

Capcom vs. SNK FAQ/Move List (Spanish)

by Victor Martin

Updated to v0.3 on Feb 3, 2001

=====

C A P C O M V S S N K

FAQ/Lista de Movimientos en Español
Versión 0.3 (03.02.2001)

Creado por :
Victor Martin [[+]]

<http://www.ciudadfutura.com/arcade>
arcade@ciudadfutura.com

=====

Esta Guía fue pensada para Arcade pero puede ser usada para la versión de Dreamcast, en la parte final están las especificaciones para dicha consola. Si tienes problemas para entender este FAQ y deseas ver una versión web (con gráficos y flechas direccionales) ó buscas la ultima versión de este FAQ, dirígete a :

Video Juegos de Arcade ! (<http://www.ciudadfutura.com/arcade>)

Capcom vs SNK ! (http://www.ciudadfutura.com/arcade/capcom_vs_snk)

También encontraras aquí videos de combinaciones (en MPEG y RM)

Si tienes algo que argumentar, una critica, una corrección o un simple comentario, por favor dirígela a : arcade@ciudadfutura.com

Nota Legal:

Este FAQ y todo lo incluido en el, no debe ser reproducido, alterado ó copiado de ninguna manera, tampoco puede ser usado para fines comerciales. Si ha de ser usado debo ser contactado vía e-mail para la aprobación respectiva, y esto se sujetara a que su aplicación sea para medios informativos. Las medidas son drásticas, pero este FAQ fue creado con colaboración de otros Autores y deben ser respetados sus derechos. Por otro lado este FAQ fue creado par encargo de Ciudadfutura.com para el espacio www.ciudadfutura.com/arcade y ellos poseen la legalidad y derechos sobre este FAQ.

=====

C o n t e n i d o s :

=====

- 1 - Revisión de la Versión -
 - 2 - Comentarios Preliminares -
 - 3 - Sistema de Videojuego -
 - 4 - Comandos Básicos / Leyenda -
 - 5 - Movimientos Especiales -
- Personajes de 1 Punto :
Capcom : Sakura, Cammy White, Dhalsim, Blanka.
SNK : Benimaru Nikaido, King, Vice, Yuri Sakazaki.
 - Personajes de 2 Puntos :
Capcom : Ryu, Ken Master, Chun-Li, Guile, E. Honda, Balrog, Zangief.
SNK : Terry Bogard, Mai Shiranui, Iori Yagami, Kyo Kusanagi, Raiden, Kim Kap Hwan, Ryo Sakazaki.
 - Personajes de 3 Puntos :

Capcom : M.Bison,Sagat,Vega.

SNK : Ryuji Yamazaki,Rugal Bernstein,Geese Howard.

- Personajes secretos de 2 Puntos :

Capcom : Morrigan Aensland.

SNK : Nakoruru.

- Personajes secretos de 4 Puntos :

Capcom : Evil Ryu(Satsui No Hadou Ryu),Akuma(Gouki).

SNK : Iori Orochi(Shin Iori / Riot of the Blood Iori).

6 - Secretos del Videojuego -

7 - Versión para Dreamcast -

8 - Notación en Ingles -

9 - Sobre el Autor -

10 - Créditos -

1 - Revisión de la Versión -

Versión 0.3 - Adición de los Personajes EX, y algunos comentarios.

Versión 0.2 - Mas Correcciones Ortográficas.

Adición de la Sección Dreamcast.

Versión 0.1 - Correcciones Ortográficas.

Adición de los Personajes Escondidos.

Adición de la Sección Dreamcast.

Versión 0.b - Creación del FAQ.

Inclusión de los Movimientos Especiales.

2 - Comentarios Preliminares -

Es un juego mas parecido a la saga de Street Fighter que a la de King of Fighters, debido a que el producto fue creado en una placa Capcom, en ese sentido se puede pensar que loa personajes Capcom tienen ventaja sobre sus similares de SNK, lo cual no es cierto, es una cuestión simplemente circunstancial, debido al cambio de modalidad para alguien acostumbrado a jugar en consolas SNK.

La movilidad y movimientos lentos lo hacen un típico SF Alpha nada parecido a el KOF2000, pero muy interesante a la hora de jugar, pues puedes ver a los personajes favoritos de ambas compañías en un juego que promete mucho...

3 - Sistema del VideoJuego -

[Selección Groove]

Hay dos modos de seleccionar la funcionalidad del juego, estos modos son llamados "Groove".

El SNK Groove emula a la saga del King of Fighters, mientras que el Capcom Groove emula al Street Fighter II.

La seleccion del Groove no altera la fuerza, habilidad u otra propiedad de los personajes que se escojan, es decir un Ryu "Capcom Groove" no es mas "habil" que su similar Ryu "SNK Groove".

[Modo "Capcom Groove"]

La Barra de Poder tiene 3 niveles.

Barra de Poder se carga cuando ejecutas ataques y/o bloqueas ataques del oponente.

Para ejecutar un Super Movimiento Nivel 1, debes usar un botón Débil

(Patada o Puño, según lo requiera el Movimiento).

Para ejecutar un Super Movimiento Nivel 2, debes usar un botón Fuerte (Patada o Puño, según lo requiera el Movimiento).

Para ejecutar un Super Movimiento Nivel 3, debes usar ambos botones (Patadas o Puños, según lo requiera el Movimiento).

Si uno de tus personajes es vencido, tu siguiente personaje heredara las Barra de Poder del anterior.

[Modo "SNK Groove"]

La Barra de Poder tiene un Nivel único.

La Barra de Poder se carga presionando simultáneamente Puño Fuerte y Patada Fuerte.

Mientras cargas eres vulnerable a los ataques y una vez que es cargada totalmente, esta brilla y empieza a descargarse lentamente.

Para ejecutar un Super Movimiento, la Barra de Poder debe estar cargada totalmente, ó la Barra de Vida debe estar parpadeando.

Para ejecutar un Super Movimiento Nivel 3, la Barra de Poder debe estar cargada totalmente y la Barra de Vida debe estar parpadeando.

[Super Movimientos]

En Street Fighter los "Super Movimientos Nivel 1 y 2" son los equivalentes a los "Movimientos de Desesperación" de King of Fighters, con la ligera variación que el "Level 2" es un poco mas fuerte. De igual forma los "Super Movimientos Nivel 3" son los equivalentes a los "Super Movimientos de Desesperación"

Para el uso de esta guía basándonos en que el Juego esta creado por Capcom, nos referiremos a estos (SM o MD) como "Super Movimiento", sean estos de Level 1 o 2. Para reconocer los "Super Movimientos Nivel-3" la notación será SM-3.

Si escogiste el Modo Capcom Groove para realizar un "SM" toma en cuenta lo siguiente :

Para un SM Nivel 1 se necesita una Barra de Poder, y se ejecuta la secuencia con el botón Débil.

Para un SM Nivel 2 se necesita dos Barras de Poder, y se ejecuta la secuencia con el botón Fuerte.

Para un SM Nivel 3 se necesita tres Barra de Poder, y se ejecuta la secuencia con ambos botones (Débil + Fuerte).

Si escogiste el Modo SNK Groove para realizar un "SM" toma en cuenta lo siguiente :

Para un DM se necesita la Barra de Poder cargada, y se ejecuta la secuencia con cualquier botón.

Para un SDM se necesita la Barra de Poder cargada, y tener la Barra de Vida parpadeando, luego ejecuta la secuencia con cualquier botón.

[Comparaciones y Equivalencias entre Capcom Groove y SNK Groove]

===== CAPCOM =====	===== SNK =====
Sagas Sreet Fighter	Sagas King of Fighters

Super Movimientos Nivel 1	Movimientos de Desesperación
Super Movimientos Nivel 2	Movimientos de Desesperación
Super Movimientos Nivel 3	Super Movimientos de Desesperación

Super Movimientos Nivel 1
Super Movimientos Nivel 2
Super Movimientos Nivel 3

[Sistemas de Puntos]

Para escoger equipos debe tomarse en cuenta la cantidad de puntos que estos sumen, ya que cada personaje tiene un nivel en puntaje, debes alcanzar el numero de 4 puntos al sumar los niveles de los personajes que conformen tus equipos.

Se pueden formar equipos de 2, 3 o 4 personajes.

Los equipos pueden tener las siguientes configuraciones(sin importar el orden) :

1 punto / 1 punto / 1 punto / 1 punto (4 personaje)

1 punto / 1 punto / 2 puntos (3 personajes)

2 puntos / 2 puntos (2 personajes)

3 puntos / 1 punto (2 personajes)

[Personajes de 1 Punto]

Lado Capcom : Sakura, Cammy White, Dhalsim, Blanka.

Lado SNK : Benimaru Nikaido, King, Vice, Yuri Sakazaki.

[Personajes de 2 Puntos]

Lado Capcom : Ryu, Ken Master, Chun-Li, Guile, E. Honda, Balrog, Zangief.

Lado SNK : Terry Bogard, Mai Shiranui, Iori Yagami, Kyo Kusanagi, Raiden, Kim Kap Hwan, Ryo Sakazaki.

Lado Capcom (secretos) : Morrigan Aensland.

Lado SNK (secretos) : Nakoruru.

[Personajes de 3 Puntos]

Lado Capcom : M. Bison, Sagat, Vega.

Lado SNK : Ryuji Yamazaki, Rugal Bernstein, Geese Howard.

[Personajes de 4 Puntos]

Lado Capcom (secretos) : Evil Ryu (Satsui No Hadou Ryu), Akuma (Gouki).

Lado SNK (secretos) : Iori Orochi (Shin Iori / Riot of the Blood Iori).

[Las Técnicas Especiales]

Son los golpes especiales propios de cada personaje, como si fueran golpes complementarios, mas que todo utilizados para alargar los combos. No quitan energía al ser bloqueados.

[Los Movimientos Especiales]

Son los " poderes " propios de cada personaje, en general son únicos (dependiendo de algunos personajes), estos movimientos restan energía al ser bloqueados (en su mayoría), y algunos de ellos son proyecciones y se deben hacer cerca del oponente para que puedan causar daño.

[Quiebre de la Defensa]

Cuando bloqueas consecutivamente muchos golpes, tu barra de vida

empieza a brillar de un color rojizo y tu defensa queda desbloqueada por un instante, si tu oponente te ataca podrá causarte mucho daño. Para evitar que esto suceda no debes bloquear durante tanto tiempo, debes de tratar de contraatacar lo más rápido posible para equilibrarte.

[Selección de Colores]

Para escojer colores debes tener en cuenta lo siguiente :

Presiona Puño Débil para el 1er Color(Original).

Presiona Puño Fuerte para el 2do Color.

Presiona Patada Débil para el 3er Color.

Presiona Patada Fuerte para el 4to Color.

=====
4 - C o m a n d o s B á s i c o s -
=====

NOTA :

Los movimientos se describen para un personaje que este mirando hacia la derecha, invertir el orden al cambiar de lado.

Estos Comandos Básicos funcionan para todos los personajes) :

Burla	:	START
Bloqueo	:	atrás (mientras te atacan)
Retroceso Rápido	:	atrás,atrás
Correr	:	mantén adelante,adelante
Proyección	:	adelante ó atrás + Puño Fuerte ó Patada Fuerte (cerca al oponente)
Proyección Aérea	:	abajo + Puño Fuerte ó Patada Fuerte (cerca al oponente en el aire) (solo algunos personajes)
Evasión de la Proyección	:	adelante ó atrás + Puño Fuerte ó Patada Fuerte (mientras intentan proyectarte)
Salto Normal	:	arriba arriba-adelante arriba-atrás
Salto Alto	:	rápidamente abajo,arriba ó abajo-atrás,arriba-adelante ó abajo-adelante,arriba-atrás corre y luego arriba-adelante
Rodada	:	Puño Débil + Patada Débil
Cargar la Barra de Poder(*)	:	Puño Fuerte + Patada Fuerte

(*) Solo en Modo SNK Groove

L e y e n d a :

arriba		
arriba-atrás		arriba-adelante
	\ /	[Puño Débil] [Puño Fuerte]
atrás	--- 0 ---	adelante [Patada Débil] [Patada Fuerte]
	/ \	
abajo-atrás		abajo-adelante
abajo		

1/4 circulo adelante : abajo,abajo-adelante,adelante

1/2 circulo adelante : atrás,abajo-atrás,abajo,abajo-adelante,adelante

1/4 circulo atrás : abajo,abajo-atrás,atrás

1/2 circulo atrás : adelante, abajo-adelante, abajo, abajo-atrás, atrás
360° : arriba, arriba-atrás, atrás, abajo-atrás, abajo,
abajo-adelante, adelante, arriba-adelante, arriba
720° : 360° 2 veces

=====

5 - M o v i m i e n t o s E s p e c i a l e s -

=====

NOTA :

Los Super Movimientos de Nivel 1 o 2, están indicados con las siglas [SM] para que sean resaltados.

Los Super Movimientos Nivel 3, están indicados con las siglas [SM-3] para que sean resaltados.

Los movimientos se describen para un personaje que este mirando hacia la derecha, invertir el orden al cambiar de lado.

||| S a k u r a |||

(C a p c o m)

[Proyecciones]

Sakura Jime :

adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Sailor Shoot :

adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

[Técnicas Especiales]

Flower Kick :

adelante + Patada Débil

[Movimientos Especiales]

Hado Shou :

1/4 circulo adelante + Puño

Cherry Blossom Fist :

adelante, abajo, abajo-adelante + Puño

Shunpu Kyaku :

1/4 circulo atrás + Patada

(luego 1/4 circulo atrás + Patada)

Sakura Flower Kick :

en el Aire

1/4 circulo atrás + Patada

[Super Movimientos]

[SM] Shinku Hadoken :

1/4 circulo adelante(x2) + Puño

[SM] Haru Ichiban :

1/4 circulo atrás(x2) + Patada

[Descripción de los Movimientos de Sakura]

- + La ventaja de Sakura esta en sus movimientos rapidos y estatura pequeña, esta ultima característica la libra de personajes de gran poder y alcance, como Sagat o Yamazaki. La estatura juega un rol muy importante a la hora de esquivar golpes.
- + El "Hado Shou" no llega a cumplir la función de gran proyectil, es algo lento y a mi parecer deja a Sakura vulnerable a contra-ataques.
- + El "Cherry Blossom Fist" como movimiento uppercut es algo débil, por lo que es mas aconsejable utilizarlo en personajes de 1 o 2 puntos.
- + Un buen movimiento es el "Shunpu Kyaku", pues no deja vulnerable a Sakura, y permite sorprender al enemigo, ejecutando inmediatamente un "Cherry Blossom Fist" o mejor aun realizando un "Haru Ichiban".
- + En cuanto a los Super Movimientos de Sakura, ambos son rapidos de poco poder y faciles de detener, así que debes pensar bien el momento oportuno para aplicarlos, lo mas logico es el factor sorpresa.

 ||| S a k u r a - E X |||

(C a p c o m)

[Proyecciones]

Sakura Jime :
 adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Sailor Shoot :
 adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

[Técnicas Especiales]

Flower Kick :
 adelante + Patada Débil

[Movimientos Especiales]

Hado Ken :
 1/4 circulo adelante + Puño

Shououken :
 adelante,abajo,abajo-adelante + Puño

Shunpu Kyaku :
 1/4 circulo atrás + Patada

[Super Movimientos]

[SM] Shinku Hadoken :
 1/4 circulo adelante(x2) + Puño

[SM] Midare Zakura :
 1/4 circulo adelante(x2) + Patada

[SM] Haru Ichiban :
 1/4 circulo atrás(x2) + Patada

[Descripción de los Movimientos de Sakura]

 ||| C a m m y W h i t e |||

(C a p c o m)

[Proyecciones]

Hooligan Suplex :

adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Frankensteiner :

adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

Flying Neck Hunt :

adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente en el aire)

Air Frankensteiner :

adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente en el aire)

[Técnicas Especiales]

Medium Punch :

abajo-atrás + Puño Fuerte

Medium Sweep :

abajo-atrás + Patada Fuerte

[Movimientos Especiales]

Spiral Arrow :

1/4 circulo adelante + Patada

Cannon Spike :

adelante,abajo,abajo-adelante + Patada

Hooligan Combinations :

1/2 circulo adelante,adelante-arriba + Puño
(luego Puño)

1/2 circulo adelante,adelante-arriba + Puño
(luego cerca al oponente Puño)

Axel Spin Knuckle :

1/2 circulo atrás + Puño

[Super Movimientos]

[SM] Spin Drive Smasher :

1/4 circulo adelante(x2) + Patada

[Descripción de los Movimientos de Cammy White]

+ Cammy es muy agil, pero poco fuerte, así que debes aprovechar su buen salto, y velocidad para los oponentes grandes, y sus movimientos rapidos para los enemigos de su esttura.

+ Para coontra-atacar los saltos no hay como un "Flying Neck Hunt" ó un "Air Frankensteiner".

+ El "Axel Spin Knuckle" debe ser de preferncia con golpe Débil, pues puede ser detenido con facilidad con un movimiento de uppercut, y la version de golpe fuerte te deja demasiado vulnerable.

+ El "Spiral Arrow" a distacia media es una buena alternativa, para atacar consecutivamente, combinalo con la barrida. Recuerda que con Patada Fuerte te deja demasiado vulnerable al oponente, así que de preferncia ejecutalo con Patada Débil.

+ El "Cannon Spike" es efectivo contra personajes de 1 y 2 puntos,su

ventaja radica en la velocidad, así que puedes alcanzar al oponente en el aire antes de que estos puedan caerte encima con algun golpe fuerte.

+ Si tienes acorralado a tu enemigo, y este insiste en bloquear todos tus ataques, sorprende lo con un "Hooligan Combinations", movimiento rapido y de gran poder (en su versión de proyección).

+ El Super Movimiento "Spin Drive Smasher" es muy efectivo para sorprender al enemigo. En especial depues de un fallido "Cannon Spike" ó "Spiral Arrow".

||| C a m m y W h i t e - E X ||| (C a p c o m)

[Proyecciones]

Hooligan Suplex :

adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Frankensteiner :

adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

Flying Neck Hunt :

adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente en el aire)

Air Frankensteiner :

adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente en el aire)

[Técnicas Especiales]

Medium Punch :

abajo-atrás + Puño Fuerte

Medium Sweep :

abajo-atrás + Patada Fuerte

[Movimientos Especiales]

Cannon Spike :

adelante,abajo,abajo-adelante + Patada

Cannon Strike :

en el aire

1/4 circulo atrás + Patada

Hooligan Combinations :

1/2 circulo adelante,adelante-arriba + Puño
(luego Puño)

1/2 circulo adelante,adelante-arriba + Puño
(luego cerca al oponente Puño)

[Super Movimientos]

[SM] Spin Drive Smasher :

1/4 circulo adelante(x2) + Patada

[SM] Reverse Shaft Breaker :

1/4 circulo atrás(x2) + Patada

[Proyecciones]

Yoga Smash :
adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Yoga Throw :
adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

[Técnicas Especiales]

Leg Sweep :
abajo-atrás + Patada Fuerte

Slide Kick :
abajo-adelante + Patada

Drill Headbutt :
en el Aire
abajo + Puño Fuerte

Drill Kick :
en el Aire
abajo + Patada Fuerte

Upward Chop :
adelante + Puño Débil

[Movimientos Especiales]

Yoga Fire :
1/4 circulo adelante + Puño

Yoga Flame :
1/2 circulo atrás + Puño

Yoga Blast :
1/2 circulo atrás + Patada

Yoga Teleport :
adelante,abajo,abajo-adelante + Puños (cerca y adelante)
adelante,abajo,abajo-adelante + Patadas (lejos y adelante)
atrás,abajo,abajo-atrás + Puños (cerca y atrás)
atrás,abajo,abajo-atrás + Patadas (lejos y atrás)

[Super Movimientos]

[SM] Yoga Stream :
1/4 circulo adelante(x2) + Puño

[SM] Yoga Vulcan :
1/4 circulo adelante(x2) + Patada

[Descripción de los Movimientos de Dhalsim]

+ Indiscutiblemente la habilidad de este personaje esta en sus largos golpes, pues es bastante lento en los saltos y posee pocos combos.
+ Si saltaste y te lanzan un proyectil prueba el "Drill Headbutt"

- para ponerte a salvo.
- + El "Yoga Fire" combinado con golpes largos es una buena opción de ataque.
 - + Si tienes al oponente en la esquina utiliza el "Yoga Flame" ó "Yoga Blast" para no dejarlos escapar.
 - + Las tecnicas especiales son exelentes para detener el enemigo cuando este te ataca de cerca.

||| D h a l s i m - E X |||

(C a p c o m)

[Proyecciones]

Yoga Smash :
adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Yoga Throw :
adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

[Técnicas Especiales]

Leg Sweep :
abajo-atrás + Patada Fuerte

Slide Kick :
abajo-adelante + Patada

Drill Headbutt :
en el Aire
abajo + Puño Fuerte

Drill Kick :
en el Aire
abajo + Patada Fuerte

Upward Chop :
adelante + Puño Débil

[Movimientos Especiales]

Yoga Fire :
1/4 circulo adelante + Puño

Yoga Flame :
1/2 circulo atrás + Puño

Yoga Blast :
1/2 circulo atrás + Patada

Yoga Teleport :
adelante,abajo,abajo-adelante + Puños (cerca y adelante)
adelante,abajo,abajo-adelante + Patadas (lejos y adelante)
atrás,abajo,abajo-atrás + Puños (cerca y atrás)
atrás,abajo,abajo-atrás + Patadas (lejos y atrás)

[Super Movimientos]

[SM] Yoga Tempest :
1/2 circulo adelante(x2) + Puño

[Proyecciones]

Wild Fang :
adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Beast Roll :
adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

[Técnicas Especiales]

Rock Crush :
atrás + Puño Fuerte

Low Medium Kick :
abajo-atrás + Patada Fuerte

Amazon River Run :
abajo-adelante + Puño Fuerte

[Movimientos Especiales]

Suprise Forward :
Patada,Patada

Suprise Back :
atrás + Patada,Patada

Rolling Attack :
atrás(2seg),adelante + Puño

Vertical Rolling :
abajo(2seg),arriba + Patada

Backstep Rolling :
atrás(2seg),adelante + Patada

Electric Thunder :
Puño repetidamente

[Super Movimientos]

[SM] Direct Lightning :
atrás(2seg),adelante,atrás,adelante + Puño

[SM] Shout of Earth :
abajo-atrás(2seg),abajo-adelante,abajo-atrás,arriba-adelante + Puño
(luego presiona Puño repetidamente)

[Descripción de los Movimientos de Blanka]

- + Blanka tiene buena velocidad, un exelente salto y golpes largos y fuertes.
- + El "Rolling Attack" es un arma de doble filo, pues si su velocidad es propicia para sorprender al enemigo, si este te conecta un golpe en el momento que tu estas por atacarlo, el daño sera mucho mayor al

- que recibirías normalmente.
- + El "Electric Thunder" puede ser una buena forma de acorralar al enemigo, pero carece de rango, y es vulnerable a los proyectiles.
 - + El "Backstep Rolling" puede servir para evitar los proyectiles, si lo calculas bien, pero trata de evitar usarlo contra personajes que posean upercuts.
 - + "Direct Lightning" es la mejor forma de quitarle energía a tus enemigos, atacalos de cerca para que no tengan opción de saltar, también es excelente como medio de escape cuando el enemigo te tiene arrinconado.
 - + Si por el contrario el que está arrinconado eres tú, el "Shout of Earth" es lo mejor para combinar, pudiendo conectarlo hasta 2 veces consecutivas.

||| B l a n k a - E X |||

(C a p c o m)

[Proyecciones]

Wild Fang :

adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Beast Roll :

adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

[Técnicas Especiales]

Rock Crush :

atrás + Puño Fuerte

Low Medium Kick :

abajo-atrás + Patada Fuerte

Amazon River Run :

abajo-adelante + Puño Fuerte

[Movimientos Especiales]

Suprise Forward :

Patada, Patada

Suprise Back :

atrás + Patada, Patada

Rolling Attack :

atrás (2seg), adelante + Puño

Electric Thunder :

Puño repetidamente

[Super Movimientos]

[SM] Ground Shave Rolling :

atrás (2seg), adelante, atrás, adelante + Puño

(mantenlo dejando el botón presionado)

||| B e n i m a r u N i k i d o |||

(S N K)

[Proyecciones]

Front Suplex :
adelante + Patada Fuerte (cerca al oponente)

Catch and Shoot :
adelante + Puño Fuerte (cerca al oponente)

[Técnicas Especiales]

Backward Side Kick :
atrás o adelante + Patada Fuerte

Flying Drill :
en el aire
abajo + Patada Fuerte

[Movimientos Especiales]

Raijin Ken :
1/4 circulo adelante + Puño

Iai Geri :
1/4 circulo adelante + Patada

Shinkuu Kakategoma :
1/2 circulo atrás + Patada

[Super Movimientos]

[SM] Raikoken :
1/4 circulo adelante(x2) + Puño

[SM] Dennei Spark :
1/4 circulo atrás(x2) + Puño

[Descripción de los Movimientos de Benimaru Nikaido]

- + Benimaru no tiene la habilidad que poseia en la sagas del King of Fighters, es muy debil y sus puntos fuertes serian su velocidad.
- + El "Raijin Ken" es bueno deteniendo saltos pequeños, y restandole energia al oponente despues de proyectarlo o tumbarlo.
- + Para combos pequeños utiliza el "Iai Geri", pero no confies mucho en este movimiento, pues su rango es muy pequeño.
- + Utiliza el "Flying Drill" consecutivamente para atormentar al enemigo solo ten cuidado con los uppercuts. De preferncia utilizalo contra alguien que este arrinconado.
- + "Shinkuu Kakategoma" es muy util en las esquinas, los multiples golpes que conecta causan poco daño, pero se compenza con la velocidad.
- + Los Super Movimientos "Raikoken" y "Denei Spark" son propicios para intercambiar golpes con el enemigo, es primero contra saltos y movimientos que lancen al enemigo contra ti, mientras que el segundo funciona mejor contra los proyectiles y barridas.

[Proyecciones]

Front Suplex :
adelante + Patada Fuerte (cerca al oponente)

Catch and Shoot :
adelante + Puño Fuerte (cerca al oponente)

[Técnicas Especiales]

Backward Side Kick :
atrás o adelante + Patada Fuerte

Flying Drill :
en el aire
abajo + Patada Fuerte

[Movimientos Especiales]

Raijin Ken :
1/4 circulo adelante + Puño

High Raijin Ken :
adelante,abajo,abajo-adelante + Puño

Iai Geri :
1/4 circulo adelante + Patada

Shinkuu Kakategoma :
1/2 circulo atrás + Patada

Benimaru Coleda :
1/2 circulo atrás,adelante + Patada

[Super Movimientos]

[SM] Raikoken :
1/4 circulo adelante(x2) + Puño

[SM] High Raikoken :
1/4 circulo adelante(x2) + Patada

[SM] Electrigger :
1/2 circulo atrás(x2) + Puño

||| K i n g |||

(S N K)

[Proyecciones]

Hold Rush :
adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Hook Buster :
adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

[Técnicas Especiales]

Sliding Kick :

adelante + Patada Fuerte

[Movimientos Especiales]

Venom Strike :

1/4 circulo adelante + Patada

Double Strike :

1/4 circulo adelante(x2) adelante + Patada

Tornado Kick :

1/2 circulo atrás + Patada

Suprise Rose :

adelante,abajo,abajo-adelante + Patada

Trap Shot :

atrás,abajo,abajo-atrás + Patada

[Super Movimientos]

[SM] Illusion Dance :

1/4 circulo adelante,1/2 circulo atrás + Patada

[SM] Silent Flash :

1/4 circulo atrás(x2) + Patada

[Descripción de los Movimientos de King]

+ King es debil, pero muy rapida y escurridisa.

+ El "Trap Shot" detiene los golpes bajos y medianos, utilizalo cuando te quieran sorprender al levantarse.

+ El "Tornado Kick" tiene buen rango, pero es facil de detener.

+ Utiliza el "Suprise Rose" para los proyectiles, no hay mejor manera de esquivarlos quitandole energia al enemigo.

+ Para atormentar al enemigo utiliza la combinación de "Venom Strike" y "Double Strike", si tienes acorralado al enemigo utiliza el primero de ellos.

+ El "Illusion Dance" no tiene mucha ventaja, es facil de advertir y te deja vulnerable, en cambio con el "Silent Flash" puedes sorprender al enemigo despues de un salto, o proyección.

||| K i n g - E X |||

(S N K)

[Proyecciones]

Hold Rush :

adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Hook Buster :

adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

[Técnicas Especiales]

Sliding Kick :

adelante + Patada Fuerte

[Movimientos Especiales]

Venom Strike :
1/4 circulo adelante + Patada

Moushuu Kyaku :
1/4 circulo atrás + Patada

Tobi Nidai :
adelante,abajo,abajo-adelante + Patada

Trap Shot :
atrás,abajo,abajo-atrás + Patada

[Super Movimientos]

[SM] Illusion Dance :
1/4 circulo adelante,1/2 circulo atrás + Patada

[SM] Double Strike :
adelante,atrás,adelante,abajo-adelante,abajo + Patada

||| V i c e |||

(S N K)

[Proyecciones]

Death Blow :
adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Back Rush :
adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

[Movimientos Especiales]

Outrage :
1/4 circulo atrás + Patada

Ravenous :
en el aire
1/4 circulo atrás + Patada

Decide :
1/2 circulo adelante + Patada

Nail Bomb :
1/2 circulo adelante + Puño

Gore Fest :
1/2 circulo atrás,adelante + Puño

Tranquility :
adelante,abajo,abajo-adelante + Patada

[Super Movimientos]

[SM] Negative Gain :
1/2 circulo atrás(x2) + Patada

[SM] Whitering Surface :

1/4 circulo adelante(x2) + Puño

[Descripción de los Movimientos de Vice]

- + "Outrage" es una buena forma de detener saltos (contra personajes de 1 o 2 puntos), y restarle energia a los enemigos que tengas en la esquina.
- + Las proyecciones "Nail Bomb" y "Gore Fest" son un arma de doble filo, al fallarlas eres vulnerable a que te conecten un combo, y para realizarlas con efectividad debes estar muy cerca al oponente.
- + "Tranquility" es rapido, pero no invulnerable, en especial contra los saltos con patada.
- + Si calculas bien el "Decide", este se convertira en tu mejor arma, es rapido y eficaz, pero ten cuidado con los personajes que posean especiales de proyectiles multiples.
- + El "Negative Gain" es una super proyeccion, ejecutala bien cerca del oponente y aunque este te golpee le conectaras dicho especial.
- + El "White Surface" es tambien una super proyeccion, pero esta vez viene con un salto mediano anticipado, utilizala contra los lanzadores de proyectiles.

||| V i c e - E X |||

(S N K)

[Proyecciones]

Death Blow :

adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Back Rush :

adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

[Movimientos Especiales]

Outrage :

1/4 circulo atrás + Patada

Ravenous :

en el aire

1/4 circulo atrás + Patada

Decide :

1/2 circulo adelante + Patada

Nail Bomb :

1/2 circulo adelante + Puño

Mayhem :

1/4 circulo atrás + Puño

Slayer :

adelante, abajo, abajo-adelante + Patada

[Super Movimientos]

[SM] Negative Gain :

1/2 circulo atrás(x2) + Patada

[SM] Whitering Surface :

1/4 circulo adelante(x2) + Puño

| | | Y u r i S a k a z a k i | | |

(S N K)

[Proyecciones]

Oni Harite :

adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Silent Nage :

adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

Tsubame Otoshi :

adelante ó atrás + Puño Fuerte o Patada Fuerte
(cerca al oponente en el aire)

[Técnicas Especiales]

En Yoku :

adelante + Patada Débil

[Movimientos Especiales]

Ko'ou Ken :

1/4 circulo adelante + Puño

Raiou Ken :

1/4 circulo adelante + Patada

Yuri Chou Upper :

adelante,abajo,abajo-adelante + Puño

Double Yuri Chou Upper :

adelante,abajo,abajo-adelante + Puño Débil

adelante,abajo,abajo-adelante + Puño Fuerte

(luego adelante,abajo,abajo-adelante + Puño)

Hyakurestu Binta :

1/2 circulo atrás + Patada

[Super Movimientos]

[SM] Haoh Shoko Ken :

adelante,1/2 circulo adelante + Puño

[SM] Flying Violent Pierce :

1/4 circulo adelante(x2) + Puño

[Descripción de los Movimientos de Yuri Sakasaki]

+ "Ko'ou Ken" es un proyectil poco eficaz.

+ El "Raiou Ken" es un proyectil vertical, el cual cae desde una altura mediana, siendo la mejor arma de Yuri para asediar al contrario consecutivamente.

+ Los 2 "Chou Upper" son rapidos, pero de poco poder para ser movimientos de uppercut

+ "Hyakurestu Binta" es rapido, utilízalo para sorprender al enemigo despues de una proyección.

+ El "Haoh Shoko Ken" carece de poder, pero puede ser combinado con multiples golpes, por otro lado el "Flying Violent Pierce" es muy util contra los proyectiles.

||| Y u r i S a k a z a k i - E X ||| (S N K)

[Proyecciones]

Oni Harite :
adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Silent Nage :
adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

Tsubame Otoshi :
adelante ó atrás + Puño Fuerte o Patada Fuerte
(cerca al oponente en el aire)

[Técnicas Especiales]

En Yoku :
adelante + Patada Débil

[Movimientos Especiales]

Ko'ou Ken :
1/4 circulo adelante + Puño

Saiha :
1/4 circulo atrás + Puño

Rai'ou Ken :
1/4 circulo adelante + Patada

Hyakurestu Binta :
adelante,atrás,adelante + Puño

[Super Movimientos]

[SM] Haoh Shoko Ken :
adelante,1/2 circulo adelante + Puño

[SM] Hien Houou Kyaku :
adelante,atrás,1/2 circulo atrás + Patada

=====
P e r s o n a j e s d e 2 P u n t o s
=====

NOTA :

Los personajes de 2 puntos son el equilibrio del juego, no hay como las parejas de 2, y en cuanto a daño y resistencia están muy bien balanceados, también son buenos haciendo combos, menos vistosos y numerosos que los ejecutados por los personajes de 1 punto, pero mas dañinos y concisos.

[Proyecciones]

Seoi Nage :
adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Tomoe Nage :
adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

[Técnicas Especiales]

Sakotsu Wari :
adelante + Puño Débil

Senpue Kyaku :
adelante + Patada Débil

Low Medium Kick :
abajo-atrás + Patada Fuerte

[Movimientos Especiales]

Hado Ken :
1/4 circulo adelante + Puño

Sankunestsu Hado Ken :
1/2 circulo adelante + Puño

Tatsumaki Senpue Kyaku :
1/4 circulo atrás + Patada
(también funciona en el Aire)

Shoryu Ken :
adelante, abajo, abajo-adelante + Puño

[Super Movimientos]

[SM] Shinkuu Hado Ken :
1/4 circulo adelante(x2) + Puño

[SM] Shinkuu Tatsumaki Senpue Kyaku :
1/4 circulo atrás(x2) + Patada

[SM-3] Shin Shoryu Ken :
1/4 circulo adelante(x2) + Patada

[Proyecciones]

Jigoku Gurama :
adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Tsukami Nage :
adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

Tsukami :
adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente en el aire)

[Técnicas Especiales]

Inazuma Kakato Wari :
adelante + Patada Débil

Low Medium Kick :
abajo-atrás + Patada Fuerte

[Movimientos Especiales]

Hado Ken :
1/4 circulo adelante + Puño

Zenpou Tenshin :
1/4 circulo atrás + Puño

Tatsumaki Senpoo Kyaku :
1/4 circulo atrás + Patada
(también funciona en el Aire)

Ryusen Kyaku :
adelante, abajo, abajo-adelante + Patada

Shoryu Ken :
adelante, abajo, abajo-adelante + Puño

[Super Movimientos]

[SM] Shoryu Reppa :
1/4 circulo adelante(x2) + Puño

[SM] Shin Ryu Ken :
1/4 circulo adelante(x2) + Patada
(luego presiona Patada repetidamente)

[SM-3] Shippu Jinrai Kyaku :
1/4 circulo atrás(x2) + Patada

||| K e n M a s t e r s - E X ||| (C a p c o m)

[Proyecciones]

Jigoku Gurama :
adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Tsukami Nage :
adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

Tsukami :
adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente en el aire)

[Técnicas Especiales]

Inazuma Kakato Wari :
adelante + Patada Débil

Low Medium Kick :
abajo-atrás + Patada Fuerte

[Movimientos Especiales]

Hado Ken :
1/4 circulo adelante + Puño

Zenpou Tenshin :
1/4 circulo atrás + Puño

Tatsumaki Senpoo Kyaku :
1/4 circulo atrás + Patada
(también funciona en el Aire)

Sha Otoshi Shukuri :
adelante, abajo-adelante, abajo + Patada

Kama Barai Shukuri :
1/4 circulo adelante + Patada

Oohazu Mawashi Shukuri :
1/2 circulo adelante + Patada

Shoryu Ken :
adelante, abajo, abajo-adelante + Puño

[Super Movimientos]

[SM] Shoryu Reppa :
1/4 circulo adelante(x2) + Puño

||| C h u n - L i |||

(C a p c o m)

[Proyecciones]

Koshuu Tou :
adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Dual Kickback Throw :
adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

Ryuusei Raku :
adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente en el aire)

[Técnicas Especiales]

Kaku Kyaku Raku :
abajo-adelante + Patada Débil

Low Medium Kick :
abajo-atrás + Patada Fuerte

Yousou Kyaku :
en el aire
abajo + Patada Fuerte

Sankaku Tobi :
en la esquina
arriba-atrás,arriba-adelante

[Movimientos Especiales]

Hyakuretsu Kyaku :
presiona Patada repetidamente

Kikou Ken :
1/2 circulo adelante + Puño

Spinning Bird Kick :
atrás(2seg),adelante + Patada

Tenshou Kyaku :
abajo(2seg),arriba + Patada

[Super Movimientos]

[SM] Kikkou Shou :
1/4 circulo adelante(x2) + Puño

[SM] Senretsu Kyaku :
atrás(2seg),adelante,atrás,adelante + Patada

[SM] Hazan Tenshou Kyaku :
abajo-atrás(2seg),abajo-adelante,abajo-atrás,arriba-adelante + Patada

||| C h u n - L i - E X ||| (C a p c o m)

[Proyecciones]

Koshuu Tou :
adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Dual Kickback Throw :
adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

Ryuusei Raku :
adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente en el aire)

[Técnicas Especiales]

Kaku Kyaku Raku :
abajo-adelante + Patada Débil

Low Medium Kick :
abajo-atrás + Patada Fuerte

Yousou Kyaku :
en el aire
abajo + Patada Fuerte

Sankaku Tobi :
en la esquina
arriba-atrás,arriba-adelante

[Movimientos Especiales]

Hyakuretsu Kyaku :
presiona Patada repetidamente

Spinning Bird Kick :
abajo(2seg), arriba + Patada

[Super Movimientos]

[SM] Senretsu Kyaku :
atrás(2seg), adelante, atrás, adelante + Patada

[SM] Spinning Hornet Kick :
abajo-atrás(2seg), abajo-adelante, abajo-atrás, arriba-adelante + Patada

||| G u i l e |||

(C a p c o m)

[Proyecciones]

Shoulder Throw :
adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Dragon Suplex :
adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

Flying Buster Drop :
adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente en el aire)

Flying Torture Rack :
adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente en el aire)

[Técnicas Especiales]

Backfist :
adelante + Puño Fuerte

Double Sweep :
abajo-adelante + Patada Fuerte

[Movimientos Especiales]

Sonic Boom :
atrás(2seg), adelante + Puño

Somersault Kick :
abajo(2seg), arriba + Patada

[Super Movimientos]

[SM] Total Wipeout :
atrás(2seg), adelante, atrás, adelante + Puño

[SM] Somersault Strike :
abajo-atrás(2seg), abajo-adelante, abajo-atrás, arriba-adelante + Patada

||| G u i l e - E X |||

(C a p c o m)

[Proyecciones]

Shoulder Throw :
adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Dragon Suplex :
adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

Flying Buster Drop :
adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente en el aire)

Flying Torture Rack :
adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente en el aire)

[Técnicas Especiales]

Backfist :
adelante + Puño Fuerte

Double Sweep :
abajo-adelante + Patada Fuerte

[Movimientos Especiales]

Sonic Boom :
atrás(2seg),adelante + Puño

Somersault Kick :
abajo(2seg),arriba + Patada

[Super Movimientos]

[SM] Somersault Strike :
abajo-atrás(2seg),abajo-adelante,abajo-atrás,arriba-adelante + Patada

||| B a l r o g |||

(C a p c o m)

[Proyecciones]

Gut Bomber :
adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Shoulder Throw :
adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

[Técnicas Especiales]

Low Medium Punch :
abajo-atrás + Puño Fuerte

Down Ward Punch :
abajo-atrás + Puño Fuerte

[Movimientos Especiales]

Turn Punch :

mantén presionado cualquier botón por 3 segundos

Dash Straight :
atrás (2seg), adelante + Puño

Dash Uppercut :
atrás (2seg), adelante + Patada

Dash Ground Straight :
atrás (2seg), abajo-adelante + Puño

Dash Ground Uppercut :
atrás (2seg), abajo-adelante + Patada

Buffalo Headbutt :
abajo (2seg), arriba + Puño

[Super Movimientos]

[SM] Crazy Buffalo Straights :
atrás (2seg), adelante, atrás, adelante + Puño

[SM-3] Gigant Blow :
atrás (2seg), adelante, atrás, adelante + Patada

||| B a l r o g - E X |||

(C a p c o m)

[Proyecciones]

Gut Bomber :
adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Shoulder Throw :
adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

[Técnicas Especiales]

Low Medium Punch :
abajo-atrás + Puño Fuerte

Down Ward Punch :
abajo-atrás + Puño Fuerte

[Movimientos Especiales]

Turn Punch :
mantén presionado cualquier botón por 3 segundos

Dash Straight :
atrás (2seg), adelante + Puño

Dash Uppercut :
atrás (2seg), adelante + Patada

[Super Movimientos]

[SM] Crazy Buffalo Straights :
atrás (2seg), adelante, atrás, adelante + Puño

||| E . H o n d a |||

(C a p c o m)

[Proyecciones]

Tawara Nage :
adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Saba Ori :
adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

[Técnicas Especiales]

Flying Sumo Press :
en el aire
abajo + Patada Fuerte

Standing Sweep :
adelante + Patada Fuerte

[Movimientos Especiales]

Hyakuretsu Harite :
presiona Puño repetidamente

Super Zutsuki :
atrás(2seg),adelante + Puño

Super Hyakkan Otoshi :
atrás(2seg),adelante + Patada

Ooichou Nage :
360° + Puño

[Super Movimientos]

[SM] Oni Musou :
atrás(2seg),adelante,atrás,adelante + Puño

[SM-3] Orochi Kudali :
720° + Puño

||| E . H o n d a - E X |||

(C a p c o m)

[Proyecciones]

Tawara Nage :
adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Saba Ori :
adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

[Técnicas Especiales]

Flying Sumo Press :
en el aire

abajo + Patada Fuerte

Standing Sweep :
adelante + Patada Fuerte

[Movimientos Especiales]

Hyakuretsu Harite :
presiona Puño repetidamente

Super Zutsuki :
atrás (2seg), adelante + Puño

Super Hyakkan Otoshi :
atrás (2seg), adelante + Patada

[Super Movimientos]

[SM] Oni Musou :
atrás (2seg), adelante, atrás, adelante + Puño

||| Z a n g i e f |||

(C a p c o m)

[Proyecciones]

Back Drop :
adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Biting :
adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

[Técnicas Especiales]

Double Knee Drop :
en el aire
abajo + Patada Débil

Body Press :
en el aire
abajo + Puño Fuerte

[Movimientos Especiales]

Double Lariat :
Puño Débil + Puño Fuerte

Quick Double Lariat :
Patada Débil + Patada Fuerte

Banishing Flat :
adelante, abajo, abajo-adelante + Puño

Screw Piledriver :
360° + Puño
(cerca al oponente)

Flying Powerbomb :
360° + Patada

Atomic Suplex :
360° + Patada
(cerca al oponente)

[Super Movimientos]

[SM] Aerial Russian Slam :
1/4 circulo adelante(x2) + Patada

[SM] Final Atomic Buster :
720° + Puño

||| Z a n g i e f - E X |||

(C a p c o m)

[Proyecciones]

Back Drop :
adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Biting :
adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

[Técnicas Especiales]

Double Knee Drop :
en el aire
abajo + Patada Débil

Body Press :
en el aire
abajo + Puño Fuerte

[Movimientos Especiales]

Double Lariat :
Puño Débil + Puño Fuerte

Quick Double Lariat :
Patada Débil + Patada Fuerte

Screw Piledriver :
360° + Puño
(cerca al oponente)

[Super Movimientos]

[SM] Final Atomic Buster :
720° + Puño

||| T e r r y B o g a r d |||

(S N K)

[Proyecciones]

Grasping Upper :
adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Buster Throw :
adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

[Técnicas Especiales]

Upper Blow :
abajo-adelante + Puño Fuerte

[Movimientos Especiales]

Power Wave :
1/4 circulo adelante + Puño

Rising Tackle :
abajo(2seg), arriba + Puño

Crack Shoot :
1/4 circulo atrás + Patada

Burn Knuckle :
1/4 circulo atrás + Puño

[Super Movimientos]

[SM] Power Geyser :
1/4 circulo atrás,abajo-atrás,adelante + Puño

[SM] Buster Wolf :
1/4 circulo adelante(x2) + Patada

||| T e r r y B o g a r d - E X |||

(S N K)

[Proyecciones]

Grasping Upper :
adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Buster Throw :
adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

[Técnicas Especiales]

Upper Blow :
abajo-adelante + Puño Fuerte

[Movimientos Especiales]

Power Wave :
1/4 circulo adelante + Puño

Power Dunk :
adelante,abajo,abajo-adelante + Patada

Crack Shoot :
1/4 circulo atrás + Patada

Burn Knuckle :

1/4 circulo atrás + Puño

[Super Movimientos]

[SM] Power Geyser :

1/4 circulo atrás, abajo-atrás, adelante + Puño

[SM] Buster Wolf :

1/4 circulo adelante(x2) + Patada

||| M a i S h i r a n u i |||

(S N K)

[Proyecciones]

Shiranui Gou Rin :

adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Fuusha Kuzushi :

adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

Yume Zakura :

adelante ó atrás + Puño Fuerte o Patada Fuerte
(cerca al oponente en el aire)

[Técnicas Especiales]

Fan Strike :

adelante + Puño Fuerte

Sankaku Tobi :

en la esquina
arriba-atrás, arriba-adelante

[Movimientos Especiales]

Ka Cho Sen :

1/4 circulo adelante + Puño

Ryu Enbu :

1/4 circulo atrás + Puño

Hissatsu Shinobi Bachi :

1/2 circulo adelante + Patada

Musasabi No Mai :

abajo(2seg), arriba + Puño

Musasabi No Mai :

en el aire
1/4 circulo atrás + Puño

[Super Movimientos]

[SM] Chou Hissatsu Shinibi Bachi :

1/4 circulo atrás, 1/2 circulo adelante + Patada

[SM] Beni Suzaku :

en el aire

1/4 circulo atrás(x2) + Puño

||| M a i S h i r a n u i - E X |||

(S N K)

[Proyecciones]

Shiranui Gou Rin :
adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Fuusha Kuzushi :
adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

Yume Zakura :
adelante ó atrás + Puño Fuerte o Patada Fuerte
(cerca al oponente en el aire)

[Técnicas Especiales]

Fan Strike :
adelante + Puño Fuerte

Sankaku Tobi :
en la esquina
arriba-atrás,arriba-adelante

[Movimientos Especiales]

Ka Cho Sen :
1/4 circulo adelante + Puño

Ryu Enbu :
1/4 circulo atrás + Puño

Musasabi No Mai :
abajo(2seg), arriba + Puño

Musasabi No Mai :
en el aire
1/4 circulo atrás + Puño

Kagerou No Mai :
abajo(2seg), arriba + Patada

[Super Movimientos]

[SM] Chou Hissatsu Shinibi Bachi :
1/4 circulo atrás,1/2 circulo adelante + Patada

[SM] Mizudori No Mai :
1/4 circulo adelante(x2) + Puño

||| I o r i Y a g a m i |||

(S N K)

[Proyecciones]

Saka Hagi :

adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Reverse Reverse Flayer :

adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

[Técnicas Especiales]

Ge Shiki :

en el aire

atrás + Patada Débil

[Movimientos Especiales]

Yami Barai :

1/4 circulo adelante + Puño

Shiki Aoi Hana :

1/4 circulo atrás + Puño

(puedes hacerlo 3 veces consecutivamente)

Shiki Oniyaki :

adelante,abajo,abajo-adelante + Puño

Shiki Kototsuki :

1/2 circulo atrás + Patada

Scum Gale :

1/2 circulo atrás, adelante + Puño

[Super Movimientos]

[SM] Shiki Yasakasuki :

1/4 circulo atrás,1/2 circulo adelante + Puño

(puedes mantenerlo dejando el botón presionado)

[SM] Shiki Yaotome :

1/4 circulo adelante,1/2 circulo atrás + Puño

||| K y o K u s a n a g i |||

(S N K)

[Proyecciones]

Forged Iron :

adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Over-The-Shoulder Throw :

adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

[Técnicas Especiales]

Positive Roaring Axe :

adelante + Patada Débil

Style 88 :

abajo-adelante + Patada Fuerte

Hades Drop :

en el aire

abajo + Puño Fuerte

[Movimientos Especiales]

Ara Gami :

1/4 circulo adelante + Puño
(luego 1/4 circulo adelante + Puño)
(luego Puño o Patada)
1/4 circulo adelante + Puño
(luego 1/2 circulo atrás + Puño)
(luego Puño o Patada)

Oni Yaki :

adelante,abajo,abajo-adelante + Puño

R.E.D. Kick :

atrás,abajo,abajo-atrás + Patada

Koto Tsuki You :

1/2 circulo atrás + Patada

[Super Movimientos]

[SM] Orochi Nagi :

1/4 circulo atrás,1/2 circulo adelante + Puño
(puedes mantenerlo dejando el botón presionado)

[SM] Saishuu Kessen Ougi :

1/4 circulo adelante(x2) + Puño

||| K y o K u s a n a g i - E X |||

(S N K)

[Proyecciones]

Forged Iron :

adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Over-The-Shoulder Throw :

adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

[Técnicas Especiales]

Positive Roaring Axe :

adelante + Patada Débil

Style 88 :

abajo-adelante + Patada Fuerte

Hades Drop :

en el aire

abajo + Puño Fuerte

[Movimientos Especiales]

Yami Barai :

1/4 circulo adelante + Puño

Oni Yaki :

adelante,abajo,abajo-adelante + Puño

Koto Tsuki You :

1/2 circulo atrás + Patada

Obora Guruma :

atrás,abajo,abajo-atrás + Patada

Shiki Kai

1/4 circulo adelante + Patada

(luego Patada)

[Super Movimientos]

[SM] Orochi Nagi :

1/4 circulo atrás,1/2 circulo adelante + Puño

(puedes mantenerlo dejando el botón presionado)

||| R a i d e n |||

(S N K)

[Proyecciones]

Power Bomb :

adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Neck Hanging :

adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

[Técnicas Especiales]

Bear Stomp :

abajo-adelante + Patada Fuerte

Body Press :

en el aire

abajo + Puño Fuerte

[Movimientos Especiales]

Giant Bomb :

atrás(2seg),adelante + Puño

Super Drop Kick :

mantén presionado cualquier botón de Patada por 3 segundos

Poison Breath :

1/2 circulo atrás + Puño

Combination Bodyblow :

atrás,abajo,abajo-atrás + Puño

(luego 1/4 circulo atrás + Puño)

atrás,abajo,abajo-atrás + Puño

(luego 1/4 circulo atrás + Patada)

Thunder Crush Bomb :

360° + Patada

[Super Movimientos]

[SM] Sankunetsu Giri :
1/2 circulo atrás(x2) + Puño

[SM] Destruction Drop :
720° + Puño

||| R a i d e n - E X |||

(S N K)

[Proyecciones]

Power Bomb :
adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Neck Hanging :
adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

[Técnicas Especiales]

Bear Stomp :
abajo-adelante + Patada Fuerte

Body Press :
en el aire
abajo + Puño Fuerte

[Movimientos Especiales]

Giant Bomb :
atrás(2seg),adelante + Puño

Dokugiri :
1/2 circulo atrás + Puño

Super Drop Kick :
mantén presionado cualquier botón de Patada por 3 segundos

Jumping Lariat :
adelante,abajo,abajo-adelante + Puño

Thunder Crush Bomb :
360° + Patada

[Super Movimientos]

[SM] Crazy Train :
1/4 circulo adelante(x2) + Puño

[SM] Destruction Drop :
720° + Puño

||| K i m K a p H w a n |||

(S N K)

[Proyecciones]

Saku Kyaku Nage :

adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Double Kickaway :

adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

[Técnicas Especiales]

Neri Chagi :

adelante + Patada Débil

[Movimientos Especiales]

Change Foot :

mantén presionado Patada Fuerte
(luego Puño Fuerte)

mantén presionado Patada Fuerte
(luego Puño Débil)

mantén presionado Patada Fuerte
(luego Patada Débil)

Hangetsu Zan :

1/4 círculo atrás + Patada

Hien Zan :

abajo(2seg),arriba + Patada Débil

abajo(2seg),arriba + Patada Fuerte
(luego abajo + Patada)

Haki Kyaku :

abajo,abajo + Patada

Hisho Kyaku :

en el aire

1/4 círculo adelante + Patada

[Super Movimientos]

[SM] Phoenix Kick :

1/4 círculo atrás,abajo-atrás,adelante + Patada

[SM] Phoenix Heaven Dance Kick :

en el aire

1/4 círculo adelante,1/2 círculo atrás + Patada

||| K i m K a p H w a n - E X |||

(S N K)

[Proyecciones]

Saku Kyaku Nage :

adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Double Kickaway :

adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

[Técnicas Especiales]

Neri Chagi :

adelante + Patada Débil

[Movimientos Especiales]

Hangetsu Zan :

1/4 circulo atrás + Patada

Kuusajin :

abajo(2seg),arriba + Patada

Haki Kyaku :

abajo,abajo + Patada

Hisho Kyaku :

en el aire

1/4 circulo adelante + Patada

[Super Movimientos]

[SM] Phoenix Kick :

1/4 circulo atrás,abajo-atrás,adelante + Patada

[SM] Houou Hiten Kyaku :

1/4 circulo adelante(x2) + Patada

||| R y o S a k a z a k i |||

(S N K)

[Proyecciones]

Power Chop :

adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Tomoe Nage :

adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

[Técnicas Especiales]

Ice Pillar Splitter :

adelante + Puño Débil

[Movimientos Especiales]

Ko'ou Ken :

1/4 circulo adelante + Puño

Ku Chuu Ko'ou Ken :

en el aire

1/4 circulo adelante + Puño

Hien Shippu Kyaku :

abajo-atrás(2seg),adelante + Patada

Ko Hou :

adelante,abajo,abajo-adelante + Puño

Zan Retsu Ken :

adelante,atrás,adelante + Puño

[Super Movimientos]

[SM] Haoh Shoko Ken :
adelante,1/2 circulo adelante + Puño

[SM] Ryuko Rambu :
1/4 circulo adelante,1/2 circulo atrás + Puño

||| R y o S a k a z a k i - E X ||| (S N K)

[Proyecciones]

Power Chop :
adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Tomoe Nage :
adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

[Técnicas Especiales]

Ice Pillar Splitter :
adelante + Puño Débil

[Movimientos Especiales]

Ko'ou Ken :
1/4 circulo adelante + Puño

Hien Shippu Kyaku :
abajo-atrás(2seg),adelante + Patada

Ko Hou :
adelante,abajo,abajo-adelante + Puño

Kyokugenryu Rembuken :
1/2 circulo atrás + Puño

Raishin Sechi :
atrás,abajo,abajo-atrás + Puño

[Super Movimientos]

[SM] Haoh Shoko Ken :
adelante,1/2 circulo adelante + Puño

[SM] Ryuko Rambu :
1/4 circulo adelante,1/2 circulo atrás + Puño

[SM-3] Tenchi Hakouken :
1/4 circulo adelante(x2) + Puño

=====
P e r s o n a j e s d e 3 P u n t o s
=====

NOTA :

Los personajes de 3 puntos son mas lentos y pesados, es decir sus saltos son mas limitados, pero de gran poder y resistencia, los combos múltiples de personajes de 1 y 2 puntos causan poco daño en estos

jugadores, por el contrario los Super Movimientos de los personajes de 3 puntos causan gran daño sobre los anteriores.

||| M . B i s o n |||

(C a p c o m)

[Proyecciones]

Deadly Throw :

adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Psycho Leg Throw :

adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

[Movimientos Especiales]

Psycho Impact :

atrás(2seg),adelante + Puño

Double Knee Press :

atrás(2seg),adelante + Patada

Head Press :

abajo(2seg),arriba + Patada

(luego Puño)

Somersault Skull Diver :

abajo(2seg),arriba + Puño

Psycho Impact :

adelante,abajo,abajo-adelante + Puño

[Super Movimientos]

[SM] Heartbreack Despair :

atrás(2seg),adelante,atrás,adelante + Puño

[SM] Knne Press Nightmare :

atrás(2seg),adelante,atrás,adelante + Patada

||| M . B i s o n - E X |||

(C a p c o m)

[Proyecciones]

Deadly Throw :

adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Psycho Leg Throw :

adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

[Movimientos Especiales]

Psycho Crusher :

atrás(2seg),adelante + Puño

Double Knee Press :

atrás(2seg),adelante + Patada

Head Press :
abajo(2seg),arriba + Patada
(luego Puño)

Devil Reverse Attack :
abajo(2seg),arriba + Puño

[Super Movimientos]

[SM] Kne Press Nightmare :
atrás(2seg),adelante,atrás,adelante + Patada

||| S a g a t |||

(C a p c o m)

[Proyecciones]

Tiger Carry :
adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Tiger Rage :
adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

[Técnicas Especiales]

Low Medium Kick :
abajo-atrás + Patada Fuerte

[Movimientos Especiales]

Tiger Shot :
1/4 circulo adelante + Puño

Ground Tiger Shot :
1/4 circulo adelante + Patada

Tiger Blow :
adelante,abajo,abajo-adelante + Puño

Tiger Crush :
adelante,abajo,abajo-adelante + Patada

[Super Movimientos]

[SM] Tiger Raid :
1/4 circulo adelante(x2) + Patada

[SM] Tiger Genocide :
1/4 circulo adelante(x2) + Puño

||| S a g a t - E X |||

(C a p c o m)

[Proyecciones]

Tiger Carry :
adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Tiger Rage :
adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

[Técnicas Especiales]

Low Medium Kick :
abajo-atrás + Patada Fuerte

[Movimientos Especiales]

Tiger Shot :
1/4 circulo adelante + Puño

Ground Tiger Shot :
1/4 circulo adelante + Patada

Tiger Uppercut :
adelante,abajo,abajo-adelante + Puño

Tiger Crush :
1/4 circulo adelante,arriba-adelante + Patada

[Super Movimientos]

[SM] Tiger Cannon :
1/4 circulo adelante(x2) + Puño

[SM] Ground Tiger Cannon :
1/4 circulo adelante(x2) + Patada

||| V e g a |||

(C a p c o m)

[Proyecciones]

Rainbow Suplex :
adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Backslash Toss :
adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

Stardust Drop :
adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente en el aire)

Crescent Line :
adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente en el aire)

[Técnicas Especiales]

Low Medium Thrust :
abajo-atrás + Puño Fuerte

Low Medium Kick :
abajo-atrás + Patada Fuerte

Cosmic Smart :
adelante + Patada Fuerte

[Movimientos Especiales]

Backslash :

presiona Puño Fuerte + Puño Débil

Short Backslash :

presiona Patada Fuerte + Patada Débil

Sankaku Tobi :

en la esquina

arriba-atrás, arriba-adelante

Rolling Crystal Slash :

atrás (2seg), adelante + Puño

Sky High Claw :

abajo (2seg), arriba + Puño

Scarlet Terror :

abajo-atrás (2seg), adelante + Patada

Flying Barcelona :

abajo (2seg), arriba + Patada

(luego presiona Puño)

abajo (2seg), arriba + Patada

(luego cualquier dirección + Puño cerca al oponente)

[Super Movimientos]

[SM] Scarlet Mirage :

atrás (2seg), adelante, atrás, adelante + Patada

[SM] Rolling Barcelona Attack :

abajo-atrás (2seg), abajo-adelante, abajo-atrás, arriba-adelante + Patada

(luego presiona Puño)

[SM] Rolling Izuna Drop :

abajo-atrás (2seg), abajo-adelante, abajo-atrás, arriba-adelante + Patada

(luego cualquier dirección + Puño cerca al oponente)

[SM-3] Red Impact :

atrás (2seg), adelante, atrás, adelante + Puños

||| V e g a - E X |||

(C a p c o m)

[Proyecciones]

Rainbow Suplex :

adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Backslash Toss :

adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

Stardust Drop :

adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente en el aire)

Crescent Line :

adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente en el aire)

[Técnicas Especiales]

Low Medium Thrust :
abajo-atrás + Puño Fuerte

Low Medium Kick :
abajo-atrás + Patada Fuerte

Cosmic Smart :
adelante + Patada Fuerte

[Movimientos Especiales]

Backslash :
presiona Puño Fuerte + Puño Débil

Short Backslash :
presiona Patada Fuerte + Patada Débil

Sankaku Tobi :
en la esquina
arriba-atrás, arriba-adelante

Rolling Crystal Slash :
atrás(2seg), adelante + Puño

Sky High Claw :
abajo(2seg), arriba + Puño

Scarlet Terror :
abajo-atrás(2seg), adelante + Patada

Flying Barcelona :
abajo(2seg), arriba + Patada
(luego presiona Puño)
abajo(2seg), arriba + Patada
(luego cualquier dirección + Puño cerca al oponente)

[Super Movimientos]

[SM] Rolling Izuna Drop :
abajo-atrás(2seg), abajo-adelante, abajo-atrás, arriba-adelante + Patada
(luego cualquier dirección + Puño cerca al oponente)

||| R y u j i Y a m a z a k i |||

(S N K)

[Proyecciones]

Shime Age :
adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Back Throw :
adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

[Técnicas Especiales]

Bussashi :

adelante + Puño Débil

[Movimientos Especiales]

Hebi Tsukai :

1/4 circulo atrás + Puño Débil o Puño Fuerte o Patada Débil
(puedes mantenerlo dejando el botón presionado)
(presiona Patada Fuerte para cancelar cualquiera de los anteriores)

Sabaki no Aikuchi :

adelante, abajo, abajo-adelante + Puño

Yamiire :

adelante, abajo, abajo-adelante + Patada

Dokusyu :

atrás, abajo, abajo-atrás + Puño
(puedes mantenerlo dejando el botón presionado)

Sadomaso :

1/2 circulo adelante + Patada

Bai Gaeshi :

1/4 circulo adelante + Puño

[Super Movimientos]

[SM] Guillotine :

1/4 circulo adelante(x2) + Puño

[SM] Drill :

360° + Puño

||| R y u j i Y a m a z a k i - E X ||| (S N K)

[Proyecciones]

Shime Age :

adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Back Throw :

adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

[Técnicas Especiales]

Bussashi :

adelante + Puño Débil

[Movimientos Especiales]

Hebi Tsukai :

1/4 circulo atrás + Puño Débil o Puño Fuerte o Patada Débil
(puedes mantenerlo dejando el botón presionado)
(presiona Patada Fuerte para cancelar cualquiera de los anteriores)

Sabaki no Aikuchi :

adelante, abajo, abajo-adelante + Puño

Sunakake :
adelante,abajo,abajo-adelante + Patada

Bakudan :
1/2 circulo atrás,adelante + Puño

Sadomaso :
1/2 circulo adelante + Patada

Bai Gaeshi :
1/4 circulo adelante + Puño

[Super Movimientos]

[SM] Guillotine :
1/4 circulo adelante(x2) + Puño

[SM] Drill :
360° + Puño

||| R u g a l B e r n s t e i n ||| (S N K)

[Proyecciones]

Scorpion Deathlock :
adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Scorpion Blow :
adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

[Técnicas Especiales]

Double Tomahawk :
adelante + Patada Débil

[Movimientos Especiales]

Reppu Ken :
1/4 circulo adelante + Puño

Kaiser Wave :
adelante,1/2 circulo adelante + Puño
(puedes mantenerlo dejando el botón presionado)

Genocide Cutter :
adelante,abajo,abajo-adelante + Patada

Dark Barrier :
1/4 circulo adelante + Patada

God Press :
1/2 circulo atrás + Puño

[Super Movimientos]

[SM] Gigantic Pressure :
1/4 adelante,1/2 circulo atrás + Puño

[SM] Genocide Heaven :
1/4 circulo adelante(x2) + Patada

||| R u g a l B e r n s t e i n - E X ||| (S N K)

[Proyecciones]

Scorpion Deathlock :
adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Scorpion Blow :
adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

[Técnicas Especiales]

Double Tomahawk :
adelante + Patada Débil

[Movimientos Especiales]

Dark Smash :
1/4 circulo adelante + Puño

Aerial Dark Smash :
en el aire
1/4 circulo adelante + Puño

Genocide Cutter :
adelante,abajo,abajo-adelante + Patada

Rugal Execution :
1/2 circulo atrás + Puño

[Super Movimientos]

[SM] Gigantic Pressure :
1/4 adelante,1/2 circulo atrás + Puño

[SM] Genocide Heaven :
1/4 circulo adelante(x2) + Patada

||| G e e s e H o w a r d ||| (S N K)

[Proyecciones]

Wind Toss :
adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Body Slam :
adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

[Técnicas Especiales]

Forward Kick :
adelante + Patada Fuerte

[Movimientos Especiales]

Reppuu Ken :

1/4 circulo adelante + Puño Débil

Double Reppuu Ken :

1/4 circulo adelante + Puño Fuerte

Joudan Atemi Nage :

1/2 circulo atrás + Puño Débil

Chuudan Atemi Nage :

1/2 circulo atrás + Puño Fuerte

Gedan Atemi Uchi :

1/2 circulo atrás + Patada Débil

[Super Movimientos]

[SM] Racing Storm :

abajo-atrás, 1/2 circulo atrás, abajo-adelante + Puño

[SM-3] Deadly Rave :

1/2 circulo atrás, adelante + Patada Débil, Puño Débil, Puño Débil,
Patada Débil, Patada Débil, Puño Fuerte, Puño Fuerte, Patada Fuerte,
Patada Fuerte, 1/4 circulo atrás + Puño

||| G e e s e H o w a r d - E X |||

(S N K)

[Proyecciones]

Wind Toss :

adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Body Slam :

adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

[Técnicas Especiales]

Forward Kick :

adelante + Patada Fuerte

[Movimientos Especiales]

Reppuu Ken :

1/4 circulo adelante + Puño Débil

Double Reppuu Ken :

1/4 circulo adelante + Puño Fuerte

Joudan Atemi Nage :

1/2 circulo atrás + Puño Débil

Chuudan Atemi Nage :

1/2 circulo atrás + Puño Fuerte

Jaeiken :

1/2 circulo atrás + Patada

[Super Movimientos]

[SM] Racing Storm :

abajo-atrás,1/2 circulo atrás,abajo-adelante + Puño

[SM-3] Deadly Rave :

1/2 circulo atrás,adelante + Patada Débil,Puño Débil,Puño Débil,
Patada Débil,Patada Débil,Puño Fuerte,Puño Fuerte,Patada Fuerte,
Patada Fuerte,1/4 circulo atrás + Puño

=====
P e r s o n a j e s S e c r e t o s d e 2 P u n t o s
=====

||| M o r r i g a n A e n s l a n d ||| (C a p c o m)

[Proyecciones]

Moon Tracer :

adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Breast Anguish :

adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

[Técnicas Especiales]

Arrow Punch :

adelante + Puño Fuerte

Uppercut Punch :

abajo-adelante + Puño Fuerte

Multiple Kick :

adelante + Patada Fuerte

Roundhouse :

abajo-adelante + Patada Fuerte

[Movimientos Especiales]

Soul Fist :

1/4 circulo adelante + Puño
(también funciona en el aire)

Shadow Blade :

adelante,abajo,abajo-adelante + Puño

Vector Drain :

1/2 circulo atrás + Puño
(cerca al oponente)

[Super Movimientos]

[SM] Valkyrie Turn :

1/2 circulo atrás + Patada
(luego presiona Patada)
(también funciona en el aire)

[SM] Cardinal Blade :
1/4 circulo adelante(x2) + Puño

[SM-3] Darkness Illusion :
Puño Débil(x2), adelante, Patada Débil, Puño Fuerte
(también funciona en el aire)

||| N a k o r u r u |||

(S N K)

[Proyecciones]

Two-Handed Toss :
adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Triple Kick :
adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

[Técnicas Especiales]

Rolling Cut :
abajo-adelante + Puño Fuerte

[Movimientos Especiales]

Annu Mutsube :
atrás, abajo-atrás, abajo + Puño

Rera Mutsube :
1/4 circulo adelante + Puño

Amube Yatoro :
1/2 circulo atrás + Puño

Shichikapu Etu :
1/2 circulo adelante + Patada

Mamahaha Nitsukamaru :
1/4 circulo atrás + Patada
(luego Puño Mediano ó Patada Mediana ó Puño Fuerte)
(presiona Patada Fuerte para descender)

Mamahaha / Shichikapu Ai :
1/4 circulo atrás + Patada
(luego 1/4 circulo adelante + Puño)

Mamahaha / Kamui Mutsube :
1/4 circulo atrás + Patada
(luego 1/4 circulo atrás + Puño)

[Super Movimientos]

[SM] Shichikapu Kamui Irushika :
1/2 circulo atrás(x2) + Puño

[SM-3] Shirikoro Kamui Inomi :
1/4 circulo adelante(x2) + Patada
(presiona Puños + Patadas para cancelar)

=====
P e r s o n a j e s S e c r e t o s d e 4 P u n t o s
=====

||| E v i l R y u |||

(C a p c o m)

[Proyecciones]

Seoi Nage :

adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Tomoe Nage :

adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

[Técnicas Especiales]

Sakotsu Wari :

adelante + Puño Débil

Senpoo Kyaku :

adelante + Patada Débil

Low Medium Kick :

abajo-atrás + Patada Fuerte

[Movimientos Especiales]

Hado Ken :

1/4 circulo adelante + Puño

Sankunestsu Hado Ken :

1/2 circulo adelante + Puño

Tatsumaki Senpoo Kyaku :

1/4 circulo atrás + Patada

(también funciona en el Aire)

Shoryu Ken :

adelante,abajo,abajo-adelante + Puño

Ashura Senkuu :

adelante,abajo,abajo-adelante + Puños (cerca y adelante)

adelante,abajo,abajo-adelante + Patadas (lejos y adelante)

atrás,abajo,abajo-atrás + Puños (cerca y atrás)

atrás,abajo,abajo-atrás + Patadas (lejos y atrás)

[Super Movimientos]

[SM] Shinkuu Hodouken :

1/2 circulo atrás(x2) + Puño

[SM] Messatsu Goushouken :

1/4 circulo adelante(x2) + Puño

[SM-3] Shun Goku Satsu :

Puño Débil(x2),adelante,Patada Débil,Puño Fuerte

[Proyecciones]

Seoi Nage :

adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Tomoe Nage :

adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

[Técnicas Especiales]

Overhead Punch :

adelante + Puño Débil

Low Medium Kick :

abajo-atrás + Patada Fuerte

Slash Aerial Kick :

en el aire

abajo + Patada Fuerte

[Movimientos Especiales]

Gou Hadouken :

1/4 circulo adelante + Puño

Zankuu Hadouken :

en el aire

1/4 circulo adelante + Puño

Shakunetsu Hadouken :

1/2 circulo adelante + Puño

Tatsumaki Zankuu Kyaku :

1/4 circulo atrás + Patada

(también funciona en el Aire)

Gou Shouryuuken :

adelante,abajo,abajo-adelante + Puño

Ashura Senkuu :

adelante,abajo,abajo-adelante + Puños (cerca y adelante)

adelante,abajo,abajo-adelante + Patadas (lejos y adelante)

atrás,abajo,abajo-atrás + Puños (cerca y atrás)

atrás,abajo,abajo-atrás + Patadas (lejos y atrás)

[Super Movimientos]

[SM] Messatsu Gou Hadou :

1/2 circulo atrás(x2) + Puño

[SM] Messatsu Gou Shouryuu :

1/4 circulo adelante(x2) + Puño

[SM] Tenma Gou Zankuu :

en el aire

1/4 circulo adelante(x2) + Puño

[SM-3] Shun Goku Satsu :
Puño Débil (x2), adelante, Patada Débil, Puño Fuerte

||| I o r i O r o c h i |||

(S N K)

[Proyecciones]

Saka Hagi :
adelante ó atrás + Puño Fuerte (cerca al oponente)

Reverse Reverse Flayer :
adelante ó atrás + Patada Fuerte (cerca al oponente)

[Técnicas Especiales]

Ge Shiki :
en el aire
atrás + Patada Débil

[Movimientos Especiales]

Yami Barai :
1/4 circulo adelante + Puño

Shiki Aoi Hana :
1/4 circulo atrás + Puño
(puedes hacerlo 3 veces consecutivamente)

Shiki Oniyaki :
adelante, abajo, abajo-adelante + Puño

Shiki Kototsuki :
1/2 circulo atrás + Patada

Scum Gale :
1/2 circulo atrás, adelante + Puño

[Super Movimientos]

[SM] Shiki Onihonou :
1/4 circulo adelante (x2) + Puño

[SM] Shiki Yaotome :
1/4 circulo adelante, 1/2 circulo atrás + Puño

=====

6 - S e c r e t o s d e l V i d e o j u e g o -

=====

Los Personajes Secretos se habilitan al concluir el juego con su respectiva versión normal, es decir si acabas el juego con Ryu, estara disponible Evil Ryu, para Morrigan, debes acabar el juego con todos los personajes Capcom EX, para Nakoruru debes acabar el juego con todos los personajes SNK EX.

Desconosco la forma de sacar a Akuma, así como de habilitar los Desafios.

||| SISTEMA DEL VIDEOJUEGO |||

La versión para Dreamcast posee el mismo sistema que la de Arcade (la cual está descrita en la parte inicial de la guía) la única variación es la parte de selección de colores, la cual adiciono :

[Selección de Colores]

Para escoger colores debes tener en cuenta lo siguiente :

Presiona A para el 1er Color(Original).

Presiona B para el 2do Color.

Presiona X para el 3er Color.

Presiona Y para el 4to Color.

Presiona A+B para el 1er Color Adicional.*

Presiona X+Y para el 2do Color Adicional.*

Presiona A+X para el 3er Color Adicional.*

Presiona B+Y para el 4to Color Adicional.*

Presiona X+B para el 1er Color Editado.**

Presiona Y+A para el 2do Color Editado.**

(*) Para cualquier personaje, funciona si dicho personaje a comprado el Item correspondiente a sus Colores Adicionales.

(**) Para cualquier personaje, funciona si dicho personaje a editado colores, si es así, en el momento de escoger personaje aparecera los botones de "Color1" y "Color2".

||| MOVIMIENTOS ESPECIALES |||

Los movimientos son los mismos que en la versión de arcade, lo único que varia son los nombres de los botones :

[X / Puño Débil] [Y / Puño Fuerte]

[A / Patada Débil] [B / Patada Fuerte]

||| MENUS DEL DREAMCAST |||

NOTA :

La Opción "Default Settings" (Opciones por Defecto) aparece en muchos sub-menus, y sirve para regresar dichas opciones a la forma original del juego.

["Arcade" Modo]

Identica a la versión de Arcades, puedes escoger a tus personajes con un máximo de 4 puntos goove. Tienes infinitos continuos y puedes ser retado por el segundo mando, sin opción a cambiar de equipo al ganar.

["VS" Modo]

En el modo versus tu puedes alterar el "Ratio" de los personajes, también puedes escoger más de una vez a algún personaje, siempre y cuando hayas activado dichos items en la Secret Shop, para más detalles revisa la última parte de este FAQ.

[Memory Card]

Aquí encuentras 3 sub-menus :

Save : Para recurrar los datos anteriormente grabados en alguna de tus memory cards.

Load : Para guardar todos tus adelantos, colores editados, personajes secretos, etc.

Auto Save (On/Off) : Colocalo en "On" para activar el modo de salvado automatico, en "Off" se desactiva dicha opción.

[Option Mode]

Aqui encuentras 3 sub-menus :

Game Option : Para cambiar las opciones de juego.

- Difficulty (Dificultad) : 8 niveles.
- Time (Tiempo) :
 - oo (infinito) / 999 (99.9seg) / 600 (60seg) /300 (30seg)
- Damage (Daño) : 4 niveles.
- Speed (Velocidad) : Free (Libre) / Normal / Turbo
- Gauge (Barra de Poder) : Normal / Max (Maxima)
- Sound (Sonido) : Monoaural / Stereo
- Test : Para probar las pistas de sonido.
- Game Music (Musica del Juego) : Normal / Original
- Run (Correr)* : On (Activado) / Off (Apagado)
- Dash (Deslizarse)** : On (Activado) / Off (Apagado)

(*) Para los personajes Capcom, aparece en este menú si el Item 77 esta comprado.

(**) Para los personajes SNK, aparece en este menú si el Item 77 esta comprado.

Button Config : Para cambiar los botones del juego, así como tambien para activar la "vibración" del pad. Esta opción aparecera en cualquier modo de juego al presionar Start.

Display Adjust : Para ajustar la posición vertical y horizontal de la pantalla.

[Color Edit Mode]

En este modo puedes crear nuevas combinaciones de colores para tus personajes, para luego usarlos en cualquier modo de combate.

Color Change : Presiona aquí para empezar a cambiar los colores.

Presiona arriba o abajo para aumentar el color especificado.

Presiona X para subir parejamente los 3 colores.

Presiona Y para bajar parejamente los 3 colores.

Default Color : Presiona aquí para seleccionar los colores por defecto, y poder elegir como base a cualquiera de ellos.

Character Change : Para poder cambiar de personaje.

Save : Guarda tu combinación de colores en alguno de los 2 slots que posees por personaje.

Load : Para recuperar alguna combinación que hayas guardado con anterioridad.

[Training Mode]

En este modo puedes entrenar tus movimientos y combos, tiene muchas características interesantes, como la de "animar" al oponente que escojes para practicar, de esta manera luchas contra el CPU indefinidamente, y con las propiedades que desees, barra de poder

llena, barra de vida roja, etc.

Si presionas Start durante este modo, entraras a un sub-menu, en el escoje la opción Training Options :

Dummy :

Normal (Neutral) / CPU (Maquina) / Manual (2do Control)

Dummy Action : Stand (Neutral) / Crouch (Agachado) / Jump (Saltando)

Dummy Guard :

No Guard (Sin Bloqueo) / All guard (Bloqueo Maximo) /

Auto Guard (Bloquea solo el 2do golpe)

Life : Normal / Red (Rojo)*

Gauge : Normal / Max (Maxima)

(*) Solo para los personajes SNK.

[Network Mode]

Este modo sirve para visitar la Pagina oficial de Capcom vs SNK, posee mas opciones pero no he podido darles utilidad alguna.

[Game Raplay Mode]

Aquí puedes jugar en Modo "VS" y grabar tu partida, así puedes revisarla luego y ver completamente la batalla que tengas salvada.

Posees 3 slots para salvar tus partidas.

[Secret Mode]

Aquí encuentras 3 sub-menus :

Neogeo Pocket Link : Para conectar al neogeo pocket color, aquí puedes intercambiar puntos vs.

Secret Shop / Secret List :

En la primera aparecerán los Items disponibles, así como el precio de cada uno de ellos.

En el segundo aparecerán los comandos para los Items que compres.

Para reducir espacio, coloco ambas lista mezcladas.

01 : Ryu (4 Colores Nuevos : AB,BY,XY,AX)

02 : Ken Masters (4 Colores Nuevos : AB,BY,XY,AX)

03 : Chun-Li (4 Colores Nuevos : AB,BY,XY,AX)

04 : Guile (4 Colores Nuevos : AB,BY,XY,AX)

05 : Zangief (4 Colores Nuevos : AB,BY,XY,AX)

06 : Dhalsim (4 Colores Nuevos : AB,BY,XY,AX)

07 : E.Honda (4 Colores Nuevos : AB,BY,XY,AX)

08 : Blanka (4 Colores Nuevos : AB,BY,XY,AX)

09 : Balrog (4 Colores Nuevos : AB,BY,XY,AX)

10 : Vega (4 Colores Nuevos : AB,BY,XY,AX)

11 : Sagat (4 Colores Nuevos : AB,BY,XY,AX)

12 : M.Bison (4 Colores Nuevos : AB,BY,XY,AX)

13 : Sakura (4 Colores Nuevos : AB,BY,XY,AX)

14 : Cammy White (4 Colores Nuevos : AB,BY,XY,AX)

15 : Kyo Kusanagi (4 Colores Nuevos : AB,BY,XY,AX)

16 : Iori Yagami (4 Colores Nuevos : AB,BY,XY,AX)

17 : Terry Bogard (4 Colores Nuevos : AB,BY,XY,AX)

18 : Ryo Sakazaki (4 Colores Nuevos : AB,BY,XY,AX)

19 : Mai Shiranui (4 Colores Nuevos : AB,BY,XY,AX)

20 : Kim Kap Hwan (4 Colores Nuevos : AB,BY,XY,AX)

21 : Geese Howard (4 Colores Nuevos : AB,BY,XY,AX)

22 : Ryuji Yamazaki (4 Colores Nuevos : AB,BY,XY,AX)

23 : Raiden (4 Colores Nuevos : AB,BY,XY,AX)

24 : Rugal Bernstein (4 Colores Nuevos : AB,BY,XY,AX)

- 25 : Vice (4 Colores Nuevos : AB,BY,XY,AX)
- 26 : Benimaru Nikaido (4 Colores Nuevos : AB,BY,XY,AX)
- 27 : Yuri Sakazaki (4 Colores Nuevos : AB,BY,XY,AX)
- 28 : King (4 Colores Nuevos : AB,BY,XY,AX)
- 29 : Evil Ryu (4 Colores Nuevos : AB,BY,XY,AX)
- 30 : Iori Orochi (4 Colores Nuevos : AB,BY,XY,AX)
- 31 : Morrigan Aensland (4 Colores Nuevos : AB,BY,XY,AX)
- 32 : Nakoruru (4 Colores Nuevos : AB,BY,XY,AX)
- 33 : Akuma (4 Colores Nuevos : AB,BY,XY,AX)
- 34 : Evil Ryu (Personaje Secreto)

Habilita a Evil Ryu para seleccionarlo en cualquier modo

- 35 : Ken Masters EX (Personaje Secreto : START + cualquier botón)
- 36 : Chun-Li EX (Personaje Secreto : START + cualquier botón)
- 37 : Guile EX (Personaje Secreto : START + cualquier botón)
- 38 : Zangeif EX (Personaje Secreto : START + cualquier botón)
- 39 : Dhalsim EX (Personaje Secreto : START + cualquier botón)
- 40 : E.Honda EX (Personaje Secreto : START + cualquier botón)
- 41 : Blanka EX (Personaje Secreto : START + cualquier botón)
- 42 : Balrog (Personaje Secreto : START + cualquier botón)
- 43 : Vega EX (Personaje Secreto : START + cualquier botón)
- 44 : Sagat EX (Personaje Secreto : START + cualquier botón)
- 45 : M.Bison EX (Personaje Secreto : START + cualquier botón)
- 46 : Sakura EX (Personaje Secreto : START + cualquier botón)
- 47 : Cammy White EX (Personaje Secreto : START + cualquier botón)
- 48 : Kyo Kusanagi EX (Personaje Secreto : START + cualquier botón)
- 49 : Iori Orochi (Personaje Secreto)

Habilita a Iori Orochi para seleccionarlo en cualquier modo

- 50 : Terry Bogard EX (Personaje Secreto : START + cualquier botón)
- 51 : Ryo Sakazaki EX (Personaje Secreto : START + cualquier botón)
- 52 : Mai Shiranui EX (Personaje Secreto : START + cualquier botón)
- 53 : Kim Kap Hwan EX (Personaje Secreto : START + cualquier botón)
- 54 : Geese Howard EX (Personaje Secreto : START + cualquier botón)
- 55 : Ryuji Yamazaki EX (Personaje Secreto : START + cualquier botón)
- 56 : Raiden EX (Personaje Secreto : START + cualquier botón)
- 57 : Rugal Bernstein EX (Personaje Secreto : START + cualquier botón)
- 58 : Vice EX (Personaje Secreto : START + cualquier botón)
- 59 : Benimaru Nikaido EX (Personaje Secreto : START + cualquier botón)
- 60 : Yuri Sakazaki EX (Personaje Secreto : START + cualquier botón)
- 61 : King EX (Personaje Secreto : START + cualquier botón)
- 62 : Desafió de Poder (Pelea contra Akuma versión CPU)

Requisitos :

Inicia el juego en cualquier Modo Groove.

No debes perder ni un solo round.

Debes acabar 5 rounds con un Super Movimiento.

Debes acabar 3 rounds con un Super Movimiento Nivel 3.

Antes de la ultima batalla debes tener 80 puntos groove.

- 63 : Desafió del Demonio (Pelea contra Morrigan versión CPU)

Requisitos :

Inicia el juego en Modo Capcom Groove.

No debes perder ni un solo round.

Debes acabar 5 rounds con un Super Movimiento.

Después de la tercera batalla debes tener 60 puntos groove.

- 64 : Desafió de la Naturaleza (Pelea contra Nakoruru versión CPU)

Requisitos :

Inicia el juego en Modo SNK Groove.

No debes perder ni un solo round.

Debes acabar 5 rounds con un Super Movimiento.

Después de la tercera batalla debes tener 60 puntos groove.

- 65 : Escenario Secreto de Vega (Nuevo Escenario / Modo VS)

- 66 : Escenario Secreto de Geese Howard (Nuevo Escenario /Modo VS)

67 : Escenario Secreto de Morrigan Aensland (Nuevo Escenario / Modo VS)
68 : Escenario Secreto de Nakoruru (Nuevo Escenario / Modo VS)
69 : Escenario Secreto de Akuma (Nuevo Escenario / Modo VS)
70 : Escenario Secreto de Sagat (Nuevo Escenario / Modo VS)
71 : Modo de Parejas (Equipos de 2 Personajes sin importar el "Ratio")
72 : Selección de "Ratio" (Alterar el "Ratio" en el Modo VS)
73 : Temas Musicales Secretos (Musica en formato REMIX)
74 : Morrigan Aensland (Personaje Secreto)
Habilita a Morrigan Aensland para seleccionarla en cualquier modo
75 : Nakoruru (Personaje Secreto)
Habilita a Nakoruru para seleccionarlo en cualquier modo
76 : Akuma (Personaje Secreto)
Habilita a Akuma para seleccionarlo en cualquier modo
77 : Correr y Deslizarse
Todos los personajes pueden correr como en King of Fighters

Condiciones :

Para que aparezcan disponibles los 77 números del Secret Shop se deben cumplir ciertas condiciones...

- Nuevos Colores : (Items 01~33)

Debes acabar el Juego en cualquier modalidad con cada uno de los personajes del juego. A medida que hagas esto se irán descubriendo las interrogaciones de dichos casilleros. También aparecen colores nuevos para los personajes escondidos.

- Versiones Extras : (Items 34~61)

Debes acabar el Juego en cualquier modalidad con cada uno de los personajes del juego. A medida que hagas esto se irán descubriendo las interrogaciones de dichos casilleros. Evil Ryu y Iori Orochi son personajes individuales.

- Desafios : (Items 62~64)

Debes acabar el Juego en cualquier modalidad para habilitar el numero 62.

Debes acabar el Juego en modo Capcom Groove para habilitar el numero 63.

Debes acabar el Juego en modo SNK Groove para habilitar el numero 64.

- Escenarios Secretos : (Items 65~70)

Debes acabar el Juego con Vega para habilitar el numero 65.

Debes acabar el Juego con Geese Howard para habilitar el numero 66.

Debes acabar el Juego con Akuma para habilitar el numero 67.

Debes acabar el Juego con Nakoruru para habilitar el numero 68.

Debes acabar el Juego con Morrigan para habilitar el numero 69.

Desconozco el requisito para habilitar el numero 70.

- Modo de Parejas : (Item 71)

Debes acabar el Juego con Nakoruru y Morrigan para habilitarlo.

- Selección de "Ratio" : (Item 72)

Debes acabar el Juego con Akuma para habilitarlo.

- Temas Musicales Secretos : (Item 73)

Debes acabar el Juego en Modo de Parejas para habilitarlo.

- Morrigan Aensland : (Item 74)

Debes vencer a Morrigan (controlado por el CPU) y debes comprar todos los personajes Capcom EX para habilitarlo.

- Nakoruru : (Item 75)

Debes vencer a Nakoruru (controlado por el CPU) y debes comprar todos los personajes SNK EX para habilitarlo.

- Akuma : (Item 76)

Debes vencer a Akuma (controlado por el CPU) y debes comprar a Morrigan y Nakoruru para habilitarlo.

- Correr y Deslizarse : (Item 77)

Comprar a Morrigan y Nakoruru.

Para Conseguir Puntos vs :

Hacer esto si que es complicado, pues acabando un juego solo se obtienen algo de 450vs. Leí que se podían obtener mas conectando el Dreamcast con el NeoGeo Pocket Color, pero no he hecho el intento pues no he podido conseguir el SvC para dicha consola portátil. Otra manera seria conectando el Dreamcast a Internet, buscar el archivo *.VMI con todas las opciones ya grabadas, navegando con el Web Browser del Dreamcast.

También puedes usar la 4/8 Meg Nexus Memory Card, bajar el archivo *.DCI con todas las opciones ya grabadas, pasarlas de la Computadora a la Memory Card y luego cargar el Juego.

Por ultimo el método mas "Fácil" es hurtar datos de memoria, es decir vas a un lugar donde alquilen Dreamcast, pides el Capcom vs SNK, pides también que carguen la Memory Card con los datos completamente seleccionados, es decir todos los Items comprados, y acto seguido sacas tu propia Memory Card y con toda la frescura del mundo grabas los datos en ella.

Yo tuve que optar por esta ultima opción ya que sacando la cuenta tardaría como 120 Horas en habilitar y comprar todos los Items.

Además conectarme a Internet con el Modem del Dreamcast no es posible para mi pues no poseo teléfono fijo, tan solo tengo teléfono celular. Mi conexión a Internet es por Antena de Radio, lo que me da de 4 a 8 veces la velocidad de un Modem de 56kbs, pero que tampoco me permite conectar el Dreamcast.

=====

8 - N o t a c i ó n e n I n g l e s -

=====

Para que puedas entender la guías que están en Ingles, aquí te muestro esta pequeña reseña, para que te sirva de base si en determinado momento deseas comprender algún FAQ en Ingles.

Comandos de Dirección

```
      up
up-back | up-forward
      \ | /
back --- 0 --- forward
      / | \
down-back | down-forward
      down
```

f(forward)	:	adelante
b(back)	:	atrás
d(down)	:	abajo
u(up)	:	arriba
df(down-forward)	:	abajo-adelante
db(down-back)	:	abajo-atrás
ub(up-back)	:	arriba-atrás
uf(up-forward)	:	arriba-adelante

Botónes / Tecleo : (aunque la mayoría utilizan los clásicos A,B,C,D)

WP(weak punch)	:	Puño Débil
WK(weak kick)	:	Patada Débil
SP(strong punch)	:	Puño Fuerte
SK(strong kick)	:	Patada Fuerte
P(punchs)	:	Puños

K(kicks) : Patadas

Movimientos Especiales :

qcf(quarter circle forward) : cuarto de círculo adelante
(1/4 C adelante)

qcb(quarter circle back) : cuarto de círculo atrás
(1/4 C atrás)

dp(dragon punch) : movimiento puño del dragón
(adelante, abajo, abajo-adelante)

rdp(reverse dragon punch) : movimiento puño del dragón reverso
(abajo, atrás, abajo-atrás)

hcf(half circle forward) : medio círculo adelante
(1/2 C adelante)

hcb(half circle back) : medio círculo atrás
(1/2 C atrás)

Terminos :

Combo :

Combinación, encadenamiento de golpes o movimientos.

Hit/Hits :

Golpe, golpes, generalmente se hace referencia al numero de estos dentro de una combinación.

Notaciones :

Cross-Over(X-Over) :

Se utiliza para expresar el salto hacia el torso del oponente, es decir un ataque profundo y certero, generalmente utilizado para conectar grandes combos.

Algunos llaman Cross-Over al salto cruzado, es decir saltar por la espalda del oponente para evitar el bloqueo.

Chain Combo :

Combinación encadenada, es decir de múltiples tecleos simultáneos, por lo general estos combos son de golpes y no movimientos.

Corner Combo :

Combo en la esquina, es decir cuando tienes atrapado al oponente en una esquina para causarle mas daño.

Aerial Combo/Juggle Combo :

Combo en el aire, es decir cuando tienes al oponente en el aire, y lo mantienes allí.

Over-Head :

Se le conoce con este nombre a los comandos especiales que tienen que ser bloqueados de pie, pues su finalidad es golpear sobre la cabeza.

=====

9 - S o b r e e l A u t o r -

=====

Nombre : Victor Martin Fajardo de León
Nickname : Victor Martin [[+]]
ICQ UIN# : 48504024
e-mail : arcade@ciudadfutura.com

Homepage : Video Juegos de Arcade !
http://www.ciudadfutura.com/arcade
Capcom vs SNK !
http://www.ciudadfutura.com/arcade/capcom_vs_snk

Otros Trabajos : King of Fighters '97 (FAQ)
King of Fighters '99 (FAQ)
King of Fighters '2000 (FAQ)
Capcom vs SNK (FAQ)
Vampire Chronicles (FAQ) (aun por terminar)
Marvel vs Capcom 2 (FAQ) (aun por terminar)
Gulty Gear X (FAQ) (aun por terminar)

Sitios de Juego(*) : NeoGeo Land (Centro de Lima)
NeoGeo Land (Barranco)
NeoGeo Land (Miraflores)
Video Juegos Cosmos (Centro de Lima)

(*) Los Lugares a los que hago referencia pertenecen a Lima (Perú),
por ser mi lugar de residencia.

Ranking por Personajes :

1. Ryu
2. Ken Masters
3. Geese Howard
4. Guile
5. Vega
6. Terry Bogard
7. Kyo Kusanagi
8. Sagat
9. Iori Yagami
10. King

Ranking por Equipos :

1. Ryu / Ken Masters
2. Guile / Terry Bogard
3. Geese Howard / Cammy White
4. Kyo Kusanagi / Iori Yagami
5. Mai Shiranui / Chun-Li

Ranking por Personajes (versión para Dreamcast) :

1. Ryu
2. Akuma
3. Geese Howard
4. Morrigan
5. Evil Ryu

=====
10 - C r e d i t o s -
=====

Chris MacDonald (Kao Megura)

kmegura@hotmail.com

http://i.am/kao

Por algunos nombres y movimientos publicados en su FAQ del KOF'2000,
el cual puedes hallar en su sitio web : (http://i.am/kao)

Sailor Bacon

sailor_bacon@hotmail.com

http://come.to/SailorBacon/

Por algunos nombres y movimientos publicados en su FAQ de CvS.
Por la mayoría de requisitos en el Modo Secreto.

Henry Moriarty (MadMan's Cafe)

<http://www.mmcafe.com>

Por los novedades del Capcom vs SNK publicados en su sitio web.

Capcom Official Home Page

<http://www.capcom.co.jp>

Por la publicación de los movientos oficiales del KOF'2000.

NeoGeo Official Home Page

<http://www.neogeo.co.jp>

Por la publicación de los movientos oficiales del Capcom vs SNK.

GameFaqs

<http://www.gamefaqs.com>

Por agrupar a los mejores FAQ de Videojuegos en diferentes idiomas.

NOTA :

En GameFaqs puedes hallar los FAQs mencionados y muchos mas !

=====

2001(C) Victor Martin [[+]]

=====