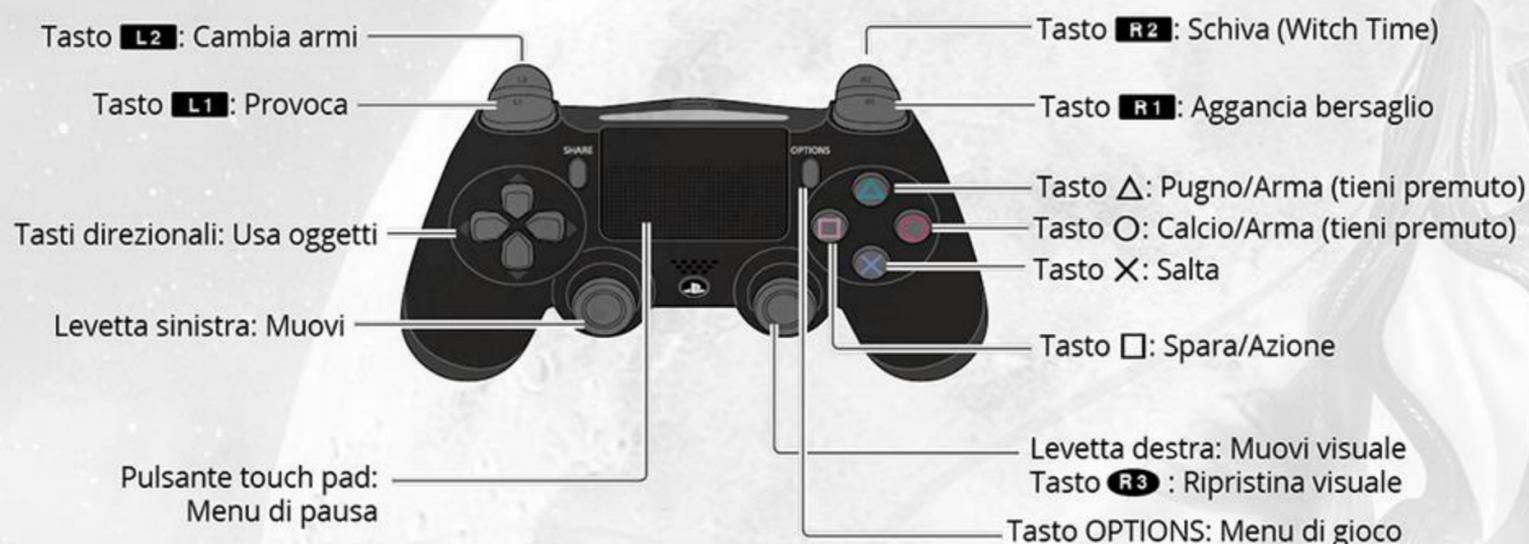


Comandi

COMANDI RAPIDI



	Comandi nei menu	Comandi di gioco
Levetta sinistra / Tasti direzionali	↑↓: Evidenzia elemento ↔: Modifica opzione	Levetta sinistra: Muovi Bayonetta Tasti ↑↔: Usa oggetti
Levetta destra	-----	Muovi visuale
Tasto X	Seleziona elemento	Salta
Tasto ○	Annulla/Esci dal menu	Calcio/Arma (tieni premuto)
Tasto □	Annulla/Esci dal menu	Spara/Azione
Tasto △	-----	Pugno/Arma (tieni premuto)
Tasto OPTIONS	Passa alla modalità Allenamento (durante la schermata di caricamento)	Menu di gioco
Pulsante touch pad	Seleziona elemento	Menu di pausa
Tasti L1 / R1	Seleziona sotto-categoria	L1 Provoca / R1 Aggancia bersaglio
Tasto L2	-----	Cambia armi
Tasto R2	-----	Schiva (Witch Time)

CAMMINA/CORRI

Usa la levetta sinistra per muovere Bayonetta. Spingi la levetta sinistra leggermente per camminare, più a fondo per correre. Nota: quando un bersaglio è agganciato (**R1**), Bayonetta non può correre, può solo camminare.

CALCI/PUGNI E COMBO

Saluta i nemici nelle vicinanze infliggendo loro dei danni con calci e pugni. Tieni premuti **○** o **△** più a lungo per far usare a Bayonetta un'arma dopo aver sferrato un calcio o un pugno per infliggere danni extra. È possibile dar vita a innumerevoli varianti di combo premendo in successione varie combinazioni dei comandi **○** e **△**.



BULLET CLIMAX

Bullet Climax si attiva facendo ruotare la levetta sinistra in senso circolare e poi premendo ripetutamente **○** o **△**. Una volta attivato, puoi sparare tutto intorno a te premendo rapidamente **○** o **△** mentre miri con la levetta sinistra.



PISTOLE

Premi **○** per sparare un colpo singolo, tienilo premuto per attivare la modalità fuoco rapido. Queste armi non sono particolarmente potenti, ma possono essere usate da Bayonetta in qualsiasi momento, indipendentemente dall'arma equipaggiata.

SCHIVATA

Premi **R2** per compiere rapidamente un passo indietro quando ti trovi in difficoltà. Usa la levetta sinistra mentre stai schivando un attacco per consentire a Bayonetta di allontanarsi nella direzione desiderata in modo acrobatico.



* Witch Time

Schivare un colpo all'ultimo momento, attiverà il "Witch Time". Quando il Witch Time è attivo, Bayonetta può compiere azioni a velocità supersonica e persino correre sull'acqua.

SALTA

Premi **X** per saltare, poi premi nuovamente **X** mentre sei a mezz'aria per eseguire un salto doppio.



* Ripristino della gravità

Premi **L3** mentre Bayonetta sta usando la tecnica "Passi da strega" (camminare su superfici verticali e a mezz'aria) per farla tornare rapidamente a terra.

AGGANCIAMENTO DEL BERSAGLIO

Tieni premuto **R1** per agganciare automaticamente un nemico nelle vicinanze. Il bersaglio agganciato sarà contrassegnato da un marchio rosso.



VISUALE

Muovi la levetta destra per regolare l'inclinazione della visuale. Nota: durante alcune scene non sarà possibile controllare la visuale. Per ripristinare la visuale predefinita alle spalle di Bayonetta, premi **R3**.

CAMBIA ARMI

Premi **L2** per cambiare rapidamente le armi di Bayonetta durante il combattimento (Set A o Set B). Per cambiare le armi equipaggiate da Bayonetta (Set A o B), bisogna accedere al Menu di gioco (p. 15) premendo il tasto OPTIONS.



PROVOCAZIONI

Premi **L1** per provocare i nemici nelle vicinanze. I nemici possono diventare più aggressivi, ma in compenso Bayonetta potrà recuperare i suoi poteri magici riempiendo l'indicatore magico.

©SEGA. SEGA, and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Holdings Co., Ltd. or its affiliates. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

"PS", "PlayStation", "PS4" and "DUALSHOCK" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

"Sony Entertainment Network" is a trademark of Sony Corporation.

Library programs ©Sony Interactive Entertainment Inc.

Unauthorized copying, reproduction, rental, pay for play, public performance or transmission of this game is a violation of applicable laws.