

ENCONTREI A MINHA CAMMY?



Crash Bandicoot N. Sane Trilogy

Início dia 10 de abril – Fim TBA

Jogado por: redofatiav

Duração aproximada até ao momento: 01h43



Abril 2025

Índice

Guilty Gear Strive	5
27 de maio de 2025	5
Notas finais:	7



Guilty Gear Strive

27 de maio de 2025

Duração aproximada: 1 hora

Informações antes de começar a jogar:

- Ex jogador de Ramlethal.
- Tinha anteriormente 8h de jogo.
- Jogava ocasionalmente, mas agora pretendo jogar só este FG até dia 26 de junho ou 10 de julho. Apenas troco de jogo para jogar Doom ou jogos de Plataformas.

Personagens jogadas:

- **Elphelt Valentine:** escolhida para experimentar um estilo mais próximo da Cammy (SF6) — mais divertida e intuitiva.
- **Giovanna:** Pouco tempo no practice.
- **Millia:** Igual à Giovanna.

Impressões:

- Ao trocar para Elphelt, o jogo tornou-se mais divertido e envolvente — tem uma vibe mais energética e ágil.
- Jogo mais divertido quando posso aplicar pressão coisa que nunca fui capaz no SF6 e no MK1.

Dificuldades sentidas:

- Levei muitos *counter hits* ao iniciar ataques com specials no neutral.
- Ainda estou a tentar aprender a aplicar pressão e usar *pokes* eficazes.
- Falta de consistência nas decisões ofensivas — começo os ataques muitas vezes com specials arriscados.

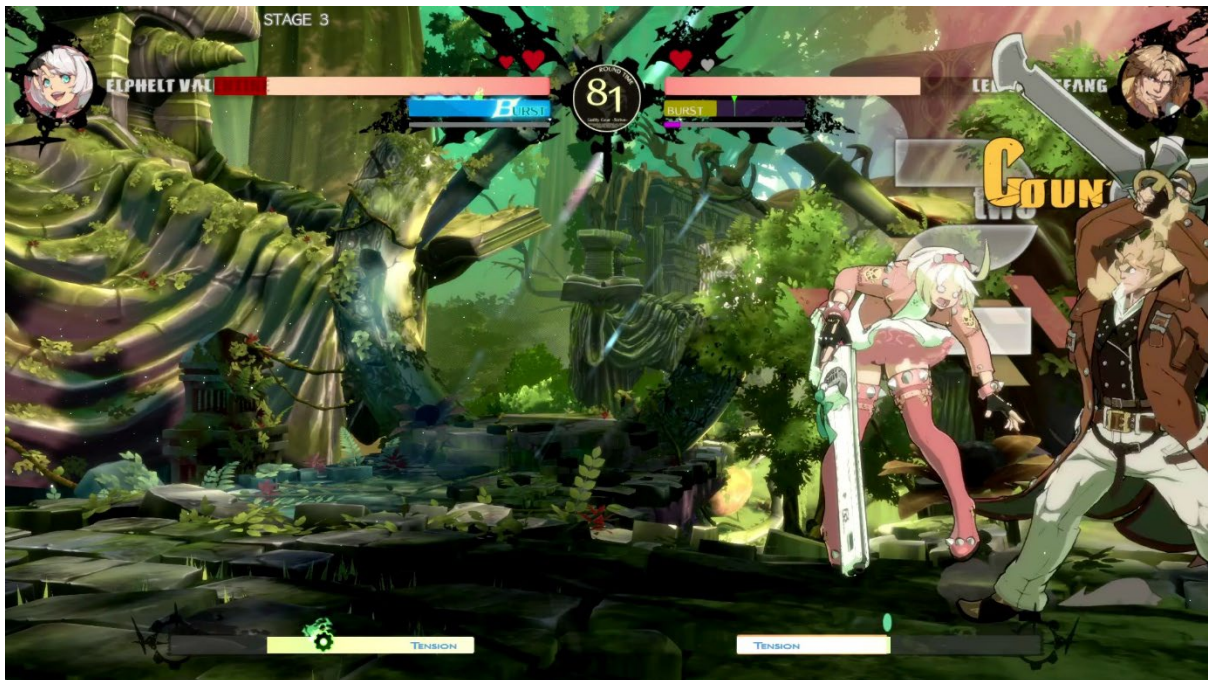
Reflexão pessoal:

A troca de personagem fez toda a diferença nesta sessão. Elphelt encaixa muito melhor no meu estilo — rápida, agressiva e com mecânicas que me lembram a Cammy do SF6. Senti progresso, mesmo com erros constantes. Percebo que tenho de melhorar a forma como entro no neutral e evitar abrir com specials. Já estou a pensar numa rotina de treino para consolidar pokes e pressão segura.

Resumo emocional do dia:

Primeira sessão a sério no Strive — apesar dos erros, senti-me motivado e curioso para aprender. Com a Elphelt, o jogo passou de “meh” para “quero mais”.

Foto(s) para memória visual:



(Exemplo de counter a atacar com special)

Foi também planeado com o ChatGPT um plano de treino para melhorar este aspeto, passo a apresentar o plano:

Rotina de Treino – Guilty Gear Strive (com Elphelt)

Objetivo: Melhorar neutral, consistência ofensiva, e aprender pressão segura

Foco: *Pokes, spacing, confirms, defesa e whiff punish*

Neutral & Pokes

Parte 1 – Spacing

- Usar apenas: f.S, 2S, 5K, 2K
- Testar alcance vs bot parado
- Acertar só na ponta do golpe (sem deixar ser punido)

Parte 2 – Segurança dos Pokes

- Ativar “Counter Hit on Block” no bot

- Tentar: f.S > 214S e f.S > 236P
- Confirmar se são seguros ou puníveis em block

Confirm simples + pressão

Parte 1 – Combo básico

- c.S > 2H > 214H > dash > 5K > 2D

Parte 2 – Pressão simples

- 2K > 2D > 214S
- dash > throw OU repetir 2K
- Tentar manter o oponente a adivinhar

Whiff punish + anti-special start

Parte 1 – Whiff Punish

- Bot faz 5H ou botão com muito recovery
- Reagir com: dash > c.S > combo

Parte 2 – Ataques sem usar specials para abrir

- Simular round start
- Começar com: 2K / 5K / f.S em vez de specials

Defesa e Faultless Defense (FD)

Parte 1 – FD prática

- Bot faz pressão
- Tentar usar “Back + P+K” para empurrar com Faultless Defense

Parte 2 – Sair da pressão

- Guardar e reagir com 2K ou throw
- Praticar manter a calma mesmo sob pressão

Notas finais:

- As imagens da pessoa e do gato foram geradas por AI (ChatGPT a simples e a capa, as restantes Sora);
- Todos os screenshots foram tirados de gameplays guardadas pela Steam.