



KOEI TECMO EUROPE LTD.

# DEAD OR ALIVE 5

## LAST ROUND

### ÍNDICE

CONTROLES DE JUEGO.....	2	ALTURA DE LOS MOVIMIENTOS .....	7
INICIO .....	3	ACCIONES .....	8
PANTALLA DE JUEGO .....	5	CONTROLES EN PAREJA .....	15
SISTEMA TRIANGULAR.....	6	ONLINE.....	16



Dolby y el símbolo doble de la D son marcas registradas de Dolby Laboratories.

Diseño por mammoth.

\* Las capturas de pantalla son de la versión de desarrollo del juego.

\* Alguna información podría estar sujeta a cambios.

Los personajes Akira, Sarah, Pai y Jacky son © de SEGA.

Virtua Fighter es una marca registrada o comercial de SEGA Corporation.

Si quieres rellenar nuestra encuesta sobre el juego, accede a la siguiente dirección web:

<http://www.koeitecmoeurope.com/survey/doa5lr/>

# CONTROLES DE JUEGO

Consulta la **pág. 8** para obtener información detallada.

## LB Botón superior frontal izquierdo

Puñetazo fuerte **P + K**

Causa más daño, pero te deja indefenso más tiempo.

## L1 Gatillo izquierdo

Provocación **Ap**

Provoca a tu rival durante un combate.

## Botón START

Pausa

Muestra el menú de pausa.

## Botón BACK

Acepta un reto de duelo.

## Stick izquierdo

Moverse

Mueve al personaje.

## Mando de dirección

Moverse

Mueve al personaje.

## Stick derecho

Cambia la página  
Detalles de movimientos.

Moverse por la lista de  
movimientos.

## RT Gatillo derecho

Patada fuerte **H + K**

Causa más daño, pero te deja indefenso más tiempo.

## RB Botón superior frontal derecho

Cambio

**Tric (H + P + K) pág. 15**

Intercambia los personajes durante un combate en pareja.

Y

Puñetazo **P pág. 8**

Golpea con la mano de un personaje.

B

Patada **K pág. 8**

Golpea con el pie de un personaje.

X

Guardia **pág. 8**

Bloquea el golpe de un rival.

Llave **H pág. 10**

Desvía el golpe de un rival y realiza un ataque.

- ↖ **H** Llave alta
- ← **H** Llave contra puñetazo medio
- **H** Llave contra patada media
- ↙ **H** Llave baja

A

Derribo **T pág. 9**

Derriba al rival.

## ICONOS DE LOS CONTROLES

Los siguientes iconos se usan en el juego y en el manual para indicar los comandos de los controles.

X: **H**

Y: **P**

B: **K**

A: **T**

LB: **P + K**

RB: **H + P + K**

RT: **H + K**



Pulsa rápido el mando de dirección o el stick izquierdo en la dirección de la flecha.



Mantén pulsado el mando de dirección o el stick izquierdo en la dirección de la flecha.

L1: **Ap**

## PASO LATERAL

↑ ↑ / ↓ ↓

o

↑ **H + P + K** / ↓ **H + P + K**

Da un paso rápido a un lado para evitar el golpe de un rival.

\*Los controles del mando de dirección y el stick izquierdo son para cuando el personaje mira a la derecha. Invierte las direcciones de los movimientos cuando el personaje mire a la izquierda.

\*Los controles indicados son del tipo A. Puedes cambiar la configuración del mando en OPCIONES > CONTROLES.

\*Fuera de un combate, consulta la parte inferior derecha de la pantalla para ver los controles disponibles.

# INICIO

## MENÚ PRINCIPAL

Pulsa START en la pantalla del título para ir al menú principal. Se te pedirá que selecciones tu estilo de juego preferido cuando crees nuevos datos de guardado.

<b>HISTORIA</b>	Lucha con personajes diferentes a medida que progresas en la historia de DOA5: Last Round.	
	<b>NUEVA PARTIDA</b>	Juega a la historia desde el principio.
	<b>CONTINUAR</b>	Continúa la historia desde un punto guardado anteriormente.
	<b>MOSTRAR CRONOLOGÍA</b>	Elige un capítulo para empezar.
<b>LUCHAR</b>	Lucha contra otro jugador o contra la inteligencia artificial.	
	<b>VERSUS</b>	Elige un personaje y escenario y lucha contra un rival.
	<b>ARCADE</b>	Intenta vencer a la inteligencia artificial con la máxima puntuación posible.
	<b>CONTRARRELOJ</b>	Intenta vencer a la inteligencia artificial lo antes posible.
	<b>SUPERVIVENCIA</b>	Vence a todos los rivales que puedas antes de que te quedes sin vida.
	<b>COMBATE EN EQUIPO</b>	Lucha en un equipo de hasta 7 personajes.
<b>ENTRENAMIENTO</b>	Aprende movimientos y combos y mejora tu habilidad de combate.	
	<b>ENTRENAMIENTO LIBRE</b>	Configura el comportamiento de la IA y practica movimientos y combos libremente.
	<b>ENTRENAMIENTO CON COMANDOS</b>	Elige un personaje y practica la introducción de los comandos mostrados en la pantalla.
	<b>TUTORIAL</b>	Avanza mediante lecciones y practica lo que has aprendido en combates reales.
	<b>RETO DE COMBO</b>	Practica movimientos y combos importantes para cada personaje.

<b>EN LÍNEA</b>	Conéctate a Xbox Live y lucha con otros jugadores online.	
<b>EXTRAS</b>	Ve repeticiones, álbumes, registros de combate y más.	
<b>MARCADORES</b>	Consulta tu clasificación online.	
<b>LOGROS</b>	Consulta tus logros.	
<b>OPCIONES</b>	Configura varios ajustes del juego.	
	<b>CÓMO JUGAR</b>	Consulta el manual dentro del juego.
	<b>AJUSTES DEL JUEGO</b>	Ajusta la configuración de la cámara, la pantalla de combate, etc.
	<b>CONTROLES</b>	Establece la configuración de los botones y los controles para los pasos laterales y otros comandos.
	<b>PANTALLA</b>	Ajusta el brillo y el contraste de la pantalla.
	<b>SONIDO</b>	Configura la música, la voz del sistema y el volumen.
	<b>EN LÍNEA</b>	Cambia el personaje principal que se muestra en los combates de punto de encuentro, las opciones de compartir en Facebook y otros ajustes.
<b>MÚSICA</b>	<b>IDIOMA</b>	Establece el idioma de los menús y las voces.
	Personaliza la música que suena durante los combates. Puedes seleccionar la música del personaje o del escenario.	
	<b>Tienda Xbox Games</b>	Conectarse a la Tienda Xbox Games

\*En los modos de combate fuera de un combate en equipo, selecciona si quieres luchar con un personaje en un combate en solitario o con dos personajes en un combate en pareja.

## GUARDAR Y CARGAR DATOS

Los datos de la partida se guardan automáticamente después de un combate en el modo Historia, cuando se cambian los ajustes del juego, etc. Los datos se cargan automáticamente cuando se inicia el juego. Se necesitan al menos 400 KB de espacio libre para guardar datos.

## MODO HISTORIA

- 1 En el modo Historia, puedes progresar a lo largo de la historia mientras luchas con diferentes personajes. Los capítulos desbloqueados de cada personaje se pueden ver en la cronología: el eje vertical representa el punto del tiempo en la historia, mientras que el eje horizontal muestra el personaje jugable de cada episodio.
- 2 Gana los combates de cada episodio para pasar a la siguiente parte de la historia. Pulsa START durante un vídeo o combate para acceder al menú de pausa. Si sales del modo Historia durante un combate, la partida continuará desde el último combate que hayas ganado.



### »» Comprar DLC

Puedes comprar DLC en la Tienda Xbox Games. Para ello, se necesita una cuenta de Xbox Live y una conexión a Internet de banda ancha.

# PANTALLA DE JUEGO

## BARRA DE VIDA

Muestra la vida restante de tu personaje. Disminuye cuando tu personaje recibe daño. Tu personaje quedará fuera de combate cuando tu vida llegue a cero. Cuando la barra llegue al 50%, aparecerá un marco rojo. Los golpes cargados y los lanzamientos cargados se pueden realizar cuando aparezca este marco.

La parte roja muestra el daño causado por el golpe de tu rival.



## CONTADOR DE K.O.

Al ganar una ronda, se rellena un círculo. El primer personaje que consiga rellenar los tres círculos será el ganador del combate.

## TIEMPO

Cuenta el tiempo restante de cada ronda. Si el tiempo llega a cero, la ronda acabará y ganará el jugador al que le quede más vida.

\* Pulsa START y selecciona "INFORMACIÓN EN COMBATE" en el menú de pausa para que se muestre la lista de movimientos, etc.

## ESTADO

Aquí se muestra el número de golpes de un combo, el estado del personaje y otra información.

ATURDIMIENTO CRÍTICO  
ATURDIMIENTO CRÍTICO

Estás en un tambaleo especial causado por determinados movimientos. Los personajes en este estado solo pueden hacer llaves y no se pueden derribar.

ATURDIMIENTO CRÍTICO  
ATURDIMIENTO CRÍTICO

Pueden golpearte con un noqueo crítico, en cuyo caso este estado cambiará a "¡NOQUEO CRÍTICO!".

GOLPE CRÍTICO  
GOLPE CRÍTICO

Has dado un golpe que provoca que tu rival entre en un aturdimiento crítico.

VOLTERETA TÉCNICA  
VOLTERETA TÉCNICA

Has sido capaz de rodar antes de tocar el suelo para evitar quedar tumbado.

GOLPE DE CERCA  
GOLPE DE CERCA

Has dado un determinado golpe a una distancia corta para hacer más daño.

CONTRAGOLPE  
CONTRAGOLPE

Has sido capaz de contraatacar con un golpe justo antes de que el golpe de tu rival te diera.

CONTRAGOLPE +  
CONTRAGOLPE +

Has sido capaz de contraatacar con un golpe cuando tu rival intentaba hacer un derribo.

CONTRALLAVE  
CONTRALLAVE

Has sido capaz de hacer una llave contra el golpe de un rival.

CONTRALLAVE +  
CONTRALLAVE +

Introduce un determinado comando cuando aparezca esto para realizar un combo de llaves.

COMBO DE LLAVES  
COMBO DE LLAVES

CONTRADERRIBO  
CONTRADERRIBO

Has sido capaz de interrumpir el derribo de tu rival con un derribo tuyo.

CONTRADERRIBO +  
CONTRADERRIBO +

Has sido capaz de contraatacar con un derribo cuando tu rival intentaba hacer una llave.

COMBO DE DERRIBOS  
COMBO DE DERRIBOS

Introduce un determinado comando cuando se muestre esto en la pantalla para realizar un combo de derribos o escapar del derribo de un rival.

NOQUEO CRÍTICO  
NOQUEO CRÍTICO

No puedes defenderte, hacer llaves ni realizar cualquier otra acción.

GOLPE CARGADO  
GOLPE CARGADO

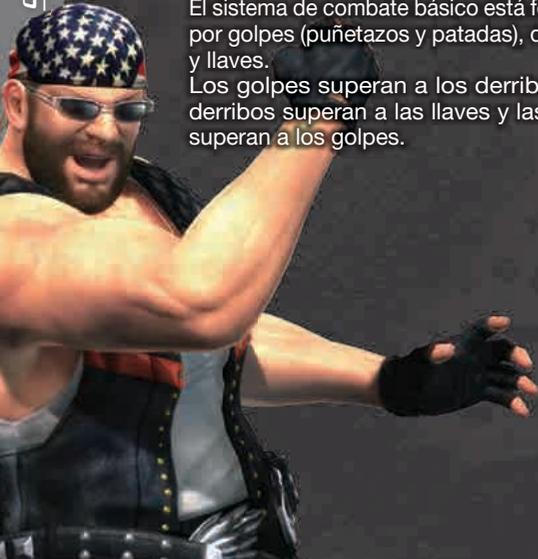
Has realizado un golpe cargado.

# »» SISTEMA TRIANGULAR



El sistema de combate básico está formado por golpes (puñetazos y patadas), derribos y llaves. Los golpes superan a los derribos, los derribos superan a las llaves y las llaves superan a los golpes.

BASS



## ICONOS DE COMANDOS

Los siguientes iconos se usan en la lista de movimientos, la lista de comandos y en este manual:  
 \* Se asume que el personaje está mirando a la derecha. Invierte los controles de dirección cuando el personaje mire a la izquierda.  
 \* Estos controles son para la configuración del mando de tipo A. Las asignaciones de los botones se pueden cambiar en el menú de opciones dentro de Ajustes del mando.

		Mantener pulsado el botón

	Pulsa rápido el mando de dirección o el stick izquierdo en la dirección de la flecha. etc.
	Mantén pulsado el mando de dirección o el stick izquierdo en la dirección de la flecha.

TINA



# ALTURA DE LOS MOVIMIENTOS

**ALTO**


Incluye muchos movimientos rápidos, pero se pueden evitar con una guardia en pie o agachándose. Estos movimientos se indican con **P**.

**MEDIO**


Pueden golpear a los personajes agachados. Estos movimientos se indican con **P**.

**BAJO**


Estos movimientos son más lentos, pero no se pueden bloquear con una guardia en pie. Estos movimientos se indican con **P**.

## »» LISTA DE MOVIMIENTOS

La lista de movimientos que aparece en la parte inferior de la pantalla muestra una lista con los movimientos que se pueden realizar desde el movimiento actual. Cuando se haya realizado un movimiento, este se iluminará. Pulsa START y selecciona "INFORMACIÓN EN COMBATE" en el menú de pausa para que se muestre la lista de movimientos, etc.

<b>SP</b>	Acción especial
<b>OH</b>	Llave ofensiva
<b>CB</b>	Movimiento de noqueo crítico
<b>PB</b>	Golpe cargado
<b>PL</b>	Lanzamiento cargado

<b>P</b> (etc.)	Alto
<b>P</b> (etc.)	Medio
<b>P</b> (etc.)	Bajo



Pulsa el stick izquierdo para fijar la lista de movimientos mostrada actualmente.

# ACCIONES

## CORRER



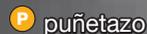
Hace que el personaje corra.

## PASO LATERAL



Mueve al personaje rápido a un lado para esquivar un ataque (algunos no se pueden esquivar). Un golpe o derribo se convierte en un contraataque cuando golpea a un rival que está dando un paso lateral. Puedes cambiar los controles en el menú de opciones.

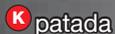
## PUÑETAZOS



puñetazo

Golpea con la mano. Combínalos con el mando de dirección o el stick izquierdo para realizar una variedad de movimientos. Los golpes superan a los derribos y se pueden bloquear defendiéndote.

## PATADAS



patada

Golpea con los pies. Combínalas con el mando de dirección o el stick izquierdo para realizar una variedad de movimientos. Los golpes superan a los derribos y se pueden bloquear defendiéndote.

## GUARDIA

### ● GUARDIA EN PIE



Bloquea golpes altos y medios. No bloquea golpes bajos.

### ● GUARDIA AGACHADO



Bloquea golpes bajos. No bloquea derribos agachado.

## DERRIBOS

### ●DERRIBO EN PIE

T



Estos derribos son eficaces contra rivales que están de pie, se mueven o están en guardia en pie. Pierden contra los golpes.

Combínalos con el mando de dirección o el stick izquierdo para realizar movimientos más fuertes.

### ●DERRIBO AGACHADO

↓ T



Estos derribos son eficaces contra rivales que están agachados, se mueven agachados o están en guardia agachados. Pierden contra los golpes.

### ●ESCAPAR DE DERRIBOS

T



Los derribos normales T se pueden esquivar pulsando T justo cuando se agarra al personaje.

### ●COMBO DE DERRIBOS

(derribo encadenado)



Se trata de una cadena de varios derribos. Se pueden introducir otros comandos cuando se muestra

#### COMBO DE DERRIBOS.

En este momento, el personaje derribado también puede pulsar T a la vez para escapar del derribo.

## LLAVES



Agarra el ataque de tu rival y hace un contraataque. Las llaves superan a los golpes de la misma altura y pierden contra los derribos. Cuando se muestra **COMBO DE LLAVES**, se pueden introducir comandos adicionales para realizar un combo de llaves. En este momento, el personaje agarrado también puede pulsar **H** o **T** a la vez para escapar de la llave.

\* Algunos personajes tienen llaves que solo pueden hacer ellos.

### ● LLAVE ALTA

Contra un golpe alto ↖ **H**

### ● LLAVE BAJA

Contra un golpe bajo ↙ **H**

### ● LLAVE CONTRA PUÑETAZO MEDIO

Contra un puñetazo medio ← **H**

### ● LLAVE CONTRA PATADA MEDIA

Contra una patada media → **H**



Cuando agarres el golpe de un rival, la llave se convierte en contraataque o contraataque + y causa daño extra.

### LLAVE OFENSIVA (LO)



Estas llaves agarran de forma activa al rival como un derribo y solo están disponibles para algunos personajes.

Un golpe no cuenta como contraataque + si el rival está haciendo una LO. Una LO se convierte en contrallave frente a un rival que realiza una llave o LO.

### ATAQUES AL SUELO

#### ●ATAQUE FUERTE AL SUELO

↑ P + K



Golpea a un personaje que está tumbado.

#### ●ATAQUE DÉBIL AL SUELO

↓ P / ↓ K



Golpea a un personaje que está tumbado. Los comandos varían en función del personaje.

### VOLTERETA TÉCNICA

H / P / K antes de que te tumben



Levántate rápido sin que te hayan tumbado completamente. Pulsa el mando de dirección o el stick izquierdo a la vez para levantarte en una determinada dirección.

### PATADAS AL INCORPORARSE

#### ●PATADA MEDIA AL INCORPORARSE

K



Si no puedes realizar una voltereta técnica antes de tocar el suelo, levántate con H / P / K. Realiza una patada media mientras te levantas.

#### ●PATADA BAJA AL INCORPORARSE

↓ K



Realiza una patada baja mientras te levantas.



## ATURDIMIENTO CRÍTICO



Algunos golpes pueden poner al rival en estado de aturdimiento crítico, lo que le dejará incapaz de realizar nada excepto llaves.

- \*Pulsa repeditamente el mando de dirección para reducir la duración del aturdimiento.
- \*Algunos movimientos causan un aturdimiento crítico que no permite hacer llaves al rival.

## NOQUEO CRÍTICO

Deja a los rivales incapaces de moverse o reaccionar temporalmente.



1 Usa un golpe especial para que el rival entre en estado de aturdimiento crítico.



2 Sigue causando daño para que la parte blanca de la barra de vida del rival baje lo máximo posible.



3 Cuando el estado "ATURDIMIENTO CRÍTICO" se ponga en rojo, usa un golpe especial para causar un noqueo crítico.



4 ¡Los noqueos críticos son una gran oportunidad para realizar un golpe cargado!



## CONTRAATAQUE



Cuando golpeas justo cuando tu rival intenta golpear, se produce un contraataque, lo que causa un 125% de daño.

### CONTRAGOLPE

Has golpeado a tu rival cuando este intentaba realizar un golpe o dar un paso lateral. Este contraataque tiene una alta probabilidad de causar un aturdimiento crítico.

### CONTRADERRIBO

Has hecho un derribo justo cuando el rival iba a hacer un derribo.

### CONTRALLAVE

Has contrarrestado un golpe con una llave.

## CONTRAATAQUE +



En algunos casos, un contraataque se puede convertir en un contraataque +, lo que causará un 150% de daño.

### CONTRAGOLPE +

Has realizado un golpe cuando tu rival intentaba hacer una llave.

### CONTRADERRIBO +

Has realizado un derribo cuando tu rival intentaba hacer una llave.

### CONTRALLAVE +

Has realizado una llave contra el golpe de tu rival justo cuando estaba a punto de impactar.

## AGARRE AL LÍMITE

**P** / **K** / **T** (atacando)

**H** / **T** (defendiendo)



Cuando un rival se agarra a un borde durante un agarre al límite, el jugador que ataca puede elegir hacer un golpe **P**/**K** o un derribo **T**. El otro jugador puede defenderse **H** o escapar del derribo **T**.

Los golpes superan a los derribos y los derribos superan a las guardias. Si el jugador que ataca gana, causará daño adicional. Si el jugador que se defiende gana, el personaje puede caer sin recibir demasiado daño.

**GOLPE CARGADO**

\*El comando varía según el personaje



Realiza un golpe cargado cuando tengas menos del 50% de vida para hacer mucho daño. Pulsa el mando de dirección o el stick izquierdo justo antes de que impacte el golpe cargado para decidir hacia dónde enviarás a tu rival.

En determinados escenarios, puedes mandar al rival a zonas de peligro especiales para causar aún más daño. Los jugadores están limitados a realizar solo un golpe o lanzamiento cargado con éxito por ronda.

**Golpe cargado en pareja**

Cuando ambos personajes tengan menos del 50% de vida en un combate en pareja, pulsa **[H] + [O] + [K]** durante un golpe cargado para realizar un golpe cargado en pareja. Estos son aún más poderosos que los golpes cargados normales.

**LANZAMIENTO CARGADO**

\*El comando varía según el personaje



Haz un lanzamiento cargado cuando tengas menos del 50% de vida para mandar a tu rival por los aires, lo que le causará mucho daño y te permitirá realizar combos. Los jugadores están limitados a realizar solo un golpe o lanzamiento cargado con éxito por ronda.

**»» Guardar repeticiones**

Para guardar una repetición, selecciona "Guardar repetición" en el menú que aparece después de un combate. Las repeticiones se pueden ver en Extras > Espectador > Sala de cine. Pulsa **[X]** en cualquier momento durante una repetición para pasar al modo cámara.

Es posible que no se pueda guardar toda la repetición si no hay suficiente espacio libre en tu Xbox 360.

Si se cambia la configuración del mando durante un combate, la repetición solo se guardará hasta ese punto.

# CONTROLES EN PAREJA

Los combates en pareja permiten que hasta 4 jugadores puedan participar en combates de 2 contra 2.

## CAMBIO

Tac (H + P + K)

Intercambia los personajes dentro y fuera del combate. El personaje que salga recuperará vida lentamente. Cuando un personaje esté tumbado, pulsa ↑ Tac (H + P + K) para cambiar de personaje y realizar un ataque al suelo (ataque al suelo en pareja). También puedes pulsar ↵ Tac (H + P + K) para intercambiar personajes y golpear a tu rival con un movimiento de noqueo crítico (noqueo en pareja).

## CAMBIO RÁPIDO

Si intercambias personajes en mitad de un combo justo en el momento adecuado, el nuevo personaje entrará más rápido de lo normal y continuará el combo.  
¡Sigue haciendo combos y no dejes que tu rival tenga la oportunidad de hacer un cambio!

## DERRIBO EN PAREJA

→ Tac (H + P + K)

El tipo de derribo en pareja dependerá de la combinación de personajes. Algunas parejas también tienen derribos únicos en pareja.

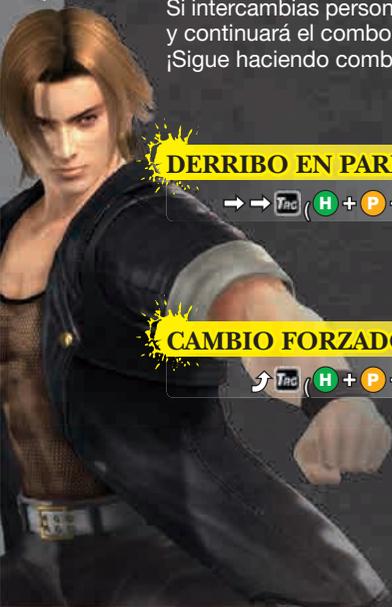
## CAMBIO FORZADO

↵ Tac (H + P + K)

Intercambia los personajes y manda a tu rival fuera de la pantalla, lo que le forzará a intercambiar el personaje también. El personaje expulsado perderá vida y no podrá entrar al combate temporalmente.

EN

LEON



# ONLINE

Lucha con otros jugadores en varios modos online.

## PUNTOS DE NIVEL Y PP

El nivel de un personaje indica lo fuerte que es. Todos los jugadores empiezan en el nivel LR y suben o bajan de nivel según ganen y pierdan puntos de nivel en los combates de clasificación.

Cuanto mayor sea el nivel de un rival, más puntos de nivel podrás ganar si le vences.

Los puntos de personaje (PP) indican lo fuerte que es un jugador con un determinado personaje, y también se ganan y pierden en los combates de clasificación.

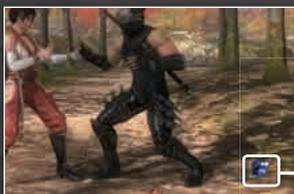
## LUCHADORES CON PREMIO

Los personajes que lleguen a ciertos números de victorias consecutivas en combates de clasificación obtendrán el rango de Luchador de bronce, Luchador de plata, Luchador de oro o Luchador de platino. Vencer a estos personajes permite conseguir puntos de nivel adicionales. Estos luchadores también pueden obtener puntos de bonificación si continúan la racha de victorias.



## DUELOS

Configura "Duelos" en "Aceptar" para buscar automáticamente a un rival mientras juegas en los modos Versus, Arcade y Entrenamiento libre. Aparecerá un icono en la parte inferior de la pantalla cuando se encuentre a un rival. Pulsa BACK para aceptar el reto de duelo. Los resultados del combate afectarán a tu nivel.



Aparecerá un icono cuando se haya encontrado a un rival.



Reto de duelo recibido



Reto de duelo aceptado por el rival

## COMBATE DE CLASIFICACIÓN

Busca rivales por nivel. Los resultados de un combate de clasificación afectan a tu nivel. Puedes jugar tanto en solitario como en pareja.

## COMBATE DE PUNTO DE ENCUENTRO

### ●BUSCAR RIVALES

Busca rivales basándose en la región, el nivel, las reglas del combate, el tipo de combate (en pareja o en solitario) y el número de rondas.

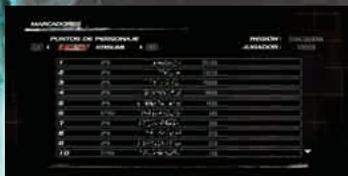
### ●CREAR UN PUNTO DE ENCUENTRO

Decide el número de rondas, el nivel del rival, las reglas del combate, el tipo de combate, el tiempo límite, la vida máxima, el número de jugadores, etc. y espera a que los jugadores se unan a tu punto de encuentro.

### ●REGLAS DE COMBATE

<b>EL GANADOR PERMANECE</b>	El jugador que gane continúa al siguiente combate con un rival diferente.
<b>EL PERDEDOR PERMANECE</b>	El jugador que pierda continúa al siguiente combate con un rival diferente.
<b>TORNEO</b>	El ganador se decide en un combate de estilo torneo.
<b>KUMITE</b>	Un jugador lucha contra el resto de jugadores de un punto de encuentro.
<b>DOJO ONLINE</b>	Practica con otro jugador. Tu salud se recupera en este modo. Pulsa BACK para configurar varias opciones.

## MARCADORES



Aquí puedes ver varias clasificaciones mundiales. El icono  indica que el jugador tiene una repetición disponible para descargar. Las repeticiones se pueden subir en Extras > Ver > Sala de cine dentro del menú principal.

### ●PANTALLA DE PUNTO DE ENCUENTRO

También puedes buscar a un compañero y jugar combates en pareja con otros jugadores. Pulsa  para abrir el menú y seleccionar un compañero.



## LISTA DE LUCHADORES

Una lista de los luchadores que ha registrado el jugador.