

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

Dopo aver premuto START alla schermata principale, apparirà il menù principale:

BATTLE

in questa modalità affronteremo 8 avversari scelti dalla Cpu, per poi incontrare l'ultimo boss

VERSUS

in questa modalità giocheremo contro un'altra persona (vedi la sezione 5)

CROSS OVER

in questa modalità giocheremo contro la CPU o un'altra persona nella modalità Cross Over (vedi la sezione 6)

TRAINING

in questa modalità potremo allenarci (vedi la sezione 7)

GALLERY

qui potremo vedere immagini dei personaggi, finali, personaggi di supporto (vedi la sezione 8)

OPTION: qui potremo

- a. scegliere la difficoltà del gioco (da 1 a 8)
- b. decidere se avere un limite di tempo
- c. selezionare quanti round dobbiamo vincere per battere il nostro avversario
- d. scegliere la velocità Turbo (da 1 a 4)
- e. Dynamic Mode << Non riesco a capire di cosa si tratta. >>
- f. Auto Handicap << Non riesco a capire di cosa si tratta. >>
- g. selezionare la modalità del suono (Stereo o Monaural)
- h. ascoltare le varie musiche
- i. scegliere il volume dei BGM [BackGround Music, le musiche di sottofondo]
- l. scegliere il volume degli effetti sonori (da 1 a 8)
- m. se far vibrare il joystick
- n. configurare i pulsanti
- o. modificare lo schermo
- p. salvare o caricare i nostri dati dalla memory card (occorre solo 1 slot)

Il gioco legge, carica e salva solo dalla porta 1 della Play Station.
Inoltre carica l'eventuale salvataggio durante l'avviamento del gioco.

I pulsanti sono:

- L.PUNCH = Pugno Debole
- M.PUNCH = Pugno Medio
- H.PUNCH = Pugno Forte
- L.KICK = Calcio Debole
- M.KICK = Calcio Medio
- H.KICK = Calcio Forte
- PUNCHx3 = Tutti i pugni
- KICKx3 = Tutti i calci

|\\

|3) PERSONAGGI E MOSSE:|

|\\

Il gioco presenta 15 personaggi disponibili da subito più 7 personaggi segreti:

PERSONAGGI DISPONIBILI

(Capcom)	(Marvel)
-Captain Commando	-Captain America
-Chun Li	-Gambit
-Jin Saotome	-Hulk
-Megaman	-Spiderman
-Morrigan Aensland	-Venom
-Ryu	-War Machine
-Strider Hiryu	-Wolverine
-Zangief	

PERSONAGGI SEGRETI

(Capcom)	(Marvel)
-Lilith Aensland	-Gold War Machine
-Roll Casket	-Onslaught
-Shadow Lady	-Orange Hulk
	-Orange Venom

Il menù di scelta dei personaggi è il seguente:

ORANGE VENOM	ORANGE HULK	GOLD WAR MACHINE	
-----	-----	-----	
Chun Li	Ryu	Zangief	
Morrigan	Cap.Commando	Megaman	ROLL
Strider	Spiderman	Jin	
Cap.America	Venom	Hulk	
Gambit	War Machine	Wolverine	
-----	-----	-----	
SHADOW LADY	LILITH	ONSLAUGHT	

Dopo aver scelto il nostro personaggio dovremo scegliere il suo compagno tra:

.i personaggi utilizzabili -: (Partner Heroes)

.i personaggi speciali -----: (Special Heroes)

Qualsiasi scelta si effettui, sappiate che il compagno non sarà mai usato direttamente: interverrà solo per i Contrattacchi o per effettuare il Team Move.

Gli Special Heroes sono personaggi di supporto che non potremo utilizzare direttamente ma che potremo richiamare durante la battaglia.

Gli Special Heroes sono 20 subito disponibili più 2 segreti:

SPECIAL HEROES DISPONIBILI

(Capcom)	(Marvel)
-Anita	-Colossus
-Arthur	-Cyclop
-Devilot	-Iceman
-Lou	-Jubilee
-Miechele Heart	-Juggernaut
-Pure & Fur	-Magneto
-Ton Pooh	-Psylocke
-Saki	-Rogue
-Unknown Soldier	-Storm

-Thor
-U.S. Agent

SPECIAL HEROES SEGRETI

(Capcom) (Marvel)
-Shadow -Sentinel

Il menù di scelta degli Special Heroes è il seguente:

U.Soldier	Lou	Arthur	Saki
Ton Pooh	Devilot	Anita	Pure & Fur
M.Heart	Thor	Cyclop	Magneto
Storm	Jubilee	Rogue	Psylocke
Juggernaut	Iceman	Colossus	U.S. Agent

Shadow	Sentinel
--------	----------

* LEGENDA *

A -----: avanti
I -----: indietro
B -----: in basso
T -----: in alto
QA -----: quarto di giro avanti (B, AB, A)
QI -----: quarto di giro indietro (B, IB, I)
MA -----: mezzo giro avanti (I, IB, B, AB, A)
MI -----: mezzo giro indietro (A, AB, B, IB, I)
1G -----: un giro completo, 360°
(p)-----: tenere premuto quel pulsante per 3 secondi
SELECT -: Posa

air -----: la mossa si può effettuare solo quando si è in aria
(air) ----: la mossa si può effettuare anche quando si è in aria
*(mossa) -: Super Mossa. Ogni Super Mossa richiede minimo 1 barra di energia

P ---: pugno qualsiasi
C ---: calcio qualsiasi
PD --: pugno debole
PM --: pugno medio
PF --: pugno forte
CD --: calcio debole
CM --: calcio medio
CF --: calcio forte
PPP -: tutti i pugni
CCC -: tutti i calci

Lancio: indica la mossa da fare per lanciare in aria l'avversario e poter effettuare una combo aerea.

BARRA DI VITA E DI ENERGIA

La barra di vita è posta nella parte alta dello schermo ed è di colore celeste. Ogni volta che si viene colpiti, la barra diminuisce, mentre una parte diventa rossa. La parte rossa indica il danno recuperabile. Questo significa che se non si viene colpiti per un po' di tempo, la parte rossa della barra di vita

tornerà lentamente celeste. Ogni volta che la barra celeste si esaurisce, il round è finito ed al vincitore verrà ricaricata solo la parte rossa.

La barra di energia è posta nella parte bassa dello schermo e si riempie gradualmente man mano che eseguiamo attacchi o li subiamo da parte dell'avversario. Una volta riempita tutta, il numero accanto ad essa aumenterà di una unità, sino ad un massimo di nove, e la barra si svuoterà. Per eseguire le Super Mosse, la Team Move, la Double Move e i Contrattacchi, bisogna aver riempito almeno una o più barre di energia. Alcune mosse necessitano di più barre di energia.

SCATTO

A,A,A oppure I,I,I oppure CCC

Il personaggio esegue un rapido scatto in avanti o all'indietro. Serve per avvicinarsi velocemente al nemico, magari per eseguire un attacco a sorpresa, oppure per allontanarsi subito da lui e pianificare una nuova strategia

SUPER SALTO

B,T oppure CCC

Il personaggio esegue un salto molto più alto del normale. Serve per fuggire rapidamente da una situazione di pericolo, oppure per iniziare una mossa speciale dall'alto, oppure per seguire l'avversario appena lanciato in aria ed attaccarlo con una combo aerea.

CAPRIOLA DI FUGA

I, IB, B + P (oppure + C), non appena si tocca terra

Subendo un colpo in aria il personaggio cadrà al suolo e, durante la caduta, sarà indifeso contro gli attacchi nemici. Per evitare ciò, usando questa tecnica non appena si tocca terra è possibile eseguire una capriola per allontanarsi rapidamente dall'avversario.

È possibile decidere il lato in cui muoversi con i tasti direzionali.

EVITARE LE PRESE

movimento della Presa subito dopo averne subita una

Quando si subisce una Presa da parte dell'avversario, è possibile scappare dalla questa mossa, in modo tale da non subire danni, eseguendo subito il movimento della Presa (di norma A o I + PM / PF / CM / CF).

Il personaggio salterà in alto, potendo poi atterrare in tutta sicurezza. Si può eseguire anche in aria.

DIFESA AVANZATA

PPP durante la difesa

Mentre si para in posizione di difesa un attacco avversario, è possibile allontanarlo da sè premendo PPP mentre il nemico colpisce. In questa maniera l'avversario sarà subito respinto e ci si potrà preparare ad attaccare.

CONTRATTACCO

QI + PF durante la difesa ### (richiede 1 barra di energia)

Mentre si para in posizione di difesa un attacco avversario, è possibile eseguire un rapido contrattacco premendo. In questa maniera scenderà in campo il proprio personaggio di supporto che colpirà il nemico di sorpresa. Ci vuole un po' di tempismo per eseguirla efficacemente, inoltre può risultare inutile se la mossa avversaria che si sta parando è composta da diversi colpi. Consuma una barra di energia.

CAMBIO PERSONAGGIO

PF + CF ##### (solo nella modalità CROSS OVER)

Se si gioca in modalità Cross Over, è possibile far entrare in campo il proprio secondo personaggio premendo PF + CF. Questi arriverà eseguendo un colpo semplice (di solito un calcio volante in picchiata), mentre l'altro personaggio uscirà dall'area di combattimento. Si può cambiare personaggio ogni volta che si vuole.

EVOCAZIONE EROE

PM + CM ### (solo "SPECIAL HEROES")

Selezionando la voce Special Heroes dopo aver scelto il proprio personaggio, la Cpu selezionerà automaticamente il personaggio di supporto da utilizzare. Durante i combattimenti, è possibile evocarlo manualmente premendo PM + CM in un qualsiasi momento. Ogni Special Heroes può essere evocato un numero limitato di volte per combattimento.

TEAM MOVE

QA + PF + CF ### (richiede 2 barre di energia, solo "PARTNER HEROES")

Il personaggio di supporto scende in campo ed esegue la sua Team Move insieme a quella del personaggio in uso. Praticamente la Team Move unisce 2 Super Mosse dei due personaggi scelti. Consuma due barre di energia.

DOUBLE MOVE

QI + PF + CF ### (richiede 2 barre di energia)

-- Modalità PARTNER HEROES

Una copia del proprio avversario scende in campo e lo si può controllare per un periodo di tempo indicato da una piccola barra che va esaurendosi, posta subito al di sopra della propria barra di energia. Durante questo periodo di tempo si possono effettuare un numero illimitato di Super Mosse.

Consuma due barre di energia.

-- Modalità SPECIAL HEROES

Il proprio Special Heroes esegue la sua mossa ogni volta che si preme un P o un C per un periodo di tempo indicato da una piccola barra che va esaurendosi, posta subito al di sopra della propria barra di energia. Durante questo periodo di tempo si possono effettuare un numero illimitato di Super Mosse.

Consuma due barre di energia.

SUPER RESISTENZA

Di norma, quando si subisce un attacco, il personaggio rimane brevemente stordito e non può compiere alcuna azione. Esistono personaggi però che prima di rimanere storditi devono essere colpiti due volte in rapida successione. Questa abilità si può definire come "Super Resistenza".

Subendo il primo colpo, il personaggio lampeggerà e continuerà ad eseguire il movimento o la mossa che stava facendo; subendone un secondo subito dopo, rimarrà finalmente stordito.

- I personaggi con Super Resistenza sono:

- .Hulk (quando cammina, sta fermo o esegue una mossa speciale)
- .Jin (dopo aver perso un round)
- .Zangief (quando esegue una Super Mossa)

Più potente della Super Resistenza è l'Ultra Resistenza. I personaggi che la possiedono non possono rimanere storditi in alcun modo e sono virtualmente inarrestabili. Non possono cadere a terra, non possono essere lanciati in aria e non possono subire Prese. In compenso però, subiscono danni maggiori dalle Super Mosse di tipo "raggio" (Es: lo Shinku Hadoken di Ryu), non possono difendersi nè eseguire il Contrattacco e la Difesa Avanzata.

- I personaggi con Ultra Resistenza sono:

- .Gold War Machine
- .Onslaught
- .Zangief (quando è in modalità Robot)

A seconda del pulsante che si spinge, il personaggio indosserà un vestito dal colore diverso. Ogni personaggio possiede quattro colori diversi. Infatti se si sceglie premendo il PD o il CD, si avrà rispettivamente lo stesso colore del PM o del CM.

Accanto ad ogni Super Mossa è presente il numero di colpi e la quantità di danno in grado di infliggere. Non tutte le Super Mosse sono composte sempre dallo stesso numero di colpi nè provocano sempre gli stessi danni.

("max 19 x 38" = la Super Mossa infligge massimo 19 colpi per una quantità di danno pari al massimo a 38)

<< I dati sui danni sono ricavati dal TRAINING. Facendo un po' di calcoli, sembra che la vita totale di un personaggio sia circa di 144.

Il danno provocato dalle Super Mosse non è sempre uguale.

Io ho scritto solo il valore medio che infliggono. >>

=====

CAPTAIN AMERICA

=====

L'eroe a stelle e strisce. Veloce ma non molto potente.

PF Blù scuro
PM Blù
CF Blù chiaro
CM Verde

Lancio --: B + PF
Presca 1 -: A o I + PM o PF (air)
Presca 2 -: A o I + CM o CF

Ruota -----: MI + P
Charging Star -----: QA + C
Shield Slash -----: QA + P (air)
Stars & Stripes -----: A,B,A + P

* Final Justice -----: QA + PPP 10 x 50
* Hyper Charging Star ---: QA + CCC max 10 x 50
* Hyper Stars & Stripes -: A,B,A + PPP max 9 x 50

Contrattacco -: Charging Star
Team Move ----: Hyper Charging Star

Capriola

Captain America avanza eseguendo una ruota

- usando questa mossa è possibile prendere l'avversario alle spalle, evitare gli attacchi nemici, comprese le bolle di energia e le Super Mosse, tuttavia si può subire una Presca

Charging Star

Captain America si lancia contro l'avversario

- la gittata della mossa dipende dal C utilizzato
- la mossa infligge più danni se l'avversario è distante
- questa mossa rende Captain America invulnerabile alle bolle di energia, ma solo se eseguita con lo scudo

Shield Slash

Captain America lancia il suo scudo

- l'angolazione del colpo dipende dal P utilizzato
- la mossa infligge meno danni se l'avversario è distante
- dopo averlo lanciato, assicurarsi di riprendere lo scudo. In caso contrario esso giacerà a terra in attesa del recupero

Stars & Stripes

Captain America attacca eseguendo un gancio verso l'alto

- l'altezza del gancio dipende dal P utilizzato

FINAL JUSTICE

Captain America si lancia contro l'avversario e lo attacca con una serie di colpi

HYPER CHARGING STAR

Captain America si lancia contro l'avversario con lo scudo coperto da energia

- questa mossa rende Captain America invulnerabile sia alle bolle che ai raggi di energia, ma solo se eseguita con lo scudo

HYPER STARS & STRIPES

Captain America esegue tre ganci verso l'alto in successione

CAPTAIN COMMANDO

Protagonista dell'omonimo gioco della Capcom. Un'ottima combinazione di potenza e velocità.

	CAP.COMMANDO	ROBOT	MUMMY	NINJA
PF	Verde	Giallo	Viola scuro	Blù
PM	Blù	Verde	Viola	Nero
CF	Grigio	Rosso	Celeste	Verde
CM	Rosso	Blù	Verde	Nero

Lancio 1 -: CF

Lancio 2 -: B + PM

Presca 1 --: A o I + PM o PF (air)

Presca 2 --: A o I + CM o CF (air)

Captain Fire Blast ---: QA + P (air)

Captain Corridor -----: QI + P

Captain Kick -----: QI + C

Evoca Ninja Commando -: QA + CD

Evoca Mummy Commando -: QA + CM

Evoca Robot Commando -: QA + CF

* Captain Sword -----: QA + PPP max 5 x 42

* Captain Storm -----: QA + CCC 12 x 56

Contrattacco -: Captain Corridor

Team Move ----: Captain Sword

Captain Fire Blast

Captain Commando emette una lunga fiammata dalla mano

- questa mossa può annullare le bolle di energia nemiche

Captain Corridor

Captain Commando colpisce il pavimento generando una colonna di energia elettrica

Captain Kick

Captain Commando si lancia in avanti colpendo con un calcio di fuoco

- la gittata della mossa dipende dal C utilizzato

Evoca Ninja Commando

Captain Commando evoca il ninja che colpisce con un fendente

Evoca Mummy Commando

Captain Commando evoca la mummia che colpisce con una "trottola" di pugnali

Evoca Robot Commando

Commando Commando evoca il robot che colpisce con un missile

CAPTAIN SWORD

Captain Commando evoca la sua squadra e spara un raggio di energia dall'alto verso il basso

CAPTAIN STORM

Captain Commando lancia in aria l'avversario con un gancio, e la sua squadra continua a colpirlo in rapida successione

Captain Corridor è la versione potenziata della super mossa di Captain Commando nell'omonimo gioco

La mossa di Mummy è simile alla sua super mossa nel gioco Captain Commando

=====
CHUN LI
=====

La più famosa donna combattente dei videogiochi, la detective cinese dalle lunghe gambe. Veloce e scattante, un ottimo personaggio. L'unico difetto è che le sue mosse sono a corto raggio.

PF Verde
PM Blù
CF Grigio
CM Rosso

Lancio --: CF
Presca 1 -: A o I + PM o PF (air)
Presca 2 -: A o I + CM o CF

Kikkoken -----: MA + P
Axe Kick -----: MI + C
Bolla -----: QA + PF
Tensokyaku -----: A,B,A + C
Hyakukyaku -----: C premuto rapidamente (air)

* Kikoushou -----: QA + PPP	max 9 x 49
* Senretsukyaku -----: QA + CCC	max 15 x 35
* Hazantensoukukyaku -----: A,B,A + CCC	max 9 x 53
* Shichisei Senkuukyaku --: air QA + CCC	1 x 39

Contrattacco -----: Kikkoken
Team Move (personale) ---: Kikoushou
Team Move (di supporto) -: Senretsukyaku

Kikkoken

Chun Li lancia frontalmente una bolla d'energia dalle mani
•la velocità della bolla dipende dal P utilizzato

Axe Kick

Chun Li attacca in avanti colpendo con la gamba tesa

Bolla

Chun Li stringe tra le mani una bolla di energia
•questa mossa può annullare le bolle di energia nemiche

Tensokyaku

Chun Li attacca verso l'alto con una serie aerea di calci circolari

Hyakukyaku

Chun Li esegue sul posto una serie di calci veloci

KIKOUSHOU

Chun Li genera una grande bolla di energia

•mentre esegue questa mossa, Chun Li non può essere attaccata in alcun modo

SENRETSUKYAKU

Chun Li esegue avanzando una serie di calci veloci

HAZANTENSOUKUKYAKU

Chun Li attacca verso l'alto con una serie aerea di calci circolari potenti

SHICHISEI SENKUKYAKU

Chun Li colpisce in aria il suo avversario e sullo sfondo appaiono degli ideogrammi

•durante la Double Move, Chun Li non può eseguire questa mossa. Se si prova a farla non si otterrà nulla

Chun Li possiede due differenti Team Move a seconda se lei è il personaggio principale (Team Move personale) o quello richiamato in campo (Team Move di supporto)

Chun Li può infliggere un lievissimo danno anche colpendo l'avversario eseguendo la Posa

=====
GAMBIT
=====

Il cajun degli Xmen. Personaggio adatto per le combo.

PF Celeste
PM Giallo
CF Marrone chiaro
CM Nero

Lancio --: B + PF
Presca 1 -: A o I + PM o PF
Presca 2 -: A o I + CM o CF (air)

Kinetic Card -----: QA + P (air)
Trick Card -----: QI + P
Cajun Strike -----: A,B,A + P
Cajun Slash -----: (p)B,T + C
Cajun Escape -----: (p)B,T + P

* Royal Flush -----: QA + PPP max 37 x 59
* Cajun Explosion -: QA + CCC max 5 x 47

Contrattacco -: Cajun Strike (debole)
Team Move ----: Royal Flush

Kinetic Card

Gambit lancia le sue carte contro l'avversario

Trick Card

Gambit lancia in aria le sue carte

Cajun Strike

Gambit colpisce l'avversario con il bastone
•il numero e il tipo di colpi dipendono dal P utilizzato

Cajun Slash

Gambit salta sul muro e colpisce l'avversario con un calcio

Cajun Escape

Gambit salta sul muro evitando l'attacco avversario

ROYAL FLUSH

Gambit lancia in aria il bastone e lancia le sue carte contro l'avversario

CAJUN EXPLOSION

Gambit salta sul muro e lancia le sue carte provocando esplosioni
•premendo QA + CCC Gambit salterà sulla parete di fronte a lui per eseguire questa mossa; invece con QI + CCC Gambit salterà su quella alle sue spalle

HULK

Il gigante di smeraldo. Hulk è come un rullo compressore che distrugge tutto. Molto potente e anche notevolmente agile.

PF Grigio, celeste
PM Verde, fucsia
CF Marrone, Arancione
CM Grigio, blu

Lancio --: B + PF
Presca 1 -: A o I + PM o PF (air)
Presca 2 -: A o I + CM o CF

Earth Toss ----: QA + P
Gamma Tornado -: MI + P [solo da molto vicino]
Gamma Rise ----: (p)B,T + C
Gamma Charge --: (p)I,A + C [premere una direzione per un altro colpo]

* Gamma Crush --: QI + PPP [I o A per muoversi] max 6 x 49
* Gamma Wave ---: QA + PPP max 9 x 58
* Gamma Quake --: QA + CCC max 13 x 59

Contrattacco -: Gamma Charge
Team Move ----: Gamma Wave

Earth Toss

Hulk solleva il pavimento
•la gittata della mossa dipende dal P utilizzato

Gamma Tornado

Hulk afferrà l'avversario e lo scaglia via
•è possibile difendersi da questa mossa

Gamma Rise

Hulk si scaglia contro l'avversario
•la gittata della mossa dipende dal C utilizzato

Gamma Charge

Hulk salta contro l'avversario

- la gittata della mossa dipende dal C utilizzato

GAMMA CRUSH

Hulk salta e cade in picchiata con un grosso masso infuocato

- si può colpire l'avversario con questa mossa anche mentre Hulk salta

GAMMA WAVE

Hulk solleva tutto il pavimento

GAMMA QUAKE

Hulk colpisce la terra e provoca il crollo di massi

Quando è a terra o mentre esegue una Super Mossa, Hulk possiede la Super Resistenza

I pugni e i calci semplici di Hulk infliggono danno, anche se parati

=====

JIN SAOTOME

=====

Personaggio del gioco Cyberbots: Fullmetal Madness, Jin è potente, veloce e semplice da usare. Adatto per i principianti.

JIN	JIN 2° ROUND	ROBOT
PF Rosso, blu	Viola	Grigio scuro
PM Bianco	Giallo	Rosso
CF Verde, arancione	Verde	Verde
CM Blu, giallo	Celeste	Blu

Lancio --: PM

Presca 1 -: A o I + PM o PF (air)

Presca 2 -: A o I + CM o CF

Presca Uragano --: MI + C

Typhoon -----: (p)I,A + P

Dynamite -----: (p)B,T + P

Fuoco -----: SELECT + P e C premuti velocemente

* Blodia Punch --: QA + PPP

max 10 x 47

* Blodia Vulcan -: QI + PPP

max 22 x 32

* Great Cyclone -: QA + CCC

1 x 48

Contrattacco -: Dynamite

Team Move ----: Blodia Punch

Presca Uragano

Jin afferra l'avversario e lo scaraventa per gli angoli dello schermo

Typhoon

Jin ruota vorticosamente su se stesso generando un tornado

Dynamite

Jin fa esplodere i suoi vestiti colpendo nelle immediate vicinanze

Fuoco

Jin si sfrega con la sua fascia producendo fuoco

BLODIA PUNCH

Jin e il suo robot colpiscono l'avversario con un pugno possente

BLODIA VULCAN

Jin evoca il suo robot che colpisce l'avversario con una raffica di proiettili

- durante la Double Move, Jin non può eseguire questa mossa. Se si prova a farla uscirà fuori il Blodia Punch

GREAT CYCLONE

Jin ruota vorticosamente generando un grande tornado

Se Jin perde un round, all'inizio del secondo cambia colore ed otterrà la Super Resistenza sino alla fine dell'incontro

MEGAMAN

Protagonista della famosa e omonima serie della Capcom. Veloce e dotato di una discreta potenza.

	MEGAMAN	CANE
PF	Verde	Blù
PM	Blù	Rosso
CF	Grigio	Verde
CM	Rosso	Rosso

Lancio --: CF

Presca 1 -: A o I + PM o PF (air)

Presca 2 -: A o I + CM o CF

Fireball -----: PF (air)

Uppercut -----: A,B,A + P

Super Fireball -----: (p)PF e rilasciare (air)

Evoca Armi

Tornado Hold -----: QI + CF

Leaf Sheild -----: QI + CM

Rock Ball -----: QI + CF [CM per calciarla]

Usare le Armi -----: QA + P

* Magnetic Shockwave -: QI + PPP max 3 x 41

* Hyper Mega Man -----: QA + PPP (air) max 22 x 55

* Rush Drill -----: QA + CCC max 23 x 47

* Beat Plane -----: QI + CCC (air) max 22 x 29

[P per sparare, C per le bombe]

Contrattacco -: Uppercut

Team Move ----: Hyper Mega Man

Fireball

Megaman spara frontalmente una bolla d'energia

- la velocità della bolla dipende dal P utilizzato

Uppercut

Megaman attacca eseguendo un gancio verso l'alto

- l'altezza del gancio dipende dal P utilizzato

Super Fireball

Megaman diventa rosso e spara una grande bolla di energia

- più tempo si tiene premuto PF, più danni infligge la mossa una volta rilasciato

Evocare Armi

Megaman richiama una piccola sfera che attiva un'arma extra

- se non viene raccolta, l'arma sparirà dopo alcuni secondi
- l'arma può essere utilizzata anche dal Megaman avversario o da Roll nel caso questi riesca a raccoglierla per prima

Tornado Hold

Megaman lancia sul pavimento elica che genera un piccolo tornado

- all'inizio del round Megaman possiederà quest'arma

Leaf Sheild

Megaman genera uno scudo di foglie che lo difende e che può essere lanciato contro il nemico

- premendo QA + P mentre lo scudo è attivo, Megaman lo sparerà contro il nemico
- subendo un colpo, Megaman non riceverà alcun danno ma lo scudo scomparirà
- non si possono utilizzare altre armi finchè lo scudo è attivo
- lo scudo si dissolve automaticamente dopo alcuni secondi

Rock Ball

Megaman calcia un pallone che può essere scagliato contro il nemico e che rimbalza sui bordi dello schermo alcune volte prima di scomparire

MAGNETIC SHOCKWAVE

Megaman spara in avanti una serie di colonne di energia

- per poter utilizzare questa mossa, bisogna finire il Battle con Megaman, poi al menù di scelta dei personaggi tenere premuto SELECT mentre si sceglie Megaman

HYPER MEGA MAN

Megaman si trasforma in un robot gigante che spara un grande raggio, missili, bombe, proiettili

- si possono effettuare maggiori colpi premendo più volte PPP durante la mossa

RUSH DRILL

il cane si trasforma in una trivella e Megaman salta a bordo lanciandosi contro il nemico

- è possibile saltare mentre si esegue questa mossa

BEAT PLANE

Megaman usa un piccolo aereo per sparare proiettili e bombe

- premere P per sparare proiettili e C per rilasciare le bombe
- l'aereo si manovra utilizzando i tasti direzionali

=====
MORRIGAN AENSLAND
=====

La splendida succubus di Darkstalkers. Rapida ma non molto potente.

PF Rosa, rosa

PM Fucsia, verde
CF Marrone, verde
CM Rosa, giallo

Lancio --: B + PF
Pres 1 -: A o I + PM o PF (air)
Pres 2 -: A o I + CM o CF

Vector Drain -----: MI + P [da molto vicino]
Soul Fist -----: QA + P (air)
Shadow Blade -----: A,B,A + P (air)

* Soul Eraser -----: QA + PPP		max 26 x 45
* Darkness Illusion -: QA + CCC	(air)	33 x 47
* Silhouette Blade --: A,B,A + PPP		max 5 x 44
* Eternal Slumber ---: PD, CM, I, PM, CF	[liv 3]	1 x 51

Contrattacco -: Soul Fist
Team Move ----: Soul Eraser

Vector Drain

Morrigan esegue una presa speciale sull'avversario

Soul Fist

Morrigan lancia frontalmente una bolla d'energia dalle mani
•la velocità della bolla dipende dal P utilizzato

Shadow Blade

Morrigan attacca eseguendo un gancio verso l'alto
•l'altezza del gancio dipende dal P utilizzato

SOUL ERASER

Morrigan spara tre raggi di energia
•si possono effettuare maggiori colpi premendo più volte PPP durante la mossa

DARKNESS ILLUSION

Morrigan si "sdoppia" e colpisce ripetutamente l'avversario

SILHOUETTE BLADE

Morrigan evoca sua sorella Lilith che colpisce l'avversario con le ali

ETERNAL SLUMBER

Morrigan lancia un cuore contro l'avversario, si chiude un sipario e alla fine si vede Morrigan in piedi e il suo avversario a terra
•per eseguire questa mossa bisogna aver caricato almeno 3 barre di energia
•durante la Double Move, Morrigan non può eseguire questa mossa. Se si prova a farla uscirà fuori il Soul Eraser
•questa mossa è imbloccabile

Prima dell'inizio di un incontro vediamo Morrigan "fondersi" con sua sorella Lilith

=====
RYU
=====

Il simbolo della Capcom, presente fin dal 1987. Ryu divenne il personaggio base dei giochi di combattimento.

In Marvel vs Capcom, Ryu può utilizzare anche lo stile di Ken o di Akuma.

	RYU	KEN	AKUMA
PF	Blù, giallo	Viola, marrone chiaro	Verde, marrone chiaro
PM	Bianco, rosso	Rosso, marrone chiaro	Nero, rosso
CF	Marrone, viola	Blù, marrone	Rosso, rosso
CM	Celeste, arancione	Giallo, marrone	Viola, arancione

Per cambiare stile

Modalità RYU ---: MI + PD (richiede 1 barra di energia)

Modalità KEN ---: MI + PM (richiede 1 barra di energia)

Modalità AKUMA -: MI + PF (richiede 1 barra di energia)

Lancio -----: B + PF

Presca 1 -----: A o I + PM o PF (air)

Presca 2 -----: A o I + CM o CF

RYU

Hadoken -----: QA + P (air)

Tatsumakisenpukiaku -----: QI + C (air)

Shoryuken -----: A,B,A + P

* Shinku Hadoken -----: QA + PPP (air) max 28 x 38

* Shin Tatsumakisenpukiaku -: QI + CCC (air) max 18 x 50

* Shin Shoryuken -----: A,B,A + PPP 3 x 54

KEN

Hadoken -----: QA + P (air)

Tatsumakisenpukiaku -----: QI + C (air)

Shoryuken -----: A,B,A + P (air)

* Shoryureppa -----: QA + PPP max 10 x 40

* Shinryuken -----: QA + CCC max 13 x 39

* Shipujinraikyaku -----: QI + CCC max 14 x 49

AKUMA

Hadoken -----: QA + P (air)

Tatsumakisenpukiaku -----: QI + C (air)

Shoryuken -----: A,B,A + P (air)

Dive Kick -----: air QA + C

Teleport -----: A,B,A + PPP oppure I,B,I + PPP

* Messatsu Gouhadou -----: QI + PPP max 28 x 41

* Messatsu Goushoryu -----: QA + PPP max 11 x 41

* Tenma Gouzanku -----: air QA + PPP max 19 x 38

* Shun Goku Satsu -----: PD, PD, A, CD, PF [liv 3] 16 x 75

Contrattacco -----: Hadoken

Team Move "RYU" ---: Shinku Hadoken

Team Move "KEN" ---: Shoryureppa

Team Move "AKUMA" -: Messatsu Gouhadou

Hadoken

Ryu lancia frontalmente una bolla d'energia dalle mani

•la velocità della bolla dipende dal P utilizzato

•l'Hadoken di Ken ha un raggio d'azione minore rispetto a quello di Ryu e

Akuma

- l'Hadoken aereo di Ryu prosegue dritto, mentre quello di Ken e Akuma vanno verso il basso

Shoryuken

Ryu attacca eseguendo un gancio verso l'alto

- l'altezza del gancio dipende dal P utilizzato
- lo Shoryuken di Ryu colpisce solo una volta, mentre quello di Ken e Akuma può colpire più volte

Tatsumakisenpukiaku

Ryu ruota in avanti su sè stesso colpendo con una serie circolare di calci

- la gittata della mossa dipende dal C utilizzato
- il Tatsumakisenpukiaku di Ryu colpisce solo una volta, mentre quello di Ken e Akuma può colpire più volte

Dive Kick

Akuma esegue un veloce calcio volante in picchiata

Teleport

Akuma si "sdoppia" e si muove lungo lo schermo

- mentre si esegue questa mossa non si può essere colpiti
- a seconda della combinazione immessa ci si può muovere in avanti o all'indietro

SHINKU HADOKEN

Ryu lancia frontalmente un grande raggio di energia

- si possono effettuare maggiori colpi premendo più volte PPP durante la mossa

SHIN SHORYUKEN

Ryu attacca eseguendo un triplo gancio

SHIN TATSUMAKISENPUKYAKU

Ryu ruota sul posto velocemente colpendo con una serie circolare di calci

SHORYUREPPA

Ken esegue tre ganci verso l'alto in successione

SHINRYUKEN

Ken esegue un potente gancio verso l'alto

- si possono effettuare maggiori colpi premendo più volte CCC durante la mossa

SHIPUJINRAIKYAKU

Ken colpisce con una serie veloce di calci

MESSATSU GOUHADOU

Akuma lancia frontalmente un grande raggio di energia

- si possono effettuare maggiori colpi premendo più volte PPP durante la mossa

TENMA GOUZANKU

Akuma, in aria, scaglia numerose bolle di energia verso il basso

MESSATSU GOUSHORYU

Akuma esegue tre ganci verso l'alto in successione

SHUN GOKU SATSU

Akuma si avvicina rapidamente all'avversario, i personaggi spariscono e alla fine si vede Akuma in piedi e il suo avversario a terra

- per eseguire questa mossa bisogna aver caricato almeno 3 barre di energia

- durante la Double Move, Akuma non può eseguire questa mossa. Se si prova a farla uscirà fuori il Messatsu Gouhadou
- questa mossa è imbloccabile

Per iniziare lo scontro con le mosse di Ken, tenere premuto SELECT mentre si sceglie Ryu alla schermata di selezione del personaggio

Per iniziare lo scontro con le mosse di Akuma, tenere premuto START mentre si sceglie Ryu alla schermata di selezione del personaggio

Prima dell'inizio di un incontro si vedrà Ryu parlare con Ken e con Sean, l'allievo brasiliano di Ken

=====

SPIDERMAN

=====

Il celeberrimo arrampicamuri di New York. Veloce ed agile.

PF Rosso, blù scuro
 PM Rosso, blù
 CF Rosso, grigio
 CM Rosso, blù scuro

Lancio --: PM
 Presa 1 -: A o I + PM o PF (air)
 Presa 2 -: A o I + CM o CF (air)

Web Ball -----: QA + P (air)
 Web Swing -----: QI + C (air)
 Web Throw -----: MI + P
 Spider Sting -----: A,B,A + P [P per un altro colpo]

* Maximum Spider -----: QA + PPP (air) max 5 x 50
 * Crawler Assault -----: QA + CCC max 8 x 41
 * Ultimate Web Throw -: QI + PPP 1 x 53

Contrattacco -: Spider Sting
 Team Move ----: Crawler Assault

Web Ball

Spiderman lancia una ragnatela che blocca l'avversario per poco tempo

- il tempo del blocco dipende dal P utilizzato
- colpendo un avversario bloccato, lanciando un'altra Web Ball, non lo si bloccherà di nuovo

Web Swing

Spiderman si arrampica su una ragnatela e colpisce

- la gittata della mossa dipende dal C utilizzato

Web Throw

Spiderman afferra l'avversario con una ragnatela

- l'angolazione del colpo dipende dal P utilizzato
- la mossa non può andare a segno se l'avversario è troppo distante
- è possibile aumentare la rotazione del colpo ed infliggere così maggiori danni premendo a rotazione i tasti direzionali

Spider Sting

- Spiderman attacca eseguendo un gancio verso l'alto
- l'altezza del gancio dipende dal P utilizzato
 - è possibile eseguire un secondo colpo premendo P

MAXIMUM SPIDER

Spiderman salta e attacca l'avversario con una serie di colpi

CRAWLER ASSAULT

Spiderman colpisce l'avversario con una serie di pugni e calci

ULTIMATE WEB THROW

Spiderman salta e afferra l'avversario con una ragnatela e poi lo scaraventa a terra

=====

STRIDER HIRYU

=====

Protagonista dell'omonima serie della Capcom. Velocissimo e dotato di numerose mosse.

- PF Verde
- PM Viola
- CF Rosa
- CM Marroncino

- Lancio --: B + PF
- Presca 1 -: A o I + PM o PF (air)
- Presca 2 -: A o I + CM o CF

- Colpo di spada ---: QA + P
- Wall Climb -----: QI + P [C per attaccare]
- Evoca Leopardo ---: QA + C
- Evoca Aquila -----: (p)I,A + P
- Evoca Satellite --: (p)I,A + C [(p)I,A + C per sparare]
- Picchiata -----: air QA + C
- Picchiata Alta ---: air QA + P
- Sciabolata -----: A,I,A + P o C
- Teleport -----: I,B,I + P o C
- Teleport Kick ----: MI + C

- * Ouroboros -----: QA + PPP [P o C per sparare]
- * Legion -----: QA + CCC max 9 x 41
- * Ragnarok -----: A,B,A + PPP 17 x 50

- Contrattacco -: Colpo di spada
- Team Move ----: Legion

Colpo di spada

Strider corre e colpisce con un colpo di spada

Wall Climb

Strider salta e si arrampica sul muro

- è possibile muoversi verso l'alto o il basso mentre si è aggrappati al muro
- premendo C, Strider attaccherà il nemico lanciandosi verso di lui

Evoca Leopardo

Strider evoca un leopardo meccanico che si scaglia contro l'avversario

Evoca Aquila

Strider evoca un'aquila meccanica che lancia una bomba sull'avversario

Evoca Satellite

Strider evoca un piccolo satellite che può sparare

Picchiata

Strider scende in picchiata contro l'avversario

- l'angolazione del colpo dipende dal C utilizzato

Picchiata Alta

Strider salta contro l'avversario

- l'angolazione del colpo dipende dal P utilizzato

Sciabolata

Strider attacca eseguendo un colpo di spada dalla lunga scia

Teleport

Strider scompare e riappare da un'altra parte dello schermo

Teleport Kick

Strider si "sdoppia" e colpisce dall'alto l'avversario

OUROBORS

Strider evoca due satelliti che sparano

- durante questa mossa, Strider si muove liberamente e non può eseguire Prese

LEGION

Strider evoca una grande quantità di leopardi e aquile meccaniche

RAGNAROK

Strider si "sdoppia" e colpisce ripetutamente l'avversario con la spada

=====

VENOM

=====

Antagonista per eccellenza di Spiderman. Potente e veloce.

PF Verde

PM Blù

CF Nero

CM Blù scuro

Lancio --: PM

Presca 1 -: A o I + P (air)

Presca 2 -: A o I + C (air)

Venom Fang ---: QA + P (air)

Venom Tongue -: QA + C

Web Throw ----: MI + P

* Venom Web ---: QA + PPP

12 x 62

* Death Bite --: QA + CCC

max 15 x 55

Contrattacco --: Venom Fang

Team Move -----: Death Bite

Venom Fang

Venom si scaglia contro l'avversario
•la gittata della mossa dipende dal P utilizzato

Venom Tongue

Venom colpisce l'avversario generando bocche
•la gittata della mossa dipende dal C utilizzato

Web Throw

Venom afferra l'avversario con una ragnatela
•l'angolazione del colpo dipende dal P utilizzato
•la mossa non può andare a segno se l'avversario è troppo distante

VENOM WEB

Venom crea una grande ragnatela imprigionando l'avversario che poi viene colpito ripetutamente
•è possibile aumentare i danni inflitti premendo ripetutamente tutti i pulsanti

DEATH BITE

Venom colpisce l'avversario generando bocche che avanzano

=====

WAR MACHINE

=====

Robot creato da Tony Stark, alias Iron Man. Potente ma non molto veloce.

PF Grigio
PM Grigio, celeste
CF Blù, giallo
CM Blù, celeste

Lancio --: CF
Presca 1 -: A o I + PM o PF (air)
Presca 2 -: A o I + CM o CF

Missile -----: PPP
Shoulder Cannon -: QA + P (air)
Repulsor Blast --: MI + P
Smart Bombs -----: CD + PM (air)
Volare -----: QI + C

* Proton Cannon --: QA + PPP max 29 x 51
* War Destroyer --: QI + CCC max 11 x 62

Contrattacco -: Repulsor Blast
Team Move ----: Proton Cannon

Missile

War Machine spara un missile

Shoulder Cannon

War Machine spara un raggio di energia
•questa mossa può annullare le bolle di energia nemiche

Repulsor Blast

War Machine stringe tra le mani una bolla di energia

Smart Bombs

War Machine fa uscire delle bombe dalle spalle

- è possibile modificare la traiettoria delle bombe premendo I o A

Volare

War Machine si mantiene in aria

- premere nuovamente QI + C per tornare a terra
 - mentre è in volo, War Machine non si può difendere
 - durante la Double Move, War Machine non può eseguire questa mossa.
- Se si prova a farla non si otterrà nulla

PROTON CANNON

War Machine usa un cannone per sparare un grande raggio di energia

WAR DISTROYER

War Machine spara in aria dei missili che ricadono sull'avversario

=====

WOLVERINE

=====

Mutante degli Xmen con gli artigli di adamantio. Velocissimo e notevolmente potente.

PF Rosso
PM Blù
CF Grigio
CM Marrone

Lancio --: CF

Presca 1 -: A o I + PM o PF (air)

Presca 2 -: A o I + CM o CF (air)

Berserker Claw -----: QA + C

Berserker Barrage ----: QA + P [P per ulteriori colpi]

Tornado Claw -----: A,B,A + P [P per ulteriori colpi]

Drill Claw -----: direzione + CD + PM (air)

* Berserk -----: QI + PPP

* Berserker Barrage X -: QA + PPP max 18 x 45

* Weapon X -----: A,B,A + PPP 12 x 58

* Fatal Claw -----: A,B,A + CCC (air) max 8 x 25

Contrattacco -: Berserker Barrage

Team Move ----: Berserker Barrage X

Berserker Claw

Wolverine esegue un attacco veloce con gli artigli

Berserker Barrage

Wolverine si lancia in avanti attaccando con i suoi artigli

- la gittata della mossa dipende dal P utilizzato
- si possono effettuare maggiori colpi premendo più volte P durante la mossa

Tornado Claw

Wolverine attacca eseguendo un gancio verso l'alto

- l'altezza del gancio dipende dal P utilizzato

•si possono effettuare maggiori colpi premendo più volte P durante la mossa

Drill Claw

Wolverine esegue un affondo con gli artigli

•se non viene premuta alcuna direzione, il colpo verrà eseguito in avanti

BERSERK

Raddoppia temporaneamente la velocità di Wolverine

•durante questo periodo di tempo, Wolverine muovendosi lascia una scia e può eseguire qualsiasi Super Mossa

BERSERKER BARRAGE X

Wolverine si lancia in avanti attaccando con i suoi artigli

WEAPON X

Wolverine colpisce ripetutamente l'avversario

FATAL CLAW

Wolverine crea in aria una grande X

=====
ZANGIEF
=====

Il "Ciclone Rosso" di Street Fighter. Lento quanto potente, la sua specialità sono le prese.

	ZANGIEF	ROBOT
PF	Verde	Grigio chiaro
PM	Rosso	Grigio
CF	Blù	Verde
CM	Grigio	Blù

Lancio --: B + PM

Presca 1 -: A o I + PM o PF (air)

Presca 2 -: A o I + CM o CF

Screwdriver -----: 1G + P (air)

Siberian Crusher -----: MI + C

Lariat -----: PPP o CCC (air)

Banishing Fist -----: A,B,A + P

Skyreacher -----: A,B,A + C

Siberian Suplex -----: A,B,I,B + C [da molto vicino]

Dark Flame -----: QA + P [modalità Robot]

* Modalità Robot -----: I,B,I + CCC

* Final Atomic Buster -----: 1G + PPP 4 x 53

* Ultra Final Atomic Buster -: 1G + CCC [liv 3] 4 x 74

* Siberian Blizzard -----: 1G + CCC [modalità Robot] max 10 x 34

Contrattacco -----: Lariat

Team Move (di supporto) -: Lariat

Team Move (personale) ---: Double Final Atomic Buster 1 x 63

Screwdriver

Zangief esegue una presa speciale sull'avversario

Siberian Crusher

Zangief esegue una presa speciale sull'avversario

Lariat

Zangief ruota su sè stesso colpendo a braccia tese

- è possibile muoversi durante questa mossa premendo A o I

Banishing Fist

Zangief ruota e colpisce con una manata di fuoco

- questa mossa può annullare le bolle di energia nemiche

Skyreacher

Zangief esegue una presa speciale antiaerea sull'avversario

Siberian Suplex

Zangief esegue una presa speciale sull'avversario

Dark Flame

Robot Zangief emette una fiammata azzurra dalla bocca

MODALITÀ ROBOT

Zangief si trasforma in un robot

- utilizzare la stessa combinazione di tasti per tornare normali
- durante questa modalità, Zangief possiede sempre l'Ultra Resistenza

FINAL ATOMIC BUSTER

Zangief attacca eseguendo quattro prese consecutive

- mentre esegue questa mossa, Zangief possiede la Super Resistenza

ULTRA FINAL ATOMIC BUSTER

Zangief attacca eseguendo quattro prese consecutive

- per eseguire questa mossa bisogna aver caricato almeno 3 barre di energia
- mentre esegue questa mossa, Zangief possiede la Super Resistenza
- durante la Double Move, Zangief non può eseguire questa mossa. Se si prova a farla si otterrà il Final Atomic Buster

SIBERIAN BLIZZARD

- Robot Zangief attacca verso l'alto ruotando su sè stesso e colpendo a braccia tese

Zangief è l'unico personaggio con cui bisogna usare obbligatoriamente i tasti direzionali per eseguire lo Scatto e il Super Salto.

Zangief possiede due differenti Team Move a seconda se lui è il personaggio principale (Team Move personale) o quello richiamato in campo (Team Move di supporto). La prima infligge sempre la stessa quantità di danno.

Per iniziare lo scontro in modalità Robot, tenere premuto SELECT mentre si sceglie Zangief dal menù di selezione dei personaggi

PERSONAGGI SEGRETI #
#####

=====
GOLD WAR MACHINE
=====

In realtà è War Machine controllato da Onslaught. A differenza dell'originale spara missili anzichè raggi.

PF Rosso
PM Giallo
CF Grigio scuro
CM Celeste

Lancio --: CF
Presca 1 -: A o I + PM o PF (air)
Presca 2 -: A o I + CM o CF

Raggio -----: PPP
Shoulder Cannon -: QA + P (air)
Smart Bombs -----: CD + PM (air)
Volare -----: QI + C

* Proton Cannon --: QA + PPP max 24 x 36
* War Destroyer --: QI + CCC max 11 x 53

Contrattacco -: Shoulder Cannon
Team Move ----: Proton Cannon

Raggio

Gold War Machine spara un piccolo raggio

Shoulder Cannon

Gold War Machine spara un missile

Smart Bombs

Gold War Machine fa uscire delle bombe dalle spalle

•è possibile modificare la traiettoria delle bombe premendo I o A

Volare

Gold War Machine si mantiene in aria

•premere nuovamente QI + C per tornare a terra

•mentre è in volo, Gold War Machine non si può difendere

•durante la Double Move, Gold War Machine non può eseguire questa mossa.

Se si prova a farla non si otterrà nulla

PROTON CANNON

Gold War Machine usa un cannone per sparare un grande raggio di energia

WAR DESTROYER

War Machine spara in aria dei missili che ricadono sull'avversario

Gold War Machine possiede sempre l'Ultra Resistenza

=====
LILITH AENSLAND
=====

Anche se si chiama Morrigan, in realtà si tratta di Lilith, sua sorella, soltanto che la sua mente è nel corpo di Morrigan

PF Verde, giallo
PM Viola, rosso
CF Viola, rosa

CM Viola, giallo

Lancio --: B + PF

Pres 1 -: A o I + PM o PF (air)

Pres 2 -: A o I + CM o CF

Vector Drain -----: MI + P [da molto vicino]

Heart Shot -----: QA + P (air)

Demon Blade -----: A,B,A + P (air)

* Brilliant Shower --: QA + PPP max 15 x 38

* Luminous Illusion -: QI + CCC (air) 33 x 47

* Love Blade -----: A,B,A + PPP max 10 x 39

Contrattacco -: Heart Shot

Team Move ----: Brilliant Shower

Vector Drain

Lilith esegue una presa speciale sull'avversario

Heart Shot

Lilith lancia frontalmente una bolla d'energia dalle mani

- la velocità della bolla dipende dal P utilizzato
- la gittata della bolla non copre tutto lo schermo

Demon Blade

Lilith attacca eseguendo un gancio verso l'alto

- l'altezza del gancio dipende dal P utilizzato

BRILLIANT SHOWER

Lilith spara numerosi pipistrelli che colpiscono l'avversario

LUMINOUS ILLUSION

Lilith si "sdoppia" e colpisce ripetutamente l'avversario

LOVE BLADE

Lilith prende in braccio la sorella Morrigan che colpisce l'avversario con le ali

Prima dell'inizio di un incontro vediamo Lilith "fondersi" con sua sorella Morrigan

=====
ORANGE HULK
=====

In realtà è Hulk controllato da Onslaught. Più veloce dell'originale.

PF Verde, verde chiaro

PM Arancione, fucsia

CF Marroncino, marrone chiaro

CM Blù, viola

Lancio --: B + PF

Pres 1 -: A o I + PM o PF (air)

Pres 2 -: A o I + CM o CF

Earth Toss ----: QA + P
 Gamma Tornado -: MI + P [solo da molto vicino]
 Gamma Rise ----: (p)B,T + C
 Gamma Charge --: (p)I,A + C [premere una direzione per un altro colpo]

* Gamma Crush --: QI + PPP [I o A per muoversi] max 6 x 45
 * Gamma Wave ---: QA + PPP max 10 x 48
 * Gamma Quake --: QA + CCC max 14 x 37

Contrattacco -: Gamma Charge
 Team Move ----: Gamma Wave

 Earth Toss

Orange Hulk solleva il pavimento
 •la gittata della mossa dipende dal P utilizzato

Gamma Tornado

Orange Hulk afferrà l'avversario e lo scaglia via
 •è possibile difendersi da questa mossa

Gamma Rise

Orange Hulk si scaglia contro l'avversario
 •la gittata della mossa dipende dal C utilizzato

Gamma Charge

Orange Hulk salta contro l'avversario
 •la gittata della mossa dipende dal C utilizzato

GAMMA CRUSH

Orange Hulk salta e cade in picchiata con un grosso masso infuocato
 •si può colpire l'avversario con questa mossa anche mentre Hulk salta

GAMMA WAVE

Orange Hulk solleva tutto il pavimento

GAMMA QUAKE

Orange Hulk colpisce la terra e provoca il crollo di massi

I pugni e i calci semplici di Orange Hulk infliggono danno, anche se parati

=====
 ORANGE VENOM
 =====

In realtà è Venom controllato da Onslaught. Più veloce dell'originale.

PF Grigio
 PM Arancione
 CF Rosso
 CM Celeste

Lancio --: PF
 Presa 1 -: A o I + P (air)
 Presa 2 -: A o I + C (air)

Venom Bite ---: QA + P [P per ulteriori colpi]
 Venom Tongue -: QA + C [C per ulteriori colpi]

Web Throw ----: MI + P
Venom Dive ---: air QA + P

* Venom Web ---: QA + PPP 12 x 52
* Death Bite --: QA + CCC max 15 x 48

Contrattacco --: Venom Bite
Team Move -----: Death Bite

Venom Bite

Orange Venom si lancia in avanti "mordendo" l'avversario
•si possono effettuare maggiori colpi premendo più volte P durante la mossa

Venom Tongue

Orange Venom colpisce l'avversario generando bocche
•si possono effettuare maggiori colpi premendo più volte C durante la mossa

Web Throw

Orange Venom afferra l'avversario con una ragnatela
•l'angolazione del colpo dipende dal P utilizzato
•la mossa non può andare a segno se l'avversario è troppo distante

Venom Dive

Orange Venom attacca lanciandosi in picchiata

VENOM WEB

Orange Venom crea una grande ragnatela imprigionando l'avversario che poi viene colpito ripetutamente
•è possibile aumentare i danni inflitti premendo ripetutamente tutti i pulsanti

DEATH BITE

Orange Venom colpisce l'avversario generando bocche che avanzano

Orange Venom lascia una "scia" mentre si muove e non può eseguire lo Scatto

=====

ROLL CASKET

=====

Amica di Megaman. Personaggio piuttosto scarso.

PF Rosa
PM Rosso
CF Grigio
CM Bianco

Lancio --: CF
Presca 1 -: A o I + PM o PF (air)
Presca 2 -: A o I + CM o CF

Gun Blast- -----: QA + P (air)
Deadly Bouquet -: QI + P (air)

Evoca Armi

Tornado Hold ---: QI + CF
Leaf Sheild ----: QI + CM
Rock Ball -----: QI + CF [CM per calciarla]

Usare le Armi --: QA + P

- * Hyper Roll ----: QA + PPP (air) max 20 x 49
 - * Rush Drill ----: QA + CCC max 23 x 23
 - * Beat Plane ----: QI + CCC (air) max 21 x 21
- [P per sparare, C per le bombe]

Contrattacco -: Gun Blast

Team Move ----: Hyper Roll

Gun Blast

- Roll spara frontalmente una bolla d'energia
- la velocità della bolla dipende dal P utilizzato

Deadly Bouquet

- Roll lancia un mazzo di fiori esplosivo
- la gittata della mossa dipende dal P utilizzato

Evocare Armi

- Roll richiama una piccola sfera che attiva un'arma extra
- se non viene raccolta, l'arma sparirà dopo alcuni secondi
 - l'arma può essere utilizzata anche dalla Roll avversaria o da Megaman nel caso questi riesca a raccoglierla per prima

Tornado Hold

- Roll lancia sul pavimento elica che genera un piccolo tornado
- all'inizio del round Roll possiederà quest'arma

Leaf Sheild

- Roll genera uno scudo di foglie che lo difende e che può essere lanciato contro il nemico
- premendo QA + P mentre lo scudo è attivo, Roll lo sparerà contro il nemico
 - subendo un colpo, Roll non riceverà alcun danno ma lo scudo scomparirà
 - non si possono utilizzare altre armi finchè lo scudo è attivo
 - lo scudo si dissolve automaticamente dopo alcuni secondi

Rock Ball

- Roll calcia un pallone che può essere scagliato contro il nemico e che rimbalza sui bordi dello schermo alcune volte prima di scomparire

HYPER ROLL

- Roll si trasforma in un robot gigante che spara un grande raggio, missili, bombe, proiettili
- si possono effettuare maggiori colpi premendo più volte PPP durante la mossa

RUSH DRILL

- il cane si trasforma in una trivella e Roll salta a bordo lanciandosi contro il nemico
- è possibile saltare mentre si esegue questa mossa

BEAT PLANE

- Roll usa un piccolo aereo per sparare proiettili e bombe
- premere P per sparare proiettili e C per rilasciare le bombe
 - l'aereo si manovra utilizzando i tasti direzionali

=====
SHADOW LADY
=====

Versione robotica di Chun Li. Forte e veloce.

PF Viola
PM Blù
CF Verde
CM Rosa

Lancio --: CF
Presca 1 -: A o I + PM o PF (air)
Presca 2 -: A o I + CM o CF

Drill -----: QA + P
Missili -----: QA + C
Axe Kick -----: MI + C
Shock field -----: A,B,A + P
Hyakukyaku -----: C premuto rapidamente (air)

* Big Bang Laser --: QA + PPP max 23 x 32
* Galaxy Missiles -: QA + CCC max 14 x 38
* Final Mission ---: (p)I,A,I,A + CCC [liv 3] 15 x 51

Contrattacco: Drill
Team Move: Big Bang Laser

Drill

Shadow Lady colpisce con una trivella che le esce dalle mani

Missili

Shadow Lady spara missili ad inseguimento

Shock field

Shadow Lady si protegge con un campo di energia elettrica

•si possono effettuare maggiori colpi premendo più volte P durante la mossa

Hyakukyaku

Shadow Lady esegue sul posto una serie di calci veloci

Axe Kick

Shadow Lady attacca in avanti colpendo con la gamba tesa

BIG BANG LASER

Shadow Lady spara un grande raggio di energia

•si possono effettuare maggiori colpi premendo più volte PPP durante la mossa

GALAXY MISSILES

Shadow Lady spara numerosi missili ad inseguimento

FINAL MISSION

Shadow Lady manda in aria l'avversario con un calcio, salta, i personaggi scompaiono e si sentono solo i colpi

•per eseguire questa mossa bisogna aver caricato almeno 3 barre di energia

•durante la Double Move, Shadow Lady non può eseguire questa mossa.

Se si prova a farla non si otterrà nulla

Shadow Lady può infliggere un lievissimo danno anche colpendo l'avversario eseguendo la Posa

=====

ONSLAUGHT

=====

Nato dall'involontaria unione dei poteri del professor X e Magneto.
Fortissimo, non può saltare, possiede l'Ultra Resistenza nella versione piccola e la Super Resistenza in quella grande.
Utilizzabile solo nel BATTLE, VERSUS, TRAINING. Inoltre può essere scelto solo da uno dei due giocatori (Onslaught vs Onslaught non si può fare).
Non necessita del personaggio di supporto, non può essere scelto come personaggio di supporto, è possibile solo la modalità MANUAL.
Per batterlo bisogna vincere due round, per essere sconfitti basta perderne uno. Può essere usato solo nel suo luogo.

Colore unico: Rosso, viola

VERSIONE PICCOLA

Satelliti -----: P o C
Magnetic Storm -----: QA + P
Hyper Rush -----: QA + C
Teleport -----: QI + C
Evoca Sentinel -----: PM + CM
Hyper Grav -----: A,B,A + C

* Hyper Beam -----: QA + PPP max 17 x 20
* Magnetic Shockwave -: QA + CCC max 6 x 30
* Evoca Avversario ---: QI + CCC

VERSIONE GRANDE

Satelliti -----: P o C
Mighty Hand -----: QA + C
Eye Beams -----: QI + P
Hyper Grav -----: A,B,A + C

* Mega Eyebeams -----: QA + PPP max 2 x 30

Satelliti

Onslaught evoca due satelliti che sganciano bombe sull'avversario

Magnetic Storm

Onslaught produce numerose "pietre" che vanno in tutte le direzioni

Hyper Rush

Onslaught si lancia contro l'avversario

Teleport

Onslaught scompare e ricompare da un'altra parte dello schermo

Evoca Sentinel

Onslaught evoca Sentinel che si schianta contro l'avversario

Hyper Grav

Onslaught spara quattro bolle di energia che imprigionano l'avversario
•se non viene colpito mentre è bloccato, l'avversario si libererà dopo alcuni secondi automaticamente

Mighty Hand

Onslaught prende la rincorsa e attacca con la mano

Eye Beams

Onslaught spara a terra un grande raggio di energia

MEGA EYEBEAMS

Onslaught spara a terra numerosi grandi raggi di energia

HYPER BEAM

Onslaught spara un grande raggio di energia

MAGNETIC SHOCKWAVE

Onslaught emette una serie di colonne di energia

EVOCA AVVERSARIO

Onslaught scompare ed al suo posto si comanderà una copia del suo avversario

- la vita della copia è indipendente da quella di Onslaught
- se viene sconfitta o comunque dopo diversi secondi, la copia scomparirà e Onslaught tornerà in campo

Nella versione grande, Onslaught vola liberamente per lo schermo

#####

SPECIAL HEROES

#####

(Il primo colore indica la selezione con P, il secondo con C)

ANITA -----: Lancio di oggetti max 7 x 24
(Viola; Rossa)

ARTHUR -----: Scaglia lance max 3 x 21
(Grigio; Giallo)

COLOSSUS -----: Spallata max 5 x 26
(Rosso; Arancione)

CYCLOP -----: Raggio max 3 x 19
(Blu; Nero)

DEVILOT -----: Esplosione 1 x 29
(Bianco; Grigio)

ICEMAN -----: Caduta ghiaccio max 8 x 17
(Celeste; Grigio)

JUBILEE -----: Fuochi di artificio max 4 x 16
(Rosa; Nero)

JUGGERNAUT -----: Testata max 4 x 31
(Arancione; Rosso)

LOU -----: Frecce e fiammata max 3 x 14
(Verde; Marrone)

MAGNETO -----: Raggio 1 x 20
(Rosso; Blù)

MIECHELE HEART --: Spari in tre direzioni max 6 x 22

(Rosso; Arancione)

PSYLOCKE -----: Affondo max 5 x 28
(Fucsia; Giallo)

PURE & FUR -----: Caduta dadi max 7 x 22
(Verde; Rosa)

ROGUE -----: Pugni max 4 x 21
(Verde; Blù)

SAKI -----: Raggio max 4 x 20
(Rosso; Bianco)

SENTINEL -----: Scontro max 4 x 24
(Blù; Grigio)

SHADOW -----: Tripla Rovesciata max 10 x 29
(Verde; Fucsia)

STORM -----: Tornado max 12 x 16
(Bianco; Blù)

THOR -----: Fulmine max 4 x 22
(Rosso; Marrone)

TON POOH -----: Calcio volante 1 x 18
(Verde; Grigio)

U.S. AGENT -----: Charging Star max 5 x 18
(Blu; Grigio)

UNKNOWN SOLDIER -: Raggio e spari max 9 x 22
(Celeste; Rosso)

MODALITÀ BEGINNER #
#####

La modalità BEGINNER assegna ad un pulsante una mossa speciale.
Si possono avere al massimo due barre di energia.

PD e CD spinti in continuazione effettuano una combo.

----- CAPTAIN AMERICA	----- CAPTAIN COMMANDO
PF Stars & Stripes	PF Captain Corridor
PM Shield Slash	PM Captain Fire Blast
CF Charging Star	CF Captain Kick
CM Charging Star	CM Captain Kick
PPP Final Justice	PPP Captain Sword
CCC Hyper Charging Star	CCC Captain Storm

----- CHUN LI	----- GAMBIT
PF Tensokyaku	PF Trick Card
PM Kikkoken	PM Kinetic Card

CF Axe Kick
CM Hyakukyaku
PPP Kikoushou
CCC Senretsukyaku

CF Cajun Slash
CM Cajun Strike
PPP Royal Flush
CCC Cajun Explosion

----- GOLD WAR MACHINE

PF Shoulder Cannon
PM Shoulder Cannon
CF Smart Bombs
CM Smart Bombs
PPP Proton Cannon
CCC War Destroyer

----- HULK

PF Earth Toss
PM Gamma Tornado
CF Gamma Rise
CM Gamma Charge
PPP Gamma Wave
CCC Gamma Crush

----- JIN SAOTOME

PF Tornado
PM Tornado
CF Dynamite
CM Dynamite
PPP Blodia Punch
CCC Blodia Vulcan

----- LILITH AENSLAND

PF Demon Blade
PM Heart Shot
CF ==
CM ==
PPP Brilliant Shower
CCC Love Blade

----- MEGAMAN

PF Fireball
PM Uppercut
CF Usare il Tornado Hold
CM Usare il Tornado Hold
PPP Hyper Mega Man
CCC Rush Drill

----- MORRIGAN AENSLAND

PF Shadow Blade
PM Soul Fist
CF ==
CM ==
PPP Soul Eraser
CCC Silhouette Blade

----- ORANGE HULK

PF Earth Toss
PM Gamma Tornado
CF Gamma Rise
CM Gamma Charge
PPP Gamma Wave
CCC Gamma Crush

----- ORANGE VENOM

PF Web Throw
PM Venom Bite
CF Venom Tongue
CM Venom Tongue
PPP Venom Web
CCC Death Bite

----- ROLL CASKET

PF Deadly Bouquet
PM Gun Blast
CF Usare il Tornado Hold
CM Usare il Tornado Hold
PPP Hyper Roll
CCC Rush Drill

----- RYU

PF Shoryuken
PM Hadoken
CF Tatsumakisenpukiaku
CM Tatsumakisenpukiaku
PPP Shinku Hadoken
CCC Shin Tatsumakisempukiaku

----- RYU (Ken)

PF Shoryuken
PM Hadoken
CF Tatsumakisenpukiaku
CM Tatsumakisenpukiaku
PPP Shoryureppa
CCC Shinryuken

----- RYU (Akuma)

PF Shoryuken
PM Hadoken
CF Tatsumakisenpukiaku
CM Tatsumakisenpukiaku
PPP Messatsu Gouhadou
CCC Messatsu Goushoryu

----- SHADOW LADY
PF Shock field
PM Drill
CF Axe Kick
CM Missili
PPP Big Bang Laser
CCC Galaxy Missiles

----- SPIDERMAN
PF Spider Sting
PM Web Ball
CF Web Throw
CM Web Swing
PPP Maximum Spider
CCC Crawler Assault

----- STRIDER HIRYU
PF Sciabolata
PM Colpo di spada
CF Evoca Leopardo
CM Teleport Kick
PPP Ragnarok
CCC Legion

----- VENOM
PF Web Throw
PM Venom Fang
CF Venom Tongue
CM Venom Tongue
PPP Venom Web
CCC Death Bite

----- WAR MACHINE
PF Shoulder Cannon
PM Shoulder Cannon
CF Smart Bombs
CM Repulsor Blast
PPP Proton Cannon
CCC War Destroyer

----- WOLVERINE
PF Tornado Claw
PM Berserker Barrage
CF Berserker Claw
CM Berserker Claw
PPP Weapon X
CCC Fatal Claw

----- ZANGIEF
PF Lariat
PM Screwdriver
CF Banishing Fist
CM Skyreacher
PPP Final Atomic Buster
CCC Ultra Final Atomic Buster

----- ZANGIEF (Robot)
PF Lariat
PM Screwdriver
CF Dark Flame
CM Skyreacher
PPP Final Atomic Buster
CCC Siberian Blizzard

MODALITÀ EASY #
#####

La modalità EASY è simile a quella BEGINNER solo che spingendo un pulsante
alterneremo l'attacco alla mossa speciale
(Es. Se usiamo Ryu in modalità EASY e premiamo PF, una volta farà lo Shoryuken,
l'altra volta farà il PF)

DIFFERENZE #
#####

Tra i personaggi selezionabili ci sono coppie di personaggi che, nonostante
appaiano uguali, presentano alcune differenze:

CHUN LI -- SHADOW LADY

•Sono due personaggi totalmente diversi, hanno solo due mosse in comune:
Hyakukyaku, Axe Kick

HULK -- ORANGE HULK

- Orange Hulk è un più veloce di Hulk
- Hulk possiede la Super Resistenza, Orange Hulk no
- Il Gamma Crush di Hulk è effettuato con un masso infuocato, quello di Orange Hulk con un masso normale

MORRIGAN -- LILITH

- Lilith non può fare l'Eternal Slumber
- Lilith spara dei cuori, Morrigan una bolla di energia
- Durante la Super Mossa, Lilith spara dei pipistrelli, Morrigan tre raggi di energia
- Sebbene l'effetto sia simile, durante il Silhouette Blade Morrigan evoca Lilith, durante il Love Blade Lilith prende in braccio Morrigan

VENOM -- ORANGE VENOM

- Il Venom Fang di Venom è sostituito dal Venom Bite di Orange Venom
- Il Venom Tongue di Venom può avanzare, quello di Orange Venom è statico
- Orange Venom si muove lasciando dietro di se una scia, Venom no
- Alcuni P o C sono diversi per entrambi
- Orange Venom è più veloce di Venom

WAR MACHINE -- GOLD WAR MACHINE

- Gold War Machine possiede l'Ultra Resistenza, War Machine no
- Dove War Machine spara raggi, Gold War Machine spara missili e viceversa
- Gold War Machine non può fare il Repulsor Blast
- Gold War Machine è più lento di War Machine

```
|\\\\\\\\\\\\\\\\
|4) BATTLE:|
|//////////
```

In questa modalità dovremo affrontare 8 incontri per poi affrontare l'ultimo boss: Onslaught

QUESTO VALE PER TUTTE LE MODALITÀ

Dopo aver scelto il nostro personaggio e il nostro compagno, dovremo scegliere il nostro "stile":

- MANUAL (Contrattacco manuale)
 - EASY (ogni pulsante effettua una mossa speciale, alternato all'attacco)
 - BEGINNER (ogni pulsante effettua una mossa speciale)
- Successivamente ci verrà chiesto se usare la velocità normale o turbo.

Per vincere un'incontro dovremo vincere due round contro il nostro avversario.

In alto è presente la barra di vita di entrambi.

Al di sotto di essa è presente l'immagine dell'eventuale Special Partner con lo stile selezionato. Al centro è presente il tempo.

In basso le barre di energia di entrambi.

Alla fine di ogni round appare un piccolo simbolo accanto al tempo che ci indica il colpo finale:

- una V : abbiamo vinto il round con un colpo normale
- una S : abbiamo vinto il round con una mossa speciale
- una H : abbiamo vinto il round con una Super Mossa
- una P : abbiamo vinto il round senza subire danni
- una A : abbiamo vinto il round effettuando una combo aerea
- una T : abbiamo vinto il round per la fine del tempo

- un lazo -----: abbiamo vinto il round con una Presa
- un formaggio -----: abbiamo vinto il round esaurendo la difesa del nemico
- una stretta di mano -: abbiamo vinto il round con una Team Move

Alla fine di un incontro, premendo START ridurremo il tempo di attesa tra un incontro ed il prossimo.

Se abbiamo vinto, passeremo al prossimo incontro, se abbiamo perso, continueremo dallo stesso incontro utilizzando gli stessi personaggi selezionati precedentemente. Per cambiare personaggi dopo aver perso, dobbiamo tornare al menù di selezione dei personaggi.

Premendo START metteremo il gioco in pausa. Spingendolo una seconda volta torneremo a giocare. Premendo SELECT durante la pausa possiamo decidere:

- a) di tornare a giocare
- b) di configurare di nuovo i pulsanti
- c) di tornare al menù principale

```
|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
|5) VERSUS:|
|//////////
```

In questa modalità potremo sfidare un'altra persona.

Dopo aver scelto personaggio, supporto, stile e velocità, dovremo scegliere:

- il luogo dell'incontro (spingendo Su o Giù)
- l'handicap (spingendo Destra o Sinistra, da 1 a 8; più è alto l'handicap, più sono alti i danni inflitti)

I luoghi per disputare gli incontri sono:

- The cliff of desolation
- Honda's Bathhouse
- Live house of the dark realm
- Neo St. Petersburg
- Dr. Wily's military base
- Headquarters of evil
- Avengers Headquarters
- Blue area of the moon
- Rooftop of the Daily Bugle
- Rooftop by Central Park [solo contro Onslaught]

Alla fine di un incontro, premendo START faremo la "rivincita" con gli stessi personaggi scelti precedentemente.

Il giocatore che perde un incontro avrà l'handicap aumentato di 1 punto.

```
|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
|6) CROSS OVER:|
|//////////
```

In questa modalità disputeremo un incontro 2 contro 2 contro la CPU o contro un altro giocatore.

I 2 membri delle squadre saranno scelti in maniera incrociata.

Cioè, noi sceglieremo il nostro primo membro che sarà uguale al secondo membro della squadra avversaria e viceversa. Inoltre la CPU ci assegnerà uno Special Heroes a caso che potremo evocare solo un numero limitato di volte.

(Es: noi scegliamo Ryu e la CPU sceglie Jin, perciò le due squadre saranno:

Durante l'incontro potremo dare il cambio al nostro personaggio in qualsiasi momento premendo: PF + CF.

Se facciamo un Contrattacco daremo il cambio al nostro personaggio.

Se facciamo la Team Move daremo il cambio al nostro personaggio.

Se facciamo la Double Move vedremo i volti dei nostri personaggi che si uniscono ed il nostro compagno scende in campo e lo possiamo controllare per un periodo di tempo indicato da una piccola barra posta subito sopra la barra dell'energia. Durante questo periodo di tempo possiamo effettuare un numero illimitato di Super Mosse. Inoltre alla fine della Double Move daremo il cambio al nostro personaggio.

Il danno recuperabile si ricarica solo se il personaggio non è in campo.

Per vincere un incontro dovremo battere entrambi i membri della squadra avversaria.

Alla fine di un incontro, premendo START faremo la "rivincita" con gli stessi personaggi scelti precedentemente.

Nel Cross Over la CPU ci assegnerà uno Special Heroes a caso che potremo evocare solo un numero limitato di volte:

Anita -----> x5	Miechele Heart --> x6
Arthur -----> x8	Psylocke -----> x5
Cyclops ----> x7	Pure & Fur -----> x5
Colossus ---> x5	Rogue -----> x6
Devilot ----> x5	Saki -----> x7
Iceman -----> x4	Storm -----> x6
Jubilee ----> x8	Thor -----> x7
Juggernaut -> x3	Ton Pooh -----> x9
Lou -----> x8	U.S. Agent -----> x5
Magneto ----> x7	Unknown Soldier -> x4

```
|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
|7) TRAINING:|
|//////////
```

Scegliendo la voce TRAINING dal Menù Principale potremo allenarci. Dopo aver scelto il nostro personaggio e il suo compagno, appare il seguente menù:

a) scegliamo se la CPU deve:

- stare ferma (STAND)
- stare abbassata (CROUCH)
- saltare (JUMP)
- fare un super salto (S-JUMP)
- combattere (CPU, decidere la difficoltà da 1 a 8)

b) scegliamo se la CPU deve difendersi:

- mai (OFF)
- sempre (ON)
- automaticamente (AUTO)

- c) scegliamo se visualizzare o no i dati dei nostri attacchi
- d) scegliamo se visualizzare o no le barre di energia
- e) scegliamo se visualizzare o no i pulsanti premuti
- f) cambiare personaggio

I pulsanti vengono raffigurati in questa maniera:

- i movimenti con una freccia gialla
- gli attacchi in questa maniera:
 - BLU (pugno o calcio debole)
 - GIALLO (pugno o calcio medio)
 - ROSSO (pugno o calcio forte)

I dati che appaiono sullo sfondo sono:

- combo effettuate: in quel momento (massimo numero realizzato)
- danno provocato : in quel momento (massimo danno provocato)

Il TRAINING si svolge al Rooftop by Central Park

```
|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
|8) GALLERY:|
|//////////
```

Scegliendo la voce GALLERY dal Menù Principale, potremo vedere:

- Immagini dei Personaggi (ILLUSTRATION)
- I finali (ENDING COLLECTION)
- Gli Special Heroes (SPECIAL HEROES)

Le Illustrazioni sono [in verticale]:

Captain Commando	Gruppo
Chun Li	Captain America
Zangief	Spiderman
Jin	Hulk
Morrigan	Wolverine
Megaman	Gambit
Strider	War Machine
Roll	Venom
Ryu	Onslaught

All'inizio sarà disponibile solo l'immagine di gruppo. Per sbloccare le altre immagini dovremo finire il BATTLE con tutti i personaggi
(Es: finendo il BATTLE con Ryu, sbloccheremo l'immagine di Ryu)

Premendo X selezioneremo l'immagine,
premedo nuovamente X ingrandiremo l'immagine
Premendo Triangolo usciremo dall'immagine

I finali sono, da sinistra verso destra:

Ryu	C.America	C.Commando	Spiderman	Chun Li
Hulk	Zangief	Wolverine	Jin	Gambit
Morrigan	War Machine	Megaman	Venom	Strider
Orange Hulk	Lilith	Gold War Machine	Roll	Orange Venom
Shadow Lady	Onslaught			

All'inizio non sarà disponibile nessun finale.

Per sbloccare i finali dovremo finire il BATTLE con tutti i personaggi
(ES: finendo il BATTLE con Ryu, sbloccheremo il finale di Ryu)

