

XBOX ONE™

# DRAGONBALL XENOVERSE 2



TOEI ANIMATION  
Since 1956

©BIRD STUDIO / SHUEISHA, TOEI ANIMATION  
Game © 2016 BANDAI NAMCO Entertainment Inc.



# TABLE DES MATIÈRES

<b>GARANTIE</b>	<b>2</b>
<b>INTRODUCTION AUX ACTIONS DE COMBAT</b>	<b>3</b>
CONFIGURATION DES TOUCHES.....	3
ENDURANCE ET RUPTURE D'ENDURANCE (VULNÉRABILITÉ) .....	5
COMBOS D'ATTAQUE DE BASE .....	5
CHARGES.....	6
TRAJECTOIRES DE KIKOHA/DÉVIATIONS.....	7
ACTIONS KIKOHAS NORMALES.....	7
TÉLÉPORTATION Z (APPARAÎT INSTANTANÉMENT DERRIÈRE L'ENNEMI)...	8
ÉTOURDIR LES ENNEMIS.....	8
SPRINT EXPLOSIF.....	9
ATTAQUE VERS L'ARRIÈRE/ATTAQUE CHARGÉE VERS L'ARRIÈRE .....	9
SAUTS TÉLÉPORTÉS.....	10
GARDE EXACTE .....	10
TÉLÉPORTATION Z À PARTIR D'UNE ATTAQUE ÉCRASANTE (SUIVI AMÉLIORÉ).....	11
ÉGALITÉS .....	12
<b>COMMANDES</b>	<b>13</b>
COMMANDES DE L'ÉCRAN D'ACCUEIL.....	13
XBOX ONE WIRELESS CONTROLLER.....	14
<b>ASSISTANCE CLIENTÈLE</b>	<b>16</b>

# GARANTIE

Garantie de bon fonctionnement du Jeu-Vidéo acheté. Le présent Jeu Vidéo dispose d'une garantie de bon fonctionnement conformément aux dispositions légales nationales en vigueur dans le pays dans lequel il a été acquis, étant précisé que cette garantie ne saurait être inférieure à 90 (quatre-vingt dix) jours suivant la date d'acquisition dudit Jeu-Vidéo (preuve d'achat à l'appui).

Il est entendu que la présente garantie ne s'applique pas :

- 1/ au Jeu-Vidéo acquis dans le but d'être exploité à titre commercial ou professionnel (toute utilisation à de telles fins étant strictement interdite) ;
- 2/ si le dysfonctionnement du Jeu-Vidéo résulte d'une mauvaise manipulation, d'un accident ou d'un usage impropre du fait du consommateur.

Le consommateur pourra adresser ses questions relatives à la présente garantie au revendeur auprès duquel le Jeu-Vidéo a été acheté ou en s'adressant à la hot line de l'éditeur du Jeu-Vidéo dans le pays d'acquisition du produit.



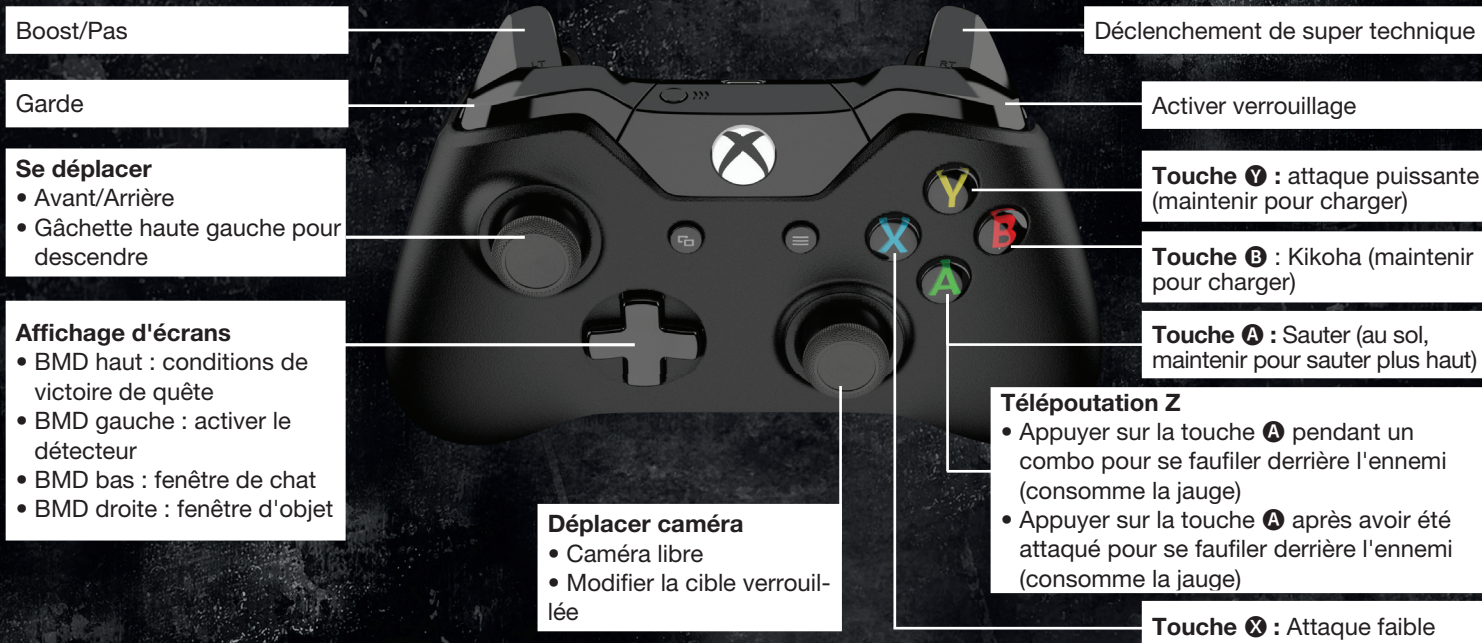
# INTRODUCTION AUX ACTIONS DE COMBAT

## CONFIGURATION DES TOUCHES

### ACTIONS DE BASE NÉCESSITANT DES COMBINAISONS DE TOUCHES

Sprint amélioré	<b>LT</b> + stick analogique gauche
Pas téléporté	<b>LT</b> + stick analogique gauche (appui rapide) Appuyer sur <b>LT</b> en se déplaçant
Attaque pour repousser	<b>Y</b> + <b>B</b> (en même temps)
Suivi d'attaque	<b>A</b> après une attaque écrasante
Attaque étourdissante	Attaque ( <b>X</b> ou <b>Y</b> ) en maintenant le stick analogique gauche vers l'avant
Attaque sautée	( <b>X</b> ou <b>Y</b> ) en sautant
Charge	( <b>X</b> ou <b>Y</b> ) pendant le Sprint amélioré
Attaque en arrière	Attaque ( <b>Y</b> ou <b>B</b> ) en maintenant le stick analogique gauche vers l'arrière
Attaque spéciale	<b>RT</b> + ( <b>X</b> ou <b>Y</b> ou <b>B</b> ou <b>A</b> )
Ultime	<b>LT</b> + <b>RT</b> + ( <b>X</b> ou <b>Y</b> )
Évasion	<b>LT</b> + <b>RT</b> + <b>A</b>
Prise	<b>LB</b> + <b>B</b> (en même temps)
Descente	<b>LB</b> + <b>A</b> (appuyer sur <b>A</b> pendant la garde) Pousser le stick analogique gauche vers le bas
Se mettre à la hauteur de l'ennemi	Touche <b>A</b> deux fois rapidement
Éveil	<b>LT</b> + <b>RT</b> + <b>B</b>

# INTRODUCTION AUX ACTIONS DE COMBAT



Boost/Pas

Garde

## Se déplacer

- Avant/Arrière
- Gâchette haute gauche pour descendre

## Affichage d'écrans

- BMD haut : conditions de victoire de quête
- BMD gauche : activer le détecteur
- BMD bas : fenêtre de chat
- BMD droite : fenêtre d'objet

## Déplacer caméra

- Caméra libre
- Modifier la cible verrouillée

Déclenchement de super technique

Activer verrouillage

**Touche Y** : attaque puissante (maintenir pour charger)

**Touche B** : Kikoha (maintenir pour charger)

**Touche A** : Sauter (au sol, maintenir pour sauter plus haut)

## Téléportation Z

- Appuyer sur la touche **A** pendant un combo pour se faufiler derrière l'ennemi (consomme la jauge)
- Appuyer sur la touche **A** après avoir été attaqué pour se faufiler derrière l'ennemi (consomme la jauge)

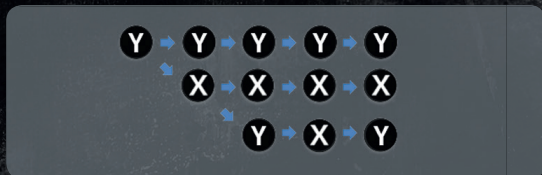
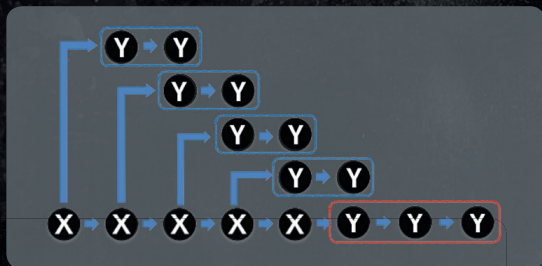
**Touche X** : Attaque faible



# INTRODUCTION AUX ACTIONS DE COMBAT

## COMBOS D'ATTAQUE DE BASE

Tous les personnages jouables peuvent effectuer les combos d'attaque suivants, mais le timing des combos ou les réactions en fonction des ennemis peuvent varier.



## ENDURANCE ET RUPTURE D'ENDURANCE (VULNÉRABILITÉ)

Chaque personnage dispose d'une jauge de ki. L'endurance diminue lorsque tu subis une attaque en étant en garde. Lorsque tu n'as plus d'endurance, tu deviens vulnérable, ce qui t'empêche de garder.



La jauge descend quand tu subis des coups

Lorsque tu es touché en garde, le coup s'affiche en rouge

La vulnérabilité est activée quand la jauge est épuisée !

La garde est impossible tant que la jauge n'est pas remplie à nouveau

\* Il est impossible d'effectuer des actions qui nécessitent de l'endurance.

Quand la jauge est pleine, tout revient à la normale

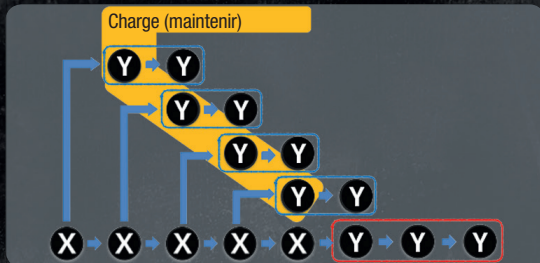
# INTRODUCTION AUX ACTIONS DE COMBAT

## CHARGES

Les charges ne peuvent être effectuées qu'au début d'une série d'attaques puissantes (touche **Y**).

Au début d'un combo/combo C, maintiens la touche **Y** enfoncée pour commencer une charge. Après un temps suffisant, tu déclencheras une attaque plus puissante. Ce genre d'attaque peut diminuer fortement l'endurance de l'ennemi.

Après avoir effectué une charge, tu peux encore effectuer un combo à partir d'une attaque puissante (touche **Y**).



Charge (maintenir)



Effectue une charge sur un ennemi en garde.

L'ennemi passe en état de vulnérabilité, ce qui permet au combo suivant de frapper à coup sûr.



# INTRODUCTION AUX ACTIONS DE COMBAT

## 🌞 ACTIONS KIKOHA NORMALES



Appuie sur la touche **B** pour envoyer une rafale simple

Appuie sur la touche **B** plusieurs fois pour une série de rafales

Si tu appuies dans une direction, tu déclenches une série en te déplaçant dans cette direction.



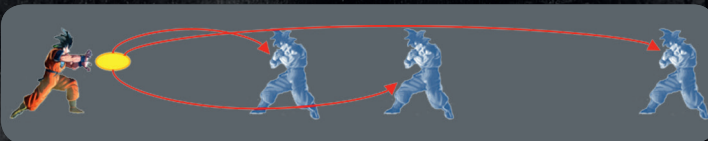
Maintiens la touche **B** pour commencer à charger l'attaque. Tu peux te déplacer et effectuer d'autres actions pendant cette charge

Une fois la charge terminée, l'effet visuel change. La charge continue tant que tu maintiens la touche **B** enfoncée. La charge est annulée si tu subis des dégâts, etc.

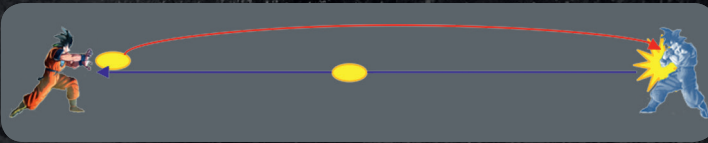
Relâche la touche **B** quand la charge est complète pour déclencher un Kikoha plus puissant.

## 🌞 TRAJECTOIRES DE KIKOHA/DÉVIATIONS

Dans ce jeu, les Kikohas normaux sont programmés pour effectuer un arc dans les airs.



Ce jeu permet de dévier les Kikohas normaux pour les renvoyer vers l'ennemi.



# INTRODUCTION AUX ACTIONS DE COMBAT

## ÉTOURDIR LES ENNEMIS

Lorsque tu « étourdis » un ennemi, il est déséquilibré, ce qui permet aux attaques suivantes de toucher à coup sûr.

Les ennemis « étourdis » ne peuvent pas effectuer de téléportation, de techniques d'évasion ou d'actions défensives.

Même si tu laisses une ouverture jusqu'à ce que la détection d'attaque commence, tu auras une chance d'effectuer une offensive majeure. \* Pas autant qu'avec une garde brisée.



Au milieu d'un combo normal ; frappe pour étourdir ton ennemi

L'ennemi est étourdi pendant un court instant, ce qui permet ensuite de le frapper à coup sûr

\* Impossible d'effectuer des techniques évanesives ou des téléportations

## TÉLÉPORTATION Z (APPARAÎT INSTANTANÉMENT DERRIÈRE L'ENNEMI)

Consomme de l'endurance (en fonction de la situation) pour te faufiler derrière ton ennemi. Ça te permet de frapper l'ennemi par l'arrière lorsqu'il est en garde.

Pour ce faire, appuie sur la touche **A** pendant une technique normale, une action qui inflige des dégâts ou une garde.  
\* Elle est déclenchée différemment si tu attaques ou si tu défends.

En essayant de la déclencher, tu risques d'être vulnérable pour une attaque par l'arrière.



Touche **A** pendant une technique normale  
> Consomme deux barres d'endurance (200)

Touche **A** en subissant des dégâts  
> Consomme deux barres d'endurance (200)

Touche **A** pendant une garde  
> Consomme une barre d'endurance (100)

Touche **A** en subissant des dégâts  
> Consomme deux barres d'endurance (200)



# INTRODUCTION AUX ACTIONS DE COMBAT



Attaque suivante d'en haut (surhumain)

Attaque de l'arrière ?

Esquive (zwing !)



Si l'ennemi utilise une téléportation Z, etc. pour passer derrière toi...

Effectue une attaque vers l'arrière pour frapper l'ennemi. Si l'ennemi décide de se mettre en garde, charge ton attaque pour briser sa garde.

\* Scènes d'attaque/défense du dessin animé DBZ



## ATTAQUE VERS L'ARRIÈRE/ATTAQUE CHARGÉE VERS L'ARRIÈRE

Appuie dans la direction opposée de ton personnage et exécute une attaque faible ou puissante pour effectuer une attaque vers l'arrière. Cette attaque vers l'arrière peut être effectuée comme première attaque ou en plein milieu d'un combo. Elle est très utile pour frapper un ennemi qui utilise une téléportation Z pour se faufiler derrière toi. Tu peux aussi maintenir la touche d'attaque pour charger cette attaque. Comme les autres attaques chargées, elle permet d'infliger des dégâts importants et de mettre les ennemis dans un état de vulnérabilité.



## SPRINT EXPLOSIF

Consomme une grande quantité d'endurance pour réduire la distance entre toi et l'ennemi ; c'est l'une des actions principales des batailles à longue distance dans ce jeu. Il peut être utilisé pour se rapprocher des ennemis qu'on a projetés au loin et ainsi les frapper une seconde fois ou pour empêcher les ennemis de rester à distance et d'utiliser des Kikohas.



# INTRODUCTION AUX ACTIONS DE COMBAT



Exécute une garde au moment exact où une attaque touche

L'effet de la garde est plus fort que d'habitude

Si la garde exacte réussit, l'assaillant est repoussé sur une grande distance (environ 1 m)

## GARDE EXACTE

Cette action prend effet sur plusieurs images lorsque tu déclenches une garde.

Si tu réussis une garde juste avant d'encaisser l'attaque de l'ennemi, tu peux augmenter la distance entre les deux combattants. Tu gagnes également une barre de jauge de ki, alors que l'ennemi perd une barre de la jauge d'endurance.

Si la garde exacte réussit, elle sera accompagnée d'un effet visuel et sonore amplifié. Cela réduit les chances d'être débordé par les techniques d'attaque.

## SAUTS TÉLÉPORTÉS

Exécute un saut en avant et tu disparaîtras pendant le saut. Tu es invincible lors d'un saut téléporté. Tu peux également ajuster ta trajectoire avec le stick analogique gauche.

Tu réapparaîtras dès l'exécution d'une attaque aérienne ou lorsque tu toucheras à nouveau la terre ferme. Si tu sautes en arrière, tu resteras visible et vulnérable, mais la distance de saut sera augmentée.



# INTRODUCTION AUX ACTIONS DE COMBAT



Saute durant un pas

Disparais pendant un saut (invisibilité)

Réapparais en touchant le sol ou en cas d'autre action.

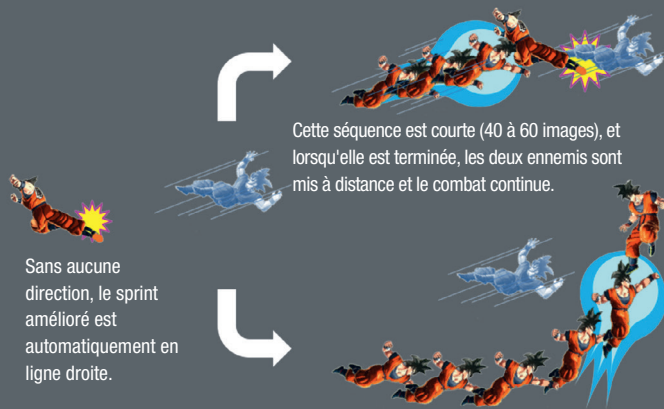


## TÉLÉPORTATION Z À PARTIR D'UNE ATTAQUE ÉCRASANTE (SUIVI AMÉLIORÉ)

Appuie en même temps sur les touches **Y** et **B** pour effectuer une attaque écrasante, puis exécute une téléportation Z pour obtenir un suivi amélioré différent des autres.

Comme pour un sprint amélioré normal, le suivi amélioré se développe en fonction du bouton d'attaque choisi.

Le suivi amélioré peut être droit ou courbe, selon la direction du stick analogique.



Sans aucune direction, le sprint amélioré est automatiquement en ligne droite.

Cette séquence est courte (40 à 60 images), et lorsqu'elle est terminée, les deux ennemis sont mis à distance et le combat continue.

Incline le stick analogique gauche pour foncer sur l'ennemi d'en haut ou d'en bas pendant le coup. À la fin de la charge, tu peux exécuter des techniques et des super techniques.

# INTRODUCTION AUX ACTIONS DE COMBAT

## ÉGALITÉS

Si les deux combattants se frappent au même instant, une séquence particulière est jouée.

Cette séquence est courte (40 à 60 images), et lorsqu'elle est terminée, les deux ennemis sont mis à distance et le combat continue.



Déclenché si les deux joueurs se touchent en même temps



Séquence de mouvements (sans dégâts)



Après la séquence, les joueurs sont mis à distance pour faciliter la reprise du combat. (Avec assez de distance pour que les joueurs puissent s'atteindre).



# COMMANDES

## COMMANDES DE L'ÉCRAN D'ACCUEIL

Écran d'accueil  
Commandes d'écran normales



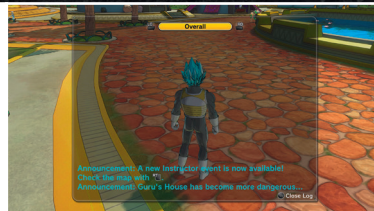
Écran de liste d'émotions  
Commandes avec la liste d'émotions ouverte



Écran de phrases de chat  
Commandes avec la liste de phrases de chat ouverte



Écran du journal  
Commandes avec l'écran du journal ouvert



# COMMANDES

## MANETTE SANS FIL XBOX ONE

### LB Gâchette haute gauche

- Ouvrir la fenêtre de phrases de chat
- Choisir la cible
- Changer la page du journal

### Touche stick analogique gauche

Descendre (en vol)

### Stick analogique gauche

- Déplacer le personnage
- Appui léger : marcher, Appui fort : Courir
- Haut/Bas : choisir émotion
- Gauche/Droite : changer la page de la liste d'émotions

### BMD

- Gauche/Droite : changer la cible de la conversation
- Haut/Bas : choisir émotion
- Gauche/Droite : changer la page de la liste d'émotions
- Haut/Bas : choisir la phrase de chat
- Gauche/Droite : changer la page de la liste de phrases de chat

### RT Gâchette gauche

- Appuyer en bougeant pour exécuter un sprint amélioré
- Fermer le journal

### Touche Affichage

- Ouvrir le journal
- Fermer le journal

### RB Gâchette haute droite

- Ouvrir la liste d'émotions
- Choisir la cible
- Changer la page du journal

RT Gâchette droite : afficher la carte

### Touche B :

- Parler/Annuler
- Retour (fermer le menu de choix d'émotions)
- Retour (fermer le menu de phrases de chat)

Touche X : Monter à bord ou descendre d'un véhicule

### Touche A :

- Sauter/Annuler
- Décider
- Décider

Touche A (maintenir) : Voler/ Prendre de l'altitude (en vol)

Touche A (eux fois rapidement) : Descendre (en vol)

Touche Menu : Ouvrir le menu

Stick analogique droit : Déplacer caméra

Touche stick analogique droit : Réinitialiser la position de la caméra

\* Redescend au sol si aucun bouton n'est appuyé



# COMMANDES

	COMMANDES			
	Écran normal	Écran de liste d'émotions	Écran de phrases de chat	Écran du journal
Touche Affichage	Touches gauche/droite : changer la cible de la conversation			Choisir la cible
Touche Menu				
BMD	Déplacer le personnage	Touches haut/bas : choisir émotion Touches gauche/droite : changer la page de la liste d'émotions	Touches haut/bas : choisir la phrase de chat Touches gauche/droite : changer la page de la liste de phrases de chat	
Stick analogique gauche	Appui léger : marcher, Appui fort : Courir	Touches haut/bas : choisir émotion Touches gauche/droite : changer la page de la liste d'émotions	Touches haut/bas : choisir la phrase de chat Touches gauche/droite : changer la page de la liste de phrases de chat	
Stick analogique droit	Déplacer caméra			
Touche <b>B</b>	Parler/Annuler	Retour (fermer le menu de choix d'émotions)	Retour (fermer le menu de phrases de chat)	
Touche <b>A</b>	Sauter/Décider	Décider	Décider	
Touche <b>A</b> (maintenir)	Voler/Prendre de l'altitude (en vol)			
Touche <b>A</b> (2 fois rapidement)	Descendre (en vol)			
Touche <b>X</b>	Monter à bord ou descendre d'un véhicule			
<b>LB</b>	Ouvrir la fenêtre de phrases de chat			Écran du journal
<b>LT</b>	Appuyer en bougeant pour exécuter un sprint amélioré			Fermer le journal
<b>RB</b>	Ouvrir la liste d'émotions		Choisir la cible	Changer la page du journal
Touche <b>R</b>	Réinitialiser la position de la caméra			
Touche <b>L</b>	Descendre (en vol)		Choisir la cible	
<b>RT</b>	Afficher la carte			

# CUSTOMER SERVICE SUPPORT

<b>Australia</b>	1902 26 26 26	\$2.48/min (may change without notice)	au.support@bandainamcoent.com.au
<b>België</b>		Support en français: Support in English:	fr.support@bandainamcoent.eu customerserviceuk@bandainamcoent.eu
<b>Deutschland</b>	Technische: 0900-1-771 882 Spielerische: 0900-1-771 883	1,24€/min aus dem dt. Festnetz Montag - Samstag: 14.00-19.00 Uhr	de.support@bandainamcoent.eu
<b>España</b>	+34 902 10 18 67	Lunes a jueves: 09.00 – 18.00 Viernes: 09.00 – 14.00	es.support@bandainamcoent.eu
<b>Ελλάδα</b>	+30 210 60 18 800	Αστική Χρέωση Δευτέρα - Παρασκευή: 09.00-17.00	gr.support@bandainamcoent.eu
<b>France</b>	0825 15 80 80 0,15€/min Lundi-Samedi: 10.00-20.00 non stop	Support Technique CS80236 33612 CESTAS	fr.support@bandainamcoent.eu
<b>Italia</b>			it.support@bandainamcoent.eu
<b>New Zealand</b>	0900 54263	\$1.99/min (may change without notice)	au.support@bandainamcogames.eu
<b>Nordic Countries</b>	Sweden Norway Finland Denmark	Support in English:	customerserviceuk@bandainamcoent.eu
<b>Nederland</b>			
<b>Österreich</b>	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655	€1.35€/min Montag-Samstag: 14.00 - 19.00 Uhr	de.support@bandainamcoent.eu
<b>Portugal</b>	+34 902 10 18 67	Segunda a Quinta: 09.00 – 18.00 Sexta Feira: 09.00 – 14.00	pt.support@bandainamcoent.eu
<b>Schweiz</b>	Technische: 0900-929300 Spielerische: 0900-770780	2.50 CHF/min Montag - Samstag: 14.00-19.00 Uhr	de.support@bandainamcoent.eu
<b>Singapore</b>	+65 6538 9724		support@bandainamcoent.asia
<b>United Kingdom</b>		Monday - Friday: 09:00 - 18:00 GMT	customerserviceuk@bandainamcoent.eu

©BIRD STUDIO / SHUEISHA, TOEI ANIMATION  
Game © 2016 BANDAI NAMCO Entertainment Inc. Published  
by BANDAI NAMCO Entertainment S.A.S. Distributed by BANDAI  
NAMCO Entertainment and its subsidiaries. Developed by  
DIMPS. All Rights Reserved.

Please visit [www.bandainamcoent.eu](http://www.bandainamcoent.eu) For the full list of support contacts