

# DEAD OR ALIVE 5

## ONLINE-PASS



### Online-Pass

#### Hinweise zur Einlösung

Gib den beigelegten Online-Pass ein, um die Online-Funktionen des Spiels zu aktivieren. Wenn dieser Code bereits eingelöst worden ist, kannst du im PlayStation®Store einen neuen Code erwerben.

1. Erstelle ein PlayStation®Network-Konto (oder melde dich mit einem bestehenden PlayStation®Network-Konto an).
2. Wähle unter dem PlayStation®Network-Symbol der XMB™ den PlayStation®Store aus.
3. Wähle "Codes einlösen" oben rechts im Bildschirm aus.
4. Gib den Code ein und befolge die Anweisungen für das Herunterladen.

\*Dieser einmalig nutzbare Online-Pass gilt nur in Verbindung mit einer neu gekauften Version von DEAD OR ALIVE® 5. Nach der Benutzung ist der Code nicht übertragbar. Verfallsdatum: 30. September 2013.

# I'm a Fighter



**TECMO**

**BLES-01623**

™, "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.

5060073309160

## SICHERHEITSHINWEISE

• Diese Disc enthält Software für das PlayStation®3-System. Verwenden Sie diese Disc niemals mit einem anderen System, da dieses sonst beschädigt werden könnte. • Diese Disc entspricht ausschließlich den Spezifikationen für PlayStation®3 in den PAL-Ländern. Sie kann nicht auf Systemen mit anderen Spezifikationen für PlayStation®3 verwendet werden. • Lesen Sie sich die PlayStation®3-Bedienungsanleitung sorgfältig durch, um eine fehlerfreie Handhabung des Systems zu gewährleisten. • Legen Sie diese Disc immer mit der zu lesenden Seite nach unten in Ihr PlayStation®3-System ein. • Berühren Sie nie die Oberfläche der Disc. Greifen Sie sie immer an den Seiten. • Vermeiden Sie Schmutz und Kratzer auf der Disc. Wenn Schmutz auf die Oberfläche kommt, wischen Sie sie vorsichtig mit einem weichen trockenen Tuch sauber. • Bewahren Sie die Disc niemals in der Nähe von Wärmequellen oder feuchter Umgebung auf und setzen Sie sie keinem direkten Sonnenlicht aus. • Verwenden Sie keine beschädigten oder deformierten Discs oder solche, die mit Klebstoff repariert wurden, da dies zu Fehlfunktionen führen kann.

## GESUNDHEITSWARNUNG

Spielen Sie stets in einem gut beleuchteten Raum. Legen Sie eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein. Unterbrechen Sie das Spielen, wenn Schwindelgefühle, Übelkeit, Müdigkeit oder Kopfschmerzen auftreten. Bei einigen Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichtfrequenzen, flackernden Lichtquellen oder geometrischen Formen und Mustern ausgesetzt sind. Bestimmte Lichtfrequenzen in Fernsehbildschirm-Hintergründen oder bei Computerspielen können bei diesen Personen einen epileptischen Anfall auslösen. Befragen Sie Ihren Arzt, wenn Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden, bevor Sie dieses Spiel spielen. Brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf, sollte eines der folgenden Symptome beim Spielen auftreten: Sehstörungen, Augen- und Muskelzucken, Bewusstseinsstörungen, Orientierungsverlust, unfreiwillige Bewegungen und Krämpfe.

## 3-D-GESUNDHEITSWARNUNG

Manche Menschen verspüren Unbehagen (wie z. B. Belastung oder Erschöpfung der Augen oder Übelkeit), wenn sie sich 3-D-Videos ansehen oder stereoskopische 3-D-Videospiele auf 3-D-Fernsehergeräten spielen. Wenn Sie solches Unbehagen verspüren, sollten Sie unverzüglich den Gebrauch des Fernsehgeräts einstellen, bis die Beschwerden nachlassen.

Allgemein empfehlen wir Ihnen, Ihr PlayStation®3-System nicht über längere Zeit ohne Unterbrechungen zu benutzen und pro Spielstunde eine Pause von 15 Minuten einzulegen. Beim Betrachten von 3-D-Videos oder dem Spielen von stereoskopischen 3-D-Videospielen variiert die Länge und Häufigkeit der notwendigen Pausen allerdings je nach Person. Bitte pausieren Sie lange genug, sodass eventuelle Beschwerden nachlassen können. Falls die Symptome bestehen bleiben, wenden Sie sich bitte an einen Arzt.

Das Sehvermögen von kleinen Kindern (besonders den unter Sechsjährigen) ist noch in der Entwicklung begriffen. Fragen Sie Ihren Kinderarzt oder Augenarzt um Rat, bevor Sie kleinen Kindern erlauben, 3-D-Videos anzusehen oder stereoskopische 3-D-Videospiele zu spielen. Kleine Kinder sollten von Erwachsenen beaufsichtigt werden, um sicherzustellen, dass sie die obigen Empfehlungen einhalten.

## RAUBKOPIEN

Die unautorisierte Vervielfältigung des gesamten Produkts oder einzelner Teile und die unerlaubte Verwendung von eingetragenen Warenzeichen sind strafbare Handlungen. Raubkopien schädigen den Konsumenten und seriöse Entwickler, Publisher und Einzelhändler. Wenn Sie den Verdacht haben, dass es sich bei diesem Produkt um eine Raubkopie handelt, oder wenn Sie Informationen über unrechtmäßig kopierte Produkte haben, wenden Sie sich bitte an Ihren örtlichen Kundenservice. Die Nummer finden Sie auf der Rückseite dieses Software-Handbuchs.

## SYSTEMSOFTWARE AKTUALISIEREN

Nähere Details dazu, wie Sie die Systemsoftware für das PlayStation®3-System aktualisieren können, finden Sie unter eu.playstation.com oder in der Kurzanleitung des PS3™-Systems.



## EUROPAWEITES SYSTEM PEGI (PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION) ZUR VERGABE VON ALTERSEMPFEHLUNGEN

Das europaweite System PEGI zur Vergabe von Altersempfehlungen schützt Minderjährige vor Spielen, die für ihre Altersgruppe nicht geeignet sind. **BITTE BEACHTEN SIE:** Dies ist keine Richtlinie für den Schwierigkeitsgrad des Spiels. Besuchen Sie [www.pegi.info](http://www.pegi.info) für weitere Informationen. PEGI besteht aus drei Einstufungskriterien, die es Eltern und anderen Käufern ermöglichen, eine sachkundige Auswahl, passend für das Alter des zukünftigen Spielers, zu treffen. Das erste Kriterium ist eine Alterseinstufung:



Das zweite Kriterium der Altersempfehlung kann aus einem oder mehreren Inhaltssymbolen bestehen, die die Art des Spielinhalts anzeigen. Die Anzahl dieser Inhaltssymbole ist vom Spiel abhängig. Die Altersempfehlung des Spiels spiegelt die Intensität von dessen Inhalt wider. Es gibt die folgenden Inhaltssymbole:



Das dritte Kriterium ist eine Kennzeichnung, die anzeigt, dass das Spiel online gespielt werden kann. Diese Kennzeichnung darf nur von Online-Spieler-Anbietern verwendet werden, die sich dazu verpflichten, gewisse Standards aufrechtzuerhalten. Diese Standards beinhalten den Schutz von Minderjährigen in Online-Spielen.

Besuchen Sie [www.pegionline.eu](http://www.pegionline.eu) für weitere Informationen.



## KINDER- UND JUGENDSCHUTZ

Dieses Produkt besitzt verschiedene auf dem Inhalt der Software basierende Kinder- und Jugendschutzeinstufungen. Diese können Sie für das PlayStation®3-System einstellen, um das Abspielen von Produkten zu verhindern, deren Kinder- und Jugendschutzeinstufung eine höhere als die eingestellte Altersfreigabe erfordert. Weitere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung des PS3™-Systems.

Dieses Produkt wurde mit dem „PEGI“-Einstufungssystem bewertet. Die „PEGI“-Einstufungssymbole und -Inhaltsbeschreibungen sind auf der Packung dargestellt (mit Ausnahme der Länder, in denen es eine gesetzliche Regelung gibt). Es besteht die folgende Beziehung zwischen dem „PEGI“-Einstufungssystem und den Kinder- und Jugendschutzeinstufungen:

KINDER – UND JUGENDSCHUTZEINSTUFUNG	9	7	5	3	2
„PEGI“- ALTERSEINSTUFUNGSGRUPPE	18	16	12	7	3
ALTERSGRUPPE	Keine Jugendfreigabe	Frei ab 16 Jahren	Frei ab 12 Jahren	Frei ab 6 Jahren	Ohne Altersbeschränkung

Aufgrund der unterschiedlichen Altersfreigabesysteme in den verschiedenen Ländern, in denen dieses Produkt verkauft wird, kann in seltenen Fällen die Kindersicherungsstufe dieses Produktes höher sein als die in Ihrem Land geltende Altersfreigabe. Sie müssen eventuell die Kindersicherungsstufe auf Ihrem PS3™-System zurücksetzen, um das Spielen zu ermöglichen.

### BLES-01623

NIJR ZUM PRIVATEN GEBRAUCH: Diese Software ist nur zum Spielen auf autorisierten PlayStation®3-Systemen zugelassen. Eine Aktualisierung der PlayStation®3-System-Software kann erforderlich sein. Jeder unberechtigte Zugriff und jegliche unberechtigte Nutzung oder Weitergabe des Produktes oder der ihm zu Grunde liegenden Urheberrechte und Warenzeichen ist untersagt. Für alle Nutzungsrechte siehe eu.playstation.com/terms. DER WIEDERVERKAUF UND DIE VERMIETUNG der Library programs ©1997-2012 Sony Computer Entertainment Inc., für die Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) eine Exklusivlizenz besitzt, IST UNTERSAGT, SOFERN NICHT ANDERWEITIG VON SCEE AUTORSIERT. PlayStationNetwork, PlayStationStore und PlayStationHome unterliegen den Nutzungsbedingungen und sind nicht in allen Ländern und Sprachen verfügbar (eu.playstation.com/terms). Breitband-Internet-Service notwendig. Die Nutzer sind für die Breitband-Zugangsgebühren verantwortlich. Einige Inhalte sind gegebenenfalls, Nutzer müssen 7 Jahre oder älter sein und Nutzer unter 18 Jahren benötigen die Erlaubnis ihrer Eltern. Netzwerkfunktionen können nach angemessener Ankündigung entzogen werden. Weitere Informationen unter eu.playstation.com/gameservers. Nur für den Verkauf in Europa, dem Nahen Osten, Afrika, Indien und Ozeanien zugelassen.

“B”, “PlayStation”, “PS3”, “AOX”, “SIXAXIS”, “DUALSHOCK” und “” 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® ©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.

Auf der Rückseite dieses Handbuchs finden Sie die Nummern für den Kundenservice.

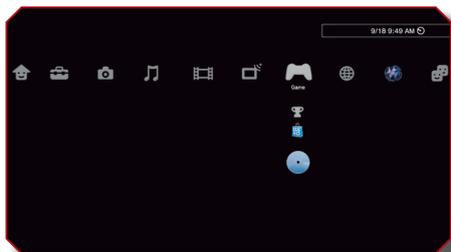
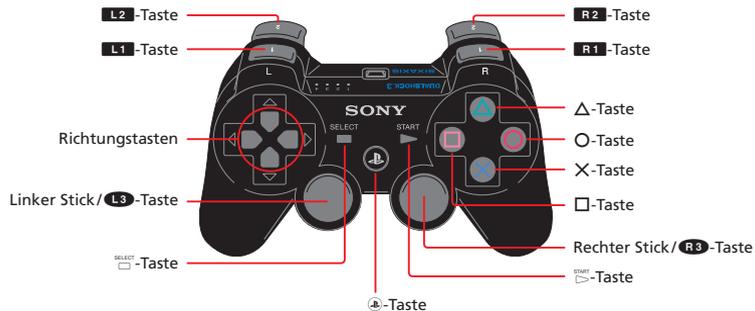
## BEVOR ES LOSGEHT

Richten Sie Ihr PlayStation®3-System wie in der Bedienungsanleitung des Gerätes beschrieben ein. Zu Beginn leuchtet die POWER-Kontroll-Leuchte rot, um anzuzeigen, dass sich das PlayStation®3-System im Standby-Modus befindet. Drücken Sie die power-Taste, worauf die POWER-Kontroll-Leuchte grün leuchtet.

Schieben Sie die „DEAD OR ALIVE®5“-Disc mit der etikettierten Seite nach oben in den Disc-Einschub. Wählen Sie im HOME-Menü das -Symbol. Ein kleines Bild der Software wird angezeigt. Drücken Sie die -Taste, um den Ladevorgang zu starten. Es wird empfohlen, nach dem Einschalten des Systems keine Zusatzgeräte mehr anzuschließen oder zu entfernen. Wählen Sie Ihre bevorzugte Sprache über die "System-Einstellungen" des Systems. Spracheinstellungen können auch im Optionsmenü des Spiels angepasst werden. Das Spiel lädt und speichert automatisch. An bestimmten Punkten im Spiel werden automatisch Daten gespeichert. Zuvor gespeicherte Daten werden beim Laden des Spiels automatisch geladen. Bitte schalten Sie das System nicht aus, während die Festplatten-Kontroll-Leuchte an ist.

**HINWEIS:** Die in diesem Handbuch enthaltenen Informationen waren zum Zeitpunkt der Drucklegung korrekt. Im weiteren Entwicklungsverlauf können jedoch noch kleinere Änderungen vorgenommen worden sein.

## DUALSHOCK®3 Wireless-Controller



XMB™-Menü

## Inhalt

Steuerung .....	4
Dreiecksystem .....	5
Spielbildschirm .....	6
Grundlegendes .....	8
Online .....	9
Eingeschränkte Garantie .....	16

Handbuchdesign von Satoshi Yamaguchi (Happy Valley)

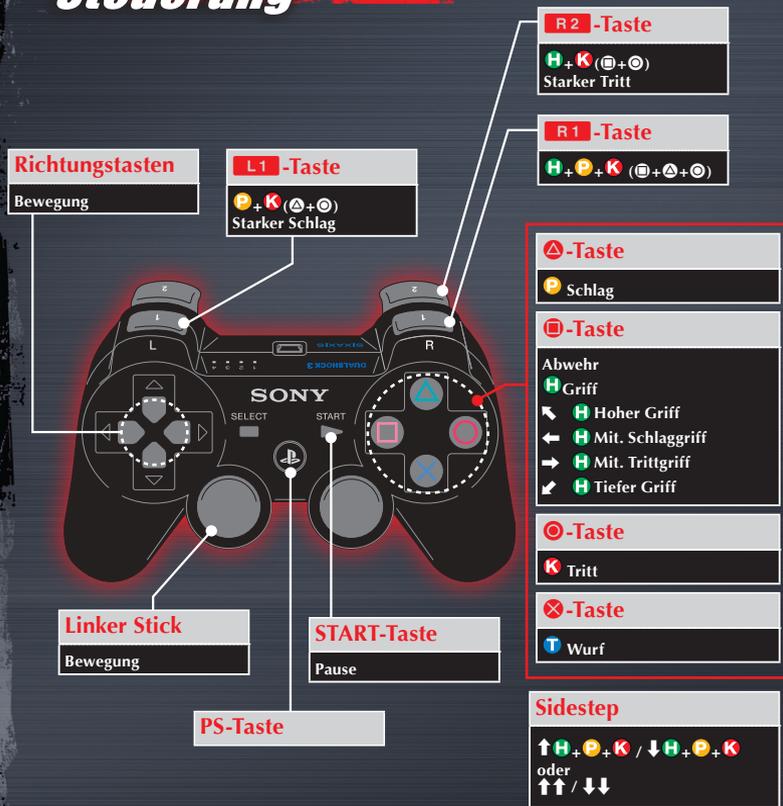
Alle verwendeten Screenshots stammen aus einer nicht abgeschlossenen Version des Spiels. Daher kann es zu Unterschieden zum fertigen Spiel kommen.

©2012 TECMO KOEI GAMES CO., LTD. & Team NINJA. Alle Rechte vorbehalten.

Wenn Sie sich gerne an unserer Produkt-Umfrage beteiligen möchten, besuchen Sie bitte die unten stehende URL:

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

# Steuerung



# Dreiecksystem



Wenn du mit einem Angriff oder Wurf einen untergeordneten Move unterbrichst, Führt du einen "Gegenangriff+" aus. Das Timing von Griffen bestimmt die Art des Treffers: normal oder Gegenangriff(+). Ein Gegenangriff+ richtet 50% mehr Schaden an.

<b>ANGRIFFE</b>	Schläge und Tritte werden mit dem Oberbegriff "Angriffe" bezeichnet. Angriffe sind die Grundbausteine aller Moves. Es gibt hohe, mittlere und tiefe Angriffe.
<b>GRIFFE</b>	Führe den richtigen Griff aus, wenn dein Gegner angreift, um ihn zu stoppen und mit einem Gegenangriff zu kontern. ↖ H gegen hohe Schläge und Tritte ← H gegen mittlere Schläge → H gegen mittlere Tritte ↘ H gegen tiefe Schläge und Tritte
<b>WÜRFE</b>	Wenn ein Gegner abwehrt, dann umgehe seine Deckung mit einem Wurf. Du kannst Würfe stehend und hockend ausführen. Achte auf die Haltung deines Gegners, um den richtigen Wurf zu benutzen.
<b>ABWEHR</b>	Durch Abwehren kannst du gegnerische Angriffe blocken. Durch Abwehren im Stehen blockst du Angriffe gegen deinen Oberkörper. Durch Abwehren in der Hocke blockst du Angriffe gegen deine Beine und Füße. Wenn du erfolgreich bist, erleidest du keinen Schaden.
<b>SIDESTEP</b>	Führe einen Sidestep aus, um geraden Angriffen schnell seitlich auszuweichen. Du kannst aus einem Sidestep heraus auch angreifen.

\*Typ-A-Steuerung dargestellt. Du kannst die Controller-Konfiguration unter OPTIONEN > STEUERUNG > CONTROLLER ändern.

\*Außerhalb eines Kampfes werden die Funktionen der Tasten rechts unten im Bildschirm angezeigt.

# Spielbildschirm

## Lebensanzeige

Die verbleibende Gesundheit eines Charakters. Sinkt, wenn der Gegner Treffer landet. Wenn die Anzeige leer ist, gehst du K.o. und verlierst die Runde. Die Anzeige leuchtet rot, wenn sie weniger als halb voll ist. Dann kannst du einen Power-Angriff ausführen.



## Rundenzähler

Für jede gewonnene Runde leuchtet ein Kreis. Du gewinnst den Kampf, wenn alle Kreise leuchten.

## Zeit

Verbleibende Zeit in der Runde. Wenn die Zeit Null erreicht, gewinnt der Spieler mit der höchsten Gesundheit die Runde.

## Status

Zeigt Charakter-Statusinformationen an, z. B. die Länge der aktuellen Combo.

### KRITISCHE BETÄUBUNG

Der Charakter ist durch einen bestimmten Angriff des Gegners betäubt. Es können nur Griffe eingesetzt werden. Betäubte Charaktere können nicht geworfen werden.

### KRIT. TREFFER

Der Charakter hat einen Treffer gelandet, der den Gegner in eine kritische Betäubung versetzt.

### GEGENANGRIFF

Der Charakter hat den Gegner mit einem Angriff getroffen, während dieser einen Angriff ausgeführt hat. Der perfekte Zeitpunkt für einen Juggle.

### GEGENANGRIFF+

Der Charakter hat den Gegner mit einem Angriff getroffen, als dieser einen Wurf ausgeführt hat.

### GEGENGRIFF GEGENGRIFF+

Der Charakter hat einen Griff ausgeführt, während der Gegner einen Angriff ausgeführt hat.

### GEGENWURF

Der Charakter hat einen Wurf ausgeführt, während der Gegner einen Wurf ausgeführt hat.

### GEGENWURF +

Der Charakter hat den Gegner geworfen, während dieser einen Griff ausgeführt hat.

### KRITISCHER BURST

Der Charakter kann nicht abwehren und keine Griffe ausführen, und ist somit wehrlos. Wird ausgelöst, wenn ein Charakter seinem Gegner mit einem Kritischer-Burst-Move mehr Schaden zufügt, als während einer kritischen Betäubung in der Lebensanzeige leuchtet.

### POWER-ANGRIFF

Der Charakter hat mit einem Power-Angriff getroffen. Dadurch kann sehr großer Schaden angerichtet werden.

# Grundlegendes

## Spiel starten

- 1 Lege DEAD OR ALIVE 5 ins Laufwerk ein.
- 2 Drücke im Hauptbildschirm den START-Taste, um ins Hauptmenü zu gelangen.
- 3 Wähle eine Schwierigkeit.



## Menü

<b>GESCHICHTE</b>	Folge verschiedenen Charakteren durch die gesamte Geschichte und lerne die Kampfgrundlagen.
<b>KAMPF</b>	Kämpfe gegen den Computer oder einen anderen Spieler. Hier kannst du auch Moves und Combos üben.
<b>ONLINE</b>	Melde dich beim PlayStation®Network an und kämpfe gegen andere Spieler.
<b>EXTRAS</b>	Sieh dir Wiederholungen und Fotos an, die du gespeichert hast.
<b>OPTIONEN</b>	Ändere verschiedene Spieleinstellungen.
<b>PlayStation®Store</b>	Verbinde zum PlayStation®Store.

## Speichern & Laden

Während des Story-Modus werden nach Kämpfen und nach dem Ändern von Einstellungen automatisch Speicherdaten erstellt. Diese Speicherdaten werden beim Starten des Spiels geladen.

\*Zum Speichern des Spiels werden mindestens 139KB freier Speicher auf dem Festplattenlaufwerk benötigt. Dieses Spiel kann im Optionsmenü installiert werden. Schalte das System nicht ab, wenn die Festplatten-Kontroll-Leuchte blinkt.

# Online

Melde dich beim PlayStation® Network an und kämpfe gegen andere Spieler. Wähle "Suchen" um eine Spiel-Lobby zu finden oder "Erstellen", um eine eigene Lobby zu erstellen. In deiner eigenen Lobby kannst du zahlreiche Kampfeinstellungen festlegen.



Für Online-Spiele sind ein Breitband-Internetanschluss und ein PlayStation®Network-Konto erforderlich. Mehr Informationen zum PlayStation®Network findest du auf der offiziellen PlayStation®-Website (<http://de.playstation.com/psn>).

Du musst einen Online-Pass benutzen, um Online-Funktionen nutzen zu können. Auf der Rückseite dieses Handbuchs findest du dazu weitere Informationen.

## Menü

<b>EINFACHES SPIEL</b>	Tritt einem Kampf mit bestimmter Region und Rundenzahl bei. Hat keine Auswirkung auf deinen Rang.
<b>RANGLISTEN-SPIEL</b>	Tritt einem Kampf mit einem bestimmten Benutzerrang (Fähigkeit) bei. Siege und Niederlagen wirken sich auf deinen Rang aus.
<b>LOBBY-SPIEL</b>	Kämpfe in einer Lobby mit bis zu 16 Spielern. Du kannst dir auch Kämpfe ansehen und chatten. Hat keine Auswirkung auf deinen Rang.
<b>RANGLISTE</b>	Zeigt die Ranglisten an.
<b>KÄMPFERLISTE</b>	Eine Liste aller Kämpfer, die du registriert hast. Wähle einen Kämpfer, dem du eine Herausforderung schicken möchtest.

# Mitwirkende

**Producer** Yosuke Hayashi

**Director** Yohei Shimbori

**Art Director & Story** Yutaka Saito

**Project Manager** Kohei Shibata

**Engineering Manager** Yasunori Sakuda

**Character Art Leads** Hirohisa Kaneko  
Haruhiko Shikata

**Environment Art Leads** Hideki Niimi  
Kensaku Tabuchi  
Shunsuke Fujita

**Animation Leads** Kosuke Wakamatsu  
Yoshiro Tachibana

**Real-Time Cinematics Lead** Yoshiteru Tomita

**VFX Leads** Takamitsu Watanabe  
Osamu Yazu

**Audio Lead & Design** Makoto Hosoi

**Technical Art Lead** Naoya Okamoto

**UI Art Lead** Masayuki Sasamoto

**Graphic Engineering Lead** Yuki Satake

**Game Engineering Leads** Takeshi Kawaguchi  
Yoshinobu Suzuki  
Takeshi Mizobe

**Library Engineering Leads** Taihei Obara  
Masanao Kimura

**Game Design Leads** Takeshi Omori  
Takayuki Saga  
Manabu Nagasaki

**Real-Time Camera Lead** Akio Oyama

**Localization Director** Peter Garza

**Game Design** Motohiro Shiga  
Takeshi Suzuki  
Tsuoyuki Iuchi  
Masayuki Terao  
Tetsuya Nitta  
Gaku Arai  
Masaki Toyoda  
Ryusuke Kanda

**Engineering** Yoshihiro Kimura  
Takashi Watanabe  
Yuichiro Watanabe  
Takayuki Teruya  
Yuta Yamazaki  
Haruhisa Ito  
Takahiro Onuki  
Daisuke Okawa  
Wataru Iwasaki  
Junichi Koyama  
Tomoya Sakashita  
Masato Naito  
Kazuki Iwana  
Kenichi Uchiyama

**Programmer Support** Kojiro Seino  
Katsuyuki Okura  
Hiroya Usuda  
Yutaro Takahashi  
Hirotaka Kataoka  
Shota Nagata

**Real-Time Cinematics & Real-Time Camera** Tomoya Ichikawa  
Yasuhiro Nakamoto  
Hiroyuki Nishi  
Mizuki Yamamoto  
Takafumi Imanaga  
Kenichi Saito  
Mikayasu Kambayashi  
Masaki Shibuya  
Shimpei Minato  
Tatsuoro Orikasa  
Michihiro Sato  
Atsushi Nakano

**Character Art** Shuichi Wada  
Hiromi Tsukazaki

**Environment Art** Ryosei Muraki  
Koichi Yabata  
Tadashi Kawabe  
Chihiro Ootaka  
Kaori Kobayashi  
Sachiko Namba  
Yasuyuki Saito  
Rie Motonari  
Hiroyuki Kato  
Atsushi Goto

**Animation** Katsuhiko Yamauchi  
Chitose Sasaki  
Ryoji Abe  
Hideki Saito  
Takaaki Kurosawa  
Masayuki Fukushima  
Toshiaki Kondo  
Kenta Kawano  
Hirohisa Togase

**VFX** Naoki Yamamoto  
Takehiko Kanaka

**VFX Support** Kazutaka Kato  
Jiro Yoshida

**Real-Time Cinematics & Real-Time Camera** Daisuke Inari  
Shuichi Okada  
Kazuhiro Nishimura  
Yoshinori Kobayashi  
Yoshiki Horiuchi  
Katsuyuki Shimizu  
Yoshikatsu Yoshizawa

Ikuo Harigai  
Shinichi Nakamura  
Takahiro Yadori

**Technical Art** Masaru Ueda  
Yusaku Kamekawa

**UI Art** Yuki Nakajima

**Concept Art** Tsutomu Terada  
Tatsuya Amabiki  
Chifumi Suzuki  
Kazuhiro Higuchi  
Mariko Hirokane  
Yukiko Maruyama

**Audio Design** Shigekiyo Okuda  
Hirosaki Takahashi  
Mari Yoshida  
Yosuke Kinoshita

**Foley Artist** Atsuo Saito

**Music** Yojiro Yoshimatsu  
Ayako Toyoda  
Masako Otsuka

**QA Managers** Manabu Kiguchi  
Takayuki Nishikawa

**Studio Manager** Yoshinori Ueda

## Japanese Cast

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

## IN COOPERATION WITH

TECMO KOEI TIANJIN SOFTWARE CO., LTD.

## REAL-TIME CINEMATICS

**D-Rockets**

**Cinematic Team**

**Cinematic Director** Ryuzi Kitaura

**Visual Effects Supervisor** Masami Nikaïdo

**Edit Visual Effects** Takuya Okuwaki

**Animation Director** Ryuichi Snow

**Animator** Shoko Kitamura

**Animator** Takashi Kawamura

**Animator** Yumiko Takahashi

**Motion Capture Camera** NaGISA.Kamiyama

**Suiken Motion Performance** TAKAYUKI.Kamiyama

**Sound Team**

**Sound Producer** Ryuzi Kitaura

## Music :

[ The Storied Journey of the Boy and the Drunk ]  
co-produced by D-Rockets & Graphicbeat  
track by Hiroshi Motokura

## Music : [ False Fate ]

co-produced by D-Rockets & RASHINBUN ENTERTAINMENT  
track, performed by Lotus Juice

## Ending Theme : [ I'm a Fighter ]

co-produced by D-Rockets & RASHINBUN ENTERTAINMENT  
performed by Lotus Juice and Hanah

## Music : [ Let's get it ]

co-produced by D-Rockets & RASHINBUN ENTERTAINMENT  
track by Lotus Juice and Yuya Kubo  
performed by Ichi-Go

## Post Production

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

## SHIROGUMI INC.

**Producer** Hiromasa Inoue  
**Line Producer** Masayo Ono

**CG Director** Chihiro Hashimoto

## Digital Artists

Kaori Obara  
Shinji Kato  
Yasushi Shimajiri  
Kazuki Watanabe  
Daisuke Minatoya  
Ayano Miki  
Mie Takenaka

**Production Assistant**

## STORYBOARDS

tuetue Kombinato. Kiyoshi Okuyama

## MOTION CAPTURE UNIT

Neo Agency Co., Ltd.

**Motion Capture Actor Coordinator** Masaru Ikata

**Motion Capture Action Director** Nobutoshi Takahashi

**Motion Actors** Katsuyuki Yamazaki  
Yasunori Kimbara  
Kentarou Shimazu  
Asuka Yoshikawa  
Akemi Hirota  
Hiromi Shinjo  
Nobuhiro Inohara  
Kenji Satou  
Hiromasa Masuda  
Kazuhiro Inoue

## KATSUGEKIZA Inc.

**Motion Actors** Wataru Koga  
Keiichi Wada  
Tony Hosokawa  
Yuka Hino  
Ayako Hino  
Hiroko Yashiki  
Motoki Kawana  
Yutaka Kambe

**Action Coordinator & Motion Actor** Akira Sugihara

## IMAGICA Corp.

**Motion Capture Producer** Tetsuya Kobayashi  
**Motion Capture Director** Yoshiko Koyama  
**Motion Capture Editor** Gaku Ohtsu

**Lees TKD** Jong Mok Lee  
Tomoyasu Kataoka

## SAME TRANSLATION

Rubicon Solutions, Inc  
Bayard Co., Ltd.

## JAPANESE VOICEOVER RECORDING

AONI PRODUCTION CO., LTD.  
MIT STUDIO

## ENGLISH VOICEOVER RECORDING

**Cup of Tea Productions** Danielle Hunt  
Lainie Bushey  
Sam Riegel  
Patrick Seitz

**DEBUC**

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

 **FONTS**

The typefaces included herein are solely developed by DynaComware.  
KOUJIE SIGN WORKS CO.

**JAPAN PUBLISHING**

**Software Manual** Miyuki Kamei  
**Artwork** Jyumpel Yamamoto  
Daisuke Hano  
**Web Design** Hidenobu Kawabata  
**Public Relations & Marketing Dept.** Hiroshi Mural  
Hideyasu Matsuo  
**Business Development** Takuya Negishi

**NORTH AMERICAN PUBLISHING**

**TECMO KOEI AMERICA CORPORATION**  
**Senior VP and Sales Manager** Amos Ip  
**Marketing Manager** Sean Corcoran  
**Sales Coordinator** Jae Chang  
**Production Manager** Shinka Umezaki  
**Controller** Tad Saito  
**ONE PR**  
**Principal** Jeane Wong  
**PR Director** Kjell Vistad  
**PR Coordinator** Zachary Gunnell

**EUROPEAN PUBLISHING**

**TECMO KOEI EUROPE LIMITED**  
**Sales Manager** Tom Vickery  
**PR & Marketing Manager** Marilena Papacosta  
**Community Manager** Chin Soon Sun  
**General Manager** Yasutomu Watanabe

**TAIWAN/ASIAN PUBLISHING**

**TECMO KOEI TAIWAN CO., LTD.**  
**Senior VP and Sales & Marketing Manager** Sammy Liu

**OVERSEAS PUBLISHING**

**Overseas Development Division** Yukinori Yokoyama  
Timothy Horst  
Ina Liou  
**Global Marketing Dept.** Hiroshi Suzuki  
Yasushi Tomi  
Tomohiro Tanimura  
**Global Business Division** Hidekiyo Kobayashi  
Takahiro Yamamoto  
Shih Ping Lien  
Carol Suzuki

**Coordination** Marko Bursac  
**Creative Director** Tom Lee  
**Coordinator** Toru Akutsu

**SPECIAL THANKS****SEGA AM2 Virtua Fighters Team**

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

"Showdown"  
Written, Produced, and Performed by  
Sebastian "Chosen" Burton

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

**Make Your Move Winners**

**AKA**  
Demo-Kun  
Juanes  
Master Ari  
Michitena  
Mr. Wah  
raggeekman  
Rosak Freeman  
Laurent  
TheALEXdoa  
Tyappi  
YOU

**Everyone**

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

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

All Team NINJA Staff

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





## Eingeschränkte Garantie

TECMO KOEI EUROPE LTD. garantiert dem ursprünglichen Käufer für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum, dass diese Game Disc weder Material- noch Verarbeitungsmängel aufweist. Tritt ein Defekt auf, der von dieser eingeschränkten, auf 90 Tage befristeten Garantie abgedeckt ist, liegt es im Ermessen von TECMO KOEI EUROPE LTD., ob die defekte Game Disc kostenlos repariert oder ersetzt wird.

Gehen Sie folgendermaßen vor, um den Gewährleistungsdienst in Anspruch zu nehmen:

1. Registrieren Sie sich auf unserer offiziellen Produktregistrierungs-Website:  
<http://www.tecmokoei-europe.com> (diese Website gibt es nur in englischer Sprache)
2. Heben Sie Ihre Kaufquittung auf, aus der das Kaufdatum ersichtlich ist, sowie den Barcode (Strichcode), der sich auf der Verpackung des Spiels befindet.
3. Wenn Ihr Spiel unter die Garantieleistungen eines Geschäfts fällt, bringen Sie die Game Disc in das Geschäft zurück, in dem Sie die Disc erstanden haben.
4. Falls bei dem Spiel innerhalb der 90 Tage dauernden Garantiefrist ein Problem auftritt, das nicht unter die Garantieleistungen eines Geschäfts fällt, informieren Sie TECMO KOEI EUROPE LTD., indem Sie unseren Kundendienst anrufen. Er ist von Montag bis Freitag zwischen 9 und 17 Uhr GMT (10 bis 18 Uhr MEZ) unter der Nummer +44 (0) 1462 476130 erreichbar. Bitte beachten Sie, dass dabei die Kosten für einen Anruf nach Großbritannien anfallen. Dieser Dienst ist nur in englischer Sprache verfügbar.
5. Falls der Kundendienstmitarbeiter das Problem telefonisch nicht lösen kann, erhalten Sie eine Rücksendenummer. Notieren Sie diese Nummer deutlich sichtbar außen auf der Verpackung Ihrer defekten Game Disc, legen Sie Ihren Namen, Ihre Adresse und Ihre Telefonnummer bei und schicken Sie Ihre Game Disc innerhalb der 90-Tage-Garanzietzeit FRANKIERT SOWIE GEGEN VERLUST UND BESCHÄDIGUNG VERSICHERT zusammen mit Ihrer Quittung und dem Barcode an diese Adresse zurück:

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

Die Zeit bis zur Rücksendung Ihrer Game Disc kann bis zu 28 Tage betragen. Wir bitten daher um etwas Geduld. Diese Garantie gilt nicht, wenn die Game Disc durch Nachlässigkeit, Unfall, unangemessene Benutzung, Modifizierung, Manipulation oder andere, nicht auf Material- oder Verarbeitungsmängel zurückzuführende Gründe beschädigt wurde.

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

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

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



Diese Symbole auf unseren Elektroprodukten, Batterien oder deren Verpackungen weisen darauf hin, dass das entsprechende Produkt oder die Batterie in Europa nicht als Haushaltsmüll entsorgt werden darf. Um die ordnungsgemäße Abfallbehandlung für Produkt und Batterie sicherzustellen, entsorgen Sie sie bitte gemäß den örtlichen Gesetzen und Verordnungen für die Entsorgung von Elektrogeräten/Batterien. Dadurch tragen Sie zur Erhaltung der natürlichen Ressourcen und zur Förderung des Umweltschutzes bei der Behandlung und Entsorgung von Elektromüll bei.



Dieses Symbol kann mit anderen chemischen Symbolen auf Batterien verwendet werden. Das chemische Symbol für Quecksilber (Hg) oder Blei (Pb) ist zu sehen, wenn die Batterie mehr als 0,0005 % Quecksilber oder mehr als 0,004 % Blei enthält.