

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
|4) COMANDI:|
|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\

I comandi sono i seguenti e non possono essere modificati:

- i tasti direzionali muovono il personaggio nelle otto direzioni
- pulsante A: Pugno
- pulsante B: Calcio
- pulsante L: Difesa
- pulsante R: Salto

Premendo START si metterà in pausa il gioco, mentre il tasto SELECT serve per scambiare il personaggio controllato nella modalità 1P Double Dragon Game.

Il Giocatore 1 utilizzerà Billy Lee (castano e vestito di blu)
Il Giocatore 2 utilizzerà Jimmy Lee (biondo e vestito di rosso)

Billy e Jimmy hanno lo stesso set di mosse e, colori a parte, sono identici in tutto e per tutto.

Oltre ai Calci e ai Pugni semplici i personaggi possono eseguire un gran numero di attacchi. Con il Calcio semplice è possibile respingere le armi che vengono lanciate. Anche i nemici, con le loro tecniche, sono in grado deviare le armi scagliate dai personaggi.

TECNICHE DI BASE

Montante
Calcio Rotante
Calcio Basso
Serie di Calci
Afferrare per i capelli
Blocco alle spalle

TECNICHE VOLANTI

Calcio Volante in avanti
Calcio Volante all'indietro
Calcio in Picchiata
Calcio Uragano
Rimbalzo al muro

TECNICHE IN CORSA

Corsa
Pugno in Corsa
Calcio in Corsa
Calcio Rotante in Corsa

TECNICHE DI POTENZA

Inginocchiarsi
Super Montante
Super Ginocchiata

TECNICHE SPECIALI

Gomitata
Calcio all'indietro
Testata

TECNICHE D'ATTERRAMENTO

Schiacciare il nemico
Sedersi sul nemico
Rialzarsi velocemente

TECNICHE DIFENSIVE

Parata
Contromossa

=====
TECNICHE DI BASE
=====

Le seguenti tecniche sono le più comuni e le più semplici da realizzare.

MONTANTE

(Pugno, quando il nemico è stordito)

Questa tecnica viene eseguita automaticamente quando il personaggio non è molto vicino al nemico. L'attacco consiste in due Pugni semplici, seguiti subito dopo da un Montante che fa cadere inesorabilmente il nemico a terra. Il personaggio può eseguire sempre questa tecnica quando l'avversario è stordito, anche senza usare in precedenza i Pugni semplici. Il Montante dà la possibilità di colpire nuovamente il nemico mentre questi è ancora in aria.

CALCIO ROTANTE

(Calcio, quando il nemico è stordito)

Questa tecnica viene eseguita automaticamente quando il personaggio non è molto vicino al nemico. L'attacco consiste in un Calcio semplice, seguito subito dopo da un Calcio Rotante che fa cadere inesorabilmente il nemico a terra. Il personaggio può eseguire sempre il Calcio Rotante quando l'avversario è stordito, anche senza usare in precedenza il Calcio semplice. Con questo attacco è possibile respingere le armi che vengono lanciate.

CALCIO BASSO

(Giù + Calcio)

Il personaggio attacca con un Calcio Basso. Questa tecnica possiede un raggio d'azione inferiore al Calcio semplice ma è molto utile per colpire i nemici quando questi si inginocchiano. Il Calcio Basso è in grado di stordire gli avversari colpiti.

SERIE DI CALCI

(Giù + Calcio, quando il nemico è stordito)

Il personaggio attacca l'avversario con una serie di rapidi calci. Questa è la tecnica più potente a disposizione ma è lunga nella sua esecuzione e lascia il personaggio indifeso agli attacchi alle spalle. Per questo motivo è consigliato usarla solo quando è presente un solo nemico oppure quando si è con le spalle coperte.

AFFERRARE PER I CAPELLI

Questa tecnica viene eseguita automaticamente quando il personaggio è molto vicino al nemico, e questi si trova già stordito a causa di un qualsiasi attacco precedente. Il personaggio afferrerà l'avversario per i capelli e lo immobilizzerà, senza che questi possa divincolarsi dalla presa. Alcuni nemici però sono in grado di liberarsi, se non sono stati sufficientemente indeboliti in precedenza. Il metodo più rapido per stordire un avversario è quello di colpirlo con un Calcio semplice.

Da questa posizione:

- premendo il tasto Calcio è possibile colpire ripetutamente con le Ginocchiate sino ad un massimo di tre.
- premendo il tasto Pugno oppure Salto, è possibile lanciare il nemico alle proprie spalle. L'avversario scagliato in questa maniera danneggerà altri eventuali nemici colpiti. Dopo aver effettuato il Lancio, il personaggio sarà

rivolto dall'altra parte.

- premendo Su + Calcio si colpirà il nemico con un violento Calcio Frontale, facendolo volare via e liberandolo così dalla presa. Dopo averlo scagliato in aria è possibile colpirlo nuovamente con una Testata prima che cada a terra.
- se si viene colpiti da altri avversari, si perderà la presa sul nemico immobilizzato.
- se si sta immobilizzando l'altro personaggio, per liberarlo manualmente bisogna muoversi nella direzione contraria a quella verso cui si è rivolti.

Indipendentemente dalle tecniche utilizzate, l'avversario immobilizzato può subire massimo tre colpi.

BLOCCO ALLE SPALLE

Effettuarlo:

È possibile bloccare i nemici prendendoli da dietro. Per fare questo bisogna posizionarsi dietro di loro e "raggiungerli" alle spalle. Giocando da soli è molto difficile riuscire ad effettuarlo poichè quasi mai i nemici mostrano le spalle al personaggio, mentre risulta molto più semplice eseguirlo in due, attaccando alle spalle un nemico impegnato ad affrontare l'altro giocatore. Una volta bloccato un nemico, questi non reagirà e sarà completamente vulnerabile agli attacchi dell'altro giocatore. Per liberare manualmente il nemico bisogna premere la direzione contraria a quella verso cui si è rivolti. Il nemico verrà liberato automaticamente dopo che avrà subito almeno un colpo. È possibile utilizzare questa tecnica solo contro Williams e Roper: gli altri nemici ne sono immuni.

Subirlo:

Anche i nemici sono in grado di bloccare alle spalle il personaggio. Quando ciò accade, la propria energia vitale diminuirà lentamente, anche se non si sta subendo alcun attacco. Per liberarsi dal Blocco è sufficiente premere il tasto Salto e il personaggio eseguirà una Doppia gomitata, facendo cadere a terra il nemico alle proprie spalle. Mentre si è bloccati, è possibile anche colpire in avanti premendo il tasto Calcio. Con questo attacco è possibile respingere le armi che vengono lanciate. Il personaggio verrà liberato automaticamente dopo che avrà subito almeno un colpo. Gli unici nemici in grado di eseguire il Blocco sul personaggio sono Williams e Roper.

TECNICHE VOLANTI

Mentre si è in aria durante il Salto è possibile utilizzare diversi attacchi.

CALCIO VOLANTE IN AVANTI

(Calcio, mentre si è in aria)

Questo attacco consiste in un calcio volante eseguito nella direzione verso cui è rivolto il personaggio. È una tecnica poco utile, a meno che non sia effettuata da molto vicino, poichè i nemici tendono ad inginocchiarsi o ad allontanarsi quando il personaggio salta. Il Calcio Volante in Avanti può essere eseguito sul posto, mentre si cammina e anche mentre si corre.

Con questo attacco è possibile respingere le armi che vengono lanciate.

CALCIO VOLANTE ALL'INDIETRO

(Indietro + Calcio, mentre si è in aria)

Questo attacco consiste in un calcio volante che colpisce gli avversari presenti alle spalle del personaggio. È una tecnica poco utile, a meno che non sia effettuata da molto vicino, poichè i nemici tendono ad inginocchiarsi o ad allontanarsi quando il personaggio salta. Il Calcio Volante all'Indietro può essere eseguito sul posto, mentre si cammina e anche mentre si corre. Dopo aver effettuato questa tecnica, il personaggio sarà rivolto dall'altra parte. Con questo attacco è possibile respingere le armi che vengono lanciate.

CALCIO IN PICCHIATA

(Giù + Calcio, mentre si è in aria)

Il personaggio si lancia rapidamente verso il basso colpendo con un calcio. Questa tecnica possiede un raggio d'azione non elevato ma è molto utile per colpire i nemici quando questi si inginocchiano o si allontanano dal personaggio. Il Calcio in Picchiata può essere eseguito sul posto, mentre si cammina e anche mentre si corre. Con questo attacco è possibile respingere le armi che vengono lanciate.

CALCIO URAGANO

(Pugno + Calcio, mentre si è in aria)

Il personaggio, mentre si trova in aria, ruota su sè stesso colpendo con la gamba tutti i nemici nelle immediate vicinanze. Questa tecnica è molto utile quando si è circondati perchè è in grado di colpire in tutte le direzioni. Il Calcio Uragano copre un'area ridotta se eseguito sul posto ed è difficile che vada a segno se gli avversari non sono molto vicini. I nemici inoltre tenderanno ad allontanarsi o ad accovacciarsi ogni volta che il personaggio salta, diminuendo ulteriormente le probabilità che questa tecnica li colpisca. Il Calcio Uragano può essere eseguito sul posto, mentre si cammina e anche mentre si corre.

RIMBALZO AL MURO

(Salto, toccando una parete mentre si è già in aria)

Si possono sfruttare le pareti presenti nel gioco per rimbalzarci sopra e raggiungere altezze maggiori. In questa maniera sarà possibile evitare anche gli attacchi aerei dei nemici. Dopo essere rimbalzati al muro è possibile eseguire una qualsiasi tecnica volante.

TECNICHE IN CORSA

Nel gioco i personaggi hanno anche la possibilità di correre e di eseguire attacchi in movimento.

CORSA

(premere una prima volta Destra o Sinistra, poi farlo rapidamente di nuovo, questa volta tenendo premuta la direzione)

Grazie alla corsa è possibile spostarsi rapidamente durante la missione. Il personaggio può scattare verso Destra o Sinistra, ma non verso l'alto o il basso, inoltre non è possibile spostarsi verticalmente mentre si è in movimento. La corsa si interrompe quando si rilascia la direzione, oppure dopo aver eseguito un attacco, oppure subendo danni dai nemici. Durante lo scatto è anche possibile saltare per poi effettuare le varie tecniche volanti. Non è consigliato correre per lunghi tratti poichè avanzare rapidamente durante la missione significa anche far comparire un maggior numero di nemici.

PUGNO IN CORSA

(Pugno, mentre si sta correndo)

Il personaggio attacca con un rapido pugno durante la corsa. Questa tecnica possiede un raggio d'azione molto breve ed il nemico colpito cade inesorabilmente a terra. Una volta eseguita questa tecnica la corsa si arresterà. Con questo attacco è possibile respingere le armi che vengono lanciate.

CALCIO IN CORSA

(Calcio, mentre si sta correndo)

Il personaggio termina la sua corsa per sferrare un calcio in avanti. Rispetto al Pugno in Corsa, questa tecnica possiede un maggiore raggio d'azione e quindi sarà più sicura da utilizzare poichè non bisognerà essere molto vicini al nemico affinché vada a segno. Con questo attacco è possibile respingere le armi che vengono lanciate inoltre è molto utile per scagliare i nemici nei fossati.

CALCIO ROTANTE IN CORSA

(Pugno + Calcio, mentre si sta correndo)

Durante la corsa, il personaggio salta brevemente per poi colpire con un calcio rotante. Rispetto alle altre tecniche in corsa, questo attacco non solo possiede un raggio d'azione superiore ma è anche in grado di travolgere tutti i nemici che colpisce. Il Calcio Rotante in Corsa è ottimo per farsi strada tra gli avversari nelle situazioni difficili.

=====

TECNICHE DI POTENZA

=====

Le seguenti tecniche prevedono un certo tempismo nell'esecuzione.

INGINOCCHIARSI

(Pugno + Calcio)

Alcune tecniche possono essere eseguite solo quando il personaggio si trova inginocchiato. Questo movimento si esegue premendo assieme i tasti Pugno e Calcio. Il lasso di tempo in cui il personaggio rimane inginocchiato è breve quindi bisognerà essere precisi nell'eseguire subito la tecnica desiderata. Rimanendo inginocchiati è possibile anche schivare gli attacchi nemici e le armi lanciate. Mentre si è in questa posizione non è possibile voltarsi dall'altra parte perciò è bene stare attenti ai nemici che si trovano alle spalle del personaggio. Ci si inginocchia anche quando ci si sta rialzando dopo essere caduti a terra e quando si atterra dopo un Salto o un attacco volante, ma in questi casi non è possibile eseguire subito dopo una tecnica di potenza.

SUPER MONTANTE

(Pugno, mentre si è inginocchiati)

Il personaggio attacca con un Super Montante in grado di infliggere danni notevoli al nemico. Graficamente questo attacco è identico al normale Montante ma vanta una potenza ben maggiore. Questa tecnica può essere eseguita solo nella direzione verso cui guarda il personaggio ed inoltre dà la possibilità di colpire nuovamente il nemico mentre questi è ancora in aria.

SUPER GINOCCHIATA

(Calcio, mentre si è inginocchiati)

Il personaggio attacca con una potente ginocchiata volante in grado di scagliare molto lontano l'avversario colpito. Questa tecnica possiede un discreto raggio d'azione, concede la possibilità di colpire più nemici contemporaneamente ed è il secondo attacco più potente a disposizione del personaggio.

=====

TECNICHE SPECIALI

=====

Premendo assieme più tasti si possono effettuare dei colpi speciali.

GOMITATA

(Pugno + Salto)

Questa tecnica consiste in una poderosa gomitata che colpisce uno o più nemici posizionati alle spalle del personaggio. È sicuramente uno degli attacchi migliori a disposizione, anche se non possiede una grande potenza offensiva, e permette di eliminare rapidamente qualsiasi nemico. A dispetto delle apparenze, la Gomitata possiede un discreto raggio d'azione. Gli avversari colpiti da questa tecnica cadono a terra proni.

CALCIO ALL'INDIETRO

(Calcio + Salto)

Questa tecnica consiste in un calcio all'indietro sul posto che colpisce uno o più nemici posizionati alle spalle del personaggio. A differenza della

Gomitata, è più lento nell'esecuzione. Questo attacco ha anche il difetto, se manca il nemico, di lasciare il personaggio vulnerabile. Dopo aver effettuato il Calcio all'indietro, il personaggio sarà rivolto dall'altra parte. Con questo attacco è possibile respingere le armi che vengono lanciate. Questa tecnica è identica al Calcio Volante all'indietro.

TESTATA

(Destra o Sinistra + Pugno + Calcio)

Questa tecnica consiste in un colpo di testa eseguito nella direzione in cui si cammina. È l'attacco con il minor raggio d'azione e va a segno solo quando il nemico è vicinissimo, quindi è molto rischioso da utilizzare. Questa tecnica ha anche il difetto, se manca il bersaglio, di lasciare il personaggio vulnerabile agli attacchi nemici. Si può utilizzare la Testata anche per colpire, prima che cadano a terra, gli avversari lanciati in aria .

=====

TECNICHE D'ATTERRAMENTO

=====

Quando l'avversario cade sul pavimento è possibile continuare ad attaccarlo prima che si rialzi.

SCHIACCIARE IL NEMICO

(Pugno + Calcio, quando il nemico è a terra)

Dopo aver fatto cadere un avversario a terra è possibile saltargli sopra schiacciandolo sotto i piedi. Questa tecnica si può eseguire sia quando il nemico è prono, sia quando è supino. È possibile schiacciare più volte consecutivamente l'avversario continuando a premere assieme i tasti Pugno e Calcio. Di solito il nemico si rialza dopo essere stato colpito la prima volta ma, meno energia possiede, più lento sarà nel reagire e quindi lo si potrà schiacciare più volte.

SEDESI SUL NEMICO

(direzione Giù, quando il nemico è a terra supino)

È possibile sedersi sui nemici quando essi sono con la schiena a terra. Per fare questo bisogna premere la direzione Giù quando si è all'altezza del busto dell'avversario supino. I nemici bloccati possono reagire velocemente spingendo via il personaggio e liberandosi così dalla presa. Ogni volta che ciò accade si subirà un lieve danno. Meno energia possiede il nemico bloccato, più lento sarà nel reagire.

Da questa posizione:

- premendo più volte il tasto Pugno è possibile attaccare ripetutamente il nemico al volto con le mani sino a quando egli non si libera oppure termina la propria energia.
- premendo la direzione Su ci si rialzerà manualmente, liberando così il nemico dalla presa.
- se non si preme alcun pulsante, il nemico si libererà da solo dopo alcuni

istanti.

- se si viene colpiti da altri avversari, si perderà la presa sul nemico immobilizzato.

Anche i nemici possono sedersi sul personaggio per attaccarlo. In questo caso per liberarsi dalla presa bisogna premere ripetutamente il tasti Pugno e Calcio.

RIALZARSI VELOCEMENTE

(premere ripetutamente i tasti Pugno e Calcio quando si è a terra)

Quando il personaggio cade a terra è possibile rialzarsi in pochi istanti premendo ripetutamente i tasti Pugno e Calcio. In questa maniera si potrà subito tornare all'attacco.

=====

TECNICHE DIFENSIVE

=====

Oltre alle tecniche d'attacco, il personaggio è in grado anche di difendersi.

PARATA

(pulsante Difesa)

Grazie alla Parata è possibile difendersi dagli attacchi nemici senza subire danni. Questa tecnica si può eseguire solo da fermi o mentre si cammina e, una volta effettuata, il personaggio rimarrà immobile in posizione difensiva per alcuni istanti prima di rimettersi in posizione normale. Durante questo lasso di tempo si pareranno automaticamente le tecniche degli avversari. Non tutti gli attacchi nemici possono essere parati.

CONTROMOSSA

(Difesa, mentre si sta per subire un attacco)

Premendo il pulsante Difesa nel momento in cui si sta per essere colpiti, il personaggio afferrerà il nemico e lo scaglierà alle proprie spalle. Questa tecnica necessita di un certo tempismo per essere eseguita correttamente. Premendo troppo presto, si effettuerà la semplice Parata; premendo troppo tardi invece non sarà possibile difendersi e si subiranno danni. Non tutti gli attacchi nemici possono essere trasformati nella Contromossa.

=====

SALTO & ARRAMPICARSI

=====

Il Salto è una abilità importante del gioco per schivare gli ostacoli e serve anche per raggiungere posti più elevati. Questa abilità può essere eseguita verso destra o verso sinistra ma non la si può usare per spostarsi verticalmente o per saltare all'indietro. Durante i momenti di lotta, è sconsigliato usare il Salto senza poi eseguire una tecnica volante sia perchè

i nemici tendono ad allontanarsi, vanificando così la possibilità di usare efficacemente gli attacchi aerei, sia perchè il personaggio è completamente vulnerabile a qualsiasi tecnica avversaria.

Per salire e scendere dalle scale invece, è sufficiente premere la direzione Su o Giù a seconda dei casi. Una volta raggiunta la sommità o il bordo, il personaggio si riposiziona automaticamente. Mentre si è aggrappati, si è vulnerabili e non si può attaccare in alcun modo, perciò è meglio evitare di rimanere ad altezza d'uomo in presenza di nemici. È possibile salire o scalare anche mentre si possiedono armi, tranne gli Oggetti pesanti.

ARMI

Nel gioco sono presenti cinque categorie di armi:

- Armi da lancio
- Armi orientali
- Fruste
- Oggetti pesanti
- Sbarre

Tolti gli Oggetti pesanti, tutte le rimanenti armi sono sempre in possesso del nemico di turno. Per poterle utilizzare bisogna prima stordire o far cadere a terra chi le impugna e poi raccoglierle utilizzando il tasto Pugno. Non è possibile usare altre armi quando se ne possiede già una, e venendo colpiti si perderà quella impugnata. Premendo il tasto Difesa si lascerà cadere manualmente l'arma che si possiede.

Di norma, quando si impugna un'arma non è possibile:

- .sedersi sui nemici atterrati
- .bloccare i nemici alle spalle
- .afferrare i nemici per i capelli
- .eseguire tecniche di potenza
- .eseguire tecniche in corsa, ma è possibile correre
- .eseguire il Calcio Rotante, il Calcio Uragano, la Gomitata, il Montante, la Serie di Calci e la Testata

ARMI DA LANCIO

In questa categoria rientrano il Coltello e la Dinamite.

-- Coltello --

Questa è un'arma da lancio utilizzata da Williams, Roper e Linda. Al contrario delle altre armi, non è possibile accorgersi quando un nemico lo possiede se non dopo che questi lo ha lanciato. È invece ben visibile quando è impugnato dal personaggio. Il Coltello è in grado di infliggere gravi danni a chi viene colpito. Quest'arma scompare dopo che ha colpito il bersaglio oppure se non incontra ostacoli lungo il percorso sino ad uscire dallo schermo. L'arma viene fermata dai muri e può essere stoppata, avendo un buon tempismo, anche da alcune tecniche del personaggio come il Calcio semplice, il Calcio Rotante, il Calcio Volante in avanti e all'indietro, il Calcio in Picchiata, il Pugno ed il Calcio in Corsa.

-- Dinamite --

Questa è un'arma da lancio utilizzata da Williams, Roper e Linda. Così come il Coltello, non è possibile accorgersi quando un nemico la possiede se non

dopo che questi la lancia. È invece ben visibile quando è impugnata dal personaggio. La Dinamite viene lanciata in avanti ed esplose dopo aver brillato alcuni istanti. Quando invece cade dalle mani di chi la impugna, il tempo necessario per detonare sarà maggiore. Questa arma causa danni gravissimi, se non la morte immediata, a tutti quelli coinvolti nell'esplosione. Una volta impugnata dal personaggio, quest'arma detonerà se non viene lanciata entro pochi istanti. Un nemico può portare con sé sino a tre candelotti di Dinamite. Quest'arma non causa danni se detona su di un nemico che si trova a terra.

DOVE SI POSSONO TROVARE

Coltello

- Missione 1 - portato da Roper dopo il muro da cui esce Abobo
- Missione 2 - portati da Williams e da Roper sulla piattaforma
- Missione 3 - portati da Linda a metà missione
- Missione 5 - portati da diversi Williams, Roper e Linda
- Missione 6 - portati da Williams e da Linda a metà missione
- Missione 8 - portati da diversi Williams e Roper

Dinamite

- Missione 2 - portate da diversi Williams, Roper e Linda
- Missione 4 - portate da diversi Williams
- Missione 5 - portate da diversi Williams e Roper
- Missione 6 - portati da Williams all'inizio della missione
- Missione 7 - portate da Roper prima del salone finale
- Missione 8 - portate da diversi Williams e Roper

ARMI ORIENTALI

I Bastoni ed il Nunchaku sono le armi orientali presenti nel gioco. Queste armi sono le uniche che non vengono utilizzate da alcun avversario ma si ottengono facendo cadere a terra un Williams "jolly". Questo nemico ha la carnagione scura ed indossa una canotta rossa e dei pantaloni bianchi e, quando lo si colpisce, rivela l'oggetto nascosto che porta con sé. Le armi orientali non possiedono una grande potenza offensiva ma sono molto rapide. Il loro attacco consiste in due doppi colpi, seguiti poi da un attacco più potente effettuato quando il nemico è stordito. Queste armi sono molto utili per eliminare rapidamente i nemici nelle immediate vicinanze.

DOVE SI POSSONO TROVARE

Bastoni

- Missione 3 - in possesso del primo Williams jolly
- Missione 5 - in possesso del Williams jolly
- Missione 6 - in possesso del primo Williams jolly
- Missione 7 - in possesso del secondo Williams jolly
- Missione 8 - in possesso del primo Williams jolly

Nunchaku

- Missione 3 - in possesso del secondo Williams jolly
- Missione 5 - in possesso del Roper jolly
- Missione 6 - in possesso del secondo Williams jolly
- Missione 7 - in possesso del primo Williams jolly
- Missione 8 - in possesso del secondo Williams jolly

FRUSTE

Esistono due tipi di fruste: quella normale e quella Chiodata. Le armi appaiono

graficamente diverse ma possiedono le stesse caratteristiche. Le Fruste sono utilizzate solo da Linda. Il loro attacco consiste in un fendente verticale in grado di stordire e poi di far cadere a terra chiunque ne venga colpito. Non sono molto potenti, sono lente nel colpire ma possiedono un buon raggio d'azione.

DOVE SI POSSONO TROVARE

Frusta

Missione 1 - portata da Linda che esce dalla porta

Missione 2 - portata da Linda sulla piattaforma e nella zona del boss

Missione 5 - portata da Linda sul ponte

Frusta Chiodata

Missione 5 - portata da Linda uscendo dal portone e prima del ponte

Missione 6 - portate da Linda sulla terza e quarta piattaforma

OGGETTI PESANTI

In questa categoria rientrano gli oggetti che possono essere sollevati e lanciati come i Barili ed i Massi. Possono essere utilizzati anche da Williams, Roper ed Abobo. Queste armi vengono scagliate in avanti, utilizzando il tasto Pugno o Calcio, oppure fatte rotolare colpendole con il Calcio Basso, e travolgono chiunque colpiscano. Possono essere usate all'infinito tranne quando scompaiono a sinistra dello schermo oppure quando vengono lanciate nei fossati. Una volta impugnate non è possibile correre o saltare e l'unico attacco possibile sarà quello di scagliarle in avanti. Se chi sta mantenendo l'Oggetto pesante viene colpito, l'arma cadrà e potrà comunque danneggiare chiunque venga travolto. Quando sono gli avversari ad utilizzare gli Oggetti pesanti, è consigliato aspettare che le armi si fermino dopo essere state scagliate prima di poterle usare.

DOVE SI POSSONO TROVARE

Barile

Missione 1 - presenti nella zona del boss

Missione 5 - presente nella zona del portone

Masso

Missione 5 - portati da Williams e da Roper prima e dopo il ponte

Missione 6 - portati da Roper sulla prima e seconda piattaforma

SBARRE

In questa categoria rientrano l'Ascia e la Mazza da Baseball. Queste armi sono utilizzate da Williams e da Roper. Il loro attacco consiste in un fendente orizzontale in grado di far cadere direttamente a terra chiunque venga colpito. Sono armi abbastanza potenti e versatili. Premendo assieme i tasti Pugno e Calcio è possibile scagliare l'arma in avanti, travolgendo tutti i nemici sulla sua strada. Questo attacco è più potente del normale fendente orizzontale e, nel caso dell'Ascia, causa una quantità di danni molto elevata. Anche gli avversari sono in grado di lanciare in avanti le Sbarre. Con esse è possibile anche respingere le armi scagliate dai nemici.

DOVE SI POSSONO TROVARE

Ascia

Missione 5 - portate da diversi Williams e Roper

Mazza da Baseball

Missione 1 - portata da Williams al muro da cui esce Abobo

Missione 2 - portata da Williams sulle travi

Missione 4 - portata da Williams all'inizio della missione

Missione 8 - portata da Williams nel salone finale

CLASSIFICA DELLE TECNICHE ##

#####

Per stabilire quali siano le tecniche più potenti a disposizione dei personaggi è stata realizzata la seguente classifica. In una scala da 1 a 100, dove 100 è il valore della Dinamite, le varie tecniche ed armi possiedono la seguente potenza offensiva:

TECNICA	POTENZA
Serie di Calci	30,46
Super Ginocchiata	23,39
Super Montante	20,46
Contromossa	15,59
Calcio Frontale	14,88
Calcio Rotante	14,88
Lancio alle spalle	14,88
Calcio in Corsa	13,10
Calcio Rotante in Corsa	13,10
Calcio Uragano	13,10
Testata	13,10
Montante	13,07
Calcio Basso	10,31
Calcio semplice	10,31
Calcio all'indietro	10,23
Calcio Volante all'indietro	10,23
Calcio in Picchiata	10,23
Pugno in Corsa	10,23
Ginocchiata	10,20
Pugno semplice	7,69
Calcio Volante in avanti	7,69
Gomitata	7,69
Schiacciare il nemico	7,05
Pugno (mentre si è seduti)	5,28

Dinamite	100,00
lanciando l'Ascia	65,51
lanciando la Mazza da Baseball	25,19
Coltello	25,19
lanciando il Barile	25,19
calciando il Barile	25,19
lanciando il Masso	25,19
calciando il Masso	25,19
colpo d'Ascia	20,46
colpo di Mazza da Baseball	20,46
Frusta	16,98

Frusta Chiodata	16,98
colpo finale di Bastoni	14,88
colpo finale di Nunchaku	14,88
colpo di Nunchaku	5,24
colpo di Bastoni	5,24

I nemici subiscono effettivamente danni solo quando cadono a terra: mentre sono ancora in piedi, per quanti colpi possano subire, non si riuscirà mai ad eliminarli. Ciò vuol dire che, in teoria, è possibile attaccarli infinite volte con tecniche in grado solamente di stordirli, ma non di farli cadere a terra. Ad esempio, è impossibile eliminare un nemico usando il solo Calcio semplice poichè quest'ultimo lascia l'avversario in piedi. Lo stesso discorso vale per i Pugni semplici, il Calcio Basso, le prime due Ginocchiate, i colpi di Bastone e di Nunchaku e la prima frustata.

Inoltre, a seconda dell'attacco che si usa per colpire i nemici, si riceverà un determinato punteggio. I seguenti valori sono uguali per ogni avversario:

TECNICA	PUNTI
Serie di Calci	800
Calcio all'indietro	600
Calcio Volante all'indietro	600
Calcio Basso	400
Gomitata	400
Calcio (durante il Blocco)	300
Calcio in Picchiata	300
Calcio Uragano	300
Super Ginocchiata	300
Super Montante	300
Calcio in Corsa	200
Calcio Rotante	200
Calcio Rotante in Corsa	200
Calcio semplice	200
Calcio Volante in avanti	200
Montante	200
Pugno in Corsa	200
Testata	200
Pugno semplice	100
Calcio Frontale	0
Contromossa	0
Ginocchiata	0
Gomitata (durante il Blocco)	0
Lancio alle spalle	0
Pugno (mentre si è seduti)	0
Schiacciare il nemico	0

calciando il Barile	400
calciando il Masso	400
colpo d'Ascia	300
Frusta	300
Frusta Chiodata	300
colpo di Mazza da Baseball	300
colpo di Nunchaku	200
colpo finale di Bastoni	200
colpo di Bastoni	100
colpo finale di Nunchaku	100

Coltello	0
Dinamite	0
lanciando l'Ascia	0
lanciando il Barile	0
lanciando il Masso	0
lanciando la Mazza da Baseball	0

```
#####
##      ##
##  STRATEGIE  ##
##      ##
#####
```

Le strategie migliori per eliminare i nemici sono essenzialmente sei:

___ MONTANTE & TESTATA

Dopo aver colpito un nemico con un Montante, esso potrà essere nuovamente attaccato mentre sta per ricadere sul pavimento. Dopo aver eseguito una qualsiasi combinazione di colpi che termina con il Montante, attaccate il nemico con la Testata per infliggergli danni ulteriori.

___ GOMITATA LETALE

La Gomitata, pur essendo una delle tecniche più deboli in assoluto, ha la capacità di eliminare i nemici molto facilmente. Dopo aver fatto cadere a terra un avversario, posizionatevi su di lui e dategli le spalle rimanendo molto vicini. Non appena sta per rimettersi in piedi, colpitelo con una Gomitata per farlo cadere nuovamente a terra e ricominciare così il ciclo: colpo, spostamento, attesa, colpo. Questa strategia funziona contro qualsiasi avversario, ad esclusione di Abobo, Burnov e Mibobo che sono in grado di afferrare subito il personaggio non appena si rialzano.

___ PRESA PER I CAPELLI

questa strategia consiste nell'uso massiccio della Presa per i capelli. Attendete che uno di essi si avvicini e colpitelo con un Calcio semplice. In questo modo il nemico verrà subito stordito e potrà essere afferrato per i capelli. Colpitelo ripetutamente con due Ginocchiate e lanciatelo alle vostre spalle per infliggergli danni ingenti oppure per farlo cadere in un fossato dietro di voi. Nel caso in cui il precipizio si trovi davanti usate il Calcio Frontale per scagliarci dentro il nemico, e nel caso colpitelo anche con la testata se il fossato si trova più lontano. Se invece state combattendo contro un solo avversario e non ci sono voragini, dopo averlo lanciato alle vostre spalle, schiacciatelo sempre sotto i piedi per ferirlo ulteriormente. Quando siete circondati dai nemici, non sprecate tempo per colpire l'avversario afferrato con le Ginocchiate, bensì lanciatelo subito alle vostre spalle per danneggiare i nemici che potrebbero attaccarvi da dietro.

___ SUPER COMBINAZIONE

Anche il Super Montante ha la caratteristica di rendere il nemico colpito vulnerabile ad altri attacchi mentre si trova ancora in aria. Una volta effettuata questa tecnica, inginocchiatevi nuovamente ed eseguite subito la Super Ginocchiata per attaccare il nemico prima che tocchi terra. Per usare al meglio questa strategia, fate in modo di colpire l'avversario con il Super Montante quando questi raggiunge la massima distanza possibile. In questo modo si avrà un lasso di tempo maggiore per eseguire la Super Ginocchiata. In caso contrario usate la Testata.

— SUPER CONTRATTACCO

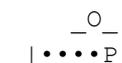
Di solito, quando il personaggio cade a terra, i nemici gli si avvicinano per attaccarlo non appena si rialza. Sfruttando questa caratteristica è possibile utilizzare al meglio le tecniche di potenza. Mentre il personaggio si sta rialzando, premete subito Pugno + Calcio per rimanere inginocchiati. In questo modo gli attacchi nemici non potranno danneggiarvi ed inoltre potrete eseguire una tecnica di potenza oppure una Super Combinazione.

— CICLO URAGANO

il Calcio Uragano può essere utilizzato in maniera ottimale anche senza che il nemico sia perfettamente allineato: il tutto dipende dallo spostamento verticale. Sfruttando la maggiore velocità del personaggio rispetto ai nemici e facendosi inseguire, bisogna fare in modo che essi siano, mentre si spostano verticalmente, il più vicino possibile al personaggio. Poichè il gioco permette di colpire avversari anche non perfettamente allineati con il personaggio, è possibile sfruttare questa proprietà per aumentare l'efficacia del Calcio Uragano.

Legenda

- P = personaggio
- N = nemico
- = traiettoria del personaggio
- : = traiettoria del nemico
- X = posizione in cui colpire il nemico con il Calcio Uragano
- "V" = distanza verticale tra il personaggio ed il nemico
- "O" = distanza orizzontale tra il personaggio ed il nemico



V|•

|• 1. allontanatevi dal nemico ed attendete che questi si avvicini verticalmente

|•



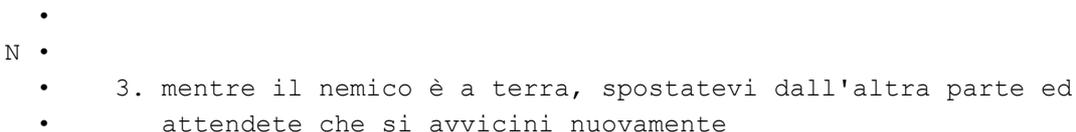
::P

X 2. quando il nemico arriva nella posizione indicata con 'X', cioè non deve trovarsi esattamente allineato con il personaggio, ma solo abbastanza vicino sia verticalmente che orizzontalmente, colpitelo con il Calcio Uragano

:

:

N



N

:

X 4. quando il nemico raggiunge la posizione indicata con 'X' eseguite di nuovo il Calcio Uragano per attaccarlo

P::



•

• 5. allontanatevi dal nemico ed attendete che questi si avvicini verticalmente, ricominciando così il ciclo dall'inizio

•

- N
-

Ovviamente maggiore sarà lo spazio verticale a disposizione, più semplice sarà eseguire questa strategia poichè avrete tutto il tempo necessario per posizionarvi correttamente. È molto importante che la "O" sia più corta possibile poichè il raggio d'azione del Calcio Uragano non è molto ampio e quindi dovete fare in modo che il nemico rientri in esso per poterlo colpire. Nel caso in cui il Calcio Uragano non vada a segno perchè l'avversario non si trovava nella posizione indicata, allontanatevi verticalmente dal nemico prima di riutilizzare questa strategia. Il Ciclo Uragano è efficace contro qualsiasi avversario presente nel gioco.

Questa serie di movimenti rimane ugualmente vantaggiosa se si utilizza il Super Montante o la Super Ginocchiata al posto del Calcio Uragano. In questi casi bisognerà avere un buon tempismo nell'eseguire la tecnica non appena il nemico sta per allinearsi al personaggio.

```
#####  
##           ##  
##  CONSIGLI VARI  ##  
##           ##  
#####
```

- Avanzate lentamente in modo tale da far comparire pochi nemici per volta. Non fatevi mai circondare da loro, ma cercate di tenerli tutti alla vostra destra o alla vostra sinistra poichè, al contrario di altri giochi dello stesso genere, non si possiede una tecnica rapida in grado di colpire tutti i nemici nelle immediate vicinanze. Il Calcio Uragano possiede questa proprietà ma è un attacco che non viene eseguito in pochi istanti.
- Sfruttate al massimo i vari dislivelli dati da casse, gradini e quant'altro: chi è posizionato più in basso ha il grande vantaggio di poter attaccare senza che il bersaglio possa reagire. Non permettete quindi ai nemici di stare più in basso di voi e lanciateli verso le zone più alte.
- Non è necessario essere perfettamente allineati ai nemici per poterli colpire, ma questo vale anche per loro. Fate attenzione quindi non solo ai nemici che stanno avanti e dietro, ma anche a quelli che sono nelle vicinanze, più in alto o in basso rispetto allo schermo. Gli avversari sono in grado di raggiungervi ovunque, compiendo anche salti molto elevati se necessario. Sfruttate questa possibilità per far posizionare i nemici nelle zone desiderate.
- I nemici sono in grado di spostarsi in verticale più in basso o più in alto di quanto sia consentito al personaggio. Controllate sempre i loro spostamenti. Nel caso in cui un nemico rimanga bloccato vicino al muro, non avvicinatevi a lui verticalmente perchè vi colpirà per primo. Allineatevi a lui, rimanendo però distanti orizzontalmente, per farlo così uscire dalla sua posizione di stallo.
- Non affrontate mai i nemici dalla lunga distanza. Essi possono essere armati ed i loro attacchi possiedono il più delle volte un raggio d'azione superiore a quelli del personaggio. Fate in modo che rimangano sempre vicini e sfruttate la maggiore velocità del personaggio per farvi inseguire e farli posizionare nel punto che vi è più congeniale.
- Quando sono presenti sullo schermo un gran numero di nemici, usate molto le tecniche in corsa: in questo modo sarà più difficile per gli avversari

accerchiarvi.

- I nemici possono rimanere vittima dei Coltelli e di tutte le varie armi scagliate dagli altri membri della banda.
- Quando un nemico dopo essere stato scagliato via urta contro una parete o un ostacolo, cadrà sempre a terra prono. I nemici che stanno per cadere a terra proni non possono essere colpiti al volo dalla Testata, dal Montante o dalle tecniche della Super Combinazione.
- I Calci semplici hanno un raggio d'azione superiore a quello dei Pugni, inoltre sono in grado di stordire il nemico al primo colpo, perciò usateli maggiormente.
- Per eliminare istantaneamente un nemico è sufficiente lanciarlo in un precipizio. Lo stesso però vale anche per i personaggi, quindi fate attenzione a non farvi attaccare quando siete sul bordo di un fossato.
- I personaggi hanno a disposizione un tot di vite (da una a cinque, a seconda del settaggio nel Menù Options), e la barra di vita è indicata da una linea, che diminuisce man mano che si subiscono danni: una volta esaurita completamente i personaggi perdono una vita. Dopo aver perso tutte le vite è possibile continuare l'avventura usando un altro Credito, a seconda delle impostazioni nel Menù Options del gioco.
- Durante la Missione non è possibile ripristinare la barra di vita tuttavia si possono guadagnare vite bonus con il punteggio. La prima vita si ottiene dopo aver raggiunto i 20'000 punti, la seconda a 50'000 punti. Le successive vite bonus si guadagneranno invece ogni 50'000 punti raccolti. La barra di vita si ricarica completamente al termine di ogni Missione. Ogni volta che il personaggio torna in vita, si godrà di alcuni secondi di invincibilità.
- Ogni Missione è divisa in varie parti e ognuna di esse prevede un certo limite di tempo per essere completata. Quando si completa un settore, eliminando tutti i nemici presenti, il tempo verrà ripristinato. Nel caso in cui il timer segni zero, il personaggio perderà automaticamente una vita e il timer ricomincerà il conto alla rovescia. Il timer ripartirà dall'inizio ogni volta che si perde una vita.
- Non si può mai portare con sé un'arma tra una Missione e l'altra e neanche durante il cambio di ambientazione.

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\|
|5) MISSIONI:|
|//////////|

Il gioco è composto da otto missioni, e al termine di ognuna di esse si affronterà un boss per poter proseguire. La soluzione seguente si riferisce ad una partita a difficoltà Normal, ad un solo Giocatore.

|| Cinque anni fa, la maggior parte del mondo venne distrutto dalla guerra
|| nucleare. La pace improvvisamente cessò di esistere. L'ambientazione è la
|| città di New York, dopo le conseguenze della guerra.

||
|| Due fratelli gemelli vivono nei sobborghi della città. I loro nomi sono
|| Billy e Jimmy Lee. I due gestiscono una piccola palestra di Kung Fu dove
|| insegnano ai loro allievi come sopravvivere nella pericolosa città.
||
|| Un giorno, i fratelli Lee ricevono una lettera.
|| "Se volete riavere Marian, portateci il rotolo segreto del Sou-Setsu-Ken.
||
||
||
|| Gli Shadow Warriors? Si tratta di un'organizzazione criminale che regna su
|| New York. Il capo della banda è un uomo chiamato Willy.
||
|| BILLY: È finalmente giunto il tempo di mettere alla prova le tecniche che
|| abbiamo imparato dal nostro Maestro! Torneremo di sicuro a casa sani e
|| salvi. Ci perdoni per aver disobbedito ai suoi insegnamenti...
||
|| I due si rivolsero così al ritratto del loro defunto Maestro.
|| La battaglia è iniziata!
||
||
|| Sou-Setsu-Ken... l'essenza delle arti marziali.
|| Si tratta di una cominazione di Karate, Jujitsu, Tai Chi, Wing Chun,
|| Shaolin, Boxe, Tae Kwon Do e Muay Thai.
||
|| "Sou", il contrasto tra Yin e Yang.
|| "Setsu", la capacità di bloccare gli attacchi.
|| "Ken", la mentalità delle arti marziali.
||
|| Per padroneggiare quest'arte segreta bisogna trovare un equilibrio tra Yin e
|| Yang.

=====

MISSIONE 1: Lotta senza quartiere

=====

Tempo 70

Armi

.Barile (presenti nella zona del boss)
.Coltello (portato da Roper dopo il muro da cui esce Abobo)
.Frusta (portata da Linda che esce dalla porta)
.Mazza da Baseball (portata da Williams al muro da cui esce Abobo)

Nemici

WILLIAMS		ROPER	
.pantalone nero	(x4)	.completo blu	(x3)
.pantalone porpora	(x3)	.completo grigio	(x2)
.con Mazza da Baseball	(x1)	.con Coltello	(x1)
LINDA		ABOBO	
.completo viola	(x1)	.pantalone porpora	(x1)
.con Frusta	(x1)		

Boss: ABOBO

.pantalone nero

Una volta assistito al rapimento di Marian avrà inizio il gioco e la prima Missione. Il primo nemico che appare è un Williams, seguito subito dopo da un Roper. Proseguendo sarete attaccati da due Roper ed un Williams. Non fatevi circondare dai nemici e sfruttate le tecniche in corsa per farvi strada tra di loro. Più avanti troverete un Williams seduto sul muretto. Avanzate sino a quando non scenderà in strada ed afferratelo per i capelli per eliminarlo rapidamente. Dal portone accanto poi uscirà una Linda armata di Frusta. Disarmatela ed eliminatela.

Arrivati all'altezza del grande poster, sarete raggiunti da un Williams ed un Roper. Non proseguite ulteriormente ma occupatevi di questi due nemici. Dopo averli eliminati, avanzate molto lentamente per far uscire allo scoperto un Williams armato di Mazza da Baseball. Fate attenzione a questo avversario poichè è molto probabile che vi lanci contro l'arma.

Una volta sconfitto proseguite e dalla parete emergerà Abobo. Questo nemico è molto potente ma potete utilizzare la Super Combinazione per eliminarlo in poco tempo. Avanzando verso destra vi verrà incontro un Roper armato di Coltello. L'avversario non utilizzerà subito l'arma perciò raggiungetelo verticalmente prima di attaccarlo, in modo tale da disarmarlo. Raccogliete il Coltello, se ancora presente, e proseguite per affrontare il boss.

*** ABOBO *** [25 Gomitate]

Abobo è identico a quello affrontato in precedenza, solo che possiede una maggiore quantità di energia. Rimanete nel vicolo per affrontarlo anzichè entrare nello spiazzo più avanti, poichè là saranno presenti anche altri nemici, aumentando quindi la difficoltà dello scontro. Nello spiazzo sono presenti anche due Barili ma questi sono utilizzabili anche dal boss e dai nemici. Colpite Abobo con il Coltello poi portatelo alla vostra sinistra. Una volta fatto, bloccatelo all'angolo vicino alla scala ed usare la Super Combinazione per eliminarlo senza difficoltà.

Alla fine della missione otterrete un bonus di 3000 punti.

|| BILLY: Dove si trova il tuo capo, il leader degli Shadow Warriors?!
|| ABOBO: Io, io lavoro solamente per lui... non so dove si trovi. C'è un
|| mostro mascherato nella fabbrica più avanti... Chiedete a lui...
||
|| "Trova il mostro mascherato nella fabbrica abbandonata!"

=====

MISSIONE 2: Il mostro della fabbrica

=====

Tempo 70

Armi

.Coltello (portati da Williams e da Roper sulla piattaforma)
.Dinamite (portate da diversi Williams, Roper e Linda)
.Frusta (portata da Linda sulla piattaforma e nella zona del boss)
.Mazza da Baseball (portata da Williams sulle travi)

Nemici

WILLIAMS

.canotta gialla (x3)
 .con Coltello (x1)
 .con Dinamite (x1)
 .con Mazza da Baseball (x1)

ROPER

.completo bianco (x2)
 .completo grigio (x1)
 .con Coltello (x1)
 .con Dinamite (x2)

LINDA

.completo rosso (x1)
 .con Frusta (x2)
 .con Dinamite (x1)

ABOBO

.pantalone nero (x1)
 .pantalone porpora (x1)

STEVE

.completo rosso (x1)
 .completo grigio (x7)

Boss: BURNOV

.pantalone blu

All'inizio della missione troverete un Williams ed un Roper, armato di Dinamite, appostati sul muro. Avanzate per farli scendere sul pavimento ed affrontateli. Potete eliminare i nemici normalmente oppure potete fare in modo che rimangano vittime delle proprie armi, attirandoli nella zona dove le hanno lanciate, o infine potete scagliarli nella voragine sulla destra. Da questo punto in poi, durante il resto della scalata, perderete una vita se cadrete dalla parte bassa dello schermo quindi fate attenzione a non muovervi troppo verso sud.

Salite sul gradone per far comparire un Williams armato di Dinamite alle vostre spalle e dopo averlo eliminato proseguite sulle travi. Qui sarete raggiunti da due Williams, di cui uno armato di Mazza da Baseball, ed un Roper. Non rimanete troppo vicini al bordo di sud ovest poichè rischiate di venire scagliati nella voragine nel caso i nemici vi colpiscano. Teneteli tutti alla vostra sinistra per poterli eliminare in completa sicurezza oppure sfruttate i vari dislivelli presenti per rimanere sempre più in basso degli avversari. Durante lo scontro arriverà anche un Roper armato di Dinamite.

Giunti sulla piattaforma avanzate lentamente per far scendere il Roper ed eliminatelo senza far intervenire Abobo. Una volta sconfitto il primo nemico, colpite Abobo con un Calcio semplice per poi attirarlo verso sinistra ed eliminarlo. Dopo fate lo stesso anche con il secondo Abobo. Su questa piattaforma è presente una scala per raggiungere la zona in alto, un nastro trasportatore ed un ascensore da cui usciranno i vari nemici. Lanciando un avversario sul nastro trasportatore e facendolo cadere dal lato destro lo si eliminerà istantaneamente. Dopo aver sconfitto i due Abobo posizionatevi ai piedi del nastro trasportatore, dalla parte di sud ovest, spalle al muro.

Dall'ascensore usciranno due Steve che, per raggiungervi, saliranno sul nastro. Nel caso in cui non cadano dal lato destro mentre sono sul rullo, colpiteli una volta per stordirli, facendoli così precipitare nella fossa. Il secondo gruppo di nemici è composto da un Williams ed un Roper, entrambi armati di Coltello, ed una Linda che impugna una Frusta. Rimanete sempre nella posizione precedente e sfruttate la stessa strategia utilizzata per eliminare i precedenti nemici. L'ultimo gruppo di avversari che uscirà dall'ascensore è composto da tre Steve: la strategia rimane la stessa.

Alcuni secondi dopo la loro comparsa arriverà da una pedana un altro Steve, vestito di rosso e con una maggiore quantità di energia. Avanzate verso di lui,

senza però arrivaragli troppo vicino, ed il nemico molto probabilmente eseguirà la Tempesta di colpi. Mentre Steve è impegnato ad attaccare a vuoto girategli attorno e colpitelo alle spalle con la Super Combinazione. In questa maniera potrete sconfiggerlo molto facilmente. Una volta rimasti soli scenderete automaticamente al piano inferiore tramite la pedana per affrontare il boss.

*** BURNNOV *** [25 + 25 Gomitate]

Burnnov arriverà in scena uscendo dalla saracinesca sulla sinistra. Non andate incontro al boss bensì aspettate vicino alle travi. In questo modo Linda non interverrà e potrete affrontare Burnnov uno contro uno. A dispetto della stazza, Burnnov possiede una buona agilità ed i suoi attacchi sono abbastanza rapidi e piuttosto dannosi. Per eliminarlo facilmente è consigliato usare il Ciclo Uragano. La strategia della Super Combinazione non è utile poichè Burnnov attacca spesso dalla lunga distanza con la Spallata e quindi può interferire con l'esecuzione di questa tattica. Dopo averlo sconfitto la prima volta, Burnnov si rigenererà riottenendo tutta la sua energia e dovrete nuovamente eliminarlo, sempre utilizzando la stessa strategia.

Una volta sconfitto definitivamente Burnnov, le eventuali Linda ancora presenti scompariranno e dalla saracinesca usciranno due Steve. Usate le tecniche in corsa oppure la Frusta di Linda per eliminare entrambi senza troppe difficoltà.

Alla fine della missione otterrete un bonus di 5000 punti.

|| BURNOV: Mwahahaha. Ammetto che possedete delle tecniche incredibili!
|| Dovreste andare alla palestra di arti marziali di Willy, a Chinatown.
|| Non è molto lontana da qui. Ma... Non vi dirò altro. Mwahahaha!
|| BILLY: Tu parli troppo. So già tutto quello che mi serve.
||
|| "Il sole è tramontato a Chinatown, il pericoloso quartiere noto come 'La
|| città delle Due Tigri' "

=====

MISSIONE 3: Tigri contro Dragoni

=====

Tempo 70

Armi

.Bastoni (in possesso del primo Williams jolly)
.Coltello (portati da Linda a metà missione)
.Nunchaku (in possesso del secondo Williams jolly)

Nemici

WILLIAMS		ROPER	
.canotta grigia	(x6)	.completo blu	(x2)
.jolly con Bastoni	(x1)		
.jolly con Nunchaku	(x1)		
LINDA		ABOBO	
.con Coltello	(x3)	.pantalone porpora	(x2)
CHEN WANG-YU		CHEN YUAN-GUI	
.completo verde	(x7)	.completo grigio	(x4)

.completo marrone (x2)

Appena cominciata la missione sarete subito raggiunti da due Roper ed un Chen Wang-Yu. Quest'ultimo è un nemico molto pericoloso e la sua Combo di bastonate può infliggere danni molto gravi. Usare le tecniche in corsa per gestire gli avversari ed eliminarli. Proseguendo verso destra, giungerete ad un edificio dal quale usciranno un Williams jolly ed un Chen Wang-Yu, mentre da sinistra compariranno altri tre Williams. Attaccate per primo il nemico jolly con la canotta rossa perchè nasconde sempre un'arma, in questo caso i Bastoni. Impadronitevene ed usateli per sconfiggere rapidamente gli altri avversari.

Lungo il cammino incontrerete poi due Chen Wang-Yu e due Williams, di cui uno jolly che nasconde i Nunchaku. Come fatto in precedenza, ottenete l'arma dal nemico e sfruttatela per eliminare tutti i presenti. Se possibile portate con voi i Bastoni o il Nunchaku perchè saranno utili per completare facilmente la missione. Ora dovrete affrontare due Abobo. Portateli entrambi alla vostra sinistra ed usate la Super Combinazione per sbarazzarvene.

Giunti davanti all'edificio rosso con due draghi sarete raggiunti da due Chen Wang-Yu e da una Linda armata di Coltello. Eliminate prima la ragazza per raccoglierne l'arma e poi occupatevi degli altri due nemici. Il secondo gruppo di avversari è composto invece da due Linda, entrambe in possesso di un Coltello, un Chen Wang-Yu ed un Chen Yuan-Gui. Quest'ultimo nemico ha una quantità di vita maggiore rispetto al suo omologo con i capelli. Usate la strategia attuata in precedenza per avere ragione anche di loro.

Se sono presenti ancora armi inutilizzate, portatele con voi perchè ora dovrete sconfiggere ben tre Chen Yuan-Gui. Sfruttate le tecniche in corsa per portarli tutti dallo stesso lato e poi eliminarli. Arrivati nello spiazzo dovrete affrontare il boss, accompagnati da due Williams.

*** I GEMELLI HONG *** [20 Gomitate]

Per completare la missione è sufficiente eliminare uno dei due gemelli Hong. Occupatevi prima dei due Williams presenti, usando le eventuali armi portate assieme oppure le tecniche in corsa per eliminarli ed intanto tenere a distanza i boss. Una volta rimasti soli con i gemelli Hong, posizionatevi con le spalle al muro, sfruttando la parete presente in alto a sinistra, per poi affrontare i boss senza correre il rischio di venirne circondati. Usate la Super Combinazione oppure il Ciclo Uragano per sconfiggerli senza difficoltà.

Alla fine della missione otterrete un bonus di 7000 punti.

|| HONG: I maestri gemelli del Sou-Setsu-Ken... Siete più forti di quanto
|| pensassi. Usando la vostra potente arte marziale potreste anche essere in
|| grado di sconfiggere i Cinque Imperatori.
|| BILLY: E così sono loro a comandare in questa città. Bestie senza cuore!
|| Mostreremo a quei criminali la potenza del Sou-Setsu-Ken. Li inseguiremo
|| sino ai confini del mondo!
||
|| "I fratelli Lee salgono a bordo di un camion degli Shadow Warriors diretto
|| verso una località sconosciuta..."

=====

MISSIONE 4: Un viaggio movimentato

=====

Tempo 70

Armi

.Dinamite (portate da diversi Williams)
.Mazza da Baseball (portata da Williams all'inizio della missione)

Nemici

STEVE		WILLIAMS	
.calvo, completo grigio	(x4)	.con Dinamite	(x3)
.capelli, completo grigio	(x10)	.con Mazza da Baseball	(x1)
.capelli, completo porpora	(x1)		

Boss: L'ARMATA KIKUCHO

.giacca grigia (x3)
.giacca rossa (x1) (Boss)

Questa missione si svolge a bordo di un camion in movimento. Sporgendosi troppo verso ovest oppure verso sud, si cadrà dal veicolo perdendo automaticamente una vita. Per questo motivo non dovete mai rimanere troppo vicini ai bordi del camion perchè ai nemici basteranno pochi colpi per scagliarvi giù dal veicolo. L'ideale sarebbe rimanere nell'angolo in alto a destra della schermata ma, poichè gli avversari compariranno sempre dalla parte orientale, non è consigliato restarvi perchè potreste essere attaccati alle spalle.

Posizionatevi invece al centro del veicolo e, sfruttando le tecniche in corsa, portate tutti i nemici alla vostra sinistra in modo tale da poterli scagliare facilmente giù dal camion. Il primo gruppo di nemici a comparire è composto da un Williams armato di Mazza da Baseball e da due Steve. Stordite il Williams ed impugnate l'arma, che sarà utilissima durante il viaggio per attaccare gli altri nemici. Grazie ad essa potrete eliminare chiunque rapidamente sfruttando anche la ristretta area di movimento.

Nel secondo gruppo sono presenti un Williams armato di Dinamite e due Steve. Usate a vostro vantaggio gli esplosivi in possesso del nemico per eliminare i due Steve. Il terzo gruppo è composto da un Williams armato di Dinamite e tre Steve, di cui uno calvo che possiede una quantità di energia maggiore rispetto agli altri due. Nella quarta ondata di nemici troverete sempre un Williams con la Dinamite e quattro Steve. L'ultima squadra di avversari comprende ben cinque Steve, e quello vestito di viola possiede più energia degli altri. Quando i nemici saranno stati tutti eliminati, il camion urterà contro un muro e scenderete a terra, dove dovrete affrontare i boss.

*** L'ARMATA KIKUCHO *** [giacca grigia 14 Gomitate, giacca rossa 25 Gomitate]
Questa squadra di samurai è composta da tre elementi con la giacca grigia ed uno con la giacca rossa, che è il vero e proprio boss. Appena scesi dal camion, il primo guerriero vi verrà incontro. I Kikucho attaccano solo con la katana che portano al loro fianco e le loro tecniche possiedono un raggio d'azione non molto elevato. Per questo motivo sono facili vittime della Super Combinazione. Attendete che il primo Kikucho si avvicini e portatelo alla vostra destra per poi eliminarlo. Dopo averlo sconfitto, avanzate lentamente verso sinistra per far comparire gli altri, senza però farli intervenire.

Avvicinatevi ad uno dei due con la giacca grigia e colpitelo con un Calcio semplice per avere la sua attenzione, poi attiratelo verso destra per eliminarlo con la Super Combinazione. Ripetete la sequenza anche per gli altri due Kikucho per completare la missione senza difficoltà.

Alla fine della missione otterrete un bonus di 10'000 punti.

|| KIKUCHO: Come ha potuto la mia spada fallire!? Questa è stata la mia ultima
|| battaglia! Ho sentito dire che oltre la foresta è nascosta una fortezza.
|| Continuate pure se vi pare. Ma ricordatevi che sono in gioco le vostre
|| vite!
||
|| "Un oscuro e minaccioso cammino attende i fratelli Lee..."

=====

MISSIONE 5: Fuga dalla foresta della morte

=====

Tempo 70

Armi

.Ascia (portate da diversi Williams e Roper)
.Barile (presente nella zona del portone)
.Bastoni (in possesso del Williams jolly)
.Coltello (portati da diversi Williams, Roper e Linda)
.Dinamite (portate da diversi Williams e Roper)
.Frusta (portata da Linda sul ponte)
.Frusta chiodata (portata da Linda uscendo dal portone e prima del ponte)
.Masso (portati da Williams e da Roper prima e dopo il ponte)
.Nunchaku (in possesso del Roper jolly)

Nemici

ROPER		WILLIAMS	
.completo bianco	(x1)	.con Ascia	(x2)
.completo grigio	(x2)	.con Masso	(x2)
.con Ascia	(x1)	.con Coltello	(x4)
.con Masso	(x2)	.con Dinamite	(x3)
.con Coltello	(x1)	.jolly con Bastoni	(x1)
.con Dinamite	(x4)		
.jolly con Nunchaku	(x1)		
HONG		LINDA	
.completo viola	(x1)	.con Frusta	(x1)
.completo bianco	(x2)	.con Coltello	(x4)
.completo grigio	(x1)	.con Frusta chiodata	(x2)
.completo marrone	(x1)		
BURNOV		ABOBO	
.pantalone nero	(x2)	.calvo	(x1)
.pantalone viola	(x2)	.cresta	(x2)
.pantalone giallo	(x2)		
CHEN WANG-YU		CHEN YUAN-GUI	
.completo grigio	(x1)	.completo grigio	(x1)
.completo celeste	(x2)		

.pantalone verde

All'inizio della missione sarete raggiunti da un Roper e da un Williams armato di Ascia. Fate attenzione a quest'ultimo poichè potrebbe lanciarvi l'arma e causarvi danni gravissimi. Disarmatelo subito con una tecnica in corsa e poi eliminate i due nemici. In seguito arriveranno due Roper, di cui uno uscirà dal portone, ed un Williams armato di Dinamite. Dopo averli eliminati appariranno subito nuovi avversari: un Abobo, un Roper in possesso di Coltello, una Linda armata di Frusta Chiodata ed un Williams che impugna un'Ascia. Eliminate subito quest'ultimo ed usate la sua arma per sconfiggere gli altri nemici. Più avanti è presente anche un Barile. Fate allineare gli avversari e colpiteli lanciando loro l'Ascia per infliggere danni ingenti.

Giunti nella foresta troverete un Williams jolly appostato su di un albero. Colpitemo per ottenere i Bastoni e portate con voi queste armi. Più avanti è presente un Williams armato di Coltello seduto su un fosso. Fate attenzione a non cadere nell'apertura perchè perderete una vita. Eliminate il nemico assieme al Roper armato di Dinamite e, ai piedi del tronco, troverete un Coltello.

Vicino al ponte sarete attaccati da un Abobo. Sconfiggetelo senza cadere in acqua e saltate sull'altra sponda del ponte. Arrivati sull'altro lato fate attenzione all'altro Abobo e portatelo alla vostra sinistra per eliminarlo in tutta sicurezza. Più avanti è appostato un Williams armato di Coltello mentre in seguito troverete un Roper jolly, in possesso dei Nunchaku, ed un altro Williams in possesso di un Coltello, seduto su un fosso. I prossimi nemici da affrontare sono un Chen Wang-Yu ed un Roper che impugna un'Ascia. Sfruttate la rientranza ai piedi del tronco per non farvi circondare ed eliminate gli avversari.

Giunti allo spiazzo arriveranno un Williams armato di Dinamite, un Hong ed una Linda in possesso di una Frusta Chiodata. Impossessatevi dell'arma della donna ed usatela per eliminare gli altri nemici. Arriveranno poi due Linda armate di Coltello mentre più avanti è presente un Williams, seduto su di un fosso, che impugna un Coltello. Raggiungerete il bordo del sentiero e dovrete affrontare un Chen Wang-Yu, un Williams armato di Dinamite ed un Roper in possesso di un Masso. Gettate i nemici oltre il bordo destro, dal lato più basso però, per eliminarli rapidamente. Compariranno ora un Roper che porta con sé un altro Masso e due Burnov. Uno di questi ultimi è in grado di rigenerarsi perciò fate attenzione e cercate di scagliarli entrambi nel precipizio.

Rimasti soli, avanzate radenti alla parete superiore e scendete nella zona sottostante dove è presente un ponte metallico. Eliminate la Linda armata di Frusta ed usate l'arma per sconfiggere facilmente i due Hong e l'altra Linda, in possesso del Coltello, che arriveranno più avanti. Arrivati all'estremità del ponte metallico, sarete raggiunti alle spalle da un Roper armato di Dinamite, da un Chen Wang-Yu e da un Chen Yuan-Gui. Con un po' di fortuna potrà capitare che gli esplosivi del Roper eliminino gli altri due nemici; ad ogni modo potete scagliare giù gli avversari dal lato destro del ponte.

Dopo aver scalato la montagna proseguite verso destra sino ad arrivare in uno spiazzo dove arriveranno diversi nemici. Anzichè affrontarli tutti ogni volta, attirateli verso sinistra, dove è presente il precipizio e gettateli giù. Fate attenzione a non muovervi nella parte bassa dello schermo perchè cadendo perderete una vita. Il primo gruppo di nemici è composto da due Hong, un Roper armato di Dinamite ed un Williams che porta con sé un Masso. La seconda squadra

comprende una Linda in possesso di Coltello e due Burnov. Nell'ultima ondata di avversari troverete un Roper armato di Dinamite, un Williams che porta con sè un Masso e due Burnov. Una volta eliminati tutti i nemici affronterete il boss.

*** MIBOBO *** [25 Gomitate]

Mibobo è identico ad Abobo, solo che è molto più rapido nei movimenti.

Potete scegliere se affrontarlo normalmente, utilizzando il Ciclo Uragano o la Super Combinazione, oppure se attirarlo nella parte sinistra del sentiero e scagliarlo nel precipizio, come già fatto per gli altri nemici.

Alla fine della missione otterrete un bonus di 13'000 punti.

|| MIBOBO: Morirete senza riuscire neanche a sfiorare Willy! Volete sapere
|| perchè? Perchè prima dovrete sconfiggere il maestro del Pugno Assassino.
|| BILLY: Il Pugno Assassino!? Che sia...!?
||
|| "Il grande cancello conduce ad un'ampia caverna. Si respira pericolo
|| nell'aria"

=====

MISSIONE 6: La caverna dei giganti

=====

Tempo 70

Armi

.Coltello (portati da Williams e da Linda a metà missione)
.Bastoni (in possesso del primo Williams jolly)
.Dinamite (portati da Williams all'inizio della missione)
.Frusta chiodata (portate da Linda sulla terza e quarta piattaforma)
.Masso (portati da Roper sulla prima e seconda piattaforma)
.Nunchaku (in possesso del secondo Williams jolly)

Nemici

ABOBO		WILLIAMS	
.afro, pelle gialla	(x1)	.con Coltello	(x1)
.afro, pelle grigia	(x1)	.con Dinamite	(x2)
.afro, pelle azzurra	(x1)	.jolly con Bastoni	(x1)
.calvo, pelle scura	(x1)	.jolly con Nunchaku	(x1)
.calvo, pelle chiara	(x1)		
.calvo, pelle azzurra	(x7)		
.cresta, pelle azzurra	(x1)		
LINDA		KIKUCHO	
.completo viola	(x3)	.giacca bianca	(x2)
.con Coltello	(x1)	.giacca gialla	(x1)
.con Frusta chiodata	(x2)	.giacca grigia	(x2)
ROPER		MIBOBO	
.completo blu	(x1)	.pantalone verde	(x1)
.con Masso	(x2)		

Boss: ABOBO

.pantalone nero

Appena entrati nella grotta dovrete affrontare un Roper in possesso di un Masso, due Williams armati di Dinamite ed un Williams jolly che nasconde i Bastoni. Poichè lo spazio è piccolo, scagliateli tutti in acqua, dalla parte più bassa della piattaforma per eliminarli rapidamente. Saltate sulla seconda pedana, ed eseguite un Calcio Volante in avanti oppure un Calcio in Picchiata per attaccare i nemici presenti. Troverete un Roper che porta un Masso ed un Williams jolly in possesso del Nunchaku. Arrivati sulla terza piattaforma, sarete accolti da due Linda, di cui una armata di Frusta Chiodata, e una coppia di Abobo. Impadronitevi dell'arma della donna ed usatela per eliminare i nemici oppure per gettarli in acqua, sempre dalla parte più bassa della piattaforma.

Giunti sul gradone sarete accolti da tre Linda, di cui una armata di Frusta Chiodata ed una di Coltello, ed un Abobo. Da questo punto in poi, durante il resto della missione, perderete una vita se cadrete dalla parte bassa dello schermo quindi fate attenzione a non muovervi troppo verso sud. Come già fatto in precedenza, sfruttate le armi per scagliare i nemici nel fiume, questa volta dalla zona sud ovest del gradone. Avanzate per far comparire un altro Abobo e attirate anche lui nella zona sud ovest per gettarlo in acqua.

Proseguendo verso destra sarete attaccati da un Roper, una coppia di Abobo ed un Williams armato di Coltello. Sfruttate il fiume presente ad est per eliminare rapidamente i nemici. Risalite lentamente lungo la strettoia per far comparire cinque Kikucho, da scagliare anche essi in acqua. Raggiungete lo spiazzo, lanciando però visibile la parte finale della strettoia, in modo tale da poter sfruttare il fiume per eliminare gli avversari. Ora dovrete affrontare una serie di giganti, ma la strategia non cambia. Attirateli nella strettoia e scagliateli in acqua. I primi a farsi avanti saranno due Abobo ed un Mibobo, seguiti poi da tre Abobo azzurri ed infine da un Abobo grigio ed uno giallo. Per ultimo uscirà il boss.

*** ABOBO *** [42 Gomitate]

Abobo è identico a quelli affrontati in precedenza, solo che possiede una resistenza maggiore. Questi è il nemico con la maggiore quantità di energia presente nel gioco. Potete scegliere se affrontarlo normalmente, usando il Ciclo Uragano o la Super Combinazione, oppure se attirarlo nella strettoia e scagliarlo in acqua, come già fatto per gli altri nemici.

Alla fine della missione otterrete un bonus di 15'000 punti.

|| RAYMOND: Noi siamo i Cinque Imperatori del Gen-Setsu-Ken!
|| Desideriamo sfidare la vostra arte marziale con la nostra. Raggiungete la
|| Grande Sala!
|| BILLY: E così, si tratta del Gen-Setsu-Ken, dopo tutto. Non credo ci sia
|| altro modo. Accettiamo la vostra sfida.

=====

MISSIONE 7: La sfida del Gen-Setsu-Ken

=====

Tempo 70

Armi

.Bastoni (in possesso del secondo Williams jolly)
.Dinamite (portate da Roper prima del salone finale)
.Nunchaku (in possesso del primo Williams jolly)

Nemici

HONG

.completo rosa (x1)
.completo rosso (x1)
.completo viola (x1)
.completo bianco (x1)
.completo grigio (x1)
.completo celeste (x1)

ABOBO

.pantalone giallo (x1)
.pantalone celeste (x1)

WILLIAMS

.jolly con Bastoni (x1)
.jolly con Nunchaku (x1)

BURNOV

.pantalone rosa (x1)
.pantalone bianco (x1)

CHEN WANG-YU

.completo bianco (x2)
.completo grigio (x1)

CHEN YUAN-GUI

.completo giallo (x5)
.completo grigio (x1)

ROPER

.con Dinamite (x2)

Boss: I CINQUE IMPERATORI

ANDERSON

.completo blu

WU IN-SIK

.completo verde

DAVID

.completo rosso

YANG ZHENG-LI

.completo grigio

RAYMOND

.completo viola (Boss)

Buona parte della pavimentazione di questa località è coperto da spine e chiunque vi cada sopra verrà eliminato istantaneamente, perciò fate attenzione. Il resto del corridoio è diviso su due livelli e su quello superiore sono presenti delle statue di drago che emettono fiamme in grado di causare danni a chiunque ne venga colpito. Rimanendo nella parte bassa invece si sarà al sicuro dalle fiammate.

Durante questa missione incontrerete molti nemici pericolosi perciò non perdetevi tempo ad affrontarli tutti bensì sfruttate le spine per eliminarli senza fatica. Poiché lo spazio per muoversi è piuttosto ristretto, usate molto il Calcio Rotante ed il Montante per scagliare i nemici nella fossa.

Appena entrati nella fortezza, sarete accolti da un Chen Wang-Yu e due Chen Yuan-Gui. Raggiungete subito la parte diagonale della zona inferiore e da qui colpite i nemici per gettarli sulle spine. Rimanete fermi in quel punto del corridoio, in attesa che i successivi avversari vi raggiungano: un Williams jolly che possiede i Nunchaku, due Chen Wang-Yu ed un Chen Yuan-Gui. Scagliate Williams sulle spine solo dopo aver ottenuto l'arma che nasconde.

Arriveranno anche un altro Chen Yuan-Gui ed un secondo Williams jolly che in questo caso nasconde i Bastoni. Come appena fatto, ottenete le armi prima di eliminarlo. Ora dovete scegliere cosa utilizzare: è consigliato preferire i Bastoni in quanto più versatili del Nunchaku, ma ad ogni modo potete portare entrambe le armi con voi. Per fare questo: raccoglietene una, avanzate un po',

premete il tasto Difesa per farla cadere davanti al personaggio, tornate a prendere l'altra e ripetete la sequenza.

Giunti all'altezza dei due corridoi orizzontali, fate in modo che entrambe le armi siano alla destra della scaletta, se le avete portate con voi, poi correte in avanti, raggiungendo subito il breve tratto diagonale del sentiero e da qui potrete eliminare facilmente i due gruppi di nemici, composti ognuno da due Hong e da un Burnov, scagliandoli sulle spine. Rimasti soli, salite sulla zona superiore e proseguite verso destra.

Ora lo spazio per muoversi sarà molto ristretto poichè cadendo nella parte bassa dello schermo perderete una vita. Se possedete ancora un'arma usatela per eliminare i due Chen Yuan-Gui ed il Roper armato di Dinamite. In caso contrario sfruttate le tecniche in corsa per portarli tutti sulla vostra sinistra e da qui gettarli sulle spine, anche se non sono più visibili. Fate lo stesso anche per il secondo Roper, sempre in possesso di Dinamite, i due Hong ed infine i due Abobo. Raggiungete la Grande Sala per affrontare i boss. Se possibile, cercate di avere con voi un'arma.

*** I CINQUE IMPERATORI ***

Anderson [completo blu, 20 Gomitate]

Wu In-Sik [completo verde, 24 Gomitate]

I primi a farsi avanti sono Anderson e Wu In-Sik. Cercate di tenerli separati e concentratevi all'inizio solo su Wu In-Sik. Questi non possiede tecniche speciali e per eliminarlo facilmente usate la Super Combinazione oppure il Ciclo Uragano. Dopo averlo sconfitto potrete affrontare tranquillamente Anderson. Costui è in grado di generare cloni quando cade a terra, sino ad un massimo di cinque perciò non deve potersi muovere liberamente. Bloccatelo in un angolo e attaccate lui ed i suoi cloni oscuri con l'arma, oppure usate la strategia della Gomitata Letale su tutti loro per eliminarli rapidamente.

David [completo rosso, 22 Gomitate]

Yang Zheng-Li [completo grigio, 20 Gomitate]

La seconda coppia è composta da David e Yang Zheng-Li. Il primo è in grado di creare quattro cloni multipli di sè stesso, mentre l'altro può attaccare rimanendo nascosto nella sua ombra. All'inizio concentratevi subito su David, tenendo sempre sotto controllo però la posizione di Yang Zheng-Li quando scompare nel pavimento. Non dovete lasciare libertà di movimento all'imperatore rosso poichè ha la capacità di moltiplicarsi, aumentando così il numero di nemici presenti. Fatelo cadere subito sul pavimento e tenetelo a terra con la strategia della Gomitata Letale. Mentre attaccate David, per schivare l'Assalto ombra di Yang Zheng-Li, attendete che l'imperatore grigio si fermi e siate pronti ad usare il Salto non appena sta per colpirvi. Dopo aver eliminato David sarà semplice occuparsi del nemico rimasto usando il Ciclo Uragano o la Super Combinazione.

Raymond [completo viola, 30 Gomitate]

L'ultimo a scendere in campo è Raymond, che possiede le tecniche di tutti gli altri gli imperatori, quindi è in grado di moltiplicarsi, generare cloni quando cade a terra e nascondersi nella sua ombra. La tattica per sconfiggerlo è la stessa usata contro Anderson. Bloccatelo in un angolo e attaccate lui ed i suoi cloni oscuri con l'arma, oppure usate la strategia della Gomitata Letale su tutti loro per eliminarli rapidamente.

Alla fine della missione otterrete un bonus di 17'000 punti.

|| RAYMOND: Che tecnica incredibile... il Sou-Setsu-Ken... Mi sarebbe piaciuto
|| incontrarvi in circostanze differenti... Willy e la ragazza si trovano
|| entrambi al di là di quella porta. Ci rincontreremo... Ma la prossima
|| volta... Io...
|| BILLY: WILLY!!!
||
|| "I fratelli Lee fremono dalla rabbia. Preparati, Willy!"

=====

MISSIONE 8: Willy, la nemesi

=====

Tempo 70

Armi

.Bastoni (in possesso del primo Williams jolly)
.Coltello (portati da diversi Williams e Roper)
.Dinamite (portate da diversi Williams e Roper)
.Mazza da Baseball (portata da Williams nel salone finale)
.Nunchaku (in possesso del secondo Williams jolly)

Nemici

WILLIAMS		ABOBO	
.con Coltello	(x2)	.calvo, pelle nera	(x1)
.con Dinamite	(x1)	.calvo, pelle rosa	(x1)
.con Mazza da Baseball	(x1)	.calvo, pelle scura	(x1)
.jolly con Bastoni	(x1)	.calvo, pelle grigia	(x1)
.jolly con Nunchaku	(x1)	.cresta, pelle scura	(x2)
BURNOV		HONG	
.pantalone rosso	(x1)	.completo rosso	(x1)
.pantalone bianco	(x1)	.completo viola	(x1)
STEVE		ROPER	
.calvo, completo nero	(x2)	.con Dinamite	(x5)
.capelli, completo nero	(x1)		
CHEN WANG-YU		MIBOBO	
.completo celeste	(x2)	.pantalone verde	(x2)

Boss: WILLY

.completo giallo

All'inizio dell'ultima missione sarete accolti da due Roper armati di Dinamite e da due Williams jolly, che possiedono Bastoni e Nunchaku. Eliminateli senza uscire dallo spiazzo ed impadronitevi di un'arma prima di proseguire. Ora dovrete schivare due trappole.

La prima consiste in mattoni che improvvisamente sporgono dal muro. Non è

possibile scansarli posizionandosi più in basso poichè, sporgendosi, questi coprono l'intera area sino al fondo dello schermo. Avanzate lentamente e saltate subito, oppure correte, appena vedete un mattone basso sporgere; per evitare quelli della linea centrale bisogna avanzare o tornare indietro, a seconda dei casi. I mattoni sono molto dannosi e bastano due colpi di essi per perdere una vita. Una volta superate le tre sezioni di parete, il pavimento avrà una rientranza e, da questo punto in poi, non sarà più possibile raggiungere la parte bassa dello schermo sino al termine della missione.

Dopo i mattoni, la seconda trappola consiste in una statua che esegue un affondo con la sua lancia. Per evitarla, posizionatevi sul bordo della rientranza e passate sotto la lancia mentre questa si ritrae. Più avanti, in una nicchia, sono presenti un Williams ed un Roper, entrambi armati di Dinamite. Dall'altra parte della nicchia sono presenti due lance che si incrociano: potete sfruttare queste trappole a vostro favore scagliandovi contro i nemici per farli trafiggere. Usate questa strategia contro i due Chen Wang-Yu e preparatevi a schivare le lance. Questa operazione necessita di un tempismo perfetto. Posizionatevi il più vicino possibile alla nicchia, senza farvi colpire dalle trappole ed attendete che la lancia di sinistra sia completamente estesa in avanti. Appena ciò avviene, scattate subito verso destra e, con un po' di fortuna, supererete indenni entrambe le trappole.

Subito dopo troverete un'altra rientranza nel pavimento. Avanzate lentamente per far uscire un Abobo dalla parete. Attiratelo verso la lancia e scagliatelo contro la trappola per eliminarlo rapidamente. Ora sconfiggete il secondo Abobo e preparatevi ad affrontare due Mibobo. Lo spazio per muoversi non è molto ampio ed i nemici sono rapidi nel muoversi. Se possedete ancora un'arma, sarà molto utile per sbarazzarsi dei nemici. In caso contrario portateli alla vostra sinistra ed eliminateli con la Super Combinazione.

Giungerete infine nel salone finale dove vi accoglieranno un Roper armato di Dinamite, due Abobo e due Williams, di cui uno armato di Coltello ed uno di Mazza da Baseball. Impadronitevi di quest'ultima, lanciatela contro i nemici e fatela rimbalzare sul muro per poterla usare nuovamente. Eliminate per ultimi i due Williams, in modo tale da non far comparire altri avversari. In seguito arriveranno due Chen Wang-Yu ed un Williams armato di Coltello. Continuate con la strategia del lancio della Mazza da Baseball eliminando così anche i due Hong.

Una volta sconfitti tutti i nemici, potete interrompere quella strategia ed affrontare normalmente i tre Steve. Dopo che ne avrete sconfitti due, arriveranno un Roper armato di Dinamite e due Burnov. Riprendete con il lancio della Mazza da Baseball e, dopo aver eliminato due nemici, scenderà in campo il boss. Per questo motivo lasciate in vita il Roper e sconfiggete prima i Burnov con il lancio della Mazza da Baseball.

*** WILLY *** [34 Gomitate]

Willy comparirà dal grande portone centrale e sarà accompagnato da due Abobo. Al contrario delle apparenze, è molto semplice da sconfiggere, a patto di affrontarlo uno contro uno. Combattendolo in gruppo invece le cose si complicheranno poichè, spostandosi per evitare o colpire gli altri nemici, bisognerà fare attenzione anche ai proiettili sparati da Willy. All'inizio cercate di non rimanere mai allineati orizzontalmente con il boss mentre eliminate gli altri nemici. Una volta rimasti soli non bisogna dargli tregua: attaccarlo ripetutamente con i Pugni, non dandogli neanche la possibilità di muoversi una volta che si rialza, sarà sufficiente per eliminarlo senza difficoltà. Per impedirgli di aprire il fuoco è sufficiente bloccarlo ad una parete e rimanergli sempre vicini. Una volta sconfitto anche gli altri nemici presenti verranno automaticamente eliminati.

|| WILLY: Solo... un'altro po'... e i segreti di quel rotolo sarebbero stati
|| miei...
|| BILLY: Non ci sono segreti in quel rotolo! È tutto nel nostro sangue!
|| NOI siamo il segreto!

La sequenza finale cambierà a seconda della modalità di gioco.

Finale 1P Dragon Game

|| "Willy rimase impietrito per via dalla stanchezza."

Finale 2P Double Dragon Game & 1P Double Dragon Game

|| JIMMY: Billy. Stavo pensando... Ho sempre voluto affrontarti, ma non come
|| mio fratello, ma come maestro di arti marziali... Penso sia venuto il
|| momento di farlo. Che ne dici di combattere per Marian?

|| BILLY: Buffo... Stavo pensando proprio la stessa cosa! Fatti sotto!

||
|| Ora i due giocatori dovranno affrontarsi per decidere chi avrà in dono
|| l'amore di Marian. Il timer segnerà 70, entrambe le barre di vita saranno
|| ricaricate, e il numero di vite segnerà zero per tutti e due i giocatori,
|| indipendentemente da quante se ne possedessero prima di aver eliminato il
|| boss finale. Uno contro uno, niente regole: che vinca il migliore!
|| Per evitare che un giocatore impedisca all'altro di rialzarsi,
|| attaccandolo di continuo, è sufficiente eseguire il Super Contrattacco.
|| Nel caso della modalità 1P Double Dragon Game spetterà all'unico
|| giocatore decidere quale personaggio dovrà trionfare, visto che li
|| comanderà entrambi. Una volta che l'energia di un personaggio sarà
|| esaurita interverrà Marian.

||
||
|| MARIAN: Vi prego!! Fermatevi!!

|| "Una volta abbassati i pugni, i gemelli giunsero ad una conclusione...
|| Il vero segreto di tutte le arti marziali è l'amore. Dopo aver combattuto
|| con coraggio, si sentirono pienamente soddisfatti... Non importava se
|| avessero vinto o perso. Quando la violenza trascina il mondo nell'oscurità,
|| quello che è davvero necessario per tutti è una scintilla di speranza che
|| risplenda luminosa come i raggi del sole."

FINALE

|| "Gli Shadow Warriors vennero decimati dal coraggio di due giovani. La pace
|| tornò a regnare ancora una volta. I fratelli Lee erano la notizia del
|| momento, ma dei due gemelli e di Marian non c'era più traccia. Dove possono
|| essere andati? Nessuno lo sa con certezza. Il coraggio dei fratelli Lee
|| divenne leggenda. La gente iniziò a chiamarli 'i Due Dragoni' "

Al termine dei titoli di coda, dopo l'immagine finale, apparirà la ricompensa per aver completato il gioco. Il premio cambia a seconda del livello di difficoltà:

Easy -> nessuna ricompensa
Normal -> codice per riascoltare la colonna sonora
Hard -> codice per sbloccare la difficoltà Expert
Expert -> codice per aumentare i crediti

```
|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\  
|6) ALTRE MODALITÀ:|  
|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
```

Oltre al semplice 1P Dragon Game, il gioco offre altre tre modalità di gioco:

1P DOUBLE DRAGON GAME

In questa modalità un solo giocatore userà i due fratelli Lee. Entrambi i personaggi saranno presenti contemporaneamente sullo schermo ma sarà possibile controllarne solo uno alla volta. Il personaggio attualmente in uso è indicato dalla scritta "You" accanto al rispettivo ritratto e per controllare l'altro bisogna premere il tasto SELECT.

Mentre si utilizza un personaggio, l'altro rimarrà immobile e indifeso perciò bisognerà fare attenzione agli eventuali nemici che potrebbero attaccarlo. Per avanzare durante la missione bisognerà muovere a turno entrambi i fratelli Lee. In questa modalità è possibile colpire con il proprio personaggio quello rimasto immobile.

Ogni personaggio ha il proprio punteggio ed in Crediti sono in comune.

2P DOUBLE DRAGON GAME

Questa è la modalità classica a due giocatori dove ognuno comanda uno dei fratelli Lee. Una volta attivata, il gioco tenterà per 10 secondi di eseguire la connessione con l'altra console e, in caso negativo, si tornerà alla schermata del Menù Principale.

In questa modalità i Crediti sono in comune tra i due giocatori ed è sempre possibile colpire l'altro personaggio con qualunque tecnica.

SURVIVAL

In questa modalità bisognerà eliminare il maggior numero possibile di avversari, senza poter ripristinare la propria barra di vita. Una volta esaurita, la partita avrà termine e si otterrà una valutazione a seconda del numero di nemici sconfitti:

- S -> da 100 nemici sconfitti in poi
- A -> da 80 a 99 nemici sconfitti
- B -> da 60 a 79 nemici sconfitti
- C -> da 40 a 59 nemici sconfitti
- D -> da 20 a 39 nemici sconfitti
- E -> da 0 a 19 nemici sconfitti

La battaglia si svolgerà nella Grande Sala del Gen-Setsu-Ken, quindi bisogna fare attenzione alle spine presenti nella parte bassa dello schermo. Il timer aumenterà di 30 unità ogni volta che si elimineranno tutti i nemici presenti sullo schermo, sino a raggiungere un massimo di 60. È possibile incontrare anche colorazioni di nemici non presenti nella normale avventura.

I nemici compariranno ad ondate e potranno comparire dal portone, scendere dall'alto oppure sfondare le pareti laterali, generando così due nuove

apertura. L'ondata successiva arriva solo dopo aver sconfitto tutti i nemici di quella precedente.

Non sono presenti armi nella sala ed i vari Williams, Roper e Linda combattono sempre disarmati.

I primi 30 gruppi di nemici, necessari per raggiungere la valutazione 'S', sono i seguenti: [numero di Gomitate necessarie per sconfiggerli]

1. Roper	[7] - G 1	53. Linda	[5] - G 19
2. Williams	[7]	54. Linda	[5]
3. Roper	[7] - G 2	55. Linda	[5]
4. Williams	[7]	56. Linda	[5]
5. Linda	[5] - G 3	57. Roper	[7]
6. Williams	[7]	58. Chen Wang-Yu	[5] - G 20
7. Linda	[7] - G 4	59. Linda	[5]
8. Roper	[7]	60. Roper	[7]
9. Roper	[7] - G 5	61. Williams	[7]
10. Williams	[7]	62. Steve	[7] - G 21
11. Abobo	[14]	63. Steve	[7]
12. Steve	[9] - G 6	64. Burnov	[17]
13. Steve	[9]	65. Linda	[5] - G 22
14. Williams	[7] - G 7	66. Linda	[5]
15. Williams	[7]	67. Williams	[7]
16. Steve	[9]	68. Williams	[7]
17. Roper	[7] - G 8	69. Abobo	[15]
18. Roper	[7]	70. Roper	[7] - G 23
19. Steve	[9]	71. Roper	[7]
20. Steve	[9] - G 9	72. Williams	[7]
21. Steve	[9]	73. Williams	[7]
22. Steve	[9]	74. Chen Yuan-Gui	[10]
23. Linda	[5] - G 10	75. Chen Wang-Yu	[10] - G 24
24. Roper	[7]	76. Chen Wang-Yu	[10]
25. Williams	[7]	77. Hong	[10]
26. Steve	[9]	78. Chen Yuan-Gui	[10] - G 25
27. Linda	[5] - G 11	79. Chen Yuan-Gui	[10]
28. Roper	[7]	80. Hong	[10]
29. Steve	[9]	81. Linda	[5] - G 26
30. Roper	[7] - G 12	82. Linda	[5]
31. Williams	[7]	83. Roper	[7]
32. Steve	[9]	84. Steve	[7]
33. Linda	[5] - G 13	85. Williams	[7]
34. Roper	[9]	86. Chen Wang-Yu	[10]
35. Steve	[9]	87. Chen Yuan-Gui	[10]
36. Roper	[7] - G 14	88. Abobo	[15]
37. Williams	[7]	89. Abobo	[15] - G 27
38. Steve	[9]	90. Abobo	[15]
39. Linda	[5] - G 15	91. Abobo	[17]
40. Roper	[7]	92. Steve	[9] - G 28
41. Williams	[7]	93. Steve	[9]
42. Abobo	[14]	94. Steve	[9]
43. Linda	[7] - G 16	95. Steve	[9]
44. Linda	[7]	96. Linda	[5] - G 29
45. Burnov	[17]	97. Roper	[7]
46. Roper	[7] - G 17	98. Williams	[7]
47. Williams	[7]	99. Abobo	[14]
48. Mibobo	[14]	100. Linda	[7] - G 30
49. Roper	[7] - G 18	101. Linda	[7]
50. Williams	[7]	102. Burnov	[17]
51. Williams	[7]		

Ad ogni modo i vari gruppi di nemici tendono a ripetersi man mano che si prosegue in questa modalità.

 |\\\\\\\\\\\\\\\\\\
 |7) NEMICI:|
 |//////////

Il gioco presenta diciassette tipi di nemici diversi:

- Abobo
- Anderson
- Burnov
- Chen Wang-Yu
- Chen Yuan-Gui
- David
- Hong
- Kikucho
- Linda
- Mibobo
- Raymond
- Roper
- Steve
- Williams
- Willy
- Wu In-Sik
- Yang Zheng-Li

Ad esclusione dei Cinque Imperatori, di Mibobo e di Willy, esistono diverse colorazioni degli altri nemici. Non è possibile sapere quanta energia possiedano i vari avversari, ma si può notare che, man mano che subiscono danni, necessitano di più tempo per rialzarsi, e lo stesso vale per i personaggi.

Il numero tra parentesi quadre indica quante Gomitate sono necessarie per eliminare il nemico a difficoltà Normal. Per fare un confronto di massima, la vita del personaggio si esaurisce subendo 17 Gomitate.

All'interno delle varie missioni, i nemici vengono elencati in ordine di apparizione.

=====
 ABOBO
 =====

ATTACCHI

1. Combo di pugni

Abobo sferra dei velocissimi pugni. È possibile parare questa tecnica e trasformarla in una Contromossa.

2. Calcio

Abobo attacca con un calcio in avanti. È possibile parare questa tecnica.

3. Lancio

Abobo afferra il personaggio e lo lancia alle sue spalle. Non è possibile parare questa tecnica.

4. Maglio a due mani

Abobo esegue un potente colpo a due mani. Non è possibile parare questa tecnica.

ALTRO

- Non può essere bloccato alle spalle
- Può utilizzare gli Oggetti pesanti

DOVE LO SI INCONTRA

Missione 1

calvo, pelle chiara, pantalone porpora [14]
calvo, pelle scura, pantalone nero [25] (Boss)

Missione 2

calvo, pelle chiara, pantalone porpora [14]
afro, pelle scura, pantalone nero [14]

Missione 3

cresta, pelle chiara, pantalone porpora [17]

Missione 5

calvo, pelle scura, pantalone nero [15]
cresta, pelle scura, pantalone nero [15]

Missione 6

calvo, pelle azzurra, pantalone marrone [17]
calvo, pelle chiara, pantalone porpora [17]
calvo, pelle scura, pantalone nero [17]
cresta, pelle azzurra, pantalone marrone [19]
afro, pelle azzurra, pantalone marrone [19]
afro, pelle gialla, pantalone arancione [20]
afro, pelle grigia, pantalone celeste [20]
calvo, pelle nera, pantalone nero [42] (Boss)

Missione 7

cresta, pelle grigia, pantalone celeste [19]
cresta, pelle gialla, pantalone arancione [19]

Missione 8

cresta, pelle scura, pantalone nero [17]
calvo, pelle nera, pantalone nero [17]
calvo, pelle grigia, pantalone celeste [17]
calvo, pelle chiara, pantalone porpora [20]
calvo, pelle scura, pantalone nero [20]

Abobo è uno dei nemici più forti presenti nel gioco, nonché il boss delle Missioni 1 e 6. È un gigante a torso nudo con un paio di pantaloni, scarpe e bracciali borchiati. Non è agile nei movimenti ed i suoi attacchi sono solo a corto raggio. Proprio per questo motivo Abobo facile preda della Super Combinazione e del Ciclo Uragano. Una volta caduto a terra, non è consigliato rimanergli vicino perchè Abobo è in grado di afferrare il personaggio non appena si rimette in piedi.

=====

ATTACCHI

1. Pugno

Anderson attacca con un singolo pugno. È possibile parare questa tecnica e trasformarla in una Contromossa.

2. Calcio basso

Anderson attacca con un rapido calcio basso. È possibile parare questa tecnica e trasformarla in una Contromossa.

3. Calcio volante

Anderson esegue un veloce calcio volante. Non è possibile parare questa tecnica.

4. Calci rapidi

Anderson attacca con tre rapidi calci. È possibile parare solo i primi due calci di questa tecnica.

5. Trottola

Anderson ruota rapidamente su sè stesso distendendo le braccia. Non è possibile parare questa tecnica.

6. Teletrasporto

se afferrato per i capelli quando ancora non è stato sufficientemente indebolito, Anderson si libera dalla presa teletrasportandosi in un altro punto della stanza.

7. Cloni oscuri

quando cade a terra, Anderson può generare un clone oscuro. Questa ombra possiede tutte le sue tecniche e viene eliminata automaticamente subendo un qualsiasi attacco che la faccia cadere sul pavimento. Anderson può generare sino ad un massimo di cinque cloni oscuri. Una volta eliminato questo nemico, scompariranno anche tutti i cloni presenti.

8. Difesa

Anderson può assumere una posizione difensiva per parare alcune tecniche del personaggio.

ALTRO

- Non può essere bloccato alle spalle
- Non usa armi

DOVE LO SI INCONTRA

Missione 7

completo blu [20] (Boss)

clone oscuro [1]

Anderson è uno dei Cinque Imperatori. Ha i capelli lunghi ed indossa in completo blu. Possiede diversi attacchi e la sua caratteristica principale è quella di poter generare cloni quando cade a terra, sino ad un massimo di cinque. Quest'ultimi possono essere molto pericolosi e per eliminarli rapidamente è consigliato usare le tecniche in corsa, oppure il Calcio in Picchiata. Per sconfiggere Anderson invece bisogna utilizzare il Ciclo Uragano oppure la Super Combinazione.

=====

ATTACCHI

1. Pugno

Burnov sferra un rapido pugno. È possibile parare questa tecnica e trasformarla in una Contromossa.

2. Affondo

Burnov attacca con un rapido affondo della sua mano. È possibile parare questa tecnica e trasformarla in una Contromossa.

3. Calcio

Burnov esegue un calcio in avanti. È possibile parare questa tecnica.

4. Spallata

Burnov si lancia in avanti colpendo con una poderosa spallata. Non è possibile parare questa tecnica. Il nemico esegue questo attacco anche se si cerca di afferrarlo per i capelli quando non è stato sufficientemente indebolito.

5. Presa

Burnov afferra il personaggio dalle spalle per poi colpirlo ripetutamente. Una volta stretti nella morsa non ci si può liberare in alcun modo. Non è possibile parare questa tecnica.

6. Rigenerazione

in alcuni casi, dopo essere stato sconfitto, Burnov è in grado di rigenerarsi dal nulla, riacquistando tutta la sua energia.

ALTRO

- Non può essere bloccato alle spalle
- Non usa armi

DOVE LO SI INCONTRA

Missione 2

pelle chiara, armatura grigia, pantalone blu [25 + 25] (Boss)

Missione 5

pelle chiara, armatura gialla, pantalone giallo [17 + 17]

pelle marrone, armatura nera, pantalone nero [17]

pelle scura, armatura nera, pantalone viola [17]

Missione 7

pelle chiara, armatura rosa, pantalone rosa [17]

pelle marrone, armatura blu, pantalone bianco [17]

Missione 8

pelle marrone, armatura blu, pantalone bianco [20]

pelle chiara, armatura blu, pantalone rosso [20]

Burnov è il boss della Missione 2. È un grosso uomo mascherato che indossa cinghie di cuoio e pantaloni lunghi. A dispetto della stazza, Burnov possiede una buona agilità ed i suoi attacchi sono abbastanza rapidi e piuttosto dannosi. Proprio per via della sua enorme pericolosità non bisogna affrontarlo assolutamente faccia a faccia perchè si potranno subire danni notevoli. Per eliminarlo facilmente è consigliato usare il Ciclo Uragano. La strategia della Super Combinazione non è utile poichè Burnov attacca spesso dalla lunga distanza con la Spallata e quindi può interferire con l'esecuzione di questa

tattica. Una volta caduto a terra, non è consigliato rimanergli vicino perchè Burnov è in grado di afferrare il personaggio non appena si rimette in piedi. Quando questo nemico viene eliminato, il suo corpo non sparisce come succede per gli altri, bensì la sua carne si dissolve, lasciando sul pavimento i suoi abiti. In alcuni casi, nelle Missioni 2 e 5, Burnov è in grado di ritornare in vita dopo essere stato eliminato. In questo caso bisogna colpirlo nuovamente con lo stesso numero di Gomitate necessarie per sconfiggerlo la prima volta.

=====
CHEN WANG-YU
=====

ATTACCHI

1. Bastonata potente

Chen Wang-Yu attacca con un singolo colpo di bastone. È possibile parare questa tecnica e trasformarla in una Contromossa.

2. Combo di bastonate

Chen Wang-Yu attacca ripetutamente con i due bastoni che impugna. È possibile parare questa tecnica.

3. Calcio circolare

Chen Wang-Yu ruota su sè stesso colpendo in basso con la gamba. Non è possibile parare questa tecnica.

4. Calcio volante

Chen Wang-Yu esegue un calcio volante in avanti. Non è possibile parare questa tecnica.

ALTRO

- Non può essere bloccato alle spalle
- Non perde le proprie armi quando cade

DOVE LO SI INCONTRA

Missione 3

pelle chiara, completo verde [10]

Missione 5

pelle chiara, completo celeste [10] (dopo il ponte di legno)

pelle chiara, completo celeste [12] (al precipizio)

pelle chiara, completo grigio [12]

Missione 7

pelle chiara, completo grigio [12]

pelle scura, completo bianco [12]

Missione 8

pelle chiara, completo celeste [12]

pelle scura, completo bianco [12]

Chen Wang-Yu è un guerriero orientale con i capelli lunghi che combatte usando una coppia di bastoni, e indossa una tuta assieme a dei bracciali borchiati. Questo nemico è molto agile e la sua Combo di bastonate è in grado di infliggere danni pesantissimi al personaggio. Proprio per via della sua enorme pericolosità non bisogna affrontarlo assolutamente faccia a faccia perchè è molto probabile che si venga sconfitti. Per eliminarlo facilmente è consigliato usare il Ciclo Uragano o la Super Combinazione.

=====
CHEN YUAN-GUI
=====

ATTACCHI

1. Bastonata potente

Chen Yuan-Gui attacca con un singolo colpo di bastone. È possibile parare questa tecnica e trasformarla in una Contromossa.

2. Combo di bastonate

Chen Yuan-Gui attacca ripetutamente con i due bastoni che impugna. È possibile parare questa tecnica.

3. Calcio circolare

Chen Yuan-Gui ruota su sè stesso colpendo in basso con la gamba. Non è possibile parare questa tecnica.

4. Calcio volante

Chen Yuan-Gui esegue un calcio volante in avanti. Non è possibile parare questa tecnica.

ALTRO

- Non può essere bloccato alle spalle
- Non perde le proprie armi quando cade

DOVE LO SI INCONTRA

Missione 3

pelle chiara, completo grigio [12]

Missione 5

pelle chiara, completo grigio [12]

Missione 7

pelle chiara, completo grigio [14]

pelle chiara, completo giallo [14]

pelle scura, completo giallo [14]

Chen Yuan-Gui è un guerriero orientale calvo che combatte usando una coppia di bastoni, e indossa una tuta assieme a dei bracciali borchianti. Questo nemico è molto agile e la sua Combo di bastonate è in grado di infliggere danni pesantissimi al personaggio. Proprio per via della sua enorme pericolosità non bisogna affrontarlo assolutamente faccia a faccia perchè è molto probabile che si venga sconfitti. Per eliminarlo facilmente è consigliato usare il Ciclo Uragano o la Super Combinazione.

=====
DAVID
=====

ATTACCHI

1. Pugno

David attacca con un singolo pugno. È possibile parare questa tecnica e trasformarla in una Contromossa.

2. Calcio basso

David attacca con un rapido calcio basso. È possibile parare questa tecnica e trasformarla in una Contromossa.

3. Calcio volante

David esegue un veloce calcio volante. Non è possibile parare questa tecnica.

4. Calci rapidi

David attacca con tre rapidi calci. È possibile parare solo i primi due calci di questa tecnica.

5. Trottole

David ruota rapidamente su se stesso distendendo le braccia. Non è possibile parare questa tecnica.

6. Teletrasporto

se afferrato per i capelli quando ancora non è stato sufficientemente indebolito, David si libera dalla presa teletrasportandosi in un altro punto della stanza.

7. Cloni multipli

David può generare quattro cloni alla volta. Questi duplicati possiedono tutte le sue tecniche e vengono eliminati automaticamente subendo un qualsiasi attacco che faccia cadere loro sul pavimento. Una volta eliminato questo nemico, scompariranno anche tutti i cloni presenti.

8. Difesa

David può assumere una posizione difensiva per parare alcune tecniche del personaggio.

ALTRO

- Non può essere bloccato alle spalle
- Non usa armi

DOVE LO SI INCONTRA

Missione 7

completo rosso [22] (Boss)

clone multiplo [1]

David è uno dei Cinque Imperatori. Ha i capelli rossi ed indossa in completo rosso. Possiede diversi attacchi e la sua caratteristica principale è quella di poter generare quattro cloni alla volta. Quest'ultimi possono essere molto pericolosi e per eliminarli rapidamente è consigliato usare le tecniche in corsa, oppure il Calcio in Picchiata. Per sconfiggere David invece non bisogna dargli tregua, utilizzando la strategia della Gomitata Letale per non concedergli la possibilità di generare cloni.

=====

HONG

=====

ATTACCHI

1. Combo di manate

Hong sferra una serie di manate. È possibile parare questa tecnica e trasformarla in una Contromossa.

2. Calcio basso

Hong attacca con un rapido calcio basso. È possibile parare questa tecnica.

3. Attacco rotante

Hong girà su sè stesso stendendo braccia e gambe. Non è possibile parare questa tecnica.

4. Calcio volante

Hong esegue un calcio volante in avanti. Non è possibile parare questa tecnica.

5. Calcio rovesciato

se afferrato per i capelli quando ancora non è stato sufficientemente indebolito, Hong si libera dalla presa ed attacca con un rapido calcio rovesciato. Non è possibile parare questa tecnica.

6. Difesa

Hong può assumere una posizione difensiva per parare alcune tecniche del personaggio.

ALTRO

- Non può essere bloccato alle spalle
- Non usa armi

DOVE LO SI INCONTRA

Missione 3

pelle chiara, completo marrone [20] (Boss)

Missione 5

pelle chiara, completo grigio [12]
pelle chiara, completo marrone [12]
pelle marrone, completo viola [12]
pelle scura, completo bianco [12]

Missione 7

pelle marrone, completo rosso [12]
pelle marrone, completo viola [12]
pelle chiara, completo grigio [12]
pelle scura, completo bianco [12]
pelle chiara, completo celeste [12]
pelle chiara, completo rosa [12]

Missione 8

pelle marrone, completo rosso [12]
pelle marrone, completo viola [12]

Hong è un esperto di arti marziali ed il boss della Missione 3. Ha i capelli corti ed indossa un completo colorato. Questo nemico è molto agile e possiede numerosi attacchi. Per sconfiggerlo rapidamente bisogna utilizzare la strategia del Ciclo Uragano oppure la Super Combinazione.

=====
KIKUCHO
=====

ATTACCHI

1. Estrazione rapida

Kikucho estrae parzialmente la sua spada colpendo con l'impugnatura. È possibile parare questa tecnica e trasformarla in una Contromossa. Il nemico esegue questo attacco anche se si cerca di afferrarlo per i capelli quando non è stato sufficientemente indebolito.

2. Fendente diagonale

Kikucho attacca con un rapido fendente in diagonale. È possibile parare questa tecnica.

3. Fendente verticale

Kikucho attacca con un potente fendente verticale causando danni gravissimi se non morte immediata al personaggio. Non è possibile parare questa tecnica.

ALTRO

- Non può essere bloccato alle spalle
- Non perde la sua spada quando cade

DOVE LO SI INCONTRA

Missione 4

pelle chiara, giacca grigia, pantalone blu [14]
pelle chiara, giacca rossa, pantalone blu [25] (Boss)

Missione 6

pelle chiara, giacca grigia, pantalone blu [9]
pelle chiara, giacca bianca, pantalone verde [9]
pelle marrone, giacca gialla, pantalone blu [15]

Kikucho è un samurai armato di spada ed è il boss della Missione 4. Indossa un completo giapponese. Questo nemico attacca solo con la sua arma e può infliggere danni notevoli al personaggio. Kikucho però non colpisce mai dalla lunga distanza perciò la strategia migliore per eliminarlo è la Super Combinazione.

=====
LINDA
=====

ATTACCHI

1. Combo di pugni

Linda attacca con una serie di pugni. È possibile parare questa tecnica e trasformarla in una Contromossa.

2. Calcio

Linda attacca con un calcio in avanti. È possibile parare questa tecnica.

ALTRO

- Non può essere bloccata alle spalle
- Può utilizzare le Armi da lancio e le Fruste

DOVE LA SI INCONTRA

Missione 1

pelle chiara, capelli biondi, completo viola [5]

Missione 2

pelle chiara, capelli biondi, completo viola [5]
pelle chiara, capelli biondi, completo grigio [5]
pelle chiara, capelli rossi, completo rosso [7]

Missione 3

pelle chiara, capelli biondi, completo grigio [5]

Missione 5

- pelle chiara, capelli biondi, completo viola [7]
- pelle chiara, capelli rossi, completo rosso [7]
- pelle scura, capelli castani, completo viola [7]
- pelle chiara, capelli biondi, completo grigio [9]

Missione 6

- pelle scura, capelli castani, completo viola [7]

Linda è l'unica donna tra le file degli Shadow Warriors. Ha i capelli cotonati come acconciatura ed indossa una tuta colorata. È la più debole del gruppo e spesso compare in scena armata. Per eliminarla facilmente sono sufficienti anche i colpi semplici. La versione dalla pelle scura si muove più velocemente rispetto alle altre Linda.

=====

MIBOBO

=====

ATTACCHI

1. Combo di pugni
Mibobo sferra dei velocissimi pugni. È possibile parare questa tecnica e trasformarla in una Contromossa.
2. Calcio
Mibobo attacca con un calcio in avanti. È possibile parare questa tecnica.
3. Lancio
Mibobo afferra il personaggio e lo lancia alle sue spalle. Non è possibile parare questa tecnica.
4. Maglio a due mani
Mibobo esegue un potente colpo a due mani. Non è possibile parare questa tecnica.

ALTRO

- Non può essere bloccato alle spalle
- Può utilizzare gli Oggetti pesanti

DOVE LO SI INCONTRA

- Missione 5 - cresta, pelle verde, pantalone verde [25] (Boss)
- Missione 6 - calvo, pelle verde, pantalone verde [17]
- Missione 8 - cresta, pelle verde, pantalone verde [19]

Mibobo è uno dei nemici più forti presenti nel gioco, nonché il boss della Missione 5. È un gigante dalla pelle verde con un paio di pantaloni, scarpe e bracciali borchiati. Questo nemico è una versione di Abobo molto più rapida nei movimenti; per il resto possiede le sue caratteristiche ed i suoi attacchi. Per sconfiggerlo è consigliato usare la Super Combinazione oppure il Ciclo Uragano. Una volta caduto a terra, non è consigliato rimanergli vicino perché Mibobo è in grado di afferrare il personaggio non appena si rimette in piedi.

=====

RAYMOND

=====

ATTACCHI

1. Pugno
Raymond attacca con un singolo pugno. È possibile parare questa tecnica e trasformarla in una Contromossa.
2. Calcio basso
Raymond attacca con un rapido calcio basso. È possibile parare questa tecnica e trasformarla in una Contromossa.
3. Calcio volante
Raymond esegue un veloce calcio volante. Non è possibile parare questa tecnica.
4. Calci rapidi
Raymond attacca con tre rapidi calci. È possibile parare solo i primi due calci di questa tecnica.
5. Trottole
Raymond ruota rapidamente su se stesso distendendo le braccia. Non è possibile parare questa tecnica.
6. Teletrasporto
se afferrato per i capelli quando ancora non è stato sufficientemente indebolito, Raymond si libera dalla presa teletrasportandosi in un altro punto della stanza.
7. Cloni oscuri
quando cade a terra, Raymond può generare un clone oscuro. Questa ombra possiede tutte le sue tecniche e viene eliminata automaticamente subendo un qualsiasi attacco che la faccia cadere sul pavimento. Raymond può generare sino ad un massimo di cinque cloni oscuri. Una volta eliminato questo nemico, scompariranno anche tutti i cloni presenti.
8. Cloni multipli
Raymond può generare quattro cloni alla volta. Questi duplicati possiedono tutte le sue tecniche e vengono eliminati automaticamente subendo un qualsiasi attacco che faccia cadere loro sul pavimento. Una volta eliminato questo nemico, scompariranno anche tutti i cloni presenti.
9. Colpo dell'ombra
Raymond si nasconde nel pavimento, vagando per la stanza all'interno della sua ombra. Dopo alcuni istanti, il nemico si ferma per poi lanciarsi rapidamente verso il personaggio per travolgerlo. Non è possibile parare questa tecnica e la si può schivare anche saltando.
10. Difesa
Raymond può assumere una posizione difensiva per parare alcune tecniche del personaggio.

ALTRO

- Non può essere bloccato alle spalle
- Non usa armi

DOVE LO SI INCONTRA

Missione 7

completo viola [30] (Boss)
clone multiplo [1]
clone oscuro [1]

Raymond è il capo ed il più forte dei Cinque Imperatori. Ha i capelli legati ed

indossa in completo viola. Possiede tutti gli attacchi dei restanti imperatori ed è il nemico più pericoloso del gioco. Per sconfiggere Raymond non bisogna dargli tregua, utilizzando la strategia della Gomitata Letale per non concedergli la possibilità di generare cloni multipli ed il Calcio in Picchiata per eliminare rapidamente quelli oscuri.

=====

ROPER

=====

ATTACCHI

1. Combo di pugni

Roper attacca con una serie di pugni. È possibile parare questa tecnica e trasformarla in una Contromossa.

2. Calcio

Roper attacca con un calcio in avanti. È possibile parare questa tecnica.

3. Calcio volante

Roper esegue un veloce calcio volante. Non è possibile parare questa tecnica.

ALTRO

- Può correre
- Può essere bloccato alle spalle
- Può bloccare alle spalle il personaggio
- Può usare le Armi da lancio, gli Oggetti pesanti e le Sbarre

DOVE LO SI INCONTRA

Missione 1

pelle scura, completo grigio	[5]	(inizio della missione)
pelle marrone, completo blu	[5]	(inizio della missione)
pelle scura, completo grigio	[7]	(muro da cui esce Abobo)
pelle marrone, completo blu	[7]	(durante lo scontro con il Boss)

Missione 2

pelle chiara, completo bianco	[5]	(inizio della missione)
pelle scura, completo grigio	[5]	
pelle chiara, completo bianco	[7]	(sulla piattaforma)

Missione 3

pelle marrone, completo blu	[7]	
-----------------------------	-----	--

Missione 5

pelle scura, completo grigio	[9]	
pelle chiara, completo bianco	[9]	
pelle marrone, completo nero	[9]	
pelle scura, completo giallo	[9]	(jolly)
pelle marrone, completo blu	[9]	

Missione 6

pelle chiara, completo bianco	[9]	
pelle chiara, completo blu	[9]	

Missione 7

pelle chiara, completo marrone	[9]	
--------------------------------	-----	--

Missione 8

pelle marrone, completo nero	[9]	
------------------------------	-----	--

pelle scura, completo rosso [9]
pelle chiara, completo bianco [9]
pelle chiara, completo blu [9]

Roper è uno dei nemici più comuni da incontrare. Ha i capelli corti, indossa un paio di pantaloni e un gilet aperto. Singolarmente è un nemico semplice da eliminare ma in gruppo può diventare pericoloso. Afferrarlo per i capelli è il metodo più semplice per sconfiggerlo.

=====
STEVE
=====

ATTACCHI

1. Combo di pugni

Steve attacca con una serie di pugni. È possibile parare questa tecnica e trasformarla in una Contromossa.

2. Calcio

Steve attacca con un calcio in avanti. È possibile parare questa tecnica.

3. Calcio rotante

Steve esegue un rapido calcio rotante. Non è possibile parare questa tecnica.

4. Tempesta di colpi

Steve attacca con rapidi pugni e calci. È possibile parare questa tecnica solo se si è abbastanza lontani dal nemico.

5. Gancio

se afferrato per i capelli quando ancora non è stato sufficientemente indebolito, Steve si libera dalla presa ed attacca con un rapido gancio allo stomaco. Non è possibile parare questa tecnica.

6. Difesa

Steve può assumere una posizione difensiva per parare alcune tecniche del personaggio.

ALTRO

- Non può essere bloccato alle spalle
- Non usa armi

DOVE LO SI INCONTRA

Missione 2

capelli, pelle chiara, completo grigio [7]
calvo, pelle marrone, completo rosso [17]

Missione 4

capelli, pelle chiara, completo grigio [7]
calvo, pelle chiara, completo grigio [10]
capelli, pelle marrone, completo viola [14]

Missione 8

capelli, pelle scura, completo nero [10]
calvo, pelle scura, completo nero [12]

Steve è uno dei nemici più pericolosi presenti nel gioco. Indossa un completo elegante e degli occhiali da sole. La tecnica che utilizza in maniera più

frequente, la Tempesta di colpi, è in grado di infliggere gravi danni al personaggio. Questo attacco consiste in un gran numero di pugni e calci. Tuttavia questa tecnica è anche la sua più grande debolezza. La Tempesta di colpi è molto lunga nella sua esecuzione e Steve continua ad utilizzarla anche se i suoi attacchi vanno a vuoto. Per sconfiggere facilmente questo nemico quindi bisogna forzarlo ad utilizzare la Tempesta di colpi, girargli attorno per poi attaccarlo alle spalle con la Super Combinazione.

=====

WILLIAMS

=====

ATTACCHI

1. Combo di pugni

Williams attacca con una serie di pugni. È possibile parare questa tecnica e trasformarla in una Contromossa.

2. Calcio

Williams attacca con un calcio in avanti. È possibile parare questa tecnica.

3. Calcio volante

Williams esegue un veloce calcio volante. Non è possibile parare questa tecnica.

ALTRO

- Può correre
- Può essere bloccato alle spalle
- Può bloccare alle spalle il personaggio
- Può usare le Armi da lancio, gli Oggetti pesanti e le Sbarre

DOVE LO SI INCONTRA

Missione 1

pelle chiara, canotta bianca, pantalone nero	[5] (inizio della missione)
pelle chiara, canotta bianca, pantalone porpora	[7]
pelle chiara, canotta bianca, pantalone nero	[9] (muro di Abobo)

Missione 2

pelle marrone, canotta gialla, pantalone blu	[5]
pelle chiara, canotta rosa, pantalone bianco	[5] (inizio della missione)
pelle chiara, canotta rosa, pantalone bianco	[7] (sulla piattaforma)

Missione 3

pelle chiara, canotta grigia, pantalone nero	[7]
pelle scura, canotta rossa, pantalone bianco	[7] (jolly)

Missione 4

pelle chiara, canotta grigia, pantalone nero	[7]
--	-----

Missione 5

pelle marrone, canotta bianca, pantalone nero	[9]
pelle chiara, canotta rosa, pantalone bianco	[9]
pelle scura, canotta rossa, pantalone bianco	[9] (jolly)

Missione 6

pelle marrone, canotta gialla, pantalone blu	[9]
pelle scura, canotta rossa, pantalone bianco	[9] (jolly)
pelle chiara, canotta rossa, pantalone blu	[9]

Missione 7

pelle scura, canotta rossa, pantalone bianco [9] (jolly)

Missione 8

pelle scura, canotta rossa, pantalone bianco [9] (jolly)

pelle marrone, canotta gialla, pantalone blu [9]

pelle chiara, canotta grigia, pantalone nero [9]

pelle marrone, canotta bianca, pantalone nero [9]

Williams è uno dei nemici più comuni da incontrare. Ha i capelli corti, indossa un paio di pantaloni e una canotta. Singolarmente è un nemico semplice da eliminare ma in gruppo può diventare pericoloso. Afferrarlo per i capelli è il metodo più semplice per sconfiggerlo.

=====

WILLY

=====

ATTACCHI

1. Calcio del fucile

Willy attacca con il calcio del fucile. È possibile parare questa tecnica e trasformarla in una Contromossa.

2. Calcio

Willy attacca con un semplice calcio in avanti. È possibile parare questa tecnica.

3. Proiettili

Willy spara con la sua arma se il personaggio si trova lontano dal lui. I Proiettili possono anche uccidere istantaneamente il personaggio e danneggiano gli altri nemici presenti. Non è possibile parare questa tecnica.

ALTRO

- Non può essere bloccato alle spalle
- Non perde la propria arma quando cade

DOVE LO SI INCONTRA

Missione 8 - completo giallo [34] (Boss)

Willy è il capo della banda degli Shadow Warriors ed il boss della Missione 8. Ha la barba, indossa una tuta gialla ed impugna sempre un fucile mitragliatore. Al contrario delle apparenze, è molto semplice da sconfiggere, a patto di affrontarlo uno contro uno, quindi è bene eliminare tutti gli altri nemici prima che Willy scenda in campo. Combattendolo in gruppo invece le cose si complicheranno poichè, spostandosi per evitare o colpire gli altri nemici, bisognerà fare attenzione anche ai proiettili sparati da Willy. Una volta rimasti soli non bisogna dargli tregua: attaccarlo ripetutamente con i Pugni, non dandogli neanche la possibilità di muoversi una volta che si rialza, sarà sufficiente per eliminarlo senza difficoltà. Per impedirgli di aprire il fuoco è sufficiente bloccarlo ad una parete e rimanergli sempre vicini.

=====

WU IN-SIK

=====

ATTACCHI

1. Pugno

Wu In-Sik attacca con un singolo pugno. È possibile parare questa tecnica e trasformarla in una Contromossa.

2. Calcio basso

Wu In-Sik attacca con un rapido calcio basso. È possibile parare questa tecnica e trasformarla in una Contromossa.

3. Calcio volante

Wu In-Sik esegue un veloce calcio volante. Non è possibile parare questa tecnica.

4. Calci rapidi

We In-Sik attacca con tre rapidi calci. È possibile parare solo i primi due calci di questa tecnica.

5. Trottole

Wu In-Sik ruota rapidamente su se stesso distendendo le braccia. Non è possibile parare questa tecnica.

6. Teletrasporto

se afferrato per i capelli quando ancora non è stato sufficientemente indebolito, Wu In-Sik si libera dalla presa teletrasportandosi in un altro punto della stanza.

7. Difesa

Wu In-Sik può assumere una posizione difensiva per parare alcune tecniche del personaggio.

ALTRO

- Non può essere bloccato alle spalle
- Non usa armi

DOVE LO SI INCONTRA

Missione 7 - completo verde [24] (Boss)

Wu In-Sik è il più debole dei Cinque Imperatori. Questo nemico è calvo ed indossa in completo verde. Anche se non possiede alcuna tecnica particolare, Wu In-Sik rimane ugualmente un nemico temibile per via dei suoi numerosi attacchi. Per sconfiggerlo rapidamente bisogna utilizzare la strategia del Ciclo Uragano.

=====

YANG ZHENG-LI

=====

ATTACCHI

1. Pugno

Yang Zheng-Li attacca con un singolo pugno. È possibile parare questa tecnica e trasformarla in una Contromossa.

2. Calcio basso

Yang Zheng-Li attacca con un rapido calcio basso. È possibile parare questa tecnica e trasformarla in una Contromossa.

3. Calcio volante

Yang Zheng-Li esegue un veloce calcio volante. Non è possibile parare

L, R, Giù, L, R, Giù, L, R, Destra

Se fatto correttamente, si udirà un suono e sarà possibile aumentare, sempre da questa schermata, il numero di Crediti a disposizione sino ad un massimo di dieci. Questo codice si ottiene completando il gioco a difficoltà Expert.

=== SBLOCCARE LA DIFFICOLTÀ EXPERT ===

Nella schermata Options, tenere premuto SELECT e spingere:

Su, Su, Giù, Giù, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra

Se fatto correttamente, si udirà un suono e sarà possibile selezionare, sempre da questa schermata, la difficoltà Expert. Questo codice si ottiene completando il gioco a difficoltà Hard.

=== RIASCOLTARE LA COLONNA SONORA ===

Nella schermata Options, tenere premuto SELECT e spingere:

R, L, R, L

Se fatto correttamente, apparirà la scritta "BMG 00 STOP" e da lì scorrendo con Destra e Sinistra l'elenco e premendo il pulsante A, sarà possibile riascoltare le varie musiche del gioco:

- 0. Stop -> ferma l'esecuzione
- 1. Double Dragon -> Schermata del titolo e Scontro presso il salone finale
- 2. Stage 1 Slum -> Missione 1
- 3. Stage 2 Factory -> Missione 2
- 4. Stage 3 China -> Missione 3
- 5. Stage 4 Truck -> Missione 4
- 6. Stage 5-6 Forest -> Missioni 5 e 6
- 7. Stage 7 Fortress -> Missione 7
- 8. Stage 8 Castle -> Missione 8
- 9. Big Boss -> Scontro con il boss
- 10. Intermission -> Sequenza tra le missioni
- 11. Fight of Fate -> Scontro con Raymond
- 12. Ending -> Filmato finale
- 13. Mission Clear -> Missione completata

Questo codice si ottiene completando il gioco a difficoltà Normal.

* CODICI CODE BREAKER *

Per inserire i seguenti codici è necessario possedere il Code Breaker, una speciale cartuccia per il Game Boy Advance in grado di modificare i dati del gioco.

Primo set di codici

CODICE	EFFETTO
95DD241C 8439	
2509FA20 393D	Master Code (serve per poter utilizzare qualsiasi codice)
522B69BB 51F2	
66AF00A5 0D8D	Cominciare l'avventura con 500'000 punti
068D4187 0F6B	
687E0EDD B706	Premere Select + L per passare alla Missione successiva
AE4CD5AE 8D15	

I seguenti codici concedono ai personaggi bonus particolari:

76B20BB7 EAED --> Energia infinita
4A622F32 B02B --> Vite infinite
B68DD1AE 0D14 --> Crediti infiniti
AA610F2F 60E7 --> Invincibilità
6ECAFDA2 891D --> Il timer si ferma

I seguenti codici servono per possedere le varie armi presenti nel gioco:

16804996 D8D8 --> Ascia
E69E63BB ED75 --> Barile
269C6393 ED7D --> Bastoni
06846393 EC59 --> Coltello
02046303 E45B --> Frusta
16804B97 E859 --> Frusta chiodata
E69E61BA DDF4 --> Masso
06846192 DCD8 --> Mazza da Baseball
C78662B9 AE11 --> Nunchaku

Secondo set di codici

CODICE	EFFETTO
0000745F 000A	Master Code (serve per poter utilizzare qualsiasi codice)
1001C480 0007	

I seguenti codici concedono ai personaggi bonus particolari:

32037BC2 0064 --> Energia infinita
320016AD 0009 --> Vite infinite
32037BBE 0062 --> Invincibilità
3200170E 0063 --> Il timer si ferma

/ ----- \
- CURIOSITÀ -
\ ----- /

=== DIFFERENZE CON LA VERSIONE GIAPPONESE ===

La versione giapponese di Double Dragon Advance, uscita quattro mesi dopo quella americana, prevede anche:
- la possibilità di riascoltare tutte le musiche del gioco senza il bisogno di inserire il codice
- una galleria di immagini sbloccabile dopo aver completato il gioco a difficoltà Expert

=== CAMEO CINEMATOGRAFICO ===

Al termine della Missione 3, è possibile vedere un'immagine dell'attore e artista marziale Bruce Lee nella sua famosa posa, presa dal film "L'ultimo combattimento di Chen".

=== CITAZIONI DELLA SAGA ===

Giocare a Double Dragon Advance è come ripercorrere i vari capitoli di questa saga passando essenzialmente da questi episodi:

[DDA] Double Dragon (Arcade)
[DDN] Double Dragon (Nintendo 8bit)
[D2A] Double Dragon 2 (Arcade)
[D2N] Double Dragon 2 (Nintendo 8bit)
[SDD] Super Double Dragon (Super Nintendo)

La storia

La trama di Double Dragon si rifà a quella di [DDA] con l'unica differenza che in quest'ultimo Marian viene rapita per attirare i fratelli Lee nel covo dei nemici, anzichè per ottenerne il rotolo con i segreti della loro arte marziale. Anche il finale è ripreso da [DDA] con lo scontro tra i due protagonisti dopo aver sconfitto Willy. Al contrario della versione Arcade, dove la battaglia è fratricida, in questo caso interverrà Marian ad interrompere lo scontro.

I protagonisti

I fratelli Lee sono stati realizzati prendendo spunto da [SDD] quindi abbiamo Billy castano in abito blu e Jimmy biondo in abito rosso. Nelle versioni Arcade invece è Billy quello biondo mentre Jimmy è castano.

Le tecniche

Il sistema di controlli (tre pulsanti distinti per Pugno, Calcio e Salto) e gran parte delle tecniche dei fratelli Lee sono ripresi da [DDA]: Blocco alle spalle, Calcio all'indietro, Calcio Rotante, Calcio semplice, Calcio Volante in avanti, Ginocchiata, Gomitata, Lancio alle spalle, Montante, Pugno semplice e Testata. Da [D2A] invece proviene il Calcio Uragano mentre il Calcio Frontale, la Super Ginocchiata ed il Super Montante appartengono a [D2N]; mentre il Calcio Basso ed il Calcio in Picchiata sono gli stessi di [SDD]. Infine già in [DDN] era possibile sedersi su un nemico atterrato. Le tecniche rimanenti invece sono una novità per la saga.

Le armi

Quasi tutte le armi a disposizione provengono da [DDA]: Barile, Coltello, Dinamite, Frusta, Mazza da Baseball e Masso. La Frusta Chiodata è di [D2A] mentre il Nunchaku era già presente in [SDD]. L'Ascia ed i Bastoni invece fanno l'esordio in questo capitolo.

I nemici

Anche in questo caso i maggiori spunti sono ripresi da [DDA]: Abobo, Linda, Roper, Williams e Willy. Burnov e Chen Wang-Yu provengono da [D2A] mentre i Cinque Imperatori sono stati realizzati prendendo come spunto il Guerriero Ombra di [D2N]. Anche l'effetto rallentamento/bianco & nero che avviene sconfiggendo Raymond è una citazione del combattimento finale di [D2N]. Steve invece ricorda l'omonimo nemico presente in [SDD]. I nemici rimanenti sono stati realizzati appositamente per questo episodio. L'unico avversario storico della saga che stranamente non è presente in questo gioco è Jeff.

Le missioni

Il numero elevato di Missioni si avvicina a quello di [D2N] e [SDD] piuttosto che ai due giochi Arcade e le varie ambientazioni invece provengono da:

Missione 1 Strada -> [DDA] Missione 1
Missione 2 Fabbrica -> [DDA] Missione 2
Missione 3 Chinatown -> [SDD] Missione 3

