

# De Prata até Águia 2: A Ciência da Prática

Neste guia você vai aprender corretamente como usar repetições e adaptações, realizar mais de 1000 pontos em partidas deathmatch, melhorar suas sessões de prática, aperfeiçoar seu spray, usar psicologia educacional, ciência e mais, para ajudá-lo a melhorar seu jogo.

## Introdução



Vamos focar no que acontece antes do matchmaking. Esse guia vai focar em te ajudar a entender como o cérebro aprende através de vários fatores e como você pode aplicar isso para melhorar suas sessões de prática. O guia também vai explicar várias técnicas de prática que eu usei ao decorrer da minha carreira no Counter-Strike: Global Offensive que me ajudaram a chegar no classificação do Mestre Supremo de Primeira Classe e que também ajuda na melhoria dos meus alunos.

Agora, eu quero começar mencionando que o cérebro é muito bom em duas coisas: Adaptação e reconhecimento de Padrões. Adaptação consiste na mente e o corpo procurando por mudanças e mudando-se conformemente, e reconhecimento de padrões através de repetição e feedback instantâneo. Eu vou falar sobre essas duas coisas mais tarde no guia para ajudar você compreender.

Como resultado disso, eu dividi o guia em um par de sessões: Primeiro, nós vamos discutir REPETIÇÃO, mostrar como seu corpo reconhece padrões e explicar como você pode usar isso para melhorar sua memória muscular. O próximo será a sessão ADAPTAÇÃO, onde vamos discutir como o corpo reage a variáveis e sua importância enquanto estiver praticando. Depois, a sessão PRÁTICA vai te mostrar a importância da prática e como iniciá-la. Em seguida, a sessão de EXERCÍCIOS vai demonstrar vários exercícios (consistindo em psicologia educacional e ciência) que meus estudantes e eu utilizamos para melhorarmos. Finalmente, eu vou dizer meus pensamentos finais e dar minha conclusão.

Note que esse guia vai focar nos aspectos da prática. Eu recomendaria você a também ler minha publicação anterior, "[De Prata até Águia: Melhorando Seu Jogo](#)", em que pode ser encontrada na Steam. O primeiro guia fala sobre como atirar, se mover, observar, achar sua sensibilidade apropriada, usar da psicologia para obter vantagens, dicas sobre clutching, e muitos outros tópicos. Tudo que você precisa para ir do Prata até Águia como milhares de alunos fez.

De qualquer forma, vamos começar com a nossa primeira sessão: Repetição.

## Repetição: "É Fácil Como A, B, C"

A mente ama REPETIÇÃO. Isso está constantemente te perseguindo em tudo que faz, pensar, sentir, saborear e escutar. Ela ama criar padrões e fazer o uso deles para criar conhecimento. Por exemplo, se você analisar "A, B, A, B, A..." você deve perceber que a próxima letra no padrão será

B. Alguns padrões são fáceis de entender como o padrão passado, mas alguns são um pouco mais complicados para o seu cérebro perceber de primeira. Como acordar e escovar os dentes, cobrir seu nariz com o cotovelo quando for espirrar, ou até mesmo quando estiver atirando em um inimigo no CS:GO, sua mente vê todo movimento como um padrão. Vamos classificar o padrão de atirar em um inimigo como: "A, B, C". A representa você vendo um inimigo, B representa você atirando e C representa o resultado.

A consiste em estímulos visuais. Uma constante que acontece durante o jogo é a visão. Nós estamos sempre observando, então o primeiro passo é observar e analisar a situação. Vendo qual arma você tem, onde o inimigo pode estar no mapa, qual é o tempo dentro do jogo, etc.

B é o processo de atirar. Outra coisa que a mente ama é o INSTANT FEEDBACK, que eu vou falar sobre mais tarde no guia e como isso ajuda quando estiver atirando. Baseado nas observações do A (qual arma nós temos, onde o inimigo está e outros), nossa mente manda uma mensagem para o corpo falando onde precisamos colocar a mira, quando atirar, onde conter o recoil. Seu corpo então decifra esse sinal e mira, atira e começa a eliminar o inimigo.

C é o resultado. Quando você termina de atirar, você acaba observando novamente. Você pode estar observando o seu corpo no chão enquanto seu inimigo continuando forçando, significando informação para seu time, ou você pode estar observando o corpo dele, expressando seu sucedido assassinato para todos no servidor. Você ganha confiança por fazer a situação 4v5, satisfação por ter matado um inimigo sem tomar muito dano e você também pode ganhar informação sobre o que aconteceu e o que o resto da equipe inimiga pode estar indo fazer.

## Repetição: Colocando O "A, B, C" em Prática

Agora vamos aplicar este padrão em um exemplo. Vamos dizer que você está jogando DUST 2 no lado CT, você está na área B e um inimigo está vindo em sua direção pelo túnel. Você utiliza do peek (espiar) e vê ele, isso é A, você vê ele e também checka qual arma você tem, vamos dizer que você tem uma AK47. O próximo é B, você sabe que o recoil da AK é para cima e para direita, então você atira para baixo e para a esquerda. Você atira conformemente e countera o recoil da AK47 para pegar o kill com sucesso. Agora você tem o C; você ganha a satisfação de ter contribuído para a vitória do round para seu time, o conhecimento de que você acertou os tiros e foi melhor do que ele, assim como o conhecimento que ele não vai ter uma AWP no próximo round porque ele acabou de perdê-la e muito outras informações de acordo com a situação. É assim que seu cérebro vê o combate.

Quanto mais você repetir esse processo, mais sua mente vai começar a reconhecer isso como um padrão. Quando sua mente realizar que isso é realmente um padrão, ela vai começar a se testar adivinhando e automatizando o processo. Seu corpo faz isso instintivamente. Seu corpo e mente vai realizar que se eles A (ver um inimigo), ele vai ter que B (atirar e counterar o recoil) em ordem para receber C (o resultado e os benefícios). Sua mente vai automaticamente automatizar o processo para que na próxima vez que você ver A, você vai estar pegando C, porque seu corpo já sabe que B é o próximo e acaba atirando e counterando o recoil, mesmo sem você ter pensado nisso. É realmente incrível e a maioria dos ranks alto consegue descrever essa sensação. Isso é o que a maioria chama de MEMÓRIA MUSCULAR e é algo que eu explico e falo mais sobre no meu guia anterior.

Agora vamos falar sobre o segundo aspecto na prática, Adaptação.

## Adaptação: O Mestre Adaptador em Você

Agora que você sabe o quanto o cérebro é bom em encontrar padrões para aprender, ele também é bom em encontrar mudanças nos padrões e se adaptar a elas. Exatamente como seu corpo se arrepia e cria calor quando você está sentindo frio, uma mudança pode criar o seu corpo a reagir de forma diferente. É também por isso que eu recomendo meus alunos a não trocar suas configurações muitas vezes. Se você mudar as configurações e jogar, seu corpo vai estar se adaptando com as novas configurações e uma vez que você terminar de se adaptar, ele vai começar a aprender com isso. Se você está constantemente mudando de configurações, você não está permitindo seu corpo a se adaptar e aprender, em vez disso seu cérebro está tendo que remover o seu antigo conhecimento e tendo que substituí-lo pelo novo conhecimento a cada vez que você muda; tudo isso, enquanto você estiver jogando uma partida. Isso pode acontecer com qualquer mudança na resolução, sensibilidade, mira, DPI, modo de visão ou qualquer outra coisa. Você precisa dar tempo para seu corpo aprender e ajustar, significando mais tempo de prática e aquecimentos.

Um bom prazo para mudar é uma semana. Mude suas configurações, então jogue e pratique com elas por uma semana. Uma semana deve ser tempo suficiente para seu corpo ter se adaptado com as novas configurações, mas sem também ter esquecido sua antiga memória muscular em caso você queira voltar. Então recomendaria você a escrever qual é suas configurações originais e em o que você está mudando elas. Você não quer ficar emperrado porque você não sabe qual sua antiga sensibilidade era, não podendo pegar sua suada, antiga memória muscular de volta. Confie em mim, já aconteceu comigo e não é tão divertido como parece.

Agora que você sabe como seu corpo aprende, vamos falar sobre Prática.

## Prática: A Teoria de Princípios Fundamentais

Agora que você sabe que o corpo aprende com padrões e adaptações, deixe-me explicar alguns exercícios que toma vantagem sobre esse comportamento instintivo. De longe, o melhor jeito de praticar é apenas JOGAR. Não importa o que você joga, contanto que você esteja jogando e fornecendo para seu corpo e mente repetições e padrões para se aprender.

Eu tenho uma teoria de aprendizado que eu gosto de chamar de "A Teoria de Princípios Fundamentais" a qual eu criei e tenho usado para virar um autodidata, ou alguém que se ensina e também usada para criar a série de guias De Prata até Águia. Eu usei essa teoria para aprender praticamente tudo extremamente rápido e me ajudar a aproveitar os benefícios de seu conhecimento mais rapidamente. Isso afirma que se você dominar os fundamentos de um assunto, você vai criar uma forte base para continuar a aprender, facilitando a expansão de seu conhecimento do referido assunto. Desse jeito, os tópicos avançados vão parecer como um simples adicional para seu último conhecimento. Uma analogia que eu gosto de usar é "Uma árvore saudável precisa de um forte e espesso tronco para alcançar mais fortes e espessos galhos". O tronco sendo os fundamentos e os galhos sendo os vários pequenos "avançados" tópicos. Faz sentido, certo?

"Bem, o que é que isso tem a ver com CS:GO?"

Uma coisa que você está fazendo a maioria do tempo e o núcleo básico de todos os modos de jogo no CS:GO (o tronco desta árvore), é atirar. Então, se você dominar a arte de atirar, no final você não vai ter que pensar sobre isso e você vai poder usar esse espaço livre no seu cérebro para pensar em táticas, psicologia e muitas outras coisas. Você vai permitir a MEMÓRIA MUSCULAR assumir o controle de modo que você possa pensar e jogar em um nível maior.

## Prática: Por Que é Importante.

O preferido e recomendado método de prática para meus originais estudantes e eu, foi o DEATHMATCH. Eu prefiro servidores oficiais de Deathmatch da Valve, desde que eles são 64-tick, igual ao matchmaking e também são mais fáceis de se acessar pelo menu. Eu completei 400 horas de puro deathmatch antes de jogar minha primeira partida competitiva. Após 400 horas, eu estava completamente afiado. Eu fui de não saber como controlar o recoil a ser chamado de hacker porque eu estava fazendo mais de 1000 pontos em salas cheias de deathmatch jogando de AK47 apenas dando um clique. Graças ao deathmatch, eu comecei como Guardião Mestre I (AK 1) depois das minhas 10 partidas.

O segundo modo mais preferido e o que eu também falei no meu guia anterior, é o uso do mapa Training\_Aim\_CSGO que está no workshop. Você pode ler mais sobre esse modo de treino, e como usá-lo, em meu primeiro guia.

## Prática: A Importância do Feedback Instantâneo

Antes, eu mencionei que a mente ama o FEEDBACK INSTANTÂNEO, então deixe-me explicar como isso pode ser usado na prática. Indo em uma partida offline com bots e permitindo "sv\_showimpacts 2" no console, vai permitir você ver onde seus tiros chegam e vai fornecer FEEDBACK INSTANTÂNEO para sua mente e corpo usar. Note que isso só funciona quando o server está setado "sv\_cheats 1" e pode talvez não funcionar em jogos públicos online. Seu corpo pode usar essa informação para ver imediatamente se é preciso ajustar sua mira ou o recoil para seu tiro chegar com sucesso em tempo real. Isso se assemelha ao "hitmarker" dos outros jogos e ajuda você a saber se realmente seu tiro acertou um inimigo ou não. Isso pode ser usado para saber se você precisa ajustar qualquer coisa como abaixar seu spray, burstar mais perto ou dar um clique em vez de utilizar do "spray" baseado na distância.



*Isto é como sv\_showimpacts 2 mostrará suas balas. Você pode estender o tempo que as balas ficam na sua tela usando o "sv\_showimpacts\_time", seguido por quantos segundos você quer que fique. Ex. "sv\_showimpacts\_time 10".*

Se você quer criar seu próprio lobby, eu vou explicar como criar o seu próprio. Se você já sabe como fazer isso, você pode pular esta parte.

## Prática: Começando um Deathmatch Offline Com Feedback

Para criar uma partida offline, primeiro você precisa clicar no botão JOGAR no menu principal do CS:GO e clicar na subseção OFFLINE COM BOTS. Depois, clique no mapa que você quer começar e depois clique no botão verde, rotulado "PRONTO", na parte inferior direita. Tenha certeza que o

primeiro ponto nomeado SEM BOTS está selecionado (ou se você quiser bots você pode clicar no próximo ponto para "bots inofensivos") e clique em "COMEÇAR" e espere o mapa carregar.

Uma vez que você estiver no mapa, tenha certeza que o console de desenvolvedor está ativado. Você pode fazer isso clicando em AJUDA & OPÇÕES em seu menu, depois clicando em CONFIGURAÇÕES DE JOGO e então deve ser a quarta opção do topo nomeado "Ative Console de Desenvolvedor (~)". Tenha certeza de que esta opção está marcada "Sim" e feche o menu.

Uma vez que o console de desenvolvedor está ativado, pressione a tecla til (~), que está localizada principalmente na parte superior esquerda do teclado e uma janela cinza vai se abrir com uma aba de texto na parte de baixo. Nessa aba de texto, escreva "sv\_cheats 1" (sem as aspas) e aperte entre, então digite "sv\_showimpacts 2" (novamente sem aspas) e aperte entre mais uma vez. Agora feche o menu clicando no botão X na parte superior direita.

Agora você deve ver seus tiros sendo marcados onde eles terminam. Esse FEEDBACK INSTANTÂNEO vai ajudar você mostrando o que você precisa mudar. Você também pode fazer isso nas demonstrações assim mostrando os tiros de todos players na sua partida anterior (embora possa não ser tão preciso). Jogue um pouco e teste a acurácia e precisão de sua arma com esse método.

## Exercícios: Os Métodos Que Eu Uso e A Ciência Por Trás Deles

Se você já foi a minha livestream, você pode perceber que eu faço várias coisas incomum quando jogo deathmatch, mas eu posso garantir que todos esses exercícios tem um propósito científico por trás deles. Alguns desses exercícios incluem: SNIPERAR GALINHAS para melhorar o reflexo/acurácia/precisão, alcançando mais de 1000 pontos no deathmatch com a ajuda da ÁREA DE HOSTILIDADE POTENCIAL, utilizando uma partida offline para testar o meu controle de recoil usando técnicas como: O SPRAY NA REGIÃO DO UMBIGO e MASTERANDO PADRÕES DE RECOIL, assim como exercícios mais empolgantes.

## Exercícios: Sniperando Galinhas

Se você quer melhorar com a AWP, matando essas pequenas galinhas que ficam correndo para todos os lados é uma extraordinária maneira de treinar. MATAR GALINHAS prova ser um desafio por elas serem pequenas e que também requer um pouco de acurácia para mata-las efetivamente em um hit. Isso ajuda a melhorar a coordenação das mãos junto aos olhos (noção do quanto você precisa mexer o mouse para chegar ao ponto desejado), acurácia, flicking (tiro de reflexo) e tapping (1 em 1 tiro) com a AWP, assim como também com qualquer outra arma. Matar galinhas me ajudou em obter uma mira incrível quando jogando de AWP, sem mencionar meu crescimento exponencial em coordenação da mão junto ao olho, reflexos e também melhorei minha habilidade de tapping a distância com a AK47. Se você leu meu guia anterior você vai perceber que eu mencionei um mapa chamado "Training\_Aim\_CSGO". Eu usei este mapa e todos os seus intensos e divertidos modos de jogo para ajudar a melhorar minha performance geral de tiro. Uma coisa que me ajudou com a AWP, por exemplo, foi o modo "treino de reflexo" no painel de controle da esquerda. É difícil, mas com prática você pode conseguir uma alta coordenação das mãos junto aos olhos e reflexos.



Veja o GIF completo clicando na imagem ou indo neste link: <https://addictedpro.files.wordpress.com/2015/11/chickengif.gif>

## Exercícios: O Segredo Para Conseguir 1000+ Pontos em Partidas Deathmatch (Área de Hostilidade Potencial)



O segredo para os meus 1000+ no deathmatch é minha habilidade de adivinhar a atividade inimiga e peeks (espiar), se originou da minha INTUIÇÃO DE SPOTTING. Olhando no mapa e vendo onde aliados estão e onde não estão, vai ajudar sua intuição imensamente. Se você está na DUST 2 e seus aliados estão spawnando fora dos túneis da B, nos túneis da B e na área B, então isso significa que o time inimigo está em todos os lugares onde seus aliados não estão: na varanda, no fundo e na área A (talvez no spawn Terrorista e no meio). Se você e seu time estão tomando conta de uma área, então o time inimigo não pode controlar ela sem contestá-la, que é algo que seu time e você serão capazes de ver. O time inimigo está controlando automaticamente qualquer área que seu time não está controlando ou vendo, uma área que eu gosto de referir como **ÁREA DE HOSTILIDADE POTENCIAL** e isso pode ser usado para você localizar onde o inimigo está ou possa talvez estar, logo vai ajudar você a ganhar vantagem. **ÁREA DE HOSTILIDADE POTENCIAL** (AdHP ou AdHP) é basicamente a "área onde o inimigo pode estar". Isso ajudou minha intuição como nunca e também me ajudou a encontrar fraquezas em meu time que o inimigo poderia tomar vantagem sobre. Isso também me ajudou a encontrar furos no time inimigo, ajudando com calls e táticas estratégicas.

Aqui está um exemplo:



Veja o GIF completo clicando na imagem ou indo neste link: <https://addictedpro.files.wordpress.com/2016/01/spottinggif1.gif>

No GIF mostrado abaixo, meu time e eu estávamos jogando o mapa Season. Um pouco antes do round começar, nós fizemos a coisa óbvia e tentamos puxar o máximo possível para ganhar controle de mapa e também posições defensivas. Uma vez que ganhamos os pontos defensivos, nós usamos o nosso som (marcado pelo círculo azul) e visão (marcado pelo cone verde) para parar a **ÁREA DE HOSTILIDADE POTENCIAL** de se espalhar para o nosso lado do mapa. Agora que estamos cobrindo pontos, nós olhamos para o mapa e imaginamos o AdHP, que se faz mais fácil de saber onde o inimigo pode estar. Isto, em adição com a minha experiência, me auxilia em adivinhar que pode ter pelo menos uma pessoa na parte esquerda do mapa (nas escadas, perto de mim) e um perto do meu parceiro na B. 2 já foram, agora só falta 3 inimigos para adivinhar. Daqui, eu acho que têm 3, ou 2 ajudando o restante dos inimigos perto da A e B. Após o jogo acabar, eu chequei se eu adivinhei corretamente e o resultado não me surpreendeu, eu tinha realmente acertado, que no fim acabou ajudando nossa equipe a ganhar o round.

O importante é notar que a Área de Hostilidade Potencial está sempre mudando. Quando seu parceiro morre ou se move (como também seus inimigos), quando o time inimigo smoka ou flasha (ou seu time), não importa a ação, qualquer evento vai afetar essa área. Algumas vezes ela vai diminuir conforme seu time for puxando, ou vai crescer conforme seu time recua e deixa o inimigo tomar controle do mapa. No final é apenas uma educada suposição, mas tentar adivinhar onde o inimigo está te prepara mentalmente e psicologicamente (se algo acontecer), é melhor do que ser pego de surpresa e acabar morrendo.

Jogando deathmatch usando a intuição, é uma boa maneira de praticar e se acostumar com esse senso de jogo. Apenas olhe para o mapa, adivinhe onde os inimigos podem estar, prepare-se caso eles venham (ou puxe para pegarem eles com a guarda baixa) e você vai aperfeiçoar a sua **INTUIÇÃO DE SPOTTING** e assim vai ganhar facilmente mais de 1000 pontos em partidas de deathmatch, é claro, se sua mira também for boa o suficiente.

Se você quer aprender mais sobre **INTUIÇÃO** em partidas competitivas, você pode checar meus guia anterior para aprender mais.

**Exercícios: O Spray Na Região Do Umbigo (Exercício Inicial Parar Controlar o Recoil)**



Se você quer melhorar no spray, você também pode praticar algo que eu chamo de "O SPRAY NA REGIÃO DO UMBIGO". A maioria do recoil das armas começam em um padrão acima, então você pode usar isso para sua vantagem e começar a ficar acostumado a controlar o recoil. O SPRAY NA REGIÃO DO UMBIGO é um spray que começa na cabeça e termina na área do abdômen, após ter atirado um pouco. É importante notar que eu chamo essa técnica de "Spray na Região do Umbigo" por causa do uso do umbigo como um ponto guia, não necessariamente porque ele termina na região do meio do abdômen.

*Veja o GIF completo clicando na imagem ou indo neste link:*  
<https://addictedpro.files.wordpress.com/2015/11/bellybuttonspraygif.gif>

arma para arma mas a diferença não é tão significativa. Isso apenas funciona em uma distância pequena ou média, mas ajuda você com o spray e ajuda você a eliminar inimigos devido a maior frequência de headshots quando estiver utilizando do spray, e com repetição, pode resultar em uma melhoria geral na sua memória muscular e no spray/eficiência de burst.

## Exercícios: Domando a Besta



*Veja o GIF completo clicando na imagem ou indo neste link:*  
<https://addictedpro.files.wordpress.com/2015/11/negevgif.gif>

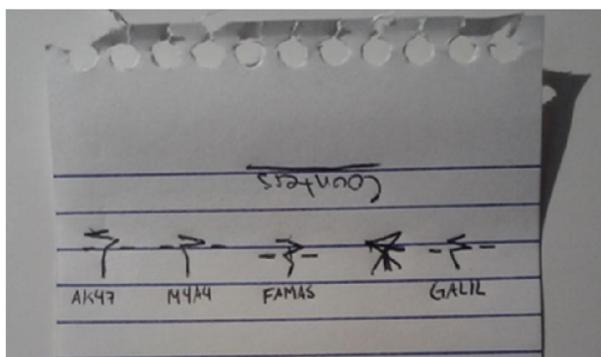
mas também te ajuda a controlar o recoil, puxar pra baixo e também com o burst de outras armas. Sempre que eu percebo que o recoil vertical da AK47 está começando a ficar difícil de controlar, eu faço um jogo de deathmatch com a Negev e logo após isso, eu acho bem mais fácil puxar com a AK47.

Usando o SPRAY NA REGIÃO DO UMBIGO de longe, um dos meus favoritos exercícios é o BURSTING DE NEGEV. Pessoas sempre comentam que a Negev não pode ser controlada e eu tenho provado que você pode controlá-la sim e em fato, ela causa muito dano em várias pessoas com acurácia e precisão. Se você consegue controlar o recoil com a Negev, todas as outras armas vão parecer fáceis já que a Negev segura o troféu da arma com o recoil mais louco. Isso não significa necessariamente utilizar o spray, embora isso também seja controlável, mas utilizar do bursting vai ajudar você a controlar o recoil e aplicar mais facilmente dano no inimigo. Isso não apenas ajuda você a melhorar com a Negev, para qualquer situação que demande isso em uma partida competitiva,

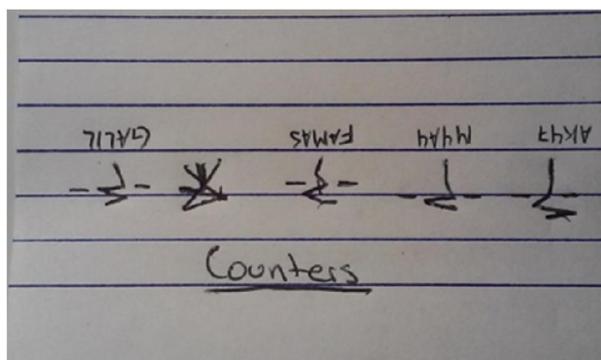
## Exercícios: Masterando um Padrão de Spray (Controle de Recoil Intermediário)

Agora, o Spray na Região do umbigo só funciona para se conseguir um padrão de spray mediano e para o início do spray também. Se você quer MASTERAR UM PADRÃO DE SPRAY, você precisa fazer sua pesquisa.

Eu recomendaria você encarar uma plataforma de média distância que pode mostrar buracos de tiro, ou usar o "sv\_showimpacts 2" (lembre-se que você precisa ter ambos console de desenvolvedor e "sv\_cheats 1" ativado), sprayando um pente inteiro sem mover seu mouse, então finalmente analisando os resultados do spray. Agora que você utilizou do Spray em uma distância média, vai ser possível ver as mudanças entre cada curso das balas mais dramaticamente do que de uma distância curta. Isso vai ajudar você a utilizar do spray em uma distância média e por consequência também vai facilitar o seu spray a curta distância. Agora, siga o spray apenas com sua mira. Repita esse passo 2-3 vezes, então depois imite o spray na direção oposta. Se o spray vai para cima e para baixo, você vai ir para baixo e para direita. Agora, o padrão invertido deve ser o que você precisa seguir para counterar o recoil. Se o recoil sobe 4 balas, 3 para esquerda, então 3 para a direita, em ordem para counterar isso, você precisa puxar 4 balas para baixo, então ir 3 balas para a direita, logo depois 3 balas para a esquerda. Como eu mencionei no meu guia anterior, escrever informações tem provado ajudar a guardar informações e ajuda seu cérebro a memorizá-las. Eu tenho um rascunho do recoil das minhas armas mais usadas na frente do meu teclado para quando eu esquecer o seu padrão, ou para me ajudar após ter jogado vários diferentes jogos além de Counter-Strike. Você também pode procurar pelos padrões de spray online, mas você mesmo fazendo isso dentro do jogo vai ajudar você a ganhar um melhor entendimento já que você vai estar aprendendo fazendo e também vai ter uma melhora em sua aproximação prática.



*Minha folha de dicas pessoal que eu tenho usado por muitos anos com as minhas armas mais usadas.*



*Virando o papel de cabeça pra baixo vai mostrar a você como mover sua mira e mouse para counterar o recoil com sucesso.*

Um truque legal que eu gosto de chamar de FOLHA DE DICAS. Essa folha de dicas é exatamente o que parece ser; uma folha de papel que inclui notas que facilita a retenção de informações. Esse truque me ajudou bastante quando eu voltava a jogar CS logo após ter ficado bastante tempo fora ou quando eu simplesmente sentia que meu controle de recoil não estava correto. Como eu mencionei acima, tente copiar os recoils das armas que você mais joga em uma folha e rotule cada uma delas para não se confundir. Isso não precisa ser perfeito com todos os pixels no seu devido lugar, é só um lembrete pra te dar uma ideia de como o recoil vai aproximadamente.

Após isso, coloque o papel de cabeça para baixo. Este TRUQUE DE CABEÇA PARA BAIXO faz o recoil ir do padrão original do recoil para o seu CONTRA-RECOIL que você precisa seguir em ordem para atirar perfeitamente counterando todo o seu recoil. Agora que a folha está de cabeça para baixo, faça um teste pegando uma dessas armas em sua lista e tentando decorar este padrão de cabeça para baixo enquanto você utiliza do spray, você pode ver que seu spray está mais apertado e junto. Note como eu marco

os lados da mira com duas linhas (- -), essas linhas mostra quando a mira perde o seu recoil vertical e começa a bambolear horizontalmente. Em vez de só fazer a marcação da linha anterior e fazendo isso impossível de se ver a mudança do recoil, eu estendi a linha verticalmente para assim eu ver claramente como o spray se move. Isso me conta que quando eu chegar naquele estágio do recoil, eu devo parar de mover verticalmente e apenas se preocupar em fazer a cópia fiel do movimento horizontal.

Eu também recomendaria você a não copiar minha FOLHA DE DICAS e criar a sua própria, já que algumas pessoas "enxergam" o recoil de forma diferente e cada um tem seu próprio jeito de se lembrar (além disso, minha folha não é perfeita). Eu apenas providenciei a folha como um exemplo.

## Exercícios: A Avançada Arte de Utilizar o Spray em Alvos em Movimento (Controle de Recoil Avançado)

Agora, acertar um alvo parado é uma coisa, mas acertar um alvo em movimento, consistentemente, é um tópico totalmente diferente. Isso é o que separa bons jogadores de ótimos jogadores. Note que essa é uma técnica extremamente difícil e toma um pouco de tempo para aperfeiçoá-la; ela também deveria ser apenas testada se seu controle de recoil for realmente bom. Esta técnica consiste em utilizar a magnitude horizontal de seu recoil para matar um inimigo com eficácia. Um exemplo é o clip da minha montagem FRAGMOVI3.



*Veja o GIF completo clicando na imagem ou indo neste link: [https://addictedpro.files.wordpress.com/2015/11/m4a1\\_rafters\\_clipgif.gif](https://addictedpro.files.wordpress.com/2015/11/m4a1_rafters_clipgif.gif)*

Perceba como eu usei o recoil horizontal de minha M4A4 para tomar conta do terceiro inimigo saindo do azul (cabana). O recoil da M4A4 vai desta forma: Recuo vertical inicial, depois um pouco para a esquerda, depois um pouco para a direita, depois permanece na esquerda. Eu atirei no inimigo da porta com o início do recoil vertical (e um pouco do recoil esquerdo), então eu virei e matei o primeiro inimigo saindo do azul com o resto do recoil vertical e também do recoil direito, apenas movi minha mira um pouco para a esquerda e deixei o recoil esquerdo, que a M4A4 termina, cuidando do inimigo andando sem ter que me mover.

Isso é importante devido ao fato de que se eu tivesse que mover minha mira para a esquerda enquanto fazia o spray, e colocasse minha mira no inimigo, eu teria feito o spray parar na elevação próxima a mim, deixando o inimigo vivo e aumentando as chances de ele eliminar um aliado ou a até mesmo eu.

Essa técnica requer muita prática, mas é definitivamente possível e você pode imaginar a facilidade e habilidade que você terá no matchmaking. A maior parte dos pro-players (se quiser usar 'profissionais') sabem perfeitamente como utilizar essa técnica e, se você parar para analisar como eles fazem seu spray, notará que é uma técnica muito ativa.

## Exercícios: Removendo Hábitos Com o Processo "Definir e Esquecer"

Agora, você aprendeu como criar novos conhecimentos encontrando e utilizando padrões, mas e aquele velho conhecimento que você se livrou? Se você se lembra, eu mencionei como o corpo é bom em se ADAPTAR a novas mudanças. Bem, você pode usar esse comportamento instintivo e esquecer maus hábitos para o seu próprio bem. DEFINIR E ESQUECER é um processo que eu usei (e ensinei meus estudantes) que é esquecer seus maus hábitos não apenas do CS:GO mas de outros jogos também. Quando seu corpo já definiu um padrão para se aprender e você quer remover este hábito, a única solução é você se reensinar completamente e resetar este hábito. Agora, isso pode parecer demorado, mas lembre-se, o seu corpo é um mestre da adaptação.

Por exemplo, se seu corpo está acostumado a agachar quando você começa a atirar e você quer se livrar deste mau hábito, você só precisa desativar o botão de agachar dentro do jogo e jogar desta maneira. Seu corpo vai apertar o botão de agachar, mas ele vai perceber que nada aconteceu e com tempo, ele vai aprender a atirar sem agachar. Isto também pode ser feito com muitos outros hábitos. Outro exemplo pessoal é quando eu usei este processo para remover o meu mau hábito de recarregar a arma imediatamente após matar um inimigo. Eu costumava morrer recarregando com 20 balas no pente, tudo por causa do mau hábito de jogos que eu joguei anteriormente. Eu usei o processo de desligar o botão de recarregar a arma e joguei sem recarregar. Com o tempo, eu ativei novamente o botão de recarregar, mas desta vez eu apenas recarregava quando eu só tinha 5 balas ou menos no pente, ou quando eu sabia que não estava em perigo. Eu quero expressar como este método, especificamente, é uma boa técnica para remover antigos hábitos APENAS enquanto estiver praticando; enquanto estiver jogando partidas competitivas com botões desativados, como agachar ou recarregar, pode ocasionar em resultados não desejados já que estas funções são cruciais em certas situações.

## Conclusão: Considerações Finais

Isto conclui a lição! Essa é a parte que eu pergunto para meus alunos se eles tem alguma dúvida e as respondo. Não importa o quão "estúpido" você pense que ela é, fazendo perguntas é a melhor forma de aprender e alguma outra pessoa pode ter a mesma dúvida que a sua; então pergunte à vontade! Eu sempre estou feliz em ajudar e geralmente responde às perguntas o mais rápido que posso.

Eu também quero expressar que essa não é a única forma de se praticar. Têm centenas de diferentes formas para se melhorar no jogo, mas isso foi o que funcionou para mim e meus originais estudantes. Usando ciência (e um pouco de educação psicológica), você permite seu corpo adquirir informações que podem então ser usadas para o aprendizado.

Esses métodos também funcionam para todos os tipos de jogos, não apenas Counter-Strike. Eu tenho usado técnicas similares e posso atestar que meu corpo se adapta rapidamente a novos jogos e seu recoil, meta-game e gameplay em geral. O ponto dessa lição é fazer você perceber que para você jogar melhor você não precisa jogar muito, você precisa jogar de forma mais inteligente.

## Conclusão: É Apenas um Jogo

Apenas como eu mencionei no meu guia anterior, você sempre precisa se lembrar que isso é apenas um jogo e jogos são planejados para pessoas se divertirem. Ninguém na realidade pode vencer toda partida que joga, perder não deve ser o fim do mundo e não tem motivos para afetar sua vida cotidiana. No final, é só um jogo e você deve se divertir. Então aproveite!

Eu também quero agradecer vocês imensamente, mais uma vez, por ter lido este guia. Eu espero que eu tenha ensinado algo útil que ajude a melhorar sua prática e espero ver você ser um melhor jogador no futuro. Você sempre será bem-vindo a me adicionar e perguntar qualquer coisa ou até mesmo jogar jogos comigo de tempo em tempo. Eu adoro gastar tempo com cada um: jogando, assistindo, conversando, etc. Eu realmente aprecio isso e amo dar para cada pessoa uma experiência única.

Você também pode checar meu website (<http://www.addictedpro.wordpress.com>) para mais informações sobre mim e sobre o The Addiction. Compartilhe isso com seus amigos e também ajude eles a melhorarem! Eu fiz este guia para a comunidade de Counter-Strike e ajudá-la a melhorar ainda mais. Seja Impressionante, seja mais inteligente e o mais importante, seja dedicado.

Eu também quero dar um enorme obrigado, especificamente, para todos que me deram suporte até agora e ajudaram a testar este guia. Eu também queria agradecer meus 500,000+ alunos que melhoraram e até mesmo entraram em times competitivos. Obrigado e estou extremamente orgulhoso de todos!

## 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 Rights Reserved.

Replication of the guide and its contents not allowed without written consent and approval, thank you.

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

Um grande agradecimento a: <http://steamcommunity.com/groups/csgobrasilgrupo>