

# Tekken 3 Guide (Italian)

by Spanettone

Updated to v1.0 on Mar 8, 2010

## GUIDA A TEKKEN 3 versione 1.0

gioco : TEKKEN 3  
sistema : Play Station  
tipo : Combattimento  
prodotto: NAMCO

03/09/2003 ---> inizio stesura del documento  
28/09/2003 ---> fine stesura del documento  
28/02/2010 ---> aggiustamenti grafici

123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789

```
-----  
|PDpWriter |  
|Copyright 2003 Spanettone Inc |  
| |  
| http://spanettone.altervista.org |  
| |  
|ALL RIGHTS RESERVED |  
-----
```

### Contenuto del documento GUIDA A TEKKEN 3

=====	1) IL GIOCO.	[@1IG]
=====	2) LA STORIA	[@2ST]
=====	3) MENÙ PRINCIPALE	[@3MP]
=====	4) PERSONAGGI E MOSSE	
Movimenti di base.	[@4MB]	
Movimenti da terra	[@4MT]	
Attacchi standard.	[@4AS]	
Difesa	[@4DF]	

### >>>> Personaggi

Anna Williams	[@4AW]
Brian Fury	[@4BF]
Doctor Boskonovich	[@4DB]
Eddy Gordo / Tiger Jackson.	[@4ET]
Forest Law	[@4FL]
Gon	[@4GN]
Gun Jack.	[@4GJ]
Heihachi Mishima	[@4HM]
Hwoarang.	[@4HW]
Jin Kazama	[@4JK]
Julia Chang.	[@4JC]
King	[@4KN]
Kuma / Panda	[@4KP]
Lei Wulong	[@4LW]
Ling Xiaoyu.	[@4LX]
Mokujin	[@4MJ]
Nina Williams	[@4NW]
Ogre	[@4OG]
Paul Phoenix	[@4PP]
True Ogre	[@4TO]

Yoshimitsu . . . . . [04YS]

Luoghi . . . . . [04LG]

Simboli . . . . . [04SM]

===== 5) ARCADE MODE. . . . . [05AM]

===== 6) VS MODE . . . . . [06VM]

===== 7) TEAM BATTLE MODE . . . . . [07TT]

===== 8) TIME ATTACK MODE . . . . . [08TA]

===== 9) SURVIVAL MODE . . . . . [09SM]

===== 10) TEKKEN BALL MODE . . . . . [010TB]

===== 11) TEKKEN FORCE MODE. . . . . [011TF]

===== 12) PRACTICE. . . . . [012PR]

===== 13) THEATRE MODE

Theatre Mode . . . . . [013TM]

Tekken . . . . . [013TK]

Tekken 2. . . . . [013TD]

Finali . . . . . [013FN]

===== 14) TRUCCHI & CURIOSITÀ

Trucchi . . . . . [014TR]

Curiosità . . . . . [014CS]

CREDITS

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\

|1) IL GIOCO:| [01IG]

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\

"Once again fate brings together those who heed the call..."

TEKKEN 3 è il miglior picchiaduro 3D presente su Play Station. La sua ottima giocabilità e la sua stupenda grafica lo rendono sicuramente uno dei giochi più famosi di sempre.

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\

|2) LA STORIA:| [02ST]

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\

Ripercorriamo insieme le vicende che hanno preceduto Tekken 3

TEKKEN

Heihachi Mishima, grande esperto di arti marziali e capo della Mishima Corporation, una delle industrie più potenti al mondo, decide di organizzare un torneo chiamato "King of the Iron Fist Tournament" a cui parteciperanno i migliori lottatori delle varie discipline. Tra i partecipanti al torneo c'è anche il giovane Kazuya Mishima, figlio di Heihachi, desideroso di vendetta nei confronti del padre che lo gettò in burrone all'età di 5 anni perchè lo riteneva un debole.

La finale del torneo vide lo scontro tra padre e figlio e, dopo una dura battaglia, fu Kazuya a trionfare. Per vendicarsi del padre, Kazuya decise di

gettare il suo corpo in un burrone.

#### TEKKEN 2

Kazuya Mishima è diventato il capo delle Mishima Corporation e di Heihachi non si hanno più notizie. Molti credono che sia morto dopo essere stato scaraventato in un burrone, in realtà Heihachi è sopravvissuto e si sta allenando in segreto. È passato un anno dal primo torneo e Heihachi organizza un secondo torneo per potersi vendicare del figlio.

La finale del torneo vide nuovamente lo scontro tra padre e figlio ma stavolta fu Heihachi a trionfare. Per evitare altri guai, Heihachi lanciò il corpo di Kazuya nel cratere di un vulcano in attività.

#### TEKKEN 3

Dopo aver sconfitto il figlio Kazuya, Heihachi torna al comando della Mishima Corporation. Grazie al suo potere economico riesce ad ottenere l'appoggio di molti paesi del mondo utilizzando le sue ricchezze in un progetto di pace mondiale. La Mishima Corporation si crea un esercito armato, chiamato Tekken Force, il cui compito è quello di far finire i conflitti in corsi nei quattro angoli del pianeta. Durante questo periodo Jun Kazama dà alla luce il figlio dell'ormai defunto Kazuya Mishima, Jin.

Sono passati quindici anni dalla nascita di Jin e intanto l'esercito della Mishima Corporation continua le sue attività in tutto il mondo. Una truppa della Tekken Force inviata in Sud America scopre delle antiche rovine dove, secondo le leggende locali, si pensa che risieda un'entità misteriosa: il famigerato dio della lotta, chiamato Ogre. Heihachi viene invitato sul posto, ma al suo arrivo trova la truppa della Tekken Force spazzata via, pare, con irrisoria facilità.

Altrove Jin viene cresciuto ed allenato dalla madre. Jun però avverte che qualcosa di terribile si abatterà su di loro e decide di mettere in guardia il figlio. Innanzitutto gli rivela l'identità di suo padre e poi gli ordina di recarsi da suo nonno Heihachi in caso di pericolo. I timori di Jun non sono infondati e una notte il dio della guerra fa irruzione nella loro casa aggredendo Jun. Jin corre in aiuto della madre ma, essendo ancora troppo giovane ed inesperto, viene battuto facilmente da Ogre, il quale lo lascia a terra privo di sensi. Al suo risveglio, Jin vede intorno a sé tracce di distruzione provocate dal dio della guerra, non riesce più a trovare la madre, infine nota uno strano simbolo lasciatogli da Ogre su di un braccio.

Il ragazzo non sa dove andare, quando improvvisamente gli ritorna in mente il consiglio della madre. Jin si reca da suo nonno Heihachi, il quale rimane molto stupito dell'esistenza del ragazzo, visto che credeva che Kazuya non avesse lasciato figli. Jin chiede a suo nonno di poterlo addestrare allo stile di lotta Mishima per diventare più forte e poter sconfiggere il dio della lotta, colui il quale gli ha portato via l'affetto più caro.

Dopo quattro anni di duro addestramento, Jin è riuscito a mescolare il karate dei Mishima con il judo stile Kazama insegnatogli dalla madre Jun diventando così un abilissimo combattente. Intanto Heihachi è giunto alla conclusione che il dio della lotta si nutre delle anime dei più valorosi lottatori del mondo. Allora il capo della Mishima Corporation indice il terzo torneo del "King of Iron Fist Tournament" nella speranza di attirare in trappola Ogre per poi catturarlo e sfruttare il suo immenso potere per i propri interessi. Gli inviti sono stati mandati, i combattenti sono giunti da ogni parte del mondo, il terzo torneo ha inizio!

|||||

|////////////////////

Premendo START alla schermata iniziale, apparirà il Menù Principale:

.ARCADE MODE

affronteremo 10 avversari

.VS MODE

giocheremo contro un altro giocatore

.TEAM BATTLE MODE

giocheremo a squadre contro un altro giocatore o contro la CPU

.TIME ATTACK MODE

affronteremo 10 avversari cercando di finire il gioco nel minor tempo possibile

.SURVIVAL MODE

affronteremo avversari fino a quando non perderemo

.TEKKEN BALL MODE

giocheremo contro un altro giocatore o contro la CPU ad una specie di Palla Avvelenata

.TEKKEN FORCE MODE

questa modalità è un picchiaduro a scorrimento

.PRACTICE MODE

potremo allenarci con i vari personaggi

.THEATRE MODE

potremo rivedere i filmati e ascoltare le musiche del gioco

.OPTION: qui potremo

- a) scegliere le opzioni del gioco [GAME OPTION]
- b) configurare i pulsanti [BUTTON CONFIGURATION]
- c) vedere i record [RECORD]
- d) centrare lo schermo [DISPLAY ADJUST]
- e) salvare o caricare le opzioni [MEMORY CARD]
- f) tornare al Menù Principale [EXIT]

GAME OPTION: qui potremo

- impostare la difficoltà del gioco [DIFFICULTY LEVEL]
- scegliere il numero di round da vincere [FIGHT COUNT]
- scegliere la durata di ogni round [ROUND TIME]
- scegliere se cambiare o no il personaggio dopo aver perso [CHARACTER CHANGE AT CONTINUE]
- impostare il danno anche in difesa [GUARD DAMAGE]
- ????? [SELECT CURSOR HOLD]
- utilizzare una finestra semplice per la scelta del personaggio [QUICK SELECT]
- scegliere il tipo di musica da sentire [BGM SELECT]
- impostare il tipo di suono [SPEAKER OUT]
- tornare al menù Option [EXIT]

BUTTON CONFIGURATION: qui potremo

- configurare i pulsanti del controller [SETTING]
- decidere se usare o meno la vibrazione [VIBRATION]
- ripristinare la configurazione originale [DEFAULT]



- Doctor Boskonovich
- Eddy Gordo / Tiger Jackson
- Forest Law
- Gon
- Gun Jack
- Heihachi Mishima
- Hwoarang
- Jin Kazama
- Julia Chang
- King
- Kuma / Panda
- Lei Wulong
- Ling Xiaoyu
- Mokujin
- Nina Williams
- Ogre
- Paul Phoenix
- True Ogre
- Yoshimitsu

Di questi, 10 sono selezionabili fin da subito:

- Eddy Gordo
- Forest Law
- Hwoarang
- Jin Kazama
- King
- Lei Wulong
- Ling Xiaoyu
- Nina Williams
- Paul Phoenix
- Yoshimitsu

Altri 10 bisogna sbloccarli finendo l'ARCADE MODE un numero preciso di volte

- Anna Williams
- Brian Fury
- Gun Jack
- Heihachi Mishima
- Julia Chang
- Kuma / Panda
- Mokujin
- Ogre
- Tiger Jackson
- True Ogre

Gli ultimi 2 bisogna ottenerli finendo altre modalità del gioco:

- Doctor Boskonovich
- Gon

<< Facendo i calcoli risulterebbero 22 personaggi, ma bisogna sapere che Tiger risulta uguale ad Eddy, ma non è selezionabile fin da subito. >>

=====

SISTEMA DI GIOCO

=====

\*\*\*\*\*  
\*LEGENDA\*  
\*\*\*\*\*

-- Direzioni --

Le otto direzioni del controller:

```

O   O   O
 \  |  /
  \ | /
O--  --O
 /  |  \
 /  |  \
O   O   O

```

Le otto direzioni del controller tenendo premuto:

```

.   .   .
 \  |  /
  \ | /
.---  ---.
 /  |  \
 /  |  \
.   .   .

```

-- Pulsanti --

[tra parentesi sono inseriti i pulsanti di default]

```

PS -: Pugno sinistro   [pulsante Quadrato]
PD -: Pugno destro    [pulsante Triangolo]
CS -: Calcio sinistro  [pulsante X]
CD -: Calcio destro    [pulsante Cerchio]

```

\*\*\*\*\*

\*IMPORTANTE\*

\*\*\*\*\*

Le mosse riportate valgono solo se il personaggio guarda verso destra.

```

=====
I MOVIMENTI DI BASE                                     [ @4MB ]
=====

```

Come in ogni gioco di combattimento, è bene conoscere tutti i movimenti che il personaggio può compiere. Viene anche indicato il movimento da effettuare o i pulsanti da premere.

```

-----
CAMMINARE |
-----
### O-- oppure --O ###

```

Questo è il movimento più elementare del gioco. Sapersi trovare alla giusta distanza dall'avversario è uno dei concetti base del gioco: se stiamo troppo lontani, l'avversario avrà tutto il tempo per prepararsi ad un nuovo attacco; se stiamo troppo vicini, l'avversario potrà afferrarci con una presa. Una buona distanza permette di evitare agevolmente gli attacchi e quindi di eseguire un rapido contrattacco.

```

-----
CAMMINARE ABBASSATI |
-----
### \   ###
### \   ###

```

### O ###

È possibile anche muoversi mentre si è abbassati premendo la direzione in basso/avanti

-----  
SCATTO

### O-- O-- oppure --O --O ###

Lo scatto serve per avvicinarci rapidamente all'avversario, oppure per allontanarsi improvvisamente. Saper usar bene lo scatto renderà i nostri attacchi fulminei pronti ad approfittare di una distrazione dell'avversario.

-----  
CORSA

### --O --O [quando l'avversario è distante] ###

La corsa serve essenzialmente per avvicinarci in maniera rapida all'avversario quando questi è lontano da noi. Durante la corsa è possibile anche effettuare degli attacchi:

- tra il 5° e il 9° passo potremo atterrare l'avversario semplicemente andandogli addosso
- dal 6° passo in poi potremo "Lanciarci contro l'avversario"

-----  
| PS PD |  
| | |  
| | |  
-----

oppure "Entrare in scivolata"

-----  
| | |  
| | |  
CD

[King, Yoshimitsu e Gon non possono lanciarsi in scivolata]

- dal 9° passo in poi potremo colpire l'avversario con una spallata semplicemente andandogli addosso. La spallata è imbloccabile.

-----  
PASSO LATERALE

### O O | | ###  
### | | oppure | | ###  
### | | O O ###

Il passo laterale è un ottimo metodo per schivare gli attacchi dell'avversario. Effettuando in maniera adatta il passo laterale, mandaremo a vuoto l'attacco dell'avversario e lo lasceremo con la guardia abbassata, favorendo un nostro attacco.



Durante i combattimenti capiterà molte volte di essere atterrati.  
Tekken 3 dispone di molti movimenti da fare mentre si è a terra.

CAPRIOLA IN AVANTI

--•

CAPRIOLA ALL'INDIETRO

•--

CAPRIOLA IN AVANTI CON TUFFO

```
-----  
| PS PD |  
--• --O |   |  
|   |   |  
-----
```

CAPRIOLA ALL'INDIETRO CON TUFFO IN AVANTI

```
-----  
| PS PD |  
•-- --O |   |  
|   |   |  
-----
```

CAPRIOLA LATERALE

```
-----  
| PS   |  
|   |   |  
|   |   |  
-----
```

CALCIO AI PIEDI

```
-----  
| |   | oppure | |   |  
| |   |         | |   |  
• | CS |         • |   CD |  
-----
```

Premendo uno dei pugni o dei calci nell'istante in cui il nostro personaggio cade a terra, potremo rialzarci rapidamente. Mentre ci si rialza:

CALCIO BASSO

```
-----  
|   |  
|   |  
| CS |  
-----
```

CALCIO MEDIO

```

-----
|         |
|         |
|      CD |
|         |
-----

```

---

ATTACCHI STANDARD

[@4AS]

---

Saper attaccare è ovviamente indispensabile per poter giocare.

---

IN PIEDI

---

Pugno Sinistro

```

-----
| PS      |
|         |
|         |
|         |
-----

```

Pugno Destro

```

-----
|         |
|      PD |
|         |
|         |
-----

```

Calcio Sinistro

```

-----
|         |
|         |
|      CS |
|         |
-----

```

Calcio Destro

```

-----
|         |
|         |
|      CD |
|         |
-----

```

---

ABBASSATI

---

Pugno Basso Sinistro

```

-----
| | PS   |
| |     |
| • |   |
| |     |
-----

```

Pugno Basso Destro

```

-----
| |     |
| |     |
| • |   |
| |     |
-----

```

Calcio Basso Sinistro

```

-----
| |     |
| |     |
| • | CS |
| |     |
-----

```

Calcio Basso Destro

```

-----
| |     |
| |     |
| • | CS |
| |     |
-----

```

---

SALTANDO

---

Pugno in aria Sinistro

```

-----
| • | PS |
| |     |
| |     |
| |     |
-----

```

Pugno verso il basso Destro

```

-----
| • | PD |
| |     |
| |     |
| |     |
-----

```

[colpisce gli avversari a terra]

Calcio volante Sinistro

Calcio volante Destro




---

PRESE

---

Ogni personaggio possiede tra le sue mosse un buon numero di prese. Le prese si effettuano quando l'avversario è vicino. Mancare l'avversario con una presa ci lascerà con la guardia abbassata.

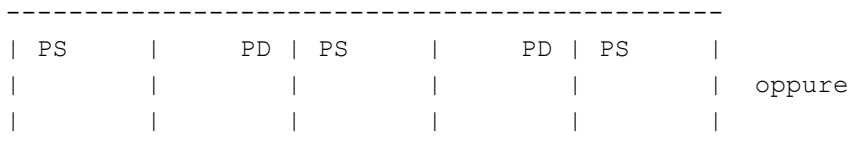
---

ATTERRAMENTO DELL'AVVERSARIO

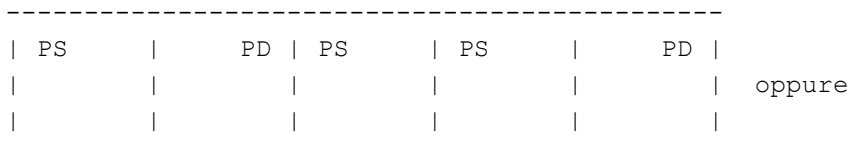
---

Se riusciamo ad atterrare l'avversario mentre stiamo correndo, potremo in seguito attaccarlo con i pugni premendo:

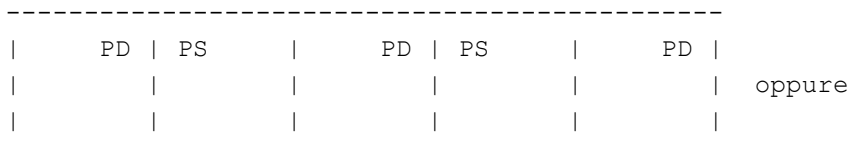
Combinazione 1



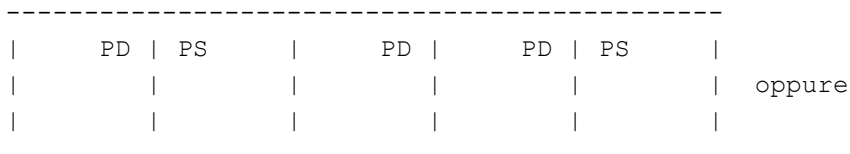
Combinazione 2



Combinazione 3



Combinazione 4



Alcuni personaggi sono in grado di effettuare l'atterramento senza il bisogno di correre.

---

STRINGS & COMBO

---

Le Strings [tradotto alla lettera, stringhe] sono attacchi particolari propri

di ogni personaggio. A volte capita di confondere le Strings con le Combo, ma ci sono differenze tra le due cose.

Le Strings sono combinazioni preimpostate di attacchi, tipiche per ogni personaggio. Cosa significa: premendo in successione i pulsanti delle Strings, il nostro personaggio effettuerà delle mosse in serie che necessiterebbero di altri movimenti senza utilizzare le Strings.

(Es. La Tenstring 2 di Jin termina con un Thunder God Fist. Durante un normale combattimento, per eseguire un Thunder God Fist dovremmo premere:

Thunder God Fist

```
-----  
   ### | \ | PS |  
--O ### | \ |   |  
   ### O  O |   |  
-----
```

Mentre, se effettuiamo la Tenstring 2, ci basterà premere:

```
-----  
 | PS |  
 |   |  
 |   |  
-----
```

come ultimo colpo della String per effettuare la medesima mossa.)  
Non tutti i personaggi posseggono Strings.

Le Combo invece sono successioni personalizzabili di colpi da effettuare quando l'avversario non è in grado di difendersi, cioè mentre sta cadendo per terra.

(Es. Usando Hworang, colpiamo l'avversario con uno Sky Rocket e, mentre sta ricadendo, lo attacchiamo con una serie di calci)

Non c'è limite alla fantasia nell'inventare combo!

---

#### SUPERCARICA

---

```
-----  
 | PS PD |  
 |   |   |  
 | CS CD |  
-----
```

Premendo contemporaneamente i quattro pulsanti d'attacco, le mani del nostro personaggio inizieranno a brillare e, se non si è colpiti prima, il prossimo pugno che effettueremo danneggerà l'avversario anche se si starà difendendo. Il danno provocato è fisso, a prescindere dall'attacco effettuato. Questa tecnica serve più che altro per dare il colpo di grazia ad un avversario che, rimasto con poca energia, si difende ad oltranza.

---

#### DIFESA

---

[@4DF]

"Primo: non prenderle!". Un buon giocatore, oltre a conoscere le mosse d'attacco, deve essere in grado di difendersi efficacemente. Farsi trovare con la guardia abbassata offre una possibilità all'avversario di colpirci. Innanzitutto bisogna sapere quando la guardia è abbassata. La guardia è abbassata

- subito dopo aver effettuato un attacco
- mentre ci si sta rialzando
- dopo aver subito una parata

Il gioco prevede 4 tipi di attacchi

- attacco alto
- attacco medio
- attacco basso
- attacco imbloccabile

---

#### ATTACCO ALTO

---

Il nostro personaggio para automaticamente gli attacchi alti. Se lasciate il controller e subite un attacco alto, vedrete che il vostro personaggio si difenderà senza che voi abbiate fatto qualcosa.

Si può essere colpiti dagli attacchi alti se

- .la guardia è abbassata
- .si sta avanzando
- .l'attacco dell'avversario è più veloce del nostro

---

#### ATTACCO MEDIO

---

Per difenderci da un attacco medio, basta tener premuta la direzione "Indietro"

•--

---

#### ATTACCO BASSO

---

Per difenderci da un attacco basso, basta tener premuta la direzione "Indietro/Basso"

/  
/  
•

---

#### ATTACCO IMBLOCCABILE

---

Come dice la parola stessa, è impossibile difendersi da questo tipo di attacchi.

Quando l'avversario sta per effettuare un attacco imbloccabile possiamo

- .attaccarlo prima che esegua il suo colpo
- .allontanarci velocemente saltando all'indietro
- .cercare di schivare il suo attacco con il passo laterale

---

#### EVITARE LE PRESE

---

Quando si affrontano avversari come King o Nina è indispensabile saper sfuggire alle prese, visto che sono il punto forte di questi personaggi. Per evitare le prese, bisogna premere il pulsante adatto prima che parta l'animazione della presa, cioè appena vedete le scintille viola. Bisogna ricordare che non si può

sfuggire a tutte le prese. Per ricordare facilmente come evitare le prese laterali, sappiate che le prese subite dal lato destro, si evitano premendo il pugno destro; le prese subite dal lato sinistro si evitano premendo il pugno sinistro. Tolti rarissimi casi, è impossibile sfuggire ad una presa subita da dietro.

Tutte le informazioni su come sfuggire alle prese di un personaggio si trovano prima dell'Analisi delle Mosse.

---

#### ATTERRAMENTI

---

Se veniamo subiamo un atterramento possiamo evitare di cadere a terra oppure possiamo girare l'avversario ribaltando la situazione.

Evitare l'atterramento [da effettuare mentre l'avversario ci viene addosso]

```
-----  
|      PD |  
|        |  
|      CD |  
-----
```

Girare l'avversario [da effettuare appena il nostro personaggio tocca terra]

```
-----  
| PS PD |  
O-- |    |  
|    |  
-----
```

Se il nostro avversario riesce ad atterrarci, possiamo parare i suoi pugni o prima che sferrì il primo colpo o prima che sferrì il quarto colpo

```
-----  
          1°c   4°c  
-----  
Combinazione 1   PD    PS  
Combinazione 2   PD    PD  
Combinazione 3   PS    PD  
Combinazione 4   PS    PS  
-----
```

Per il tipo di combinazione usata dall'avversario, vedi sopra "Atterramento dell'avversario"

---

#### CONTROMOSSE & PARRY

---

Alcuni personaggi sono in grado di effettuare una contromossa bloccando gli attacchi dell'avversario.

I personaggi in grado di effettuare Contromosse sono

.Anna -----: può bloccare pugni e calci, sia medii che alti  
.Jin -----: può bloccare pugni e calci, sia medii che alti  
.Nina -----: può bloccare pugni e calci, sia medii che alti  
.Paul -----: può bloccare pugni e calci, sia medii che alti  
.King -----: può bloccare calci medii e alti  
.Heihachi -: può bloccare solo calci destri

Le Parry sono schivate particolari che impediscono al colpo dell'avversario di

andare a segno.

I personaggi in grado di effettuare Parry sono

- .Law -----: schiva colpi alti e bassi
- .Xiayou -----: schiva colpi alti e bassi
- .Bryan -----: schiva colpi bassi
- .Hwoarang ---: schiva colpi bassi
- .Julia -----: schiva colpi bassi
- .King -----: schiva colpi bassi
- .Lei -----: schiva colpi bassi
- .Nina -----: schiva colpi bassi
- .Yoshimitsu -: schiva colpi bassi
- .Lei -----: schiva colpi bassi e pugni alti e medi

---

## CHICKENS

---

I Chickens sono contro-contromosse. In pratica, se prevediamo che il nostro avversario effettuerà una contromossa sul nostro attacco, noi possiamo rispondere alla sua contromossa con un Chicken.

Se attacchiamo con un pugno destro, con un calcio destro, o con un qualsiasi colpo che colpisce dalla parte destra, il nostro Chicken sarà:

```
-----
|      PD |
--O |      |
|      CD |
-----
```

Se attacchiamo con un pugno sinistro, con un calcio sinistro, o con un qualsiasi colpo che colpisce dalla parte sinistra, il nostro Chicken sarà:

```
-----
|  PS    |
--O |     |
|  CS    |
-----
```

È molto difficile effettuare un Chicken mentre il nostro avversario effettua la contromossa, il quale è un movimento fulmineo. Quindi si consiglia per sicurezza di immettere la combinazione del Chicken subito dopo aver sferrato un attacco.

---

## PERSONAGGI E MOSSE

---

\*\*\*\*\*

\*LEGENDA\*

\*\*\*\*\*

-- Direzioni --

Le otto direzioni del controller:

```
0   0   0
 \  |  /
  \ | /
0--  --0
 /  |  \
 /  |  \
0   0   0
```

Le otto direzioni del controller tenendo premuto:

```
•   •   •
 \  |  /
  \  |  /
•---  ---•
 /  |  \
 /  |  \
•   •   •
```

###

### = Lasciare il controller per un istante

### (non premere nessuna direzione o pulsante)

-- Pulsanti --

[tra parentesi sono inseriti i pulsanti di default]

PS -: Pugno sinistro [pulsante Quadrato]

PD -: Pugno destro [pulsante Triangolo]

CS -: Calcio sinistro [pulsante X]

CD -: Calcio destro [pulsante Cerchio]

[Per comodità li inserirò in una casella come questa:

```
-----
|           |
|           |
|           |
-----
```

Se due pulsanti andranno premuti contemporaneamente, saranno inseriti nella stessa casella. Quindi la seguente casella

```
-----
| PS  PD |
|           |
|           |
-----
```

vuol dire che dovremo premere il PS e il PD contemporaneamente

Se invece andranno ripetuti successivamente in maniera veloce, saranno inseriti in questo tipo di caselle:

```
-----
|           =           |
|           =           |
|           =           |
-----
```

Quindi la seguente casella

```
-----
|           =           |
|           =           |
| CS      =      CD |
-----
```

vuol dire che dovremo premere il CS e il CD rapidamente]

Le mosse dei personaggi sono divise in varie categorie:

.Mosse coi pugni



.Mosse coi calci

.Mosse combinate

Mosse che uniscono pugni e calci, oppure mosse che non rientrano nelle due categorie superiori

.Prese

.Prese concatenate

Alcuni personaggi riescono ad eseguire più prese una di seguito all'altra

.Mosse imbloccabili

Sono le mosse da cui non ci si può difendere.

Per evitare di essere colpiti o colpiamo l'avversario prima che esegua quella mossa o ci allontaniamo dall'avversario

.Contromosse

Sono le eventuali contromosse o schivate da effettuare durante un attacco dell'avversario

.Strings

Sono particolari sequenze preimpostate di mosse che si effettuano in successione

Inoltre è presente uno schema di come sfuggire dalle prese dell'avversario

Per ultima è presente l'analisi delle mosse del personaggio:

- tra parentesi tonde è presente il totale del danno (questo vale solo per le mosse che prevedono più colpi)
- tra parentesi quadre è presente l'eventuale danno o guadagno di energia che subisce il personaggio mentre effettua quella mosse
- il valore (..) indica che, teoricamente, quella mossa può continuare all'infinito
- accanto ai valori numerici è presente anche il tipo di attacco:
  - A: attacco alto
  - M: attacco medio
  - B: attacco basso
  - !: attacco imbloccabile
- Nell'analisi delle mosse sono presenti solo le mosse che producono danno, mentre mosse come cambi di posizione non vengono citate

\*\*\*\*\*

\*IMPORTANTE\*

\*\*\*\*\*

Le mosse riportate valgono solo se il personaggio guarda verso destra.

```

=====
A   N   N   N   N   A
A A  NN  N  NN  N   A A
A   A  NN  N  NN  N   A A

```

AAAAA N NN N NN AAAAA  
A A N N N N A A

w W II LL LL II A M M SSSS  
W W II LL LL II A A MM MM SS  
W W W II LL LL II A A M M M SSS  
W W W II LLLLL LLLLL II AAAAA M M SS  
WWW II LLLLL LLLLL II A A M M SSSS

NOME -----: Anna Williams  
NAZIONALITÀ -----: Irlandese  
ETÀ -----: 20 anni (in realtà dovrebbe averne 40)  
ALTEZZA -----: 163 cm  
PESO -----: 49 kg  
GRUPPO SANGUIGNO -: A  
OCCUPAZIONE -----: Studenta (ma si è ritirata)  
ADORA -----: Caffè Espresso e Jerry (il topo di Tom & Jerry)  
DETESTA -----: Sua sorella Nina  
HOBBY -----: Nessuno  
STILE DI LOTTA ---: Stile "Bone" e Aikido

#### TEKKEN

Non si conosce il vero motivo della partecipazione di Anna al primo torneo, forse intendeva solamente sconfiggere la sorella.

#### TEKKEN 2

Anna odia Nina perchè riteneva che il padre la trattasse meglio. Viene a conoscenza dell'incarico di Nina, cioè l'uccisione di Kazuya Mishima, e decide di andare da questi per metterlo in guardia. Così Kazuya decide di ingaggiare Anna affinché sconfigga Nina durante il torneo.

#### TEKKEN 3

Kazuya confidò ad Anna che sua sorella Nina sarebbe stata utilizzata in un esperimento di ibernazione umana. Anna divenne gelosa del fatto che lei sarebbe invecchiata mentre Nina sarebbe rimasta giovane, di conseguenza decise pure lei di sottoporsi allo stesso esperimento.

Dopo 20 anni di ibernazione, Anna fu risvegliata, così come Nina, dallo spirito del dio della lotta. Anna venne a sapere che Nina aveva perso la memoria, allora decise di partecipare al torneo per poter aiutare la sorella a recuperare la memoria.

---

#### ANALISI DEL PERSONAGGIO

---

A differenza della sorella Nina, Anna possiede meno prese concatenate ma in compenso può effettuare numerosi attacchi combinati che possono lasciare disorientato l'avversario. Non è un personaggio molto veloce, ma possiede una buona potenza che la rende un avversario di tutto rispetto.

Le prese concatenate di Anna sono meno dannose di Nina, ma non meno spettacolari.

---

#### COMMENTO PERSONALE

---

Anna è un buon personaggio: completo sia dal punto di vista della varietà delle mosse che da quello delle prese. Il fatto che non eccelle per la velocità

potrebbe infastidire qualcuno, ma Anna possiede altri assi nella manica.

PREGI

- .molto aggressiva
- .buona potenza
- .prese concatenate

DIFETTI

- .non molto veloce

MOSSE DEGNE DI NOTA

- .nessuna in particolare

VESTITI

- Pugno Destro oppure START -: Abito zebraato
- Pugno Sinistro -----: Abito rosso
- Tasti calcio -----: Abito blu

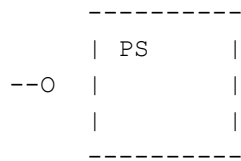
L'abito zebraato si puo indossare solo dopo aver usato Anna 25 volte nell'ARCADE MODE

=====

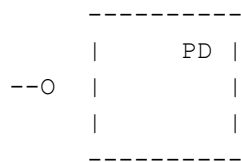
MOSSE COI PUGNI

=====

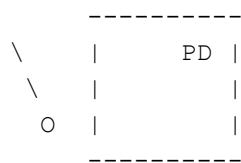
Arm Stab (mentre si e abbassati)



Overhead Windmill (mentre si e abbassati)



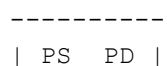
Arm Sweep (mentre si e abbassati)



Anna Bomb (rialzandosi)



Guard Break



```
|      |  
|      |  
-----
```

### Delay Guard Break

```
-----  
| PS  PD |  
--O |      |  
|      |  
-----
```

### One-Two Punches

```
-----  
| PS      | PD |  
|          |   |  
|          |   |  
-----
```

### Super Riser

```
-----  
| \      | PD |  
| \  --O |   | oppure  
O  O     |   |  
-----
```

### (rialzandosi)

```
-----  
| PD |  
|   |  
|   |  
-----
```

### Uppercut to Punch

```
-----  
\ | PS      | PD |  
\ |          |   |  
O |          |   |  
-----
```

### Head Banger

```
-----  
| PD |  
--O --O |   |  
|   |  
-----
```

### Power Anna Bomb

```
-----  
| PS  PD |  
--O --O |   |  
|   |  
-----
```

Punch to Anna Bomb

```
-----  
|      PD |      | PS  PD |  
|          | --O  |          |  
|          |      |          |  
-----
```

Double Slaps

```
-----  
|      PD |      PD |  
O-- |          |          |  
|          |          |  
-----
```

Triple Slaps

```
-----  
| PS      | PS      | PS      |  
O-- |          |          |          |  
|          |          |          |  
-----
```

Arm Sweep SS (durante il passo laterale)

```
-----  
|      PD |  
|          |  
|          |  
-----
```

Double Lift (durante il passo laterale)

```
-----  
| PS  PD |  
|          |  
|          |  
-----
```

=====

MOSSE COI CALCI

=====

Nicolella

```
-----  
O |          | oppure O |          |  
| |          | \ |          |  
| | CS      | \ | CS      |  
-----
```

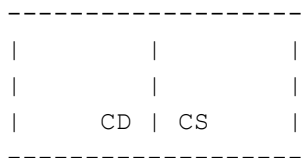
Leg Grabber

```
-----  
O |          |  
/ |          |  
/ | CS      |  
-----
```

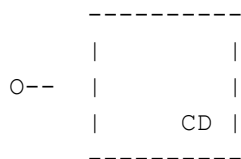
Left to Right HK



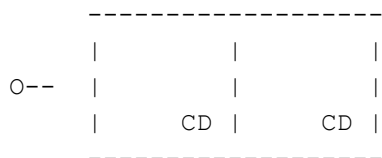
High Kick to Low Kick



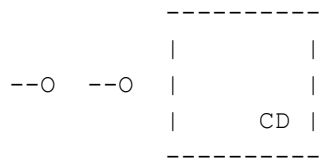
Cat Stance



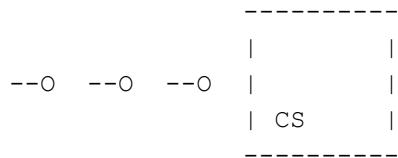
Cat Stance Kick



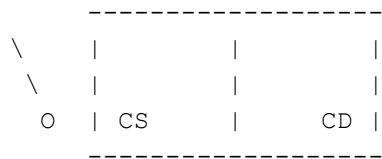
Rolling Kick



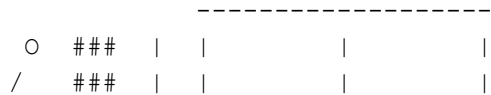
Jumping Kick Left



Left Mid to Right HK



Hopping LK to Right HK



/ ### O | CS | CD |  
-----

Can Opener

-----  
O | | | |  
| | | | oppure  
| | CD | CS | CD |  
-----

-----  
O | | | |  
/ | | | |  
/ | | CD | CS | CD |  
-----

Can Opener SS

-----  
O | | | | •  
| | | | oppure  
| | CD | CS | CD | |  
-----

-----  
O | | | | |  
| | | | oppure  
| | CD | CS | CD | •  
-----

-----  
O | | | | •  
/ | | | | oppure  
/ | | CD | CS | CD | |  
-----

-----  
O | | | | |  
/ | | | | |  
/ | | CD | CS | CD | •  
-----

Flash Kick to Left LK

-----  
\  
\  
O | CS | CS | CS |  
-----

Flash Kick to Right HK

-----  
\  
\  
O | CS | CS | CS | CD |  
-----

=====

MOSSE COMBINATE

=====

Mistic Booty

-----  
| PS PD |  
| | |  
CS

PK Combo

-----  
PD		
	CS	
-----

PDK Combo

-----  
PD			
	O	PS	
-----

PDK Quick Combo

-----  
PS			
	CD		
-----

Double Punch to DK Combo

-----  
PD	PS			
			CD	
-----

Cross to Roundhouse

-----  
PD			
	CD		
-----

Bermuda Triangle

-----  
PS	PD			
			CD	
-----



Toe Kick

```
-----  
| | PD | |  
| | | | oppure  
O | | CD |  
-----
```

(mentre si è abbassati)

```
-----  
| PD | | |
| | | |  
| | CD |  
-----
```

Toe Kick Quick

```
-----  
| | PS | ### | |  
| | | | ### | | oppure  
O | | | ### | CD |  
-----
```

(mentre si è abbassati)

```
-----  
| PS | ### | | | |
| | | | ### | |  
| | | | ### | CD |  
-----
```

Low Kick to Upper

```
-----  
| | | PD |  
| | | | oppure  
O | CS | | |  
-----
```

(mentre si è abbassati)

```
-----  
| | PD | |
| | | |  
| CS | | |  
-----
```

Left LK to Right HK

```
-----  
| | | ### | |  
| | | | ### | | oppure  
O | CS | | ### | CD |  
-----
```

(mentre si è abbassati)

```
-----  
| | ### | | | |
| | | | ### | |  
| CS | | ### | CD |  
-----
```

Right LK to Backhand Chop

```
-----  
| | | PS |  
| | | | oppure  
O | CD | |  
-----
```

(mentre si è abbassati)

```
-----  
| | | PS |  
| | | |  
| CD | |  
-----
```

Hopping LK to Uppercut

```
-----  
O ### | | PD |  
/ ### | | |  
/ ### O | CS | |  
-----
```

Assault Bomb

```
-----  
\ | | PS | PD |  
\ | | | |  
O | CS | | |  
-----
```

Creeper Snake to Right HK

```
-----  
\ | | PD | | |  
\ | | | | |  
O | CS | | CD |  
-----
```

Creeper Snake to Left HK

```
-----  
\ | | PD | | |  
\ | | | | |  
O | CS | | CS |  
-----
```

Creeper Snake to Left LK

```
-----  
\ | | PD | | | |  
\ | | | | | |  
O | CS | | O | CS | |  
-----
```

Creeper Snake

```
-----  
\ | | PD | PS | | |  
\ | | | | | |  
O | CS | | | CD | |  
-----
```

Super Creeper

```
-----  
 \ | | PS | | PD | •  
  \ | | | | | | oppure  
   O | CS | | CD | | |  
-----
```

```
-----  
 \ | | PS | | PD | |  
  \ | | | | | | |  
   O | CS | | CD | | | •  
-----
```

Super Creeper Mid

```
-----  
 \ | | PS | | PD | | |  
  \ | | | | | | | |  
   O | CS | | CD | | CS | |  
-----
```

Super Creeper Low

```
-----  
 \ | | PS | | PD | | |  
  \ | | | | | | | |  
   O | CS | | CD | | CD | |  
-----
```

Super Creeper Grabber

```
-----  
 \ | | PS | | PD | O | | |  
  \ | | | | | | / | | |  
   O | CS | | CD | | / | CS | |  
-----
```

Flash Kick to Punches

```
-----  
 \ | | | | PS | PD | |  
  \ | | | | | | | |  
   O | CS | CS | CS | | | |  
-----
```

Mini Snake

```
-----  
 | PS | | PD | PS | | PD | •  
 | | | | | | | | oppure  
 | | | | CD | | | |  
-----
```

```
-----  
 | PS | | PD | PS | | PD | |  
 | | | | | | | | |  
 | | | | CD | | | •  
-----
```

-----  
Quick Snake Mid

-----  
PS	PD	PS		PD		
			CD		CS	
-----

Quick Snake Low

-----  
PS	PD	PS		PD		
			CD		CD	
-----

Quick Snake Grabber

-----  
PS	PD	PS		PD	O		
					/		
			CD		/	CS	
-----

=====

PRESE STANDARD

=====

Arm Turn

-----  
PS	
CS	
-----

Lifting Toss

-----  
PD	
CD	
-----

Neck Throw

-----  
O | PS PD |  
/ | | |  
/ | | |  
-----

Embracing Elbow

-----  
\ \ | PS | |  
\ \ | | | |  
O O | | | |

-----  
Legover Takedown (afferrando l'avversario da destra)

-----  
| PS |  
| | oppure  
CS

-----  
| PD |  
| |  
CD

Side Elbow Smash (afferrando l'avversario da sinistra)

-----  
| PS |  
| | oppure  
CS

-----  
| PD |  
| |  
CD

Triple Break (afferrando l'avversario da dietro)

-----  
| PS |  
| | oppure  
CS

-----  
| PD |  
| |  
CD

=====

PRESE CONCATENATE

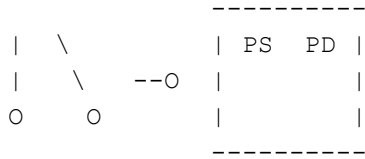
=====

PALM GRAB

1	2	3
Arm Bar	Arm Sprain	S.R.A.L
	--A) Inverted Crux	--C) Rear G-Tech
	--B) Rear Cross	--D) Falling R.A.L
		--E) Galetch Toss

1

Palm Grab

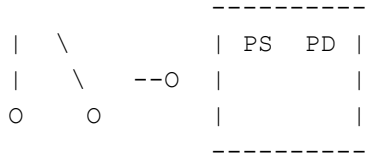


Arm Bar



2A

Palm Grab



Arm Sprain

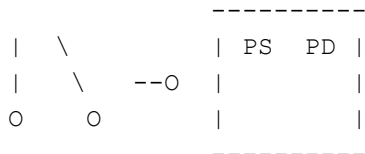


Inverted Crux



2B

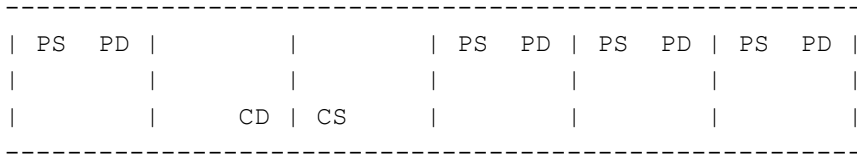
Palm Grab



Arm Sprain

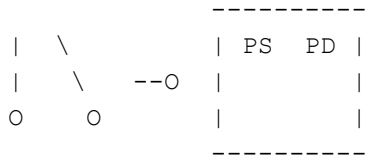


Rear Cross



3C

Palm Grab



S.R.A.L

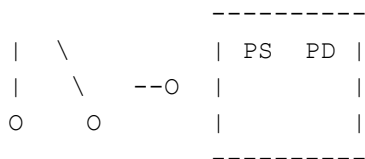


Rear G-Tech



3D

Palm Grab



S.R.A.L



Falling R.A.L



3E

Palm Grab

```

-----
| \      | PS PD |
| \      |       |
O   O    |       |
-----

```

S.R.A.L

```

-----
| PS      |       | PD | PS      |
|         |       |   |       |
|         | CS   |   |       |
-----

```

Galetech Toss

```

-----
| PD |       | PS PD |       | PS PD |
|     |       |       |       |       |
|     | CS   |       | CS CD |       |
-----

```

```

=====
MOSSE IMBLOCCABILI
=====

```

Bloody Scissors

```

-----
| | PS PD |
| |       |
O |       |
-----

```

Hunting Swan

```

-----
/ | PS PD | [ O O ]
/ |       | [ premere | | per annullare ]
O |       | [       | | ]
-----

```

```

=====
CONTROMOSSE
=====

```

High/Mid Reversal

```

-----
| PD |
O-- |   | oppure
| CD |
-----

```

```

-----
| PS |
O-- |   |
| CS |
-----

```



=====  
STRINGS  
=====

Tenstring (AAAAABMAAA)

A A A A A B M A A A  
-----  
| PS | PD | PS | PD | | | PD | PS | PD | |  
| | | | | | CS | CS | | | | | CD |  
-----

=====  
EVITARE LE PRESE  
=====

PRESE STANDARD

-----  
Arm Turn PS  
Lifting Toss PD  
Neck Throw PS+PD  
Embracing Elbow PS+PD  
Legover Takedown PD  
Side Elbow Smash PS  
Triple Break no  
-----

PRESE CONCATENATE

-----  
Palm Grab PD  
Arm Bar PS+PD  
Arm Sprain PD  
Inverted Crux PS+PD  
Rear Cross PS  
S.R.A.L PS  
Rear G-Tech PS+PD  
Falling R.A.L PD  
Galetech Toss PS  
-----

=====  
ANALISI DELLE MOSSE  
=====

-----  
NOME DANNO TIPO  
-----

MOSSE COI PUGNI

Arm Stab	27	M
Overhead Windmill	22	M
Arm Sweep	18	B
Anna Bomb	20	M
Guard Break	nessuno	M
Delay Guard Break	nessuno	M
One-Two Punches	4+10	(14) AA

Super Riser	15		M
Uppercut to Punch	10+15	(25)	MA
Head Banger	21		A
Power Anna Bomb	25		M
Punch to Anna Bomb	10+20	(30)	AM
Double Slaps	15+18	(33)	AA
Triple Slaps	12+8+10	(30)	AAA
Arm Sweep SS	16		B
Double Lift	8+21	(29)	MM

---

MOSSE COI CALCI

Nicolella	20		M
Leg Grabber	12+10	(22)	AA
Left to Right HK	25+15	(40)	AA
High Kick to Low Kick	15+15	(30)	AB
Cat Stance Kick	21		M
Rolling Kick	20		M
Jumping Kick Left	20		M
Left Mid to Right HK	10+15	(25)	MA
Hopping LK to Right HK	25+15	(40)	BA
Can Opener	20+10+14	(44)	ABA
Can Opener SS	20+10+14	(44)	ABA
Flash Kick to Left LK	10+6+8	(24)	MAA
Flash Kick to Right HK	10+6+8+15	(39)	MAAA

---

MOSSE COMBINATE

PK Combo	10+20	(30)	AA
PDK Combo	10+10	(20)	AB
PDK Quick Combo	4+8	(12)	AB
Double Punch to DK Combo	10+6+8	(24)	AAB
Cross to Roundhouse	10+15	(25)	AA
Bermuda Triangle	4+10+15	(29)	AAA
Toe Kick	10+15	(25)	MM
Toe Kick Quick	5+10	(15)	MM
Low Kick to Upper	12+10	(22)	BM
Left LK to Right HK	12+15	(27)	BA
Right LK to Backhand Chop	7+10	(17)	MA
Hopping LK to Uppercut	25+10	(35)	BM
Assault Bomb	10+10+6	(26)	MAA
Creeper Snake to Right HK	10+12+15	(37)	MAA
Creeper Snake to Left HK	10+12+20	(42)	MAM
Creeper Snake to Left LK	10+12+10	(32)	MAB
Creeper Snake	10+12+6+8	(36)	MAAB
Super Creeper	10+10+15+12	(47)	MAAA
Super Creeper Mid	10+10+15+12+17	(64)	MAAAM
Super Creeper Low	10+10+15+12+21	(68)	MAAAB
Super Creeper Grabber	10+10+15+12+12+10	(69)	MAAAAA
Flash Kick to Punches	10+6+8+10+6	(40)	MAAAA
Mini Snake	4+10+6+15+12	(47)	AAAAA
Quick Snake Mid	4+10+6+15+12+17	(64)	AAAAAM
Quick Snake Low	4+10+6+15+12+21	(68)	AAAAAB
Quick Snake Grabber	4+10+6+15+12+12+10	(69)	AAAAAAA

---

PRESE STANDARD

Arm Turn	30		
Lifting Toss	30		
Neck Throw	40		

Embracing Elbow	50
Legover Takedown	38
Side Elbow Smash	40
Triple Break	60

PRESE CONCATENATE

Palm Grab	15
Arm Bar	30
Arm Sprain	30
Inverted Crux	32
Rear Cross	32
S.R.A.L	20
Rear G-Tech	25
Falling R.A.L	25
Galetech Toss	40

MOSSE IMBLOCCABILI

Bloody Scissors	50	!
Hunting Swan	95	!

CONTROMOSSE

High/Mid Reversal	20
-------------------	----

STRINGS

Tenstrings	4+10+6+6+7+9+6+6+6+30	(90)	AAAAABMAAA
------------	-----------------------	------	------------

```

BBBB  RRRR  Y  Y  A  N  N
B  B  R  R  Y  Y  A  A  NN  N
BBBB  RRRR  Y  A  A  N  N  N
B  B  R  R  Y  AAAAA  N  NN
BBBB  R  R  Y  A  A  N  N

```

[@4BF]

```

FFFFF  U  U  RRRR  Y  Y
F  U  U  R  R  Y  Y
FFF  U  U  RRRR  Y
F  U  U  R  R  Y
F  UUU  R  R  Y

```

NOME -----: Bryan Fury  
NAZIONALITÀ -----: Americana  
ETÀ -----: 29 anni  
ALTEZZA -----: 186 cm  
PESO -----: 80 kg  
GRUPPO SANGUIGNO -: AB  
OCCUPAZIONE -----: Ex Poliziotto  
ADORA -----: I capelli corti ed i suoi pantaloni  
DETESTA -----: La luce del sole  
HOBBY -----: Collezionare accendisigari  
STILE DI LOTTA ---: Kickboxing

TEKKEN

Non presente

TEKKEN 2

Non presente, però presente Bruce Irvin che usava uno stile di lotta molto simile al suo.

TEKKEN 3

Bryan Fury era un ufficiale della polizia internazionale, ma fu ucciso in una sparatoria ad Hong Kong. Il suo corpo fu trasportato nel laboratorio del dottor Abel. Questo scienziato ottantottenne era molto famoso nella società di malviventi, anche se i suoi risultati sono sempre preceduti da quelli del dottor Boskonovich. Tuttavia a quest'ultimo cadavere ricevuto applicò il suo nuovo progetto, un cyborg ricavato da un corpo umano. Una volta terminato capì che il suo risultato non era perfetto, e che avrebbe potuto concluderlo solo con i dati tecnici del dottor Boskonovich; così lo mandò al torneo per trovarlo.

Bryan, nella sua vita precedente, è sempre stato considerato un abile poliziotto anche se avvolto da voci oscure. Infatti, Lei scoprì che aveva collegamenti con i commercianti di droga di Hong Kong. Bryan partecipa al torneo per cercare di battere Yoshimitsu e farsi rivelare il nascondiglio del dottor Boskonovitch, con il quale ha forti legami.

---

#### ANALISI DEL PERSONAGGIO

---

Bryan possiede una notevole potenza fisica unita ad una buona velocità. Dà il suo meglio di se soprattutto nei colpi singoli che, il più delle volte, atterrano l'avversario. Inoltre possiede un bagaglio di mosse combinate che possono danneggiare seriamente l'avversario appena questi abbassa la guardia.

---

#### COMMENTO PERSONALE

---

Bryan è un personaggio fantastico! La sua potenza è devastante e la sua risata è malefica!!! Usando Bryan sarete pervasi da un'incredibile voglia di colpire selvaggiamente l'avversario. Il Fisherman's Slam è una mossa da provare assolutamente!

PREGI

- .ottima potenza
- .buona velocità

DIFETTI

- .nessuno degno di nota, ma se proprio dobbiamo trovarlo, non possiede colpi rapidi con le gambe

MOSSE DEGNE DI NOTA

- .Fisherman's Slam
- .Mach Breaker
- .Snake Edge

VESTITI

- Tasti pugno --: Divisa militare
- Tasti calcio -: Pantalone Grigio

=====

Short Uppercut (rialzandosi)



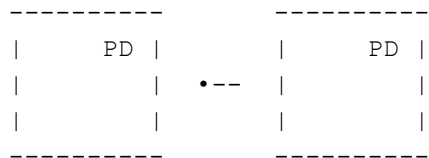
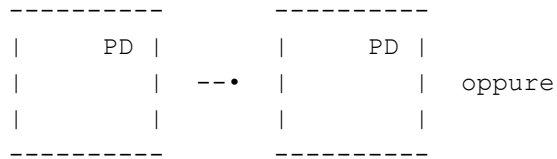
Left Upper (rialzandosi)



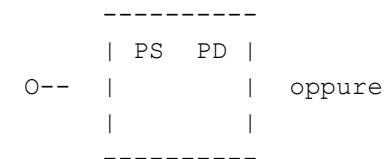
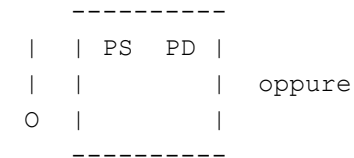
Right Upper (rialzandosi)



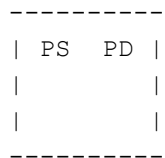
Fisherman's Slam (rialzandosi)



Hammer Driver



(mentre si è abbassati)



Left Body Blow

```
-----  
 \ | PS |  
  \ |   |  
  O |   |  
-----
```

Right Body Blow

```
-----  
 \ |   PD |  
  \ |   |  
  O |   |  
-----
```

One-Two Body Blow

```
-----  
 \ | PS | PD |  
  \ |   |   |  
  • |   |   |  
-----
```

Vulcan Body Blow

```
-----  
 \ | PS | PS | PS | PS | PD |  
  \ |   |   |   |   |   |  
  • |   |   |   |   |   |  
-----
```

Light Back Knuckle

```
-----  
 |   PD |  
O-- |   |  
 |   |  
-----
```

Double Back Knuckle

```
-----  
 |   PD | PS |  
O-- |   |   |  
 |   |   |  
-----
```

Hands of Doom

```
-----  
 |   PD | PS | PD |  
O-- |   |   |   |  
 |   |   |   |  
-----
```

Side Step Elbow

```
-----  
 | PS PD |
```

```
--O | |
    | |
    -----
```

One-Two Punches

```
-----
| PS | PD |
| | |
| | |
-----
```

Mach Breaker

```
-----
| PD |
--O --• | |
| | |
-----
```

Bruce Rush

```
-----
| PS | PD | PS | PD |
| | | | |
| | | | |
-----
```

Headhunter (durante il passo laterale)

```
-----
| PS |
| |
| |
-----
```

Shell Shock (durante il passo laterale)

```
-----
| PD |
| |
| |
-----
```

Cheap Trick (durante il passo laterale)

```
-----
| PS | PD |
| | |
| | |
-----
```

=====
MOSSE COI CALCI
=====

Rising Kick (rialzandosi)

```
-----
| |
```

```
| |
| CS CD |
-----
```

Power Knee (rialzandosi)

```
-----
| |
| |
| CS |
-----
```

Double Power Knee (rialzandosi)

```
-----
| | |
| | |
| CS | CD |
-----
```

Thin Low Kick

```
-----
| | |
| | |
O | CS CD |
-----
```

Snake Edge

```
-----
\ | |
 \ | |
  O | CS |
-----
```

Power Axe

```
-----
\ | |
 \ | |
  O | CD |
-----
```

Front Kick

```
-----
| |
O-- | |
| CS |
-----
```

Front Kick - Knee

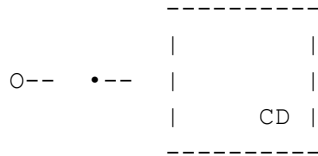
```
-----
| | |
O-- | | |
| CS | CD |
-----
```



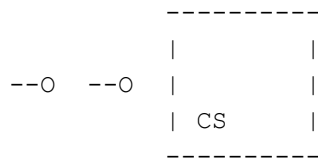
Quick Spin Kick



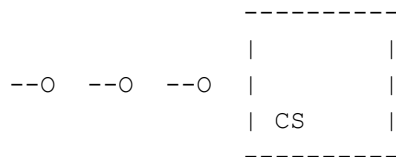
Flying Knee Kick



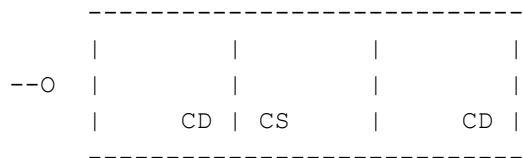
Spinning Roundhouse



Slash Kick



Triple Roundhouses

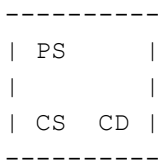


=====

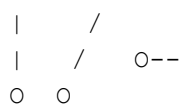
MOSSE COMBINATE

=====

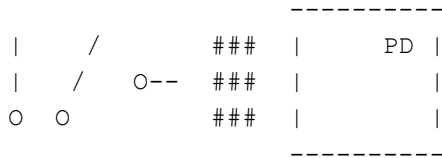
Taunt



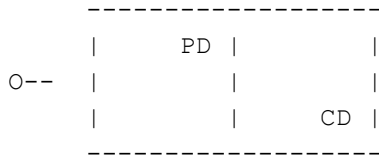
Sway



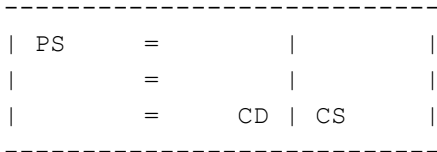
Sway - Slash Elbow



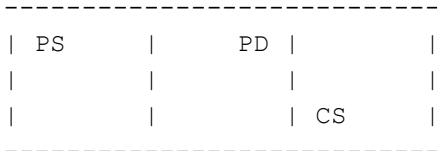
Backhand Side Stunner



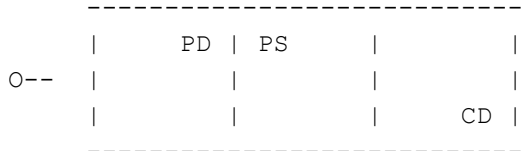
Punch - Double Spin Kick



One-Two Punches - Low Kick



Rush of Doom



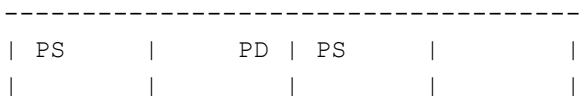
Running Blind



Dash - Change Up



Rush - Low Kick



| | | | CD |  
-----

Bruce Special - Elbow

-----  
	PD	PS		PD
CS				
-----

Bruce Special - Low Kick

-----  
	PD	PS		
CS				CD
-----

Lair's Dance

-----  
PS =		PD	PS		
=					
= CD				CD	
-----

Dance of Doom

-----  
PS =		PD	PS		
=					
= CD				CD	
-----

Front Kick - Rush Elbow

-----  
O-- | | PD | PS | | PD |  
| | | | | |  
| CS | | | | | |  
-----

Front Kick - Rush Low Kick

-----  
O-- | | PD | PS | | |  
| | | | | |  
| CS | | | | CD |  
-----

=====

PRESE

=====

Swing DDT

-----  
| PS |  
| |

```
| CS |
-----
```

### Gravity Suplex

```
-----
| PD |
| |
| CD |
-----
```

### Chains of Misery

```
-----
| \ | \ | PS PD |
| \ | \ | |
| • O O • |
-----
```

### Knee Blast (afferrando l'avversario da destra)

```
-----
| PS |
| | oppure
| CS |
-----
```

```
-----
| PD |
| |
| CD |
-----
```

### Gravity Elbow (afferrando l'avversario da sinistra)

```
-----
| PS |
| | oppure
| CS |
-----
```

```
-----
| PD |
| |
| CD |
-----
```

### Neck Wringer (afferrando l'avversario da dietro)

```
-----
| PS |
| | oppure
| CS |
-----
```

```
-----
| PD |
| |
| CD |
-----
```

=====

MOSSE IMBLOCCABILI

=====

Gravity Bomb

```
-----  
| PS |  
--O | |  
| CD |  
-----
```

Meteor Smash

```
-----  
| PS |  
O-- | |  
| CD |  
-----
```

=====

CONTROMOSSE

=====

Low Parry (parando un colpo basso)

```
-----  
| | PD |  
| | | oppure  
O | CD |  
-----
```

```
-----  
| | PS |  
| | |  
O | CS |  
-----
```

=====

STRINGS

=====

1. Tenstring (AMMMAAAAMA)

```
      A      M      M      M      A      A      A      A      M      A  
-----  
O-- | | | PS | PD|PS | | PD|PS | | PD|  
|CS | | CD| | | | CD| | | CD| | |  
-----
```

2. Eightstring 1 (AMMMAAAM)

```
      A      M      M      M      A      A      A      M  
-----  
O-- | | | PS | PD|PS | | PD| | |  
|CS | | CD| | | | CD| | | CD|  
-----
```

3. Eightstring 2 (AMMMAAMM)

	A	M	M	M	A	A	M	M
-----								
O--			PS		PD PS			
	CS		CD				CD CS	CS
-----								

=====  
 EVITARE LE PRESE  
 =====

Swing DDT	PS
Gravity Suplex	PD
Chains Of Misery	PS+PD
Knee Blast	PD
Gravity Elbow	PS
Neck Wringer	no

-----

=====  
 ANALISI DELLE MOSSE  
 =====

NOME	DANNO		TIPO
MOSSE COI PUGNI			
Short Uppercut	12		M
Left Upper	18		M
Right Upper	18		M
Fisherman's Slam	18+21	(39)	M
Hammer Driver	14+21	(35)	MM
Left Body Blow	10		M
Right Body Blow	16		M
One-Two Body Blow	10+16	(26)	MM
Vulcan Body Blow	10+15+12+11+16	(64)	MMMM
Light Back Knuckle	21		A
Double Back Knuckle	21+21	(42)	AA
Hands of Doom	21+21+21	(63)	AAA
Side Step Elbow	26		A
One-Two Punches	6+8	(14)	AA
Mach Breaker	30		A
Bruce Rush	6+8+11+14	(39)	AAMM
Headhunter	33		A
Shell Shock	26		A
Cheap Trick	28		M

MOSSE COI CALCI

Rising Kick	28		A
Power Knee	22		M
Double Power Knee	22+16	(38)	MM
Thin Low Kick	15		B

Snake Edge	17		B
Power Axe	26		M
Front Kick	20		A
Front Kick-Knee	20+12	(32)	AM
Quick Spin Kick	16+16	(32)	MA
Flying Knee Kick	25		A
Spinning Roundhouse	36		M
Slash Kick	36		M
Triple Roundhouses	18+14+18	(50)	AMA

---

MOSSE COMBINATE

Sway-Slash Elbow	21		A
Backhand Side Stunner	21+26	(47)	AM
Punch-Double Spin Kick	6+15+17	(38)	AAM
One-Two Punches-Low Kick	6+8+15	(29)	AAB
Rush of Doom	21+21+26	(68)	AAM
Running Blind	6+15+17+16	(54)	AAMA
Dash-Change Up	6+15+21+26	(68)	AAAM
Rush-Low Kick	6+8+11+12	(37)	AAMB
Bruce Special-Elbow	18+11+10+14	(53)	MMMM
Bruce Special-Low Kick	18+11+10+12	(51)	MMMB
Lair's Dance	6+15+21+21+21	(84)	AAAAA
Dance of Doom	6+15+21+21+26	(89)	AAAAM
Front Kick-Rush Elbow	20+12+11+14	(57)	AAMM
Front Kick-Rush Low Kick	20+12+11+12	(55)	AAMB

---

PRESE

Swing DDT	30		
Gravity Suplex	30		
Chains Of Misery	10+8+27	(45)	
Knee Blast	40		
Gravity Elbow	40		
Neck Wringer	60		

---

MOSSE IMBLOCCABILI

Gravity Bomb	21	!	
Meteor Smash	60	!	

---

CONTROMOSSE

Low Parry	nessuno		
-----------	---------	--	--

---

STRINGS

Tenstring	8+6+6+6+6+6+7+8+25	(84)	AMMMAAAMA
Eightstring 1	8+6+6+6+6+6+7	(51)	AMMMAAAM
Eightstring 2	8+6+6+6+6+6+7+10	(55)	AMMMAAMM

---

=====  
 DDDD    OOO    CCCC    TTTTT    OOO    RRRR    [ @4DB ]  
 D    D    O    O    C            T    O    O    R    R  
 D    D    O    O    C            T    O    O    RRRR  
 D    D    O    O    C            T    O    O    R    R  
 DDDD    OOO    CCCC    T    OOO    R    R

BBBB    OOO    SSSS   K   K   OOO   N   N   OOO   V   V   II   CCCC   H   H  
B   B   O   O   SS    K   K   O   O   NN   N   O   O   V   V   II   C    H   H  
BBBB   O   O   SSS   KKK    O   O   N   N   N   O   O   V   V   II   C    HHHHH  
B   B   O   O    SS   K   K   O   O   N   NN   O   O   V   V   II   C    H   H  
BBBB    OOO    SSSS   K   k   OOO   N   N   OOO    V    II   CCCC   H   H

NOME -----: Boskonovich  
NAZIONALITÀ -----: Russa  
ETÀ -----: 94 anni  
ALTEZZA -----: 160 cm  
PESO -----: 65 kg  
GRUPPO SANGUIGNO -: O  
OCCUPAZIONE -----: Scienziato  
ADORA -----: Vodka  
DETESTA -----: Il dottor Abel  
HOBBY -----: Ricerche scientifiche  
STILE DI LOTTA ---: Stile personale

#### TEKKEN

Non presente

#### TEKKEN 2

Non presente

#### TEKKEN 3

Il dottor Boskonovich era uno dei principali scienziati dell'ex Unione Sovietica. All'età di 12 anni aveva già progettato un nuovo tipo missile ed immediatamente diventò famoso nell'ambiente scientifico. Dopo aver perso la sua unica figlia, il dottor Boskonovich concentrò le sue ricerche sulla resurrezione e i cyborg. Grazie a queste ricerche ed esperimenti diventò attivo nella costruzione di cyborg robotici quali Jack. Senza ambizione alcuna, vive con l'intento di riportare in vita la sua amata figlia. Durante il primo torneo di Tekken è stato rapito e costretto da Kazuya Mishima nella ricerca genetica sulle arti marziali. Nonostante ciò continuò i suoi studi, salvando la vita ad un lottatore di nome Yoshimitsu, il quale a sua volta salvò quella del dottore. Ora il dottore è infetto da una grave malattia misteriosa; per guarirsi e per far rivivere sua figlia ha bisogno del sangue del dio della lotta.

---

#### ANALISI DEL PERSONAGGIO

---

Il Doctor Boskonovich ha uno stile del tutto personale: il fatto che non si riesca a reggere facilmente in piedi lo rende un personaggio fuori dal comune. La caratteristica principale di questo personaggio risiede nell'imprevedibilità dei suoi attacchi.

---

#### COMMENTO PERSONALE

---

È un personaggio orribile, il peggiore del gioco. La difficoltà nel farlo reggere in piedi può irritare molti giocatori. Le sue mosse danneggiano molto poco e inoltre sono molto lente. Un consiglio: non perdetevi tempo a sbloccarlo, non ne vale la pena.



PREGI

.nessuno

DIFETTI

.per favore, sarebbe come sparare sulla Croce Rossa!

MOSSE DEGNE DI NOTA

.Jam Combo

VESTITI

Tasti pugno --: Camice bianco

Tasti calcio -: Armatura tipo Yoshimitsu

=====

MOSSE COI PUGNI

=====

Thunder Oldfist

```

-----
  O  | PS  |
 /   |     |
 /   |     |
-----

```

Wind Oldfist

```

-----
  O  |     PD |
 /   |     |
 /   |     |
-----

```

One-Two Punches

```

-----
| PS  |     PD |
|     |     |
|     |     |
-----

```

Panic Doctor

```

-----
|     PD = PS |
|     =       |
|     =       |
-----

```

Jack Tamer

```

-----
--O  --O |     PD |
      |     |
      |     |
-----

```

Twin Pistons

```

-----
\   | PS  |     PD |

```

```

\ | | |
O | | |
-----

```

Elbow Rush

```

-----
---O ---O ### | PD |
          ### |   |
          ### |   |
-----

```

Elbow Wrap (contrattacco)

```

-----
---O ---O ### | PD |
          ### |   |
          ### |   |
-----

```

Elbow Wrap to Laughing Doctor

```

-----
---O ---O ### | PD | ---O ---O
          ### |   |
          ### |   |
-----

```

Elbow Wrap to Mind Warp

```

-----
---O ---O ### | PD | ---O ---O | PS PD |
          ### |   |           |   |
          ### |   |           |   |
-----

```

Elbow Wrap to Hopping Back Kick

```

-----
---O ---O ### | PD | ---O ---O |   |
          ### |   |           |   |
          ### |   |           | CS |
-----

```

Gut Stun (durante il passo laterale)

```

-----
| PD |
|   |
|   |
-----

```

Gut Stun to Thunder God Fist (durante il passo laterale)

```

-----
| PD | PS |
|   |   |
|   |   |
-----

```

=====

MOSSE COI CALCI

=====

Resting Doctor

-----

| | |

| | |

O | CS CD |

-----

Resting Doctor to Skidding Doctor

-----

| | | |

| | | | oppure

O | CS CD | CS |

-----

-----

| | | |

| | | |

O | CS CD | CD |

-----

Slicer

-----

| | |

| | |

O | CD |

-----

Trip Slide

-----

--O | |

| CS CD |

-----

Left LK to Right LK

-----

| | |

| | |

| CS | CD |

-----

Slash Kick

-----

--O --O | |

| CS |

-----

Panic Smoke

```

-----
--O  --O  ### |   |
      ### |   |
      ### | CS |
-----

```

Doctor Cossack Dance

```

-----
/ |   |   |   |   |   |
/ |   |   |   |   |   |
• | CS |   CD | CS |   CD | CS |   CD |
-----

```

Lying Trip Side (mentre si è proni, testa vicina all'avversario)

```

-----
|   |
|   |
| CS CD |
-----

```

Spinning Crescent Lunge (mentre si è proni, piedi vicini all'avversario)

```

-----
|   |
|   |
|   CD |
-----

```

Hop Up (mentre si è supini, piedi vicini all'avversario)

```

-----
|   |
|   |
| CS CD |
-----

```

Rolling Kicks (mentre si è supini, piedi vicini all'avversario)

```

-----
|   |   |
|   |   |
| CS | CS |
-----

```

Roger Kicks (mentre si è supini, piedi vicini all'avversario)

```

-----
|   |   |   |   | |
|   |   |   |   |
|   CD | CS |   CD | CS |   CD |
-----

```

Trick Roger Kicks (mentre si è supini, piedi vicini all'avversario)

```

-----
|   |   |   |   | | |
|   |   |   |   |
|   CD |   CD | CS |   CD | CS |   CD |
-----

```

=====

MOSSE COMBinate

=====

Mind Blast (mostrando le spalle all'avversario)

-----  
| PS PD |  
| | |  
| | |  
-----

Mind Blast Away (mostrando le spalle all'avversario)

-----  
| PS PD |  
O-- | | |  
| | |  
-----

Panic Reverse Charge 2 (mostrando le spalle all'avversario)

-----  
| | |  
O-- | | |  
CS CD

Panic Reverse Charge 2 to Shadow Legs Back (mostrando le spalle all'avversario)

-----  
| | |  
O-- | | | •--  
CS CD

Panic Reverse Charge 2 to Summer Kick (mostrando le spalle all'avversario)

-----

O--	•--	
CS CD		CS

-----

Panic Reverse Charge 2 to Winter Kick (mostrando le spalle all'avversario)

-----

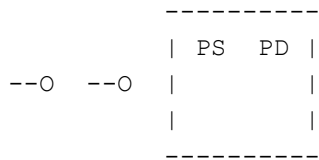
O--	•--	
CS CD		CD

-----

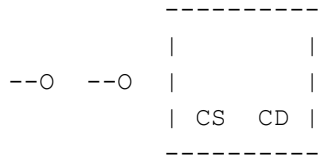
Crouch Dash

--O --O

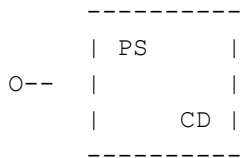
Steel Dive



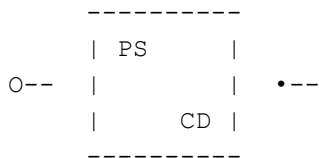
Head Dive



Guard Break



Guard Break to Shadow Legs Front



Guard Break to Overhead Crescent



Guard Break to Prison Break



Panic Reverse Charge



Panic Reverse Charge to Shadow Legs Back



CS CD

### Panic Reverse Charge to Summer Kick

```
-----
|           |           |
O-- |         | •-- |         |
| CS CD |         | CS |         |
-----
```

### Panic Reverse Charge to Winter Kick

```
-----
|           |           |
O-- |         | •-- |         |
| CS CD |         |   CD |         |
-----
```

### Jam Combo

```
-----
| PS |           |           |           | PD | PS |           |
--O --O |         |         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |         |         |
-----
```

### Jam Combo Extention

```
-----
| PS |           |           |           |           |           | PD | PS |           |
--O --O |         |         |         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |         |         |         |
-----
```

### Chi Charge (mentre si è supini, piedi vicini all'avversario)

```
-----
| PS PD |
|         |
| CS CD |
-----
```

### Doctor Scoot (mentre si è supini, piedi vicini all'avversario)

--O oppure O--

### Doctor Roll (mentre si è supini, piedi vicini all'avversario)

--O --O oppure O-- O--

### Doctor Roll to Rolling Kick (mentre si è supini, piedi vicini all'avversario)

```
-----
|         |
--O --O |         | oppure
```

```
|   CD |  
-----
```

```
-----  
|       |  
O-- O-- |       |  
|       |  
|   CD |  
-----
```

Doctor Roll to Flip Flop (mentre si è supini, piedi vicini all'avversario)

```
-----  
|       |  
--O  --O |       | oppure  
| CS  CD |  
-----
```

```
-----  
|       |  
O--  O-- |       |  
| CS  CD |  
-----
```

Doctor Roll to Flying Cross Chop (mentre si è supini, piedi vicini all'avversario)

```
-----  
| PS  PD |  
--O  --O  --O |       | oppure  
|       |  
|       |  
-----
```

```
-----  
| PS  PD |  
O--  O--  --O |       |  
|       |  
|       |  
-----
```

Doctor Roll 2 (mentre si è proni, piedi vicini all'avversario)

O-- O--

Doctor Roll 2 to Roo Kick (mentre si è proni, piedi vicini all'avversario)

```
-----  
|       |  
O--  O-- |       |  
|       |  
| CS  CD |  
-----
```

=====

PRESE STANDARD

=====

Bad Stomach

```
-----  
| PS  |
```



```
|      |
|      CD |
-----
```

Trip Up (afferrando l'avversario da destra)

```
-----
| PS    | PS PD |
|      |      |
|      CD |      |
-----
```

Arm Takedown (afferrando l'avversario da sinistra)

```
-----
| PS    | PS PD |
|      |      |
|      CD |      |
-----
```

Rolling Powerbomb (afferrando l'avversario da sinistra, PS+PD = Parry)

```
-----
| PS PD |      |
|      |      |
|      | CS CD |
-----
```

Atomic Drop (afferrando l'avversario da dietro)

```
-----
| PS    | PS PD |
|      |      |
|      CD |      |
-----
```

Whiff Frankensteiner

```
-----
--O --O |      |
|      CD |
-----
```

Stone Head (mentre si è supini, piedi vicini all'avversario)

```
-----
--O --O O-- | PS PD | oppure
|      |
|      |
-----
```

```
-----
O-- O-- O-- | PS PS |
|      |
|      |
-----
```

=====

PRESE CONCATENATE

IRISH WHIP

Elbow Drop

1	2	3
Flying Cross Chop	Kingstep	Cartwheel
	Running Bulldog	Taunting Doctor
		Shoulder Ram

1

Irish Whip

PS	PS	PD
CD		

Elbow Drop

PD	PD	PS	PS	PD

Flying Cross Chop

CS	CD

2

Irish Whip

PS	PS	PD
CD		

Elbow Drop

PD	PD	PS	PS	PD

Kingstep

PS	
CD	

Running Bulldog

```
-----  
| PD | PS | | |  
| | | | |  
| | | CS | CD |  
-----
```

3

Irish Whip

```
-----  
| PS | PS PD | |
| | | |  
| CD | | |  
-----
```

Elbow Drop

```
-----  
| PD | PD | PS | PS PD | |
| | | | | |  
| | | | | |  
-----
```

Cartwheel

```
-----  
| PS PD |  
| | |  
| | |  
-----
```

Taunting Doctor

```
-----  
| | |  
| | |  
| CS CD |  
-----
```

Shoulder Ram

```
-----  
| PS PD |  
| | |  
| | |  
-----
```

=====

MOSSE IMBLOCCABILI

=====

Doctor Breath (mentre si è supini, piedi vicini all'avversario)

```
-----  
| PS | | PD |  
| | oppure | |  
| | | |  
-----
```

Bio Reactor

```

-----
| PS PD |
O-- |     |
|     |
|     |
-----

```

Panic Reverse Charge to Super Doctor

```

-----
|     | •
O-- |     |
| CS CD | |
|     |
-----

```

=====  
CONTROMOSSE  
=====

Diagnosis (subendo un calcio destro)

--O

High/Mid Punch Parry

```

-----
| PS PD |
|     |
|     |
-----

```

Low Parry

```

-----
| | PS PD |
| |     |
O |     |
|     |
-----

```

=====  
EVITARE LE PRESE  
=====

PRESE STANDARD

```

-----
Trip Up                PD
Arm Takedown           PS
Rolling Powerbomb      no
Atomic Drop            no
Whiff Frankensteiner  no
Stone Head             PS+PD
-----

```

PRESE CONCATENATE

```

-----
Irish Whip            PS+PD
Elbow Drop           no
Flying Cross Chop     no
-----

```

Kingstep	no
Running Bulldog	no
Cartwheel	no
Taunting Doctor	no
Shoulder Ram	no

=====

ANALISI DELLE MOSSE

=====

NOME	DANNO		TIPO
MOSSE COI PUGNI			
Thunder Oldfist	25		M
Wind Oldfist	15		A
One-Two Punches	4+10	(14)	AA
Jack Tamer	20		M
Twin Pistons	8+21	(29)	MM
Elbow Rush	8		M
Elbow Wrap	12+5	(17)	MM
Elbow Wrap to Mind Warp	12+5+25	(42)	MMM
Elbow Wrap to Hopping Back Kick	12+5+20	(37)	MMM
Gut Stun	18		M
Gut Stun to Thunder God Fist	18+25	(43)	MM

MOSSE COI CALCI			
Slicer	10		B
Trip Slide	17		M
Left LK to Right LK	12+7	(19)	BB
Slash Kick	30		M
Panic Smoke	25		M
Doctor Cossack Dance	15+12+10+12+12+12	(73)	BBBBBB
Lying Trip Side	15		B
Spinning Crescent Lunge	18		M
Hop Up	20		M
Rolling Kicks	7+30	(37)	BM
Roger Kicks	0+10+10+10+17	(47)	!MMMM
Trick Roger Kicks	0+10+10+10+10+17	(57)	!MMMMM

MOSSE COMBinate			
Mind Blast	25		M
Mind Blast Away	25		M
Panic Reverse Charge 2 to Summer Kick	25		M
Panic Reverse Charge 2 to Winter Kick	21		M
Steel Dive	27		M
Head Dive	30		M
Guard Break to Overhead Crescent	28		A
Guard Break to Prison Break	21		B
Panic Reverse Charge to Summer Kick	25		M
Panic Reverse Charge to Winter Kick	21		M
Jam Combo	13+8+10+12+13	(56)	MBBMM
Jam Combo Extention	13+8+10+10+7+12+13	(73)	MBBBBMM
Doctor Roll to Rolling Kick	25		M
Doctor Roll to Flip Flop	25		M

Doctor Roll to Flying Cross Chop	15	M
Doctor Roll 2 to Roo Kick	25	M

---

PRESE STANDARD

Trip Up	40	
Arm Takedown	45	
Rolling Powerbomb	37	
Atomic Drop	60	
Whiff Frankensteiner	15+18	(33)
Stone Head	33	

---

PRESE CONCATENATE

Irish Whip	10	
Elbow Drop	21	
Flying Cross Chop	10	
Kingstep	nessuno	
Running Bulldog	38	
Cartwheel	nessuno	
Taunting Doctor	nessuno	
Shoulder Ram	50	

---

MOSSE IMBLOCCABILI

Doctor Breath	3	!
Bio Reactor	10+10+10..	(..) !
Panic Reverse Charge to Super Doctor	48	!

---

CONTROMOSSE

Diagnosis	nessuno
High/Mid Punch Parry	nessuno
Low Parry	nessuno

---

NOTE

.Per liberarsi dal Bio Reactor premere CS+CD

```

=====
EEEEEE DDDD DDDD Y Y [ @4ET ]
E D D D D Y Y
EEEE D D D D Y
E D D D D Y
EEEEEE DDDD DDDD Y

```

```

GGGG OOO RRRR DDDD OOO
G O O R R D D O O
G GG O O RRRR D D O O
G G O O R R D D O O
GGGG OOO R R DDDD OOO

```

\*\*\*\*\*

```

TTTTT II GGGG EEEEE RRRR
T II G E R R
T II G GG EEEEE RRRR

```

T II G G E R R  
T II GGGG EEEEE R R

JJ A CCCC K K SSSS OOO N N  
JJ A A C K K SS O O NN N  
JJ A A C KKK SSS O O N N N  
J JJ AAAAA C K K SS O O N NN  
JJJ A A CCCC K K SSSS OOO N N

NOME -----: Eddy Gordo  
NAZIONALITÀ -----: Brasiliana  
ETÀ -----: 27 anni  
ALTEZZA -----: 188 cm  
PESO -----: 75 kg  
GRUPPO SANGUIGNO -: B  
OCCUPAZIONE -----: Nessuna  
ADORA -----: Il potere  
DETESTA -----: La debolezza  
HOBBY -----: Corsi aziendali  
STILE DI LOTTA ---: Capoeira

TEKKEN

Non presente

TEKKEN 2

Non presente

TEKKEN 3

Eddy è nato in una delle più ricche famiglie del Brasile. Fin da ragazzo ha saputo prendere il controllo del commercio della sua famiglia. Nella sua città Eddy è molto apprezzato per il fatto che anche se è il capo, tratta i suoi dipendenti come suoi pari. Un giorno, quando aveva 19 anni, tornava da scuola come sempre, ma una volta a casa, trovò suo padre morto; ricordandosi che nelle ultime settimane lo vedeva sempre agitato e nervoso. Suo padre stava distruggendo il cartello della droga in Brasile e la sua morte avvenne proprio quando aveva raccolto prove a sufficienza per incastrare i responsabili. Eddy fu accusato dell'assassinio di suo padre, il quale gli disse che non era il momento di combattere, ma di farsi catturare, perché in prigione sarebbe stato al sicuro. Eddy realizzò l'ultimo desiderio di suo padre: l'allievo modello andò in prigione con l'accusa di omicidio. La vita in prigione era un inferno, ma il pensiero di vendicare suo padre era sempre fisso nella sua mente. Un giorno, conobbe un uomo anziano, maestro dello stile di combattimento Capoeira. Per 8 anni Eddy si allenò fino a diventare una vera e propria arma letale. In carcere Eddy venne a sapere dell'organizzazione del 3° torneo del pugno d'acciaio. Si fece aiutare a scappare dalla prigione per poter partecipare al torneo, sicuro che così facendo avrebbe potuto scoprire i colpevoli e vendicare la morte del padre.

NOME -----: Tiger Jackson  
NAZIONALITÀ -----: Americana  
ETÀ -----: 27 anni  
ALTEZZA -----: 188 cm  
PESO -----: 75 kg  
GRUPPO SANGUIGNO -: B  
OCCUPAZIONE -----: Ballerino

ADORA -----: La musica anni '70  
DETESTA -----: La debolezza  
HOBBY -----: Ballare  
STILE DI LOTTA ---: Capoeira

TEKKEN

Non presente

TEKKEN 2

Non presente

TEKKEN 3

Di Tiger Jackson non si sa quasi nulla.

---

#### ANALISI DEL PERSONAGGIO

---

Eddy è il personaggio più imprevedibile e spettacolare del gioco. Le sue mosse riempiono di stupore la maggior parte dei giocatori. Il punto forte di Eddy sono gli attacchi in successione sferrati soprattutto con le gambe. Il fatto di muoversi in continuazione fa in modo che l'avversario rimanga distorientato e non intuisca mai la prossima mossa.

---

#### COMMENTO PERSONALE

---

Eddy è un personaggio molto divertente da usare. Più che essere un lottatore, Eddy sembra un ballerino, viste le movenze che sfoggia durante il combattimento. Può capitare che spingendo pulsanti a caso riusciate a vincere qualche incontro, questo perchè Eddy è molto imprevedibile, ma contro qualcuno che dimostra di saper giocare a Tekken 3, vi sconsiglio caldamente di utilizzare questo metodo.

PREGI

- .molto imprevedibile
- .mosse spettacolari

DIFETTI

- .si rischia di perdere il controllo del personaggio

MOSSE DEGNE DI NOTA

- .Rodeo Spin
- .Sao Paolo Special
- .Boomerang

VESTITI

- Pugno Destro oppure START -: Tiger Jackson
- Pugno Sinistro -----: Eddy Gordo, tuta gialla e verde
- Tasti calcio -----: Eddy Gordo, canotta rosa e pantaloncini verdi

Il vestito da Tiger Jackson si può utilizzare solo dopo aver finito l'ARCADE MODE 16 volte

---

#### MOSSE COI PUGNI

---



Crying Needle (mentre si è abbassati)

```
-----  
| PS PD |  
|       |  
|       |  
-----
```

Hammerhead (mentre si è abbassati)

```
-----  
| PS PD | PS PD |  
|       |       |  
|       |       |  
-----
```

Rewinder Away

```
-----  
| PS PD |  
|       |  
|       |  
-----
```

Rewinder Near

```
-----  
| | PS PD |  
| |       |  
O |       |  
-----
```

Elbow Sting

```
-----  
\ | PS |  
\ |   |  
O |   |  
-----
```

Elbow Uppercut

```
-----  
\ | PD |  
\ |   |  
O |   |  
-----
```

One-Two Punches

```
-----  
| PS | PD |  
|   |   |  
|   |   |  
-----
```

Front Stinger (mentre si è abbassati oppure rialzandosi)

```
-----  
|           |  
|           |  
| CS  CD |  
-----
```

Face Jammer (rialzandosi)

```
-----  
|           |  
|           |  
| CS       |  
-----
```

Circle Kick (rialzandosi)

```
-----  
|           |  
|           |  
|         CD |  
-----
```

Back Handspring Kick

```
-----  
|           |  
|           |  
| CS  CD |  
-----
```

Roundhouse

```
-----  
O |           |  
| |           | oppure  
| |         CD |  
-----
```

```
-----  
O |           |  
/ |           |  
/ |         CD |  
-----
```

Fire Kick

```
-----  
O |           |  
| |           | oppure  
| | CS  CD |  
-----
```

```
-----  
O |           |  
/ |           |  
/ | CS  CD |  
-----
```

Samba

```
-----  
| | |  
--O | | |  
| | CD |  
| | |  
-----
```

Knee Thruster

```
-----  
| | |  
O-- | | |  
| | CS |  
| | |  
-----
```

Kneecap Crusher

```
-----  
\ | | |  
 \ | | |  
  O | | CD |  
| | |  
-----
```

Freak Show

```
-----  
\ | | |  
 \ | | |  
  O | CS CD |  
| | |  
-----
```

Weed Whacker

```
-----  
 / | | |  
 / | | |  
 O | CS | |  
| | |  
-----
```

Bushwhacker

```
-----  
 / | | | |  
 / | | | |  
 O | CS | CS | |  
| | | | |  
-----
```

Shin Cutter

```
-----  
 / | | | |  
 / | | | |  
 O | CS | | CD | |  
| | | | |  
-----
```

Cross Cutter

```
-----  
 / | | | | |  
 / | | | | |  
| | | | |  
-----
```

```
O | CS | CD | CD |
-----
```

Cut Cross Needle

```
-----
/ | | PS PD |
/ | | | |
O | CS | CD | |
-----
```

Cut Cross Hammerhead

```
-----
/ | | PS PD | PS PD |
/ | | | | |
O | CS | CD | | |
-----
```

Barbed Wire

```
-----
/ | | |
/ | | |
O | CD | CD | .....
-----
```

Bushwhacker to Hot Place

```
-----
/ | | ### | |
/ | | ### | |
O | CS | ### | CS |
-----
```

Cutting Leg Whipper

```
-----
/ | | ### | |
/ | | ### | |
O | CS | ### | CD |
-----
```

Leg Whip

```
-----
| |
O-- | |
| CD |
-----
```

Leg Whip to Mars Attack

```
-----
| | |
O-- | | |
| CD | CD |
-----
```

Leg Whip to Final Mars Attack

```
-----  
|           |           |           |  
O-- |           |           |           |  
|           CD |           CD | CS  CD |  
-----
```

Leg Whip to Thing Bikini

```
-----  
|           |           |           |  
O-- |           |           |           |  
|           CD | CS      | CS      |  
-----
```

Leg Whip to Low Kick

```
-----  
|           |           |           |  
O-- |           |           |           |  
|           CD | CS      |           CD |  
-----
```

Leg Whip to Low Kicks

```
-----  
|           |           |           |           |  
O-- |           |           |           |           |  
|           CD | CS      |           CD |           CD |  
-----
```

Leg Whip to Needle

```
-----  
|           |           |           | PS  PD |  
O-- |           |           |           |           |  
|           CD | CS      |           CD |           |  
-----
```

Leg Whip to Hammerhead

```
-----  
|           |           |           | PS  PD | PS  PD |  
O-- |           |           |           |           |           |  
|           CD | CS      |           CD |           |           |  
-----
```

Satellite Moon

```
-----  
|           =           |  
|           =           |  
|           CD = CS      |  
-----
```

Satellite Moon to Roundhouse

```
-----  
|           =           |  
|           =           |
```

| CD = CS | CD |  
-----

### Slyppery Kick to Slider

-----  
=	
=	
CS = CD	CD
-----

### Slyppery Kick to Side Flop

-----  
=		
=		
CS = CD	CD	CD
-----

### Slyppery Kick to Slider - Needle

-----  
=	PS PD	
=		
CS = CD	CD	
-----

### Slyppery Kick to Slider - Hammerhead

-----  
=	PS PD	PS PD	
=			
CS = CD	CD		
-----

### Lunging Brush Fire

-----  
| |  
--O --O | |  
CS

### Back Summy

-----  
| |  
--O --O | |  
CD

### Boomerang

-----  
| |  
--O --O | |  
CS CD

Front Stinger 2 (mentre si è abbassati oppure rialzandosi, termina a T)

```
-----  
|           | |  
|           | |  
| CS  CD | •  
-----
```

Roundhouse 2 (termina a T)

```
-----  
O |           | |  
| |           | |  
| |      CD | •  
-----
```

Lunging Brush Fire 2 (termina a T)

```
-----  
--O  --O |           | |  
      | CS           | •  
-----
```

Slyppery Kick (termina a T)

```
-----  
|           =           |  
|           =           |  
| CS           =      CD |  
-----
```

Leg Whip to Mars Attack 2 (termina a T)

```
-----  
O-- |           |           | |  
    |           |           | |  
    |      CD |      CD | •  
-----
```

Satellite Moon to Hot Place Special (termina a T)

```
-----  
|           =           |           |  
|           =           |           |  
|      CD = CS           | CS           |  
-----
```

Back Summy to Fire Kick (termina a T)

```
-----  
--O  --O |           |           |  
      |           |           |  
      |      CD | CS           |  
-----
```

Back Summy to High Trust (termina a T)

```
-----  
--O  --O |           |           |  
      |           |           |
```

```
|      CD |      CD |  
-----
```

Brush Fire (termina a M)

```
-----  
|          |  
--O |      |  
| CS  |  
-----
```

Front Stinger 3 (mentre si è abbassati oppure rialzandosi, termina a M)

```
-----  
|          |  
|          | •--  
| CS  CD |  
-----
```

Toe Top (termina a M)

```
-----  
\         |  
 \        |  
  O       | CS  |  
-----
```

Weed Whacker 2 (termina a M)

```
-----  
 /        |  
 /        | •--  
 O        | CS  |  
-----
```

Samba 2 (termina a M)

```
-----  
|          |  
--O |      | •--  
|      CD |  
-----
```

Leg Whip 2 (termina a M)

```
-----  
|          |  
O-- |      | •--  
|      CD |  
-----
```

Leg Whip to Low Kick 2 (termina a M)

```
-----  
|          |          |          |  
O-- |      | CS  |      | •--  
|      CD | CS  |      CD |  
-----
```



Leg Whip to Low Kicks 2 (termina a M)

```

-----
|           |           |           |           |
O-- |         |         |         |         | •--
|         CD | CS     |         CD |         CD |
-----

```

Slyppery Kick 2 (termina a M)

```

-----
|           =           |
|           =           | •--
| CS       =         CD |
-----

```

Slyppery Kick to Slider 2 (termina a M)

```

-----
|           =           |           |
|           =           |           | •--
| CS       =         CD |         CD |
-----

```

Slyppery Kick to Side Flop 2 (termina a M)

```

-----
|           =           |           |           |
|           =           |           |           | •--
| CS       =         CD |         CD |         CD |
-----

```

Lunging Brush Fire 3 (termina a M)

```

-----
|           |           |
--O --O |         | •--
|         CS |
-----

```

Shin Cutter 2 (termina a M)

```

-----
|           |           |
/ |         |           |
/ |         |           | •--
O | CS     |         CD |
-----

```

Cross Cutter 2 (termina a M)

```

-----
|           |           |           |
/ |         |           |           |
/ |         |           |           | •--
O | CS     |         CD |         CD |
-----

```

Bushwhacker to Hot Place 2 (termina a M)

```

-----
|           |   ###   |           |
/ |         |   ###   |           | •--
/ |         |   ###   |           |
-----

```

```
O | CS | ### | CS |
-----
```

Satellite Moon to Hot Place Special 2 (termina a M)

```
-----
|      =      |      |
|      =      |      |  •--
|    CD = CS  |    CS  |
-----
```

Barbed Wire to Handstand (termina a M)

```
-----
/ |      |      |      |      |
/ |      |      |      |      |  O--
O |    CD |    CD | ..... |    CD |
-----
```

---MOSSE COMBINATE---

Backflip

```
O O
| \  O--
|  \
```

Backflip to Handstand (termina a M)

```
O O
| \  O--  --O
|  \
```

Shin Cutter Combo

```
-----
|      PD | PS      |      |
--O |      |      |      |
|      |      |      CD |
-----
```

=====
MOSSE POSIZIONE "A TERRA" (T)
=====

Back Handspring Kick

```
-----
|      |
|      |
| CS  CD |
-----
```

Low Header

```
-----
| PS  PD |
```

```
| |
| |
-----
```

Hammerhead

```
-----
| PS PD | PS PD |
|         |         |
|         |         |
-----
```

Rio Delight

```
-----
|         |         |
|         |         |
| CS      |         CD |
-----
```

Scoop Up Kick

```
-----
|         =         |
|         =         |
| CS      =         CD |
-----
```

Low Stinger Combo

```
-----
|         |         |
|         |         |
|         CD | CS  CD |
-----
```

Twister to Slyppery Kick

```
-----
|         =         |         |
|         =         |         |
|         CD = CS   | CS  CD |
-----
```

Posizione sulle Mani (termina a M)

```
-----
|         |
|         | •---
| CS  CD |
-----
```

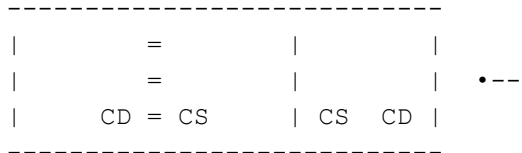
Twister to Handstand (termina a M)

```
-----
|         =         |
|         =         |
|         CD = CS   |
-----
```

Low Stinger Combo 2 (termina a M)



Twister to Slyppery Kick 2 (termina a M)

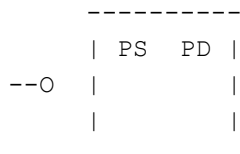


=====

MOSSE POSIZIONE "SULLE MANI" (M)

=====

Posizione sulle Mani



Handstand Walking



Regular Stance (torna alla posizione standard)



Handstand Tilt Away



Handstand Tilt Near



Perch

|  
|  
•

### Perch to Flop Kick

```
-----  
| | |  
| | |  
• | CS CD |  
-----
```

### Flop Right

```
-----  
| PS |  
| | |  
| | |  
-----
```

### Flop Left

```
-----  
| PD |  
| | |  
| | |  
-----
```

### Helicopter

```
-----  
| | |  
| | |  
| CD |  
-----
```

### Giant Step

```
-----  
| | |  
| | |  
| CS |  
-----
```

### Psyche Out

```
-----  
| | |  
| | | O--  
| CS |  
-----
```

### Hot Place Special

```
-----  
O-- | | | •--  
| CS |  
-----
```

Circus

```

-----
|      PD |      |
|      |      |
|      |      CD |
-----

```

Slyppery Kick

```

-----
|      =      |
|      =      | •--
| CS      =      CD |
-----

```

Circle Sit

```

-----
|      |      |
|      |      | •--
|      CD | CS | CD |
-----

```

Carnival

```

-----
|      PD |      |      |
|      |      |      |
|      |      CD | CS |
-----

```

Calypso

```

-----
| PS      |      |      |
|      |      |      |
|      | CS      | CS      |
-----

```

Rotator

```

-----
| |      |      |      |
| |      | oppure |      |
O | CS      |      | O |      CD |
-----

```

Slice Kick

```

-----
O |      |      |      |
| |      | oppure |      |
| | CS      |      |      | CD |
-----

```

Hot Place Special 2 (termina a T)

```

-----

```

```

    |         |
O-- |         |
    | CS     |
-----

```

Slyppery Kick 2 (termina a T)

```

-----
|         =         |
|         =         |
| CS     =         CD |
-----

```

Circle Sit 2 (termina a T)

```

-----
|         |         |
|         |         |
|      CD | CS  CD |
-----

```

Slice Kick 2 (termina a T)

```

-----
O |         | |         O |         | |
| |         | | oppure | |         | |
| | CS     | •         | |      CD | •
-----

```

=====

MOSSE DURANTE IL PASSO LATERALE

=====

Cruncher

```

-----
|      PD |
|         |
|         |
-----

```

Hand Slaps

```

-----
| PS  PD |
|         |
|         |
-----

```

Mirage

```

-----
| PS  PD =         |
|         =         |
|         = CS     |
-----

```

Island Mirage

```

-----

```

```
| PS PD | | |
| | | |
| | CS | |
-----
```

Swirl Kick

```
-----
| | |
| | |
| | CD |
-----
```

Swirl Kick to Spinner

```
-----
| | | |
| | | |
| | CD | CS |
-----
```

Swirl Kick to Handspring

```
-----
| | | |
| | | |
| | CD | CS CD |
-----
```

Wheel

```
-----
| | |
| | |
| CS CD |
-----
```

Sao Paolo Special

```
-----
| | | | O | | |
| | | | / | | |
| CS CD | CS CD | CS CD | / | CS CD |
-----
```

Chop Down

```
-----
O | | |
| | | |
| | CS |
-----
```

Chop Down to Freak Show

```
-----
O | | |
| | | |
| | CS | CS |
-----
```



Chop Down to Kick Out

```

-----
O |           |           |
| |           |           |
| | CS       | CS  CD |
-----

```

Chop Down to Take Down

```

-----
O |           | | |           |
| |           | | |           |
| | CS       | O | CS       |
-----

```

Hot Place Special (termina in T)

```

-----
|           |
|           |
| CS       |
-----

```

Swirl Kick to Handspring 2 (termina in T)

```

-----
|           | | |
|           | | |
|   CD | CS  CD | •
-----

```

Swirl Kick 2 (termina in M)

```

-----
|           |
|           | •--
|   CD |
-----

```

Hot Place Special 2 (termina in M)

```

-----
|           |
|           | •--
| CS       |
-----

```

Swirl Kick to Handspring 3 (termina in M)

```

-----
|           | | |
|           | | | •--
|   CD | CS  CD |
-----

```

PRESE

=====  
Rio Deal

-----  
| PS |  
| |  
CS

Rio Special

-----  
| PD |  
| |  
CD

Rodeo Spin

-----  
O-- / | \ --O | PS PD |  
/ | \ | |  
O O O | |  
-----

Shadow Dancer (afferrando l'avversario da destra)

-----  
| PS |  
| | oppure  
CS

-----  
| PD |  
| |  
CD

Missile Launcher (afferrando l'avversario da sinistra)

-----  
| PS |  
| | oppure  
CS

-----  
| PD |  
| |  
CD

Air Mail (afferrando l'avversario da dietro)

-----  
| PS |  
| | oppure  
CS

```

-----
|      PD |
|      |
|      CD |
-----

```

```

=====
MOSSE IMBLOCCABILI
=====

```

```

Fruit Picker

```

```

-----
/ |      | [ premere      ]
/ |      | [ O-- O--    ]
O | CS   | [ per annullare ]
-----

```

```

=====
STRINGS
=====

```

```

1. Tenstring (MMAAMMMAMMMM)

```

```

      M      M      A      A      MM      M      AM      M      M      M
-----
|  =      |      | PD|      |      |      |      | / |      | O |      |
| CD=CS   | CD|      | CD| CD|CS CD|CS CD|CS CD| O |CS CD| / |CS CD|
-----

```

```

2. Fivestring (MMAAB)

```

```

      M      M      A      A      B
-----
|  =      |      | PD|      |      |
| CD=CS   | CD|      | CD|CS   |
-----

```

```

=====
EVITARE LE PRESE
=====

```

```

-----
Rio Deal          PS
Rio Special       PD
Rodeo Spin        PS+PD
Shadow Dancer     PD
Missile Launcher  PS
Air Mail          no
-----

```

```

=====
ANALISI DELLE MOSSE
=====

```

NOME	DANNO	TIPO
MOSSE COI PUGNI		
Crying Needle	25	M
Hammerhead	30	M
Elbow Sting	10	M
Elbow Uppercut	15	M
One-Two Punches	6+15	(21) AA

MOSSE COI CALCI		
Front Stinger	20	M
Face Jammer	25	A
Circle Kick	20	M
Back Handspring Kick	25	M
Roundhouse	28	M
Fire Kick	20	M
Samba	20	M
Knee Thruster	20	M
Kneecap Crusher	12	B
Freak Show	20	M
Weed Whacker	12	B
Bushwhacker	12+25	(37) BM
Shin Cutter	12+15	(27) BB
Cross Cutter	12+15+15	(42) BBB
Cut Cross Needle	12+12+15	(39) BBM
Cut Cross Hammerhead	12+12+30	(54) BBM
Barbed Wire	15+30...	(..) AA..
Bushwhacker to Hot Place	12+13	(25) BM
Cutting Leg Whipper	12+15	(27) BA
Leg Whip	15	A
Leg Whip to Mars Attack	15+12	(27) AM
Leg Whip to Final Mars Attack	15+12+25	(52) AMM
Leg Whip to Thing Bikini	15+12+25	(52) ABM
Leg Whip to Low Kick	15+12+15	(42) ABB
Leg Whip to Low Kicks	15+12+15+15	(57) ABBB
Leg Whip to Needle	15+12+15+15	(57) ABBM
Leg Whip to Hammerhead	15+12+15+30	(72) ABBM
Satellite Moon	25	M
Satellite Moon to Roundhouse	25+28	(53) MM
Slyppery Kick to Slider	10+10+15	(35) BBB
Slyppery Kick to Side Flop	10+10+15+15	(50) BBBB
Slyppery Kick to Slider-Needle	10+10+15+25	(60) BBBM
Slyppery Kick to Slider-Hammerhead	10+10+15+30	(65) BBBM
Lunging Brush Fire	30	M
Boomerang	16	M
Front Stinger 2	20	M
Roundhouse 2	28	M
Lunging Brush Fire 2	30	M
Slyppery Kick	10+10	(20) BB
Leg Whip to Mars Attack 2	15+12	(27) AM
Satellite Moon to Hot Place Special	25+15	(40) MM
Back Summy to Fire Kick	20	B
Back Summy to High Trust	35	M
Brush Fire	25	M
Front Stinger 3	20	M
Toe Top	15	M
Weed Whacker 2	12	B

Samba 2	20		M
Leg Whip 2	15		A
Leg Whip to Low Kick 2	15+12+15	(42)	ABB
Leg Whip to Low Kicks 2	15+12+15+15	(57)	ABBB
Slyppery Kick 2	10+10	(20)	BB
Slyppery Kick to Slider 2	10+10+15	(35)	BBB
Slyppery Kick to Side Flop 2	10+10+15+15	(50)	BBBB
Lunging Brush Fire 3	30		M
Shin Cutter 2	12+15	(27)	BB
Cross Cutter 2	12+15+15	(42)	BBB
Bushwhacker to Hot Place 2	12+13	(25)	BM
Satellite Moon to Hot Place Special 2	25+15	(40)	MM
Barbed Wire to Handstand	15+30..+12	(..)	AA..M

---

MOSSE COMBINATE

Shin Cutter Combo	8+10+20	(38)	AAM
-------------------	---------	------	-----

---

MOSSE POSIZIONE "ATERRA"

Back Handspring Kick	25		M
Low Header	20		M
Hammerhead	30		M
Rio Delight	7+28	(35)	MM
Scoop Up Kick	20		M
Low Stinger Combo	10+25	(35)	MM
Twister to Slyppery Kick	12+10+10	(32)	BBB
Twister to Handstand	12		B
Low Stinger Combo 2	10+25	(35)	MM
Twister to Slyppery Kick 2	12+10+10	(32)	BBB

---

MOSSE POSIZIONE "SULLE MANI"

Perch to Flop Kick	25		M
Flop Right	10		M
Flop Left	10		M
Helicopter	12+12	(24)	MM
Giant Step	15		B
Hot Place Special	15		M
Circus	10+12	(22)	MB
Slyppery Kick	10+13	(23)	BB
Circle Sit	12+12+10+10	(44)	MMBB
Carnival	10+12+25	(47)	MBB
Calypso	10+15+25	(50)	MBM
Rotator	25		M
Slice Kick	10		M
Hot Place Special 2	15		M
Slyppery Kick 2	10+13	(23)	BB
Circle Sit 2	12+12+10+10	(44)	MMBB
Slice Kick 2	10		M

---

MOSSE DURANTE IL PASSO LATERALE

Cruncher	18		M
Hand Slaps	12+15	(37)	AA
Mirage	12+20	(32)	AM
Island Mirage	12+15+13	(40)	AAM
Swirl Kick	15		B
Swirl Kick to Spinner	15		B
Swirl Kick to Handspring	15		B

Wheel	6+6	(12)	AM
Sao Paolo Special	6+6+30+18+20	(80)	AMMMM
Chop Down	12		M
Chop Down to Freak Show	12+12	(24)	MM
Chop Down to Kick Out	12+15	(27)	MB
Chop Down to Take Down	12+18	(30)	MB
Hot Place Special	15		M
Swirl Kick to Handspring 2	15		B
Swirl Kick 2	15		B
Hot Place Special 2	15		M
Swirl Kick to Handspring 3	15		B

---

PRESE

Rio Deal	30
Rio Special	30
Rodeo Spin	55
Shadow Dancer	42
Missile Launcher	40
Air Mail	60

---

MOSSE IMBLOCCABILI

Fruit Picker	40+40	(80)	!!
--------------	-------	------	----

---

STRINGS

Tenstring	20+28+7+8+22+10+12+21+15+20	(163)	MMAAMMMAMMMM
Fivestring	20+28+7+8+12	(75)	MMAAB

---

NOTE

.Il Rewinder Away e il Rewinder Near sono come i passi laterali  
.La Posizione "a terra" è quando Eddy/Tiger rimane supino, ma non sdraiato,  
cioè appoggiato sui gomiti

```

=====
FFFFF   OOO   RRRR   EEEEE   SSSS   TTTTT   [ @4FL ]
F       O  O  R  R  E       SS       T
FFF     O  O  RRRR  EEEE   SSS     T
F       O  O  R  R  E       SS     T
F       OOO   R  R  EEEEE  SSSS   T

```

```

LL      A    W    W
LL      A A   W    W
LL      A   A   W W W
LLLLLL  AAAAA W W W
LLLLLL  A   A   WWW

```

NOME -----: Forest Law  
NAZIONALITÀ -----: Americana  
ETÀ -----: 25 anni  
ALTEZZA -----: 177 cm  
PESO -----: 66 kg  
GRUPPO SANGUIGNO -: B  
OCCUPAZIONE -----: Successore di Marshall Law

ADORA -----: Le carte di credito  
DETESTA -----: Viaggiare in moto  
HOBBY -----: Fare compere  
STILE DI LOTTA ---: Jeet Kune Doo

#### TEKKEN

Non presente, però presente il padre, Marshall Law

#### TEKKEN 2

Non presente, però presente il padre, Marshall Law

#### TEKKEN 3

Alla fine del 2° torneo di Tekken, Marshall ricostruì il dojo diventando a poco a poco un grande uomo d'affari. Un giorno, l'amico di famiglia Paul Phoenix disse di essersi iscritto al 3° torneo, e chiese a Forest di seguirlo. Marshall aveva sempre proibito a Forest di scontrarsi con altri lottatori e quindi gli impedì di partecipare. Paul però fece leva sull'orgoglio di Forest dicendogli che avrebbe potuto dimostrare al mondo di essere un grande lottatore, superiore persino al padre. Forest allora, approfittando di un viaggio d'affari di Marshall, disobbedì ai suoi ordini e decise di partire con Paul per partecipare al torneo.

---

#### ANALISI DEL PERSONAGGIO

---

Law è il personaggio più veloce del gioco, ma in compenso non è molto potente. Possiede colpi molto rapidi sia con le mani che con le gambe, adatti per colpire a ripetizione l'avversario appena questi abbassa la guardia. La sua "rovesciata" permette di effettuare numerosissime combo.

---

#### COMMENTO PERSONALE

---

Law è sicuramente il personaggio più veloce del gioco, ma anche il più monotono. I suoi attacchi, soprattutto quelli con le gambe, sono praticamente tutti uguali. Questo personaggio è consigliato soprattutto per i principianti, anche perchè è molto semplice effettuare le sue mosse.

#### PREGI

.molto veloce

#### DIFETTI

.molto monotono  
.poco potente

#### MOSSE DEGNE DI NOTA

.Poison Arrow  
.Dragon Tail  
.Frogman

#### VESTITI

Pugno Destro oppure START -: Tuta gialla  
Pugno Sinistro -----: Giacca bianca e pantaloni blu  
Tasti calcio -----: Canotta bianca e pantaloni viola

=====

=====  
Fatal Backhand (mostrando le spalle all'avversario)

```

-----
| PS      |           | PD |
|         | oppure   |    |
|         |         |    |
-----

```

Trick Step

```

-----
| PS PD |
O-- |      |
|      |
-----

```

Trick Step to Dragon Blow

```

-----
| PS PD | PS      |
O-- |      |          |
|      |          |
-----

```

Trick Step to Dragon Fist

```

-----
| PS PD | PD |
O-- |      |    |
|      |    |
-----

```

Dragon Whip

```

-----
 / | PD |
 / |    |
O  |    |
-----

```

BlackOut

```

-----
| PS PD | PS      |
|         |          |
| CS CD |          |
-----

```

One-Two Punches

```

-----
| PS      | PD |
|         |    |
|         |    |
-----

```

Mini Rave War Attack

-----



```
| PD | PD |
| | |
| | |
-----
```

Poison Arrow

```
-----
| PD = PS |
--O | = |
| = |
-----
```

Rave War Attack

```
-----
| PD | PD | PD |
--O | | |
| | |
-----
```

Dragon Storm

```
-----
| PS | PD | PS |
O-- | | |
| | |
-----
```

Machine Gun Arrow

```
-----
| PS | PS | PS | PS | PS |
| | | | |
| | | | |
-----
```

=====
MOSSE COI CALCI
=====

Quick Sommersault

```
-----
| |
| |
| CS CD |
-----
```

Jump Kick Sommersault

```
-----
O | |
| | | oppure
| | CS CD |
-----
```

```
-----
O | |
/ | | oppure
```

/ | CS CD |  
-----

o | | |  
\  
\  
CS CD

### Frogman

-----  
| | | |  
| | | |  
o | CS CD |  
-----

### Frogman Feint

-----  
| | | | |  
| | | | |  
o | CS CD | •  
-----

### Dragon Low Kick

-----  
| | | |  
| | | |  
o | CS | |  
-----

### Mid Kick

-----  
\  
\  
o | CS | |  
-----

### Dragon Tail

-----  
/  
/  
o | | CD |  
-----

### Back Flipper

-----  
CS CD		CD	
-----

### High Kick to Sommersault

-----

```

|           |           | |
|           |           |
|  CS      |           |  CD  |
-----

```

Front Kick to Sommersault

```

-----
\          |           |           |
 \         |           |           |
  O        |           |  CD  |  CS  |
-----

```

Crescent Kick

```

-----
|           |  O  |           | |
|           |  |  |           |
|          CD |  |  |  CS  |
-----

```

Running Side Kick

```

-----
--O  --O  --O  |           |
          |  CS  |
-----

```

Shaolin Spin Kick

```

-----
|           |           |           | |
|           |           |           |
|          CD |  CS  |           |  CD  |
-----

```

Triple Head Kick

```

-----
|           |           |           |
|           |           |           |
|  CS      |  CS      |  CS      |
-----

```

Double Head Kick to Sommersault

```

-----
|           |           |           | |
|           |           |           |
|  CS      |  CS      |           |  CD  |
-----

```

Double Head Kick - Medium Kick

```

-----
|           |           |  --O  |           |
|           |           |           |           |
|  CS      |  CS      |           |  CS      |
-----

```

Triple Head Kick - Medium Kick

```
-----  
|           |           |           |           | |
|           |           |           | --O |           |  
| CS       | CS       | CS       |           | CS       |  
-----
```

Triple Head Kick to Sommersault

```
-----  
|           |           |           |           |  
|           |           |           |           |  
| CS       | CS       | CS       |           CD |  
-----
```

2 Tricky Tricks to Sommersault

```
-----  
| |           |           |           |  
| |           |           |           |  
O | CS       | CS       |           CD |  
-----
```

3 Tricky Tricks to Sommersault

```
-----  
| |           |           |           |           |  
| |           |           |           |           |  
O | CS       | CS       | CS       |           CD |  
-----
```

4 Tricky Tricks to Sommersault

```
-----  
| |           |           |           |           |           |  
| |           |           |           |           |           |  
O | CS       | CS       | CS       | CS       |           CD |  
-----
```

Tricky Tricks - Medium Kick

```
-----  
| |           |           |           |           |  
| |           |           | --O |           |  
O | CS       | CS       |           | CS       |  
-----
```

Double Dragon (durante il passo laterale)

```
-----  
|           |  
|           |  
| CS CD |  
-----
```

Side Kick to Sommersault (rialzandosi)

```
-----
```

```

|       |       | |
|       |       |
|  CS   |       |  CD  |
-----

```

Front Kick to Sommersault (rialzandosi)

```

-----
|       |       |
|       |       |
|   CD  |  CS   |
-----

```

Sommersault Fake (mentre si è abbassati)

```

-----
O |       |
| |       | oppure
| |   CD  |
-----

```

```

-----
O |       |
\ |       | oppure
\ |   CD  |
-----

```

```

-----
O |       |
/ |       |
/ |   CD  |
-----

```

Catapult Kick Low (mentre si è abbassati)

```

-----
• |       |
| |       | oppure
| |   CD  |
-----

```

```

-----
• |       |
\ |       | oppure
\ |   CD  |
-----

```

```

-----
• |       |
/ |       |
/ |   CD  |
-----

```

Rainbow Kick (mentre si è abbassati)

```

-----
• |       |
| |       | oppure
| |  CS  CD  |
-----

```

```

      -----
      • |   |   |
      / |   |   | oppure
      / | CS CD |
      -----

```

```

      -----
      • |   |   |
      \ |   |   |
      \ | CS CD |
      -----

```

Double Impact (mentre si è abbassati)

```

      -----
      |   |   | |
      |   |   |
      | CS |   | CD |
      -----

```

Low Kick to Sommersault

```

      -----
      | |   |   |
      | |   |   | oppure
      O |   | CD | CS |
      -----

```

(mentre si è abbassati)

```

      -----
      |   |   | |
      |   |   |
      |   | CD | CS |
      -----

```

Dragon Slide (mentre si è abbassati)

```

      -----
      \ | \ |   |
      \ | \ |   |
      O O • | CS |
      -----

```

=====

MOSSE COMBinate

=====

Punch Reversal (controattacco)

```

      -----
      | PS PD |
      O-- |   |
      |   |
      |   |
      -----

```

Punch Reversal to Dragon Mid Kick

```

      -----
      | PS PD |

```

```

O-- |   |   |
    |   | CS |
-----

```

Punch Reversal to Dragon Low Kick

```

    | PS PD |   |
O-- |   |   |
    |   |   CD |
-----

```

Body Blow to Sommersault

```

    |   PD |   |
    |   |   | oppure
O  |   | CS |
-----

```

(mentre si è abbassati)

```

    |   PD |   |
    |   |   |
    |   | CS |
-----

```

Elbow Spring Kick

```

 /  |   PD |   |
 /  |   |   |
O   |   |   CD |
-----

```

Elbow Spring Kick Feint

```

 /  |   PD |   | |
 /  |   |   | |
O   |   |   CD | •
-----

```

Mugging

```

-----
| PS PD | PS   |   | |
|   |   |   |   |
| CS CD |   | CS |
-----

```

Junkyard Attack

```

-----
    |   PD |   |   |
O-- |   |   |   |
    |   | CS |   CD |
-----

```

=====

PRESE

=====

Dragon's Fire

-----  
| PS |  
| |  
CS

Hopping Frog

-----  
| PD |  
| |  
CD

Atomic Drop

-----  
| PD |  
---• | |  
CS

Chastisement Punch

-----  
\ | PS PD |  
\ | |  
O | |  
-----

Knee Lift

-----  
| |  
--O --O | |  
CS CD

Bulldog

-----  
\ | PS PD | PS | PD | PS PD |  
\ | | | | | |  
O | | | | | |  
-----

Dragon Ballbreaker (afferrando l'avversario da destra)

-----  
| PS |  
| | oppure  
CS
-----



```
| PD |
| |
| CD |
-----
```

Headlock Kick (afferrando l'avversario da sinistra)

```
-----
| PS |
| | oppure
| CS |
-----
```

```
-----
| PD |
| |
| CD |
-----
```

Ultimate Dragon (afferrando l'avversario da dietro)

```
-----
| PS |
| | oppure
| CS |
-----
```

```
-----
| PD |
| |
| CD |
-----
```

=====
MOSSE IMBLOCCABILI
=====

Dragon Fang

```
-----
/ | PS PD | [ O O ]
/ | | [ premere | | per annullare ]
O | | [ | | ]
-----
```

Punch Reversal to Fatal Backhand

```
-----
| PS PD | PS |
O-- | | |
| | |
-----
```

Punch Reversal to Stagger Fist

```
-----
| PS PD | PD |
O-- | | |
| | |
-----
```

=====  
 CONTROMOSSE  
 =====

High/Mid Parry

```

  -----
  |         PD |
O-- |         | oppure
  |         CD |
  -----
  
```

```

  -----
  | PS       |
O-- |         |
  | CS       |
  -----
  
```

Low Parry

```

  -----
  | |         PD |
  | |         | oppure
O  |         CD |
  -----
  
```

```

  -----
  | | PS       |
  | |         |
O  | CS       |
  -----
  
```

=====  
 STRINGS  
 =====

1. Tenstring 1 (MAAAABAAAM)

```

  M   A   A   A   A   B   A   A   A   M
  -----
  \ |PS | PD| PD|PS |   |   |   |   |   |
O  |   |   |   |   |CS |CS |CS |   |CD|CS | CD|
  -----
  
```

2. Tenstring 2 (MAAAABMABM)

```

  M   A   A   A   A   B   M   A   B   M
  -----
  \ |PS | PD| PD|PS |   |   |   |   |   |
O  |   |   |   |   |CS |CS |CS |   |CD| CD| CD|
  -----
  
```

3. Tenstring 3 (MBMAMBMBM)

```

  M   B   M   A   M       B   M   A   B   M
  -----
  \ |PS |   | PD| PD|   | | |   |   |   |   |
  
```

O | |CS | | |CS | O |CS |CS | | CD| CD| CD|  
 -----

4. Tenstring 4 (MBMAMBAAAM)

M B M A M B A A A M  
 -----  
 \ |PS | | PD| PD| | | | | | | | |  
 O | |CS | | |CS | O |CS |CS | | CD|CS | CD|  
 -----

5. Eightstring 1 (MAAAABMB)

M A A A A B M B  
 -----  
 \ |PS | PD| PD|PS | | | | | | | |  
 O | | | | | |CS |CS |CS |CS | |  
 -----

6. Eightstring 2 (MBMAMBAB)

M B M A M B A B  
 -----  
 \ |PS | | PD| PD| | | | | | | | |  
 O | |CS | | |CS | O |CS |CS |CS | |  
 -----

=====  
 EVITARE LE PRESE  
 =====

-----

Dragon's Fire	PS
Hopping Frog	PD
Atomic Drop	PS
Chastisement Punch	PS+PD
Knee Lift	PS+PD
Bulldog	PS+PD
Dragon Ballbreaker	PD
Headlock Kick	PS
Ultimate Dragon	no

-----

=====  
 ANALISI DELLE MOSSE  
 =====

-----

NOME	DANNO	TIPO
------	-------	------

-----

MOSSE COI PUGNI

Trick Step to Dragon Blow	43	M
Trick Step to Dragon Fist	12	A
Dragon Whip	15	M

BlackOut	10		A
One-Two Punches	5+12	(17)	AA
Mini Rave War Attack	10+10	(20)	AA
Poison Arrow	40		M
Rave War Attack	12+6+6	(24)	AMA
Dragon Storm	12+12+15	(39)	MMM
Machine Gun Arrow	10+5+5+5+5	(30)	AAAAA

---

MOSSE COI CALCI

Quick Sommersault	25		M
Jump Kick Sommersault	25+25	(50)	AM
Frogman	25+27	(52)	MM
Frogman Feint	25		M
Dragon Low Kick	8		B
Mid Kick	21		M
Dragon Tail	25		B
Back Flipper	21+25	(46)	MM
High Kick to Sommersault	18+21	(39)	AM
Front Kick to Sommersault	12+21	(33)	MM
Crescent Kick	16+30	(46)	AM
Running Side Kick	30		M
Shaolin Spin Kick	16+12+12	(40)	AAA
Triple Head Kick	18+10+10	(38)	AAA
Double Head Kick to Sommersault	18+10+25	(53)	AAM
Double Head Kick-Medium Kick	18+10+12	(40)	AAM
Triple Head Kick-Medium Kick	18+10+15	(43)	AAAM
Triple Head Kick to Sommersault	18+10+10+25	(63)	AAAM
2 Tricky Tricks to Sommersault	8+10+21	(39)	BAM
3 Tricky Tricks to Sommersault	8+10+10+21	(49)	BAAM
4 Tricky Tricks to Sommersault	8+10+10+10+21	(59)	BAAAM
Tricky Tricks-Medium Kick	8+10+21	(39)	BAM
Double Dragon	16+22	(38)	MA
Side Kick to Sommersault	28+25	(53)	AM
Front Kick to Sommersault	12+21	(33)	MM
Sommersault Fake	24		M
Catapult Kick Low	22		M
Rainbow Kick	30		M
Double Impact	12+21	(33)	BM
Low Kick to Sommersault	7+21	(28)	BM
Dragon Slide	17		B

---

MOSSE COMBIMATE

Punch Reversal to Dragon Mid Kick	22		M
Punch Reversal to Dragon Low Kick	15		B
Body Blow to Sommersault	8+21	(29)	MM
Elbow Spring Kick	15+25	(40)	MM
Elbow Spring Kick Feint	15+25	(40)	MM
Mugging	10+7	(17)	AB
Junkyard Attack	12+8+22	(42)	MBM

---

PRESE

Dragon's Fire	7+23	(30)	
Hopping Frog	30		
Atomic Drop	30		
Chastisement Punch	30		
Knee Lift	28		
Bulldog	35		

Dragon Ballbreaker	42
Headlock Kick	40
Ultimate Dragon	50

---

MOSSE IMBLOCCABILI

Dragon Fang	100	!
Punch Reversal to Fatal Backhand	12	!
Punch Reversal to Stagger Fist	12	!

---

CONTROMOSSE

High/Mid Parry	nessuno
Low Parry	nessuno

---

STRINGS

Tenstring 1	10+5+6+5+7+6+7+7+10+25	(88)	MAAAABAAAM
Tenstring 2	10+5+6+5+7+6+6+8+7+38	(98)	MAAAABMABM
Tenstring 3	10+6+6+8+6+6+6+8+7+38	(101)	MBMAMBMBM
Tenstring 4	10+6+6+8+6+6+7+7+10+25	(91)	MBMAMBAAAM
Eightstring 1	10+5+6+5+7+6+6+7	(52)	MAAAABMB
Eightstring 2	10+6+6+8+6+6+6+7	(55)	MBMAMBAB

---

=====

GGGG	OOOOO	N	N	[@4GN]
G	O	O	NN	N
G	GG	O	O	NNNN
G	G	O	O	NN
GGGG	OOOOO	N	N	

NOME -----: Gon  
NAZIONALITÀ -----: Giapponese  
ETÀ -----: 6 anni  
ALTEZZA -----: 76 cm  
PESO -----: 50 kg  
GRUPPO SANGUIGNO -: Sconosciuto  
OCCUPAZIONE -----: Personaggio di fumetti  
ADORA -----: Nuotare  
DETESTA -----: Il cattivo tempo  
HOBBY -----: Tentare di volare  
STILE DI LOTTA ---: Mashashi Tanaka Dino style

TEKKEN

Non presente

TEKKEN 2

Non presente

TEKKEN 3

Gon è un personaggio dei fumetti molto noto in Giappone, dove venne pubblicato per la prima volta nel 1992.

Forse partecipa al torneo per fuggire dalla solitudine della sua isola.

---

ANALISI DEL PERSONAGGIO

---

Gon è un personaggio molto particolare; la sua piccola statura gli permette di essere colpito solo da calci bassi oppure da pochi colpi bassi inoltre è immune alle prese. Non vi fate ingannare dalle apparenze, perchè questo piccolo dinosauro è molto più ostico di quel sembra. Nel corpo a corpo ha poche speranze contro avversari più veloci, ma dalla media distanza si rivela molto, ma molto pericoloso.

---

COMMENTO PERSONALE

---

Ecco un altro personaggio di cui avrei fatto volentieri a meno. Giocare contro Gon irrita la maggior parte dei giocatori, me compreso. Questo animaletto, essendo piccolo, non può essere afferrato con le prese ed è immune a molti attacchi, e quindi costringe a cambiare stile gioco. Se proprio lo volete usare, usatelo, ma sappiate che gli amici vi guarderanno storto!

PREGI

.immune alle prese ed a molti attacchi  
.non si può sfuggire alle sue prese

DIFETTI

.braccia troppo corte

MOSSE DEGNE DI NOTA

.Helicopter Spin

ASPETTO

Tasti pugno --: Gon dinosauro  
Tasti calcio -: Gon tartaruga

=====

MOSSE COI PUGNI

=====

Mini Upper (rialzandosi)

```
-----
| PS      |           | PD |
|         | oppure   |   |
|         |         |   |
-----
```

Dino Gonfist

```
-----
O | PS      |
| |         | oppure
| |         |
-----
```

```
-----
O | PS      |
\ |         | oppure
\ |         |
-----
```

```
-----
O | PS      |
```

/ | |  
/ | |  
-----

Roger Punch

-----  
| PS |  
O-- | |  

Advancing Punches

-----  
| PS | PS | PS |  
| | | |  
| | | |.....  
-----

=====  
MOSSE COI CALCI  
=====

Buttflop

-----  
• | |  
| | oppure  
| | CD |  
-----

-----  
• | |  
| | oppure  
| | CS |  
-----

-----  
• | |  
\ | | oppure  
\ | | CD |  
-----

-----  
• | |  
\ | | oppure  
\ | | CS |  
-----

-----  
• | |  
/ | | oppure  
/ | | CD |  
-----

-----  
• | |  
/ | |  
/ | | CS |

Mini Buttflap

-----  
O | | |  
| | | oppure  
| | CD |  
-----

-----  
O | | |  
| | | oppure  
| | CS |  
-----

-----  
O | | |  
\ | | | oppure  
\ | CD |  
-----

-----  
O | | |  
\ | | | oppure  
\ | CS |  
-----

-----  
O | | |  
/ | | | oppure  
/ | CD |  
-----

-----  
O | | |  
/ | | |  
/ | CS |  
-----

Hop Kick Left

-----  
O | | |  
| | | oppure  
| | CS |  
-----

-----  
O | | |  
\ | | | oppure  
\ | CS |  
-----

-----  
O | | |  
/ | | | oppure  
/ | CS |  
-----



Hop Kick Right

```
-----  
  o |           |  
 /  |           | oppure  
 /  |           | CD |  
-----
```

```
-----  
  o |           |  
 \  |           |  
 \  |           | CD |  
-----
```

Mini Exploder

```
-----  
  |           |  
--o |           |  
  | CS  CD |  
-----
```

Whiff Frankensteiner

```
-----  
 \  |           |  
 \  |           |  
  o | CS  CD |  
-----
```

Double Sweeps

```
-----  
  |           |           |  
--o |           |           |  
  | CS           | CS           |  
-----
```

Kick Up (mentre si è supini, piedi vicini all'avversario)

```
-----  
 |           |           | |
 |           | oppure |           |  
 | CS           |           | CD |  
-----
```

Scoot Kick (mentre si è proni, piedi vicini all'avversario)

```
-----  
 |           |           | |
 |           | oppure |           |  
 | CS           |           | CD |  
-----
```

Lying Tailsmack (mentre si è supini, testa vicina all'avversario)

```
-----  
 |           |           | |
 |           | oppure |           |  
 | CS           |           | CD |  
-----
```

-----  
-----  
Lying Kickout (mentre si è proni, testa vicina all'avversario)

-----  
-----  
	oppure	
CS		CD
-----  
-----

Roll Forward to Boot Kick (mentre si è proni, testa vicina all'avversario)

-----  
-----  
--O | | | |  
| CS | | CD |  
-----  
-----

Roll Backward to Roo Kick (mentre si è proni, testa vicina all'avversario)

-----  
-----  
O-- | | | |  
| CS | | CD |  
-----  
-----

=====  
MOSSE COMBinate  
=====

Headdive (mentre si corre)

-----  
--O | | | |  
CS CD

Low Shin Charge (mentre si è abbassati)

-----  
\ | | | |  
\ | | | |  
O | CS CD |  
-----

Roll Back Roo Kick (mentre si è abbassati)

-----  
/ | | | |  
/ | | | |  
O | CS CD |  
-----

Mid Headbutt

-----  
| | | |  
| | | |  
| CS CD |

-----  
Lay Down

-----  
| | PS PD |  
| | | | oppure  
O | | | |  
-----

-----  
/ | PS PD |  
/ | | |  
O | | | |  
-----

Tail Smack

-----  
| | | |  
| | | |  
O | | CD |  
-----

Quick Helicopter Spin

-----  
O | | | |  
| | | |  
| | CS CD |  
-----

Backdrop

-----  
O | PS PD |  
| | | | oppure  
| | | |  
-----

-----  
O | PS PD |  
\ | | | oppure  
\ | | |  
-----

-----  
O | PS PD |  
/ | | |  
/ | | |  
-----

Belly Flop

-----  
• | PS PD |  
| | | | oppure  
| | | |  
-----

```

-----
•   | PS PD |
 \  |       | oppure
  \  |       |
-----

```

```

-----
•   | PS PD |
 /  |       |
 /  |       |
-----

```

Helicopter Spin

```

-----
•   |       |
 /  |       |
 /  | CS CD |
-----

```

```

-----
•   |       |
 \  |       |
  \  | CS CD |
-----

```

Sit

```

-----
 /  |       |
 /  |       |
O   | CS CD |
-----

```

Sit to Roll Forward - Boot Kick

```

-----
 /  |       |   --O |       |
 /  |       |   --O |       | oppure
O   | CS CD |   --O | CS   |
-----

```

```

-----
 /  |       |   --O |       |
 /  |       |   --O |       |
O   | CS CD |   --O |   CD |
-----

```

Sit to Roll Backward - Roo Kick

```

-----
 /  |       |   O-- |       |
 /  |       |   O-- |       | oppure
O   | CS CD |   O-- | CS   |
-----

```

```

-----
 /  |       |   O-- |       |
 /  |       |   O-- |       |
O   | CS CD |   O-- |   CD |
-----

```

-----

Flipstomp to Buttflip

```
-----  
  O |      |  
 /  |      | oppure  
 /  | CS  CD |  
-----
```

```
-----  
 O  |      |  
 \  |      |  
 \  | CS  CD |  
-----
```

Norwegian Step

```
-----  
  O-- |      |  
      | CS  CD |  
-----
```

Helicopter

```
-----  
      |      PD |  
--O   |      |  
      | CS      |  
-----
```

Rolling Sawblade

```
-----  
      | PS  PD |  
--O  --O |      |  
      |      |  
-----
```

Rolling Sawblade to Upper

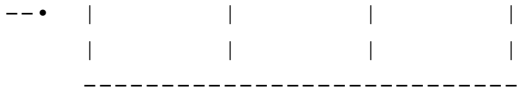
```
-----  
      | PS  PD | PS  PD |  
--O  --O |      |      |  
      |      |      |  
-----
```

Dino Shoulder

```
-----  
###  | \  | PS  PD |  
--O  ### | \  |      |  
###  O  O |      |  
-----
```

Rushing Headbutt

```
-----  
| PS  PD | PS  PD | PS  PD |
```



Tailspins

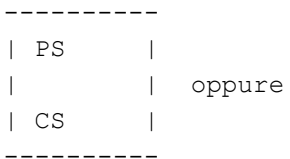


```

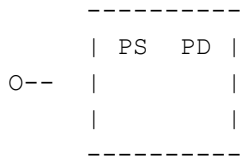
=====
PRESE
=====

```

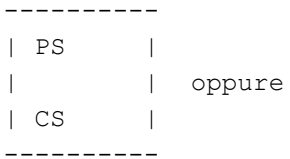
Kickup to Bite Grab



Tail Tossover (afferrando l'avversario da qualunque direzione)



Multi Slam (afferrando l'avversario da destra)



Dino Swing (afferrando l'avversario da sinistra)



```
-----
|   PD   |
|         |
|   CD   |
-----
```

Dino Pounce (afferrando l'avversario da dietro)

```
-----
| PS     |
|         | oppure
| CS     |
-----
```

```
-----
|   PD   |
|         |
|   CD   |
-----
```

=====

MOSSE IMBLOCCABILI

=====

Fire Breath

```
-----
| PS PD  |
|         |
|         |
-----
```

Dino Fart

```
-----
|         |
O-- |         |
|         |   CD |
-----
```

Super Dino Rush

```
-----
| PS     |
--O |         |
|         |   CD |
-----
```

Guard Break

```
-----
\ | PS PD |
\ |         |
O |         |
-----
```

Dino Charge

```
-----
| PS PD = PS |
-----
```

| = | oppure  
 | = |

-----  
 | PS PD = PD |  
 | = |  
 | = |

Dino Charge to Fall Down

-----  
 | PS PD = PS = PD |  
 | = = | oppure  
 | = = |

-----  
 | PS PD = PD = PD |  
 | = = |  
 | = = |

=====

ANALISI DELLE MOSSE

=====

NOME	DANNO	TIPO
MOSSE COI PUGNI		
Mini Upper	15	M
Dino Gonfist	21	M
Roger Punch	30	M
Advancing Punches	5+8+6..	(..) AMM..

MOSSE COI CALCI		
Buttflop	15	M
Mini Buttflop	15	M
Hop Kick Left	15	M
Hop Kick Right	15	M
Mini Exploder	40	M
Whiff Frankensteiner	15	M
Double Sweeps	12+17	(29) BB
Kick Up	20	M
Scout Kick	15	B
Lying Tailsmack	20	M
Lying Kickout	15	B
Roll Forward to Boot Kick	15	M
Roll Backward to Roo Kick	22	M

MOSSE COMBinate		
Headdive	25	M
Low Shin Charge	21	B
Roll Back Roo Kick	20	M



Mid Headbutt	25		M
Tail Smack	22		M
Quick Helicopter Spin	10+10+10+10	(40)	MAMB
Backdrop	35		M
Belly Flop	15		M
Helicopter Spin	10+10+10+10	(40)	MAMB
Sit to Roll Forward-Boot Kick	15		M
Sit to Roll Backward-Roo Kick	15		M
Flipstomp to Buttflip	10+26	(36)	MM
Helicopter	40		M
Rolling Sawblade	21		M
Rolling Sawblade to Upper	21+21	(42)	MM
Dino Shoulder	20		M
Rushing Headbutt	7+14+21	(42)	MMM
Tailspins	10+10+10+10+10+25	(75)	MBBBBB

PRESE

Kickup to Bite Grab	35		
Tail Tossover	17		
Multi Slam	10+15+25	(50)	
Dino Swing	42		
Dino Pounce	42		

MOSSE IMBLOCCABILI

Fire Breath	20		!
Dino Fart	10		!
Super Dino Rush	100+1	(101)	!!
Guard Break	nessuno		!
Dino Charge	15		!
Dino Charge to Fall Down	15+15	(30)	!!

NOTE

.Le prese di Gon non si possono evitare

```

=====
GGGG  U   U  N   N                                     [ @4GJ ]
G      U   U  NN  N
G  GG  U   U  N  N  N
G   G  U   U  N  NN
GGGG   UUU  N   N

```

```

JJ    A    CCCC  K   K
JJ   A A   C     K   K
JJ   A   A   C     KKK
J  JJ  AAAAA  C     K   K
JJJ   A   A   CCCC  K   K

```

NOME -----: Gun Jack  
NAZIONALITÀ -----: Sconosciuta  
ETÀ -----: 7 anni  
ALTEZZA -----: 220 cm  
PESO -----: 170 kg  
GRUPPO SANGUIGNO -: Plutonio

OCCUPAZIONE -----: Nessuna  
ADORA -----: Analizzare le sue componenti robotiche  
DETESTA -----: Le discariche  
HOBBY -----: Diventare un'arma perfetta  
STILE DI LOTTA ---: Stile Personale

#### TEKKEN

Nel primo Tekken si chiamava Jack.  
Questo militare cybernetico venne sviluppato come un'arma speciale d'assalto dall'ex Unione Sovietica. Jack è stato mandato al torneo dai suoi allenatori russi per testarne le sue capacità.

#### TEKKEN 2

Jack-2 è il miglioramento del Jack iniziale. In un'esercitazione con nuove armi chimiche incontrò una bambina e disubbidendo alla sua programmazione la salvò. Divennero amici, Jack-2 scappò e sviluppò una sua intelligenza. Purtroppo la giovane ragazza aveva una grave malattia, così Jack-2 partecipa al torneo per trovare il dottor Boskonovich, l'unico in grado di salvarla.

#### TEKKEN 3

Alla fine del secondo torneo, Jack-2 fu distrutto da un raggio laser sparato da un satellite comandato dal dottor Abel sotto gli occhi di Jane. Adesso Jane ha 27 anni, e non ha mai dimenticato l'incubo di Jack-2. Ha passato 10 anni per ripristinare Jack-2 al 90 % ma perdendo le facoltà umane che aveva acquisita dalla trasformazione da Jack a Jack-2. Jane ha lavorato duro per ridargli quell'anima che le aveva salvato la vita. Dopo un'analisi dettagliata ha scoperto che la maggior parte della programmazione di Jack-2 è stata creata dalla Mishima Heavy Industry, una delle filiali dell'impero finanziario dei Mishima. Inoltre, ha scoperto un progetto segreto: "Progetto Gun Jack", armi poste nel corpo del cyborg. Per ristabilire Jack-2 completamente, Jane ha dovuto avvicinarsi all'impero finanziario di Mishima e risolvere il mistero del progetto. Ha installato rapidamente il programma segreto "riportando" all'impero finanziario di Mishima quella che loro chiamavano arma, adesso chiamato Gun Jack.

---

#### ANALISI DEL PERSONAGGIO

---

Gun Jack è il personaggio con maggiore forza fisica del gioco. I suoi punti di forza sono gli attacchi con le braccia, alcuni dei quali capaci di danneggiare seriamente l'avversario. La sua notevole lentezza costringe il giocatore ad una tattica basata più sulla difensiva, quindi fate in modo che ogni colpo sferrato vada a segno. Ad una grande forza nelle braccia si contrappone una quasi nullità di attacchi con le gambe.

---

#### COMMENTO PERSONALE

---

Gun Jack è il classico personaggio potente ma lento. Per vincere utilizzando Gun Jack non c'è bisogno di conoscere molte mosse, perchè con un paio di colpi ben assestati anche il giocatore più abile rischia la sconfitta. Non fatevi prendere dalla foga di colpire l'avversario: se uno dei vostri colpi andrà a vuoto sarete seriamente esposti al contrattacco avversario.

#### PREGI

.molto potente

#### DIFETTI

.molto lento  
.pochi attacchi con le gambe

MOSSE DEGNE DI NOTE

.Double Axe  
.Vulcano Blaster

ASPETTO

Pugno Destro oppure START -: Divisa di Jack-2  
Pugno Sinistro -----: Gun Jack grigio  
Tasti calcio -----: Gun Jack verde

Per utilizzare la divisa di Jack-2 bisogna aver usato 10 volte Gun Jack  
nell'ARCADE MODE

=====

MOSSE COI PUGNI

=====

Killing Uppercut (rialzandosi)

-----  
| PS |  
| |  

Batter Up (rialzandosi)

-----  
| PS PD |  
| |  

Batter Up to Smash (rialzandosi)

-----  
PS PD	PS PD
-----

Takedown (mentre si è abbassati)

-----  
| PS PD |  
| |  

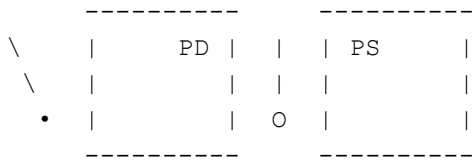
Low Cross Cut Saw (mentre si è abbassati)

-----  
\ | PS PD |  
\ | |  
O | |  
-----

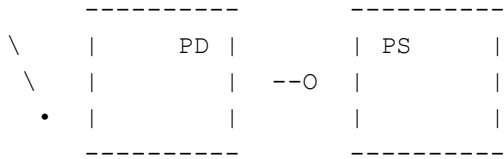
One - Two Blast (mentre si è abbassati)



Hammer Rush - Low (mentre si è abbassati)



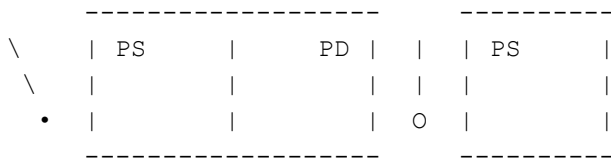
Hammer Rush - High (mentre si è abbassati)



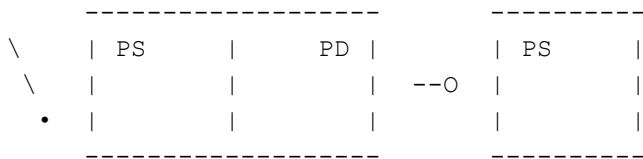
Hammer Rush - Mid (mentre si è abbassati)



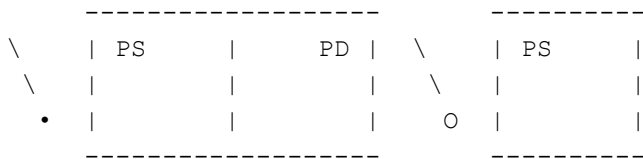
Hammer Rush 2 - Low (mentre si è abbassati)



Hammer Rush 2 - High (mentre si è abbassati)



Hammer Rush 2 - Mid (mentre si è abbassati)



Rushing Uppercut (mentre si è abbassati)



-----  
Windmill Punches (mentre si è abbassati)

-----  
\ | PS | PD | PS | PS |  
 \ | | | | |  
 O | | | | |  
-----

Sweep Rush - Low (mentre si è abbassati)

-----  
PS	PS	PS	PD		PS
				O	
-----

Sweep Rush - High (mentre si è abbassati)

-----  
PS	PS	PS	PD	--O	PS
-----

Sweep Rush - Mid (mentre si è abbassati)

-----  
PS	PS	PS	PD	\	PS
				\	
				O	
-----

Wake Up Hammer (mentre si è supini)

-----  
| | PS PD |  
| | | |  
• | | |  
-----

Wake Up Hammer to Sit Punches - Left (mentre si è supini)

-----  
| | PS PD | PS | PD | PS | PD |  
| | | | | | | |  
• | | | | | | |  
-----

Wake Up Hammer to Sit Punches - Right (mentre si è supini)

-----  
| | PS PD | PD | PS | PD | PS |  
| | | | | | | |  
• | | | | | | |  
-----

```

-----
| | PS PD |
| |       |
O |       |
-----

```

Overhead Smash

```

-----
| PS PD |
|       |
|       |
-----

```

Double Hammer

```

-----
| PS PD | PS PD |
|       |       |
|       |       |
-----

```

High - Low Cross Cut Saw

```

-----
| PS PD | PS PD |
--O |       |       |
|       |       |
-----

```

Cross Cut Saw Blast

```

-----
| PS PD | \ | PD |
--O |       | \ |       |
|       | O |       |
-----

```

Jack Hammer

```

-----
| PS | PS | PS |
|     |     |     |
|     |     |     |
-----

```

Jab Elbow Hammer

```

-----
| PD | PS | PD |
|     |     |     |
|     |     |     |
-----

```

Debugger

```

-----
/ | \ | PS |
O-- / | \ |     |
    O O • |     |
-----

```

Megaton Blast

```

-----
      / | \ |
O-- /  |  \ | PD |
      O  O  • |
-----

```

Megaton Upper

```

-----
      / | \ | \ | PD |
O-- /  |  \ |  \ |  |
      O  O  O  • |
-----

```

Rising Uppercut - Left

```

-----
 \ | PS | PD | PS | PD |
 \ |   |   |   |   |
  • |   |   |   |   |
-----

```

Rising Uppercut - Right

```

-----
 \ | PD | PS | PD | PS |
 \ |   |   |   |   |
  • |   |   |   |   |
-----

```

Machine Gun Blast

```

-----
 / | PS | PS | PS | PS | PS | PD |
 / |   |   |   |   |   |   |
 O |   |   |   |   |   |   |
-----

```

```

=====
MOSSE COI CALCI
=====

```

Sumo Stomp

```

-----
 | |   |
 | |   |
 O | CD |
-----

```

Cossack Dance

```

-----
 / |   |   |   |   |   |
 / |   |   |   |   |   |
 • | CS | CD | CS | CD | CS | CD |
-----

```

=====

MOSSE COMBIMATE

=====

Sliding Attack

```
-----  
| | |  
--O | | |  
| CS CD |  
-----
```

Whiff Body Press

```
-----  
\ | PS |  
 \ | | |  
 O | CS |  
-----
```

Thunder Slap

```
-----  
\ | PD |  
 \ | | |  
 O | CS |  
-----
```

Sit

```
-----  
| | |  
| | |  
O | CS CD |  
-----
```

Sit to Punches - Left

```
-----  
| | | PS | PD | PS | PD |  
| | | | | | | |  
O | CS CD | | | | |  
-----
```

Sit to Punches - Right

```
-----  
| | | PD | PS | PD | PS |  
| | | | | | | |  
O | CS CD | | | | |  
-----
```

Pancake Press

```
-----  
O | | |  
/ | | |  
/ | CS CD |  
-----
```



-----  
Pancake Press to Punches - Left

-----  
O | | PS | PD | PS | PD |  
/ | | | | | | |  
/ | CS CD | | | | | |  
-----

Pancake Press to Punches - Right

-----  
O | | PD | PS | PD | PS | |  
/ | | | | | | | |  
/ | CS CD | | | | | | |  
-----

Sit Pancake Press

-----  
| | | |  
| | | |  
O | CS CD | CS CD |  
-----

Sit Pancake Press to Punches - Left

-----  
| | | PS | PD | PS | PD |  
| | | | | | | |  
O | CS CD | CS CD | | | | |  
-----

Sit Pancake Press to Punches - Right

-----  
| | | PD | PS | PD | PS | |  
| | | | | | | | |  
O | CS CD | CS CD | | | | | |  
-----

=====  
PRESE  
=====

Body Slam

-----  
| PS |  
| | |  
CS

Lift Slam

-----  
| PD |  
| | |  
CD

-----  
Ground Zero

```
-----  
  O | PS PD |  
 /  |      |  
 /  |      |  
-----
```

Body Smash

```
-----  
 /  |      PD |  
 /  |      |  
 O  | CS     |  
-----
```

Vulcano

```
-----  
 \  |      PD |  
 \  |      |  
  O |      CD |  
-----
```

Vulcano Blaster

```
-----  
 \  \ |      PD |  
 \  \ |      |  
  O  O |      CD |  
-----
```

Choke Slam

```
-----  
      |      PD |  
--O  --O |      |  
      | CS     |  
-----
```

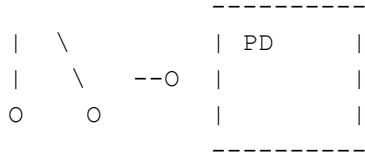
Piledriver

```
-----  
 /      | PS PD |  
 /  --O |      |  
 O      |      |  
-----
```

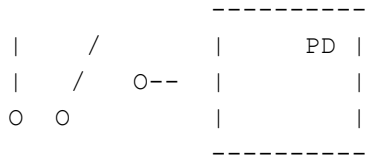
Lift Up to Megaton Hit

```
-----  
  O | PS PD | | \ |      PD |  
 /  |      | | \ |      |  
 /  |      | O  O |      |  
-----
```

Pyramid Driver



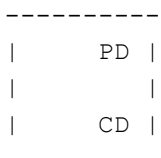
Backbreaker



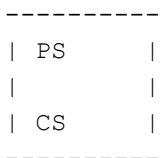
Hanging Neck Throw (afferrando l'avversario da destra)



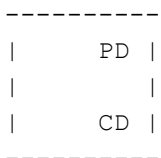
Long Bomb (afferrando l'avversario da sinistra)



Spinal Crush (afferrando l'avversario da dietro)



Throw Away (afferrando l'avversario da dietro)



Body Press

```

-----
\   | PS   |
 \  |     |
  O  | CS   |
-----

```

Body Press to Hammer

```

-----
\   | PS   | PS PD |
 \  |     |     |
  O  | CS   |     |
-----

```

=====

MOSSE IMBLOCCABILI

=====

Giant Foot Stomp (premere più volte CS+CD per aumentare l'altezza)

```

-----
|           |
|           |
| CS  CD |
-----

```

Dark Greeting

```

-----
|           = PS   |
--O |           =   |
|           CD =   |
-----

```

Wind Up Punch

```

-----
O-- / | \   [ seguito da   ] | PS   |
    / | \   [ massimo 5 mezzi ] |     |
  O  O  O   [ giri avanti   ] |     |
-----

```

=====

STRINGS

=====

1. Tenstring 1 (MBBMMMMMM)

```

M   B   B   M   M   M   M   M   M   M
-----
| | PD|PS |PS |PS | PD|PS | PD|PS |PS PD|PS PD|
O |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
-----

```

2. Tenstring 2 (MBBMMMMBM)

```

M   B   B   M   M   M   M   M   B   M
-----

```

```

| | PD|PS |PS |PS | PD|PS | PD|PS | | |PS PD|PS PD|
O | | | | | | | | | O | | |
-----

```

3. Tenstring 3 (AMBBBMMMMM)

```

      A      M      B      B      B      M      M      M      M      M
-----
O |PS |PS | | | |PS | PD|PS |PS PD|PS PD|
/ | | | CD|CS | CD| | | | | |
-----

```

4. Tenstring 4 (AMBBBMMMMBM)

```

      A      M      B      B      B      M      M      M      B      M
-----
O |PS |PS | | | |PS | PD|PS | | |PS PD|PS PD|
/ | | | CD|CS | CD| | | | O | | |
-----

```

=====

EVITARE LE PRESE

=====

```

-----
Body Slam                PS
Lift Slam                PD
Ground Zero              PS
Body Smash               PD
Vulcano                  PD
Vulcano Blaster         PD
Choke Slam               PD
Piledriver               PS+PD
Lift Up to Megaton Hit  no
Pyramid Driver           PS
Backbreaker              PD
Hanging Neck Throw      PD
Long Bomb                PS
Spinal Crush             no
Throw Away               no
-----

```

=====

ANALISI DELLE MOSSE

=====

```

-----
NOME                                DANNO                                TIPO
-----

```

```

MOSSE COI PUGNI
Killing Uppercut          12                                M
Batter Up                 21                                M
Batter Up to Smash       21+17                            (38) MM
Takedown                 21                                B
Low Cross Cut Saw        21                                B
One - Two Blast          10+25                            (35) BM

```

Hammer Rush - Low	10+8	(18)	MB
Hammer Rush - High	10+8	(18)	MA
Hammer Rush - Mid	10+10	(20)	MM
Hammer Rush 2 - Low	15+12+8	(35)	MMB
Hammer Rush 2 - High	15+12+12	(29)	MMA
Hammer Rush 2 - Mid	15+12+15	(42)	MMM
Rushing Uppercut	10+10+15	(35)	MMM
Windmill Punches	12+15+15+30	(72)	MMMA
Sweep Rush - Low	12+8+12+12+8	(52)	BBMMB
Sweep Rush - High	12+8+12+12+12	(56)	BBMMA
Sweep Rush - Mid	12+8+12+12+15	(59)	BBMMM
Wake Up Hammer	12		M
Wake Up Hammer to Sit Punches-Left	10+10+10+10	(40)	BBBB
Wake Up Hammer to Sit Punches-Right	10+10+10+10	(40)	BBBB
Double Axe	45		M
Overhead Smash	21		M
Double Hammer	21+22	(43)	MM
High - Low Cross Cut Saw	22+15	(37)	MB
Cross Cut Saw Blast	22+25	(47)	MM
Jack Hammer	18+15+18	(51)	AAM
Jab Elbow Hammer	12+21+20	(53)	AMM
Debugger	29		B
Megaton Blast	40		M
Megaton Upper	22		M
Rising Uppercut - Left	10+15+10+15	(50)	MMMM
Rising Uppercut - Right	10+15+12+15	(54)	MMMM
Machine Gun Blast	15+15+15+15+15+40	(115)	BBBBBM

---

MOSSE COI CALCI

Sumo Stomp	25		B
Cossack Dance	18+12+10+12+12+12	(76)	BBBBBB

---

MOSSE COMBIMATE

Sliding Attack	25		Mo B
Whiff Body Press	20		M
Thunder Slap	12		B
Sit to Punches-Left	10+10+10+10	(40)	BBBB
Sit to Punches-Right	10+10+10+10	(40)	BBBB
Pancake Press	26		M
Pancake Press to Punches-Left	10+10+10+10	(40)	BBBB
Pancake Press to Punches-Right	10+10+10+10	(40)	BBBB
Sit Pancake Press	35		M
Sit Pancake Press to Punches-Left	10+10+10+10	(40)	BBBB
Sit Pancake Press to Punches-Right	10+10+10+10	(40)	BBBB

---

PRESE

Body Slam	35		
Lift Slam	30		
Ground Zero	33		
Body Smash	32		
Vulcano	30		
Vulcano Blaster	35		
Choke Slam	35		
Piledriver	58		
Lift Up to Megaton Hit	60		
Pyramid Driver	40		
Backbreaker	45		

Hanging Neck Throw	40	
Long Bomb	40	
Spinal Crush	30+40	(70)
Throw Away	70	
Body Press	25	
Body Press to Hammer	25+10	

---

MOSSE IMBLOCCABILI

Giant Foot Stomp	60	!
Dark Greeting	101	!
Wind Up Punch:		
1 giro	20	M
2 giri	40	M
3 giri	60	M
4 giri	80	!
5 giri	199	!

---

STRINGS

Tenstring 1	10+6+5+7+7+6+6+8+21+25	(101)	MBBMMMMMM
Tenstring 2	10+6+5+7+7+6+6+8+12+35	(102)	MBBMMMMMBM
Tenstring 3	15+8+5+5+5+8+6+8+21+25	(106)	AMBBBMMMM
Tenstring 4	15+8+5+5+5+8+6+8+12+35	(107)	AMBBBMMMBM

---

NOTE:

.Dopo il terzo giro, il Wind Up Punch è imbloccabile

---

H	H	EEEE	II	H	H	A	CCCC	H	H	II	[@4HM]
H	H	E	II	H	H	A A	C	H	H	II	
HHHHH	EEEE	II	HHHHH	A	A	C	HHHHH	II			
H	H	E	II	H	H	AAAAA	C	H	H	II	
H	H	EEEE	II	H	H	A A	CCCC	H	H	II	

M	M	II	SSSS	H	H	II	M	M	A	
MM	MM	II	SS	H	H	II	MM	MM	A A	
M M M	II	SSS	HHHHH	II	M M M	A	A			
M	M	II	SS	H	H	II	M	M	AAAAA	
M	M	II	SSSS	H	H	II	M	M	A A	

NOME -----: Heihachi Mishima  
 NAZIONALITÀ -----: Giapponese  
 ETÀ -----: 73 anni  
 ALTEZZA -----: 179 cm  
 PESO -----: 82 kg  
 GRUPPO SANGUIGNO -: B  
 OCCUPAZIONE -----: Proprietario della Mishima Corporation  
 ADORA -----: Vendicarsi  
 DETESTA -----: Suo figlio Kazuya  
 HOBBY -----: Meditazione  
 STILE DI LOTTA ---: Karate stile Mishima

TEKKEN

Heihachi organizza il primo torneo del pugno d'acciaio, il torneo di arti marziali più brutale e prestigioso del mondo.

#### TEKKEN 2

Heihachi è stato sconfitto e gettato in un burrone dal figlio Kazuya per rubargli il posto di capo della Mishima Corporation alla fine del primo torneo. Dopo esser risalito, passa diverso tempo in meditazione tra le montagne sottoponendosi ad un duro addestramento. Pronto per vendicarsi del figlio, organizza il secondo torneo.

#### TEKKEN 3

Heihachi sconfisse suo figlio e riprese il dominio della Mishima Corporation, sviluppando ulteriormente i poteri della sua azienda. Quindici anni più tardi, durante uno scavo fece un ritrovamento: una creatura misteriosa. Heihachi scoprì che quest'ultima era il dio della lotta; lo liberò, ma poi si rese conto che con quell'essere in giro il suo dominio sarebbe precipitato. Un giorno, ricevette visita da un ragazzo quindicenne di nome Jin Kazama; scoprì che si trattava del figlio di Kazuya, dunque suo nipote. Iniziò ad addestrarlo, in modo che l'avrebbe aiutato a sconfiggere Ogre, il dio della lotta. Durante il diciannovesimo anno di Jin, Heihachi indisse il terzo torneo di Tekken. Ma nello stesso tempo, si accorse che suo nipote Jin stava acquistando la stessa pericolosa potenza di Kazuya. Heihachi decise di sfruttarlo per uccidere Ogre e poi eliminarlo a sua volta per rimanere senza più rivali.

---

#### ANALISI DEL PERSONAGGIO

---

Heihachi è un ottimo personaggio: rapido e potente nello stesso momento. Risulta pericoloso sia nel corpo a corpo che a distanza media. I suoi colpi migliori sono quelli sferrati con i pugni, capaci anche di far volare via l'avversario. Ma anche i suoi attacchi con le gambe non scherzano!

---

#### COMMENTO PERSONALE

---

Heihachi è un personaggio veramente forte! I suoi colpi con i pugni risultano veramente devastanti. Grande, grosso e cattivo! Non per nulla lo incontrerete prima di sfidare Ogre.

#### PREGI

- .molto rapido
- .molto potente
- .colpi devastanti

#### DIFETTI

- .nessuno in particolare

#### MOSSE DEGNE DI NOTA

- .Thunder God Fist
- .Deathfist

#### VESTITI

- Tasti pugno --: Pantaloni da samurai
- Tasti calcio -: Giacca viola e pantaloni bianchi

---

#### MOSSE COI PUGNI



=====

Demon Palm

-----  
| PS PD |  
| | |  
| | |  
-----

Hammer Punch

-----  
| | PS |  
| | |  
O | |  
-----

Hammer Punch to Power Punch

-----  
| | PS | PD |  
| | | |  
O | | |  
-----

Backhand

-----  
| PD |  
--O | | oppure  

-----  
| PD |  
--• | |  

Demon's Boar

-----  
| PD |  
O-- | |  

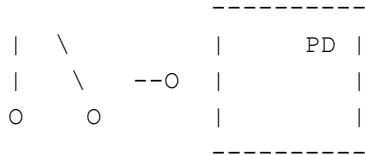
One-Two Punches

-----  
PS	PD
-----

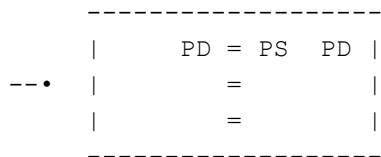
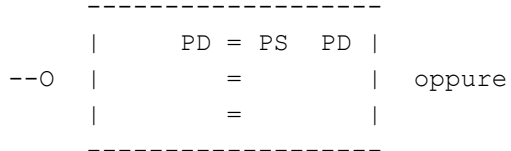
Demon Uppercut

-----  
| PD |  
--O --O | |  
| |

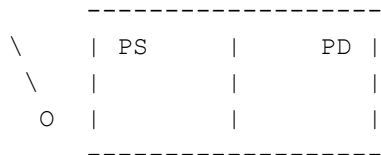
Deathfist



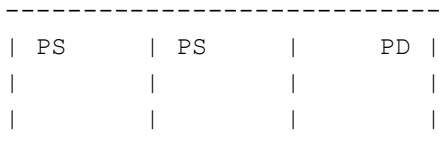
Demon Shout



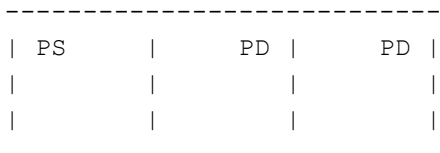
Twin Pistons



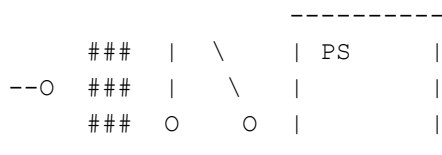
Shining Fist



Devil Fist



Thunder God Fist



Wind God Fist



```
### O O | |
-----
```

Demon Executer

```
-----
| PS | PD | PD = PS PD |
| | | = |
| | | = |
-----
```

Demon Massacre

```
-----
| PS | PD | PS |
--O | | O-- |
| | | |
-----
```

```
=====
MOSSE COI CALCI
=====
```

Geta Stomp

```
-----
| | |
| | |
O | CD |
-----
```

Right Splits Kick

```
-----
| | |
--O | |
| CD |
-----
```

Tsunami Kick (rialzandosi)

```
-----
| | |
| | |
| CS | CS |
-----
```

Demon Scissors

```
-----
| = |
| = |
| CD = CS |
-----
```

Left Splits Kick

```
-----
| | |
--O --O | |
```

```
| CS |  
-----
```

### Slash Kick

```
-----  
--O  --O  --O  |   |  
      |   |   |   |  
      | CS |   |   |  
-----
```

### Hell Axle

```
-----  
  O  |   |   |   |  
 /   |   |   |   |  
 /   | CS |   | CD |  
-----
```

### Rising Sun

```
-----  
  O  |   |   |   |  
 /   |   |   |   |  
 /   |   | CD |   | CD |  
-----
```

### Shadow Step

```
-----  
O--  O--  ### |   |  
      ### |   |  
      ### | CS CD |  
-----
```

### Jumping Mid Kick

```
-----  
--O  ### | \ |   |  
      ### | \ |   |  
      ### O O | CS |  
-----
```

### Jumping Low Kick

```
-----  
--O  ### | \ |   |  
      ### | \ |   |  
      ### O • | CS |  
-----
```

### Hell Sweeps to Kicks

```
-----  
--O  ### | \ |   |   |   |  
      ### | \ |   |   |   |  
      ### O • |   | CD |   | CD |   | CD |  
-----
```

Hell Sweeps to Tsunami Kick

```

-----
### | \ | | ### | | |
--O ### | \ | | ### | | |
### O • | | CD | ### | | CD | | CD |
-----

```

=====

MOSSE COMBIMATE

=====

Anger

```

-----
| PD |
| |
| CS CD |
-----

```

Hell Sweeps to Thunder God Fist

```

-----
### | \ | | PS |
--O ### | \ | | |
### O • | | CD | |
-----

```

Hell Sweeps to Demon God Fist

```

-----
### | \ | | PD |
--O ### | \ | | |
### O • | | CD | |
-----

```

Demon Lair

```

-----
| PS | | PD | |
--O | | O-- | | |
| | | | CD |
-----

```

=====

PRESE

=====

Neck Breaker

```

-----
| PS |
| |
| CS |
-----

```

Powerbomb

```

-----
| PD |
| |

```

```
|   CD   |  
-----
```

Stonehead

```
-----  
| PS  PD |  
--O  --O |   |  
|       |  
-----
```

Headbutt Carnival

```
-----  
| PS      |  
--O  --O |   |  
|       CD |  
-----
```

Free Fall (afferrando l'avversario da destra)

```
-----  
| PS      |  
|         | oppure  
| CS      |  
-----
```

```
-----  
|   PD   |  
|       |  
|   CD   |  
-----
```

Neck Chopper (afferrando l'avversario da sinistra)

```
-----  
| PS      |  
|         | oppure  
| CS      |  
-----
```

```
-----  
|   PD   |  
|       |  
|   CD   |  
-----
```

Atomic Drop (afferrando l'avversario da dietro)

```
-----  
| PS      |  
|         | oppure  
| CS      |  
-----
```

```
-----  
|   PD   |  
|       |  
|   CD   |  
-----
```

=====

MOSSE IMBLOCCABILI

=====

Lightning Hammer

-----  
| | PS |  
| | |  
O | CD |  
-----

=====

CONTROMOSSE

=====

Right Kick Reversal (subendo un calcio destro)

-----  
| | |  
| | |  
CD

=====

STRINGS

=====

1. Tenstring 1 (MAABBMAAMM)

M A A B B M A A M M  
-----  
\ | | PD| PD| | |PS | |PS | PD| |  
O |CS | | | CD| CD| | CD| | | CD|  
-----

2. Tenstring 2 (MAABBMAAMM)

M A A B B M A A M M  
-----  
\ | | PD| PD| | |PS | |PS | PD|PS |  
O |CS | | | CD| CD| | CD| | | |  
-----

3. Tenstring 3 (MAABBMAMMM)

M A A B B M A M M M  
-----  
\ | | PD| PD| | |PS | | PD|PS | PD|PS |  
O |CS | | | CD| CD| | | | | |  
-----

4. Tenstring 4 (AAAAMMBAMM)

A A A A M M B A M M  
-----

```
--O --O ## | PD|PS | PD| PD| | | |PS | PD|PS |
## | | | | | |CS | CD| CD| | | |
```

=====  
 EVITARE LE PRESE  
 =====

```
-----
Neck Breaker      PS
Powerbomb         PD
Stonehead         PS+PD
Headbutt Carnival PS+PD
Freefall          PD
Neck Chopper      PS
Atomic Drop       PS
-----
```

=====  
 ANALISI DELLE MOSSE  
 =====

```
-----
NOME                                DANNO                                TIPO
-----
```

MOSSE COI PUGNI

Demon Palm	22		M
Hammer Punch	15		M
Hammer Punch to Power Punch	15+26	(41)	M
Backhand	18		A
Demon's Boar	25		M
One-Two Punches	8+8	(16)	AA
Demon Uppercut	30		M
Deathfist	30		M
Demon Shout	22		M
Twin Pistons	8+21	(29)	MM
Shining Fist	5+8+18	(31)	AAM
Devil Fist	6+10+18	(34)	AAA
Thunder God Fist	35		M
Wind God Fist	25		M
Demon Executer	5+8+22	(35)	AAM
Demon Massacre	6+21+35	(62)	AMM

MOSSE COI CALCI

Geta Stomp	25		M
Right Splits Kick	27		M
Tsunami Kick	12+21	(33)	MM
Demon Scissors	25		M
Left Splits Kick	24		M
Slash Kick	30		M
Hell Axle	17+22	(39)	MM
Rising Sun	25+15	(40)	AB
Jumping Mid Kick	35		M
Jumping Low Kick	21		B
Hell Sweeps to Kicks	17+14+14	(45)	BBB
Hell Sweeps to Tsunami Kick	17+12+21	(50)	BMM



-----  
MOSSE COMBINATE

Hell Sweeps to Thunder God Fist	17+35	(52)	BM
Hell Sweeps to Demon God Fist	17+25	(42)	BM
Demon Lair	6+21+30	(57)	AMM

-----

PRESE

Neck Breaker	30
Powerbomb	30
Stonehead	33
Headbutt Carnival	29
Free Fall	46
Neck Chopper	40
Atomic Drop	60

-----

MOSSE IMBLOCCABILI

Lightning Hammer	70	!
------------------	----	---

-----

CONTROMOSSE

Right Kick Reversal	20	M
---------------------	----	---

-----

STRINGS

Tenstring 1	17+5+6+8+8+5+10+5+6+35	(105)	MAABBMAAMM
Tenstring 2	17+5+6+8+8+5+10+5+6+30	(100)	MAABBMAAMM
Tenstring 3	17+5+6+8+8+5+5+8+21+25	(108)	MAABBMAMMM
Tenstring 4	7+8+6+7+6+11+5+5+8+30	(93)	AAAAMMBAMM

-----

NOTE:

.Se manchiamo l'avversario con il Demon Scissors perderemo un po'di energia  
.Ogni volta che facciamo la contromossa perderemo un po'di energia  
.L'Headbutt Carnival si può fare solo contro Jin, Paul, Lei, Kuma ed Heihachi

=====  
H H W W OOO A RRRR A GGGG [4HW]  
H H W W O O A A R R A A G  
HHHHH W W W O O A A RRRR A A G GG  
H H W W W O O AAAAA R R AAAAA G G  
H H WWW OOO A A R R A A GGGG

NOME -----: Hwoarang (la vera identità è sconosciuta)  
NAZIONALITÀ -----: Sudcoreana  
ETÀ -----: 19 anni  
ALTEZZA -----: 181 cm  
PESO -----: 68 kg  
GRUPPO SANGUIGNO -: 0  
OCCUPAZIONE -----: Capo di una banda di motociclisti  
ADORA -----: Combattere per strada  
DETESTA -----: Jin Kazama  
HOBBY -----: Andare in barca  
STILE DI LOTTA ---: Tae Kwon Do

TEKKEN

Non presente

TEKKEN 2

Non presente, ma presente il suo maestro Baek Doo San

TEKKEN 3

Il suo vero nome non si conosce, Hwoarang significa "Virilità Nascente". Allievo del dojo di Baek Doo San, Hwoarang è a capo di una banda che organizza lotte da strada a soldi, guadagnandosi così da vivere. Un giorno, dei membri della Mishima, incluso Jin Kazama, arrivano nella sua città partecipando a quei "giochi" da strada. Jin capita proprio contro lui, sconfiggendolo e rompendo così la sua imbattibilità nonché carriera perfetta. Abbattuto dal pensiero di dover comunicare la brutta notizia al suo maestro Baek, Hwoarang giurò di allenarsi per garantire che una cosa così non sarebbe mai più successa. Intanto, un'altra brutta notizia lo sconvolse, il dio della lotta aveva ucciso il suo maestro Baek. Hwoarang partecipa al terzo torneo per battere Jin e vendicarsi del suo maestro contro Ogre.

---

#### ANALISI DEL PERSONAGGIO

---

Lo stile di Hwoarang è basato essenzialmente sui calci, infatti possiede una gran varietà di attacchi alti, medi e bassi, da sferrare con gli arti inferiori. La possibilità di cambiare posizione facilmente lo rende anche molto imprevedibile.

---

#### COMMENTO PERSONALE

---

Hwoarang è il personaggio adatto se non volete dare tregua all'avversario. Usando i suoi veloci attacchi con le gambe potrete lanciarlo in aria, farlo cadere a terra o addirittura spazzarlo via! Non fatevi scrupoli e colpite senza pensarci due volte.

PREGI

- .rapido nell'esecuzione delle mosse
- .capace di cambiare posizione facilmente
- .imprevedibile negli attacchi in serie

DIFETTI

- .pochi attacchi con le mani

MOSSE DEGNE DI NOTA

- .Ecoli
- .Sky Rocket
- .Door Mat

VESTITI

- Tasti pugno --: Divisa bianca da combattimento
- Tasti calcio -: Divisa da motociclista

=====

MOSSE POSIZIONE "GAMBA SINISTRA AVANTI" (GSA)

=====

Disrespect

-----

```
| PS PD |
|       |
|       |
-----
```

Cambio posizione (permette di cambiare da GSA a GDA e viceversa)

```
-----
|       |
|       |
| CS CD |
-----
```

Tsunami Kick (rialzandosi)

```
-----
|       |       |
|       |       |
|      CD |      CD |
-----
```

Tetanus

```
-----
|       PD |
--• |       |
|       |
-----
```

Reverse Shot

```
-----
|       PD |
O-- |       |
|       |
-----
```

Body Blow

```
-----
\ | PS PD |
\ |       |
O |       |
-----
```

Crippler

```
-----
/ |       |
/ |       |
O |      CD |
-----
```

Repeater

```
-----
/ |       =       |
/ |       =       |
O |      CD =      CD |
-----
```

Left - Right

```
-----  
| PS      |      PD |  
|         |         |  
|         |         |  
-----
```

Reject

```
-----  
| PS      |      PD |         |  
|         |         |         |  
|         |         |      CS |  
-----
```

Rejection

```
-----  
| PS      |      PD |         |  
|         |         |         |  
|         |         |      CD |  
-----
```

Flying Eagle

```
-----  
|         =         |  
|         =         |  
| CS      =      CD |  
-----
```

Ecoli

```
-----  
|         =         |  
--O |         =         | oppure  
| CS      = CS      |  
-----
```

```
-----  
### | \ |         =         |  
--O ### | \ |         =         |  
### O O | CS = CS |  
-----
```

Axe Murderer

```
-----  
|         |         |  
|         |         |  
|      CD | CS      |  
-----
```

Toe Jam

```
-----  
|         |         |  
|         |         |
```

```
|   CD |   CD |  
-----
```

Torpedo Kick

```
-----  
|       |  
--O  --O |       |  
|       |   CD |  
-----
```

Firecracker

```
-----  
| |       |       |  
| |       |       |  
O |   CD |   CD |  
-----
```

Public Enemy

```
-----  
\  
\  
O | CS   |   CD |  
-----
```

Rude Boy

```
-----  
|       |       | |
|       |  --O  |  
|   CD |       | CS |  
-----
```

Hard Rocker

```
-----  
|       |       | |
|       |  --O  |  
|   CD |       | CD |  
-----
```

Migraine

```
-----  
| PS   | PS   |  
|       |       |  
|       |       |  
-----
```

Slice and Dice

```
-----  
| PS   | PS   |       |  
|       |       |       |  
|       |       |   CS |  
-----
```

Sky Rocket

```
-----  
### | \ | | |  
--O ### | \ | | |  
### O O | CD |  
-----
```

Hunting Hawk

```
-----  
O | | | | |  
/ | | | | |  
/ | CS | CD | CS | |  
-----
```

Menace

```
-----  
| | | | | |  
| | | | | |  
| CS | CS | O | CS | |  
-----
```

Kitchen Sink

```
-----  
| | | | | |  
| | | O-- | | |  
| CD | CD | | CD | |  
-----
```

Da Bomb

```
-----  
| | | | | |  
| | | --O | | |  
| CD | CD | | CD | |  
-----
```

Home Surgery

```
-----  
| PS | PS | | | |  
| | | | | |  
| | | CS | CS | |  
-----
```

Machine Gun Kicks High

```
-----  
| | | | | |  
| | | | | |  
| CS | CS | CS | CS | |  
-----
```

Hot Feeth

```
-----  
| | | | | |  
| | | | | |
```

```
| CD | CD | CD | CD |
-----
```

Blizzard Kicks

```
-----
|      |      |      |      |
|      |      |      |      |
| CD | CD | CD | CS |
-----
```

Disorderly Conduct

```
-----
|      |      |      |      |
|      |      |      |      |
| CS | CS | CD |      |
-----
```

Party Hearty

```
-----
|      |      |      |      |
|      |      |      |      |
| CS | CS | CS | CD |
-----
```

Menace to Society

```
-----
|      |      | | |      |
|      |      | | |      |
| CS | CS | O | CS | CD |
-----
```

Rusty Knife (termina in GDA)

```
-----
| PD |
--O |
|
-----
```

Nose Bleeder Right (termina in GDA)

```
-----
|      |
O-- |
| CD |
-----
```

Spiral Tap (termina in GDA)

```
-----
|      |
--O --O |
| CS |
-----
```

Grand Theft (termina in GDA)

```
-----  
|           |           |  
--O |           |           |  
|           CD |           CD |  
-----
```

Rock your World (termina in GDA)

```
-----  
|           |           |           |           |  
|           |           |           |           |  
| CS       | CS       |           CD |           CD |  
-----
```

Menace to Society Double (termina in GDA)

```
-----  
|           |           | | |           |           |           |  
|           |           | | |           |           |           |  
| CS       | CS       | O | CS       |           CD |           CD |  
-----
```

Total Outrage (termina in GDA)

```
-----  
|           |           |           |           |           |  
|           |           |           |           |           |  
| CS       | CS       | CS       |           CD |           CD |  
-----
```

Jump Kick (termina in FS)

```
-----  
O |           |  
| |           |  
| | CS       |  
-----
```

Left Flamingo Feint (termina in FS)

```
-----  
|           | ###  
--O |           | ###  
| CS       | ###  
-----
```

Doggie Lift (termina in FD)

```
-----  
|           |  
--O |           |  
|           CD |  
-----
```

Disorderly Conduct 2 (termina in FD)

```
-----  
|           |           |           |  
|           |           |           |  
-----
```



```
| CS      | CS      |      CD |
-----
```

Party Hearty 2 (termina in FD)

```
-----
|          |          |          |          |
|          |          |          |          |
| CS      | CS      | CS      |      CD |
-----
```

Menace to Society 2 (termina in FD)

```
-----
|          |          | | |          |          |
|          |          | | |          |          |
| CS      | CS      | O | CS      |      CD |
-----
```

```
=====
MOSSE POSIZIONE "GAMBA DESTRA AVANTI" (GDA)
=====
```

Disrespect

```
-----
| PS  PD |
|          |
|          |
-----
```

Cambio posizione (permette di cambiare da GDA a GSA e viceversa)

```
-----
|          |
|          |
| CS  CD |
-----
```

Misdemeanor

```
-----
|          |
O-- |          |
|          CD |
-----
```

Chainsaw Kick

```
-----
|          |          |
|          |          |
|      CD | CS      |
-----
```

Cheap Shot Retreat

```
-----
|          |
--O |          | •--
```

```
| CS |  
-----
```

Rip Off

```
-----  
|       |  
--O  --O |       |  
| CS   |       |  
-----
```

Bad Dancer

```
-----  
|       |       |  
--O  |       |       |  
| CS | CS   |       |  
-----
```

Grand Theft

```
-----  
|       =       |  
--O  |       =       |  
|       CD =     CD |  
-----
```

Screw Kick

```
-----  
|       =       |  
--O  --O |       =       |  
|       CD = CS   |  
-----
```

Nose Bleeder Left (termina in GSA)

```
-----  
|       |  
O--  |       |  
| CS   |       |  
-----
```

Backlash (termina in GSA)

```
-----  
|       =       |  
|       =       |  
| CS   =     CD |  
-----
```

Ecoli (termina in GSA)

```
-----  
|       |       |  
|       |       |  
| CS   | CS   |  
-----
```

Migraine (termina in GSA)

```

-----
| PS      | PS      |
|         |         |
|         |         |
-----

```

Big Fist (termina in GSA)

```

-----
|      PD | PS      | PS      |
|         |         |         |
|         |         |         |
-----

```

Cheap Shot (termina in FS)

```

-----
--O |         |
    | CS     |
-----

```

```

=====
MOSSE POSIZIONE "FLAMINGO SINISTRA" (FS)
=====

```

Flamingo Sidestep

```

O           |
| oppure   |
|           O

```

Flamingo Steppin

--O

Flamingo Back Dash

O--

Left Punch

```

-----
| PS      |
|         |
|         |
-----

```

Right Backhand

```

-----
|      PD |
|         |
|         |

```

-----  
Left Snap Kick

```
-----  
|           |  
--O |       |  
| CS  |       |  
-----
```

Snap Spin Kick

```
-----  
|           |  
O-- |       |  
| CS  |       |  
-----
```

Left Cutter

```
-----  
 / |         |  
 / |         |  
O  | CS      |  
-----
```

Right Cutter

```
-----  
 / |         |  
 / |         |  
O  |         CD |  
-----
```

Rocket Launcher

```
-----  
|           |           |           |  
|           |           |           |  
| CS        | CS        | CS        |  
-----
```

Cannon Kicks

```
-----  
|           |           |           |  
|           |           |           |  
| CS        | CS        | CD        |  
-----
```

Kick Combo

```
-----  
|           |           |           |           |  
|           |           |           |           |  
| CS        | CS        | CD        | CD        |  
-----
```

Jump Kick (termina in FD)

```
-----  
|           |  
|           |  
|     CD   |  
-----
```

Cannon Kicks 2 (termina in FD)

```
-----  
|           |           |           |  
|           |           |           |  
|  CS     |  CS     |           CD |  
-----
```

```
=====
```

MOSSE POSIZIONE "FLAMINGO DESTRA" (FD)

```
=====
```

Flamingo Sidestep

```
  O           |  
| oppure     |  
|           O
```

Flamingo Steppin

--O

Flamingo Back Dash

O--

Left Backhand

```
-----  
| PS     |  
|           |  
|           |  
-----
```

Right Punch

```
-----  
|     PD |  
|           |  
|           |  
-----
```

Right Snap Kick

```
-----  
--O |           |  
|           CD |  
-----
```

Snap Spin Kick

```
-----  
|           |  
O-- |       |  
|           | CD |  
-----
```

Left Cutter

```
-----  
/ |         |  
/ |         |  
O | CS      |  
-----
```

Right Cutter

```
-----  
/ |         |  
/ |         |  
O |         | CD |  
-----
```

Super Right (termina in GDA)

```
-----  
|           |  
|           |  
|         CD |  
-----
```

Jump Kick (termina in FS)

```
-----  
|           |  
|           |  
| CS       |  
-----
```

```
=====
```

PRESE

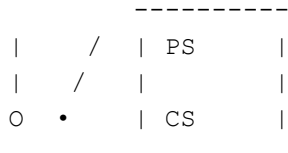
Pick Pocket

```
-----  
| PS       |  
|           |  
| CS       |  
-----
```

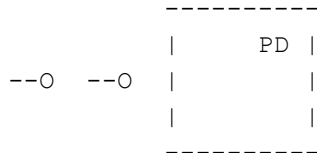
Human Cannonball

```
-----  
|         PD |  
|           |  
|         CD |  
-----
```

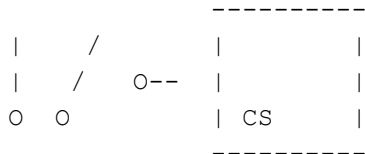
Leg Hook



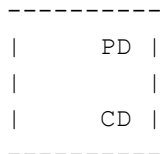
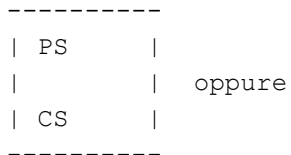
Roll and Choke



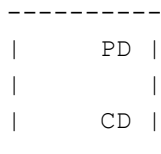
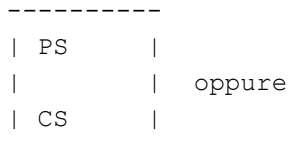
Door Mat



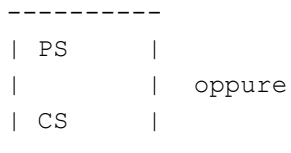
Dead End (afferrando l'avversario da destra)



Bring It on (afferrando l'avversario da sinistra)



Slaughterhouse (afferrando l'avversario da dietro)



```

-----
|      PD |
|      |
|      CD |
-----

```

```

=====
MOSSE IMBLOCCABILI
=====

```

```

Dinamyte Heel (GSA)
-----

```

```

/ |      | [ premere      ]
/ |      | [ O-- O--      ]
O | CS CD | [ per annullare (FS) ]
-----

```

```

Power Blast (FS)
-----

```

```

| PS      | [ premere      ]
|      | [ O-- O--      ]
|      CD | [ per annullare ]
-----

```

```

=====
CONTROMOSSE
=====

```

```

Low Parry
-----

```

```

| |      PD |
| |      | oppure
O |      CD |
-----

```

```

-----
| | PS      |
| |      |
O | CS      |
-----

```

```

=====
STRINGS
=====

```

```

1. Tenstring GSA (MAABMMBAMA)

```

```

M      A      A      B      M      M      B      A      M      A
-----

```

```

| PD| PD|      |      |      |      |      |      |
|   |   |CS | CD|CS | CD| CD| CD| CD|CS |
-----

```

```

2. Tenstring GDA (MAABMMBAMA)

```



M A A B M M B A M A

-----

PS	PD											
	CS		CD	CS		CD		CD		CD	CS	

-----

=====

EVITARE LE PRESE

=====

-----

Pick Pocket	PS
Human Cannonball	PD
Leg Hook	PS+PD
Roll and Choke	PD
Door Mat	PS
Dead End	PD
Bring It on	PS
Slaughterhouse	no

-----

=====

ANALISI DELLE MOSSE

=====

-----

NOME	DANNO	TIPO
------	-------	------

-----

MOSSE POSIZIONE "GAMBA SINISTRA AVANTI"

Tsunami Kick	13+15	(28)	MM
Tetanus	15		M
Reverse Shot	12		A
Body Blow	10		M
Crippler	10		B
Repeater	30		M
Left - Right	5+10	(15)	AA
Reject	5+10+16	(31)	AAM
Rejection	5+10+25	(40)	AAA
Flying Eagle	15+28	(43)	MA
Ecoli	22		M
Axe Murderer	14+20	(34)	AM
Toe Jam	14+10	(24)	AA
Torpedo Kick	30		A
Firecracker	7+22	(29)	BA
Public Enemy	17+21	(38)	MM
Rude Boy	14+17	(31)	AM
Hard Rocker	14+20	(34)	AA
Migraine	5+8	(13)	AA
Slice and Dice	5+8+10	(23)	AAB
Sky Rocket	23		M
Hunting Hawk	15+14+25	(54)	MMA
Menace	15+12+7	(34)	AMB
Kitchen Sink	14+10+10	(34)	AAA
Da Bomb	14+10+25	(49)	AAA
Home Surgery	5+8+10+8	(31)	AABA
Machine Gun Kicks High	15+12+10+25	(62)	AMMA
Hot Feeth	14+10+10+20	(54)	AAAM

Blizzard Kicks	14+10+10+10	(44)	AAAB
Disorderly Conduct	15+12+20	(47)	MAM
Party Hearty	15+12+20+15	(62)	MAAM
Menace to Society	15+12+7+13	(47)	AMBA
Rusty Knife	15		M
Nose Bleeder Right	28		A
Spiral Tap	30		M
Grand Theft	20+15	(35)	AM
Rock your World	15+12+10+20	(57)	AMAM
Menace to Society Double	15+12+7+13+15	(62)	AMBAM
Total Outrage	15+12+10+20+15	(72)	AMMAM
Jump Kick	20		A
Doggie Lift	20		A
Disorderly Conduct 2	15+12+20	(47)	MAM
Party Hearty 2	15+12+20+15	(62)	MAAM
Menace to Society 2	15+12+7+13	(47)	AMBA

---

MOSSE POSIZIONE "GAMBA DESTRA AVANTI"

Misdemeanor	32		M
Chainsaw Kick	15+20	(35)	AM
Cheap Shot Retreat	25		A
Rip Off	25		A
Bad Dancer	15+20	(35)	AM
Grand Theft	20		M
Screw Kick	18+20	(38)	MA
Nose Bleeder Left	28		A
Backlash	36		A
Ecoli	15+40	(55)	BA
Migraine	10+12	(32)	AM
Big Fist	6+10+12	(28)	AAM
Cheap Shot	25		A

---

MOSSE POSIZIONE "FLAMINGO SINISTRA"

Left Punch	12		A
Right Backhand	12		M
Left Snap Kick	18		M
Snap Spin Kick	32		M
Left Cutter	12		B
Right Cutter	15		B
Rocket Launcher	22+10+25	(57)	MMA
Cannon Kicks	22+10+20	(52)	MMA
Kick Combo	22+10+20+15	(67)	MMAM
Jump Kick	28		A
Cannon Kicks 2	22+10+20	(52)	MMA

---

MOSSE POSIZIONE "FLAMINGO DESTRA"

Left Backhand	12		M
Right Punch	12		A
Right Snap Kick	18		M
Snap Spin Kick	32		M
Left Cutter	15		B
Right Cutter	13		B
Super Right	20		M
Jump Kick	25		A

---

Pick Pocket	20+10	(30)
Human Cannonball	18+20	(38)
Leg Hook	30	
Roll and Choke	30	
Door Mat	40	
Dead End	22+22	(44)
Bring It on	38	
Slaughterhouse	55	

-----

MOSSE IMBLOCCABILI

Dinamite Heel	40	!
Power Blast	80	!

-----

CONTROMOSSE

Low Parry	nessuno
-----------	---------

-----

STRINGS

Tenstring GSA12+7+10+7+7+8+7+10+21+42	(131)	MAABMMBAMA
Tenstring GDA12+7+10+7+7+8+7+10+21+42	(131)	MAABMMBAMA

-----

NOTE

.La posizione standard di Hwoarang è la posizione Gamba Sinistra Avanti  
.Hwoarang non può difendersi mentre è nelle posizioni Flamingo

=====

JJ II N N	[@4JK]
JJ II NN N	
JJ II N N N	
J JJ II N NN	
JJJ II N N	

K K A ZZZZZ A M M A
K K A A ZZ A A MM MM A A
KKK A A ZZZ A A M M M A A
K K AAAAA ZZ AAAAA M M AAAAA
K K A A ZZZZZ A A M M A A

NOME -----: Jin Kazama  
NAZIONALITÀ -----: Giapponese  
ETÀ -----: 19 anni  
ALTEZZA -----: 180 cm  
PESO -----: 75 kg  
GRUPPO SANGUIGNO -: AB  
OCCUPAZIONE -----: Allievo di Arti Marziali  
ADORA -----: Gli addestramenti della madre  
DETESTA -----: Essere ingannato  
HOBBY -----: Fare il bagno nella foresta  
STILE DI LOTTA ----: Karate stile Mishima e judo stile Kazama

TEKKEN

Non presente, ma presenti il padre Kazuya Mishima e il nonno Heihachi Mishima

## TEKKEN 2

Non presente, ma presenti il padre Kazuya Mishima, la madre Jun Kazama e il nonno Heihachi Mishima.

## TEKKEN 3

All'età di 15 anni Jin ha scoperto di essere figlio di Kazuya Mishima. Poco dopo perse sua madre Jun Kazama, con la quale aveva vissuto finora. Jin si è addestrato sotto il controllo di suo nonno Heihachi con l'intento di sconfiggere il dio della lotta, colpevole dell'assassinio di sua madre. Quattro anni sono passati e Jin ha acquisito la padronanza del karate stile Mishima miscelandolo con le conoscenze dello stile Kazama tramandategli dalla madre.

---

### ANALISI DEL PERSONAGGIO

---

Jin è indubbiamente il miglior personaggio del gioco. Completo sotto tutti i punti di vista: rapido, potente, possiede attacchi singoli e multipli sia con le mani che con i piedi e numerose Strings.

---

### COMMENTO PERSONALE

---

Uno dei miei personaggi preferiti. Jin mescola perfettamente il carattere aggressivo del karate stile Mishima e lo stile difensivo del judo stile Kazama. Se usato a dovere, nessun avversario riuscirà mai a battervi.

### PREGI

.praticamente perfetto!

### DIFETTI

.nessuno in particolare

### MOSSE DEGNE DI NOTE

.Thunder God Fist  
.Laser Cannon  
.Shoot the Works High

### VESTITI

Pugno Destro oppure START -: Divisa scolastica  
Pugno Sinistro -----: Divisa da combattimento  
Tasti calcio -----: Divisa da motociclista

Per utilizzare la divisa scolastica bisogna usare Jin 50 volte nell'ARCADE MODE

---

### MOSSE COI PUGNI

---

Rising Upper (rialzandosi)

-----  
| PD |  
| |  

Power Overhead

```

-----
|         PD |
--O |         |
|         |
-----

```

One-Two Punches

```

-----
| PS      | PD |
|         |   |
|         |   |
-----

```

Twin Pistons (rialzandosi)

```

-----
| PS      | PD |
|         |   |
|         |   |
-----

```

Twin Lancers

```

-----
\         | PS      | PD |
 \        |         |   |
  O       |         |   |
-----

```

Rush Punch

```

-----
--O  --O  | PD |
|         |   |
|         |   |
-----

```

Shining Fist

```

-----
| PS      | PS      | PD |
|         |         |   |
|         |         |   |
-----

```

Devil Fist

```

-----
| PS      | PD      | PD |
|         |         |   |
|         |         |   |
-----

```

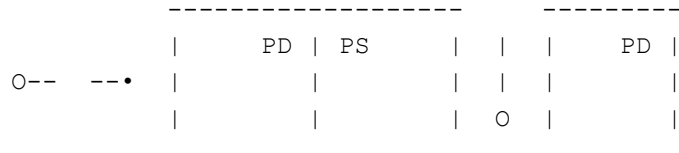
Laser Cannon

```

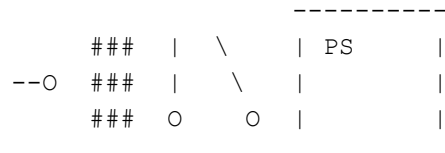
-----
O--  --•  | PD | PS      | PD |
|         |   |         |   |
|         |   |         |   |
-----

```

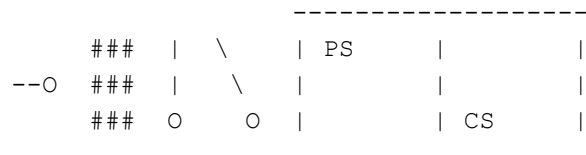
Laser Scraper



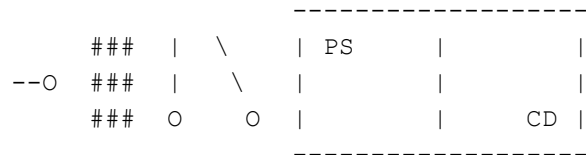
Thunder God Fist



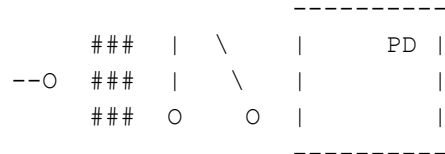
Thunder God Fist - Medium Kick



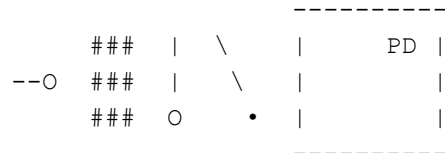
Thunder God Fist - Sweep



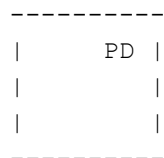
Rising Uppercut



Electric God Fist



Tooth Fairy (durante il passo laterale)



=====  
Spinning High Kick

```
-----  
|           |  
--O |       |  
   | CS     |  
-----
```

Knee

```
-----  
|           |  
--O |       |  
   |     CD |  
-----
```

Can Can Kicks

```
-----  
| |       |  
| |       |  
O | CS CD |  
-----
```

Rising Double Axe (rialzandosi)

```
-----  
| |       |  
| |       |  
| CS     | CS |  
-----
```

Demon Scissors

```
-----  
|     =   |  
|     =   |  
|   CD = CS |  
-----
```

Left Spin Kick

```
-----  
--O  --O |       |  
     | CS     |  
-----
```

Double Axe

```
-----  
\ |       |       |  
\ |       |       |  
O | CS     | CS     |  
-----
```

Slash Kick

-----

```

--O  --O  --O  |      |
          |      |
          |  CS  |
          -----

```

Hell Sweeps

```

          ##### | \ | | |
--O  ##### | \ | | |
          ###  O  O |   CD |   CD |
          -----

```

Leaping Spin Kicks

```

          o | | | |
          / | | | |
          / |   CD |   CD |   CD |   CD |
          -----

```

```

=====
MOSSE COMBIMATE
=====

```

Force Block

```

          -----
          | PS  PD |
--O  | | |
          | | |
          -----

```

Corpse Splitter

```

          o |   PD |
          / | | |
          / |   CD |
          -----

```

1-2 Knee

```

          -----
          | PS    |   PD | | | | |
          | | | | | | |
          | | | |   CD | |
          -----

```

Shoot the Works - High

```

          -----
          | PS    |   PD | | | | |
          | | | | | | |
          | | | |   CS |   CD |
          -----

```

Shoot the Works - Upper

```

-----

```



```

| PS      |      PD |      |      |
|          |          |      | --O  |
|          |      CS |      |      CD |
-----

```

Three Ring Circus - High

```

-----
| PS      |      PD |      |
|          |          |      |
|      CD |          |      CD |
-----

```

Three Ring Circus - Low

```

-----
| PS      |      PD | | |      |
|          |          | | |      |
|      CD |          | O |      CD |
-----

```

```

=====
PRESE
=====

```

Bitch Kicks

```

-----
| PS      |
|          |
| CS      |
-----

```

Shoulder Reverse

```

-----
|      PD |
|          |
|      CD |
-----

```

Elbow Slam

```

-----
\      |      PD |
\      |          |
O      | CS      |
-----

```

Stonehead

```

-----
| PS  PD |
--O  --O |          |
|          |
-----

```

Trip Wire

```

-----
| /      | PS      |

```

```
| / O-- | |
O O | CS |
-----
```

Limit Break (afferrando l'avversario da destra)

```
-----
| PS |
| | oppure
| CS |
-----
```

```
-----
| PD |
| |
| CD |
-----
```

Shoulder Flip (afferrando l'avversario da sinistra)

```
-----
| PS |
| | oppure
| CS |
-----
```

```
-----
| PD |
| |
| CD |
-----
```

Spinning Butcher (afferrando l'avversario da dietro)

```
-----
| PS |
| | oppure
| CS |
-----
```

```
-----
| PD |
| |
| CD |
-----
```

ULTIMATE TACKLE

```
-----|-----
| 1 | 2
Ultimate Punches | Arm Bar
|
Arm Bar
```

1

Ultimate Tackle (mentre si è abbassati)

-----

```
| PS PD |
|         |
|         |
-----
```

Ultimate Punches

```
-----
| PD | PS | PD | PS | PD |
|     |    |     |    |     |
|     |    |     |    |     |
-----
```

Arm Bar

```
-----
| PS PD |
|         |
|         |
-----
```

2

Ultimate Tackle (mentre si è abbassati)

```
-----
| PS PD |
|         |
|         |
-----
```

Arm Bar

```
-----
| PS PD |
|         |
|         |
-----
```

=====
MOSSE IMBLOCCABILI
=====

Lightning Uppercut

```
-----
| PS |
O-- |   |
| CD |
-----
```

Super Twist Uppercut

```
-----
| PS |
•-- |   |
| CD |
-----
```

=====
CONTROMOSSE
=====

High/Mid Reversal

```

-----
|      PD |
O-- |      | oppure
|      CD |
-----

```

```

-----
| PS      |
O-- |      |
| CS      |
-----

```

=====  
STRINGS  
=====

1. Tenstring 1 (AAMABAAMMM)

```

      A      A      M      A      B A      A      M      M      M
-----
|      |      PD|      |      |PS  |      PD|      PD|PS  |      PD|
|CS  |      |      CD|CS  |      CD|      |      |      |      |
-----

```

2. Tenstring 2 (AAAAMMBAMM)

```

      A      A      A      A      M      M      B      A      M      M
-----
--O --O ## |      PD|PS  |      PD|      PD|      |      |      |PS  |      PD|PS  |
      ## |      |      |      |      |CS  |      CD|      CD|      |      |      |
-----

```

3. Tenstring 3 (AAAAMMBBM!)

```

      A      A      A      A      M      M      B      B      M      !
-----
--O --O ## |      PD|PS  |      PD|      PD|      |      |      |      |      PD|PS  |
      ## |      |      |      |      |CS  |      CD|      CD|CS  |      |      |      |
-----

```

4. Tenstring 4 (AAABMMBAAM)

```

      A      A      A      B      M      M      B A      A      M
-----
O-- |      PD|      |      |      |      |      PD|PS  |      PD|PS  |
|      |      CD|      CD|      CD|      CD|      |      CD|      |      |
-----

```

5. Tenstring 5 (AAABMMBAAMA)

```

      A      A      A      B      M      M      B A      A      M A
-----
O-- |      PD|      |      |      |      |      PD|PS  |      PD|      |
|      |      CD|      CD|      CD|      CD|      |      CD|      |CS CD|
-----

```

6. Ninestring (AAMMMBM!)

```

      A      A      M      M      M      M      B      M      !
-----
--O --O ## | PD|PS | | | PD| | | PD|PS |
      ## | | | CD| CD| | CD|CS | | |
-----

```

7. Eightstring (AAMABAAM)

```

      A      A      M      A      B A      A      M
-----
| | PD| | | PS | PD|PS |
|CS | | CD|CS | CD| | |
-----

```

8. Fivestring 1 (AAMMM)

```

      A      A      M      M      M
-----
O-- | PD| | PD|PS |PD |
| | CD| | | |
-----

```

9. Fivestring 2 (AAMMM)

```

      A      A      M      M      M
-----
O-- | PD| | PD|PS | |PD |
| | CD| | | O | |
-----

```

=====  
 EVITARE LE PRESE  
 =====

```

-----
Bitch Kicks      PS
Shoulder Reverse PD
Trip Wire        PS
Elbow Slam       PD
Stonehead        PS+PD
Limit Break      PD
Shoulder Flip    PS
Spinning Butcher no
Ultimate Tackle  PS+PD
Ultimate Punches PS o PD
Arm Bar          PS+PD
-----

```

=====

ANALISI DELLE MOSSE

=====

NOME	DANNO		TIPO
------	-------	--	------

MOSSE COI PUGNI

Rising Upper	18		M
Power Overhead	18		M
One-Two Punches	6+10	(16)	AA
Twin Pistons	10+15	(25)	MM
Twin Lancers	10+16	(26)	MM
Rush Punch	27		M
Shining Fist	6+8+18	(32)	AAM
Devil Fist	6+10+10	(26)	AAA
Laser Cannon	18+14+24	(56)	MMM
Laser Scraper	18+14+15	(47)	MMM
Thunder God Fist	35		M
Thunder God Fist-Medium Kick	35+20	(55)	MM
Thunder God Fist-Sweep	35+12	(47)	MB
Rising Uppercut	25		A
Electric God Fist	30		M
Tooth Fairy	16		M

MOSSE COI CALCI

Spinning High Kick	35		A
Knee	12		M
Can Can Kicks	5+20	(25)	MA
Rising Double Axe	13+21	(34)	MM
Demon Scissors	25		M
Left Spin Kick	23		M
Double Axe	10+16	(26)	MM
Slash Kick	30		M
Hell Sweeps	15+15	(30)	BM
Leaping Spin Kicks	25+15+12+25	(77)	ABBM

MOSSE COMBIMATE

Force Block	nessuno		no
Corpse Splitter	30		M
1-2 Knee	6+10+12	(28)	AAM
Shoot the Works-High	6+10+25+30	(71)	AAMM
Shoot the Works-Upper	6+10+25+10	(51)	AAMM
Three Ring Circus-High	5+10+10+21	(46)	MAAM
Three Ring Circus-Low	5+10+10+14	(39)	MAAB

PRESE

Bitch Kicks	10+20	(30)	
Shoulder Reverse	5+8+17	(30)	
Trip Wire	35		
Elbow Slam	38		
Stonehead	33		
Limit Break	40		
Shoulder Flip	12+19	(31)	
Spinning Butcher	60		
Ultimate Tackle	5		
Ultimate Punches	5+5+5+5+5	(25)	
Arm Bar	25		

MOSSE IMBLOCCABILI

Lightning Uppercut 40 !
Super Twist Uppercut 80 !

CONTROMOSSE

High/Mid Reversal 20

STRINGS

Tenstring 1 15+6+10+10+7+5+7+10+15+30 (115) AAMABAAMMM
Tenstring 2 7+8+6+7+6+11+5+5+8+30 (93) AAAAMMBAMM
Tenstring 3 7+8+6+7+6+11+5+5+25+30 (110) AAAAMMBBM!
Tenstring 4 12+10+10+8+6+6+5+5+5+21 (88) AAABMMBAAM
Tenstring 5 12+10+10+8+6+6+5+5+5+21+21 (109) AAABMMBAAMA
Ninestring 7+8+7+10+5+7+5+25+30 (104) AAMMMMBM!
Eightstring 15+6+10+10+7+5+7+21 (81) AAMABAAM
Fivestring 1 12+10+18+14+24 (78) AAMMM
Fivestring 2 12+10+18+14+15 (69) AAMMM

NOTE:

.Durante il Force Block Jin non può essere colpito

JJ U U LL II A
JJ U U LL II A A
JJ U U LL II A A
J JJ U U LLLLL II AAAAA
JJJ UUU LLLLL II A A

CCCC H H A N N GGGG
C H H A A NN N G
C HHHH A A N N N G GG
C H H AAAAA N NN G G
CCCC H H A A N N GGGG

NOME -----: Julia Chang
NAZIONALITÀ -----: Americana
ETÀ -----: 18 anni
ALTEZZA -----: 165 cm
PESO -----: 54 kg
GRUPPO SANGUIGNO -: B
OCCUPAZIONE -----: Studentessa di archeologia
ADORA -----: I bisonti
DETESTA -----: La Mishima Corporation
HOBBY -----: Caccia
STILE DI LOTTA ---: Arte marziale cinese

TEKKEN

Non presente, ma presente la madre adottiva Michelle Chang

Non presente, ma presente la madre adottiva Michelle Chang

### TEKKEN 3

Julia studia archeologia nelle terre tribali di sua madre Michelle Chang. Da bambina fu trovata e adottata. Michelle la trovò tra delle rovine e la crebbe con amore come fosse la sua vera figlia. Julia contraccambiò il suo amore e fu addestrata dalla madre per proteggere la loro tribù. Quando Julia compì 18 anni, "la storia" delle scomparse dei più grandi combattenti di arti marziali colpì anche il suo villaggio. Ma la gente della sua tribù conosceva la causa: il dio della lotta. Michelle si recò in Giappone da Heihachi per chiedergli se il tesoro della loro tribù che aveva cercato di rubare nei precedenti tornei aveva a che fare con il dio della lotta. Ma da lì non tornò più in dietro. Julia partecipa al 3° Tekken per scoprire la verità e e ritrovare la madre.

---

### ANALISI DEL PERSONAGGIO

---

Julia è un personaggio piuttosto potente, ed è anche relativamente veloce. I suoi colpi non danneggiano molto l'avversario ma riescono sicuramente a sfruttare ogni minima distrazione o lacuna in difesa. Lo stile di Julia è molto aggressivo e la sua capacità di spostarsi lateralmente dopo aver effettuato un attacco la rendono inafferrabile.

---

### COMMENTO PERSONALE

---

Julia rientra nella categoria dei personaggi "senza infamia e senza lode". Sicuramente non eccelle né per velocità né per potenza, ma comunque è capace di rendersi molto pericolosa soprattutto nel corpo a corpo.

### PREGI

.nessuno in particolare

### DIFETTI

.nessuno in particolare

### MOSSE DEGNE DI NOTA

.Twin Arrow

### VESTITI

Tasti pugno --: Vestito indiano  
Tasti calcio -: Maglietta rossa e jeans

---

### MOSSE COI PUGNI

---

#### Twin Arrow

-----  
| PS PD |  
| | |  
| | |  
-----

#### Spin Behind

-----  
| PD |



```

|         | O--
|         |
-----

```

### Flash Uppercut

```

-----
| PS     |
--O      |
|         |
-----

```

### Palm Explosion

```

-----
| PS     = PD |
--O      =     |
|         =     |
-----

```

### Elbow

```

-----
| PS     |
--O  --O |
|         |
-----

```

### Axe Cannon

```

-----
\  | PS   | PS   |
 \ |      |      |
  O |      |      |
-----

```

### Mini G-Clef Cannon

```

-----
\  | PD   | PS   |
 \ |      |      |
  O |      |      |
-----

```

### Thunder Palm

```

-----
| \    | PS   |
| \    |      |
O  •   |      |
-----

```

### Lightning Bolt

```

-----
| \    | PS   | PD   |
| \    |      |      |
O  •   |      |      |
-----

```

G-Clef Cannon

```
-----  
| PS      | PS      | PS      |  
|         |         |         |  
|         |         |         |  
-----
```

Machine Gun Cannon

```
-----  
| PS      =   PD | PS      |  
|         =       |         |  
|         =       |         |  
-----
```

Machine Gun Cannon - Low

```
-----  
| PS      =   PD |         |  
|         =       |         |  
|         =       | CS      |  
-----
```

Machine Gun Cannon - High

```
-----  
| PS      =   PD |         |  
|         =       |         |  
|         =       | CD      |  
-----
```

Body Elbow (mentre si è abbassati)

```
-----  
 \      |      PD |  
  \     |      |  
   O    |      |  
-----
```

Uppercut to Elbow

```
-----  
|         =   PD |   PD |  
|         =       |         | oppure  
| CS      =       |         |  
-----
```

(rialzandosi)

```
-----  
|      PD |      PD |  
|         |         |  
|         |         |  
-----
```

Uppercut to G-Clef Cannon

```
-----  
|         =   PD | PS      | PS      |  
|         =       |         |         | oppure
```

| CS = | | |

(rialzandosi)

```

-----
|   PD | PS   | PS   |
|       |       |       |
|       |       |       |
-----

```

```

=====
MOSSE COI CALCI
=====

```

Low Razor

```

-----
| |       |
| |       |
O |   CD |
-----

```

Sweep to Headkick

```

-----
| |       |       |
| |       |       |
O |   CD |   CD |
-----

```

Sweep to Low Kick

```

-----
| |       | |       |
| |       | |       |
O |   CD | O |   CD |
-----

```

Foot Stomp

```

-----
O |       |
/ |       |
/ | CS CD |
-----

```

Front Snap Kick

```

-----
\ |       |
\ |       |
O | CS   |
-----

```

Triple Spinning Kicks

```

-----
|       |       | |
|       |       |
|   CD |   CD |   CD |

```

-----  
Double Spinning to Low Kick

-----  
CD	CD	O	CD	
-----

Bow Leg Kicks (mentre si è abbassati)

-----  
\            |            |  
  \           |            |  
  O           |    CD | CS           |  
-----

Skyscraper Kick (rialzandosi)

-----  
|            |  
|            |  
CD

Uppercut to Sweep Headkick

-----  
|            =    PD |            |            |  
|            =           |            |            | oppure  
| CS        =           |    CD    |    CD    |  
-----

(rialzandosi)

-----  
PD		
	CD	CD
-----

Uppercut to Sweep Low Kick

-----  
|            =    PD |            | | |            |  
|            =           |            | | |            | oppure  
| CS        =           |    CD    | O |    CD    |  
-----

(rialzandosi)

-----  
PD				
	CD	O	CD	
-----

=====  
Taunt

-----  
| PD |  
| |  
CS CD

Axe Cannon to Mini Blow

-----  
| PS |  
| | oppure  
CD

-----  
\ | PS |  
 \ | |  
 O | CD |  
-----

Axe Cannon to Bow Leg Kicks

-----  
| PS | |  
| | | oppure  
| CD | CS |  
-----

-----  
\ | PS | |  
 \ | | |  
 O | CD | CS |  
-----

Razor's Edge

-----  
| | PS |  
| | |  
O | CD | |  
-----

Spin Sideways

-----  
| |  
| |  
CS CD

Spin Sideways to Roundhouse

-----  
CS CD	CD
-----

Ultimate Cannon

```
-----  
|      PD | PS      |  
|          |          |  
| CS      |          |  
-----
```

High Kick to Razor's Edge

```
-----  
|          |          | PS      |  
|          |          |          |  
|      CD |          | CD      |  
-----
```

Rush - Mini Blow

```
-----  
| PS      | PS      |          | |
|          |          |          |  
|          |          |          | CD      |  
-----
```

Rush - Bow Leg Kicks

```
-----  
| PS      | PS      |          |          | |
|          |          |          |          |  
|          |          |          | CD | CS      |  
-----
```

Elbow to Skyscraper Kick

```
-----  
--0  --0  | PS      |          |  
|          |          |          |  
|          |          |          | CD      |  
-----
```

Mid - Ultimate Cannon

```
-----  
| |      PD |          | PS      |  
| |          |          |          |  
O |          | CS      |          |  
-----
```

Uppercut to Low Razor

```
-----  
|          =      PD |          |  
|          =          |          | oppure  
| CS      =          |          | CD      |  
-----
```

(rialzandosi)

```
-----  
|      PD |          |  
|          |          |
```

| | CD |  
-----

Uppercut to Razor's Edge

-----  
| = PD | | PS |  
| = | | | oppure  
| CS = | CD | |  
-----

(rialzandosi)

-----  
PD		PS
	CD	
-----

=====

PRESE

Death Valley Bomb

-----  
| PS |  
| |  
CS

Knee Suplex

-----  
| PD |  
| |  
CD

Waist Suplex

-----  
| / | PS |  
| / | |  
O O | CS |  
-----

Mad Axe

-----  
| / | PD |  
| / O-- --O | |  
O O | |  
-----

Arm Lock Suplex

-----  
\ | PS PD |  
\ | |  
O | |

-----  
Cross Arm Suplex (mentre si è abbassati)

-----  
/ | / | PS PD |  
/ | / | | |  
O O O | |  
-----

Twisted Sister (afferrando l'avversario da destra)

-----  
| PS |  
| | oppure  
CS

-----  
| PD |  
| |  
CD

Running Bulldog (afferrando l'avversario da sinistra)

-----  
| PS |  
| | oppure  
CS

-----  
| PD |  
| |  
CD

Branded (afferrando l'avversario da dietro)

-----  
| PS |  
| | oppure  
CS

-----  
| PD |  
| |  
CD

=====  
MOSSE IMBLOCCABILI  
=====

Heaven Cannon

-----  
| PS |



```
--O | |
    | | CD |
    -----
```

=====  
CONTROMOSSE  
=====

Low Parry

```
-----
| | PD |
| | | oppure
O | CD |
-----
```

```
-----
| | PS |
| | |
O | CS |
-----
```

=====  
STRINGS  
=====

1. Tenstring 1 (AMMABMAABM)

```
A M M A B M A A B M
-----
| PD|PS |PS | PD| | | | |PS |
| | | | | |CS |CS |CS | CD| CD| |
-----
```

2. Tenstring 2 (AMMABMMBM!)

```
A M M A B M M B M !
-----
| PD|PS |PS | PD| | PD| | PD|PS |
| | | | | |CS |CS | |CS | | |
-----
```

3. Tenstring 3 (AMMABMMMBM)

```
A M M A B M M M B M
-----
| PD|PS |PS | PD| | PD|PS | | |
| | | | | |CS |CS | | | CD|CS |
-----
```

=====  
EVITARE LE PRESE  
=====

-----  
Death Valley Bomb PS

Knee Suplex	PD
Waist Suplex	PS
Arm Lock Suplex	PD
Mad Axes	PS+PD
Cross Arm Suplex	PS+PD
Twisted Sister	PD
Running Bulldog	PS
Branded	no

-----

=====

ANALISI DELLE MOSSE

=====

NOME	DANNO	TIPO
-----		
MOSSE COI PUGNI		
Twin Arrow	25	M
Spin Behind	12	A
Flash Uppercut	15	M
Palm Explosion	21	M
Elbow	10	M
Axe Cannon	8+21	(29) MM
Mini G-Clef Cannon	10+21	(31) MM
Thunder Palm	14	M
Lightning Bolt	14+21	(35) MM
G-Clef Cannon	10+5+21	(36) AMM
Machine Gun Cannon	10+8+21	(39) AMM
Machine Gun Cannon-Low	10+8+10	(28) AMB
Machine Gun Cannon-High	10+8+20	(38) AMA
Body Elbow	20	M
Uppercut to Elbow	15+22	(37) MM
Uppercut to G-Clef Cannon	18+5+21	(44) MMM

-----

MOSSE COI CALCI		
Low Razor	10	B
Sweep to Headkick	10+23	(33) BA
Sweep to Low Kick	10+10	(20) BB
Foot Stomp	35	M
Front Snap Kick	17	M
Triple Spinning Kicks	20+12+23	(55) ABA
Double Spinning to Low Kick	20+12+23	(55) ABB
Bow Leg Kicks	12+15	(27) BM
Skyscraper Kick	15	M
Uppercut to Sweep Headkick	15+12+23	(50) MBA
Uppercut to Sweep Low Kick	15+12+10	(37) MBB

-----

MOSSE COMBINATE		
Axe Cannon to Mini Blow	8+12	(20) MB
Axe Cannon to Bow Leg Kicks	8+12+15	(35) MBM
Razor's Edge	10+21	(31) BM
Spin Sideways to Roundhouse	20	A
Ultimate Cannon	8+9+25	(42) MMM
High Kick to Razor's Edge	20+12+21	(53) ABM
Rush - Mini Blow	10+5+12	(27) AMB

Rush - Bow Leg Kicks	10+5+12+15	(42)	AMBM
Elbow to Skyscraper Kick	10+15	(25)	MM
Mid - Ultimate Cannon	8+9+25	(42)	MMM
Uppercut to Low Razor	15+12	(27)	MB
Uppercut to Razor's Edge	15+12+21	(48)	MBM

---

PRESE

Death Valley Bomb	35	
Knee Suplex	30	
Waist Suplex	35	
Mad Axe	14+14+14	(42)
Arm Lock Suplex	37	
Cross Arm Suplex	45	
Twisted Sister	45	
Running Bulldog	40	
Branded	50	

---

MOSSE IMBLOCCABILI

Heaven Cannon	50	!
---------------	----	---

---

CONTROMOSSE

Low Parry	nessuno
-----------	---------

---

STRINGS

Tenstring 1	8+6+6+6+6+6+6+7+8+25	(84)	AMMABMAABM
Tenstring 2	8+6+6+6+6+6+7+5+5+30	(85)	AMMABMMBM!
Tenstring 3	8+6+6+6+6+6+7+7+10+25	(87)	AMMABMMMBM

---

=====

K	K	II	N	N	GGGG	[@4KN]
K	K	II	NN	N	G	
KKK	II	N	N	N	G	GG
K	K	II	N	NN	G	G
K	K	II	N	N	GGGG	

NOME -----: King (è il nome che usa sul ring)  
 NAZIONALITÀ -----: Messicana  
 ETÀ -----: 28 anni  
 ALTEZZA -----: 200 cm  
 PESO -----: 90 kg  
 GRUPPO SANGUIGNO -: A  
 OCCUPAZIONE -----: Lottatore di Wrestling e direttore dell'orfanotrofio  
 ADORA -----: Bere birra con Armor King  
 DETESTA -----: Le lacrime dei bambini  
 HOBBY -----: Assistenza ai bambini dell'orfanotrofio  
 STILE DI LOTTA ---: Wrestling

TEKKEN

Non presente, ma presenti il suo predecessore King e il suo maestro Armor King

TEKKEN 2

Non presente, ma presenti il suo predecessore King e il suo maestro Armor King

### TEKKEN 3

Questo King, non è più quello dei precedenti tornei, ma bensì un bambino cresciuto nel orfanatrofio del King originale, il quale venne ucciso in modo misterioso quando questo ragazzo aveva 24 anni. In punto di morte espresse il desiderio che lui assumesse la direzione dell'orfanatrofio.

Armor King, amico e rivale del 1° King, gli disse che sapeva chi fosse l'assassino e lo allenò per 4 anni facendolo diventare un lottatore di wrestling abilissimo. Gli rivelò che era stato Ogre, il dio della lotta ad uccidere il 1° King. Il suo successore ora sa qual'è lo scopo della sua vita. Ora pratica il wrestling a livello prefessionistico per sovvenzionare l'orfanatrofio.

---

### ANALISI DEL PERSONAGGIO

---

Nonostante l'enorme mole, King risulta molto agile. È il personaggio che possiede il maggior numero di prese, soprattutto di prese concatenate. Può afferrare l'avversario in qualunque posizione questi si trovi. Nel corpo a corpo è imbattibile e sulla media distanza risulta molto pericoloso. Possiede attacchi potenti sia con le mani che con i piedi.

---

### COMMENTO PERSONALE

---

Squillino le trombe e rullino i tamburi: è il momento del "Re". King è indubbiamente il mio personaggio preferito: agile, veloce, potente e chi più ne ha, più ne metta. Chiunque sappia usare bene King è virtualmente imbattibile, soprattutto giocando contro un altro giocatore. Ma è tutto rose e fiori? Purtroppo no! King è il personaggio più difficile da utilizzare: possiede un'enorme quantità di mosse, soprattutto prese, inoltre, per sfruttare al meglio le sue prese concatenate, bisogna avere tempismo. Saper usare bene King vuol dire avere soprattutto una grande memoria: ricordarsi lo schema delle prese concatenate, le combinazioni di pulsanti per effettuarle e come evitarle non è roba da poco. Ma, fate attenzione, King non possiede solo prese e prese concatenate! Le sue mosse con le mani sono molte, ma molto dannose. Una citazione particolare merita la Clothesline, sicuramente la mossa più violenta e devastante di tutto il gioco.

### PREGI

.agile, veloce, potente ecc ecc

### DIFETTI

.stiamo scherzando?

### MOSSE DEGNE DI NOTA

.Deadly Boomerang  
.Clothesline  
.Muscle Buster  
.Rolling Death Cradle  
.Romero's Special

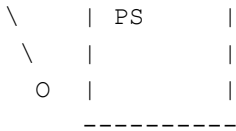
### VESTITI

Tasti pugno --: Completo da wrestling  
Tasti calcio -: Tuta e maschera di Armor King

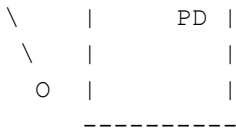
=====

=====

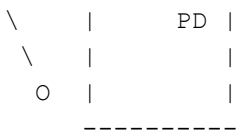
Ankle Smash (mentre si è abbassati)



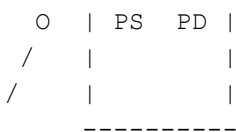
Crouching Upper (mentre si è abbassati)



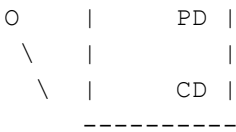
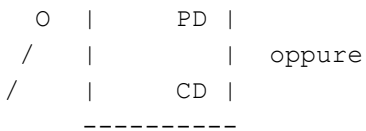
Side Swipe



Knuckle Bomb



Atomic Elbow Drop



Elbow Drop



Shoulder Tackle

```
-----  
      |      PD |  
--O   |      |  
      | CS    |  
-----
```

Straight Right - Elbow

```
-----  
      PD | PS   |  
      |  |     |  
      |  |     |  
-----
```

Head Spinner

```
-----  
| PS PD | PD |  
|      |   |  
|      |   |  
-----
```

K's Flicker

```
-----  
      |      PD |  
--O  --O |      |  
      |      |  
-----
```

Lay Off Push

```
-----  
      | PS PD |  
--O  --O |      |  
      |      |  
-----
```

Flying Cross Chop

```
-----  
      ### | PS PD |  
--O  --O ### |      |  
      ### |      |  
-----
```

Elbow Sting

```
-----  
 \    | PS   |  
 \    |     |  
  O   |     |  
-----
```

Elbow Sting - Side Swipe

```

-----
\   | PS   |   PD |
 \  |      |      |
  O |      |      |
-----

```

Palm Attack

```

-----
| PS   |   PD |
|      |      |
|      |      |
-----

```

Palm Attack - Upper

```

-----
| PS   |   PD | PS   |
|      |      |      |
|      |      |      |
-----

```

Bouncing Knuckle Bomb

```

-----
### | \ | PS PD |
--O ### | \ |      |
### O O |      |
-----

```

Low Jab - Upper

```

-----
| | PS | ### | PD |
| |    | ### |    |
O |    | ### |    |
-----

```

Knockout Punch (durante il passo laterale)

```

-----
| PD |
|    |
|    |
-----

```

=====

MOSSE COI CALCI

=====

Exploder

```

-----
| |
| | oppure
| CS CD |
-----

```

```

-----
| |

```

```
--O  --O  |      |  
      | CS  CD |  
-----
```

Satellite Exploder (mentre si corre)

```
-----  
|      |  
|      | oppure  
| CS  CD |  
-----
```

```
-----  
--O  --O  --O  |      |  
      | CS  CD |  
-----
```

Deadly Boomerang (durante il passo laterale)

```
-----  
|      |  
|      |  
| CS  CD |  
-----
```

Rib Buster

```
-----  
\      |      |  
 \     |      |  
  O    | CS   |  
-----
```

Medium Kick

```
-----  
\      |      |  
 \     |      |  
  O    |      CD |  
-----
```

Disgrace Kick

```
-----  
|      |  
O--   |      |  
      |      CD |  
-----
```

Convinct Kick

```
-----  
--O  --O  |      |  
      |      CD |  
-----
```



=====

MOSSE COMBinate

=====

Ali Kick (mentre si è abbassati)

```
-----  
 \   |           |  
  \  |           |  
   O | CS  CD |  
-----
```

[dopo aver colpito con l'Ali Kick:]

Spin Upper

```
-----  
 |     PD |  
 |       |  
 |       |  
-----
```

Ali Kick - Spin Upper

```
-----  
 |         |     PD |  
 |         |       |  
 |     CD |       |  
-----
```

Ali Kicks - Spin Upper

```
-----  
 |         |         |     PD |  
 |         |         |       |  
 |     CD |     CD |       |  
-----
```

Extended Ali Kicks

```
-----  
 |         |         |         |         |  
 |         |         |         |         |  
 |     CD |     CD |     CD |     CD |  
-----
```

=====

PRESE STANDARD

=====

Swinging DDT

```
-----  
 | PS   |  
 |     |  
 | CS   |  
-----
```

Suplex

```
-----  
 |     PD |  
-----
```

```

|      |
|      CD |
-----

```

Knee Bash

```

-----
\      |      PD |
 \     |      |
  •    | CS     |
-----

```

Frankensteiner

```

-----
\      |      |
 \     |      |
  O    | CS CD |
-----

```

Figure Four Leg Lock

```

-----
 /     | PS PD |
 /     |      |
  •    |      |
-----

```

Tombstone Piledriver

```

-----
 /     |      PD |
 /     |  --•   |
 O     |      |
-----

```

Muscle Buster

```

-----
|     /     | PS PD |
|     /     |      |
O O     •--- |      |
-----

```

Falling Headlock

```

-----
|     / |     / | PS PD |
|     / |     / |      |
• O   O •   |      |
-----

```

Spinning Throw

```

-----
--O O-- / | \ |      PD |
        / | \ |      |
        O O O  --• |      |
-----

```

=====

PRESE LATERALI

=====

Atomic Knee Buster (afferrando l'avversario da destra)

-----  
| PS |  
| | oppure  
CS

-----  
| PD |  
| |  
CD

Argentine Backbreaker (afferrando l'avversario da sinistra)

-----  
| PS |  
| | oppure  
CS

-----  
| PD |  
| |  
CD

Cobra Twist (afferrando l'avversario da dietro)

-----  
| PD |  
| |  
CD

Half Boston Crab (afferrando l'avversario da dietro)

-----  
| PS |  
| |  
CS

Octopus Slam (afferrando l'avversario da dietro)

-----  
O-- --O | PS PD |  
| |  

=====

PRESE BASSE

=====

Powerbomb (avversario abbassato)

```
-----  
| | PS |  
| | | oppure  
O | CS |  
-----
```

```
-----  
| | PD |  
| | |  
O | CD |  
-----
```

=====

PRESE DA TERRA

=====

Giant Swing (avversario supino prendendolo dai piedi)

```
-----  
/ | PS |  
/ | |  
O | CD |  
-----
```

Head Bomber (avversario supino prendendolo dai piedi)

```
-----  
/ | PD |  
/ | |  
O | CD |  
-----
```

Figure Four Leg Lock (avversario supino prendendolo dai piedi)

```
-----  
/ | PD |  
/ | |  
• | CD |  
-----
```

Shoulder Cracker (avversario supino prendendolo dalla testa)

```
-----  
/ | PS |  
/ | | oppure  
O | CD |  
-----
```

```
-----  
/ | PD |  
/ | |  
O | CD |  
-----
```

Roll Over (avversario supino prendendolo lateralmente)

```
-----  
/ | PS |  
/ | | oppure
```

```
O | CD |
-----

/ | PD |
/ |   |
O | CD |
-----
```

Half Boston Crab (avversario prono prendendolo dai piedi)

```
-----
/ | PS |
/ |   | oppure
O | CD |
-----
```

```
-----
/ | PD |
/ |   |
O | CD |
-----
```

Chicken Wing (avversario prono prendendolo dalla testa)

```
-----
/ | PS |
/ |   | oppure
O | CD |
-----
```

```
-----
/ | PD |
/ |   |
O | CD |
-----
```

Camel Clutch (avversario prono prendendolo da sinistra)

```
-----
/ | PS |
/ |   | oppure
O | CD |
-----
```

```
-----
/ | PD |
/ |   |
O | CD |
-----
```

Romero's Special (avversario prono prendendolo da destra)

```
-----
/ | PS |
/ |   | oppure
O | CD |
-----
```

```
 / | PD |
 / |   |
 O | CD |
 -----
```

=====

PRESE CONCATENATE

=====

STOMACH SMASH

```
|
|--1) Hi-Jack Back Breaker
|
|--2) Jaguar Driver
```

-----

1

-----

Stomach Smash

```
-----
      ### | PD |
--0 --0 ### |   |
      ### |   |
-----
```

Hi-Jack Back Breaker

```
-----
| PS PD |
|       |
|       |
-----
```

-----

2

-----

Stomach Smash

```
-----
      ### | PD |
--0 --0 ### |   |
      ### |   |
-----
```

Jaguar Driver

```
-----
| PS PD | O | ### |   | |
|       | | | ### |   |
|       | | O ### | CS CD |
-----
```

JAGUAR THROW

```
|
|--1) Face Buster
|
|--2) Boston Crab
```

-----

1

---

Jaguar Throw

```
-----  
|  \      |      PD |  
|  \  --O  |      |  
O    O     |      |  
-----
```

Face Buster

```
-----  
| PS  PD |  
|      |  
|      |  
-----
```

---

2

---

Jaguar Throw

```
-----  
|  \      |      PD |  
|  \  --O  |      |  
O    O     |      |  
-----
```

Boston Crab

```
-----  
| PS  PD |      |      | PS  PD | |
|      |      |      |      |  
|      | CS  |      | CD  |      |  
-----
```

IRISH WHIP

- |
- |--1) Spin Feint
- |
- |--2) Quick Slam
- |
- |--3) Turn Around
- |
- |--4) Destruction

---

1

---

Irish Whip

```
-----  
| PS  PD |  
O-- |      |  
|      |  
-----
```

Spin Feint

```
-----  
| PS      |  
|      |  
| CS      |  
-----
```

2

Irish Whip

```

-----
| PS PD |
O-- |   |
|   |
-----

```

Quick Slam

```

-----
| PD |
|   |
| CD |
-----

```

3

Irish Whip

```

-----
| PS PD |
O-- |   |
|   |
-----

```

Turn Around

```

-----
| PS PD |
|   |
|   |
-----

```

4

Irish Whip

```

-----
| PS PD |
O-- |   |
|   |
-----

```

Destruction

```

-----
|   |
|   |
| CS CD |
-----

```

STANDING ACHILLES HOLD

```

|
-----
| 1 | 2 | 3
Scorpion Death Lock S.T.F. Indian Death Lock
|

```



---

1

---

Standing Achilles Hold

```

      ### | \ | PD |
--O  ### | \ |   |
      ### O  O | CS |
  
```

---

Scorpion Death Lock

```

-----
| PS PD |   | PS | PS |
|   |   |   |   |
|   | CS |   | CS |
-----
  
```

---

2

---

Standing Achilles Hold

```

      ### | \ | PD |
--O  ### | \ |   |
      ### O  O | CS |
  
```

---

S.T.F.

```

-----
| PS   | PD |   | PS PD |
|   |   |   |   |
|   |   | CS |   |
-----
  
```

---

3

---

Standing Achilles Hold

```

      ### | \ | PD |
--O  ### | \ |   |
      ### O  O | CS |
  
```

---

Indian Death Lock

```

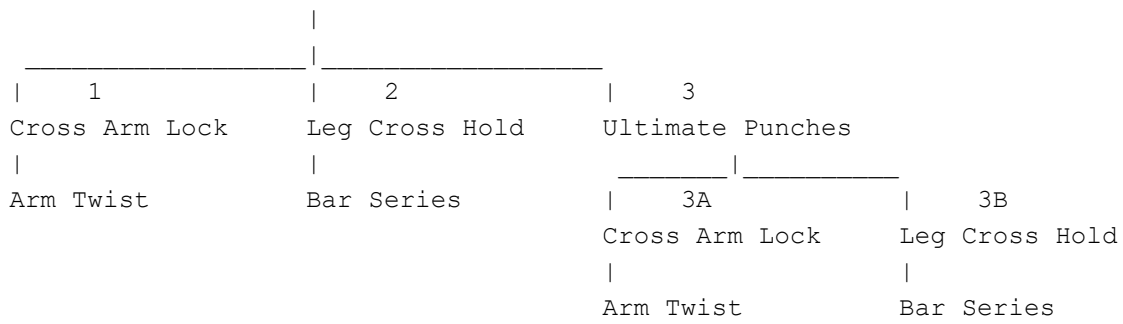
-----
| PS PD | PS |   | PS PD |
|   |   |   |   |
|   |   | CS |   |
-----
  
```

Romero's Special

```

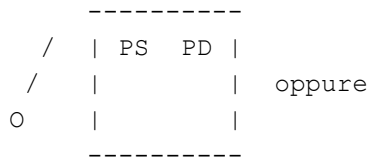
-----
| PS   |   |   | PS PD |   | |
|   |   |   |   |   |
|   | CS |   | CD |   | CS CD |
-----
  
```

ULTIMATE TACKLE



1

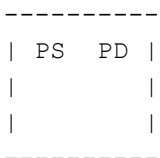
Ultimate Tackle



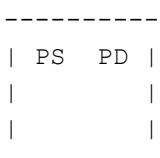
(mentre si è abbassati)



Cross Arm Lock

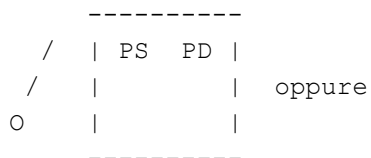


Arm Twist

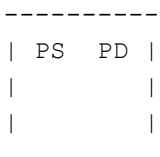


2

Ultimate Tackle



(mentre si è abbassati)



Leg Cross Hold

-----  
|            |  
|            |  
CS  CD

Bar Serier

-----  
| PS  PD  |  
|            |  

-----  
3A  
-----

Ultimate Tackle

-----  
  /  | PS  PD  |  
 /  |            | oppure  
O  |            |  
-----

(mentre si è abbassati)

-----  
| PS  PD  |  
|            |  

Ultimate Punches

-----  
PD	PS	PD	PS	PD
-----

Cross Arm Lock

-----  
| PS  PD  |  
|            |  

Arm Twist

-----  
| PS  PD  |  
|            |  

-----  
3B  
-----

Ultimate Tackle

-----  
  /  | PS  PD  |  
 /  |            | oppure

O | |  
-----

(mentre si è abbassati)

-----  
| PS PD |  
| | |  
| | |  
-----

Ultimate Punches

-----  
PD	PS	PD	PS	PD
-----

Leg Cross Hold

-----  
| | |  
| | |  
CS CD

Bar Serier

-----  
| PS PD |  
| | |  
| | |  
-----

ARM BREAKER

| | |  
-----  
| 1 | 2 | 3  
Triple Buster | Head Jammer | Chicken Wing  
| | |  
| Struggle Combo | |  
| 3A | 3B  
Dragon Sleeper | Rolling Death Cradle

-----  
1  
-----

Arm Breaker

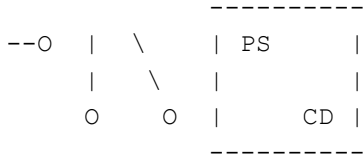
-----  
--O | \ | PS |  
| \ | |  
O O | CD |  
-----

Triple Buster

-----  
PS PD	PS PD
-----

-----

Arm Breaker



Head Jammer

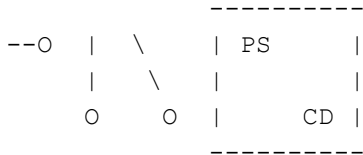


Struggle Combo

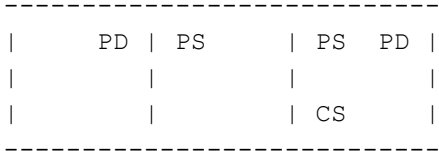


3A

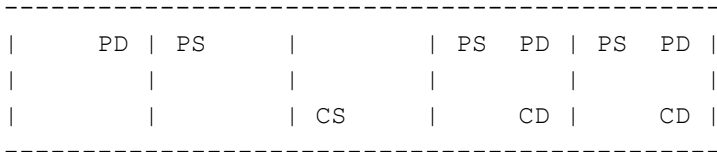
Arm Breaker



Chicken Wing

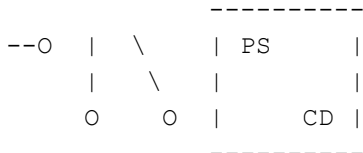


Dragon Sleeper

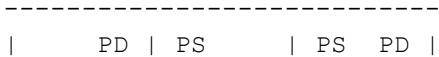


3B

Arm Breaker



Chicken Wing



```

|           |           |           |
|           |           | CS       |
-----

```

Rolling Death Craddle

```

-----
| PS       |           |           | PD | PS  PD | PS  PD | |
|           |           |           |   |     |     |     |
| CS       | CS  CD |           | CD |     |     | CS   |
-----

```

REVERSE FULL NELSON

```

      |
      Cannonball
      |
-----|-----
|   1           |   2
Manhattan Drop  Powerbomb
|               |
Super Freak     |
|-----|-----
|   A           |   B
Giant Swing     T-Bone Powerbomb

```

-----  
1A  
-----

Reverse Full Nelson

durante il passo laterale

```

-----
|   PD |
|       | oppure
|   CD |
-----

```

```

      -----
      \   | PS  PD |
--O  \   |       | oppure
      O   |       |
      -----

```

mentre l'avversario è abbassato

```

      -----
      \   \   |   PD |
      \   \   |       |
      O   O   |   CD |
      -----

```

Cannonball

```

-----
|   PD |   PD | PS  PD |
|       |       |       |
|       |       |       |
-----

```

Manhattan Drop

```

-----
|           | PS PD | PS PD |
|           |       |       |
| CS  CD |           | CD |
-----

```

Superfreak

```

-----
| PS       | PD | PS PD |
|           |       |       |
|           | CS CD |       |
-----

```

Giant Swing

```

-----
| PD | PS |       |       |
|           |       |       |
|           | CS |       | CD |
-----

```

1B

Reverse Full Nelson

durante il passo laterale

```

-----
| PD |
|       | oppure
| CD |
-----

```

```

-----
\   | PS PD |
--O \   |       | oppure
    O   |       |
-----

```

mentre l'avversario è abbassato

```

-----
\   \   | PD |
\   \   |       |
  O   O | CD |
-----

```

Cannonball

```

-----
| PD | PD | PS PD |
|           |       |       |
|           |       |       |
-----

```

Manhattan Drop

```

-----
| PS PD | PS PD | |
|           |       |
| CS CD |       | CD |
-----

```

Superfreak

```

-----
| PS      |      PD |      | PS PD |
|         |         |      |         |
|         |         | CS CD |         |
-----

```

T-Bone Powerbomb

```

-----
|         | PS      |      PD |      | PS PD |
|         |         |         |         |         |
| CS      |         |         | CS CD | CD CS |
-----

```

2A

Reverse Full Nelson

durante il passo laterale

```

-----
|      PD |
|         | oppure
|      CD |
-----

```

```

-----
\         | PS PD |
--O \     |         | oppure
    O     |         |
-----

```

mentre l'avversario è abbassato

```

-----
\         |      PD |
\         |         |
O O      |      CD |
-----

```

Cannonball

```

-----
|      PD |      PD | PS PD |
|         |         |         |
|         |         |         |
-----

```

Powerbomb

```

-----
| PS      |      PD |         |
|         |         |         |
|         |         | CS CD |
-----

```

Giant Swing

```

-----
|      PD | PS      |         |         |
|         |         |         |         |
|         |         | CS      |         CD |
-----

```



## Reverse Full Nelson

durante il passo laterale

```

-----
|      PD |
|          | oppure
|      CD |
-----

```

```

-----
\      | PS PD |
--O \  |         | oppure
     O |         |
-----

```

mentre l'avversario è abbassato

```

-----
\      \  |      PD |
 \      \  |      |
  O      O |      CD |
-----

```

## Cannonball

```

-----
|      PD |      PD | PS PD |
|          |          |      |
|          |          |      |
-----

```

## Powerbomb

```

-----
| PS      |      PD |      |
|          |          |      |
|          |          | CS CD |
-----

```

## T-Bone Powerbomb

```

-----
|          | PS      |      PD |          | PS PD |
|          |          |          |          |      |
| CS      |          |          | CS CD | CD CS |
-----

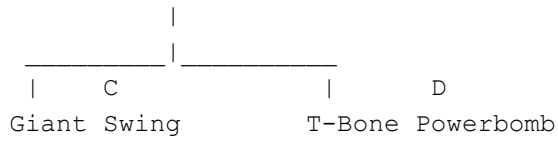
```

## REVERSE ARM CLUTCH

```

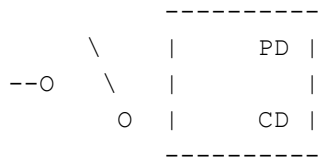
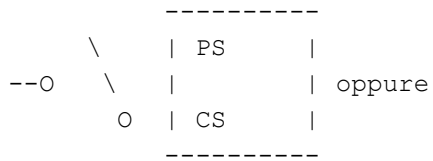
      |
      | Backdrop
      |
_____|_____
| 1          | 2
Cannonball   German Suplex
      |          |
_____|_____
|  A          |  B
Manhattan Drop   Powerbomb
      |          |
Super Freak      |
_____|_____

```

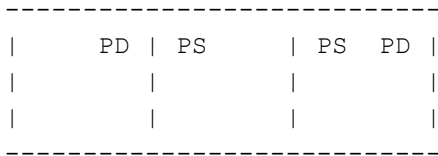


-----  
1AC  
-----

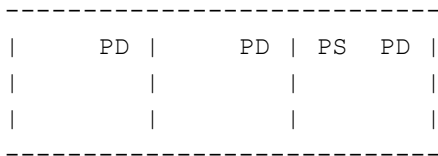
Reverse Arm Clutch



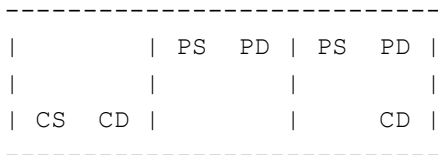
Backdrop



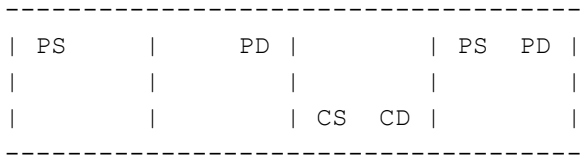
Cannonball



Manhattan Drop



Superfreak



Giant Swing



-----  
1AD  
-----

Reverse Arm Clutch

```

-----
\ | PS |
--O \ |   | oppure
    O | CS |
-----

```

```

-----
\ | PD |
--O \ |   |
    O | CD |
-----

```

Backdrop

```

-----
| PD | PS | PS PD | |
|   |   |   |   |
|   |   |   |   |
-----

```

Cannonball

```

-----
| PD | PD | PS PD | |
|   |   |   |   |
|   |   |   |   |
-----

```

Manhattan Drop

```

-----
| PS PD | PS PD | | |
|   |   |   |   |
| CS CD |   | CD |
-----

```

Superfreak

```

-----
| PS | PD | PS PD | |
|   |   |   |   |
|   |   | CS CD |
-----

```

T-Bone Powerbomb

```

-----
| PS | PD | PS PD | |
|   |   |   |   |
| CS |   | CS CD | CD CS |
-----

```

1BC

Reverse Arm Clutch

```

-----
\ | PS |
--O \ |   | oppure
    O | CS |
-----

```

```

-----
\ | PD |
--O \ |   |
-----

```

O | CD |  
-----

Backdrop

-----  
PD	PS	PS PD
-----

Cannonball

-----  
PD	PD	PS PD
-----

Powerbomb

-----  
PS	PD	
		CS CD
-----

Giant Swing

-----  
PD	PS		
		CS	CD
-----

-----  
1BD  
-----

Reverse Arm Clutch

-----  
\ | PS |  
--O \ | oppure  
O | CS |  
-----

-----  
\ | PD |  
--O \ |  
O | CD |  
-----

Backdrop

-----  
PD	PS	PS PD
-----

Powerbomb

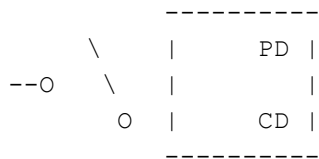
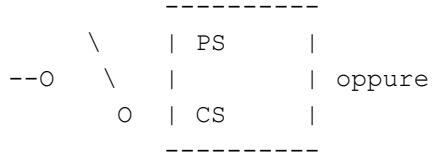
-----  
PS	PD	
		CS CD
-----

T-Bone Powerbomb

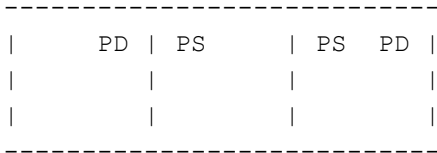


2BC

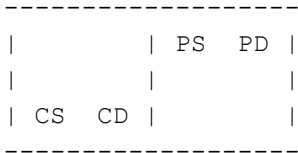
Reverse Arm Clutch



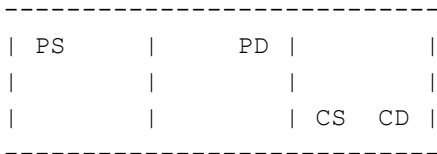
Backdrop



German Suplex



Powerbomb

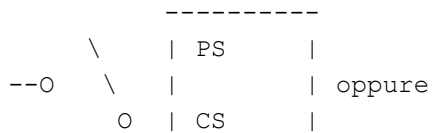


Giant Swing



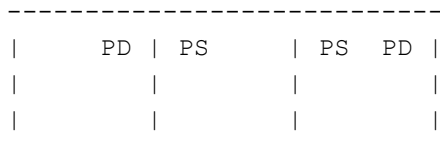
2BD

Reverse Arm Clutch

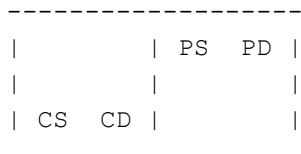




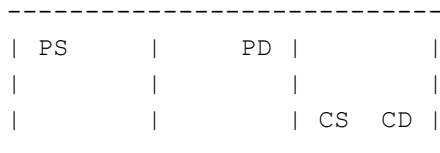
Backdrop



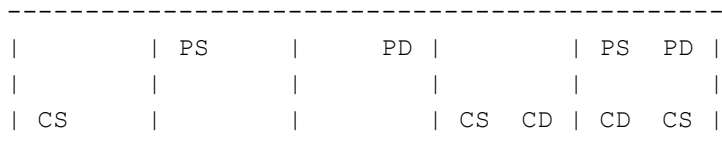
German Suplex



Powerbomb



T-Bone Powerbomb

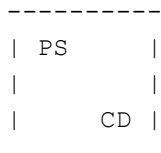


=====

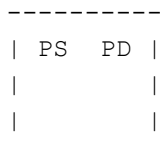
MOSSE IMBLOCCABILI

=====

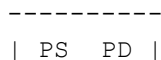
Moonsault Body Press



Clothesline (mostrando le spalle all'avversario)



Jaguar Lariat



```
--• |   |  
    |   |  
-----
```

=====  
CONTROMOSSE  
=====

Spinning Achilles Hold (parando un calcio sinistro)

```
-----  
    |   PD |  
O-- |   | oppure  
    |   CD |  
-----
```

```
-----  
    | PS |  
O-- |   |  
    | CS |  
-----
```

Dragon Screw (parando un calcio destro)

```
-----  
    |   PD |  
O-- |   | oppure  
    |   CD |  
-----
```

```
-----  
    | PS |  
O-- |   |  
    | CS |  
-----
```

Low Parry (parando un colpo basso)

```
-----  
 | |   PD |  
 | |   | oppure  
O |   CD |  
-----
```

```
-----  
 | | PS |  
 | |   |  
O | CS |  
-----
```

=====  
STRINGS  
=====

1. Tenstring 1 (AAMMMBBBMA)

A A M M M B B B M A

```
-----  
|PS | PD|PS |PS | PD| | | |PS | | |  
-----
```

| | | | | | CD| CD| CD| |CS |  
-----

2. Tenstring 2 (AAMMMBBBMM)

A A M M M B B B M M  
-----  
|PS | PD|PS |PS | PD| | | |PS |PS |  
| | | | | | CD| CD| CD| | |  
-----

3. Tenstring 3 (AAMMAMBBB Presa)

A A M M A M B B B Presa  
-----  
|PS | PD|PS |PS | | | | PD|PS PD|  
| | | | |CS |CS | CD|CS | | |  
-----

4. Tenstring 4 (AAMMAMBBMM)

A A M M A M B B M M  
-----  
|PS | PD|PS |PS | | | |PS |PS |  
| | | | |CS |CS | CD| CD| | |  
-----

5. Tenstring 5 (AAMMAMBBMA)

A A M M A M B B M A  
-----  
|PS | PD|PS |PS | | | |PS | |  
| | | | |CS |CS | CD| CD| |CS |  
-----

6. Ninestring 1 (AMMMBBBMA)

A M M M B B B M A  
-----  
--O | PD|PS |PS | PD| | | |PS | |  
| | | | | CD| CD| CD| |CS |  
-----

7. Ninestring 2 (AMMMBBBMM)

A M M M B B B M M  
-----  
--O | PD|PS |PS | PD| | | |PS |PS |  
| | | | | CD| CD| CD| | |  
-----

8. Ninestring 3 (AMMAMBBB Presa)



A M M A M B B B Presa

```

-----
--O | PD|PS |PS | | | | PD|PS PD|
    | | | |CS |CS | CD|CS | | |
-----

```

9. Ninestring 4 (AMMAMBBMM)

A M M A M B B M M

```

-----
--O | PD|PS |PS | | | | |PS |PS |
    | | | |CS |CS | CD| CD| | |
-----

```

10. Ninestring 5 (AMMAMBBMA)

A M M A M B B M A

```

-----
--O | PD|PS |PS | | | | |PS | |
    | | | |CS |CS | CD| CD| |CS |
-----

```

```

=====
EVITARE LE PRESE
=====

```

PRESE STANDARD

Swinging DDT	PS
Suplex	PD
Knee Bash	PD
Frankensteiner	no
Figure Four Leg Lock	PS+PD
Tombstone Piledriver	PD
Muscle Buster	PS+PD
Falling Headlock	PS+PD
Spinning Throw	PS

PRESE LATERALI

Atomic Knee Buster	PD
Argentine Back Breaker	PS
Cobra Twist	no
Half Boston Crab	no
Octopus Slam	no

PRESE BASSE

Powerbomb	PS+PD
-----------	-------

PRESE DA TERRA

Giant Swing	PS
Head Bomber	PD
Figure Four Leg Lock	PS+PD
Shoulder Cracker	PS+PD
Roll Over	PS o PD

Half Boston Crab	CS+CD
Chicken Wing	PS+PD
Camel Clutch	PS
Romero's Special	PD

---

PRESE CONCATENATE

Hi-Jack Backbreaker	PS+PD
Jaguar Driver	CS+CD
Jaguar Throw	PD
Face Buster	no
Boston Crab	no
Irish Whip	no
Spin Feint	PS
Quick Slam	PD
Turn Around	PS+PD
Destruction	CS+CD
Standing Achilles Hold	PD
Scorpion Death Lock	PS
S.T.F	PD
Indian Death Lock	PS+PD
Romero's Special	no
Ultimate Tackle	PD
Ultimate Punches	PD o PS
Cross Arm Lock	PS+PD
Arm Twist	no
Leg Cross Hold	PS+PD
Bar Series	no
Arm Breaker	PS
Triple Buster	PS
Head Jammer	PD
Struggle Combo	no
Chicken Wing	PS+PD
Dragon Sleeper	PS
Rolling Death Craddler	PD
Reverse Full Nelson (Standard)	PS+PD
Reverse Full Nelson (Bassa)	PD
Reverse Full Nelson (Passo laterale)	PS o PD
Cannonball	no
Powerbomb	PS
Manhattan Drop	PD
Super Freak	no
Giant Swing	PS
T-Bone Powerbomb	PD
Reverse Arm Clutch (PD+CD)	PD
Reverse Arm Clutch (PS+CS)	PS
Backdrop	PS o PD
German Suplex	PS
Cannonball	no
Powerbomb	PS
Manhattan Drop	PD
Super Freak	no
Giant Swing	PS

---



---

 ANALISI DELLE MOSSE
 

---



---

NOME	DANNO	TIPO
MOSSE COI PUGNI		
Ankle Smash	21	B
Crouching Upper	20	M
Side Swipe	6	M
Knuckle Bomb	35	M
Atomic Elbow Drop	35	M
Elbow Drop	15	M
Shoulder Tackle	40	M
Straight Right Elbow	10+12	(22) AM
Head Spinner	15+21	(36) MM
K's Flicker	20	M
Lay Off Push	nessuno	M
Flying Cross Chop	15	A o B
Elbow Sting	6	M
Elbow Sting Side Swipe	6+10	(16) MM
Palm Attack	6+15	(21) AA
Palm Attack Upper	6+15+10	(31) AAM
Bouncing Knuckle Bomb	28	M
Low Jab Upper	5+15	(20) MM
Knockout Punch	30	A

---

 MOSSE COI CALCI

Exploder	25	M
Satellite Exploder	40	A
Deadly Boomerang	60	A
Rib Buster	10	B
Medium Kick	10	M
Disgrace Kick	20	A
Convinct Kick	30	M

---

 MOSSE COMBINATE

Ali Kick	13	B
Spin Upper	10	M
Ali Kick Spin Upper	7+10	(17) BM
Ali Kicks Spin Upper	7+7+10	(24) BBM
Extended Ali Kicks	7+5+4+3	(19) BBBB

---

 PRESE STANDARD

Swinging DDT	35	
Suplex	35	
Knee Bash	30	
Frankensteiner	15+45	(60)
Figure Four Leg Lock	32	
Tombstone Piledriver	58	
Muscle Buster	50	
Falling Headlock	55	

Spinning Throw	70	
-----		
PRESE LATERALI		
Atomic Knee Buster	42	
Argentine Back Breaker	20	
Cobra Twist	60	
Half Boston Crab	60	
Octopus Slam	75	
-----		
PRESE BASSE		
Powerbomb	45	
-----		
PRESE DA TERRA		
Giant Swing	30	
Head Bomber	33	
Figure Four Leg Lock	33	
Shoulder Cracker	28	
Roll Over	nessuno	
Half Boston Crab	30	
Chicken Wing	32	
Camel Clutch	35	
Romero's Special	37	
-----		
PRESE CONCATENATE		
Stomach Smash	6	B
Hi-Jack Backbreaker	30	
Jaguar Driver	60	
Jaguar Throw	25	
Face Buster	30	
Boston Crab	25	
Irish Whip	nessuno	
Spin Feint	nessuno	
Quick Slam	8	
Turn Around	nessuno	
Destruction	10	
Standing Achilles Hold	30	
Scorpion Death Lock	35	
S.T.F	40	
Indian Death Lock	30	
Romero's Special	50	
Ultimate Tackle	5	
Ultimate Punches	5+5+5+5+5	(25)
Cross Arm Lock	25	
Arm Twist	10	
Leg Cross Hold	20	
Bar Series	20+20	(40)
Arm Breaker	20	
Triple Buster	10+15	(25)
Head Jammer	20	
Struggle Combo	25	
Chicken Wing	25	

Dragon Sleeper	30
Rolling Death Craddler	70
Reverse Full Nelson	28
Cannonball	18
Powerbomb	22
Manhattan Drop	17
Super Freak	20
Giant Swing	27
T-Bone Powerbomb	32

Reverse Arm Clutch	25
Backdrop	18
German Suplex	18
Cannonball	18
Powerbomb	22
Manhattan Drop	17
Super Freak	20
Giant Swing	27
T-Bone Powerbomb	32

-----

MOSSE IMBLOCCABILI

Moonsault Body Press	25	!
Clothesline	50	!
Jaguar Lariat	50	!

-----

CONTROMOSSE

Spinning Achilles Hold	40
Dragon Screw	40
Low Parry	nessuno

-----

STRINGS

Tenstring 1	6+15+10+6+6+5+5+5+7+30	(95)	AAMMMBBBMA
Tenstring 2	6+15+10+6+6+5+5+5+7+23	(92)	AAMMMBBBMM
Tenstring 3	6+15+10+6+8+10+5+5+6+30	(101)	AAMMAMBBBPresa
Tenstring 4	6+15+10+6+8+10+5+5+7+23	(95)	AAMMAMBBMM
Tenstring 5	6+15+10+6+8+10+5+5+7+30	(102)	AAMMAMBBMA
Ninestring 1	15+10+6+6+5+5+5+7+30	(89)	AMMMBBBMA
Ninestring 2	15+10+6+6+5+5+5+7+23	(86)	AMMMBBBMM
Ninestring 3	15+10+6+8+10+5+5+6+30	(95)	AMMAMBBBPresa
Ninestring 4	15+10+6+8+10+5+5+7+23	(89)	AMMAMBBMM
Ninestring 5	15+10+6+8+10+5+5+7+30	(96)	AMMAMBBMA

-----

NOTE

- .Le prese successive allo Stomach Smash si possono effettuare solo se lo Stomach Smash è un controattacco
- .L'Extended Ali Kicks si può fare solo se il primo Ali Kick è stato un controattacco
- .Per mostrare le spalle all'avversario basta fare il primo colpo dell'Head Spinner o il Disgrace Kick
- .Se prendiamo lateralmente o da dietro l'avversario con il Reverse Full Nelson (usando il passo laterale) otterremo il Cannonball

=====

K K U U M M A  
 K K U U MM MM A A  
 KKK U U M M M A A  
 K K U U M M AAAAA  
 K K UUU M M A A

\*\*\*\*\*

PPPP A N N DDDD A  
 P P A A NN N D D A A  
 PPPP A A N N N D D A A  
 P AAAAA N NN D D AAAAA  
 P A A N N DDDD A A

NOME -----: Kuma  
 NAZIONALITÀ -----: Sconosciuta  
 ETÀ -----: 8 anni  
 ALTEZZA -----: 280 cm  
 PESO -----: 210 kg  
 GRUPPO SANGUIGNO -: Sconosciuto  
 OCCUPAZIONE -----: Guardia del corpo di Heihachi Mishima  
 ADORA -----: La Tv, Heihachi, inoltre è innamorato di Panda  
 DETESTA -----: Televisori piccoli e in bianco e nero, Paul Phoenix  
 HOBBY -----: Addestrarsi, cucinare salmoni  
 STILE DI LOTTA ---: Stile dell'Orso

TEKKEN

Non presente, ma presente il padre Kuma

TEKKEN 2

Non presente, ma presente il padre Kuma

TEKKEN 3

Il primo Kuma morì di vecchiaia. Ma ebbe un cucciolo che Heihachi chiamò anch'esso Kuma. Il nuovo Kuma era molto più astuto e forte di suo padre; ed era una perfetta guardia del corpo. Un giorno, assopito nel guardare la TV, vide un artista di arti marziali: Paul Phoenix. Kuma aveva ereditato lo stesso odio del padre, si allenò per battere l'avversario di suo padre, ed ora il suo.

NOME -----: Panda  
 NAZIONALITÀ -----: Cinese  
 ETÀ -----: 7 anni  
 ALTEZZA -----: 277 cm  
 PESO -----: 200 kg  
 GRUPPO SANGUIGNO -: Sconosciuto  
 OCCUPAZIONE -----: Animale di compagnia di Ling Xiaoyu  
 ADORA -----: Ling Xiaoyu  
 DETESTA -----: Kuma  
 HOBBY -----: Prendersi cura dei fiori in giardino  
 STILE DI LOTTA ---: Stile dell'Orso

TEKKEN

Non presente

TEKKEN 2

Non presente

TEKKEN 3

Panda è una guardia del corpo allenata da Heihachi per proteggere Ling Xiaoyu alla High School della Mishima Corporation.

ANALISI DEL PERSONAGGIO

Kuma è un personaggio molto simile a Gun Jack ma meno potente. La lunghezza degli arti superiori permette a Kuma di rendersi pericoloso soprattutto dalla media distanza, da dove può tenere a bada personaggi più veloci di lui. Nel corpo a corpo, invece, non ha speranze. La sua lentezza è un grave punto debole contro avversari nettamente più agili.

COMMENTO PERSONALE

Personaggio scadente. Poche mosse e mal strutturate. Esistono personaggi migliori.

PREGI

.braccia molto lunghe

DIFETTI

- .piedi troppo corti
- .lento
- .goffo
- .basta così!

MOSSE DEGNE DI NOTA

.Circus Roll

ASPETTO

Tasti pugno --: Kuma, orso bruno  
 Tasti calcio -: Panda, panda

=====

MOSSE COI PUGNI

=====

Killing Uppercut (rialzandosi)

-----

PS	

-----

Killing Uppercut to Grizzly Claw (rialzandosi)

-----

PS		PD	

-----

Batter Up (rialzandosi)

-----

PS	PD	
----	----	--

```
|      |
|      |
-----
```

Batter Up to Smash (rialzandosi)

```
-----
| PS  PD | PS  PD |
|      |      |
|      |      |
-----
```

Rushing Uppercut (mentre si è abbassati)

```
-----
\      |      PD | PS      |      PD |
\      |      |      |      |      |
•      |      |      |      |      |
-----
```

Windmill Punches (mentre si è abbassati)

```
-----
\      | PS      |      PD | PS      | PS      |
\      |      |      |      |      |
O      |      |      |      |      |
-----
```

Hammer Rush - Low (mentre si è abbassati)

```
-----
\      |      PD | | | PS      |
\      |      | | |      |
•      |      | O |      |
-----
```

Hammer Rush - High (mentre si è abbassati)

```
-----
\      |      PD | | | PS      |
\      |      | --O |      |
•      |      | | |      |
-----
```

Hammer Rush - Mid (mentre si è abbassati)

```
-----
\      |      PD | \ | PS      |
\      |      | \ |      |
•      |      | O |      |
-----
```

Hammer Rush 2 - Low (mentre si è abbassati)

```
-----
\      | PS      |      PD | | | PS      |
\      |      |      | | |      |
•      |      |      | O |      |
-----
```



Hammer Rush 2 - High (mentre si è abbassati)

```
-----  
 \ | PS | PD | | PS |  
 \ | | | --O | |  
 • | | | | |  
-----
```

Hammer Rush 2 - Mid (mentre si è abbassati)

```
-----  
 \ | PS | PD | \ | PS |  
 \ | | | \ | | |  
 • | | | O | | |  
-----
```

Sweep Rush - Low (mentre si è abbassati)

```
-----  
 | PS | PS | PS | PD | | PS |  
 | | | | | | |  
 | | | | O | | |  
-----
```

Sweep Rush - High (mentre si è abbassati)

```
-----  
 | PS | PS | PS | PD | | PS | |
 | | | | | --O | | |  
 | | | | | | | |  
-----
```

Sweep Rush - Mid (mentre si è abbassati)

```
-----  
 | PS | PS | PS | PD | \ | PS | |
 | | | | | \ | | |  
 | | | | O | | |  
-----
```

Wake Up Hammer (mentre si è supini)

```
-----  
 | | PS PD |  
 | | | |  
 • | | |  
-----
```

Wake Up Hammer to Sit Punches - Left (mentre si è supini)

```
-----  
 | | PS PD | PS | PD | PS | PD |  
 | | | | | | | |  
 • | | | | | | | |  
-----
```

Wake Up Hammer to Sit Punches - Right (mentre si è supini)

```
-----  
 | | PS PD | PD | PS | PD | PS |  
-----
```

```

| | | | |
• | | | | |
-----

```

Overhead Smash

```

-----
| PS PD |
|       |
|       |
-----

```

Double Hammer

```

-----
| PS PD | PS PD |
|       |       |
|       |       |
-----

```

Demon Uppercut

```

-----
--O --O | PD |
|       |   |
|       |   |
-----

```

Double Claw

```

-----
--• | PS PD | oppure
|   |       |
|   |       |
-----

```

```

-----
--O --O | PS PD |
|       |   |
|       |   |
-----

```

Bear Hammer

```

-----
| PS   | PS   | PS   |
|     |     |     |
|     |     |     |
-----

```

Jab Elbow Hammer

```

-----
| PD | PS | PD |
|   |   |   |
|   |   |   |
-----

```

G-Clef Cannon

```

-----
| PS      | PS      | PS      |
--O |      |      |      |
|      |      |      |
-----

```

Grizzly Claw

```

-----
      / | \      \ | PD |
O-- /  |  \  --O \  |  |
      O  O  O      • |  |
-----

```

Rising Uppercut - Left

```

-----
\ | PS      | PD | PS      | PD |
\ |          |      |          |      |
• |          |      |          |      |
-----

```

Rising Uppercut - Right

```

-----
\ | PD | PS      | PD | PS      |
\ |          |          |          |          |
• |          |          |          |          |
-----

```

```

=====
MOSSE COI CALCI
=====

```

Dance

```

-----
| |      |
| |      |
O | CD |
-----

```

Pancake Press

```

-----
O |      |
/ |      |
/ | CS CD |
-----

```

Leaping Side Kicks

```

-----
--O --O --O |      |
| CS |
-----

```

=====

MOSSE COMBIMATE

=====

You're welcome

-----  
| PS |  
| |  
CS CD

Sit

-----  
| | |  
| | |  
O | CS CD |  
-----

Sit to Punches - Left

-----  
| | | PS | PD | PS | PD |  
| | | | | | |  
O | CS CD | | | | |  
-----

Sit to Punches - Right

-----  
| | | PD | PS | PD | PS |  
| | | | | | |  
O | CS CD | | | | |  
-----

Salmon Hunter

-----  
O-- --O | PS |  
| | |  
| | CD |  
-----

Deadly Claw to Rolling Bear

-----  
O-- | PS PD | --O \ | / O O •  
| | | \ | / O-- \ | /  
| | | O O O \ | /  
-----

=====

PRESE

=====

Bear Bite

-----  
| PS |  
| |  
CS

-----  
Bear Hug

-----  
| PD |  
| |  
CD

Stone Head

-----  
| PS |  
--O --O | |  
CD

Circus Roll

-----  
\ | / | PS PD |  
--O \ | / O-- --• | |  
O O O | |  
-----

Bear Slam (afferrando l'avversario da destra)

-----  
| PS |  
| | oppure  
CS

-----  
| PD |  
| |  
CD

Choke Slam (afferrando l'avversario da sinistra)

-----  
| PS |  
| | oppure  
CS

-----  
| PD |  
| |  
CD

Swing Swung (afferrando l'avversario da dietro)

-----  
| PS |  
| | oppure  
CS

```

-----
|      PD |
|      |
|      CD |
-----

```

```

=====
MOSSE IMBLOCCABILI
=====

```

Deadly Claw

```

-----
| PS PD |
O-- |      |
|      |
-----

```

Fatal Wind

```

-----
|      PD |
O-- O-- |      |
| CS CD |
-----

```

```

=====
EVITARE LE PRESE
=====

```

```

-----
Bear Bite      PS
Bear Hug       PD
Stonehead      PS+PD
Circus Roll    PS+PD
Bear Slam      PD
Choke Slam     PS
Swing Swung    no
-----

```

```

=====
ANALISI DELLE MOSSE
=====

```

```

-----
NOME                                DANNO                                TIPO
-----
MOSSE COI PUGNI
Killing Uppercut                    12                                    M
Killing Uppercut to Grizzly Claw    12+27                                (39)  MM
Batter Up                            21                                    M
Batter Up to Smash                   21+17                                (38)  MM
Rushing Uppercut                    10+10+15                              (35)  MMM
Windmill Punches                    12+15+15+30                          (72)  MMMA
Hammer Rush - Low                   10+8                                    (18)  MB

```

Hammer Rush - High	10+8	(18)	MA
Hammer Rush - Mid	10+10	(20)	MM
Hammer Rush 2 - Low	15+12+8	(35)	MMB
Hammer Rush 2 - High	15+12+12	(39)	MMA
Hammer Rush 2 - Mid	15+12+15	(42)	MMM
Sweep Rush - Low	12+8+12+12+8	(52)	BBMMB
Sweep Rush - High	12+8+12+12+12	(56)	BBMMA
Sweep Rush - Mid	12+8+12+12+15	(59)	BBMMM
Wake Up Hammer	12		M
Wake Up Hammer to Sit Punches-Left	10+10+10+10	(40)	BBBB
Wake Up Hammer to Sit Punches-Right	10+10+10+10	(40)	BBBB
Overhead Smash	21		M
Double Hammer	21+22	(43)	MM
Demon Uppercut	22		M
Double Claw	25		M
Bear Hammer	18+15+18	(51)	AAM
Jab Elbow Hammer	12+21+20	(53)	AMM
G-Clef Cannon	10+8+14	(32)	AMM
Grizzly Claw	40		M
Rising Uppercut - Left	10+15+10+15	(50)	MMMM
Rising Uppercut - Right	10+15+12+15	(52)	MMMM

-----

MOSSE COI CALCI

Dance	20+60	(80)	MM
Pancake Press	26		M
Leaping Side Kicks	30		M

-----

MOSSE COMBINATE

Sit to Punches-Left	10+10+10+10	(40)	BBBB
Sit to Punches-Right	10+10+10+10	(40)	BBBB
Salmon Hunter	60		B
Deadly Claw to Rolling Bear	40		M

-----

PRESE

Bear Bite	40		
Bear Hug	10+25	(35)	
Stone Head	35		
Circus Roll	60		
Bear Slam	40		
Choke Slam	10+15+25	(50)	
Swing Swung	70		

-----

MOSSE IMBLOCCABILI

Deadly Claw	35	!	
Fatal Wind	200	!	

=====

LL	EEEE	II
LL	E	II
LL	EEEE	II
LLLLL	E	II
LLLLL	EEEE	II

W W U U LL OOO N N GGGG  
W W U U LL O O NN N G  
W W W U U LL O O N N N G GG  
W W W U U LLLLL O O N NN G G  
WWW UUU LLLLL OOO N N GGGG

NOME -----: Lei Wulong  
NAZIONALITÀ -----: Cinese  
ETÀ -----: 45 anni  
ALTEZZA -----: 175 cm  
PESO -----: 65 kg  
GRUPPO SANGUIGNO -: A  
OCCUPAZIONE -----: Poliziotto  
ADORA -----: I prodotti della Sony  
DETESTA -----: Il crimine e i criminali  
HOBBY -----: Dormire  
STILE DI LOTTA ----: 5 stili differenti di arti marziali cinesi

#### TEKKEN

Non presente

#### TEKKEN 2

Lei è uno degli ufficiali più rispettati di Hong Kong, si esercita nel suo stile di combattimento per poter combattere i criminali. Un certo numero di morti sono collegate a Kazuya Mishima, così un suo collega andò ad investigare, ma fu ucciso da Bruce Irvin, un combattente assunto da Kazuya. La cosa fece andare su tutte le furie Lei, il quale partecipò al torneo per rintracciare la base di Kazuya e vendicare il suo compagno morto.

#### TEKKEN 3

Lei, alla fine del secondo torneo è riuscito a catturare Bruce, il quale però scappò riuscendo a trovare un aereo. Improvvisamente però andò a schiantarsi per terra con un'immensa esplosione. La voce che girava è che era stato Kazuya a progettare tutto per farlo tacere. Durante i 18 anni successivi Lei ha risolto crimini internazionali. Nonostante i suoi 45 anni è rimasto agile come un tempo grazie ai frequenti allenamenti. La sua fama e il suo nome crebbe da far spaventare criminali di tutto il mondo. Lei prese in mano i casi della Mishima Corporation e per Heihachi iniziava ad essere un pericolo, così lo invitò al terzo torneo e vedere se aveva abbastanza coraggio per partecipare.

---

#### ANALISI DEL PERSONAGGIO

---

Lei possiede un'ampia gamma di posizioni di combattimento da cui può colpire l'avversario in molte maniere differenti, lasciandolo perplesso sulla prossima mossa. Cambiare posizione vuol dire anche rendersi imprevedibili. Non si distingue nè per la velocità nè per la potenza.

---

#### COMMENTO PERSONALE

---

A mio parere, Lei è il personaggio più sopravvalutato di Tekken 3. Io non ci trovo nulla di speciale. Posso capire che può essere divertente cambiare posizione e utilizzare mosse molto originali, ma alla lunga stufa. Il difetto grave di Lei è che è lento negli attacchi combinati, lasciando addirittura all'avversario il tempo di contrattaccare. Irritante poi il fatto di mostrare



le spalle all'avversario al termine di alcuni attacchi.

PREGI

- .imprevedibile
- .possiede numerosi posizioni di combattimento

DIFETTI

- .lento nell'esecuzione di colpi multipli

MOSSE DEGNE DI NOTA

- .Cannonball

VESTITI

- Tasti pugno --: Giacca verde, pantaloni rossi
- Tasti calcio -: Camicia bianca, pantaloni marroni

=====

MOSSE COI PUGNI

=====

Spinning Back Blow (mostrando le spalle all'avversario)



Reverse Uppercut (mostrando le spalle all'avversario)



Low Back Spin



(mentre si è abbassati)



Hook Punch



Hook Punch to Spin Back Blow

```

-----
| PS PD | PS |
|         |   |
|         |   |
-----

```

Spiral Upper

```

-----
| PS PD | PD |
|         |   |
|         |   |
-----

```

Cannonball

```

-----
| PS PD |
O-- |   |
|         |
-----

```

Falling Tree

```

-----
O | PD |
/ |   |
/ |   |
-----

```

Reverse Falling Tree (mostrando le spalle all'avversario)

```

-----
O | PD |
/ |   |
/ |   |
-----

```

Defense Breaker

```

-----
### | PD | PS | PD | PS |
--O ### |   |   |   |   |
### |   |   |   |   |
-----

```

Razor Rush Snake

```

-----
### | PS |
--O ### |   |
### |   |
-----

```

Razor Rush Dragon

```

-----
### | PS | PD |
--O ### |   |   |
### |   |   |
-----

```

Razor Rush Panther

```
-----  
### | PS | PD | PS |  
--O ### | | | |  
### | | | |  
-----
```

Razor Rush Tiger

```
-----  
### | PS | PD | PS | PD |  
--O ### | | | | |  
### | | | | |  
-----
```

Razor Rush Crane

```
-----  
### | PS | PD | PS | PD | |  
--O ### | | | | | |  
### | | | | | CD |  
-----
```

Razor Rush Snake 2 (termina a SER)

```
-----  
### | PS | O  
--O ### | |  
### | |  
-----
```

Razor Rush Dragon 2 (termina a DRA)

```
-----  
### | PS | PD | O  
--O ### | | |  
### | | |  
-----
```

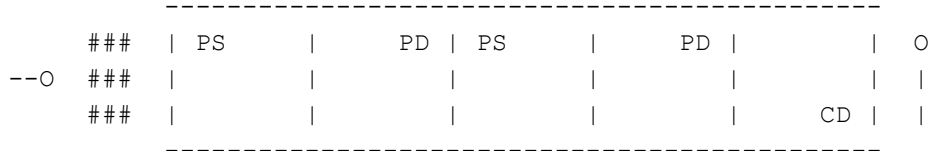
Razor Rush Panther 2 (termina a PAN)

```
-----  
### | PS | PD | PS | O  
--O ### | | | | |  
### | | | | |  
-----
```

Razor Rush Tiger 2 (termina a TIG)

```
-----  
### | PS | PD | PS | PD | O  
--O ### | | | | | |  
### | | | | | |  
-----
```

Razor Rush Crane 2 (termina a GRU)



=====

MOSSE COI CALCI

=====

Back Flip Flop (mostrando le spalle all'avversario)



Reverse Double Slicer



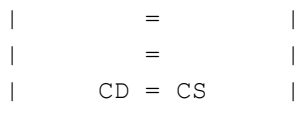
(mentre si è abbassati o mostrando le spalle all'avversario)



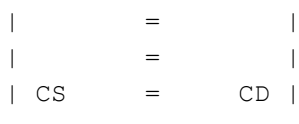
High - Low Kick



Clean Sweep



Tornado Kick



Tornado Kick to down

-----

```

|           =           | |
|           =           | |
| CS       =       CD | O
-----

```

Triple Tornado Kick

```

|           =           | •
|           =           | |
| CS       =       CD | |
-----

```

Triple Tornado Kick to down

```

|           =           | • |
|           =           | | |
| CS       =       CD | | O
-----

```

Tornado Kick Evade

```

-----
  |           =           |
--• |           =           |
  | CS       =       CD |
-----

```

Tornado Kick Evade to down

```

-----
  |           =           | |
--• |           =           | |
  | CS       =       CD | O
-----

```

Triple Tornado Kick Evade

```

-----
  |           =           | •
--• |           =           | |
  | CS       =       CD | |
-----

```

Triple Tornado Kick Evade to down

```

-----
  |           =           | • |
--• |           =           | | |
  | CS       =       CD | | O
-----

```

Rave Spin

```

-----
 / |           |           |
 / |           |           |
O |           CD |           CD |
-----

```

Jumping Kick

```

-----
|           |
--O  --O  --O  | CS |
|           |
-----

```

One - Two Kick

```

-----
### |           |           |
--O ### |           |           |
### | CS   |           | CD |
-----

```

One - Two Kick Low

```

-----
### |           | | |           |
--O ### |           | | |           |
### | CS   | O |           | CD |
-----

```

Rolling Kick

```

-----
|           =           |
|           =           |
|   CD =           CD |
-----

```

Rolling Kicks

```

-----
|           =           |           |
|           =           |           |
|   CD =           CD | CS   |
-----

```

Lift Up Cannon

```

-----
|           =           |           |           |
|           =           |           |           |
|   CD =           CD | CS   | CS   |
-----

```

---MOSSE COMBIMATE---

Sidewind

```

-----
| | PS PD |
| |       |
O |       |
-----

```

Play Dead

```
-----  
| | |  
| | |  
O | CS CD |  
-----
```

Turn Around

```
-----  
| | |  
O-- | | |  
| CS CD |  
-----
```

Beating Low Kick

```
-----  
| | | PD | PS | | PD | | |  
--O | | | | | | | | |  
| CD | | | | CS | |  
-----
```

Beating Middle Kick

```
-----  
| | | PD | PS | | PD | | |  
--O | | | | | | | | |  
| CD | | | | CD | |  
-----
```

Razor Rush Low

```
-----  
### | PS | | PD | PS | | PD | | |  
--O ### | | | | | | | | |  
### | | | | | | | CS | |  
-----
```

Rush Combo to Mid Kick

```
-----  
### | | | PS | | PD | | | | |  
--O ### | | | | | | | | | |  
### | CD | | | | CS | | CD | |  
-----
```

Rush Combo to Low Kick

```
-----  
### | | | PS | | PD | | | | | |  
--O ### | | | | | | | | | | |  
### | CD | | | | CS | | O | | CD | |  
-----
```

Beating Middle Kick 2 (termina a GRU)

```
-----  
| | | PD | PS | | PD | | | O
```

```
--O | | | | | | |
    |   CD | | | | |   CD | |
    -----
```

=====

MOSSE POSIZIONE "DEL SERPENTE" (SER)

=====

Posizione del Serpente (durante il passo laterale)

```
-----
| PS      |           | PD |
|         | oppure  |   |
|   CD   |         | CS |
-----
```

Posizione del Serpente 2

```
-----
|         | PD |
--O |         |
|   CS   |
-----
```

Spin to Grab

```
-----
| PS      |
|         |
|         |
-----
```

Snake Fang

```
-----
|         | PD |
|         |
|         |
-----
```

Rattle Snake

```
-----
|         |
|         |
|   CS   |
-----
```

Low Kick

```
-----
|         |
|         |
|   CD   |
-----
```

Snake Bite

```
-----
|   PD |   PD |   PD |
```



```
|           |           |           |
|           |           |           |
-----
```

Rushing Snake

```
-----
| PS       | PS       | PS       | PS       | PS       | PS       |
|           |           |           |           |           |           |
|           |           |           |           |           |           |
-----
```

Posizione del Drago (termina a DRA): Passo laterale verso Sinistra

Posizione della Pantera (termina a PAN): Passo laterale verso Destra

```
=====
MOSSE POSIZIONE "DEL DRAGO" (DRA)
=====
```

Spin to Grab

```
-----
| PS       |
|           |
|           |
-----
```

Dragon Roar

```
-----
|         PD |
|           |
|           |
-----
```

Dragon Spark

```
-----
| PS PD    |
|           |
|           |
-----
```

Dragon Blast

```
-----
|           |
|           |
| CS       |
-----
```

Rush Combo

```
-----
|           | PS       |         PD |           |
|           |           |           |           |
|         CD |           |         CS |         CD |
-----
```

Rush Combo to Low Kick

```

-----
|           | PS       |           PD |           | | |           |
|           |           |           |           | | |           |
|          CD |           |          CS  |          O  |           CD |
-----

```

Dragon Spark 2 (termina a TIG)

```

-----
| PS PD |
|       |  --•
|       |
-----

```

Dragon Roar 2 (termina a TIG)

```

-----
|       PD |
|       |  --•
|       |
-----

```

Posizione della Tigre (termina a TIG): Passo laterale verso Sinistra

Posizione del Serpente (termina a SER): Passo laterale verso Destra

=====

MOSSE POSIZIONE "DELLA PANTERA" (PAN)

=====

Panther Paw

```

-----
|       PD |
|       |
|       |
-----

```

Panther Tail

```

-----
|       |
|       |
|      CS |
-----

```

Panther Scratch

```

-----
| PS       |           PD |
|           |           |
|           |           |
-----

```

Beating Low Kick

		PD	PS		PD		
	CD					CS	

Beating Middle Kick

		PD	PS		PD		
	CD						CD

Beating Middle Kick 2 (termina a GRU)

		PD	PS		PD			O
	CD						CD	

Posizione del Serpente (termina a SER): Passo laterale verso Sinistra

Posizione della Gru (termina a GRU): Passo laterale verso Destra

=====

MOSSE POSIZIONE "DELLA TIGRE" (TIG)

=====

Tiger Strike

	PS	

Tiger Claw

	PD	

Tiger Kick

	CS	

Tiger Tail


CD

Razor Rush Tiger

-----  
| | PS | PD | PS | PD | O  
| | | | | | |  
| CS | | | | | | |  
-----

Tiger Kick to Razor Low

-----  
	PS	PD	PS	PD		
CS					CS	
-----

Razor Rush Snake (termina a SER)

-----  
| | PS | O  
| | | |  
| CS | | | |  
-----

Razor Rush Dragon (termina a DRA)

-----  
| | PS | PD | O  
| | | | |  
| CS | | | | |  
-----

Razor Rush Panther (termina a PAN)

-----  
| | PS | PD | PS | O  
| | | | | |  
| CS | | | | | |  
-----

Razor Rush Crane (termina a GRU)

-----  
| | PS | PD | PS | PD | | O  
| | | | | | | |  
| CS | | | | | CD | |  
-----

Posizione del Serpente (termina a SER): Passo laterale verso Sinistra

Posizione della GRU (termina a GRU): Passo laterale verso Destra

=====  
Crane's Bill

-----  
| PS |  
| |  

Wing of Crane

-----  
| PD |  
| |  

Crane Kick

-----  
| |  
| |  
CD

Crane Dance

-----  
	PD	
CS	CD	CS
-----

=====  
MOSSE POSIZIONE "DELLA FENICE" (FEN)  
=====

Posizione della Fenice

-----  
| PS |  
O-- | |  
CD

Hopping Phoenix

-----  
CS	CS	CS	CS
-----

=====  
MOSSE POSIZIONE "DELL'UBRIACO" (UBR)  
=====

Posizione dell'Ubriaco

-----  
| |

```
--O | |
    | CS CD |
    -----
```

Kiss my Fist

```
-----
| PS |
| |
| |
-----
```

Staggering Slide

```
-----
| |
| |
| CS CD |
-----
```

```
=====
MOSSE MENTRE SI È SUPINI (TESTA VICINO ALL'AVVERSARIO)
=====
```

Stand Up

```
O
|
|
```

Lei on Stomach

```
-----
| | PS |
| | |
• | |
-----
```

Spring Kick

```
-----
| |
| |
| CS CD |
-----
```

Rave Spin

```
-----
| | |
| | |
| CS | CD |
-----
```

```
=====
MOSSE MENTRE SI È SUPINI (PIEDI VICINI ALL'AVVERSARIO)
=====
```

Stand Up

O  
|  
|

Lei on Stomach

-----  
| | PS |  
| | | |  
• | | |  
-----

Hop Up

-----  
| | |  
| | |  
CS CD

=====  
MOSSE MENTRE SI È PRONI (TESTA VICINO ALL'AVVERSARIO)  
=====

Stand Up

O  
|  
|

Lei on Back

-----  
| PS |  
| | |  
| | |  
-----

Sliding Kick

-----  
| = |  
| = |  
CD = CS

=====  
MOSSE MENTRE SI È PRONI (PIEDI VICINI ALL'AVVERSARIO)  
=====

Stand Up

O  
|  
|

Lei on Back

```

-----
| PS      |
|         |
|         |
-----

```

Deep Sleep

```

-----
|         =         |
|         =         |
| CS      =      CD |
-----

```

Deep Sleep to Rave Spin

```

-----
|         =         |         |
|         =         |         |
| CS      =      CD |         CD |
-----

```

```

=====
PRESE
=====

```

Double Foot Stomp

```

-----
| PS      |
|         |
| CS      |
-----

```

Sleeper Hold

```

-----
|      PD |
|         |
|      CD |
-----

```

Dragon Falls

```

-----
  O | PS PD |
 /  |         |
 /  |         |
-----

```

Tripping

```

-----
--O --O | PS PD |
         |         |
         |         |
-----

```



Out of Control to Life Gain (DRA)

-----  
PS	PS PD
-----

Out of Control to Life Gain (SER)

-----  
PS	PS PD
CS	
-----

Closing Fan (afferrando l'avversario da destra)

-----  
| PS |  
| | oppure  
CS

-----  
| PD |  
| |  
CD

Sailboat Stretch (afferrando l'avversario da sinistra)

-----  
| PS |  
| | oppure  
CS

-----  
| PD |  
| |  
CD

Booby Trap (afferrando l'avversario da dietro)

-----  
| PS |  
| | oppure  
CS

-----  
| PD |  
| |  
CD

=====

MOSSE IMBLOCCABILI

=====

Phoenix Strike (FEN)



=====

CONTROMOSSE

=====

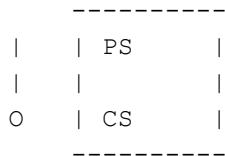
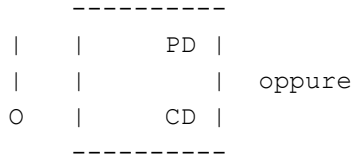
High/Mid Parry (TIG)

---•

Low Parry (PAN)

---•

Low Parry

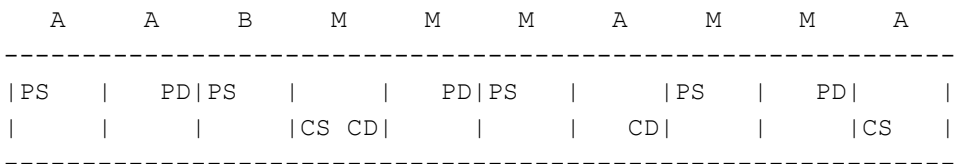


=====

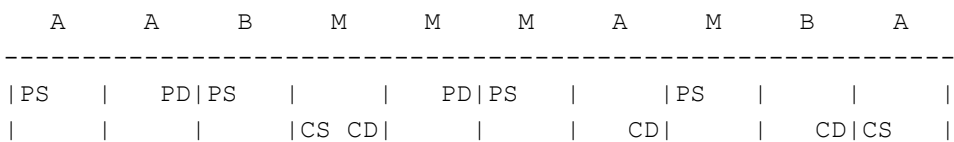
STRINGS

=====

1. Tenstring 1 (AABMMMAMMA)



2. Tenstring 2 (AABMMMAMBA)



3. Ninestring (AABMMBBM)

A	A	B	M	M	M	B	B	M	
PS		PD PS				PS	PS		PD
			CS CD	CS CD	CS CD				

EVITARE LE PRESE

Double Foot Stomp	PS
Sleeper Hold	PD
Dragon Falls	PS+PD
Tripping	PS+PD
Out of Control to Life Gain (DRA)	PS
Out of Control to Life Gain (SER)	PS
Closing Fan	PD
Sailboat Stretch	PS
Booby Trap	no

ANALISI DELLE MOSSE

NOME	DANNO		TIPO
MOSSE COI PUGNI			
Spinning Back Blow	12		A
Reverse Uppercut	20		M
Low Back Spin	8		B
Hook Punch	18		A
Hook Punch to Spin Back Blow	18+18	(36)	AA
Spiral Upper	18+20	(38)	AM
Cannonball	30		M
Falling Tree	15		M
Reverse Falling Tree	15		M
Defense Breaker	0+0+25+30	(55)	AMMM
Razor Rush Snake	10		M
Razor Rush Dragon	10+8	(18)	MM
Razor Rush Panther	10+8+8	(26)	MMM
Razor Rush Tiger	10+8+8+8	(34)	MMMM
Razor Rush Crane	10+8+8+8+15	(49)	MMMMB
Razor Rush Snake 2	10		M
Razor Rush Dragon 2	10+8	(18)	MM
Razor Rush Panther 2	10+8+8	(26)	MMM
Razor Rush Tiger 2	10+8+8+8	(34)	MMMM
Razor Rush Crane 2	10+8+8+8+15	(49)	MMMMB

## MOSSE COI CALCI

Back Flip Flop	15+15+15	(45)	MMM
Reverse Double Slicer	10+35	(45)	BA
High - Low Kick	28+20	(48)	AB
Clean Sweep	25		M
Tornado Kick	30		M
Tornado Kick to down	30		M
Triple Tornado Kick	30+30+30	(90)	MMM
Triple Tornado Kick to down	30+30+30	(90)	MMM
Tornado Kick Evade	30		M
Tornado Kick Evade to down	30		M
Triple Tornado Kick Evade	30+30+30	(90)	MMM
Triple Tornado Kick Evade to down	30+30+30	(90)	MMM
Rave Spin	10+25	(35)	BA
Jumping Kick	30		M
One - Two Kick	35+20	(55)	AM
One - Two Kick Low	35+20	(55)	AB
Rolling Kick	7		B
Rolling Kicks	7+7	(14)	BB
Lift Up Cannon	7+7+35	(49)	BBM

---

## MOSSE COMBIMATE

Beating Low Kick	35+12+12+8+15	(82)	AMMMB
Beating Middle Kick	35+12+12+8+15	(82)	AMMMM
Razor Rush Low	10+8+8+8+15	(49)	MMMMB
Rush Combo to Mid Kick	15+12+5+17+20	(69)	AMMAM
Rush Combo to Low Kick	15+12+5+17+20	(69)	AMMAB
Beating Middle Kick 2	35+12+12+8+15	(82)	AMMMM

---

## MOSSE POSIZIONE "DEL SERPENTE"

Spin to Grab	33		M
Snake Fang	15		M
Rattle Snake	21		M
Low Kick	11		B
Snake Bite	15+10+15	(40)	MMB
Rushing Snake	13+10+8+6+5+5	(47)	AAAAAA

---

## MOSSE POSIZIONE "DEL DRAGO"

Spin to Grab	33		M
Dragon Roar	20		M
Dragon Spark	25		M
Dragon Blast	28		A
Rush Combo	15+12+5+17+20	(69)	MMMAM
Rush Combo to Low Kick	15+12+5+17+10	(59)	MMMAB
Dragon Spark 2	25		M
Dragon Roar 2	20		M

---

## MOSSE POSIZIONE "DELLA PANTERA"

Panther Paw	25		M
Panther Tail	18		B
Panther Scratch	16+20	(36)	BA
Beating Low Kick	26+12+12+8+15	(73)	AMMMB
Beating Middle Kick	26+12+12+8+15	(73)	AMMMM
Beating Middle Kick 2	26+12+12+8+15	(73)	AMMMM

---

## MOSSE POSIZIONE "DELLA TIGRE"

Tiger Strike	25		M
Tiger Claw	26		M
Tiger Kick	32		A
Tiger Tail	20		B
Razor Rush Tiger	32+10+8+8+8	(66)	AMMMM
Tiger Kick to Razor Low	32+10+8+8+8+15	(81)	AMMMMB
Razor Rush Snake	32+10	(42)	AM
Razor Rush Dragon	32+10+8	(50)	AMM
Razor Rush Panther	32+10+8+8	(58)	AMMM
Razor Rush Crane	32+10+8+8+8+15	(81)	AMMMMM

---

## MOSSE POSIZIONE "DELLA GRU"

Crane's Bill	27		M
Wing of Crane	30		A
Crane Kick	20		B
Crane Dance	21+10+10+15	(56)	MBMM

---

## MOSSE POSIZIONE "DELLA FENICE"

Hopping Phoenix	15+15+15+15	(60)	MMMM
-----------------	-------------	------	------

---

## MOSSE POSIZIONE "DELL'UBRIACO"

Kiss my Fist	25		M
Staggering Slide	15		B

---

## MOSSE MENTRE SI È SUPINI (TESTA VICINO ALL'AVVERSARIO)

Spring Kick	20		M
Rave Spin	7+21	(28)	BA

---

## MOSSE MENTRE SI È SUPINI (PIEDI VICINI ALL'AVVERSARIO)

Hop Up	20		M
--------	----	--	---

---

## MOSSE MENTRE SI È PRONI (TESTA VICINO ALL'AVVERSARIO)

Sliding Kick	15		B
--------------	----	--	---

---

## MOSSE MENTRE SI È PRONI (PIEDI VICINI ALL'AVVERSARIO)

Deep Sleep	10		B
Deep Sleep to Rave Spin	10+21	(31)	BA

---

## PRESE

Double Foot Stomp	30		
Sleeper Hold	30		
Dragon Falls	35		
Tripping	33		
Out of Control to Life Gain (DRA)	33	[+10]	
Out of Control to Life Gain (SER)	33	[+10]	
Closing Fan	5+10+25	(40)	
Sailboat Stretch	40		
Booby Trap	50		

---

## MOSSE IMBLOCCABILI

-----  
CONTROMOSSE

High/Mid Parry (TIG)	nessuno
Low Parry (PAN)	nessuno
Low Parry	nessuno

-----  
STRINGS

Tenstring 1	5+8+7+8+6+6+10+6+6+30	(92)	AABMMMAMMA
Tenstring 2	5+8+7+8+6+6+10+6+7+35	(98)	AABMMMAMBA
Ninestring	5+8+7+8+9+10+11+12+21	(91)	AABMMMBBM

-----  
NOTE

.Se si viene colpiti mentre si è una qualsiasi posizione, Lei torna nella posizione standard

```
=====
LL      II  N  N  GGGG                                     [4LX]
LL      II  NN N  G
LL      II  N N N  G  GG
LLLLL   II  N  NN  G  G
LLLLL   II  N  N  GGGG
```

```
X  X  II  A  OOO  Y  Y  U  U
X X  II  A A  O  O  Y Y  U  U
  X  II  A  A  O  O  Y  U  U
X X  II  AAAAA  O  O  Y  U  U
X  X  II  A  A  OOO  Y  UUU
```

NOME -----: Ling Xiaoyu  
 NAZIONALITÀ -----: Cinese  
 ETÀ -----: 16 anni  
 ALTEZZA -----: 157 cm  
 PESO -----: 42 kg  
 GRUPPO SANGUIGNO -: A  
 OCCUPAZIONE -----: Studente  
 ADORA -----: La cucina cinese  
 DETESTA -----: Gli insegnanti di matematica  
 HOBBY -----: Andare al luna park  
 STILE DI LOTTA ---: Hakke Sho, Hika Ken e varie arti marziali cinesi

## TEKKEN

Non presente

## TEKKEN 2

Non presente

## TEKKEN 3

Questa giovane ragazza ama i parchi di divertimento. Il suo sogno è costruirne uno perfetto in Cina. Nonostante sia giovane, che piccola d'altezza, Ling è molto esperta nelle arti marziali. Venuta a conoscenza del potere finanziari della Mishima Corporation, cerca il capo Heihachi per farsi realizzare il suo

sogno. Mentre era in vacanza ad Hong Kong con la sua famiglia, Ling vide uno yacht con il nome di Mishima Financial Empire, pensando di trovare Heihachi salì a bordo, ma dovette affrontare e battere i suoi uomini senza trovarlo. Heihachi venne subito informato. Al suo arrivo, trovò tutti i suoi uomini sconfitti e sparsi per tutta la nave come se l'avesse colpita un uragano. Così Heihachi promise a Ling di costruirle il suo parco di divertimenti in caso di vittoria del torneo.

---

#### ANALISI DEL PERSONAGGIO

---

Ling Xiayou è il personaggio più agile del gioco. Questa grande dote le permette di mandare a vuoto molti colpi dell'avversario in modo tale da fargli abbassare la guardia per poi contrattaccare subito. Anche se non possiede molta potenza, alcuni suoi colpi possono provocare danni consistenti. Come Lei, anche Xiayou possiede diverse posizioni di combattimento che la rendono molto imprevedibile. La sua mossa imbloccabile è molto difficile da schivare anche perchè si carica rapidamente.

---

#### COMMENTO PERSONALE

---

Xiayou è un personaggio abbastanza interessante. La sua innata capacità di schivare facilmente gli attacchi avversari può spiazzare qualsiasi giocatore.

#### PREGI

- .molto agile e veloce
- .schiva facilmente gli attacchi avversari

#### DIFETTI

- .poco potente

#### MOSSE DEGNE DI NOTA

- .Storming Flower

#### VESTITI

- Pugno Destro oppure START -: Divisa scolastica
- Pugno Sinistro -----: Divisa da combattimento rossa
- Tasti calcio -----: Divisa da combattimento blu

Per utilizzare la divisa scolastica bisogna utilizzare Xiayou 50 volte nell'ARCADE MODE

---

#### MOSSE COI PUGNI

---

Sunflower (rialzandosi)

```
-----  
|      PD |  
|          |  
|          |  
-----
```

Wake Up Call (rialzandosi)

```
-----  
|      PD |  
|          |  --O
```


Shady Lotus (mentre si è abbassati)

-----  
\  
| PD |  
\  
| |  
O | |  
-----

Quick Shady Lotus (mentre si è abbassati)

-----  
\  
| PD | \  
\  
| | |  
O | | •  
-----

Lotus Twist (mentre si è abbassati)

-----  
\  
| PD | PS |  
\  
| | |  
O | | |  
-----

Back Palm Forward

-----  
O | PS |  
| | |  
| | |  
-----

Back Palm Backward

-----  
• | PS |  
| | |  
| | |  
-----

Double Fan

-----  
O | PS PD |  
| | |  
| | |  
-----

Hydrangea

-----  
O | PS PD | PD |  
| | | |  
| | | |  
-----



Fortune Cookie

```
-----  
O | PS PD | PD | PS |  
| | | | | | |  
| | | | | | |  
-----
```

Sunset Fan

```
-----  
| | PS |  
| | | |  
O | | |  
-----
```

Flapping Wings

```
-----  
| | PS |  
| | | |  
• | | |  
-----
```

Belly Chop to Backward

```
-----  
\ | PS |  
\ | | |  
O | | |  
-----
```

Belly Chop to Forward

```
-----  
\ | PS |  
\ | | |  
• | | |  
-----
```

Butter the Bread

```
-----  
\ | PD |  
\ | | |  
O | | |  
-----
```

Great Wall Left

```
-----  
| PS |  
O-- | | |  
| | |  
-----
```

Great Wall Right

```
-----  
| PD |  
O-- | | |
```

```
| |
-----
```

Storming Flower

```
-----
 / | PS |
 / |   |
 O |   |
-----
```

April Flower

```
-----
| PD | PS |
|   |   |
|   |   |
-----
```

May Flower

```
-----
| PD | \ | PS |
|   | \ |   |
|   | O |   |
-----
```

Bayonet

```
-----
| PS | PD |
|   |   |
|   |   |
-----
```

Bayonet McTwist

```
-----
| PS | | | PD |
|   | | |   |
|   | O |   |
-----
```

Phoenix Wings

```
-----
--O --O | PS PD | PS PD |
|   |   |   |   |
|   |   |   |   |
-----
```

```
=====
MOSSE COI CALCI
=====
```

Skyscraper (rialzandosi)

```
-----
| PD |
|   |
-----
```

```
|      |  
-----
```

### Cyanide

```
-----  
O |      |  
| |      | oppure  
| |      CD |  
-----
```

```
-----  
O |      |  
/ |      |  
/ |      CD |  
-----
```

### Nut Cracker

```
-----  
/ |      |  
/ |      |  
O |      CD |  
-----
```

### Cloud Kick

```
-----  
|      |  
--O |      |  
| CS  |  
-----
```

### Raccoon Swing

```
-----  
|      |  
--O --O |      |  
| CS  |  
-----
```

### Step Kick

```
-----  
|      |  
--O --O |      |  
|      CD |  
-----
```

### Front Layout

```
-----  
|      |  
--O --O |      |  
| CS  CD |  
-----
```

### Flower Garden (mentre si è abbassati)

```
-----
```

```

\ | |
\ | |
O | CD |
-----

```

Double Map Sweep (mentre si è abbassati)

```

-----
\ | | |
\ | | |
O | CD | CD |
-----

```

Low Back Turn

```

-----
/ | | |
/ | | |
O | CS | CD |
-----

```

=====

MOSSE COMBinate

=====

False Salute

```

-----
| PS |
| |
| CS CD |
-----

```

Greeting Card

```

-----
| PD |
| |
| CS CD |
-----

```

Spinner Away

```

-----
| |
| |
| CS CD |
-----

```

Spinner Near

```

-----
| | |
| | |
O | CS CD |
-----

```

Cartwheel Right

-----

```
      | PS PD |
--O  |       |
      |       |
-----
```

### Cartwheel Left

```
-----
      |       |
--O  |       |
      | CS CD |
-----
```

### Ginger Snap

```
-----
O   | PS PD =   |
|   |           =   |
|   |           = CS CD |
-----
```

### Fire Dancer (mentre si è abbassati)

```
-----
|           | PD | PS   |           |
|           |   |   |           |
| CS       |   |   |           CD |
-----
```

=====

### MOSSE "POSIZIONE DELLA FENICE"

=====

### Posizione della Fenice

```
-----
| | PS PD |
| |       |
O |       |
-----
```

### Butterfly

```
|
|
O
```

### Stand

```
O
|
|
```

### Jump

```
•
|
```

|

Left Handful

```

-----
| PS  |
|     |
|     |
-----

```

Right Handful

```

-----
|     PD |
|     |
|     |
-----

```

Knee Stabber

```

-----
|     |
|     |
| CS  |
-----

```

Back Kick

```

-----
|     |
|     |
|     CD |
-----

```

Flower Scissors

```

-----
|     |
|     | O--
|     CD |
-----

```

Wave Crest Power

```

-----
| PS PD |
|     |
|     |
-----

```

Wave Crest Quick

```

-----
| | PS PD |
| |     |
O |     |
-----

```

Wave Crest Heavy

```

-----
| | PS PD |
| |       |
• |       |
-----

```

Trick Flower

```

-----
• |       |
| |       |
| |     CD |
-----

```

Flower Power

```

-----
O |       |       |
| |       |       |
| |     CD |     CD |
-----

```

Back Turn

```

-----
| PS PD |
--O |     |
|     |
-----

```

Roll Bar

```

-----
|     |
--O |     |
| CS CD |
-----

```

Flower Garden

```

-----
|     |
--O |     |
|     CD |
-----

```

Double Map Sweep

```

-----
|     |       |
--O |     |       |
|     CD |     CD |
-----

```

Sky Kick

```

-----
O |     |
| |     | oppure
| | CS  |
-----

```

```

-----
O | | |
 \ | | | oppure
  \ | CS |
-----

```

```

-----
O | | |
 / | | |
 / | CS |
-----

```

Double Barrel Shotgun

```

-----
O | | | |
 | | | | oppure
 | | CS | CS |
-----

```

```

-----
O | | | |
 \ | | | | oppure
  \ | CS | CS |
-----

```

```

-----
O | | | |
 / | | | |
 / | CS | CS |
-----

```

Double Scissor Kick

```

-----
O | | | |
 | | | | oppure
 | | CS | CD |
-----

```

```

-----
O | | | |
 \ | | | | oppure
  \ | CS | CD |
-----

```

```

-----
O | | | |
 / | | | |
 / | CS | CD |
-----

```

Pirouette Kick

```

-----
O ### | |
 | ### | | oppure
 | ### | CS |

```



```

-----
O   ### |   |
 \   ### |   | oppure
  \   ### | CS |
-----

```

```

-----
O   ### |   |
 /   ### |   |
 /   ### | CS |
-----

```

Crane Kick

```

-----
O   ### |   |
 /   ### |   |
 /   ### |  CD |
-----

```

Firecracker

```

-----
|           =           |
|           =           |
|        CD = CS        |
-----

```

Firecracker to Roll Up

```

-----
|           =           | O
|           =           | |
|        CD = CS        | |
-----

```

Firecracker to Roll Down

```

-----
|           =           | |
|           =           | |
|        CD = CS        | O
-----

```

=====

MOSSE "POSIZIONE DELLA DANZA DELLA PIOGGIA"

=====

Posizione della Danza della Pioggia

```

-----
|           |
O-- |           |
   | CS  CD |
-----

```

Reverse Slap

```
-----  
| PD |  
| |  
| |  
-----
```

Mistrust

```
-----  
| |  
| |  
| CD |  
-----
```

Spin Tornado Up

```
-----  
| |  
| |  
| CS CD |  
-----
```

Spin Tornado Down

```
-----  
| | |  
| | |  
O | CS CD |  
-----
```

Spin Tornado Away

```
-----  
O | |  
| | |  
| | CS CD |  
-----
```

Ultra Phoenix

```
-----  
| | |  
| | |  
O | CS CD |  
-----
```

Back Circle Breaker

```
-----  
| | |  
| | |  
O | CS |  
-----
```

Switch Circle Breaker

```
-----  
| | |  
| | |  
• | CS |  
-----
```

-----  
California Roll

```
-----  
|           |  
--O |       |  
   | CS  CD |  
-----
```

Cyclone

```
-----  
|           =           |  
--O |           =           |  
   | CS  CD = CS  CD |  
-----
```

Peg Leg

```
-----  
|           |  
--O  --O |       |  
   | CS           |  
-----
```

Back Layout

```
-----  
|           |  
--O  --O |       |  
   | CS  CD |  
-----
```

Dark & Stormy

```
-----  
|     PD | PD     |  
|         |         |  
|         |         CD |  
-----
```

=====  
MOSSE "POSIZIONE DELL'IPNOTIZZATORE"  
=====

Posizione dell'Ipnotizzatore

```
-----  
| PS  PD |  
O-- |     |  
   |     |  
-----
```

Spin Sticker

```
-----  
|     PD |  
|         |  
|         |
```

Thunder Strike

```

-----
| PS PD |
|       |
|       |
-----

```

```

=====
PRESE
=====

```

Jade

```

-----
| PS   |
|       |
| CS   |
-----

```

Ruby

```

-----
|     PD |
|       |
|     CD |
-----

```

So Shoe Me

```

-----
|     PD = PS |
--O |         = |
|         =   |
-----

```

Dislocator

```

-----
| / | PD |
| / •-- | |
O O | |
-----

```

Back Layout (mostrando le spalle all'avversario)

```

-----
|       |
--O --O | |
| CS CD |
-----

```

Jump Reverse Clutch (mostrando le spalle all'avversario)

```

-----
| PD   |
--O --O | | oppure
| CS   |
-----

```

```

-----
-----
--O  --O  |      PD  |
-----
-----

```

Dump the Bucket (afferrando l'avversario da destra)

```

-----
| PS      |
|         | oppure
| CS      |
-----

```

```

-----
|      PD |
|         |
|      CD |
-----

```

Arm Flip (afferrando l'avversario da sinistra)

```

-----
| PS      |
|         | oppure
| CS      |
-----

```

```

-----
|      PD |
|         |
|      CD |
-----

```

Crank Up (afferrando l'avversario da dietro)

```

-----
| PS      |
|         | oppure
| CS      |
-----

```

```

-----
|      PD |
|         |
|      CD |
-----

```

=====

MOSSE IMBLOCCABILI

=====

Knee Cracker

```

-----
/ |         |
/ |         |
O | CS      |
-----

```

=====  
CONTROMOSSE  
=====

High/Mid Parry

-----  
| PS |  
| |  
CD

Low Parry

-----  
| | PS |  
| | |  
O | CD |  
-----

=====  
STRINGS  
=====

1. Tenstring 1 (MAAMMABBMM)

M A A M M A B B M M  
-----  
O | | PS | PD|PS PD|PS | | | | PS |  
/ | CD| | | | | CS | CD| CD| CD| |  
-----

2. Tenstring 2 (MAABBMMBMM)

M A A B B M M B M M  
-----  
O | | PS | PD| | | PD|PS PD|PS | | PD|  
/ | CD| | | CD| CD| | | | CD| |  
-----

=====  
EVITARE LE PRESE  
=====

-----  
Jade PS  
Ruby PD  
So Shoe Me PS+PD  
Dislocator PD  
Back Layout no  
Jump Reverse Clutch no  
Dump the Bucket PD  
Arm Flip PS  
Crank Up no  
-----

=====

ANALISI DELLE MOSSE

=====

NOME	DANNO		TIPO
MOSSE COI PUGNI			
Sunflower	12		M
Wake Up Call	12		M
Shady Lotus	10		M
Quick Shady Lotus	10		M
Lotus Twist	10+15	(25)	MM
Back Palm Forward	5		M
Back Palm Backward	5		M
Double Fan	5+8	(13)	MM
Hydrangea	5+8+12	(25)	MMM
Fortune Cookie	5+8+12+25	(50)	MMMM
Sunset Fan	7+7+7	(21)	MMM
Flapping Wings	7+7+7	(21)	MMM
Belly Chop to Backward	10		M
Belly Chop to Forward	10		M
Butter the Bread	15		M
Great Wall Left	10		M
Great Wall Right	10		M
Storming Flower	25		M
April Flower	8+10	(18)	AM
May Flower	8+10	(18)	AM
Bayonet	4+7	(11)	AA
Bayonet McTwist	4+10	(14)	AM
Phoenix Wings	12+27	(39)	MM

MOSSE COI CALCI			
Skyscraper	14		M
Cyanide	25		M
Nut Cracker	10		B
Cloud Kick	25		A
Raccoon Swing	13		M
Step Kick	25		M
Front Layout	25		M
Flower Garden	6		B
Double Map Sweep	6+10	(16)	BB

MOSSE COMBinate			
Greeting Card	nessuno		M
Ginger Snap	5+8	(13)	M
Fire Dancer	8+6+6+12	(32)	BAAM

MOSSE "POSIZIONE DELLA FENICE"			
Left Handful	7		M
Right Handful	12		M
Knee Stabber	15		B
Back Kick	32		M
Flower Scissors	32		M
Wave Crest Power	16		M

Wave Crest Quick	14		M
Wave Crest Heavy	25		M
Trick Flower	8		M
Flower Power	8+12	(20)	MM
Flower Garden	7		B
Double Map Sweep	7+10	(17)	BB
Sky Kick	19		B
Double Barrel Shotgun	15+23	(38)	MA
Double Scissor Kick	15+25	(40)	MM
Pirouette Kick	30		M
Crane Kick	25		M
Firecracker	15		B
Firecracker to Roll Up	15		B
Firecracker to Roll Down	15		B

---

MOSSE "POSIZIONE DELLA DANZA DELLA PIOGGIA"

Reverse Slap	10		A
Mistrust	16		M
Back Circle Breaker	15		B
Switch Circle Breaker	15		B
Cyclone	25		M
Peg Leg	20		M
Back Layout	25		M
Dark & Stormy	10+10+15	(35)	AAM

---

MOSSE "POSIZIONE DELL'IPNOTIZZATORE"

Spin Sticker	30		M
Thunder Strike	50		!

---

PRESE

Jade	10+20	(30)	
Ruby	30		
So Shoe Me	4		
Dislocator	35		
Back Layout	17+30	(47)	
Jump Reverse Clutch	20		
Dump the Bucket	38		
Arm Flip	45		
Crank Up	50		

---

MOSSE IMBLOCCABILI

Knee Cracker	nessuno		!
--------------	---------	--	---

---

CONTROMOSSE

High/Mid Parry	nessuno		
Low Parry	nessuno		

---

STRINGS

Tenstring 1	20+4+7+12+10+15+6+10+14+20	(118)	MAAMMABBMM
Tenstring 2	20+4+7+6+10+12+12+10+16+21	(118)	MAABBM BMM

---

NOTE

.La posizione della Danza della Pioggia è il semplice mostrare le spalle



all'avversario

```
=====
M  M  OOO  K  K  U  U      JJ  II  N  N      [4MJ]
MM MM  O  O  K  K  U  U      JJ  II  NN  N
M  M  M  O  O  KKK  U  U      JJ  II  N  N  N
M  M  O  O  K  K  U  U  J  JJ  II  N  NN
M  M  OOO  K  K  UUU  JJJ  II  N  N
```

NOME -----: Mokujin  
NAZIONALITÀ -----: Sconosciuta  
ETÀ -----: Sconosciuta  
ALTEZZA -----: 178 cm  
PESO -----: 95 kg  
GRUPPO SANGUIGNO -: Linfa vegetale  
OCCUPAZIONE -----: Manichino di addestramento  
ADORA -----: Imitare le persone  
DETESTA -----: Andare a prendere i secchi di acqua dal fiume  
HOBBY -----: I videogiochi  
STILE DI LOTTA ---: Imita gli stili degli altri personaggi

TEKKEN  
Non presente

TEKKEN 2  
Non presente

TEKKEN 3  
Mokujin è un manichino d'addestramento costruito con il legno delle querce secolari. È stato mantenuto a lungo in un museo, ma quando il dio della lotta si è risvegliato, ha acquisito una propria identità ed ha cominciato ad avere un carattere. Inoltre Mokujin possiede una famiglia di manichini!!!

---

#### ANALISI DEL PERSONAGGIO

---

Su Mokujin non c'è molto da dire: anche se può imitare lo stile degli altri personaggi, la lunghezza degli arti e la velocità rimangono costanti.

---

#### COMMENTO PERSONALE

---

Usate Mokujin solo se sapete usare tutti gli altri personaggi.

PREGI  
.per chi ama variare in continuazione il personaggio è il massimo

DIFETTI  
.l'originale risulterà sempre meglio della copia

MOSSE DEGNE DI NOTA  
.non possiede mosse proprie

ASPETTO

Tasti pugno --: Mokujin maschio  
Tasti calcio -: Mokujin femmina

- Mokujin non possiede mosse proprie, bensì imita le mosse degli altri personaggi
- Per capire che personaggio stia imitando, bisogna fare attenzione alla posa che assume prima di iniziare il round
- Il personaggio imitato cambia alla fine di ogni round
- Mokujin non può imitare True Ogre, Ogre, Gon e il Doctor Boskonovich
- Le mosse del personaggio che Mokujin sta imitando non appaiono nel menù COMMAND

```
=====
N  N  II  N  N  A                                     [ @4NW ]
NN N  II  NN N  A A
N N N  II  N N N  A  A
N  NN  II  N  NN  AAAAA
N  N  II  N  N  A  A
```

```
w  W  II  LL  LL  II  A  M  M  SSSS
W  W  II  LL  LL  II  A A  MM MM  SS
W W W  II  LL  LL  II  A  A  M M M  SSS
W W W  II  LLLLL  LLLLL  II  AAAAA  M  M  SS
WWW  II  LLLLL  LLLLL  II  A  A  M  M  SSSS
```

NOME -----: Nina Williams  
NAZIONALITÀ -----: Irlandese  
ETÀ -----: 22 anni (in realtà ne dovrebbe avere 42)  
ALTEZZA -----: 161 cm  
PESO -----: 49 kg  
GRUPPO SANGUIGNO -: A (ma cambiò durante l'ibernazione)  
OCCUPAZIONE -----: Killer  
ADORA -----: Il thè con il latte  
DETESTA -----: Sua sorella Anna  
HOBBY -----: Recuperare i suoi ricordi  
STILE DI LOTTA ---: Stile Bone e Aikido

#### TEKKEN

Assassina esperta, Nina è veloce e micidiale. Si dice che non partecipi al torneo solo per il gusto di competere.

#### TEKKEN 2

Dopo essere fuggita dalla sua sede in Irlanda a causa di una disputa con sua sorella Anna, Nina ha viaggiato il mondo, esercitandosi nelle tecniche di arti marziali tramandatele da suo padre. È diventata un'assassina professionista ed ora Heihachi l'ha ingaggiata per uccidere Kazuya. Malgrado la morte del padre l'odio nei suoi confronti rivive per la sorella Anna.

#### TEKKEN 3

Nel precedente torneo è stata incaricata di uccidere Kazuya, fallendo il suo

obbiettivo per colpa di sua sorella Anna che glielo impedì. Entrambe furono catturate, ed usate nell'esperimento di ibernazione del dottor Boskonovich. Non furono svegliate per 19 anni, fino a quando le forze di Heihachi trovarono il dio della lotta. Il suo spirito svegliò l'anima di Nina. Probabilmente ora comandata da Ogre ha come obiettivo l'assassinio di Jin Kazama.

---

#### ANALISI DEL PERSONAGGIO

---

A differenza della sorella Anna, Nina possiede un maggior numero di prese concatenate. Non è un personaggio molto veloce, ma possiede una buona potenza che la rende un avversario di tutto rispetto. I suoi colpi migliori sono quelli sferrati con le mani.

---

#### COMMENTO PERSONALE

---

Nina è un buon personaggio: completo sia dal punto di vista della varietà delle mosse che da quello delle prese. Il fatto che non eccelle per la velocità potrebbe infastidire qualcuno, ma Nina possiede altri assi nella manica.

#### PREGI

.molto agile

#### DIFETTI

.nessuno in particolare

#### MOSSE DEGNE DI NOTE

.Blonde bomb

.Bad Habit

#### VESTITI

Tasti pugno --: Tuta da combattimento viola

Tasti calcio -: Gilè rosso e pantaloni neri

---

#### MOSSE COI PUGNI

---

Blonde Bomb

```
-----  
  | PS  PD |  
--O |      | oppure  
  |      |  
-----
```

(rialzandosi)

```
-----  
  | PS  PD |  
  |      |  
  |      |  
-----
```

Helping Hand

```
-----  
  / | PS  |  
  / |      |  
O  |      |
```

-----  
Backhand Body Blow

-----  
/ | PD |  
/ | |  
O | |  
-----

Body Blow

-----  
| PS |  
O-- | |  

Single Slap

-----  
| PD |  
O-- | |  

Double Slap

-----  
| PD | PD |  
O-- | |  

Power Blonde Bomb

-----  
| PS PD |  
--O --O | |  

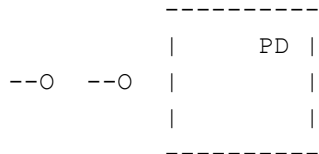
One-Two Punches

-----  
PS	PD
-----

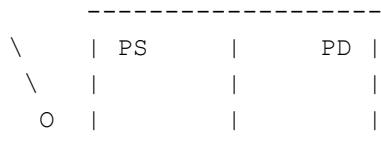
Assassin Dagger

-----  
| PS |  
--O --O | |  

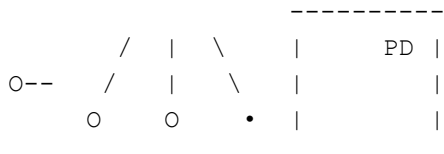
Panther Claw



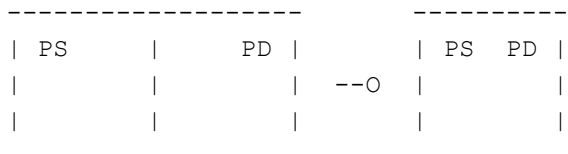
Uppercut to Punch



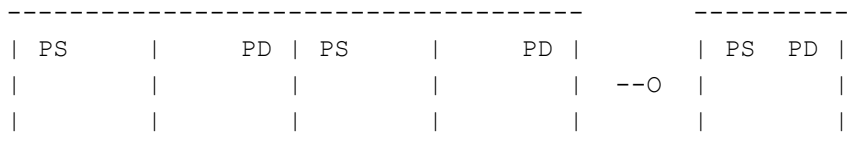
Shut Up



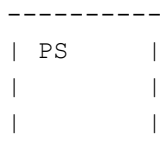
Double Explosion 1



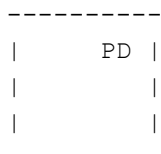
Double Explosion 2



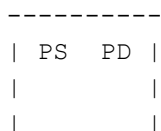
Snake Shot (durante il passo laterale)



Lift Shot (durante il passo laterale)



Spiral Explosion (durante il passo laterale)



=====

MOSSE COI CALCI

=====

Wipe the Floor (mentre si è abbassati)

```
-----  
 \ |           |  
  \ |           |  
   O |           CD |  
-----
```

Heel Stomp

```
-----  
 | |           |  
 | |           | oppure  
 O | CS  CD |  
-----
```

```
-----  
 \ |           |  
  \ |           |  
   O | CS  CD |  
-----
```

Nicolella

```
-----  
  O |           |  
 /  |           |  
 /  | CS       |  
-----
```

Modified Divine Cannon

```
-----  
 /  |           |  
 /  |           |  
 O  | CS  CD |  
-----
```

Slicer

```
-----  
 /  |           |  
 /  |           |  
 O  |           CD |  
-----
```

Geyser Cannon Combo

```
-----  
 /  |           |           |  
 /  |           |           |  
 O  |           CD | CS     |  
-----
```

Left to Right HK

```
-----  
|           |           |  
|           |           |  
| CS       |           CD |  
-----
```

Divine Cannon

```
-----  
|   /   |           |  
|   /   |           |  
O •     |           CD |  
-----
```

Running Jump Kick

```
-----  
--O  --O  --O |           |  
                    | CS   |  
-----
```

Blonde Attack to Right HK

```
-----  
|           |           |           |  
|           |           |           |  
|           CD | CS     |           CD |  
-----
```

Blonde Attack to Right LK

```
-----  
|           |           | | |           |  
|           |           | | |           |  
|           CD | CS     | O |           CD |  
-----
```

Left Mid to Right HK

```
-----  
\           |           |           |  
 \          |           |           |  
  O         | CS       |           CD |  
-----
```

Spike Combo to Right HK

```
-----  
|           |           |           |  
|           |           |           |  
| CS       | CS       |           CD |  
-----
```

Spike Combo to Right LK

```
-----  
|           |           | | |           |
```

```

|   |   |   |   |
| CS |   | O |   | CD |
-----

```

Bad Habit

```

| \   |   |
| \  --O |   | oppure
O  O   | CS |
-----

```

```

-----
|   |
--O --O |   |
| CS |
-----

```

Forward Flip Kick

```

| \   |   |
| \  --O |   | oppure
O  O   |   | CD |
-----

```

```

-----
|   |
--O --O |   |
|   | CD |
-----

```

Left LK to Right LK

```

-----
| |   | | |   |
| |   | | |   | oppure
O | CS | O |   | CD |
-----

```

(mentre si è abbassati)

```

-----
|   | | |   |
|   | | |   |
| CS | O |   | CD |
-----

```

Left LK to Right HK

```

-----
| |   | ### |   |
| |   | ### |   | oppure
O | CS | ### |   | CD |
-----

```

(mentre si è abbassati)

```

-----
|   | ### |   | |
|   | ### |   |
| CS | ### |   | CD |

```



Hopping LK to Side Kick

```
-----  
O ### | | | |  
/ ### | | | |  
/ ### O | CS | CS |  
-----
```

Hopping LK to Right HK

```
-----  
O ### | | | |  
/ ### | | | |  
/ ### O | CS | CD |  
-----
```

Can Opener

```
-----  
O | | | |  
/ | | | |  
/ | CD | CS | CD |  
-----
```

Flash Kick to Left LK

```
-----  
\ | | | | |  
\ | | | | |  
O | CS | CS | CS | CS |  
-----
```

Flash Kick to Right HK

```
-----  
\ | | | | |  
\ | | | | |  
O | CS | CS | CS | CD |  
-----
```

Low Whip (durante il passo laterale)

```
-----  
| |  
| |  
| CD |  
-----
```

=====

MOSSE COMBinate

=====

Cross to Roundhouse

```
-----  
| PD | |  
| | |  
| | CD |  
-----
```

PK Combo

```
-----  
|   PD   |   |  
|         |   |  
|         | CS |  
-----
```

PDK Uppercut Combo

```
-----  
|   PD   | | |   PD |  
|         | | |   |  
|         | O | CS |   |  
-----
```

PDK Roundhouse Combo

```
-----  
|   PD   | | |   |  
|         | | |   |  
|         | O | CS |   CD |  
-----
```

Toe Kick

```
-----  
| |   PD |   |  
| |   |   | oppure  
O |   |   | CD |  
-----
```

(mentre si è abbassati)

```
-----  
|   PD   |   |  
|         |   |  
|         | CD |  
-----
```

Bermuda Triangle

```
-----  
| PS   |   PD |   |  
|         |   |   |  
|         |   | CD |  
-----
```

Spike Combo to Uppercut

```
-----  
|         |   PD | |
|         |   |  
| CS   | CS   |   |  
-----
```

Blonde Attack to Uppercut

```
-----
```

			PD	
	CD	CS		

---

Right LK to Backhand Chop

			PS	
				oppure
O		CD		

---

(mentre si è abbassati)

			PS	
	CD			

---

Low Jab to Rising Kick

		PS		###		
				###		
O				###		CD

---

Biting Snake

	PS			PD		PS			
									CD

---

Hopping LK to Uppercut

	O	###					PD	
/		###						
/		###	O		CS			

---

Creeper Snake to Right HK

\				PD			
\							
O		CS					CD

---

Creeper Snake to Left HK

\				PD			
\							
O		CS				CS	

---

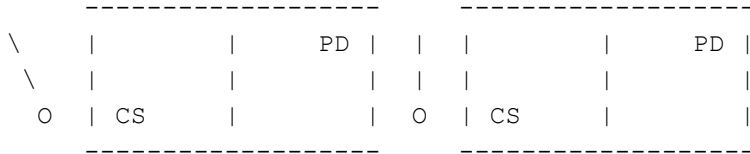
Creeper Snake to Left LK



Creeper Snake



Creeper Snake to Upper



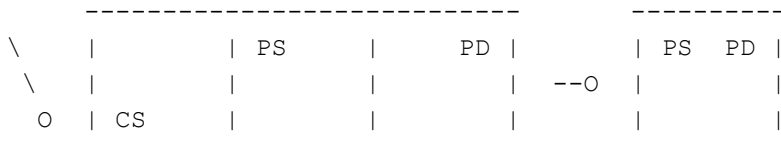
Jail Crusher



Jail Crusher to Uppercut



Assault Bomb



Flash Kick to Blonde Bomb



Arm Turn

```
-----  
| PS |  
| |  
| CS |  
-----
```

Lifting Toss

```
-----  
| PD |  
| |  
| CD |  
-----
```

Neck Throw

```
-----  
O | PS PD |  
/ | | |  
/ | | |  
-----
```

Embracing Elbow

```
-----  
\ \ | PS |  
\ \ | | |  
O O | | |  
-----
```

Swinging Toss (afferrando l'avversario da destra)

```
-----  
| PS |  
| | oppure  
| CS |  
-----
```

```
-----  
| PD |  
| |  
| CD |  
-----
```

Rolling Lock (afferrando l'avversario da sinistra)

```
-----  
| PS |  
| | oppure  
| CS |  
-----
```

```
-----  
| PD |  
| |  
| CD |  
-----
```

Triple Break (afferrando l'avversario da dietro)

```

-----
| PS      |
|         | oppure
| CS      |
-----

```

```

-----
|      PD |
|         |
|      CD |
-----

```

```

=====
PRESE CONCATENATE
=====

```

```

FALLING ELBOW
|
|
Arm Lock

```

Falling Elbow

```

-----
|      PD | PS      |      PD | PS      |
|         |         |         |         |
|      CD |         |         |         |
-----

```

Arm Lock

```

-----
|      PD | PS      |         |
|         |         |         |
|         |         |      CS |
-----

```

BONE CUTTER

- |
- | -1) Leg Cross Hold
- |
- | -2) Tendon Lock

```

____
 1
____

```

Bone Cutter

```

-----
--O  --O  --O  |         |
|         |         |
|      CS |         |
-----

```

Leg Cross Hold

```

-----
|         | PS      |         |      PD |

```

```

|         |         |         |
| CS      |         |         CD |         CD |
-----

```

2

Bone Cutter

```

-----
--O  --O  --O  |         |
          |         |
          | CS      |
          |         |
-----

```

Tendon Lock

```

-----
| PS      |         |         PD |         PS PD | |
|         |         |         |         |         |
|         | CS      |         CD | CS  CD |         |
-----

```

CRAB CLAW

```

      |
      |
-----|-----
| 1   | 2
Arm Bar | Heel Hold
          |
          | -A) Leg Cross Hold
          |
          | -B) Tendon Lock

```

1

Crab Claw

```

-----
| \      |         |
| \      |         |
O  O    --O | CS  CD |
          |         |
-----

```

Arm Bar

```

-----
|         |         |         PS PD | |
|         |         |         |         |
| CS  CD | CS      |         CD |         |
-----

```

2A

Crab Claw

```

-----
| \      |         |
| \      |         |
O  O    --O | CS  CD |
          |         |
-----

```

Heel Hold

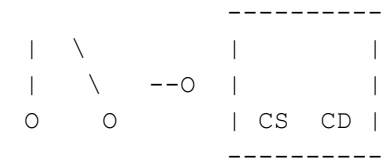


Leg Cross Hold



2B

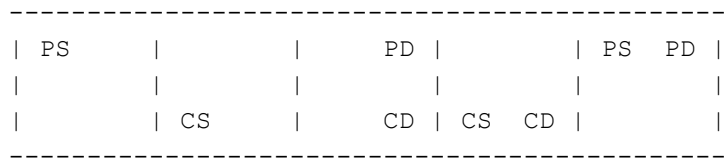
Crab Claw



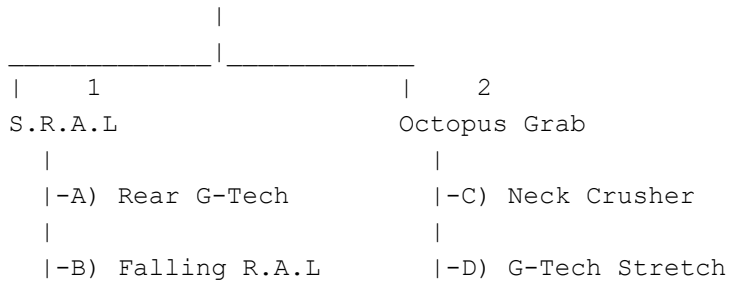
Heel Hold



Tendon Lock

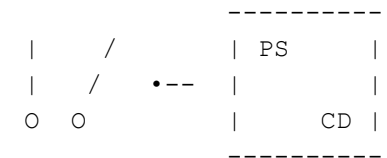


BETRAYER



1A

Betrayer





S.R.A.L

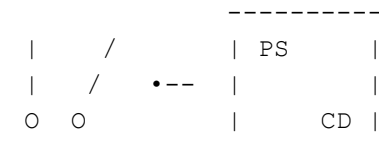


Rear G-Tech



1B

Betrayer



S.R.A.L

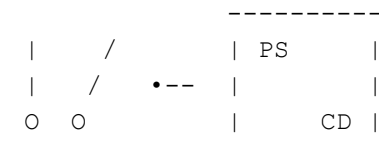


Falling R.A.L

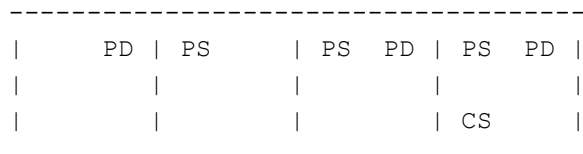


2C

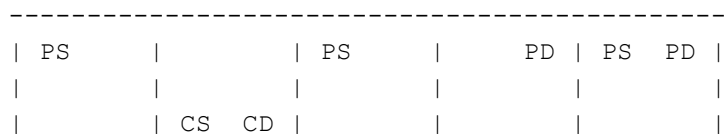
Betrayer



Octopus Grab

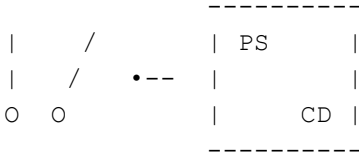


Neck Crusher



2D

Betrayer



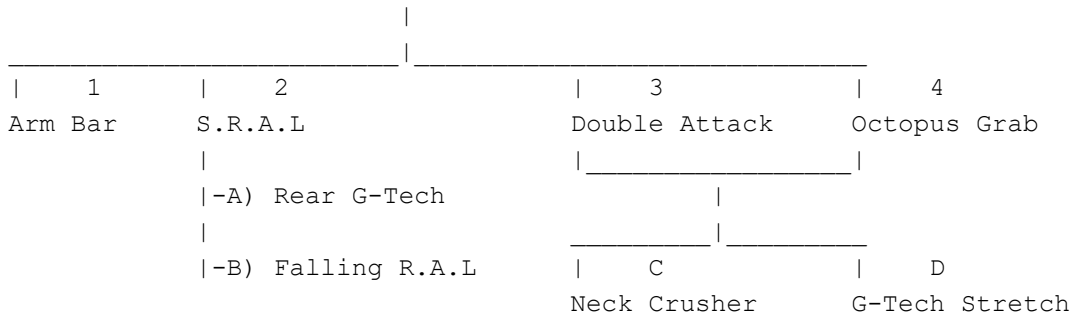
Octopus Grab



G-Tech Stretch

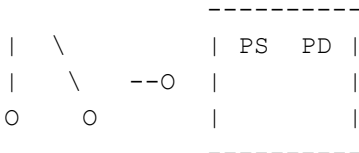


PALM GRAB

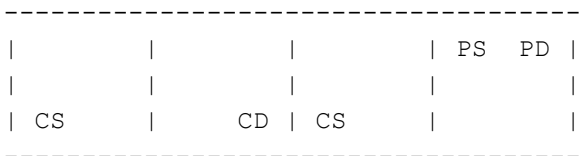


1

Palm Grab

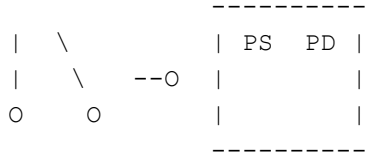


Arm Bar



2A

Palm Grab



S.R.A.L

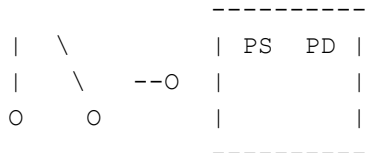


Rear G-Tech



2B

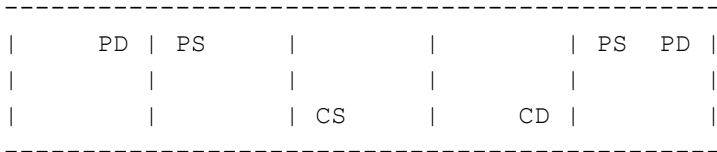
Palm Grab



S.R.A.L

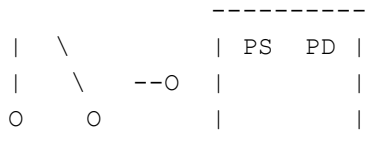


Falling R.A.L



3C

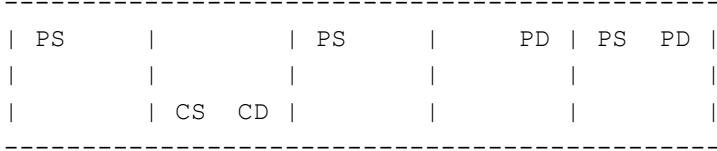
Palm Grab



Double Attack

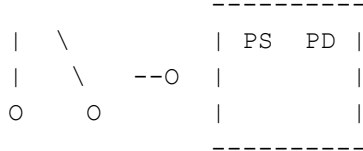


Neck Crusher



3D

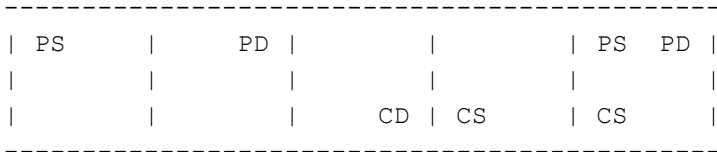
Palm Grab



Double Attack

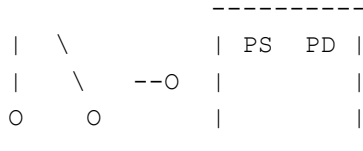


G-Tech Stretch

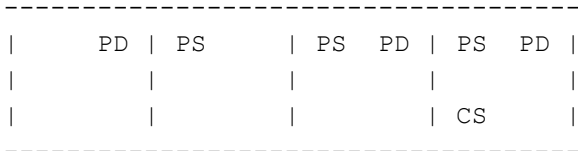


4C

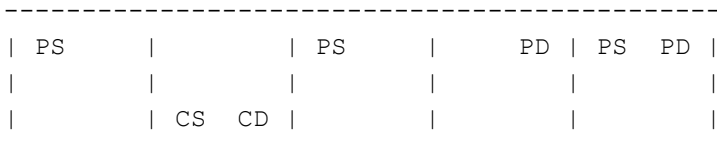
Palm Grab



Octopus Grab



Neck Crusher



4D

Palm Grab

```

-----
| \      | PS PD |
| \  --O |      |
O  O     |      |
-----

```

Octopus Grab

```

-----
| PD | PS | PS PD | PS PD |
|    |   |      |      |
|    |   |      | CS   |
-----

```

G-Tech Stretch

```

-----
| PS | PD |      | PS PD | |
|    |   |      |      |
|    |   | CD | CS   | CS   |
-----

```

=====

MOSSE IMBLOCCABILI

=====

Evil Mist

```

-----
| \      / | PD |
| \  --O / |   |
O  O     • | CS |
-----

```

Hunting Swan

```

-----
/ | PS PD | [ O O ]
/ |      | [ premere | | per annullare ]
O |      | [      | | ]
-----

```

=====

CONTROMOSSE

=====

High/Mid Reversal

```

-----
| PD |
O-- |   | oppure
| CD |
-----

-----
| PS |
O-- |   |
| CS |
-----

```

Low Parry

-----

```

|   |   PD |
|   |   |   oppure
O   |   CD |
-----

```

```

-----
|   | PS   |
|   |   |
O   | CS   |
-----

```

```

=====
STRINGS
=====

```

```

1. Tenstring 1 (AAAAABMAAA)

```

```

  A   A   A   A   A   B   M   A   A   A
-----
|PS  |   PD|PS  |   PD|   |   |   PD|PS  |   PD|   |
|    |   |   |   |   |CS |CS  |   |   |   |   |   CD|
-----

```

```

2. Tenstring 2 (AAAAABMABM)

```

```

  A   A   A   A   A   B   M   A   B   M
-----
|PS  |   PD|PS  |   PD|   |   |   PD|PS  |   |   |
|    |   |   |   |   |CS |CS  |   |   |   CD|CS  |
-----

```

```

3. Tenstring 3 (AAAAABMBM)

```

```

  A   A   A   A   A   B   B   M   B   M
-----
|PS  |   PD|PS  |   PD|   |   |   PD|   |   |
|    |   |   |   |   |CD|CS  |   CD|   |   CD|CS  |
-----

```

```

4. Tenstring 4 (MAAAABMAAA)

```

```

  M   A   A   A   A   B   M   A   A   A
-----
\ |PS  |   PD|PS  |   PD|   |   |   PD|PS  |   PD|   |
O |    |   |   |   |   |CS |CS  |   |   |   |   |   CD|
-----

```

```

5. Tenstring 5 (MAAAABMABM)

```

```

  M   A   A   A   A   B   M   A   B   M
-----
\ |PS  |   PD|PS  |   PD|   |   |   PD|PS  |   |   |
O |    |   |   |   |   |CS |CS  |   |   |   CD|CS  |
-----

```

6. Tenstring 6 (MAAAABBMBM)

	M	A	A	A	A	B	B	M	B	M			
	\	PS		PD PS		PD				PD			
	O						CD CS			CD		CD CS	

=====  
 EVITARE LE PRESE  
 =====

PRESE STANDARD

Arm Turn	PS
Lifting Toss	PD
Neck Throw	PS+PD
Embracing Elbow	PS+PD
Swinging Toss	PD
Rolling Lock	PD
Triple Break	no

PRESE CONCATENATE

Falling Elbow	PD
Arm Lock	no
Bone Cutter	PD
Leg Cross Hold	PS
Tendon Lock	PD
Crab Claw	PS
Arm Bar	PS
Heel Hold	PD
Leg Cross Hold	PS
Tendon Lock	PD
Betrayer	no
S.R.A.L.	PS
Rear G-Tech	PS+PD
Falling R.A.L.	PD
Octopus Grab	PS+PD
Neck Crusher	PS
G-Tech Stretch	PS+PD
Palm Grab	PD
Arm Bar	PS+PD
S.R.A.L.	PS
Rear G-Tech	PS+PD
Falling R.A.L.	PD
Double Attack	PD
Octopus Grab	PS+PD
Neck Crusher	PS
G-Tech Stretch	PS+PD

ANALISI DELLE MOSSE

NOME	DANNO		TIPO
MOSSE COI PUGNI			
Blonde Bomb	20		M
Helping Hand	10		M
Backhand Body Blow	20		M
Body Blow	15		A
Single Slap	15		A
Double Slap	15+18	(33)	AA
Power Blonde Bomb	30		M
One-Two Punches	4+10	(14)	AA
Assassin Dagger	20		A
Panther Claw	21		A
Uppercut to Punch	10+15	(25)	MA
Shut Up	24		M
Double Explosion 1	4+10+20	(34)	AAM
Double Explosion 2	4+10+6+6+20	(46)	AAAAM
Snake Shot	15		M
Lift Shot	15		M
Spiral Explosion	20		M

MOSSE COI CALCI			
Wipe the Floor	18		B
Heel Stomp	20		B
Nicolella	20		M
Modified Divine Cannon	25		M
Slicer	10		B
Geyser Cannon Combo	10+25	(35)	BM
Left to Right HK	25+15	(40)	AA
Divine Cannon	25		M
Running Jump Kick	20		M
Blonde Attack to Right HK	15+15+15	(45)	ABA
Blonde Attack to Right LK	15+15+7	(37)	ABB
Left Mid to Right HK	10+15	(25)	MA
Spike Combo to Right HK	25+10+15	(50)	ABA
Spike Combo to Right LK	25+10+7	(42)	ABB
Bad Habit	20		M
Forward Flip Kick	20		M
Left LK to Right LK	12+7	(19)	BB
Left LK to Right HK	12+15	(27)	BA
Hopping LK to Side Kick	25+15	(40)	BM
Hopping LK to Right HK	25+15	(40)	BA
Can Opener	20+10+14	(44)	ABA
Flash Kick to Left LK	10+6+8+10	(34)	MAAB
Flash Kick to Right HK	10+6+8+15	(39)	MAAA
Low Whip	10		B

MOSSE COMBinate			
Cross to Roundhouse	10+15	(25)	AA
PK Combo	10+20	(30)	AA
PDK Uppercut Combo	10+10+10	(30)	ABM
PDK Roundhouse Combo	10+10+15	(35)	ABA
Toe Kick	10+15	(25)	MM



Bermuda Triangle	4+10+15	(29)	AAA
Spike Combo to Uppercut	25+10+10	(45)	ABM
Blonde Attack to Uppercut	15+15+10	(40)	ABM
Right LK to Backhand Chop	7+10	(17)	BA
Low Jab to Rising Kick	5+10	(15)	MM
Biting Snake	4+10+6+8	(28)	AAAB
Hopping LK to Uppercut	25+10	(35)	BM
Creeper Snake to Right HK	10+12+15	(37)	MAA
Creeper Snake to Left HK	10+12+20	(42)	MAM
Creeper Snake to Left LK	10+12+10	(32)	MAB
Creeper Snake	10+12+6+8	(36)	MAAB
Creeper Snake to Upper	10+12+10	(32)	MABM
Jail Crusher	4+10+10+15	(39)	AABA
Jail Crusher to Uppercut	4+10+10+10	(34)	AABM
Assault Bomb	10+10+6+20	(46)	MAAM
Flash Kick to Blonde Bomb	10+6+8+10+6+20	(60)	MAAAAM

-----

PRESE STANDARD

Arm Turn	30
Lifting Toss	30
Neck Throw	40
Embracing Elbow	50
Swinging Toss	38
Rolling Lock	40
Triple Break	60

-----

PRESE CONCATENATE

Falling Elbow	35	
Arm Lock	10	
Bone Cutter	20+20	(40)
Leg Cross Hold	35	
Tendon Lock	45	
Crab Claw	15	
Arm Bar	35	
Heel Hold	20	
Leg Cross Hold	35	
Tendon Lock	45	
Betrayer	15	
S.R.A.L.	20	
Rear G-Tech	25	
Falling R.A.L.	25	
Octopus Grab	28	
Neck Crusher	35	
G-Tech Stretch	45	
Palm Grab	15	
Arm Bar	30	
S.R.A.L.	20	
Rear G-Tech	25	
Falling R.A.L.	25	
Double Attack	15+15	(30)
Octopus Grab	28	
Neck Crusher	35	
G-Tech Stretch	45	

-----

MOSSE IMBLOCCABILI

Evil Mist	nessuno	!
Hunting Swan	95	!

CONTROMOSSE

High/Mid Reversal	20
Low Parry	nessuno

STRINGS

Tenstring 1	4+10+6+6+7+9+6+6+6+30	(90)	AAAAABMAAA
Tenstring 2	4+10+6+6+7+9+6+6+5+25	(84)	AAAAABMABM
Tenstring 3	4+10+6+6+9+9+5+6+5+25	(85)	AAAAABBMBM
Tenstring 4	10+15+6+6+7+9+6+6+6+30	(101)	MAAAABMAAA
Tenstring 5	10+15+6+6+7+9+6+6+5+25	(95)	MAAAABMABM
Tenstring 6	10+15+6+6+9+9+5+6+5+25	(96)	MAAAABBMBM

NOTE

.Se manchiamo l'avversario con il Forward Flip Kick perderemo un po'di energia  
.Se il Running Jump Kick è un controattacco, si trasforma nel Bone Cutter  
.Le prese successive al Bone Cutter si possono effettuare solo se il Bone Cutter è un controattacco

```
=====
OOO   GGGG RRRR  EEEEE                                     [4OG]
O  O  G      R  R  E
O  O  G  GG  RRRR  EEEE
O  O  G  G  R  R  E
OOO   GGGG R  R  EEEEE
```

NOME -----: Ogre  
NAZIONALITÀ -----: Sconosciuta (forse è un alieno)  
ETÀ -----: Sconosciuta  
ALTEZZA -----: Sconosciuta (sicuramente più di 200 cm)  
PESO -----: Sconosciuto (forse più di 80 kg)  
GRUPPO SANGUIGNO -: Sconosciuto  
OCCUPAZIONE -----: Assorbire le anime dei combattenti più forti del mondo  
ADORA -----: Non si sa  
DETESTA -----: Non si sa  
HOBBY -----: Sconosciuto  
STILE DI LOTTA ---: Utilizza gli stili dei combattenti che ha ucciso

TEKKEN

Non presente

TEKKEN 2

Non presente

TEKKEN 3

La leggenda degl'indiani d'America narra che Ogre, il dio della lotta, era l'arma da guerra di una razza aliena lasciata sulla Terra in tempi antichi. Vaga alla ricerca delle anime dei più forti lottatori del mondo. Ha ucciso Wang Jinrei, Baek Doo San, Jun Kazama ed il primo King.

---

ANALISI DEL PERSONAGGIO

---

Ogre è un ottimo mix di stili di combattimento diversi. Questo lo rende molto pericoloso sia nel corpo a corpo che nella media distanza. Possiede attacchi rapidi e potenti sia con le mani che con i piedi. È un'ottima combinazione di velocità e potenza.

---

COMMENTO PERSONALE

---

Ogre è degno di essere il boss finale di Tekken 3. Un attimo di esitazione e ci si trova a terra sconfitti. Contro Ogre non ha senso chiudersi in difesa: ci sarà sempre una mossa che ci coglierà impreparati.

PREGI

.quasi perfetto!

DIFETTI

.nessuno in particolare

MOSSE DEGNE DI NOTA

.Serpent's Venom

ASPETTO

Tasti pugno --: Ogre verde

Tasti calcio -: Ogre mascherato

=====

MOSSE COI PUGNI

=====

Heavy Body Blow (rialzandosi)

-----  
| PD |  
| |  

Groin Punch (mentre si è abbassati)

-----  
| PD |  
--O | |  

Power Slap (mentre si è abbassati)

-----  
| PS |  
--O | |  

Low Backhand Sweep (mentre si è abbassati)

-----

```

\      |      PD |
\      |      |
O      |      |
-----

```

Power Punch

```

-----
|      PD |
--O    |      |
|      |
-----

```

Shoulder Ram

```

-----
| PS     |
--O    |      |
|      CD |
-----

```

Serpent's Venom

```

-----
|      PD |
--O  --O |      |
|      |
-----

```

Double Knuckle

```

-----
O | PS PD |
| |      | oppure
| |      |
-----

```

```

-----
O | PS PD |
/ |      |
/ |      |
-----

```

Delay Double Knuckle

```

-----
O ### | PS PD |
| ### |      | oppure
| ### |      |
-----

```

```

-----
O ### | PS PD |
/ ### |      |
/ ### |      |
-----

```

One - Two Punches

```

-----

```

```
| PS      |      PD |
|         |         |
|         |         |
-----
```

Cross Backhand

```
-----
|      PD |      PD |
|         |         |
|         |         |
-----
```

Hammer Fist

```
-----
--O  --O | PS  PD |
|         |         |
|         |         |
-----
```

Double Elbow

```
-----
\      | PS      |      PD |
\      |         |         |
O      |         |         |
-----
```

Shining Fist

```
-----
| PS      | PS      |      PD |
|         |         |         |
|         |         |         |
-----
```

Devil Fist

```
-----
| PS      |      PD |      PD |
|         |         |         |
|         |         |         |
-----
```

=====
MOSSE COI CALCI
=====

Rising Kick (rialzandosi)

```
-----
|         |
|         |
| CS  CD |
-----
```

Tsunami Kick (rialzandosi)

-----

```

|       |       |
|       |       |
| CS   | CS   |
-----

```

Snake Creeper (mentre si è abbassati)

```

-----
|       |       |       |
|       |       |       |
| CS   | CS   | CS   |
-----

```

Snake Dimension (mentre si è abbassati)

```

-----
|       |       | | |       |
|       |       | | |       |
| CS   | CS   | O | CS   |
-----

```

Demon Scissors

```

-----
|       =       |
|       =       |
|    CD = CS   |
-----

```

Windmill Kick

```

-----
O   |       |
 \  |       |
  \ | CS   |
-----

```

Right Splits Kick

```

-----
|       |
--O |       |
|    CD |
-----

```

Left Splits Kick

```

-----
|       |
--O --O |       |
|    CS |
-----

```

Blazing Kick

```

-----
|  /  |       |
|  /  |       |
O O   |    CD |
-----

```



```

-----
O |   |
| |   |
| | CS | .....
-----

```

Infinity Extension Low

```

-----
| |   |
| |   |
O | CS | .....
-----

```

Infinity Extension

```

-----
\ |   |
\ |   |
O | CS | .....
-----

```

=====

MOSSE COMBIMATE

=====

Windmill Kick to Tooth Fairy

```

-----
O |   | PD |
\ |   |   |
\ | CS |   |
-----

```

=====

PRESE

=====

Body Slam

```

-----
| PS |
|   |
| CS |
-----

```

Bear Hug

```

-----
| PD |
|   |
| CD |
-----

```

Waning Moon

```

-----
\ \ | PD |
\ \ |   |
O O | CD |
-----

```



-----  
Power Wringer (afferrando l'avversario da destra)

-----  
| PS |  
| | oppure  
CS

-----  
| PD |  
| |  
CD

Choke Slam (afferrando l'avversario da sinistra)

-----  
| PS |  
| | oppure  
CS

-----  
| PD |  
| |  
CD

Swing Swung (afferrando l'avversario da dietro)

-----  
| PS |  
| | oppure  
CS

-----  
| PD |  
| |  
CD

=====  
MOSSE IMBLOCCABILI  
=====

Deadly Slice

-----  
O-- | PD |  
| |  

God Reverse

-----  
| PS PD |

```
O-- |   |  
    |   |  
-----
```

Killing Blow

```
-----  
    |   PD |  
O-- |   |  
    | CS   |  
-----
```

Bloody Scissors

```
-----  
 /  | PS PD |  
 /  |   |  
O   |   |  
-----
```

Burning Knuckle

```
-----  
O | | PS PD |  
| | |   | oppure  
| O |   |  
-----
```

```
-----  
O | | PS PD |  
/ | |   |  
/ O |   |  
-----
```

Delay Burning Knuckle

```
-----  
O ### | | PS PD |  
| ### | |   | oppure  
| ### • |   |  
-----
```

```
-----  
O ### | | PS PD |  
/ ### | |   |  
/ ### • |   |  
-----
```

Dragon Power Punch

```
-----  
    | PS PD |  
O-- O-- |   |  
    |   |  
-----
```

Deadly Slash

```
-----  
    ### |   PD |
```

--O --O ### | |  
### | |  
-----

=====  
EVITARE LE PRESE  
=====

-----  
Body Slam PS  
Bear Hug PD  
Waning Moon no  
Power Wringer PD  
Choke Slam PS  
Swing Swung no  
-----

=====  
ANALISI DELLE MOSSE  
=====

-----  
NOME DANNO TIPO  
-----  
  
MOSSE COI PUGNI  
Heavy Body Blow 25 M  
Groin Punch 30 M  
Power Slap 40 M  
Low Backhand Sweep 25 B  
Power Punch 28 M  
Shoulder Ram 30 M  
Serpent's Venom 15+20 (35) M!  
Double Knuckle 35 M  
Delay Double Knuckle 35 M  
One - Two Punches 5+8 (13) AM  
Cross Backhand 12+21 (33) AA  
Hammer Fist 40 M  
Double Elbow 16+10 (26) MM  
Shining Fist 5+8+15 (28) AAM  
Devil Fist 5+8+18 (31) AAA  
-----

MOSSE COI CALCI  
Rising Kick 28 A  
Tsunami Kick 13+21 (34) MM  
Snake Creeper 12+19+25 (46) BBM  
Snake Dimension 12+19+7 (40) BBB  
Demon Scissors 25 M  
Windmill Kick 20 M  
Right Splits Kick 27 M  
Left Splits Kick 23 M  
Blazing Kick 30 M  
Foot Bazooka 35 A  
Hammer Heel 20 M  
Dragon Dive 15 B  
Slash Kick 30 M  
Shin Kick to Head Kick 7+20 (27) BA

Hunting Hawk	15+14+25	(54)	MMA
Infinity Kick Combo	10+25+15+10..	(..)	MMBM
Infinity Extension High	15...		A
Infinity Extension Low	10...		B
Infinity Extension	15...		M

-----

MOSSE COMBINATE

Windmill Kick to Tooth Fairy	20+25	(45)	MM
------------------------------	-------	------	----

-----

PRESE

Body Slam	30		
Bear Hug	10+25	(35)	
Waning Moon	30		
Power Wringer	40		
Choke Slam	10+15+25	(50)	
Swing Swung	70		

-----

MOSSE IMBLOCCABILI

Deadly Slice	22	!
God Reverse	25	!
Killing Blow	60	!
Bloody Scissors	60	!
Burning Knuckle	45	!
Delay Burning Knuckle	45	!
Dragon Power Punch	100	!
Deadly Slash	25	!

-----

NOTE

.Per parare il secondo colpo del Serpent's Venom basta abbassarsi

=====  
 PPPP A U U LL [4PP]  
 P P A A U U LL  
 PPPP A A U U LL  
 P AAAAA U U LLLLLL  
 P A A UUU LLLLLL

PPPP H H OOO EEEEE N N II X X  
 P P H H O O E NN N II X X  
 PPPP HHHHH O O EEEE N N N II X  
 P H H O O E N NN II X X  
 P H H OOO EEEEE N N II X X

NOME -----: Paul Phoenix  
 NAZIONALITÀ -----: Americana  
 ETÀ -----: 46 anni  
 ALTEZZA -----: 187 cm  
 PESO -----: 81 kg  
 GRUPPO SANGUIGNO -: O  
 OCCUPAZIONE -----: Si allena per diventare il combattente più forte del mondo  
 ADORA -----: La pizza e l'odore della benzina  
 DETESTA -----: Le autostrade giapponesi

HOBBY -----: Occuparsi della sua motocicletta  
STILE DI LOTTA ---: Variante del judo

#### TEKKEN

Paul è un ragazzo che vive di espedienti come guardia del corpo e lottatore cittadino. In un combattimento è riuscito a strappare un pareggio a Kazuya Mishima e ha deciso di partecipare al torneo per regolare i conti.

#### TEKKEN 2

Nonostante Paul ebbe battuto Kuma nel primo torneo, non riuscì a sconfiggere Kazuya in una battaglia notturna. Tornò a New York per continuare il suo addestramento. Grazie alla sua arroganza si confrontò molti streetfighter battendoli tutti senza difficoltà. Ora è pronto per il nuovo torneo del pugno d'acciaio, sicuro di essere il più forte del mondo.

#### TEKKEN 3

Nel precedente torneo Paul guadagnò il diritto di confrontarsi nuovamente con Kazuya, ma un incidente su un'autostrada giapponese gli impedì di partecipare proprio a quello scontro obbligandolo al ritiro. Nella scorsa primavera gli arrivò l'inatteso invito di partecipare al 3° torneo. Ora Paul ha 46 anni e si sente più forte che mai, deciso una volta per tutte a vincere il torneo e a fregiarsi del titolo di lottatore più forte mondo.

---

#### ANALISI DEL PERSONAGGIO

---

Paul è veramente un ottimo personaggio: molto potente e con pochi difetti. Lasciare uno spiraglio aperto in difesa vuol dire subire un colpo, e i colpi di Paul fanno molto male. La grande potenza del personaggio risiede soprattutto nei pugni, capaci di spazzare via qualsiasi avversario, ma anche i calci sono da tenere in conto.

---

#### COMMENTO PERSONALE

---

Paul è uno dei miei personaggi preferiti: semplice da utilizzare e molto potente. Paul non è solo potenza, ma anche agilità. Il poter schivare agilmente gli attacchi avversari e contrattaccare in maniera fulminea lo rendono uno dei personaggi migliori del gioco. Utilizzando Paul, non c'è bisogno di usare molti colpi, bastano un paio di pugni ben assestati e per l'avversario non ci sarà scampo.

#### PREGI

- .potente
- .abbastanza veloce

#### DIFETTI

- .possiede poche mosse

#### MOSSE DEGNE DI NOTA

- .Phoenix Smasher
- .Power Fist
- .Ultimate Choke

#### VESTITI

- Tasti pugno --: Divisa rossa da combattimento
- Tasti calcio -: Tuta nera da motociclista

=====

MOSSE COI PUGNI

=====

Down Strike

```
-----  
| | PD |  
| | |  
O | |  
-----
```

Shoulder Ram

```
-----  
| PS |  
--O | |  
| CD |  
-----
```

God Hammer

```
-----  
| PS PD |  
--O | |  
| | |  
-----
```

Jaw Breaker (mentre si è abbassati)

```
-----  
\ | PD |  
\ | |  
O | |  
-----
```

Gut Buster (mentre si è abbassati)

```
-----  
\ | PD | PS |  
\ | | |  
O | | |  
-----
```

Stone Breaker (mentre si è abbassati)

```
-----  
\ | PD | PD |  
\ | | |  
O | | |  
-----
```

One - Two Punches

```
-----  
| PS | PD |  
| | |  
| | |  
-----
```

Flash Elbow

```
-----  
|      PD |  
--O  --O |  
|      |  
-----
```

Thruster

```
-----  
|  \    | PS |  
|  \  --O |   |  
O    O    |   |  
-----
```

Phoenix Smasher

```
-----  
|  \    | PD |  
|  \  --O |   |  
O    O    |   |  
-----
```

Hammer of God

```
-----  
|  /    ### | PS |  
|  /  O-- ### |   |  
O O      ### |   |  
-----
```

Power Fist

```
-----  
|  /    ### | PD |  
|  /  O-- ### |   |  
O O      ### |   |  
-----
```

Hammer Punch

```
-----  
| | PS |  
| |   |  
O |   |  
-----
```

Hammer Punch to Power Punch

```
-----  
| | PS | PD |  
| |   |   |  
O |   |   |  
-----
```

Hammer Punch to Falling Leaf

```
-----  
| | PS | PD |  
| |   |   |
```

```
O | | CD | |
-----
```

=====

MOSSE COI CALCI

=====

Taunt - Whiff Sommersault (abbassarsi 1 secondo poi..)

```
-----
O | PD |
| | |
| | CS CD |
-----
```

Neutron Bomb

```
-----
--O --O | |
| | CD |
-----
```

Shredder

```
-----
O | | |
/ | | |
/ | CS | CD |
-----
```

Double Hop Kick - High

```
-----
--O --O | | | |
| CS | CD | CD |
-----
```

Double Hop Kick - Low

```
-----
--O --O | | | | | oppure
| CS | CD | O | CD |
-----
```

```
-----
--O --O | | | / |
| CS | CD | O | CD |
-----
```

Double Hop Kick - Combo

```
-----
--O --O | | | --O | | oppure
| CS | CD | | CD |
-----
```



```

-----
--O  --O  |      |      | \  |      |
          |      |      |  \  |      |
          | CS   |      |   O  |      |
          |      |      |      |      |
-----

```

=====

MOSSE COMBINATE

=====

Sway

```

|  /
|  /  O--
O O

```

Rapid Fire

```

-----
|  /      ### |      |
|  /  O-- ### |      |
O O      ### | CS   |
-----

```

Rapid Fire to Stone Break

```

-----
|  /      ### |      |      PD |      PD |
|  /  O-- ### |      |      |      |
O O      ### | CS   |      |      |
-----

```

Rapid Fire to Phoenix Smasher

```

-----
|  /      ### |      |      PD | PS   |
|  /  O-- ### |      |      |      |
O O      ### | CS   |      |      |
-----

```

PDK Combo

```

-----
| PS   |      |
|      |      |
|      |      CD |
-----

```

PK Combo

```

-----
|      PD |      |
|      |      |
|      | CS  |
-----

```

Quick PK Combo

```

-----
| | PD | |
| | | |
O | | CS |
-----

```

Reverse PK Combo

```

-----
| PS | | |
| | | |
| | O | CD |
-----

```

```

=====
PRESE
=====

```

Shoulder Flip

```

-----
| PS |
| |
| CS |
-----

```

Arm Bar Roll Over

```

-----
| PD |
| |
| CD |
-----

```

Foot Launch

```

-----
| PD |
O-- | |
| CS |
-----

```

Face Smash

```

-----
\ | PS PD |
\ | |
O | |
-----

```

Death Push Away

```

-----
| PS PD |
--O --O |
| |
-----

```

Trip Push Down (afferrando l'avversario da destra)

-----  
| PS |  
| | oppure  
CS

-----  
| PD |  
| |  
CD

Phoenix Screw (afferrando l'avversario da sinistra)

-----  
| PS |  
| | oppure  
CS

-----  
| PD |  
| |  
CD

Reverse Neck Throw (afferrando l'avversario da dietro)

-----  
| PS |  
| | oppure  
CS

-----  
| PD |  
| |  
CD

#### ULTIMATE TACKLE

-----  
| 1 | | 2 | | 3 |  
Ultimate Punches | Arm Bar | Ultimate Choke  
|  
Arm Bar

-----  
1  
-----

Ultimate Tackle

-----  
/ | PS PD |  
/ | | |  
O | | |  
-----

Ultimate Punches

```

-----
| PD | PS | PD | PS | PD |
| | | | | |
| | | | | |
-----

```

Arm Bar

```

-----
| PS PD |
| | |
| | |
-----

```

2

Ultimate Tackle

```

-----
/ | PS PD |
/ | | |
O | | |
-----

```

Arm Bar

```

-----
| PS PD |
| | |
| | |
-----

```

3

Ultimate Tackle

```

-----
/ | PS PD |
/ | | |
O | | |
-----

```

Ultimate Choke

```

-----
| PD | | PS | PS | ### | | PS | PS PD | |
| | | | | | ### | | | |
| | O | | | ### | CD | | |
-----

```

```

=====
MOSSE IMBLOCCABILI
=====

```

Burning Fist

```

-----
| PS PD |
O-- | |
| | |
-----

```

=====  
CONTROMOSSE  
=====

High/Mid Reversal

-----  
| PD |  
O-- | | oppure  
CD

-----  
| PS |  
O-- | |  
CS

=====  
STRINGS  
=====

1. Tenstring 1 (AAMMBMAMBM)

A A M M B M A M B M  
-----  
| PS | PD | | PS | | PD | PS | | PD | PS | |  
| | | CS | | CD | | | CD | | | |  
-----

2. Tenstring 2 (AAMAMAABMM)

A A M A M A A B M M  
-----  
| PS | PD | | PD | PD | | PD | PS | | PD | PS | |  
| | | CS | | | | | CD | | | |  
-----

3. Fivestring (AAMMM)

A A M M M  
-----  
| PS | PD | | PS | PD |  
| | | CS | | | |  
-----

=====  
EVITARE LE PRESE  
=====

-----  
Shoulder Flip PS  
Arm Bar Rollover PD  
Foot Launch PD  
Death Push Away PS+PD  
Face Smash PS+PD  
Trip Push Down PS  
Phoenix Screw PD

Reverse Neck Throw      no  
 Ultimate Tackle          PS+PD  
 Ultimate Punches        PS+PD  
 Arm Bar                  PS o PD  
 Ultimate Choke          PS

=====

ANALISI DELLE MOSSE

=====

-----

NOME	DANNO	TIPO
MOSSE COI PUGNI		
Down Strike	16	M
Shoulder Ram	20	M
God Hammer	32	M
Jaw Breaker	21	M
Gut Buster	21+25      (46)	MM
Stone Breaker	21+21      (42)	MB
One - Two Punches	5+15      (20)	A
Flash Elbow	15	M
Thruster	20	A
Phoenix Smasher	33	M
Hammer of God	15	M
Power Fist	18	M
Hammer Punch	15	M
Hammer Punch to Power Punch	15+26      (41)	MM
Hammer Punch to Falling Leaf	15+15+21 (51)	MBM

-----

MOSSE COI CALCI

Taunt - Whiff Sommersault	25	M
Neutron Bomb	20	M
Shredder	17+28      (45)	MM
Double Hop Kick - High	20+15+25 (60)	MMA
Double Hop Kick - Low	20+15+15 (50)	MMB
Double Hop Kick - Combo	20+15+15 (50)	MMM

-----

MOSSE COMBIMATE

Rapid Fire	12	B
Rapid Fire to Stone Break	12+21+21 (54)	BMB
Rapid Fire to Phoenix Smasher	12+21+25 (58)	BMM
PDK Combo	5+8      (13)	AB
PK Combo	12+21      (33)	AA
Quick PK Combo	12+20      (32)	AA
Reverse PK Combo	12+8      (20)	AB

-----

PRESE

Shoulder Flip	30
Arm Bar Rollover	30
Foot Launch	35
Death Push Away	35
Face Smash	40

Trip Push Down 40  
Phoenix Screw 45  
Reverse Neck Throw 50

MOSSE IMBLOCCABILI

Burning Fist 100 !

CONTROMOSSE

High/Mid Reversal 20

STRINGS

Tenstring 1 5+15+7+6+7+8+5+8+10+30 (101) AAMMBMAMBM  
Tenstring 2 5+15+7+5+7+4+5+7+8+30 (93) AAMAMAABMM  
Fivestring 5+15+7+6+30 (63) AAMMM

TTTTT RRRR U U EEEEE [4TO]  
T R R U U E  
T RRRR U U EEEE  
T R R U U E  
T R R UUU EEEEE

OOO GGGG RRRR EEEEE  
O O G R R E  
O O G GG RRRR EEEE  
O O G G R R E  
OOO GGGG R R EEEEE

NOME -----: True Ogre  
NAZIONALITÀ -----: Sconosciuta (forse è un alieno)  
ETÀ -----: Sconosciuta  
ALTEZZA -----: Sconosciuta (sicuramente più di 200 cm)  
PESO -----: Sconosciuto (forse più di 100 kg)  
GRUPPO SANGUIGNO -: Sconosciuto  
OCCUPAZIONE -----: Assorbire le anime dei combattenti più forti del mondo  
ADORA -----: Non si sa  
DETESTA -----: Non si sa  
HOBBY -----: Sconosciuto  
STILE DI LOTTA ---: Utilizza gli stili dei combattenti che ha ucciso

TEKKEN

Non presente

TEKKEN 2

Non presente

TEKKEN 3

La leggenda degl'indiani d'America narra che Ogre, il dio della lotta, era l'arma da guerra di una razza aliena lasciata sulla Terra in tempi antichi. Vaga alla ricerca delle anime dei più forti lottatori del mondo. True Ogre è il suo aspetto naturale.

Ha ucciso Wang Jinrei, Baek Doo San, Jun Kazama ed il primo King.

---

ANALISI DEL PERSONAGGIO

---

True Ogre possiede le stesse mosse di Ogre più qualcuna di nuova, in oltre è in grado di volare, sputare fuoco. I suoi pregi finiscono qui: è più lento e meno agile di Ogre.

---

COMMENTO PERSONAGGIO

---

True Ogre è un personaggio nella media. Non eccelle in qualche aspetto e non deficita di qualche altro.

PREGI

.possiede numerose mosse imbloccabili

DIFETTI

.è molto meglio Ogre!

MOSSE DEGNE DI NOTA

.Buffalo Horn

.Evil Wheel

ASPETTO

Tasti pugno --: True Ogre verde

Tasti calcio -: True Ogre rosso

---

MOSSE COI PUGNI

---

Heavy Body Blow (rialzandosi)

-----  
| PD |  
| |  

Groin Punch (mentre si è abbassati)

-----  
| PD |  
--O | |  

Power Slap (mentre si è abbassati)

-----  
| PS |  
--O | |  

Low Backhand Sweep (mentre si è abbassati)

-----



```

\      |      PD |
\      |      |
O      |      |
-----

```

Power Punch

```

-----
|      PD |
--O    |      |
|      |
-----

```

Shoulder Ram

```

-----
| PS     |
--O    |      |
|      CD |
-----

```

Serpent's Venom

```

-----
|      PD |
--O --O |      |
|      |
-----

```

Double Knuckle

```

-----
O | PS PD |
| |      | oppure
| |      |
-----

```

```

-----
O | PS PD |
/ |      |
/ |      |
-----

```

Delay Double Knuckle

```

-----
O ### | PS PD |
| ### |      | oppure
| ### |      |
-----

```

```

-----
O ### | PS PD |
/ ### |      |
/ ### |      |
-----

```

One - Two Punches

```

-----

```

```

| PS      |      PD |
|          |          |
|          |          |
-----

```

Cross Backhand

```

-----
|      PD |      PD |
|          |          |
|          |          |
-----

```

Hammer Fist

```

-----
--O  --O | PS  PD |
|          |          |
|          |          |
-----

```

Double Elbow

```

-----
\      | PS      |      PD |
\      |          |          |
O      |          |          |
-----

```

Shining Fist

```

-----
| PS      | PS      |      PD |
|          |          |          |
|          |          |          |
-----

```

Devil Fist

```

-----
| PS      |      PD |      PD |
|          |          |          |
|          |          |          |
-----

```

Buffalo Horn

```

-----
\      | PS  PD |
\      |          |
O      |          |
-----

```

```

=====
MOSSE COI CALCI
=====

```

Rising Kick (rialzandosi)

```

-----

```

```
|      |
|      |
| CS  CD |
-----
```

Tsunami Kick (rialzandosi)

```
-----
|      |      |
|      |      |
| CS   | CS   |
-----
```

Snake Creeper (mentre si è abbassati)

```
-----
|      |      |      |
|      |      |      |
| CS   | CS   | CS   |
-----
```

Snake Dimension (mentre si è abbassati)

```
-----          -----
|      |      | | |      |
|      |      | | |      |
| CS   | CS   | O | CS   |
-----          -----
```

Demon Scissors

```
-----
|      |      |
|      |      |
|      CD | CS   |
-----
```

Windmill Kick

```
-----
O   |      |
 \  |      |
  \ | CS   |
-----
```

Right Splits Kick

```
-----
|      |
--O |      |
|      CD |
-----
```

Left Splits Kick

```
-----
|      |
--O --O |      |
|      CS |
-----
```

Blazing Kick

```

-----
|   /   |   |   |
|   /   |   |   |
O O   |   CD |
-----

```

Foot Bazooka

```

-----
|   |   |
--O --O |   |
|   CD |
-----

```

Hammer Heel

```

-----
### |   |
--O --O ### |   |
### |   CD |
-----

```

Dragon Dive

```

-----
### |   |
--O --O ### |   |
### | CS CD |
-----

```

Slash Kick

```

-----
|   |   |
--O --O --O |   |
| CS   |
-----

```

Shin Kick to Head Kick

```

-----
|   |   |   ### |   |
|   |   |   ### |   |
O   |   CD |   ### |   CD |
-----

```

Hunting Hawk

```

-----
O |   |   |   |
/ |   |   |   |
/ | CS |   CD | CS |
-----

```

Evil Wheel

```

-----

```

```
0 | | |
| | | |
| | CS CD |
-----
```

Low Tail Spinner

```
-----
| | | |
| | | |
0 | CS CD |
-----
```

Mid Tail Spinner

```
-----
\ | | |
\ | | |
0 | CS CD |
-----
```

Double Mid Tail Spinner

```
-----
\ | | | | |
\ | | | | |
0 | CS CD | CS CD |
-----
```

Infinity Kick Combo

```
-----
| | | | | |
| | | | | |
| CS | CS | O | CS | CS | .....
-----
```

[Dopo aver colpito con l'Infinity Kick Combo]

Infinity Extension High

```
-----
0 | | |
| | | |
| | CS | .....
-----
```

Infinity Extension Low

```
-----
| | | |
| | | |
0 | CS | .....
-----
```

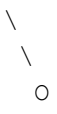
Infinity Extension

```
-----
\ | | |
\ | | |
0 | CS | .....
-----
```

-----

=====
MOSSE COMBinate
=====

Deadly Revenge (mentre si è abbassati)



Windmill Kick to Tooth Fairy



=====
PRESE
=====

Body Slam



Bear Hug



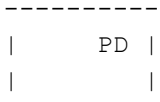
Waning Moon



Power Wringer (afferrando l'avversario da destra)



oppure



CD

Choke Slam (afferrando l'avversario da sinistra)

-----  
| PS |  
| | oppure  
CS

-----  
| PD |  
| |  
CD

Swing Swung (afferrando l'avversario da dietro)

-----  
| PS |  
| | oppure  
CS

-----  
| PD |  
| |  
CD

=====

MOSSE IMBLOCCABILI

=====

Deadly Slice

-----  
| PD |  
O-- | |  

God Reverse

-----  
| PS PD |  
O-- | |  

Killing Blow

-----  
| PD |  
O-- | |  
CS

Bloody Scissors

```
-----  
 / | PS PD |  
 / |      |  
 O |      |  
-----
```

Burning Knuckle

```
-----  
 O | | PS PD |  
 | | |      | oppure  
 | O |      |  
-----
```

```
-----  
 O | | PS PD |  
 / | |      |  
 /  O |      |  
-----
```

Delay Burning Knuckle

```
-----  
 O ### | | PS PD |  
 | ### | |      | oppure  
 | ### • |      |  
-----
```

```
-----  
 O ### | | PS PD |  
 /  ### | |      |  
 /   ### • |      |  
-----
```

Dragon Power Punch

```
-----  
      | PS PD |  
 O-- O-- |      |  
      |      |  
-----
```

Deadly Slash

```
-----  
      ### |      PD |  
 --O  --O ### |      |  
      ### |      |  
-----
```

Hell Flame

```
-----  
 | PS PD |  
 |      |  
 |      |  
-----
```



Blazing Inferno

```

-----
| | PS PD |
| |     |
O |     |
-----

```

Owl's Hunt (mentre si è supini)

```

-----
| |     |
| |     |
| CS CD |
-----

```

=====

EVITARE LE PRESE

=====

```

-----
Body Slam          PS
Bear Hug           PD
Waning Moon        no
Power Wringer      PD
Choke Slam         PS
Swing Swung        no
-----

```

=====

ANALISI DELLE MOSSE

=====

NOME	DANNO		TIPO
-----			
MOSSE COI PUGNI			
Heavy Body Blow	25		M
Groin Punch	30		M
Power Slap	40		M
Low Backhand Sweep	25		B
Power Punch	28		M
Shoulder Ram	30		M
Serpent's Venom	15+20	(35)	M!
Double Knuckle	35		M
Delay Double Knuckle	35		M
One - Two Punches	5+8	(13)	AM
Cross Backhand	12+21	(33)	AA
Hammer Fist	40		M
Double Elbow	16+10	(26)	MM
Shining Fist	5+8+15	(28)	AAM
Devil Fist	5+8+18	(31)	AAA
Buffalo Horn	25		M

-----

MOSSE COI CALCI

Rising Kick	28		A
Tsunami Kick	13+21	(34)	MM

Snake Creeper	12+19+25	(56)	BBM
Snake Dimension	12+19+7	(38)	BBB
Demon Scissors	25		M
Windmill Kick	20		M
Right Splits Kick	27		M
Left Splits Kick	23		M
Blazing Kick	30		M
Foot Bazooka	35		A
Hammer Heel	20		M
Dragon Dive	15		B
Slash Kick	30		M
Shin Kick to Head Kick	7+20	(27)	BA
Hunting Hawk	15+14+25	(54)	MMA
Evil Wheel	25		M
Low Tail Spinner	25		B
Mid Tail Spinner	25		M
Double Mid Tail Spinner	25+25		MM
Infinity Kick Combo	10+25+15+10.. (..)		MMBM
Infinity Extension High	15...		A
Infinity Extension Low	10...		B
Infinity Extension	15...		M

-----

MOSSE COMBINATE

Windmill Kick to Tooth Fairy	20+25	(45)	MM
------------------------------	-------	------	----

-----

PRESE

Body Slam	30		
Bear Hug	10+25	(35)	
Waning Moon	30		
Power Wringer	40		
Choke Slam	10+15+25	(50)	
Swing Swung	70		

-----

MOSSE IMBLOCCABILI

Deadly Slice	22	!
God Reverse	25	!
Killing Blow	60	!
Bloody Scissors	60	!
Burning Knuckle	45	!
Delay Burning Knuckle	45	!
Dragon Power Punch	100	!
Deadly Slash	25	!
Hell Flame	30	!
Blazing Inferno	30	!
Owl's Hunt	40	!

-----

NOTE

- .Per parare il secondo colpo del Serpent's Venom basta abbassarsi
- .Per evitare l'Hell Flame
  - o fate il passo laterale (se siete a media distanza)
  - o vi allontanate (se siete lontani)
  - o vi avvicinate (se siete molto vicini)
- .Per evitare il Blazing Inferno basta abbassarsi

```

=====
Y  Y  OOO  SSSS H  H  II  M  M  II  TTTTT  SSSS  U  U           [4YS]
Y  Y  O  O  SS   H  H  II  MM MM  II   T   SS   U  U
  Y  O  O  SSS  HHHHH  II  M  M  M  II   T   SSS  U  U
  Y  O  O    SS  H  H  II  M  M  II   T    SS  U  U
  Y    OOO  SSSS  H  H  II  M  M  II   T   SSSS   UUU

```

NOME -----: Yoshimitsu  
 NAZIONALITÀ -----: Sconosciuta  
 ETÀ -----: Sconosciuta  
 ALTEZZA -----: 178 cm  
 PESO -----: 63 kg  
 GRUPPO SANGUIGNO -: O  
 OCCUPAZIONE -----: Ladro e capo del clan Manji  
 ADORA -----: Le salegiochi  
 DETESTA -----: I cattivi e i perdenti  
 HOBBY -----: Assistere agli incontri di Sumo e navigare in Internet  
 STILE DI LOTTA ---: Ninjitsu stile Manji

#### TEKKEN

Un automa che veste i panni di uno spadaccino ninja. Nessuno sa da dove provenga Yoshimitsu e il motivo per cui è entrato nel torneo, ma si pensa che sia collegato con una nota banda di ladri.

#### TEKKEN 2

Yoshimitsu è alla guida di un clan chiamato Manji, un gruppo di pseudoladri che rubano ai ricchi per dare ai poveri. Dopo la truffa subita da parte di Kunimitsu, Yoshimitsu e il resto del suo clan andarono ai laboratori della Mishima Corporation per scoprire l'energia infinita di Jack-2. Là, Yoshimitsu trovò il dottor Boskonovich, ma fu individuato e durante lo scontro perse un braccio. Il dottor Boskonovich gliene ricostruì uno nuovo robotico. Poi il dottore venne rapito da Kazuya, così Yoshimitsu partecipò al 2° torneo per ritrovare la persona che l'aveva aiutato e ricambiargli così il favore.

#### TEKKEN 3

Il dottor Boskonovich ha creato la macchina dell'ibernazione durante i suoi esperimenti di vita eterna. Questa innanzitutto gli servì per mantenere intatto il corpo della figlia morta finché non avesse scoperto una formula di resurrezione. Yoshimitsu divenne un suo grande amico dopo averlo salvato dalla grinfie di Kazuya alla fine del secondo torneo. I soldi che si procurava con il suo clan li metteva nei fondi di ricerca del dottore, il quale oltre a proseguire i suoi studi lo potenziò ulteriormente. Un giorno però, in una delle sue solite visite, Yoshimitsu scoprì che il dottor Boskonovich soffriva di un male incurabile, un male che solo il sangue del dio della lotta avrebbe potuto guarire, sangue che avrebbe anche aiutato il dottore a perfezionare la formula della resurrezione per sua figlia. Così, Yoshimitsu s'iscrisse al 3° torneo per cercare di recuperare l'utilissimo sangue di Ogre.

---

#### ANALISI DEL PERSONAGGIO

---

Yoshimitsu è l'unico personaggio del gioco in grado di utilizzare un'arma. Non essendo molto adatto per il combattimento corpo a corpo o a media distanza, da quindi il suo meglio dalla lunga distanza da dove può colpire con numerose mosse imbloccabili. Non eccelle nè in velocità nè in potenza.

---

COMMENTO PERSONALE

Per i giocatori abituati ad una tattica aggressiva, questo personaggio non piacerà molto. Il più grosso problema di Yoshimitsu deriva proprio dalla spada: anche se ogni fendente risulta imbloccabile, bisogna anche dire che è abbastanza semplice evitare questo tipo di attacchi. Yoshimitsu è anche l'unico personaggio capace di attacchi suicidi, il che restringerà di molto la gamma di scelta delle mosse da effettuare, a meno che non vi vogliate divertire a fare doppi K.O!

PREGI

.può recuperare facilmente energia

DIFETTI

.lento  
.un po'goffo

MOSSE DEGNE DI NOTA

.Shark Attack  
.Clone Attack

ASPETTO

Tasti pugno --: Aspetto alieno, spada verde  
Tasti calcio -: Armatura grigia, spada rossa

=====

MOSSE COI PUGNI

=====

Backhand

```
-----  
      |      PD |  
--O   |      |  
      |      |  
-----
```

Ninja Blade Rush

```
-----  
      |      PD |  
--O  --O |      |  
      |      |  
-----
```

Dive Bomb

```
-----  
      | PS  PD |  
--O  --O |      |  
      |      |  
-----
```

Punch Uppercut

```
-----  
| PS      |      PD |  
|          |          |  
|          |          |  
-----
```

Punch - Double Uppercut

```

-----
| PS      |      PD | PS      |
|         |         |         |
|         |         |         |
-----

```

Basic Uppercut

```

-----
\         |      PD |
 \        |         |
  O       |         |
-----

```

Uppercut to Backhand

```

-----
\         | PS      |      PD |
 \        |         |         |
  O       |         |         |
-----

```

Door Knocker

```

-----
\         | PS      | PS      | PS      | PS      |
 \        |         |         |         |         |
  O       |         |         |         |         |
-----

```

Stone Fist

```

-----
| PS      | PS      | PS      | PS      | PS      | PS      |
•--- |         |         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |         |
-----

```

Stone Backhands

```

-----
/         |      PD |      PD |      PD |      PD |      PD |      PD |
/         |         |         |         |         |         |         |
•         |         |         |         |         |         |         |
-----

```

```

=====
MOSSE COI CALCI
=====

```

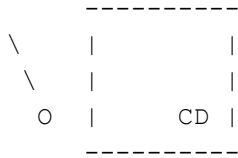
Jumping Twist Foot

```

-----
O |         |
| |         |
| |      CD |
-----

```

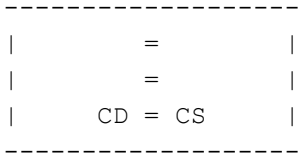
Side Kick



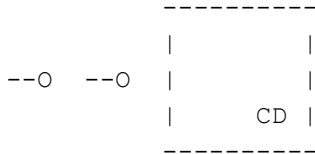
Zig Zag



Kangaroo Kick



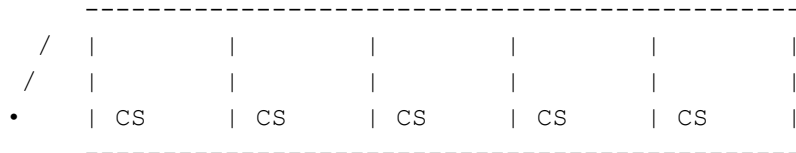
Knee Bash



Triple Roundhouse



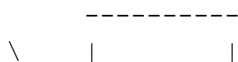
Spinning Low Kicks



Spinning Low Kicks to Front Kick



Lunging Sweep (mentre si è abbassati)



```

\ | |
O | CS |
-----

```

=====

MOSSE COMBINATE

=====

Backflip

```

O
 \
  \

```

Spinning Evade

```

-----
| |
O-- | |
| CS CD |
-----

```

Fake Turning Suicide

```

-----
| PS | ###
--O --O | | ###
| CD | ###
-----

```

Wood Chopper

```

-----
| | PS |
--O --O | |
| CS | |
-----

```

PK Combo

```

-----
| PD | |
| | |
| CS | |
-----

```

PDK Combo

```

-----
| PD | | |
| | | |
| O | CS |
-----

```

Ninja Blade Rush to Sit

```

-----
| PD | | |
--O --O | | |

```

```
|         | O | CS CD |  
-----
```

Shark Attack

```
-----  
|         | PS PD |         |  
--O  --O |         |         |  
| CS  CD |         | CS  CD |  
-----
```

Sit

```
-----  
| |         |  
| |         |  
O | CS  CD |  
-----
```

Sit to Stand Up

```
-----  
| |         | O  
| |         | |  
O | CS  CD | |  
-----
```

Sit to Meditate

```
-----  
| |         | |  
| |         | |  
O | CS  CD | •  
-----
```

Sit to Gain Life

```
-----  
| |         | ###  
| |         | ###  
O | CS  CD | ###  
-----
```

Sit to Teleport

```
-----  
| |         |  
| |         | --O  oppure  
O | CS  CD |  
-----
```

```
-----  
| |         |  
| |         | O--  
O | CS  CD |  
-----
```

Sit to Feint Kangaroo Kick

```
-----
```



```

| | | |
| | | |
O | CS CD | CD |
-----

```

Sit to Feint Stone Backhands

```

-----
| | | PD | PD | PD | PD | PD |
| | | | | | | | |
O | CS CD | | | | | |
-----

```

Poison Wind

```

-----
O | | |
/ | | |
/ | CS CD |
-----

```

Poison Rush

```

-----
O | | | | PS |
/ | | | O-- | |
/ | CS CD | | |
-----

```

Poison Typhoon

```

-----
O | | | | PS | | |
/ | | | O-- | | |
/ | CS CD | | | CS CD |
-----

```

Poison Hurricane

```

-----
O | | | | PS | | |
/ | | | O-- | | |
/ | CS CD | | | CD |
-----

```

Poison Hurricane to Delay Sword

```

-----
O | | | | PS | | | /
/ | | | O-- | | | /
/ | CS CD | | | CD | •
-----

```

Poison Hurricane to Sword Slice

```

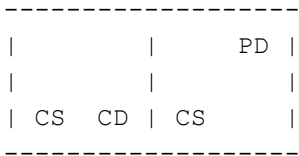
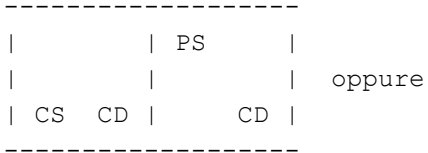
-----
O | | | | PS | | | / ###
/ | | | O-- | | | / ###
/ | CS CD | | | CD | • ###
-----

```

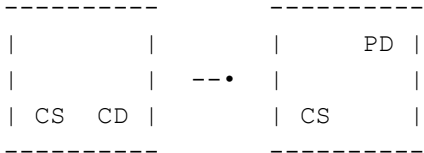
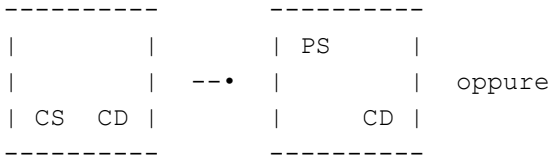
Sword Debate Position (durante il passo laterale)



Sword Debate Position to Life Siphon (durante il passo laterale)



Sword Debate Position to Life Give (durante il passo laterale)

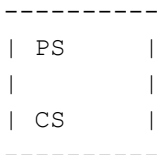


=====

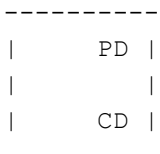
PRESE

=====

Jumping Body Slam



Jaw Smash



Rainbow Drop

-----

```
| / | PS PD |
| / O-- | |
O O | |
-----
```

Clone Attack (afferrando l'avversario da destra)

```
-----
| PS |
| | oppure
| CS |
-----
```

```
-----
| PD |
| |
| CD |
-----
```

Flying Cartwheel (afferrando l'avversario da sinistra)

```
-----
| PS |
| | oppure
| CS |
-----
```

```
-----
| PD |
| |
| CD |
-----
```

Tornado Drop (afferrando l'avversario da dietro)

```
-----
| PS |
| | oppure
| CS |
-----
```

```
-----
| PD |
| |
| CD |
-----
```

=====
MOSSE IMBLOCCABILI
=====

Standing Suicide

```
-----
| | PS |
| | |
O | CD |
-----
```

Standing Suicide to Spinning Suicide

```

-----
| | PS | | PS | PS | PS |
| | | | | | |
O | CD | | | | | .....
-----

```

Sword Pogo

```

-----
O | PS PD |
| | |
| | |
-----

```

Sword Pogo to Pogo Hop

```

-----
O | PS PD | O
| | | | oppure
| | | |
-----

```

```

-----
O | PS PD | O
| | | \ oppure
| | | \
-----

```

```

-----
O | PS PD | O
| | | /
| | | /
-----

```

Sword Pogo to Pogo Rush

```

-----
O | PS PD |
| | | --O --O oppure
| | |
-----

```

```

-----
O | PS PD |
| | | O-- O--
| | |
-----

```

Sword Pogo to Kangaroo Kick

```

-----
O | PS PD | |
| | | |
| | | CS CD |
-----

```

Sword Counter

```

-----

```

```
    | PS      |
•-- |           |
    |         CD |
-----
```

Death Pose

```
-----
    | PS  PD |
O-- |         |
    |         |
-----
```

Death Pose to Bad Breath

```
-----
    | PS  PD |
O-- |         | e premere qualsiasi pulsante
    |         |
-----
```

Helicopter Leap

```
-----
  • | PS  PD |
 /  |         |
 /  |         |
-----
```

Heli Quick Down Slash

```
-----
  • | PS  PD | |
 /  |         | |
 /  |         | O
-----
```

Reverse Helicopter

```
-----
  • | PS  PD |
 /  |         | •--
 /  |         |
-----
```

Sword Slice

```
-----
 /  | PS      |
 /  |         |
O   |         |
-----
```

Sword Slice to Delay Sword

```
-----
 /  | PS      | ###  /
 /  |         | ###  /
O   |         | ###  •
-----
```

Sword Slice to Hit

```

-----
 / | PS      |   ## /   ##
 / |          |   ## /   ##
 O |          |   ## •   ##
-----

```

Turning Suicide

```

-----
 | PS      |
--O  --•  |     |
 |         |   CD |
-----

```

Turning Suicide to Second Stab

```

-----
 | PS      |
--O  --•  |     |   --O  --O
 |         |   CD |
-----

```

Sword Impale

```

-----
 | PS      |
O--  O--  |     |
 |         |
-----

```

Spinning Sword

```

-----
 | PS      = PS  | [ premere      ]
O--  O--  |     =   | [ O--  O--    ]
 |         =   | [ per annullare ]
-----

```

Double Front Slice

```

-----
 | \      |     PD |
 | \      --O |     |
 O  O     |     |
-----

```

Sword Sweep (mentre si è abbassati)

```

-----
 / | PS      |
 / | O--     |
 O |         |
-----

```

=====

CONTROMOSSE

=====  
Low Parry

-----  
| | PD |  
| | | oppure  
O | CD |  
-----

-----  
| | PS |  
| | |  
O | CS |  
-----

=====  
STRINGS

=====  
1. Tenstring 1 (AMMAABM!!!)

A M M A A B M ! ! !

-----  
|PS | PD|PS | | | |PS |PS |PS |PS |  
| | | | CD| CD| CD| | | | | |  
-----

2. Tenstring 2 (AMMAMMM!!)

A M M A M M M M ! !

-----  
|PS | PD|PS | | PD| PD| PD| |PS |PS |  
| | | | CD| | | | CD| | | |  
-----

3. Tenstring 3 (AAMAABM!!!)

A A M A A B M ! ! !

-----  
| | | PD| PD| | |PS |PS |PS |PS |  
| CD| CD| | | CD| CD| | | | | |  
-----

4. Eightstring (AAMAABMM)

A A M A A B M M

-----  
| | | PD| PD| | |PS | | |  
| CD| CD| | | CD| CD| | CD|  
-----

5. Fivestring (AAMA!)

A A M A !  
-----

			PD	PD PS	
	CD	CD			

=====  
 EVITARE LE PRESE  
 =====

-----  
 Jumping Body Slam      PS  
 Jaw Smash              PD  
 Rainbow Drop            PS+PD  
 Clone Attack            PD  
 Flying Cartwheel        PS  
 Tornado Drop            no  
 -----

=====  
 ANALISI DELLE MOSSE  
 =====

NOME	DANNO		TIPO
-----			
MOSSE COI PUGNI			
Backhand	12		A
Ninja Blade Rush	18		M
Dive Bomb	40		M
Punch Uppercut	5+8	(13)	AM
Punch - Double Uppercut	5+8+6	(19)	AMM
Basic Uppercut	13		M
Uppercut to Backhand	15+21	(36)	MA
Door Knocker	15+12+12+18	(57)	MAAM
Stone Fist	10+10+10+10+10+10	(60)	AAAAAA
Stone Backhands	10+10+12+12+14+15	(73)	MMMMMM

-----			
MOSSE COI CALCI			
Jumping Twist Foot	25		M
Side Kick	19		M
Zig Zag	30+30	(60)	AM
Kangaroo Kick	30		M
Knee Bash	20		M
Triple Roundhouse	20+20+21	(61)	AAA
Spinning Low Kicks	12+7+7+5+5	(36)	BBBBB
Spinning Low Kicks to Front Kick	12+7+7+5+5+12	(48)	BBBBBM
Lunging Sweep	12		B

-----			
MOSSE COMBIMATE			
Spinning Evade	[-8]		
Wood Chopper	20+18	(38)	M!
PK Combo	12+21	(33)	AA
PDK Combo	12+8	(20)	AB
Ninja Blade Rush to Sit	18		M
Shark Attack	40+40+30	(110)	MMM
Sit to Gain Life	[+5]		



Sit to Feint Kangaroo Kick	30		M
Sit to Feint Stone Backhands	10+12+12+14+15	(63)	MMMMM
Poison Wind	10		M
Poison Rush	10+2	(12)	MA
Poison Typhoon	10+2+20	(32)	MAM
Poison Hurricane	10+2+15	(27)	MAM
Poison Hurricane to Sword Slice	10+2+15+15	(42)	MAM!

---

PRESE

Jumping Body Slam	30		
Jaw Smash	30		
Rainbow Drop	50		
Clone Attack	15+25	(40)	
Flying Cartwheel	15+25	(40)	
Tornado Drop	70		

---

MOSSE IMBLOCCABILI

Standing Suicide	60 [-60]		!
Standing Suicide to Spinning Suicide	60,3 [-60,-3]	(63)	!
Sword Pogo	30		!
Sword Pogo to Pogo Hop	30+15	(45)	!!
Sword Pogo to Pogo Rush	30+25	(55)	!!
Sword Pogo to Kangaroo Kick	30+30	(60)	!M
Sword Counter	35		!
Death Pose to Bad Breath	30		!
Helicopter Leap	30		!
Heli Quick Down Slash	25		!
Reverse Helicopter	35		!
Sword Slice	10		!
Sword Slice to Hit	10		!
Turning Suicide	100 [-100]		!
Turning Suicide to Second Stab	100 [-100]		!
Sword Impale	90		!
Spinning Sword	30		!
Double Front Slice	15+28	(43)	!!
Sword Sweep	20		!

---

CONTROMOSSE

Low Parry	nessuno		
-----------	---------	--	--

---

STRINGS

Tenstring 1	5+8+6+9+9+5+5+8+8+30	(93)	AMMAABM!!!
Tenstring 2	5+8+6+9+3+3+3+7+8+30	(82)	AMMAMMM!!!
Tenstring 3	20+20+5+6+9+5+5+8+8+30	(116)	AAMAABM!!!
Eightstring	20+20+5+6+9+5+5+25	(95)	AAMAABMM
Fivestring	20+20+5+6+30	(81)	AAMA!

---

NOTE

- .Dopo 6 colpi dello Stone Fist, Stone Backhands, Spinning Low Kicks Yoshimitsu cade a terra
  - .Per evitare il secondo colpo del Wood Chopper fate il passo laterale
  - .Tra parentesi quadre sono scritti gli eventuali danni che subisce Yoshimitsu mentre esegue quella mossa
-

\*\*\*\*\*

\* LUOGHI \*

[@4LG]

\*\*\*\*\*

Ogni personaggio combatte in un luogo specifico

ANNA WILLIAMS -----: Sotterraneo del laboratorio  
BRYAN FURY -----: Parcheggio  
DOCTOR BOSKONOVICH -----: Laboratorio  
EDDY GORDO -----: Prato  
FOREST LAW -----: Muraglia  
GON -----: Spiaggia  
GUN JACK -----: Capannone  
HEIHACHI MISHIMA -----: Tempio  
HWOARANG -----: Piazzale del tempio  
JIN KAZAMA -----: Dojo dei Mishima  
JULIA CHANG -----: Tempio  
KING -----: Ring di montagna  
KUMA -----: Muraglia  
LEI WULONG -----: Strada di Hong Kong  
LING XIAYOU -----: Parco dei divertimenti  
MOKUJIN -----: Foresta  
NINA WILLIAMS -----: Sotterraneo del laboratorio  
OGRE -----: Tempio azteco  
PANDA -----: Muraglia  
PAUL PHOENIX -----: Parcheggio  
TIGER JACKSON -----: Prato  
TRUE OGRE -----: Tempio oscuro  
YOSHIMITSU -----: Foresta

.Jin e Xiayou combattono nel giardino della scuola se indossano la divisa scolastica

.True Ogre combatterà sempre in luoghi oscuri

(es: se facciamo Gon contro True Ogre, vedremo per terra la sabbia della spiaggia, ma il cielo sarà oscuro)

.Per quanto possiate allontanarvi, non arriverete mai ai bordi delle arene di combattimento

\*\*\*\*\*

\*SIMBOLI\*

[@4SM]

\*\*\*\*\*

Quando un colpo non standard, cioè qualsiasi colpo che non sia il solito pugno o calcio, basso o volante, ed escludendo le prese, va a segno, appare un piccolo segno diverso per ogni personaggio.

ANNA WILLIAMS -----: Saette gialle  
BRYAN FURY -----: Scintille verdi  
DOCTOR BOSKONOVICH -----: Fulmini Azzurri  
EDDY GORDO -----: Scintille fucsia  
FOREST LAW -----: Cerchio infuocato  
GON -----: Fulmini Azzurri  
GUN JACK -----: Stella luminosa  
HEIHACHI MISHIMA -----: Fulmini Azzurri  
HWOARANG -----: Sfera blù



PAU -: Paul Phoenix  
T.O -: True Ogre  
XIA -: Ling Xiayou  
YOS -: Yoshimitsu

- I primi 8 avversari sono scelti casualmente dalla CPU
- Il nono avversario è Heihachi (oppure Jin se abbiamo scelto Heihachi)
- Il decimo avversario è Ogre
- Dopo aver vinto un round contro Ogre, combatteremo il round successivo contro True Ogre
- Se perdiamo contro True Ogre e decidiamo di continuare, non combatteremo più contro Ogre, ma direttamente contro True Ogre
- In caso di doppio K.O, entrambi i personaggi vinceranno il round
- Premendo START, il gioco va in pausa e appare un piccolo menù:
  - a. CANCEL --: si toglie la pausa al gioco e si continua la partita
  - b. COMMAND -: appare l'elenco delle mosse del nostro personaggio  
[non sono presenti tutte le mosse]
  - c. RESET ---: si torna al Menù Principale del gioco
- Per tornare al Menù Principale del gioco bisogna premere contemporaneamente i pulsanti SELECT e START

```
|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\  
|6) VS MODE:|  
|//////////
```

[@6VM]

Scegliendo questa voce dal Menù Principale del gioco potremo combattere contro un altro giocatore.

Il menù di selezione dei personaggi

```
-----  
| | | | | | |  
LAW | OGR | KUM | MOK | JUL | T.O | PAU  
| | | | | | |  
-----  
| | | | | | |  
XIA | YOS | NIN | HEI | KIN | LEI | JIN  
| | | | | | |  
-----  
| | | | | | |  
HWO | D.B | BRY | GON | G.J | ANN | EDD  
| | | | | | |  
-----  
-----  
| | | | | | |  
-----
```

```

-----|   DRAW   |-----
      |         |
      |    00    |
      -----

```

#### Abbreviazioni

ANN -: Anna Williams  
 BRY -: Bryan Fury  
 D.B -: Doctor Boskonovich  
 EDD -: Eddy Gordo  
 G.J -: Gun Jack  
 GON -: Gon  
 HEI -: Heihachi Mishima  
 HWO -: Hwoarang  
 JIN -: Jin Kazama  
 JUL -: Julia Chang  
 KIN -: King  
 KUM -: Kuma  
 LAW -: Forest Law  
 LEI -: Lei Wulong  
 MOK -: Mokujin  
 NIN -: Nina Williams  
 OGR -: Ogre  
 PAU -: Paul Phoenix  
 T.O -: True Ogre  
 XIA -: Ling Xiayou  
 YOS -: Yoshimitsu

Dopo aver scelto il personaggio apparirà una piccola barra che indicherà la quantità di energia da assegnare al personaggio:

#### Giocatore 1

```

-----||-----
|140%|  |120%|  ||100%|  |  |  |
|  |130%|  |110%||  |90%|80%|70%  |
-----||-----

```

#### Giocatore 2

```

-----||-----
|  |  |  |  |  |100%||  |120%|  |140%|
|  |  |  |70%|80%|90%|  ||110%|  |130%|  |
-----||-----

```

.DRAW indica i pareggi avvenuti tra i giocatori

esistono due modi per fare un pareggio:

1. fare doppio K.O ad ogni round
2. fare un doppio K.O all'ultimo round

-In caso di doppio K.O, entrambi i personaggi vinceranno il round

- Premendo START, il gioco va in pausa e appare un piccolo menù:

- a. CANCEL --: si toglie la pausa al gioco e si continua la partita
- b. COMMAND -: appare l'elenco delle mosse del nostro personaggio  
[non sono presenti tutte le mosse]
- c. RESET ---: si torna al Menù Principale del gioco

- Per tornare al Menù Principale del gioco bisogna premere contemporaneamente i

pulsanti SELECT e START

- Se abbiamo sbagliato il personaggio da utilizzare, premendo SELECT potremo selezionarne uno nuovo, ma solo se non avremo scelto la quantità di energia del personaggio
- La scritta " WINS: " che appare in basso durante il combattimento indica il numero di vittorie consecutive di quel giocatore
- I numeri rossi alla schermata principale del VS MODE indicano il numero di combattimenti vinti rispettivamente dai due giocatori
- Dopo aver scelto il personaggio, apparirà il suo nome sottolineato.  
Il colore della sottolineatura indica il vestito scelto:
  - a. Linea rossa--: Vestito scelto con i pulsanti dei Pugni
  - b. Linea verde--: Vestito scelto con i pulsanti dei Calci
  - c. Linea gialla-: Eventuale terzo vestito (solo per i personaggi che possiedono tre vestiti)

---

#### COSA INDICA LA QUANTITÀ DI ENERGIA

---

Aumentare la quantità di energia non vuol dire far diventare più lunga la barra del personaggio (es: se il Giocatore 1 sceglie il 140% e il Giocatore 2 sceglie il 70%, non vuol dire che la barra del giocatore 1 è lunga il doppio rispetto a quella del giocatore 2), bensì fa aumentare la quantità di vita del personaggio.

--- ESEMPIO ---

Il Giocatore 1 sceglie il 140%, il Giocatore 2 sceglie il 70%, ed entrambi scelgono lo stesso personaggio

Barra Giocatore 1

```
-----  
|                                     |  
-----
```

Barra Giocatore 2

```
-----  
|                                     |  
-----
```

Il Giocatore 1 colpisce il Giocatore 2 con un colpo che toglie una certa quantità di energia.

SITUAZIONE: L'attacco del Giocatore 1 ha tolto 20# al Giocatore 2

Barra Giocatore 1

```
-----  
|                                     |  
-----
```

Barra Giocatore 2

```
-----  
|#####|  
-----
```



KIN -: King  
KUM -: Kuma  
LAW -: Forest Law  
LEI -: Lei Wulong  
MOK -: Mokujin  
NIN -: Nina Williams  
OGR -: Ogre  
PAU -: Paul Phoenix  
T.O -: True Ogre  
XIA -: Ling Xiayou  
YOS -: Yoshimitsu

- Innanzitutto sceglieremo il numero dei personaggi da avere in squadra, da 1 a 8, poi sceglieremo i personaggi.
- Non si può scegliere lo stesso personaggio più di una volta
- Se abbiamo sbagliato il personaggio da utilizzare, premendo SELECT potremo selezionarne uno nuovo
- Vince chi sconfigge tutti i personaggi dell'avversario
- Sotto le barre di energia dei personaggi sono presenti tanti omini quanti sono i componenti delle due squadre. Gli omini verdi indicano il numero dei personaggi a disposizione, gli omini blu con una V rossa indicano il numero dei personaggi sconfitti
- Gli scontri sono formati da un unico round
- Il personaggio che vince uno scontro recupera un po'di energia
- In caso di doppio K.O. entrambi i personaggi perdono e vengono sostituiti dai successivi
- Si gioca sempre "in casa" del nuovo personaggio che scende in campo
- Se giochiamo contro un altro giocatore possiamo fare anche partite con un numero diverso di personaggi (es. 8 vs 5, oppure 2 vs 4...)
- Se giochiamo contro la CPU faremo sempre partite con lo stesso numero di personaggi (es. 8 vs 8, oppure 4 vs 4...)
- Giocando contro un altro giocatore possiamo vedere i personaggi della sua squadra
- Giocando contro la CPU non potremo sapere quali sono i personaggi della sua squadra, se non quando ci giocheremo contro.
- Per scegliere a caso i personaggi ancora da selezionare basta premere il pulsante START
- Non possiamo vedere i nostri personaggi scelti a caso, se non quando li utilizzeremo
- Alla fine di tutti gli scontri viene mostrata una schermata con l'esito di ogni incontro:

Nella parte superiore dello schermo c'è un piccolo schema con i ritratti dei personaggi utilizzati per squadra, allineati orizzontalmente, collegati con





ripartirà da 7'34'21)

- I primi 8 avversari sono scelti casualmente dalla CPU
- Il nono avversario è Heihachi (oppure Jin se abbiamo scelto Heihachi)
- Il decimo avversario è Ogre
- Dopo aver vinto un round contro Ogre, combatteremo il round successivo contro True Ogre
- Se perdiamo contro True Ogre e decidiamo di continuare, non combatteremo più contro Ogre, ma direttamente contro True Ogre
- In caso di doppio K.O, entrambi i personaggi vinceranno il round
- Premendo START, il gioco va in pausa e appare un piccolo menù:
  - a. CANCEL --: si toglie la pausa al gioco e si continua la partita
  - b. COMMAND -: appare l'elenco delle mosse del nostro personaggio  
[non sono presenti tutte le mosse]
  - c. RESET ---: si torna al Menù Principale del gioco
- Per tornare al Menù Principale del gioco bisogna premere contemporaneamente i pulsanti SELECT e START

```

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
|9) SURVIVAL MODE:|
|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\

```

[@9SM]

In questa modalità affronteremo i personaggi del gioco fino a quando non perderemo.

Il menù di selezione dei personaggi

```

-----
|      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |
| XIA  | YOS  | NIN  | LAW  | HWO  | EDD  | PAU  | KIN  | LEI  | JIN  |
|      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |
GON |-----| GON
|      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |
| D.B  | BRY  | KUM  | HEI  | OGR  | T.O  | JUL  | G.J  | MOK  | ANN  |
|      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |
-----

```

Abbreviazioni

- ANN -: Anna Williams
- BRY -: Bryan Fury
- D.B -: Doctor Boskonovich
- EDD -: Eddy Gordo
- G.J -: Gun Jack
- GON -: Gon
- HEI -: Heihachi Mishima
- HWO -: Hwoarang
- JIN -: Jin Kazama
- JUL -: Julia Chang



## Il menù di selezione dei personaggi

```
-----  
|   |   |   |   |   |   |  
LAW | OGR | KUM | MOK | JUL | T.O | PAU  
|   |   |   |   |   |   |  
-----  
|   |   |   |   |   |   |  
XIA | YOS | NIN | HEI | KIN | LEI | JIN  
|   |   |   |   |   |   |  
-----  
|   |   |   |   |   |   |  
HWO | D.B | BRY | GON | G.J | ANN | EDD  
|   |   |   |   |   |   |  
-----
```

## Abbreviazioni

ANN -: Anna Williams  
BRY -: Bryan Fury  
D.B -: Doctor Boskonovich  
EDD -: Eddy Gordo  
G.J -: Gun Jack  
GON -: Gon  
HEI -: Heihachi Mishima  
HWO -: Hwoarang  
JIN -: Jin Kazama  
JUL -: Julia Chang  
KIN -: King  
KUM -: Kuma  
LAW -: Forest Law  
LEI -: Lei Wulong  
MOK -: Mokujin  
NIN -: Nina Williams  
OGR -: Ogre  
PAU -: Paul Phoenix  
T.O -: True Ogre  
XIA -: Ling Xiayou  
YOS -: Yoshimitsu

- Il Tekken Ball si svolge sulla spiaggia di Gon
- Quando sbloccheremo questa modalità, il primo avversario che affronteremo sarà Gon
- Yoshimitsu non può colpire la palla con la spada
- Gli effetti dei colpi scaricati sulla palla si ripercuotono sull'avversario (es. L'Hammer of God di Paul fa rimbalzare in aria gli avversari. Se colpiamo la palla con l'Hammer of God e successivamente la palla colpisce l'avversario, questi rimbalzerà come se fosse stato colpito direttamente dall'Hammer of God)
- Quando la piccola barra si riempie, il pallone diventa infuocato
- Esistono 3 tipi di pallone:
  - a) Beach Ball [Pallone da Spiaggia]-: 60% di danno
  - b) Gum Ball [Pallone di Gomma]----: 80% di danno
  - c) Iron Ball [Pallone di Ferro]----: 100% di danno
- Premendo START, il gioco va in pausa e appare un piccolo menù:
  - a. CANCEL --: si toglie la pausa al gioco e si continua la partita

b. COMMAND -: appare l'elenco delle mosse del nostro personaggio  
[non sono presenti tutte le mosse]

c. RESET ---: si torna al Menù Principale del gioco

- Per tornare al Menù Principale del gioco bisogna premere contemporaneamente i pulsanti SELECT e START

---

#### REGOLAMENTO DEL TEKKEN BALL

---

1. Vince la partita chi si aggiudica più round
2. Per vincere un round bisogna esaurire la barra di energia dell'avversario
3. Per danneggiare l'avversario bisogna colpirlo con la palla
4. Gli attacchi che colpiscono direttamente l'avversario, cioè senza utilizzare la palla, non danneggiano l'avversario
5. Colpendo la palla con attacchi speciali appare un numero sulla sfera che indicano la potenza dell'attacco
6. Ogni volta che colpiamo la palla con un attacco speciale, si carica una piccola barra posta nella parte bassa dello schermo
7. Quando colpiamo l'avversario con la palla, la piccola barra si svuota
8. Più è piena la piccola barra, più l'attacco danneggerà l'avversario
9. Ogni volta che ci si difende da un attacco speciale fatto sulla palla, si perde un po' di energia
10. Per respingere la palla bisognerà colpirla
11. Le mosse imblocabili non generano nessun numero sulla palla, e quindi sono inefficaci
12. Non si può entrare nella metà campo avversaria
13. Se la sfera cade in una delle due metà campo, il personaggio occupante quella zona perderà un po' di energia, avrà svuotata la sua piccola barra e la sfera verrà riposizionata a centrocampo

<<Per il Tekken Ball consiglio questi personaggi: Paul, Gun Jack, Yoshimitsu>>

-----  
CONSIGLI VARI

- Cercate sempre di colpire la palla: difendersi vuol dire soprattutto dare all'avversario un'altra possibilità di attaccare, oltre a perdere un po' di energia
- Anche se le mosse effettuate senza colpire la palla non danneggiano l'avversario, comunque risultano utili per tenerlo lontano da voi, soprattutto quando entrambi vi trovate al centro del campo.



YOS -: Yoshimitsu

- Gli avversari del gioco saranno i soldati della Mishima Corporation
- I soldati utilizzano il Karate stile Mishima oppure imitano le mosse degli altri personaggi
- Se il timer arriva a 0, la partita finisce
- Il timer può segnare al massimo 99 secondi
- Per ottenere secondi dobbiamo sconfiggere i soldati della Mishima Corporation
- Più è grande la barra dell'energia dei soldati, maggiore sarà la quantità di secondi che otterremo dopo averli sconfitti
- Il Boss di fine livello è scelto casualmente tra i personaggi, tranne Heihachi che è sempre il Boss della MISHIMA FORTRESS
- Sopra il Boss di fine livello è presente un timer che indica i secondi bonus che avremo dopo averlo sconfitto  
(es. se sconfiggiamo il Boss quando il suo timer segna 21''34 secondi, noi otterremo 21''34 secondi di bonus)
- Per spostarci verso l'alto o verso il basso bisogna usare il passo laterale
- Per riacquistare energia dovremo camminare sopra i polli che troveremo lungo la strada
- Nella parte bassa dello schermo è presente una barra che ci indica quanta strada di manca per terminare il livello
- Ogni volta che finiamo l'intero Tekken Force, otterremo una chiave
- Dopo aver finito il Tekken Force tre volte avremo ottenuto le tre chiavi (chiave d'oro, chiave d'argento e chiave di bronzo). Dopo aver sconfitto Heihachi una quarta volta, combatteremo contro il Doctor Boskonovich.
- Dopo aver sconfitto il Doctor Boskonovich il Tekken Force terminerà sempre con la sconfitta di Heihachi
- Finendo l'intera modalità ci verrà mostrata una schermata con i ritratti dei Boss sconfitti, il punteggio ottenuto ed il numero dei soldati eliminati.
- Premendo START, il gioco va in pausa e appare un piccolo menù:
  - a. CANCEL --: si toglie la pausa al gioco e si continua la partita
  - b. COMMAND -: appare l'elenco delle mosse del nostro personaggio  
[non sono presenti tutte le mosse]
  - c. RESET ---: si torna al Menù Principale del gioco
- Per tornare al Menù Principale del gioco bisogna premere contemporaneamente i pulsanti SELECT e START

Questo è l'ordine di apparizione dei soldati nei singoli livelli, con accanto il numero di secondi bonus che otterremo dopo averli eliminati.

---

CROW (+2 secondi)  
CROW (+2 secondi)  
CROW (+2 secondi)  
CROW (+2 secondi)  
CROW (+2 secondi)  
CROW (+2 secondi)  
CROW (+2 secondi)  
FALCON (+4 secondi)  
CROW (+2 secondi)  
CROW (+2 secondi)  
CROW (+2 secondi)  
CROW (+2 secondi)  
CROW (+2 secondi)  
CROW (+2 secondi)  
CROW (+2 secondi)  
FALCON (+4 secondi)  
CROW (+2 secondi)  
CROW (+2 secondi)  
CROW (+2 secondi)  
CROW (+2 secondi)  
FALCON (+4 secondi)  
FALCON (+4 secondi)  
\*\*Boss di fine livello\*\*

---

2° Livello: BADLANDS

---

CROW (+2 secondi)  
CROW (+2 secondi)  
CROW (+2 secondi)  
CROW (+2 secondi)  
CROW (+2 secondi)  
CROW (+2 secondi)  
HAWK (+4 secondi)  
CROW (+2 secondi)  
HAWK (+4 secondi)  
HAWK (+4 secondi)  
HAWK (+4 secondi)  
CROW (+2 secondi)  
CROW (+2 secondi)  
CROW (+2 secondi)  
CROW (+2 secondi)  
CROW (+2 secondi)  
CROW (+2 secondi)  
CROW (+2 secondi)  
CROW (+2 secondi)  
CROW (+2 secondi)  
CROW (+2 secondi)  
HAWK (+4 secondi)  
HAWK (+6 secondi)  
HAWK (+4 secondi)  
HAWK (+4 secondi)  
HAWK (+4 secondi)  
HAWK (+6 secondi)  
HAWK (+6 secondi)  
\*\*Boss di fine livello\*\*



---

3° Livello: DARKNESS

---

FALCON (+4 secondi)  
FALCON (+4 secondi)  
FALCON (+2 secondi)  
FALCON (+2 secondi)  
FALCON (+2 secondi)  
FALCON (+2 secondi)  
FALCON (+2 secondi)  
FALCON (+2 secondi)  
FALCON (+2 secondi)  
HAWK (+8 secondi)  
HAWK (+8 secondi)  
FALCON (+2 secondi)  
FALCON (+2 secondi)  
FALCON (+2 secondi)  
HAWK (+4 secondi)  
HAWK (+4 secondi)  
HAWK (+4 secondi)  
FALCON (+2 secondi)  
FALCON (+2 secondi)  
FALCON (+4 secondi)  
HAWK (+6 secondi)  
FALCON (+4 secondi)  
HAWK (+4 secondi)  
\*\*Boss di fine livello\*\*

---

4° Livello: MISHIMA FORTRESS

---

HAWK (+2 secondi)  
HAWK (+2 secondi)  
OWL (+6 secondi)  
OWL (+6 secondi)  
HAWK (+2 secondi)  
HAWK (+2 secondi)  
HAWK (+4 secondi)  
HAWK (+4 secondi)  
OWL (+8 secondi)  
OWL (+8 secondi)  
HAWK (+2 secondi)  
HAWK (+2 secondi)  
OWL (+8 secondi)  
OWL (+8 secondi)  
\*\*Boss di fine livello: Heihachi Mishima\*\*

<< Per il Tekken Force consiglio questi personaggi: Paul, Gun Jack, Heihachi >>

-----  
CONSIGLI VARI

- Utilizzate personaggi in grado di effettuare colpi singoli e potenti, in modo tale da eliminare nel minor tempo possibile i soldati.
- Tenete sempre d'occhio il timer. Il Tekken Force è soprattutto un gioco a tempo, quindi siate rapidi a liberarvi dei soldati.



GON												GON
	D.B	BRY	KUM	HEI	OGR	T.O	JUL	G.J	MOK	ANN		

-----

Abbreviazioni

ANN -: Anna Williams  
 BRY -: Bryan Fury  
 D.B -: Doctor Boskonovich  
 EDD -: Eddy Gordo  
 G.J -: Gun Jack  
 GON -: Gon  
 HEI -: Heihachi Mishima  
 HWO -: Hwoarang  
 JIN -: Jin Kazama  
 JUL -: Julia Chang  
 KIN -: King  
 KUM -: Kuma  
 LAW -: Forest Law  
 LEI -: Lei Wulong  
 MOK -: Mokujin  
 NIN -: Nina Williams  
 OGR -: Ogre  
 PAU -: Paul Phoenix  
 T.O -: True Ogre  
 XIA -: Ling Xiayou  
 YOS -: Yoshimitsu

- Scegliamo prima il personaggio da utilizzare poi il nostro sparring partner
- Ci si allena sempre nel luogo del nostro avversario

Dopo aver effettuato le nostre scelte appare questo menù:

- a) 1P FREESTYLE ---: ci alleniamo normalmente
- b) VS CPU -----: ci alleniamo contro la CPU
- c) COMBO TRAINING -: ci alleniamo ad eseguire combo
- d) PLAYER SELECT --: torniamo alla schermata della selezione dei personaggi
- e) RESET -----: torniamo al Menù Principale

---

1P FREESTYLE

---

Premendo START appare il seguente menù:

- a) COMMAND LIST:  
 appare l'elenco delle mosse del nostro personaggio  
 [non sono presenti tutte le mosse]
- b) TRAINING DUMMY:  
 decidiamo come deve comportarsi il nostro avversario e può essere:
  - .immobile in piedi [STAND]
  - .abbassato [CROUCH]
  - .in piedi in difesa [STAND GUARD]
  - .abbassato in difesa [CROUCH GUARD]
  - .sempre in difesa [GUARD ALL]
  - .para automaticamente gli attacchi [AUTO GUARD]
  - .alzarsi velocemente rotolando verso il basso [QUICK ROLL V]

.alzarsi velocemente rotolando verso l'alto [QUICK ROLL ^]  
.comandato da un altro giocatore [CONTROLLER]

- c) COUNTER ATTACK -: attiviamo i contrattacchi
- d) ATTACK DATA ----: decidiamo se far apparire o no i dati dei nostri attacchi
- e) HIT ANALYSIS ---: i personaggi diventano verdi e cambiano colore mentre eseguono un attacco
- f) COMBO REPLAY ---: possiamo decidere dopo quante combo rivedere il replay
- g) BUTTON DISPLAY -: possiamo decidere se visualizzare o no i pulsanti che premiamo
- h) CANCEL -----: torniamo ad allenarci

---

#### VS CPU

---

Premendo START appare il seguente menù:

- a) COMMAND LIST ---: appare l'elenco delle mosse del nostro personaggio [non sono presenti tutte le mosse]
- b) CPU DIFFICULTY -: decidiamo il livello di difficoltà [facile, medio, difficile]
- c) CPU LEVEL -----: decidiamo il grado di difficoltà [1°livello, 2°livello....]
- d) COUNTER ATTACK -: attiviamo i contrattacchi
- e) ATTACK DATA ----: decidiamo se far apparire o no i dati dei nostri attacchi
- f) HIT ANALYSIS ---: i personaggi diventano verdi e cambiano colore mentre eseguono un attacco
- g) COMBO REPLAY ---: possiamo decidere dopo quante combo rivedere il replay
- h) BUTTON DISPLAY -: possiamo decidere se visualizzare o no i pulsanti che premiamo
- i) CANCEL -----: torniamo ad allenarci

---

#### COMBO TRAINING

---

Premendo START appare il seguente menù:

- a) COMMAND LIST ---: appare l'elenco delle mosse del nostro personaggio [non sono presenti tutte le mosse]
- b) COMBO LIST -----: indica il personaggio che effettua la combo
- c) COMBO TYPE -----: indica quale combo il personaggio deve effettuare
- d) CANCEL -----: torniamo ad allenarci

- Premendo SELECT possiamo vedere come si esegue la combo scelta

- Il gioco non fa differenze tra Combo e Strings

- Quando osservate la CPU eseguire una combo, fate attenzione sia ai pulsanti che si illuminano, sia al suono prodotto da ogni pulsante. Queste due sottigliezze sono molto importanti, anche perchè scandiscono il tempo esatto con cui spingere i pulsanti e quindi eseguire completamente la combo o la string.

<< Il PRACTICE è un ottimo modo per allenarsi contro un altro giocatore senza avere l'assillo della vittoria, infatti non sono presenti le barre di energia dei due personaggi e quindi si può giocare all'infinito. >>

<< Il PRACTICE, nella modalità VS CPU, è anche un ottimo modo per imparare ad usare un personaggio. Selezionate il vostro personaggio sia come protagonista del Practice che come avversario. Settate la difficoltà della CPU a Hard e il livello a Final Stage. Anche se all'inizio la CPU risulterà molto più forte di voi, poco alla volta potrete arrivare al suo livello e superarla imparando il tipo di mosse che esegue contro di voi.  
Es: in questa modalità ho imparato che possiamo colpire con King un gran numero di volte con l'Ali Kicks to Spin Upper l'avversario mentre questi è a terra. >>

|\\  
|13) THEATRE MODE:|  
|\\

[@13TM]

Scegliendo questa voce dal Menù Principale potremo rivedere i filmati e ascoltare le musiche del gioco.

La schermata del Theatre Mode si presenta così:

-----					
OPENING	ARCADE	JIN	PAUL	FOREST	KING
		KAZAMA	PHOENIX	LAW	
-----					
YOSHIMITSU	NINA	LEI	EDDY		LING
&				HWOARANG	
DR. B.	WILLIAMS	WULONG	GORDO		XIAYOU
-----					
KUMA	JULIA	GUN		ANNA	BRYAN
&			MOKUJIN		
PANDA	CHANG	JACK		WILLIAMS	FURY
-----					
	HEIHACHI	OGRE	TIGER		
		&		GON	
	MISHIMA	TRUE OGRE	JACKSON		
-----					

-----  
-----  
-----  
| DISC |                    | MUSIC |                    | EXIT |  
-----  
-----  
-----

#### Titoli dei finali

OPENING -----: The King of Iron Fist Tournament 3  
ARCADE -----: The Beginning  
JIN KAZAMA -----: Dirty Blood  
PAUL PHOENIX -----: Winning Run  
FOREST LAW -----: Middle Age  
KING -----: Destiny  
YOSHIMITSU & DOCTOR B. -: Ogre's blood  
NINA WILLIAMS -----: War between sisters  
LEI WULONG -----: Afternoon nap  
EDDY GORDO -----: Fixer  
HWOARANG -----: Rival  
LING XIAYOU -----: Dreamland?  
KUMA & PANDA -----: Honey...  
JULIA CHANG -----: Homecoming  
GUN JACK -----: Bad / Complete?  
MOKUJIN -----: Uppercut  
ANNA WILLIAMS -----: Pool-Side  
BRYAN FURY -----: Last Laugh  
HEIHACHI MISHIMA -----: A grandson's fall  
OGRE & TRUE OGRE -----: Awakening  
TIGER JACKSON -----: Supa fly!  
GON -----: Loop

Selezionando una immagine, potremo rivedere il finale del personaggio corrispondente.

La voce DISC ci permette di rivedere i finali e risentire le musiche di Tekken e Tekken 2, a patto di possedere i rispettivi cd dei due giochi.

La voce MUSIC ci permette di riascoltare le musiche del gioco e i BGM [BackGround Music, le musiche di sottofondo].

Esistono due tipi di musica:

1. ARCADE --: musica utilizzata nella versione da salagiochi di Tekken 3
2. REMIXED -: musica utilizzata nella versione Play Station di Tekken 3

-----  
EMBU            BGM della presentazione delle mosse dei vari personaggi  
SELECT        BGM dei menù di selezione dei personaggi  
CONTINUE ?    musica di quando appare la scritta "continue ?" nell'Arcade Mode  
GAME OVER     musica di quando appare la scritta "Game Over"  
STAFF ROLL    musica di quando appaiono le statistiche di selezione  
OGRE DEMO     BGM di quando Ogre si trasforma in True Ogre  
RESULT        musica di quando appare la classifica delle varie modalità  
PAUL          BGM di quando si combatte nel luogo di Paul Phoenix  
LAW           BGM di quando si combatte nel luogo di Forest Law  
LEI           BGM di quando si combatte nel luogo di Lei Wulong  
KING          BGM di quando si combatte nel luogo di King  
YOSHIMITSU    BGM di quando si combatte nel luogo di Yoshimitsu  
NINA          BGM di quando si combatte nel luogo di Nina Williams  
HWOARANG      BGM di quando si combatte nel luogo di Hwoarang  
XIAYOU        BGM di quando si combatte nel luogo di Ling Xiayou  
EDDY          BGM di quando si combatte nel luogo di Eddy Gordo

JIN BGM di quando si combatte nel luogo di Jin Kazama  
 JULIA BGM di quando si combatte nel luogo di Julia Chang  
 KUMA BGM di quando si combatte nel luogo di Kuma & Panda  
 BRYAN BGM di quando si combatte nel luogo di Bryan Fury  
 HEIHACHI BGM di quando si combatte nel luogo di Heihachi Mishima  
 OGRE BGM di quando si combatte nel luogo di Ogre  
 MOKUJIN BGM di quando si combatte nel luogo di Mokujin  
 GUN JACK BGM di quando si combatte nel luogo di Gun Jack  
 ANNA BGM di quando si combatte nel luogo di Anna Williams  
 DOCTOR B. BGM di quando si combatte nel luogo di Doctor Boskonovich  
 GON BGM di quando si combatte nel luogo di Gon  
 TRUE OGRE BGM di quando si combatte nel luogo di True Ogre  
 TIGER BGM di quando si combatte nel luogo di Tiger Jackson

=====

TEKKEN [ @13TK ]

=====

<< Purtroppo non possiedo il cd del primo Tekken, ma penso che la schermata dei finali e delle musiche siano simili a questa. >>

Finali

		KAZUYA	PAUL	MARSHALL	
OPENING	ARCADE				KING
		MISHIMA	PHOENIX	LAW	
		NINA	MICHELLE		
	YOSHIMITSU			JACK	
		WILLIAMS	CHANG		

Musiche

KAZUYA  
 PAUL  
 LAW  
 KING  
 YOSHIMITSU  
 NINA  
 MICHELLE  
 JACK  
 MIDDLE BOSS  
 FINAL BOSS

=====

TEKKEN 2 [ @13TD ]

=====

Finali

		HEIHACHI	PAUL	MARSHALL	
OPENING	ARCADE				KING

		MISHIMA	PHOENIX	LAW	
-----					
YOSHIMITSU	NINA WILLIAMS	MICHELLE CHANG	JACK 2	LEI WULONG	JUN KAZAMA
-----					
LEE CHAOLAN	KUMA	WANG JINREI	ARMOR KING	KUNIMITSU	ANNA WILLIAMS
-----					
GANRYU	P-JACK	BRUCE IRVIN	BAEK DOO SAN	ROGER	ALEX
-----					
	KAZUYA MISHIMA	DEVIL	ANGEL		
-----					

#### Titoli dei finali

OPENING -----: The King of Iron Fist Tournament 2  
 ARCADE -----: Revenge  
 HEIHACHI MISHIMA -: A son's fall  
 PAUL PHOENIX -----: Hammer fist  
 MARSHALL LAW -----: OOPS!  
 KING -----: Children  
 YOSHIMITSU -----: The rescue  
 NINA WILLIAMS -----: Cemetery  
 MICHELLE CHANG ---: Pendant  
 JACK 2 -----: Shut down  
 LEI WULONG -----: Sure shoot  
 JUN KAZAMA -----: Purity  
 LEE CHAOLAN -----: Treachery  
 KUMA -----: Paul Killer  
 WANG JINREI -----: Celebration  
 ARMOR KING -----: Locker room  
 KUNIMITSU -----: The sword  
 GANRYU -----: Sumo  
 PROTOTYPE JACK ---: Loose Screen  
 BRUCE IRVIN -----: The Kick  
 BAEK DOO SAN -----: Memories  
 ROGER -----: Wild Roger  
 ALEX -----: Leapin' Alex  
 KAZUYA MISHIMA ---: Evil smile  
 DEVIL -----: Destruction  
 ANGEL -----: The Fallen Angel

#### Musiche

HEIHACHI  
 PAUL  
 LAW



JACK 2  
NINA  
KING  
YOSHIMITSU  
MICHELLE  
JUN  
LEI  
MIDDLE BOSS  
KAZUYA  
DEVIL  
ROGER  
BAEK  
SELECT  
STAFF ROLL  
MEDLEY  
NAME ENTRY  
ANGKOR VAT  
KING GEORGE ISLAND  
CHICAGO  
SZECHWAN  
MONUMENT VALLEY  
AKROPOLIS  
KYOTO  
STADIUM  
ENGLAND

=====

FINALI

=====

[@13FN]

\*\*\*\*ATTENZIONE\*\*ATTENZIONE\*\*ATTENZIONE\*\*\*\*  
\* Se non volete togliervi la sorpresa di \*  
\* conoscere tutti i finali, \*  
\* non leggete questa sezione \*  
\*\*\*\*ATTENZIONE\*\*ATTENZIONE\*\*ATTENZIONE\*\*\*\*

\_\_\_\_\_  
ANNA WILLIAMS  
\_\_\_\_\_

POOL-SIDE [Bordopiscina]

Tre ragazzi notevolmente muscolosi cercano di fare colpo su Nina che sta prendendo il sole a bordo piscina. Nina li ignora completamente e, mentre i tre ragazzi si stanno allontanando, nota che qualcuno non disdegna la loro compagnia, e questo qualcuno è proprio sua sorella Anna.

\_\_\_\_\_  
BRYAN FURY  
\_\_\_\_\_

LAST LAUGH [L'ultima risata]

Bryan sta scappando da alcuni soldati per i bassifondi di una città. I soldati riescono a circondare Bryan e aprono il fuoco su di lui ma non riescono a fermarlo, allora interviene un carroarmato che spara contro il fuggiasco. Ma neppure questo riesce a fermare Bryan: i soldati fuggono terrorizzati mentre Bryan salta sul carroarmato e, con un incredibile sforzo, riesce a staccare la torretta con il cannone e, dopo averla fatta roteare un

paio di volte, la lancia contro i soldati. Questi vengono colpiti in pieno e nell'aria riecheggia la fredda risata di Bryan.

---

EDDY GORDO

---

FIXER [Risolutore]

Eddy è finalmente uscito dal carcere ed è tornato alla vita di sempre. Ma c'è qualcosa che ancora non ha trovato: il colpevole dell'assassinio di suo padre. Eddy riesce ad entrare nel covo dei malviventi responsabili dove sconfigge tutti i criminali lì presenti, è alla fine riesce a trovare una foto del mandante dell'omicidio di suo padre: Kazuya Mishima.

---

FOREST LAW

---

MIDDLE AGE [Gioventù]

Paul e Forest tornano al dojo di Marshall Law, dove proprio Marshall li stava aspettando. Marshall fa cenno di entrare. Più tardi vediamo i tre riscaldarsi per eseguire qualche esercizio. Forest esegue alla perfezione un Frogman (una capriola all'indietro con ritorno), cosa che non riesce però né a Paul né a Marshall che si ritrovano a terra: non hanno più l'età per certe cose!

<< Questo finale è molto simile al finale di Marshall Law in Tekken 2, anzi sembra quasi un passaggio di consegne alla nuova generazione. >>

---

GON

---

LOOP [Giro]

Vediamo Gon atterrare rotolando su di un'isola, lanciato dal soffione di una balena. Continuando a rotolare riesce a rubare un pesce ad un orso e infine sale in groppa ad una tigre. La tigre lo porta sulla scogliera dove Gon si lancia nel vuoto e atterra su di un gabbiano. Gon cerca di volare, ma, non avendo ali, precipita in acqua venendo poi salvato prima da un delfino e poi lanciato dal soffione di una balena. Il soffione lo fa rotolare su un'altra isola ripetendo il giro precedente: orso, tigre, volo...

---

GUN JACK

---

BAD [Brutto Finale]

Dopo tantissimi sforzi, Jane riesce finalmente a riattivare Gun Jack. Il robot dopo molti anni ricomincia a muoversi ed esce dal capannone dove era stato riparato. Appena fuori, il robot viene individuato dal satellite del dottor Abel, il quale fa sparare un raggio laser direttamente dal satellite. Il raggio colpisce in pieno Gun Jack. Il paesaggio nei dintorni è tutto distrutto, che ne è stato di Gun Jack e di Jane?

COMPLETE? [Vero Finale?]

Dopo tantissimi sforzi, Jane riesce finalmente a riattivare Gun Jack. Il robot dopo molti anni ricomincia a muoversi ed esce dal capannone dove era stato riparato. Appena fuori, il robot viene individuato dal satellite del dottor Abel, il quale fa sparare un raggio laser direttamente dal satellite. Il raggio colpisce in pieno Gun Jack. Il paesaggio nei dintorni è tutto distrutto, che ne è stato di Gun Jack e di Jane? Il campo di forza del robot si è attivato ed è riuscito a ristere al raggio del dottor Abel, salvando anche la vita di Jane.

<< Il finale di Gun Jack a Tekken 3 è una piccola "vendetta" nei confronti del dottor Abel. Vedi la storia di Gun Jack. >>

---

#### HEIHACHI MISHIMA

---

A GRANDSON'S FALL [La caduta del nipote]

Heihachi riesce a sconfiggere Ogre e trova a terra Jin, svenuto, mentre giungono gli elicotteri della Mishima Corporation. Mentre sono in volo sulla via per casa, Heihachi nota che sul corpo di Jin stanno comparando alcuni segni che precedono la trasformazione demoniaca. Per non correre rischi, Heihachi decide di lanciare dall'elicottero il corpo del nipote.

<< In casa Mishima deve essere una mania quella di lanciare giù i parenti; Kazuya lancia Heihachi in un burrone; Heihachi getta Kazuya in un vulcano, e ora lascia cadere dall'elicottero il corpo di Jin. Questo è il finale canonico di questo episodio della saga. >>

---

#### HWOARANG

---

RIVAL [Rivale]

Hwoarang è seduto sulla riva di un porto con in mano il trofeo vinto al torneo. Hwoarang sta per lanciare il trofeo in mare quando vede Jin che si rifugia in un capannone, inseguito da alcuni soldati della Mishima Corporation. All'interno del capannone i soldati hanno circondato Jin che pare essere ferito ad un braccio. Improvvisamente cade innanzi a loro il trofeo, lanciato da Hwoarang per attirare l'attenzione dei soldati. In pochi istanti Hwoarang elimina tutti gli agenti rimanendo solo con Jin. Hwoarang pretende una rivincita, ma Jin spicca un salto incredibile e fugge dal capannone. Nonostante non sia riuscito ad ottenere la sua rivincita, un ghigno di soddisfazione appare sul volto di Hwoarang, cosciente del fatto che prima o poi riuscirà a battere il suo rivale.

---

#### JIN KAZAMA

---

DIRTY BLOOD [Sangue Maligno]

Subito dopo aver sconfitto True Ogre, Jin viene assalito dalle truppe armate della Mishima Corporation. I soldati riescono a ferirlo, ma è proprio il nonno Heihachi a dargli il colpo di grazia con una pistola. Mentre i soldati si accertano della morte di Jin, Heihachi si volta e se ne va soddisfatto. Improvvisamente Heihachi vede uno dei soldati che stava controllando il cadavere di Jin scaraventato contro il muro. Heihachi si volta indietro e con grande stupore vede che Jin non è morto, anzi sta sviluppando la stessa forza maligna di suo padre Kazuya. Senza lasciargli neanche il tempo di reagire Jin

si lancia con tutta la sua violenza contro il nonno, scagliandosi insieme a lui contro un muro, sfondandolo. I due precipitano, ma riescono ad atterrare illesi. Alla fine "Devil Jin" se ne vola via grazie alle due ali che gli sono spuntate dalla schiena, mentre Heihachi rimane immobile a guardarlo.

---

JULIA CHANG

---

HOMEcomings [Tornando a casa]

Dopo aver sconfitto Ogre, Julia continua a cercare la sua madre adottiva, Michelle, all'interno del tempio di Ogre. Finalmente le due si ritrovano e, dopo un breve discorso, vediamo Julia che guarda il panorama della sua terra natia dalla cima di un monte.

---

KING

---

DESTINY [Destino]

King sta disputando un incontro di wrestling sotto gli occhi del suo maestro Armor King, che gli ordina di chiudere il match. Allora King atterra il suo avversario e vince l'incontro. Mentre l'arbitro lo sta per proclamare vincitore, King si accorge che il suo maestro non è a bordo ring. Sotto gli occhi di tutti gli spettatori, King scende dal ring e corre nel suo spogliatoio dove trova Armor King seduto e senza maschera, mentre l'immagine diventa a bianco e nero.

<< Questo finale è difficile da comprendere: forse Armor King si è sentito male, così come accade nel suo finale di Tekken 2. >>

---

KUMA & PANDA

---

HONEY... [Dolcezza...]

Xiayou sta uscendo da scuola accompagnata dal suo animale da compagnia, Panda. Ma c'è un'ombra che le attende al varco. Appena Xiayou e Panda varcano il cancello della scuola appare Kuma con in mano un mazzo di fiori per Panda. Xiayou e Panda lo ignorano e continuano a camminare come se nulla fosse. Kuma allora rimane immobile in quella posizione fino alla chiusura della scuola.

---

LEI WULONG

---

AFTERNOON NAP [Pisolino pomeridiano]

Troviamo Lei ad allenarsi da solo in un tempio di montagna durante lo scorrere delle stagioni. Alla fine dei suoi allenamenti Lei si riposa beato tra le braccia di una statua di Buddah.

---

LING XIAYOU

---

DREAMLAND? [La terra dei sogni?]

Xiayou ha vinto il torneo, ed Heihachi, come le aveva promesso, le ha costruito un enorme luna park. All'inaugurazione del parco, chiamato XIAYOULAND vediamo una panoramica delle giostre, notando però qualcosa di insolito: tutte le giostre raffigurano Heihachi ed al centro del parco è presente un'enorme statua del capo della Mishima Corporation. Allora viene svelato l'inganno, la scritta Xiayouland cade, lasciando scoperto il vero nome del luna park: HEIHACHILAND. Heihachi ride di gusto dello scherzo che ha fatto ma Xiayou, visibilmente contrariata, colpisce ripetutamente il capo della Mishima Corporation, facendo apparire la scritta JERK! [Idiota!]

<< Questo video è molto carino, anche perchè, a differenza di tutti gli altri finali, questi è un cartone animato. >>

---

MOKUJIN

---

UPPERCUT [Montante]

La moglie di Mokujin gli ordina, non certo in maniera delicata di andare a prendere l'acqua dal fiume. Dopo essere giunto al fiume, ed essersi caricato con due secchi pieni d'acqua, Mokujin trova i suoi due figli a giocare al videogioco di Tekken 3, utilizzando proprio il personaggio Mokujin. Il manichino allora inizia a giocare al videogioco utilizzando "sè stesso" e riesce a vincere ogni scontro, fino a quando non viene trovato dalla moglie che, molto arrabbiata, lo fa volare con un pugno.

<< Molto curioso il fatto che Mokujin, quando usa se stesso nel videogioco, utilizza le mosse di Jin. Inoltre in basso a sinistra è presente il numero di vittorie consecutive. Come ha fatto se gioca da solo? >>

---

NINA WILLIAMS

---

WAR BETWEEN SISTERS [Guerra tra sorelle]

Anna ha portato Nina al laboratorio della Mishima Corporation dove spera di farle riacquisire la memoria, ma il dottor Boskonovich le dice che non c'è niente da fare. Allora Anna accompagna Nina al cimitero dove riposa il padre, nella speranza che la vista della tomba del genitore le faccia ricordare qualcosa. Alla vista della lapide, appaiono alcuni flashback confusi nella mente di Nina, la quale si scaglia improvvisamente contro la sorella. Nina aggredisce verbalmente Anna prima di andarsene da sola dal cimitero, mentre Anna capisce che Nina almeno ha ricordato il rancore che c'era tra loro due.

<< I flashback che tornano in mente a Nina sono immagini del finale di Nina a Tekken 2. >>

---

OGRE & TRUE OGRE

---

AWAKENING [Risveglio]

Ogre si erge vincitore sulla cima del suo tempio, quando improvvisamente il suo corpo subisce una metamorfosi trasformandosi in True Ogre. Intanto appaiono gli



Kuma -----: finire l'ARCADE MODE 1 volta  
Julia Chang -----: finire l'ARCADE MODE 2 volte  
Gun Jack -----: finire l'ARCADE MODE 3 volte  
Mokujin -----: finire l'ARCADE MODE 4 volte  
Anna Williams ----: finire l'ARCADE MODE 5 volte  
Bryan Fury -----: finire l'ARCADE MODE 6 volte  
Heihachi Mishima -: finire l'ARCADE MODE 7 volte  
Ogre -----: finire l'ARCADE MODE 8 volte  
True Ogre -----: finire l'ARCADE MODE 9 volte  
Tiger Jackson ----: finire l'ARCADE MODE 16 volte

=== PERSONAGGI SPECIALI ===

GON:

per ottenere Gon, dovremo finire l'ARCADE MODE 10 volte e battere Gon al  
TEKKEN BALL, oppure finire il TIME ATTACK MODE e scrivere GON nella videata  
della classifica

DOCTOR BOSKONOVICH:

per ottenere il Doctor Boskonovich, dovremo finire il TEKKEN FORCE 4 volte e  
battere il Doctor Boskonovich nell'ultimo livello del TEKKEN FORCE

=== MODALITÀ SEGRETE ===

TEKKEN BALL MODE:

per ottenere il TEKKEN BALL, dovremo finire l'ARCADE MODE 10 volte

THEATRE MODE:

per ottenere il THEATRE MODE dovremo finire l'ARCADE MODE con i dieci  
personaggi di default

=== VESTITI SEGRETI ===

DIVISA DA JACK 2

per poter utilizzare la divisa di Jack-2, dovremo usare Gun Jack 10 volte  
nell'ARCADE MODE

VESTITO ZEBRATO DI ANNA

per poter indossare il vestito zebraato di Anna, dovremo usare Anna 25 volte  
nell'ARCADE MODE

DIVISA SCOLASTICA DI XIAYOU

per poter indossare la divisa scolastica di Xiayou, dovremo usare Xiayou 50  
volte nell'ARCADE MODE

DIVISA SCOLASTICA DI JIN

per poter indossare la divisa scolastica di Jin, dovremo usare Jin 50 volte  
nell'ARCADE MODE

=== FILMATI SEGRETI ===

VERO FINALE DI GUN JACK

per poter vedere il vero finale di Gun Jack, dovremo finire l'ARCADE MODE  
scegliendo Gun Jack con il pulsante del Pugno Destro o con il pulsante START,  
cioè dovremo fargli indossare la divisa di Jack-2

FILMATO DI PRESENTAZIONE CON ALTRI VESTITI

per poter vedere il filmato di presentazione dei personaggi, quello in cui i  
vari personaggi si esibiscono nel proprio stile, con gli altri vestiti,

dovremo finire l'ARCADE MODE con i dieci personaggi di default

#### FILMATO DI PRESENTAZIONE CON ALTRI PERSONAGGI

per poter vedere il filmato di presentazione dei personaggi, quello in cui i vari personaggi si esibiscono nel proprio stile, con gli altri personaggi, dovremo finire l'ARCADE MODE con tutti i personaggi

-----  
CURIOSITÀ

[@14CS]

#### === PUBBLICITÀ GRATUITA ===

Nel luogo di Paul o di Bryan, si può leggere sul muro la scritta SOUL EDGE, titolo di un altro gioco della Namco.

#### === SCONFITTI MA NON MORTI ===

Questa cosa può capitare se si gioca in due.  
Vincete un round e, mentre il personaggio avversario cade a terra, afferratelo per eseguire una presa, e premete subito sull'altro controller il tasto inerente per evitare la presa, come se fosse durante il normale combattimento. Vedrete il personaggio sconfitto liberarsi dalla presa, per poi cadere a terra esanime.

#### === INVASIONE DI CAMPO ===

Nel Tekken Ball non è possibile nella norma entrare nel campo avversario. Però utilizzando personaggi come King o come Paul è possibile lanciare l'avversario nella propria metà campo utilizzando alcune prese (es: con King si può fare lo Spinning Throw sull'avversario). Dopo averlo lanciato nel proprio campo, l'avversario sarà trascinato da una "forza misteriosa" nella sua metà del campo.

#### === LO STILE DI OGRE ===

Di Ogre si sa che riesce a utilizzare le tecniche dei personaggi che ha ucciso, infatti può usare il Windmill Kick to Tooth Fairy di Jun Kazama oppure l'Hunting Hawk di Baek Doo San e molto altro ancora. Non capisco invece come faccia ad utilizzare il Foot Bazooka o il Double Elbow, mosse di Bruce Irvin, visto che Bruce è morto in un incidente aereo, e quindi non è stato ucciso da Ogre.

#### === LA SPADA DI YOSHIMITSU ===

Pare che alla CPU piaccia essere colpita dalla spada di Yoshimitsu. Colpite la CPU con un normale calcio sinistro (quello dove Yoshimitsu gira su sè stesso), e, dopo che il personaggio avversario si sarà rialzato, caricate il Sword Impale. Il personaggio controllato dalla CPU si farà colpire nel 90% dei casi!

#### === PROBLEMI DI NOME ===

Quando utilizzate il Practice o l'Arcade Mode, o comunque una qualsiasi modalità che permette di sentire il nome del proprio personaggio, noterete che la CPU non pronuncia mai il nome di Tiger Jackson. La cosa è piuttosto strana anche perchè nel caso analogo di Kuma e Panda vengono pronunciati entrambi i nomi.



