⚠ AVVISO

Prima di utilizzare questo gioco, leggere il Manuale di istruzioni di Xbox 360™ e i manuali delle altre eventuali periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Si consiglia di conservare tutti i manuali per riferimento futuro. Per eventuali sostituzioni dei manuali, visitare il sito www.xbox.com/support o chiamare il Supporto Tecnico di Xbox (vedere la terza di copertina).

Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame

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 in precedenza 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.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute 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 rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni:

- sedersi lontano dallo schermo del televisore;
- utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori;
- giocare in una stanza ben illuminata;
- evitare 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.

Il quarto torneo mondiale di combattimento raggiunse il suo apice nell'incontro finale tra Kage-Maru e Shun Di. Durante l'attacco definitivo di Kage-Maru, però, l'argentea figura di Dural interruppe l'incontro.

"Madre..." mormorò Kage-Maru, fissando l'essere frutto della trasformazione di Tsukikage. Rendendosi conto che era troppo tardi per poter salvare sua madre, Kage-Maru la distrusse con le proprie mani, ma, dopo averla guardata in volto, si fermò. "Ma questo è..."

Preoccupato dalla sconfitta di Dural, il J6 catturò Vanessa per la fase successiva del progetto Dural, ma questa sparì, aiutata dall'interno, prima che potessero trasformarla. I suoi dati di combattimento erano già stati trapiantati nel nuovo modello di Dural, così il J6 annunciò il quinto torneo mondiale di combattimento per collaudare la nuova V-Dural e scoprire i traditori all'interno dell'organizzazione.

Cos'è il J6?
Il Judgement 6, o J6, è l'insieme di sei organizzazioni mondiali. Insieme, esercitano un'influenza enorme in molti campi, tra i quali la produzione di armi e la politica internazionale. L'obiettivo del J6 è quello di completare il loro subdolo dominio del mondo.

SEGA®

CONTENUTI

PER INIZIARE 2
CONNETTITI A XBOX LIVE 2
COMANDI DI BASE 3
INIZIO DEL GIOCO 8
ARCADE 9
VS. 11
QUEST 14
DOJO 16
VF.TV 18
PERSONALIZZA. 19
OPZIONI 21
GARANZIA 23
SUPPORTO PRODOTTO. 23

Grazie per aver acquistato Virtua Fighter™ 5. Questo software è destinato all'uso con la console Xbox 360 di Microsoft®. Leggere attentamente questo manuale prima di iniziare a giocare.

Giocatore Host e giocatore Ospite

Dopo aver avviato il gioco, il giocatore che preme per primo il pulsante START nella schermata del titolo diventa il giocatore 1 (o il giocatore Host) della partita. Il giocatore Host è l'unico giocatore che può selezionare le voci del menu. Il controller del giocatore Host deve essere correttamente connesso ad un profilo giocatore valido. Ora, il giocatore Host può selezionare il file dei dati di sistema da utilizzare.

Normalmente, il personaggio del giocatore Host è posizionato sulla sinistra dello schermo, ma il giocatore Host può anche optare di posizionare il suo personaggio sulla parte destra dello schermo. Per far ciò, tieni premuto il pulsante dorsale destro mentre selezioni il personaggio (pag. 8).

In modalità VS. (pag. 11), il controller utilizzato per connettersi dopo il giocatore Host sarà quello del giocatore Ospite. Questo rimarrà valido fino all'abbandono della modalità VS.

Salvataggio e caricamento

Questo gioco utilizza la funzione di autosalvataggio. Tale funzione può essere attivata/disattivata accedendo al menu Opzioni (pag. 21). Le ultime classifiche della partita, il progresso nella modalità Quest (pag. 14) e le impostazioni delle Opzioni saranno salvati ogni qualvolta abbandoni la modalità.

Impostazioni HDTV

Per visualizzare il gioco in modalità Alta definizione, connetti la tua console Xbox 360 ad una TV con ingresso component o HDMI utilizzando un cavo component AV ad alta definizione Xbox 360 o un cavo AV HDMI Xbox 360. Se si sta utilizzando un cavo component AV ad alta definizione Xbox 360, regola l'interruttore AV su "HDTV". La posizione HDTV dovrebbe essere selezionata su Xbox Dashboard se la TV supporta la risoluzione HD a 480p o 720p.

Dolby Digital

Questo gioco è realizzato in Dolby® Digital. Collega la tua Microsoft® Xbox 360 ad un impianto surround provvisto di decodifica Dolby Digital utilizzando un cavo ottico digitale. Il cavo ottico digitale deve essere inserito nell'apposito alloggio che troverai alla base di un cavo per componenti ad alta definizione Xbox 360, o di un cavo AV ad alta definizione VGA Xbox 360, o ad un cavo SCART avanzato Xbox 360. Dalla videata "System" della Dashboard, vai dentro impostazioni console, seleziona le opzioni audio e scegli "Digital Output". Fatto ciò, attiva "Dolby Digital" per sperimentare l'eccitante mondo del suono in surround.

Xbox LIVE

Gioca con chi vuoi, in qualsiasi momento e dovunque con Xbox LIVE®! Crea il tuo profilo, chiacchera con i tuoi amici, scarica contenuti dal Marketplace di Xbox LIVE e invia e ricevi videomessaggi o messaggi vocali. Collegati! Ti aspetta un universo rivoluzionario.

Connessione

Per poter usare Xbox LIVE, devi dotarti di una connessione Internet a banda larga per la tua console Xbox e abbonarti al servizio Xbox LIVE. Per stabilire se Xbox LIVE è disponibile nella zona in cui vivi e per ulteriori informazioni sulla connessione a Xbox LIVE, vai su ***www.xbox.com/live.***

Impostazioni Familiari

Questi strumenti flessibili e di facile utilizzo consentono a genitori e tutori di decidere a quale gioco possono accedere i giovani giocatori sulla base dell'età consigliata per il tipo specifico di contenuto. Per ulteriori informazioni, vai su ***www.xbox.com/familysettings.***

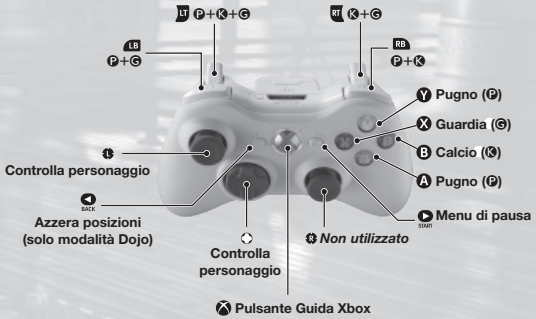
Obiettivi

Questo gioco supporta il sistema Obiettivi di Xbox LIVE. Durante la partita, guadagnerai medaglie e punti che saranno accreditati sul tuo profilo giocatore come Obiettivi. Fai riferimento a Xbox Dashboard per visualizzare lo stato dei tuoi obiettivi per Virtua Fighter™ 5.

Scarica contenuti

Sarà possibile scaricare, nel Marketplace Xbox LIVE, contenuti aggiuntivi quali sfondi e icone giocatore per Xbox Dashboard nonché nuovi oggetti per la personalizzazione del personaggio. Per ulteriori informazioni sulle ultime novità a disposizione nel Marketplace Xbox LIVE, visita il sito ***www.xbox.com/marketplace.***

La registrazione richiede l'accesso a Xbox LIVE. È richiesta inoltre, la connessione internet. Termini e condizioni possono essere visualizzati all'indirizzo internet ***www.xbox.com/live***. Devi essere maggiorenne per registrarti a Xbox LIVE.



Controller Xbox 360

Pulsante da utilizzare	Menu/Schermate di selezione	In combattimento
Tasto D	Muovi cursore (⬅➡: cambia impostazioni, dove possibile)	Controlla personaggio
Levetta sinistra	Muovi cursore (⬅➡: cambia impostazioni, dove possibile)	Controlla personaggio
Pulsante B	Annulla	Calcio (K)
Pulsante A	Conferma selezione	Pugno (P)
Pulsante Y	Riproduci in modo continuato gli Incontri d'esibizione/ visualizza scheda giocatore del personaggio selezionato (solo modalità VF.TV)	Pugno (P)
Pulsante X	Riproduci casualmente gli Incontri d'esibizione/guarda la tua posizione in classifica (solo modalità VF.TV)	Guardia (G)
Pulsante dorsale sinistro	Ruota visuale del personaggio (solo modalità Personalizza)	Combinazione pulsanti: P+G
Pulsante dorsale destro	Ruota visuale del personaggio (solo modalità Personalizza)	Combinazione pulsanti: P+K
Grilletto sinistro	Fai zoom indietro sul personaggio (solo modalità Personalizza)	Combinazione pulsanti: P+K+G
Grilletto destro	Fai zoom in avanti sul personaggio (solo modalità Personalizza)	Combinazione pulsanti: K+G
Pulsante START	Cambia l'abbigliamento nella schermata di selezione del personaggio	Visualizza il menu di pausa
Pulsante BACK	Elimina i dati nella schermata di selezione del personaggio (solo in modalità Personalizza)	Azzera le posizioni (solo modalità Dojo)

Nota: la configurazione dei pulsanti durante il combattimento (calci, pugni e guardia) può essere cambiata nel menu Impostazioni del controller delle Opzioni (pag. 21).

Indicatore comandi

I comandi di base utilizzati durante la partita vengono visualizzati sulla destra. Nota che i comandi elencati presuppongono che il personaggio sia rivolto verso destra. Nel caso in cui il personaggio fosse rivolto verso sinistra, i comandi destra e sinistra del tasto D/levetta sinistra devono essere invertiti.

➡	Tieni premuto il tasto D/levetta sinistra nella direzione indicata.
⇨	Premi il tasto D/levetta sinistra nella direzione indicata.
P	per sferrare un pugno.
K	per sferrare un calcio.
G	per difendere.
+	due o più pulsanti contemporaneamente.

Azioni e comandi di base

Utilizzando il tasto D/ levetta sinistra puoi far avanzare, arretrare o abbassare il personaggio. Usa Ⓟ (pulsante A o Y) per tirare pugni, Ⓚ (pulsante B) per tirare calci e Ⓖ (pulsante X) per parare. Inoltre, combinando i comandi in modi diversi, puoi fare eseguire al tuo personaggio molte mosse ed azioni diverse.

Scatto/scatto all'indietro
⇨⇨ / ⇦⇦

Scatta per una breve distanza in avanti o all'indietro. Per eseguire lo scatto in avanti è possibile tenere premuto il tasto D/levetta sinistra (⇨➡) per far correre il personaggio.

Scatto da posizione abbassata in avanti o all'indietro ⇦⇦ or ⇦⇩⇦ / ⇨⇨ or ⇨⇩⇨

Scatta da posizione abbassata per una breve distanza in avanti o all'indietro.

Nota: premi ⬇ per abbassarti.

Salto
Tieni premuto ⇧+Ⓟ (or Ⓚ)

Il personaggio salta.

MOVIMENTO (Tutti i movimenti)
Cammina in qualunque direzione (ad eccezione di ⬇) e muoviti in qualunque direzione tu desideri.

Tenendo premuto il tasto D/levetta sinistra in qualsiasi direzione ad eccezione di ⬇, il tuo personaggio inizierà a camminare. Per far muovere il personaggio in direzione della telecamera, premi ⇩, poi premi e tieni premuto ⬇ di nuovo.

Presa
Ⓟ+Ⓖ

Quando il tuo avversario è vicino, puoi effettuare una presa premendo Ⓟ+Ⓖ. Ci sono inoltre comandi aggiuntivi per le prese per ogni personaggio.

Evita la presa
Ⓟ+Ⓖ

Evita la presa avversaria. Per le prese che utilizzano Ⓟ+Ⓖ ed una direzione, premi nella direzione dell'ultimo comando simultaneamente.

Attacco basso
⬆ Ⓟ (quando l'avversario è a terra)

Dopo aver buttato a terra l'avversario, puoi effettuare un altro attacco. Alcuni personaggi hanno attacchi aggiuntivi.

Recupero
Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ (quando stai per cadere)

Quando stai per toccare il suolo, premi Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ per saltare in piedi ed evitare l'attacco basso dell'avversario.

Rialzarsi
Ⓟ o Ⓖ (da terra)

Quando il tuo personaggio viene abbattuto, puoi farlo rialzare più in fretta.

Attacco in ascesa
Ⓚ o ⇩ Ⓚ (quando atterrato)

Puoi eseguire attacchi medi/bassi rialzandoti.

Mossa difensiva
⇩ o ⇧ (rilascia velocemente)

Puoi schivare un attacco muovendoti a destra o a sinistra.

Mossa offensiva
⇩ o ⇧ (rilascia velocemente) Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

Muoviti velocemente verso destra o sinistra, per raggirare l'avversario.

Azioni aggiuntive

Alcune azioni possono essere eseguite solo da personaggi specifici. Un esempio si trova nel Profilo personaggio a pag. 22. Puoi inoltre visualizzare una lista completa aprendo il Menu di pausa (pag. 9) e selezionando Elenco dei comandi.

Contromosse

Ritorci contro i tuoi avversari i loro attacchi usando queste mosse.

Deviare

Devia l'attacco avversario. Se eseguita correttamente, questa mossa stordirà l'avversario (vedi sotto), aprendolo ai tuoi attacchi.

Attacco caricato

Tieni premuto l'ultimo pulsante premuto per eseguire una potente mossa caricata.

Stordimento

Alcuni attacchi fanno barcollare l'avversario, aprendolo ai tuoi attacchi. Nel caso sia tu ad essere stordito, premi il tasto D/levetta sinistra ⇦⇨ in modo alternato per riprenderti.

Allenamento

Impariamo i comandi base

ATTACCHI Ci sono tre tipi di attacchi: Attacchi alti, attacchi medi e attacchi bassi.

- Alti: esistono diversi tipi di attacchi alti, da semplici colpi elevati a potenti e più lenti attacchi.

Ⓟ
Pugno alto (Pugno da fermo)

Ⓚ
Calcio alto (Calcio da fermo)

Sei in grossi guai se il tuo avversario assume una guardia bassa!

- Medi: esistono molti attacchi medi potenti che formano la parte principale dell'arsenale di colpi di ogni personaggio.

⇨Ⓟ
Pugno medio (Gomitata)

⇨Ⓚ
Calcio medio (Calcio con ginocchiata)

Contro la guardia bassa, solo gli attacchi medi sono efficaci!

● Bassi: usa gli attacchi bassi per punire il tuo avversario con guardia alta.

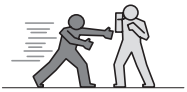
Gli attacchi bassi sono di maggiore efficacia per fermare gli attacchi dei tuoi avversari!

⇩Ⓟ
Pugno basso
(Pugno da posizione accovacciata)

Con gli attacchi bassi a distanza, puoi colpire un avversario distante ancora più facilmente!

⇩Ⓚ
Calcio basso

PRESE Atterra il tuo avversario per infliggergli danni maggiori!

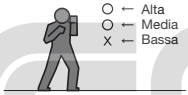


Puoi anche atterrare un avversario in guardia.

Ⓟ+Ⓖ
Presa

Non puoi atterrare il tuo avversario se si trova in posizione accovacciata.

DIFESA Mettiti in guardia dai colpi e dalle prese dei tuoi avversari e contrattacca.



Ⓖ
Guardia da fermo

⇩Ⓖ
Guardia da accovacciato

Evita gli attacchi alti con la guardia da accovacciato.

Assicurati di metterti in guardia e prepara il contrattacco.

Assicurati di metterti in guardia e prepara il contrattacco.

Evita le prese accovacciandoti o colpendo.

⇩Ⓖ
Guardia da accovacciato

Ⓟ
Attacca per interrompere

⇦⇦
Tieni la distanza

Strategia d'attacco

- Atterra i tuoi avversari se sono fermi o in posizione di guardia.
- Usa gli attacchi medi contro i tuoi avversari se sono in posizione di guardia accovacciata.

Prese e attacchi medi sono i tuoi comandi di base quando attacchi!

Strategia di difesa

- Difenditi assumendo la posizione di guardia da fermo o da accovacciato!
- Difenditi contro le prese accovacciandoti o colpendo.
- Quando eviti i colpi avversari, è il momento giusto per contrattaccare!

Comprendere i vantaggi e gli svantaggi

Ci sono certe situazioni in cui hai un breve lasso di tempo in cui puoi agire prima del tuo avversario e avere un certo vantaggio. Dopo che il tuo colpo è andato a segno, quando pari l'attacco dell'avversario o l'attacco dell'avversario ti manca del tutto sono opportunità in cui tu ti trovi in vantaggio.

● Situazioni di vantaggio e di svantaggio si avvicenderanno spesso durante il corso della battaglia.

Vantaggio È il tuo turno: un'opportunità per attaccare!

Svantaggio È il turno del tuo avversario: subirai danni se non ti difendi!

● **Ci sono dei "piccoli" o "grandi" vantaggi o svantaggi. Le opportunità cambieranno con le mosse!**

Le mosse di base (pugno/calcio da fermo) sono più veloci, quindi lasciano meno possibilità all'avversario di contrattaccare.

- **Se la tua mossa di base va a segno, il tuo vantaggio è minore.**
- **Se la tua mossa di base è bloccata, il tuo svantaggio è minore.**

Vantaggio/ Svantaggio piccolo

Movimento veloce

Meno possibilità di contrattaccare.

Opportunità

Mosse complesse (ginocchiate, affondi,etc.) danno una maggiore possibilità all'avversario di contrattaccare.

- **Se la mossa complessa va a segno, il tuo svantaggio è maggiore.**
- **Se la mossa complessa è bloccata, il tuo svantaggio è maggiore.**

Vantaggio/ Svantaggio grande

Movimenti complessi

Più opportunità di contrattaccare.

I movimenti complessi infliggono un danno maggiore all'avversario, ma se manchi il colpo ti troverai in una situazione di svantaggio. Usa questi movimenti solo quando sei in una posizione di vantaggio!

● **Impara a riconoscere quando ti trovi in posizione di vantaggio! Non perdere la tua occasione di attaccare!**

Quando il tuo attacco va a segno

Il tuo colpo va a segno! — L'avversario subisce danni e quasi non riesce a muoversi: vantaggio! — Il tuo prossimo attacco va a segno!

Quando pari l'attacco del tuo avversario

Assumi la posizione di guardia contro l'attacco avversario! — L'avversario quasi non riesce a muoversi finché non riguadagnerà la posizione: vantaggio! — Dato che non si può muovere, il tuo attacco va a segno!

Quando l'attacco del tuo avversario va a vuoto

L'attacco dell'avversario va a vuoto! — L'avversario non si può muovere finché non riguadagna la posizione: un grandissimo vantaggio! — Dato che non si può muovere, il tuo attacco va a segno!

Sommario dei vantaggi e degli svantaggi

Vantaggi	• Quando il tuo attacco va a segno. • Quando assumi una posizione di guardia contro un attacco avversario. • Quando il tuo avversario manca il colpo.	È il tuo turno! Tocca a te attaccare.
Svantaggi	• Quando subisci dei danni. • Quando il tuo attacco viene parato. • Quando il tuo attacco va a vuoto.	È il turno del tuo avversario! Difenditi!

INIZIO DEL GIOCO

Menu Principale

Dalla schermata del titolo, il giocatore Host deve premere il pulsante START per visualizzare il Menu Principale. Da qui potrai selezionare:

ARCADE P.9	Combatti contro personaggi controllati dalla CPU attraverso sette fasi con Continua illimitati.
VS. P.11	Gioca contro un avversario umano. È necessario un secondo controller per il giocatore Ospite.
QUEST P.14	Gioca contro i tuoi avversari in arcade virtuali e tornei per diventare il miglior giocatore di VF.
DOJO P.16	Affina le tue tecniche di combattimento.
VF.TV P.18	Guarda i replay della modalità VS salvati sulla periferica di memorizzazione ed i filmati promozionali.
PERSONALIZZA P.19	Crea e personalizza il tuo personaggio utilizzando l'oro (G) e gli oggetti che hai raccolto in modalità Quest.
OPZIONI P.21	Regola varie opzioni di gioco.

SEGA®

Schermata selezione dei personaggi e dati del personaggio

In questo gioco, meno che nelle modalità VF.TV e OPZIONI, dovrai selezionare un personaggio o dei dati del personaggio. Utilizza un personaggio creato precedentemente o seleziona Gioca senza utilizzare dati (non disponibile nelle modalità Quest e Personalizza) e scegli uno dei personaggi non modificabili. Selezionando Crea nuovi dati, creerai nuovi dati con un personaggio a tua scelta, ma la personalizzazione dovrà avvenire più avanti nella modalità Personalizza. Tieni premuto il pulsante START durante la selezione del personaggio per scegliere tra l'abbigliamento principale e quello secondario.

Nelle modalità Quest e Personalizza, puoi personalizzare i dati del tuo personaggio con il tuo nome da combattimento e diversi aspetti ed utilizzarli nelle modalità Arcade, VS e Dojo.

In questa modalità giocherai sette fasi contro dei personaggi controllati dalla CPU, proprio come nella versione Arcade. Seleziona una delle due modalità a disposizione e successivamente seleziona un personaggio (o dei dati del personaggio) e comincia a combattere!

Menu modalità Arcade

Normale	Gioca proprio come nella versione Arcade.

Schermata modalità Arcade

❶ **Personaggio selezionato**
Sono visualizzati il nome ed il volto del personaggio da te selezionato.

❷ **Barra salute rimanente**
Diminuisce a mano a mano che il personaggio viene colpito. Quando è completamente esaurita, il personaggio sarà K.O.

❸ **Informazioni giocatore**
Il nome da ring del giocatore, il grado e l'emblema vengono visualizzati qui (solo durante l'utilizzo dei dati del personaggio).

❹ **Round vinti**
Mostra quanti round sono stati vinti da ciascun giocatore. Una luce rossa si accenderà ad ogni vittoria.

❺ **Tempo rimasto**
Il round termina quando il tempo arriva a zero. Se nessuno dei giocatori è KO, vince quello con più salute rimanente.

❻ **Icona stordimento**
Quando sei stordito viene visualizzata l'Icona stordimento dal lato del tuo personaggio. Premi il tasto D/levetta sinistra ed altri pulsanti in rapida successione per velocizzare la ripresa del tuo personaggio.

❼ **Punteggio**

❽ **Conteggio bevute (solo Shun Di)**
Quando giochi con Shun Di, il Conteggio bevute viene visualizzato qui.

❾ **Tempo totale trascorso e conteggio fasi**
Mostra il tempo totale trascorso dall'inizio del gioco e la fase attuale.

Menu di pausa

Premi il pulsante START durante la partita per mettere il gioco in pausa e accedere al menu di pausa.

■ **Torna al gioco**
Chiudi il menu di pausa per tornare all'incontro. Nota che premere il pulsante START nuovamente avrà lo stesso effetto.

■ **Elenco dei comandi**
Visualizza la lista dei comandi del personaggio in uso. Utilizza il tasto D/levetta sinistra ⬅➡ per scegliere i tipi di comandi e ⬆⬇ per andare su o giù nella lista.

■ **Impostazioni del controller**
Cambia l'assegnazione dei comandi (pag. 21)

■ **Torna al menu Arcade**
Abbandona l'incontro.

Regole del combattimento

In ogni combattimento dovrai vincere un numero di round prestabiliti per assicurarti la vittoria. Ogni volta che vinci un incontro avanzerai alla fase successiva e combatterai contro un altro personaggio. Ecco alcuni metodi per vincere un round.

K.O.	Infliggi danni all'avversario per far diminuire la sua barra salute; se questa si riduce a zero, vincerai l'incontro per K.O.
Fuori campo:	Alcune fasi non sono dotate di muri, altre sono delimitate da muretti bassi. Spingi il tuo avversario al di fuori del ring e vincerai per Ring out (Fuori campo), indipendentemente dallo stato della sua barra salute.
Tempo scaduto:	Se il tempo scade senza che qualcuno sia stato messo K.O., vince il giocatore con la quantità di salute maggiore.
Pareggio:	Se entrambi i giocatori dovessero disporre di una quantità identica di salute allo scadere del tempo, sarà un pareggio. Verrà assegnata la vittoria di un round a ciascun giocatore.

Morte istantanea

Nel caso in cui il round decisivo dovesse terminare in un pareggio, la partita continuerà in **Sudden Death (Morte istantanea)**: entrambi i personaggi combatteranno quasi senza energia. Se l'incontro dovesse terminare ancora in pareggio, il giocatore CPU (o il giocatore HOST, nel caso di una partita a due giocatori) sarà decretato vincitore.

Fine del gioco e Continua

Se perdi un incontro, la partita terminerà e sarà visualizzata la schermata Continua. Premi il pulsante START prima che il conto alla rovescia raggiunga zero per ricominciare dal combattimento che hai appena perso.

Attacco al punteggio	Mira ad ottenere un punteggio alto e guarda la tua posizione rispetto ai giocatori delle altre nazioni.

In modalità Attacco al punteggio, puoi selezionare un personaggio da utilizzare e il percorso da prendere, poi gioca allo stesso modo della modalità Normale.

Alla fine della partita, ti sarà chiesta l'autorizzazione ad inviare i dati di replay, indipendentemente dal tuo punteggio. Successivamente, la tua console si connetterà a Xbox LIVE e, se il tuo punteggio è fra i migliori, esso sarà registrato insieme al tuo nome. Se il tuo punteggio è fra quelli dei migliori 100 giocatori, e hai dato l'autorizzazione ad inviare i tuoi dati di replay, esso sarà inviato. I tuoi dati di replay resisteranno fintanto che il tuo record resisterà nelle prime 100 posizioni, e saranno rimossi in caso la tua posizione in classifica dovesse scendere al di sotto di tale soglia.

Nota: per mantenere una situazione di eguaglianza fra i partecipanti, le impostazioni delle Opzioni non possono essere modificate in questa modalità. Non ci sarà nessun boss finale.

Menu finale di Attacco al punteggio

■ **Riprova**
Gioca di nuovo ad Attacco al punteggio nello stesso percorso, con gli stessi personaggi.

■ **Torna alla selezione percorso**
Gioca ancora selezionando un diverso percorso.

■ **Torna alla selezione dei personaggi**
Gioca un incontro con personaggi diversi

■ **Torna al menu Arcade**
Esci dalla modalità Attacco al punteggio.

Normale	Combatti contro un avversario in partite Offline.

Dopo che entrambi i giocatori hanno scelto il personaggio da utilizzare, il giocatore 2G (o chiunque abbia perso l'incontro precedente) può scegliere la fase nella quale giocare. Seleziona CASUALE per lasciare che sia il gioco a scegliere la fase.

Nota: la schermata Selezione fase non verrà visualizzata se l'impostazione Selezione fase è stata disabilitata dal menu Opzioni (pag. 21). In questo caso, la fase sarà scelta automaticamente.

Le regole sono le stesse che nella modalità Arcade, ma giocherai solo un incontro. Il giocatore che mette il gioco in pausa ha il controllo del Menu di pausa (pag. 9); l' Elenco dei comandi e le Impostazioni del controller saranno visualizzate solo per il giocatore che ha interrotto la partita. Dopo l'incontro sarà visualizzata la schermata Risultati: usa il tasto D/levetta sinistra ⬆⬇ per selezionare una voce del menu, poi premi il pulsante A.

■ **Combatti di nuovo**
Gioca nuovamente l'incontro nella stessa fase, con gli stessi personaggi.

■ **Cambia fase**
Combatti con gli stessi personaggi, ma in una fase diversa.

■ **Torna alla selezione dei personaggi**
Gioca un incontro con personaggi diversi (vai alla schermata di selezione del personaggio).

■ **Guarda il replay**
Guarda il replay dell'incontro appena disputato. Per il Menu di pausa durante il replay, vedi pag. 18.

■ **Salva il replay**
Salva il replay dell'incontro appena disputato sulla tua periferica di memorizzazione. Puoi guardare i replay salvati nella modalità VF.TV (pag. 18)

Gioco con i dati del personaggio

Se utilizzi i dati del personaggio, le tue prestazioni nella modalità VS. incideranno sul conto delle vittorie/sconfitte del tuo personaggio. Otterrai punti esperienza per la classifica; potresti inoltre trovare un Oggetto. Vedi pag. 15 per i dettagli.

Utilizza i tuoi dati del personaggio sulla console Xbox 360 di un tuo amico

Puoi prendere i tuoi dati del personaggio e usarli per giocare contro un tuo amico sulla sua console Xbox 360. Per prima cosa, devi copiare il tuo profilo giocatore e i dati di gioco di Virtua Fighter™ 5 su una Memory Unit. Quindi, inserisci la Memory Unit nella console Xbox 360 che utilizzerai per giocare (oppure puoi scegliere di copiare i dati sulla console Xbox 360), e connettiti al tuo profilo giocatore con il controller per utilizzare i tuoi dati. Dopo aver scelto di partecipare alla modalità VS., seleziona la periferica di memorizzazione dove si trovano i tuoi dati di gioco di Virtua Fighter™.

Se il giocatore ospite non è connesso ad alcun profilo giocatore, potrà usare solo i personaggi predefiniti.

Partita classificata	Duella su Xbox LIVE: i tuoi risultati influenzeranno le classifiche.

Giochi per modificare i tuoi record di vittoria/sconfitta e il tuo grado, che sono indipendenti dalle partite Offline. Avrai un record ed un grado comune per profilo giocatore, indipendentemente dai dati del personaggio utilizzato. Al termine della partita, i punti battaglia saranno guadagnati a seconda delle tue prestazioni e quando avrai abbastanza punti, il tuo grado sarà elevato.

Partita del giocatore	Duella su Xbox LIVE senza influenzare le classifiche.

Divertiti a combattere senza preoccuparti dei tuoi record di vittoria/sconfitta o del tuo grado, dato che i risultati non influenzeranno la tua classifica. Puoi anche decidere di invitare un amico a giocare.

Gioco Xbox LIVE

Devi essere connesso con un abbonamento Xbox LIVE Gold per poter giocare a Gioco VS. Xbox LIVE

Partita

Ogni volta che giochi a una battaglia Xbox LIVE, devi scegliere se creare una partita o se partecipare ad una già esistente. Se scegli di creare una partita, sarai tu a decidere le condizioni della battaglia. Queste impostazioni faranno anche da indice per la ricerca della tua partita nelle partite personalizzate da parte degli altri giocatori. Nota che il giocatore che crea la partita gioca come 1G (a sinistra), mentre il giocatore che sfida gioca con il 2G (a destra).

Andamento dell'incontro

● Selezione personaggio

Per giocare a partite classificate o partite del giocatore, dovrai, per prima cosa, selezionare il personaggio con cui intendi lottare. Nota che il nome da ring e i commenti sui dati del tuo personaggio non saranno rispecchiati. Sarà usato, invece, il nome sul tuo profilo giocatore.

● Menu Battaglia VS Xbox LIVE

Seleziona una delle seguenti opzioni per partecipare ad una partita già esistente o per crearne una nuova.

■ Partita veloce

Trova una partita disponibile senza impostare alcuna preferenza per la ricerca.

■ Partita personalizzata

Trova una partita che abbia una o più impostazioni specifiche (vedi sotto). Nelle partite classificate, puoi anche scegliere di ricercare giocatori con il grado simile al tuo. Seleziona Cerca avversari per iniziare la ricerca.

■ Crea una partita

Crea una partita e attendi che uno sfidante partecipi. Puoi stabilire le seguenti impostazioni:

Fase	Gioca una fase con muri di una determinata altezza o senza muri.
Numero di round	Numero di round per partita.
Limite di tempo	Limite di tempo per ogni round.
Partita private	Crea una partita per invitare un amico a giocare. Disponibile solo con Partita del giocatore.

■ Torna alla selezione del personaggio

Cambia il tuo personaggio.

■ Torna al Menu VS.

Cambia la modalità VS. da giocare.

Nota: nelle Partite classificate, non puoi cambiare il numero di round o il limite di tempo, nonostante queste opzioni siano visibili (ma oscurate).

Invita un amico

In Partita del giocatore, puoi invitare un amico per una Partita privata. Per prima cosa, crea una Partita privata (l'opzione "Partita privata" deve essere impostata su "Sì"). Quindi, premi il pulsante Guida Xbox, seleziona un amico da invitare dalla lista amici della community e premi il pulsante X. Se, invece, sei tu a ricevere l'invito, e accetti Invito ad un gioco, seleziona prima la modalità VS.➔ quindi Partita del giocatore. Dopo aver selezionato un personaggio, accederai direttamente alla partita.

● **Ricerca Partite disponibili**

Se selezioni di cercare una partita, il gioco cercherà ogni partita disponibile (Partita veloce) oppure la partita con condizioni specifiche (Partita personalizzata). Se non viene trovata alcuna partita, riprova più tardi.

Se viene trovata più di una partita con i tuoi criteri di ricerca, usa il tasto D ⬅➡ per selezionarne una. Premi il pulsante A per sfidare, il pulsante B per annullare o il pulsante Y per vedere il profilo dell'avversario.

Quando pronti, entrambi i giocatori devono premere il pulsante A e la partita ha inizio.

● **Menu di fine partita**

Dopo la partita, verrà visualizzato il menu di fine partita. Nel caso di una partita classificata, verrà visualizzato anche il numero di punti battaglia guadagnati.

■ **Combatti di nuovo**

Gioca nuovamente con lo stesso avversario. Disponibile solo nelle Partite private.

■ **Visualizza la scheda giocatore dell'avversario**

Visualizza il profilo dell'avversario.

■ **Presenta un rapporto sull'avversario**

Presenta un rapporto giocatore sull'avversario. Preferisci o evita l'avversario.

■ **Torna al menu Gioco VS. Xbox LIVE**

Termina l'incontro.

Rich Presence

La funzione di Rich Presence è disponibile quando accedi alla lista amici su Xbox LIVE. Essa indica se i tuoi amici sono o meno su Xbox LIVE, se sono su Xbox LIVE e stanno giocando ad un altro gioco, o se sono su Xbox LIVE e stanno giocando a Virtua Fighter™ 5. Se un amico è su Xbox LIVE e sta giocando a questo gioco, la funzione Rich Presence ti fornirà informazioni aggiuntive, incluso il tipo di evento che si sta giocando.

QUEST

Combatti contro vari rivali alle Arcade per vincere i tornei locali e guadagnarti la possibilità di competere nei tornei ufficiali. In questa modalità puoi migliorare il tuo grado e guadagnare accessori per personalizzare il tuo personaggio. Nella modalità Quest devi utilizzare i dati del personaggio. Nella schermata Seleziona personaggio, seleziona dei dati del personaggio esistenti o creane di nuovi. La voce Gioca senza utilizzare dati non è disponibile.

Schermata della mappa

Dalla schermata della mappa puoi accedere a qualunque Arcade o a Event Square. Scegli la tua destinazione con il tasto D/levetta sinistra, poi premi il pulsante A per accedervi.

Home Menu

Puoi accedere all'Home Menu selezionando Home o premendo il pulsante START.

■ **Personalizza**
Personalizza il tuo personaggio acquistando ed oggetti o regola le impostazioni o cambia il tuo nome da ring. Per i dettagli, vedi pag. 19.

■ **Stato**
Guarda lo stato del gioco. Puoi guardare inoltre una lista dei giocatori che hai battuto nella modalità Quest e gli emblemi che hai raccolto.

■ **Impostazioni Quest**
Regola la difficoltà della modalità Quest e le impostazioni del commento.

■ **Salva**
Salva la partita in corso sulla periferica di memorizzazione.

■ **Torna alla selezione dei personaggi**
Cambia i dati del personaggio.

■ **Termina la modalità Quest**
Torna al Menu principale.

Visualizza record

Il tuo record attuale è visualizzato nella parte inferiore dello schermo. Mostra il tuo nome da ring, il tuo grado (pag. 15), le vittorie e le sconfitte, la percentuale di vittorie, il numero di sfere ottenute (pag. 15) e la quantità di oro (G) che possiedi.

Accesso alle Arcade

All'interno dell'Arcade ci sono tre unità di gioco di Virtua Fighter™ 5, ognuna con il nome del giocatore attuale. Una stella gialla accanto al nome del giocatore indica che l'hai già incontrato e battuto. Nel caso si stia disputando un torneo locale, invece, verranno visualizzate le informazioni riguardanti quel torneo. Seleziona uno dei tre giocatori da sfidare, il torneo locale (se in progresso), o Personalizza (pag. 19). Per uscire dall'Arcade, premi il pulsante B. Se combatti contro un giocatore con l'emblema e vinci, guadagni l'emblema.

Nota: alcuni giocatori che occupano le posizioni alte della classifica sono dei veri e propri assi dell'Arcade. Questi campioni sono identificati con "Arcade Ace" (Assi Arcade) e il nome da combattimento giapponese nel loro commento personale.

Event Square

Ogni volta che viene annunciato un torneo ufficiale, vai a Event Square e seleziona il torneo ufficiale indicato. Questo può essere selezionato solo durante la sua durata. Se hai già completato uno dei tornei ufficiali, puoi parteciparvi nuovamente selezionando **Elenco dei tornei ufficiali**. Puoi inoltre personalizzare (p. 19) il tuo personaggio. Premi il pulsante B per uscire.

Tornei

Esistono due tipi di tornei: quelli ufficiali e quelli locali sponsorizzati dalle Arcade. Piazzandoti tra i primi tre vincerai un premio; ogni volta che vedi l'annuncio di un torneo, dirigiti verso il luogo dove si terrà.

● **Tornei ufficiali**
I tornei ufficiali si svolgono in Event Arena. Puoi completare questi eventi piazzandoti tra i primi tre; puoi riprovare fino a che non ci riesci.

Nota: Puoi anche rigiocare un torneo che hai già completato scegliendolo nell'**Elenco dei tornei ufficiali**, ma, se non hai completato il torneo attuale, non si svolgeranno altri tornei.

● **Tornei locali**
Questi tornei, sponsorizzati dalle Arcade, si svolgono su scala ridotta. Qui le regole (numero di round necessari a vincere l'incontro) potrebbero variare rispetto alla norma. Hai una sola possibilità per completare ciascuno di questi tornei, ma si terranno ad intervalli regolari.

Grado ufficiale e partite classificate

Ogni giocatore ha un grado ufficiale e punti esperienza (❶) ottenuti vincendo gli incontri. Quando viene visualizzato il messaggio "Partita classificata" prima di un incontro, avrai a disposizione l'opportunità di avanzare di grado in caso di vittoria. Quando sei di grado elevato, potresti perdere punti perdendo gli incontri. Potresti inoltre essere degradato perdendo alcune partite classificate.

Nota: i punti esperienza possono essere guadagnati anche nella modalità VS, purché si stiano utilizzando i dati del giocatore.

Battaglia a premi

A volte potrai giocare una partita dove ti sarà possibile vincere un premio. Questo potrebbe essere un oggetto, dell'oro (G) o una sfera. È possibile che un incontro sia una partita classificata ed una Battaglia a premi allo stesso tempo.

Nota: la Battaglia a premi può verificarsi nella modalità VS. Devi utilizzare i dati del giocatore per vincere il premio.

Sfere e portasfere

Quando crei dei dati del personaggio, ti verrà consegnato un portasfere con sette buchi, ognuno dei quali può essere riempito con una delle sfere che ti vengono assegnate come premio. Quando tutti e sette i buchi sono riempiti, ti verrà consegnata una ricompensa speciale ed il portasfere scomparirà. Potrai poi comprare un altro portasfere al Negozio (pag. 18).

Non riceverai alcuna sfera se non possiedi un portasfere, e non puoi avere più di un portasfere alla volta. Esiste inoltre un limite al numero di portasfere che puoi comprare.

DOJO

Affina le tue tecniche nel Dojo. Sono disponibili due tipi d'allenamento.

Menu Dojo

Allenamento coi comandi	Allena diverse abilità combattive seguendo i comandi visualizzati. Immettendo i comandi correttamente, passerai alla mossa successiva.

❶ **Comandi in allenamento**
Vengono visualizzati il nome del comando e la combinazione di pulsanti.
❷ **Indicatore dei comandi**
❸ **Indicatore dei comandi immessi**
❹ **Indicatore dei colpi**

Nota: per impostazione predefinita, gli indicatori comandi e comandi immessi sono disabilitati.

Menu dell'allenamento

Premi il pulsante START per visualizzare il Menu dell'allenamento.

■ **Torna al gioco**
Chiudi il menu d'allenamento e riprendi l'allenamento.

■ **Elenco dei comandi**
Visualizza la lista dei comandi. Usa il tasto D/levetta sinistra ⬅➡ per scegliere tra i tipi di comandi, e ⬆⬇ per selezionare il comando. Selezionando il comando con il pulsante A, riprenderai l'allenamento con i comandi selezionati come nuovi comandi in allenamento.

■ **Impostazioni degli indicatori**
Attiva/disattiva i seguenti indicatori sullo schermo.

Indicatore dei comandi:	mostra i pulsanti premuti ed il numero di fotogrammi.
Indicatore comandi immessi:	mostra i pulsanti premuti.
Indicatore dei colpi:	mostra il punto d'impatto dei colpi a segno [HIGH (alto)/MIDDLE (medio)/LOW (basso)]

■ **Azzera le posizioni**
Riprendi l'allenamento con le posizioni iniziali.
Nota: premere il pulsante BACK durante l'allenamento avrà lo stesso effetto.

■ **Impostazioni del controller**
Cambia l'assegnazione dei tasti (pag. 21)

■ **Torna alla selezione dei personaggi**
Scegli un altro personaggio con cui allenarti.

■ **Torna al Menu del Dojo**
Abbandona l'allenamento con i comandi.

Allenamento libero	Seleziona il tuo personaggio ed il tuo partner d'allenamento ed allenati liberamente in situazioni di combattimento avanzato.

❶ Numero di colpi combo
Mostra il numero di colpi portati a segno in successione (combo)
❷ Quantità danni
Mostra la quantità di danni inflitta da un attacco o il totale dei danni inflitti da una combo
❸ Barra salute del partner d'allenamento
❹ Indicatore comandi
❺ Indicatore comandi immessi
❻ Indicatore colpi

Menu dell'allenamento

Premi il pulsante START per visualizzare il Menu dell'allenamento.

■ **Torna al gioco**
Chiudi il Menu dell'allenamento e riprendi l'allenamento.

■ **Impostazioni della CPU**
Imposta le azioni e le reazioni dei personaggi CPU in modi diversi per migliorare l'allenamento. Nota che gli oggetti del menu che appaiono nelle impostazioni CPU cambiano a seconda della tua selezione delle impostazioni.

■ **Impostazioni degli indicatori**
Attiva/disattiva i seguenti indicatori sullo schermo.

Indicatore dei comandi: mostra i pulsanti premuti ed il numero di fotogrammi.
Indicatore comandi immessi: mostra i pulsanti premuti.
Indicatore dei colpi: mostra il punto d'impatto dei colpi a segno [HIGH (alto)/MIDDLE (medio)/LOW (basso)]

■ **Impostazioni delle posizioni**
Cambia la posizione predefinita rispetto al partner d'allenamento.

■ **Impostazioni ring**
Cambia l'altezza dei muri intorno ai ring. (Senza muri/Recinto mezza altezza/Recinto alto).

■ **Elenco dei comandi**
Visualizza l'Elenco dei comandi. Usa il tasto D/levetta sinistra ⬅➡ per scegliere tra i tipi di comandi, e ⬆⬇ per scorrere i comandi.

■ **Impostazioni del controller**
Cambia l'assegnazione dei pulsanti (pag. 21)

■ **Torna alla selezione dei personaggi**
Scegli un altro personaggio con cui allenarti.

■ **Torna al menu del Dojo**
Abbandona l'allenamento libero.

Note sulle impostazioni CPU – Direzione presa

Alcune delle impostazioni CPU permettono al tuo compagno di allenamento di effettuare un contrattacco. Se vedi l'opzione Direzione presa, seleziona una, o tutte, le frecce direzionali visualizzate; quelle selezionate diventano color arancio, se selezioni "–" non imprimi alcuna direzione. Il personaggio CPU contrattaccherà con una presa scelta a caso tra quelle che è in grado di eseguire, e la cui direzione sarà determinata dall'ultima freccia direzionale selezionata (ad esempio, ⬅⬆⬇⬅➡Ⓟ+Ⓖ per la direzione ⬅➡Ⓟ+Ⓖ, per la direzione ➡, se il personaggio può eseguirle; "–" effettuerà una semplice presa P+G). Ricorda che le direzioni delle frecce si basano sulla posizione iniziale del personaggio CPU: la direzione sinistra/destra delle frecce sarà invertita se la sua posizione iniziale è sul lato sinistro (del giocatore 1).

Sfida a tempo coi comandi	Seleziona un personaggio, esamina tutti i comandi e guarda quanto ci metti a completare tutti i comandi.

Quanto sei veloce a completare tutti i comandi di un singolo personaggio? Metti alla prova le tue abilità! Dopo aver selezionato un personaggio, l'Attacco al tempo ha inizio. Immetti i comandi indicati all'interno della finestra visualizzata sullo schermo in alto. Se immetti il comando corretto, il comando successivo verrà visualizzato. L'Attacco al tempo terminerà quando avrai immesso correttamente tutti i comandi. Al termine, la tua console si connetterà ad Xbox LIVE e potrai vedere la tua posizione rispetto agli altri giocatori del resto del mondo. Se il tuo tempo è fra i migliori, sarà registrato su Xbox LIVE. Se desideri abbandonare, apri il menu di pausa e seleziona Torna alla selezione dei personaggi (e ricomincia Sfida a tempo coi comandi) oppure Torna al menu del Dojo. Gli oggetti del menu sono gli stessi di Allenamento coi comandi.

❶ Tempo
Visualizza il Tempo record (in alto) e il tempo trascorso (in basso).

Nota: tutti gli altri indicatori rimangono invariati rispetto a Allenamento coi comandi.

Guarda i replay degli incontri della modalità VS e brevi filmati di Virtua Fighter™ 5.

Replay	Guarda i replay salvati degli incontri della modalità VS.

Usa il tasto D/levetta sinistra ⬆⬇ per selezionare i replay da vedere, e premi il pulsante A. Dopo la conferma, il replay inizia.

Durante la riproduzione, premi il pulsante START per visualizzare il Menu di pausa.

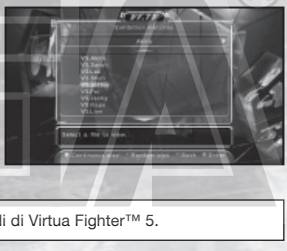
■ **Torna al replay**
Chiudi il Menu di pausa e riprendi la partita.

■ **Riproduci dall'inizio**
Riguarda il replay attuale dall'inizio.

■ **Impostazioni replay**
Visualizza i comandi ed i pulsanti premuti (separatamente per 1G e 2G) sullo schermo. Per ogni selezione, utilizza il tasto D/levetta sinistra ⬅➡ per abilitare o disabilitare l'opzione. Seleziona **Termina le modifiche** e premi il pulsante A per tornare al Menu di pausa.

■ **Torna al menu VF.TV**
Esci dal replay e torna alla schermata del Menu VF.TV.

Incontri d'esibizione	Guarda incontri predefiniti tra i personaggi selezionati.



Utilizza il tasto D/levetta sinistra ⬅➡ per selezionare un personaggio e ⬆⬇ per l'avversario, e premi il pulsante A per riprodurre. Oppure, premi il pulsante X per riprodurre gli incontri in modo causale, o premi il pulsante Y per una riproduzione in modo continuato. Le registrazioni delle esibizioni ti danno un'idea di come combattere l'avversario in varie situazioni.

Come per i replay, premi il pulsante START per visualizzare il Menu di pausa.

Galleria delle sequenze	Puoi guardare demo e filmati promozionali di Virtua Fighter™ 5.

Classifiche	Guarda le classifiche di Xbox LIVE e delle partite Offline.

Saranno visualizzati i primi 10 giocatori della categoria selezionata. Usa il tasto D/levetta sinistra ⬆⬇ per muovere il cursore o premi il pulsante X per vedere la tua posizione. Premi il pulsante Y per visualizzare la scheda giocatore del giocatore selezionato. Potrebbero essere disponibili i replay dei migliori 100 giocatori della modalità Arcade. Se l'icona di una macchina fotografica è posta accanto al giocatore selezionato, premi il pulsante A per guardare i suoi replay.

Nota: il nome da ring non apparirà nel replay; al suo posto verrà indicato il suo gamertag. Premi il pulsante START per aprire le opzioni della classifica; premi il pulsante BACK per visualizzare la Guida sui comandi delle classifiche.

■ **Classifiche**
Guarda le classifiche della categoria selezionata.

■ **Personaggio**
Guarda le classifiche del personaggio selezionato.

■ **Percorso**
Guarda le classifiche del percorso selezionato (non disponibile con i comandi Attacco al tempo).

■ **Cambia classifiche**
Chiudi le Opzioni classifica e visualizza le classifiche con le nuove impostazioni.

Qui puoi creare e modificare dei dati del personaggio per la modalità Quest (pag. 14). I personaggi modificati potranno essere utilizzati anche nelle modalità Arcade, VS e Dojo.

Selezione dei personaggi

Seleziona uno slot vuoto per creare dei nuovi dati, o seleziona un personaggio esistente da modificare. Se crei nuovi dati, dovrai poi scegliere un personaggio da utilizzare.

Dopo aver creato i dati non potrai cambiare personaggio. Per eliminare i dati, selezionali e premi il pulsante BACK.

Menu Personalizza

Menu impostazioni	Cambia l'aspetto del personaggio e modifica i suoi abiti.

■ **Modifica gli oggetti**

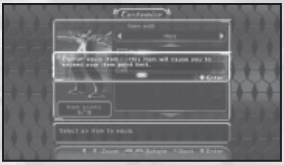
Seleziona uno dei quattro tipi d'abbigliamento a tua disposizione (consulta le impostazioni abito principale/secondario di sotto) e personalizza l'aspetto del personaggio utilizzando gli oggetti ottenuti.

Per prima cosa, seleziona uno dei quattro tipi di abito. Alcuni oggetti possono essere equipaggiati solo con determinati tipi d'abbigliamento.

Poi, usa il tasto D/levetta sinistra ⬅➡ per selezionare l'area dove modificare gli oggetti, poi premi il pulsante A. Successivamente, usa il tasto D/levetta sinistra ⬆⬇ per selezionare un oggetto e premi il pulsante A per equipaggiarlo (oppure seleziona Impostazioni predefinite per reimpostare lo stile alle Impostazioni predefinite, o Rimuovi per rimuovere l'oggetto nell'area). Le aree che puoi modificare e gli oggetti equipaggiabili variano a seconda del personaggio e del tipo di abito.

Nota: puoi ruotare la visuale del tuo personaggio usando i pulsanti dorsali destra/sinistra, o fai zoom avanti o indietro usando i grilletti destra/sinistra.

Ad ogni oggetto corrisponde un determinato numero di punti oggetto. Il totale dei punti oggetto degli oggetti equipaggiati, non deve eccedere il massimo consentito. Inoltre, solo un oggetto può essere equipaggiato in un'area. Nota che potrebbe non essere possibile equipaggiare insieme oggetti di diverse aree.



SEGA®

■ **Impostazioni dell'abito 1 e dell'abito 2.**
Imposta uno dei quattro abiti come abito principale ed un altro come abito secondario. Solo questi due saranno selezionabili nella schermata di selezione dei personaggi.

Negozio	Puoi comprare oggetti con l'oro guadagnato.

Se guadagni abbastanza oro (G), potrai acquistare degli oggetti per personalizzare l'aspetto del tuo personaggio. Usa il tasto D/levetta sinistra ⬅➡ per selezionare una parte del corpo e premi il pulsante A, poi usa il tasto D/levetta sinistra ⬆⬇ per scegliere l'oggetto e premi il pulsante A per acquistarlo. Sul lato sinistro dello schermo verranno visualizzate delle informazioni riguardanti l'oggetto selezionato (tipi utilizzabili, punti oggetto, etc…), che potrai usare come guida al momento dell'acquisto.

Cambia il nome da ring	Immetti un nome di battaglia unico di lunghezza inferiore a 10 caratteri.
Impostazioni dei commenti personali	Modifica il commento che appare prima dell'incontro.
Impostazione degli emblemi	Cambia l'emblema che appare a fianco del tuo nome da combattimento.

Puoi decidere di avere un emblema di fianco al tuo nome da combattimento. Utilizza il tasto D/levetta sinistra ⬅➡ per selezionare il tipo di emblema, poi seleziona l'emblema che desideri. Se non vuoi che appaia un emblema, seleziona Rimuovi l'emblema.

Nota: il nome da ring, i commenti personali e gli emblemi non saranno visualizzati quando giochi a Battaglia VS. Xbox LIVE.

Termina la personalizzazione	Ritorna al Menu principale.

In Opzioni puoi cambiare diverse impostazioni di gioco e gestire i dati salvati. Usa il tasto D/levetta sinistra ⬆⬇ per selezionare l'opzione da regolare e ⬅➡ per effettuare le modifiche. In qualsiasi menu contenente le seguenti voci, seleziona Impostazioni predefinite per reimpostare le impostazioni del menu al valore predefinito o Termina le modifiche per uscire salvando le modifiche. Dove possibile, premi il pulsante B per annullare (esci senza salvare).

Impostazioni del gioco	Effettua una varietà di cambiamenti alle impostazioni di gioco nelle modalità ARCADE e VS.

■ **Difficoltà**
Regola il livello di difficoltà della CPU (tra 5 livelli).

■ **Numero di round**
Decidi il numero di round necessari a vincere l'incontro.

■ **Limite di tempo**
Decidi il limite di tempo di ogni round

■ **Energia massima: Giocatore/CPU/1G/2G**
Modifica la barra dell'energia di ogni giocatore/CPU.

■ **Selezione fase**
Ti permette di selezionare la fase (ring) nella quale giocare. Quando questa opzione è impostata su No, il gioco deciderà automaticamente la fase.

■ **Commenti**
Decidi se vuoi che il combattimento venga commentato o meno.

Impostazioni del controller	Modifica la configurazione dei pulsanti/funzioni per ogni giocatore.

Per prima cosa, seleziona il controller da modificare. Poi, usa il tasto D/levetta sinistra ⬆⬇ per scegliere il pulsante, e ⬅➡ per sceglierne la funzione. In questa schermata, puoi anche attivare o disattivare la vibrazione del controller. Seleziona Impostazioni predefinite per annullare le modifiche.

Nota: se accedi alle Impostazioni del controller dal menu di pausa, solo il controller del giocatore che ha messo in pausa il gioco può modificare le impostazioni del controller.

Impostazioni del sonoro	Regola il volume dei seguenti effetti sonori usati nel gioco.

■ **Volume: ambiente**
Seleziona le Impostazioni dell'ambiente.

■ **Volume: effetti sonori**
Regola il volume degli effetti sonori.

■ **Volume: musica**
Regola il volume della musica di sottofondo.

■ **Volume: commenti**
Regola il volume del commento durante il combattimento.

Salva dati	Gestisci i dati salvati.

■ **Salva**
Salva (sovrascrivi) il file di dati di gioco sulla periferica di memorizzazione

■ **Carica**
Carica il file dei dati di gioco dalla periferica di memorizzazione.

■ **Impostazioni Autosalvataggio**
Attiva/disattiva la funzione di Autosalvataggio. Quando questa funzione è impostata su No, il gioco ti chiederà se salvare (sovrascrivere) il file di dati di gioco.

■ **Cambia periferica di memorizzazione**
Cambia la periferica di memorizzazione per salvare i tuoi dati.

Virtua Fighter 5
TM
Fighting Stick EX 2
Il sistema di controllo perfetto per i giochi di combattimento su Xbox 360.
Include 5 adesivi esclusivi dei personaggi di Virtua Fighter 5.
Disponibile nei migliori negozi da ottobre 2007.
Prodotto da HORI in collaborazione con SEGA, con licenza ufficiale Microsoft.
SEGA®
Caratteristiche:
• Perfetto design arcade!
• Ideale per i giochi di combattimento!
• Eccezionale per tutti i giochi Classic scaricabili da Xbox Live!
*Controller dotato di cavo di collegamento
HORI
©SEGA.

SISTEMA DI CLASSIFICAZIONE PER FASCE D'ETÀ PEGI (PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION)

Il sistema di classificazione per fasce d'età PEGI protegge i minori dai videogiochi inadatti alla loro età. ATTENZIONE! Il sistema di classificazione per fasce d'età PEGI non fa riferimento al livello di difficoltà del gioco. Il sistema PEGI, strutturato in tre parti, consente ai genitori e a chi acquista videogiochi che verranno utilizzati dai bambini di scegliere prodotti adeguati all'età dei giocatori. La prima parte del sistema PEGI consiste nella classificazione per fasce d'età:

La seconda parte del sistema PEGI è costituita da icone che descrivono il tipo di contenuto del videogioco. A seconda del tipo di gioco e del suo contenuto, possono essere presenti più icone. La fascia d'età assegnata al gioco riflette l'intensità del contenuto. Le icone sono:

La terza parte del sistema PEGI è costituita da un'icona che indica la possibilità di giocare con il videogioco online. Questa icona può essere utilizzata solo dai fornitori di giochi online che si sono impegnati a far rispettare le norme che tutelano i minori quando giocano online:-

Per ulteriori informazioni, visitare il sito
http://www.pegi.info

LICENSING

zlib.h -- interface of the 'zlib' general purpose compression library
version 1.2.3, July 18th, 2005

Copyright © 1995-2005 Jean-loup Gailly and Mark Adler

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Jean-loup Gailly jloup@gzip.org
Mark Adler madler@alumni.caltech.edu

strlcpy Copyright © 1998, Todd C. Miller All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
Neither the name of the <ORGANIZATION> nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.