

DRAGONBALL Z

BUDOKAI



ドラゴンボールZ



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

En cours d'utilisation, faites des pauses d'environ quinze minutes toutes les heures. Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée et à bonne distance de votre écran de télévision, aussi loin que le cordon de raccordement le permet. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à diverses stimulations lumineuses. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent la télévision ou jouent à certains jeux vidéo. Même si vous n'avez jamais été sujet à des crises d'épilepsie, vous pouvez être épileptique sans le savoir. Si vous êtes épileptique, consultez votre médecin avant de jouer à un jeu vidéo, ou immédiatement si vous présentez l'un des symptômes suivants lorsque vous jouez : vertige, troubles de la vision, contraction musculaire, mouvement involontaire, troubles de l'orientation, perte momentanée de conscience ou convulsion.

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.

SOMMAIRE

VOICI LE SOMMAIRE, HA HA !

Chapitre 1 L'histoire	4
Chapitre 2 Installation	5
Chapitre 3 Fonctionnement de base de la manette	6
Chapitre 4 Commencer une partie	8
Chapitre 5 Modes de jeu	9
Chapitre 6 Choix du mode de jeu, du personnage et du niveau	10
Chapitre 7 L'interface écran	11
Chapitre 8 Les différents modes	13
Chapitre 9 Présentation des personnages et des commandes	16
Crédits	20
Support technique	22

SLES-501233

1 ou 2 Joueurs • Memory Card (Carte Mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) : 45KB minimum • Compatible contrôle analogique : joysticks analogiques uniquement
• Compatible fonction de vibration

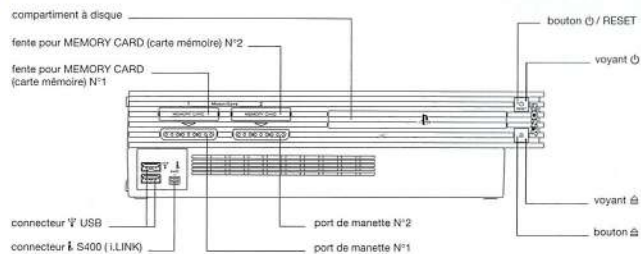
© Bandai 2002. © 1999 Bird Studio/ Shueisha, Toei Animation Published by Bandai. Distributed by Infogrames.
Programmes de bibliothèque © 1997-2000 Sony Computer Entertainment Inc. Licence exclusive de Sony Computer Entertainment Europe. UNIQUEMENT DESTINE
A L'USAGE PERSONNEL. La copie, l'adaptation, la location, le prêt, la revente, l'utilisation en arcade, la rémunération en échange de l'utilisation, la diffusion,
l'utilisation publique, l'accès ou l'utilisation sur Internet, le câble ou autre moyen de télécommunication de ce produit est prohibée. La distribution, l'extraction de ce
produit ou de tout élément de la marque ou des copyrights faisant partie de ce produit est prohibée.

L'HISTOIRE

Goku a finalement réussi à vaincre Piccolo, le Roi des démons, au Championnat du monde des arts martiaux. Après ce combat à mort, il retourne à Kame House retrouver ses amis. Alors qu'il pense enfin pouvoir vivre en paix avec sa famille, un mystérieux extraterrestre du nom de Raditz apparaît. Goku est vaincu par Raditz, qui kidnappe son fils, Gohan. Notre héros fait le serment d'affronter l'alien à nouveau dans un terrible combat.



INSTALLATION



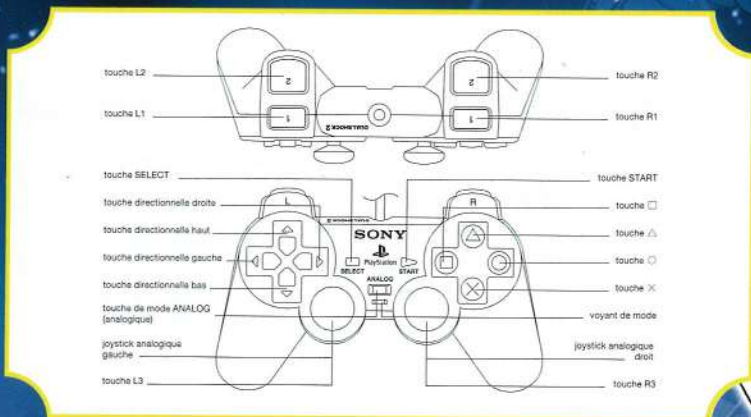
- Installer la console PlayStation 2 en suivant les instructions de son mode d'emploi.
- S'assurer que l'interrupteur d'alimentation principal (MAIN POWER), à l'arrière de la console, est désactivé (position OFF).
- Connecter les manettes de jeu et les autres périphériques de façon appropriée avant de mettre la console sous tension (position ON).
- Il est recommandé de ne pas connecter ou déconnecter des périphériques une fois que la console est sous tension (position ON).
- Insérer une memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation 2) avec au moins 45 KB d'espace libre dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1 si vous souhaitez sauvegarder votre partie.
- Afin d'échanger des capsules de Technique dans l'option Editor Techniques, s'assurer qu'une memory card (carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation 2) a bien été insérée dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1 ainsi que dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°2 avant d'allumer la console.
- Mettre la console sous tension (position ON) à l'aide de l'interrupteur d'alimentation principal (MAIN POWER) et appuyer sur le bouton / RESET.
- Lorsque l'indicateur devient vert, appuyer sur le bouton pour ouvrir le compartiment à disque.
- Placer le disque Dragon Ball Z dans le compartiment à disque, face imprimée vers le haut.
- Appuyer à nouveau sur le bouton pour refermer le compartiment à disque.
- S'assurer que l'espace libre sur la memory card (carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation 2) est suffisant avant de commencer à jouer.
- Un menu de sélection de la langue apparaîtra avant l'écran de titre, dans lequel il est possible de choisir la langue désirée.

Afin de sauvegarder, il est nécessaire de créer un fichier de jeu à partir de l'écran de titre au début d'une nouvelle partie. Les données de la partie seront ensuite sauvegardées automatiquement dans ce fichier. Une fois un fichier de jeu créé sur une memory card (carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation 2), les sauvegardes ultérieures ne pourront être sauvegardées ou sauvegardées automatiquement que sur cette memory card (carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation 2).
Remarque : il n'est pas possible de copier les fichiers de sauvegarde.

- Lorsque l'écran titre s'affiche, appuyer sur la touche START (de mise en marche) pour continuer.
- Remarque : Le jeu Dragon Ball Z prend en charge la manette analogique (DUALSHOCK®2).
- S'assurer que l'espace libre sur la memory card (carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation®2 est suffisant avant de commencer à jouer.

FONCTIONNEMENT DE BASE DE LA MANETTE

MANETTE ANALOGIQUE (DUALSHOCK®2).



*Les commandes sont identiques pour une manette analogique (DUALSHOCK®2).
 *REMARQUE : DragonBall Z: Budokai ne prend pas en charge les manettes numériques.

SÉLECTIONNER

Touche directionnelle (joystick analogique gauche) :	Déplacer le curseur / sélectionner dans le menu
Touche X :	Sélectionner
Touche START (de mise en marche) :	Sauter la vidéo
Touche △ :	Annuler
Touche SELECT (de sélection) :	Non utilisée
Touche ○ :	Non utilisée
Touche □ :	Non utilisée

ECRANS DE COMBAT

Touche directionnelle :	Déplacer le personnage
Touche △ :	Kick
Touche ○ :	Vague Kikoho ou utiliser une Technique
Touche X :	Garde
Touche □ :	Punch
Touche R1 :	Punch + Kick (simultanément)
Touche R2 :	Garde + Punch (simultanément)
Touche L1 :	Non utilisée
Touche L2 :	Non utilisée
Touche START (de sélection) :	Afficher le menu
Touche SELECT (de sélection) :	Non utilisée



- Pour utiliser les joysticks analogiques gauche et droit de la manette analogique (DUALSHOCK®2), s'assurer qu'elle est en mode ANALOG (analogique) (indicateur rouge).
- Le joystick analogique gauche peut être utilisé à la place de la touche directionnelle pour toutes les actions mentionnées dans ce manuel.
- La configuration de commandes décrite ci-dessus est la configuration par défaut. Elle peut être personnalisée dans le menu Configuration manette dans l'écran des Options.

COMMENCER UNE PARTIE

NOUVELLE PARTIE



Lorsque l'option Nouvelle partie (Nv partie) est sélectionnée, les données seront sauvegardées automatiquement. Il est à noter que si l'option Nouvelle partie est sélectionnée alors qu'une memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) contenant déjà des données Dragon Ball Z est utilisée, les anciennes données seront écrasées.

CHARGER UNE PARTIE



L'option Charger te permet de charger des données sauvegardées pour reprendre une partie précédente là où tu t'es arrêté.

CONTINUER



Cette option te permet de continuer la partie la plus récente. Cependant, elle ne fonctionnera plus si tu appuies sur le bouton RESET ou si tu éteins la console



MODES DE JEU

HISTOIRE

Pour jouer dans l'histoire de Dragon Ball Z.

DUEL

Pour jouer contre un ami ou contre l'ordinateur.

CHAMPIONNAT DU MONDE

Essaye de battre de puissants adversaires pour gagner des prix en argent et devenir le champion !

ENTRAÎNEMENT

Pour t'exercer et essayer de nouvelles techniques.

EDITER TECHNIQUES

Pour améliorer tes Techniques et personnaliser tes personnages.

OPTIONS

Pour modifier les différents paramètres de jeu.



EXPLICATION DES OPTIONS

Hé ! Dans l'écran des Options, tu peux modifier les paramètres de jeu à ta guise pour jouer le plus facilement possible.

- Options : pour modifier la puissance du personnage contrôlé par l'ordinateur dans les modes Histoire, Championnat du Monde et Duel.
- Sauvegarder / Charger : pour lire des données de jeu Dragon Ball Z sauvegardées sur une memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2).
- Manette : pour personnaliser la manette en configurant les actions assignées aux touches de la façon qui te convient le mieux.
- Ecran : pour régler la luminosité du moniteur et modifier l'affichage des écrans.
- Son : pour sélectionner le son Stéréo ou Mono et régler le volume des effets sonores et de la musique.
- Langue : pour sélectionner la langue.
- QUITTER : revenir au menu principal.

CHOIX DU MODE DE JEU, DU PERSONNAGE ET DU NIVEAU

CHOIX DU MODE



Lorsque tu appuies sur la touche START (de mise en marche) dans l'écran titre et que tu crées ou charges des données de jeu, tu accèdes au Menu Principal. Sélectionne le mode de jeu de ton choix en appuyant à gauche et à droite sur la touche directionnelle, puis sur la touche X pour commencer à jouer.

CHOIX DU PERSONNAGE ET DU NIVEAU



Tu peux choisir le personnage que tu souhaites incarner dans les modes Duel, Entraînement et Championnat du Monde. Après avoir sélectionné le mode de jeu, tu accèdes à l'écran de Choix du personnage. Les paramètres par défaut du jeu te permettent de choisir cinq personnages. Sélectionne ceux que tu veux utiliser à l'aide de la touche directionnelle, puis confirme ta sélection en appuyant sur la touche X.



Dans les modes Duel et Entraînement, tu peux aussi choisir le niveau dans lequel tu souhaites jouer. Après avoir sélectionné tes personnages, tu accèdes à l'écran de Choix du niveau. Fais ton choix en appuyant à gauche ou à droite sur la touche directionnelle, puis appuie sur la touche X. Si tu appuies sur la touche directionnelle en haut ou en bas, un niveau sera sélectionné de façon aléatoire.

IL Y A BEAUCOUP D'ÉLÉMENTS CACHÉS !

Je ne devrais pas te dire ça en fait, mais à mesure que tu progresses dans le mode Histoire, tu auras de plus en plus de choix pour les personnages et les niveaux. Découvre des scénarios et des éléments cachés pour devenir le guerrier ultime !



L'INTERFACE ÉCRAN



L'ÉCRAN DE COMBAT

1- L'Indicateur de Santé

Le niveau de Santé de ton personnage s'affiche ici. Lorsque tu encaisses des dégâts, l'indicateur passe du vert au jaune, puis au rouge. S'il disparaît complètement, ton personnage meurt.

2- L'indicateur de Ki

Cet indicateur augmente quand tu attaques tes adversaires avec des Punchs et des Kicks. En revanche, il diminue lorsque tu utilises des Attaques Mort et des Vagues Kikoho.

3- Personnage (joueur 1 ou joueur 2)

Le personnage contrôlé par le joueur ou par l'ordinateur. Il change lorsque tu utilises des Techniques ou que tu te transformes.

4- Les capsules

Les Techniques du personnage s'affichent ici. Tu peux sélectionner Techniques dans le mode Editer Techniques. Lorsque tu remplis toutes les conditions pour utiliser une Technique, appuie sur la touche X pour l'exécuter.

5- Le Temps

La limite de temps du combat s'affiche ici. Lorsqu'elle atteint 0, le combat prend fin et le personnage avec l'Indicateur de Santé le plus élevé gagne. Tu peux modifier la limite de temps dans les Options pour les modes Duel et Entraînement.

*Lorsque tu appuies sur la touche START (de mise en marche), l'écran de Menu s'affiche. Entre autres choses, tu peux l'utiliser pour visualiser les commandes des Techniques et changer de personnage (uniquement dans les modes Duel et Entraînement).

LES COMBATS

Tu peux améliorer les attaques de base en appuyant sur diverses touches. Apprends les combos spéciaux pour devenir un combattant plus puissant !

- Touche directionnelle : si tu appuies sur la touche directionnelle, soit en direction de ton adversaire soit dans la direction opposée, tout en appuyant sur les touches ◻ ou ▲, tu exécutes un type d'attaque différent.
- Touches ▲, ○, ✕, ◻ : tu peux exécuter une attaque puissante en appuyant simultanément sur ces touches.
- Attaque sprint (en appuyant deux fois sur la touche directionnelle en direction de ton adversaire) : tu peux exécuter une contre-attaque en appuyant sur la touche d'attaque. Par ailleurs, il y a encore beaucoup d'autres attaques à apprendre !
- Rassembler du Ki : appuie deux fois sur la touche directionnelle vers l'arrière en maintenant la touche ✕ enfoncée pour rassembler du Ki.
- Déflexion/Réflexion : si tu appuies sur la touche ✕ juste avant d'être frappé par une Vague Kikoho, tu peux la dévier. Avec un bon timing, tu peux même la renvoyer sur ton adversaire !
- Transformation : tu peux augmenter ta puissance en appuyant simultanément sur les touches ◻, ▲ et ✕, dès lors que tu remplis les conditions de Technique. Tu peux te transformer autant de fois que tu le souhaites pendant un combat si tu remplis les conditions de Technique.
- Garde : si tu appuies sur la touche ✕ juste avant d'être frappé, tu peux bloquer l'attaque. Il est possible de se mettre en garde aussi bien au sol que dans les airs.

LES DIFFÉRENTS MODES

MODE HISTOIRE

Lorsque tu sélectionnes Histoire dans le Menu Principal, le jeu commence. Le mode Histoire se compose de trois sagas : « Les Saiyans », « Les Nameks » et « Les Cyborgs ». A mesure que tu progresses dans l'histoire, les commandes de jeu changent et de nouvelles Techniques peuvent être obtenues.



LA SAGA DES SAIYANS

Après avoir gagné d'innombrables combats, Goku retrouve ses amis à Kame House. Soudain, un homme nommé Raditz apparaît : il prétend être le frère aîné de Goku. Celui-ci est vaincu par Raditz, qui possède une puissance incroyable et qui kidnappe Gohan, le fils de Goku...

LA SAGA DES NAMEKS

Goku et ses amis ont réussi à empêcher l'invasion de Vegeta. Mais Goku est blessé et Krillin part à sa place sur la planète Namek pour aider leurs amis qui ont été tués. Pendant ce temps, Goku mange un Senzu et il se remet de ses blessures. Il embarque alors à bord d'un vaisseau spatial que le père de Porunga lui a construit, pour rejoindre Krillin et Gohan sur Namek.

LA SAGA DES CYBORGS

Trunks affirme venir du futur et déclare : « Dans un an, Goku va mourir d'une maladie cardiaque et dans trois ans, des cyborgs vont détruire la Terre ». Trois ans plus tard, des cyborgs apparaissent exactement comme Trunks l'avait prédit et ils commencent à tout démolir sur leur passage. Les Dieux eux-mêmes frémiraient devant tant de cruauté.

LA STRATÉGIE DE MR. SATAN POUR LE MODE HISTOIRE

Chaque chapitre du Mode Histoire comprend une épreuve. Il s'agit de différents types de jeux d'action, notamment des combats au cours desquels le joueur doit vaincre des adversaires ou alors rassembler du Ki avant la fin du temps. N'oublie pas de lire les conseils qui s'affichent avant le début de chaque combat ! Pour ma part, je ne crains aucun adversaire. Et toi ?

SURTOUT N'OUBLIE PAS DE LIRE LES CONSEILS !

MODE DUEL

Dans ce mode tu peux combattre avec un personnage de ton choix. Deux joueurs peuvent s'affronter, mais un seul joueur peut aussi se mesurer à des personnages contrôlés par l'ordinateur.

Après avoir choisi ton personnage, tu peux sélectionner deux Techniques. Choisis l'option Normal pour jouer avec les techniques pré-réglées du personnage ou Modif. pour choisir les Techniques grâce à l'option Editer Techniques. Si tu n'as pas défini de Techniques dans Editer Techniques, l'option Modif. ne s'affiche pas.

LES ASTUCES DE MR. SATAN POUR LE MODE DUEL

Pour ceux d'entre vous qui n'arrivent pas à se souvenir de toutes les commandes, c'est votre jour de chance. Voici le secret de la réussite : tu peux afficher les commandes dans le Mode Entraînement. Appuie sur la touche START (de mise en marche) pendant l'entraînement et choisis d'afficher les commandes dans le Menu qui apparaît. Ainsi, les commandes des techniques que tu veux apprendre s'afficheront à l'écran !

MÉMORISE LES COMMANDES !

MODE ENTRAÎNEMENT

Dans ce mode, tu peux combattre autant que tu en as envie avec le personnage de ton choix. Il est aussi possible de changer les paramètres de ton adversaire, d'afficher les commandes pendant que tu t'entraînes et de modifier d'autres réglages dans l'écran des Options.

L'AFFICHAGE À L'ÉCRAN

COUPS MAX :	le nombre maximum de coups successifs.
DEGATS :	les dégâts infligés par les attaques.
DEGATS TOTAUX :	les dégâts des combos et autres capacités.
DEGATS MAX :	le maximum de dégâts infligés jusque là.
ATTAQUE :	le taux d'attaque actuel.
GARDE :	le taux de garde actuel.

MENU PAUSE ENTRAÎNEMENT

Tu peux afficher le Menu Principal pendant un combat en appuyant sur la touche START (de mise en marche).

- **Action COM :** pour sélectionner le type de Garde du personnage contrôlé par l'ordinateur et saisir des paramètres de duel.
- **Niveau de COM :** pour régler le niveau du personnage contrôlé par l'ordinateur, de Très faible à Faible, Moyen, Fort, Très fort.
- **Défense V Kikoho (Action COM, dans tous les modes de jeu sauf Duel) :** pour choisir si le personnage contrôlé par l'ordinateur peut ou non se protéger des Vagues Kikoho.
- **Contre-attaque :** pour régler la capacité du personnage contrôlé par l'ordinateur à contre-attaquer.
- **Rétablissement :** pour rendre le personnage contrôlé par l'ordinateur capable de limiter les dégâts.
- **Affichage :** cette option permet d'afficher uniquement le Statut, uniquement les commandes ou à la fois le Statut et les commandes dans le Mode Entraînement.
- **Position départ :** pour replacer les personnages là où ils ont commencé le combat.
- **Choix Entraîn. Tech. :** pour afficher les commandes des techniques auxquelles tu souhaites t'entraîner.
- **Re-choisis perso :** pour revenir à l'écran de choix du personnage.
- **Menu Principal :** pour quitter le Mode Entraînement et revenir au Menu Principal.



CHAMPIONNAT DU MONDE

Tu peux tenter ta chance contre l'élite des combattants dans le Championnat du Monde. Si tu réussis à te classer premier ou deuxième, tu gagnes des prix en argent.



NOVICE

Le tournoi des novices se déroule en trois combats, tu peux y participer dès le début du jeu. C'est l'environnement idéal pour te familiariser avec Dragon Ball Z. Le vainqueur du Championnat remporte un prix de 10,000 Zenie et le second, un prix de 5,000 Zenie.

INITIÉ

Ce tournoi se déroule en quatre combats et les adversaires sont plus puissants et féroces que dans le Championnat des Novices. Le prix pour la première place est de 30,000 Zenie, le second remporte un prix de 15,000 Zenie.

MAÎTRE

Ce tournoi se déroule en cinq combats. Bats-toi jusqu'au bout ! Le prix pour la première place est de 50,000 Zenie, le second remporte un prix de 25,000 Zenie.

RÈGLEMENT DU CHAMPIONNAT DU MONDE

Après avoir sélectionné un niveau, choisis un personnage pour combattre. Tout comme dans le mode Duel, tu peux sélectionner un personnage NORMAL ou personnalisé (MODIF). Le tournoi est à élimination directe donc si tu perds, c'est fini pour toi. Le niveau entier peut être utilisé comme ring, le combat ne prend fin que lorsqu'un joueur n'a plus d'Indicateur de Santé ou lorsqu'il est jeté en dehors du ring.

LE CONSEIL DE MR. SATAN POUR GAGNER

Bien que je sois un participant actif au Championnat du Monde, je vais te donner une astuce secrète pour gagner. Le meilleur moyen d'être victorieux, ce n'est pas d'attaquer ton adversaire jusqu'à ce que sa Santé descende à zéro. Il vaut mieux essayer de l'acculer à la limite du ring pour le mettre hors jeu en lui donnant un coup final à l'aide de la touche directionnelle. Mais fais bien attention à ce que ce ne soit pas toi qui te fasse éjecter du ring !

UTILISE LES ZONES HORS-LIMITES À TON AVANTAGE !

LES PRIX

En plus de l'argent, le vainqueur du Championnat du Monde peut aussi se voir attribuer des Techniques rares comme prix.

- **Novice** : néant (mais quand tu es capable d'utiliser 16 personnages, quelque chose de spécial peut se produire lorsque tu vas au Bazar de Mr Popo).
- **Initié** : tu pourras jouer avec qui-tu-sais, ce fameux combattant !
- **Maître** : le héros défenseur de la justice et de la paix apparaît.

EDITER TECHNIQUES

Dans ce mode, tu peux faire les choses suivantes :

- Afficher la liste des Techniques acquises
- Organiser les Techniques de ton personnage
- Acheter des Techniques au Bazar de Mr. Popo
- Echanger des Techniques en utilisant des parties de Dragon Ball Z sauvegardées sur une memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2).

QU'EST-CE QU'UNE TECHNIQUE ?

Les Techniques sont les capacités spéciales des personnages. Elles se trouvent dans des capsules, tu peux les obtenir en finissant une histoire ou en les achetant au Bazar de Mr. Popo. Il en existe trois types : les Techniques de CapacitSpéciales, les Techniques Physiques et les Techniques de Soutien. Il est très important de bien connaître les caractéristiques de ces différents types de Techniques !

Les Techniques de capacit Spéciales : encloses dans des capsules rouges, elles comprennent les Transformations et les Attaques Mort.

Les Techniques Physiques : encloses dans des capsules bleues, elles comprennent les attaques répétées et les projections.

Les Techniques de Soutien : elles sont encloses dans des capsules vertes. Il s'agit d'objets et d'accessoires bien connus de l'univers Dragon Ball.

LA LISTE DES TECHNIQUES

Tu peux afficher les Techniques dont tu disposes actuellement, elles sont divisées en plusieurs catégories : Saiyans, Humains, Aliens et Cyborgs. Il est aussi possible d'afficher les Techniques de Système obtenues et les Dragon Balls.

EDITER LES CAPSULES

Tu peux choisir le personnage auquel tu souhaites attribuer une technique lorsque tu en obtiens une. Utilise des Techniques dans les modes Duel et Championnat du Monde en plaçant la capsule dans le Tableau de Personnalisation.

1ère étape

Choisis le personnage que tu souhaites éditer. Les Techniques dont le personnage dispose s'affichent dans la fenêtre.

2ème étape

Positionne le curseur dans la fenêtre vide et affiche la Liste des Techniques en appuyant sur la touche **X**. Choisis la Technique que tu souhaites utiliser et confirme à l'aide de la touche **X**. Si tu veux te débarrasser d'une capsule, appuie sur la touche **△**.

APPRENDS À CONNAÎTRE LES TECHNIQUES !

Lorsque tu sélectionnes une technique, tu dois prendre garde au nombre de fenêtres qu'elle va utiliser dans le Tableau de Personnalisation. Pour en savoir plus sur une Technique, sélectionne-la et appuie sur la touche **□** afin d'afficher la Feuille des Techniques. Là, tu pourras découvrir combien de fenêtres la technique occupe dans le Tableau de Personnalisation, ainsi que ses conditions d'utilisation. Par exemple, si le chiffre 2 s'affiche, cela signifie que la Technique va occuper deux fenêtres dans le Tableau de Personnalisation. Et pour utiliser une Technique « Super Saiyan 2 », tu devras aussi avoir une Technique « Super Saiyan ». Cela peut sembler compliqué au début, mais tu t'y habitueras en combinant différentes techniques pour préparer un combat.

LE BAZAR DE MR. POPO

Au Bazar, tu peux acheter différentes sortes de capsules. Chacune d'entre elles contient une Technique, elles sont tirées au hasard (le nom de la Technique s'affiche pour les capsules recommandées).

- Capsules Spéciales
Elles contiennent des Techniques de transformation et d'Attaques Mort.
- Capsules Physiques
Elles contiennent des Techniques de projections et d'attaques répétées.
- Capsules de Soutien
Elles contiennent des objets.

- Capsules de Hasard
Bien malin qui pourrait prédire ce qu'elles contiennent !
- Capsules Recommandées
Il s'agit des capsules recommandées par Mr. Popo. Si les conditions sont remplies, elles comprennent aussi une Technique rare !

UN CONSEIL UTILE

Bienvenue. Et si je te donnais un petit conseil ? Les capsules recommandées changent à chaque fois que tu reviens au Bazar. Par ailleurs, si tu n'aimes pas les capsules que tu as achetées, tu peux toujours réinitialiser, bien que ce soit un peu ennuyeux. Bonne chance pour trouver les capsules que tu cherches !

ECHANGER DES TECHNIQUES

Tu peux échanger des techniques en utilisant deux memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) contenant des données de jeu Dragon Ball Z sauvegardées.

1ère étape

Insérer une memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) dans deux fentes pour MEMORY CARD (carte mémoire). Sélectionne Echange de Techniques dans le Menu Editer Techniques.

2ème étape

Choisis les Techniques que tu souhaites échanger dans la Case de Technique (Case Tech) (quatre maximum) et appuie sur la touche START (de mise en marche). Il est impossible d'échanger des Techniques que ton adversaire a déjà.

EXPLICATION DES TECHNIQUES

Si tu débutes, le fonctionnement des Techniques est peut-être encore quelque peu mystérieux pour toi. Si c'est le cas, lis la partie d'explication des Techniques dans le Mode Editer Techniques. Tu trouveras des explications sur le S.S.T. (Super Système de Techniques), ainsi que des descriptions des Techniques. Il y a beaucoup de bons conseils, donc je pense que tu te féliciteras d'avoir lu cette partie ! Bonne chance à tous !

CREDITS

DBZ VOICES

Masako Nozawa

Mayumi Tanaka

Toshio Furukawa
Toru Furuya

Hiroataka Suzuoki

Hiroko Emori
Naoki Tatsuta
Takeshi Aono
Hiroko Emori
Naoki Tatsuta
Takeshi Aono
Toku Nishio
Jyouji Yanami
Hiromi Tsuru
Mayumi Syou
Naoko Watanabe
Shigeru Chiba
Shouzo Iizuka
Ryo Horikawa
Kenji Totani
Hori Toshiyuki

Shou Hayami
Kazumi Tanaka
Yukimasa Kishino

Kouzou Shioya
Kenji Utsumi
Hideyuki Hori
Masaharu Satou
Ryusei Nakao
Takeshi Kusao
Hikaru Midorikawa
Shigeru Nakahara
Miki Itou
Kouji Yata
Daisuke Gouri
Norio Wakamoto
Jyouji Yanami

EXECUTIVE PRODUCER

Masayuki Matsuo(PAL)

CHIEF PRODUCER
Takashi Aoyama

PRODUCER
Daisuke Uchiyama

INFOGRAMES TEAM

THIRD-PARTIES DIRECTOR

Elienne Piquet-Gauthier

RE-PUBLISHING THIRD-PARTIES

Rebecka Pernered

SOFTWARE FUNCTIONALITY TESTING

Lawsie Glover
Nick Herring
Adam Taylor

Rob Lunt
Carrie Hobson
Adam Taylor

LOCALISATION SUPPORT GROUP

Goku
Gohan
Krillin
Yajirobe
Piccolo
Yamcha
Saibaiman

Karine Vallet

LOCALISATION TESTING

Babel Media Ltd.

TRANSLATION

KBP
Synthesis

SPECIAL THANKS

Announcer(World Match)

Chiaotzu
Nick Underwood
Karin (Korinn)
Beatrice E. Rodriguez

Julien Amougou
Valérie Maillot

Kami (Aka: God)

CERTIFICATION AND PLANNING SUPPORT GROUP

Chiaotzu
Karin (Korinn)
Kami (Aka: God)

Rebecka Pernered
Sophie Wibaux

Férrer Di Tullio
Caroline Fauchille

MARKETING

Matthew Woodley

Jon Brooke

MAIN VISUAL

Katsuhiko Nakatsuru(TOEI ANIMATION)

DEVELOPMENT DIMPS CORPORATION

EXECUTIVE PRODUCER

Hiroshi Matsumoto

PRODUCER

#19

Zarbon
Takashi Tsukamoto

CHIEF DIRECTOR

Burter
Mitsuhiko Tomihata

TECHNICAL DIRECTOR

Guldo
Pacomee
Ginyu
Porunga

MAIN PROGRAMMAR

Takashi Nakano
Frieza
Trunks

BATTLE PROGRAMMER

#16
Masaki Kobayashi

Yoshikazu Takahashi

#17
Seichi Yamaguchi

Akemi Nakashima

#18
Ryosuke Nakano

SELECT MENU PROGRAMMER

Akemi Nakashima

DEMO PROGRAMMAR

Ryosuke Nakano

SOFTWARE LIBRARY

Takashi Nakano

Masaki Kobayashi

AUTHORING TOOLS

hirotaka Watanabe

Hiroshi Waki

Yoshikazu Takahashi

LOCALISATION PROGRAMMAR

Shu Takahara(PAL)

Ken Shinoda
Hideaki Maruyama

Syuichi Goto

BATTLE SYSTEM DESIGN

d2ac
Daisuke Aoki

BATTLE CHARACTER CREATOR

Daisuke Aoki

Takashi Nakano

ESS PLANNING

Daisuke Aoki

STORY MODE

SCRIPT & SCREENPLAY
Takeshi Yokoyama

OPENING & DEMO PROGRAMMING

Takeshi yokoyama

CHARACTER MODELING

Hiroshi Okamoto
Masato yokoyama

Shinsuke Yamamoto

BATTLE MOTION

Youichiro Soeda
Atsumi Kawasaki

Atsushi Hakamada

DEMO PART

Tomoya Sakai
Atsumi Kawasaki
Tomofumi Yamaguchi

Shinji Seto
Tatsuru Murakami
Toshiyuki Kamei

BACKGROUND MODELING

Atsushi Maeda
Yae Morita

Hiroshi Yamaguchi

2D DESIGN

Masato yokoyama
Maki Fukunaga

Tomohiro Yukinari

EFFECTS

Atsushi Maeda

Shinobu Kanegae

Cooperation

Raphael digit & studio

DEBUGGING SOUND PRODUCER

Hironobu Inagaki

SOUND DIRECTOR

Hiroshi Isokawa(Kujiraya Ongakudou)

SOUND STUFF

Hiroshi Kamo

SOUND CREATOR

Masahiko Hataya (Kujiraya Ongakudou)
Kikuko Hataya (Kujiraya Ongakudou)

SPECIAL THANKS

Masaki Tanaka

Ikuko Kuramoto

Takashi Kasai

Nana Tanaka

Nao Inazumi

Masaki Yortomi

Madoka Jyouichi

Yoshiaki Kawasaki

Takashige Onishi

Yuki Nakanishi

RECORDING DIRECTOR

Kozo Monshita

Toshihiko Arisako

RECORDING ENGINEER

Yasuo Tachibana

RECORDING ENGINEER ASSISTANT

Mitsuharu Ito

RECORDING STUDIO

TAVAC

SOUND EFFECTS

Fizz Sound Creation

Hidegori Arai

CASTING

ADONI PRO

COMPOSE AND ARRANGEMENT

Kenji Yamamoto

RECORDING AND RE-MIX

Teruo Mu- Murakami

MASTERING FOR GAME

LMD Takashi Kabashima

< TOKYO SESSION > GUITARS

Nozomi Furukawa

SYNTHESIZERS AND PROGRAMING

Kenji Yamamoto

< L.A. SESSION > GUITARS

Steve Lukather

HAMMOND B3 AND SYNTHESIZERS

Tadashi Nanba

E.BASS

Mike Porcaro

DRUMS

Simon Phillips

< L.A. SESSION > STRINGS SECTION CONDUCT

Susie Katayama

VIOLINS

Bruce Dukov

Charlie Bisharat

Balinda Broughton

Joel Derouin

Armen Garabedian

Endre Granat

Sid Page

Mark Robertson

Miwako Watanabe

Ken Yerke

VIOLAS

Roland Kato

Brian Denbow

CELLI

Larry Corbett

Armen Ksajikian

BASS

Nico Abandolo

L.A. SESSION COORDINATE

Runko Duer_ FIRST CIRCLE_

MUSICAL DIRECTOR

Hiroshi Kamo

MUSIC PRODUCTION COOPERATION

Akiyo Kato_Office Two-One

eiken Tanaka_ Accelerand Corp.

SPECIAL THANKS FOR SOUND

Christine Sirols

Sound Chamber Recorders

Nick O'Toole

Sound Chamber Recorders

Kodama Yamamoto

Kenji Yamamoto Home Studio

Kanon Yamamoto

Kenji Yamamoto Home Studio

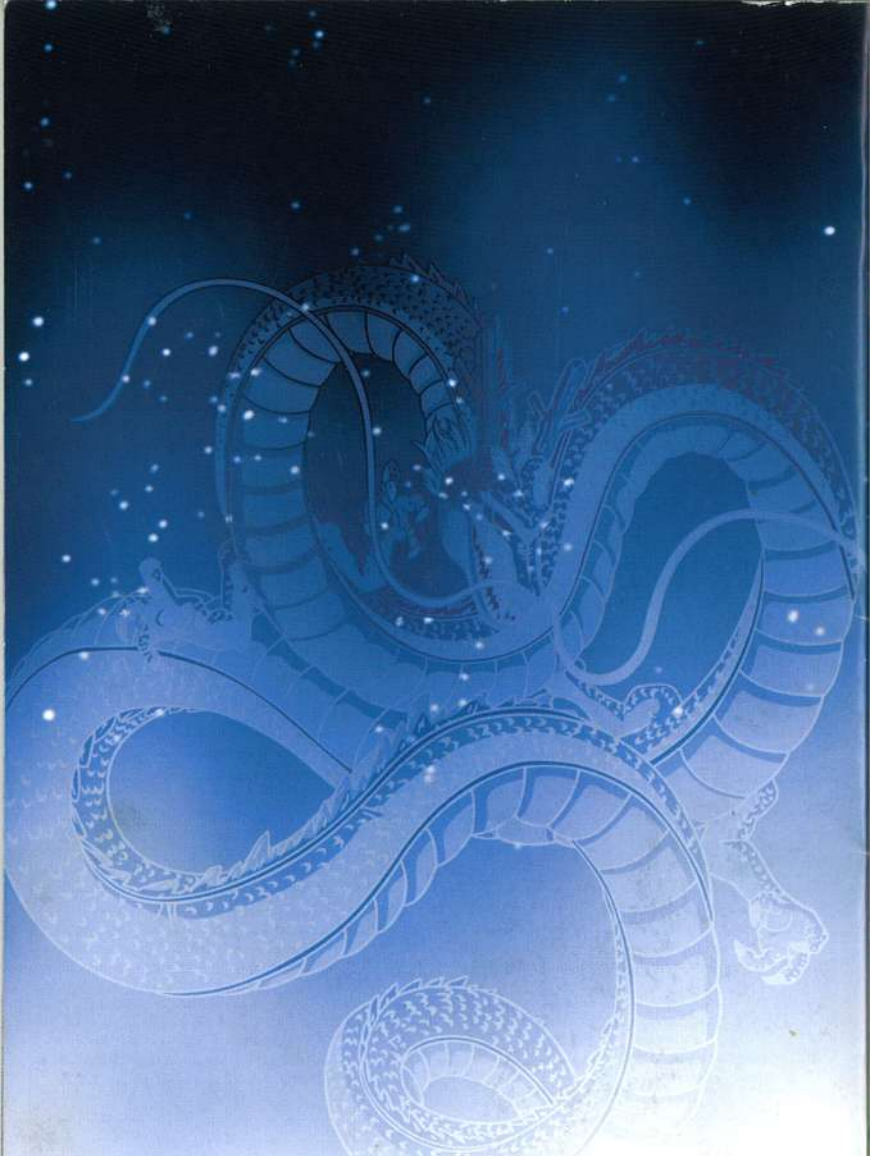
Infogrames Games Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email
• Österreich	Technische: 0900-400 654 (€ 1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900-400 655	http://www.de.infogrames.com
• Belgique	-	-	http://www.playstationcommunity.be
• Danmark	+44 (0)161 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	8278060/1	helpline@uk.infogrames.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• France	Soluces: 0892 68 30 20 (0,34 €/min) (24h/24) 3615 Infogrames (0,34 €/min) Technique: 0825 15 80 80 (0,15€/min) lundi au samedi de 10h-20h non stop	Infogrames France / Euro Interactive Service Consommateur 84 rue du 1 ^{er} mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	support@fr.infogrames.com http://www.fr.infogrames.com
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 (€ 1,24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0190 771 883	http://www.de.infogrames.com
• Greece	301 601 88 01	-	info@gr.infogrames.com
• Italia	-	-	info@it.infogrames.com http://www.infogrames.it
• Nederland	-	-	http://www.playstationcommunity.nl
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• Portugal	+34 91 747 03 15 de 2ª a 6ª, entre as 9:00 e as 17:00	+34 91 329 21 00	apoiocliente@pt.infogrames.com
• Israel	+ 972-9-9712611 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	infogrames@telerom.co.il
• España	+34 91 747 03 15 lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h	+34 91 329 21 00	stecnico@es.infogrames.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	-	roif.segaklubben@bredband.net
• Schweiz / Suisse	Technische: 0900 105 172 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900 105 173	http://www.de.infogrames.com
• UK	Hints & Cheats: 09065 55 88 88* *24 hours a day / 1€ /min / inside UK only *You need the bill paper's permission before calling.	Technical Support: 0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	helpline@uk.infogrames.com

Customer Service Numbers

• Australia	1902 262 662	Calls charged at \$1.65 (incl.GST) per minute. Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
• Österreich	0450 99 000 500	Der Anruf unter dieser Nummer kostet max.41 Groschen/sek. Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.
• Belgique/België/Belgen	011 301 306	Veuillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.
• Danmark	+45 33 26 68 20	Åben Mans-Tors 16.00-19.00. Du bedes ringe til dette kundservicenummer for support til din PlayStation.
• Suomi	0600 411 911	"4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21." Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation-laitteistotukea varten.
• France	0803 843 843	Veillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.
• Deutschland	01805 766 977	Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.
• Greece	(00 301) 677 7701	Παρακαλούμε να καλείτε αυτό το Τηλέφωνο Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για τεχνική υποστήριξη για την κονσόλα PlayStation.
• Ireland	(01) 405 4022	Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
• Italia	848 82 83 84	Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.
• Malta	344 700	
• Nederland	0495 574 817	Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.
• New Zealand	(09) 415 2447	Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
• Norge	2336 6600	
• Portugal	(01) 318 7450	Por favor, contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation.
• España	902 102 102	Por favor, llama a los siguientes números de nuestro Servicio de Atención al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.
• Sverige	08-587 610 00	Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStations programvara.
• Schweiz/Suisse	0900 55 20 55	Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen.
• UK	08705 99 88 77	Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support. Calls may be recorded for training purposes.

Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.



© 1989 Bird Studio/ Shueisha, Toei Animation. © Bandai 2002
Published by Bandai. Distributed by Infogrames.

SLES-51233

PlayStation, "PlayStation", "△○×□" and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved
329658080810