

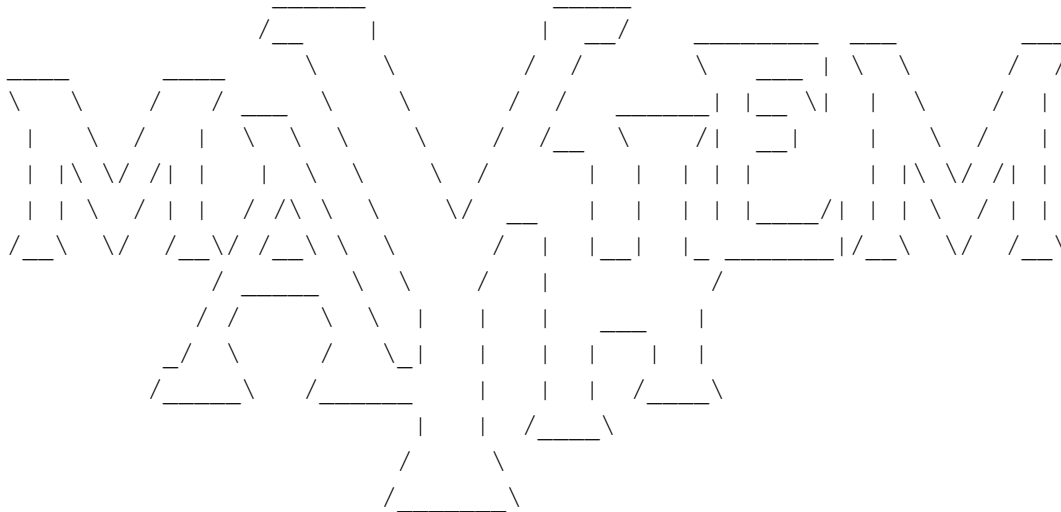
WCW Mayhem FAQ/Move List (Spanish)

by NightStalker2099

Updated to v0.1 on Aug 8, 2009

This walkthrough was originally written for WCW Mayhem on the N64, but the walkthrough is still applicable to the PSX version of the game.

WORLD CHAMPIONSHIP WRESTLING



- WCW MAYHEM -

MEXICAN MOVE LIST FAQ

Original de Night stalker.

(carta_detrapa@hotmail.com)

Version 0.1

SUMARIO

		. Carta del autor	1
		. Historial del archivo	2
		. Hacerca de Mayhem	3
		. Menus y opciones	4
		. Como manejar el control	5
		. Campeonatos y Facciones	6
		. Sobre los Movimientos	7
		
		. Luchadores Y Movimientos	8
		. ° Eddy Guerrero	A
		. ° Rey Mysterio JR	B
		. ° Juventud Guerrera	C
		. ° Psychosis	D
		. ° La Parka	E
		. ° Lizmark JR	F

. ° KonnanG	
.....		
. Creacion de Personajes 9	
. PPV Password's10	
. Faq y buzón de comentarios.....	11	
. Agradecimientos especiales.....	12	
. Cuestiones Legales13	
_ ----- _		_

1. CARTA DEL AUTOR

Pasando ya mi excelente mejora en el ASCII (jejeje :D no fue nada) comienza este trabajo dedicados a esos casi heroes nacionales que participaron como roster en la extinta WCW, claro, hablamos de la Mexicanisima Raza. Bien este es el segundo de cinco archivos dedicados a mi deporte favorito; la LUCHA LIBRE (asi en mayusculas), el deporte-espectaculo amado por todos, (hay sus excepciones, pero aganle como que no le oyen :D), como lo habia comentado en otras entregas, las compañías de los videojuegos aprovecharon el ahuje de este deporte y comenzaron a lanzar varios titulos desde las arcaicas consolas del NES, hasta las siguientes de Nintendo 64, emmmm, ya en la actualidad no son tan novedosas pero en su tiempo marcaron una pauta que en los juegos modernos siguen teniendo.

Motivos para crear esta guia: Pensaran, que rayos hace este sujeto escribiendo de algo que a nadie le interesa? bueno en primera, veo que nadie la habia trasladado a español y segunda (Como se daran cuenta), solo detallo los movimientos de los "luchadores Mexicanos" y bueno, resulta que hace un tiempo al revisar por alguna que otra informacion de estos compayes, resulta que en todas las guias de ingles no habia ni uno solo de ellos con descripcion de estos luchadores y entonces pense, como el Tio Horacion diria (JEJEJE- JEJE-BOING-BOING...) (NO ESO NO!) es mi oportunidad de poner las cosas parejas y bueno pues aqui esta este pequeño trabajo que tampoco es una gran maravilla, pero hago lo que puedo.

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/>

Si deseas revisar mas sobre los fines legales se localizan hasta el final de este archivo.

2. HISTORIAL DEL ARCHIVO

version 0.1 --- 09/04/09 11:40 pm --- 07/08/09 12:43 am

Tamaño del archivo: 227 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.
Nota: Agregue el "Double Chicken wing" unico movimiento que no se encuentra detallado en otras videojuegos de pro-wrestling.
- 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.

Ja Ja! acabe este pequeño trabajo despues de 4 meses (Caray 0_0)! y es que el trabajar y/o estudiar quita mucho tiempo y habese da sueño (u_u)Zzzz...

Como bien lo dije, este es el segundo 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 MAYHEM

La WCW (world Championship Wrestling) fue de las empresas mejor reconocidas en los 90's, principalmente por la fuerte rivalidad que llevo con la WWE (ex WWF), no quiero enredar en esos temas, pero bueee, a la par que saliera el Juego WWF Attitude, la WCW no se podia quedar atras y ocupando todos las opciones disponibles en tecnologia, dio su aportacion a los videojuegos y de paso (en mi opinion) creo algo de mejor jugabilidad que WWF Attitude.

WCW Mayhem salio a la venta en 1999 y fue fabricado por una de las mejores empresas en desarrollo 3-D; Electronic Arts, se lanza una version para 64 y otra para PSX, pero en general no varian mucho mas que el manejo del control (esta guia esta diseñada para el 64). Mayhem ademas fue el nombre de un evento PPV desarrollado en ese mismo año, el juego llego a ser una especie de auto promocion.

Este juego fue el cuarto de WCW (de 5 lanzados), para la consola de 64 bits y que ya antes habian lanzado la formula con:

- WCW vs NWO world tour (1997): muy bueno en cuanto a jugabilidad, pero algo falto de desarrollos graficos, sin mencionar que ocuparon algunos personajes de AJPW - NJPW, pero no con sus nombres reales (Ejemp: Paco Loco es = TAKA Michinoku) (¬_¬).
- WCW/NWO Revenge (1998): Wooow, si pensaban que no se podia superar al juego anterior (:D), este juego fue creado a similitud de "world tour" pero con un toque mas genial y comenzando a agregar los eventos PPV.
- WCW Nitro (1998): Dedicado al evento de los lunes, solo puedo decir que fue algo depurado, simple, aburrido... ha claro y comenzando a explotar la capacidad de los graficos 3D.
- WCW Backstage assault (2000): Es como el complemento de Mayhem, aqui se explota en su totalidad las peleas callejeras (:S), aparecen las damas luchadoras como elecciones de juegos y la mayoria de personajes se ven demasiado exagerados de musculatura.

Con la salida de Mayhem se noto una gran diferencia en calidad, los graficos fueron muy bien diseñados, el sonido "narrativo" de alta calidad y lo mejor de todo es quiza la reaparicion en mayor grado de luchadores Mexicanos (otra vez como en "Revenge") y bueno no hay que olvidarnos de las demas leyendas conocidas de aquella empresa.

El juego tiene un toque de jugabilidad similar al manejado en WCW vs/ NWO, aunque varia en los botones, es practicamente el mismo sistema de "agarre - movimiento - llave", hay la posibilidad de realizar lances hacia afuera del ring o incluso agarrarse a sillazos, otra de las caracteristicas importantes es que fue el unico que permitia llevar el encuentro hacia "backstage".

El juego ademas conto con un pequeño sistema de "password" que permitia desbloquear algunas arenas, personajes o eventos por campeonatos, wooow, entre otras cosas y para finalizar la nunca faltante "creacion de luchadores" (mas tarde comentaremos de eso).

Lo bueno: Mayhem no podia quedarse atras de otras versiones asi que se pueden ocupar varios movimientos (reales) y los Finisher's bien adaptados a los que utilizaban los luchadores.

Lo malo: Mas tarde comentare en la seccion especial, pero adelanto que la creacion de personajes es mas mala que quitarle el lonche a alguien en la escuela Y no hay la eleccion de diversos "vestuarios" para los personajes asi que todos se ven como santa claus (o sea siempre igual :D).

4. MENUS Y OPCIONES

Bien, estos menus son muy simples y no creo tener que comentar mucho sobre ellos.

- * Quick Start : La opcion de inicio, es para comenzar una pelea rapida, solo seleccionamos al luchador y enfrentamos al azar.
- * Main Event : Comenzamos un evento donde seleccionamos el modo de pelea, arena disponible y evento.
- * Quest For the B. : Se selecciona un personaje y comenzamos a enfrentar para subir en el ranking y enfrentar por un titulo.

- * PPV Password : Se ingresa un codigo (que proporciono la pagina de EA) y se pueden desbloquear ciertos eventos o luchadores.
- * Battle Royal : Enfrenta en 3 o 4 luchadores en el que solo uno quedara como vencedor indiscutible.
- * Create Wrestler : A lo Frankenstein elegimos diversas opciones para crear un personaje.
- * Global Options : Modifica el volumen, sonido, etc o ve los creditos de los genios que crearon este gran juego.

Al comenzar el modo en "MAIN EVENT" tenemos algunas otras opciones a cambiar, entre las mas recurrentes.

O T I P O S D E B A T A L L A S

* SINGLES

Otros nombres: Mano a mano/uno contra uno.

Reglamentos : Para ganar se necesita del conteo de 3 en la lona,
Rendicion o submision,
Conteo de 20 (variable) fuera del ring,

Variantes : Lucha de no descalificacion, Reglas callejeras.

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 martinete, con las variantes de NO DQ y Weapon Match se le puede dar mas sabor y ocupar sillas, botes de basura o bates, etc.
Tambien se puede agregar la opcion de "RUN-INS" donde un aliado entra a interrumpir y ayudar a golpear al adversario.

* HANDICAP

Otros nombres: Lucha de desventaja/dos contra uno.

Reglamentos : Similar al Tag team's,
En caso de ser el que lucha contra dos, se puede ganar al vencer a uno.

Descripcion : La luchas de desventajas son utilizadas en la vida real para enfrentar dos oponentes de menor tamaño 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.

* 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,

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 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.

* TRIANGLE

Otros nombres: Triangular de la muerte.

Reglamentos : Similar a un Handicap, para ganar es necesario rendir a uno de los oponentes, que no sera cosa facil para nadie.

Descripcion : Aqui cada quien toma la lucha a su manera, el punto es rendir a uno de los adversarios para ser el ganador absoluto. Aqui en mexico se tiene una variante de que el primero en rendir sale de la lucha (y en teoria es el que gana) y deja enfrentando a dos, que disputaran quien es el perdedor final, esta modalidad se ocupa para las luchas de apuestas.

* BATTLE ROYAL

4 WAY DANCE

Otros nombres: Cuadrangular de la muerte/Batalla real

Reglamentos : Para ganar se necesita del conteo de 3 en la lona, Rendicion o submicion, Conteo de 20 (variable) fuera del ring, Sacar al luchador por la tercera (Gana el Battle ROyal).

Descripcion : El enfrentamiento es todos contra todos, en este caso el sistema de 4 Way Dance es que se tienen que rendir a dos oponentes hasta quedar en mano a mano y ser el ganador total. Para el Battle Royal, la unica regla para ganar es sacar a los otros adversarios fuera del ring.

o R E G L A S D E B A T A L L A

En la seleccion de "Match Rules" se puede seleccionar unas pequeñas variaciones a los encuentros mano a mano.

- * Raven's Rules : Es una lucha sin descalificacion y se puede rendir en cualquier area.
- * Weapon Match : Lucha con reglas callejeras, esta permitido usar armas como bates, sillas o botes de basura pero hay conteo de 20
- * No DQ : Tambien se puede hacer cualquier cosa sin descalificacion.

o E V E N T O S E S P E C I A L E S

Como te daras cuenta, el juego consta con muchos ecenarios asi que no hay pretexto para estar siempre en el mismo. (sigo investigando sobre los eventos, no es cosa facil si eras un chavalin y no recuerdas muchas cosas :D).

* Monday Nitro

- * Thursday Thunder
- * Saturday Night
- * Souled Out
- * SuperBrawl
- * Uncensored
- * Spring Stampede
- * Slamboree
- * Great American Bash
- * Bash At the Beach
- * Road Wild
- * Fall Brawl
- * Halloween Havoc
- * World Ward III
- * Starrcade

Monday Nitro fue el evento desarrollado los lunes y competencia (tambien dolor de cabeza) para RAW de WWF, estas tuvieron grandes batallas de Rating que en varias ocaciones gano WCW, hasta como todos saben, "el gran deceso" y de alli al pozo. Thursday thunder y Saturday night tambien eran eventos entre semana (algo asi como "los normales") y los demas fueron eventos PPV realizados a lo largo de todo el año. Tambien entre los cuales destaca "Super Brawl" que era algo asi como el wrestlemania de WCW.

O A R E A S O C U L T A S

Como lo habia comentado, Mayhem es el unico juego donde se pudo llevar la lucha hacia afuera del propio escenario (esto mediante un codigo y despues se seleccionan en "match Rules"), para poder salir del evento los dos personajes tienen que estar cerca de la entrada e ir en direccion por donde se hace la presentacion, entre los disponibles se encuentran.

- * Bathroom
- * Storage
- * Loading
- * Locker
- * Boilroom
- * Hallway
- * Ticket Office

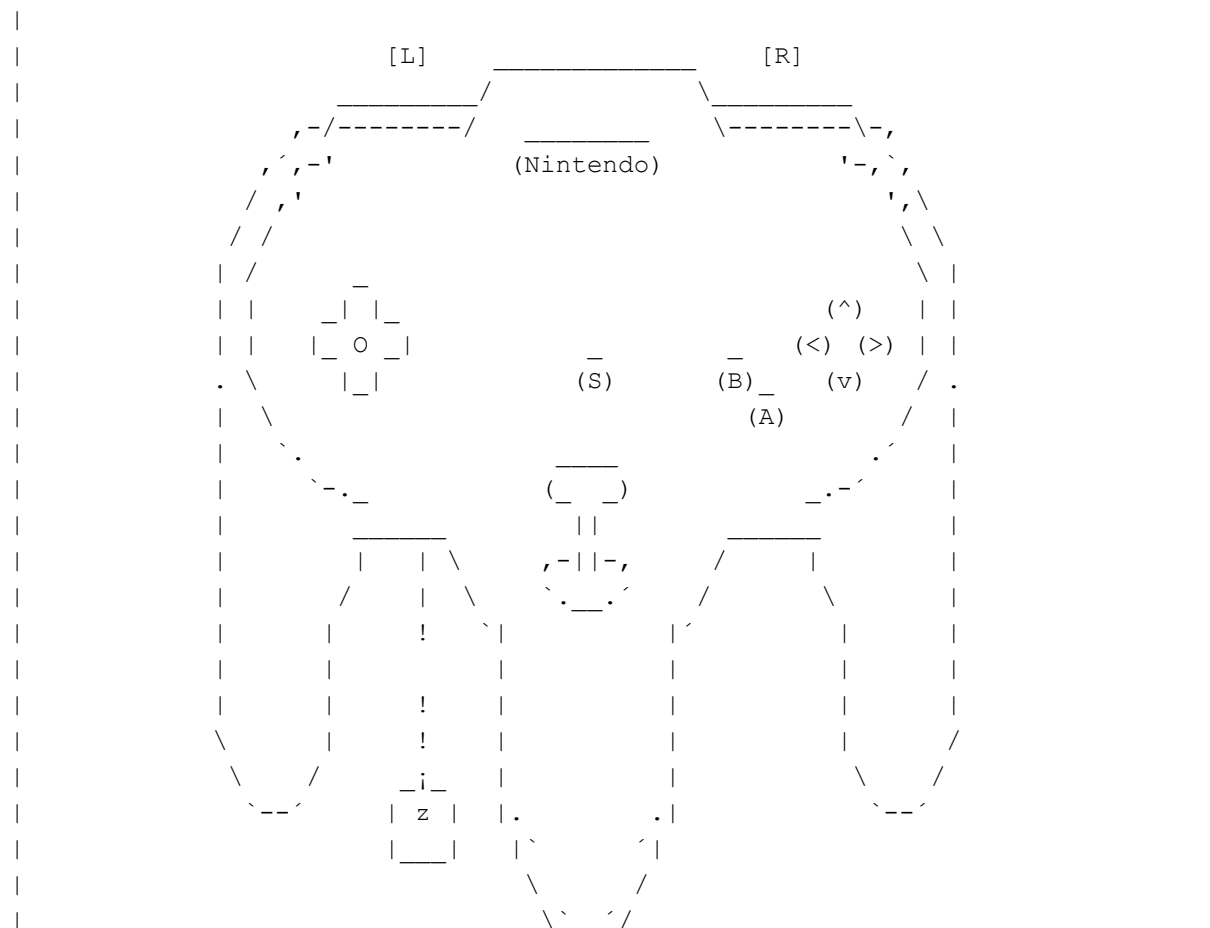
- * Day Car Parks
- * Night C.Parks
- * Firstaid
- * Night Office
- * Day Office
- * Media Room

Ahora el dato... WCW quizo sacarle mas jugo a esta opcion de areas ocultas y como lo dije lineas arriba, en el 2000 lanzo "Backstage assault" un juego completamente dedicado a las peleas tras bambalinas y opciones de luchas callejeras (sillas, botes, acido, etc)... En lo personal el juego fue muy, pero muy ambicioso y (Co)rompio la linea entre lo bueno y absurdo. (Esta fue una opinion personal (:D) algo asi como las que dan en los noticieros).

Bueno, eso es todo lo que se podria considerar a "basico" asi que pasemos a otras cosas.

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) : Patadas.
|* (B) : Atrapar al oponente en posicion de "toma de referee".
|
|* (^) : Hacer pose de victoria.
|* (<) : Golpe especial/patada.
|* (>) : Dar el relevo en Tag Team's.
|* (v) : Golpe/girar al oponente cuando este sobre la lona.
|
|* [L]-[R] : Bloquear y Correr respectivamente
|* (S) : Accedemos al menu.
|* (Z) : No tienen ningun uso.
|
|  _
|* ( _ ) : Finish move.
|  ||
| /||\
| \_ /
|

```

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

() - A L E S T A R D E P I E

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

```

| ° (A) : Kick (patada frontal).
|
| ° (<) (v) : Rolling Chop / Punch
|
|  _
|  | |
|° | _ | + (A) : Patadas fuertes (con giro o dobles).
|  | |
|
|  _
|  | |
|° | _ | + (<)/(v) : Golpes o Patadas especiales (avanzados).
|  | |
|

```

() - C O R R E R H A C I A E L O P O N E N T E

Estas conbinaciones se realizan cuando corres hacia tu oponente.

```

|  _
|° [ R ] + (A)1 : Investida menor hacia el oponente, se realiza
|                 cuando tomas poco impulso.
|
|  _
|° [ R ] + (A)2 : Es una pequeña variante, se realiza al oponente
|                 cuando esta de frente y en mayores casos son
|

```

"tijeras".

() - C O N T R A T A C A R

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

° (A) : Recibes al oponente con golpe.

° (B) (v) : Recibes al oponente con una tecnica mayor.

° (<) : Recibe con una golpe mayor.

() - V O L A R H A C I A F U E R A D E L R I N G

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

° [R] + (A) : Corre y antes de que llegues a las cuerdas, presiona el boton (A) (B) (<) (v) y realiza algun tipo de tope o lance

() - V O L A R D E S D E E L R I N G S I D E

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) (<) (v) : Solo presiona cualquiera de esos botones para lanzarse hacia el oponente con un golpe (parado) o plancha (recostado).

() - A T A C A R D E S D E E L E S Q U I N E R O

Primero debes subir al ring, presionando el boton de correr Y alguna de las direcciones del pad (dependiendo de que esquina esta). Para bajar de la esquina presiona el boton (B).

Si el oponente esta de pie en el ring.

° (A) (<) : Realiza alguna plancha o patadas voladoras.

Si el oponente esta recostado sobre la lona.

| ° (A) (<) : Plancha Primaria.

| ° (v) : Plancha Secundaria (En algunos casos).

| () - T O M A D E R E F E R E E

| Como lo habia comentado, para la toma de referee se debe de presionar el
| boton B 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 necesita presionar el boton A en forma corta
| o mejor dicho solo presionar el boton (A) una vez.

| ° (A) : Llave basica o golpe.

| ° (<) : Ataque menor.

| ° (B) o (v) : Algun tipo de derribe.

| [<] [^] : Un azoton hacia la lona.

| ° (A) +
| [v] [>] : Llave secundaria.

| [<] [^] : Llave secundaria 3.

| ° (<) +
| [v] [>] : Llave secundaria 4.

| [<] [^] : Derribe.

| ° (B) +
| [v] [>] : Otro tipo de derribe.

| () - M A X I M O

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

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

| () - T O M A D E R E F E R E E T R A S E R A

| Es decir cuando atrapas al oponente hacia atras, solo hay tres conbinaciones
| de botones, los demas siempre son iguales.

| ° (A) : Tecnica basica.

| -

| ° (<) : golpe menor.

| ° (B) o (v̄) : Suplex o tecnica con Pin.

| () - E L O P O N E N T E S E E N C U E N T R A E N L A L O N A
| B O C A A R R I B A

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

| ° (B) + (v) : Levantas o das vuelta al oponente.

| ° (A) : Da algun senton o patada.

| ° (<) : Da un golpe sensillo hacia el oponente (pisoton).

| (A) $_ | \overset{_}{\wedge} | _$: Llave primaria 1.

| ° $_ + | < >]$

| (<) [v] : Llave primaria 2.

| La convinacion para las llaves primarias se pueden realizar con cualquier
| direccion del pad, solo hay que estar cerca del oponente.

| () - E L O P O N E N T E S E E N C U E N T R A E N L A L O N A
| B O C A A B A J O

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

| ° (A) : Da un golpe sensillo o rodillazo.

| ° (<) : Un golpe mas avanzado (igual al anterior).

| (A) $_ | \overset{_}{\wedge} | _$: Llave primaria 3.

| ° $_ + | < >]$

| (<) [v] : Llave primaria 4.

| () - T E N E R A L O P O N E N T E E N E L E S Q U I N E R O

| Por ultimo se pueden realizar algunas acciones al tomar al oponente en el
| esquinero.

| ° (A) o (<) : Derribe en los dos casos.

| ° (v) : Captura en las cuerdas y patadas (siempre).

| ° (B) : Se toma al oponente y sube a la tercera cuerda.

|-----|
|
|En este caso, presiona el boton (B) para atrapar al oponente en la esquina, |
dependiendo de esto podemos realizar alguna de estas acciones.

|
|° (A) : Suplex o arrojar hacia la lona.
|

|
|° (B) : Otro tipo de Suplex desde la tercera.
|

|-----|
|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.

7. CAMPEONATOS Y FACCIÓNES

Para poder acceder a enfrentar por un campeonato, debemos de ir a "Quest for The best" y aqui nos mostrara el ranking de "retadores" y el campeonato al que se tiene que llegar.

Nota: Para poder acceder al "Quest for the best" antes hay que elegir el juego en nuevo (o cargar uno) y el nivel de dificultad. Dependiendo de la dificultad y en como se bayan avanzando en los encuentros se podran desbloquear algunos oponentes.

o C A M P E O N A T O S

- * US. Heavyweight : Como se da a conocer solo, es el que ostentaban en la region de USA.
- * Cruiserweight : Este era el que regia a los pesos jr's, semicompletos o welter's, que en su mayoria eran los Mexicanos.
- * Tag Team Title : Las parejas o facciones podian retar a otras (aun sin importar el peso) en un enfrentamiento de relevos.
- * World Heavyweight: Y claro, como la mayoria eran unos musculosos de mas de 100 kg, necesitaban un cetro propio.
- * TV. Title : Este cinturón era como un comodín, que podia ostentar cualquiera.

o F A C C I O N E S

WCW

- * Goldberg : 6'4/285/Tulsa Oklahoma/Jackhammer
- * Sting : 6'3/252/Venice beach CA/Scorpion Death lock
- * Diamond Dallas P : 6'5/253/Jershey shore/Diamond cutter
- * Randy Savege : 6'1/260/Sarasota florida/Macho elbow
- * Broker-T : 6'3/258/Harlem NY/110th Streer Slam
- * Rick Steiner : 5'11/280/Bay City M/Power Slam

* Breth Hart : 6'0/255/Galgary Alberta/Sharpshooter
* Buff Bagwell : 6'1/297/Marietta Ga/Buff Blockbuster
* Konnan : 6'2/251/Miami Fl/Tequila Sunrise
* Ernest Miller : 6'2/225/Detroit Mi/Cat's Cradle
* Curt Henning : 6'2/255/Mound MN/Henning-Plex
* Barry Windham : 6'5/263/Sweetwater TX/Superplex
* Bobby Duncum JR : 6'4/265/Austin TX/Widowmaker
* Kenny Kaos : 5'11/244/Pittsburgh PA/Kaos Krusher
* Norman Smiley : 6'2/226/Liverpool England/Norman Conquest
* Wrath : 6'6/272/Harrisburg PA/Meltdown
* Buddy Lee Parker : 5'9/242/Atlanta GA/Outsider's Edge
* Bobby Eaton : 6'0/233/Huntsville AL/Wolfman Slam
* Bobby Blaze : 6'1/222/Charlotte NC/Beely-to-Belly Suplex

NWO BLACK AND WHITE

* Horace : 6'4/253/Malibu CA/Underhook Powerbomb
* Scott Norton : 6'3/360/Minneapolis MN/Powerbomb
* Stevie Ray : 6'5/292/Harlem NY/110th Streer Slam
* Erik Bishop : 6'3/185/Minneapolis MN/Hail to the Chief

NWO WOLFPAC

* Hollywood Hagan : 6'7/275/Venice Beach Ca/Running Leg Drop
* Scoot Steiner : 6'2/290/Bay City Mi/Steiner Recliner
* Kevin Nash : 7'1/367/Phoenix Az/Jackknife Powerbomb
* Lex Luger : 6'4/270/Atlanta Ga/Torture Rack
* Scott Hall : 6'7/268/Orlando Fl/Outsider's Edge
* Disco Inferno : 6'1/240/Atlanta Ga/Chart Buster
* Wolfpac Sting : 6'3/252/Venice Beach Ca/Scorpiong Death Lock

HORSEMEN

* Rick Flair : 6'5/245/Charlotte Nc/Figure for leglock
* Arn Anderson : 6'0/249/Minneapolis Mn/Gourd Buster
* Chris Benoit : 5'10/220/Edmonton Alberta/Crippler Crossface
* Dean Malenko : 5'9/216/Tampa Fl/Texas Cloverleaf
* Steve McMichael : 6'2/261/Austin Tx/Chop Block

CRUISERWEIGHT

* Rey Mysterio Jr : 5'6/165/San Diego Ca/Hurrican Rana
* Kidman : 5'11/165/Alletown Pa/Shooting Star Press
* Eddy Guerrero : 5'9/205/El Paso Tx/Frog Splash
* Juventud Guerrera : 5'5/165/Mexico City Mexico/Juvi Driver
* Chris Jericho : 6'2/225/Galgary Alberta/Liontamer
* Psychosis : 5'10/200/Tijuana Mexico/Guillotine Leg Drop
* Chavo Guerrero Jr : 5'10/265/El paso Tx/Tornado DDT
* La Parka : 5'8/221/Mexico City Mexico/La Parkinator
* Alex Wright : 6'3/223/Berlin Germany/Missile Dropkick
* Kaz Hayashi : 5'6/160/Tokyo Japan/Kaz Sault
* Lash Leroux : 5'11/195/Baton Rouge La/Whip-Lash
* Lizmark Jr : 6'2/220/Acapulco Mexico/Hurricane Rana
* Prince Iaukea : 5'10/212/Honolulu Hi/Swandive Headbutt

HARDCORE

* Raven : 6'2/259/Short Hills Nj/Evenflow DDT
* Saturn : 5'10/250/Boston Ma/Death Valley Driver

* Bam Bam Bigelow : 6'3/368/Asbury Park Nj/Greeting From Asbury Park
* Kanyon : 6'3/244/Jersey Shores/Flat Liner
* Gene Okerlund : 5'9/212/Robbinslade Mn/Gene Hammer
* Sonny Onoo : 5'5/155/Osaka Japan/Running Nose PowerSlam
* Doug Dellinger : 6'2/260/Raliegh Nc/Security Slam
* Jimmy Hart : 5'5/155/Memphis Tn/Jacket Buster

Para ser sincero, quiciera saber que le ha pasado a mas de la mitad de estos luchadores, algunos de buen nivel.

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: Esta seccion solo es un copi-paste de las otras guias de lucha libre, realizadas por mi persona (n_n) ¿ya mensione que esta es la 2ª de 5 (c_c)?

1. GOLPES Y PATADAS (O ESTAR DE PIE)

Nombre : CHOP
En Mexico : Mchetazo
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 del Cabrito

Descripcion: Correccion! a como lo habia comentado antes, esta patada se conoce como la del cabrito y es una lanzada con gran intensidad hacia el rostro o pecho del oponente (mejor dicho, una pierna en el suelo y la otra en punta contra el adversario).

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.

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 : Tacleada

Descripcion: Esta variante de Tackle solo se distingue por un leve impulso que se da al adversario con el hombro, en ocasiones no se ocupa para derribe, 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

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 rueca
Descripcion: Este es un giro en rueca 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 O HARAI-GOSHI (ACTUALIZADO DE MAYHEM).
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 de 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 enlonado, 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

=====
(NO POSIBLE EN MAYHEM)

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 : RUNNING 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

(NO DISPONIBLE EN MAYHEM)

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 característico de este movimiento es que el que lo ejecuta se deja en caída 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 atrás, 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 pisotón 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 lanzándose 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 cear).

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 atrás 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 golpeándose 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.

Nombre : DOUBLE CHICKEN WING (ACTUALIZADO DE MAYHEM)

En Mexico : Paquetito

Descripcion: El oponente es tomado de ambos hombros y con una variante de paquete es tomado de frente y colocado en espaldas planas.

Nombre : STOMACH CRUSHER

En Mexico : Quebradora invertida

Descripcion: Un movimiento a la inversa de la quebradora a espalda (o sea que va para el estomago) creo que tambien se le conoce como Gourd buster o algo similar (>_>).

7. SEGUNDA TOMA DE REFEREE Y FINISHER'S

Nota: Aquí 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 caída 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 posicion 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 pezgado
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 PILEDRIIVER
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 O TORNADO 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.

Nombre : RUSSIAN LEG SWEEP

En Mexico : BARREDORA

Descripcion: Los dos luchadores estan de lado, se toma al oponente del cuello, se le amarra una de las piernas y se le da el giro para tirarlo de espaldas.

Nombre : FLAT LINER (ACTUALIZADO MAYHEM)
En Mexico : ROMPE CARAS
Descripcion: Es casi la misma toma como para un Russian leg Sweep, a diferencia que al tomar el impulso para el derribe, este es hacia el rostro del oponente, dejado a mi parecer con mas daño que el movimiento anterior.

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.
Correccion: Enrique Llanes creo la Cerrajera, Rolando vera creo la Sultana.

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
entrepiedra 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

* Sunset flip o senton Splash (Segun Mayhem)

=====

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 describir 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
presion de sus piernas en el abdomen.

Nombre : CAMEL CLUTCH
En Mexico : La de a Caballo
Descripcion: La llave inmortalizada 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.

Nombre : BOSTON CRAB

En Mexico : El Cangrejo

Descripcion: A diferencia del medio cangrejo, este ejerce la presion sobre las dos piernas, jalando todo el peso hacia atras para conseguir la rendicion.

Nombre : SCORPION DEATH LOCK O SARPSHOOTER

En Mexico : El Escorpion o el Francotirador

Descripcion: Esta es una cruceta hacia las piernas del oponente mas un giro hacia el frente (el oponente queda de frente y el adversario a manera de Cangrejo).

El "Francotirador" es tomado por algunos como un movimiento diferente, pero a cuestiones propias no noto ninguna diferencia.

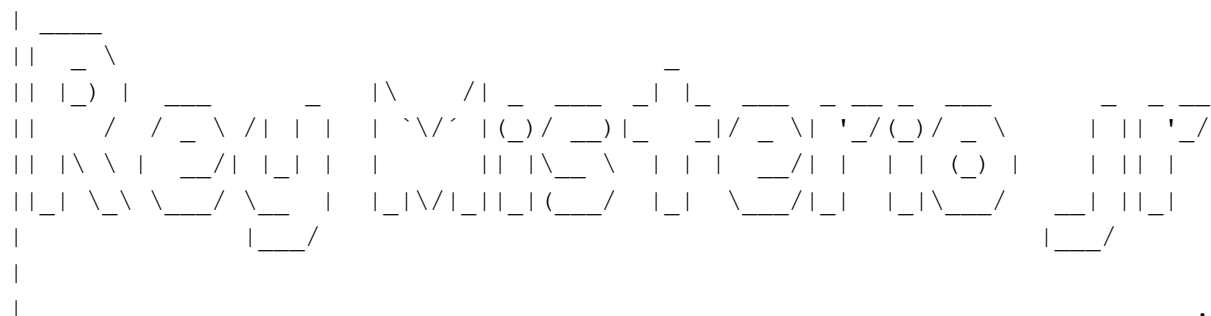
Nombre : BOW & ARROW BACKBRAKER

En Mexico : Quebradora de Arco

Descripcion: Se atrapa al oponente a manera de Tabla y se ejercer presion con las rodillas hacia su espalda, ademas de jalar su cabeza y piernas con las manos (respectivamente).

9. LUCHADORES Y MOVIMIENTOS

Estos son los personajes a los cuales encontraras en esta Guia, sus movientos se basan en la plantilla mostrada varias lineas arriba, ok no esta todo como lo planeaba pero luego le agrego mas cosas.



() - C O M E N T A R I O D E M O V I M I E N T O S

El personaje de Rey no muestra ese luchador con tanta agilidad y destreza al volar como lo manejaron en WCW vs NWO o WCW/NWO dandole poca enjundia y presentandolo mas con una tecnica "gringa" y poco depurada, los mortales pasaron a ser planchas y las patadas desde el esquinero a simples y secos martillos, aun teniendo gran destreza con algunos movimientos de "Lucha Libre" hubo una gran diferencia mostrando un personaje muy diferente al enmascarado volador que todos conociamos.

() - A L E S T A R D E P I E

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

| ° (A) : Kick (patada frontal).
|
|

| ° (<) (v) : Elbow / Punch.
|
|

| ° | _ | | _ | + (A) : Dropkick (patada voladoras).
| | _ |
|

| ° | _ | | _ | + (<) / (v) : Rolling chop / Heavy Punch.
| | _ |
|

| () - C O R R E R H A C I A E L O P O N E N T E

Estas conbinaciones se realizan cuando corres hacia tu oponente.

| ° [R] + (A) : Flying Body Attack (plancha corta).
|
|

| ° [R] + (B) : Double Leg Tackle (Tacleada).
|
|

| () - C O N T R A T A C A R

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

| ° (A) : Shoulder Trow (Vuelta de Campana).
|

| ° (B) (v) : Quebradora con hilo.
|

| ° (<) : High Jump Face Buster (Rompe Caras).
|
|

| () - V O L A R H A C I A F U E R A D E L R I N G

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

| ° [R] + (A) : Asai Moonsault (La quebrada).
|
|

| () - V O L A R D E S D E E L R I N G S I D E

| 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) (<) (v) : Corkscrew Attack (Tornillo)/Body Splash (plancha).
|
|
|
|-----|

| () - A T A C A R D E S D E E L E S Q U I N E R O
|
|-----|

| Primero debes subir al ring, presionando el boton de correr Y alguna de las
| direcciones del pad (dependiendo de que esquina esta). Para bajar de la
esquina presiona el boton (B).

| Si el oponente esta de pie en el ring.

| ° (A) (<) : Sledge Hammer (Doble Martillo).
|
|

| Si el oponente esta recostado sobre la lona.

| ° (A) (<) : Diving Body Press (Plancha original).
|

| ° (v) : Moonsault Press (Mortal desde la tercera).
|
|
|-----|

| () - T O M A D E R E F E R E E
|
|-----|

| Como lo habia comentado, para la toma de referee se debe de presionar el
| boton B 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 necesita presionar el boton A en forma corta
o mejor dicho solo presionar el boton (A) una vez.

| ° (A) : Drop Toe Hold (Zancadilla).
|

| ° (<) : Back hand Chop (Machetazo al pecho).
|

| ° (B) o (v) : Harai-Goshi (Derribe Japones).
|
|

| [<] [^] : Small Packet Hold (Paquete total).
| ° (A) +

| [v] [>] : Blizzard Suplex (Suplex Con puente).
|
|

| _ [<] [^] : DDT.
| ° (<) +

| [v] [>] : Snap Suplex (Suplex corto).
|
|

| [<] [^] : Russian Leg Sweep (Barredora).
| ° (B) +

| [v] [>] : Lifting Takedown (Desnucadora).
|
|-----|

| () - M A X I M O
|

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

() : Hurricane Rana (Huracan-Rana).

() - T O M A D E R E F E R E E T R A S E R A

Es decir cuando atrapas al oponente hacia atras, solo hay tres conbinaciones de botones, los demas siempre son iguales.

(A) : School Boy (Espaldas planas).

(<) : Rolling Prawn Hold (Rana Original).

(B) o (v) : Hurricane Rana (HuracaRana).

() - E L O P O N E N T E S E E N C U E N T R A E N L A L O N A B O C A A R R I B A

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

(B) + (v) : Levantas o das vuelta al oponente.

(A) : Sunset Flip (Giro de frente).

(<) : Elbow Drop (Codazo).

(A) | ^ | : Jumping Knee Drop (Rodillazo con salto).

() + [< >]

(<) [v] : Guillotine Leg Drop (Guillotina).

La conbinacion para las llaves primarias se pueden realizar con cualquier direccion del pad, solo hay que estar cerca del oponente.

() - E L O P O N E N T E S E E N C U E N T R A E N L A L O N A B O C A A B A J O

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

(A) : Stomping (pizoton).

(<) : Guillotine Leg Drop.

| (A) | ^ | : (High) Boston Crab (Cangrejo).
| ° | + | < | >]
| (<) | [v] | : Sunset Flip o Rolling Senton (Giro de frente).
|
|
|-----|

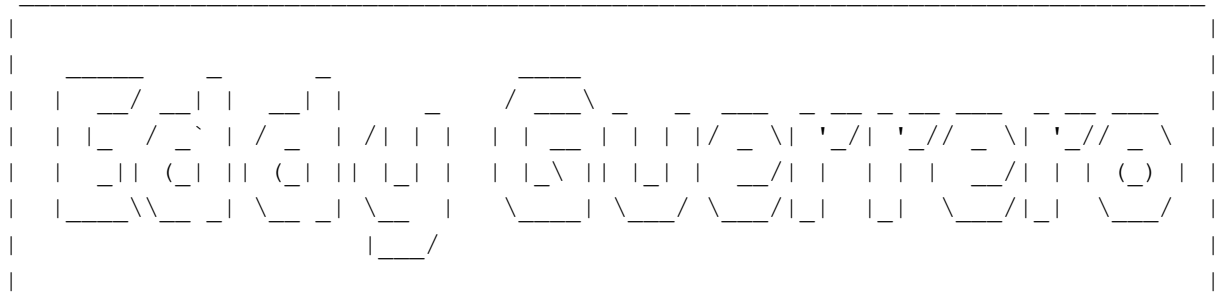
| () - T E N E R A L O P O N E N T E E N E L E S Q U I N E R O
|
|-----|

| Por ultimo se pueden realizar algunas acciones al tomar al oponente en el
esquinero.

| ° (A) o (<) | : Monkey Flip (Catapulta).
| ° (v) | : Tornado DDT.
|
|-----|

| En este caso, presiona el boton (B) para atrapar al oponente en la esquina,
dependiendo de esto podemos realizar alguna de estas acciones.

| ° (A) | : Super Ultra Rana (Super Huracan-Rana o Frankenstein).
| ° (B) | : Mounted Punch Rush (Maquina de golpes).
|
|-----|



| Eddie Guerrero (Q.E.P.D) como la mayoria de los miembros Mexicanos de la wcw
| una de las figuras pioneras de la AAA, entre otras tantas cosas que realizo
y que tanto se le extraña ...

| () - C O M E N T A R I O D E M O V I M I E N T O S
|
|-----|

| Eddy como lo era en sus movimientos reales, era muy bueno aplicando varios
| tipos de suplex, aunque la mayoria de sus movimientos son muy comunes, hay
| que resaltar la falta del Frog splash como movimiento especial o bien si es
| que la plancha que ejecuta se pueda considerar como una de ese tipo y repito
| que sus demas movimientos son muy comunes.
|
|-----|

| () - A L E S T A R D E P I E
|
|-----|

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

| ° (A) : Kick (patada frontal).
|

| ° (<) (v) : Rolling Chop / Punch
|

| ° | _ | | _ | + (A) : Rolling Sole Butt (patada con giro).
| | _ | | _ |

| ° | _ | | _ | + (<) / (v) : Heavy Punch.
| | _ | | _ |

| () - C O R R E R H A C I A E L O P O N E N T E

Estas conbinaciones se realizan cuando corres hacia tu oponente.

| ° [R] + (A) : Dropkick (patadas Voladoras).
|

| ° [R] + (A)2 : Head Scissors Whip (Tijeras).
|

| () - C O N T R A T A C A R

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

| ° (A) : Kitchen Skin (Rodillazo).
|

| ° (B) (v) : Quebradora con hilo.
|

| ° (<) : Double Leg Tacle - Spear (Tacleada o Lanza).
|

| () - V O L A R H A C I A F U E R A D E L R I N G

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

| ° [R] + (A) : Asai Moonsault (La quebrada).
|

| () - V O L A R D E S D E E L R I N G S I D E

| 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) (<) (v) : Missile DropKick (patadas)/ Body Splash (plancha).

() - A T A C A R D E S D E E L E S Q U I N E R O

Primero debes subir al ring, presionando el boton de correr Y alguna de las direcciones del pad (dependiendo de que esquina esta). Para bajar de la esquina presiona el boton (B).

Si el oponente esta de pie en el ring.

° (A) (<) : Missile Dropkick (patadas en Cascada).

Si el oponente esta recostado sobre la lona.

° (A) (<) : Diving Body Press (Plancha original).

° (v) : Diving Body Press.

() - T O M A D E R E F E R E E

Como lo habia comentado, para la toma de referee se debe de presionar el boton B 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 necesita presionar el boton A en forma corta o mejor dicho solo presionar el boton (A) una vez.

° (A) : Manhattan Drop (silla electrica).

° (<) : Headlock Punch (llave al cuello).

° (B) o (v) : Drop Toe Hold (Zancadilla).

[<] [^] : Shoulder Neckbreaker (Desnucadora).

° (A) +
[v] [>] : Flatliner (rompe caras).

[<] [^] : Clothesline o Lariat (antebrazo).

° (<) +
[v] [>] : DDT.

[<] [^] : Backbreaker (Quebradora original).

° (B) +
[v] [>] : Stomach Crusher.

| () - M A X I M O

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

| _____
| (_ _)
| ° || : Hurricane Rana (Huracan-Rana).
| ||

|-----
() - T O M A D E R E F E R E E T R A S E R A

|Es decir cuando atrapas al oponente hacia atras, solo hay tres conbinaciones
de botones, los demas siempre son iguales.

| ° (A) : Hurricane Rana (al Ser reversa es una Dragon Rana).
|

| ° (<) : BackBrain Headbutt (cabezaso).
|

| ° (B) o (v) : German Suplex (Suplex Aleman con puente).
|

|-----
| () - E L O P O N E N T E S E E N C U E N T R A E N L A L O N A
B O C A A R R I B A

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

| ° (B) + (v) : Levantas o das vuelta al oponente.
|

| ° (A) : Sunset Flip (Giro de frente).
|

| ° (<) : Face Cut (pizoton al rostro).
|

| (A) _ | ^ | _ : Surfboard Stretch (Doble tirante a los brazos).
| ° _ + |< >|

| (<) [v] : Sleeper Hold (Candado al cuello).
|

|La conbinacion para las llaves primarias se pueden realizar con cualquier
direccion del pad, solo hay que estar cerca del oponente.

| () - E L O P O N E N T E S E E N C U E N T R A E N L A L O N A
B O C A A B A J O

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

| ° (A) : Jumping Knee (rodillazo con salto).
|

° (<) : Sunset Flip.

(A) | ^ | : Arm Lock & Facelock (Candado al cuello y brazo).

° - + | < >]

(<) [v] : Romero Special (La Tapatia).

() - T E N E R A L O P O N E N T E E N E L E S Q U I N E R O

Por ultimo se pueden realizar algunas acciones al tomar al oponente en el esquinero.

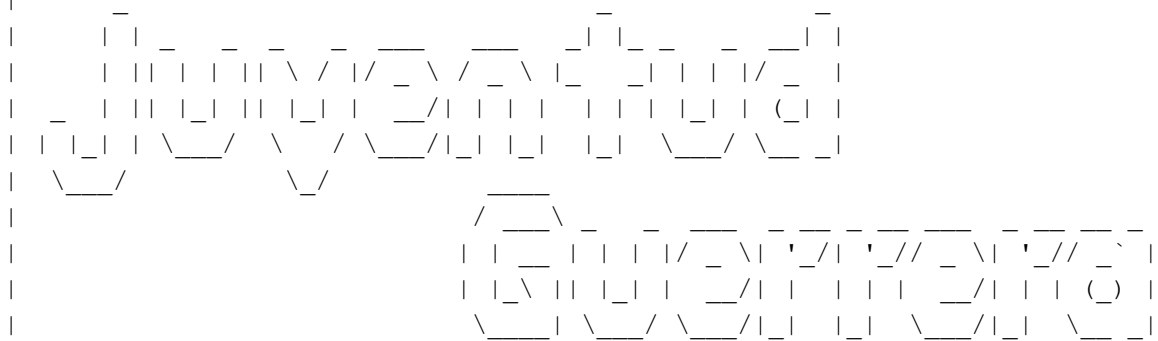
° (A) o (<) : Monkey Flip (Catapulta).

° (v) : Captura en las cuerdas y patadas (siempre).

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

° (A) : Super Ultra Rana (Super Huracan-Rana o Frankenstein).

° (B) : Super Ultra Rana (Super Huracan-Rana o Frankenstein).



() - C O M E N T A R I O D E M O V I M I E N T O S

Juvi (como se le conoce comunmente), sigue el mismo patron similar al de Rey Mysterio, en donde en "Wcw/NWO Revenge" era un poco mas agil, aunque en este caso (y tambien apareciendo desenmascarado), tiene muy bien adaptado varios de sus movimientos como el "juvi driver" o "450° splash", al parecer es el mejor conuinado entre toques de espalda y llaves de rendicion.

() - A L E S T A R D E P I E

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

| ° (A) : Kick (patada frontal).

| ° (<) (v) : Headbutt / Slap to chest.

| ° | _ | | _ | + (A) : Dropkick (patadas voladoras).

| ° | _ | | _ | + (<) / (v) : Elbow Pat / Heavy Punch.

| () - C O R R E R H A C I A E L O P O N E N T E

| Estas conbinaciones se realizan cuando corres hacia tu oponente.

| ° [R] + (A) : Flying Body Attack (plancha corta).

| ° [R] + (B) : Head Scissors Whip (Tijeras).

| () - C O N T R A T A C A R

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

| ° (A) : Stomach Crusher (quebradora de estomago).

| ° (B) (v) : Shoulder Back Toss (vuelta de campana).

| ° (<) : High jump Facebuster (Rompe Caras).

| () - V O L A R H A C I A F U E R A D E L R I N G

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

| ° [R] + (A) : Plancha Suicide (Pezcadito).

| () - V O L A R D E S D E E L R I N G S I D E

| 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) (<) (v) : Corckscrew body press (tornillo)/450° Splash. |
| |

| ----- |
() - A T A C A R D E S D E E L E S Q U I N E R O

| Primero debes subir al ring, presionando el boton de correr Y alguna de las |
| direcciones del pad (dependiendo de que esquina esta). Para bajar de la |
| esquina presiona el boton (B). |

| ----- |
| Si el oponente esta de pie en el ring. |

| ° (A) (<) : Missile Dropkick (patadas en Cascada). |
| |

| Si el oponente esta recostado sobre la lona. |

| ° (A) (<) (v) : 450 Splash (Mortal con doble giro). |
| |

| ----- |
() - T O M A D E R E F E R E E

| Como lo habia comentado, para la toma de referee se debe de presionar el |
| boton B 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 necesita presionar el boton A en forma corta |
| o mejor dicho solo presionar el boton (A) una vez. |

| ----- |
| ° (A) : Harai-Goshi (Derribe Japonés). |
| |

| ° (<) : Headlock Punch (llave a la cabeza). |
| |

| ° (B) o (v) : Arm Breaker (llave al brazo) (+ tacle corto). |
| |

| [<] [^] : Russian Leg sweep (Cobra barredora). |
| ° (A) + |

| [v] [>] : Hurricane Rana (Huracan-rana). |
| |

| [<] [^] : Clothesline o Lariat (antebrazo). |
| ° (<) + |

| [v] [>] : Flatliner (Rompe Caras). |
| |

| [<] [^] : Small Package Hold (paquete total). |
| ° (B) + |

| [v] [>] : Power Bomb Whip (Desnucadora o Bombazo). |
| |

| ----- |

| () - M A X I M O

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

|
| ()
| ° || : Juvi Driver (Michinoku Driver II).
| ||

|-----
() - T O M A D E R E F E R E E T R A S E R A

|Es decir cuando atrapas al oponente hacia atras, solo hay tres conbinaciones
de botones, los demas siempre son iguales.

| ° (A) : Reverse DDT.
|
| ° (<) : Rolling Prawn Hold (Rana Original).
|
° (B) o (<v) : Hurricane Rana (HuracaRana).

|-----
| () - E L O P O N E N T E S E E N C U E N T R A E N L A L O N A
B O C A A R R I B A

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

| ° (B) + (v) : Levantas o das vuelta al oponente.
|
| ° (A) : Stomping (Pizoton).
|
| ° (<) : Sunset Flip o Senton Splash.
|
| (A) | ^ | : Figure 4 leg lock (La Cruzeta del Enfermero).
| ° + |< >|
(<) [v] : Surfboard Stretch (Doble tirante a los brazos).

|La conbinacion para las llaves primarias se pueden realizar con cualquier
direccion del pad, solo hay que estar cerca del oponente.

|-----
| () - E L O P O N E N T E S E E N C U E N T R A E N L A L O N A
B O C A A B A J O

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

| ° (A) : Stomping (pizoton).
|

- ° (<) : Jumping Elbow (codazo).
- |
- (A) $\overline{_|\^|_}$: Romero Special (La Tapatia).
- ° $\overline{_} + |< >]$
- | (<) [v] : Sunset Flip o Senton Splash.

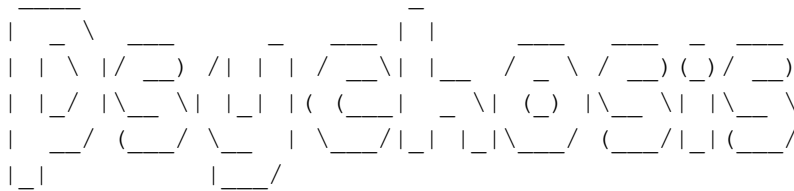
() - T E N E R A L O P O N E N T E E N E L E S Q U I N E R O

Por ultimo se pueden realizar algunas acciones al tomar al oponente en el esquinero.

- ° (A) o (<) : Asoton de Cara en el esquinero.
- |
- ° (v) : Jump Swining DDT o Tornado DDT.

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

- ° (A) : Super Ultra Rana (Super Huracan-Rana o Frankenstein).
- |
- ° (B) : Top Rope Stomach Crusher.



() - C O M E N T A R I O D E M O V I M I E N T O S

Actualmente conocido como "Nicho el millonario" (y en realidad es el Psychosis original) es uno de los mejores representantes de la familia de Tijuana, siempre se le ha reconocido por ser un luchador muy extremo y tozudo, aunque entre sus movimientos mas comunes no esta el utilizar el piledriver, si estan las guillotinas desde la tercera o como buen rudo los "fauls" (:D)

() - A L E S T A R D E P I E

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

- ° (A) : Rolling Sole Butt (patada con giro).

| ° (<) (v) : Rolling Chop / Punch.

| | | | |
| | | | |
| ° | | | | + (A) : High Kick (Patada en lo alto).

| | | | |
| | | | |
| ° | | | | + (<) / (v) : Elbow Pat / Heavy Punch.

| () - C O R R E R H A C I A E L O P O N E N T E

| Estas conbinaciones se realizan cuando corres hacia tu oponente.

| ° [R] + (A) : Dropkick (Patadas Voladoras).

| () - C O N T R A T A C A R

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

| ° (A) : Shoulder Back Toss (vuelta de campana).

| ° (B) (v) : Spine Buster (Rompe Espinas dorsal).

| ° (<) : Front High Kick (Patada en lo alto).

| () - V O L A R H A C I A F U E R A D E L R I N G

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

| ° [R] + (A) : Asai Moonsault (La quebrada).

| () - V O L A R D E S D E E L R I N G S I D E

| 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) (<) (v) : Clothesline / Body Splash (Recostado).

| ° (v) : Guillotine Drop (Recostado).

() - A T A C A R D E S D E E L E S Q U I N E R O

Primero debes subir al ring, presionando el boton de correr Y alguna de las direcciones del pad (dependiendo de que esquina esta). Para bajar de la esquina presiona el boton (B).

Si el oponente esta de pie en el ring.

° (A) (<) : Diving Clothesline.

° (v) : Missile Dropkick (patadas en Cascada).

Si el oponente esta recostado sobre la lona.

° (A) (<) : Diving Body Press (Plancha original).

° (v) : Diving Guillotine Drop (Guillotina).

() - T O M A D E R E F E R E E

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

Para realizar estos movimientos necesita presionar el boton A en forma corta o mejor dicho solo presionar el boton (A) una vez.

° (A) : Drop Toe Hold (Zancadilla).

° (<) : Headlock Punch (Candado a la cabeza y golpe).

° (B) o (v) : Arm Breaker (Torniquete al brazo) + (tacle corto).

[<] [^] : Small Package Hold (paquete total).

° (A) +
[v] [>] : Piledriver (Martinete).

[<] [^] : Stomach Crusher (Quebradora de estomago).

° (<) +
[v] [>] : Reverse Brainbuster (Suplex invertido).

[<] [^] : BackBreaker (Quebradora).

° (B) +
[v] [>] : Shoulder NeckBreaker (Desnucadora).

() - M A X I M O

Solo puedes realizar estas variaciones cuando tu estado de barra se

| encuentra en el maximo.

| -----
| ()
| ° || : Hurricane Rana (HuracanRana).
| ||

| -----
| () - T O M A D E R E F E R E E T R A S E R A

| Es decir cuando atrapas al oponente hacia atras, solo hay tres conbinaciones
| de botones, los demas siempre son iguales.

| -----
| ° (A) : German Suplex (Suplex Aleman).
| -
| ° (<) : Rolling Prawn Hold (Rana Original).
| -
| ° (B) o (v) : BackDrop (Desnucadora).

| -----
| () - E L O P O N E N T E S E E N C U E N T R A E N L A L O N A
| B O C A A R R I B A

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

| -----
| ° (B) + (v) : Levantas o das vuelta al oponente.
| ° (A) : Groing Head Drop (Faul).
| ° (<) : Guillotine Leg Drop (Guillotina).
| -
| (A) | ^ | : Sunset Flip o Senton Splash.
| ° - + | < > |
| (<) [v] : Face Cut (Pizoton al rostro).

| La conbinacion para las llaves primarias se pueden realizar con cualquier
| direccion del pad, solo hay que estar cerca del oponente.

| -----
| () - E L O P O N E N T E S E E N C U E N T R A E N L A L O N A
| B O C A A B A J O

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

| -----
| ° (A) : Jumping Elbow (codazo).
| ° (<) : Stomping (pizoton).
| -
| (A) | ^ | : Bow & Arrow BackBreaker (Quebradora de Arco).
| ° - + | < > |

(<) [v] : Torture Camel Clutch ("La de a Caballo").

() - T E N E R A L O P O N E N T E E N E L E S Q U I N E R O

Por ultimo se pueden realizar algunas acciones al tomar al oponente en el esquinero.

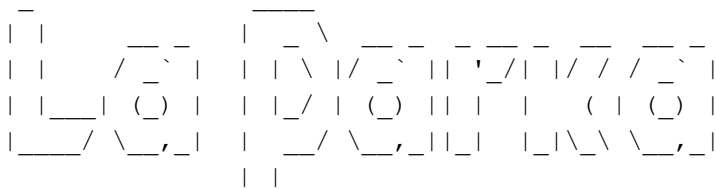
° (A) o (<) : Stomping Rush.

° (v) : Jump Swining DDT o Tornado DDT.

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

° (A) : Super Ultra Rana (Super Huracan-Rana o Frankenstein).

° (B) : Mounted Punch Rush (Maquinita de golpes).



() - C O M E N T A R I O D E M O V I M I E N T O S

Actualmente conocido como L.A PARK (o simplemente la Parka original) es uno de los mas representativos personajes de la lucha Mexicana, al igual que los demas inicio su carrera en AAA, en su estadia por la WCW se le conocia como el hombre de la silla (y en WCW/NWO salia con una, aunque fue un pequeño detalle que no checo EA), aunque el en la vida real no maneja un estilo muy estable, tanto puede acabar sus encuentros con un movimiento simple u ocupando algo mas que rudeza, sus movimientos son algo parecidos a los de Psychosis.

() - A L E S T A R D E P I E

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

° (A) : Kick (patada).

° (<) (v) : Headbutt / Slap to chest.

| | | |
| ° | | | + (A) : Rolling Sole Butt (patada con giro).
| | | |

| | | |
| ° | | | + (<)/(v) : Body Blow / Slap to chest.
| | | |

| () - C O R R E R H A C I A E L O P O N E N T E

| Estas conbinaciones se realizan cuando corres hacia tu oponente.

| | | |
| ° [R] + (A) : Dropkick (Patadas Voladoras).
| | | |

| () - C O N T R A T A C A R

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

| | | |
| ° (A) : Shoulder Back Toss (vuelta de campana).
| | | |

| | | |
| ° (B) (v) : Spine Buster (Rompe Espinas dorsal).
| | | |

| | | |
| ° (<) : High jump Facebuster (Rompe Caras).
| | | |

| () - V O L A R H A C I A F U E R A D E L R I N G

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

| | | |
| ° [R] + (A) : Cart-wheel Plancha.
| | | |

| () - V O L A R D E S D E E L R I N G S I D E

| 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) (<) (v) : Moonsault Press (Mortal)/ Missile DropKick.
| | | |

| | | |
| ° (v) : Corkscrew body press (Tornillo).
| | | |

| () - A T A C A R D E S D E E L E S Q U I N E R O

| Primero debes subir al ring, presionando el boton de correr Y alguna de las |
| direcciones del pad (dependiendo de que esquina esta). Para bajar de la |
| esquina presiona el boton (B).

| Si el oponente esta de pie en el ring.

| ° (A) (<) (v) : Missile Dropkick (Patadas en Cascada).

| Si el oponente esta recostado sobre la lona.

| ° (A) (<) (v) : Moonsault Press (Mortal).

| () - T O M A D E R E F E R E E

| Como lo habia comentado, para la toma de referee se debe de presionar el |
| boton B 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 necesita presionar el boton A en forma corta |
| o mejor dicho solo presionar el boton (A) una vez.

| ° (A) : BackHand Chop (Machetazo).

| ° (<) : Headlock Punch (Candado a la cabeza y golpe).

| ° (B) o (v) : Drop Toe Hold (Zancadilla).

| [<] [^] : Peace Crusher o Stoner/Ace Crusher.

| ° (A) +
| [v] [>] : Flatliner (Rompe Caras Frontal).

| ° (<) + [<] [^] : Piledriver (Martinete).

| [v] [>] : DDT.

| ° (B) + [<] [^] : BackBreaker (Quebradora).

| [v] [>] : Stomach Breaker (Quebradora de estomago).

| () - M A X I M O

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

| (_ _)
| ° || : Hurricane Rana (HuracanRana).
| ||

() - T O M A D E R E F E R E E T R A S E R A

Es decir cuando atrapas al oponente hacia atras, solo hay tres convinaciones de botones, los demas siempre son iguales.

- ° (A) : Reverse DDT.
- ° ($\overline{<}$) : Knee Crusher (Quebradora de rodilla).
- ° (B) o (\overline{v}) : Full Nelson Buster (Doble nelson).

() - E L O P O N E N T E S E E N C U E N T R A E N L A L O N A B O C A A R R I B A

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

- ° (B) + (v) : Levantas o das vuelta al oponente.
- ° (A) : Sunset Flip o Senton Splash.
- ° ($<$) : Face Cut (Pizoton al rostro).
- (A) $\overline{_|^|_}$: Surfboard Stretch (Doble tirante a los brazos).
- ° $\overline{+ |< >}$
- ($<$) [v] : Sleeper Hold (Candado al Cuello).

La convinacion para las llaves primarias se pueden realizar con cualquier direccion del pad, solo hay que estar cerca del oponente.

() - E L O P O N E N T E S E E N C U E N T R A E N L A L O N A B O C A A B A J O

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

- ° (A) : Sunset Flip o Senton Splash.
- ° ($<$) : Sledge Hammer.
- (A) $\overline{_|^|_}$: STFU o S.T.F.
- ° $\overline{+ |< >}$
- ($<$) [v] : Romero Special (La tapatia).

() - T E N E R A L O P O N E N T E E N E L E S Q U I N E R O

Por ultimo se pueden realizar algunas acciones al tomar al oponente en el esquinero.

° (A) o (<) : Captura en las cuerdas y patadas.

° (v) : Monkey Flip (Catapulta).

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

° (A) : Super Ultra Rana (Super Huracan-Rana o Frankenstein).

° (B) : Top rope Stomach Crusher.



() - C O M E N T A R I O D E M O V I M I E N T O S

El hijo del conocido "Geniecillo azul de los cuadrilateros", lizmark es ahora reconocido por haber perdido su mascara, aunque estando en WCW no obtuvo una gran fama, en la actualida si tiene un estilo de lucha muy fuerte y con tecnica, ademas de convinarlos con variaciones areas como: la quebrada o el tope suicida, en el juego tiene igual una buena convinacion entre llaves y toques de espaldas, aunque le falto su tipica "jumping Bomb" que viene a ser su "finish move" en la actualidad.

() - A L E S T A R D E P I E

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

° (A) : Rolling Sole Butt (patada con giro).

° (<) (v) : Rolling Chop / Punch.

° |_ | + (A) : High Kick (Patada en lo alto).

| ° | _ _ | + (<) / (v) : Elbow / Heavy Punch.

| | _ |

| () - C O R R E R H A C I A E L O P O N E N T E

| Estas conbinaciones se realizan cuando corres hacia tu oponente.

| ° [R] + (A) : Double Leg Tacle (Tacleada o Lanza).

| ° [R] + (A)2 : Head Scissors Whip (Tijeras).

| () - C O N T R A T A C A R

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

| ° (A) : Shoulder Back Toss (vuelta de campana).

| ° (B) (v) : Spine Buster (Rompe Espinas dorsal).

| ° (<) : Choke Slam (La Garra).

| () - V O L A R H A C I A F U E R A D E L R I N G

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

| ° [R] + (A) : Asai Moonsault (La quebrada).

| () - V O L A R D E S D E E L R I N G S I D E

| 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) (<) (v) (v) : Body Splash (Plancha) / Shoting Star Press.

| () - A T A C A R D E S D E E L E S Q U I N E R O

| Primero debes subir al ring, presionando el boton de correr Y alguna de las direcciones del pad (dependiendo de que esquina esta). Para bajar de la esquina presiona el boton (B).

Si el oponente esta de pie en el ring.

° (A) (<) (v) : Body Splash (Plancha).

Si el oponente esta recostado sobre la lona.

° (A) (<) (v) : Shoting Star Press.

() - T O M A D E R E F E R E E

Como lo habia comentado, para la toma de refereee se debe de presionar el boton B 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 necesita presionar el boton A en forma corta o mejor dicho solo presionar el boton (A) una vez.

° (A) : Drop Toe Hold (zancadilla).

° (<) : Headlock Punch (llave a la cabeza).

° (B) o (v) : Arm Breaker (Torniquete al brazo).

[<] [^] : Small Package Hold (Paquete total).

° (A) + [v] [>] : Fallawat Slam o Pumphandle Suplex.

[<] [^] : Double Chicken wing.

° (<) + [v] [>] : Reverse Brainbuster.

[<] [^] : BackBreaker (Quebradora).

° (B) + [v] [>] : Shoulder NeckBreaker (Desnucadora).

() - M A X I M O

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

° (_ _)
|| : Hurricane Rana (HuracanRana).
||

() - T O M A D E R E F E R E E T R A S E R A

| Es decir cuando atrapas al oponente hacia atras, solo hay tres convinaciones
| de botones, los demas siempre son iguales.

|-----
| ° (A) : German Suplex (Suplex Aleman con puente).

| ° (<) : Rolling Prawn Hold (Rana invertida o Cazadora).

| ° (B) o (v) : Hurricane Rana (al Ser reversa es una "Dragon Rana").

|-----
| () - E L O P O N E N T E S E E N C U E N T R A E N L A L O N A
| B O C A A R R I B A

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

|-----
| ° (B) + (v) : Levantas o das vuelta al oponente.

| ° (A) : Sunset Flip (Giro de frente).

| ° (<) : Stomping (Pizoton).

| (A) $\bar{_}|\wedge|_$: Spining Toe Hold.

| ° $\bar{_} + |< >]$

| (<) [v] : High Boston Crab (Cangrejo).

| La convinacion para las llaves primarias se pueden realizar con cualquier
| direccion del pad, solo hay que estar cerca del oponente.

|-----
| () - E L O P O N E N T E S E E N C U E N T R A E N L A L O N A
| B O C A A B A J O

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

|-----
| ° (A) : Jumping Elbow Drop (Codazo).

| ° (<) : Stomping (Pizoton).

| (A) $\bar{_}|\wedge|_$: Arm Lock & Facelock o CrossFace.

| ° $\bar{_} + |< >]$

| (<) [v] : Sunset Flip pin o Senton Splash.

|-----
| () - T E N E R A L O P O N E N T E E N E L E S Q U I N E R O

| Por ultimo se pueden realizar algunas acciones al tomar al oponente en el
| esquinaero.

° (A) o (<) : Stomping Rush.

° (v) : Tornado DDT o Swing DDT.

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

° (A) o (B) : Super Ultra Rana (Super Huracan-Rana o Frankenstein).

_ _ _ _
 | | / /
 | | (/ _ \ / _ \ / _ \ / _ \ | / _ \
 | | \ \ | () || | | | | | | | | | () || | | | |
 | _ | \ _ \ \ _ / | _ | | _ | | | _ | \ _ _ | | | |

() - C O M E N T A R I O D E M O V I M I E N T O S

Aunque Konnan (o Carlos Espada) es Cubano, en sus inicios fue uno de los iconos de la lucha Mexicana, desde que perdio su mascara contra el Perro Aguayo o las rivalidades que sostubo contra los hermanos Dinamita, el fue el responsable de llevarse a varios Mexicanos hacia WCW, su estilo de lucha es tambien mostrado muy "gringo" y solo mostrando unas pequeñas llaves, tambien se le denota el "tope suicida", en la actualidad este sujeto ya no lucha peros si se le recuerda que alguna vez fue importante y famoso (:D).

() - A L E S T A R D E P I E

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

° (A) : Kick (patada frontal).

° (<) (v) : Double Axe Handle / Punch

_ _
 | _ | | _
 | ° | _ _ | + (A) : Back spin kick (patada con giro).
 | | _ |

_ _
 | _ | | _
 | ° | _ _ | + (<) / (v) : Spining back fist / Heavy Punch.
 | | _ |

() - C O R R E R H A C I A E L O P O N E N T E

| Estas conbinaciones se realizan cuando corres hacia tu oponente.

| _____
| ° [R] + (A) : Clothesline o Lariat (Antebrazo).

| _____
| () - C O N T R A T A C A R

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

| _____
| ° (A) : Kitchen Skin (Rodillazo).

| ° (B) (v) : Stomach Crusher (quebradora de estomago).

| ° (<) : High Jump Face Buster (Rompe Caras).

| _____
| () - V O L A R H A C I A F U E R A D E L R I N G

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

| _____
| ° [R] + (A) : Tope Suicide.

| _____
| () - V O L A R D E S D E E L R I N G S I D E

| 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) (<) (v) : Elbow Drop / Elbow Attack (Codazo).

| _____
| () - A T A C A R D E S D E E L E S Q U I N E R O

| Primero debes subir al ring, presionando el boton de correr Y alguna de las direcciones del pad (dependiendo de que esquina esta). Para bajar de la esquina presiona el boton (B).

| Si el oponente esta de pie en el ring.

| _____
| ° (A) (<) : Diving Clothesline.

| Si el oponente esta recostado sobre la lona.

| ° (A) (<) (v) : Diving Elbow Drop (Codazo desde la tercera).
|
|
|-----|

| () - T O M A D E R E F E R E E
|
|-----|

| Como lo habia comentado, para la toma de refereee se debe de presionar el
| boton B 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 necesita presionar el boton A en forma corta
o mejor dicho solo presionar el boton (A) una vez.

| ° (A) : Harai-Goshi (Derribe Japones).
|

| ° (<) : Headlock Punch (llave a la cabeza).
|

| ° (B) o (v) : Flying Mare (Latigo Irlandez).
|

| [<] [^] : Snap Suplex (suplex corto).
| ° (A) +

| [v] [>] : Power Slam (Costalazo o Crush).
|

| [<] [^] : Clothesline o Lariat (antebrazo).
| ° (<) +

| [v] [>] : Reverse Brainbuster.
|

| [<] [^] : DDT.
| ° (B) +

| [v] [>] : Backbreaker (Quebradora original).
|
|-----|

| () - M A X I M O
|
|-----|

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

| (_ _)
| ° || : Death Valley Driver.
| ||
|
|-----|

| () - T O M A D E R E F E R E E T R A S E R A
|
|-----|

| Es decir cuando atrapas al oponente hacia atras, solo hay tres conbinaciones
de botones, los demas siempre son iguales.

| ° (A) : School Boy (Espaldas planas).
|

| ° (<) : Rolling Prawn Hold (Rana Original).
|

| ° (B) o (v) : German Suplex (Suplex Aleman con puente).
|

| _____ .
| () - E L O P O N E N T E S E E N C U E N T R A E N L A L O N A
| B O C A A R R I B A
| _____

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

| ° (B) + (v) : Levantas o das vuelta al oponente.
|

| ° (A) : Elbow Drop (Codazo).
|

| ° (<) : Face Cut (pizoton al rostro).
|

| (A) | ^ | : Guillotine Leg Drop.
| ° _ + |< >]

| (<) [v] : Tequila Sunrise (Palanca y medio cangrejo).
|

| La convinacion para las llaves primarias se pueden realizar con cualquier
| direccion del pad, solo hay que estar cerca del oponente.
| _____

| () - E L O P O N E N T E S E E N C U E N T R A E N L A L O N A
| B O C A A B A J O
| _____

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

| ° (A) : Stomping (pizoton).
|

| ° (<) : Jumping Knee (rodillazo con salto).
|

| (A) | ^ | : Torture camel Clutch ("La de a caballo").
| ° _ + |< >]

| (<) [v] : Sunset Flip o Senton Splash.
|

| _____ .
| () - T E N E R A L O P O N E N T E E N E L E S Q U I N E R O
|

| Por ultimo se pueden realizar algunas acciones al tomar al oponente en el
esquinero.

| ° (A) o (<) : Asoton de cara en el esquinero.
|

| ° (v) : Captura en las cuerdas y patadas (siempre).
|

|En este caso, presiona el boton (B) para atrapar al oponente en la esquina, |
|dependiendo de esto podemos realizar alguna de estas acciones. |

|-----|
| |
|° (A) : Super Front Suplex. |

| |
° (B) : Mounted Punch Rush (Maquina de golpes).

9. CREACION DE PERSONAJES

Ok, si alguien quiere ir al baño es el momento (...), bien, como lo habia dicho lineas arriba, lo mas malito de este juego es la creacion de personajes, no por lo tedioso que es ir armando a un personaje de a poco a poco, pero buee eso es solo el comienzo, lo mas terrible es no tener estas opciones del todo completas...

!A que se refiere esto, bueno resulta que a los chicos de EA no se les dio la menor idea de como realizar opciones de edicion de personajes, (C_c), en primer grado, analizaremos las opciones del menu edicion, despues me seguire quejando (ò_ó)

o EDIT NAME

- * Name : Ok, de la A-Z nada del otro mundo, punto a favor.
- * Nickname : Entre los comunes, asesino, ninja, gigante, etc, el caso es de una serie de frases ya conjugadas para ser recibido por el narrador, ojo con esto que solo dice el apodo y no el nombre en cuestion, punto malo.
- * Move Set : Lo peor de todo, no contamos con un libre albedrio para seleccionar que movimiento es mejor y mas eficaz, solo se elije al personaje en cuestion y el personaje que se esta creando ya camina y se mueve como el luchador "base", con razon se ganan un punto malo.
- * Finisher : Como decia, solo se recibe el paquete de movimientos del luchador elegido, esto incluye su finisher, punto malo.

o EDIT APPEARENCE

- * Size : Si estara musculoso, medio o anabolista, ja! punto bueno.
- * Template : Como si se tratara de un juego tirado al choro, se puede elejir la plantilla entre algunos personajes, los mas rescatable es CICLOPE, compañero de Damian y miembro en su tiempo de la LWO, tambien esta el samuray que quizas es similar a GREAT MUTA, pero solo son conjeturas. Bueno.
- * Skin Tipe : Eleccion entre colores de piel.
- * Face : Encuentra una cara adecuada, hay varias posibles.
- * Hair Stile : Varias disponibles, nada que comentar.
- * Hair Color : Solo activado con el anterior, nada de interes.
- * Facial Hair : Bigote, mustacho, barba, etc.

- * Mask : Lizmark, Misterio, Damian, Ciclope y Super Calo, algunos luchadores Mexicanos.
- * Sunglasses : Seis modelos disponibles, alguien lucha con lentes (c_c)
- * Head Piercing : Los conocidos aretes mocha orejas.
- * Neck Tattoo : Algo comunes entre los luchadores, pase a alejir.
- * Head Wear : Algunos (calvos cof cof Hogan cof), las usaban para cubrir su inmensa cabellera.
- * Shirt : Si mas comunes y con varios modelos.
- * Shirt Logo : Algunas (marcas registradas) figuras a elejir.
- * Shirt Hem : El estampado adicional
- * Sleeve Length : El tamaño de las mangas.
- * Jacket : De piel, vaquero, Mayhem, etc.
- * Necktie : Una opcion muy tonta, quiza el peor espacio ocupado en lugar de alguna otra opcion.
- * Chains : Desde las normales escamadas a algunas estilo bandolero.
- * Body Piercing : A menos que seas un tatuado que se viste de negro, no creo que te interese esta opcion.
- * Front Tattoo : Desde el clasico de "Mamá", hasta el mexicanismo Azteca, las calaveras, serpientes y corazones.
- * Back Tattoo : Los anteriores pero ahora en la espalda.
- * Arm Bands : Las brazaderas estandar de luchadores.
- * Elbow Pads : Y tambien las coderas.
- * Hand Tie : Muñequeras....
- * Gloves : Y guantes.
- * L-R Arm Tattoo : Iguanas que los anteriores, pero ahora en brazos.
- * Arm Misc : Otra opcion "sin utilidad", solo un banda y unas muñequeras de masoquista (Baya opcion!! C_c).
- * Pants : Varios modelos populares, pero resalta la falta de la eleccion de colores, que fiazco.
- * Pant Pattern : Destaca el color de la bandera Mexicana, irlandia, Canada...
- * Pant Length : Tambien se puede reducir de pantalones a calzoncillos,
- * Kneehold : Solo se le puede dar un retoque de "raspado" a las rodillas (en realidad esta es la opcion mas malgastad de todas).
- * Belt : Los cinturones solo son bandas de Karate.
- * Rear End Logo : El logotipo en la parte posterior del trasero.
- * L-R Leg Tattoo : Los mismos tatuajes, pero ahora en la pierna.
- * Left Kneepad : El modelo de rodillera izquierda.
- * Right Kneepad : Y el de la rodillera derecha.
- * Boots : Los modelos estandar de botas o bien en descalzo.

o EDIT PERSONALITY

- * Faction : Algunas de las disponibles entre la "extinta empresa", aunque lo tonto de esto es que solo se guarda en la opcion obvia de Save y no en la faccion elejida.
- * Style : Power=Gringo, Technical=Japones, Dirty=Hardocore y Luchadore=Mexicano (Esto a mi opinion :D).
- * Attitude : Neutral (ni rudo, ni tecnico), Babyface es "tecnico" o del bando limpio y Hell es el tipo rudo.
- * Intro Music : Solo 7 entradas posibles, que terrible si la mayoria de luchadores contaban con su tema personalizado.

o EDIT ABILITIES

Hay algunas opciones disponibles, pero creo que todo es tan comun que no queda nada mas retorico que se pueda comentar, bueno creo que ya se han de

haber dado cuenta de las pesimas cualidades para creacion de personajes y creo que en eso los programadores fueron totalmente unos inviles (:D).

Pensaba darles algunos consejos de como crear luchadores, pero quede tan cabreado con estas opciones que mejor dejo a que ocupen la plantilla de Ciclope y dejen todo como sea.

10. PPV PASSWORD'S

Casi al estilo de las antiguas de Nintendo, los codigos especilaes fueron una de las cualidades interesantes de Mayhem, estos fueron proporcionados por dos paginas correspondientes (EA y WCW) que en la actualidad ya estan fuera de circulacion, pero al rededor de toda la red se puede allar algunas codigos salvados por los seguidores de los trucos, a continuacion una pequeña lista que en su totalidad (o mejor dicho, mayoria) fueron tomados de gamefaqs y otras en distintas secciones, bueno el punto es que ya esta recopilado y no hay necesidad de abrir o estar buscando.

- * PLYHDNGYS : Desbloquea a todos los caracteres ocultos.
- * CBCKRMS : Seleccion de areas especiales o lucha en "Backstage".
- * MKSPRCWS : Aumento del numero de habilidades en "create wrestler"
- * kJKlttCy795H : Desbloquea Soled Out en los PPV's

Hay algunos otros codigos, pero los anteriores los considero de "Dominio publico" asi que pedire algunos permisos para colocar los otros.

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: "WCW: MAYHEM", 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 E.A. por lanzar este juego como lo habia comentado, esta empresa es muy ambisiosa en sus proyectos.
- Nintendo por lo de las licencias y ese tipo de cosas.
- Gamefaqs.com (La mejor pagina sobre FAQs) por recibir mis trabajos.
- Tambien a Neoseeker.com (otra excelente pagina y no es por que le den ospedaje a mis paginas :D)
- Wikipedia.com y algunos foros sobre lucha, woooaw.
- A TI, gracias publico, por leer este archivo (o disque leer).
- A MI nueva uE9, vamos 5 y contando.
- La Lucha Libre, el mejor deporte que ha o pueda existir.
- Supongo que a MI, ya saben no, hago lo que puedo.

Bien, esta guia tambien esta dedicada para mi buen amigo DRAKO (alias el Güero) que por muy malas desgracias ya no esta entre nosotros, pero se le recuerda con gran afecto.

Si no te he agregado a los agradecimientos, pon tu nombre aqui: _____

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

This document is copyright NightStalker2099 and hosted by VGM with permission.