

STREET FIGHTER 312 対決

STREET FIGHTER X TEKKEN



ADOLESCENTES
T
CONTENIDO CALIFICADO POR
ESRB

CAPCOM®

⚠️ ADVERTENCIA: FOTOSENSIBILIDAD/EPILEPSIA/APOPLEJÍAS

Un porcentaje muy pequeño de individuos podría experimentar ataques epilépticos o desmayos cuando son expuestos a ciertos patrones de luz o luces intermitentes. La exposición a ciertos patrones o fondos en una pantalla de televisión o cuando se juegan juegos de video puede provocar ataques epilépticos o desmayos en estos individuos. Estas condiciones pueden provocar síntomas epilépticos o apoplejías previamente no detectados en personas que no tengan historial previo de apoplejías o epilepsia. Si usted, o cualquiera en su familia, tiene una condición epiléptica o ha tenido apoplejías de cualquier tipo, consulte a su médico antes de jugar. **DISCONTINÚE INMEDIATAMENTE** el uso y consulte a su médico antes de continuar jugando si usted o su menor de edad experimenta cualquiera de los problemas de salud o síntomas siguientes:

- vértigo
- espasmos oculares o musculares
- confusión
- cualquier movimiento involuntario
- visión alterada
- pérdida de la conciencia
- apoplejías o convulsión

CONTINUAR JUEGO SOLAMENTE CON LA APROBACIÓN DE SU MÉDICO.

Uso y manejo de juegos de video para reducir la posibilidad de una apoplejía

- Usar en un área bien ventilada y mantener lo más lejos posible de la pantalla.
- Evite televisiones con pantallas grandes. Use la pantalla de televisión disponible más pequeña.
- Evite el uso prolongado del sistema PlayStation®3. Tome un descanso de 15 minutos durante cada hora de juego.
- Evite jugar si está cansado o si necesita dormir.

Deje de usar el sistema inmediatamente si experimenta cualquiera de los siguientes síntomas: mareos, náusea, o una sensación similar al vértigo; malestar o dolor en los ojos, oídos, manos, brazos, o cualquier otra parte del cuerpo. Si la condición persiste, consultar a un médico.

AVISO:

Tenga precaución cuando use la función de sensor de movimiento del control de mando DUALSHOCK®3. Cuando use la función de sensor de movimiento del control de mando DUALSHOCK®3, tenga en cuenta los siguientes puntos. Si el mando golpea a una persona u objeto, es posible que se produzca un accidente, lesiones o daños materiales. Antes de utilizar, asegúrese de que dispone de espacio suficiente alrededor para moverse. Sujete con firmeza el mando inalámbrico para evitar que resbale de su mano y pueda causarle algún daño. Si utiliza un mando conectado al sistema PS3™ con un cable USB, asegúrese de que dispone de espacio suficiente para que el cable no pueda golpear a nadie o chocar con un objeto. También, evite desconectar el cable del sistema PS3™ mientras esté usando el mando.

ADVERTENCIA A DUEÑOS DE PANTALLAS DE PROYECCIÓN:

No conecte su sistema PS3™ a una TV de proyección sin consultar primero el manual de usuario de su TV de proyección, excepto si es del tipo LCD. De lo contrario, podría dañar la pantalla de su TV permanentemente.

MANEJO DE SU DISCO FORMATO PS3™:

- No doblarlo, aplastarlo o sumergirlo en líquidos.
- No dejarlo en la luz directa del sol o cerca de un radiador o cualquier otra fuente de calor.
- Asegúrese de tomar un descanso durante juegos prolongados.
- Mantenga este disco limpio. Siempre sosténgalo de los bordes y manténgalo en su estuche protector cuando no esté en uso. Limpiar el disco con un paño suave, limpiando en líneas rectas desde el centro hacia afuera. Nunca use disolventes o limpiadores químicos.

AVISO: El Video en HD requiere de cables y un monitor compatibles con HD, ambos vendidos por separado. El Chat de voz requiere audífonos, vendidos por separado. Compatible con la mayoría de audífonos Bluetooth y USB. Pueden aplicar ciertas limitaciones.

CONTENIDO

Controles 02

Comenzando el juego 04

Controles básicos 08


Modos de juego 16

Combates en línea 22

Clasificaciones 23

Canal de repetición 24

PlayStation®Network 28



Este juego es compatible con Dolby® Digital 5.1. Para poder disfrutar de Dolby Digital 5.1 Surround Sound es necesario conectar el sistema PlayStation® 3 a un sistema de sonido que sea compatible con Dolby Digital mediante un cable HDMI o un cable digital de fibra óptica. Desde el menú XMB™ (CrossMediaBar), seleccione Configuración ⇨ Ajustes de sonido ⇨ Configuración de salida de audio y luego seleccione el tipo de cable conectado y finalmente seleccione 'Dolby Digital 5.1 ch' para experimentar la emoción del sonido envolvente.

PRIMEROS PASOS

sistema PlayStation®3

Iniciar un juego: Antes de usar, lea cuidadosamente las instrucciones suministradas con el sistema de entretenimiento PS3™. La documentación contiene información sobre la configuración y utilización de su sistema, así como información de seguridad importante.

Compruebe que el interruptor de alimentación principal (situado en la parte trasera del sistema) esté encendido. Inserte el disco STREET FIGHTER® X TEKKEN® con la etiqueta hacia arriba en la ranura del disco. Seleccione el icono del título del software en [Juego] en el menú principal del sistema PS3™, y luego presione el botón **X**. Consulte este manual para obtener información sobre el uso del software.

Salir de un juego: Durante el juego, presione y mantenga presionado el botón PS en el mando inalámbrico durante al menos 2 segundos. A continuación, seleccione "Salir del juego" en la pantalla que se muestra.

Pista Para sacar un disco, toque el botón de expulsión después de salir del juego.



Trofeos: Ganar, comparar y compartir los trofeos que se ganan al obtener logros específicos en el juego. El acceso a trofeos requiere una cuenta de PlayStation® Network.

Datos guardados de software en formato PS3™

Los datos guardados de software en formato PS3™ son almacenados en el disco duro del sistema. Los datos se muestran en "Utilidad de juego guardado" en el menú del juego.

Seleccionar (SELECT)

Inicio (START)

L2

R2

L1

R1

Botones direccionales

Palanca izquierda L3

Palanca derecha R3

Botones direccionales/ Palanca izquierda

Los botones direccionales y los controles de la palanca izquierda se muestran 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 botones a la vez, como los botones direccionales izquierdo y abajo.



Consejo Rápido de Dan

¡Quédate conmigo y te daré valiosos consejos acerca de cómo jugar! Intenta presionar los botones direccionales de abajo (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



Ligero



Medio

R1

Fuerte

L1

Todos



Botones
de Patada



R2

L2


R3

Combo
rápido

L3

Otros Controles

Botones direccionales/palanca izquierda: Selecciona un modo de juego, menú de modos de juego, y selecciona una opción

Botón  : Confirmar

Botón  : Cancelar

Presionar L2 y R2 con los botones direccionales 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 ver 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 (⇨ P.04).

COMENZANDO EL JUEGO

Comenzando el juego

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



Menú 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 línea (⇒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
RED (NETWORK)	Pelea contra otros jugadores en línea a través de PlayStation®Network (⇒P.22). *Requiere una conexión a Internet de Banda Ancha.	# de Jugadores 1-2
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 desafiantes (⇒P.16).	# de Jugadores 1
PERSONALIZAR (CUSTOMIZE)	Personaliza una variedad de configuraciones de batalla (⇒P.17).	
DATOS DEL 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.	

Instalando/Desinstalando el juego

Puedes Instalar o desinstalar los datos de juego desde Opciones (Options) en el Menú Principal. Se requiere de 2600MB de espacio libre en la Unidad del Disco Duro (HDD) del sistema PlayStation®3 para instalar el juego.

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 interrumpa el suministro de energía eléctrica cuando el indicador del HDD esté parpadeando. Se requieren 18MB de espacio libre en la Unidad del Disco Duro (HDD) del sistema PlayStation®3 para guardar datos.

Selección del personaje

En la pantalla de Selección de Personaje (CHARACTER SELECT) puedes elegir y personalizar tu personaje.



Ventana de Configuración de Personaje

ATUENDO (COSTUME)

Adquiere atuendos en PlayStation®Store 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.
*Disponible sólo 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 la modalidad de juego Arcadia o en la Sala de Preparación, aparece un icono cuando el ajuste Solicitud de 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

Al presionar los botones direccionales y los botones de ataque en combinaciones específicas te permitirá ejecutar movimientos especiales. Incluso si tu oponente logra bloquear un movimiento especial, ellos sufrirán un pequeño monto de daño. El uso del comando para 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).



EX Comando

Ejemplo :
EX Hadoken



2 o más simultáneamente



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 estas siendo atacado o mientras estás bloqueando.

Bloqueo

El presionar los botones direccionales 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



Después de un bloqueo exitoso

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.



Fuerte



Fuerte

Recuperación

Cuando los ataques de tu oponente derriben a tu personaje al piso, puedes presionar abajo en la palanca izquierda o en los botones direccionales 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. **Algunos ataques como los lanzamientos, no permiten ejecutar la Recuperación después de ellos.*



Justo antes de tocar el piso



o Presiona dos o más botones juntos.

Voltereta hacia adelante de recuperación

Mientras estás en el piso, presiona los botones direccionales hacia tu oponente para ejecutar una voltereta hacia adelante de recuperación. 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



CONTROLES BÁSICOS

Lanzamientos y Lanzamientos de Escape

Lanzar

Al estar de pie cerca a 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 los botones direccionales o en la palanca izquierda. *Algunos personajes también pueden realizar un lanzamiento mientras saltan (lanzamiento aéreo).

Lanzamiento de Escape



Ligero + Ligero

*Los lanzamientos de escape no pueden ser realizados contra lanzamientos aéreos.

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

Cerca del oponente



Lanzamiento

Cuando eres sujetado



Lanzamiento de escape

Deslizamiento

Pulsa rápidamente los botones de dirección dos veces hacia su oponente para deslizarse hacia adelante, o pulsa rápidamente los botones de dirección dos veces lejos de ellos para deslizarse hacia atrás. Deslizarse te permite acercarte rápidamente a tu adversario o retroceder y re evaluar la situación.

Deslizamiento



Deslizarse hacia atrás



Relevo

Pulsa los botones Puño Mediano y Patada Mediana al mismo tiempo para efectuar un relevo con su 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 del Indicador Cross, también es posible cancelar una acción y efectuar un relevo con su pareja.



Lanzadores

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



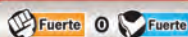
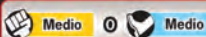
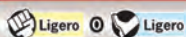
Un lanzador te hace invulnerable a los ataques bajos de tu oponente.



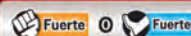
Boost Combo + Cross Rush

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 alterativamente 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!

CONTROLES 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

Movimientos especiales que tienen  (CARGA - CHARGE-) al lado de ellos en la lista de comandos, 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, Ingresa



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

CONTROLES BÁSICOS

Pandora



+



Medio



Medio

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



Pesado

0



Ligero



Pesado

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...



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

Gemas de Asistencia

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



Automáticamente 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 infringes 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 Pelea, 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 línea 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 desafío.



Personalizar

Seleccione "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) (⇒P.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) (⇒P.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) (⇒P.20)

Edita los colores del personaje.

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

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

MODOS DE JUEGO

Personalizar



Unidad de Gemas

- Nombre de la Unidad de Gemas**

El nombre de la Unidad de Gemas que se está editando. Pulsa el botón Seleccionar (SELECT) para cambiar el nombre. También puedes pulsar el botón **L1** o el botón **R1** en la Pantalla de Unidad para cambiar la unidad que se está editando.
- Ranura de Gemas**

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

Muestra el número de ranuras actualmente en uso.
- Tipo de gema**

Pulsa el botón **L1** o el botón **R1** 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).
- 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 Seleccionar (SELECT) 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 Gemas con la marca , debe ser descargada.

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



Pulsa el botón  para comprobar los 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 del Combo

Cambia el nombre del combo seleccionado.

5 Confirmar Combo

Revisa los detalles del combo seleccionado.

6 Vista previa

Prueba el combo seleccionado.

MODOS DE JUEGO

Personalizar

Color del Personaje



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

1 TRAJE

Atuendo del personaje. Puede cambiar los trajes pulsando los botones **L1** o **R1**.

2 NUMERO DE TRAJE

El número de color personalizado usado en el traje que se está editando. Puedes cambiar el color personalizado pulsando los botones **L2** o **R2**.

3 PIEZAS

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

Una lista de las paletas que pueden ser seleccionadas.

Controles de cámara

Pulsa el botón Seleccionar (SELECT) para asumir el control de la cámara.

CONTROLES

Botones direccionales izquierda o derecha Girar la cámara hacia la izquierda o la derecha.

Botones direccionales arriba o abajo Mover al personaje hacia arriba o hacia abajo.

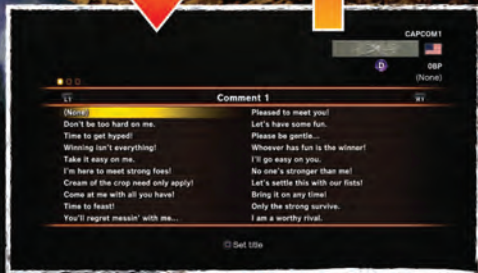
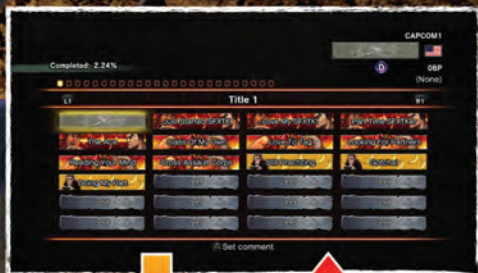
Botón **▲**, Botón **□** Acercar y alejar cámara.

Botón de Inicio (START) Reiniciar la cámara.

Botón Seleccionar (SELECT) Finalizar los controles de cámara.

Perfil de Batalla

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

BATALLAS EN LÍNEA

Selecciona "RED (NETWORK)" 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 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 Inicio (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 "RED (NETWORK)" en el menú principal), se puede comprobar tu rango de puntos de batalla (BP) y las victorias obtenidas durante tus combates en línea.

Rank	Online ID	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

1 Icono Seguir

Muestra cuales jugadores estás siguiendo. Si estás siguiendo a un jugador, el icono se iluminará.

2 Icono Clase

Muestra la clase de jugador.

3 Icono de Repetición

Cuando este icono está encendido, hay una repetición cargada y está lista para su visualización.

4 Agregar/Eliminar Seguir (Add/Delete Follow)

Sigue a un jugador que te gusta. También utiliza esta opción para dejar de seguir.

5 Menú (Menu)

Cambia los elementos mostrados por la clasificación.

6 Detalles (Details)

Comprueba la información detallada del jugador seleccionado.

7 Detalles de repetición (Play Replay)

Puedes reproducir y almacenar la grabación seleccionada.

8 Verificar Seguidos

Guarda repeticiones nuevas de jugadores seguidos en "Mi Colección".



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 "RED (NETWORK)" en el menú principal. En este modo puedes 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 almacenadas, las repeticiones más antiguas son eliminadas conforme nuevas repeticiones son almacenadas.

5 Mi Colección My Collection (⇒ P.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 (⇒ P.26)

Comparte y ve las repeticiones almacenadas en "Mi Colección" con otros jugadores. Después de seleccionar Mi Canal, puedes crear tu propio Lobby o buscar Lobbies creados por otros jugadores presionando los botones **L1** y **R1**.



Consejo rápido de Dan

¿Has utilizado Verificar Seguidos? ¡Es una característica muy útil que te dirá cuando alguno de los jugadores que sigues ha subido nuevas repeticiones! Bonito, ¿eh?

Mi Colección

No.	Fight Card	Any	RT	Filename	Tag	File count
1	[Icons]	VS	[Icons]	COLLECTION01	[Icons]	8
2	[Icons]	VS	[Icons]	COLLECTION02	[Icons]	8
3	[Icons]	VS	[Icons]	COLLECTION03	[Icons]	8
4	[Icons]	VS	[Icons]	COLLECTION04	[Icons]	8
5	[Icons]	VS	[Icons]	COLLECTION05	[Icons]	8
6	[Icons]	VS	[Icons]	COLLECTION06	[Icons]	8
7	[Icons]	VS	[Icons]	COLLECTION07	[Icons]	8

[Show Win/Loss] [Menu] [Details] [Tag settings]

1 Categoría

Muestra la categoría de las repeticiones en la lista. Utiliza los botones **L1** y **R1** para cambiar la visualización entre Cualquiera → Etiqueta 1 → Etiqueta 2 → Etiqueta 3 → Etiqueta 4 → Etiqueta 5.

2 Lista de Repeticiones

Una lista de archivos de repeticiones almacenadas.

3 Etiquetas (Tag)

Muestra las etiquetas establecidas para sus archivos de repetición.

4 Mostrar ganados/perdidos (Show Win/Loss)

Muestra las estadísticas de combates ganados / perdidos de todos los archivos de reproducción.

5 Menú (Menu)

Cambia o elimina los nombres de los menús de reproducción.

6 Detalles (Details)

Verifica la información detallada de los archivos 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.



1 Lista de reproducción (Playlists)

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

2 Invitar amigo durante el juego (Invite Friend)

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

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

5 Menú (Menu)

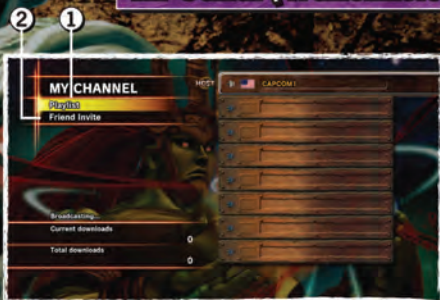
Comprueba los perfiles de otros jugadores o cambia la configuración de silencio (mute).



Consejo Rápido de Dan

¿Alguna vez has deseado poder guardar a la repetición que estás viendo? ¡Si es así, pulsa el botón Seleccionar (SELECT) para marcarlo y almacenarlo! ¡Pero no lo 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 escuchen! Silencio (mute) permite apagar el audio de otro jugador en chat de voz. ¡Haz la prueba!

PlayStation®Network



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).

"PlayStation", "DUALSHOCK" y "SIXAXIS" son marcas registradas así como "PS3" y el logotipo de PlayStation Network son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.

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, 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 prepagado 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 prepagado 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 remplazo, 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 IMPLICITA.

Lo previsto en esta garantía es únicamente valido 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.

CAPCOM[®] PRESENTA...

LA IRA NUNCA MUERE



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 RÁPIDAS

TODO CAPCOM.

CAPCOM® PRESENTA...

DESATA TU SUPREMACIA!

PS VITA

PlayStation Network



Online Interactions
Not Rated by the ESRB



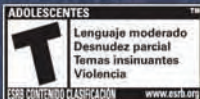
Memory
Required
4096 KB

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.

AVANCES
CAPTURAS
CARACTERISTICAS
ENTREVISTAS
REGALOS

CAPCOM®

CAPCOM-UNITY.COM

SUBASTAS
EXCLUSIVAS
DISCUSIONES
BLOGS
FOROS

INGRESA.

capcom-unity.com



Autodesk
Scaleform

©CAPCOM U.S.A., INC. 2012 TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. ©2012 NAMCO BANDAI Games Inc. ©Sony Computer Entertainment Inc.

El personaje "Cole" es usado bajo licencia por Sony Computer Entertainment America LLC.

© 2009 Sony Computer Entertainment America LLC. Desarrollado por Sucker Punch Productions LLC.