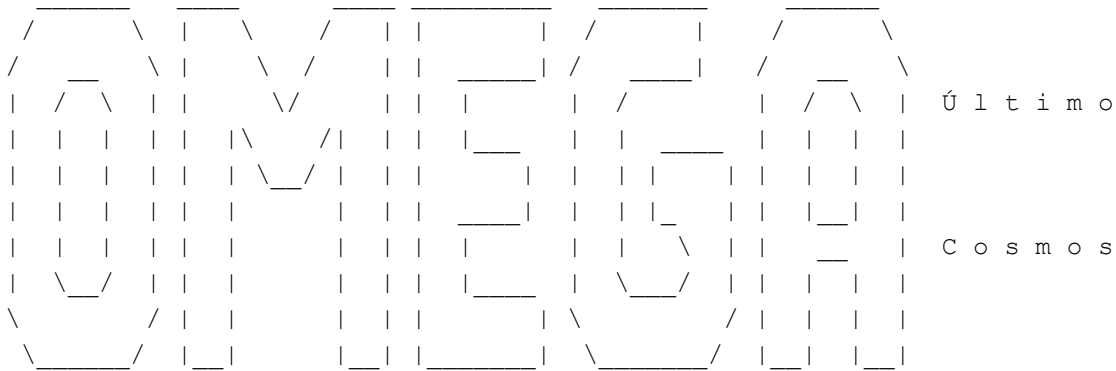
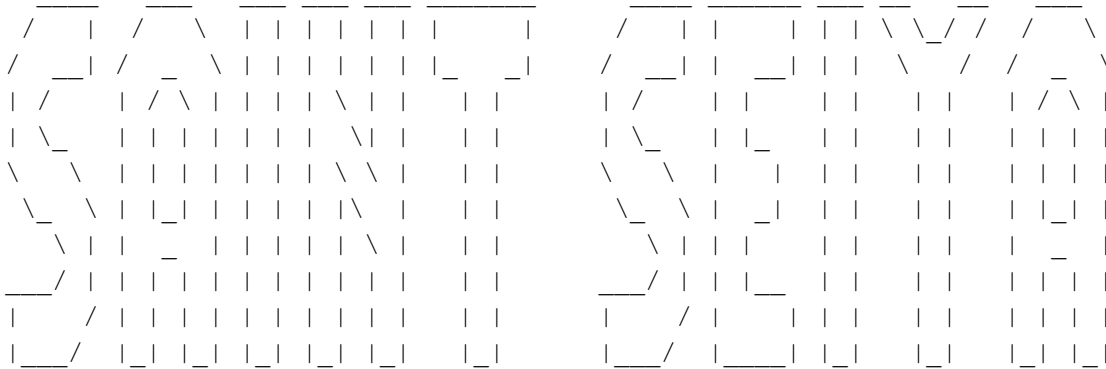


Saint Seiya Omega: Ultimate Cosmo FAQ/Walkthrough (Spanish)

by Lord_Bowie

Updated to v1.0 on Mar 25, 2019



2012 BANDAI

V 1.0

by Lord Bowie

| <<<0.- ÍNDICE>>> |

- 0.- Índice
- 1.- Introducción
- 2.- Cómo Jugar
 - 2.1.- Botones
 - 2.2.- Menú
- 3.- Personajes
- 4.- Movimientos
 - 4.1.- Básicos
 - 4.2.- Personalizados
 - 4.2.1.- Koga de Pegaso / Koga de Tritón
 - 4.2.2.- Soma de León Menor / Soma de Tritón
 - 4.2.3.- Yuna de Águila / Yuna de Tritón
 - 4.2.4.- Ryuho de Dragón / Ryuho de Tritón
 - 4.2.5.- Haruto de Lobo / Haruto de Tritón
 - 4.2.6.- Edén de Orión / Edén de Tritón
 - 4.2.7.- Shaina de Ofiuco
 - 4.2.8.- Ichi de Hidra Macho
 - 4.2.9.- Pavlín de Pavo Real
 - 4.2.10.- Kiki de Aries
 - 4.2.11.- Micenas de Leo
 - 4.2.12.- Genbu de Libra


```

|      |__|      |      |      |      |      |      |
|      |      |      |      |      |      |      |
\      |      |      |      |      |      |      |
|°--  |      |      |      |      |      |      |
|      | /###\  |      |      |      |      |      |
\      |###|  |      |      |      |      |      |
|°))  \###/  |      |      |      |      |      | |
|      |      |      |      |      |      |      |
|      |      |      |      |      |      |      |
\_____/_/
|      |      |      |      |      |      |      |
\_____/_/ \HOME/ \SELECT/\START/ /
|      |      |      |      |      |      |      |
\_____/_/ \_/ [-]VOL[+] P S P [ ] [&] \_/ \_/ /
|      |      |      |      |      |      |      |
\_____/_/

```

```

/
| <<<2.1.- Botones>>>
\

```

[En Combate]

```

<      : Mover hacia la izquierda.
>      : Mover hacia la derecha.
^      : Mover hacia el fondo.
v      : Mover hacia la pantalla.
Cruz   : Saltar.
Cuadrado : Ataque 1.
Triángulo : Ataque 2.
Círculo : Especial.
L      : Quemar Cosmos.
R      : Agarre.
Start  : Pausar.

```

[Diálogos]

```

Círculo : Avanzar. Repetir diálogo en modo recordatorio.
Cruz    : Saltar diálogos. Volver al diálogo en modo recordatorio.
L       : Ir a modo recordatorio. Anterior diálogo en modo recordatorio.
R       : Siguiente diálogo en modo recordatorio.
Start   : Volver al menú inicial.

```

[Modo Galería - Personajes]

```

<      : Girar hacia la izquierda.
>      : Girar hacia la derecha.
^      : Girar hacia arriba.
v      : Girar hacia abajo.
Cruz   : Retroceder.
Triángulo : Cambiar a color alternativo y viceversa.
Círculo : Cambiar estado de la armadura.
L      : Cambiar a personaje anterior.
R      : Cambiar a personaje siguiente.
Cuadrado + < : Desplazar hacia el fondo.
Cuadrado + > : Desplazar hacia el frente.
Cuadrado + ^ : Desplazar hacia arriba.
Cuadrado + v : Desplazar hacia abajo.

```

```

/
\

```

[Inicio]

```

=====
|           | Capítulo de Koga   | Koga siendo protagonista. |
|           | -----|
|           | Capítulo de Soma   | Soma siendo protagonista. |
| Modo      | -----|
|           | Capítulo de Yuna   | Yuna siendo protagonista. |
|           | -----|
|           | Capítulo de Haruto | Haruto siendo protagonista. |
|           | -----|
|           | Capítulo de Ryuho  | Ryuho siendo protagonista. |
| Historia  | -----|
|           | Capítulo de Edén   | Edén siendo protagonista. |
|           | -----|
|           | Capítulo de Seiya  | Historia previa.          |
|-----|
| Modo Arcade | Combate contra 8 CPU seguidas. | |
|---|---|---|
|           | CPU | Combate simple contra CPU. |
|           | -----|
|           | ??? | ??? |
|-----|
|           | Entrenamiento | Combate para practicar. |
|           | -----|
| Entrenamiento | Tutorial      | Enseña como jugar.      |
|-----|
|           | Personajes | Ver modelos de los personajes. |
|           | -----|
|           | Imágenes   | Ver imágenes de la historia. |
|           | -----|
|           | Video      | Ver videos de la historia. |
|           | -----|
| Galería     | Repetición | Ver repeticiones guardadas. |
|           | -----|
|           | Mis datos  | Ver datos del jugador. |
|-----|
|           | Volúmen música. |
|           | -----|
|           | Volúmen efectos de sonido. |
|           | -----|
|           | Volúmen voces. |
| Configuración | -----|
|           | Volúmen mensajes. |
|           | -----|
|           | Instalación de Datos. |
|           | -----|
|           | Configurar botones. |
|-----|
| Instalación | ??? |
| de Datos   | |
|-----|

```

[Modo Historia y Modo Arcade]

```

=====
| Continuar | Continuar con el combate. |

```

```
|-----|
| Combos   | Ver combinaciones del personaje. |
|-----|
| Regresar | Volver al menú inicial.         |
|-----|
```

[Modo VS]

```
=====
| Continuar | Continuar con el combate.       |
|-----|
| Combos    | Ver combinaciones del personaje. |
|-----|
| Seleccionar | Volver a seleccionar personajes. |
|-----|
| Regresar   | Volver al menú inicial.         |
|-----|
```

[Modo Entrenamiento]

```
=====
| Continuar | Continuar con el combate.       |
|-----|
| Combos    | Ver combinaciones del personaje. |
|-----|
| Cambios   | Realizar cambios en el combate.  |
|-----|
| Seleccionar | Volver a seleccionar personajes. |
|-----|
| Regresar   | Volver al menú inicial.         |
|-----|
```

```
/
| <<<3.- Personajes>>>
\
```

P = Ataque 1. Generalmente es un puñetazo.
K = Ataque 2. Generalmente es una patada.
S = Ataque 3. Generalmente es lanza Cosmos.
L = Cargar Cosmos.
> = Adelante.
< = Atrás.
^ = Arriba.
v = Abajo.
* = Requiere explotar cosmos.

```
=====
| Koga de Pegaso / Koga de Tritón |
|-----|
```

Elemento : Luz

Combo 1 : P + P + P + P + P
Combo 2 : P + K + S
Combo 3 : P + K + K + K + K
Combo 4 : P + S + S + S
Combo 5 : K + K + K
Combo 6 : K + P + P + P + P

* Combo 7 : P + K + K + K + K + S + S
* Combo 8 : K + P + P + P + P + S + S

Ataque Meteoro : > + S
Puño Destellante de Pegaso : L + P
Puño a la Velocidad de la Luz de Pegaso : L + K
* Big Bang: Puño Meteoro de Pegaso : L + S

=====
| Soma de León Menor / Soma de Tritón |
=====

Elemento : Fuego

Combo 1 : P + P + P + P + P
Combo 2 : P + P + P + K + K + K
Combo 3 : P + P + K + P
Combo 4 : K + K + K
Combo 5 : K + S + S + S
Combo 6 : K + P + P + P
Combo 7 : P + P + K + K + K + S
* Combo 8 : P + P + K + K + K + S + S + S

Ataque Meteoro : > + S
Llama Forajida : L + P
Fuego Ardiente del León Menor : L + K
* Big Bang: Bombardeo del León Menor : L + S

=====
| Yuna de Águila / Yuna de Tritón |
=====

Elemento : Viento

Combo 1 : P + P + P + P + P + P + P + P
Combo 2 : P + K + K + K + K
Combo 3 : P + K + S
Combo 4 : P + S + S + S
Combo 5 : K + K + K + K + K
Combo 6 : K + K + P + P + K
Combo 7 : K + P + P + K + S
* Combo 8 : P + K + K + K + S + S + S
* Combo 9 : K + K + K + K + S + S + S

Ataque Meteoro : ^ + S
Tornado Divino : L + P
Huracán del Águila : L + K
* Big Bang: Depredación Giratoria del Águila : L + S

=====
| Ryuho de Dragón / Ryuho de Tritón |
=====

Elemento : Agua

Combo 1 : P + P + P + P
Combo 2 : P + S + S + S + S
Combo 3 : K + K + K + K
Combo 4 : P + K + K + K
Combo 5 : K + P + P + P

Combo 6 : K + S + S + S
Combo 7 : P + K + S
* Combo 8 : K + P + P + P + S + S
* Combo 9 : P + P + P + K + K + S

Ataque Meteoro : v + S
Devolver Ataque : < + S
Espejo de Agua : > + S
Gran Cascada de Lushan : L + P
Escudo Escamoso del Dragón de Lushan : L + K
* Big Bang: Supremacía del Ascenso del Dragón de Lushan : L + S

=====
| Haruto de Lobo / Haruto de Tritón |
=====

Elemento : Tierra

Combo 1 : P + P + P + P
Combo 2 : K + K + K
Combo 3 : K + S + S + S
Combo 4 : P + P + P + K + K + K
Combo 5 : P + S + S + S
Combo 6 : P + P + S + S + S + K
* Combo 7 : P + P + S + S + S + K + K + K
* Combo 8 : P + S + S + K + K

Ataque Meteoro : > + S
Estilo Ninja Fuji: Muda de Piel de la Cigarra : ^ + S
Estilo Ninja Fuji: Arte Evasivo de la Tierra : v + S
Estilo Ninja Fuji: Arte Evasivo del Viento: Espada del Vacío : < + S
Ataque Indiscriminado de las Llamas Danzando : L + P
Estilo Secreto Fuji: Aullido Destructor del Lobo Celestial : L + K
* Big Bang: Evasión de la Tierra: Colmillos Gemelos de los Lobos
Aulladores : L + S

=====
| Edén de Orión / Edén de Tritón |
=====

Elemento : Relámpago

Combo 1 : P + P + P
Combo 2 : P + P + S + S
Combo 3 : P + K + K
Combo 4 : P + K + S
Combo 5 : K + K + K
Combo 6 : K + K + P
* Combo 7 : P + K + K + S + S + S
* Combo 8 : K + K + P + S

Ataque Meteoro : > + S
Plasma de Orión : v + S
Esfera de Orión : < + S
Impacto Negro : L + P
Fulgor del Renacimiento : L + K
* Big Bang: Big Bang Negro : L + S

=====
| Shaina de Ofiuco |

=====
Elemento : Relámpago

- Combo 1 : P + P + P + P + P
- Combo 2 : P + S + S + S + S + S
- Combo 3 : K + K + K + K + K
- Combo 4 : K + P + S
- * Combo 5 : K + K + K + K + P + S + S

- Ataque Meteoro : > + S
- Alboroto de la Serpiente : L + P
- Garra del Trueno : L + K
- * Big Bang: Alboroto Relámpago : L + S

=====
| Ichi de Hidra Macho |
=====

Elemento : Tierra

- Combo 1 : P + P + P
- Combo 2 : P + S + S + S + S + S
- Combo 3 : K + K + K + K + K
- * Combo 4 : P + P + P + S + S + S

- Ataque Meteoro : v + S
- Lluvia Paralizante : v + K
- Beso Paralizante : L + P
- Onda del Hidra Macho : L + K
- * Big Bang: Mil Paralizantes del Hidra Macho : L + S

=====
| Pavlín de Pavo Real |
=====

Elemento : Agua

- Combo 1 : P + P + P + P + P + P + P + P
- Combo 2 : P + K + K + K + K
- Combo 3 : K + P + S
- Combo 4 : K + K + K + K + K
- Combo 5 : K + K + P + P + P
- Combo 6 : K + P + P + P + K
- Combo 7 : P + K + S + S + S
- * Combo 8 : K + K + S + S + S + S + S
- * Combo 9 : P + K + K + K + S + S + S

- Ataque Meteoro : ^ + S
- Ballet sobre Hielo del Pavo Real : L + P
- Tornado del Pavo Real : L + K
- * Big Bang: Ventisca del Pavo Real : L + S

=====
| Kiki de Aries |
=====

Elemento : Tierra

- Combo 1 : P + P + P + P + P

Combo 2 : K + K + K
Combo 3 : P + S + S + S + S
Combo 4 : K + P + P + P
* Combo 5 : P + P + P + S + S + S + S + K

Ataque Meteoro : > + S
Telequinesis : v + S
Muro de Cristal : L + P
Revolución de Polvo Estelar : L + K
* Big Bang: Extinción de la Luz Estelar : L + S

=====
| Micenas de Leo |
=====

Elemento : Relámpago

Combo 1 : P + P + P
Combo 2 : K + K
Combo 3 : K + S + S + S
* Combo 4 : P + K + S + S + S

Ataque Meteoro : > + S
Rugido : v + S
Estallido de Regulus : L + P
Caída de la Bestia : L + K
* Big Bang: Plasma Relámpago : L + S

=====
| Genbu de Libra |
=====

Elemento : Agua

Combo 1 : P + P + P
Combo 2 : K + K + K
Combo 3 : K + K + P + P + P
Combo 4 : K + P + S
* Combo 5 : P + P + S + S + S + S

Ataque Meteoro : > + S
Pilar de Agua : ^ + S
Corriente Cruzada : L + P
Lanza Vórtice : L + K
* Big Bang: Arremetida del Juicio : L + S

=====
| Seiya de Sagitario |
=====

Elemento : Luz

Combo 1 : P + P + P + P + P
Combo 2 : P + K + P + P + K
Combo 3 : P + K + S
Combo 4 : P + S + S + S
Combo 5 : K + K + K + K + K
Combo 6 : K + K + P + P + P
* Combo 7 : P + K + P + P + S + S + S
* Combo 8 : K + K + P + P + S + S + S

Ataque Meteoro : > + S
Nudillo Meteoro : ^ + K
Flecha de Sagitario : L + P
Puño Cometa de Pegaso : L + K
* Big Bang: Super Puño Meteoro de Pegaso : L + S

=====
| Ionia de Capricornio |
=====

Elemento : Viento

Combo 1 : P + P + P
Combo 2 : P + S + S
Combo 3 : K + K + K
* Combo 4 : P + P + S + K + K

Ataque Meteoro : > + S
Lenguaje Reflector : < + S
Empuje del Cuerno de Capricornio : L + P
Lenguaje de Dominación : L + K
* Big Bang: Combinación Dominante : L + S

=====
| Sonia de Avispón |
=====

Elemento : Oscuridad

Combo 1 : P + P + P
Combo 2 : P + S + S + S + S + S + S
Combo 3 : K + K + K + K
* Combo 4 : P + P + K + K + S

Ataque Meteoro : > + S
Movimiento Sónico : ^ + S
Aguijón del Avispón : L + P
Marioneta Crepúsculo : L + K
* Big Bang: Regresa la Oscuridad : L + S

=====
| Sorrento de Sirena |
=====

Elemento : Agua

Combo 1 : P + P + P
Combo 2 : P + S + S + S + S
Combo 3 : K + K + K
* Combo 4 : P + K + K + K + S + S

Atque Meteoro : > + S
Instalación Acústica : v + S
Preludio sin Salida : L + P
Sinfonía sin Salida : L + K
* Big Bang: Clímax sin Salida : L + S

=====
| Shun |

=====

Elemento : Viento

Combo 1 : P + P + P + P
Combo 2 : P + S + S + S + S
Combo 3 : K + K + K + K + K
* Combo 4 : K + K + K + P + P + P + S

Ataque Meteoro : > + S
Defensa Giratoria : < + S
Cadena Nebular : L + P
Nebulosa de Andrómeda : L + K
* Big Bang: Tormenta Nebular : L + S

=====

| Poseidón |

=====

Elemento : Agua

Combo 1 : P + P + P + P
Combo 2 : K + K + K + K + K
Combo 3 : K + S + S + S + S
* Combo 4 : K + K + K + S + S + S + S

Ataque Meteoro : > + S
Espejismo : < + S
Géiser : v + P
Gran Furia : L + P
Tridente Invisible : L + K
* Big Bang: Tempestad de Noé : L + S

/ | <<<4.- Movimientos>>> | \

Lo siguientes nombres de los ataques básicos de cada personajes fueron acortados intencionalmente para ahorrar espacio en la descripción de las distintas combinaciones de golpes.

G. : Golpe.
P. : Patada.

NOTA = No todos los personajes tienen ataques para cada dirección. Por ejemplo, Koga no tiene un ataque pulsando (P + ^), sino que esta combinación de botones producirá el mismo ataque que solamente pulsando (P). Sucede lo mismo para quienes no tienen un ataque de este tipo utilizando el botón (K).

/ | <<<4.1.- Básicos>>> | \

Saltar (Cruz) : El personaje salta para evitar un ataque oponente o realizar un ataque desde el aire. Pulsa además (>) para saltar hacia

adelante, o (<) para saltar hacia atrás.

Bloquear (<) : El personaje bloquea el ataque oponente para evitar mayores
===== daños.

Evadir : El personaje evade un ataque oponente alejándose. Pulsa (< + <)
===== para evadir hacia atrás, (^ + ^) para evadir hacia el fondo, o
(v + v) para evadir hacia el frente.

Agarre (R) : Estando justo al frente del oponente, el personaje lo agarra y
===== le causa daño cuando lo suelta. Este movimiento se puede
realizar aún cuando el oponente esté bloqueando.

Correr (> + >) : El personaje corre hacia adelante a gran velocidad.
=====

Ataque corriendo (Correr + P/K/S) : Mientras el personaje esté corriendo,
===== hará un ataque rápido hacia adelante.
El ataque varía para cada personaje.

Proyección (S) : Es una técnica básica que varía para cada personaje.
===== Consiste principalmente en proyectar un golpe básico de
cosmos hacia el oponente desde una gran distancia.

Salto más Proyección (Salto + S) : Es una Proyección que se realiza mientras
===== el personaje esté en el aire. La técnica
varía para cada personaje.

Ataque Meteoro : Es una técnica que varía para cada personaje, así también
===== el de qué forma es ejecutado. Consiste principalmente en
un golpe fuerte y de corto alcance que al conectar manda a
volar al oponente, quebrándole su armadura.

Explotar Cosmos (Círculo + L) : El personaje emana una onda cercana a su
===== alrededor que derriba al oponente. Se
necesita activarlo para realizar algunos
combos y el Ataque Big Bang.

Ataque Big Bang (L + S) : Es la técnica definitiva de un personaje. Es el
===== ataque que más daño puede causar al oponente.

```
/
| <<<4.2.- Personalizados>>>
\
```

```
/
| <<<4.2.1.- Koga de Pegaso / Koga de Tritón>>>
\
```

[Ataques normales]

Jab (P) : Golpe corto y rápido.
=====

G. evasivo (P + <) : Evade hacia la izquierda y golpea al oponente.
=====

Gancho corto (P + v) : Golpe corto al cuerpo que derriba al oponente.
=====

G. con desplazamiento (P + >) : Golpe frontal con desplazamiento hacia
===== adelante.

G. directo (P en el aire) : Golpe en 45° hacia abajo que derriba al
===== oponente.

P. a la pierna (K) : Patada en 45° hacia abajo.
=====

P. directa (K + <) : Patada al cuerpo del oponente.
=====

P. baja (K + v) : Patada donde baja el cuerpo para evitar ataques.
=====

Rodillazo (K + >) : Golpe con la rodilla con desplazamiento hacia adelante.
=====

P. alta (K + ^) : Patada a la cabeza que derriba al oponente.
=====

P. aérea (K en el aire) : Patada frontal aérea.
=====

Agarre (R) : Lanzamiento hacia atrás.
=====

G. corriendo (Correr + P/K/S) : Golpe con salto hacia adelante que derriba
===== al oponente.

[Combinaciones]

Combo 1 : P + P + P + P + P (5 golpes)
=====

Jab, Jab, Gancho corto, G. evasivo y G. directo.

Combo 2 : P + K + S (3 golpes)
=====

Jab, P. a la pierna y Proyección con salto hacia atrás.

Combo 3 : P + K + K + K + K (5 golpes)
=====

Jab, P. a la pierna, P. directa, Gancho corto y Gancho alto.

Combo 4 : P + S + S + S (4 golpes)
=====

Jab, Gancho corto, P. directa y P. giratoria.

Combo 5 : K + K + K (3 golpes)
=====

P. a la pierna, P. alta y P. descendiente.

Combo 6 : K + P + P + P + P (5 golpes)
=====

P. a la pierna, Jab, Gancho corto, P. alta y P. directa.

Combo 7 : P + K + K + K + K + S + S (7 golpes)

=====
Jab, P. a la pierna, P. directa, Gancho corto, Gancho alto, P. frontal con salto y Ataque Meteoro.

Combo 8 : K + P + P + P + P + S + S (7 golpes)

=====
P. a la pierna, Jab, Gancho corto, P. alta, P. directa, Proyección y G. con gran desplazamiento.

[Técnicas]

Proyección : Golpe directo de color celeste que cruza todo el escenario.
===== (2 golpes).

Salto más Proyección : Proyección en 45° hacia abajo junto a un corto
===== retroceso tras el ataque.

Ataque Meteoro (> + S) : Golpe directo al cuerpo del oponente.
=====

Puño Destellante de Pegaso (L + P) : Koga levanta su puño para concentrar
===== cosmos en este, lo que genera una corta
onda que causa daño. Luego, golpea
directo al cuerpo del oponente y lo
envía lejos. (2 golpes).

Puño a la Velocidad de la Luz de Pegaso (L + K) : Koga golpea directo al
===== cuerpo del oponente con un
desplazamiento a alta
velocidad. (4 golpes).

Big Bang: Puño Meteoro de Pegaso : Koga proyecta múltiples golpes hacia
===== adelante que atraviesan todo el
escenario. (9 golpes).

/ _____ \
| <<<4.2.2.- Soma de León Menor / Soma de Tritón>>> |
\ _____ /

[Ataques normales]

Jab (P) : Golpe corto y rápido.
=====

Gancho corto (P + v) : Golpe corto al cuerpo del oponente.
=====

G. con desplazamiento (P + >) : Golpe frontal con desplazamiento hacia
===== adelante.

Gancho alto (P + ^) : Golpe al mentón que derriba al oponente.
=====

G. de mazo aéreo (P en el aire) : Golpe hacia abajo con las manos tomadas
===== que derriba al oponente.

Gancho abierto (K) : Golpe a la sien del oponente.
=====

G. de mazo (K + <) : Golpe hacia abajo con las manos tomadas.

=====

Gancho bajo (K + v) : Golpe a las piernas con desplazamiento que derriba al

===== oponente.

Gancho alto con salto (K + ^) : Gancho al mentón con salto que derriba al

===== oponente.

P. directa (K en el aire) : Patada en 45° hacia abajo.

=====

Agarre (R) : Lanzamiento hacia atrás.

=====

Placaje (Correr + P/K/S) : Ataque con el cuerpo con un salto hacia adelante

===== que derriba al oponente.

[Combinaciones]

Combo 1 : P + P + P + P + P (5 golpes)

=====

Jab, Jab, Gancho corto, Gancho abierto y G. con desplazamiento.

Combo 2 : P + P + P + K + K + K (6 golpes)

=====

Jab, Jab, Gancho corto, Gancho abierto, Gancho bajo y G. de mazo.

Combo 3 : P + P + K + P (4 golpes)

=====

Jab, Jab, Gancho abierto y G. con desplazamiento.

Combo 4 : K + K + K (3 golpes)

=====

Gancho abierto, Gancho alto y G. de mazo.

Combo 5 : K + S + S + S (4 golpes)

=====

Gancho abierto, Gancho alto, Gancho alto con salto alto y G. de mazo aéreo.

Combo 6 : K + P + P + P (4 golpes)

=====

Gancho abierto, G. con desplazamiento, Gancho corto y G. de mazo.

Combo 7 : P + P + K + K + K + S (6 golpes)

=====

Jab, Jab, Gancho abierto, G. con desplazamiento, Gancho bajo y Gancho corto.

Combo 8 : P + P + K + K + K + S + S + S (8 golpes)

=====

Jab, Jab, Gancho abierto, G. con desplazamiento, Gancho bajo, Gancho corto, Gancho alto y G. de mazo.

[Técnicas]

Proyección : Golpe directo de color naranja que cruza todo el escenario.

===== (2 golpes).

Salto más Proyección : Proyección en 45° hacia abajo junto a un corto

===== retroceso tras el ataque.

Ataque Meteoro (> + S) : Gancho corto con desplazamiento directo al cuerpo
===== del oponente.

Llama Forajida (L + P) : Soma concentra cosmos en su puño mientras avanza
===== hasta chocar con el oponente. Luego, da un gancho
alto con su puño elevando al oponente. (2 golpes).

Fuego Ardiente del León Menor (L + K) : Soma proyecta múltiples golpes hacia
===== adelante que atraviesan todo el
escenario. (7 golpes).

Big Bang: Bombardeo del León Menor : Soma cruza sus brazos y concentra su
===== cosmos en ellos. Luego, embiste al
oponente con sus brazos desplazándose
una larga distancia. (5 golpes).

```
_____  
/ | <<<4.2.3.- Yuna de Águila / Yuna de Tritón>>> | \  
\  
_____
```

[Ataques normales]

Palmetazo (P) : Golpe con la mano abierta al rostro del oponente.
=====

P. alta (P + v) : Patada a la cabeza del oponente.
=====

P. a la pierna (P + >) : Patada en 45° hacia abajo.
=====

P. descendiente (P + ^) : Patada giratoria que golpea por arriba derribando
===== al oponente.

Codazo (P en el aire) : Ataque con el codo hacia abajo.
=====

P. directa (K) : Patada al cuerpo del oponente.
=====

P. a la rodilla (K + v) : Patada donde baja el cuerpo para evitar ataques.
=====

P. alta giratoria (K + >) : Patada a la cabeza que derriba al oponente.
=====

P. helicóptero (K + ^) : Patada doble giratoria de cabeza que derriba al
===== oponente. (6 golpes).

P. giratoria (K en el aire) : Patada que da un giro antes de impactar
===== derribando al oponente.

Agarre (R) : Toma al oponente y lo bota al suelo.
=====

P. voladora (Correr + P/K/S) : Patada con salto hacia adelante que derriba

===== al oponente.

[Combinaciones]

Combo 1 : P + P + P + P + P + P + P + P (8 golpes)

===== Palmetazo, Palmetazo contrario, Palmetazo, Palmetazo contrario, ...

Combo 2 : P + K + K + K + K (5 golpes)

===== Palmetazo, P. a la pierna, P. giratoria, P. alta y P. giratoria.

Combo 3 : P + K + S (4 golpes)

===== Palmetazo, P. a la pierna, P. mortal y Proyección en el aire.

Combo 4 : P + S + S + S (11 golpes)

===== Palmetazo, P. giratoria con P. alta, P. helicóptero y P. directa con P. al cielo.

Combo 5 : K + K + K + K + K (5 golpes)

===== P. directa, P. giratoria, P. baja, P. alta desde el suelo y P. alta.

Combo 6 : K + K + P + P + K (5 golpes)

===== P. directa, P. giratoria, Palmetazo, Palmetazo contrario y P. directa.

Combo 7 : K + P + P + K + S (5 golpes)

===== P. directa, Palmetazo, Palmetazo contrario, P. alta y Proyección.

Combo 8 : P + K + K + K + S + S + S (7 golpes)

===== Palmetazo, P. a la pierna, P. giratoria, P. giratoria y Proyección (3 veces).

Combo 9 : K + K + K + K + S + S + S (7 golpes)

===== P. directa, P. giratoria, P. baja, P. alta desde el suelo y P. mortal con salto (3 veces).

[Técnicas]

Proyección : Patada directa de color verde que cruza todo el escenario.
===== (2 golpes).

Salto más Proyección : Proyección en 45° hacia abajo junto a un corto
===== retroceso tras el ataque.

Ataque Meteoro (^ + S) : Patada mortal junto con un salto.
=====

Tornado Divino (L + P) : Yuna concentra cosmos en su pié mientras la sube
===== hacia el cielo dañando al oponente. Luego, girando el tobillo crea un tornado que atrae al oponente y dentro de este es golpeado en múltiples ocasiones. (13 golpes).

Huracán del Águila (L + K) : Yuna gira sobre sí misma para crear un huracán
===== que avanza hacia adelante. Este golpea en
múltiples ocasiones al oponente. (11 golpes).

Big Bang: Depredación Giratoria del Águila : Yuna da un salto. Luego, gira
===== sobre sí misma y embiste en
caída libre al oponente para
luego tomar un segundo vuelo y
seguir golpeando. (9 golpes).

/ | <<<4.2.4.- Ryuho de Dragón / Ryuho de Tritón>>> | \
\
/

[Ataques normales]

G. de dedo (P) : Golpe directo con la mano paralela al suelo.
=====

Brazo evasivo (P + <) : Evade hacia la derecha y golpea con el brazo.
=====

Doble palma (P + >) : Golpe directo con las palmas juntas.
=====

Gancho corto bajo (P + ^) : Golpe corto donde baja el cuerpo para evitar
===== ataques.

G. martillo (P en el aire) : Golpe hacia abajo con el puño cerrado.
=====

Palma doble (K) : Golpe directo con una palma a cada lado.
=====

G. de hombro (K + <) : Ataca con el hombro con desplazamiento hacia
===== adelante.

P. aérea (K en el aire) : Patada que golpea hacia adelante.
=====

Agarre (R) : Toma al oponente y lo bota al suelo.
=====

P. frontal (Correr + P/K/S) : Patada que viene desde arriba y que derriba al
===== oponente.

[Combinaciones]

Combo 1 : P + P + P + P (4 golpes)
=====

G. de dedo, Palma doble, Doble palma y G. de hombro.

Combo 2 : P + S + S + S + S (6 golpes)
=====

G. de dedo, Brazo evasivo, Gancho corto, Doble P. alta y G. al hígado.

Combo 3 : K + K + K + K (5 golpes)
=====

Palma doble, P. baja, Doble P. alta y P. frontal.

Combo 4 : P + K + K + K (4 golpes)

=====

Golpe de dedo, Palma doble, Gancho corto y G. de hombro.

Combo 5 : K + P + P + P (4 golpes)

=====

Palma doble, G. de dedo, Brazo evasivo y Gancho corto.

Combo 6 : K + S + S + S (4 golpes)

=====

Palma doble, Doble palma, Gancho alto y Brazo evasivo.

Combo 7 : P + K + S (3 golpes)

=====

Golpe de dedo, Palma doble y G. al hígado.

Combo 8 : K + P + P + P + S + S (7 golpes)

=====

Palma doble, G. de dedo, Brazo evasivo, Gancho corto, Doble P. alta y G. al hígado.

Combo 9 : P + P + P + K + K + S (6 golpes)

=====

G. de dedo, Palma doble, Doble palma, G. de brazo, Gancho corto y G. de hombro.

[Técnicas]

Proyección : Golpe directo de color azul que cruza gran parte del escenario
===== lentamente.

Salto más Proyección : Proyección en 45° hacia abajo junto a un corto
===== retroceso tras el ataque.

Ataque Meteoro (v + S) : Golpe fuerte al hígado.

=====

Devolver Ataque (< + S) : Si Ryuho es atacado mientras está en la pose
===== defensiva, se moverá hasta el otro lado para
efectuar un golpe de hombro.

Espejo de Agua (> + S) : Ryuho usa el escudo para crear una barrera que
===== causa daño al contacto con el oponente. También
devuelve ataques lanzados.

Gran Cascada de Lushan (L + P) : Ryuho levanta el brazo para lanzar un
===== potente chorro de agua hacia arriba que
luego cae más adelante sobre el oponente.
(7 golpes).

Escudo Escamoso del Dragón de Lushan (L + K) : Ryuho ataca con el escudo al
===== frente con rápidamente con un
gran desplazamiento.
(5 golpes).

Big Bang: Supremacía del Ascenso del Dragón de Lushan : Ryuho proyecta un
===== gancho alto que se
eleva con la forma

de un dragón.
(5 golpes).

```
/
| <<<4.2.5.- Haruto de Lobo / Haruto de Tritón>>>
\
```

[Ataques normales]

Palma (P) : Golpe directo con la palma de la mano.

=====

Brazazo (P + v) : Ataque con el brazo con desplazamiento hacia adelante.

=====

G. de dedo (P + >) : Golpe directo con la mano paralela al suelo.

=====

P. alta desde el suelo (K) : Patada a la cabeza desde el suelo hacia arriba
===== que derriba al enemigo.

P. frontal (K + >) : Patada que viene desde arriba del oponente con
===== desplazamiento hacia adelante.

P. descendiente (K en el aire) : Patada que cae en picada.

=====

Agarre (R) : Lanzamiento hacia atrás.

=====

P. humo (Correr + P/K/S) : Desaparece y aparece más adelante con una patada
===== alta que derriba al oponente.

[Combinaciones]

Combo 1 : P + P + P + P (4 golpes)

=====

Palma, G. de dedo, Codazo otro lado y Brazazo.

Combo 2 : K + K + K (3 golpes)

=====

P. alta desde el suelo, P. alta con salto y P. descendiente.

Combo 3 : K + S + S + S (5 golpes)

=====

P. alta desde el suelo, P. descendiente con salto, Despedazamiento de Rocas
en Cruz y Estilo Ninja Fuji: Arte Evasivo de la Tierra.

Combo 4 : P + P + P + K + K + K (6 golpes)

=====

Palma, G. de dedo, Codazo otro lado, P. alta desde el suelo, P. alta con
salto y P. descendiente.

Combo 5 : P + S + S + S (4 golpes)

=====

Palma, Estilo Ninja Fuji: Arte Evasivo del Viento: Espada del Vacío,
Brazazo otro lado y G. de dedo.

Combo 6 : P + P + S + S + S + K (6 golpes)

=====

Palma, G. de dedo, Doble palma, Estilo Ninja Fuji: Arte Evasivo del Viento: Espada del Vacío, Brazazo otro lado y P. alta desde el suelo.

Combo 7 : P + P + S + S + S + K + K + K (9 golpes)

=====

Palma, G. de dedo, Doble palma, Estilo Ninja Fuji: Arte Evasivo del Viento: Espada del Vacío, Brazazo otro lado, P. alta desde el suelo, P. descendiente y Estilo Ninja Fuji: Arte Evasivo de la Tierra.

Combo 8 : P + S + S + K + K (5 golpes)

=====

Palma, Estilo Ninja Fuji: Arte Evasivo del Viento: Espada del Vacío, brazazo otro lado, G. de dedo y Doble palma.

[Técnicas]

Despedazamiento de Rocas en Cruz (P en el aire) : Haruto lanza una roca con
===== forma de shuriken en 45°
hacia abajo.

Inundación Torrencial del Dragón Azul (S) : Haruto dispara con los dedos
===== índices un chorro de agua que
cruza todo el escenario.
(6 golpes).

Salto Despedazamiento de Rocas en Cruz (Salto + S) : Haruto lanza tres rocas
===== con forma de shuriken
en 45° hacia abajo pero
con más cobertura.
(3 golpes).

Ataque Meteoro (> + S) : Ataque fuerte con ambas palmas.
=====

Estilo Ninja Fuji: Muda de Piel de la Cigarra (^ + S) : Si Haruto es atacado
===== mientras está en la
pose defensiva, va a
cambiar de posición
con un tronco y
aparecerá en el
aire.

Estilo Ninja Fuji: Arte Evasivo de la Tierra (v + S) : Haruto se camufla con
===== la tierra. Luego,
aparecerá en la
dirección que elijas.

Estilo Ninja Fuji: Arte Evasivo del : Haruto realiza un corte con forma de
Viento: Espada del Vacío (< + S) cruz con los dedos índices mientras da
===== un salto hacia atrás.

Ataque Indiscriminado de las Llamas Danzando (L + P) : Haruto da un salto y
===== luego lanza bombas
hacia adelante que
explotan al contacto.
(4 golpes).

Estilo Secreto Fuji: Aullido Destructor : Haruto pone una mano en el suelo

del Lobo Celestial (L+K)

=====

para enviar ráfagas a través de este que cruza todo el escenario en tres direcciones. (6 golpes).

Big Bang: Evasión de la Tierra: Colmillos : Haruto pone sus manos con forma de colmillos en el suelo para

Gemelos de los Lobos Aulladores

=====

enviar desde este una roca gigante con forma de lobo que cruza todo el escenario. (5 golpes).

```
/
| <<<4.2.6.- Edén de Orión / Edén de Tritón>>>
\
```

[Ataques normales]

Brazo directo (P) : Ataque directo con el brazo.

=====

Gancho descendiente (P + <) : Golpe que viene desde arriba con desplazamiento hacia adelante que derriba al oponente.

G. directo (P + >) : Golpe al cuerpo del oponente con desplazamiento hacia adelante.

Gancho corto (P + ^) : Golpe corto al cuerpo que derriba al oponente.

=====

Brazo directo aéreo (P en el aire) : Ataque con el brazo en 45° hacia abajo.

=====

P. directa (K) : Patada al cuerpo con desplazamiento hacia adelante.

=====

P. baja doble (K + v) : Patada a la rodilla con ambas piernas donde baja el cuerpo para evitar ataques y derriba al oponente.

P. en caída (K en el aire) : Patada directa que baja inmediatamente en 45° hacia abajo que derriba al oponente.

Agarre (R) : Lanzamiento hacia atrás.

=====

Rodillazo con salto (Correr + P/K/S) : Ataque con la rodilla tras un salto que derriba al oponente.

[Combinaciones]

Combo 1 : P + P + P (3 golpes)

=====

Brazo directo, Gancho corto y Gancho descendiente.

Combo 2 : P + P + S + S (7 golpes)

=====

Brazo directo, Gancho corto, G. directo con Plasma de Orión y Gancho descendiente.

Combo 3 : P + K + K (3 golpes)

=====

Brazo directo, P. giratoria y P. directa.

Combo 4 : P + K + S (3 golpes)

=====

Brazo directo, P. giratoria y P. deslizante.

Combo 5 : K + K + K (3 golpes)

=====

P. directa, P. directa y P. frontal.

Combo 6 : K + K + P (3 golpes)

=====

P. directa, P. directa y G. al suelo.

Combo 7 : P + K + K + S + S + S (6 golpes)

=====

Brazo directo, P. giratoria, P. giratoria, Gancho corto, Gancho corto y G. directo.

Combo 8 : K + K + P + S (6 golpes)

=====

P. directa, P. directa, G. al suelo y Plasma de Orión (3 esferas).

[Técnicas]

Proyección : Palmetazo de color morado que cruza todo el escenario.

===== (2 golpes).

Salto más Proyección : Proyección en 45° hacia abajo junto a un corto

===== retroceso tras el ataque.

Ataque Meteoro (> + S) : Golpe directo al cuerpo del oponente.

=====

Plasma de Orión (v + S) : Edén golpea al frente dejando momentáneamente una

===== esfera cargada que golpea varias veces.

(4 golpes).

Esfera de Orión (< + S) : Edén crea una esfera con ambas manos que tiene

===== gravedad propia atrayendo al oponente.

Impacto Negro (L + P) : Edén concentra cosmos en su puño y luego da un golpe

===== directo que causa una explosión al momento del

impacto. (5 golpes).

Fulgor del Renacimiento (L + K) : Edén levanta un brazo y hace caer varios

===== rayos que giran a su alrededor.

(5 golpes).

Big Bang: Big Bang Negro : Edén crea una esfera gigante con ambas manos que

===== lanza hacia el oponente. (10 golpes).

/ | <<<4.2.7.- Shaina de Ofiuco>>> | \

[Ataques normales]

G. de dedo (P) : Golpe directo con la mano paralela al suelo.

=====

Codo evasivo (P + <) : Golpe con el codo mientras cambia de lado.

=====

Brazo a la pierna (P + v) : Golpe con el brazo a la pierna oponente con

===== desplazamiento hacia adelante.

Karatazo (P + >) : Golpe con la mano sobre la cabeza que derriba al

===== oponente.

Gancho alto (P + ^) : Golpe al mentón que derriba al oponente.

=====

Brazo directo (P en el aire) : Ataque directo con el brazo desde el aire.

=====

P. directa (K) : Patada al cuerpo del oponente.

=====

P. brinco (K + >) : Patada giratoria con un brinco con desplazamiento hacia

===== adelante.

P. mortal con salto (K + ^) : Patada hacia arriba con salto mortal elevado

===== que derriba al oponente.

P. en caída (K en el aire) : Patada directa que baja inmediatamente en 45°

===== hacia abajo.

Agarre (R) : Lanzamiento hacia atrás.

=====

P. voladora (Correr + P/K/S) : Patada con salto hacia adelante que derriba

===== al oponente.

[Combinaciones]

Combo 1 : P + P + P + P + P (5 golpes)

=====

G. de dedo, Brazo a la pierna, Codo evasivo, Gancho alto y Karatazo.

Combo 2 : P + S + S + S + S + S (6 golpes)

=====

G. de dedo, Karatazo, P. tornillo, P. baja, P. mortal con salto y Proyección con salto.

Combo 3 : K + K + K + K + K (5 golpes)

=====

P. directa, P. giratoria, P. brinco, P. baja y P. directa.

Combo 4 : K + P + S (3 golpes)

=====

P. directa, Brazo a la pierna y Karatazo.

Combo 5 : K + K + K + K + P + S + S (7 golpes)

=====

P. directa, P. giratoria, P. brinco, P. baja, Karatazo, Gancho alto y P. tornillo.

[Técnicas]

Proyección : Palmetazo de color rosado que cruza todo el escenario.
===== (2 golpes).

Salto más Proyección : Proyección en 45° hacia abajo junto a un corto
===== retroceso tras el ataque.

Ataque Meteoro (> + S) : Patada girando sobre sí misma hacia adelante.
=====

Alboroto de la Serpiente (L + P) : Shaina golpea al oponente con una ráfaga
===== de karatazos cruzados alternados y
termina con un brazazo. (11 golpes).

Garra del Trueno (L + K) : Shaina concentra cosmos en su mano con forma de
===== colmillo. Luego, salta y cae en picada hacia
adelante atacando con su mano.

Big Bang: Alboroto Relámpago : Shaina combina sus técnicas Alboroto de la
===== Serpiente y Garra del Trueno en un solo
ataque. (12 golpes).

/ _____ \
| <<<4.2.8.- Ichi de Hidra Macho>>> |
\ _____ /

[Ataques normales]

G. de dedo (P) : Golpe directo con la mano paralela al suelo.
=====

Colmillo bajo (P + v) : Baja el cuerpo para evitar ataques y ataca con dos
===== colmillos que salen del brazo y del hombro de la
armadura.

G. de mazo aéreo (P en el aire) : Golpe hacia abajo con las manos tomadas
===== que derriba al oponente.

Zapatazo (K) : Patada con la planta del pié con desplazamiento hacia
===== adelante.

Colmillo barrera (K + <) : Baja el cuerpo para evitar ataques y ataca con
===== tres colmillos que aparecen bajo tierra a su
alrededor.

Colmillo terrestre (K + v) : Baja el cuerpo para evitar ataques y ataca a
===== distancia con un colmillo que aparece bajo la
tierra.

Colmillo trasero (K + ^) : Baja el cuerpo para evitar ataques y ataca con
===== tres colmillos que salen de la espalda de la
armadura.

Zapatazo en caída (K en el aire) : Zapatazo que baja inmediatamente en 45°

===== hacia abajo.

Agarre (R) : Lanzamiento hacia atrás.

=====

Derribo (Correr + P/K/S) : Ataque hacia adelante con el cuerpo al suelo que
===== derriba al oponente.

[Combinaciones]

Combo 1 : P + P + P (3 golpes)

=====

G. de dedo, G. de dedo y Colmillo terrestre.

Combo 2 : P + S + S + S + S + S (6 golpes)

=====

G. de dedo, P. brinco, Derribo y Colmillo terrestre (3 veces).

Combo 3 : K + K + K + K + K (5 golpes)

=====

Zapatazo, P. brinco, Derribo, P. brinco y colmillo barrera.

Combo 4 : P + P + P + S + S + S (6 golpes)

=====

G. de dedo, G. de dedo, Colmillo terrestre, Colmillo terrestre otro lado,
Derribo y Colmillo barrera.

[Técnicas]

Proyección : Dispara un colmillo que sale de su armadura que cruza todo el
===== escenario. (2 golpes).

Salto más Proyección : Proyección en 45° hacia abajo junto a un corto
===== retroceso tras el ataque.

Ataque Meteoro (v + S) : Baja el cuerpo para evitar ataques. Luego, ataca
===== con una doble patada voladora.

Lluvia Paralizante (v + K) : Ichi Baja el cuerpo para evitar ataques. Luego,
===== dispara múltiples colmillos de su armadura al
aire que luego caen a su alrededor. (2 golpes).

Beso Paralizante (L + P) : Si Ichi es atacado directamente cuando aparenta
===== estar indefenso, varios colmillos atacaran del
cuerpo de su armadura.

Onda del Hidra Macho (L + K) : Ichi combina cuatro Colmillos Terrestres en
===== fila hacia adelante más un Colmillo Barrera
que aparece debajo del oponente. (5 golpes).

Big Bang: Mil Paralizantes del Hidra Macho : Ichi concentra cosmos en su
===== mano con forma de garra. Luego,
realiza un Colmillo Barrera
elevar al oponente y finalmente
dispararle múltiples colmillos
de su armadura. (7 golpes).

[Ataques normales]

Palmetazo (P) : Golpe con la mano abierta al rostro del oponente.
=====

Brazo a la pierna (P + v) : Golpe con el brazo a la pierna oponente con
===== desplazamiento hacia adelante.

Codazo (P en el aire) : Ataque con el codo hacia abajo.
=====

P. directa (K) : Patada al cuerpo del oponente.
=====

Patada alta (K + <) : Patada a la cabeza del oponente.
=====

P. a la rodilla (K + v) : Patada donde baja el cuerpo para evitar ataques y
===== que derriba al oponente.

P. frontal (K + >) : Patada que viene desde arriba y que derriba al
===== oponente.

Doble P. alta (K + ^) : Dos patadas a la cabeza que derriba al oponente.
===== (2 golpes).

P. descendiente (K en el aire) : Patada giratoria que golpea por arriba
===== que derriba al oponente.

Agarre (R) : Toma al oponente y lo bota al suelo.
=====

P. voladora (Correr + P/K/S) : Patada con salto hacia adelante que derriba
===== al oponente.

[Combinaciones]

Combo 1 : P + P + P + P + P + P + P + P (8 golpes)
=====

Palmetazo, Palmetazo contrario, Palmetazo, Palmetazo contrario, ...

Combo 2 : P + K + K + K + K (7 golpes)
=====

Palmetazo, P. directa, Doble P. frontal, Doble P. frontal y P. directa.

Combo 3 : K + P + S (4 golpes)
=====

P. directa, Brazo a la pierna y P. mortal con Proyección con salto.

Combo 4 : K + K + K + K + K (6 golpes)
=====

P. directa, P. giratoria, P. baja, Doble P. alta y P. descendiente.

Combo 5 : K + K + P + P + P (5 golpes)
=====

P. directa, P. giratoria, Palmetazo, Palmetazo contrario y Brazo a la pierna.

Combo 6 : K + P + P + P + K (6 golpes)

=====

P. directa, Brazo a la pierna, Brazo a la pierna, Karatazo alto y Doble P. frontal.

Combo 7 : P + K + S + S + S (7 golpes)

=====

Palmetazo, P. directa, P. descendiente, Doble P. alta y P. de cabeza con tornillo aéreo.

Combo 8 : K + K + S + S + S + S + S (7 golpes)

=====

P. directa, P. giratoria, Brazo a la pierna, Proyección, Brazo a la pierna, Proyección y P. descendiente.

Combo 9 : P + K + K + K + S + S + S (9 golpes)

=====

Palmetazo, P. directa, Doble P. frontal, Doble P. frontal y Proyección (3 veces).

[Técnicas]

Proyección : Brazo a la pierna color azul que cruza todo el escenario.

=====

Salto más Proyección : Proyección en 45° hacia abajo junto a un corto

===== retroceso tras el ataque.

Ataque Meteoro (^ + S) : Patada mortal fuerte con salto.

=====

Ballet sobre Hielo del Pavo Real (L + P) : Pavlín concentra cosmos en sus

===== manos hacia arriba. Luego, las baja y lanza hacia adelante una gran esfera. (16 golpes).

Tornado del Pavo Real (L + K) : Pavlín combina una patada helicóptero con un

===== tornillo aéreo. (13 golpes).

Big Bang: Ventisca del Pavo Real : Pavlín concentra cosmos en su puño para

===== luego golpear con un gancho alto que genera un tornado que golpea múltiples veces al oponente. (19 golpes).

```
 /
 | <<<4.2.10.- Kiki de Aries>>>
 \
```

[Ataques normales]

Gancho Alto (P) : Golpe al mentón del oponente.

=====

Doble Palma (P + v) : Golpe directo con las palmas juntas.

=====

P. directa (K) : Patada al cuerpo con desplazamiento hacia adelante.

=====
P. baja (K + v) : Patada donde baja el cuerpo para evitar ataques.
=====

P. frontal (K + ^) : Patada por arriba con gran desplazamiento hacia
===== adelante que derriba al oponente.

P. descendiente (K en el aire) : Patada giratoria que golpea por arriba del
===== oponente.

Placaje (Correr + P/K/S) : Ataque con el cuerpo con un salto hacia adelante
===== que derriba al oponente.

[Combinaciones]

Combo 1 : P + P + P + P + P (5 golpes)
=====

Gancho alto, Palma, Gancho corto, Gancho alto y Placaje.

Combo 2 : K + K + K (3 golpes)
=====

P. directa, P. baja y P. frontal.

Combo 3 : P + S + S + S + S (5 golpes)
=====

Gancho alto, Gancho alto, Doble palma, P. directa y Doble palma.

Combo 4 : K + P + P + P (4 golpes)
=====

P. directa y Gancho alto (3 veces).

Combo 5 : P + P + P + S + S + S + S + K (8 golpes)
=====

Gancho alto, Palma, Gancho corto, Doble palma, Gancho alto (3 veces) y P.
con salto.

[Técnicas]

Proyección : Palmetazo de color amarillo que cruza todo el escenario.
===== (2 golpes).

Salto más Proyección : Proyección en 45° hacia abajo junto a un corto
===== retroceso tras el ataque.

Ataque Meteoro (> + S) : Doble palma potente.
=====

Telequinesis (P en el aire) : Kiki se transporta momentáneamente por donde
===== elijas moverte.

Teletransportación (v + S) : Kiki se teletransporta en la dirección que
===== elijas.

Muro de Cristal (L + P) : Kiki crea un muro a su alrededor que lo protege de
===== cualquier ataque y puede dañar al contacto.

Revolución de Polvo Estelar (L + K) : Kiki da un salto. Luego, dispara desde
===== la mano cuatro esferas que cruzan todo el escenario. (4 golpes).

Big Bang: Extinción de la Luz Estelar : Kiki da un salto. Luego, con los
===== brazos extendidos crea una cruz de
cosmos en el suelo que dala al
oponente y lo eleva. (2 golpes).

```
/
| <<<4.2.11.- Micenas de Leo>>>
\
```

[Ataques normales]

Palma (P) : Golpe directo con la palma de la mano.
=====

Gancho Alto (P + ^) : Golpe al mentón que derriba al oponente.
=====

G. directo (P en el aire) : Golpe en 45° hacia abajo que derriba al
===== oponente.

P. giratoria (K) : Patada que da un giro antes de impactar.
=====

P. baja (K + v) : Patada donde baja el cuerpo para evitar ataques y que
===== derriba al oponente.

Placaje (K + >) : Ataque con el cuerpo con un salto hacia adelante que
===== derriba al oponente.

P. directa (K en el aire) : Patada hacia el cuerpo del oponente.
=====

Agarre (R) : Toma al oponente y lo bota al suelo.
=====

Placaje (Correr + P/K/S) : Ataque con el cuerpo con un salto hacia adelante
===== que derriba al oponente.

[Combinaciones]

Combo 1 : P + P + P (3 golpes)
=====

Palma, Gancho alto, Placaje.

Combo 2 : K + K (2 golpes)
=====

P. giratoria y P. baja.

Combo 3 : K + S + S + S (4 golpes)
=====

P. giratoria, Palma, Gancho alto y G. directo.

Combo 4 : P + K + S + S + S (5 golpes)
=====

Palma, P. giratoria, Gancho corto, G. directo y Placaje.

[Técnicas]

Proyección : Palmetazo de color amarillo que cruza todo el escenario.
===== (2 golpes).

Salto más Proyección : Proyección en 45° hacia abajo junto a un corto
===== retroceso tras el ataque.

Ataque Meteoro (> + S) : Golpe fuerte directo.
=====

Rugido (v + S) : Micenas crea una ráfaga de cosmos a su alrededor que causa
===== daño al oponente.

Estallido de Regulus (L + P) : Micenas crea una gran ráfaga de cosmos a su
===== alrededor que causa mayor daño al oponente.
(5 golpes).

Caída de la Bestia (L + K) : Micenas salta rápidamente sobre el oponente y
===== lo golpea en caída libre contra el suelo.
(2 golpes).

Big Bang: Plasma Relámpago : Micenas concentra cosmos en su mano. Luego,
===== ataca al oponente con múltiples haces de luz
hacia adelante. (6 golpes).

```
_____  
/ | <<<4.2.12.- Genbu de Libra>>> | \  
\ _____ /
```

[Ataques normales]

Estocada (P) : Estocada usando la Espada de Libra.
=====

Corte (P + <) : Corte lateral usando la Espada de Libra.
=====

Lanzazo bajo (P + v) : Lanzazo a los pies del oponente usando la Lanza de
===== Libra.

Lanzazo directo (P + >) : Lanzazo directo al cuerpo usando la Lanza de
===== Libra.

Corte alto (P + ^) : Corte ascendente usando la Espada de Libra que derriba
===== al oponente.

Corte bajo (P en el aire) : Corte descendente usando la Espada de Libra.
=====

P. directa (K) : Patada directa al cuerpo del oponente.
=====

P. deslizante (K + v) : Patada donde baja el cuerpo para evitar ataques y se
===== desliza hacia adelante.

Lanzazo en caída (K en el aire) : Lanzazo en 45° hacia abajo usando la Lanza
===== de Libra.

Agarre (R) : Toma al oponente y lo bota al suelo.

=====

Placaje (Correr + P/K/S) : Ataque con el cuerpo con un salto hacia adelante
===== que derriba al oponente.

[Combinaciones]

Combo 1 : P + P + P (3 golpes)

=====

Estocada, Estocada y Corte.

Combo 2 : K + K + K (3 golpes)

=====

P. directa, P. deslizante y P. directa.

Combo 3 : K + K + P + P + P (5 golpes)

=====

P. directa, P. deslizante, Corte, Lanzazo ancho y Lanzazo directo.

Combo 4 : K + P + S (4 golpes)

=====

P. directa, Corte con Estocada y Pilar de Agua.

Combo 5 : P + P + S + S + S + S (9 golpes)

=====

Estocada, Estocada, Corte con Estocada, Lanzazo ancho con Lanzazo directo,
Corte con Estocada y Corte alto.

[Técnicas]

Proyección : Golpe directo de color azul que cruza gran parte del escenario
===== lentamente.

Salto más Proyección : Proyección en 45° hacia abajo junto a un corto
===== retroceso tras el ataque.

Ataque Meteoro (> + S) : Lanzazo alto fuerte.

=====

Pilar de Agua (^ + S) : Genbu levanta la mano para elevar una bola de agua
===== desde el suelo más adelante.

Corriente Cruzada (L + P) : Genbu da un corte y un lanzazo ancho con la
===== Espada y la Lanza de Libra, que al cruzarse
ambas generan una onda de impacto. (3 golpes).

Lanza Vórtice (L + K) : Genbu gira la Lanza de Libra para atraer al oponente
===== y dañarlo en múltiples ocasiones para terminarlo con
un lanzazo directo. (10 golpes).

Big Bang: Arremetida del Juicio : Genbu combina un corte, un lanzazo ancho,
===== otro corte, un lanzazo alto y el cruce
final de Corriente Cruzada usando la
Espada y la Lanza de Libra. (5 golpes).

[Ataques normales]

Jab (P) : Golpe corto y rápido.

=====

G. directo (P + v) : Golpe al cuerpo con desplazamiento hacia adelante.

=====

G. al hígado (P + >) : Golpe al hígado con desplazamiento hacia adelante.

=====

Gancho muy alto (P + ^) : Golpe al mentón con salto que derriba al oponente.

=====

G. volador (P en el aire) : Golpe directo con desplazamiento horizontal.

=====

P. giratoria (K) : Patada que da un giro antes de impactar al oponente.

=====

Uno dos (K + <) : Par de golpes consecutivos con desplazamiento hacia

===== adelante.

P. a la pierna (K + V) : Patada en 45° hacia abajo.

=====

P. en caída (K en el aire) : Patada directa que baja inmediatamente en 45°

===== hacia abajo que derriba al oponente.

Agarre (R) : Lanzamiento hacia atrás.

=====

G. corriendo (Correr + P/K/S) : Golpe con salto hacia adelante que derriba

===== al oponente.

[Combinaciones]

Combo 1 : P + P + P + P + P (7 golpes)

=====

Jab, Uno dos, Gancho corto, Nudillo Meteoro y Gancho muy alto.

Combo 2 : P + K + P + P + K (6 golpes)

=====

Jab, P. giratoria, Uno dos, Gancho muy alto y P. en caída.

Combo 3 : P + K + S (4 golpes)

=====

Jab, P. giratoria y Proyección (2 veces).

Combo 4 : P + S + S + S (5 golpes)

=====

Jab, Doble gancho ancho, Gancho corto y G. de mazo.

Combo 5 : K + K + K + K + K (6 golpes)

=====

P. giratoria, P. a la pierna, P. doble, Doble P. baja y Rodillazo.

Combo 6 : K + K + P + P + P (7 golpes)

=====

P. giratoria, P. a la pierna, Uno dos, G. al hígado y Nudillo Meteoro.

Combo 7 : P + K + P + P + S + S + S (11 golpes)

=====

Jab, P. giratoria, Uno dos, Gancho muy alto, Proyección (4 veces) y Nudillo Meteoro.

Combo 8 : K + K + P + P + S + S + S (10 golpes)

=====

P. giratoria, P. a la pierna, Uno dos, G. al hígado, Doble gancho ancho (2 veces) y Gancho corto.

[Técnicas]

Proyección : Golpe directo de color blanco que cruza todo el escenario.

===== (2 golpes).

Salto más Proyección : Proyección en 45° hacia abajo junto a un corto

===== retroceso tras el ataque.

Ataque Meteoro (> + S) : Golpe directo fuerte con gran desplazamiento hacia

===== adelante.

Nudillo Meteoro (^ + K) : Seiya salta hacia adelante para dar un golpe al

===== suelo el cual crea una onda de impacto.

(3 golpes).

Flecha de Sagitario (L + P) : Seiya dispara una Flecha de Sagitario a gran

===== velocidad.

Puño Cometa de Pegaso (L + K) : Seiya da un salto. Luego, proyecta un golpe

===== de gran tamaño en 45° hacia abajo.

(2 golpes).

Big Bang: Super Puño Meteoro de Pegaso : Seiya combina un placaje, un doble

===== gancho ancho, una patada giratoria,

un gancho muy alto y termina con un

Puño Meteoro de Pegaso.

(15 golpes).

```
/
| <<<4.2.14.- Ionia de Capricornio>>>
\
```

[Ataques normales]

Karatazo (P) : Golpe con la mano sobre la cabeza.

=====

Gancho alto (P + ^) : Golpe al mentón que derriba al oponente.

=====

Karatazo Aéreo (P en el aire) : Karatazo en 45° hacia abajo.

=====

Zapatazo (K) : Patada con la planta del pie con desplazamiento hacia

===== adelante.

P. baja (K + v) : Patada donde baja el cuerpo para evitar ataques.

=====

Doble P. aérea (K en el aire) : Patada con ambas piernas que derriban al
===== oponente.

Agarre (R) : Toma al oponente y lo bota al suelo.

=====

Cornada (Correr + P/K/S) : Golpea con la cabeza para luego levantar al
===== oponente. (2 golpes).

[Combinaciones]

Combo 1 : P + P + P (3 golpes)

=====

Karatazo, Gancho corto y Doble G.

Combo 2 : P + S + S (3 golpes)

=====

Karatazo, Palma y Lenguaje Reflector.

Combo 3 : K + K + K (4 golpes)

=====

Zapatazo, Cornada y Doble P. aérea.

Combo 4 : P + P + S + K + K (5 golpes)

=====

Karatazo, Gancho corto, Lenguaje Reflector, Zapatazo y Cornada.

[Técnicas]

Proyección (S) : Gancho de color negro que cruza todo el escenario.

===== (2 golpes).

Salto más Proyección : Proyección en 45° hacia abajo junto a un corto

===== retroceso tras el ataque.

Ataque Meteoro (> + S) : Doble golpe potente.

=====

Lenguaje Reflector (< + S) : Ionia golpea con su libro. También devuelve

===== ataques lanzados.

Empuje del Cuerno de Capricornio (L + P) : Ionia concentra cosmos en las

===== manos. Luego, da un doble golpe con gran desplazamiento hacia adelante.

Lenguaje de Dominación (L + K) : Ionia utiliza su libro para ordenar al

===== oponente a caer fuertemente contra el suelo.

Big Bang: Combinación Dominante : Ionia utiliza su libro para ordenar al

===== oponente que se quede inmóvil. Luego, golpea con un Empuje del Cuerno de Capricornio.

/
| <<<4.2.15.- Sonia de Avispón>>>
\
/

[Ataques normales]

G. de dedo (P) : Golpe directo con la mano paralela al suelo.
=====

Gancho alto (P + v) : Golpe al mentón del oponente.
=====

Gancho alto contrario (P + >) : Golpe al mentón con el otro brazo que
===== derriba al oponente.

Gancho al suelo (P en el aire) : Golpe abierto hacia abajo.
=====

P. alta (K) : Patada a la cabeza que derriba al oponente.
=====

P. baja (K + v) : Patada donde baja el cuerpo para evitar ataques.
=====

P. en caída (K + >) : Patada directa que baja inmediatamente en 45° hacia
===== abajo tras dar un salto.

P. descendiente (K en el aire) : Patada giratoria que golpea por arriba que
===== derriba al oponente.

Agarre (R) : Toma al oponente y lo bota al suelo.
=====

Acrobática (Correr + P/K/S) : Hace una voltereta mientras pateo con ambas
===== piernas. (2 golpes).

[Combinaciones]

Combo 1 : P + P + P (3 golpes)
=====

G. de dedo, Gancho alto y Gancho alto contrario.

Combo 2 : P + S + S + S + S + S + S (8 golpes)
=====

G. de dedo, Gancho alto, P. alta, Gancho alto contrario, P. baja, P. al
cielo y Acrobática.

Combo 3 : K + K + K + K (4 golpes)
=====

P. alta, P. baja, P. al cielo y P. en caída.

Combo 4 : P + P + K + K + S
=====

G. de dedo, Gancho alto, P. baja, P. al cielo y Ataque Meteoro.

[Técnicas]

Proyección : Dispara un agujijón de cosmos color rojo que atravieza todo el

===== escenario.

Salto más Proyección : Proyección en 45° hacia abajo junto a un corto
===== retroceso tras el ataque.

Ataque Meteoro (> + S) : Palma poderosa con desplazamiento hacia adelante.
=====

Movimiento Sónico (^ + S) : Sonia se mueve rápidamente a la dirección que
===== elijas.

Aguijón del Avispón (L + P) : Sonia da un salto. Luego, dispara seis
===== agujones de cosmos hacia el oponente.
Finalmente dispara seis agujones más.
(12 golpes).

Marioneta Crepúsculo (L + K) : Sonia da un salto. Luego, crea tres esferas
===== más una de mayor tamaño. Finalmente las lanza
hacia el oponente. (4 golpes).

Big Bang: Regresa la Oscuridad : Sonia da un salto. Luego, crea una esfera
===== gigante con gravedad propia que atrae al
oponente y lo golpea múltiples veces.
(9 golpes).

```
_____  
/ | <<<4.2.16.- Sorrento de Sirena>>> | \  
\_____
```

[Ataques normales]

Flautazo (P) : Ataque directo utilizando la flauta.
=====

Gancho alto (P + ^) : Golpe al mentón que derriba al oponente.
=====

G. martillo (P en el aire) : Golpe hacia abajo con el puño cerrado.
=====

P. giratoria (K) : Patada que da un giro antes de impactar.
=====

P. deslizante (K + v) : Patada donde baja el cuerpo para evitar ataques y se
===== desliza hacia adelante.

Doble P. alta (K + ^) : Dos patadas a la cabeza que derriba al oponente.
===== (2 golpes).

P. directa (K en el aire) : Patada directa al cuerpo del oponente.
=====

Agarre (R) : Utiliza la flauta para botar al oponente.
=====

Placaje (Correr + P/K/S) : Ataque con el cuerpo con un salto hacia adelante
===== que derriba al oponente.

[Combinaciones]

Combo 1 : P + P + P (3 golpes)

=====

Flautazo, Gancho alto y Doble palma.

Combo 2 : P + S + S + S + S (5 golpes)

=====

Flautazo, P. directa, P. deslizante, Proyección y Placaje.

Combo 3 : K + K + K (3 golpes)

=====

P. giratoria, P. deslizante y Despegue.

Combo 4 : P + K + K + K + S + S (7 golpes)

=====

Flautazo, P. giratoria, P. deslizante, Doble P. alta, Despegue y Proyección con salto.

[Técnicas]

Proyección : Onda de color morada disparada por la flauta a alta velocidad

===== que cruza todo el escenario.

Salto más Proyección : Proyección en 45° hacia abajo junto a un corto

===== retroceso tras el ataque.

Ataque Meteoro (> + S) : Despegue poderoso.

=====

Instalación Acústica (v + S) : Sorrento crea una esfera utilizando la flauta

===== que se posiciona al frente.

Preludio sin Salida (L + P) : Sorrento crea una esfera utilizando la flauta

===== que persigue al oponente. (3 golpes).

Sinfonía sin Salida (L + K) : Sorrento crea una ráfaga de cosmos utilizando

===== la flauta que cruza todo el escenario a alta velocidad. (6 golpes).

Big Bang: Clímax sin Salida : Sorrento crea un campo de energía utilizando

===== la flauta la cual se va expandiendo y dañando al oponente. (9 golpes).

```
/
| <<<4.2.17.- Shun>>>
\
```

[Ataques normales]

Brazazo (P) : Ataque con el brazo.

=====

Cadena alta (P + ^) : Golpe hacia arriba con una cadena de cosmos que

===== derriba al oponente.

G. directo aéreo (P en el aire) : Golpe en 45° hacia abajo.

=====

P. alta (K) : Patada a la cabeza del oponente.

=====

Cadena baja (K + v) : Golpe a las rodillas con una cadena de cosmos.

=====

P. descendiente (K en el aire) : Patada giratoria que golpea por arriba.

=====

Agarre (R) : Bota al oponente con una cadena de cosmos.

=====

P. voladora (Correr + P/K/S) : Patada con salto hacia adelante que derriba
===== al oponente.

[Combinaciones]

Combo 1 : P + P + P + P (4 golpes)

=====

Brazazo, G. directo, Cadena alta y G. directo aéreo.

Combo 2 : P + S + S + S + S (5 golpes)

=====

Brazazo, Gancho corto, P. a la pierna, P. giratoria y Onda Trueno.

Combo 3 : K + K + K + K + K (5 golpes)

=====

P. alta, P. giratoria, P. a la pierna, P. alta y P. deslizante.

Combo 4 : K + K + K + P + P + P + S (7 golpes)

=====

P. alta, P. giratoria, P. a la pierna, G. directo, Gancho corto, Cadena alta
y Onda Trueno.

[Técnicas]

Proyección : Ataca con una cadena de cosmos ida y vuelta a alta velocidad.

===== (3 golpes).

Salto más Proyección : Proyección en 45° hacia abajo junto a un corto

===== retroceso tras el ataque.

Ataque Meteoro (> + S) : Gancho abierto fuerte.

=====

¿Onda Trueno? (No nombrada) (v + S) : Shun pone su mano en el suelo y una
===== cadena de cosmos aparece por debajo de
la tierra al frente.

Defensa Giratoria (< + S) : Shun crea una barrera giratoria a su alrededor

===== con una cadena de cosmos que bloquea cualquier
ataque y causa daño al contacto con esta.

Cadena Nebular (L + P) : Shun ataca hacia adelante a alta velocidad con una

===== cadena de cosmos. (3 golpes).

Nebulosa de Andrómeda (L + K) : Shun cubre el piso a su alrededor con una

===== cadena de cosmos. Luego, esta ataca hacia el
cielo. (6 golpes).

Big Bang: Tormenta Nebular : Shun realiza una cadena alta, si el cual no es
===== conectado, el Big Bang falla. Si el ataque es
conectado, aparece ilusoriamente la Armadura de
Andrómeda y Shun ataca lanzando una poderosa
ráfaga contra el oponente. (2 golpes).

```
/
| <<<4.2.18.- Poseidón>>>
\
```

[Ataques normales]

Lanzazo ancho (P) : Lanzazo impactando por el lado.
=====

Gancho corto (P + >) : Golpe corto al cuerpo del oponente.
=====

Lanzazo directo (P en el aire) : Lanzazo en 45° hacia abajo.
=====

Lanzazo directo (K) : Lanzazo al cuerpo con desplazamiento hacia adelante.
=====

Lanzazo bajo (K + v) : Lanzazo a los piés que derriba al oponente.
=====

Lanza giratoria (K + >) : Ataque con la lanza girando con desplazamiento
===== hacia adelante (3 golpes).

P. directa (K + ^) : Patada al cuerpo con desplazamiento hacia adelante que
===== derriba al oponente.

Lanza al suelo (K en el aire) : Ataque con la parte posterior de la lanza
===== hacia el suelo.

Agarre (R) : Con el cosmos bota al oponente.
=====

Estocada (Correr + P/K/S) : Estocada con la lanza que derriba al oponente.
=====

[Combinaciones]

Combo 1 : P + P + P + P (4 golpes)
=====

Lanzazo ancho, Lanzazo bajo, Lanzazo ancho y Lanzazo giratorio.

Combo 2 : K + K + K + K + K (6 golpes)
=====

Lanzazo directo, P. directa, Lanzazo corto, Lanza giratoria y Estocada.

Combo 3 : K + S + S + S + S (5 golpes)
=====

Lanzazo directo, Lanzazo bajo, Lanzazo ancho, Géiser y Proyección.

Combo 4 : K + K + K + S + S + S + S (7 golpes)

=====
Lanzazo directo, P. directa, Lanzazo corto, Proyección #2, Géiser,
Proyección y Ataque Meteoro.

[Técnicas]

Proyección : Levanta la lanza. Luego, cae un rayo al frente.
=====

Salto más Proyección #2 : Proyección #2 en 45° hacia abajo junto a un corto
===== retroceso tras el ataque.

Ataque Meteoro (> + S) : Lanzazo ascendente fuerte.
=====

Espejismo (< + S) : Si Poseidón es atacado mientras está en la pose
===== defensiva, se moverá hacia otro lugar para terminar con
una Proyección.

Géiser (v + P) : Poseidón golpea el suelo con su lanza. Luego, una esfera de
===== de agua se eleva desde el suelo más adelante.

Gran Furia (L + P) : Poseidón golpea el suelo con su lanza causando una onda
===== de choque que causa daño.

Tridente Invisible (L + K) : Poseidón ataca con su lanza con gran
===== desplazamiento hacia adelante a alta velocidad.

Big Bang: Tempestad de Noé : Poseidón gira su lanza arriba de su cabeza y
===== luego golpea el suelo con ella. Varios rayos
caen a su alrededor terminando con un
torbellino gigante que aparece al frente.
(8 golpes).

```
/
| <<<5.- Modo Historia>>>
\
```

```
/
| <<<5.1.- Capítulo de Koga>>>
\
```

#1 vs Ryuho de Dragón
Escenario: Playa.

#2 vs Ichi de Hidra Macho
Escenario: Pastizal (mediodía).

#3 vs Soma de León Menor
Escenario: Pastizal (atardecer).

#4 vs Shaina de Ofiuco
Escenario: Pastizal (atardecer).

#5 vs Sorrento de Sirena
Escenario: Bosque Silencioso.

#6 vs Micenas de Leo
Escenario: Ruinas del Coliseo.

#7 vs Edén de Orión.
Escenario: Templo de Poseidón.

#8 vs Poseidón
Escenario: Templo Subterráneo.

/ \
| <<<5.2.- Capítulo de Soma>>> |
\ /

#1 vs Ichi de Hidra Macho
Escenario: Plaza del Puerto.

#2 vs Koga de Pegaso
Escenario: Pastizal (atardecer).

#3 vs Shaina de Ofiuco
Escenario: Pastizal (atardecer).

#4 vs Sonia de Avispón
Escenario: Mansión de Julián Solo.

#5 vs Ionia de Capricornio
Escenario: Ruinas del Coliseo.

#6 vs Micenas de Leo
Escenario: Pastizal (mediodía).

#7 vs Sorrento de Sirena
Escenario: Templo de Poseidón.

#8 vs Poseidón
Escenario: Templo Subterráneo.

/ \
| <<<5.3.- Capítulo de Yuna>>> |
\ /

#1 vs Shaina de Ofiuco
Escenario: Pastizal (mediodía).

#2 vs Ichi de Hidra Macho
Escenario: Playa.

#3 vs Pavlín de Pavo Real
Escenario: Pastizal (atardecer).

#4 vs Sonia de Avispón
Escenario: Pastizal (mediodía).

#5 vs Ionia de Capricornio
Escenario: Ruinas del Coliseo.

#6 vs Soma de León Menor
Escenario: Pastizal (mediodía).

#7 vs Micenas de Leo
Escenario: Templo de Poseidón.

#8 vs Poseidón
Escenario: Templo Subterráneo.

/ \
| <<<5.4.- Capítulo de Haruto>>> |
\ /

#1 vs Ichi de Hidra Macho
Escenario: Plaza del Puerto.

#2 vs Kiki de Aries
Escenario: Mansión de Julián Solo.

#3 vs Pavlín de Pavo Real
Escenario: Plaza del Puerto.

#4 vs Ryuho de Dragón
Escenario: Antigua Caverna.

#5 vs Sorrento de Sirena
Escenario: Bosque Silencioso.

#6 vs Koga de Pegaso
Escenario: Ruinas del Coliseo.

#7 vs Ionia de Capricornio
Escenario: Templo de Poseidón.

#8 vs Poseidón
Escenario: Templo Subterráneo.

/ \
| <<<5.5.- Capítulo de Ryuho>>> |
\ /

#1 vs Ichi de Hidra Macho
Escenario: Plaza del Puerto.

#2 vs Sorrento de Sirena
Escenario: Pastizal (atardecer).

#3 vs Edén de Orión
Escenario: Bosque Silencioso.

#4 vs Kiki de Aries
Escenario: Mansión de Julián Solo.

#5 vs Koga de Pegaso
Escenario: Playa.

#6 vs Haruto de Lobo
Escenario: Antigua Caverna.

#7 vs Genbu de Libra
Escenario: Ruinas del Coliseo.

#8 vs Poseidón
Escenario: Templo Subterráneo.

/ <<<5.6.- Capítulo de Edén>>> \

#1 vs Sonia de Avispón
Escenario: Playa.

#2 vs Yuna de Águila
Escenario: Antigua Caverna.

#3 vs Micenas de Leo
Escenario: Pastizal (atardecer).

#4 vs Haruto de Lobo
Escenario: Bosque Silencioso.

#5 vs Kiki de Aries
Escenario: Pastizal (mediodía).

#6 vs Shun
Escenario: Ruinas del Coliseo.

#7 vs Koga de Pegaso
Escenario: Templo de Poseidón.

#8 vs Poseidón
Escenario: Templo Subterráneo.

/ <<<5.7.- Capítulo de Seiya>>> \

#1 vs Ionia de Capricornio
Escenario: Pastizal (atardecer).

#2 vs Shaina de Ofiuco
Escenario: Bosque Silencioso.

#3 vs Sorrento de Sirena
Escenario: Ruinas del Coliseo.

#4 vs Poseidón
Escenario: Templo Subterráneo.

/ \

| <<<6.- Modo Arcade>>> |

_____/\

Es el modo donde tienes que combatir ocho combates consecutivamente. Los oponentes escogidos son al azar, incluso, pueden repetirse. Tiene varias opciones para configurar el cómo quieres que sea tu partida.

[Tiempo] 60 Segundos por ronda.
 99 Segundos por ronda.
 Tiempo infinito.

[Rondas] 1 Ronda por combate.
 3 Rondas por combate.
 5 Rondas por combate.

[Dificultad] Novato.
 Bronce.
 Plata.
 Oro.
 Dios.

/_____\
| <<<7.- Modo VS>>> |
_____/\

Es el modo donde puedes tener un combate libre. Tiene varias opciones para configurar el cómo quieres que sea tu partida.

[Handicap] De 1 a 5.

[Tiempo] 60 Segundos por ronda.
 99 Segundos por ronda.
 Tiempo infinito.

[Rondas] 1 Ronda por combate.
 3 Rondas por combate.
 5 Rondas por combate.

[Dificultad] Novato.
 Bronce.
 Plata.
 Oro.
 Dios.

/_____\
| <<<8.- Modo Entrenamiento>>> |
_____/\

/_____\
| <<<8.1.- Entrenamiento>>> |
_____/\

Es el modo donde puedes tener un combate libre para mejorar tus habilidades. Puedes escoger la acción que quieres que el oponente realice. Tiene varias opciones para configurar el cómo quieres que sea tu partida.

[Handicap] De 1 a 5.

[CPU] Inmóvil.
 Saltando.
 Caminando hacia adelante.
 Bloqueando.
 Atacando con (P).
 Atacando con (K).
 Oponente normal.

[HP] Normal.
 Se recupera automáticamente.

[Cosmos] Normal.
 Al máximo siempre.
 Al máximo y no se gasta.

[Armadura] Normal.
 Indestructible.
 Destruída.

```
_____  
/ | <<<8.2.- Tutorial>>> | \  
\  
_____
```

Es el modo para aprender lo básico del juego. Consta de varios pasos que tienes que ir superando. Utilizarás a Koga de Pegaso y te enfrentarás a Ichi de Hidra Macho.

- 1.- Golpear.
- 2.- Realizar una combinación.
- 3.- Realizar un agarre.
- 4.- Cargar cosmos al máximo.
- 5.- Realizar dos Ataques Meteoro.
- 6.- Realizar nuevamente una combinación.
- 7.- Realizar una técnica pulsando (L + P) y (L + K).
- 8.- Realizar un Ataque Big Bang.
- 9.- Acaba con la vida de Ichi.

```
_____  
/ | <<<9.- Modo Galería>>> | \  
\  
_____
```

```
_____  
/ | <<<9.1.- Personajes>>> | \  
\  
_____
```

Se muestran las informaciones de todos los personajes, sus estadísticas de uso, sus combinaciones y sus técnicas. También puedes ver sus modelados 3D, ver el color alternativo de cada uno, y los estados de sus armaduras cuando estas son quebradas o destruidas. Cada personaje tiene tres diálogos.

Se muestran todas las imágenes que están desbloqueadas. Estas se obtienen venciendo los diferentes modos de juego.

- 1.- Shaina llega donde Koga, Soma y Sorrento.
- 2.- Shaina atacando.
- 3.- Recuerdo del entrenamiento de Koga por Shaina.
- 4.- Sorrento derrotó a Haruto.
- 5.- Aparece Edén.
- 6.- Soma recuerda a su padre Kazuma.
- 7.- Soma ve la muerte de su padre cuando niño.
- 8.- La muerte de Kazuma.
- 9.- La asesina de Kazuma.
- 10.- Soma a punto de acabar con Sonia pero Ichi interviene.
- 11.- Soma detiene los puños de Ionia.
- 12.- Recuerdo de Micenas en la Torre de Babel.
- 13.- Soma atacando a Micenas en la Torre de Babel.
- 14.- Soma es derrotado por Micenas en la Torre de Babel.
- 15.- Recuerdo de Yuna de niña con su maestra Pavlín.
- 16.- Conformidad de Yuna con Pavlín tras un combate.
- 17.- Yuna detiene a Micenas.
- 18.- Pavlín conversa con Haruto.
- 19.- Ryuho se prepara para luchar contra Haruto.
- 20.- Koga recuerda su combate contra Soma.
- 21.- Koga sigue recordando su combate contra Soma.
- 22.- Ryuho se encuentra con Poseidón en la mansión de Julián Solo.
- 23.- Edén se encuentra con su hermana Sonia.
- 24.- Edén reconoce al legendario Shun de Andrómeda.
- 25.- Shaina trata de convencer a Seiya.
- 26.- Seiya afirma que por sobre todo es un Caballero de Atenea.
- 27.- Koga, Soma, Yuna, Ryuho y Haruto.
- 28.- Edén derrotando a Poseidón.
- 29.- Seiya y Saori pensando en las futuras generaciones.
- 30.- Koga, Soma, Yuna, Ryuho, Haruto, Edén y Atenea.
- 31.- Soma mirando el cielo estrellado con la constelación Cruz del Sur.
- 32.- Yuna junta a su maestra Pavlín.
- 33.- Haruto recordando a su hermano Yoshitomi.
- 34.- Shiryu entrenando a Ryuho.
- 35.- Edén pensando en su padre y su hermana.
- 36.- Shaina se quita su máscara.
- 37.- Ichi muy contento.
- 38.- Pavlín frente a su alumna Yuna.
- 39.- Sonia liderando a los Caballeros de Plata.
- 40.- Shun trabajando como doctor.
- 41.- Seiya arrodillado frente a Atenea.
- 42.- Ionia leyendo uno de sus libros.
- 43.- Micenas en la Torre de Babel.
- 44.- Kiki y Raki reparando una armadura.
- 45.- Genbu con la Lanza de Libra en Lushan.
- 46.- Sorrento a la espalda de Poseidón.
- 47.- Poseidón toma acción.
- 48.- Poseidón sentado en el trono de su templo.

\ _____ /
Se muestran todos los videos que están desbloqueados. Estos se obtienen venciendo los diferentes modos de juego.

- 1.- Opening del juego con el tema Pegasus Fantasy versión Omega.
- 2.- Sorrento aparece frente a los Caballeros de Bronce.
- 3.- Koga se enfrenta a Poseidón portando la Escama de Tritón.
- 4.- Atenea y Seiya conversan con Poseidón.
- 5.- Créditos.

/ _____ \
| <<<10.- Desbloqueos>>> |
\ _____ /

[Capítulo de Seiya]

Completa los otros seis capítulos.

[Ichi de Hidra Macho]

Completa cualquier capítulo del Modo Historia.

[Shaina de Ofiuco]

Completa el Capítulo de Koga del Modo Historia.

[Micenas de Leo]

Completa el Capítulo de Soma del Modo Historia.

[Pavlín de Pavo Real]

Completa el Capítulo de Yuna del Modo Historia.

[Ionia de Capricornio]

Completa el Capítulo de Haruto del Modo Historia.

[Genbu de Libra]

Completa el Capítulo de Ryuho del Modo Historia.

[Sonia de Avispón]

Completa el Capítulo de Edén del Modo Historia.

[Shun]

Completa el Capítulo de Seiya del Modo Historia.

[Kiki de Aries]

Vence el Modo Arcade utilizando a Genbu.

[Sorrento de Sirena]

Vence el Modo Arcade utilizando a Kiki.

[Posiedón]

Vence el Modo Arcade utilizando a Sorrento.

[Escama de Tritón]

Vence el Modo Arcade utilizando al protagonista respectivo.

```
/
| <<<11.- Saga de Videojuegos de Saint Seiya>>>
\
```

10/08/1987 -	NES	- Saint Seiya: Ougon Densetsu
30/05/1988 -	NES	- SS: Ougon Densetsu Kanketsu Hen
13/11/1992 -	Game Boy	- Saint Paradise
31/07/2003 -	WonderSwan Color	- SS: Ougon Densetsu Perfect Edition
07/04/2005 -	PlayStation 2	- Saint Seiya: The Sanctuary
29/09/2006 -	PlayStation 2	- Saint Seiya: The Hades
23/11/2011 -	PlayStation 3	- Saint Seiya: Sanctuary Battle
29/11/2012 -	PlayStarion Portable	- Saint Seiya Omega: Ultimate Cosmo
17/10/2013 -	PlayStation 3	- Saint Seiya: Brave Soldiers
25/09/2015 -	PlayStation 3 y 4, Steam	- Saint Seiya: Soldiers Soul

```
/
| <<<12.- Legal>>>
\
```

Los únicos sitios actualmente autorizados son:

* www.gamefaqs.com

Este archivo es de propiedad de Lord_Bowie.

No puede ser alterada de ninguna forma. No se puede lucrar. Sólo tenencia física personal.

++++COPYRIGHT 2017-2019 Lord_Bowie++++

```
/
| <<<13.- History>>>
\
```

Versión 0.8 /2017

Versión 1.0 24/03/2019 Versión completa.

```
/
| <<<14.- Otras Guías>>>
\
```

Saint Seiya: Ougon Densetsu

gamefaqs.com/nes/562972-saint-seiya-ougon-densetsu-nes/faqs/74511

Saint Seiya: Ougon Densetsu Kanketsu Hen

gamefaqs.com/nes/562974-saint-seiya-ougon-densetsu-kanketsu-hen-nes/faqs/74512

Saint Seiya: Ougon Densetsu Perfect Edition

gamefaqs.com/wsc/918343-saint-seiya-ougon-densetsuhen-perfect-edition-wsc/faqs/74522

Saint Paradise

gamefaqs.com/gameboy/569737-saint-paradise-gb/faqs/74813

Shining Force Feather

gamefaqs.com/ds/953037-shining-force-feather-ds/faqs/60258

Super Mario Kart

gamefaqs.com/snes/588738-super-mario-kart-snes/faqs/58388

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