

DEAD OR ALIVE 5

PASE ONLINE

**I'm a
Fighter**

Pase Online

Cómo canjear el código

Introduce el Pase Online proporcionado para activar las funciones online del juego. Si este código ya se ha usado, puedes comprar un nuevo Pase Online en PlayStation®Store.

1. Crea una cuenta de PlayStation®Network (o inicia sesión con tu cuenta de PlayStation®Network si ya tienes una).
2. Selecciona PlayStation®Store en el icono de PlayStation®Network del menú XMB™.
3. Selecciona "Canjear códigos", en la esquina superior derecha de la pantalla.
4. Introduce el código de regalo y sigue las instrucciones de descarga para conseguir tu Pase Online.

*Este Pase Online es de un solo uso y solo es válido para una compra de primera mano de DEAD OR ALIVE® 5. Este código no se puede transferir una vez usado. Caduca el 30 de septiembre de 2013.



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.

5060073309146

PRECAUCIONES

• Este disco contiene software para el sistema PlayStation®3. Nunca lo use en otro sistema, pues podría llegar a dañarlo. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation®3 para el mercado PAL exclusivamente. No se puede utilizar en otras versiones de PlayStation®3. • Lea con atención el Manual de Instrucciones del sistema PlayStation®3 para garantizar un uso correcto. • Introduzca siempre el disco en el sistema PlayStation®3 con la cara solicitada para la reproducción mirando hacia abajo. • Al manipular el disco, no toque la superficie. Sujételo por los extremos. • Mantenga el disco limpio y a salvo de arañazos. En caso de que la superficie se ensucie, pásele suavemente un trapo seco. • No deje el disco cerca de fuentes de calor o expuesto directamente a la luz del sol y tampoco en un ambiente con exceso de humedad. • No utilice discos que presenten formas irregulares, estén rotos, torcidos o hayan sido unidos con adhesivos. Provocarían el mal funcionamiento del sistema.

RECOMENDACIONES EN MATERIA DE SALUD

Juegue siempre en un entorno bien iluminado. Haga descansos frecuentes de al menos 15 minutos por cada hora de juego. Deje de jugar si experimenta mareos, náuseas, cansancio o dolor de cabeza. Las luces o formas luminosas parpadeantes y los patrones y formas geométricas pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Consulte a su médico antes de usar videojuegos si sufre de epilepsia o experimenta alguno de estos síntomas mientras juega: visión borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimiento involuntario, desorientación, confusión o convulsiones.

AVISO DE SALUD SOBRE LOS CONTENIDOS EN 3D

Algunas personas experimentan molestias (como tensión ocular, fatiga visual o náuseas) al utilizar un televisor 3D para ver imágenes de vídeo en 3D o para jugar a videojuegos en 3D estereoscópico. Si experimenta dichas molestias, deje de usar el televisor hasta que hayan desaparecido.

Por regla general, le recomendamos que evite el uso prolongado de su sistema PlayStation®3 y que descanse quince minutos por cada hora de juego. Sin embargo, cuando se trata de videojuegos en 3D estereoscópico o de vídeos en 3D, la duración y la frecuencia de los periodos de descanso varían de una persona a otra; descanse el tiempo suficiente para que desaparezca cualquier molestia que sufra. Si los síntomas continúan, consulte con su médico.

La vista de los niños pequeños (sobre todo los menores de seis años) aún se está desarrollando. Le recomendamos que consulte al pediatra o al oculista de su hijo antes de permitirle ver vídeos en 3D o jugar a videojuegos en 3D estereoscópico. Los adultos deben supervisar a los niños pequeños para asegurarse de que siguen estas recomendaciones.

PIRATERÍA

La reproducción no autorizada de todo o parte de este producto y el uso no autorizado de marcas registradas puede constituir un acto delictivo. La PIRATERÍA perjudica a los consumidores, así como a los desarrolladores, editores y distribuidores. Si sospecha que este producto es una copia no autorizada, o tiene información sobre copias ilegales, póngase en contacto con el Servicio de atención al cliente a través de los números proporcionados al final de este manual.

ACTUALIZACIONES DEL SOFTWARE DEL SISTEMA

Si desea más información sobre cómo realizar actualizaciones del software del sistema para el sistema PlayStation®3, visite eu.playstation.com o consulte el documento de Referencia rápida de PS3™.



Si desea los números de teléfono de Atención al Cliente, consulte la parte final de manual.

SISTEMA DE CLASIFICACIÓN POR EDADES DE INFORMACIÓN PANEUROPEA SOBRE JUEGOS (PEGI)

El sistema PEGI protege a los menores de juegos no apropiados para su grupo de edad. RECUERDE que no es una guía sobre la dificultad del juego. Encontrará más información en www.pegi.info.

El sistema se compone de tres partes y permite a los padres y a quienes compren juegos para niños hacer una elección adecuada a la edad del jugador. La primera parte es una clasificación por edades:



La segunda parte consiste en uno o más descriptores que indican el tipo de contenido del juego. En función del juego, varía el número de dichos descriptores. La clasificación por edades del juego refleja la intensidad de este contenido. Los descriptores son:



La tercera parte es una etiqueta que indica que el juego puede jugarse online. Esta etiqueta solo pueden usarla proveedores online del juego que se hayan comprometido a respetar ciertas normas, entre las que se incluye la protección de los menores durante el juego online.



Encontrará más información en www.pegionline.eu

CONTROL PARENTAL

Este juego tiene un Nivel de Control Parental preestablecido que se basa en su contenido. Puede modificar el Nivel de Control Parental de la PlayStation®3 para impedir la reproducción de material con un nivel más alto que el establecido en el sistema PS3™. Si desea más información, consulte el manual de instrucciones del sistema PS3™.

Este producto sigue el sistema de clasificación por edades PEGI. Las marcas de clasificación por edades PEGI y la descripción de contenidos se muestran en el embalaje del producto (excepto donde, por ley, se apliquen otros sistemas de clasificación). A continuación, se muestra la correspondencia entre el sistema de clasificación por edades PEGI y el Nivel de Control Parental:

NIVEL DE CONTROL PARENTAL	9	7	5	3	2
GRUPO DE EDAD — PEGI	18	16	12	7	3

En casos excepcionales, el nivel de restricción de control paterno de este producto puede ser más estricto que la clasificación por edades aplicada en su país, esto se debe a las diferencias en los sistemas de clasificación por edades que hay entre los países en los que se distribuye el producto. Puede que tenga que restablecer el nivel de control paterno de su sistema PS3™ para poder jugar.

BLES-01623


PARA USO DOMESTICO SOLAMENTE: La licencia de este software se concede únicamente para su reproducción en los sistemas PlayStation3 autorizados. Puede ser necesaria una actualización del software del sistema de PlayStation3. Queda prohibido cualquier acceso, uso o transferencia no autorizados al producto o su derecho de autor y marca registrada correspondientes. Consulte sus derechos completos de uso en eu.playstation.com/terms. Derechos de Programas de Biblioteca ©1997-2012 Sony Computer Entertainment Inc. cedidos exclusivamente a Sony Computer Entertainment Europe (SCEE), QUEDA PROHIBIDA LA REVENTA O ALQUILER A MENOS QUE ESTE EXPRESAMENTE AUTORIZADO POR SCEE. PlayStationNetwork, PlayStationStore y PlayStationHome están sujetas a los términos de uso y no están disponibles en todos los países e idiomas (eu.playstation.com/terms). Es necesario disponer de servicio a Internet. El usuario es responsable del pago de las tarifas de acceso a banda ancha. Algún contenido se facilita previo pago. Los usuarios deben tener 7 años o más y los usuarios menores de 18 años necesitan permiso paterno. Las funciones de PlayStationNetwork pueden retrasarse mediante previo aviso razonable, véase más información en eu.playstation.com/gameservers. Licencia para su venta sólo en Europa, Oriente Medio, África, India y Oceanía.


“PS”, “PlayStation”, “PS3”, “AOX”, “SWANIS”, “DUALSHOCK” and “PS” 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.

CONFIGURACIÓN

Configure el sistema PlayStation®3 según las instrucciones de este manual.

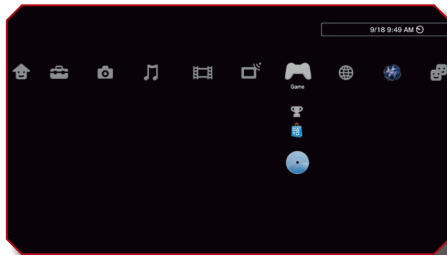
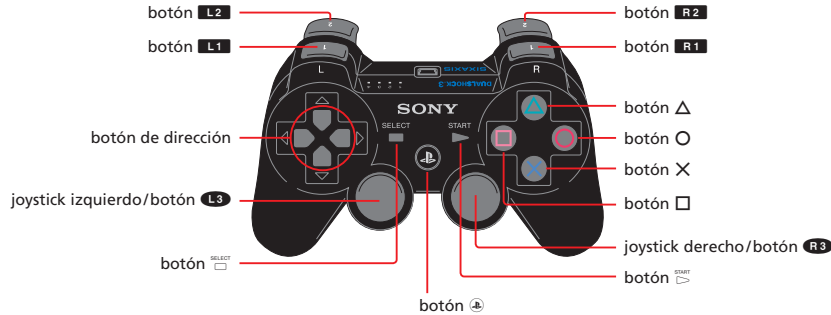
Al iniciar el sistema, la luz del indicador de encendido se iluminará en rojo para indicar que el sistema se encuentra en modo de espera. Pulse el botón de encendido y el indicador de encendido cambiará a verde.

Introduzca el disco de DEAD OR ALIVE® 5 en la ranura para disco con la etiqueta hacia arriba. Seleccione el icono de  en el menú inicial. Se mostrará una imagen en miniatura del software.

Pulse el botón  para comenzar la descarga. No conecte ni desconecte accesorios cuando el sistema esté encendido. Por favor elija el idioma que prefiera en el menú de "Ajustes del sistema" en el sistema. Los ajustes de idioma también están disponibles en el menú de opciones del juego. Este juego carga y guarda datos automáticamente. Los datos se guardarán automáticamente en determinados puntos del juego. Los datos guardados se cargarán automáticamente al iniciar el juego. Por favor no apague el sistema mientras este encendido el indicador de acceso disco duro.

TENGA EN CUENTA que la información que contiene este manual es correcta en el momento de su edición, pero podrían haberse introducido algunos cambios de poca relevancia en posteriores fases de desarrollo del producto.

Mando inalámbrico DUALSHOCK®3



ÍNDICE

Controles.....	4
Sistema triangular	5
Pantalla de juego.....	6
Inicio.....	8
Online.....	9
Créditos	10
Garantía	16

Manual diseñado por Satoshi Yamaguchi (Happy Valley)
Todas las capturas de pantalla son de la versión de desarrollo del juego. Es posible que haya algunas diferencias menores con respecto a la versión final.
©2012 TECMO KOEI GAMES CO., LTD. & Team NINJA.
Todos los derechos reservados.

Si quieres participar en nuestra encuesta sobre este juego, visita el siguiente enlace:

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

Controles

Botones de dirección
Mover

Botón L1
P+K (Δ+⊙)
Puñetazo fuerte

Botón R2
H+K (⊖+⊙)
Patada fuerte

Botón R1
H+P+K (⊖+Δ+⊙)

Botón Δ
Puñetazo

Botón □
Guardia

H Llave

- ↖ H Llave alta
- ← H Llave media contra puñetazos
- H Llave media contra patadas
- ↙ H Llave baja

Botón ○
K Patada

Botón ×
T Derribo

Joystick izquierdo
Mover

Botón START
Pausa

Botón PS

Sistema Triangular

Los golpes tienen prioridad sobre los derribos. Durante la sujeción inicial, un derribo se puede cancelar con un golpe.

Los derribos tienen prioridad sobre las llaves. Durante la sujeción inicial, una llave se puede cancelar con un derribo.



Las llaves tienen prioridad sobre los golpes. Cuando se está aturdimiento críticamente, tu única defensa contra un rival es una llave.

Usar un golpe o un derribo de mayor prioridad para cancelar un movimiento de menor prioridad de un rival provoca lo que se conoce como "contragolpe +". No obstante, el momento en el que se hace la llave determina si el ataque es un golpe normal, un contragolpe o un contragolpe +. Los contragolpes + causan un 50% más de daño que los normales.

GOLPES	Los golpes y las patadas se llaman "golpes" de forma colectiva. Los golpes son la base de todos los movimientos. Hay golpes bajos, medios y altos.
LLAVES	<p>Cuando el rival golpea, haz la llave apropiada para bloquear el ataque y contraatacar.</p> <ul style="list-style-type: none"> ↖ H contra puñetazos altos y patadas altas ← H contra puñetazos medios → H contra patadas medias ↙ H contra puñetazos bajos y patadas bajas
DERRIBOS	Si un rival está en guardia, usa un derribo para romper su defensa. Puedes derribar tanto si estás en pie como agachado. Observa la postura de tu rival y usa el derribo correcto.
GUARDIAS	Ponte en guardia para bloquear el golpe de un rival. Defiéndete de pie para bloquear los golpes dirigidos a la parte superior del cuerpo o agachado para bloquear los golpes dirigidos a los pies y a las piernas. Si lo haces bien, no recibirás ningún daño.
PASO LATERAL	Da un paso lateral para moverte rápidamente hacia un lado y esquivar un golpe directo de un rival. También puedes golpear desde un paso lateral.

Paso lateral

↑H+P+K / ↓H+P+K

o

↑ / ↓

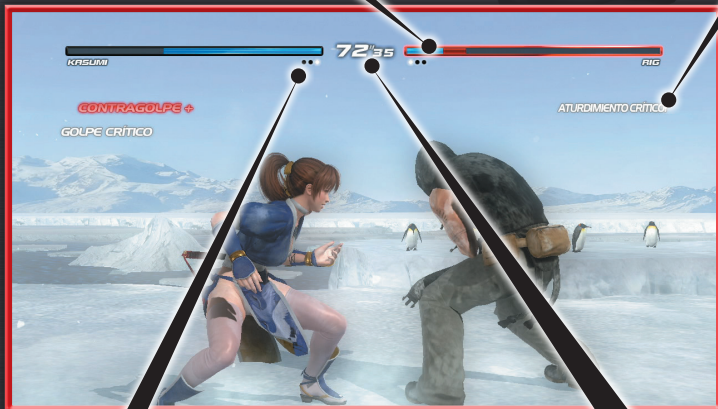
*Los controles indicados son del tipo A. Puedes cambiar la configuración del mando en OPCIONES > CONTROLES > MANDO.

*Fuera de un combate, consulta la parte inferior derecha de la pantalla para ver los controles disponibles.

Pantalla de juego

Indicador de vida

Muestra la vida del personaje. Se va agotando a medida que se reciben ataques. Cuando se agota completamente, el personaje quedará noqueado completamente y perderá la ronda. El indicador se pondrá rojo cuando tenga menos del 50%. Cuando esto suceda, se podrá hacer un golpe cargado.



Indicador de rondas

Por cada ronda que gane un personaje, se iluminará un círculo. El vencedor del combate será quien consiga antes tener todos los círculos iluminados.

Tiempo

Muestra el tiempo que le queda a la ronda. Cuando llegue a 0, el jugador que tenga más vida ganará la ronda.

Estado

Muestra información sobre el estado de un personaje, como el número actual de golpes de un combo.

ATURDIMIENTO CRÍTICO!

El personaje se tambalea tras un determinado golpe del rival. En este estado solo se pueden hacer llaves. No es posible derribar a un personaje que se tambalea.

GOLPE CRÍTICO

El personaje ha golpeado con un determinado movimiento que ha hecho que el rival quede aturdido críticamente.

CONTRAGOLPE

El personaje ha golpeado justo cuando el rival iba a dar un golpe. Esta es una buena ocasión para intentar lanzar al rival al aire.

CONTRAGOLPE +

El personaje ha golpeado justo cuando el rival iba a hacer un derribo.

CONTRALLAVE CONTRALLAVE +

El personaje ha hecho una llave justo cuando el rival iba a dar un golpe.

CONTRADERRIBO

El personaje ha hecho un derribo justo cuando el rival iba a hacer un derribo.

CONTRADERRIBO +

El personaje ha hecho un derribo justo cuando el rival iba a hacer una llave.

INOQUEO CRÍTICO!

El personaje no puede defenderse ni hacer una llave: está completamente indefenso. Esto ocurre cuando se hace un movimiento de noqueo crítico que causa más daño del que se ilumina en el indicador de vida durante un aturdimiento crítico.

GOLPE CARGADO

El personaje ha hecho un golpe cargado. Estos golpes causan mucho daño.

Inicio

Iniciar partida

- 1 Introduce el disco de DEAD OR ALIVE 5.
- 2 Pulsa START en la pantalla del título para mostrar el menú principal.
- 3 Selecciona un estilo de juego.



Menú

HISTORIA	Sigue los acontecimientos de varios personajes a través de una extensa historia y aprende a luchar cada vez mejor.
LUCHAR	Lucha contra la máquina u otro jugador. También puedes practicar movimientos y combos.
EN LÍNEA	Inicia sesión en PlayStation®Network y lucha contra otros jugadores.
EXTRAS	Ve repeticiones y fotos que hayas guardado.
OPCIONES	Configura varios parámetros del juego.
PlayStation@Store	Conectar a PlayStation@Store.

Guardar y cargar

Los datos se guardan automáticamente durante el modo Historia, después de un combate y cuando se cambian los ajustes del juego. Estos datos se cargan cuando se inicia el juego.

*Necesitas al menos 139 KB de espacio libre en el disco duro para poder guardar la partida. Este juego se puede instalar desde el menú Opciones. No apagues el sistema cuando el indicador de acceso al disco duro se ilumine.

Online

Inicia sesión en PlayStation®Network y lucha contra otros rivales.

Selecciona "Buscar" para encontrar un punto de encuentro o "Crear" para crear uno tú mismo. Puedes configurar varios parámetros del combate si creas tu propio punto de encuentro.



Para jugar por Internet, es necesario tener acceso a una red de banda ancha y una cuenta de PlayStation®Network. Para obtener más información sobre PlayStation®Network, consulta el sitio web oficial de PlayStation® (http://es.playstation.com/).

Debes usar un Pase Online para usar las funciones online. Consulta el dorso de este manual para obtener más información.

Menú

COMBATE RÁPIDO

Únete a un combate en una región específica con un determinado número de rondas. El grado no se verá afectado.

COMBATE DE CLASIFICACIÓN

Únete a un combate en función de un rango especificado (nivel de habilidad). Las victorias y las derrotas afectarán al grado.

COMBATE DE PUNTO DE ENCUENTRO

Lucha en un punto de encuentro con hasta 16 personas en total. También puedes observar combates y chatear. El grado no se verá afectado.

MARCADORES

Consulta los marcadores.

LISTA DE LUCHADORES

Muestra la lista de los luchadores que has registrado. Selecciona a un personaje para enviar un reto de duelo.

Créditos

Productor	Yosuke Hayashi	Jefes de diseño del juego	Takeshi Omori Takayuki Suga Manabu Nagasaki	Diseño de personajes	Kenichi Saito Mikiyasu Kambayashi Masaki Shibusya Shimpei Minato Tatsuro Orikasa Michihiro Sato Atsushi Nakano
Director	Yohei Shimbori	Jefe de cámara en tiempo real	Akio Oyama	Diseño de entornos	Shuichi Wada Hiromi Tsukazaki Hiroyuki Yazaki Natsuko Kawakami
Director de arte e historia	Yutaka Saito	Director de localización	Peter Garza	Arte de animación	Hideaki Takahashi Yasuaki Suzuki Machiko Hara Nozomi Furuta Kana Yamamoto
Jefe del proyecto	Kohei Shibata	Diseñadores del juego	Motohiro Shiga Takeshi Suzuki Tosyoshi Iuchi Masayuki Terao Tetsuya Nitta Gaku Arai Masaki Toyoda Ryusuke Kanda	Animación	Ryosei Muraki Kōichi Yabata Tadashi Kawabe Chihiro Ootaka Kaori Kobayashi Sachiko Namba Yasuyuki Sato Rie Motonari Hiroyuki Kato Atsushi Goto
Jefe de ingeniería	Yasunori Sakuda	Jefes de arte de entorno	Hideki Niimi Kensaku Tabuchi Shunsuke Fujita	Jefe de diseño de sonido	Makoto Hoshi
Jefes de diseño de personajes	Hirohisa Kaneko Haruhiko Shikata	Ingeniería	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	Jefe de diseño técnico	Naoya Okamoto
Jefes de arte de entorno	Hideki Niimi Kensaku Tabuchi Shunsuke Fujita	Jefe de interfaz de usuario	Masayuki Sasamoto	Jefe de ingeniería de gráficos	Yuki Satake
Jefes de animación	Kosuke Wakamatsu Yoshiro Tachibana	Programadores de apoyo	Kojiro Seino Katsuyuki Okura Hiroya Usuda Yutaro Takahashi Hirotaka Kataoka Shota Nagata Tomoya Ichikawa Yasuhiro Nakamoto Hiroyuki Nishi Mizuki Yamamoto Takafumi Imanaga	Efectos visuales	Naoki Yamamoto Takehiko Kanoaka Kazuki Osada Hiroyuki Kimura Akhiro Hayano Kazuya Fujii Mitsuuchi Uchida
Jefe de escenas en tiempo real	Yoshiteru Tomita	Jefes de efectos gráficos	Takamitsu Watanabe Osamu Yazu	Jefes de ingeniería del juego	Takeshi Kawaguchi Yoshinobu Suzuki Takeshi Mizobe
Jefes de efectos gráficos	Takamitsu Watanabe Osamu Yazu	Jefes de ingeniería de bibliotecas	Taihei Obara Masanao Kimura	Jefes de ingeniería de bibliotecas	Taihei Obara Masanao Kimura

Apoyo de efectos visuales	Kazutaka Kato Jiro Yoshida	JANN LEE	Nobutoshi Canna	Postproducción	SKIP CITY Sai-no-Kuni Visual Plaza/DIGITAL SKIP STATION,INC.
Escenas en tiempo real y cámara en tiempo real	Daisuke Inari Shuichi Okada Kazuhiro Nishimura Yoshinori Kobayashi Yoshiaki Horuchi Katsuyuki Shimizu Yoshikatsu Yoshizawa Ikuo Harigai Shinichi Nakamura Takahiro Yadori	LEIFANG	Yumi Touma	SHIROGUMI INC.	Productor Hiromasa Inoue Productor de línea Masayo Ono
Arte técnico	Masaru Ueda Yusaku Kamekawa	TIVA	Yuko Nagashima	Director de gráficos por ordenador	Chihiro Hashimoto
Arte de la interfaz de usuario	Yuki Nakajima	BASS	Kenta Miyake	Artistas digitales	Kaori Obara Shinji Kato Yasushi Shimajiri Kazuki Watanabe Daisuke Minatoya Ayano Miki
Arte de concepto	Tsutomu Terada Tetsuya Amabiki Chifumi Suzuki Kazuhiro Higuchi Mariko Hirokane Yukiko Maruyama	ZACK	Bin Shimada	Asistente de producción	Mie Takenaka
Arte de efecto sonoros	Atsuo Saito	ELIOT	Junko Minagawa	AYUDANTE DE PRODUCCIÓN	Mie Takenaka
Música	Yojiro Yoshimatsu Ayako Toyoda Masako Otsuka	GEN FU	Chikao Ohtsuka	STORYBOARDS	tuetue Kaminato. Kiyoshi Okuyama
Jefes de control de calidad	Manabu Kiguchi Takayuki Nishikawa	BRAD WONG	Unsho Ishizuka	UNIDAD DE CAPTURA DE MOVIMIENTO	Neo Agency Co.,Ltd.
Jefe de estudio	Yoshinori Ueda	RIG	Hiroki Touchi	Coordinador de actores de captura de movimiento	Masaru Ikata
Dobladores japoneses	KASUMI Houko Kuwashima AYANE Wakana Yamazaki HAYATE Hikaru Midorikawa RYU HAYABUSA Hideyuki Hori HELENA Yuka Koyama CHRISTIE Kotonno Mitsuisui LA MARIPOSA Maaya Sakamoto RITOMI Yui Horie BAYMAN Banjo Ginga KOKORO Ayako Kawasumi	AKIRA	Ryoko Shirashi	Actores de movimiento	Nobutoshi Takahashi Katsuyuki Yamazaki Yasunari Kinbara Kentarou Shimazu Asuka Yoshikawa Akemi Hirota Hiromi Shinjo Nobuhiro Inohara Kenji Satou Hiromasa Masuda Kazuhiro Inoue
Jefes de control de calidad	Manabu Kiguchi Takayuki Nishikawa	SARAH	Lisle Wilkerson	Coordinador de la acción y actor de movimiento	Akira Sugihara
Jefe de estudio	Yoshinori Ueda	PAI	Minami Takayama	Coordinador de la acción y actor de movimiento	Akira Sugihara
Jefes de control de calidad	Manabu Kiguchi Takayuki Nishikawa	DONVAN	Moriya Endo	Coordinador de la acción y actor de movimiento	Akira Sugihara
Jefe de estudio	Yoshinori Ueda	VOZ DEL SISTEMA	Peter Garza	Coordinador de la acción y actor de movimiento	Akira Sugihara
Jefes de control de calidad	Manabu Kiguchi Takayuki Nishikawa	EN COLABORACIÓN CON	TECMO KOEI TIANJIN SOFTWARE CO., LTD.	Coordinador de la acción y actor de movimiento	Akira Sugihara
Jefe de estudio	Yoshinori Ueda	ESCENAS EN TIEMPO REAL	D-Rockets	Coordinador de la acción y actor de movimiento	Akira Sugihara
Jefes de control de calidad	Manabu Kiguchi Takayuki Nishikawa	Equipo de escenas cinemáticas	Director de escenas Ryuzi Kitaura Supervisor de efectos especiales Masami Nikaide Edición de efectos visuales Takuya Okuwaki Director de animación Ryuichi Snow Animador Shoko Kitamura Animador Takashi Kawamura Animador Yumiko Takahashi Cámara para la captura de movimientos NAGISA.Kamiyama Saiken Motion Performance TAKAYUKI.Kamiyama	Coordinador de la acción y actor de movimiento	Akira Sugihara
Jefe de estudio	Yoshinori Ueda	Equipo de sonido	Ryuji Kitaura	Coordinador de la acción y actor de movimiento	Akira Sugihara
Jefes de control de calidad	Manabu Kiguchi Takayuki Nishikawa	Música:	[The Storied Journey of the Boy and the Drunk] coproducida por D-Rockets y Graphibeat pista de Hiroshi Motokura	Coordinador de la acción y actor de movimiento	Akira Sugihara
Jefe de estudio	Yoshinori Ueda	Música:	[False Fate] coproducida por D-Rockets y RASHINBUN ENTERTAINMENT pista interpretada por Lotus Juice	Coordinador de la acción y actor de movimiento	Akira Sugihara
Jefes de control de calidad	Manabu Kiguchi Takayuki Nishikawa	Tema del final: [I'm a Fighter]	coproducida por D-Rockets y RASHINBUN ENTERTAINMENT pista interpretada por Lotus Juice y HanaH	Coordinador de la acción y actor de movimiento	Akira Sugihara
Jefe de estudio	Yoshinori Ueda	Música:	[Let's get it] coproducida por D-Rockets y RASHINBUN ENTERTAINMENT pista de Lotus Juice y Yuka Kubo interpretada por Ichi-Gō	Coordinador de la acción y actor de movimiento	Akira Sugihara
Jefes de control de calidad	Manabu Kiguchi Takayuki Nishikawa	IMAGICA Corp.	Productor de la captura de movimiento Tetsuya Kobayashi Director de captura de movimiento Yoshiko Koyama	Coordinador de la acción y actor de movimiento	Akira Sugihara

Editor de captura de movimiento Gaku Ohtsu

Lees TKD Jong Mok Lee
Tomoyasu Kataoka

TRADUCCIÓN DEL JUEGO
Rubicon Solutions, Inc
Bayard Co., Ltd

GRABACIÓN DEL DOBLAJE JAPONÉS
AONI PRODUCTION CO., LTD.
MIT STUDIO

GRABACIÓN DEL DOBLAJE INGLÉS
Cup of Tea Productions Danielle Hunt
Lainie Bushey
Sam Riegel
Patrick Seitz

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

FUENTES
Las fuentes incluidas han sido desarrolladas exclusivamente por DynaComware.
KOUEI SIGN WORKS CO.

EDICIÓN JAPONESA
Manual del software Miyuki Kamei
Ilustraciones Jyumpel Yamamoto
Daisuke Hano
Diseño web Hidenobu Kawabata

Relaciones públicas y departamento de marketing Hiroshi Murai
Hideyasu Matsuo

Desarrollo empresarial Takuya Negishi

EDICIÓN NORTEAMERICANA
TECMO KOEI AMERICA Corporation
Vicepresidente sénior y jefe de ventas Amos Ip
Jefe de marketing Sean Corcoran
Coordinador de ventas Joe Chiang
Jefe de producción Shinka Umezaki
Controlador Tad Saito

ONE PR
Director Jeane Wong
Director de comunicación Kjell Vistad
Coordinador de comunicación Zachary Gunnell

EDICIÓN EUROPEA

TECMO KOEI EUROPE LIMITED
Jefe de ventas Tom Vickery
Comunicación y jefe de ventas Marilena Papacosta
Chin Soon Sun
Community Manager Yasutomo Watanabe
Director general

EDICIÓN DE TAIWAN/ASIA

TECMO KOEI TAIWAN CO., Ltd.
Vicepresidente sénior y jefe de ventas y marketing Sammy Liu

EDICIÓN INTERNACIONAL

División de desarrollo internacional Yukinori Yokoyama
Timothy Horst
Ina Liau

Departamento de marketing global Hiroshi Suzuki
Yasushi Tani
Tomohiro Tanimura

División empresarial global Hidekiyo Kobayashi
Takahiro Yamamoto
Shih Ping Lien
Carol Suzuki

Coordinación Marko Bursac

Director creativo Tom Lee

Coordinador Toru Akutsu

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

SEGA AM2 Virtua Fighter5 Team

The Fighters Ashitana-Tetsujin

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

"Showdown"

Escrito, producido e interpretado por Sebastian "Chosen1" Burton

IPL

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

Ganadores de "Make Your Move"

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

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

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

Todo el personal del Team NINJA

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



ADESE

La **Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento** le agradece que haya comprado software original y le **INFORMA**:

- 1 La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
- 2 La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
- 3 La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su ordenador.
- 4 La **Federación Anti Piratería (FAP)**, organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
- 5 Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal no dude en ponerse en contacto con la **FAP** en el teléfono **91 522 46 45** ó a través de correo electrónico en la siguiente dirección abog0042@tesai.es

FAP
cine.video.tv

Garantía

TECMO KOEI EUROPE LTD. garantiza al comprador original que este disco de juego carece de defectos materiales y de mano de obra durante un período de noventa (90) días desde la fecha de adquisición. Si durante dicho período de 90 días se detecta algún defecto cubierto por la garantía, TECMO KOEI EUROPE LTD. reparará o sustituirá gratuitamente, y a su discreción, el disco del juego.

Para beneficiarse de este servicio:

1. Regístrese en la página oficial en: <http://www.tecmokoei-europe.com/> (solo disponible en inglés).
2. Guarde el recibo de compra, en el que se indique la fecha de la adquisición y el código de barras del producto.
3. Si el establecimiento donde realizó la compra ofrece su propio servicio de garantía, devuelva el disco a la tienda.
4. Si durante los 90 días cubiertos por la garantía necesita asistencia técnica y no posee garantía del establecimiento, póngase en contacto con KOCH MEDIA, S.L.U. llamando al departamento de atención al cliente en el 91 406 29 64 (coste de la llamada según operador), en horario de 10.00 a 15.00, de lunes a viernes. También se puede contactar con nosotros a través de correo electrónico en: sporte@kochmedia.com
5. Si el personal de asistencia no puede resolver el problema por teléfono, se le concederá un número de devolución. Anote este número en un sitio bien visible de la caja del juego y envíelo junto con su nombre, dirección y teléfono a la dirección que se indica abajo. Los gastos de envío y el seguro contra pérdida o daño corren a su cargo. Recuerde que debe hacer el envío dentro de los 90 días cubiertos por la garantía y que ha de incluir el recibo de compra y el código de barras.

KOCH MEDIA, S.L.U.
C/ Somera, 7 y 9 – 2ª Planta
Urbanización La Florida
28023 MADRID

El disco de juego se devolverá en un plazo de 28 días a partir de la fecha de envío. Esta garantía no será aplicable si el defecto del disco es causado por negligencia, accidente, uso indebido, intento de modificación o de reparación no autorizada o por cualquier otra causa que no tenga que ver con el defecto de mano de obra o de los materiales.

For Help & Support please visit: **eu.playstation.com** or refer to the telephone list below.

Australia	1300 365 911 Calls charged at local rate	Nederland	0495 574 817 Interlokale kosten
Belgique/België/Belgien	011 516 406 Tarif appel local/Lokale kosten	New Zealand	09 415 2447 National Rate 0900 97669 Call cost \$1.50 (+ GST) per minute
Česká republika	0225341407	Norge	820 68 322 Pris: 6,50/-/min, support@no.playstation.com Mandag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30
Danmark	90 13 70 13 Pris: 6,-/minut, support@dk.playstation.com Mandag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30	Österreich	0820 44 45 40 0,116 Euro/Minute
Deutschland	01805 766 977 0,14 Euro/Minute	Portugal	707 23 23 10 Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico
España	902 102 102 Tarifa nacional	Россия	+ 7 (495) 981-2372
Ελλάδα	801 11 92000	Suisse/Schweiz/Svizzera	0848 84 00 85 Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale
France	0820 31 32 33 prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi	Suomi	0600 411 911 0.79 Euro/min + pvmt fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai – perjantai 12–18
ישראל – ישראל מוצרי צריכה	09-9560957 פקס 09-9711710 טלפון תמיכה www.isfar.co.il בקרו באתר	Sverige	0900-20 33 075 Pris 7,50- min, support@se.playstation.com Måndag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30
Ireland	0818 365065 All calls charged at national rate	UK	0844 736 0595 National rate
Italia	199 116 266 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		
Malta	234 36 000 Local rate		

If your local telephone number is not shown, please visit **eu.playstation.com** for contact details.



Si aparece alguno de estos símbolos en cualquiera de nuestros productos eléctricos, en la batería o en su embalaje, indica que en Europa el producto eléctrico o la batería no deben desecharse del mismo modo que los residuos domésticos. Para garantizar un tratamiento correcto a la hora de deshacerse del producto y la batería, deséchelos de acuerdo con las leyes locales aplicables o los requisitos de eliminación de baterías, y equipos eléctricos y electrónicos. De este modo, ayudará a conservar los recursos naturales y a mejorar los estándares de protección medioambiental en el tratamiento y eliminación de residuos eléctricos.



Este símbolo puede utilizarse en pilas junto con con otros símbolos químicos adicionales. Los símbolos químicos del mercurio (Hg) o del plomo (Pb) aparecerán si la pila contiene más del 0,0005% de mercurio o más del 0,004% de plomo.