

Footies Akuma

Anti-Air (Anti-Aéreo)

A primeira coisa que devemos nos atentar é o espaço aéreo do nosso personagem. Para isso, devemos conhecer bem os anti-aéros do nosso personagem, que no caso é o Akuma.

Com ele temos basicamente 6 anti-aéreos, que são:

1. SRK MP;
2. V-Skill Kick;
3. b.HP;
4. CC st.HP | cr.HP;
5. b.MP | b.LP;
6. (Air) ub.HP.

Tudo começa com o nosso campo de visão, onde devemos olhar enquanto jogamos?

Quando jogando, devemos expandir nosso campo de visão para a região acima da cintura e até onde o oponente alcança.

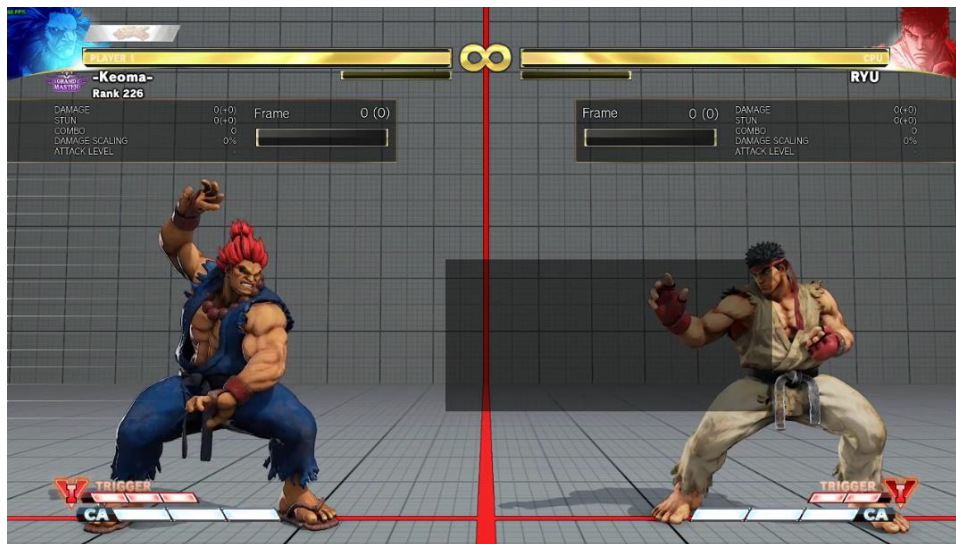


Figura xx – Onde Olhar Durante a Partida

Podemos ver um bom exemplo também em um vídeo do player Sakonoko, onde as câmeras analisavam para onde ele olhava durante a partida.



Figura xx – Acompanhando o Olho do Player Sakonoko

A bola branca mostra o Sako controlando o espaço da Elena e sempre vendo o alcance do Ken. Cada personagem tem um alcance, você deve controlar bem esse espaço. P exemplo, vamos ver o controle de espaço do Ryu.



Figura xx – Controlando o Espaço Entre Nosso Personagem e Nosso Oponente

A caixa vermelha é o alcance máximo do Ryu. Se controlarmos o Middle Range no chão, ele irá tentar pular. Com isso, devemos controlar o espaço aéreo. Vamos ver o arco de pulo do Ryu nesta situação.

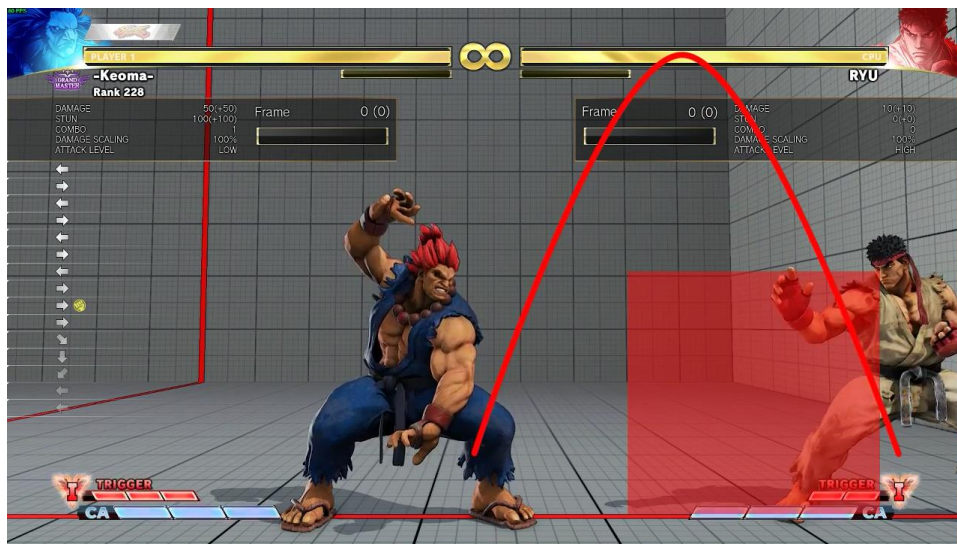


Figura xx – Arco do Pulo do Ryu

Agora devemos compilar todas as informações, onde temos o alcance máximo do nosso oponente, onde devemos olhar e o arco do pulo, que provavelmente será por onde ele tentará sair da pressão independentemente de onde nos encontramos.

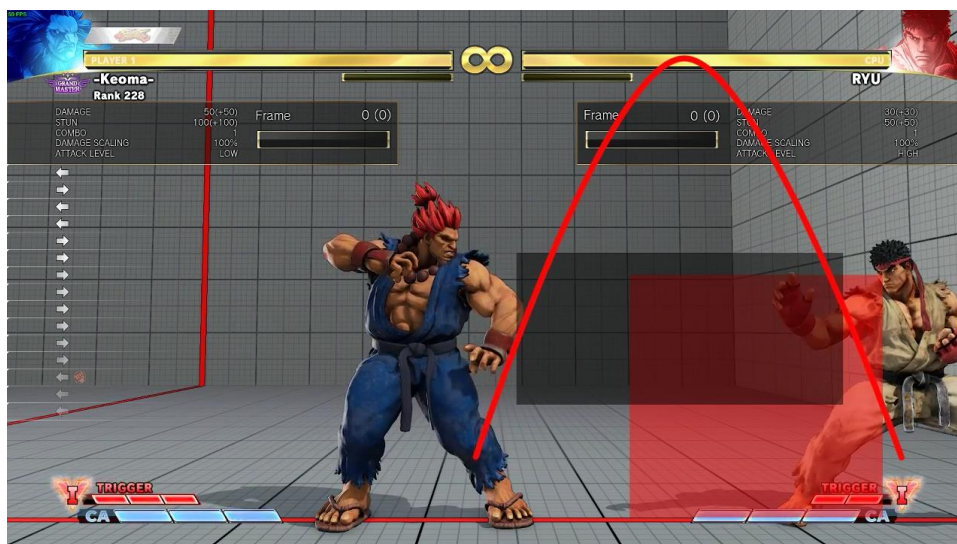


Figura xx – Todas as Informações Compilada no Corner

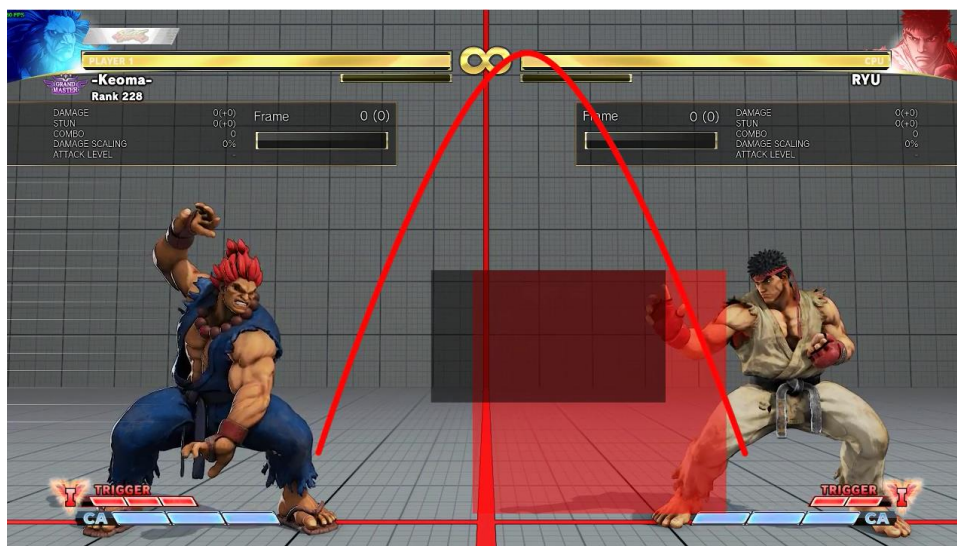


Figura xx – Todas as Informações Compilada no Centro

Também temos o arco do Cross-Up.

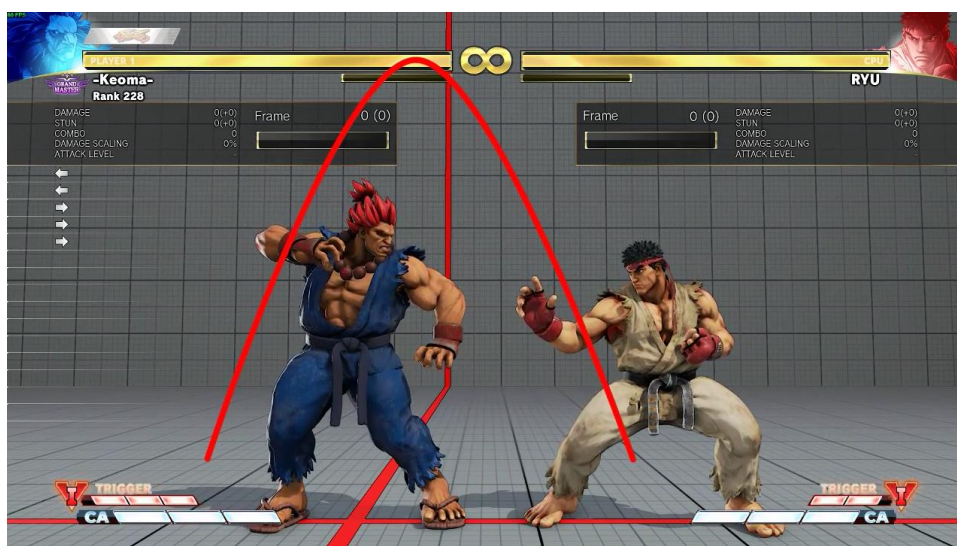


Figura xx – Arco do Cross-Up

Devemos nos atentar pois existem setup que utilizam muito a questão do Cross-Up.

Bom com todas essas informações vamos agora para os Anti-Aéreos.

O primeiro anti-aéreo e muito efetivo é o clássico Shoryuken. Devemos utilizar sempre o SRK MP, pois ele tem frames de invisibilidade no seu startup.

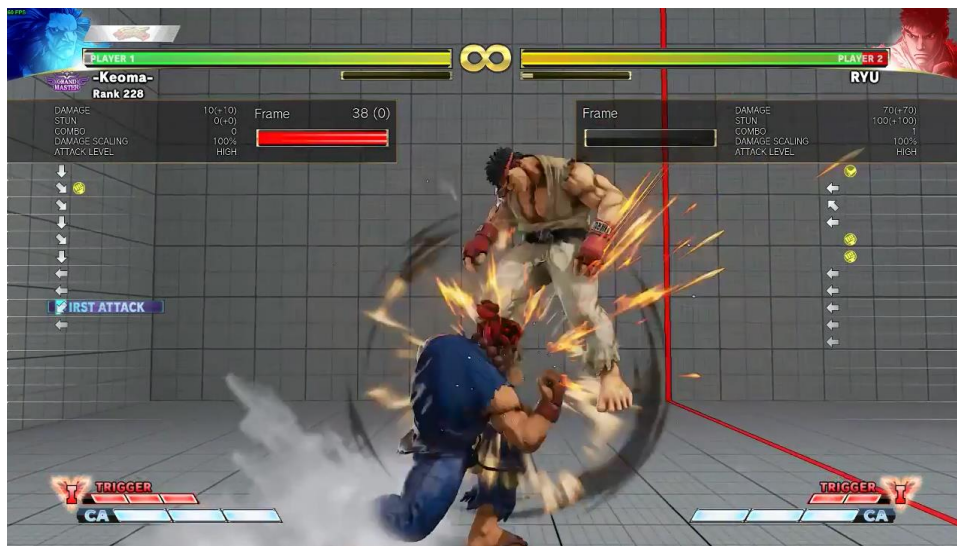


Figura xx – Shoryuken como Antiaéreo

O Shoryuken tem as seguintes propriedades:

- Shoryuken Fraco → Ganha de Agarram (Grab/Throw);
- Shoryuken Médio → É antiaéreo e tem frames de invisibilidades no startup;
- Shoryuken Forte → Ganha de hits pelo chão.

O segundo antiaéreo é o V-Skill Kick que deve ser acertado com precisão, caso contrário, seu oponente irá te acertar.

O terceiro antiaéreo é utilizando o Tenha (b.HP), este golpe é o mais fácil de ser feito, e pode ser utilizado para encurtar a distância para aplicarmos nosso Blockstring.

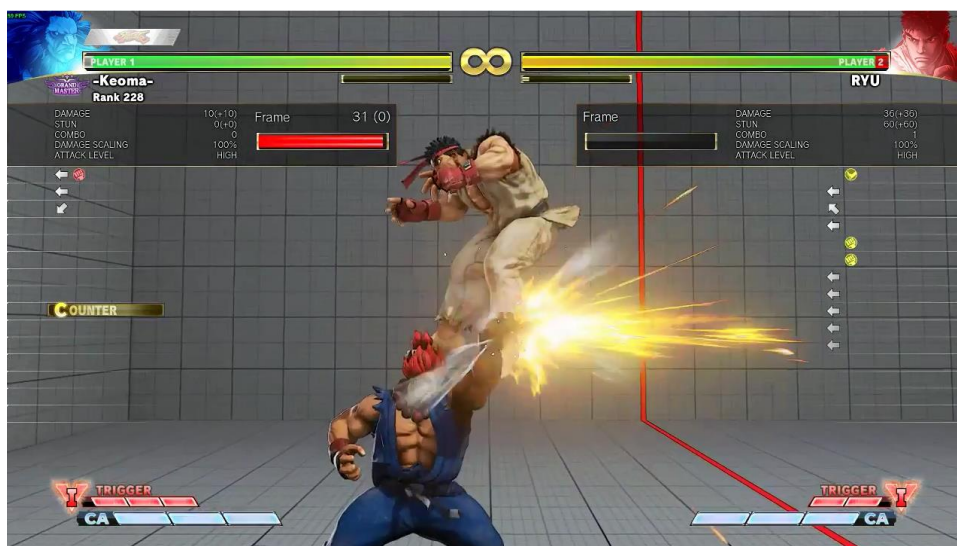


Figura xx – Akuma Aplicando o Tenha Como Antiaéreo

O quarto antiaéreo são os Crouching Counter com st.HP ou cr.HP, para aplica-lo devemos estar em uma boa distância no momento de aplicar.

O quinto antiaéreo são com os Crouching cr.LP e cr.MP, para aplica-los também devemos estar em uma boa distância.

O sexto e último antiaéreo dando um pulo para trás com o soco forte (Back Jump HP | ub.HP).

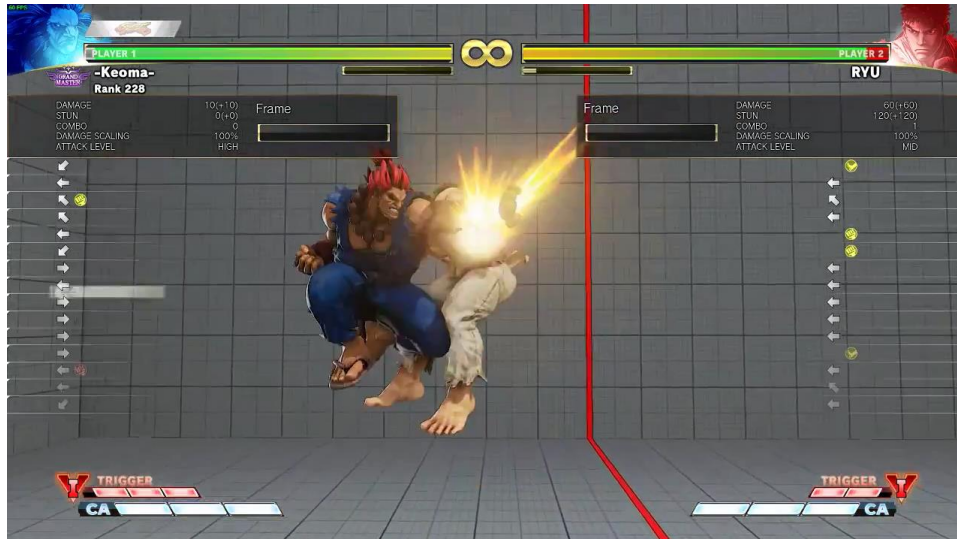


Figura xx – Back Jump Como Antiaéreo

Um situação que irá ocorrer muitas vezes, é o oponente dar dois socos médios e pula em Cross-Up. Para isso, podemos andar para trás e dar um Tenha (para trás soco forte), ou dando um Back Dash ou ainda um SRK médio.

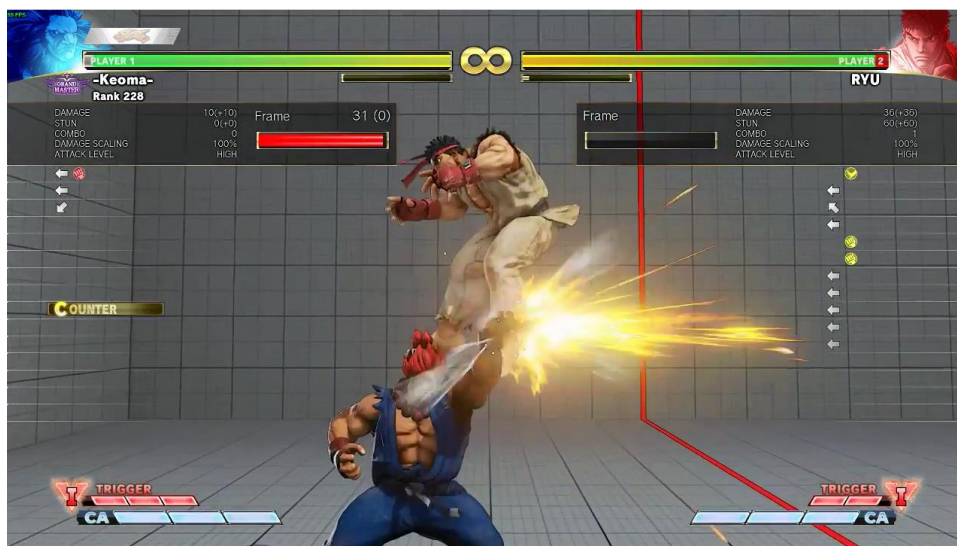


Figura xx – Back Dash e Tenha Como Antiaéreo

Combos with Anti-Air (Combos com Anti-Aéreo)

A primeira coisa que devemos nos atentar é o espaço aéreo do nosso personagem. Para isso, devemos conhecer bem

asd