



Duel Log: la guía completa

DUEL LOG

Duel Log es la app personal de quien juega a Yu-Gi-Oh!: cuenta los Life Points durante el duelo, guarda cada partida en el Historial, calcula las estadísticas y permite construir y compartir los Decks. Queda entre tú y las personas que conoces: no hay clasificaciones ni listas públicas. Esta guía describe las funciones de la app: dónde están y cómo se comportan.

Edición móvil · octubre de 2026

Índice

01	Primeros pasos
02	El Historial
03	Los filtros
04	Los hashtags
05	Las Estadísticas
06	Dentro de un formato y de un Deck
07	Cartas, formatos y banlist
08	La sección Deck
09	El editor de Deck
10	Importar un Deck
11	Exportar y compartir
12	El duelo online: preparar el Lobby
13	El contador
14	La partida en local
15	Amigos
16	Tu perfil
17	Tus datos
18	Preguntas frecuentes

Primeros pasos

El nickname

Es el nombre con el que los demás jugadores te ven y te buscan: de 3 a 20 caracteres, letras (también acentuadas, japonesas, coreanas y chinas), números y guion bajo. Debe ser único. Se cambia desde el menú del perfil, en **Cuenta**; las partidas ya jugadas conservan el nombre anterior.

Instalación y notificaciones

Desde la pantalla de acceso, **Instalar Duel Log** añade la app a la pantalla de inicio del móvil.

La app puede avisar, incluso cerrada, cuando un amigo invita a un duelo o envía una solicitud de amistad. Las notificaciones se activan desde el menú del perfil, en **Perfil**, luego **Privacidad**.

Atención: en iPhone las notificaciones solo llegan con Duel Log instalada en la pantalla de inicio.

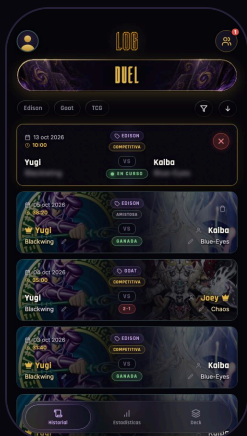
Actualizaciones

Cuando sale una versión nueva y la app está abierta, aparece el aviso **Actualización disponible**:

Actualizar recarga la app y vuelve a abrir la pantalla en la que se estaba, incluso durante una partida. Con la app cerrada o en segundo plano, la actualización llega sola.

El Historial

El Historial enumera las partidas guardadas, desde la más reciente. Cada partida es una ficha.



La ficha de una partida

- Arriba, fecha y duración, el formato y la indicación **Competitiva** o **Amistosa**.
- A la izquierda tu nombre y tu Deck, a la derecha los del rival. La corona indica al ganador.
- En el centro el resultado: **Ganada** o **Perdida** en las partidas individuales, el marcador en los Match.
- Junto al resultado hay un dado. El color indica quién eligió el orden de juego: dorado tú, rojo el rival. Los puntos indican tu turno: uno si jugaste primero, dos si jugaste segundo.

Las decklists de las partidas

Una partida guardada queda como estaba: nombre del Deck, decklist, hashtags, grupo y portada son los del momento en que la guardaste. Si después modificas o eliminas el Deck, el Historial no cambia.

Toca el nombre de un Deck en la ficha para abrir la lista de esa partida. **Añadir a mis Decks** la copia entre los tuyos; vale también para la del rival.

Etiquetas y hashtags

Una partida guardada no se modifica: resultado, marcador y listas quedan como están. En cambio, se pueden cambiar en cualquier momento el nombre con el que un Deck aparece en el Historial y sus hashtags: sirven para ordenar las partidas de la forma más cómoda y útil para ti.

El lápiz junto a un Deck, tuyo o del rival, abre una ventana con dos campos.

- **Etiqueta:** un nombre elegido por ti, que aparece en lugar del nombre con el que el Deck se había guardado en la partida. El nombre original no se borra: sigue visible al abrir la decklist y vuelve si borras la etiqueta.
- **Hashtag:** los hashtags del Deck en esa partida.

Etiqueta y hashtags se comportan de forma distinta.

- La etiqueta vale para todas las partidas jugadas con la misma lista (Deck Principal y Deck Extra iguales), incluidas las futuras. Para un Deck rival vale entre las partidas contra ese jugador.
- Los hashtags cambiados desde aquí valen solo para esa partida.
- Los Decks de la sección Deck nunca se modifican desde aquí.
- En las Estadísticas las partidas se reúnen bajo el nombre que aparece: la etiqueta, si la hay; si no, el nombre original. Dos nombres escritos de forma distinta cuentan como dos Decks.

Eliminar una partida

La papelera elimina la partida. Solo aparece en las **Amistosas**: las **Competitivas** no se eliminan.

Vincular un rival a una cuenta

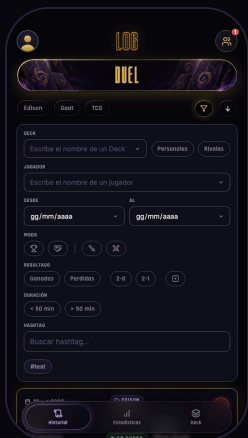
En las partidas en local el rival es un nombre escrito por ti. El icono con forma de persona junto al nombre abre **Vincular**: elige un amigo o busca un usuario. Desde ese momento, en todas las partidas con ese nombre, al tocarlo se abre su perfil y en las Estadísticas aparece su foto. El vínculo solo lo ves tú.

La partida en curso

Con un duelo online abierto, encima del Historial aparece una ficha con el texto **En curso**. Tócala para volver a entrar; la X la abandona, tras una confirmación.

Los filtros

Los filtros son comunes al Historial y a las Estadísticas: activados en una sección, siguen activos en la otra.



Los formatos

Encima del Historial hay un botón por cada formato en el que tienes al menos una partida. Un toque muestra solo sus partidas, un segundo las muestra todas de nuevo.

Mantén pulsado un formato y arrástralo para cambiar el orden: vale también en la sección Deck y en las Estadísticas.

La flecha a la derecha de los formatos invierte el orden: de la más reciente a la más antigua, o al revés.

El panel de filtros

El icono del embudo abre el panel.

- **Deck:** el nombre de un Deck, tuyo o rival, tal como aparece en el Historial. **Personales** y **Rivales** limitan la búsqueda a unos u otros.
- **Jugador:** el nombre de un rival.
- **Desde y Al:** el periodo. Se puede rellenar una sola fecha.
- **Modo:** la copa para las Competitivas y el apretón de manos para las Amistosas; la espada para las Individuales y las dos espadas para los Match. Las dos parejas se combinan: por ejemplo, Competitivas e Individuales a la vez.
- **Resultado: Ganadas o Perdidas; 2-0 y 2-1** para los Match acabados en dos o en tres games.
- El dado: quién eligió el orden de juego y quién jugó primero. Con cada toque pasa a la combinación siguiente.
- **Duración: < 50 min o > 50 min.**
- **Hashtags:** primer toque, amarillo, muestra solo las partidas con ese hashtag; segundo toque, rojo y tachado, las quita; tercer toque, apagado. Considera tanto tus hashtags como los del rival.

Los filtros se suman: una partida aparece solo si los cumple todos. Con al menos un filtro activo, sobre el embudo aparece un punto amarillo y bajo la barra aparece **Borrar todo**.

Los hashtags

Los hashtags son palabras clave libres asignadas a un Deck. Sirven para distinguir y filtrar las partidas: por ejemplo, las variantes de una misma lista o la ocasión en la que se jugó. Solo los ves tú.

Dónde se escriben

- En tus Decks: en el editor de Deck, con la flecha junto al formato.
- En las partidas guardadas: en el Historial, con el lápiz junto al nombre del Deck, tuyo o del rival.

Reglas de escritura

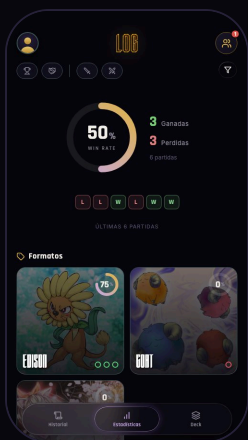
- Se separan con un espacio o una coma; la almohadilla es opcional.
- Todo pasa a minúsculas.
- Se admiten letras, números, guion y guion bajo. Los demás símbolos se eliminan.
- Un hashtag no contiene espacios: #anti meta se convierte en dos hashtags. Para un solo hashtag se escribe #anti-meta o #anti_meta.

En las partidas guardadas

Los hashtags que tiene tu Deck cuando juegas quedan escritos en la partida, aunque después los cambies en el Deck. Desde el Historial se pueden corregir partida por partida, los tuyos y los del rival.

Las Estadísticas

Las estadísticas se basan en las partidas guardadas: si modificas o eliminas un Deck, los números no cambian.



La vista general

- El anillo del **win rate** general, con partidas **Ganadas**, **Perdidas** y total.
- La tira de las diez últimas partidas: W para las victorias, L para las derrotas.
- **Formatos**: una tarjeta por cada uno, con el win rate y los tres últimos resultados.
- **Jugadores**: los rivales, con el win rate contra cada uno. Si el rival tiene cuenta, el nombre abre su perfil.

Arriba están los iconos del modo y el embudo, con los mismos filtros del Historial: las estadísticas se recalculan solo sobre las partidas filtradas.

Cómo se ordenan las clasificaciones

Las clasificaciones tienen en cuenta tanto el porcentaje de victorias como el número de partidas: un Deck con el 100 % en dos partidas queda detrás de uno con el 75 % en veinte.

- **Mejores y Peores:** tus Decks con el win rate más alto, o más bajo.
- **Favorables y Difíciles:** los Decks rivales contra los que tu win rate es más alto, o más bajo.
- **Más jugados:** cuenta solo el número de partidas.

Dentro de un formato y de un Deck

Toca la tarjeta de un formato para ver solo sus estadísticas.



La página del formato

- Win rate y últimas partidas del formato.
- **Decks personales:** tus Decks en ese formato, ordenables por **Mejores**, **Peores** o **Más jugados**.
- **Decks rivales:** los Decks enfrentados, ordenables por **Difíciles**, **Favorables** o **Más jugados**.
- **Jugadores:** los rivales encontrados en ese formato.

Abajo están tus formatos: toca uno para abrir sus estadísticas.

Los grupos en las estadísticas

Los Decks del mismo grupo aparecen en **Decks personales** como una sola tarjeta, con el nombre del grupo y el número de listas. Los valores son la suma de todas; al tocar la tarjeta se abre la relación, con hashtags, partidas jugadas y win rate de cada una.

La página del Deck

Toca un Deck personal para ver win rate, últimas partidas, **Matchup** (los Decks rivales enfrentados, cada uno con win rate y victorias-derrotas) y **Jugadores**.

Una fila de **Matchup** abre el detalle de ese Deck rival, dividido por jugador y por hashtag. Al tocar una fila se pasa al Historial ya filtrado por esas partidas; la X de la barra superior devuelve al matchup.

Cartas, formatos y banlist

Los formatos

Los formatos disponibles son **Goat**, **Edison**, **HAT**, **Genesys**, **TCG** y **OCG**. **Personalizado** permite usar un formato propio, escrito en el editor de Deck.

Cada formato tiene sus Decks, su banlist y sus estadísticas.

Atención: dos formatos personalizados escritos de forma distinta, por ejemplo "Trinity" y "Trinity 2026", son distintos y tienen estadísticas separadas.

La banlist

- **TCG**, **OCG** y **Genesys**: se actualiza automáticamente.
- **Goat**, **Edison** y **HAT**: es la del formato, integrada en la app.
- Formatos personalizados: sin banlist.

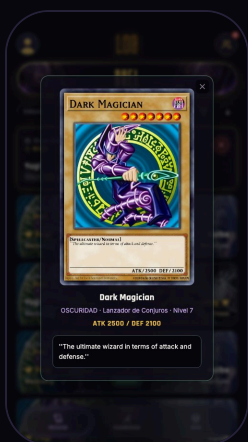
Sobre las cartas limitadas aparece un número: 0 para las prohibidas, 1 para las limitadas, 2 para las semilimitadas.

Los puntos Genesys

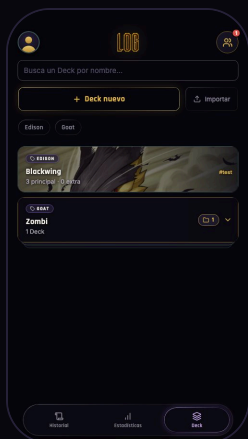
Con el formato **Genesys**, sobre la lista aparece el recuadro **Puntos Genesys**: el total sobre 100 y la relación de las cartas que tienen un coste. Por encima de 100 puntos el Deck no se puede usar en partida.

La ficha de una carta

En toda la app, un doble toque en una carta abre su ficha: imagen, nombre, tipo, ATK y DEF, texto del efecto.



La sección Deck



La lista

- **Deck nuevo** abre el editor de Deck vacío.
- Dentro de un formato no se pueden guardar dos Decks con el mismo nombre y los mismos hashtags.
- **Importar** añade un Deck desde un archivo .ydk, desde un código QR, desde una imagen o desde una lista escrita: consulta el capítulo 10.
- Los botones de los formatos, arriba, filtran la lista.

Los grupos

Un grupo reúne varias listas, todas del mismo formato. Se crea desde el editor de Deck: la flecha junto al formato abre el campo **Grupo**.

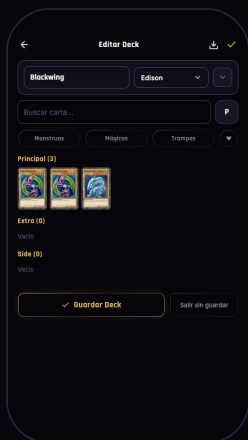
En la lista el grupo es una ficha que se abre y se cierra con un toque. En las estadísticas los Decks de un grupo se suman.

Los gestos

- **Mantén pulsado y arrastra:** el Deck se mueve entre los de su formato. Sirve para reordenar la lista y para llevar un Deck dentro o fuera de un grupo abierto. También un grupo entero se arrastra.
- **Dos dedos en vertical:** ajusta el encuadre de la portada.
- **Desliza hacia la izquierda:** muestra **Exportar**, **Fijar** y **Eliminar**. **Fijar** da al Deck un borde dorado y lo lleva al principio de los de su formato.

Atención: eliminar un Deck no modifica el Historial. Las partidas jugadas con ese Deck conservan su decklist.

El editor de Deck



La cabecera

Arriba están la flecha para salir, la exportación y la marca que guarda. Debajo, nombre y formato; la flecha de al lado abre **Grupo** y **Hashtags**.

Buscar las cartas

El campo **Buscar carta...** muestra los resultados mientras se escribe. El nombre se puede escribir en el idioma de la app o en inglés.

Monstruos, **Mágicas** y **Trampas** acotan la búsqueda. Con **Monstruos** aparecen los menús **Tipo**, **Atributo** y **Nv/Rango**. Los filtros funcionan también sin texto y siguen activos entre una búsqueda y otra.

Añadir, mover, quitar

- Un toque en un resultado añade la carta. Los monstruos de Fusión, Sincronía, Xyz y Link van al Deck Extra, todas las demás al Deck Principal.
- El botón **P** junto a la búsqueda indica el destino: al tocarlo pasa a **S** y todas las cartas, también las del Deck Extra, van al Side Deck.
- Mantén pulsada una carta del Deck y arrástrala para cambiarla de posición o moverla entre Deck Principal, Deck Extra y Side Deck.
- Para quitarla, arrástrala a la papelera de abajo.

Límites y avisos

- Tres copias de la misma carta: es el único límite que no se puede superar.
- Deck Principal con más de 60 cartas, Deck Extra o Side Deck con más de 15, copias por encima de la banlist del formato: permitido, con un aviso.
- El mínimo de 40 cartas no se comprueba.

Un Deck fuera de regla se puede guardar, pero no usar en partida: la app indica qué corregir.

La portada

La portada es la ilustración de una carta: si no eliges ninguna, es la primera del Deck Principal. Para cambiarla, abre la ficha de la carta y elige **Usar como icono del Deck**.

Importar un Deck

Importar, en la sección Deck, ofrece cuatro modos. En todos se indican **nombre** y **formato** del Deck, obligatorios; después se abre el editor de Deck con el Deck aún sin guardar. Allí se revisa, se corrige y se guarda; al salir sin guardar, el Deck no se añade.

Los cuatro modos

- **Archivo .ydk**: el formato de los simuladores. Las ilustraciones alternativas pasan a ser la original.
- **Escanear QR**: lee los códigos QR generados en la app, enfocados o subidos desde una captura.
- **Desde una imagen**: lee las cartas de una imagen de un Deck, reconociéndolas por la ilustración. Vale para la imagen exportada desde Duel Log y para la captura de otra app o de un simulador. Al final indica cuántas cartas ha reconocido.
- **Escribe o pega la lista**: tres casillas, Deck Principal, Deck Extra y Side Deck, con una carta por línea: el nombre o el código, con la cantidad delante (por ejemplo "3 Cyber Dragon"; sin cantidad vale una copia). Los nombres valen en cualquier idioma de la app. Abajo hay una casilla para pegar el texto de un archivo .ydk (la lista de códigos que contiene) o un código YDKE. Las líneas con una carta no reconocida se vuelven rojas: se pueden corregir, o bien se importa el Deck sin esas cartas.

Desde una imagen

- La primera vez que se elige, una breve demostración muestra cómo funciona. **No volver a mostrar** la oculta para las veces siguientes.
- Principal, Extra y Side se distinguen por la disposición de la imagen. Una carta que acaba en la parte equivocada se mueve en el editor de Deck.
- Las capturas nítidas se leen por completo. En la fotografía de una pantalla puede que algunas cartas no se reconozcan: se añaden en el editor de Deck.
- Las fotografías de cartas físicas no se leen.
- La imagen queda en el dispositivo: no se envía ni se guarda.

Desde un link

Al abrir el link de un Deck se ve su lista: **Añadir a mis Decks** la guarda entre los propios.

Exportar y compartir

La exportación se abre desde el editor de Deck o deslizando el Deck hacia la izquierda.

Las exportaciones

- **YDK:** el archivo para los simuladores.
- **PDF:** la lista, seguida de las cartas a tamaño real, nueve por hoja A4.
- **Imagen:** todo el Deck en una sola imagen.
- **Link:** para enviar. Quien lo abre ve la lista en Duel Log y puede guardarla.
- **Código QR:** para que lo lea otro dispositivo.

El link tras una modificación

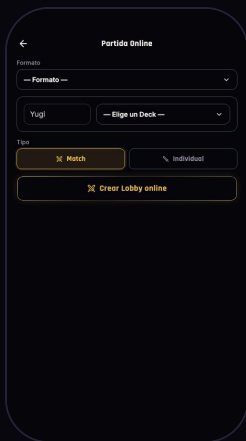
El link muestra la lista como era al crearlo. Tras una modificación del Deck hay que compartirlo de nuevo: la app crea otro.

El duelo online: preparar el Lobby

El duelo online se juega entre dos, cada uno desde su app: cada cual gestiona sus Life Points.

Crear el Lobby

1. Toca **DUEL**, luego **Crear**.
2. Elige **Competitiva** o **Amistosa**.
3. Elige **Formato**, Deck y **Tipo**. El formato es obligatorio: para jugar sin Banlist se usa un formato personalizado. Online el Deck es obligatorio para ambos jugadores, en Competitiva y en Amistosa, y debe estar en regla: Deck Principal de 40 a 60 cartas, Deck Extra y Side Deck hasta 15, y la Banlist del formato respetada (con un formato personalizado no hay Banlist que respetar). En la lista aparecen los Decks del formato elegido: un Deck sin formato debe abrirse antes en el editor de Deck para asignarle uno.
4. Toca **Crear Lobby online**.



Match es al mejor de tres games, **Individual** es un solo game.

Competitiva o Amistosa

La elección no se puede cambiar con la partida empezada.

- Las **Competitivas** se juegan solo online, se guardan automáticamente para ambos jugadores, cuentan para el win rate del perfil público y no se pueden eliminar.
- Las **Amistosas** se juegan online o en local (capítulo 14), quedan en las estadísticas personales y se pueden eliminar. Al final de la partida cada jugador decide si la guarda.

Hacer entrar al rival

Creado el Lobby aparece la ventana **Invitar al rival** con el QR del Lobby.

- QR: el rival toca **DUEL**, luego **Entrar**, y lo enfoca.
- **Invita a un amigo**: elige a quién enviar la invitación.
- **Compartir Link**: envía el Link del Lobby. Quien lo recibe lo abre, o usa **Pegar el Link**.
- **Guardar imagen**: guarda el QR del Lobby como imagen, para enviarla a distancia. Quien la recibe usa **Sube una captura del QR**.

El botón **QR** del contador vuelve a abrir la ventana.

Entrar en un Lobby

1. Toca **DUEL**, luego **Entrar**.
2. Escanea el QR del Lobby, o usa **Sube una captura del QR** o **Pegar el Link**.
3. Elige el Deck y toca **Entrar en el duelo**. Valen las mismas reglas que para quien crea el Lobby: el Deck es obligatorio y debe estar en regla.

La invitación enviada por un amigo con **Invitar** aparece arriba, con **Aceptar**.

El Deck queda oculto

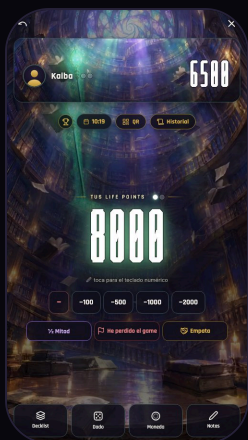
Durante la partida ninguno de los dos ve el Deck del otro. Con la partida guardada, las dos decklists entran en el Historial de ambos.

Decidir quién empieza

Con ambos jugadores en el Lobby, la app pregunta **¿Quién ha ganado?**. **Lanza el dado** y **Lanza la moneda** ejecutan un lanzamiento que ven ambos.

Quien ha ganado toca **Decido yo** y elige **Ir primero** o **Ir segundo**. En los Match, desde el segundo game elige quien perdió el game anterior.

El contador



La pantalla

- Arriba el rival con foto, fondo y Life Points.
- En el centro tus Life Points. Con 2000 o menos se vuelven rojos.
- En los Match, los puntos junto a los nombres cuentan los games ganados.
- El temporizador de la partida arranca automáticamente al inicio del duelo y es el mismo para ambos.
- Al tocar el temporizador, cualquiera de los dos jugadores lo detiene: se vuelve gris y queda parado para ambos hasta que uno de los dos lo toca de nuevo. El tiempo con el temporizador parado no entra en la duración guardada.

Cada jugador modifica solo sus Life Points. Los del rival se actualizan en tiempo real.

Cambiar los Life Points

- Variaciones rápidas: los botones de 100, 500, 1000 y 2000. El botón con el signo los hace pasar de resta a suma.
- Teclado numérico: toca tus Life Points, elige – o +, escribe la cifra y pulsa **Confirmar**.
- ½ **Mitad**: deja tus Life Points en la mitad.
- La flecha hacia atrás de arriba a la izquierda deshace una variación cada vez. La anulación aparece en el **Historial**, visible para ambos.

Las herramientas

- **Historial**: todas las variaciones de los Life Points, game por game. Lo ven ambos jugadores.
- **Decklist**: tu lista en juego. Solo la ves tú.
- **Dado y Moneda**: el lanzamiento y el resultado los ven ambos.
- **Notas**: apuntes libres sobre la partida. Solo los ves tú.

Concluir un game

- **He perdido el game (Perder en las individuales)**: tras la confirmación, el game es para el rival.
- Life Points a cero: la app pide confirmación. **Cancelar** restablece el valor anterior.
- **Empata**: envía al rival la propuesta de empate. Si acepta, el game se vuelve a jugar.

En los Match, concluido un game aparecen ganador y marcador; **Siguiente game** devuelve los Life Points a 8000. Gana quien llega a dos games.

El guardado

- Competitiva: se guarda automáticamente en el Historial de ambos.
- Amistosa: cada jugador elige entre **Guardar en el Historial** y **No guardar**. Las dos elecciones son independientes.

La partida guardada contiene formato, resultado, duración, las dos decklists, quién eligió el orden de juego y quién jugó primero en cada game.

Salida y conexión

La X de arriba a la derecha ofrece **Salir (continuar después)**, que deja la partida abierta encima del Historial, y **Abandonar partida**, de lo que se avisa al rival.

Si la conexión se corta o la app se cierra, al abrirla de nuevo se vuelve al duelo con los Life Points intactos.

La partida en local

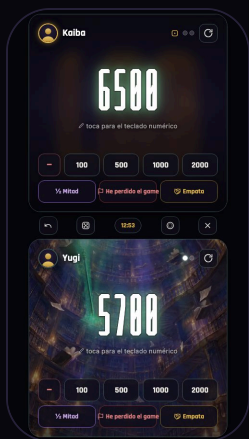
Las amistosas se juegan también en local: en un solo móvil, desde el que se gestionan los Life Points de ambos jugadores.

Preparar la partida

1. Toca **DUEL**, luego **Crear** y **Amistosa**.
2. Arriba elige **Partida en local**: bajo tu recuadro se abre el del rival.
3. Elige **Formato**, tu Deck y **Tipo**. El formato es obligatorio; tu Deck, no.
4. Escribe el nombre del rival. Mientras escribes, la app propone los rivales ya presentes en tu Historial. Si el nombre es el nickname de un usuario, la partida queda vinculada a su cuenta: en el contador aparecen su foto, su marco y su fondo.
5. Toca **Crear Lobby local**.

El Deck del rival se indica con la partida guardada, desde el Historial: el lápiz junto a su Deck abre nombre, imagen y hashtags. La imagen se elige entre las ilustraciones de las cartas.

El contador en local



Al inicio del primer game la app pregunta **¿Quién decide?: Lanza el dado y Lanza la moneda** sirven para establecerlo. Se toca el nombre de quien decide y después **Ir primero** o **Ir segundo**. En los games siguientes elige quien perdió el anterior.

Cada jugador tiene un recuadro cuadrado con nombre, Life Points, variaciones rápidas, teclado numérico, **½ Mitad**, **He perdido el game** y **Empata**. Tras confirmar el empate el game se vuelve a jugar.

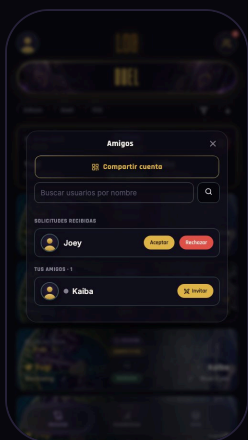
- El botón de arriba a la derecha del recuadro lo gira 90° en sentido horario.
- Al mantener pulsado un recuadro se levanta: arrastrado sobre el otro, los dos intercambian su sitio.
- Las herramientas comunes a los dos jugadores son deshacer, dado, temporizador, moneda y salida. El temporizador se detiene y se reanuda con un toque. Están entre los dos recuadros; con el móvil en horizontal, en el borde.

El guardado

- Al final de la partida la app pregunta si guardarla: **Guardar en el Historial** o **No guardar**. **Cancelar** devuelve al game recién concluido.
- La partida guardada contiene formato, resultado, duración, tu Deck, nombre y Deck del rival, quién eligió el orden de juego y quién jugó primero en cada game.
- Si no escribes el nombre del Deck rival, la partida no entra en ningún matchup.
- Si el rival está vinculado a una cuenta, en el contador aparecen su foto, su marco y su fondo. La partida se guarda igualmente solo en tu Historial.
- Si la app se cierra, al abrirla de nuevo la partida continúa desde el punto en que estaba.

Amigos

El icono con las personas de arriba a la derecha abre la ventana **Amigos**. Un número sobre el icono señala las solicitudes recibidas.



Añadir un amigo

- **Buscar usuarios por nombre**, luego **Añadir** junto al jugador.
- **Compartir cuenta** muestra el QR de tu perfil y el botón **Compartir Link**: quien enfoca el QR o abre el link puede añadirte con **Añadir a amigos**.

Las que llegan están bajo **Solicitudes recibidas**.

Estado online

Junto a cada amigo hay un punto: verde si está online, azul si está en partida, rojo si está offline, gris si ha elegido no mostrar su estado.

Invitar a un duelo

Invitar junto a un amigo abre la preparación del Lobby y le envía la invitación. Si ya tienes un Lobby abierto en espera, la invitación vale para ese.

El perfil de otro jugador

El nombre o la foto de un jugador abren su perfil, con los números de sus partidas competitivas. Desde aquí se envía la solicitud de amistad, se inicia un duelo con **Duelo** y se bloquea al jugador con **Bloquear usuario**.

Tras el bloqueo ya no es posible intercambiar solicitudes de amistad ni invitaciones; una eventual amistad se elimina. El bloqueo se quita desde **Perfil**, **Privacidad**, **Usuarios bloqueados**.

Tu perfil

Tu foto de arriba a la izquierda abre el perfil.



Qué muestra

La foto con el marco, el nickname y los números de las partidas competitivas: son los mismos que ven los demás jugadores. Las tres líneas de arriba a la izquierda abren el menú.

Foto, fondo y marco

Toca tu foto para cambiarla y para elegir fondo y marco entre los disponibles.

El fondo elegido es también la ambientación del contador: durante el duelo está detrás de tus Life Points, mientras que en la franja del rival aparece el suyo.

Tus datos

En la cuenta y en el dispositivo

Perfil, Decks, partidas, amigos y orden de Decks y formatos se guardan en la cuenta y están disponibles en cualquier dispositivo, tras el acceso.

Solo quedan en el dispositivo el idioma, las opciones de **Ajustes** y la partida en local en curso.

Qué ven los demás

Del perfil son visibles nickname, foto, marco, fondo y los números de las partidas competitivas.

Estadísticas, Decks y amistosas son privados. Un Deck solo es visible para quien recibe su link o su QR, o para quien juega contra ti una partida online que se guarda.

Preguntas frecuentes

Las notificaciones no llegan

En iPhone solo llegan con Duel Log instalada en la pantalla de inicio. Si el permiso se ha denegado, se reactiva desde los ajustes del móvil.

Las estadísticas parecen incompletas

Hay un filtro activo: lo señala el punto amarillo sobre el embudo. **Borrar todo** lo quita.

El Link de un Lobby abre el navegador

En iPhone ocurre al abrirlo fuera de la app instalada. Copia el Link y, en la app, toca **DUEL**, **Entrar** y **Pegar el Link**.

La app vuelve al Historial

Ocurre tras cinco minutos de inactividad.

Eliminar la cuenta

Se elimina desde **Cuenta**. En un plazo de 7 días, al volver a entrar, la solicitud se puede anular.

Informar de un problema

Se informa desde **Info y soporte**, en **Feedback**.