



www.GAMEFACTORYGAMES.COM

The American Game Factory Inc. 1337 3rd St. Promenade, Suite 301, Santa Monica, CA 90401.
www.gamefactorygames.com
Legend of the Dragon TM and © 2004 BKN International AG. Developed by Neko Entertainment.
La Leyenda Del Dragón TM y © 2004 BKN International AG. Desarrollado por Neko Entertainment.

www.legendofthedragon.com

EmuMovies



LEGEND OF THE DRAGON™





WARNING: READ BEFORE USING YOUR PLAYSTATION®2 COMPUTER ENTERTAINMENT SYSTEM.

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain patterns or backgrounds on a television screen or while playing video games, including games played on the PlayStation 2 console, may induce an epileptic seizure in these individuals. Certain conditions may induce previously undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition, consult your physician prior to playing. If you experience any of the following symptoms while playing a video game — dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement, or convulsions — IMMEDIATELY discontinue use and consult your physician before resuming play.

WARNING TO OWNERS OF PROJECTION TELEVISIONS:

Do not connect your PlayStation 2 console to a projection TV without first consulting the user manual for your projection TV, unless it is of the LCD type. Otherwise, it may permanently damage your TV screen.

USE OF UNAUTHORIZED PRODUCT:

The use of software or peripherals not authorized by Sony Computer Entertainment America may damage your console and/or invalidate your warranty. Only official or licensed peripherals should be used in the controller ports or memory card slots.

HANDLING YOUR PLAYSTATION 2 FORMAT DISC:

- This disc is intended for use only with PlayStation 2 consoles with the NTSC U/C designation.
- Do not bend it, crush it or submerge it in liquids.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.
- Be sure to take an occasional rest break during extended play.
- Keep this compact disc clean. Always hold the disc by the edges and keep it in its protective case when not in use. Clean the disc with a lint-free, soft, dry cloth, wiping in straight lines from center to outer edge. Never use solvents or abrasive cleaners.

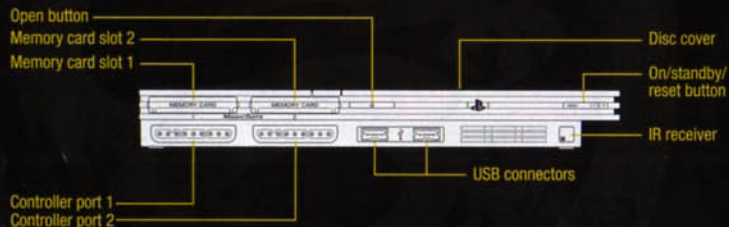


LEGEND OF THE DRAGON™

TABLE OF CONTENTS

GETTING STARTED	2	QUICK FIGHT	9
STARTING UP	3	SURVIVAL	9
CONTROLS	4	TIME ATTACK	10
ADVANCED CONTROLS	4	VERSUS	10
SPECIAL ATTACKS	4	TEAM BATTLE	10
STORY	6	TAG BATTLE	10
MAIN MENU	6	PAUSE MENU	10
MENU OPTIONS	7	PRACTICE	10
BATTLE SCREEN	8	THE CHARACTERS	11
QUEST	9	CREDITS	14
CHARACTER SELECTION	9	WARRANTY	15

GETTING STARTED



Set up your PlayStation®2 computer entertainment system according to the instructions supplied with your system. Check that the system is turned on (the on/standby indicator is green). Press the OPEN button to open the disc cover. Place the Legend of the Dragon™ disc with the label side facing up in the disc holder, and then close the disc cover. Attach game controllers and other peripherals as appropriate. Follow the on-screen instructions and refer to this manual for information on using the software.

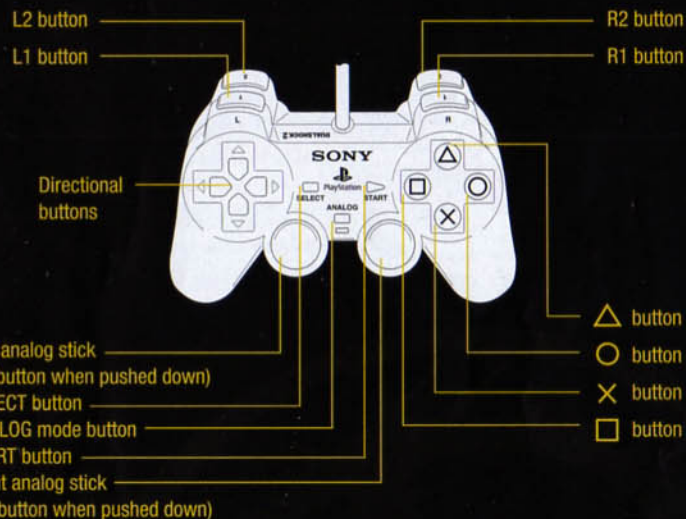
MEMORY CARD (8MB)(FOR PLAYSTATION®2)

To save game settings and progress, insert a memory card (8MB)(for PlayStation®2) into MEMORY CARD slot 1 of your PlayStation®2 system. You can load saved game data from the same memory card or any memory card (8MB)(for PlayStation®2) containing previously saved games.



STARTING UP

DUALSHOCK®2 ANALOG CONTROLLER CONFIGURATIONS



CONTROLS

MENU CONTROLS

Directional buttons/left analog stick: select a menu header/adjust settings
× button: confirm a selection
△ button: cancel or return
○ button: return to the default settings
R1 button: change costume and weather
START button: skip movie

CONTROLS ON THE MAP

Directional buttons/left analog stick: move the character's pawn
× button: confirm a move or accept a quest
△ button: refuse a side-quest
START button: Pause Menu

BATTLE CONTROLS

Directional buttons/left analog stick: move the character
× button: block
△ button: kick
○ button: grab
□ button: punch
L1 button: strafe (to the left)
R1 button: strafe (to the right)
START button: Pause Menu

ADVANCED CONTROLS

Advanced Punches/Kicks: If you press a directional button while pressing Punch (□ button) or Kick (△ button) you will be able to do a more powerful attack. You can even link a series of different attack combos, depending on the characters. See the combo details.

Crouch: Press the down directional button to crouch. This movement is particularly useful for dodging certain attacks and for inflicting blows on your opponent low down.

Side-step: Press Strafe (L1 or R1 button) briefly to circle around your opponent. This movement is particularly useful for moving away from the edge of the ring or dodging a blow.

Roll: If you are thrown to the ground, press a directional button or another button briefly to get up again quickly.

Run: Press the right or left directional button (towards your opponent) twice in quick succession and hold the button down to move towards your opponent.

Back-flip: Press the left or right directional button twice in quick succession (opposite your opponent) to perform quick backwards movements to move away from your opponent.

SPECIAL ATTACKS

Certain special attacks in "Legend of the Dragon" require a combination of buttons and your character must already be transformed to be able to do these attacks. You must use additional commands once the attack has been initialized.



Transformation Mode: Press the L1 button and the R1 button simultaneously and hold them down to enter Transformation Mode. In this powerful mode, your character gathers up all his energy. You must be in Transformation Mode to cast Energy Waves, Energy Attacks and Energy Blasts.

Charges: Press the right or left directional button twice in quick succession (towards your opponent), then punch him (□ button) or kick him (△ button) to inflict a powerful blow.

Jumps: Press the up directional button to jump. If you press the up directional button again during the jump you will perform a double jump.

Flying strikes: You can perform a flying kick by pressing Punch (□ button) or Kick (△ button) during a jump.

Grab: Press Grab (○ button) to grab hold of your opponent.

Counter: Press the two Strafe buttons (L1 and R1 buttons) and Block (× button) simultaneously to carry out a defensive move to repel the opposing character for a few moments when he attacks.

Transformation: You can increase your strength (e.g. Ang can change into a Golden Dragon) by pressing the two Strafe buttons (L1 and R1 buttons) simultaneously when you have enough Ki to do this. Once transformed, the character can do special attacks.



Energy Wave: You can launch an energy wave in Transformation Mode. To do this, press the □ button and then press the □ button as quickly as possible to inflict the maximum amount of damage on your opponent. If the defender presses the × button before his attacker, he will then counter-attack and may even be able to drain some of the opponent's Ki gauge. The defender can then counter-attack more easily if he has already released a Ki shield.



Energy Attack: You can launch an energy attack in Transformation Mode. To do this, press the △ button. The attacker then charges toward the opponent and initiates the energy attack if he is at long range; if not, the attack will be aborted in mid-flight. The energy attack happens in two phases; the first is reserved for the attacker, and you must therefore create a combo of 6 icons by pressing the □, △, ○ and × buttons. The opponent must memorize the button combination and reproduce it in the second phase of the energy attack. If the defender reproduces this exactly, he will avoid some of the damage. If he has already released a Ki shield, he will be able to defend himself against all damage.



Energy Blasts: You can throw energy blasts in Transformation Mode. To do this, press the ○ button; you will now be able to throw energy blasts at your opponent. You can throw a blast to the left by pressing the □ button, press the △ button to throw a blast upwards, throw a blast to the right by pressing the ○ button and press the × button to throw a blast downwards. To avoid some of the damage inflicted, the defender should press the button corresponding to the type of energy blast released at the right moment to make them disappear. If he has released a Ki shield beforehand, he will be able to defend himself against all damage.



Ki Shield: You can only release a Ki shield when your opponent launches a special attack against you. To do this, press the L1, R1 and × buttons simultaneously before your assailant has completed his attack (i.e. before the game enters Special Attack Mode). If you are in Transformation Mode, you can also release a Ki shield by pressing the × button.

STORY

The story begins in China, a country of ancient mysteries and modern wonders. In a world where the ancient exists alongside the modern and where the shadows exist with the light, the universal balance between Yin and Yang is maintained in harmony by the guardian of the temple, the Golden Dragon. Upon his death, a new guardian must be elected. This drama serves as the background as our tale unfolds.

This guardian must be chosen from a brother and sister, twins born in the Year of the Dragon; but only one of the two will be chosen. Jealous of her brother, who has been chosen instead of her, a young Chinese girl turns to the forces of evil to destroy the 12 lost temples of the Chinese Zodiac and defeat her twin.

For legend has it that some fighters are able to accumulate the powers of several guardians, and if ever a fighter were to acquire the powers of all 12 guardians, he would be virtually invincible... such is the ambition pursued by the evil Zodiac Master and his new, angry protégé.

MAIN MENU

Begin playing by pressing the **START** button in the Title screen.

This takes you to the Main Menu. Use the directional button or the left analog stick to select an option and then press the **X** button to confirm.

SINGLE PLAYER

Select a fighter, normal or customized, and challenge the AI in various game modes or choose a hero and immerse yourself in a quest from the animated TV series "The Legend of the Dragon".

VERSUS MODE

Select one or several opponent(s), normal or customized, and challenge your friends.

PRACTICE

Select Free Training to try out your moves on a modifiable AI opponent. Select the Tutorial to receive useful lessons on how to handle the characters, given by the Grand Master Chin.

OPTIONS

Adjust various game settings, i.e. the strength of your opponents, number of rounds, battle times and much more.

MENU OPTIONS

Select Options in the Main Menu to modify various game settings. Use the up/down directional buttons to select an option. Press the **X** button to go to that sub-menu of options. Once in the Options sub-menu, use the up/down directional buttons to select an option and the right/left directional buttons to change it. Then use the **X** button to confirm the settings on the same screen and these will then be saved.

GAME SETTINGS

Difficulty - Adjust the strength of your AI opponents from 1 (Very Easy) to 5 (Very Hard). This setting will determine the way the AI characters attack and defend in all the game modes.

Battle count - The opponents confront each other during battles and the first to drain the strength of the other wins the contest. The first to win 2 battles wins the match. You can modify the number of battles you have to win to win the match.

Battle time - Adjust the duration of a Versus Mode, from 30 seconds to unlimited!

Language - Select a language (English, French or Spanish).

Vibration - Activate or deactivate the controller vibration.

SOUND SETTINGS

BGM volume - Adjust the music volume.

SFX volume - Adjust the SFX volume.

VOICE volume - Adjust the voice volume in the game.

MEMORY CARDS

Save data - Save your current game progression to a memory card (8MB) (for PlayStation®2) in MEMORY CARD slot 1.

Load data - Load a game saved on a memory card (8MB) (for PlayStation®2) in MEMORY CARD slot 1.

ADJUST SCREEN POSITION

Choose how to display the image depending on your screen. To do this, use the directional buttons and press the **X** button to save this position. Press the **O** button to return to the default display.



BATTLE SCREEN

The main part of Legend of the Dragon takes place in the battle arena. The information displayed on screen is shown below:



HEALTH GAUGE

This indicates the character's current health. As a character sustains damage, his bar will turn from yellow to orange and then to red. When the red bar disappears, the character is knocked out (K.O.) and loses the battle.

KI GAUGE

This bar fills up if your character is not transformed, and while you are able to perform strikes or combos. You can also accumulate some Ki by sustaining blows from your opponent. When your Ki gauge is half full, you can transform your character into a Guardian. Once in this state, your character can no longer replenish his Ki bar. All the special attacks require a certain quantity of Ki to be launched. The counter and other techniques will also drain your Ki reserves.

TIME

This shows the time limit of the battle. When the time reaches 0, the battle is over and the character with the most health remaining at the end is the winner. You can change the time limit for Versus and Quick battles in the game Options.

QUEST

Select a hero and follow his adventure by moving around on the map. On your journey you will enter the temples of different guardians from the animated series "Legend of the Dragon", unlock new techniques, meet fierce fighters and build up enormous strength.

Each opponent you defeat will either unlock that character in the other game modes, or will enable you to access a side-quest. For each quest you complete, you will unlock a "Kata" animation, displayed in the Bonus Menu in the Main Menu.

If you win a battle, you will earn aptitude gems; use these to improve the following statistics:

Punch attack - Increases the damage your character inflicts with his punch attacks.

Kick attack - Increases the damage your character inflicts with his kick attacks.

Resistance - Reduces the damage your character sustains from enemy attacks.

Life points - Increases your fighter's health points.

Magic points - Reduces the quantity of Ki you require for the special attacks.

CHARACTER SELECTION

Press the up, down, right or left directional button to select a character and then press the **X** button to confirm your selection. You can also select a character you have modified in a Quest by going to the dragon icon, which will allow you to choose a character saved on your memory card (8MB) (for PlayStation®2).

Note: before selecting your character, press the **R1** button to dress your fighter in his alternative costume.

If you engage in battle in Single Player Mode, you will also have to select your AI opponent character. When all the players have chosen their characters in Versus Mode, confirm the selections by pressing the **START** button.

On the backdrop selection screen, use the left or right directional button to position a backdrop in the center of the screen and press the **X** button to go to the battle screen. You can also change the weather in certain backdrops by pressing the **R1** button before making your selection.

QUICK FIGHT

Select your character and challenge an AI rival.

SURVIVAL

Select your character and challenge as many characters as your health bar will allow. The battles take place during one round and with each victory your character regains a small quantity of life. In the event of a defeat, the game stops and, if you have beaten a high number of opponents, you will enter the top player rankings.

TIME ATTACK

Select your character and challenge as many opponent characters as you can in ten minutes. The battles take place over two rounds. If you have won a high number of the battles at the end of the ten minutes, you will enter the top player rankings.

VERSUS


Select your favorite character and challenge your rival in any arena.

TEAM BATTLE

You and your opponent select characters to make up a team. Battles take place in the same way as a standard battle; the first two characters on each team face each other and the first one to be knocked out is eliminated from the team. The winner remains in the ring and will then fight the second character from the opposing team. The winner is the fighter who can knock out all the characters on the opposing team.


TAG BATTLE

In this mode, you form a team of two characters and engage in combat two against two. The players can fight against another player or against four players simultaneously. It is impossible to select the same character twice to make up your team.

To win, you must knock out one of the two characters on the opposing team. If one of the characters becomes weak or goes into a critical state, you can make a quick replacement. The reserve character slowly regains his health. To make the switch, press the up directional button (you must be in the air) and then press the  button. Practice these tactics to make your team more effective in combat!

PAUSE MENU

Press the START button during a battle to display the Pause Menu, where you can select:

Continue - Close the Pause Menu and return to the current battle. To do this, press the START button or the  button.

Options - Here you can change the game sound options.

Main Menu - Return to the Main Menu.

Select the character - Return to the change character screen.

PRACTICE

Practice as much as you like with the character of your choice without having to worry about leaving the ring, being knocked out and with no enemy to counter-attack! Select a character, an AI opponent and a backdrop and you're ready to start.

You can also follow a rigorous training program, which will prepare you for amazing battles that you can engage in during the rest of the game. You will be able to learn the different ways of handling your character from Master Chin.

THE CHARACTERS



Ang - Golden Dragon

COMBOS:

1 	4 	7 	10 
2 	5 	8 	11 
3 	6 	9 	12 



Ling - Shadow Dragon

COMBOS:

1 	4 	7 	10 
2 	5 	8 	11 
3 	6 	9 	12 



Beingal - Tiger Guardian

COMBOS:

1 	4 	7 	10 
2 	5 	8 	11 
3 	6 	9 	12 



Woo Yin - Zodiac Master


COMBOS:

1 	4 	7 	10 
2 	5 	8 	11 
3 	6 	9 	12 



Xuan Chi - Monkey Guardian

COMBOS:

1 	4 	7 	10 
2 	5 	8 	11 
3 	6 	9 	12 



Cobra - Snake Guardian

COMBOS:

1 	4 	7 	10 
2 	5 	8 	11 
3 	6 	9 	12 



Chow - Dog Guardian

COMBOS:

1 	4 	7 	10 
2 	5 	8 	11 
3 	6 	9 	12 



Ming - Rat Guardian

COMBOS:

1 □□→□□□	4 □□→△△	7 △△→△□	10 ↓□△
2 □□→□□△	5 □□→□	8 △△→□	11 ↑△△
3 □□→□△△	6 △△→△△△	9 ←□□△	12 →△□□



Lo Wang - Rooster Guardian

COMBOS:

1 □□→□□□	4 □□→□□	7 △△→□	10 ↓□△
2 □□→□□△	5 □□→△△	8 △□	11 →△△□
3 □□→□△△	6 △△→△△	9 →□△	12 ↓△△□



Shoong - Pig Guardian

COMBOS:

1 □□→□□□	4 □□→△△	7 △□→△△	10 ↑□□
2 □□→□□△	5 □□→□□	8 △□→□△	11 →△△△
3 □□→□△△	6 △△→△△	9 →□□	12 ←△△△



Billy - Ram Guardian

COMBOS:

1 □□→□□□	4 □□→△△	7 △△→□	10 ↓□△
2 □□→□□△	5 △△→△△	8 △□	11 ←△△△
3 □□→□△△	6 △△→△△	9 →□□□	12 ↑△△△



Robbie - Ox Guardian

COMBOS:


1 □□→□□□	4 □□→△□	7 △△→□	10 ↑□□
2 □□→□□△	5 □△	8 △□	11 →△△□
3 □□→□△△	6 △△→△△	9 →□□□	12 ←△△



Bastet - Bastet Lioness

COMBOS:

1 □□→□□□	4 □□→△△	7 △△→□△	10 ←□△
2 □□→□□△	5 △△→△△	8 △△→△	11 →△□□△
3 □□→□□△△	6 △△→□□	9 →□□□	12 ↑△□



Jaguar God - Were-Jaguar

COMBOS:

1 □□→□□□	4 □□→△△□	7 △△→□	10 →□△
2 □□→□□△	5 □□→□	8 △△→△	11 ←△△△
3 □□→□△△	6 △△→△△	9 →□□	12 ←△△□



Chang Wo - Shadow Ape Dragon

COMBOS:


1 □□→□□□	4 □□→□△△	7 △△→□□	10 ←□□△
2 □□→□□△	5 □□→△△	8 △□	11 →△△
3 □□→□△△	6 △△→△△	9 ↑□□	12 ←△△△



K Ho - Shadow Wolf Guardian

COMBOS:

1 □□→□□□	4 □△	7 △△→△△	10 →□□△
2 □□→□△△	5 △△→△△	8 △□→□	11 ←△△△
3 □□→□△	6 △△→□△	9 ↓□□	12 →△△□



Victor - Shadow Ox Guardian

COMBOS:

1 □□→□□□	4 □□→△△	7 △△→□	10 ↓□△
2 □□→□□△	5 △△→△△	8 △□	11 ←△△
3 □□→□△	6 △△→△△	9 →□□□	12 ↑△△



Yin Wi - Shadow Rat Guardian

COMBOS:

1 □□→□□□	4 □□→△△	7 △△→□△	10 ↓□△
2 □□→□□△	5 □□→□	8 △△→□	11 ↑△△
3 □□→□△	6 △△→△△△	9 ←□□△	12 →△□□





CREDITS

BKN INTERNATIONAL AG

Created By: Rick Ungar

Executive Producers: Allen Bohbot & Rick Ungar

Producer/Director: Stuart Evans

THE GAME FACTORY

DK/HQ: Henrik Mathiasen, Thomas Holdorf, Michael Ellermann, Anja Knudsen,

Mette Helm-Petersen, Christel Laursen

UK: Giles Jones, Mark Jackson, Lucinda Digweed

US: Leah Kalbousi, Nic Ashford, Melissa Menton, Damian Sarrazin,

Sonya Weaver-Johnson, John Tullock, Michele Wang

NEKO ENTERTAINMENT

General Manager: Laurent Lichnewsky

Business Development Manager: Cedric Bache

Producer: Richard Rispoli

Producer Assistant: Barthelemy Solas

Game Design: Alexis Leveque, Barthelemy Solas

Technical Director: Frederic Zimmer

Lead Programmer: Philippe Baille

AI Programming: Sylvain Labbe

FX Programming: Dominique Hayez

Programming: Eric Wairy, Sylvain Labbe

Technical Team: Paolo Baerlocher, Sebastien Lagarde

Art Director: Sotheara Khem

Lead Artist: Nicolas Jeannot

Lead Animator: Florent Leibovici, Jocelyne Craveri

Computer Artists: Christophe Mangot, Cyrille Bauchart, Elisabeth Masmonteil,

Jean-Olivier Ferrer, Jimmy Masseron, Jose Afonso, Marie N'Guyen, Mathias Gregoire,

Maurin Monnet, Tsoa Rakotoarisoa, Vadda Mey, Xavier Martin

Animators: Bastien Climent, Carine Hinder, Cecile Cathelineau, Corinne Boyanique,

Noella Lagnous, Stephane Fradet

Additional Artists: Angeline Loit, Eric Krebs, Eric Bacquet, Guillaume Arantes,

Quentin Carnicelli, Sebastien Tiffon

Testing: Julien Coen

Music, SFX: Raphael Gesqua

Voices: SOFI

MOTION CAPTURE

Actors: Audrey Ottaviano, Gregory Loffredo, Kassim Tambely, Sylvain Maury

ATOPOS

General Manager: Stephane Dalbera

Technical Director: Jean Francois Szlapka

3D Consultant: Richard Le Bihan

3D Reconstruction: Marie Delsol, Eric Krebs, Isaac Partouche

LAYOUT: Spinn & Ko.

LOCALIZATION: DL Multimedia



WARRANTY

The American Game Factory Inc warrants to the original purchaser of this The American Game Factory Inc software product that the medium on which this computer program is recorded is free from defects in material and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This The American Game Factory Inc software program is sold "as is," without express or implied warranty damages of any kind, and The American Game Factory Inc is not liable for any losses or damages of any kind resulting from the use of this program. The American Game Factory Inc agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any The American Game Factory Inc software product, postage paid, with proof of purchase, at its Factory Service Center.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the The American Game Factory Inc software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect. THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE The American Game Factory Inc ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL The American Game Factory Inc BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS The American Game Factory Inc SOFTWARE PRODUCT.

Some states do not allow limitations as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitations of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. This warranty gives you specific rights, and you may also have other rights which vary from state to state.

The American Game Factory Inc.
1337 3rd St. Promenade, Suite 301
Santa Monica, CA 90401

Customer Service is available at salesUS@gamefactorygames.com

www.gamefactorygames.com

PlayStation 2

OUT NOW!



www.GAMEFACTORYGAMES.COM

CRIT = RION

www.bikermice.tv

"PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Biker Mice from Mars™ is a Registered Trademark. All character names, designs and the distinct likeness thereof are copyrights of Brentwood Television Funnies, Inc. 2006 All Rights Reserved. The ESRB ratings icons are registered trademarks of the Entertainment Software Association.



ATENCIÓN: LEER ANTES DE UTILIZAR EL SISTEMA DE ENTRETENIMIENTO INFORMÁTICO PLAYSTATION®2.

Un porcentaje escaso de personas puede sufrir un ataque cuando se exponen a luces parpadeantes. La exposición a ciertas imágenes o fondos en una pantalla de televisión o jugando con videojuegos, incluyendo juegos para la consola PlayStation 2, pueden producir un ataque epiléptico en estos individuos. Ciertas condiciones pueden provocar síntomas de epilepsia no detectados previamente incluso en personas que no tienen un historial de ataques previos de epilepsia. Si usted o alguien de su familia padecen epilepsia, consulten con su médico antes de jugar. Si mientras juega experimenta síntomas como mareos, visión alterada, tics nerviosos en los ojos o los músculos, pérdida de la conciencia, desorientación, movimientos involuntarios, o convulsiones, deje el juego INMEDIATAMENTE y consulte a su médico antes de seguir jugando.

AVISO PARA PROPIETARIOS DE TELEVISORES DE PROYECCIÓN:

No conecte su consola PlayStation 2 a un televisor de proyección sin consultar antes el manual de instrucciones de su televisor de proyección, a menos que sea del tipo LCD. Si no, puede dañarse de forma permanente la pantalla de su televisor.

USO DE PRODUCTOS NO AUTORIZADOS:

El uso de software o periféricos no autorizados por Sony Computer Entertainment America puede dañar su consola o invalidar su garantía. Solo deben usarse periféricos oficiales o autorizados en los puertos de mando o en las ranuras para MEMORY CARD (tarjeta de memoria).

MANEJO DEL DISCO DE FORMATO PLAYSTATION®2:

- Este disco es solo para consolas PlayStation 2 con la designación NTSC U/C.
- No doblarlo, ni aplastarlo ni sumergirlo en líquidos.
- No dejarlo bajo luz solar directa o cerca de un radiador u otra fuente de calor.
- Hacer descansos ocasionales durante sesiones largas de juego.
- Mantener este disco compacto limpio. Tomarlo siempre por los bordes y mantenerlo en su estuche protector cuando no se utilice. Limpiar el disco con un trapo seco, suave y sin hilas, pasándolo en líneas rectas desde el centro hacia el borde exterior. Nunca utilizar disolventes ni limpiadores abrasivos.

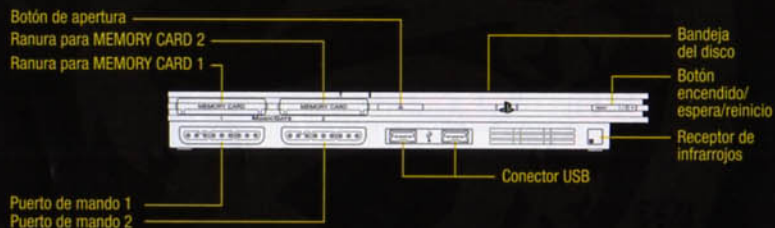


LA LEYENDA DEL DRAGON™

ÍNDICE

CÓMO EMPEZAR	20	PELEA RÁPIDA	27
INICIO	21	SUPERVIVENCIA	27
CONTROLES	21	CONTRARRELOJ.....	28
CONTROLES AVANZADOS	22	VERSUS	28
ATAQUES ESPECIALES	22	COMBATE POR EQUIPOS	28
HISTORIA	24	COMBATE POR PAREJAS	28
MENÚ PRINCIPAL	24	MENÚ DE PAUSA	28
OPCIONES DE MENÚ.....	25	PRÁCTICA	28
PANTALLA DE COMBATE	26	LOS PERSONAJES.....	29
MISIÓN.....	27	CRÉDITOS	32
SELECCIÓN DE PERSONAJES ..	27	GARANTÍA	33

CÓMO EMPEZAR



Conecta tu sistema de entretenimiento informático PlayStation®2 según las instrucciones del manual. Asegúrate de que el interruptor principal **MAIN POWER** en el panel posterior esté encendido. Pulsa el botón **⏻/RESET** (espera/reinicio). Cuando se ilumine el indicador **⏻**, pulsa el botón **⏻** para abrir la bandeja del disco. Inserta el disco Legend of the Dragon™ en la bandeja con el lado impreso hacia arriba. Pulsa el botón **⏻** para volver a cerrar la bandeja del disco. Conecta los mandos y periféricos que sean necesarios. Luego, sigue las instrucciones en pantalla y consulta el manual de usuario para ver las instrucciones para jugar.

MEMORY CARD (8MB) (PARA PLAYSTATION®2)

Para guardar datos del juego, debes insertar una memory card (8MB) (para PlayStation®2) en la ranura para MEMORY CARD 1. Puedes cargar datos de partidas guardadas de la misma memory card o de cualquier memory card (8MB) (para PlayStation®2) que contenga partidas previamente guardadas.

INICIO

CONFIGURACIÓN DEL MANDO ANALÓGICO DUALSHOCK®2



CONTROLES

CONTROLES DE MENÚ

Botones de dirección/joystick analógico izquierdo: seleccionar opción de menú/modificar ajustes
Botón **×**: confirmar selección
Botón **△**: cancelar o volver
Botón **○**: volver a los ajustes por defecto
Botón **[R1]**: cambiar traje y meteorología
Botón **START**: saltar vídeo

CONTROLES EN EL MAPA

Botones de dirección/joystick analógico izquierdo: mover al personaje
Botón **×**: confirmar un movimiento o aceptar una misión
Botón **△**: rechazar una misión secundaria
Botón **START**: Menú de pausa

CONTROLES EN COMBATE

Botones de dirección/joystick analógico izquierdo: mover al personaje
Botón **×**: bloquear
Botón **△**: patada
Botón **○**: agarrar
Botón **□**: puñetazo
Botón **[L1]**: movimiento lateral (a la izquierda)
Botón **[R1]**: movimiento lateral (a la derecha)
Botón **START**: Menú de pausa

CONTROLES AVANZADOS

Puñetazos/Patadas avanzados: Si pulsas un botón de dirección mientras pulsas Puñetazo (botón **□**) o Patada (botón **△**) lanzarás un ataque más potente. Puedes incluso enlazar una serie de distintos combos de ataques en función de los personajes. Consulta la información sobre combos.

Agacharse: Pulsa el botón de dirección abajo para agacharte. Este movimiento resulta de especial utilidad para esquivar ciertos ataques y para asestar golpes bajos a tu oponente.

Paso lateral: Pulsa brevemente Movimiento Lateral (botones **L1** o **R1**) para girar en torno a tu oponente. Este movimiento es especialmente útil para alejarse del borde del ring o esquivar un golpe.

Voltereta: Si te tiran al suelo, pulsa brevemente un botón de dirección u otro botón para levantarte enseguida.

Correr: Pulsa dos veces y rápidamente el botón de dirección izquierda o derecha (hacia tu oponente) para correr hacia tu adversario.

Voltereta atrás: Pulsa dos veces y rápidamente el botón de dirección izquierda o derecha (en dirección contraria a tu oponente) para efectuar rápidas cabriolas hacia atrás con las que alejarte de tu adversario.

ATAQUES ESPECIALES

Ciertos ataques especiales en "La Leyenda del Dragón" requieren una combinación de botones y que tu personaje esté ya transformado para llevarlos a cabo. Debes dar unos pasos adicionales una vez iniciado el ataque.



Cargas: Pulsa dos veces y rápidamente el botón de dirección izquierda o derecha (hacia tu oponente) y luego dale un puñetazo (botón **□**) o una patada (botón **△**) para asestar un potente golpe.

Salto: Pulsa el botón de dirección arriba para saltar. Si vuelves a pulsar el botón de dirección arriba durante el salto realizarás un salto doble.

Ataques aéreos: Puedes ejecutar una patada voladora pulsando Puñetazo (botón **□**) o Patada (botón **△**) durante un salto.

Agarrar: Pulsa Agarrar (botón **○**) para agarrar a tu oponente.

Contraataque: Pulsa a la vez los dos botones de Movimiento Lateral (botones **L1** y **R1**) y Bloquear (botón **×**) para llevar a cabo una maniobra defensiva con la que repeler durante unos instantes al contrincante cuando éste ataca.

Transformación: Puedes aumentar tu fuerza (p. ej., Ang puede transformarse en un Dragón Dorado) pulsando a la vez los dos botones de Movimiento Lateral (botones **L1** y **R1**) cuando tengas suficiente Ki para ello. Una vez transformado, el personaje puede lanzar ataques especiales.

Modo Transformación: Pulsa a la vez el botón **L1** y el botón **R1** y mantenlos pulsados para pasar al modo Transformación. En este potente modo, tu personaje acumula toda su energía. Debes estar en el modo Transformación para poder lanzar ondas energéticas, ataques energéticos y golpes energéticos.



Onda energética: Puedes lanzar una onda energética en el modo Transformación. Para ello, pulsa el botón **□** y luego pulsa el botón **□** lo antes posible a fin de infligir el máximo daño a tu oponente. Si el defensor pulsa el botón **×** antes que su atacante, contraatacará y puede que incluso le reste algo de Ki al indicador del oponente. El defensor puede entonces contraatacar con más facilidad si ya ha creado un escudo de Ki.



Ataque energético: Puedes lanzar un ataque energético en el modo Transformación. Para ello, pulsa el botón **△**. El atacante carga entonces hacia el oponente e inicia el ataque energético si está a gran distancia; si no, el ataque será abortado en pleno vuelo. El ataque energético se desarrolla en dos fases; la primera está reservada al atacante, y por tanto debes crear un combo de 6 iconos pulsando los botones **□**, **△**, **○** y **×**. El oponente debe memorizar la combinación de botones y reproducirla en la segunda fase del ataque energético. Si el defensor lo reproduce con exactitud, evitará parte del daño. Si ya ha creado un escudo de Ki, podrá defenderse de todo daño.



Golpes energéticos: Puedes lanzar golpes energéticos en el modo Transformación. Para ello, pulsa el botón **○**; ahora podrás lanzarle golpes energéticos a tu oponente. Puedes lanzar un golpe a la izquierda pulsando el botón **□**; pulsa el botón **△** para lanzar un golpe hacia arriba; lanza un golpe a la derecha pulsando el botón **○** y pulsa el botón **×** para lanzar un golpe hacia abajo. Para evitar parte del daño infligido, el defensor debería pulsar el botón correspondiente al tipo de golpe energético lanzado y en el momento preciso para hacerlo desaparecer. Si ya ha creado un escudo de Ki de antemano, podrá defenderse de todo daño.



Escudo de Ki: Sólo puedes crear un escudo de Ki cuando tu oponente te lanza un ataque especial. Para ello, pulsa a la vez los botones **L1**, **R1** y **×** antes de que tu saltante haya completado el ataque (es decir, antes de que el juego pase al modo Ataque Especial). Si estás en el modo Transformación, también puedes crear un escudo de Ki pulsando el botón **×**.

HISTORIA

La historia comienza en China, país de ancestrales misterios y modernas maravillas. En un mundo en el que lo antiguo convive con lo moderno y donde las sombras coexisten con la luz, el equilibrio universal entre el Yin y el Yang se mantiene en armonía gracias al guardián del templo, el Dragón Dorado. Al morir éste, hay que elegir un nuevo guardián. Éste es el dramático marco argumental en el que se desarrollará nuestra historia.

El guardián se elegirá entre dos gemelos, chico y chica, nacidos en el año del dragón; pero uno y sólo uno será el elegido. Celosa de su hermano, elegido en detrimento de ella, una joven china se pasa a las fuerzas del mal para destruir los 12 templos del zodiaco chino y para derrotar a su hermano gemelo. Cuenta la leyenda que algunos luchadores son capaces de acumular los poderes de varios guardianes, y que si algún guerrero adquiriera los poderes de los 12 guardianes, sería prácticamente invencible... Tal es la ambición del malvado Maestro del Zodíaco y su nueva y furiosa protegida.

MENÚ PRINCIPAL

Empieza pulsando el botón **START** en la pantalla del título.

Pasarás al menú principal. Usa el botón de dirección o el joystick analógico izquierdo para seleccionar una opción y luego pulsa el botón **X** para confirmar.

UN JUGADOR

Selecciona un luchador, normal o personalizado, y enfréntate a la IA en varios modos de juego, o bien elige a un héroe y sumérgete en una misión salida de la serie de animación de TV "La Leyenda del Dragón".

MODO VERSUS

Selecciona uno o varios oponentes, normales o personalizados, y desafía a tus amigos.

PRÁCTICA

Selecciona el entrenamiento libre para probar tus movimientos contra un oponente de IA modificable. Selecciona el tutorial para recibir las útiles lecciones del Gran Maestro Chin sobre el manejo de los personajes.

OPCIONES

Ajusta varias opciones de juego, como la fuerza de tus oponentes, el número de asaltos, los tiempos del combate y mucho más.

OPCIONES DE MENÚ

Selecciona Opciones en el menú principal para modificar los diversos ajustes de juego. Usa los botones de dirección arriba/abajo para seleccionar una opción. Pulsa el botón **X** para ir a ese submenú de opciones. Una vez en el submenú Opciones, usa los botones de dirección arriba/abajo para seleccionar una opción, y los botones de dirección izquierda/derecha para cambiarla. Luego usa el botón **X** para confirmar los ajustes en la misma pantalla y éstos se guardarán.

AJUSTES DE JUEGO

Dificultad: ajustar la fuerza de tus oponentes de la CPU desde 1 (muy fácil) a 5 (muy fuerte). Este ajuste determina la forma como atacan y se defienden los personajes de la CPU en todos los modos de juego.

Número de combates: los oponentes se enfrentan entre sí en los combates, y gana el primero que acabe con la fuerza del otro. El primero que gana 2 combates, gana el enfrentamiento. Puedes modificar el número de combates que debes ganar para ser el vencedor del enfrentamiento.

Tiempo combate: ajustar la duración de un modo Versus, ¡desde 30 segundos hasta un tiempo ilimitado!

Idioma: seleccionar un idioma (inglés, francés o español).

Vibración: activar o desactivar la vibración del mando.

AJUSTES DE SONIDO

Volumen música: ajustar el volumen de la música.

Volumen efectos: ajustar el volumen de los efectos de sonido.

Volumen voces: ajustar el volumen de las voces en el juego.

MEMORY CARDS (TARJETAS DE MEMORIA)

Guardar datos: guardar tu progreso en la partida actual en una Memory Card (tarjeta de memoria) (8MB) (para PlayStation®2) en la ranura para MEMORY CARD 1.

Cargar datos: cargar una partida guardada en un Memory Card (tarjeta de memoria) (8MB) (para PlayStation®2) en la ranura para MEMORY CARD 1.

AJUSTAR POSICIÓN DE PANTALLA

Elige cómo mostrar la imagen en función de tu pantalla. Para ello, usa los botones de dirección y pulsa el botón **X** a fin de guardar esta posición. Pulsa el botón **O** para volver a la visualización por defecto.



PANTALLA DE COMBATE

La parte más importante de "La Leyenda del Dragón" se desarrolla en el escenario de combate. A continuación se muestra la información que aparece en pantalla:



INDICADOR DE SALUD

Indica la salud actual del personaje. A medida que un personaje sufre daños, su barra pasa de amarillo a naranja y luego a rojo. Cuando desaparece la barra roja, el personaje es noqueado (K.O.) y pierde el combate.

INDICADOR DE KI

Esta barra se llena si tu personaje no está transformado y mientras eres capaz de ejecutar ataques o combos. También puedes acumular Ki encajando golpes del oponente. Cuando tu indicador de Ki está a tope, puedes transformar a tu personaje en un Guardián. Una vez en este estado, tu personaje ya no puede reponer su barra de Ki. Todos los ataques especiales consumen una cierta cantidad de Ki al ejecutarse. El contraataque y otras técnicas también reducen tus reservas de Ki.

TIEMPO

Indica el límite de tiempo del combate. Cuando el contador llega a cero, el combate ha terminado y el personaje al que le quede más salud es el vencedor. En las Opciones de juego puedes cambiar el límite de tiempo para los combates Versus y Pelea rápida.

MISIÓN

Selecciona un héroe y sigue su aventura moviéndote por el mapa. En tu viaje entrarás en los templos de distintos guardianes de la serie animada "La Leyenda del Dragón"; accede a nuevas técnicas, enfréntate a fieros luchadores y acumula una fuerza enorme.

Cada oponente al que derrotas se hará accesible como personaje en los otros modos del juego o te dará acceso a una misión secundaria. Por cada misión completada desbloquearás una animación "Kata", que aparecerá en el menú de bonificaciones del menú principal.

Si ganas un combate, ganarás gemas de aptitud; úsalas para mejorar las siguientes estadísticas:

Puñetazo: aumenta el daño que inflige tu personaje con sus ataques a puñetazos.

Patada: aumenta el daño que inflige tu personaje con sus ataques mediante patadas.

Resistencia: reduce el daño que sufre tu personaje ante los ataques enemigos.

Puntos de vida: aumenta los puntos de salud de tu luchador.

Puntos de magia: reduce la cantidad de Ki necesario para los ataques especiales.

SELECCIÓN DE PERSONAJES

Pulsa el botón de dirección arriba, abajo, derecha o izquierda para seleccionar un personaje y luego pulsa el botón **X** para confirmar la selección. También puedes seleccionar un personaje al que hayas modificado en una misión si vas al icono del dragón, lo cual te permitirá seleccionar un personaje guardado en tu Memory Card (tarjeta de memoria) (8MB) (para PlayStation®2).

Nota: antes de seleccionar a tu personaje, pulsa el botón **R1** para vestir a tu luchador con su traje alternativo.

Si combates en el modo de un jugador, también deberás seleccionar al personaje que tendrás como oponente de IA. Cuando todos los jugadores hayan elegido a sus personajes en el modo Versus, confirma las selecciones pulsando el botón **START**.

En la pantalla de selección de escenarios, usa el botón de dirección izquierda o derecha para situar un escenario en el centro de la pantalla y pulsa el botón **X** para ir a la pantalla del combate. En ciertos escenarios puedes cambiar asimismo la meteorología pulsando el botón **R1** antes de efectuar la selección.

PELEA RÁPIDA

Selecciona a tu personaje y enfréntate a un rival de la CPU.

SUPERVIVENCIA

Selecciona a tu personaje y enfréntate a tantos personajes como te permite tu barra de salud. Los combates se desarrollan en un asalto y cada victoria hace que tu personaje recupere una pequeña cantidad de vida. En caso de derrota, la partida se detiene y, si has vencido a un número elevado de oponentes, entrarás en la clasificación de los mejores jugadores.

CONTRARRELOJ

Selecciona a tu personaje y enfréntate a tantos oponentes como puedas en diez minutos. Los combates se desarrollan en dos asaltos. Si has ganado un número elevado de combates al finalizar los diez minutos, entrarás en la clasificación de los mejores jugadores.

VERSUS

Selecciona a tu personaje favorito y enfréntate a tu rival en cualquier escenario.

COMBATE POR EQUIPOS

Tú y tu oponente seleccionaréis personajes para formar un equipo. Los combates se libran como un combate normal; los dos primeros personajes de cada equipo se enfrentan entre sí, y el primero que sea noqueado es eliminado del equipo. El vencedor permanece en el ring y se enfrentará entonces al segundo personaje del equipo contrario. Gana el jugador que pueda noquear a todos los personajes del equipo contrario.

COMBATE POR PAREJAS

En este modo formas un equipo de dos personajes y os enzarzáis en combate dos contra dos. Los jugadores pueden luchar contra otro jugador o contra cuatro jugadores a la vez. No se puede seleccionar dos veces al mismo personaje para componer un equipo.

Para ganar debes noquear a uno de los dos personajes del equipo contrario. Si uno de los personajes se debilita o entra en estado crítico, puedes hacer un cambio rápido. El personaje de reserva recupera poco a poco la salud. Para efectuar el cambio, pulsa el botón de dirección arriba (debes estar en el aire) y pulsa luego el botón ○. ¡Practica estas tácticas para que tu equipo sea más eficaz en combate!

MENÚ DE PAUSA

Pulsa el botón **START** durante un combate para que aparezca el menú de pausa, donde puedes seleccionar:

Continuar: cerrar el menú de pausa y volver al combate actual. Para ello, pulsa el botón **START** o el botón △.

Opciones: aquí puedes modificar las opciones de sonido.

Menú principal: volver al menú principal.

Seleccionar personaje: volver a la pantalla de cambio de personaje.

PRÁCTICA

¡Practica cuanto quieras con el personaje que elijas sin tener que preocuparte por si sales del ring o te noquean y sin un enemigo que contraataque! Selecciona un personaje, un oponente de la CPU y un escenario y estarás listo para empezar.

También puedes seguir un riguroso programa de entrenamiento que te prepare para los increíbles combates que entablarás durante el resto del juego. Podrás aprender las diferentes formas de manejar a tu personaje gracias al Maestro Chin.

LOS PERSONAJES



Ang - Dragón Dorado

COMBOS:

1 □ □ → □ □ □	4 □ △	7 △ □ → □ □	10 ↑ □ △ □
2 □ □ → □ △	5 △ □ → △ △ □	8 △ △	11 → △ □ △ △
3 □ □ → △	6 △ □ → △ △ △	9 → □ △ △ □	12 ← △ △



Ling - Dragón Oscuro

COMBOS:

1 □ □ → □ □ □	4 □ △	7 △ △ → □ □	10 ↓ □ △ △
2 □ □ → □ △	5 △ △ → △ △	8 △ □ → □ △	11 → △ □ □
3 □ □ → △	6 △ □ → △ △ △	9 ← □ □ □	12 ← △ △



Beingal - Guardián del templo del tigre

COMBOS:

1 □ □ → □ □ □	4 □ □ → △ △	7 △ △ → □ △	10 ← □ △
2 □ □ → □ △	5 △ △ → △ △	8 △ □ → △	11 → △ □ □ △
3 □ □ → □ △	6 △ △ → □ □	9 → □ □ □	12 ↑ △ □



Woo Yin - Maestro del Zodíaco

COMBOS:

1 □ □ → □ □ □	4 □ □ → △ △ □	7 △ □ → □	10 → □ △
2 □ □ → □ △	5 △ □ → □	8 △ □ → △	11 ← △ □ △
3 □ □ → △ △ △	6 △ △ → △ △	9 → □ □	12 ← △ □ □



Xuan Chi - Guardián del templo del mono

COMBOS:

1 □ □ → □ □ □	4 □ □ → □ △ △	7 △ △ → □ □	10 ← □ □ △
2 □ □ → □ △	5 □ □ → △ △	8 △ □	11 → △ △
3 □ □ → □ △	6 △ △ → △ △	9 ↑ □ □	12 ← △ △ △



Cobra - Guardián del templo de la serpiente

COMBOS:

1 □ □ → □ □ □	4 □ △ → □	7 △ □ → △	10 ↑ □ □
2 □ □ → □ △	5 △ △ → △ △	8 △ △ → □ △	11 → △ △ △
3 □ □ → △ △	6 △ □ → △ △	9 ← □ □ □	12 ↓ △ □ □



Chow - Guardián del templo del perro

COMBOS:

1 □ □ → □ □	4 □ △	7 △ □ → △ △	10 → □ □ △
2 □ □ → △ △	5 △ △ → △ △	8 △ □ → □	11 ← △ △ □ △
3 □ □ → □ △	6 △ △ → □ □	9 ↓ □ □	12 → △ △ □



Ming - Guardián del templo de la rata

COMBOS:

1 □□→□□□	4 □□→△△	7 △△→△□	10 ↓□△
2 □□→□□△	5 △△→□□	8 △△→□□	11 ↑△△
3 □□→□△△	6 △△→△△△	9 ←□□△□	12 →△△□□



Lo Wang - Guardián del templo del gallo

COMBOS:

1 □□→□□□	4 □□→△□	7 △△→□□	10 ↓□△
2 □□→□□△	5 □□→△△	8 △□	11 →△△□
3 □□→□△△	6 △△→△△	9 →□△	12 ↓△△□



Shoong - Guardián del templo del cerdo

COMBOS:

1 □□→□□□	4 □□→△△	7 △△→△△	10 ↑□□
2 □□→□□△	5 □□→△△	8 △□→△□	11 →△△△
3 □□→□△△	6 △△→△△	9 →□□	12 ←△△△



Billy - Guardián del templo de la cabra

COMBOS:

1 □□→□□□	4 □□→△△	7 △△→□□	10 ↓□△
2 □□→□□△	5 △△→△△	8 △□	11 →△△△
3 □□→□△△	6 △△→△△	9 →□□□	12 ↑△△△



Robbie - Guardián del templo del buey

COMBOS:

1 □□→□□□	4 □□→△□	7 △△→□□	10 ↑□□
2 □□→□□△	5 □□→△△	8 △□	11 →△△△
3 □□→□△△	6 △△→△△	9 →□□□	12 ←△△□



Bastet - Leona Bastet

COMBOS:

1 □□→□□□	4 □□→△△	7 △△→△△	10 ←□△
2 □□→□□△	5 △△→△△	8 △□→△△	11 →△△□□
3 □□→□△△	6 △△→□□	9 →□□□	12 ↑△△□



Dios jaguar - Hombre jaguar

COMBOS:

1 □□→□□□	4 □□→△△□	7 △△→□□	10 →□△
2 □□→□□△	5 □□→△□	8 △□→△□	11 ←△△△
3 □□→□△△	6 △△→△△	9 →□□	12 ←△△□



Chang Wo - Guardián simio oscuro

COMBOS:

1 □□→□□□	4 □□→□△△	7 △△→□□□	10 ←□□△
2 □□→□□△	5 □□→△△	8 △□	11 →△△△
3 □□→□△△	6 △△→△△	9 ↑□□	12 ←△△△



K Ho - Guardián lobo oscuro

COMBOS:

1 □□→□□□	4 □△	7 △□→△△	10 →□□△
2 □□→□△△	5 △△→△△	8 △□→□□	11 ←△△□△
3 □□→□△△	6 △△→□□	9 ↓□□	12 →△△□



Victor - Guardián buey oscuro

COMBOS:

1 □□→□□□	4 □△→△	7 △△→□□	10 ↓□△
2 □□→□□△	5 △△→△△	8 △□	11 ←△△△
3 □□→□△△	6 △△→△△	9 →□□□	12 ↑△△△



Yin Wi - Guardián rata oscura

COMBOS:

1 □□→□□□	4 □□→△△	7 △△→△△	10 ↓□△
2 □□→□□△	5 □□→△□	8 △△→□□	11 ↑△△△
3 □□→□△△	6 △△→△△△	9 ←□□□	12 →△△□



CRÉDITOS

BKN INTERNATIONAL AG

Creado por: Rick Ungar

Productores ejecutivos: Allen Bohbot y Rick Ungar

Productor/Director: Stuart Evans

THE GAME FACTORY

DINAMARCA/SEDE CENTRAL: Henrik Mathiasen, Thomas Holdorf, Michael Ellermann, Anja Knudsen, Mette Helm-Petersen, Christel Laursen

REINO UNIDO: Giles Jones, Mark Jackson, Lucinda Digweed

EE.UU.: Leah Kalboussi, Nic Ashford, Melissa Menton, Damian Sarrazin,

Sonya Weaver-Johnson, John Tullock, Michele Wang

NEKO ENTERTAINMENT

Director general: Laurent Lichnewsky

Director de desarrollo empresarial: Cedric Bache

Productor: Richard Rispoli

Ayudante del productor: Barthelemy Solas

Diseño de juego: Alexis Leveque, Barthelemy Solas

Director técnico: Frederic Zimmer

Programador jefe: Philippe Baille

Programación de IA: Sylvain Labbe

Programación de efectos: Dominique Hayez

Programación: Eric Wairy, Sylvain Labbe

Equipo técnico: Paolo Baerlocher, Sebastien Lagarde

Director de arte: Sotheara Khem

Artista jefe: Nicolas Jeannot

Animador jefe: Florent Leibovici, Jocelyne Craveri

Artistas informáticos: Christophe Mangot, Cyrille Bauchart, Elisabeth Masmonteil,

Jean-Olivier Ferrer, Jimmy Masseron, Jose Afonso, Marie N'Guyen, Mathias Gregoire,

Maurin Monnet, Tsoa Rakotoarisoa, Vadda Mey, Xavier Martin

Animación: Bastien Climent, Carine Hinder, Cecile Cathelineau, Corinne Boyanique,

Noella Lagnous, Stephane Fradet

Artistas adicionales: Angeline Loit, Eric Krebs, Eric Bacquet, Guillaume Arantes,

Quentin Carnicelli, Sebastien Tiffon

Testeo: Julien Coen

Música, efectos de sonido: Raphael Gesqua

Voces: SOFI

CAPTURA DE MOVIMIENTOS

Actores: Audrey Ottaviano, Gregory Loffredo, Kassim Tambely, Sylvain Maury

ATOPOS

Director general: Stephane Dalbera

Director técnico: Jean Francois Szlapka

Asesor 3D: Richard Le Bihan

Reconstrucción 3D: Marie Delsol, Eric Krebs, Isaac Partouche

MAQUETACIÓN: Spinn & Ko.

LOCALIZACIÓN: DL Multimedia

GARANTÍA

The American Game Factory Inc garantiza al comprador original de este producto de software de The American Game Factory Inc que el medio en que este programa informático está grabado está libre de defectos de material y de fabricación por un periodo de noventa (90) días desde la fecha de compra. Este programa de software de The American Game Factory Inc se vende "tal cual", sin daños de garantía expresos o implícitos de ningún tipo, y The American Game Factory Inc no es responsable por pérdidas o daños de cualquier tipo como resultado del uso de este programa. The American Game Factory Inc se compromete durante un periodo de noventa (90) días a reparar o reemplazar, a su discreción, cualquier producto de software de The American Game Factory Inc, de forma gratuita, con gastos de correo pagados, presentando la prueba de compra, en su Centro de servicios de fábrica. Esta garantía no aplica al desgaste normal por el uso. Esta garantía no se aplicará y será nula si el defecto del producto de software de The American Game Factory Inc se debe a mal uso, uso irrazonable, maltrato o negligencia.

ESTA GARANTÍA REEMPLAZA CUALQUIER OTRA GARANTÍA Y NINGUNA OTRA REPRESENTACIÓN NI ALEGACIÓN DE NINGÚN TIPO SERÁ VINCULANTE NI OBLIGARÁ A The American Game Factory Inc. CUALESQUIER GARANTÍAS IMPLÍCITAS APLICABLES A ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE, INCLUYENDO GARANTÍAS DE COMERCIALIDAD O DE ADECUACIÓN A UN PROPÓSITO EN PARTICULAR, ESTÁN LIMITADAS AL PERIODO DE NOVENTA (90) DÍAS MENCIONADO ANTERIORMENTE. EN NINGÚN CASO SERÁ RESPONSABLE The American Game Factory Inc POR CUALQUIER DAÑO ESPECIAL, INCIDENTAL, O RESULTANTE DEBIDO A LA POSESIÓN, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE DE The American Game Factory Inc.

Algunos estados no permiten limitaciones en cuanto a la duración de una garantía implícita o en cuanto a exclusiones o limitaciones de los daños incidentales o resultantes, de modo que las anteriores limitaciones o exclusiones de responsabilidad podrían no aplicar en su caso. Esta garantía le concede derechos específicos, y también puede tener otros derechos que varíen según los estados.

The American Game Factory Inc.
1337 3rd St. Promenade, Suite 301
Santa Monica, CA 90401

Servicio de atención al cliente: salesUS@gamefactorygames.com

www.gamefactorygames.com