

XBOX 360.



ADOLESCENTES
T
CONTENIDO CALIFICADO POR
ESRB

CAPCOM®



ADVERTENCIA Antes de empezar a jugar, lea los apartados de información de seguridad y salud de los manuales de la consola Xbox 360® y los accesorios. Guarde todos los manuales para poder consultarlos más adelante. Para conseguir los manuales de la consola y los accesorios, visite a www.xbox.com/support.

Información importante acerca de los videojuegos.

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada y no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

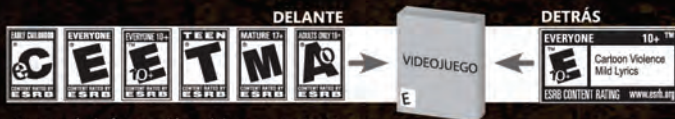
Si usted o algún miembro de su familia tiene historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

Calificación ESRB del juego

Las calificaciones de la ESRB (Junta de Calificación de Software de Entretenimiento) están diseñadas para aconsejar a los consumidores, especialmente a los padres, sobre las edades apropiadas de los videojuegos. Esta información ayuda a los consumidores a decidir qué juegos son apropiados para sus hijos y su familia.

Las calificaciones de la ESRB constan de dos partes:

- **Los símbolos de calificación** sugieren la edad apropiada del juego. Estos símbolos aparecen prácticamente en todas las cajas de juegos disponibles para compra o alquiler en los Estados Unidos y Canadá.
- **Las descripciones de contenido** indican los elementos del juego que pueden tener una calificación específica y/o pueden ser de interés para el consumidor. Las descripciones aparecen en la parte trasera de la caja al lado del símbolo de clasificación.



Para más información, visite www.ESRB.org.

CONTENIDO

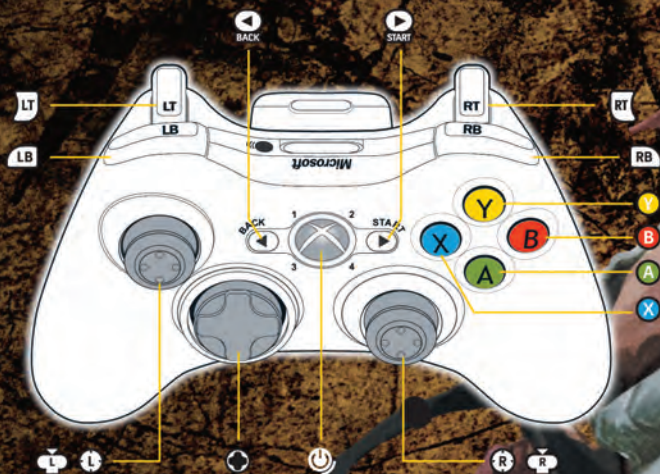
<i>Controles</i>	<i>02</i>
<i>Iniciando el juego</i>	<i>04</i>
<i>Controles básicos</i>	<i>08</i>
<i>Modos de juego</i>	<i>16</i>
<i>Combates Xbox LIVE</i>	<i>22</i>
<i>Clasificaciones</i>	<i>23</i>
<i>Canal de repetición</i>	<i>24</i>
<i>Xbox LIVE</i>	<i>28</i>
<i>Garantía/Soporte al Cliente</i>	<i>29</i>

STREET FIGHTER® X TEKKEN® requiere al menos de 18MB de espacio libre para guardar tu juego.

Este juego es compatible con Dolby® Digital 5.1. Para poder disfrutar de Dolby Digital 5.1 Surround Sound es necesario conectar tu consola Microsoft Xbox 360 a un sistema de sonido que sea compatible con Dolby Digital mediante un cable digital de fibra óptica, mientras estás utilizando el cable Xbox 360 Componente HD AV, el cable Xbox 360 VGA AV o el cable Xbox 360 S-Video. Si tu consola Xbox 360 cuenta con un puerto HDMI AV puedes utilizar el cable Xbox 360 HDMI. Entonces, ve al Dashboard del Xbox 360 y selecciona "Sistema", después "Configuración del Sistema" luego, "Opciones de Audio", "Configuración de Salidas Digitales" y finalmente "Dolby Digital 5.1".

Este juego es compatible con pantallas con resolución HD. Para poder disfrutar de la salida de video HDTV, debes conectar tu consola Xbox 360 a un televisor de Alta Definición (HDTV) utilizando el cable Xbox 360 Componente HD AV.

CONTROLES Utilizando el mando Xbox360



Pad de dirección/ Palanca izquierda

Se muestran los controles del pad de dirección y de la palanca izquierda cuando tu personaje se dirige hacia la derecha. Cuando se dirige a la izquierda, los controles izquierda/derecha se invierten.

Los comandos diagonales requieren que presiones dos direcciones a la vez, por ejemplo: izquierda y abajo.



Consejo Rápido de Dan

¿Quédate conmigo y te daré valiosos consejos acerca de cómo jugar! Intenta presionar abajo en el pad de dirección (o moviendo la palanca izquierda hacia abajo) y salta inmediatamente. ¡Saltarás más alto que lo usual! ¡Eso es lo que llamamos un "salto alto"!

Botones



Botones
de Puño

X

Ligero

Y

Medio

RB

Fuerte

LB

Todos



Botones
de Patada

A

B

RT

LT

R

Combo
rápido

L

Otros Controles

Pad de dirección/palanca izquierda: Selecciona un modo de juego, menú de modos de juego, y selecciona una opción.

Botón **A** : Confirmar

Botón **B** : Cancelar

Presionar **LT** y **RT** con el pad de dirección o la palanca izquierda: Salto de cursor (sólo en ciertos modos de juego).

Botón de Inicio (START)

Presiona el botón de Inicio (START) durante el juego para pausar y desplegar el Menú de Pausa. Presiónalo nuevamente para reanudar el juego (nota: el juego no puede ser pausado mientras se juega contra un oponente en línea).

Puedes utilizar la lista de comandos en el Menú de Pausa para verificar los movimientos únicos, movimientos especiales o Súper Artes de cada personaje. Ten en cuenta que las entradas Fáciles y Súper Fáciles solamente están disponibles en batalla cuando las Gemas apropiadas están listas.

*Esta es la configuración predeterminada de botones. Esta configuración puede ser cambiada desde Opciones. (⇒P.04).

*La función de Vibración también puede ser encendida/apagada desde Opciones. (⇒Pág.04).

COMENZANDO EL JUEGO

Comenzando el juego

Presiona el botón de Inicio (START) en la pantalla de título para avanzar al Menú Principal.



Menu Principal

ARCADIA (ARCADE)	En esta modalidad, te enfrentas contra el CPU mientras se desarrolla la historia de juego. Si utilizas la configuración de Requerir Pelea, puedes aceptar invitaciones para batallas en Xbox LIVE (⇒P.16).	# de jugadores 1-2
VERSUS	Selecciona a los personajes y un escenario de batalla y pelea contra el CPU u otro jugador (⇒P.16).	# de jugadores 1-4
Xbox LIVE	Pelea contra otros jugadores en línea a través de Xbox LIVE (⇒P.22). *Requiere una conexión a Internet de Banda Ancha. *Se requiere de una membresía Gold para jugar en Xbox LIVE.	# de jugadores 1
ENTRENAMIENTO (TRAINING)	Elige como se comportará tu oponente y practica contra ellos (⇒P.16).	# de jugadores 1-2
DESAFIO (CHALLENGE)	Entra en una serie de batallas desafiante (⇒P.16).	# de jugadores 1
PERSONALIZAR (CUSTOMIZE)	Personaliza una variedad de configuraciones de batalla (⇒P.17).	
DATOS DE JUGADOR (PLAYER DATA)	Ve estadísticas dentro y fuera de línea y récords del juego.	
OPCIONES (OPTIONS)	Ajusta varias configuraciones del juego.	
TIENDA (STORE)	Busca y adquiere contenido descargable.	

Guardar Datos

Este juego utiliza una función de Autoguardado. Los datos serán automáticamente guardados después de cada pelea y después de cambiar la configuración del juego. No interrumpas el suministro de energía eléctrica de tu Xbox 360 ni remuevas el dispositivo de almacenamiento mientras se esté guardando un juego. Se requieren 18 MB de espacio libre para guardar tu juego en STREET FIGHTER® X TEKKEN®.

Selección del personaje

En la pantalla de selección de personaje puedes elegir y personalizar tu personaje.



Ventana de Configuración de Personaje

ATUENDO (COSTUME)

Adquiere atuendos en el Marketplace de Xbox LIVE y utilízalos en el personaje correspondiente.

COLOR

Cambia el color del atuendo de tu personaje. Puedes utilizar colores personalizados por ti (⇒ P. 20).

COMENTARIO (COMMENT)

Selecciona el mensaje que será mostrado cuando ganes un combate. *Sólo disponible en ciertos modos de juego.

Ventana de Unidad de Gemas

Selecciona las Gemas a usar en batalla (⇒ P.15).

Ventana de desventaja

Selecciona el nivel de vitalidad para comenzar la batalla.

*Sólo disponible en ciertos modos de juego.



Consejo Rápido de Dan

¿Sabías que puedes cambiar la configuración de los botones directamente desde la pantalla de Selección de Personaje? Bueno, ¡tú puedes! ¡Sólo presiona el botón de Inicio (START)! Pero recuerda, ¡sólo funciona en modalidades fuera de línea!

COMENZANDO EL JUEGO

Pantalla del juego



1 Victorias consecutivas	Número de victorias consecutivas.
2 Medidor de la vitalidad	Tu vitalidad restante.
3 Temporizador	Tiempo restante de la batalla.
4 Marcadores de victorias	Aparece después de ganar una ronda. El icono cambia dependiendo de las circunstancias de la victoria.
5 Retrato del personaje	Muestra un retrato del personaje que se está utilizando, así como el personaje a la espera. El personaje en espera se muestra detrás del que es utilizado.



6 Daño recuperable

Muestra la cantidad de daño que puede ser recuperado, mientras el personaje está en modo de espera.

7 Indicador Cross

Este indicador aumenta a medida que tu personaje ataca o recibe daño. Las Super Artes y los Movimientos Especiales EX consumen tu indicador Cross.

8 Icono de Gema

Muestra el estado de tus Gemas seleccionadas. Las gemas se iluminan cuando son activadas.

9 Mensaje de Bonos

Varios mensajes son mostrados aquí durante la acción.

10 Icono de Solicitud de Pelea

Durante el modo de juego Arcadia o en la Sala de Preparación, aparece un ícono cuando el ajuste Requerir Pelea esta encendido.

CONTROLES BÁSICOS

Todos los controles mostrados en esta sección son considerados cuando tu personaje se dirige hacia la derecha. Cuando se dirige a la izquierda, todos los controles izquierda/derecha se invierten.

Movimientos Normales

Presiona los botones de puño y patada para ejecutar movimientos normales. El movimiento ejecutado por tu personaje depende de su posición y el botón presionado.

Movimientos Especiales

Presionando el pad de dirección y los botones de ataque en una combinación específicas te permitirá ejecutar movimientos especiales. Incluso si tu oponente logra bloquear un movimiento especial, ellos sufrirán un pequeño monto de daño. Introduciendo el comando de un movimiento especial durante ciertos movimientos normales te permite parar en corto, o "cancelar" el movimiento normal y ejecutar directamente el movimiento especial. Cancelar un movimiento hábilmente es una forma de crear combinaciones dañinas.

Movimientos Especiales EX

Los Movimientos Especiales EX son versiones más poderosas de tus movimientos especiales regulares. Ejecuta un Movimiento Especial EX presionando 2 o más botones de puño o patada (dependiendo del movimiento especial) cuando ingreses un comando de movimiento especial (este movimiento utiliza 1 bloque de tu Indicador Cross).



Comando EX

Ejemplo:
EX Hadoken

   
Presione simultaneamente



Consejo Rápido de Dan

¿Has notado que aparecen mensajes como "COUNTER" o "REVERSAL" en tu pantalla durante un combate? Estos mensajes aparecen cuando tu ataque llega a tu oponente cuando él te estaba atacando o cuando realizas un movimiento especial en el momento correcto, justo cuando estás siendo atacado o mientras estás bloqueando.

Bloqueo

Presionar el pad de dirección lejos de tu oponente te permite bloquear sus ataques. Puedes bloquear ataques altos (de pie) y bajos (agachándote). Los bloqueos altos y bajos pueden bloquear ataques específicos, pero no todos los ataques. Necesitarás cambiar rápida y cuidadosamente entre los dos tipos de bloqueo para bloquear todos los ataques. No puedes bloquear mientras te encuentras en el aire.



Bloqueo alto



Bloqueo bajo



Anulación Cross

Cuando introduces este comando después de bloquear exitosamente el ataque de tu oponente, ejecutarás una Anulación Cross. Dependiendo de tu personaje, éste puede ser un ataque o un movimiento. Este comando consume 1 bloque de tu indicador Cross.

Después de un bloqueo exitoso



Fuerte



Fuerte

Recuperación

Cuando los ataques de tu oponente derriben a tu personaje al piso, puedes presionar abajo en la palanca izquierda o en el pad de dirección o dos botones de ataque simultáneamente en el momento que toques el suelo para ejecutar una recuperación rápida. Una recuperación exitosa reducirá el tiempo perdido en el suelo y te facilitará responder al siguiente ataque.



Justo antes de tocar el piso



o

O presionados o más botones juntos

** Algunos ataques como los lanzamientos, no permiten ejecutar la Recuperación después de ellos.*

Voltereta hacia adelante de recuperación

Mientras estás en el piso, presiona el pad de dirección hacia tu oponente para ejecutar una recuperación Rodada al frente. Mientras ejecutas esta maniobra serás temporalmente invulnerable. Si es bien utilizada, te puede permitir evitar los ataques de tu oponente.



Mientras estás en el piso



CONTROLE BÁSICOS

Lanzamientos y Escapar de lanzamientos

Lanzar Al estar de pie cerca de tu oponente, pulsa Puño ligero y Patada ligera al mismo tiempo para lanzar a tu oponente. Puedes cambiar la dirección de lanzamiento de tu oponente pulsando izquierda o derecha en el pad de dirección o en la Palanca Izquierda. * Algunos personajes también puede realizar un lanzamiento mientras saltan (lanzamiento aéreo).

Lanzamiento de Escape

Puedes evitar ser lanzado presionando al mismo tiempo Puño ligero y Patada Ligera cuando tu oponente empieza a lanzarte.

Cerca del oponente



Lanzar

Cuando eres sujetado



Escapa del lanzamiento


 Ligero +  Ligero

* No es posible Escapar de lanzamientos aéreos.

Deslizamiento

Pulsa rápidamente el pad de dirección dos veces hacia tu oponente para para deslizarte hacia adelante, o pulsa rápidamente el pad de dirección dos veces lejos de ellos para deslizarte hacia atrás. El Deslizarte te permite acercarte rápidamente a tu adversario o retroceder y re evaluar la situación.

Deslizamiento 

Deslizarse atrás 

Relevo

Pulsa los botones Puño Mediano y Patada Mediana al mismo tiempo para efectuar un relevo con tu pareja. Cuando un personaje cambia con su pareja, el personaje entra en modo de espera y será capaz de recuperar el daño resarcible. (↔ P.07).

 Medio +  Medio

Mediante el uso de un bloque de Indicador Cross, también es posible cancelar una acción y efectuar un relevo con tu pareja.



Lanzadores

Un lanzador es un ataque combinado ofensivo / defensivo en la que lanzas a tu oponente al aire antes de realizar un relevo de personaje. Pula Puño Fuerte y Patada Fuerte al mismo tiempo mientras tu personaje está en el suelo para llevar a cabo un Lanzador.



Un lanzador te hace invulnerable a los ataques bajos de tu oponente.

Boost Combo + Cross Rush

Realiza un Boost Combo al presionar los botones de Puño o Patada en el siguiente orden: Ligero ⇄ Medio ⇄ Fuerte.

Al pulsar Ligero ⇄ Medio ⇄ Fuerte, o alternativamente Ligero ⇄ Fuerte o Medio ⇄ Fuerte — seguido por un ataque final Fuerte - desatarás un Lanzador. Esto es llamado Cross Rush.



Realiza otro ataque Fuerte y...



Un lanzador será ejecutado!


CONTROLE BÁSICOS

Súper Artes

Si utilizas dos bloques del Indicador Cross, puedes realizar un poderoso movimiento especial conocido como Súper Arte. Los comandos de Súper Arte difieren de un personaje a otro.



Súper Carga

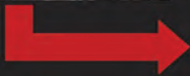
Los movimientos especiales que tienen  (CARGA - CHARGE) al lado de ellos en la lista de comandos, estos pueden ser cargados hasta 3 niveles manteniendo presionado el botón. Si es cargado hasta el nivel 3, puedes realizar un Súper Arte sin consumir energía de tu Indicador Cross.

Los movimientos especiales aumentan la potencia de la siguiente manera, lo que permite realizar un Movimiento Especial EX o un Súper Arte sin utilizar energía del Indicador Cross: **Movimiento Especial** ⇔ **Movimiento Especial EX** ⇔ **Súper Arte**.

En el caso de Ryu,
Ingrésa



y mantén presionado

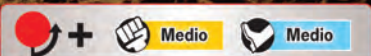


Y ejecutarás
un Súper Arte!



Artes Cross

La combinación de movimientos más potente, además es ejecutada junto con tu pareja. Si es ejecutada exitosamente, un Arte Cross hará un gran daño a tu oponente, sin embargo los 3 bloques de tu Indicador Cross serán consumidos. Cuando un Arte Cross da en el blanco, serás automáticamente relevado por tu pareja.



Asalto Cross

Un Asalto Cross es una técnica especial en la que llamas a tu pareja para pelear juntos. Utiliza los 3 bloques del Indicador Cross. Durante el Juego en Solitario, el personaje que es llamado será controlado por el CPU. Durante el juego en Parejas, tu pareja controlará al personaje.



Consejo Rápido de Dan

¡Todos los ataques provocan daños recuperables, pero de las Artes Cross son diferentes! ¡Un Arte Cross convertirá todos los daños recuperables de tu oponente en un daño real! ¡Wow!

CONTROLES BÁSICOS

Pandora



Pandora es tu último intento de cambiar el curso de una batalla y solamente se puede activar cuando tienes un 25% o menos de tu vitalidad total restante. Cuando es activado, ya no serás capaz de utilizar el personaje actual en esa ronda, pero tu pareja obtendrá las siguientes bonificaciones:

- 1 La fuerza de ataque de tu pareja es mayor.
- 2 El indicador Cross de tu pareja siempre estará al máximo.
- 3 Tu pareja recibirá el doble de la vitalidad restante de tu personaje actual.

Además, una vez activado Pandora, no es posible realizar relevos, y si no puedes derrotar a tu oponente vía KO antes de que termine Pandora, perderás vía Tiempo Transcurrido (Time Over).



Combo Rápido



Ligero



Fuerte

0



Ligero



Fuerte

Activa el Combo que estableciste en "Combo rápido" en Personalizar (⇒P.19). El uso de un Combo Rápido requiere por lo menos un bloque de tu Indicador Cross.



Gemas

Las gemas son objetos especiales que pueden activarse bajo determinadas condiciones, para ofrecerte apoyo durante una batalla. Hay dos tipos de gemas: "Gemas de Impulso (Boost Gems)", que potencian las capacidades de los personajes durante la batalla, y "Gemas de Asistencia (Assist Gems)", que ayudarán a controlar tu personaje. Nota: las gemas deben ser seleccionadas antes de cada batalla (ver Pág. 18 para obtener información sobre el equipamiento de las gemas).

Gemas de Impulso

Conecta 5 ataques normales y ...



Ej: Inmenso Poder Gema

La gema se activará temporalmente aumentando la cantidad de daño a tu oponente!

Gemas de Asistencia

Si cuentas con una Gema que te permite Escapar automáticamente de Lanzamientos ...



Ej: Gema de Escape Automático de Lanzamientos

Automáticamente te sacudirás los lanzamientos a costa de tu Indicador Cross!



Consejo Rápido de Dan

¡Las Gemas tienen una variedad de efectos! Algunas aumentan la cantidad de daño que infliges a tu oponente, mientras que otras te permiten realizar Escapes Automáticos de Lanzamientos, pero eso no es todo! ¡Hay muchos otros tipos de Gemas por ahí!

MODOS DE JUEGO

Arcadia

En este modo puedes disfrutar de la historia de Street Fighter X Tekken. Utiliza dos mandos y podrás jugar con un amigo en el juego por parejas. Además, si utilizas Requerir Lucha, puedes jugar mientras esperas a un oponente de Partida Igualada (⇒P. 22).



Versus

Juega un combate contra la CPU o contra otro jugador. Selecciona Batalla Scramble para jugar un combate de 4 jugadores simultáneos.

Entrenamiento

El modo Entrenamiento es para la practica fuera de linea de un solo jugador, o bien, en pareja. Puedes seleccionar una gran variedad de configuraciones, como el nivel del indicador de energía y la fuerza de la CPU.



Desafío

Aprende los controles básicos de Street Fighter X Tekken e intenta una gran variedad de desafíos.

Personalizar (Customize)

Selecciona "Personalizar" en el menú principal para acceder al Menú del Modo Personalizar. Aquí puedes personalizar todo, desde la Unidad de Gemas y Combos Rápidos hasta los colores del personaje y su Perfil de Batalla.



Unidad de Gemas (Gem Unit) (⇒ Pág.18)

En la Unidad de Gemas, puedes seleccionar las Gemas de Impulso (Boost Gems) y las Gemas de Asistencia (Assist Gems) que deseas utilizar para cada personaje, permitiéndote fácilmente seleccionarlas desde la pantalla de Selección de Personaje.

Combo Rápido (Quick Combo) (⇒ Pág.19)

Bajo Combo Rápido, puedes seleccionar un combo para cada personaje, los cuales pueden ser fácilmente activados mediante una combinación de botones durante la batalla.

Color del Personaje (Character Color) (⇒ Pág.20)

Personaliza los colores del personaje.

Perfil de Batalla (Battle Profile) (⇒ Pág.21)

Edita el título del jugador y los comentarios mostrados en el Lobby para los combates en Xbox LIVE.

MODOS DE JUEGO

Personalizar

Pantalla de Gemas Pantalla de Lista



Unidad de Gemas (Gemas)

1 Nombre de Gemas

El nombre de la Unidad de Gemas que se está editando. Pulsa el botón Atrás (BACK) para cambiar el nombre. También puedes pulsar el botón **LB** / **RB** en la Pantalla de Unidad para cambiar la unidad que se está editando.

2 Ranura de Gemas

Muestra el nombre, el efecto y las ranuras de la gema actualmente seleccionada. Pulsa el botón **A** en una ranura vacía para equipar una Gema, y pulsa el botón **Y** para eliminar una Gema equipada.

3 Ranuras utilizadas

Muestra el número de ranuras actualmente en uso.

4 Tipo de Gema

Pulsa el botón **LB** / **RB** en la Pantalla de Lista para cambiar la visualización entre Gemas de Impulso, Gemas de Asistencia, y la bitácora (permitiéndote seleccionar las gemas usadas recientemente).

5 Lista de Gemas

Muestra una lista de gemas utilizables.


Auto Ajuste

Presiona el botón de Inicio (START) en la Pantalla de Unidad para equipar las gemas de forma automática.

Filtro/Guía de Símbolos


Pulsa el botón de Inicio (START) en la Pantalla de Lista para mostrar una ventana para filtrar la pantalla e incluir sólo ciertas gemas. Pulsa el botón Atrás (BACK) para mostrar los detalles relativos a los iconos utilizados para mostrar los efectos de una Gema.

Comprando Gemas

Para utilizar una Gema que aparece en la pantalla de lista de la Unidad de Gema con la marca , debe ser descargada.

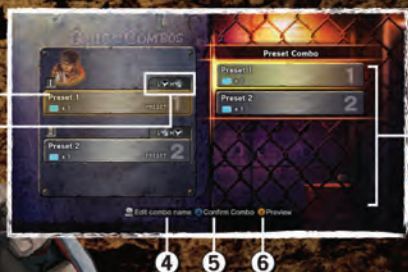
***Se requiere de una Conexión de Banda Ancha.**



Pulsa el botón  para comprobarlos detalles de las Gemas descargables.



También puedes comprar las Gemas desde "Tienda" en el Menú Principal (→P. 28).



Combo Rápido

1 Ranura de Combo

Muestra el combo equipado.

2 Comando de activación de Combo

Muestra el comando necesario para activar el combo equipado.

3 Lista de combos

Muestra los nombres de los Combos y la cantidad del nivel Cross que consumen.

4 Editar Nombre de Combo

Cambiar el nombre del combo seleccionado.

5 Confirmar combo

Revisar los detalles del combo seleccionado.

6 Vista previa

Probar el combo seleccionado.

MODOS DE JUEGO

Personalizar

Color del Personaje



Para utilizar las paletas o los trajes con el carro en pantalla, debes descargarlos.

- 1 TRAJE (COSTUME)** Atuendo del personaje. Puede cambiar los trajes pulsando el botón **LT / RB**.
- 2 NUMERO DE TRAJE (CUSTOM NO.)** El número de color personalizado usado en el traje que se está editando. Puedes cambiar el color personalizado pulsando el botón **LT / RT**.
- 3 PARTES (PARTS)** Muestra las partes del traje cuyo color puede ser editado. El número de piezas puede variar dependiendo del personaje seleccionado y el traje.
- 4 PALETAS (PALETTES)** Una lista de las paletas que pueden ser seleccionadas.

Controles de cámara

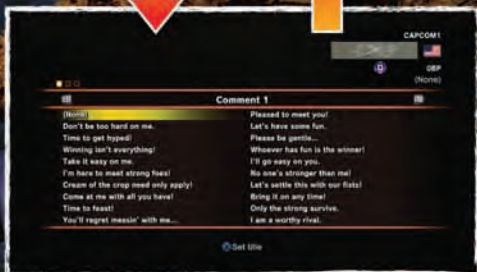
Pulsa el botón Atrás (BACK) para asumir el control de la cámara.

CONTROLES

Pad de dirección Izq. o Der.	Girar la cámara hacia la izquierda o la derecha.
Pad de dirección arriba o abajo	Mover al personaje hacia arriba o hacia abajo.
Botón Y , Botón X	Acercar y alejar cámara.
Botón de Inicio (START)	Reiniciar la cámara.
Botón Atrás (BACK)	Finalizar los controles de cámara.

Perfil de Batalla

Aquí puedes editar tu perfil de batalla. Pulsa el botón **Y** en la pantalla de selección de títulos para cambiar a la pantalla de selección de comentarios. Pulsa el botón **X** en la pantalla de selección de comentarios para volver a la pantalla de selección de títulos.



También puedes editar tu perfil de batalla desde el menú principal.

COMBATES XBOX LIVE

Selecciona "Xbox LIVE" en el menú principal para entrar en batallas online con jugadores de todo el mundo.



1 Partida Igualada (Ranked Match)

En este modo recibirás o perderás puntos de batalla (BP) en función de los resultados del combate. Tus puntos de batalla afectarán a tu clasificación (⇒ P.23).

2 Batalla sin fin (Endless Battle)

Varios jugadores tienen entre sí una batalla continua. Tus puntos de batalla (BP) no se verán afectados por el resultado.

3 Batalla Scramble (Scramble Battle)

Varios jugadores participan en batallas Scramble continuas (batallas especiales en las que los 4 jugadores siempre se encuentran activos). Tus puntos de batalla (BP) no se verán afectados por el resultado.

4 Sala de Preparación (Briefing Room)

Modo de práctica en la que te unes a tu pareja para luchar contra la CPU y probar sus habilidades de juego en pareja, o entrena peleando contra tu pareja. También puedes activar la Requerir Pelea para este modo a través del menú de pausa para esperar a contrincantes en una Partida Igualada mientras entrenas. **Ten en cuenta que sólo se puede seleccionar Sala de Preparación si ya has encontrado a un compañero en Configuración de Pareja.**

5 Configuración de Pareja (Partner Settings)

Busca un compañero para usar en el juego en pareja.



Consejo Rápido de Dan

Si tienes 2 mandos, puedes hacer equipo con un amigo para jugar en línea una batalla! ¡Es fácil, sólo pulsa el botón Comenzar (START) en el otro mando mientras te encuentras en la pantalla de Selección de Personaje! ¡Esto se llama Juego de Pareja Local!

CLASIFICACIÓN

En este modo (seleccionado en "Xbox LIVE" en el menú principal), se puede comprobar tu rango de puntos de batalla (BP) y las victorias obtenidas durante tus combates en línea.

Total BP Leaderboards

Rank	Gamertag	BP
1	CAPCOM3	40000
2	CAPCOM4	39000
3	CAPCOM5	38000
4	CAPCOM6	37000
5	CAPCOM7	36000
6	CAPCOM8	35000
7	CAPCOM9	34000

Following: 0 / 10

Follow check Menu Details Play replay Add/Delete Follow

Callouts: 1 (Follow icon), 2 (Class icon), 3 (Replay icon), 4 (Follow check), 5 (Menu), 6 (Details), 7 (Play replay), 8 (Add/Delete Follow)

- | | |
|---|---|
| 1 Icono Seguir (Follow Icon) | Muestra cuales jugadores estás siguiendo. Si estás siguiendo a un jugador, el icono se iluminará. |
| 2 Icono Clase (Class Icon) | Muestra la clase de jugador. |
| 3 Icono de Repetición (Replay Icon) | Cuando este icono está encendido, hay una repetición cargada y está lista para su visualización. |
| 4 Verificar Seguidos (Add/Delete Follow) | Guardar repeticiones nuevas de jugadores seguidos en "Mi Colección". |
| 5 Menú (Menu) | Cambiar los elementos mostrados por la clasificación. |
| 6 Información del Jugador (Details) | Comprueba la información detallada del jugador seleccionado. |
| 7 Detalles de repetición (Replay Details) | Puedes reproducir y almacenar la grabación seleccionada. |
| 8 Agregar/Eliminar Seguir (Follow Check) | Seguir a un jugador que te gusta. También utiliza esta opción para dejar de seguir. |



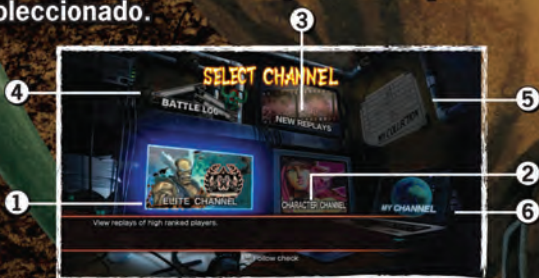
Consejo Rápido de Dan

¡Seguir a jugadores no podrá ser la característica más llamativa, pero es realmente útil! ¡Seguir a tus jugadores favoritos y a tus amigos hace más fácil coleccionar sus más recientes repeticiones!

CANAL DE REPETICIONES

Modos de Canal de Repeticiones

El Canal de Repeticiones se encuentra en "Xbox LIVE" en el menú principal. En este modo puede ver y coleccionar las repeticiones subidas por otros jugadores, y gestionar las repeticiones que has coleccionado.



1 Canal Elite (Elite Channel)	Ve las repeticiones de los jugadores de primera clase.
2 Canal de Personaje (Character Channel)	Ve aquellas repeticiones que incluyen al personaje que has seleccionado.
3 Nuevas repeticiones (New Replays)	Ve las últimas repeticiones subidas de las partidas igualadas.
4 Bitácora de Batalla (Battle Log)	Ve las repeticiones de tus combates almacenadas temporalmente. Las repeticiones de los últimos 50 combates son almacenados, las repeticiones más antiguas son eliminadas conforme nuevas repeticiones son almacenadas.
5 Mi Colección (My Collection) (⇒ Pág.25)	Recopila y ve tus repeticiones favoritas. Puedes guardar hasta 300 archivos de reproducción. También se pueden cambiar sus nombres y ordenar mediante etiquetas.
6 Mi Canal (My Channel) (⇒ Pág.26)	Comparte y ve las repeticiones almacenadas en "Mi Colección" con otros jugadores.



Consejo Rápido de Dan

¿Has utilizado la opción de seguimiento (Follow Check) en el Canal de Repeticiones? ¡Es una característica muy útil que te dirá cuando alguno de los jugadores que sigues ha subido nuevas repeticiones! Bueno, ¿eh?

Mi Colección

Mi Colección es un modo del Canal de Repeticiones. En este modo puedes ver repeticiones guardadas, cambiar nombres de las repeticiones y editar etiquetas.



1 Categoría (Category)

Muestra la categoría de las repeticiones en la lista. Utilice los botones **LB** / **RB** para cambiar la visualización entre Cualquiera ⇨ Etiqueta 1 ⇨ Etiqueta 2 ⇨ Etiqueta 3 ⇨ Etiqueta 4 ⇨ Etiqueta 5.

2 Lista de Repeticiones (Replay File List)

Una lista de archivos de repeticiones almacenadas.

3 Etiquetas (Tags)

Muestra las etiquetas establecidas para sus archivos de repetición.

4 Mostrar ganados / perdidos (Show Win/Loss)

Cambia o elimina los nombres de los menús de reproducción.

5 Menú (Menu)

Muda ou apaga o nome dos replays no menu.

6 Detalles (Details)

Cambia o elimina los nombres de los menús de reproducción.

7 Configuración de etiqueta (Tag Settings)

Agrega etiquetas para archivos de reproducción. Hay 5 etiquetas diferentes disponibles para ser renombradas como lo desees. También puedes borrar todos los archivos que contengan alguna etiqueta en particular.

CANAL DE REPETICIÓN

Mi Canal (Ver)

Ve las repeticiones que el anfitrión ha seleccionado de su colección. La función de selección de lista de reproducción está disponible después de que el anfitrión entre al Lobby de visualización.



Después de seleccionar Mi Canal, utiliza **LB** / **RB** para elegir entre crear un Lobby o buscar lobbies creados por otros jugadores.

1 Lista de reproducción (Playlist)

Este elemento sólo puede ser seleccionado por el anfitrión. El anfitrión selecciona las repeticiones de su colección que pueden ser vistas.

2 Invitar a un amigo (Friend Invite)

Envía un mensaje de invitación a otro jugador.

3 Remover Jugador (Remove Player)

Este elemento sólo puede ser seleccionado por el anfitrión. Esta opción permite que el anfitrión obligue a un jugador a abandonar el Lobby.

4 Temporizador (Timer)

Cuando todas las marcas se enciendan, la repetición será reproducida.

5 Menú (Menu)

Comprueba los perfiles de otros jugadores o cambia la configuración de silencio (mute).



Consejo Rápido de Dan

¿Alguna vez has deseado poder guardar a la repetición que estás viendo? ¡Si es así, pulse el botón Atrás (BACK) para marcarlo y almacenarlo! ¡Pero no olvides, sólo puedes hacer esto en las repeticiones del Canal Elite, el Canal de Personajes, y Mi Canal!

Mi Canal (Transmisión)



Aquí, la gente puede descargar las repeticiones que el anfitrión ha seleccionado de su colección. El intercambio comienza una vez que el anfitrión termina de seleccionar una lista de reproducción en el Lobby de alojamiento. Tan pronto como un invitado entra al Lobby, la descarga dará inicio. Cuando la descarga esté completa, el invitado saldrá automáticamente del Lobby. Los invitados no pueden realizar ninguna otra operación.

1 Lista de reproducción (Playlist)

Este elemento sólo puede ser seleccionado por el anfitrión. El anfitrión selecciona las repeticiones de su colección que serán transmitidas.

2 Invitar a un amigo (Friend Invite)

Envía un mensaje de invitación a otro jugador.



Consejo Rápido de Dan

¿Has oído hablar del ajuste "Silencio (mute)"? ¡Si no, entonces escucha! Silencio (mute) permite apagar el audio de otro jugador en chat de voz. ¡Haz la prueba!

Xbox LIVE

Xbox LIVE® es tu conexión a más juegos, más entretenimiento y más diversión. Para obtener más información, visita www.xbox.com/live.

Conectando

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debes conectar tu consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarte en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en tu territorio y para obtener información sobre cómo conectarte a Xbox LIVE, visite www.xbox.com/live/countries.

Control Parental

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y cuidadores decidir qué juegos pueden jugar los más pequeños de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos. Decide con quién y cómo interactúa su familia en Internet con el servicio Xbox LIVE y establece un límite de horas de juego. Para más información, visite www.xbox.com/familysettings.



Puedes ver los detalles del contenido descargable en "TIENDA" en el menú principal.



Además de la "Tienda" en el menú principal, las Gemas también se pueden comprar a través de "Unidades de Gema", ubicada en el modo Personalizar (⇒ P.19).

GARANTÍA LIMITADA DE 90 DÍAS

CAPCOM U.S.A., INC.

("CAPCOM") garantiza al consumidor original que este disco de juego de CAPCOM se encuentra libre de defectos en materiales y mano de obra por un periodo de 90 días a partir de la fecha de compra. Si algún defecto cubierto por esta garantía ocurre durante el periodo de 90 días de esta garantía, CAPCOM reemplazará el disco de juego sin cargo alguno.

Para recibir este servicio de garantía:

1. Notifique el problema al Departamento de Servicio al Cliente de CAPCOM requiriendo el servicio de garantía llamando al (650) 350-6700. Nuestro Departamento de Servicio al Cliente está en operaciones de Lunes a Viernes de 8:30 a.m. a 5:00 p.m. Tiempo del Pacífico.
2. Si el Personal Técnico de CAPCOM es incapaz de resolver el problema por teléfono, él/ella le dará instrucciones para devolver el disco de juego a CAPCOM bajo flete prepago bajo su propio riesgo de daño o entrega. Recomendamos enviar su disco de juego mediante correo certificado. Por favor, incluya su recibo o comprobante similar de compra dentro del periodo de garantía de 90 días. Enviar a:

CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.
Departamento de Servicio al Cliente.
800 Concar Drive, Suite 300
San Mateo, CA 94402-2649

Esta garantía no se aplicará si el disco de juego ha sido dañado por negligencia, accidente, uso irrazonable, modificación, manipulación o por otra causa no relacionada a defectos de materiales o de mano de obra.

REPARACIONES DESPUES DE LA EXPIRACIÓN DE LA GARANTÍA

Si el disco de juego presenta algún problema después del periodo de garantía de 90 días, puede contactar al Departamento de Servicio al Cliente de CAPCOM al número proporcionado anteriormente. Si el Personal Técnico de CAPCOM es incapaz de resolver el problema por teléfono, él/ella le dará instrucciones para devolver el Blu-ray Disc™ a CAPCOM bajo flete prepago bajo su propio riesgo de daño o entrega, adjuntando un cheque o giro postal por \$20.00 (USD) a favor de CAPCOM. Recomendamos enviar su disco de juego mediante correo certificado. CAPCOM reemplazará el disco de juego sujeto a las condiciones arriba mencionadas. Si no existiera

disponibilidad de discos de juego de reemplazo, el producto defectuoso será devuelto junto con el reembolso del pago de \$20.00.

LIMITACIONES DE LA GARANTÍA
CUALQUIER GARANTÍA EXPRESA O IMPLÍCITA, INCLUYENDO GARANTÍAS DE COMERCIALIZACIÓN Y DE UTILIDAD PARA UN PROPOSITO EN PARTICULAR, QUEDAN POR LO TANTO DESCONOCIDAS. EN NINGUN CASO CAPCOM SERÁ RESPONSABLE DE DAÑOS ESPECIALES, INDIRECTOS, DERIVADOS O INCIDENTALES OCASIONADOS POR EL INCUMPLIMIENTO DE CUALQUIER GARANTÍA EXPRESA O IMPLÍCITA.

Lo previsto en esta garantía es únicamente válido en los Estados Unidos de América y en Canadá. Algunos Estados y Provincias no permiten limitaciones referentes a la duración de la garantía o exclusiones de daños derivados o incidentales, así que las limitaciones y exclusiones arriba mencionadas pueden no ser aplicadas a usted. Esta garantía le otorga derechos legales específicos, y usted puede tener otros derechos que varían de Estado a Estado o de Provincia a Provincia.

CLASIFICACION ESRB

Este producto ha sido clasificado por la Entertainment Software Rating Board. Para más información acerca de la clasificación ESRB, o para realizar comentarios acerca de la propiedad de la clasificación, contacte a la ESRB en www.esrb.org.



Agradecimientos Especiales: Fontworks, Inc.

Agradecimientos Especiales: JIKJISOFT

Agradecimientos Especiales: YoonDesign Inc.

Utiliza Autodesk® Scaleform®

copyright© 2011, Autodesk, Inc.

Autodesk
Scaleform®

CAPCOM[®] PRESENTA...

LA IRA NUNCA MUERE

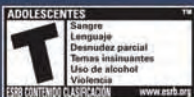
 XBOX 360.



DISPONIBLE YA

[FACEBOOK.COM/ASURASWRATH](https://www.facebook.com/asuraswrath)

©CAPCOM CO., LTD. 2012 TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.



COLECCIONABLES

EXCLUSIVAS

ROPA

JUEGOS

JUGUETES

SHOP.CAPCOM.COM

IMPORTACIONES

LIBROS DE ARTE

EDICIONES ESPECIALES

OFERTAS RAPIDAS

TODO CAPCOM.

CAPCOM[®] PRESENTA...

DESATA TU SUPREMACIA!

 **XBOX 360**

NTSC

ULTIMATE

MARVEL

vs.

CAPCOM[®]

3



TEEN
T
CONTENT RATED BY
ESRB

Online Interactions
Not Rated by
the ESRB

CAPCOM[®]

DISPONIBLE YA

MARVELVSCAPCOM3.COM

TM & © 2011 Marvel & Subs.

©MOTO KIKAKU. ©CAPCOM CO., LTD. 2011. ©CAPCOM U.S.A., INC. 2011 TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

ADOLESCENTES
T
Lenguaje moderado
Desnudez parcial
Temas insinuantes
Violencia
ESRB CONTENIDO CLASIFICACION www.esrb.org

AVANCES
CAPTURAS
CARACTERISTICAS
ENTREVISTAS
REGALOS

CAPCOM®

CAPCOM-UNITY.COM

SUBASTAS
EXCLUSIVAS
DISCUSIONES
BLOGS
FOROS

INGRESA.

capcom-unity.com

