

ATLUS

©ATLUS. ©SEGA. All rights reserved. Licensed to and Published by SEGA Europe, Ltd. Developed by ATLUS. Persona is a registered trademark of Atlus U.S.A., Inc.

 XBOX 360

Copyright © 1997 - 2002, Makoto Matsumoto and Takuji Nishimura, All rights reserved.

La redistribución y el uso en formas de fuente y binaria, con o sin modificaciones, están permitidos siempre que se cumplan las siguientes condiciones:

1. Las redistribuciones del código fuente deben conservar el aviso de copyright anterior, esta lista de condiciones y el siguiente descargo de responsabilidad.
2. Las redistribuciones en formato binario deben reproducir el aviso de copyright anterior, esta lista de condiciones y el siguiente descargo de responsabilidad en la documentación y / u otros materiales proporcionados con la distribución.
3. Los nombres de sus colaboradores no pueden usarse para respaldar o promocionar productos derivados de este software sin el consentimiento previo por escrito.

ESTE SOFTWARE ES PROPORCIONADO POR LOS PROPIETARIOS DEL COPYRIGHT Y LOS COLABORADORES "TAL CUAL" SIN GARANTÍA EXPRESA O IMPLICADA, INCLUYENDO, PERO NO LIMITADO A, LAS GARANTÍAS DE COMERCIALIZACIÓN Y APTITUD PARA UN PROPÓSITO PARTICULAR. EN NINGÚN CASO EL PROPIETARIO DEL COPYRIGHT O LOS COLABORADORES SERÁN RESPONSABLES POR DAÑOS DIRECTOS, INDIRECTOS, CASUALES, ESPECIALES, EJEMPLARES O CONSECUENTES (INCLUYENDO, PERO NO LIMITADO A LA OBTENCIÓN DE BIENES O SERVICIOS SUSTITUTOS, LA PÉRDIDA DE USO, DE DATOS O DE BENEFICIOS; O INTERRUPCIÓN DE NEGOCIO) INDEPENDIENTEMENTE DE LA CAUSA O LA TEORÍA DE LA RESPONSABILIDAD, YA SEA EN CONTRATO, RESPONSABILIDAD ESTRICTA O AGRAVIO (INCLUYENDO LA NEGLIGENCIA U OTROS), DERIVADO DE ALGUNA FORMA DEL USO DE ESTE SOFTWARE, INCLUSO SI SE HA ADVERTIDO DE LA POSIBILIDAD DE TALES DAÑOS.

P4A
PERSONA 4
ARENA
ULTIMAX

⚠ ADVERTENCIA: Antes de jugar al juego, lee los manuales de la consola Xbox 360®, del Sensor Xbox 360 Kinect® y de los accesorios para obtener información importante en materia de seguridad y salud. www.xbox.com/support.

Información importante sobre la salud: 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 "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego. Los síntomas pueden presentarse en forma de mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión, pérdida momentánea de la consciencia, pérdida del conocimiento o convulsiones, que pueden provocar lesiones por caídas o por golpear 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 dichos síntomas; los niños y los adolescentes son más propensos a estos ataques. Para reducir el riesgo, sitúese a una distancia mayor de la pantalla, utilice una pantalla más pequeña, juegue en una habitación bien iluminada y evite jugar si está somnoliento o cansado. Si usted o algún familiar tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

ÍNDICE

Prólogo >> 03

Yu Narukami 04

Yosuke Hanamura 05 Chie Satonaka 05

Yukiko Amagi 06 Kanji Tatsumi 06

Naoto Shirogane 07 Teddie 07

Mitsuru Kirijo 08 Aigis 08

Akihiko Sanada 09 Elizabeth 09

Labrys 10 Shadow Labrys 10

Yukari Takeba 11 Junpei Iori 11

Rise Kujikawa 12 Ken Amada &
Koromaru 12

SHO Minazuki 13 Sho MINAZUKI 13

Comenzar a jugar >> 14

Controles básicos >> 16

Sistema de juego >> 18

Acciones básicas >> 23

Modos de juego >> 30
HISTORIA 30

BATALLA 31
Modo Arcade 31
Modo por Puntos 31
Modo Versus 31
Modo Golden Arena 31

RED 33

ENTRENAMIENTO 37
Modo Lección 37
Modo Entrenamiento 37
Modo Desafío 37

OPCIÓN 37
Sala de visionado 37
Modo Galería 38
Opciones 39

Créditos >> 40

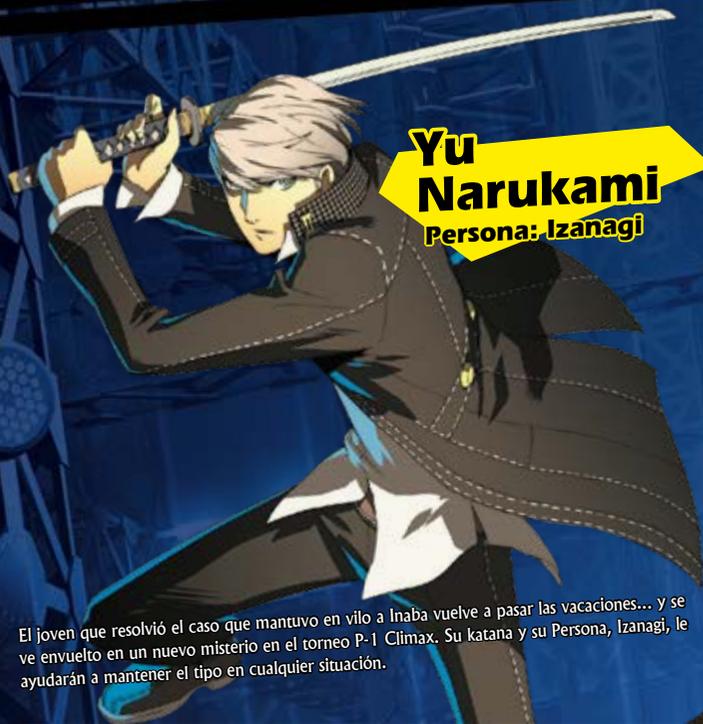
Garantía >> 44

Asistencia Técnica >> 45



PRÓLOGO

Mientras que nuestros protagonistas intentan descubrir quién es el cerebro detrás de este nuevo incidente y esclarecer este misterio, ¡el Canal de Medianoche vuelve a emitir en Yasoinaba! El escenario es ahora el mundo real, ¡y este sinsentido que es el torneo de lucha P-1 Climax está a punto de comenzar!



Yu Narukami

Persona: Izanagi

El joven que resolvió el caso que mantuvo en vilo a Inaba vuelve a pasar las vacaciones... y se ve envuelto en un nuevo misterio en el torneo P-1 Climax. Su katana y su Persona, Izanagi, le ayudarán a mantener el tipo en cualquier situación.

Acción furia	Big Gamble	A + B
Habilidad	Heroic Bravery	↻ + X o A
	Zio	↻ + Y o B
	Raging Lion	↻ + X o A
	Swift Strike	↻ + Y o B
Superhabilidad	Lightning Flash	↻↻ + X o A
	Ziodyne	↻↻ + Y o B
Superhabilidad vigilia	Cross Slash	↻↻ + Y o B
	1. Thunder God Dance	↻↻ + X o A
	2. Thunder God Dance (2)	tras 1. X, X, A, Y, A, Y, B, X + A
	3. Thunder God Dance (3)	tras 2. ↻↻ + Y + B
	Thunder God Dance (final)	tras 3. carga ↻ luego ↻ + Y + B
Muerte súbita	Million Truths	↻↻↻ + Y + B

Yosuke Hanamura

Persona: Jiraiya

Estudia tercero en el instituto Yasogami y fue el cerebro del equipo de investigación que resolvió el caso el año pasado. Es un truhán con movimientos rápidos e impredecibles. Su Persona es Jiraiya, maestro del viento.

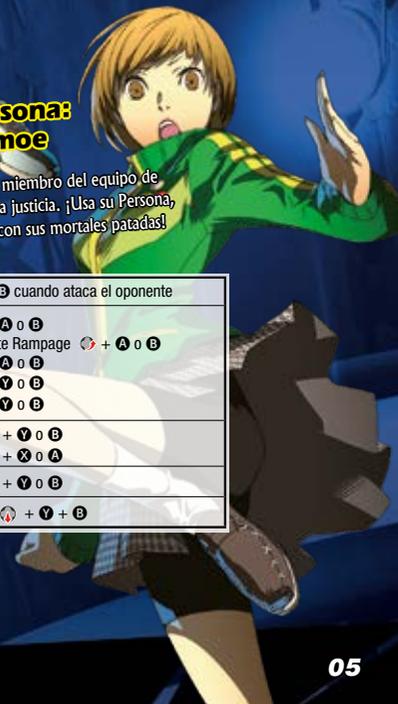
Acción furia	Dodge	A + B cuando ataca el oponente
Habilidad	Dash Spring	↻ + A o B
	Tentarafoo	↻ + Y o B
	Flying Kunai	(en el aire) ↻ + X o A
	Mirage Slash	(en el aire) ↻ + Y o B
	Moonsault	(en el aire) ↻↻ + X o A
	Crescent Slash	durante Moonsault X o A
	Flying Flash Cut	(en el aire) ↻↻ + Y o B
Superhabilidad	Garudyne	↻↻ + Y o B
Superhabilidad vigilia	Sukukaja	↻↻ + Y o B
	Shippu - Nagareboshi	En el estado Sukukaja ↻↻ + Y o B
Muerte súbita	Brave Blade	↻↻↻ + Y + B

Chie Satonaka

Persona: Tomoe

Estudiante de tercero en el instituto Yasogami y miembro del equipo de investigación. Le encanta la carne, el kung fu y la justicia. ¡Usa su Persona, Tomoe para acercarse y dejar KO al oponente con sus mortales patadas!

Acción furia	High Counter	A + B cuando ataca el oponente
Habilidad	Rampage	↻ + A o B
	Skull Cracker	durante Rampage ↻ + A o B
	Herculean Strike	↻ + A o B
	Dragon Kick	↻ + Y o B
	Black Spot	↻ + Y o B
Superhabilidad	God's Hand	↻↻ + Y o B
	Power Charge	↻↻ + X o A
Superhabilidad vigilia	Agneyastra	↻↻ + Y o B
Muerte súbita	Galactic Punt	↻↻↻ + Y + B



Yukiko Amagi

Persona:
Konohana Sakuya

Heredera de la posada Amagi y estudiante de tercero en el instituto Yasogami. Aunque es inteligente y educada, también puede ser un poco despistada... Chie y ella siempre han sido amigas. Sus fans y su Persona, Konohana Sakuya, le permiten atacar desde lejos.

Acción furia	Dia	A + B
	Agi	🔴 + 🔴 o 🔴 A
	Maragi	🔴 + 🔴 o 🔴 B
Habilidad	Flame Dance	🔴 + 🔴 o 🔴 A
	Fire Boost	🔴 + 🔴
	Fire Break	🔴 + 🔴 B
	Fire Amp	🔴 + 🔴 + 🔴 B
	Phoenix Flame Swirl	cuando el nivel de potenciamiento de disparo es superior a 6 🔴 🔴 🔴 + 🔴 o 🔴 A
	Superhabilidad	Agidyne
Superhabilidad vigilia	Maragidyne	🔴 🔴 + 🔴 o 🔴 B
Muerte súbita	Full Bloom	🔴 🔴 🔴 + 🔴 + 🔴 B

Naoto Shirogane

Persona:
Sukuna-Hikona

Pertenece a la quinta generación de los Shirogane, una familia de detectives. La policía confía en ella a pesar de su edad. Ella investigó los asesinatos del año pasado. Su pistola, sus trampas y sus movimientos mortales la convierten en una chica muy peligrosa.

Acción furia	1. Shield of Justice Counter Shot Counter Shot EX Safety	A + B cuando ataca el oponente tras 1. con éxito X o A o Y o B tras 1. con éxito 🔴 X o A o Y o B tras 1. con éxito 🔴 X o A o Y o B
Habilidad	Double Fangs Aim Snipe (Front) Snipe (Ricochet) Snipe (Anti-Air) Cancel Aim Blight Hair-Trigger Megido	🔴 + 🔴 o 🔴 A 🔴 + 🔴 o 🔴 A (mientras en Aim) B (mientras en Aim) A (mientras en Aim) Y (mientras en Aim) B o 🔴 + X 🔴 + 🔴 o 🔴 B 🔴 + 🔴 o 🔴 B
Superhabilidad	Anti-S SP Pistol α Anti-S SP Pistol β Hamaon Mudoon	🔴 🔴 + X 🔴 🔴 + A 🔴 🔴 + Y 🔴 🔴 + B
Superhabilidad vigilia	Arrest Critical Shot	🔴 🔴 + X o A, y luego X o A 🔴 🔴 + X o A, y luego Y o B
Muerte súbita	Judge of Hell	🔴 🔴 🔴 + Y + B

Kanji Tatsumi

Persona:
Take-Mikazuchi

Un joven al que una vez se le consideraba una persona violenta. A pesar de su imagen, tiene buen corazón y es un as del ganchillo. Prefiere pelear cuerpo a cuerpo con potentes puñetazos y su Persona es el atronador Take-Mikazuchi.

Acción furia	What a Pain!	A + B
	Cruel Attack Added Cruel Attack	🔴 + 🔴 o 🔴 A tras 1. 🔴 + X o A cerca del oponente 🔴 + Y o B
Habilidad	1. This'll Hurt!	🔴 + Y o B
	1. Gotcha!	(en el aire) 🔴 + X o A
	1. Bet Ya Can't Take This! Primal Force	carga 🔴 y luego 🔴 + Y or B
Superhabilidad	Ass Whoopin', Tatsumi-Style	🔴 🔴 + X o A
Superhabilidad vigilia	Burn To A Crisp!!	cerca del oponente 🔴 🔴 + Y o B
Muerte súbita	The Man Series: Brofist	🔴 🔴 🔴 + Y + B

Teddie

Persona:
Kintoki-Douji

Un ser que vino de dentro de la tele. Es el payaso del grupo y le vuelven loco las chicas. Antes estaba vacío por dentro... Ahora... Con sus garras, su Persona, Kintoki-Douji, y sus locuras los deja flipados a todos.

Acción furia	Teddie Decoy	A + B cuando ataca el oponente
	Bearscrew Puppetteddie	🔴 + 🔴 o 🔴 A 🔴 + X o A
Habilidad	Tedddivision	🔴 + Y o B
	Teddie Warp	tras Tedddivision 🔴 + Y o B
	2D Teddie	🔴 🔴 + X o A
Superhabilidad	Tomahawk Mystery Teddie SP	🔴 🔴 + Y o B 🔴 🔴 + X o A
Superhabilidad vigilia	Nihil Hand Circus Bear	🔴 🔴 + X o A, y luego X o A o Y o B 🔴 🔴 + Y o B
Muerte súbita	Kamui Kablooy	🔴 🔴 🔴 + Y + B

Mitsuru Kirijo

Persona: Artemisia

Heredera de la megacorporación Kirijo Group y miembro de SEES, el grupo que resolvió el incidente de Tatsumi Port Island. Aunque es guapa y bastante popular, también es un poco distante. Artemisia, su Persona, dejará helados, literalmente, a sus oponentes.

Acción furia	Getsu-ei	A + B
Habilidad	Coup Droit	carga y luego + o
	Tentarafo	carga y luego + o
	Bufula	carga y luego + o
Superhabilidad	Myriad Arrows	+ o
	Bufudyne	+ o
Superhabilidad vigilia	Mabufudyne	+ o
Muerte súbita	Nifheim	+ o

Aigis

Persona: Athena

Un androide de combate construido por Kirijo Group para destruir a las Sombras. Aunque es una máquina, su corazón le permite invocar a su Persona, Athena. Sus pesadas armas y el Modo Orgia le permiten enfrentarse a todo.

Acción furia	Escape Change	A + B
Habilidad (normal)	Mode Change	+ o
	7th Gen Gatling Blast	+ o
	7th Gen Radical Cannon	+ o
	7th Gen Vulcan Cannon	(en el aire) + o
Habilidad (Orgia)		
Habilidad (normal)	Orgia Boost	
	Back Boost	
	Air Boost	(en el aire) +
	Hover Boost	(en el aire) + +
	Megido Fire EX	+ o
	Pandora Missile Launcher	+ o
	Superhabilidad	Goddess Shield
Multi-Mounted Machine Gun Orion		(en el aire) + o
Superhabilidad vigilia	Heavenly Spear	+ o
	Extreme Orgia Mode	+ + bajo ciertas condiciones
Muerte súbita	Heritage Liberator Palladion	(en el aire) + o

Akihiko Sanada

Persona: Caesar

Antiguo miembro del SEES, bastante cercano a Mitsuru. Aunque aún está en la universidad, sus ansias de poder le hicieron recorrer el mundo para entrenarse. Puede apalar al oponente con puñetazos rápidos y acabar con él mediante su Persona, Caesar.

Acción furia	Double Uppercut	A + B
Habilidad	1. Kill Rush	+ o
	1. Dodge Strike	+ o cuando ataca el oponente
	1. Assault Dive	(en el aire) + o
	Corkscrew	tras 1. + o
	Boomerang Hook	tras 1. + o
	Sonic Punch	tras 1. + o
Superhabilidad	Duck	+ o (tras 1. + o
	Weave	+ o (tras 1. + o
	Cyclone Uppercut	+ o
Superhabilidad vigilia	Thunder Fists	+ o
	Mazidyne	+ o
Muerte súbita	Earth Breaker	+ o

Elizabeth

Persona: Thanatos

Antigua residente de la Sala Terciopelo y "quien domina el poder". Parece débil, pero los golpes que propinan son superpotentes. Puede detener a sus oponentes con Cartas de Persona y diezmarlos con el Megidolaon.

Acción furia	Shuffle Time	cerca del oponente A + B
Habilidad	Mazidyne	+ o
	Mabufudyne	+ o
	Magarudyne	+ o
	Maragidyne	+ o
	Debilitate	carga y luego + o cuando ataca el oponente
Superhabilidad	Mind Charge	+ o
	Mahamaon	+
	Mamudoon	+
Superhabilidad vigilia	Diarahan	+ o
Muerte súbita	Ghastly Wall	cerca del oponente + o
	Megidolaon	+ o cuando ataca el oponente

Labrys Persona: Ariadne

Es la autoproclamada presidenta del consejo de estudiantes del instituto Yasogami, aunque en realidad es un prototipo de robot antisombras perteneciente a Kirijo Group. Ariadne es el Persona que adquirió al aceptar su Sombra. ¡Su hacha se hace más poderosa cada vez que la usa!

Acción furia	5th Gen Axe Slash	A + B
Habilidad	1. Chain Knuckle 2. Winch Dash Brake Extra Attack Guillotine Axe Guillotine Aerial Weaver's Art: Orb Weaver's Art: Sword	⬇️ + X o A tras 1. ⬇️ tras 2. ⬇️ tras 2. X o A ⬇️ + X o A (en el aire) ⬇️ + X o A ⬇️ + Y o B ⬇️⬇️ + X o A o Y o B
Superhabilidad	Weaver's Art: Beast	⬇️⬇️ + Y o B
Superhabilidad vigilia	Weaver's Art: Breaking Wheel Brutal Impact	⬇️⬇️ + Y o B ⬇️⬇️ + X o A
Muerte súbita	Weaver's Art: Inquisition	⬇️⬇️⬇️ + Y + B

Shadow Labrys Persona: Asterius

La Sombra surgida del lado siniestro de Labrys supuestamente aceptada por su receptora... ¡Junto a su gigante Persona, Asterius, aplastará con brutales y variados ataques a quien ose enfrentarse a ella!

Acción furia	5th Gen Axe Slash	A + B
Habilidad	Guillotine Axe Guillotine Aerial Chain Knuckle Flame of Hades Buffalo Hammer Massive Slaughter Public Execution	⬇️ + X o A (en el aire) ⬇️ + X o A ⬇️ + X o A ⬇️ + Y o B ⬇️ + Y o B carga ⬇️ y luego ⬇️ + Y o B carga ⬇️ y luego ⬇️ + Y o B
Superhabilidad	Challenge Authority	⬇️⬇️ + Y o B
Superhabilidad vigilia	Brutal Impact Titanomachia	⬇️⬇️ + X o A ⬇️⬇️ + Y o B y luego comandos adicionales
Muerte súbita	1. Labyrinth Gate Labyrinth Gate Throw	⬇️⬇️⬇️ + X + A (Después de 1, cerca oponente) ⬇️⬇️⬇️ + X + A

Yukari Takeba Persona: Isis

Antiguo miembro del SEES. Ahora va a la universidad y es modelo. Sus capacidades físicas la han ayudado a conseguir un papel como actriz en una serie de superhéroes. Sus flechas y su Persona, Isis, la convierten en una adversaria aterradora.

Acción furia	Feather ☆ Slasher	A + B
Habilidad	Feather ☆ Arrow Feather ☆ Bomb 1. Feather ☆ Flip Feather ☆ Shot Magaru	⬇️ + X o A ⬇️ + X o A ⬇️ + Y o B ⬇️ + Y o B durante 1. X o A o Y o B ⬇️ + Y o B
Superhabilidad	Hyper Feather Shot	⬇️⬇️ + X o A
Superhabilidad vigilia	Magarula	⬇️⬇️ + Y o B
Muerte súbita	Final Feather Arrow	⬇️⬇️⬇️ + Y + B

Junpei Iori Persona: Trismegistus

Antiguo miembro del SEES. Ahora forma parte de los Agentes Sombra como miembro de reserva y entrena a un equipo juvenil en su tiempo libre. ¡Con su bate preferido y su Persona Trismegistus, Junpei mandará al contrario a las gradas!

Acción furia	Super Flamingo Swing	A + B
Habilidad	Super Spin Swing Super Bunt Full Speed Slide Deathbound	⬇️ + X o A ⬇️ + X o A ⬇️ + Y o B ⬇️ + Y o B
Superhabilidad	Inferno Homer Comeback Grand Slam Victory Cry	⬇️⬇️ + X o A y luego X o Y o B o A ⬇️⬇️ + Y o B y luego X o Y o B o A se activa automáticamente tras 10 carreras
Superhabilidad vigilia	Super Vorpal Bat	⬇️⬇️ + Y o B
Muerte súbita	Explosive Level-Up Grand Slam	⬇️⬇️⬇️ + Y + B

Rise Kujikawa

Persona: Himiko

Risette es el ídolo de los adolescentes. Ahora se prepara para volver al mundo del espectáculo. Comenzó siendo un miembro secundario del equipo de investigación, pero su Persona, Himiko, evolucionó; esto le permitió involucrarse de lleno. ¡Saldrá al escenario a armar jaleo!

Acción furia	Reflective Bit	A + B
Habilidad	ROCK ☆ YOU! No Touching! Platinum Disc Tetrakarn Makarakarn Arrow Rain	⚡ + X o A ⚡ + X o A ⚡ + Y o B ⚡ + Y ⚡ + B ⚡ + X o A
Superhabilidad	Hysterical Slap Risette Field	⚡ + X o A ⚡ + Y o B
Superhabilidad vigilia	Risette: Live on Stage	⚡ + Y o B
Muerte súbita	True ♥ Story	⚡ + Y + B

Ken Amada & Koromaru

Personas: Kala-Nemi y Cerberus

Antiguo miembro del SEES. Estudia segundo en la escuela de secundaria Gekkoukan. Es un chaval bien parecido y bastante habilidoso, aunque está un poco acoquejado por su altura. Lucha en Inaba con su fiel compañero Koromaru.

Acción furia	Vile Assault	A + B
Habilidad	1. Charge Thrust Gigantic Impact Mediarama Zan - Hakuro Battouga Zetsu - Hakuro Battouga	⚡ + X o A tras 1. X o A ⚡ + X o A ⚡ + Y o B ⚡ + Y o B
Superhabilidad	Thunder Reign Fire Breath	⚡ + X o A ⚡ + Y o B
Superhabilidad vigilia	Super Gattai! Ultimate Cross	⚡ + X o A
Muerte súbita	Baptism of Light and Darkness	⚡ + Y + B

SHO Minazuki

Persona: Ninguna

Un joven misterioso que se interpone en el camino de Yu y que se considera el cerebro detrás de este incidente. ¿Podría tener algo que ver con "esa persona" ...? No puede utilizar una Persona, pero tiene habilidades sobrehumanas para compensarlo.

Acción furia	Izayoi Ura Izayoi	A + B (en el aire) A + B
Habilidad	Survival Knife 1. Hougetsuzan: Flash Fang 2. Hougetsuzan: Soaring Fang Hougetsuzan: Destructive Fang High-Speed Movement	carga ⚡ y luego ⚡ + X o A o Y o B ⚡ + X o A ⚡ + X o A (durante 1. X o A) (in air) ⚡ + X o A (durante 2. X o A) ⚡ + Y o B (durante 1. o 2. Y o B)
Superhabilidad	Blazing Moon Barrage	⚡ + X o A
Superhabilidad vigilia	Moon Smasher	⚡ + X o A
Muerte súbita	—	—

Sho MINAZUKI

Persona: Tsukiyomi

Un joven misterioso con un aura maligna. Siempre se le ve tranquilo, pero se desconocen sus orígenes y su objetivo. Domina el campo de batalla con sus movimientos inesperados y prefiere encadenar potentes ataques.

Acción furia	Izayoi Ura Izayoi	A + B (en el aire) A + B
Habilidad	Survival Knife 1. Hougetsuzan: Flash Fang 2. Hougetsuzan: Soaring Fang Hougetsuzan: Destructive Fang Tsukiyomi Spirit Drain/Life Drain	⚡ + X o A ⚡ + X o A durante 1. ⚡ + X o A durante 2. ⚡ + X o A ⚡ + Y o B ⚡ + Y o B
Superhabilidad	Wings Of Purgatory	⚡ + Y o B
Superhabilidad vigilia	Moon Smasher Dream Fog	⚡ + X o A ⚡ + Y o B cuando ataca el oponente
Muerte súbita	God And Demon Annihilation	⚡ + Y + B

COMENZAR A JUGAR

Pulsa **START** en la pantalla del título para ir al menú principal.

Creación de datos

Cuando empieces a jugar por primera vez, deberás crear datos guardados y de repetición. La creación de datos de repetición podría tardar un poco.

Menú principal

Los modos de juego anteriores aparecerán aquí. Para más información sobre estos modos, consulta la página 30.



GUARDADO AUTOMÁTICO

Este juego es compatible con la función de guardado automático. Tu progreso y tu configuración se guardarán automáticamente después de las batallas, al modificar tus opciones, etc. También podrás guardar manualmente en el menú de opciones (p. 38).

Cómo se juega

En los modos Versus deberás comenzar por seleccionar el mando y asignarlo al personaje de un lado u otro.

Controller Select (Selección de mando)

En ciertos modos verás aparecer la pantalla de selección de mando. Usa el mando de dirección o el stick izquierdo para asignar tu mando al lado que desees.



Character Select (Selección de personaje)

Aquí podrás elegir el personaje que quieres utilizar en tus combates así como otras opciones de personalización.



COLOR PRESET (Selección de color)	Elige el color tanto para tu personaje como para tu Persona.
CHARACTER (Personaje)	Elige el color solo para tu personaje.
PERSONA	Elige el color solo para tu Persona.
NAVIGATION (Comentarios)	Elige quién quieres que comente los combates.
BOSS MODE (Modo Jefe final)	Pulsa el Botón Y para cambiar al modo Jefe final. (Debe ser desbloqueado).

Tipo de personaje

Cuando selecciones un personaje puedes elegir entre dos tipos: Normal y Shadow (Sombra). Los tipos Shadow se diferencian de los normales en lo siguiente (ten en cuenta que hay personajes que no tienen un tipo Shadow):



Características del tipo Shadow:

- Un ataque menos potente comparado con el de los tipos normales
- No pueden usar los Bursts
- No se puede despertar
- HP más altos
- La barra SP se llena antes
- La barra SP permanece al cambiar de ronda
- Las superhabilidades vigilia se pueden usar siempre
- Puede emplear el modo Shadow Frenzy (p. 20, 29)

Stage/BGM Select (selección de escenario y música de fondo)

Puedes seleccionar el escenario y la música de fondo del combate. AUTO (Automático) selecciona el escenario/música de fondo específicos para el personaje seleccionado, mientras que RANDOM (Aleatorio) elige uno cualquiera de toda lista.

CONTROLES BÁSICOS

Aquí aprenderás los controles básicos. Para los movimientos específicos de cada jugador, consulta la página 04. Para las acciones básicas, consulta la página 23.



- Puedes cambiar algunas funciones en el menú de opciones (p. 38).
- Para más información sobre la función de vibración consulta la página 38.
- Los comandos que aparecen en este manual se basan en que el personaje esté mirando a la derecha. Los comandos se revertirán cuando encares la dirección contraria.

Controles de menú

Stick izquierdo/Mando D	Mover el cursor
Botón A	Confirmar selecciones
Botón B	Cancelar selecciones/ Volver a la pantalla anterior
START	Abrir el menú de pausa

Controles de combate

Stick izquierdo/Mando D	Mover al personaje
Botón A	Ataque potente
Botón B	Ataque potente del Persona
Botón X	Ataque débil
Botón Y	Ataque débil del Persona
LB	Acción furia (Botón A + Botón B)
RB	Acción evasiva (Botón X + Botón Y)
LT	Grabar (Modo Entrenamiento)
RT	Reproducir (en los modos Entrenamiento/Desafío)
LS	Burst (Botón X + Botón Y + Botón B)
RS	One More Cancel (Botón X + Botón A + Botón Y)
START	Abrir el menú de pausa

Story MODE

Stick izquierdo/Mando D	Mover el cursor/texto
Botón A	Pág. siguiente/ Confirmar
Botón B	Pág. siguiente/ Cancelar
Botón X	Esconder ventana
Botón Y	Activar lectura automática
LB	Mostrar/ Cerrar texto
RB	Saltar el texto (automáticamente)
RT	Saltar el texto (mientras se mantiene pulsado)
BACK	Esconder la guía de controles
START	Abrir el menú de pausa

SISTEMA DE JUEGO

¡Aprender el significado de los elementos de la pantalla es esencial para el combate!



1	Icono redondo	Cada icono representa una ronda ganada.
2	Barra HP	muestra los HP que quedan al personaje. Perderás la ronda si esta barra llega a 0.
3	Puntuación	tu puntuación actual.
4	Límite de tiempo	muestra que tiempo que queda. Si el tiempo se agota, vencerá el jugador con más HP.
5	Barra SP	para hacer movimientos potentes como los SP Skills y los Skill Boosts necesitas SP. Los recuperas cuando asestas y recibes golpes del oponente.
6	Barra BURST	te indica si puedes o no usar el Burst. Esta barra se va llenando con el tiempo y la palabra "BURST" parpadeará cuando puedas usarlo.
7	Barra del Persona	los HP de tu Persona. Esta disminuye cada vez que tu Persona recibe un golpe. Si llega a 0 no podrás usar a tu Persona por un tiempo.
8	Contador de golpes	muestra el número de golpes y daño total del combo actual. El contador de golpes puede ser de dos colores. Rojo: un combo válido. Amarillo: un combo del que el oponente podría haber escapado.
9	Señal específica de un personaje	ciertos personajes tienen sus propias barras e iconos.
10	! Icono	indica cómo se pueden defender ciertos golpes. Rojo y blanco (!): puedes escapar de una agarrada. Rojo y amarillo (!!!): no podrás bloquear el movimiento. Verde (!): te han golpeado por abajo cuando protegías la parte superior. Azul (!): te han golpeado por arriba cuando protegías la parte inferior.
11	Indicador de estado	indica lo que acaba de ocurrir; por ejemplo, contraataques o afecciones.

Sobre las barras

Barra HP



La barra celeste muestra los HP de un personaje. Bloquear las habilidades del oponente y usar Acciones furia harán que parte de la barra se vuelva celeste y se regenerará poco a poco. Al recibir daños, la barra se volverá verde y los daños se mostrarán en rojo.

Barra SP



Puedes emplear SP para activar ciertos movimientos. La cantidad de SP necesaria dependerá del movimiento. Cada parte representa 25 SP; hay un máximo de 100 SP. Esta cantidad aumenta hasta 150 SP cuando se está el estado Awakened (vigilia).

Barra BURST



Recargando



Llena



Desactivada

Esta barra debe estar llena para usar el Burst. La palabra "BURST" parpadea cuando la barra está llena. Cuando se esté recargando aparecerá solo como "B", pero volverá a aparecer como "BURST" una vez llena. Aparecerá marcada con una "X" cuando no pueda usarse (ocurre durante ciertas secuencias de ataque).

Barra del Persona



Cada vez que tu Persona encaja un golpe perderás una carta de la barra de tu Persona. Cuando no te queden cartas, tu Persona quedará roto y no podrás usarlo durante un tiempo. La barra se regenerará; una vez llena, podrás volver a usar tu Persona.



¿QUÉ ES EL ESTADO AWAKENED (VIGILIA)?

Cuando tus HP descienden bajo cierto nivel, entrarás en estado Awakened automáticamente (solo los tipos normales). En este estado, tus SP tendrán un máximo de 150, aumentando en 50 SP la cantidad anterior; tu defensa se incrementará y se te permitirán usar Awakened SP Skills (superhabilidades vigilia).

SISTEMA DE COMBATE

Usando los distintos sistemas, podrás obtener gran ventaja.

Primer ataque

Si consigues asestar el primer golpe de la ronda, obtendrás una bonificación SP (una vez por ronda).



Sistema "Pulsar y mantener Habilidad"

Si mantienes pulsado el Botón **Y**, se mostrará la barra de progreso de habilidades con el siguiente orden: "SKILL">"SP">"AwakenedSP">"Instant Kill". Si sueltas el botón, tu personaje empleará en movimiento mostrado sobre la barra.

*Solo podrás usar las SP Skills (superhabilidades) cuando se cumplan las condiciones adecuadas.



Shadow Frenzy (Frenesí de sombras)

Al seleccionar el tipo Shadow del personaje, podrás usar el modo "Shadow Frenzy" durante los combates. Cuando tengas MAX SP, pulsa Botón **X** + Botón **Y** + Botón **Z** para activarlo. Durante el Shadow Frenzy, podrás utilizar las superhabilidades y los potenciadores de habilidad tanto como quieras durante cierto tiempo.



Counter / Fatal Counter (Contraataque / Contraataque fatídico)

El golpe de contraataque se produce si golpeas al enemigo cuando te están atacando; esto le causará aún más daños e incrementará su tiempo de recuperación. Si asestas un golpe de contraataque con un movimiento específico para cada personaje, este se convertirá en un contraataque fatídico. El periodo de recuperación aumentará por cada golpe sucesivo que asestes tras el contraataque fatídico.

AFECCIONES

Ciertos movimientos pueden causar afecciones, que te causarán algún tipo de desventaja. La mayoría de afecciones se pasarán al rato; algunas pueden curarse antes atacando al enemigo.

 Choque No podrás moverte.	 Pánico Tus controles quedarán invertidos.
 Veneno Tu salud irá disminuyendo.	 Furia Tu fuerza aumenta, pero no podrás bloquear. No te podrás recuperar golpeando al oponente.
 Encantado Tu oponente te quita algunos SP.	 Enmudecido No podrás invocar a tu Persona.
 Terror Cada golpe será considerado un contraataque fatídico.	 Congelamiento No podrás hacer nada. Si pulsas ←→ en el mando D repetidamente podrás recuperarte antes.



PENALIZACIÓN NEGATIVA

Si te empeñas en combatir a la defensiva durante bastante tiempo, sufrirás una Negative Penalty (Penalización negativa) y recibirás más daño del normal.



REGLAS BÁSICAS

Combates	Pierde el luchador que se quede sin HP. El oponente se hará con la ronda. El primero en vencer dos rondas gana el enfrentamiento. Puedes cambiar el número de rondas en el menú de opciones (p. 38).
Límite de tiempo	Una ronda dura 99 segundos y el tiempo se pone en marcha desde el momento en que esta empieza. Si el tiempo se agota, vencerá el jugador con más HP.
Empates	Si ambos jugadores se quedan sin HP a la vez o si tienen la misma cantidad de HP cuando se acaba el tiempo, la ronda acabará en empate y se disputará otra. Si esta también acaba en empate, se producirá un empate en todo el enfrentamiento.
Continuación	En el modo Arcade, puedes continuar desde la pantalla de selección de personaje pulsando START en la pantalla de Game Over.

MENÚ DE PAUSA

Si pulsas START durante un combate, abrirás el menú de pausa. Aquí podrás ver la lista de comandos de tu personaje, cambiar tus controles y volver al menú principal. Las opciones del menú de pausa cambiarán según el modo al que estés jugando.

*Durante las partidas del modo en red no podrás poner el juego en pausa.



Command List (Lista de comandos)..... Verás la lista de comandos de tu personaje.
Button Settings (Configuración de botones) Reasigna funciones a distintos botones.
Sound Settings (Opciones de sonido)..... Ajusta el volumen de la música y los efectos sonoros.
Hide Menu (Esconder menú)..... Esconde el menú de pausa.
Main Menu (Menú principal)..... Vuelve al menú principal.
Return (Continuar)..... Cierra el menú de pausa y sigue luchando.

ACCIONES BÁSICAS

Hay ciertos movimientos básicos que tendrás que dominar para vencer. Los siguientes controles asumen que tu personaje esté mirando hacia la derecha.

Saltar



Pulsa **↑** para saltar. **↖** para saltar hacia delante y **↗** para saltar hacia atrás. Si pulsas **↑** al saltar, harás un salto doble.



Supersalto



Si pulsas **↓** brevemente y luego **↑**, darás un gran salto y llegarás más alto que con un salto normal. Ten en cuenta que no podrás dar un salto doble durante un supersalto.



Acelerar / Paso atrás



Pulsa **⇒⇒** rápido para acelerar y manténlo pulsado para correr. Pulsa **⇐⇐** rápidamente para dar un paso atrás, alejándote así del oponente.



Acelerón aéreo / Acelerón hacia atrás (en el aire)



Pulsa **⇒⇒** rápidamente en el aire para hacer un acelerón aéreo. Pulsa **⇐⇐** rápidamente en el aire para echarte hacia atrás. Ten en cuenta que no podrás realizar estas acciones durante un salto doble.



Ataque débil **X**

Pulsa **X** para realizar un ataque débil. Los ataques débiles no tienen mucho alcance, pero son rápidos y muy difíciles de contrarrestar.

Ataque débil del Persona **Y**

Pulsa **Y** para que tu Persona realice un ataque débil. Muchos son golpes potentes de gran alcance, pero si la golpean, la barra de tu Persona disminuirá.

Ataque fuerte **A**

Pulsa **A** para realizar un ataque fuerte. Son un poco lentos, pero muy potentes y tienen gran alcance. Los ataques fuertes agachados son recomendables contra los movimientos aéreos.

Ataque potente del Persona **B**

Pulsa **B** para que tu Persona realice un ataque fuerte. Aunque es muy lento, puedes hacer que golpee al contrario a la vez que uno de tus propios golpes.

Barrida **↓ + X + A**

Pulsa **X** y **A** a la vez mientras estás agachado para hacer una barrida. La barrida golpea por abajo y hace que el oponente caiga al suelo.



Bloqueo de pie **←**

Mantén pulsado en la dirección contraria a la del oponente para realizar un bloqueo en pie. Un bloqueo al estar en pie defiende contra golpes al saltar y ataques totales. Si haces lo mismo al saltar bloquearás por el aire.



Bloqueo agachado **↙**

Mantén pulsado en la dirección contraria a la del oponente y hacia abajo para realizar un bloqueo agachado. Un bloqueo agachado defiende contra la mayor parte de los golpes aparte de algunos golpes con salto y ataques totales. Son muy efectivos contra los movimientos por tierra.



Recuperación aérea/por tierra **Mantén un botón de ataque al ser repelido**

Cuando te tiren hacia atrás o hacia arriba, mantén pulsado cualquiera de los botones de ataque para recuperarte, así podrás volver al combate más rápido. Para las recuperaciones aéreas, puedes usar el mando D para ajustar la dirección en que te recuperarás.



Combo automático **X** repetidamente cerca del oponente

El sistema de combo automático te permite realizar un combo completo con un solo botón. Quédate cerca de tu oponente y pulsa **X** rápidamente. Ten en cuenta que la Superhabilidad al final del combo automático es una Super Cancel (supercancelación) y requiere 50 SP y algunos HP.



P Combo **X, A, Y** cerca del oponente

Si pulsas **X, A, Y** seguidos podrás hacer un combo. Algunos personajes tienen otros combos pulsando los comandos en otro orden, mientras que otros pueden conectarlos con otros movimientos, como las habilidades, superhabilidades y ataques totales.



Ataque total **X + A**

Pulsa **X** y **A** a la vez para hacer un ataque total. Aunque es lento, no se puede bloquear por abajo. Cuando el ataque impacte, pulsa **X** y/o **A** repetidamente para asestar una serie de golpes rápidos. Acaba con un golpe total pulsando **Y** o **B** para lanzar a tu oponente o hacer que salga despedido.



Acción furia **A + B**

Una Acción furia es una habilidad poderosa imparable. Pulsa **A** y **B** a la vez para usarla. Consume algunos HP, pero se regenera con el tiempo. La Acción furia de algunos personajes es un contraataque.



Agarrada/Agarrada en el aire **Y + B** / (en el aire) **Y + B**

Pulsa **Y** y **B** a la vez mientras estás cerca de un oponente para agarrarlos. También puedes hacer agarradas en el aire.



Escapar de una agarrada cuando te agarra un oponente, **Y + B**

Esto te permitirá escapar del intento de agarrada de un oponente sin sufrir daños. Cuando veas el icono "I" rojo y blanco, pulsa **Y** y **B** a la vez. Ten en cuenta que no podrás escapar de las agarradas especiales que no tengan el icono "I".



Acción evasiva **X + Y**

Pulsa **X** y **Y** a la vez para usar una Acción evasiva que te permitirá acercarte a tu oponente mientras esquivas sus ataques. Si estás lo suficientemente cerca podrás pasar al otro lado del enemigo. Ten en cuenta que seguirás siendo vulnerable a las agarradas.



Salto **↓ + X + Y**

↓ + X e **Y** a la vez te permite saltar hacia tu oponente, evitando las agarradas y los ataques por abajo. Puedes hacer cualquier movimiento aéreo mientras saltas excepto el salto doble, el acelerón aéreo o el acelerón hacia atrás.



Skill Boost (Potenciador de habilidad) ciertos comandos con 25 SP

Cuando usas un comando para emplear una habilidad, acaba el comando pulsando simultáneamente **X** y **A** (o **Y** y **B**) para usar una versión potenciada de esta habilidad. Potenciar una habilidad cuesta 25 SP y los efectos cambian según la habilidad.



Superhabilidad

ciertos comandos con 50 SP

Al realizar ciertos comandos cuando te quedan al menos 50 SP, podrás usar una superhabilidad. Las superhabilidades son muy potentes, así que intenta utilizarlas cuando puedas.



Superhabilidad vigilia ciertos comandos con 50 SP en el estado vigilia

Al entrar ciertos comandos cuando estás en el estado Awakened y te quedan al menos 50 SP, podrás usar una Awakened SP Skill (Superhabilidad vigilia). Para los tipos normales, solo estarán disponibles en el modo Awakened. Para los tipos Shadow, se puede usar en cualquier momento, siempre que la barra SP llegue a 50.



Burst invertido **X + Y + B** mientras te atacan

Pulsa **X**, **Y** y **B** a la vez cuando te golpea el oponente o al bloquear un ataque para realizar un Burst invertido. Te recuperarás de un golpe o un aturdimiento por bloqueo y lanzarás ondas de choque azules que repelerán al oponente.



Burst máximo **X + Y + B**

Pulsa **X**, **Y** y **B** cuando tu barra BURST esté llena para usar el Burst máximo. Si las ondas de choque doradas golpean a tu oponente, tu barra SP se llenará completamente y la barra de tu Persona también se recuperará por completo.



Cancelar guardia

al bloquear, **→ + X + A** con 50 SP

Un poderoso contraataque que te costará 50 SP. Al bloquear el ataque del oponente, pulsa en la dirección del oponente junto a **X** y **A** para usarlo.



Bloqueo instantáneo justo antes de que te golpee un ataque

Bloquea en el último instante para ejecutar un bloqueo instantáneo. Si lo consigues, parpadearás en blanco mientras bloqueas el ataque. La ventaja del bloqueo instantáneo es que reduce el aturdimiento por bloqueo en gran medida y aumenta los SP.



Cancelar guardia y escapada rápida al bloquear, + **X** + **A** con 50 SP

Go directly from a block to an invincible dodge at the cost of 50 SP. You can pass through nearby opponents.



Supercancelación al emplear una habilidad o una superhabilidad

Al usar una habilidad, pulsa el botón de la superhabilidad para hacer una supercancelación y combinar ambos movimientos. Esto funciona con la mayoría de las habilidades y superhabilidades, pero no con todas. Al usarla harás que parte de tus HP se vuelvan azules.



Shadow Frenzy (Frenesí de sombras) **X** + **Y** + **B** con 100 SP (tipo Shadow)

Un potente movimiento que solo podrán usar los tipos Shadow. Tras activarlo, la barra SP comenzará a vaciarse. Ahora podrás usar movimientos que requieran SP todo lo que quieras. Además, podrás cancelar saltando todos los ataques normales.



Cancelación adicional al golpear al oponente, **X** + **A** + **Y** con 50 SP

Pulsa **X**, **A** y **Y** simultáneamente durante un ataque para usar la cancelación adicional. Cancelarás la animación del movimiento que estabas realizando y podrás continuar tu asalto o retirarte hacia una posición defensiva.



SP Skill Boost (Potenciador de Superhabilidad) ciertos comandos con 75 SP

Cuando usas un comando para emplear una SP Skill (Superhabilidad), acaba el comando pulsando simultáneamente **X** y **A** (o **Y** y **B**) y emplearás una potente SP Skill (Superhabilidad). Usarla te costará 75 SP.



Burst adicional al golpear al oponente, **X** + **B** + **Y** con la barra BURST

Con esto podrás usar el BURST en mitad de un ataque, mandando al oponente por los aires y permitiéndote seguir el combo. Pulsa **X**, **Y** y **B** a la vez para realizar un Burst adicional.



Awakened SP Skill Boost (Superhabilidad vigilia potente) ciertos comandos con 75 SP en el estado Awakened

Cuando usas un comando para emplear una Awakened SP Skill (Superhabilidad vigilia), acaba el comando pulsando simultáneamente **X** y **A** (o **Y** y **B**) y emplearás una potente Awakened SP Skill (Superhabilidad vigilia). Usarla te costará 75 SP. Los tipos Shadow pueden usar los potentes Awakened SP Skill Boosts cuando quieran.



Muerte súbita durante una ronda en la que puedes ganar el combate + **Y** + **B** con 100 SP

Un golpe letal que acabará con el oponente. Cuesta 100 SP y solo se puede llevar a cabo si ganando la ronda también ganas el combate. ¡Acaba el combate como un campeón!



MODOS DE JUEGO

Puedes seleccionar estos modos en el menú principal.

STORY (HISTORIA)

Descubre la historia de P4 Arena Ultimax. La historia se divide en episodios. Irás desbloqueando episodios a medida que cumplas ciertas condiciones.



Story Select (Selección de historia)

Cuando seleccionas un episodio accederás a la pantalla de selección de Historia. Mueve el cursor al capítulo que deseas jugar. Cuando completes un capítulo desbloquearás otros nuevos.



Controles de la selección de historia

Stick izquierdo/ mando D	Mover cursor
Botón A	Confirmar
Botón B	Cancelar/Volver al menú principal
Botón X	Activar/Desactivar modo automático
LB / RB	Cambiar de episodio
LT / RT	Zoom

COMBATE

[ARCADE MODE (MODO ARCADE)]

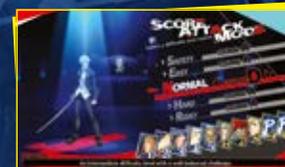
Este modo reproduce la versión para recreativas de P4 Arena Ultimax. Tendrás que luchar contra un número determinado de oponentes CPU. Si pierdes en este modo podrás continuar.



[SCORE ATTACK MODE (MODO POR PUNTOS)]

¡Lucha contra potentes oponentes para intentar conseguir la máxima puntuación posible! Puedes subir tus mejores puntuaciones a los marcadores en línea; en ellos encontrarás a jugadores de todo el mundo.

*Para subir tu puntuación debes tener una Suscripción a Xbox Live Gold.



[VERSUS MODE (MODO VERSUS)]

Lucha combates individuales contra la CPU o tus amigos en modo local. Se necesitan dos mandos para que dos jugadores humanos se enfrenten entre sí.



[GOLDEN ARENA MODE (MODO GOLDEN ARENA)]

Entrena a tu personaje y conquista los distintos trazados. Lucha combate tras combate, derrota a los jefes finales y alcanza las profundidades más recónditas de cada mazmorra. Cuando tu personaje sube de nivel podrás asignar puntos de bonificación a sus estadísticas para aprender habilidades.



Reglas de Golden Arena

Un combate de 1 ronda por piso, tiempo infinito

Los HP y la barra Burst se transfieren de un combate a otro (y se recuperan algunos HP tras el combate)

No se pueden usar las muertes súbitas

Si pierdes un combate o te dejan KO dos veces, se acabará la partida

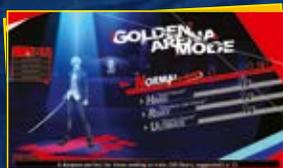
Cada 5 pisos hay un punto de control desde el que podrás continuar

Los personajes potenciados solo podrán usarse en el modo Golden Arena

Selección de trazo y compañero

Puedes seleccionar entre cuatro trazados. Si tenéis datos guardados podréis continuar desde los puntos de control de cada trazo.

Tu compañero te ayudará en los combates con varias habilidades. Cuando refuerzas tu Social Link (Relación social) con tu compañero, este aprenderá nuevas Partner Skills (Habilidades de compañero). El Social Rank (Rango social) aumentará tras luchar con una cantidad determinada de enemigos.



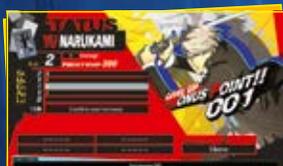
*Solo puedes seleccionar un personaje como compañero si has desbloqueado su Comentario.

Subir nivel del personaje

A medida que ganas puntos de experiencia con cada victoria, tu personaje irá subiendo de nivel. Puedes asignar los puntos de bonificación conseguidos al subir de nivel a las distintas Stats (Características). Además, al llegar a cierto nivel, tu personaje aprenderá una nueva habilidad. Puedes equipar hasta cuatro habilidades a la vez. Si los espacios de habilidades están llenos, deberás descartar una de ellas. Tampoco podrás equipar la misma habilidad.

Stats (Características)

St	Incrementa la potencia de ataque
Ma	Incrementa la cantidad de SP obtenidos
En	Incrementa los HP
Ag	Incrementa la cantidad de recuperación del Burst, y la duración del Shadow Frenzy
Lu	Incrementa la EXP conseguida



Restablecimiento de estado

Si ejecutas el siguiente comando en la pantalla de selección de personaje, podrás restablecer el estado del personaje.

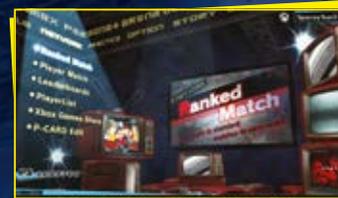
Tipo normal: Selecciona el personaje y pulsa **Y** + **LB**

Tipo Shadow: Selecciona el personaje y pulsa **Y** + **RT**

RED

Lucha contra oponentes de todo el mundo en Xbox Live.

*Para jugar en línea debes tener una Suscripción a Xbox Live Gold.



[PARTIDA IGUALADA]

Lucha en línea contra otros jugadores que cumplan ciertas reglas establecidas. Tendrás que elegir a tu personaje y luchar contra otros que cumplan con tus condiciones.

Search (Buscar)

Busca a aquellos oponentes que estén esperando.

Enlist (Inscribirse)

Al inscribirte podrás jugar a otros modos mientras se encuentra una partida. Puedes cancelar tu inscripción en cualquier momento desde el menú de pausa. Ten en cuenta que algunos modos de juego no se pueden jugar mientras estás inscrito.

Search Condition (Condiciones de búsqueda)

Fija las condiciones para encontrar al oponente perfecto.

Select Character (Selección de personaje)

Cambia el personaje que deseas utilizar en las partidas igualadas.

View History (Ver historial)

Aquí verás tu historial de combate y otras cosas.

SOBRE LAS PARTIDAS IGUALADAS

Durante una partida igualada, disputarás partidas igualadas con jugadores de un grado similar al tuyo. Tu grado aumentará o disminuirá si pierdes o ganas de manera continuada.



[PARTIDA DE JUGADOR]

Juega en línea contra otros oponentes usando reglas personalizadas. Una sala puede albergar hasta a ocho jugadores a la vez dos luchando y seis a la espera. Los resultados de la batalla de este modo no se subirán a los marcadores.

Create Room (Crear sala)

Crea una sala con tus propias reglas.

Search Rooms (Buscar sala)

Busca salas que se adecúen a tus preferencias.

View History (Ver historial)

Aquí verás tu historial de combate y otras cosas.

View Invitations (Ver invitaciones)

Juega en línea contra tus amigos. Puedes enviar una invitación a un amigo y que se una en la sala o aceptar una invitación para unirse a la de un amigo.



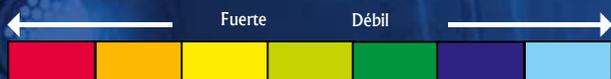
SOBRE EL COLOR DE JUGADOR

El color de jugador representa el nivel total del jugador. El color se calcula según los registros del jugador en todo el modo en red (partidas igualadas, de jugador y sala). Puedes usar el color de jugador para encontrar oponentes del mismo nivel.

Estado inicial



Encuentra partidas en línea para obtener un color.



[MARCADORES]

A través de Xbox Live puedes ver varios marcadores, como el del modo por puntos y el de Golden Arena. También puedes descargar repeticiones que hayan subido.

Descargar repeticiones

La tabla de repeticiones muestra las repeticiones que han subido recientemente. Elige la que quieres guardar y luego un espacio en el que guardarla. Podrás ver estas repeticiones en la Sala de visionado.

Controles de los marcadores

↑↓	Ver los distintos rangos
←→	Cambiar lista
A	Mostrar Carta de jugador
B	Volver
Y	Cambiar de filtro
LB / RB	Cambiar de categoría
LT / RT	Saltar 100 posiciones hacia delante/atrás
BACK	Ir a la posición 1
START	Ir a tu posición

[LISTA DE JUGADOR]

Aquí verás varios tipos de listas. Hay cinco tipos: Good Player (buen jugador), Bad Player (mal jugador), Rank Match History (historial de partidas igualadas), Player Match History (historial de partidas de jugador) y Lobby History (historial de la sala).

Inscribir como rival

Los rivales son oponentes especiales de la lista de buenos jugadores que puedes inscribir como tales. Cuando inscribes a un rival, podrás acceder a la información de su tarjeta de jugador a través del menú principal. Puedes inscribir hasta tres rivales.

[Tienda Xbox Games]

Conéctate con la Tienda Xbox Games para buscar contenido descargable para el juego.

[EDICIÓN DE LA TARJETA DE JUGADOR]

Aquí podrás personalizar tu tarjeta de jugador con iconos, títulos e información.



PERSONALIZACIÓN DE LOS TÍTULOS DE JUGADOR

Aquí podrás personalizar tu título combinando tres palabras o frases de entre las miles disponibles. A medida que juegues irás desbloqueando nuevas frases. Elige Auto Edit (edición automática) para generar un título aleatorio.

ENTRENAMIENTO

[LESSON MODE (MODO LECCIÓN)]

Aquí aprenderás los controles básicos del juego. Cuando acabas una lección, pasarás automáticamente a la siguiente.

[TRAINING MODE (MODO ENTRENAMIENTO)]

Podrás entrenar con el personaje que elijas para ver qué tal es jugar con ese personaje y practicar sus combos. Hay multitud de opciones que podrás modificar para crear las condiciones que necesites.

Grabar tus acciones

Puedes grabar las acciones de tu oponente para reproducirlas en el modo entrenamiento. Estas se pueden guardar en uno de los cinco espacios de guardado disponibles. Pulsa **LT** para cambiar al muñeco de entrenamiento y entrar en el modo espera. Vuelve a pulsar

LT para empezar a grabar. Una vez grabado, puedes reproducir estas acciones guardadas temporalmente pulsando **RT**. Si seleccionas "Random" (Aleatorio) como espacio de guardado, el muñeco de entrenamiento reproducirá aleatoriamente una de las cinco acciones guardadas cada vez que pulses **RB**.



[CHALLENGE MODE (MODO DESAFÍO)]

Pon a prueba tus habilidades ejecutando movimientos y combos específicos. Cada personaje tiene un mínimo de 30 desafíos que tendrás que completar. Pulsa **RT** para una demostración de cómo completar el desafío.

OPCIONES

[THEATER (SALA DE VISIONADO)]

Gestiona y observa las repeticiones guardadas. Pulsa **A** para verlas, **X** para borrarlas, **Y** para ver los resultados y **START** para cambiar el dispositivo de almacenamiento (gestionar el disco duro).

Controles de la repetición

A	Pausa / Reproducir
Y	Mostrar / Esconder la guía de controles
X	Mostrar / Esconder la interfaz
LB	Saltar la ronda
RB	Cámara lenta
LT	Avance rápido

[Opciones (Opciones)]

Aquí podrás ajustar varias opciones de juego. También podrás acceder a algunas de las opciones desde el menú de pausa.

Opciones del sistema

OPCIÓN	DESCRIPCIÓN
SAVE (GUARDAR)	Guardar la configuración de las opciones.
AUTOSAVE (GUARDADO AUTOMÁTICO)	Activar o desactivar el guardado automático.
STORAGE FUNCTION SETTINGS (CONFIGURACIÓN DE LA FUNCIÓN DE ALMACENAMIENTO)	Cambia el dispositivo de almacenamiento en el que guarda el juego.
VIBRATION (VIBRACIÓN)	Activa o desactiva la vibración del mando.

Opciones de juego

OPCIÓN	CONFIGURACIÓN	DESCRIPCIÓN
DIFFICULTY (DIFICULTAD)	BEGINNER (PRINCIPIANTE) / EASY (FÁCIL) / NORMAL / HARD (DIFÍCIL) / VERY HARD (MUY DIFÍCIL) / HELL (INFERNAL)	Configura la dificultad de la CPU. Afecta a los modos Arcade, Versus e Historia.
ROUNDS (RONDAS) (ARCADE)	1-5 rondas	Establece el número de rondas necesario para vencer en el modo Arcade.
ROUNDS (RONDAS) (VERSUS)		Establece el número de rondas necesario para vencer en el modo Versus.
TIME LIMIT (LÍMITE DE TIEMPO) (ARCADE)	30 seg / 45 seg / 60 seg / 75 seg / 99 seg / Infinito	Establece el límite de tiempo para cada ronda del modo Arcade.
TIME LIMIT (LÍMITE DE TIEMPO) (VERSUS)		Establece el límite de tiempo para cada ronda del modo Versus.
ROUND CALL (ANUNCIO DE LA RONDA)	Original/Each playable character (cada personaje jugable)	Elige la voz de quien anuncia la ronda.
NARRATION (NARRACIÓN)	Ring Announcer (Narrador) / Random (Aleatorio)	Decide el narrador.
INSTANT KILL BGM (Música de la MUERTE SÚBITA)	Default (predeterminada) / P4A Version (Versión de P4A)	Configura la música de fondo usada cuando se produce una muerte súbita.

Opciones de visualización

OPCIÓN	CONFIGURACIÓN	DESCRIPCIÓN
SCALING TYPE (TIPO DE ESCALADO)	Type A (Tipo A) / Type B (Tipo B) / Type C (Tipo C)	Ajusta el escalado de la pantalla.
UPPER HUD (INTERFAZ SUPERIOR)	-50 a +50	Ajusta la posición de la interfaz en la parte superior de la pantalla.
LOWER HUD (INTERFAZ INFERIOR)	-50 a +50	Ajusta la posición de la interfaz en la parte inferior de la pantalla.

Sonido e idioma

OPCIÓN	DESCRIPCIÓN
BGM VOLUME (VOLUMEN DE LA MÚSICA DE FONDO)	Ajusta el volumen de la música de fondo.
VOICE VOLUME (VOLUMEN DE LA VOZ)	Ajusta el volumen de las voces del personaje y del narrador.
NAVI VOLUME (VOLUMEN DE LOS COMENTARISTAS)	Ajusta el volumen de las voces de los comentaristas.
SE VOLUME (VOLUMEN DE LOS EFECTOS SONOROS)	Ajusta el volumen de los efectos de sonido.
MAIN MENU BGM (MÚSICA DE FONDO DEL MENÚ PRINCIPAL)	Configura la música de fondo del menú principal.
TEXT LANGUAGE (IDIOMA DE LOS TEXTOS)	Selecciona el idioma en que quieres que se muestren los textos del juego.
VOICE LANGUAGE (IDIOMA DE LAS VOCES)	Selecciona el idioma para las voces del juego.

Opciones de red

OPCIÓN	CONFIGURACIÓN	DESCRIPCIÓN
SIMPLE RESULTS (RESULTADOS)	ON (SI) / OFF (NO)	Configura si quieres mostrar o no tus resultados al jugar en línea.

Configuración de botones

Asigna el botón que quieras a cada función para configurar tu esquema de controles como más te guste. Selecciona la función que desees reasignar y pulsa el botón al que quieres asignarla. Puedes cancelar la asignación de los botones pulsando BACK.



[GALLERY MODE (MODO GALERÍA)]

Mira las ilustraciones, los videos que has desbloqueado y escucha la música y los efectos de sonido del juego. Las selecciones no disponibles se pueden desbloquear cumpliendo ciertas condiciones.

CRÉDITOS

PLANNING

Katsura Hashino
Toshimichi Mori

DIRECTORS

Kazuhiisa Wada
Seiji Fukumoto
Takumi Iguchiya

ATLUS (JAPAN STAFF)

CHARACTER DESIGNER
Shigenori Soejima

SERIES SOUND DIRECTOR

Shoji Meguro

SERIES SOUND COMPOSER

Atsushi Kitajoh

DIRECTION

Kazuhiisa Wada

SCENARIO DRAFTS

Taku Yamada
Kazuhiisa Wada

SCENARIO WRITERS

Tepei Kobayashi
Tohru Yorogi
Akira Akemine
Kazuhiisa Wada
Akira Kawasaki
Tohru Siduki

SCRIPTS SUPERVISOR

Yuichiro Tanaka

PLANNERS

Tohru Yorogi
Tepei Kobayashi
Akira Akemine

INTERFACE DESIGNERS

Tomohiro Kumagai
Katsunori Watanabe

2D DESIGNERS

Hanako Uchibe
Masatoshi Kobayashi
Kumiharu Kyoda
Akane Kabayashi

CHARACTER MODELS

Kazuhiisa Wada
Naoya Maeda
Yukie Shigetani
Hisataka Satou
Shimizu Nagisa
Tomoko Arikawa

ORIGINAL DEVIL DESIGN

Kazuma Kaneko

SOUND EFFECT SUPPORT

Kenichi Tsuchiya

ANIMATION PRODUCTION

CAPSULE

STORYBOARDS

Junichi Wada
Hiroshi Haraguchi

DIRECTORS

Junichi Wada
Hiroko Kazui
Tetsuya Wakano

CHARACTER DESIGN

Kazumi Inadome

ANIMATION DIRECTORS

Hiromi Okazaki
Tomokatsu Nagasaku

ASSISTANT ANIMATION

DIRECTOR
Keiko Takano

COLOUR DESIGN

Osamu Mikasa

ART DIRECTOR

Yusuke Takeda

3DCG

Masami Yuhara
Kanae Yamashita

MONITOR GRAPHICS

Kaori Seki

RETOUCH

Kanako Yamada

DIRECTORS OF PHOTO-

GRAPHY
Akiko Sasaoka
Tadashi Kitaoka

EDITORS

Kiyoshi Hirose
Mai Hasegawa

KEY ANIMATION

Kenta Yokoya
Asako Aoki
Koki Yamaguchi
Tomomi Ishii
Tomoyuki Oshita
Toshiko Baba
Akiko Seki
Hirotaka Nii
Keiko Takano
Yu Takahashi
Takashi Murai
Tetsuro Niregi
Daisuke Takemoto
Satoshi Koike
Toshiharu Sugie
Tatsuro Nagai
Atsuyuki Yukawa
Hikaru Naraoka
Kazuhiro Fujitani
Tomofumi Sakai
Kouichi Usami
Hiroya Iijima
Kii Tanaka
Hiroyuki Ikehita
Akane Imada

INBETWEEN ANIMATION

C2C
Yuhodo
Studio Gimlet
AI
F.A.I

ANIMATION CHECKER

Kaori Hashimoto

ASSISTANT COLOUR DESIGN

Hisako Furukawa
Kazuyuki Toukaishi

DIGITAL PAINT

Wish
Triple A

BACKGROUNDS

Takayuki Nagashima
Michiko Makamura
Naoko Yamada
Harumi Okamoto
Eri Mizukami
Yuko Shiromizu
Hiroyo Yamanouchi
Atsuko Sakakura
Aya Sakurai
Takayuki Nakata
Kayo Koziro

COMPOSITE

Mayumi Morisato
Yuko Matsunaga
Takuya Noshiro
Mami Gotoh
Eiichi Okita

ASSISTANT MANAGERS

Hamada Shouta
Tatsuya Kinoshita

PRODUCTION MANAGERS

Yuko Mabuchi
Rina Kagaya

ANIMATION PRODUCERS

Yohei Miyahara
Ryosuke Yamada

MOVIE

ANALOGICAL
Shinichi Kawakami

SPECIAL THANKS

Akihito Tazawa

EVENT CG

DOMERICA
Arisa Matsuura
Mari Takada
Kahori Tsuta

AVATAR PALETTE DESIGN

ELEMENTS
Masaki Nagaura
Tetsaku Seki

FONT DESIGN

FONTSWORKS JAPAN, Inc.

ARTWORK

FIX INC.
Masao Nagashima
Hajime Osawa
Shogo Ohtsuka

ATLUS QA TEAM

QA MANAGER
Keiichirou Oota

QA STAFF

Nozomu Nakagawa
Aki Ikeda
Hirotosugu Igarashi
Yoshinobu Hashimoto
Toshiaki Maruhashi
Takayuki Aduta
Arata Watanabe
Yuji Komatsu
Erina Kobayashi
Yodai Mizushima
Shinsuke Sato
Taiki Nakayama

QA COOPERATION

POLE TO WIN CO., LTD.
Satoshi Miura
Daisuke Ikeda

Kiju Mizuyama
Yasushi Takahashi
Tatsuki Inoue
Tsubasa Yamashita
Tadahiko Fujiwara
Riichi Imaki

PROJECT MANAGER

Akiyasu Yamamoto

ASSISTANT PROJECT MANAGER

Masayoshi Koike

MARKETING DEPARTMENT

MANAGER
Yoshikazu Tanaka

PROMOTION

Toshihiro Takashima
Yui Maehara
Miho Ohata
Yukie Ito
Kohei Kaneda

LICENSING

JUNICHI MORI
HIDEMI MURAMOTO
TAKAHIITO ETO
SAYAKA TAKENO
TATSUNORI UMEZAKI
SALES TEAM
Yasuyo Misaki
Yohei Okada

PRODUCT RELATION

Hirohito Shindo
Atsushi Yagi

ADMINISTRATION

Yuki Shindo
Maki Kurokawa

SPECIAL THANKS

Masayoshi Sutoh
Azusa Kido
Youto Mitoh
Kennichi Goto
Masanari Okagawa
Megumi Shiraishi
Tomomi Isomura

ARC SYSTEM WORKS

LEAD PROGRAMMER
Takashi Matsuura

PROGRAMMERS

Masahige Kazuhito
Akira Kohinata
Toru Maeda

SUPPORT PROGRAMMERS

Nobuhito Segawa
Kusabuka Kimiaki
Takuya Nagasawa

PLANNERS

Masanari Ara
Yumenori Ono
Ryohei Hayashi
Seiji Fukumoto
Synichiro Shizuka

CHARACTER & BATTLE PLAN-

NING
Yumenori Ono
Ryohei Hayashi
Kyohei Kato
Masanari Ara
Seiji Fukumoto

CHALLENGE MODE PLANNING

Yumenori Ono
Ryohei Hayashi
Kyohei Kato

CHIEF STORY SCRIPTER

Akihito Kumagawa

STORY SCRIPTER

Ryohei Hayashi

LEAD DESIGNER

Katsuki Mukai

CHARACTER GRAPHICS

Katsuki Mukai
Yuki Sugiyama
Haruka Sakuraba
Kenta Asano
Asana Maeda
Haruka Tanaka
Inoue Takumi

Gup CO., LTD.

Mototoshi Kuriyama

SUNCHOS SOFTWARE

COMPREHENSIVE DIRECTOR

Qiu Jian Ping

COMPREHENSIVE DESIGNER

Jiang Mei Xiang

KEY / IN-BETWEEN ANIMATION

MAIN DESIGNER

Shou Rong Qiang

DESIGNERS (SKETCH)

Zheng Fang Xiao
Fu Xiao Hui
Lu Yin
Wang Zhen

MAIN DESIGNER (DOT)

Han Yi Ding

DESIGNERS (DOT)

Jiang Qi
Zhu Bin
Zhang Lin
Cheng Qun Hui
Tan Hui
Zhang Bin
Li De Chao
Zhang Xin Pei
Yu Yan Qing
Zeng Huang
Ying Li Wei
Cai Xiao Lei
Li Xi Xia
Zheng Han Yu
Qian Xiao Wei
Zheng Ya Fei
Zhou Hai Ping
Zhu Yi Jing
Yang Yang

BOOBY TRAP

DESIGN DIRECTOR
Ryo Yonemoto

MAIN DESIGNER

Keiko Hosoo

DESIGNERS

Yumi Kato
Keisuke Kawasaki
Mai Horinout
Katsunori Masuda
Hiroko Sato

CHARACTER MOTION CONTINU-

ITY
Yuki Sugiyama
Singo Fukuhara
Konomi Higuchi
Katsuki Mukai
Inoue Takumi

APLUS CO., LTD

DESIGNERS
Takayuki Inoue
Ayano Suga
Yasuhide Maeda
Rina Miyamoto

STUDIO XELFLEX

DESIGNERS
HIROSHI ICHIKAWA
SYUJIROU ICHIKAWA
AIKO MURATA

CHARACTER CHARACTER MODEL

Satoshi Motowaki
Jin Zhe

CHARACTER MOTION

Katsuki Mukai
Satomi Sato
Riko Sekiguchi

AERA LABORATORY LTD.

DESIGNERS
Takahiro Kamiya
Ryoji Shirakawa
Kazuyoshi Teduka
Shuhei Hashimoto
Yoshitaka Itai

SUNCHOS SOFTWARE

DESIGNERS (MOTION)

Wu Wen Wei
Huang Wei Lin

CHARACTER PALETTE DESIGN

Haruka Sakuraba
Asana Maeda
Haruka Tanaka

EFFECT DESIGN

Kazushige Toyosawa
Hosumizu Suzuki

BACKGROUND DESIGN

Katsura Muramatsu

3D-BACKGROUND

©SUCCESS CORPORATION

INTERFACE DESIGN SUPPORT

Yuka Izawa
Haruka Tanaka

QA

DIGITAL HEARTS

DEBUG MANAGER
Yuki Arai
Hiroki Fujimoto

DEBUG LEADERS

Takashi Minaminaka
Nakai Tomohiro

DEBUG TESTERS

Tamotsu Imai
Yuji Onishi
Masaya Yoshikawa
Takafumi Mizuta
Yoshiki Hakogawa
Cabal Gio
Yuma Takeuchi
Kazuyuki Ishibashi

DREAMS CORPORATION

Takuma Arakawa
Ryo Ohnuki
Kitarou Satou

SPECIAL THANKS

Takuro Kayumi
Tatsunori Ishikawa
Hideyuki Ambe
ALL ASW STAFF

VOICE ACTORS (Japanese)

Yu Narukami.....Daisuke Namikawa
Yosuke Hanamura.....Syoutaro Morikubo
Chie Satonaka.....Yui Horie
Yukiko Amagi.....Ami Koshimizu
Kanji Tatsumi.....Tomokazu Seki
Teddie.....Kappei Yamaguchi
Naoto Shirogane.....Paku Romi
Rise Kujikawa.....Rie Kugimiya
Mitsuru Kirijo.....Rie Tanaka
Akihiko Sanada.....Hikaru Midorikawa
Yukari Takeba.....Megumi Toyoguchi
Junpei Iori.....Kosuke Toriumi
Ken Amada.....Megumi Ogata
Aigis.....Maaya Sakamoto
Labrys.....Ayana Taketatsu
Elizabeth.....Miyuki Sawashiro
Sho Minazuki(s).....Kenichi Suzumura
Elizabeth.....Miyuki Sawashiro
Margaret.....Sayaka Ohara
Marie.....Kana Hanazawa
Tohru Adachi.....Mitsuaki Madono
Igor.....Isamu Tanonaka
Theodor.....Junichi Suwabe
Shuji Ikutsuki.....Hideyuki Hori
Fuuka Yamagishi.....Mamiko Noto
Kikuno Saikawa.....Masumi Asano
Ryotaro Dojima.....Unsyo Ishizuka
Nanako Dojima.....Akemi Kanda
Kurosawa.....Hirofumi Tanaka
Additional Voices.....Marie Miyake
Hina Nakase
Yasuaki Takumi
Ryo Sugisaki
Kumihiko Hosoya
Sawako Hata
Kousei Hirota
Jin Urayama
Kouichi Souma
Sachiko Okada
Hiroschi Watanabe
Koji Seki
Shinya Takahashi
Nozomi Masu
Humi Morisawa
Haruki Ishiya
Kenichi Mine
Kosuke Kobayashi
Ayano Saito
Megu Sakuragawa
Keiko Manaka

Natsumi Sugita
Shizuka Ishigami
Rie Haduki

System Narration.....Junya Motomura
Narration.....Humihiko Tachiki

SOUND DIRECTOR

Akiyoshi Akama

SOUND EFFECTS

Toshiya Wada

RECORDING

Yuriko Kiyomoto

RECORDING STUDIO

STUDIO MAUSU

SOUND PRODUCE

Sound Wing
Makoto Tanimura

*Break Out Of...***SINGER**

Yumi Kawamura

LYRICIST

Benjamin Franklin

COMPOSER

Atsushi Kitajoh

*Today***SINGER**

Yumi Kawamura

LYRICIST

Benjamin Franklin

COMPOSER

Atsushi Kitajoh

U.S. LOCALIZATION

ATLUS U.S.A., INC.

EXECUTIVE PRODUCER

Naoto Hiraoka

GENERAL MANAGER

Mitsuhiro Tanaka

DIRECTOR OF PRODUCTION

Bill Alexander

PROJECT LEAD

Yu Namba

PROJECT COORDINATOR

Hiroyuki Tanaka

TRANSLATORS

Mai Namba
James Kuroki
Nobuaki Taguchi

QA LEAD

Richard Rodrigues

QA TESTERS

Connie Chinn
Elwood Cruz
Allie Doyon
Brent Gutierrez
Brian Hamada
Robert Macalino
Brian H. Quach
Gerald Rempis
Rob Stone
Gabriel Tesser

VP SALES & MARKETING

Tim Pivnicny

SENIOR MARKETING MANAGER

Robyn Mukai Koshi

MARKETING ASSOCIATE

Sara Chan

PR MANAGER

John L. Hardin

LICENSING & PROMOTIONS**COORDINATOR**

Ann Namie

PR & MARKETING INTERN

Daniel Magno

CREATIVE DESIGNERS

Jeremy Cail
Ayami Haruno

WEB DESIGNERS

Amanda M. Dalglish
James Kaneshiro

MEDIA PRODUCER

John Tubera

SALES ADMINISTRATION MANAGER

Sally Ortiz

U.S. VOICE RECORDING**PCB PRODUCTIONS****EXECUTIVE PRODUCER**

Keith Arem

TALENT DIRECTOR

Valerie Arem

DIALOG ENGINEERING

Matt Lemberger

DIALOG EDITORIAL SUPERVISOR

Matt Lemberger

DIALOG EDITORIAL / LOCATION SOUND

Austin Fisher
Matt Lemberger
David Kehs

PRODUCTION COORDINATOR

Casey Boyd

PRODUCERS**ARC SYSTEM WORKS****EXECUTIVE PRODUCER**

Minoru Kidooka

ATLUS**CONSUMER SOFTWARE DIVISION****GENERAL MANAGER & EXECUTIVE PRODUCER**

Naoto Hiraoka

CREATIVE PRODUCERS

Toshimichi Mori
Katsura Hashino

DIRECTORS

Seiji Fukumoto
Takumi Iguchiya
Kazuhisa Wada

GARANTÍA

GARANTÍA: SEGA Europe Limited garantiza al comprador original de este juego (según las limitaciones que se describen a continuación), que dicho juego funcionará esencialmente como se describe en el manual adjunto durante un periodo de noventa (90) días desde la fecha de la primera compra. Esta garantía limitada le concede derechos específicos, además de posibles derechos estatutarios o de otro tipo según su jurisdicción local a los que no afecta.

LÍMITACIONES DE GARANTÍA: Esta garantía limitada no tendrá validez si el juego se usa con fines comerciales o empresariales y/o si cualquier fallo o defecto ha sido provocado por usted (o por cualquier otra persona que actúe bajo su control o autoridad) como resultado de un fallo, negligencia, accidente, uso indebido o inapropiado, virus o modificación en modo alguno del juego tras la compra del mismo.

RECLAMACIÓN DE GARANTÍA: Si experimenta algún problema con este juego durante el periodo de garantía (incluyendo un problema con la activación del juego, ya sea mediante el uso de códigos o cualquier otro método) deberá ponerse en contacto con el establecimiento vendedor donde lo adquirió. Asegúrese de tener una copia del recibo de la venta original, pues el vendedor se lo podría pedir. Si descubre un error de programación o cualquier otro tipo de error en el juego, por favor, póngase en contacto con el servicio técnico de SEGA (especificado en este manual) e infórmeles del problema que está experimentando. El establecimiento de venta o SEGA se encargará de su reparación o le enviará uno nuevo a su dirección. El juego que ha sido reemplazado tendrá una garantía por el periodo restante de la misma o por un plazo de noventa (90) días desde que se realizara dicho reemplazo, aquel que sea más largo. Si, por cualquier motivo, el juego no pudiera repararse o reemplazarse, tendrá derecho al reembolso del precio que pagó por el mismo. Todo lo expuesto anteriormente (reparación, reemplazo o el precio que se pagó por el juego) es su único recurso legal.

LIMITACIONES: EN TODA MEDIDA PERMITIDA POR LA LEY VIGENTE (SIN QUE ELLO LIMITE O EXCLUYA DE RESPONSABILIDAD POR FRAUDE, MUERTE O DAÑOS PERSONALES EN CASO DE NEGLIGENCIA POR PARTE DE SEGA), NI SEGA, NI SUS VENDEDORES O PROVEEDORES TENDRÁN RESPONSABILIDAD ANTE LOS RIESGOS RELACIONADOS CON CUALQUIER DAÑO ESPECIAL O INDIRECTO, DAÑO A LA PROPIEDAD, PÉRDIDA DE BENEFICIOS, PÉRDIDA DE DATOS, AVERÍA DE LA CONSOLA U ORDENADOR, PÉRDIDA DE AHORROS ANTICIPADOS, PÉRDIDA DE OPORTUNIDAD DE NEGOCIO O DE FONDO DE COMERCIO QUE RESULTEN DIRECTA O INDIRECTAMENTE COMO CONSECUENCIA DEL USO, POSESIÓN O MALFUNCIONAMIENTO DE ESTE JUEGO, INCLUSO EN AQUELLOS CASOS EN LOS QUE SE HA INFORMADO SOBRE LA POSIBILIDAD DE DICHA PÉRDIDA.

Salvo que se notifique lo contrario, los ejemplos de empresas, organizaciones, productos, personas y eventos que se representan en el juego son ficticios y sin relación intencionada, y que no debe inferirse, con empresas, organizaciones, productos, personas o eventos reales.

© SEGA y el logo de SEGA son marcas o marcas registradas de SEGA Corporation. Reservados todos los derechos. Sin limitar los derechos según la ley de propiedad intelectual, está terminantemente prohibida la copia no autorizada, adaptación, alquiler, préstamo, distribución, extracción, reventa, difusión o ejecución pública del juego; del mismo modo está terminantemente prohibido cualquier modo de transmisión de este juego, de la documentación adjunta o de parte de la misma, a menos que haya sido autorizado explícitamente por SEGA.



¡Únete a los Atlus Faithful!

Atlus Faithful es un servicio gratuito para miembros que te dará acceso a las últimas noticias, promociones especiales, contenido exclusivo y mucho más. Visita www.atlus.com/faithful y crea una cuenta y una contraseña. ¡Comenzarás a disfrutar de los beneficios de este servicio inmediatamente!

Ve a www.atlus.com y síguenos en:



WWW.ATLUS.COM/P4AU

ASISTENCIA TÉCNICA

Para información sobre asistencia técnica en tu región consulta:

www.sega.com/support

o llama al: **800 600 977**

(llamada gratuita)