

DRAGON BALL Z[®]

ドラゴンボール

BUDOKAI

ATARI



MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING



NINTENDO
GAMECUBE™

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SYSTÈME NINTENDO.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO-SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA NINTENDO.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU NINTENDO SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND NINTENDO-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED NINTENDO.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT NINTENDO.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI NINTENDO YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.



**THIS GAME SUPPORTS
SIMULTANEOUS GAME PLAY
WITH ONE OR TWO PLAYERS
AND CONTROLLERS.**
**CE JEU PERMET DE JOUER
SIMULTANEMENT AVEC UN
OU DEUX JOUEURS ET
MANETTES.**



**THIS GAME REQUIRES A
MEMORY CARD FOR SAVING
GAME PROGRESS, SETTINGS
OR STATISTICS.**
**CE JEU NECESSITE UNE
MEMORY CARD (CARTE
MEMOIRE) POUR
SAUVEGARDER VOTRE
PROGRESSION, VOS
PARAMÈTRES OU VOS
RESULTATS.**

LICENSED BY



NINTENDO, NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO AND THE SEAL OF QUALITY ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
NINTENDO, NINTENDO GAMECUBE, LE LOGO NINTENDO GAMECUBE ET LE LOGO SEAL OF QUALITY SONT DES MARQUES DE NINTENDO.
ALL RIGHTS RESERVED./TOUS DROITS RESERVES.

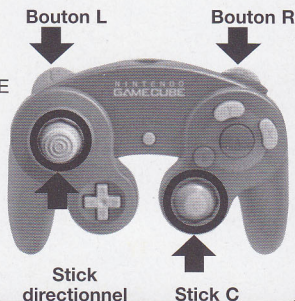
SOMMAIRE

L'histoire	4
Installation	4
Fonctionnement de base de la manette	5
Commencer une partie	6
Modes de jeu	7
Choix du mode de jeu, du personnage et du niveau	9
L'interface écran	10
Les différents modes	12
Championnat du Monde	14
	3
	19
Crédits	34
Support technique	39

REINITIALISATION DE LA POSITION NEUTRE DE LA MANETTE

Si les boutons L ou R sont enfoncés ou si le Stick directionnel n'est pas en position centrale au moment où la console est mise sous tension, ces positions seront considérées comme étant les nouvelles positions neutres de référence, brouillant les contrôles durant une partie.

Pour réinitialiser la manette, relâchez tous les boutons et sticks afin de leur permettre de revenir en position neutre, puis maintenez simultanément enfoncés, X, Y et START/PAUSE pendant 3 secondes.



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 Radditz apparaît. Goku est vaincu par Radditz, qui kidnappe son fils, Gohan. Notre héros fait le serment d'affronter l'alien à nouveau dans un terrible combat.

INSTALLATION

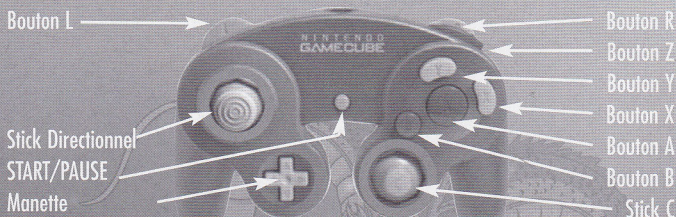
1. Mettre le bouton POWER de la NINTENDO GAMECUBE sur la position OFF.
2. S'assurer qu'une Manette NINTENDO GAMECUBE est connectée au Port manette 1 de la NINTENDO GAMECUBE.
- Pour jouer avec des amis, connecter des Manettes supplémentaires au Port manette 2.
- Insérer une Memory Card 59 (carte mémoire 59) NINTENDO GAMECUBE disposant de 2 blocs libres dans le Slot A pour sauvegarder la progression du jeu.
3. Insérer le disque Dragon Ball Z® et fermer le Couvercle.
4. Mettre le bouton POWER sur la position ON. L'écran NINTENDO GAMECUBE apparaît alors.
- Si l'écran NINTENDO GAMECUBE n'apparaît pas, reprendre à l'étape 1.

Pour sauvegarder, vous devez créer un fichier de jeu à partir de l'écran titre lorsque vous lancez une nouvelle partie. Les données sont alors automatiquement sauvegardées dans ce fichier. Un fois qu'un fichier de sauvegarde a été créé sur une Memory Card (carte mémoire), les sauvegardes ou sauvegardes automatiques ultérieures ne pourront être effectuées que sur cette même Memory Card (carte mémoire). Remarque : les données sauvegardées ne peuvent pas être copiées.

ECRAN TITRE

Lorsque tu es fin prêt, l'écran titre de Dragon Ball Z® apparaît. Pour accéder directement au Menu principal, appuie sur **START/PAUSE**.

FONCTIONNEMENT DE BASE DE LA MANETTE



SÉLECTIONNER

Manette + ou Stick directionnel :	DÉPLACER LE CURSEUR / SÉLECTIONNER DANS LE MENU
Bouton B :	ANNULER
START/PAUSE :	SAUTER LA VIDÉO
Bouton Y :	NON UTILISÉ
Bouton Z :	NON UTILISÉ
Bouton X :	NON UTILISÉ
Bouton A :	SÉLECTIONNER

ECRANS DE COMBAT

Manette + ou Stick directionnel :	DÉPLACER LE PERSONNAGE
Bouton Y :	KICK
Bouton X :	VAGUE KIKOHO OU UTILISER UNE TECHNIQUE
Bouton B :	GARDE
Bouton A :	PUNCH
Bouton R :	PUNCH + KICK (SIMULTANÉMENT)
Bouton Z :	GARDE + PUNCH (SIMULTANÉMENT)
Bouton L :	NON UTILISÉ
START/PAUSE :	AFFICHER LE MENU

- 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, un fichier de sauvegarde est créé. Les données seront ensuite sauvegardées automatiquement. Il est à noter que si l'option Nouvelle partie est sélectionnée alors qu'une Memory Card (carte mémoire) contenant déjà des données Dragon Ball Z® est utilisée, les anciennes données seront écrasées.



Veuillez vous référer au manuel d'instructions NINTENDO GAMECUBE pour des indications ayant trait au formatage et à l'effacement de fichiers d'une Memory Card (carte mémoire).

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 redémarras ou si tu éteins la console.

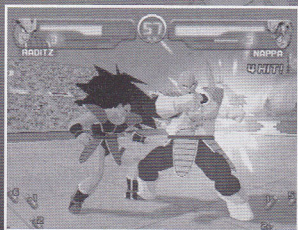
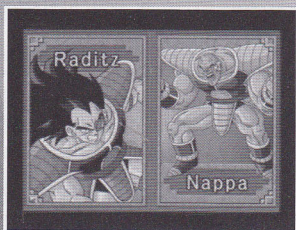
MODES DE JEU

HISTOIRE

Pour jouer dans l'histoire de Dragon Ball Z®.

DUEL

Pour jouer contre un ami ou contre l'ordinateur.



CHAMPIONNAT DU MONDE

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

ENTRAÎNEMENT

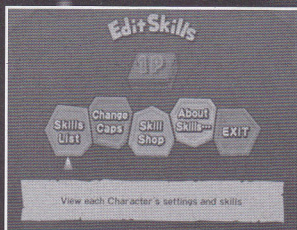
Pour t'exercer et essayer de nouvelles techniques.

EDITER TECHNIQUES

Pour améliorer tes Techniques et personnaliser tes personnages.

OPTIONS

Pour modifier les différents paramètres de jeu.



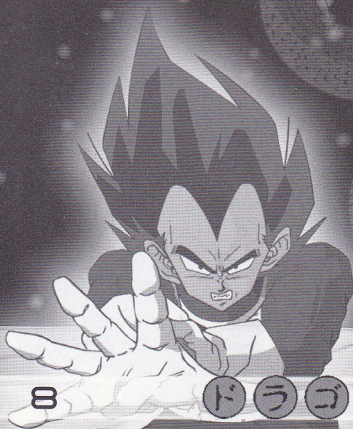
EXPLICATION DES OPTIONS

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 et Duel.
- **Sauvegarder / Charger** : pour lire des données de jeu Dragon Ball Z® sauvegardées sur une Memory Card (carte mémoire).
- **Manette** : pour personnaliser la Manette en configurant les actions assignées aux Boutons 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.

Les données de votre jeu sur la sélection du langage sauvegardées sur la Memory Card (carte mémoire) sont prioritaires sur les paramètres de langue de votre console NINTENDO GAMECUBE. (Pour plus d'informations, consultez le mode d'emploi de votre console.)

- **QUITTER** : revenir au menu principal.



CHOIX DU MODE DE JEU, DU PERSONNAGE ET DU NIVEAU

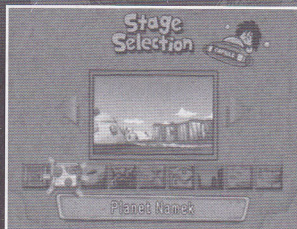
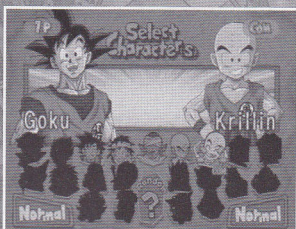
CHOIX DU MODE

Lorsque tu appuies sur **START/PAUSE** 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 Manette +, puis sur le Bouton 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 **Manette +**, puis confirme ta sélection en appuyant sur le **Bouton 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 **Manette +**, puis appuie sur le **Bouton X**. Si tu appuies sur la **Manette +** 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.

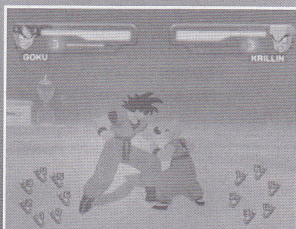
4- Les capsules

Les Techniques du personnage s'affichent ici. Tu peux sélectionner Techniques dans le mode Editer Techniques (p.15). Lorsque tu remplis toutes les conditions pour utiliser une Technique, appuie sur le Bouton 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 **START/PAUSE**, 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

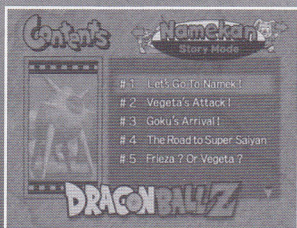
Tu peux améliorer les attaques de base (voir p.5) en appuyant sur divers boutons. Apprends les combos spéciaux pour devenir un combattant plus puissant !

- **Manette** + : si tu appuies sur la **Manette** +, soit en direction de ton adversaire soit dans la direction opposée, tout en appuyant sur les **Boutons A** ou **Y**, tu exécutes un type d'attaque différent.
- **Boutons Y, X, B, A** : tu peux exécuter une attaque puissante en appuyant simultanément sur ces **Boutons**.
- **Attaque sprint** (en appuyant deux fois sur la **Manette** + en direction de ton adversaire) : tu peux exécuter une contre-attaque en appuyant sur le **Bouton** d'attaque. Par ailleurs, il y a encore beaucoup d'autres attaques à apprendre !
- **Rassembler du Ki** : appuie deux fois sur la **Manette** + vers l'arrière en maintenant le **Bouton B** enfoncé pour rassembler du Ki.
- **Déflexion/Réflexion** : si tu appuies sur le **Bouton B** 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 **Boutons A, Y** et **B**, 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 le **Bouton B** 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 DIFFERENTS 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 Radditz apparaît : il prétend être le frère aîné de Goku. Celui-ci est vaincu par Radditz, 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 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 ?

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 START/PAUSE 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 !

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 ce Menu pendant un combat en appuyant sur START/PAUSE.

- 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-choisir 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

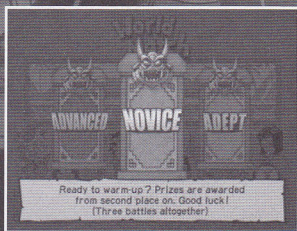
Le tournoi des novices se déroule en trois combats, tu peux y participer dès le début du jeu. C'est l'environnement idéal pour te familiariser avec Dragon Ball Z®. Le vainqueur du Championnat remporte un prix de 10 000 Zenie et le second, un prix de 5 000 Zenie.

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 (voir p.13), 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 Manette +. Mais fais bien attention à ce que ce ne soit pas toi qui te fasses éjecter du ring !

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).

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 Spéciales, 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 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 le **Bouton A**. Choisis la Technique que tu souhaites utiliser et confirme à l'aide du **Bouton A**. Si tu veux te débarrasser d'une capsule, appuie sur le **Bouton X**.

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 le Bouton Y 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 Cards (cartes mémoire) contenant des données de jeu Dragon Ball Z® sauvegardées.

1ère étape

Insère une Memory Card (carte mémoire) dans les Slots A et B. 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 **START/PAUSE**. 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 !

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. 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.

II. 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.

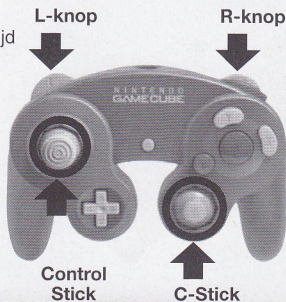
INHOUD

Story (verhaal)	20
Beginnen	20
Basisbediening van de Controller	21
Het Spel Starten	22
Spelmoden	23
Keuze Mode/Personage/Stadium	24
De Scherm Interface	25
De Verschillende Moden	27
World Match (wereldkampioenschap)	29
	3
Credits	34
Technische Ondersteuning	39

RESET NEUTRALE POSITIE CONTROLLER

Als de L- of R-knop ingedrukt wordt gehouden, of de Control Stick of C-Stick wordt bewogen, terwijl het systeem wordt aangezet, worden deze standen ingesteld als neutrale posities. Dit zorgt voor een afwijkende besturing tijdens het spelen.

Om de controller te resetten, moet je alle knoppen loslaten zodat ze naar hun neutrale positie terugkeren. Houd vervolgens tegelijkertijd de X-, Y-knop en START/PAUSE 3 seconden lang ingedrukt.



VERHAAL

Goku verslaat eindelijk Piccolo, de Koning van de demonen, bij de World Match. Na deze strijd op leven en dood, keert hij terug naar het Kame-huis om zich met zijn vrienden te herenigen. Net wanneer Goku denkt dat hij rustig met zijn familie in vrede kan leven, verschijnt er een mysterieuze vreemdeling die zichzelf Raditz noemt. Goku wordt verslagen door Raditz, die zijn zoon Gohan ontvoert - maar Goku zweert dat hij terug zal komen om opnieuw tegenover de vreemdeling te staan in een verwoede strijd.

OM TE BEGINNEN

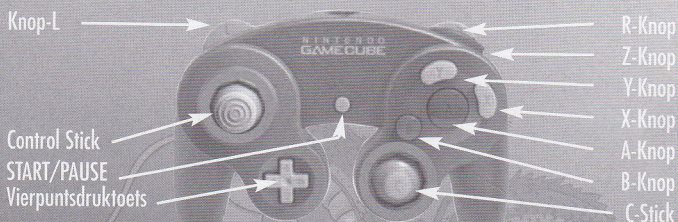
1. Schakel de POWER-knop van je NINTENDO GAMECUBE op UIT/AAN.
2. Controleer of een NINTENDO GAMECUBE CONTROLLER in de Controller-aansluiting 1 van de NINTENDO GAMECUBE is aangebracht.
 - Als je tegen vrienden speelt moet je extra Controllers in de Controller-aansluiting 2 aanbrengen.
 - Om je vorderingen in het spel op te slaan, moet je een NINTENDO GAMECUBE MEMORY CARD 59 (GEHEUGENKAART 59) aanbrengen in Slot A met 02 blokken vrije ruimte.
3. Plaats de Disc van het spel Dragon Ball Z® in de NINTENDO GAMECUBE en sluit de Disc-deksel.
4. Schakel de POWER-knop op AAN. Het scherm van de NINTENDO GAMECUBE verschijnt nu.
 - Als het scherm van de NINTENDO GAMECUBE niet verschijnt, begin dan opnieuw bij stap 1.

Om een spel op te kunnen slaan, moet als je een nieuw spel begint dit spel vanaf het Titelscherm zijn gecreëerd. De gegevens van het spel worden dan automatisch naar dit bestand opgeslagen. Zodra een spel op een Memory Card (geheugenkaart) is gecreëerd zal het spel de volgende keren ook op die Memory Card (geheugenkaart) worden opgeslagen of automatisch opgeslagen. Merk op dat opgeslagen spelgegevens niet gekopieerd kunnen worden.

TITELSCHERM

Zodra alles is ingesteld, verschijnt het titelscherm van Dragon Ball Z®. Om direct naar het hoofdmenu te gaan druk je op de **START/PAUSE**.

BASISBEDIENING VAN DE CONTROLLER



SELECTEREN

Vierpuntsdruktoets of Control-Stick:	DE CURSOR BEWEGEN / MENU-ONDERDEEL SELECTEREN
B-knop:	ANNULEREN
START/PAUSE:	FILM OVERSLAAN
Y-knop:	NIET GEBRUIKT
Z-knop:	NIET GEBRUIKT
X-knop:	NIET GEBRUIKT
A-knop:	SELECTEREN

GEVECHTSSCHERMEN

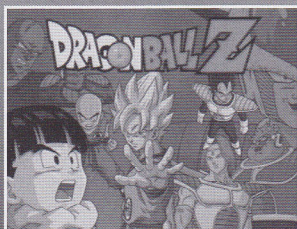
Vierpuntsdruktoets of Control-Stick:	PERSONAGE BEWEGEN
Y-knop:	TRAPPEN
X-knop:	KI SCHOKGOLF, OF VAARDIGHEDEN GEBRUIKEN
B-knop:	AFWEREN
A-knop:	STOTEN
R-knop:	STOTEN + SCHOPPEN (TEGELIJKERTIJD)
Z-knop:	AFWEREN + STOTEN (GELIJKTIJDIG)
L-knop:	NIET GEBRUIKT
START/PAUSE:	MENU WEERGEVEN

- De hierboven weergegeven besturingsinstellingen zijn standaardinstellingen. Ze kunnen worden aangepast in het menu Controller Configuration (instellingen controller) in Options (opties).

HET SPEL STARTEN

NIEUW SPEL

Wanneer een New Game (nieuw spel) geselecteerd is, wordt een bestand gemaakt om daarin de gegevens op te slaan. Vanaf dat moment worden de gegevens automatisch opgeslagen. Opmerking: merk op dat als New Game (nieuw spel) wordt geselecteerd en wanneer een Memory Card (geheugenkaart) wordt gebruikt die al Dragon Ball Z® gegevens bevat, die oude gegevens worden overschreven.



In de handleiding van de NINTENDO GAMECUBE kun je lezen hoe je de Memory Card (geheugenkaart) kunt formatteren en bestanden kunt wissen.

SPEL LADEN

Je kunt opgeslagen gegevens laden om in een vorig spel door te spelen, op de plaats waar je bent gestopt.



DOORSPELEN

Doorgaan met spelen in het meest recente spel. Echter, de Continue (doorgaan) functie zal verloren gaan als je de console reset (opnieuw start) of uitschakelt.

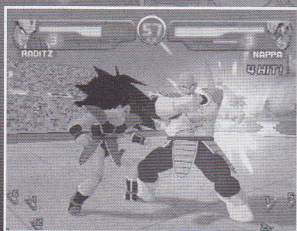
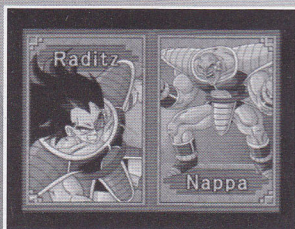
SPELMODES

STORY (VERHAAL)

Speel het verhaal van Dragon Ball Z®.

DUEL

Je kunt tegen je vrienden of tegen de computer spelen.



WORLD MATCH

(WERELDKAMPIOENSCHAP)

Probeer sterke personages te verslaan en win prijzengeld als je de kampioen wordt!

PRACTICE (OEFENMODE)

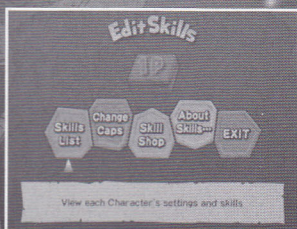
Hier kun je het vechten oefenen en nieuwe bewegingen proberen.

EDIT SKILLS (VAARDIGHEDEN BEWERKEN)

Verbeter je vaardigheden en maak je eigen personages.

OPTIONS (OPTIES)

Verander de spelinstellingen.



TOELICHTING BIJ OPTIONS (OPTIES)

Hé! In Options (opties) kun je de spelinstellingen veranderen zodat je voor jou op de handigste manier kunt spelen.

- **Game Options (spelopties):** Je kunt de kracht van je computertegenstander in Story (verhaal) en Duelmodes veranderen.
- **Save / Load (opslaan/laden):** Je kunt Dragon Ball Z® spelgegevens lezen die op een Memory Card (geheugenkaart) zijn opgeslagen.
- **Controllers:** Je kunt de controller aanpassen door de toegekende besturingen op je favoriete manier in te stellen.
- **Screen (scherm):** Je kunt de helderheid van de monitor aanpassen en de manier waarop de schermen worden afgebeeld veranderen.
- **Sound (Geluid):** Je kunt stereo of mono selecteren en ook het volume aanpassen van de geluidseffecten en de achtergrondmuziek.
- **Language (Taal):** De gewenste taal kiezen

De taal die is ingesteld in het spel, en is opgeslagen op een Memory Card, heeft voorrang op de taal die is ingesteld op de NINTENDO GAMECUBE console. (Kijk voor meer informatie in de handleiding van de console.)

- **Exit (VERLATEN):** Terug naar het Main Menu (hoofdmenu):

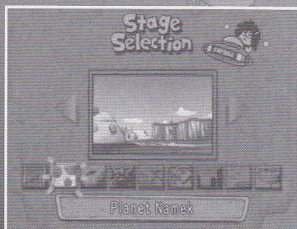
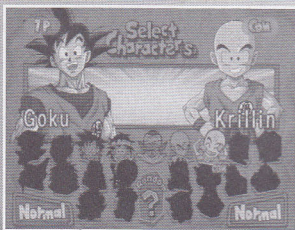
KIEZEN VAN MODE/PERSONAGE/STADIUM KEUZE MODE

Nadat je op **START/PAUSE** in het Titelscherm hebt gedrukt en spelgegevens hebt gemaakt of geladen, ga je naar het hoofdmenu. Kies de mode waarin je wilt spelen door op links en rechts op de Vierpuntsdruktoets te drukken, en druk op de X-knop om het spel te starten.



CHARACTER/STAGE SELECTION (KEUZE PERSONAGE/STADIUM)

Je kunt kiezen welke personages je wilt spelen in de Modes Duel, Practice (oefenen) en World Match (wereldkampioenschap). Je gaat naar het scherm Character Select (keuze personage) nadat je een mode hebt gekozen. In de standaard spelinstellingen kun je vijf personages selecteren. Kies de personages met de **Vierpuntsdruktoets** en bevestig je keuze door op de **X-knop** te drukken.



In de Duel en Practice (oefen-) modes, kun je het stadium selecteren waarin je wilt spelen. Nadat je je personages hebt geselecteerd, word je meegenomen naar het keuzescherf van het stadium. Kies een stadium door op links of rechts op de **Vierpuntsdruktoets** te drukken, en druk dan op de **X-knop**. Als je de **Vierpuntsdruktoets** naar omlaag of omhoog drukt, wordt automatisch een stadium uitgekozen.

Er zijn vele verborgen elementen!

Ik zou je dit eigenlijk niet moeten vertellen, maar de personages en stadia die je kunt kiezen, worden talrijker naarmate je voortgang maakt in de Story (verhaal-) mode. Ontdek verborgen scenario's en elementen om de ultieme vechter te worden!

DE INTERFACE VAN HET SCHERM GEVECHTSSCHERM

1- Gezondheidsmeter

Deze geeft de gezondheid weer van het personage. Wanneer je schade oploopt, verandert de meter van groen in geel of oranje, en wordt dan rood. Als de meter verdwijnt, heb je verloren.

2- Ki Meter

Deze meter loopt op wanneer je stoot, trapt en tegenstanders aanvalt. Het gebruik van dodelijke bewegingen en Ki Schokgolven zal hem doen afnemen.



3- Personage (1P of 2P)

Dit is het personage dat de speler of computer bestuurt. Hij verandert als je vaardigheden of veranderingen gebruikt.

4- Capsules

De vaardigheden die het personage bezit worden hier weergegeven. Je kunt Skills (vaardigheden) selecteren in de mode Edit Skills (vaardigheden bewerken) mode (p.30) Als je aan alle noodzakelijke condities voldoet om een vaardigheid te kunnen gebruiken, druk dan op de X-knop om hem uit te voeren.

5- Tijd

Dit geeft de tijdlimiet van het gevecht weer. Wanneer de tijd op 0 staat, is het gevecht voorbij, en het personage met de volste Gezondheidsmeter wint. Je kunt de tijdlimiet aanpassen onder Options (opties) voor de Duel en Practice (oefen) modes.

Wanneer je op **START/PAUSE (START)** drukt, zal het Menuscherf verschijnen. Hier kun je besturingen voor de vaardigheden bekijken, opnieuw personages selecteren (alleen in Duel en Practice (oefen) modes), en andere acties uitvoeren.

VECHTTECHNIEKEN

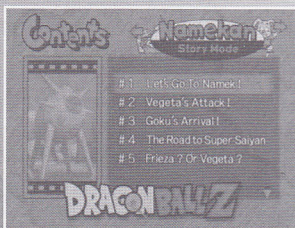
Je kunt basisaanvallen verbeteren (zie p. 12) door op verschillende toetsencombinaties te drukken. Leer de speciale combinaties om een sterkere vechter te worden!

- **Vierpuntsdruktoets** Als je de Vierpuntsdruktoets naar je tegenstander toe, of van je tegenstander af, duwt, terwijl je op de A-knop of Y-knop drukt, zal een ander type aanval worden uitgevoerd.
- **Y-, X-, B-, A-knoppen:** Je kunt een krachtige aanval uitvoeren door gelijktijdig op deze knoppen te drukken.
- **Mid-Sprint (druk tweemaal op de Vierpuntsdruktoets die naar je tegenstander wijst):** Je kunt een tegenaanval uitvoeren door op de aanval-knop te drukken. Daarnaast zijn er vele andere aanvalsbewegingen te leren!
- **Verzamel Ki:** Als je tweemaal op de Vierpuntsdruktoets drukt, die achter je wijst terwijl je de B-knop ingedrukt houdt, dan bouw je Ki op.
- **Afketsen/Terug:** Als je op de B-knop drukt, net voordat je geraakt wordt door een Ki Schokgolf, dan kun je hem laten afketsen. Als je dat op de juiste wijze timet, kun je hem zelfs terugsturen naar je tegenstander!
- **Veranderen:** Je kunt je kracht verhogen door tegelijkertijd op de A-, Y- en B-knoppen te drukken, zodra je voldoet aan de Vaardigheids-condities. Je kunt tijdens gevechten een onbeperkt aantal keren veranderen, zolang je maar aan de Vaardigheids-condities voldoet.
- **Guard (afweer):** Als je op de B-knop drukt, vlak voordat je wordt geraakt, dan kun je de aanval blokkeren. Dit kan in de lucht en op de grond worden uitgevoerd.

DE VERSCHILLENDE MODES

STORY (VERHAAL-) MODE

Wanneer je de Story (verhaal-) mode in het hoofdmenu kiest, zal het spel beginnen. Deze mode bestaat uit drie sagen: 'Saiyan', 'Namek' en 'Androids'. Naarmate het verhaal vordert, verandert het personage dat de speler bestuurt, en nieuwe Skills (vaardigheden) kunnen worden verkregen.



SAIYAN SAGA

Na het winnen van talloze gevechten, is Goku weer herenigd met zijn vrienden in het Kame Huis. Uit het niets verschijnt een man met de naam Raditz, die beweert Goku's oudere broer te zijn. Raditz verslaat Goku met zijn ongelofelijke kracht en ontvoert Goku's zoon, Gohan...

NAMEK SAGA

Het is Goku en zijn vrienden gelukt Vegeta's invasie te stoppen. Krillin gaat naar de Planeet Namek in plaats van de gewonde Goku om zijn vrienden te helpen die zijn gedood. In de tussentijd eet Goku een Senzu Boon en herstelt van zijn verwondingen. Hij gaat aan boord van een ruimteschip, dat door Porunga's vader is gebouwd en gaat naar Planeet Namek, waar Krillin en Gohan wachten.

ANDROIDS SAGA

Trunks beweert uit de toekomst gekomen te zijn, en zegt: 'Goku overlijdt over één jaar aan een hartkwaal en over drie jaar verschijnen androïden om de aarde te vernietigen.' Drie jaar later verschijnen twee androïden precies zoals Trunks heeft voorspeld, en gaan voort om alles te vernietigen wat in hun zicht komt. Zelfs de goden zouden bij zoveel slechtheid beven.

De Story (verhaal-) Mode Strategie van Mr. Satan

Een gebeurtenis vindt plaats in elk hoofdstuk van de Story (verhaal-) mode. Deze gebeurtenissen zijn samengesteld uit verschillende typen actiespellen, zoals gevechten waar de speler vijanden moet verslaan, en gevechten waar de speler Ki moet verzamelen voordat de tijd om is. Lees eerst het advies dat aan het begin van elk gevecht verschijnt! Geen gevecht is te zwaar voor mij. En voor jou?

DUELMODE

In deze mode kun je vechten met een personage van je keuze. Niet alleen kunnen twee spelers tegen elkaar vechten, maar één speler kan ook tegen computergestuurde personages vechten.

Na het selecteren van een personage, kun je twee vaardigheden selecteren. Kies Normal (normaal) om met de van te voren ingestelde vaardigheden van het personage te spelen, of Custom (aangepast) om vaardigheden te kiezen uit Edit Skills (vaardigheden bewerken). Als je geen vaardigheden in Edit Skills (vaardigheden bewerken) hebt gezet, zal de Custom (aangepast) optie niet verschijnen.

Mr. Satans Geheim voor Succes in de Duelmode

Voor degenen die niet alle commando's kunnen onthouden, is het vandaag een geluksdag. Het geheim voor succes, is commando's weer te geven in Practice (oefen) mode. Druk op START / PAUSE (START) tijdens het oefenen en kies de weergave van de commando's in het pop-up menu. Op die manier zijn de commando's voor de vaardigheden die je wilt leren, te zien op het scherm!

PRACTICE (OEFEN) MODE

In deze mode kun je zoveel vechten als je wilt met het personage van je keuze. Je kunt instellingen van je tegenstander veranderen, commando's weergegeven terwijl je oefent, en andere aanpassingen uitvoeren onder Options (opties).

SCHERM WEERGAVE

MAX HITS (maximum aantal hits):	GEEFT HET MAXIMUM AANTAL ACHTEREENVOLGENDE HITS WEER.
DAMAGE (schade):	GEEFT DE SCHADE VAN AANVALLEN WEER.
TOTAL DAMAGE (totale schade):	GEEFT DE SCHADE VAN COMBINATIES EN ANDERE VERMOGENS WEER.
MAX DAMAGE (maximale schade):	GEEFT DE GROOTSTE HOEVEELHEID SCHADE WEER DIE TOT ZO VER IS GEGEVEN.
ATTACK (aanval):	GEEFT DE HUIDIGE AANVALSNELHEID WEER.
GUARD (afweer):	GEEFT DE HUIDIGE AFWEERSNELHEID WEER.

HET PAUZEMENU IN DE PRACTICE (OEFEN) MODE

Je kunt het Pause (pauze-) menu weergeven door op **START / PAUSE (START)** te drukken tijdens het gevecht.

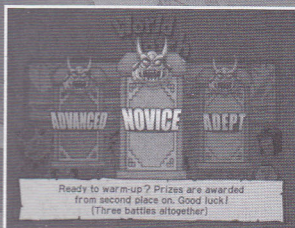
- **COM action (COM-actie):** Je kunt het afweertype van het computerpersonage selecteren, en duelinstellingen invoeren.
- **COM level (COM-niveau):** Je kunt het niveau van het computerpersonage op Very Weak (zeer zwak), Weak (zwak), Average (gemiddeld), Strong (sterk) of Very Strong (erg sterk) zetten.
- **Defend Ki Blast Wave (verdedig tegen Ki Schokgolf) (COM action (COM-actie)) – in iedere mode behalve de Duel-mode):** Je kunt selecteren of het computerpersonage zich wel of niet kan afweren tegen Ki Blast Waves (Ki Schokgolven).
- **Counterattack (tegenaanval):** Je kunt het computerpersonage op tegenaanval zetten.
- **Break-fall (val breken):** Je kunt het computerpersonage in staat laten zijn om schade te beperken.
- **Displays (weergave):** Je kunt Practice Mode (oefenmode) instellen om alleen status weer te geven, alleen de commando's, of zowel status als de commando's.
- **Select Skill Practice (selecteer oefenen vaardigheden):** Je kunt de commando's van de vaardigheden weergeven die je wilt oefenen.
- **Reselect Characters (selecteer personages opnieuw):** Brengt je terug naar de Keuze Personage.
- **Main Menu (hoofdmenu):** Verlaat Practice Mode (oefenmode) en keer terug naar het Main Menu (hoofdmenu).

WORLD MATCH (WERELDKAMPIOENSCHAP)

Je kunt het opnemen tegen de oppermachtige vechters van het World Match (wereldkampioenschap). Als je als eerste of tweede eindigt, win je prijzengeld.

Novice (beginner)

Het Novice (beginner) toernooi bestaat uit drie gevechten. Je kunt deelnemen aan dit toernooi vanaf het begin van het spel. Het is een perfecte manier om in het spel te komen. Prijzengeld voor de eerste plaats is 10.000 Zenie. 5.000 Zenie is de beloning voor de nummer twee.



Adept (ingewijde)

Dit toernooi bestaat uit vier gevechten. De tegenstanders zijn sterker en feller dan in de Novice World Match (kampioenschap voor beginners). Prijzengeld voor de eerste plaats is 30.000 Zenie. 15.000 Zenie is de beloning voor de nummer twee.

Advanced (gevorderd)

Dit toernooi bestaat uit vijf gevechten. Vecht met alles wat je hebt! Prijzengeld voor de eerste plaats is 50.000 Zenie. 25.000 Zenie is de beloning voor de nummer twee.

World Match (wereldkampioenschap) Regels

Na het selecteren van een level, kies je een personage voor het gevecht. Net als in Duelmode (zie pagina 30), kun je NORMAL (normaal) of CUSTOM (aangepaste) personages selecteren. Het toernooi wordt in knock-outstijl gespeeld, dus als je verliest, lig je er uit. Het gehele stadium kan worden gebruikt als de World Match (wereldkampioenschap) gevechtsring, en het gevecht gaat door, totdat een speler geen Gezondheidsmeter meer heeft, of uit de ring is gegooid.

Mr.Satans Tip om te Winnen

Ik ben een actieve speler in het World Match (wereldkampioenschap). Luister naar mij en laat me je wat geheim advies geven over hoe je moet winnen. Proberen je tegenstander te bevechten door zijn gezondheid naar nul te brengen, is niet de beste manier om te winnen. Wat je moet proberen te doen is je tegenstander klem te zetten aan de rand van de ring en gebruik te maken van de vierpuntsdruktoets om een beslissende klap uit te delen, die je tegenstander uit de ring zal laten vliegen. Maar je moet uitkijken dat niet jij degene bent die eruit wordt gegooid!

Prijzen

Naast prijzengeld kan de World Match (wereldkampioenschap) Kampioen ook extra prijzen in de vorm van zeldzame vaardigheden krijgen.

- **Novice (beginner):** Niets (iets speciaals kan gebeuren wanneer je naar de vaardighedenwinkel gaat, zodra je 16 personages kunt gebruiken.)
- **Adept (ingewijde):** Je bent in staat om die beroemde vechter te gebruiken — je weet wel wie!
- **Advanced (gevorderde):** De held die van vrede en gerechtigheid houdt, verschijnt.

EDIT SKILLS (VAARDIGHEDEN BEWERKEN)

Je kunt het volgende doen in deze mode:

- Bekijk een lijst van verkregen vaardigheden
- Stel de vaardigheden van je personage in
- Koop vaardigheden bij de vaardighedenwinkel
- Ruil vaardigheden door gebruik te maken van op een Memory Card (geheugenkaart) opgeslagen bestanden van Dragon Ball Z®.

Wat is een Vaardigheid?

Vaardigheden verwijzen naar de speciale vermogens die elk personage bezit. Vaardigheden zijn te vinden in capsules en kunnen worden verkregen door een verhaal te voltooien, of door ze in de Skill Shop (vaardighedenwinkel) te kopen. Er zijn drie typen: Special Skills (speciale vaardigheden), Physical Skills (fysieke vaardigheden), en Support Skills (ondersteunende vaardigheden). Zorg er voor dat je een goed idee krijgt van wat elk van deze soorten vaardigheden doen!

Special Skills (speciale vaardigheden): Deze worden gevonden in rode capsules en bevatten metamorfose en Dodelijke bewegingen.

Physical Skills (fysieke vaardigheden): Deze worden gevonden in blauwe capsules en bevatten achtereenvolgend aanval en werpvaardigheden.

Support Skills (ondersteunende vaardigheden): Deze worden gevonden in groene capsules en bevatten onderdelen die erg bekend zijn in het Dragon Ball universum.

Skill List (vaardighedenlijst)

Je kunt je huidige vaardigheden bekijken, die onderverdeeld zijn in de categorieën van Saiyans, Humans (mensen), Aliens (buitenaardse wezens), en Androids (androïden). Je kunt ook je verkregen Systeemvaardigheden en Dragon Balls bekijken.

CAPSULES BEWERKEN

Je kunt kiezen welk personage een Vaardigheid zal ontvangen, wanneer deze is verkregen. Je kunt vaardigheden in een Duel en in World Match (wereldkampioenschap) gebruiken, door de capsule op het aangepast blad te plaatsen.

Stap 1 Selecteer het personage dat je wilt bewerken. De huidige vaardigheden verschijnen in het frame.

Stap 2 Plaats de cursor in het lege frame en breng de vaardighedenlijst tevoorschijn door op de **A-knop** te drukken. Kies de Vaardigheid die je wilt instellen en bevestig met de **A-knop**. Als je van een capsule af wilt, druk dan op de **X-knop**.

Leer de vaardigheden Kennen!

Wanneer je een Vaardigheid instelt, moet je goed kijken hoeveel frames hij gebruikt in het aangepaste blad. Om meer details te weten over een Vaardigheid, selecteer hem dan en druk op de Y-knop om het Vaardigheidsblad weer te geven. Hier kun je zien hoeveel frames hij in beslag zal nemen, wanneer hij in het aangepaste blad wordt geplaatst, en de condities om de Vaardigheid te gebruiken. Bijvoorbeeld, als een 2 wordt weergegeven, betekent dat, dat hij twee frames inneemt. En, om een 'Super Saiyan 2' Vaardigheid in te stellen, moet je ook een 'Super Saiyan' Vaardigheid hebben. In het begin lijkt het een beetje ingewikkeld, maar je krijgt er handigheid in wanneer je verschillende vaardigheden groepeer voor een gevecht.

SKILL SHOP (VAARDIGHEDENWINKEL)

In de Skill Shop (vaardighedenwinkel), kun je vele verschillende soorten Capsules kopen. Elk van de Capsules bevat één Vaardigheid, die er per toeval uitkomt. (De naam van de Vaardigheid verschijnt voor aanbevolen capsules.)

- Speciale Capsules
Deze bevatten metamorfose en Dodelijke bewegingen.
- Physical (fysieke) Capsules
Deze bevatten achtereenvolgende aanval en werpvaardigheden.
- Support (ondersteunende) Capsules
Dit zijn vaardigheden die voorwerpen bevatten.
- Gamble (gok) Capsules
Wat er uitkomt, is een verrassing voor iedereen!
- Recommended Capsules (aanbevolen capsules)
Mr.Popo's aanbevolen capsules. Als aan de condities is voldaan, is ook een zeldzame Vaardigheid ingesloten!

Handige Hint

Welkom. Wat zou je er van denken als ik je wat advies gaf? De aanbevolen capsules veranderen zodra je de winkel verlaat en komen dan weer terug naar binnen. Bovendien, als je niet van de capsules houdt die je hebt gekocht, kun je ze altijd opnieuw instellen, hoewel dat een beetje vervelend is. Veel geluk bij het zoeken naar de capsules die je zoekt!

Vaardigheden Ruilen

Je kunt vaardigheden ruilen met behulp van twee Memory Cards (geheugenkaarten) waar spelgegevens van Dragon Ball Z® zijn opgeslagen.

Stap 1

Zowel in slot A en slot B moet een Memory Card (geheugenkaart) zijn aangebracht. Selecteer Trade Skills (ruilen vaardigheden) uit het Edit Skills (vaardigheden bewerken) menu.

Stap 2

Kies maximaal vier vaardigheden die je wilt ruilen uit de Skill Case (vaardigheden kist) en druk op **START / PAUSE (START)**. Je kunt geen vaardigheden ruilen die je tegenstander al heeft.

Toelichting vaardigheden

Als je net begint, denk ik dat je een beetje in het duister tast over hoe vaardigheden werken. Als dat zo is, kijk dan in de sectie met uitleg over vaardigheden in de Edit Skills (vaardigheden bewerken) mode. Hier kun je over het E.S.S. (Exciting Skills System) (Spannende vaardigheden Systeem) lezen en beschrijvingen van vaardigheden zien. Er is veel goed advies, dus ik denk dat je blij zult zijn als je het leest! Veel geluk voor ons beiden toegewenst!

CREDITS

DRAGON BALL Z® BUDOKAI GC DBZ VOICESDBZ VOICES

Masako Nozawa

Goku

Mayumi Tanaka

Gohan

Krillin

Toshio Furukawa

Yajirobe

Toru Furuya

Piccolo

Yamcha

Hiroataka Suzuki

Saibaiman

Tien

Cell Jr.

Announcer (World Match)

Chiaotzu

Hiroko Emori

Karin (Korin)

Naoki Tatsuta

Kami (Aka: God)

Takeshi Aono

Mr. Popo

Toku Nishio

King Kai

Jyouji Yanami

Bulma

Hiromi Tsuru

Chi-Chi

Mayumi Syou

Puar

Naoko Watanabe

Raditz

Shigeru Chiba

Nappa

Shouzo Iizuka

Vegeta

Ryo Horikawa

Kuwi

Kenji Totani

Dodoria

Hori Toshiyuki

#19

Shou Hayami

Zarbon

Kazumi Tanaka

Jeice

Yukimasa Kishino

Burter

Announcer (Hercule)

Guldo

Kouzou Shioya

Recome

Kenji Utsumi

Ginyu

Hideyuki Hori

Porunga

Masaharu Satou

Frieza

Ryusei Nakao

Trunks

Takeshi Kusao

#16

Hikaru Midorikawa

Shigeru Nakahara

#17

Miki Itou

#18

Kouji Yata

#20(Gero)

Daisuke Gouri

Hercule

Norio Wakamoto

Cell

Jyouji Yanami

Narrator

EXECUTIVE PRODUCER

Shin Unosawa

Masayuki Matsuo(PAL)

CHIEF PRODUCER

Tomoaki Imanishi

Hiroataka Watanabe

PRODUCER

Daisuke Uchiyama

LOCALIZATION PRODUCER

Gaku Manabe [PAL]

Naoki Eguchi [PAL]

LOCALIZATION COORDINATORS

Seiko Fujisawa

Sam Wakabayashi

BUSINESS COORDINATORS

Yuji Shibata

Masahiko Yoshizawa

ATARI'S TEAM

THIRD PARTIES DIRECTOR

Etienne Piquet-Gauthier

SNR VP, INTERNATIONAL

PRODUCT SERVICES

Jean-Marcel Nicolai

REUBLISHING TEAM

Rebecka Pernered

Sébastien Chaudat

Mieko Murakami

Caroline Fauchille

Jenny Clark

Marion Gallavardin

QUALITY CONTROL TEAM

Lewis Glover
Olivier Robin
Vincent Laloy

SOFTWARE TESTING TEAM

RelQ Software PVT LTD

ENGINEERING SERVICES

Philippe Louvet
Stéphane Enteric
Emeric Polin

LOCALISATION SUPPORT GROUP

David Chomard
Maud Favier
Monica Steinhauer
Sophie Blancheton

LOCALISATION TESTING

Babel Media Ltd.

TRANSLATION

KBP

Synthesis

**CERTIFICATION AND PLANNING
SUPPORT GROUP**

Sophie Wibaux
Jérôme Di Tullio

REPACKAGING AGENCY

A Creative Experience

INTERNATIONAL MARKETING TEAM

Martin Spiess
Cyril Vairon
Benoit Auguin
Vanessa Blasin
Sonia O'Keeffe

MAIN VISUAL

Katsuhiro Nakatsuru (TOEI ANIMATION)
DEVELOPMENT DIMPS
CORPARATION

EXECUTIVE PRODUCER

Hiroshi Matsumoto

PRODUCER

Takashi Tsukamoto

CHIEF-DIRECTOR

Mitsuhiro Tomihata

TECHNICAL DIRECTOR

Hiroshi Waki

MAIN PROGRAMMAR

Takashi Nakano

BATTLE PROGRAMMER

Masaki Kobayashi
Yoshikazu Takahashi
Seiichi Yamaguchi
Akemi Nakashima

Ryosuke Nakano

SELECT MENU PROGRAMMER

Akemi Nakashima

DEMO PROGRAMMAR

Ryosuke Nakano

SOFTWARE LIBRARY

Takashi Nakano

Masaki Kobayashi

AUTHORING TOOLS

Hiroshi Waki
Yoshikazu Takahashi

LOCALISATION PROGRAMMAR

Ken Shinoda

Syuuichi Goto

Hideaki Maruyama

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

Hitoshi Okamoto

Shinsuke Yamamoto

Masato Yokoyama

BATTLE MOTION

Youichiro Soeda

Atsushi Hakamada

Atsumi Kawasaki

DEMO PART

Tomoya Sakai

Shinji Seto

Atsumi Kawasaki

Tatsuru Murakami

Tomofumi Yamaguchi

Toshiyuki Kamei

BACKGROUND MODELING

Atsushi Maeda

Hiroshi Yamaguchi

Yae Morita

2D DESIGN

Masato yokoyama

Tomohiro Yukinari

Maki Fukunaga

EFFECTS

Atsushi Maeda

Shinobu Kanegae

COOPERATION

Raphael digit & studio

DEBUGGING

Pole to Win

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 Yoritomi

Madoka Jyouichi

Yoshiaki Kawasaki

Takashige Onishi

Yuki Nakanishi

GAME CUBE VERSION

PYRAMID Inc.

PRODUCER

Ejun

Edward T. Nakano

DIRECTOR

Junichi Kashiwagi

TECHNICAL DIRECTOR

Tadakatsu Ogura

MAIN PROGRAMMER

Takahiro Ando

PROGRAMMER

Yasumitsu Saeki

Daisuke Tsutsumi

Takamitsu Miyazaki

Kentaro Uehara

Yosinari Ryosuke

DESIGNER

Tohru Satoh

Makoto Kawai

CUBE CORPORATION

Yoshifumi Iwata

Noboru Iwata

RECORDING DIRECTOR

Kozo Morishita
Toshihiko Arisako

RECORDING ENGINEER

Yasuo Tachibana

RECORDING ENGINEER ASSISTANT

Mitsuharu Ito

RECORDING STUDIO

TAVAC

SOUND EFFECTS

Fizz Sound Creation
Hidenori Arai

CASTING

AONI 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
Belinda 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

Ruriko Duer

FIRST CIRCLE**MUSICAL DIRECTOR**

Hiroshi Kamo

MUSIC PRODUCTION COOPERATION

Akiyo Kato Office Two-One
Eiken Tanaka Accelerand Corp.

SPECIAL THANKS FOR SOUND

Christine Sirois	Sound Chamber
Recorders	
Nick O'Toole	Sound Chamber
Recorders	
Kodama	Yamamoto Kenji
Yamamoto Home Studio	
Kanon Yamamoto	Kenji Yamamoto
	Home Studio

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:

Les catégories
de tranche d'âge:



www.pegi.info



www.pegi.info



www.pegi.info



www.pegi.info



www.pegi.info

Note: There are some local variations!

Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:

Description du contenu:



BAD LANGUAGE
LA FAMILIARITÉ
DE LANGAGE



DISCRIMINATION
LA DISCRIMINATION



DRUGS
LES
DROGUES



FEAR
LA PEUR



SEXUAL CONTENT
LE CONTENU
SEXUEL



VIOLENCE
LA
VIOLENCE

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

<http://www.pegi.info>



Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email/Websites
• Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655 (€1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.atari.de
• Belgie	GAMECUBE: 0900 10800 Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30	-	contact@nintendo.nl
• Danmark	+44 (0)161 8278060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• France	Soluces: 0892 68 30 20 (0,34€/mn) (24h/24) 3615 Infogrames (0,34€/mn) Technique: 0825 15 80 80 (0,15€/mn Du lundi au samedi de 10h-20h non stop)	Euro Interactive / Infogrames France Service Consommateur 84 rue du 1 ^{er} mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	fr.support@atari.com www.fr.atari.com
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 Spielerische: 0190 771 883 (€1,24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.atari.de
• Greece	301 601 88 01	-	gr.info@atari.com
• Italia	-	-	it.info@atari.com www.it.atari.com
• Nederland	GAMECUBE: 0909 0490444 Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30	-	contact@nintendo.nl
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• Portugal	+34 91 747 03 15 +34 91 329 21 00 de 2 ^a a 6 ^a , entre as 9:00 e as 17:00		pt.apoiocliente@atari.com
• Israel	+ 972-9-9712611 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	infogrames@telerom.co.il
• España	+34 91 747 03 15 +34 91 329 21 00 lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h		stecnico@atari.com www.es.atari.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	-	rolf.segaklubben@bredband.net
• Schweiz	Technische: 0900 105 172 Spielerische: 0900 105 173 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.gamecity-online.ch
• UK	Hints & Cheats: 09065 55 88 88* *24 hours a day / £1 /min / inside UK only *You need the bill payer's permission before calling.	Technical Support: 0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	helpline@atari.com www.uk.atari.com

Wrong number?

As some changes might have been done after this manual went to print, you can still access to all updated technical support numbers at:

Come and join the community!

To register and get the most out of your new game, send e-cards to your friends, download wallpapers or get access to lots of other free stuff, visit us and choose a country at:

www.atari.com

Use of ATARI web sites is subject to terms and conditions, which you can access on our websites.

DRAGONBALL Z[®]

THE LEGACY OF GOKU II

Tu veux affronter le mal?



**DECOUVRE LE PREMIER VOLET DE
DRAGONBALL Z L'HERITAGE DE GOKU
ET L'HERITAGE DE GOKU II SUR**

GAME BOY ADVANCE™



ATARI FRANCE
1 Place Verrazzano
69252 LYON CEDEX 09
FRANCE

ATARI BENELUX
PB 2367, 5600 CJ, Eindhoven,
THE NETHERLANDS

© 1989 Bird Studio/ Shueisha, Toei Animation. © Bandai 2003.
Distributed by Atari Europe S.A.S.U. ATARI and the ATARI logo are registered trademarks of Atari Interactive Inc.

PRINTED IN GERMANY
IMPRIME EN ALLEMAGNE

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND
THE SEAL OF QUALITY ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

12231074301

