

# DEAD OR ALIVE 5

## PASS ONLINE



## Pass online

### Istruzioni per riscattare il pass

Immetti il Pass online fornito per attivare le funzioni online del gioco. Se il codice è già stato riscattato da un proprietario precedente, puoi acquistare un nuovo Pass online su PlayStation®Store.

1. Crea un account PlayStation®Network (o effettua il login a un account PlayStation®Network esistente).
2. Seleziona PlayStation®Store utilizzando l'icona PlayStation®Network sulla XMB™.
3. Seleziona "Riscatta codici" in alto a destra sullo schermo.
4. Immetti il codice voucher e segui le istruzioni per il download del Pass online.

\*Questo Pass online a uso singolo è valido solo per l'acquisto di una copia nuova di DEAD OR ALIVE® 5. Il codice non è trasferibile una volta usato. Scade il 30 settembre 2013.

# I'm a Fighter



TECMO

BLES-01623

“PS”, “PlayStation”, “PS3”, “△ ○ × □” and “DUALSHOCK” are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.  
“Blu-ray Disc” and “BD” are trademarks. All rights reserved.

DEAD OR ALIVE® 5 ©2012 TECMO KOEI GAMES CO., LTD. & Team NINJA. Published by TECMO KOEI EUROPE LIMITED. Developed by Team NINJA.  
DEAD OR ALIVE, TECMO, Team NINJA and the Team NINJA logo are registered trademarks of TECMO KOEI GAMES CO., LTD. The KT logo is a registered trademark of TECMO KOEI HOLDINGS CO., LTD. All rights reserved.

5060073309139

## PRECAUZIONI

- Questo disco contiene software per il sistema PlayStation®3. Non utilizzare questo disco con altri sistemi, poiché potrebbe danneggiarsi.
- Il disco è conforme esclusivamente alle specifiche del sistema PlayStation®3 per il mercato PAL. Non può essere utilizzato con altre versioni del sistema PlayStation®3.
- Leggere attentamente il manuale di istruzioni del sistema PlayStation®3 per un utilizzo corretto del prodotto.
- Inserire il disco nel sistema PlayStation®3 con il lato inciso rivolto verso il basso.
- Quando si maneggia il disco, evitare di toccare la superficie.
- Mantenere il disco pulito ed evitare di graffiarlo. Se la superficie si sporca, pulirla con un panno morbido e asciutto.
- Non esporre il disco a fonti di calore, alla luce diretta del sole o a eccessiva umidità.
- Non utilizzare dischi di forma irregolare, incrinati, deformati o riparati con nastro adesivo, in quanto potrebbero causare il malfunzionamento del gioco.

## AVVERTENZE PER LA SALUTE

Giocare sempre in un ambiente ben illuminato. Fare pause regolari di circa quindici minuti per ogni ora di gioco. Smettere immediatamente di giocare se si viene colti da vertigini, nausea, affaticamento o cefalea. I soggetti sensibili a luci intermittenti o a particolari forme o configurazioni geometriche potrebbero soffrire di una forma di epilessia non diagnosticata ed essere soggetti a crisi epilettiche guardando la tv o giocando con i videogiochi. Se si è soggetti ad attacchi epilettici, consultare il medico prima di giocare con i videogiochi e contattarlo immediatamente qualora si dovessero riscontrare uno o più dei seguenti sintomi durante il gioco: alterazioni della vista, contrazioni muscolari, altri movimenti involontari, perdita di coscienza, confusione mentale e/o convulsioni.

## 3D - AVVERTENZE PER LA SALUTE

Utilizzando un televisore 3D per la visione di immagini e/o l'uso di giochi stereoscopici in 3D, alcuni individui potrebbero manifestare diversi disturbi (come affaticamento e irritazione degli occhi, o nausea). Al manifestarsi di tali sintomi, si prega di sospendere l'utilizzo fino allo scomparire dei disturbi.

In genere consigliamo di evitare l'uso prolungato del sistema PlayStation®3 e di fare 15 minuti di pausa per ogni ora di gioco. Tuttavia per la visione di video 3D e l'uso di giochi stereoscopici in 3D la durata e la frequenza di queste interruzioni varia da persona a persona. Si consiglia di fare delle pause abbastanza lunghe in modo da far scomparire ogni fastidio. Se il sintomo persiste, consultare un medico.

La visione da parte di bambini piccoli (soprattutto se sotto i sei anni) non è ancora sicura. Consultare il pediatra o l'oculista prima di consentire ai bambini piccoli la visione di immagini 3D o l'uso di giochi stereoscopici in 3D. Durante tali attività inoltre un adulto deve sempre essere presente e assicurare che le raccomandazioni di cui sopra siano seguite dai più giovani.

## PIRATERIA

La riproduzione non autorizzata di una parte del prodotto o del prodotto nella sua interezza e l'uso non autorizzato di marchi registrati costituiscono reato. La PIRATERIA danneggia i consumatori, gli sviluppatori, gli editori e i rivenditori autorizzati. Se si sospetta che questo gioco sia una copia non autorizzata o si hanno altre informazioni su prodotti pirata, contattare il Servizio Clienti della propria zona telefonando ai numeri riportati sul retro di questo manuale.

## AGGIORNAMENTI DEL SOFTWARE DEL SISTEMA

Per dettagli relativi all'aggiornamento del software del sistema PlayStation®3, visitare il sito web eu.playstation.com oppure fare riferimento alla Guida di riferimento rapido del sistema PS3™.



I numeri dell'Assistenza clienti telefonica si trovano sul retro di questo manuale.

## SISTEMA DI CLASSIFICAZIONE IN BASE ALL'ETÀ PEGI (PAN-EUROPEAN GAME INFORMATION — INFORMAZIONI PANEUROPEE SUI GIOCHI)

Il sistema di classificazione in base all'età PEGI è volto a proteggere i minorenni da videogiochi non adatti alla loro fascia d'età. Questa classificazione NON È UNA GUIDA sui livelli di difficoltà dei videogiochi. Per ulteriori informazioni visita il sito [www.pegi.info](http://www.pegi.info).

Diviso in tre parti, il PEGI consente ai genitori e ai consumatori di ottenere informazioni affidabili sull'adeguatezza del contenuto del gioco in base all'età del giocatore. La prima parte è la classificazione dell'età:



La seconda parte consiste in una serie di descrittori che indicano il contenuto del gioco. A seconda del gioco ci può essere un numero diverso di descrittori combinati insieme. La classificazione dell'età riflette l'intensità del contenuto. Questi descrittori sono:



La terza parte consiste in un'etichetta per indicare giochi online. Quest'etichetta può essere utilizzata solamente da fornitori di servizi di gioco che si sono impegnati a garantire misure orientate alla protezione dei minorenni durante l'esperienza di gioco online:



Per ulteriori informazioni visita il sito [www.pegionline.eu](http://www.pegionline.eu)

## LIVELLO CONTROLLO GENITORI

Questo prodotto ha un livello di controllo genitori predefinito che dipende dal suo contenuto. È possibile impostare il livello di controllo genitori sul sistema PlayStation®3 per stabilire restrizioni alla riproduzione di un prodotto secondo un livello di controllo genitori superiore rispetto a quello predefinito sul sistema PS3™. Per ulteriori informazioni, consultare il manuale di istruzioni del sistema PS3™.

Il presente prodotto è classificato secondo il sistema di classificazione PEGI. Sulla confezione è riportata la classificazione PEGI per fasce d'età e per contenuto (tranne nei casi in cui, per legge, venga applicato un altro sistema di classificazione). Il rapporto tra il sistema di classificazione PEGI e il livello di controllo genitori è il seguente:

LIVELLO DEL CONTROLLO DEI GENITORI	9	7	5	3	2
GRUPPO ETÀ — CLASSIFICAZIONE PEGI	18	16	12	7	3

In alcuni casi il livello del filtro contenuti di questo prodotto potrebbe essere superiore a quello richiesto nel tuo paese. Ciò è dovuto alle differenze nella valutazione per fasce d'età nei vari paesi in cui il prodotto viene venduto. Potresti dover aggiornare il livello del filtro contenuti sul tuo sistema PS3™ per poter giocare.

### BLES-01623

**ESCLUSIVAMENTE AD USO DOMESTICO** Questo software è concesso in licenza solo per l'utilizzo con il sistema PlayStation®3. Potrebbe essere necessario un aggiornamento al software del sistema PlayStation®3. Qualsiasi accesso, utilizzo o trasferimento del prodotto o il copyright implicito e marchi registrati non autorizzati sono proibiti. Si consiglia di visitare [eu.playstation.com/terms](http://eu.playstation.com/terms) per i diritti di utilizzo completi. Library programs ©1997-2012 Sony Computer Entertainment Inc. concesso in licenza esclusivamente a Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). LA RIVENDITA E IL NOLEGGIO SONO VIETATI SALVO ESPRESSAMENTE AUTORIZZATO DA SCEE. PlayStationNetwork, PlayStationStore e PlayStationHome sono soggetti a specifici termini di utilizzo e non sono disponibili in tutti i Paesi e in tutte le lingue ([eu.playstation.com/terms](http://eu.playstation.com/terms)). È necessaria una connessione Internet a banda larga. I costi di accesso alla connessione a banda larga sono a carico dell'utente. Alcuni contenuti sono a pagamento. Gli utenti devono avere almeno 7 anni e per i minorenni è richiesto il consenso dei genitori. Le funzioni di rete potrebbero essere revocate con ragionevole preavviso. Per maggiori informazioni, consultare la pagina [eu.playstation.com/gameservers](http://eu.playstation.com/gameservers). Concesso in licenza per la vendita esclusiva in Europa, Medio Oriente, Africa, India ed Oceania.

“PS”, “PlayStation”, “PS3”, “ΔΟΧΟ”, “SIXAXIS”, “DUALSHOCK” and “®” are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. “Blu-ray Disc™” and “Blu-ray™” are trademarks of the Blu-ray Disc Association. DEAD OR ALIVE® 5 ©2012 TECMO KOEI GAMES CO., LTD. & Team NINJA. All rights reserved. DEAD OR ALIVE, TECMO, Team NINJA and the Team NINJA logo are registered trademarks of TECMO KOEI GAMES CO., LTD. The KT logo is a registered trademark of TECMO KOEI HOLDINGS CO., LTD. Published by TECMO KOEI EUROPE LTD. Developed by Team NINJA. Made in Austria. All rights reserved.

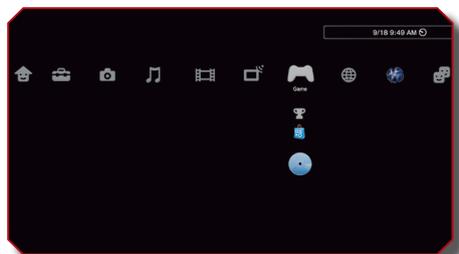
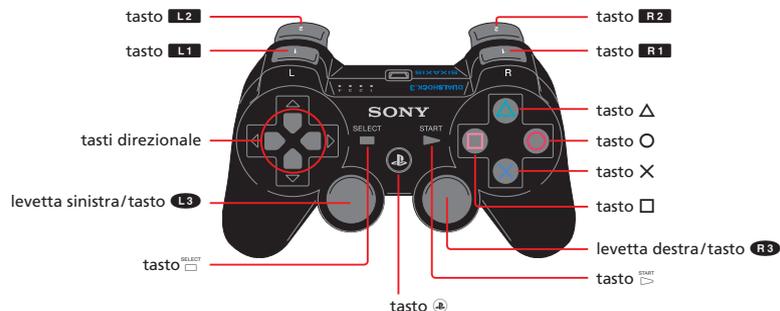
## PREPARAZIONE

Predisponi il tuo sistema digitale di intrattenimento PlayStation®3 seguendo la procedura riportata nel manuale di istruzioni. All'avvio, la spia di accensione sarà di colore rosso a indicare che il sistema PlayStation®3 è in modalità stand-by. Premi il tasto di accensione e la spia di accensione diventerà verde.

Inserisci il disco di DEAD OR ALIVE® 5 nel vano disco, con l'etichetta rivolta verso l'alto. Seleziona l'icona  dal menu Home. Apparirà un'immagine del software. Premi il tasto  per avviare il caricamento. Si raccomanda di non collegare o rimuovere accessori quando la console è accesa. Seleziona la lingua preferita tramite il menu "Impostazioni del sistema" del sistema. Le impostazioni della lingua sono accessibili anche dal menu opzioni. Questo gioco è dotato di una funzione di caricamento e salvataggio automatico dei dati. I dati saranno salvati automaticamente in determinati punti della partita. Eventuali dati salvati già presenti saranno caricati automaticamente all'avvio. Non spegnere il sistema quando la spia accesso disco fisso è accesa.

**NOTA:** le informazioni contenute in questo manuale erano corrette al momento della stampa, ma durante le ultime fasi di sviluppo del prodotto è possibile che siano state apportate lievi modifiche.

## Controller wireless DUALSHOCK®3



# SOMMARIO

Comandi.....	4
Sistema triangolare.....	5
Schermata di gioco.....	6
Per cominciare.....	8
Online.....	9
Riconoscimenti.....	10
Garanzia.....	16

Progettazione del manuale di 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.

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

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

# Comandi

**Tasti direzionali**  
Movimento

**Tasto L1**  
P+K (△+⊙)  
Pugno forte

**Tasto R2**  
H+K (⊖+⊙)  
Calcio forte

**Tasto R1**  
H+P+K (⊖+△+⊙)

**Tasto △**  
Pugno

**Tasto □**  
Guardia  
H Presa  
↖ H Presa alta  
← H Presa pugno medio  
→ H Presa calcio medio  
↙ H Presa bassa

**Tasto ○**  
K Calcio

**Tasto ×**  
T Proiezione

**Levetta sinistra**  
Movimento

**Tasto START**  
Pausa

**Tasto PS**

\*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.

**Passo laterale**

↑ H+P+K / ↓ H+P+K  
o  
↑↑ / ↓↓

# 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.

<b>COLPI</b>	Pugni e calci sono genericamente definiti "colpi". Ogni mossa è composta da uno o più colpi. Esistono colpi alti, medi e bassi.
<b>PRESE</b>	Quando un tuo avversario colpisce, esegui la presa corretta per fermare l'attacco e operare la tua contromossa. ↖ 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
<b>PROIEZIONI</b>	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.
<b>GUARDIE</b>	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.
<b>PASSO LATERALE</b>	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

<b>STORIA</b>	Segui diversi personaggi nell'arco dell'avventura e impara le basi del combattimento.
<b>COMBATTI</b>	Combatti contro il computer o un altro giocatore. Potrai inoltre allenarti con mosse e combo.
<b>ONLINE</b>	Accedi a PlayStation®Network e combatti contro altri avversari umani.
<b>EXTRA</b>	Guarda i replay e le foto che hai salvato.
<b>OPZIONI</b>	Configura diverse impostazioni di gioco.
<b>PlayStation®Store</b>	Collegati a PlayStation®Store.

## Salvare e caricare

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

\*Sono necessari almeno 139KB di spazio libero sull'unità disco fisso per salvare la partita. Questo gioco può essere installato tramite il menu Opzioni. Non spegnere il sistema quando la spia accesso disco fisso lampeggia.

# Online

Accedi a PlayStation®Network e 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 di PlayStation®Network. Per maggiori informazioni su PlayStation®Network, consultare il sito web ufficiale PlayStation® (<http://it.playstation.com/>).

È richiesto un Pass online per utilizzare le funzionalità online. Consultare la retrocopertina di questo manuale per ulteriori dettagli.

## Menu

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

# Riconoscimenti

<b>Produttore</b>	Yosuke Hayashi	<b>Responsabile architettura librerie</b>	Taihei Obara Masanao Kimura
<b>Direttore</b>	Yohei Shimbori	<b>Responsabile progettazione gioco</b>	Takeshi Omori Takayuki Saga Manabu Nagasaki
<b>Direttore artistico e storia</b>	Yutaka Saito	<b>Responsabile telecamera in tempo reale</b>	Akio Oyama
<b>Direttore progetto</b>	Kohei Shibata	<b>Direttore localizzazione</b>	Peter Garza
<b>Direttore architettura</b>	Yasunori Sakuda	<b>Progettazione gioco</b>	Motohiro Shiga Takeshi Suzuki Tsuayoshi Iuchi Masayuki Terao Tetsuya Nitta Gaku Arai Masaki Toyoda Ryusuke Kanda
<b>Responsabile grafica personaggi</b>	Hirohisa Kaneko Haruhiko Shikata	<b>Grafica ambientale</b>	Hideaki Niimi Kensaku Tabuchi Shunsuke Fujita
<b>Responsabile animazioni</b>	Kosuke Wakamatsu Yoshiro Tachibana	<b>Architettura</b>	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
<b>Responsabile filmati in tempo reale</b>	Yoshiteru Tomita	<b>Grafica ambientale</b>	Ryosei Muraki Koichi Yabata Tadashi Kawabe Chihiro Ootaka Kaori Kobayashi Sachiko Namba Yasuyuki Sato Rie Motonari Hiroyuki Kato Atsushi Goto
<b>Responsabile effetti visivi</b>	Takamitsu Watanabe Osamu Yazu	<b>Animazione</b>	Katsuhiko Yamachi Chitose Sasaki Ryoji Abe Hideki Saito Takaaki Kurosawa Masayuki Fukushima Toshiaki Kondo Kenta Kawano Hirohisa Togase
<b>Responsabile audio e progettazione</b>	Makoto Hosoi		
<b>Capo tecnico grafica</b>	Naoya Okamoto		
<b>Responsabile interfaccia utente</b>	Masayuki Sasamoto		
<b>Responsabile architettura grafica</b>	Yuki Satake		
<b>Responsabile architettura gioco</b>	Takeshi Kawaguchi Yoshinobu Suzuki Takeshi Mizobe		

## Supporto programmazione

Kojiro Seino  
Katsuyuki Okura  
Hiroya Usuda  
Yutaro Takahashi  
Hirotsuka Katoaka  
Shota Nagata

Tomoya Ichikawa  
Yasuhiro Nakamoto  
Hiroyuki Nishi  
Mizuki Yamamoto  
Takafumi Imanaga

Kenichi Saito  
Mikiyasu Kambayashi  
Masaki Shibuya  
Shimpel Minato  
Tatsuro Orikasa

Michihiro Sato

Atsushi Nakano

## Grafica personaggi

Shuichi Wada  
Hiromi Tsukazaki

Hiroyuki Yazaki  
Natsuko Kawakami

Hideaki Takahashi  
Yasuaki Suzuki  
Machiko Hara  
Nozomi Furuta

Kana Yamamoto

## Effetti visivi

Naoki Yamamoto  
Takehiko Kanaoka

Kazuki Osada  
Hiroyuki Kimura  
Akihiro Hayano  
Kazuya Fujii

Mitsuaki Uchida

## Supporto effetti visivi

Kazutaka Kato  
Jiro Yoshida

## Filmati in tempo reale e telecamera in tempo reale

Daisuke Inari  
Shuichi Okada  
Kazuhiro Nishimura  
Yoshinori Kobayashi  
Yoshiki Horuchi  
Katsuyuki Shimizu  
Yoshiakazu Yoshizawa  
Ikuo Harigai  
Shinichi Nakamura  
Takahiro Yadori

## Grafico tecnico

Masaru Ueda  
Yusaku Kamekawa

## Grafica interfaccia utente

Yuki Nakajima

## Bozzetti preparatori

Tsutomu Terada  
Tetsuya Amatuki  
Chifumi Suzuki  
Kazuhiro Higuchi  
Mariko Hirokane  
Yukiko Maruyama

## Design Audio

Shigekiyo Okuda  
Hiroaki Takahashi  
Man Yoshida  
Yosuke Kinoshita

## Rumorista

Atsuo Saito

## Musiche

Yojiro Yoshimatsu  
Ayako Toyoda  
Masako Otsuka

## Direttore CQ

Manabu Kiguchi  
Takayuki Nishikawa

## Direttore di studio

Yoshinori Ueda

## Doppiaggio giapponese

**KASUMI** Houko Kuwashima  
Wakana Yamazaki  
**AYANE** Hikaru Midorikawa  
**HAYATE** Hideyuki Hori  
**RYU HAYABUSA** Yuka Koyama  
**HELENA** 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.**

**Team filmati**  
**Direttore filmati** Ryuzi Kitaura  
**Direttore effetti visivi** Masami Nikaido  
**Editing effetti visivi** Takuya Okuwaki  
**Direttore animazioni** Ryuzhi Snow  
**Animatori** Shoko Kitamura  
**Animatore** Takashi Kawamura  
**Animatore** Yumiko Takahashi  
**Telecamera motion capture** NAGISA.Kamiyama  
**Interprete motion capture** SUKUN 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

**Toma 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

**UNITA 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  
Kantarou 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 Yasuhiko  
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

**DEBUT**  
Pole To Win Co., Ltd.  
Pole To Win America, Inc.

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

**PUBBLICAZIONE GIAPPONESE**

**Manuale del software** Miyuki Kamei

**Illustrazioni** Jyumpel 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 Liao

**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**

Vanessa Arlaaga  
Sebastian "Chosen1"  
Burton  
Marie "Kayane" Norind  
Emmanuel "Master"  
Rodriguez  
Adande "sWoodzie" Thorne  
Paul "Rabies" Santoro  
Gem Tumbaga

**Ashitano-Tetsujin**

Akihiro "Yamimax"  
Nakamura  
Hidetoshi "uranaha"  
Furuya  
Kenji "AKA" Takemori  
Masato "mochi-A"  
Yoshikawa  
Naoki "NCR" Niisaka  
Takahiro Tomiya  
Takeshi "Take-P" Kakai  
Yu "Mizuhi" Hasegawa

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

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

**Vincitori "Make Your  
Move"**

AKA  
Dieno-Kun  
Juanes  
Master Ari  
Michtena  
Mr. Wah  
rapgeekman  
Rosiak freeman  
Laurent  
TheALEXdo  
Tyappi  
YOU

**Tutti** Yazan Ammari  
Revel "HurricaneRev"  
Dixon  
Jeremy "Black  
Mamba" Florence  
Khaled  
"EmpororCow"  
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  
Unequalled Media  
Alisa Faber  
Pierre Gujjarro  
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.



# 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 Spiella 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.

For Help & Support please visit: [eu.playstation.com](http://eu.playstation.com) or refer to the telephone list below.

<b>Australia</b>	<b>1300 365 911</b> Calls charged at local rate	<b>Nederland</b>	<b>0495 574 817</b> Interlokale kosten
<b>Belgique/België/Belgien</b>	<b>011 516 406</b> Tarif appel local/Lokale kosten	<b>New Zealand</b>	<b>09 415 2447</b> National Rate <b>0900 97669</b> Call cost \$1.50 (+ GST) per minute
<b>Česká republika</b>	<b>0225341407</b>	<b>Norge</b>	<b>820 68 322</b> Pris: 6,50/-min, support@no.playstation.com Mandag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30
<b>Danmark</b>	<b>90 13 70 13</b> Pris: 6-/minut, support@dk.playstation.com Mandag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30	<b>Österreich</b>	<b>0820 44 45 40</b> 0,116 Euro/Minute
<b>Deutschland</b>	<b>01805 766 977</b> 0,14 Euro/Minute	<b>Portugal</b>	<b>707 23 23 10</b> Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico
<b>España</b>	<b>902 102 102</b> Tarifa nacional	<b>Россия</b>	<b>+ 7 (495) 981-2372</b>
<b>Ελλάδα</b>	<b>801 11 92000</b>	<b>Suisse/Schweiz/Svizzera</b>	<b>0848 84 00 85</b> Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale
<b>France</b>	<b>0820 31 32 33</b> prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi	<b>Suomi</b>	<b>0600 411 911</b> 0,79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai – perjantai 12–18
<b>ישראל – יפאר מוצרי צריכה</b>	<b>09-9560957</b> פסק סקס <b>09-9711710</b> טלפון זמניכה אז בקרו באתר <a href="http://www.isfar.co.il">www.isfar.co.il</a>	<b>Sverige</b>	<b>0900-20 33 075</b> Pris 7,50:- min, support@se.playstation.com Måndag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30
<b>Ireland</b>	<b>0818 365065</b> All calls charged at national rate	<b>UK</b>	<b>0844 736 0595</b> National rate
<b>Italia</b>	<b>199 116 266</b> Lun/Ven 8:00 – 18:30 e Sab 8:00 – 13:00: 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto		
<b>Malta</b>	<b>234 36 000</b> Local rate		

If your local telephone number is not shown, please visit [eu.playstation.com](http://eu.playstation.com) for contact details.



Uno di questi simboli, presenti su prodotti elettronici, relative confezioni o batterie, indica che il prodotto elettronico o le batterie non devono essere smaltiti come un normale rifiuto domestico in Europa. Per garantire il trattamento corretto del prodotto e delle batterie, smaltirli secondo le leggi in vigore a livello locale oppure secondo le indicazioni per lo smaltimento di apparecchi elettrici e batterie. In questo modo, è possibile preservare le risorse naturali e migliorare gli standard di protezione dell'ambiente per quanto riguarda il trattamento e lo smaltimento di rifiuti elettrici.



È possibile che le batterie riportino questo simbolo insieme ad altri simboli chimici. I simboli chimici del mercurio (Hg) o del piombo (Pb) saranno riportati se la batteria contiene mercurio in percentuale superiore allo 0,0005% o piombo in percentuale superiore allo 0,004%.