GAMER GUIDE

STREET FIGHTER 6 EDITION

the need to know you didn't know you needed

Esports Central

NIBBLE

INTRODUCTION

ما هذا؟

ستريت فايتر ٦، لعبة القتال المنتظرة بشدة التي تم تطويرها ونشرها بواسطة كابكوم، وصلت أخيرًا. مع إصدارها في يونيو ٢٠٢٣ لأجهزة بلايستيشن، ويندوز، وإكس بوكس، تعتبر ستريت فايتر ٦ الإصدار السابع الرئيسي في هذه السلسلة الأسطورية. بفضل محرك RE المذهل، تقدم اللعبة ميزات مثيرة، بما في ذلك لعب مشترك عبر المنصات ورمز شبكة rollback، مما يضمن تجربة متعددة اللاعبين سلسة.

تشتهر سلسلة ستريت فايتر بابتكارها وتأثيرها في نوع ألعاب القتال، حيث استحوذت على إعجاب اللاعبين والصناعة على حد سواء منذ بدايتها. يشهد الاعتراف النقدي الواسع والمبيعات المذهلة التي تجاوزت مليون نسخة حول العالم نجاح ستريت فايتر ٦ ويؤكد مكانة ستريت فايتر كواحدة من أشهر وأكثر السلاسل الأيقونية والمحبوبة في تاريخ ألعاب القتال.

تفصيل الأساسيات

هناك مجموعة متنوعة من وسائط اللعبة والميكانيكيات الجديدة التي تعد بتجربة مثيرة للاعبين. من وضع الأركيد الخالد إلى وضع جولة العالم الجديد تمامًا، يقدم ستريت فايتر ٦ كمية هائلة من المحتوى، مما يضمن أن للاعبين وفرة من التحديات المثيرة والأنشطة للاستمتاع بها.

الميكانيكيات

وضع اللعب

تقدم Street Fighter ٦ ثلاثة وضعيات رئيسية: Fighting Ground و World Tour و Battle Hub.

تتضمن وضعية Fighting Ground معارك محلية وعبر الإنترنت، بالإضافة إلى وضعية التدريب والأركيد، وتقدم تجربة القتال ثنائية الأبعاد المألوفة في السلسلة. يشارك اللاعبون في معارك مثيرة باستخدام هجمات وقدرات خاصة مختلفة لهزيمة خصومهم.

توفر وضعية World Tour وضع القصة للاعب واحد مع عناصر لعب الأدوار. يمكن للاعبين تخصيص شخصيتهم والانطلاق في رحلة عبر بيئات ثلاثية الأبعاد، والمشاركة في لعب الأدوار والمغامرات العملية.

يعمل وضعية Battle Hub كوضع اللوبي عبر الإنترنت، وتستخدم الشخصيات المخصصة من وضعية World Tour. يمكن للاعبين المشاركة في معارك الشخصيات، والتفاعل مع منصة الدي جي، والاستمتاع بألعاب الأركيد الكلاسيكية في مركز الألعاب، والمزيد. سيتم الكشف عن ميزات إضافية لهذا الوضع في المستقبل.

في وضعية Battle Hub، يمكن للاعبين الاستمتاع بأكثر من خمسة عشر لعبة أركيد كابكوم كلاسيك

- ستريت فايتر
- ستريت فايتر ٢: المحارب العالمي
- ستريت فايتر ٢، هايبر فايتنغ
- سوبر ستريت فايتر ٢ توربو
- ستريت فايتر ألفا ٢
- سوبر بازل فايتر ٢ توربو
- القتال النهائي
- ميغا مان: معركة القوة
- كابتن كوماندو
- السيف السحري
- النحل الوحشي
- هايبر داين ساید آرمز
- سونسون
- أجنحة أسطورية
- فولجوس

خيارات التحكم

تتوفر نظام تحكم مبسّط يسمى «الحديث» في Street Fighter ٦، ويقدم بديلاً للنظام القياسي المكون من ستة أزرار المعروف بـ «الكلاسيكي». يتم تصميم هذا النظام الحديث لتسهيل اللعب وهو مشابه لنظام التحكم في Marvel vs. Capcom ٣.

في النظام الحديث، يتم إزالة قوة الهجمات باللكمة والركلة، ويستخدم اللاعبون ثلاثة أزرار «هجوم» عامة بقوة مختلفة بالإضافة إلى زر حركة خاصة لتنفيذ هجمات خاصة. يتم تنفيذ الحركات الخاصة عن طريق توجيه الزر الخاص بالحركة مع إدخال اتجاه. يتم تنفيذ تقنيات مثل «Drive Parries» و «Drive Impact» بضغطة زر واحدة. بالإضافة إلى ذلك، يسمح زر المساعدة في الكومبو للاعبين بربط الهجمات بسهولة عند الاستمرار في الضغط.

من الجدير بالذكر أن إدخال الأزرار المبسطة للحركات الخاصة والسوبر تم تقديمه لأول مرة في ظهور ريو وتشون لي في Power Rangers: Battle for the Grid من شركة Lionsgate.

يقدم اللعبة أيضًا نظام تحكم جديد يسمى «ديناميكي» والذي يكون حصريًا للعب المحلي في بعض وضعيات Fighting Ground. يهدف هذا النظام إلى مساعدة اللاعبين الذين يلجؤون إلى ضغط الأزرار بشكل عشوائي ولا يمكن استخدامه في المباريات عبر الإنترنت. عن طريق الضغط على أحد أزرار الهجوم التلقائي الثلاثة في النظام الديناميكي، سيقوم الشخصية تلقائيًا بتنفيذ الهجمات والكومبوهات استنادًا إلى موقعها النسبي مقارنة بالخصم.

القتال

نشهد في Street Fighter ٦ إدخال قياس القيادة كميكانيكية أساسية في طريقة اللعب القتالية بهدف تعزيز إبداع اللاعبين. يسمح القياس بخمسة تقنيات مختلفة، مما يتيح للاعبين الاختيارات في كيفية استخدامها بشكل فعال. العديد من ميكانيكيات القياس مستوحاة من ألعاب Street Fighter السابقة، بما في ذلك الدروع، والهجمات المركزة، والحركات المحسنة (EX)، وغيرها..

- التأثير الدافع: هذا هو هجوم قوي بالغ على الأمام بخاصية الدروع. يستهلك شريطًا واحدًا من قياس القيادة ويطلق الخصم في حالة الضرب. إذا نجح الدرع، فإنه يتسبب في تأثير تجمد، في حين يتسبب الفشل في الدرع في سقوط الخصم. بالنسبة للخصوم الذين يقومون بالحجب، فإنه يستنزف قياس القيادة لديهم ويتسبب في تعثرهم. الإصابة الناجحة بالتأثير الدافع على الجدار تتسبب في سحق، مما يؤدي إلى هجمات متابعة. يمكن مواجهة التأثيرات الدافعة بواسطة التأثيرات الدافعة الأخرى، والقبضات، أو التصدي للتأثيرات الدافعة.

- التصدي بالقيادة: هذه تقنية دفاعية تقلل من قياس القيادة مع مرور الوقت. يكلف نصف شريط القيادة ويسمح للاعبين بصده الهجمات القادمة. الصد يعيد ملء قياس القيادة ويقوم تلقائيًا بصد الهجمات متعددة الضربات. للتصدي بالقيادة، هناك إطارات استعادة، وإذا تم توقيتها بشكل غير صحيح، فإنها تؤدي إلى حجب عادي. تنفيذ تصدي مثالي في أول إطارين من بداية الحركة يؤدي إلى إبطاء دراماتيكي، وتأثيرات لونية، واستعادة أسرع، مما يمكن من الرد الفعل القاسي.

- الاستدراج بالقيادة: يشبه هذا التحرك الاستدراج في Alpha Counters أو V-Reversals، حيث يمنع الضربة القادمة ويرد بضربة ذات ضرر منخفض. يستهلك اثنين من شرائط القيادة ويتسبب في ضرر رمادي يمكن أن يتعافى مع مرور الوقت.

- الهجوم السريع بالقيادة: هذا هو اندفاع سريع ملون باللون الأخضر يمكن تنفيذه من خلال التصدي بالقيادة أو ضربة عادية قابلة للإلغاء. يكلف شريطًا واحدًا من القيادة إذا تم تنفيذه من الهجوم السريع بالقيادة أو ثلاثة شرائط من القيادة إذا تم تنفيذه من حركة عادية قابلة للإلغاء. الهجمات التي تنفذ بعد الهجوم السريع بالقيادة تحظى بإطارات مفضلة عند الحجب والضرب، مما يتيح ضغطًا محسنًا وفرصًا للكومبو.

- التفجير الفائق: يحل هذا محل الحركات الخاصة المحسّنة الموجودة في ألعاب Street Fighter السابقة. يعزز هجومًا خاصًا للشخصية، بإضافة ضربات إضافية أو تحسين الخصائص مثل اللانهاية والضرر، أو يؤدي إلى فرص الجوغل.

بالإضافة إلى ذلك، عندما يكون قياس القيادة فارغًا، يدخل المقاتلون في حالة «الاحتراق». أثناء فترة الاحتراق، تقتصر خيارات الدفاع لديهم، ولا يمكن استخدام قدرات القيادة، وتتسبب الهجمات الخاصة في إلحاق ضرر رقاقي عند الحجب، وتفرض الهجمات المحجوبة زيادة في التأثير المعتمد. ومع ذلك، يتم استعادة قياس القيادة بنجاح بعد تنفيذ الهجمات أو بمرور الوقت، ويؤدي تنفيذ تأثير القيادة على الجدار أثناء حالة الاحتراق إلى إلحاق إصابة واستعادة كاملة لقياس القيادة.

الفنون الخارقة

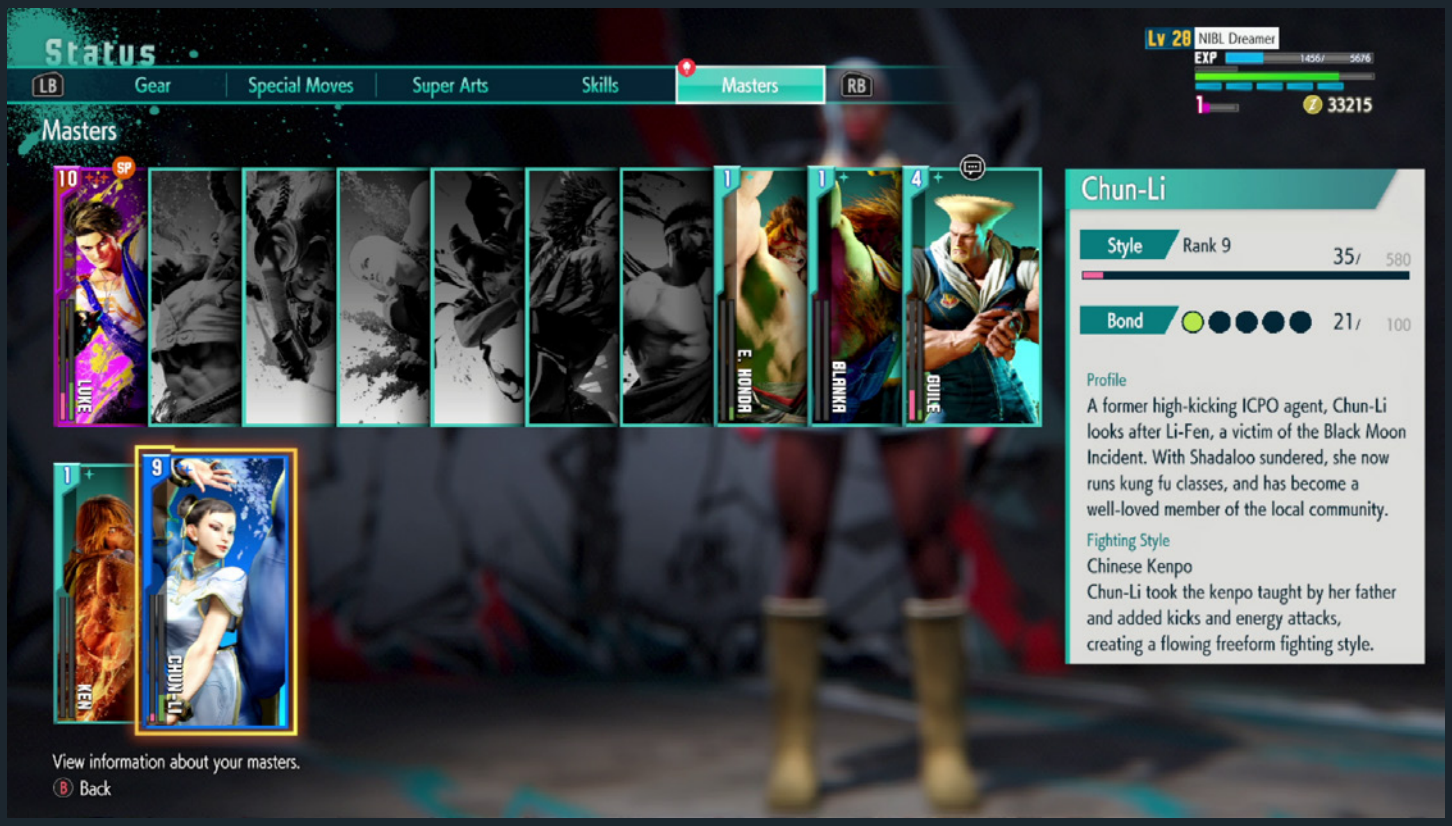
يتم تزويد كل شخصية بثلاثة حركات خارقة تعرف باسم الفنون الخارقة. هذه التقنيات القوية مغذاة بواسطة قياس الخارق، الذي يمكنه استيعاب ثلاثة شرائط. يعتمد عدد شرائط القياس المطلوبة لتنفيذ حركة خارقة على مستواها، ويتم الاحتفاظ بأي شرائط قياس غير مستخدمة.

- المستوى ١: تتميز هذه الحركات الخارقة بضربات قوية غير سينمائية مع إطارات اللانهاية القصيرة. يمكن إلغاء الحركات الخارقة من المهاجمات العادية وبعض المهاجمات الفريدة.

- المستوى ٢: تم تصميم الحركات الخارقة في المستوى ٢ لتوفير فائدة وغالبًا ما تمتلك خصائص فريدة. إنها تخدم أغراضًا مختلفة، مثل انهاء الكومبو أو تعزيزات مؤقتة مشابهة لـ V-Triggers، حيث يعمل قياس الخارق كمؤقت. يمكن إلغاء الحركات الخارقة في المستوى ٢ من المهاجمات العادية والهجمات الفائقة.

- المستوى ٣: تمثل الحركات الخارقة في المستوى ٣ أقوى هجوم للمقاتل. تتطلب هذه الحركات الخارقة ضربة قتال قريبة، مما يؤدي إلى مشهد سينمائي طويل عند ضرب الخصم. يمكن إلغاء الحركات الخارقة في المستوى ٣ من الهجمات الخاصة.

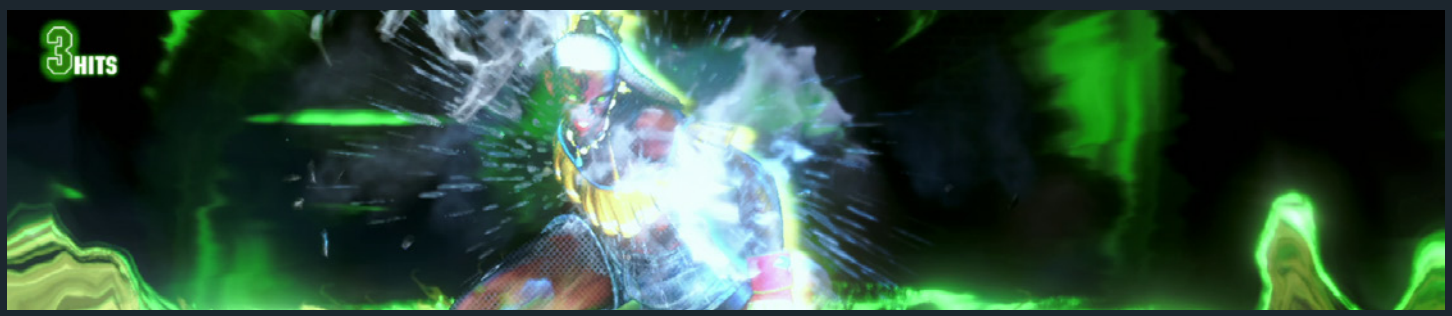
عندما تنخفض نقاط القوة الحيوية للشخصية إلى ٢٥٪ (مشار إليها بالصحة الصفراء)، تتحول فنون الخارقة في المستوى ٣ إلى فنون حرجة. تتشابه فنون الحرجة مع الحركات الخارقة في المستوى ٣ ولكنها تلحق ضررًا إضافيًا بقيمة ٥٠٠ مقارنة بالحركات الخارقة العادية في المستوى ٣.



المهارات

في وضع جولة العالم، يمكنك رفع مستوى شخصيتك وكسب نقاط المهارة لتعزيز قدراتك ومؤشراتك القوية. هناك خمسة أشجار مهارات للتقدم من خلالها، حيث يتم فتح مهارات جديدة بمجرد التقدم. يمكنك الوصول إلى أشجار المهارات من خلال تطبيق «الحالة» على الهاتف الداخلي في اللعبة. ستتغير أشجار المهارات اعتمادًا على المهارات التي تختارها أو لا تختارها، ولكن جميعها لديها مهارة أساسية للبدء والتي لا تتغير:

شجرة المهارة ١: «المتخصص أ» تزيد عدد الحركات الخاصة التي يمكنك اختيارها.
شجرة المهارة ٢: «ظهور التجهيز» يمكنك استخدام خيار ظهور التجهيز.
شجرة المهارة ٣: «زيادة استعادة القياس» تزيد سرعة استعادة قياس القيادة خارج المعركة.
شجرة المهارة ٤: «زيادة سعة قياس القيادة» تزيد السعة القصوى لقياس القيادة.
شجرة المهارة ٥: «التعزيز الشامل» يزيد بشكل كبير قوة اللكمة والركلة والقذفة والهجوم الفريد.



الشخصيات القابلة للعب

ستتضمن اللعبة ثمانية عشر مقاتلًا عند الإطلاق، مع وجود شخصيات إضافية مخططة للإصدار فيما بعد. سيقدم موسم الإضافات الأول أربع شخصيات إضافية، ليصبح الإجمالي اثنان وعشرون مقاتلاً. لكل شخصية نغمة موسيقية فريدة من نوعها. فيما يلي نظرة عامة موجزة على المقاتلين المتاحين:

- لوك: متوسط | متعدد الجوانب

يعتبر لوك بطل اللعبة الرئيسي، ويشبه ريو الجديد للجيل الأصغر. إنه مناسب للمبتدئين ولكن يحتاج إلى وقت لإتقان أدواته.

- جيمي: متوسط | القدم

يعتمد جيمي على أسلوب القتال بالتخميل وحركات الرقص المكسور. يزيد طريقة شربه من قوته مع تطور مستواه.

- مانون: متوسط | القرعة

مانون هو شخصية متوازنة بركلات سريعة وقبضات جودو قوية تتطور مع تقنية فريدة لها.

- كيمبرلي: متوسط | مشوش/خلط

كيمبرلي هي نينجا شابة تتدرب في البوشينريو، متخصصة في الخلط والضغط الهجومي عند إحباط خصومها في الزاوية.

- ماريسا: مبتدئ | مُشاجر

ماريسا هي مقاتلة ضخمة وقوية بضربات طويلة المدى وقدرة على استيعاب الضربات.

- ليلي: مبتدئ | القرعة

على الرغم من صغر حجمها، إلا أن ليلي هي قابضة قوية بمدى جيد في هجماتها، وتستفيد من العصي الحربية والحركات المعززة بالرياح.

- جي بي: صعب | الحصر

يتفوق جي بي في القتال عن بعد بضربات بعيدة المدى ومشروعات قوة الروح النفسية، ويستخدم خلطات مشوشة عند اقتراب الخصوم.

- جوري: متقدم | الهجوم المستمر

جوري تمتلك هجمات عادية فعالة وتتفوق في أسلوب الهجوم المستمر، كما تظهر مهارات القدم واللعبة المحايدة.

- دي جي: متوسط | مشوش/خلط

دي جي يستخدم المشروعات والهجمات الشحنية والضربات المضادة، مما يجعله شخصية متوازنة بإمكانها تنفيذ مجموعات هجمات.

- كامي: متوسط | الهجوم المستمر

تعتمد كامي على الحركة السريعة والركلات طويلة المدى لتطبيق الضغط الهجومي وإبعاد الخصوم.

- ريو: متوسط | متعدد الجوانب

يمثل ريو أسلوب اللعب الكلاسيكي لسلسلة ستريت فايتر، وهو مناسب للمبتدئين ويوفر أدوات متنوعة لمختلف الحالات.

- إيهوندا: متوسط | مُشاجر

إيهوندا هو مقاتل سومو قوي ذو ضربات قوية ورميات غير متوقعة، يسيطر على الأرض.

- بلانكا: متوسط | مشوش/خلط

يتفوق بلانكا في إرباك الخصوم بمجموعة متنوعة من التقنيات الشحنية وحركات الحركة.

- جايل: متوسط | الحصر

تدور لعبة جايل حول الحصر، حيث يستخدم صوتيك بومز وفلاش كيكس للسيطرة على المساحة وإبعاد الخصوم.

- كين: متوسط | الهجوم المستمر

يوفر كين أدوات مألوفة للمبتدئين ولكن يتطلب مهارة متوسطة للاستفادة الكاملة من خياراته الهجومية ومجموعات الضربات البهلوانية.

- تشون لي: متقدم | القدم

تمتلك تشون لي أسلوب لعب معقد مع القدرة على التبديل بين الوضعيات، مما يوفر خيارات لعب متنوعة.

- زانجيف: صعب | القرعة

يعتبر زانجيف قابضًا تقليديًا بقوة الرميات القوية وإمكانية إلحاق ضرر عالي. يتطلب إتقانه صبراً وقدرة على التنبؤ.

- دهالسيم: صعب | الحصر

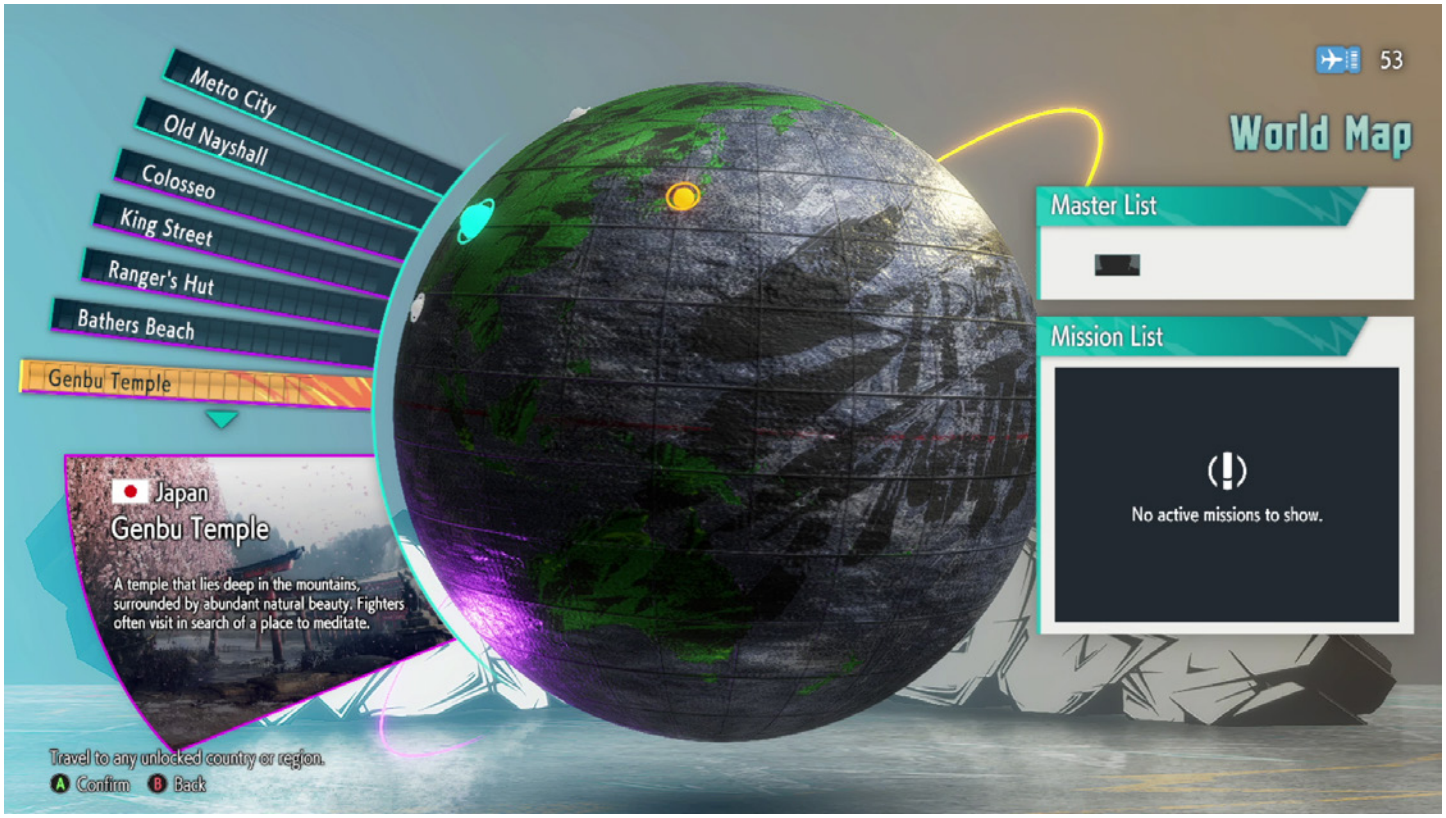
يستخدم دهالسيم أطرافه القابلة للتمدد والمشروعات غير النظامية والهجمات المفاجئة لإبعاد الخصوم وفرض الضغط الهجومي المشوش.

شخصيات إضافية (DLC):

- راشيد
- آي.كي.آي.
- إد
- أكوما

LB
RB
Rotation
0
Brightness
50
Contrast
50
Selfie Mode
Off

البيئة



مواقع جولة العالم

يوفر وضع جولة العالم مجموعة متنوعة من المواقع داخل كل بلد يمكن لأفاتارات اللاعبين استكشافها وزيارتها. يتميز كل بلد بمجموعة فريدة من المعلمين الذين سيواجههم اللاعبون خلال رحلتهم.

- خدمات أمن بكلر
- مدينة المترو
- نصب هاجر التذكاري
- طريق سكايووك
- مبنى مؤسسة المعلمين
- ساحة أفران أبيجيل
- مركز شرطة مدينة المترو
- منزل إيدومون تشانكو
- حديقة المدينة الحضرية - موقف سيارات بلدية
- مرسى غريس
- وجبات أساسية
- نايشال القديمة

نصائح وحيل

التدرب على التحكم في المسافة والتوقيت

قبل الانغماس في تنفيذ تتاليات معقدة، من المهم تعلم كيفية التحكم في المسافة والتوقيت في المعركة. إتقان هذه الأساسيات يضمن لك قدرة تنفيذ التتاليات بفعالية خلال المباريات الحقيقية، بدلاً من أن تشعر بالضغط وتنسى تلك التتاليات.

استخدام حركات الماجستير بكثرة

عندما تلتقي بالمعلمين الجدد في اللعبة، ستكتشف حركاتهم الخاصة المعروفة باسم حركات الماجستير. تلك الحركات لها ثلاث فوائد رائعة: إمكانية ضرب الأعداء قبل المعركة، كسر الأشياء حولك، ومساعدتك في التنقل في عالم اللعبة. تضيف تلك الحركات مستوى إضافيًا من المرح والاستراتيجية خارج المعارك العادية.

كن مبدعًا في اختيار الملابس

الملابس في اللعبة ليست مجرد مظهر، بل تعزز قدرات الشخصية مثلما يحدث في ألعاب تقمص الأدوار. ربما تبدو أفضل قطع الملابس غريبة، ولكنها تجعل اللعبة أسهل. استمتع بالطرافة للحصول على أفضل المعدات.

الاستنتاج

هي لعبة رائعة لمحبي السلسلة ومحبي ألعاب القتال بشكل عام. النهج المتكيف للميكانيكا يجعلها مثالية للاعبين الجدد في هذا النوع من الألعاب. إذا كنت تبحث عن لعبة قتال جديدة لتلعبها، فإن Street Fighter ٦ تستحق التجربة بالتأكيد!