

DRAGONBALL XENOVERSE 2



TOEI ANIMATION
Since 1956

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



TABELLA DEI COMANDI

AZIONI DI BASE CHE SI ATTIVANO CON UNA COMBINAZIONE DI TASTI	3
ASSEGNAZIONE COMANDI.....	3
VIGORE E STATO DI BLOCCO.....	5
COMBO ATTACCHI DI BASE.....	5
ATTACCHI CARICATI.....	6
TRAIETTORIE DEI COLPI DELL'AURA NORMALI E DELLE DEVIAZIONI.....	7
AZIONI CON COLPO DELL'AURA NORMALE.....	7
SCOMPARSA -Z (TI PORTI IMMEDIATAMENTE ALLA SPALLE DEL NEMICO).....	8
FAR BARCOLLARE I NEMICI E RELATIVO EFFETTO.....	8
SLANCIO DIROMPENTE.....	9
ATTACCO ALLE SPALLE/ATTACCO CARICATO ALLE SPALLE.....	9
SALTI CON PASSO.....	10
EPARATA PRECISA.....	10
SCOMPARSA-Z DOPO UN ATTACCO ESPLOSIVO (SLANCIO A SEGUIRE) ...	11
SITUAZIONI DI STALLO.....	12
COMANDI	13
LOBBY SCREEN COMANDI.....	13
CONTROLLER WIRELESS DUALSHOCK®4.....	14
CONTROLLER WIRELESS DUALSHOCK®4.....	15
SERVIZIO DI ASSISTENZA CLIENTI	16

GUIDA BASE ALLE AZIONI DI BATTAGLIA

ASSEGNAZIONE COMANDI

AZIONI DI BASE CHE SI ATTIVANO CON UNA COMBINAZIONE DI TASTI

Scatto con slancio	L2 + levetta sinistra
Passo	L2 + levetta sinistra (breve pressione) Premi il tasto L2 mentre ti muovi
Attacco esplosivo	△ + ○ (contemporaneamente)
Slancio a seguire	× dopo un attacco esplosivo
Attacco barcollante	Attacca (□ o △) mentre tieni premuta la levetta sinistra in avanti rispetto alla direzione del personaggio
Attacco con salto	(□ or △) durante un salto
Attacco con slancio	(□ or △) durante uno Scatto con slancio
Attacco posteriore	Attacca (□ o △) mentre tieni premuta la levetta sinistra indietro rispetto alla direzione del personaggio
Attacco Speciale	R2 + (□ o △ oppure ○ o ×)
Supremo	L2 + R2 + (□ o △)
Abilità di schivata	L2 + R2 + ×
Proiezione	L1 + ○ (contemporaneamente)
Scendi	L1 + × (premi × mentre pari) Premi la levetta sinistra verso il basso
Poniti all'altezza del nemico	Tasto × due volte in rapida successione
Abilità	L2 + R2 + ○

GUIDA BASE ALLE AZIONI DI BATTAGLIA

Slancio/Passo

Parata

Visualizzazione finestre

- Tasto su: condizioni di completamento missione
- Tasto sinistra: attiva Scouter
- Tasto giù: finestra chat
- Tasto destra: finestra oggetti

Movimenti

- Vai avanti/indietro
- Tasto **R3** per scendere

Sposta visuale

- Visuale libera
- Cambia bersaglio agganciato

Attivazione Abilità Speciale

Attiva/Disattiva aggancio

Tasto **□**: Attacco debole

Tasto **△**: Attacco potente (tieni premuto per caricare)

Tasto **O**: Colpo dell'aura (tieni premuto per caricare)

Tasto **X**: Salta (se sei a terra; tieni premuto per saltare più in alto)

Scomparsa-Z

- Premi il tasto **X** durante una combo di attacco per portarti alle spalle dell'avversario (l'indicatore si svuota)
- Premi il tasto **X** mentre subisci un attacco per portarti alle spalle dell'avversario (l'indicatore si svuota)

GUIDA BASE ALLE AZIONI DI BATTAGLIA

COMBO ATTACCHI DI BASE

Tutti i personaggi giocabili possono eseguire le seguenti combo, anche se con alcune differenze nelle tempistiche di attivazione, nella reazione contro l'avversario, eccetera.



VIGORE E STATO DI BLOCCO

Ogni personaggio dispone di un indicatore di aura. Il vigore si riduce quando subisci un attacco durante una parata. Una volta esaurito il vigore, si attiva lo stato di blocco, che ti impedisce di difenderti per un certo periodo di tempo.



L'indicatore si svuota leggermente ogni volta che subisci danni.

Se pari quando il livello dell'indicatore è basso, l'effetto visivo del colpo diventerà rosso.

Lo stato di blocco si attiva quando l'indicatore è completamente esaurito!

Non puoi eseguire parate, finché l'indicatore non è di nuovo pieno.
* Non puoi eseguire azioni che consumano vigore.

Quando l'indicatore è pieno, torni allo stato normale.

GUIDA BASE ALLE AZIONI DI BATTAGLIA

● AZIONI CON COLPO DELL'AURA NORMALE



Premi il tasto ○ per lanciare un colpo singolo.

Premi il tasto ○ ripetutamente per lanciare una raffica di colpi.

Se stai premendo in una direzione, lancerai la raffica di colpi mentre ti sposti in quella direzione.



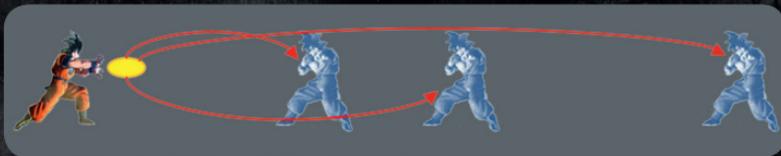
Tieni premuto il tasto ○ per iniziare a caricare.

Quando la carica è completa, l'effetto visivo cambia. Terrai la carica, finché tieni premuto il tasto ○. Se subisci danni, la carica si annulla.

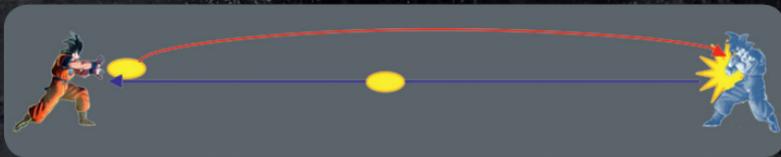
Rilascia il tasto ○ quando la carica è piena per lanciare un Colpo dell'aura più forte del normale.

● TRAIETTORIE DEI COLPI DELL'AURA NORMALI E DELLE DEVIAZIONI

In questo gioco, i Colpi dell'aura normali sono controllati per lo più dal programma e descrivono una traiettoria ad arco in aria.



Inoltre, hai la possibilità di deviare i Colpi dell'aura normali e di rimandarli all'avversario.



GUIDA BASE ALLE AZIONI DI BATTAGLIA

FAR BARCOLLARE I NEMICI E RELATIVO EFFETTO

Eseguendo un attacco "barcollante", potrai far perdere l'equilibrio al nemico, in modo che l'attacco a seguire vada sempre a segno.

I nemici barcollanti entrano in uno stato che impedisce loro di svanire e di usare le abilità di schivata e altre azioni difensive.

Nonostante ti lasci indifeso finché l'attacco non viene rilevato, usare questa tecnica ti permette di infliggere danni più pesanti. * Non nella stessa misura di Spezzaguardia.



Aggiungi l'attacco a una combo normale; usalo per far barcollare il nemico.

Il nemico barcolla solo per un breve periodo di tempo, ma verrà sempre colpito dall'attacco successivo.

* Non può svanire né usare le abilità di schivata.

SCOMPARSA -Z (TI PORTI IMMEDIATAMENTE ALLA SPALLE DEL NEMICO)

Consuma vigore (la quantità dipende dalla situazione) e ti permette di portarti alle spalle del nemico e di colpirlo a sorpresa, se questi ha appena parato un tuo attacco.

Il colpo si attiva premendo il tasto X durante una combo abilità normale, un'azione che infligge danni o una parata.

* Si attiva in modo diverso a seconda che tu sia dalla parte offensiva o difensiva.

Cercando di attivarlo casualmente, potresti subire attacchi alle spalle.



Tasto X durante una combo abilità normale
> Consuma 2 indicatori del vigore (200)

Tasto X mentre subisci danni
> Consuma 2 indicatori del vigore (200)
Tasto X mentre sei immobilizzato da una parata
> Consuma 1 indicatore del vigore (100)
Tasto X mentre subisci danni
> Consuma 2 indicatori del vigore (200)

GUIDA BASE ALLE AZIONI DI BATTAGLIA



Colpo a seguire dall'alto (sovrumano)

Attacco alle spalle?

Schivalo (zwing!)



Se l'avversario usa una Scomparsa-Z per portarsi alle tue spalle...

Lancia un attacco alle spalle per contrastare e rispondere all'attacco dell'avversario.

Se il nemico esegue una parata, carica il tuo attacco per spezzarla.

* Scene di attacco/difesa dall'anime di DBZ



ATTACCO ALLE SPALLE/ATTACCO CARICATO ALLE SPALLE

Premi nella direzione opposta a quella verso cui è rivolto il tuo personaggio e lancia un attacco potente o debole per eseguire un attacco alle spalle.

Puoi eseguirlo come primo attacco o nel mezzo di una combo. Usalo in risposta alla mossa Scomparsa-Z usata dall'avversario per portarsi alle tue spalle.

Per caricare il tuo colpo, tieni premuto il tasto di attacco.

Come ogni normale attacco caricato, ti permette di infliggere danni pesanti e costringe il nemico a entrare in stato di blocco.

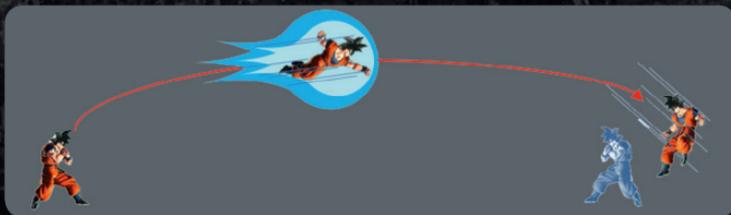


SLANCIO DIROMPENTE

Consuma una discreta quantità di vigore per ridurre velocemente la distanza tra te e l'avversario; è una delle azioni principali delle battaglie a distanza del gioco.

Puoi utilizzare questo colpo per infierire con un secondo attacco contro un avversario che hai appena scaraventato in aria, oppure come variante più potente ai Colpi dell'aura.

GUIDA BASE ALLE AZIONI DI BATTAGLIA



Esegui una parata nel momento esatto in cui un attacco va a segno.

Ha un effetto difensivo più violento del normale.

Se la parata precisa riesce, l'attaccante viene scaraventato a una distanza maggiore (circa 1 metro).

EPARATA PRECISA

Un'azione che dura per diversi fotogrammi dopo aver lanciato una mossa difensiva.

Se riesci a eseguire una parata appena prima di subire l'attacco del nemico, potrai aumentare la distanza tra i due combattenti. Inoltre, tu otterrai un indicatore dell'aura, mentre l'avversario perderà un indicatore del vigore.

Se la parata precisa ha successo, gli effetti della visuale e dell'audio della parata saranno potenziati. Ciò riduce le probabilità di essere bloccati dalle abilità di attacco.

SALTI CON PASSO

Esegui un salto in avanti durante un passo, per scomparire in fase di salto.

Sei invincibile durante un salto con passo e puoi regolare la traiettoria con la levetta sinistra.

Riapparirai dopo aver eseguito un attacco in aria o dopo aver toccato terra. Se salti all'indietro, rimarrai visibile e vulnerabile, ma la distanza del salto sarà leggermente maggiore.

GUIDA BASE ALLE AZIONI DI BATTAGLIA



Salto durante un passo

Scompare mentre salti (invincibile)

Riappari quanto tocchi terra, oppure quando esegui un'altra azione.



SCOMPARSZA-Z DOPO UN ATTACCO ESPLOSIVO (SLANCIO A SEGUIRE)

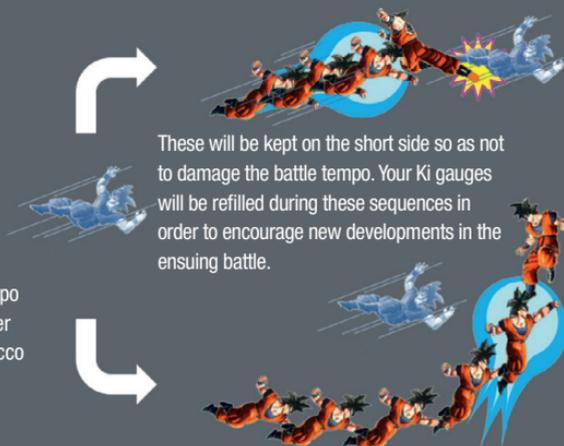
Premi contemporaneamente i tasti Δ e \circ per lanciare un attacco esplosivo, quindi esegui una Scomparsa-Z per uno Slancio a seguire diverso dal solito.

Come nel caso dello Scatto con slancio, gli Slanci a seguire sfociano in un Attacco con slancio in base al tasto di attacco premuto.

Gli Slanci a seguire possono seguire una traiettoria diretta o curvare intorno all'avversario, in base alla direzione verso cui premi la levetta.



Attiva questo colpo appena dopo aver eseguito un attacco esplosivo.



These will be kept on the short side so as not to damage the battle tempo. Your Ki gauges will be refilled during these sequences in order to encourage new developments in the ensuing battle.

Premi la levetta sinistra o destra per piombare sull'avversario dall'alto o dal basso, dopo averlo scagliato in aria. Al termine dello slancio, puoi eseguire un'Abilità normale o Speciale.

GUIDA BASE ALLE AZIONI DI BATTAGLIA

SITUAZIONI DI STALLO

Se i due combattenti si colpiscono a vicenda nello stesso momento, visualizzerai una sequenza di immagini in cui si sferrano pugni a vicenda.

Sarà una breve sequenza della durata di 40-60 fotogrammi, al termine della quale i due combattenti si ritroveranno a una certa distanza l'uno dall'altro e il gioco riprenderà.



Si attiva se i riquadri di attacco di entrambi i giocatori si scontrano.



Sequenza animata (senza danni).



Al termine della sequenza, i giocatori si ritrovano a una certa distanza l'uno dall'altro, in modo da riequilibrare il flusso di battaglia. Il colpo iniziale dei due giocatori riesce comunque a raggiungere l'avversario.

COMANDI

LOBBY SCREEN COMANDI

Schermata della sala d'attesa

Comandi normali schermate



Schermata dell'elenco emozioni

Comandi dell'elenco delle emozioni



Schermata dei dialoghi della chat

Comandi dell'elenco dei dialoghi della chat



Schermata del registro

Comandi della schermata del registro



COMANDI

CONTROLLER WIRELESS DUALSHOCK®4

*Ti porta a terra quando non premi altri comandi

Pulsante touch pad

- Apri registro
- Chiudi registro

Tasti direzionali

- Tasto sinistra/destra: cambia interlocutore
- Tasto su/giù: seleziona emozione
- Tasto su/giù: seleziona dialogo della chat

Levetta sinistra

- Muovi personaggio
- Premuta leggermente: cammina
- Premuta completamente: corri
- Su/giù: seleziona emozione
- Tasto sinistra/destra: cambia pagina elenco emozioni
- Tasto su/giù: seleziona dialogo della chat
- Sinistra/destra: cambia pagina elenco dialoghi della chat

Tasto L3:
Scendi (se in volo)

Tasto OPTIONS: Apri il menu

Tasto □:
Sali o scendi da un veicolo

Tasto ○:

- Parla/Annulla
- Torna indietro (chiudi menu di selezione emozioni)
- Torna indietro (chiudi menu di selezione dialoghi della chat)

Tasto X:

- Salta/Decidi
- Decidi
- Decidi

Tasto X (tieni premuto):
Vola/Sali (se in volo)

Tasto X (due volte in rapida successione)*: Scendi (se in volo)

Levetta destra: Sposta visuale

Tasto R3: Ripristina la visuale

COMANDI

CONTROLLER WIRELESS DUALSHOCK®4

Tasto **R1**:

- Apri finestra dialoghi della chat
- **Seleziona interlocutore**
- **Cambia pagina del registro**

Tasto **R2**:

Attiva/disattiva la mappa



Tasto **L1**:

- Apri finestra dialoghi della chat
- **Seleziona interlocutore**
- **Cambia pagina del registro**

Tasto **L2**:

- Premilo mentre ti muovi per eseguire uno Scatto con slancio
- **Chiudi registro**

COMANDI

	COMANDI			
	Schermata normale	Schermata elenco emozioni	Schermata dialoghi della chat	Schermata registro
Pulsante touch pad	Apri registro			Chiudi registro
Tasto OPTIONS	Apri menu			
Tasti direzionali	Tasto sinistra/destra: cambia interlocutore	Tasto su/giù: seleziona emozione Tasto sinistra/destra: cambia pagina elenco emozioni	Tasto su/giù: seleziona dialogo della chat Tasto sinistra/destra: cambia pagina elenco dialoghi della chat	
Levetta sinistra	Muovi il personaggio	Tasto su/giù: seleziona emozione Tasto sinistra/destra: cambia pagina elenco emozioni	Tasto su/giù: seleziona dialogo della chat Tasto sinistra/destra: cambia pagina elenco dialoghi della chat	
Levetta destra	Premi leggermente: cammina. Premi completamente: corri			
Tasto O	Sposta visuale	Torna indietro (chiudi menu di selezione emozioni)	Torna indietro (chiudi menu di selezione dialoghi della chat)	
Tasto X	Parla/Annulla	Decidi	Decidi	
Tasto X (hold)	Salta/Decidi			
Tasto X (twice rapidly)	Vola/Sali (se in volo)			
Tasto □	Scendi (se in volo)			
Tasto L1	Sali o scendi da un veicolo			Cambia pagina registro
Tasto L2	Apri finestra dialoghi della chat			Chiudi registro
Tasto R1	Premi mentre ti muovi per eseguire uno Scatto con slancio		Seleziona interlocutore	Cambia pagina registro
Tasto R3	Apri elenco emozioni			
Tasto L3	Ripristina la visuale		Seleziona interlocutore	
Tasto R2	Attiva/Disattiva mappa			

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 Spielerische: 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 Spielerische: 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 Spielerische: 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