

ADVERTENCIA:

Antes de jugar a este juego, lea el Manual de instrucciones de la Xbox 360™ así como el manual de cualquier periférico, para obtener información sobre salud y seguridad. Guarde todos los manuales por si los necesita posteriormente. Para obtener un manual de nuevo, visite www.xbox.com/support o llame al servicio de atención al cliente de Xbox (ver el interior o el reverso del juego).

Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos “ataques epilépticos fotosensibles” cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles a estos ataques que los adultos. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones:

- Siéntese a una distancia considerable de la pantalla.
- Utilice una pantalla más pequeña.
- Juegue en una habitación bien iluminada.
- No juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

El Cuarto Torneo de Lucha Mundial estaba en su combate final entre Kage-Maru y Shun Di, pero en el momento en que Kage-Maru lanzaba su ofensiva final, la brillante figura plateada de Dural interrumpió la disputa.

“Madre...”, susurró Kage-Maru, ante la presencia transformada de quien una vez fuera Tsukikage. Sabiendo que ya era demasiado tarde para salvar a su madre, Kage-Maru la destruye con sus propias manos. Al mirarla a la cara, se queda petrificado, “Pero si es...”. Preocupado por la derrota de Dural, J6 captura a Vanessa para la siguiente fase de su programa Dural, pero antes de que la puedan convertir en la próxima Dural, ésta desaparece, se cree que con la ayuda de alguien de la organización.

Por desgracia, ya habían transferido sus datos de combate al modelo de producción de Dural. Poco después, J6 anuncia el Quinto Torneo de Lucha Mundial para probar así las habilidades del nuevo Dural-V y descubrir la identidad de los traidores dentro de J6.

¿Qué es J6?

Juicio 6 o J6 se compone de 6 grupos empresariales mundiales. Juntos, ejercen una influencia enorme en todo tipo de áreas, desde el desarrollo de armas a la política internacional. El objetivo de J6 es completar su sutil forma de dominación mundial.

ÍNDICE

ANTES DE EMPEZAR	2
CONECTARSE A XBOX LIVE	2
CONTROLES BÁSICOS.....	3
EMPEZAR A JUGAR	8
ARCADE	9
VS.....	11
MISIÓN.....	14
DOJO	16
VF.TV	18
PERSONALIZAR	19
OPCIONES	21
GARANTÍA	23
ASISTENCIA TÉCNICA	23

Gracias por adquirir Virtua Fighter™ 5. Este software está diseñado para uso exclusivo de la consola Xbox 360 de Microsoft®. Asegúrate de leer el manual del juego antes de comenzar a jugar.

ANTES DE EMPEZAR

Ser anfitrión o invitado

Antes de empezar una partida, el jugador que pulse START en la pantalla de títulos será el Jugador 1 (o jugador anfitrión) de la partida. El jugador anfitrión es el único que puede seleccionar objetos del menú. El mando del anfitrión debe estar registrado con un perfil de jugador válido. El anfitrión seleccionará los datos de juego que desea utilizar.

Normalmente el jugador anfitrión juega con su personaje a la izquierda de la pantalla. Sin embargo, el jugador anfitrión podría elegir la parte derecha. Para esto, pulsa el botón superior frontal derecho mientras eliges al personaje (p.8).

En el modo VS (p. 11), la persona que use el mando para unirse después del jugador anfitrión será quien jugará como invitado. Esto funcionará así hasta que se salga del modo VS.

Guardar y cargar

Este juego usa una opción de autoguardado que se puede activar o desactivar en el menú de opciones (p. 21). Las últimas puntuaciones de los rankings de la partida, el progreso del modo Misión y las opciones se guardarán cuando abandones el modo.

Configuración de alta definición HDTV

Para ver el juego con calidad de alta definición debes conectar tu Consola Xbox 360 a un televisor con una interfaz de alta definición HDMI o a una entrada para Cable audio/vídeo de alta definición por componentes Xbox 360 o un Cable audio/vídeo HDMI Xbox 360. Si usas el Cable audio/vídeo de alta definición por componentes Xbox 360, conecta el cable en el puerto AV de la televisión de alta definición "HDTV". La posición de la televisión HDTV se debe seleccionar en la Interfaz Xbox, siempre que el televisor sea compatible con resoluciones de alta definición como 480p o 720p.

Dolby Digital

Este juego se presenta en sonido surround Dolby® Digital 5.1. Conecte su consola Xbox 360 a un sistema de sonido con tecnología Dolby Digital que utilice un cable óptico digital. Conecte el cable óptico digital al conector del cable audio/vídeo avanzado Euroconector Xbox 360, o cable audio/vídeo de alta definición por componentes Xbox 360, o cable audio/vídeo de alta definición VGA Xbox 360. Desde la pestaña "system" del Xbox 360, seleccione configuración consola y luego seleccione opciones de audio, luego salida digital y finalmente "Dolby Digital 5.1" para experimentar la emoción del sonido envolvente.

Xbox LIVE

Con Xbox LIVE® podrás jugar con quien quieras cuando quieras. Crea tu propio perfil (tarjeta de jugador), charla con tus amigos, descarga contenido en el Bazar Xbox LIVE y envía y recibe mensajes de voz y video. ¡Conéctate ya y forma parte de la nueva revolución!

Conectarse

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debe conectar su consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox LIVE, visite www.xbox.com/live

Control parental

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y tutores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños, de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Para más información, visite www.xbox.com/familysettings.

Logros

Este juego es compatible con el sistema de logros de Xbox LIVE. Cuando juegues, ganarás medallas y puntos que se añadirán a tu perfil de jugador a modo de logros. Para ver el estado de tus logros de Virtua Fighter™ 5 debes ir a la Interfaz Xbox.

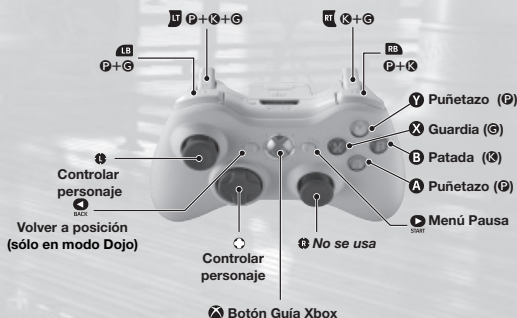
Descargar contenidos

Pronto podrás encontrar en el Bazar Xbox LIVE contenido adicional como, por ejemplo, temas e imágenes de jugador para la Interfaz de Xbox y objetos nuevos para personalizar a personajes. Para más información sobre lo que está disponible en el Bazar Xbox LIVE, visita www.xbox.com/marketplace.

Es necesario registrarse para acceder a las opciones de Xbox LIVE. Se necesita conexión a Internet.

Los términos y condiciones se encuentran en www.xbox.com/live. Debes ser mayor de 18 años para registrarte en Xbox LIVE.

CONTROLES BÁSICOS



Mando Xbox 360

Botón	Menú/Selección de pantalla	Durante un combate
Mando D	Mover cursor (↔: cambiar opción, donde sea posible)	Controlar personaje
Stick izquierdo	Mover cursor (↔: cambiar opción, donde sea posible)	Controlar personaje
Botón B	Cancelar	Patada (K)
Botón A	Confirmar	Puñetazo (P)
Botón Y	Partida continuada de Combates de exhibición/ver tarjeta de jugador del jugador seleccionado (sólo en Modo VF.TV)	Puñetazo (P)
Botón X	Partida aleatoria de Combates de exhibición/ver dónde estás en los marcadores (sólo en Modo VF.TV)	Guardia (G)
Botón superior frontal izquierdo	Girar vista del personaje (sólo en modo Personalizar)	Combinación de botones: P+G
Botón superior frontal derecho	Girar vista del personaje (sólo en modo Personalizar)	Combinación de botones: P+K
Gatillo izquierdo	Reducir vista del personaje (sólo en modo Personalizar)	Combinación de botones: P+K+G
Gatillo derecho	Ampliar vista del personaje (sólo en modo Personalizar)	Combinación de botones: K+G
Botón START	Cambia de atuendo cuando seleccionas un personaje	Mostrar menú Pausa
Botón BACK	Borrar datos en la pantalla de selección de personaje (sólo en modo Personalizar)	Restablecer posición (sólo en modo Dojo)

Nota: la configuración de los botones durante el combate (patadas, puñetazos y guardias) se puede cambiar en el menú de opciones del mando (pág. 21).

Visualización de comandos

Los comandos básicos usados en el juego se muestran a la derecha. Estos se basan en tu personaje mirando hacia la derecha. Si el personaje mira hacia la izquierda, los controles del mando D se mostrarán invertidos.

➡	Mantén pulsado el mando D/stick izquierdo en la dirección indicada.
⇐	Pulsa el mando D/stick izquierdo en la dirección indicada.
P	Pulsa para dar un puñetazo.
K	Pulsa para dar una patada.
G	Pulsa para usar la guardia.
+	Pulsa dos o más botones simultáneamente.

Controles y acciones básicas

Con el mando D/stick izquierdo, el personaje podrá avanzar, retroceder y agacharse. Usa **P** (Botón A o Y) para dar puñetazos, **K** (Botón B) para dar patadas, y **C** (Botón X) para ponerte en guardia. Además, si combinas comandos de distintas maneras podrás hacer que tu personaje haga distintos movimientos y acciones.

Impulso/Impulso hacia atrás

⇐⇐ / ⇐⇐

Date un pequeño impulso hacia delante o hacia atrás. Al impulsarte hacia delante, podrás mantener pulsado el mando D/stick izquierdo (⇐⇐) para hacer que el personaje corra.



Impulso agachado/Impulso agachado hacia atrás

⇐⇐ o ⇐⇐⇐ / ⇐⇐⇐ o ⇐⇐⇐

Date un pequeño impulso hacia delante o hacia atrás mientras estés agachado.

Nota: pulsa **↓** si sólo quieres agacharte.



Salto

Mantén pulsado **⇐+P** o **K**

El personaje puede saltar.



MTD (Movimiento en todas direcciones)

Camina en cualquier dirección (excepto **↓**) y muévete en la dirección que desees.

Si mantienes pulsado el mando D/stick izquierdo en cualquier dirección (excepto **↓**), tu personaje empezará a caminar. Para hacer que tu personaje vaya hacia la cámara, pulsa **⇐** y, seguidamente, pulsa y mantén pulsado **↓** de nuevo.



Lanzar

P+G

Cuando tu oponente esté cerca, podrás agarrarle y lanzarle pulsando **P+G**. También encontrarás comandos de lanzamientos adicionales para cada personaje.



Escapar de un lanzamiento

P+G

Evade el lanzamiento de tu oponente. Para otros lanzamientos que se hagan con **P+G** y una dirección, pulsa la última dirección del movimiento simultáneamente.



Ataques bajos

⇐P (con el oponente derribado)

Cuando tu oponente haya sido derribado y esté en el suelo, podrás hacer un ataque secundario. Algunos personajes tendrán movimientos adicionales.



Recuperarse

P+K+G (cuando estés a punto de caer)

Cuando estés justo a punto de caer al suelo, pulsa **P+K+G** para volver a levantarte y evitar así el ataque bajo del contrario.



Levantarse

P o **G** (mientras estás en el suelo)

Cuando te hayan derribado, puedes hacer que tu personaje se levante más rápido.



Atacar mientras te incorporas

K o **⇐K** (mientras estás en el suelo)

Cuando te estés levantando, podrás hacer que tu personaje haga ataques bajos o a media altura.



Movimiento defensivo

⇩ o ⇧ (Soltar rápido)

Puedes esquivar un golpe moviéndote a izquierda o derecha.



Movimiento ofensivo

⇩ o ⇧ (Soltar rápido) **P+K+G**

Te moverás rápido hacia la izquierda o derecha, haciendo más fácil situarte detrás del oponente.



Otras acciones

Algunas acciones son exclusivas de ciertos personajes. También podrás ver una lista accediendo al menú Pausa (pág. 9) y seleccionando la lista de comandos.

Reversos

Contraataca los ataques del oponente usando estos movimientos.



Ataque con carga

Mantén pulsado el último botón que has pulsado para realizar un movimiento con una fuerte carga.



Desvíos

Desvía el ataque del oponente. Si desvías el ataque con éxito, el oponente se tambaleará (ver abajo), dándote así una oportunidad para atacar.



Tambalearse

Algunos ataques harán que el oponente se tambalee, dándote una oportunidad para atacar. Si te tambaleas, pulsa alternativamente el mando D/stick izquierdo ⇐⇒ rápidamente para recuperarte.



Tutorial

Conceptos básicos

ATAQUES

Existen tres tipos de ataque: ataque alto, ataque medio y ataque bajo.

- Alto: hay una gran variedad de ataques altos que van desde potentes ataques rápidos a ataques más lentos.



- Medio: existen una gran variedad de ataques a media altura que son parte esencial del arsenal personal de cada personaje.



- **Bajo:** utiliza los ataques bajos para castigar al oponente cuando haga una guardia alta.

¡Los ataques bajos son muy eficaces para frenar los ataques del oponente!



¡Con las patadas largas a distancia podrás golpear al oponente más fácilmente cuando éste se encuentre alejado!



LANZAMIENTOS ¡Lanza a tu oponente para causarle grandes daños!

Puedes lanzar a un oponente incluso si está en guardia.



No podrás lanzar a tu oponente si está agachado.

DEFENSA Haz una guardia contra los golpes y lanzamientos de tu oponente para realizar un contraataque.



Evita los ataques altos con una guardia agachada.

Haz una guardia y prepárate para el contraataque.

Evita los lanzamientos agachándote o golpeando.

Mantener la distancia también es muy eficaz.



Estrategia de ataque

- Lanza a tus oponentes que estén de pie o en guardia.
- Utiliza los ataques medios contra tus oponentes si están en guardia agachados.

¡Los lanzamientos y los ataques medios son básicos a la hora de atacar!

Estrategia de defensa

- ¡Defiéndete de pie o con una guardia agachada!
- Defiéndete de los lanzamientos agachándote o golpeando.
- ¡Cuando evites el ataque de un oponente es tu oportunidad para contraatacar!

Ventajas y desventajas

Existen ciertas situaciones en las que tú llevarás la ventaja si actúas antes que tu oponente. Las situaciones en las que atacas, haces una guardia contra un ataque oponente o tu oponente falla el ataque son oportunidades que te ofrecerán esa ventaja.

- Las ventajas y desventajas fluctuarán durante el combate.

Ventaja

¡Te toca a ti, es la oportunidad de atacar!

Desventaja

¡Le toca el turno a tu oponente, recibirás daños si no te defiendes!

- ¡Existen ventajas y desventajas grandes y pequeñas! ¡Las oportunidades variarán según los movimientos!

Los movimientos básicos son más rápidos (puñetazo de pie/patada), de modo que dan menos oportunidad para un contraataque.

- Al golpear con un movimiento básico, la ventaja será pequeña.
- Si se defienden de tu movimiento básico, tu desventaja será pequeña.

Ventaja/ desventaja pequeña	Movimientos rápidos Menor oportunidad para el contraataque.	
		Oportunidad

Los movimientos complejos (rodilla, derribos, etc.) tienen mayor oportunidad de contraataque.

- Si golpeas con un movimiento complejo, la ventaja será grande.
- Si se defienden de tu movimiento complejo, tu desventaja será grande.

Ventaja/ desventaja grande	Movimientos complejos ofrecen mayor oportunidad de contraataque.	
		Oportunidad

Los movimientos complejos infligen más daño al oponente, pero si fallas tendrás una gran desventaja. ¡Usa los movimientos complejos sólo cuando lleves ventaja!

- ¡Aprende a distinguir cuándo llevas la ventaja! ¡No pierdas la oportunidad para atacar!

Cuando golpeas con éxito			
	¡Golpeas con éxito!	¡El oponente recibe daños y no se puede mover brevemente! ¡Ventaja!	¡¡Tu próximo golpe tendrá éxito!!

Cuando te defiendes con éxito del ataque del enemigo			
	¡Te defiendes del ataque enemigo!	El oponente no se puede mover brevemente hasta que recobre su posición. ¡Ventaja!	Al no poderse mover, ¡¡le golpeas!!

Cuando tu oponente falla al atacar			
	¡Tu oponente falla al atacar!	Tu oponente no se puede mover hasta que recobre su posición. ¡Enorme ventaja!	Como no se puede mover, ¡¡golpeas con éxito!!

Resumen de ventajas y desventajas

Ventajas	• Cuando golpeas con éxito. • Cuando te defiendes del ataque del oponente. • Cuando el oponente falla al atacar.	• ¡Te toca a ti! • Es tu oportunidad para atacar.
Desventajas	• Cuando recibes daños. • Cuando se defienden de tu ataque. • Cuando fallas al atacar.	• ¡Le toca a tu oponente! • ¡Defiéndete!

EMPEZAR A JUGAR

Menú principal

Pulsa el Botón START en la pantalla de título para acceder al menú principal. Allí encontrarás las siguientes opciones.



ARCADE Pág. 9

Pelea contra personajes controlados por la CPU en siete niveles con infinitas continuaciones.

VS. Pág. 11

Juega contra un oponente humano. Se necesitan dos mandos.

MISIÓN Pág.14.

Juega contra tus rivales en salones arcade virtuales y torneos para convertirte en el jugador número 1 de VF.

DOJO Pág. 16

Mejora tus cualidades para la lucha.

VF.TV Pág. 18

Podrás ver repeticiones del modo VS. que hayas guardado en el disco duro y vídeos promocionales.

PERSONALIZAR Pág. 19

Crea y personaliza tu propio personaje con los premios en oro y objetos que hayas conseguido en el modo Misión.

OPCIONES Pág. 21

Cambia las opciones de juego.

Pantalla de selección de personaje y datos de personaje.

En este juego, excepto en el modo VF.TV y OPCIONES, tendrás que seleccionar un personaje o los datos de un personaje. Selecciona los datos de uno de los personajes que hayas creado con anterioridad o Jugar sin usar los datos (no disponible en los modos Misión o Personalizar) y elige uno de los personajes no personalizados. Si eliges Crear nuevos datos, crearás nuevos datos con el personaje que quieras, pero tendrás que personalizarlos antes o después en el modo Personalizar. Pulsa y mantén pulsado do el Botón START mientras seleccionas un personaje para cambiar el atuendo, elige entre principal y secundario.

En los modos Misión y Personalizar podrás poner a tus personajes nombre para el ring y diferentes apariencias. Podrás usarlos en los modos Arcade, VS. y Dojo.



En este modo jugarás en siete niveles contra personajes controlados por la CPU, como en la versión de los salones arcade. Selecciona uno de los dos modos y elige un personaje (o los datos de un personaje) para comenzar la partida.

Menú modo Arcade

Normal

Juegas como siempre has hecho en modo Arcade.

Pantalla del modo Arcade

1 Personaje seleccionado

Se muestra el rostro y el nombre del personaje seleccionado.

2 Barra de salud

Ésta disminuirá con cada golpe que reciba tu personaje. Si llega a cero, el personaje estará fuera de combate.

3 Información del jugador

El nombre de combate del jugador, su clasificación y su emblema se mostrarán aquí (sólo cuando se usen los datos de jugador).

4 Rondas ganadas

Muestra cuantas rondas ha ganado cada jugador. Una lámpara se ilumina cada vez que se gana una ronda.

5 Tiempo restante

La ronda se acaba cuando el tiempo se acaba. Si la ronda no ha concluido antes de que el tiempo se acabe, ganará el jugador cuya barra de salud esté más llena.

6 Señal de tambaleo

Al tambalearse, la señal de tambaleo se mostrará en el lado de tu jugador. Pulsa el mando D/stick izquierdo y los otros botones rápido para acelerar la recuperación de tu personaje.



7 Puntuación

8 Número de bebidas (sólo Shun Di)

Cuando el personaje sea Shun Di, se muestra el número de bebidas.

9 Tiempo transcurrido y número del nivel.

Muestra el tiempo que ha transcurrido desde que comenzó la partida y el nivel actual.

Menú Pausa

Pulsa el Botón START durante la partida para poner el juego en pausa y acceder al menú Pausa.

■ Volver a la partida

Cierra el menú Pausa y continúa el combate. Lo mismo ocurrirá si vuelves a pulsar el Botón START.

■ Lista de comandos

Muestra la lista de comandos del personaje que se está usando. Usa el mando D/stick izquierdo ◀▶ para seleccionar entre los tipos de comandos y ▲▼ para desplazarte por la lista.

■ Configuración del mando

Cambia la configuración de los botones (p.21).

■ Volver al menú Arcade

Abandona el combate.

Reglas de combate

En cada combate, deberás ganar un determinado número de rondas para obtener la victoria. Cuando ganas un combate, pasas al siguiente nivel y luchas contra el siguiente personaje. A continuación se detallan las formas de ganar una ronda.

K.O.

Inflige daño a tu oponente para hacer que su barra de salud disminuya. Si ésta llega a cero, ganarás la ronda por K.O.

Ring out (Fuera del ring)

Algunos de los niveles no tienen muros, o éstos son muy bajos. Si sacas a tu oponente del ring, ganarás por Ring out sin importar lo llena que esté la barra de salud del contrario.

Time up (Se acaba el tiempo)

Si ninguno de los personajes ha dejado K.O. al otro cuando el tiempo se acaba, ganará el personaje al que más barra de salud le queda.

Draw (empate)

Si ambos personajes tienen una cantidad idéntica de salud cuando el tiempo se acaba, se produce un empate. Se le concederá una victoria a cada uno en esa ronda.

Muerte súbita

Cuando la pelea esté a un punto de combate para ambos jugadores y la ronda acabe en empate, el combate continuará en muerte súbita, ambos jugadores pelearán con un mínimo de salud restante. Si el juego no pudiera determinar quien es el ganador y acaba en empate, la CPU (o el anfitrión si se juega a dos jugadores) ganará el combate.



Fin de la partida y Continuaciones

Si pierdes un combate, la partida se acaba y aparece la pantalla de continuación. Pulsa el Botón START antes de que la cuenta atrás llegue a cero para volver a disputar el combate que acabas de perder.



Ataque por puntos

Aspira a puntuaciones altas cuando combatas contra jugadores del mundo.

En Ataque por puntos seleccionas un personaje y la ruta que quieres tomar y después juegas como siempre en el modo normal. Al final de la partida se te preguntará si quieres enviar los datos de repetición, sin que tu puntuación influya. A continuación, tu sistema se conectará a Xbox LIVE y si tu puntuación se encuentra entre las más altas, tu nombre y puntuación quedarán registrados. Si tu puntuación se encuentra entre los 100 primeros jugadores y permites que se envíen tus datos de repetición, éstos se enviarán. Tus datos de repetición permanecerán mientras sigas entre los 100 primeros y se borrarán cuando tu clasificación baje de los 100.

Nota: Para que todos los participantes tengan las mismas condiciones, no se podrán cambiar las opciones en este modo y no habrá un jefe final.



Menú final del modo ranking

■ Reintentar

Jugar a Ataque por puntos con el mismo personaje y ruta.

■ Volver a seleccionar ruta

Jugar de nuevo con una ruta diferente.

■ Volver a seleccionar personaje

Volver a jugar otra partida con un personaje diferente.

■ Volver al menú Arcade

Salir de Ataque por puntos.

Normal

Duelo contra un oponente humano en una partida sin conexión.

Después de que cada jugador elija un personaje, el Jugador 2 (o quien perdiera la partida anterior) tiene la opción de seleccionar el nivel donde quiere jugar. Selecciona ALEATORIO para que el nivel se asigne automáticamente.

Nota: la pantalla de selección de nivel no aparecerá, si la opción de selección dentro de Opciones (pág. 21) se encuentra desactivada. El nivel será seleccionado aleatoriamente.



Las reglas son las mismas que en el modo Arcade, con la excepción de que sólo juegas una partida. El jugador que ponga el juego en pausa tiene el control del menú Pausa (pág. 9). Una vez seleccionado aparecerán la lista de comandos y configuración del mando del jugador que ha puesto la partida en pausa. Después de la partida aparecerá la pantalla de resultados y un menú. Usa el mando D/stick izquierdo $\uparrow\downarrow$ para seleccionar el objeto del menú y presiona el Botón A.

**■ Volver a luchar**

Jugar una partida con los mismos personajes y nivel.

■ Cambiar nivel

Jugar una partida con los mismos personajes, pero diferente nivel.

■ Volver a seleccionar personaje

Jugar una partida con diferentes personajes (ve a la pantalla de selección de personaje).

■ Ver repetición

Ver repetición de la partida que acabas de jugar. Para más información sobre cómo usar el menú Pausa durante una repetición, consulta la pág. 18.

■ Guardar repetición

Guarda la repetición de la partida que acabas de jugar en el dispositivo de almacenamiento. Puedes ver las repeticiones que hayas guardado en VF.TV (pág. 18)

Jugando con datos del personaje

Si utilizas datos del personaje, tus actuaciones en el modo VS. se reflejarán en los resultados de victorias/derrotas y en la personalización de tu personaje. Ganarás puntos de experiencia para la clasificación. También podrías encontrarte con un Combate por objetos. Consulta la pág. 15 para más información.

Usar tus datos de personaje en la consola Xbox 360 de un amigo

Puedes usar los datos de personaje y usarlos con los de tu amigo en su consola Xbox 360. Para hacer esto debes copiar tu perfil de jugador y los datos de sistema de Virtua Fighter™ 5 en una unidad de memoria. Luego introduce la unidad de memoria en la consola Xbox 360 en la que vas a jugar (también puedes copiar los datos en la consola Xbox 360) y conéctate con el mando y los datos que vas a usar. Después de conectarte al modo VS, selecciona el dispositivo de almacenamiento donde se encuentran los datos de sistema de Virtua Fighter™ 5. Si el invitado no está conectado, tan sólo podrá usar los personajes predeterminados.

Partida igualada

Duelo en Xbox LIVE, con resultados que afectan los rankings.

Juegas por una victoria/derrota y un ranking, estos resultados son independientes de tus partidas sin conexión. Tendrás un récord y ranking común por perfil de jugador, sin importar el personaje que utilices. Al final de la partida, ganarás puntos de combate según tu actuación. Cuando tengas suficientes puntos subirás en el ranking.



Partida de jugador **Duelo en Xbox LIVE sin que afecte a los rankings.**

Disfruta del combate sin tener que preocuparte de si ganas o pierdes o del ranking, ya que no afectará a éstos. También puedes invitar a jugar a un amigo.



Partida Xbox LIVE

Debes tener una Suscripción a Xbox LIVE Gold para poder jugar una partida VS. en Xbox LIVE.

Sesión

Cuando juegues un combate en Xbox LIVE deberás crear sesión o unirse a una ya existente. Si eliges crear sesión, podrás configurar las condiciones del combate. Esta opción también se puede usar como guía para otros jugadores que quieran buscar tu sesión a través de una partida personalizada. Ten en cuenta que el jugador que cree la sesión de partida será el J1 (lado izquierdo) y el jugador aspirante jugará como el J2 (lado derecho).



Antes del combate

● Selección de personaje

Para jugar a una partida igualada o una partida de jugador deberás elegir personaje. Ten en cuenta que el nombre del ring y los comentarios no se reflejarán en tus datos de personaje. Usarás tu nombre de perfil de jugador.



● Menú de combate VS. Xbox LIVE

Selecciona una de las siguientes opciones para unirse a una sesión existente o crear una nueva.

■ Partida rápida

Encuentra una partida disponible sin ninguna preferencia de búsqueda.

■ Partida personalizada

Encuentra una sesión con una o más de una opción específica (ver a continuación). Con una partida igualada puedes buscar a un jugador con un ranking parecido al tuyo. Elige Buscar a oponentes para comenzar la búsqueda.

■ Crear una sesión

Crear una sesión y esperar a que se una un jugador aspirante. Puedes crear las siguientes opciones.

Nivel

Juega en un nivel con una pared con una altura específica o sin pared.

Contador de rondas

Número de rondas por combate.

Límite de tiempo

El tiempo límite para cada ronda.

Partida privada

Crear una sesión a la que puedes invitar a jugar a un amigo.



■ Volver a selección de personaje

Puedes cambiar tu personaje.

■ Volver al menú VS.

Cambia al modo Vs.

Nota: en una partida igualada no puedes cambiar el contador de rondas o el límite de tiempo, aunque sean visibles, ya que están oscurecidos.

Invitar a un amigo

En una partida de jugador puedes invitar a un amigo a una partida privada. Debes crear la sesión privada con la opción de sesión privada activada. A continuación pulsa el Botón Guía Xbox y selecciona al amigo que quieres invitar de la lista de amigos de la comunidad y pulsa el Botón X. Al final de la invitación de partida, si la aceptas, selecciona VS. → Partida de jugador. Una vez seleccionado el jugador la partida comenzará inmediatamente.



● Buscar una sesión disponible

Si eliges Buscar sesión, el juego buscará cualquier sesión que se encuentre disponible (partida rápida) o condiciones específicas (partida personalizada). Si no se encuentra ninguna sesión, inténtalo más tarde.

Si se encuentra más de una sesión con tus condiciones de búsqueda, usa el mando D ◀▶ para seleccionar la que desees. Pulsa el Botón A para desafiar, el Botón B para cancelar o el Botón Y para ver el perfil de tu oponente.

Cuando estéis preparados, ambos jugadores deben pulsar el Botón A y comenzará el combate.



● Menú final

Después del combate aparecerá el menú final. En una partida igualada también aparecerán los puntos de combate.

■ Volver a luchar

Juegas otra vez contra el mismo oponente.

■ Ver tarjeta de jugador del oponente

Ver el perfil del oponente.

■ Enviar una valoración del oponente

Envías la valoración del jugador oponente. Si lo prefieres o si lo quieres evitar.

■ Volver al menú de partida VS. de Xbox LIVE

Acabas la partida.



Rich Presence

Rich Presence se muestra cuando accedes a una lista de amigos en Xbox LIVE. Esta opción te indica si hay amigos o no en Xbox LIVE, o en Xbox LIVE jugando otro juego o jugando a Virtua Fighter™ 5 en Xbox LIVE. Si hay un amigo jugando una partida en Xbox LIVE, Rich Presence ofrece información adicional que incluye el tipo de evento al que está jugando.

MISIÓN

En el modo misión pelearás contra distintos rivales en los salones arcade para ganar los torneos locales y tener así la oportunidad de competir en los torneos oficiales. En este modo, podrás mejorar tu clasificación y obtener objetos con los que personalizar tu personaje. En el modo misión, deberás usar datos de personaje. En la pantalla de selección de personaje, elige cualquiera de los datos de personaje ya existentes o crea unos nuevos. La opción Juega sin usar los datos no estará disponible.

Pantalla del mapa

Desde la pantalla del mapa, podrás ir a cualquier salón arcade de la ciudad o al Event Square. Elige tu destino con el mando D/stick izquierdo y pulsa el Botón A para confirmar.



Home Menu

Podrás acceder al Home menu si seleccionas HOME o presionas el Botón START.

■ Personalizar

Personaliza tu personaje comprando y equipando objetos o cambiando tu nombre para el Ring. Consulta la pág. 19 para más información.

■ Estado

Comprueba el estado del juego. También podrás ver una lista de los jugadores a los que has derrotado en el modo misión y los emblemas que has conseguido.

■ Configuración de Misión

Elige la dificultad del modo Misión o las opciones de comentario.



■ Guardar

Guarda la partida que estás jugando en el dispositivo de almacenamiento.

■ Volver a la selección de personaje

Cambiar los datos de personaje.

■ Finalizar el modo Misión

Volver al menú principal.

Ver récords

Tus récords actuales se mostrarán en la parte inferior de la pantalla. Aparecerá tu nombre para el ring, tu ranking actual (p. 15), número de victorias/derrotas, porcentaje de victorias, el número de orbes que tienes (p. 15) y la cantidad de oro (G) que posees.



Entrar en un salón Arcade

Dentro de cada salón, encontrarás tres máquinas de Virtua Fighter™ 5, en cada una de ellas encontrarás el nombre del jugador actual. Si se está disputando un torneo local, se mostrará la información de ese torneo y no el nombre del jugador. Elige cualquiera de los tres jugadores para desafiarle, el torneo local (si se está disputando) o personalizar (pág. X). Para salir de arcade, pulsa el Botón B. Si combates contra un jugador con emblema y le ganas, obtienes su emblema.

Nota: algunos jugadores de alto rango son un "As del combate". Se identifican como "As del combate" y por un nombre del Ring japonés en su comentario personal.



Event Square

Cuando se anuncie un torneo oficial, ve al Event Square. Elige el torneo oficial anunciado para participar en él. Podrás seleccionarlo sólo cuando se esté disputando y cuando lo hayas superado. Si ya has superado uno de los torneos oficiales, elige la lista de torneos oficiales para participar en él de nuevo. También podrás personalizar (pág. 19) tu personaje. Pulsa el Botón B para salir.



Torneos

Hay dos tipos de torneos: torneos oficiales y torneos locales patrocinados por los salones arcade. Si quedas entre los tres primeros, ganarás un premio. Cuando veas un torneo anunciado, visita el lugar donde se disputará.

● Torneos oficiales

Los torneos oficiales se disputarán en el Event Square. Podrás superar estos eventos si quedas entre los tres primeros y podrás seguir intentándolo hasta que lo consigas.

Nota: también podrás volver a participar en un torneo que ya hayas superado seleccionándolo en la lista de torneos oficiales, pero, a menos que hayas superado el torneo actual, no se disputarán nuevos torneos.

● Torneos locales

Éstos están patrocinados por salones arcade y son de una importancia menor. Las reglas (el número de rondas necesarias para ganar un combate) podrían no ser las habituales. Aunque sólo tengas una oportunidad en cada uno de ellos, éstos se disputan con bastante frecuencia en cada uno de los salones arcade.



Ranking oficial y pelea clasificatoria

Cada jugador tiene una clasificación oficial y puntos de experiencia (1) que se consiguen cuando se ganan combates. Cuando se muestra el mensaje de pelea clasificatoria antes de un combate, subirás en la clasificación si ganas la pelea.

Con una clasificación más alta, podrías perder puntos de experiencia si pierdes el combate. Podrías entrar en un combate clasificatorio en el que, si pierdes, podrías bajar en la clasificación.

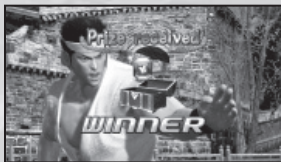
Nota: los puntos de experiencia se podrán ganar en el modo VS. Tendrás que usar los datos de personaje para ganar experiencia.



Combate por objetos

En ocasiones, habrá un combate por un objeto, en el que podrás ganar un premio. Éste podrá ser un objeto, dinero para luchar (Oro) o un orbe (ver a continuación). Puede que un combate clasificatorio y un combate por objetos se disputen a la vez.

Nota: el combate por objetos puede aparecer en el modo VS. Tendrás que usar los datos de personaje para ganar el objeto.



Orbes y Discos orbe

Al crear datos de personaje, se te dará un Disco orbe con siete huecos, cada uno de éstos se podrá completar con los orbes que ganarás como premio. Cuando completes los siete huecos recibirás un premio especial y el Disco orbe desaparecerá. Entonces podrás comprar otro Disco orbe en la tienda (pág. 18).

Los orbes no aparecerán como premio si no tienes un Disco orbe. No puedes tener más de un Disco orbe en tu poder. También encontrarás que hay un límite de Discos orbe que puedes comprar.



Mejora tus habilidades en el Dojo.

Menú Dojo

Práctica de comandos

Practica distintas técnicas de lucha según los comandos que aparecen. Si sigues los comandos correctamente, pasarás a la siguiente habilidad.

1 Comandos en el entrenamiento

Aparecerán el nombre y la combinación de botones que se está practicando.

2 Visualización de comandos

3 Entrada de comandos

4 Visualización de golpes

Nota: los comandos y la entrada de comandos están desactivados por defecto..



Menú de entrenamiento

Pulsa el Botón START para mostrar el menú de entrenamiento.

■ Volver al juego

Cierra el menú de práctica y vuelve a la práctica.

■ Lista de comandos

Muestra la lista de comandos. Usa el mando D/stick izquierdo $\leftarrow \rightarrow$ para seleccionar los tipos de movimiento y $\uparrow \downarrow$ para seleccionar un movimiento específico. Si seleccionas el comando con el Botón A, volverás al entrenamiento con el movimiento seleccionado como nuevo comando de entrenamiento.

■ Configuración de imagen

Activa o desactiva la visualización en pantalla de las siguientes opciones.

Visualización de comandos

Muestra los botones presionados y el número de cuadros en tiempo real.

Entrada de comandos

Muestra los botones presionados.

Visualización de los golpes

Muestra el lugar de impacto de los golpes (ALTO/MEDIO/BAJO).

■ Restablecer posiciones

Continúa el entrenamiento empezando en las posiciones de inicio.

Nota: pulsar el Botón BACK durante el entrenamiento tendrá el mismo efecto.

■ Configuración del mando

Cambia la asignación de los botones (pág. 21).

■ Volver a la selección de personaje

Selecciona esta opción para entrenar con un personaje distinto.

■ Volver al menú Dojo

Salir de la práctica de comandos.

Práctica libre

Selecciona tu personaje y compañero de entrenamiento y practica libremente situaciones de lucha avanzada.

1 Número de combos

Número de golpes seguidos cuando atacas (combo).

2 Daños

Muestra los daños infligidos durante un ataque o el número total de combos realizados.

3 Barra de salud del compañero de entrenamiento.

4 Visualización de comandos

5 Entrada de comandos

6 Visualización de los golpes



Menú de entrenamiento

Pulsa el Botón START para acceder al menú de entrenamiento.

■ Volver al juego

Cierra el menú de entrenamiento y vuelve al entrenamiento.

■ Configurar la CPU

Configura las acciones y reacciones del personaje CPU para un entrenamiento de mayor nivel. Ten en cuenta que el menú de objetos que aparece en las opciones de la CPU cambia en función de las opciones que eliges.

■ Configuración de imagen

Activa o desactiva la visualización en pantalla de las siguientes opciones.

Visualización de comandos	Muestra los botones pulsados y el número de cuadros en tiempo real.
Entrada de comandos	Muestra los botones pulsados.
Visualización de los golpes	Muestra el lugar de impacto de los golpes (ALTO/MEDIO/BAJO).

■ Configuración de posición

Cambia la posición predeterminada contra el compañero de entrenamiento.

■ Configuración de Ring

Cambia la altura de los muros que rodean al ring (Sin pared/ Media pared/ Pared alta).

■ Lista de comandos

Muestra la lista de comandos. Usa el mando D/stick izquierdo $\blacktriangleleft$ para seleccionar entre los distintos tipos de comandos y $\blacktriangleup$ para ver los comandos.

■ Configuración del mando

Cambia la asignación de los botones (p. 21).

■ Volver a la selección de personaje

Selecciona esta opción para entrenar con un personaje distinto.

■ Volver al menú Dojo

Salir de la práctica libre.

Sobre la configuración de la CPU – Dirección de lanzamiento

Algunas opciones de la CPU permiten que tu pareja de entrenamiento te contraataque. Cuando veas la opción de dirección de lanzamiento, selecciona "cualquiera", o "todas", indicada con flechas (naranjas cuando está activada o "-" sin dirección). El personaje controlado por la CPU contraatacará con un lanzamiento aleatorio, cuya última dirección será una de las que están activadas (por ejemplo, $\blacktriangleleft$ $\blacktriangleup$ $\blacktriangleright$ $\blacktriangledown$ $\oplus$ $\otimes$ o $\blacktriangleleft$ $\blacktriangleup$ $\oplus$ $\otimes$ para la dirección $\blacktriangleup$, si el personaje las puede realizar, "-" hará un lanzamiento simple $\oplus$ $\otimes$). Ten en cuenta que las direcciones de las flechas se basan en la posición inicial del personaje de la CPU, la dirección izquierda/derecha de las flechas se invertirán si la posición inicial de la CPU está en el lado izquierdo (Jugador 1).

Contrarreloj

Selecciona un personaje para ver a qué velocidad puedes hacer todos los comandos disponibles.

¿A qué velocidad puedes hacer todos los comandos disponibles con un solo personaje? Pon a prueba tus habilidades. Haz el comando que aparece en la ventana en la parte superior de la pantalla. Si lo haces con éxito, aparecerá el siguiente comando. Si haces todos los comandos con éxito habrás completado la Contrarreloj. Al final tu sistema se conectará con Xbox LIVE y podrás ver en qué posición has quedado en comparación con otros jugadores del mundo. Si tu tiempo está entre los mejores podrás registrarte en Xbox LIVE. Si deseas salir, abre el menú de entrenamiento de nuevo y selecciona Volver a selección de personaje (y reiniciar Contrarreloj) o Volver al menú Dojo. Los objetos del menú son los mismos que los de la práctica de comandos.

① Tiempo

Muestra el tiempo record (arriba) y el tiempo transcurrido (abajo).

Nota: todo lo demás que se muestra es igual que en la práctica de comandos.



Verás repeticiones de los combates del modo VS. y tráilers de Virtua Fighter™ 5.

Repeticiones

Ver repeticiones de los combates del modo VS. que has guardado.

Usa el mando D/stick izquierdo $\uparrow\downarrow$ para seleccionar que datos de repetición ver y pulsa el Botón A. Después de confirmar, la repetición empezará.

Durante la repetición, pulsa el Botón START para acceder al menú Pausa.

■ Volver a la repetición

Cierra el menú Pausa y vuelve a la repetición.

■ Reproducir desde el principio

Volver a ver la repetición que se está viendo desde el principio.

■ Configuración de repetición

Muestra los comandos y los botones pulsados (por separado para el J1 y el J2) en la pantalla.

Para cada selección, usa el mando D $\leftarrow\rightarrow$ para activar o desactivar la opción. Selecciona Terminar configuración y pulsa el Botón A para volver al menú Pausa.

■ Volver al menú de VF. TV

Salir de la repetición y volverás a la pantalla de menú de VF.TV.

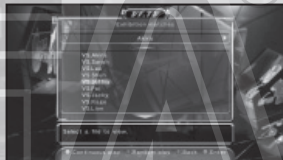


Combates de exhibición

Ver combates grabados de los personajes seleccionados.

Usa el mando D/stick izquierdo $\leftarrow\rightarrow$ para seleccionar a un personaje y $\uparrow\downarrow$ para el oponente. Pulsa el Botón X para jugar de forma aleatoria o el Botón Y para jugar de forma continuada. Las grabaciones de las exhibiciones te darán una idea de cómo luchar contra ese oponente en distintas situaciones.

Como en las repeticiones, pulsa el Botón START para acceder al menú Pausa.



Sala de Vídeo

Podrás ver demos y tráilers de Virtua Fighter™ 5.

Rankings

Podrás ver los marcadores tanto en Xbox LIVE como en una partida sin conexión.

Se mostrarán los 10 primeros jugadores de la categoría seleccionada. Usa el mando D/stick izquierdo $\uparrow\downarrow$ para mover el cursor y pulsa el Botón X para ver tu posición. Pulsa el Botón Y para ver la tarjeta de jugador del jugador seleccionado. Los 100 primeros jugadores del modo arcade también pueden adjuntar datos de repetición. Si ves el icono de una cámara, púlsala para ver esa repetición.

Nota: el nombre del ring no se mostrará en la repetición, en su lugar aparecerá la tarjeta de jugador. Pulsa el Botón START para abrir las opciones del ranking. Pulsa el Botón BACK para ver la Ayuda sobre los controles de los rankings.



■ Rankings

Ves el marcador en la categoría seleccionada.

■ Personaje

Ves el marcador con el personaje seleccionado.

■ Ruta

Ves el marcador con la ruta seleccionada (no está disponible en la Contrarreloj).

■ Cambiar rankings

Cierra las opciones de ranking y ves el marcador con una nueva configuración.

Aquí podrás crear y editar los datos de un personaje para su uso en el modo Misión (p.14). Los personajes que edites también se podrán usar en los modos Arcade, VS y Dojo.

Selección de personaje

Primero, selecciona una ranura disponible para crear nuevos datos, o selecciona un personaje ya existente para editarlo. Si creas datos nuevos, tendrás que seleccionar el personaje a usar.

Una vez creados los datos, no podrás cambiar de personaje. Para borrar datos existentes, selecciona los datos y pulsa el Botón BACK.



Menú Personalizar

Configuración del atuendo

Cambia la apariencia del personaje

■ Editar objeto

Selecciona entre cuatro tipos de atuendo disponibles (ver opciones de atuendo Principal/Secundario más abajo) y personaliza la apariencia del personaje con los objetos que has obtenido.

Empieza seleccionando entre cuatro tipos de apariencias del personaje. Algunos objetos sólo se podrán equipar con ciertos tipos de atuendos.

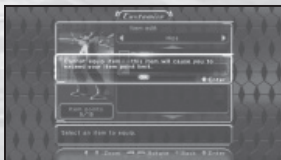


A continuación, usa el mando D/stick izquierdo $\leftarrow \rightarrow$ para seleccionar el área en el que editar los objetos y pulsa el Botón A. Usa el mando D/stick izquierdo $\uparrow \downarrow$ para elegir el objeto y pulsa el Botón A para equipar (o selecciona Volver a predeterminado para dejar el área en su estilo predeterminado). Las zonas que puedes editar y los objetos que el personaje puede equipar varían dependiendo del personaje elegido y el tipo de atuendo.



Nota: gira la vista del personaje con el botón superior frontal derecho/izquierdo y para ampliar o reducir la imagen con el gatillo derecho/izquierdo.

Cada objeto tiene un determinado número de puntos de objeto. El total de puntos de objeto de los objetos equipados no debe sobrepasar el máximo permitido y sólo se podrá equipar un objeto por zona. Algunos objetos en distintas zonas no se podrán equipar juntos.



■ Configuración del atuendo principal y secundario

Hay cuatro tipos de atuendos, selecciona un tipo para el atuendo principal y otro para el atuendo secundario. Tan sólo podrás elegir a partir de estos dos cuando estés en la Pantalla de selección de personaje.



Tienda de objetos

Con el dinero de lucha que ganes puedes comprar artículos en la Tienda de objetos.

Si ganas suficiente dinero de lucha podrás comprar artículos que te servirán para personalizar la apariencia de tu personaje. Primero, utiliza el mando D/stick izquierdo ←→ para seleccionar la parte del cuerpo y pulsa el Botón A. A continuación utiliza el mando D/stick izquierdo ↑↓ para seleccionar el objeto y pulsa el Botón A para comprar. La información del objeto seleccionado (tipos usables, puntos de objetos, etc.) se mostrará en la parte izquierda de la pantalla, utilízala a modo de guía cuando vayas a comprar.



Cambiar el nombre para el ring

Introduce el nombre para el ring con un máximo de 10 caracteres alfanuméricos.

Configuración del comentario personal

Edita un comentario personal de dos líneas que aparecerá antes de cada combate.

Configuración del emblema

Cambia el emblema que aparece al lado del nombre para el ring.

Puedes hacer que un emblema aparezca con el nombre para el ring. Utiliza el mando D/stick izquierdo ←→ para seleccionar el tipo de emblema. A continuación selecciona el emblema que quieres que aparezca. Si no quieres que aparezca el emblema selecciona Eliminar emblema.

Nota: el nombre para el ring, comentarios personales y el emblema no aparecerán cuando juegues en una partida VS. en Xbox LIVE.

Terminar personalización

Vuelve a la pantalla del menú principal

En el menú Opciones puedes cambiar la configuración de partida o gestionar los datos guardados. **↕** para seleccionar la opción y **↔** donde sea posible para realizar los cambios. Puedes seleccionar en cualquier menú Restablecer predeterminada para restablecer los valores por defecto del menú de opciones, selecciona Terminar configuración para salir con los cambios realizados. Cuando sea necesario pulsa el Botón B para cancelar y salir sin realizar los cambios.



Configuración de juego

Realiza los cambios de configuración de juego en los modos ARCADE y VS.

■ Dificultad

Configura el nivel de habilidades del CPU (a partir de 5 niveles).

■ Contador de rondas

Configura el número de rondas necesarias para ganar el combate.

■ Límite de tiempo

Configura el tiempo límite de cada ronda.

■ Máx. barra de salud: jugador CPU/J1/J2

Configura la barra de salud de cada jugador/CPU.

■ Selección de nivel

Puedes seleccionar el nivel (ring) donde vas a jugar. El juego selecciona el nivel aleatoriamente si esta opción está desactivada.



■ Comentario

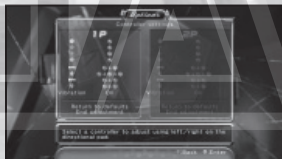
Activa/desactiva los comentarios durante el combate.

Configuración del mando

Selecciona el mando que deseas configurar.

Selecciona el mando que deseas configurar. Una vez seleccionado, usa el mando D/stick izquierdo **↕** para seleccionar el botón y **↔** para seleccionar la función. También puedes activar o desactivar la opción Vibración. Selecciona Volver para volver a la configuración predeterminada.

Nota: si se accede a la configuración del mando desde el menú Pausa de cada modo, tan sólo el jugador que ha puesto la partida en pausa podrá editar la configuración del mando.



Configuración de sonido

Configura el volumen de los siguientes efectos de sonido del juego.

■ Sonido de ambiente

Configura el sonido de ambiente.

■ Volumen: efectos de sonido

Configura el nivel de volumen de los efectos de sonido.

■ Volumen: música

Configura el nivel de volumen de la música de fondo.

■ Volumen: comentario

Configura el nivel de volumen de los comentarios durante el combate.

Datos de juego

Gestiona los datos guardados.

■ Guardar

Guarda los datos de sistema en el disco duro.

■ Cargar

Carga los datos de sistema del disco duro.

■ Configuración de autoguardado

Activa/desactiva el guardado automático. Cuando esta opción se encuentra desactivada se te pedirá que confirmes si deseas guardar (sobrescribir) los datos de sistema.

■ Cambiar dispositivo de almacenamiento

Cambia el dispositivo de almacenamiento donde se guardan los datos.



Virtua Fighter 5TM

Fighting Stick EX 2

Mando clásico para los juegos de lucha de Xbox 360.

Con la edición limitada de pegatinas de los personajes de Virtua Fighter.

Disponible en los clientes habituales a partir de octubre de 2007.

De HORI en asociación con SEGA,

Producto oficial licenciado por Microsoft.

Características

- Diseño estilo arcade clásico.
- ¡Perfecto para juegos de lucha!
- ¡Genial para los juegos arcade clásicos de Xbox LIVE!



*Este mando tiene cable.



HORI

©SEGA.

SISTEMA DE CLASIFICACIÓN POR EDADES DE PEGI (PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION)

El sistema de clasificación por edades PEGI protege a los menores frente a juegos que no son adecuados para su grupo de edad. TENGA EN CUENTA que no es un sistema de clasificación de dificultad del juego. El sistema de clasificación PEGI permitirá, tanto a los padres como a aquellos que compren juegos para niños, elegir los juegos que mejor se adapten a la edad del jugador al que van destinados. Dicha clasificación comprende tres partes. La primera parte indica la edad:



La segunda parte está formada por iconos que indican el tipo de contenido del juego. Aparecerán diferentes iconos según el juego. La clasificación por edades del juego refleja la intensidad de su contenido. Los iconos son:



La tercera parte es un icono que indica si es posible el juego online. Este icono solo puede ser utilizado por proveedores de juegos online que se hayan comprometido a mantener unos estándares que incluyan la protección de los menores en el juego online:



Si desea más información, visite <http://www.pegi.info>

LICENSING

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

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

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

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

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

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

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

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

Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

Neither the name of the <ORGANIZATION> nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

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