

GAMER GUIDE

STREET
FIGHTER 6
EDITION



the need to know you didn't know you needed

CO TO JEST?



Street Fighter 6, wyczekiwana bijatyka opracowana i wydana przez firmę Capcom, wreszcie nadeszła. Wraz z premierą w czerwcu 2023 roku na PlayStation, Windows i Xbox, Street Fighter 6 jest siódmą główną odsłoną legendarnej serii. Oparta na imponującym silniku RE Engine gra wprowadza ekscytujące funkcje, w tym rozgrywkę międzyplatformową i cofanie kodu sieciowego, zapewniając płynną rozgrywkę wieloosobową.

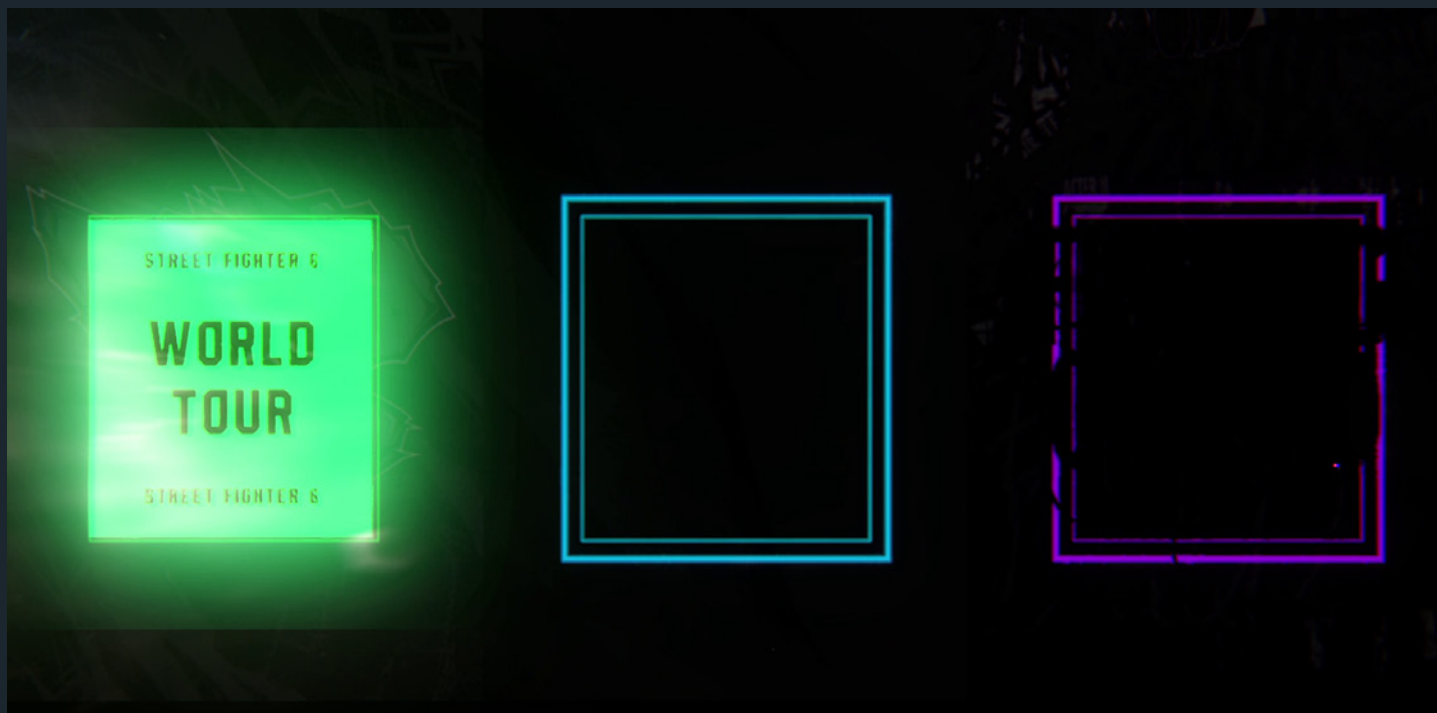


Znana ze swojej innowacyjności i wpływu na gatunek gier walki, seria Street Fighter od samego początku urzeka zarówno graczy, jak i branżę. Uznanie, jakie ma Street Fighter 6 i imponująca sprzedaż ponad miliona egzemplarzy na całym świecie potwierdzają jego sukces i dodatkowo umacniają pozycję Street Fighter jako jednej z najbardziej kultowych i uwielbianych serii bijatek w historii.

PODSTAWOWE INFORMACJE

Istnieje szereg nowych trybów gry i mechanik, które obiecują ekscytujące wrażenia dla graczy. Od ponadczasowego trybu zręcznościowego po zupełnie nowy tryb World Tour, Street Fighter 6 oferuje oszałamiającą ilość zawartości, zapewniając graczom mnóstwo ekscytujących wyzwań i aktywności.

*
Mechanika
+



Tryby

Street Fighter 6 wprowadza trzy główne tryby gry: Fighting Ground, World Tour i Battle Hub.

Fighting Ground obejmuje lokalne i sieciowe starcia, a także tryby treningowe i zręcznościowe, zapewniając znaną z serii rozgrywkę bijatyk 2D. Gracze biorą udział w intensywnych bitwach, używając różnych ataków i specjalnych zdolności, aby pokonać przeciwników.

World Tour oferuje tryb fabularny dla jednego gracza z elementami RPG. Gracze mogą utworzyć swojego awatara i wyruszyć w podróż po środowiskach 3D, angażując się w przygodową rozgrywkę akcji.

Battle Hub służy jako tryb lobby online, wykorzystując konfigurowalne awatary z trybu World Tour. Gracze mogą brać udział w bitwach awatarów, wchodzić w interakcje z DJ Booth, cieszyć się klasycznymi grami w Game Center i nie tylko. Dodatkowe funkcje tego trybu zostaną ujawnione w przyszłości.



W Battle Hub gracze mogą cieszyć się ponad 15 klasycznymi grami zręcznościowymi firmy Capcom, korzystając z tego samego silnika emulacji, który można znaleźć w serii Capcom Arcade Stadium. Po zdobyciu, gry te można również grać w trybie galerii.

- 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





Opcje sterowania

Uproszczony schemat sterowania o nazwie „Modern” jest dostępny w Street Fighter 6 i stanowi alternatywę dla standardowego schematu sześciu przycisków, znanego jako „Classic”. Ten nowoczesny schemat ma na celu ułatwienie graczom wejścia do gry i jest podobny do schematu sterowania Marvel vs. Capcom 3.

W schemacie Modern siły ataku pięścią i kopnięciem są usuwane, a gracze używają trzech ogólnych przycisków „Atak” o różnej sile wraz z przyciskiem Ruchu specjalnego do wykonywania ataków specjalnych. Specjalne ruchy są wykonywane poprzez połączenie przycisku specjalnego ruchu z wejściem kierunkowym. Techniki takie jak Drive Parries i Drive Impact wykonuje się jednym naciśnięciem przycisku. Dodatkowo przycisk wspomagania kombinacji pozwala graczom łatwo łączyć ze sobą ataki, gdy jest wciśnięty.

Warto zauważyć, że uproszczone wprowadzanie przycisków dla specjalnych i superzdolności zostało po raz pierwszy wprowadzone w pojawieniu się Ryu i Chun-Li w Power Rangers: Battle for the Grid firmy Lionsgate.

Gra wprowadza również nowy schemat sterowania o nazwie „Dynamiczny”, który jest przeznaczony wyłącznie do gry lokalnej w niektórych trybach na polu walki. Ten schemat sterowania ma na celu pomóc w miażdżeniu przycisków i nie może być używany w meczach online. Naciskając jeden z trzech przycisków automatycznego ataku w schemacie dynamicznym, postać automatycznie wykona ataki i kombinacje w oparciu o swoją pozycję względem przeciwnika.



Walka

Widzimy wprowadzenie wskaźnika jazdy jako podstawowej mechaniki rozgrywki walki, mającej na celu wspieranie kreatywności graczy. Wskaźnik pozwala na pięć różnych technik, dając graczom wybór, jak skutecznie je wykorzystać. Wiele mechanizmów Drive Gauge czerpie inspirację z poprzednich gier Street Fighter, w tym Parry, Focus Attack, ruchy EX i nie tylko.

- **Drive Impact:** Jest to potężny, poruszający się do przodu, ciężki atak o właściwościach opancerzonych. Zużywa jeden pasek z Drive Gauge i wyrzuca przeciwników przy trafieniu. Jeśli zostanie pomyślnie opancerzony, powoduje efekt zgniecenia, a nieudany pancerz powoduje powalenie. W przypadku blokowania przeciwników wyczerpuje ich wskaźnik napędu i powoduje, że się potykają. Udań Uderzenie Napędem w ścianę powoduje Zmiazdzenie, które prowadzi do kolejnych ataków. Drive Impacts można kontrować innymi Drive Impacts, rzutami lub Drive Parries.
- **Drive Parry:** Jest to technika obronna, która z czasem zmniejsza wskaźnik Drive Gauge. Kosztuje pół paska Drive i pozwala graczom na parowanie nadchodzących ataków. Parowanie uzupełnia wskaźnik Drive Gauge i automatycznie paruje ruchy składające się z wielu trafień. Drive Parries mają ramki odzyskiwania, a błędne ich ustawienie skutkuje normalnym blokiem. Wykonanie Perfekcyjnej Parry w ciągu pierwszych dwóch klatek startowych powoduje dramatyczne spowolnienie, efekty malowania i szybszą regenerację, umożliwiając kontrę kary.
- **Drive Reversal:** Podobnie jak Alpha Counters lub V-Reversals, ten ruch blokuje nadchodzące uderzenie i odpowiada atakiem o niskich obrażeniach. Zużywa dwa paski napędu i powoduje szare obrażenia, które mogą się z czasem zregenerować.

- **Drive Rush:** Jest to szybki, zielony doskok, który można wykonać z Drive Parry lub normalnego uderzenia, które można anulować. Kosztuje jeden pasek Napędu, jeśli jest wykonywany z Pędu Napędu lub trzy paski Napędu, jeśli jest wykonywany z normalnego ruchu, który można anulować. Ataki wykonywane po Drive Rush mają korzystne klatki na blok i uderzenie, co pozwala na lepszą presję i możliwości kombinacji.
- **Overdrive:** Zastępuje ruchy EX Special, które można było zobaczyć w poprzednich tytułach Street Fighter. Wzmacnia specjalny atak postaci, dodając dodatkowe trafienia lub poprawiając właściwości, takie jak niezwykłość, obrażenia lub prowadząc do możliwości żonglowania.

Ponadto, gdy wskaźnik napędu jest pusty, wojownicy wchodzą w stan „wypalenia”. W trybie Burnout ich opcje obronne są ograniczone, nie można używać zdolności Drive, specjalne ataki powodują uszkodzenie chipa przy bloku, a zablokowane ataki nakładają zwiększone ogłuszenie bloku. Jednak pomyślne wyprowadzanie ataków lub z upływem czasu przywraca wskaźnik napędu, a uderzenie w ścianę podczas wypalenia powoduje ogłuszenie i całkowite przywrócenie wskaźnika napędu.

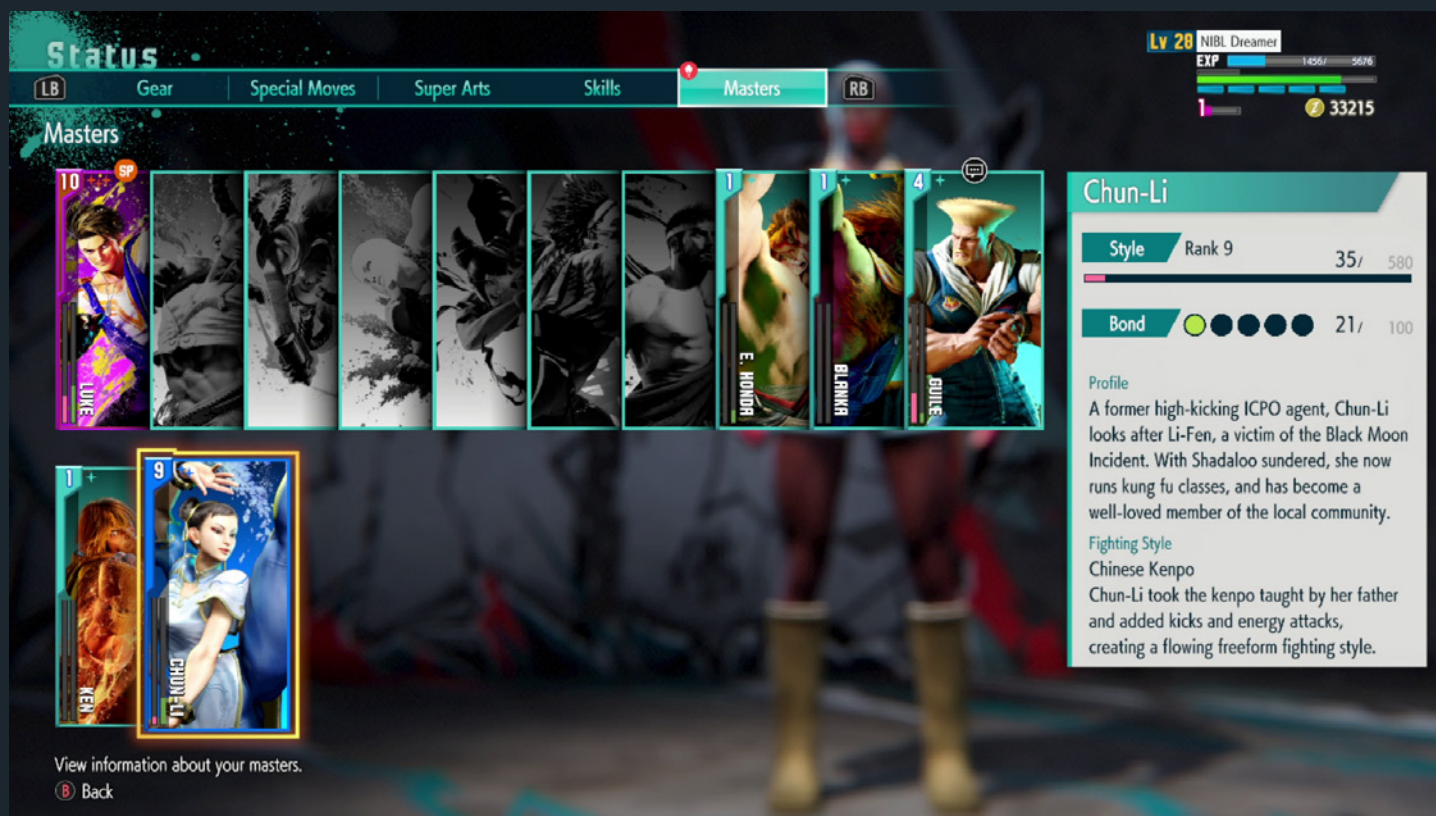


Super sztuki

Każda postać jest wyposażona w trzy super ruchy znane jako Super Arts. Te potężne techniki są napędzane przez Super Gauge, który może pomieścić do trzech zapasów. Liczba wskaźników wymaganych do wykonania super ruchu zależy od jego poziomu, a pozostałe wskaźniki są zachowywane.

- Poziom 1: Te superzdolności obejmują silne ataki niefilmowe z krótkimi ramkami niezwykłości. Superzdolności poziomu 1 można anulować tylko zwykłymi atakami i niektórymi unikalnymi atakami.
- Poziom 2: superzdolności poziomu 2 mają zapewniać użyteczność i często posiadają unikalne właściwości. Służą różnym celom, takim jak zakończenia kombinacji lub tymczasowe wzmocnienia podobne do wyzwaczy V, w których superwskaźnik działa jak licznik czasu. Superzdolności poziomu 2 można anulować zarówno zwykłymi atakami, jak i atakami Overdrive.
- Poziom 3: Te superzdolności reprezentują najpotężniejszy atak wojownika. Wymagają trafienia w walce wręcz, uruchamiając długą sekwencję filmową po trafieniu przeciwnika. Superzdolności poziomu 3 można anulować atakami specjalnymi.

Kiedy witalność postaci spadnie do 25% (na co wskazuje żółte zdrowie), supersztuka poziomu 3 przekształca się w sztukę krytyczną. Sztuki krytyczne są podobne do superzdolności poziomu 3, ale zadają dodatkowe 500 obrażeń w porównaniu ze zwykłymi superzdolnościami poziomu 3.



Umiejętności

W trybie World Tour możesz awansować swoją postać i zdobywać punkty umiejętności, aby poprawić swoje umiejętności i statystyki. Istnieje pięć drzewek umiejętności, przez które można przejść, odblokowując nowe umiejętności w miarę postępów. Możesz uzyskać dostęp do drzewek umiejętności za pośrednictwem aplikacji „Status” w telefonie w grze. Drzewa umiejętności będą się powiększać w zależności od tego, które umiejętności wybierzesz lub których nie wybierzesz, ale wszystkie mają podstawową umiejętność na początek, która się nie zmienia:

Drzewo umiejętności 1: Specjalista A zwiększa liczbę ruchów specjalnych, które możesz wybrać.

Drzewo umiejętności 2: Gear Appearance umożliwia korzystanie z opcji Gear Appearance.

Drzewo umiejętności 3: Odzyskiwanie napędu w górę zwiększa szybkość regeneracji wskaźnika napędu poza bitwą.

Drzewo umiejętności 4: Dopalacz jazdy C zwiększa maksymalną pojemność wskaźnika jazdy.

Drzewo umiejętności 5: Omnibuff znacznie zwiększa siłę uderzenia, kopnięcia, rzutu i unikalną siłę ataku.





Grywalne postacie

W momencie premiery gra będzie zawierała osiemnastu wojowników, a planowane jest wydanie dodatkowych postaci. Pierwszy sezon DLC wprowadzi czterech kolejnych wojowników, co daje w sumie dwudziestu dwóch. Każda postać ma swoją własną, niepowtarzalną piosenkę przewodnią. Oto krótki przegląd dostępnych wojowników:

Luke: Średnio zaawansowany | Dookoła

- Luke służy jako główny bohater gry, przypominający nowego Ryu dla młodszego pokolenia. Jest przyjazny dla początkujących, ale opanowanie jego narzędzi wymaga czasu.

Jamie: Średnio zaawansowany | Stopki

- Jamie stosuje styl pijackiego boksu i ruchy breakdance. Jego mechanika picia zwiększa jego moc w miarę zdobywania kolejnych poziomów.

Manon: Średnio zaawansowany | Chwyta

- Manon jest wszechstronną postacią z szybkimi kopnięciami i potężnymi rzutami w judo, które dzięki jej wyjątkowej mechanice osiągają wyższy poziom.

Kimberly: Średniozaawansowany | Podstępny / Pomieszany

- Kimberly to młoda ninja trenująca w Bushinryu, specjalizująca się w pomyłkach i ofensywnej presji podczas pokonywania przeciwników.

Marisa: Początkujący | Awanturnik

- Marisa to duża, potężna wojowniczką dysponująca dalekosiężnymi atakami i zdolnością pochłaniania ciosów.

Lily: Początkujący | Chwyta

- Pomimo swoich niewielkich rozmiarów Lily jest silnym chwytakiem o solidnym zasięgu ataków, wspomaganym przez jej maczugę wojenne i ruchy wzmocnione wiatrem.

JP: Trudno | Podział na strefy

- JP przoduje w walce dystansowej za pomocą szturchnięć z dużej odległości i pocisków z psycho-zasilaniem, wykorzystując podstępne pomyłki, gdy przeciwnicy się zbliżają.

Juri: Zaawansowane | Pośpiech

- Juri posiada skuteczne normalne ataki i przoduje w rozgrywce w pośpiechu, jednocześnie demonstrując umiejętności gry nogami i neutralnej gry.

Dee Jay: Średnio zaawansowany | Podstępny / Pomieszany

- Dee Jay wykorzystuje pociski, ataki szarżujące i przeciwlotnicze, co czyni go wszechstronną postacią z potencjałem kombinacji.

Cammy: Średnio zaawansowany | Pośpiech

- Cammy polega na szybkich ruchach i kopnięciach z dużej odległości, aby wyrzucić presję ofensywną i trzymać przeciwników na dystans.

Ryu: Średnio zaawansowany | Dookoła

- Ryu reprezentuje klasyczny styl gry Street Fighter, odpowiedni dla początkujących i oferujący narzędzia na różne sytuacje.

E. Honda: Średnio zaawansowany | Awanturnik

- E. Honda to mocny zawodnik sumo, który potrafi uderzać potężnymi ciosami i nieprzewidywalnymi rzutami, dominując w parterze.

Blanka: Średnio zaawansowany | Podstępne / pomieszane

- Blanka specjalizuje się w dezorientowaniu przeciwników różnymi technikami szarży i poruszania się.

Guile: Średnio zaawansowany | Podział na strefy

- Rozgrywka w Guile opiera się na podziałach na strefy, wykorzystując Sonic Booms i Flash Kicks do kontrolowania przestrzeni i trzymania przeciwników z dala.

Ken: Średnio zaawansowany | Pośpiech

- Ken oferuje znane narzędzia dla początkujących, ale wymaga średnio zaawansowanych umiejętności, aby w pełni wykorzystać swoje opcje ofensywne i błyskotliwe kombinacje.

Chun-Li: Zaawansowane | Pośpiech

- Chun-Li ma złożony styl gry z możliwością zmiany postawy, oferując różnorodne opcje rozgrywki.

Zangief: Trudno | chwytak

- Zangief to tradycyjny grappler o potężnych rzutach i dużym potencjale obrażeń. Opanowanie go wymaga cierpliwości i mocnych odczytów.

Dhalsim: Twarde | Podział na strefy

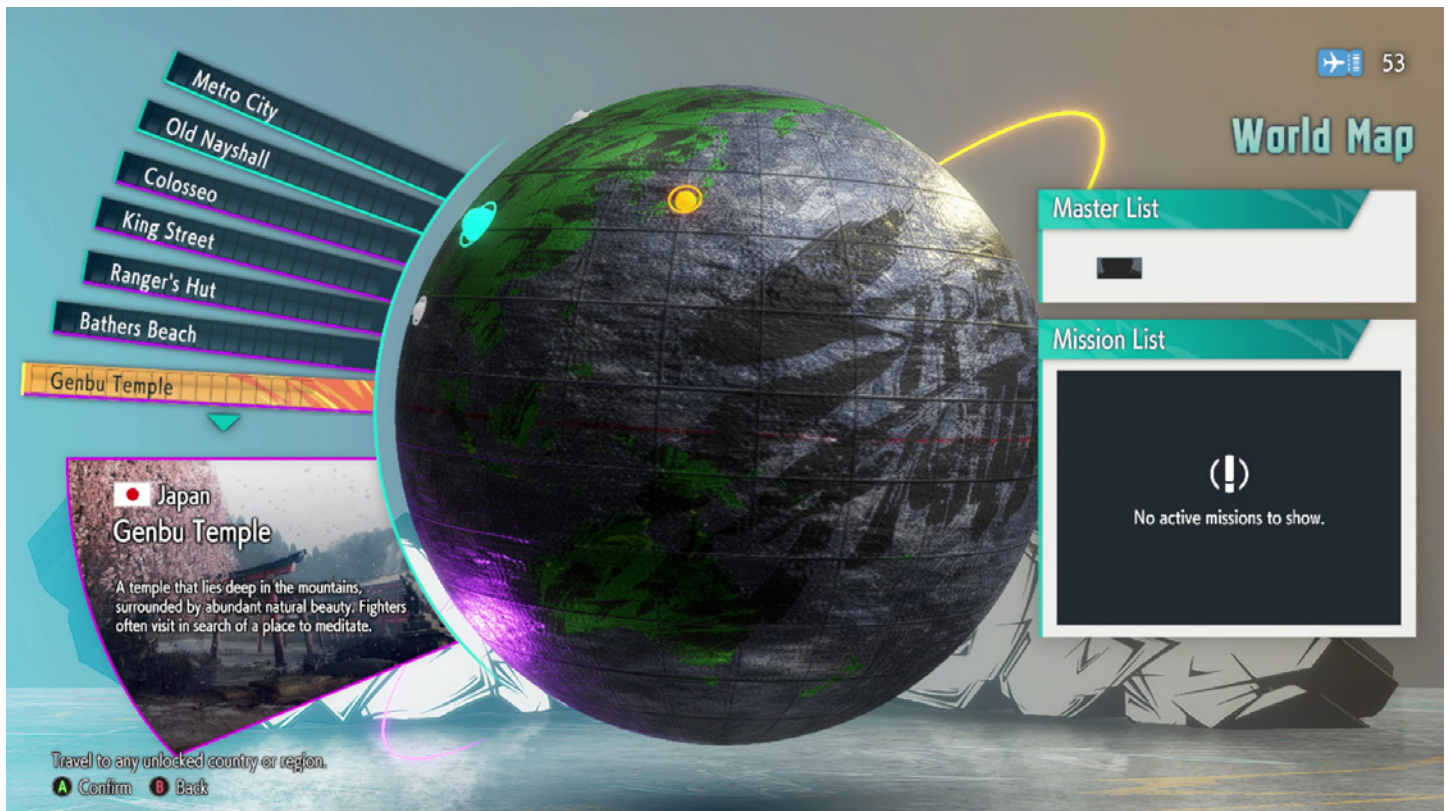
- Dhalsim wykorzystuje swoje rozciągliwe kończyny, nieregularne pociski i ataki z zaskoczenia, aby trzymać przeciwników na dystans, jednocześnie stosując sprytną presję ofensywną.

Postacie z DLC:

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



Środowisko



Lokalizacje światowych tras

Tryb World Tour oferuje różne lokalizacje w każdym kraju, które awatary graczy mogą eksplorować i odwiedzać. Każdy kraj ma swój własny, unikalny zestaw mistrzów, których gracze napotkają podczas swojej podróży.

- 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

PORADY & TRIKI



Nałóż wosk, zdejmij wosk

Zanim wybierzesz na złożone kombinacje, ważne jest, aby nauczyć się kontrolować odstęp i czas w walce. Opanowanie tych podstaw gwarantuje, że możesz skutecznie wykonywać kombinacje podczas prawdziwych meczów, zamiast dać się przytłoczyć i zapomnieć o nich.

Spamuj swoje działania główne

Spotykając nowych mistrzów w grze, odkryjesz ich specjalne ruchy zwane akcjami mistrzowskimi. Te ruchy mają trzy fajne zalety: pozwalają uderzać wrogów przed walką, niszczyć obiekty wokół ciebie i pomagają poruszać się po świecie gry. Dodają dodatkowy poziom zabawy i strategii poza zwykłymi bitwami.

Zaszalej z modą

Ubrania w grze nie służą tylko do wyglądu, poprawiają statystyki postaci, jak w RPG. Najlepszy sprzęt może wyglądać dziwnie, ale ułatwia grę. Powygłupiaj się trochę, aby zdobyć najlepszy sprzęt.



WNIOSEK

Street Fighter 6 to świetna gra dla fanów serii i bijatyk. Adaptacyjne podejście do mechaniki sprawia, że jest to doskonałe wprowadzenie dla nowych graczy gatunku. Jeśli szukasz nowej gry walki, Street Fighter 6 jest zdecydowanie warty sprawdzenia!