

GUIA DE STREET FIGHTER

O RACIOCÍNIO POR TRÁS DOS BOTÕES

ESCRITO POR PAULOWEB

Caro FaeeL_Liuma,

Que este livro te ajude a evoluir
como jogador e a redescobrir
o fascinante mundo dos jogos
de luta. Desejo a você muitas
vitórias, dentro e fora do jogo.

GUIA DE

STREET FIGHTER

O RACIOCÍNIO POR TRÁS DOS BOTÕES

Escrito por Pauloweb

Versão 1.02

Guia de Street Fighter: O Raciocínio por Trás dos Botões ©

1^a edição (**versão 1.02**): Cabo Frio, janeiro de 2020

Escrito e editado por **Paulo Cesar de Souza Júnior**, indicado nesta obra pelo pseudônimo “**Pauloweb**”

Revisão por **Bruno Magalhães, Keoma Pacheco,**
Mario “Vegasz” Sogari e Victor Padilha

Capa, ilustrações e diagramação por **Theodore Guilherme**

ESTA OBRA É REGISTRADA E POSSUI DIREITOS RESERVADOS ©.

É vedada sua comercialização, e nenhuma parte deste livro pode ser usada ou reproduzida de qualquer maneira sem permissão por escrito do autor, exceto no caso de citações breves incorporadas em artigos ou resenhas críticas.

Para mais informações,
contate o autor: *pauloweb@guiadeluta.com.br*



* Este livro é disponibilizado gratuitamente e não possui fins lucrativos. Portanto, se você pagou algo por ele, foi vítima de golpe.

A Capcom tem ciência deste projeto e autorizou
o autor a reproduzir a marca *Street Fighter*
e imagens de seus personagens.

STREET FIGHTER® é uma marca registrada da ©CAPCOM U.S.A., INC.
Todos os direitos reservados.

SUMÁRIO

9 | Prólogo

11 | Antes de começar

13 | A estrutura

16 | Os personagens deste livro

18 | Parte 1: Bases

20 | Cartilha básica

20 | Movimentação

22 | Tipos de ataques

25 | Defesa, arremesso e levantamento

27 | Sistema V (V-System)

29 | Crush Counter

30 | Capítulo 1: Disciplina

31 | A escolha do personagem

35 | Plano de jogo

38 | O percurso do lutador

43 | Revisão e treinamento

46 | Os perigos da ansiedade

50 | Corpo e mente em ordem

55 | Conteúdo complementar

58

58 | Capítulo 2: Tempo

- 59 | “Apertei, mas não saiu”**
- 65 | Por dentro das notações**
- 68 | Fases de um ataque**
- 70 | “É o meu turno de bater!”**
- 74 | Cuidado com a cabeça**
- 77 | Botões como armadilhas**
- 80 | Faça cada acerto valer a pena**
- 87 | Outras notações**
- 90 | Conteúdo complementar**

93

93 | Capítulo 3: Posição

- 94 | Jogo no chão**
- 95 | Iniciando nos footsies**
- 99 | A busca pela vantagem**
- 102 | Atacar sem se expor**
- 106 | Punindo golpes no vento**
- 109 | Estoque de inputs**
- 113 | Caixas e mais caixas**
- 115 | Seja um pescador**
- 117 | Reações e eixos**
- 125 | Conteúdo complementar**

128

128 | Capítulo 4: Destreza

129 | É tão difícil assim?

135 | Comece pelo feijão com arroz

137 | Fracione o trabalho

143 | Golpeie na medida certa

146 | Diferentes maneiras de combinar

148 | Adapte a punição

156 | Ações facilitadas pelo buffer

161 | Não é apenas sobre combos

164 | Conteúdo complementar

167

167 | Capítulo 5: Mente

168 | A analogia da construção

171 | Jo-ken-pô!

175 | Condicionamento e leitura

181 | O que está acontecendo?

182 | “Eu sou maior que você”

185 | De olho nos recursos

187 | Confrontos específicos

190 | Comprometimento

194 | Risco e recompensa

197 | Incertezas demais?

198 | Conteúdo complementar

202

202 | Parte 2: Extras

204 | Artigo: A resposta está dentro de você

218 | Artigo: Torneios e o significado de comunidade

225 | Artigo: Técnicas contra o sal para adultos de verdade

235 | Artigo: Apresentando, o vítima

245 | Artigo: Perspectiva RPS na estratégia de jogos de luta

255 | Entrevista: O primeiro brasileiro entre os grandes

263 | Referências bacanas

267 | Glossário

267 | A—D

275 | E—J

281 | K—O

286 | P—Z

296 | Apoiadores

322 | Agradecimentos

324 | Sobre o autor

292

PRÓLOGO

É possível aproveitar um *videogame* como *Street Fighter* de diversas maneiras. Uma delas é jogar despretensiosamente, com pouca ou nenhuma atenção para as mecânicas e as estratégias envolvidas em um jogo de luta — o que muita gente classifica como “jogo casual”. Tudo bem agir assim; é uma forma legítima que algumas pessoas encontram para passar o tempo e se divertir.

A questão é que, se você possui essa postura, não pode reclamar quando perde. Afinal, não está trabalhando para entender o jogo e, com isso, obter vitórias conscientes. Claro que você pode vencer o seu colega que gira o controle na esperança de efetuar algum golpe especial, mas não conseguirá superar um adversário minimamente preparado.

Já um outro uso possível do *Street Fighter* é explorar as mecânicas do jogo, com seus riscos e recompensas, para aumentar as chances de vencer uma luta. Neste caso, o jogador comprehende que deve elaborar estratégias e tomar certas decisões para alcançar seu objetivo principal.

A meu ver, não há nada mais recompensador do que conquistar uma vitória cuja estratégia foi planejada nos mínimos detalhes — até mesmo a possibilidade de ela falhar. Quando você age assim, tem a sensação de que fez por merecer e superou as estratégias do adversário.

É desse aspecto, comumente chamado de “competitivo”, que este livro trata. Nas páginas a seguir, você encontrará diversos caminhos possíveis para aprimorar seu próprio jogo — e se divertir muito na jornada, diga-se de passagem.

ANTES DE COMEÇAR

Nos anos 2000, quando passei a frequentar fóliparamas, encontrar informação especializada em jogos de luta era bem mais difícil do que hoje em dia. O acesso à internet ainda se difundia no Brasil, não havia tantos sites e grupos voltados para esse tipo de jogos e pouquíssima gente escrevia manuais e tutoriais. Um livro como este, em português? Nem pensar.

Tempos depois, já mais experiente, senti vontade de ajudar jogadores iniciantes que se sentiam da mesma forma que eu me senti: desorientado na busca de informações sobre como aprimorar o próprio jogo. Por isso, decidi criar, no final de 2016, meu curso básico: o *Street Fighter na Prática*.

Meu desejo era organizar conteúdos de forma lógica, totalmente em português e com acesso gratuito, a partir

dos quais os iniciantes poderiam sanar suas principais dúvidas.

Ao longo desse processo, produzi versões escritas das primeiras lições do curso e notei que o resultado estava promissor. Foi aí que pensei: por que não expandir as lições e juntá-las em um livro, uma espécie de guia? E, bom, aqui estamos.

No final das contas, o projeto tomou proporções bem maiores do que o esperado: o conteúdo foi ampliado e melhor embasado; a capa e o interior do livro receberam ilustrações; colaboradores produziram conteúdos originais; e incorporamos ao pacote traduções autorizadas de textos gringos. O resultado, você confere nas próximas páginas. Tudo isso só foi possível graças aos apoiadores do projeto, a quem eu agradeço imensamente.

A você, leitor, deixo a mensagem de curtir o livro tendo em mente a paixão e o divertimento que só os jogos de luta são capazes de proporcionar. Se você aprender qualquer coisa com este trabalho, já me sentirei recompensado.

Certifique-se de que possui a versão mais atualizada do livro, comparando a disponível em guiadeluta.com.br com o número indicado na primeira página do guia.

A ESTRUTURA

Este livro é dividido em duas partes principais: a primeira constitui os capítulos em si, divididos em cinco áreas de conhecimento. Ao final de cada um deles, inseri exercícios direcionados e conteúdo de terceiros para que você examine outros pontos de vista e complemente seu aprendizado.

Se você é completamente novo à franquia *Street Fighter* ou retorna da época do saudoso *Street Fighter II*, sugiro que leia a *Cartilha Básica* primeiro para adquirir as noções mais elementares da quinta versão do *game*.

Reforço também que jogo de luta não é uma ciência exata, com fórmulas infalíveis de como vencer. O que exponho neste livro é, em larga escala, o meu ponto de vista sobre caminhos a seguir. É essencial que você compare o que apresento com outras visões e construa sua

própria trajetória.

No **Capítulo 1 – Disciplina**, você entenderá porque a prática constante é essencial para evoluir e terá dicas de como construir sua própria rotina de treino e evitar o famoso sal. Além disso, compreenderá a mentalidade correta que um lutador de respeito deve possuir.

O **Capítulo 2 – Tempo** inicia o jogador no mundo da *frame data*. Aprenda passo a passo as fases dos ataques, aplicação do *meaty* e das *frame traps* e melhore a confirmação dos seus acertos. De quebra, descubra como minimizar o tão temido *input lag*.

Os *footsties* são o protagonista do **Capítulo 3 – Posição**. Entenda como funciona o controle de espaço e de que forma você pode se colocar em situações vantajosas. Prepare emboscadas para capturar seu adversário como um peixe que morde a isca.

Se você precisa aprimorar sua execução, atenção para o **Capítulo 4 – Destreza**. Com ele, você ficará por dentro das diferentes maneiras de combater, além de ensaiar seus *mix-ups* e dominar técnicas de comando úteis.

O **Capítulo 5 – Mente** se dedica aos conflitos psicológicos travados durante uma luta. Comece a experimentar os jogos mentais, entenda a relação entre risco e

recompensa e por que comprometimento é a palavra de ordem em *Street Fighter V*.

A segunda parte do livro inclui os conteúdos extras — como glossário de termos de jogos de luta, recomendação de referências, textos de autores estrangeiros, artigos de colaboradores e lista de apoiadores. Repito que, quanto mais visões diferentes sobre o jogo você observar, mais rica será sua formação geral.

No mais, espero sinceramente que você aproveite ao máximo este livro, pois foi produzido com muito esforço e paixão. Meu desejo é de que a comunidade brasileira de jogos de luta se expanda e, ao mesmo tempo, mantenha-se acolhedora. Tendo quaisquer dúvidas ou sugestões, não hesite em me contatar.

Boa leitura!

Pauloweb

OS PERSONAGENS



SEAN MATSUDA

Beatrice Bueno



BIG BERTHA

Beatrice Bueno



BRUNOJAM

Bruno Miranda



COGUMERLIM

William Santos



EDUREPTILIA

Eduardo dos Santos



ICAPFLAPJACK

Vinicius Costa



JUKI

Juliano Rocha



KATH

Lorena Kathleen

DESTE LIVRO



KILLUA
Reginaldo Dias



LUKE
Vinicius Oliveira



PAULO GOUKI
Paulo Azevedo



RNCT
Renato de Menezes



ROMA
Daniel Roma



SAT
Bruno Rodrigues



SERGIOJNT
Sergio Silva



FSHARK
Fabiano Fernandes

PARTE 1:

BASES



CARTILHA BÁSICA

Esta cartilha serve como guia para novos jogadores – quem não teve contato com *Street Fighter V* ou quem ainda possui dúvidas sobre as noções mais básicas, como movimentação, tipos de ataques, defesa etc. A partir daqui, você já estará apto a compreender e a pôr em prática as lições dos capítulos. Outros detalhes mais específicos sobre as mecânicas serão explicados ao longo do livro.

MOVIMENTAÇÃO

Primeiro, preciso ressaltar que todas as orientações que passo a seguir compreendem o padrão de comandos do jogador 1, quando seu lutador está virado para a direita. Se você estiver na posição de jogador 2, inverta os *inputs*, como em um reflexo de espelho.



Street Fighter V segue o padrão de jogos de luta em duas dimensões (2D), em que os lutadores se deslocam para trás e para frente ao se pressionarem, respectivamente, as setas de *esquerda* e *direita* no controlador (seja analógico ou digital). O comando *cima* ativa pulos, enquanto o *baixo* aciona agachamento.

Há, ainda, a possibilidade de combinar duas direções, uma horizontal com uma vertical, para produzir movimentação na diagonal. Temos que: *cima/esquerda* impulsiona pulo para trás; enquanto a diagonal *cima/direita* faz com que o lutador salte para a frente.

É interessante destacar que Chun-Li, Vega, Rashid e Zeku (jovem) conseguem realizar saltos impulsionados pelas extremidades da tela, também conhecidos como saltos na parede ou *wall jumps*. Basta pressionar a direção oposta ao tocar a parede depois de um pulo para frente ou para trás.

Os comandos que envolvem *baixo*, por sua vez, não possibilitam deslocamento do lutador, com exceção do personagem Guile, que consegue caminhar agachado. Dessa forma, a diagonal *baixo/esquerda* é responsável pela defesa agachada, enquanto a *baixo/direita* é requisito para alguns ataques únicos, sobre os quais veremos mais adiante.



Além da movimentação básica, existem as corridas ou impulsos (do inglês *dashes*). Pressionar rapidamente *esquerda* ou *direita* duas vezes levará seu personagem a dar um breve salto, teleporte ou se esgueirar para trás ou para frente. As velocidades dos *dashes* e as distâncias percorridas variam de acordo com o personagem.

TIPOS DE ATAQUES

Street Fighter V segue o padrão da franquia de três intensidades para socos e chutes. Temos, portanto, seis botões de ataque, compreendidos por: socos fraco, médio e forte; chutes fraco, médio e forte (às vezes, você ouvirá *leve* no lugar de fraco e *pesado* como forte). É possível desferir qualquer um desses seis ataques estando em pé, agachado ou durante um salto.

Os diversos golpes são divididos em duas categorias principais: os *normais* e os *especiais*. Os primeiros não necessitam de movimentos complexos para serem executados. Exemplos: soco forte em pé, chute fraco agachado etc.

Aliás, alguns ataques normais requerem que o jogador pressione uma posição específica no direcional juntamente com um botão de ataque. Tais movimentos são

chamados de *normais de comando* ou *command normals* (conhecidos em *Street Fighter V* como *ataques únicos* ou *unique attacks*). Este tipo de golpe geralmente possui alguma propriedade especial, como, por exemplo, o *direita* e chute médio da Ibuki (*Kobeudaki*), que precisa ser defendido em pé.

Já os golpes especiais necessitam de comandos em uma ordem específica seguidos de um ataque normal. Existem variados requisitos para se realizar um especial, os mais comuns sendo quarto-de-lua, meia-lua, *Dragon Punches* (também chamado de *Shoryukens*) e carregamentos (*charges*).

Por exemplo: com Vega, ao deslizar seu dedo de *baixo* até *direita* e imediatamente depois apertar um chute, você desfere o *Crimson Terror*, um golpe especial de rolamento com múltiplos acertos. Esse movimento é chamado de quarto-de-lua porque você deve completar justamente $\frac{1}{4}$ de um círculo no direcional.

Se você deslizar seu dedo da *esquerda* até a *direita*, passando pelas diagonais de baixo, executa o movimento especial conhecido como meia-lua. Um exemplo é o arremesso especial *Power Bomb* do Alex, que necessita de uma meia-lua ao contrário (da *direita* para a *esquerda*) seguida de soco para ser executada.



O *Dragon Punch* requer que você vá da *direita* para *baixo* e depois para a diagonal *baixo/direita*. O maior exemplar deste movimento é o clássico *Shoryuken* do Ryu, que é visto também nos lutadores Ken, Kage, Neocalli e outros — com algumas modificações de animação.

O *charge* é típico de personagens como Balrog e Chun-Li e requer que você segure *baixo* ou *esquerda* por alguns instantes e depois aperte rapidamente a direção oposta seguida de um botão. Para lançar o *Sonic Boom* do Guile, por exemplo, você precisa reter o direcional para a *esquerda* por cerca de 1 segundo e depois pressionar *direita* e soco simultaneamente.

Note que todo ataque especial possui uma versão aprimorada, cuja ativação exige um estoque do medidor EX. Para executá-la, basta realizar o movimento normalmente e apertar dois botões do tipo requerido (socos ou chutes) simultaneamente, em vez de apenas um.

O *Critical Art* é o golpe mais poderoso de cada personagem e requer todos os três estoques EX completos. Sua ativação requer um movimento especial duplo, como dois quartos-de-lua para a esquerda ou para a direita, seguido de um botão de ataque.

DEFESA, ARREMESSO E LEVANTAMENTO

Os ataques normais, especiais e únicos também são categorizados segundo a altura do impacto: *high* (altos, em geral acertam partes elevadas do corpo, como cabeça e pescoço); *mid* (médios, miram o tronco) e *low* (baixos, buscam atingir os membros inferiores). Cada tipo de altura irá, consequentemente, exigir um modo de defesa específico.

Neste ponto, é preciso cuidado, pois as definições variam de acordo com o jogo. O próprio *Street Fighter V* adota uma nomenclatura que julgo pouco lógica e que, na verdade, aproxima-se mais de jogos de luta em três dimensões do que de seus colegas em 2D. Neste livro, seguiremos com as definições da coluna destacada, embora as outras sejam corretas também dentro de seus respectivos universos.

	<i>Street Fighter V</i> <i>Marvel vs Capcom - Infinite</i>	<i>Ultimate MvC 3</i> <i>Dragon Ball FighterZ</i> <i>The King of Fighters XIV</i>	<i>Tekken 7</i> <i>Dead or Alive 5</i> <i>SoulCalibur VI</i>
HIGH (ALTO)	Defendido de pé ou agachado	Defendido de pé apenas (<i>overhead</i>)	Defendido de pé ou desviado agachando-se
MID (MÉDIO)	Defendido de pé apenas (<i>overhead</i>)	Defendido de pé ou agachado	Defendido de pé apenas (<i>overhead</i>)
LOW (BAIXO)	Defendido agachado apenas	Defendido vagachado apenas	Defendido agachado apenas



Há basicamente dois tipos de defesa: a em pé, que deve ser acionada segurando *esquerda*; e a agachada, que deve ser acionada com a diagonal *baixo/esquerda*. A primeira bloqueia golpes dos tipos alto e médio: desde voadoras a certos ataques desferidos no chão que, mesmo assim, precisam ser defendidos de pé — os chamados *overheads*. A outra defesa bloqueia golpes do tipo baixo: rasteiras e outros ataques que devem ser defendidos ao se agachar — os *lows*.

Os agarrões (ou arremessos) são investidas capazes de furar ambos os bloqueios. Para executá-los, pressione soco fraco e chute fraco simultaneamente. Você pode arremessar seu oponente para a frente, deixando o direcional na posição neutra ou segurando o comando *direita* enquanto ativa o agarrão, bem como lançá-lo para as suas costas, pressionado *esquerda* no momento da investida. Para se desvencilhar de arremessos, aperte soco fraco e chute fraco tão logo seja agarrado.

Quando você for derrubado, pode optar por três opções de levantamento: lentamente, salto para trás ou rapidamente. Para se recuperar de forma rápida, aperte dois socos quaisquer ao mesmo tempo ou pressione *baixo* assim que encostar no chão. Por outro lado, o salto

para trás é acionado com dois chutes quaisquer pressionados simultaneamente ou *esquerda*. Já para se recuperar lentamente, basta não realizar nenhum desses comandos ao cair.

É importante mencionar que alguns movimentos impossibilitam certos tipos de recuperação. Por exemplo, independente do comando de recuperação realizado, apenas a recuperação rápida será possível após ser arremessado. Outros movimentos, como o *EX Double Knee Press* de M. Bison, permitem apenas a recuperação lenta.

SISTEMA V (V-SYSTEM)

Trata-se de um novo conjunto de mecânicas criado especialmente para *Street Fighter V* com o propósito de conferir mais individualidade a cada lutador. O *V-System* é subdividido em três componentes e possui seu medidor próprio – a *V-Gauge*, colorida em vermelho e localizada acima das barras EX.

V-Skill — Acionada a qualquer momento com os dois ataques médios pressionados ao mesmo tempo. Cada uso bem-sucedido aumenta um pouco do medidor de *V-Gauge*.



V-Trigger — É acessado apenas quando o medidor de *V-Gauge* estiver cheio. Alguns *V-Triggers* requerem 2 barras; outros, 3. Isso varia de acordo com o potencial desse recurso: quanto mais forte, mais reservas tende a consumir. Acionado com soco forte e chute forte simultaneamente, o *V-Trigger* costuma ter uma duração limitada e desbloquear habilidades específicas do lutador, como novos golpes especiais, fortalecimentos dos ataques existentes, diferentes maneiras de movimentação, entre outras.

V-Reversal — Ferramenta de caráter defensivo. Serve para interromper a pressão do oponente enquanto estamos nos defendendo de seus ataques. É acionada com *direita* e três chutes ou três socos simultaneamente enquanto bloqueamos um ataque e consome uma reserva do medidor de *V-Gauge*. Com o *V-Reversal*, nosso personagem se esquiva do adversário ou desfere um contra-ataque, derrubando o lutador inimigo ou o atordoando por um breve período.

Além disso, o *V-Reversal* reduz um pouco a nossa barra de atordoamento, representada por um traço amarelo logo abaixo do medidor de vida do personagem. Quando essa barra atinge seu limite, nosso lutador fica tonto, o que nos impossibilita de andar e de defender. Entretan-

to, é possível sair desse estado mais rápido se apertamos muitos botões e movemos o direcional depressa.

CRUSH COUNTER

Em vez de serem sinalizados com o *counter* tradicional (o qual marca que um golpe foi interrompido por outro e resulta em bônus de dano e de atordoamento para o agressor), alguns ataques fortes ativam um *counter* especial chamado de *Crush Counter*. Trata-se de outra mecânica particular de *Street Fighter V*, a qual te concede mais tempo que o usual para que você emende outros ataques e gere combos.

Alguns personagens o ativam com chute em pé, outros com soco forte agachado ou mesmo com ataques únicos. Todos os lutadores, porém, causam *Crush Counter* com a rasteira (*baixo* e chute forte). Nesse caso, o lutador derrubado fica impossibilitado de levantar rapidamente ou com salto para trás.

É importante ressaltar que, em *Street Fighter V*, golpes invencíveis como *Shoryuken* recebem *counter* em sua recuperação. Logo, se forem atingidos por alguns ataques fortes, sofrerão *Crush Counter*.



CAPÍTULO 1:

DISCIPLINA

Planeje seus objetivos para ajustar hábitos e postura geral perante o jogo

Tópicos — escolha de personagem; evolução e metas; tier lists; planos de treino e de jogo; revisão de replays; ansiedade; sal

Um jogo de luta competitivo exige bastante de você, especialmente do seu planejamento e da sua energia mental. Se você cair de paraquedas em um confronto sem estar minimamente preparado, a chance de falha será altíssima. Este capítulo serve justamente para fornecer as ferramentas da sua preparação. Entenda o que é saudável e prejudicial ao seu desempenho e adquira a mentalidade correta para conquistar vitórias consistentes.

A ESCOLHA DO PERSONAGEM

Você decidiu jogar *Street Fighter*. Comprou o jogo, completou a instalação no seu HD e apertou *start*. Na tela de seleção de personagem, porém, depara-se com o primeiro grande dilema: qual lutador escolher? Essa é uma dúvida comum, que afeta centenas de jogadores. O canal de análises *Core-A Gaming* já produziu um  [vídeo esclarecedor¹](#) sobre o tópico, legendado em português do Brasil por *4 Controles*. Recomendo que você dê uma olhada nele.

Antigamente, eu estranhava tal indecisão, já que sempre comecei a jogar um game de luta por causa de um ou mais personagens. Ou seja, primeiro eu me identificava com um certo lutador/herói, depois ia atrás de conferir as mecânicas dos jogos em que eles apareciam e testar seus golpes e forças.

Hoje, percebo que nem todo mundo segue esse caminho e comprehendo melhor as variadas razões (todas legítimas) que levam alguém a adotar um personagem e/ou outro. Já adiantando o que penso sobre o assunto, siga seu instinto e escolha aquele personagem com quem você mais se identificar.



Já vi casos de jogadores novatos que selecionam seu lutador apenas pelas chamadas *tier lists* e, bem, não creio que seja uma boa. Se, por um lado, um personagem dito forte pode oferecer caminhos mais facilitados (seja de execução, de plano de jogo etc.), por outro, pode te deixar acomodado ou mesmo oferecer mais dificuldade para vencer, pois a maior parte dos jogadores terá treinado bastante contra ele.

Tier list — Ranqueamento dos personagens de acordo com força e viabilidade no cenário competitivo. Essa listagem segue critérios variados segundo a pessoa ou o grupo que a elaborou. Portanto, é subjetiva. Os personagens mais fortes permanecem no topo na lista e, por isso, são cunhados de top tiers; enquanto os mais fracos ocupam a parte de baixo da tabela e são chamados de bottom tiers

Escolher um personagem porque alguém disse que ele é um dos melhores no jogo não implica que você automaticamente jogará bem com ele. Primeiro, porque você ainda pode estar pecando nos fundamentos (um mau condutor dirigindo uma Ferrari continua sendo um mau condutor, não é mesmo?). Em segundo lugar,

o lutador dito forte pode não encaixar com o seu estilo pessoal.

Como essas listagens levam em conta os personagens usados em seu potencial máximo, elas não exercerão impacto no seu jogo a não ser que você tire proveito total dos recursos do seu lutador. Portanto, as *tier lists* fazem mais sentido para jogadores profissionais.

Dia após dia, observo muita gente que reclama perder para um lutador *top tier*, porém peca em fundamentos básicos como antiaéreo e espaçamento de normais. Ora, então essas pessoas não perdem para o adversário, mas para si mesmas.

Em vez de se guiar pelas *tiers lists*, experimente testar os lutadores um por um até encontrar aquele que encaixe com você. Tem quem deteste movimentos de *charge* (carregar) e passe longe de Guile e Balrog; tem quem prefira grandalhões que inspiram medo nos oponentes com arremessos de comando, logo Abigail e Zangief seriam uma boa escolha; e assim por diante.

Charge (carregar) — Segurar uma determinada direção por um curto período de tempo para executar um golpe especial. Exemplo de uso: *Sonic Boom* do Guile. Nas notações de combo, é sinalizado por colchetes *[]*.

Particularmente, acho incrível testar novos personagens. Mesmo decidido sobre minha lutadora principal, sempre vou ao Modo Treino quando algum personagem extra é disponibilizado. Gosto de sentir a movimentação, executar os especiais e combos e até ouvir as variadas falas.

Penso que esse desbravamento é uma das melhores sensações que se podem ter em um jogo de luta e recomendo a todos porque, além de você conhecer concretamente o estilo de outros personagens, pode ter boas surpresas. Quem sabe, ao se abrir para a descoberta, você adote um lutador que nunca pensaria em usar só porque teve uma má impressão inicial.

Um outro fator levantado pelo *Core-A Gaming* para a escolha do lutador é o próprio personagem: sua história, suas características físicas, seu temperamento. Muita gente gosta de usar alienígenas; outros, os mocinhos; outros, ainda, só conseguem jogar com os vilões — e tudo bem agir assim.

Seja qual for o personagem, é importante que você o escolha por um motivo nobre. Afinal, vocês dois passarão um longo tempo juntos, que será melhor aproveitado se compartilharem características ou até mesmo valores. Em outras palavras, é essencial que haja um laço verdadeiro unindo os dois, o que aumentará sua motivação nos treinos.





PLANO DE JOGO

Encare um game de luta como uma espécie de estratégia em tempo real. Isso te ajuda a entender que, se você aperta um botão ou se movimenta de determinada maneira, deve haver um motivo para isso. Se não existe, é

um indício de que está jogando de forma automatizada, sem propósitos claros – o pode ser a falta de um plano de jogo.

O seu objetivo principal em um game de luta é vencer o confronto, certo? Para tal, sabemos você deve sair vitorioso por dois *rounds*, consecutivos ou não. Uma vez que sua meta está clara, chegamos a questão de como você a atingirá. É disso que o plano de jogo trata: ele será o mapa que te levará ao destino final.

Essa espécie de guia está diretamente associada ao personagem que você utiliza, bem como ao personagem e ao jogador que você enfrenta. ► [Neste vídeo²](#), Caio “Nolan” Padoan detalha o plano de jogo da Rainbow Mika e mostra como você pode montar o seu próprio plano ao usar um fluxograma simples.

Simples, aliás, é a palavra de ouro para os planos de jogo. Além de levar em conta os pontos fortes do seu personagem, ele deve ser condensado e de fácil assimilação.

Vejamos: qual a maneira ideal de vencer com Abigail? Certamente, aplicando seus combos devastadores e intimidando seu adversário com arremessos de comando. Isso é mais fácil de conseguir se encurrallarmos o adversário contra a extremidade da tela, o que frequentemente chamamos de “parede”. Para levá-lo ao canto,

devemos caminhar com cuidado, usando os normais como socos fracos e médios e ser afiado em antiaéreos, impedindo que o adversário escape pulando.

Pronto: está montado um plano de jogo para o Abigail. Entenda que a função desse guia é oferecer uma direção, não ditar o que você deve fazer o tempo todo. Vejamos outro exemplo.

Ao controlar Guile *versus* um Zangief, você provavelmente irá lançar muito *Sonic Boom*, já que o projétil do major das forças aéreas norte-americanas é um dos melhores do jogo e seu adversário possui movimentação limitada. Em outras palavras, você adapta o que possui de melhor a uma aparente fraqueza do adversário.

Já contra Menat, essa tática talvez não funcione, uma vez que ela pode devolver suas magias facilmente com a *V-Skill 1*. Nesse ponto, você pode deixar o *zoning* de lado para pressioná-la de perto com seus golpes físicos.

Zoning — *Estilo de jogo focado em manter o oponente a uma determinada distância, na qual o agressor pode ditar o ritmo da partida. Essa tática costuma envolver tanto o disparo de magias (exemplos: Guile e Sagat) quanto certos ataques físicos e movimentação única (exemplos: Dhalsim e Menat)*

Veja como estamos adaptando a estratégia inicial para um novo tipo de oponente, meio que criando um plano de jogo B. Em resumo: é importante que você possua um mapa com ideias gerais para abordar uma partida. Porém, ele não deve ser visto como uma amarra, e sim como um traçado flexível o bastante para que você possa se adaptar a diferentes lutas.

O PERCURSO DO LUTADOR

Preciso ser honesto e contar que você vai perder muito, mas muito mesmo, até sentir que está em um bom nível. Quando esse momento chegar, você continuará perdendo, menos — porém, com consciência sobre suas derrotas e os ajustes necessários que precisa implementar no seu jogo.

Evoluir em jogos de luta é, em geral, um processo lento e trabalhoso. Quem busca resultados rápidos costuma se frustrar e abandonar o jogo logo em seguida. Por conta disso, é necessário que você ajuste sua mentalidade para adotar posturas sadias que irão te auxiliar na evolução a longo prazo.

Compartilho do pensamento do Machabo, jogador japonês referência em diversos games de luta, de que é

preciso estabelecer metas plausíveis ([confira o texto original dele e uma tradução para o inglês³](#)). Tudo bem se você deseja ser campeão da *Evolution* um dia ou vencer o Daigo Umehara em uma FT. Entretanto, não mire apenas essas grandes ambições; crie também objetivos menores e palpáveis.

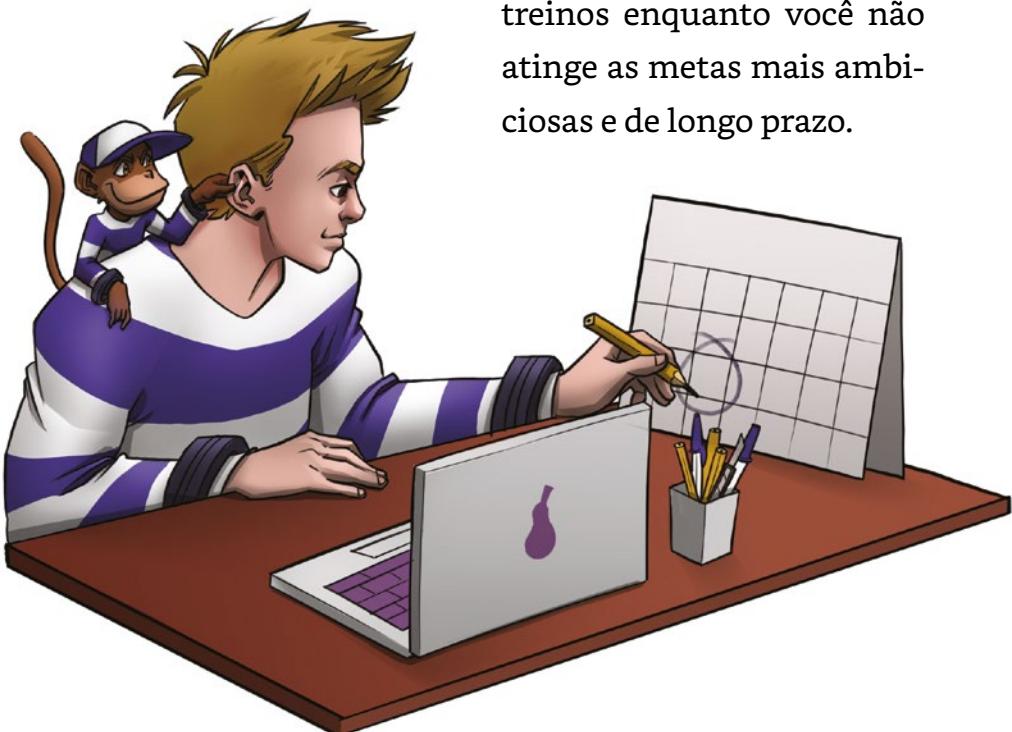
FT — Abreviação do inglês “first to”, que significa “primeiro a”, em geral seguida de um número como 2, 3, 5 ou 10. Em uma FT2, por exemplo, que é o confronto padrão em torneios oficiais de Street Fighter, o vencedor será aquele que vencer primeiro 2 partidas, consecutivas ou não

A ideia é traçar alvos simples e que você pode verificar em prazos curtos. Uma vez que vencer o Daigo provavelmente demorará muito para acontecer, você pode se sentir estagnado ou frustrado porque está medindo sua evolução apenas na conquista dessa meta.

Estabeleça, por exemplo: acertar todos os antiaéreos em uma partida; melhorar o espaçamento dos seus golpes, de forma que eles não passem no vento; participar de um torneio local; vencer uma partida em um torneio

local; chegar ao top 8 de um torneio; derrotar um rival para quem você sempre perde; treinar sua execução até desferir consistentemente um combo útil com o qual você possui dificuldade; etc.

Quando você olhar para o seu treino durante a semana, verá que atingiu um ou dois desses objetivos — ou que pelo menos chegou perto. Isso te dará uma sensação real de progressão, o que vai te animar a seguir com os treinos enquanto você não atinge as metas mais ambiciosas e de longo prazo.



O jogador japonês Minami, um dos melhores em *BlazBlue*, [postou em sua conta no Twitter⁴](#) diversas características que ele julga serem barreiras à evolução em jogos de luta, e eu as trago aqui em versão adaptada. Tente ajustar sua mentalidade para evitá-las ao máximo.

- Cabeça dura/mente fechada;
- Fazer a mesma coisa toda hora (jogar no piloto automático);
- Muito orgulho;
- Não escutar conselhos;
- Frequentemente culpar o oponente quando perde;
- Não pesquisar sobre o jogo;
- Não aceitar situações em que o oponente força *mind games/mix-ups*;
- Ficar muito vidrado na partida que está rolando em vez do conhecimento a longo prazo;
- Pensar mais em vencer do que no conteúdo de uma partida;
- Priorizar vencer a aprender;
- Gostar de vencer o oponente com coisas que não entende como funcionam;
- Excesso de confiança na habilidade de ler o oponente;
- Pouca paciência;
- Ficar bravo e deixar que isso afete o jogo de forma negativa;
- Não pensar pela perspectiva do oponente.

Eu penso que a escalada da evolução ocorre de maneira mais honesta quando você adota posturas sadias. Cultivar bons valores ao redor do jogo, visto que dedicamos tanto tempo das nossas vidas à competição, acaba ajudando a nos tornar melhores pessoas. Agora, observe as tendências que Minami encontrou em jogadores que melhoraram rápido.

- Mente aberta;
- Honestidade;
- Maneira flexível de pensar;
- Experimentar coisas novas;
- Ser muito paciente;
- Treinar firmemente e sem pressa;
- Não detestar ao extremo perder;
- Focar mais no conteúdo de uma partida do que no resultado;
- Olhar objetivamente seus méritos e deméritos e superá-los;
- Curtir o game;
- Manter interesse em outros personagens e nas partidas de outras pessoas.

REVISÃO E TREINAMENTO

Para você aumentar sua consciência sobre o jogo, rever suas lutas serve de grande ajuda — e não precisa serem apenas aquelas em que você perdeu. Algumas pessoas produzem uma lista de itens que procuram em um *replay*, mas, na minha visão, não é necessário tornar essa tarefa complexa ou mecanizada.

Gosto de simplificar a análise de *replays* respondendo a duas perguntas: *De onde veio esse golpe que me atingiu?* e *O que eu poderia ter feito para evitar isso?* Essas indagações irão te ajudar a identificar suas falhas e incentivar que você busque soluções para elas.

Se você deixou passar muitas voadoras, já sabe que precisa trabalhar nos seus antiaéreos. Se foi punido em demasia por desferir golpes no vento, então deve tomar cuidado redobrado com o espaçamento dos seus botões. Se deixou de finalizar um *round* porque dropou (errou) um combo, é indício de que sua execução precisa de um gás; e assim por diante.

Nem sempre conseguimos identificar essas situações, e é em razão disso que você eventualmente deve pedir para alguém olhar suas lutas. Também recomendo revisar partidas de outros jogadores, especialmente dos



mais experientes, tentando identificar as respostas que eles deram para as diferentes situações.



Quando você liga o jogo, como costuma treinar? Engana-se quem pensa que treinar se resume a jogar partidas. Se você apenas se dedica aos confrontos no modo de *ranking*, por exemplo, saiba que está abrindo mão de um monte de ferramentas que podem melhorar o seu jogo.

Já falamos sobre revisão de *replays*, a qual penso que deve ser incluída no seu treino regular. Além disso, sugiro que você assista a torneios e partidas de outros jogadores, exerça seus combos e confirmações e busque respostas no Modo Treino para situações que você não compreendeu.

Reunindo todos esses itens, dá para montar um plano de treino, o qual você pode adaptar conforme sua disponibilidade e necessidade do momento. Está precisando praticar os combos? Aumente o tempo no Modo Treino. Quer analisar mais lutas? Tudo bem, assista a mais *replays*. E assim por diante.

Exemplo de plano de treino de acordo com seu tempo disponível (100%)

- 15% - Treino de combos e *confirms* no Modo Treino, treino livre, tentar punir *dashes* e reagir a diversos tipos de movimentos, como *overheads*;
- 50% - Partidas contra oponentes humanos, *online* ou *offline*;
- 15% - Análises de *replays*, assistir *streams* e lutas de outros jogadores;
- 20% - Buscar respostas para situações que você não compreendeu, consultar *frame data*, amigos, fóruns.

Como veremos no **Capítulo 4 - Destreza**, a repetição frequente é um item essencial para desenvolver sua memória de longo prazo. Assim sendo, mais importante do que a duração é a regularidade dos treinos. Por essa lógica, é bem melhor você jogar 1 hora por dia durante a semana do que passar 8 horas seguidas todo sábado.

Falta de tempo não é desculpa. Se você apenas dispõe de 30min por dia, organize-se para utilizar bem esse tempo, por mais escasso que seja. Se conseguir dedicar ainda mais tempo, ótimo. Particularmente, não creio que seja necessário treinar muitas horas por dia, mas



essa questão é própria de cada um, e você deve encontrar o equilíbrio ideal dentro da sua rotina.

OS PERIGOS DA ANSIEDADE

Realizando um retrospecto da minha trajetória nos jogos de luta, percebo que muitos dos meus costumes negativos estavam associados à impaciência, a uma vontade de atacar freneticamente e de qualquer jeito. Essa ansiedade prejudicava meu desempenho a curto prazo e corrompia minha mentalidade de evoluir a longo prazo. Hoje, entendo que um jogador acima da média distribui bastante cautela e perspicácia em seus ataques.

Por que eu atacava desesperadamente? Afinal, o que eu queria com aquilo? A resposta era clara: vencer rápido. Mas, convenhamos, qual a diferença entre vencer uma partida em 15 ou 99 segundos? Em *Street Fighter V*, nenhuma.

Em termos práticos, ambas as vitórias contam exatamente da mesma forma, como vitórias. Você não recebe nenhum benefício extra por fechar um *round* em pouco tempo ou por acionar *inputs* a mais que seu adversário.

Input — É um termo da computação, o qual se refere à entrada de dados em determinado sistema. Nos jogos de luta, input é usado como sinônimo dos comandos que podemos acionar nos controladores: direcionais (cima, baixo, esquerda, direita e diagonais) e botões de ataque (socos e chutes fracos, médios e fortes)

Obviamente, há aspectos psicológicos a serem considerados. Alguns jogadores podem se abalar ao ser derrotados com rapidez, o que prejudica sua performance no *round* seguinte. Porém, neste momento, vamos abstrair esses aspectos. Voltaremos a eles quando tratarmos de jogos mentais, no **Capítulo 5 – Mente**.

Se você analisar algumas partidas de jogadores profissionais como Daigo e Tokido, notará que eles passam um bom tempo da partida investindo em uma espécie de “dança”, andando para trás e para frente. O que eles fazem é estudar o adversário, posicionar-se corretamente e esperar o momento certo para atacar.

Tenho observado no jogo de iniciantes que atacar de forma frenética provoca diversos problemas. O primeiro

é óbvio: quando atacamos, deixamos nossa defesa aberta. Podemos até vencer dos nossos amigos da escola ou mesmo sair da liga *Novato* apenas andando para frente e apertando quaisquer botões. Entretanto, contra jogadores mais experientes, isso não vai funcionar.



Se insistirmos nessa tática, vamos bater de cara diversas vezes em *Sonic Booms* e ficar vulneráveis a *whiff punishes* e a *counter pokes* (conceitos que veremos mais à frente) — sem contar a frustração de ver nossa estratégia

agressiva desmoronar e não termos nada para substituí-la.

Deixo um desafio para você que se identificou como um jogador ansioso/impaciente: busque, aos poucos, sair desse modo de jogo automático e comece a entrar em um modo adaptável. Compreenda o que você e o seu oponente estão fazendo: pesquise os ataques que te deixam vulnerável, bem como aqueles que te deixam seguro ou, melhor, em vantagem. O mesmo vale para os ataques do seu adversário: estude-os também.

Paralelamente, aprenda seus combos mais danosos para punir as diversas brechas que surgirem; administre seu dano recuperável; jogue iscas para o seu oponente e espere o momento certo para atacar.

Dano recuperável — Também conhecido como vida cinza, é a energia recuperável com o passar do tempo. Em Street Fighter V, você adquire vida cinza: (1) ao bloquear ataques médios e fortes; (2) quando é atingido por V-Reversals; e (3) ao usar golpes com armadura. Caso você seja golpeado enquanto possui vida cinza, ela será extinguida também

Claro que, neste momento, tudo parece muito teórico e de difícil compreensão, mas não se desespere, chegaremos lá. Identificar a hora certa de atacar é um dos nossos objetivos ao longo do livro. Por ora, tenha em mente que a regra de ouro é ter paciência.

CORPO E MENTE EM ORDEM

Ainda sobre as lições que aprendi na prática, posso citar aquelas que, na minha cabeça, não estavam relacionadas com o jogo. Às vezes, eu estava chateado por ter discutido com um amigo, não tinha dormido bem no dia anterior ou, ainda, estava exausto após uma tarde inteira estudando para o vestibular. Eram variados os fatores que alteravam meus estados físico e emocional. Pode parecer bobagem para alguns, mas, agora, comprehendo que tudo aquilo influenciava negativamente na performance dentro do jogo.

De fato, nossa atividade cerebral é comprometida quando não dormimos bem ou estamos com raiva, por exemplo. Para eu me policiar quanto a esses momentos, criei uma regrinha pessoal básica, chamada de SSC. Sin-



tetizando: não jogue se você estiver sonolento, salgado ou cansado.



Sonolento – Quando dormimos, nosso cérebro se livra de toxinas⁵ que comprometem o rendimento e o aprendizado. A recomendação é: se está com sono, não jogue, e nunca deixe de dormir para jogar (ou para fazer qualquer outra coisa), porque isso muito provavelmente vai comprometer seu desempenho. Também sugiro evitar viagens à noite se você for jogar cedo no dia seguinte e a prática de “viradões” (jogar madrugada adentro).

Eu mesmo passei a sempre viajar, no mínimo, na véspera de torneios — pernoitando em um hotel da cidade ou na casa de um amigo — em vez de chegar no mesmo dia da competição após uma noite mal dormida em ônibus ou avião. No mais, se você dormir poucas horas durante longos períodos, pode vir a ter dores de cabeça, doenças cardíacas e outros problemas de saúde. Portanto, mantenha o sono em dia.

Salgado – Sabe quando você perde uma partida ranqueada, perde outra em seguida e depois mais outra e



repetição traiçoeira. Veja bem: conheço jogadores que ficam tão desequilibrados a ponto de quebrar seus controles. Um colega, em especial, exclui o jogo da biblioteca da *Steam* toda semana (é sério!).

De forma geral, jogar quando estamos com raiva pode causar resultados péssimos. Sob estresse intenso, nossos músculos ficam duros e nossa respiração é prejudicada, o que compromete logo de cara a execução dos comandos e a concentração. Por isso, quando estiver fúrioso devido a uma série de derrotas, o melhor a se fazer

é desligar o game e relaxar, e não insistir em jogar — o que pode te trazer ainda mais derrotas.

Cansado – É uma mistura das outras duas recomendações acima. A questão do cansaço é um pouco mais difícil de contornar, afinal muitos de nós trabalham, estudam e só dispõem de poucas horas à noite para jogar. A dica para esses casos é tentar relaxar um pouco ao chegar em casa. Tome um banho e faça um lanche antes de ligar o game, por exemplo. Se estiver muito cansado, talvez seja melhor ir para a cama e acordar um pouco mais cedo no dia seguinte para treinar, nem que seja por 30 minutos, antes do trabalho.

Mas esse é um dos extremos da disponibilidade. Não significa que quem dispõe de bastante tempo livre terá um treino de maior qualidade. Afinal, não adianta ter tempo se você não souber otimizá-lo. Aliás, treinar por muitas horas seguidas é prática que eu desaconselho totalmente a qualquer jogador. E isso tem a ver com a uma concepção enraizada (e equivocada) de aprendizado.



Estamos acostumados com o modo focado de aprender, segundo o qual quanto mais nos debruçamos sobre um problema diretamente, mais perto chegaremos da solução. Acontece que **podemos usar também um outro modo, o difuso⁶**, que se relaciona a um estado de relaxamento do cérebro. Ou seja, esse modo é ativado quando não estamos pensando ativamente no problema.

Durante uma viagem de ônibus, por exemplo, podemos ter ideias sobre como abordar um certo personagem. Ou o *insight* pode vir durante um banho, uma corrida na praia, uma volta no parque, uma sessão de massagem ou de meditação. Por isso, além de evitar jogar exaustivamente, experimente pensar no jogo mesmo quando não estiver jogando e deixe seu modo difuso trabalhar também.

Você pode fazer isso ao se exercitar. Atividades físicas, além de fornecer uma ótima maneira de ativar seu modo difuso, aliviam o estresse e ajudam na concentração. De quebra, exercícios específicos fortalecem as articulações e deixam seu punho mais firme, evitando as lesões por esforço repetitivo ao jogar. É só benefício.



CONTEÚDO COMPLEMENTAR

VÍDEOS

- a. [Tutoriais de Dois Minutos: Usando Influências Externas para Ajudar com a Ansiedade de Liga⁷](#), por Pugilist Penguin, legendado em português por Pauloweb;

- b.  [Desenvolvendo um plano de jogo⁸](#), por Caio “Nolan” Padoan;
- c.  [Por que você perde em jogos de luta⁹](#), por Caio “Nolan” Padoan;
- d.  [30 desculpas de TODOS os jogadores em TODOS os jogos¹⁰](#), por Guilherme Sarda;
- e.  [A importância do sono no aprendizado e Introdução aos modo difuso e focado¹¹](#), por Barbara Oakley, professora de engenharia da Universidade da Califórnia.

TEXTOS

- a.  [Filosofia e Fighting Games - A curva da Maestria¹²](#), por Mario “Vegasz” Sogari;
- b.  [Step up your game 3: Se expondo à pressão¹³](#), por Justin Wong, traduzido para o português por Caio “Nolan” Padoan e revisado por Vegasz;
- c.  [Step up your game 4: Quase nocauteados¹⁴](#), por Justin Wong, traduzido para o português por Caio “Nolan” Padoan e revisado por Mario “Vegasz” Sogari.

EXERCÍCIOS SUGERIDOS

- a. **Respire fundo** — Jogue 5 partidas *online* (no modo casual ou de ranking) em que você adotará uma postura reativa. *Dica: não vá muito para cima. Espere que seu oponente dê brechas para você contra-atacar;*
- b. **Planejamento é tudo** — Elabore um plano de jogo para seu personagem e jogue as 5 partidas *online* seguintes buscando segui-lo;
- c. **Revisando erros** — Reveja 1 *replay* de uma luta online sua (no modo casual ou de ranking) e identifique 2 erros no seu modo de jogar. Então, jogue as 2 partidas *online* seguintes tentando consertar esses erros. Dica: *o erro pode ser ter pulado demais, não ter defendido determinado golpe por desconhecimento, ficar muito afobado para fechar logo a partida, errar combos etc.*

CAPÍTULO 2:

TEMPO

Aprenda o cálculo de *frames* e aplique cada golpe na situação adequada

Tópicos — *frame data; startup, frames ativos e recovery; hit stun e block stun; meaty; frame trap; input lag; controles; hitconfirm*

Tudo que acontece em uma partida pode ser cronometrado em uma unidade de tempo específica. Com ela, podemos medir a duração de qualquer movimento e saber com precisão que golpes são puníveis ou seguros de ser executados em cada situação da luta. Neste capítulo, você aprenderá a usar essa medição a seu favor com o auxílio da *frame data*.

Frame data — *Compilação de dados sobre um ataque, cuja animação é dividida em fases e medida em uma unidade de tempo chamada frame*

“**APERTEI, MAS NÃO SAIU**”

Primeiro, precisamos esclarecer que a unidade de medida de tempo que a maioria dos games de luta usa, inclusive *Street Fighter V*, é o *frame* (ou quadro, no português). A relação entre segundo e *frames* é de 1:60 — ou seja, cada segundo equivale a 60 *frames*.

Foi preciso estabelecer essa unidade porque a maioria dos golpes é ativada em menos de 1 segundo, e seria trabalhoso medi-los com frações do tipo $\frac{1}{4}$ ou $\frac{2}{5}$ de segundo. Certamente, fica muito mais intuitivo transformar essas frações em 15 *frames* ou 24 *frames*, respectivamente, não concorda?

*Um ataque que sai em 6 frames atinge o oponente em 1/10 de segundo, o mesmo que um piscar de olhos.
Rápido demais!*

Nossa relação com os *frames* dos ataques não se desenrola de maneira direta, em tempo real. Entre o momento em que você executa um comando no controle até ele aparecer de fato no monitor, há uma lacuna de tempo denominada *input lag*. Esse intervalo é influenciado por diversos fatores — como monitor, controle, conexões *online* instáveis e atraso nativo do próprio jogo. Porém, com alguns cuidados, é possível amenizar esse atraso e tornar sua experiência a mais agradável possível.

***Input lag* — Atraso de tempo entre o apertar do botão no controle e a efetiva representação disso na tela. Geralmente expresso em milissegundos (ms), em que 1 frame equivale a cerca de 16,6ms**

***Input lag* nativo do jogo** — Bom, não há nada o que fazer quanto a isso. Todo mundo que joga *Street Fighter V* está sujeito a um [mínimo de atraso de 4,4 frames no PlayStation 4](#) e de [3,2 frames no PC](#). Curioso notar que o *input lag* foi amenizado com atualizações: ele era quase o dobro na época do lançamento do jogo;



Conexões online — Aqui, você pode e deve fazer algo a respeito, garantindo que você não seja o responsável por *lags* em partidas de rede. Quando for jogar pela internet, use apenas conexões cabeadas, evitando instabilidades do Wi-Fi. Sobre a velocidade da conexão, creio que 15MB de *download* e 3MB de *upload* sejam mais que suficientes, desde que seus irmãos não estejam no *Netflix* ou *YouTube* e o envio de arquivos do seu *Google Drive* esteja pausado, claro.

Na verdade, o mais importante é que sua conexão seja estável. Não adianta contratar 5MB de *upload* se, na prática, essa taxa oscila demais. Realize testes de conexão e observe se os índices se mantêm constantes e sem perdas de pacotes durante o processo. Caso contrário, cogite entrar em contato com a assistência ou mesmo trocar de operadora.

Controles — Por incrível que pareça, o seu controle também está sujeito a *input lag*. Em geral, a maioria dos *arcades* e *pads* conta com taxas baixas de atraso. Aliás, o *Dualshock 4* é um dos melhores nesse quesito de acordo com variadas fontes que pesquisei. Se você quiser consultar uma lista de alguns controladores e seus respectivos *input lags*, recomendo [este artigo](#).



Neste ponto, preciso esclarecer algumas coisas. A todo tempo, muita gente me pergunta se existe um controle ideal para jogos de luta ou se precisa torrar uma baita grana em *arcade sticks*, aqueles controles típicos das cabines de fliperama. A resposta curta é: jogue com o controle que for mais confortável para você. *Street Fighter V* é um jogo pouco exigente com *inputs*, e você conseguirá jogar com qualquer controle tranquilamente. Já vimos campeões mundiais usarem *DualShock*, e [dê uma olhada em como era o controle do Stunner](#), um dos melhores jogadores do Brasil. Então, o céu é o limite.

Tela — Chegamos a um ponto crítico em termos de *input lag*. Se você sente que o jogo está pesado mesmo quando joga offline, como no Modo *Versus*, o problema provavelmente reside na sua tela. É difícil saber qual o *input lag* exato da sua TV ou do seu monitor porque as fabricantes não divulgam esse dado. Para descobri-lo, você precisa acessar trabalhos especializados nessa medição, tal como o do [DisplayLag](#).

Basicamente, ao realizar uma consulta no site indicado, qualquer tela que tenha o resultado *excellent* te dará uma ótima experiência em termos de atraso. Já o resultado *great* será aceitável. Abaixo disso, ou se o seu monitor/televisor possuir mais de 33ms de *input lag* (o



equivalente a 2 *frames*), você pode ter sua reação prejudicada. A fim de comparação, campeonatos oficiais da Capcom utilizam monitores com 1 *frame* ou menos de *input lag* (o que equivale a 16,6 ms para baixo).

Em geral, televisões contam com mais *input lag* do que monitores porque aplicam diversos recursos de processamento de imagem. Se você joga em uma, procure habilitar o modo gamer, o qual desabilita alguns desses recursos a favor de um menor atraso — embora a melhora nem sempre seja significativa.

Um aviso importante: cuidado para não confundir *input lag* com tempo de resposta. É esse último dado que costuma vir estampado na caixa dos aparelhos para chamar sua atenção. De forma resumida, ele se refere à velocidade da atualização dos *pixels* da tela. Quanto menor o tempo de resposta, melhor, pois menos borrada a imagem ficará em cenas de alto movimento. Em geral, tempos de resposta abaixo dos 5ms implicam boa fluidez, embora existam telas ainda mais responsivas, com 2 ou 1ms.

Todos estes fatores acabam afetando a sua percepção de jogo e o momento em que você reconhece que deveria pressionar um botão. Ter o menor *input lag* possível, portanto, é extremamente importante para o jogador que pretende levar seu jogo ao próximo nível. Atrasos



diferentes levam a tempos diferentes e percepções diferentes, e seu jogo pode ser ferido por isso. Aquele botão que não saiu pode ter sido pressionado cedo (ou tarde) demais por causa dessa mudança de tempo.



POR DENTRO DAS NOTAÇÕES

A dificuldade de muitas pessoas com *frame data* é proveniente do idioma, pois os termos são abreviaturas de palavras em inglês. Caso você não saiba essa língua, não se preocupe, pois estou aqui para te ajudar.

Abreviatura	Inglês	Português	Comando
u	<i>up</i>	cima	↑
d	<i>down</i>	baixo	↓
f	<i>foward</i>	frente	→
b	<i>back</i>	trás	←
df	<i>down foward</i>	baixo frente	↙
db	<i>down back</i>	baixo trás	↖
uf	<i>up foward</i>	cima frente	↗
ub	<i>up back</i>	cima trás	↘
st	<i>standing</i>	parado	
cr	<i>crouching</i>	agachado	
j	<i>jumping</i>	pulando	

Abreviatura	Inglês	Português	Comando
LP	<i>light punch</i>	soco fraco	
MP	<i>medium punch</i>	soco médio	
HP	<i>heavy punch</i>	soco forte	
LK	<i>light kick</i>	chute fraco	
MK	<i>medium kick</i>	chute médio	
HK	<i>heavy kick</i>	chute forte	
PPP	<i>three punches</i>	três socos	
KKK	<i>three kicks</i>	três chutes	

Abreviatura	Inglês	Significado	Comando
qcf	<i>quarter-circle forward</i>	quarto-de-lua p/ frente	
qcb	<i>quarter-circle back</i>	quarto-de-lua p/ trás	
hcf	<i>half-circle forward</i>	meia-lua p frente	
hcb	<i>half-circle back</i>	meia-lua p/ trás	
dp	<i>dragon punch</i>	shoryuken	
rdp	<i>reverse dragon punch</i>	shoryuken invertido	
SPD (360)	<i>spinning pile driver</i>	pilão do Zangief	
720	<i>spinning pile driver x2</i>	dois pilões do Zangief	

Agora que sabemos a descrição de cada movimento, é hora de transformar esse bando de abreviaturas e símbolos em algo concreto. Para isso, vamos aplicá-los aos comandos do lutador Ryu. O golpe especial *Hadouken*, que é executado com um quarto-de-lua com soco, aparecerá, portanto, como qcf+P. Já o *Shoryuken EX*, aquele amarelado com invencibilidade no começo, será notado como dp+PP.

O *overhead* (golpe que precisa ser defendido de pé) é desferido com f.MP; o *Tatsumaki* com chute fraco é qcb+LK; a *V-Skill* é acionada com MP+MK; o *V-Trigger*, com HP+HK; o *V-Reversal* será f.PPP, e assim sucessivamente. Fácil, não é mesmo?

Além dessas abreviaturas, frequentemente você verá [xx] e [,] em notações de combos, uma vez que o primeiro representa que um golpe é cancelado em outro, e o segundo é usado para marcar que um ataque é linkado no seguinte. Não se preocupe agora com isso, pois os conceitos de links e cancelamentos serão desenvolvidos no **Capítulo 4 – Destreza**.

É preciso salientar também que essa notação não é a única que existe, embora seja referenciada como a mais antiga e, até por isso, chamada de notação padrão. Essa terminologia — que associa o movimento do direcional

aos golpes — é a mais usada por jogadores de títulos da Capcom e será a notação seguida por este livro. No entanto, há pelo menos dois outros tipos de registros comuns em *frame data*, que serão apresentados brevemente no fim deste capítulo.

FASES DE UM ATAQUE

Nos jogos de luta, os ataques são divididos em três fases: *startup* (também chamado de saída, início ou impulso), *active frames* (quadros ativos) e *recovery* (recuperação). Vamos exemplificá-las com o chute forte do Kage.

O *startup* é o início do giro da perna até antes de ela entrar em contato com o oponente. Trata-se do início do movimento, a preparação para o ataque de fato. Golpes com *startup* curto atacam mais rápido, por isso você deve prestar atenção nesse indicador ao escolher que ataque desferir em cada momento.

Importante lembrar que, durante o *startup*, Kage ainda não acertou o adversário. O contato só acontece durante a fase ativa, quando o ataque é capaz de golpear de fato o oponente. De forma geral, você vai preferir os movimentos com o maior número de *frames* ativos possível, pois, assim, eles poderão atingir o lutador rival por um período de tempo mais longo.



A última fase de um ataque é o *recovery*, o momento em que o personagem se prepara para voltar à posição neutra. Para ficarmos no nosso exemplo, é quando o Kage começa a retrair a perna até fixá-la novamente no chão. Na recuperação, ainda não podemos realizar qualquer movimento nem mesmo defender. Por isso, precisamos ser muito cautelosos com os ataques que possuem alto *recovery*, pois nos deixam abertos por um longo tempo para a punição do oponente.

Se um ataque possui 4 frames de startup, significa que ele atingirá o oponente no 4º frame. Quer dizer, o último frame do startup sempre coincide com o primeiro frame ativo. Portanto, quando quisermos saber o total de quadros de um golpe, precisamos somar os frames de startup, ativos e recovery e, no fim, diminuir 1 frame desse total

“É O MEU TURNO DE BATER!”

O indicador de *recovery* mostra o tempo de recuperação ao “batermos no vento”, quando não há um lutador atingido. Ou seja, precisamos saber também o que acontece quando acertamos o oponente ou ele defende o golpe, certo?

Você já reparou que, em qualquer uma dessas situações, o adversário entra em um estado de imobilidade, em que não pode fazer nada durante um breve período? Pois é, estamos falando do *stun* (atordoamento, em português). Se essa condição for provocada por um ataque



bloqueado, será um *block stun*; já se for causado por um golpe bem-sucedido, será um *hit stun*.



Agora, vamos fazer um exercício juntos. Imagine que o *recovery* do seu soco forte seja de 18 *frames* e que ele causa um *block stun* de 16 *frames*. O que acontece se o oponente defender esse golpe? Ele vai se recuperar 2 *frames* mais rápido que você. Em outras palavras, você ficará em desvantagem de 2 *frames*. Por isso, comumente dizemos que esse golpe é -2 *on block* (na defesa).

Em *Street Fighter V*, os golpes mais rápidos se ativam em 3 *frames* — com exceção dos *Critical Arts Shun Goku Satsu* do Akuma e Kage e do *Bolshoi Russian Suplex* do Zangief, que saem em 1 *frame*. Isso significa que golpes que te deixam em desvantagem -2 ou -1, mesmo sendo desvantajosos para você, não poderão ser castigados.

Ataques que não podem ser punidos após serem defendidos são chamados de *safe (seguros) on block*. Já os que te deixam vulnerável são chamados de *unsafe (não seguros)*. Se fizermos muitos ataques *unsafe*, estaremos dando várias chances para o inimigo nos punir.

Voltemos ao nosso exemplo. E, se o mesmo soco que tem 18 *frames* de *recovery* causa um *hit stun* de 22 *frames*? Supondo que você atinja o oponente, a sua vantagem será de 4 *frames* (22-18). Em outras palavras, o soco forte será +4 *on hit* (no acerto), o que significa que,



se fizer qualquer golpe com até 4 *frames* de *startup* após o soco forte, terá um combo!

Felizmente, não precisamos ficar fazendo essas contas para saber de quanto será nossa vantagem ou desvantagem caso nosso ataque acerte ou seja bloqueado. Basta consultar um site ou aplicativo de *frame data* e verificar as colunas específicas.



As informações oficiais de *frame data* podem ser encontradas no site oficial da Capcom [*Shadaloo Combat Research Institute*](#), na aba *Character*. Você também pode baixar alguns aplicativos de celular para acesso mais prático — embora eles sejam soluções alternativas, sem garantia de total confiabilidade dos dados. Particularmente, eu uso e recomendo [*este app aqui*](#), disponíveis na *Play Store*.

Além das informações de *startup* (S), *frames* ativos (A), *recovery* (R), *on block* (oB) e *on hit* (oH), há diversos outros dados nessas tabelas, como vantagem/desvantagem no cancelamento em *V-Trigger* (abreviado como



VTC), dano, atordoamento, ganho de barra e em que tipo de golpes o seu ataque pode ser cancelado. Teste e desbrace a *frame data* o quanto quiser: esse mundo agora é seu!

CUIDADO COM A CABEÇA

Um ponto relevante sobre *on hit* e *on block*: os dados das *frame datas* consideram o ataque que conecta no primeiro instante possível. No entanto, a maioria dos golpes possui mais de um *frame* ativo; alguns normais chegam a ter mais de 5!

O que acontece caso o seu movimento atinja o oponente em um *frame* ativo tardio? A resposta é que os valores de vantagem/desvantagem irão se deslocar de maneira equivalente.

Vamos pensar no chute médio em pé da Laura. A *frame data* indica que ele é +4 *on hit* e -2 *on block*. Bom, agora, sabemos que esses números se referem a quando a joelhada conecta no primeiro *frame*.

Vejamos quantos *frames* ativos esse chute possui: 4. Então, em outras palavras, há quatro maneiras de esse golpe acertar: no primeiro, no segundo, no terceiro ou no quarto *frame* ativo.



Caso ele conecte no segundo *frame*, a vantagem *on hit* aumentará para +5 e a desvantagem *on block* será de -1. Se acertar no terceiro quadro ativo, será +6 *on hit* e 0 *on block*; e, se pegar no último *frame* ativo, os valores serão de +7 e +1, respectivamente.

Uma vez que as vantagens variam de acordo com o *frame* em que atinge o oponente, você conseguirá conectar golpes que normalmente não conseguiria. Se a Laura acertar seu chute médio em pé a partir do segundo *frame* ativo, ficará pelo menos +5 *on hit*, o que possibilita à brasileira linkar um soco médio agachado. Temos, assim, um novo combo que só é possível nesta circunstância, também chamada de *meaty*!

Meaty — Ataque que conecta em um *frame* ativo tardio/diferente do primeiro

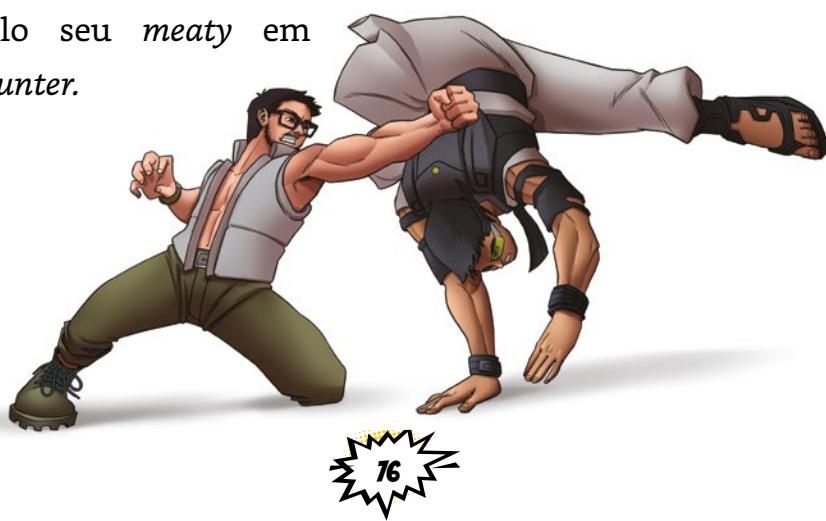
Os melhores candidatos a serem usados como *meaty* em seu arsenal, portanto, são aqueles que possuem muitos *frames* ativos. Também é aconselhável que seja um



ataque rápido (fraco ou médio), pois te dará mais tempo para aplicá-lo corretamente.

Por que você deveria fazer uso de *meaties*? Bom, são muitos os benefícios. Como já vimos acima, ao deslocar os valores de *frame data* a seu favor, o *meaty* te deixa mais positivo ou menos negativo. Isso tanto amplia seu leque de combos, que não seriam possíveis no primeiro *frame* ativo, quanto faz com que golpes vulneráveis se tornem seguros ou mesmo positivos se defendidos.

Além disso, uma das grandes utilidades do *meaty* é cortar aquela situação irritante de ficar levando soquinho quando o oponente levanta (o chamado *wakeup jab*). Se você colocar um ataque com muitos *frames* ativos enquanto seu adversário termina de se recuperar, ele não terá como te interromper com um botão, pois o seu golpe estará ali ativo e “esperando” acertar. Caso ele faça qualquer ataque que não seja invencível, será atingido pelo seu *meaty* em *counter*.



Counter — Indica que certo golpe acertou outro durante seu startup, impedindo-o de se ativar. Em Street Fighter V, o agressor é beneficiado com 2 frames a mais de vantagem e 20% a mais de dano e de atordoamento. Além disso, golpes com invencibilidade recebem counter durante sua recuperação

BOTÕES COMO ARMADILHAS

Outra forma de usar o conhecimento de *frame data* a seu favor é construir as chamadas *frame traps*, combinações de ataques com o objetivo de abrir a guarda do inimigo. Ao executar uma *frame trap*, você ilude o oponente a pensar que pode atacar, mas, na verdade, é você quem o pune por cair na armadilha!

Como montar uma *frame trap*? Simples: primeiro, você procura na *frame data* do seu personagem os ataques que te deixam positivo *on block*. Esses são os golpes que você irá desferir primeiro na defesa do oponente. Depois, busque um ataque que tenha um *startup* um pouco maior que a sua vantagem. Esse será o segundo ataque da sua armadilha.



Como *Street Fighter V* possui ataques que se ativam em 3 ou 4 *frames*, o ideal é que o intervalo de *frames* da sua armadilha não seja maior que isso porque, do contrário, o adversário poderá interrompê-la apertando um golpe rápido.

Uma das *frame traps* mais usadas por jogadores de Abigail, por exemplo, é a sequência st.MP, st.MP. Uma vez que o soco médio deixa o grandalhão do *Final Fight* com uma vantagem de 5 *frames on block* (+5) e possui 9 *frames de startup*, o intervalo de *frames* entre os dois ataques será de 4. Ou seja, uma lacuna bacana para uma armadilha!

Caso o adversário aperte qualquer botão de 4 *frames* ou mais após o st.MP, será punido em *counter* pelo soco seguinte! No entanto, o Abigail perderá para golpes de 3 *frames* se forem pressionados na hora correta. Portanto, verifique os ataques do seu oponente primeiro.

1



2



3



Cabe ressaltar que *Street Fighter V* segue uma regra especial para *trades* (colisão de golpes). Caso os dois lutadores se atinjam ao mesmo tempo, o ataque mais forte sempre terá prioridade. Se houver colisão entre um fraco e um médio, por exemplo, o lutador que desferiu o médio acertará o oponente que apertou o fraco — e em *counter*. Além disso, caso aconteça troca de acertos entre um arremesso (seja normal ou especial) e um golpe físico, o agarrão sempre vai vencer. Leve isso em conta ao preparar suas *frame traps*.

FAÇA CADA ACERTO VALER A PENA

Você entendeu o conceito e preparou a *frame trap*, mas ainda sente dificuldades em tirar proveito dela? Ou, por outro lado, está difícil combinar depois de acertar sua armadilha? Calma, isso provavelmente acontece porque você precisa treinar o seu *hit confirm* (confirmação de acerto, em tradução literal).

Imagine que você, jogando de Chun-Li, queira cancelar o cr.MK no *Lighting Kick forte* (qcf+HK). Esse golpe especial é bastante inseguro caso bloqueado (-10, precisamente). Logo, você não deve usá-lo desmedidamente — apenas caso o adversário esteja de guarda aberta. En-



tretanto, como garantir que o adversário não irá bloquear e, assim, deixar o seu cancelamento seguro?

Existem alguns caminhos. Certamente, você já se beneficia de alguns deles, como inserir uma voadora antes da sequência, por exemplo. Caso a voadora seja defendida, você não executa o *Lightning Kick*. Já caso ela acerte, você finaliza a sequência com o ataque dos múltiplos chutes.

Ou seja, a voadora é utilizada nessa situação como um recurso para te dar tempo de perceber se o oponente está ou não com a guarda aberta. Essa é a segurança trazida pelo *hit confirm*: garantir que você não se exponha sem necessidade porque achou que ia acertar um combo quando, na verdade, o oponente estava defendendo.

Você pode entender ainda melhor o nosso exemplo de *hit confirm* com a Chun-Li se inserir um st.MP após a voadora. Assim, você terá ainda mais tempo para verificar se está batendo na defesa (ou não) do adversário: *stun* da voadora somado ao *stun* do soco médio.

Hit confirm — Capacidade de perceber se um golpe atingiu o oponente de fato para, apenas neste caso, prosseguir com os combos



Existem basicamente duas maneiras de confirmar o seu acerto:

1. A partir de uma *string* – Você executa dois ou mais golpes em cadeia e só finaliza a sequência se perceber que o adversário foi atingido pelo primeiro ou segundo *hit*, como no caso da voadora mencionada anteriormente. Essa é a forma mais fácil de confirmar porque fornece bastante tempo para você reagir corretamente.

String — Encadeamento qualquer de ataques normais. Quando feito para pressionar a guarda do adversário e limitar suas opções defensivas e de posicionamento, torna-se uma blockstring

Em geral, as *strings* iniciam com golpes positivos na defesa a fim de te deixar em vantagem, assim como em uma *frame trap*. A diferença da *string* para a armadilha é que a primeira também possui outras finalidades, como limitar o posicionamento, ativar *V-Trigger* de forma se-

gura, aumentar a vida cinza do oponente etc.

Com o Rashid, você pode usar a *string* st.MP, cr.MK para praticar o *hit confirm*. Vá ao Modo Treino e deixe o *dummy* com a defesa aleatória. Agora, execute a sequência no oponente e treine cancelar o cr.MK no *Eagle Spike* fraco (qcb+LK) apenas quando o st.MP não for bloqueado. Exercite o quanto for preciso até responder com a opção adequada. Deixo ainda o desafio de acertar o *hit confirm* (parar o combo na defesa; terminar o combo no acerto) 10 vezes seguidas.

Abaixo, temos outros bons exemplos de *hit confirm* a partir de *strings*. Perceba que os movimentos entre parênteses devem ser executados apenas em caso de acerto:

- Akuma: cr.MP, st.MK (xx qcb+LK)
- Zeku (velho): st.MK, st.MP (xx qcf+MK)
- Ryu: st.MP,st.MP (xx qcb+K)
- Cody: st.MK,cr.MP (xx qcf+LK)
- Sakura: st.MP,cr.MP (xx dp+MP)

2. A partir de golpe único – Você desfere um golpe normal e só o cancela em especial se o oponente estiver de guarda aberta. Em geral, esse é o jeito mais difícil de confirmar porque te concede pouco tempo para reagir corretamente (com algumas exceções).

Desta vez, você não contará com mais de um ataque para te ajudar no tempo da confirmação. Pode parecer difícil, mas há algumas dicas que te auxiliam nessa jogada.

A maneira mais fácil de obter essa confirmação é se valer de golpes que causam grande *stun*. Em geral, os ataques fortes/pesados de dois *hits* são os ideais: eles atordoam o adversário por um tempo que deverá ser suficiente para que você enxergue se houve acerto ou não.

O *Solar Plexus* do Ryu (f.HP) é um ótimo exemplo: com ele, você terá cerca de 1 segundo para verificar se deve ou não prosseguir para o combo de gancho e *Shoryuken* (caso do acerto) ou parar de pressionar (caso da defesa).

Confira a seguir outros exemplos de ataques com grande *stun* para você praticar o *hit confirm*. Note que os movimentos após as setas devem ser executados apenas em caso de acerto:

- Sagat: f.HK → LK xx dp+HP
- Juri: b.HK → LK xx qcf+KK
- Laura: f.HP → LK, LK xx qcf+LP
- Zeku (novo): st.HP → st.HP xx qcf+K, MK
- Cammy: f.HK → cr.MP xx qcf+HK
- Blanka: st.HK → cr.MK xx [b], f.HP

Além de usar golpes de grande atordoamento, uma outra dica é se guiar pela animação do personagem, que muda quando ele é atingido. Você também pode prestar atenção ao som que emite no instante do *hit*.



É possível confirmar golpes que causam ainda menos *stun*, como médios, embora seja uma tarefa bem desafiadora. Se você acompanha jogadores profissionais de Karin, provavelmente já observou confirmações de cr.MK em *Tenko*.

Para concretizar tal façanha, alguns jogadores costumam olhar para a barra de atordoamento do adversário. Se ela encher um pouco, significa que o oponente levou o *hit*, então é seguro confirmar. Aliás, é comum praticarem o *late cancel* (“cancelamento atrasado”, na tradução), que garante alguns *frames* a mais de reconhecimento do possível acerto. Essa técnica é potencializada pelo *hit stop* dos golpes, que é o breve congelamento dos lutadores em decorrência de uma pancada, seja na defesa ou no acerto.

Hit stop vs. hit stun/block stun — *O hit stop é o travamento dos lutadores no momento da colisão, com objetivo de valorizar o impacto e ajudar a reconhecer se um golpe abriu ou não a guarda do oponente. Já o hit stun e o block stun se referem ao período de atordoamento em que o personagem ficará em decorrência de um golpe.*

Observe alguns golpes que se beneficiam disso. As notações após as setas representam movimentos que devem ser feitos com *late cancel*. Alternativamente,  [assista a essas técnicas na prática](#).

- Ken: cr.MK → xx qcb+KK
- Chun-Li: cr.MK → xx [d], u+LK
- Guile: cr.MP → xx [d], u+LK
- Laura: cr.HP → xx qcf+MP
- Falke: f.HP → xx VT2



OUTRAS NOTAÇÕES

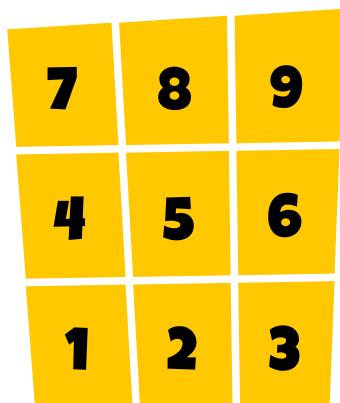
Como salientei no início deste capítulo, a notação que apresento a vocês e peço que estudem é chamada de padrão e predomina nos jogos da Capcom. No entanto, há outras formas de descrever ataques e direções e,

embora vocês não precisem dissecá-las como jogadores de *Street Fighter*, penso ser importante que as conheçam brevemente.

A primeira é a notação numérica, que é usada em grande escala por um conjunto de jogos referenciados como “lutas de animes”. Esses games possuem gráficos similares aos de desenhos japoneses e contam com mecânicas como *air dashes*, saltos duplos e superpulos, as quais permitem que os confrontos se desenvolvam em diferentes alturas e de maneira ágil.

Essa notação, como o próprio nome indica, é baseada no teclado numérico do computador, em que um número é atribuído a cada direção. Dessa forma, o 2 representa o personagem agachado; enquanto o 6, segurando para a frente, por exemplo. Já o número 5 se refere ao personagem na posição neutra, sem qualquer direção.

Indo além, descrevemos o comando do *Hadouken* como 236; o de *Shoryuken* como 623; e uma meia-lua completa como 41236, por exemplo. Ou seja, a notação numérica sempre considera o personagem na esquerda/virado para a direita.



Além disso, os golpes comuns são notados por letras em vez de abreviaturas. Em *Melty Blood*, temos A para ataque fraco, B para médio, C para forte e D para escudo. Já *Guilty Gear* utiliza P (soco), K (chute), S (espadada), HS (espadada forte) e D (*dust*, ataque que levanta o oponente para um combo aéreo).

Outra mudança desse tipo de notação para a padrão é que os cancelamentos são representados por [>] em vez de [xx].



Por fim, como bem lembra a [SuperJump Magazine](#), há a notação do **Tekken**, que é adotada por boa parte de jogadores de *Tekken*, *Mortal Kombat* e *Injustice*, com algumas adaptações — *SoulCalibur*, por exemplo, usa o termo *impact frame* em vez de *startup*.

Nessa notação, cada membro do lutador é associado a um número, sendo: 1 para braço esquerdo; 2 para braço direito; 3 para perna esquerda; e 4 para perna direita. As direções são u (cima), d (baixo), b (trás), f (frente) e suas intersecções.



Outro diferencial: se as letras estiverem em minúsculas, como em “u/f”, significa que você apenas deve tocar determinada direção. Por outro lado, se estiverem em maiúsculas, como em “F”, você deve segurar a direção.

CONTEÚDO COMPLEMENTAR

VÍDEOS

- a. **▶ Entendendo a Frame Data**, por lordofultima, legendado em português por RTN-Returners;
- b. **▶ Sistema de agarrões em SFV**, por Andrew David Murphy, traduzido para o português por Pauloweb;
- c. **▶ Como vencer a apertação de jab – tutorial de frame traps em SF5**, por jmcrofts, legendado em português por Pauloweb;
- d. **▶ Como derrotar wakeup jab – tutorial de meaties**, por jmcrofts, legendado em português por Pauloweb.



EXERCÍCIOS SUGERIDOS

- a. **Investigador** — Com base na *frame data*, selecione: (1) os melhores botões para começar combos; (2) os melhores iniciadores de *frame traps*; e (3) os melhores *meaties* em potencial do seu personagem favorito. *Orientações: você encontra a frame data de todos os personagens no [site da Capcom](#) (necessário login com sua conta da Steam ou da PlayStation Network);*
- b. **Armando a ratoeira** — Elabore pelo menos 2 *frame traps* para o seu personagem. Importante: uma delas deve ser uma armadilha contra ataques de 3 *frames*. Então, jogue 2 partidas *online* (modo casual ou de ranking) tentando acertá-las e confirmando em combo sempre que possível. *Orientações: no Modo Treino, escolha Laura como adversária. Grave, em ações pós-defesa, o soco fraco em pé dela. É necessário que apareça o aviso de reversal para garantir que o ataque tenha saído no primeiro momento possível. Ative a ação correspondente e deixe a defesa dela como permanente. Toda vez que você atingi-la, ela deverá desferir o golpe que você gravou. Pratique, então, suas armadilhas;*



- c. **Cuidado com a cabeça** — Acerte seu *meaty* 5 vezes seguidas em cada uma das formas de levantamento (rápido, salto para trás e atrasado). *Orientações: no Modo Treino, escolha o Ryu como oponente e grave, em ações ao levantar, o soco fraco em pé. É necessário que apareça o aviso de reversal para garantir que o ataque tenha saído no primeiro momento possível. Ative essa ação. Depois, derrube seu oponente com rasteiras, agarrações etc., pois isso acionará a ação gravada para o treino.*
- d. **Pegou ou não pegou?** — Exercite seu *hit confirm*: tome a decisão correta 5 vezes seguidas. *Orientações: vá ao Modo Treino, escolha Zangief como seu personagem e ative a defesa aleatória do dummy. Você usará a cabeçada do Ciclone Vermelho para este exercício (f.HP). Se o adversário defender a cabeçada, você não faz mais nada. Se ele levar o golpe, você continua o combo com chute fraco em pé cancelado no Lariat (st. LK xx PPP). Após isso, você pode exercitar o hit confirm com outros ataques iniciais, como voadora ou soco médio agachado, e aplicar esse princípio com golpes do seu personagem principal.*

CAPÍTULO 3:**POSIÇÃO**

Controle de espaço: o que é e como tirar o melhor proveito dele

Tópicos — *footsties; neutro; espaçamento; vantagens; pokes; counter pokes; whiff punish; visão periférica; buffer; baits; hitboxes; visão de túnel*

Em jogos de luta, existem alguns lugares na tela que são mais perigosos, assim como há aqueles que você deve ocupar a fim de obter vantagem e usar todo o potencial do seu personagem. Após este capítulo, você deverá ser capaz de discernir uns dos outros e entender os diversos aspectos de controle de espaço — ponto-chave de qualquer partida competitiva.

JOGO NO CHÃO

Vou logo direto ao ponto: pare de pular demais. Sério. Um dos vícios mais perceptíveis de iniciantes é o de pular; seja porque o personagem escolhido anda lentamente (como M. Bison ou Zangief) e, assim, esses jogadores veem no pulo uma forma fácil de diminuir a distância até o adversário; seja porque um pulo bem-sucedido pode ser convertido em um combo de dano alto. Qualquer que seja o motivo, esses jogadores precisam entender que pular com frequência é um péssimo hábito.

“Mas, se eu não pular, como enfrentarei aquele adversário que vive de spam de Hadoukens?” Bom, experimente andar com cautela, bloqueando as magias quando forem lançadas. Diminua a distância até encurralar seu oponente contra a parede. Uma vez lá, ele tentará sair de alguma forma, pulando sobre você ou te arremessando para o canto. Esteja preparado para escapar dessas investidas. É claro que você eventualmente poderá pular sobre as magias; só precisa ter cuidado para estudar o melhor momento para isso e não levar um *Shoryuken*.

Spam — Repetição de uma mesma jogada diversas vezes seguidas

Se você costuma assistir a transmissões de campeonatos, já percebeu que os jogadores de nível alto pulam muito pouco. Isso tem uma explicação: ao pular, você está sujeito a uma série de contra-ataques



— os antiaéreos — e não terá como se defender.



Aliás, jogadores experientes sabem controlar bem o espaço aéreo e lidar com certa tranquilidade contra todo tipo de pulos.

INICIANDO NOS FOOTSIES

Um dos termos mais comuns e escorregadios em jogos de luta, *footsies* vem recebendo uma variedade de

definições até mesmo conflitantes por parte de jogadores profissionais e de sites especializados. Por isso, decidi trazer um ponto de vista abrangente a fim de que você termine esta lição com uma boa ideia dos fundamentos que os *footsties* envolvem.

Vamos começar caracterizando *footsties* como o **controle de espaço**. Certamente, ainda é uma definição vaga, mas você entenderá melhor em breve. Primeiro, precisamos compreender que o controle de espaço pode ser administrado de diferentes maneiras, levando em conta a parte da tela que você e seu oponente estão disputando.



Colado ao oponente, controlamos o espaço com nossas *frame traps* (ver **Capítulo 2 – Tempo**) e tentativas de arremesso, por exemplo. Nesse cenário, é importante privilegiar nossos botões mais fracos (com baixo *startup*), já que eles são rápidos e curtos, projetados justamente para um pequeno alcance.

Se você está próximo ao adversário e aperta um botão forte, que é mais lento, as chances de ser interrom-

pidos por um golpe rápido são muito altas. E, além disso, os golpes fortes costumam ser puníveis de perto, o que não acontece com os golpes fracos, que, em geral, são seguros ou mesmo positivos na defesa, possibilitando que você mantenha seu turno de ataque.

Façamos um exercício: tendo em vista o que acabamos de discutir, qual dos dois golpes a seguir deveria ser privilegiado no *close range* (quando você está bem próximo ao oponente)?



Certamente, a opção 1, pois é mais rápida e não deixa brechas para ser punida caso o oponente a defenda. Na verdade, esse soco possibilita que você mantenha seu turno de ataque porque te deixa com 2 *frames* de vantagem. Já o golpe 2 é extremamente arriscado, pois, além de ser um ataque lento, pode ser punido por um golpe de até 12 *frames* de *startup*.



Em relação ao espaço vertical, devemos controlá-lo tanto defensivamente — com os nossos antiaéreos, *air to air*s e bom posicionamento para evitar saltos comuns e *crossups* — quanto ofensivamente, fazendo uso de pulos oportunos ou de movimentos que cobrem esse campo, como o *Yoga Fire* do Dhalsim (*qcf+P*) e o *Back Step Rolling* do Blanka (acionado com [*b*], *f+K*).

Air to air — Pular junto com o adversário para contestar a investida dele pelo ar

Crossup — Golpe que pega nas costas e que deve ser defendido pelo lado oposto

A BUSCA PELA VANTAGEM

Via de regra, quando falam sobre *footsties*, excluem o posicionamento em suas variadas nuances, como as duas maneiras que acabamos de conferir (*close range* e espaço vertical). Dessa forma, esse conceito acaba se restringindo a uma forma específica de controle de espaço, que é o **jogo no chão e a uma média distância**.

Esse *footsties* se caracterizam por um estilo de expor-se a poucos riscos e objetivamente capitalizar alguma vantagem sobre o oponente — como derrubá-lo, induzi-lo a cometer erros ou forçá-lo a recuar até à parede. A partir dessa vantagem, o jogador pode administrar melhor suas estratégias, atacando com mais segurança e realizando as melhores escolhas de risco e recompensa.

Quando nenhum dos jogadores possui uma clara vantagem sobre o outro, dizemos que a partida está em uma situação neutra ou que os personagens estão no **jogo neutro**, uma expressão que você já deve ter ouvido muito por aí.

Para saber como esse jogo neutro acontece, precisamos entender primeiro quais situações buscamos evitar e em que tipo de situações queremos nos colocar. As primeiras são aquelas que nos trazem algum benefício ou



vantagem, e as segundas, que nos oferecem prejuízos ou desvantagens. Para ajudar na compreensão desse assunto, vamos analisar três situações hipotéticas.

Se um jogador A executar *frame traps* no jogador B, quem possui vantagem nesta situação? Obviamente, o jogador A, pois desfere golpes positivos na defesa, que lhe permitem encadear outros e manter seu turno de ataque.

Agora, vamos supor que você defende uma voadora com chute forte da Lucia. Esta é uma situação vantajosa ou desvantajosa para você? Pode parecer que você tenha se dado bem porque se protegeu do dano, porém, mesmo assim, você estará em prejuízo. Isso se deve ao fato de que a Lucia ficará com vantagem de *frames* ao cair, podendo se valer de agarrões ou outros ataques para abrir sua defesa.

Para finalizar, o que dizer de um personagem que está levantando perto do seu adversário? A resposta é que aquele que está de pé terá a vantagem, já que pode se valer de *okizeme* e atacar com *meaties*, por exemplo (conferir **Capítulo 2 – Tempo**).



Okizeme — Também abreviado como *oki*, é um termo que se refere a pressionar o lutador enquanto ele se levanta. Quando você derruba seu oponente, pode prever que tipo de levantamento ele fará e, então, preparar sua ofensiva com meaties físicos, pulos, arremessos, etc.

Confira a tabela a seguir com algumas situações vantajosas e desvantajosas. Note que não listei todas as situações possíveis, mas apenas algumas para ilustrar nossa discussão. Ainda assim, dá para perceber que estar em desvantagem não é nada legal, pois abrimos brechas para a ofensiva do oponente. Devemos, de outra forma, buscar estar o máximo possível em situações vantajosas, pois nosso potencial de vencer a luta será bem maior assim.

Uma vez que sabemos o que procurar na luta, fica mais fácil administrar o jogo neutro e buscar nossa vantagem. Agora, podemos complementar nossa definição de *footsies* com o que aprendemos até aqui.

Footsies — Jogo de controle de espaço em que se buscam situações que nos deixem em vantagem

SITUAÇÕES VANTAJOSAS	SITUAÇÕES DESVANTAJOSAS
Acertar <i>jump-in</i> ou antiaéreo	Defender <i>jump-in</i> ou errar antiaéreo
Desferir golpes especiais rápidos e que são seguros ou dificilmente puníveis, como o <i>Dash Straight Punch</i> fraco do Balrog	Desferir especiais lentos e negativos (ou mesmo puníveis), como o <i>Tatsumaki</i> forte do Ken
Levantar longe do oponente, sem chance de ele acertar <i>meaties</i>	Levantar perto do oponente, se isso te expõe a <i>meaties</i>
Acerca golpe positivo <i>on block</i>	Defender golpe positivo <i>on block</i>
Ser bem-sucedido em <i>counter pokes</i> e <i>whiff punishes</i>	Apertar botões no vento, que te expõem a punições

ATACAR SEM SE EXPOR

Você já deve ter reparado que, em partidas de alto nível, os jogadores ficam se estudando por um bom tempo, andando para frente e para trás em uma espécie de dança. Isso acontece porque eles estão no jogo neutro estudando a melhor oportunidade para atacar ou contra-atacar e, assim, obter a sua vantagem.

Se você força a ofensiva de qualquer jeito, sem avaliar riscos, há boas chances de ser punido. Por isso, é melhor ter paciência e criar uma estratégia antes.

Que tal pular? Pode ser uma boa pedida se o adversário lançar uma magia previsível, mas se lembre que

você poderá ser recebido com um antiaéreo e ficar em desvantagem.

Que tal dar um dash? Se você joga com Ken, Chun-Li, Rashid e outros personagens com corrida rápida, isso certamente pode pegar seu oponente desprevenido. No entanto, há o risco de bater de cara em um chute ou soco.

Se o inimigo está longe, que tal fazer um Tatsumaki forte do Ken? Esse movimento permite que você avance boa parte da tela, eu sei. Só que é negativo *on block*, e, se seu oponente souber puni-lo – o que nem é tão difícil assim – você ficará mal na fita.

Caramba, então o que devo fazer nesse bendito jogo neutro? O ideal é usar os *pokes*: normais ou mesmo alguns especiais que tenham bom alcance, sejam seguros na defesa, relativamente rápidos e de preferência canceláveis em especial. Vamos abordar cada uma dessas características isoladamente.

- a. Alcance satisfatório – Se o ataque for de curtíssimo alcance, você precisará ficar colado ao oponente, que é uma zona em que você se arrisca mais;
- b. Baixo risco – Use golpes seguros, positivos na defesa ou, ainda, difíceis de serem punidos se bem espaçados;



- c. Relativamente rápidos – Tudo para evitar receber *counter* no *startup* ou voadora no *recovery*, por exemplo;
- d. Cancelável em especial – Esse item não é obrigatório, mas, com ele, você tira mais proveito caso seu golpe conecte.

A ideia de pokear é ir “cutucando” o adversário de maneira segura, conseguindo eventualmente algum dano com isso e instigando o outro jogador a realizar alguma jogada arriscada, como um pulo ou *dash*, a qual será devidamente punida. Se o seu golpe for cancelável em especial, melhor ainda, já que você pode transformar seu *poke* em um combo e conseguir uma boa vantagem a partir daí.

Ao pokear, é muito importante que você seja preciso com o seu posicionamento, evitando *whiffar* (errar) os seus golpes, senão ficará algum tempo exposto a punições. Também é necessário conhecer a *frame data* desses golpes para que você, por exemplo, não ataque quando estiver negativo, o que aumenta as chances de ser interrompido.



Além dos *pokes*, você pode se valer dos *counter-pokes*, que são ataques planejados para fazer com que os *pokes* do oponente joguem contra ele mesmo. Ou seja, é uma estratégia de contra-ataque; uma tentativa de parar o controle de espaço do oponente.

Nessa jogada, a gente posiciona um botão para acertar bem no início (*startup*) do golpe do adversário. Como em *Street Fighter V* há prioridade de botões fortes sobre os mais fracos, as recompensas de se usar um médio ou forte como *counter-poke* são altas. Aproveite a chance para cancelar seu golpe em ataque especial ou potencializar o dano caso pesque um *Crush Counter*.





PUNINDO GOLPES NO VENTO

Reforço que, quando você está no jogo de *pokes*, deve tomar cuidado para que seus golpes não passem no vento, pois isso te deixa vulnerável por todo o tempo da recuperação do seu ataque. Em geral, quanto mais forte o golpe, mais tempo terá de *recovery* — e esse é mais um motivo para você privilegiar os golpes rápidos no jogo neutro. Caso o seu oponente te golpeie enquanto você estiver vulnerável tentando acertá-lo, ele terá realizado um *whiff punish* em você. Observe essa jogada nas imagens a seguir.

***Whiff punish* — Punição de um golpe que passou no vento**



Assim como você precisa calcular a distância para que seus *pokes* não errem, é a maneira como se desloca na tela que vai determinar o seu sucesso em *whiff punish*. Para isso, é essencial que você conheça o alcance tanto dos seus golpes quanto dos golpes do oponente. Em resumo, a palavra de ordem é **posicionamento**.

De forma geral, você vai evitar se posicionar dentro do alcance dos *pokes* do seu adversário. Preste atenção especial aos seguintes detalhes:

1. Caso o alcance geral do oponente seja maior que o seu, ele poderá te pokear de uma distância em que você não conseguirá atingi-lo;
2. Quem caminhar mais rápido (tiver o melhor *walkspeed*) poderá entrar e sair do alcance do adversário com menos riscos, conseguindo eventuais *whiff punishes*;
3. Se os seus *pokes* forem mais velozes que os dele, você poderá acertar com mais frequência *counter pokes*.



ESTOQUE DE INPUTS

Assim como outros jogos de luta, *Street Fighter V* possui um sistema de armazenamento de comandos a fim de facilitar a execução: o *buffer*. Trata-se de uma janela extra de tempo para você pressionar *inputs*, a qual lhe permite realizar movimentos sem problemas mesmo que você não seja extremamente preciso com os comandos. Além disso, existe uma série de técnicas de execução que se aproveitam dessa janela, as quais veremos com detalhes no **Capítulo 4 — Destreza**.

Uma das utilidades do *buffer* é permitir que um golpe especial seja executado mesmo que você atrasse brevemente o botão de ataque. Com personagens que lançam magias, como o G, por exemplo, tente atrasar o botão de soco por uma pequena fração de segundo após completar o quarto-de-lua: o projétil ainda sairá devido ao tempo de armazenamento do comando executado.

Uma vez que esse sistema permite guardar um comando na “memória” do jogo, é possível tirar proveito dele para que seu normal seja cancelado de forma automática apenas no caso de entrar em contato com o oponente. Para isso, basta executar o ataque normal (soco médio em pé, chute médio agachado etc.), cancelando-o



no especial durante seus *frames* ativos. Isso é comumente chamado de bufferar um normal.

Bufferar — *Guardar um comando dentro de um ataque para que seja ativado apenas caso entre em contato com o oponente*

Caso seu normal entre com contato com o oponente, seja porque ele deu um *dash* ou você conseguiu um *whiff punish*, o botão será automaticamente cancelado no especial. Por outro lado, caso o seu ataque passe no vazio, o golpe especial não sairá.

Bufferar normais é extremamente útil no jogo neutro, pois, mais do que te dar o dano do normal isolado, é possível transformar o seu acerto em um combo e, a partir disso, obter uma grande vantagem de dano e posicionamento.

Para ter certeza de que você compreendeu este conceito, que tal praticá-lo? Vamos utilizar o personagem Cody como exemplo: experimente testar o soco médio em pé cancelado em *Ruffian Kick* fraco (qcf+LK). Vá para



perto do boneco no Modo Treino e repita essa sequência, gerando um combo de dois *hits*. Depois, afaste-se e repita os mesmos comandos na mesma velocidade, de forma que o soco inicial passe no vento.

Se o Cody apenas desferir o soco, significa que você está executando o *buffer* corretamente! Se, por acaso, acabar saindo a rasteira também, é porque você provavelmente está atrasando demais o quarto-de-lua com o chute. Ligue o registro de ataque e confira em que parte do movimento você peca. Lembre-se: você deve acionar o golpe especial durante o seu golpe normal, como se fosse um combo.  [Revise o conceito com este vídeo de demonstração.](#)



Infelizmente, o *buffer* também pode atrapalhar sua execução. Se você joga com Ryu, Ken, Sakura, Akuma, G ou Sagat, provavelmente já mandou *Shoryuken* sem querer em vez de magia ao caminhar para frente. O erro acontece porque, quando você aciona o comando de quarto-de-lua, o jogo ainda possui armazenado o *input*



frente da sua caminhada, unindo tudo em um comando único que resulta em *Dragon Punch*.

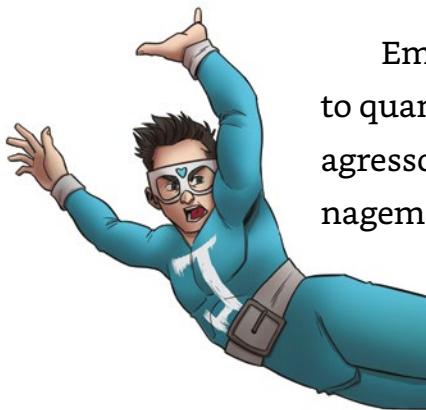
Você pode resolver essa confusão ao permitir que o jogo esqueça esse *buffer* indesejado. Tente dar uma pausa maior antes de acionar a magia – seja mantendo o controle na posição neutra por um curto período ou inserindo elementos para “passar o tempo”, como apertar um soco fraco ou realizar uma meia-lua completa em vez de apenas um quarto-de-lua.

CAIXAS E MAIS CAIXAS

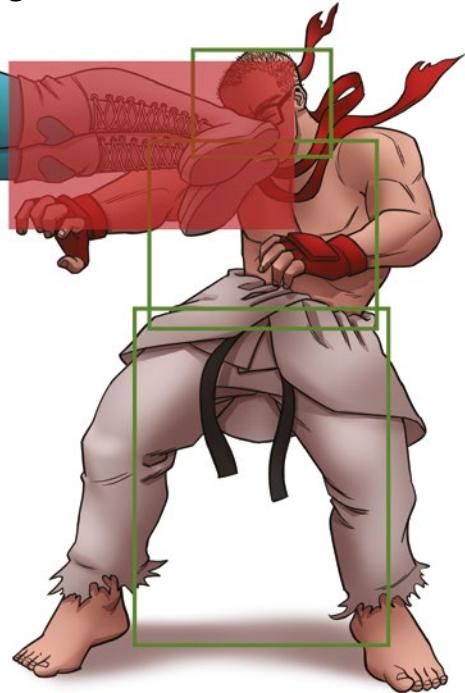
Em jogos de luta, o contato entre os personagens é delimitado por uma série de caixas chamadas *hit boxes* (traduzido para algo como “caixas de acerto”). São elas que determinam quais partes do corpo dos lutadores são capazes de golpear e quais podem ser golpeadas.

- **Hit boxes** (caixas de acerto) – Definem a área capaz de acertar o oponente. Em *Street Fighter V*, são representadas por caixas vermelhas. Obs: também podem ser usadas como um termo genérico para as caixas de contato, incluindo, assim, as *hurt boxes*;
- **Hurt boxes** (caixas de dano) – Definem a parte do corpo que pode ser atingida. Em *Street Fighter V*, são delimitadas por linhas verdes.





Em resumo, acontece um acerto quando a *hit box* do personagem agressor atinge a *hurt box* do personagem agredido, conforme a ima-

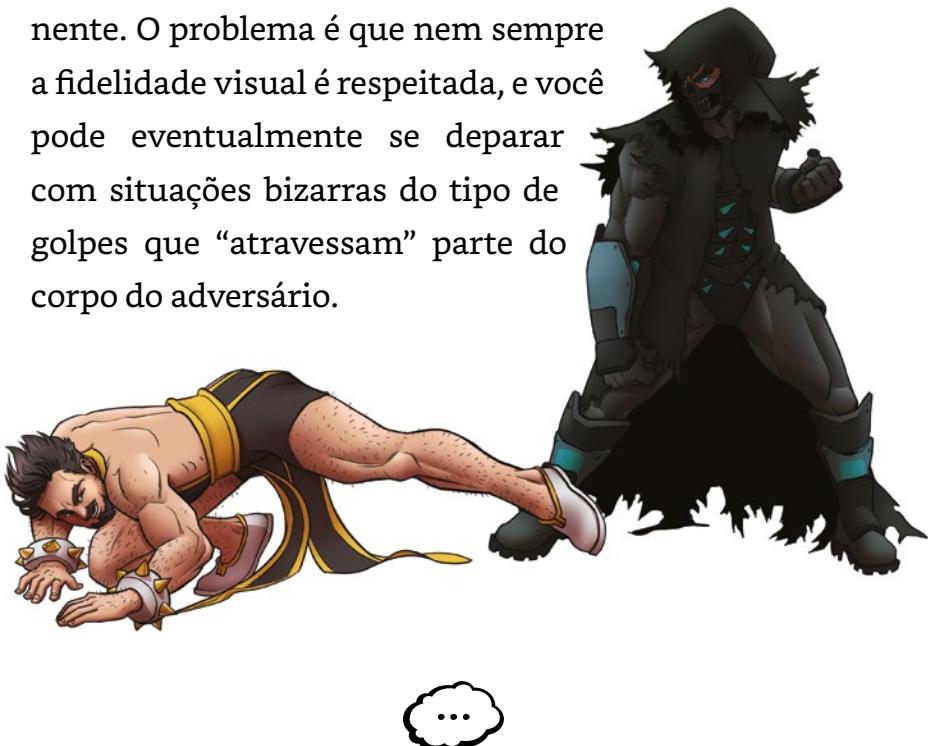


gem ao lado. Há, ainda, outros dois tipos de caixas vistos em *Street Fighter V*.

- **Collision boxes** (caixas de colisão) – Definem a solidade de um objeto, impedindo-o de “passar por dentro” de outro que também a possua. São representadas por caixas amarelas dentro do corpo do personagem;
- **Proximity boxes** (caixas de proximidade) – São caixas que determinam a distância da qual seu personagem ativa a defesa em vez de, por exemplo, caminhar para trás, já que ambos são acionados pelo mesmo comando. São representadas por caixas amarelas que se estendem para fora do personagem.

Em geral, as *hit boxes* são programadas para combinar visualmente com a estrutura corporal dos personagens e as variadas animações de ataques. Quando a Karin

executa uma rasteira, por exemplo, surge uma *hit box* no pé dela, que possibilita o acerto nas *hurt boxes* do oponente. O problema é que nem sempre a fidelidade visual é respeitada, e você pode eventualmente se deparar com situações bizarras do tipo de golpes que “atravessam” parte do corpo do adversário.



Como essas caixas não são visíveis dentro do jogo, são necessários métodos alternativos para visualizá-las. Um deles é o site [sfvdiff](#), e você também pode procurar no YouTube o nome do personagem seguido do termo *hit boxes* que provavelmente aparecerão resultados bacanas. Só garanta que o vídeo se refira à temporada atual do game.

Não é que você precise se aprofundar neste assunto e saber de cor todas as *hit boxes* do jogo. Entretanto, conhecer as caixas de alguns golpes pode te ajudar a escolher seus melhores botões para cada situação.

Se você dispõe de um ataque rápido com *hit box* que se projeta para frente e *hurt box* que se retrai, então ele é um forte candidato a *poke*. Já se você possui um ataque que projeta a *hit box* bem acima da sua *hurt box*, ele provavelmente será um bom antiaéreo; e assim por diante.

Neste ponto do livro, podemos refinar ainda mais nossa definição de *footsties* com base no que vimos sobre *hit boxes* e *hurt boxes*.

Footsties — *Jogo de controle de espaço em que se buscam situações que nos deixem em vantagem, tentando esconder nossas hurt boxes e prever o posicionamento das hurt boxes do oponente*

SEJA UM PESCADOR

A fim de obter vantagem no jogo neutro, uma tática usual é a de lançar *bait*s (iscas). Dessa forma, você induz o adversário a reagir de uma maneira específica para,



então, puni-lo por isso — assim como um peixe que acaba de morder a isca e é capturado pelo pescador.



Quem usa lutadores baseados em projéteis provavelmente já está acostumado a essa estratégia. Lançar alguns *Hadoukens* consecutivos e, de repente, fingir que vai soltar outro é uma isca. Isso porque você cria no oponente a expectativa de que uma nova magia está vindo e, assim, castiga o pulo dele com um *Shoryuken* ou outro antiaéreo.

Outra forma comum de *bait* é o *shimmy*: fingir agarrear seu oponente para que ele tente escapar de um provável arremesso. Tente, por exemplo, ficar à queima-roupa do oponente e, logo em seguida, sair desse alcance. Se ele

cair na jogada, você o verá na animação de um arremesso que passou no vento. Aí, é só o punir por morder a isca!

Shimmy — Quando você induz seu oponente a falhar na tentativa de agarrão e pune esse erro. Geralmente é feito com um passo ou dash para trás após estar colado ao adversário

Existem diversas formas de *bait*. Basicamente, qualquer estratégia que simula um movimento ou engana de alguma forma o oponente caracteriza um *bait*: usar um *divekick* para mudar a velocidade/trajetória do seu pulo para que seu adversário erre o antiaéreo; ficar agachado para que pensem que você não irá defender um *overhead*; jogar falsos *pokes* para que seu oponente tente te acertar um *counter-poke* e, no fim, você puni-lo com um *whiff punish*; etc. Seja criativo e insira iscas diversas para obter vantagens.

REAÇÕES E EIXOS

Ter controle sobre vários pontos da tela ao mesmo tempo é, certamente, um trabalho árduo, talvez impra-



ticável. São tantos aspectos em que devemos prestar atenção (pulos, *dashes*, *pokes*, projéteis, golpes EX etc.) que precisamos ser malabaristas para administrar tudo com maestria.

Logo, é inevitável deixarmos alguns espaços com menos controle do que outros, o que pode causar sérios problemas e custar uma partida inteira. Esse fenômeno é chamado de **visão de túnel**, uma analogia perfeita para a nossa discussão.

Pense em um túnel que foi construído para que uma estrada pudesse continuar por dentro de uma montanha. Os motoristas que estão dentro do túnel não conseguem enxergar o que está fora dele; assim como os motoristas que estão fora do túnel não conseguem visualizar o que se passa dentro da passagem.

Caso você esteja muito vidrado no jogo de *pokes*, tornado aqui como o interior do túnel, perderá o foco nas investidas aéreas do seu oponente — o que se passa fora desse túnel. E o inverso é igualmente verdadeiro: se você busca demais se defender de pulos, preparando de antemão qual antiaéreo usar caso o adversário venha pelo ar (exterior do túnel), ficará mais desprotegido contra investidas imediatamente à sua frente (interior do túnel), como *dashes*, *slides* e outros golpes que te atacam rapidamente.

mente pela frente.

Visão de túnel — Prejuízo de atenção que ocorre quando nos focamos em demasia no espaço aéreo (eixo vertical), ficando vulneráveis a ataques que vêm pelo chão (eixo horizontal) e vice-versa



Em geral, a visão de túnel trata da divisão de foco do jogador entre as variadas estratégias do jogo no chão (entendidas como eixo horizontal), em detrimento das investidas pelo ar (eixo vertical), e vice-versa. No entanto, podemos usar o mesmo conceito para explicar como um jogador pode se prejudicar por não prestar atenção em um espaço que ocupa o mesmo eixo no qual ele está vidente.

Veja, por exemplo, quando enfrentamos um Guile: às vezes, ficamos com tanta expectativa de que ele continuará andando para trás para carregar um *Sonic Boom* que acabamos levando um *Knee Bazooka* (frente ou trás e chute fraco). Isso acontece porque estávamos concentrados no espaço atrás do Guile e perdemos o foco no espaço imediatamente à frente dele — ambos dentro do mesmo eixo horizontal, de jogo no chão.



A pergunta que fica é: como evitar ser vítima da visão de túnel? Obviamente, ninguém consegue prestar atenção em todos os espaços simultaneamente, por



isso precisamos fazer escolhas. Uma forma de administrar nosso foco é distribuir faixas de atenção a cada um dos diferentes controles de espaço, compreendendo-os como mais ou menos prováveis durante a dinâmica da partida.

Eu, por exemplo, divido meu foco em uma ou duas faixas principais de atenção (alertas ligados) e duas faixas secundárias (chaves em *standby*), ajustando que espaço eu ligo ou desligo de acordo com o desenrolar da luta. Afinal, os personagens se movem e os espaços mais críticos estão em constante mudança.

Por exemplo: quando os lutadores estiverem mais próximos, você pode querer focar nos *pokes* e também se defender de *dashes*, especialmente se enfrentar um personagem forte nessas áreas, como Chun-Li. Nesse momento, essas serão suas faixas de atenção prioritárias. Como o pulo da lutadora chinesa é lento e flutuante, você terá mais tempo para reagir a ele caso seu oponente venha pelo ar. Você pode, portanto, conferir ao pulo uma faixa de atenção secundária.

Experimente jogar umas partidas com essa mentalidade e notará que o controle dos espaços ficará mais claro. A tendência é que você reaja mais rápido quando o oponente entrar nas suas faixas de atenção principais.





Segundo o Backyard Brains, uma empresa que produz equipamentos educacionais e experimentos em neurociência, o tempo médio de reação para humanos é de 0,25 segundo (15 *frames*) para um estímulo visual e 0,17 (12 *frames*) para um estímulo sonoro. Só que, levando em consideração o *input lag* nativo do jogo, o do controle e o do monitor, precisamos aumentar esses tempos em cerca de 5,5 *frames*.

Dessa forma, nossa reação mais rápida acontece apenas em 17,5 *frames*, se considerarmos áudio. Responder a golpes que não produzem sons, como alguns *dashes*, é ainda mais complicado, pois dependemos apenas do estímulo visual, ao qual reagimos em 20,5 *frames*.

Daí vem a importância do treino e da experiência. Se você tiver praticado de antemão as variadas situações que exigem reações rápidas, como punir pulos, evitar corridas, compreender *mix-ups* etc., esses poucos *frames* de reação serão melhor aproveitados, pois você não processará a resposta do zero, pensando no que fazer em cada situação. Melhor ainda é se você conseguir antecipá-las, seja pelo posicionamento dos lutadores,

pelos recursos de que cada jogador dispõe para quebrar o *momentum* do rival, etc.

Momentum — Segundo o dicionário da Universidade de Cambridge, momentum é a força que mantém o desenrolar de um evento depois que ele começou. Em jogos de luta, fala-se de momentum quando um jogador é capaz de criar e manter viva uma investida — geralmente potencializada por recursos como V-Trig, Critical Art ou mesmo por vantagem psicológica trazida por sucessão de leituras e jogadas bonitas

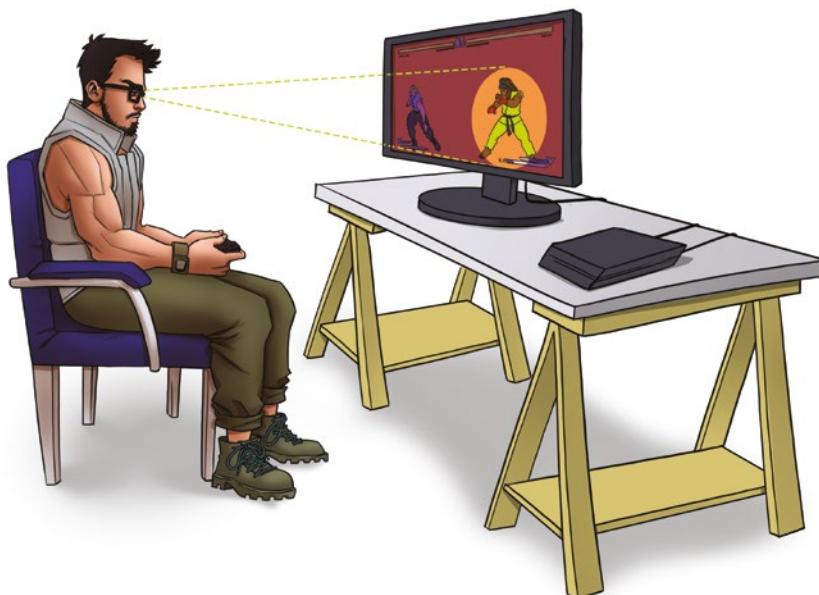
Assim, tente perceber os múltiplos contra-ataques que se desenrolam durante uma luta (antiaéreos, *whiff punishes* etc.) como **reações pré-treinadas ativadas com base em expectativas**. Quando um evento ocorre, seja um pulo ou o lançamento de uma *fireball*, ele deve servir como um gatilho para ativar nossa resposta, a qual já foi praticada firmemente e memorizada.

Aos poucos, você deixará de pensar “*Ele pulou, o que faço agora?*” para começar a desenvolver reações do tipo “*Ele pulou como eu imaginava que fosse, devo interrompê-lo com um Shoryuken médio por causa da distância do*



salto". Obviamente, isso exige muita experiência e treino dedicado.

Uma boa dica para calibrar suas reações é ajustar o centro da sua visão (chamada de mirada) para mais próximo do personagem do oponente, em vez de focar no seu. Assim, você concentra sua atenção nos movimentos do adversário e fica mais preparado para reagir, dando a resposta adequada a cada situação.



A ideia é deixar o seu próprio lutador mais perto da visão periférica — aquela de canto de olho, de que a gente não percebe muitos detalhes —, uma vez que você já tem (ou deveria ter) controle sobre os seus próprios movi-

mentos. Observe, [neste vídeo](#), como a visão do jogador japonês Sako está no personagem do oponente, deslocando-se frequentemente para o espaço entre o personagem do adversário e o dele. Dessa forma, ele fica mais preparado para reagir com antiaéreos, *pokes*, *counter pokes* e *whiff punishes*. Atente também para os movimentos rápidos dos olhos quando a Elena leva dano ou é derrubada (para verificar as barras de vida, Ultra e Super).

CONTEÚDO COMPLEMENTAR

VÍDEOS

- a. [► Tutoriais de Dois Minutos: Dependendo Muito de Pulos](#), por Pugilist Penguin, legendado em português por Pauloweb;
- b. [► Tutoriais de Dois Minutos: A Importância de Antiaéreos Eficientes](#), por Pugilist Penguin, legendado em português por Pauloweb;



- c. ► [Só no macete 1 - Footsies: introdução](#), por Guilherme Sarda;
- d. ► [Só No Macete 3 - Buffers: Bem-aventurado aquele que bufferas](#), por Guilherme Sarda;
- e. ► [Desmistificando as Footsies - Episódio 1 - O que são Footsies](#), por Damien Vryce, legendado por Caio “Nolan” Padoan;
- f. ► [Desmistificando as Footsies - Episódio 2 - Whiff Punish e Counter Poke](#), por Damien Vryce, legendado por Caio “Nolan” Padoan;
- g. ► [Desmistificando as Footsies - Episódio 3 - Visão de Túnel](#), por Damien Vryce, legendado por Caio “Nolan” Padoan;
- h. ► [Footsies - Guia Definitivo](#), por Juicebox, legendado por FGC Rio - Documentário;
- i. ► [Guia dos Footsies](#) (Capítulos 1 a 4), série de vídeos por Guilherme Sarda.

TEXTOS

- a. ► [Guia dos Footsies](#), por Maj, traduzido por Guilherme Sarda. Se possível, confira também o [texto original](#), em inglês;

- b.  [Neutral Game no SFV: Lições Básicas](#), por Mario “Vegasz” Sogari;
- c.  [Guia Básico de Hit Boxes](#), por Asura, do Counter Hit;
- d.  [Step up your game 18: Mudando de Estilos](#), por Justin Wong, traduzido por Caio “Nolan” Padoan.

EXERCÍCIOS SUGERIDOS

- a. **Sapato com cola** — Vença 1 partida *online* (modo casual ou de ranking) sem pular nenhuma vez. Dica: faça amplo uso de *pokes* e agarrões;
- b. **O que vem de cima não me atinge** — Vença 1 partida *online* (modo casual ou de ranking) sem deixar o oponente acertar você pelo ar. Dica: treine seus aéreos antes;
- c. **Toca aqui** — Em 1 partida *online* (modo casual ou de ranking), acerte ao menos 1 *whiff punish* no seu adversário com *poke* bufferado em especial;
- d. **Diz que vai mas não vai** — Faça 1 *bait* bem-sucedido no seu adversário durante uma partida *online* (modo casual ou de ranking).



CAPÍTULO 4:

DESTREZA

Dicas para afiar sua execução e punir o oponente da melhor forma

Tópicos — execução; BNBs; links; chains; cancels; mix-ups; setups; reset; 50/50; gimmicks; negative edge; escalonamento de dano; tiger knee; autocorrect;

Se você chegou até aqui, já sabe que jogos de luta vão muito além de combos bonitos ou comandos complexos. Mas não se pode negar que, embora mandar bem no *Street Fighter* vá além de destreza, manter a execução em dia é necessário a uma boa performance. É nesse ponto que muita gente se afasta dos jogos de luta, pois associa o tema da execução a algo complexo, penoso ou mesmo inalcançável. Nas próximas páginas, você entenderá que o tema não é tão complexo como pintam e que as falhas nos seus combos têm salvação.

É TÃO DIFÍCIL ASSIM?

Primeiro: não trate a execução como uma competência divina que foi concedida a poucos humanos — gênios que, diferente da maioria, são aptos a manipular controles com precisão perfeita 100% do tempo e realizar combos que meros mortais são incapazes de reproduzir.

O que eu sugiro é que, em vez de compreender a execução como uma qualidade intrínseca a uma pequena parcela de jogadores, perceba-a como um grupo de técnicas que todos podem, sim, aprimorar e solidificar. Depois de [conhecer o Brolylegs](#), certamente você pensará assim.

Claro que existem foras de série como o [Sakonoko](#), cuja aparente facilidade para executar combos longos assusta qualquer um. Porém, acredite, mesmo ele precisa trabalhar duro para manter o nível.

Na prática, trabalhar a execução significa minimizar a barreira homem/máquina, aperfeiçoando a destreza e tornando os comandos claros e práticos.

Obviamente, a execução de um jogo ou de um personagem pode ser mais simples ou complexa dependendo de fatores como a quantidade de *inputs*, a direção dos comandos e a janela de tempo em que devemos apertar os botões.



Execução — *Relação necessária entre uma ação física do jogador e o consequente reflexo nos comandos do personagem controlado. As ações do jogador se dão por manuseio de direcional e apertar de botões; enquanto os reflexos se relacionam à movimentação do personagem e execução de golpes de toda natureza*



A neblina em volta do tema da execução foi bastante encorpada na época de ouro dos fliperamas, em que praticamente não havia internet e o conhecimento técnico era passado de boca a boca ou aprendido isoladamente. Nesse tempo, muitas pessoas escondiam seus truques de *buffer* ou algo do tipo e acreditavam que isso geraria uma vantagem sobre os adversários que não detinham tal conhecimento.

Hoje em dia, fica cada vez mais difícil esconder qualquer coisa. No *YouTube*, provavelmente há centenas de

partidas do seu jogador favorito. Além do mais, você pode assistir a partidas na *Capcom Fighters Network* e ligar os *inputs* para ver exatamente o que foi pressionado em cada momento. E nem estamos falando dos inúmeros fóruns e redes sociais em que há troca de informações a todo instante. Os tempos mudaram, e quem depende desse tipo de segredos está em maus lençóis.

Obviamente, em um torneio presencial, incomoda ter um adversário que olha para suas mãos a fim de antecipar seus movimentos e te punir. Nesse cenário, é comum vermos a utilização de botões falsos e de movimentos dissimulados, principalmente por parte de jogadores experientes. Aqui, já não se trata de esconder algum conhecimento, mas de se prevenir contra bisbilhoteiros que tiram proveito do hábito questionável de observar o controle alheio.

É por isso que muitos jogadores preferem que haja um monitor para cada participante, e as telas sejam dispostas uma de costas para a outra (o que é conhecido como *head to head*), em vez de os competidores compartilharem o mesmo monitor e sentarem lado a lado (*side by side*). Competições atuais bem estruturadas já seguem esse padrão, e a tendência é de que ele se torne cada vez mais comum.







Na verdade, quem começou a jogar games de luta com *Street Fighter V* não faz ideia de que as coisas já foram muito mais obscuras, em termos de execução, gerações atrás. Eu, que tenho uma jornada de quase duas décadas me aventurando no gênero, percebo que os jogos atuais estão se voltando para um caminho mais facilitado. Sorte a sua.

Street Fighter V é um notável exemplo, especialmente se o compararmos com o título antecessor: houve simplificação de comandos (os chutes velozes da Chun-Li podem ser feitos com um quarto-de-lua); uma maior tolerância com o tempo de linkar dois normais em um combo (em *SFIV*, havia combos de 1 *frame*, nos quais o *plinking* era praticamente necessário; em *SFV*, a janela mínima é de 3 *frames*); e assim por diante.



Plinking — Abreviatura de Priority Linking, trata-se de técnica de execução para facilitar combos, a qual era bastante presente em Street Fighter IV e se valia da prioridade dos ataques fortes sobre os fracos e dos chutes sobre os socos. Ao apertar dois ou mais botões com exatamente 1 frame de diferença, o jogador praticamente dobrava suas chances de acertar links de 1 frame

Existem personagens que vão exigir mais trabalho manual, digamos assim, do que outros. No entanto, todos eles, sem exceção, possuem em comum a necessidade da prática. [Apenas com a repetição, um pouco a cada dia, você irá construir conexões neurais fortes.](#)

Para aprender um combo, precisamos repeti-lo inúmeras vezes no Modo Treino. Para punir um erro com consistência, é necessário reproduzir a situação e testar por conta própria de novo e novo. Em suma, é preciso prática, esforço, suor. Nada vem de graça.

Seu objetivo é criar memória muscular e consolidar seu conhecimento na memória de longo prazo, a ponto de se lembrar do que aprendeu mesmo que passe um bom tempo sem praticar. É como andar de bicicleta.

Esse aspecto de dureza, de conhecimento adquirido pelo trabalho árduo, preciso dizer, é necessário para o seu crescimento. Se você almeja ser um jogador competitivo ou acima da média, tenha em mente que é impossível fugir disso.

COMECE PELO FEIJÃO COM ARROZ

Combos bonitos e longos chamam muita atenção, é inegável. Na internet, há centenas de compilações de sequências incríveis que nos deixam de boca aberta (➡️ [alô, Desk!](#)) e com vontade de reproduzir no Modo Treino, nem que seja uma única vez.

No entanto, quantos desses combos você já viu em torneio de alto nível? Pouquíssimos, certamente. Eis a razão: a maioria dessas sequências exige recursos completos (barras de *V-Trigger* e de *Critical Art*), posicionamento específico, *trades*, oponente parado por muito tempo e outras situações difíceis de serem obtidas em uma partida real.

Portanto, quando você está para aprender um personagem novo, não comece por esse tipo de combo. Busque aperfeiçoar os mais simples e úteis, aqueles que você vai usar com frequência para punições e após abrir a defesa



do adversário: os chamados *bread and butter* (BnB).

Bread and butter (BnB) — Combo fundamental ao repertório de todo jogador, pois é versátil e, em geral, fácil de executar. Exemplo: cr.MP, st.MK xx qcb LK, qcb+HK do Akuma. BnB significa “pão com manteiga” em inglês, embora a conotação mais próxima da gente seja, de fato, “feijão com arroz” — aquilo que comemos todo dia e é base da refeição do brasileiro

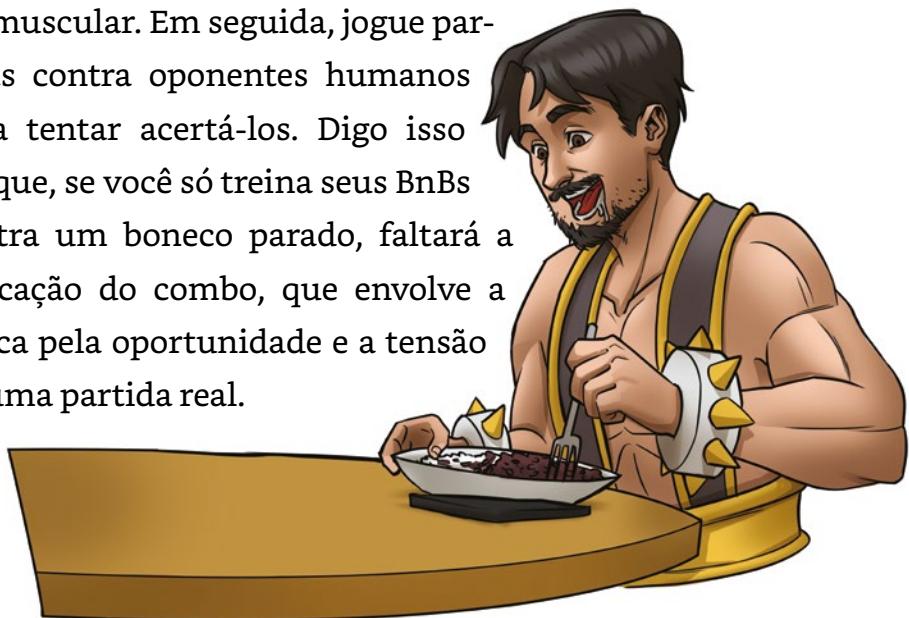
Da mesma forma que ninguém começa a construir um castelo pela cúpula, penso que você não deve iniciar seus treinos pela seção avançada, a não ser que já possua bastante intimidade com jogos de luta.

Assim, se você pretende aprender a Menat, não comece os treinos pelos combos mais complexos de seu *V-Trigger* 1. Eles são situacionais e difíceis, podendo mesmo te desestimular a prosseguir com a aprendiz da Rose.

Em vez disso, pratique os combos de lançamento de esfera, como cr.MP xx qcf+HP. Se te ajudar com a marca-

ção de tempo, insira uma voadora antes. Depois, treine os combos com o chamamento da esfera, que são mais difíceis, como cr.MK xx qcf+P, cr.MP xx MP+MK.

Repita-os inúmeras vezes durante vários dias até deixá-los intuitivos, parte de sua memória muscular. Em seguida, jogue partidas contra oponentes humanos para tentar acertá-los. Digo isso porque, se você só treina seus BnBs contra um boneco parado, faltará a aplicação do combo, que envolve a busca pela oportunidade e a tensão de uma partida real.



FRACIONE O TRABALHO

Uma dica preciosa para você aperfeiçoar qualquer combo, dos mais curtos e simples aos mais longos e complexos, é dividi-lo em partes. Isso permite que você trabalhe cada pedaço individualmente e não se intimide pela extensão da sequência. Vamos tomar como exemplo um combo do Blanka com o *V-Trigger 1* ativado:

- Chute forte em pé, chute médio agachado, soco fraco em pé cancelado no *V Electric Thunder*, *V Rolling Attack*, *V Vertical Rolling*.

O que, em notações, fica:

- st.HK → cr.MK → st.LP xx PPPP → [b],f+P → [d], u +K.

Para te ajudar na prática da sequência, experimente dividi-la em algumas frações. Aqui está um exemplo de como você poderia fragmentar esse combo em três partes:

- Chute forte em pé linkado no chute médio agachado;
- Soco fraco em pé cancelado no *V Electric Thunder*;
- *V Rolling Attack*, *V Vertical Rolling*.

É importante dizer que, na parte 2, para tornar mais fácil o cancelamento do soco fraco em choque, você pode utilizar a técnica do piano. Em vez de apertar o soco fraco 4 vezes seguidas para acionar o *Electric Thunder*, você desliza seu dedo do soco fraco ao forte voltando ao médio, assim: LP-MP-HP-MP. A ordem do forte ao fraco também funciona, se preferir: HP-MP-LP-MP.  [Confira o piano em ação.](#)

Piano – Técnica de deslizar o dedo pelos botões, simulando o teclado de um piano. Ajuda a executar golpes especiais que requerem repetir velocemente socos ou chutes, como o *Psycho Flicker* do Ed, o *Electric Thunder* do Blanka e o *Hundred Hand Slap* do E. Honda. Essa técnica é melhor aproveitada por quem usa controles arcade ou fightpads, pois apresentam layout de botões dispostos lado a lado



Agora, vamos tomar como exemplo um combo extenso do Sagat que envolve ativação de *V-Trigger 2* e *kara cancel*. A sequência e o tutorial a seguir também podem ser [conferidos por completo neste vídeo](#).

Chute forte em pé (dois hits); soco médio em pé cancelado na ativação do *V-Trigger 2*; chute médio em pé cancelado em frente HP+HK; HP+HK brevemente carregado; *kara cancel* de HK em *Tiger Uppercut* forte cancelado em *Critical Art*.

O que, em notações, fica:

- st.HK → st.MP xx HP+HK → st.MK xx f.HP+HK → HP+HK (*charge* nível 2) → f.HK xx dp+HP xx qcf(x2) + K

Bastante coisa, certo? Se você nunca treinou este combo antes, executá-lo do início ao fim em uma tacada só pode ser bastante complicado. É neste ponto que entra a fragmentação da sequência. Ela vai te ajudar a assimilar cada parte, de forma que você não se intimide pela extensão do combo.

É possível desmembrar a sessão do exemplo em, ao menos, quatro pedaços. Veja que se trata de um combo tão complexo que cada uma dessas partes, na verdade, configura um combo em si!

1. Chute forte em pé (dois *hits*), soco médio em pé;
2. Soco médio em pé cancelado na ativação do *V-Trigger 2*, chute médio em pé;
3. Chute médio em pé cancelado em frente/VT, VT carregado;
4. *Kara Tiger Uppercut* forte cancelado em *Critical Art*.

Kara cancel — Também conhecido como *whiff cancel* ou *empty cancel*, é o cancelamento de um ataque em seus frames iniciais, geralmente com o propósito de estender o alcance do golpe subsequente. O termo tem origens no japonês, em que *kara* significa “vazio” nesse contexto

Seu objetivo é treinar cada pedaço separadamente até que eles estejam na ponta dos dedos e, então, reuni-los novamente para desferir a sequência completa. Você pode começar por qualquer parte e depois ordená-las corretamente. Pratique cada componente quantas vezes forem necessárias.

Sobre a parte 1, o importante é compreender o momento correto de apertar o soco médio em pé após os dois *hits* do chute forte. Até aqui, moleza.

Na parte 2, você irá cancelar o soco médio em pé na ativação do *V-Trigger 2* e, após isso, emendar seu chute médio em pé. Se o indicador de combos mostrar 2 *hits*, você foi bem-sucedido. Novamente, é tudo uma questão de quando apertar os botões. O conceito de *link*, que será explicado mais à frente, vai te ajudar nisso.

Durante o *V-Trigger 2*, o mestre do Muay Thai tem acesso a dois novos golpes: *Tiger Rush* (um chute duplo acionado com frente e soco e chute fortes) e *Tiger Spike* (um poderoso chute que pode ser carregado até abrir a defesa do oponente, acionado com soco e chute fortes segurados juntos).

Na parte 3, com o *V-Trigger 2* ativado de antemão, você deve treinar o chute médio cancelado no *Tiger Rush* e este cancelado no *Tiger Spike*. Nesse ponto, é imprescin-



dível acertar o carregamento de nível 2 — ao total, são 3 níveis disponíveis do *Tiger Spike*. Ou seja, não segure os botões nem por pouco tempo nem por tempo demais.



Na etapa 4, você deve pôr em prática seu *kara cancel*. Essa é, provavelmente, a seção mais complicada do combo. Faça frente e chute forte e rapidamente o cancele em *Tiger Uppercut* forte, o *Shoryuken* do Sagat. Você deve executar o movimento bem rápido, antes de o chute sair, conforme [este tutorial](#).

Uma dica preciosa é, em vez de realizar o movimento tradicional do *Shoryuken* (frente, baixo, diagonal), usar os *inputs* de um *Hadouken* (baixo, diagonal, frente),

pois o jogo irá incorporar o frente do frente e chute forte ao seu quarto-de-lua, criando um *buffer* de *Shoryuken*.

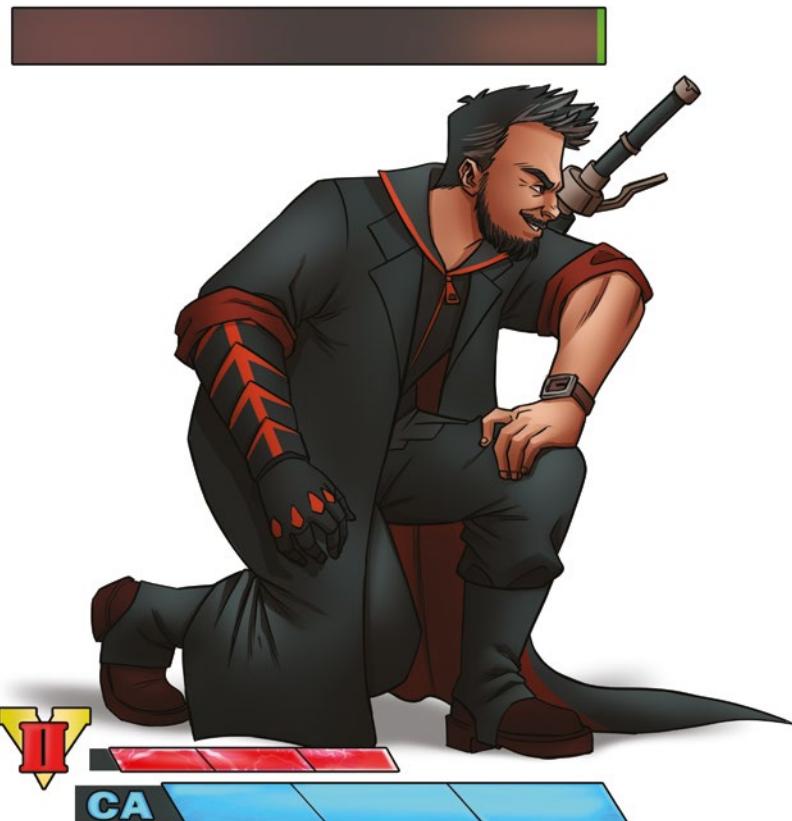
Aliás, você pode tirar ainda mais proveito do *buffer* de comandos. Ao cancelar o *Tiger Uppercut* no *Critical Art*, não há necessidade de dois quartos-de-lua para ativar o CA: basta um, pois o jogo entenderá os comandos do frente chute e *shory* como o primeiro quarto-de-lua.

GOLPEIE NA MEDIDA CERTA

Quando se trata de combos, é primordial o conceito de otimização. Em outras palavras, falamos de calcular o esforço exato para castigar o oponente de acordo com a sua intenção. Essa habilidade imprescindível garantirá que não se gastem recursos demais (executando um combo longo quando um curto faria o mesmo trabalho) ou de menos (sequência insuficiente para fechar o *round* quando você possui recursos para tal).

Neste subcapítulo, veremos como o jogo lida com a deterioração e o bônus de dano em situações diversas para que você otimize as suas punições. Um consenso nesta versão da franquia reside no fato de que, devido à ameaça de muitos *V-Triggers*, é extremamente perigoso deixar o adversário de pé, nem que seja por um *pixel* de vida.





Street Fighter V segue um esquema especial para escalonamento de dano dos combos. A cada ataque que você insere em uma sequência, você perde 10% de dano. Assim, o primeiro golpe provoca 100% de seu dano integral; o segundo causa 90% do que causaria isoladamente; o terceiro produz 80%, e assim por diante. É por isso que um combo causa cada vez menos estrago conforme

a sequência se alonga. Apenas os *Critical Arts* são uma exceção à essa regra: eles recolherão, no mínimo, 50% do seu dano total, mesmo que o combo esteja bastante escalonado.

Há, também, outras condições especiais. Como visto anteriormente, golpes que acertam em *counter* são recompensados com 20% a mais de dano e de atordoamento. Além disso, desde a temporada 4, o ataque que ativa *counter* em golpes totalmente invencíveis causa outros 20% extras de dano.

Porém, mesmo que o *Crush Counter* pareça ser a punição ideal para ataques invulneráveis, você precisa medir seus golpes e recursos. Isso porque ele é afetado por uma camada dupla de escala de dano. Ou seja, o ataque subsequente recolherá 20% a menos do seu dano integral, em vez da escala usual de 10%.

Em geral, poupar recursos como barras EX e *V-Trigger* nesses casos pode ser uma boa pedida, já que provavelmente o seu uso apenas castigará um pouco mais o adversário (ou nem isso), e você desperdiçará ferramentas que podem ser importantes mais à frente na luta.

Já as ativações de *V-Trigger* no meio de combos degeneraram ainda mais a força dos combos, pois são atingidos



por uma camada tripla de escala. Em outras palavras, o ataque subsequente terá uma perda de 30% em relação ao dano comum.

Além do escalonamento próprio dos combos, *Street Fighter V* dispõe de um sistema que reduz o prejuízo recebido por personagens com baixa vida. Com menos de 50% de energia, os lutadores levam 95% do dano total do golpe. Abaixo dos 30%, recebem 90%; e, com menos de 15% de vida, os ataques causam 75% do dano integral.

DIFERENTES MANEIRAS DE COMBAR

Existem basicamente três maneiras de encaixar dois ou mais golpes e, assim, formar um combo. Compreender o funcionamento de cada uma delas nos ajuda a executar as sequências com mais confiança.

Chain – Do inglês “corrente”, é o método de combate em que um ataque normal é cancelado em outro. Você deve apertar o ataque subsequente enquanto o primeiro ainda está acertando o adversário. É a forma clássica de combos presentes nas séries *Marvel vs. Capcom* e *The King of Fighters*.

Em *Street Fighter V*, há relativamente poucos *chains*, a maioria entre ataques fracos agachados. Além desses,



há os chamados *target combos*, uma subcategoria de *chains* em que os ataques são pré-determinados e realizados em uma sequência específica, LP → MP → V-Skill 1 do E. Honda, st.LP (x4) do Cody ou LK → MK → HK do Balrog.

Cancel – Interromper um golpe, geralmente normal, para dar início a um especial. É similar ao *chain* no sentido de que um golpe é interrompido no meio para dar início ao seguinte. Só que, em vez de apenas acionar um normal após outro, você deve realizar o comando especial, como meias-luas, enquanto o primeiro golpe ainda se desenrola. Nas notações de combos, usualmente é representado por “xx”. Exemplo: st.MP xx qcb+MK do Nash.

Link – Sistema de combo em que a animação de um golpe deve ser finalizada totalmente para que um outro ataque acerte. O botão é acionado em um tempo geralmente restrito, tornando os *links* o sistema mais difícil e comumente sinônimo de “execução afiada”.

O soco forte agachado do Rashid, por exemplo, deixa-o com 6 *frames* de vantagem *on hit*, o que significa que precisamos ser bem precisos para linká-lo com o chute médio agachado, o qual inicia em exatos 6 *frames*. Teríamos, de fato, apenas 1 *frame* para encaixar os dois ataques; se perdemos qualquer fração de segundo, nossa



vantagem se esvai, e o chute não acertará mais em combo. Vale lembrar que 1 *frame* é 1 segundo dividido por 60, tempo bastante curto para se acertar consistentemente.

Felizmente (ou infelizmente para o jogador *hardcore*), *Street Fighter V* conta com um sistema de armazenamento de *inputs* que visa a facilitar os *links*. Durante qualquer sequência, os ataques normais podem ser acionados 2 *frames* antes do momento desejado. Em outras palavras, os *links* de 1 *frame* são transformados em, no mínimo, *links* de 3 *frames*, mais práticos de executar.

Suponhamos que você precise encaixar seu golpe no *frame* 21 para desferir uma sequência. A leniência de *input* permite que, além de pressionar seu botão exatamente no quadro 21, o que se configuraria como um *link* de 1 *frame*, você possa apertá-lo também nos *frames* 20 e 19. Bem mais tranquilo!

ADAPTE A PUNIÇÃO

Vimos que, devido ao sistema de escalonamento de dano dos combos, nem sempre compensa efetivar uma sequência longa, especialmente se ela gastar recursos como barras de *Critical Art* e de *V-Trigger*.

Experimente comparar o seu maior combo com dois



combos curtos acertados em seguida. Provavelmente esses últimos juntos causam a mesma quantidade de dano e atordoamento — se não mais — que o primeiro.

É por isso que muitos jogadores optam por essa segunda estratégia, por meio de *reset*, para obter mais

Reset — *Ato de interromper um combo no meio para iniciar outro. O objetivo do reset é restabelecer a escala de dano e/ou a de atordoamento. Assim, o oponente terá mais prejuízo do que se fosse atingido por uma única sequência*

Precisamos deixar claro que nenhum jogador ficará de braços cruzados observando você aplicar seus *resets* facilmente. Primeiro, você precisa burlar a defesa dos seus adversários. Vamos pensar juntos: o que você pode fazer para obter tal resultado? Certamente, tornar imprevisível seu próximo ataque.

Quando você vai para um *reset*, é interessante que seu último ataque, o que antecede o segundo combo, deixe seu personagem em vantagem de *frames* (consul-



tar **Capítulo 2 – Tempo**). Assim, você poderá usar uma gama maior de ataques sem ser interrompido, bem como dar menos tempo para que seu oponente comprehenda o que se passa.

Porém, como garantir que o ataque que inicia o *reset* seja bem-sucedido? Bom, não é possível garantir isso. O adversário sempre terá uma chance real de se defender corretamente. O que você pode e deve fazer para dificultar a vida dele é variar seus golpes entre *overheads*, *lows*, arremessos, trocas de lado etc. para tornar mais difícil a defesa. Quando você o força a escolher apenas uma dentre variadas maneiras de escapar de uma investida, aplica o que chamamos de *mix-up*.

Os *mix-ups* colocam os defensores em uma situação extremamente desconfortável e costumam ser alvo de inúmeras reclamações. Personagens como R. Mika te inserem em 50/50 incômodos envolvendo a escolha de escapar ou não de um agarrão de comando. Caso tome algumas decisões erradas em sequência, você perde a partida rapidamente.





O 50/50 é um tipo de *mix-up* que força o adversário a realizar uma escolha defensiva entre duas opções mutuamente excludentes, como defender abaixado (o que previne ser atingido por *lows*, mas abre a guarda para *overheads*) ou permanecer bloqueando em pé (o que protege contra *overheads*, mas te deixa vulnerável a *lows*).

Exemplos de 50/50: Ibuki no *V-Trigger 2*, em que ela pode ou não cruzar o adversário por baixo (*cross under*); e o *Demon Flip* do Akuma após *Shoryuken* no *V-Trigger 1*, o qual pode te agarrar (se você permanece de pé) ou te acertar *overhead* (caso você se agache).



Um *mix-up* só se torna uma ameaça se você possui ao menos duas versões de como aplicá-lo. Digo isso porque observo muitos jogadores repetindo a mesma jogada diversas vezes, sempre batendo de um único jeito. Ora, assim o defensor não precisa se preocupar, pois, se conhece as tendências do oponente, basta defender da mesma forma também.

Na verdade, muitas dessas táticas estão mais para *gimmicks* do que para *mix-ups*. Lembre-se: o que torna um *mix-up* assustador é justamente a possibilidade de você desconhecer de onde vem o *hit* subsequente.

Gimmick — *Termo generalista para se referir a táticas que se aproveitam de imprevisibilidade e/ou da falta de conhecimento do adversário. Em geral, são extremamente arriscadas e funcionam apenas uma vez. Exemplos: Ken que pula sem apertar botão no ar e sobe num Shoryuken ao cair; Blanka que desfere um Blanka Ball no vento apenas para encurtar distância e arremessar o adversário; etc.*

Para te ajudar a preparar os seus *resets* e *mix-ups*, ajuda ensaiá-los de antemão, às vezes inserindo um golpe no vento ou uma caminhada sutil para marcar com exatidão o tempo de acertar o próximo golpe. Dessa forma, você criará uma sequência de ações automatizada, prontas para serem aplicadas *in-game*. Costumamos nos referir a esse tipo de jogada como *setup*.

Setup — Sequência de movimentos pré-marcados; jogada ensaiada. O setup torna mais fácil a aplicação de mix-ups, meaties, pulos ambíguos etc. e costuma se servir de ações para “passar tempo”, tais como normais whiffados ou dashes, a fim de que a investida desejada conecte no momento certo

Vejamos um exemplo simples de *setup*. Com a Kolin, se você lança um *Hailstorm* fraco e logo em seguida dispara a *V-Skill 1*, o gelo será o último a atingir o oponente, protegendo a lutadora.

Nesse caso, você ficará bem menos negativo *on block* do que os usuais -8 da *V-Skill*. Se o oponente estiver agachado, melhor ainda, pois você ficará em vantagem. 

[Assista à demonstração desse *setup*.](#)

Especialmente contra alguns personagens com o *V-Trigger* ativado, sempre existe a possibilidade de você levar um *setup* atrás de outro e perder o *round* em 10 segundos devido a uma sucessão de jogadas ensaiadas que te inserem em mix-ups repugnantes de fortes. Caso isso aconteça, saiba que você foi vítima de *setplay*.

Setplay — Estilo de jogo que se baseia em encadeamento de setups, forçando o adversário a uma pressão contínua de tomada de decisões. Em setplays, algumas escolhas erradas por parte do defensor implicam dano e atordoamento colossais e consequente derrota. Rounds que terminam rapidamente, em que um dos jogadores é absolutamente destruído sem tempo para respirar, são, em geral, exemplos de setplay

90



AÇÕES FACILITADAS PELO BUFFER

Já reparou que jogadores mais experientes com o personagem Dhalsim possuem facilidade de realizar o teleporte ou o *Yoga Gale* instantaneamente assim que saem do chão? Você se pergunta como eles podem ser tão rápidos assim?

Na verdade, isso não é feito da maneira convencional. Saltar e, depois, executar o teleporte faria com que o indiano desaparecesse em uma altura mais elevada — no meio da tela ou no topo do cenário, dependendo da sua agilidade —, mas nunca colado ao chão.

Os jogadores conseguem o resultado mais otimizado se valendo justamente do *buffer*, armazenando *inputs* por um curto período de tempo. Existe uma série de técnicas de execução que utilizam essa janela de leniência dos comandos. A seguir, confira algumas das mais comuns.

Comando + botão, botão – São exemplos: ↴→ + LK, LP com a Laura e ↴→ + LK, PP com o Ryu. Note: em “LK, LP”, eu não falo de um botão junto com o outro, mas **imediatamente após** o outro. Essa é uma forma de *buffer* muito frequente para cancelamentos a partir de botão fraco.

É necessário que o personagem não tenha um especial com o comando + primeiro botão, pois, caso contrário, essa técnica não se aplica. De fato, Laura não tem nada com qcf+L, assim como Ryu não possui nenhum especial com qcf+K, apenas o *Donkey Kick*, com hcf+K.  [Confira essa jogada em vídeo.](#)

Comando botão, comando botão – Se você quiser cancelar alguns golpes especiais em *Critical Art*, como um *Hadouken* em um *Shinkuu Hadouken*, basta realizar um quarto-de-lua após a magia, em vez de dois. Isso porque, devido ao *buffer*, o jogo vai compreender o primeiro quarto-de-lua (*Hadouken*) como o início do comando do CA. Em outras palavras, não é necessário fazer ↓↘→ + P, ↓↘→ ↓↘→ + P; apenas ↓↘→ + P, ↓↘→ + P. A única exigência é que ambos os movimentos possuam orientação para o mesmo lado.  [Assista a mais exemplos.](#)

Tiger Knee (TK) – Comando de especial terminado em pulo. O TK é útil para executar golpes assim que você sai do chão. Mesmo fazendo o comando no solo, os *inputs* do especial ficam guardados até você pular devido ao *buffer*. Quando você aperta o ataque, o que deve ser feito tão logo deixe o solo, o personagem desfere o ataque aéreo.

Esse tipo de movimento recebeu o nome de *Tiger Knee* porque era com uma meia-lua terminada na diag-

nal para cima que a joelhada do Sagat era desferida em títulos da série *Street Fighter II*.

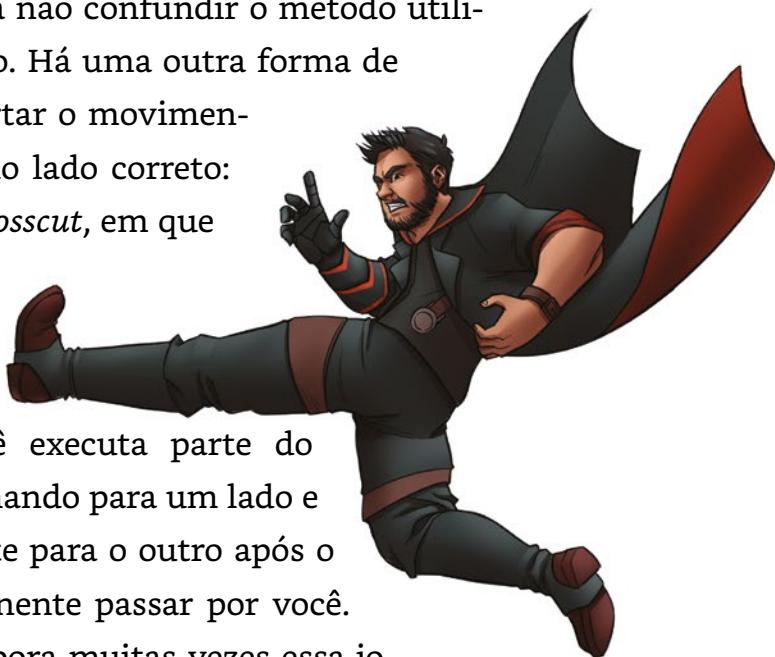
Veja alguns exemplos de aplicação:

- *Air gale* instantâneo do Dhalsim: hcb terminado em ↘ e soco
- Teleporte aéreo colado ao chão do Dhalsim: dp ou rdp terminado em ↘ e KKK ou PPP
- Magia aérea do Akuma ao sair do chão durante *V-Trigger 1*: qcf terminado em ↘ e soco
- Pilão aéreo do Zangief: 360 terminado em ↗ ou ↙ e soco

Autocorrect – Quando o comando é feito de um lado, mas, graças ao *buffer*, é possível atrasar apenas os botões e fazer com que o golpe saia para o outro lado. Praticamente qualquer golpe especial pode se apropriar disso.

Para *Dragon Punches* autocorrigidos, você pode acionar o comando completo do lado correto e atrasar um pouco o botão de ataque para depois que o oponente te cruza. É muito útil contra saltos muito fechados e também contra pulos ambíguos, aqueles que você não sabe se cairão na frente ou atrás.  [Este tutorial detalhado sobre autocorrect](#) provavelmente te ajudará muito.

Quando se trata de golpes que acertam o oponente durante uma tentativa de *cross-up*, é preciso cuidado para não confundir o método utilizado. Há uma outra forma de acertar o movimento do lado correto: o *crosscut*, em que



você executa parte do comando para um lado e parte para o outro após o oponente passar por você. Embora muitas vezes essa jogada também seja englobada como *autocorrect*, sua execução é bastante diferente.



Crosscut — Movimento cujo input muda de orientação conforme o oponente muda de lado

Para *Shoryukens* em *crosscut*, você pode segurar para frente um pouco antes de o oponente te cruzar pelo ar, e em seguida apertar *baixo*, *diagonal baixo trás* e soco ou chute (dependendo do seu personagem). Você também pode realizar uma meia-lua completa ao contrário enquanto o personagem passa pela sua cabeça. Nesse caso, *timing* é essencial. Erros no momento de o oponente trocar de lado fazem o comando virar um *Hadouken*.

Caso você esteja abaixado, é possível ainda executar **↘↓↙**. Dessa forma, o antiaéreo costuma atingir o adversário bem profundamente, o que, às vezes, garante dano e atordoamento extras, como no caso dos *Tiger Uppercuts* do Sagat.

Outro exemplo de *crosscut* é executar qcf, qcb+P com o Urien quando o *Aegis Reflector* joga o adversário por cima de você. Isso é possível porque o qcb vira qcf durante a troca de lado.  [Confira essa jogada neste vídeo.](#)



NÃO É APENAS SOBRE COMBOS

Engana-se quem pensa que a execução se resume a realizar combos com perfeição. É possível fazer uso dos princípios da execução para aperfeiçoar os *footsties* ou mesmo lidar melhor com risco e recompensa ao atacar, por exemplo.

Sobre o primeiro item, vamos levar em consideração o personagem Guile. Sabemos que o seu golpe especial conhecido popularmente por *Flash Kick* exige que o jogador segure o direcional para baixo por 45 frames. Logo, muitas das vezes em que você observa um Guile agachado, ele já deve ter cumprido o requisito mínimo para disparar seu principal ataque antiaéreo.

Por que é relevante se atentar ao agachamento desse lutador? Porque, provavelmente, ele espera que você o ataque pelo ar para disparar o *Flash Kick*. Lembre-se do que vimos no capítulo anterior sobre a visão de túnel: se o jogador ficar demasiadamente focado no espaço aéreo, abre uma brecha para ser aberto pelo chão. Quer dizer, nesse momento, um ataque com *dash* provavelmente será mais efetivo do que um pulo.

Veja: acabamos de usar uma informação proveniente da execução do personagem Guile (o agachamento



requisito do *Flash Kick*) para nos ajudar no controle de espaço!

Em outro cenário hipotético, imagine que enfrentamos uma Falke que está sempre com seu projétil carregado – o que é visível, pois seu bastão brilha quando ela está apta a realizar o disparo.

Isso significa que ela está com, pelo menos, um botão de soco inutilizado, pois é requisito desse golpe especial manter pressionado um soco. Logo, a lutadora não terá como se servir do seu contra-ataque invencível, cuja execução exige os três socos apertados simultaneamente. Essa informação lhe permite pressioná-la sem medo de receber o Ex *Psycho Schneide*. As *frame traps* e os *tick throws*, por exemplo, terão baixíssimo risco para você.

Tick throw — Arremesso realizado logo após um golpe defendido, usualmente normal fraco e positivo on block. Devido ao stun do primeiro movimento, o defensor fica impossibilitado de usar um botão de ataque para interromper o arremesso

Já quando você notar que o brilho no bastão desapareceu, significa que a Falke está apta a usar seu contragolpe invulnerável, então talvez seja melhor ter prudência nos seus botões.

Assim, incorporamos princípios da execução da Falke para conhecer as chances de um contragolpe e diminuir os riscos da nossa ofensiva.



Cabe notar que a *fireball* da Falke, assim como o *Turn Around Punch* (TAP) do Balrog, o *Zonk Knuckle* do Cody e o *Bullhorn* do Birdie, são acionados com o soltar, não com o apertar de botões. Isso é possível graças ao *negative edge*, um sistema que permite que um golpe especial seja ativado com a liberação de um *input*.

Em *Street Fighter V*, essa mecânica pode ser explorada em praticamente todo movimento especial. Experimente segurar qualquer soco com o Ken e executar ↴→ soltando esse botão. Você vai atirar um *Hadouken* exatamente da mesma forma em que tivesse apertado o botão em vez de largá-lo.



Entretanto, além de gerar benefícios — como não ter seu personagem exposto com normais no vento caso você erre o comando —, o *negative edge* também possui características adversas, como inutilizar os normais dos botões segurados.

CONTEÚDO COMPLEMENTAR

VÍDEOS

- a. [**► Só no Macete 2 - Execução: acerte mais combos**, por Guilherme Sarda;](#)
- b. [**► Análise: Porque jogos de luta são difíceis**, por Core-A Gaming;](#)
- c. [**► Análise: As consequências de reduzir a diferença de habilidade**, por Core-A Gaming;](#)
- d. [**► Análise: O que faz um golpe ser forte demais?**, por Core-A Gaming.](#)

TEXTOS

- a.  [Step up your game 1: A Sala de Treino](#), por Justin Wong, traduzido por Caio “Nolan” Padoan e revisado por Mario “Vegasz” Sogari;
- b.  [Step up your game 2: Atingindo os Seus Alvos](#), por Justin Wong, traduzido por Caio “Nolan” Padoan e revisado por Mario “Vegasz” Sogari;

EXERCÍCIOS SUGERIDOS

- a. **Disco arranhado** — No modo Modo Treino, repita o seu principal BnB 10 vezes seguidas sem errar;
- b. **A melhor punição** — Encontre o combo de *counter* mais otimizado para o seu personagem sob três pontos de vista: (1) dano; (2) preenchimento de *V-Gauge*; (3) atordoamento. *Orientações: no Modo Treino, deixe o dummy sem defesa e ative o counter permanente.*
- c. **Caiu na pegadinha** — Acerte 1 *mix-up* em uma partida *online* (modo de rank, casual ou saguão de batalha), obtendo um *reset* de dano.



- d. **Muito mais fácil** — Em uma partida *online* (modo de rank, casual ou saguão de batalha), acerte 1 ataque executado com a ajuda do *buffer*.



CAPÍTULO 5:

MENTE

Por que uma partida de jogo de luta, no fundo, é uma batalha entre cérebros

Tópicos — jogos mentais; RPS; condicionamento; leitura; download; gerenciamento de recursos; match ups; risco e recompensa; comprometimento; option selects; late tech

Em qualquer atividade que envolva competição entre humanos, há uma disputa entre duas mentes complexas, em que uma tenta manipular a outra empregando uma série de estratégias para obter vantagem. É por isso que falamos que jogar não é seguir uma receita de bolo ou que basta conhecer os termos técnicos para vencer. Da mesma forma que nossa mente trabalha, a do nosso adversário também, adaptando-se às situações. Siga para as próximas páginas e comece a entender melhor o universo dos embates psicológicos.

A ANALOGIA DA CONSTRUÇÃO

Costumo dizer que tudo o que aprendemos dos chamados fundamentos — comumente compreendidos como parte técnica — é responsável por menos da metade do nosso sucesso em uma partida. A maior parte vem dos *mind games*, relativos à aplicação engenhosa do nosso conhecimento. Ou seja, não basta saber **o que** fazer, mas **como** e **quando** fazer.

No entanto, a meu ver, é impossível chegar a essa camada mais complexa da competição sem conhecer com propriedade tudo o que vimos até agora sobre *footsties*, *frame data* e execução, por exemplo. É neste ponto que recorro à analogia da construção de uma casa.

Encare a parte técnica como a fundação e a estrutura da obra (sapatas, pilares, vigas, alvenaria). Sem essas bases, seu conhecimento em jogos de luta não se solidifica. Por outro lado, os jogos mentais estariam relacionados ao acabamento da obra (revestimento, pintura, decoração, paisagismo) e às instalações hidráulica e elétrica — as quais levam vivacidade ao mesmo tempo que interligam todos os cômodos.

Este livro se propõe a ser o planejamento da sua obra. Quando se levanta um novo prédio, é recomendável co-

meçar pela elaboração das plantas. Se você possuir um projeto, melhor, pois saberá de antemão o lugar que cada cômodo/fundamento ocupará na construção finalizada.

Gosto muito dessa analogia porque, em primeiro lugar, ela nos mostra que não dá para começar a construção pelo acabamento, não é mesmo? Ou seja, você precisa compreender muito bem os fundamentos antes de se aventurar nos jogos mentais.

Em segundo lugar, você reparou que as etapas associada aos *mind games* são aquelas essenciais para você habitar sua casa? Pois é. É apenas com a compreensão da batalha entre cérebros que você estará, de fato, vivendo sob esse teto, utilizando seu espaço de maneira inventiva e dinâmica. É nessa fase que a verdadeira diversão acontece.

Por mais que eu adore essa analogia e julgue que ela retrata a construção salutar do conhecimento nos jogos de luta, ressalto que ela não precisa e nem deve ser encarada como a verdade ou o único meio de enxergar seu aprendizado. Ela trata da minha experiência particular traduzida em um percurso. Recomendo ativamente que você busque e avalie também o caminho que outros jogadores tomaram e tente adaptar tudo isso à sua realidade.



JO-KEN-PÔ!

Uma outra analogia muito bem-vinda para a compreensão dos jogos mentais é a do jogo popular *Pedra, Papel e Tesoura*, também conhecido como jokenpô. Em inglês, o jogo é chamado de *Rock-Paper-Scissors* e abreviado em RPS, sigla que você frequentemente vê por aí quando se trata de *mind games*.

Pensando cada ataque ou estratégia que você realiza em *Street Fighter* como uma jogada de jokenpô, temos noção de que, ao mesmo tempo em que nosso golpe pode ser bem-sucedido, que é o que geralmente procuramos, ele também **implica riscos**.

Vejamos um exemplo clássico: associando tesoura a ataque físico, papel a arremesso e pedra a defesa, montamos um grupo em que cada uma das ações terá uma força e uma fraqueza. Agarrão ganha de defesa, mas perde para ataque; defesa ganha de ataque mas perde para agarrão; e ataque ganha de agarrão mas perde para defesa.

É possível estender o conceito de RPS para as diversas situações de uma partida: se você pula para cima do oponente, pode acertar uma voadora, porém há chance de ser atingido por antiaéreos; se apertar botões no ven-



to, pode levar um *crush counter* ou *whiff punish*, e assim por diante.

Obviamente, o jogo em si é dinâmico e esse equilíbrio perfeito entre as opções do RPS nem sempre é observado. São comuns estratégias com muitos pontos fortes e poucos riscos, assim como existem aquelas extremamente arriscadas e com ganho ínfimo. Para balancear com competência as forças dos diferentes personagens de um jogo, a equipe de desenvolvimento deve realizar ajustes nessa relação para que a balança não penda demais para um lado.

Atacar o Alex com *meaty* enquanto ele levanta, por exemplo, é uma opção com muitos benefícios e pouquíssimos riscos. O *meaty* impede o Alex de pular, dar *back dash*, apertar botão, levantar agarrando ou mesmo executar qualquer especial, sob pena de *counter hit*. Para ele, a única opção indubitavelmente segura é a *defender*, o que não te causa prejuízo algum, ou desferir o *Critical Art*, que é invencível, mas necessita das três barras EX.

Opções defensivas, aliás, são um tema recorrente de críticas em *Street Fighter V*. Muita gente reclama sobre como o jogo promove o *rushdown* em detrimento de outros estilos de luta, como o *zoning*, e não oferece ferramentas suficientes para sair de pressão. Os personagens

mais desfavorecidos nesse quesito são aqueles que não possuem golpe invencível, teleporte, contra-ataque instantâneo ou ataque rápido de 3 frames de *startup*.

Rushdown — *Estilo de jogo cujo foco é atacar constantemente, sufocando o adversário com muitos golpes, geralmente de curta distância. Costuma ser o ponto mais forte de personagens rápidos e frequentemente envolve pressão no canto e okizeme. Exemplos:*

Ken e Cammy

Uma opção defensiva bastante utilizada por jogadores de nível alto é o *back dash*, pois ele é invencível a arremessos normais e de comando desde o início, além de se distanciar do agressor. Aliás, o *back dash* deixa o lutador *airborne* no terceiro frame — o que significa que, se ele for atingido a partir desse período, irá se recuperar no ar, evitando combos e punições fortes de um modo geral. Porém, cuidado: esse movimento é sujeito a *counter* a partir do frame 3.



Obviamente, uma luta de *Street Fighter* não é o mesmo que uma rodada de jokenpô. Na verdade, em cada partida, realizamos dezenas ou mesmo centenas de escolhas de pedra, papel e tesoura. E, quando jogamos pela segunda vez, somos lembrados do retrospecto da primeira rodada, o que influencia nas nossas jogadas seguintes e torna tudo bastante complexo, distante da adivinhação pura. Sobre esse assunto, recomendo a leitura do artigo *Perspectiva RPS na Estratégia de Jogos de Luta*, presente neste livro na parte de **Extras**.



Depois de termos analisado o conceito e a importância dos jogos mentais, vamos focar agora em algumas situações práticas que evidenciam o uso deles. Certamente, há um sem-número de estratégias que podem se valer de *mind games*, portanto não encare o que está por vir como uma lista fechada e, claro, aproveite o conteúdo complementar para expandir seu conhecimento sobre o tema.

CONDICIONAMENTO E LEITURA

Uma das estratégias mais recorrentes quando se abordam os *mind games* é o chamado condicionamento. Neste livro, vamos compreendê-lo como o estado mental fruto de estímulos que lançamos para que o oponente aja de uma determinada maneira. Basicamente, você irá manipulá-lo para que ele faça o que você quer.

“*Mas isso não é o mesmo de lançar iscas?*”, você deve estar se indagando. Na verdade, é quase isso. Ajuda se você compreender *bait* e condicionamento como dois lados de uma moeda. Enquanto o primeiro está mais ligado ao ato palpável, que é visto na tela, o condicionamento se volta para o estado mental em que seu adversário é inserido por cair nessa estratégia e as futuras consequências disso.



Digamos que você lance magias visando induzir seu oponente a pular. Quando ele o fizer, você o punirá com um antiaéreo. Isso é uma isca. Vai que seu adversário caia duas, três vezes na mesma jogada. Provavelmente, ele ficará receoso de pular novamente. Ou seja, ele anulará uma estratégia (o pulo), por um momento ou mesmo permanentemente, até o final da partida. Isso abre a possibilidade de você explorar *dashes* ou mesmo retornar sua tática inicial de *zoning* com projétil sem medo de que ele pule, já que ele estará subordinado ao seu jogo mental. Isso é condicionamento.

O mesmo ocorre se você demonstrar que é capaz de castigar magias a uma curta distância, como com a *V-Skill 1* do Rashid, que passa por baixo de *fireballs* e desfere um chute. Depois de algumas punições, seu inimigo, no controle de Sagat, ficará receoso de soltar projéteis e talvez ele próprio tente atirar iscas para que você execute seu rolamento de maneira imprópria e seja castigado. O que ele não sabe é que, desde o início, você objetivava condicioná-lo a interromper o *zoning* de *fireballs* (área em que ele é melhor) para que a partida se voltasse para *poking* e *whiff punishing* (zona em que você é melhor).

Confira alguns outros exemplos de condicionamento.

- Abusar de agarrões para condicionar o oponente a tentar sair deles e, então, usar *frame traps* e *shimmies*;
- Abusar de *frame traps* para condicionar o oponente a defender e, então, desferir agarrões;
- Forçar seu oponente a focar no eixo horizontal, com uso de *pokes*, para, então, surpreendê-lo com um pulo;
- Adotar um estilo defensivo em boa parte da partida e usar de ofensivas surpresas como *dashes* seguidos de agarrões;
- Fingir que irá atacar seu oponente quando ele levantar, pescando, assim, *Shoryukens* invencíveis. Depois que você bloquear alguns contra-ataques, ele ficará cauteloso, o que te permitirá pressioná-lo com mais segurança.



Para condicionar o rival, é necessário **reiterar** um padrão de ataque ou de comportamento, como bater embaixo diversas vezes, ir bastante para arremessos e *meaties*, tentar seguidas *frame traps* etc.



Se você repetir uma jogada por duas ou mais vezes em sequência, no que seria a vez seguinte o seu adversário provavelmente irá se defender para não tomar a jogada novamente. É nessa condição que você pode executar algo para anular o possível contra-ataque. Vejamos alguns exemplos.

Você usa a *V-Skill 1* do Necalli duas vezes seguida na defesa do oponente. Provavelmente, ele pensará que um terceiro terremoto estará a caminho e pulará em cima de você. É aí que você aguarda e pune o salto. Outro exemplo clássico envolve o *shimmy*: depois de arremessar seu adversário algumas vezes, ele provavelmente tentará *tech throw* para não ser pego novamente. Ciente disso, você prepara um *shimmy* de emboscada, causando grande prejuízo a ele.  [Confira essas táticas na prática.](#)



É possível conjugar diversos condicionamentos simultaneamente. Quando isso acontece, o oponente tem a sensação de que você sempre está um passo à frente, sabendo de antemão o que ele fará. É nesse sentido que

falamos de *yomi*, termo do japonês equivalente à “leitura”, a qual demonstra que você conhece a mente do adversário e consegue prever suas ações como se elas estivessem escritas em um livro. O extremo da leitura seria o **download**.

Download — Quando um jogador é bem-sucedido em diversas leituras seguidas, o que é fruto da compreensão do comportamento e do plano de jogo do oponente. Uma forma de interromper o download é realinhar os hábitos ou executar algo imprevisível/novo na partida



Obviamente, você só conseguirá ler um jogador com base em tendências anotadas mentalmente durante a partida. Não há uma receita de como fazer isso. O que se observa em partidas de nível intermediário/alto entre jogadores que não se conhecem é que eles utilizam o início da partida ou o primeiro *round* como uma forma de conhecer os hábitos do adversário, bem como limitar a informação que o oponente saberá sobre ele. Se você enfrenta um oponente que age assim, talvez seja aconselhável fazer jogadas diferentes em cada momento ou partida.

O que se busca nessa coleta de informações? Em suma, o jogador deseja perceber um **padrão**: se o oponente é bom em antiaéreos; se ele não costuma agachar; como se comporta defensiva e ofensivamente; se deixa passar oportunidades de punição, etc. Com isso, ele estabelece estratégias que vão explorar — ou não — tais padrões. Um jogador experiente pode guardar uma informação adquirida no primeiríssimo *round* para usá-la apenas na última decisão da partida, e acabar fechando o *game* com ela.

Além do condicionamento, há outros exemplos claros da influência dos *mind games* em partidas. Eu particularmente gosto [deste ensaio do Third Person Blog](#), que trago adaptado na nossa língua nos próximos dois tópicos.



O QUE ESTÁ ACONTECENDO?

Com uso de certos golpes, *setups* ou movimentação especial, você pode transformar propositadamente a arena de batalha em um verdadeiro caos. Sem compreender bem o que se passa na tela, seu adversário terá bastante dificuldade de antecipar seus movimentos ou mesmo se defender, ficando vulnerável a um sem-número de estratégias.

Em *Street Fighter V*, o exemplo mais claro de personagem que se vale desse tipo de *mind game* é o Blanka: a fera elétrica pode empregar diversos recursos para dificultar o reconhecimento de sua posição na tela, como seus *hops*, *Rainbow Ball*, *V-Skill 1*, *slide* e *V-Trigger 2*. Desorientado com tanta movimentação, o oponente pode deixar de reagir apropriadamente e se abrir para *Blanka Balls*, agarrões de comando, pulos e *dashes* surpresa.

Outra forma de desnortear seu oponente é executar uma sequência de golpes imprevisíveis, comumente arriscados. Ele terá dificuldade de te ler e isso pode quebrar a mente dele. Muitos jogadores não conseguem se refazer psicologicamente antes de a partida terminar.





Por constituírem uma espécie de *gimmick*, essas táticas, em geral, são insustentáveis, perdendo o efeito contra jogadores mais bem preparados e que se adaptam rápido. Por isso, desaconselho que causar confusão seja o seu plano de jogo principal. Melhor tratá-lo como mais uma estratégia de que você pode lançar mão vez ou outra.

"EU SOU MAIOR QUE VOCÊ"

É possível transmitir ao oponente a ideia de que você é superior a ele (em qualquer aspecto) para obter vantagem psicológica. Listo aqui algumas táticas que você pode usar para passar uma sensação de grandeza.

- Desferir um combo *flashy*;
- Punir algo bem específico do personagem adversário;
- Movimentar-se de maneira destemida pela tela, como dar longas caminhadas ou passar um tempo sem bloquear/recuar;
- Acertar diversas leituras em sequência;
- Defender diversos *setups* e *mix-ups*;
- Adotar um jogo de estilo limpo, em que são pressionados apenas os botões necessários, com precisão ímpar.

Flashy — *Algo bonito de se ver. Um combo flashy possui difícil execução e/ou exige posição específica na tela e barras de Critical Art e V-Trigger. Nem sempre é a sequência ideal do ponto de vista de dano e atordoamento; sua principal função é estética*

Como o *Third Person Blog* afirma, “você não precisa necessariamente ser superior ao seu oponente para demonstrar superioridade”. A ideia é desconcertá-lo para que ele aja de maneira mais dispersa, sem confiança no que faz, abrindo a guarda para suas investidas.



DE OLHO NOS RECURSOS

Todos os fundamentos que aprendemos podem ser trabalhados a favor de jogos mentais. As *frame traps* e os *pokes* podem, por exemplo, ter como objetivo final condicionar o oponente de alguma maneira. Seja adaptável e criativo com o uso dos seus fundamentos e comece a habitar a casa dos jogos mentais!

Indo além, você precisará articular os diferentes indicadores visuais, como barras de *V-Trigger* e atordoamento, de acordo com o fluxo da partida. Sua mente deve trabalhar a favor da otimização desses recursos, bem como no uso esperado dos recursos do oponente.

Medidor de atordoamento – É a barra amarelada situada abaixo do indicador de vida. Quando ela atinge a capacidade total, o personagem fica imobilizado por um período. Por isso, é comum que, com atordoamento alto, alguns jogadores procurem escapar, seja pulando para trás, teleportando-se ou usando *V-Reversal*. Já outros arriscam um contragolpe invencível. Tente pescar esses comportamentos com base no histórico da(s) partida(s) e puna-os de acordo. Você também pode  [usar pokes na defesa para manter o stun alto](#). Cabe ressaltar que o *V-Reversal*, embora diminua um pouco o *stun* no mesmo



instante, é **vulnerável** a arremessos e outros tipos de *bait*.

Medidor EX – Precisamos ter consciência de que alguns lutadores — como Chun-Li, Ryu e Sagat — podem interromper nossa pressão caso contem com uma barra EX. Em relação a esse indicador, também é necessário ficar atento às versões mais fortes dos especiais do oponente, pois eles podem impactar na dinâmica da partida. Veja: quando a Laura está sem barras, é relativamente tranquilo pressioná-la com magias a uma média distância. No entanto, quando ela dispõe de golpes EX, é preciso cuidado com seu *Sunset Wheel* invencível a projéteis ou o *Bolt Charge* com armadura.

Armor (armadura) — Propriedade atrelada a certos golpes que garante que o personagem continue com o seu ataque mesmo que seja atingido. Nesse processo, o lutador que usou armadura recebe 50% do dano, que é revertido em vida cinza

Medidor de vida – Alguns jogadores ficam extremamente defensivos e hesitantes quando estão com pouca vida. Nesse cenário, é comum que arrisquem *tech*

throws, já que um agarrão provavelmente representará a derrota. Portanto, o *shimmy* costuma ser uma tática efetiva. Outros jogadores já tendem a arriscar mais, usando golpes invencíveis para evitar o K.O.

V-Trigger – Quando este indicador estiver completo, vale prestar atenção nas estratégias mais comuns de ativação. É comum que Karin use seu chute forte cancelado em *V-Trigger* ou que Dhalsim use a rasteira média. Você pode se posicionar fora desses alcances para se prevenir das ativações ou pescar *whiff punish*.

CONFRONTOS ESPECÍFICOS

Depois que você possuir algum tempo de jogo, será preciso polir a aplicação dos fundamentos, adequando-os a cada um dos personagens. É nessa hora que estudamos as individualidades dos lutadores e a melhor estratégia para enfrentá-las. Falamos, portanto, de ***match ups***.

Match up (MU) — Refere-se ao confronto entre dois personagens específicos e tem o intuito de mostrar qual deles possui vantagem na luta. Quando dizemos que a *matchup* Birdie vs Karin é 6- 4, significa que, a cada 10 partidas jogados em alto nível, Karin vencerá apenas 4



Vejamos um exemplo: Abigail enfrentando Guile. Nunca é excessivo lembrar que precisamos de paciência extra contra personagens que mantêm a distância (*zoners*), como o lutador norte-americano. Geralmente, Guiles variam o lançamento de magias com iscas para que você pule e acabe sendo punido com um an-

tiaéreo.
Por isso,
a estratégia
menos arris-
cada para
o Abigail
é ir andan-
do aos poucos
e defendendo.

Contra magias
em geral, especialmente o *Sonic Boom*, você
também pode dar um pulo neutro, pois o



oponente não poderá lançar outro projétil enquanto aquele ainda estiver na tela. Aproveite essa lacuna para andar ou correr com segurança. O Abigail, em especial, também pode usar b+HP para anular magias e o *Giant Flip* médio ou forte para passar por cima delas.

Algumas outras características que você deve observar quando estuda uma luta específica são:

- Alcance dos *pokes* do adversário para você realizar *whiff punishes* e/ou *counter pokes*;
- *Frame data*, pelo menos dos golpes mais comuns, para punir as falhas com o melhor aproveitamento possível;
- *Setups*, *frame traps* e *tick throws* mais comuns dele para que você se defenda corretamente e contra-ataque com propriedade;
- Tipos e ângulos de antiaéreos para evitá-los ou explorá-los;
- Ferramentas do personagem para escapar de magias;
- Adaptar a lacuna de *frame traps* e *tick throws* (dependendo de o oponente possuir ou não golpe de 3 frames);
- Arquétipo e recursos gerais do personagem adversário (magias? agarrões especiais? *Shoryuken*?) para adaptar seu plano de jogo geral.

Perceba que, nas *match ups*, levamos em conta as ferramentas dos personagens usadas com o máximo de eficiência. Portanto, mesmo que você jogue de Dhalsim e enfrente um Zangief — *match up* notadamente favorável ao guru indiano — ainda pode perder se tiver um fraco jogo de *pokes*, por exemplo.

Não há uma maneira específica de estabelecer o estudo de confrontos. Essas relações são criadas com base na experiência de jogadores profissionais e constituem opiniões subjetivas, bem como as *tier lists*, vistas no **Capítulo 1 – Disciplina**. Portanto, não permita que as pontuações de *match ups* ditem a maneira pela qual você percebe o jogo.

COMMITMENTO

Street Fighter V enfatiza as tomadas de decisões. Neste jogo, é preciso reagir à situação com o que você acredita que seja a resposta correta e se comprometer com a sua escolha (*commitment*), mesmo que ela se mostre uma furada. Isso tanto é verdade que SFV trabalhou bastante para evitar os chamados *option selects* (OS) porque, ao usá-los, o jogador se esquivaria de realizar escolhas.



Um option select é uma combinação de inputs que fornece resultados variados de acordo com a situação da partida. Você aciona um comando específico, e o jogo “escolhe” a melhor opção dependendo do que acontecer

Como consequência, há poucos *options selects* em *Street Fighter V*. Alguns já foram removidos, e os que sobraram são difíceis de executar e possuem pouquíssima utilidade. Uma exceção é o *late tech* (o “agarrão atrasado”, também chamado de *delayed tech* e de *tech throw OS*). Para realizar o *late tech*, basta atrasar em alguns instantes a sua escapada de agarrão. Vejamos o passo a passo desse simples atraso e o porquê de essa técnica funcionar.

O intuito do late tech é permitir escapar tanto de agarrão comum quanto defender ataque físico. Ele é útil ao levantar-se e em diversos mix-ups em que você queira se prevenir simultaneamente contra essas duas formas de investida

O *late tech* possui dois brevíssimos momentos. No primeiro, você defende por alguns *frames* — de preferência, agachado, para também se proteger contra *lows*. No segundo, você executa o *tech throw* enquanto bloqueia. É preciso atrasar um pouco o comando do agarrão para que você não seja atingido em *counter*, o que acontece caso seu oponente desfira um ataque mais rápido ou em *meaty*, já que o *startup* de qualquer arremesso normal é de 5 *frames*.

Agora, vejamos como essa jogada opera nas situações contra as quais você quer se proteger.

Contra um ataque físico – Caso o adversário execute um ataque físico como um *meaty*, você estará no momento 1 (defendendo). Seus *inputs* do *tech* (momento 2) sairão durante a *block stun* do ataque que você defendeu, portanto, você não ficará exposto tentando arremessar o vento.

Contra um agarrão comum – Caso o oponente mande um arremesso comum, você conseguirá se desvincilar dele porque ainda estará dentro do tempo de executar o *tech*, que é de até 7 *frames* após o agarrão conectar. Ou seja, você defende nos primeiros *frames* do *tech*, digamos que até o quarto, e só aperta os *inputs* do *tech* no final dessa janela, entre os *frames* 5-7.

Apesar de o *late tech* ser bastante útil, ele também possui fraquezas. A mais óbvia é que ele não anula agarões de comando. Além disso, caso seu oponente também atrasse o ataque dele, você provavelmente será pego em *counter*. O *late tech* também costuma ser vulnerável contra pulos neutros e *shimmies*.

DELAYED TECH

Quando você propositalmente atrasa o *timing* do seu *tech* para depois que um ataque é bloqueado, previnindo que você dê *tech* durante o espaço entre um golpe e outro.

Exemplo de *tech* normal

Perde para *frame traps*



Exemplo de *delayed tech*

Ganha de *frame traps*



PERDE PARA:

Shimmy

Frame trap/Meaties atrasados

Command Grab

GANHA DE:

Throws

Meaties

Frame traps

Tabela produzida por Fabricio Anciães Pereira, o “lo-fi”



RISCO E RECOMPENSA

Para nos ajudar a definir se uma abordagem é viável, podemos pensá-la em termos de riscos e recompensas. Uma decisão consciente deve ser tomada após levar em conta respostas para as seguintes perguntas: *O que ganho caso acerte isso? Quais as consequências caso eu falhe?* A maioria dos golpes que empregamos em uma luta deve possuir baixo risco, caso contrário nos exporemos em demasia a punições dolorosas.

De certo, essa balança sofre alterações quando há jogos mentais envolvidos. Ataques como agarrões de comando e *Shoryukens*, que possuem alto risco, podem ser desferidos diversas vezes seguidas caso haja uma leitura de que o oponente é suscetível a eles. É por esse motivo que você observa muita gente caindo em *loops* de arremessos ou levando ganchos invencíveis cinco vezes em um mesmo *round*.

Conciliar adequadamente risco e recompensa em uma partida é uma das principais qualidades que você pode desenvolver como jogador. Melhor ainda é quando você desvenda a maneira com que o oponente raciocina os riscos e recompensa dele, pois te confere ainda mais vantagens em jogos mentais. Dessa forma, você estará

apto a transformar o que teria alto risco em uma tática de baixo risco e o que lhe traria baixa recompensa em algo que confere muito mais benefícios.



Precisamos ter em mente que a relação entre risco e recompensa não é necessariamente correlata. Quer dizer, algumas táticas possuem alto risco e baixa recompensa. Um exemplo seria acertar um *slide* da Chun-Li (baixo e soco médio) à queima roupa sem dispor de *V-Trigger*. Se acertar, você causa 70 de dano e fica -3 colado ao oponente; se for bloqueado, fica em desvantagem de 8 *frames*. Não compensa muito, né?

Por outro lado, existem táticas que se estabelecem por baixo risco e alta recompensa. Pressionar um personagem sem nenhum tipo de contra-ataque invencível, como G, é um exemplo. O risco é praticamente zero se você lança mão de *frame traps* com lacunas de 4 *frames* ou menos, já que o Presidente do Mundo apenas conseguirá cortar a ofensiva com um *trade* de ataque fraco ou com o *Critical Art*.



Ademais, estratégias que, em dado momento da partida, possuíam certos valores de risco e recompensa podem mudar de *status* em outras situações. Vejamos o próprio exemplo do *slide* da Chun-Li, imaginando que você esteja jogando com ela. O que dizer sobre usar esse golpe quando o oponente está a um *pixel* de perder e você desfruta de 80% do medidor de vida?

Ser bem-sucedido nessa jogada te garantirá a vitória (recompensa altíssima), enquanto o insucesso pode significar a perda de um pouco de energia. Só que, como você está longe de ser derrotado, ainda terá algumas chances de fechar o *round*, mesmo com esse erro. O risco se tornou relativamente baixo.



INCERTEZAS DEMAIS?

Nem sempre o adversário agirá da forma como você prevê. Embora algumas reações sejam mais esperadas, seja por implicarem poucos riscos ou pela eficácia no momento, é totalmente possível que aconteça justamente o contrário do que você supõe.

Lembra de que, em um jogo de luta, há batalhas entre dois cérebros? Isso significa que, assim como você, seu adversário também possui uma mente que tenta se adaptar às situações. Se ele imagina que você preparará uma emboscada, então ele pode armar um contra-ataque para o seu contra-ataque. Em outras palavras, ele pode usar uma lógica reversa e reagir de forma surpreendente.

Isso explica situações como aplicar uma rasteira imediatamente após levantar, por exemplo. O jogador que está de pé imaginou que o adversário caído fosse sucumbir para um *shimmy* e, por isso, distanciou-se na hora do levantamento. Tendo feito a leitura dessa jogada, o outro lutador atacou em suas pernas, que ficaram desprotegidas enquanto ele andava para trás.

Não há limites para leituras, releituras, condicionamentos e todo tipo de jogos mentais. Alguns afirmam



que tanta tomada de decisão acrescenta bastante incerteza aos jogos de luta e torna-os roletas-russas. Eu posso opinar distinta, de que é justamente essa gama de possibilidades que deixa as coisas mais estratégicas, interessantes de jogar e de assistir. Ao final da partida, se houver equilíbrio entre os personagens, vencerá quem tiver tomado o maior número de decisões corretas.

CONTEÚDO COMPLEMENTAR

VÍDEOS

- a. ► [Análise: os três tipos de jogadores de luta](#), por Core-A Gaming, legendado em português por Caio “Nolan” Padoan;
- b. ► [Análise: Provocação e Jogos Mentais](#), por Core-A Gaming, legendado em português por Pauloweb;
- c. ► [Análise: Por que devemos buffar mais do que nerfar](#), por Core-A Gaming.

TEXTOS

- a.  [Step up your game 9: O que Eu Fiz de Errado?](#), por Justin Wong, traduzido por Caio “Nolan” Padoan;
- b.  [Step up your game 15: Lendo o seu Oponente](#), por Justin Wong, traduzido por Caio “Nolan” Padoan;
- c.  [Step up your game 17: Interrompendo o Download](#), por Justin Wong, traduzido por Caio “Nolan” Padoan;
- d.  [Se você acha que está jogando certo, você provavelmente está jogando errado](#), por Keoma Pacheco.

EXERCÍCIOS SUGERIDOS

- a. **Como um ratinho** — Condicione seu oponente a um determinado comportamento para que ele fique vulnerável a seus ataques posteriores. *Dicas: o condicionamento pode ser, por exemplo: (1) usar frame traps para incentivá-lo a defender e, depois, desferir agarrões de comando; (2) usar bastante agarrão comum para incentivá-lo a dar tech throw e, então, ficar vulnerável a frame traps e shimmies; (3) usar muitos lows para que ele comece a defender embaixo e, depois,*

levar overheads; (4) soltar magias para que ele comece a pular e levar antiaéreos etc.

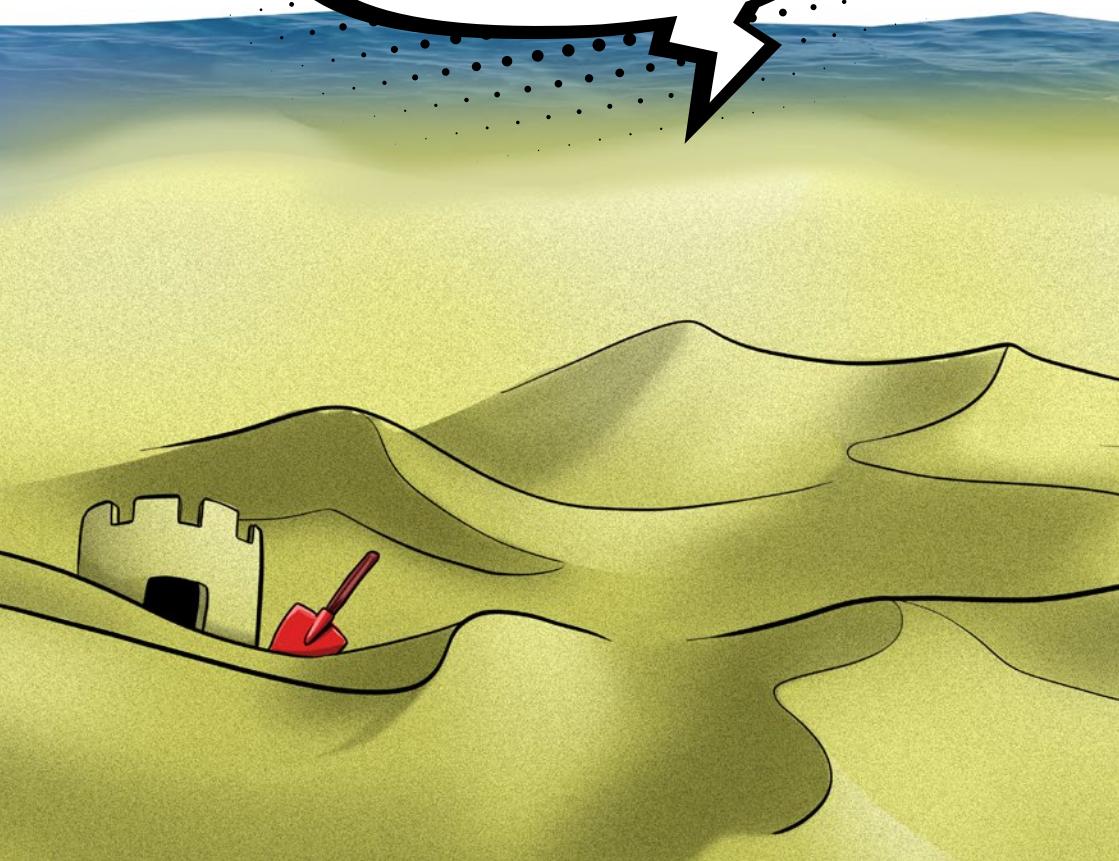
- b. **O ratinho se adaptou** — Após a punição que você conseguiu desferir graças ao condicionamento, o adversário provavelmente vai mudar seu jogo para não cair mais nisso. Planeje o contra-ataque para o contra-ataque dele e execute isso em uma partida *online*.
- c. **Não é bem assim...** — Reveja 2 *replays* de lutas do modo de rank e procure por decisões equivocadas do ponto de vista do risco/recompensa e de gerenciamento de recursos, oferecendo a solução ideal para cada caso.





PARTE 2:

EXTRAS





ARTIGO:

A RESPOSTA ESTÁ DENTRO DE VOCÊ

Por Keoma Pacheco

Todo grande momento de nossas vidas é composto por algo que nos marca, que nos inspira, que nos move, que nos muda. Ao longo dos mais de 30 anos de *Street Fighter*, muitos foram os momentos que constantemente mudaram não apenas o jogo, mas, de alguma forma, todos ligados a ele.

Se você está aqui agora, significa que você é parte dessa história, parte do que a paixão por algo em comum foi capaz de fazer existir. Significa que você também quer mudar o seu jogo e mudar o seu mundo — mesmo que de uma forma pequena — por meio do que gosta.

Este guia é composto pela experiência que tornou possíveis vários momentos especiais e é dedicado a to-

dos que procuram pelos seus próprios grandes momentos. Esperamos sinceramente que, um dia, possamos testemunhá-los também.



TORNANDO-SE O SEU MELHOR ALIADO

Existem vários níveis de proficiência em um jogo de luta. Para mim, o mais importante é o jogo a nível de comunicação. Foi por obter esse nível que fui capaz de chegar tão longe e compreender, ao longo destes 10 anos como competidor, pessoas com as quais sequer troquei uma palavra. Para mim, parte do que compõe a beleza de uma partida é a habilidade de expressão que o jogo torna possível.

Assim como andar de bicicleta ou de carro, movimentar seu personagem deve ser algo que você faça com o pensamento — e isso vai requerer experiência, treino e destreza. O primeiro passo vem do estudo das regras do jogo, do conhecimento de suas características e ele-

mentos únicos. Ao dominar o que é mecânico e torná-lo automático, você ganha a habilidade de expressar sua linha de raciocínio através do jogo. Esse é o momento em que o controle e seus movimentos começam a traduzir os pensamentos de um jogador.

Street Fighter não é apenas sobre o adversário e suas opções, mas especialmente a respeito de si mesmo. Grande parte do que está no guia depende muito dessa comunicação interna, de olhar para dentro de si e saber exatamente quem você é e o que você quer fazer. Existem certas atitudes que ajudam a obter esse nível de afinidade com o jogo:

Autoanálise é a palavra principal de todo o processo de evolução. Nenhum vídeo de combos, nenhuma tabela de *frame data* e nenhum visualizador de *hit box* vai lhe ensinar a se comunicar consigo mesmo. Honestidade sobre suas ações pode não ser fácil, mas, para realmente crescer como jogador, é necessário crescer como indivíduo e nunca mentir para si mesmo.

Pessoalmente falando, foi por meio do meu jogo que fui capaz de entender mais a meu respeito — e, após ser capaz de me compreender por completo, pude refinar aspectos do meu jogo.

Continuando sobre autoanálise, independente do

seu nível, acredite: seu jogo diz muito sobre você. Ele fala sobre suas inseguranças, sobre seus medos e sobre como você lida com determinadas situações. Autocomunicação é muito importante para saber o que você realmente procura no decorrer de uma partida.

Durante o treinamento, a única pessoa para quem você nunca pode perder é para si mesmo. Faça de seu treino um período de experimentação do ambiente, como um *playground*. Nunca coloque a vitória acima do aprendizado, pois é com a descoberta que a motivação é constantemente renovada.

Confie em si mesmo e nas suas decisões. Não tenha medo de errar. Uma das melhores coisas sobre um jogo de luta é que não há consequências diretas para uma eventual derrota: você sempre pode tentar de novo e procurar a resposta. Durante a trajetória, vale muito mais descobrir o que realmente funciona do que apenas uma tática que ganha partidas ranqueadas. Posso dizer que a pior sensação é a de arrependimento pelas coisas que você não fez, especialmente quando a jogada na qual você hesitou era a correta.

Se você conhece o inimigo e conhece a si mesmo, não precisa temer o resultado de cem batalhas. Se você se conhece, mas não conhece o inimigo, para cada vitória ganha sofrerá também uma derrota. Se você não conhece nem o inimigo e nem a si mesmo, perderá todas as batalhas.

- Sun Tzu.



LIDANDO E APRENDENDO COM SUAS DERROTAS

Vitória e derrota são as duas principais consequências de uma partida e, teoricamente, medidores diretos e imediatos do desempenho de um jogador. Todos já experimentaram os dois lados da moeda, mas poucos souberam absorver as lições de cada experiência. Certamente, perder uma partida (especialmente uma importante, como a de uma competição) deixa um gosto amargo em qualquer um, e conseguir extrair coisas boas de tal acontecimento é um dos principais aspectos para evoluir como jogador. Para isso, vamos primeiro refletir sobre o que uma derrota realmente significa, seu impacto direto e suas consequências.

ACEITAÇÃO

“Como todo mundo, você quer aprender a maneira de vencer, mas nunca aceitar a maneira de perder, aceitar a derrota. Aprender a morrer é ser libertado da morte. Então, quando amanhã chegar, você deve libertar sua mente ambiciosa, e aprender a arte de morrer.”

- Bruce Lee

O trecho de *Longstreet* tem muito a nos ensinar sobre a mentalidade geral de um jogador e seu imediatismo, seu interesse apenas no resultado (supostamente) positivo. Ironicamente, jogadores de diversos níveis tendem a superestimar o valor da vitória ao ponto de inhibirem seu potencial por ela, ficando assim estagnados. Ao longo da minha trajetória competitiva e com o tempo dedicado ao treinamento de vários jogadores, vi a tendência de muitos ao interpretarem uma derrota como algo catastrófico. Na verdade, o primeiro passo para vencer a longo prazo é ser livre das consequências. Não levar a necessidade da vitória para a partida ou para a rotina de treinamento. Durante uma partida, só devem existir duas coisas bem simples: você e o jogo.

Sendo assim, o jogador também estará livre do nervosismo que aparece quando um dos resultados começa a ficar mais aparente. Algo que costumo dizer é que o medo de perder é algo que tira do jogador a coragem de ganhar. Tal condição aponta ainda mais para uma preocupação desnecessária, não apenas com a possível derrota, mas com as suas supostas consequências.

Em um *fighting game*, o jogador é o único responsável pelo seu destino, pelo seu resultado. Alguns *players* são assustadoramente rápidos em procurar algo para culpar — especialmente o balanceamento do jogo. Esse tipo de comportamento é o principal motivo de permanecerem estagnados. Um dos segredos para mudar a razão das suas derrotas é procurar primeiro em si, aceitar suas falhas. A grande verdade é que assumir estar errado é difícil para muitos, e se livrar da necessidade de estar certo pode mudar seu jogo.

PROCURANDO AS CAUSAS

Mesmo possuindo a mente limpa quanto aos dois lados da moeda da competição em si, isso não garante ao jogador a visão de compreender por qual motivo ele perdeu. Dentro do jogo, a derrota em uma partida apon-



ta para algo errado dentro da estratégia de um jogador, ou um defeito em termos de mecânica ou percepção. Deixo aqui tópicos, características comuns e algumas possíveis soluções para os cenários apontados. Do que é superficial, podemos começar por execução e gerenciamento de recursos.

DESTREZA

Como dito por Seth Killian no *Domination 101*, “Existem duas maneiras de sair de uma partida como o perdedor: você pode simplesmente perder ou ser vencido; entregar a vitória ou tê-la tomada de você — e jogadores sérios só vão aceitar perder pelo segundo motivo. A chave para nunca entregar nada é simples: execução.”

Engana-se quem pensa que execução é apenas a habilidade de desferir combos no adversário. Inclusive, um dos pontos que faz com que eu troque o termo “execução” por “destreza” está justamente ligado ao que considero vital para um bom jogador. Não é apenas a capacidade de executar, mas de fazê-lo com precisão e velocidade quando necessário. Destreza não está apenas ligada ao que fazer, mas a quando fazer. Para mim, um jogador com boa execução é aquele que consegue

responder naturalmente às situações apresentadas na partida, por exemplo, quando o oponente parte para um *cross up* no seu Ryu. Um jogador de pouca destreza pode acabar tomando o ataque; um de destreza um pouco maior reagirá de maneira que possa defender o movimento; e um jogador de alto nível de destreza parte para o contra-ataque correto, com um *crosscut Shoryuken*. O máximo da destreza é mover o personagem com os seus pensamentos.

Agora, falando em combos, perder potencial de dano é um fator crucial que pode ter trazido derrotas facilmente evitáveis a vários jogadores. Esse é o ponto em que praticar o melhor combo para cada situação se torna um divisor de águas.

Digamos que um jogador de Ryu tenha escolhido ir para o HP *Shoryuken* xx *Shinku Hadouken* após acertar um *Solar Plexus*. Seu combo causa 394 de dano e deixa o oponente com 10HP. No entanto, o adversário ativa o *V-Trigger* e acaba virando o *round*.

Muitos poderiam dizer que a mecânica de *comeback* forte demais é a causa. Mas, na verdade, foi o jogador de Ryu que tornou isso possível por não ter utilizado o melhor combo que tinha após o *Plexus*. Afinal, se ele tivesse feito *Plexus*, cr.HP xx HP *Shoryuken* xx *Shinku Hadouken*,

o dano do combo teria sido de 419, o que seria o bastante para finalizar o *round* sem abrir a possibilidade de ativação de *V-Trigger* do oponente. Ou seja, por tomar a rota de combo mais fácil, o jogador de Ryu tornou aquele *comeback* possível. Maximizar o potencial de dano também faz parte do que minimiza sua taxa de derrotas.

Obter destreza é algo que requer diferentes métodos de treino, como *Training Mode*, *Survival*, *Arcade Mode*, *Trials* e *Network Matches*. Para todos eles, fica uma dica: não tenha medo de errar. Não tenha medo que um erro nesse tipo de coisa possa te custar um *round* ou uma partida. Isso VAI acontecer e é normal, só que será por meio das tentativas que sua destreza vai se desenvolver cada vez mais. E, novamente, não se importe demais com as vitórias. Você perde muito mais tentando apenas o que acha que vem funcionando.

RECURSOS

Quanto a recursos, tenha a atenção constantemente voltada para as barras de EX e *V-Trigger*, tanto as suas quanto às do oponente. Muitas situações que ocorrem durante a partida estão diretamente ligadas a essas barras. O acesso a movimentos EX, a CA, *V-Reversal* e *V-Trig-*



ger muda o ritmo de jogo e pode revelar intenções do adversário. Por exemplo, saber que o Zangief tem *V-Trigger I* disponível significa que jogar projéteis nele pode ser mais difícil, já que oferece grande risco. Saber que um Ken não possui EX deixa o adversário mais confiante em atacar, já que isso não oferece um risco tão grande pelo fato de o jogador de Ken não possuir nenhum *reversal* invencível.

Porém, um dos recursos mais importantes e deixados de lado é o *timer*. Poucos jogadores são capazes de utilizar o tempo como um recurso, e confundem os objetivos primários do jogo. *Street Fighter* não obriga você a deixar o *life* do oponente em 0 antes que o tempo acabe: você só precisa estar com mais *life* que ele quando o tempo acabar. Ou seja, ler o estado do jogo envolve saber qual postura adotar. Se você tem vantagem de *life*, use o tempo ao seu favor. A tela literalmente diz que, se seu oponente não atacar para ter *life* maior do que o seu em X segundos, ele automaticamente perde. Lembre-se de manter atenção às constantes mudanças de estágio da partida que ocorrem de acordo com essas informações.

CAPACIDADE DE ANÁLISE: A PROVA REAL DOS JOGOS DE LUTA

Todas as derrotas têm um ponto em comum: elas começam com você sendo atingido. Por qual motivo você está sendo atingido? A resposta varia, mas observar a origem é o primeiro passo para evitar que situações desfavoráveis aconteçam com frequência. Algumas das soluções para problemas simples estão em justamente fazer o exato oposto de antes, em focar no ato de “não tomar aquilo de novo”.

Digamos que você tenha dificuldade com pulos do adversário, e que toda vez que você toma um pulo, acaba obrigado a adivinhar o que ele vai fazer no próximo 50/50, fazendo com que você morra. Você perdeu porque não fez uma boa adivinhação ou porque deixou que ele pulasse?

Para todo cenário que acontecer, para cada *hit* que levar ao controle ou à ofensiva do oponente, reflita: “Por que eu estava lá? Por que isso funcionou? O que eu estava procurando?”. Defina um ponto no plano do jogo de seu oponente o qual você queira evitar ou parar e pense sobre suas ferramentas.



Por exemplo, muitos jogadores de nível intermediário se queixam de tudo que possa ser imaginado – até *tier lists!* – quando acabam tomando um *whiff punish* e tratam aquela situação como inevitável, mas um ponto que é facilmente esquecido é que tal punição só pode ser alcançada como resultado de o adversário executar um movimento errado, no vazio, e ficar temporariamente vulnerável. Isso, na verdade, é sinal de mau espaçamento, ou de hábitos de *poke* como pressionar um botão assim que se chega em uma distância específica, entre outros. Medir o oponente e testar suas reações naturais e tendências é fundamental para gerar uma abertura legítima e intencional em jogos de luta.

Estabelecer um objetivo, um ponto central é algo que, com certeza, mudou o resultado de várias partidas nas quais eu não necessariamente sabia como abordar, e foi algo que levou tempo até que eu pudesse explorar do jeito que posso hoje. Jogar focado em um objetivo é inclusive divertido e algo que posso recomendar para qualquer um.

RENOVAÇÃO

Por fim, sempre perca para algo novo, para uma falha no seu sistema. Todo mundo erra, e todo mundo já

perdeu por erros de todos os tipos. Focando em trabalhar nos erros que aparecem no seu plano de jogo, você pode filtrar cada vez mais e fortalecer sua estrutura. Quanto mais firme ela for, mais difícil será para seu adversário saber como invadir sua estratégia. Não deixe de procurar entender tanto seu personagem quanto o do oponente, pois é isso que cria o plano de jogo básico contra ele e mostra quais são suas opções. Conhecimento e preparo são muito importantes em um jogo de luta, e, como diz o troféu do *SFV*, “falhar em se preparar significa se preparar para falhar”.

Se existe alguém para quem você nunca deve aceitar perder, é para si mesmo, ou seja, para as coisas que podem ser obtidas ou evitadas apenas por você. Controle o que envolve você para que possa controlar a luta e, assim, a resposta virá.



ARTIGO:

TORNEIOS E O SIGNIFICADO DE COMUNIDADE

Por Rodrigo “Shogun” Martins

Comecei em jogos de luta quando eu era bem pequeno, há uns 20 anos. Em frente ao meu colégio, havia um fliperama de *Street Fighter II*, e eu assistia a alguns garotos rodarem os controles sem muito critério. Um pouco mais velho, conheci *The King of Fighters 97* na sorveteria da qual meu tio e meu pai eram sócios. Nessa época, parecia que tudo ao meu redor remetia a jogos de luta e me motivava a mergulhar cada vez mais nesse mundo — desde competidor a, mais tarde, também organizador de eventos.

Era por volta de 2010 quando me apresentaram aos torneios do antigo *Portal Versus*. Pude ir pela primeira

vez a um campeonato em que cada pessoa possuía o seu próprio controle *arcade*. Naquela hora, senti a *vibe* de estar em um evento que reunia gente de vários locais do país apaixonada pelas mesmas coisas. Seria esse sentimento que motivava o pessoal a sair de tão longe para competir por uma premiação singela?

Infelizmente, as atividades do *Portal Versus* na minha região terminaram, e ficamos sem torneios bem estruturados. Houve algumas jogatinas isoladas, mas nada de muito alcance. Foi uma época sombria, de pausa de competições. No momento em que vi o RJ nessa situação, uma responsabilidade pessoal me chamou a manter os jogos de luta ativos. Eu queria que cada vez mais gente sentisse aquela magia inexplicável que eu senti nos meus primeiros torneios.



Em meio a muitas dificuldades, organizei meu primeiro campeonato de *Super Street Fighter IV* e *Marvel Vs Capcom 3*, no bairro de Alcântara, na cidade de São Gonçalo. Meses depois, no mesmo fliperama, realizei um

novo torneio com monitores LCD padronizados que consegui no meu antigo trabalho, emprestados e com prazo curto para a devolução. Meu velho carro sempre estava rodando para cima e para baixo buscando os equipamentos. Mas o esforço compensou. Veio até uma caravana do Estado de São Paulo, o que foi possível graças a uma parceria.

Depois de conhecer eventos maiores e pegar amizade com alguns jogadores, resolvi, então, aventurar-me ainda mais, promovendo um circuito no Rio de Janeiro chamado *Road to Treta*. O objetivo era mandar o máximo de jogadores possível para um dos maiores eventos de jogos de luta do país, que rola todo ano em Curitiba. Aliás, nesse mesmo ano, estaria no Treta o jogador japonês conhecido como Sako, uma lenda dos jogos de luta.

Realizamos cinco etapas mensais árduas. Em todos os meses, eu acordava bem cedo e buscava jogadores em São Gonçalo e Niterói para partirmos juntos com nossos equipamentos em direção ao município de Nova Iguaçu, local do evento.

Os torneios de jogos de luta no Estado do Rio de Janeiro, desde os últimos do *Portal Versus* organizados por Nak e sua equipe até os que eu e minha equipe organizamos, estavam cada vez melhores. Porém, chega uma

hora em que é preciso subir ainda mais degraus. Queríamos utilizar espaços de fácil acesso e bem estruturados para que a nossa paixão pudesse ter contornos ainda mais profissionais.



Foi tendo em mente essa necessidade que nasceu o *Fight in Rio* (FIR). Sua primeira edição, em 2015, contava com *Ultra Street Fighter IV*, *Ultimate Marvel vs Capcom 3*, *Mortal Kombat X* e *Guilty Gear Xrd*. Jogadores de vários estados vieram — até de outros países. A premiação tradicional em dinheiro foi somada a brindes como controles *arcades*, troféus, jogos e camisas. O *feedback* da comunidade foi tão positivo que o nome *Fight in Rio* pegou rápido entre os competidores.

A segunda edição do FIR passou a aderir a temas, e o de 2016 foram as Olimpíadas, que ocorriam naquele ano no Rio. Desde então, conseguimos um grande feito: o FIR se tornou um dos eventos do circuito *Capcom Pro Tour*! Ou seja, além de um ícone para o público brasileiro, também ganhou a chancela de uma das maiores empre-

sas de jogos do mundo. O resultado não foi diferente de 2015: disputas acirradas com finais incríveis e/ou inesperadas entre competidores de vários estados.

Na edição de 2017, o FIR também passou a fazer parte da Liga Latina de *Injustice 2*. Com o apoio de várias empresas respeitadas do mercado de games, foi possível conceder premiações memoráveis, como controles *arcades* únicos e troféus dignos de grandes torneios mundiais. Já em 2018, o evento contou com uma *lineup* mais extensa do que nas outras edições e recebeu o tema do aclamado *The King of Fighters 98: The Slugfest*, que completava 20 anos de estreia.



Você já deve ter percebido que organizar torneios no Brasil é difícil, né? É preciso uma logística enorme, que inclui: conseguir um local confortável e acessível com internet suficiente para *streaming*; arrumar estações padronizadas com *input lag* dentro dos moldes dos grandes torneios pelo mundo; convocar pessoas dispostas a trabalhar e não só a competir; obter parcerias; e por aí

vai. Quando não se consegue patrocínio, é preciso contar com a boa vontade de competidores para emprestar seus equipamentos que são comprados com dinheiro suado. São tantos pontos que é difícil relacionar todos.

Felizmente, todas essas dificuldades ficam pequenas quando nos deparamos com o evento já montado, em que centenas de pessoas se divertem e passam por experiências únicas como amantes de jogos de luta — as mesmas que eu senti quando entrei para esse universo. Nesses torneios, não importam somente as competições, mas, principalmente, todo o comprometimento da comunidade, surgimento de novas amizades e os momentos de *hype* embalados pelas jogadas bonitas e pela empolgação dos narradores.



De toda essa minha experiência, aprendi que um requisito básico para que possam existir comunidades de qualquer tipo são as reuniões. Como em uma religião ou treino de *crossfit*, os encontros agregam pessoas que pensam parecido e/ou compartilham dos mesmos gos-

tos e sentimentos. Para a comunidade de games de luta (FGC, no inglês), não é diferente. Seja nas jogatinas, nos torneios, nos *chats* coletivos de redes sociais ou dentro dos próprios jogos, a vontade de sentir-se parte de um grupo move desde os jogadores casuais até os *hardcores*. É essa motivação, aliás, que me fez redigir este artigo.

Conforme os anos passaram, fui conhecendo cada vez mais comunidades gamers: “kofeiros”, “marveleiros”, “streeteiros”, “MKzeiros”, etc. Percebi que existiam inúmeros gostos diferentes dentro de uma única grande comunidade e que, apesar dessas diferenças, todo mundo comungava de uma grande paixão em comum.

Estar em eventos como o *Fight in Rio* e outros é algo que não deve ser desperdiçado. Se você ama jogos de luta, faça de tudo para estar presente: compareça, leve equipamentos, ajude a equipe a tocar as *brackets* (tabelas), entregue-se de corpo e coração. Ao participar, seja como competidor, *staff* ou entusiasta, você será capaz de sentir o significado da palavra *hype* e ajudará a construir a história da nossa comunidade.

A gente se vê por aí nos próximos torneios, fechado?

ARTIGO:

TÉCNICAS CONTRA O SAL PARA ADULTOS DE VERDADE

Por Patrick Miller,
traduzido e adaptado por Pauloweb



Jogos de luta irão te expor a um milhão de sabores diferentes de frustração, e você precisa encontrar maneiras de lidar com cada um deles. Pessoalmente, penso ser muito legal que videogames possam fazer as pessoas aprenderem habilidades da vida real como essa! Mas, como qualquer outra coisa em videogames, isso é dez vezes mais difícil de aprender por si só do que ao receber algumas dicas de outras pessoas.

Então, aqui vão algumas técnicas de verdade. Por favor, não dê desculpas esfarrapadas ou *option selects* do tipo “Eu sequer jogo este game”. Essas dicas não são

fáceis de executar, mas o processo se torna mais fácil à medida que você pratica. E, se você está jogando jogos de luta, chances para praticar não faltarão.

O SAL Torna Mais Difícil JOGAR

De maneira geral, altos níveis emocionais de sal implicam três diferentes riscos para os jogadores de games de luta:

- Dentro do jogo, você tomará decisões piores quando estiver salgado, o que jogadores espertos usarão a favor deles;
- A longo prazo, o sal enfraquecerá seu bem-estar mental: ou você deixará de jogar por não estar se divertindo, ou continuará jogando e se tornando cada vez mais infeliz;
- Se você for tão salgado em um ambiente social, a maioria das pessoas não vai querer falar, dar um rolê ou mesmo jogar com você até que você supere isso. Portanto, você terá que encarar isso de uma forma ou outra.

Existem algumas pessoas por aí que se orgulham do quão salgadas são, dizendo que é a maneira de elas se abastecerem de energia para melhorar. Eu desconfio que, para cada pessoa que venceu um grande torneio

com essa atitude, provavelmente existem centenas de outras que desistiram por conta do excesso de sal. Então, primeiro, vamos conversar sobre como você pode ficar mais forte por causa do seu sal.

CLASSIFICANDO O SEU SAL

Jogos de luta apresentam muitas coisas para você acompanhar, e uma delas é o seu próprio estado emocional. Jogadores que não ficam de olho em seu humor durante uma partida podem se encontrar consumidos por uma frustração repentina e intensa, o que os leva a tomar decisões imprudentes.

Na maioria dos casos, aposto que essa frustração não é desencadeada por um evento específico, mas uma série de momentos menores que contribuíram para que o sal se acumulasse sem que o jogador percebesse. Esse jogador pode até apontar para um momento específico, como dropar um combo, e dizer que aquilo fez o sal despontar. Porém, não foi essa a única razão que o conduziu a se sentir frustrado: apenas a que fez o sal transbordar. Isso é ruim porque, se você atingiu um limite de sal suficiente para te tiltar durante uma partida, você está ferrado, então vamos entender como lidar com isso no momento.



Particularmente, eu obtive bons resultados quando fiquei de olho no meu sal enquanto ele estava acontecendo. Quando algo me deixa chateado, faço uma nota mental sobre o que aconteceu para me deixar assim e o motivo, o que é importante porque diferentes fontes de frustração possuem diferentes riscos e planos de ação. Na minha experiência, descobri que a maioria do sal de jogos de luta surge a partir de uma destas três fontes:

1 – Eu esperava que algo acontecesse no jogo, mas não aconteceu. Por exemplo, dropar combos ou ler errado uma situação. Sei que preciso consertar isso praticando algo específico no Modo Treino, mas, como durante a luta não dá para fazer isso, apenas tomo uma nota após a partida e resolvo o assunto mais tarde.

2 – Eu me deparei com um problema para o qual não tinha resposta. Pode ser bem frustrante ter suas lacunas de conhecimento de *match up* expostas. Durante uma partida, eu quero minimizar minha exposição a situações em que eu não sei o que acontece, então foco em evitar essa situação em vez de tentar encontrar uma solução no meio da luta (se estiver em uma casual, então tudo bem experimentar). Após a partida, eu pergunto ao jogador como aquela situação funciona e o que eu devo fazer para lidar com ela – a maioria das pessoas tende a

ser bastante aberta sobre ajudar após a luta.

3 – Eu pensei que meus resultados deveriam ter sido melhores do que foram. Ser mandado para a *losers* por alguém que você pensa ser capaz de vencer; perder pontos de liga para um jogador de *rank* inferior; aborrecer-se porque você tomou 0-2 em uma *pool* quando normalmente consegue um 2-2. Tudo isso é bastante salgado. Para este tipo de sal, começarei por desfazer o porquê de eu sentir que “deveria ter vencido aquela luta”. A realidade é que as divisões de *ranking online* não são indicadores confiáveis de habilidade ou de resultados; não existe de fato uma grande diferença entre sair 0-2 ou 2-2 em uma *pool*; e, se acabei subestimando meu oponente, eu mereço perder e preciso aguentar essa verdade.

Outro truque para lidar com esse tipo de coisa é fazer um esforço para projetar minhas expectativas baseado no que eu estou trabalhando, não em “como eu sinto que devo fazer”. Se eu estou especificamente praticando como lidar com o Leo, eu não preciso me preocupar em ficar salgado se foi o Johnny quem me mandou para a *losers*; eu irei trabalhar nessa *matchup* depois.

Descobri que fragmentar o sal em pedaços específicos e compreensíveis torna mais fácil para mim lidar com ele – e aprender com ele. Existe algo de positivo em

refletir consigo “Oh, essa coisa aconteceu e me deixou frustrado”, o que leva um pouco da dor embora. E ter preparado um plano para lidar com as coisas depois deixa mais fácil aprender a partir do material frustrante!

Mas, sejamos honestos: isso é um assunto para adultos de verdade em que se leva um bom tempo para ficar bom. Então, enquanto você trabalha nisso, aqui vão mais dicas para minimizar os seus níveis de sal.

DISTRARIA-SE IMEDIATAMENTE APÓS PERDER

As pessoas são criaturas muito simples, e acontece que se você der a elas algo para fazer, elas farão aquela coisa em vez de pensar muito sobre o que aconteceu antes. Logo, se você perdeu uma partida e está se sentindo frustrado, apenas pegue seu celular e faça algo diferente por um curto período de tempo. Se você está jogando *online*, procure por partidas a partir do Modo Treino para que você possa se recompor um pouco após uma derrota.

O principal objetivo é minimizar a quantidade de tempo em que você olha para a tela dizendo a si mesmo que perdeu: pois, quanto mais você fica sem nada para fazer, pior tende a se sentir. É por esse motivo que eu geralmente recomendo ir à seleção de personagem para to-

mar um ar em vez de esperar a próxima partida na tela de pós-luta – dessa forma, você não precisa olhar para a pose de vitória do seu adversário por um tempo maior do que o necessário.

Francamente, esse truque funciona tão bem que te faz sentir meio bobo. Mas, ora, aqui está um [estudo bacana](#) que mostra que jogar Tetris logo após passar por um trauma pode prevenir transtorno de estresse pós-traumático (TEPT). Então, abrir qualquer jogo de celular que você goste pode provavelmente ajudá-lo a processar aquele *perfect* duplo que você tomou na *stream*.

DÊ AO SEU ADVERSÁRIO ALGUM CRÉDITO

É verdade: tudo que acontece em um jogo de luta é culpa sua. Não existem companheiros de equipe para você censurar, e há pouquíssima aleatoriedade intrínseca ao jogo. Se você levou um golpe foi porque você não estava bloqueando.

Acontece que você está jogando contra outro ser humano, e ele provavelmente está pensando o mesmo. Se você enxergar seu oponente como um bom jogador e acabar ganhando dele, você se sentirá bem sobre a vitória; e, caso perca, não será grande coisa, já que você perdeu para



um bom jogador. Ou seja, ser uma pessoa legal te dá uma ótima desculpa para qualquer situação! Então, quando você for acertado por algo inteligente, acene e diga “boa jogada!”. Você não vai ganhar pontos extras por ser duro consigo próprio, e reconhecer um bom jogo no seu oponente projeta mais confiança do que não dizer nada.

AUMENTE AS APOSTAS

Esta é uma dica estranha, mas entenda: o potencial do sal de qualquer partida tende a crescer proporcionalmente à intensidade da partida. Pense sobre a energia emocional que você precisa dispensar em um *money match* valendo R\$ 10 mil – se você perder, não vai apenas sentir o sal puro: sentirá o sal de perder R\$ 10 mil. Contudo, uma vez que você ganha experiência no sal de perder R\$ 10 mil, situações como ser derrotado em torneios locais não parecem nem de perto tão ruins.

Isso não significa que você deva saltar em uma *money match* caríssima agora mesmo, mas que você deve tentar ativamente se expor a perdas maiores, porque é um investimento que torna o restante das suas perdas menos doloroso. Então, jogue mais *money matches*, vá a torneios; coisas desse tipo.

O JOGO ONLINE SIMPLESMENTE NÃO IMPORTA

Um torneio de jogos de luta testa sua habilidade em não perder. Modos *online* testam sua habilidade de vencer mais do que perder enquanto você precisa lidar com quantidades variáveis de *lag*, oponentes aleatórios e todo tipo de fatores que te confundem e distraem. Tratam-se de diferentes *metagames* que incentivam diferentes tipos de jogo – o *online* tende a recompensar muito mais o comportamento arriscado, por exemplo, e o *lag* pode te迫使 a adivinhar alguns golpes contra os quais você poderia perfeitamente reagir no *offline*.

Jogar jogos de luta para provar que você é o mais forte é divertido. Jogar jogos de luta para testar a si próprio em torneios presenciais é divertido. Jogar jogos de luta para obter um alto *rank* no modo *online* é um hábito solitário e miserável.

Se as partidas de *rank* são o modo mais intenso que você joga, você vai gastar a maior parte do seu tempo ficando bravo com a internet quando você poderia estar se divertindo jogando jogos de luta. E se elas são apenas algo que você está fazendo para se preparar para o *Combo Breaker*, releve o aborrecimento porque seu objetivo é pegar experiência.



O *netplay* é uma ferramenta conveniente para qualquer um que procure evoluir (nos meus tempos, eu precisava caminhar mais de oito quilômetros até o fliperama...), mas não vale nem um pouco do seu sal.

É OKAY SE SENTIR SALGADO

No fim das contas, perder é ruim, e se sentir mal sobre perder é uma parte importante da competição. Se nós não ficamos salgados em relação a isso, provavelmente não nos importamos tanto assim. Portanto, uma vez que seu torneio acabar, siga em frente e se sinta mal por um tempo.

Depois, jogue casuais. Você tem trabalho a fazer.



*Tradução e divulgação autorizada pelo autor.
Consulte o texto original, [Grown Adult Anti-Salt Tech](#).*



ARTIGO:

APRESENTANDO, O VÍTIMA

Por David Sirlin,
traduzido por Pauloweb

O termo depreciativo “vítima” possui vários significados. Um deles trata de alguém (especialmente um jogador de videogame) que não é bom em algo (especialmente um jogo). Por esta definição, todos nós começamos como vítimas, e certamente não precisamos ter vergonha alguma disso. Porém, eu quero me referir a outro significado do termo. Neste artigo, falo do “vítima” que é um jogador prejudicado por regras autoimpostas, as quais o jogo desconhece.

Todo mundo começa como um jogador ruim — leva tempo para aprender um jogo até chegar a um ponto em que você sabe o que está fazendo. Há a noção equivocada, porém, de que, se você simplesmente continuar jogando

ou “aprender” o jogo, pode-se tornar um jogador de excelência. Na realidade, o vítima tem muitos mais obstáculos mentais a superar do que qualquer coisa que de fato acontece durante o jogo. O vítima perde o jogo mesmo antes de começar. Ele perde o jogo antes mesmo de decidir qual jogo jogar. O problema? Ele não joga para vencer.

O vítima teria grande problema com essa afirmação, pois ele geralmente acredita que está jogando para vencer. Mas ele está limitado por uma intrincada construção de regras fictícias que o impede de competir de verdade. Essas regras inventadas variam de jogo para jogo, é claro, mas seu caráter permanece constante. Vamos considerar um jogo de luta no qual eu fiz a minha carreira: *Street Fighter*.

Em *Street Fighter*, o vítima rotula uma grande variedade de táticas e situações como “apelos”. Essa história de “apelo” é verdadeiramente o mantra do vítima. Dar um arremesso em alguém é muitas vezes chamado de apelo. Um arremesso é um tipo especial de ataque que tira vida do adversário mesmo quando o oponente está se defendendo contra todos os outros tipos de ataques. Todo o propósito do arremesso é ser capaz de bater num oponente que senta e bloqueia e não ataca. Agarrar é parte integrante do *design* do jogo — é para existir como

existe — e, mesmo assim, o vítima constrói seu próprio conjunto de princípios em sua mente que afirmam que ele deve ser totalmente invencível a todos os ataques enquanto bloqueia. O vítima pensa em bloquear como uma espécie de escudo mágico que o protegerá indefinidamente. Por quê? Explorar o raciocínio é fútil, já que a noção é ridícula desde o início.

Você não verá um vítima clássico agarrar seu oponente cinco vezes seguidas. Mas por quê? E se fazer isso é estrategicamente a sequência de movimentos que otimiza suas chances de vencer? Aqui, encontramos o nosso primeiro conflito: o vítima só está disposto a jogar para vencer dentro de seu próprio conjunto mental de regras. Essas regras podem ser assustadoramente arbitrárias. Se você derrotar um vítima lançando magias nele, mantendo distância e impedindo-o de chegar perto de você, isso é apelo. Se você agarrá-lo repetidamente, isso também é apelo. Já falamos disso. Se você bloquear por cinquenta segundos, sem fazer movimento algum, isso é apelo. Quase tudo o que você fizer que acaba te dando a vitória é um forte candidato a ser chamado de apelo. *Street Fighter* foi apenas um exemplo; eu poderia ter escolhido qualquer jogo competitivo.

Fazer um movimento ou sequência de novo e de

novo é uma tática que costumo fazer e que freqüentemente atiça a reclamação do vítima. Isso vai direto ao cerne da questão: por que o vítima não consegue derrotar algo tão óbvio e telegrafado como um único movimento repetido várias vezes? Ele é um jogador tão ruim que não consegue contra-atacar esse golpe? E se o golpe for, por qualquer motivo, extremamente difícil de contra-atacar, então eu não seria um tolo se não usasse esse golpe? O primeiro passo para se tornar um jogador de excelência é a percepção de que jogar para vencer significa fazer o que mais aumenta suas chances de ganhar. Essa é a verdadeira definição de jogar para vencer. O jogo não reconhece regras de “honra” ou de “apelos”. O jogo só reconhece vencer e perder.



Uma reclamação comum do vítima é chorar sobre como o tipo de jogo em que se tenta ganhar a todo o custo é “chato” ou “não divertido.” Sabe-se lá que objetivo o vítima possui, mas sabemos que não é verdadeiramente vencer. O seu é. O seu objetivo é adequado e certo e ver-

dadeiro, e não deixe ninguém lhe dizer que não. De qualquer maneira, você tem o poder de dispersar aqueles que lhe diriam o contrário. Simplesmente ganhe deles.

Vamos considerar dois grupos de jogadores: um grupo de bons jogadores e um grupo de vítimas. Os vítimas vão jogar “por diversão” e não vão explorar as profundidades do jogo. Eles não encontrarão as táticas mais eficazes nem abusarão delas sem piedade. Os bons jogadores agirão diferente: eles vão encontrar táticas e padrões incrivelmente poderosos. Como eles jogam o jogo com mais frequência, serão forçados a encontrar contra-ataques para essas táticas. A grande maioria das táticas que, a princípio, parecem imbatíveis, acaba tendo ataques que os anulam, embora muitas vezes esses sejam bastante sutis e difíceis de serem descobertos. Conhecer a contratática impede que o outro jogador use sua tática, mas ele pode usar um contra-ataque para o seu contra-ataque. Agora, você tem medo de usar o seu contra-ataque, e o adversário pode voltar com a sua tática original superpoderosa. Este conceito será abordado em mais detalhes adiante.

Os bons jogadores estão alcançando níveis cada vez maiores. Eles encontraram o “apelo” e abusaram dele. Eles sabem como parar os apelos. Eles sabem como parar

o outro cara de pará-los para que eles possam continuar fazendo o que faziam. E como é bastante comum em jogos competitivos, serão descobertas mais tarde muitas táticas novas que farão o apelo original parecer salutar e justo. Muitas vezes, em jogos de luta, um personagem terá algo tão bom que parecerá injusto. Tudo bem, que ele tenha isso. Com o passar do tempo, descobriremos que outros personagens têm táticas ainda mais poderosas e injustas. Cada jogador tentará dirigir o jogo na direção de suas próprias vantagens, muito como os grandes mestres do xadrez tentam dirigir os oponentes para situações em que são fracos.

Vamos voltar para o grupo de vítimas. Eles não sabem nada sobre toda a profundidade que eu tenho falado. O argumento deles é basicamente sobre como apertar botões de maneira ignorante e com pouca relação à estratégia é mais “divertido”. Superficialmente, seu argumento pelo menos parece válido, já que muitas vezes suas partidas serão mais “turbulentas” do que partidas entre especialistas, que geralmente são mais controladas e refinadas. Mas qualquer análise mais atenta revelará que os especialistas estão tendo uma grande quantidade dessa “diversão” em um nível mais alto do que os vítimas sequer poderão imaginar. Brincar no cenário



como um ato circense não chega nem perto de satisfatório quanto ler a mente do seu oponente a tal ponto que você pode contrapor todos os movimentos dele, mesmo os seus contra-ataques.

Você consegue imaginar o que acontecerá quando os dois grupos de jogadores se encontrarem? Os especialistas vão destruir completamente os vítimas com um sem-número de táticas que eles nunca viram ou nunca foram realmente forçados a contra-atacar. Isso acontece porque os vítimas não jogam o mesmo jogo. Os especialistas estavam jogando o jogo de fato enquanto os vítimas estavam jogando sua própria variação caseira com regras restritas e não escritas.



O vítima ainda se escora em outras muletas. Ele fala muito sobre “habilidade” e como ele tem essa habilidade enquanto outros jogadores — mesmo aqueles que o venceram — não a possuem. A confusão aqui é o que “habilidade” realmente é. Em *Street Fighter*, o vítima muitas ve-

zes se agarra a combos como uma medida de habilidade. Um combo é uma sequência de golpes que é indefensável se o primeiro golpe acerta. Combos podem ser muito elaborados e muito difíceis de executar. Mas movimentos simples também podem requerer “habilidade”, de acordo com o vítima. O *dragon punch* ou *Shoryuken* no *Street Fighter* é executado segurando o *joystick* para frente, baixo e diagonal para baixo/frente e um botão de soco. Este movimento deve ser concluído dentro de uma fração de segundo e, embora haja margem de liberdade para o movimento, ele deve ser executado com bastante precisão. Pergunte a qualquer vítima e eles lhe dirão que um *Shoryuken* é um “golpe de habilidade”.

Uma vez, eu joguei com um vítima que era, na verdade, muito bom. Ou seja, ele conhecia as regras do jogo bem, ele conhecia bem os confrontos entre os personagens e sabia o que fazer na maioria das situações. Mas sua teia de regras mentais o impediu de verdadeiramente jogar para vencer. Ele chorou sobre apelo quando eu o arremessei cinco vezes seguidas, perguntando: “Isso é tudo o que você sabe fazer? Agarrar?”. Eu dei-lhe o melhor conselho que ele poderia ouvir. Eu disse a ele: “Jogue para vencer, não para fazer golpes difíceis”. Este foi um grande momento na vida daquele vítima. Ele pode-

ria ignorar suas perdas e continuar vivendo em sua prisão mental ou analisar por que ele perdeu, largar suas regras e alcançar um melhor nível de jogo.

Eu nunca estive em um torneio em que havia um prêmio para o vencedor e outro prêmio para o jogador que fez muitos golpes difíceis. Eu também nunca vi um prêmio para um jogador que jogou “de uma maneira inovadora” (embora torneios de xadrez às vezes tenham prêmios para “brilhantismo”, movimentos que são golpes de gênio). Muitos vítimas têm fortes laços com a “inovação”. Eles dizem: “Esse cara não faz nada de novo, então ele não é bom. Ou: “A pessoa X inventou essa técnica e a pessoa Y apenas roubou”. Bem, a pessoa Y pode ser cem vezes melhor do que a pessoa X, mas isso não parece importar para o vítima. Quando a pessoa Y ganha o torneio e a pessoa X é uma nota de rodapé esquecida, o que o vítima diz? Que essa pessoa Y não tem “nenhuma habilidade”, é claro.

Você pode ganhar alguma posição em uma comunidade jogando de uma forma inovadora, mas isso não deve ser o objetivo final. A inovação é apenas uma das muitas ferramentas que podem ou não ajudar você a alcançar a vitória. O objetivo deve ser jogar da forma mais

excelente possível. O objetivo deve ser vencer.

*Tradução e divulgação autorizada pelo autor.
Consulte o texto original, [Introducing... The Scrub.](#)*

ARTIGO:

PERSPECTIVA RPS NA ESTRATÉGIA DE JOGOS DE LUTA

**Por Maj,
traduzido e adaptado por Pauloweb**

As pessoas têm feito analogias entre RPS e jogos de luta há muito tempo — principalmente porque é fácil de se entender. Isso se tornou uma tendência cada vez mais popular, seja para descrever a prioridade do movimento (arremesso vence bloqueio; *Shoryuken* vence arremesso; bloqueio vence *Shoryuken*) ou *match ups* (Laura vence F.A.N.G.; F.A.N.G. vence Zangief; Zangief vence Laura).

Na verdade, essas metáforas são úteis apenas quando queremos desconstruir os jogos de luta a fim de ilustrar os desafios apresentados pela competição humana. Modelos RPS são legais se você quiser entreter as pessoas, traduzindo seus sucessos e fracassos em termos acadêmicos.

Só que é muito mais difícil ir para o outro lado — da teoria RPS até o desenvolvimento de um plano de jogo prático. Converter as especificidades do jogo para o RPS e depois voltar para as especificidades é tanto trabalho extra que seria melhor você seguir com as especificidades do começo ao fim do processo.

De qualquer forma, se você é novo no aspecto competitivo dos jogos de luta, é importante compreender exatamente no que você está se metendo — e comparações RPS podem ser úteis a esse respeito. Neste artigo, apresento um olhar para a estratégia dos jogos de luta a partir da perspectiva familiar do comprometimento que envolve o RPS.

Enquanto uma única rodada de pedra-papel-tesoura é realmente um jogo de adivinhação estúpido, torna-se mais interessante ao passo em que se jogam várias vezes seguidas. Nesse caso, ambos os jogadores começam gradualmente a pegar as tendências uns dos outros e, mais importante, o processo de pensamento por trás de suas decisões.

Pense que os jogos de luta inherentemente nos obrigam a jogar várias rodadas de RPS em rápida sucessão. Cada botão que você pressiona (ou não pressiona) é pesado contra uma expectativa de ações prováveis. Ele pode

vencer as opções do seu adversário, bem como pode perder para elas.

É claro que a única maneira de que um jogo de luta pudesse se assemelhar a um único jogo de RPS é se ele fosse em partida única, *round* único, morte súbita entre personagens idênticos e posicionados à queima-roupa sem a habilidade de se mover. E os jogadores não poderiam se enfrentar nunca mais. Na verdade, os jogos de luta brilham quando suportam múltiplas camadas de RPS ao mesmo tempo, dando aos jogadores variáveis e cenários diversos para monitorar em cada partida.

É importante tratar cada oponente como uma entidade separada. Mesmo em RPS's puros, algumas pessoas gostam mais de pedra, algumas pessoas gostam mais de papel, e outras pessoas gostam mais de tesoura. Há quem entre em pânico quando perde dois jogos seguidos e há quem não entre em pânico até perder três jogos seguidos. Algumas pessoas se concentram quando perdem quatro jogos. Já outras deixam de se preocupar e se tornam completamente imprevisíveis quando perdem três.

Há uma vasta gama de informações para absorver e usar contra o seu adversário, porque ele é uma mente humana inherentemente complicada. Eu acho que as pessoas têm dificuldades com esse conceito porque não

levam em conta a complexidade imediata que este quebra-cabeça gera quando muitos jogos RPS estão sendo jogados de uma só vez.



Quando você joga contra qualquer adversário, você imediatamente começa a coletar informações sobre seu estilo de jogo. Como seu objetivo é descobrir como superá-lo, você começa a registrar seus padrões e hábitos. Se você não está tentando ler a mente do seu oponente com base na informação que está adquirindo, então tudo o que você está fazendo é adivinhação.

Em um *round* típico de Ryu vs Ryu com jogadores habilidosos, há provavelmente algo na ordem de algumas centenas de RPS jogados. Veja só, ganhar um único jogo de RPS é uma questão de sorte, mas e ganhar 500 jogos RPS consecutivos/sobrepostos contra um único adversário? Isso é um *mind game*.

A maioria das pessoas nem reconhece todas as dimensões do RPS que estão sendo resolvidas simultaneamente em partidas de *Street Fighter*. Muitas pessoas se

concentram em tentar descobrir qual ataque o adversário prefere, sem prestar atenção na distância em que o golpe está sendo usado. Ou se focam em quantas vezes o adversário vai para um arremesso, sem prestar atenção a quanta vida o adversário geralmente tem quando ele vai para um arremesso. Ou, ainda, se preocupam com quantos projéteis são necessários para fazer o adversário pular, sem prestar atenção a quantas barras EX o adversário geralmente tem quando ele tenta um combo de pulo.

Isso é o que torna o *design* baseado em RPS interessante: o fato de que a maior parte dos jogadores nem sequer está ciente da maioria das instâncias de RPS sendo jogadas em todas as partidas.



Para muitos jogadores, a parte mais desconfortável de uma partida é o começo. Tudo parece arriscado. Se você atirar um *Hadouken*, o adversário pode saltar sobre ele. Se você tentar atacar, o *Hadouken* pode te derrubar. Se você pular, pode levar um *Shoryuken* ou trocar de lado sem querer. Se você não fizer nada, você perde o *momentum*.



A razão real de o começo da luta ser tão irritante é porque você entra nela com uma lousa em branco, com (quase) todas as variáveis tendo sido redefinidas. É quase como voltar para aquela primeira tentativa de adivinhação cega. E é uma porcaria, pois uma única corrente de má sorte pode te matar. Mas, assim que você começa a se mover, todas as dimensões RPS reemergem e os *mind games* novamente subjugam a sorte. Você só precisa sobreviver àquele primeiro instante.

Exemplos semelhantes incluem situações de *wake up* em que nenhum jogador tem muito *momentum* (imagine levar um arremesso para a frente da Karin no meio da tela), ou lidar com um adversário quase morto com acesso a um *Critical Art*, ou situações em que um jogador tem acesso temporário a um poderoso movimento (como o *Aegis Reflector* do Urien).

Essas situações atravessam o complexo ambiente dos *mind games* e apresentam uma instância simples e flagrante de RPS. É assustador, é na sua cara, e, no calor do momento, pouquíssimos jogadores têm a clareza mental para se lembrarem de ocorrências anteriores contra o mesmo inimigo.

Tudo isso é bastante misturado com o ambiente em que se joga. O jogo casual introduz elementos do caos,



porque não há nada mais difícil de prever do que preguiça ou distração. No jogo casual, as pessoas experimentam táticas pouco ortodoxas, vão para *Shoryukens* aleatórios ou assumem riscos mesmo quando sua melhor opção é claramente a prudência. Por outro lado, *money matches* e torneios deixam os jogadores nervosos e excessivamente cautelosos.

Especialistas em *mind game* irão considerar todos esses elementos em suas deduções de RPS. Eles vão perceber que algumas ofensivas arriscadas são, na verdade, menos arriscadas em torneios porque todo mundo está um pouco mais hesitante. Ou eles vão perceber que o ataque mais conservador em uma determinada situação pode se tornar inseguro porque seu oponente está esperando por isso.



Outro fator é a história entre os dois jogadores. Por exemplo, um estilo de luta cheio de *gimmicks* funciona melhor quando se enfrenta alguém pela primeira vez.

No entanto, se dois jogadores estão acostumados com os estilos de jogo de cada um devido ao fato de terem uma extensa acumulação de torneios, então faz sentido voltar aos fundamentos.

Indo mais um passo adiante, se os dois jogadores são parceiros de treino regulares, então a abordagem mais eficaz seria provavelmente jogar em um estilo pouco ortodoxo — porque é a única maneira de contrabalançar a montanha de informações na posse do outro jogador.

Os arquétipos dos jogadores também afetam o panorama. Em geral, jogadores técnicos tendem a se destacar de imediato, pois seu sucesso é menos dependente do conhecimento do jogador adversário. Eles podem ganhar se valendo apenas do conhecimento do jogo e de estratégia de *match ups*. Por outro lado, especialistas em *mind game* podem exigir algumas rodadas ou encontros para absorver o estilo de um jogador oponente, mas eles podem transferir esse conhecimento de um jogo para outro.

Então, torna-se uma disputa de saber se o jogador técnico pode impor obstáculos suficientemente complicados ou se o especialista em *mind game* pode ver através das intenções básicas do adversário e adaptar-se a ele.

Enquanto a estrutura RPS central do jogo se manter, os jogadores construirão matrizes de dados extre-

mamente complexas. A verdade é que ninguém pode acompanhar todas essas informações sem falhas. Você realmente tem que escolher quais sequências RPS monitorar e quais abandonar.

Afinal, seu oponente poderia alimentá-lo com uma tonelada de informações sutis sobre um cenário específico que ele nunca pretende revisitar. Imagine enfrentar algum jogador de Guile que passa a primeira partida inteira dando pulos neutros, então nunca volta a essa tática outra vez. Todo o tempo e toda a energia que você passou estudando os padrões, ritmos e alcances de pulo vertical do oponente não iriam ajudá-lo em nada — pelo menos não até o próximo torneio.

Acredite ou não, a maioria dos melhores jogadores têm uma excelente memória quando se tratam dessas coisas. Mesmo quando não jogamos por um ano, Alex Valle ainda se lembra de muitas das minhas tendências de jogo e se aproveita dessa informação a qualquer momento em que nos encontramos em um torneio.

Independentemente de eu representar uma ameaça séria para ele, ele ainda presta atenção a como eu jogo. Eu não sei sobre você, mas eu certamente não me preocupo em lembrar os estilos de jogo de 90% das pessoas que eu derroto. É por isso que Valle é tão consistente

quando está no topo do seu jogo.

Em qualquer bom jogo de luta, o vencedor de uma partida é decidido por quantas vertentes críticas de RPS cada jogador pode lembrar e analisar, não por quão bem eles processam uma sequência linear curta. A matriz RPS de um bom jogo de luta deve ser intrincada o suficiente para forçar os jogadores a escolher quais sequências se concentrar e quais padrões de longo prazo serão mais difíceis de acompanhar. Uma vez que nenhum dos jogadores pode visualizar e compreender completamente a coisa toda, ser capaz de identificar as vertentes essenciais é tão importante quanto ter uma boa memória.

Tradução e divulgação autorizada pelo autor. Consulte o texto original, [RPS Perspective on Fighting Game Strategy](#).

ENTREVISTA:

**O PRIMEIRO BRASILEIRO
ENTRE OS GRANDES**

“Acredito que, no começo, todo jogador tem uma mentalidade ruim em relação a competir, e eu não fui uma exceção”



Foto por Oscar R'Ramos

O paulistano Eric Moreira, mais conhecido pelo apelido de “Chuchu” por conta da personagem Chun-Li, foi o primeiro brasileiro a jogar na *Capcom Cup*, o torneio mais importante do mundo de *Street Fighter*. Experiência não lhe falta: já participou de dezenas de torneios

pelo Brasil e de outros tantos lá fora — com destaque para a *Evolution 2013* e o *Red Bull Kumite 2015* — além de ter vestido a camisa da *CNB E-Sports* por cinco anos. Nesta entrevista, o atual jogador da *Shodown Gaming* conta por que é apaixonado por competições e dá dicas aos jogadores que desejam construir sua história junto aos jogos de luta.

De onde surgiu seu interesse por competições de jogos de luta?

Desde bem pequeno, eu apostava figurinhas e bolinha de gude. Não deixa de ser competição, né? (risos). Na verdade, eu nem sabia que existiam competições de jogos de luta até ir a um *Anime Friends* em 2005. Eu estava curtindo o evento de boas quando vi que, em uma salinha, rolavam competições de games. Dentre eles, um jogo de *PlayStation 2* que eu jogava com uns amigos por paixão ao anime dos Cavaleiros do Zodíaco, o *Saint Seiya: The Sanctuary*. Depois que conheci esse mundo, passei a jogar não apenas para me divertir com meus amigos, mas também para treinar e ficar bom. Eu compito por paixão mesmo; adoro a competição, adoro o ambiente, a *hype*, o sentimento de vitória e até de derrota porque me torna mais forte. Adoro aquele friozinho na barriga e a



tremedeira durante as lutas. Gosto de tudo que envolve a competição.

Poderia contar como é sua rotina de treinos?

Eu costumo jogar de quatro a cinco horas por dia. Como ando jogando dois jogos competitivamente (além de *Street Fighter*, Chuchu manda muito bem no *Dragon Ball FighterZ*), tento alternar os horários entre os dois ou alternar os dias em que pratico cada um. Não costumo rever lutas casuais ou de treino, mas todas as vezes em que participo de alguma luta em *stream*, sendo campeonato ou não, eu costumo ir ao canal e assistir ao *replay*, analisar os comentários dos narradores e até as postagens no *chat* para ver se consigo absorver alguma informação que possa agregar ao meu jogo.

O que passou pela sua cabeça quando subiu à arena da Capcom Cup?

Foi uma experiência espetacular, mas também frustrante pelo grau de nervosismo que passei no dia. Na hora, fiquei extremamente nervoso. Nunca tinha passado por nada igual. Por outro lado, foi a sensação de estar realizando um sonho. Fiquei extremamente feliz e sa-

tisfeito que o meu esforço tinha valido a pena. Me senti grande, um campeão só de estar ali, naquele palco, junto com os jogadores que eu tanto admirava e acompanhava há anos. Fui bem tratado pelo pessoal lá, especialmente Infiltration e Ryan Hart que já me conheciam de outras datas e pelo Xian que foi super-receptivo, convidando para jogar umas partidas na suíte dele.

Você tem algum tipo de preparação especial antes de jogar torneios?

Sempre tive o costume de praticar meus combos antes dos campeonatos e estudar os oponentes/personegans que eu achava mais fortes ou contra quem tinha mais dificuldades. Isso bem antes do campeonato. No dia anterior, eu gosto de ficar tranquilo, descansar, jogar outra coisa ou apenas jogar para brincar, para deixar a mente tranquila na véspera do torneio.

Conte um pouco sobre como era sua mentalidade quando começou a competir e como ela está agora. Você percebe diferenças?

Acredito que, no começo, todo jogador tem uma mentalidade ruim em relação a competir, e eu não fui

uma exceção. Em geral, desrespeitar os jogadores de que você ganha e até mesmo para os que você perde é uma atitude que acredito que todo jogador competitivo já fez algum dia. Até aprender a lidar com a competição, você treina da maneira errada, não sabe aproveitar bem as suas vitórias e derrotas, entre outras coisas que, com o tempo ativo nos torneios e um pouco de esforço, você vai entendendo como funciona. Já faz um tempo que estou bem mais maduro em relação a essa parte de desrespeito e lidar com derrotas e vitórias da maneira certa. A diferença é muito grande. Para quem deseja ser um jogador competitivo, recomendo repensar essa parte. Quanto mais cedo começar, mais rápido vai se tornar um competidor decente. Apesar de infinitas falhas que tive e tenho até hoje, acredito que não exista outro caminho para melhorar — afinal, só errando que se aprende, né?

O que você considera como atitude desrespeitosa?

Várias coisas envolvem desrespeito ao meu ver: subestimar o adversário; ficar furioso porque perde e botar a culpa no personagem ou no jeito que o cara joga; a forma de se cumprimentar ou a falta do cumprimento.

Como você enxerga o surgimento de novos ícones do cenário competitivo brasileiro no Street Fighter V? É apenas um reflexo do fato de ser um jogo diferente ou a comunidade está abraçando novos talentos com mais facilidade?

Acho superlegal essa galera nova chegando — nova tanto de idade quanto no cenário — porque mostra que o trabalho dos jogadores de divulgar o game e apresentar o aspecto competitivo está funcionando. Já ouvi relatos de *players* que começam a jogar, mas desanimam em seguida por conta de episódios negativos, como serem zoados por um desempenho ruim, ofendidos quando conseguem uma vitória sobre alguém dito superior etc. Ainda falta maturidade, não só da comunidade em receber melhor os *players*, como por parte dos novos de também compreenderem que essas experiências ruins não implicam que todo mundo seja assim. Pelo contrário. Tem muita gente bacana e receptiva na comunidade de jogos de luta.

O que você julga ser o mais importante que um membro da comunidade deve fazer para que o cenário cresça e que mais oportunidades surjam?

Acredito que seja a presença. Tanto em campeonatos *offline/online* quanto em transmissões dos jogado-

res, comentários e compartilhamento de notícias, promoção de boas ações no *Twitter* etc. O pessoal precisa ser mais ativo, mostrar que somos um público relevante e interessado. Com o tempo, isso certamente deixará o cenário mais movimentado e atrairá não só novos jogadores como possíveis apoiadores.

Quais são os erros mais comuns que você nota nos jogadores iniciantes?

Muitos iniciantes começam a jogar competitivo porque, além de gostar do jogo, admiraram algum competidor e gostariam de ser como ele. Isso é bom e não é ao mesmo tempo. É legal ter a ambição de ser como o jogador que você admira, mas muita gente esquece que esse mesmo jogador, que joga muito bem, tem destaque, ganha campeonatos etc. levou anos de prática até atingir um nível bom. Já vi muitos jogadores reclamando porque estão demorando a ganhar. Então, penso que o principal erro é a falta de paciência para aprender. Cada um tem seu tempo. Entenda que você vai apanhar muito, mas muito mesmo, até ficar bom no jogo. E, mesmo quando você ficar bom, vai continuar apanhando, menos, mas vai, e isso é ótimo para evoluir como jogador. Tenha paciência para estudar o jogo, para treinar sua mente e corpo para



competir. Tenha paciência principalmente quando você perder. Acredito que a paciência e consequentemente a insistência/perseverança sejam as chaves para se tornar um bom *player* competitivo. Outra postura errada dos jogadores de início é aquela confiança misturada com ego. Isso atrapalha bastante o desenvolvimento como jogador porque não se aceita perder e muito menos ouvir conselhos de jogadores mais experientes.

REFERÊNCIAS BACANAS

- **Caio “Nolan” Padoan** (tiny.cc/nolanbarbaro) — Análises e traduções oficiais de conteúdo estrangeiro.
- **Capcom Fighters** (twitch.tv/capcomfighters) — Transmissão dos eventos da *Capcom Pro Tour*, a liga oficial de *Street Fighter* promovida pela Capcom.
- **Core-A Gaming** (youtube.com/coreagaming) — Canal sul-coreano que produz análises em vídeo de vários assuntos da comunidade de jogos de luta. Obs: em inglês (boa parte dos vídeos possui legendas em português)
- **Critical Art Dojo** (criticalart.com.br/dojo) — Tutoriais inéditos e textos traduzidos que vão te auxiliar a compreender as mecânicas do jogo e a organizar sua rotina de treino. Essa seção faz parte de um site originado do maior servidor de *Discord* de *SFV* do país.
- **Domination 101** — Série de artigos escritos por Seth Killian e publicados no Shoryuken.com <tiny.cc/101seth>. Em entrevista durante o evento *Ulti-*

mate Fighting Game Tournament, promovido por Adam “Keits” Heart, Seth recapitula o projeto: <tiny.cc/101recap>. Obs: em inglês.

- **Dr. Levi Harrison** (youtube.com/drlevifitness) — Médico ortopedista que compartilha sugestões de exercícios para prevenir e amenizar lesões associadas aos jogos. Obs: em inglês.
- **Exploring Fighting Games** (tiny.cc/exploringFG) — Série de vídeos que discute conceitos variados. Obs: em inglês.
- **FGC Watcher** (facebook.com/fgcwatcher) — Notícias de torneios no Brasil e no mundo, perfis de jogadores, calendário de eventos e mais.
- **Fight in Rio** (facebook.com/fightinrio) — Um dos maiores eventos de jogos de luta do Brasil e que frequentemente integra circuitos oficiais, como a *Capcom Pro Tour*.
- **Guilherme Sarda** (youtube.com/sardaomalandraj e twitch.tv/guisarda) — Tutoriais, entrevistas e muito bom humor.
- **Jay Rego** (bit.ly/jay-rego) — Vídeos com lições para iniciantes. Obs: em inglês.
- **Keoma** (twitch.tv/keomapacheco) — *Gameplay* de



alto nível, análises de *replays*, promoção de torneios casuais, narração de eventos e mais.

- **Kombat Klub** (twitch.tv/kombatklub) — Eventos regulares de diversos jogos de luta.
- **Patrick Miller** (medium.com/@pattheflip) — Game designer e teórico de jogos de luta. Autor do livro gratuito *From Masher to Master*. Sempre publica textos interessantíssimos em sua página no Medium.
- **Playing to Win: Becoming the Champion** (sirlin.net/ptw) — Livro de David Sirlin, game designer e ex-funcionário da Capcom. Obs: em inglês.
- **RedCycloneBR** (twitch.tv/redcyclonebr) — Veja Fabinho dar muitos pilões com seu Zangief. O único streamer do mundo imune ao sal.
- **Ryoran** (twitch.tv/ryoran) — Acompanhe transmissões autorizadas de diversos torneios de games de luta com narração em português.
- **Step up your game** (reforceoseujogo.blogspot.com) — Série de artigos escrita pelo jogador norte-americano Justin Wong, traduzidos por Caio “Nolan” Padoan.
- **Sonic Hurricane Dot Com** (sonichurricane.com) — Vale a pena consultar o *Footsie Handbook*, uma coleção de situações práticas produzida por Maj. Obs:



em inglês.

- **Street Fighter Wiki** <streetfighter.fandom.com> — Enciclopédia colaborativa para tudo relacionado a *Street Fighter*. Obs: em inglês.
- **Tiger Upper Quarta** (tuq.gg) — Acompanhe o campeonato semanal de *Street Fighter V* que reúne as principais feras de São Paulo.
- **Treta** (twitch.tv/trtchamp) — Um dos torneios mais tradicionais do Brasil, que acontece todo ano em Curitiba. Na *Twitch*, o Treta promove com regularidade campeonatos menores de diversos títulos.
- **Vesper Arcade** (youtube.com/vesperarcade) — Análises, *gameplays* e tutoriais de qualidade, com descontração e linguagem acessível. Obs: em inglês.
- **Zaferino** (twitch.tv/zaferino1) — Análises, *gameplays* e dicas para mudar mentalidade e minimizar frustrações dentro e fora do jogo.

GLOSSÁRIO

A-D

- , — Representação de *link* em uma notação de combo.
- > — Representação de cancelamento normalmente vista na notação numérica. O mesmo que ‘xx’.
- [] — Indica que o comando entre colchetes deve ser carregado antes. Ver também: *charge*.
- 50/50** — Tipo de *mix-up* que força o adversário a realizar uma escolha defensiva entre duas opções mutuamente excludentes, como defender abaixado (o que previne ser atingido por *lows*, mas abre a guarda para *overheads*) ou permanecer bloqueando em pé (o que protege contra *overheads*; mas te deixa vulnerável a *lows*).
- Active frames (frames ativos)** — Fase de um ataque em que ele é capaz de atingir de fato o oponente.
- Airborne** — No ar.
- Air combo** — Combo executado no ar.

Air dash — Corrida ou impulso no ar, acionada(o) com dois toques para frente durante um salto. É uma mecânica típica dos jogos de luta de animes.

Air recovery — Recuperação após ser atingido no ar. Em *SFV*, o personagem permanece completamente invulnerável a ataques até cair de pé no solo.

Air to air — Pular junto com o adversário para contestar a investida dele pelo ar.

Arcade stick — Controle típico das cabines de fliperama, composto por uma alavanca (manche) e botões de tipos variados.

Armor (armadura) — Propriedade atrelada a certos golpes que garante que o personagem continue com o ataque mesmo que seja atingido. Em *SFV*, o lutador que usa armadura recebe 50% do dano, que é revertido em vida cinza.

Arquétipo — Refere-se ao conjunto de estratégias de um personagem e permite identificar qual o estilo de luta em que ele se sobressai. Exemplos: *zoner; grappler; rushdown*.

Atalho — (1) Botão que aciona mais de um ataque simultaneamente ou mesmo executa um especial sem necessidade do comando tradicional. Exemplo: o botão L1

funciona como atalho para os três socos juntos na configuração de controle padrão do *PlayStation*. (2) É um movimento simplificado, mais curto e em geral menos preciso que normalmente tem como função acelerar a execução de um ataque. Exemplos: *Shoryuken* feito apenas usando as diagonais (df, d, df+P); SPD com b, d, f, uf + P; e *Critical Art* com d, f, d, f+P.

Ataque único (unique attack) — Conferir: *command normal*.

Autocorrect — Quando o comando é feito de um lado, mas, graças ao *buffer*, é possível  [atrasar apenas os botões e fazer com que o golpe saia para o outro lado](#). Ver também: *crosscut* e *buffer*.

Autopilot (piloto automático) — Jogo sem reflexão sobre o que se faz, frequentemente com táticas repetidas diversas vezes.

Back dash — Corrida para trás, acionada com dois toques para trás.

Block string — Encadeamento de ataques com intuito de pressionar a guarda do adversário e limitar suas opções defensivas e/ou de posicionamento.

Block stun — Estado de atordoamento ocasionado por defender.



Bottom tier — Personagem que ocupa as mais baixas posições de uma *tier list*.

Bounce — Mecânica responsável por fazer os personagens “quicarem” em partes do cenário e, assim, ficar vulneráveis a ataques subsequentes. Existem basicamente dois tipos de *bounce*: o *wall bounce*, em que o personagem sofre um rebote ao bater na parede; e o *ground bounce*, em que ele ricocheteia no chão.

Bread and butter (BnB) — Combo fundamental ao repertório de todo jogador, pois é versátil e, em geral, fácil de executar. BnB significa “pão com manteiga” em inglês, embora a conotação mais próxima da gente seja, de fato, “feijão com arroz” – aquilo que comemos todo dia e é base da refeição do brasileiro.

Broken — Diz-se de golpe ou estratégia extremamente forte, desbalanceada perante as demais.

Buffer — Sistema do jogo que armazena *inputs* por um breve período de tempo. Entre suas utilidades, estão: (1) em *links*, aumentar a janela de tempo em que se podem pressionar botões, facilitando a execução de combos; (2) permitir que o jogador execute um golpe especial caso atrasse um pouco o botão de ataque; (3) guardar um comando na “memória” do jogo para que um ataque normal seja cancelado em especial apenas no caso de conta-

to entre os lutadores. Ver também: bufferar; *autocorrect*; execução; *links*.

Bufferar —  [Guardar um comando na memória do jogo](#) para que um especial seja ativado apenas caso entre em contato com o oponente. Ver também: *buffer*.

Bug — Qualquer ação estranha ou não esperada em um jogo causada por um erro de programação.

Cancel (cancelamento) — Interromper um golpe, geralmente normal, para dar início a um especial. Você deve realizar o comando especial, como meias-luas, enquanto o primeiro golpe ainda se desenrola. Nas notações de combos, usualmente é representado por [xx]. Exemplo: st.MK xx qcf+LP com a Poison. Ver também: normal e especial.

Chain (corrente) — Cancelamento de um normal em outro. É a forma clássica de combos presentes nas séries *Marvel vs. Capcom* e *The King of Fighters*. Em *SFV*, os *chains* são usualmente entre golpes fracos agachados.

Charge (carregar) — Segurar uma determinada direção por um curto período de tempo para executar um golpe especial. Exemplo: [trás], frente + soco do Guile (*Sonic Boom*). Ver também: [].

Cheap — Ataque ou estratégia muito forte.

Chip damage — Chamado de dano residual em *SFV*, é a energia que se perde ao bloquear ataques especiais e *Critical Arts*. Em oposição à vida cinza, que se restaura com o tempo, a energia perdida com o *chip damage* é irrecuperável. Em *Street Fighter V*, o único *chip damage* capaz de nocautear é o do *Critical Art*. Ver também: vida cinza.

Collision boxes (caixas de colisão) — Definem a solidez de um objeto, impedindo-o de “passar por dentro” de outro que também a possua. São representadas por caixas amarelas.

Combo — Sequência de ataques indefensável caso o primeiro golpe acerte.

Comeback — Virada.

Command grab — Arremesso especial/de comando.

Command normal (normal de comando) — Acionado com uma direção junto a um botão de ataque, geralmente possui alguma propriedade especial, como o direita e chute médio da Ibuki (*Kobeudaki*), que precisa ser defendido em pé. Em *Street Fighter V*, esses golpes são chamados de *unique attacks* (ataques únicos).

Commitment (comprometimento) — Abraçar a sua decisão. Em *SFV*, é preciso reagir a cada situação com o que você acredita que seja a resposta correta e se compromete-

ter com essa escolha — mesmo que ela se mostre uma furada.

Condicionamento — Estado mental fruto de estímulos que lançamos para que o oponente aja de uma determinada maneira e fique vulnerável às nossas ofensivas. Basicamente, manipulamos o adversário para que ele faça o que a gente quer.  [Veja alguns exemplos.](#)

Contestar — Atacar quando o turno é do adversário. [Ver também:](#) turno.

Conversão — Capacidade de transformar um acerto — a princípio pequeno e por vezes inesperado — em um combo que resulta em bom dano, ganho de recursos ou de posicionamento. Acontece bastante em situações de *juggle* e costuma contar com a improvisação do atacante, que deve analisar rapidamente o cenário e escolher a melhor forma de prosseguir com o combo. [Ver também:](#) *juggle* e *hit confirm*.

Counter — Indica que certo golpe acertou outro durante seu *startup*, impedindo-o de se ativar. Em *Street Fighter V*, o agressor do *counter* é beneficiado com 2 *frames* a mais de vantagem e 20% a mais de dano e de atordoamento. Além disso, golpes com invencibilidade recebem *counter* durante sua recuperação.



Counterar — Anular um golpe ou uma estratégia do adversário.

Counter pick — Escolha de personagem que tem nítida vantagem sobre o lutador adversário.

Counter-poke — Golpe que visa a anular o *poke* do adversário. Em geral, é um médio ou forte planejado para atingir o ataque inimigo em seu *startup*.

Crosscut — Movimento cujo  input muda de orientação conforme o oponente muda de lado. Ver também: autocorrect.

Cross under — Quando um personagem passa por baixo do outro. É uma tática comum na aplicação de *mix-ups*.

Cross up — Quando um personagem passa por cima do outro, geralmente desferindo golpes que pegam nas costas e que, portanto, devem ser defendidos pelo lado oposto.

Crouching — Agachado.

Crush Counter — Causado quando certos golpes fortes ativam *counter*, trata-se de efeito caro a *Street Fighter V* e concede mais tempo que o usual ao agressor para emendar mais ataques e gerar combos.

Dano recuperável — Conferir *vida cinza*.

Dano residual — Conferir *chip damage*.

Dash — Corrida ou impulso, acionada(o) com dois toques para frente.

Delayed tech — Conferir *late tech*.

Divekick — Tipo especial de voadora em que o lutador desce rapidamente com chute em ângulo inclinado. Exemplo: *Cannon Strike* da Cammy.

Dizzy — Tonteado (quando a barra de atordoamento atinge o máximo).

DLC (downloadable content) — Conteúdo adicional para um jogo já lançado. Deve ser transferido via internet.

Download — Quando um jogador é bem-sucedido em diversas leituras seguidas, o que é fruto da compreensão do comportamento e do plano de jogo do oponente.

DP — Abreviatura de *dragon punch*, o comando do *Shoryuken*.

Drop — Erro, falha. Exemplo: dropar um combo = errar um combo.

E-J

Eixo horizontal — Refere-se ao controle de espaço do



chão, o que é feito com *pokes*, *dashes*, projéteis lineares etc. Ver também: eixo vertical.

Eixo vertical — Refere-se ao controle do espaço aéreo, o que é feito por meio de pulos, antiaéreos, alguns projéteis em parábola etc. Ver também: eixo horizontal.

Escalonamento de dano — Refere-se à deterioração de dano em sequências. Basicamente, a cada ataque inserido em um combo, há perda de 10% de seu dano integral.

Especial — Golpe que necessita de um comando de *inputs* em ordem específica seguido de um ataque normal. Exemplo: *Hadouken*, que exige um quarto-de-lua seguido de soco. Ver também: normal.

Execução — Relação necessária entre uma ação física do jogador e o consequente reflexo nos comandos do personagem controlado. As ações do jogador se dão por manuseio de direcional e apertar de botões; enquanto os reflexos se relacionam à movimentação do personagem e execução de golpes de toda natureza. Em jogos de luta, trabalhar a execução significa minimizar a barreira homem/máquina, aperfeiçoando a destreza — tudo para tornar os comandos do personagem claros e práticos.

Farofar — (1) Valer-se de *mash*; (2) O mesmo que *spam*; (3) *Mash* de contragolpe invencível.

Fierce — Soco forte.

Fireball — Termo genérico para os diferentes tipos de projéteis/magias que trafegam pela tela.

Flashy (chamativo) — Algo bonito de se ver. Em geral, um combo *flashy* possui difícil execução e/ou exige posição específica na tela e medidores de *Critical Art* e *V-Trigger* cheios. Nem sempre é a sequência ideal do ponto de vista de dano e atordoamento; sua principal função é estética.

Follow up (followup attack) — (1) Capacidade de certos golpes de permitirem ser seguidos ou complementados por outros. Por exemplo, o *target combo* do Zeku jovem *Bushin Gokusanken – San* (LP>MP>HP) permite dois *follow ups* diferentes: o *Bushin Gokusanken – Shu* (LP>M-P>HP>HK) ou o *Bushin Gokusanage* (LP>MP>HP>cr.HK); (2) Qualquer golpe que acompanha/ vem após outro. Ver também: juggle e target combo.

Footsies — (1) Jogo de controle de espaço em que se buscam situações que nos deixem em vantagem, tentando esconder nossas *hurt boxes* e prever o posicionamento das *hurt boxes* do oponente; (2) Forma específica de controle de espaço, que é o jogo no chão a uma média distância e com golpes que envolvem poucos riscos.

Forward — (1) Chute médio; (2) Para a frente, em notações de combo representado por [f].

Frame (quadro) — Unidade de tempo usada para medir as diferentes fases dos ataques e animações, referente a 1/60 de segundo na maioria dos jogos de luta atuais.

Frame data — Compilação de dados sobre um ataque, cuja animação é dividida em fases e medida em uma unidade de tempo chamada *frame*.

Frame trap — Combinação de ataques para abrir a defesa do inimigo. É uma armadilha com um pequeno intervalo entre os golpes, em geral 3 ou 4 *frames*, em que o primeiro ataque é positivo *on block*.

FT — Do inglês *first to*, que significa “primeiro a”, em geral seguida de um número como 2, 3, 5 ou 10. Em uma FT2, por exemplo, que é o confronto padrão em torneios oficiais de *Street Fighter*, o vencedor será aquele que vencer primeiro duas partidas, consecutivas ou não.

Fuzzy guard (ou fuzzy block) — Técnica defensiva que consiste em defender *mix-ups* de *overhead* e *low* que acertam em tempos diferentes. Isso é possível se você se mantiver de pé e agachar-se nos *frames* corretos.

Fuzzy setup — Estratégia que consiste em prender o oponente na animação de defesa em pé para abrir sua

guarda com um *overhead* instantâneo. Uma maneira usual desta situação ocorrer é forçar o bloqueio de voadora e, imediatamente, desferir seu *overhead* rápido (em geral um salto com fraco/médio). Durante a *blockstun* da voadora, o oponente ainda estará visivelmente de pé mesmo que ele mantenha o direcional para baixo. Nesse momento, ele pode ser aberto por golpes que precisam ser defendidos de pé.

Gap — Lacuna, brecha entre golpes.

Glass cannon (canhão de vidro) — Diz-se personagem que é muito forte, porém com vitalidade bem abaixo da média.

Grab — Arremesso/agarrão.

Gimmick — Termo generalista para se referir a táticas que se aproveitam de imprevisibilidade e/ou da falta de conhecimento do adversário. Em geral, são extremamente arriscadas e funcionam apenas uma vez.

Guard break — Propriedade de quebrar a defesa.

Hard knockdown — Propriedade de certos golpes que impede o adversário de levantar-se imediatamente. Em SFV, toda rasteira em *counter* gera *hard knockdown*.

High — Em *Street Fighter*, ataque que pode ser defendido tanto de pé quanto agachado.

High profile attack — Ataque que move para cima a *hurtbox* do personagem na parte dos pés, permitindo escapar de *lows*. Ver também: *low profile attack*.

Hit — Acerto; pancada; golpe.

Hitbox (caixa de acerto) — (1) Área de um lutador que é capaz de acertar o oponente; (2) Termo genérico para ambas *hit boxes* e *hurt boxes*.

Hit confirm (confirmação de acerto) — Capacidade de perceber se um golpe atingiu o oponente de fato para, apenas nesse caso, prosseguir com os combos.

Hit stop — Também chamado de *hit freeze*, *hit lag* ou *hit pause*, é o  breve congelamento dos lutadores em decorrência de uma pancada, seja na defesa ou no acerto. Esse efeito valoriza o impacto da colisão e ajuda a reconhecer se um golpe abriu ou não a guarda do oponente. Na maior parte dos casos de *SFV*, os ataques fracos causam 8 frames de *hit stop on block*; os médios, 12 frames; e, os fortes, 15 frames. Ver também: *hit confirm*.

Hit stun — Estado de atordoamento iniciado ao ser atingido por um ataque. Ver também: *block stun*.

HK (heavy kick) — Chute forte.

HP — (1) Soco forte [*heavy punch*]; (2) Vitalidade [*health points*].



Hurt box (caixa de dano) — Define a parte do corpo que pode ser atingida. Ver também: *hit box*.

Input (entrada) — É um termo caro à computação, o qual se refere à entrada de dados em determinado sistema. Nos jogos de luta, *input* é usado como sinônimo dos comandos que podemos acionar nos controladores: direcionais (cima, baixo, esquerda, direita e diagonais) e botões de ataque (socos e chutes fracos, médios e fortes).

Input lag — Atraso de tempo entre o apertar do botão no controle e a efetiva representação disso na tela. Geralmente expresso em milissegundos (ms), em que 1 *frame* equivale a cerca de 16,6ms.

Instant overhead — *Overhead* extremamente rápido, como o j.LP do Dhalsim, o j.MK do F.A.N.G. ou outros ataques de pulo durante *fuzzy setups*.

Jab — Soco fraco.

Jogo neutro — (1) Quando nenhum dos jogadores possui uma clara vantagem sobre o outro; ninguém está encurralado ou pressionando a defesa do adversário, por exemplo; (2) Usado também como sinônimo de *footsie*.

Juggle — Ativado por certos ataques, como o *Tenko* da Karin, o *juggle* é uma mecânica que permite que o oponente receba ataques subsequentes no ar; fique “quican-

do” nos golpes antes de cair.

K-O

Kara cancel — Também conhecido como *whiff cancel* ou *empty cancel*, é o cancelamento de um ataque em seus *frames* iniciais, geralmente com o propósito de estender o alcance do golpe subsequente. O termo tem origens no japonês, em que *kara* significa “vazio” nesse contexto.

Keepaway — Estilo de jogo cujo objetivo é manter o oponente sempre distante.

Knockdown — Efeito de derrubar um lutador. Ver também: *hard knockdown*.

Landing recovery — Recuperação após cair de um salto. Em *SFV*, todo personagem fica vulnerável por 4 *frames* ao aterrissar de um pulo, com exceção de Zangief e Abigail, que ficam 5 e 6 *frames*, respectivamente.

Late cancel — Cancelamento tardio/atrasado.

Late tech — Também chamado de *delayed tech* ou *tech throw OS*, é um tipo de *option select* que permite escapar tanto de arremesso comum quanto defender ataque físico. Executado atrasando um pouco o *tech throw* enquanto se defende.

Leitura — Previsão de uma ação do adversário por conhecer como ele pensa. Também conhecido pelo termo japonês *yomi*.

Link — Sistema de combo em que a animação de um golpe deve ser finalizada totalmente para que um outro ataque conecte. Nas notações de combos, é representado por uma vírgula [,].

LK (*light kick*) — Chute fraco.

Loop — Laço, no inglês. Uma ação que se repete de novo e de novo. Exemplo: cair em um *loop* de arremessos significa levar um agarrão após o outro.

Low — Golpe que bate embaixo, logo precisa ser defendido agachado.

Low profile attack — Ataque que encolhe a *hurt box* do personagem, permitindo que ele escape de golpes que acertam da cintura para cima. Ver também: *high profile attack*.

LP (*light punch*) — Soco fraco.

Mashing (button mashing) — Apertar botões várias vezes seguidas e em alta velocidade.

Match up (MU) — Refere-se ao confronto entre dois personagens específicos e tem o intuito de mostrar qual

deles possui vantagem na luta. Quando dizemos que a *match up* Birdie vs Karin é 6- 4, significa que, a cada 10 partidas jogadas em alto nível, Karin vencerá apenas 4.

Mash — Pressionar o direcional e/ou os botões de forma agitada. Embora tenha diversas utilidades, como aumentar as chances de desferir um contra-ataque ou sair do *dizzy* mais rápido, alguns jogadores veem essa técnica com maus olhos porque evidenciaria que o jogador não sabe executar o golpe corretamente/no tempo certo.

Meaty — Ataque que conecta em um *frame* ativo tardio/diferente do primeiro. Muitas vezes, um ataque em *meaty* é feito para acertar um oponente o mais cedo possível após sua recuperação e, assim, gerar maior vantagem ou menor desvantagem de *frames*.

Metagame — Abreviado simplesmente como *meta*, refere-se ao conjunto de estratégias mais eficazes — o que inclui os personagens mais fortes e com as melhores *match ups* — em determinado período (temporada, *patch*, versão etc.) de um jogo. Ver também: *match up*.

Mid — Em *Street Fighter*, ataque que deve ser defendido de pé; o mesmo que *overhead*.

Mind games (jogos mentais) — Série de estratégias voltadas para a obtenção de vantagem psicológica sobre o

adversário.

Mix-up — Situação ambígua em que o defensor é forçado a escolher apenas uma dentre variadas maneiras de escapar de uma investida.

MK (medium kick) — Chute médio.

Mirror match (partida espelhada) — Luta entre personagens iguais.

Momentum — Segundo o dicionário da Universidade de Cambridge, *momentum* é a força que mantém o desenrolar de um evento depois que ele começou. Em jogos de luta, costuma-se falar de *momentum* quando um jogador é capaz de criar e manter viva uma investida – geralmente potencializada por recursos como *V-Trigger*, *Critical Art* ou mesmo pela vantagem psicológica trazida por sucessão de leituras e jogadas bonitas.

Money match — Desafio valendo dinheiro.

MP (medium punch) — Soco médio.

Negative edge — Sistema que permite que um golpe especial seja ativado com a liberação de um botão.

Negativo — Estado de desvantagem de *frames* após atacar ou sofrer um golpe. Ver também: positivo.

Noia — (1) Algo feito sem pensar; (2) O mesmo que *mash*;

Noob — (1) Jogador que não é bom no que faz; (2) Jogador novato que desconhece o funcionamento do jogo.

Normal — Ataque que não necessita de movimentos complexos para ser executado. Exemplos: soco forte em pé, chute fraco agachado etc.

Notação numérica — Representação escrita de combos baseada no teclado numérico do computador. Usada principalmente em jogos de luta de anime.

Notação padrão — Representação escrita de combos baseada nos movimentos do direcional, como quarto-de-lua e meia-lua para trás. Usada em jogos de luta da Capcom.

Notação do Tekken — Representação escrita de combos que relaciona um número a cada membro do lutador. Usada em *Tekken* e com adaptações por jogadores de *Injustice* e *Mortal Kombat*.

Okizeme — Abreviado como *oki*, é um termo que se refere ao ato de pressionar um lutador enquanto ele se levanta. Quando você derruba seu oponente, pode prever que tipo de levantamento ele fará e, então, preparar sua ofensiva com *meaties* físicos, pulos, arremessos, etc.

On block — Na defesa; quando bloqueado.



On hit — No acerto; quando não bloqueado.

Option select (OS) — Combinação de *inputs* que fornece resultados variados de acordo com a situação da partida. Você aciona um comando específico, e o jogo “escolhe” a melhor opção dependendo do que acontecer.

Overhead — Golpe que precisa ser defendido de pé.

P-Z

Parry — Mecânica defensiva que permite absorver um ataque adversário. Geralmente, quem realiza um *parry* não sofre nenhum tipo de dano e se recupera antes do seu agressor, o que permite um contra-ataque rápido.

Piano — Técnica de deslizar o dedo pelos botões, simulando o teclado de um piano.  [Ajuda a executar especiais que requerem repetir velozmente socos ou chutes, como o Psycho Flicker do Ed, o Electric Thunder do Blanka e o Hundred Hand Slap do E. Honda](#)

Plinking — Abreviatura de *priority linking*, trata-se de uma técnica de execução para facilitar combos, a qual era bastante presente em *Street Fighter IV* e se valia da prioridade dos ataques fortes sobre os fracos e dos chutes sobre os socos. Ao apertar dois ou mais botões com exatamente 1 *frame* de diferença, o jogador praticamen-

te dobrava suas chaves de acertar *links* de 1 *frame*.

Poke — Golpe com o qual nós “cutucamos” o adversário, conseguindo eventualmente algum dano com isso e instigando o outro jogador a realizar alguma jogada arriscada. Em geral, os *pokes* contam com bom alcance, são seguros na defesa, relativamente rápidos e, em menos casos, canceláveis em especial.

Positivo — Estado de vantagem de *frames* após atacar ou sofrer um golpe. Ver também: negativo.

Pre-jump — Breve momento que antecede os saltos, durante o qual o personagem é considerado *airborne* e fica vulnerável a ataques. Em *SFV*, todo lutador possui 3 *frames* de *pre-jump* antes de saltar para frente e 4 *frames* antes de saltar neutro e para trás. As exceções são Zangief, Birdie e Abigail, que possuem de 4 a 8 *frames* de *pre-jump*.

Proximity box (caixa de proximidade) — São caixas que determinam a distância da qual seu personagem ativa a defesa em vez de, por exemplo, caminhar para trás, já que ambos são acionados pelo mesmo comando. São representadas por caixas amarelas que se estendem para fora do personagem.

Pulo neutro — Salto na direção vertical.

Pushback — Afastamento entre os lutadores provocado por um golpe.

Pushblock — Mecânica presente na série *Marvel Versus Capcom*, a qual permite empurrar o agressor durante o bloqueio, negando parte do *block stun* e do *chip damage*.

Range — Alcance.

Recovery (recuperação) — Momento em que o personagem se prepara para voltar à posição neutra. No *recovery*, não podemos realizar outro movimento ou mesmo defender.

Reset — Ato de interromper um combo no meio para iniciar outro. O objetivo do *reset* é restabelecer a escala de dano e/ou a de atordoamento. Assim, o oponente terá mais prejuízo do que se fosse atingido por uma única sequência.

Reversal — (1) Ataque feito no primeiro instante possível após o lutador se recuperar, como ao levantar ou sair de *hit stun* e *block stun*; (2) Como muitos golpes feitos nessa situação são *Shoryukens* ou *Critical Arts*, *reversal* também é comumente usado como sinônimo de contra-ataque invencível.

Roundhouse — Chute forte.

RPS — Sigla para *rock-paper-scissors* (pedra, papel, tesou-



ra), popularmente conhecido como jokenpô. Nos jogos de luta, é usado como analogia para ilustrar a dinâmica das escolhas realizadas pelos jogadores. Assim como no RPS, uma ação (pedra) pode ser forte contra outra (tesoura), mas também possuir uma que a anule (papel).

Runaway — Estilo de jogo cujo foco é fugir do oponente, fazendo uso de movimentação única, armadilhas, projéteis e outros recursos.

Rushdown — Estilo de jogo cujo foco é atacar constantemente, sufocando o adversário com muitos golpes, geralmente de curta distância. Costuma ser o ponto mais forte de personagens rápidos e frequentemente envolve pressão no canto e *okizeme*. Exemplos: Ken e Cammy.

Safe (seguro) — Não punível.

Safe jump (salto seguro) — Pulo que não expõe em nenhum momento o agressor, geralmente programado para acertar o defensor nos *frames* finais da queda. Caso o defensor apenas bloqueie ou aperte botão, a voadora o acertará (seja *on block* ou *on hit*). Já caso ele execute algum golpe invencível, o agressor conseguirá cair no chão e defender o contra-ataque a tempo.

Salty (salgado) — Bravo, irritado.

Scrub — (1) Diz-se de jogador que tem mente fechada;

(2) Jogador que não é bom; (3) O mesmo que *noob*; (4) Segundo David Sirlin, jogador que se limita por regras autoimpostas e não se preocupa verdadeiramente em vencer; vítima.

Setplay — Estilo de jogo que se baseia em encadeamento de *setups*, forçando o adversário a uma pressão contínua de tomada de decisões. Em *setplays*, algumas escolhas erradas por parte do defensor implicam derrotas em um piscar de olhos.

Setup — Sequência de movimentos pré-marcados; jogada ensaiada. O *setup* torna mais fácil a aplicação de *mix-ups*, *meaties*, pulos ambíguos etc. e costuma se servir de ações para “queimar frames”, tais como normais whiffados ou *dashes*, a fim de que a investida desejada conecte no tempo certo.

Shimmy — Quando você induz seu oponente a falhar na tentativa de agarrão e pune esse erro. Geralmente é feito com um passo ou *dash* para trás após estar colado ao adversário.

Short — Chute fraco.

Slide — Golpe que desliza pelo solo.

Spam — Uso da mesma ação repetidas vezes.

SPD — Abreviatura de *Spinning Pile Driver*, o pilão do

Zangief.

Stagger — Tipo de pressão em que o agressor realiza pequenas interrupções de ataques a fim de pescar um contragolpe ou brecha na guarda do adversário. São exemplos: parar uma *string* no meio e iniciar outra; atrasar botões da *string*; bater, andar um pouco e bater novamente etc. Em *SFV*, pressão de *stagger* costuma ser efetiva contra jogadores que apertam botão ou *tech throw* atrasados.

Stance — Postura especial que alguns personagens podem assumir durante a luta. Em determinada postura, o lutador tem acesso a golpes exclusivos, bem como perde a capacidade de realizar movimentos da(s) outra(s) postura(s). No universo de *Street Fighter*, são exemplos o Zeku e o Gen.

Standing — De pé.

Startup (saída; início; impulso) — É o começo do movimento, a preparação para o ataque de fato. Durante o *startup*, o lutador ainda não acerta o adversário.

String — Encadeamento qualquer de ataques normais.
Ver também: *block string*.

Strong — Soco médio.

Stun (atordoamento) — Estado em que o personagem

fica imobilizado, seja por defender ou receber um ataque.

Sweep — Rasteira que derruba o adversário. Em *Street Fighter*, é essencialmente executada com chute forte agachado.

Target combo — Subcategoria de *chains* em que os ataques são pré-determinados, realizados em uma sequência específica, como f.HP xx HK do Kage ou st.MP xx st.MK da Laura.

Taunt — Postura de provação, acionada em *SFV* com todos os seis botões de ataque juntos.

Tech throw OS — Conferir *late tech*.

Tempo de resposta — Velocidade da atualização dos *pixels* da tela. É esse dado que costuma vir estampado na caixa de TVs e monitores para chamar sua atenção. Quanto menor o tempo de resposta, melhor, pois menos borrada a imagem ficará em cenas de alto movimento. Em geral, tempos de resposta abaixo dos 5ms implicam boa fluidez, embora existam telas ainda mais responsivas, com 2 ou 1ms. Ver também: *input lag*.

Throw — Arremesso, agarrão, catada.

Throw tech (ou apenas tech) — Escapada de arremessos, acionada em *SFV* com LP+LK.

Tick throw — Arremesso realizado logo após um golpe defendido, usualmente normal fraco e positivo *on block*. Devido ao *stun* do primeiro movimento, o defensor fica impossibilitado de usar um botão de ataque para interromper o arremesso.

Tier list — Ranqueamento dos personagens de acordo com força e viabilidade no cenário competitivo. Essa listagem segue critérios variados de acordo com a pessoa ou o grupo que a elaborou. Portanto, é subjetiva.

Tiger knee (TK) — Comando de especial terminado em pulo. O TK é útil para executar golpes assim que você sai do chão. Mesmo fazendo o comando no solo, os *inputs* do especial ficam guardados até você pular devido ao *buffer*.

Top tier — Personagem que ocupa as mais altas posições de uma *tier list*.

Trade (troca/permuta) — Acerto mútuo; colisão de golpes. Em *Street Fighter V*, quando dois ataques se atingem ao mesmo tempo, o golpe mais forte vencerá a disputa. Já caso haja colisão entre um arremesso e um ataque normal, o agarrão sempre irá conectar.

Turno — Quando um dos lutadores fica em vantagem de *frames*, dizemos que o turno é dele, ou seja, se ele e o oponente apertarem um botão de mesma velocidade ao

mesmo tempo, o personagem em vantagem sairá vitorioso na disputa. Ver também: contestar.

Turtling/Turtle style — Estilo de jogo extremamente defensivo e que toma o mínimo de riscos possíveis, assim como uma tartaruga que se fecha em sua casca.

Unblockable — Ataque indefensável.

Unsafe (inseguro) — Punível.

Vida cinza — Também chamada de dano recuperável em *SFV*, vida provisória ou vida branca. É a energia que se restaura com o passar do tempo. Em *Street Fighter V*, você adquire vida cinza: (1) ao bloquear ataques médios e fortes; (2) quando é atingido por *V-Reversals*; e (3) ao usar golpes com armadura. Caso você seja golpeado enquanto possui vida cinza, ela será extinguida também, causando um prejuízo ainda maior à sua barra de energia. Ver também: *chip damage*.

Visão de túnel — Prejuízo de atenção que ocorre quando nos focamos em demasia no espaço aéreo (eixo vertical), ficando vulneráveis a ataques que vêm pelo chão (eixo horizontal) e vice-versa.

VTC (*V-Trigger cancel*) — Cancelamento em *V-Trigger*.

Wakeup — Levantamento.

Wakeup attack — Ataque feito após o levantamento.

Wakeup jab — (1) Levantar apertando jab; (2) Levantar apertando qualquer ataque fraco de saída rápida.

Walk speed — Velocidade do caminhar.

Wall jump — Salto impulsionado pelas extremidades da tela; salto na parede.

Whiffar — Desferir um golpe no vento.

Whiff punish — Punição de um golpe que passou no vento.

xx — Representação de cancelamento em uma notação de combo. O mesmo que [>].

Yomi — Conferir *leitura*.

Zoner — Lutador que pratica o *zoning*.

Zoning — Estilo de jogo focado em manter o oponente a uma determinada distância, na qual o agressor pode dictar o ritmo da partida. Essa tática costuma envolver tanto o disparo de magias (exemplos: Guile e Sagat) quanto de certos ataques físicos e movimentação única (exemplos: Dhalsim, Poison e Menat).

Gostaria de sugerir algum termo para o glossário ou encontrou alguma inconsistência nas descrições?

Envie um e-mail para pauloweb@guiadeluta.com.br

APOIADORES MASTER



BEA "BIG BERTHA"

Sometimes I don't know where in the world I am... Meu primeiro contato com SFII foi por meio da revista *Ação Games* número 15, em julho de 1992, mas a obsessão pelo jogo só começou mesmo com a cobertura que a *Gamepower* fez sobre o jogo. Durante o ano de 1992, consumi todo e qualquer material sobre SFII e, quando nossos pais decidiram comprar um videogame novo para nós no Natal, a única escolha foi o SNES com SFII. Foi amor à primeira jogada. Comecei jogando com o Guile, mas pulei para os braços fortes do

Zangief. Tive pouco contato com a versão arcade do jogo, pois não tinha liberdade para ir ao fliperama sozinha. Mas, com os amigos do meu irmão mais novo sempre se reunindo em nossa casa para jogar, minha adolescência foi cercada de pancadaria de alta qualidade no *SFII* e de raras visitas ao fliperama para testar nossas habilidades. Tive um hiato do cenário competitivo de 2002 até 2017, mas nunca deixei de jogar *SF* e jogos de luta da *SNK* casualmente. Em 2017, decidi dar a *SFV* uma chance após assistir ao Itabashi batendo no pessoal com o Zangief no *Canada Cup* — e aqui estamos.



BRUNO "SAT" RODRIGUES

Street Fighter II — The World Warrior foi o primeiro jogo que meu pai trouxe para casa junto com um *Super Nintendo*, e essa primeira experiência só não foi mais fantástica porque eu queria ganhar um *Dynavision*. Como eu fui bobo! Hahaha XD. Logo que conheci os fliperamas comecei a administrar o troco do pão para que pudesse garantir a

jogatina — e não importava se o jogo era *Street Fighter Alpha 2*, *Ex Plus* ou a série *Versus*: o importante era estar presente nos desafios. E como essa experiência não é completa sem amigos, meus abraços e agradecimentos vão para os meus amigos Roberto e Zenilto, com os quais passei horas nos fliperamas, e para o meu amigo Luiz Araujo, que agora enfrenta comigo os desafios *online* de uma nova geração. Acompanhando a evolução dessa franquia, não dá para imaginar como estaremos daqui uma década, mas é, no mínimo, curioso imaginar como estarão os *Hadoukens* e *Shoryukens* no futuro. Que venham a próxima temporada e os novos desafios.



BRUNO JAM

Gamer em geral, mas com o coração na FGC. Entre torneios e jogatinas, vou trilhando meu caminho, fazendo amizades e descobrindo um novo sentido naquilo que me fascinava quando criança. Fundador e idealizador da *JAB — Liga de Games*, um projeto feito para divulgar e

fortalecer os jogos de luta no Brasil, que tem tido ótimos resultados junto aos grupos de *players* locais e eventos como o *Treta Championship*. A ideia do projeto é atingir o público interno com incentivos a atletas e organizadores de torneios, assim como o público externo através do entretenimento. Essa é a minha contribuição — e da JAB — para a nossa grande comunidade do Brasil. É como eles dizem: “Você pode sair da FGC, mas ela nunca sairá de você!”.



DANIEL ROMA

Meu primeiro contato com a série foi no começo do ano de 1992, quando vi pela primeira vez num boteco o arcade de *Street Fighter II*, aquele mesmo com apenas 8 personagens jogáveis. Compramos a revistinha com os golpes (provavelmente a *Ação Games* na época) e gastamos toda nossa mesada em fichas, todos os meses. No final daquele mesmo ano, ganhei o cartucho para o *Super Nintendo* e, aí sim, joguei sem parar. Entretanto, apesar de ter jo-

gado absolutamente todas as versões desde então, nunca levei o jogo “a sério”. Era o famoso jogador “voadora-rasteira forte”. Soco fraco? Servia pra dar *Hadouken* lento. Somente no ano de 2018 eu conheci a cena competitiva, e entrei de cabeça com tudo! Fui atrás de *coaching* (com o americano Frabisaur e com os brasileiros Pauloweb, Keoma e Brolynho), estudei *frame data*, passei a treinar todos os dias. E, hoje, esse jogo é tudo para mim! Não só por amar jogá-lo, mas sou uma pessoa muito feliz por fazer parte da FGC brasileira e com muita alegria me dedico também à organização do torneio semanal *Tiger Upper Quarta*, em SP, em que dou meus primeiros passos como narrador. Esse “joguinho” mudou minha vida.



EDUREPTILIA

Street Fighter II foi minha entrada para o mundo dos *games* em geral e também responsável por algumas amizades que duram há mais de 27 anos. Quantas vezes per-

dia a noção do tempo no fliperama perto de casa, com o troco do pão, perdendo várias fichas, porque jogar mesmo nunca aprendi! Até hoje, nunca me interessei em jogar de um modo mais competitivo, curto mais um jogo casual; mas, ainda assim, fico fascinado com o pessoal que joga para competir. A emoção que sinto ao assistir as partidas é equivalente à de um torcedor de futebol: ver os combos sendo executados, as reviravoltas de uma partida para outra. Às vezes me pergunto como pode aquele jogo louco do fliperama, onde o pessoal só sabia girar o controle e encher a tela com magias, ter evoluído a ponto de reunir pessoas de vários países para jogar e mostrar suas habilidades para o mundo... É surreal. Seja sozinho ou com os amigos, *Street Fighter* é um jogo obrigatório para qualquer gamer, independente da idade. Seja casual ou *hardcore*, é impossível não se divertir com esse jogo.



FABIANO SHARK

Sempre apaixonado pelo Santos F.C., herança de pai e avós. Cresceu na Zona Noroeste, periferia de Santos, onde majoritariamente ou se era santista ou corintiano. O Santos é popularmente conhecido por “peixe”, mas seu mascote oficial é uma orca (baleia-assassina). Resumidamente, “tubarão” porque não queria ostentar o apelido de “peixe” nem de “baleia” (sempre foi muito magro). Casado e pai da Isabela. Seu maior *hobby* é *fighting games*. Com o *nickname* FabianoShark, lidera uma guilda em *Injustice 2* chamada “Meta Humanos”, que, por vezes, figurou como a melhor guilda brasileira em *ranking* oficial de jogo. Iniciou a carreira profissional em 2005 como *web developer* e *web designer*. Durante esses anos já esteve a trabalho em São Paulo, Rio de Janeiro, Uberlândia, Xangai (China) e hoje está na Europa. Atualmente, está engajado no desenvolvimento de um projeto que visa a mudar como a comunidade de *fighting games* se relaciona.



JULIANO ROCHA

Amo a franquia *Street Fighter* desde criança; do casual ao competitivo, foram horas de entretenimento. Conheci o game vendo as pessoas jogarem nas máquinas de fliperama e consoles. Isso despertou um grande interesse em mim, uma paixão duradoura. A melhor parte disso tudo são as pessoas que conheci e as amizades que venho fazendo constantemente até os dias atuais. Aprendi muita coisa com essas pessoas, dentro e fora do jogo. Hoje, como jogador competitivo, faço parte da *Top Players Team*, uma das grandes equipes do cenário brasileiro de *Street Fighter V*, composta por excelentes pessoas que procuram contribuir com a cena. Procuro sempre que possível ajudar os jogadores que pretendem melhorar, compartilhando as experiências que adquiri até o momento. Fico muito contente por apoiar este projeto tão bacana e importante para a comunidade, que irá ajudar os jogadores que possuem interesse em entender melhor sobre os pontos fundamentais no jogo.



KILLUA TO GON

Eu sou o Reginaldo Dias, *player* de *Street Fighter V* e tenho como *main* a Chun-Li. Tive acesso à série *Street Fighter* quando tinha apenas 7 anos de idade e, naquela época, já havia decidido trilhar esse longo caminho rumo ao topo ao lado da melhor personagem já criada, a mulher mais forte do mundo, a Chun-Li! No início, queria apenas jogar e me divertir. O tempo foi passando, e a paixão por *fighting games* só aumentando. Joguei clássicos como: *SFII Turbo*, *SF Alpha 3*, *X-Men vs Street Fighter*, *Marvel vs Capcom 2* e muitos outros, sempre em boas companhias, as quais me ajudaram e me ajudam a evoluir como jogador. Mas posso dizer que nunca aprendi a jogar de fato até que tive acesso ao *SFV*. Confesso que, em princípio, não gostei muito do jogo, mas como nunca fui um gênio em jogos do estilo, me dediquei e, aos poucos, fui pegando gosto. Nesse meio tempo, tive acesso ao canal 2 *Meia-Lua e Soco*, em que aprendi as técnicas básicas que

me ajudaram a entender melhor como o jogo funciona. Entrei para o time *Street Fighter Warriors* e, desde então, estou na luta para melhorar a cada dia o meu estilo de



**LORENA
"TIGERFURIOUS"
KATHLEEN**

Desde que ganhei meu primeiro console, eu já sabia que faria parte dos *games*! Sempre gostei de jogos de luta no geral. Parece ser uma exclusividade desse gênero a união entre as pessoas, os desafios e a rivalidade, que é o que te faz realmente querer melhorar! Não sei quando comecei a gostar de *SF*, porém me lembro que, quando criança, amava ir à casa do meu primo jogar *SFII* no *Super Nintendo* com ele. E, é claro, chamar nossos irmãos e tios mais velhos para passar do Bison XD. Hoje me esforço em tentar jogar profissionalmente *SFV*. Agradeço a cada um que me apoia nessa jornada e me dá dicas de como melhorar, pois não é fácil, principalmente por enfrentar os preconceitos

quando se é do sexo feminino. Meu objetivo é trazer conquistas para as mulheres e encorajar todas aquelas que ainda possuem algum receio de se apresentar à FGC. SFV me trouxe e continua trazendo muitas amizades: conheci pessoas incríveis e com muita história para contar e jogo para mostrar. Estou muito feliz em poder apoiar este projeto maravilhoso. *FIGHTING <3.*



PAULO GOUKI

Olá, meu nome é Paulo Azevedo e tenho 35 anos. Jogo games de luta desde o inicio dos anos 90, mais precisamente desde 1993, quando o meu irmão mais velho me levou aos fliperamas de Brasília e me apresentou ao *Mortal Kombat 1*. Em seguida, passei a jogar também *SFII*. Desde então, sou apaixonado por jogos de luta. Depois, vieram *MK2* até o *X*; *SF Alpha 1, 2 e 3*; *KoF 94* até o *2002* e *Samurai Shodown 1* ao *4*. Hoje, jogo *Street Fighter V* com o Akuma. Não sou profissional; estou um pouco longe

disso, mas tento melhorar sempre o meu estilo de jogo e ja até treinei com profissionais como o Pauloweb e o Keoma.



RENATO GALLART DE MENEZES

Gostava muito de jogos de luta, principalmente *KoF 98*, durante minha adolescência, mas me afastei logo antes de entrar na faculdade e só me reaproximei perto do final do ciclo de vida do *Ultra Street Fighter 4*. Estive presente na edição 2015 do *Fight in Rio* e gostei muito do que vi: o engajamento da comunidade, a natureza altruística dos organizadores e como os jogadores perseveravam em sua vontade de vencer. Foi algo que me cativou e me motivou, especialmente a partir do lançamento do *Street Fighter V*, a participar do circuito promovido pelo Brolynho. No ano posterior, continuei frequentando e também apoiando o circuito em sua organização e a própria edição do *Fight in Rio*. Em 2018, mergulhei de

cabeça na função de organizador, tendo aceito o convite do Rodrigo “Shogun” Araújo para integrar a equipe *Fight in Rio* e poder contribuir, em caráter oficial, para a organização do circuito de *Street Fighter V* mais competitivo do RJ, além do *major* anual que conta com a chancela da Capcom.



**SERGIO
“SERGIOHNT”
SILVA**

Pai de 2 meninas, casado, amante de motos custom. Quando criança, sempre jogava *SSFII* no *SNES* com meus irmãos (ratos de fliperama), que eram adolescentes quando o jogo chegou ao Brasil. Eu sempre apanhava muito! Chegávamos a virar as noites no final de semana jogando e, como eu era o “bônus”, eles sempre me zoavam. Por causa disso, eu passava a semana toda treinando para tentar ganhar deles. Ainda bem que, com o tempo, eu melhorei muito e deixei de ser o estágio extra! O mais bacana é que as lutas eram sem-

pre tensas e no final tinha muita zoeria. Quanto à franquia *SF*, acompanhei todos os jogos da série e jogamos até o *Alpha 3*, sempre disputando uns contra os outros. Hoje em dia, não tenho muito mais tempo para ficar treinando, mas sempre que posso jogo para aumentar os níveis de sódio.



**VINI
"DIDDYKV"
OLIVEIRA**

Para mim, *Street Fighter* tem o significado que o futebol tem para a maioria dos brasileiros. É o jogo que faz meu coração acelerar, seja como jogador ou como “torcedor”. Quando vejo meus jogadores favoritos se enfrentarem, ou quando um jogador brasileiro nos representa contra jogadores de fora, é difícil expressar o sentimento, o misto de euforia, de expectativa, de ansiedade, de breves desesperos, de ligeiros alívios e de muita emoção, muita *hype* — esse sentimento que frequentemente evocamos — e muita satisfação. É uma

confusão inexplicável, mas que todo jogador apaixonado pelo jogo entende naturalmente. Estou envolvido com a comunidade de *Street Fighter* há quase uma década, e as pessoas que conheci nesse tempo são tão fantásticas que eu não consigo imaginar minha vida sem tudo isso que a comunidade me proporcionou. Desde dois protagonistas estrelando um momento épico conhecido como *EVO Moment #37* até pequenos gestos de pessoas de boa vontade tentando ensinar às recém-chegadas um movimento simples como a execução de um *Hadouken*, poucas coisas no mundo me causam tanta alegria quanto fazer parte de tudo isso.



**VINICIUS
"ICAPFLAPJACK"
COSTA**

Paulista, jogador casual de jogos de luta em geral. Tenho dificuldade de aprender por conta da concentração e da ansiedade; fui assim desde sempre. Me apaixonei pelo gênero aos 4 anos de idade, quando ia à casa dos meus tios viciados em *flippers* para

ver eles jogarem. Comecei a acompanhar e a aprender pouco a pouco com eles, mas o convívio foi ficando menor, e eu acabei não aprendendo o quanto gostaria. Com este livro, quero aprender a jogar bem como eles. Meu momento mais emocionante foi jogar, em saguão casual, contra o queridíssimo Fabinho (RedCycloneBR), com seu Zangief, e levar 1 partida da FT2. Foi no desespero e na farofada, mas foi emocionante para mim. O motivo de eu apoiar o livro consiste no simples fato de que eu quero participar, de qualquer forma possível, para fazer o cenário brasileiro de jogos de luta crescer cada dia mais e mais. O escritor do livro teve uma ideia incrível e nada mais justo do que contribuir um pouquinho para que isso se tornasse uma realidade.



**WILLIAM
"COGUMERLIM"
SANTOS**

Desde muito pequeno me interesso por *Street Fighter*. Antes dos 10 anos de idade, meu sonho era ganhar um *Super Nintendo* para jogar o

SFII em casa. Daí em diante, *Street Fighter* fez parte de minha coleção de jogos a cada novo sistema. Apenas com o lançamento de *SFV*, porém, passei a me interessar por jogar competitivamente. A ausência inicial de um modo arcade provavelmente contribuiu para isso. Felizmente, *SFV* fez os jogadores de controle (como eu, que nunca joguei com arcade) terem uma maior facilidade de adaptação, contribuindo muito para minha maior motivação, em 2016. Na época, eu ainda trabalhava nos EUA, então tinha muitos oponentes à disposição; atualmente (2019), trabalho na Tailândia, o que torna a progressão mais complicada, devido à ausência de oponentes e ao *lag*. Meu maior desafio talvez seja superar o *wife aggro* no momento de jogar (sou casado, com filhos, e trabalho muito, o que dificulta tudo). Mas, superado esse obstáculo, tenho enorme prazer em aplicar e desenvolver o que pude aprender com meu mestre e amigo, Gunfight. Meu maior orgulho, até o momento, foram os 10 pontos da CPT que obtive em 2018. Pode soar pouco, mas, dadas as circunstâncias, é bastante.



APOIADORES EXECUTIVOS

ALAN YAMIFOX27 ELIAS

Jogava *Street Fighter II* quando mais jovem. Atualmente tentando desenvolver minhas habilidades no *SFV*.

CAIO “CAIOPCOMC” MARCHI

Aos 4 anos de idade, ganhou um *Master System III* num pacotinho de *Ruffles*. Joga de Ryu desde *Street Fighter II Champion Edition* no *Super Nintendo*. Aluno da primeira turma do curso de *Fighting Games Competitivo* (Patoz Dojo). É desenvolvedor de games.

DJAVAN “RYUUZAKI” FERNANDO

Analista de sistemas, curitibano e viciado em jogos de luta desde seu primeiro contato com o *SFII*. Passou, casualmente, por todas as versões do jogo tendo Ryu como *main* e está buscando melhorar suas habilidades no *SFV*.

EDSON “CHUKINOIA” JUNIOR

Minha vida foi nos *flippers*, admirando e jogando jogos de luta. Foi no *SFV* que conheci a fundo a parte teórica dos jogos de luta e descobri como é o mundo por trás do apertar de botões. Eu comecei em 2018 e estou a melhorar, pois, para melhorar, é preciso determinação e foco.

EDUARDO “JEX” BARBOSA

Jogador de *Street Fighter* desde 1991 com o sucesso do *SFII*, mas só tive conhecimento da cena competitiva anos mais tarde, com o *Super Street Fighter IV: Arcade Edition* e minha passagem pela *Patoz Team*. Depois disso, passei a ver os FGs com outros olhos e, com a ajuda deste *e-book*, desejo aprimorar os conhecimentos já adquiridos com os *Patoz*. Atualmente, em *SFV*, sou jogador de Zeku.

EMMANUEL “MONTRED” LARRÉ

SFII Champion Edition, em 1993, foi o começo de tudo. Zangief foi o personagem com quem mais se identificou. Passados vários anos, voltou a jogar na versão *SFV*. Sentiu muita diferença, mas nada que estragasse a diversão. *Muscle Power Fully Open!*



GUILHERME “GBALMEIDA” BATISTA

Street Fighter foi meu primeiro game e paixão à primeira vista. Não peguei a época do fliperama, infelizmente, mas, desde o *SNES*, jogo ativamente. Agora, com o livro, não vejo a hora de aprender com os melhores da comunidade como esse jogo deve ser jogado.

IGOR “JOAOOTRAVOLTA” CALADO

Nascido e criado por jogos *online*, nunca me interessei por jogos de luta até o ano de 2016. Desde então, passei a apreciar esta arte (mesmo sendo *gold* no *SFV*) e a respeitar quem manja dos joguinhos. Desejo tudo de melhor para toda essa comunidade!

JOAOVANBLIZZARD

Comecei a jogar *Street Fighter* com 12 anos de idade no *Super Nintendo*. Sempre fui apaixonado pelo jogo e, apesar de nunca ter chegado a um nível competitivo, a diversão sempre foi a mesma. ^^

JOHNNY ISHII

Fã da série desde os primórdios do *SNES*, viciado no desenho da época do *SBT*, porém voltei a jogar de verdade só agora. Acompanho a *Capcom Cup* mais que o Brasilei-



rão de futebol e na torcida para os brasileiros aparecem cada vez mais no circuito.

JUSTFOG DO AGRESTE

Analista de TI, *player* de *SFV* e *main Ryu*. *This is the path of my destiny!*

KAYO “DASCWADER” DASCÂNIO

Jogador de *Street* na infância nos fliperamas do interior de Minas Gerais, em Camanducaia; porém joguei apenas até o *Street III*. Hoje, estou reaprendendo a jogar para ser um oponente de respeito.

LEANDRO “BRUMADO” SANTOS

Nasci em Brumado, interior da Bahia, e comecei a jogar *videogames* na década de 80. Meu primeiro contato com o *Street Fighter* foi com *Street Fighter II Turbo*, do SNES. Nunca fui um fanático por jogos de luta, mas o *SFV* me chamou a atenção e estou tentando aprender.

LEONARDOPE

Minha relação com *Street Fighter* começou em 1992, entrando em uma enorme fila para jogar *SFII* no fliperama

do bairro. Graças ao jogo, fiquei apaixonado até hoje pelo gênero *fighting games*!

MARCELO “BRAVEHEART” SOUSA

Apaixonado por *fighting games*. Segundo melhor jogador da casa: perde apenas para o cachorro.

MARCIO “DMAGRELLO” QUEIROZ

Insert coin! foi uma das primeiras frases que li em inglês. Eu era como a maioria dos meninos que faziam pequenas tarefas para ganhar R\$ 0,25 e jogar *Street II* nos anos 90. Mesmo nunca jogando muito bem, este jogo me fascina até hoje. Obrigado, Capcom!

PEDRO AMSTALDEN

Street Fighter faz parte da minha infância. Comecei com *Street Fighter II*, mas realmente me apaixonei quando foi lançado o *Alpha 2*. Frequentava bares e casa de fliperamas para jogar, sempre tomando coro dos mais velhos. O legal é que, atualmente, ainda tomo coro, só que dos mais novos.



PHILIPPE ALVES LEPLETIER

Joguei *Street Fighter* pela primeira vez quando tinha meus 8 anos de idade e, desde então, me apaixonei por jogos de luta. O *Street*, para mim, será sempre o melhor *game* de luta que já fizeram. Foram muitos churrascos fazendo rodinha na frente do *console* jogando *Street* até anoitecer!

SALTSUI

Minha relação com FG começou quando um amigo me apresentou *SFII* (SNES) durante minha infância. Desde então, tenho experimentado vários outros jogos de luta como *KoF* ou *MvC*, mas somente de forma casual. Atualmente, estou tentando não ter um AVC jogando *SFV*.

“SIMON” SOARES

Psicólogo. Pós-graduado em psicanálise clínica: Freud e Lacan / criança e adolescente. Conheci oficialmente os jogos de luta por meio do *Street Fighter II* de fliperama. Nessa época, eu mais assistia do que jogava: faltava tamanho para alcançar o controle.

SIMONE “SIKAWAIIDESUNE” MACHADO

Jogadora apaixonada por *Street Fighter* e Ryu *player*. Streamer, administradora por formação, ama *fighting games*. Se esforça para apoiar o crescimento da FGC BR, participando de grupos e atuando com outros *streamers*. Já jogou com Daigo e Tokido *offline*.

WELLINGTON “PANDORAFIGHTER” SILVA

Frequentador de casas de fliperamas desde 1989 (com 8 anos), apaixonado por jogos de luta desde essa época (com jogos como *Karate Champ* e *Kung-Fu Master*), jogador de *SF II* assíduo, caçador de bares e lanchonetes no bairro que tinha arcades, além de frequentador de locadoras de *game*. =]



DEMAIS APOIADORES

- | | |
|----------------------------------|------------------------------------|
| Alberto "A_beto" | Daniel "Punisher" Bello |
| Alberto "Gordolf" Alves | Davi Fonseca |
| Alessandro "SouzaRJ" Souza | Diegomega |
| AlexB414 | Doni Eustáquio |
| Anderson Luiz de Souza | Douglas "_Fenrir" Canalli |
| ankafoka | Douglas Leão |
| Arildo "Mestre Ryu" Ricardo | Eder35 Januário |
| Balrog_Wins_ | Eduardo Belotti Paes de Figueiredo |
| Brian Killua Amaral | Eduardo Maciel Ribeiro |
| Bruno "Mr. Bruno" | Enrico Maciel Nunes Villela |
| Bryan Tavares | Éricke "Komodo" Maciel |
| Caio Juliani | Erik "SilentBob" Granato |
| Canal Briga de Rua Megatornado | Fabio Shinmacedo |
| Carolino Mullet | Felipe "Lanthis" Thewes |
| Cesaltiano | Fernando "Llesor" Rosell |
| Christian "Coiisa" Sanchez | Fernando Augusto Menezes Guimaraes |
| Claudio de Souza Silva | Fernando Linkstein2006 |
| Cleiton Paes | Gabriel Eifer |
| Cristiano Roberto Grochovski | |

Gean “WTF-Gean” Antunes	Rafael “Sagat fgc” Guerreiro
Guilherme “Blurryface” Araújo	Rafael Fernandes
Guilherme “goliveira13” Oliveira	Rafael França
Gustavo “Gusaliz” Almeida	Rafael Padovan
Jae HW	Renan Morales
José “OtugOO” Ribeiro	Renato “NoNameNow”
JP_GammaRay	Rhaoni Cerqueira
Juan, GrimGuy	Richard Borges
Leandro “Brumado” Santos	Robson “Kendilha” Padilha
Leandro “Ledsibu” Bueno	Rodrigo “Red_JB” Bernardes
Leandro Koiti Oguro	Rodrigo Martins
Leonardo Oliveira	Rogério Soares
Luan Henrique “Ximira” Fereira	Romulo César Maximiano
Luciano Duarte de Brito	SlashPTS
Marcelo “Driver” Vicente	SuperVine
Márcio Vinicius Aleixo	Terrii Marcel
MarioSCQ	Thales Henrique
Mario Sung Toledo	Thiago “NoobArcade” Dantas
Marukesu	Thiago “ThiagoEis” Eisfeld
Mateus Frigo	Thiago Eloi Queiróz Gomes
Mateus Teixeira	Thiago Santo (thsanto)
Mauricio Jacob	Victor “KANELEN” Alves
mmcs07	Victor “kokoroboy” Teixeira
Orélio “Spike” Silva	Victor de Abreu
oruam rasec	Vinícius “Vodsl” Vidal
paulerao	Vitor “jb.brazil” Blasques
Paulo Cesar AKA “PCDante”	-Voltz-
Pedro “Foca” Ezequiel	—Yu—

AGRADECIMENTOS

Muitas pessoas me ajudaram a concretizar este projeto. Primeiro, obrigado a todos os apoiadores. Sem vocês, este livro não aconteceria. O suporte foi essencial.

Caio “Nolan” Padoan, um dos principais incentivadores do livro e também um produtor de conteúdo de competência extrema. Obrigado pelos textos, vídeos de análise e legendagens excelentes;

Fabinho, o **RedCycloneBR**, pelas conversas frutíferas e sempre renovadoras, que me deram coragem para lançar o projeto;

Theodore Guilherme, pelas ilustrações, diagramação elegante e também pela paciência;

Revisores **Bruno Magalhães**, **Keoma Pacheco**, **Mario “Vegasz” Sogari** e **Victor Padilha**, que comparti-

lharam seu conhecimento e poliram o texto;

Colaboradores **Keoma**, **Chuchu** e **Rodrigo Shogun**, obrigado por dividir a experiência de vocês com todo mundo;

Brian Kasugano, pela edição primorosa dos vídeos de apoio;

Eddie Greyy, por construir junto comigo o site que hospeda o livro;

David Sirlin, **Maj** e **Patrick Miller**, por permitirem a divulgação dos seus textos;

Um salve enorme aos divulgadores do projeto: **Ryoran**, **Robinho**, **Sikawaiidesune**, **ToddynhodoMal**, **Mizuhara**, **Silvers**, **Eterno Ninja**, **Velberan**, **Bruno Magalhães**, **Bruno Chross**, **DioRod**, **Yorezordd**, **Aoshya** e outros que posso ter esquecido;

Finalmente, agradeço a todo mundo que me ajudou de alguma forma, como divulgar o curso e curtir minhas transmissões.

- Pauloweb

SOBRE O AUTOR



Eu encaro os jogos de luta como um espelho da minha própria vida. Ao buscar evoluir nos games, busco evoluir também como ser humano, construindo valores positivos e

trabalhando melhor os meus defeitos.

Foi em 2011 que entrei para o cenário competitivo, com o *Marvel vs Capcom 3*. Felizmente, obtive diversos títulos regionais e nacionais, inclusive o do *Treta 2015*, considerado o maior torneio do Brasil.

Desde o lançamento de *Street Fighter V*, venho me dedicando exclusivamente a esse jogo, tendo como êxito máximo em torneios o 1º lugar na *Brazil Premier League*

da ESL e também no *Fight in Rio 2018*, além de ser o 5º melhor jogador latino americano na *Capcom Pro Tour* do mesmo ano.

Entretanto, mais do que títulos em campeonatos, do que mais me orgulho é ter trilhado um caminho íntegro até agora. Tropecei em alguns erros, claro, mas a paixão por competir e ajudar a comunidade com dicas, tutoriais e transmissões sempre falou mais alto. De quebra, fiz inúmeros amigos no Brasil e mundo afora.

Paralelamente ao universo competitivo, tratei de desenvolver minha formação acadêmica e profissional. Obteve o bacharelado em jornalismo e o mestrado em Estudos de Linguagem pela Universidade Federal Fluminense. Duas grandes vitórias.

Considero este livro o ponto mais alto da minha carreira gamer, em que sintetizo toda uma vida de aprendizado para tentar tornar mais fácil o caminho de quem gosta das mesmas coisas que eu e não sabe como ou por onde começar.

Se você curtiu este trabalho a ponto de querer retribui-lo de alguma maneira material (lembrando que isso **não** é obrigatório!), você pode [ser subscriber \(inscrito/assinante\)](#) do meu canal da [Twitch](#), casa das minhas transmissões.



Também deixo *links* das minhas redes sociais para quem desejar me acompanhar por aí e peço que [façam uma avaliação do livro](#). Aliás, recomendo fortemente a todos que entrem no meu servidor do *Discord*, onde o curso de *Street Fighter* para iniciantes nasceu e continua a dar frutos.

Um sincero abraço,

Pauloweb

 centrodeluta.com.br

 discord.gg/pauloweb

 twitch.tv/paulowebTV

 youtube.com/paulowebTV

 facebook.com/pauloweb

 twitter.com/paulowebTT



O e-book *Guia de Street Fighter: O Raciocínio Por Trás dos Botões* é um livro digital gratuito e totalmente em português voltado para quem deseja entender o funcionamento desse game de luta no nível competitivo.

Ele foi escrito por Pauloweb, um dos maiores jogadores profissionais do Brasil, com linguagem acessível e exemplos de fácil compreensão.

O livro é dividido em cinco eixos de conhecimento, que são acompanhados por vídeo-tutoriais e exercícios práticos. Além disso, conteúdos extras — como artigos de colaboradores — complementam o seu aprendizado.

Ao longo das próximas 300 páginas, você entenderá porque é importante ter uma mentalidade sadia para evoluir, conhecerá técnicas para melhorar seus combos, entenderá o conceito de *frame data* e muito mais.

O lançamento do livro foi possível graças a uma campanha de financiamento sem fins lucrativos, que foi abraçada por centenas de apaixonados por *games* de luta.