

	
	. Faq y buzón de comentarios.....10	
	. Agradecimientos especiales.....11	
	. Cuestiones Legales12	
_	-----	_

1. CARTA DEL AUTOR

Bienvenidos de nueva cuenta a otras mas de mis aportaciones escritas a los videojuegos, este es el primero de cinco archivos dedicados a mi deporte favorito; la "lucha libre" - "wrestling" - "presing catch", como bien se sabe, este deporte es uno de los mas vistosos y exitosos en cuanto a popularidad y mercadotecnia, aprovechandose de este ahuje, las compañías de los videojuegos comenzaron a lanzar varios titulos desde aquellas lejanas consolas de nintendo, super nintendo e incluso arcade, hasta llegar a las versiones de 64, que obtuvieron gran aceptacion, no solo por las buenas graficas que ofrecia el sistema, si no por la tan apegada realidad a las llaves, vuelos, golpes, etc.

Entre las que se consideran potencias mundiales de este deporte, esta Mexico, Japon, USA y Canada, ofreciendo grandes exponentes reconocidos y respetados en este medio, esta guia esta dedicada a los personajes mas queridos por todos; LOS ENMASCARADOS y uno que otro colado que me parece buen luchador.

Ha y se preguntaran que tienen todos estos personajes en comun, no solo por ser enmascarados, no no, tambien por que la mayoría tiene el "Lucha Style" es decir el estilo de Lucha Libre Mexicana.

Para fines "legales" solo me apoyo en el derecho de la libre expresion sobre cualquier tema, en este caso es la lucha libre, por lo que cualquier tipo de marcas o eslogans mencionados no seran afectados de ninguna manera.

Como en algunos casos detallo (en otros no), usar un editor de texto para formato ASCII que sea un tanto "basico", como el note pad o el text edit, a una resolución mínima de 800 x 600 (en 1024 x 768 se ve genial)... por que si ocupan word abra horribles y desagradables cambios que haran terminar este archivo en algun basurero, pero bien bien bien, ya sabran que hacer.

Recuerda darle el copy-paste al Bloc de notas para que te aparesca todo el arte de un forma "correcta" por si tienes algunos problemas para verlo, revisa tu fuente, yo ocupo el "Lucida Console" que no he revisado pero creo que es el estandar.

Esta guia tratara de ser lo mas grafica posible, asi que espero que les guste (y entiendan) todo el arte que desarrollo.

Esta guia esta disponible en:

<http://www.gamefaqs.com/>

<http://Neoseeker.com/>

2. HISTORIAL DEL ARCHIVO

version 0.1 --- 16/02/09 12:10 am --- 16/03/09 02:18 am

Tamaño del archivo: 170 KB.

Se realiza:

- Las plantillas ya utilizadas desde hace varios trabajos.
- El Historial que estas leyendo en este instante.
- Comence a interpretar la informacion disponible.
- Y buscar algo de informacion sobre los personajes involucrados.
- Algo de Arte y expresion de los movimientos.
- La mayoria de detalles sobre llaves son opiniones propias, tampoco crean que lo invente todo.
- El no faltante Arte ASCII.
- Revision de algunas otras opciones.
- Y la eleccion de quienes no enmascarados tambien merecen estar en este Faq.
- Revision ortografica, no se ni como sali del kinder garden, ja.
- Completada las partes finales (agradecimientos y cuestiones).
- Mi logotipo para finalizar.

Como bien lo dije, este es el primero de 5 trabajos sobre este magnifico deporte, que con horgullo puedo decir, es una religion aqui en México, casi se me salen las lagrimas de la emocion (:D).

3. ACERCA DE VIRTUAL PRO

Virtual Pro Wrestling salio a la luz en japon en 1997, desarrollado por ASMIK Y AKI Corporation, es en realidad la version japonesa del juego "WCW vs NWO - world tour" lanzada en el mismo año, asi presenta características similares, pero con un manejo de luchadores japoneses en su mayoria, que a lo contrario de la version USA el juego solo detallaba unos cuantos pero con nombre erroneos.

El juego incluye una seleccion de personajes cerca de 100, que aunque a la mayoria se les hacen perfectos desconocidos, tambien hay rostro familiares como miembros de la WCW o NWO de aquellos tiempos, entre los mas conocidos; Sting, Hul hogan, Rick Flair, Rey misterio, etc.

El juego en rasgos generales presenta una muy buena adaptacion del deporte en la realidad, hay diferentes estilos de lucha y variaciones en las llaves y movimientos, que fueron muy bien explotados por el 64, hay que destacar el gran favor de la jugabilidad, no son tan complicados como los juegos de 64 de wwe (ex-wwf) a los que se tenia que aprender a masacrar el pad para poder realizar un simple movimiento (llamase wwf attitude >_>).

El juego contaba aun con ciertas tendencias de los clasicos, como el de poner una musica de fondo estilo peleas en arcadia o contar con una barra de poder para realizar los movimientos mas avanzados, si se toma muy en cuenta este tipo de detalles, tambien se tiene que comentar sobre los diversos modos de batalla, no es como se conocia antes de 1vs1 o 2vs2, si no las similitudes con el estilo de eventos de lucha japonesa en Torneos, ligas y luchas de campeonatos, sin lugar a duda, Virtual Pro wrestlig es de los mejores clasicos del 64 con respecto a jugabilidad y desarrollo realista de la lucha libre.

Pros: Es genial encontrarse a dos de los maximos representantes de la lucha

Mexicana en el mundo, Dos Caras y Mil Mascaras, es bueno saber que se les toma en cuenta (:D).

Contras: El desarrollo grafico tomo muy poco "desarrollo", si se nota claramente, mas que los luchadores parezcan robots, es el publico el que merma las funciones, es decir, no se les ve muy animados al respecto (u_u) y por desgracia no hay un sistema de creacion de luchadores.

4. MENUS Y OPCIONES

Aunque el juego es japonés, es decir que los nombres y escritos son en esa letra, el oasis en el desierto son los menús principales, es muy fácil que notes los eventos a los que se refieren, mas que nada a los iconos, también les falto el traducir los títulos, a continuación una pequeña descripción del menú principal (que unas líneas mas abajo detallo sobre los modos de batalla a fondo) y algunas opciones con las que cuenta.

- * Champion Road : Enfrenta a los oponentes en una lucha por campeonatos disponibles de forma simple o por relevos.
- * Exhibition : Selecciona un tipo de evento en mano a mano o relevos.
- * Elimination : Conforman un grupo de luchadores para poder enfrentar a otro grupo en un evento de eliminacion (estilo survivor)
- * Wrestler edit : Puedes modificar algunos aspectos de los luchadores.

- * Battle Royal : Enfrenta en 3 o 4 luchadores en el que solo uno quedara como vencedor indiscutible.
- * League : Selecciona entre 8 o 16 luchadores para crear un torneo de puntos, el vencedor enfrentara a una leyenda.
- * Tournament : Realiza un torneo de eliminacion en singular o parejas.
- * Opciones : Modifica la dificultad, medidor de espiritu o realismo en los encuentros (llamase que le salga sangre al golpear a un oponente), ademas de audio y control.

Al iniciar la seleccion de un personaje, podemos realizar las opciones con los botones de:

- * (A) - (B) : Seleccionar o cancelar.
- * [L] - [R] : Seleccionar una de las empresas/facciones disponibles.
- * (<) - (>) : Cambiar la sutil apariencia de los personajes, color de cabello, mascara y cosas por el estilo.
- * [^][<][>][v] : seleccionar o rotar un personaje.

También contamos con otro menú antes de iniciar una batalla:

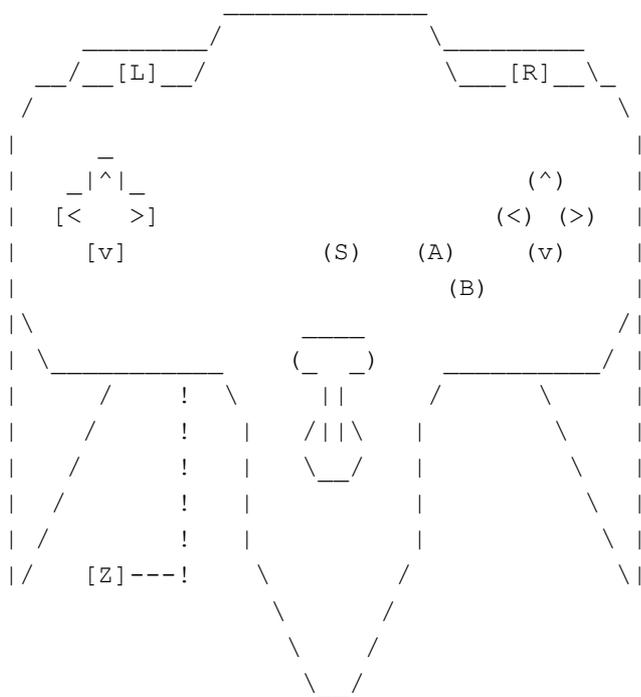
- * Time limit : No limite o hasta 60 minutos máximo.
- * Arena : Eleccion entre el WCW o NWO por mencionar algunos.
- * Pin : Modifica para que la lucha no se base en contar las 3 palmadas hacia el oponente.
- * Submission : A caso contrario, para que no sea a base de rendicion con algun tipo de llave.
- * TKO : En caso de que un luchador sea noqueado, el referee da un Knock out tecnico (como el box), on/off.
- * Rope Break : Activa o desactiva que se rompa un castigo al tocar las cuerdas, igual caso para un pin (espaldas planas).

- * Ring Out : El conteo del Referee puede ser activado en 10 o 20 minutos o lo que se conoce como LUmber jack, es decir no esta permitido avandonar el encordado.
- * Quick match : Los encuentros son con mas realismo, activas o no la opcion de ver algo de sangre por golpes fuertes.

Bien, espero te sea util como referencia alguna de estas opciones basicas que ofrece el juego.

5. COMO MANEJAR EL CONTROL

Esta es la configuracion basica e inicial con la que se basa el juego, a continuacion explico la forma y acotaciones con las que me basare para explicar los diferentes movimientos y llaves que realizan los luchadores (esta configuracion es cuando se batalla contra otro).



- * [| ^ |] : Pad digital, Manejo en todo el Ring y en los menus.
- [v]
- * (A) : Atrapar al oponente en posicion de "toma de referee".
- * (B) : Golpear o patear, mas algunas convinaciones con (A).
- * (^) : Dar el relevo en caso de Tag team's, subir al ring.
- * (<) (>) : En caso de enfrentar a 2, selecciona el objetivo.
- * (v) : Correr, poner en pin al oponente.
- * [L]-[R] : Esquivar/Bloqueo/girar al oponente.
- * (S) : Accedemos al menu de batalla, podemos reiniciar o salir.
- * (Z) : No tienen ningun uso
- * (_ _) : Pad analogico, hacer pose de victoria.
- ||
- /||\

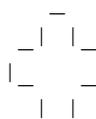
//

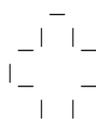
Ahora, vasandonos en esta configuracion inicial, podemos realizar algunas acciones dependiendo las posiciones en que se localiza un oponente, por ejemplo seguiremos los siguientes patrones.

* [PRESS] o [PRS] : Con esta acotacion me refiero a que mantengas presionado un boton.

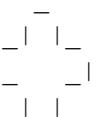
1. AL ESTAR DE PIE

Estas conbinaciones se realizan cuando TÚ Luchar se encuentra de pie.

*  + (A) : Toma de referee hacia el oponente.

*  + (B) : Golpes/patadas/jab's/chop's.

* [PRESS] (B) : Golpe o patada especial hacia el oponente.

*  + [PRS] (B) : Golpe/Patadas/jab's/chop's avanzados.

2. CORRER HACIA EL Oponente

Estas conbinaciones se realizan cuando corres hacia tu oponente.

* (v) + (B) 1 : Investida menor hacia el oponente, se realiza cuando tomas poco impulso.

* (v) + (B) 2 : Investida mayor, se realiza cuando tomas un impulso extra al correr mayor distancia o rebotar con las cuerdas.

Correr hacia el oponente en la esquina.

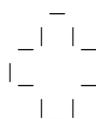
* (v) + (B) : Realiza algun tipo de codazo o patadas.

3. CONTRATACAR

Estas combinaciones se realizan cuando tu oponente corre hacia TI, por ejemplo le haces una toma de referee y lo mandas hacia las cuerdas, el en este caso rebota y regresa hacia donde estas.

* (A) : Recibes al oponente con una tecnica menor.

* [PRESS] (A) : Recibes al oponente con una tecnica mayor.

*  + (A) : Recibe con una tecnica extra.

* (B) : Recibes al oponente con un golpe o patada.

* [PRESS] (B) : Recibes al oponente con un golpe especial.

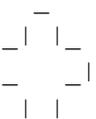
Tambien puedes contratarcar corriendo hacia las cuerdas opuestas a donde arrojaste a tu oponente, en este caso lo recibira con algun tipo de mortal.

* (v) + (A) : Correr hacia las cuerdas opuestas y luego presiona A,

4a.VOLAR HACIA EL FUERA DEL RING

Para realizar estos vuelos, necesitas que tu oponente este fuera del ring.

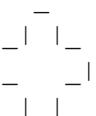
* (v) + (A) : Corre y antes de que llegues a las cuerdas, presiona el boton A, realiza algun tipo de tope.

*  + (A) : Tienes que estar pegado a las cuerdas y presionar el pad mas el boton A, para realizar una plancha hacia afuera.

4b.VOLAR DESDE EL RING SIDE

Puedes realizar otros tipos de planchas, parandote en el ring side o sea en la seja del cuadrilatero.

Si tu oponente se encuentra de pie o recostado hacia fuera del cuadrilatero.

*  + (A) : Tienes que estar pegado a las cuerdas y presionar el pad dependiendo de la direccion que donde te arrojes.

* (v) + (A) : Desde el ring side, realiza un tope o alguna variante, solo tienes que correr desde la seja hacia el oponente.

Tambien puedes volar hacia dentro del ring de la misma forma que para salir

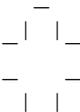
con plancha.

 *|_ _|_+ (A) : Tienes que estar pegado a las cuerdas y presionar el pad, realiza patadas voladoras.

5. ATACAR DESDE EL ESQUINERO

Primero debes subir al ring, presionando el boton de correr mas alguna de las direcciones del pad (dependiendo de que esquina esta).

Si el oponente esta de pie en el ring.

 *|_ _|_+ (v) : Realiza alguna planca o patadas voladoras.

Si el oponente esta recostado sobre la lona.

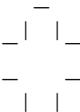
 *|_ _|_+ (v) : Realiza otra plancha/codazo/rodillazo.

[MAXIMO]

Solo puedes realizar estas variaciones cuando tu estado de barra se encuentra en el maximo.

 *|_ _|_+ (v) : Plancha especial.

Tambien puedes realizar estas acciones.

 *|_ _|_+ (v)+(A) : Detienes al personaje en la esquina/en espera.

 *|_ _|_+ (v)+ || : Realiza una pose de victoria en la esquina.

Estas opciones tambien se pueden realizar cuando tu oponente se localiza fuera del ring.

6. TOMA DE REFEREE

Como lo habia comentado, para la toma de referee se debe de presionar el boton A hacia donde el oponente, pero hay dos dos variantes en la forma de presionar el boton A, para eso lo explicare de forma dividida.

Para realizar estos movimientos necesitas presionar el boton A en forma corta o mejor dicho solo presionar el boton A una vez (los siguientes solo son ejemplos).

* (A) : Llave basica o golpe.

* (A) + $\overline{|\wedge|}$: Golpe o patadas.

* (A) + $[\overline{< o >}]$: Algun tipo de derribe.

* (A) + [v] : Un azoton hacia la lona.

* (B) : Derribe.

* (B) + $\overline{|\wedge|}$: Otro tipo de derribe.

* (B) + $[\overline{< o >}]$: llave.

* (B) + [v] : Desnucadora.

7. SEGUNDA TOMA DE REFEREE

Para realizar esta segunda toma de Referee, necesitas mantener presionado el boton A, es decir, presionarlo hasta que solo agarre al oponente, la variacion es muy leve, asi que recomiendo practiques para poder realizar ese tipo de agarre.

Dependiendo de esta toma, las tecnicas varian en gran manera (los siguientes solo son ejemplos)

* (A) : Llave avanzada.

* (A) + $\overline{|\wedge|}$: Variante de Pin.

* (A) + $[\overline{< o >}]$: Suplex.

* (A) + [v] : Desnucadora con Pin.

* (B) : contralona hacia el cuello.

* (B) + $\overline{|\wedge|}$: Suplex avanzado.

* (B) + $[\overline{< o >}]$: Desnucadora.

* (B) + [v] : Ataque con tecnica.

[MAXIMO]

Solo puedes realizar estas variaciones cuando tu estado de barra se encuentra en el maximo.

* (A) (B) : Genera una tecnica especial de forma aleatoria, estas varian segun cada luchador y encuentro, nunca es la misma.

$$\begin{array}{c} \text{---} \\ (_ _ _) \\ || \\ || \end{array}$$

* : Realiza la tecnica especial predeterminada para cada luchador, mejor conocido como "Finisher".

Recuerda que estos dos ultimos solo se pueden realizar haciendo la segunda toma de refereee, repito es presionando el boton (A) hasta que solo agarre al oponente.

8. TOMA DE REFEREEE TRASERA

Es decir, cuando atrapas al oponente hacia atras.

* (A) : Variante de quebradora.

$$\begin{array}{c} _ \\ _ | _ | _ \\ * | _ _ | + (A) : \text{Suplex.} \\ _ | _ | \end{array}$$

* (B) : Golpe o patada.

$$\begin{array}{c} _ \\ _ | _ | _ \\ * | _ _ | + (B) : \text{Variante de desnucadora.} \\ _ | _ | \end{array}$$

Al igual que lo anterior, hay una segunda toma de refereee y es presionando el boton de A hasta que atrape al oponente.

* (A) : Llave de rendicion.

$$\begin{array}{c} _ \\ _ | _ | _ \\ * | _ _ | + (A) : \text{Llave de rendicion.} \\ _ | _ | \end{array}$$

* (B) : Suplex con pin.

$$\begin{array}{c} _ \\ _ | _ | _ \\ * | _ _ | + (B) : \text{Variante de suplex.} \\ _ | _ | \end{array}$$

[MAXIMO]

Solo puedes realizar estas variaciones cuando tu estado de barra se encuentra en el maximo.

* (A) (B) : Genera una tecnica especial de forma aleatoria, estas varian segun cada luchador y encuentro, nunca es la misma.

(_ _)
* || : Realiza la tecnica especial predeterminada para cada
 || luchador, mejor conocido como "Finisher".

9. EL Oponente se
 ENCUENTRA EN LONA
 BOCA ARRIBA

El oponente debe estar en la lona boca arriba, se le pueden atacar de varias formas direntes.

El oponente esta boca arriba (Cabeza):

* (A) : Realiza aluguna llave hacia el cuello o golpes.

* (B) : Ataque con patadas o sentones.

El oponente esta boca arriba (Piernas):

* (A) : Llave de rendicion a las piernas.

* (B) : Golpe hacia las piernas, no varia con el anterior.

Correr hacia el oponente que esta boca arriba:

* (v) + (B) : Da algun senton o patada.

10. EL Oponente se
 ENCUENTRA EN LONA
 BOCA ABAJO

El oponente debe estar en la lona boca abajo, es la misma convinacion que los anteriores pero varia en algunas llaves.

El oponente esta boca abajo (Cabeza):

* (A) : Realiza alguna llave de quebradora.

* (B) : Ataque con patadas o golpes.

El oponente esta boca abajo (Piernas):

* (A) : Llave de rendicion a las piernas.

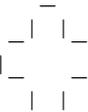
* (B) : Golpe hacia las piernas.

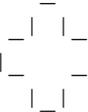
Correr hacia el oponente que esta boca arriba:

* (v)+(B) : Da alguna patada.

11.TENER AL Oponente EN EL ESQUINERO

En este caso, presiona el boton A para atrapar al oponente en la esquina, dependiendo de esto podemos realizar alguna de estas acciones

* (A) o +(A): Comienza a golpear al oponente.

* (B) o +(B): Comienza a golpear al oponente.

Del mismo caso anterior, manten presiona el boton A antes de atrapar al oponente, esta creara una nueva variacion de ataques.

* (A) o +(A): Realiza algun tipo de corner suplex.

* (B) o +(B): Igual que presionar en la opcion anterior.

[MAXIMO]

Solo puedes realizar estas variaciones cuando tu estado de barra se encuentra en el maximo.

* (A) (B) : Genera un suplex especial de forma aleatoria, estas varian segun cada luchador y encuentro, nunca es la misma.

Basandome en las anteriores plantillas, asi seran descritos para dar las

especificaciones de los movimientos de los luchadores, bueno espero que no llegue a ser tan tedioso.

6. MODOS DE ENFRENTAMIENTO

En este juego podemos encontrar varias formas de enfrentamiento, como lo habia comentado antes, no solo es el mano a mano y los tag team's mas comunes en otros juegos, tambien podemos acceder a otras diversas variaciones, como son:

1.- SINGLES

Otros nombres: Mano a mano/uno contra uno.

Reglamentos : Para ganar se necesita del conteo de 3 en la lona,
Rendicion o submicion,
Conteo de 20 (variable) fuera del ring,
knout tecnico del referee.

Descripcion : El enfrentamiento es entre dos oponentes, por lo general no hay importancia del peso o estatura, en este juego estan permitidos todos los movimientos, aun siendo ilegales algunos y que en la vida real son tomados como parte de una descalificaion, por ejemplo el dar un faul.

2.- TAG TEAMS

Otros nombres: Lucha de relevos/dos contra dos/lucha de parejas.

Reglamentos : Mismas reglas que para el singles.
Para ganar es necesario rendir a uno o los dos oponentes,
Es nesesario dar el relevo a la pareja para que entre,
Se puede modificar la opcion anterior en un metodo conocido como "TORNADO" de esta forma los cuatro luchadores estan en el ring sin ningun impedimento.

Descripcion : Aqui una pareja de luchadores enfrenta a otra, las reglas siguen el mismo rumbo a excepcion de los relevos para cambiar de luchador; uno tiene que esperar a obtener el relevo de otro para poder entrar, aunque estas no son reglas muy especificas, en la realidad el referee tiene que comenzar un conteo si es que al dar el relevo uno no no sale del ring. Cuando se tratan de relevos simples se gana la lucha rindiendo solo a uno, en caso contrario y el metodo mas comun aqui en mexico es el de rendir a los dos oponentes para ganar la lucha.

3.- HANDICAP

Otros nombres: Lucha de desventaja/dos contra uno.

Reglamentos : Similar al Tag team's,
se puede modificar para dar el relevo o entrar los dos,
en caso de ser el que lucha contra dos, se puede ganar al
vencer a uno (o a los dos como sea requerido).

Descripcion : La luchas de desventajas son utilizadas en la vida real para
enfrentar dos oponentes de menor tamaña a uno de extra peso,
en este caso del juego, solo es requerido como una gandañes,
como lo habia dicho es similar al tag teams, solo que aqui
uno es el que lleva las de perder.

4.- BATTLE ROYAL

Otros nombres: Cuadrangular de la muerte.

Reglamentos : Para ganar se necesita del conteo de 3 en la lona,
Rendicion o submicion,
Conteo de 20 (variable) fuera del ring,
knout tecnico del referee.

Descripcion : El enfrentamiento es todos contra todos, en este caso el
primero que rinda a cualquiera de sus oponentes es el que
gana, en el juego no hicieron la variante de triangular que se
maneja a un estilo similar, en mexico tiene una variante de
que el primero en rendir sale de la lucha (y en teoria es el
que gana el cuadrangular), despues el el segundo en rendir
tambien sale y deja enfrentando a dos, que disputaran quien es
el perdedor final, esta modalidad se ocupa para las luchas de
apuestas.

5.- ELIMINATION

Otros nombres: Torneo de Eliminacion

Reglamentos : Mismas reglas del modo en singles mathc,
El grupo debe estar formado por un maximo de 5 luchadores.
el enfrentamiento es mano a mano,
el ganador enfrenta al siguiente de la lista y sucesivamente.

Descripcion : Este modo de enfrentamiento es la pauta principal de la
version en USA "WCW vs NWO" se selecciona al grupo y ordena
a la forma en la que se van a enfrentar, el ganador continua
contra el siguiente hasta que haya solo un grupo vencedor,
este tipo de evento es un poco cerrado aqui en mexico y solo
se utiliza con la variante de "Torneo cibernetico", aunque en
este caso solo debe de quedar un ganador, no respetando el
grupo al que pertenesca.

6.- LEAGUE

Otros nombres: Torneo en liga/torneo largo.

Variantes : Torneo de liga en parejas.

Reglamentos : Mismas reglas del modo en singles mathc,
los enfrentamientos seran mano a mano o por parejas,
los participantes pueden ser maximo 8 en sigles o 16 en tags.
al ganar un encuentro obtienen puntos que en acumulados, al
final de la temporada muestra a un ganador absoluto.

Descripcion : Para este tipo de enfrentamientos se deben de enfrentar a
cada uno de los participante, como lo habia dicho para obtener
cierto puntaje y ser el ganador, teniendo la oportunidad de
enfrentar a una pareja aletoria de "Leyendas del ring".

7.- TOURNAMENT

Otros nombres: Torneo de eliminacion.

Reglamentos : Mismas reglas del modo en singles mathc,
los enfrentamientos seran mano a mano o por parejas,
los participantes pueden ser maximo 8 en sigles o 16 en tags.
al derrotar a un oponente (o pareja) se pasa a la final.

Descripcion : Este es el tipo de torneos mas popular, es decir una lucha por
eliminacion, se tiene que derrotar al oponente para continuar
en las rondas siguientes, ejem creo que no tengo muchos
comentarios sobre esto, bueno en Mexico es de la forma mas
comunes de ver cuando se realizan torneos en honor de las
leyendas o fundadores.

7. CAMPEONATOS Y EMPRESAS

Para poder acceder a enfrentar por un campeonato, debemos de ir a "Champion
Road" y aqui nos mostrara las empresas disponibles y el campeonato vacante,
esto dependiendo de tres variantes posibles; Heavy, Jr Heavy y Tag.

Nota: Los personajes entre () significan que fueron otros nombres con los que
se conocieron, los divididos por "-" son otros diferentes, es decir que
comparten el mismo espacio pero en diferente slot (prueba con el ejemplo de
Eddie Guerrero y Black Tiger), para poder acceder a estos otros personajes,
recuerda mover la palanca de Analogico en derecha o izquierda.

/\ /\ /—\ /\ /\
/ / \ \ \ | | / / \ \ \



Alias : WCW o NWO.
Campeonatos : Starrcade Heavy.
Participantes : Paticipa cualquier peso.
Descripcion : Enfrentamos a otros 7 luchadores disponibles en un torneo de eliminacion 1 vs 1, entre los mas comunes solo se va contra adversarios de wcw y nwo.

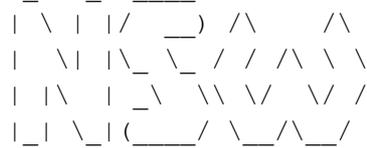
Roster Empresa:

WCW:

Sting
Lex Luger
Rick Steiner
Diamond Dallas Page
Dean Malenko
Chris Benoit
Ric Flair
The Giant
Scott Steiner
Steven Regal
Rey Mysterio
Eddie Guerrero (Black Tiger II)

NWO:

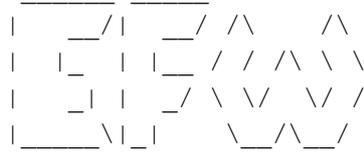
Hulk Hogan (Hollywood Hogan)
Kevin Nash
Scott Norton
Randy Savage
Erick Bischoff
Scott Hall
Buff Bagwell
Syxx (X-Pac)



Alias : NJPW (New japan pro wrestling)
Campeonatos : NWGP heavy & Jr Heavy,
NWGP Tag.
Participantes: Los participantes son por divisiones Heavy & JR.
en el enfrentamiento por parejas participan todos.
Descripcion : Aqui enfrentamos a 7 luchadores (o parejas) en un torneo de tipo liga, es decir hay que sumar puntos para ser los vencedores.

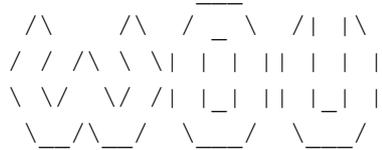
Roster Empresa:

Riki Choshu	Kensuke Sasaki
Tatsumi Fujinami	Shiro Koshinaka
Shinya Hashimoto - Naoya Ogawa	Jun Hirata
Keiji Mutoh	Kazuo Yamazaki
Masahiro Chono	Hiroyoshi Tenzan
Jyushin Liger	El Samurai
Shinjiro Otani	Koji Kanemoto



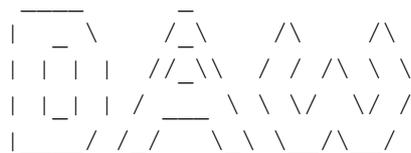
Alias : AJPW (All japan pro wrestling)
 Campeonatos : Singles & Tag
 Participantes: Paticipan en el singles solo pesos completos.
 Descripcion : El enfrentamiento es en torneo tipo liga, a 7 luchadores (o parejas).
 Roster Empresa:

Mitsuharu Misawa (Tiger Mask II)	Jun Akiyama
Toshiaki Kawada	Akira Taue
Kenta Kobashi	Johnny Ace
Jumbo Tsuruta	Masanobu Fuchi
Steve Williams (Dr. Death)	Gary Albright
Stan Hansen	Hiroshi Hase



Campeonatos : King of Universist
 Participantes: Paticipa cualquier peso.
 Descripcion : Torneo de eliminacion uno contra uno.
 Yo opino... : Ocupa de alguna otra division, la WOU no tiene un alias como los otros ya que es conformada por varios circuitos mezclados de las artes marciales mixtas.
 Roster Empresa:

Nobuhiko Takada	Masahito Kakaihara
Yoji Anjoh	Yoshihiro Takayama
Akira Maeda	Yoshi Yamamoto
Volk Han	Dick Vrij
Masakatsu Funaki	Minoru Suzuki
Ken Shamrock	Bas Rutten



Campeonatos : Knucke Blast singles & Tag
Participantes: Paticipa cualquier peso.
Descripcion : El torneo es tipo liguilla, consigue buenos puntos.
Yo opino : Esta liga tambien esta conformada por algunas figuras en un grado "reconocidas" que podrian ser al grado de leyendas, pero es como considerarlos luchadores "independientes".

Roster Empresa:

Genichiro Tenryu	Ultimo Dragon
Koji Kitao	Tarzan Goto
Atsushi Onita	Hayabusa
Samson Fuyuki	Jado - Gedo
Big Van Vader - Bam Bam Bigelow	Hawk - Animal
Abdullah the Butcher	Tiger Jeet Singh

```
  _____  -
 |   _   | | |   / \   / \
 |   |   | | |   / / \ \ \ \
 |   |   | | |   \ \ / \ / /
 |   _   | | |   | \ / \ /
```

Alias : Michinoku Pro Wrestling
Campeonatos : Single & Tag
Participantes: Paticipan solo pesos JR.
Descripcion : El torneo es, bueno no creo tener que decir la diferencia.
Yo opino : Es dificil elegir en esta rama, ya que los pesos JR en su totalidad son luchadores muy estetas y aerodinamicos.

Roster Empresa:

Great Sasuke	Jinsei Shinzaki - Hakushi
Super Delfin	Gran Naniwa
TAKA Michinoku	Dick Togo
Shoji Tanako (Great Zebra)	Yoshiaki Fujiwara

Con mas calma regresare para comentar sobre las leyendas!!!!

8. SOBRE LOS MOVIMIENTOS

En la lucha libre, las llaves, movimientos y vuelos son aunados a la presencia de los luchadores lo que le da el toque emocionante a este deporte, a continuacion presento una lista de movimientos mas comunes y algunas de mis opiniones para complemetar algo de la informacion.

Nota: Algunos movimientos se repiten en diferentes "secciones" asi que solo seran detallados una sola vez, aunque pertenesca a varios.

1. GOLPES Y PATADAS
(O ESTAR DE PIE)

Nombre : CHOP
En Mexico : Machetazo
Descripcion: Ataque con el filo de la mano, generalmente es hacia el pecho del adversario, aunque tambien se lo pueden dar el rostro :)

Nombre : MUAY THAY KICK
En Mexico : Patada Media
Descripcion: La patada puede ser al abdomen o las extremidades, solo se realiza con una sola pierna y casi la ejecutan los que conocen algo de artes marciales.

Nombre : DROPKICK
En Mexico : Patadas de Canguro,
Patadas Voladoras
Descripcion: Creo que las mas conocidas en este medio, se distinguen por un pequeño salto hacia el oponente y un ataque frontal con las piernas, (las suelas de los zapatos) que terminan derrumbandolo o sacandolo fuera del ring.

Nombre : LOW DROPKICK
En Mexico : Patadas a las extremidades
Descripcion: Una variante de las patadas anteriores, estas se identifican por el fuerte impacto que reciben las piernas del oponente, e incluso algunos pueden dar estas patadas al rostro (cuando obviamente el que las recibe se encuentra sentado).

Nombre : DOUBLE LEG TACLE
En Mexico : Tacleada,
Lanza *1
Descripcion: Un movimiento tomado del futbol Americano, el que lo ejecuta se arroja y golpea con todo su peso a su adversario, el golpe puede ser al abdomen o en este caso hacia las piernas.
*1 Lanza: No se confunda con *2 Lanza del Perro Aguayo.

Nombre : Rolling Kopou Kick
En Mexico : Patadas de Liger.
Descripcion: Esta patada es tipica de Jushin Liger, el que lo ejecuta realiza un giro pegado a la lona y da el golpe al oponente con la parte inferior del pie.

Nombre : (ROLLING) SOLE BUTT
En Mexico : Patada de mula,
Patada a la filomena.
Descripcion: La patada es con un giro hacia el abdomen del oponente o la variante de "Rolling" se le adjudica con un pequeño salto. El nombre de "Filomena" en esta patada, tiene una pequeña historia sobre una burra con ese nombre y que pateaba de esa forma (:D).

Nombre : (FLYING) KNEEL KICK
En Mexico : Patada con giro
Descripcion: Esta patada se diferencia por generar un pequeño giro y salto hacia el oponente, dando el impacto con una sola pierna, la varian "Flying" es para cuando el que la ejecuta lo realiza con una carrera o da un mayor impulso a su salto (es decir que da mayor alcance a la patada).

Nombre : THRUST KICK
En Mexico : Patada Bionica,
Descripcion: Tal vez se le conoce como "Sweet chin music" pero el daño no es tan grave como ese finish move, podria ser una variante pero solo se distingue por la intensidad con la que se ejecuta

Nombre : OSAKA RINKAI THRUST (SPINNING PALM STRIKE)
En Mexico : Sape? :)
Descripcion: No caramba, este movimiento (ejecutado por Super Delfin) es una bofetada directa a la cabeza del oponente, aqui solo se le conoce como sape, jejeje pero no es ejecutada con tanta fuerza.

Nombre : SPINING BACK FIST (K.O PUNCH)
En Mexico : Golpe noqueador!
Descripcion: Por regla general en la lucha, los golpes con el puño no estan del todo permitidos, este movimientos mas que nada es de la lucha americana y se trata de un golpe con tanta intensidad que puede dormir al oponente de un solo impacto.

2. CORRER HACIA EL Oponente

Nombre : LARIAT (CLOTHESLINE)
En Mexico : Antebrazo, riatazo.
Descripcion: Este golpe se caracteriza por el que lo ejecuta coloca su brazo de manera horizontal y da el impacto entre la parte del cuello y el pecho, mas que nada este movimiento se basa en la fuerza del impulso.

Nombre : SHOULDER TACKLE
En Mexico : Patadas de Canguro, Patadas Voladoras
Descripcion: Esta variante de Tackle solo se ditingue por un leve impulso que se da al adversario con el hombro, en ocaciones no se ocupa para derrive, si no para empujar al oponente en lo que se toma mas impulso para otro ataque.

Nombre : STEPPING PAL BLOW
En Mexico : Cachetada Guajolotera (:D) jajaja
Descripcion: Este golpe tambien es tipico de Jushin Liger, se trata de una palmada hacia la cabeza del adversario, de la misma capacidad de

OSAKA RINKAI, es decir que el impulso es con mucha fuerza.

Nombre : FLYING CROSS CHOP
En Mexico : Chop de Mil Mascaras
Descripcion: Este movimiento es tipico de los hermanos caras (Dos caras y Mil), es un impulso en carrera hacia el adversario con un salto en horizontal (de cuerpo completo) que remata con un doble chop (y al ejecutarlo, las manos estan cruzadas).

Nombre : BACK ELBOW SMASH
En Mexico : Codazo en reversa
Descripcion: Este golpe se da en carrera hacia el oponente y conecta con un codazo en reversa, generalmente es poco impulso y lo ejecutan con mayor frecuencia cuando el adversario esta en una esquina.

Nombre : JUMPING ELBOW PAT
En Mexico : Codazo volado
Descripcion: Codazo en carrera directo hacia el oponente, dando un salto que le da mayor impulso al golpe.

Nombre : SCREW HIGH KICK
En Mexico : Patada en tornillo
Descripcion: Esta patada es de mayor impacto, el que lo ejecuto toma impulso grande y da un movimiento en tornillo hacia el adversario, rematando con un rodillazo directo.

Nombre : FLYING SHOULDER ATTACK
En Mexico : Codazo corto
Descripcion: Este movimiento se da cuando el que lo ejecuta se lanza con un impulso hacia el oponente, lanzandose con los codos, en una posicion de tackle.

Nombre : TUMBLING BODY PRESS
En Mexico : Plancha corta con giro
Descripcion: Este movimiento es tipico de Tiger Mask, es una plancha corta en reversa hacia el oponente, dando antes el giro, salto y la plancha en horizontal.

Nombre : SPACE ROLLING ELBOW
En Mexico : Codazo con rueda
Descripcion: Este es un giro en rueda que termina con un codazo en reversa hacia el adversario, tambien puede ser ejecutado en las esquinas.

3. CONTRATACAR

Nombre : DROP TOE HOLD
En Mexico : zancadilla,
Derribe.

Descripcion: Este contrataque es dando un impulso con las piernas (estilo tijera corta) en las extremidades del oponente para derribarlo de frente hacia la lona

Nombre : HEAD SCISSOR WHIP

En Mexico : Tijeras

Descripcion: Este movimiento tecnico es con un salto hacia el cuello del oponente (quedando sentado de silla) y dando un impulso hacia los lados, para terminar arrojandolo hacia la lona.

Nombre : CYCLONE WHIP

En Mexico : Derribe japones.

Descripcion: Este movimiento se ejecuta tomando al oponente de un brazo y arrojandolo en estilo "latigo" hacia una direccion horizontal a la que se encuentra.

Nombre : QUEBRADORA CON HILO

En Mexico : Quebradora

Descripcion: El oponente es recibido con una toma y giro arrojando su espalda hacia una de las rodilla.

Nombre : QUEBRADORA DELFIN

En Mexico : Quebradora

Descripcion: Similar a una quebradora normal, solo que el oponente al ser recibido es colocado en los hombros para realizar algunos giros y luego ser arrojado hacia la rodilla. Este movimiento como se da cuenta, es realizado por Super Delfin.

Nombre : SHOULDER BACK TOSS

En Mexico : Giro de Campana

Descripcion: El que ejecuta este movimiento se agacha un poco de frente para recibir al oponente (que lleva impulso) y por medio de la espalda le da un giro hacia la lona.

Nombre : MONKEY FLIP

En Mexico : Catapulta

Descripcion: (Este movimiento es Mexicano :D) este movimiento se realiza con una toma al cuerpo del oponente e impulsando los pies en su estomago para realizar un giro de espalda y lanzandolo hacia la lona.

Nombre : ULTRA RANA

En Mexico : Huracan Rana

Descripcion: Esta variante es una toma de silla en el cuello del oponente y tomando impulso de espalda para arrojarlo hacia el lonado, se le puede agregar en ocasiones unas espaldas planas, pero se diferencia de una Huracan Rana de que al hacer el "PIN" no amarra las piernas del oponente.

Nombre : Manhattan Drop

En Mexico : Silla electrica invertida

Descripcion: El oponente es tomado con un impulso leve para levantarlo y golpear su entrepierna con una rodilla.

Nombre : BODY PRESS DROP
En Mexico : Rompe Caras
Descripcion: El oponente (que lleva impulso de las cuerdas) es tomado y
arrojado hacia arriba para ser recibido (o caer) de frente en la
lona.

=====
4a.VOLAR HACIA EL
FUERA DEL RING
=====

Nombre : TOPE CON HILO
En Mexico : Mortal con giro
Descripcion: Este tope se caracteriza de que al salir por la tercera cuerda
el que lo ejecuta realiza medio giro para golpear mas con su
espalda (o como se le conoce comunmente, da un salto del tigre
sobre la tercera).

Nombre : TOPE SUICIDE
En Mexico : Tope suicida,
La Flecha
Descripcion: Este tope se caracteriza por lanzarse entre la segunda y tercera
cuerda para golpear al oponente con un tope de cabeza en el pecho
del oponente.

Nombre : SASUKE SPECIAL
En Mexico : Mortal sobre la tercera con giro
Descripcion: Esta plancha se caracteriza por los giros (de estilo Sasuke) que
se dan antes de arrojarse sobre la tercera con una especie de
"moonsault".

Nombre : TIGER SPECIAL
En Mexico : Plancha con giro desde la tercera
Descripcion: Esta plancha se caracteriza por ser comun de Tiger Mask y los
giros de rueda para lanzarse sobre la tercera con una plancha
suicida.

Nombre : 3rd ROPE SIDE BODY PRESS
En Mexico : Plancha sobre la tercera
Descripcion: Esta plancha se caracteriza por que el oponente se para unos
segundos en la tercera cuerda para arrojarse en plancha.

Nombre : PLANCHA SUICIDE
En Mexico : Pezcadito
Descripcion: El que lo ejecuta toma impulso corto desde la tercer cuerda para
arrojarse en horizontal hacia el oponente.

Nombre : TIGER FEINT KICK

En Mexico : 619

Descripcion: Este movimiento solo se tomaba como una "pose" o hacer la finta de un tope, pero en la actualidad ya se considera como un movimiento de giro y patada hacia el oponente, aunque en este juego no tiene esa funcion.

4b.VOLAR DESDE EL
RING SIDE

Nombre : ASAI MOONSAULT

En Mexico : La quebrada

Descripcion: Este solo es un mortal que toma impulso desde la tercera cuerda.

Nombre : DROPPING ELBOW

En Mexico : Codazo corto

Descripcion: El que lo ejecuta solo deja caer su peso con un codazo trasero hacia el oponente (que tambien puede estar recostado).

Nombre : RUNING FLIP

En Mexico : Mortal desde la ceja

Descripcion: Solo es un mortal corto tomando un pequeño impulso de carrera desde la ceja del cuadrilatero.

Nombre : RUNNING ELBOW ATTACK

En Mexico : Codazo en carrera

Descripcion: Al igual que el movimiento anterior, solo se toma un impulso al correr por la ceja del ring.

4c.VOLAR HACIA EL
DENTRO DEL RING
POR LAS CUERDAS

Nombre : SWAN DIVE KNEELKICK

En Mexico : Patada con giro desde la tercera cuerda

Descripcion: Esta es una patada con giro normal, tomando el impulso hacia dentro del ring, desde la tercer cuerda.

Nombre : MISSILE DROPKICK

En Mexico : Patadas en cascadas

Descripcion: Estas son patadas de canguro tomando el impulso de igual forma desde la tercer cuerda.

Nombre : CRAB WALK (NANIWA WALK)

En Mexico : Caminata del Cangrejo

Descripcion: Este movimiento es tipico de Gran Naniwa y es una especie de pose, en la cual camina sobre la segunda cuerda y remata lanzando un codazo.

Nombre : SLINGSHOT BODY SPLASH

En Mexico : Plancha impulsado de la tercera

Descripcion: Este es solo un mortal corto tomando impulso desde la tercer cuerda hacia dentro del ring.

5. ATACAR DESDE EL
ESQUINERO

Nombre : ROLLING SENTON

En Mexico : Senton con tornillo

Descripcion: Este es solo un senton dando algo de giros al caer.

Nombre : MOONSAULT PRESS

En Mexico : Mortal (La quebrada)

Descripcion: Es similar en todos los casos, solo que aqui se le agrega las espaldas planas al caer sobre el oponente.

Nombre : 450 SPLASH o FIREBIRD SPLASH

En Mexico : Plancha con doble giro (450°)

Descripcion: Esta plancha se realiza dando un doble giro antes de caer hacia el oponente, quedando en toques de espaldas.

Nombre : DIVING KNEE DROP

En Mexico : Rodillazo desde la tercera

Descripcion: Un movimiento algo letal, ya que al caer de esa forma sobre el oponente (en la vida real) puede lastimar por el impulso de la rodilla.

Nombre : DIVING BODY PRESS (BODY SPLASH)

En Mexico : Plancha (original)

Descripcion: La plancha que se ocupaba en antaño, sin adornos, solo es para terminar en toque de espaldas.

Nombre : SIDE ROLL BODY PRESS

En Mexico : Plancha con medio giro

Descripcion: A la plancha normal se le agrega medio giro para terminar con el "PIN", en algunos casos se le puede confundir con un Moonsault, pero a diferencia de que el giro es de medio lado.

Nombre : DIVING HEADBUTT

En Mexico : Cabezaso

Descripcion: Lo caracteristico de este movimiento es que el que lo ejecuta se deja en caida libre desde el esquinero (incluso puede ser desde media esquina) para rematar con un tremendo cabezaso hacia el

oponente.

Nombre : SHOTING STAR PRESS
En Mexico : Plancha a la inversa
Descripcion: Esta placha se caracteriza por dar un giro a la inversa (es decir el cuerpo hacia atras, no hacia adelante) para caer en plancha con espaldas planas.

Nombre : DIVING FOOT STAMP
En Mexico : La lanza del perro Aguayo
Descripcion: A diferencia de la otra lanza (la tacleada) este es un doble pisoton directo desde el tope del esquinero.

Nombre : DRAGON ATTACK
En Mexico : Mortal Dragon
Descripcion: Este es un mortal con giro y medio para caer con un ataque de espaldas hacia el oponente.

Nombre : DIVING GUILLOTINE DROP
En Mexico : Super Guillotina
Descripcion: Este movimiento es un golpe con la pierna hacia el cuello, pero lanzandose desde el esquinero.

Nombre : FROG SPLASH
En Mexico : Plancha con Ancas de Rana
Descripcion: Una variante de plancha que se caracteriza por una pose (simulando el salto de una rana) antes de caer en espaldas planas.

Nombre : PHOENIX SPLASH
En Mexico : Plancha estilo Hayabusa
Descripcion: Este es muy similar al 450° splash, a diferencia que antes de dar el morta se tiene que estar de espaldas y lanzarse desde esa posicion.

6. TOMA DE REFEREE

Nombre : BODY SLAM
En Mexico : Contralona
Descripcion: Solo se toma al oponente y se alza para ser arrojado de espaldas hacia la lona.

Nombre : FACE SCRATCH
En Mexico : Rasguño a la cara
Descripcion: Mmmm un simple arañon hacia el oponente (para distraerlo).

Nombre : FLYING MARE
En Mexico : Latigo irlandez

Descripcion: Es una toma hacia el cuello del oponente, el que lo ejecuta se arrodilla y de frente lo lanza de espaldas hacia el enlonado.

Nombre : ARM WHIP

En Mexico : Latigo al brazo

Descripcion: Es un movimiento de captura al brazo y por medio de algo de tecnica es arrojado de lado hacia la lona.

Nombre : ELBOW STAMP TO ARM

En Mexico : Codazo a las extremidades

Descripcion: Se da un giro al brazo del oponente y se le golpea en el codo (o golpea con el codo :D).

Nombre : PILEDRIVER

En Mexico : Martinete,
Marillo Negro

Descripcion: El que lo ejecuta toma a su oponente en un abrazo de oso invertido (el oponente queda de cabeza hacia abajo) y lo deja caer de cuello hacia la lona, aqui en México esta prohibido por que puede ser algo mortal si se lastiman las vertebras.

Nombre : BRAINBUSTER

En Mexico : Suplex bandera

Descripcion: Este movimiento es una toma de cuello y brazos del oponente y dejado caer en caída libre trasera hacia la lona (el que lo hace tambien se deja caer).

Nombre : SNAP SUPLEX

En Mexico : Suplex Corto

Descripcion: Una variante del movimiento anterior, de igual forma se toma del cuello y brazos, la caída hacia atras es con un impulso corto (es decir que no se mantiene al oponente en una posición recta).

Nombre : SHOULDER BREAKER (SHOULDER BUSTER)

En Mexico : Quebradora de hombros

Descripcion: Este se realiza al tomar al oponente en posición estilo tombstone piledriver, pero se deja caer en un golpe directo hacia el hombro.

Nombre : SHOULDER NECKBRAKER

En Mexico : Desnucadora por hombro

Descripcion: Este movimiento es tomando al oponente del cuello y dando un giro, quedando los dos de espaldas, para el que lo realiza se deja caer, jalando el cuello del otro y golpenadose con uno de los hombros.

Nombre : HEADLOCK TAKEDOWN

En Mexico : Candado al cuello

Descripcion: Una simple llave al cuello mas un impulso, asotandolo hacia el enlonado.

7. SEGUNDA TOMA DE
REFEREE Y FINISHER'S

Nota: Aqui en Mexico, todo lo que termien o contenga la palabra "BOMB", se simplifica a ser una "DESNUCADORA".

Nombre : DDT

En Mexico : DDT

Descripcion: Un candado al cuello mas un pequeño impulso, dejandose en caida libre y golpeandolo la cabeza del oponente.

Nombre : EXPLODER

En Mexico : Captura

Descripcion: Una toma hacia los brazos y cabeza del oponente, en una especie de suplex corto, golpeandolo contra la lona.

Nombre : FALLAWAT SLAM

En Mexico :

Descripcion: El oponente es tomado en pocision de mecedora, para ser arrojado hacia atras de las espaldas.

Nombre : TIGER LEG SWEEP

En Mexico : Giro del Tigre

Descripcion: Un movimiento tipico de Tiger Mask que realiza varios giros al rededor del oponente para derribarlo con un impulso sobre las piernas.

Nombre : SUNSET FLIP PIN

En Mexico : Rana Inverida

Descripcion: No hay mucho que comentar sobre este movimiento, solo es con una toma de espaldas planas.

Nombre : TIGER SCISSOR

En Mexico : Tijeras del Tigre

Descripcion: El oponente es tomado del cuello con las piernas y tomando algo de impulso con la cabeza en la lona, aumenta un giro que lo derriba dando algo de vueltas.

Nombre : FISHERMANS SUPLEX

En Mexico : Suplex de pezcardo

Descripcion: El oponente es tomado en una variante de "Snap Suplex", aumentando un amarre en la pierna para quedar en toque de espaldas.

Nombre : HURRICANE RANA

En Mexico : Huracan Rana (o Huraca-Rana)

Descripcion: Creacion de Huracan Ramirez (Leyenda aqui en México) Se realiza colocandose sobre los hombro del oponente en una silla y girando hacia el frente para asegurar las piernas y colocar al oponente en espaldas planas.

Nombre : SMALL PACKAGE HOLD
En Mexico : Paquetito o Paquete total
Descripcion: Se asegura al oponente atrapandolo de los hombros y piernas para girar en corto hacia la lona y quedar en toque de espaldas.

Nombre : DOUBLE ARM SUPLEX
En Mexico : Suplex con doble tirante
Descripcion: Se aseguran los dos brazos del oponente y se da el giro en una variante de "Brainbuster".

Nombre : VERTICAL BRAINBUSTER o BRAINBUSTER DDT
En Mexico : Suplex Vertical o Suplex con DDT
Descripcion: Esta variante del "Brainbuster" se caracteriza por que al dejarse caer con el oponente, este recibe un impacto mayor hacia el cuello (o la nuca).

Nombre : TOMBSTONE PILEDRIVER
En Mexico : Martinete (Original),
Tumba Rompe Cuellos (reciente),
Descripcion: El oponente es colocado en un "Abrazo del Oso" invertido y es dejado caer con un impacto sertero hacia la cabeza (o como dicen comunmente, un daño hacia las cervicales).

Nombre : POWER BOMB (WHIP)
En Mexico : Desnucadora,
Bombazo (reciente)
Descripcion: Este se realiza alzando al oponente y colocarlo en los hombros en una silla, para despues arrojarlo (sin solta) hacia la lona, quedando en toque de espaldas.

Nombre : FISHERMAN BUSTER
En Mexico :
Descripcion: A diferencia del "Fisherman Suplex" este no deja al oponente en espaldas planas.

Nombre : BACK SLIDE
En Mexico : Puente Griego
Descripcion: (Los dos estando juntos de espalda) el oponente es tomado de los brazos y con un pequeño impulso de frente es colocado en espaldas planas.

Nombre : SIDE BUSTER
En Mexico :
Descripcion: Practicamente es la toma para una quebradora de espaldas a la rodilla, solo que el impacto que se toma es hacia la lona.

Nombre : FALCON ARROW
En Mexico :
Descripcion: No tiene un nombre especifico aqui en Mexico, en algunos casos lo confunden con el Michinoku Driver, el oponente es tomado en posicion de un "Body Slam" (pero un poco mas alto) y dando un

leve giro, arrojado hacia la lona, el que lo ejecuta queda sentado y presionando al oponente en toque de espaldas.

Nombre : ROLLING PRAWN HOLD

En Mexico : Rana

Descripcion: El que lo ejecuta, con un salto queda sentado sobre los hombros del oponente (los dos de frente) y da un giro (de frente) para rematar amarrando sus piernas y quedando en espaldas planas.

Nombre : BT. BOMB O CROSS POWERBOMB

En Mexico : Desnucadora de Cristo

Descripcion: Esta desnucadora se caracteriza por antes de rematar al oponente hacia la lona, se pone en una posicion de "crucificado" (es decir su cuerpo forma una cruz), ademas el que lo ejecuta al caer queda sentado y colocando las espaldas planas.

Nombre : JUMP SWINING DDT

En Mexico : Tornado DDT

Descripcion: El que lo ejecuta, toma el cuello del oponente, salta y da algunos giros en el aire antes de rematar con el impacto a la cabeza, en algunos casos es mejor realizado en el esquinero.

Nombre : DRIVING FALCON ARROW

En Mexico :

Descripcion: Se diferencia del Falcon Arrow, por antes de caer da algunos giros mas, ademas puede dejar caer al oponente un poco mas en direccion del cuello.

Nombre : (SPINING) DOCTOR BOMB

En Mexico :

Descripcion: Esta variante de desnucadora solo se caracteriza por que el oponente es tomado de lado (como al realizar un Side buster, pero rematado con el Bombazo, en el caso del "Spining" solo son algunos giros antes de dejarlo caer).

Nombre : NORTHERN LIGHT SUPLEX

En Mexico : Suplex con espaldas

Descripcion: Es muy similar al "Fishermas Suplex" solo se diferencia de que al mantener en espaldas planas, no se amarra la pierna del oponente.

Nombre : RUNING LIGER BOMB

En Mexico :

Descripcion: Sutil movimiento popularizado por Jushin Liger, no tiene mas diferencia de una desnucadora, solo que antes de dejar caer al oponente, el que lo ejecuta da una carrera para rematarlo contra la lona.

Nombre : T.F. POWERBOMB

En Mexico :

Descripcion: No tiene mas diferencia de una desnucadora, solo que al dejar caer al oponente, el que lo ejecuta queda arrodillado y presionando para las espaldas planas.

Nombre : JUMPING BOMB

En Mexico :

Descripcion: Esta variante se caracteriza por que al mantener al oponente en los hombros, se da un pequeño salto para rematarlo con las espaldas planas (el oponente cae sentado).

Nombre : DOUBLE ARM WHIP

En Mexico : Desnucadora con Doble Tirante

Descripcion: Un Bombazo normal, solo que se sujeta al oponente de los dos brazos antes de rematarlo contra la lona.

8. TOMA DE REFEREE
TRASERA

Nota: Recuerda, todos estos movimientos se realizan cuando el que lo ejecuta tiene en una toma trasera al oponente.

Nombre : GERMAN SUPLEX (WHIP)

En Mexico : Suplex Aleman con Puente Olimpico

Descripcion: El oponente es tomado de la cintura (o abdomen) para ser rematado de espaldas contra la lona y en toque de espaldas, el que lo ejecuta deja sus pies en un angulo perfecto de 90°. Cuando lleva adjunto el "WHIP" no queda en toque de espaldas, solo es lanzado con gran impacto.

Nombre : BACKBRAIN KNEELKICK

En Mexico : Patada con giro a la nuca

Descripcion: Esta es una patada normal con giro que se dirige directo hacia la parte baja de la cabeza (llamase "nuca").

Nombre : FACE RUSHER

En Mexico : Rompe Caras

Descripcion: Se toma al oponente de la parte trasera de la cabeza y ejecuta un salto para arrojalo de cara contra la lona.

Nombre : GERMAN SUPLEX BRINDJE PIN

En Mexico : Azteca Suplex

Descripcion: No estoy muy seguro de si es un azteca suplex, pero se caracteriza por realizar un Suplex Aleman y aumentarle unas espaldas planas de toma olimpica.

Nombre : OCTOPUS HOLD

En Mexico : La Cerrajera

Descripcion: Su creador es Rolando Vera, se conoce tambien como "Pulpo", se caracteriza por un amarre hacia el cuello y piernas del oponente (es de tipo "SUBMISION"), el cual queda presionando las extremidades del oponente hasta que se rinde.

Nombre : COBRA TWIST
En Mexico : El Tirabuzon
Descripcion: Llave de rendicion directa, caracterizada por el medio candado al cuello del oponente y la presion que ejerce sobre el torzo.

Nombre : SURFBOARD STRECH
En Mexico : Doble tirante al brazo
Descripcion: El oponente es tomado de los brazos y se coloca una de las piernas en la espalda su espalda para ejercer mas presion al momento de jalar los brazos.

Nombre : BULLDOGGIN HEADLOCK
En Mexico : Bulldog o Bulldozer
Descripcion: Es similar al rompe caras, pero se caracteriza por realizar un candado al cuello del oponente y correr antes de golpear su rostro contra la lona.

Nombre : (HIGH SPEED) BACK DROP
En Mexico : Desnucadora
Descripcion: Esta es una toma de lado hacia el abdomen del oponente que es arrojado de espaldas contra la lona. El "High Speed" es por la velocidad ejercida.

Nombre : DRAGON SUPLEX
En Mexico :
Descripcion: El oponente es tomado con una Doble Nelson antes de ser colocado en espaldas con el puente olimpico.

Nombre : TIGER SUPLEX
En Mexico :
Descripcion: A diferencia del Dragon Suplex, el oponente es tomado con un doble tirabuzon a los brazos.

Nombre : ATOMIC DROP
En Mexico : Silla Electrica
Descripcion: El oponente es tomado como con un "Back Drop" pero es rematado de frente para caer sentado sobre la rodilla del que lo ejecuta.

Nombre : REVERSE BRAINBUSTER
En Mexico :
Descripcion: O Brainbuster a la inversa, el que lo ejecuta realiza un gran esfuerzo para alzar al oponente a la inversa y golpearlo de frente sobre la lona (mejor dicho, ve los ejemplos en el juego).

9. EL Oponente SE
ENCUENTRA EN LONA
BOCA ARRIBA

Nombre : DRAGON SLEEPER
En Mexico : Candado Dragon
Descripcion: El oponente esta sentado sobre la lona y es amarrado con el
candado del cuello hacia la cabeza

Nombre : SLEEPER HOLD
En Mexico : Dormilona
Descripcion: El que lo ejecuta asfixia a su oponente desde atras con los dos
brazos hacia el cuello.

Nombre : JUMPING KNEE TO FACE
En Mexico : Rodillazo en Guillotina
Descripcion: Este es un tremendo salto con la rodilla hacia el rostro o parte
superior del oponente.

Nombre : CROSS ARM LOCK
En Mexico : Palanca al brazo o Tijera Corta
Descripcion: El que lo ejecuta amarra completamente el brazo del oponente (con
los brazos y piernas) para ejercer una presion en palanca.

Nombre : STEP OVER ARMBREAKER O TRIANGLE SCISSORS
En Mexico : Llave al brazo
Descripcion: El que lo ejecuta realiza una llave cruzada directo hacia uno de
los brazos del oponente (es decir, se amarra de cuerpo cruzado
contra un brazo).

Nombre : DELPHIN CLUTCH
En Mexico : El Nudo
Descripcion: Este es un nudo con espaldas planas muy tipico de Super Delfin.

Nombre : MOUNTE PUNCH
En Mexico : Maquinita de golpes
Descripcion: Se coloca sobre el oponente y comienza varios golpes con puño
cerrado sobre su cabeza o rostro.

Nombre : NANIWA SPECIAL (CLUTCH)
En Mexico :
Descripcion: Esta llave trata de ejercer presion sobre la espalda del oponente,
tomando ligeramente sus brazos para ejercer mas presion.

Nombre : SPINING LEG LOCK
En Mexico :
Descripcion: Este movimiento es una toma a la pierna del oponente y el que lo
ejecuta da giro y se deja caer con todo su peso a la extremidad.

Nombre : FIGURE 4 LEG LOCK
En Mexico : La cruceta del Enfermero
Descripcion: Esta cruceta es con un medio giro hacia la pierna, bueno creo que
ya todos saben como se ejecuta esta llave de rendicion.

Nombre : ACHILLES TENDON HOLD
En Mexico : Palanca al la pierna
Descripcion: Esta es media cruzeta mas un amarre corto sobre una de las piernas
(algo asi como un FIGURE 4 a la mitad).

Nombre : KNEE CROSS
En Mexico : Palanca al la pierna
Descripcion: Este es un medio giro y palanca de presion hacia una de las
piernas del adversario, la presion puede ser mayor cuando se da
el amarre de cuerpo completo

Nombre : GROING HEAD DROP
En Mexico : Faul
Descripcion: Un movimiento arbitrario realizado por un cabezaso hacia la
entrepiernad del adversario.

Los siguientes movimientos son realizados como "Ataques" cuando el oponente se
encuentra sobre la lona y no tienen mas relevancia mas que para golpear.

SUNSET FLIP: Giro de Frente	MOONSAULT : Moral corto
STOMPING : Pizoton	ELBOW : Codazo.
SENTON : Senton	GUILLOTINE : Guillotina

=====
10.EL Oponente se
ENCUENTRA EN LONA
BOCA ABAJO
=====

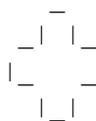
Nombre : ROMERO SPECIAL
En Mexico : La Tapatia
Descripcion: Creacion de Rito Romero y considerada la llave de lujo en la lucha
libre Mexicana, no tengo palabras para descibir tal castigo :)

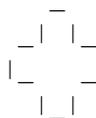
Nombre : CHOKE SLEEPER
En Mexico :
Descripcion: El que lo ejecuta se monta sobre la espalda el oponente para
amarrarlo directamente directamente hacia el cuello y ejercer
precion de sus piernas en el abdomen.

Nombre : CAMEL CLUTCH
En Mexico : La de a Caballo
Descripcion: La llave inmotalizada por la leyenda Mexicana "EL SANTO" este se
monta sobre la espalda del oponente y comienza a ejercer presion
en la espalda al jalar su cabeza hacia atras.

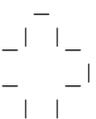
Nombre : HALF BOSTON CRAB
En Mexico : Medio Cangrejo
Descripcion: Esta es solo una llave trasera hacia una de las piernas del
oponente, tratando de restirar hasta que se rinda.

Estas conbinaciones se realizan cuando TÚ Luchar se encuentra de pie.

*  + (A) : Toma de referee hacia el oponente.

*  + (B) : Slap to chest/kick/Back spin kick.

* [PRESS] (B) : Kneel Kick (Patada con giro).

*  + [PRS] (B) : Spining Drop kick (Patadas de canguro).

2. CORRER HACIA EL Oponente

Estas conbinaciones se realizan cuando corres hacia tu oponente.

* (v) + (B) 1 : Flying Shoulder Attack.

* (v) + (B) 2 : Flying Kneel Kick.

Correr hacia el oponente en la esquina.

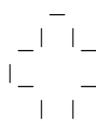
* (v) + (B) : Drop Kick.

3. CONTRATACAR

Estas conbinaciones se realizan cuando tu oponente corre hacia TI.

* (A) : Drop Toe Hold.

* [PRESS] (A) : Head Scissors Whip (Tijeras hacia el cuello).

*  + (A) : Quebradora con hilo.

* (B) : Back spin kick.

* [PRESS] (B) : Flying Neel Kick (Patada con giro).

Contratacar corriendo hacia las cuerdas.

* (v) + (A) : Moonsault from the 2nd rope (Mortal desde la segunda).

4a.VOLAR HACIA EL
FUERA DEL RING

Para realizar estos vuelos, necesitas que tu oponente este fuera del ring.

* (v) + (A) : Tope con Hilo.

—
_ | | _
* | _ _ | + (A) : 3rd Rope side Body Press (Plancha desde la tercera cuerda).
| _ |

4b.VOLAR DESDE EL
RING SIDE

Puedes realizar otros tipos de planchas, parandote en el ring side o sea en la seja del cuadrilatero.

Si tu oponente se encuentra de pie hacia fuera del cuadrilatero.

—
_ | | _
* | _ _ | + (A) : Asai Moonsault (la quebrada).
| _ |

* (v) + (A) : Runing Flip.

Volar hacia dentro del ring (el oponente esta de pie o sobre la lona)

—
_ | | _
* | _ _ | + (A) : Swan Dive Kneelkick o Slingshot Body Splash.
| _ |

5. ATACAR DESDE EL
ESQUINERO

Si el oponente esta de pie en el ring.

—
_ | | _
* | _ _ | + (v) : Flip Attack.
| _ |

Si el oponente esta recostado sobre la lona.

* $\begin{array}{c} \bar{1} \quad \bar{1} \\ | \quad | \\ \bar{1} \quad \bar{1} \\ | \quad | \\ \bar{1} \quad \bar{1} \end{array} + (v)$: Rolling Senton o Moonsault Press (hacia fuera).

Solo puedes realizar estas variaciones cuando tu oponente se encuentra en la lona y en la posicion perfecta para recibir una plancha.

* $\begin{array}{c} \bar{1} \quad \bar{1} \\ | \quad | \\ \bar{1} \quad \bar{1} \\ | \quad | \\ \bar{1} \quad \bar{1} \end{array} + (v)$: 450 splash.

Estas opciones tambien se pueden realizar cuando tu oponente se localiza fuera del ring.

6. TOMA DE REFEREE

* (A) : Slap to chest.

* (A) + $\bar{1} \quad \bar{1}$: Flying mare.

* (A) + [$\bar{1} \quad \bar{1}$ o $\bar{1} \quad \bar{1}$] : Slap to chest.

* (A) + [v] : Arm Whip.

* (B) : Elbow Stamp to arm.

* (B) + $\bar{1} \quad \bar{1}$: Head Scissors takedown.

* (B) + [$\bar{1} \quad \bar{1}$ o $\bar{1} \quad \bar{1}$] : Elbow stamp to arm.

* (B) + [v] : Piledriver.

7. SEGUNDA TOMA DE REFEREE

* (A) : Tiger leg sweep (Tiger spin).

* (A) + $\bar{1} \quad \bar{1}$: Sunset flip pin.

* (A) + [$\bar{1} \quad \bar{1}$ o $\bar{1} \quad \bar{1}$] : Tiger leeg sweep.

* (A) + [v] : Tiger Scissors.

* (B) : Fishermans Suplex pin.

* (B) + $\bar{1} \quad \bar{1}$: Hurricane Rana.

* (B) + [$\bar{<}$ o $\bar{>}$] : Fishermans Suplex pin.

* (B) + [v] : Small Package Hold.

[MAXIMO]

Solo puedes realizar estas variaciones cuando tu estado de barra se encuentra en el maximo.

* (A) (B) : BT. Bomb!

* $\overline{(_ _)}$
|| : Jump Swinging DDT.
||

Recuerda que estos dos ultimos solo se pueden realizar haciendo la segunda toma de refereee.

8. TOMA DE REFEREEE TRASERA

Es decir, cuando atrapas al oponente hacia atras.

* (A) : Backbrain Kneelkick.

* (B) : Face Rusher.

Al igual que lo anterior, hay una segunda toma de refereee y es presionando el boton de A hasta que atrape al oponente.

* (A) : Rolling Prawn hold.

* (B) : German suplex Bridge pin (Azteca suplex).

[MAXIMO]

Solo puedes realizar estas variaciones cuando tu estado de barra se encuentra en el maximo.

* (A) (B) : German Suplex.

* $\overline{(_ _)}$
|| : Spining Hurricane Rana.
||

9. EL Oponente se
encuentra en lona
boca arriba

El oponente esta boca arriba (Cabeza):

* (A) : Sleeper Hold.

* (B) : Sunset flip.

El oponente esta boca arriba (Piernas):

* (A) : Spining Leg lock.

* (B) : Sunset flip.

Correr hacia el oponente que esta boca arriba:

* (v) + (B) : Stomping.

10. EL Oponente se
encuentra en lona
boca abajo

El oponente esta boca abajo (Cabeza):

* (A) : Camel Cluth.

* (B) : Elbow Drop.

El oponente esta boca abajo (Piernas):

* (A) : Half Boston Crab.

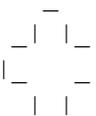
* (B) : Elbow Drop.

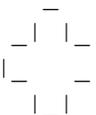
Correr hacia el oponente que esta boca arriba:

* (v) + (B) : Stomping.

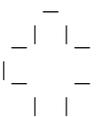
11. TENER AL Oponente
EN EL ESQUINERO

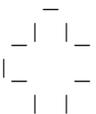
Presiona el boton A para atrapar al oponente en la esquina:

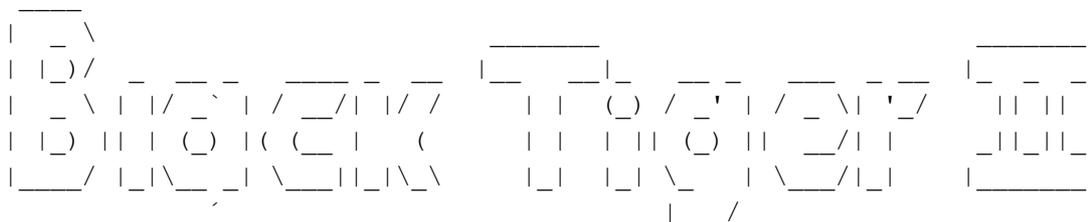
* (A) o  + (A): Shoulder Pat.

* (B) o  + (B): Shoulder Pat.

Manten presiona el boton A antes de atrapar al oponente:

* (A) o  + (A): Super Ultra Rana.

* (B) o  + (B): Super Ultra Rana.



Altura: 168 cm
Peso: 93 kg
Empresa: WCW

Datos: Black Tiger II fue el personaje que utilizo Eddie Guerrero (Q.E.P.D) en sus participaciones en Japon, es claro reconocer que era todo un experto para realizar diversos tipos de Suplex cortos o largos, tambien por su plancha muy pintoresca, la "Frog Splash" (que adopto tiempo despues). Esto es en honor de buen Eddie....

1. AL ESTAR DE PIE

Estas conbinaciones se realizan cuando TÚ Luchar se encuentra de pie.



* | _ _ | + (A) : Toma de referee hacia el oponente.

| _ |

* | _ _ | + (B) : Kick/slap to chest/front kick

| _ |

* [PRESS] (B) : Middle kick.

* | _ _ | + [PRS] (B) : Dropkick.

| _ |

2. CORRER HACIA EL Oponente

Estas conbinaciones se realizan cuando corres hacia tu oponente.

* (v) + (B) 1 : Shoulder Tackle.

* (v) + (B) 2 : Back elbow smash.

Correr hacia el oponente en la esquina.

* (v) + (B) : Back Elbow.

3. CONTRATACAR

Estas conbinaciones se realizan cuando tu oponente corre hacia TI.

* (A) : Cyclone whip.

* [PRESS] (A) : Ultra Rana.

* | _ _ | + (A) : Head Scissors Whip.

| _ |

* (B) : Dropkick

* [PRESS] (B) : Thrust kick.

Contratacar corriendo hacia las cuerdas.

* (v) + (A) : Moonsault from the 2nd rope (Mortal desde la segunda).

4a.VOLAR HACIA EL
FUERA DEL RING

Para realizar estos vuelos, necesitas que tu oponente este fuera del ring.

*(v) + (A) : Tope con hilo.


*|_ _|_+ (A) : Plancha suicide.


4b.VOLAR DESDE EL
RING SIDE

Puedes realizar otros tipos de planchas, parandote en el ring side o sea en la seja del cuadrilatero.

Si tu oponente se encuentra de pie hacia fuera del cuadrilatero.


*|_ _|_+ (A) : Dropping elbow.


*(v) + (A) : Runing Flip.

Volar hacia dentro del ring (el oponente de pie o sobre la lona).


*|_ _|_+ (A) : Missile Dropkick o Slingshot Body Splash.


5. ATACAR DESDE EL
ESQUINERO

Si el oponente esta de pie en el ring.


*|_ _|_+ (v) : Missile Kick o Shoulder Block.


Si el oponente esta recostado sobre la lona.


*|_ _|_+ (v) : Diving knee Drop o Body Splash (Diving Body press).


[MAXIMO]

Solo puedes realizar estas variaciones cuando tu estado de barra se encuentra en el maximo.

*|⁻₋|⁻₋|⁻₋| : Side roll body press.

Estas opciones tambien se pueden realizar cuando tu oponente se localiza fuera del ring.

6. TOMA DE REFEREE

* (A) : Face Scratch.

* (A) + |⁻₋| : Flying mare

* (A) + [⁻₋ o ⁻₋] : Face Scratch.

* (A) + [v] : Body Slam.

* (A) : Elbow stamp to arm.

* (A) + |⁻₋| : Snap suplex.

* (A) + [⁻₋ o ⁻₋] : Elbow stamp to arm.

* (A) + [v] : Shoulder breaker (shoulder buster).

7. SEGUNDA TOMA DE REFEREE

* (A) : Fallawat Slam.

* (A) + |⁻₋| : Vertical Brainbuster.

* (A) + [⁻₋ o ⁻₋] : Fallaway Slam.

* (A) + [v] : Tombstone Piledriver.

* (B) : Hurricane Rana.

* (B) + |^| : Sunset flip pin.

* (B) + [$\bar{<}$ o $\bar{>}$] : Hurricane Rana.

* (B) + [v] : Powerbomb whip.

[MAXIMO]

Solo puedes realizar estas variaciones cuando tu estado de barra se encuentra en el maximo.

* (A) (B) : Ultra Rana.

* $\overline{(_ _)}$
|| : BT. Bomb!
||

Recuerda que estos dos ultimos solo se pueden realizar haciendo la segunda toma de refereee.

8. TOMA DE REFEREE TRASERA

Es decir, cuando atrapas al oponente hacia atras.

* (A) : Back Drop.

* (B) : Face Rusher.

Al igual que lo anterior, hay una segunda toma de refereee y es presionando el boton de A hasta que atrape al oponente.

* (A) : Reverse Brainbuster.

* (B) : German suplex.

[MAXIMO]

Solo puedes realizar estas variaciones cuando tu estado de barra se encuentra en el maximo.

* (A) (B) : German suplex Bridge pin (Azteca suplex).

* $\overline{(_ _)}$
|| : Dragon suplex.

9. EL Oponente se
encuentra en lona
boca arriba

El oponente esta boca arriba (Cabeza):

* (A) : Jumping Knee to face.

* (B) : Senton.

El oponente esta boca arriba (Piernas):

* (A) : Knee Smash.

* (B) : Senton.

Correr hacia el oponente que esta boca arriba:

* (v) + (B) : Stomping.

10. EL Oponente se
encuentra en lona
boca abajo

El oponente esta boca abajo (Cabeza):

* (A) : Camel Cluth.

* (B) : Stomping.

El oponente esta boca abajo (Piernas):

* (A) : Knee Breaker.

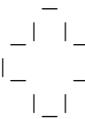
* (B) : Stomping.

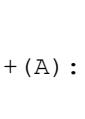
Correr hacia el oponente que esta boca abajo

* (v) + (B) : Stomping.

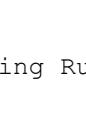
11. TENER AL Oponente
EN EL ESQUINERO

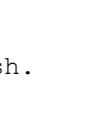
Presiona el boton A para atrapar al oponente en la esquina:

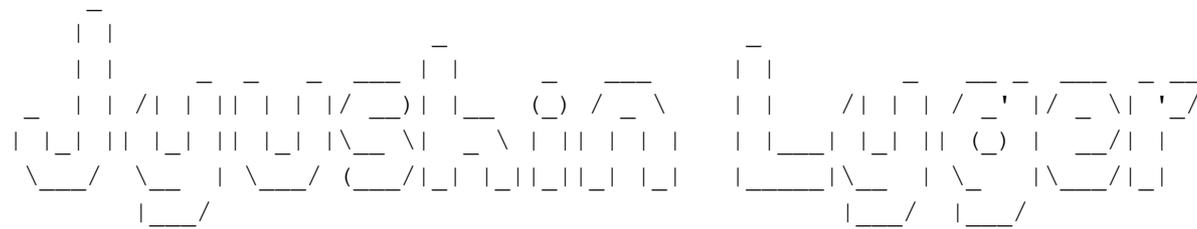
* (A) o  + (A): Stomping Rush.

* (B) o  + (B): Stomping Rush.

Manten presiona el boton A antes de atrapar al oponente:

* (A) o  + (A): Super Ultra Rana.

* (B) o  + (B): Super Ultra Rana.

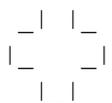


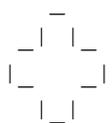
Altura: 168 cm
Peso: 94 kg
Empresa: NJPW

Datos: Este Personaje adopto la imagen de un manga japonés, para convertirse en uno de los mejores pesos JR's de la lucha en Japon, utiliza gran variedad de movimientos de artes marciales como su patada "Rolling Kopou" o algunas variaciones propias como el "Liger Bomb" o "Shoting Star Press". Es en la actualidad mejor conocido como Jyushin "Thunder" Liger.

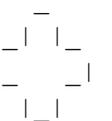
1. AL ESTAR DE PIE

Estas combinaciones se realizan cuando TÚ Luchar se encuentra de pie.

*  + (A) : Toma de referee hacia el oponente.

*  + (B) : Kick/slap to chest/chop's.

* [PRESS] (B) : Rolling Kopou kick.

*  + [PRS] (B) : Low Dropkick.

2. CORRER HACIA EL Oponente

Estas conbinaciones se realizan cuando corres hacia tu oponente.

* (v) + (B) 1 : Rolling Kopou kick.

* (v) + (B) 2 : Stepping palm blow.

Correr hacia el oponente en la esquina.

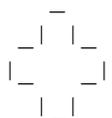
* (v) + (B) : Stepping palm blow.

3. CONTRATACAR

Estas conbinaciones se realizan cuando tu oponente corre hacia TI.

* (A) : Shoulder back toss.

* [PRESS] (A) : Quebradora con hilo.

*  + (A) : Body press drop.

* (B) : Sole butt.

* [PRESS] (B) : Rolling Kopou kick.

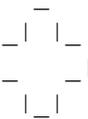
Contratacar corriendo hacia las cuerdas.

* (v) + (A) : Moonsault from the 2nd rope (Mortal desde la segunda).

4a.VOLAR HACIA EL
FUERA DEL RING

Para realizar estos vuelos, necesitas que tu oponente este fuera del ring.

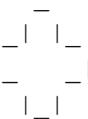
*(v) + (A) : Tope con hilo.

 *(v) + (A) : Plancha suicide.

4b.VOLAR DESDE EL
RING SIDE

Puedes realizar otros tipos de planchas, parandote en el ring side o sea en la seja del cuadrilatero.

Si tu oponente se encuentra de pie hacia fuera del cuadrilatero.

 *(v) + (A) : Dopping elbow.

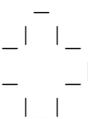
*(v) + (A) : Runing Flip.

Volar hacia dentro del ring (el oponente de pie o sobre la lona).

 *(v) + (A) : No tiene.

5. ATACAR DESDE EL
ESQUINERO

Si el oponente esta de pie en el ring.

 *(v) + (v) : Missile Kick o Shoulder Block.

Si el oponente esta recostado sobre la lona.

 *(v) + (v) : Diving Headbutt o Body Splash (Diving Body press).

* (A) + | ^ | : Extreme brainbuster.

* (A) + [< o >] : Fisherman buster.

* (A) + [v] : Liger bomb.

[MAXIMO]

Solo puedes realizar estas variaciones cuando tu estado de barra se encuentra en el maximo.

* (A) (B) : T.F Powerbomb.

* $\begin{array}{c} \text{---} \\ (_ _ _) \\ || \\ || \end{array}$: Running Liger Bomb! (vertical liger bomb).

Recuerda que estos dos ultimos solo se pueden realizar haciendo la segunda toma de refereee.

8. TOMA DE REFEREE TRASERA

Es decir, cuando atrapas al oponente hacia atras.

* (A) : High speed Back Drop.

* (B) : German suplex whip.

Al igual que lo anterior, hay una segunda toma de refereee y es presionando el boton de A hasta que atrape al oponente.

* (A) : Sleeper Hold.

* (B) : German suplex.

[MAXIMO]

Solo puedes realizar estas variaciones cuando tu estado de barra se encuentra en el maximo.

* (A) (B) : Reverse Brainbuster.

* $\begin{array}{c} \text{---} \\ (_ _ _) \end{array}$

* || : Octopus Hold (La cerrajera).
 ||

9. EL Oponente se
 ENCUENTRA EN LONA
 BOCA ARRIBA

El oponente esta boca arriba (Cabeza):

* (A) : Sleeper hold.

* (B) : Senton.

El oponente esta boca arriba (Piernas):

* (A) : Figure 4 leg lock.

* (B) : Senton.

Correr hacia el oponente que esta boca arriba:

* (v) + (B) : Stomping.

10. EL Oponente se
 ENCUENTRA EN LONA
 BOCA ABAJO

El oponente esta boca abajo (Cabeza):

* (A) : Camel Cluth.

* (B) : Stomping.

El oponente esta boca abajo (Piernas):

* (A) : Romero Special (La tapatia).

* (B) : Stomping.

Correr hacia el oponente que esta boca abajo

* (v) + (B) : Stomping.

11. TENER AL Oponente
EN EL ESQUINERO

Presiona el boton A para atrapar al oponente en la esquina:

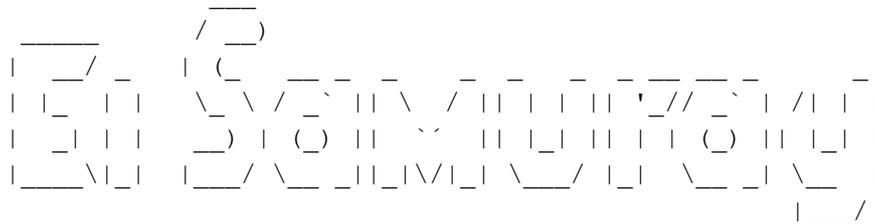
* (A) o : Stomping Rush.

* (B) o : Stomping Rush.

Manten presiona el boton A antes de atrapar al oponente:

* (A) o : Super Ultra Rana.

* (B) o : Super Ultra Rana.

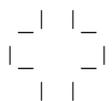


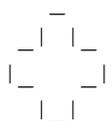
Altura: 182 cm
Peso: 95 kg
Empresa: NJPW

Datos: Otro de los luchadores con el estilo de lucha Mexicano, se comenta que adopto este nombre y mascara en uno de los Tours hacia este pais, se le conoce por ser figura de la New Japan o dar buenos enfrentamientos contra Jushin Liger Entre sus movimientos destaca el "Samuray Bomb" o algunas variantes de DDT.

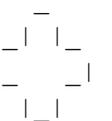
1. AL ESTAR DE PIE

Estas conbinaciones se realizan cuando TÚ Luchar se encuentra de pie.

*  + (A) : Toma de referee hacia el oponente.

*  + (B) : Kick/slap to chest.

* [PRESS] (B) : Double leg tackle.

*  + [PRS] (B) : Front Dropkick.

2. CORRER HACIA EL Oponente

Estas combinaciones se realizan cuando corres hacia tu oponente.

* (v) + (B) 1 : Back elbow smash.

* (v) + (B) 2 : Lariat (antebrazo).

Correr hacia el oponente en la esquina.

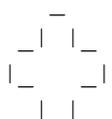
* (v) + (B) : Lariat.

3. CONTRATACAR

Estas combinaciones se realizan cuando tu oponente corre hacia TI.

* (A) : Drop toe hold.

* [PRESS] (A) : Body press drop.

*  + (A) : Quebradora con hilo.

* (B) : Dropkick.

* [PRESS] (B) : Double leg tackle.

Contratacar corriendo hacia las cuerdas.

* (v) + (A) : Moonsault from the 2nd rope (Mortal desde la segunda).

4a.VOLAR HACIA EL
FUERA DEL RING

Para realizar estos vuelos, necesitas que tu oponente este fuera del ring.

*(v) + (A) : Tope con hilo.


*|_ _|_+ (A) : Plancha suicide.


4b.VOLAR DESDE EL
RING SIDE

Puedes realizar otros tipos de planchas, parandote en el ring side o sea en la seja del cuadrilatero.

Si tu oponente se encuentra de pie hacia fuera del cuadrilatero.


*|_ _|_+ (A) : Dopping elbow.


*(v) + (A) : Runing elbow attack.

Volar hacia dentro del ring (el oponente de pie o sobre la lona).


*|_ _|_+ (A) : Missile Dropkick o Slingshot Body Splash.


5. ATACAR DESDE EL
ESQUINERO

Si el oponente esta de pie en el ring.


*|_ _|_+ (v) : Missile Kick o Flip attack.


Si el oponente esta recostado sobre la lona.


*|_ _|_+ (v) : Diving Headbutt o Diving Foot stamp (hacia afuera).

* (B) + |[¯]^| : Vertical brainbuster.

* (B) + [[¯]< o [¯]>] : Hurricane Rana.

* (B) + [v] : T.F Power Bomb.

[MAXIMO]

Solo puedes realizar estas variaciones cuando tu estado de barra se encuentra en el maximo.

* (A) (B) : Samurai Bomb.

* $\overline{(_ _ _)}$
|| : BT. Bomb.
||

Recuerda que estos dos ultimos solo se pueden realizar haciendo la segunda toma de refereee.

8. TOMA DE REFEREE
TRASERA

Es decir, cuando atrapas al oponente hacia atras.

* (A) : Back Drop.

* (B) : Reverse DDT.

Al igual que lo anterior, hay una segunda toma de refereee y es presionando el boton de A hasta que atrape al oponente.

* (A) : Reverse Brainbuster.

* (B) : German suplex.

[MAXIMO]

Solo puedes realizar estas variaciones cuando tu estado de barra se encuentra en el maximo.

* (A) (B) : German suplex whip.

$\overline{(_ _ _)}$

* || : Vertical Reverse DDT.
 ||

9. EL Oponente se
 ENCUENTRA EN LONA
 BOCA ARRIBA

El oponente esta boca arriba (Cabeza):

* (A) : Cross Arm Lock.

* (B) : Stomping.

El oponente esta boca arriba (Piernas):

* (A) : Achilles tendon hold.

* (B) : Stomping.

Correr hacia el oponente que esta boca arriba:

* (v) + (B) : Elbow drop.

10. EL Oponente se
 ENCUENTRA EN LONA
 BOCA ABAJO

El oponente esta boca abajo (Cabeza):

* (A) : Camel Cluth.

* (B) : Elbow drop.

El oponente esta boca abajo (Piernas):

* (A) : Romero Special (La tapatia).

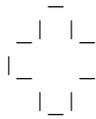
* (B) : Elbow drop.

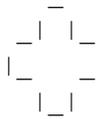
Correr hacia el oponente que esta boca abajo

* (v) + (B) : Elbow drop.

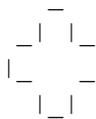
11. TENER AL Oponente
EN EL ESQUINERO

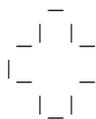
Presiona el boton A para atrapar al oponente en la esquina:

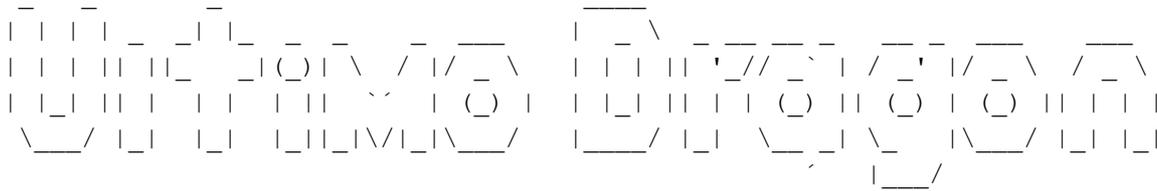
* (A) o  + (A): Stomping Rush.

* (B) o  + (B): Stomping Rush.

Manten presiona el boton A antes de atrapar al oponente:

* (A) o  + (A): Top rope Brainbuster.

* (B) o  + (B): Top rope Brainbuster.



Altura: 182 cm
Peso: 95 kg
Empresa: INDEPENDIENTES

Datos: Es de los personajes mas conocidos y queridos aqui en Mexico, mas que nada por enfrentamientos que ha tenido con algunos luchadores Mexicanos, adoptando de gran manera este estilo, es reconocido por popularizar el Asai Moonsault, aunque tambien tiene en su repertorio gran variedad de movientos.

1. AL ESTAR DE PIE

Estas conbinaciones se realizan cuando TÚ Luchar se encuentra de pie.



* | _ _ | + (A) : Toma de referee hacia el oponente.

| _ |

* | _ _ | + (B) : Middle kick/slap to face.

| _ |

* [PRESS] (B) : Low Dropkick.

* | _ _ | + [PRS] (B) : Flying Kneelkick.

| _ |

2. CORRER HACIA EL Oponente

Estas conbinaciones se realizan cuando corres hacia tu oponente.

* (v) + (B) 1 : Dropkick.

* (v) + (B) 2 : Head Scissors whip.

Correr hacia el oponente en la esquina.

* (v) + (B) : Space Rolling Elbow

3. CONTRATACAR

Estas conbinaciones se realizan cuando tu oponente corre hacia TI.

* (A) : Shoulder back toss.

* [PRESS] (A) : Head Scissors whip.

* | _ _ | + (A) : Delphin BackBreaker.

| _ |

* (B) : Dropkick.

* [PRESS] (B) : Flying Kneelkick.

Contratacar corriendo hacia las cuerdas.

* (v) + (A) : Moonsault from the 2nd rope (Mortal desde la segunda).

4a.VOLAR HACIA EL
FUERA DEL RING

Para realizar estos vuelos, necesitas que tu oponente este fuera del ring.

*(v) + (A) : Tope con hilo.

*||+ (A) : Plancha suicide.

4b.VOLAR DESDE EL
RING SIDE

Puedes realizar otros tipos de planchas, parandote en el ring side o sea en la seja del cuadrilatero.

Si tu oponente se encuentra de pie hacia fuera del cuadrilatero.

*||+ (A) : Asai Mounsault (la quebrada).

*(v) + (A) : Runing Flip.

Volar hacia dentro del ring (el oponente de pie o sobre la lona).

*||+ (A) : Missile Dropkick o Slingshot Body Splash.

5. ATACAR DESDE EL
ESQUINERO

Si el oponente esta de pie en el ring.

*||+ (v) : Divine KneelKick o Flip attack.

Si el oponente esta recostado sobre la lona.

*||+ (v) : Dragon Attack o Diving Foot stamp (hacia afuera).

[MAXIMO]

Solo puedes realizar estas variaciones cuando tu estado de barra se encuentra en el maximo.

*|⁻₋|⁻₋|+ (v) : Moonsault Press.

Estas opciones tambien se pueden realizar cuando tu oponente se localiza fuera del ring.

6. TOMA DE REFEREE

* (A) : Slap to face.

* (A) + |⁻_^| : Flying mare

* (A) + [⁻_< o ⁻_>] : Slap to face.

* (A) + [v] : Cyclone whip.

* (B) : Elbow stamp to arm.

* (B) + |⁻_^| : Snap suplex.

* (B) + [⁻_< o ⁻_>] : Elbow stamp to arm.

* (B) + [v] : Piledriver.

7. SEGUNDA TOMA DE REFEREE

* (A) : Backbreaker.

* (A) + |⁻_^| : Extreme Brainbuster.

* (A) + [⁻_< o ⁻_>] : Backbreaker.

* (A) + [v] : Tombstone piledriver.

* (B) : DDT.

* (B) + | ^ | : Northern light Suplex.

* (B) + [< o >] : DDT.

* (B) + [v] : Liger Bomb.

[MAXIMO]

Solo puedes realizar estas variaciones cuando tu estado de barra se encuentra en el maximo.

* (A) (B) : Powerbomb whip.

* $\begin{array}{c} \text{---} \\ (_ _) \\ || \\ || \end{array}$: Runing liger bomb (vertical liger bomb).

Recuerda que estos dos ultimos solo se pueden realizar haciendo la segunda toma de refereee.

8. TOMA DE REFEREE TRASERA

Es decir, cuando atrapas al oponente hacia atras.

* (A) : Backbreaker.

* (B) : Backbrain Kneelkick.

Al igual que lo anterior, hay una segunda toma de refereee y es presionando el boton de A hasta que atrape al oponente.

* (A) : German suplex.

* (B) : Tiger Suplex.

[MAXIMO]

Solo puedes realizar estas variaciones cuando tu estado de barra se encuentra en el maximo.

* (A) (B) : Rolling hold.

* $\begin{array}{c} \text{---} \\ (_ _) \\ || \end{array}$: Delphin Rana.

9. EL Oponente se
encuentra en lona
boca arriba

El oponente esta boca arriba (Cabeza):

* (A) : Dragon sleeper.

* (B) : Sunset flip.

El oponente esta boca arriba (Piernas):

* (A) : Achilles tendon hold.

* (B) : Sunset flip.

Correr hacia el oponente que esta boca arriba:

* (v) + (B) : Elbow drop.

10. EL Oponente se
encuentra en lona
boca abajo

El oponente esta boca abajo (Cabeza):

* (A) : Camel Cluth.

* (B) : Stomping.

El oponente esta boca abajo (Piernas):

* (A) : Romero Special (La tapatia).

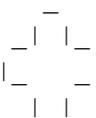
* (B) : Stomping.

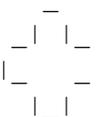
Correr hacia el oponente que esta boca abajo

* (v) + (B) : Elbow drop.

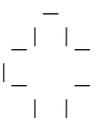
11. TENER AL Oponente
EN EL ESQUINERO

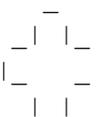
Presiona el boton A para atrapar al oponente en la esquina:

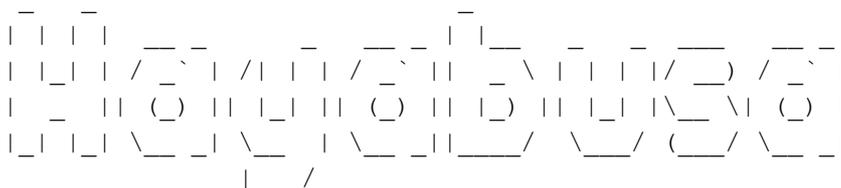
* (A) o  + (A): Windpipe chop.

* (B) o  + (B): Windpipe chop.

Manten presiona el boton A antes de atrapar al oponente:

* (A) o  + (A): Top rope Brainbuster.

* (B) o  + (B): Top rope Brainbuster.



Altura: 183 cm
Peso: 106 kg
Empresa: INDEPENDIENTES

Datos: Recordado por su apodo de "The Flying Assassin" ganado a pulso despues de pertenecer al roster de ECW (cuando era buena), realiza diversos movimientos aereos en su mayoria, no solo de planchas simples, si no con mortales que necesitan de gran dificultad (en la vida real), entre sus mejores movimientos esta el "Phoenix Splash" una plancha con tornillo desde el esquinero, muy al estlilo de Hayabusa. Es necesario comentar que en la actualidad el se encuentra incapacitado para seguir luchando, es una pena por que sus movimientos aereos nunca tenian limites.

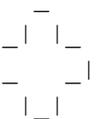
1. AL ESTAR DE PIE

Estas conbinaciones se realizan cuando TÚ Luchar se encuentra de pie.

*  + (A) : Toma de referee hacia el oponente.

*  + (B) : Middle kick/High kick.

* [PRESS] (B) : Rolling sole butt.

*  + [PRS] (B) : Flying Kneelkick.

2. CORRER HACIA EL Oponente

Estas conbinaciones se realizan cuando corres hacia tu oponente.

* (v) + (B) 1 : Jumping Elbow Pat.

* (v) + (B) 2 : Screw High Kick.

Correr hacia el oponente en la esquina.

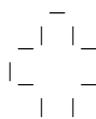
* (v) + (B) : Spining Dropkick.

3. CONTRATACAR

Estas conbinaciones se realizan cuando tu oponente corre hacia TI.

* (A) : Drop Toe Hold.

* [PRESS] (A) : Quebradora con hilo.

*  + (A) : Ultra Rana Whip/Head scissors whip.

* (B) : Dropkick.

* [PRESS] (B) : Rolling sole butt.

Contratacar corriendo hacia las cuerdas.

* (v) + (A) : Moonsault from the 2nd rope (Mortal desde la segunda).

4a.VOLAR HACIA EL
FUERA DEL RING

Para realizar estos vuelos, necesitas que tu oponente este fuera del ring.

* (v) + (A) : Tope con hilo.


* | _ | _ | + (A) : Plancha suicide.
| _ |

4b.VOLAR DESDE EL
RING SIDE

Puedes realizar otros tipos de planchas, parandote en el ring side o sea en la seja del cuadrilatero.

Si tu oponente se encuentra de pie hacia fuera del cuadrilatero.


* | _ | _ | + (A) : Asai Mounsault (la quebrada).
| _ |

* (v) + (A) : Runing Elbow Attack.

Volar hacia dentro del ring (el oponente de pie o sobre la lona).


* | _ | _ | + (A) : Swan Dive Kneelkick o Slingshot Body Splash.
| _ |

5. ATACAR DESDE EL
ESQUINERO

Si el oponente esta de pie en el ring.


* | _ | _ | + (v) : Divine KneelKick o Diving shoulder attack.
| _ |

Si el oponente esta recostado sobre la lona.



*|_ _|+ (v) : Rolling senton o Moonsault Press (hacia afuera).
|_ |

[MAXIMO]

Solo puedes realizar estas variaciones cuando tu estado de barra se encuentra en el maximo.

—
_ | | _
*|_ _|+ (v) : Hayabusa splash (Phoenix Splash).
|_ |

Estas opciones tambien se pueden realizar cuando tu oponente se localiza fuera del ring.

6. TOMA DE REFEREE

* (A) : Slap to face.

* (A) + | ^ | : Flying mare

* (A) + [< o >] : Slap to face.

* (A) + [v] : body Slam.

* (B) : Headlock takedown.

* (B) + | ^ | : Brainbuster.

* (B) + [< o >] : Headlock takedown.

* (B) + [v] : Elbow stamp to arm.

7. SEGUNDA TOMA DE REFEREE

* (A) : Avalanche Press

* (A) + | ^ | : Backbrain Kneelkick.

* (A) + [< o >] : Avalanche Press

* (A) + [v] : DDT.

* (B) : Fisherman Buster.

* (B) + |[^]| : Falcon Arrow.

* (B) + [^o] : Fisherman Buster.

* (B) + [v] : T.F Powerbomb.

[MAXIMO]

Solo puedes realizar estas variaciones cuando tu estado de barra se encuentra en el maximo.

* (A) (B) : Samurai Bomb.

* (_ _)
|| : Driving Falcon Arrow.
||

Recuerda que estos dos ultimos solo se pueden realizar haciendo la segunda toma de refereee.

8. TOMA DE REFEREE TRASERA

Es decir, cuando atrapas al oponente hacia atras.

* (A) : Facecrusher.

* (B) : Backbrain Kneelkick.

Al igual que lo anterior, hay una segunda toma de refereee y es presionando el boton de A hasta que atrape al oponente.

* (A) : German suplex.

* (B) : Dragon Suplex.

[MAXIMO]

Solo puedes realizar estas variaciones cuando tu estado de barra se encuentra en el maximo.

* (A) (B) : German suplex.

(_ _)
* || : German suplex Bridge pin.
 ||

9. EL Oponente se
 ENCUENTRA EN LONA
 BOCA ARRIBA

El oponente esta boca arriba (Cabeza):

* (A) : Triangle scissors.

* (B) : Moonsault.

El oponente esta boca arriba (Piernas):

* (A) : Texas clover hold.

* (B) : Moonsault.

Correr hacia el oponente que esta boca arriba:

* (v)+(B) : Sunset flip.

10. EL Oponente se
 ENCUENTRA EN LONA
 BOCA ABAJO

El oponente esta boca abajo (Cabeza):

* (A) : Step Over Armbreaker.

* (B) : Sunset flip.

El oponente esta boca abajo (Piernas):

* (A) : Boston Crab.

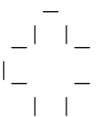
* (B) : Sunset flip.

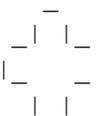
Correr hacia el oponente que esta boca abajo

* (v)+(B) : Sunset flip.

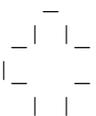
11. TENER AL Oponente
EN EL ESQUINERO

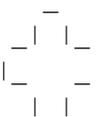
Presiona el boton A para atrapar al oponente en la esquina:

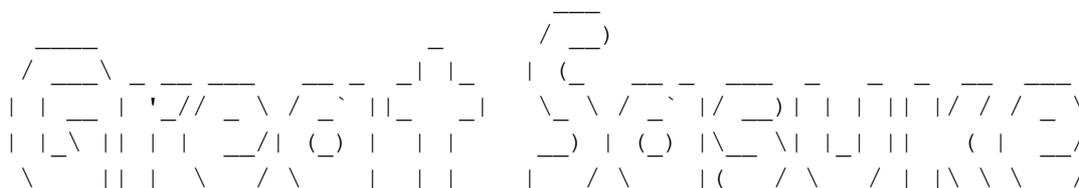
* (A) o  +(A): Windpipe chop.

* (B) o  +(B): Windpipe chop.

Manten presiona el boton A antes de atrapar al oponente:

* (A) o  +(A): Super Ultra Rana.

* (B) o  +(B): Super Ultra Rana.

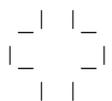


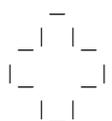
Altura: 180 cm
Peso: 90 kg
Empresa: MICHINOKU

Datos: Conocido por su estilo aereo y volador, tiene la apariencia de un ninja y es mejor colocado en la empresa Michinoku, es agil, rapido y posiblemente un buen candidato para buscar algunos trofeos de pesos crucero, entre sus mejores movimientos esta el Sasuke special, que comienza con varios giros en la lona y se lanza en mortal hacia su oponente fuera del ring.

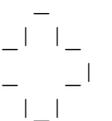
1. AL ESTAR DE PIE

Estas conbinaciones se realizan cuando TÚ Luchar se encuentra de pie.

*  + (A) : Toma de referee hacia el oponente.

*  + (B) : Slap to face/Middle kick/Highman kick.

* [PRESS] (B) : Sole butt.

*  + [PRS] (B) : Flying Kneelkick.

2. CORRER HACIA EL Oponente

Estas conbinaciones se realizan cuando corres hacia tu oponente.

* (v) + (B) 1 : Flying Kneelkick.

* (v) + (B) 2 : Space Rolling Elbow.

Correr hacia el oponente en la esquina.

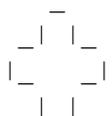
* (v) + (B) : Space Rolling Elbow.

3. CONTRATACAR

Estas conbinaciones se realizan cuando tu oponente corre hacia TI.

* (A) : Drop Toe Hold.

* [PRESS] (A) : Quebradora con hilo.

*  + (A) : Ultra Rana Whip o Head Scissors Whip.

* (B) : Front High Kick.

* [PRESS] (B) : Rolling sole but.

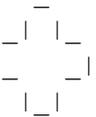
Contratacar corriendo hacia las cuerdas.

* (v) + (A) : Moonsault from the 2nd rope (Mortal desde la segunda).

4a.VOLAR HACIA EL
FUERA DEL RING

Para realizar estos vuelos, necesitas que tu oponente este fuera del ring.

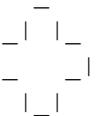
*(v) + (A) : Sasuke Special.

*||+ (A) : Plancha suicide.

4b.VOLAR DESDE EL
RING SIDE

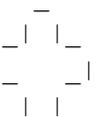
Puedes realizar otros tipos de planchas, parandote en el ring side o sea en la seja del cuadrilatero.

Si tu oponente se encuentra de pie hacia fuera del cuadrilatero.

*||+ (A) : Asai Mounsault (la quebrada).

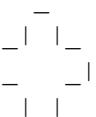
*(v) + (A) : Flip Attack.

Volar hacia dentro del ring (el oponente de pie o sobre la lona).

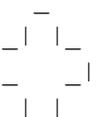
*||+ (A) : Missile Dropkick o Slingshot Body Splash.

5. ATACAR DESDE EL
ESQUINERO

Si el oponente esta de pie en el ring.

*||+ (v) : Flip Attack.

Si el oponente esta recostado sobre la lona.

*||+ (v) : Diving Guillotine Drop o Diving Knee Drop (hacia afuera).

[MAXIMO]

Solo puedes realizar estas variaciones cuando tu estado de barra se encuentra en el maximo.

$\begin{array}{c} \bar{\quad} \\ _ | \quad | _ \\ * | \quad _ | + (v) \\ \quad | _ | \end{array}$: Phoenix splash.

Estas opciones tambien se pueden realizar cuando tu oponente se localiza fuera del ring.

6. TOMA DE REFEREE

- * (A) : Chop to head.
- * (A) + $\bar{\quad} | \wedge |$: Flying mare.
- * (A) + $[\bar{\quad} o \bar{\quad}]$: Chop to head.
- * (A) + [v] : body Slam.

- * (B) : Headlock takedown.
- * (B) + $\bar{\quad} | \wedge |$: Tiger Scissors.
- * (B) + $[\bar{\quad} o \bar{\quad}]$: Headlock takedown.
- * (B) + [v] : Elbow stamp to arm.

7. SEGUNDA TOMA DE REFEREE

- * (A) : Head Scissors Takedown.
 - * (A) + $\bar{\quad} | \wedge |$: Running Tiger Wall Flip.
 - * (A) + $[\bar{\quad} o \bar{\quad}]$: Head Scissors Takedown.
 - * (A) + [v] : Tombstone Piledriver.

 - * (B) : Sunset Flip Pin.
 - * (B) + $\bar{\quad} | \wedge |$: Hurricane Rana.
- -

* (B) + [< o >] : Sunset Flip Pin.

* (B) + [v] : Fishermans Suplex.

[MAXIMO]

Solo puedes realizar estas variaciones cuando tu estado de barra se encuentra en el maximo.

* (A) (B) : Extreme Brainbuster.

* $\begin{array}{c} \text{---} \\ (_ _ _) \\ || \\ || \end{array}$: Samurai Bomb.

Recuerda que estos dos ultimos solo se pueden realizar haciendo la segunda toma de refereee.

8. TOMA DE REFEREEE TRASERA

Es decir, cuando atrapas al oponente hacia atras.

* (A) : Facecrusher.

* (B) : High Speed Back Drop.

Al igual que lo anterior, hay una segunda toma de refereee y es presionando el boton de A hasta que atrape al oponente.

* (A) : Octopus Hold (La cerrajera).

* (B) : German Suplex.

[MAXIMO]

Solo puedes realizar estas variaciones cuando tu estado de barra se encuentra en el maximo.

* (A) (B) : German suplex Bridge pin (Azteca Suplex).

* $\begin{array}{c} \text{---} \\ (_ _ _) \\ || \\ || \end{array}$: Tiger Suplex.

9. EL Oponente se
encuentra en lona
boca arriba

El oponente esta boca arriba (Cabeza):

* (A) : Mounted Punch.

* (B) : Sunset Flip.

El oponente esta boca arriba (Piernas):

* (A) : Knee Cross.

* (B) : Sunset Flip.

Correr hacia el oponente que esta boca arriba:

* (v) + (B) : Stomping.

10. EL Oponente se
encuentra en lona
boca abajo

El oponente esta boca abajo (Cabeza):

* (A) : Camel Cluth.

* (B) : Guillotine Drop.

El oponente esta boca abajo (Piernas):

* (A) : Half Boston Crab.

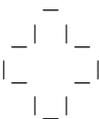
* (B) : Guillotine Drop.

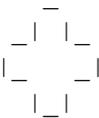
Correr hacia el oponente que esta boca abajo

* (v) + (B) : Stomping.

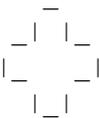
11. TENER AL Oponente
en el esquinero

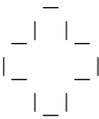
Presiona el boton A para atrapar al oponente en la esquina:

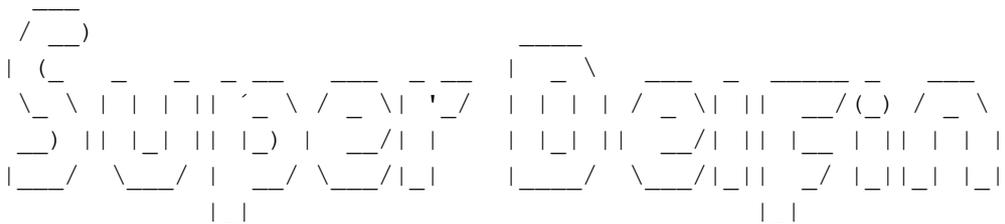
* (A) o  + (A) : Mounted Punch Rush.

* (B) o  + (B) : Mounted Punch Rush.

Manten presiona el boton A antes de atrapar al oponente:

* (A) o  + (A) : Top Rope Brainbuster.

* (B) o  + (B) : Top Rope Brainbuster.

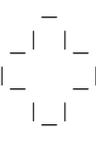


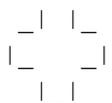
Altura: 172 cm
Peso: 85 kg
Empresa: MICHINOKU

Datos: Delfin es mejor conocido por su nombre y apariencia mas que nada, aunque no se debe dejar a lado que es uno de los mejores pesos cruceros, tambien es conocido por sus variantes de movimientos PROPIOS, que destacan en gran manera por ser muy vistosos, como el Delfin Backbreaker o Deflin Clutch que es con el que regularmente termina sus encuentros.

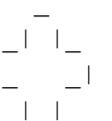
1. AL ESTAR DE PIE

Estas conbinaciones se realizan cuando TÚ Luchar se encuentra de pie.

*  + (A) : Toma de referee hacia el oponente.

*  + (B) : Slap to face/kick/chop.

* [PRESS] (B) : Osaka Rinkai Thrust (Spinning palm strike).

*  + [PRS] (B) : Dropkick.

2. CORRER HACIA EL Oponente

Estas combinaciones se realizan cuando corres hacia tu oponente.

* (v) + (B) 1 : Shoulder tackle.

* (v) + (B) 2 : Lariat (western lariat).

Correr hacia el oponente en la esquina.

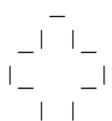
* (v) + (B) : Dropkick.

3. CONTRATACAR

Estas combinaciones se realizan cuando tu oponente corre hacia TI.

* (A) : Monkey Toss.

* [PRESS] (A) : Delphin Backbreaker.

*  + (A) : Manhattan Drop o Head Scissors Whip.

* (B) : Thrust kick.

* [PRESS] (B) : Stepping palm blow.

Contratacar corriendo hacia las cuerdas.

* (v) + (A) : Moonsault from the 2nd rope (Mortal desde la segunda).

4a.VOLAR HACIA EL
FUERA DEL RING

Para realizar estos vuelos, necesitas que tu oponente este fuera del ring.

*(v) + (A) : Tope Suicide.


*|_ _|+ (A) : Plancha suicide.


4b.VOLAR DESDE EL
RING SIDE

Puedes realizar otros tipos de planchas, parandote en el ring side o sea en la seja del cuadrilatero.

Si tu oponente se encuentra de pie hacia fuera del cuadrilatero.


*|_ _|+ (A) : Droping Elbow.


*(v) + (A) : Flip Attack.

Volar hacia dentro del ring (el oponente de pie o sobre la lona).


*|_ _|+ (A) : Missile Dropkick o Slingshot Body Splash.


5. ATACAR DESDE EL
ESQUINERO

Si el oponente esta de pie en el ring.


*|_ _|+ (v) : Diving Body Attack o Missile Dropkick.


Si el oponente esta recostado sobre la lona.


*|_ _|+ (v) : Diving Back Elbow Drop o Diving foot stamp (hacia afuera).


Solo puedes realizar estas variaciones cuando tu estado de barra se encuentra en el maximo.

$\begin{array}{c} \bar{\quad} \\ \bar{\quad} | \quad | \bar{\quad} \\ * | \quad \quad \quad | + (v) \quad : \text{Frog Splash.} \\ \quad | \quad | \end{array}$

Estas opciones tambien se pueden realizar cuando tu oponente se localiza fuera del ring.

6. TOMA DE REFEREE

* (A) : Slap to chest.

* (A) + $\bar{\quad} | \hat{\quad} |$: Flying mare.

* (A) + $\bar{\quad} [< \quad o \quad >]$: Slap to chest.

* (A) + [v] : Cyclone Whip.

* (B) : Headlock takedown.

* (B) + $\bar{\quad} | \hat{\quad} |$: Snap Suplex.

* (B) + $\bar{\quad} [< \quad o \quad >]$: Headlock takedown.

* (B) + [v] : Elbow stamp to arm.

7. SEGUNDA TOMA DE REFEREE

* (A) : Shoulder Neckbreaker.

* (A) + $\bar{\quad} | \hat{\quad} |$: Backbrain Kneelkick.

* (A) + $\bar{\quad} [< \quad o \quad >]$: Shoulder Nexkbreaker.

* (A) + [v] : Manhattan Drop.

* (B) : Rolling Prawn Hold.

* (B) + $\bar{\quad} | \hat{\quad} |$: Extreme Brainbuster.

* (B) + $\bar{\quad} [< \quad o \quad >]$: Rolling Prawn Hold.

* (B) + [v] : DDT.

[MAXIMO]

Solo puedes realizar estas variaciones cuando tu estado de barra se encuentra en el maximo.

* (A) (B) : Doctor Bomb.

(_ _)
* || : Jump Swinging DDT (Tornado DDT).
||

Recuerda que estos dos ultimos solo se pueden realizar haciendo la segunda toma de refereee.

8. TOMA DE REFEREE TRASERA

Es decir, cuando atrapas al oponente hacia atras.

* (A) : Pendulum Backbreaker.

* (B) : High Speed Back Drop.

Al igual que lo anterior, hay una segunda toma de refereee y es presionando el boton de A hasta que atrape al oponente.

* (A) : Torture Cobra Twist

* (B) : German suplex Bridge pin (Azteca Suplex).

[MAXIMO]

Solo puedes realizar estas variaciones cuando tu estado de barra se encuentra en el maximo.

* (A) (B) : German suplex Bridge pin (Azteca Suplex).

(_ _)
* || : Delphin Rana.
||

9. EL Oponente se
encuentra en lona
boca arriba

El oponente esta boca arriba (Cabeza):

* (A) : Delphin Clutch.

* (B) : Elbow Drop.

El oponente esta boca arriba (Piernas):

* (A) : Groin Head Drop.

* (B) : Elbow Drop.

Correr hacia el oponente que esta boca arriba:

* (v) + (B) : Elbow Drop.

10. EL Oponente se
encuentra en lona
boca abajo

El oponente esta boca abajo (Cabeza):

* (A) : Camel Cluth.

* (B) : Stomping.

El oponente esta boca abajo (Piernas):

* (A) : Romero Special (La tapatia).

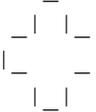
* (B) : Stomping.

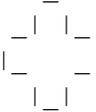
Correr hacia el oponente que esta boca abajo

* (v) + (B) : Elbow Drop.

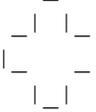
11. TENER AL Oponente
en el esquinero

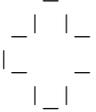
Presiona el boton A para atrapar al oponente en la esquina:

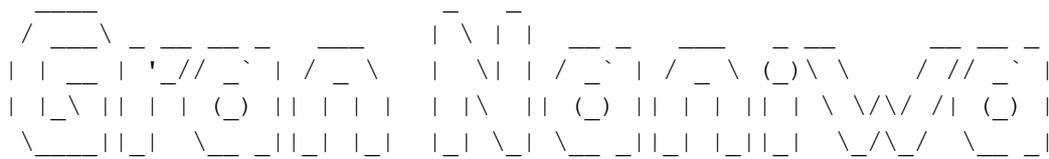
* (A) o  + (A) : Shoulder Pat.

* (B) o  + (B) : Shoulder Pat.

Manten presiona el boton A antes de atrapar al oponente:

* (A) o  + (A) : Mounted Punch Rush.

* (B) o  + (B) : Mounted Punch Rush.

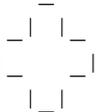


Altura: 177 cm
Peso: 97 kg
Empresa: MICHINOKU

Datos: El luchador es conocido como "el cangrejo" (y no precisamente por ocupar esta llave), que se denota por los rasgos de su mascara o algunos movimientos como el "Crab Walk", el cual simula a un cangrejo caminando en las cuerdas y remata con un codazo, es un poco lento pero con gran capacidad para conectar algunos Bombazos.

1. AL ESTAR DE PIE

Estas conbinaciones se realizan cuando TÚ Luchar se encuentra de pie.

*  + (A) : Toma de referee hacia el oponente.

*  + (B) : Slap to chest/kick/chop.

|_ |

* [PRESS] (B) : Low Dropkick.

—
_ | | _
* | _ _ | + [PRS] (B) : Spining Backfist (K.O. Punck).
|_ |

2. CORRER HACIA EL Oponente

Estas conbinaciones se realizan cuando corres hacia tu oponente.

* (v) + (B) 1 : Shoulder tackle.

* (v) + (B) 2 : Lariat (western lariat).

Correr hacia el oponente en la esquina.

* (v) + (B) : Lariat.

3. CONTRATACAR

Estas conbinaciones se realizan cuando tu oponente corre hacia TI.

* (A) : Monkey Toss.

* [PRESS] (A) : Quebradora con Hilo.

—
_ | | _
* | _ _ | + (A) : Shoulder Back Toss o Head Scissors Whip.
|_ |

* (B) : Sole Butt.

* [PRESS] (B) : Low Dropkick.

Contratacar corriendo hacia las cuerdas.

* (v) + (A) : No dispone.

4a. VOLAR HACIA EL FUERA DEL RING

Para realizar estos vuelos, necesitas que tu oponente este fuera del ring.

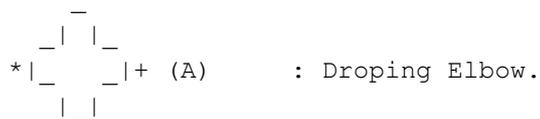
*(v) + (A) : Tope Suicide.

 : Plancha suicide.

4b.VOLAR DESDE EL RING SIDE

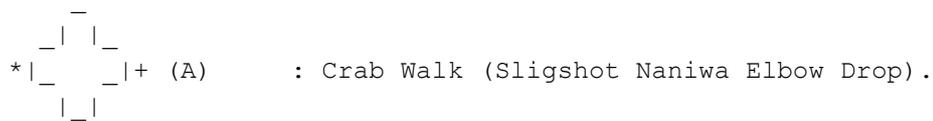
Puedes realizar otros tipos de planchas, parandote en el ring side o sea en la seja del cuadrilatero.

Si tu oponente se encuentra de pie hacia fuera del cuadrilatero.

 : Drouping Elbow.

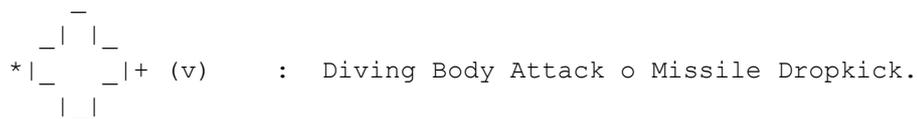
*(v) + (A) : Flip Attack.

Volar hacia dentro del ring (el oponente de pie o sobre la lona).

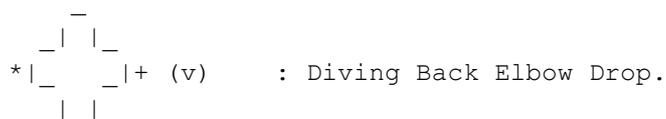
 : Crab Walk (Sligshot Naniwa Elbow Drop).

5. ATACAR DESDE EL ESQUINERO

Si el oponente esta de pie en el ring.

 : Diving Body Attack o Missile Dropkick.

Si el oponente esta recostado sobre la lona.

 : Diving Back Elbow Drop.

[MAXIMO]

Solo puedes realizar estas variaciones cuando tu estado de barra se encuentra en el maximo.

[MAXIMO]

Solo puedes realizar estas variaciones cuando tu estado de barra se encuentra en el maximo.

* (A) (B) : DDT.

*
(_ _)
 || : Spining Doctor Bomb.
 ||

Recuerda que estos dos ultimos solo se pueden realizar haciendo la segunda toma de refereee.

8. TOMA DE REFEREE
 TRASERA

Es decir, cuando atrapas al oponente hacia atras.

* (A) : Bulldogging Headlock (Bulldog).

* (B) : Atomic Drop (Silla electrica).

Al igual que lo anterior, hay una segunda toma de refereee y es presionando el boton de A hasta que atrape al oponente.

* (A) : Reverse DDT.

* (B) : German suplex.

[MAXIMO]

Solo puedes realizar estas variaciones cuando tu estado de barra se encuentra en el maximo.

* (A) (B) : German suplex.

*
(_ _)
 || : Tiger Suplex.
 ||

9. EL Oponente se
 ENCUENTRA EN LONA

BOCA ARRIBA

El oponente esta boca arriba (Cabeza):

* (A) : R.Y.U Special (Clutch de Naniwa).

* (B) : Knee Stamp.

El oponente esta boca arriba (Piernas):

* (A) : Sharp Shooter.

* (B) : Knee Stamp.

Correr hacia el oponente que esta boca arriba:

* (v) + (B) : Elbow Drop.

10. EL Oponente SE
ENCUENTRA EN LONA
BOCA ABAJO

El oponente esta boca abajo (Cabeza):

* (A) : Camel Cluth.

* (B) : Jumping Elbow Drop.

El oponente esta boca abajo (Piernas):

* (A) : Romero Special (La tapatia).

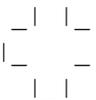
* (B) : Jumping Elbow Drop.

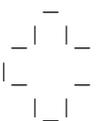
Correr hacia el oponente que esta boca abajo

* (v) + (B) : Elbow Drop.

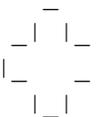
11. TENER AL Oponente
EN EL ESQUINERO

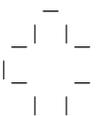
Presiona el boton A para atrapar al oponente en la esquina:

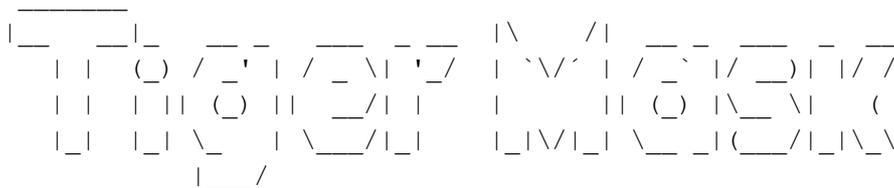
* (A) o  + (A) : Shoulder Pat.

* (B) o  + (B) : Shoulder Pat.

Manten presiona el boton A antes de atrapar al oponente:

* (A) o  + (A) : Top Rope Brainbuster.

* (B) o  + (B) : Top Rope Brainbuster.

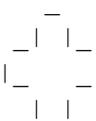


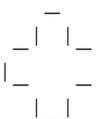
Altura: 180 cm
Peso: 95 kg
Empresa: LEGENDS

Datos: Tiger es otra de las leyendas que no solo son conocidas en su Pais, sus movimientos en gran parte son PROPIOS, ocupando varios tipos de patadas, giros y tijeras o su letal movimiento; el "Tiger Suplex".
Para desbloquearlo necesitas ganar el Campeonato NJPW de peso Crucero en el Championship Road.

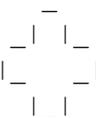
1. AL ESTAR DE PIE

Estas conbinaciones se realizan cuando TÚ Luchar se encuentra de pie.

*  + (A) : Toma de referee hacia el oponente.

*  + (B) : Slap to face/Muay Thai low kick/Muay Thai Middle kick.

* [PRESS] (B) : Sole Butt.

 * | _ | _ | + [PRS] (B) : Rolling Sole Butt

2. CORRER HACIA EL Oponente

Estas combinaciones se realizan cuando corres hacia tu oponente.

* (v) + (B) 1 : Tumbling Body Press.

* (v) + (B) 2 : Flying Cross Chop.

Correr hacia el oponente en la esquina.

* (v) + (B) : Space Rolling Elbow.

3. CONTRATACAR

Estas combinaciones se realizan cuando tu oponente corre hacia TI.

* (A) : Shoulder Back Toss.

* [PRESS] (A) : Monkey Flip.

 * | _ | _ | + (A) : Monkey Toss o Quebradora con Hilo.

* (B) : Dropkick.

* [PRESS] (B) : Rolling Sole Butt.

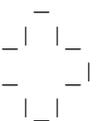
Contratacar corriendo hacia las cuerdas.

* (v) + (A) : Moonsault from the 2nd rope (Mortal desde la segunda).

4a. VOLAR HACIA EL FUERA DEL RING

Para realizar estos vuelos, necesitas que tu oponente este fuera del ring.

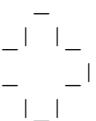
* (v) + (A) : Tiger Mask Special.

 * | _ | _ | + (A) : Tiger feint kick (619) + Tope Suicide.

4b. VOLAR DESDE EL
RING SIDE

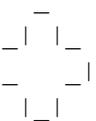
Puedes realizar otros tipos de planchas, parandote en el ring side o sea en la seja del cuadrilatero.

Si tu oponente se encuentra de pie hacia fuera del cuadrilatero.

 * | _ | _ | + (A) : Asai Moonsault.

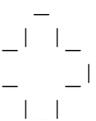
* (v) + (A) : Flip Attack.

Volar hacia dentro del ring (el oponente de pie o sobre la lona).

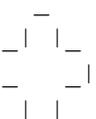
 * | _ | _ | + (A) : Missile Dropkick o Slingshot Body Splash.

5. ATACAR DESDE EL
ESQUINERO

Si el oponente esta de pie en el ring.

 * | _ | _ | + (v) : Diving Body Attack o Missile Dropkick.

Si el oponente esta recostado sobre la lona.

 * | _ | _ | + (v) : Diving Headbutt o Diving Body Press (hacia afuera).

[MAXIMO]

Solo puedes realizar estas variaciones cuando tu estado de barra se encuentra en el maximo.

 * | _ | _ | + (v) : Diving Body Press.

Estas opciones tambien se pueden realizar cuando tu oponente se localiza fuera del ring.

6. TOMA DE REFEREE

- * (A) : Powerful Elbow Smash.
- * (A) + $\overline{|\wedge|}$: Flying mare.
- * (A) + [$\overline{<}$ o $\overline{>}$] : Powerful Elbow Smash.
- * (A) + [v] : Body Slam.
- * (B) : Tiger Scissors.
- * (B) + $\overline{|\wedge|}$: Running Tiger Wall Flip.
- * (B) + [$\overline{<}$ o $\overline{>}$] : Tiger Scissors.
- * (B) + [v] : Tombstone Piledriver.

7. SEGUNDA TOMA DE REFEREE

- * (A) : Exploder (o Uranage).
- * (A) + $\overline{|\wedge|}$: Tiger Spin.
- * (A) + [$\overline{<}$ o $\overline{>}$] : Exploder.
- * (A) + [v] : Tiger Neck Chancre
- {Combinacion de golpes}
- * (B) : Elbow Smash.
- * (B) + $\overline{|\wedge|}$: Rolling Sole Butt.
- * (B) + [$\overline{<}$ o $\overline{>}$] : Muay Thay Middle Kick.
- * (B) + [v] : High Round Kick.

Solo puedes realizar estas variaciones cuando tu estado de barra se encuentra en el maximo.

* (A) (B) : BackSlide.

(_ _)
* || : Fishermans Suplex.
||

Recuerda que estos dos ultimos solo se pueden realizar haciendo la segunda toma de refereee.

8. TOMA DE REFEREE
TRASERA

Es decir, cuando atrapas al oponente hacia atras.

* (A) : Backbrain Kneelkick.

* (B) : Back Drop.

Al igual que lo anterior, hay una segunda toma de refereee y es presionando el boton de A hasta que atrape al oponente.

* (A) : German Suplex

* (B) : Tiger Suplex.

[MAXIMO]

Solo puedes realizar estas variaciones cuando tu estado de barra se encuentra en el maximo.

* (A) (B) : Surfboard Strech (Tabla marina).

(_ _)
* || : German suplex Bridge pin.
||

9. EL Oponente se
ENCUENTRA EN LONA
BOCA ARRIBA

El oponente esta boca arriba (Cabeza):

* (A) : Sleeper Hold.

* (B) : Sunset Flip.

El oponente esta boca arriba (Piernas):

* (A) : Spinning leg lock.

* (B) : Sunset Flip.

Correr hacia el oponente que esta boca arriba:

* (v) + (B) : Elbow Drop.

10.EL Oponente se
ENCUENTRA EN LONA
BOCA ABAJO

El oponente esta boca abajo (Cabeza):

* (A) : Choke Sleeper.

* (B) : Guillotine Drop.

El oponente esta boca abajo (Piernas):

* (A) : Romero Special (La tapatia).

* (B) : Guillotine Drop.

Correr hacia el oponente que esta boca abajo

* (v) + (B) : Elbow Drop.

11.TENER AL Oponente
EN EL ESQUINERO

Presiona el boton A para atrapar al oponente en la esquina:

_ | | _

* | _ | | _ | + [PRS] (B) : Dropkick.
| _ |
| _ |

2. CORRER HACIA EL OPONENTE

Estas combinaciones se realizan cuando corres hacia tu oponente.

* (v) + (B) 1 : Shoulder Tackle.

* (v) + (B) 2 : Flying Cross Chop.

Correr hacia el oponente en la esquina.

* (v) + (B) : Back Elbow.

3. CONTRATACAR

Estas combinaciones se realizan cuando tu oponente corre hacia TI.

* (A) : Drop Toe Hold.

* [PRESS] (A) : Quebradora con Hilo

* | _ | | _ | + (A) : Monkey Flip (Catapulta) o Lift up Slam (Press Militar).
| _ |
| _ |

* (B) : Dropkick.

* [PRESS] (B) : Spining Backfist (K.O Punch)

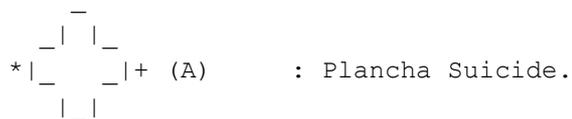
Contratacar corriendo hacia las cuerdas.

* (v) + (A) : Moonsault from the 2nd rope (Mortal desde la segunda).

4a. VOLAR HACIA EL FUERA DEL RING

Para realizar estos vuelos, necesitas que tu oponente este fuera del ring.

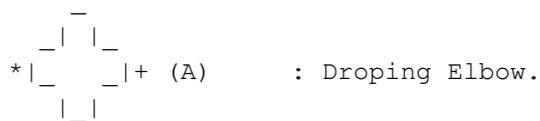
* (v) + (A) : Tope Con Hilo.

* | _ _ | + (A) : Plancha Suicide.

4b. VOLAR DESDE EL RING SIDE

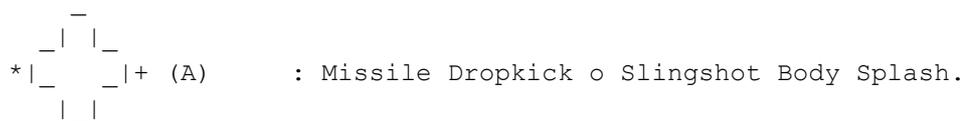
Puedes realizar otros tipos de planchas, parandote en el ring side o sea en la seja del cuadrilatero.

Si tu oponente se encuentra de pie hacia fuera del cuadrilatero.

* | _ _ | + (A) : Dropping Elbow.

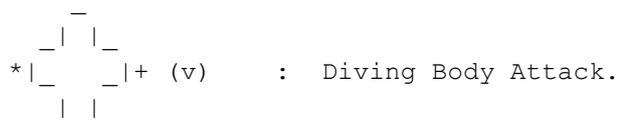
* (v) + (A) : Flip Attack.

Volar hacia dentro del ring (el oponente de pie o sobre la lona).

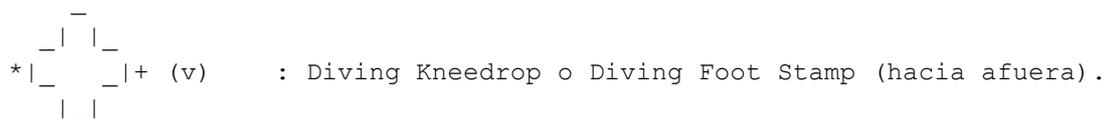
* | _ _ | + (A) : Missile Dropkick o Slingshot Body Splash.

5. ATACAR DESDE EL ESQUINERO

Si el oponente esta de pie en el ring.

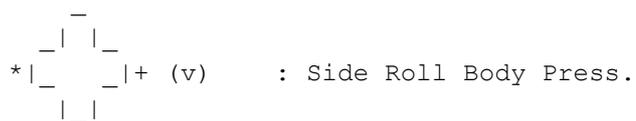
* | _ _ | + (v) : Diving Body Attack.

Si el oponente esta recostado sobre la lona.

* | _ _ | + (v) : Diving Kneedrop o Diving Foot Stamp (hacia afuera).

[MAXIMO]

Solo puedes realizar estas variaciones cuando tu estado de barra se encuentra en el maximo.

* | _ _ | + (v) : Side Roll Body Press.

Estas opciones tambien se pueden realizar cuando tu oponente se localiza fuera del ring.

6. TOMA DE REFEREE

- * (A) : Headlock Punch.
- * (A) + $\overline{|\wedge|}$: Flying mare.
- * (A) + $[\overline{< o >}]$: Powerful Elbow Smash.
- * (A) + [v] : Body Slam.

- * (B) : Headlock Takedown.
- * (B) + $\overline{|\wedge|}$: Brainbuster.
- * (B) + $[\overline{< o >}]$: Headlock Takedown.
- * (B) + [v] : Elbow Stamp to Arm.

7. SEGUNDA TOMA DE REFEREE

- * (A) : Double Arm Suplex.
- * (A) + $\overline{|\wedge|}$: Tiger Scissors.
- * (A) + $[\overline{< o >}]$: Double Arm Suplex.
- * (A) + [v] : Piledriver.

- * (B) : Tombstone Piledriver.
- * (B) + $\overline{|\wedge|}$: Suset flip pin.
- * (B) + $[\overline{< o >}]$: Tombstone Piledriver.
- * (B) + [v] : BackSlide.

[MAXIMO]

Solo puedes realizar estas variaciones cuando tu estado de barra se encuentra en el maximo.

* (A) (B) : Powerbomb.

* $\begin{array}{c} \text{---} \\ (_ _ _) \\ || \\ || \end{array}$: Northern Light Suplex.

Recuerda que estos dos ultimos solo se pueden realizar haciendo la segunda toma de refereee.

8. TOMA DE REFEREE TRASERA

Es decir, cuando atrapas al oponente hacia atras.

* (A) : Pendulum Backbreaker.

* (B) : Atomic Drop.

Al igual que lo anterior, hay una segunda toma de refereee y es presionando el boton de A hasta que atrape al oponente.

* (A) : Surfboard Strech (Tabla marina).

* (B) : German Suplex.

[MAXIMO]

Solo puedes realizar estas variaciones cuando tu estado de barra se encuentra en el maximo.

* (A) (B) : German Suplex bridge pin (Azteca suplex).

* $\begin{array}{c} \text{---} \\ (_ _ _) \\ || \\ || \end{array}$: Delphin Rana.

9. EL Oponente se ENCUENTRA EN LONA BOCA ARRIBA

El oponente esta boca arriba (Cabeza):

* (A) : Surfboard Strech (Tabla marina).

* (B) : Senton.

El oponente esta boca arriba (Piernas):

* (A) : Spinning leg lock.

* (B) : Senton.

Correr hacia el oponente que esta boca arriba:

* (v) + (B) : Elbow Drop.

10. EL Oponente SE
ENCUENTRA EN LONA
BOCA ABAJO

El oponente esta boca abajo (Cabeza):

* (A) : Camel Cluth.

* (B) : Stomping.

El oponente esta boca abajo (Piernas):

* (A) : Boston Crab.

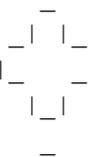
* (B) : Stomping.

Correr hacia el oponente que esta boca abajo

* (v) + (B) : Elbow Drop.

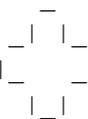
11. TENER AL Oponente
EN EL ESQUINERO

Presiona el boton A para atrapar al oponente en la esquina:

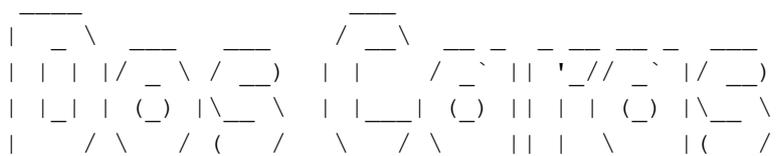
* (A) o  + (A) : Shoulder Pat.

* (B) o  + (B) : Shoulder Pat.

Manten presiona el boton A antes de atrapar al oponente:

* (A) o  + (A) : Top Rope Brainbuster.

* (B) o  + (B) : Top Rope Brainbuster.



Altura: 178 cm
Peso: 96 kg
Empresa: LEGENDS

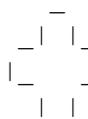
Datos: En la vida real es el hermano menor de Mil Mascaras (Tambien tienen a otro hermano llamado el Psicodelico y juntos son los hermanos Caras :D), figura reconocida como luchador de gran rango aquí en México, pero no tan visto como en sus múltiples viajes hacia Japón.

Es muy bueno al aplicar diversas llaves pero se denota rápidamente el estilo similar al de Mil Mascaras a diferencia que Dos Caras aplica mejores Bombazos.

Para desbloquear a Dos Caras es necesario ganar el campeonato de parejas de Michinoku en el Championship Rod.

1. AL ESTAR DE PIE

Estas combinaciones se realizan cuando TÚ Luchar se encuentra de pie.

*  + (A) : Toma de referee hacia el oponente.

*  + (B) : Kick/Slap to chest/Elbow Pat.

* [PRESS] (B) : Low Dropkick.

* | _ | | _ | + [PRS] (B) : Dropkick.
| _ |
| _ |

2. CORRER HACIA EL OPONENTE

Estas conbinaciones se realizan cuando corres hacia tu oponente.

* (v) + (B) 1 : Shoulder Tackle.

* (v) + (B) 2 : Flying Cross Chop.

Correr hacia el oponente en la esquina.

* (v) + (B) : Lariat.

3. CONTRATACAR

Estas conbinaciones se realizan cuando tu oponente corre hacia TI.

* (A) : Drop Toe Hold.

* [PRESS] (A) : Quebradora con Hilo

* | _ | | _ | + (A) : Monkey Flip (Catapulta) o Head Scissors Whip.
| _ |
| _ |

* (B) : Sole Butt.

* [PRESS] (B) : Low Dropkick.

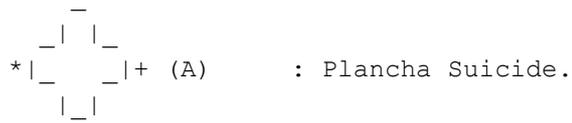
Contratacar corriendo hacia las cuerdas.

* (v) + (A) : Moonsault from the 2nd rope (Mortal desde la segunda).

4a. VOLAR HACIA EL FUERA DEL RING

Para realizar estos vuelos, necesitas que tu oponente este fuera del ring.

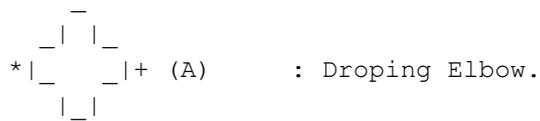
*(v) + (A) : Tope Suicide.

 : Plancha Suicide.

4b.VOLAR DESDE EL RING SIDE

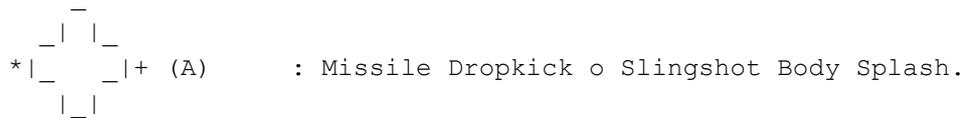
Puedes realizar otros tipos de planchas, parandote en el ring side o sea en la seja del cuadrilatero.

Si tu oponente se encuentra de pie hacia fuera del cuadrilatero.

 : Dropping Elbow.

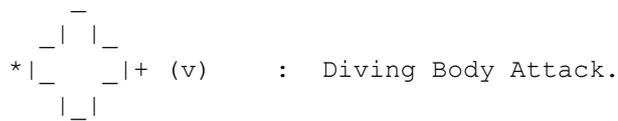
*(v) + (A) : Flip Attack.

Volar hacia dentro del ring (el oponente de pie o sobre la lona).

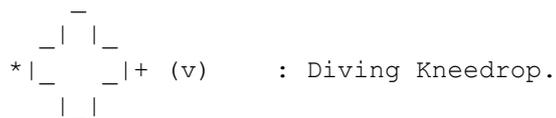
 : Missile Dropkick o Slingshot Body Splash.

5. ATACAR DESDE EL ESQUINERO

Si el oponente esta de pie en el ring.

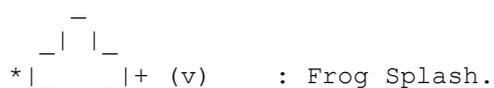
 : Diving Body Attack.

Si el oponente esta recostado sobre la lona.

 : Diving Kneedrop.

[MAXIMO]

Solo puedes realizar estas variaciones cuando tu estado de barra se encuentra en el maximo.

 : Frog Splash.

|_ |

Estas opciones tambien se pueden realizar cuando tu oponente se localiza fuera del ring.

6. TOMA DE REFEREE

* (A) : Slap to chest.

* (A) + |[̄]^| : Flying mare.

* (A) + [[̄]< o [̄]>] : Slap to chest.

* (A) + [v] : Body Slam.

* (B) : Headlock Takedown.

* (B) + |[̄]^| : Brainbuster.

* (B) + [[̄]< o [̄]>] : Headlock Takedown.

* (B) + [v] : Piledriver.

7. SEGUNDA TOMA DE REFEREE

* (A) : Backbreaker.

* (A) + |[̄]^| : Vertical Brainbuster.

* (A) + [[̄]< o [̄]>] : Backbreaker.

* (A) + [v] : Double Arm Whip.

* (B) : Backslide.

* (B) + |[̄]^| : Rolling Prawn Hold.

* (B) + [[̄]< o [̄]>] : BackSlide.

* (B) + [v] : Wild Bomb.

[MAXIMO]

Solo puedes realizar estas variaciones cuando tu estado de barra se encuentra

en el maximo.

* (A) (B) : Tiger Scissors.

 (_ _)
* || : Jumping Bomb.
 ||

Recuerda que estos dos ultimos solo se pueden realizar haciendo la segunda toma de refereee.

8. TOMA DE REFEREE
TRASERA

Es decir, cuando atrapas al oponente hacia atras.

* (A) : Back Drop.

* (B) : Pendulum Backbreaker.

Al igual que lo anterior, hay una segunda toma de refereee y es presionando el boton de A hasta que atrape al oponente.

* (A) : Surfboard Strech (Tabla marina).

* (B) : German Suplex.

[MAXIMO]

Solo puedes realizar estas variaciones cuando tu estado de barra se encuentra en el maximo.

* (A) (B) : German Suplex.

 (_ _)
* || : German Suplex bridge pin (Azteca suplex).
 ||

9. EL Oponente se
ENCUENTRA EN LONA
BOCA ARRIBA

El oponente esta boca arriba (Cabeza):

* (A) : Sleeper Hold.

* (B) : Stomping.

El oponente esta boca arriba (Piernas):

* (A) : Scorpion Death Lock.

* (B) : Stomping.

Correr hacia el oponente que esta boca arriba:

* (v) + (B) : Stomping.

10.EL Oponente se
ENCUENTRA EN LONA
BOCA ABAJO

El oponente esta boca abajo (Cabeza):

* (A) : Camel Cluth.

* (B) : Elbow Drop.

El oponente esta boca abajo (Piernas):

* (A) : Bow & Arrow Backbreaker.

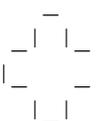
* (B) : Elbow Drop.

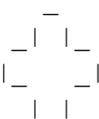
Correr hacia el oponente que esta boca abajo

* (v) + (B) : Stomping.

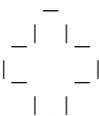
11.TENER AL Oponente
EN EL ESQUINERO

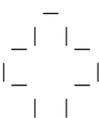
Presiona el boton A para atrapar al oponente en la esquina:

* (A) o  + (A) : Shoulder Pat.

* (B) o  + (B): Shoulder Pat.

Manten presiona el boton A antes de atrapar al oponente:

* (A) o  + (A): Top Rope Brainbuster.

* (B) o  + (B): Top Rope Brainbuster.

10. FAQ Y BUZON DE COMENTARIOS

Este es un copy-paste que siempre pongo de inicio de faq's no lo niego, jejeje es obvio para acortar el tiempo.

Tu opinion es importante, si tienes dudas, comentarios, informacion, chistes, criticas o cosas por el estilo, mi correo esta disponible para cualquiera de estos casos, lo unico que te pido es que el titulo del correo sea: "VIRTUAL PRO 64", esto debido a que recibo muchas cartas de cadena, spam y ese tipo de basura y siempre borro los mensajes sin leerlos, otra cosa mas es que no adjunten archivos, si es algo muy importante para mostrar como una imagen o algun edicto, se me informe antes para estar prevenido de recibir el archivo.

Si es un truco valido o alguna correccion respecto a esta guia (excepto las ortograficas, de eso me encargo yo), te mostrare como colaborador especial.

11. AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Ya para terminar este documento, quiero agradecer a algunas personas o cosas por la colaboracion especial, ya que por muy pequeña que sea, fue muy indispensable para terminar este FAQ...

- A ASMIK Y AKI Corporation por piratear, ejemp es decir; por relanzar la version de WCW vs NWO.
- Nintendo por lo de las licencias y ese tipo de cosas.
- Gamefaqs.com (La mejor pagina sobre FAQs) por recibir mis trabajos.
- Wikipedia.com y algunos foros sobre lucha, wooow.
- A TI, gracias publico, por leer este archivo (o disque leer).
- A MI nueva uE9, vamos 4 y contando.

- La Lucha Libre, el mejor deporte que puede existir.
- Supongo que a MI, ya saben no, hago lo que puedo.

Como diria Piporro, Nos vemos raza! en la revision 0.2, hasta la proxima...

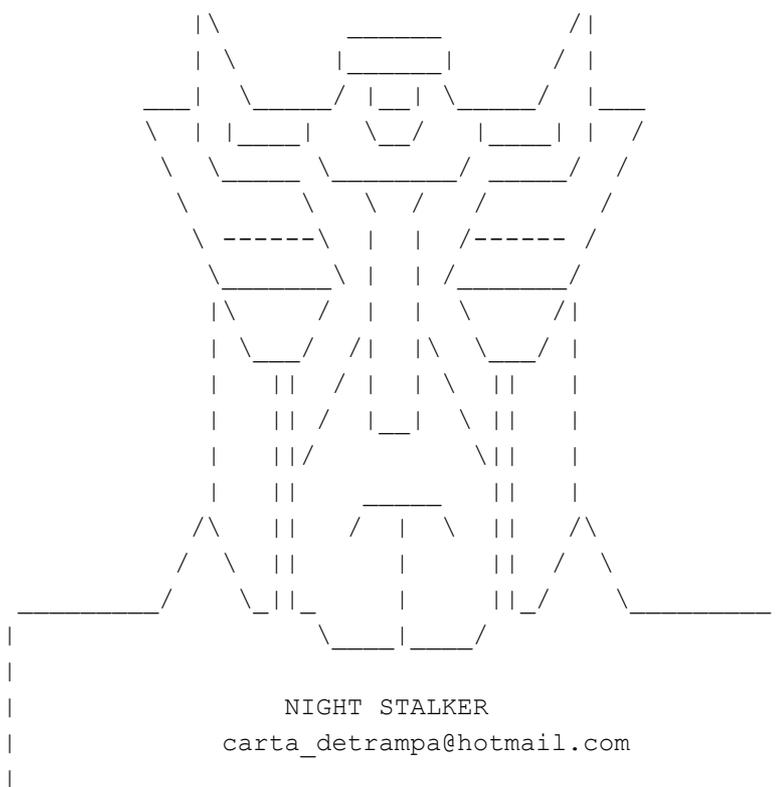
12. CUESTIONES LEGALES

Este archivo es propiedad de Night Stalker (carta_detrapa@hotmail.com)

Puedes ocupar esta guia libremente, leer, criticar, mostrar, imprimir, siempre y cuando quede resaltado que es de mi propiedad, esta prohibido su uso para fines de lucro y editar cualquier parte de esta guia, si deseas publicarla en algún sitio, te pido que me informes y muestres el url. Cualquier parte no mencionada, error u omision me lo puedes comunicar por correo. (excepto las ortograficas, esas no cuentan) :D

Las marcas, personajes, logotipo, etc. son propiedad de sus respectivos dueños y no se violo ningún copyright de estas marcas al realizar este archivo.

All trademarks, talent names, images, likenesses, slogans, logos and copyrights are the property of their respective owners.



TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS COPYRIGHT 2009 (Night Stalker)
 LA ULTIMA VERSION SIEMPRE DISPONIBLE EN GameFAQS.COM