

GAMER GUIDE

DRAGONBALL
SPARKING ZERO
EDITION



the need to know you didn't know you needed

QU'EST-CE QUE C'EST?



Le dernier ajout à la série Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi, Dragon Ball: Sparking! Zero est la 4ème installation de la franchise, et la première à utiliser le Sparking! titre en dehors du Japon pour sa sortie mondiale. Un jeu de combat basé sur l'anime et manga japonais Dragon Ball, Sparking! Zero a été développé par Spike Chunsoft et publié par Bandai Namco Entertainment en octobre 2024 pour PlayStation 5, Xbox Series.



Bénéficiant d'une liste impressionnante de 182 personnages jouables, des personnages principaux classiques aux nouveaux visages de l'univers Dragon Ball, Sparking! Zero est le premier jeu Budokai Tenkaichi à présenter du contenu de Dragon Ball Super et Dragon Ball Daima. Amélioré par le style d'animation signature de Naohiro Shintani dans Dragon Ball: Super Broly, Sparking! Zero introduit également des niveaux destructibles, amplifiant encore davantage l'expérience de combat immersive et énergique de la série.

LES FONDAMENTAUX EN DÉTAIL

Mécaniques



Modes

Bataille d'Épisode: Dans ce mode solo, les joueurs peuvent contrôler les personnages principaux de Dragon Ball Z et Dragon Ball Super, tels que Goku, Vegeta et Freezer, dans des batailles basées sur une histoire avec des cinématiques d'introduction. Certaines cinématiques sont présentées à la première personne pour améliorer l'immersion, et certaines étapes permettent aux joueurs de faire des choix qui modifient le scénario original. Des personnages supplémentaires, tels que Krillin et Android 17, apparaissent temporairement dans certaines batailles.

Le Mode de Combat Personnalisé: Permet aux joueurs de créer et de participer à des batailles uniques avec des scènes originales. Il comprend des batailles bonus, proposant des scénarios spéciaux avec des conditions de victoire variées et des cinématiques d'événements à mi-bataille. En mode Édition, les joueurs peuvent personnaliser tous les aspects d'une bataille, de la sélection des personnages et des statistiques aux angles de caméra, aux effets, aux dialogues et même à la musique de fond. Ces créations peuvent être téléchargées pour que d'autres puissent en faire l'expérience, mais les joueurs doivent d'abord terminer leurs propres batailles pour les partager. Les batailles bonus peuvent également servir de modèles pour une personnalisation plus poussée.

Mode Bataille: Ce mode offre aux joueurs la possibilité de s'affronter en ligne dans différents formats de tournois et conditions de victoire pour prouver leurs compétences et devenir un champion. Les matchs classés proposent des options de matchmaking personnalisables avec des restrictions de coût de personnage équilibrées, permettant aux joueurs d'affronter des adversaires idéaux et de grimper dans les classements. Pour s'amuser en multijoueur local, les joueurs peuvent affronter leurs amis en mode écran partagé, disponible exclusivement dans Hyperbolic Time Chamber.

Mode Tournoi: Dans ce mode, les joueurs peuvent participer à des tournois en rejoignant ou en créant un en ligne pour défier des rivaux du monde entier ou en jouant hors ligne contre des adversaires IA. Il existe un certain nombre de tournois parmi lesquels choisir, notamment:

- Tournoi Mondial
- Jeux De Cellules
- Autre Tournoi Mondial
- Tournoi Des Destructeurs
- Tournoi Du Pouvoir
- Jeux Yamcha





Personnages

Avec sa liste impressionnante et diversifiée, le jeu offre d'innombrables façons de s'engager dans des batailles épiques. Chaque personnage possède des statistiques uniques qui peuvent être influencées par la personnalisation, les transformations ou leur forme ou fusion actuelle. Les statistiques clés sont:

- **Attaque Spéciale:** Améliore la puissance des explosions et des explosions ultimes.
- **HP:** Augmente la réserve de santé totale du personnage.
- **Combo:** Augmente les dégâts infligés par les attaques combo.
- **Ki:** Améliore la force des Ki Blasts et accélère la charge du Ki.
- **Attaque:** Amplifie l'impact des mouvements smash et des frappes au corps à corps.

En fonction de leurs statistiques, les personnages se répartissent en différentes catégories:

- **Force:** Ces personnages mettent l'accent sur la puissance brute, excellant dans les dégâts de mêlée et d'explosion. Bien qu'elles soient plus lentes, leurs frappes infligent de lourds dégâts, et certaines résistent aux attaques plus faibles.
- **Vitesse:** Les personnages axés sur la vitesse offrent des combos implacables et rapides, ce qui les rend difficiles à attraper. Bien que leurs attaques soient plus légères, leur agilité leur permet de dominer les combats.
- **Ki-Blast:** Maîtres du combat à distance, ces personnages excellent dans le maintien de la distance grâce à des attaques rapides et efficaces basées sur le Ki.
- **Géant:** Personnages imposants dotés d'une force immense et d'une large portée d'attaque. Ils sont immunisés contre certains lancers et explosions mais sont plus lents et moins précis contre des adversaires plus petits.
- **Androïdes:** Les androïdes rechargent Ki automatiquement ou via des attaques de mêlée plutôt que manuellement. Certains peuvent absorber les attaques de Ki pour booster leur jauge.

Le jeu capture de manière authentique des éléments de la série, notamment des accessoires, des capacités et des produits cosmétiques, dont certains peuvent influencer le gameplay des personnages :

- Épées: Les épéistes emblématiques utilisent leurs armes dans des combos, des rushs et des attaques infusées d'énergie, recréant fidèlement leurs mouvements caractéristiques.
- Super Aura: Certains personnages dégagent des auras Ki puissantes et toujours visibles, montrant visuellement leur immense énergie.
- Scouter: Équiper un Scouter augmente la portée de suivi de votre adversaire, mais les dégâts subis pendant le combat peuvent le détruire, limitant ainsi la visibilité.
- Personnages Terrestres: Contrairement à d'autres, ces personnages ne peuvent pas voler, mais ils excellent dans les combats et les déplacements au sol.

Il existe un large éventail d'options de personnalisation vous permettant de modifier chaque personnage du jeu en fonction de votre style.

- Tenues: Vous pouvez modifier la tenue du personnage en fonction de vos costumes débloqués, et bien que les tenues ne soient que cosmétiques et n'aient pas d'impact sur les statistiques du personnage, elles peuvent parfois modifier l'ensemble de mouvements lorsqu'elles sont équipées.
- Accessoires: Équipez certains personnages spécifiques de leurs accessoires d'anime, pour reproduire leurs célèbres mouvements ou changer partiellement leur look.
- Type: Ceci définit les caractéristiques/capacités supplémentaires en fonction du type de personnage que vous avez sélectionné.
- Objets de Capacité: Vous pouvez améliorer les capacités des personnages grâce à la personnalisation des capsules.





Combat

Le combat reste fidèle à l'anime avec des visuels dynamiques et des mouvements de combat emblématiques comme des affrontements de faisceaux, des attaques précipitées et des techniques ultimes de destruction de planètes. Les arènes de combat interactives permettent des transformations et des mouvements puissants pour remodeler l'environnement, laissant derrière elles une destruction épique.

Il existe 2 schémas de contrôle:

- Standard: Optimisé pour un gameplay moderne.
- Classique: Un retour nostalgique aux commandes bien-aimées du Budokai Tenkaichi.

Les 3 bases pour apprendre à devenir un combattant Peak Z sont le mouvement, les attaques offensives et les attaques défensives. La maîtrise du mouvement est la première étape, offrant différentes manières de naviguer sur le champ de bataille et de déjouer les adversaires:

- Step/Short Dash: Mouvement directionnel rapide, utilisez Step pour une courte portée et Short Dash pour une évasion à distance.
- Dragon Dash: Mouvement à grande vitesse, consommant du Ki et idéal pour réduire les distances ou préparer des attaques.
- Z-Burst Dash: Dash amélioré pour se déplacer derrière les adversaires, consommant plus de Ki.
- Montée/Descente Rapide: mouvements verticaux utilisant Ki pour le positionnement tactique.



Prenez le contrôle de la bataille avec divers combos, attaques et suites:

- Actions en Chaîne Précipitées: Permet de réaliser de longs combos et plus le combo est long, plus les dégâts seront infligés à votre adversaire.
- Attaques Smash: Une attaque de construction qui époustouflera votre adversaire lorsqu'il frappera et sera d'autant plus puissante que vous le chargerez longtemps. Un Power Smash est plus fort qu'une attaque Smash normale et repoussera votre adversaire plus loin.
- Lift Strike: Une Lift Strike enverra votre adversaire voler.
- Grand Slash: Un Grand Slash dirige votre attaque vers le bas.

Combos de mouvements rapides

- Assaut en Disparition: Apparaissez et attaquez votre adversaire par derrière.
- Step-in Rush: Effectuez une attaque précipitée en vous déplaçant d'un pas.
- Burst Meteor: Utilisé après un Z-Burst Dash comme suivi qui frappera votre adversaire.

Combos de Suivi

- Dragon Dash Attack: Utilisé lors d'un Dragon Dash pour repousser votre adversaire.
- Dragon Homing: Utilisé pour poursuivre un adversaire époustoufflé.
- Vanishing Attack: Effectue une attaque de suivi après Vanishing Assault.
- Attaque Éclair: Lorsqu'un suivi est possible, utilisez l'attaque éclair pour renvoyer votre adversaire au sol.
- Lancer/Lancer au Sol: Qu'il soit debout, en l'air ou qu'il ait déjà été abattu, saisissez votre adversaire et lancez-le. De nombreux personnages du jeu ont une attaque de saisie unique.



Restez flexible en maîtrisant de solides tactiques défensives:

- Gardes: Bloquez avec des ajustements directionnels pour vous protéger contre des attaques variées. Soyez juste conscient des bris de garde.
- Récupération: Utilisez Ground/Wall Recovery ou Dragon Dash Recovery pour récupérer rapidement.

Compteurs

- Super Perception: Contre-attaque en utilisant votre Ki, efficace contre Rush et certains Blasts.
- Z-Counters: Compteur opportun lors des échanges Vanishing Assault.
- Revenge & Super Counters: Des compteurs précis pour des représailles puissantes.

Évasion

- Évasion à Grande Vitesse: Esquivez les attaques au dernier moment pour contrer les opportunités.
- Step-in Sway: Combinez Step et Guard pour esquiver et repositionner.

Au-delà des combos et attaques standards, les joueurs peuvent exécuter diverses manœuvres spéciales qui mettent en valeur les capacités uniques des différents personnages.

- Transformations: Activez les transformations au milieu de la bataille pour améliorer les statistiques et les capacités.
- Fusion: Fusionnez 2 personnages d'équipe pour créer un personnage unique et plus fort. Cette transformation est permanente pour le match et ne peut être utilisée que lorsque 2 personnages pouvant fusionner sont dans votre équipe.
- Changer: Échangez facilement les membres de l'équipe pendant le combat pour poursuivre les attaques ou adapter les stratégies.
- Des Étincelles! Mode: Chargez votre Ki au-delà du maximum pour accéder à Sparking! Le mode, qui améliore les capacités, permet des Ki Blasts sans fin et débloque des mouvements puissants comme Violent Rush et Hyper Smash.



Événements Rapides (QTEs)

Lorsque certains mouvements sont exécutés en même temps par les deux joueurs, une séquence QTE dynamique démarre. Le vainqueur peut prendre l'avantage dans la bataille en infligeant des dégâts supplémentaires et en renvoyant son adversaire.

- **Speed Impact:** Clashing Dragon Dashes déclenche un événement en 2 étapes:
 - **Single Strike:** Faites correspondre les entrées à l'écran pour gagner.
 - **Frappe Rapide:** Surpassez votre adversaire pour des dégâts supplémentaires.
- **Power Impact:** Les lancers simultanés créent un mini-jeu basé sur la force. Faites correspondre les entrées pour dominer la jauge.
- **Impact du Crash:** Les étapes simultanées entraînent un échange de va-et-vient. Le vainqueur inflige des dégâts ou contrecarre l'attaque.
- **Impact d'Explosion:** Des explosions d'énergie en collision déclenchent une bataille de pouvoir. Appuyez rapidement pour charger votre attaque et submerger votre adversaire.



Environnement



Arènes de Combat

Dragon Ball: Des Étincelles! Aucune version avec 12 arènes différentes, une offre assez petite par rapport aux entrées précédentes qui comportaient 23 arènes. Cependant, certaines arènes présentent également des variations de temps et d'heure de la journée pour un peu de variété. Les arènes sont:

- Planet Namek
- Open Field
- Rocky Land
- City
- World Tournament
- Tournament of Power Arena
- Hyperbolic Time Chamber
- Land of the Kais
- Islands
- Cell Games Arena
- City Ruins
- Destroyed Planet Namek

CONSEILS & ASTUCES



Apprenez le Z-Burst Dash

Dans un jeu qui regorge d'attaques à longue portée, vous aurez peut-être du mal à réduire la distance pour effectuer vos combos de mêlée. Le moyen le plus rapide de contourner ce problème consiste à utiliser le Z-Burst Dash, à vous glisser instantanément derrière votre adversaire et à vous préparer à démarrer un combo.

Utilisez les compétences uniques de votre personnage

Tous les personnages de Sparking! Zero possède des compétences uniques qui pourraient être faciles à ignorer, mais offrent une variété d'améliorations telles que la guérison, l'augmentation des dégâts et même des étincelles instantanées ! activation. Familiarisez-vous avec leurs compétences et associez-les à des attaques spéciales pour un impact maximal.

Contrôlez votre Ki

Plus vous avez de Ki, plus vous pouvez effectuer de contres et d'attaques spéciales. Recherchez chaque opportunité de charger votre Ki, en particulier lorsque votre adversaire est repoussé ou au sol et qu'il ne peut pas interrompre le processus de charge.



CONCLUSION

Malgré les inquiétudes concernant la petite sélection d'arènes de combat et d'autres contenus de franchise manquants notables, Dragon Ball: Sparking! Zero est devenu un grand succès. Il y a suffisamment de contenu à débloquent, de chemins d'histoire alternatifs et d'excellents effets visuels pour satisfaire tout fan de Dragon Ball, et les mécanismes de combat délicats mais amusants en font une expérience engageante une fois qu'ils sont maîtrisés.