

DRAGON BALL Z
BUDOKAI
TENKAICHI

**BAN
DAI**

Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné au système de loisir interactif PlayStation®2. Ne l'utilisez jamais sur un autre système car vous risqueriez de l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation®2 commercialisée dans les pays utilisant le système PAL. Il ne peut pas être utilisé sur d'autres versions de la PlayStation®2. • Lisez soigneusement le mode d'emploi de la PlayStation®2 pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®2, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Faites attention à ne pas salir ou rayer le disque. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux et sec. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou dans un endroit humide. • N'essayez jamais d'utiliser un disque de forme irrégulière, craquelé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des dysfonctionnements.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit et toute utilisation non autorisée de marques déposées constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur dont le numéro figure au verso de ce mode d'emploi.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service Numbers) se trouve au dos de ce manuel.

Qu'est-ce que le système de classification PEGI (Pan European Games Information) ?

Il s'agit d'un système paneuropéen de classification par ordre d'âge des jeux vidéo (sauf dans les cas où la loi impose d'autres systèmes de classification).

Le système PEGI permettra aux parents et aux personnes désirant acheter un jeu pour un enfant de choisir un produit adapté à l'âge de cet enfant. Pour plus d'informations, visitez le site <http://www.pegi.info>

SLES-53200

1 ou 2 Joueurs • Memory Card (Carte Mémoire) (9MB) (pour PlayStation®2) • 71KB minimum • Compatible contrôle analogique • joysticks analogiques uniquement • Compatible fonction de vibration

™ and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Made in Austria.

© 1999 BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION © BANDAI 2005. Distributed by Atari Europe SASU.

Library programs © 1997-2005 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. FOR HOME USE ONLY. Unauthorized copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, archive use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Bandai S.A. Developed by Spike.

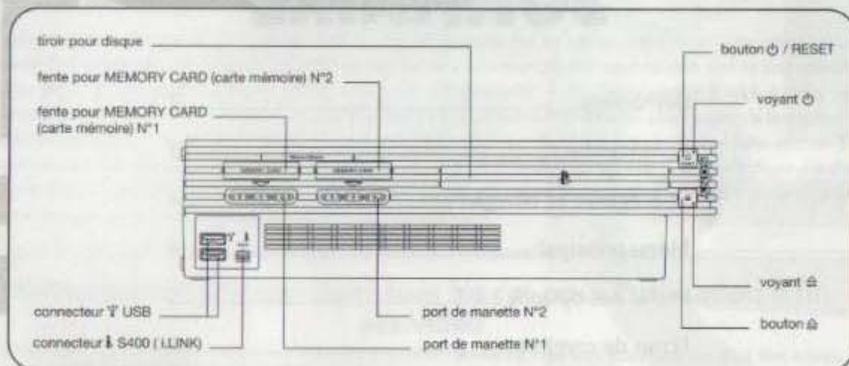
SOMMAIRE

Démarrage.....	2
Commandes.....	3
Sauvegarde et chargement.....	4
Menu principal.....	4
Menu des options.....	5
Ecran de combat.....	8
Portails.....	8
Combat ultime.....	9
Championnat du monde.....	9
Duel.....	10
Entraînement.....	11
Evolution Z.....	12
Assistance technique.....	16

www.atari.com/dbz

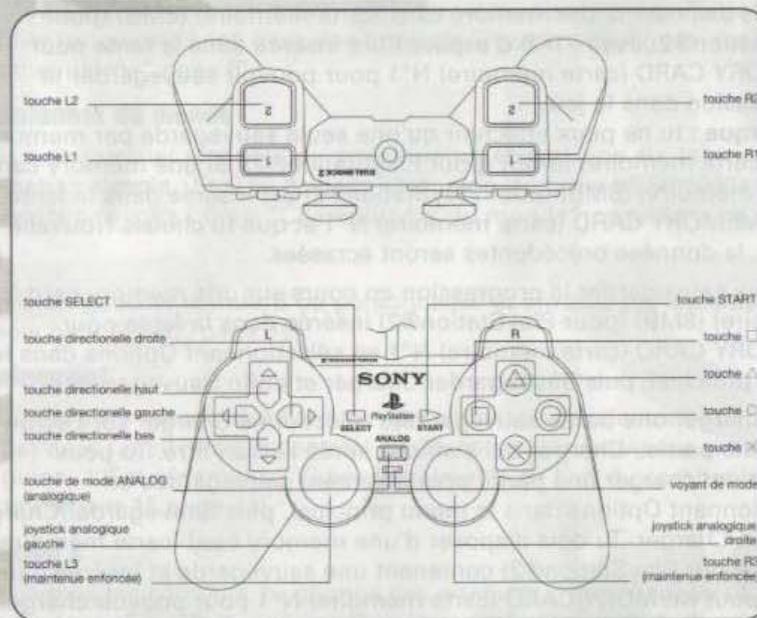


DEMARRAGE



- Installe ton système de loisir interactif PlayStation®2 selon les instructions de son mode d'emploi.
- Assure-toi que l'interrupteur d'alimentation principal (MAIN POWER) (situé à l'arrière de la console) est bien sur la position éteinte (OFF).
- Branche les manettes et autres accessoires correctement avant de mettre la console sous tension.
- Insère ta memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1, si tu veux charger ou sauvegarder une partie.
- Il est déconseillé d'insérer ou de retirer des accessoires une fois que la console est allumée.
- Allume la console en mettant l'interrupteur d'alimentation principal (MAIN POWER) en position de marche (ON) et appuie sur le bouton ⏻ / RESET.
- Lorsque l'indicateur ⏻ s'allume en vert, appuie sur le bouton ⏻ pour ouvrir le compartiment à disque.
- Insère le disque de *Dragon Ball Z® Budokai Tenkaichi* dans le compartiment à disque, face imprimée sur le dessus.
- Appuie de nouveau sur le bouton ⏻ pour fermer le compartiment à disque. Pour finir, appuie de nouveau sur le bouton ⏻ / RESET avant de commencer à jouer.
- Suis les instructions qui s'affichent à l'écran et consulte ce manuel pour obtenir de plus amples informations sur l'utilisation de ce logiciel.

COMMANDES



COMMANDES DANS LES MENUS

Touches directionnelles/joystick analogique gauche : choisir un élément du menu / modifier les paramètres

Touche × : sélectionner un élément du menu

Touche △ : annuler ou retour

Touche START : passer la cinématique

COMMANDES DE COMBAT

Touches directionnelles / joystick analogique gauche : déplacer le personnage

Touche × : sprinter activer/désactiver

Touche △ : kikoha

Touche ○ : bloquer

Touche □ : enchaînement (au corps à corps)

Touche R1 : sauter/monter

Touche R2 : se baisser

Touche L1 : recherche de Ki Z/Verrouillage

Touche L2 : charger du Ki

Touche START : menu Pause

Remarque : pour une revue plus complète des différentes techniques de combat, n'oublie pas de consulter les didacticiels proposés dans le menu Entraînement.

Remarque : ce jeu est compatible avec la manette analogique (DUALSHOCK®) et la manette analogique (DUALSHOCK®2).

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

Tu dois disposer d'une memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) avec 71KB d'espace libre insérée dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1 pour pouvoir sauvegarder ta progression dans le jeu.

Remarque : tu ne peux effectuer qu'une seule sauvegarde par memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2). Si une memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) est insérée dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1 et que tu choisis Nouvelle partie, la données précédentes seront écrasées.

Tu peux sauvegarder la progression en cours sur une memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) insérée dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1 en sélectionnant Options dans le menu principal, puis Sauvegarder/Charger et enfin Sauvegarder.

Pour charger une partie sauvegardée, sélectionne Charger sur l'écran Nouvelle partie / Charger qui s'affiche après l'écran-titre. Tu peux également charger une partie préalablement sauvegardée en sélectionnant Options dans le menu principal, puis Sauvegarder/Charger et enfin Charger. Tu dois disposer d'une memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) contenant une sauvegarde et insérée dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1 pour pouvoir charger une partie préalablement sauvegardée.

*Si tu insères une memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) non formatée après la vérification initiale de la carte mémoire, tu peux encore formater la memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) en sélectionnant Options dans le menu principal. Sélectionne Sauvegarder/Charger, puis Sauvegarder.

MENU PRINCIPAL



Une fois que tu as appuyé sur la touche **START** sur l'écran-titre, tu peux commencer une nouvelle partie ou charger une partie préalablement sauvegardée (voir "Sauvegarde et chargement" page 4).

Attention : si tu commences une nouvelle partie en utilisant une memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) qui

contient déjà une sauvegarde, celle-ci sera écrasée.

Tu accèdes ensuite au menu principal.

Portails

Replonge au cœur de tes histoires favorites et rejoins tes amis pour vaincre les forces ennemies invincibles - en apparence seulement (voir "Portails" page 8).

Combat ultime

Bats 100 adversaires pour arriver au sommet du classement. Tu peux modifier ton personnage avec des artefacts Z que tu as gagnés (voir "Combat ultime" page 8).

Championnat du monde

Choisis un guerrier standard ou personnalisé et participe au tournoi par élimination simple. Et si tu deviens champion, tu peux déverrouiller de nouveaux pouvoirs ! (Voir "Championnat du monde" page 9.)

Duel

Choisis un guerrier standard ou personnalisé et affronte tes amis ou la console (voir "Duel" page 10).

Entraînement

Choisis un personnage standard ou personnalisé pour t'entraîner au combat avec un adversaire contrôlé par la console que tu peux modifier à ta guise. L'Entraînement 2 t'apprend à maîtriser l'art du combat (voir "Entraînement 1" page 11).

Evolution Z

Si tu gagnes tes combats, tu gagnes des artefacts Z que tu peux utiliser pour personnaliser les guerriers. Tu peux aussi essayer de fusionner des artefacts ici pour voir si tu peux générer des compétences encore plus puissantes (voir "Evolution Z" page 12).

Options

Tu peux modifier plusieurs paramètres de jeu, comme la force de l'adversaire, la configuration de la manette et bien plus encore (voir "Menu des options" page 5).

MENU DES OPTIONS

Choisis Options dans le menu principal pour régler différents paramètres de jeu.

Options jeu

Difficulté : choisis la difficulté du jeu en mode Portails, de Facile à Difficile.

Temps duel : choisis la durée des duels, de 60 secondes à l'infini (pas de limite de temps).

Niv. CPU : choisis la force de tes adversaires contrôlés par la console, de Très faible à Très fort. Cela influe sur la façon dont ces personnages se battent en mode Duel.

Par défaut : permet de rétablir les paramètres par défaut.

Appuie sur la touche **△** pour accepter les changements que tu as effectués et revenir au menu des options.



Sauvegarder/Charger

Sauvegarder : sauvegarde ta progression actuelle dans le jeu sur une memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) insérée dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1.

Charger : charge une partie préalablement sauvegardée sur une memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) insérée dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1.

Manette

Pour commencer, choisis le mode que tu souhaites modifier (1P ou 2P). Tu peux ensuite configurer les commandes à ta guise. Tout d'abord, utilise la manette que tu souhaites modifier et utilise les **touches directionnelles haut ou bas** pour sélectionner le type. Utilise les **touches directionnelles gauche ou droite** pour faire ton choix parmi les cinq configurations proposées (A, B, C, D ou E). Tu peux également personnaliser l'une d'entre elles. Pour cela, sélectionne Modif., puis appuie sur une touche de la manette (sauf les **touches directionnelles** ou les **joysticks analogiques**). Tout en maintenant cette touche enfoncée, appuie sur les **touches directionnelles gauche ou droite** pour naviguer entre les différents mouvements. Par exemple, tu peux attribuer la commande Kikoha à la **touche R2** en maintenant la **touche R2** enfoncée puis en appuyant sur les **touches directionnelles gauche ou droite** jusqu'à ce que le symbole "Kikoha" s'affiche.

Appuie sur les **touches directionnelles haut ou bas** pour sélectionner "Vibration". Appuie sur les **touches directionnelles gauche ou droite** pour activer/désactiver la **fonction de vibration sur cette manette**.

Appuie sur la touche **△** pour confirmer tes choix et quitter le menu de la manette.

Ecran

Type de caméra

Type A : par défaut, la caméra est placée à une distance moyenne des personnages.

Type B : la caméra est très éloignée des personnages. Cela procure une meilleure vue de l'environnement.

Type C : la caméra est proche des personnages. Cela les montre donc de façon détaillée.

Vibr. caméra : tu peux activer ou désactiver cette option. Lorsqu'elle est activée, l'écran vibre légèrement lorsque des éléments de l'environnement sont détruits.

Réglage écran : utilise les touches directionnelles pour déplacer l'écran. Appuie sur la touche **START** pour revenir à sa position par défaut.

Par défaut : permet de rétablir tous les paramètres de l'écran à leur valeur par défaut.

Son

Haut-parleur : choisis entre Stéréo et Mono.

Volume musique : règle le volume de la musique.

Volume voix/effets : règle le volume des voix dans le jeu et des effets sonores.

Voix japonaises : tu peux choisir d'entendre les dialogues en japonais.

Par défaut : permet de rétablir les paramètres par défaut.

ECRAN DE COMBAT

L'action de *Dragon Ball Z® Budokai Tenkaichi™* se déroule le plus souvent sur le champ de bataille. Les informations s'affichent sur l'affichage tête haute. Celui-ci est divisé en six parties : jauge de santé, jauge de Ki, jauge personnelle, temps restant, radar et jauge de smash.



Jauge de santé

Dans l'affichage de chaque personnage, la barre du haut (verte) indique son niveau de santé actuel. Lorsque le personnage subit des dégâts, cette jauge diminue et vire au jaune puis à l'orange. Une fois que la barre orange disparaît, le personnage est K.O. et perd le combat.

Jauge de Ki

La jauge de Ki se trouve juste en dessous de la jauge de santé. Elle se remplit au fur et à mesure que tu donnes des coups poings, des coups de pieds et lance des attaques spéciales sur tes adversaires. Tu peux également charger du Ki en maintenant la touche **L2** enfoncée. L'utilisation de certaines attaques spéciales et de kikoha puise dans tes réserves de Ki.

Jauge personnelle

Cette jauge se remplit automatiquement pendant le combat. Chaque fois qu'elle se remplit entièrement, une bulle bleue apparaît à sa droite. Il faut au moins une bulle remplie pour effectuer une Technique personnelle, en appuyant sur la touche **L2** et la touche **○**.

Temps

Ceci indique la durée du combat. Lorsque le temps arrive à zéro, le combat se finit et le personnage à qui il reste le plus de santé l'emporte. Tu peux modifier la durée des combats pour les modes Duel et Championnat du monde dans les Options jeu (voir page 5).

Radar

Le cercle situé dans le coin inférieur droit de l'écran correspond à ton radar. Ton personnage apparaît sous la forme d'un triangle jaune et si l'adversaire est détecté, il apparaît sous la forme d'un triangle mauve. Il existe quatre types de personnages avec des capacités de recherche, de furtivité et de verrouillage différentes : type Z, détecteur, cyborg et autres. Consulte l'Entraînement au verrouillage pour obtenir de plus amples informations à ce sujet.

Jauge de smash

La jauge de smash se trouve sous le radar. Plus tu enchaînes de coups, plus cette jauge augmente et plus les enchaînements que tu peux réaliser sont puissants.

PORTAILS



Ce mode te permet de revivre les aventures originales de *Dragon Ball Z* ainsi que des histoires inédites. Certains portails sont bloqués au départ donc tu vas devoir découvrir comment y accéder. Tu peux aussi déverrouiller de nouvelles compétences ici !

COMBAT ULTIME



Tu peux affronter 100 guerriers dans ce mode. Plus tu es bien placé dans le classement, plus tu débloques de compétences.

Choisis un personnage à incarner, puis choisis entre compétences Normales ou Modifiées. Et te voilà prêt à combattre !

Si tu gagnes un combat contre un adversaire mieux classé que toi, tu reçois des points pour ta victoire selon ce qui s'est passé pendant le combat. Par exemple, une victoire parfaite te rapporte un point, tout comme une victoire en moins d'une minute. Cependant si tu perds, des points te sont retirés. Si tu tombes en dessous d'un point, tu perds le Combat ultime et tu devras tout recommencer depuis le début !

CHAMPIONNAT DU MONDE



Choisis Championnat du monde dans le menu principal pour participer à une compétition en 3, 4 ou 5 tours contre les guerriers les plus puissants de *Dragon Ball Z*. Tu obtiens de nouvelles compétences si tu gagnes le Championnat du monde.

Novice : le tournoi novice se déroule sur trois combats et est parfaitement adapté pour se familiariser avec le jeu.

Initié : le tournoi initié se déroule sur quatre combats et tes adversaires sont plus forts et coriaces qu'en tournoi novice.

Maître : tu dois tout donner lors de ces cinq combats. Ici, tu affronteras les guerriers les plus puissants et les plus doués qui n'ont qu'une seule envie : te sortir du ring.

Jeux Cell : une fois que ce niveau est déverrouillé, tu peux participer à cette compétition en cinq rounds, organisée par le terrible cyborg lui-même.

Remarque : tu déverrouilles les niveaux Initié, Maître et Cell en remportant le niveau de tournoi précédent. D'autres modes se déverrouillent également si le nombre de participants entré est égal à 1.

Règles du Championnat du monde

Pour participer au Championnat du monde, choisis ce mode dans le menu principal, puis utilise les **touches directionnelles haut ou bas** pour sélectionner un niveau de tournoi (seuls les niveaux déverrouillés sont disponibles). Choisis ensuite le nombre de participants réels pour ce tournoi. Pour finir, attribue un personnage à chaque participant réel, comme en mode Duel (voir page 5).

Une arborescence du tournoi indique les matches à venir. Une fois que tu sais qui est ton prochain adversaire, appuie sur la **touche X** pour monter sur le ring. Le tournoi se fait par élimination donc tu es éliminé dès que tu perds un combat. Si tu gagnes en revanche, tu avances dans le tournoi. Les combats se poursuivent jusqu'à ce qu'un des participants soit K.O. ou jeté hors du ring.

Menu Pause en mode Championnat du monde

Appuie sur la **touche START** pendant un combat du Championnat du monde afin d'afficher le menu Pause. Les choix suivants s'offrent alors à toi :

Continuer le combat : pour fermer le menu Pause et reprendre le combat. Tu peux aussi appuyer sur la **touche START** ou la **touche Δ** pour continuer le combat.

Liste compétences : pour afficher la liste des attaques et des compétences de transformation de ton personnage, ainsi que les combinaisons de touches nécessaires pour les exécuter.

Abandonner : pour quitter le combat et revenir au menu.

Retour au menu principal : pour quitter le tournoi et revenir au menu principal.

DUEL



Sélectionne ton personnage favori et affronte ton rival en duel dans n'importe quel niveau de combat. L'avantage du mode Duel, c'est que tu peux te mesurer à tes amis (et c'est aussi amusant de regarder deux personnages contrôlés par la console s'affronter) ! Sélectionne Duel dans le menu principal pour passer à l'écran Duel, puis fais ton choix parmi les

options suivantes :

1P VS CPU - humain contre ordinateur : le joueur humain doit utiliser la manette insérée dans le port de manette N°1.

1P VS 2P - humain contre humain : chaque joueur doit utiliser une manette différente.

CPU VS CPU - ordinateur contre ordinateur : sélectionne deux combattants et regarde-les s'affronter.

Remarque : En mode 1P VS 2P, le joueur 2 peut charger ses objets Evolution Z en insérant la memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) dans la fente pour MEMORY CARD N° 2.

Choix du personnage

Utilise les **touches directionnelles gauche ou droite** pour sélectionner le portrait d'un personnage puis appuie sur la **touche X** pour confirmer ton choix.

Une fois que tu as choisi un personnage, utilise les **touches directionnelles haut ou bas** pour sélectionner Normal, Modifié ou Evolution Z. Choisis Normal pour utiliser le personnage standard. Choisis Modifié pour utiliser un personnage que tu as créé en utilisant la fonction Evolution Z. Choisis Evolution Z pour modifier les compétences du personnage avant de commencer le combat (voir "Evolution Z" page 12). Appuie ensuite sur la **touche X** pour confirmer le choix du personnage.

Si tu affrontes un adversaire contrôlé par la console, tu dois choisir le personnage de ce dernier avant de passer à l'écran Choix du niveau. En revanche, si tu affrontes un adversaire humain, chaque joueur doit choisir un personnage avant de passer à l'écran Choix du niveau.

Sur l'écran Choix du niveau, utilise les **touches directionnelles gauche ou droite** pour sélectionner un niveau et appuie sur la **touche X** pour passer à l'écran de combat.

Menu Pause du mode Duel

Appuie sur la **touche START** pendant le mode Duel pour afficher le menu Pause. Les choix suivants s'offrent alors à toi :

Continuer le combat : pour fermer le menu Pause et reprendre le duel en cours. Tu peux aussi appuyer sur la **touche START** ou la touche **△** pour continuer le combat.

Liste compétences : pour afficher la liste des attaques et des capacités de transformation de ton personnage, ainsi que les combinaisons de touches nécessaires pour les exécuter.

Changer persos : pour revenir à l'écran de choix des personnages.

Retour au menu principal : pour revenir au menu principal.

ENTRAÎNEMENT



Ici tu peux t'entraîner comme bon te semble avec le personnage de ton choix sans te soucier des sorties de ring ni des K.O., et tu peux même choisir un partenaire qui ne riposte pas. Sélectionne un personnage Normal ou Modifié pour toi (voir "Choix du personnage" page 10), un adversaire contrôlé par l'ordinateur et un niveau. Et te voilà fin prêt !

Tu peux également faire l'Entraînement 2 rigoureux qui te prépare aux combats difficiles du reste du jeu. Certains des guerriers Z les plus puissants et célèbres t'y enseigneront les différentes techniques de combat alors écoute attentivement !

Mode Entraînement 1

Le mode Entraînement 1 se déroule comme un duel, sauf qu'aucun des participants ne peut être mis K.O. et que tu règles le niveau de réaction de l'adversaire contrôlé par la console.

Menu Pause du mode Entraînement 1

Sur l'écran de combat, appuie sur la **touche START** pour afficher le menu Pause. Utilise les **touches directionnelles haut et bas** pour sélectionner une option et appuie sur les **touches directionnelles gauche ou droite** pour la modifier.

Poursuivre l'entraînement 1 : pour fermer le menu Pause et revenir à l'écran de combat. Tu peux aussi appuyer sur la **touche START** ou la **touche △** pour revenir à l'écran de combat.

Statut CPU : pour régler la façon dont l'adversaire contrôlé par l'ordinateur réagit. Choisis Rester debout pour que l'adversaire reste sur place sans réagir. Choisis CPU pour que l'adversaire réagisse comme lors d'un vrai combat...

Liste compétences : pour voir les compétences disponibles.

Changer persos : pour choisir avec qui tu te bats et sur qui tu t'entraînes.

Retour au menu principal : pour quitter le mode Entraînement 1 et revenir au menu principal.

Mode Entraînement 2

Dans ce mode, tu apprends à réaliser différentes techniques de combat et des attaques spéciales. Ton professeur est Piccolo. Ecoute attentivement ce qu'il te dit pour pouvoir réussir tous les niveaux de ton entraînement.

EVOLUTION Z



Ici tu peux modifier des personnages, acheter des compétences et voir ta collection de compétences récupérées. Tu peux même combiner différentes compétences pour en créer de totalement nouvelles!

Remarque : tu dois disposer d'une memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) insérée dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1 pour

pouvoir gérer les compétences.

Sélectionne Evolution Z dans le menu principal. Sur le premier écran, tu peux choisir Modif. objets Z pour chaque personnage. Tu peux également voir quelles compétences se trouvent dans la Liste des artefacts. La dernière option est Fusion d'artefacts Z. Ici, tu peux essayer de fusionner différentes compétences pour en obtenir de meilleures !

Modif. objets Z

Sélectionne Modif. objets Z pour modifier les compétences du personnage que tu as déverrouillé. Utilise les touches directionnelles gauche ou droite pour sélectionner un personnage et appuie sur la touche × pour modifier ses compétences.

Appuie sur les touches directionnelles haut ou bas pour sélectionner un emplacement de compétence. Appuie sur la touche ○ pour enlever une capsule de compétence de cet emplacement. Appuie sur la touche × pour ouvrir la fenêtre du Type technique. Utilise les touches directionnelles gauche ou droite pour choisir entre Capacité et Soutien et appuie sur les touches directionnelles haut ou bas pour sélectionner une capsule de compétence. Appuie sur la touche × pour attribuer la technique sélectionnée à ton personnage. Appuie sur la touche △ pour revenir à l'étape précédente. Tu peux également consulter les effets de la compétence en appuyant sur la touche □.

Qu'est-ce qu'un artefact Z ?

Un artefact Z peut augmenter les compétences d'un personnage. Tu en obtiens en gagnant des combats.

Il existe deux types d'artefacts Z : Capacité et Soutien. Assure-toi de bien comprendre ce que ces deux différents types de compétences t'apportent !

Type Capacité : ils rendent ton personnage plus fort en améliorant des éléments comme le Ki de départ ou la puissances de tes attaques et de ta défense.

Type Soutien : ils procurent des compétences nouvelles ou améliorées comme une distance de verrouillage accrue. Choisis soigneusement tes compétences de soutien pour être sûr de gagner.