

JoJo's Bizarre Adventure Guide (Italian)

by Spanettone

Updated on May 14, 2010

This walkthrough was originally written for JoJo's Bizarre Adventure on the PSX, but the walkthrough is still applicable to the DC version of the game.

GUIDA A JOJO'S BIZZARRE ADVENTURE versione 2.1

gioco : JOJO'S BIZZARRE ADVENTURE
sistema : Play Station
tipo : Azione / Combattimento
prodotto: CAPCOM

08/04/2003 ---> inizio stesura del documento
14/04/2003 ---> fine stesura del documento

versione 1.1
17/04/2003 ---> inserito il fattore segreto del capitolo 15

versione 2.0
15/02/2010 ---> aggiustamenti grafici e rifacimento del Super Story Mode

versione 2.1
15/05/2010 ---> inserito il fattore segreto del capitolo 13

123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789

|PDpWriter |
|Copyright 2003 Spanettone Inc |
| |
| http://spanettone.altervista.org |
| |
ALL RIGHTS RESERVED

Contenuto del documento GUIDA A JOJO'S BIZZARRE ADVENTURE

- 1) Il gioco
 - 2) La Storia
 - 3) Menù principale
 - 4) Personaggi e Mosse
 - 5) Super Story Mode
 - 6) Arcade
 - 7) Vs Mode
 - 8) Training
 - 9) Gallery
 - 10) Book
 - 11) Trucchi & Curiosità
- CREDITS

|\\\|\|\|\|\|\|\|\|\|\|\|
|1) IL GIOCO:|

|//////////

JOJO'S BIZZARRE ADVENTURE è un bellissimo gioco che narra fedelmente le vicende della 3° serie del fumetto "Le bizzarre avventure di Jojo" di Hirohiko Araki. Imperdibile per i lettori del fumetto.

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\

|2) LA STORIA:|

|//////////

Il gioco narra le vicende della 3°serie del fumetto "Le bizzarre avventure di Jojo". Ripercorriamo in breve la storia:

1° SERIE

Fine del XIX secolo, Inghilterra. Jonathan Joestar, figlio di Sir George Joestar, combatte contro un suo amico, Dio Brando, che, dopo aver studiato un antico manufatto, la maschera di pietra, è diventato un vampiro immortale. Dopo varie battaglie, Jonathan riesce a decapitare Dio Brando, ma la sua testa è ancora in vita ed è alla ricerca di un corpo a cui unirsi. La battaglia finale si svolge a bordo di una nave dove Dio Brando cerca di uccidere Jonathan per ottenere il suo corpo. Jonathan sacrifica la sua vita riuscendo alla fine a sconfiggere Dio Brando e intanto la nave si inabissa nelle profondità dell'oceano.

2° SERIE

Prima metà del XX secolo, Europa. Joseph Joestar, nipote di Jonathan Joestar, combatte contro i tre cavalieri delle tenebre, Kars, Wamoo e Acideecy, che sono intenzionati a divenire onnipotenti sfruttando il potere della maschera di pietra unito ad una gemma, la pietra rossa d'Asia, che ne amplificherà il potere. Joseph riesce a sconfiggere i tre cavalieri delle tenebre rimettendoci però il suo avambraccio destro, che sarà sostituito da una controparte robotica.

3° SERIE

1988, Giappone. Jotaro Kujo, nipote di Joseph Joestar, crede di essere posseduto da uno spirito maligno e, per paura di far male alle altre persone, si rinchiude in prigione. Sua madre, Holly Joestar, preoccupata dal comportamento del figlio, fa venire da New York il nonno del ragazzo, un invecchiato ma ancora pieno di vitalità, Joseph Joestar. Quest'ultimo grazie ad un suo amico, Mohammed Abdul, convince Jotaro ad uscire dalla prigione e gli fornisce alcune spiegazioni. Lo spirito che "possedeva" Jotaro è in realtà uno STAND: un'entità comandata dalla volontà della persona stessa, definita "Portatore dello Stand". Ogni persona possiede uno Stand, ma sono in pochi coloro i quali riescono ad usarlo e solo queste persone sono in grado di vederli.

A casa Kujo, Joseph presenta l'intera situazione. Dall'oceano è stata ripescata una bara contenuta nella nave in cui Jonathan Joestar morì. La bara portava un nome scritto sopra di essa: "Dio". Joseph spiega che Dio Brando è sopravvissuto ed ha attaccato la sua testa al corpo di Jonathan Joestar. L'anima di Jonathan

MA -----: mezzo giro avanti (I, IB, B, AB, A)
MI -----: mezzo giro indietro (A, AB, B, IB, I)
1G -----: un giro completo, 360°
2G -----: due giri completi, 720°
(p) -----: tenere premuto quel pulsante per 3 secondi
SELECT -: Posa

C -----: colpo qualsiasi
CD -----: colpo debole
CM -----: colpo medio
CF -----: colpo forte
S -----: Pulsante Stand
CC -----: due colpi qualsiasi

A o I + CF vicino al nemico -: presa

(air) ---: la mossa si può effettuare anche quando si è in aria
air ----: la mossa si può effettuare solo quando si è in aria
S ----: la mossa si può effettuare solo in Modalità Normale
N ----: la mossa si può effettuare solo in Modalità Stand
(MOSSA) -: Super Mossa. Ogni Super Mossa richiede minimo 1 barra di energia

A seconda del pulsante che spingeremo, il personaggio indosserà un vestito dal colore diverso. Ogni personaggio può avere due colori diversi. Infatti se scegliamo premendo il CM o S, avremo rispettivamente lo stesso colore del CF o del CD.

BARRA DI VITA, ENERGIA E STAND

La barra di vita è posta nella parte alta dello schermo ed è di colore verde. Una volta esaurita il personaggio verrà sconfitto.

La barra dello Stand è posta subito sotto la barra di vita ed è di colore celeste. Una volta entrati in Modalità Stand appare la scritta "Stand" accanto a questa barra. Subendo un attacco in questa Modalità, il danno si ripercuote sia sulla barra di vita che sulla barra dello Stand. Una volta che questi si esaurisce, lo Stand scompare, la difesa viene spezzata e si torna nella Modalità Normale automaticamente. La barra dello Stand si ricarica gradualmente mentre si è in Modalità Normale.

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

MODALITÀ NORMALE

Stand non attivo

Quando lo Stand non è attivo possiamo controllare liberamente il personaggio mentre il solo Stand effettua una mossa speciale. In questa modalità è possibile eseguire la Schivata inoltre la barra dello Stand si ricarica

gradualmente.

MODALITÀ STAND

Stand Attivo

Una volta che attiva lo Stand, gli attacchi infliggono danni maggiori rispetto alla modalità normale inoltre il personaggio può effettuare il doppio salto. Se nella Modalità Normal lo Stand attacca in maniera indipendente, in questa Modalità, lo Stand "trascina" il personaggio con sé quando esegue un attacco. Quando veniamo colpiti il danno si ripercuote sia sulla barra dello Stand che sulla barra di vita.

Una volta che la barra dello Stand si esaurisce, lo Stand scompare, la difesa viene spezzata e torniamo automaticamente nella Modalità Normale.

I danni subiti dallo Stand si riflettono sui personaggi.

- Black Polnareff, Hol Horse, Hol Horse & Voing, Jojo, Kan, Mahrahia, Pet Shop, Rubber Soul e Shadow Dio non possiedono la Modalità Stand.

SCATTO

A,A,A oppure I,I,I

Il personaggio esegue un rapido scatto in avanti o all'indietro.

Serve per avvicinarsi velocemente al nemico, magari per eseguire un attacco a sorpresa, oppure per allontanarsi subito da lui e pianificare una nuova strategia

SCHIVATA

CCC mentre si è in piedi

Usando questa abilità il personaggio esegue un piccolo scatto in avanti o indietro ed è parzialmente invincibile mentre lo esegue. È una tecnica da utilizzare soprattutto per evitare gli attacchi nemici e prendere l'avversario alle spalle. Non può essere eseguita quando lo Stand è attivo.

ATTERRAGGIO SICURO

CCC dopo che si è stati colpiti in aria

Subendo un colpo in aria il personaggio cadrà al suolo e, durante la caduta, sarà indifeso contro gli attacchi nemici. Per evitare ciò, usando questa tecnica è possibile riprendersi subito ed atterrare in maniera sicura.

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

DIFESA AVANZATA

CCC durante la difesa

Mentre si para in posizione di difesa un attacco avversario, è possibile

allontanarlo da sè premendo CCC mentre il nemico colpisce. In questa maniera l'avversario sarà subito respinto e ci si potrà preparare ad attaccare.

CONTRATTACCO

QA + C durante la difesa

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

ATTACCO FULMINEO

QA + S

Di norma quando si attiva lo Stand, questi appare semplicemente. Usando questa tecnica invece è possibile far eseguire allo Stand un rapido attacco non appena compare sullo schermo. È un'ottima mossa per prendere di sorpresa l'avversario.

ATTACCO PROGRAMMATO

QI + S (tenere premuto S), inserire Attacchi, rilasciare S

Questa tecnica consiste nel realizzare un attacco doppio, eseguito in contemporanea dal personaggio e dal proprio Stand. Dopo aver effettuato la combinazione, teniamo premuto il pulsante S e intanto immettiamo in anticipo gli attacchi che il nostro Stand dovrà effettuare. Esaurita la barra dello Stand o rilasciato il pulsante S, lo Stand eseguirà gli attacchi stabiliti e noi potremo muovere il personaggio per colpire in maniera indipendente l'avversario.

- Black Polnareff, Hol Horse, Hol Horse & Voing, Jojo, Joseph Joestar, Kan, Mahrahia, Pet Shop, Rubber Soul e Shadow Dio non possono effettuare l'Attacco Programmato.

COMANDO A DISTANZA

A + CC in Modalità Stand

Alcuni personaggi possono controllare a distanza il proprio Stand. Utilizzando questa tecnica, il personaggio rimarrà fermo e sarà indifeso contro gli attacchi nemici, mentre si comanderà direttamente lo Stand. Se quest'ultimo viene colpito il danno si ripercuoterà sia sulla barra dello Stand che sulla barra di vita. Si tornerà a controllare il personaggio premendo il tasto S oppure se la barra dello Stand si esaurisce.

- Jean Pierre Polnareff, Kakyoin Noriaki, Muhammad Avdol e New Kakyoin sono gli unici personaggi in grado di eseguire il Comando a distanza.

=====

ALESSY (Sethan)

=====

"Individuo spregevole e vigliacco a cui piace prendersela con i deboli e con i bambini.

Il suo Stand, Sethan, consiste in un'ombra che fa ringiovanire chiunque la tocchi. Più tempo la vittima calpesta l'ombra, più tornerà giovane."

ALESSY SETHAN
CD Giallo Viola
CF Verde Blù

Sethan -----: S
Beehive -----: MA + C
Retribution -: MI + C
Shadow Axe --: tenere premuti CC e rilasciare [*S*]

DESPAIR -----: QA + CC
USH USH USH -: QI + CC (premere CC ripetutamente)

- Quando l'avversario viene ringiovanito, questi non può difendersi

Sethan

Alessy evoca il suo Stand
•Tenere premuto S per allungare l'ombra di Sethan

Beehive

Alessy spara con la pistola
•Muovere il mirino con i tasti direzionali, premere C per sparare, S per cancellare la mossa

Retribution

Sethan afferra l'avversario e lo fa ringiovanire

Shadow Axe

Sethan colpisce con una grande ascia

DESPAIR

Sethan colpisce ripetutamente l'avversario e lo fa ringiovanire

USH USH USH

Sethan appare dal basso
•Premere CC ripetutamente per maggiori colpi e danni

=====

BLACK POLNAREFF (Anubis & Silver Chariot)

=====

"La spada di Anubis è in grado di controllare chiunque la impugni. Accidentalmente Polnareff se la ritrova in mano e il corpo del ragazzo viene sopraffatto dal potere della spada.

Come Stand, Anubis è in grado di tagliare qualsiasi cosa e di passare attraverso gli oggetti senza danneggiarli. Possiede la capacità di memorizzare gli attacchi e le caratteristiche degli avversari che affronta e non può

essere sconfitto due volte nello stesso modo. Oltre ai suoi poteri, ora Anubis può anche controllare Polnareff e il Silver Chariot.

	POLNAREFF	SILVER CHARIOT
CD	Giallo	Viola
CF	Viola	Rosa

Learning -----: QI + C
Demon Slash -----: QA + C
Chariot Spirit ---: QA + S
Double Sword -----: A,B,A + C

MADNESS BLADE ----: QA + CC
INVINCIBLE SLASH -: QI + CC

Learning

- Black Polnareff si difende con la spada e, se viene colpito, controattacca
- Se l'avversario colpisce mentre si esegue il Learning, apparirà un piccolo segno sopra la barra dell'energia che indicherà che quella mossa è stata memorizzata dalla spada.
 - La volta successiva che ci si difende da quella mossa, basterà premere un qualsiasi C per eseguire un Contrattacco istantaneo

Demon Slash

Black Polnareff attacca con la spada di Anubis e poi con Silver Chariot

Chariot Spirit

Black Polnareff attacca con Silver Chariot

Double Sword

Black Polnareff attacca con Silver Chariot e con la spada di Anubis

MADNESS BLADE

Silver Chariot lancia in aria il nemico e lo colpisce con numerosi fendenti

INVINCIBLE SLASH

Black Polnareff attacca con un potente fendente

=====
CHACA (Anubis)
=====

"La spada di Anubis è in grado di controllare chiunque la impugni.
Viene raccolta da un contadino, il quale viene subito sopraffatto dallo spirito della spada.

Come Stand, Anubis è in grado di tagliare qualsiasi cosa e di passare attraverso gli oggetti senza danneggiarli. Possiede la capacità di memorizzare gli attacchi e le caratteristiche degli avversari che affronta e non può essere sconfitto due volte nello stesso modo."

CD Giallo
CF Blù

Learning -----: QI + C [*S*]
Demon Blade -----: QA + C [*S*]

Swallow Counter -: A,B,A + C [*S*]

DIMENSION SLASH -: QA + CC [*N*]

BLOODY SLASH ----: QA + CC [*S*]

Learning

Chaca si difende con la spada e, se viene colpito, controattacca

- Se l'avversario colpisce mentre si esegue il Learning, apparirà un piccolo segno sopra la barra dell'energia che indicherà che quella mossa è stata memorizzata dalla spada.
- La volta successiva che ci si difende da quella mossa, basterà premere un qualsiasi C per eseguire un Contrattacco istantaneo

Demon Blade

Chaca attacca con la spada di Anubis

- Si possono eseguire altri due colpi aggiuntivi premendo due volte QI + C

Swallow Counter

Chaca effettua un fendente verso l'alto

DIMENSION SLASH

Chaca effettua un potente fendente

BLOODY SLASH

Chaca effettua numerosi fendenti

=====
D'BO (Ebony Devil)
=====

"Sicario professionista, D'bo è esperto nell'arte dell'assassinio. Folle e con una marcata vena di sadismo, il suo corpo è interamente ricoperto di cicatrici.

Il suo Stand, Ebony Devil, consiste in una specie di bambola ferocissima che assale la vittima. La forza della bambola è proporzionale all'odio e al rancore che D'bo prova per la preda. Per generare tali sentimenti, D'bo è solito lasciarsi ferire inizialmente dalla futura vittima, per poi rilasciare il suo Stand."

D'BO	EBONY DEVIL
CD Rosa	Marrone
CF Grigio	Rosso

Piranha Dive -----: QA + C

Hopping Hunter -----: QI + C

Propeller Cutter ----: B,B + C

JUNKY CARNIVAL -----: QA + CC

BARREL ROLL CRUSHER -: QI + CC

- Nella Modalità Stand si controllerà Ebony Devil e D'bo rimarrà fermo e indifeso, come se fosse un Comando a distanza

Piranha Dive

Ebony Devil si lancia contro l'avversario

Hopping Hunter

Ebony Devil colpisce con una lancia

- Se si è in Modalità Stand, si può eseguire un colpo aggiuntivo con B + C

Propeller Cutter

Ebony Devil fa roteare una lama

- Se si è in Modalità Stand, si possono effettuare maggiori colpi premendo più volte C durante la mossa.

JUNKY CARNIVALE

Ebony Devil si lancia contro l'avversario

BARRELL ROLL CRUSHER

Ebony Devil colpisce ripetutamente l'avversario

=====

DIO BRANDO (The World)

=====

"Vampiro immortale e nemesi storica della famiglia Joestar. È tornato alla luce dopo essere rimasto per un secolo sepolto in una bara all'interno di una nave affondata, dove combattè contro Jonathan Joestar, del quale ora possiede il corpo. Di natura malvagia, sadica e violenta, Dio Brando ambisce alla conquista del mondo.

Il suo Stand, The World, è un possente guerriero molto veloce e potente, anche più di Star Platinum. Possiede la caratteristica di fermare il tempo per diversi secondi, periodo nel quale solo Dio Brando è in grado di agire"

	DIO BRANDO	THE WORLD
CD	Giallo	Marroncino
CF	Rosso	Rosa

Muda Muda ---: QA + C (air)
Mudah! -----: QI + C
The World ---: A,B,A + C [*N*]
Die -----: A,B,A + C [*S*]
Stingy Eyes -: A, CF, CM, CD, A [*N*]

CHECK MATE --: QA + CC
ROAD ROLLER -: QI + CC [*N*]
STOP TIME ---: A,CF,CD,A,S [liv 3]

Muda Muda

The World effettua una serie di colpi veloci

- Se si è in Modalità Stand, si possono effettuare maggiori colpi premendo più volte C durante la mossa

Mudah!

The World scatta in avanti e colpisce con un pugno

- Se si è in Modalità Stand, si può eseguire un colpo aggiuntivo con QI + C
- Il doppio Muda! disattiva automaticamente la Modalità Stand dell'avversario

The World

Dio Brando si "teletrasporta" istantaneamente

Die

The World scatta in avanti, attaccando poi l'avversario alle spalle

Stingy Eyes

Dio Brando emette un raggio di energia dagli occhi

- Lo Stingy Eyes è imbloccabile

CHECK MATE

Dio Brando lancia numerosi coltelli in avanti

- Si può eseguire anche in aria, ma solo in Modalità Stand

ROAD ROLLER

Dio Brando fa cadere un rullo compressore sull'avversario

STOP TIME

The World ferma il tempo

- Per eseguire questa mossa bisogna aver caricato almeno 3 barre di energia
- Più barre di energia si possiedono, più tempo durerà questa mossa
- Si può eseguire qualsiasi mossa mentre il tempo è fermo, Super Mosse comprese. Tuttavia quest'ultime consumeranno lo stesso la barra di energia
- Mentre il tempo è fermo l'avversario rimane immobile ed è completamente indifeso
- Questa mossa si può eseguire anche se l'avversario ferma il tempo utilizzando Dio Brando, Jotaro Kujo o Shadow Dio. In questi casi in cui si "sovrappongono tempi fermi", l'unico che si può muovere è chi l'ha fermato per ultimo

=====

HOL HORSE (Emperor)

=====

"Pistolero arrogante ed approfittatore. La sua migliore qualità è quella di sfruttare al meglio le caratteristiche del suo partner di battaglia, ma è sempre pronto alla fuga non appena le cose volgono al peggio.

Il suo stand, Emperor, è una pistola ed Hol Horse è in grado di controllare alla perfezione e modificare la traiettoria dei singoli proiettili che spara."

CD Giallo sabbia

CF Verde

Emperor -----: S (air)

Mighty Gun -----: QA + C (air)

Hanged Man -----: QI + C

J.Gail -----: A,B,A + C

RAPID FIRE -----: QA + CC (air)

STRONGEST COMBINATION -: QI + CC

TRACE OF BULLETS -----: I,B,I + CC

Emperor

Hol Horse spara un proiettile "a traiettoria"

- Si deve immettere la traiettoria con i tasti direzionali mentre il proiettile è ancora fermo

Mighty Gun

Hol Horse spara un proiettile

- Tenendo premuto B o T dopo aver aperto il fuoco sarà possibile modificare la traiettoria del proiettile

Hanged Man

Hol Horse chiama in suo aiuto Hanged Man

J.Gail

Hol Horse spara in aria facendo cadere schegge di vetro

RAPID FIRE

Hol Horse spara numerosi proiettili

STRONGEST COMBINATION

Hol Horse spara allo schermo e fa apparire Hanged Man che colpisce il nemico alle spalle

TRACE OF BULLETS

Hol Horse spara un proiettile "potente"

- Si può guidare tramite i tasti direzionali la traiettoria del proiettile
- Al costo di una barra di energia, è possibile sparare un altro proiettile premendo QA + CC

=====
ICED (Cream)
=====

"È il servo più fedele di Dio Brando. Per il suo padrone è pronto a qualsiasi cosa, pure a decapitarsi, se questi lo richiedesse.

Il suo Stand, Cream, è un grosso umanoide dal volto scheletrico in grado di muoversi in un'altra dimensione. Durante i suoi spostamenti distrugge istantaneamente qualsiasi cosa gli si pari davanti."

	ICED	CREAM
CD	Rosa	Viola
CF	Grigio	Grigio

Dark Space ----: QA + C (air)

Cream -----: QI + C

Spill -----: I,B,I + C [*S*]

Blow Away -----: (p)B,T + C [*S*]

EAT THIS! -----: QA + CC

MADNESS THROW -: QI + CC [liv 2]

CIRCLE LOCUS --: A,B,A + CC [*S*]

Dark Space

Cream si "appallottola" e avanza

- Se si è in Modalità Stand, si può modificare la traiettoria del colpo premendo una direzione + C

Cream

Cream si lancia contro l'avversario

Spill

Cream si "appallottola", scompare nel terreno e attacca dal basso

Blow Away

Cream si lancia dall'alto verso l'avversario

EAT THIS!

Iced colpisce ripetutamente l'avversario

- È possibile trattenere l'attacco tenendo premuti CC e poi rilasciandoli quando si vuole colpire. Dopo alcuni secondi l'attacco verrà rilasciato lo stesso

MADNESS THROW

Cream scompare e colpisce

- Per eseguire questa mossa bisogna aver caricato almeno 2 barre di energia
- La combinazione di CC che si premono determina la traiettoria del Madness Throw

CIRCLE LOCUS

Cream lancia in aria l'avversario, si "appallottola" e oscilla

=====
IGGI (The Fool)
=====

"Iggi è un cane randagio trovato da Avdol nelle strade di New York. Insolente e maleducato, si calma solo quando gli offrono chewing gum al caffè. È convinto di essere più forte di Jotaro.

Il suo Stand, The Fool, è un cane-con-le-ruote composto interamente di sabbia. Non può generare quest'ultima, ma è in grado di controllarla a suo piacimento."

	IGGI	THE FOOL
CD	Giallo	Giallo sabbia
CF	Blù	Blù

Sand Crash ----: (p)I,A + C

Sand Attack ---: (p)B,T + C

Sand Clutch ---: MI + C

Sand Magic ----: A,B,A + C oppure I,B,I + C

Planare -----: T,T (premere C per sparare)

BIG SAND WAVE -: QA + CC

SAND STORM ----: CD, CD, A, CM, CF [*S*]

Sand Crash

The Fool scatta e si scaglia contro l'avversario

Sand Attack

The Fool attacca l'avversario saltando

Sand Clutch

The Fool imprigiona l'avversario in un'onda di sabbia

Sand Magic

Iggi scompare nel terreno e ricompare altrove

- È possibile riapparire più avanti (A,B,A + C) o più indietro (I,B,I + C)

Planare

The Fool plana tenedo Iggi tra le zampe, e spara palle di sabbia
•È possibile decidere la direzione verso cui planare premendo Destra o Sinistra

BIG SAND WAVE

The Fool diventa un'enorme onda di sabbia e si scaglia contro l'avversario
•Se va a segno, il Big Sand Wave distrugge istantaneamente lo Stand avversario

SAND STORM

The Fool blocca l'avversario e Iggi lo colpisce

=====

JEAN PIERRE POLNAREFF (Silver Chariot)

=====

"Inizialmente uno dei sicari di Dio Brando, Polnareff si unirà al gruppo dei Joestar dopo essere stato sconfitto da Avdol. Testa calda, impulsivo e allegro, nonostante tutto Polnareff possiede un gran senso dell'onore. È alla ricerca dell'uomo con due mani destre che tre anni fa uccise sua sorella.

Il suo Stand, Silver Chariot, è un cavaliere in armatura che impugna un fioretto. Possiede velocità e precisione poco inferiori allo Star Platinum."

	POLNAREFF	SILVER CHARIOT
CD	Viola	Celeste
CF	Blù	Verde

Million Pricks -----: C premuto rapidamente

Ray Dart -----: (p)I, A + C

Shooting Star -----: (p)B, T + C

Needle Pierce -----: QI + C [*S*]

Comando a distanza -: A + CC [*S*]

ARMOUR TAKE OFF ----: QA + CC

LAST SHOT -----: QI + CC

Million Pricks

Il Silver Chariot attacca ripetutamente il nemico con numerosi affondi

Ray Dart

Il Silver Chariot scatta ed esegue un affondo

Shooting Star

Il Silver Chariot salta ed attacca il nemico alle spalle

Needle Pierce

Il Silver Chariot attacca con una serie rapida di fendenti

Comando a distanza

Il Silver Chariot si allontana da Polnareff e può essere comandato a distanza

•Con il comando a distanza Polnareff rimarrà fermo e indifeso e si controllerà direttamente il Silver Chariot

ARMOUR TAKE OFF

Il Silver Chariot lancia in aria il nemico, fa esplodere la sua armatura,

e attacca "sdoppiandosi"

LAST SHOT

Il Silver Chariot spara la punta del suo fioretto che rimbalza per tutto lo schermo

•La combinazione di CC che si premono determina la traiettoria del Last Shot

=====

JOJO (Joseph Joestar)

=====

"Nonno di Jotaro e nipote di Jonathan Joestar, Joseph appare qui all'apice della sua giovinezza. Sbruffone e sicuro di sè, Jojo è un astuto stratega in battaglia.

Da giovane non possedeva lo Stand e il suo stile di combattimento era basato sulla tecnica delle Onde Concentriche."

CD Viola

CF Arancione

Iron Balls -----: QA + S (premere S poi A + S, oppure B + S, oppure T + S)

Iron Balls Circle -: QI + S

Iron Bullet -----: MI + C

Overdrive -----: QA + C

OverCola -----: A,B,A + C

FRIEND MEMORY -----: QA + CC

ASIA'S RED GEM -----: QI + CC

Iron Balls

Jojo colpisce con sfere di metallo

•È possibile eseguire ulteriori colpi premendo S, seguito da A + S, oppure B + S, oppure T + S, a seconda di come si desidera direzionare i colpi

Iron Balls Circle

Jojo lancia le sfere di metallo

Iron Bullet

Jojo spara con una balestra una biglia di metallo

•La traiettoria dell'Iron Bullet dipende dal C che si preme

Overdrive

Jojo emette un fendente di energia

OverCola

Jojo colpisce l'avversario stappando il tappo di una bottiglia

FRIEND MEMORY

Jojo colpisce l'avversario con un pugno e poi con una grande sfera di energia

•Quando Jojo effettua il Friend Memory, appare l'immagine del suo amico, Caesar Zeppelli, seguita da immagini dello stesso

ASIA'S RED GEM

Jojo usa la pietra rossa d'Asia per sparare un raggio di energia

=====

JOSEPH JOESTAR (Hermit Purple)

=====

"Nonno di Jotaro e nipote di Jonathan Joestar, in gioventù Joseph sconfisse i cavalieri delle tenebre, rimettendoci però l'avambraccio destro, rimpiazzato poi da un analogo meccanico. Nonostante ora non sia più un ragazzo, Joseph gode ancora di ottima salute. Saggio e sicuro di sé, il vecchio Joestar è un astuto stratega in battaglia.

Il suo Stand, Hermit Purple, si manifesta come fasci di rovi che fuoriescono dal suo braccio. Possono essere utilizzati come funi ma soprattutto sono in grado di mostrare immagini e situazioni che avvengono in lontananza."

JOSEPH HERMIT PURPLE
CD Giallo Fucsia
CF Grigio Viola

Energy Crash -----: A,B,A + C
Energy Tempest ----: 1G + C (solo da molto vicino)
Tactician's Trick -: QI + C
Blue overdrive ----: QA + C [*N*]
Energy Snare -----: QA + C (premere C per ulteriori colpi) [*S*]

MASTER'S TEACHING -: QA + CC
SUPER OVERDRIVE ---: 2G + CC (solo da molto vicino)

- Joseph può effettuare la Schivata anche in Modalità Stand

Energy Crash

Joseph emette un fendente di energia dalla mano

Energy Tempest

Joseph avvolge l'avversario nell'Hermit Purple e lo colpisce con un pugno

Tactician's Trick

Joseph, avvolto dallo Stand, emette delle onde di energia

•Usato in Modalità Normale, è una contromossa e distrugge lo Stand avversario

Blue overdrive

Joseph emette un fendente di energia dalla mano

Energy Snare

Joseph avvolge l'avversario nell'Hermit Purple

•Premendo C mentre l'avversario è bloccato, si invieranno scariche di energia
•Premendo I + C invece, Joseph tirerà a sé l'avversario

MASTER'S TEACHING

Joseph colpisce l'avversario con un pugno e poi con una grande sfera di energia

•Quando Joseph effettua il Master's Teaching, appare l'immagine del suo maestro, Lisa Lisa, in realtà sua madre Elizabeth Joestar, seguita da immagini di Joseph da giovane

SUPER OVERDRIVE

Joseph avvolge l'avversario nell'Hermit Purple, lo colpisce con scariche di energia, infine con un pugno

=====

JOTARO KUJO (Star Platinum)

=====

"Nipote di Joseph Joestar, Jotaro può apparire come un bullo, ma sotto la scorza da duro cela un gran cuore e soprattutto una grande intelligenza.

Il suo Stand, Star Platinum, è un possente guerriero molto veloce e potente che possiede un'incredibile precisione."

JOTARO	STAR PLATINUM
CD Blu, viola	Verde
CF Celeste, rosso	Celeste

Blazing Fists -----: QA + C (air)
Blazing Strike -----: QI + C [*S*]
Star Finger -----: A,B,A + C

JAGUAR VARIED ASSAULT ---: QA + CC
STAR BREAKER -----: QI + CC
STAR PLATINUM THE WORLD -: A, CM, CD, A, S [*N*] [liv 3]

Blazing Fists

Lo Star Platinum scatta in avanti ed effettua una serie di colpi veloci

- Se si è in Modalità Stand, si possono effettuare maggiori colpi premendo più volte C durante la mossa

Blazing Strike

Lo Star Platinum scatta in avanti e colpisce con un pugno

- Se si è in Modalità Stand, si può eseguire un colpo aggiuntivo con QI + C
- Il doppio Blazing Strike disattiva automaticamente la Modalità Stand dell'avversario

Star Finger

Lo Star Platinum attacca allungando le dita

- È possibile trattenere l'attacco tenendo premuto C e poi rilasciandolo quando si vuole colpire. Dopo alcuni secondi l'attacco verrà rilasciato lo stesso

JAGUAR VARIED ASSAULT

Lo Star Platinum scatta in avanti ed effettua una lunga serie di colpi veloci

STAR BREAKER

Lo Star Platinum colpisce violentemente con un pugno

- Se va a segno, lo Star Breaker distrugge istantaneamente lo Stand avversario
- È possibile trattenere l'attacco tenendo premuti CC e poi rilasciandoli quando si vuole colpire. Però, più tempo viene trattenuto meno sarà efficace una volta rilasciato. Dopo alcuni secondi l'attacco verrà rilasciato lo stesso

STAR PLATINUM THE WORLD

Lo Star Platinum ferma il tempo per alcuni secondi

- Per eseguire questa mossa bisogna aver caricato almeno 3 barre di energia
- Più barre di energia si possiedono, più tempo durerà questa mossa
- Si può eseguire qualsiasi mossa mentre il tempo è fermo, Super Mosse comprese. Tuttavia quest'ultime consumeranno lo stesso la barra di energia
- Mentre il tempo è fermo l'avversario rimane immobile ed è completamente

indifeso

- Questa mossa si può eseguire anche se l'avversario ferma il tempo utilizzando Dio Brando, Jotaro Kujo o Shadow Dio. In questi casi in cui si "sovrappongono tempi fermi", l'unico che si può muovere è chi l'ha fermato per ultimo

=====
KAKYOIN NORIAKI (Hierophant Green)
=====

"Inizialmente uno dei sicari di Dio Brando, Kakyoin si unirà al gruppo dei Joestar dopo essere stato sconfitto da Jotaro. Persona calma e riflessiva, Kakyoin dimostra una maturità notevole per un ragazzo della sua età.

Il suo Stand, Hierophant Green, è un umanoide verde in grado di srotolarsi come un filo, raggiungendo distanze notevoli. Inoltre può controllare dall'interno i corpi delle altre persone ed è in grado di sparare dei velocissimi proiettili a forma di smeraldo."

	KAKYOIN	HIEROPHANT GREEN
CD	Verde, rosso	Verde
CF	Verde acqua, viola	Blù

Emerald Splash -----: QA + C (air)
Mystic Cloak -----: MI + C
Mystic Trap -----: QI + C (tenere premuto C e rilasciare)
Comando a distanza ---: A + CC [*S*]

SUPER EMERALD SPLASH -: QA + CC (air)
INDY'S ARM -----: QI + CC (usare le direzioni per guidare il colpo)
PUNISHMENT TIME -----: CD, CD, A, CM, CF [*S*]

Emerald Splash

Lo Hierophant Green spara frontalmente degli smeraldi

Mystic Cloak

Lo Hierophant Green si avvolge attorno alle gambe del nemico

- È possibile con Kakyoin attaccare l'avversario mentre questi è bloccato dallo Hierophant Green

Mystic Trap

Lo Hierophant Green crea una rete, rendendola poi invisibile

- Tenendo premuto C, la rete rimarrà attiva anche se non sarà più visibile. L'attacco va a segno rilasciando C non appena l'avversario si sovrappone alla rete

Comando a distanza

Lo Hierophant Green si allontana da Kakyoin e può essere comandato a distanza

- Con il comando a distanza Kakyoin rimarrà fermo e indifeso e si controllerà direttamente lo Hierophant Green

SUPER EMERALD SPLASH

Lo Hierophant Green spara frontalmente numerosi smeraldi

INDY'S ARM

Lo Hierophant Green srotola il suo pugno

- È possibile decidere la traiettoria di questo attacco premendo le varie

direzioni

PUNISHMENT TIME

Lo Hierophant Green entra all'interno del nemico e lo attacca da lì

=====

MAHRAHIA (Basteth)

=====

"Donna di grande bellezza, Mahrahia è ammaliata dal fascino di Dio Brando e per lui affronta il gruppo dei Joestar.

Il suo Stand, Basteth, si manifesta come una presa elettrica ed è visibile a tutti. Chiunque tocchi la presa si trasforma in un magnete vivente che attrae oggetti metallici. Con il passare del tempo la forza magnetica aumenta sempre più."

CD Rosso
CF Grigio

Magnete di Basth -----: S
Collection -----: QA + C (air)
Enrapture -----: QI + C
Electric Burn -----: A,B,A + C

IRON CRUSH -----: QI + CC
WHAT ARE YOU THINKING? -: QA + CC (air)

Magnete di Basth

Mahrahia fa comparire una presa elettrica

- Se l'avversario viene colpito da questa mossa, subirà maggiori colpi e danni dagli attacchi "metallici" di Mahrahia
- Più volte l'avversario viene colpito dal Magnete di Basth, maggiori saranno i colpi e i danni subiti. La quantità massima di danno si ottiene colpendolo sette volte

Collection

Mahrahia lancia oggetti di metallo, attratti magneticamente dall'avversario

Enrapture

Mahrahia blocca l'avversario con fili di metallo

- Se l'avversario è stato colpito dal Magnete di Basth, i fili si muoveranno più velocemente verso di lui

Electric Burn

Mahrahia lancia il coltello in aria e fa cadere un cavo dell'alta tensione che oscilla

- Se si viene colpiti dopo aver fatto l'Electric Burn, il cavo cadrà

IRON CRUSH

Mahrahia lancia in aria l'avversario che viene colpito da numerosi oggetti di metallo

WHAT ARE YOU THINKING?

Mahrahia lancia viti e bulloni dalla sua maglietta

=====

MIDLER (High Priestess)

=====

"Sacerdotessa al servizio di Dio Brando.

Il suo Stand, High Priestess, è in grado di assumere qualsiasi forma e può anche diventare gigantesco."

MIDLER HIGH PRIESTESS
CD Giallo Rosa
CF Blù Verde

Harpoon Shot -----: QA + C
Motor Head -----: QI + C

MEGA HARPOON STRIKE -: QA + CC
MOTOR SHOW -----: QI + CC
DINNER TIME -----: A,B,A + CC

Harpoon Shot

High Priestess si trasforma in lancia arpioni e spara

Motor Head

High Priestess si trasforma in una macchina e colpisce dal basso

MEGA HARPOON STRIKE

High Priestess si trasforma in lancia arpioni e spara numerosi arpioni

MOTOR SHOW

High Priestess si trasforma in numerose macchine e colpisce dal basso

DINNER TIME

High Priestess ingoia l'avversario e lo mastica

=====

MUHAMMAD AVDOL (Magician's Red)

=====

"Amico di Joseph Joestar, Avdol è un indovino di professione. Uomo saggio e maturo, ha incontrato in passato un Dio Brando appena risorto, ed è riuscito a fuggire prima di farsi soggiogare dal suo oscuro potere.

Il suo stand, Magician's Red, è un uomo-uccello in grado di generare e controllare il fuoco a suo piacimento."

AVDOL MAGICIAN'S RED
CD Verde Rosso
CF Giallo Viola

Cross Fire Hurricane -----: QA + C
Flame Sensor -----: QI + C (tenere premuto C e rilasciare)
Hell Fire -----: MI + C (solo da molto vicino)
Fire Wall -----: A,B,A + C
Fire Eagle -----: air QA + C
Comando a distanza -----: A + CC [*S*]

NAPALM BOMB -----: QA + CC
CROSS FIRE HURRICANE SPECIAL -: QI + CC

Cross Fire Hurricane

Il Magician's Red spara una grossa croce egizia di fuoco

Flame Sensor

Il Magician's Red emette un sensore di fuoco che vaga per lo schermo
•Il sensore vagherà per lo spazio sino a quando non si rilascerà C

Hell Fire

Il Magician's Red colpisce il nemico con una grande X infuocata

Fire Wall

Il Magician's Red scatta e colpisce con un vortice di fiamme

Fire Eagle

Il Magician's Red attacca in picchiata

Comando a distanza

Il Magician's Red si allontana da Avdol e può essere comandato a distanza
•Con il comando a distanza Avdol rimarrà fermo e indifeso e si controllerà direttamente il Magician's Red

NAPALM BOMB

Il Magician's Red spara una lunga scia di fuoco

CROSS FIRE HURRICANE SPECIAL

Il Magician's Red spara numerose croci egizie di fuoco

=====
PET SHOP (Horus)
=====

"Grosso falco a guardia del rifugio di Dio Brando. Freddo e spietato, elimina chiunque tenti di avvicinarsi alla dimora del suo padrone.

Il suo Stand, Horus, è una specie di scheletro di rapace in grado di generare e sparare proiettili di ghiaccio."

CD Viola

CF Blù

Ice Bullets -----: QA + C
Icicle Pick -----: tenere premuto C e poi rilasciare
Ice Lance -----: QI + C
Kill Freeze -----: S
Death Freeze -----: S (mentre si è abbassati)
Frost Missiles -----: MA + S

GIGA FROST MISSILES -: QA + CC
DEATH PENALTY -----: QI + CC
TERMINAL LOCK ON ----: CD, CD, A, CM, CF

Tutte le mosse di Pet Shop, ad esclusione di Death Freeze, possono essere eseguite mentre si salta

Ice Bullets

Pet Shop si scaglia contro l'avversario

Icicle Pick

Pet Shop crea una stalattite

Ice Lance

Pet Shop crea una stalagmite

Kill Freeze

Pet Shop spara proiettili di ghiaccio

Death Freeze

Pet Shop crea una trappola di ghiaccio

•Dopo aver bloccato il nemico con il Death Freeze, è possibile attaccarlo con
Pet Shop

Frost Missiles

Pet Shop spara proiettili di ghiaccio ad inseguimento

GIGA FROST MISSILES

Pet Shop lancia un enorme blocco di ghiaccio

DEATH PENALTY

Pet Shop spara numerosi proiettili di ghiaccio

TERMINAL LOCK ON

Pet Shop colpisce l'avversario, compare in primo piano e spara numerosi
proiettili di ghiaccio

=====

SHADOW DIO (The World)

=====

"Vampiro immortale e nemesi storica della famiglia Joestar. È tornato alla luce dopo essere rimasto per un secolo sepolto in una bara all'interno di una nave affondata, dove combattè contro Jonathan Joestar, del quale ora possiede il corpo. Si è rifugiato in Egitto, all'interno di un edificio dove l'oscurità regna sovrana, perciò è difficile vederlo chiaramente in volto.

Il suo Stand, The World, è un possente guerriero molto veloce e potente, anche più di Star Platinum. Possiede la caratteristica di fermare il tempo per diversi secondi, periodo nel quale solo Dio Brando è in grado di agire"

CD Verde

CF Blù

World 21 -----: MA + S

Knife throw ---: MA + C (premere di nuovo MA + C per altri colpi)

Stingy Eyes ---: MI + C (tenere premuto C per aumentare il danno)

Book and Wine -: I,B,I + C

Short throw ---: A,B,A + C (solo da molto vicino)

PUNISHMENT ----: QA + CC

CHARISMA -----: QI + CC [liv 2]

THE WORLD! ----: CD, A, CF, I, S [liv 2]

World 21

The World colpisce tre volte l'avversario

Knife throw

Shadow Dio lancia una serie di coltelli contro l'avversario

- È possibile lanciare una seconda serie di coltelli premendo MA + C dopo aver lanciato la prima

Stingy Eyes

Shadow Dio emette un raggio di energia dagli occhi

- È possibile trattenere l'attacco tenendo premuto C e poi rilasciandolo quando si vuole colpire. Dopo alcuni secondi l'attacco verrà rilasciato lo stesso
- Quando, caricandosi, apparirà la luce rossa, lo Stingy Eyes diverrà imbloccabile

Book and Wine

Shadow Dio da le spalle al nemico e, se viene colpito, appare dietro al nemico

Short throw

Shadow Dio afferra il nemico alla gola

PUNISHMENT

The World colpisce il nemico, il tempo si ferma e appaiono numerosi coltelli attorno al nemico

CHARISMA

I capelli di Shadow Dio si allungano e producono delle scintille

THE WORLD!

The World ferma il tempo

- Per eseguire questa mossa bisogna aver caricato almeno 3 barre di energia
- Più barre di energia si possiedono, più tempo durerà questa mossa
- Si può eseguire qualsiasi mossa mentre il tempo è fermo, Super Mosse comprese. Tuttavia quest'ultime consumeranno lo stesso la barra di energia
- Mentre il tempo è fermo l'avversario rimane immobile ed è completamente indifeso
- Questa mossa si può eseguire anche se l'avversario ferma il tempo utilizzando Dio Brando, Jotaro Kujo o Shadow Dio. In questi casi in cui si "sovrappongono tempi fermi", l'unico che si può muovere è chi l'ha fermato per ultimo

PERSONAGGI SEGRETI #
#####

=====

HOL HORSE & VOING (Emperor & Thoth)

=====

"Dopo essere fuggito la prima volta dallo scontro con i Joestar, Hol Horse torna in campo, questa volta accompagnato dal piccolo Voing, anchè lui già sconfitto in precedenza, seppur indirettamente, dagli eroi.

Lo Stand di Hol Horse, Emperor, è una pistola e il suo portatore è in grado di controllare alla perfezione e modificare la traiettoria dei singoli proiettili che spara.

Voing invece possiede lo Stand Thoth che si manifesta come un fumetto. Nelle pagine appaiono gradualmente gli avvenimenti che stanno per accadere, prevedendo così il futuro. Chiunque cerchi di impedire tali eventi viene punito dalla sorte."

HOL HORSE	VOING
CD Rosso	Arancione
CF Grigio	Giallo

Emperor -----: S (air)
Mighty Gun ---: QA + C (air)
Glass Shower -: A,B,A + C

RAPID FIRE ---: QA + CC (air)
PIPE FIRE ----: QI + CC
PREMONITION --: 1G + CC (solo da molto vicino)

Emperor

Hol Horse spara un proiettile "a traiettoria"

- Si deve immettere la traiettoria con i tasti direzionali mentre il proiettile è ancora fermo

Mighty Gun

Hol Horse spara un proiettile

- Tenendo premuto B o T dopo aver aperto il fuoco sarà possibile modificare la traiettoria del proiettile

Glass Shower

Hol Horse spara in aria facendo cadere schegge di vetro

RAPID FIRE

Hol Horse spara numerosi proiettili

PIPE FIRE

Hol Horse spara in un tubo e i proiettili fuoriescono dalla fine della tubatura

- La combinazione di CC che si premono determina l'uscita delle pallottole nel Pipe Fire

PREMONITION

Hol Horse lancia in aria il nemico che viene investito da una macchina

=====
KAN (Anubis)
=====

"La spada di Anubis è in grado di controllare chiunque la impugni. Dopo essere stato sconfitto la prima volta da Polnareff, la spada raccolta da un barbiere e Anubis si lancia subito all'attacco.

Come Stand, Anubis è in grado di tagliare qualsiasi cosa e di passare attraverso gli oggetti senza danneggiarli. Possiede la capacità di memorizzare gli attacchi e le caratteristiche degli avversari che affronta e non può

essere sconfitto due volte nello stesso modo."

CD Blù
CF Giallo

Learning -----: QI + C
Swallow Counter --: A,B,A + C
Demon Blade -----: (p)I,A + C

DIMENSION SLASH --: QA + CC
BLOODY SLASH -----: QI + CC

Learning

- Kan si difende con la spada e, se viene colpito, controattacca
- Se l'avversario colpisce mentre si esegue il Learning, apparirà un piccolo segno sopra la barra dell'energia che indicherà che quella mossa è stata memorizzata dalla spada.
 - La volta successiva che ci si difende da quella mossa, basterà premere un qualsiasi C per eseguire un Contrattacco istantaneo

Swallow Counter

- Kan colpisce con un fendente dal basso verso l'altro
- Lo Swallow Counter distrugge lo Stand avversario

Demon Blade

Kan scatta e colpisce con un fendente

DIMENSION SLASH

Kan colpisce con numerosi fendenti

BLOODY SLASH

Kan colpisce con alcuni fendenti

=====

NEW KAKYOIN (Hierophant Green)

=====

"Dopo essere rimasto ferito agli occhi dallo Stand aquatico di N'Doul, Kakyoin è costretto a ritirarsi temporaneamente dal viaggio. Al suo ritorno indossa un paio d'occhiali per coprire le cicatrici.

Il suo Stand, Hierophant Green, è un umanoide verde in grado di srotolarsi come un filo, raggiungendo distanze notevoli. Inoltre può controllare dall'interno i corpi delle altre persone ed è in grado di sparare dei velocissimi proiettili a forma di smeraldo."

	KAKYOIN	HIEROPHANT GREEN
CD	Verde	Verde
CF	Viola	Viola

Emerald Splash -----: QA + C (air)
Mystic Cloak -----: QI + C (tenere premuto C e rilasciare) [*N*]
Mystic Trap -----: QI + C (tenere premuto C e rilasciare) [*S*]
Comando a Distanza ---: A + CC [*S*]

SUPER EMERALD SPLASH -: QA + CC (air) [*N*]

HIEROPHANT FIELD -----: QA + CC (air) [*S*]
INDY'S ARM -----: QI + CC (usare le direzioni per guidare il colpo)
PUNISHMENT TIME -----: CD, CD, A, CM, CF [*S*]

Emerald Splash

Lo Hierophant Green spara frontalmente degli smeraldi

Mystic Cloak

Lo Hierophant Green si avvolge attorno alle gambe del nemico

- È possibile con Kakyoin attaccare l'avversario mentre questi è bloccato dallo Hierophant Green

Mystic Trap

Lo Hierophant Green crea una rete, rendendola poi invisibile

- Tenendo premuto C, la rete rimarrà attiva anche se non sarà più visibile. L'attacco va a segno rilasciando C non appena l'avversario si sovrappone alla rete

Comando a distanza

Lo Hierophant Green si allontana da Kakyoin e può essere comandato a distanza

- Con il comando a distanza Kakyoin rimarrà fermo e indifeso e si controllerà direttamente lo Hierophant Green

SUPER EMERALD SPLASH

Lo Hierophant Green spara frontalmente numerosi smeraldi

HIEROPHANT FIELD

Hierophant Green crea un'enorme rete che blocca l'avversario, e colpisce dallo sfondo con smeraldi

INDY'S ARM

Lo Hierophant Green srotola il suo pugno

- È possibile decidere la traiettoria di questo attacco premendo le varie direzioni

PUNISHMENT TIME

Lo Hierophant Green entra all'interno del nemico e lo attacca da lì

=====

RUBBER SOUL (Yellow Temperance)

=====

"Uno dei sicari di Dio Brando, Rubber Soul sfrutta i poteri del suo Stand senza curarsi di chi gli sta attorno.

Il suo Stand, Yellow Temperance, gli consente di assumere qualsiasi aspetto assorbendo la carne di persone o animali. Possiede un'enorme resistenza fisica ed è in grado di assimilare gradualmente chiunque tocchi."

CD Giallo

CF Arancione

Temperance Splash -----: QA + C

Temperance Trap -----: QI + S

Rero rero -----: QI + C

SUPER TEMPERANCE SPLASH -: QA + CC

prestazione. Il punteggio va da un valore massimo, S, ad un valore minimo, E.
In ordine: S, A, B, C, D, E.

I capitoli possono essere di tre tipi

- a) Livelli di combattimento -: sconfiggere il tuo avversario
- b) Livelli di avventura ----: scegliere la direzione indicata
- c) Livelli con mini-giochi --: vincere al mini-gioco

Nei livelli di combattimento vengono valutati:

- la vita rimasta
- il tempo impiegato
- particolari mosse impiegate
- il fattore segreto

Nei livelli di avventura e nei livelli con mini-giochi ci sono valutazioni che cambiano a seconda dei capitoli.

Nei livelli di avventura ogni volta che si sbaglia direzione si perderà un po' di vita.

In tutti i capitoli viene valutato il Fattore Segreto. Questo consiste nel riprodurre un avvenimento presente nel fumetto.

Alla fine di ogni capitolo verrà chiesto

- se passare al capitolo successivo [NEXT]
- se salvare l'avventura [SAVE]
- se tornare al menù principale del gioco [MENÙ]

Se si perde un capitolo, premere START per rifarlo

#####

CONSIGLI e NOTE VARIE

#####

- Il numero massimo di punti ottenibili in ogni capitolo è di 50.

- Per ottenere la valutazione globale S nei capitoli non è indispensabile sbloccare il Fattore Segreto, ma è consigliato.

- Se in un capitolo non riuscite ad ottenere la valutazione globale S provate a rifarlo. Il gioco memorizza sempre la vostra miglior prestazione per ogni singola voce quindi potete migliorare una valutazione alla volta.

(Es. Nel Capitolo 18 "Geb, the Earth God", per sbloccare il Fattore Segreto dovrete avanzare sempre e quindi non avrete tempo per colpire molti getti d'acqua. Tuttavia una voce della valutazione globale riguarda proprio il numero dei getti d'acqua colpiti. Quindi, la prima volta che fate il capitolo cercate di sbloccare il Fattore Segreto. Poi rifatelo con tutta calma, cercando di colpire il maggior numero possibile di getti d'acqua.)

- Per ottenere la massima valutazione (cioè ottenere 50 punti) nei capitoli di combattimento bisogna:

- a) Ottenere il Perfect, cioè non dovete essere mai colpiti
- b) Sconfiggere l'avversario prima che il timer arrivi a 84 secondi
- c) Fare almeno 10 "mosse particolari"
- d) Sbloccare il Fattore Segreto

- Alla fine di ogni capitolo di combattimento vengono valutate le "mosse particolari". Alcune di esse sono:

Copper Hit -----: Colpite il nemico all'incirca 30 volte

Silver Hit -----: Colpите il nemico all'incirca 35 volte
Gold Hit -----: Colpите il nemico all'incirca 40 volte
Platinum Hit ----: Colpите il nemico all'incirca 45 volte
Half Gauge -----: Vincete avendo metà della vita
Last Chance -----: Vincete non avendo più vita
Empty Gauge -----: La barra dell'energia è vuota
Max Gauge -----: La barra dell'energia è al massimo
Grandfinale -----: Vincete con una Super Mossa
Stand Jam -----: Vincete con un Attacco Programmato
Beat Crush -----: Vincete con una combo
Overthrow -----: Vincete con una Presa
Cheap Win -----: Vincete per Time Over
Grounded -----: Non saltate mai
No Special -----: Non usate mosse speciali
Keep Gauge -----: Non usate super mosse
Stand Seal -----: Non usate mai lo Stand
Fensive Attack --: Usate molti Controattacchi
Rush Hour -----: Usate molte combo
Throw Force -----: Usate molte prese
Guard Force -----: Vi difendete molto
Break Down -----: Distruggete lo Stand avversario
Insanity -----: Eseguite molte Pose
First Attack ----: Colpите per primi
Butterfly Dance -: Non vi difendete e vincete col Perfect

CAPITOLO 1: Magician of Flames

(Il mago delle fiamme)

Jotaro Kujo, studente di 17 anni, è convinto di essere posseduto da uno spirito maligno e, per non creare problemi al prossimo, si è fatto rinchiudere in una cella volontariamente. Sua madre, Holly Joestar, richiama il nonno del ragazzo, un ancora arzillo Joseph Joestar, dagli Stati Uniti nella speranza che lui riesca a convincere il nipote ad uscire dalla prigione. Jotaro però non ha alcuna intenzione di dare retta a suo nonno e rifiuta qualsiasi aiuto. Joseph allora lascia il campo ad un suo amico, Mohammad Avdol l'indovino, sicuro che quest'ultimo riuscirà a convincere il nipote, seppur con la forza.

LUOGO -----: Giappone, Tokio, Stazione di polizia

TIPO -----: Combattimento

PERSONAGGIO -: Jotaro Kujo & Star Platinum

AVVERSARIO --: Muhammad Avdol & Magician's Red

FATTORE SEGRETO

Sconfiggete Avdol fuori dalla cella, alla destra estrema

"Thanks to you, I'm a free man!"

(Grazie a te, sono un uomo libero!)

•Capitolo molto semplice

Nell'enfasi del combattimento tra Avdol e Jotaro, quest'ultimo si ritrova fuori dalla stanza. L'indovino allora interrompe l'attacco perchè non c'è più bisogno di lui: il ragazzo ormai è uscito dalla cella. Jotaro, un po' contrariato, accetta l'esito della sfida e decide di tornare a casa dove Joseph gli rivela la verità su Dio Brando e sugli Stand.

Mentre si trova a scuola, Jotaro viene attaccato da un misterioso ragazzo, anche lui dotato di Stand. Il suo nome è Kakyoin Noriaki, portatore di Hierophant Green. Lo scontro tra i due avviene nell'infermeria della scuola.

LUOGO -----: Giappone, Tokio, Scuola superiore
TIPO -----: Combattimento
PERSONAGGIO -: Jotaro Kujo & Star Platinum
AVVERSARIO --: Kakyoin Noriaki & Hierophant Green

FATTORE SEGRETO

Sconfiggete Kakyoin con il Jaguar Varied Assault [QA + CC]
"It is my Stand that judges you!"
(È il mio Stand che ti giudicherà!)

•Capitolo molto semplice

Jotaro riesce a mandare al tappeto Kakyoin e porta il ragazzo svenuto a casa per interrogarlo su Dio Brando. Sul cranio Kakyoin però spunta un germoglio di carne, mezzo con il quale Dio Brando controlla i suoi adepti. Per rimuoverlo senza danneggiare il cervello di Kakyoin bisognerebbe estrarlo con la massima precisione. Utilizzando lo Star Platinum, Jotaro rimuove il germoglio di carne e lo distrugge: Kakyoin è salvo.

Dopo qualche giorno Holly si ammala gravemente: la volontà della donna non è sufficiente a controllare il proprio Stand, che si era risvegliato anche in lei e che ora le si sta rivoltando contro. Alla donna rimangono circa cinquanta giorni di vita. L'unico modo per salvarla è quello di uccidere Dio Brando, che si scopre essersi rifugiato in Egitto.

Jotaro, Joseph, Avdol e Kakyoin si mettono in viaggio alla ricerca di Dio Brando

Mentre il gruppo è in volo sull'aereo che li porterà a destinazione, uno strano insetto Stand, Tower of Gray, lo attacca a bordo del velivolo. Jotaro prova a colpirlo con lo Star Platinum ma l'insetto riesce a schivare agevolmente i suoi pugni. Per sconfiggere il nemico, si fa avanti Kakyoin: il suo Hierophant Green possiede la potenza necessaria per affrontare Tower of Gray senza rischiare di danneggiare troppo l'aereo.

LUOGO -----: Aereo per Hong Kong
TIPO -----: Combattimento
PERSONAGGIO -: Kakyoin Noriaki & Hierophant Green
AVVERSARIO --: Gray Fly & Tower of Gray

FATTORE SEGRETO

Sconfiggete Gray Fly con Indy's Arm [QI + CC]
"You were destined to lose!"
(Tu eri destinato alla sconfitta!)

•State attenti, Tower of Gray è molto veloce

L'aereo si inclina bruscamente: prima dell'attacco Tower of Gray aveva ucciso i piloti. Il velivolo ora rischia di schiantarsi. Joseph allora prende i comandi,

pur non avendo molta dimestichezza con gli atterraggi e, con un po' di fortuna, riesce a far ammarare l'aereo nei pressi della costa di Hong Kong.

CAPITOLO 4: Code of knight

(Codice di cavaliere)

Ad Hong Kong, Jotaro e gli altri sono al ristorante per pianificare il resto del viaggio. Utilizzare altri mezzi di trasporto di massa è da escludere: troppi innocenti potrebbero rischiare la vita se fossero attaccati di nuovo durante il viaggio. Mentre decidono quale percorso prendere, si avvicina un turista francese per farsi aiutare da loro nel capire il menù del ristorante. È tutta una montatura però: lo straniero attacca il gruppo con il suo Stand, Silver Chariot. A lui si contrappone Avdol.

LUOGO -----: Cina, Hong Kong

TIPO -----: Combattimento

PERSONAGGIO -: Muhammad Avdol & Magician's Red

AVVERSARIO --: Jean Pierre Polnareff & Silver Chariot

FATTORE SEGRETO

Sconfiggete Polnareff con il Cross Fire Hurricane Special [QI + CC]

"It's impossible to escape my attack!"

(È impossibile sfuggire al mio attacco!)

•Capitolo molto semplice

Polnareff viene sconfitto da un colpo infuocato di Avdol. Il francese ammette con dignità la disfatta e si lascia bruciare, mentre è al tappeto. L'indovino, colpito dal senso dell'onore dell'avversario, spegne le sue fiamme e chiama subito Jotaro: anche Polnareff è controllato da un germoglio di carne. Dopo aver rimosso il corpo estraneo, il francese decide di unirsi al gruppo: lui è alla ricerca dell'uomo con due mani destre che tre anni fa uccise sua sorella. Viaggiando con i Joestar, Polnareff ha la sensazione che prima o poi riuscirà a trovarlo.

CAPITOLO 5: Trap of the sea road

(Trappola sulla via del mare)

Per evitare di coinvolgere altri innocenti, il gruppo, tramite Joseph, sale su di una nave della Fondazione Speedwagon. Viene trovato però a bordo un clandestino che, per fuggire ai marinai, si lancia in mare. Queste acque però sono trafficate da squali e uno di essi sta per attaccare il clandestino. Per sua fortuna, Jotaro, gettatosi anche lui, lo salva con lo Star Platinum ma gli squali potrebbero non essere l'unica minaccia in queste acque: una strana ombra emerge sotto di loro, Dark Blue Moon.

LUOGO -----: Mar Cinese Meridionale

TIPO -----: Avventura

PERSONAGGIO -: Jotaro Kujo & Star Platinum

AVVERSARIO --: Capitano Teneal & Dark Blue Moon

FATTORE SEGRETO

Completate il capitolo scegliendo sempre la direzione indicata

"You were the one who was sliced!"

(Tu sei quello che è stato tranciato!)

Concentrando tutta la forza dello Star Platinum nelle dita, Jotaro sconfigge il capitano Teneal, portatore di Dark Blue Moon, ferendolo mortalmente al volto.

CAPITOLO 6: Empty ship and a monkey (La nave fantasma e la scimmia)

La nave della Fondazione Speedwagon subisce gravi danni per via di esplosioni: il capitano Teneal aveva piazzato e innescato delle bombe a bordo. Il gruppo e i marinai della nave sono costretti a fuggire su scialuppe di salvataggio. Viene loro incontro un cargo che tuttavia appare senza equipaggio. L'unico essere vivente a bordo è una scimmia in gabbia. Lungo il viaggio succedono strani incidenti e alcuni marinai perdono la vita in maniera cruenta: sembra che la nave abbia vita propria. Il nemico infine si rivela: la scimmia è il portatore e tutto il cargo è in realtà il suo Stand, Strenght.

LUOGO -----: Mar Cinese Meridionale
TIPO -----: Mini Gioco
PERSONAGGIO -: Jotaro Kujo & Star Platinum
AVVERSARIO --: Forever & Strenght

FATTORE SEGRETO

Sconfiggete la scimmia senza mai colpire la ragazza
"I didn't want to make it hard..."
(Non volevo renderlo difficile...)

In questo minigioco bisognerà colpire la scimmia che apparirà sullo schermo sino a sconfiggerla.

Pulsanti

- Tasti direzionali -----: muovono il mirino
- Pulsanti Cerchio o Quadrato -: attacco

- È possibile colpire più volte la scimmia, continuando a premere Cerchio o Quadrato mentre questi è sullo schermo
- È possibile distruggere tutto quello che la scimmia lancia contro il personaggio

Jotaro sconfigge la scimmia prima colpendola in testa con un bottone della sua uniforme e poi con una raffica di colpi veloci. Il portatore è sconfitto e lo Stand inizia a sparire: il cargo si piega su se stesso ed affonda. Il gruppo e il rimanente equipaggio si mette in salvo sulle scialuppe, raggiungendo infine Singapore.

CAPITOLO 7: Release your hatred! (Scatena il tuo odio!)

A Singapore, all'interno dell'albergo dove si erano fermati a riposare, Polnareff scopre subito un sicario all'interno della sua stanza. Questi, D'bo, non riesce a difendersi dalla velocità di Silver Chariot che lo colpisce più volte. Stranamente D'bo pare godere di questo dolore e fugge via invocando una maledizione su Polnareff. Il francese viene attaccato da una bambola assassina, lo Stand Ebony Devil.

LUOGO -----: Singapore

TIPO -----: Combattimento

PERSONAGGIO -: Jean Pierre Polnareff & Silver Chariot

AVVERSARIO --: D'bo & Ebony Devil

FATTORE SEGRETO

Sconfiggete D'bo usando il Million Pricks [C premuto rapidamente) sul pupazzo
"I spit upon you a million times!"
(Sputerò su di te un milione di volte!)

•Concentratevi inizialmente su D'bo, e infine date il colpo finale al pupazzo

Sfruttando la maggiore velocità di Silver Chariot, Polnareff trafigge ripetutamente la bambola, squarciandola totalmente.

=====

CAPITOLO 8: Temperance, the man-eater (Temperanza, il mangia-uomini)

=====

Jotaro e Kakyoin sono in giro per Singapore quando quest'ultimo viene scippato del portafoglio da un borseggiatore. Dopo averlo ripreso con lo Hierophant Green, Kakyoin si accanisce sul ladro con incredibile violenza. Jotaro interviene per calmare il compagno e scopre che non si tratta di lui. Il nemico, Rubber Soul, ha preso le sembianze di Kakyoin sfruttando il potere del suo Stand, Yellow Temperance, che gli permette di modificare a piacimento il proprio aspetto assorbendo la carne di uomini e animali.

LUOGO -----: Singapore

TIPO -----: Combattimento

PERSONAGGIO -: Jotaro Kujo & Star Platinum

AVVERSARIO --: Rubber Soul & Yellow Temperance

FATTORE SEGRETO

Fatevi colpire dalla contromossa di Rubber Soul, Rero Rero
"Rero rero rero rero rero rero!"
(Rotola rotola rotola rotola rotola rotola)

•L'unica difficoltà in questo capitolo è quella di colpire Rubber Soul mentre esegue il Rero Rero

Jotaro mette Rubber Soul alle strette e lo costringe a rivelare informazioni sui prossimi sicari che incontreranno: ci sono quattro adepti di Dio Brando sulle tracce di Jotaro e compagni, e tra di loro c'è anche l'uomo che Polnareff sta cercando.

=====

CAPITOLO 9: Wandering Emperor (L'Imperatore vagabondo)

=====

Viaggiando in treno, il gruppo raggiunge Calcutta dove Polnareff viene in contatto con uno Stand che si muove negli specchi, lo stesso potere dell'uomo dalle due mani destre. Il francese decide di separarsi dal gruppo per dargli la caccia da solo, nonostante il parere contrario degli altri. Nel suo girovagare, Polnareff incontra Hol Horse, portatore dello Stand Emperor, che lo sfida apertamente a duello. Silver Chariot viene preso di sorpresa e solo il fulmineo intervento di Avdol salva Polnareff da morte certa. L'indovino però viene attaccato alle spalle dallo Stand degli specchi e viene colpito in piena fronte dal proiettile sparato da Hol Horse, cadendo poi morto.

LUOGO -----: Calcutta
TIPO -----: Combattimento
PERSONAGGIO -: Jean Pierre Polnareff & Silver Chariot
AVVERSARIO --: Hol Horse & Emperor (assieme a J.Gail & Hanged Man)

FATTORE SEGRETO

Vincete per Time Over
"You! Came back here"
(Tu! Torna subito qua)

- Fate questo capitolo almeno due volte. La prima volta sbloccate il Fattore Segreto, la seconda volta combattete normalmente

Hol Horse fugge dalla lotta mentre Polnareff e Kakyoin cercano J.Gail, l'uomo dalle due mani destre. Dopo aver ferito con un po' di fortuna lo Stand degli specchi, Hanged Man, i due trovano J.Gail, il quale richiama un gruppo di mendicanti per farsi scudo e intanto attaccare i due con il suo Stand. Sfruttando una moneta e una debolezza di Hanged Man, Polnareff ferisce al volto lo Stand nemico e trafugge ripetutamente il killer di sua sorella: la vendetta è finalmente compiuta.

=====

CAPITOLO 10: Biting the hand that feds... (Mordendo la mano che ti nutre)

=====

Dopo aver lasciato Calcutta, il gruppo raggiunge Varansi dove Joseph scopre una strana infiammazione sul suo braccio. L'uomo si reca da un medico per farsi controllare e questi gli dice che l'infiammazione è da rimuovere prima che si diffonda. Mentre il dottore sta per incidere con il bisturi, l'infiammazione si rivela essere lo Stand Empress, il quale uccide il medico con il suo attrezzo. Joseph decide di fuggire per trovare il portatore dello Stand, che intanto sta crescendo sempre di più sul suo braccio.

LUOGO -----: Varansi
TIPO -----: Avventura
PERSONAGGIO -: Joseph Joestar & Hermit Purple
AVVERSARIO --: Nena & Empress

FATTORE SEGRETO

Completate il capitolo scegliendo sempre la direzione indicata
"Stop your pathetic whining!"
(Piantala con il tuo patetico piagnisteo)

Sfruttando il catrame contenuto in un barile, Joseph riesce ad immobilizzare lo Stand nemico per poi estirparlo utilizzando l'Hermit Purple.

=====

CAPITOLO 11: Deadly traffic (Traffico mortale)

=====

A bordo di un'auto, il gruppo lascia Varansi per recarsi a Delhi. Lungo la via però vengono attaccati da un veicolo diabolico dotato di spine e che spara proiettili di benzina compressa, lo Stand Wheel of Fortune.

LUOGO -----: Delhi
TIPO -----: Avventura
PERSONAGGIO -: Jotaro Kujo & Star Platinum
AVVERSARIO --: Zi Zi & Wheel of Fortune

FATTORE SEGRETO

Completate il capitolo scegliendo sempre la direzione indicata

"You must create a path yourself"

(Devi crearti una via da solo)

Scavando un tunnel con lo Star Platinum, Jotaro riesce ad arrivare abbastanza vicino al nemico e demolisce il veicolo diabolico con una potente raffica di colpi del suo Stand.

=====

CAPITOLO 12: Manipulated Justice

(Giustizia manovrata)

=====

Il gruppo raggiunge la città di Multon, che però è invasa dalla nebbia. I vari abitanti sembrano muoversi come zombie. Jotaro e gli altri si rifugiano in un albergo, gestito da una vecchietta. L'atmosfera della località è surreale e si avverte che c'è qualcosa che non va. Con un piccolo trucco, Jotaro smaschera l'albergatrice: lei è N-Yah Gail, madre del defunto J.Gail, decisa a vendicare la morte del figlio. Il suo Stand, Justice, è composto interamente di nebbia ed è in grado di controllare i corpi altrui attraverso le ferite.

LUOGO -----: Multon

TIPO -----: Mini Gioco

PERSONAGGIO -: Jotaro Kujo & Star Platinum

AVVERSARIO --: N-Yah Gail & Justice

FATTORE SEGRETO

Sconfiggete N-Yah usando il Blazing Fists [pulsante X]

"Ora ora ora ora ora oraah!"

(Ora ora ora ora ora oraah!)

In questo minigioco bisognerà sconfiggere N-Yah Gail e il suo Stand Justice, facendo attenzione ai vari zombies che compariranno sullo schermo.

Pulsanti

- Tasti direzionali --: muovono Jotaro
- Pulsante Quadrato --: CD
- Pulsante Triangolo -: CM
- Pulsante Cerchio ---: CF
- Pulsante X -----: Blazing Fists

•Per facilitare le cose, colpite gli zombies gialli con il CF, gli zombies rossi con il CF oppure con B + CF se saltano, gli zombies bambini con B + CM, gli zombies grossi con il Blazing Fists

•Dopo aver sconfitto gli zombies, indicati da frecce rosse al lato della barra di vita, apparirà N-Yah. Ora dovrete colpire N-Yah prima che il suo Stand diventi rosso, poichè diventa inarrestabile. Durante il combattimento sarete disturbati da altri zombies. N-Yah diventa intangibile mentre si sposta da un angolo all'altro. Per risolvere il tutto, usate sempre il Blazing Fists

Jotaro usa lo Star Platinum per ispirare tutta la nebbia di Justice e alla fine N-Yah Gail sviene per via del soffocamento. Il gruppo la porta con sè per cercare di ottenere delle informazioni su Dio Brando.

A bordo di un carro gli eroi raggiungono la città di Karachi. Qui la vecchia N-Yah Gail rinviene e si spaventa alla vista di un ragazzo. Questi è S-Terry Dan, il portatore dello Stand Lover, che produce i germogli di carne con cui Dio Brando controlla i propri sicari. La donna giura di non aver rivelato nulla sul vampiro, ma S-Terry la fa dilaniare dall'interno dal suo germoglio di carne. Nel processo, anche Joseph viene infettato ed ora Lover è all'interno del nonno di Jotaro. Qualunque danno S-Terry subisca si ripercuoterà in maniera amplificata su Joseph. Gli eroi hanno le mani legate poichè impossibilitati nell'attaccare il nemico: decidono allora di dividersi. Jotaro rimarrà con S-Terry, per fare in modo che non si ferisca volontariamente, mentre Joseph, Kakyoin e Polnareff cercheranno un modo per rimuovere Lover dal corpo del Joestar. Lo Stand si trova nel cervello dell'uomo, Hierophant Green e Silver Chariot si rimpiccioliscono ed entrano nel corpo di Joseph.

LUOGO -----: Karachi

TIPO -----: Mini Gioco

PERSONAGGIO -: Hierophant Green & Silver Chariot

AVVERSARIO --: S-Terry Dan & Lover

FATTORE SEGRETO

Eseguite di continuo Mystic Trap molto grandi che coprano l'intera schermata
 "Do you know what you're up against?"
 (Lo sai con chi hai a che fare?)

In questo minigioco si comanderanno lo Hierophant Green e il Silver Chariot in una sorta di "gioco di astronavi" a scorrimento orizzontale.

Pulsanti

- Tasti direzionali -----: muovono lo Hierophant Green
- Tasti direzionali + X o Triangolo -: attacco di Silver Chariot
- Pulsanti Quadrato o Cerchio -----: Emerald Splash
- Pulsanti R1 o R2 -----: Mystic Trap
- Pulsanti L1 / L2 -----: aumenta / diminuisce la velocità dello Hierophant Green

- L'Emerald Splash diventerà più potente di un livello se prendiamo dei potenziatori (mani gialle) che appaiono sullo schermo dopo aver distrutto i nemici. Ogni volta che veniamo colpiti, la potenza dell'Emerald Splash diminuisce di un livello
 - Per fare il Mystic Trap dovremo "chiudere" la linea prodotta dello Hierophant Green. Più è esteso il Mystic Trap, più è potente e resistente. Possiamo fare solo un numero limitato di Mystic Trap alla volta; superando questo limite il Mystic Trap "più vecchio" si spezzerà automaticamente
 - Il Silver Chariot distrugge i proiettili dei nemici e torna sempre indietro dopo ogni attacco. Se il Silver Chariot colpisce un nemico resistente, lo attaccherà con numerosi fendenti
 - Tenete sempre il Silver Chariot davanti a voi e fate pochi ma estesi Mystic Trap; state attenti ai globuli rossi e alle sfere bianche. Possono danneggiare voi e il Mystic Trap
 - Per abbattere il nemico finale, distruggete prima i tentacoli che lo proteggono poi attaccate la parte inferiore
-

Silver Chariot e Hierophant Green riescono a scacciare Lover dal corpo di Joseph. S-Terry Dan richiama a sè il proprio Stand per tentare di infettare Jotaro, ma Star Platinum afferra al volo Lover prima che questi si introduca nel corpo del ragazzo. Il nemico ormai è spalle al muro e Jotaro si vendica dei soprusi subito da S-Terry Dan attaccandolo ripetutamente con lo Star Platinum.

=====

CAPITOLO 14: The sun scorched desert (Il deserto bruciato dal sole)

=====

Il gruppo raggiunge l'Arabia Saudita ed ora deve attraversare il deserto a bordo di cammelli. Lungo la via però c'è qualcosa che non va: l'orologio segna le otto di sera, eppure il sole è ancora alto nel cielo. La temperatura inizia ad alzarsi notevolmente e il sole si rivela essere lo Stand Sun, attaccando poi il gruppo con raggi d'energia. Jotaro e gli altri si rifugiano in una grotta per trovare un modo per sconfiggere il nemico.

LUOGO -----: Abu Dhabi
TIPO -----: Mini Gioco
PERSONAGGIO -: Jotaro Kujo & Star Platinum
AVVERSARIO --: Alabia Fat & Sun

FATTORE SEGRETO

Sconfiggete il nemico senza sbagliate mai mira
"Let's go to our next destination"
(Raggiungiamo la nostra prossima destinazione)

In questo minigioco bisognerà trovare Alabia Fat nel deserto.

Pulsanti

- Tasti direzionali -----: muovono il mirino
- Pulsanti Cerchio o Quadrato -: scagliare la pietra
- Pulsanti R1 / R2 -----: maggiore / minore ingrandimento

- Per completare il capitolo dovete colpire Alabia Fat 4 volte
- Sulla destra è presente la sua immagine speculare. Fate attenzione ai particolari, ai teschi, agli scorpioni, alle pietre; poi mirate al bersaglio e colpite con la pietra
- Se manchiamo il bersaglio, The Sun ci attaccherà.
Non possiamo sbagliare più di 3 volte

Jotaro nota nel paesaggio una roccia con l'ombra rovesciata, rispetto agli altri oggetti presenti: il nemico deve nascondersi là in qualche maniera. Usando Star Platinum, Jotaro scaglia violentemente una pietra verso quella roccia "rompendo lo spazio". In realtà il sasso ha rotto lo specchio dietro il quale si nascondeva Alabia Fat. Il nemico è stato colpito dalla pietra e giace sconfitto, e finalmente cala la notte nel deserto.

=====

CAPITOLO 15: Nightmare of Death 13 (L'incubo di Death 13)

=====

Il gruppo raggiunge un villaggio dove riposarsi. Durante la notte Kakyoin è in preda ad uno strano incubo che si svolge all'interno di un luna park.

Il mattino seguente Joseph affitta un piccolo aereo con il quale proseguire senza rischiare di essere attaccati. Gli abitanti del villaggio affidano loro un bambino di undici mesi che ha urgenza di essere curato ed in zona non è presente un medico. Nonostante una prima perplessità, l'infante sale a bordo del velivolo.

Durante il volo Kakyoin si addormenta e cade nuovamente in preda agli incubi del luna park. Questa volta il nemico gli si presenta direttamente: è lo Stand Death 13 e il bambino ne è il portatore. Il suo potere consiste nell'attaccare le vittime nei sogni, dove lui è onnipotente e loro non possono difendersi. Per via dell'attacco subito, Kakyoin si agita così tanto nel sonno da intralciare Joseph che era alla guida, causando un atterraggio di fortuna del velivolo. Al suo risveglio Kakyoin non riesce a ricordare nulla ma inizia a nutrire sospetti sul bimbo quando lo vede uccidere uno scorpione con una spilla da balia. Nonostante i suoi avvertimenti Kakyoin non viene creduto e questi arriva ad attaccare il bambino con lo Hierophant Green, ma Polnareff interviene mettendolo ko. Vista l'ora tarda gli altri si mettono a dormire: l'indomani si occuperanno del loro compagno impazzito.

I tre, Joseph, Jotaro e Polnareff, si risvegliano in nel luna park di Death 13 dove vengono attaccati dallo Stand nemico. Qui i loro Stand non possono arrivare e i tre sono in balia dei colpi di Death 13. A salvarli arriva Kakyoin che si era addormentato lasciando attivo lo Hierophant Green, unico modo per portare il proprio Stand nel mondo dei sogni.

LUOGO -----: ?

TIPO -----: Combattimento

PERSONAGGIO -: Kakyoin Noriaki & Hierophant Green

AVVERSARIO --: Mannish Boy & Death 13

FATTORE SEGRETO

Sconfiggete Death 13 utilizzando l'Attacco Fulmineo [QA + S]

"What? How could this happen?!"

(Cosa? Come è potuto succedere?!)

•Combattete normalmente ed utilizzato l'Attacco Fulmineo per sconfiggere il nemico. Se volete ottenere il Perfect, utilizzate di continuo l'Emerald Splash e il Super Emerald Splash, entrambi in Modalità Stand

Kakyoin riesce a far entrare lo Hierophant Green all'interno di Death 13 e il nemico non può fare altro che arrendersi. Al risveglio solo i tre non ricordano nulla di ciò che è accaduto nel mondo dei sogni e si riorganizzano per il viaggio. Kakyoin intanto minaccia il bambino: se oserà nuovamente attaccarli nel sonno, questa volta non avrà pietà.

CAPITOLO 16: Lamp of magic

(La lampada magica)

Il gruppo raggiunge le rive del Mar Rosso e si reca su un'isoletta nei paraggi dove risiede il padre di Avdol. L'incontro con l'uomo risveglia in Polnareff il senso di colpa per la morte del compagno e il francese si allontana per riflettere da solo. I suoi pensieri sono interrotti dalla scoperta di una lampada metallica; Polnareff la strofina e dal suo interno fuoriesce una specie di genio della lampada. Questi gli concede tre desideri per averlo liberato. Dopo un'iniziale incertezza Polnareff gli chiede: di diventare ricco, di resuscitare Sherry, la sua sorella defunta, e Avdol. Il genio esegue e subito il francese trova un tesoro sepolto e i suoi cari tornati in vita. Questi però sono solo fantocci con l'aspetto di Sherry e Avdol e aggrediscono il ragazzo. Polnareff tenta di difendersi con Silver Chariot ma il genio gli blocca lo Stand e il ragazzo è alla mercè dei fantocci. In suo soccorso però

arriva Avdol.

LUOGO -----: Mar Rosso
TIPO -----: Mini Gioco
PERSONAGGIO -: Muhammad Avdol & Magician's Red
AVVERSARIO --: Kameo & Judgement

FATTORE SEGRETO

Sconfiggete Judgement quando i due fantocci sono fuori dallo schermo

"Do you wish to repent now?"

(Desideri pentirti ora?)

In questo minigioco bisognerà sconfiggere Judgement facendo attenzione ai vari fantocci che compariranno sullo schermo.

Pulsanti

- Tasti direzionali -----: muovono Avdol
- Pulsante Quadrato -----: CD
- Pulsante Triangolo ----: CM
- Pulsante Cerchio -----: CF
- Pulsante X -----: Fire Wall
- Pulsante R1 -----: CCC
- Pulsanti R2 o L1 o L2 -: Cross Fire Hurricane Special

•Se distruggete i due fantocci, essi torneranno in vita dopo un po' quindi non perdetevi tempo ad attaccarli, se non quando è strettamente necessario

•Quando attaccate Judgement state attenti alla sua spallata. Colpitelo solo quando è alla vostra portata, oppure usate il Fire Wall

L'indovino attacca violentemente Judgement il quale è costretto alla fuga. Assieme a Polnareff, Avdol scova il portatore che si era nascosto sottoterra e lo mette ko con le sue fiamme. Il francese è contento di sapere che il compagno è ancora in vita. Avdol racconta cosa è successo: durante lo scontro con Hol Horse e J.Gail, il proiettile non lo aveva colpito fatalmente poiché, per via dell'attacco alle spalle di Hanged Man, si era piegato all'indietro subendo solo una brutta ferita alla testa. Per riprendersi in tranquillità dalla ferita, Avdol si era rifugiato su quest'isola sotto mentite spoglie.

=====

CAPITOLO 17: Diamond's tooth

=====

(Dente di diamante)

Mentre era in convalescenza, Avdol ha comprato per ordine di Joseph un sottomarina per continuare il viaggio. A bordo del mezzo Kakyoin prepara del caffè per tutti ma stranamente alla fine c'è una tazza in più tra quelle pronte. Quando Joseph sta per assaggiare dalla sua tazza, questa si trasforma e attacca l'uomo, tranciandogli la mano artificiale. Avdol riconosce il nemico: è High Priestess, lo Stand di Midler, in grado di assumere qualsiasi forma.

LUOGO -----: Jiddah
TIPO -----: Combattimento
PERSONAGGIO -: Jotaro Kujo & Star Platinum
AVVERSARIO --: Midler & High Priestess

FATTORE SEGRETO

Sconfiggete Midler distruggendo il suo Stand

"What can't be bent will be broken!"

(Tutto ciò che non si piega, si spezza!)

- Usate lo Star Breaker come mossa finale per sbloccare il Fattore Segreto, se Midler è in modalità Stand
-

High Priestess alla fine assume l'aspetto di un volto gigantesco e cattura il gruppo all'interno della sua bocca. Utilizzando lo Star Platinum, Jotaro sfonda i denti dello Stand nemico mettendo fine alla battaglia.

=====

CAPITOLO 18: Geb, the Earth God

(Geb, il dio della terra)

=====

Finalmente il gruppo raggiunge l'Egitto e viene accolto da un elicottero della Fondazione Speedwagon. Al suo interno c'è un nuovo compagno di viaggio: Iggi, un cane portatore dello Stand The Fool. Congedati gli uomini, il gruppo prosegue la traversata nel deserto a bordo di una jeep, ma viene attaccato da uno Stand composto interamente d'acqua. Il nemico ferisce Kakyoin agli occhi e Avdol alla gola. Jotaro decide di trovare il portatore dello Stand nemico assieme ad Iggi.

LUOGO -----: Abu Simbel

TIPO -----: Mini Gioco

PERSONAGGIO -: Jotaro Kujo & Star Platinum

AVVERSARIO --: N'doul & Geb

FATTORE SEGRETO

Completato il capitolo avanzando sempre: non fermatevi mai

"I never moved. I stood still"

(Non mi sono mai mosso. Sono sempre stato qui)

In questo minigioco bisognerà raggiungere N'doul evitando o distruggendo i vari getti d'acqua che si pareranno davanti.

Pulsanti

- Tasti direzionali --: muovono Jotaro
- Pulsante Quadrato --: CD
- Pulsante Triangolo -: CM
- Pulsante Cerchio ---: CF
- Pulsante X -----: S

- La barra in alto a destra indica la vostra distanza da N'doul

- Attivate subito lo Stand e usate molto il doppio salto per evitare gli ostacoli senza perdere tempo

- Colpite l'acqua con il CD: è il modo più veloce e sicuro

- Fate questo capitolo almeno due volte. La prima volta sbloccate il Fattore Segreto; la seconda volta procedete con calma e colpite più getti possibili
-

Jotaro, con l'aiuto di Iggi, riesce a raggiungere N'doul e a sconfiggerlo con un colpo solo. Prima che il ragazzo lo costringa a rivelare informazioni sul nascondiglio di Dio Brando, N'doul si ferisce mortalmente alla testa con il proprio Stand.

Jotaro e gli altri si recano all'ospedale dove sono ricoverati Kakyoin e Avdol, non sapendo che sulle loro tracce ci sono i fratelli Oing & Voing. Il primo è il portatore dello Stand Khnum, che gli consente di cambiare aspetto a suo piacimento; il secondo possiede il potere di Thoth che gli permette di conoscere il futuro in anticipo.

LUOGO -----: Aswan

TIPO -----: Avventura

PERSONAGGIO -: Jotaro Kujo & Star Platinum

AVVERSARIO --: Oing & Voing (Khnum & Thoth)

FATTORE SEGRETO

Completate il capitolo scegliendo sempre la direzione indicata

"Brothers retired hand in hand"

(I fratelli si ritirano mano nella mano)

Sul libro di Thoth appare la figura di Jotaro dilaniato da un'esplosione. Oing cerca di mettere una bomba a bordo del veicolo del gruppo ma, per evitare di essere scoperto, è costretto a prendere le sembianze di Jotaro. Prima che però riesca prendere il suo vero aspetto, Oing si ritrova la bomba nelle vicinanze e viene ferito gravemente dall'esplosione. Voing trova il fratello in gravi condizioni e decide di vendicarsi dei Joestar. I suoi propositi di vendetta sono però interrotti dall'arrivo di un uomo, a cui in precedenza Oing aveva rubato il portafoglio, seguito dai suoi scagnozzi. I due fratelli vengono malmenati e costretti al ricovero in ospedale.

Risalendo il Nilo a bordo di un'imbarcazione, il gruppo raggiunge Kom Ombo dove Polnareff viene sfidato apertamente da Chaca, il portatore dello Stand Anubis.

LUOGO -----: Kom Ombo

TIPO -----: Combattimento

PERSONAGGIO -: Jean Pierre Polnareff & Silver Chariot

AVVERSARIO --: Chaca & Anubis

FATTORE SEGRETO

Sconfiggete Chaca con il Last Shot [QI + CC]

"Witness Chariot's final attack!"

(Osserva il colpo segreto di Silver Chariot!)

•Bloccate Chaca nell'angolo e colpitelo di continuo con il Million Pricks.

In questo modo distruggerete velocemente il suo Stand

Il combattimento tra i due è molto duro e Polnareff utilizza l'attacco segreto del Silver Chariot, lo sparo della punta del fioretto, per sconfiggere Chaca. Il francese, affascinato dalla bellezza della spada dell'avversario, decide di prenderla con sè.

Dopo aver sconfitto Chaca, Polnareff, assieme a Jotaro si reca da un barbiere per farsi radere. Questi però si fa possedere dallo spirito della spada di Anubis, che Polnareff aveva portato con sè, ed attacca violentemente il ragazzo. Il francese cerca di difendersi con Silver Chariot ma ormai Anubis ha memorizzato tutte le sue tecniche e sta per sconfiggerlo. A salvare Polnareff interviene Jotaro con lo Star Platinum.

LUOGO -----: Kom Ombo
TIPO -----: Combattimento
PERSONAGGIO -: Jotaro Kujo & Star Platinum
AVVERSARIO --: Kan & Anubis

FATTORE SEGRETO

Sconfiggete Kan con il Controattacco [QA + C durante la difesa]

"How could you catch the sword?!"

(Come sei riuscito a bloccare la spada?!)

- Kan è solito attaccare in basso
- Colpите Kan ripetutamente. Quando la sua vita sarà quasi esaurita, mettetevi in difesa e aspettate che attacchi. Poi siate rapidi nell'eseguire il Controattacco

Lo Star Platinum riesce a fermare l'attacco del barbiere, bloccando la lama con i palmi delle mani, per poi spezzarla. Lo spirito di Anubis abbandona l'uomo e la spada viene riposta con molta cautela nel suo fodero.

CAPITOLO 22: Anubis & Chariot

(Anubis & Chariot)

A causa dell'intervento di un poliziotto, Polnareff si ritrova accidentalmente ad impugnare la spada di Anubis e viene subito sopraffatto dallo spirito. Jotaro è costretto ad affrontarlo, ma ormai Anubis ha memorizzato tutte le caratteristiche dello Star Platinum, inoltre lo Stand nemico controlla Polnareff e il suo Silver Chariot.

LUOGO -----: Kom Ombo
TIPO -----: Combattimento
PERSONAGGIO -: Jotaro Kujo & Star Platinum
AVVERSARIO --: Black Polnareff & Anubis

FATTORE SEGRETO

Colpите Black Polnareff con il Blazing Fists [QA + C] mentre questi usa il Learning

"I've memorized your attack!"

(Ho memorizzato il tuo attacco)

- L'unica difficoltà in questo capitolo è quella di colpire in tempo Black Polnareff con il Blazing Fists mentre lui esegue il Learning

Durante lo scontro, Anubis riesce ad infilzare Jotaro all'addome con la sua spada. Sfruttando la ferita subita, Jotaro riesce a distruggere la parte restante della lama con lo Star Platinum, sconfiggendo così Anubis, che libera Polnareff dal suo controllo. Tuttavia la parte spezzata nello scontro precedente viene raccolta da un bambino che, controllato da Anubis, la scaglia contro Jotaro. Involontariamente Iggy interferisce nel lancio e la lama finisce nel Nilo.

=====

CAPITOLO 23: She's got the best leg!

(Lei ha un bel paio di gambe)

=====

Giunti a Luxor, Joseph si separa dagli altri per andare al bagno. L'uomo rimane incuriosito da una presa elettrica posta su una roccia. Toccandola, Joseph prende la scossa e non si accorge di essere diventato una calamita umana. Con il passare del tempo l'uomo attrae oggetti metallici sempre più grossi e si trova in pericolo di vita, incastrato in una scala mobile. Joseph cerca aiuto in una ragazza, ma questa gli rivela di essere il nemico: Mahrahia, portatrice dello Stand Basth.

LUOGO -----: Luxor

TIPO -----: Combattimento

PERSONAGGIO -: Joseph Joestar & Hermit Purple

AVVERSARIO --: Mahrahia & Basth

FATTORE SEGRETO

Fatevi colpire almeno 5 volte dal Magnete di Basth

"How's that for magnetic power?"

(Come ti sembra il potere magnetico?)

- L'unica difficoltà in questo capitolo è quella di farsi colpire cinque volte dal Magnete di Basth prima di sconfiggere Mahrahia.

Joseph rischia di rimanere folgorato da un cavo dell'alta tensione reciso da Mahrahia e Avdol, anche lui trasformato in calamita umana, è bloccato sotto il peso di rottami metallici. Joseph implora la pietà del nemico ma questi rifiuta: ma è solo un trucco! La donna, inavvertitamente, si è posta tra Joseph e Avdol, al centro dell'attrazione magnetica. Joseph molla la presa e, essendo attratto magneticamente dall'indovino, con quest'ultimo schiaccia Mahrahia tra i rottami metallici. La ragazza è stata sconfitta e i due sono liberi dagli effetti dello Stand nemico.

=====

CAPITOLO 24: Don't make me any younger!

(Non farmi ringiovanire ancora!)

=====

Polnareff è pedinato da uno strano tipo che lo attacca con il suo Stand ombra per poi fuggire. Il francese cerca di raggiungerlo, ma con il passare del tempo si accorge di ringiovanire sempre di più sino a tornare ad essere un bambino: è l'effetto dell'attacco nemico. Ora che Polnareff è più debole e vulnerabile, lo strano tipo, Alessy, possessore dello Stand Sethan, esce allo scoperto e lo attacca.

LUOGO -----: Luxor

TIPO -----: Combattimento

PERSONAGGIO -: Jean Pierre Polnareff & Silver Chariot

AVVERSARIO --: Alessy & Sethan

FATTORE SEGRETO

Fate tornare bambino Polnareff

"I guess I never really grew up!"

(Pensavo che non sarei più tornato normale!)

- Fate tornare bambino Polnareff poi combattete normalmente

Polnareff riesce in qualche modo a sfuggire ad Alessy ed incontra Jotaro.

Il ragazzo non lo riconosce per via del ringiovanimento e intanto anche lui viene colpito dall'ombra di Sethan. Alessy ora attacca la sua nuova vittima ma non aveva previsto che il nipote di Joseph, anche da bambino, fosse un tipo violento. Il piccolo Jotaro aggredisce Alessy ripetutamente facendolo svenire. Al suo risveglio l'uomo trova Polnareff e Jotaro tornati al loro vero aspetto: i due intendono saldare i conti. Star Platinum e Silver Chariot colpiscono ripetutamente Alessy mettendo fine alla sua carriera da sicario.

=====

CAPITOLO 25: To gamble your soul away...

(Scommettersi l'anima...)

=====

Il gruppo raggiunge Giza ed entra in un bar per avere informazioni su dove trovare l'edificio dove si nasconde Dio Brando. Uno degli avventori dice di saperlo ma rivelerà la sua ubicazione solo se Jotaro e gli altri faranno una piccola scommessa con lui: quale pezzo di carne il gatto prenderà per primo. Per giocare bisogna scommettere la propria anima. Polnareff, pensando sia uno scherzo, accetta ma perde la scommessa. Il debito è da saldare e l'anima del ragazzo viene estratta dal suo corpo. Lo scommettitore è Daniel D'Arby e il suo Stand Osiris è in grado di catturare le anime di chi perde al gioco contro di lui... e quello della scommessa è il suo gatto. Per liberare l'anima di Polnareff bisogna necessariamente battere D'Arby ad un qualche gioco. Si fa avanti Joseph che sfida l'uomo ad inserire gettoni in un bicchiere d'acqua senza farla traboccare. Il vecchio Joestar cerca di batterlo con un trucco, ma viene a sua volta imbrogliato da D'Arby il quale vince anche questa sfida ed imprigiona l'anima di Joseph. Jotaro allora decide di sfidare l'uomo a poker.

LUOGO -----: Giza

TIPO -----: Mini Gioco

PERSONAGGIO -: Polnareff, Joseph, Jotaro

AVVERSARIO --: Daniel D'Arby & Osiris

FATTORE SEGRETO

Vincete a poker scegliendo la voce "Bluff"

"I would have been afraid..."

(Avrei avuto paura...)

- Non impegnatevi nè nel gioco del gatto nè in quello dei gettoni perchè perderete SEMPRE!

Poker

BET ---: punti gli stessi gettoni dell'avversario e puoi cambiare le tue carte

RAISE -: punti più gettoni dell'avversario e puoi cambiare le tue carte

CALL --: scopri le carte

DROP --: abbandoni la mano e perdi i gettoni puntati

- Lo scopo del gioco è quello di vincere 24 gettoni
- Dopo qualche mano, apparirà la scritta BLUFF nel menù. Usate quella voce per sbloccare il Fattore Segreto

D'Arby sta per vincere anche a questo gioco quando Jotaro decide di giocarsi il tutto per tutto facendo credere all'avversario di aver cambiato le carte sfruttando la grande velocità di Star Platinum. D'accordo con Avdol, Jotaro scommette l'anima dell'indovino assieme a quella di Kakyoin, ancora ricoverato in ospedale, e a quella di sua madre. Però vuole che D'Arby punti qualcosa di altrettanto importante per continuare a giocare, ad esempio informazioni sullo Stand di Dio Brando. All'udire questa richiesta, D'Arby va nel panico più

totale: se rivelasse queste informazioni sarebbe considerato un traditore e la pena per chi tradisce è la morte. La pressione sullo scommettitore è tale da farlo svenire, liberando così tutte le anime che aveva vinto nella sua lunga carriera di scommettitore. Polnareff e Joseph sono salvi.

CAPITOLO 26: The absolute prophecy

(La profezia assoluta)

Hol Horse torna sul campo di battaglia, questa volta facendosi aiutare da Voing, desideroso di vendicare il fratello sconfitto, e dal suo potere di previsione. Il pistolero segue di nascosto il gruppo al Cairo ma viene scoperto da Polnareff che lo prende alle spalle.

LUOGO -----: Cairo

TIPO -----: Combattimento

PERSONAGGIO -: Jean Pierre Polnareff & Silver Chariot

AVVERSARIO --: Hol Horse & Voing (Emperor & Thoth)

FATTORE SEGRETO

Sconfiggete Hol Horse senza farvi colpire dai proiettili

"I missed! What is going on?!"

(L'ho mancato! Cosa sta succedendo?!)

- Bloccate Hol Horse nell'angolo e non dategli tregua colpendolo ripetutamente in modo tale da non dargli la possibilità di attaccare
-

Sul libro di Thoth appare la figura di Jotaro con il cranio perforato da un proiettile esattamente a mezzogiorno. È quasi l'ora indicata dalla previsione e Hol Horse apre il fuoco in una tubatura, la cui estremità sbuca proprio all'altezza della testa di Jotaro, ma in maniera imprevista i proiettili mancano il bersaglio: l'orologio del pistolero andava qualche minuto indietro e lui ha sparato troppo presto. Mentre Hol Horse controlla bene il libro di Thoth perde il controllo dei proiettili che tornano indietro e colpiscono il pistolero perforando proprio l'immagine di Jotaro disegnata sul libro. Voing fugge e capisce che la vendetta è inutile e decide di iniziare una nuova vita, guardando al futuro in maniera positiva. Involontariamente però colpisce Iggi il quale lo attacca e Voing torna ad essere più impaurito e spaventato di prima.

CAPITOLO 27: Bird of ice

(L'uccello del ghiaccio)

In città Avdol trova un informatore suo amico a cui chiede di trovare l'edificio ritratto nella foto: il nascondiglio di Dio Brando. L'uomo accetta l'incarico e lo trova in un paio d'ore. Prima però che riesca a riferire l'informazione ad Avdol, viene colpito da un gigantesco blocco di ghiaccio. Iggi si trova per caso sulla scena: a guardia del palazzo c'è un falco, Pet Shop, che attacca chiunque gli si avvicini. Il cane è il suo prossimo obiettivo.

LUOGO -----: Cairo

TIPO -----: Combattimento

PERSONAGGIO -: Iggi & The Fool

AVVERSARIO --: Pet Shop & Horus

FATTORE SEGRETO

Durante il combattimento usate molte volte la mossa Sand Magic

"I'll be hiding for a while"

[A,B,A + C oppure I,B,I + C]

(Mi nasconderò per un po')

- All'inizio preoccupatevi solo di eseguire il Sand Magic molte volte poi iniziate a combattere sul serio
-

Lo scontro tra i due è durissimo e Iggi è costretto ad amputarsi una zampa per sfuggire ai colpi e rifugiarsi sul fondo di un fiume. Pet Shop però lo scopre e ghiaccia tutta l'acqua circostante tentando di soffocare Iggi. Con un attacco disperato il cane si scaglia contro il falco e lo ferisce mortalmente al muso, sconfiggendolo.

Iggi ritrova il gruppo, al quale si è riunito un perfettamente ristabilito Kakyoin, e lo guida al nascondiglio di Dio Brando. Una volta al suo interno, vengono accolti da Terrance D'Arby, fratello di Daniel D'Arby, che cattura Jotaro, Joseph e Kakyoin per poi fuggire.

=====

CAPITOLO 28: Impossible search

(Ricerca impossibile)

=====

Rimasti soli, Avdol, Polnareff e Iggi avanzano con cautela nel palazzo. Il suo interno è un intricatissimo labirinto che si estende a perdita d'occhio. Con il suo Stand, Avdol genera una specie di sensore termico per rilevare le presenze in zona.

LUOGO -----: Cairo

TIPO -----: Mini Gioco

PERSONAGGIO -: Iggi & Avdol (The Fool & Magician's Red)

AVVERSARIO --: Ken-E-Gee & Tenore Sax

FATTORE SEGRETO

Sconfiggete il nemico senza sbagliate mai mira

"That was too fast!"

(È stato troppo veloce!)

In questo minigioco bisognerà trovare Ken-E-Gee nel labirinto

Pulsanti

- Tasti direzionali -----: muovono in mirino
- Pulsanti Cerchio o Quadrato -: attacco di The Fool
- Pulsante Triangolo -----: usare il radar

- Per completare il capitolo dovete colpire Ken-E-Gee 4 volte
 - Sulla destra è presente la sua posizione. Fate attenzione ai particolari, alle nuvole, alle scale, agli incroci; poi mirate al bersaglio e colpite con The Fool
 - Il radar può indicarvi la sua posizione 4 volte
 - Non possiamo sbagliare più di 3 volte
 - Fate questo capitolo almeno 2 volte. La prima volta cercate di completarlo velocemente; la seconda, in tutta calma, fate in modo di andare sempre a segno
-

Il sensore di Avdol capta una presenza nelle vicinanze. Grazie al suo fiuto,

Iggi trova la posizione esatta del nemico e lo attacca con The Fool, sconfiggendolo in un sol colpo. Il labirinto scompare e l'interno del palazzo riprende il suo aspetto originario.

=====

CAPITOLO 29: Locus in darkness space (Luogo nello spazio oscuro)

=====

Avdol, Polnareff e Iggi continuano ad avanzare e l'indovino pare avvertire una presenza ma, nè il suo sensore termico nè il fiuto di Iggi paiono rilevare nulla. Avdol scopre una strana creatura alle loro spalle e spinge via i suoi compagni per non farli colpire. L'avvertimento costa caro all'indovino che viene disintegrato dal potere della creatura e del suo corpo rimangono solo le braccia. Il nemico si presenta ai due superstiti: lui è Iced e il suo Stand Cream è in grado di divorare qualsiasi cosa, spedendola in una dimensione oscura.

LUOGO -----: Cairo
TIPO -----: Combattimento
PERSONAGGIO -: Jean Pierre Polnareff & Silver Chariot
AVVERSARIO --: Iced & Cream

FATTORE SEGRETO

Sconfiggete Iced con la Presa [A o I + CF vicino al nemico]
"Hey, are you awake or what?"
(Ehi, sei sveglio o cosa?)

•Combattetene normalmente e alla fine siate pronti ad usare la Presa

Durante lo scontro, Polnareff perde due dita della mano, parte del piede e di una gamba a causa di Cream, mentre Iggi viene pestato a sangue da Iced. Il francese, impossibilitato a muoversi agevolmente, sta per essere divorato dallo Stand nemico, ma viene salvato all'ultimo da The Fool. Questo è l'ultimo atto di Iggi: le sue ferite sono troppo gravi e il cane spira sotto gli occhi di Polnareff. Il francese si scaglia violentemente contro Iced trafiggendolo ripetutamente. Il nemico però sopravvive: probabilmente Dio Brando lo ha tramutato in vampiro prima dello scontro e Iced non può morire per via delle ferite. Polnareff lo aveva intuito e rompe una porta con Silver Chariot facendo entrare la luce del sole nella stanza. Iced, investito dai raggi solari, muore divenendo cenere. Alla fine, come una sorta di visione, Polnareff scorge gli spiriti di Avdol e Iggi volare via.

=====

CAPITOLO 30: The videogame of the soul (Il videogioco dell'anima)

=====

Nei sotterranei del palazzo intanto, Terrance D'Arby sfida Kakyoin, Jotaro e Joseph. Così come suo fratello maggiore, anche lui è un esperto giocatore e per proseguire i tre lo dovranno battere ad un videogioco. Il primo a scendere in campo è Kakyoin, che sfida D'Arby ad un gioco di corse automobilistiche: la posta in gioco è l'anima. Sfruttando un piccolo trucco, D'Arby batte il ragazzo e conquista la sua anima. Il prossimo ad affrontarlo sarà Jotaro che lo sfida ad un gioco di baseball.

LUOGO -----: Cairo
TIPO -----: Avventura
PERSONAGGIO -: Kakyoin, Jotaro
AVVERSARIO --: Terrance D'Arby & Atum

FATTORE SEGRETO

Completate il capitolo scegliendo sempre la direzione indicata

"Could it be... Ora ora?!"

(Che sia... Ora ora?!)

- Nel gioco di corse automobilistiche la curva indica pure la direzione da premere. Se la curva che appare è verso destra, il pulsante da spingere sarà sicuramente Destra e viceversa

D'Arby è in grado di leggere nel pensiero, ma solo se la risposta alla domanda che pone è Sì o No. Sfruttando questa sua abilità riesce ad ottenere un grande vantaggio al baseball. Jotaro di nascosto lascia i comandi del gioco allo Stand del nonno in modo tale da non potersi farsi leggere nel pensiero. Così facendo ribalta il risultato e vince la partita. L'anima di Kakyoin è salva e Jotaro mette ko D'Arby con una scarica di pugni dello Star Platinum.

I tre si ricongiungono a Polnareff e vengono a conoscenza del decesso di Iggy e Avdol. Dopo aver catturato un buffo servo di Dio Brando, lo costringono ad accompagnarli nella stanza dove il vampiro si riposa. Una volta là, il servo scoperchia la bara e al suo interno si trova il servo stesso, ferito a morte. È il potere di The World, lo Stand di Dio Brando. Avvertendo la minaccia, il gruppo scappa all'esterno per non farsi attaccare. Ormai è sera e bisogna pianificare una strategia d'attacco: il vampiro è più potente dopo il tramonto e di sicuro li braccherà prima che il sole sorga di nuovo. Joseph e Kakyoin cercheranno di ottenere informazioni sul potere di Dio Brando, mentre Jotaro e Polnareff aspetteranno un'occasione per attaccarlo alle spalle.

=====

CAPITOLO 31: The threat of "The World"

(La minaccia di "The World")

=====

Dio Brando raggiunge Joseph e Kakyoin su i tetti del Cairo e li affronta a viso aperto. Utilizzando lo Hierophant Green, Kakyoin genera una fitta ed estesa rete che scaglia Emerald Splash non appena viene toccato un filo: Dio Brando è circondato.

LUOGO -----: Cairo

TIPO -----: Combattimento

PERSONAGGIO -: Kakyoin Noriaki & Hierophant Green

AVVERSARIO --: Dio Brando & The World

FATTORE SEGRETO

Sconfiggete Dio Brando con il Mystic Trap

"Taste my Mystic Trap!" [QI + C, tenere premuto C e rilasciare]

(Assaggia il mio Mystic Trap!)

- Combattetevi normalmente poi siate pronti con il Mystic Trap

Nonostante lo sforzo di Kakyoin, Dio Brando decide di utilizzare il vero potere di The World. Il suo Stand gli consente di fermare il tempo in tutto il mondo per diversi secondi, periodo nel quale solo il vampiro è in grado di agire. Così facendo, Dio Brando supera tutta la rete dello Hierophant Green senza alcuna difficoltà e trapassa da parte a parte Kakyoin all'addome con un pugno di The World. Quando il tempo ritorna a scorrere il ragazzo viene scagliato con violenza contro un silos, ferito a morte. Kakyoin, in un ultimo barlume di lucidità, intuisce il potere del nemico e, per informare Joseph, scaglia un ultimo Emerald Splash distruggendo un orologio nelle vicinanze. Questo è il suo messaggio d'addio prima di spirare.

=====

CAPITOLO 32: The Stand that rules the world! (Lo Stand che domina il mondo!)

=====

Joseph comprende il messaggio di Kakyoin: distruggendo le lancette, ha fermato l'orologio, cioè il tempo. Questo è il potere di The World. Per contrastare Dio Brando allora Joseph si ricopre con il suo Stand, facendo passare attraverso di essi la sua tecnica di Onde Concentriche, letale per un vampiro.

LUOGO -----: Cairo
TIPO -----: Combattimento
PERSONAGGIO -: Joseph Joestar & Hermit Purple
AVVERSARIO --: Dio Brando & The World

FATTORE SEGRETO

Sconfiggete Dio Brando con l'Energy Snare [QA + C]
"Hamon energy...It's from the sun!"
(L'energia di Hamon... Proviene dal sole!)

- Combattete normalmente poi siate pronti con l'Energy Snare
- Usate spesso il Tactician's Trick per liberarvi di The World

Per evitare il contatto diretto, Dio Brando colpisce Joseph con i pezzi di un camino, facendo precipitare l'uomo in strada. Qui il vecchio Joestar trova Jotaro e gli rivela il potere di The World. Ma prima che Joseph possa fare altro, Dio Brando ferma il tempo e gli scaglia un coltello all'altezza del petto. Alla ripresa dello scorrere degli eventi, Joseph viene infilzato dalla lama e giace al suolo, mentre Dio Brando e Jotaro sono finalmente faccia a faccia.

=====

CAPITOLO 33: Stand that are two of kind! (Due Stand dello stesso tipo!)

=====

Jotaro attacca con lo Star Platinum, ma The World lo colpisce prima che l'attacco vada a segno. Anche senza fermare il tempo, lo Stand di Dio Brando è più veloce e più potente dello Star Platinum. Jotaro sfida apertamente il vampiro su chi possiede lo Stand con la più alta velocità d'attacco.

LUOGO -----: Cairo
TIPO -----: Combattimento
PERSONAGGIO -: Jotaro Kujo & Star Platinum
AVVERSARIO --: Dio Brando & The World

FATTORE SEGRETO

Fate scontrare il Blazing Fists [QA + C] con il Muda Muda di The World
"Let's see whose punch is faster!"
(Vediamo di chi è il pugno più veloce!)

- Preoccupatevi solo di far scontrare il Blazing Fists con il Muda Muda, poi combattete normalmente

I due Stand hanno caratteristiche molto simili e Jotaro si rivela essere in grado di muoversi per pochi istanti durante il periodo di stasi temporale. Per concludere rapidamente lo scontro, Dio Brando ferma il tempo e scaglia numerosi coltelli contro Jotaro. Con lo Star Platinum il ragazzo riesce a

deviarne alcuni, ma molti altri no e finiscesteso al suolo, trafitto in più punti.

=====

CAPITOLO 34: The final blow!

(Il colpo finale!)

=====

Dio Brando raggiunge Jotaro, ancora riverso a terra, ma non si fida del ragazzo: il nipote di Joseph potrebbe solo fingere di essere morto. Per assicurarsi del decesso, Dio Brando decide di decapitare Jotaro con un cartello stradale, ma alle sue spalle Polnareff è in agguato.

LUOGO -----: Cairo

TIPO -----: Combattimento

PERSONAGGIO -: Jean Pierre Polnareff & Silver Chariot

AVVERSARIO --: Dio Brando & The World

FATTORE SEGRETO

Sconfiggete Dio Brando usando lo Shooting Star [(p)B,T + C]

"You're finished, Dio!"

(Sei finito, Dio!)

- Combattete normalmente, poi quando a Dio Brando rimarrà pochissima vita, disattivate lo Stand e allontanatevi da lui, giusto il tempo per eseguire lo Shooting Star. Se vi fate colpire mentre il Silver Chariot compie l'attacco, questi scomparirà, quindi fate attenzione.

Polnareff infilza Dio Brando alla testa con il Silver Chariot, ma al vampiro basta un istante per fermare il tempo e mettere ko il francese con un solo colpo. Ora Dio Brando è pronto a decapitare Jotaro.

(Il viaggio senza fine. Arrivederci, amici miei!)

=====

CAPITOLO 35: The everlasting journey. Goodbye, my friends!

=====

Non appena Dio Brando si accinge a decapitare Jotaro, questi agisce e colpisce violentemente il vampiro, spaccandogli la testa. Star Platinum attacca Dio Brando facendolo volare via. Il nemico però atterra proprio nei pressi del corpo di Joseph e sfrutta l'occasione per succhiargli il sangue: la linfa vitale dei Joestar è un toccasana per lui che possiede il corpo di Jonathan. Dio Brando si riprende completamente dalle ferite ed è più forte che mai. È ora dello scontro finale.

LUOGO -----: Cairo

TIPO -----: Combattimento

PERSONAGGIO -: Jotaro Kujo & Star Platinum

AVVERSARIO --: Dio Brando & The World

FATTORE SEGRETO

Sconfiggete il nemico eseguendo lo Star Platinum The World [A, CM, CD, A, S] dopo che Dio Brando avrà fermato il tempo

"I stopped time!"

(Ho fermato il tempo!)

- Dovete rimanere sempre con 3 almeno livelli di energia e sperare che Dio Brando non sprechi la sua barra di energia lanciandovi coltelli o il rullo compressore

•Quando a Dio Brando sarà rimasta pochissima vita, iniziate a scappare da lui. Con un po' di fortuna Dio Brando si metterà in posa e poi fermerà il tempo. Eseguite lo Star Platinum The World quando Dio Brando avrà quasi finito il suo tempo e colpitelo con il Jaguar Varied Assault [QA + CC]

Dopo aver fermato il tempo, Dio Brando scaglia Jotaro su un ponte e prova a schiacciarlo con un rullo compressore. Il ragazzo cerca di concentrare tutta la potenza rimanente dello Star Platinum in quei pochi istanti in cui riesce a muoversi nel periodo di stasi temporale, ma alla fine il rullo compressore tocca terra. Dio Brando si gode il momento di vittoria ma non riesce più a muoversi: questa volta è stato Jotaro a fermare il tempo, riuscendo a sfuggire al rullo compressore. I due sono faccia a faccia per l'ultimo assalto. The World e Star Platinum si lanciano uno contro l'altro, ma è la maggiore forza fisica di quest'ultimo a prevalere e The World viene spaccato a metà. Il danno subito dallo Stand si ripercuote sul portatore e Dio Brando muore con il corpo dilaniato.

Per salvare Joseph, Jotaro utilizza il cadavere del vampiro per provare una trasfusione di sangue. Il tentativo va a buon fine e il vecchio Joestar si riprende. Il corpo di Dio Brando viene esposto al sole e ridotto in cenere dalla luce. Ora è davvero finita, e questo grazie anche al sacrificio di Avdol, Iggy e Kakyoin.

All'aeroporto del Cairo, Polnareff in partenza per la Francia saluta Joseph e Jotaro con un ultimo abbraccio. Intanto in Giappone Holly Joestar si riprende completamente e avverte il ritorno di suo figlio e di suo padre.

Dopo aver finito una prima volta il SP STORY, si sbloccheranno altri 4 capitoli che si inseriranno nella vicenda intera.

Dopo il Capitolo 1

=====

CAPITOLO 36: The 21st tarot card (La 21esima carta dei tarocchi)

=====

A casa Kujo, Avdol racconta a Jotaro di quando, quattro mesi prima, incontrò Dio Brando nella città del Cairo.

LUOGO -----: Cairo
TIPO -----: Combattimento
PERSONAGGIO -: Muhammad Avdol & Magician's Red
AVVERSARIO --: Shadow Dio

FATTORE SEGRETO

Vincete per Time Over

"I didn't really want to fight!"

(Io non volevo proprio combattere!)

•Fate questo capitolo almeno due volte. La prima volta sbloccate il Fattore Segreto, la seconda volta combattete normalmente

Spaventato dal potere oscuro di Dio Brando, Avdol scappò gettandosi da una finestra e correndo via con tutto il fiato che aveva in corpo.

Dopo il Capitolo 2

=====

CAPITOLO 37: Dio's spell

(L'incantesimo di Dio)

=====

Prima di partire, Kakyoin racconta ad Avdol come ha incontrato Dio Brando, durante un viaggio fatto tre mesi fa in Egitto assieme alla sua famiglia.

LUOGO -----: Cairo

TIPO -----: Combattimento

PERSONAGGIO -: Kakyoin Noriaki & Hierophant Green

AVVERSARIO --: Shadow Dio

FATTORE SEGRETO

Fatevi colpire dalla mossa Charisma di Shadow Dio

"The evil bud made of Dio's cells..."

(Il germoglio maligno fatto dalle cellule di Dio...)

- Dovete sperare che Shadow Dio non sprechi la sua barra di energia facendo il Punishment
- Fatevi colpire dal Charisma, poi combattete normalmente

Kakyoin rimase affascinato dal carisma e dal potere di Dio Brando e gli venne impiantato nella testa il germoglio di carne.

Dopo il Capitolo 4

(L'uomo con il neo a forma di stella)

=====

CAPITOLO 38: The man with star-shaped macula

=====

Dopo aver deciso di aggregarsi al gruppo, Polnareff racconta di quando un anno prima incontrò Dio Brando.

LUOGO -----: Cairo

TIPO -----: Combattimento

PERSONAGGIO -: Jean Pierre Polnareff & Silver Chariot

AVVERSARIO --: Shadow Dio

FATTORE SEGRETO

Fatevi colpire dalla mossa Charisma di Shadow Dio

"I was controlled by the evil bud..."

- Dovete sperare che Shadow Dio non sprechi la sua barra di energia facendo il Punishment
- Fatevi colpire dal Charisma, poi combattete normalmente

Con il suo potere, Dio Brando promette a Polnareff di aiutarlo nella ricerca dell'uomo con due mani destre, in cambio dei suoi servigi. Polnareff accetta divenendo così un suo sicario.

Dopo il capitolo 24

=====

CAPITOLO 39: The end of Dio?!

(La fine di Dio?!)

=====

Hol Horse si reca da Dio Brando per informarlo della sconfitta di Mahraha e

Alessy. Il vampiro è piuttosto contrariato per l'atteggiamento del pistolero: ha affrontato due volte il gruppo dei Joestar e in entrambi i casi è fuggito via. Dio Brando minaccia di ucciderlo se non eliminerà i suoi nemici una volta per tutte. Hol Horse decide di aprire il fuoco sul vampiro.

LUOGO -----: Cairo
TIPO -----: Combattimento
PERSONAGGIO -: Hol Horse & Emperor
AVVERSARIO --: Shadow Dio

FATTORE SEGRETO

Colpiti Shadow Dio mentre esegue la mossa Book and Wine
"How did you get me?"
(Come hai fatto a prendermi alle spalle?)

- È raro che Shadow Dio faccia il Book and Wine lontano da voi. Invece lo esegue spesso dopo avervi attaccato in basso con due colpi deboli, quindi siate pronti a colpirlo.
- Se volete ottenere il Perfect, eseguite sempre il Mighty Gun. Shadow Dio lo eviterà con la Schivata e voi potrete afferrarlo facilmente con la Presa

Sfruttando il potere del proprio Stand, Dio Brando appare alle spalle di Hol Horse, lasciando il pistolero impietrito dall'evento. Il vampiro ammira la freddezza con cui si accinge a sparare alle sue vittime e si allontana. Rimasto solo, Hol Horse suda freddo per aver assistito al potere di The World e si sottomette definitivamente al potere di Dio Brando.

Dopo i capitoli 22 e 27 dovremo scegliere quale capitolo affrontare. Finendo il SP STORY una prima volta, potremo tornare ai capitoli saltati precedentemente. Lo schema dei vari capitoli è il seguente:

```

      **          **          **          |- 24 -|  **
1 -- 36 -- 2 -- 37 -- 3 -- 4 -- 38 -- [da 5 a 21] -- 22 -|          |- 39 ->
      **          **          **          |- 23 -|  **

          |---- 30 ----|  |- 33 -- 34 -|
<- 25 -- 26 -- 27 --|          |--|          |- 35
          |- 28 -- 29 -|  |- 31 -- 32 -|
```

Accanto al numero di ogni capitolo viene scritta la rispettiva valutazione generale

A destra dello schema viene spiegato:

- il tipo di capitolo
- il nome dello Stand avversario
- il nome dell'avversario
- la carta dei tarocchi legata allo Stand avversario
- il personaggio da usare
- il luogo in cui si svolge l'incontro

Inoltre una "S" verde ci farà capire se abbiamo sbloccato o meno il Fattore Segreto. Finendo il Capitolo 35 ci verrà mostrato un poster con tutti i nemici sconfitti e si tornerà al Menù Principale.

La voce RESULT fa vedere le nostre statistiche:

- .indica il numero di S,A,B,C,D,E ottenuto
- .indica il numero di "mosse particolari" effettuate nei livelli di combattimento
- .indica quanti Fattori Segreti abbiamo sbloccato
- .indica la percentuale di SP STORY completata

Spingendo il tasto direzionale "Destra" potremo scorrere sulla barra dei punti del SP STORY per vedere cosa abbiamo ottenuto nel frattempo.

```
|\\\\\\\\\\\\\\\\\\  
|6) ARCADE:|  
|//////////
```

Nella modalità Arcade affronteremo un numero variabili di avversari.

Il numero cambia a seconda del personaggio che utilizziamo.

Ogni personaggio ha il proprio numero di avversari.

MENÙ DI SCELTA DEI PERSONAGGI [in verticale]

	Hol Horse & Voing
	Rubber Soul
	Jojo
Chaka	Jotaro
Pet Shop	Avdol
Black Polnareff	Iggi
Hol Horse	Mahrahia
Iced	Midler
D'bo	Joseph
Alessy	Kakyoin
Polnareff	Dio
	Shadow Dio
	Kan
	New Kakyoin

- Ai fini del punteggio viene valutato solo quanto ottenuto nell'ultimo round
- Può capitare che uno degli scontri sia contro N'Doul (vedi Capitolo 18 del SP STORY)
- Iced, come avversario nell'ARCADE, è diverso dal Iced che possiamo normalmente usare:
 - a) Il suo Dark Space danneggia molto di più rispetto a quello normale
 - b) Non si difende mai
 - c) Possiede 2 Super Mosse che il normale Iced non può eseguire
- Avdol e Mahrahia possono avere 2 finali diversi
- Per vedere la classifica dei punti, premete "Triangolo" al menù principale e aspettate la fine della sequenza iniziale
- Il Perfect vale:
 - a) 100000 punti se fatto contro un avversario
 - b) 300000 punti contro Iced e contro N'Doul
 - c) 500000 punti contro Dio Brando

```
|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
|7) VS MODE:|
|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
```

In questa modalit  sfideremo un'altra persona

MENÙ DI SCELTA DEI PERSONAGGI

Jotaro	Polnareff	????	????	Alessy	Dio Brando
Kakyoin	Joseph	Mahrahia	Pet Shop	D'Bo	Chaca
Jojo	Avdol	Hol Horse	Midler	B.Polnareff	Shadow Dio
N.Kakyoin	Iggi	Iced	Kan	Rubber Soul	Hol Horse & Voing

- I due ???? effettuano una scelta casuale del personaggio
- I personaggi "buoni" guardano verso destra, quelli "cattivi" verso sinistra

Poi sceglieremo il luogo della nostra sfida:

- Tokio, Stazione di Polizia
- Tokio, Scuola Superiore
- Aereo
- Hong Kong
- Singapore
- Calcutta
- ????
- Jiddah
- Kom Ombo
- Luxor
- Cairo, fogne
- Cairo, bara di Dio
- Cairo, luogo di Iced
- Cairo, "campo minato"

- Il ???? effettua una scelta casuale del luogo di combattimento
- Dio, Shadow Dio e Iced essendo vampiri non possono combattere in luoghi alla luce del sole

```
|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
|8) TRAINING:|
|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
```

In questa modalit  potremo allenarci. Scegliamo prima il nostro personaggio, poi l'avversario e infine il luogo dove allenarci. I menù di scelta dei personaggi e dei luoghi   identico a quello del VS MODE.

Premendo START e poi TRAINING MENÙ:

- decideremo la posizione della CPU
- decideremo la difesa della CPU
- decideremo se lo Stand della CPU deve essere attivo
- decideremo la quantit  di danno
- decideremo se visualizzare i dati dei nostri attacchi

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
|9) GALLERY:|
|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\

****ATTENZIONE**ATTENZIONE**ATTENZIONE****

Se non volete togliervi la sorpresa di conoscere il contenuto del Gallery,
non leggete questa sezione

****ATTENZIONE**ATTENZIONE**ATTENZIONE****

ILLUSTRATIONS

5 disegni vari

CLOSE-UP GRAPHICS

25 immagini che raffigurano i vari personaggi

RARE ITEMS

3 disegni con l'autografo dell'autore del fumetto, Hirohiko Araki

--- ARCHIVES ---

CHARACTER DESIGNS

12 disegni preparatori dei personaggi

STAGE DESIGNS

17 disegni preparatori delle località

MUSICAL SCORES

3 spartiti musicali: le musiche di Jotaro, Kakyoin e Polnareff

SECRET FILE

9 immagini varie sulla preparazione del gioco

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
|10) BOOK:|
|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\

****ATTENZIONE**ATTENZIONE**ATTENZIONE****

Se non volete togliervi la sorpresa di conoscere il contenuto del Book,
non leggete questa sezione

****ATTENZIONE**ATTENZIONE**ATTENZIONE****

R1 e L1 per scorrere le pagine, SELECT per uscire

=== FINALI ===

Qui è possibile rivedere i finali dell'ARCADE dei vari personaggi, mano che li
si sbloccano completando la modalità.

Pag 1

Pag 2

----- -----	
B.Polnareff Polnareff	Kakyoin Jotaro
----- -----	
Jojo Joseph	New Kakyoin -----
----- -----	
	Avdol
	Iggi

Pag 3		Pag 4	
Chaca	Midler	Dio Brando	Mahrahia
D'Bo		Alessy	Kan
Rubber Soul	Hol Horse	Iced	Shadow Dio

•Non è possibile rivedere i finali di Pet Shop e Hol Horse & Voing

=== MINIGIOCHI ===

Qui è possibile rigiocare ai minigiochi, man mano che li si sbloccano con i punti ottenuti nei capitoli del SP STORY.

Pag 5			Pag 6
Gatto	Gettoni	Poker	Strenght
The Sun			Lover
			Tenore Sax

Pag 7		Pag 8	
Horus		Geb	
Justice			
Judgement		Death 13	Tower of Gray

•Per i comandi dei mini-giochi, vedete il rispettivo capitolo del SP STORY

Gatto -----: Capitolo 25 A
 Gettoni -----: Capitolo 25 B
 Poker -----: Capitolo 25 C
 The Sun -----: Capitolo 14
 Strenght -----: Capitolo 6
 Lover -----: Capitolo 13
 Tenore Sax ----: Capitolo 28

Horus -----: Capitolo 27
 Justice -----: Capitolo 12
 Judgement ----: Capitolo 16
 Geb -----: Capitolo 18
 Death 13 -----: Capitolo 15
 Tower of Gray -: Capitolo 3

•Al contrario di quanto accade nel SP STORY, è possibile vincere al mini gioco dei gettoni contro Daniel D'Arby

=== ALTRO ===

=== NOMI CAMBIATI ===

Alcuni nomi dei personaggi sono stati modificati rispetto al fumetto:

Abdul -----> Avdol
Devo -----> D'Bo
Mariah -----> Mahrahia
Vanilla Ice ----> Iced
Kenny G -----> Ken-E-Gee
Oingo & Boingo -> Oing & Voing
Enya -----> N-Yah
Cameo -----> Kameo
Magician Red ---> Magician's Red
Iggy -----> Iggi
Steely Dan -----> S-Terry Dan

Mentre per molti si può notare che è solo una diversa translitterazione degli ideogrammi che compongono il nome originale, il caso di Iced è diverso. Nel fumetto il nome del personaggio è Vanilla Ice. Per evitare noie legali con l'omonimo rapper americano, i programmatori del gioco hanno cambiato il suo nome in Iced.

=== L'ASPETTO DI MIDLER ===

Il personaggio Midler non appare mai integralmente nel fumetto. La sua immagine è stata inventata dall'autore, Hirohiko Araki, appositamente per il gioco.

=== I TAROCCHI ===

I nomi degli Stand riguardano riprendo le ventuno carte dei Tarocchi maggiori:

Dark Blue Moon ----> La Luna
Death 13 -----> La Morte
Ebony Devil -----> Il Diavolo
Emperor -----> L'Imperatore
Empress -----> L'Imperatrice
Hanged Man -----> L'Appeso
Hermit Purple -----> L'Eremita
Hierophant Green --> Il Fante
High Priestess ----> La Sacerdotessa
Judgement -----> Il Giudizio
Justice -----> La Giustizia
Lover -----> L'Innamorato
Magician Red -----> Il Mago
Silver Chariot ----> Il Carro
Star Platinum -----> La Stella
Strenght -----> La Forza
The Fool -----> Il Matto
The Sun -----> Il Sole
The World -----> Il Mondo
Tower Of Gray -----> La Torre
Wheel Of Fortune --> La Fortuna
Yellow Temperance -> La Temperanza

Gli altri Stand riguardano i nomi delle principali divinità egiziane

Anubis -> Chaca / Kan
Atum ---> Terence D'Arby
Basth --> Mahrahia
Geb ----> N'doul
Horus --> Pet Shop
Khnum --> Oing
Osiris -> Daniel D'Arby

