

Dragon Ball : Budokai Tenkaichi 2 - 1/1

La longévité de Dragon Ball n'en finit plus d'impressionner, et Atari en profite pour nous servir un Dragon Ball Z : Budokai Tenkaichi 2 attendu du pied ferme par les innombrables fans de manga. Cinquième épisode de la série des Budokai, le titre nous arrive maintenant sur la Wii dans une version à la maniabilité retouchée par Spike.

La longévité de Dragon Ball n'en finit plus d'impressionner, et Atari en profite pour nous servir un Dragon Ball Z : Budokai Tenkaichi 2 attendu de pied ferme par les innombrables fans du manga. Cinquième épisode de la série des Budokai, le titre nous arrive maintenant sur la Wii dans une version à la maniabilité retouchée par Spike. Pour le reste, le jeu reprend globalement les bases de son prédécesseur, qui avait eu l'audace de changer radicalement de gameplay après un Dragon Ball Z Budokai 3 pourtant déjà très populaire. Ces armes permettent-elles à ce Tenkaichi 2 de nous séduire ?

Combat

La version qui était jouable proposait 4 personnages différents, à savoir Sangoku, Vegeta, Android 14 et Super Buu (Sangohan absorbé) pour un seul niveau se déroulant dans le désert, intitulé Rocky Area. A première vue, ce Dragon Ball Z : Budokai Tenkaichi 2 semble être ni plus ni moins qu'une énième itération de la célèbre série. Avec toujours les mêmes graphismes en cel-shading et les mêmes personnages. Les fans de la série ne seront donc pas vraiment déçus, si ce n'est que ce nouveau volet propose cette fois une nouvelle façon de jouer grâce au contrôleur de la Nintendo Wii. Les développeurs semblent donc s'être davantage concentré sur le gameplay que sur l'aspect visuel ou le contenu.

Attaque

Mais le mouvement le plus amusant à réaliser reste sans aucun doute le célèbre Kamehameha de Sangoku puisque le joueur doit reproduire exactement le même geste que le héros de Dragon Ball Z pour déclencher la célèbre attaque. Pour cela il faut tout d'abord maintenir les deux boutons Z et B sur le nunchaku et la télécommande afin que son personnage reprenne de l'énergie, ensuite il suffit de positionner le contrôleur vers le côté avec les deux mains, puis enfin lancer son attaque vers l'écran en relâchant les deux boutons. Si le geste est bien reproduit, Sangoku exécutera donc un Kamehameha pour terrasser son adversaire. Même si ce dernier coup spécial est très amusant, on notera cependant une certaine confusion dans l'exécution des coups avec le contrôleur, tout cela n'est pas très précis