












# Dragon Ball Z 2 : Coups et techniques de base

Pour avoir les coups spéciaux de votre personnage pendant le combat, faites  puis .



## Les boutons de la manette Super Nes

-  : Coup de pieds
-  : Boule de feu (perte d'énergie)
-  : Coup de poings
-  : S'envoler ou redescendre
-  : Courir à droite
-  : Courir à gauche

## Les projections dans DBZ 2

Pour projeter l'adversaire loin derrière vous, avancer vers lui et appuyez sur . Si vous êtes attrapé, vous pouvez vous en sortir de deux façons. Soit en appuyant 2 fois sur  pour retomber sur vos pieds. Soit en appuyant 2 fois sur  pour contre-attaquer d'un coup de pied. Si vous êtes à droite de votre adversaire, inversez les boutons  et .

## La jauge d'énergie

Dans ce jeu, les attaques spéciales sont souvent décisives. Pour pouvoir lancer une attaque spéciale sans vous retrouver dans les vaps' juste après, il vous faut assez d'énergie (jauge du bas). Pour faire monter cette énergie, il faut maintenir les boutons  et  (attention, il vaut mieux que votre adversaire soit un peu loin).

## Bien se défendre dans DBZ2

Les grosses boules de feu qui partagent l'écran sont une des spécificités de ce jeu qu'il faut savoir gérer. Si votre adversaire vous en lance une, vous pouvez soit vous la prendre de plein fouet, soit vous défendre. Pour cela, il faut réaliser une manip' au moment où l'écran se bloque sur votre personnage. Attention, plus votre adversaire sera prêt, moins vous aurez de temps pour la combinaison. Il y en a 4 différentes :

⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ : Cette parade très simple ne vous fait perdre que 50% de la vie que vous auriez normalement dû perdre.



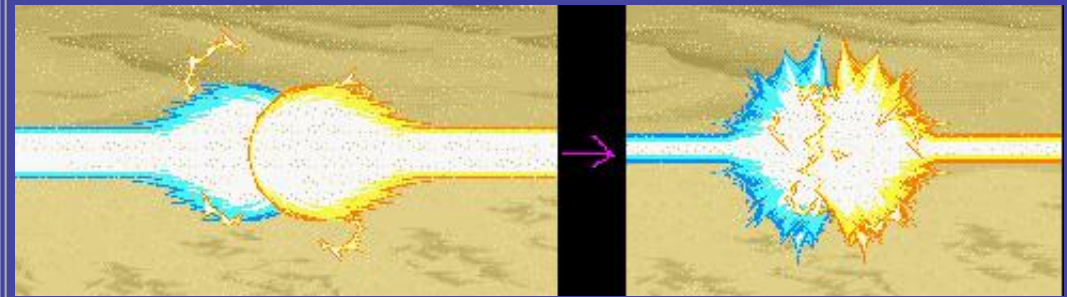
⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ : Cette parade détourne la boule. Des fois, la boule explose quand même mais quand ça marche, vous ne perdez que 25% de la normale.



⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ : Cette parade fait exploser la boule de votre adversaire. Vous ne perdez pas de vie mais cela vous coûte de l'énergie.



⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ : Cette parade est en fait une contre-attaque. Votre personnage renvoie une boule à votre adversaire. Il faut ensuite bourriner sur le bouton A. La boule arrivera sur le perso qui ale moins appuyé. Seule la parade 1 marchera alors.



*Perfectdams*

[Retour accueil Dragon Ball Z 2](#)

[Retour à l'accueil Super Nes](#)

XiTi

