
GUILTY GEAR X files. Copyright 2000 Kim Kapwham & Sammy

*“She lay beside me
but she'll be there when i'm gone
Black heart scarring darker still
she'll be there when i'm gone
she'll be there when i'm gone
Dead sure she'll be there...”*

The unforgiven II.

Bueno, queridos lectores, aquí tenéis de nuevo otra de mis infames guías sobre Beat'em Up's. Espero que esta llegue a buen término, tras los fracasos de las guías del KOF99 y Capcom VS Snk, que trataron de abarcar demasiados aspectos y por ello murieron antes de ver la luz. Ante todo, esto no va a ser un simple listado de movimientos por personaje y va que chuta. Aquellos que examinasen a fondo los Streer Fighter 3 Files sabrán que suele incluirse mucho más, como estrategias, comentarios y combos, aparte de historia oficial. En fin, especialmente dedicada a todos aquellos espesos fundamentalistas del KOF, Capcom y Tekken. Por supuesto, si alguien copia algo de esta guía, que por lo menos se digne a avisarme por mail, no hagan como mi artículo del GGX que ha sido publicado en 4 revistas del sector punto por punto sin bajo gente distinta, esos “listos” metidos en revistas mediocres a los cuales cuando agarre voy a trabajarles el culo con tenazas y un soplete (Tarantino said).

Sobre el juego, poco puedo decir ahora que no vaya a repetir a lo largo de la guía. Consideré el Guilty Gear el mejor Beat'em Up de PSX, y todo un ejemplo a seguir por las casas programadoras dominantes: Capcom y SNK, que arrostran ya varios años de falta de ideas y mediocridad general, salvada por 2 títulos en concreto: SF3 3º Strike y Garou: Mark of the Wolves, que no justifican la trayectoria descendente de ambas compañías.

Y de nuevo me encuentro con los amigos de Ark System Works, ex programadores de SNK echados injustamente por atreverse a innovar. Gentes con ilusión por su trabajo, que cuidan sus obras en todas sus facetas porque ellos son, ante todo, jugadores antes que comerciantes. Liderados por el infame Daisuke Ishitawari, son capaces de tirarse 3 años puliendo un programa con tal de que rompa todo lo establecido anteriormente. Capaces de superar las adversidades que cualquier sistema imponga y pasárselas por el forro de los innumbrables. Lo hicieron en PSX con la memoria RAM, y lo han vuelto a hacer con Dreamcast, con el modo en Alta Resolución. Se han comido a Capcom y el Capcom VS SNK como si fuese algo que la ente no lleva esperando décadas. Han vendido en Japón el triple que su más inmediato competidor: Phantasy Star Online. La propia Sega les pidió ayuda para su proyecto más ambicioso: Shenmue. Y todo en base a su lema: ***By your side, gear!***

A lo largo de la historia de los videojuegos, aparecen de vez en cuando títulos que elevan el listón, que rompen con todo lo establecido y llevan nuestras mentes un poco más allá. Sucedió con Final Fantasy. Sucedió con el Sonic. Sucedió con Metal Gear Solid. Sucedió con Street Fighter 2. Sucedió con Kof 95.

Ahora, Guilty Gear X es el juego que rompe el listón.

- Cronología FAQ:

- 23-12-2000: con dedos temblorosos, cargo el flamante Guilty Gear X en mi Dreamcast. Todos los estamentos sobre juegos de lucha previamente aceptados se vienen abajo.
- 30-12-2000: a los recreativos llega la supuesta competencia: KOF 2000. El escojone es general.

- 15-01-20001: empiezan a salir las primeras combos de 30. La idea de un FAQ realmente vasto empieza a rondarme por la cabeza.
- 20-01-2001: los colegas dan el último empujón al autor de estas líneas, notablemente fatigado tras acabar una web sobre Garou:Mark of the Wolves. A por todas.
- 1-02-2001: Inicio de escritura. Notación y movimientos básicos.
- 2-02-2001: Técnicas básicas completadas.
- 5-02-2001: Combos y Air Combos terminados
- 7-02-2001: Sol, Ky y Millia terminados.
- 8-02-2001: Baiken y Chipp terminados.
- 9-02-2001: Anjii Mito y Axl terminados. Descubro www.gamecombos.com y saqueo.
- 21-2-2001: Se retoma la guía tras parada por exámenes. La técnica del Impossible dust se me resiste todavía.
- 8 -4- 2001: le arreo el empujón definitivo: completados Jhonny, May, Potemkin, Zato, Venom, Jam, Faust, Testament, Dizzy. Una noche entera de escritura, chupitos de Resoli y tabaco con un frío del carajo delante de un Pentium 100 con el teclado escacharrado.
- 10 -4- 2001 En plena Semana Santa, me dá por incluir la historia oficial. Antecedentes, Sol, Ky y Baiken finiquitados.
- 11- 4 -2001: Sección curiosidades ampliada hasta la nº 17. Poses especiales y trucos incluidas. Otro día de escribir como un loco, con agravantes de teclado roto y mi hombro derecho destrozado por un Paso de la Semana Santa. Para que luego digáis que los redactores somos unos dejados e irresponsables.
- 12-4-2001: Me pulo enteras las historias de todo dios restante. Estoy que me salgo.
- 13-04-2001: 26 coñas en total!. Echo una lagrimita al hacer la introducción. Esto se acaba, amigos.
- 14-04-2001: En medio de una sobredosis de alcohol, escribo la sección de hipótesis.
- 15-04-2001: Finiquito definitivo, corrección de fallos y alguna cosa más. Ha sido un placer.

- Notación a seguir en el FAQ:

Para representar las direcciones, se ha usado el teclado numérico de la parte derecha del teclado de PC. Si tienes la desgracia de no ver esta guía sobre monitor, usa un teclado telefónico.

7- arriba izquierda	8- arriba	9- arriba derecha
4- izquierda	5- neutral	6- derecha
1- abajo izquierda	2- abajo	3- abajo derecha

Para representar los botones de control, se usa la nomenclatura siguiente:

P: Puño
 K: Patada
 S: Tajo medio (de Slash)
 HS: Tajo fuerte (de Hard Slash)
 R1: Chohatshu (Provocación).

Todos los movimientos están pensados para ejecutarse con el personaje mirando a la derecha. Los Overdrive Attacks suelo denominarlos a lo largo de la guía como Supers, dado la manía que tengo de los Super Golpes (es que son muchos años dándole caña al KOF). Los comúnmente llamados "Destroyers" son denominados con el nombre original japonés: Ichigeki Hissatsu (muerte cierta de 1 golpe).

Recomiendo encarecidamente utilizar un mando Arcade Stick de los buenos (no el oficial de Sega) para poder enfrentarse a GGX con un mínimo de opciones de victoria. En su defecto, un pad de Saturn o PSX a través de adaptador puede dar el pego (personalmente, con el pad de Saturn salen las cosas de gloria). Ni se os ocurra usar el pad de Dreamcast, estaréis tirando por la ventana un 99% del control.

- Técnicas básicas:

- **Aprende a moverte:**

Parte fundamental en todo juego de lucha, en GGX se alcanzan nuevas cotas en posibilidades de movimiento. Aparte de los típicos andar hacia delante y atrás, saltar y agacharse, hay un buen porrón más.

La primera posibilidad es acercarse a toda leche mediante una carrera. Creedme, la vais a usar como locos para rematar. Se realiza pulsando 66, y manteniendo la dirección pulsada. La excepción a la norma es Jhonny, que en vez de correr hará un salto hacia delante semejante a los que se realizaban en KOF 94/95.

A la inversa, podemos huir del contrario mediante un rápido salto haciendo 44. Este no es una carrera continua, sino que es un escape hacia atrás no del todo invulnerable.

Pasemos a los saltos. Aparte de los saltos normales adelante y atrás de toda la vida, podemos realizar un super salto pulsando brevemente 2 y luego la dirección que deseemos saltar (7,8 o 9). Esta técnica es buena para escapar de las esquinas y básica para los Air Combos. El salto corto se realiza dando un leve toque al mando en la diagonal, 9 o 7, ideal para acosar al contrario y combear en círculo (es decir, repetir la combo que acabas de hacer). Más cosas sobre los saltos: todos, incluido Potemkin pueden saltar de nuevo una vez iniciado el salto (salto doble). Algunos, como Chipp o Dizzy, poseen salto triple. También se puede uno “deslizar” tras un salto en intención ofensiva o para escapar, pudiendose combinar con los dobles saltos. Por ejemplo, podemos saltar, deslizarnos hacia delante pulsando 66 y volver a saltar un poco más alto. Esto resulta especialmente incomodo contra Dizzy, que es capar de saltar y deslizarse sin límite aparente.

Excepciones a los saltos: Zato y Anji. Zato puede volar libremente con su transformación en gárgola, mientras que Anji puede hacer un super salto después de deslizarse (algo prohibido para los demás).

- **Aprendiendo a cubrirse:**

No es ninguna perogrullada, puesto que GGX es el juego de lucha más rápido del mercado DC. Uno se cubre como toda la vida, es decir, pulsando hacia atrás la palanca, o atrás abajo si te atacan por debajo. Esta chorrada de comentario viene al caso de que por la alta velocidad, lo más normal no es que te ataquen al medio o por arriba, sino que es muy fácil empezar una combo desde abajo con puños o patadas rápidas y seguir con algo más basto. Por lo que os recomiendo que si os llegan de frente, cubriós agachados. Los golpes de pie serán bloqueados igual si estáis agachados, a menos que sean overhead, pero éstos son me lenta realización y se ven lo bastante.

- **Recuperaciones varias:**

Para hacer un poco más jugable el conjunto, ahora podemos recuperarnos en el aire a la usanza SF Zero 3 o KOF a partir del 96. La manera de ejecutar una recuperación es muy sencilla. Cuando os derriben o estéis cayendo sin control, pulsad a la vez 2 botones de ataque. Si se realiza correctamente, parpadearéis en blanco y vuestro muñeco dará una voltereta sobre sí mismo, recuperando el control. No es necesario que estéis a ras de suelo para que salga, sino todo lo contrario... si vais esperando a tocar el suelo para recuperaros, os van a dar la del pulpo.

- **La barra Tension:**

La barrita esa de la parte inferior de la pantalla que se pone marrón o dorada según transcurre el combate. Más os vale no quitarle el ojo de encima, porque a los jugadores expertos les conviene casi más que la barra de vida. Me explico: Tension es básicamente el medidor de Super Combos, aparte de otras cosas.

Una barra de Tension llena puede canjearse, según os convenza, por 2 Supers, 2 Roman Cancels, un Super y un Roman Cancel (en el orden que se quiera) o activar el Instant Kill Move (Ichigeki Hissatsu). Tambien puede usarse para el bloqueo especial y no recibir daño. Tenerla siempre presente es fundamental, puede establecer la diferencia entre una combo que quite un 30% y una de 80%.

- **La Barra de Guardia:**

Se encuentra bajo la barra de vida. Si esta muy alta, estás cerca de caer inconsciente (los famosos “pájaros” que tanto incordian) o en romper la guardia si os cubrís demasiado sin el Special Blocking. Ante el Omega Laser de Dizzy dura menos que poner a un cojo a bailar Paranoia 190ª Rebirth en Double Expert. No tiene más misterios.

- **Chohastsu (taunting):**

Decir que hay 2 tipos de provocación pulsando R1, con lo que las animaciones y frases varían. Para hacer el consabido cabreo, hay que pulsar R1 con el pad en posición neutra. Ése es el chohatshu de cabreo. Si pulsamos adelante+R1 haremos el chohatshu de respeto.

- **Negative Penalty:**

Más que otra cosa, un aviso: si pasan más de 10 segundos sin pulsar ningún botón de ataque, la maquina decidirá que estás huyendo como el cobarde que eres, y pondrá a 0 tu barra de Tension. Para que aprendas que los combates se ganan atacando, y no arrastrándote.

- **Técnicas de nivel medio:**

- **Bloqueo especial:**

Una técnica ya presente en el Guilty Gear original que nos permitirá afrontar golpes o Supers que normalmente nos quitarían un poquito de vida sin que nos resten nada. El procedimiento es simple: pulsad atrás + puño + patada. Un par de aros de energía verde os protegerán de cualquier ataque sin pérdida de vida. Si os vienen por debajo, cubriros atrás abajo +P+K, no sea que os entren por ahí. También puede realizarse en el aire.

Esta técnica tiene un inconveniente, y es que en cuanto aparezcan los aros, vuestra barra de Tension empezará a bajar a ritmo constante. El secreto está en conocer cuando debe usarse esta técnica y contra qué, para sacarle el mayor partido. Obviamente, ante el Super de Venom, hay que usarla por fuerza, pero ante otros como el de Baiken o May resulta superfluo en la mayoría de los casos.

- **Dead Angle Attacks:**

O cómo quitarse a la mosca cojonera de encima. Especialmente pensado para aquellos personajes que no poseen golpes de contra, el Dead Angle Attack es el equivalente GG al Alpha Counter de SF Zero o los MAX Counter del KOF. Hay que hacerlos mientras te cubres, y lanzan al contrario lejos, proporcionando un tiempo de recuperación vital. Todo esto, a cambio de media barra de Super. Cada personaje tiene un Dead Angle Attack distinto y que se realiza de distinta manera, así que revisar ficha por ficha para más información.

- **Combos:**

La pieza básica de la supervivencia en GGX. Chico, si no sabes combinar, mejor vete al Tekken y juega con Paul. La gran baza de GGX frente a las 2 grandes abuelas del género (SF y KOF) es que su libertad de combos es casi absoluta, partiendo de la base combinadora Chain. Por ejemplo: casi todos los combos en SF parten de un esquema de salto +patada o puño fuerte, Puño fuerte cerca o Patada media agachado, y luego una magia o super al gusto. De manera análoga, la base combeadora del KOF consiste en salto + algo, Puño fuerte cerca, adelante +puño o patada débiles y luego golpe especial o super (a grandes rasgos).

Con el nombre oficial de “Gaitling Combinations”, en GGX se permite una creatividad bastante mayor para sorprender al adversario por arriba, el centro o abajo. Partiendo de que se sigue el esquema de chain a la Darkstalker (es decir, pasar de un golpe flojo a otro más fuerte), la cantidad de variantes se alarga hasta el infinito teniendo en cuenta que se empieza con puño o patada, se pasa al otro (normalmente, después de varios golpes) y luego S, HS y golpe. Pero es que donde digo S puede ser S,S. O abajo, S,S. O algunos pueden repetir S,HS,S,HS hasta 6 veces. O que los golpes especiales puedan combinarse y rematarse con otros especiales casi todos y no solo unos pocos. También existen los denominados combos en círculo, llamados así porque consisten en la repetición continuada de la serie a partir de un punto. Pueden parecer infinitos, pero es posible librarse de ellos, a diferencia del GG original, que tenía infinitos para aburrir.

Ya nos meteremos con el Roman Cancel más profundamente. Paciencia, alumnos.

Así puedo alargarme hasta el infinito, no os daré la paliza. La mejor manera de que aprendáis las bazas combeables de cada uno es jugar mucho y a dobles. Y probar a cortar ciertos golpes con otros. Normalmente funciona, y si no que se lo digan a Jam.

Nota: cuanto más alto es el nº de golpes del combo, menos quita cada golpe respecto a su fuerza aislada. De esta manera se evita que los rounds duren 5 segundos como mucho.

- **Air combos:**

O series de golpes que se realizan levantando al rival del suelo, y mandándolo por los aires a otro mundo. Existen muchas maneras de hacerlos, pero comentaré las más normales.

- La simple: pulsa S+HS y que el golpe impacte en el adversario (el denominado “launcher”). Éste saldrá volando en diagonal, inconsciente hacia la parte superior de la pantalla, mientras la pantalla realiza un fundido en naranja. Ahora es cuando debéis pulsar arriba y empezar el botoneo. Se suele seguir el esquema de P,K,S,P,K... hasta que nos dejen, normalmente terminado en golpe especial si se posee alguno que se pueda hacer en el aire o dispongamos de Super aéreo (y claro, tengamos la habilidad de ejecutarlo).

- Complicandose la vida: es posible ejecutar (llamémoslo así) “mini-launchers” que levantan al contrincante para arriba, pero no lo bastante para que se realice el fundido. Por ejemplo, el Gun Flame de Sol. Si somos hábiles, podremos levantar al contrario a base de golpes cada vez un poco más arriba, hasta que salgan las luces. Es una estrategia compleja, pero que puede resultar más efectiva a la larga, dado que es mucho más fácil colar estos golpes que un lento Launcher (aparte de que entran más). Un ejemplo de esto es el abajo +HS de gentes como Millia o Chipp, que vuelven a lanzar al adversario para arriba y se inician de nuevo.

Tened siempre en cuenta que se puede golpear al adversario siempre y cuando esté subiendo o en el punto más alto del salto, porque no puede cubrirse. En cuanto empieza a cubrirse recupera la capacidad de cubrirse y no entrarán más. Que suelte el mando desesperado y entren más golpes bajando es otro asunto. El tema de los Air combos se extiende más adelante en la sección “Técnicas avanzadas: Impossible Dust”.

- **Instant Block:**

A la usanza del Just Defended de Garou: Mark of the Wolves, es otro tipo de defensa pensada para golpes mágicos a distancia. La manera de realización es similar: cuando estén a punto de golpearos, pulsar atrás y cubriros en el último instante. Vuestro personaje realizará un leve destello, lo que indica que la técnica se ha realizado correctamente. No es que evite la pérdida de vida (para eso ya está el bloqueo especial) pero sí acelera la manera de responder al ataque, como los Parries/Blocking del SF3. Además, llenan la barra de Tension, por lo que resultan muy útiles para cabrear al contrario, completando vuestra barra de magia en poco tiempo y destrozándolo a base de supers.

- **Técnicas de nivel profesional:**

- **Roman Cancelling:**

Cuanto más alta es la apuesta, mayor es el premio. Una verdad como un templo. En todos los juegos de lucha (y aquí igual) los golpes que más quitan y mayor prioridad tienen son los que más se ven venir, y los que más dejan vendido ante el rival si fallas. Muy bien, ¿y si os dijese que podéis interrumpirlos para no quedaros con el culo al aire? ¿Qué cómo?: Fácil: cuando queráis cortar un ataque fallido, pulsar simultáneamente los 4 botones de ataque. Vuestro personaje hará un destello en rojo, y lo volveréis a controlar instantáneamente como si nada hubiese pasado. Por supuesto, esta técnica no es gratuita: realizarla implica perder la mitad de la barra de tensión. Pero la barra de tensión puede recuperarse, en cambio, la vida no, tenedlo muy presente.

Aparentemente esta es una técnica meramente defensiva, destinada a poder subsanar errores fatales. Pero bien encauzada hacia el ataque resulta un 500% más efectiva. ¿Y eso? Porque si estáis en medio de un ataque y cortáis el Finisher, podéis seguir lanzando golpes como si no hubieseis terminado. Y tan panchos.

Pongamos un ejemplo: Sol corre hacia el adversario y le coloca su típica combo de P,K(x2),S,S, HS, Ground Viper. Muy bonito ¿no? Vale, pues vamos a aplicar el Roman Cancelling y veréis como queda: correr, P, K(x2), S, S, HS, Ground Viper (Roman Cancel antes en el 4º Hit), P, K (x2),S,S,HS,2+HS, Tyrant Rave. ¿A que varía ligeramente la serie?

Para algunos jugadores, el uso de esta técnica debe limitarse exclusivamente para la defensa. Su punto de vista es que para qué gastar un nivel de tensión en continuar un combo si puedes gastarlo en un Super que sale más fácilmente y puede que quites más vida. Otros sostienen que para defenderse ya basta el Special Bloking, que no consume tanta magia y prefieren dedicar el Roman Cancel al ataque y volver loco al personal alargando las combos hasta lo inverosímil. Ambas partes tienen razón y ambas están equivocadas. Prefiero no decantarme por ninguna. En mi opinión, todo depende del personaje que estés usando y del enemigo, de las circunstancias del combate e incluso de cómo estés de humor esa mañana. Vosotros veréis.

- **Impossible Dust:**

La llave del Air combo definitivo. El Impossible Dust es, como su nombre indica, la incapacidad de recuperarse en el aire para cubrirse de combos voladores. Parece fácil en apariencia, pero es bien puñetera, eso sí, una vez dominada, vais a hacer virguerías.

El procedimiento es el siguiente: cuando lanzáis a alguien hacia arriba con un launcher (S+HS), el adversario recupera la capacidad de recuperarse en cuanto llega al punto más alto. En teoría, si saltamos a por él con un salto automático, sólo nos permite dar una leche y continuarla para terminar el combo, o bien fallar y que el adversario se nos vaya. El meollo está en que existe una ventana de poco más de 7 frames durante la subida del rival que nos permite saltar hasta él, de la primera leche lanzarlo hacia abajo (para que no se recupere), caer nosotros antes y a continuación clavarle la combo que queramos que ya es imposible que recupere.

¿Parece chungo? Lo es mucho más. Implica que la velocidad de subida, caer y posterior ascenso exige tenerlo completamente medido, y eso en GGX, por puro rápido, es difícilísimo. El ejemplo más fácil que se me ocurre es Launcher con Ky, salto +HS, pulsáis hacia abajo con todas vuestras ganas y hacéis un Crescent Slash. Si Dios quiere, al caer el rival le entrará el Crescent Slash y otra vez para arriba, y entran cosas muy raras, como P, K, S, S, S, Vapor Thrust, Stun Edge, Vapor Thrust.

Destacar que un personaje lo tiene mucho más fácil que el resto: Millia. Su Speed Fall hace que las caídas rápidas estés aseguradas, pero hay que medir la distancia porque cae en diagonal, tenedlo muy presente.

- **Los niveles de daño:**

Más información para tener en cuenta: Cada personaje cuenta con un diferente nivel de defensa, que redundará en una barra de energía más resistente o una más endeble. Para que tengáis muy presente lo que es capaz de aguantar cada personaje, aquí va la lista con los multiplicadores de daño de cada personaje. Es simple: si digamos que un tajo fuerte quita 100 unidades de vida, a Sol le quita 100 porque su multiplicador es x1.00, a Potemkin 85 porque el suyo es de 0.85 y a Chipp 133 porque el suyo es de 1.33.

Anji: x1.06
Axl: x1.00
Baiken: x1.18
Chipp: x1.31
Dizzy: x1.00
Faust: x1.00
Jam: x1.06
Johnny: x1.00
Ky: x1.03
May: x1.06
Millia: x1.21
Potemkin: x0.85
Sol: x1.00
Testament: x1.00
Venom: x1.00
Zato: x1.06

Así que no os extrañéis al ver las diferencias de vida entre un OverDrive de Potemkin y uno de Millia.

- La Historia de Guilty Gear X:

En el año 2180, Justice (el Gear más poderoso y maligno jamás creado por la raza humana) fue destruido oficialmente gracias al Torneo Internacional de Lucha. No oficialmente, Justice fue derrotado por alguien (o algo) de inhumana fuerza física que participó en el torneo de forma no oficial, y que está buscado por la justicia de varios países: Sol Badguy. Los Gears restantes, carentes de liderazgo, fueron cazados y eliminados por la Orden de Los Caballeros Cruzados liderada por Ky Kiske, que fue el ganador oficial del torneo, según la prensa. La humanidad por fin se vio libre de la amenaza de los Gears que trajo 100 años de guerra y devastó medio planeta.

Menos de un año después de estos incidentes, el descubrimiento de un nuevo Gear atrajo la atención pública. Los gobiernos dieron un bando que decía “Este Gear funciona correctamente, a pesar de que su carencia de liderazgo hacia otros gears pueda resultar beneficiosa, se ha decidido su destrucción. No tiene signos de anomalías ni daños físicos o mentales. También es destacable que no ha herido a civiles, bien intencionada o accidentalmente. Se han realizado varios intentos de eliminación, pero por su tremendo poder ha sido imposible. El número de bajas militares está todavía por confirmar. El Gear se encuentra actualmente aislado y bajo vigilancia”.

Los Gears son armas biológicas programadas para seguir ciegamente las órdenes de su superior. Creadas a través de la fusión de magia, animales y humanos, fueron los culpables de la Gran Hecatombe que sacudió el planeta durante 100 años. Si no tienen un superior al que obedecer, se vuelven pasivas y se comportan como sus formas originales, fueran humanas o animales. El “Incidente Justice” vino cuando este Gear escapó de cualquier control y reveló su capacidad para borrar las mentes de cualquier Gear en el mundo, y dirigirlos por sí mismo. Sin Justice, al haberse borrado todos sus cerebros, ni siquiera fueron capaces de realizar sus funciones vitales, y murieron. Por ello, mientras Justice existía, tal era el peligro que entrañaba para la raza humana.

Por ello, la aparición de otro Gear con capacidad pensante propia horrorizó a la sociedad, que veía resurgir otros 100 años de guerra y sangre. Alarmados ante la posible existencia de un segundo Justice, y a los rumores que dicen que cada nación dominante está desarrollando nuevos Gears para sus ejércitos, el sentimiento anti-gear se extendió como una ola de racismo sin precedentes.

Dados los fallidos intentos de los militares para eliminar al nuevo Gear aparecido, la recompensa por su cabeza de ha establecido en 500.000 dólares mundiales, que es una pasta gansa para cualquiera...

- Personajes:

Sol BadGuy:

Antiguo personaje – Protagonista.

Arma: HellSlayer.

Historia:

Sol BadGuy es el resultado de un experimento biológico con el fin de crear el arma biológica perfecta, tomando como base un humano. De estas investigaciones acabaría surgiendo el Proyecto Justice, que tomaba como base una máquina, al ver que un humano era demasiado inestable y tendente a desobedecer órdenes. Resucitado por accidente en los inicios de la Gran Guerra, Sol ha pasado los últimos 150 años vagando por las zonas arrasadas del planeta, ofreciendo sus servicios como caza-recompensas. Al ser de producción anterior a Justice, fue capaz de ignorar las órdenes de asesinato que dictaba El Gear, y por ello fue capaz de derrotarle. Dado su naturaleza, es inmune al paso del tiempo y posee una capacidad de curación sorprendente, además de una capacidades de combate que superan a las de cualquier humano. Por ello fue capaz de robar la espada HellSlayer del cuartel general de la Orden de los Caballeros Cruzados, dejando humillado al joven capitán de la guardia, Ky Kyske. Solo tiene debilidad por una cosa: las ediciones antiguas en CD de Queen, su grupo favorito, especialmente el álbum “Sheer Heart Attack”, que guarda como oro en paño.

Vista la tragedia de la Gran Guerra, sigue vagando por el mundo buscando al hombre que le hizo así, al creador de todos los gears y culpable de su condición. Al recibir noticias de otro Gear operativo y consciente, corre raudo a su encuentro para enfrentarse a él.

Golpes Especiales:

- Gun Flame: 236+P.
- Volcanic Viper: 623+S/HS.
- Tsuikakougeki: tras Volcanic Viper (HS), 214+K.
- Ground Viper: 214+S.
- Bandit Revolver: 236+K
- Riot Stomp: 214+K
- Brusque Throw: cerca, 623+K (llave)
- Gut Punch: 6+P
- Double Slash: 6+HS
- Dead Angle Attack: 6+P+S

OverDrive Attacks:

- Dragon Install: 214214+S

Sol gasta un nivel de super en potenciarse. Se vuelve más rápido, más fuerte, y sus Volcanic Vipers (HS) dan 13 golpes en vez de 2, acompañados por una columna de llamas del tamaño de África, mas o menos.

- Tyrant Rave: 632146+HS

Sol levanta su espada en vertical y alza un escudo de llamas frente a él. No posee mucho alcance, pero entra en combo de miedo.

- True Tyrant Rave: durante Dragon Install, haz un Tyrant Rave El efecto no cambia, pero quita un 40% más.

Ichigeki Hissatsu:

- Napalm Death: HS+S+P+K, 236236+HS

Sol se lanza en diagonal acompañado por una ola de fuego. Si impacta al adversario, se acabó el round. No tiene mal rango ante ataques por arriba.

Estilo de juego:

Sol es un animal, eso de primeras. Y es el protagonista del juego, con lo que ya lleva algo ganado. Parte con algunas otras ventajas, como que prácticamente el 90% de sus golpes especiales pueden continuarse o rematarse, por lo que sus posibilidades de combo a priori son muy elevadas. Ciertamente es que su Volcanic Viper potenciado ha perdido algo de alcance horizontal desde el primer GG, y que su Gun Flame ya no llega hasta el final de la pantalla, pero esos cambios hacen que se pueda guarrear menos con él, al exigir acercarse al otro. Definitivamente, a los amantes de las distancias les han dedicado a Ky, y a los del mano a mano a Sol. Hasta tiene un enganche nuevo.

Poco puedo comentaros más sobre la bestia parda. Aprovechad que el Gun Flame levanta del suelo y machaca al contrario en las alturas. EL Dragon Install es un potenciador estupendo y permite alargar los combos hasta el infinito si sois hábiles y no cometéis la tontería de rematar el Volcanic potenciado con 214+K. Caed antes al suelo y colar otro, que son 13 hits que hacen mucha pupa. Agarrad y no soltéis, porque tiene físico de sobra para desintegrar a cualquiera sin esfuerzo. Además, es de los pocos personajes protagonistas de juegos de lucha que suele gustarme escoger, junto con Alex en SF3 y Rock en Garou: Mark of The Wolves. (Sí, soy de la liga anti-Ryu. ¿Que pasa?).

Ky Kiske:

Antiguo personaje.
Arma: StormSlayer.

Historia:

Ky es un carismático joven excepcionalmente dotado para el uso de las armas blancas, que consiguió ingresar en la Orden De los Caballeros Cruzados con 14 años (reclutado por el comandante en jefe Kliff Andersen), y el grado de capitán a los 16. Visto su talento, le fue confiada la espada StormSlayer, pero de poco le sirvió cuando un bravucón trotamundos asaltó la Orden en solitario y le humilló en combate, robando la HellSlayer.

Como penitencia, se impuso la misión de acabar con Justice en el Torneo de Lucha que se celebró hace un año. Siendo derrotado nuevamente por Sol, fue el único testigo oficial del combate entre éste y el

recién liberado Justice. Las palabras que el Gear le dirigió antes de morir (“La justicia en la que crees y que defiendes tan sólo es una máscara que sirve a otros propósitos que no son tan rectos”) le marcaron profundamente, ya que él siempre creyó que los Gears eran malvados por naturaleza, y no por las instrucciones que se les daban. Para más confusión, la aparición de un Gear operativo que no ha dañado jamás a ningún humano, le ha puesto en la encrucijada una vez más. Para resolver sus dudas y encontrar su destino, Ky parte hacia el lugar del suceso...

Golpes Especiales:

- Stun Edge: 236+S
- Stun Edge Potential: 236+HS
- Aerial Stun Edge: salta, 236+S
- Vapor Thrust: 623+S/HS
- Stun Dipper: 236+K
- Crescent Slash: 214+K
- Lean Elbow: 6+P
- Slide Kick: 6+K
- Twist Slash: 6+HS

OverDrive Attacks:

- Ride The Lightning: 632146+HS

Ky se rodea de unas esferas de energía que giran alrededor suya, y se tira en horizontal. Buen alcance y capacidad de combinación.

Ichigeki Hisstatsu:

- Raging Force: P+K+S+HS, 236236+HS

Gran estocada con la espada de luz acompañada de energía. Muy buen alcance y casi instantáneo. De los Destroyers más útiles del juego.

Estilo de juego:

Vuelve el máquina de las magias a distancia. Ky ha visto potenciado este aspecto en muchos enteros, permitiendo lanzar Stuns Edges de distinto tamaño sin cargar, y continuarlos a placer. Es de los mejores a las largas, junto con Dizzy y Testament.

Pero no solo se gana de aguantar lejos al contrario (eso es de mamones!!). Yo tengo unas cuantas estrategias que suelo tener en mente. La primera es que su Vapor Thrust puede que no llegue tan alto como el Volcanic viper de Sol, pero abarca mucho más espacio horizontal, por lo que es una estupenda defensa. Y la segunda más importante es ésta: NO DEJES LAS COSAS SIN TERMINAR!. Me explico: Ky es casi tan bueno combinando como Sol, y es ligeramente más fuerte físicamente, pero hay que currarlo más. Si conectas un Crescent Slash, tira para arriba y mete un air combo terminado en Vapor Thrust-Stun Edge-Vapor Thrust. No es difícil, y los resultados son muy satisfactorios. Igual pasa con el Stun Edge Potential. Si le tiras uno no te quedes mirando el juego de luces, corre hacia él y golpea, que se puede!. ¿Inconvenientes de Ky? Alguno tiene: su HS es bien complicado de combinar normalmente, a no ser que se cuele como finisher, y es peor recibiendo golpes que en el GG original.

En resumen, una bestia: gustará por igual a novatos y expertos, pero serán los expertos los que le saquen más partido a su Sable de Luz (Copyright LucasFilm Entertainment).

Millia Rage:

Antiguo personaje.

Arma: su melena.

Historia:

Huérfana desde niña por culpa de la guerra, Millia fue adoptada y entrenada por un grupo de asesinos llamado el Clan de la Sombra, donde se le enseñó a usar el pelo como un arma letal. En sus primeros “encargos” descubrió que su conciencia no le permitía matar a gente inocente, y para evitar el dilema, dejó la organización, pero desde entonces es perseguida por sus compañeros. La primera regla de la Sombra es que los traidores no tiene perdón posible. Visto el panorama, Millia sabe que la única manera de vivir en paz será acabar con La Sombra.

Participó en el anterior torneo con la única intención de matar a Zato, el líder del Clan, y así terminar con el cabeza de una organización que no se distingue por la democracia a la hora de elegir jefes precisamente. Su plan técnicamente fue un éxito: venció a Zato y desde entonces La Sombra está inmersa en una serie de luchas intestinas por el poder, y ella disfruta de una relativa calma. Pero no se vio capaz de terminar con la vida de su anterior maestro. Y la certeza de que, debido a la derrota, Zato fue poseído por su propia sombra y ahora puede que sea más poderoso visto su aumentado instinto asesino, la atormentan profundamente.

Finalmente, Millia tomó una decisión: debe acabar con la vida de su maestro definitivamente. Quizás así su torturada alma tenga descanso, libre de la posesión de la Sombra.

Golpes Especiales:

- Lust Shaker: SSSSS...
- Tandem Top: 236+S/HS
- Bad Moon: salta, 236+P
- High Speed Fall: en salto, 236+K
- Zenten: 214+K
- Iron Sabre: 214+P
- Secret Garden: 214+S, mientras la genera cualquier dirección + S
- Hair Flower: 6+P
- Flip Forward: 6+K
- Hair Slapdown: 6+HS
- Dead Angle Attack: 6+P+S

OverDrive Attacks:

- Winger: 2141236+H

Millia transforma su pelo en un par de alas, se lanza hacia arriba y después en diagonal. Muy bueno en combo, vende mucho si se falla.

- Emerald Sword: 236236+S

Millia genera 3 Tandem Top más grandes de lo normal, y después los lanza al contrario. Bueno en largas distancias o para terminar combos.

Ichigeki Hissatsu:

- Iron Maiden: P+K+S+HS, 236236+HS

De cerca, Millia genera 2 columnas de pelo que golpean al adversario desde abajo arriba, y proyectiles por todas direcciones. Es muy bueno contra los espesos que juegan esperando inmóviles al contrario, ya que al venir desde abajo sorprende.

Estrategias de juego:

Para muchos antiguos jugadores, Millia era el mejor personaje del GG original, y no iban desencaminados. Sus ataques con el pelo eran imprevisibles, era asquerosamente rápida y sobre todo, entre la patada baja a mil por hora y el rodar, el jugar se convertía en un marraneo constante.

En GGX, Millia ha sido transformada. Continúa tan rápida como antes (siempre un peldaño por debajo de Chipp y más fuerte que éste), pero sus golpes han cambiado. Ya no posee los agujones de pelo, pero posee continuaciones de golpes en suelo y aire que las suplen muy bien, aparte de 2 nuevos Supers bastante superiores al original.

Manejarse con Millia es un poco más complicado que con Chipp, pero siguen esquemas parecidos. Sus ataques a larga distancia no son muy efectivos, así que hay que lanzarse a por el rival aprovechando su gran velocidad y machacarle tanto en suelo como en aire. Al igual que Chipp, su movimiento de 2+HS levanta al adversario, por lo que se pueden continuar las chain por el aire. Es realmente simple inventar miles de combos voladores sabiendo que con su High Speed Fall caemos antes que el contrario, lo que significa que podemos esperarle y volver a levantarlo una y otra vez...

En resumen: hay que calcular un poco más que con Chipp, pero sus combos dañan más y son casi igual de largos. Un personaje estupendo para profesionales, no tanto para novatos.

Baiken:

Antiguo Final Boss.

Arma: Katana.

Historia:

Baiken creció en una colonia japonesa de científicos dedicados a la experimentación biológica. Una noche, cuando contaba 10 años, un ataque de Gears arrasó la colonia, acabando con sus padres, su familia, sus amigos y todo ser viviente a excepción de ella. Y el científico que había creado los Gears y los había dirigido contra la institución, claro. Se le permitió vivir por una razón muy simple: sería el conejo de indias de otro experimento. Se le inyectó una solución que trataría de reproducir el tratamiento suministrado a Sol, pero a alguien con menor edad y sin esperanza de vida. A continuación, fue abandonada entre las llamas y los cadáveres desmembrados.

Sorprendentemente, Baiken vivió. Se recuperó de sus heridas, pero quedó gravemente mutilada. Perdió el brazo derecho y un ojo, aparte de quedar marcada por todas partes con cicatrices y quemaduras. El efecto de la poción fue inestable: la hizo crecer hasta aparentar 25 años, pero se estancó en esa forma y desde entonces no ha envejecido.

De esto hace ya 120 años, pero Baiken lo recuerda como si hubiese sido ayer. Cada vez que duerme, revive el horror de los cuerpos ensangrentados y los gears devorando gente. Y sobre todo recuerda el rostro de aquél que traicionó a la humanidad creando tales aberraciones. Es la única capaz de reconocerle, pasados tantos años. Y busca venganza, por ella, por su infancia arrebatada y por los suyos...

Golpes especiales:

- Tatamigashi: 236+K (en aire tambien)
- Suzuran: 63214+K
- Zakuro: 412+P (mientras te cubres de ataques)
- Mawarikomi: 412+K (mientras te cubres de ataques)
- Sakura: 412+S (mientras te cubres de ataques)
- Youzansen: 623+S en salto.
- OverHead Slash: 6+HS
- BackHand: 6+P
- Dead Angle Attack: 6+P+S

OverDrive Attacks:

- Tsuramitowata: 236236+S

Baiken realiza 3 tajos con la katana. Ya no son inbloqueables, pero siguen quitando un huevo y entran en combo de miedo.

- Shiba-Ki: 463214+P
- Shiba-Rin: 463214+K
- Shiba-Ryouu: 463214+S
- Shiba-Hou: 463214+HS

Todos estos Supers deben realizarse mientras te estas cubriendo, y actúan como counter con variados efectos. Atentos a la tabla de efectos:

Shiba-Ki: el oponente no puede saltar.

Shiba-Rin: el oponente no puede hacer golpes especiales o Supers.

Shiba-Ryouu: el adversario pierde la mitad de fuerza en sus ataques.

Shiba-Hou: le inflinges al adversario el doble de daño en cada ataque.

Todos estos efectos duran unos 10 segundos, a menos que Baiken reciba daño directo (no por cubrirse), en cuyo caso desaparecen.

Ichigeki Hissatsu:

- Bankimessai: P+K+S+HS, 236236+HS

Baiken corre hacia el oponente. Si conecta, cambia el escenario y aparece un decorado típico japonés, con Baiken atravesando al contrario y éste desangrándose por el corte en la yugular. Efectivo en cortas y largas distancias.

Estrategias de juego:

Baiken parece poca cosa. No es que su físico provoque miedo precisamente, y en principio parece tener pocos golpes, y poco útiles. Craso error, los que sudamos sangre para sacarla en el GG original sabemos que eso son cuentos chinos. Seguramente Baiken sea el mejor personaje del juego (jefes aparte), pero eso

sí, exige tanto como otorga. Es un personaje extremadamente técnico, que necesita un control total de todos y cada uno de sus aspectos. Veloz sin ser la más rápida, fuerte sin llegar a abusar, hay que aprender a aprovecharla. Su TatamiGaeshi es seguramente el golpe más puñetero de medio juego: drena un buen trozo, es invulnerable, se realiza tanto en tierra como en aire y encima levanta. Claro que hay que aprovecharlo, así que si conecta arriba a repartir y terminar con Youzansen.

Se muestra especialmente intratable con personajes muy rápidos como Chipp o Millia, debido a sus golpes de contra, que le permiten rodear al adversario y atacar desde atrás, o simplemente mandarle a la otra punta del escenario.

En cuanto a Supers, el Tsuramitowata entra en combo como pocas cosas, y permite continuarse si es hábil con el mando. Sobre los Supers en contra, que decir... que si lo cazas aproveches sus efectos, porque a dobles pueden acabar con los nervios de cualquiera (imaginad un Chipp sin poder saltar!).

En mi humilde opinión, es el personaje femenino más poderoso del juego, pero es tan técnico y difícil de llevar que mucha gente se cansa pronto de él. Tonterías, peor era Chizuru Kagura en KOF98. De acuerdo, es Kenshin Himura con tetas, le falta un brazo y un ojo, pero es la máquina de repartir. Palabra.

Chipp Zanuff:

Antiguo personaje.

Arma: Sable de codo.

Historia:

Cuando era joven, Chipp era un adicto a diversos tipos de drogas, y trabajaba para la mafia como camello. En un corto periodo de tiempo, su adicción se volvió tan fuerte que no era capaz ni de desempeñar su trabajo eficazmente. Abandonado en las calles por la mafia, fue recogido por un hombre de 50 años, que tras desintoxicarle (no de muy buenas maneras, por cierto) se reveló como un artista marcial de gran talento, y uno de los pocos herederos del arte marcial clásico Ninjitsu.

Poco a poco, Chipp fue aprendiendo y se reveló como un alumno fiel, de gran corazón y espíritu fortalecido tras el infierno de la droga. Pero esto no le hizo demasiada gracia a la mafia, que se cargó al maestro Ninja. Jurando que aniquilaría a los mafiosos, se inscribió en el torneo con la esperanza de ganar dinero y reclutar al Clan de la Sombra, un grupo de asesinos que podría ayudarle en su venganza.

Su actuación en el torneo no fue brillante, quedando eliminado antes de las finales por no saber conservar la calma en los momentos esenciales. Esta derrota le marcó profundamente, comprendiendo que todavía estaba muy verde en su técnica, y debía mejorar su estilo si realmente quería honrar a su maestro. Las palabras dirigidas a Ky que Justice exclamó antes de morir le hicieron pensar en cual era la manera verdadera de ayudar a la gente, y si ganar dinero para pagar asesinos y derramar más sangre sería una manera de ayudar o no.

Sumido en su meditación, la noticia del hallazgo de un gear que no dañaba a la gente le dejó estupefacto. ¿Sería posible el nacimiento de un gear que careciese de sed de sangre? ¿sería simplemente una criatura asustada, incapaz de controlar sus poderes y buscando ayuda? Esto le recordaba demasiado a otro caso demasiado familiar para él, por lo que se inscribe en el nuevo torneo sin dudar.

Golpes Especiales:

- Alpha Blade: 236+P (aire)
- Beta Blade: 623+S (aire)

- Gamma Blade: 41236+HS
- Teleport: 22+ P o K o S o HS (cambian el lugar de destino)
- Tsuyoshishikimeisai: 214+K
- Genrouzan: 41236+K
- Ressyuo: 236+S...
 - ...Shenshu: 236+K
 - ...Rokusai: 236+S...
 - ...Shenshu: 236+K
- Down Strike: 6+HS
- Spinning Top Kick: salta, 2+K
- Forearm-Push: 6+P
- Leap Double Kick: 6+K

OverDrive Attacks:

- Zanseirouga: 632146+HS

Chipp realiza una serie de Alpha Blades que elevan al contrario por los aires para rematarlo con un tajo volador.

- Bankimessai: 236236+K

Serie prefijada de tajos, puños y patadas a toda velocidad terminada en un doble Beta Blade. 20 leches en total si entra entero. Aparte de espectacular, entra mucho mejor en combo que el otro y resulta vistoso hasta cuando falla por la velocidad de los golpes.

Ichigeki Hissatsu:

- Dead End: P+K+S+HS, 236236+HS

Chipp se multiplica por 5 y se coloca en circulo en el centro de la pantalla. Si conecta, el adversario es absorbido hacia el centro, y se dibuja sobre él una estrella de fuego de 5 puntas. La consiguiente explosión elimina al contrario.

Estrategias de juego:

Sin cobardías y a por el toro. Chipp no tiene más secretos. Físicamente es el personaje más débil del juego, tanto en fuerza como en resistencia. Pero también es el personaje mas rápido, y de los que más fácilmente combinan y levantan, por lo que siempre es una apuesta segura. En mi opinión, llevarle es no ir midiendo las distancias y atacando en el momento justo. Es lanzarse a por el adversario desde cualquier ángulo, tirando golpes a tres alturas todos fulgurantes, y no parar de combinar.

Una estrategia muy efectiva es conectar los 2 primeros golpes del Ressyuo y Rokusai, para luego hacer 66, acercarse al contrario e iniciar de nuevo la combo con S,S, HS...se acordarán de tu madre. Los teleports pueden mosquear mucho a dobles si no se comete la tontería de hacerlos al tun tún, así como su nueva llave de Genrouzan, que salta proyectiles.

Y una gran ventaja que Chipp posee junto a Millia: la capacidad de combos voladores semi-infinitos mediante el tajo de 2+HS. Este tajo levanta del suelo a la usanza launcher, pero puede conectarse libremente a diferencia del launcher normal que tarda en realizarse. Por ello, una combo sin excesivas florituras con Chipp puede ser correr, K, K, K, S, S, HS, Ressayu, Rokusai, 66+S, S, 2+HS, 8+P, K, S, P, K, S, P, K, K, HS, Beta Blade. No esta mal, ¿verdad? Pues es de las cortitas.

Anji Mito:

Nuevo personaje.

Arma: Abanicos, parasol.

Historia:

Anji es uno de los pocos humanos que han heredado sangre japonesa. Dado que Justice arrasó íntegramente las islas japonesas, ver un japonés en el mundo se ha vuelto difícil, y por ello están bajo protección gubernamental. Debido a esto, no reciben el mismo tratamiento que las personas normales, considerándose un raro honor el ser japonés, y tratándose con mucho respeto.

Dentro de la colonia de japoneses supervivientes, los hay que aceptan estas distinciones y los hay que no. Anji es de los pocos que insiste en llevar una vida normal. A pesar que opine que la sangre debe ser conservada y restaurada, insiste en ganarse su vida libremente sin ayudas de ningún tipo ni preferencias. Por todo esto, Anji repudia sus orígenes que le hacen falsamente superior, y viaja por el mundo en busca del causante de esta distinción, aquel que pasó a sangre y fuego el archipiélago: el creador de los gears. Pese a todo, no lo busca con ánimos de venganza, sino que cree en la justicia y sus procedimientos.

Golpes especiales:

- Fuujin: 236+S/HS...
 - ...Neddles: P
 - ...Static Field: K
 - ...Fan Trip: S
- Shitshu: 236+P
- Kai: 214+P o K
- Static Field: salta, 214+P
- Oni: 623+HS
- Fan Bonk: 6+P
- Fan Swing: 6+K
- Spinning Fans: carga 4, 6+HS
- Dead Angle Attack: 6+P+S

OverDrive Attacks:

- Issei Ougi Sai: 632146+HS

Anjii invoca un abanico gigante que golpea al adversario 8 veces, para luego cerrarse y mandarlo para arriba. Entra muy bien en combo, y puede rematarse con Air Combos o con el Oni si no queréis complicaros la vida.

Ichigeki Hissatsu:

- Zetsu-Dragon Chariot: P+K+S+HS, 236236+HS

Anji se convierte en una esfera de energía y desaparece de la pantalla, para volver a lomos de un dragón. Si golpea al adversario, sanseacabó. Bastante difícil de conectar, al tardar tanto y ser tan horizontal.

Estrategias de juego:

En pocas palabras: Anji es el personaje con mayor capacidad de combos de todo el juego. Sabiendo lo animales que pueden ser en este aspecto gentes como Chipp o Millia, podéis imaginaros el tremendo potencial que guarda. Lo malo es que con Anji hay que currárselos muchísimo, siendo bastante más difíciles que los demás. Aunque odie hacerlo, voy a poner un ejemplo. Imaginad un personaje del King of Fighters que tuviese, aparte de los consabidos 4 botones y 2 adelantes +A o B, tuviese eso mismo, mas adelante +C y D, y atrás +A, B, C y D. Es decir, que tuviese algo así como 12 botones de ataque. Pues ése es Anji. Sus golpes normales son algo estrafalarios y exagerados, pero cuando empieza a enganchar tiene las combos más vistosas y bonitas de todo el juego.

El hecho de que muchas de sus series puedan continuarse o terminarse con otros golpes lo hacen especialmente bruto contra personajes grandes tipo Potemkin o Faust. Sin ir más lejos, haced el Issei Ougi Sai en la esquina y nada mas acabar (que lo lanza por los aires) rematad con Oni. Además, es de los personajes fuertes físicamente, no como Chipp o Millia, que no aguantan 4 tortas. Dadle una oportunidad, no os arrepentiréis.

Axl Lox:

Antiguo personaje.

Arma: Kusari.

Historia:

Contra todo pronóstico, Axl no es del siglo XXII. Nacido en los suburbios a finales del siglo XX, se vió envuelto en distintas guerras de bandas en el Londres de antes de la 3º Guerra mundial. Debido al amor que sentía por una muchacha llamada Megumi, le prometió que acabaría con tales escaramuzas. Y cumplió la promesa: gracias a sus increíbles habilidades (y a una buena dosis de labia y buen rollo), las guerras de bandas cesaron en 6 meses, y sin bajas mortales.

Un par de años más tarde, conocidos sus antecedentes, se le reclutó para el primer proyecto de viaje temporal: viajaría 150 años al futuro, a ver que pasaba por aquel entonces. Notablemente alucinado por la movida que había pasado en esos años, se inscribió en el torneo con la esperanza de poder volver a su tiempo. Pero su estancia allí es inestable: permanece 3 años en el futuro, vuelve durante semanas a cualquier otro periodo temporal cercano al futuro y cae de nuevo al 2150 y pico. Durante estos viajes, aparte de saborear la guerra como pocas personas, ha descubierto una extraña coincidencia: siempre oye hablar de un sujeto de igual aspecto (pelo largo, ropas rojas, pantalón blanco, habilidad de combate impresionante, le gusta escuchar a Queen) y edad durante un intervalo de cerca de 125 años.

Con un grado de mosqueo considerable al ver que todo el mundo habla de la misma persona, se pone a buscarle, a ver si él le puede aclarar un poco el embrollo, y de paso devolverle a su época...

Golpes Especiales:

- Ben Ten Kari: 623+S/HS
- Ren Sen Geki: carga 4, 6+S...
 - ...Kyoku Sa Geki: 8+S
 - ...Sen Sa Geki: 2+S

- Ra Shou Sen: carga 4, 6+HS
- Ten Hou Seki: 214+P (cuando te vayan a dar)
- Rai Ei Sa Geki: 63214+S/HS
- Axl Bomber: salta, 623+HS
- Leap Hook: 6+HS
- BackHand: 6+P
- Dead Angle Attack: 6+P+K

OverDrive Attacks:

- Byakue Ren Shou: 2363214+HS

Axl gira alrededor suya el Kusari envuelto en fuego para después lanzarlo al contrario. Fenómeno para hacer juggles en la esquina.

Ichigeki Hissatsu:

- HellRaiser: P+K+S+HS, 236236+HS

Axl arroja los Kusaris por el suelo. Si golpean, elevan al contrario y siguen dándole por todas direcciones, hasta un total del 22 leches + explosión consiguiente.

Estrategias de juego:

¿Querías cambios en la secuela? Pues toma dos tazas... Axl es de los personajes mas cambiados, tanto en facetas de diseño como jugables. Para empezar, es más rápido. Los Kusaris llegan más lejos. Su contra ahora frena casi cualquier ataque. Ha perdido un Super, pero el otro se realiza más rápida y fácilmente, aparte de ser más efectivo y quitar más. Y para terminar, el cambio más gordo de todos: TIENE COMBOS!!!!

Coñas aparte, Axl se ha vuelto un oponente de cuidado. Le han metido golpes y continuaciones de ellos a mansalva, sobre todo 3 de ellos realmente puñeteros. Me refiero a los Ren Sen Geki y sus 2 continuaciones, capaces todas ellas de cubrirte perfectamente por arriba o machacar a un adversario si te viene por abajo. Y el nuevo Axl Bomber, que se convierte en uno de los uppercuts más efectivos del juego, aunque mucha gente no lo catalogue como tal.

Todo el mundo compara a este personaje con Billy Kane, de la saga Garou Dentsesu, y la verdad es que razón no les falta. Ataca desde lejos con eficacia e implacablemente. Lleva un pañuelo en la cabeza. Le gusta el Heavy (bueno, esto no cuenta, aquí a todo dios le gusta el heavy). Está completamente grillado. Y la gente experta lo suele elegir como personaje alternativo a los protagonistas para ir de originales. Sin embargo, es un personaje muy sólido, estable y eficaz. Una gloria por descubrir.

Johnny:

Nuevo personaje.
Arma: espada larga + monedas.

Historia:

Cuando Johnny contaba 13 años, un Gear acabó con su padre y única familia. Ello supuso un grave trauma que le provocó una incapacidad para confiar en la gente y abrir su propio corazón. El miedo a perder a alguien de nuevo de empujó a cerrarse en sí mismo, y se hizo pirata del cielo.

Un día descubrió que la guerra había dejado a muchos otros niños huérfanos como él fue años ha. Fletó un avión y se dedicó a seguir los pasos de su padre, cuidar a los necesitados, a los sin techo y aquellos que no tienen a nadie. Muy especialmente a los niños. Pero no comparte jamás su pasado y su vida con nadie. Es demasiado doloroso para él.

La noticia de un gear sin deseo de destrucción le vino una mañana mientras se afeitaba, como por casualidad. Se asomó a la pantalla, a ver el raro suceso. Y no vio a una bestia asesina desprovista de armas, sino a una cría asustada que trataba de esconderse de 10 divisiones de la Armada en una cueva. Inmediatamente, dirigió su flota hacia el lugar del suceso. Da igual si es animal, humano o Gear. Si no tiene a nadie y necesita ayuda, Johnny estará ahí para tenderle la mano. Pero claro, eso no puede decirselo a su tripulación, por lo que pone la excusa de los 500.000\$ dólares, que son un buen pico para todos.

Golpes Especiales:

- Mist Finer Up: 236+P
- Mist Finer Flat: 236+K
- Mist Finer Down: 236+S
- Bacchus Sigh: 214+P
- Gold Toss ("Toss Coin"): 236+HS
- Divine Blade: en salto, 236+S
- Aerial Transport: 623+S
 - Divine Blade:... S
- Shift Upper: 6+P
- Slide Superkick: 6+K
- Pose Slash: 6+HS
- Dead Angle Attack: 6+P+S

OverDrive Attacks:

- Initial Carve: 632146+HS

Johnny lanza un tajo a la altura del cuello. Si conecta, lo completa con 2 tajos completando la letra J, mas explosión consiguiente. Difícil de entrar al salir casi siempre un Toss Coin.

Ichigeki Hissatsu:

- Joker's Wild: P+K+S+HS, 236236+HS

Johnny arroja una carta al contrario. Si le acierta, le transforma en una carta de póker, que rebana por la mitad con su espada. Efectivo a largas distancias y bastante rápido.

Estrategias de juego:

¿Recordáis a Ukyo Tachibana, el chuleras del Samurai Spirits? Bienvenido de nuevo, porque Johnny es su reencarnación. Personaje ante todo elegante y estético, sus peculiares características parecen reservarles para un grupo selecto de jugadores, esto es: los vacilones.

A golpes sueltos es magnífico: su Pose Slash quita muchísima energía para ser un tajo normal, por poner un ejemplo. Usa los Mist Finer para terminar un combo, y si se ponen pesados, arrojales monedas. Al impactar 3 y ejecutar un Mist Finer, en vez de dar un tajo daréis 13 y drenaréis la misma cantidad que un Super. Una característica muy curiosa es el Bachuus Sigh, bastante sorprendente si consigue conectarse (porque es toda una proeza a dobles), simplemente porque mientras tenga la niebla pegada no podrá bloquear ningún Mist Finer ^_^!

La principal pega que hay que ponerle a Johnny es que combinar con él es sumamente difícil, por no decir imposible. La chulería que le caracteriza hace que envaine su espada en cada movimiento: un tiempo de retardo que en el Samurai Spirits puede permitirse, pero aquí no. Esta puñetera manía hace que los combos de más de 10 caigan en el terreno de lo milagroso.

En resumen: se mueve muy bien en todos los terrenos, pero crispera a muchos jugadores por la manía de la espada. Y encima, la mitad de las veces que queremos hacer un super con él, nos sale el Toss Coin, dejándonos poco más que vendidos.

May Marine:

Antiguo personaje.
Arma: Ancla

Historia:

May perdió a sus padres a los 6 años, y desde muy joven fue una ladronzuela en las calles de ciudades por medio mundo. A los 10 años Johnny la recogió en su tripulación, y desde entonces quedó impresionada por la bondad y buen carácter del pirata. Por estas razones dedica su vida exclusivamente a Johnny, y se metió en el primer torneo en misión de rescate de su capitán (aunque no había necesidad de ello, ya que Johnny ha demostrado muchas veces que no hay prisión que le retenga ni mujer que se le resista a sus camelos).

Un año más tarde, May ve que el cumpleaños del capitán se acerca y quiere hacerle un regalo especial que le muestre el amor que siente por él, aparte del resto de la tropa. El problema está en que no tiene ni para pipas, por lo que está tirándose de los pelos para sacar dinero. En estas tribulaciones se encontraba cuando se dio cuenta de la inmensa recompensa que se ofrece por la captura del Gear descubierto. Sabiendo de buena tinta que Johnny no desea el premio material, se inscribe al torneo para sacar tajada.

Golpes especiales:

- Irukasan Upper: carga 2, 8+S/HS
- Irukasan Across: carga 4, 6+S/HS
- Restive Rolling: 623+S
 - ...Rolling Extra: una dirección + S
- Dolphin Dive: 41236+P/K/S/HS
- Overhead Kiss: 63214+K cerca (llave)
- Backfist: 6+P
- Giant Anchor: 6+HS
- Sliding: 3+S

- Dead Angle Attack: 6+P+S

OverDrive Attacks:

- Great Yamada Attack: 236236+S

May convoca una ballena gigante que se lanza a por el adversario. Tarda en salir pero abarca casi toda la pantalla.

- Anchor Frenzy: 63214+HS

May empieza a girar en círculos a lo loco su ancla, impactando repetidas veces. Esta fenomenal en combo, y se ejecuta muy fácilmente.

Ichigeki Hissatsu:

- Crew's Bumrush: P+K+S+HS, 4123641236+HS

De cerca, May derriba al adversario y por sus costillas desfilan toda la tripulación del avión de May, que no son pocos. El más chungo de hacer y colar, pero te partes de risa.

Estrategias de juego:

Siento decir que este apartado no va a ser demasiado extenso, ya que May es uno de los personajes que menos escojo, tan sólo por detrás de Faust, y encima a los criajos repugnantes en los Beat'em up no los soporto (mandad cartas a mailing@snk.co.jp diciendo que eliminen a Baoh!!). así que para decir 4 cosas mal redactadas prefiero ser parco en el comentario.

May es menudita, ágil y posee golpes a mansalva, por lo que no es una mala opción para luchadores principiantes. La gran ventaja que tiene, aparte de su tamaño que le libra de muchos golpes, es que se mueve bien en todos los terrenos, tanto lejos como cerca, y los supers son muy fáciles de hacer. De hecho, el Anchor Frenzy es el Super más simple del juego, y entra en combo de miedo. Por ello reitero que es el personaje con el que mucha gente que quiera dedicarse a este juego en serio debería empezar.

Lo malo es su escasa capacidad de combo. No posee series inacabables, ni mini launchers, y el Launcher normal es muy lento. Tampoco posee golpes "iniciadores de combo" como pueda ser el Tatamigaeshi de Baiken, por lo que a mucha gente que ya le vaya pillando el tranquillo a esto se le quedará corta rápidamente.

En fin, que si la escogéis al principio tenéis un pase, pero a dobles entre dos expertos es suicida. Avisados estáis.

Kuradoberi Jam:

Nuevo personaje.

Arma: 85/55/90, 18 años de Kung Fu y unas piernas como tus mejores sueños. ¿Quieres algo más?

Historia:

Huma y Hanagata son sin lugar a dudas los 2 mejores restaurantes de toda China, pero sus puntos de vista son completamente distintos. Mientras Huma tiene su razón de ser en hacer felices a sus clientes con comida cocinada con amor, Hanagata trata de asombrar a sus clientes a través de los platos más exquisitos y los ingredientes de mayor calidad. A pesar de que Huma y Hanagata sean tan distintos como el agua y el aceite, son restaurantes de altísima calidad, en los que cualquier cocinero soñaría trabajar.

La verdad es que estas diferentes filosofías a Jam le traen al fresco. Esas políticas no son más que una excusa para llevar platos discretos a los clientes, y opina que ella misma puede hacer buenos platos y hacer felices a sus comensales. Pero para demostrarlo a los demás, debería abrir su propio restaurante y competir con ellos. Y como para este sueño necesita dinero, que mejor que retirar un Gear peligroso para sacarse unas pelillas...

Golpes Especiales:

- Ryujin: 236+K (en aire too)
- Gekirin: 214+K (en aire too)
- Kenroukaku: 623+K (en aire too)
- Enhance: 22+K (para Ryujin)/S (para Gekirin)/HS (para Kenroukaku)
- Bakushyuu: 236+S, P/K/S/HS
- Jam Parry: 214+S
- Dive Kick: salta, 2+K
- Double Chop: 6+P
- Aerial Kicks: 6+HS
- Dead Angle Attack: 6+P+S

OverDrive Attacks:

- Kikou Shu (Today's Special!): 632146+HS

Jam crea una bola de energía que le rodea y estalla. 13 Hits en total, y remata en el suelo.

- Dragon Pirouette: 632146+S

Jam se lanza corriendo hacia el rival y si conecta, realiza una combo automática de giros y patadas, terminando con un Fénix de fuego en el aire. 13 hits entero.

Ichigeki Hissatsu:

- Kikin Sho (I'm a Star!): P+K+S+HS, 236236+HS

Jam corre hacia el oponente y si conecta, aparecen en el fondo fotos de ella en distintas poses, mientras realiza una especie de Raging Demon terminado en un Ryujin en el centro de la pantalla. Muy majo para media distancia.

Estrategias de juego:

Jam a primera vista plantea un grave defecto: no posee apenas ataques de larga distancia. Su carencia de magias y el que su único ataque de lejos sea una patada alta que ante gente baja no funciona, limita mucho sus posibilidades. Tampoco es que sea sencillita de manejar precisamente: muchas veces se nos va el control en mitad del combo al realizar distintos ataques según la dirección que pulsemos (el HS tiene 3 variantes, por ejemplo). Aparte, tiene el premio Ana Rosa Quintana a la historia más chorra, estúpida y copiada de otro sitio (por supuesto, Variable Geo).

Para sacarle el máximo partido, Jam sólo tiene un secreto: pegarse al contrincante hasta que os contagie las ladillas. Es la tercera en velocidad tras Chipp y Millia, y en cuanto conecta un golpe, por minúsculo que sea, puede desencadenar verdaderas lluvias de hostias a 3 alturas sin despeinarse. La capacidad de cancelar cualquiera de sus golpes de patada en otro, tanto en aire como en tierra (pero mejor en el aire) y potenciarlos con abajo, abajo + botón la hacen el equivalente GGX a Fei Long. Es decir, un personaje aparentemente poco útil y débil físicamente, pero que guarda su mejor baza en los contraataques fulgurantes y combos rápidas que sorprenden al adversario. No es de las peores recibiendo, pero se resiente de golpes muy fuertes tipo Potemkin, así que cuidado vuestra guardia. Uno de mis personajes preferidos por poderes, por técnica, por velocidad y por simpatía. Y aparte, tiene un morbazo...

Potemkin:

Antiguo personaje.

Armas: Sus brazos mejorados cybernéticamente.

Historia:

Potemkin es un soldado esclavo de Zepp, una nación militarista enclavada en mitad de la antigua Rusia, que mantiene una sociedad basada en la ciencia y la tecnología.

Coaccionado para entrar en el primer torneo debido a que el resto de sus compañeros esclavos estaban secuestrados y en amenaza de muerte, Potemkin descubrió que un golpe de estado en Zepp se estaba fraguando. Al final, el golpe fue un éxito, y Zepp se vio libre de la dictadura militarista. Pero el Presidente Gabriel, el hombre que lo entrenó y modificó cibnéticamente para hacerle el mejor entre los mejores, le convocó en una reunión secreta.

Sus órdenes fueron entrar de nuevo en el torneo y proteger a un gear recién descubierto de los cazarecompensas, con el objetivo de traerle a Zepp sano y salvo. El bueno de Potemkin no es que tenga muchas luces, y es incapaz de darse cuenta que el nuevo Gear será la llave para establecer de nuevo la dictadura en Zepp, por lo que acepta la misión de su antiguo maestro y superior.

Golpes especiales:

- Mega Fist: 236+P (adelante) o 214+P (atrás).
- Slide Head: 236+S
- Hammer Fall: 41236+HS
- Potemkin Buster: 632146+P
- Heat Knuckle: 623+HS
 - Extended: tras Heat Knuckle, 63214+HS
- Headbutt: 6+P
- Knuckle Sandwich: 6+HS
- Dead Angle Attack: 6+P+S

OverDrive Attacks:

- Heavenly Potemkin Buster: 236236+S

Potemkin se lanza en diagonal arriba adelante. Si caza a algún chalado capaz de ponerse entre sus brazos, se realiza una versión potenciada del Potemkin Buster.

- Potemkin Buster Wall: 632146+HS
Pared de energía semejante al Aegis Reflector de Urien (SFIII) que atonta al adversario. Se continúa con el Mega Burning Fist.

- Mega Burning Fist: 4123641236+P

Un directo que ni Tyson, acompañado de su ración de llamas y explosiones. Chunguísimo de hacer, solo sale tras el Buster Wall.

Ichigeki Hisattsu:

- Hyper Burning Fist: P+K+S+HS, 236236+HS (cerca)

Uno de mis favoritos. Si el primer golpe conecta, el bueno de Potemkin concentrará hasta tal punto su poder que derretirá su armadura, se besa el puño derecho y arrea tal puñetazo directo partemorros que me río yo del Galactica Phantom.

Estrategias de juego:

Despacito y letra bruta cual bocata de tornillos. Ése parece ser el lema de Potemkin. Con diferencia el personaje más lento del juego, guarda su gran baza en su aguante físico, sus llaves inbloqueables y sobre todo, en la inhumana fuerza de sus brazos. Estos desmesurados armatostes son capaces de darte la vuelta al combate en 4 leches, así que más cuidado con ellos que nada.

Respecto al primer GG, ha mejorado muchísimo. Aunque sigue sin poder correr el pobre, le han incluido una variada panoplia de defensas por arriba y frente a ataques energéticos que lo capacitan para entrarle a todo dios con los puños por delante. Su Hammer Fall tiene un modo armor que aguanta 2 golpes, y drena mucha vida. Pero tened en cuenta que no es invencible, así que no me seáis animales. Se puede pasar a través de magias de 1 leche como el Stun Edge normal de Ky, pero intentarlo a través del Kykou Shu de Jam es meterse de lleno en medio de una explosión nuclear. Además, vosotros resistiréis el golpe, pero la vida bajar, baja. No me seáis furros.

La segunda gran guarrerida de Potemkin es que ahora los combos en el suelo salen de vicio, por 2 razones: a-) porque es más rápido y b-) porque sus brazos son el arma que más llega después de los Kusaris de Axl. Se pueden hacer cosas bastante majas y moralmente humillantes, como P,K,S,S,2+HS, Hammer Fall, cancelar en Heavenly Potemkin Buster. Se le quitarán al contrario la cara de felicidad que puso al ver que escogiais a Potemkin.

Venom:

Nuevo personaje.

Armas: stick de billar + bolas de billar.

Historia:

Como tantos otros huérfanos de la Gran Guerra, Venom fue adoptado por el Clan de La Sombra, un grupo de asesinos de gran poder. Pero sus recelos a la hora de asesinar retrasaron su entrenamiento como integrante de la Sombra, viéndose relegado a tareas de guardaespaldas.

El tiempo pasaba, y Venom no encontraba sentido a su existencia, inmerso en una inacabable espiral de violencia. Pero La Sombra se hartó de sus recelos, y decidió ejecutarlo, vista su inutilidad. Pero el nuevo líder del Clan, Zato-1One, vio en él unos talentos fuera de lo común, y le perdonó la vida. Venom, lleno de agradecimiento hacia este gesto, se volcó en lealtad plena hacia su jefe, borrando de su mente toda compasión.

Pero los años pasaron, y los rumores de deslealtades, traiciones y bajas pasiones mancharon el nombre de Zato. Especialmente el caso de Millia, su pupila preferida. También corren rumores de que Zato ya no es él mismo, sino que una presencia extraña le controla. Venom ha servido durante muchos años como su mano derecha, y no puede dar crédito a estas habladurías. Pero las pruebas son constantes, y de gran peso. Para descubrir que pasa con su querido maestro y mentor, Venom se inscribe en el torneo, para salvarle o en su defecto acabar con él, por el bien del Clan.

Golpes Especiales:

- Stinger Aim: carga 4, 6+S/HS (puede mantenerse)
- Carcass Raid: carga 2, 8+S/HS
- Ball Formation: 214+P/K/S/HS (varía la localización de las bolas)
- Double Head Morbid: 623+S/HS
- Mad Straggle: en salto, 236+S/HS
- Corner Pocket: 623+K
- Hilt Bash: 6+P
- Big Slash: 6+HS
- Dead Angle Attack: 6+P+S

OverDrive Attacks:

- Dark Angel: 632146+S

Un super tremendamente abusivo y eficaz. Venom crea una gran bola de energía de color púrpura que se dirige al adversario, golpeándolo desde que lo roza hasta que lo atraviesa. Venom se recupera instantáneamente de la ejecución, por lo que se puede seguir golpeando.

- Red Hail: en salto, 236236+HS
- Venom lanza una serie de bolas de billar al adversario, que golpean desde arriba. Si no impactan, rebotan en el suelo y suben en diagonal. Estupendo para rematar combos aéreos.

Ichigeki Hissatsu:

- Dime Poker: P+K+S+HS, 236236+HS

Uno de los Destroyers más raros del juego. Venom convierte al rival en una bola de billar que sitúa en el centro de un grupo de ocho. Después lanza la bola blanca, haciendo carambola y machacando al adversario.

Estrategias de juego:

Venom sea seguramente el personaje más poderoso entre los nuevos incluidos en GGX. De velocidad y fuerza medias, posee un tremendo potencial en la media/larga distancia, con golpes decisivos, fáciles de realizar y el super más abusón de todo el juego.

Vayamos por partes. Primera ventaja: su stick de billar es más largo que un día sin pan, lo que le sitúa en muy buena posición para iniciar combos sin acercarse demasiado.

Segunda ventaja: la velocidad con la que lanza las bolas de billar. Son igual de rápidas que el Stun Edge de Ky, y muy superiores a las del resto de personajes con magias de distancia. Vale, son de carga, pero son fulgurantes, y encima pueden potenciarse. Igual pasa con el Carcass Raid, que será de carga, pero rebota en el techo y cubre casi 3 veces el trayecto. Además, su golpe de Ball Formation hace que las situemos a nuestro gusto, y las lancemos cuando queramos. Este aspecto que puede parecer una progrullada, no se vuelve tanto cuando vemos que nos lanza 4 magias a la vez a 3 alturas. Simpático el chaval.

Tercer aspecto: capacidad de remate. El muy cabrón es capaz de alargarte y rematarte casi todo. Por ejemplo: el Mad Straggle (HS) no sólo impacta 5 veces, sino que lanza para arriba. Salte usted y meta combo aérea rematada con Red Hail. Verá que risa.

Y último aspecto: el bastísimo super Dark Angel. Aquí los amigos de Ark System Works se han pasado 3 pueblos y medio. Golpea hasta que te aburres, se hace en nada y encima Venom se recupera instantáneamente, por lo que puede acercarse corriendo y meterte la del pulpo mientras tú estás tragando todavía la bolita del demonio. Eso sin contar que puede allanarse antes el camino del super con las Ball Formation, o que cuando acabas de comerte un Dark Angel el jachondo te tira otro y vuelta a empezar.

En resumen: es de lo mejor del juego. Los novatos lo repudiarán por su manejo de cargas. Los profesionales lo amarán por su tremendo poder (o lo odiarán cuando se enfrentan a él). Sé por experiencia que determinadas personas en este país tiene prohibido elegirse a Venom porque se acaba el combate (yo entre ellas, todo sea dicho). Una mula parda.

Zato Ione:

Antiguo personaje.

Arma: su sombra + Edy

Historia:

Nada se conoce sobre el pasado lejano de Zato Ione. Sólo se sabe que es el líder del Clan de La Sombra, una organización de asesinos en la que ascendió rápida y no muy sutilmente. Se dice que cambió su vista a cambio de poder controlar su sombra y manipularla a su antojo como un arma mortal. Desde entonces, cualquier asesino que haya dudado de su capacidad de mando ha tenido una fulminante (y dolorosa) muerte.

Todos menos uno: Millia Rage. Su pupila preferida. Aquella que podía haberle relevado en el mando. Este fracaso provocó resentimientos y celos dentro de la organización. Zato sabía bien que ningún asesino sería capaz de acabar con ella salvo él mismo. La había entrenado de tal manera. Pero en el torneo fue Millia la vencedora. Para escapar de la muerte, Zato dejó que su sombra revelase su verdadera naturaleza: un Gear simbiote de última generación, no catalogado como tal. Esta bestia tomó control de su cuerpo y alma, tomando las decisiones de los dos por sí misma.

Pero era una en un mundo de humanos. Apenas podía contener las ansias de destrucción programadas en su mente Gear, pero no podía descubrirse. En esto oyó la noticia de otro gear semejante a Justice que había sido encontrado. Buscando aliados, Zato (o la presencia que ahora lo controla) se dirigió al lugar del incidente...

Golpes especiales:

- Invite Hell: 22+S/HS

- Break the Law: 214+K (mantener), 4 o 6 al gusto, para aparecer suelta K
- Summon Eddy: 236+P/K/S/HS (ver Estrategias)
- Raise Hell]: 214 + S
- Circle of Hell: 623+S (cerca)
- Drunker Shade: 214+K
- Shadow Mace: 6+P
- Dragon Claw: 6+HS
- Dead Angle Attack: 6+P+S

OverDrive Attacks:

- Demonic Eruption: 632146+S

Zato invoca una versión ENORME de Edy, que sale del suelo y se lanza hacia arriba. Levanta del suelo, sirve como uppercut y tiene un alcance vertical altísimo. No tanto horizontal.

- Executor: salta, 236236+S

Zato se transforma en una espada gigante que recorre los cielos. Estupenda para terminar combos voladores, es curioso que contra Millia golpee más veces y quita un tercio más que contra el resto del mundo.

- Amorphous: saca a Edy, 632146+HS

Un super rarísimo que poca gente conoce. Zato lanza a Edy desde abajo de una manera similar al Demonic Eruption. Ni mucho menos tiene el alcance del super mencionado, pero éste actúa como presa y no se puede bloquear. Claro que el situar a Edy en su sitio puede dar problemas.

Ichigeki Hissatsu:

- Blackened: P+K+S+HS, 236236+HS

Zato levanta su brazo y un pequeño rayo aparece. Si le golpeas con dicho rayo, el adversario se convierte primero en la cara de una mujer, y después en una calavera, terminando con su vida. Chunguísimo de conectar.

Estrategias de juego:

A currarroslo como cerdos. Si queréis manejar a Zato-1One vais a sudar la gota gorda, porque el personajillo esconde muchas técnicas, marranerías y argucias que aplicables a dobles os convertirán en el jugador más odiado de la comunidad GGX española.

Hay que tener muy en cuenta cómo y cuando sacamos a Edy, principalmente porque éste cuenta con su barra de vida propia, y si se agota hay que esperar a que se rellene para volverlo a sacar, y en este juego un segundo es mucho. Las formas de sacarlo son 4:

- Con P sacamos la forma estándar, es decir, el bichejo negro inmundo que nos dá manotazos con la garra. Bueno en cuerpo a cuerpo.

- Con K Edy se transformará en una sierra circular que avanza hacia el contrario pegando varias veces. Ideal para acercarse y seguir el combo.
- Con S Edy alargará su brazo como si fuese chicle, pegando manotazos hacia arriba con mucho alcance. Puede usarse como launcher y seguir con HS.
- Con HS Edy se convierte en una mina que se planta en el suelo y permanece cargándose unos segundos. Una vez transcurridos, aparece una versión XXL del Invite Hell, difícilmente bloqueable. Sorpresiva pero difícil de colar.

Tened en cuenta que si sacamos a Edy por ejemplo con K y antes de que desaparezca pulsamos HS, Edy inmediatamente se transforma en la mina, sin tener que ocultarse y esperar a que se recargue. De ahí que el saber sacarlo y aprovechar el tiempo de acción es esencial.

Es cuestión de combos, la verdad es que ocurre tres cuartas partes de lo mismo. La diferencia de sacar a Edy o no puede estar entre un combo de 8 y uno de 15, pizca más o menos. La sierra puede usarse como una versión MUY disminuida del Dime Poker de Venom, al permitir acercarse y seguir golpeando, pero yo la comparo más con el Stun Edge Potential de Ky.

Terminando: chinguísimo de manejar, pero muy sorpresivo y tremendamente fullero. Por algo es el jefe final del modo Survival (Nivel 99).

Faust (a.k.a Dr Balhead):

Sospechoso de Antiguo personaje.
Arma: escapelo King Size.

Historia:

Este luchador enmascarado está completamente rodeado de misterio. Sólo el tremendo bisturí que porta ofrece alguna pista de su identidad. ¿Cuál es su verdadera identidad? ¿Y por qué demonios lleva una bolsa de la compra en la cabeza?...

Golpes Especiales:

- Naniga Derukana: 236+P posibles objetos a caer:
 - Mini Faust
 - Faust Bomb
 - Hammer Toss
 - Meteor
- Going My Way: 236+HS (en el aire)
- Soten Enshin Rambu: 236+S...
 - Pogo Stance Cancel: ...2
 - Pogo Bag Headbutt: ...P
 - Pogo Balance: ...K
 - Going My Way:...HS
 - Pogo Mash: ..66 o ..44
- Front Door: 214+P
- Back Door: 214+K
- Attic Door Drop: 214+S
- Rerere No Tsuki: 236+K...
 - Venacapacá, cordero/a: ...4...
 - Pose Knee Launch: ...236+P
 - Giant Leap: ...236+P...

- Surgical Strike: ...236+P

- Upper Backhand: 6+P

- Pancake Press: 6+HS

OverDrive Attacks:

- NaNaNaNani Go Derukana: 236236+P

La rallada padre: Faust lanza al aire aleatoriamente 5 objetos, que luego caen en forma de lluvia diagonal. Pueden ser desde 5 meteoros a 5 caramelos que le recuperen vida al contrario.

- Shigekiteki Zetsumeikan: 236236+S

La rallada abuelo: Faust tira el escapelo por el suelo y si golpea al adversario lo noquea por unos instantes. Aparecen 4 cofres y elegimos uno con un botón (lo que sale es siempre aleatorio). Éste se abre y podemos desde atizar un golpe al contrario que le quite el 40% de la vida; a curarle un poco y darnos la leche nosotros. Encantador ^_^!

Ichigeki Hissatsu:

- Afro Autopsy: P+K+S+HS, 236236+HS

La rallada original!!. A ver como describo éste, porque tiene tela. Primero se tira nadando por los aires a ras de suelo hasta que toca los pies del adversario. Si conecta, te tumba en una camilla de quirófano, le pone 10 Kilos de C-4 en el pecho, y se aleja de la camilla con un disparador de manivela al más puro estilo Coyote. Tras coger una distancia prudencial, acciona el dispositivo, fallando éste. A los 5 intentos, se acerca a ver que leches pasa, y justo cuando pone su rostro a 10 cm del explosivo, éste explota, dejando al contrario y a ti con el pelo afro. Vuelven los 70!!.
(Buf!! Manda huevos el puto destroyer!!!)

Estrategias de juego:

No pienso extenderme aquí, no señor. ¿Por qué? Simple: el estilo de Faust es tan caótico como sus técnicas. Es lento, grande, tiene buen alcance. Golpes chorras a más no poder que sorprenden la primera vez, pero luego no valen un pimiento. Demasiados factores “graciosos” que desequilibren un combate para hacerlo limpio. Si ya es chungo conectar un super estrafalario, más jodiente es que te salga el angelito y se rían de tí. Personalmente, es el peor del juego, a pesar de que quita mucho. Se me atragantó mucho más en Survival la Baiken de nivel 60 que con el Faust de nivel 80. Dedicado a la gente rara y anónimos en general.

Testament:

Antiguo personaje - Medium Boss.

Armas: guadaña, el Cuervo con alma esclavizada de súcubo dentro, dinosaurios, demonios, veneno, cuchillos, navajas, objetos punzantes...

Historia:

Testament fue engañado para que se sometiese a un tratamiento que le proporcionaría poderes más allá de su imaginación. Un joven idealista en mitad de la 3ª Guerra mundial no podía renegar de esa oferta. Y

cumplieron su palabra: fue transformado en Gear y enviado al frente. Pero sus orígenes humanos hacían que Testament fuese consciente de las atrocidades que cometía bajo las órdenes humanas. Más tarde, cuando Justice se alzó y tomó bajo su mando a los Gears, Testament sintió una alegría malvada, al poder devolver a la humanidad la jugada. Asimismo, colaboró en la ruptura de la puerta dimensional que mantenía a Justice cautivo y que dio origen al primer torneo.

Al morir Justice, Testament recobró plenamente su forma humana y conciencia. El tremendo sentimiento de culpa por los pecados cometidos en vida provocó que fuese incapaz de vivir entre los humanos. Un día, vagando entre los bosques, se perdió en una arboleda que los lugareños denominaban “El lugar donde El Demonio dormita”. Cuando encontró a Dizzy en una cueva, asustada y sola, notó como sus poderes de Gear volvían a ser operativos, pero sin perder su capacidad de pensamiento. Asombrado ante este suceso, entabló conversación con Dizzy, y al narrarse sus vidas descubrieron lo mucho que tenían en común. La inocencia y pureza de la Gear conmovieron a Testament, que decidió protegerla de una humanidad que les había hecho tanto daño a ambos. Para proteger a “su bien máspreciado” Testament empuña su gadaña de nuevo. Y esta vez está plenamente operativo, con sus poderes al 100% y una causa justa le mueve...

Golpes Especiales:

- Raven Skull: 236+P/K
- Lunge Sickle: 214+P
- Barney Behind: 41236+S
- Barney Front: 41236+HS
- Poison Morph: 214+S
- Pose Strike: 6+P
- Big Sickle Down: 6+HS
- Dead Angle Attack: 6+P+S

OverDrive Attacks:

- Devils Blessing: 632146+HS

Testament genera una puerta dimensional mágica (pueden verse los símbolos mágicos del grimorio alrededor) y de ella sale una calavera roja gigante que golpea al rival y lo deja envenenado por 10 segundos, o hasta que Testament reciba daño directo (no bloqueado).

Ichigeki Hissatsu:

- Demon Assist: P+K+S+HS, 236236+HS

En pocas palabras, el super que todos veríamos lógico que tuviese Morrigan de acuerdo con su naturaleza. Crea una cama, el súcubo se trajina al rival y luego se lo carga. Sin miramientos.

Estrategias de juego:

Nunca me he considerado un jugador de jefes finales, y Testament no es una excepción. Eso no quita para que sea de los personajes más bestias, en dura liza con Sol, Ky y Venom, y detrás de Dizzy por potencia de golpes y falta de más supers.

Sus golpes tienen todo lo que uno desea: son imprevisibles, llegan lejos, tienen efectos secundarios y ponen negro al rival. Barney, el dinosaurio, aparece a toda leche delante o detrás, y puede golpear

duramente. La calaverita flotante hace que el cuervo te esté atacando en todo momento, y el ave dichosa puede hasta cortarte supers si tiene el día (a mí me ha cortado un Bankkimessai de Chipp). Las contras no sólo dañan, sino que encima envenenan. La guadaña llega lejos, y casi siempre son varios hits que pueden combinarse con otros.

Pero no es invencible, palabra. El super cubre toda la pantalla, pero su daño por sí sólo no es muy alto, sino que depende del tiempo que estés luego envenenado. Por ello si nos afecta el veneno y contraatacamos rápidamente, perderemos la misma vida que con una magia normal. Tenedlo en cuenta. Y pierde mucho tiempo si los dinosaurios no llegan a golpear, así que a saltar como chinos.

Testament es ciertamente un personaje abusón. No tanto como Dizzy, pero es sumamente bestia, tanto o más que Sol, Ky o Venom, con la diferencia de que para alcanzar los niveles de bestialidad de Testament, has de hacer combos larguísimas. Testament, en cambio, quita mucho de cada golpe, por lo que no es necesario.

Dizzy:

Nuevo personaje – Final Boss.

Armas: un Ángel y un Demonio pegados a su espalda.

Historia:

Dicen los lugareños que cuando la abandonaron, una pobre huérfana dejada en la plaza en mitad de la noche, era sólo un bebé humano. Una pareja de ancianos decidió cuidar de ella, al no tener descendencia.

Pero en menos de un año, su crecimiento a todas luces era anormal. Aparentaba 13 años y su inteligencia era superior a la de muchos ancianos. Esto atemorizó a los pueblerinos, que la creían una poseída. Su naturaleza de Gear se confirmó un año más tarde, cuando se reveló que tenía alas y cola. Pero sus padres adoptivos no podían aceptarlo, y sabían que se produciría un linchamiento si la veían en su estado normal. Sin contar que si de veras su hija adoptiva era un Gear, lo menos que ocurriría si reaccionaba a los ataques era que del pueblo no iba a quedar ni el recuerdo. Por ello la escondieron en un bosque, donde las gentes no osaban entrar. Le llamaban “El lugar donde el Demonio dormita”.

Viviendo sola en una cueva en dicho bosque, un día fue descubierta por los científicos locales, que rápidamente avisaron al ejército, e inmediatamente se la puso bajo arresto para experimentar con ella. A Dizzy esto de las agujas y los bisturís no le hizo excesiva gracia, por lo que se escapó de la menos delicada de las maneras de sus instalaciones (que dejaron de parecer edificios cuando ella se largó). Dizzy trató de volver a su casa, pero estaba cercada por los militares, y no quería matar a más gente. Por ello está arrinconada en su cueva, temerosa de cualquier intrusión...

Golpes Especiales:

- Spinning Scythe: 236+S
- Ice Pillar: 236+H
- Razor: 421+S
- Demon Teeth Slow: 214+P
- Demon Teeth Fast: 214+K
- Demon Teeth Shield: 214+S
- Demon Teeth Laser: 214+HS
- Dead Angle Attack: 6+P+S

OverDrive Attacks:

- Flames of Hell: 632146+S

Dizzy crea una serie de explosiones terrestres que salen de ella y llegan hasta el final del escenario (que no de la pantalla). Como un Power Geyser, pero 8 veces, y de continuo.

- Demon Archer: 34123646+P

Dizzy crea enfrente suya un círculo de energía de unos 2 metros de diámetro. Si estás dentro de él, dando igual si estás cubierto, eres atrapado por el grimorio y transformado en una estatua. El Demonio cobra forma completa y te lanza 6 flechas de fuego. Difícil de hacer hasta decir basta.

- Omega Laser II (La Venganza!!): 6464641236+HS

Requiere la barra de Tension llena hasta los topes. El Demonio lanza 2 rayos de poca potencia (6 hits) para ir preparando el terreno. A continuación, aparece una cabeza de dragón inmensa que vomita un chorro de Laser que deja al de Justice en chispas de feria. Acaba con el 85% de la vida, no puede cubrirse completamente con el Special Blocking (dura demasiado) y normalmente deja en pájaros. Sin duda alguna, el super más basto del juego, y uno de los mayores de la historia.

Ichigeki Hissatsu:

¿Pero es que estáis locos?!!! ¿Creeís que Dizzy necesita esas mariconadas para dejar a cualquier jugador el culo como la bandera del Japón? Andaaa...

Estrategias de juego:

No tiene. Dizzy es el jefe final de GGX, el escollo insalvable. Sus golpes son técnicos, brutales y combinables. Sus magias pueden calificarse de impenetrables. Y los supers le otorgan una ventaja que no necesita, pero encima se la dan larga, porque son capaces de desintegrarte en milésimas.

¿Creeís que exagero cual andaluz ezaborío? Pues no, soy de Cuenca y allí no tenemos sentido del humor. Cuando digo que Dizzy no puede ser más completa, es una verdad como la Catedral de Burgos. No sólo tiene un repertorio de magias a larga, media y corta distancia que quitan el hipo (y de paso, la vida). Encima es que muchos de sus golpes normales son tan estratégicamente puñeteros que no necesita ni magias para romper cualquier ataque. Los S y HS de pie son un buen ejemplo. En velocidad, sobre suelo es de rapidez media, pero en el aire vuela como un F-14. Posee triples saltos, deslizamientos constantes, super saltos que dejan en nada a Chipp...

Sobre los Super podría extenderme, y pienso hacerlo (además, estoy con la música de Geese Howard en Real Bout y me siento motivado). El más simple es el Flames of Hell, que levanta al adversario del suelo o sirve para hacer un pequeño finisher de 8 explosiones y dejarle la espalda como Hiroshima, pizca más o menos. El Demon Archer es muy complicado de realizar, y encima requiere tiempo de cargar la diagonal. Pero queda compensado al ver la inmensa cantidad de vida que roba, y que encima no se puede bloquear, sino sólo esquivar. Eso sí, no remata a yacientes (menos mal!!!). Y del Omega Laser qué os voy a contar... para superar al de Justice ya tenía que ser basto, y lo supera con creces.

Además cuenta con una ventaja que Justice no tenía, y es que es menuda, por lo que se libra de combos fácilmente. Vale, no acojona como acojonaba Justice nada más verle tirar el Michael Sword, pero hay que decir que es un Gear a medio transformar todavía. Como salga crecida en GG3, como dijo Carlos Sainz: "La cagamos, Luis".

- **Trucos y poses especiales:**

Selección de personajes ocultos:

Para sacarlos a Testament y a Dizzy hay 2 maneras: la limpia y la guarripa.

- La limpia: Testament se desbloquea si conseguís vencerle en el Survival mode (aparece en el nivel 20). Dizzy se desbloquea si la vencéis en el Survival mode (aparece en nivel 30). No es excesivamente difícil.
- La guarripa: en la pantalla de título, pulsar abajo, derecha, derecha, arriba, Start. Esto desbloquea a Testament y Dizzy.

Para los impacientes aquí va la lista de rivales fijos del modo Survival:

- 20: Testament.
- 30 Dizzy.
- 40: Gold Chipp.
- 50: Gold Potemkin.
- 60: Gold Baiken.
- 70: Gold Venom.
- 80: Gold Faust.
- 90: Gold Millia.
- 99: Gold Zato (y a echarle huevos al Victorino).

Guilty Gear Mode:

Un premio fabuloso para los jugadores expertos. Para conseguir esta opción oculta, hay que pasarse nada más y nada menos que los 100 niveles del modo Survival, o bien terminarse el juego con todos los personajes, no importa si continuáis o no. No existe código guarripa para habilitarlo.

¿Y esto del GG Mode que es? Una opción oculta que cambia varios parámetros de juego y nos da versiones EX de algunos personajes. A grandes rasgos, acelera el juego hasta hacerlo comparable al GG original (por lo visto, Ark System Works recibió quejas referentes a la bajada de velocidad en la máquina). Pero si se analiza más profundamente, vemos que todos los personajes reciben cambios u golpes nuevos. Por ejemplo, el Bandit Revolver de Sol puede ejecutarse dejando presionada K, y golpea 5 veces en vez de 2. El Super de la serie de Chipp se ve modificado en cantidad de hits y ejecución de golpes. Baiken posee un Tatamigaeshi triple con 236+HS. Lo mejor es sacarlo y ponerse a experimentar, porque salen cosas muy raras. Realmente es redescubrir el juego, y una opción que alarga las horas a dobles hasta el infinito.

Pero de todos los cambios que el GG mode ofrece, hay uno que merece mención aparte: Ky Kyske. Al elegirlo, vemos que no es el Ky de siempre, sino una versión "Orochi" (valga la tontería) con nuevos golpes, velocidad aumentada y distintos supers. Su Stun Edge Potential es distinto, El Crescent Slash se realiza al triple de velocidad y el Super Ride the Lightning se hace con 623+HS, siendo una versión Uppercut de dicho OverDrive Attack. También hay que decir que para equilibrar un poco, le han bajado la capacidad de combo. Realmente flipante.

Poses especiales:

Que no podían faltar en un juego de tal calidad. Aquí están todas:

- Sol VS Ky.
- Sol VS Dizzy.

- Sol VS Ax1.
- Zato VS Millia.
- Zato VS Venom.
- May VS Johnny.

Colores ocultos:

Cada personaje cuenta con la friolera de 10 colores de vestimenta distintos. Se irán habilitando todos a medida que se vayan completando niveles en el modo Survival con diversos personajes, pero una vez que se complete del Survival Mode tardando menos de 10 minutos, todos estarán disponibles (hala, a darle al mando). Así se seleccionan:

K - color original
 P o S o HS – Variantes generales.
 Start o 2 botones de ataque a la vez – alternativos.
 Estos están disponibles desde el principio.

Colores secretos:
 Mantener pulsado P o K o S o HS o Start o 2 Botones. Se habilitan terminando el Survival.

Watch Mode:

Una da las cosas con las que la gente flipaba en el GG original era con las combos que la máquina se hacía en los combates demo. En GGX, no tanto, son bastante flojetes y parcos en técnica. Remedemos esto: Pulsad R+L en la pantalla de inicio. Tras unos segundos, la computadora empezará combates demos DE VERDAD, es decir, de los majos.

Hipótesis, rumorología avanzada y cábalas diversas:

Una pequeña sección en la cual voy a soltarme la coleta y hacer todo tipo de hipótesis visto que los cabrones de Ark System Works no les ha salido en gana explicar los finales como en el GG original.

- Sol Badguy es el que derrota a Dizzy (eso está claro, es el prota), pero a diferencia de Justice, no la mata. ¿Habrà descubierto por fin que los gears no tienen por qué ser obligatoriamente malos o Dizzy guardará alguna clase de parentesco con Sol?.
- En los finales tanto de Dizzy como de Jhonny y May, Dizzy aparece como integrante de la tripulación del barco de huérfanos de Johnny. Es de suponer que acabará de pirata y enchochada con Johnny. Una pena.
- Claro que en el de Potemkin aparece derrotada por él y a punto de ser trasladada a Zepp. La liberará la tripulación pirata o la veremos en GG3 al servicio de Zepp lobotomizada como Potemkin?.
- En el final de Zato vemos como se libera de su sombra simbiote, y en el de Millia aparece ella llevando una vida normal. Es de suponer que Zato ha muerto en la operación o bien ha perdido sus poderes. ¿Cómo le veremos en GG3?.
- Venom parece quedar como jefe del Clan de La Sombra, o por lo menos así lo aparenta en su ilustración final. Sería una gran pérdida que no apareciese en GG3.
- Jam, por supuesto, abre su dichoso restaurante. ¿Se retira de la lucha, pues?. Será la primera mujer emancipada que prefiere las cacerolas y los platos a patear unos cuantos culos de luchadores misóginos y machistas...

- Tanto Chipp como Anji siguen con su entrenamiento, así que no debieron pasar de las rondas finales. ¿Se harán socios?. Who knows...

- Baiken por lo visto sigue en su búsqueda del científico creador de los gears. ¿Se asociará con Sol ya que buscan lo mismo y ambos son inmortales? Recordemos que en el GG original, Baiken sólo salía si llevabas a Sol o Ky, y luce el mismo símbolo en la frente que Sol y Justice. ¿Habrás tomado? Sólo faltaba un hijo de ambos. Ya entonces sí que sería el caos total...

- Si quieren terminar la saga de Sol Badguy, por puñetas ha de salir en científico creador de los gears en GG3. Me juego el cuello a que saldrá como jefe final, habiendo experimentado en su propio cuerpo, y será aún más poderoso que Justice o Dizzy.

(Aviso para navegantes: el que escriba esto implica que todo son opiniones personales. No abriré la boca sin mi abogado si alguien se las toma demasiado en serio. El que escribe esto está hoy muy fumado. Gomen Nasai!!).

- Curiosidades y coñas ocultas en Guilty Gear X:

- ¿Sabéis como se llamaba el antiguo cantante de Helloween (grupo heavy alemán bastante bueno)? Kyleas Kyske. Chúpate esa.

- Siguiendo con el heavy: en el escenario de Testament (Hell) hay una roca con forma de calavera. Vale, pues sale la portada de un disco de Iron Maiden de finales de los 80.

- Y sin dejar al heavy: el escenario de Zato es otro pedazo de homenaje a otra portada de álbum de Judas Priest (aunque obviamente, al bicho le han quitado el logo del grupo de la frente).

- Por cierto, el Super de Ky (Ride The Lightning) es el nombre de una pedaso canción de Metallica.

- Y el Destroyer de Zato (Blackened) es otra canción de Metallica.

- El conocido golpe de Potemkin Hammer Fall es también un más conocido grupo de Heavy épico italiano, aunque cantan en inglés

- Sin contar con que el Destroyer de Axl (Hellraiser) aparte de ser una película de horror dirigida por Clive Baker, es otra canción de Hammerfall.

- Y sin contar tampoco que el Destroyer de Sol es otro grupo heavy de los 80: Napalm Death.

- El Dargon Chariot (Destroyer de Anjii) es otra canción de Blind Guardian.

- Caso aparte el de Millia: el Super (Emerald Sword) es el nombre del 1º single de HammerFall, y el Destroyer (Iron Maiden) canta por sí solo.

- ¿Es cosa mía, o los bichejos que salen en el escenario de Dizzy (Grove) son clavados a Sasami, el bisho de Tenchi Muyo?.

- Para seguir con la coña: el Super de la bola de Jam es igual, tanto en nombre como en aspecto, al de Chun Li en X-Men VS SF...

- ...Claro que su otro Super está claramente copiado del de Kim Kaphwan en Real Bout/Real Bout Special. Hasta sale el Fénix de fuego y todo.

- El ángel femenino que sale de la espalda de Dizzy es igual al que invocaba Donovan en Vampire Hunter: DarkStalkers 2. Además, también emite columnas de hielo. Ya puestos, que le pongan a la niña una espada y eso no se lo salta ni Sergei Buvka.

- ¿Alguien se ha pispado de que la locomotora del escenario de Axl (London) es la locomotora del tren del Final Fantasy 8?
- ¿No recuerdan sospechosamente las piratas del escenario de Johnny/May (MayShip) a gentes como Sakura, Nakoruru, Rimoruru... de otros juegos de lucha?
- En el escenario de Jam (China) podemos ver en una esquina al venerable maestro Tung Fu Rue (Fatal Fury, Fatal Fury Special, Real Bout Special, Real Bout 2).
- Y puestos a pensar mal, las gentes del escenario de Baiken son clavaicas a integrantes de la infame serie Rurouni Kenshin, en especial la chica del pelo largo que era la novia de Kenshin en los OVA's.
- El Glitter is Gold de Johnny posee un nombre no oficial, que es Toss Coin. En Final Fantasy 5 hay un comando llamado Toss coin que consiste en lanzar monedas al adversario, restando 3000 puntos de vida. ¿Homenaje al Final Fantasy con el Weapon más imposible de la historia?. Quien sabe.
- Y los Hidroaviones que aparecen en el escenario de Johnny son calcados a la flota pirata que aparecía en Porco Rosso. A estas alturas yo ya no creo en las casualidades.
- Jam se ríe exactamente igual que Naga en Slayers, Mature en KOF 96 o Kodachi en Ranma ½. ¿Estereotipo o falta de dobladoras?
- En el escenario de Anji/Baiken/Chipp podemos observar un buzón con un par de nombres escritos bajo una sombrilla. Este símbolo indica que los que están bajo la sombrilla se aman. Bueno, pues pone Axl & Megumi. Y la pintada tiene años por lo visto. Este Axl y sus viajes temporales...
- Sin dejar a Axl, supongo que todos sabréis que es un homenaje a Axel Rose y Slash, el cantante y guitarrista respectivamente de Guns'n roses. Hasta lleva el pañuelo en la cabeza.
- ...Claro que también lleva pañuelo Billy Kane, al que Axl le copia un par de golpes y el OverDrive.
- ¿Por qué recuerda tanto Testament en su aspecto andrógino y ropajes a Marilyn Manson?
- Y para acabar de rallar al personal, aquí va la definitiva: ¿Es Faust el primer personaje de la historia del Beat'em Up abiertamente GAY? Las voces dan que pensar, su lengua se alarga de manera sospechosa y encima uno de sus golpes consiste en salir del armario. Tiembla, Beniemaru, tu tradición de reinona está a punto de acabar...

Colaboraciones & agradecimientos:

- Ben Cureton:(Tragic@gamecombos.com) sin el cual esta guía nunca habría sido posible. Su manual de GGX hallado en gamefaqs.com y su vasto conocimiento sobre la saga hacen que me quite el sombrero ante su sapiencia. No solo los americanos saben combear!!.
- Mr Karate: (MrKarate@mixmail.com) que sigue siendo un guarro con Venom aunque se prodigue poco (Suelta el Marvel Vs Capcom 2 un rato, killo!)
- Spike Spiegel: que rompe las leyes de la física con Ky.
- Branigan: que aprende rápido el jodio a pesar de que no le sale la combo que quiere con Ky.
- Lobato: que maneja a Jam como si fuese Carmen Electra.
- Nacho Gusanagi: que es una lumbrera en el KOF, pero que en GGX no da una (aunque reconozca que el GGX le da 1000 patadas a KOF99 & 2000).
- Jaeger: que tiene un serio problema con las kendokas en general y con Baiken en particular.
- 3Ki: que tiene muy buen gusto para los RPG's y no es mal alumno con Chipp.

- Doc Ego & Trax, que no se las apañan mal y en cuanto salga (si es que sale) el anime de Guilty Gear serán los primeros en facilitármelo.
- Grupos escuchados durante la escritura de este legajo: Blind Guardian, Metallica, SR-71, HammerFall, Status Quo, StarJam Corporation, Pink Floyd, Stratovarius, Bomb Factory, Manowar, Black Sabbath, Kiss, X-Japan, Iron Savior, Queen, Iced Earth, Rhapsody, Yasunori Mitsuda, Motoi Sakuraba, la SNK Orchestra, el maestro John Williams y tantos otros...
- Historias oficiales sacadas de la web de Guilty Gear X: www.guiltygearx.com/english.
- Ajustes sobre historia, algún que otro combo y tonteridas varias del canal del IRC Hispano #Guilty_Gear_X. Visítadlo!
- Trepanaciones y críticas salvajes de las gentes del canal del IRC Hispano #MII (Mailing List de Lucha).
- Y yo mismo: Kim_Kapwham@hotmail.com. Que tiene el dudoso honor de ser de los pocos habitantes de Madrid que juega al GGX y busca rivales dignos en otras provincias. Espero veros en el Salón del Manga de Barnacity 2001 para darnos unos tajos, lectores. Con Sol no me para ni Daisuke Ishitawari.
Cumming Soon: *The Capcom VS SNK 2 FILES!! (si es que el juego merece la pena, claro!).*
Taekwondo no shinrui mitemasho!!!