

XBOX

# BLINX 2

MASTERS OF  
TIME & SPACE



ARTOON™

Microsoft  
game studios®

## CRÉDITS

### ARTOON

#### Directeurs

Takuya Matsumoto  
Naoto Ohshima

#### Producteur développement

Yoji Ishii

#### Scénariste

Soshi Kawasaki

#### Directeurs de l'infographie

Masamichi Harada  
Noriko Omizo

#### Infographistes

Koh Okamura, Nobuyuki  
Manyama, Tatsuro  
Matsunaga, Aki Kobayashi,  
Naoki Ito, Kanako Sato,

Yoshihiko Kawano, Hiroyuki  
Kobayashi, Masato Shioura,  
Teruyuki Kikuchi, Shogo  
Akamine, Yoshito Takahashi,  
Norihito Adachi, Tomohiro  
Ishino, Ken Awata

#### Responsable programmation

Takuya Matsumoto

#### Programmeurs

Kouichi Watanabe, Shinji Iseki,  
Manabu Kobayashi, Minoru  
Ogawa, Tomoya Tateishi

#### Concepteurs du jeu

Tajiri Miyajima, Ryouhei  
Yamasaki, Naoki Kusaba,  
Satoshi Noto, Takeshi Miki,  
Naoto Ohshima

#### Producteurs vidéo

Koji Takeuchi • Shunji Sakata

#### Producteur assistant vidéo

Akira Shimizu •

#### Directeur vidéo

Toshihiko Masuda •

#### Créateurs vidéo

Noboru Shirahase, Ryoma  
Yoshigai, Yoshinori Konishi,  
Ryuji Shimatani, Koichi  
Yamamoto, Kazuyuki Hada,  
Katuki Tomishima, Shingo  
Nakano, Masashi Sekine,  
Sanae Sato, Keiki Takemoto,  
Shigeo Matsumoto, Manabu  
Kusanoki

#### Audio

WAVEMASTER Inc.

#### Producteur exécutif du son

Yukifumu Makino

#### Producteur son

Keiichi Sugiyama

#### Directeur son

Keiichi Sugiyama

#### Créateurs son

Tomonori Sawada,  
Keiichi Sugiyama

#### Producteur responsable du son

Tatsuya Kozaki

### MICROSOFT GAME STUDIOS

#### Directeurs

##### programmation

Shigeru Okada, Tacey Miller

#### Chef de produit à l'internationale

Michael Johnson

#### Planification produit

James Spahn, Takayuki  
Kawasaki, Walter Kong

#### Responsable tests

##### Japon

Sakiko Kano

#### Responsable tests

##### États-Unis

Rob Lamb

#### Responsable adjoint

##### tests Japon

Hiroyuki Nakamura

#### Testeurs Japon

Ryosuke Ijuin, Maya  
Katsurashima, Wataru  
Ohnuma, Shinya Utsumi,  
Dai Hayasaka, Masatoshi  
Kanamaru, Yoshihiro Fuzawa,

Ken Murakami, Akane Sasho,  
Shinobu Fujine, Takami  
Kuramochi, Hitomi Yamaguchi,  
Atsuko Yamada

#### Testeurs États-Unis

Michael McManus •,  
Chris Mosconi •, Kazuko  
Hass •, Robin Vincent •, Erik  
Anderson •, Matt Edington •

#### Responsable des tests

##### utilisateur

Ray Kowalewski

#### Scénariste États-Unis

Eric Nylund

#### Rédacteurs États-Unis

Jason Groce  
Cameron Crotty •

#### Localisation

Tacey Miller, Kyoko  
Watanabe •, Miho Horiuchi •  
David Foster, Niamb Marsh,  
Paul McKevitt, Steven Garrad,  
Terry McManus, Jamie  
O'Connell

#### Rédacteurs manuel américain

Jon Seal

#### Concepteurs manuel américain

Jeannie Voisin, Chris Burns •,  
Doug Startzel •

#### Production de l'impression du manuel japonais

Eiichi Ogawa  
Fumio Yanagida

#### Responsable développement

Aaron Nichols

#### Responsable de l'infographie

Kevin A. Brown

#### Traducteur test

Utako Tanaka

#### Chef de produit Japon

Taro Hakodate

#### Responsables support produit

Steve Kastner  
Rob Barlow

#### Distribution artistique et direction des voix anglaises

KBA Voice Production

#### Remerciements particuliers

Shane Kim, AJ Redmer, Phil  
Spencer, Beth Featherstone,  
Norman Cheuk, Bonnie Ross,  
Ray Nakazato, Tim Znamenacek,  
Joji Sakaguchi, Earnest Yuen,  
Blinx Test Team, Todd Stevens,  
LouAn Williams, Sam Charchian,  
Mike Minahan, Darren Steele,  
Scott Lee, Blake Fischer, Dana  
Fos, Corey Krauskopf, Greg B.  
Jones, Curtis Neal, Humberto  
Castaneda, Recon Testers, Blinx  
2 MEG Team, Bruce Sharp,  
Keith Steury, Josh Atkins, Kenei  
Unoki, Kiyotero Fujiki, Hak  
Matsuda, Thomas Zuccotti, Tony  
Cox, Stacie Scaltergood, Yuko  
Kusakabe, Ayako Sakamaki,  
James Martin, David Alenick,  
Isao Morayama, Yoshikazu  
Kamata, Studio Zr All, Ken  
Kato, Juliet Berry, Gryphon  
Blazier, Adam Candland, Dallin  
Candland, Jackson Conard,  
Zachary Conard, Christian Doyle,  
Ashley Larsen, Harlo Fos Lobec,  
Connor Peasley, Paul John Pierot,  
Aaron Whiting, Ed Fries

• = ArtSource

• = Telecom Animation Film Co., LTD

• = Telet



## TES ENNEMIS : LE TOM-TOM GANG

Ces malfaiteurs porcins sont de sombres crapules et des voleurs de temps réputés. N'oublie pas : ils sont paresseux et gloutons, mais ils sont aussi rusés et ingénieux.

Il est déjà arrivé que les Tom-Tom volent des cristaux de temps pour s'enrichir. Maintenant, ils sont à l'affût des fragments du Grand Cristal, inconscients de l'histoire dans laquelle ils s'embarquent.

À tous les chrono-spireurs : restez vigilants ! Ces sournois de Tom-Tom peuvent transformer et contrôler l'espace : ils peuvent surgir n'importe où, n'importe quand et te propulser dans le vide !



## INFORMATIONS SUR LA SÉCURITÉ

### À propos des crises d'épilepsie photosensible

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie photosensible, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier ; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute sur le sol ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus : les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes.

Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie photosensible, il est préférable de s'asseoir à une distance éloignée de l'écran de télévision, d'utiliser un écran de télévision de petite taille, de jouer dans une pièce bien éclairée et d'éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

**Autres informations importantes sur la santé et la sécurité** Le manuel d'utilisation Xbox contient des informations importantes en matière de santé et de sécurité qui doivent être lues et bien comprises avant d'utiliser ce logiciel.

### Comment éviter d'endommager votre télévision

**Vous ne devez pas utiliser certains téléviseurs.** En effet, certains d'entre eux, particulièrement les modèles à projection frontale ou à rétroprojection, peuvent être endommagés si vous les utilisez pour jouer à certains jeux vidéo, y compris les jeux Xbox. Des images statiques affichées pendant le cours normal du jeu risquent de se fondre avec l'écran, ce qui provoque l'apparition définitive d'une ombre permanente de l'image statique, même lorsque vous ne jouez pas aux jeux vidéo. Un endommagement similaire peut se produire à partir des images statiques créées lorsque vous faites un arrêt sur image ou que vous mettez en pause un jeu vidéo. Reportez-vous au manuel d'utilisation de votre télévision pour déterminer s'il est possible de jouer à des jeux vidéo sans dommage pour votre poste. Si vous ne parvenez pas à trouver ces informations dans le manuel d'utilisation, contactez votre fournisseur ou fabricant pour déterminer si vous pouvez jouer à des jeux vidéo sur votre poste.



# BIENVENUE À TOUS LES CHRONO-SPIREURS !

Bienvenue à toute l'équipe de la Centrale du temps ! Notre tâche, qui consiste à contrôler le temps pour qu'il suive un cours normal, n'a jamais été aussi capitale !

Nous nous trouvons face à la plus grande crise de l'histoire. L'antique Grand Cristal et son mystère ont été anéantis, abandonnant l'univers sur le chemin de la destruction.

Nous devons rétablir le cours du temps. Sinon, nous devons nous préparer au chaos universel. Ton aide est essentielle !

## TA MISSION

Parcours les mondes de l'ancien temps pour découvrir la raison pour laquelle le temps disparaît. Tu rencontreras des ennemis dont le but est de faire échouer ta mission. Heureusement, tu pourras t'aider de puissants outils. Tu devras :

- aspirer les débris pour pouvoir tirer sur les monstres issus du bug temporel (tu ne peux pas aspirer les chrono-monstres ; tu dois les abattre).
- ramasser les cristaux de temps pour activer des chrono-commandes qui t'aideront à vaincre tes ennemis, surmonter les obstacles et résoudre les énigmes.
- utiliser toutes les ressources possibles pour te montrer plus habile que les membres du Tom-Tom Gang, qui tenteront de dérober les fragments de Grand Cristal pour servir leur abominable cause !

Si tu te montres fort, agile et déterminé, tu viendras à bout de tous tes ennemis pour rétablir le cours du temps.



## MENACES ET DANGERS

Ta mission t'entraînera dans des contrées lointaines où tu devras affronter de nombreux dangers. Bien entendu, les Tom-Tom tenteront de te mettre des bâtons dans les roues, alors ouvre les yeux et sois sur tes gardes !

### CHRONO-MONSTRES

Les Tom-Tom sont loin d'être ton seul problème ! Malheureusement... Lorsque le temps se détraque, ce chaos donne naissance à des chrono-monstres. Au cours de ta mission, tu rencontreras nombre de ces créatures étranges. Si tu les approches de trop près, ils t'empêcheront d'accomplir ta mission. Tu peux vaincre les chrono-monstres en les bombardant de détritits. Lorsque tu les détruis, les chrono-monstres abandonnent des cristaux de temps. Aspire ces cristaux pour pouvoir utiliser des chrono-commandes. Il existe de nombreuses sortes de chrono-monstres. En voici quelques-uns :

#### KÉROPOISSON

Ce monstre est une sorte d'hybride entre un poisson et un crapaud. Il avale tous les projectiles que tu envoies dans sa direction ; envoie-lui une bombe pour le faire exploser ou attaque-le par derrière ou sur le côté !



#### AÉROPOULPE

Cette redoutable créature flotte dans les airs et te bombarde de détritits.



#### PIK-PIK

Lorsque ce monstre attaque, il hérissé des clous acérés.



## BOSS

Au cours de ta mission, tu rencontreras également des monstres encore plus dangereux. Tu dois faire preuve de courage et d'ingéniosité pour venir à bout de ces ennemis géants extrêmement agressifs.

### GARDIEN DE PIERRE

Si ce boss te tombe dessus, il risque de bien t'aplatir ! Mais s'il se trouve à terre, tu as tes chances !



### MANDRAGORE GÉANTE

Cette créature te mitraille de débris. Sois prudent, et prend garde à ce qu'elle envoie. Si tu la touches, tu pourras récupérer des commandes REW, des bombes et autres bonus.



## TROIS FAÇONS DE JOUER

En tant que chrono-spireur, tu as trois possibilités pour participer aux aventures de Blinx 2.

### MODE SOLO

Tu peux choisir de relever seul tous les défis. De nombreux chrono-spireurs préfèrent jouer en solo pour affronter les ennemis et utiliser les chrono-commandes sans aucune aide.

Tu as un ami qui veut participer à tes exploits ? Pas de problème ! Tu peux passer du mode solo au mode deux joueurs à tout moment.

### MODE DEUX JOUEURS

Tu peux t'allier à un autre chrono-spireur pour relever les défis à deux. En mode Novice, chacun de vous joue de façon ordinaire. En mode Spécialiste, vous vous partagez les tâches. Par exemple, tu peux te spécialiser dans les attaques et la chasse aux ennemis, tandis que ton copain s'occupe des chrono-commandes.



### MODE VS.

En mode Vs., tes amis et toi pouvez sortir de la routine et vous battre comme vous le souhaitez ! Le jeu en mode Vs. est très différent du jeu en mode solo ou en mode deux joueurs. Voici quelques exemples :

- Deux à quatre joueurs peuvent se battre simultanément, individuellement ou en équipe. Lorsque tu as terminé une partie, tu peux sauvegarder les informations de combat et celles de ton équipe pour une utilisation ultérieure.
- Tu peux définir des options telles que le nombre de niveaux, leur longueur et les éléments qui mènent à la victoire.
- Tu peux donner des ordres aux membres de ton équipe pour attaquer, chercher des objets ou attendre pendant que tu te déplaces seul. Appuie sur la touche  pour passer d'une commande à l'autre.
- Tu peux utiliser des armes et des équipements qui ne sont disponibles qu'en mode Vs, notamment des packs jet et des barrières spéciales.

- Au cours de chaque bataille, des armes, des munitions, des spatio-commandes et des chrono-commandes apparaissent sur le champ de bataille. Reste aux aguets et ramasse-les avant que tes adversaires ne s'en emparent.
- Tu peux ramasser les armes que tu trouves sur le champ de bataille, mais tu devras peut être rechercher le type de munitions correspondant si elles ne sont pas chargées.
- Lorsque tu élimines un joueur ennemi, une pluie d'orbes multicolores apparaît. Les adversaires les plus forts abandonnent davantage d'orbes, tandis que les plus faibles en laissent beaucoup moins. Tu ne peux pas ramasser d'orbes correspondant à ta propre couleur. Rassembles-en le plus possible pour gagner des points ; le joueur qui obtient le plus de points gagne la partie !



*Tu peux dépenser cet argent bien mérité en faisant l'acquisition d'armes et d'équipements pour te préparer au prochain niveau de la bataille !*

- Tu peux utiliser des chrono-commandes et des spatio-commandes disponibles uniquement en mode Vs. Par exemple, la commande REW ramène tes adversaires en enfance : ils deviennent plus petits et plus vulnérables. Essaie quelques commandes pour découvrir leurs pouvoirs !

# FONCTIONS ET MOUVEMENTS DU CHRONO-SPIREUR/COMMANDES DE JEU

## SE DÉPLACER

Orienté le stick analogique gauche dans la direction vers laquelle tu souhaites avancer. Plus tu orientes le stick analogique, plus tu avances vite.



## GÂCHETTE GAUCHE

Fixer une cible

## STICK ANALOGIQUE GAUCHE

Se déplacer

## TOUCHE START

Pour démarrer une partie. Au cours d'une partie, permet de mettre le jeu en pause.

## S'AGRIPPER

Le joueur peut se déplacer lorsqu'il est suspendu au rebord d'une falaise ou le long d'un mur.



## BOUTON MULTIDIRECTIONNEL

Sélectionner une chrono-commande (gauche/droite) ou sélectionner une arme (haut/bas)



## TIRER

Appuie légèrement sur la gâchette droite pour lancer le dernier objet que tu as ramassé.

## ASPIRER

Appuie sur la gâchette droite et maintiens-la enfoncée pour aspirer des débris, des cristaux de temps ou de l'or.



## GÂCHETTE DROITE

Aspirer/Tirer

## TOUCHE Y

Réessayer

## TOUCHE B

Touche action. Permet de réaliser l'action adaptée à la situation (donner un coup de poing, briser une caisse, actionner un levier, etc.).

## TOUCHE X

Activer une chrono-commande

## TOUCHE

Changer les ordres donnés à l'équipe

## TOUCHE A

Saut/Double-saut

## TOUCHE

Centrer la caméra

## STICK ANALOGIQUE DROIT

Vue de caméra (appuie ici pour une vue subjective). Si tu fixes une cible, utilise le stick analogique droit pour fixer une autre cible.

## SAUTER

Appuie sur **A** pour sauter à la verticale.

Tu peux sauter dans différentes directions pour éviter tes ennemis en orientant le stick analogique gauche dans la direction souhaitée tout en appuyant sur la touche **A** pour sauter.



## FAIRE UN DOUBLE-SAUT

Appuie sur **A** pour sauter ; une fois propulsé dans les airs, appuie de nouveau sur **A** pour sauter encore plus haut.



## INFORMATIONS À L'ÉCRAN POUR LES CHRONO-SPIREURS

### INDICATEUR DE CHANCES

Si ta santé descend jusqu'à zéro et que tu as récupéré trois cœurs de chance, tu peux réessayer de surmonter les difficultés. Les petits voyants indiquent le nombre de cœurs de Chance que tu as ramassés (tu dois rassembler trois cœurs pour obtenir une Chance). Les plus gros voyants sont des cœurs dans des conteneurs de Chances. Ils indiquent le nombre de Chances dont tu disposes.

### SANTÉ

Cet indicateur correspond à ta santé actuelle. Lorsque tu es touché par tes ennemis ou que tu tombes dans des pièges, ta santé s'en ressent. Tu peux récupérer des forces en te procurant une bouteille de lait (ou un morceau de viande chipé au Tom-Tom Gang).

### TEMPS ÉCoulÉ

Il correspond au temps passé à aspirer le niveau actuel. Plus vite tu nettoies une zone, plus grande sera ta récompense.

### RADAR DÉTECTEUR D'ENNEMIS

Le radar indique à quelle distance se trouvent tes ennemis et la direction vers laquelle ils progressent. Les ennemis représentés en rouge correspondent au Tom-Tom Gang. Les ennemis représentés en jaune sont les chrono-monstres.

### REMARQUE

Tu as besoin de conseils pour progresser dans ta partie ? Appuie sur START pour afficher un rappel sur ton objectif actuel : combattre le Tom-Tom Gang, se procurer des batteries, etc. Appuie sur la touche **X** pour afficher la carte et sur **Y** pour modifier les options de jeu.



### CHRONO-COMMANDES

Utilise ces commandes pour modifier le cours du temps. Si tu as rassemblé suffisamment de cristaux de temps, utilise le bouton multidirectionnel pour sélectionner la chrono-commande souhaitée (PAUSE, REW, FF, etc.), puis appuie sur **X** pour activer la commande.

### INDICATEUR D'ENNEMIS

Cet indicateur s'affiche lorsque des ennemis sont proches. S'il est orange, l'ennemi sait que tu es là. S'il est jaune, l'ennemi ignore ta présence.

### SANTÉ DE TES ENNEMIS

Cet élément indique la santé de l'ennemi que tu combats. Si tu touches l'ennemi, son état de santé s'en ressent.

### RÉTICULE

Tu peux tirer sur tes ennemis sans viser, mais tu obtiendras beaucoup plus de précision en utilisant ce système pour fixer tes cibles avant de tirer. Pour l'utiliser, positionne-toi face à l'ennemi, puis appuie sur la gâchette gauche et maintiens-la enfoncée pour afficher le réticule. Lorsque le réticule devient rouge, appuie légèrement sur la gâchette droite pour tirer.

### MODÈLE DE CHRONO-SPIRE

Il s'agit du numéro du modèle de chrono-spire que tu utilises. Si tu te défends bien, tu pourras acheter un modèle plus puissant qui t'offrira davantage de possibilités. Certains modèles peuvent contenir plus d'objets et en englober de plus gros que tu peux aspirer pour tirer ensuite sur tes ennemis. Certains ne peuvent aspirer que certains types de cristaux de temps, tandis que d'autres te permettent de stocker davantage de chrono-commandes.

### NOMBRE DE DÉTRITUS

Il s'agit du nombre d'objets que tu as aspirés à l'aide de ton chrono-spire et dont tu peux te servir pour tirer sur tes ennemis.

### QUANTITÉ MAXIMUM DE DÉTRITUS

Les modèles de chrono-spires ne présentent pas tous les mêmes capacités. Ce nombre correspond au nombre maximum d'objets que ton chrono-spire peut aspirer.



## LA CENTRALE DU TEMPS

Ta mission te mènera loin de chez toi, sur de lointaines planètes, où ton courage, ton cran et tes compétences seront mis à l'épreuve. Mais il existe un lieu au sein de la Centrale du temps où tu peux te préparer à relever ces défis.

En contournant le cercle intérieur de la Centrale, tu trouveras trois portes. Ces portes te conduiront aux vestiaires, à la boutique et au théâtre.

### LES VESTIAIRES

Ici, tu peux rassembler et personnaliser ton équipe en choisissant un style pour toi et tes équipiers. Tu peux choisir les uniformes, chaussures, coiffures, couleurs et motifs de ton équipe. Tu peux même choisir d'être plus grand, plus petit, plus mince ou plus gros. Tu peux aussi modifier la taille de ta tête, de tes oreilles et de tes pieds ! Tu peux également t'équiper de nouveaux chrono-spores ou de meilleures armes achetées à la boutique.

### LA BOUTIK

C'est ici que tu peux acheter ou vendre des armes et des objets. Tu visiteras aussi la boutique de Jimmy pour relever des défis. Sélectionne l'option « Parler à Jimmy » pour savoir ce qui est disponible. Les examens de niveau sont des défis que tu dois relever pour continuer la partie. Il existe aussi des mini-jeux pour t'amuser et te permettre de parfaire tes compétences et d'obtenir des médailles supplémentaires et de nouveaux équipements !

### LE THÉÂTRE

Rendez-vous ici pour voir toutes les médailles que tu as gagnées pendant la partie. Lorsque tu trouves de nouvelles médailles, cela te permet de déverrouiller des vidéos et illustrations représentant nos héros les chrono-sporeurs en pleine action, de même que des images des coulisses de la vie dans la Centrale du temps.



## COLLECTE DE RESSOURCES

Comme tu le sais, tu peux ramasser des débris pour tirer sur tes ennemis. Mais au cours de ta mission, tu peux aussi collecter d'autres ressources qui te permettront de réussir. Voici quelques exemples :

### CRISTAUX DE TEMPS

Ce sont de précieuses secondes qui, en gelant, se sont transformées en cristaux. Ramasse trois cristaux quels qu'ils soient pour pouvoir activer la chrono-commande correspondante.



### LAIT

Au cours de ta mission, tu découvriras que certaines caisses contiennent une bouteille de lait. Pour récupérer des points de guérison, brise la caisse et bois le lait.

### PIÈCES

À certains endroits, tu pourras aspirer des pièces d'or, d'argent et de cuivre. Elles ne te donneront pas accès à des chrono-commandes, mais tu peux les utiliser pour acheter de nouvelles armes et d'autres équipements à la boutique de la Centrale du temps.



## UTILISATION DES CHRONO-COMMANDES

Les chrono-spireurs bénéficient d'un atout imparable lorsqu'ils ont des défis à relever ou des obstacles à surmonter : ils savent maîtriser le temps. Le pont s'est écroulé ? Aucun problème : utilise la chrono-commande REW et remonte le temps pour reconstituer le pont et pouvoir l'emprunter. Tu es poursuivi par une armée d'ennemis ? Utilise la chrono-commande PAUSE pour arrêter leur attaque pendant que tu t'enfuis !

Lorsque tu aspiras des cristaux de temps, ceux-ci te permettent d'utiliser les chrono-commandes et les combinaisons suivantes pour modifier le cours du temps pendant de brefs instants.

### CHRONO-COMMANDES

- ◀ REW Le temps revient en arrière pour tout le monde, sauf pour toi.
- ▶▶ FF (Avance rapide) Le temps s'accélère pour toi, augmentant ta vitesse.
- || PAUSE Le temps s'arrête, sauf pour toi.
- REC Tes actions sont enregistrées puis rejouées.  
(Enregistrer) Un double de toi répète alors ce que tu viens de faire.
- ⏪ RALENTI Tout marche au ralenti, sauf toi.

Si tu as un chrono-spire adéquat, tu peux combiner deux chrono-commandes pour passer des obstacles ou éviter des attaques. L'utilisation d'un combo de chrono-commandes te permet de combiner les deux effets.

### COMBOS DE CHRONO-COMMANDES

- || + ▶▶ Tu te déplaces deux fois plus vite tandis que le monde et les ennemis autour de toi s'immobilisent.
- ⏪ + ▶▶ Tu te déplaces deux fois plus vite tandis que le monde et les ennemis autour de toi se déplacent deux fois moins vite.
- + ⏪ Tu es enregistré et tes actions sont rejouées à vitesse normale tandis que le monde et les ennemis autour de toi se déplacent deux fois moins vite.

