

GAMER GUIDE

STREET FIGHTER 6 EDITION



the need to know you didn't know you needed

¿QUÉ ES?



Street Fighter 6, el muy esperado juego de lucha desarrollado y publicado por Capcom, finalmente ha llegado. Con su lanzamiento en junio de 2023 para PlayStation, Windows y Xbox, Street Fighter 6 marca la séptima entrega principal de la legendaria franquicia. Impulsado por el impresionante RE Engine, el juego presenta características emocionantes, que incluyen el juego multiplataforma y el código de red de reversión, lo que garantiza una experiencia multijugador perfecta.

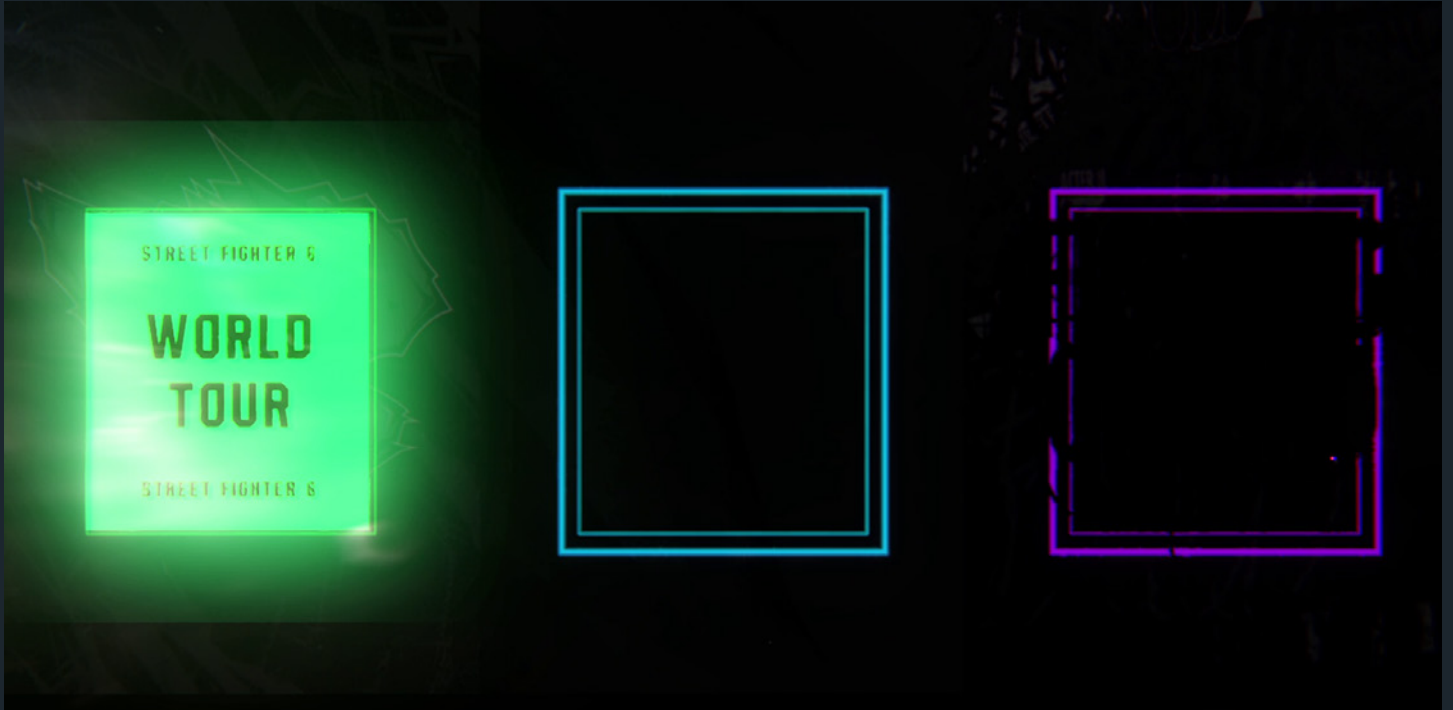


Reconocida por su innovación e influencia en el género de los juegos de lucha, la serie Street Fighter ha cautivado tanto a los jugadores como a la industria desde sus inicios. La aclamación de la crítica de Street Fighter 6 y las impresionantes ventas de más de un millón de copias en todo el mundo dan fe de su éxito y consolidan aún más la posición de Street Fighter como una de las franquicias de juegos de lucha más icónicas y queridas de la historia.

DESGLOSE DE LOS BÁSICOS

Hay una variedad de nuevos modos de juego y mecánicas que prometen una experiencia emocionante para los jugadores. Desde el atemporal modo Arcade hasta el nuevo modo World Tour, Street Fighter 6 ofrece una asombrosa cantidad de contenido, lo que garantiza que los jugadores tendrán una gran cantidad de emocionantes desafíos y actividades en los que sumergirse.

* Mecánica *



Modos

Street Fighter 6 presenta tres modos de juego principales: Fighting Ground, World Tour y Battle Hub.

Fighting Ground incluye batallas versus locales y en línea, así como modos de entrenamiento y arcade, que brindan el familiar juego de lucha en 2D de la serie. Los jugadores participan en intensas batallas usando varios ataques y habilidades especiales para derrotar a sus oponentes.

World Tour ofrece un modo de historia para un jugador con elementos de RPG. Los jugadores pueden personalizar su avatar y embarcarse en un viaje a través de entornos 3D, participando en un juego de acción y aventura.

Battle Hub sirve como un modo de lobby en línea, utilizando los avatares personalizables del modo World Tour. Los jugadores pueden participar en Avatar Battles, interactuar con DJ Booth, disfrutar de juegos clásicos en Game Center y más. Las funciones adicionales para este modo se revelarán en el futuro.



En Battle Hub, los jugadores pueden disfrutar de más de 15 juegos arcade clásicos de Capcom, utilizando el mismo motor de emulación que se encuentra en la serie Capcom Arcade Stadium. Estos juegos también se pueden jugar en el modo Galería una vez adquiridos.

- 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





Opciones de control

Un esquema de control simplificado llamado “Moderno” está disponible en Street Fighter 6, que ofrece una alternativa al esquema estándar de seis botones conocido como “Clásico”. Este esquema moderno está diseñado para facilitar la entrada de los jugadores al juego y es similar al esquema de control de Marvel vs. Capcom 3.

En el esquema moderno, se eliminan las fuerzas de ataque de puño y patada, y los jugadores usan tres botones genéricos de “ataque” de fuerza variable junto con un botón de movimiento especial para realizar ataques especiales. Los movimientos especiales se ejecutan combinando el botón movimiento especial con una entrada direccional. Técnicas como Drive Parries y Drive Impact se realizan con solo presionar un botón. Además, un botón de asistencia combinada permite a los jugadores vincular fácilmente los ataques cuando se mantienen presionados.

Vale la pena señalar que las entradas de botón simplificadas para especiales y supers se introdujeron por primera vez en la aparición de Ryu y Chun-Li en Power Rangers: Battle for the Grid de Lionsgate.

El juego también presenta un nuevo esquema de control llamado “dinámico”, que es exclusivo del juego local en ciertos modos dentro de Fighting Ground. Este esquema de control tiene como objetivo ayudar a los machacadores de botones y no se puede usar en partidos en línea. Al presionar uno de los tres botones de auto-ataque en el esquema dinámico, el personaje ejecutará automáticamente ataques y combos basados en su posición relativa al oponente.



Combate

Vemos la introducción de Drive Gauge como la mecánica central en su juego de lucha, con el objetivo de fomentar la creatividad del jugador. El indicador permite cinco técnicas diferentes, presentando a los jugadores opciones sobre cómo utilizarlo de manera efectiva. Muchas de las técnicas mecánicas de Drive Gauge se inspiran en juegos anteriores de Street Fighter, incluidos Parry, Focus Attack, movimientos EX y más.

- **Drive Impact:** este es un poderoso ataque pesado de avance con propiedades blindadas. Consume una barra del Drive Gauge y lanza a los oponentes al golpear. Si se blindas con éxito, causa un efecto de deformación, mientras que una armadura fallida resulta en un derribo. Al bloquear a los oponentes, agota su Drive Gauge y los hace tropezar. Un Drive Impact exitoso contra una pared provoca un Crush, lo que lleva a ataques de seguimiento. Los Drive Impacts pueden ser contrarrestados por otros Drive Impacts, lanzamientos o Drive Parries.
- **Drive Parry:** esta es una técnica defensiva que reduce el Drive Gauge con el tiempo. Cuesta la mitad de una barra de Drive y permite a los jugadores parar los ataques entrantes. Parar recarga el indicador de impulso y detiene automáticamente los movimientos de varios golpes. Drive Parries tiene marcos de recuperación, y la sincronización incorrecta da como resultado un bloqueo normal. Realizar un Perfect Parry dentro de los dos primeros fotogramas del inicio desencadena una desaceleración dramática, efectos de pintura y una recuperación más rápida, lo que permite Punish Counters.
- **Drive Reversal:** similar a Alpha Counters o V-Reversals, este movimiento bloquea un ataque entrante y toma represalias con un ataque de bajo daño. Consume dos barras Drive y causa daños grises que pueden recuperarse con el tiempo.

- **Drive Rush:** esta es una carrera rápida teñida de verde que se puede realizar desde un Drive Parry o un golpe normal cancelable. Cuesta una barra de Drive si se ejecuta desde un Drive Rush o tres barras de Drive si se realiza desde un movimiento normal cancelable. Los ataques realizados después de un Drive Rush tienen marcos ventajosos en bloqueo y golpe, lo que permite una mejor presión y oportunidades de combo.
- **Overdrive:** esto reemplaza los movimientos especiales EX vistos en los títulos anteriores de Street Fighter. Mejora el ataque especial de un personaje, agregando golpes adicionales o mejorando propiedades como la invencibilidad, el daño o dando lugar a oportunidades de malabarismo.

Además, cuando el Drive Gauge está vacío, los luchadores entran en un estado de "agotamiento". Mientras están en Burnout, sus opciones defensivas son limitadas, las habilidades de Drive no se pueden usar, los ataques especiales causan daño de chip en el bloqueo y los ataques bloqueados imponen un mayor aturdimiento de bloqueo. Sin embargo, lanzar ataques con éxito o esperar con el tiempo restaura el Drive Gauge, y causar un Drive Impact contra una pared durante Burnout inflige aturdimiento y restaura completamente el Drive Gauge.

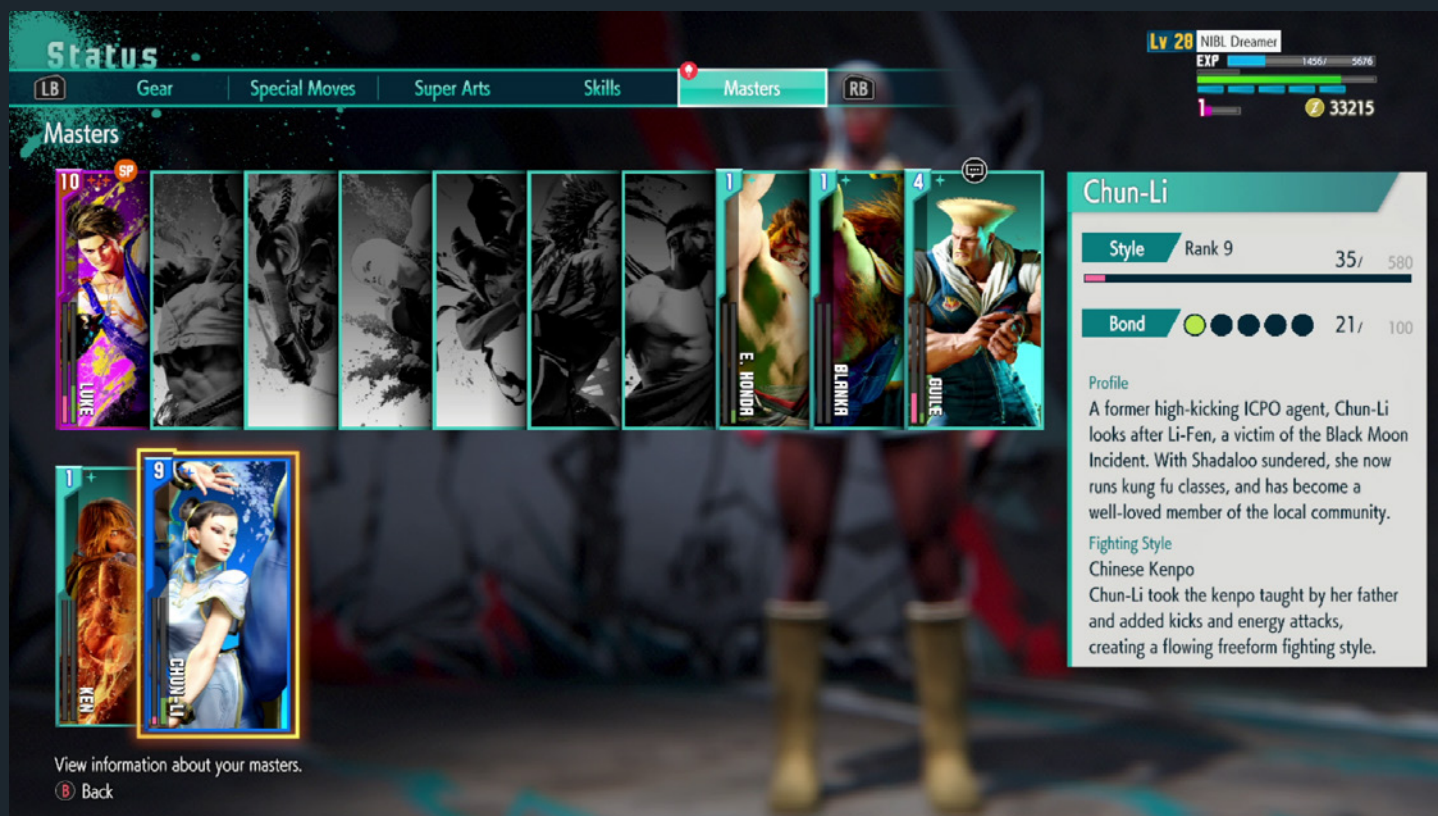


Súper artes

Cada personaje está equipado con tres supermovimientos conocidos como Super Arts. Estas poderosas técnicas son impulsadas por el Super Gauge, que puede contener hasta tres acciones. El número de indicadores necesarios para realizar un supermovimiento depende de su nivel y se retienen los indicadores restantes.

- Nivel 1: estos súper cuentan con fuertes ataques no cinematográficos, con breves marcos de invencibilidad. Los supers de nivel 1 solo se pueden cancelar desde ataques normales y ciertos ataques únicos.
- Nivel 2: las alzas de nivel 2 están diseñadas para brindar utilidad y, a menudo, poseen propiedades únicas. Sirven para varios propósitos, como finales de combo o beneficios temporales similares a V-Triggers, donde el superindicador actúa como un temporizador. Los supers de nivel 2 se pueden cancelar tanto desde ataques normales como desde ataques Overdrive.
- Nivel 3: estas supers representan el ataque más poderoso de un luchador. Requieren realizar un ataque cuerpo a cuerpo, lo que desencadena una larga secuencia cinematográfica al golpear al oponente. Los supers de nivel 3 se pueden cancelar desde los ataques especiales.

Cuando la vitalidad de un personaje cae al 25% (indicado por la salud amarilla), el super arte de nivel 3 se transforma en un arte crítico. Las artes críticas comparten similitudes con los supers de nivel 3, pero infligen 500 de daño adicional en comparación con los supers de nivel 3 regulares.



Habilidades

En el modo World Tour, puedes subir de nivel a tu personaje y ganar puntos de habilidad para mejorar tus habilidades y estadísticas. Hay cinco árboles de habilidades para progresar, desbloqueando nuevas habilidades a medida que avanzas. Puedes acceder a los árboles de habilidades a través de la aplicación "estado" del teléfono del juego. Los árboles de habilidades aumentarán según las habilidades que elijas o no, pero todas tienen una habilidad básica para comenzar que no cambia:

Árbol de habilidades 1: el especialista A aumenta la cantidad de movimientos especiales que puede seleccionarse.

Árbol de habilidades 2: Gear Appearance permite el uso de la opción Gear Appearance.

Árbol de habilidades 3: Drive Recovery Up aumenta la velocidad de regeneración de Drive Gauge fuera de la batalla.

Árbol de habilidades 4: Drive Booster C aumenta la capacidad máxima de su Drive Gauge.

Árbol de habilidades 5: Omnibuff aumenta en gran medida el puñetazo, la patada, el lanzamiento y la fuerza de ataque única.





Personajes jugables

El juego contará con dieciocho luchadores en el lanzamiento, con personajes adicionales planeados para el lanzamiento. La primera temporada de DLC presentará cuatro luchadores más, lo que eleva el total a veintidós. Cada personaje tiene su propia canción temática única. Aquí hay una breve descripción de los luchadores disponibles:

Luke: Intermedio | Todo al rededor

- Luke es el protagonista principal del juego y se asemeja a un nuevo Ryu para una generación más joven. Es apto para principiantes, pero dominar sus herramientas lleva tiempo.

Jamie: Intermedio | pies

- Jamie emplea un estilo de boxeo borracho y movimientos de break-dance. Su mecánica de bebida aumenta su poder a medida que sube de nivel.

Manon: Intermedio | luchador

- Manon es un personaje completo con patadas rápidas y poderosos lanzamientos de judo que suben de nivel con su mecánica.

Kimberly: Intermedio | difícil/mezcla

- Kimberly es una joven ninja que entrena en Bushinryu y se especializa en confusiones y presión ofensiva al arrinconar a los oponentes.

Marisa: Principiante | alborotador

- Marisa es una luchadora grande y poderosa con ataques de largo alcance y la capacidad de absorber golpes.

Lily: Principiante | luchador

- A pesar de su pequeño tamaño, Lily es una luchadora fuerte con un alcance sólido en sus ataques, ayudada por sus garrotes de guerra y sus movimientos mejorados con el viento.

JP: Difícil | zonificación

- JP sobresale en el combate a distancia con golpes de largo alcance y proyectiles psicoalimentados, utilizando confusiones complicadas cuando los oponentes se acercan.

Juri: Avanzado | precipitación

- Juri posee ataques normales efectivos y se destaca en el juego de carrera, mientras que también demuestra habilidades de juego neutrales y footsies.

Dee Jay: Intermedio | difícil/mezcla

- Dee Jay utiliza proyectiles, ataques de carga y antiaéreos, lo que lo convierte en un personaje completo con potencial combinado.

Cammy: Intermedio | precipitación

- Cammy se basa en movimientos rápidos y patadas de largo alcance para aplicar presión ofensiva y mantener a raya a los oponentes.

Ryu: Intermedio | todo al rededor

- Ryu representa el estilo de juego clásico de Street Fighter, adecuado para principiantes y que ofrece herramientas para diferentes situaciones.

E. Honda: Intermedio | alborotador

- E. Honda es un luchador de sumo contundente con golpes poderosos y lanzamientos impredecibles, que domina el juego terrestre.

Blanka: Intermedio | difícil/mezcla

- Blanka se destaca en confundir a los oponentes con una variedad de técnicas de carga y movimiento.

Guile: Intermedio | zonificación

- El modo de juego de Guile gira en torno a la zonificación, utilizando Sonic Booms y Flash Kicks para controlar el espacio y mantener alejados a los oponentes.

Ken: Intermedio | precipitación

- Ken ofrece herramientas familiares para principiantes, pero requiere una habilidad intermedia para aprovechar al máximo sus opciones ofensivas y combos llamativos.

Chun-Li: Avanzado | pies

- Chun-Li tiene un estilo de juego complejo con la capacidad de cambiar de postura, lo que ofrece diversas opciones de juego.

Zangief: Difícil | luchador

- Zangief es un luchador tradicional con lanzamientos poderosos y un alto potencial de daño. Dominarlo requiere paciencia y lecturas fuertes.

Dhalsim: Difícil | zonificación

- Dhalsim utiliza sus extremidades elásticas, proyectiles irregulares y ataques furtivos para mantener a los oponentes a distancia mientras también emplea una presión ofensiva engañosa.

Personajes DLC:

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



Ambiente



Ubicaciones de la gira mundial

El modo World Tour ofrece varias ubicaciones dentro de cada país para que los avatares de los jugadores exploren y visiten. Cada país cuenta con su propio conjunto único de maestros con los que los jugadores se encontrarán durante su viaje.

- 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

CONSEJOS Y TRUCOS



Encerrar, encerrar

Antes de sumergirse en combos complejos, es importante aprender a controlar el espacio y el tiempo en una pelea. Dominar estos fundamentos garantiza que puedas ejecutar combos de manera efectiva durante partidas reales, en lugar de abrumarte y olvidarte de ellos.

Enviar spam a sus acciones maestras

A medida que conoces a nuevos maestros en el juego, descubrirás sus movimientos especiales llamados acciones de maestro. Estos movimientos tienen tres beneficios geniales: te permiten golpear a los enemigos antes de una pelea, romper objetos a tu alrededor y ayudarte a navegar por el mundo del juego. Agregan un nivel adicional de diversión y estrategia fuera de las batallas regulares.

Vuélvete loco con la moda

La ropa en el juego no es solo para verse, aumenta las estadísticas de los personajes como en un juego de rol. El mejor equipo puede parecer extraño, pero facilita el juego. Abraza lo tonto para obtener el mejor equipo.



CONCLUSIÓN

Street Fighter 6 es un gran juego para los fanáticos de la serie y los juegos de lucha en general. El enfoque adaptativo de la mecánica lo convierte en una introducción perfecta para los nuevos jugadores del género. Si estás buscando un nuevo juego de lucha para jugar, definitivamente vale la pena echarle un vistazo a Street Fighter 6.