

 **AVVISO** Prima di utilizzare il gioco, leggere il manuale della console Xbox 360®, il manuale del Sensore Kinect® per Xbox 360 e gli altri manuali delle periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Visitare la pagina www.xbox.com/support.

Importanti avvertenze per la salute: disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare "attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità" durante l'utilizzo di videogiochi. I sintomi possono includere vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione, perdita temporanea dei sensi e perdita di conoscenza o convulsioni che possono generare infortuni dovuti a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti. **In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico.** Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi, i genitori sono tenuti a osservare o farsi descrivere l'eventuale insorgenza dei suddetti sintomi. È possibile ridurre il rischio di attacchi sedendosi lontano dallo schermo, utilizzando uno schermo di dimensioni inferiori, giocando in una stanza ben illuminata ed evitando di giocare quando si è stanchi o affaticati. Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

SOMMARIO

<i>Comandi</i>	2
<i>Sistema triangolare</i>	3
<i>Schermata di gioco</i>	4
<i>Per cominciare</i>	6
<i>Online</i>	7
<i>Riconoscimenti</i>	8
<i>Garanzia</i>	12
<i>Assistenza Clienti</i>	13

Progettazione del manuale: Satoshi Yamaguchi (Happy Valley)

Tutte le immagini sono tratte da una versione di sviluppo del gioco.

Potrebbero essere presenti lievi differenze rispetto alla versione finale.

©2012 TECMO KOEI GAMES CO., LTD. & Team NINJA. Tutti i diritti riservati.

Comandi

LB Pulsante dorsale sinistro
P + K
 Pugno forte

RT Grilletto destro
H + K
 Calcio forte

RB Pulsante dorsale destro
H + P + K

Y
P Pugno

X
 Guardia
H Presa
 ↖ **H** Presa alta
 ← **H** Presa pugno medio
 → **H** Presa calcio medio
 ↘ **H** Presa bassa

B
K Calcio

A
T Proiezione

Tasto direzionale
 Movimento

Levetta sinistra
 Movimento

Pulsante START
 Menu di pausa

Passo laterale
 ↑ **H + P + K** / ↓ **H + P + K**
 0
 ↑↑ / ↓↓

* Sono mostrati i comandi di tipo A. È possibile modificare la configurazione del controller in OPZIONI > COMANDI > CONTROLLER.

* Quando non sei in combattimento, puoi visualizzare i comandi disponibili nell'angolo inferiore destro dello schermo.

Sistema triangolare

I colpi hanno la priorità sulle proiezioni. Durante l'approccio iniziale, una proiezione può essere annullata da un attacco.



Le proiezioni hanno la priorità sulle prese. Durante l'approccio iniziale, una presa può essere annullata da una proiezione.



Le prese hanno la priorità sugli attacchi. Durante lo stordimento critico, la tua unica difesa dall'avversario è una presa.

Utilizzare un colpo o una proiezione di priorità superiore per annullare una mossa di priorità inferiore dell'avversario porterà a una "contromossa +", ma sarà il tempismo delle prese a determinare l'eventuale colpo normale, contrattacco o contromossa +. Le contromosse + infliggono un danno del 50% superiore al normale.

COLPI	Pugni e calci sono genericamente definiti "colpi". Ogni mossa è composta da uno o più colpi. Esistono colpi alti, medi e bassi.
PRESE	Quando un tuo avversario colpisce, esegui la presa corretta per fermare l'attacco e operare la tua contromossa. <ul style="list-style-type: none"> ↖ H in risposta a pugni e calci alti ← H in risposta a pugni medi → H in risposta a calci medi ↙ H in risposta a pugni e calci bassi
PROIEZIONI	Se un avversario ha alzato la guardia, usa una proiezione per spezzare la sua difesa. Puoi effettuare la proiezione da in piedi o abbassato. Osserva la posizione dell'avversario e adopera la proiezione giusta.
GUARDIE	Stai in guardia per bloccare il colpo di un avversario. Stai in guardia mentre sei in piedi per bloccare i colpi sferrati alla parte superiore del corpo. Stai in guardia mentre sei abbassato per bloccare i colpi sferrati alle gambe e ai piedi. Con una guardia efficace, non subirai alcun danno.
PASSO LATERALE	Fai un passo laterale per muoverti velocemente di lato ed evitare il colpo diretto dell'avversario. Puoi anche colpire in passo laterale.

Schermata di gioco

Barra energia

L'energia che resta al personaggio. Diminuisce a ogni attacco inferto dall'avversario. Quando raggiunge lo 0, subirai il KO e perderai il round.

La barra lampeggia in rosso quando è al di sotto del 50%. A quel punto puoi eseguire un colpo di potenza.



Contatore round

Per ogni round vinto, un cerchio lampeggerà. Vincerai la partita quando tutti i cerchi lampeggiano.

Tempo

Tempo rimanente nel round. Quando raggiunge lo 0, la vittoria del round va al giocatore con più energia restante.

Stato

Mostra le informazioni sullo stato del personaggio, come il numero attuale di colpi in combo.

STORDIMENTO CRITICO!

Il personaggio barcolla in seguito a un colpo dell'avversario e può solo eseguire prese. In questo stato non può essere proiettato.

COLPO CRITICO

Il personaggio ha realizzato una mossa che ha provocato uno stordimento critico nell'avversario.

CONTRATTACCO

Il personaggio ha inferto un colpo mentre l'avversario iniziava un colpo. È il momento per un attacco volante.

CONTRATTACCO +

Il personaggio ha inferto un colpo mentre l'avversario iniziava una proiezione.

CONTROPRESA CONTROPRESA +

Il personaggio ha realizzato una presa mentre l'avversario iniziava un colpo.

CONTROPROIEZIONE

Il personaggio ha realizzato una proiezione mentre l'avversario iniziava una proiezione.

CONTROPROIEZIONE +

Il personaggio ha proiettato l'avversario mentre tentava una presa.

SCOPPIO CRITICO!

Il personaggio è del tutto indifeso, non può mettersi in guardia né eseguire prese. Questo avviene quando viene sferrato uno scoppio critico che causa più danni della barra energia lampeggiante durante uno stordimento critico.

COLPO DI POTENZA

Il personaggio ha inferto un colpo di potenza che provoca danni devastanti.

Per cominciare

Avvia partita

- 1 Inserisci il disco di DEAD OR ALIVE 5.
- 2 Premi il tasto START nella schermata iniziale per visualizzare il menu principale.
- 3 Scegli uno stile di gioco.



Menu

STORIA	Segui diversi personaggi nell'arco dell'avventura e impara le basi del combattimento.
COMBATTI	Combatti contro il computer o un altro giocatore. Potrai inoltre allenarti con mosse e combo.
ONLINE	Connettiti alla rete e combatti contro altri avversari umani.
EXTRA	Guarda i replay e le foto che hai salvato.
OPZIONI	Configura diverse impostazioni di gioco.
Marketplace Xbox LIVE	Collegati al Marketplace Xbox LIVE.
PASS ONLINE	Inserisci il codice del Pass online.

Salvare e caricare

I dati di gioco vengono salvati automaticamente in modalità Avventura, dopo i combattimenti e modificando le impostazioni. Verranno caricati all'avvio del gioco.

*Sono richiesti almeno 100KB di spazio libero per salvare la partita.

Online

Combatti contro altri avversari.

Seleziona Cerca per trovare una sala d'attesa o Crea per crearne una. In quest'ultimo caso, potrai impostare diversi parametri di combattimento.



Il gioco online richiede una connessione di rete a banda larga e un account Xbox LIVE. È richiesto un Pass online per utilizzare le funzionalità online. Consultare la retrocopertina di questo manuale per ulteriori dettagli.

Menu

PARTITA VELOCE	Partecipa a un combattimento basato su una regione e su un numero di round specifici. Non influirà sul tuo grado.
PARTITA CLASSIFICATA	Partecipa a un combattimento basato su un dato livello di classifica (livello di abilità). Vittorie e sconfitte influiranno sul grado.
PARTITA SALA D'ATTESA	Combatti in una sala d'attesa con fino a 16 persone, guarda gli incontri e usa la chat. Il grado non verrà modificato.
CLASSIFICHE	Visualizza le classifiche.
ELENCO LOTTATORI	L'elenco dei lottatori che hai registrato. Selezionane uno per inviare una sfida.

Partecipa anche tu al nostro sondaggio sulla qualità, è semplice, basta cliccare qua:

<http://www.tecmokoei-europe.com/survey/doa5/>

Riconoscimenti

Produttore	Yosuke Hayashi		Tsuyoshi Iuchi Masayuki Terao Tetsuya Nitta Gaku Arai Masaki Toyoda Ryusuke Kanda	Animazione	Katsuhiro Yamauchi Chitose Sasaki Ryoji Abe Hideki Saito Takaaki Kurosawa Masayuki Fukushima Toshiaki Kondo Kenta Kawano Hirohisa Togase
Direttore	Yohei Shimbori				
Direttore artistico e storia	Yutaka Saito				
Direttore progetto	Kohei Shibata				
Direttore architettura	Yasunori Sakuda	Architettura	Yoshihiro Kimura Takashi Watanabe Yuichiro Watanabe Takayuki Teruya Yuta Yamazaki Haruhisa Ito Takahiro Onuki Daisuke Oikawa Wataru Iwasaki Junichi Koyama Tomoya Sakashita Masato Naito Kazuki Iwana Kenichi Uchiyama	Effetti visivi	Naoki Yamamoto Takehiko Kanaoka Kazuki Osada Hiroyuki Kimura Akihiro Hayano Kazuya Fujii Mitsuaki Uchida
Responsabile grafica personaggi	Hirohisa Kaneko Haruhiko Shikata				
Responsabile grafica ambienti	Hideki Niimi Kensaku Tabuchi Shunsuke Fujita			Supporto effetti visivi	Kazutaka Kato Jiro Yoshida
Responsabile animazioni	Kosuke Wakamatsu Yoshiro Tachibana			Filmati in tempo reale e Telecamera in tempo reale	Daisuke Inari Shuuichi Okada Kazuhiro Nishimura Yoshinori Kobayashi Yoshiki Horiuchi Katsuyuki Shimizu Yoshikatsu Yoshizawa Ikuo Harigai Shinichi Nakamura Takahiro Yadori
Responsabile filmati in tempo reale	Yoshiteru Tomita	Supporto programmazione	Masaaki Komatsu Tomohito Hanou Hiroshi Mochidome Kojiro Seino Katsuyuki Okura Hiroya Usuda Yutaro Takahashi Hirotaka Kataoka Shota Nagata		
Responsabile effetti visivi	Takamitsu Watanabe Osamu Yazu			Grafico tecnico	Masaru Ueda Yusaku Kamekawa
Responsabile audio e progettazione	Makoto Hosoi			Grafica interfaccia utente	Yuki Nakajima
Capo tecnico grafica	Naoya Okamoto			Bozzetti preparatori	Tsutomu Terada Tetsuya Amabiki Chifumi Suzuki Kazuhiro Higuchi Mariko Hirokane Yukiko Maruyama
Responsabile interfaccia utente	Masayuki Sasamoto				
Responsabile architettura grafica	Yuki Satake			Design Audio	Shigekiyo Okuda Hiroaki Takahashi Mari Yoshida Yosuke Kinoshita
Responsabile architettura gioco	Takeshi Kawaguchi Yoshinobu Suzuki Takeshi Mizobe	Grafica personaggi	Michihiro Sato Atsushi Nakano	Rumorista	Atsuo Saito
Responsabile architettura librerie	Taihei Obara Masanao Kimura			Musiche	Yojiro Yoshimatsu Ayako Toyoda Masako Otsuka
Responsabile progettazione gioco	Takeshi Omori Takayuki Saga Manabu Nagasaki			Direttore CQ	Manabu Kiguchi Takayuki Nishikawa
Responsabile telecamera in tempo reale	Akio Oyama	Grafica ambienti	Kana Yamamoto Ryosei Muraki Koichi Yabata Tadashi Kawabe Chihiro Ootaka Kaori Kobayashi Sachiko Namba Yasuyuki Sato Rie Motonari Hiroyuki Kato Atsushi Goto	Direttore di studio	Yoshinori Ueda
Direttore localizzazione	Peter Garza				
Progettazione gioco	Motohiro Shiga Takeshi Suzuki				

Doppiaggio giapponese

KASUMI Houko Kuwashima
AYANE Wakana Yamazaki
HAYATE Hikaru Midorikawa
RYU HAYABUSA Hideyuki Hori
HELENA Yuka Koyama
CHRISTIE Kotono Mitsuishi
LA MARIPOSA Maaya Sakamoto
HITOMI Yui Horie
BAYMAN Banjo Ginga
KOKORO Ayako Kawasumi
JANN LEE Nobutoshi Canna
LEIFANG Yumi Touma
TINA Yuko Nagashima
BASS Kenta Miyake
ZACK Bin Shimada
ELIOT Junko Minagawa
GEN FU Chikao Ohtsuka
BRAD WONG Unsho Ishizuka
RIG Hiroki Touchi
MILA Ryoko Shiraishi
AKIRA Miki Shinichiro
SARAH Lisle Wilkerson
PAI Minami Takayama
DONOVAN Moriya Endo
SISTEMA VOCALE Peter Garza

IN COLLABORAZIONE CON

TECMO KOEI TIANJIN SOFTWARE CO., LTD.

FILMATI TEMPO REALE

D-Rockets

Team filmati

Direttore filmati Ryuzi Kitaura
Direttore effetti visivi Masami Nikaido
Editing effetti visivi Takuya Okuwaki
Direttore animazioni Ryuichi Snow
Animatore Shoko Kitamura
Animatore Takashi Kawamura
Animatore Yumiko Takahashi
Telecamera motion capture NAGISA.Kamiyama
Interprete motion capture Suiken TAKAYUKI.Kamiyama

Team audio

Produttore audio Ryuzi Kitaura

Brano: [The Storied Journey of the Boy and the Drunk]

co-prodotto da D-Rockets e Graphicbeat
brano di Hiroshi Motokura

Brano: [False Fate]

co-prodotto da D-Rockets e RASHINBUN ENTERTAINMENT
brano eseguito da Lotus Juice

Tema conclusivo: [I'm a Fighter]

co-prodotto da D-Rockets e RASHINBUN ENTERTAINMENT
eseguito da Lotus Juice e HanaH

Brano: [let's get it]

co-prodotto da D-Rockets e RASHINBUN ENTERTAINMENT
brano di Lotus Juice e Yuya Kubo
eseguito da Ichi-Go

Post-produzione

SKIP CITY Sai-no-kuni Visual Plaza/DIGITAL SKIP STATION, INC.

SHIROGUMI INC.

Produttore Hiromasa Inoue
Direttore prodotto Masayo Ono
Direttore CG Chihiro Hashimoto
Grafica digitale Kaori Obara
Shinji Kato
Yasushi Shimajiri
Kazuki Watanabe
Daisuke Minatoya
Ayano Miki
Assistente alla produzione Mie Takenaka
STORYBOARD
tuetue Kombinato. Kiyoshi Okuyama

UNITÀ MOTION CAPTURE

Neo Agency Co.,Ltd.

Coordinazione interpreti motion capture Masaru Ikata
Direttore coreografia motion capture Nobutoshi Takahashi
Interprete motion capture Katsuyuki Yamazaki
Yasunari Kinbara
Kentaro Shimazu
Asuka Yoshikawa
Akemi Hirota
Hiromi Shinjo
Nobuhiro Inohara
Kenji Satou
Hiromasa Masuda
Kazuhiro Inoue

KATSUGEKIZA Inc.

Interprete motion capture Wataru Koga
Keiichi Wada
Tony Hosokawa
Yuka Hino
Ayako Hino
Hiroko Yashiki
Motoki Kawana
Yutaka Kambe

Coordinamento coreografia e interprete motion capture Akira Sugihara

IMAGICA Corp.

Produttore motion capture Tetsuya Kobayashi
Direttore motion capture Yoshiko Koyama
Editor motion capture Gaku Ohtsu

Lees TKD Jong Mok Lee
Tomoyasu Kataoka

TRADUZIONE

Rubicon Solutions, Inc
Bayard Co., Ltd

REGISTRAZIONE DOPPIAGGIO GIAPPONESE
AONI PRODUCTION CO., LTD.
MIT STUDIO

REGISTRAZIONE DOPPIAGGIO INGLESE
Cup of Tea Productions
Danielle Hunt
Lainie Bushey
Sam Riegel
Patrick Seitz

DEBUG
Pole To Win Co., Ltd.
Pole To Win America, Inc.

FONT
I caratteri inclusi sono sviluppati esclusivamente da DynaComware.
KOEI SIGN WORKS CO.

PUBBLICAZIONE GIAPPONE

Manuale del software Miyuki Kamei
Illustrazioni Jyumpei Yamamoto
Daisuke Hano
Progettazione web Hidenobu Kawabata
Pubbliche relazioni e marketing Hiroshi Murai
Hideyasu Matsuo
Sviluppo commerciale Takuya Negishi

PUBBLICAZIONE NORD AMERICA

TECMO KOEI AMERICA Corporation
Vicepresidente senior e direttore commerciale Amos Ip
Direttore marketing Sean Corcoran
Coordinamento vendite Jae Chang
Direttore di produzione Shinka Umezaki
Controller Tad Saito

ONE PR

Direttore Jeane Wong
Direttore PR Kjell Vistad
Coordinatore PR Zachary Gunnell

PUBBLICAZIONE EUROPA

TECMO KOEI EUROPE LIMITED
Direttore commerciale Tom Vickery
Direttore PR e marketing Marilena Papacosta
Direttore community Chin Soon Sun
Direttore generale Yasutomo Watanabe

PUBBLICAZIONE TAIWAN/ASIA

TECMO KOEI TAIWAN CO., LTD.
Vicepresidente senior e direttore commerciale e marketing Sammy Liu

PUBBLICAZIONE ESTERO

Divisione sviluppo estero	Yukinori Yokoyama Timothy Horst Ina Liau
Sezione marketing globale	Hiroshi Suzuki Yasushi Tani Tomohiro Tanimura
Divisione commerciale globale	Hidekiyo Kobayashi Takahiro Yamamoto Shih Ping Lien Carol Suzuki
Coordinamento	Marko Bursac
Direttore creativo	Tom Lee
Coordinatore	Toru Akutsu

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Team Virtua Fighter 5 SEGA AM2

The Fighters	Ashitano-Tetsujin
Vanessa Arteaga	Akihiro "Yamimax" Nakamura
Sebastian "Chosen1" Burton	Hidetoshi "uranaha" Furuya
Marie "Kayane" Norindr	Kenji "AKA" Takemori
Emmanuel "Master" Rodriguez	Masato "mochi-A" Yoshikawa
Adande "sWooZie" Thorne	Naoaki "NCR" Niisaka
Paul "Rabies" Santoro	Takahiro Tomiya
Gem Tumbaga	Takeshi "Take-P" Kakei Yu "Mizuhi" Hasegawa

"Showdown" Scritto, prodotto ed eseguito da Sebastian "Chosen1" Burton

IPL	Erik "Rikuto" Argetsinger Robb Chiarini Jr Bryan "Dr. Dogg" Dawson Kat "Mystik" Gunn David Ting
------------	---

Vincitori "Make Your Move"

AKA
Demo-Kun
Juanes
Master Ari
Michitena
Mr. Wah
rapgeekman
Rosiak freeman
Laurent
TheALEXdoa
Tyappi
YOU

Tutti	Yazan Ammari Revell "HurricaneRev" Dixon Jeremy "Black Mamba" Florence Khaled "EmperorCow" Habbab Morris Hunter Matt Ponton Carl "Perfect Legend" White
--------------	---

Crisp Branding
Agency
DOA Central
Enzyme Testing
Labs Inc.
Free Step Dodge
Insert Coin Clothing
Prima Games
Unequaled Media
Alisa Faber
Pierre Guijarro
Hiroya Kakehata
Yuri Ito
Riho Tsurumaki

Tutto lo staff di Team
NINJA

Akira, Sarah, Pai characters © SEGA.
Virtua Fighter is either a registered trademark or trademark of SEGA Corporation.



WEND OR FLIVE 5



Garanzia

TECMO KOEI EUROPE LTD. garantisce all'acquirente originale che il presente disco di gioco sarà esente da difetti di materiale e di manodopera per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto. Se durante il periodo di garanzia di 90 giorni si dovesse verificare un difetto coperto da tale garanzia, TECMO KOEI EUROPE LTD. si impegna, a propria discrezione, a riparare o sostituire gratuitamente il disco di gioco.

Per ottenere questo servizio di garanzia:

1. Registra al nostro sito ufficiale di registrazione del prodotto:
<http://www.tecmokoei-europe.com/> (sito solo in inglese).
2. Conserva la ricevuta, indicante la data d'acquisto, e il codice UPC (codice a barre) che si trova sulla confezione del gioco.
3. Se il gioco è coperto da una garanzia commerciale, riporta il disco di gioco al negozio in cui è stato acquistato.
4. Se il gioco presenta problemi che richiedono assistenza tecnica durante i 90 giorni di garanzia e non è coperto da garanzia commerciale, contatta l'assistenza clienti di TECMO KOEI EUROPE LTD. telefonando al numero +44 (0) 1462 476130 dalle 9:00 alle 17:00 dal lunedì al venerdì (solamente in inglese). Si applicano le tariffe internazionali verso il Regno Unito.
5. Se il tecnico di assistenza non riesce a risolvere il problema telefonicamente, ti sarà fornito un numero di autorizzazione per la restituzione. Riporta in maniera chiara questo numero all'esterno della confezione con il disco di gioco difettoso. Includi il tuo nome, indirizzo e numero di telefono ed entro i 90 giorni di garanzia invia il disco di gioco (LE SPESE POSTALI E L'ASSICURAZIONE PER SMARRIMENTO O DANNI SONO A CARICO DEL MITTENTE), la ricevuta d'acquisto e il codice UPC (codice a barre) a:

TECMO KOEI EUROPE LTD.
Unit 209a, The Spirella Building
Bridge Road
Letchworth Garden City
Hertfordshire SG6 4ET
United Kingdom

Il nuovo disco verrà inviato a partire da 28 giorni dalla data di restituzione. La presente garanzia non è valida se il disco di gioco viene danneggiato a causa di negligenza, incidente, uso improprio, modifica, manomissione o qualsiasi altra causa non imputabile a difetti di materiali o fabbricazione.



Assistenza Clienti

TECMO KOEI EUROPE LTD. ha fatto tutto il possibile per assicurarsi che questo prodotto sia affidabile e funzioni senza problemi. Se dovessi comunque riscontrare qualche problema tecnico nell'installazione o nel funzionamento del titolo, sei pregato di contattare TECMO KOEI EUROPE LTD. al numero telefonico elencato qui sotto. Si rammenta che la linea telefonica è destinata al supporto tecnico e non a fornire trucchi o soluzioni per i giochi.

contact@tecmokoei.co.uk

+44 (0) 1462 476130

DEAD OR ALIVE® 5 ©2012 TECMO KOEI GAMES CO., LTD. & Team NINJA. Tutti i diritti riservati. DEAD OR ALIVE, TECMO, Team NINJA e il logo Team NINJA sono marchi registrati di TECMO KOEI GAMES CO., LTD. Il logo KT è un marchio registrato di TECMO KOEI HOLDINGS CO., LTD. Tutti i diritti riservati. Pubblicato da TECMO KOEI EUROPE LTD. Sviluppato da Team NINJA.