

GAMER GUIDE

STREET
FIGHTER 6
EDITION



the need to know you didn't know you needed

QU'EST-CE QUE C'EST ?



Street Fighter 6, le jeu de combat très attendu développé et édité par Capcom, est enfin arrivé. Avec sa sortie en juin 2023 pour PlayStation, Windows et Xbox, Street Fighter 6 marque la septième entrée principale de la légendaire franchise. Propulsé par l'impressionnant moteur RE Engine, le jeu introduit des fonctionnalités excitantes, notamment le jeu interplateforme et le rollback netcode, garantissant une expérience multijoueur fluide.

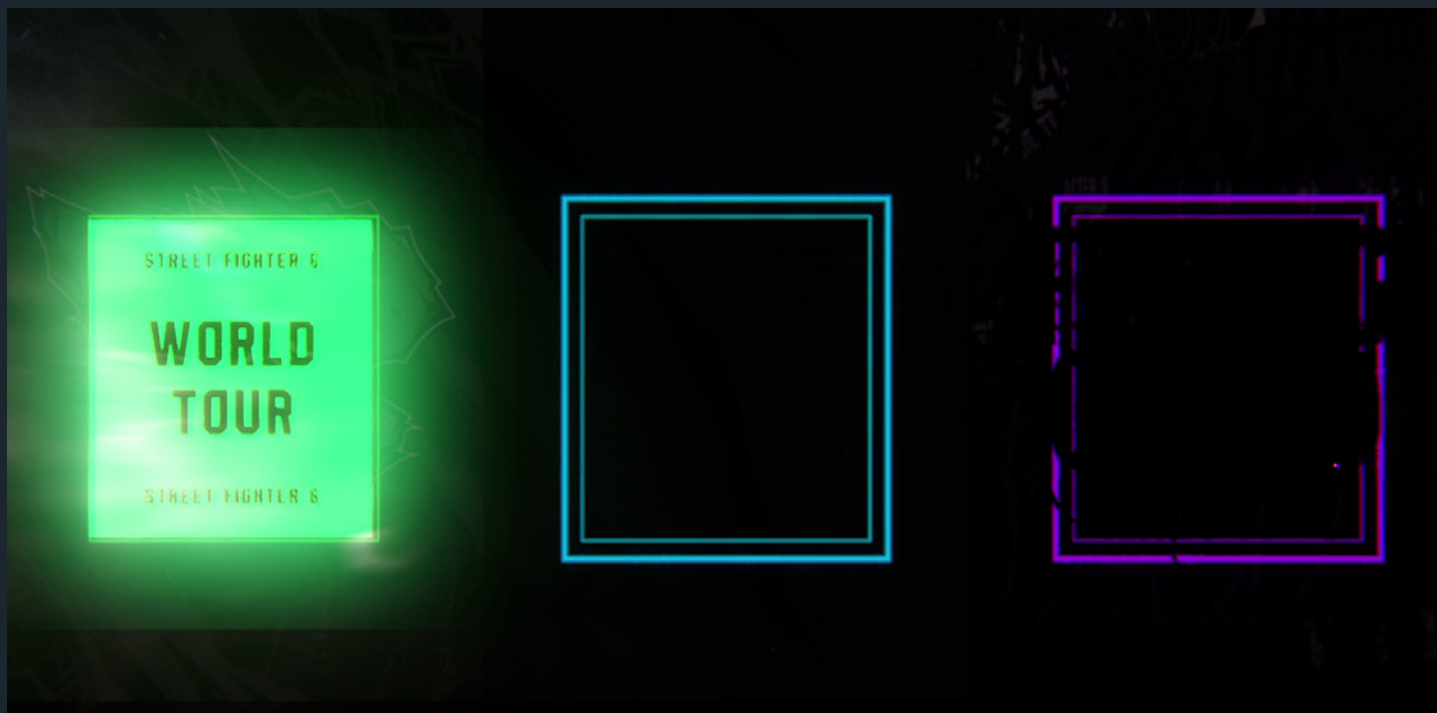


Réputée pour son innovation et son influence dans le genre des jeux de combat, la série Street Fighter a captivé les joueurs et l'industrie depuis ses débuts. Les éloges critiques et les ventes impressionnantes de Street Fighter 6, dépassant le million d'exemplaires dans le monde entier, attestent de son succès et consolident davantage la position de Street Fighter en tant que l'une des franchises de jeux de combat les plus emblématiques et appréciées de l'histoire.

LES FONDAMENTAUX EN DÉTAIL

Il y a une multitude de nouveaux modes de jeu et de mécaniques qui promettent une expérience palpitante pour les joueurs. Du traditionnel mode Arcade au tout nouveau mode World Tour, Street Fighter 6 offre une quantité impressionnante de contenu, garantissant aux joueurs une multitude de défis passionnants et d'activités dans lesquels se plonger.

* Mécaniques *



Modes

Street Fighter 6 introduit trois modes de jeu principaux : Fighting Ground, World Tour et Battle Hub.

Fighting Ground comprend des combats locaux et en ligne, ainsi que des modes d'entraînement et d'arcade, offrant un gameplay de combat en 2D familier à la série. Les joueurs s'engagent dans des batailles intenses en utilisant différentes attaques et capacités spéciales pour vaincre leurs adversaires.

World Tour propose un mode histoire solo avec des éléments de jeu de rôle. Les joueurs peuvent personnaliser leur Avatar et se lancer dans un voyage à travers des environnements en 3D, s'adonnant à un gameplay d'action-aventure.

Battle Hub sert de mode de hall en ligne, utilisant les Avatars personnalisables du mode World Tour. Les joueurs peuvent participer à des combats d'Avatars, interagir avec la cabine de DJ, profiter de jeux classiques dans le Game Center, et plus encore. Des fonctionnalités supplémentaires pour ce mode seront révélées à l'avenir.



Dans le Battle Hub, les joueurs peuvent profiter de plus de 15 jeux d'arcade classiques de Capcom, utilisant le même moteur d'émulation que celui de la série Capcom Arcade Stadium. Ces jeux peuvent également être joués dans le mode Galerie une fois acquis.

- Street Fighter
- Street Fighter II: The World Warrior
- Street Fighter II': Hyper Fighting
- Super Street Fighter II Turbo
- Street Fighter Alpha 2
- Super Puzzle Fighter II Turbo
- Final Fight
- Mega Man: The Power Battle
- Captain Commando
- Magic Sword
- Savage Bees
- Hyper Dyne Side Arms
- SonSon
- Legendary Wings
- Vulgus





Options de contrôle

Un schéma de contrôle simplifié appelé "Moderne" est disponible dans Street Fighter 6, offrant une alternative au schéma standard à six boutons connu sous le nom de "Classique". Ce schéma Moderne est conçu pour faciliter l'entrée des joueurs dans le jeu et est similaire au schéma de contrôle de Marvel vs. Capcom 3.

Dans le schéma Moderne, les forces des attaques de poing et de pied sont supprimées, et les joueurs utilisent trois boutons génériques d'"Attaque" de différentes forces, ainsi qu'un bouton de Mouvement Spécial pour effectuer des attaques spéciales. Les mouvements spéciaux sont exécutés en combinant le bouton de Mouvement Spécial avec une direction. Des techniques telles que les Parades de Drive et les Impacts de Drive sont effectuées avec une simple pression de bouton. De plus, un bouton d'assistance de combo permet aux joueurs de lier facilement les attaques lorsqu'il est maintenu enfoncé.

Il convient de noter que les entrées de bouton simplifiées pour les attaques spéciales et les super attaques ont été introduites pour la première fois dans l'apparition de Ryu et Chun-Li dans le jeu Power Rangers: Battle for the Grid de Lionsgate.

Le jeu introduit également un nouveau schéma de contrôle appelé "Dynamique", exclusif au jeu en local dans certains modes du Fighting Ground. Ce schéma de contrôle vise à aider les joueurs qui appuient frénétiquement sur les boutons et ne peut pas être utilisé dans les matchs en ligne. En appuyant sur l'un des trois boutons d'Auto-Attaque dans le schéma Dynamique, le personnage exécutera automatiquement des attaques et des combos en fonction de sa position par rapport à l'adversaire.



Combat

Nous voyons l'introduction de la Jauge Drive comme mécanique centrale dans le gameplay de combat, visant à favoriser la créativité des joueurs. La jauge permet cinq techniques différentes, offrant aux joueurs des choix sur la manière de l'utiliser efficacement. De nombreuses mécaniques de la Jauge Drive s'inspirent des précédents jeux Street Fighter, notamment la Parade, l'Attaque Focus, les coups EX, et bien d'autres.

- **Impact Drive** : Il s'agit d'une puissante attaque lourde se déplaçant vers l'avant avec des propriétés d'armure. Elle consomme une barre de la Jauge Drive et projette les adversaires touchés. Si elle réussit à protéger, elle provoque un effet de déséquilibre, tandis qu'une protection échouée entraîne une chute. Contre des adversaires en garde, elle épuise leur Jauge Drive et les fait trébucher. Un Impact Drive réussi contre un mur provoque un écrasement, permettant des attaques supplémentaires. Les Impact Drive peuvent être contrés par d'autres Impact Drive, des projections ou des Parades Drive.
- **Parade Drive** : Il s'agit d'une technique défensive qui réduit la Jauge Drive au fil du temps. Elle coûte la moitié d'une barre de Drive et permet aux joueurs de parer les attaques entrantes. La Parade recharge la Jauge Drive et parvient automatiquement à parer les attaques à plusieurs coups. Les Parades Drive ont des frames de récupération, et un mauvais timing les transforme en blocage normal. Réaliser une Parade Parfaite dans les deux premières frames de démarrage déclenche un ralentissement dramatique, des effets de peinture et une récupération plus rapide, permettant des Punish Counters.
- **Contre-attaque Drive** : Similaire aux Contres Alpha ou aux Contre-attaques V, cette technique bloque une attaque entrante et riposte avec une attaque à faible dégât. Elle consomme deux barres de Drive et provoque des dégâts gris qui peuvent se régénérer avec le temps.

- **Ruée Drive** : Il s'agit d'une esquive rapide teintée de vert qui peut être réalisée à partir d'une Parade Drive ou d'une attaque normale annulable. Elle coûte une barre de Drive si elle est exécutée à partir d'une Ruée Drive ou trois barres de Drive si elle est effectuée à partir d'un coup normal annulable. Les attaques effectuées après une Ruée Drive ont des frames avantageux en blocage et en touche, permettant une pression améliorée et des opportunités de combo.
- **Surmultiplication** : Elle remplace les coups spéciaux EX vus dans les précédents titres Street Fighter. Elle améliore une attaque spéciale du personnage, ajoutant des coups supplémentaires ou améliorant des propriétés comme l'invincibilité, les dégâts ou créant des opportunités de jonglage.

De plus, lorsque la Jauge Drive est vide, les combattants entrent en état de "Burnout". Pendant le Burnout, leurs options défensives sont limitées, les capacités de Drive ne peuvent pas être utilisées, les attaques spéciales infligent des dégâts de puce en blocage, et les attaques bloquées imposent un blocage accru. Cependant, réussir des attaques ou attendre un certain temps restaure la Jauge Drive, et provoquer un Impact Drive contre un mur pendant le Burnout inflige un étourdissement et restaure complètement la Jauge Drive.

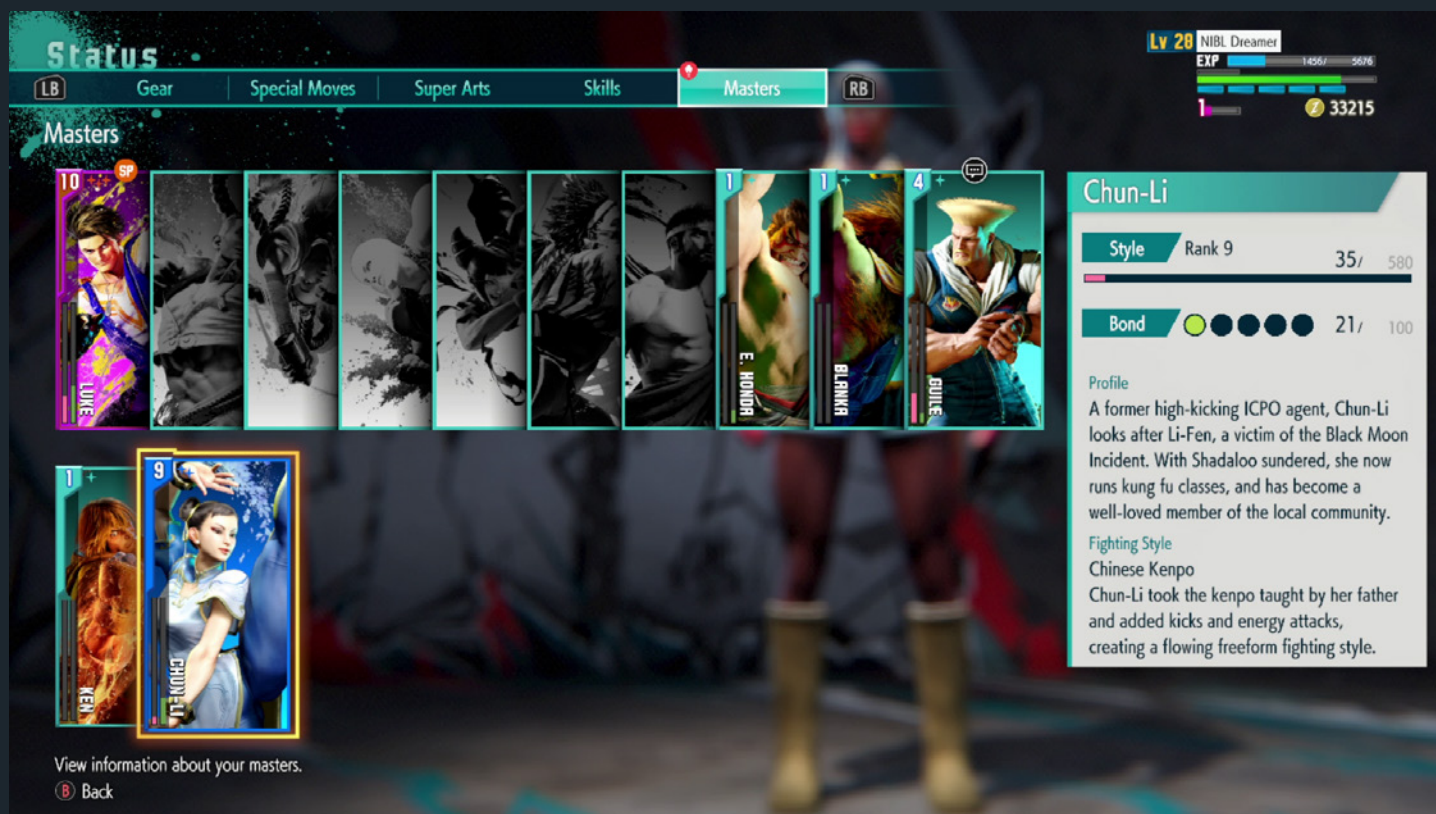


Super Technique

Chaque personnage est équipé de trois super techniques appelées Arts Supers. Ces techniques puissantes sont alimentées par la Jauge Super, qui peut contenir jusqu'à trois stocks. Le nombre de jauges nécessaires pour exécuter un super mouvement dépend de son niveau, et les jauges restantes sont conservées.

- **Niveau 1** : Ces supers offrent des attaques non cinématiques puissantes avec de brèves frames d'invincibilité. Les supers de niveau 1 ne peuvent être annulés à partir d'attaques normales et de certaines attaques uniques.
- **Niveau 2** : Les supers de niveau 2 sont conçus pour fournir des utilités et possèdent souvent des propriétés uniques. Ils servent à diverses fins, comme des finishers de combo ou des améliorations temporaires similaires aux V-Triggers, où la jauge super agit comme un minuteur. Les supers de niveau 2 peuvent être annulés à partir d'attaques normales et d'attaques Overdrive.
- **Niveau 3** : Ces supers représentent l'attaque la plus puissante d'un combattant. Ils nécessitent de porter une attaque au corps à corps, déclenchant une longue séquence cinématique lors de l'impact sur l'adversaire. Les supers de niveau 3 peuvent être annulés à partir d'attaques spéciales.

Lorsque la vitalité d'un personnage tombe à 25% (indiquée par une barre de vie jaune), l'Art Super de Niveau 3 se transforme en Art Critique. Les Arts Critiques présentent des similitudes avec les supers de Niveau 3, mais infligent 500 dégâts supplémentaires par rapport aux supers de Niveau 3 réguliers.



Compétences

Dans le mode Tour du Monde, vous pouvez améliorer votre personnage et gagner des Points de Compétence pour renforcer vos capacités et vos statistiques. Il existe cinq Arbres de Compétences à progresser, débloquent de nouvelles compétences au fur et à mesure de votre avancée. Vous pouvez accéder aux Arbres de Compétences via l'application "Statut" du téléphone intégré au jeu. Les Arbres de Compétences se modifieront en fonction des compétences que vous choisirez ou non, mais ils ont tous une compétence de base qui ne change pas :

Arbre de Compétences 1 : Spécialiste A augmente le nombre de coups spéciaux que vous pouvez sélectionner.

Arbre de Compétences 2 : Apparence d'Équipement permet d'utiliser l'option d'apparence d'équipement.

Arbre de Compétences 3 : Récupération Drive améliore la vitesse de régénération de la Jauge Drive en dehors des combats.

Arbre de Compétences 4 : Booster Drive C augmente la capacité maximale de votre Jauge Drive.

Arbre de Compétences 5 : Omniaamélioration augmente considérablement la force des coups de poing, des coups de pied, des projections et des attaques uniques.





Personnages jouables

Le jeu proposera dix-huit combattants dès sa sortie, avec d'autres personnages prévus pour des sorties ultérieures. La première saison de DLC introduira quatre autres combattants, portant le total à vingt-deux. Chaque personnage a sa propre chanson thème unique. Voici un bref aperçu des combattants disponibles :

Luke: Intermédiaire | Polyvalent

- Luke est le protagoniste principal du jeu, ressemblant à un nouveau Ryu pour une nouvelle génération. Il est adapté aux débutants, mais maîtriser ses outils demande du temps.

Jamie: Intermédiaire | Jeu de pieds

- Jamie utilise un style de boxe ivre et des mouvements de breakdance. Son mécanisme de boisson augmente sa puissance à mesure qu'il monte de niveau.

Manon: Intermédiaire | Grappler

- Manon est un personnage polyvalent avec des coups de pied rapides et de puissantes prises de judo qui évoluent avec son mécanisme unique.

Kimberly: Intermédiaire | Surnois/Mix-Up

- Kimberly est une jeune ninja formée en Bushinryu, spécialisée dans les mix-ups et la pression offensive lorsqu'elle accule ses adversaires dans un coin.

Marisa: Débutante | Bagarreuse

- Marisa est une combattante grande et puissante avec des attaques à longue portée et la capacité d'encaisser les coups.

Lily: Débutante | Grappler

- Malgré sa petite taille, Lily est une grappler forte avec une bonne portée sur ses attaques, aidée par ses massues de guerre et ses mouvements amplifiés par le vent.

JP: Difficile | Zonage

- JP excelle dans les combats à distance avec des coups longue portée et des projectiles Psycho-Powered, utilisant des mix-ups trompeurs lorsque les adversaires s'approchent.

Juri: Avancée | Rushdown

- Juri possède des attaques normales efficaces et excelle dans un jeu offensif agressif, tout en démontrant des compétences en jeu de pieds et en jeu neutre.

Dee Jay: Intermédiaire | Surnois/Mix-Up

- Dee Jay utilise des projectiles, des attaques chargées et des anti-airs, ce qui en fait un personnage polyvalent avec un potentiel de combo.

Cammy: Intermédiaire | Rushdown

- Cammy s'appuie sur des mouvements rapides et des coups longue portée pour appliquer une pression offensive et tenir les adversaires à distance.

Ryu: Intermédiaire | Polyvalent

- Ryu représente le style de jeu classique de Street Fighter, adapté aux débutants et offrant des outils pour différentes situations.

E. Honda: Intermédiaire | Bagarreur

- E. Honda est un lutteur sumo puissant avec des frappes puissantes et des prises imprévisibles, dominant le jeu au sol.

Blanka: Intermédiaire | Surnois/Mix-Up

- Blanka excelle à confondre les adversaires avec une variété de techniques de charge et de mouvement.

Guile: Intermédiaire | Zonage

- Le gameplay de Guile tourne autour du zonage, en utilisant les Sonic Booms et les Flash Kicks pour contrôler l'espace et éloigner les adversaires.

Ken: Intermédiaire | Rushdown

- Ken offre des outils familiers aux débutants, mais nécessite une compétence intermédiaire pour utiliser pleinement ses options offensives et ses combos spectaculaires.

Chun-Li: Avancée | Jeu de pieds

- Chun-Li a un style de jeu complexe avec la capacité de changer de posture, offrant des options de jeu variées.

Zangief: Difficile | Grappler

- Zangief est un grappler traditionnel avec des prises puissantes et un potentiel de dégâts élevé. Le maîtriser demande de la patience et de bonnes anticipations.

Dhalsim: Difficile | Zonage

- Dhalsim utilise ses membres extensibles, des projectiles irréguliers et des attaques surnoises pour maintenir les adversaires à distance tout en exerçant une pression offensive trompeuse.

DLC Characters:

- Rashid, A.K.I., Ed, Akuma



Environnement



Lieux de la tournée mondiale

Le mode Tournée mondiale propose différents lieux à visiter dans chaque pays pour les Avatars des joueurs. Chaque pays présente son propre ensemble de maîtres que les joueurs rencontreront au cours de leur voyage.

- Buckler Security Services
- Metro City
- Haggar Memorial
- Skywalk Lane
- Masters Foundation Building
- Abigail's Scrap Metal Yard
- Metro City Police Station
- Edomon Chanko House
- Urban Park - Municipal Parking Lot
- Grace Marina
- Essential Eats
- Old Nayshall

CONSEILS ET ASTUCES



La pratique amène la perfection

Avant de vous plonger dans des combos complexes, il est important d'apprendre à contrôler l'espace et le timing dans un combat. Maîtriser ces bases vous permettra d'exécuter efficacement des combos lors de véritables affrontements, au lieu d'être submergé et de les oublier.

Abusez de vos Actions de Maîtres

Au fur et à mesure que vous rencontrez de nouveaux Maîtres dans le jeu, vous découvrirez leurs mouvements spéciaux appelés Actions de Maîtres. Ces mouvements offrent trois avantages intéressants : ils vous permettent de frapper les ennemis avant un combat, de détruire des objets autour de vous et de vous aider à naviguer dans le monde du jeu. Ils ajoutent un niveau de plaisir et de stratégie supplémentaire en dehors des combats habituels.

Amusez-vous avec la mode décalée

Les vêtements dans le jeu ne sont pas seulement là pour l'apparence, ils augmentent aussi les statistiques des personnages comme dans un RPG. Les meilleurs équipements peuvent paraître étranges, mais ils facilitent le jeu. N'hésitez pas à vous amuser avec des tenues loufoques pour obtenir les meilleurs équipements.



CONCLUSION

Street Fighter 6 est un excellent jeu pour les fans de la série et les amateurs de jeux de combat en général. Son approche adaptative des mécaniques en fait une introduction parfaite pour les nouveaux joueurs du genre. Si vous recherchez un nouveau jeu de combat à jouer, alors Street Fighter 6 vaut vraiment le détour !