

A CAMMY NUNCA ME DEIXA (MAIS EU A ELA)



Street Fighter 6

Inicio dia 20 de abril – Fim TBA

Jogado por redofatiav

Duração aproximada até ao momento: 01h41



Abril 2025

Índice

Street Fighter 6	1
20 de abril de 2025.....	1
20 de abril de 2025.....	3
Notas finais:	4

Tabela de Figuras

Figura 1 Amostra de jogo contra CPU	2
Figura 2 Batalhas que fiquei antes de continuar a ver mais erros meus.....	4

1P

YOU

99



Street Fighter 6

Nota pessoal até ao momento: 10/10

20 de abril de 2025

Duração aproximada: 01h41

Informações importantes:

- Horas de jogo antes de começar: 160h
- Controlador: Hitbox (tem quase 1 ano na minha mão)
- Rank atual: Silver 3
- Personagem principal: Cammy (sem intenção de mudar)

Rotina de Treino:

- Treino de combos.
- Jogar modo arcade até sentir que estou a cometer muitos erros.
- Jogar contra bots no modo história, na dificuldade máxima, até conseguir ganhar sem perder para voltar ao online.

Reflexões Pessoais:

- Após uma pausa longa, sinto que desaprendi bastante, especialmente nos anti-airs.
- Jogar contra a IA mais difícil está a ajudar a recuperar ritmo e reações.
- Voltar a jogar Cammy é confortável, mas sinto que ainda não domino os fundamentos como antes.
- O processo de reaprender tem sido frustrante, mas também motivador. A cada treino sinto pequenos progressos.
- Preciso de continuar a treinar para voltar a saber os básicos do jogo.

Foto(s) para memória visual:



Figura 1 Amostra de jogo contra CPU

20 de abril de 2025

Duração aproximada: 02h50

Informações sobre sessão:

- Ganhei 5 e perdi 8.

Rotina de Treino:

- Não treinei. Apenas entrei em ranked e fui com o vento.

Reflexões Pessoais:

Antes de mais, sim valeu a pena trocar Tomb Raider por Street Fighter 6 hoje, era mesmo o que estava a precisar. Tenho quase 3h mas algum tempo foi parado a ver outras coisas para não me fartar rápido do jogo. Fiz combos trials até ao Intermediate 9. Sinto que falho muito os hitconfirms ainda. Às vezes dou punish mas não dou dano. Também levei muitos throws e muitas vezes não sei que fazer em oki. Também levo muitos DI. Há muitas vezes que dou hit que é blocked e mesmo assim dou special o que mostra a falha no hit confirm. Só sei 3 combos que são o light para spiral arrow, o 4MP HK FJ MP H Cannon Strike, e o C HP CMP H Spiral Arrow. Reparei que ataco perto com H attacks o que me deixa aberto para DI. Sempre que acerto C MK nunca consigo dar Drive Rush. Nem tudo é mau, ainda consigo dar Super 3 após Spiral Arrow o que é bom para combos. Posso pegar nisso e melhorar a gameplay. O Meaty ainda funciona, mas posso adicionar mais no futuro. Não sei se deva ser mais agressivo ou não de Cammy, sei que não dei um único FJ Cannon Strike. Tenho de começar a reagir a whiffs melhor. Nunca sei que fazer quando acerto overhead. Tenho de perceber o que posso fazer com hit normal, counter hit e punish counter. Falho muito o iniciar a pressão, deixo me sempre minus. Vejo que muitas vezes que salto nunca dou Cannon Strike. Tenho um padrão que é saltar sempre quando estou à frente do adversário em oki. Fiquei no combate com o Ryu. Mas sinceramente já vi uma batalha antes e tenho a dizer que do que sei não tinha nada a adicionar.

Aspectos a melhorar:

- Melhorar a consistência a dar combos e melhorar a consistência a dar drive rush.
- Melhorar hitconfirm.
- Transformar punish em dano.
- Trown tech.
- Melhorar o oki.
- Melhorar reflexos DI.

- Melhorar o neutral.
- Melhorar consistência de Drive Rush após hit confirm.
- Melhorar punish a whiffs.
- Melhorar follow up de overhead.
- Estudar melhor hit normal, counter hit e punish counter.
- Perceber melhor como me aproximar do inimigo.
- Melhorar o FJ Cannon Strike.

Aspectos que estou a ser consistente, mas que posso adicionar mais conteúdo no futuro

- Adicionar mais combos após Spiral Arrow Super 3.
- Procurar mais meaties.

Foto(s) para memória visual:



Figura 2 Batalhas que fiquei antes de continuar a ver mais erros meus

Notas finais:

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