

Espíritu y Puntería

el arte del competitivo

Volgx



COLECCION
NARRATIVA

© Espíritu y puntería, el arte del competitivo
© Volgx

Primera edición de 300 ejemplares: junio 2025

Editor de colección: Rodrigo Peralta
Diagramación: Libros del Punto Cardinal
Diseño de portada: Mañitas

Reg. Prop. Int. N°: 2025-A-2738
ISBN: 978-956-9896-74-3
E-mail: contacto@edicionesfilacteria.cl
Web: www.edicionesfilacteria.cl
[www.facebook.com/Ediciones Filacteria](https://www.facebook.com/EdicionesFilacteria)
www.instagram.com/edicionesfilacteria/
Contacto del autor: rodrigomendozax@gmail.com

Libros del Punto Cardinal / Talca/ Chile

INDICE

| | |
|---|----|
| Capítulo 1: | |
| [Introducción] | 7 |
| Capítulo 2: | |
| [Mi vida en los videojuegos] | 9 |
| Capítulo 3: | |
| [Mi entrada en los Videojuegos competitivos] | 11 |
| Capítulo 4: | |
| [El nacimiento de mi amor por los Shooters FPS] | 14 |
| Capítulo 5: | |
| [Mi Historia en los torneos presenciales] | 16 |
| Capítulo 6: | |
| [Fundamentos esenciales en los juegos de pelea] | 20 |
| Capítulo 7: | |
| [Fundamentos esenciales en los Shooters FPS] | 22 |
| Capítulo 8: | |
| [Arquetipos más comunes en los juegos de pelea] | 23 |
| Capítulo 9: | |
| [Arquetipos más comunes en los Shooters FPS] | 25 |
| Capítulo 10: | |
| [Habilidades y conceptos que te ayudarán en el competitivo] | 27 |
| Capítulo 11: | |
| [Términos en los juegos de pelea y Shooters FPS] | 32 |
| Capítulo 12: | |
| [El balance en los juegos competitivos] | 51 |
| Capítulo 13: | |
| [Tipos de Agarre del Mouse en Entornos Digitales] | 53 |
| Capítulo 14: | |
| [Tipos de Controladores en los Juegos de Pelea: Stick, Hit box y Control Tradicional] | 56 |
| Capítulo 15: | |
| [El EVO Moment 37] | 61 |

| | |
|--|-----|
| Capítulo 16: | |
| [El clutch de Olofmeister y la leyenda Shroud] | 63 |
| Capítulo 17: | |
| [El problema de la falta de recursos para la competencia] | 68 |
| Capítulo 18: | |
| [La toxicidad en la escena competitiva] | 70 |
| Capítulo 19: | |
| [Adoptar tu estilo o tomar un estilo y adaptarlo al tuyo] | 73 |
| Capítulo 20: | |
| [Las emociones y cómo afectan tu mentalidad en el juego] | 76 |
| Capítulo 21: | |
| [Aceptar las críticas constructivas] | 80 |
| Capítulo 22: | |
| [Mantén la calma y juega: Gestionando la ira en los juegos competitivos] | 83 |
| Capítulo 23: | |
| [El ser un jugador casual en el ambiente competitivo] | 86 |
| Capítulo 24: | |
| [El ayudar y guiar a las nuevas personas que se unen al competitivo] | 89 |
| Capítulo 25: | |
| [El trabajar y competir] | 92 |
| Capítulo 26: | |
| [Sacrificios] | 95 |
| Capítulo 27: | |
| [Palabras finales] | 98 |
| [Agradecimientos] | 100 |

Capítulo 1: [Introducción]

La única forma de mejorar
es competir con personas que son mejores que tú.

Josh Waitzkin.

¡Hola! Soy Rodrigo, también conocido como (Volgx) en el mundo de los videojuegos; aunque no me considero un jugador competitivo destacado, también soy un profesional en el ámbito de las telecomunicaciones y la ciberseguridad, en otras palabras, un asalariado normal. Competitivamente, siempre estuve en el top en los rankeds y estadísticas de partidas competitivas. Anteriormente, fui jugador competitivo de Killer Instinct, logrando alcanzar el top 32 mundial online en la segunda temporada del juego y el top 8 en varios torneos presenciales en la comunidad de Killer Instinct de mi país. Participé como jugador competitivo amateur en Overwatch y Valorant; actualmente me encuentro retirado del competitivo actual, aunque sigo jugando juegos de pelea y juegos de disparos, pero en menor medida por mis responsabilidades. Quise darte un pixelada de entendimiento y lo mucho que he aprendido en este mundo.

Como tú, soy un apasionado de los juegos competitivos, especialmente de juegos de lucha y FPS. Mi experiencia en estos géneros me ha proporcionado conocimientos significativos; no te estoy hablando desde mi ego y del orgullo como jugador, sino que te hablo de tú a tú y estoy emocionado de compartir ese conocimiento contigo. Aunque no soy un competidor reconocido, creo que puedo plasmar y ofrecerte consejos valiosos y los conceptos fundamentales para mejorar y aprender en este emocionante camino competitivo.

Cabe destacar que yo no nací como un experto en los competitivos, ni tampoco me sé todos los conceptos de memoria; eso requirió de mucho tiempo y dedicación. Te daré un buen consejo: para poder mejorar, aunque sea de a poco, en lo que hagas o entrenes, necesitas tener la mente abierta y mucha disciplina; no hay camino corto ni fácil para el camino del competitivo.

Este es mi primer libro y un sueño que tuve. Luego de pensarlo en varias ocasiones y leer una gran cantidad de libros, me decidí a plasmar mis ideas y pensamientos. Lo escribí apasionadamente; aparte de mi conocimiento, quiero aportar la mayoría de datos que te pueden ayudar, como lo

hicieron conmigo, por lo que busqué en múltiples fuentes y datos concretos de varios destacados en el género.

¿Por qué escribir un libro de videojuegos competitivos en época moderna, te preguntarás? Pues es simple, yo que descubrí la lectura en una época tardía de mi vida, me arrepiento de gran manera perderme tantos años de lectura activa, pero nunca es tarde para empezar. Sé el gran beneficio que da el leer y a la vez que hace que tu cerebro procese las ideas de mejor manera. La tecnología cada vez nos aleja más de este gran beneficio y no lo veo de buena forma. Por eso quería también escribir un libro; siento que también es una gran forma de plasmar mis ideas y que estas se puedan entender y también poderte dar a entender el gran beneficio, el cual es leer, y ayudarte en el duro y cruel mundo competitivo, independientemente de tu edad.

Con mi historia y esta guía, espero poder ser de ayuda en tu desarrollo como jugador. Estoy aquí para brindarte apoyo y compartir contigo las lecciones que he aprendido a lo largo de mi trayectoria en los juegos competitivos. ¡Estoy emocionado de ser parte de tu viaje y ayudarte a alcanzar tus metas en el competitivo!

Capítulo 2: [Mi vida en los videojuegos]

No busques que los acontecimientos ocurran como tú deseas;
desea que ocurran como ocurren, y serás feliz.

Epicteto

Mi historia en los videojuegos no siempre se trató de videojuegos; en mis tiempos de infancia jugaba bastante tenis de mesa o ping-pong, como se le conoce en mi país. También jugaba bastantes tipos de juegos en la calle con mis vecinos o amigos, como si fuera todo un cambio completo de 180 grados. Esto comenzó en una tarde lluviosa, cuando mi padre sacó de un viejo baúl su consola Atari. Asombrado como si de un niño pequeño se tratara, observé cómo los píxeles cobraban vida en la pantalla y me sumergí en un mundo de juegos clásicos como Pong y Pac-Man. Jugando varias horas con mis hermanos, perdiendo la noción del tiempo, solo disfrutando riendo, compartiendo el momento de felicidad. Desde ese momento, supe que los videojuegos serían una parte fundamental de mi vida.

A medida que crecía, mi pasión por los videojuegos se intensificaba. Recuerdo con cariño los días pasados frente a la televisión con una Super Nintendo. Saltaba junto a Mario en su búsqueda por rescatar a la princesa Peach y me sumergía en las fantásticas aventuras de The Legend of Zelda. Cada juego me transportaba a un universo único y me permitía explorar mundos llenos de magia y emoción, aunque lamentablemente no me duró mucho debido a varias peleas con mis hermanos. Mis padres decidieron vender la consola y en ese tiempo solo jugaba cuando íbamos a la casa de mis primos o a la de un vecino cercano que tenía una Super Nintendo.

A medida que avanzaba la tecnología, llegó el momento de descubrir la maravilla de la primera PlayStation en casa de mi primo. Con gráficos mejorados y una jugabilidad más sofisticada, disfruté de títulos como Crash Bandicoot y Metal Gear Solid. Pasaba horas inmerso en emocionantes narrativas y desafiantes combates, sintiendo que cada victoria era un logro personal. Más adelante, ya mi padre con su esfuerzo pudo comprarnos a mí y a mis hermanos una PlayStation usada. Tuve la suerte de que mi papá siempre me traía juegos, por lo que tuve la dicha de jugar un sinnúmero de títulos maravillosos, que quedaron impregnados en mi mente y corazón.

Pero fue con la llegada de la PlayStation 2 y la posibilidad de jugar en línea donde mi pasión por los videojuegos se expandió aún más; me su-

mergí en el mundo del juego en red, compitiendo contra jugadores de todo el mundo y formando amistades virtuales. Descubrí el poder de la comunidad de jugadores y cómo los videojuegos podían unir a personas de diferentes culturas y países, aunque sea en modo de insultos, “risas”.

Paralelamente a las consolas, mi amor por los videojuegos también encontró un espacio en el mundo de la computadora. Exploré el vasto catálogo de juegos para PC, desde estrategia en tiempo real hasta juegos de rol épicos. Me adentré en los mundos de Age of Empires y Starcraft, que fueron los primeros juegos que jugué en el computador, y les tengo un gran cariño antes de las consolas donde forjé grandes ciudades y combates épicos.

Mi vida en los videojuegos se ha convertido en una amalgama de experiencias, emociones y desafíos. Los videojuegos han sido mi escape, mi fuente de diversión y mi inspiración. Me han llevado a mundos inimaginables, me han brindado amistades valiosas y me han enseñado lecciones de perseverancia y estrategia.

Hoy en día, los videojuegos siguen siendo una parte integral de mi vida, haciendo equilibrio entre mi trabajo y mi vida personal. Con cada nueva consola, cada nuevo título y cada avance tecnológico, sigo emocionado por descubrir los mundos que esperan ser explorados y las historias que esperan ser contadas. Mi vida en los videojuegos continúa evolucionando, y estoy emocionado por ver hacia dónde me llevarán las próximas aventuras.

Pero recuerda, este libro no es sobre mí; mi foco está en ayudarte con mi experiencia y con todo lo que he aprendido hasta el momento.

Capítulo 3: [Mi entrada en los videojuegos competitivos]

El impedimento a la acción avanza la acción.

Lo que se interpone en el camino se convierte en el camino.

Marco Aurelio

Desde temprana edad, siempre fui un apasionado de los videojuegos. Pasaba horas frente a la pantalla, sumergiéndome en mundos virtuales y desafiando a otros jugadores. Nunca me cansaba de explorar nuevas estrategias y dominar diferentes personajes. Pero nunca imaginé que mi pasión por los videojuegos me llevaría a vivir una experiencia transformadora en el mundo de los videojuegos competitivos, del cual no tenía casi nada de experiencia en ese entonces.

Todo comenzó en el año 2013, cuando Killer Instinct, el famoso juego de lucha, fue relanzado con una versión actualizada. Cuando estaba viendo la E3 del 2013 en el trabajo desde mi celular, con la leve esperanza de esperar buenos juegos y las nuevas consolas, sin esperar nada sobre el regreso de antiguas franquicias, no lo podía creer. Una emoción recorrió toda mi espina dorsal cuando escuché esos tambores épicos de la intro y el anunciador con su voz alucinante mientras decía ULTRAAA COMBOOO. Cuando era pequeño, el juego que más jugué en la Super Nintendo fue Killer Instinct. Fueron años esperando su regreso, 16 años para ser exactos. Me volví a sentir como ese niño al que le regalaron su primera Nintendo; mi corazón estaba lleno, aunque de esa calidez de la infancia, aun siendo ya un adulto. Compré de inmediato la Xbox One con el Killer Instinct en formato físico con 6 personajes sin dudar en ningún momento; me convertí en un auténtico adicto a este título. Pasaba días enteros puliendo mis habilidades, practicando combos y estudiando las tácticas de los mejores jugadores en línea. La comunidad competitiva de Killer Instinct comenzaba a crecer rápidamente, y pronto se convirtió en un foco de atención en el panorama de los esports.

Un día, mientras navegaba por el Facebook de Killer Instinct Chile, me topé con un anuncio emocionante: habría un torneo local de Killer Instinct en mi ciudad, y los mejores jugadores tendrían la oportunidad de competir en un evento regional. No lo dudé ni un segundo y decidí participar; aunque estaba nervioso, estaba decidido a demostrar mi valía en el escenario competitivo.

El día del torneo finalmente llegó. El lugar estaba lleno de fanáticos y otros jugadores. El ambiente era electrizante. Me encontré con otros competidores, intercambiando estrategias y compartiendo historias de juego. Era increíble ver cómo la pasión por los videojuegos unía a personas de diferentes edades y trasfondos en un solo lugar.

La competencia fue intensa. Enfrenté a jugadores habilidosos, cada uno con su propio estilo de juego. Pero yo estaba preparado. Todo ese tiempo invertido en perfeccionar mis habilidades y aprender de los mejores jugadores en línea valió la pena. Con cada partida que ganaba, mi confianza crecía y el sueño de ser mejor en la escena y comunidad de Killer Instinct parecía más cercano, dando pixeladas a mi potencial.

No fue un camino de flores; aun con toda la práctica adherida a mi cerebro, llegaron las primeras derrotas: el no alcanzar el top 16, el no concretar los combos, las partidas, la frustración, el corazón latía con fuerza mientras me enfrentaba a increíbles jugadores. Fue un recorrido lleno de giro emocional y momentos de tensión. Con cada ronda, mi determinación se fortalecía. Finalmente, después de varios torneos, pude lograr mi primera medalla de 3er lugar en el torneo Champions Road 2016 de Killer Instinct.

Aquella hazaña solidificó mi juego y mis ganas de seguir compitiendo. Me abrió las puertas a un mundo que solo había soñado hasta ese momento. Comencé a recibir invitaciones para competir en otros torneos y eventos de esports. Pero no me detuve ahí. Quería explorar nuevos horizontes y expandir mi presencia en el escenario competitivo.

Fue entonces cuando Overwatch, el aclamado juego de disparos en equipo, fue lanzado. Era una mezcla perfecta de acción trepidante y estrategia en equipo. Me enamoré instantáneamente del juego y decidí sumergirme de lleno en el competitivo. Esta vez, la experiencia adquirida en Killer Instinct me ayudó a adaptarme rápidamente a las demandas del juego y a enfrentar a los mejores jugadores del mundo.

Con el tiempo, mi dedicación y esfuerzo en Overwatch comenzaron a dar frutos. Como si del destino se tratara y con mucha suerte, fui seleccionado para formar parte de un equipo amateur como un reemplazo y representar a mi país en torneos internacionales online de la ESL. Conocí a jugadores talentosos y aprendí de un talentoso entrenador y estrategias en el mundo de los esports, lo que nunca esperé en mi vida. Cada competencia era una nueva oportunidad para demostrar mi valía y dejar una marca en la escena competitiva.

Mi entrada en los videojuegos competitivos cambió mi vida de formas que nunca imaginé. No solo encontré una comunidad apasionada y llena de talento, sino que también descubrí una pasión diferente y nuevos amigos con mucho talento. Los videojuegos dejaron de ser solo una afición para convertirse en mi estilo de vida en ese momento. A través de Killer Instinct y Overwatch, pude llevar mis habilidades al siguiente nivel y abrirme camino en el emocionante mundo de la competición electrónica y no solo en un género específico, sino en dos totalmente distintos, lo que lo hace más difícil todavía.

Capítulo 4: [El nacimiento de mi amor por los FPS]

La suerte es lo que sucede cuando la preparación
se encuentra con la oportunidad.

Séneca

Desde que tuve mi primer encuentro con los videojuegos, la mayoría de tipo aventura y juegos de pelea, siempre me atrajeron los desafiantes y emocionantes juegos de disparos en primera persona FPS. Los juegos de disparos en primera persona, conocidos como FPS por sus siglas en inglés (First Person Shooter), son videojuegos en los que el jugador ve el mundo desde los ojos del personaje que controla. El objetivo principal suele ser enfrentarse a enemigos usando armas de fuego u otros proyectiles. Este tipo de juegos se caracteriza por su ritmo rápido, escenarios tridimensionales y una experiencia inmersiva que pone al jugador en el centro de la acción. Recordando ese entonces, fue en una tarde de domingo cuando experimenté un giro transformador en mi amor por los FPS.

Recuerdo con claridad el día en que, paseando por la feria buscando juegos para comprar, observé uno que me llamó bastante la atención, este gran juego llamado Unreal Tournament. Con ansias y emoción, me senté frente a la computadora y, en cuestión de minutos, me vi inmerso en un frenesí de acción. El juego me ofrecía un ritmo rápido, mapas intrincados y una amplia variedad de armas mortales, moviendo el pesado mouse de ese entonces con ruedita de una manera tosca e imprecisa; sin embargo, me dio gran flexibilidad y margen de mejora para mi AIM actual.

Las horas pasaron volando mientras competía contra bots controlados por la computadora y descubría la satisfacción de los disparos precisos y los movimientos rápidos. Cada partida en Unreal Tournament era una descarga de adrenalina, con explosiones sensordecedoras y enemigos que desafiaban constantemente mis habilidades.

A medida que dominaba Unreal Tournament, mi sed de FPS creció aún más. Fue entonces cuando descubrí los legendarios títulos que sentaron las bases de los juegos de disparos en primera persona: Doom y Medal of Honor.

Doom, con su atmósfera oscura y terrorífica, me sumergió en un mundo invadido por criaturas infernales. La intensidad de las batallas y la música heavy metal creaban una experiencia que me dejaba sin aliento. Los ni-

veles bien diseñados y las armas icónicas me mantenían en vilo mientras luchaba por sobrevivir a las hordas demoníacas.

Por otro lado, Medal of Honor me llevó al campo de batalla de la Segunda Guerra Mundial. El realismo y la atención al detalle me transportaron a los escenarios históricos, desde las playas de Normandía hasta las calles de Stalingrado. El trabajo en equipo y la estrategia eran fundamentales para cumplir las misiones y sobrevivir en medio del caos de la guerra.

Estos tres juegos, Unreal Tournament, Doom y Medal of Honor, sentaron las bases de mi pasión por los FPS. Me enseñaron la importancia de los reflejos rápidos, la precisión en los disparos y el trabajo en equipo. A partir de ese momento, me convertí en un ávido jugador de FPS, buscando constantemente nuevos desafíos y experiencias emocionantes en el mundo de los videojuegos.

Hasta el día de hoy, mi amor por los FPS continúa creciendo. Cada nuevo título que juego me lleva a aventuras únicas y combates emocionantes. Sin embargo, nunca olvidaré aquellos primeros encuentros con Unreal Tournament, Doom y Medal of Honor, que encendieron la llama de mi pasión por los FPS y me mostraron el emocionante mundo de los juegos de disparos en primera persona.

Capítulo 5: [Mi historia en los torneos presenciales]

La única forma de hacer sentido al cambio es sumergirse en él,
moverse con él, unirse a la danza.

Alan Watts

Como dije en el capítulo 3, el primer torneo de Killer Instinct fue gracias a un flyer que vi en Facebook, en mi mente pensaba después de tanta práctica, tantas peleas online, creo tener el nivel necesario para competir con otras personas a nivel local, este torneo se realizó en mi ciudad local en un pequeño local llamado DM, bastante conocido por la FGC chilena, en este lugar se realizan varios torneos de distintos juegos de lucha, al igual que tiene estaciones de videojuegos que puedes arrendar por tiempo establecido, al llegar había bastante gente, estaba muy nervioso hasta que nos nombraron por nuestro Gamer Tag, al jugar reconocí a unos amigos que jugaban conmigo en línea en el Killer lo que me sirvió bastante, ya que al estar más en confianza mis nervios disminuyeron enormemente, esto también es bastante importante, si vas a un torneo presencial con amigos, es mucho mejor que ir solo por varias razones, pero la principal es alivianar esa carga de nervios que uno tiene al no conocer a nadie. Los torneos presenciales son sumamente diferentes a las partidas online, estás en otro ambiente, jugando en otra consola, en otra TV, lo primero que me di cuenta cuando empecé a ejecutar mis combos en el torneo es que fallaba los manuales que supuestamente ya tenía dominados en primera instancia, luego me di cuenta de que jugaba en una TV con lag en mi casa lo que provocó que fallara mis combos en momentos cruciales, en ese tiempo jugaba Killer Instinct en la primera Xbox One que salió en una TV de 42 pulgadas que obviamente iba a tener input lag (tiempo que tarda "en milisegundos" un monitor o una televisión en reaccionar después de introducir un comando en el teclado, control, etc.) por lo que no llegué bastante lejos en ese torneo, sin embargo, la experiencia fue enriquecedora e hice un par de amigos con los cuales las risas no faltaron, luego de dos o tres torneos ya tenía el conocimiento del panorama al que me iba a enfrentar lo que me daba un plus para poder entrenar contra ciertos tipos de jugadores los cuales eran el top de mi región y el objetivo a vencer, por lo que pasaba horas entrenando contra ciertos tipos de personajes en ese tiempo sin saber de arquetipos ni conceptos de juegos de pelea, por decirlo así solo con el corazón. Ahora hablando de mi primer torneo importante, el cual recuerdo con mucho cariño, el Master Challenge realizado por Xbox Chile en conjunto con WB Games, para

poder clasificarse a este torneo se tenía que jugar una clasificatoria de varios torneos presenciales en el insert coin bar, que te aseguraban un cupo dependiendo en la posición que quedabas durante la trayectoria del torneo, fue un proceso sumamente difícil por la gran calidad de los jugadores, incluso casi quedando fuera de la clasificación, recuerdo que me quedaba solo una partida para clasificar por el lado de losers contra Kevinxd un muy buen jugador que usaba a Fulgore como su main, en ese tiempo tenía un setup bastante fastidioso que no sabía contrarrestar, en esa pelea estaba baperdiendo estrepitosamente, por lo cual alguien de la comunidad se me acercó a darme un consejo y gracias a él pude dar vuelta la partida así que le doy las gracias infinitas a Ancienrain gran persona y jugador, luego de clasificar al Master Challenge el torneo principal se realizó en el teatro UDLA El Zocalo el 14 de mayo del 2016, recuerdo muy bien que ese día, al llegar al torneo antes de empezar las peleas hubo una apertura épica de la mano del cuarteto de cuerda Tatsumaki interpretando la música de los videojuegos que iban a estar en competencia ese día, realmente fue muy agradable para también quitarse los nervios y disfrutar de una buena música en vivo, luego a los participantes nos llevaron a una sala de espera donde había varios asientos y una TV mostrando el evento en vivo, luego nos llamaron para entrar al teatro, era el momento de mi pelea por losers contra Bekitos uno de los mejores jugadores de Jago de nuestra escena local, recuerdo que entre los nervios y al mirar la gente que estaba al frente mío y lo oscuro que estaba el escenario, no podía conectar el control en la Xbox por lo que un personal de la cámara me tuvo que ayudar, en el momento de ponerme los audífonos y enfocarme en la pelea ya estaba de a poco soltando los nervios, en el transcurso de la pelea iba perdiendo 2-0, tratando de ajustar mi juego pude igualar el marcador, sin embargo, Bekitos fue mejor jugador que yo y me ganó 3-2 aún recuerdo él vitoreó del público luego de terminar la partida, al igual que el camarógrafo aplaudiéndome y diciendo que lo hice muy bien, era de no creera aún después de perder la partida me aplaudieron, me sentí muy bien, fue el fin de mi participación en el torneo, el torneo se lo llevo uno de los mejores jugadores que tuvo Chile en su momento, el genio Dactyl, el cual logro un gran hito de su primer torneo presencial, ganarlo con un increíble desplante de habilidad, en la escena mundial de Killer Instinct y torneos internacionales online siempre quedaba en buenas posiciones. Luego de perder en un torneo, uno está más tranquilo y puede disfrutar de las otras partidas y del resto del evento en general, lo cual es bastante gratificante, es lo que da la experiencia de los presenciales. Luego el torneo más importante que participe fue el NGU del 2016, este evento es uno de los más importantes de Chile y Sudamérica en general por todo lo que abarca y la cantidad de jugadores inscritos de varios países al ser un torneo

CPT que es una serie de torneos producidos por Capcom para clasificarse a la Capcom Cup de Street Fighter, incluyendo la leyenda Tokido, lo mejor de lo mejor, lo recuerdo muy bien por varias cosas, lo primero fue el lugar donde lo hicieron, el cual fue un galpón increíblemente caluroso, y ya hacía mucho calor ese día, más la cantidad de gente que había lo hacía bastante sofocante, recuerdo esperar bastante entre cada partidillo que añadía más presión a la siguiente, ya en mi paso por winners me tocaba contra un peso pesado de la escena y una de las mejores Mayas de latam Kada, debo mencionar que yo nunca le había ganado en torneos ni jugando en línea, la gente estaba expectante de esa pelea, ya que venía mostrando un nivel "decente" y a todos les gusta ver una buena pelea, recuerdo partir ganando con un buen ritmo podría decirlo así, adivinando algunos patrones de mi oponente, sintiéndome bien, pero hubo un momento específico en que no escuchaba a la gente que estaba a mi alrededor independiente de los audífonos uno puede escuchar a la gente gritando de igual forma, pero también recuerdo que los nervios desaparecieron por completo, en un momento determinado de la pelea sabía exactamente qué tipo de golpe iba a lanzar para poder hacer un combo breaker, era yo con el juego, ¿había entrado en la zona? Si lo pienso calmadamente, ahora yo creo que sí, nunca me había concentrado tanto jugando al punto de saber cosas de mi rival y ser uno con mi personaje y nunca en un torneo lleno de gente, logrando ganarle 3-1 en una pelea que recuerdo con mucho cariño, te puedo decir que el bajón de adrenalina y nervios bajo como un rayo a mi cuerpo, no paraba de temblar por lo que tuve que salir al aire libre tomar agua y comer algo para poder tranquilizarme, en ese torneo obtuve el 5 lugar sin medalla lamentablemente, pero fue uno de mis mejores desempeños en torneos locales, este torneo también fue ganado por Dactyl, ya luego pude obtener mi primer 3 lugar en el torneo Champions Road 2016, donde hubo grandes jugadores y grandes sorpresas, nunca pensé llegar tan lejos en un torneo, a veces las cosas se dan y también influyen una gran cantidad de factores, como el mismo bracket, los matchs a tu favor y la suerte. Luego de estar varios años ausente de la escena competitiva de Killer Instinct y estar más centrado en Street Fighter 6, los desarrolladores del juego nos sorprendieron con una versión de aniversario de Killer Instinct por lo que tendría una nueva interfaz y nuevo balance de personajes, lo que encendió una chispa en mi corazón de competidor, ya que pronto se venía el NGU 2024 y anunciando así que Killer Instinct a pesar de sus años sería torneo SIDE del evento, tengo que decir que ya con la experiencia que tenía más el plus que le dio Street Fighter a mi visión de las cosas, mejor bastante mi personaje Glacius que era mi carta para el torneo y también participar en Street Fighter, ya que hace poco había llegado a master con Cammy, al llegar el día del torneo

empezaron los problemas de inmediato, ya que faltaban enchufes para conectar las consolas, por lo que alguien de la comunidad tuvo que ir a comprar un alargador en tiempo récord "risas", el torneo se demoró en empezar y en las estaciones de Street Fighter había un mar de gente, cuando me tocó jugar sentí que había algo raro en el monitor, un pequeño input lag el cual me hizo fallar un par de combos, perdí la pelea contra un amigo de la comunidad, Brayayin, gran valor el hombre el cual también es parte de la comunidad de Killer Instinct y como si el destino fuera cruel y justo a la vez, me toca con Brayayin en los winners de Killer, la pelea fue muy ajustada, puesto que ninguno de los dos lograba entrar, creo que estábamos 1-1 luego de que me ganara la partida tuve que cambiar de personaje para replantear mi estrategia logrando vencer y "vengarme" por haberme mandado a losers en Street Fighter, luego de eso mi camino fue dándose bien hasta llegar a winners finals con uno de los mejores jugadores de Killer de Chile en ese tiempo, donde perdí bastante rápido, para luego encontrarme con alguien que siempre me arrebatava los podios en Killer y un gran amigo BigBosstano, en una de las peleas más reñidas que he tenido donde se acabó mi participación en el torneo quedando en 3 lugar con mi medalla correspondiente y el honor de haber representado de manera genuina mi amor por el juego, la comunidad y los torneos en general, donde más lo disfrute porque en ese momento estaba tan cansado, con hambre y solo quería que el evento se terminara. Como alguien que asistió a varios torneos presenciales, te puedo decir que los nervios siempre estarán contigo en algún momento u otro; lo importante es poder controlarlos, puede ser mediante cábalas, hasta comer chicle o alguna otra cosa que te dé paz en ese momento de nervios y estrés antes de comenzar tu pelea.

Capítulo 6: [Fundamentos esenciales en los juegos de pelea]

El verdadero conocimiento no es el que se aprende,
sino el que se recuerda desde el silencio.

Jacobo Grinberg

Lo primero que recomiendo al empezar a jugar un juego de pelea es practicar los fundamentos, lo básico de lo básico; sin las bases no podrás avanzar. Sé que estás impaciente por jugar e intercambiar golpes con tu oponente, pero antes de que pases rabias y frustraciones, lo ideal es que practiques. Tú me preguntarás: “¿Cuáles son las bases? Bueno, para empezar, si el juego de pelea que estás jugando tiene modo entrenamiento y tutoriales de combo, lo primero es partir por ahí. Aprende los combos básicos; la memoria muscular es bastante importante tanto en los juegos de pelea como en los shooters. Una vez que aprendas los combos básicos, tienes que aprender la herramienta fundamental que te ayudará de aquí en adelante y para siempre en tus peleas. ¿Cuál es la herramienta fundamental? Me preguntarás, pues puede sonar simple, pero es el antiaéreo (es básicamente evitar que tu oponente salte, se puede abreviar con AA). Dominando el antiaéreo, puedes llegar a vencer a la mayoría de tus rivales en los niveles bajos y medios; a mí me costó años entenderlo, sufrí múltiples derrotas y masheos innecesarios por no dominarlo, así que practica tu antiaéreo todos los días, una hora aunque sea. Verás que luego, gracias a la memoria muscular, podrás aplicarlo sin problemas, pasando a otro aspecto fundamental y, aunque te puede sorprender, para mí sería la defensa. Te preguntarás: “¿Y por qué no el ataque? O como dice el dicho, una buena defensa es un buen ataque, no creo que sea tan así y aquí te lo voy a explicar, en mis infinitas peleas con distintos rangos puedo decirte que en lo que más falla la gente al empezar a jugar juegos de pelea es que no se cubre y siempre quiere atacar dejando hoyos enormes en su defensa en lo que un jugador experimentado te podrá entrar de todas las formas posibles, pero ojo esto no quiere decir que no puedas ser un jugador agresivo, puedes serlo teniendo una buena defensa, ahora hablemos del neutral para algunos los llamados footsies o juegos de piernas, esto puede variar dependiendo del juego de pelea, ya que puede haber juegos ultrarápidos como los Marvel vs. capcom, los juegos de anime como Guilty Gear, Dragon Ball, etc. Te lo explicaré lo más fácil posible para que lo puedas comprender. Para mí, el neutral es básicamente tener la noción del espacio y el control de la pelea, ó sea evaluar la distancia, las opciones del oponente, si va a atacar, si va a defender, si va a lanzar una bola, si va a saltar,

conlleva todas estas rutas mentales para poder abrir una oportunidad de iniciar un combo y ganar el turno al atacar, en otras palabras el anticipar los movimientos del rival y usar tus propias herramientas para poder vencer y cambiar el ritmo del juego a tu favor, controlar el neutral es la clave para los juegos de pelea competitivos, con estos conceptos fundamentales estarás listo para tu desarrollo para ser un jugador competitivo.