

# Capcom vs. SNK Pro FAQ/Move List

by Original Corey

Updated to v1.0 on Jan 22, 2003

```
MMMM      MMMM      MMMM      MMM
MMr ;M      M MM      M MM      M@ M;      7M7 MM;      Ma,M      M2.M
.M MMMMMM      M0 MM      M MMM 2M      MM MMMMMM      MM iMMM. MM      M      M2 M8 M
M MM      r      M MS M8      M MMMa M      M MMX      .      Mi MM      MM MM      M .; MM. 8 M
M MW      M MM 2M      M      MM      M0 M      M MM      M M      M iM      MM M
M MM      :M MMMM MW      M ZMMMM      Ma M      M MM      M M      M MMM.MM@ M
Mi M;      M      OM      M MM      M SM      MW MM      MM MM      M M ZM iM M
M X27r8M      M8 MMMMMM MM      M MM      MM 8S7 MM      Ma XSS MM      M M      BM M
MM02SMMM      M;MM      ;MaMZ M MM      MM2aSMMM      2MMXa2MM8      MBBM      2MiM
```

```
7MMMM      MMMMM      WMMMMMMZ7
MMMM      MMMM7      MMMMM 0BMMr
BMMMMMMMMMM      MMMMM7X;
MMMMMMMMMM      SMMMMMM:
MMMMMM      MMMWB      MMMMX      MMMM
:MMMM;      MMMMMMMMSX      MMMM
```

```
.KRMMMMMX@      MXXXX@      M@XXXM      MXXXXMX      jKXXXXRMMM2
.MMMMMMMMMMMMMMMMM      MMMMMMM      MMMMMM      MMMMMMM      2MMMMMMMMMP
MMMMMM9      MMMMMMM      MMMMMMMMM      MMMMMM      MMMMMM      MMMMMMMMi
MMMMMMLi      MMMMMMMMMMMMP      MMMMMM      MMMMMMiLMMMMMMMN
;MMMMMMMMMMMMMMN      MMMMMMMMMMMMM      MMMMMM      MMMMMMMMMMMMMMMMM
KMMMMMMMMMMMMMM2      MMMMMM      MMMMMM      MMMMMM      MMMMMMMMMMMMMMMMMMM
7MMMMMMML      MMMMMM      MMMMMMMMMMMMM      MMMMMMMMMMMMMMMMMMM
#MMMMMM      MMMMMMM      MMMMMM      HMMMMMMMMMM      MMMMMMMM5      MMMMMML
HMMMMMMX      LMMMMMM      MMMMMM      :MMMMMMMMMM      MMMMMMN      MMMMMM@
MMMMMMMMMMMMMMMMMM      MMMMMM      MMMMMMMMM      MMMMMMN      PMMMMMMMM
X#HMMMMM#9i      MHHHNM      NHHHMM      MHHHMK      5MHHHMM
```

```
MMMMMMMMMM      ZMMMMMMMMMM      7MMMMMMP
MMMM      iMMM      MMM      RMMM      MMMM      MMM
MMMMMMMMMM      MMMMMMMM5      MMMM      MMM
MMMM      NMMM ;MMMN      @MMM5      MMR
PMMM      MMMX      MMMM      #MMMMMM:
```

CAPCOM vs. SNK PRO: Millennium Fight 2000 FAQ v1.0

Lavoro scritto e coperto da Copyright 2001-2002 Alessandro Musumeci  
per la versione PlayStation  
E-mail:galactica\_phantom2002@yahoo.it  
Data:22/01/2003

Questa FAQ e' protetta dalle leggi USA sul copyright e la Berne Copyright Convention del 1976. Questo documento puo' essere usato solo a titolo personale e non puo' essere modificata e utilizzata da Webmaster e Magazine senza il mio espresso consenso. Tutti i copytight e marchi registrati sono stati rispettati.

Tutti i diritti sul nome CAPCOM e tutti relativi personaggi CAPCOM appartengono alla CAPCOM CO., LTD <<http://www.capcom.co.jp>> & <[www.capcom-europe.com](http://www.capcom-europe.com)>. Tutti i diritti sul nome SNK e relativi personaggi SNK appartengono a PLAYMORE Corporation <<http://www.playmore.co.jp>>. "PlayStation" e' un marchio registrato da Sony Computer Entertainment Inc. Questa Faq si riferisce alla versione europea (PAL) di CAPCOM vs. SNK PRO: Millennium Fight 2000 e quindi non fornisco informazioni sulle versioni NTSC

o Giapponesi del gioco visto che non conosco le possibili differenze, quindi non mandate mail su questo argomento. Pagina ufficiale del gioco <[http://www.capcom.co.jp/product/pssnkpro/index\\_ie.html](http://www.capcom.co.jp/product/pssnkpro/index_ie.html)>.

CAPCOM, la serie Street Fighter sono copyright di CAPCOM CO., LTD  
SNK, la serie King of Fighters, Art of Fighting, Fatal Fury sono copyright di PLAYMORE Corporation.

---

/ \

INFORMAZIONI TECNICHE DEL GIOCO

---

\ /

Nome: CAPCOM vs. SNK PRO: Millennium Fight 2000

Piattaforma: PlayStation

Numero CD: 1

Genere: Picchiaduro

Giocatori: 1-2 arcade/pair match mode  
2 VS mode

Personaggi: totali 62 suddivisi in  
30 normali  
5 challenger  
26 EX  
1 non selezionabile (Real Akuma)

Memory Card: si, 1 blocco

Info aggiuntive: compatibile funzione Dual Shock

Sviluppato da: CAPCOM CO., LTD. <[www.capcom.co.jp](http://www.capcom.co.jp)>

Pubblicato da: CAPCOM EUROSOFTE <[www.capcom-europe.com](http://www.capcom-europe.com)>

---

/ \

INDICE DELLA FAQ

---

\ /

Per cercare velocemente una sezione premere Ctrl+F e scrivere il numero di sezione seguito dal punto oppure inserire in nome della sezione.

## 1. REGOLE BASILARI DEL GIOCO

---

|

| -INFO GENERALI |

| -SISTEMA RAPPORTO |

| FLESSIBILE |

| -GROOVE POINT |

| -VS POINT |

---

|

## 2. SPIEGAZIONE DELLE MODALITA' DI GIOCO

---

|

| -ARCADE |

| -VS MODE |

| -PAIR MATCH MODE |

| -TRAINING MODE |

| -PRICE MODE |

| -COLOUR EDIT MODE |

| -OPTION MODE |

| -MEMORY CARD MODE |

3. SPIEGAZIONE DEI CONTROLLI E MOVIMENTI BASILARI

-COMANDI BASILARI
-DIFESA
-LANCI E PRESE
-RECUPERO TATTICO
-STILE
SNK O CAPCOM
-CONTROLLI E
MOVIMENTI
SECONDARI
-MOSSE SPECIALI
-SUPER
COMBINAZIONI
-COMBO

5. I PERSONAGGI

-INFO SEZIONE
-RYU
-KYO
-KEN
-IORI
-CHUN-LI
-MAI
-GUILLE
-TERRY
-BALROG
-RYO
-E. HONDA
-KIM
-ZANGIEF
-RAIDEN
-DAN
-JOE
-SAKURA
-YURI
-CAMMY
-VICE
-KING
-BLANKA
-BENIMARU
-M. BISON
-GEESE
-SAGAT
-RUGAL
-VEGA
-YAMAZAKI
-MORRIGAN
-NAKORURU
-EVIL RYU
-OROCHI IORI
-AKUMA

## 6. TRUCCHI, SEGRETI E CURIOSITA' VARIE

```
| _____ |
|           |
| -COMBO INFINITE |
| -LA COMBO PIU' |
| POTENTE |
| -SUGGERIMENTI SU |
| VARI PERSONAGGI |
| -LIVELLI DEI |
| PROIETTILI E |
| CONSIGLI VARI |
| -FINALI |
| -CURIOSITA' |
| _____ |
```

## 7. RINGRAZIAMENTI E NOTE DELL'AUTORE

---

### 1. REGOLE BASILARI DEL GIOCO

#### -INFO GENERALI

Il gioco ha una forma simile a King of Fighters, ogni match viene combattuto da due team. Ogni team puo' essere composto da uno a quattro personaggi. Si vince un round (o si perde) quando la barra della vitalita' dell'avversario si esaurisce (o la vostranel secondo caso) aggiudicando la vittoria per KO. In caso si esaurisca il tempo prima del KO, vince chi ha la barra della vitalita' maggiore. Vince il match chi sconfigge tutti i personaggi dell'avversario. In caso di pareggio (per tempo e per KO) entrambi i personaggi perdono il round.

#### -SISTEMA DI RAPPORTO FLESSIBILE

Come detto sopra, ogni team puo' essere composto un numero di personaggi che va da 1 a 4, questo perche' ogni personaggio ossiede un numero di rapporto di forza (RI), che indica la propria forza. Ogni team deve avere la somma dei RI uguale a 4. Se sceglieremo un personaggio che avra' un RI uguale 4, vuol dire che avremo solo lui nel team. Se sceglieremo un personaggio con un RI uguale a 2, vuol dire che ci resta spazio per un altro personaggio con RI uguale a due, oppure a due personaggi con RI uguale a 1.

Qui sotto sono presenti esempi di team con 4, 3, 2 e 1 personaggio.

Questo e' un team composto da 4 personaggi:

-Blanka (RI1), Dan (RI1), Joe (RI1), King (RI1) somma RI 1+1+1+1=4

Questo e' un team composto da 3 personaggi:

-Iori (RI2), Vice (RI1), Benimaru (RI1) somma RI 2+1+1=4

Questi due team sono composti da 2 personaggi:

-Ryu (RI2), Kyo (RI2) somma RI 2+2=4

-Geese (RI3), Dhalsim (RI1) somma RI 3+1=4

Questo e' un team composto da 1 personaggio:

-Akuma (RI4) somma RI 4

Solo in un caso il RI puo' essere diverso da 4. Nella modalita' Pair Match, dove i team sono sempre composti da 2 personaggi, siano essi Kyo e Iori (somma RI=4) o Akuma e Evil Ryu (somma RI=8!) o ancora Joe e Dan (somma RI=2).

Vi state chiedendo cosa rappresenta il RI?Bhe' il RI indica la quantita' di vitalita'e la potenza degli attacchi che esegue.Scegliete un personaggio con RI=2 e date un pugno ad un personaggio con RI=1.Tenete in mente la vitalita' che gli avete tolto. Ora scegliete come avversario un personaggio di RI=2. Dategli un pugno: vi accorgete che avete tolto meno vitalita',in confronto al precedente. Se daremo un pugno ad uno con RI=3 e poi 4 noteremo che toglieremo sempre meno energia.Questo perche' il RI agisce in modo da avvantaggiare i personaggi con RI alto,ma che avranno senza dubbio un team con 1 o al massimo 2 personaggi. Infatti quando un personaggio con RI=3 o 4 colpira' uno con RI=1 o RI=2 togliera' tantissima energia. In alcuni casi i personaggi di RI=4 possono uccidere i personaggi di RI=1 con una sola SC! Oppure portare in fil di vita quelli di RI=2!Naturalmente questo sistema e' bilanciaticissimo e permette a parer mio una longevita' alta. Pensate che un team con 2 combattenti puo' essere composto da 2 personaggi con RI=2 o uno con RI=1 e l'altro con RI=3.La gestione dell'ordine del team sara' diversa e ci saranno differenze tattiche, come chi schierare nel primo round ecc...

#### -GROOVE POINT

CAPCOM vs. SNK PRO: Millennium Fight 2000 oltre al classico sistema a punti (in pratica il tipico Score)utilizza un complesso sistema a punti di stile in combattimento(GP) che valuta lo stile di combattimento del giocatore. Questo punteggio puo'salire e scendere in base ad attacchi,mosse effettuate, colpi ricevuti,ecc...ecc... Ad ogni attacco viene data una valutazione espressa con una lettera: D,C,B,A,S con D che e' una valutazione scarsa e S e' eccellente. Ecco alcuni esempi:

- eseguire una Super Combinazione da una A
- eseguendo una Mossa Speciale con un buon tempismo per bloccare una Super Combinazione si ottiene una S
- se si fa spesso lo stesso attacco e l'avversario riesce sempre a bloccarlo, riceverete una D

Naturalmente le valutazioni varieranno sia dagli dal match in cui si e' arrivati, sia dalla differenza di forza tra i personaggi, e altri motivi ancora. Un esempio ne e' il fatto che in alcuni momenti anche lo stare fermi ad aspettare l'attacco dell'avversario fara' diminuire il nostro GP Ranking.

#### -VS POINT

I VS point sono dei punti che si guadagnano nella modalita'Arcade,Pair Match VS e Training. Questi punti serviranno ad acquistare nuovi personaggi nel Character Shop. Serviranno 2800 punti VS per acquistare tutti i personaggi.

---

## 2. SPIEGAZIONE DELLE MODALITA' DI GIOCO

---

#### -ARCADE MODE

La classica modalita' che pone il giocatore a diversi scontri fino ad arrivare allo scontro finale con il boss di fine gioco.Ci sono tre possibili opzioni per lo scontro finale. Se avete vinto piu' round con un personaggio CAPCOM, il boss sara'Geese, mentre se vincerete piu'round con un personaggio SNK il boss sara'.Bison. Se arriverete all'incontro finale con almeno 81000 o piu' GP score Il boss sara' Akuma.

Da precisare che se incontrerete Geese, dovrete batterlo 2 volte, mentre incontrando M.Bison dovrete combattere prima contro Balrog.

In oltre se raggiungerete un punteggio di 61000 prima del 4 match incontrerete Morrigan o Nakoruru. Se raggiungerete 71000 incontrerete

Evil Ryu.

-VS MODE

E' una modalita' in cui due giocatori si sfidano in testa a testa. Diversamente dall'Arcade Mode e' il giocatore a stabilire il RI dei personaggi rendendo quindi possibile l'inserimento nel team di qualsiasi personaggio. Questo snatura un po' il gameplay ma da la possibilita' di elaborare ancora' piu' tattiche che nell'Arcade Mode.

-PAIR MATCH MODE

Simile all'Arcade Mode con la sola differenza che tutti i team sono composti da 2 personaggi infatti tutti i personaggi avranno un RI=2.

-TRAINING MODE

E' una semplice modalita' allenamento, dove provare le proprie combo, Mosse Speciali e Super Combinazioni. Mettendo in pausa durante l'allenamento compare un sottomenu dove sono presenti diverse opzioni. Spiego qui sotto le varie opzioni:

-CHARACTER CHANGE per tornare alla selezione del personaggio e allenarsi con un altro personaggio.

-DUMMY serve per settare la modalita' dell'avversario: su NORMAL l'avversario non si muovera'; su CPU l'avversario verra' gestito dall'AI quindi combattendo; su MANUAL disponibile solo se connesso un altro joypad, l'avversario potra' essere comandato dal secondo joypad.

-DUMMY ACTION serve a stabilire se l'avversario deve stare fermo in piedi (STAND), stare chinato (CROUCH) o saltare (JUMP). Naturalmente sara' attiva solo se DUMMY sara' settato su NORMAL.

-DUMMY GUARD attiva solo se DUMMY sara' impostato su Normal. Su OFF indichera' che l'avversario non para gli attacchi; su ALL indichera' che l'avversario parera' tutti gli attacchi; AUTO serve a controllare se le vostre combo funzioneranno. Infatti se si e' abbastanza veloci si possono collegare 2 o piu' attacchi (Mosse Speciali o Super Combo). Un esempio e': Ryu esegue pugno forte basso (uppercup) e subito dopo Hadoken. Comunque rimando eventuali chiarimenti sulle combo ad una sezione piu' avanti.

-LIFE attiva solo se si e' scelti lo stile SNK; permette di portare la propria barra della vitalita' alla zona RED e quindi disporremo dell'uso delle Super Combinazioni (SC)

-GAUGE se posizionata su max nello stile CAPCOM avremo stock infiniti per eseguire SC; con lo stile SNK non ci sara' bisogno di ricaricare l'energia visto che avvera' tutto automaticamente.

-PRICE MODE

Questa modalita e' suddivisa a sua volta in 2 sezioni: CHARACTER SHOP e GALLERY

-CHARACTER SHOP serve per l'acquisto dei personaggi EX e CHALLENGER. In poche parole i personaggi EX sono dei personaggi che hanno mosse e movimenti di base leggermente diversi dagli originali. Un esempio e' Terry che in versione EX perde la MS Rising Tackle, ma guadagna il Power Dunk.

In piu' il proiettile Power Wave viene sostituito dalla sua versione ravvicinata (stile KOF'97). Ogni personaggio EX ha il prezzo di 50 punti VS. Le versioni CHALLENGER invece sono personaggi del tutto diversi dagli originali (nel caso di Evil Ryu e Orochi Iori) e personaggi appartenenti alla sfera CAPCOM e SNK ma appartenenti a giochi diversi da Street Fighter

o King of Fighters (Morrigan e Nakoruru) e Akuma per via della sua potenza (comunque non e' la versione usata dall'AI in combattimento, infatti esegue una sola fireball in aria). Ogni personaggio CHALLENGER ha il costo di 300 punti VS.

NB: Ryu e Iori possiedono solo versioni CHALLENGER, mentre Dan e Joe non possiedono alcuna versione alternativa.

-GALLERY e' la modalita' per vedere le illustrazioni dei personaggi. Si seleziona prima lo stile di disegno (CAPCOM o SNK) poi si seleziona l'illustrazione del personaggio da visualizzare sullo schermo. In questa schermata potrete spostare l'illustrazione tramite il D-PAD e ingrandire l'immagine tramite il tasto O.

#### -COLOUR EDIT MODE

In questa modalita' si possono creare colori personalizzati per i personaggi che potranno essere salvati sulla memory card. Si potranno salvare fino a 2 colori personalizzati per personaggio richiamabili nella schermata di selezione del personaggio in tutte le modalita' tramite la pressione di Pugno Lieve+Calcio Forte per il primo colore personalizzato e Pugno Forte+Calcio Lieve.

#### -OPTION MODE

Questa modalita' si suddivide a sua volta in altre 3 modalita': GAME OPTION, BUTTON CONFIG e DISPLAY ADJUST.

GAME OPTION permette di configurare il gioco a proprio piacimento tramite molte impostazioni:

-GAME DIFFICULTY permette di selezionare il livello di bravura della CPU tramite un numero che va da 1 (scarso) a 8 (professionista). Per default e' settato a 2.

-TIME serve a selezionare la durata massima di un round. Spazia da 99 secondi e 9 decimi, 30 secondi. E' presente anche il valore INFINITO, quell 8 ribaltato che indichera' che il round non ha limiti di tempo.

-DAMAGE seleziona la quantita' di danno per ogni attacco eseguito e puo' assumere un valore che va da un minimo di 1 e un massimo di 4. Un DAMAGE al 4 livello indica che ci vorranno pochi colpi per sconfiggere l'avversario (ma anche per essere battuti). Per default e' settato a 2

-SPEED serve per selezionare la velocita' del gioco. NORMAL indica la velocita' piu' lenta TURBO invece indica una velocita' piu' elevata (leggere sotto su TURBO SPEED). FREE SELECT invece lascia la possibilita' al giocatore di scegliere la velocita' prima di iniziare la partita. Per default e' settata su FREE SELECT.

-TURBO SPEED attiva solo se SPEED e' settata su TURBO o FREE SELECT serve a selezionare la velocita' del turbo che va dal minimo di una tacca (1) ad un massimo di 4 tacche. Per default e' settata su 2.

-GAUGE serve ad impostare se la barra energetica in combattimento deve essere normale (NORMAL) o sempre piena (MAX) quindi non si deve caricare per eseguire SC. Per default e' NORMAL.

-SOUND serve a selezionare se l'uscita audi deve essere stereofonica (STEREO) o monoaurale (MONAURALE). Per default e' STEREO.

-TEST permette di ascoltare le musiche del gioco.

-GAME MUSIC permette di scegliere 2 possibili colonne sonore: una REMIX di default o quella ORIGINAL che contiene pezzi di colonne sonore da vari giochi CAPCOM e SNK.

-RUN/DASH permette di scegliere se premendo 2 volte il D-pad verso l'avversario il personaggio effettuerà un piccolo scatto o una corsa. Per default è impostato su DASH.

-DEFAULT SETTINGS setta tutte le opzioni in questa schermata su l'impostazione di default

BUTTON CONFIG permette di settare i tasti a proprio piacimento e configurare combinazioni di tasti multipli. Per le impostazioni di default vedete alla sezione comandi basilari. L'opzione VIBRATION permette di attivare la vibrazione sui controller DUAL SHOCK. Anche questa sezione presenta l'opzione DEFAULT SETTING.

DISPLAY ADJUST serve per impostare la posizione dello schermo di gioco per ottenere la migliore visualizzazione. Anche qui è presente l'opzione DEFAULT SETTING.

#### -MEMORY CARD MODE

Semplice modalità per caricare e salvare i dati. È possibile attivare l'opzione autosave. In più il gioco presenta l'opzione di auto-loading appena accesa la PlayStation.

---

### 3. SPIEGAZIONE DEI CONTROLLI E MOVIMENTI BASILARI

#### -COMANDI BASILARI

Una volta scelta modalità di gioco preferita e selezionato il proprio team è il momento di scendere in campo e cominciare a combattere. Premendo il D-pad verso destra e sinistra e verso destra il personaggio avanza o indietreggia. Premendo su salterà, premendo già si abbasserà. Premendo i tasti triangolo, cerchio, quadrato e croce potrete eseguire attacchi di base come pugni e calci. Sono presenti un pugno e un calcio di lieve intensità e un pugno e un calcio di grande intensità. Naturalmente si possono combinare direzioni con un pugno o un calcio possiamo ottenere a volte attacchi diversi. Ad esempio con Terry premendo basso e pugno forte otterremo un pugno basso, ma se premeremo la diagonale basso-avanti verso il nemico, Terry eseguirà un uppercut. Un altro esempio con Ryu; premendo il calcio forte in salto-avanti otterremo un piccolo calcio in avanti utile per le combo. Con Kyo premendo calcio lieve otterrete un piccolo calcio. Premendo calcio lieve più avanti otterrete un calcio un po' più forte ma utile per allontanare gli avversari. Questi vengono chiamati attacchi secondari. Un'altra caratteristica è che parte di calci e pugni possono avere una forma diversa se eseguiti vicini al nemico. Il pugno forte di Iori normalmente colpisce ad una buona distanza l'avversario. Se eseguito vicino al nemico diventerà un uppercut rapido e violento che permette di colpire nemici che ci attaccano anche dall'alto. Ogni personaggio possiede questo genere di attacchi ed è utile conoscerli tutti per riuscire a sconfiggere l'avversario.

#### -DIFESA

Un altro fattore determinante per la vittoria oltre all'attacco è la difesa. Per eseguire una parata bisogna premere il D-pad nella direzione opposta all'avversario. Bisogna difendersi prima dell'attacco o comunque prima che



l'attacco ci colpisca. Sappiamo già che esistono tre diversi attacchi, uno normale eseguito in piedi, uno basso eseguito da accucciati e uno alto eseguito in salto. Premendo la direzione opposta al nostro avversario potremo parare solo attacchi alti e normali. Per bloccare un attacco basso bisognerà premere il D-pad in con la diagonale bassa opposta all'attacco. Esempio: noi siamo sulla sinistra e l'avversario sulla destra, per parare un suo colpo basso dovremo premere basso-sinistra. NB: la parata ha un limite di colpi parabili. Dopo molti attacchi parati di fila l'indicatore che contiene la barra della vitalità diventerà rosso lampeggiante, dopodiché se pareremo altri attacchi apparirà la scritta GUARD CRUSH e gli attacchi non verranno parati per alcuni secondi. Subito dopo ripotremo pararci.

#### -LANCI E PRESE

Avvicinandosi molto e l'avversario e premendo un apposito tasto ogni personaggio ha a sua disposizione un lancio/presa. Il lancio in genere allontana l'avversario, la presa invece lo colpisce più volte. In oltre è possibile sfuggire da prese e lanci premendo il D-pad a destra o sinistra più HK o HP.

NB: alcuni personaggi possono effettuare prese in aria.

#### -RECUPERO TATTICO

Quando si è stati atterrati e' possibile ritardare il rialzarsi del personaggio tramite la pressione di LP + LK. Questo serve principalmente ad evitare che una MS o SC ci colpisca mentre ci rialziamo.

#### -STILE SNK O CAPCOM

Prima di selezionare il team ci viene richiesto con che stile giocare: CAPCOM o SNK. Questi 2 stili condizionano in maniera notevole il nostro combattimento e sono di primaria importanza per l'utilizzo delle SC.

-STILE CAPCOM; questo stile non prevede alcun comando aggiuntivo. Infatti la nostra barra di energia si riempirà eseguendo attacchi, parando colpi e subendo danni. La barra è suddivisa in 3 sezioni, ognuna delle quali ne delimita un livello. Infatti se avremo la barra piena almeno al livello uno (LV1) potremo eseguire una supercombinazione. Perché allora sono presenti 3 livelli? Perché con lo stile CAPCOM possono avere 3 livelli di potenza e arrecare più o meno danni. Ovviamente una SC di LV3 sarà più potente di una di LV2 e così via. Come anche eseguire una SC di LV3 sarà più efficace di 3 SC di LV1. Quindi può essere utile far riempire la barra fino al LV3 e poi scegliere con che tattica eseguire le SC. Una possibile tattica è eseguire una SC LV3 o eseguirne una da LV2, indebolire ancora il nemico e finirlo con una SC di LV1. Rimando alla sezione SC per maggiori info.

-STILE SNK; diversamente da quello CAPCOM in questo stile sarete voi a caricare la vostra power bar attraverso la pressione del pugno e calcio forte simultaneamente (anche se la barra aumenterà leggermente quando verrete colpiti). Questa modalità prevede un solo livello di energia, e una volta riempitasi al massimo (MAX) per circa 20 secondi tutti gli attacchi eseguiti e Mosse Speciali arrecheranno più danni. In questi 20 secondi potrete eseguire SC, ma in questa maniera la vostra power bar tornerà vuota. Si potranno eseguire SC anche quando il vostro indicatore di vitalità sarà quasi vuoto e l'energia rimasta comincerà a lampeggiare (RED). In quel caso potrete eseguire continuamente SC. Precisando che SC eseguite durante il MAX e SC eseguite RED avranno la stessa potenza. Sarà possibile eseguire una SC durante il MAX e RED, che avrà una potenza uguale a una SC di LV3 nello stile CAPCOM. Naturalmente questo stile ha il vantaggio di poter fare eseguire molte SC, basterà essere furbi nel ricaricare la power bar. Ha però il difetto di presentare solo 2 livelli di SC (SC RED e SC MAX sono uguali a SC di LV1, mentre SC M+R uguali a SC LV3). Se ne deduce che eseguire un SC di massima potenza in stile SNK è rischioso visto che la

vitalita' sara' nella zona lampeggiante, quindi potrebbe bastare che l'avversario riesca contrattacchi per perdere il round. Diciamo che in stile SNK le SC di massimo livello hanno lo scopo di tirarci fuori da una situazione disperata. Rimando alla sezione SC per maggiori info.

#### -MOVIMENTI SECONDARI

Ecco qua una tabella con i controlli del gioco e elencati tutti i controlli di base e secondari e spiegati in modo generale. Questa tabella tornera' utile per la lettura di tutte le MS e SC elencati nella sezione personaggi. Tutto quello che leggete fa riferimento con l'avversario alla destra del vostro personaggio. Sono presenti tutte le sigle presenti utili per la comprensione delle MS e SC.

D-pad

UB		UF	UB=salto-indietro	U=salto	UF=salto-avanti
\		/			
B---STAND---	F		B=indietro/guardia	S=fermo	F=avanti
/		\			
DB		DF	DB=chinato-indietro/ guardia bassa	D=chinato	DF=chinato-offensivo
D					

#### Tasti

HP=pugno forte (default triangolo)  
HK=calcio forte (default cerchio)  
LP=pugno lieve (default quadrato)  
LK=calcio lieve (default X)  
BB=schivata indietro (premere 2 volte rapidamente indietro)  
FF=saltello in avanti/corsa (se avete scelto corsa nelle opzioni, lasciate premuto F dopo il secondo tocco, per continuare a correre)  
LP+LK=schivata in avanti (semi-invincibile e se sarete vicini al nemico passerete alle sue spalle)  
TAUNT=provocazione eseguibile con il SELECT (una volta iniziata bisogna aspettare sempre la fine dell'animazione)  
LP+HP=recupero tattico (serve nel caso in cui siete stati atterrati si puo' ritardare il rialzarsi del personaggio)  
PP=uguale a HP+LP (utile in stile CAPCOM per eseguire SC di LV3)  
KK=uguale a HK+LK (utile in stile CAPCOM per eseguire SC di LV3)  
HP+HK=carica energia in stile SNK  
P=premere un pugno qualsiasi  
K=premere un calcio qualsiasi  
MAX=indicatore di massimo in stile SNK (vuol dire che la mossa viene eseguita con la power bar al massimo)  
RED=indicatore di life-recovery in stile SNK (vuol dire che la mossa viene eseguita con la vitalita' lampeggiante)  
M+R=MAX+RED indica che la SC puo' essere eseguita con la poer bar al massimo e la vitalita' nella zona recovery  
LV1=vuol dire che la mossa viene eseguita con la power bar al livello 1 di potenza  
LV2=vuol dire che la mossa viene eseguita con la power bar al livello 2 di potenza  
LV3=vuol dire che la mossa viene eseguita con la power bar al livello 3 di potenza  
MS=mossa speciale  
SC=super combinazione  
Heavy=indica un MS eseguita con un pugno o calcio forte  
Light=indica un MS eseguita con un pugno o calcio lieve  
/ =indica che l'attacco puo' essere eseguito con altri tasti o direzioni

#### -ATTACCHI SECONDARI

Sono dei normali attacchi ottenibili solo dalla combinazione del D-pad con un pugno o un calcio. Non possiedono nulla di particolare, ma permettono di ottenere molti colpi anche se avremo solo 4 tasti.

#### -MOSSE SPECIALI

Per mosse speciali si intendono particolari attacchi eseguiti tramite una combinazione di direzioni con calci e pugni. Le mosse speciali possono essere parati come gli attacchi normali, con la differenza che toglieranno comunque una piccola parte di vitalita' anche se parati. Un esempio di mossa speciale e' l' Hadoken di Ryu eseguibile tramite:

D,DF,F + P

questa sigla indica un quarto di giro del D-pad che va dal basso verso l'avanti (verso il nemico) con la pressione di pugno uno dei pugni. Provando con entrambi i pugni noteremo che i due Hadoken avranno velocita' diverse, cosicome accade con Shoryuken, Ryenbu e molte altre MS. Infatti esistono quasi sempre 2 versioni di potenza per ogni mossa, ottenibile usando il pugno forte o quello lieve (lo stesso discorso vale con le MS eseguibili con i calci). Definiremo una mossa Heavy se verra' eseguita con un pugno (calcio) forte e light con uno lieve, in modo da poter indicare il numero di colpi che effettueranno.

NB: tenete conto che ci sono mosse che hanno solo una versione (Yamazaki, Geese) che quindi non possono essere definite ne Heavy ne Light

#### -SUPER COMBINAZIONI

Per SC si intende un attacco ancora piu' potente delle MS. Le differenze sostanziali tra SC e MS sono:

-a differenza della MS le SC hanno requisiti diversi per i due stili di combattimento

-le SC possono essere eseguite solo con la power bar piena al LV1 (CAPCOM) o MAX (SNK) o se la vitalita' e' in zona recovery (SNK), mentre le MS possono essere usate sempre

-le SC arrecano molto danno (soprattutto di LV3 CAPCOM e M+R SNK) che possono arrecare danni superiori al 60-70% della vitalita', ma sono anche piu' difficili da eseguire, perche' presentano combinazioni piu' difficili delle MS

-le SC in stile CAPCOM hanno 3 livelli di potenza, in quello SNK solo 2

-alcune SC sono imparabili e altre possono essere eseguite solo al LV3 e M+R  
Analizziamo come eseguire SC in stile CAPCOM, supponendo di aver gia' portato la nostra power bar al LV3 con Kyo:

Decidiamo di usare la SC chiamata Saishuu Kessen Ougi e leggiamo piu' in basso nella sezione personaggi:

Nome: Saishuu Kessen Ougi "Mu Shiki"

Comandi: D,DF,F,D,DF,F + P

Note: non puo' essere saltata per via dell'esplosione iniziale

Colpi:

CAPCOM	SNK	
LV1 5	MAX 5	
LV2 9	RED 5	
LV3 11	M+R 11	
_____	_____	

Decidiamo di eseguire quella di LV1. I comandi indicano 2 quarti di giro ed un pugno. La domanda e' quale pugno usare? In stile CAPCOM il livello di una SC viene decisa dal pugno usato. Usando un LP (LK in caso i comandi della SC prevedono un K) eseguiremo un SC di LV1, che in questo caso colpira' 5 volte nel migliore dei casi. Se eseguiremo la SC con un HP (HK in caso i comandi della SC prevedono un K) la otterremo di LV2 e colpira' 9 volte (e' scritto tutto sullo schema). E come eseguirla di LV3? Bastera' eseguire i comandi della SC e al posto di P eseguire HP+LP (o HK+LK come descritto gia') colpendo cosi' l'avversario 11 volte. Quindi riassumendo:

Il comando della SC e': D,DF,F,D,DF,F + P

per eseguire questa SC di LV1: D,DF,F,D,DF,F + LP

per eseguire questa SC di LV2: D,DF,F,D,DF,F + HP

Per eseguire questa SC di LV3: D,DF,F,D,DF,F + PP (HP+LP)

E in stile SNK?

Abbiamo detto che in stile SNK esistono solo 2 livelli di SC, ma tre possibili condizioni per eseguirle. Una e' quella di portale la power bar al MAX tramite la carica eseguita con HP+HK. Un altro e' quello di aspettare fino a che indicatore di vitalita' sia quasi vuoto e cominci lampeggiare; e' un sistema molto rischioso, ma al contrario del MAX, quando saremo con la vitalita' lampeggiante potremo eseguire continuamente SC! L'unico difetto e' che una SC eseguita in RED, avra' la stessa potenza di una eseguita in MAX, che a loro volta sono uguali a un SC di LV1 in stile CAPCOM. In stile SNK non esistono SC corrispondenti a quelle del LV2, ma viene compensato dal fatto che in RED potremo eseguire continuamente SC (anche se e' un po' rischioso) e il MAX puo' essere caricato a piacere dal giocatore. Quindi eseguendo in MAX o RED la SC D,DF,F,D,DF,F + P avremo in entrambi i casi 5 colpi. Da notare che in questo stile non importa con quale pugno o calcio eseguire la SC visto che non ci saranno variazioni. La terza condizione e' quella di unire entrambe queste condizioni. Quando avremo la vitalita' nella zona lampeggiante, dovremo caricare al MAX la power bar. In questo caso se eseguiamo D,DF,F,D,DF,F + P eseguiamo un SC che colpira' 11 volte il nemico. Anche in questo caso non importa che pugno useremo. Infatti se la power bar sara' a MAX e la vitalita' a RED potremo eseguire solo un SC paragonabile a LV3 di stile CAPCOM. Questo pone anche differenze tattiche tra i 2 stili. Mentre quello CAPCOM ci permette di scegliere il livello della SC (power bar permettendo) mentre in stile SNK si potra' eseguire in caso di MAX insieme al RED solo la versione piu' potente della SC. Sono differenze sostanziali che costringono l'utente ad usare tattiche diverse nei 2 stili.

Da notare che alcuni personaggi possiedono SC di solo LV3 in stile CAPCOM, o che richiedono M+R per essere eseguite. In genere sono potentissime (e alcune sono imparabili).

-COMBO

Combo deriva dall'inglese e vuol dire combinazione. Piu' precisamente vuol dire combinazione di colpi. Ma come si distingue una combo da una normale sequenza di pugni, calci, MS e SC? Bhe' la combo si chiama cosi' perche' indica un insieme di colpi ma non eseguiti al caso, ma fatti in modo che il nostro avversario non possa pararsi dopo il nostro colpo cosi' noi attaccarlo di nuovo. Ho gia' fatto l'esempio di Ryu e adesso lo spiego in modo dettagliato. Una combo di Ryu e':

HK in UF --> D + HK --> Hadoken HK.

Tradotto in parole e' un calcio forte durante un salto in avanti, arrivati a terra eseguiamo un uppercut, dopodiche' un Hadoken. In una combo quello che conta veramente e' il tempismo e la velocita'.

Se proverete ad eseguire un HK in UF noterete che l'avversario dopo essere stato colpito perdera' energia, ma soprattutto cambiera' animazione. Infatti partira' l'animazione che indica di essere stato colpito. Durante questa animazione l'avversario (sia esso la CPU e un giocatore umano) non avranno il controllo su il personaggio, quindi non potranno difendersi. La furbizia sta nello sfruttare questi tempi. Nella nostra combo sarebbe un errore eseguire il HK appena iniziato il salto in avanti; dovra' essere eseguito in ricaduta verso il basso. Piu' aspetteremo per colpire piu' tempo avremo arrivati a terra per abbassarci ed eseguire il HP. Un consiglio e' quello che dopo aver eseguito il HK, premere il D-pad in posizione D. Appena a terra premere subito HP. Se sarete stati veloci lo avrete ricolpito. A questo punto al personaggio dell nemico partira' un'altra animazione di colpo ricevuto. Noteremo che pero' il personaggio si e' allontanato un poco. Se tenteremo di eseguire di nuovo un uppercut, capiremo che non sara' possibile, perche' possiede un'animazione troppo lunga, quindi il nemico potra' pararsi. Adesso stara' tutto nella vostra velocita' e tempismo. Infatti subito di dopo

l'uppercut, appena dopo aver colpito il personaggio nemico, anche se Ryu ha ancora quell'animazione, eseguiremo un Hadoken. Se saremo veloci vedremo che Ryu saltera' i fotogrammi finali dell'uppercut, eseguendo quelli iniziali dell'Hadoken. In quel caso colpiremo di nuovo il nostro avversario che probabilmente sara' scaraventato a terra e quindi non potra' essere colpito. Questo che ho descritto si chiama canceling, perche vengono cancellati i fotogrammi finali di una mossa e inseriti quelli iniziali di un'altra. Verra' mostrata una scritta COMBO 3 HIT! che indichera' che e' stata eseguita una combo di tre colpi. Se sarete veloci potrete cancellare MS in SC, pugni in SC, una MS in un'altra mossa speciale e nei piu' incredibili una SC con un'altra SC. Stara' tutto al vostro tempismo e velocita' ricordando alcune piccole regole:

- non tutti la MS e SC possono sfruttare il canceling
- alcuni calci e alcuni pugni non possono essere cancellati in tutte le MS e SC
- una SC non puo' essere cancellata nella stessa SC, ne una MS puo' essere cancellata nella stessa MS (salvo rarissimi casi)

Non posso elencare tutte le combo perche' troppe ma con le notizie che vi ho dato dovrete essere in grado di realizzare combo da soli con un po' di pazienza.

---

#### 4. I PERSONAGGI

---

##### -INFO SEZIONE

In questa sezione tratta della descrizione di ogni personaggio, delle sue MS e SC. Informa anche se il personaggio presenta lanci/prese, prese in aria, indica il numero di colpi per ogni MS sia Light che Heavy, sia i colpi di SC livello per livello, in entrambi gli stili di combattimento. Le versioni EX qualora presenti saranno indicate subito dopo le versioni normali. In oltre si indichera' il RI del personaggio, nome di MS, SC e il loro utilizzo ideale e punti deboli. Naturalmente si fa riferimento a quando il vostro personaggio sia a sinistra del nemico.

---

RYU

CAPCOM RI=2

---

Classico personaggio CAPCOM molto efficace in tutte le situazioni.

##### -----PRESE-----

Nome: Seoi Nage  
Comandi: B/F + HP  
Colpi: 1

Nome: Tomoe Nage  
Comandi: B/F + HK  
Colpi: 1

##### -----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: Sakotsu Wari  
Comandi: F + LP  
Colpi: 2

Nome: Senpuu Kyaku  
Comandi: F + LK

Colpi: 1

Nome: Crouch Medium Kick

Comandi: DB + HK

Note: corrisponde al calcio medio in basso in SF. Il nome non e' presente

Colpi: 1

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Hadoken

Comandi: D,DF,F + P

Note: proiettile per colpire a distanza

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Shakunetsu Hadoken

Comandi: B,DB,D,DF,F + P

Note: come l'Hadoken, ma fa piu' danni

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Tatsumaki Sennpu Kyaku

Comandi: D,DB,B + K (anche in aria)

Note: Una volta colpito l'avversario cade a terra

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Shoryuken

Comandi: F,D,DF + P

Note: ottimo come anti-attacchi aerei

Colpi: Heavy 1, Light 1

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Shinku Hadoken

Comandi: D,DF,F,D,DF,F + P

Note: versione SC dell'Hadoken che colpisce piu' volte

Colpi:

CAPCOM	SNK
LV1 3	MAX 3
LV2 4	RED 3
LV3 5	M+R 5
_____	_____

Nome: Shinku Tatsumaki Senpu Kyaku

Comandi: D,DB,B,D,DB,B + K

Note: versione SC del Tatsumaki Sempukyaku che colpisce piu' volte

Colpi:

CAPCOM	SNK
LV1 6	MAX 6
LV2 10	RED 6
LV3 14	M+R 14
_____	_____

Nome: Shin Shoryuken

Comandi: D,DF,F,D,DF + K

Note: SC di LV3 o M+R, contro attacchi aerei e da usare a terra se molto vicini

Colpi:

CAPCOM	SNK
LV1 ND	MAX ND
LV2 ND	RED ND
LV3 4	M+R 4

| \_\_\_\_\_ | \_\_\_\_\_ |  
Versione EX non presente.Vedere Evil Ryu.

-----  
KYO KUSANAGI

SNK RI=2  
-----

La star di King of Fighters presente in tutte le edizioni. Questa versione ricorda molto quella di KOF'97,ma possiede solo l'Aragami e niente Shiki Kay

-----PRESE-----

Nome: Hatsugane

Comandi: B/F + HP

Colpi: 1

Nome:Issetsu Seoi Nage

Comandi:B/F + HK

Colpi: 2

-----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: Naraku Otoshi

Comandi: durante il salto,D + HP

Colpi: 1

Nome: Goufu You

Comandi: F + LK

Colpi: 1

Nome: Hachi Juu Hachi Shiki

Comandi: DF + HK

Colpi: 2

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Aragami

Comandi: D,DF,F + P

Note: poco potente,ma puo' essere seguita da Kono Kizu o Yano Sabi

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Kono Kizu

Comandi: D,DF,F + P

Note: segue Aragami e puo' essere seguita da Migiri Ugachi o Nanase

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Yano Sabi

Comandi: F,DF,D,DB,B + P

Note: segue Aragami e puo' essere seguita da Migiri Ugachi o Nanase

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Migiri Ugachi

Comandi: P

Note: segue Kono Kizu e Yano Sabi

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Nanase

Comandi: K

Note: segue Kono Kizu e Yano Sabi

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Oniyaki

Comandi: F,D,DF + P

Note: ottimo anti aerea a corto raggio e buona mossa offensiva da usare come chiusura in combo

Colpi: Heavy 2, Light 1

Nome: R.E.D. Kick

Comandi: B,D,DB + K

Note: anche questa antiaerea, ma agisce su un raggio piu' lungo, peccato sia lenta

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Koto Tsuki You

Comandi: F,DF,D,DB,B + K

Note: n.d.

Colpi: Heavy 2, Light 2

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Saishuu Kessen Ougi "Mu Shiki"

Comandi: D,DF,F,D,DF,F + P

Note: non puo' essere saltata per via dell'esplosione iniziale

Colpi:

CAPCOM	SNK
LV1 5	MAX 5
LV2 9	RED 5
LV3 11	M+R 11
_____	_____

Nome: Orochi Nagi

Comandi: D,DB,B,DB,D,DF,F + P (tenete premuto P per ritardare l'esecuzione)

Note: al LV3 e M+R bisogna eseguirla attaccati al nemico,in modo da produrre colpi con il solo contatto;durante la ricaduta del nemico rilasciare il tasto per eseguire altri 3 colpi

Colpi:

CAPCOM	SNK
LV1 1	MAX 1
LV2 2	RED 1
LV3 6	M+R 6
_____	_____

-----  
EX-KYO KUSANAGI

SNK RI=2  
-----

Versione di un po'depotenziata, acquista un proiettile e altre mosse che lo rendono simile alla sua versione in KOF'94

-----PRESE-----

Nome: Hatsugane

Comandi: B/F + HP

Colpi: 1

Nome:Issetsu Seoi Nage

Comandi:B/F + HK



Colpi: 2

-----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: Naraku Otoshi

Comandi: durante il salto,D + HP

Colpi: 1

Nome: Goufu You

Comandi: F + LK

Colpi: 1

Nome: Hachi Juu Hachi Shiki

Comandi: DF + HK

Colpi: 2

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Yami Barai

Comandi: D,DF,F + P

Note: proiettile al livello del terreno

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Oniyaki

Comandi: F,D,DF + P

Note: ottimo antiaereo a corto raggio e buona mossa offensiva da usare come  
chiusura in combo

Colpi: Heavy 2, Light 1

Nome: Koto Tsuki You

Comandi: F,DF,D,DB,B + K

Note: n.d.

Colpi: Heavy 2, Light 2

Nome: Shiki Kay

Comandi: D,DF,F + K, quindi K

Note: n.d.

Colpi: Heavy 2, Light 2

Nome: Oboro Guruma

Comandi: B,D,DB + K

Note: n.d.

Colpi: Heavy 3, Light 1

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Orochi Nagi

Comandi: D,DB,B,DB,D,DF,F + P (tenete premuto P per ritardare l'esecuzione)

Note: al LV3 e M+R bisogna eseguirla attaccati al nemico,in modo da produrre  
colpi con il solo contatto;durante la ricaduta del nemico rilasciare  
il tasto per eseguire altri 3 colpi

Colpi:

CAPCOM		SNK	
LV1	1	MAX	1
LV2	2	RED	1
LV3	6	M+R	6

In questo gioco e' ancora piu' diverso da Ryu. Resta sempre un gran personaggio uno dei migliori.

## -----PRESE-----

Nome: Jigoku-guruma

Comandi: B/F + HP

Colpi: 1

Nome: Tsukami Nage

Comandi: B/F + HK

Colpi: 1

Nome: Jigoku Fuusha

Comandi: durante il salto, vicini all'avversario B/F + HK

Colpi: 1

## -----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: Inazuma Kakato Wari

Comandi: F + LK

Colpi: 1

Nome: Crouch Medium Kick

Comandi: DB + HK

Note: corrisponde al calcio medio in basso in SF. Il nome non e' presente

Colpi: 1

## -----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Hadoken

Comandi: D,DF,F + P

Note: proiettile per colpire a distanza

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Tatsumaki Sempukyaku

Comandi: D,DB,B + K (anche in aria)

Note: Colpisce piu' volte l'avversario

Colpi: Heavy 6, Light 2

Nome: Shoryuken

Comandi: F,D,DF + P

Note: ottimo come anti-attacchi aerei, la versione Heavy e' brucia il nemico

Colpi: Heavy 3, Light 1

Nome: Ryusenkyaku

Comandi: B,D,DB + K

Note: simile al R.E.D. Kick di Kyo

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Zempo Tenshin

Comandi: D,DB,B + P

Note: non e' un attacco ma una semplice capriola in avanti per passare alle spalle del nemico

Colpi: ND

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Shoryu Reppa

Comandi: D,DF,F,D,DF + P

Note: versione SC dello Shoryuken che colpisce piu' volte

Colpi: \_\_\_\_\_

| CAPCOM | SNK |

|LV1 4 |MAX 4 |

|LV2 6 |RED 4 |

|LV3 7 |M+R 7 |

|\_\_\_\_\_|\_\_\_\_\_|

Nome: Shinryuken

Comandi: D,DF,F,D,DF + K

Note: dopo il primo contatto tra Ken e l'avversario premere piu' volte P/K, per eseguire piu' colpi. Il grafico mostra in massimo numero dei colpi ottenibili

Colpi: \_\_\_\_\_

| CAPCOM | SNK |

|LV1 9 |MAX 9 |

|LV2 13 |RED 9 |

|LV3 17 |M+R 17 |

|\_\_\_\_\_|\_\_\_\_\_|

Nome: Shippu Jinray Kyaku

Comandi: D,DB,B,D,DB,B + K

Note: SC di LV3 o M+R, da usare a terra molto vicini all'avversario, possibilmente vicini all'angolo per realizzare 12 colpi, invece che solo 11

Colpi: \_\_\_\_\_

| CAPCOM | SNK |

|LV1 ND |MAX ND |

|LV2 ND |RED ND |

|LV3 12 |M+R 12 |

|\_\_\_\_\_|\_\_\_\_\_|

-----EX-KEN MASTERS-----

CAPCOM RI=2

Praticamente quasi identico al Ken di Super Fighter 2 Turbo tranne che per piccoli particolari, complessivamente buono, ma meno potente della versione normale. Ha anche meno SC.

-----PRESE-----

Nome: Jigoku-guruma

Comandi: B/F + HP

Colpi: 1

Nome: Tsukami Nage

Comandi: B/F + HK

Colpi: 1

Nome: Jigoku Fuusha

Comandi: durante il salto, vicini all'avversario B/F + HK

Colpi: 1

-----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: Inazuma Kakato Wari

Comandi: F + LK

Colpi: 1

Nome: Crouch Medium Kick

Comandi: DB + HK

Note: corrisponde al calcio medio in basso in SF. Il nome non e' presente

Colpi: 1

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Hadoken

Comandi: D,DF,F + P

Note: proiettile per colpire a distanza

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Tatsumaki Sempukyaku

Comandi: D,DB,B + K (anche in aria)

Note: Colpisce piu' volte l'avversario

Colpi: Heavy 6, Light 2

Nome: Shoryuken

Comandi: F,D,DF + P

Note: ottimo come anti-attacchi aerei, la versione Heavy e' brucia il nemico

Colpi: Heavy 3, Light 1

Nome: Oosoto Mawashi-geri

Comandi: B,DB,D,DF,F + K (tenere premuto K per eseguire un Axe Kick)

Note: se non manterrete premuto K, Ken eseguirà un calcio simile al HK di Ryu; se manterrete premuto K, Ken eseguirà un Axe Kick (simile al suo F + LK). Teoricamente potrebbe dare 2 colpi, ma e' troppo lento quindi da 1 solo colpo in combo

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Kamabarai-geri

Comandi: D,DF,F + K (tenere premuto K per eseguire un Axe Kick)

Note: simile al Roundhouse, ma eseguito all'inverso e colpisce 2 volte; se manterrete premuto K, Ken eseguirà un Axe Kick (simile al suo F + LK).

Colpi: Heavy 2, Light 2

Nome: Nataotoshi-geri

Comandi: F,D,DF + K (tenere premuto K per eseguire un Axe Kick)

Note: un calcio a girare molto veloce; se manterrete premuto K, Ken eseguirà un Axe Kick (simile al suo F + LK).

Colpi: Heavy 1, Light 1

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Shoryu Reppa

Comandi: D,DF,F,D,DF + P

Note: versione SC dello Shoryuken che colpisce piu' volte

Colpi:

CAPCOM	SNK	
LV1 4	MAX 4	
LV2 6	RED 4	
LV3 7	M+R 7	
_____	_____	

Eterno rivale di Kyo, anche lui e' un personaggio storico della saga di KOF. Che dire di lui? Io direi quasi perfetto, completo a lungo medio e corto raggio grazie ad un buon set di MS. Una SC potente e coreografica, un'altra difficile da usare, ma anch'essa molto utile nonostante non arrechi danni. Credo sia il personaggio con RI=2 migliore del gioco, e uno dei migliori globalmente. E' quasi identico alla versione del KOF'97.

## -----PRESE-----

Nome: Sakahagi

Comandi: B/F + HP/HK 1 colpo (e' sempre la stessa presa, anche se eseguito con HP o HK)

Colpi: 1

## -----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: Goufu In "Shinigame"

Comandi: F + LK

Colpi: 1

Nome: Yuri Ori

Comandi: durante il salto, B + LK

Colpi: 1

## -----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Yami Barai

Comandi: D, DF, F + P

Note: proiettile al livello del terreno. Molti personaggi SNK possiedono proiettili al livello del terreno. Questo tipo di proiettile puo' annullare proiettili al livello normale (Hadoken, Yoga Fire ecc...), ma non gli alti e in oltre non colpiscono gli attacchi del tipo Rolling Attack, Sumo Head Butt e altri.

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Aoi Hana

Comandi: D, DB, B + P x3 (puo' essere eseguito tre volte di seguito)

Note: buona mossa da usare come finale in una combo

Colpi: Heavy 1-1-1, Light 1-1-1

Nome: Oniyaki

Comandi: F, D, DF + P

Note: la funzione e' la stessa dell'Oniyaki di Kyo, ma animazione e colpi diversi

Colpi: Heavy 3, Light 1

Nome: Koto Tsuki In

Comandi: F, DF, D, DB, B + K

Note: n.d.

Colpi: Heavy 2, Light 2

Nome: Kuzukaze

Comandi: F, DF, D, DB, B, F + P

Note: questa mossa colpisce ma non toglie energia. Va effettuata vicino al nemico e fara' in modo che Iori afferri l'avversario e lo sposti al lato opposto. E' imparabile, e una volta effettuata per pochi millesimi

l'avversario sara' senza difesa.Utile contro avversari che usano molto la parata

Colpi: Heavy 1, Light 1

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Ya Sakazuki

Comandi: D,DB,B,DB,D,DF,F + P (tenete premuto P per ritardare l'esecuzione)

Note: somiglia ad un Yami Barai,ma dopo aver percorso un brevissimo tragitto esplose producendo una colonna di energia color viola.Se un avversario verra'colpito sia esso in aria che a terra, si blocchera' totalmente,e subira alcuni colpi.La mossa in se danneggia molto, ma fa in modo che il nemico possa subire un attacco senza poter parare, magari eseguendo un'altra SC. Nei vari LV di questa SC varia la lunghezza del tragitto, numero di esplosioni e il tempo in cui il nemico sara' bloccato (correlato a colpi)

Colpi:

CAPCOM	SNK	
LV1 4	MAX 4	
LV2 5	RED 4	
LV3 6	M+R 6	
_____	_____	

Nome: Ya Otome

Comandi: D,DF,F,DF,D,DB,B + P

Note: Iori avanza' velocemente verso il nemico con un'animazione simile a quella della schivata in avanti e se arrivera' a contatto del nemico comincera'una combo velocissima.Notere che il LV del SC fa variare non solo il numero di colpi,ma anche la distanza che percorre Iori

Colpi:

CAPCOM	SNK	
LV1 9	MAX 9	
LV2 12	RED 9	
LV3 13	M+R 13	
_____	_____	

Versione EX non presente.Vedere Orochi Iori.

-----  
CHUN-LI

CAPCOM RI=2  
-----

Anche in questa versione Chun-Li e' molto agile e dotata di buona velocita' e potenza.Ottima nei duelli aerei, l'unico neo sono le mosse a caricamento,un po'piu' difficili da usare in combo.

-----PRESE-----

Nome: Koshuu Da

Comandi: B/F + HP

Colpi: 1

Nome: Kick Throw

Comandi: B/F + HK

Colpi: 1

Nome: Ryuusei Raku

Comandi: in salto, vicini all'avversario B/F + HP

Colpi: 1

-----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: Yousou Kyaku  
Comandi: durante il salto, D + HK  
Colpi: 1

Nome: Sankaku Tobi  
Comandi: durante il salto, vicino al muro, UF  
Colpi: ND

Nome: Kaku Kyaku Raku  
Comandi: DF + HK  
Colpi: 1

Nome: Crouch Medium Kick  
Comandi: DB + HK  
Note: corrisponde al calcio medio in basso in SF. Il nome non e' presente  
Colpi: 1

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Kikoken  
Comandi: B, DB, D, DF, F + P  
Note: proiettile medio  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Hyakuretsu Kyaku  
Comandi: premere premere piu' volte rapidamente K  
Note: se possibile eseguitelo da vicino  
Colpi: Heavy 3, Light 2

Nome: Spinning Bird Kick  
Comandi: tenere premuto B per circa 1 secondo, F + K  
Note: n.d.  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Tenshou Kyaku  
Comandi: tenere premuto D per circa 1 secondo, U + K  
Note: antiaereo  
Colpi: Heavy 3, Light 2

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Kikosho  
Comandi: D, DF, F, D, DF, F + P  
Note: un Kikoken potenziato. Non e' un proiettile, ma un enorme bolla di energia generata dalle mani di Chun-Li

Colpi: \_\_\_\_\_  
CAPCOM	SNK
LV1 4	MAX 4
LV2 6	RED 4
LV3 9	M+R 9
\_\_\_\_\_	\_\_\_\_\_

Nome: Senretsu Kyaku  
Comandi: tenere premuto B per circa 1 secondo, F, B, F + K  
Note: versione potenziata del Hyakuretsu Kyaku, solo che in questo caso Chun-Li avanza verso il nemico  
Colpi: \_\_\_\_\_

CAPCOM	SNK	
LV1 5	MAX 5	
LV2 6	RED 5	
LV3 7	M+R 7	
_____	_____	

Nome: Hazan Tenshou Kyaku

Comandi: tenere premuto DB per circa 1 secondo,DF,DB,U + K

Note: versione SC del Tenshou Kyaku. In stile CAPCOM la versione LV2 e LV3 si differenziano per il danno arrecato e non per i colpi che danno

Colpi:

CAPCOM	SNK	
LV1 7	MAX 7	
LV2 8	RED 7	
LV3 8	M+R 8	
_____	_____	

-----  
CHUN-LI

CAPCOM RI=2  
-----

Leggermente diversa dall'originale. Cambia il combando per eseguire lo Spinning Bird Kick che ora e' orientabile.

-----PRESE-----

Nome: Koshuu Da

Comandi: B/F + HP

Colpi: 1

Nome: Kick Throw

Comandi: B/F + HK

Colpi: 1

Nome: Ryuusei Raku

Comandi: in salto, vicini all'avversario B/F + HP

Colpi: 1

-----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: Yousou Kyaku

Comandi: durante il salto, D + HK

Colpi: 1

Nome: Sankaku Tobi

Comandi: durante il salto,vicino al muro, UF

Colpi: ND

Nome: Kaku Kyaku Raku

Comandi: DF + HK

Colpi: 1

Nome: Crouch Medium Kick

Comandi: DB + HK

Note: corrisponde al calcio medio in basso in SF. Il nome non e' presente

Colpi: 1

-----MOSSE SPECIALI-----



Nome: Hyakuretsu Kyaku

Comandi: premere piu' volte rapidamente K

Note: se possibile eseguitelo da vicino

Colpi: Heavy 3, Light 2

Nome: Spinning Bird Kick

Comandi: tenere premuto D per circa 1 secondo,U + K (ritardate la pressione di K per controllare la direzione)

Note: eseguendola normalmente,questa MS e' uguale alla versione normale.Se ritarderemo la pressione di K e al posto di U utilizzeremo le sue diagonali(UF,UB) eseguiremo uno SBK in salto in avanti o indietro, potendo modulare l'altezza della mossa con la pressione del D-pad

Colpi: Heavy 1, Light 1

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Senretsu Kyaku

Comandi: tenere premuto B per circa 1 secondo,F,B,F + K

Note: versione potenziata del Hyakuretsu Kyaku, solo che in questo caso Chun-Li avanza verso il nemico

Colpi:

CAPCOM	SNK
LV1 5	MAX 5
LV2 6	RED 5
LV3 7	M+R 7
_____	_____

Nome: Super Spinning Bird Kick

Comandi: tenere premuto DB per circa 1 secondo,DF,DB,U + K

Note: versione SC dello Spinning Bird Kick

Colpi:

CAPCOM	SNK
LV1 4	MAX 4
LV2 10	RED 4
LV3 15	M+R 15
_____	_____

-----  
MAI SHIRANUI

SNK RI=2  
-----

Forse un po' meno agile di Chun-Li, ma certamente piu' potente e maneggevole. Da provare a tutti i costi.

-----PRESE-----

Nome: Shiranui Gourin

Comandi: B/F + HP

Colpi: 1

Nome: Fuusha Kuzushi

Comandi: B/F + HK

Colpi: 1

Nome: Yume Zakura

Comandi: in salto, vicini all'avversario B/F + HP

Colpi: 1

-----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: Sankaku Tobi  
Comandi: durante il salto, vicino al muro, UF  
Colpi: ND

Nome: Close Fang  
Comandi: F + HP  
Note: nome non presente  
Colpi: 1

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Kachosen  
Comandi: D, DF, F + P  
Note: proiettile normale  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Ryembu  
Comandi D, DB, B + P  
Note: utile da molto vicino  
Colpi: Heavy 2, Light 1

Nome: Hissatsu Shinobi Bachi  
Comandi: B, DB, D, DF, F + K  
Note: n.d.  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Musasabi no Mai (Chijou)  
Comandi: tenere premuto D per circa 1 secondo, U + P  
Note: n.d.  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Musasabi no Mai (Kuuchuu)  
Comandi: durante il salto, D, DB, B + P  
Note: identico alla versione Chijou. Puo'essere eseguito solo quando siete in aria  
Colpi: Heavy 1, Light 1

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Chou Hissatsu Shinobi Bachi  
Comandi: D, DB, B, DB, D, DF, F + K  
Note: versione potenziata della MS Hissatsu Shinobi Bachi  
Colpi: \_\_\_\_\_

CAPCOM	SNK
LV1 7	MAX 7
LV2 9	RED 7
LV3 11	M+R 11
_____	_____

Nome: Beni Suzaku  
Comandi: durante il salto, D, DB, B, D, DB, B + P  
Note: versione SC di Musasabi no Mai (Kuuchuu)  
Colpi: \_\_\_\_\_

CAPCOM	SNK
LV1 3	MAX 3
LV2 4	RED 3
LV3 5	M+R 5
_____	_____

Quasi identica alla versione normale, perde Beni Sazaku ma guadagna Mizudori no Mai, perde Hissatsu Shinobi Bachi e Musasabi no Mai (Chijou), ma guadagna Kagero no Mai.

## -----PRESE-----

Nome: Shiranui Gourin

Comandi: B/F + HP

Colpi: 1

Nome: Fuusha Kuzushi

Comandi: B/F + HK

Colpi: 1

Nome: Yume Zakura

Comandi: in salto, vicini all'avversario B/F + HP

Colpi: 1

## -----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: Sankaku Tobi

Comandi: durante il salto, vicino al muro, UF

Colpi: ND

Nome: Close Fang

Comandi: F + HP

Note: nome non presente

Colpi: 1

## -----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Kachosen

Comandi: D,DF,F + P

Note: proiettile normale

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Ryembu

Comandi D,DB,B + P

Note: utile da molto vicino

Colpi: Heavy 2, Light 1

Nome: Kagero no Mai

Comandi: tenere premuto D per circa 1 secondo,U + P

Note: dal corpo di Mai si scaturira' una fiamma che la rende inattaccabile

Colpi: Heavy 3, Light 1

Nome: Musasabi no Mai (Kuuchuu)

Comandi: durante il salto,D,DB,B + P

Note: identico alla versione Chijou. Puo'essere eseguito solo quando siete in aria

Colpi: Heavy 1, Light 1

## -----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Chou Hissatsu Shinobi Bachi

Comandi: D,DB,B,DB,D,DF,F + K

Note: versione potenziata della MS Hissatsu Shinobi Bachi

Colpi:

CAPCOM	SNK
LV1 7	MAX 7
LV2 9	RED 7
LV3 11	M+R 11
_____	_____

Nome: Mizudori no Mai

Comandi: D,DF,F,D,DF,F + P

Note: versione potenziata della MS di Kachosen. La versioni LV2 e LV1 sono identiche come colpi, ma diverse di potenza

Colpi:

CAPCOM	SNK
LV1 3	MAX 3
LV2 3	RED 3
LV3 5	M+R 5
_____	_____

-----  
GUILE

CAPCOM RI=2  
-----

Lento e difficile da usare,ma se usato bene puo' fare diventare quasi imbattibile.

-----PRESE-----

Nome: Judo Throw

Comandi: B/F + HP

Colpi: 1

Nome: Dragon Suplex

Comandi: B/F + HK

Colpi: 1

Nome: Air Jack

Comandi: in salto, vicini all'avversario B/F + HP

Colpi: 1

Nome: Flying Buster Drop

Comandi: in salto, vicini all'avversario B/F + HK

Colpi: 1

-----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: Spinning Back Knuckle

Comandi: F + HP

Colpi: 1

Nome: Rolling Sobat

Comandi: B/F + LK

Colpi: 1

Nome: Crouch Hard Kick

Comandi: DF + HK

Note: corrisponde al calcio medio in basso in SF. Il nome non e' presente

Colpi: 1

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Sonic Boom

Comandi: tenere premuto B per circa 1 secondo, F + P

Note: proiettile normale

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Somersault Kick

Comandi: tenere premuto D per circa 1 secondo, U + K

Note: MS antiaerea

Colpi: Heavy 1, Light 1

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Opening Gambit

Comandi: tenere premuto B per circa 1 secondo, F, B, F + P

Note: n.d.

Colpi: \_\_\_\_\_

CAPCOM	SNK
LV1 3	MAX 3
LV2 4	RED 3
LV3 5	M+R 5
_____	_____

Nome: Somerault Justice

Comandi: tenere premuto DB per circa 1 secondo, DF, DB, U + K

Note: n.d.

Colpi: \_\_\_\_\_

CAPCOM	SNK
LV1 6	MAX 6
LV2 8	RED 6
LV3 10	M+R 10
_____	_____

-----  
EX-GUILE CAPCOM RI=2  
-----

Strano. Questo personaggio e' praticamente identico alla versione normale. La variazione maggiore e' che non ha la SC Opening Gambit, ma cambiano i movimenti basilari ottenibili tramite la combinazione del D-pad e pugni (o calci).

-----PRESE-----

Nome: Judo Throw

Comandi: B/F + HP

Colpi: 1

Nome: Dragon Suplex

Comandi: B/F + HK

Colpi: 1

Nome: Air Jack

Comandi: in salto, vicini all'avversario B/F + HP

Colpi: 1

Nome: Flying Buster Drop  
Comandi: in salto, vicini all'avversario B/F + HK  
Colpi: 1

-----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: Spinning Back Knuckle  
Comandi: F + HP  
Colpi: 1

Nome: Crouch Hard Kick  
Comandi: DF + HK  
Note: corrisponde al calcio medio in basso in SF. Il nome non e' presente  
Colpi: 1

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Sonic Boom  
Comandi: tenere premuto B per circa 1 secondo, F + P  
Note: proiettile normale  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Somersault Kick  
Comandi: tenere premuto D per circa 1 secondo, U + K  
Note: MS antiaerea  
Colpi: Heavy 1, Light 1

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Somerault Justice  
Comandi: tenere premuto DB per circa 1 secondo, DF, DB, U + K  
Note: n.d.  
Colpi: \_\_\_\_\_

CAPCOM	SNK
LV1 6	MAX 6
LV2 8	RED 6
LV3 10	M+R 10
_____	_____

-----  
TERRY BOGARD SNK RI=2  
-----

Terry sta a SNK come Ryu sta a CAPCOM. Uno dei personaggi piu' amati e conosciuti della SNK, presente da 1990 e finora non si e' mai assentato da nessun capolavoro SNK (esclusi Last Blade&Co che usano armi). Ottimo personaggio, completo in molti aspetti, quasi ai livelli dei migliori ma pecca in 2 cose: e' un po' troppo lento e le sue SC non fanno abbastanza male.

-----PRESE-----

Nome: Grasping Upper  
Comandi: B/F + HP  
Colpi: 1

Nome: Buster Throw  
Comandi: B/F + HK  
Colpi: 1

-----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: Rising Upper  
Comandi: DF + HP  
Colpi: 1

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Power Wave  
Comandi: D,DF,F + P  
Note: proiettile al livello del terreno  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Rising Tackle  
Comandi: tenere premuto D per circa 1 secondo,U + P  
Note: MS antiaereo  
Colpi: Heavy 6, Light 1

Nome: Burning Knuckle  
Comandi: D,DB,B + P  
Note: n.d.  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Crack Shot  
Comandi: D,DB,B + K  
Note: n.d.  
Colpi: Heavy 1, Light 1

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Power Geyser  
Comandi: D,DB,B,DB,F + P  
Note: ottima SC antiaerea. Per ottenere il massimo da tutte le sue versioni  
deve essere eseguita in prossimita del nemico

Colpi: \_\_\_\_\_  
CAPCOM	SNK
LV1 1	MAX 1
LV2 2	RED 1
LV3 3	M+R 3
\_\_\_\_\_	\_\_\_\_\_

Nome: Buster Wolf  
Comandi: D,DF,F,D,DF,F + K  
Note: mossa di Terry in GAROU:MOTW.Piu'potente del Power Geyser.Quando viene  
eseguita Terry corre verso il nemico, e se entra in contatto con esso,  
dal suo braccio scaturisce un esplosione. Molto bello da vedere  
peccato non sia un poco piu' potente

Colpi: \_\_\_\_\_  
CAPCOM	SNK
LV1 2	MAX 2
LV2 4	RED 2
LV3 6	M+R 6
\_\_\_\_\_	\_\_\_\_\_

-----  
EX-TERRY BOGARD SNK RI=2  
-----

In questa versione di Terry l'antiaereo Rising Tackle viene sostituito dal

Power Dunk e il Power Wave non e' piu' un proiettile, ma diventa un attacco ravvicinato(identico a quello che possedeva in KOF'97).

-----PRESE-----

Nome: Grasping Upper  
Comandi: B/F + HP  
Colpi: 1

Nome: Buster Throw  
Comandi: B/F + HK  
Colpi: 1

-----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: Rising Upper  
Comandi: DF + HP  
Colpi: 1

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Power Wave  
Comandi: D,DF,F + P  
Note: attacco ravvicinato  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Power Dunk  
Comandi: F,D,DF + K  
Note: MS antiaerea, se usata da vicino colpisce 2 volte  
Colpi: Heavy 2, Light 2

Nome: Burning Knuckle  
Comandi: D,DB,B + P  
Note: n.d.  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Crack Shot  
Comandi: D,DB,B + K  
Note: n.d.  
Colpi: Heavy 1, Light 1

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Power Geyser  
Comandi: D,DB,B,DB,F + P  
Note: ottima SC antiaerea. Per ottenere il massimo da tutte le sue versioni deve essere eseguita in prossimita del nemico

Colpi: \_\_\_\_\_  
CAPCOM	SNK
LV1 1	MAX 1
LV2 2	RED 1
LV3 3	M+R 3
\_\_\_\_\_	\_\_\_\_\_

Nome: Buster Wolf  
Comandi: D,DF,F,D,DF,F + K  
Note: mossa di Terry in GAROU:MOTW.Piu'potente del Power Geyser.Quando viene eseguita Terry corre verso il nemico, e se entra in contatto con esso, dal suo braccio scaturisce un esplosione.Molto bello da vedere peccato non sia un poco piu' potente



Colpi: \_\_\_\_\_  
CAPCOM	SNK
LV1 2	MAX 2
LV2 4	RED 2
LV3 6	M+R 6
\_\_\_\_\_	\_\_\_\_\_

-----  
BALROG

CAPCOM RI=2  
-----

Uno dei 4 boss di Street Fighter, degradato ad un livello inferiore (gli altri tre hanno un RI=3). Non possiede calci ma solo pugni e alla pressione dei calci eseguirà dei ganci e pugni corti. Non ha molte combo ma se usato bene fa molto male.

-----PRESE-----

Nome: Gut Bomber  
Comandi: B/F + HP  
Colpi: 1

Nome: Shoulder Throw  
Comandi: Comandi: B/F + HK  
Colpi: 1

-----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: Crouch Medium Punch  
Comandi: DB + HP  
Note: corrisponde al pugno medio in basso. Il nome non è presente  
Colpi: 1

Nome: High Medium Punch  
Comandi: DB + HP  
Note: corrisponde al pugno medio in basso. Colpisce a media altezza e il nome non è presente  
Colpi: 1

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Dash Straight  
Comandi: tenere premuto B per circa 1 secondo, F + P  
Note: n.d.  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Dash Uppercut  
Comandi: tenere premuto B per circa 1 secondo, F + K  
Note: n.d.  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Dash Ground Straight  
Comandi: tenere premuto B per circa 1 secondo, DF + P  
Note: n.d.  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Dash Ground Uppercut  
Comandi: tenere premuto B per circa 1 secondo, DF + K  
Note: n.d.

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Turn Punch

Comandi: tenere premuto P o K per circa 3 secondi e rilasciare per eseguire

Note: n.d.

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Buffalo Headbutt

Comandi: tenere premuto D per circa 1 secondo,U + P

Note: antiaereo

Colpi: Heavy 1, Light 1

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Crazy Buffalo

Comandi: tenere premuto B per circa 1 secondo,F,B,F + P (dopo K se si vogliono eseguire uppercut)

Note: SC che ricorda il Dash Straight.Curioso il fatto che se subito dopo l'esecuzione della mossa,se verra'premuto K,Balrog eseguire dei ganci e non pugni diretti

Colpi:

CAPCOM	SNK
LV1 3	MAX 3
LV2 4	RED 3
LV3 5	M+R 5
_____	_____

Nome: Gigaton Blow

Comandi: tenere premuto B per circa 1 secondo,F,B,F + K

Note: versione SC del Turn Punch solo di LV3 e M+R

Colpi:

CAPCOM	SNK
LV1 ND	MAX ND
LV2 ND	RED ND
LV3 9	M+R 9
_____	_____

-----  
EX-BALROG

CAPCOM RI=2  
-----

Questa versione EX e' la peggiore di tutte, praticamente inutile,troppo depotenziata rispetto alla NORMAL. Diciamo che ricorda il Balrog di Street Fighter 2 CE,con aggiunta un SC. Sconsigliatissimo.Se volete proprio usarlo, sceglierlo in NORMAL.

-----PRESE-----

Nome: Gut Bomber

Comandi: B/F + HP

Colpi: 1

Nome: Head Bomber

Comandi: B/F + HK

Colpi: 13 (premete piu'volte P/K altrimenti Balrog si fermerà a meno colpi)

-----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: Crouch Medium Punch

Comandi: DB + HP

Note: corrisponde al pugno medio in basso. Il nome non e' presente

Colpi: 1

Nome: High Medium Punch

Comandi: DB + HP

Note: corrisponde al pugno medio in basso. Colpisce a media latezza e  
il nome non e' presente

Colpi: 1

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Dash Straight

Comandi: tenere premuto B per circa 1 secondo,F + P

Note: n.d.

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Dash Uppercut

Comandi: tenere premuto B per circa 1 secondo,F + K

Note: n.d.

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Turn Punch

Comandi: tenere premuto P o K per circa 3 secondi e rilasciare per eseguire

Note: n.d.

Colpi: Heavy 1, Light 1

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Crazy Buffalo

Comandi: tenere premuto B per circa 1 secondo,F,B,F + P (dopo K se si  
vogliono eseguire uppercut)

Note: SC che ricorda il Dash Straight. Curioso il fatto che se subito dopo  
l'esecuzione della mossa,se verra'premuto K,Balrog eseguire dei ganci  
e non pugni diretti

Colpi:

CAPCOM	SNK
LV1 3	MAX 3
LV2 4	RED 3
LV3 5	M+R 5
_____	_____

-----  
RYO SAKAZAKI

SNK RI=2  
-----

Ecco qui la stella di Art of Fighting. Buon bersonaggio, un po'lento ma  
completo.

-----PRESE-----

Nome: Hyouchuu Wari Nage

Comandi: B/F + HP

Colpi: 1

Nome: Tomoe Nage

Comandi: B/F + HK 1

Colpi: 1

-----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: Hyouchuu Wari

Comandi: F + LP

Colpi: 1

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Kohoken

Comandi: D,DF,F + P (anche in aria)

Note: proiettile normale

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Koho

Comandi: F,D,DF + P

Note: antiaereo

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Zankuretsuken

Comandi: F,B,F + P

Note: funziona da vicino ed e' potentissimo

Colpi: Heavy 14, Light 10

Nome: Hien Shippuu Kyaku

Comandi: tenere premuto DB per circa 1 secondo,F + K

Note: n.d.

Colpi: Heavy 2, Light 2

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Haou Shokoken

Comandi: F,B,DB,D,DF,F + P

Note: versione SC di Kohoken

Colpi:

CAPCOM	SNK	
LV1 2	MAX 2	
LV2 3	RED 2	
LV3 5	M+R 5	
_____	_____	

Nome: Ryuko Ranbu

Comandi: D,DF,F,DF,D,DB,B + P

Note: una volta eseguita Ryo salta verso il nemico, e se entra in contatto con esso,eseguirà' una combo velocissima di colpi

Colpi:

CAPCOM	SNK	
LV1 11	MAX 11	
LV2 12	RED 11	
LV3 15	M+R 15	
_____	_____	

-----  
EX-RYO SAKAZAKI

SNK RI=2  
-----

Ottima invece questa versione EX. Somiglia un po'a Ryo in KOF,con Kouken che

diventa un attacco ravvicinato. Guadagna 2 buone mosse e una SC. Peccato per il fatto che perde la MS Zankuretsuken.

-----PRESE-----

Nome: Hyouchuu Wari Nage  
Comandi: B/F + HP  
Colpi: 1

Nome: Tomoe Nage  
Comandi: B/F + HK 1  
Colpi: 1

-----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: Hyouchuu Wari  
Comandi: F + LP  
Colpi: 1

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Kohoken  
Comandi: D,DF,F + P  
Note: attacco ravvicinato  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Koho  
Comandi: F,D,DF + P  
Note: antiaereo  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Hien Shippuu Kyaku  
Comandi: tenere premuto DB per circa 1 secondo, F + K  
Note: n.d.  
Colpi: Heavy 2, Light 2

Nome: Kyoukugen-ryuu Ren Bu Ken  
Comandi: F,DF,D,DB,B + P  
Note: n.d.  
Colpi: Heavy 4, Light 4

Nome: Mou Ko Rai Jin Gou  
Comandi: B,D,DB + P  
Note: n.d.  
Colpi: Heavy 1, Light 1

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Haou Shokoken  
Comandi: F,B,DB,D,DF,F + P  
Note: versione SC di Kohoken  
Colpi: \_\_\_\_\_

CAPCOM	SNK
LV1 2	MAX 2
LV2 3	RED 2
LV3 5	M+R 5
_____	_____

Nome: Ryuko Ranbu  
Comandi: D,DF,F,DF,D,DB,B + P

Note: una volta eseguita Ryo salta verso il nemico, e se entra in contatto con esso, eseguirà una combo velocissima di colpi

Colpi: \_\_\_\_\_  
CAPCOM	SNK
LV1 11	MAX 11
LV2 12	RED 11
LV3 15	M+R 15
\_\_\_\_\_	\_\_\_\_\_

Nome: Tenchi Haohken

Comandi: D, DF, F, D, DF, F + P

Note: Ryo esegue un pugno molto veloce e potentissimo, ma funziona solo a corto raggio

Colpi: \_\_\_\_\_  
CAPCOM	SNK
LV1 ND	MAX ND
LV2 ND	RED ND
LV3 1	M+R 1
\_\_\_\_\_	\_\_\_\_\_

-----  
EDMOND HONDA

CAPCOM RI=2  
-----

Vecchia conoscenza di Street Fighter anche lui riapparso solo ultimamente nella saga Alpha. E' lento ma forte in piu' le sue MS sono devastanti. In fondo e' un lottatore di Sumo e non gli si puo' chiedere di piu'.

-----PRESE-----

Nome: Tawara Nage

Comandi: B/F + HP

Colpi: 1

Nome: Saba ori

Comandi: B/F + HK

Colpi: 9 (premete piu' volte P/K altrimenti Honda si fermerà a meno colpi)

-----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: Flying Sumo Press

Comandi: in salto, D + LP

Colpi: 1

Nome: Harai-Geri

Comandi: B/F + HK

Colpi: 1

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Hyakuretsuharite

Comandi: premere premere piu' volte rapidamente P

Note: se possibile eseguitelo da vicino. Questa e' una mossa che se usata bene puo' rivelarsi devastante

Colpi: Heavy 5, Light 2

Nome: Zutsuki

Comandi: tenere premuto B per circa 1 secondo, F + P

Note: questa mossa riesce ad evitare i proiettili al livello del terreno, ma

non quelli, bassi normali e alti

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Otosmi

Comandi: tenere premuto D per circa 1 secondo, U + P

Note: n.d.

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Goichounage

Comandi: 360- in senso orario + P (F, DF, D, DB, B, UB, U, UF, F + P)

Note: avete letto bene nei comandi. Dovrete eseguire un intero giro in senso orario (in questo caso) con il D-pad. All'inizio sarà difficile, ma sarà necessario per giocare con personaggi che le cui armi principali sono prese. È imparabile

Colpi: Heavy 1, Light 1

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Onimusou

Comandi: tenere premuto B per circa 1 secondo, F, B, F + P

Note: versione SC del Zutsuki

Colpi: \_\_\_\_\_

CAPCOM	SNK
LV1 2	MAX 2
LV2 3	RED 2
LV3 8	M+R 8
_____	_____

Nome: Orochi Kudaki

Comandi: 720- in senso orario + P

Note: funziona solo a corto raggio e il comando è ancora più difficile da eseguire. Forse il più difficile del gioco, ma ha il vantaggio di essere imparabile

Colpi: \_\_\_\_\_

CAPCOM	SNK
LV1 ND	MAX ND
LV2 ND	RED ND
LV3 3	M+R 3
_____	_____

-----  
EX-EDMOND HONDA

CAPCOM RI=2  
-----

Niente di particolare, perde solo 1 MS e 1 SC e cambia qualche movimento combinato.

-----PRESE-----

Nome: Tawara Nage

Comandi: B/F + HP

Colpi: 1

Nome: Saba ori

Comandi: B/F + HK

Colpi: 9 (premete più volte P/K altrimenti Honda si fermerà a meno colpi)

-----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: Flying Sumo Press  
Comandi: in salto, D + LP  
Colpi: 1

Nome: Harai-Geri  
Comandi: B/F + HK  
Colpi: 1

Nome: Crouch Medium Punch  
Comandi: DB + HP  
Colpi: 1

Nome: Crouch Medium Kick  
Comandi: DB + HK  
Colpi: 1

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Hyakuretsuharite  
Comandi: premere premere piu' volte rapidamente P  
Note: se possibile eseguitelo da vicino. Questa e' una mossa che se usata bene  
puo' rivelarsi devastante  
Colpi: Heavy 5, Light 2

Nome: Zutsuki  
Comandi: tenere premuto B per circa 1 secondo, F + P  
Note: questa mossa riesce ad evitare i proiettili al livello del terreno, ma  
non quelli, bassi normali e alti  
Colpi: Heavy 2, Light 2

Nome: Otosmi  
Comandi: tenere premuto D per circa 1 secondo, U + P  
Note: n.d.  
Colpi: Heavy 1, Light 1

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Onimusou  
Comandi: tenere premuto B per circa 1 secondo, F, B, F + P  
Note: versione SC del Zutsuki  
Colpi: \_\_\_\_\_

CAPCOM	SNK
LV1 2	MAX 2
LV2 3	RED 2
LV3 8	M+R 8
_____	_____

-----  
KIM KAPHWAN

SNK RI=2  
-----

Buono nel complesso, diciamo nella norma. Notare che possiede solo 1 pugno (LP) e l'altro funge da calcio medio (HP); comunque la notazione delle mosse non cambiera', quindi se una mossa e' eseguibile con K, non potra' essere eseguita con il terzo calcio.

-----PRESE-----



Nome: Sakkyaku Nage  
Comandi: B/F + HP  
Colpi: 1

Nome: Triple Kick  
Comandi: B/F + HK  
Nome: nome non presente  
Colpi: 3

-----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: Neri Chagi  
Comandi: F + HK  
Colpi: 1

Nome: Stance Switch  
Comando: premere HK (o F + HK) e non rilasciare dopo l'esecuzione del calcio  
Note: molti i personaggi SNK e non che praticano Taekwondo (May Lee di KOF, Howarang di Tekken) Kim ha la possibilita' di cambiare postura in combattimento. Se eseguiamo un HK e non rilasceremo il tasto, Kim restera' voltato di spalle, almento fino a quando rilasceremo il tasto. In questa posizione Kim non puo' saltare, pararsi ne fare alcun movimento, ma potremo scegliere di eseguire tre tipi di calci corrispondenti alla pressione di LP, HP, LK  
Colpi: 1

Nome: 1st Reverse Stance Kick  
Comando: tenendo premuto HK, premere LP  
Note: Kim esegue un piccolo calcio a mezz'aria molto rapido ma poco potente  
Colpi: 1

Nome: 2nd Reverse Stance Kick  
Comando: tenendo premuto HK, premere HP  
Note: Kim esegue un calcio simile al Neri Chagi (F + HK), ma eseguito con l'altro piede colpisce a medio raggio  
Colpi: 1

Nome: 3rd Reverse Stance Kick  
Comando: tenendo premuto HK, premere LK  
Note: Kim esegue un calcio rapido e potente che colpisce nemici anche da buone distanze  
Colpi: 1

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Hangetsu Zan  
Comandi: D, DB, B + K  
Note: n.d.  
Colpi: Heavy 2, Light 2

Nome: Haki Kyaku  
Comandi: D, D + K  
Note: n.d.  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Hien Zan  
Comandi: tenere premuto D per circa 1 secondo, U + K  
Note: la versione HK, puo' essere seguita da Tenshou Zan  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Tenshou Zan  
Comandi: D + HK  
Note: segue la versione HK di Hien Zan  
Colpi: 1

Nome: Hishou Kyaku  
Comandi: durante il salto,D,DF,F + K  
Note: n.d.  
Colpi: Heavy 5, Light 4

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Hou'ou Kyaku  
Comandi: durante il salto,D,DF,F,DF,D,DB,B + K  
Note: per eseguire questa SC Kim dovra' colpire il nemico durante la breve discesa,quindi si consiglia che per essere sicuri di colpire il nemico di eseguirla da molto vicino

Colpi: \_\_\_\_\_  
CAPCOM	SNK
LV1 7	MAX 7
LV2 9	RED 7
LV3 11	M+R 11
\_\_\_\_\_	\_\_\_\_\_

Nome: Hou'ou Tenbu Kyaku  
Comandi: D,DB,B,DB,D,DF,F + K  
Note: una volta eseguita, Kim avanza verso il nemico, e se entra in contatto con esso, eseguirà una combo velocissima di colpi

Colpi: \_\_\_\_\_  
CAPCOM	SNK
LV1 14	MAX 14
LV2 16	RED 14
LV3 17	M+R 17
\_\_\_\_\_	\_\_\_\_\_

-----  
EX-KIM KAPHWAN SNK RI=2  
-----

Buona anche la versione EX di Kim che vanta sempre buone mosse. Perde Hien Zan, Hishou Kyaku e Hou'ou Kyaku, ma guadagna Kuusajin e la SC Hou'ou Hiten Kyaku.

-----PRESE-----

Nome: Sakkyaku Nage  
Comandi: B/F + HP  
Colpi: 1

Nome: Triple Kick  
Comandi: B/F + HK  
Nome: nome non presente  
Colpi: 3

-----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: Neri Chagi  
Comandi: F + HK

Colpi: 1

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Hangetsu Zan  
Comandi: D,DB,B + K  
Note: n.d.  
Colpi: Heavy 2, Light 2

Nome: Haki Kyaku  
Comandi: D,D + K  
Note: n.d.  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Kuusajin  
Comandi: tenere premuto D per circa 1 secondo,U + P  
Note: antiaereo  
Colpi: Heavy 3, Light 2

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Hou'ou Hiten Kyaku  
Comandi: D,DF,F,D,DF,F + K  
Note: SC non molto potente ma utile perche dopo il colpo il nemico balzera'  
in aria e durante la ricaduta potremo ricolpirlo(l'ideale sarebbe  
colpirlo con Kuusajin)

Colpi: \_\_\_\_\_  
CAPCOM	SNK
LV1 1	MAX 1
LV2 1	RED 1
LV3 1	M+R 1
\_\_\_\_\_	\_\_\_\_\_

Nome: Hou'ou Tenbu Kyaku  
Comandi: D,DB,B,DB,D,DF,F + K  
Note: una volta eseguita,Kim avanza verso il nemico, e se entra in contatto  
con esso,eseguirà una combo velocissima di colpi

Colpi: \_\_\_\_\_  
CAPCOM	SNK
LV1 14	MAX 14
LV2 16	RED 14
LV3 17	M+R 17
\_\_\_\_\_	\_\_\_\_\_

-----  
ZANGIEF

CAPCOM RI=2  
-----

Da sempre e' uno dei personaggi piu' difficile da usare in Street Fighter  
perche' molto lento e un set di mosse difficile da usare(molte rotazioni a  
360- e 720-).Va usato prevalentemente a corto raggio ma in compenso visto  
che le sue MS e SC sono prese,saranno inbloccabili.

-----PRESE-----

Nome: Pile Driver  
Comandi: F + HP  
Colpi: 1

Nome: Back Drop

Comandi: B + HP

Colpi: 1

Nome: Kamitsuki

Comandi: B/F + HK

Colpi: 9 (premete piu'volte P/K altrimenti Zangief si fermerà a meno colpi)

-----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: Body Press

Comandi: in salto, DB/DF + HP

Colpi: 1

Nome: Flying Knee Drop

Comandi: in salto, DB,D,DF + LK

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Double Lariat

Comandi: PP

Note: permette di schivare i proiettili

Colpi: 1

Nome: Quick Double Lariat

Comandi: KK

Note: permette di schivare i proiettili; piu' veloce del Double Lariat,ma fa meno danni e dura di meno

Colpi: 1

Nome: Vanishing Fist

Comandi: F,D,DF + P

Note: annulla i proiettili

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Screw Piledriver

Comandi: 360- in senso orario + P

Note: e' imparabile visto che e'una presa e va usato da molto vicino.Provoca un danno elevato(per farvi capire la potenza,questa MS paragonabile ad alcune SC di LV1!)

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Flying Powerbomb

Comandi: 360- in senso orario + K

Note: come la MS precedente e' imparabile,con la differenza che Zangief non deve essere vicinissimo al nemico visto che fara' qualche passo prima di afferrarlo

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Atomic Suplex

Comandi: 360- in senso orario + K da vicino

Note: il comando e' uguale alla MS precedente.Vari solo la distanza dal nemico che in questo caso fara' variare anche la MS

Colpi: Heavy 2, Light 2

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Final Atomic Buster

Comandi: 720- in senso orario + P

Note: funziona solo a corto raggio ed e' imparabile.Difficile da eseguire,ma

dannosissima

Colpi: \_\_\_\_\_  
CAPCOM	SNK
LV1 2	MAX 2
LV2 3	RED 2
LV3 4	M+R 4
\_\_\_\_\_	\_\_\_\_\_

Nome: Aerial Russian Slam

Comandi: D,DF,F,D,DF + K

Note: Zangief effettuerà un salto e se entrerà in contatto con il nemico  
effettuerà la presa

Colpi: \_\_\_\_\_  
CAPCOM	SNK
LV1 1	MAX 1
LV2 1	RED 1
LV3 1	M+R 1
\_\_\_\_\_	\_\_\_\_\_

-----  
EX-ZANGIEF

CAPCOM RI=2  
-----

Praticamente inutile. Perde quasi tutte le mosse e non guadagna in nulla.  
Quasi uguale al Zangief di SF2CE con in più una SC

-----PRESE-----

Nome: Pile Driver

Comandi: F + HP

Colpi: 1

Nome: Back Drop

Comandi: B + HP

Colpi: 1

Nome: Kamitsuki

Comandi: B/F + HK

Colpi: 9 (premete più volte P/K altrimenti Zangief si fermerà a meno colpi)

-----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: Body Press

Comandi: in salto, DB/DF + HP

Colpi: 1

Nome: Flying Knee Drop

Comandi: in salto, DB,D,DF + LK

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Double Lariat

Comandi: PP

Note: permette di schivare i proiettili

Colpi: 1

Nome: Quick Double Lariat

Comandi: KK

Note: permette di schivare i proiettili; più veloce del Double Lariat, ma fa

meno danni e dura di meno

Colpi: 1

Nome: Screw Piledriver

Comandi: 360- in senso orario + P

Note: e' imparabile visto che e' una presa e va usato da molto vicino. Provoca un danno elevato (per farvi capire la potenza, questa MS paragonabile ad alcune SC di LV1!)

Colpi: Heavy 1, Light 1

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Final Atomic Buster

Comandi: 720- in senso orario + P

Note: funziona solo a corto raggio ed e' imparabile. Difficile da eseguire, ma dannosissima

Colpi: \_\_\_\_\_

CAPCOM	SNK
LV1 2	MAX 2
LV2 3	RED 2
LV3 4	M+R 4
_____	_____

-----  
RAIDEN

SNK RI=2  
-----

Presente nel vecchio Fatal Fury, Raiden e' si presenta come un lottatore di wrestling, con un set di mosse piu' vasto di quello di Zangief anche se con minore potenza. Come Zangief fa molto male se usato da vicino, ma presenta anche alcuni attacchi a lunga distanza.

-----PRESE-----

Nome: Pile Drive

Comandi: B/F + HP

Colpi: 1

Nome: Bear Hug

Comandi: B/F + HK

Colpi: 9 (premete piu' volte P/K altrimenti Raiden si fermerà a meno colpi)

-----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: Body Press

Comandi: in salto, D + HP

Colpi: 1

Nome: Bear Stomp

Comandi: DF + HK

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Poison Breath

Comandi: F, DF, D, DB, B + P

Note: attacco ravvicinato

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Giant Bomb

Comandi: tenere premuto B per circa 1 secondo, F + P

Note: n.d.

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Super Drop Kick

Comandi: tenere premuto KK per circa 3 secondi e rilasciare per eseguire

Note: n.d.

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Thunder Crush Bomb

Comandi: 360- in senso orario + K

Note: e' imparabile visto che e' una presa e va usato da molto vicino

Colpi: Heavy 2, Light 2

Nome: Thunder Combination Body Blow

Comandi: D,D,DF + P

Note: puo' essere seguito da Headbutt o Front Suplex

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Headbutt

Comandi: D,DB,B + P

Note: segue Thunder Combination Body Blow

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Front Suplex

Comandi: D,DB,B + K

Note: segue Thunder Combination Body Blow

Colpi: Heavy 1, Light 1

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Destruction Drop

Comandi: 720- in senso orario + K

Note: funziona solo a corto raggio ed e'imparabile.Difficile da eseguire,ma dannosissima

Colpi: \_\_\_\_\_

CAPCOM	SNK
LV1 2	MAX 2
LV2 3	RED 2
LV3 4	M+R 4
_____	_____

Nome: Flame Breath

Comandi: F,DF,D,DB,B + P

Note: versione SC di Poison Breath

Colpi: \_\_\_\_\_

CAPCOM	SNK
LV1 3	MAX 3
LV2 4	RED 3
LV3 5	M+R 5
_____	_____

-----  
EX-RAIDEN

SNK RI=2  
-----

Questa versione EX e' leggermente inferiore alla NORMAL.Diciamo che non cambia moltissimo, quindi evitabile.Perde un SC e tre MS,mentre acquista una MS e una SC.

-----PRESE-----

Nome: Pile Drive  
Comandi: B/F + HP  
Colpi: 1

Nome: Bear Hug  
Comandi: B/F + HK  
Colpi: 9 (premete piu' volte P/K altrimenti Raiden si fermerà a meno colpi)

-----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: Body Press  
Comandi: in salto, D + HP  
Colpi: 1

Nome: Bear Stomp  
Comandi: DF + HK

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Poison Breath  
Comandi: F,DF,D,DB,B + P  
Note: attacco ravvicinato  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Giant Bomb  
Comandi: tenere premuto B per circa 1 secondo,F + P  
Note: n.d.  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Super Drop Kick  
Comandi: tenere premuto KK per circa 3 secondi e rilasciare per eseguire  
Note: n.d.  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Thunder Crush Bomb  
Comandi: 360- in senso orario + K  
Note: e' imparabile visto che e' una presa e va usato da molto vicino  
Colpi: Heavy 2, Light 2

Nome: Jumping Lariat Drop  
Comandi: F,D,DF + P  
Note: n.d.  
Colpi: Heavy 1, Light 1

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Destruction Drop  
Comandi: 720- in senso orario + K  
Note: funziona solo a corto raggio ed e'imparabile.Difficile da eseguire,ma dannosissima

Colpi: \_\_\_\_\_  
CAPCOM	SNK
LV1 2	MAX 2
LV2 3	RED 2
LV3 4	M+R 4
\_\_\_\_\_	\_\_\_\_\_



Nome: Crazy Train

Comandi: D,DF,F,D,DF,F + P

Note: n.d.

Colpi:

CAPCOM	SNK
LV1 3	MAX 3
LV2 5	RED 3
LV3 7	M+R 7
_____	_____

-----  
DAN HIBIKI

CAPCOM RI=1  
-----

Introdotta da Street Fighter Alpha 2, Dan e' un personaggio strano. A prima vista sembrerebbe una versione depotenziata e a corto raggio di Ryu. Quello che colpisce di piu' e' la sua tendenza ad usare la Taunt(anche automatica dopo alcuni eventi) persino in MS e SC!Diciamo che e' da provare, almeno per farsi due risate (vederlo eseguire la Taunt durante un salto e' esilarante).

-----PRESE-----

Nome: Seoi Nage

Comandi: B/F + HP

Colpi: 1 (dopo eseguirà una delle sue Taunt)

Nome: Taunt&Throw

Comandi: B/F + HK

Note: nome non presente

Colpi: 1 (dopo eseguirà una delle sue Taunt)

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Gadoken

Comandi: D,DF,F + P

Note: proiettile per colpire da vicino. La versione LP e' piu' corta ma piu' potente

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Dan Kyaku

Comandi: D,DB,B + K (anche in aria)

Note: n.d.

Colpi: Heavy 3, Light 1

Nome: Koryuken

Comandi: F,D,DF + P

Note: ottimo come anti-attacchi aerei

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Chouohuatsu

Comandi: D,DF,F + TAUNT

Note: prima assurda di questo personaggio!Questa MS sembra uno Zenpo Tenshin,ma con aggiunta una taunt finale. Inutile

Colpi: ND

Nome: Kouten

Comandi: D,DB,B + TAUNT

Note: seconda assurda!Questa MS sembra uno Zenpo Tenshin al contrario,ma con aggiunta una taunt finale. Ancora piu' inutile della precedente

Colpi: ND

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Shinku Gadoken

Comandi: D,DF,F,D,DF,F + P

Note: versione SC del Gadoken che colpisce piu' volte

Colpi:

CAPCOM	SNK
LV1 3	MAX 3
LV2 4	RED 3
LV3 5	M+R 5
_____	_____

Nome: Koryu Reppa

Comandi: D,DF,F,D,DF + P

Note: versione SC del Koryuken che colpisce piu' volte

Colpi:

CAPCOM	SNK
LV1 4	MAX 4
LV2 5	RED 4
LV3 6	M+R 6
_____	_____

Nome: Hissho Buraiken

Comandi: D,DB,B,D,DB,B + K

Note: n.d.

Colpi:

CAPCOM	SNK
LV1 5	MAX 5
LV2 7	RED 5
LV3 11	M+R 11
_____	_____

Nome: Chouhatsu Densetsu

Comandi: D,DF,F,D,DF,F + TAUNT

Note: il massimo dell'inutilita'!Una SC che non arreca danni!Una volta eseguita Dan comincera' una serie di taunt diverse pronunciando scemenze.

Colpi:

CAPCOM	SNK
LV1 ND	MAX ND
LV2 ND	RED ND
LV3 ND	M+R ND
_____	_____

Versione EX non presente.

-----  
JOE HIGASHI

SNK RI=1  
-----

Credo che questa sia la versionne peggiore di Joe escludendo solo quella di Fatal Fury nel 1991. Di solito e' potentissimo e ricco di mosse, ma questa versione presenta poche mosse, lente e prevedibili, e una sola SC. Non malissimo,ma diciamo che il RI=1 se lo merita.

-----PRESE-----

Nome: Hiza Jigoku  
Comandi: B/F + HP  
Colpi: 1

Nome: Knee Throw  
Comandi: B/F + HK  
Note: nome non trovato  
Colpi: 9 (premete piu' volte P/K altrimenti Joe si fermerà a meno colpi)

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Hurricane Upper  
Comandi: B,DB,D,DF,F + P  
Note: proiettile.La versione HP esegue 2 proiettili,quindi puo'annullare gli altri preiettili normali  
Colpi: Heavy 2, Light 1

Nome: Slash Kick  
Comandi: B,DB,D,DF,F + K  
Note: n.d.  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Tiger Kick  
Comandi: F,D,DF + K  
Note: ottimo come antiaereo  
Colpi: Heavy 1, Light 1

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Screw Upper  
Comandi: D,DF,F,D,DF,F + P  
Note: versione SC di Urrricane Upper che agisce a corto raggio.Il secondo uragano,quello infuocato, protegge da attacchi aerei

Colpi: \_\_\_\_\_  
CAPCOM	SNK
LV1 2	MAX 2
LV2 3	RED 2
LV3 4	M+R 4
\_\_\_\_\_	\_\_\_\_\_

Versione EX non presente.

-----  
SAKURA KASUGANO CAPCOM RI=1  
-----

Ecco qui la piccola fan di Ryu, come tradizione giapponese vuole.Buon personaggio soprattutto a corto raggio. Peccato sia poco potente.

-----PRESE-----

Nome: Sakura-jime  
Comandi: B/F + HP  
Colpi: 7 (premete piu' volte P/K altrimenti Sakura si fermerà a meno colpi)

Nome: Sailor Shoot  
Comandi: B/F + HK  
Colpi: 1

-----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: Flower Kick

Comandi: F + LK

Colpi: 1

Nome: Naraku Otoshi

Comandi: in salto, D + HP

Note: somiglia al Naraku Otoshi di Kyo, ma il nome non esiste

Colpi: 1

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Hadoken

Comandi: D,DF,F + P

Note: attacco ravvicinato

Colpi: Heavy 2, Light 1

Nome: Shouoken

Comandi: F,D,DF + P

Note: antiaereo

Colpi: Heavy 6, Light 2

Nome: Shipuukyaku

Comandi: D,DB,B + K

Note: la versione HK puo'essere seguito da Mid Shipuukyaku o Low Shipuukyaku

Colpi: Heavy 2, light 1

Nome: Mid Shipuukyaku

Comandi: D,DB,B + HK

Note: segue lo Shipuukyaku.Sakura dara' un calcio che colpira' il nemico a mezz'altezza

Colpi: 1

Nome: Low Shipuukyaku

Comandi: D,DB,B + LK

Note: segue lo Shipuukyaku.Sakura dara' un calcio che colpira' il nemico in basso

Colpi: 1

Nome: Ohka Kyaku

Comandi: durante il salto,D,DB,B +K

Note: n.d.

Colpi: Heavy 1, Light 1

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Shinku Hadoken

Comandi: D,DF,F,D,DF,F + P

Note: versione SC di Hadoken. Diversamente da quella di Ryu, questa SC a distanza perde energia potenza,quindi e' consigliabile usarlo da mezza distanza

Colpi:

CAPCOM	SNK	
LV1 3	MAX 3	
LV2 4	RED 3	
LV3 5	M+R 5	
_____	_____	

Nome: Haru Ichiban

Comandi: D,DB,B,D,DB,B + K

Note: n.d.

Colpi:

CAPCOM	SNK
LV1 5	MAX 5
LV2 6	RED 5
LV3 7	M+R 7
_____	_____

-----  
EX-SAKURA KASUGANO

CAPCOM RI=1  
-----

Questo e' uno dei pochi casi in cui la versione EX e' migliore della NORMAL.  
In questa versione Sakura perde una MS e i follow up a Shipuukyaku, ma guadagna una SC. Inoltre tutte le sue MS hanno un restiling che le ha rese piu' dirette e a lungo raggio. Complessivamente superiore alla sua versione NORMAL.

-----PRESE-----

Nome: Sakura-jime

Comandi: B/F + HP

Colpi: 7 (premete piu' volte P/K altrimenti Sakura si fermerà a meno colpi)

Nome: Sailor Shoot

Comandi: B/F + HK

Colpi: 1

-----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: Flower Kick

Comandi: F + LK

Colpi: 1

Nome: Naraku Otoshi

Comandi: in salto, D + HP

Note: somiglia al Naraku Otoshi di Kyo, ma il nome non esiste

Colpi: 1

Nome: Crouch Medium Punch

Comandi: DB + HP

Colpi: 1

Nome: Ohka Kyaku

Comandi: in salto, D + HK

Colpi: 1

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Hadoken

Comandi: D,DF,F + P

Note: proiettile medio, prima variazione

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Shouoken

Comandi: F,D,DF + P

Note: antiaereo. In questa versione e' piu' veloce e diretto

Colpi: Heavy 5, Light 1

Nome: Shipuukyaku

Comandi: D,DB,B + K (anche in aria)

Note: atterra con un colpo l'avversario e diventa anche aereo

Colpi: Heavy 1, light 1

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Shinku Hadoken

Comandi: D,DF,F,D,DF,F + P

Note: versione SC di Hadoken. Diversamente da quella di Ryu, questa SC a distanza perde energia potenza, quindi e' consigliabile usarlo da mezza distanza

Colpi: \_\_\_\_\_

CAPCOM	SNK
LV1 3	MAX 3
LV2 4	RED 3
LV3 5	M+R 5
_____	_____

Nome: Haru Ichiban

Comandi: D,DB,B,D,DB,B + K

Note: n.d.

Colpi: \_\_\_\_\_

CAPCOM	SNK
LV1 5	MAX 5
LV2 6	RED 5
LV3 7	M+R 7
_____	_____

Nome: Midare Sakura

Comandi: D,DF,F,D,DF,F + K

Note: versione SC di Shouoken

Colpi: \_\_\_\_\_

CAPCOM	SNK
LV1 4	MAX 4
LV2 6	RED 4
LV3 9	M+R 9
_____	_____

-----  
YURI SAKAZAKI

SNK RI=1  
-----

Sorellina di Ryo Sakazaki, buon personaggio dotato di buoni attacchi ma poco potente confrontata ad altri.

-----PRESE-----

Nome: Oni Harite

Comandi: B/F + HP

Colpi: 1

Nome: Silent Nage

Comandi: B/F + HK

Colpi: 1

Nome: Tsubame Otoshi

Comandi: in salto, vicini all'avversario B/F + HP

Colpi: 1

-----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: En Yoku  
Comandi: F + LK  
Colpi: 1

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Kohoken  
Comandi: D,DF,F + P  
Note: attacco ravvicinato (stile KOF'97) simile a quello che esegue EX Ryo  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Raiou Ken  
Comandi: D,DF,F + K  
Note: attacco aereo  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Yuri Chou Upper  
Comandi: F,D,DF + P  
Note: antiaereo e la versione HP puo' essere seguita da Double Yuri Chou  
Upper  
Colpi: Heavy 2, Light 2

Nome: Double Yuri Chou Upper  
Comandi: F,D,DF + P  
Note: antiaereo e segue la versione HP della MS Yuri Chou Upper,ma non  
colpisce il nemico, se e' stato gia colpito dallo Yuri Chou Upper  
Colpi: Heavy 2, Light 2

Nome: Hyakuretsu Binta  
Comandi: F,DF,D,DB,B + K  
Note: Yuri corre verso il nemico e se lo afferra lo riempira' di schiaffi  
Colpi: Heavy 11, Light 9

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Haou Shokoken  
Comandi: F,B,DB,D,DF,F + P  
Note: versione SC di Kohoken  
Colpi: \_\_\_\_\_

CAPCOM	SNK
LV1 2	MAX 2
LV2 3	RED 2
LV3 5	M+R 5
_____	_____

Nome: Hien Rekkou  
Comandi: D,DF,F,D,DF,F + K  
Note: versione SC di Yuri Chou Upper  
Colpi: \_\_\_\_\_

CAPCOM	SNK
LV1 4	MAX 4
LV2 5	RED 4
LV3 6	M+R 6
_____	_____

Versione alternativa di Yuri molto scarsa che ha il solo vantaggio di avere due fireball.

## -----PRESE-----

Nome: Oni Harite  
Comandi: B/F + HP  
Colpi: 1

Nome: Silent Nage  
Comandi: B/F + HK  
Colpi: 1

Nome: Tsubame Otoshi  
Comandi: in salto, vicini all'avversario B/F + HP  
Colpi: 1

## -----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: En Yoku  
Comandi: F + LK  
Colpi: 1

## -----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Kohoken  
Comandi: D,DF,F + P  
Note: proiettile normale  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Raiou Ken  
Comandi: D,DF,F + K  
Note: Yuri esguira' un proiettile aereo  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Saiba  
Comandi: D,DB,B + P  
Note: n.d.  
Colpi: Heavy 1, Light 1

## -----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Haou Shokoken  
Comandi: F,B,DB,D,DF,F + P  
Note: versione SC di Kohoken  
Colpi: \_\_\_\_\_

CAPCOM	SNK
LV1 2	MAX 2
LV2 3	RED 2
LV3 5	M+R 5
_____	_____

Nome: Phoenix Kick Super  
Comandi: F,B,F,DF,D,DB,B + K  
Note: Yuri correrà verso l'avversario; se lo afferrerà eseguirà una serie di colpi velocissimi



Colpi: \_\_\_\_\_  
CAPCOM	SNK
LV1 9	MAX 9
LV2 13	RED 9
LV3 18	M+R 18
\_\_\_\_\_	\_\_\_\_\_

-----  
CAMMY

CAPCOM RI=1  
-----

Discreto personaggio, dallo strano gameplay, con i comandi di alcune MS strani  
Globalmente un buon personaggio.

-----PRESE-----

Nome: Hooligan Suplex

Comandi: B/F + HP

Colpi: 1

Nome: Frankensteiner

Comandi: B/F + HK

Colpi: 1

Nome: Flying Neck Hunt

Comandi: in salto, vicini all'avversario B/F + HP

Colpi: 1

Nome: Air Frankensteiner

Comandi: in salto, vicini all'avversario B/F + HK

Colpi: 1

-----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: Crouch Medium Punch

Comandi: DB + HP

Colpi: 1

Nome: Crouch Medium Kick

Comandi: DB + HK

Colpi: 1

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Spinal Arrow

Comandi: D,DF,F + K

Note: colpisce basso

Colpi: Heavy 2, Light 1

Nome: Cannon Spike

Comandi: F,D,DF + K

Note: MS anti attacchi aerei

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Axle Spin Knuckle

Comandi: F,DF,D,DB,B + P

Note: n.d.

Colpi: Heavy 2, Light 2

Nome: Hooligan Combination

Comandi: B,DB,D,DF,F,UF + P

Note: questa mossa e' un trigger per eseguire due possibili mosse. Se successivamente all'esecuzione del comando, non premeremo nulla, Cammy eseguirà Razor Edge Slicer, se premeremo invece B/F + HK eseguirà la MS Fatal Leg Twister

Colpi: ND

Nome: Razor Edge Slicer

Comandi: STAND, segue automaticamente Hooligan Combination

Note: Cammy si lancerà in scivolata subito dopo l'esecuzione di Hooligan Combination

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Fatal Leg Twister

Comandi: B/F + HP

Note: il comando va eseguito quando Cammy e' in aria durante Hooligan Combination, naturalmente vicino al nemico. E' una presa quindi e' imparabile

Colpi: 1

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Spin Drive Smasher

Comandi: D,DF,F,D,F

Note: n.d.

Colpi:

CAPCOM	SNK
LV1 6	MAX 6
LV2 7	RED 6
LV3 9	M+R 9
_____	_____

-----  
EX-CAMMY

CAPCOM RI=1  
-----

Niente di speciale confrontandola con la versione NORMAL. Dategli un'occhiata

-----PRESE-----

Nome: Hooligan Suplex

Comandi: B/F + HP

Colpi: 1

Nome: Frankensteiner

Comandi: B/F + HK

Colpi: 1

Nome: Flying Neck Hunt

Comandi: in salto, vicini all'avversario B/F + HP

Colpi: 1

Nome: Air Frankensteiner

Comandi: in salto, vicini all'avversario B/F + HK

Colpi: 1

-----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: Crouch Medium Punch  
Comandi: DB + HP  
Colpi: 1

Nome: Crouch Medium Kick  
Comandi: DB + HK  
Colpi: 1

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Spinal Arrow  
Comandi: D,DF,F + K  
Note: colpisce basso  
Colpi: Heavy 2, Light 1

Nome: Cannon Spike  
Comandi: F,D,DF + K  
Note: MS anti attacchi aerei  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Cannon Strike  
Comandi: durante il salto,D,DB,B + K  
Note: n.d.  
Colpi: Heavy 1, Light 1

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Spin Drive Smasher  
Comandi: D,DF,F,D,F  
Note: n.d.  
Colpi: \_\_\_\_\_

CAPCOM	SNK
LV1 6	MAX 6
LV2 7	RED 6
LV3 9	M+R 9
_____	_____

Nome: Reverse Shaft Breaker  
Comandi: D,DB,B,D,DB + K  
Note: dopo il primo contatto tra Cammy e l'avversario premere piu'volte P/K,  
per eseguire piu' colpi. Il grafico mostra in massimo numero dei colpi  
ottenibili

Colpi: \_\_\_\_\_  
CAPCOM	SNK
LV1 7	MAX 7
LV2 7	RED 7
LV3 8	M+R 8
\_\_\_\_\_	\_\_\_\_\_

-----  
VICE SNK RI=1  
-----

E'la segretaria della segretaria di Rugal...presente nei KOF 96,98,2002 e'un discreto personaggi, che combina bene attacchi per tutte le distanze. Non e' potentissima, ma in fondo e'giocabile.In piu'le sue SC sono imparabili visto che sono prese.

-----PRESE-----

Nome: Death Blow  
Comandi: B/F + HP  
Colpi: 1

Nome: Back Rush  
Comandi: B/F + HK  
Colpi: 1

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Nail Bomb  
Comandi: B,DB,D,DF,F + P  
Note: e' una presa e va usata da molto vicino. Imparabile  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Gore Fest  
Comandi: F,DF,D,DB,B,F + P  
Note: e' una presa e va usata da molto vicino. Imparabile  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Da Cide  
Comandi: B,DB,D,DF,F + K  
Note: la manica di Vice si allunghera'fino ad andare ad afferrare il nemico.  
Funziona solo da buone distanze,infatti se usato da troppo vicino non  
riuscirete ad afferare l'avversario  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Outrage  
Comandi: D,DB,B + K  
Note: attacco ravvicinato molto efficace  
Colpi: Heavy 9, Light 6

Nome: Raven Fest  
Comandi: durante il salto,D,DB,B + K  
Note: versione aerea di Outrage  
Colpi: Heavy 9, Light 4

Nome: Tranquillity  
Comandi: F,D,DF + K  
Note: Vice saltera' verso l'avversario e se vi entrera'in contatto eseguirà'  
una presa aerea  
Colpi: Heavy 1, Light 1

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Withering Force  
Comandi: D,DF,F,D,DF,F + P  
Note: Vice eseguirà' un piccolo salto in avanti e tenterà' di afferrare  
l'avversario. Se ci riesce eseguirà' una serie di prese. Questa SC e'  
imparabile visto che e' una presa  
Colpi: \_\_\_\_\_

CAPCOM	SNK	
LV1 3	MAX 3	
LV2 4	RED 3	
LV3 5	M+R 5	
_____	_____	

Nome: Negative Gain  
Comandi: F,DF,D,DB,B,F,DF,D,DB,B + K

Note: presa imparabile anche questa

Colpi: \_\_\_\_\_

CAPCOM	SNK
LV1 3	MAX 3
LV2 4	RED 3
LV3 5	M+R 5
_____	_____

-----  
EX-VICE

SNK RI=1  
-----

Perde una MS e ne guadagna due. Diciamo che resta sui livelli della sua versione NORMAL.

-----PRESE-----

Nome: Death Blow

Comandi: B/F + HP

Colpi: 1

Nome: Back Rush

Comandi: B/F + HK

Colpi: 1

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Nail Bomb

Comandi: B,DB,D,DF,F + P

Note: e' una presa e va usata da molto vicino. Imparabile

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Da Cide

Comandi: B,DB,D,DF,F + K

Note: la manica di Vice si allunghera'fino ad andare ad afferrare il nemico.

Funziona solo da buone distanze, infatti se usato da troppo vicino non riuscirete ad afferrare l'avversario

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Da Cide Slayer

Comandi: F,D,DF + K

Note: versione alta di Da Cide

Colpi: Heavy 2, Light 2

Nome: Outrage

Comandi: D,DB,B + K

Note: attacco ravvicinato molto efficace

Colpi: Heavy 9, Light 6

Nome: Raven Fest

Comandi: durante il salto,D,DB,B + K

Note: versione aerea di Outrage

Colpi: Heavy 9, Light 4

Nome: Mayhem

Comandi: D,DB,B + P

Note: n.d.

Colpi: Heavy 1, Light 1

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Withering Force

Comandi: D,DF,F,D,DF,F + P

Note: Vice eseguirà un piccolo salto in avanti e tenterà di afferrare l'avversario. Se ci riesce eseguirà una serie di prese. Questa SC è imparabile visto che è una presa

Colpi:

CAPCOM	SNK	
LV1 3	MAX 3	
LV2 4	RED 3	
LV3 5	M+R 5	
_____	_____	

Nome: Negative Gain

Comandi: F,DF,D,DB,B,F,DF,D,DB,B + K

Note: presa imparabile anche questa

Colpi:

CAPCOM	SNK	
LV1 3	MAX 3	
LV2 4	RED 3	
LV3 5	M+R 5	
_____	_____	

-----  
DHALSIM

CAPCOM RI=1  
-----

Fa parte anche lui della vecchia guardia di SF2. E'lentissimo e poco forte. E'difficile da usare visto che può allungare i suoi arti per colpire lontano, ma non vicino. Premendo B + HP/HK otterrete dei calci e pugni più corti, ma tutto ciò complica la vita.

-----PRESE-----

Nome: Yoga Noogie

Comandi: B/F + HP

Colpi: 9 (premete più volte P/K altrimenti Dhalsim si fermerà a meno colpi)

Nome: Yoga Throw

Comandi: B/F + HK

Colpi: 1

-----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: Drill Zutsuki

Comandi: in salto, D + HP

Colpi: 1

Nome: Drill Kick

Comandi: in salto, D + HK

Colpi: 1

Nome: Yoga Palm

Comandi: F + LP

Colpi: 1

Nome: Short Hard Punch

Comandi: B + HP

Colpi: 1

Nome: Crouching Short Hard Punch

Comandi: DB + HP

Colpi: 1

Nome: Nome: Jumping Short Hard Punch

Comandi: in salto, B + HP

Colpi: 1

Nome: Short Hard Kick

Comandi: B + HK

Colpi: 1

Nome: Crouching Short Hard Kick

Comandi: DB + HK

Colpi: 1

Nome: Nome: Jumping Short Hard Kick

Comandi: in salto, B + HK

Colpi: 1

Nome: Short Light Kick

Comandi: B + HK

Colpi: 1

Nome: Crouching Short Light Kick

Comandi: DB + HK

Colpi: 1

Nome: Nome: Jumping Short Light Kick

Comandi: in salto, B + HK

Colpi: 1

Nome: Short Light Punch

Comandi: B + HP

Colpi: 1

Nome: Crouching Short Light Punch

Comandi: DB + HP

Colpi: 1

Nome: Nome: Jumping Short Light Punch

Comandi: in salto, B + HP

Colpi: 1

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Yoga Fire

Comandi: D,DF,F + P

Note: proiettile normale

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Yoga Flame

Comandi: F,DF,D,DB,B + P

Note: attacco ravvicinato

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Yoga Blast

Comandi: F,DF,D,DB,B + K

Note: attacco ravvicinato alto,contro attacchi aerei

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Yoga Teleport (Zen Idou)

Comandi: F,D,DF + PP/KK

Note: trasporta Dhalsim vicino all'avversario. Se userete PP e se sarete lontani vi trasporterà davanti all'avversario, se userete KK vi troverete alle spalle del vostro nemico

Colpi: ND

Nome: Yoga Teleport (Go Idou)

Comandi: B,D,DB + PP/KK

Note: trasporta Dhalsim lontano dall'avversario

Colpi: ND

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Yoga Stream

Comandi: D,DF,F,D,DF + P

Note: versione SC di Yoga Flame che colpisce piu' volte

Colpi:

CAPCOM		SNK	
LV1 3		MAX 3	
LV2 4		RED 3	
LV3 5		M+R 5	
_____		_____	

Nome: Yoga Volcano

Comandi: D,DF,F,D,DF + K

Note: versione SC di Yoga Blast che colpisce piu' volte

Colpi:

CAPCOM		SNK	
LV1 3		MAX 3	
LV2 4		RED 3	
LV3 5		M+R 5	
_____		_____	

-----  
EX-DHALSIM

CAPCOMRI=1  
-----

Cambiano i comandi per le sue MS e perde entrambe le SC e ne acquista una nuova.Cambiano anche HP e HK che ora sono corrispondono ai pugni e calci medi in SF2.I pugni e calci forti sono ottenibili dalla combinazione di F + HP/HK.Inutile come personaggio visto che con i comandi cambiati tende a confondere il giocatore.

-----PRESE-----

Nome: Yoga Noogie

Comandi: B/F + HP

Colpi: 9 (premete piu'volte P/K altrimenti Dhalsim si fermerà a meno colpi)

Nome: Yoga Throw

Comandi: B/F + HK

Colpi: 1

-----ATTACCHI SECODARI-----



Nome: Drill Zutsuki  
Comandi: in salto, D + HP  
Colpi: 1

Nome: Drill Kick  
Comandi: in salto, D + K  
Colpi: 1

Nome: Hard Punch  
Comandi: F + HP  
Colpi: 1

Nome: Hard Kick  
Comandi: F + HK  
Colpi: 1

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Yoga Fire  
Comandi: D,DF,F + P  
Note: proiettile normale  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Yoga Flame  
Comandi: B,DB,D,DF,F + P  
Note: attacco ravvicinato  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Yoga Blast  
Comandi: B,DB,D,DF,F + K  
Note: attacco ravvicinato alto,contro attacchi aerei  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Yoga Teleport (Zen Idou)  
Comandi: F,D,DF + PP/KK  
Note: trasporta Dhalsim vicino all'avversario. Se userete PP e se sarete lontani vi trasporterà davanti all'avversario, se userete KK vi troverete alle spalle del vostro nemico  
Colpi: ND

Nome: Yoga Teleport (Go Idou)  
Comandi: B,D,DB + PP/KK  
Note: trasporta Dhalsim lontano dall'avversario  
Colpi: ND

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Yoga Storm  
Comandi: B,DB,D,DF,F,B,DB,D,DF,F + P  
Note: versione SC di Yoga Flame che colpisce piu' volte  
Colpi: \_\_\_\_\_

CAPCOM	SNK	
LV1 3	MAX 3	
LV2 4	RED 3	
LV3 5	M+R 5	
_____	_____	

-----  
Anche King di RI=1?Purtroppo si!Non mi e'mai piaciuto molto come personaggio nei KOF e AOF,ma resta comunque tra i piu'forti della saga SNK. Qui e'un po' depotenziata(non come Joe,meno male...) ma resta sempre un buon personaggio. In fondo solo le SC risentono del RI=1.

-----PRESE-----

Nome: Hook Buster  
Comandi: B/F + HP  
Colpi: 2

Nome: Hold Rush  
Comandi: B/F + HK  
Colpi: 1

-----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: Sliding Kick  
Comandi: DF + HK  
Colpi: 1

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Venom Strike  
Comandi: D,DF,F + K  
Note: proiettile normale  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Double Strike  
Comandi: D,DF,F,D,DF,F + K  
Note: King eseguirà in maniera velocissima 2 Venom Strike.Questo attacco puo'annullare i proiettili normali e alcuni proiettili SC  
Colpi: Heavy 2, Light 2

Nome: Surprise Rose  
Comandi: F,D,DF + K  
Note: attacco antiereo,che colpisce anche a terra,durante la discesa di King  
Colpi: Heavy 5, Light 5

Nome: Trap Shot  
Comandi: B,D,DB + K  
Note: King eseguirà una verticale tentando di colpire il nemico.Se lo colpì una volta finita la verticale continuerà la MS con una serie di calci  
Colpi: Heavy 10, Light 6

Nome: Tornado Kick  
Comandi: F,DF,D,DB,B + K  
Note: la versione LK colpisce anche in alto  
Colpi: Heavy 2, Light 2

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Illusion Dance  
Comandi: D,DF,F,DF,D,DB,B + K  
Note: King farà un piccolo salto indietro ed eseguirà una combo velocissima di colpi  
Colpi: \_\_\_\_\_

```
| CAPCOM | SNK |
|LV1  9 |MAX  9 |
|LV2 11 |RED  9 |
|LV3 13 |M+R 13 |
|_____|_____|
```

Nome: Silent Flash

Comandi: D,DB,B,D,DB,B + K

Note: King eseguirà una serie di verticali (simili a quelle presenti in Trap Shot) e finirà con un calcio volante finale

Colpi:

```
| CAPCOM | SNK |
|LV1  3 |MAX  3 |
|LV2  6 |RED  3 |
|LV3 11 |M+R 11 |
|_____|_____|
```

-----  
EX-KING

SNK RI=1  
-----

Bouna anche questa versione di King anche se forse è leggermente inferiore nel parco delle MS. Da provare comunque. Ricorda in parte nei vecchi KOF.

-----PRESE-----

Nome: Hook Buster

Comandi: B/F + HP

Colpi: 2

Nome: Hold Rush

Comandi: B/F + HK

Colpi: 1

-----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: Sliding Kick

Comandi: DF + HK

Colpi: 1

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Venom Strike

Comandi: D,DF,F + K

Note: proiettile normale

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Mirage kick

Comandi: D,DB,B + K

Note: attacco ravvicinato

Colpi: Heavy 7, Light 5

Nome: Tobi Nidan Shisshukuri

Comandi: F,D,DF + K

Note: attacco antiereo

Colpi: Heavy 2, Light 2

Nome: Trap Shot

Comandi: B,D,DB + K

Note: King eseguirà una verticale tentando di colpire il nemico. Se lo colpirà una volta finita la verticale continuerà la MS con una serie di calci

Colpi: Heavy 10, Light 6

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Illusion Dance

Comandi: D,DF,F,DF,D,DB,B + K

Note: King farà un piccolo salto indietro ed eseguirà una combo velocissima di colpi

Colpi:

CAPCOM	SNK
LV1 9	MAX 9
LV2 11	RED 9
LV3 13	M+R 13
_____	_____

Nome: Super Double Strike

Comandi: F,B,F,DF,D + K

Note: versioni SC di Double Strike

Colpi:

CAPCOM	SNK
LV1 4	MAX 4
LV2 6	RED 4
LV3 8	M+R 8
_____	_____

-----  
BLANKA

CAPCOM RI=1  
-----

Un altro buon personaggio di RI=1. Ottimo come agilità, discreto come velocità. Le sue SC non fanno malissimo ma se usato bene può dare molto.

-----PRESE-----

Nome: Head Bite and Kick

Comandi: B/F + HP

Colpi: 10 (premete più volte P/K altrimenti Blanka si fermerà a meno colpi)

Nome: Head Bite and Roll

Comandi: B/F + HK

Colpi: 1

-----ATTACCHI SECONDARI-----

Nome: Rock Crush

Comandi: B + HP

Colpi: 2

Nome: Amazon River Run

Comandi: DF + HP

Colpi: 1

Nome: Crouch Medium Kick

Comandi: DB + HK

Colpi: 1

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Electric Thunder  
Comandi: premere premere piu' volte rapidamente P  
Note: usare da vicino o se vi attaccano dall'alto  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Rolling Attack  
Comandi: tenere premuto B per circa 1 secondo,F + P  
Note: non potrete essere colpiti da i proiettili a livello del terreno  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Backstep Roll  
Comandi: tenere premuto B per circa 1 secondo,F + K  
Note: buono anche come antiaereo ed evita tutti i proiettili  
Colpi: Heavy 1, Light 1

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Direct Lightning  
Comandi: tenere premuto B per circa 1 secondo,F,B,F + P  
Note: versione SC di Rolling Attack  
Colpi:

	CAPCOM		SNK	
LV1	1	MAX	1	
LV2	1	RED	1	
LV3	1	M+R	1	

Nome: South of Earth  
Comandi: tenere premuto DB per circa 1 secondo,DF,DB,U + P  
Note: versione SC di Electric Thunder. Notare che se siete chiuderete all'angolo l'avversario converra' usare la versione di LV1 (o MAX o RED) visto che cosi'eseguirà'un colpo in piu'e togliera'piu'vitalita'. Strano ma vero!

Colpi:

	CAPCOM		SNK	
LV1	5	MAX	5	
LV2	4	RED	5	
LV3	10	M+R	10	

-----EX-BLANKA CAPCOM RI=1-----

Buona anche questa versione che acquista un SC piu' potente delle precedenti

-----PRESE-----

Nome: Head Bite and Kick  
Comandi: B/F + HP  
Colpi: 10 (premete piu'volte P/K altrimenti Blanka si fermerà' a meno colpi)

Nome: Head Bite and Roll  
Comandi: B/F + HK  
Colpi: 1

-----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: Rock Crush  
Comandi: B + HP  
Colpi: 2

Nome: Amazon River Run  
Comandi: DF + HP  
Colpi: 1

Nome: Crouch Medium Kick  
Comandi: DB + HK  
Colpi: 1

Nome: Surprise Forward  
Comandi: KK  
Note: saltello in avanti  
Colpi: ND

Nome: Surprise Back  
Comandi: B + KK  
Note: saltello in indietro (simile a B,B)  
Colpi: ND

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Electric Thunder  
Comandi: premere premere piu' volte rapidamente P  
Note: usare da vicino o se vi attaccano dall'alto  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Rolling Attack  
Comandi: tenere premuto B per circa 1 secondo, F + P  
Note: non potrete essere colpiti da i proiettili a livello del terreno  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Vertical Rolling  
Comandi: tenere premuto D per circa 1 secondo, U + K  
Note: antiaereo  
Colpi: Heavy 1, Light 1

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Ground Shave Rolling  
Comandi: tenere premuto B per circa 1 secondo, F,B,F + P  
(tenete premuto P per ritardare l'esecuzione)  
Note: versione SC di Rolling Attack piu'potente di Direct Lightning. Inoltre  
se ritarderete molto l'esecuzione il colpo risultera' piu' potente  
Colpi: \_\_\_\_\_  
CAPCOM	SNK
LV1 2	MAX 2
LV2 3	RED 2
LV3 4	M+R 4
\_\_\_\_\_	\_\_\_\_\_

Nome: South of Earth  
Comandi: tenere premuto DB per circa 1 secondo, DF, DB, U + P  
Note: versione SC di Electric Thunder. Notare che se siete chiuderete  
all'angolo l'avversario converra' usare la versione di LV1 (o MAE o RED)

visto che cosi' eseguirà un colpo in più e toglierà più vitalità.  
Strano ma vero!

Colpi: \_\_\_\_\_  
CAPCOM	SNK
LV1 5	MAX 5
LV2 4	RED 5
LV3 10	M+R 10
\_\_\_\_\_	\_\_\_\_\_

-----  
BENIMARU NIKAIDO

SNK RI=1  
-----

Personaggio eccentrico. Sul lato della giocabilità è discreto, solo che non è dotato di buoni attacchi a distanza.

-----PRESE-----

Nome: Front Suplex

Comandi: B/F + HP

Colpi: 1

Nome: Catch and Shoot

Comandi: B/F + HK

Colpi: 1

Nome: Spinning Knee Drop

Comandi: in salto, vicini all'avversario B/F + HP

Colpi: 1

-----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: Flying Drill

Comandi: in salto, D + HK

Colpi: 3

Nome: Backward/Forward Hard Kick

Comandi: B/F + HK

Colpi: 1

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Raijin Ken

Comandi: D,DF,F + P

Note: attacco ravvicinato

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Iai Geri

Comandi: D,DF,F + K

Note: attacco ravvicinato. Benimaru sferra un calcio rapidissimo

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Shinkuu Katategoma

Comandi: F,DF,D,DB,B + K (PP + KK per cancellarlo)

Note: questa versione colpisce una volta il nemico e lo lancia lontano

Colpi: Heavy 1, Light 1

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Raikou Ken

Comandi: D,DF,F,D,DF,F + P

Note: versione SC di Raijin Ken

Colpi:

	CAPCOM		SNK	
LV1	5	MAX	5	
LV2	7	RED	5	
LV3	10	M+R	10	

Nome: Denkou Spark

Comandi: D,DB,B,D,DB,B + P

Note: n.d.

Colpi:

	CAPCOM		SNK	
LV1	3	MAX	3	
LV2	4	RED	3	
LV3	5	M+R	5	

-----  
EX-BENIMARU NIKAIDO

SNK RI=1  
-----

Buona anche questa versione di Benimaru, che perde solo 1 SC, e acquista 2 MS e 2 SC.

-----PRESE-----

Nome: Front Suplex

Comandi: B/F + HP

Colpi: 1

Nome: Catch and Shoot

Comandi: B/F + HK

Colpi: 1

Nome: Spinning Knee Drop

Comandi: in salto, vicini all'avversario B/F + HP

Colpi: 1

-----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: Flying Drill

Comandi: in salto, D + HK

Colpi: 3

Nome: Jackknife Kick

Comandi: F + LK

Colpi: 1

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Raijin Ken

Comandi: D,DF,F + P

Note: attacco ravvicinato

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Taikuu Raijin Ken



Comandi: F,D,DF + P  
Note: attacco ravvicinato antiaereo  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Iai Geri  
Comandi: D,DF,F + K  
Note: attacco ravvicinato. Benimaru sferra un calcio rapidissimo  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Shinkuu Katategoma  
Comandi: F,DF,D,DB,B + K  
Note: questa versione colpisce piu' volte il nemico e non puo' essere  
cancellato  
Colpi: Heavy 6, Light 3

Nome: Benimaru Koreda  
Comandi: F,DF,D,DB,B,F + P  
Note: presa ravvicinata, imparabile

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Raikou Ken  
Comandi: D,DF,F,D,DF,F + P  
Note: versione SC di Raijin Ken  
Colpi:

CAPCOM	SNK
LV1 5	MAX 5
LV2 7	RED 5
LV3 10	M+R 10
_____	_____

Nome: Taikuu Raikou Ken  
Comandi: D,DF,F,D,DF,F + K  
Note: versione SC di Taikuu Raijin Ken  
Colpi:

CAPCOM	SNK
LV1 5	MAX 5
LV2 7	RED 5
LV3 10	M+R 10
_____	_____

Nome: Elec-Trigger  
Comandi: F,DF,D,DB,B,F,DF,D,DB,B + P  
Note: versione SC di Benimaru Koreda  
Colpi:

CAPCOM	SNK
LV1 1	MAX 1
LV2 1	RED 1
LV3 1	M+R 1
_____	_____

-----  
MIKE BISON

CAPCOM RI=3  
-----

E' il boss di Street Fighter per eccellenza, in questa versione si fa di nuovo rispettare infatti negli altri SF mi era sembrato piuttosto sottotono. Finalmente e' tornato un vero boss e non quel pagliaccio fluttuante a cui mi ero quasi abituato. Ottimo e' notare che da qui comincio a trattare i

personaggi con RI=3, che sono pericolosissimi.

-----PRESE-----

Nome: Deadly Throw  
Comandi: B/F + HP  
Colpi: 1

Nome: Kick Throw  
Comandi: B/F + HK  
Colpi: 2

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Psycho Crusher Attack  
Comandi: tenere premuto B per circa 1 secondo, F + P  
Note: n.d.  
Colpi: Heavy 2, Light 2

Nome: Psycho Vanish  
Comandi: F, D, DF + P  
Note: annulla tutti i proiettili (non quelli SC)  
Colpi: Heavy 5, Light 3

Nome: Double Knee Press  
Comandi: tenere premuto B per circa 1 secondo, F + K  
Note: n.d.  
Colpi: Heavy 2, Light 2

Nome: Head Press  
Comandi: tenere premuto D per circa 1 secondo, U + K  
Note: colpisce anche se il nemico e' in aria e puo' essere seguito da  
Skull Diver  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Skull Diver  
Comandi: B/F + P  
Note: segue Head Press, soltanto nel caso in cui M.Bison colpira'l'avversario  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Somersault Skull Diver  
Comandi: tenere premuto D per circa 1 secondo, U + P  
Note: somiglia molto ad Head press, solo che Bison fara' soltanto finta di  
colpire il nemico con i piedi, per poter poi ricadergli addosso  
colpendolo  
Colpi: Heavy 1, Light 1

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Mega Psycho Crusher  
Comandi: tenere premuto B per circa 1 secondo, F, B, F + P  
Note: n.d.  
Colpi: \_\_\_\_\_

CAPCOM	SNK	
LV1 5	MAX 5	
LV2 6	RED 5	
LV3 7	M+R 7	
_____	_____	

Nome: Knee Press Nightmare

Comandi: tenere premuto B per circa 1 secondo,F,B,F + K

Note: versione SC di Double Knee Press

Colpi:

CAPCOM	SNK
LV1 4	MAX 4
LV2 5	RED 4
LV3 8	M+R 8
_____	_____

-----  
EX-MIKE BISON

CAPCOM RI=3  
-----

Questa versione di Bison ricorda quella vista in SSF2T.

-----PRESE-----

Nome: Deadly Throw

Comandi: B/F + HP

Colpi: 1

Nome: Kick Throw

Comandi: B/F + HK

Colpi: 2

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Psycho Crusher

Comandi: tenere premuto B per circa 1 secondo,F + P

Note: il buon vecchio Psycho Crusher, come nei vecchi Street Fighter.Non  
puo'essere colpito da proiettili al livello del terreno

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Double Knee Press

Comandi: tenere premuto B per circa 1 secondo,F + K

Note: n.d.

Colpi: Heavy 2, Light 2

Nome: Head Press

Comandi: tenere premuto D per circa 1 secondo,U + K

Note: colpisce anche se il nemico e' in aria e puo' essere seguito da  
Skull Diver

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Skull Diver

Comandi: B/F + P

Note: segue Head Press,soltanto nel caso in cui M.Bison colpira' l'avversario

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Devil's Reverse

Comandi: tenere premuto D per circa 1 secondo,U + P

Note: somiglia molto a Somersault Skull Diver, ma l'animazione e' del tutto  
diversa e in questa versione controlleremo meglio la discesa di Bison

Colpi: Heavy 1, Light 1

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Knee Press Nightmare

Comandi: tenere premuto B per circa 1 secondo,F,B,F + K

Note: versione SC di Double Knee Press

Colpi: \_\_\_\_\_

CAPCOM	SNK
LV1 4	MAX 4
LV2 5	RED 4
LV3 8	M+R 8
_____	_____

-----  
GEESE HOWARD

SNK RI=3  
-----

Ecco qui il boss per eccellenza in Fatal Fury. E' un personaggio molto buono ma solo se messo in buone mani. Le sue 2 SC sono le piu' difficili da eseguire nel gioco, ma sono anche tra le piu' potenti. Geese mischia bene attacco e difesa grazie alle sue MS che in alcuni casi possono tranquillamente annullare SC di LV3 o M+R.

-----PRESE-----

Nome: Shinku Nage

Comandi: B/F + HP

Colpi: 1

Nome: Tate Katate Nage

Comandi: B/F + HK

Colpi: 1

-----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: KosatsuSho

Comandi: F + HP

Note: il nome non e' sicuro

Colpi: 1

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Reppuken

Comandi: D,DF,F + LP

Note: proiettile al livello del terreno

Colpi: 1

Nome: Double Reppuken

Comandi: D,DF,F + HP

Note: proiettile al livello del terreno simile al Reppuken, ma fa piu' danni e da vicino colpisce 2 volte

Colpi: 2

Nome: Shippu Ken

Comandi: durante il salto, D,DB,B + P

Note: proiettile aereo

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Joudan Atemi Nage

Comandi: F,DF,D,DB,B + LP

Note: Geese con questa mossa puo' parare tutti gli attacchi fisici che provengono dall'alto (calci in aria ecc...) per poi contrattaccare con una presa. Ottima MS se usata bene. Notare che se riceverà altri tipi di attacchi Geese verrà colpito

Colpi: 1

Nome: Chuudan Atemi Nage

Comandi: F,DF,D,DB,B + HP

Note: Uguale alla precedente solo che questa agisce sui colpi ad altezza normale.Perfino il Buster Wolf puo' essere bloccato, immaginate quindi il suo utilizzo.Notare che se ricevera' altri tipi di attacchi Geese verra' colpito

Colpi: 1

Nome: Gedan Atemi Nage

Comandi: F,DF,D,DB,B + LK

Note: come le precedenti solo che questa agisce per i colpi bassi.Notare che se ricevera' altri tipi di attacchi Geese verra' colpito

Colpi: 1

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Racing Storm

Comandi: DB,F,DF,D,DB,B,DF + P

Note: questa SC e' potentissima!Attorno a Geese si formera' una gabbia di energia che puo' colpire il nemico. Funzione sia come anti aereo che come attacco ravvicinato

Colpi: \_\_\_\_\_

CAPCOM	SNK
LV1 3	MAX 3
LV2 4	RED 3
LV3 5	M+R 5
_____	_____

Nome: Deadly Rave

Comandi: F,DF,D,DB,B,F + LK, poi LP,LP,LK,LK,HP,HP,HK,HK,  
per chiudere F,DF,D,DB,B + HP

Note: questa mossa e' incredibile!E'utilizzima nelle combo e il colpo finale puo'essere cancellato nel Racing Storm o in qualunque altra MS,pugno o calcio!Infatti dopo aver iniziato con il primo comando (F,DF,D,DB,B,F + LK) che ha anche una grande priorita'su altre MS e SC dovremo premere in sequenza i tasti del Joypad per ottenere i vari colpi.Dopo 9 colpi dovremo scegliere se completare la SC con il comando conclusivo (F,DF,D,DB,B + HP) oppure eseguire un Double Reppuken,un Racing Storm, o ancora se avrete attivato nelle opzioni la voce GAUGE su MAX potrete eseguire F,DF,D,DB,B,F + LK, e Geese continuera' la combo iniziando di nuovo il Deadly Rave!Per quel che riguarda i colpi possono variare da 1 a 10.Dipendera' da voi scegliere o eventuali vostri errori,il numero di colpi che Geese eseguirà'.Faro' riferimento al massimo di colpi

Colpi: \_\_\_\_\_

CAPCOM	SNK
LV1 ND	MAX ND
LV2 ND	RED ND
LV3 10	M+R 10
_____	_____

-----  
EX-GEESE HOWARD

SNK RI=3  
-----

Questa versione e' una versione a corto raggio di Geese che somiglia in qualche modo a quella vista in KOF'96. Buona anche questa ne complesso.

-----PRESE-----

Nome: Shinku Nage  
Comandi: B/F + HP  
Colpi: 1

Nome: Tate Katate Nage  
Comandi: B/F + HK  
Colpi: 1

-----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: KosatsuSho  
Comandi: F + HP  
Note: il nome non e' sicuro  
Colpi: 1

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Reppuken  
Comandi: D,DF,F + LP  
Note: attacco ravvicinato come in KOF'96  
Colpi: 1

Nome: Double Reppuken  
Comandi: D,DF,F + HP  
Note: attacco ravvicinato come in KOF'96  
Colpi: 2

Nome: Ja-ei-ken  
Comandi: F,DF,D,DB,B + K  
Note: ottimo attacco da media distanza  
Colpi: Heavy 3, Light 3

Nome: Joudan Atemi Nage  
Comandi: F,DF,D,DB,B + LP  
Note: Geese con questa mossa puo' parare tutti gli attacchi fisici che provengono dall'alto (calci in aria ecc...) per poi contrattaccare con una presa. Ottima MS se usata bene. Notare che se riceverà altri tipi di attacchi Geese verrà colpito  
Colpi: 1

Nome: Chuudan Atemi Nage  
Comandi: F,DF,D,DB,B + HP  
Note: Uguale alla precedente solo che questa agisce sui colpi ad altezza normale. Perfino il Buster Wolf puo' essere bloccato, immaginate quindi il suo utilizzo. Notare che se riceverà altri tipi di attacchi Geese verrà colpito  
Colpi: 1

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Racing Storm  
Comandi: DB,F,DF,D,DB,B,DF + P  
Note: questa SC e' potentissima! Attorno a Geese si formerà una gabbia di energia che puo' colpire il nemico. Funzione sia come anti aereo che come attacco ravvicinato

Colpi: \_\_\_\_\_  
| CAPCOM | SNK |

```
|LV1 3 |MAX 3 |
|LV2 4 |RED 3 |
|LV3 5 |M+R 5 |
|_____|_____|
```

Nome: Deadly Rave

Comandi: F,DF,D,DB,B,F + LK, poi LP,LP,LK,LK,HP,HP,HK,HK,  
per chiudere F,DF,D,DB,B + HP

Note: questa mossa e' incredibile!E'utilizzima nelle combo e il colpo finale puo'essere cancellato nel Racing Storm o in qualunque altra MS,pugno o calcio!Infatti dopo aver iniziato con il primo comando (F,DF,D,DB,B,F + LK) che ha anche una grande priorita'su altre MS e SC dovremo premere in sequenza i tasti del Joypad per ottenere i vari colpi.Dopo 9 colpi dovremo scegliere se completare la SC con il comando conclusivo (F,DF,D,DB,B + HP) oppure eseguire un Double Reppuken,un Racing Storm, o ancora se avrete attivato nelle opzioni la voce GAUGE su MAX potrete eseguire F,DF,D,DB,B,F + LK, e Geese continuera' la combo iniziando di nuovo il Deadly Rave!Per quel che riguarda i colpi possono variare da 1 a 10.Dipendera' da voi scegliere o eventuali vostri errori,il numero di colpi che Geese eseguirà'.Faro' riferimento al massimo di colpi

Colpi: \_\_\_\_\_

```
| CAPCOM | SNK |
|LV1 ND |MAX ND |
|LV2 ND |RED ND |
|LV3 10 |M+R 10 |
|_____|_____|
```

-----  
SAGAT

CAPCOM RI=3  
-----

Ottimo personaggio. Possiede poche MS in fin dei conti, ma il Tiger Uppercut ad esempio e' potentissimo e se usato bene. E'molto alto quindi possiede 2 proiettili per 2 diverse altezze.

-----PRESE-----

Nome: Tiger Carry

Comandi: B/F + HP

Colpi: 1

Nome: Tiger Rage

Comandi: B/F + HK

Colpi: 7 (premete piu' volte P/K altrimenti Sagat si fermerà' a meno colpi)

-----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: Crouch Medium Kick

Comandi: DB + HK

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Tiger Shot

Comandi: D,DF,F + P

Note: proiettile alto

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Tiger Shot

Comandi: D,DF,F + K  
Note: proiettile basso  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Tiger Uppercut  
Comandi: F,D,DF + P  
Note: antiaereo ed e' potentissimo  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Tiger Crush  
Comandi: F,D,DF + K  
Note: n.d.  
Colpi: Heavy 2, Light 2

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Tiger Genocide  
Comandi: D,DF,F,D,DF,F + P  
Note: si puo' definire la versione SC di Tiger Uppercut  
Colpi: \_\_\_\_\_

CAPCOM	SNK
LV1 7	MAX 7
LV2 10	RED 7
LV3 14	M+R 14
_____	_____

Nome: Tiger Raid  
Comandi: D,DF,F,D,DF,F + K  
Note: La versione LV3 o M+R hano numero di colpi uguali a quella LV2,ma  
potenze diverse

Colpi: \_\_\_\_\_  
CAPCOM	SNK
LV1 6	MAX 6
LV2 7	RED 6
LV3 7	M+R 7
\_\_\_\_\_	\_\_\_\_\_

-----  
EX-SAGAT CAPCOM RI=3  
-----

Questa versione e' quasi uguale alla NORMAL. La differenza sostanziale sta  
nelle SC che ora sono diventate due proiettili.Perde anche l'unico attacco  
secondario.

-----PRESE-----

Nome: Tiger Carry  
Comandi: B/F + HP  
Colpi: 1

Nome: Tiger Rage  
Comandi: B/F + HK  
Colpi: 7 (premete piu' volte P/K altrimenti Sagat si fermera' a meno colpi)

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Tiger Shot  
Comandi: D,DF,F + P



Note: proiettile alto  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Tiger Shot  
Comandi: D,DF,F + K  
Note: proiettile basso  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Tiger Uppercut  
Comandi: F,D,DF + P  
Note: antiaereo ed e' potentissimo  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Tiger Crush  
Comandi: DB,D,DF,F,UF + K  
Note: cambia solo il comando  
Colpi: Heavy 2, Light 2

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Tiger Cannon  
Comandi: D,DF,F,D,DF,F + P  
Note: versione SC di Tiger Shot  
Colpi:

CAPCOM	SNK	
LV1 4	MAX 4	
LV2 5	RED 4	
LV3 6	M+R 6	
_____	_____	

Nome: Ground Tiger Cannon  
Comandi: D,DF,F,D,DF,F + K  
Note: versione SC di Ground Tiger Shot  
Colpi:

CAPCOM	SNK	
LV1 4	MAX 4	
LV2 5	RED 4	
LV3 6	M+R 6	
_____	_____	

-----RUGAL BERNSTEIN SNK RI=3-----

Ecco il boss per eccellenza di KOF!Presente in KOF'94,KOF'95,KOF98 e KOF2002 e' un buon personaggio che brilla nel campo della potenza ma non molto in velocita'.Ha due proiettili ed e' ottimo anche se usato da lontano.

-----PRESE-----

Nome: Scorpion Deathlock  
Comandi: B/F + HP  
Colpi: 1

Nome: Scorpion Deathblow  
Comandi: B/F + HK  
Colpi: 1

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Reppuken  
Comandi: D,DF,F + P  
Note: proiettile basso  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Kaiser Wave  
Comandi: F,B,DB,D,DF,F + P (tenete premuto P per ritardare l'esecuzione)  
Note: ritardando l'esecuzione il proiettile sara' piu' potente colpendo piu'  
volte il nemico  
Colpi: Heavy 3, Light 3

Nome: Dark Barrier  
Comandi: B,DB,D,DF,F + K  
Note: puo' anche respingere i proiettili bassi, medi, areri e alti  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Super Press  
Comandi: F,DF,D,DB,B + P  
Note: n.d.  
Colpi: Heavy 2, Light 2

Nome: Genocide Cutter  
Comandi: F,D,DF + K  
Note: antiarereo  
Colpi: Heavy 1, Light 1

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Gigantic Pressure  
Comandi: D,DF,F,DF,D,DB,B + P  
Note: versione SC di Super Press  
Colpi: \_\_\_\_\_  
CAPCOM	SNK
LV1 2	MAX 2
LV2 3	RED 2
LV3 3	M+R 3
\_\_\_\_\_	\_\_\_\_\_

Nome: Total Annihilation  
Comandi: D,DF,F,D,DF,F  
Note: versione SC di Genocide Cutter  
Colpi: \_\_\_\_\_  
CAPCOM	SNK
LV1 3	MAX 3
LV2 6	RED 3
LV3 7	M+R 7
\_\_\_\_\_	\_\_\_\_\_

-----  
EX-RUGAL BERNSTEIN SNK RI=3  
-----

Questa versione e' a corto raggio.Guadagna 2 MS abbastanza potenti.

-----PRESE-----

Nome: Scorpion Deathlock  
Comandi: B/F + HP

Colpi: 1

Nome: Scorpion Deathblow

Comandi: B/F + HK

Colpi: 1

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Dark Smash

Comandi: D,DF,F + P (anche in aria)

Note: attacco ravvicinato

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Rugal Execution

Comandi: F,DF,D,DB,B + P

Note: n.d.

Colpi: Heavy 2, Light 2

Nome: Dark Barrier

Comandi: B,DB,D,DF,F + K

Note: puo' anche respingere i proiettili bassi, medi, areri e alti

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Genocide Cutter

Comandi: F,D,DF + K

Note: antiarereo

Colpi: Heavy 1, Light 1

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Gigantic Pressure

Comandi: D,DF,F,DF,D,DB,B + P

Note: versione SC di Super Press

Colpi:

CAPCOM	SNK
LV1 2	MAX 2
LV2 3	RED 2
LV3 3	M+R 3
_____	_____

Nome: Total Annihilation

Comandi: D,DF,F,D,DF,F

Note: versione SC di Genocide Cutter

Colpi:

CAPCOM	SNK
LV1 3	MAX 3
LV2 6	RED 3
LV3 7	M+R 7
_____	_____

-----  
VEGA

CAPCOM RI=3  
-----

In questo gioco Vega e' fortissimo!E' secondo me il personaggio piu'forte e piu'veloce.Puo'essere cosiderato un difetto che tutte le sue MS e SC sono a caricamento, quindi piu' difficili da usare nelle combo. Resta comunque un personaggio fortissimo, facile da usare, adatto quindi anche a principianti.

-----PRESE-----

Nome: Rainbow Suplex

Comandi: B/F + HP

Colpi: 1

Nome: Kick Throw

Comandi: B/F + HK

Colpi: 1

Nome Stardust Drop

Comandi: in salto, vicini all'avversario B/F + HP

Colpi: 1

Nome: Crescent Line

Comandi: in salto, vicini all'avversario B/F + HK

Colpi: 1

-----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: Sankaku Tobi

Comandi: durante il salto, vicino al muro, UF

Condi: ND

Nome: Cosmic Smart

Comandi: F + HK

Colpi: 1

Nome: Crouch Medium Punch

Comandi: DB + HP

Colpi: 1

Nome: Backslash

Comandi: AP

Note: Vega esegue un doppio saltello indietro, durante il quale non puo' essere colpito. E' il vecchio salto indietro in SF2CE ottenibile tramite due colpi indietro sul D-pad

Colpi: ND

Nome: Short Backslash

Coamdni: AK

Note: versione ridotta di Backslash

Colpi: ND

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Rolling Crystal Flash

Comandi: tenere premuto B per circa 1 secondo, F + P

Note: n.d.

Colpi: Heavy 5, Light 1

Nome: Scarlet Terror

Comandi: tenere premuto DB per circa 1 secondo, F + K

Note: antiaereo

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Sky High Claw

Comandi: tenere premuto B per circa 1 secondo, F + P

Note: n.d.

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Flying Barcelona Attack

Comandi: tenere premuto D per circa 1 secondo,U + K, quindi P

Note: Vega saltera' su un muro(usando UF o UB potrete costringerlo a saltare su un determinato muro) e ricadra' verso il nemico. Potremo muovere leggermente Vega in aria tramite le direzioni del D-pad.Premendo P (non e' obbligatorio) Vega aprira' le braccia colpendo il nemico

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Izuna Drop

Comandi: tenere premuto D per circa 1 secondo,U + K, quindi B/F + P vicini all'avversario

Note: il comandi e' identico a Flying Barcelona Attack con la differenza che se premete B/F con il pugno e sarete vicini al nemico, lo afferrerete. Funziona anche se il nemico e'in aria ed e'imparabile.Questa e'una MS eccezionale!E'imparabile,veloce e provoca un grande danno

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Scarlet Mirage

Comandi: tenere premuto B per circa 1 secondo,F,B,F + K

Note: versione SC di Scarlet Terror

Colpi:

CAPCOM	SNK	
LV1 5	MAX 5	
LV2 6	RED 5	
LV3 8	M+R 8	
_____	_____	

Nome: Red Impact

Comandi: tenere premuto B per circa 1 secondo,F,B,F + P

Note: molto potente e funziona solo a corto raggio

Colpi:

CAPCOM	SNK	
LV1 ND	MAX ND	
LV2 ND	RED ND	
LV3 2	M+R 2	
_____	_____	

Nome: Flying Barcelona Special

Comandi: tenere premuto DB per circa 1 secondo,DF,DB,U + K, quindi P

Note: e' la versione SC di Flying Barcelona Attack. Vega consumera' gli la power bar anche se non colpira' il nemico

Colpi:

CAPCOM	SNK	
LV1 2	MAX 2	
LV2 3	RED 2	
LV3 4	M+R 4	
_____	_____	

Nome: Rolling Izuna Drop

Comandi: tenere premuto DB per circa 1 secondo,DF,DB,U + K, quindi B/F + P

Note: e' la versione SC di Izuna Drop.E'imparabile ed e' potentissima e come la MS afferra il nemico anche in aria

Colpi:

CAPCOM	SNK	
LV1 2	MAX 2	
LV2 3	RED 2	
LV3 4	M+R 4	
_____	_____	

-----  
Questa versione somiglia a quella presente in SSF2T. Perde tutte le SC tranne Rolling Izuna Drop che ora invece consuma la power bar solo nel caso in cui afferrerete il nemico.  
-----

## -----PRESE-----

Nome: Rainbow Suplex

Comandi: B/F + HP

Colpi: 1

Nome: Kick Throw

Comandi: B/F + HK

Colpi: 1

Nome Stardust Drop

Comandi: in salto, vicini all'avversario B/F + HP

Colpi: 1

Nome: Crescent Line

Comandi: in salto, vicini all'avversario B/F + HK

Colpi: 1

## -----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: Sankaku Tobi

Comandi: durante il salto, vicino al muro, UF

Condi: ND

Nome: Crouch Medium Kick

Comandi: DB + HK

Colpi: 1

Nome: Backslash

Comandi: AP

Note: Vega esegue un doppio saltello indietro, durante il quale non puo' essere colpito. E' il vecchio salto indietro in SF2CE ottenibile tramite due colpi indietro sul D-pad

Colpi: ND

Nome: Short Backslash

Comandi: AK

Note: versione ridotta di Backslash

Colpi: ND

## -----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Rolling Crystal Flash

Comandi: tenere premuto B per circa 1 secondo, F + P

Note: n.d.

Colpi: Heavy 5, Light 1

Nome: Scarlet Terror

Comandi: tenere premuto DB per circa 1 secondo, F + K

Note: antiaereo

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Sky High Claw

Comandi: tenere premuto B per circa 1 secondo, F + P

Note: n.d.

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Flying Barcelona Attack

Comandi: tenere premuto D per circa 1 secondo, U + K, quindi P

Note: Vega saltera' su un muro (usando UF o UB potrete costringerlo a saltare su un determinato muro) e ricadra' verso il nemico. Potremo muovere leggermente Vega in aria tramite le direzioni del D-pad. Premendo P (non e' obbligatorio) Vega aprira' le braccia colpendo il nemico

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Izuna Drop

Comandi: tenere premuto D per circa 1 secondo, U + K, quindi B/F + P vicini all'avversario

Note: il comandi e' identico a Flying Barcelona Attack con la differenza che se premete B/F con il pugno e sarete vicini al nemico, lo afferrerete. Funziona anche se il nemico e' in aria ed e' imparabile. Questa e' una MS eccezionale! E' imparabile, veloce e provoca un grande danno

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Rolling Izuna Drop

Comandi: tenere premuto DB per circa 1 secondo, DF, DB, U + K, quindi B/F + P

Note: E' quasi identica alla SC in versione NORMAL. La differenza sta nel fatto che la power bar si scarichera' solo nel caso in cui afferrerete il nemico. Questo vuol dire che potrete provare la SC fino a quando non avrete successo. E' un enorme vantaggio, anche piu' grande dell' avere 4 SC diverse. Infatti saremo sicuri di non sprecare mai i nostri power stock

Colpi: \_\_\_\_\_

CAPCOM	SNK
LV1 2	MAX 2
LV2 3	RED 2
LV3 4	M+R 4
_____	_____

-----  
RYUJI YAMAZAKI SNK RI=3  
-----

Ottimo personaggio. Dispone di molti attacchi ed e' molto forte. Non e' semplice da padroneggiare ma e' un buon personaggio.

-----PRESE-----

Nome: Shime Age

Comandi: B/F + HP

Colpi: 1

Nome: Bun Nage

Comandi: B/F + HK

Colpi: 1

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Hebi Tsukai (Chuudan)

Comandi: D,DB,B + HP (tenete premuto il tasto per ritardare l'esecuzione)

Note: rilasciando il tasto Yamazaki dara' un colpo di cintura al nemico

Colpi: 1

Nome: Hebi Tsukai (Joudan)

Comandi: D,DB,B + LP (tenete premuto il tasto per ritardare l'esecuzione)

Note: rilasciando il tasto Yamazaki dara' un colpo di cintura alto.

E'antiaereo

Colpi: 1

Nome: Hebi Tsukai (Joudan)

Comandi: D,DB,B + LK (tenete premuto il tasto per ritardare l'esecuzione)

Note: rilasciando il tasto Yamazaki dara' un colpo di cintura basso.

Colpi: 1

Nome: Hebi Damashi

Comandi: durante uno degli Hebi Tsukai,ritardando l'esecuzione,premere HK

Note: questo cancellera'l'attacco. Yamazaki eseguirà la taunt e non  
eseguirà l'attacco

Colpi: ND

Nome: Sabaki no Aikuchi

Comandi: F,D,DF + P

Note: n.d.

Colpi: Heavy 2, Light 1

Nome: Bai Gaeshi

Comandi: D,DF,F + P

Note: attacco ravvicinato che riflette i proiettili

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Dokusyu

Comandi: B,D,DB + P

Note: n.d.

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Yakiire

Comandi: F,D,DF + K

Note: antiaereo

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Sodomazo

Comandi: F,DF,D,DB,B + P

Note: Yamazaki prenderà in giro il suo avversario.Se verrà attaccato durante  
questo sfotto,Ryuji bloccherà l'attacco e colpirà il nemico con un  
attacco simile al Dokusyu

Colpi: Heavy 1, Light 1

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Guillotine

Comandi: F,B,DB,D,DF + P

Note: n.d.

Colpi: \_\_\_\_\_

CAPCOM	SNK
LV1 8	MAX 8
LV2 10	RED 8
LV3 13	M+R 13
_____	_____



Nome: Drill

Comandi: 360- in senso orario + P, quindi premere piu' volte rapidamente P per caricare l'attacco

Note: da eseguire se vicini. Se Yamazaki afferrera' il nemico, partira' una combo veloce di colpi. Piu' caricherete l'attacco, piu' colpi e danni fara' la SC. Sono presenti 3 livelli (osservate il braccio di Yamazaki per capire). Per i colpi faro' riferimento come al solito della versione piu' potente

Colpi:

CAPCOM	SNK
LV1 7	MAX 7
LV2 7	RED 7
LV3 9	M+R 9
_____	_____

-----  
EX-RYUJI YAMAZAKI

SNK RI=3  
-----

Identico alla versione NORMAL. Cambia una MS, ne perde una e ne acquista un'altra. Le SC hanno i comandi diversi.

-----PRESE-----

Nome: Shime Age

Comandi: B/F + HP

Colpi: 1

Nome: Bun Nage

Comandi: B/F + HK

Colpi: 1

-----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: Bussashi

Comandi: F + LP

Colpi: 1

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Hebi Tsukai (Chuudan)

Comandi: D, DB, B + HP (tenete premuto il tasto per ritardare l'esecuzione)

Note: rilasciando il tasto Yamazaki dara' un colpo di cintura al nemico

Colpi: 1

Nome: Hebi Tsukai (Joudan)

Comandi: D, DB, B + LP (tenete premuto il tasto per ritardare l'esecuzione)

Note: rilasciando il tasto Yamazaki dara' un colpo di cintura alto.

E'antiaereo

Colpi: 1

Nome: Hebi Tsukai (Joudan)

Comandi: D, DB, B + LK (tenete premuto il tasto per ritardare l'esecuzione)

Note: rilasciando il tasto Yamazaki dara' un colpo di cintura basso.

Colpi: 1

Nome: Hebi Damashi

Comandi: durante uno degli Hebi Tsukai, ritardando l'esecuzione, premere HK

Note: questo cancellera'l'attacco. Yamazaki eseguirà la taunt e non eseguirà l'attacco

Colpi: ND

Nome: Sabaki no Aikuchi

Comandi: F,D,DF + P

Note: n.d.

Colpi: Heavy 2, Light 1

Nome: Bai Gaeshi

Comandi: D,DF,F + P

Note: attacco ravvicinato che riflette i proiettili

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Bakudan Pachiki

Comandi: F,B,DB,D,DF,F + P

Note: e' una presa da usare da vicino.E' imparabile

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Sunakake

Comandi: F,D,DF + K

Note: attacco ravvicinato

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Sadomazo

Comandi: F,DF,D,DB,B + P

Note: Yamazaki prenderà in giro il suo avversario.Se verrà attaccato durante questo sfotto,Ryuji bloccherà l'attacco e colpirà il nemico con un attacco simile al Dokusyu

Colpi: Heavy 1, Light 1

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Guillotine

Comandi: D,DF,F,D,DF,F + P

Note: n.d.

Colpi:

CAPCOM	SNK	
LV1 8	MAX 8	
LV2 10	RED 8	
LV3 13	M+R 13	
_____	_____	

Nome: Drill

Comandi: F,DF,D,DB,B,F,DF,D,DB,B, quindi premere premere piu' volte rapidamente P per caricare l'attacco

Note: da eseguire se vicini.Se Yamazaki afferrera' il nemico,partira' una combo veloce di colpi.Piu' caricherete l'attacco,piu' colpi e danni fara'la SC. Sono presenti 3 livelli(osservate il braccio di Yamazaki per capire).Per i colpi faro'riferimento come al solito della versione piu' potente

Colpi:

CAPCOM	SNK	
LV1 7	MAX 7	
LV2 7	RED 7	
LV3 9	M+R 9	
_____	_____	

-----

-----

Preso direttamente da Dark Stalkers,Vampire Saviors ecc... questo e' il primo primo personaggio CHALLENGER. Se la incontrerete in arcade avra il RI=4. E' un personaggio discreto con buone combo. Curiosa invece la sua resa grafica. Lo sprite e' preso direttamente dal gioco originale, facendola sembrare ritagliata e poi appiccicata sullo sfondo.

-----PRESE-----

Nome: Punch Throw

Comandi: B/F + P

Colpi: 1

Nome: Kick Throw

Comandi: B/F + P

Colpi: 1

Nome: Air Throw

Comandi: in salto, vicini all'avversario D + HK

Colpi: 1

-----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: Hard Punch

Comandi: F + HP

Colpi: 1

Nome: Crouch Hard Punch

Comandi: DF + HP

Colpi: 1

Nome: Hard Kick

Comandi: F + HK

Colpi: 1

Nome: Crouch Hard Kick

Comandi: DF + HK

Colpi: 1

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Soul Fist

Comandi: D,DF,F + P (anche in aria)

Note: proiettile medio

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Shadow Blade

Comandi: F,D,DF + P

Note: antiaereo

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Vector Drain

Comandi: F,DF,D,DB,B + P

Note: e' una presa e va usata da vicino. E' imparabile

Colpi: Heavy 1, Light 1

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Valkyrie Turn

Comandi: F,DF,D,DB,B + K (anche in aria), quindi premere piu' volte K

Note: dopo l'esecuzione e' possibile orientare Morrigan tramite l'uso del D-pad e premendo K

Colpi: \_\_\_\_\_

CAPCOM	SNK
LV1 4	MAX 4
LV2 5	RED 4
LV3 8	M+R 8
_____	_____

Nome: Cardinal Blade

Comandi: D,DF,F,D,DF + P

Note: versione SC di Shadow Blade

Colpi: \_\_\_\_\_

CAPCOM	SNK
LV1 7	MAX 7
LV2 8	RED 7
LV3 8	M+R 8
_____	_____

Nome: Darkness Illusion

Comandi: LP,LP,F,LK,HP (anche in aria)

Note: e' difficilissima da eseguire(solo Evil Ryu ed Akuma possiedono SC con questi comandi) ma molto potente.E'solo di LV3 e M+R e colpisce 27 volte!

Colpi: \_\_\_\_\_

CAPCOM	SNK
LV1 ND	MAX ND
LV2 ND	RED ND
LV3 27	M+R 27
_____	_____

-----  
NAKORURU

SNK RI=2  
-----

Come Morrigan,anche Nakoruru e' presa da un picchiaduro di una saga diversa da quelle viste in questo gioco.Prelevata da Samurai Showdown e' un personaggio agile e veloce.Ha un buon parco mosse e curiosissimo il fatto che puo' volare appendendosi Mamahaha.il suo falco!Tra l'altro in volo puo' eseguire attacchi e MS.

-----PRESE-----

Nome: Punch Throw

Comandi: B/F + P

Colpi: 1

Nome: Kick Throw

Comandi: B/F + P

Colpi: 1

-----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: Sankaku Tobi

Comandi: durante il salto,vicino al muro, UF

Condi: ND

Nome: Crouch Hard Punch

Comandi: DF + HP

Colpi: 1

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Lela Mutsube

Comandi: D,DF,F + P

Note: Nakoruru si lancerà in un attacco antiaereo

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Annu Mutsube

Comandi: B,DB,D + P

Note: versione bassa di Lela Mutsube

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Amube Yatoro

Comandi: F,DF,D,DB,B + P

Note: Mamahaha diventa infuocato e si lancia verso il nemico

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Shichikapu Etu Brute

Comandi: B,DB,D,DF,F + K

Note: Mamahaha si lancia verso il nemico. Nella versione HK Mamahaha dopo aver colpito, si allontana un po' e riattacca il nemico. Non è una combo

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Mamahaha Nitsukamaru

Comandi: D,DB,B + K

Note: con questa mossa Nakoruru si appende a Mamahaha

Colpi: ND

Nome: Mamahaha Tsukamaki Kougeki

Comandi: appesi a Mamahaha, premere HP/LP/LK

Note: appesi a Mamahaha potremo muoverci in tutte le direzioni attraverso il D-pad. Schiacciando HP, LP o LK otterremo 2 pugni ed un calcio

Colpi: 1-1-1

Nome: Mamahaha Kara Okiru

Comandi: appesi a Mamahaha, premere HK

Note: premendo HK faremo scendere Nakoruru a terra'. Tenete in mente che una volta appesi comunque dopo alcuni secondi cadrete automaticamente

Colpi: ND

Nome: Kamui Mutsube

Comandi: appesi a Mamahaha, D,DF,F + P

Note: Mamahaha lascerà cadere Nakoruru e si lancerà verso il nemico

Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Shichikapu Ai

Comandi: appesi a Mamahaha, D,DB,B + P

Note: sarà Nakoruru a lasciare Mamahaha e a lanciarsi verso il nemico

Colpi: Heavy 1, Light 1

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Shichikapu Kamui Irushika

Comandi: F,DF,D,DB,B,F,DF,D,DB,B + P

Note: versione SC di Amube Yatoro

Colpi: \_\_\_\_\_

```
| CAPCOM | SNK |
|LV1 3 |MAX 3 |
|LV2 4 |RED 3 |
|LV3 5 |M+R 5 |
|_____|_____|
```

Nome: Shirikoro Kamui Nomi

Comandi: D,DF,F,D,DF,F + K

Note: questa SC non arreca danni ma rigenera una parte della vitalita' di Nakoruru.E'di LV3 e M+R e non arreca danni all'avversario.Puo' essere

Colpi:

```
| CAPCOM | SNK |
|LV1 3 |MAX 3 |
|LV2 4 |RED 3 |
|LV3 5 |M+R 5 |
|_____|_____|
```

-----  
'SATSUI NO HADOU NI MEZAMETA' RYU

CAPCOM RI=4

detto EVIL RYU  
-----

Questa e'la versione potenziata di Ryu. Appare per la prima volta in SFA2 e utilizza tecniche simili a quelle di Akuma.Da provare assolutamente. Il suo nome completo e','satsui no hadou ni mezameta' Ryu,ma viene comunemente chiamato Evil Ryu (proprio dagli istinti assassini svelatigli da Akuma)

-----PRESE-----

Nome: Seoi Nage

Comandi: B/F + HP

Colpi: 1

Nome: Tomoe Nage

Comandi: B/F + HK

Colpi: 1

-----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: Sakotsu Wari

Comandi: F + LP

Colpi: 2

Nome: Senpuu Kyaku

Comandi: F + LK

Colpi: 1

Nome: Crouch Medium Kick

Comandi: DB + HK

Note: corrisponde al calcio medio in basso in SF. Il nome non e' presente

Colpi: 1

Nome: Tenma Kuujin Kyaku

Comandi: in salto,D + HK

Colpi: 1

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Hadoken  
Comandi: D,DF,F + P  
Note: proiettile per colpire a distanza  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Shakunetsu Hadoken  
Comandi: B,DB,D,DF,F + P  
Note: come l'Hadoken, ma fa piu' danni  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Tatsumaki Sennpu Kyaku  
Comandi: D,DB,B + K (anche in aria)  
Note: diverso da quello di Ryu,questo colpisce 2 volte e sbilancia sempre il nemico  
Colpi: Heavy 2, Light 1

Nome: Shoryuken  
Comandi: F,D,DF + P  
Note: ottimo come anti-attacchi aerei.Aumentano i colpi e la potenza.Come detto prima,possiede le tecniche di Akuma  
Colpi: Heavy 3, Light 3

Nome: Ashura Senku (Zen Idou)  
Comandi: F,D,DF + PP/KK  
Note: trasporta Evil Ryu vicino all'avversario. Se userete KK e se sarete lontani vi trasporterà davanti all'avversario, se userete PP vi troverete alle spalle del vostro nemico

Nome: Ashura Senku (Go Idou)  
Comandi: B,D,DB + PP/KK  
Note: trasporta Evil Ryu lontano dall'avversario  
Colpi: ND

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Shinku Hadoken  
Comandi: D,DF,F,D,DF,F + P  
Note: versione SC dell'Hadoken che colpisce piu' volte  
Colpi: \_\_\_\_\_

CAPCOM	SNK
LV1 3	MAX 3
LV2 4	RED 3
LV3 5	M+R 5
_____	_____

Nome: Messatsu Gou Shouryu  
Comandi: D,DF,F,D,DF + K  
Note: versione SC di Shoryuken  
Colpi: \_\_\_\_\_

CAPCOM	SNK
LV1 4	MAX 4
LV2 6	RED 4
LV3 7	M+R 7
_____	_____

Nome: Shun Goku Satsu  
Comandi: LP,LP,F,LK,HP  
Note: SC di LV3 o M+R,potentissima ed imparabile.una volta eseguita Evil Ryu avanza fino al nemico.Se lo afferrerà,lo schermo diventerà nero.Al riapparire dell'immagine,Evil Ryu avrà eseguito una combo da 15 colpi

Colpi: \_\_\_\_\_  
CAPCOM	SNK
LV1 ND	MAX ND
LV2 ND	RED ND
LV3 15	M+R 15
\_\_\_\_\_	\_\_\_\_\_

-----  
ON A MOONLIT NIGHT, IORI GOES INSANE DUE TO OROCHI BLOOD SNK RI=4  
detto OROCHI IORI  
-----

Spaventosa versione di Iori. Se già in versione NORMAL, Iori era il personaggio più forte, immaginate adesso a parte il fatto che adesso è più potente ed ha più vitalità (ha il RI=4) la cosa che salta maggiormente all'occhio è la sua velocità! È veloce quasi quanto Vega e il suo salto è rapidissimo. Diventa un personaggio più d'attacco e un po' meno tattico. Alcune combo che con Iori non funzionavano, con lui riescono ad entrare! Perde una MS e una SC (quelle più tattiche) e guadagna una SC molto offensiva. Eccellente nel complesso.

-----PRESE-----

Nome: Sakahagi  
Comandi: B/F + HP/HK 1 colpo (è sempre la stessa presa, anche se eseguito con HP o HK)  
Colpi: 1

-----ATTACCHI SECONDARI-----

Nome: Goufu In "Shinigame"  
Comandi: F + LK  
Colpi: 1

Nome: Yuri Ori  
Comandi: durante il salto, B + LK  
Colpi: 1

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Yami Barai  
Comandi: D, DF, F + P  
Note: proiettile al livello del terreno. Molti personaggi SNK possiedono proiettili al livello del terreno. Questo tipo di proiettile può annullare proiettili al livello normale (Hadoken, Yoga Fire ecc...), ma non gli alti e in oltre non colpiscono gli attacchi del tipo Rolling Attack, Sumo Head Butt e altri.  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Aoi Hana  
Comandi: D, DB, B + P x3 (può essere eseguito tre volte di seguito)  
Note: buona mossa da usare come finale in una combo  
Colpi: Heavy 1-1-1, Light 1-1-1

Nome: Oniyaki  
Comandi: F, D, DF + P  
Note: la funzione è la stessa dell'Oniyaki di Kyo, ma animazione e colpi diversi  
Colpi: Heavy 3, Light 1



Nome: Koto Tsuki In  
Comandi: F,DF,D,DB,B + K  
Note: n.d.  
Colpi: Heavy 2, Light 2

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Shiki Oni Honou  
Comandi: D,DF,F,D,DF + P  
Note: versione SC di Oniyaki.Sul nome non sono sicuro.Sul manuale dice solo  
Fire Wave ed e'inedita

Colpi: \_\_\_\_\_  
CAPCOM	SNK
LV1 4	MAX 4
LV2 6	RED 4
LV3 7	M+R 7
\_\_\_\_\_	\_\_\_\_\_

Nome: Ya Otome  
Comandi: D,DF,F,DF,D,DB,B + P  
Note: identico allo Ya Otome di Iori NORMAL. E' solo un po'veloce,come  
d'altronde tutte le MS

Colpi: \_\_\_\_\_  
CAPCOM	SNK
LV1 9	MAX 9
LV2 12	RED 9
LV3 13	M+R 13
\_\_\_\_\_	\_\_\_\_\_

-----  
AKUMA CAPCOM RI=4  
-----

Ecco il vero boss di questo gioco!E' piu' forte di Evil Ryu e dispone di un  
parco di MS e SC piu'ampio.Da precisare che e' diverso dalla versione reale  
ovvero quella che ci sfidera'in arcade mode.

-----PRESE-----

Nome: Seoi Nage  
Comandi: B/F + HP  
Colpi: 1

Nome: Tomoe Nage  
Comandi: B/F + HK  
Colpi: 1

-----ATTACCHI SECODARI-----

Nome: Zugai Hasatsu  
Comandi: F + LP  
Colpi: 2

Nome: Crouch Medium Kick  
Comandi: DB + HK  
Note: corrisponde al calcio medio in basso in SF. Il nome non e' presente  
Colpi: 1

Nome: Tenma Kuujin Kyaku  
Comandi: in salto,D + HK  
Colpi: 1

-----MOSSE SPECIALI-----

Nome: Gou Hadoken  
Comandi: D,DF,F + P  
Note: proiettile per colpire a distanza  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Shakunetsu Hadoken  
Comandi: B,DB,D,DF,F + P  
Note: come l'Hadoken, ma fa piu' danni  
Colpi: Heavy 3, Light 1

Nome: Zankuu Hadou ken  
Comandi: durante il salto,D,DF,F + P  
Note: versione aerea di Gou Hadoken  
Colpi: Heavy 1, Light 1

Nome: Tatsumaki Zankuu Kyaku  
Comandi: D,DB,B + K (anche in aria)  
Note: diverso da quello di Ryu,questo colpisce 2 volte e sbilancia sempre il nemico  
Colpi: Heavy 2, Light 1

Nome: Gou Shoryuken  
Comandi: F,D,DF + P  
Note: ottimo come anti-attacchi aerei.Aumentano i colpi e la potenza.  
Colpi: Heavy 3, Light 3

Nome: Ashura Senku (Zen Idou)  
Comandi: F,D,DF + PP/KK  
Note: trasporta Akuma vicino all'avversario. Se userete KK e se sarete lontani vi trasporterà davanti all'avversario, se userete PP vi troverete alle spalle del vostro nemico  
Colpi: ND

Nome: Ashura Senku (Go Idou)  
Comandi: B,D,DB + PP/KK  
Note: trasporta Akuma lontano dall'avversario  
Colpi: ND

-----SUPER COMBINAZIONI-----

Nome: Messatsu Gou Hadou  
Comandi: D,DF,F,D,DF,F + P  
Note: versione SC dell'Gou Hadoken che colpisce piu' volte  
Colpi: \_\_\_\_\_  
CAPCOM	SNK
LV1 3	MAX 3
LV2 4	RED 3
LV3 5	M+R 5
\_\_\_\_\_	\_\_\_\_\_

Nome: Messatsu Gou Shouryu  
Comandi: D,DF,F,D,DF + K  
Note: versione SC di Shoryuken  
Colpi: \_\_\_\_\_

CAPCOM	SNK	
LV1 4	MAX 4	
LV2 6	RED 4	
LV3 7	M+R 7	
_____	_____	

Nome: Tenma Gou Zankuu

Comandi: durante il salto, D, DF, F, D, DF, F + P

Note: versione SC di Zankuu Hadou ken

Colpi: \_\_\_\_\_

CAPCOM	SNK	
LV1 3	MAX 3	
LV2 4	RED 3	
LV3 5	M+R 5	
_____	_____	

Nome: Shun Goku Satsu

Comandi: LP, LP, F, LK, HP

Note: SC di LV3 o M+R, potentissima ed imparabile. una volta eseguita Akuma avvanzerà fino al nemico. Se lo afferrerà, lo schermo diventerà nero. Al riapparire dell'immagine, Akuma avrà eseguito una combo da 15 colpi

Colpi: \_\_\_\_\_

CAPCOM	SNK	
LV1 ND	MAX ND	
LV2 ND	RED ND	
LV3 15	M+R 15	
_____	_____	

---

6. TRUCCHI, SEGRETI E CURIOSITA' VARIE

---

-COMBO INFINITE

Ho spiegato già che cosa è una combo, dedurrete facilmente allora che cosa è una combo infinita. Le combo infinite sono dei piccoli bug, infatti non ha senso realizzare un personaggio con combo infinite, visto che se il giocatore è abbastanza bravo può vincere senza che l'avversario si possa opporre. Ho scovato una sola combo (con Geese) infinita ed è realizzabile solo se avremo la power bar infinita. Questa condizione sarà possibile solo in TRAINING MODE o in tutte le altre modalità se sceglieremo lo stile CAPCOM e nelle opzioni di gioco avremo settato la voce GAUGE su MAX. Ho già spiegato che il Deadly Rave di Geese è molto buono per le combo. Ho anche detto che se non eseguiamo il comando finale, potremo scegliere noi cosa inserire. Beh, basterà inserire di nuovo il comando iniziale del Deadly Rave per ottenere una combo infinita. Ora provo a rendervi l'idea inserendo i comandi:

F, DF, D, DB, B, F + LK-->LP, LP, LK, LK, HP, HP, HK, HK-->F, DF, D, DB, B, F + LK-->LP, LP, LK, LK, HP, HP, HK, HK-->F, DF, D, DB, B, F + LK-->LP, LP, LK, LK, HP, HP, HK, HK-->eccetera, eccetera, eccetera...

Con poca difficoltà arriverete tranquillamente a 20-30 colpi e il vostro avversario sarà stato sconfitto. Ma nessuno vieta di arrivare a 99 in TRAINING MODE. Dipenderà tutto dalla vostra bravura e velocità. Se voi avete notizie di altre combo infinite contattatemi. galactica\_phantom2002@yahoo.it

-LA COMBO PIU' POTENTE

Dalle mie conoscenze la combo più potente realizzabile in arcade mode (e non

in TRAINING,dove possono essercene molte di piu')e'sempre una combo di Geese  
Si puo' eseguire solo in stile SNK e se avremo la vitalita'sul RED e la power  
bar al MAX.Eseguiamo come prima il Deadly Rave.Alla conclusione al posto del  
comando finale eseguiamo quello del Racing Storm.Vi chiedere perche'solo in  
stile SNK?Bhe'il Deadly Rave e'una SC di LV3 o M+R.Eseguendola in stile  
CAPCOM la power bar si svuotera'e non potremo eseguire nessuna altra SC.  
Anche in stile SNK la power bar si svuotera',ma il RED ci permettera'  
comunque di eseguire la SC.Ecco i comandi qui sotto:

F,DF,D,DB,B,F + LK-->LP,LP,LK,LK,HP,HP,HK,HK-->DB,F,DF,D,DB,B,DF + P;  
totale 12 colpi e l'avversario che perde circa l'85% della vitalita'.

Naturalmente il danno dipendera'dal RI del vostro avversario.Per altre combo  
molto potenti galactica\_phantom2002@yahoo.it

#### -SUGGERIMENTI SU VARI PERSONAGGI

Il primo consiglio che posso dare e'quello di utilizzare il piu'possibile  
SC di LV3 o M+R,visto che sono la maggior parte delle volte immuni dai  
proiettili e da vari attacchi o MS e SC di livello inferiore.Ci sono molte  
combinazioni di attacchi che possono essere utili.Ne illustro qualcuno:

#### IORI

Se il vostro avversario tende ad utilizzare molto la parata e volete essere  
sicuri che di colpirlo senza rischiare di sprecare i vostri stock,usate la  
MS Kuzukaze,e fatela seguire velocemente da uno Ya Otome di LV3(o M+R).Fate  
attenzione deve essere di LV3 altrimenti l'avversario potrebbe pararsi.E'  
un'ottima tattica che mette permette di assicurarci di colpire il nostro  
nemico.Volendo potremo eseguire dopo Kuzukaze,lo Aoi Hana x3 o Koto Moon In

#### VEGA

Utilizzate piu' che potete l'Izuna Drop. Se siete buoni giocatori usate la  
versione EX, che permette di non sprecare gli stock della power bar.

#### BLANKA,E.HONDA,EX-BISON

contro i personaggi SNK con proiettile al suolo,utilizzate gli attacchi  
invulnerabili a questo genere di fireball.Non solo non verrete colpiti,ma  
colpirete sicuramente il vostro avversario.

#### -LIVELLI DEI PROIETTILI E CONSIGLI VARI

Esistono quattro diversi tipi di proiettili:normali,bassi(o al livello del  
suolo),alti e aerei.Quando due proiettili in genere si scontrano si  
annullano.Questa piccola regola pero'ha alcune eccezioni che indichero'  
sotto:

- se il proiettile e'doppio(Urrican Upper HP o Double Venom Strike)il primo  
proiettile annullera' il proiettile avversario,il secondo procedera'  
indisturbato
- se il proiettile si scontrera' contro il Kaiser Wave,verra' annullato,ma il  
Kaiser Wave invece ne uscirà indenne
- contro i proiettili SC i proiettili normali non possono nulla
- c'e' un caso in cui 2 proiettili non si annullano a vicenda;se si scontrano  
un proiettile basso(Yami Barai,Reppuken,Groun Tiger Shot...) e uno alto  
(Tiger Shot) entrambi non si scontreranno

Generalmente non bisogna abusare troppo dei proiettili(in questo gioco non  
sono veloci come in KOF).Un buon giocatore deve saper usare bene tutte le MS  
dei personaggi che ha scelto.In piu'tenete sempre conto del RI dei vostri  
avversari(anche in VS dove possono essere cambiati a piacimento) e cercate  
di amministrare bene gli stock(in CAPCOM ci vuole un po'per raccogliere  
energia) o a quando caricare la power bar(in SNK,e'da stupidi farsi colpire  
mentre si cerca di raggiungere il MAX).

-FINALI

Nel gioco sono presenti tre finali, con un sotto finale per i primi due. I primi due mostrano la sconfitta di Bison o Geese. Il sotto finale mostra un piccolo telegiornale dove si parla dello scontro finale e della scomarsa di Geese o dell'avvistamento di uno sconosciuto (Bison). Poi è presente una intervista ai personaggi vincitori, che rilasceranno una delle frasi che dicono di solito dopo la vittoria nei combattimenti. Il terzo invece è quello che vedrete battendo Akuma. Devo dire che i tre finali sono quasi orrendi niente che possa invogliare a spingere il giocatore a giocare. Questo gioco va giocato più per la voglia di utilizzare personaggi SNK e CAPCOM insieme e non sono presenti altri stimoli. All'inizio forse il dover sbloccare e personaggi combattendo può essere intrigante, ma dopo resta poco. Diciamo che è dedicato agli appassionati.

-CURIOSITA'

-avete notato che le art di tutti i personaggi sono state disegnate da sia in stile CAPCOM che in stile SNK? Beh, le SNK sono carine (anche se lo stile non somiglia a quello visto nei KOF), ma le CAPCOM sono quasi tutte orribili. Stranamente le art CAPCOM migliori reffigurano i personaggi SNK. In tutte le schermate di selezione personaggi i personaggi CAPCOM hanno art SNK e quelli SNK hanno art CAPCOM

-Generalmente non è possibile fare una combo con due proiettili in fila. con Orochi Iori è possibile, visto che correndo Iori può anche sorpassare i suoi proiettili, in versione LP!

-I personaggi Challenger entreranno in game non come tutti gli altri sfidanti, ma intratterranno tra un incontro e l'altro

-Se avrete raggiunto GPS di 81000 prima dello scontro finale verrete sfidati da Akuma. A inizio round ci sarà Bison e prima del fatidico FIGHT! Akuma si calerà dal tetto e atterrerà Bison con un solo pugno (di solito lo stendeva con il suo Shun Goku Satsu)

-----  
/ 7. RINGRAZIAMENTI E NOTE DELL'AUTORE \  
\  
/

Ringrazio prima di tutto Chris MacDonald e le sue FAQs perfette, che mi hanno spinto a scrivere questa FAQ. Questa FAQ è stata scritta prendendo spunto dal manuale di gioco e dalle mie esperienze personali di gioco. Per i nomi di prese e attacchi secondari mi sono basato su notizie trovate nel web e su altre FAQ. I termini che uso (RI, HP, LK...) sono presi direttamente dal gioco per aiutare maggiormente chi non ha mai letto FAQs di altri giochi.

Ringrazio anche:

-Lo staff di King of Fighters Zero <<http://www.kofzero.emuita.it>> che mi hanno dato consigli validi su la realizzazione di questa FAQ e per avermi indicato i nomi delle prese di Raiden

-Chris MacDonald e le sue FAQs di KOF'97, KOF'99, KOF2000, KOF2001 e Street Fighter Alpha 3 da dove ho preso i nomi delle MS e SC che mi mancavano

-Christopher dela Concepcion e Shin Pikachu-Andres Araujo che con le loro FAQs mi hanno permesso di scoprire alcune SC (EX-KING) che non conoscevo e i nomi delle mancanti di alcune MS

- Jan Goyvaerts e la JG Soft per aver creato EditPad Lite reperibile al sito <http://www.editpadpro.com/editpadlite.html>. Mi ha aiutato non poco nella costruzione di questa FAQ
- Il mio amico Erich <exekutoweppo@yahoo.it> che mi ha concesso l'uso del suo computer mentre ero fuori di casa
- Jonathan Mathews per il suo grande ASCII Generator, con cui ho realizzato la mia ASCII art in pochi minuti <<http://go.to/ascgen/>>

This document is copyright Original Corey and hosted by VGM with permission.