



KOEI TECMO EUROPE LTD.

DEAD OR ALIVE 5

LAST ROUND

INHALT

SPIELSTEUERUNG	2	MOVE-HÖHE	7
GRUNDLEGENDES	3	AKTIONEN	8
SPIELBILDSCHIRM.....	5	PARTNERSPIEL-STEUERUNG.....	15
DREIECKSYSTEM	6	ONLINE	16



Dolby und das Doppel-D-Symbol sind
Markenzeichen von Dolby Laboratories.

Design von mammoth.

* Alle Screenshots stammen aus einer nicht abgeschlossenen Version des Spiels.
* Änderungen vorbehalten.

Charaktere Akira, Sarah, Pai, Jacky © SEGA.
Virtua Fighter ist eingetragenes Markenzeichen oder Markenzeichen von
SEGA Corporation.

Wenn du an unserer Produkt-Umfrage teilnehmen
möchtest, besuche bitte diese URL:

[http://www.koeitecmoeurope.com/
survey/doa5lr/](http://www.koeitecmoeurope.com/survey/doa5lr/)

SPIELSTEUERUNG

Weitere Informationen zur Steuerung finden sich auf **S.8**.

LB Linker Bumper

Starker Schlag P + K
Verursacht mehr Schaden, macht dich aber länger angreifbar.

RT Linker Trigger

Provokation Ap
Gegner in einem Kampf provozieren.

START-Taste

Pause
Öffnet das Pausemenü.

BACK-Taste

Throwdown-Herausforderung annehmen.

L Linker Stick

Bewegen
Bewegt den Charakter.

D Steuerkreuz

Bewegen
Bewegt den Charakter.

R Rechter Stick

In Move-Details umblättern.
Durch Move-Liste scrollen.

RT Rechter Trigger

Starker Tritt H + K
Verursacht mehr Schaden, macht dich aber länger angreifbar.

RB Rechter Bumper

Auswechseln
Tad (H + P + K) **S.15**
Wechselt während eines Partnerspiels Charaktere.

Y

Schlag P S.8
Angriff mit der Hand des Charakters.

B

Tritt K S.8
Angriff mit dem Fuß des Charakters.

X

Abwehr S.8
Wehrt den Angriff eines Gegners ab.

Griff H S.10

Wehrt den Angriff eines Gegners ab und setzt mit einem eigenen Angriff nach.

- ↖ **H Hoher Griff**
- ← **H Mittlerer Schlaggriff**
- **H Mittlerer Trittriff**
- ↘ **H Tiefer Griff**

A

Wurf T S.9
Wirft den Gegner.

STEUERUNGSSYMBOL

Mit den folgenden Symbolen werden im Spiel und im Handbuch Steuerungseingaben dargestellt.

X: H

Y: P

B: K

A: T

LB: P + K

RB: H + P + K

RT: H + K



Drücke kurz das Steuerkreuz oder den linken Stick in Pfeilrichtung.



Drücke und halte das Steuerkreuz oder den linken Stick in Pfeilrichtung.

D: Ap

SIDESTEP



oder



Schnelles Ausweichen zur Seite, um Angriffen zu entgehen.

*Steuerung für Steuerkreuz und linken Stick, wenn Charakter nach rechts blickt. Umgekehrte Eingaberichtung, wenn Charakter nach links blickt.

*Steuerung vom Typ A dargestellt. Der Controller kann unter OPTIONEN > STEUERUNG konfiguriert werden.

*Außerhalb von Kämpfen werden die Funktionen der Tasten rechts unten im Bildschirm angezeigt.

GRUNDLEGENDES

HAUPTMENÜ

Drücke im Titelbildschirm START, um ins Hauptmenü zu gelangen. Beim Erstellen eines neuen Spielstandes wirst du aufgefordert, deine bevorzugte Schwierigkeit zu wählen.

STORY	Kämpfe mit verschiedenen Charakteren und erlebe die Geschichte von DOA5LR.	
	START	Die Geschichte von Anfang an spielen.
	FORTSETZEN	Die Geschichte von einem gespeicherten Spielstand fortsetzen.
	CHRONOLOGIE ANZEIGEN	Ein Kapitel als Startpunkt auswählen.
KAMPF	Kämpfe gegen einen anderen Spieler oder den Computer.	
	GEGNER	Wähle einen Charakter und eine Stage und tritt gegen einen Gegner an.
	ARCADE	Besiege den Computer mit einer möglichst hohen Punktzahl.
	TIME ATTACK	Besiege den Computer so schnell wie möglich.
	SURVIVAL	Besiege möglichst viele Gegner, bevor deine Gesundheit am Ende ist.
	TEAMKAMPF	Kämpfe mit einem Team aus bis zu 7 Charakteren.
TRAINING	Lerne Moves und Combos und verbessere deine Kampftechnik.	
	FREIES TRAINING	Bestimme frei das Verhalten des Computers und übe so Moves und Combos.
	INGABETRaining	Wähle einen Charakter und übe die auf dem Bildschirm angezeigten Eingaben.
	TUTORIAL	Absolviere jede Lektion und wende das Gelernte in echten Kämpfen an.
	COMBO-HERAUSFORDERUNG	Trainiere wichtige Moves und Combos der Charaktere.

ONLINE	Verbinde dich mit dem Xbox Live und kämpfe online mit anderen Spielern.	
EXTRAS	Wiederholungen, Album, Kampfstatistik und mehr anzeigen.	
BESTENLISTEN	Zeigt deine Online-Platzierung an.	
ERFOLGE	Zeigt deine Erfolge an.	
HILFE & OPTIONEN	Verschiedene Spieleinstellungen anpassen.	
	HANDBUCH	Zeigt das Spielhandbuch an.
	SPIELEINSTELLUNGEN	Einstellungen für Kamera, Kampfbildschirm usw. anpassen.
	STEUERUNG	Tastenbelegung und Eingabe für Sidesteps und andere Aktionen festlegen.
	BILDSCHIRM	Bildschirmhelligkeit und Kontrast anpassen.
	SOUND	Musik, System-Sprachausgabe und Lautstärke einstellen.
	ONLINE	Ändere den in Lobby-Spielen für dich angezeigten Charakter, Optionen für das Teilen auf Facebook und andere Einstellungen.
SPRACHE	Sprache für Menüs und Sprachausgabe festlegen.	
MUSIK	Passt die in Kämpfen gespielte Musik an. Wähle Musik für Charaktere oder für Stages.	
Xbox Games Store	Verbindung zum Xbox Games Store herstellen.	

*In allen Kampfmodi außer Teamkampf kannst du wählen, ob du ein Solo-Spiel mit einem Charakter oder ein Partnerspiel mit zwei Charakteren spielen möchtest.

SPEICHERN UND LADEN

Die Spieldaten werden immer dann automatisch gespeichert, wenn ein Kampf im Storymodus gewonnen wurde, die Spieleinstellungen geändert werden usw. Die Spieldaten werden beim Spielstart automatisch geladen. Zum Speichern des Spiels sind mindestens 400 KB freier Speicher erforderlich.

STORYMODUS

1 Im Storymodus kannst du mit verschiedenen Charakteren kämpfen und so die Geschichte durchspielen. Die freigespielten Kapitel jedes Charakters kannst du dir in der Chronologie ansehen: Die senkrechte Achse zeigt den Zeitpunkt in der Geschichte und die waagerechte Achse zeigt den spielbaren Charakter der jeweiligen Episode.



2 Gewinne die Kämpfe in jeder Episode, um den nächsten Teil der Geschichte zu erreichen. Drücke während einer Zwischensequenz START, um das Pausemenü zu öffnen. Wenn du den Storymodus während eines Kampfes verlässt, kannst du das Spiel beim nächsten Mal nach dem zuletzt gewonnenen Kampf fortsetzen.



»» Inhalte zum Herunterladen kaufen

Inhalte zum Herunterladen können auf dem Xbox Games Store gekauft werden. Dazu sind ein Xbox Live-Konto und eine Breitband-Internetverbindung nötig.

SPIELBILDSCHIRM

GESUNDHEITSANZEIGE

Sie zeigt die verbleibende Gesundheit deines Charakters an. Sie sinkt, wenn dein Charakter Schaden erleidet. Wenn die Gesundheit deines Charakters auf Null sinkt, ist er k. o. Ein roter Rahmen erscheint, sobald sie auf 50 % gesunken ist. Power-Angriffe und Power-Launchers können ausgeführt werden, sobald die Anzeige rot leuchtet.

Der rote Teil zeigt an, wie viel Schaden der letzte Treffer angerichtet hat.



K-O-ZAHL

Für jede gewonnene Runde füllt sich eine Kugel. Der erste Spieler, bei dem alle drei Kugeln gefüllt sind, gewinnt den Kampf.

TIMER

Zählt die in der Runde verbleibende Zeit herunter. Sinkt der Timer auf Null, endet die Runde und der Spieler mit der höchsten Gesundheit gewinnt.

STATUS

Die Länge einer Combo, der Zustand des Charakters und andere Informationen werden hier angezeigt.

KRITISCHER STUN
KRITISCHER STUN

Dieses Taumeln wird durch bestimmte Moves ausgelöst. Charaktere in einem kritischen Stun können nur Griffe ausführen und können nicht geworfen werden.

KRITISCHER BURST
KRITISCHER BURST

Du kannst mit einem kritischen Burst getroffen werden, wodurch sich dein Status zu "KRITISCHER BURST!" ändert.

KRIT. TREFFER
KRITISCHER TREFFER

Du hast einen Angriff gelandet, der deinen Gegner in einen kritischen Stun versetzt hat.

TECH-ROLLE
TECH-ROLLE

Du hast dich abgerollt, bevor du auf dem Boden aufgeschlagen bist.

NAHTRÉFFER
NAHTRÉFFER

Du hast einen bestimmten Angriff aus nächster Nähe gelandet und so mehr Schaden angerichtet.

GEGENANGRIFF
GEGENANGRIFF

Du konntest deinen Angriff unmittelbar vor dem Angriff des Gegners landen.

GEGENANGRIFF+
GEGENANGRIFF+

Du konntest mit deinem Angriff einen Wurfversuch des Gegners kontern.

GEGENGRIFF
GEGENGRIFF

Du konntest den Angriff deines Gegners mit einem Griff kontern.

GEGENGRIFF+
GEGENGRIFF+

GRIFF-COMBO
GRIFF-COMBO

Wenn dies angezeigt wird, kannst du durch eine bestimmte Eingabe eine Griff-Combo ausführen.

GEGENWURF
GEGENWURF

Du konntest den Wurf deines Gegners mit einem eigenen Griff unterbrechen.

GEGENWURF+
GEGENWURF+

Du konntest mit deinem Wurf einen Griff des Gegners kontern.

WURF-COMBO
WURF-COMBO

Wenn dies angezeigt wird, kannst du durch eine bestimmte Eingabe eine Wurf-Combo ausführen oder einen Wurf des Gegners abwehren.

KRITISCHER BURST!
KRITISCHER BURST

Du kannst nicht abwehren, keine Griffe oder andere Aktionen ausführen.

POWER-ANGRIFF
POWER-ANGRIFF

Du hast einen Power-Angriff gelandet.

»» DREIECKSYSTEM



Das grundlegende Kampfsystem besteht aus Angriffen (Schläge und Tritte), Würfungen und Griffen.

Angriffe schlagen Würfe, Würfe schlagen Griffe und Griffe schlagen Angriffe.

BASS



EINGABESYMBOL

Folgende Symbole werden in der Move-Liste, in der Eingabeliste und in diesem Handbuch verwendet:

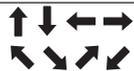
*Es wird angenommen, dass der Charakter nach rechts blickt. Verwende die umgekehrte Eingaberichtung, wenn der Charakter nach links blickt.

*Diese Tastenbelegungen zeigen den Steuerungstyp A. Die Tastenbelegung kann im Optionsmenü unter Controller-Einstellungen geändert werden.

	usw.)	Taste gedrückt halten



Drücke kurz die Richtungstaste oder den linken Stick in Pfeilrichtung.



Drücke und halte die Richtungstaste oder den linken Stick in Pfeilrichtung.



TINA



MOVE-HÖHE

HOCH



Meist schnelle Moves, vor denen man sich durch eine stehende Abwehr oder durch Hocken schützen kann. Diese Moves werden durch **P** dargestellt.

MITTEL



Angriffe, die hockende Gegner treffen können. Diese Moves werden durch **P** dargestellt.

TIEF



Diese Moves sind langsamer, können aber nicht stehend abgewehrt werden. Diese Moves werden durch **P** dargestellt.

HAYATE



HITOMI



MOVE-LISTE

Die Move-Liste unten im Bildschirm enthält Moves, die nach dem aktuellen Move ausgeführt werden können. Ein ausgeführter Move leuchtet auf. Drücke START und wähle im Pausemenü "KAMPFANZEIGE-INFO", um die Anzeige der Move-Liste usw. einzustellen.

SP Spezialaktion	P (usw.) Hoch
OH Offensiver Griff	P (usw.) Mittel
CB Kritischer-Burst-Move	P (usw.) Tief
PB Power-Angriff	Drücke den linken Stick, um die derzeit angezeigte Move-Liste zu fixieren.
PL Power-Launcher	

Spielbildschirm
→ S.5

Eingabesymbole
→ S.6

Aktionen
→ S.8-14

Kritischer Stun
→ S.12

Power-Angriff, Power-Launcher
→ S.14

AKTIONEN

LAUFEN



Lässt den Charakter laufen.

SIDESTEP

↑ ↑ / ↓ ↓ oder
↑ H + P + K / ↓ H + P + K



Führt eine schnelle Ausweichbewegung zur Seite aus (einigen Angriffen kann nicht ausgewichen werden). Angriffe und Würfe, die einen Gegner während eines Sidesteps treffen, werden als Konter gewertet. Die Eingabe kann im Optionsmenü geändert werden.

SCHLAG



Angriffe mit der Hand. Durch gleichzeitiges Lenken mit Steuerkreuz oder linkem Stick kannst du verschiedene Moves ausführen. Angriffe schlagen Würfe und können mit einer Abwehr geblockt werden.

TRITT



Angriffe mit dem Fuß. Durch gleichzeitiges Lenken mit Steuerkreuz oder linkem Stick kannst du verschiedene Moves ausführen. Angriffe schlagen Würfe und können mit einer Abwehr geblockt werden.

ABWEHR

STEHENDE ABWEHR

← oder H



Blockt hohe und mittlere Angriffe. Blockt keine tiefen Angriffe.

HOCKENDE ABWEHR

↙ oder ↓ H



Blockt tiefe Angriffe. Blockt keine hockenden Würfe.

WÜRFE

STEHENDER WURF



Diese Würfe sind wirksam gegen Gegner, die stehen, sich bewegen oder eine stehende Abwehr ausführen. Sie werden von Angriffen geschlagen. Durch gleichzeitiges Lenken mit Steuerkreuz oder linkem Stick kannst du stärkere Moves ausführen.

HOCKENDER WURF



Diese Würfe sind wirksam gegen Gegner, die hocken, sich in der Hocke bewegen oder eine hockende Abwehr ausführen. Sie werden von Angriffen geschlagen.

WURFABWEHR



Normale Würfe können abgewehrt werden, wenn man drückt, sobald der Charakter gegriffen wird.

WURF-COMBO

(Folge-Wurf)



Eine Kombination mehrerer Würfe. Es sind andere Eingaben möglich, wenn **WURF-COMBO** angezeigt wird.

Wenn der geworfene Charakter im richtigen Moment drückt, kann er den Wurf abwehren.

GRIFFE



Greift und kontert den Angriff eines Gegners. Griffe schlagen Angriffe derselben Höhe und werden von Würfeln geschlagen. Wenn **GRIFFCOMBO** angezeigt wird, kann durch weitere Eingaben eine Griff-Combo ausgeführt werden. Wenn der gegriffene Charakter im richtigen Moment **H** oder **T** drückt, kann er den Griff abwehren.

* Einige Charaktere verfügen über besondere, characterspezifische Griffe.

HOHER GRIFF

Gegen hohen Angriff ↖ **H**

TIEFER GRIFF

Gegen tiefen Angriff ↙ **H**

MITTLERER SCHLAGGRIFF

Gegen mittleren Schlag ← **H**

MITTLERER TRITTEGRIF

Gegen mittleren Tritt → **H**



Wenn du den Angriff eines Gegners greifst, wird dies als Gegentreffer oder Gegentreffer+ gewertet, der zusätzlichen Schaden verursacht.

OFFENSIVER GRIF (OG)



Diese Griffe versuchen wie Würfe aktiv den Gegner zu greifen und können nur von bestimmten Charakteren ausgeführt werden. Angriffe gegen einen Gegner, der einen OG ausführt, werden nicht als Gegenangriff+ gewertet. Ein OG gegen einen Gegner, der einen Griff oder OG ausführt, wird als Gegengriff gewertet.

BODENANGRIFFE

SCHWERER BODENANGRIFF

↑ P + K



Trifft einen Charakter, der zu Boden gegangen ist.

LEICHTER BODENANGRIFF

↓ P / ↓ K



Trifft einen Charakter, der zu Boden gegangen ist. Eingabe kann je nach Charakter variieren.

TECH-ROLLE

H / P / K vor dem Zu-Boden-Gehen



Schnelles Aufstehen, bevor man zu Boden geht. Durch gleichzeitiges Lenken mit dem Steuerkreuz oder dem linken Stick kann die Aufstehrichtung bestimmt werden.

AUFSTEHTRITTE

MITTLERER AUFSTEHTRITT

K



Wenn du keine Tech-Rolle ausführst, bevor du zu Boden gehst, kannst du mit H / P / K aufstehen. Führt beim Aufstehen einen mittleren Tritt aus.

TIEFER AUFSTEHTRITT

↓ K



Führt beim Aufstehen einen tiefen Tritt aus.

MILA

RIG



KRITISCHER STUN



Manche Angriffe können den Gegner in einen kritischen Stun versetzen, wodurch dieser nur noch Griffe ausführen kann.

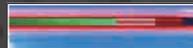
- * Drücke die Richtungstasten in schneller Folge, um dich schneller zu erholen.
- * Einige Moves verursachen einen sehr starken kritischen Stun, in dem der Gegner keine Griffe ausführen kann.

KRITISCHER BURST

Dein Gegner ist für kurze Zeit völlig wehrlos.



1 Versetze deinen Gegner mit einem Spezialangriff in einen kritischen Stun.



2 Füge deinem Gegner weiter Schaden zu, damit sich seine Gesundheitsanzeige so schnell wie möglich leert.



Wenn sich die Status-Anzeige "KRITISCHER STUN" rot färbt, kannst du mit einem Spezialangriff einen kritischen Burst auslösen.



4 Kritische Bursts bieten die perfekte Gelegenheit für einen Power-Angriff!



KONTER



Wenn du kurz vor deinem Gegner einen Angriff landest, wird dieser als Konter gewertet, der 125 % Schaden verursacht.

GEGENANGRIFF

Du landest genau dann einen Angriff, wenn dein Gegner einen Angriff oder Sidestep versucht. Gegenangriffe führen oft zu einem kritischen Stun.

GEGENWURF

Du führst genau dann einen Wurf aus, wenn dein Gegner einen Wurf versucht.

GEGENGRIFF

Du konterst einen Angriff mit einem Griff.

KONTER+



In bestimmten Fällen kann ein Konter zu einem Konter+ werden, der 150 % Schaden verursacht.

GEGENANGRIFF+

Du landest genau dann einen Angriff, wenn dein Gegner einen Griff versucht.

GEGENWURF+

Du führst genau dann einen Wurf aus, wenn dein Gegner einen Griff versucht.

GEGENGRIFF+

Du greifst den Angriff deines Gegners, kurz bevor er dich trifft.

CLIFFHANGER

P / **K** / **T** (Angreifer)

H / **T** (Verteidiger)



Wenn ein Gegner während eines Cliffhangers an einem Abgrund hängt, kann der Angreifer entweder einen Angriff **P**/**K** oder einen Wurf **T** ausführen. Der Verteidiger kann versuchen, einen Angriff abzuwehren **H** oder eine Wurfabwehr **T** auszuführen.

Angriffe schlagen die Wurfabwehr und Würfe schlagen die Abwehr von Angriffen. Wenn der Angreifer gewinnt, verursacht er zusätzlichen Schaden. Wenn der Verteidiger gewinnt, stürzt sein Charakter, ohne größeren Schaden zu erleiden.

POWER-ANGRIFF

*Eingabe variiert von Charakter zu Charakter.



Wenn du weniger als 50 % Gesundheit hast, kannst du einen Power-Angriff ausführen. Lenke, kurz bevor der Power-Angriff trifft, mit dem Steuerkreuz oder dem linken Stick, um die Richtung, in die dein Gegner geschleudert werden soll, zu bestimmen.

In bestimmten Stages kannst du deinen Gegner in spezielle Gefahrenzonen schleudern, um ihm noch mehr Schaden zuzufügen. Jeder Spieler kann nur einen erfolgreichen Power-Angriff oder Power-Launcher pro Runde ausführen.

POWER-LAUNCHER

*Eingabe variiert von Charakter zu Charakter.



Führe einen Power-Launcher aus, wenn deine Gesundheit unter 50 % sinkt, um deinen Gegner hoch in die Luft zu schleudern. Du fügst ihm großen Schaden zu und kannst anschließend eine Combo ausführen. Jeder Spieler kann nur einen erfolgreichen Power-Angriff oder Power-Launcher pro Runde ausführen.

Partner-Power-Angriff

Wenn in einem Partnerspiel beide Charaktere weniger als 50 % ihrer Gesundheit besitzen, kannst du während eines Power-Angriffs **△ + ○ + □ + K** drücken, um einen Partner-Power-Angriff auszuführen. Dieser Angriff ist noch stärker als herkömmliche Power-Angriffe.

»» Wiederholungen speichern

Um eine Wiederholung zu speichern, musst du im nach dem Kampf angezeigten Menü "Wiederholung speichern" wählen. Wiederholungen können unter Extras > Zuschauer > Kampf wiedergabe angesehen werden. Drücke während einer Wiederholung **X**, um in den Kameramodus zu wechseln.

Wenn auf deiner Xbox 360 nicht genug freier Speicher verfügbar ist, kann keine Wiederholung gespeichert werden.

Wenn während eines Kampfes die Controller-Einstellungen geändert werden, wird die Wiederholung nur bis zu diesem Zeitpunkt aufgezeichnet.

PARTNERSPIEL-STEUERUNG

In Partnerspielen können bis zu 4 Spieler in 2-gegen-2-Kämpfen gegeneinander antreten.

AUSWECHSELN



Wechselt Charaktere ein und aus. Der ausgewechselte Charakter regeneriert langsam Gesundheit. Wenn ein Gegner am Boden liegt, kannst du mit deine Charaktere austauschen und einen Bodenangriff (Partner-Bodenangriff) ausführen. Du kannst auch drücken, um deine Charaktere zu wechseln und deinen Gegner mit einem Kritischer-Burst-Move (Partner-Burst) anzugreifen.

SCHNELLER WECHSEL

Wenn du zum richtigen Zeitpunkt einer Combo einen Charakter austauschst, wird der andere Charakter schneller als gewöhnlich eingewechselt und kann die Combo fortsetzen. Führe Combos aus und gib deinem Gegner keine Chance, auszuwechseln!

PARTNERWURF



Die Art des Partnerwurfs hängt von den beiden Charakteren ab. Einige Paarungen haben besondere Partnerwürfe.

HERAUSDRÄNGEN



Wechselt die Charaktere aus und wirft den Gegner aus dem Bildschirm, sodass auch er die Charaktere wechseln muss. Der herausgedrängte Charakter verliert Gesundheit und kann eine Zeit lang nicht wieder eingewechselt werden.

EN

LEON

ONLINE

Kämpfe mit anderen Spielern in verschiedenen Online-Modi.

RANGPUNKTE & CP

Der Rang eines Spielers zeigt an, wie stark er ist. Alle Spieler starten mit Rang LR und steigen auf oder ab, wenn sie in Ranglistenspielen Rangpunkte gewinnen oder verlieren.

Je höher der Rang deines Gegners, desto mehr Rangpunkte kannst du bei einem Sieg gewinnen.

Charakterpunkte (CP) zeigen an, wie stark ein Spieler mit einem bestimmten Charakter ist, und sie können ebenfalls in Ranglistenspielen gewonnen und verloren werden.

PREISKÄMPFER

Spieler, die in Ranglistenspielen mehrere Kämpfe nacheinander gewinnen, können die Ränge "Bronze-Kämpfer", "Silber-Kämpfer", "Gold-Kämpfer" oder "Platin-Kämpfer" erreichen. Ein Sieg gegen solche Kämpfer bringt zusätzliche Rangpunkte. Wenn diese Kämpfer ihre Siegstrahlen weiterführen können, erhalten sie dafür Bonuspunkte.



THROWDOWNS

Stelle „Throwdowns“ auf „Annehmen“, um automatisch nach Gegnern für Kämpfe in den Modi „Gegner“, „Arcade“ und „Freies Training“ zu suchen.

Ein Symbol unten im Bildschirm zeigt an, wenn ein Gegner gefunden wurde. Drücke BACK, um die Throwdown-Herausforderung anzunehmen. Der Kampfausgang wirkt sich auf deinen Rang aus.



Ein Symbol zeigt an, wenn ein Gegner gefunden wurde.

-  Throwdown-Herausforderung erhalten
-  Throwdown-Herausforderung von Gegner angenommen

RANGLISTENSPIEL

Gegnersuche nach Rang. Der Ausgang von Ranglistenkämpfen wirkt sich auf deinen Rang aus. Du kannst allein oder im Partnermodus spielen.

LOBBY-SPIEL

Lege verschiedene Regeln fest und kämpfe mit bis zu 16 Spielern.

●GEGNER FINDEN

Suche nach Gegnern abhängig von Region, Rang, Kampfregeln, Kampftyp (Partner-/Solo-Spiel) und Rundenzahl.

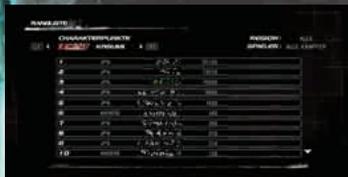
●LOBBYS ERSTELLEN

Lege Rundenzahl, Rang des Gegners, Kampftyp, Rundenzeit, maximale Gesundheit, Spielerzahl usw. fest und warte auf andere Spieler, die deine Lobby betreten.

●KAMPFREGLN

GEWINNER BLEIBT	Der Sieger kämpft im nächsten Kampf gegen einen anderen Gegner.
VERLIERER BLEIBT	Der Verlierer kämpft im nächsten Kampf gegen einen anderen Gegner.
WETTKAMPF	Der Sieger wird in einem turnierartigen Wettkampf ermittelt.
KUMITE	Ein Spieler tritt gegen alle anderen Spieler in der Lobby an.
ONLINE-DOJO	Übe mit einem anderen Spieler. In diesem Modus regeneriert sich deine Gesundheit. Drücke BACK, um verschiedene Optionen einzustellen.

LEADERBOARDS



Hier kannst du dir verschiedene Ranglisten ansehen. Das  - Symbol zeigt an, dass der Spieler eine Wiederholung zum Download freigegeben hat. Wiederholungen können unter Extras > Zuschauer > Kampf wiedergabe hochgeladen werden.

●LOBBY-BILDSCHIRM

Du kannst auch nach einem Partner suchen und mit ihm zusammen spielen. Drücke , um das Menü zu öffnen und einen Partner zu wählen.



Kämpferliste

Eine Liste der registrierten Kämpfer.

ALPHA-15Z

GEN FU