

Универсальные механики DBFZ



В Dragon Ball Fighterz мы получаем большое количество универсальных механик, которые могут быть применены для любого персонажа в этой игре. Цель этого гайда - изучить и понять их в деталях самим, а также обучить других заинтересованных.

Дисклеймер

Данный гайд не является абсолютной истиной, т.к. он основан на опыте бета-тестов, а также субъективном опыте релизной версии. Со временем он будет пополняться.

Гайд не фокусируется на определенных персонажах, а даёт общую картину.

(Любая помощь в поиске ошибок приветствуется.)

Все благодарности прошу адресовать автору оригинального варианта, я же постараюсь его перевести на понятный и простой родной язык для русского FGC, как продвинутых, так и новичков в этом сообществе.

Кнопки и направления

Для начала рассмотрим все возможные кнопки и направления в игре, которые позволяют нам использовать различные механики в игре.

Кнопки:

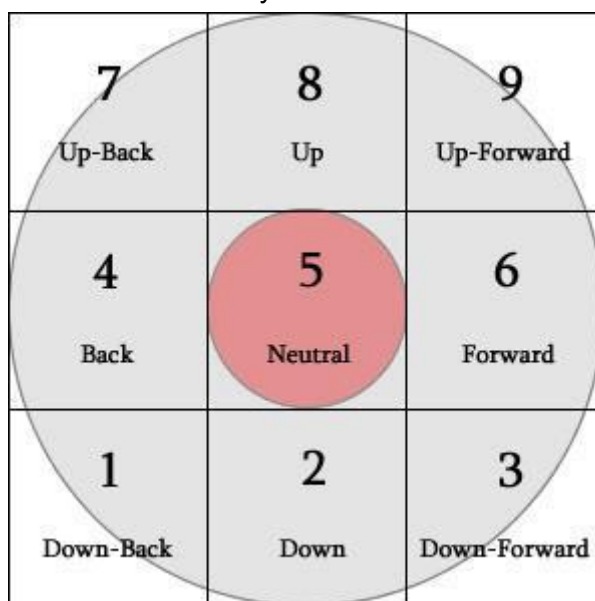
- **Слабая атака (L)**: Базовая атака. Короткая, но быстрая.
- **Средняя атака (M)**: Мидовая атака, в основном с хорошим расстоянием.
- **Сильная атака (H)**: Атака, поднимающая в воздух или отталкивающая от стены противника (Smash-эффект).
- **Special Attack (S)**: Атака выбросом Ки-энергии.
- **Z Assist 1 (ZA1)**: Кнопка поддержки, позволяющая нам призвать нашего первого персонажа поддержки.
- **Z Assist 2 (ZA2)**: Кнопка поддержки, позволяющая нам призвать нашего второго персонажа поддержки.

Укороченные комбинации:

- **Драконий рывок (L+M)**: Универсальная бросковая техника с долгим стартом.
- **Супер дэш (S+H)**: Автоматическое, следящее за противником движение.
- **Ки-заряд (удерживать L+S)**: Заряжает полосу Ки.
- **Исчезновение (M+H)**: Телепорт за спину оппоненту.
- **Sparking Blast (L+M+H)**: Одна из механик, усиливающая вашего персонажа, способная перевернуть игру.

Направления:

Повторяют полностью обозначения Guilty Gear Xrd Revelator 2



(Движение в воздухе описано как "j.", означающее прыжок.)

Передвижение

Каждый персонаж использует перечисленные ниже универсальные механики:

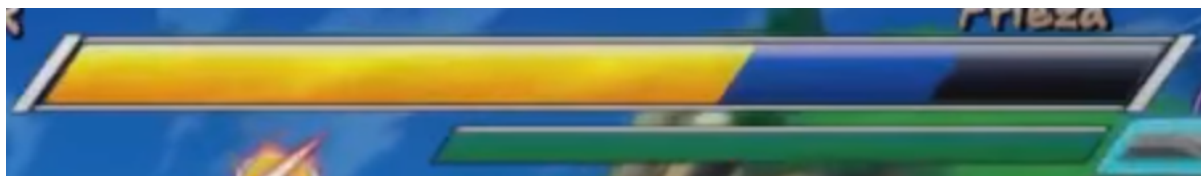
- **Прыжок:** (7, 8 или 9) Прыжок в указанном направлении
- **Супер-прыжок:** (нажатие 27, 28 или 29) Аналогично обычному прыжку, но достигает большей высоты
- **Двойной прыжок:** (нажатие 7, 8 или 9 после прыжка или супер-прыжка). Прыгает дважды, в заданном направлении
- **Скольжение вперед:** (нажатие 66) ускорение вперед на ограниченное расстояние. Вы можете немедленно заблокировать удары после этого движения.
- **Скольжение назад:** (нажатие 44) каждый персонаж также умеет ускоряться в направлении назад.
- **Воздушное скольжение вперед:** (66 в воздухе) Универсальное скольжение. Вы можете немедленно заблокировать или совершать действия после этого движения.
- **Воздушное скольжение назад:** (44 в воздухе) Каждый персонаж также имеет это движение, но у разных персонажей разные углы наклона при падении, что позволяет некоторым из них приземляться раньше, чем остальные, в отличие от воздушного скольжения вперед.

Воздушное скольжение имеет очень быстрый старт, что позволяет ударить опонента сразу после его исполнения.

Система направления взгляда персонажа в воздухе работает также как и в Guilty Gear Xrd Revelator 2 и BlazBlue. Распишем подробнее

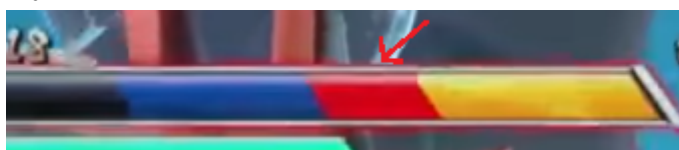
- если ваш персонаж использует обычный прыжок, то он или она не разворачивается в направлении противника;
- если ваш персонаж использует супер-прыжок, то он или она повернется немедленно в сторону оппонента при смене сторон с ним;
- если ваш персонаж использует воздушное скольжение во время прыжка или суперпрыжка, то поворот в сторону противника происходит после короткого восстановления, если вы поменялись сторонами.

Полоска здоровья



Как вы можете догадаться - каждый персонаж в этой игре имеет полоску здоровья. Она начинается с ярко-зеленого цвета (100% здоровья), но когда вы получаете урон - она становится желтой.

- Во время получения ударов появляется красная часть полосы.



Эта полоска показывает какой урон мы получаем от комбо противника.

- Также во время боя можно увидеть синюю часть полосы здоровья.



Эта синяя часть показывает количество здоровья, которое мы можем восстановить, сменив текущего персонажа на другого. Однако, если персонаж, который, находясь в запасе, восстанавливает синюю часть здоровья и его призывают снова, либо он появляется после поражения предыдущего персонажа - вся синяя часть полосы здоровья теряется и, соответственно, теряется количество здоровья. Больше это восстановить нельзя.

Если ваш персонаж блокирует специальные приемы или супер-приемы, то он теряет малую долю своего здоровья. Однако, убить оппонента таким образом или умереть самому не удастся.



Полоска Ки



Полоска Ки позволяет Вам использовать EX-приемы (усиленные версии обычных), супер-приемы и некоторые защитные механизмы, такие как смена персонажа, пока вы находитесь в блоке.

Полоска Ки поделена на 4 секции, которые сделаны так просто для эстетики, и может содержать в себе 7 полосок в общем.

Пути увеличения полосы Ки:

- Движение вперед обычной ходьбой, прыжком, скольжением или воздушным скольжением;
- Зажатие **L+S** (заряд Ки) заряжает вашу полосу стоя в одной позиции. Начальная часть анимации заряда восполняет Ки очень медленно и имеет долгое восстановление, что может наказываться опонентом;
- Блокирование (большое количество Ки за заблокированный удар);
- Нанесение ударов (самое высокое количество Ки за нанесенный удар, больше чем у блока)
- Получение урона (маленькое количество Ки за удар)
- Другие приемы поглощения Ки (только для Андроида 18)

Note : Если вы используете приемы, потребляющие полосы Ки (спец-приемы, супер-приемы и исчезновение) , и включаете их в комбо, то количество получаемой Ки резко сократится ПОСЛЕ применения этого приема до конца комбо.

Авто-комбо

Играя за любого персонажа в этой игре Вы можете быстро нажимая 5L и 5M кнопки извлекать из этого автоматические комбо с уникальными ударами для 5L-версии. Эти удары могут просто и эффективно использоваться для нанесения урона, однако они не наносят слишком много урона и не раскрывают весь потенциал вашего персонажа.

5L Версия

5L версия авто-комбо может отмениться сама в себя при промахе. Также направление удара меняется сразу же при смене стороны оппонентом.

Можно отменить выполнение этого авто-комбо зажав 4 , что приведет к прекращению дальнейших ударов в комбо.

Это универсальная последовательность, извлекаемая при попадании

5L → (уникальное движение) > (уникальное движение со Smash-эффектом) → **S+H** → **j.5L** → **j.5M** → **j.5H**

А это уникальная последовательность при промахе

5L → (уникальное движение) > (уникальное движение со Smash-эффектом)

5M Версия

Эта версия может извлекать уникальные комбо (при должных нажатиях) и она не отменяется в себя.

Универсальная последовательность :

5M → **2M** → (спец-движение) → (LVL 1 Супер-прием)

На блоке:

5M → **2M**

Исчезновение



Исчезновение - это инструмент, который используется как для атаки, так и обороны. При применении происходит телепорт за спину оппоненту, с последующим ударом, запускаящим противника на другой конец экрана.

Main Properties.

- Применяется нажатием **M+N**
- Потребляет 1 полоску Ки.
- Может использоваться как в воздухе, так и на земле.
- Это прием телепортирует точно в то место, где находился противник в момент применения. Если оппонент совершил движение в любом направлении в момент старта исчезновения, то он уклонится от последующего удара. Направление не важно - хоть вертикально, хоть горизонтально.
- Исчезновение ставит “задержку времени” на время матча, что позволяет вашему оппоненту нажать спец-прием или супер-прием. Направление прожатого приема будет автоматически скорректировано во время “задержки”
- Не может быть отменено ни во что после удара по оппоненту.
- Если использовать как стартовый прием в комбо, то не отталкивает от стены (более подробно в разделе Smash-эффект)
- Если используется внутри комбо - имеет Smash-эффект, что позволяет продлевать комбо. Есть факторы, при которых внутри комбо исчезновение не отталкивает от стены, например, если это второе исчезновение за одно комбо.
- Во время действия Sparking Blast возможно применение исчезновения БЕЗ последующего удара, что позволяет применять это в комбо.
- Исчезновение может отменить любой прием за любого персонажа, кроме супер-приемов. Это позволяет играть безопасно при игре на дистанции при промахе.

Восстановление

В DBFZ есть много видов восстановлений после полученных ударов, что может несколько затруднить игроков, не игравших в игры от ArcSystemWork, поскольку это их неотъемлемая часть.

Для начала - есть 2 архетипа состояния вашего персонажа :



1. Наземное оглушение:



2. Состояние полета:

В первом примере Куриллин получил удар, находясь на земле. В этом случае он не контролирует свое текущее состояние (как и в большинстве файтингов) , и когда комбо будет закончено Куриллин автоматически выйдет из оглушенного состояния и вернется в строй.

Когда мы входим в состояние полета во время получаемого комбо и кончается время состояния оглушения - игра дает возможность освободиться от дальнейшего получения ударов путем нажатия или зажатия кнопок и направлений. Во втором случае мы можем выйти из состояния оглушения в первый же возможный момент.

Кнопки, используемые для восстановления: L, M, H, ZA1 or ZA2

Если мы не будем нажимать ни одну из этих 5 кнопок, то состояние полета будет действовать пока мы не приземлимся на землю, будто бы мы в постоянном оглушении. Это позволяет игроку контролировать восстановление для избежания дальнейшего получения ударов.

Во время комбо мы можем увидеть счетчик, окрашенный в красный/оранжевый цвета.



Этот цвет показывает “настоящее” комбо, из которого невозможно выйти, чтобы мы не нажимали.

Если Вы не вырвитесь из комбо в тот момент, когда это будет возможно, то последующие удары окрасят счетчик комбо в синий цвет, показывающий нам, что это “не настоящее” комбо, из которого можно вырваться сразу же.



После выше сказанного, думаю, стоит разобраться во всем этом поподробнее и понимать различные инструменты для выхода из комбо противника.

В воздухе:

- **Кувырок назад** (зажать **1, 4** или **7** и кнопку):
(Пример)



Освобождает от оглушения в полностью безопасном кувырке назад, после которого мы можем применить ответное действие.

- **Кувырок вперед** (Зажать **3, 6, 9, 8** или **5** и кнопку):
(Пример)



Освобождает от оглушения в полностью безопасном кувырке вперед, после которого мы можем применить ответное действие.

- **Падение вниз** (Зажать **2** и кнопку)
(Пример)



Освобождает от оглушения в направлении вниз, после которого можно применить ответное действие.

На земле:

- **Нейтральное восстановление** (не требует нажатия):

(A16)



То же, что и кувырок назад.

- **Восстановление вверх** (зажать 8):

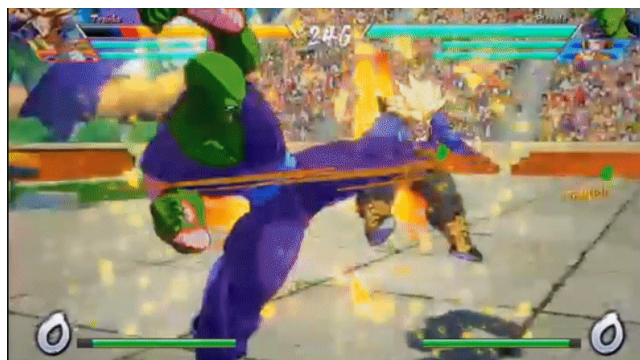
(A18)



Освобождает от оглушения и сохраняет состояние полета. Полностью неуязвимо, пока мы не применим ответное действие.

- **Тяжелый нокдаун** (зажать 2)

(Пример)



Намеренная задержка нашего персонажа на земле.

Освобождение после тяжелого нокдауна (намеренное лежание на земле):

Первое - вы можете намеренно лежать на земле зажав 2, когда приземлитесь после комбинации противника. Второе - есть 3 пути дальнейшего восстановления из этого состояния:

- Нейтральное восстановление (зажать кнопку) . Как и в обычном нейтральном восстановлении мы можем совершить кувырок назад, для применения ответных действий, только в данном случае необходимо зажать любую кнопку действия.
- Восстановление в воздухе (зажать 8 и кнопку) . Для восстановления вверх также можно использовать и 7 и 9
- Остаться на земле . Если ничего нажимать, то персонаж останется лежать.

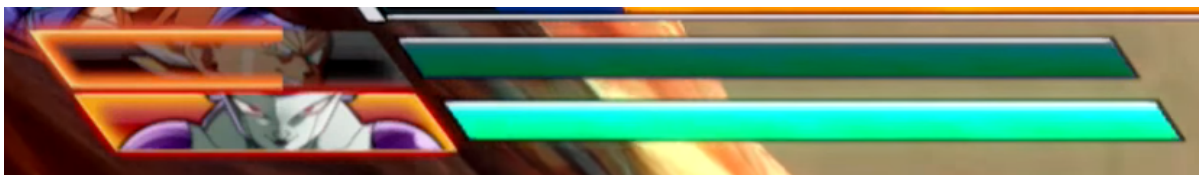
Свойства тяжелого нокдауна:

Мы разобрали различные техники восстановления из тяжелого нокдауна для вашего персонажа. Теперь необходимо знать что может сделать ваш противник во время этого.

Когда персонаж приземляется на землю, неважно намеренно он лежит или нет, он неуязвим для обычных атак и спец-приемов. Таким образом, применение так называемых OTG-комбо (On The Ground - на земле) не работает с обычными атаками.

Однако, есть исключение. Во время тяжелого нокдауна вашего персонажа оппонент может применить супер-прием, вне зависимости какой он (прожектайл, захват, удар и др.) и это входит в OTG-комбо. Если применить супер-прием в конце комбо на противнике в состоянии тяжелого нокдауна, то он нанесет близкий к полному урон (что отличается от серии Guilty Gear, где урон очень сильно уменьшается при подобной ситуации).

Поддержка (ассисты)



Благодаря этой механике можно очень вариативно строить тактику боя своей тройки персонажей, потому что ассисты бывают разных видов, в чем мы сейчас и разберемся.

➤ Обычный вызов

Вы можете вызвать своего первого персонажа для поддержки кнопкой **ZA1**, другого - кнопкой **ZA2**. Каждый персонаж имеет уникальный ассист, который не может быть изменен, вызов возможен как на земле, так и в воздухе. Для вызова поддержки персонаж должен быть готов и отображаться таким образом:



Вызванный для поддержки персонаж уязвим для ударов некоторое время до того, как покинет экран на восстановление в течении 3х секунд. Если персонаж, вызванный для поддержки попадает под комбо вместе с текущим - он получает полный урон, что может быть опасно для дальнейшей игры, будьте осторожны.

Ассист не может быть вызван, если вы находитесь в состоянии блока.

Данная ссылка содержит все ассисты у персонажей. Спасибо **@AlzarathEX** за его работу.

<https://docs.google.com/document/d/1Qgi3z7NDatc5vv6eJvA0xzJsyeND8eMIAxUsNZuVpmM/edit>

➤ Смена персонажа.



Вы можете поменять своего персонажа нажав **6ZA1** или **6ZA2** если вызов возможен. Персонаж, вступающий в игру, имеет неуязвимость с момента старта смены до момента начала движения в сторону противника супер-дэшем, что означает он уязвим для анти-воздушных ударов и других приемов. Восстановление после ассиста имеет

пенальти на 3 секунды и персонаж, ушедший в запас, имеет общее время восстановления 8 секунд.

Этот прием может быть применен в нейтральной позиции или для отмены обычных ударов.

➤ Z-смена

Во время использования LVL 1 супер-приема мы можем нажать кнопку ассиста для применения супер-приема персонажем поддержки, что стоит дополнительно одну полосу Ки.

Для применения есть условия - входит во временное окно супер-приема и есть возможность ассиста.

Когда временное окно закончится, после применения Z-смены персонаж уйдет на то же время восстановления, что и при обычной смене персонажа, т.к. персонаж поддержки останется в игре - 8 секунд восстановление ассиста

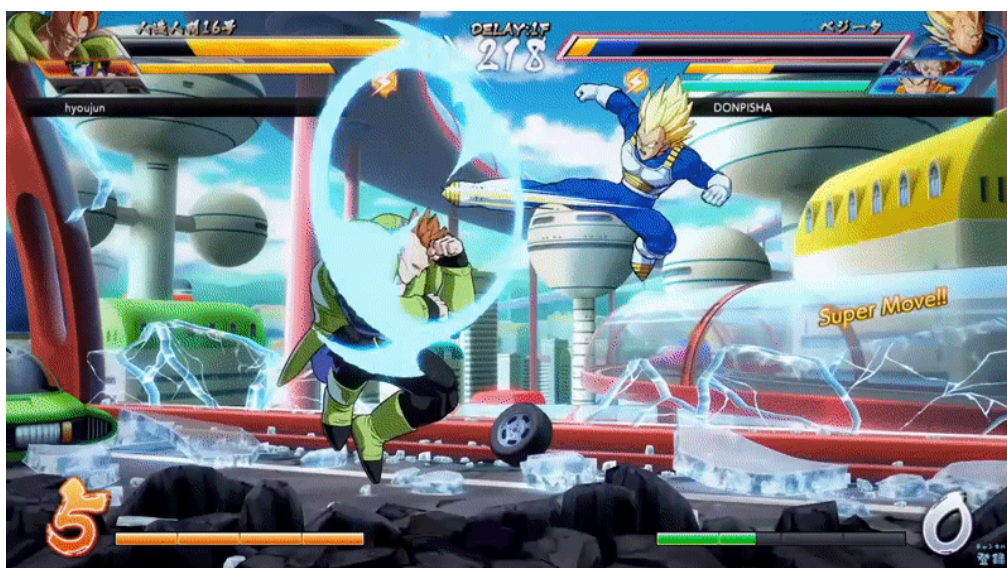
Можно применить LVL 3 супер-прием персонажем поддержки нажав **4ZA1** или **4ZA2** . Однако, вы не можете применить Z-смену, если сами выполняете LVL 3 супер-прием.

➤ Особая Z-смена

Особая Z-смена очень похожа на предыдущую механику, с одной оговоркой. Эта механика позволяет использовать Z-смену **без применения текущим персонажем супер-приема**.

Благодаря этому, мы можем в любой момент вызвать поддержку нажав **41236ZA1/ZA2** для использования LVL1 супер приема или **63214ZA1/ZA2** для LVL 3 без каких-либо ограничений. Как и в случае с обычной Z-сменой - в игре остается персонаж, который исполняет супер-прием, вот пример:

(Андроид 16 в атаке, вызывает Cell'a нажатием **63214ZA1**)



➤ Пробуждение (Wake-Up)

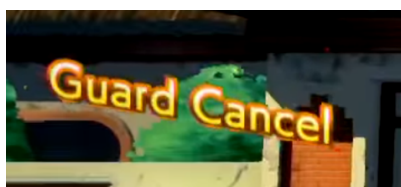
Если мы нажмем **ZA1** или **ZA2** во время пробуждения, то разорвем комбо противника также, как и в случае нажатия **L**, **M** или **H**. Однако, если мы восстановимся с помощью этих кнопок (ассистов) и продолжим их нажимать, то автоматически произойдет смена персонажа, неважно в каком направлении мы находимся.

Данная механика позволяет безопасно сменить персонажа, потому что в лежащем положении противник не может нас ударить.

➤ Лечение

Персонажи восстанавливают здоровье когда находятся вне экрана, но только синюю часть полоски здоровья, что уже объяснялось в соответствующем заголовке

➤ Отмена в защите (Guard Cancel)



Отмена в защите - это защитный механизм, использующийся при прессинге со стороны противника, для замены персонажа в блоке. Во время блока нажатие кнопки смены персонажа происходит как и при обычной смене. Однако, данная механика имеет отличия от обычной:

- требуется одна полоска Ки

- во время смены происходит “задержка времени”, дающая обоим оппонентам некоторые мгновения на дальнейшую реакцию
- если по противнику попадет супер-дэш входящего персонажа, то противник отлетит с повышенной скоростью, что дает возможность провести ответное комбо.

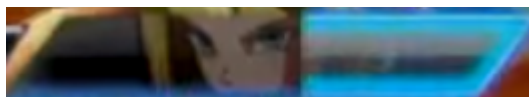
Правила восстановления персонажа, ушедшего на отдых те же, что и при Z-смене - 8 секунд общего восстановления.

➤ Различные статусы ассистов

Ассист возможен.....



Ассист восстанавливается.....



Период восстановления показывается заполняющейся яркой синей полосой.

Ассист восстановился.....



Время восстановления завершилось, но мы все равно не можем применить ассист по нескольким причинам:

- Оппонент в оглушении.
- Оппонент в блоке.
- Наш персонаж находится в воздухе, во время завершения восстановления ассиста.

Тем не менее, возможно использование Z-смены при таком статусе.



Ассист в штрафе.....

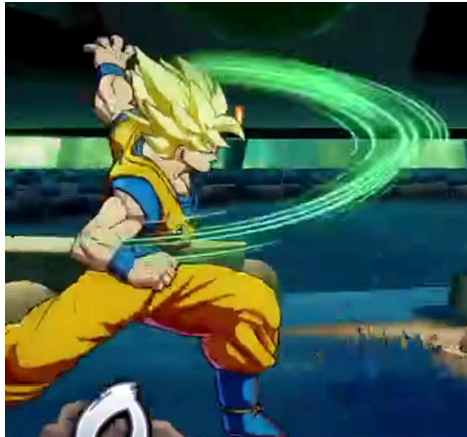
Есть штрафы, накладываемые на возможность использовать ассист. Эти штрафы не останавливают восстановление персонажей поддержки, но не дают их использовать.

Дополнительные детали:

- Убийство персонажа противника возвращает ассисты к нейтральному состоянию. Но если в момент этого на ассисте был штраф - он не восстанавливается.
- Если противник попадает по персонажу поддержки, вызванному на поле боя, то он получает 200% от нормального урона и это никак не урезается. Весь урон, который получит поддержка - переходит в синюю полосу и восстанавливается со временем.
- Если мы нажмем кнопку ассиста (**ZA1**) во время Драконьего рывка (**L+M**), то мы силой заставим оппонента сменить персонажа. Если у противника остался один персонаж поддержки, то это не возымеет эффекта.
 - Правила восстановления силой поменяного персонажа как и при Z-смене - 8 секунд .

Защитные механизмы

➤ Отражение (4S):



Универсальный инструмент защиты, который отталкивает оппонента при попытке Вас ударить обычной атакой, и даже прожектайлом. Поддержку, вызванную противником, можно также оттолкнуть. Эта механика напоминает механику отталкивания в MVC, но работают они довольно по-разному:

- Это можно исполнить только в нейтральной позиции, не в блоке.
- Анимация этого механизма не даёт вам возможности применить что-либо ещё или отменить его во что-либо в случае неудачного применения.
- Поглощает и отражает ВСЕ виды нормалов и прожектайлов, даже супер-приемы, кроме Драконьего рывка и командных бросков. Урон при удачном применении не наносится
- Есть маленькое окно в конце анимации, во время которого можно за это наказать. Попадание в это окно считается контр-ударом.
- Отражение не наносит урона.
- Если вы удачно применяете этот прием - вы в безопасности на протяжении всей анимации.
- При удачном применении вы можете отменить этот прием во что-либо.
- Может быть использовано для отмены обычных ударов.
- Может применяться только на земле.

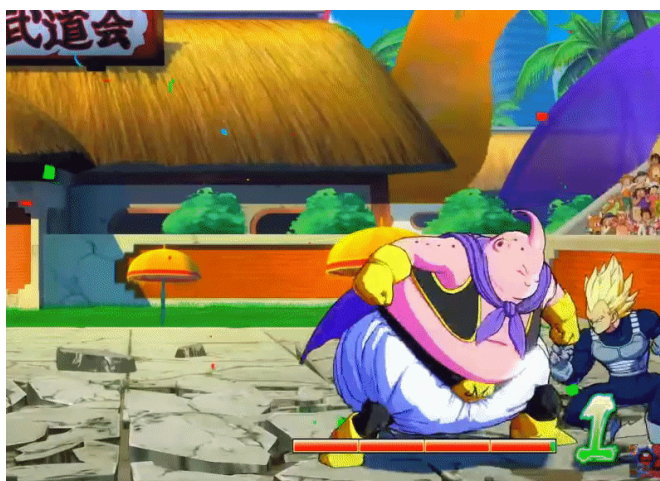
➤ Универсальный анти-эйр (anti-air) (2H):



- **2H** - главное ваше оружие против воздушных атак. Этот прием имеет те же свойства, что и в BlazBlue и Persona 4 Arena
 - Персонаж полностью неуязвим для обычного удара с воздуха, но не основанного на прожектайле.
 - Требуется некоторое время на получение этой неуязвимости, но когда она получена - действует на протяжении всех кадров приема.
 - Любой прием, который обходит эту неуязвимость (прожектайлы) попадают по вашему персонажу как обычно.
 - Обладает повышенным временем восстановления, наказуемо.
- Во время удара с воздуха по вашему персонажу, когда он уже находится в состоянии неуязвимости - появляются синие пузыри с надписью "Anti-Air!", что сообщает Вам об успешном применении этого приема

→ Столкновение (Clash)

Система столкновений в играх от ArcSystemWork изначально не предназначена для защиты, однако это можно использовать для этого. Во время матча, если оба персонажа одновременно попадают в области ударов друг друга - происходит столкновение. Оба удара обнуляются и никто не получает урона.



- В момент происхождения столкновения удар можно отменить во что угодно. Если вы не будете его отменять - произойдет обычная долгая анимация. На примере выше, Majin Buu не отменил свой **2M** и получил наказание за это, поскольку Vegeta отменил свой в 3ий удар.
 - Есть тонкости, например, прием Gohan'a **214M** не может быть отменен в **5L** в обычных условиях, но при столкновении это возможно.
- Столкновение вызывает “задержку времени”, что дает время на дальнейшую реакцию.

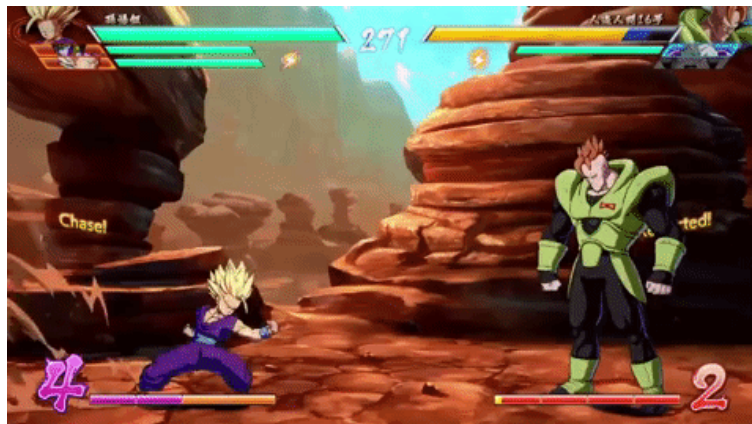
Драконий рывок (Бросок)

Драконий рывок (**L+M**) представляет собой универсальный бросок, но имеет специфичную механику. Во время применения вокруг персонажа возникает зеленый ореол, что показывает использование этого приема. Персонаж ускоряется вперед до встречи с противником, обрушивает град ударов и запускает его в воздух, следуя за ним. Выглядит это также, как Dust в серии Guilty Gear. После этого возможно применение комбо в воздухе.

Драконий рывок можно применять и на земле и в воздухе, но оппонент должен находиться с Вами на одном уровне. Таким образом, нельзя применить этот прием к оппоненту в воздухе, будучи на земле.

Драконьего рывка можно избежать несколькими способами:

- Нажать любую кнопку или также нажать Драконий рывок (**L+M**) (даже если это сделать не одновременно с противником). В этом случае оппоненты обменяются ударами и вернуться в нейтральное положение и никто не получит урон.

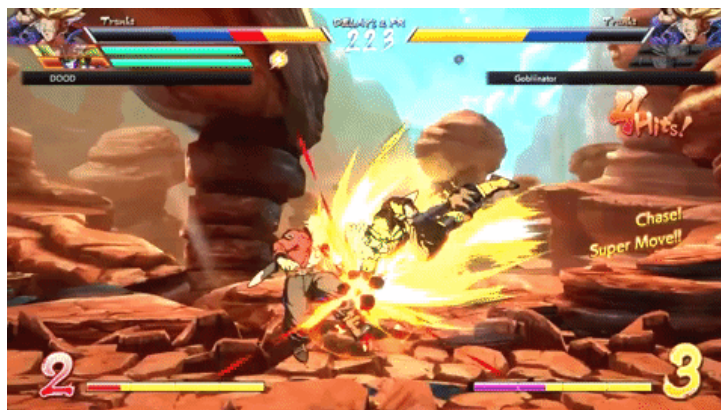


- Уйти на другую высоту.
- Очень быстрые движения вроде Супер-дэша (**S+H**) или **6M** (у некоторых) (который ставит в воздушное состояние). Эффект тот же, что и уход прыжком, дает возможность наказать противника.
- Находится в блоке. Драконий рывок не будет иметь эффекта, если вы в этот момент блокируете что-либо ещё.

Если Драконий рывок Вас достал - вы не можете ничего сделать. Вы можете прийти в себя только в окно восстановления после полета наверх.

Драконьим рывком нельзя убить в простом применении, только следующий удар после него наносит смертельный урон. Такое же правило действует для Супер-дэша.

Есть еще 2 применения Драконьего рывка. Одно из них - как окончательное движение в вашем комбо для сильного нокдауна оппонента (в этом случае можно убить Драконьим рывком без дополнительного удара)



Второй случай - силовая замена персонажа противника. Может быть использовано как в начале, так и как связующее звено в комбо.



Это накладывает штраф на ассисты противника, приглядитесь к иконке Cell'a.

Супер-рывок (Super Dash)



Вас будут ненавидеть за спам этого приема. Супер-дэш позволяет любому персонажу устремиться к противнику и нанести удар, но это не оверхэд (урон по сидящему в блоке). Супер-дэш отслеживает противника где бы он ни был, и устремляется к нему в любом направлении и положении, что делает его очень полезным.

Этим приемом можно отменять обычные удары и даже удары со Smash-эффектом (например **5H**, **2H** или **j.2H**) просто нажав ту же кнопку удара. Таким образом, нет необходимости нажимать **S+H** после автокомбо либо после **H**.

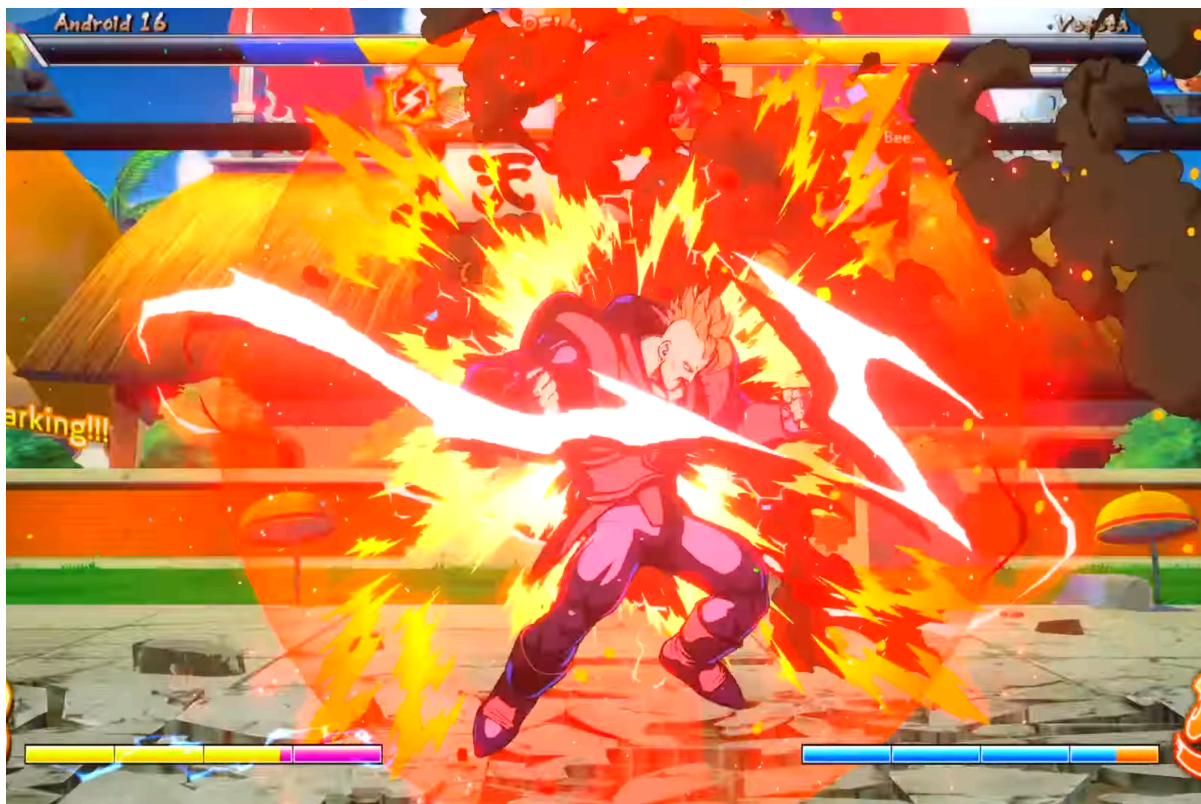
Преимущества:

- Очень хороший инструмент для ответа на дальний бой, т.к. он поглощает в себя прожектайлы и не останавливается при получении их.
- Позволяет не задумываться о положении оппонента, т.к. всегда следит за ним.
- Относительно быстрый старт. Преследует оппонента в любом статусе (восстановление, сильный нокдаун и др.)
- Даже если противник вызвал поддержку - вы пролетите без остановки к нему, даже ударившись об персонажа-ассиста.
- Несмотря на препятствия - прием остается достаточно быстрым.

Недостатки:

- Наказываемый. Можно встретить любым обычным ударом, особенно эффективно против него работает **2H**.
- Сильные прожектайлы, например Kamehameha (**236S**), перебивают Супер-дэш и наносят урон.
- Анти-воздушные удары особо эффективны против него.
- Не убивает оппонента при ударе, смертельный урон наносится только следующим обычным или другим ударами.

Sparking Blast (оставлю как есть)



Sparking Blast усиливает вашего персонажа и дает ему некоторые преимущества над противником на время.

Основные свойства:

- Вызывается нажатием **L+M+N**
- Может использоваться один раз за бой, неважно когда применен.
- Иконки использования:



- Sparking Blast доступен.



- Sparking Blast уже использован.
- Может использоваться в любом положении. Нельзя использовать в блоке или оглушении. Выглядит как Burst в серии Guilty Gear, но не совсем.

- Во время активации красная аура покрывает персонажа, дает неуязвимость с момента старта до момента удара этой аурой противника (также как и в других играх ArcSystemWork)
- Имеет несколько кадров восстановления после удара противника
- Не наказывается на блоке
- Может использоваться для отмены обычных ударов в блок или попадание по оппоненту
- Sparking Blast имеет разную степень усиления в зависимости от количества оставшихся персонажей. Примененный Sparking Blast в разных ситуациях может дать разный дополнительный урон, продолжительность и степень восстановления здоровья в синей части полосы. Также он имеет разные иконки:

➤ 3 персонажа осталось:



➤ 2 персонажа:



➤ Один:



- При активации:
 - Вы начинаете немедленно регенерировать синюю часть полосы здоровья.
 - Персонаж наносит больше урона
 - Все обычные атаки можно отменить в прыжок, даже на блоке.
 - Воздушные движения могут быть отменены воздушным скольжением (Air Dash).
 - Исчезновение не производит удара после телепорта.
- Активация Sparking Blast может быть применена в комбо также как и в BlazBlue with Continuum Shift и Persona 4 Arena's.
 - Удар при активации не наносит урона.
 - Не работает как стартер комбо, потому что отбрасывает оппонента.
 - Использование в комбо подкидывает оппонента в воздух.
 - При первом прикосновении к земле оппонент продолжает быть в статусе отскока, что позволяет продолжить комбо.
 - При втором - восстанавливается.

Smash - эффект



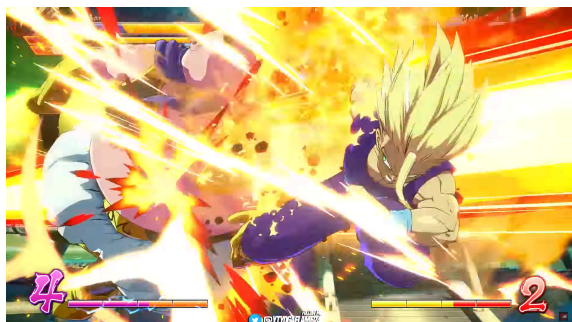
Переходим к самой странной и загадочной механике в этой игре. Она несколько сложна для понимания даже продвинутым игрокам, поэтому начнем с азов.

Этот инструмент не имеет официального названия, поэтому будем называть его Smash-эффект. Он узнается по определенному ракурсу камеры, но имеет разные свойства.

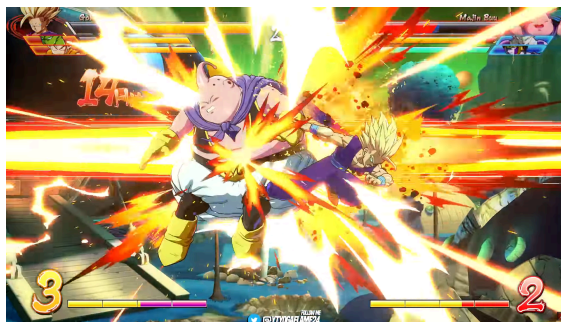
Для примера - любой удар с **Н** может иметь Smash-эффект с соответствующей анимацией и надписью на экране "Smash!". Но при этом не каждый удар с подобным эффектом отображает эту надпись.

Ниже приведены 2 примера с разными ракурсами камеры при применении Гоханом-мелким соответствующих приемов:

(236M со Smash-эффектом)



(236M без него)



В стремлении понять как работает Smash-эффект можно рассмотреть конкретный пример: **236M** Гохана может как оттолкнуть от стены и давать большее время оглушение на противнике, так и не отталкивать вовсе. Это похоже на механику контр-хитов в серии Guilty Gear.

Для начала - есть несколько категорий ударов со Smash-эффектом, для каждого персонажа они очень сильно отличаются, но мы постараемся рассмотреть общие варианты из возможных наблюдений:

“Launcher” Smash

Это приемы, которые по умолчанию имеют Smash-эффект, без особых условий на применение. В основном это стартовые удары, но некоторые из них могут применяться внутри комбо.

Приемы как лаунчеры:

- **5H**
- **2H**
- **j.2H**
- Дракониий рывок (как стартовый)
- Исчезновение
- Особые движения персонажей (для примера Goku **214M**). Как ни странно, многие из них не отображают визуально Smash-эффект, но он там есть.

Внутри лаунчеров можно выделить подкатегории:

- Обычные лаунчеры
 - Деактивируют лаунч-свойство других подобных ударов
 - Например - **5H**
- Вертикальные лаунчеры
 - These launchers activate the smash property on some “finishing” smash moves (**j.5H**), as well as having the same utility as Simple Launchers.
 - They are **2H**, **j.2H** and Dragon Rush.
- Исчезновение
 - Исчезновение тоже инструмент в извлечении лаунчеров, но он не дает эффекта перебивая остальные
 - Само по себе Исчезновение не дает повторного Smash-эффекта (если применить 2 раза подряд)
 - Как стартовый прием Исчезновение не дает Smash-эффекта, но примененное внутри комбо - дает
 - Есть еще неизученные свойства, которые отменяют Smash-эффект при попадании этого приема по противнику.

- Авто-комбо
 - Авто-комбо кнопкой **5L** дает лаунч при третьем ударе, максимально похожий на вертикальный запуск.
 - Оно деактивирует большинство других лаунчеров, но не Исчезновение.
 - Деактивировать Smash-эффект от авто-комбо невозможно. Оно даст этот эффект вне зависимости сколько раз и когда будет применено.
 - Последним ударом **j.5H** дает эффект Smash-финишера (более подробно в следующем разделе)

Smash-финишеры (Smash “Finishers”)

Этот прием требует предыдущей активации Smash-эффекта в текущем комбо. Чтобы быть точным - **j.5H** в нейтральном положении и **j.5H**, который заканчивает комбо. Эта механика на разных персонажах работает по-разному.

Всего можно выделить 2 вида:

- Финишеры
 - Нажимая **j.5H** в одном комбо после **2H** или **j.2H** мы получаем Smash-эффект на финишере с сильным нокдауном противника на земле.
 - На экране отображается “Smash!”
- Динамические финишеры

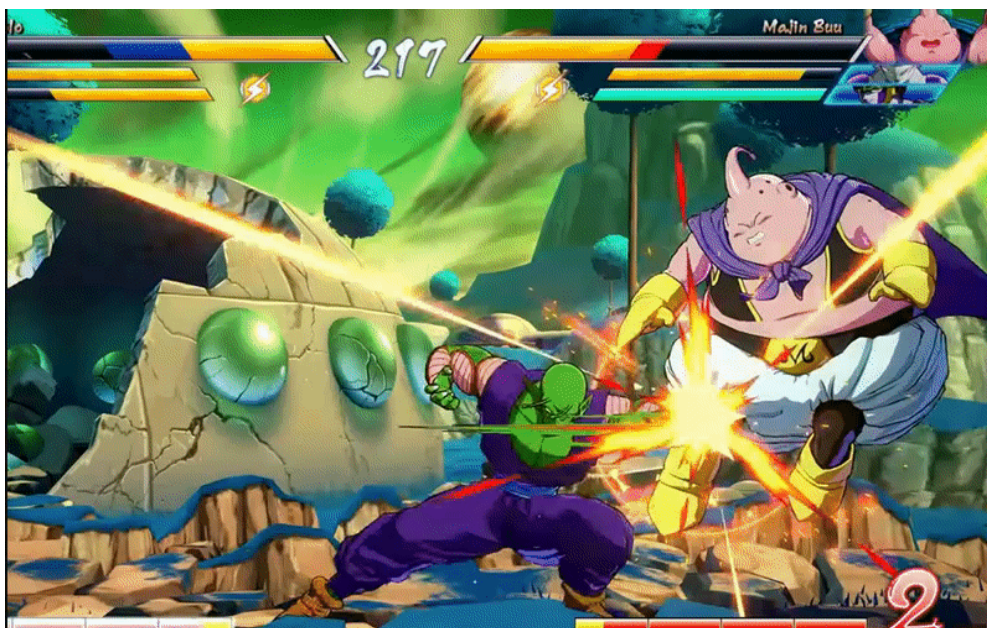


- Когда Smash-эффект активируется во время комбо, то **j.5H** имеет такой же эффект, но если комбо в воздухе продолжается - это условно можно назвать Динамическим финишером
- Это не несет сильного нокдауна, но дает отскок оппонента от стены, если комбо делается в углу.
- Появляется надпись “Dynamic!”
- Этот тип удара, имеющий Smash-эффект при обстоятельствах может дать дополнительный Драконий Жемчуг, но на данный момент эта техника не изучена и нет возможности точно описать все условия.

Как вы можете видеть, эта Smash-система очень непроста и требует тщательного внимания в определении конкретного эффекта, для продолжения комбо.

Как дополнение можно еще заметить, что есть условия, при которых удары со Smash-эффектом дают эффект отскока, будто бы это бросок, и перемещают оппонента в направлении удара.

На примере ниже можно увидеть, что Majin Buu после первого удара слегка подлетает вверх, как будто его бросили, после чего вторым ударом он лаунчится в угол



Это возможно использовать для удачных многохитовых комбо.

Примечание: У некоторых персонажей стандартные удары в общем случае со Smash-эффектом НЕ дают его. Вот некоторые из примеров :

- Android 16: Его **j.2H** - это дайв-кик без Smash-эффекта. При этом его **j.5H** имеет Smash-эффект по умолчанию, и нет необходимости применять подобный удар ранее в комбо, это самостоятельный удар.
- Piccolo: Даже если использовать вертикальные лаунчеры **2H** или **j.2H**, его **j.5H** не имеет эффект Smash-финишера. Он может получить его только как часть автокомбо.
- Cell: Его **j.2H** НЕ лаунчер, но он вызывает отскок от стены.

В этой игре есть множество вариаций и тонкостей подобной механики у разных персонажей, о которых будет известно лишь спустя время опыта игры в релизной версии.

Драконий Жемчуг



Во время боя в нижней части экрана периодически при заполнении показывается панель, состоящая из 7-ми круглых силуэтов.

В эти силуэты попадают Драконы жемчуга, генерируемые в процессе боя.

100% Драконий жемчуг генерируется за полностью выполненное автокомбо через **L**, а если комбо специфичное - генерация происходит за счет количества ударов в этом комбо:

10-19 ударов - первый шар

20-29 - второй шар

30-39 - третий шар

40-49 - четвертый шар

50-59 - пятый шар

60-69 - шестой шар

70 и более - седьмой шар

Неважно кто и как генерирует их - Драконы жемчуга общие на обоих игроков, и использовать их может каждый.

Как же их использовать?

Для использования ДрагонБоллов необходимо накопить 7 полосок Ки и совершить полностью автокомбо на кнопку **L**, тогда призвется Shenron - дракон, исполняющий желания. Он даст Вам 5 секунд на размышление перед выбором одного из 4х желаний:

- Restore My Health: Восстанавливает полностью здоровье текущего персонажа.
- Bring Back My Ally: Воскрешает павшего союзника с 50% здоровья.
- Give Me the Ultimate Power: Дает Вам 7 полосок Ки.
- Make Me Immortal: Восстанавливает 5% здоровья (в секунду?) и постепенно генерирует Вам полоски Ки.

Описания этих желаний не точны и требуют подробной доработки, т.к. там еще скрывается возможность 2ой раз использовать Sparking Blast, регенерация всех синих частей полоски здоровья у всех ваших персонажей. Это все ситуативно и нужно время для подробного описания всех вариантов.