasos te da conocimiento que el enemigo está a punto de ir al sitio B, y que te prepares para el ataque que se viene. Estímulos visuales son cuando ves algo, un enemigo en túneles, una granada siendo lanzada, una granada aturdidora o granada de humo. Puedes conseguir conocimiento basado en viendo cosas también. Una gran cantidad de granadas aturdidoras en un sitio usualmente significa un ataque. Viendo todo el equipo corriendo en Pasarela en Dust 2 usualmente significa que están en camino hacia A. Ventajas de conocimiento te dan información de lo que el otro equipo es o lo que está haciendo, para ayudarte a encontrar una forma para que tu equipo y tu puedan pararlos basado en lo que están haciendo. Un ataque de 5 personas en el sitio A resulta en la mayoría del equipo rotando hacía el sitio para defender. Algunas veces, conocimiento visual o de sonido puede no venir de ti mismo, a veces un compañero dirá algo que vio o escucho. Que te puede ayudar a pensar en cómo usar ese pedazo de información.

Me gusta usar la siguiente situación para explicar una extremadamente buena, pero lamentable, ventaja de conocimiento no usado pero extremadamente útil. Cuando un AT en Dust 2 cruza las dos puertas hacia B, y ves 2 enemigos con AWP que disparan un tiro cada uno y 2 enemigos corriendo hacia la izquierda atrás de los francotiradores, ¿qué es lo que piensas? “Bueno, apenas escapé esos dos tiros de los AWP, no importa.” No, deberías de pensar. “Bueno, 2 con AWP, 2 con rifles en camino a Zona Larga A, uno probablemente consiguió un punto de inicio cerca de Zona Larga A y están en camino ahí o está moviendo hacia túneles porque no lo vi cruzar atrás de los francotiradores. Los francotiradores no estarán jugando combate a corta distancia con el AWP hasta que lo necesiten hacer, ellos probablemente estarán mirando largas distancias como en medio, Zona Larga A al sitio A, o túneles a B. Los dos con rifles están en camino a Zona Larga A, pero también pueden estar tomando el camino largo a Pasarela, y atacándolo. Había el tercer enemigo con una arma no identificada que es probablemente yendo a túneles.” Mira cuanta información conseguí de los primeros 3 segundos de la ronda, y la única ventaja que el otro equipo consiguió es que dos AT cruzaron hacia B. Eso es todo. Solo con esas ventajas, tienes una oportunidad más grande de ganar.

## Psicología: Desinformación en Ventajas de Conocimiento

A la vez de comunicación efectiva, también hay DESINFORMACION. Para ayudar a hacer tácticas e incrementar tus oportunidades de ganar, un equipo debe usar COMUNICACIÓN EFICAZ. “Los últimos 2 enemigos están en B, uno tiene 30 puntos de vida y el otro tiene 16 puntos con la bomba. Los dos tienen AWP”, esa frase sola contiene una abundancia de información exacta que puede ser utilizada: Los últimos dos están en B, uno tiene 30 puntos de vida con AWP, el otro tiene 16 puntos de vida con un segundo AWP y la bomba, puede plantar la bomba o no. INCOMUNICACION o

COMUNICACIÓN INEFICAZ suena algo como esto “ESOS ♥♥♥♥S DE SU ♥♥TA ♥♥♥♥RE! MIRALOS CON SU CARA TAN ♥♥♥♥♥♥DA. ¿COMO ME MATARON? CON HAX! QUE BONITOS HAX! PELEA CONMIGO 1 CONTRA 1 EN LAN CA♥♥♥!”

...

¿Ahora qué tipo de información conseguiste de esta frase? ¿No mucha comparada con la primera verdad? Aunque sea la misma situación, una comunicación eficaz puede resultar en tu equipo perdiendo o ganando la ronda. Hasta cuando la comunicación suena sólida, puede tener errores. Estaba en un juego cuando el otro equipo tenía dos jugadores restantes, uno tenía 3 puntos de vida y el segundo tenía 6 puntos de vida. Ellos plantaron la bomba y esperaron para mi último compañero vivo con 70 puntos de vida para que atacara. Mis compañeros dijeron “Hay dos en B, uno tiene la bomba.” Esta frase tiene mucha información, pero faltó una parte crucial que terminó con nosotros perdiendo el round. Los bajos puntos de vida de los dos jugadores restantes. El último compañero estaba tan asustado pensando que estaba contra dos con rifles y con 100 puntos de vida cada uno, cuando en verdad, un disparo de su P90 podría eliminar a los dos. El lentamente se acercó al agujero y lo eliminaron. La misma situación pasó 5 rondas después, pero esta vez, le dijo a los últimos dos compañeros que digan los puntos de vida de los dos enemigos restantes que los eliminarán. “Uno tiene 16 puntos de vida, y el otro 28 puntos de vida.” Esa simple frase creó tanta confianza en la mente del último compañero que murió 5 rondas antes. En la misma situación, nada más sabiendo que tenía una oportunidad, permitió que él fuera al agujero otra vez, tomando un poco de daño antes de eliminar a uno, y luego volteándose y eliminando el otro teniendo 50 puntos de vida y mucho más que suficiente tiempo para desactivar la bomba. Esa es una de los ejemplos más perfectos en como una simple comunicación, unas pocas palabras, pueden resultar a una victoria o derrota en una ronda. Entonces ahora ya sabes, VENTAJAS DE CONOCIMIENTO son las ventajas que te dan conocimiento de lo que está pasando o lo que va a pasar para ayudarte a ganar.

## Psicología: Ventajas de Habilidad

Las siguientes son las VENTAJAS DE HABILIDAD. Estas habilidades en verdad no necesitan explicación. Es habilidad. Algunas personas tienen mejor reacciones que otros, algunos tienen mejor memoria muscular, otros saben patrones de retroceso y saben disparar más exacto y mejor que otros. Son ventajas naturales, ventajas que vienen del jugador y sus talentos. VENTAJAS DE HABILIDAD pueden ser ganadas con tiempo y consistencia.

## Psicología: Ventajas de Experiencia

Después, tenemos VENTAJAS DE EXPERIENCIA. Estas pueden ser consideradas ventajas de conocimiento porque te dan conocimiento sobre el juego y de lo que está pasando. Vienen de jugando muchos juegos y sabiendo que es lo harían la mayoría de jugadores en situaciones específicas. Yo sé por hecho, que si hay alguien con un AWP en el equipo enemigo en Nuke, ellos irán afuera, o a radio para ver rampa. ¿Por qué? Porque he jugado tantos juegos que casi 98% de jugadores con AWP en Nuke van afuera a las cajas, afuera arriba del silo, o adentro y viendo

rampa. Siempre. VENTAJAS DE EXPERIENCIA pueden ser conseguidas de años jugando el juego, pero también pueden ser conseguidas de unas rondas antes. Si un equipo ha ahorrado 3 veces y atacan Metálica, y ahora están ahorrando una cuarta vez, ¿adónde crees que van a ir? Correcto, Metálica. También podrían engañarte al hacerte pensar que van a ir a Metálica y terminando yendo a otro lugar, pero eso es otro tema que hablaremos después.

## Psicología: Ventajas Situacionales

VENTAJAS SITUACIONALES es lo que sigue. Esta ventaja viene de situaciones específicas en las que te encuentras. Por ejemplo, ¿sabías que se necesita aproximadamente una proporción de 3:1 de atacantes a los defensores para que los atacantes salgan victoriosos de una situación? Eso significa que si dos jugadores están defendiendo, defendiendo sus lugares, tienen una mejor oportunidad de ganar la situación contra 3 enemigos corriendo y atacando. Eso es si los atacantes no tienen otra ventaja sobre los defensores, como conocimiento de donde están, o superiores reacciones. Por eso es que tomar sitios es difícil para AT o T porque ellos son los que están atacando. VENTAJAS SITUACIONALES también pueden venir de granadas, las que son lanzadas por ti o tus enemigos. Usando granadas aturdidoras en un sitio pueden crear una ventaja situacional para que puedas fácilmente caminar en el sitio mientras tus enemigos están cegados, también con granadas de humo. Una granada lanzada del sitio, también puede fácilmente decirte de donde vino la granada y ayudándote a localizar al enemigo. No puedo expresar cuantas veces he eliminado a alguien por exponer su posición cuando lanzan una granada. Como pueden ver, VENTAJAS SITUACIONALES son buenas para cuando estás atacando, pero también defendiendo. Si oyes un grupo de 5 corriendo en túneles apenas de salir al sitio B, y tú los ciegas con un granada aturdidora en la entrada, ese granada aturdidora acaba de conseguirte una VENTAJA SITUACIONAL porque ahora los puedes ver, y ellos no pueden verte a ti. Una granada de humo en túneles contra los atacantes, te da una ventaja situacional porque tú los puedes ver mientras antes de que ellos tengan tiempo de salir y darse cuenta que les están disparando.

Otra VENTAJA SITUACIONAL puedes ser conseguida cuando haces 5 situaciones de 1 contra 1 en vez de una situación de 5 contra 1. He visto muchos equipos atacando uno por uno en un sitio para que sean aniquilados por un jugador. ¿Por qué? Porque él creó varias situaciones de 1 contra 1 mientras entraban, en vez de una situación de 5 contra 1. Otro ejemplo es cuando estás haciendo clutching, en vez de entrar a un sitio y atacando a los 5 a una vez mientras todos ellos te disparan, trata eliminándolos uno por uno spoteando eficazmente y jugando inteligentemente. Clutching no es difícil e iré en más detalle sobre como la psicología puede ayudarte a mejorar tus oportunidades y ayudarte a ser un clutcher experto.

## Psicología: El Ingrediente Secreto Para El Éxito Es Intuición

Ahora, ya llegamos al factor más útil que hará que TODOS te llamen un hacker. No está en un sitio de web en el internet, está localizado, aunque no lo creas, muy dentro de tu cerebro. INTUICIÓN aunque suene complicado, es básicamente, adivinando. Si, adivinando. ¿Qué? ¿Cómo adivinar puede ayudarme? Déjame introducirte a la INTUICION.



LA INTUICION es la cosa más difícil de enseñar porque es muy difícil de explicar. Pero la mejor forma de explicar es que te lo enseñe. Cuando usas todas las ventajas que mencione anteriormente, tu puedes usarlos para crear una hipótesis o una conjetura sobre lo que el equipo enemigo está haciendo o va hacer, y conseguir una ventaja sobre ellos. Al hacer esto, tu hacer que tu cerebro piense que la hipótesis va a pasar, y cuando lo haces, consigues un gran impulso en tu confianza para ayudarte. Uno puede adivinar y usar eso, pero la intuición es un tipo de sentimiento que tú TIENES que tener confianza en. ¿No pienses “Irán a túneles, verdad?” más bien piensa, “Basado en lo que ha pasado en la ronda, YO SE, ESTOY SEGURO que irán a túneles” y prepárate como si estuvieran en camino y como si estuvieran entrando, imagínate que están entrando y ejecuta. Esta confianza en tu conjetura te ayudara para que si vienen, tú ya estás preparado físicamente, y más importante, mentalmente, para los jugadores enemigos. Para el otro equipo parecerá que sabias EXACTAMENTE lo que iban hacer, pero no sabías, era todo una conjetura en la que tu tenías confiabas. Eso es intuición, déjame enseñarte un ejemplo:

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

La ronda empieza normalmente. Recojo mis cosas y voy a el sitio A. Veo que mi equipo está viendo B y Zona Larga A, dejando el Centro expuesto a propósito. Me imagino que soy un T y que estoy en camino a Pasarela, mido el tiempo y lanzo una granada. Yo luego spoteo y consigo ver un Terrorista. Yo comunico esto con mi equipo mientras voy a la derecha de la caja y lo elimino. Veo que mis compañeros en Zona Larga A y en Centro son eliminados. Por eso, yo me muevo para ver Zona Larga A y la Rampa AT para ver si van Punto de Inicio AT hacia A. Yo spoteo, y pongo mi punto de tiro listo para reaccionar, y consigo eliminar a alguien brincando en Foso. Era la bomba. De aquí reevaluó la situación. La bomba es prioridad. Pueden alguien venir de en medio hacia Punto de Inicio AT, Zona Larga A, o Pasarela. Yo veo que mi compañero va en camino a los túneles en B y me da un poco de confianza. Yo lanzo una granada aturdidora hacia Punto de Inicio AT para ver si puedo conseguir a eliminar un Terrorista mientras que esta vulnerable. Luego voy a Corto y bajo mis ángulos. Ahora nada más necesito observar dos (Pasarela y Zona Larga A, si el Terrorista va hacia A, lo miraré primero). Algún tiempo pasa y veo que mi compañero está observando Punto de Inicio AT, no veo que este nadie ahí, debe de estar limpio. Ahora no necesito preocuparme de Punto de Inicio AT. Yo pienso “Si son astutos, trataran de acorralarme con uno yendo Zona Larga A y otro Pasarela. Entonces pongo mi punto de mira en medio para facilitar un tiro en cualquier dirección. Yo supongo que Pasarela vendrá primero y luego Zona Larga A, entonces yo spoteo Pasarela y mato a uno y de seguro estaba apenas de tirar una granada. Yo luego pienso que el otro probablemente se retiró de Pasarela, si estuviera ahí o ira y continuara hacia Zona Larga A y tratará de conseguir la bomba. Yo luego pongo mi punto de mira en Medio y espero a que venga. Estoy tan seguro que vendrá desde Zona Larga A que me preparo para el tiro, y mientras lo hago el último entra y lo elimino. Ese último tiro, aunque duro un segundo, para mi duro 3 segundos porque estaba tan concentrado que recibí la información más rápido de lo común. Me calmo después del tiro tan sorprendente que consigo, y me preparo para la siguiente ronda.



## Psicología: Las Tres Zonas (Calentamiento, "La Zona", Zona de Fatiga)

Cuando juegas juegos, tu tiempo está dividido en tres zonas. Primero tenemos la Zona de Calentamiento, luego "La Zona", y después tenemos la Zona de Fatiga. Durante la Zona de Calentamiento, estás tratando de recuperar tu memoria muscular, memoria, y conocimiento de la previas veces que has jugado. Estas calentándote, así de fácil, durante esta zona deberías de estar jugando Deathmatch, o yendo al mapa mencionado anteriormente para practicar "Training\_Aim\_CSGO". La siguiente zona es "La Zona". ¿Alguna vez has oído que atletas dicen "Estaba en la zona hoy, por eso hice mejor de lo normal"? Bueno, esa zona realmente existe. "La Zona" es cuando tu memoria muscular, memoria, y reacciones están en su mejor potencial. Juegas muy bien por tu enfoque, energía, y reacciones. Esta zona es perfecta para jugar. Después de la zona, llegarás a la zona de fatiga. ¿Alguna vez has estado tan cansado, en medio de la noche, que estás jugando peor? Eso es una señal clara de que estas en la zona de fatiga y que deberías de parar de jugar. Estas cansado y fatigado porque has gastado tanta energía estando concentrado en "La Zona". Si estás cansado, y en la zona de fatiga, es mejor parar de jugar y guardar tu energía. Jugando mientras estás cansado y desconcentrado, no te ayudará a ganar y definitivamente no ayudará a tus compañeros ganar porque ellos tendrán una persona menos en su equipo.

Ahora, lo bueno es que las tres zonas es que varían de jugador a jugador. Yo tengo estudiantes que me dicen que ellos necesitan calentar un poco antes de que estén en la zona por un tiempo, luego llegan a la zona de fatiga y paran de jugar. Algunos me dicen que necesitan calentar mucho para llegar a la zona, y que la zona dura uno o dos juegos, y que llegan a la zona de fatiga rápidamente. Yo tuve un estudiante que me dijo que su zona parecía ser su primer juego después de calentar, y luego llegaba a la zona de fatiga. Él, por ejemplo, adaptó sus zonas y después me dijo que calentaba, jugaba un juego, llegaba a la zona de fatiga y paraba de jugar. Luego, 3-4 horas después cuando no está fatigado, calentaba otra vez y jugaba un juego más, y repetía el proceso cada día. Eso lo ayudo a llegar al rango de Águila Legendario Maestro y lo ayudo a ser reclutado por un equipo. Investiga tus zonas, adáptate a ellas, no trates de prolongar "La Zona" porque podrías estar en peligro de entrar en la zona de fatiga, y no trates de prolongar el calentamiento, porque podrías estar en "La Zona" cuando estas calentándote en Deathmatch en vez de estar en partidas competitivas.

## Psicología: Aprendiendo de Tus Errores

Ahora, vamos a hablar sobre el progreso que quiero que te familiarices, es llamado APRENDIENDO DE TUS ERRORES. La mejor forma de continuar aprendiendo es aprendiendo de tus errores. Cada vez que te eliminan, no te quejes y digas "¿QUE? ¡ESTABA EN CUBIERTO!" más bien piensa, "Guau, fue más listo que yo." Luego escribe "Buen tiro." Acepta que perdiste la situación, tú no puedes hacer nada al respecto más que aceptar que te eliminaron y perdiste. Después pregúntate QUE, COMO, PORQUE, DONDE, Y CUANDO.

¿Qué paso? ¿Perdiste la ronda o perdiste el tiroteo?

¿Cómo lo perdiste? ¿Fuiste muy agresivo o ellos fueron muy pasivos? ¿Estabas cegado? ¿No

podrías ver por el humo? ¿Te lanzaron una granada?

¿Por qué paso? ¿Porque fuiste muy agresivo cuando lo único que deberías hacer era defender?

¿No oíste o viste los enemigos que veían? ¿Estaban esperándote?

¿Dónde paso? ¿Paso en rampa? ¿Paso en el sitio A? ¿De dónde te eliminaron?

Finalmente piense “¿Cuándo paso?”. ¿Paso a los 2:50? ¿Fue después de que te cegaron y lanzaron granadas de humo? ¿Paso después de que eliminaste a su compañero afuera? ¿Fue después de un ataque?

Usa todas estas preguntas para crear una conclusión. “Yo perdí el tiroteo porque pensé que iban a estar observando el sitio, pero empujé desde rampa, pero me cegaron y me oyeron venir y esperaron hasta que entrara y me eliminaron con 30 segundos restantes en la ronda.” Ahora, encuentra los errores. “Fui muy agresivo cuando debería de estar defendiendo, después de todo, soy un AT. El reloj tenía 30 segundos restantes, ellos necesitaban actuar pronto y plantar la bomba o guardar arma, no había ninguna razón para que yo empujara cuando ellos me podrían haber empujado.” Después de encontrar tus errores, no los cometes la siguiente ronda. La siguiente ronda no seas agresivo y si el tiempo indica 30 segundos restantes, espera que acabe el tiempo, ellos pueden estar guardando y puedes ganar la ronda fácilmente. Otro ejemplo es cuando fuiste eliminado por un AWP en radio dos rondas seguidas. La tercera vez, no cometes el mismo error, no regreses al mismo lugar donde te eliminaron y lanza una granada de humo, haz que espere o haz que se mueva de posición, y defiende. Lo mismo es para atacar.

## Psicología: Mantenerse Calmado y Concentrado (Como Conseguir un Clutch)

Ahora voy a enseñarte a mantenerte calmado y concentrado a lo largo del juego. Si acaso no sabías, tu cuerpo está constantemente haciendo energía para alimentar tu concentración, músculos y cerebro. No gastes ese alimento con enojándote y poniéndote furioso. Aprende de tus errores, de hecho, deberías de estar feliz que cometiste un error, porque ahora puedes aprender de él, aprendes algo que puedes usar después en el juego, o después en otro juego. Observa tu respiración, asegúrate de que no estas respirando muy rápido y no proveyendo oxígeno suficiente para el cerebro y músculos para reaccionar y pensar. Técnicas incorrectas pueden ser claramente vistas durante situaciones de clutch. Yo los llamo NERVIOS DE CLUTCH. ¿Alguna vez haz estado sudando y temblando, respirando muy fuerte, porque eres el último en tu equipo contra 4 enemigos y necesitas retomar el sitio? ¿Quieres saber cómo deshacerte de esos nervios? PIENSA.

Pregúntate donde están, qué pasó, que armas tienen, analiza la situación. Al hacerlo, creas información crucial que puede ser usado en los siguientes segundos cuando necesitas un clutch. Al también analizar y conseguir conocimiento, no estás pensando en que nervioso estas y terminas ganando confianza y cuando ganas confianza, incrementas tus oportunidades de conseguir un clutch. Pronto, serás llamado “El Experto en Clutch” por tu equipo, te verán en un clutch, y dirán “Hombre, yo lo he visto ganar de peores situaciones, él ganara.” Y tú pensarás “Claro que sí.” Y ganar una ronda más para tu equipo. Después de un clutch, no vayas a la siguiente ronda con la

adrenalina e intensidad de la última ronda. Deja ir toda tu respiración y concéntrate en la siguiente ronda. No quieres estar hiperactivo y sin poder concentrarte.

## Psicología: El Efecto Matrix

Hablando sobre concentración, cuando te concentras en algo muy fuerte, puedes hacer algo que llamo "El Efecto Matrix". En la película Matrix, hay escenas cuando el protagonista detiene el tiempo y reacciona a velocidades rápidas. Bueno, espero que me creas cuando te digo que he hecho cosas como esas durante juegos. De hecho, yo grabe uno hace poco después de poner más concentración en mi juego competitivo.

## Psicología: Resolución

¿Ves cómo la psicología ayuda tremendamente en juego competitivo? No muchas personas saben sobre ella, pero está presente cada vez que juegas, y no hay muchas personas que consideran enseñarlo, pero yo lo hice y espero que lo puedas usar a tu ventaja en un juego competitivo.

## Final: Últimos Pensamientos

Y de eso consiste la lección. Yo ahora voy y les pregunto a mis estudiantes si ellos tienen alguna pregunta aquí y les contesto. Usualmente me preguntan sobre lugares donde lanzar granadas que he encontrado para incrementar ventajas situacionales y se los enseño, pero nuevos lugares son encontrados cada día y hay muchos guías y videos por ahí que te pueden ayudar a conseguir la ventaja. Si tienes alguna pregunta no importa que tonta suene, puedes no ser el único que quiera preguntarla, así que pregúntala en la sección de comentarios y lo contestare lo más rápido posible.

A lo largo de los tantos años que yo he jugado videojuegos, competitivo y casualmente, he aprendido a usar este tipo de pensamiento en todos los juegos, no solo en Counter-Strike, y puedo decir que trabaja igual de bien. El punto de la lección es hacerte realizar que en orden para jugar mejor no se necesita jugar más, se necesita jugar más INTELIGENTEMENTE, ser más inteligente que tus enemigos usando ventajas que tu encuentras y creas, y también ayudándote a ti mismo al aprender de tus errores.

Yo nunca juego con mis estudiantes después de enseñarles para ayudarlos al hacer que ellos mismos analicen su juego sin mi ayuda y que se ayuden a ellos mismos.

## Final: No Juegues Solo Nunca Mas (Jugando Solo Apropiadamente)

Oh y unas cosas más, si no tienes amigos o personas en línea, la mayoría de las personas dicen que jugando solo es un definitivo NO, pero yo pienso lo contrario. Yo fui de Guardián Maestro II a Águila Legendaria Maestra jugando solo después de todo. Y aprendí que si vas a un juego, y alguien en tu equipo juega bien, comunica efectivamente, y parece una buena persona, agrégalo. Y pregúntale si puede jugar otra vez. Ahora ya tienes otra persona, ahora no estás jugando solo pero estas jugando con una persona más. Si encuentras dos en un juego, bien, agrega los dos. Algunas veces no podrás encontrar a una persona que valga la pena agregar, pero está bien. Trata otra vez.

Si empiezas a jugar solo, y encuentras 1 persona cada juego, en 4 juegos, deberías de tener un grupo lleno de buenos jugadores, que todos comunican, y no estarás jugando solo.

## Final: Solo Es Un Juego

Bien, finalmente, quiero que sepas que es solo un juego. Nadia puede ganar todos los juegos, está bien si pierdes, no es necesario que eso afecte tu vida diaria, y el juego esta hecho para divertirse después de todo. Al final es solo un juego, y tú deberías divertirte. Así que disfrútalo.

Gracias a ustedes por leer la guía y espero que haya mejorado tu juego y espero verte jugar mejor en el futuro. Estas bienvenido a agregarme y preguntarme preguntas o jugar conmigo de tiempo a tiempo. También puedes chequear mi sitio de web (<https://addictedpro.wordpress.com/>) para más información de La Adicción y yo. Comparte esto con tus amigos y ayuda hacer esta comunidad a ser mejor de lo que ya es. Permanece bien, permanece inteligente, y más importante, Permanece adicto.

Muy rápido, me gustaría decirle gracias a las personas que me ayudaron a probar la guía y también gracias a mis estudiantes que ya son exitosos y hasta se han unido a equipos competitivos. Gracias.

## Notas Extras

¡El Grupo Oficial de Plata a Águila! (<http://steamcommunity.com/groups/SilverToEagleOfficial/>)  
¡donde puedes conocer y jugar con otras personas con la misma determinación como tú! ¡A JUGAR SE A DICHO!

(c) 2014-2016 Angel Chavez Todos Los Derechos Reservados.

Duplicación del guía y sus contenidos no es autorizado sin mi consentimiento escrito y aprobado, gracias.