



KOEI TECMO EUROPE LTD.

DEAD OR ALIVE 5

LAST ROUND

SOMMARIO

COMANDI DI GIOCO	2	ALTEZZA MOSSA.....	7
INIZIARE.....	3	AZIONI.....	8
SCHEMATA DI GIOCO	5	COMANDI DI COPPIA	15
SISTEMA TRIANGOLARE.....	6	ONLINE.....	16



Dolby e il simbolo della doppia D sono marchi registrati di Dolby Laboratories.

Progettazione del manuale: mammoth.

* Gli screenshot sono stati acquisiti da una versione in fase di sviluppo.

* Alcune informazioni potrebbero subire aggiornamenti.

I personaggi Akira, Sarah, Pai e Jacky © SEGA.

Virtua Fighter è un marchio o un marchio registrato di SEGA Corporation.

Partecipa anche tu al nostro sondaggio qualità all'indirizzo seguente:

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

COMANDI DI GIOCO

Vedi **pag.8** per i dettagli sui comandi.

LB Pulsante dorsale sinistro

Pugno forte **P + K**

Fa più danni ma ti scopre più a lungo.

RT Grilletto sinistro

Provocazione **A/T**

Provoca il tuo avversario durante un combattimento.

START Pulsante START

Pausa

Richiama il menu di pausa.

BACK Pulsante BACK

Accetta una sfida
Vinca il migliore.

Levetta sinistra

Movimento
Muovi il personaggio.

Tasto direzionale

Movimento
Muovi il personaggio.

Levetta destra

Cambia la pagina dei dettagli della mossa.
Fai scorrere l'elenco mosse.

RT Grilletto destro

Calcio forte **H + K**

Fa più danni ma ti scopre più a lungo.

RB Pulsante dorsale destro

Comandi

Inc (H + P + K) pag.15

Cambia personaggio durante una partita in coppia.

Y

Pugno **P pag.8**

Colpisci con la mano del personaggio.

B

Calcio **K pag.8**

Colpisci con il piede del personaggio.

X

Guardia **pag.8**

Para il colpo dell'avversario.

Presca **H pag.10**

Devia un colpo dell'avversario e prosegui con un tuo attacco.

- ↖ **H** Presca alta
- ← **H** Presca pugno media
- **H** Presca calcio media
- ↘ **H** Presca bassa

A

Proiezione **T pag.9**

Lancia l'avversario.

ICONE DEI COMANDI

Le seguenti icone vengono usate nel gioco e nel manuale per indicare i comandi da premere.

X: **H**

Y: **P**

B: **K**

A: **T**

LB: **P + K**

RB: **H + P + K**

RT: **H + K**



Premi rapidamente il tasto direzionale o la levetta sinistra in direzione della freccia.



Mantieni il tasto direzionale o la levetta sinistra in direzione della freccia.



PASSO LATERALE



O

↑ **H + P + K** / ↓ **H + P + K**

Fai un rapido passo laterale per evitare i colpi dell'avversario.

*I comandi del tasto direzionale e della levetta sinistra si riferiscono a quando il personaggio è rivolto verso destra. Inverti la direzione dei comandi quando il personaggio è rivolto verso sinistra.

*Sono visualizzati i comandi di tipo A. Puoi modificare la configurazione del controller da **OPZIONI > COMANDI**.

*Fuori dai combattimenti, consulta i tasti visualizzati sullo schermo in basso a destra per vedere quali comandi sono disponibili.

INIZIARE

MENU PRINCIPALE

Premi START nella schermata del titolo per visualizzare il menu principale. Ti sarà chiesto di scegliere il tuo stile di gioco preferito quando crei dei nuovi dati di salvataggio.

AVVENTURA	Combatti con diversi personaggi per proseguire nella storia di DOA5LR.	
	AVVIA	Gioca la storia dall'inizio.
	CONTINUA	Continua la storia da un punto di salvataggio precedente.
	VISUALIZZA CRONOLOGIA	Seleziona un capitolo da cui iniziare.
COMBATTIMENTO	Combatti contro un altro giocatore o il computer.	
	SCONTRO	Scegli un personaggio e un livello per combattere contro un avversario.
	ARCADE	Prova a battere il computer con il punteggio più alto possibile.
	SFIDA SUL TEMPO	Prova a battere il computer nel minor tempo possibile.
	SOPRAVVIVENZA	Batti più avversari che puoi prima di finire l'energia.
	SFIDA A SQUADRE	Combatti con una squadra composta da fino a 7 personaggi.
ALLENAMENTO	Impara mosse e combo per migliorare la tua abilità in combattimento.	
	ALLENAMENTO LIBERO	Imposta il comportamento del COM e allenati liberamente su mosse e combo.
	ALLENAMENTO COMANDI	Scegli un personaggio e allenati inviando i comandi visualizzati a schermo.
	TUTORIAL	Completa le lezioni e applica ciò che hai imparato in combattimenti veri.
	SFIDA COMBO	Allenati su mosse e combo importanti per ciascun personaggio.
ONLINE	Connettiti a Xbox Live e combatti con altre persone online.	
EXTRA	Vedi i replay, l'album di foto, i record dei combattimenti e altro ancora.	
CLASSIFICHE	Consulta le classifiche online.	
OBIETTIVI	Consulta i tuoi obiettivi.	
GUIDA E OPZIONI	Regola le varie impostazioni del gioco e consulta il manuale.	
	COME GIOCARE	Consulta il manuale interno del gioco.
	OPZIONI PARTITA	Regola le impostazioni per la visuale, la schermata di combattimento, ecc.
	COMANDI	Imposta la configurazione dei tasti e i comandi per il passo laterale e altre mosse.
	SCHERMO	Imposta la luminosità e il contrasto dello schermo.
	AUDIO	Imposta la musica, il sistema vocale e il volume.
	ONLINE	Cambia il tuo personaggio principale visualizzato nelle partite sala d'attesa, le opzioni per condividere su Facebook e altre impostazioni.
LINGUA	Imposta la lingua del menu e delle voci.	
MUSICA	Personalizza la musica di sottofondo durante gli incontri. Seleziona fra la musica del personaggio e la musica del livello.	
Xbox Games Store	Connettiti all'Xbox Games Store.	

*Nelle modalità di combattimento diverse dalla Sfida a squadre, scegli se combattere con un personaggio in una partita in singolo o con due personaggi in una partita in coppia.



SALVARE E CARICARE I DATI

I dati di gioco vengono salvati automaticamente dopo un combattimento in modalità Avventura, quando vengono cambiate le impostazioni di gioco, ecc. I dati saranno caricati automaticamente all'avvio del gioco. Sono necessari almeno 400 KB di spazio libero per salvare i dati.

MODALITÀ AVVENTURA

1 In modalità Avventura, puoi progredire nella storia combattendo con diversi personaggi. I capitoli sbloccati per ogni personaggio possono essere visualizzati in Cronologia: l'asse verticale mostra il punto temporale nella storia, mentre l'asse orizzontale mostra il personaggio giocabile per ciascun episodio.



2 Vinci i combattimenti in ciascun episodio per progredire alla parte successiva della storia. Premi START durante un filmato o un combattimento per accedere al menu di pausa. Se esci dalla modalità Avventura durante un combattimento, la prossima volta continuerai dopo l'ultimo combattimento che hai vinto.



»» Acquistare DLC

Il DLC può essere acquistato nell'Xbox Games Store. Sono necessari un account Xbox Live e una connessione Internet a banda larga.

SCHERMATA DI GIOCO

INDICATORE DELL'ENERGIA

Visualizza l'energia rimanente del tuo personaggio. Scende quando il personaggio subisce danni. Il tuo personaggio viene messo K.O. quando la sua energia scende a zero. Appare una cornice rossa quando questo indicatore scende sotto al 50%. I colpi di potenza e le proiezioni di potenza possono essere eseguiti quando è visualizzata questa cornice.

La porzione rossa mostra la quantità di danno subita dal colpo dell'avversario.



CONTEGGIO K.O.

Viene riempita una bolla per ogni round vinto. Vince il primo giocatore a riempire tutte e tre le bolle.

TIMER

Conto alla rovescia del tempo rimanente per il round. Se il timer raggiunge lo zero, il round finisce e vince il giocatore con più energia.

STATO

Qui vengono visualizzati il numero di colpi-combo, lo stato del personaggio e altre informazioni.

STORDIMENTO CRITICO STORDIMENTO CRITICO

Ti ritrovi in uno stato confusionale causato da certe mosse. I personaggi in stordimento critico possono solo afferrare e non possono essere proiettati.

STORDIMENTO CRITICO STORDIMENTO CRITICO

Puoi essere colpito da uno scoppio critico, nel qual caso questo stato passerà a "SCOPPIO CRITICO!"

COLPO CRITICO COLPO CRITICO

Hai messo a segno un colpo che ha messo il tuo avversario in stordimento critico.

ROTOLOAMENTO LAT. ROTOLOAMENTO LATERALE

Sei riuscito a rotolare appena prima di colpire il terreno, evitando così di essere messo al tappeto.

DA VICINO! DA VICINO

Hai messo a segno un certo colpo da distanza ravvicinata provocando danni aggiuntivi.

COLPO D'INCONTRO COLPO D'INCONTRO

Sei riuscito a controbattere con un colpo prima di essere colpito dal tuo avversario.

COLPO D'INCONTRO + COLPO D'INCONTRO +

Sei riuscito a controbattere con un colpo prima di essere proiettato dal tuo avversario.

CONTROPRESA CONTROPRESA

Sei riuscito ad afferrare il colpo del tuo avversario.

CONTROPRESA + CONTROPRESA +

PRESA COMBO PRESA COMBO

Inserisci un certo comando quando questa scritta viene visualizzata per eseguire una presa combo.

CONTROPROIEZIONE CONTROPROIEZIONE

Sei riuscito a interrompere la proiezione del tuo avversario proiettandolo prima tu.

CONTROPROIEZIONE + CONTROPROIEZIONE +

Sei riuscito a controbattere con una proiezione mentre il tuo avversario tentava una presa.

PROIEZIONE COMBO PROIEZIONE COMBO

Inserisci un certo comando quando questa scritta viene visualizzata per eseguire una proiezione combo o per fuggire alla proiezione di un avversario.

SCOPPIO CRITICO! SCOPPIO CRITICO

Non puoi parare, eseguire prese, né qualsiasi altra azione.

COLPO DI POTENZA COLPO DI POTENZA

Hai messo a segno un colpo di potenza.

»»» SISTEMA TRIANGOLARE



Il sistema di combattimento base è costituito da colpi (pugni e calci), proiezioni e prese.

I colpi battono le proiezioni, le proiezioni battono le prese e le prese battono i colpi.

ICONE DEI COMANDI

Le seguenti icone vengono usate nell'elenco mosse, nell'elenco comandi e in questo manuale:

* Si suppone che il personaggio sia rivolto verso destra. Utilizza il comando direzionale opposto quando il personaggio è rivolto verso sinistra.

* Questi comandi si riferiscono alle impostazioni controller di tipo A. La configurazione dei tasti può essere modificata nel menu Opzioni sotto a Impostazioni del controller.

		Tieni premuto il tasto



Premi rapidamente i tasti direzionali o muovi la levetta sinistra in direzione della freccia.



Mantieni i tasti direzionali o la levetta sinistra in direzione della freccia.



BASS



TINA



ALTEZZA DELLE MOSSE

Alta



Includono molte mosse rapide, ma possono essere evitate riparandosi in piedi oppure abbassandosi. Queste mosse sono contrassegnate da **P1**.

Media



Possono colpire gli avversari abbassati. Queste mosse sono contrassegnate da **P2**.

Bassa



Queste mosse sono più lente, ma non possono essere bloccate con una guardia in piedi. Queste mosse sono contrassegnate da **P3**.

»» ELENCO MOSSE

L'elenco delle mosse in fondo allo schermo visualizza una lista delle mosse che possono essere eseguite partendo dalla mossa corrente. Una mossa viene evidenziata dopo che è stata eseguita. Premi START e seleziona "INFO SCHERMATA INCONTRO" dal menu di pausa per impostare la visualizzazione dell'elenco mosse, ecc.

SP Azione speciale

OH Presa offensiva

CB Mossa scoppio critico

PB Colpo di potenza

PL Proiezione di potenza

P1 ecc.) Alta

P2 ecc.) Media

P3 ecc.) Bassa



Premi la levetta sinistra per bloccare l'elenco mosse visualizzato al momento.

AZIONI

CORSA



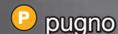
Fa correre il personaggio.

PASSO LATERALE



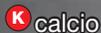
Muoviti rapidamente a lato per schivare un attacco (certi attacchi non possono essere schivati). Un colpo o una proiezione diventano un contrattacco quando colpiscono un avversario mentre fa un passo laterale. I comandi possono essere modificati nel menu Opzioni.

PUGNO



Colpisci usando la mano. Combinalo con il tasto direzionale o con la levetta sinistra per realizzare varie mosse. I colpi battono le proiezioni e possono essere bloccati con la guardia.

CALCIO



Colpisci usando il piede. Combinalo con il tasto direzionale o con la levetta sinistra per realizzare varie mosse. I colpi battono le proiezioni e possono essere bloccati con la guardia.

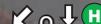
GUARDIA

●GUARDIA IN PIEDI



Blocca i colpi alti e medi. Non blocca i colpi bassi.

●GUARDIA BASSA



Blocca i colpi bassi. Non blocca le proiezioni basse.

PROIEZIONE

●PROIEZIONE IN PIEDI

T



Queste proiezioni sono efficaci contro gli avversari che sono in piedi, si stanno muovendo o si stanno difendendo in piedi. Perdono contro i colpi. Combinale con il tasto direzionale o con la levetta sinistra per realizzare mosse più potenti.

●PROIEZIONE BASSA

↓ T



Queste proiezioni sono efficaci contro gli avversari che sono abbassati, che si muovono abbassati o che si difendono mentre abbassati. Perdono contro i colpi.

●SCHIVA PROIEZIONE

T



Le proiezioni normali T possono essere evitate premendo T appena il personaggio viene afferrato.

●PROIEZIONE COMBO

(proiezione a seguire)



Una catena di proiezioni multiple. Possono essere immessi altri comandi quando viene visualizzato

PROIEZIONE COMBO.

In questa situazione, il personaggio che sta per essere lanciato può premere T al momento giusto per evitare la proiezione.

CHRISTIE

HELENA

PRESA



Afferra e controbatti l'attacco del tuo avversario. Le prese battono i colpi della stessa altezza e perdono contro le proiezioni. Quando viene visualizzato **PRESA COMBO**, possono essere immessi altri comandi per una presa combo. In questa situazione, il personaggio che è stato afferrato può premere **H** o **T** al momento giusto per evitare la proiezione.

* Alcuni personaggi hanno delle prese speciali a loro dedicate.

●PRESA ALTA

Contro un colpo alto ↖ **H**

●PRESA BASSA

Contro un colpo basso ↙ **H**

●PRESA PUGNO MEDIA

Contro un pugno medio ← **H**

●PRESA CALCIO MEDIA

Contro un calcio medio → **H**



Quando afferra il colpo di un avversario, la presa diventa una contromossa o una contromossa + e provoca danni maggiori.

PRESA OFFENSIVA (PO)



Queste prese afferrano attivamente l'avversario come una proiezione e sono disponibili solo per alcuni personaggi. Un colpo non conta come una contromossa + contro un avversario che esegue una PO. Una PO diventa una contropresa contro un avversario che esegue una presa o una PO.

ATTACCO A TERRA

●ATTACCO A TERRA PESANTE

↑ **P** + **K**



Colpisci un personaggio che è stato messo al tappeto.

●ATTACCO A TERRA LEGGERO

↓ **P** / ↓ **K**



Colpisci un personaggio che è stato messo al tappeto.
I comandi variano in base al personaggio.

ROTOCOLAMENTO LATERALE

H / **P** / **K** prima di essere messo al tappeto



Rialzati rapidamente senza essere messo completamente al tappeto.
Premi il tasto direzionale o la levetta sinistra contemporaneamente per rialzarti in una certa direzione.

CALCIO IN RIALZO

●CALCIO MEDIO IN RIALZO

K



Se non riesci a eseguire un rotolamento laterale prima di essere gettato a terra, rialzati con **H**/**P**/**K**. Sferri un calcio medio mentre ti rialzi.

●CALCIO BASSO IN RIALZO

↓ **K**



Sferri un calcio basso mentre ti rialzi.

STORDIMENTO CRITICO



Certi colpi mettono l'avversario in stordimento critico, una condizione che gli impedisce qualsiasi azione eccetto le prese.

* Premi rapidamente il tasto direzionale per accorciare il tempo di stordimento.

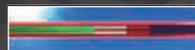
* Alcune mosse provocano uno stordimento critico ancora più potente che non consente nemmeno le prese.

SCOPPIO CRITICO

Lascia l'avversario momentaneamente incapace di muoversi o di reagire.



1 Usa un colpo speciale per mettere l'avversario in stordimento critico.



2 Continua a provocare danni in modo da ridurre il più possibile la parte bianca della barra dell'energia dell'avversario.



3 Quando lo stato "STORDIMENTO CRITICO" diventa rosso, usa un colpo speciale per provocare uno scoppio critico.



4 Gli scoppi critici sono un'ottima occasione per un colpo di potenza!

CONTROMOSSA



Quando colpisci nel momento esatto in cui il tuo avversario tenta di colpirti, si verificherà una contromossa che provoca il 125% dei danni.

COLPO D'INCONTRO

Hai messo a segno un colpo mentre il tuo avversario stava tentando un colpo o un passo laterale. Questa mossa ha alte probabilità di provocare uno stordimento critico.

CONTROPROIEZIONE

Hai eseguito una proiezione mentre il tuo avversario stava tentando una proiezione.

CONTROPRESA

Hai controbattuto a un colpo con una presa.

CONTROMOSSA +



In certi casi, una contromossa può diventare una contromossa + che provoca il 150% dei danni.

COLPO D'INCONTRO +

Hai messo a segno un colpo mentre il tuo avversario tentava una presa.

CONTROPROIEZIONE +

Hai eseguito una proiezione mentre il tuo avversario tentava una presa.

CONTROPRESA +

Hai afferrato il colpo del tuo avversario appena prima che colpisse.

CLIFFHANGER

P / **K** / **T** (in attacco)

H / **T** (in difesa)



Quando un avversario è appeso a una sporgenza durante un Cliffhanger, il giocatore all'attacco può scegliere di colpire **P**/**K** o proiettare **T**. L'avversario in difesa può parare **H** o evitare la proiezione **T**.

I colpi battono chi evita le proiezioni e le proiezioni battono chi sta in guardia. Se il giocatore che attacca vince, provoca dei danni aggiuntivi. Se il giocatore in difesa vince, il personaggio può scendere senza ricevere troppi danni.

COLPO DI POTENZA

*I comandi variano in base al personaggio.



Metti a segno un colpo di potenza quando la tua energia è sotto al 50% per provocare grandi danni. Premi il tasto direzionale o la levetta sinistra appena prima che il colpo di potenza venga messo a segno per decidere in quale direzione scaraventare il tuo avversario.

In alcuni livelli, puoi spingere il tuo avversario nelle Zone pericolo speciali per provocare danni ancora maggiori. I giocatori possono eseguire una sola volta con successo un colpo di potenza o una proiezione di potenza in un round.

Colpo di potenza in coppia

Quando entrambi i personaggi sono sotto al 50% d'energia in una partita in coppia, premi **Triangolo** (**H** + **P** + **K**) durante un colpo di potenza per eseguire un colpo di potenza in coppia. Questi colpi sono ancora più potenti dei colpi di potenza normali.

PROIEZIONE DI POTENZA

*I comandi variano in base al personaggio.



Eseguì una proiezione di potenza quando la tua energia scende sotto al 50% per scaraventare il tuo avversario verso l'alto, provocargli danni ingenti e lasciarti la possibilità di eseguire delle combo. I giocatori possono eseguire una sola volta con successo un colpo di potenza o una proiezione di potenza in un round.

»» Salvare i replay

Per salvare un replay, seleziona "Salva replay" dal menu visualizzato dopo l'incontro. I replay possono essere rivisti da Extra > Spettatore > Rivedi combattimento. Premi **X** in qualsiasi momento durante un replay per cambiare modalità di visuale. È possibile che non venga salvato l'intero replay se non c'è spazio sufficiente sulla console Xbox 360.

Se vengono modificate le impostazioni del controller durante un combattimento, il replay sarà salvato solo fino a quel momento.

COMANDI DI COPPIA

Le partite in coppia consentono a fino a 4 giocatori di partecipare a combattimenti 2 contro 2.

CAMBIO

 (H + P + K)

Fai entrare e uscire i personaggi dalla battaglia. Il personaggio che esce recupererà lentamente energia. Quando un avversario è a terra, premi  (H + P + K) per cambiare personaggio ed eseguire un attacco a terra (Attacco a terra in coppia). Puoi anche premere  (H + P + K) per cambiare personaggio e colpire il tuo avversario con una mossa di scoppio critico (Scoppio in coppia).

CAMBIO RAPIDO

Se cambi personaggio nel mezzo di una combo al momento giusto, il nuovo personaggio entrerà più velocemente del solito e continuerà la combo. Prosegui le combo così da non lasciare al tuo avversario la possibilità di fare un cambio!

PROIEZIONE IN COPPIA

  (H + P + K)

Il tipo di proiezione in coppia dipenderà dalla combinazione di personaggi. Alcune coppie hanno delle proiezioni in coppia uniche.

CAMBIO FORZATO

  (H + P + K)

Cambia personaggio e scaraventa l'avversario fuori dallo schermo, obbligando così anche lui a cambiare personaggio. Il personaggio che è stato buttato fuori perderà energia e non potrà rientrare in partita per un po'.

EN

LEON

»» ONLINE

Combatti con altri giocatori in varie modalità online.

PUNTI PER GRADO e PP

Il grado di un giocatore mostra quanto è forte. Tutti i giocatori partono da LR e salgono o scendono di grado guadagnando o perdendo punti nelle partite classificate.

Più alto è il grado dell'avversario, più punti per grado potrai vincere sconfiggendolo.

I Punti Personaggio (PP) indicano quanto un giocatore è forte con un certo personaggio e si possono vincere e perdere nelle partite classificate.

LOTTATORI CON RICOMPENSA

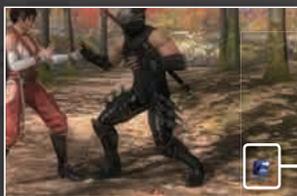
I giocatori che raggiungono un certo numero di vittorie consecutive in partite classificate ricevono i gradi di Lottatore Bronzo, Lottatore Argento, Lottatore Oro e Lottatore Platino. Battendo questi giocatori riceverai dei punti bonus per il grado. Questi lottatori possono guadagnare ulteriori punti proseguendo la loro serie di vittorie.



VINCA IL MIGLIORE

Imposta "Vinca il migliore" su "Accetta" per ricercare automaticamente un avversario da affrontare nelle modalità Scontro, Arcade e Allenamento libero.

Verrà visualizzata un'icona in fondo allo schermo quando viene trovato un avversario. Premi il Pulsante BACK per accettare una Sfida Vinca il migliore. I risultati degli scontri influiranno sul tuo grado.



Verrà visualizzata un'icona quando viene trovato un avversario.

-  Ricevuta una sfida Vinca il migliore
-  Sfida Vinca il migliore accettata dall'avversario

PARTITA CLASSIFICATA

Cerca gli avversari per grado. I risultati delle partite classificate influiscono sul tuo grado. Puoi giocare sia in singolo che in coppia.

PARTITA SALA D'ATTESA

Imposta varie regole e combatti con un massimo di 16 persone.

●TROVARE AVVERSARI

Cerca gli avversari in base alla regione, al grado, alle regole di combattimento, al tipo di partita (coppia/singolo) e al numero di round.

●CREARE UNA SALA D'ATTESA

Decidi il numero di round, il grado dell'avversario, le regole di combattimento, il tipo di combattimento, il limite di tempo, l'energia massima, il numero di giocatori, ecc. e aspetta che dei giocatori entrino nella tua sala d'attesa.

●REGOLE DI COMBATTIMENTO

CHI VINCE RESTA	Il giocatore che vince procede allo scontro successivo con un diverso avversario.
CHI PERDE RESTA	Il giocatore che perde procede allo scontro successivo con un diverso avversario.
TORNEO	Viene stabilito un vincitore con dei combattimenti in stile torneo.
KUMITE	Un giocatore affronta il resto dei giocatori nella sala d'attesa.
DOJO ONLINE	Fai pratica con un altro giocatore. La tua energia recupera in questa modalità. Premi il Pulsante BACK per impostare diverse opzioni.

CLASSIFICHE

CLASSIFICA	AVVERSARIO	REGIONE	GRADO
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

Qui puoi vedere le varie classifiche mondiali. L'icona  indica che il giocatore ha un replay disponibile per il download.

I replay possono essere inviati da Extra > Spettatore > Rivedi combattimento dal menu principale.

●SCHERMATA SALA D'ATTESA

Puoi anche trovare un compagno e combattere nelle partite in coppia con altri giocatori. Premi **Y** per aprire il menu e scegliere un compagno.



ELENCO LOTTATORI

Un elenco degli avversari che hai registrato.