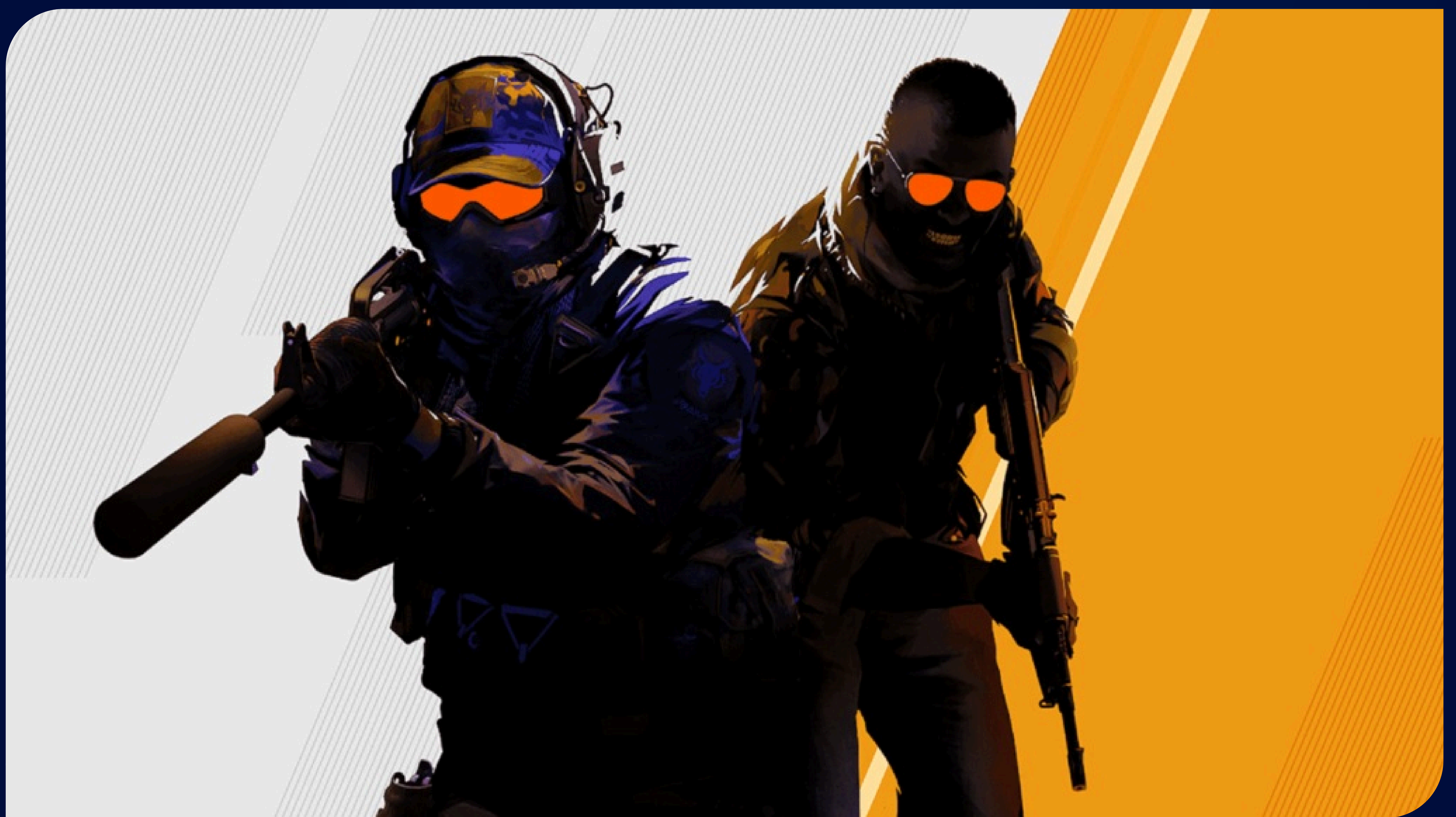


GUÍA PARA JUGADORES

Counter Strike 2 Edition

Lo que necesitas saber y no sabías que necesitabas.



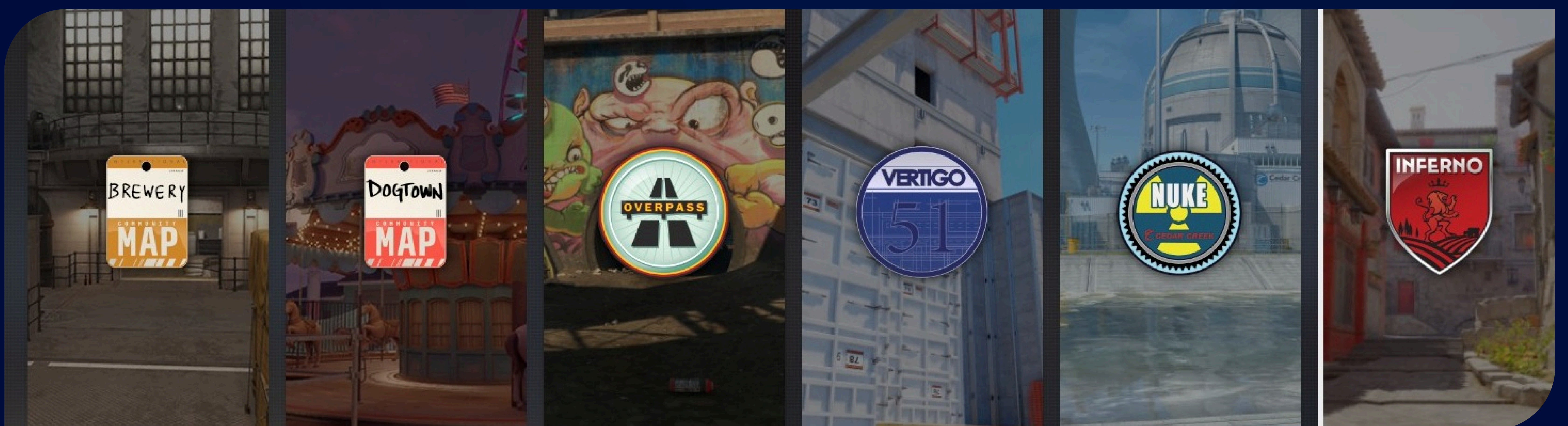
¿QUÉ ES CS2?

Counter-Strike 2 (CS2) es la última versión de la icónica y altamente competitiva franquicia de juegos de disparos en primera persona de Valve.

Todo comenzó como un MOD para el Half-Life original, con Minh Le y Jess Cliffe acreditados como los creadores originales. Valve adquirió la propiedad intelectual y se asoció con los creadores antes del lanzamiento oficial del juego.

Counter-Strike versión 1.0 se lanzó el 9 de noviembre de 2000, y desde entonces, han surgido varios títulos, incluidos Counter-Strike: Source y Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO). CS2 reemplazó oficialmente a CS:GO el 27 de septiembre de 2023, ¡pero basta de lecciones de historia!

Comencemos por analizar los aspectos básicos del juego, los mapas icónicos, los modos de juego, los roles de los jugadores, las armas/equipamientos, consejos para principiantes, estrellas de los deportes electrónicos a las que emular y algunos términos de jerga de CS2.



CONCEPTOS BÁSICOS DEL JUEGO

En esencia, CS2 tiene un ciclo de juego adictivo y sencillo. En los modos normales, hay dos bandos (terroristas y antiterroristas) con cinco jugadores cada uno.

Es un juego de disparos en primera persona táctico por equipos de 5 contra 5, creado para los deportes electrónicos y el juego competitivo, que cuenta con grandes eventos con enormes premios en metálico.

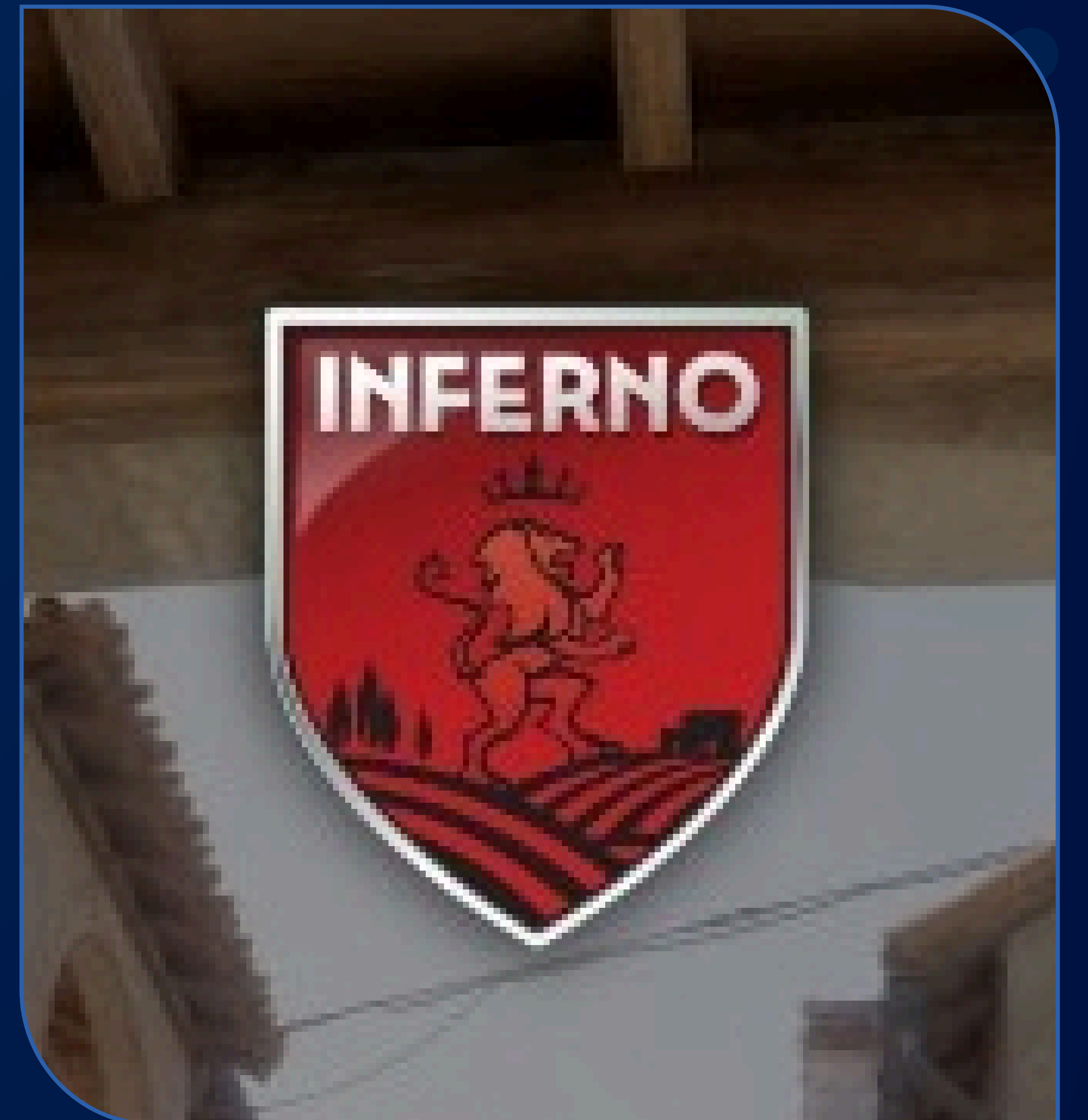
Los terroristas deben plantar una bomba en el punto A o en el punto B. El trabajo de los antiterroristas es impedir que los terroristas planten la bomba, o si eso no es posible, deben intentar retomar el punto de la bomba y desactivarla antes de que el temporizador llegue a cero. Cada equipo juega en ambos bandos, intercambiando a las 12 rondas.

Mientras compiten, los jugadores solo pueden ver el entorno virtual en primera persona. Compiten en campos de batalla virtuales, mapas únicos que han resistido el paso del tiempo gracias a su diseño brillante y mayormente equilibrado.

En las partidas normales de CS2, los jugadores ganan dinero en el juego al comienzo de cada ronda para comprar armas, granadas y armadura. Hay docenas de armas, cada una con sus patrones de dispersión de balas, sonidos y retroalimentación que dominar.



MAPAS ACTIVOS



Solo hay siete mapas activos a la vez, que se utilizan en los esports y en las partidas del modo Premier. Sin embargo, hay muchos otros disponibles para los jugadores en el modo Competitivo y otros modos de juego.

Algunos están hechos a medida para un modo específico, como Pool Day, Shoots y Baggage para el modo Carrera de Armamentos.

MODOS DE JUEGO

COMBATE A MUERTE

Si quieres practicar tu puntería, el Combate a muerte es el lugar perfecto para empezar. Este modo incluye todos los mapas, y los jugadores reaparecen instantáneamente en una ubicación aleatoria cuando mueren. Una partida dura 10 minutos, y el jugador con la puntuación de bajas más alta gana. No hay economía de la que preocuparse, así que puedes jugar con cualquier arma.

CASUAL

La mayoría de los jugadores perfeccionan sus habilidades primero en Casual. Este modo ofrece un sistema de juego por rondas (12 rondas por mitad) al igual que el modo Competitivo, pero sin la intensidad de la prórroga ni la posibilidad de ascender de rango. Juega con bots en este modo para familiarizarte con los elementos básicos del juego y los diseños de los mapas.

COMPETITIVO CLÁSICO

Este modo es tu experiencia fundamental. Los jugadores siguen las mismas reglas de desactivación de bombas por rondas que en Casual, pero el daño de equipo y la colisión están activados, la prórroga es posible y, después de diez partidas, empezarás a ganar rangos.

MODO PREMIER

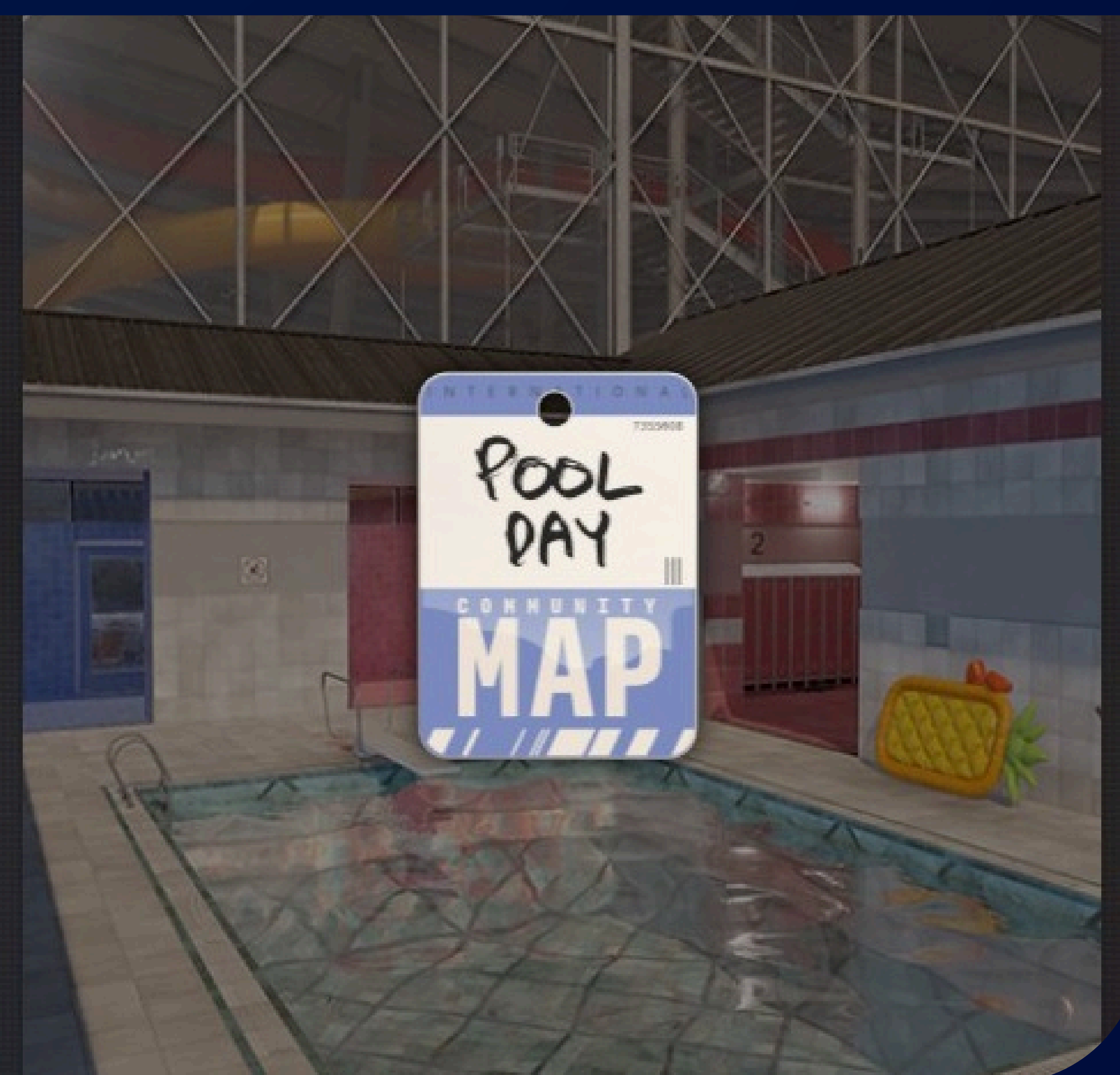
La crème de la crème para jugadores altamente competitivos, el Modo Premier sigue las mismas reglas que el Competitivo Clásico, pero los equipos y los jugadores pueden ascender en las tablas de clasificación global y regional. Se añade un sistema de veto de mapas al inicio de una partida para replicar el mismo sistema utilizado en los torneos de esports.

CARRERA DE ARMAMENTOS

La versión de CS2 del clásico Gun Game. Cuenta con reparaciones instantáneas y un sistema de progresión de armas. Los jugadores cambian de arma automáticamente después de conseguir dos bajas. El primer jugador en abrirse camino a través de todo el arsenal y conseguir una última baja con un cuchillo gana la partida.

WINGMAN

Un modo de juego por rondas de 2 contra 2 en el que los jugadores pueden ascender en los rangos competitivos en mapas más pequeños, diseñados específicamente para este modo o versiones de mapas populares que han sido reducidos en tamaño. Los equipos cambian de bando a las ocho rondas jugadas en lugar de 12, y las rondas son más cortas, lo que resulta en un juego intenso.



ROLES DE JUGADOR

A diferencia de muchos otros juegos de disparos competitivos, CS2 no tiene héroes específicos que asuman roles como "tanque" o "sanador". En cambio, los roles en CS2 están definidos de forma más flexible, ya que los jugadores pueden elegir cualquier arma en una ronda. Teniendo esto en cuenta, ¡tenemos cinco roles de jugador que analizar!

AWPer

El rol más definido en un equipo de esports y en la mayoría de las partidas competitivas es el de AWPer, el jugador que usa el rifle de francotirador "Big Green". Generalmente, solo hay un AWPer en un equipo, a menos que una táctica sorpresa específica requiera que un segundo jugador recoja el icónico rifle de francotirador.

LÍDER EN EL JUEGO (IGL)

El Líder en el Juego (IGL) generalmente es un usuario de rifle, pero puede ser un AWPer en casos raros. El IGL toma las decisiones en el servidor, desarrolla tácticas, ordena a otros que se posicionen, pide rotaciones y prepara jugadas para un ataque o defensa de un sitio de bomba.

ENTRADA FRAGGER

Como su nombre indica, estos jugadores están dispuestos y capacitados para entrar primero. Deben tener nervios de acero, correr por las esquinas y directamente hacia el peligro, preparando jugadas y brindando a otros oportunidades para intercambiar frags de manera eficiente.

APOYO

En este rol, los jugadores se sacrificarán por otros en su equipo. Si un AWPer necesita que te asomes por una esquina peligrosa, o tu riflero estrella necesita un AK-47, depende de ti proporcionarles lo que necesiten. Muchos jugadores de apoyo también asumen el rol de IGL.

ACECHADOR (LURKER)

El Acechador es una posición popular, perfecta para los solitarios a los que les encanta salir por su cuenta, tomando el camino menos transitado. Los acechadores a menudo se meten en problemas, pero cuando sus exploraciones dan sus frutos, pueden atrapar al enemigo con la espalda vuelta y lograr una multi-baja si su puntería es buena.



MEJORES ARMAS Y EQUIPAMIENTOS

El desarrollador Valve rara vez realiza cambios de equilibrio significativos, lo que significa que las mejores armas en CS2 deberían seguir siendo el AWP para francotiradores, el AK-47 y el M4A1-S para rifles, y el Desert Eagle como el arma secundaria preferida en las rondas de pistolas. En CS2, puedes configurar equipamientos específicos para rondas de pistolas (o económicas), compras de nivel medio y rondas de compra completa. Hemos descrito algunos ajustes de equipamiento excelentes tanto para el lado CT como para el lado T, para que puedas tener las opciones más efectivas en el juego.

En CS2, cada arma es mortal en las manos adecuadas. Puedes matar a un oponente en un abrir y cerrar de ojos con una pistola, eliminarlo de un solo disparo con el AWP o con disparos a la cabeza con la mayoría de los rifles.

MEJORES EQUIPAMIENTOS TERRORISTAS		
PISTOLA O ECONÓMICA	COMPRA DE NIVEL MEDIO	COMPRA COMPLETA
Glock-18	MAC-10	AK-47
Desert Eagle	UMP-45	Galil AR
P250	P90	SG 553
Tec-9	MP7	SSG 08
Dual Berettas	XM1014	AWP



MEJORES ARMAS Y EQUIPAMIENTOS

MEJORES EQUIPAMIENTOS ANTITERRORISTAS

PISTOLA O ECONÓMICA	COMPRA DE NIVEL MEDIO	COMPRA COMPLETA
USP-S	MP9	M4A1-S
Desert Eagle	UMP-45	M4A1
P250	P90	FAMAS
Five-SeveN	MP7	AUG
CZ75-Auto	XM1014	AWP



El éxito o el fracaso en CS2 depende principalmente de la habilidad del jugador. ¡Usa nuestros consejos para hacer clic en las cabezas con vigor!



CONSEJOS PARA GANAR EN COUNTER STRIKE 2

Ahora que entiendes los modos de juego disponibles, los mapas competitivos, los roles y las mejores armas para usar, ¡es hora de jugar! Para ayudarte a empezar en CS2, hemos incluido cinco consejos esenciales para principiantes. Preparaos, soldados, necesitaréis mucha práctica.

APRENDE INSTRUCCIONES DEL MAPA

Cada mapa competitivo tiene docenas de designaciones que indican porciones específicas del mapa. Por ejemplo, la icónica designación "Banana" en Inferno, o "Pop Dog" en Train. Te recomendamos encarecidamente que aprendas las designaciones de cada mapa de servicio activo en CS2 para comunicarte eficazmente con tus compañeros de equipo.

PRACTICA APUNTAR A LA CABEZA

El éxito en CS2 depende en gran medida de acertar esos tiros perfectos a la cabeza, infligiendo un daño devastador en una fracción de segundo. Como consejo general, practicar tu puntería es de suma importancia. Usa una mira clara, practica en el modo Deathmatch o en mapas de Workshop, y concéntrate en apuntar, controlar el spray y colocar la mira para perfeccionar tus habilidades.

EL TRABAJO EN EQUIPO ES UNA PRIORIDAD

Para ascender en los rangos de Competitivo o Premier, debes trabajar bien con tus compañeros de equipo. No importa si son jugadores aleatorios con los que te han emparejado o amigos cercanos; siempre comunica lo que estás haciendo, dónde has visto a un enemigo y ayuda cuando sea necesario.

ADMINISTRA TU ECONOMÍA

Cada baja, cada ronda ganada (y perdida) y cada bomba plantada hacen que los jugadores ganen dinero en el juego. Puedes usar el dinero para comprar armas en la fase de compra de cada ronda. Con suficiente práctica, podrás administrar tu economía, aprendiendo lo que puedes permitirte y considerando cuánto dinero tendrás para comprar armas o equipo en la siguiente ronda, tanto en el caso de que ganes la ronda actual como en el caso de que la pierdas.

USO MAESTRO DE UTILIDADES

El uso eficaz de las utilidades puede determinar las posibilidades de éxito de un equipo. Cada mapa de CS2 tiene configuraciones fantásticas que aprender, lanzando utilidades, como granadas de humo y cócteles Molotov, en ángulos precisos para bloquear ciertos caminos u obligar a los jugadores enemigos a salir de lugares específicos.

Sigue nuestros consejos y sigue practicando. Pronto, darás en la cabeza con los mejores y dominarás el servidor.

ESTRELLAS DE LOS ESPORTS A LAS QUE EMULAR

Mathieu "ZywOo" Herbaut

La superestrella francesa del AWP es considerada por muchos como el mejor jugador de CS2 del mundo. Nacido el 9 de noviembre de 2000, el mismo día del lanzamiento del Counter-Strike 1.0 original, a ZywOo se le suele llamar "El Elegido".

Nikola "NiKo" Kovač

En las listas anuales de los 10 mejores jugadores, NiKo ha destacado como uno de los pocos rifleros en un mar de AWPers, ¡y con razón! La estrella bosnia lleva su corazón en la manga y acierta a la cabeza con absoluta precisión.

Oleksandr "s1mple" Kostyljev

La leyenda ucraniana s1mple es ampliamente considerado el GOAT de la era CS:GO, iluminando el servidor con sus increíbles y agresivas jugadas con el AWP. Si quieres emular la grandeza de la vieja escuela, ¡s1mple es tu profesional!

Danil "donk" Kryshkovets

El Entry Fragger "donk" acierta a la cabeza con tal precisión que pocos pueden enfrentarse a él durante más de unas cuantas rondas. Demuele a casi todos con jugadas alucinantes, anotando clutch tras clutch para impulsar a un equipo a la victoria.

Maksim "kyousuke" Lukin

Si estás leyendo nuestra guía de CS2 dentro de varios años, te sugerimos que eches un vistazo al prodigio Maksim kyousuke Lukin, nacido en 2008. Es uno de los rifleros (Entry Fragger) más prometedores del sector, y esperamos ver cosas asombrosas de este jugador desde 2026 hasta al menos 2030.

Ilya "m0NESY" Osipov

Después de ganar el premio al Novato del Año en 2022, el joven AWPPer m0NESY no ha hecho más que mejorar. Una fuerza aterradora en el servidor, m0NESY rara vez falla un tiro, lo que le valió el apodo de "Baby GOAT".

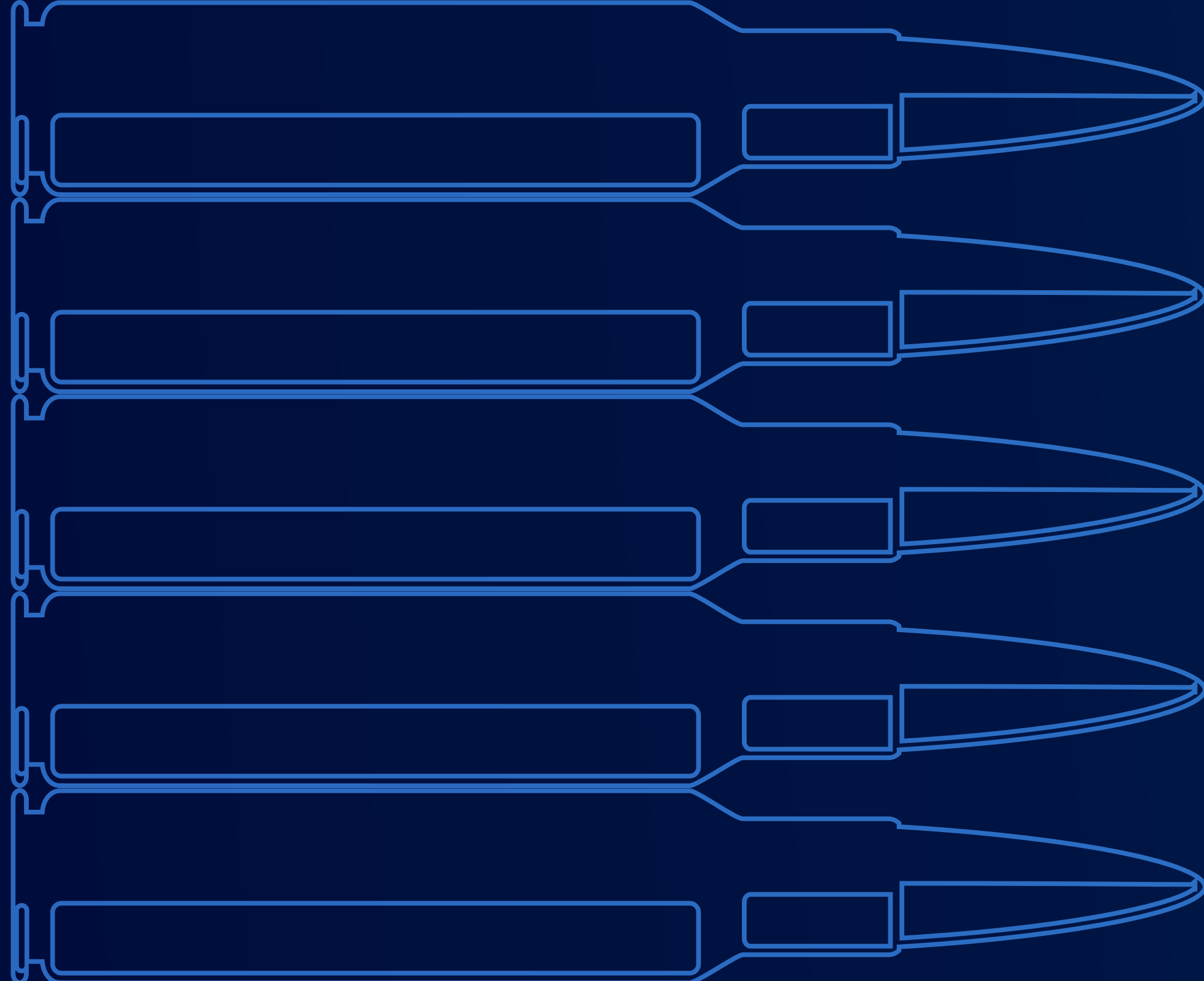
ZywOo es El Elegido, nacido el 9 de noviembre de 2000, el mismo día que se lanzó el Counter-Strike 1.0 original.

JERGA COMÚN EN COUNTER-STRIKE 2

Con más de dos décadas de Counter-Strike a sus espaldas, los jugadores de PC han desarrollado una gran cantidad de jerga. Los comentaristas, analistas, presentadores y equipos en los eventos de esports más importantes utilizan algunos de los términos de jerga más populares, por lo que vale la pena aprender los conceptos básicos. Echemos un vistazo a algunos de los términos de jerga más populares utilizados en CS2.

- Bait (Cebo): Cuando un jugador atrae el fuego enemigo, sacándolos a la intemperie para que un compañero de equipo pueda eliminarlos.
- Collateral (Daño colateral): Si una bala de AWP atraviesa a varios jugadores, se denomina daño colateral o bajas colaterales, dependiendo de su impacto.
- Ace (As): Un jugador consigue las cinco bajas en una ronda de CS2.
- Execute (Ejecutar): Una táctica planificada y practicada para atacar un punto de bomba en un mapa específico. Por ejemplo, "Vamos a ejecutar en el punto de bomba A".
- Clutch (Hazaña): Cuando un jugador gana la ronda en una situación de 1 contra X (de 1 contra 2 a 1 contra 5), se llama "Clutch". Si un jugador gana un 1 contra 5, técnicamente se llama "Ace Clutch".
- Ninja Defuse (Desactivación ninja): Cuando un jugador de CT logra colarse entre las defensas T en una situación posterior a la plantación y desactiva la bomba.
- Dink (Ding): Cuando aciertas un tiro en la cabeza a un oponente con armadura.
- Camping (Acampada): Un término tan antiguo como los juegos multijugador, que indica que un jugador (el acampador) ha ocupado un lugar en un mapa y se niega a moverse.
- NT: Utilizado en la mayoría de los juegos competitivos como una declaración positiva de "Buen intento" después de un intento de clutch fallido, también puede utilizarse como un mensaje jactancioso de "Hoy no".
- GH: El término "Good Half" (Buena mitad) reconoce que la primera mitad de un mapa de CS2 fue reñida, divertida o ambas cosas. Los jugadores respetuosos utilizan GG (Good Game, Buena partida) al final de una partida.

Me hicieron un "dink" el acampador en el punto A durante una ejecución a mitad de partida, pero aun así logré hacer un clutch de 2 contra 1 con poca salud. ¡NT!



GRACIAS

La mejor página