

DRAGONBALL XENOVERSE 2



TOEI ANIMATION
Since 1956

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



LISTE DES COMMANDES

INTRODUCTION AUX ACTIONS DE COMBAT	3
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
COMMANDES	13
COMMANDES DE L'ÉCRAN D'ACCUEIL.....	13
MANETTE SANS FIL DUALSHOCK®4.....	14
DUALSHOCK®4 WIRELESS CONTROLLER.....	15
SERVICE CLIENT	16

INTRODUCTION AUX ACTIONS DE COMBAT

CONFIGURATION DES TOUCHES

ACTIONS DE BASE NÉCESSITANT DES COMBINAISONS DE TOUCHES

Sprint amélioré	L2 + joystick gauche
Pas téléporté	L2 + joystick gauche (appui rapide) Appuyer sur la touche L2 en se déplaçant
Attaque écrasante	△ + ○ (en même temps)
Suivi d'attaque	X après une attaque écrasante
Attaque étourdissante	Attaque (□ or △) en maintenant le joystick gauche vers l'avant
Attaque sautée	(□ ou △) en sautant
Charge	(□ ou △) pendant le Sprint amélioré
Attaque en arrière	Attaque (□ ou △) en maintenant le joystick gauche vers l'arrière
Attaque spéciale	R2 + (□ ou △ ou ○ ou X)
Ultime	L2 + R2 + (□ ou △)
Évasion	L2 + R2 + X
Prise	L1 + ○ (en même temps)
Descente	L1 + X (appuyer sur x pendant la garde) Pousser le joystick gauche vers le bas
Se mettre à la hauteur de l'ennemi	Touche X deux fois rapidement
Technique	L2 + R2 + ○

INTRODUCTION AUX ACTIONS DE COMBAT

Boost / Pas

Garde

Affichage d'écrans

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

Se déplacer

Avant/Arrière
Touche **R3** pour descendre

Déplacer caméra

- Caméra libre
- Modifier la cible verrouillée

Déclenchement de super technique

Activer verrouillage

Touche **□** : attaque faible

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

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

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

Téléportation Z

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

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 Δ).

Au début d'un combo/combo C, maintiens la touche Δ 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 Δ).



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 **O** pour envoyer une rafale simple

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

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



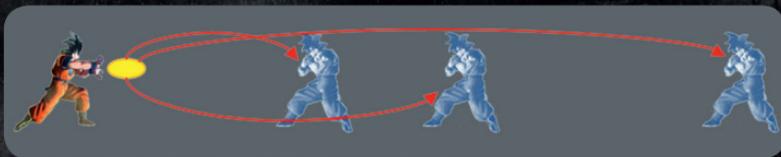
Maintiens la touche **O** pour commencer à charger l'attaque. Tu peux te déplacer et effectuer d'autres actions pendant cette charge

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

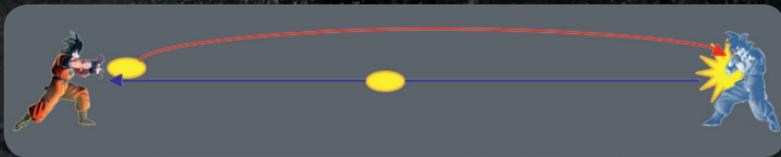
Relâche la touche **O** quand la charge est complète pour déclencher un Kikoha plus puissant.

● 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 X 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 X pendant une technique normale
> Consomme deux barres d'endurance (200)

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

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

Touche X 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

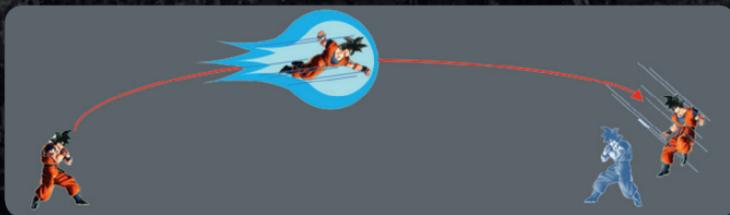
Appuie dans la direction opposée de ton personnage et exécute une attaque faible ou puissante pour effectuer une attaque vers l'arrière. Cette attaque vers l'arrière peut être effectuée comme première attaque ou en plein milieu d'un combo. Elle est très utile pour frapper un ennemi qui utilise une téléportation 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 joystick 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.

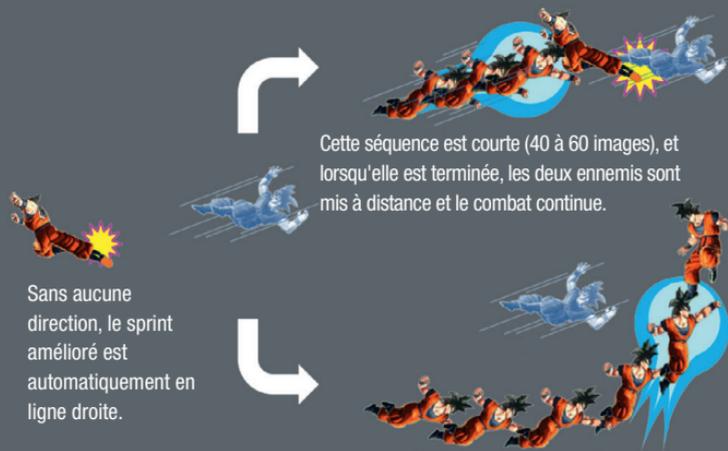


TÉLÉPORTATION Z À PARTIR D'UNE ATTAQUE ÉCRASANTE (SUIVI AMÉLIORÉ)

Appuie en même temps sur les touches Δ et \circ 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 joystick.



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 joystick 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

* Redescend au sol si aucun bouton n'est appuyé

MANETTE SANS FIL DUALSHOCK®4

Bouton du pavé tactile

- Ouvrir le journal
- Fermer le journal

Touches directionnelles

- Touches gauche/droite : changer la cible de la conversation
- Touches haut/bas : choisir une émotion
- Touches gauche/droite : changer la page de la liste d'émotions

Joystick gauche

- Déplacer le personnage
- Appui léger : marcher
- Appui fort : courir
- Haut/Bas : choisir une émotion
- Gauche/Droite : page de la liste d'émotions
- Touches haut/bas : choisir une phrase de chat
- Touches gauche/droite : changer

Touche L3 :
Descendre (en vol)

Touche OPTIONS : Ouvrir le menu

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

Touche ○ :

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

Touche X :

- Sauter/Décider
- Décider
- Décider

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

Touche X (deux fois rapidement)* :
(deux fois rapidement*)

Joystick droit : Déplacer caméra

Touche R3 : Réinitialiser la position de la camération



COMMANDES

DUALSHOCK®4 WIRELESS CONTROLLER

Touche **R1** :

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

Touche **R2** : Afficher la carte



Touche **L1** :

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

Touche **L2** :

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

COMMANDES

	COMMANDES			
	Écran normal	Écran de liste d'émotions	Écran de phrases de chat	Écran du journal
Bouton du pavé tactile	Touches gauche/droite : changer la cible de la conversation			Choisir la cible
Touche OPTIONS				
Touches directionnelles	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	
Joystick 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	
Joystick droit	Déplacer caméra			
Touche O	Parler/Annuler	Retour (fermer le menu de choix d'émotions)	Retour (fermer le menu de phrases de chat)	
Touche X	Sauter/Décider	Décider	Décider	
Touche X (maintenir)	Voler/Prendre de l'altitude (en vol)			
Touche X (deux fois rapidement*)	Descendre (en vol)			
Touche □	Monter à bord ou descendre d'un véhicule			
Touche L1	Ouvrir la fenêtre de phrases de chat			Écran du journal
Touche L2	Appuyer en bougeant pour exécuter un sprint amélioré			Fermer le journal
Touche R1	Ouvrir la liste d'émotions		Choisir la cible	Changer la page du journal
Touche R3	Réinitialiser la position de la caméra			
Touche L3	Descendre (en vol)		Choisir la cible	
Touche R2	Afficher la carte			

CUSTOMER SERVICE SUPPORT

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