



Conviértete en
pro player de CS:GO con

FLIPIN

LUNWERRGG

3D JUEGOS

Conviértete en
pro player de CS:GO con
FLIPIN

© Antonio Rivas del Rey, 2022

© Editorial Planeta, S. A., 2022

Lunweg es un sello editorial de Editorial Planeta, S. A.
Avenida Diagonal, 662-664 - 08034 Barcelona
Calle Juan Ignacio Luca de Tena, 17 - 28027 Madrid
lunweg@lunweg.com
www.lunweg.com
www.instagram.com/lunweg
www.facebook.com/lunweg
www.twitter.com/Lunweglibros

© 3DJuegos Publicaciones On Line Media, S. L., 2022

3DJuegos es una publicación del grupo Webedia España, S. L.
Calle Zurbano, 73, 1.ª planta - 28010 Madrid
redaccion@3djuegos.com
www.3djuegos.com
www.instagram.com/3djuegos
www.facebook.com/3djuegos
www.twitter.com/3djuegos
www.tiktok.com/@3djuegos
www.youtube.com/3djuegos

Logotipo e imágenes de CS:GO: © Valve Corporation, 2022

Fotografía de la cubierta: © Kirill Bashkirov

Fotografías del interior: archivo personal del autor, © Kirill Bashkirov y Shutterstock

Diseño de la cubierta y del interior: Coverkitchen

Creación y realización: Lunweg, 2022

Transcripción y adaptación del texto: © Álex Pareja, 2022

Primera edición: junio de 2022

ISBN: 978-84-18820-61-8

Depósito legal: B. 4.484-2022

Imprime: Liberdúplex

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal).

Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

Impreso en España

El papel utilizado para la impresión de este libro es cien por cien libre de cloro y está calificado como papel ecológico.



LE
CE
DI
ND
I

1

HABLEMOS DE *CS:GO*

8

2

¡EMPEZAMOS!

16

3

ANTES DE JUGAR

56

4

VAMOS EN SERIO

88

5

COSAS QUE NO DEBES HACER

168

6

GLOSARIO

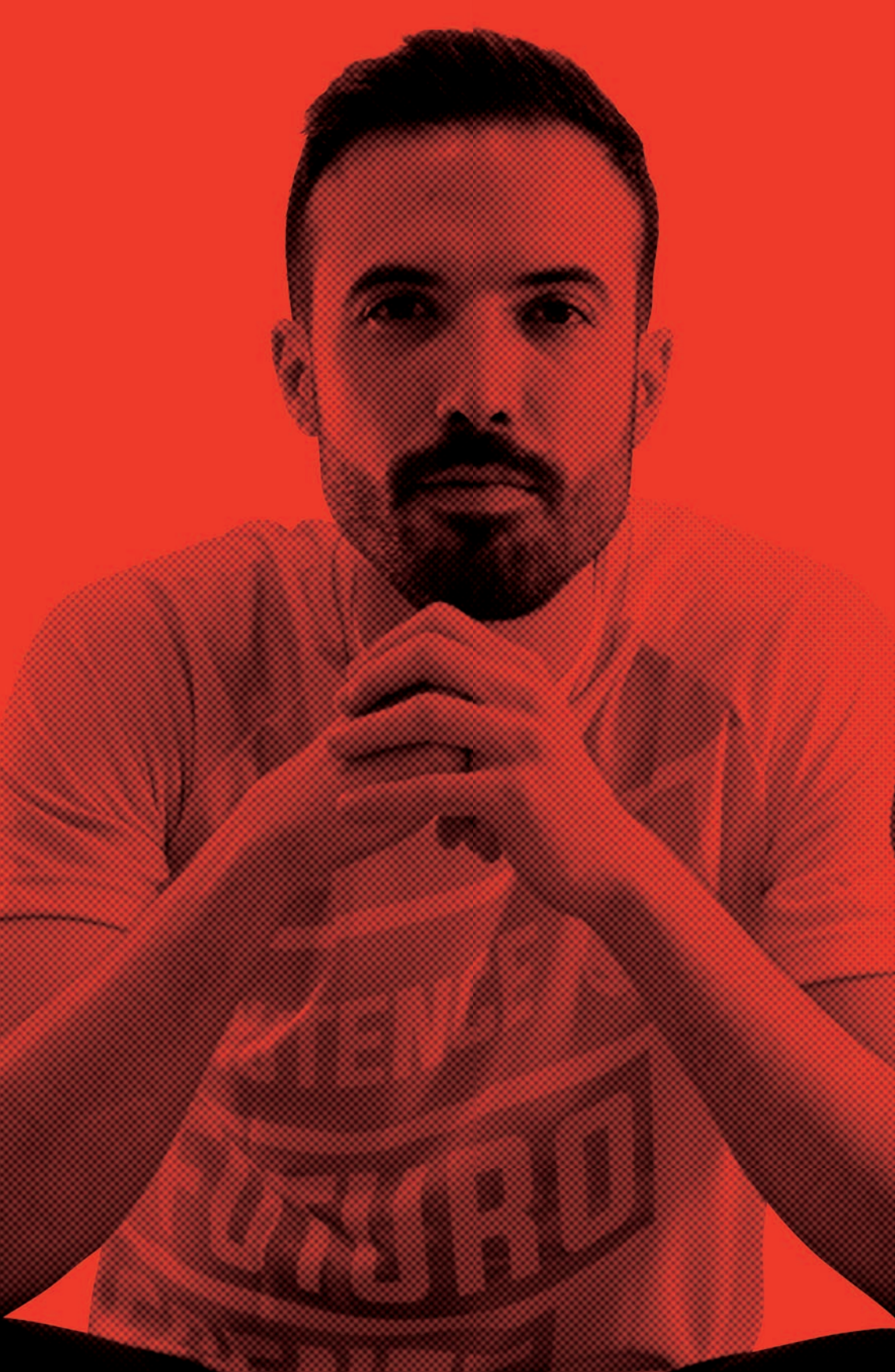
180



1



**HABLEMOS
DE
*CS:GO***



SOY FLIPIN, Y ASÍ ENTRÉ EN EL MUNDO DE *COUNTER- STRIKE*

Me llamo Antonio Rivas del Rey, aunque seguramente muchos me conoceréis como FlipiN. De pequeño era un chaval un poco rebelde al que no le gustaba mucho estudiar. Recuerdo mi primera partida de *Counter-Strike*, en uno de los viajes que hice para ir a ver a mi padre, en Les Planes de Sant Joan Despí de Barcelona. Dio la casualidad de que al regresar a Valencia abrieron un ciber justo debajo de mi casa, que se llamaba Micro Red. Ahí es donde me curtí como jugador de *Counter-Strike*, aunque también jugaba a *Quake*, *Half Life* y sus mods.

En esa época despertó mi faceta competitiva y ya no dejé de competir. Con catorce años jugué mi primera final nacional de *Counter-Strike*, y con quince recién cumplidos participé en mi primer campeonato de Europa en Oslo. Desde entonces no he parado de viajar, siempre gracias a la competición. He representado a España en tres continentes diferentes, he podido jugar en Seúl, donde estuve viviendo tres meses para poder competir en la WEG 3.

También tengo gratos recuerdos de un Euro Cyber Games (campeonato europeo) que ganamos en 2006, o cuando fuimos a Suecia, la cuna de *Counter-Strike* competitivo. En aquella época conseguimos estar en el top 4 de Europa y top 7 mundial.

La mayor parte de mi vida profesional la he vivido junto a x6tence. Me ficharon a principios de 2005, unos pocos meses antes de la primera CPL Barcelona. Me enamoré de ellos gracias a gente como Ángel y Sergio, que apostaron mucho por mí. Ambos fueron los padres de los eSports en este país en muchos sentidos. Aquel fue el primer club semiprofesional de España, con una sociedad profesional detrás. Han sido pioneros, se adelantaron a su época, quizá incluso demasiado. He sido jugador profesional en activo para el equipo durante catorce años, hasta mi retirada en 2019.

Para mí, x6tence siempre ha sido más que un club, como dicen en Barcelona. Ha sido mi familia. Hemos estado juntos en los buenas y en los malos momentos, cuando teníamos muchos patrocinadores y no nos faltaba de nada y también cuando teníamos que vestir una camiseta sin ningún sponsor.

Todo lo que soy,
competitiva y
personalmente,
se lo debo en gran parte
a ese equipo.



DE COMPETIDOR A CREADOR DE CONTENIDO

Soy creador de contenido desde el año 2019, cuando me retiré de la competición. Me gano la vida enseñando a los chavales mis experiencias con *Counter-Strike*, junto a un grupo de amigos que me devolvieron las ganas por completo de competir y que me aportaron muchísimas cosas buenas, y siguen haciéndolo, con la iniciativa TGD.

Subo vídeos a YouTube y realizo retransmisiones en directo en Twitch, casi siempre con contenido de *Counter-Strike*, el juego que me ha acompañado a lo largo de toda mi vida.



¿QUÉ VAS A ENCONTRAR EN ESTE LIBRO?

Este libro es una guía avanzada donde te muestro todo lo que sé. Quiero compartir contigo mis experiencias, mis técnicas y todos los trucos que he aprendido en *Counter-Strike* a lo largo de estos años. Te muestro la esencia del juego, qué es y cómo jugarlo de verdad, sacando el máximo provecho, con técnicas que no solo te pueden servir para este shooter, sino para cualquier otro juego competitivo.

Intentaré que te sientas cómodo con tus periféricos, con el propio juego, afrontando todos los retos que propone, independientemente de cuál sea tu nivel. Tanto si eres principiante como un jugador más avanzado, estoy seguro de que te servirá para competir. Encontrarás estrategias individuales y colectivas, en las que plasmaré todos mis conocimientos de *Counter-Strike* para hacerte partícipe de mis experiencias. Estoy seguro de que descubrirás muchas cosas que, incluso si ya eres un gran jugador, has podido pasar por alto.



Todo lo que he aprendido con el juego durante estos años está aquí, en tus manos, para que puedas convertirte en un jugador mejor.

