

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.

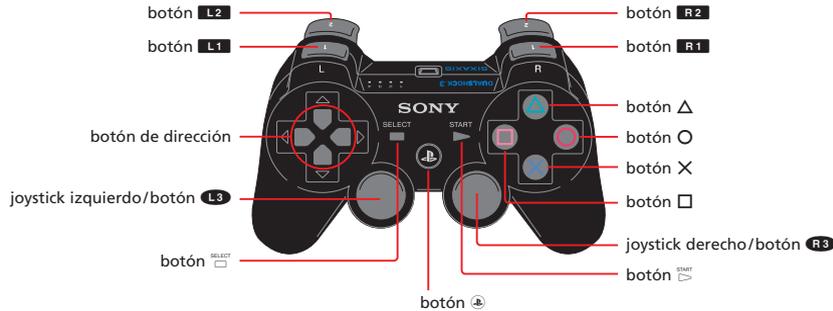
Al iniciar el sistema, la luz del indicador de encendido se iluminará en rojo para indicar que el sistema se encuentra en modo de espera. Pulse el botón de encendido y el indicador de encendido cambiará a verde.

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 guardaran automáticamente en determinados puntos del juego. Los datos guardados se cargaran 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

*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.

Paso lateral

↑ H + P + K / ↓ H + P + K

o

↑ / ↓

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.

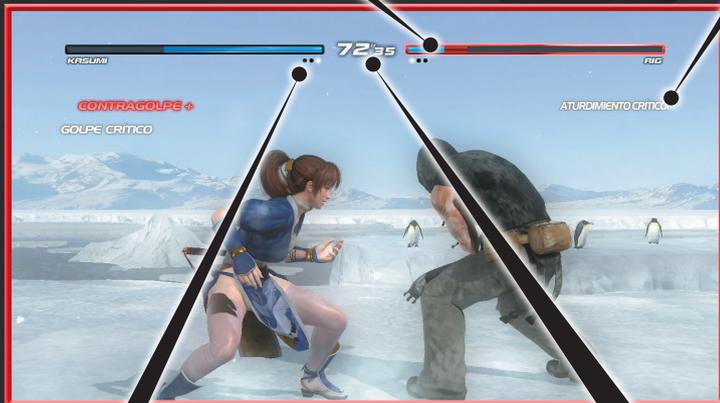
Usar un golpe o un derribo de mayor prioridad para cancelar un movimiento de menor prioridad de un rival provoca lo que se conoce como "contragolpe +". No obstante, el momento en el que se hace la llave determina si el ataque es un golpe normal, un contragolpe o un contragolpe +. Los contragolpes + causan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

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

Director Yohei Shimbori

Director de arte e historia Yutaka Saito

Jefe del proyecto Kohei Shibata

Jefe de ingeniería Yasunori Sakuda

Jefes de diseño de personajes Hirohisa Kaneko
Haruhiko Shikata

Jefes de arte de entorno Hideki Niimi
Kensaku Tabuchi
Shunsuke Fujita

Jefes de animación Kosuke Wakamatsu
Yoshiro Tachibana

Jefe de escenas en tiempo real Yoshiteru Tomita

Jefes de efectos gráficos Takamitsu Watanabe
Osamu Yazu

Jefe y diseño de sonido Makoto Hoshi

Jefe de diseño técnico Naoya Okamoto

Jefe de interfaz de usuario Masayuki Sasamoto

Jefe de ingeniería de gráficos Yuki Satake

Jefes de ingeniería del juego Takeshi Kawaguchi
Yoshinobu Suzuki
Takeshi Mizobe

Jefes de ingeniería de bibliotecas Taihei Obara
Masanao Kimura

Jefes de diseño del juego Takeshi Omori
Takayuki Soga
Manabu Nagasaki

Jefe de cámara en tiempo real Akio Oyama

Director de localización Peter Garza

Diseñadores del juego Motohiro Shiga
Takeshi Suzuki
Tosyoshi Iuchi
Masayuki Terao
Tetsuya Nitta
Gaku Arai
Masaki Toyoda
Ryusuke Kanda

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

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

Diseño de personajes

Kenichi Saito
Mikiyasu Kambayashi
Masaki Shibusya
Shimpei Minato
Tatsuro Orikasa

Michihiro Sato
Atsushi Nakano

Arte de entornos

Shuichi Wada
Hiromi Tsukazaki

Hiroyuki Yazaki
Natsuko Kawakami

Hideaki Takahashi
Yasuaki Suzuki
Machiko Hara
Nozomi Furuta

Kana Yamamoto

Animación

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

Efectos visuales

Naoki Yamamoto
Takehiko Kanoaka

Kazuki Osada
Hiroyuki Kimura
Akhiro Hayano
Kazuya Fujii
Mitsuaki Uchida

Apoyo de efectos visuales Kazutaka Kato
Jiro Yoshida

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

Arte técnico Masaru Ueda
Yusaku Kamekawa

Arte de la interfaz de usuario Yuki Nakajima

Arte de concepto Tsutomu Terada
Tetsuya Amabiki
Chifumi Suzuki
Kazuhiro Higuchi
Mariko Hirokane
Yukiko Maruyama

Diseño de sonido Shigekyo Okuda
Hirosaki Takahashi
Mari Yoshida
Yosuke Kinoshita

Artista de efectos sonoros Atsuo Saito

Jefes de control de calidad Manabu Kiguchi
Takayuki Nishikawa

Jefe de estudio Yoshinori Ueda

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
HITOMI Yui Horie
BAYMAN Banjo Ginga
KOKORO Ayako Kawasumi

JANN LEE Nobutoshi Canna
LEIFANG Yumi Touma
TIVA Yuko Nagashima
BASS Kenta Miyake
ZACK Bin Shimada
ELIOT Junko Minagawa
GEN FU Chikao Ohtsuka
BRAD WONG Unsho Ishizuka
RIG Hiroki Touchi
MILA Ryoko Shirashi
AKIRA Miki Shinchiro
SARAH Lisle Wilkerson
PAI Minami Takayama
DONVAN Moriya Endo
VOZ DEL SISTEMA Peter Garza

EN COLABORACIÓN CON

TECMO KOEI TIANJIN SOFTWARE CO., LTD.

ESCENAS EN TIEMPO REAL

D-Rockets

Equipo de escenas cinemáticas
Director de escenas cinemáticas 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
Saiten Motion Performance TAKAYUKI.Kamiyama

Equipo de sonido
Productor de sonido Ryuzi Kitaura

Música:

[The Storied Journey of the Boy and the Drunk]
coproducida por D-Rockets y Graphibeat
pista de Hiroshi Motokura

Música: [False Fate]
coproducida por D-Rockets y RASHINBUN
ENTERTAINMENT
pista interpretada por Lotus Juice

Tema del final: [I'm a Fighter]
coproducida por D-Rockets y RASHINBUN
ENTERTAINMENT
interpretada por Lotus Juice y HanaH

Música: [Let's get it]
coproducida por D-Rockets y RASHINBUN
ENTERTAINMENT
pista de Lotus Juice y Yuka Kubo
interpretada por Ichi-G

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

SHIROGUMI INC.
Productor Hiromasa Inoue
Productor de línea Masayo Ono

Director de gráficos por ordenador Chihiro Hashimoto

Artistas digitales Kaori Obara
Shinji Kato
Yasushi Shimajiri
Kazuki Watanabe
Daisuke Minatoya
Ayano Miki

Asistente de producción Mie Takenaka

STORYBOARDS
tuetue Kaminato. Kiyoshi Okuyama

UNIDAD DE CAPTURA DE MOVIMIENTO

Neo Agency Co.,Ltd.

Coordinador de actores de captura de movimiento Masaru Ikata

Director de la acción de captura de movimiento Nobutoshi Takahashi

Actores de movimiento Katsuyuki Yamazaki
Yasunari Kinbara
Kentarou Shimazu
Asuka Yoshikawa
Akemi Hirota
Hiromi Shinjo
Nobuhiro Inohara
Kenji Satou
Hiromasa Masuda
Kazuhiro Inoue

KATSUGEKIZA Inc.
Actores de movimiento Wataru Koga
Kenichi Wada
Tony Hosokawa
Yuka Hino
Ayako Hino
Hiroko Yashiki
Motoki Kawana
Yutaka Kambe

Coordinador de la acción y actor de movimiento Akira Sugihara

IMAGICA Corp.

Productor de la captura de movimiento Tetsuya Kobayashi
Director de captura de movimiento Yoshiko Koyama

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 Danille 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 TAIWÁN/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 Step 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:

- Regístrese en la página oficial en: <http://www.tecmokoei-europe.com/> (solo disponible en inglés).
- Guarde el recibo de compra, en el que se indique la fecha de la adquisición y el código de barras del producto.
- Si el establecimiento donde realizó la compra ofrece su propio servicio de garantía, devuelva el disco a la tienda.
- 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
- 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
Česká republika	0225341407		0900 97669 Call cost \$1.50 (+ GST) per minute
Danmark	90 13 70 13 Pris: 6,-/minut, support@dk.playstation.com Mandag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30	Norge	820 68 322 Pris: 6,50,-/min, support@no.playstation.com Mandag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30
Deutschland	01805 766 977 0,14 Euro/Minute	Österreich	0820 44 45 40 0,116 Euro/Minute
España	902 102 102 Tarifa nacional	Portugal	707 23 23 10 Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico
Ελλάδα	801 11 92000	Россия	+ 7 (495) 981-2372
France	0820 31 32 33 prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi	Suisse/Schweiz/Svizzera	0848 84 00 85 Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale
	ישראל – ישראל מוצרי צריכה טלפון תמיכה 09-9711710 פקס 09-9560957 www.isfar.co.il בקרו באתר	Suomi	0600 411 911 0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai – perjantai 12–18
Ireland	0818 365065 All calls charged at national rate	Sverige	0900-20 33 075 Pris 7,50,- min, support@se.playstation.com Mandag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30
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	UK	0844 736 0595 National rate
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.