

Super Double Dragon Guide and Walkthrough (Italian)

by Spanettone

Updated on Jul 27, 2020

GUIDA A RETURN OF DOUBLE DRAGON
versione 1.0

gioco : RETURN OF DOUBLE DRAGON
sistema : Super Nintendo
tipo : Azione
prodotto: TECHNOS

22/06/2020 ---> inizio stesura del documento

21/07/2020 ---> fine stesura del documento

123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789

```
+-----+
| PDPWriter |
| Copyright 2020 Spanettone Inc |
| |
| http://spanettone.altervista.org |
| spanettone@yahoo.it |
| |
| ALL RIGHTS RESERVED |
+-----+
```

Contenuto del documento GUIDA A RETURN OF DOUBLE DRAGON

===== 1) IL GIOCO	[@1IG]
===== 2) LA STORIA	[@2ST]
===== 3) NOZIONI DI BASE	
Comandi	[@3CM]
Movimenti.	[@3MV]
Attacchi diretti	[@3AD]
Prese	[@3PR]
Tecniche del Drago.	[@3TD]
Armi	[@3AR]
Differenze tra Billy e Jimmy	[@3DF]
Consigli vari	[@3CV]
===== 4) SOLUZIONE	
Introduzione.	[@4SO]
Missione 1 - Las Vegas	[@4M1]
Missione 2 - Aeroporto	[@4M2]
Missione 3 - Chinatown	[@4M3]
Missione 4 - Golden Gate Bridge	[@4M4]
Missione 5 - Bassifondi	[@4M5]
Missione 6 - Foresta	[@4M6]
Missione 7 - Covo degli Shadow Warriors.	[@4M7]
===== 5) NEMICI	[@5NE]
===== 6) MAPPA	
Introduzione.	[@6MP]
Missione 1 - Las Vegas	[@6M1]
Missione 2 - Aeroporto	[@6M2]
Missione 3 - Chinatown	[@6M3]

Tasti direzionali -: Muovere il personaggio

Pulsante A -----: Calcio

Pulsante B -----: Difesa

Pulsante X -----: Salto

Pulsante Y -----: Pugno

Pulsante L -----: caricamento barra del Drago

Pulsante R -----: caricamento barra del Drago

Start -----: mette il gioco in pausa

Select -----: (nessuna funzione)

MOVIMENTI

[@3MV]

 CAMMINARE

.Tasti direzionali.

Questo è il movimento più elementare del gioco. Sapersi trovare alla giusta distanza dall'avversario è uno dei concetti base: essendo troppo lontani, il nemico sarà fuori portata; stando troppo vicini invece, esso potrà attaccare per primo. Le tecniche a disposizione dei personaggi possiedono un raggio d'azione abbastanza limitato perciò mantenere una buona distanza permette di evitare agevolmente i colpi nemici e quindi di eseguire un rapido contrattacco.

 SALTARE

.Pulsante X.

Il Salto è un movimento utile sia in attacco che in difesa. Durante la fase offensiva consente di eseguire eventuali colpi aerei mentre in quella difensiva permette di allontanarsi dai nemici senza venire colpiti. Se si compie il Salto mentre si cammina, esso viene eseguito nella stessa direzione in cui si stava avanzando; se invece non si preme alcuna direzione, esso è compiuto sul posto. Una volta che si è in aria, non è possibile cambiare la traiettoria del Salto e non è consentito difendersi.

 DIFENDERSI

.Pulsante B.

Eseguendo questa tecnica, il personaggio assume una posizione difensiva, tramite la quale è in grado di bloccare gli attacchi nemici. Con la Difesa attiva, l'eroe non subisce alcun danno inoltre, eseguendola con il giusto tempismo, è possibile anche intrappolare l'arto nemico. La Difesa tuttavia consente di intercettare solo gli attacchi frontali, compresi quelli bassi oppure volanti, e non quelli alle spalle inoltre esistono abilità nemiche che non possono essere neutralizzate affatto. A seconda della tecnica eseguita dagli avversari, può capitare che il personaggio si difenda alzando il braccio oppure il ginocchio: entrambe le posture possiedono le stesse caratteristiche.

 RACCOGLIERE LE ARMI

.Pulsante A oppure Y, in corrispondenza di un'Arma.

Per raccogliere le Armi presenti nelle varie Missioni bisogna premere il Pulsante A, oppure il Pulsante Y, dopo essersi posizionati sopra di esse. Una volta impugnata un'Arma, non è possibile disfarsene manualmente, se non subendo danni oppure completando l'area o la Missione che si sta svolgendo. Dopo aver perso l'Arma a causa di un attacco nemico, essa rimarrà sul pavimento e sarà sempre consentito raccogliercela di nuovo. Nel caso in cui si possieda già un'Arma, provando a raccoglierne un'altra, il personaggio lascerà la prima, che rimarrà sul pavimento, ed impugnerà la seconda. Mentre si è armati non è consentito difendersi, eseguire una Presa e caricare la barra del Drago.

RIMBALZARE SUL MURO

.saltare verso una parete e, mentre si è in volo a contatto con essa, tenere premuta la direzione orizzontale opposta a quella verso cui ci si sta muovendo.

Eseguendo questa tecnica, il personaggio sfrutta la presenza della parete per darsi nuovamente lo slancio in aria ed effettuare un altro Salto, questa volta in direzione opposta. Mentre si è in volo dopo essere rimbalzati, è consentito eseguire il Calcio Volante Semplice, quello all'Indietro oppure quello in Picchiata.

ATTACCHI DIRETTI

[@3AD]

PUGNO SEMPLICE

.Pulsante Y.

Il personaggio attacca frontalmente con un pugno. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. È possibile colpire il bersaglio più volte ed in rapida successione con questa tecnica e, al termine della sequenza, il personaggio sferra un colpo più forte del normale, il quale scaglia via e fa cadere a terra il bersaglio. A seconda dello stato del nemico, l'eroe eseguirà sino ad un massimo di tre Pugni Semplici prima di sferrare il colpo finale inoltre quest'ultimo sarà un gancio oppure un montante. Con il Pugno Semplice è possibile respingere le Armi da lancio e quelle pesanti scagliate dai nemici: solo nel caso del Coltello, esso si muoverà in direzione opposta, mantenendo la propria velocità, e potrà colpire lo stesso avversario che l'ha lanciato.

CALCIO ALTO

.Pulsante A.

Il personaggio attacca frontalmente con un calcio alto. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. È possibile colpire il bersaglio più volte ed in rapida successione con questa tecnica: il primo attacco è un calcio alto, il secondo è un colpo alto di tacco mentre il terzo ed ultimo è un calcio rotante, il quale scaglia via e fa cadere a terra il bersaglio. A seconda dello stato del nemico, l'eroe eseguirà uno o due Calci Alti prima di sferrare il colpo alto di tacco. Con il Calcio Alto è possibile respingere le Armi da lancio scagliate dai nemici: nel caso del Coltello, esso si muoverà in

direzione opposta, mantenendo la propria velocità, e potrà colpire lo stesso avversario che l'ha lanciato.

__ CALCIO DOPPIO __

.direzione Giù + Pulsante A.

Il personaggio attacca frontalmente con un calcio basso, seguito subito da uno alto. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Dopo aver stordito il bersaglio con questi colpi, usando nuovamente il Calcio Doppio, l'eroe attaccherà con un calcio allo stomaco, che scaglierà via e farà cadere a terra il nemico.

__ CALCIO VOLANTE SEMPLICE __

.durante un Salto, premere il Pulsante A, B, X oppure Y.

Il personaggio esegue un calcio volante in grado di colpire i nemici che si trovano in aria oppure sul pavimento. La tecnica non è molto rapida ma possiede un discreto raggio d'azione. Il Calcio Volante Semplice è molto utile per far cadere a terra i nemici poco pericolosi, in modo tale da guadagnare tempo utile ad eliminare quelli più ostici. Questa tecnica può essere eseguita sia saltando sul posto, sia saltando in avanti: in ogni caso, per effettuare il Calcio Volante Semplice, è necessario premere il tasto d'attacco prima che l'eroe si trovi nella fase discendente del balzo.

__ CALCIO VOLANTE IN PICCHIATA __

.durante un Salto, premere la direzione Giù + Pulsante A, B, X oppure Y.

Il personaggio esegue un calcio volante, lanciandosi in picchiata in diagonale. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Calcio Volante in Picchiata è molto utile per far cadere subito a terra gruppi di nemici, oppure per colpire i boss senza che loro possano contrattaccare. Questa tecnica può essere eseguita sia saltando sul posto, sia saltando in avanti: in ogni caso, per effettuare il Calcio Volante in Picchiata, è necessario premere il tasto d'attacco prima che il personaggio si trovi nella fase discendente del balzo.

__ CALCIO VOLANTE ALL'INDIETRO __

.durante un Salto, premere la direzione orizzontale opposta a quella verso cui ci si sta muovendo e spingere il Pulsante A, B, X oppure Y.

Il personaggio esegue un calcio volante, voltandosi all'indietro. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Calcio Volante all'Indietro è un attacco poco utile e può servire solamente per colpire i nemici che stanno per danneggiare il personaggio alle spalle oppure per ferire quelli che si sono erroneamente oltrepassati con il balzo. Questa tecnica può essere eseguita sia saltando sul posto, sia saltando in avanti: in ogni caso, per effettuare il Calcio Volante all'Indietro, è necessario premere il tasto d'attacco prima che il personaggio si trovi nella fase discendente del balzo.

Il personaggio possiede due modi per afferrare un nemico: tramite la Difesa oppure tramite lo Stordimento.

 PRESA DIFENSIVA

.Pulsante B, poco prima di subire un pugno.

Attivando la Difesa con il giusto tempismo, il personaggio non solo non riceve danni dall'attacco nemico ma è in grado anche di immobilizzare l'avversario, afferrandogli il braccio. Da questa posizione, l'eroe può eseguire diverse tecniche offensive senza temere la reazione del bersaglio. Non tutti gli attacchi nemici possono essere trasformati in una Presa Difensiva e non tutti gli avversari possono essere imprigionati in questo modo.

Mentre la Presa Difensiva è in atto, non è possibile spostarsi, saltare, difendersi oppure caricare la barra del Drago. Il nemico viene liberato automaticamente nel caso in cui si venga colpiti da altri avversari oppure se non si compie alcuna azione per diversi secondi. Le tecniche che si possono utilizzare dopo aver effettuato la Presa Difensiva sono:

PUGNO AL VOLTO

•• Pulsante Y ••

Il personaggio colpisce con un pugno al volto il nemico imprigionato. L'attacco è molto rapido e può essere eseguito sino ad un massimo di tre volte consecutive.

CALCIO AL FIANCO

•• Pulsante A ••

Il personaggio colpisce con un calcio al fianco il nemico imprigionato. L'attacco è molto rapido e può essere eseguito sino ad un massimo di tre volte consecutive.

SERIE DI PUGNI

•• dopo aver eseguito tre attacchi qualsiasi, premere il Pulsante Y ••

Il personaggio colpisce con una serie di pugni al volto il nemico imprigionato. L'attacco è molto rapido e l'ultimo colpo sferrato scaglia via il bersaglio.

SERIE DI CALCI

•• dopo aver eseguito tre attacchi qualsiasi, premere il Pulsante A ••

Il personaggio colpisce con una serie di calci al volto il nemico imprigionato. L'attacco è molto rapido e l'ultimo colpo sferrato scaglia via il bersaglio.

LANCIO ALLE SPALLE

•• Pulsante B oppure X ••

Il personaggio lancia dietro di sé il nemico imprigionato. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il bersaglio scagliato è in grado di danneggiare gli altri avversari con i quali viene a contatto.

CALCIO DIFENSIVO

•• tenere premuta la direzione opposta a quella verso cui è rivolto l'eroe e

spingere il Pulsante A ••

Il personaggio esegue un calcio all'indietro. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e serve per danneggiare i nemici che si avvicinano alle spalle dell'eroe, mentre questi ha imprigionato un bersaglio.

PRESA PER STORDIMENTO

.arrivare a contatto con un nemico stordito.

Esistono due modi per fermare un nemico: la paralisi breve e lo stordimento. Nel primo caso, il bersaglio rimane immobile per pochi istanti, prima di riprendersi: ciò avviene in genere quando lo si colpisce con i Pugni Semplici, oppure con i Calci Alti. Nel secondo caso, l'avversario oscilla sul posto per pochi secondi, con le braccia penzoloni: per causare lo stordimento bisogna prima provocare la paralisi breve poi far riprendere il nemico ed infine è necessario colpirlo subito con un altro attacco, senza però farlo cadere a terra.

Quando il nemico è stordito, venendo a contatto con lui, il personaggio gli afferra la testa automaticamente e, da questa posizione, può eseguire diverse tecniche offensive senza temere la reazione del bersaglio. Non tutti gli avversari possono essere imprigionati in questo modo inoltre alcuni di essi devono essere prima indeboliti per poterli afferrare efficacemente: in caso contrario, tali nemici si libereranno da soli dopo pochi istanti.

Mentre la Presa per Stordimento è in atto, non è possibile spostarsi, saltare, difendersi oppure caricare la barra del Drago. Il nemico viene liberato automaticamente nel caso in cui si venga colpiti da altri avversari oppure se non si compie alcuna azione per diversi secondi. Le tecniche che si possono utilizzare dopo aver effettuato la Presa Difensiva sono:

GOMITATA IN TESTA

•• Pulsante Y ••

Il personaggio colpisce con una gomitata alla testa il nemico imprigionato. L'attacco è molto rapido e può essere eseguito sino ad un massimo di tre volte consecutive.

GINOCCHIATA AL VOLTO

•• Pulsante A ••

Il personaggio colpisce con una ginocchiata al volto il nemico imprigionato. L'attacco è molto rapido e può essere eseguito sino ad un massimo di tre volte consecutive.

GOMITATA POTENTE

•• dopo aver eseguito tre attacchi qualsiasi, premere il Pulsante Y ••

Il personaggio colpisce con una potente gomitata il nemico imprigionato. L'attacco è molto rapido inoltre scaglia via il bersaglio.

CALCIO FRONTALE

•• dopo aver eseguito tre attacchi qualsiasi, premere il Pulsante A ••

Il personaggio colpisce con un calcio frontale il nemico imprigionato. L'attacco è molto rapido inoltre scaglia via il bersaglio.

LANCIO ALLE SPALLE

•• Pulsante B oppure X ••

Il personaggio lancia dietro di sé il nemico imprigionato. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il bersaglio scagliato è in grado di danneggiare gli altri avversari con i quali viene a contatto.

CALCIO DIFENSIVO

•• tenere premuta la direzione opposta a quella verso cui è rivolto l'eroe e spingere il Pulsante A ••

Il personaggio esegue un calcio all'indietro. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e serve per danneggiare i nemici che si avvicinano alle spalle dell'eroe, mentre questi ha imprigionato un bersaglio.

TECNICHE DEL DRAGO

[@3TD]

CARICARE LA BARRA DEL DRAGO

.tenere premuto il Pulsante L oppure R.

Al di sotto del punteggio dell'avventura, è presente una barra che si carica gradualmente tenendo premuto il Pulsante L oppure R. A seconda della quantità di energia accumulata, il personaggio può eseguire in seguito alcuni attacchi speciali. Durante la fase di caricamento, è possibile muoversi ed attaccare liberamente i nemici. La barra del Drago si svuota rapidamente rilasciando il tasto, saltando, attivando la Difesa oppure subendo danni; essa invece si svuota del tutto nel caso in cui il personaggio cada a terra oppure raccolga un'Arma. Non è possibile accumulare energia quando si impugna un Arma oppure mentre si afferra un nemico.

Esistono tre tipi di attacchi speciali:

- .quelli eseguiti quando la barra del Drago contiene meno del 50% dell'energia
- .quelli eseguiti quando la barra del Drago contiene più del 50% dell'energia
- .quelli eseguiti quando la barra del Drago è completamente piena

Per avere un'idea di massima, la barra supera il 50% quando arriva in corrispondenza della terza cifra da sinistra del punteggio. Le tecniche che si possono utilizzare mentre si carica la barra del Drago sono:

PUGNO ROTANTE

•• Pulsante Y, barra del Drago < 50% ••

Il personaggio ruota su sé stesso mentre estende orizzontalmente il braccio. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione ed è in grado di stordire temporaneamente i bersagli. A seconda della quantità di energia accumulata, è possibile eseguire uno o più Pugni Rotanti consecutivi.

CALCIO ROTANTE AEREO

•• Pulsante A, barra del Drago < 50% ••

Il personaggio balza in avanti ed attacca con un potente calcio rotante. La tecnica è piuttosto rapida, possiede un discreto raggio d'azione ed è in grado di atterrare istantaneamente i bersagli. A seconda della quantità di energia accumulata, è possibile eseguire uno o più Calci Rotanti Aerei consecutivi.

CALCIO URAGANO

•• Pulsante A oppure Y, barra del Drago > 50% ••

Il personaggio balza in avanti e, rimanendo in aria, procede ruotando su se stesso, estendendo orizzontalmente la gamba. La tecnica è piuttosto rapida, possiede un notevole raggio d'azione ed è in grado di colpire un bersaglio sino ad un massimo di cinque volte consecutive.

___ FURIA DEL DRAGO ___

.quando la barra del Drago è completamente piena.

Riempendo completamente la barra del Drago, il personaggio assumerà una posizione molto più aggressiva per circa 12 secondi. Durante questo periodo di tempo, l'eroe potrà eseguire il Pugno Furioso ed il Calcio Furioso inoltre si rialzerà da terra più rapidamente. Mentre la Furia del Drago è attiva, non è consentito caricare la barra del Drago e quindi non si possono eseguire il Pugno Rotante, il Calcio Rotante Aereo ed il Calcio Uragano. Le tecniche che si possono utilizzare durante la Furia del Drago sono:

PUGNO FURIOSO

•• Pulsante Y ••

Il personaggio sferra frontalmente un potente gancio. L'attacco è molto rapido, possiede un ridotto raggio d'azione ed è in grado di atterrare istantaneamente i bersagli.

CALCIO FURIOSO

•• Pulsante A ••

Il personaggio sferra frontalmente un potente calcio. L'attacco è molto rapido, possiede un ridotto raggio d'azione ed è in grado di atterrare istantaneamente i bersagli.

ARMI

[@3AR]

Per raccogliere le Armi presenti nelle varie Missioni bisogna premere il Pulsante A, oppure il Pulsante Y, dopo essersi posizionati sopra di esse. Una volta impugnata un'Arma, non è possibile disfarsene manualmente, se non subendo danni oppure completando l'area o la Missione che si sta svolgendo. Dopo aver perso l'Arma a causa di un attacco nemico, essa rimarrà sul pavimento e sarà sempre consentito raccogliercela di nuovo. Nel caso in cui si possieda già un'Arma, provando a raccoglierne un'altra, il personaggio lascerà la prima, che rimarrà sul pavimento, ed impugnerà la seconda. Mentre si è armati non è consentito difendersi, eseguire una Presa e caricare la barra del Drago.

Nel gioco è possibile utilizzare diverse Armi, le quali sono divise in tre categorie:

- Armi bianche (Bastone e Nunchaku)
- Armi da lancio (Boomerang, Coltello e Granata)
- Armi pesanti (Barile, Masso, Punching Ball e Sacco da boxe)

Nella maggior parte dei casi, esse vengono inizialmente impugunate dai nemici perciò, prima di poterle utilizzare, è necessario colpirli per disarmarli e poi si potranno recuperare; gli avversari non raccolgono mai le Armi, una volta che esse sono cadute a terra. Ad eccezione di quelle bianche, il personaggio è in grado di respingere qualsiasi Arma che sta per danneggiarlo, colpendola con il

giusto tempismo. Per ogni Arma viene indicato tra parentesi il nemico che inizialmente la sta impugnando.

ARMI BIANCHE

In questa categoria rientrano le Armi che i personaggi possono utilizzare senza limiti. Mentre si impugna un'Arma bianca, il Pugno Semplice viene sostituito dall'attacco di quest'ultima e l'eroe mantiene comunque la capacità di eseguire anche le varie tecniche con i Calci.

BASTONE

Premendo il pulsante Y, il personaggio fa oscillare l'Arma davanti a sè, danneggiando tutti i bersagli che colpisce. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La sequenza di attacchi prevede due oscillazioni veloci, più una terza, sferrata nel verso opposto, che lancia via i bersagli. Il Bastone si trova in:

- Missione 1-c: Casinò (Roper viola)
- Missione 1-d: Ascensore (Williams blu)
- Missione 3-b: Strada Orientale (Roper grigio)

NUNCHAKU

Premendo il pulsante Y, il personaggio fa roteare l'Arma davanti a sè, danneggiando tutti i bersagli che colpisce. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La sequenza di attacchi prevede due colpi veloci, più un terzo, dove il personaggio fa passare l'Arma dietro di sè, che lancia via i bersagli. Il Nunchaku si trova in:

- Missione 1-b: Ingresso Orientale (Roper grigio)
- Missione 3-a: Strada Occidentale (Roper grigio)
- Missione 5-b: Vicolo Centrale (Roper grigio)
- Missione 5-e: Scala di emergenza (Jeff)
- Missione 7-l: Salita viola (Roper grigio)

ARMI DA LANCIO

In questa categoria rientrano le Armi di piccole dimensioni, che il personaggio è in grado di scagliare davanti a sè e che in genere possono essere utilizzate una volta sola per poi svanire. Mentre si impugna un'Arma da lancio, l'eroe ha la possibilità di eseguire anche le varie tecniche con i Calci. Quando queste Armi vengono scagliate dai nemici, è possibile respingerle usando il Pugno Semplice oppure il Calcio Alto.

BOOMERANG

Premendo il pulsante Y, il personaggio lancia frontalmente il Boomerang, il quale avanza in orizzontale per poi tornare indietro lungo la stessa traiettoria. La tecnica è piuttosto rapida, possiede un notevole raggio d'azione ed è quasi sempre imblocabile, poichè può capitare che alcuni nemici possano afferrarlo al volo oppure respingerlo.

Dopo aver scagliato l'Arma, è consentito recuperarla al volo, in modo tale da poterla lanciare nuovamente. Per fare questo, è sufficiente rimanere lungo la sua traiettoria: stando fermi oppure camminando, rimanendo voltati verso il Boomerang oppure dandogli le spalle, una volta che l'Arma tornerà dal personaggio, questi la bloccherà in automatico. Nel caso in cui l'Arma non venga afferrata al volo o respinta con gli attacchi, essa continuerà nel suo tragitto, uscendo così dallo schermo, e non potrà più essere recuperata. Il Boomerang si trova in:

- Missione 1-b: Ingresso Orientale (Roper grigio)

- Missione 2-a: Biglietteria Occidentale (Williams blu)
- Missione 3-b: Strada Orientale (Williams blu)
- Missione 4-b: Strada (Williams blu)
- Missione 7-d: Sala dei serpenti (Roper grigio)
- Missione 7-l: Salita viola (Roper grigio)

COLTELLO

Premendo il pulsante Y, il personaggio lancia orizzontalmente il Coltello. La tecnica è molto rapida, possiede un notevole raggio d'azione ed è imbloccabile. Dopo aver colpito un bersaglio, il Coltello svanisce e non può essere utilizzato nuovamente; in alternativa, esso scompare scagliandolo al di fuori dello schermo. Nonostante l'Arma sia singola, essa può ferire anche più nemici contemporaneamente, se essi sono abbastanza vicini tra di loro. Nel caso in cui il Coltello venga colpito al volo, essa si muoverà in direzione opposta, mantenendo la stessa velocità, e potrà danneggiare colui che l'ha scagliato. Il Coltello si trova in:

- Missione 1-a: Ingresso Occidentale (Roper grigio)
- Missione 1-c: Casinò (Jeff)
- Missione 1-e: Corridoio (Roper grigio)
- Missione 2-a: Biglietteria Occidentale (Williams blu)
- Missione 3-c: Piano Terra (Roper grigio)
- Missione 4-a: Camion (Roper grigio e Williams blu)
- Missione 4-b: Strada (Jeff)
- Missione 5-a: Vicolo Occidentale (Williams blu)
- Missione 5-b: Vicolo Centrale (Jeff)
- Missione 5-c: Vicolo Orientale (Roper grigio)
- Missione 5-f: Discesa (Roper grigio)
- Missione 6-a: Sentiero Occidentale (Williams blu)
- Missione 6-c: Sentiero Orientale (Roper grigio)
- Missione 6-d: Ponte sospeso (Williams blu)
- Missione 7-a: Ingresso Occidentale (Roper grigio e Williams blu)
- Missione 7-d: Sala dei serpenti (Roper grigio)
- Missione 7-e: Anticamera (Roper grigio e Williams blu)
- Missione 7-g: Discesa viola (Roper grigio)
- Missione 7-h: Angolo viola (Roper grigio)
- Missione 7-o: Sala finale (Roper grigio e Williams blu)

GRANATA

Premendo il pulsante Y, il personaggio lancia frontalmente la Granata ed essa detona dopo pochi istanti, generando una fiammata che avanza lungo il suolo per poi svanire. La tecnica non è molto rapida, possiede un notevole raggio d'azione ed è imbloccabile. Dopo aver scagliato l'Arma, è possibile recuperarla prima che esploda, resettando così il suo timer, sino al prossimo utilizzo. La Granata si trova in:

- Missione 1-a: Ingresso Occidentale (Williams blu)
- Missione 1-b: Ingresso Orientale (Williams blu)
- Missione 1-c: Casinò (Williams blu)
- Missione 2-c: Magazzino Superiore (Roper viola e Williams blu)
- Missione 2-d: Magazzino Inferiore (Roper grigio e Williams blu)
- Missione 2-e: Pista Occidentale (Roper grigio)
- Missione 2-g: Pista Orientale (Williams blu)
- Missione 5-a: Vicolo Occidentale (Williams blu)
- Missione 5-c: Vicolo Orientale (Williams blu)
- Missione 5-d: Base dell'edificio (Roper grigio)
- Missione 5-e: Scala di emergenza (Roper grigio e Williams blu)
- Missione 6-a: Sentiero Occidentale (Roper grigio)
- Missione 7-m: Cima viola (Roper grigio)

In questa categoria rientrano tutte le altre Armi, che possono essere sollevate o meno, a seconda dei casi.

BARILE

Dopo aver raccolto l'Arma, premendo il pulsante A oppure Y, il personaggio scaglia frontalmente il Barile, il quale travolge qualsiasi nemico con il quale viene a contatto; mentre si impugna l'Arma, non è possibile saltare. Rimanendo ad una certa distanza dal Barile e colpendolo con pugni o calci, l'Arma rotola brevemente sul pavimento, causando la stessa quantità di danni ai bersagli colpiti. Il Barile si trova in:

- Missione 4-b: Strada (Roper verde)
- Missione 5-a: Vicolo Occidentale (Roper verde)

MASSO

Dopo aver raccolto l'Arma, premendo il pulsante A oppure Y, il personaggio scaglia frontalmente il Masso, il quale travolge qualsiasi nemico con il quale viene a contatto; mentre si impugna l'Arma, non è possibile saltare. Il Masso si trova in:

- Missione 6-b: Sentiero Centrale (Roper verde)

PUNCHING BALL

Quest'Arma consiste in una piccola sfera rossa, tenuta sospesa da due funi tese in verticale. Colpendola in qualsiasi modo, essa oscilla in orizzontale per alcuni istanti, durante i quali è in grado di ferire chiunque la tocchi. Mentre il Punching Ball è in movimento, è possibile respingerlo attaccandolo nuovamente ed evitare così di subire danni. Il modo migliore per sfruttare efficacemente l'Arma consiste nel colpirlo e poi spostarsi subito lungo la verticale per schivare le sue oscillazioni. L'Arma si trova solo durante la Missione 3-c: Piano Terra.

SACCO DA BOXE

Quest'Arma consiste in un grosso sacco arancione, appeso al soffitto tramite una lunga fune, che unisce le caratteristiche del Punching Ball a quelle del Masso. Con il primo, ha in comune le oscillazioni: il Sacco da boxe dondola ogni volta che viene colpito e danneggia i bersagli con i quali viene a contatto. Dopo essere stato colpito diverse volte, il Sacco da boxe si sgancia dal soffitto e può essere raccolto, scagliato e deviato, in maniera identica al Masso. L'Arma si trova solo nella Missione 3-d: Primo Piano.

DIFFERENZE TRA BILLY E JIMMY

[@3DF]

Durante l'avventura, il Giocatore 1 impersona Billy, vestito di blu, mentre il Giocatore 2 controlla Jimmy, vestito di rosso. I due personaggi sono molto simili tra di loro ma ci sono alcune piccole differenze, sia a livello grafico, sia come danni inflitti:

- a. Billy esegue il Pugno Semplice sferrando il colpo con il dorso della mano ed ha bisogno di almeno due attacchi per paralizzare un avversario. Il Pugno Semplice di Jimmy invece consiste in un pugno diretto, il quale è in grado di stordire il bersaglio all'istante.
- b. quando il nemico è paralizzato, premendo il Pulsante Y, Billy lo atterra con un gancio; nel caso in cui esso sia stordito, il guerriero blu lo scaglia via con un montante. Jimmy invece esegue sempre un violento gancio,

sia quando l'avversario è paralizzato, sia quando è stordito.

c. il calcio rotante di Billy è effettuato colpendo il bersaglio con il tallone mentre quello di Jimmy viene eseguito danneggiando il nemico con il collo del piede.

I valori riguardanti i danni sono stati calcolati utilizzando ogni tecnica contro l'altro Giocatore, ognuno dei quali possiede 88 Punti Vita (PV). I dati dei due personaggi variano solamente per quanto riguarda le tecniche dei Pugni: in tutti gli altri casi, Billy e Jimmy causano gli stessi danni ed ottengono gli stessi punti.

TECNICA	Billy		Jimmy	
	DANNI	PUNTI	DANNI	PUNTI
• ATTACCHI DIRETTI				
Pugno Semplice	4	400	5	500
Gancio	5	500	9	900
Montante	8	800
-----+-----				
Calcio Alto	4	400		
Colpo di tacco	5	500		
Calcio rotante	8	800		
Calcio Doppio: 1° colpo	2	200		
Calcio Doppio: 2° colpo	2	200		
Calcio allo stomaco	6	600		
Calcio Volante Semplice	3	300		
Calcio Volante in Picchiata	6	600		
Calcio Volante all'Indietro	3	300		
• PRESA DIFENSIVA \				
Pugno al volto	3	300		
Calcio al fianco	3	300		
Lancio alle spalle	6	600		
Danno da bersaglio lanciato	6	0		
Calcio difensivo	4	400		
Serie di pugni: 1° colpo	2	200		
Serie di pugni: 2° colpo	2	200		
Serie di pugni: 3° colpo	2	200		
Serie di pugni: 4° colpo	2	200		
Serie di pugni: 5° colpo	2	200		
TOTALE	•• 10	•• 1.000		
Serie di calci: 1° colpo	2	200		
Serie di calci: 2° colpo	2	200		
Serie di calci: 3° colpo	2	200		
Serie di calci: 4° colpo	2	200		
Serie di calci: 5° colpo	2	200		
TOTALE	•• 10	•• 1.000		
• PRESA PER STORDIMENTO \				
Gomitata in testa	3	300		
Ginocchiata al volto	3	300		
Gomitata potente	4	400		
Calcio frontale	4	400		
Lancio alle spalle	6	600		

Danno da bersaglio lanciato	6	0
Calcio difensivo	4	400

• TECNICHE DEL DRAGO \

Pugno Rotante	6	600
Calcio Rotante Aereo	6	600
Calcio Uragano	8	800
Pugno Furioso	7	700
Calcio Furioso	7	700

• ARMI \

Boomerang	7	0
Coltello	24	0
Granata	31	0

Barile - Lancio	10	0
Barile - Rotolamento	10	0
Masso	11	0
Punching Ball	5	0
Sacco da boxe - Oscillazione	13	0
Sacco da boxe - Lancio	12	0

Bastone: 1° colpo	8	800
Bastone: 2° colpo	9	900
Bastone: 3° colpo	12	1.200

TOTALE •• 29 •• 2.900

Nunchaku: 1° colpo	8	800
Nunchaku: 2° colpo	9	900
Nunchaku: 3° colpo	12	1.200

TOTALE •• 29 •• 2.900

Come si può notare, Jimmy è più forte di Billy: il Pugno Semplice ed il Gancio del guerriero rosso causano danni maggiori rispetto a quelli del guerriero blu: 5-9 per Jimmy, 4-5 per Billy.

.....

+-----+
 | CONSIGLI VARI |
 +-----+

[@3CV]

- Il gioco non prevede limiti di tempo perciò non fatevi prendere dalla fretta: affrontate con calma i nemici, in modo tale da pianificare una strategia.
- La barra di vita dei personaggi si ripristina completamente solo all'inizio della Missione successiva inoltre nel gioco non esistono oggetti curativi perciò siate cauti nell'approcciare gli avversari.
- Quando un nemico è stordito, terminate l'assalto con il Gancio, anzichè con il Calcio Rotante. Entrambe le tecniche causano la stessa quantità di danni (per Jimmy, il Gancio è più potente) ma il primo è molto più rapido nell'esecuzione e quindi il più delle volte i nemici non riusciranno a schivarlo accovacciandosi.
- Caricate sempre la barra del Drago, senza però mai riempirla completamente: in questo modo potrete subito eseguire il Calcio Uragano contro i primi

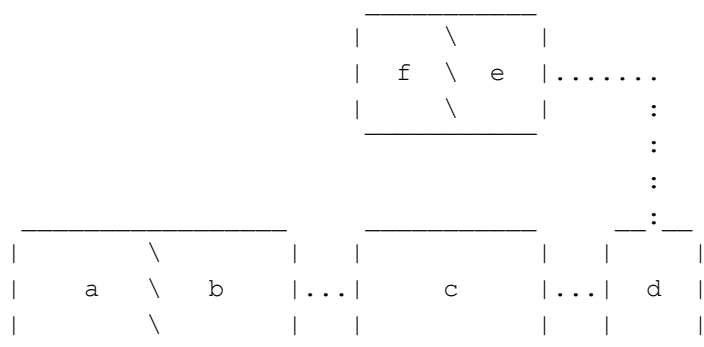
nemici che incontrerete.

- Il Calcio Uragano, oltre ad essere la tecnica più potente dei protagonisti, possiede anche una funzione strategica. Grazie ad esso sarete in grado di oltrepassare volando i nemici che vi circondano, in modo tale da raggiungere zone più favorevoli della località, e riuscirete a posizionare tutti i nemici dallo stesso lato.
- Non scagliatevi contro gli avversari a testa bassa: essi tendono spesso a circondarvi ed a volte attaccano con il vostro stesso tempismo, causando così una paralisi a voi ed a loro. In caso di difficoltà, eseguite subito il Calcio Volante Semplice oppure quello in Picchiata, per guadagnare spazio o per farli cadere subito a terra.
- Il personaggio possiede 88 PV tuttavia, una volta esauriti, la vita viene persa solamente quando si viene atterrati: per tale motivo potrete continuare a muovervi anche quando la barra di vita è completamente vuota. Lo stesso concetto si applica ai nemici perciò fateli cadere subito a terra, una volta che avranno subito abbastanza danni per essere eliminati.
- I nemici a volte si difendono oppure si accovacciano per schivare i vostri attacchi, rendendo alcuni scontri piuttosto ostici. Il Calcio Doppio è la tecnica migliore per semplificare queste situazioni perchè gli avversari non riescono mai ad evitarlo del tutto.
- Sfruttate al massimo i vari dislivelli dati da casse, gradini e quant'altro: chi è posizionato più in basso ha il grande vantaggio di poter attaccare senza che il bersaglio possa reagire. Non permettete quindi ai nemici di stare più in basso di voi e lanciateli verso le zone più alte della stanza.
- I nemici vi seguono costantemente, cercando di mantenere una certa distanza, prima di attaccarvi. Sfruttate questa caratteristica, spostandovi lungo la verticale, per attirarli nella zona a voi più congeniale, ad esempio sulla fiammata generata da una Granata.
- Recuperate il Bastone ed il Nunchaku ogni volta che ne avrete la possibilità: i loro attacchi sono potenti e soprattutto imbloccabili e grazie ad essi riuscirete ad eliminare rapidamente ogni avversario.
- I nemici sono in grado di ferirsi tra di loro esclusivamente usando le Armi da lancio oppure quelle pesanti. Se non riuscite a respingerle, fate in modo che gli avversari si trovino lungo la traiettoria delle Armi, quando vengono scagliate da altri nemici.
- Dopo aver perso una vita, il personaggio sarà invincibile per alcuni istanti. Sfruttate questo breve intervallo di tempo per riposizionarvi oppure per causare danni ai nemici.
- Una volta esaurite tutte le vite a disposizione, apparirà un conto alla rovescia. Premendo il pulsante START, il personaggio ricomparirà nel punto in cui era stato eliminato, consumando così uno dei Crediti a disposizione. Facendo scadere il timer, oppure esaurendo tutti i Crediti, la partita avrà termine e si tornerà alla schermata del titolo.
- Fate cadere a terra i nemici con il Calcio Volante in Picchiata e poi colpite a vuoto alle loro spalle con i Pugni Semplici. In questa maniera non darete loro tregua e potrete danneggiarli non appena si rialzano.
- Per eliminare istantaneamente un nemico è sufficiente lanciarlo in un fossato o in un precipizio. Lo stesso però vale anche per il personaggio, quindi fate

La seguente soluzione si riferisce ad un'avventura affrontata in modalità '1P Mode' a livello Normal; a livello Hard invece i nemici causano danni maggiori e si difendono con più frequenza, rispetto al livello Normal.

```
=====
MISSIONE 1 <> LAS VEGAS                                     [@4M1]
=====
```

NEMICI	PV	ARMI	SEZIONI
Baker	21	Bastone	[1-c, d]
Jeff	51	Boomerang	[1-b]
Roper	21	Coltello	[1-a, c, e]
Williams	21	Granata	[1-a, b, c]
		Nunchaku	[1-b]



All'inizio dell'avventura [1-a] vi verranno subito incontro un Roper e due Williams, uno dei quali armato di Granata. Questi sono i nemici più comuni che affronterete durante tutta la modalità e, per sconfiggerli senza problemi, è consigliato prima stordirli con la combinazione Pugno Semplice - Calcio Alto e poi eseguire le tecniche della Presa per Stordimento. Per non farvi colpire alle spalle, potete sfruttare gli impianti telefonici situati a nord ovest: posizionatevi subito alla loro destra e da qui potrete gestire facilmente gli assalti nemici.

Successivamente comparirà un Baker: il guerriero armato di spade è il più debole tra gli avversari tuttavia non può essere afferrato in alcun modo perciò eseguite il Calcio Uragano per eliminarlo facilmente. In seguito, da sinistra, giungerà un Roper, armato di Coltello: cercate di recuperarlo, colpendo il nemico con un Calcio Volante in Picchiata, oppure respingetelo con il Pugno Semplice.

Più avanti [1-b] salite sugli impianti telefonici e da qui potrete colpire con facilità ogni nemico che proverà a raggiungervi. Sfruttate questa possibilità per disarmare subito il Roper che impugna il Nunchaku e, dopo aver recuperato l'Arma, usatela per eliminare tutti gli avversari in pochi secondi. L'unico nemico che potrebbe crearvi problemi è il Roper armato di Boomerang tuttavia, colpendo la sua Arma con il giusto tempismo, riuscirete a fermarla e poi sarete in grado di sconfiggere anche quest'ultimo avversario.

Entrati nell'edificio [1-c] recuperate subito il Bastone dal Williams ed usatelo per farvi strada tra i nemici. Giunti nella zona delle slot machine, compariranno un Williams, armato di Granata, ed un Jeff, munito di Coltello. Quest'ultimo nemico è in grado di eseguire diverse tecniche dei fratelli Lee, compreso il Calcio Uragano, perciò dovrete stare molto attenti quando lo affrontate.

In questa occasione, salite sulle slot machine, attendete che Jeff vi raggiunga e colpitelo al volo per disarmarlo. Dopo averlo fatto, usate il Coltello contro di lui e sfruttate sempre il dislivello dato dalle macchinette per eliminarlo con il Bastone.

Successivamente [1-d] vi ritroverete in un ascensore che sta salendo e sulla destra noterete una crepa nel vetro. Posizionatevi nelle sue vicinanze e siate pronti a colpire al volo con i Pugni Semplici i nemici che a breve giungeranno da un altro ascensore: dal primo gruppo di Williams recuperate il Bastone e poi usatelo contro i Roper che compariranno in seguito.

Una volta arrivati a destinazione [1-e] disarmate subito il Roper, in modo tale da poter raccogliere il suo Coltello, e scagliatelo verso i nemici. Più avanti [1-f] gli avversari compariranno dall'angolo di nord ovest e, dopo aver sconfitto la prima squadra, composta da un Baker, un Roper ed un Williams, affronterete il boss, accompagnato da un altro Roper. Dopo aver eliminato quest'ultimo, dedicatevi al nemico finale.

STEVE \ 75 PV

ABILITÀ

1. Calcio rotante [7 PV]

Steve esegue un salto in avanti e colpisce con un calcio rotante. L'attacco è piuttosto rapido, possiede un discreto raggio d'azione, viene eseguito

singolarmente oppure dopo due Pugni e fa cadere a terra l'eroe. Per non subire danni bisogna spostarsi in verticale.

2. Pugno [6 PV]

Steve attacca frontalmente con un pugno. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e può essere utilizzata sino ad un massimo di due volte in rapida successione e può essere seguita da un Calcio rotante. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

.. Liberazione automatica

quando subisce una Presa per Stordimento, Steve è in grado di liberarsi in automatico da essa dopo pochi istanti. Il nemico perde questa capacità dopo aver subito diversi danni.

Steve è un uomo che indossa un completo elegante ed è piuttosto rapido ed aggressivo. Non lasciate mai l'iniziativa a Steve e siate sempre voi ad attaccare per primi. Usate il Calcio Doppio per stordire il boss e provate sempre ad afferrarlo: nel caso in cui si liberi, colpitelo subito con il Pugno Semplice, seguito dal Montante; qualora la Presa andasse a segno, allora sarete in grado di infliggergli facilmente danni ingenti.

=====

MISSIONE 2 <> AEROPORTO

=====

[@4M2]

NEMICI	PV		ARMI	SEZIONI
Baker	21		Boomerang	[2-a]
Jeff	57		Coltello	[2-a]
Roper	21		Granata	[2-c, d, e, g]
Steve	48			

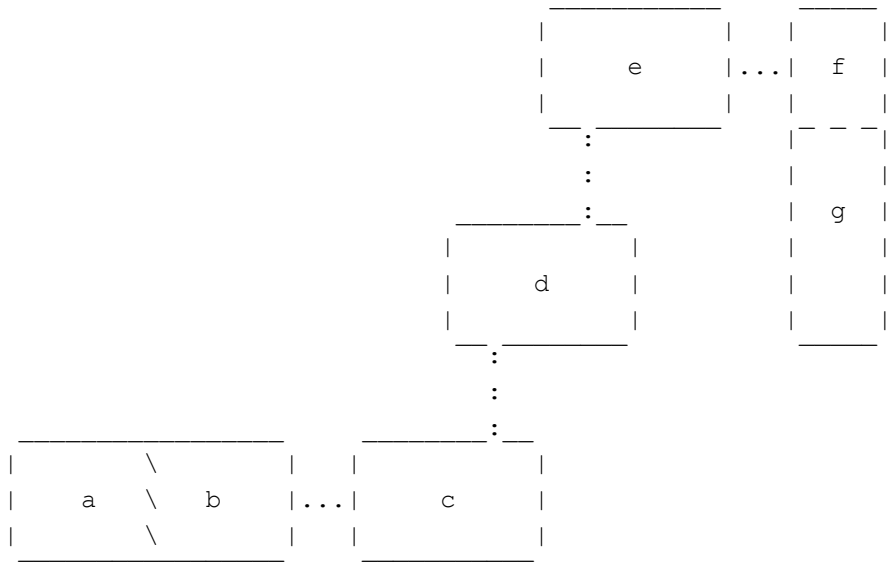
.. Liberazione automatica

quando subisce una Presa per Stordimento, Jackson è in grado di liberarsi in automatico da essa dopo pochi istanti. Il nemico perde questa capacità dopo aver subito diversi danni.

Jackson è un uomo piuttosto alto, che indossa una canotta e che combatte come un pugile. Il nemico è molto aggressivo ed è in grado di schivare facilmente i vostri attacchi. All'inizio della battaglia, se la possedete ancora, usate la Granata contro Jackson e fate in modo che rimanga vittima della fiammata. Successivamente, ripetete la stessa strategia usata contro il primo boss: colpitelo con il Calcio Doppio per stordirlo e provate sempre ad afferrarlo, fino a quando Jackson non cederà e potrete causargli danni ingenti. Dopo aver sconfitto il boss, assisterete al decollo dell'aereo.

=====
MISSIONE 3 <> CHINATOWN [4M3]
=====

Table with 4 columns: NEMICI, PV, ARMI, SEZIONI. Rows include Baker, Jackson, Jeff, Roper, Steve, Williams with their respective stats and weapons.



All'inizio della Missione [3-a] vi verrà subito incontro un gruppo di nemici, tra i quali è presente un Roper armato di Nunchaku. Recuperate l'Arma e grazie ad essa riuscirete a farvi strada facilmente tra gli avversari. Nella zona successiva [3-b] state attenti al Williams che impugna il Boomerang ed al Roper che possiede il Bastone. Con tutte queste Armi a disposizione, riuscirete ad eliminare in pochi secondi il Jeff che giungerà a breve.

In seguito vi ritroverete in una stanza [3-c] dove sono presenti i Punching Ball: state attenti poichè sono Armi a doppio taglio. Quando i nemici si avvicinano, colpite una volta le sfere per farle oscillare e poi spostatevi subito lungo la verticale, per non rimanerne feriti. Al piano superiore [3-d] invece è situato un Sacco da boxe, che funziona in maniera simile ai Punching

Ball, però in seguito si staccherà dal soffitto e potrete lanciarlo contro i nemici. Colpite ripetutamente l'Arma per proteggervi da essa e dagli avversari e, dopo che sarà caduta a terra, raccoglietela e continuate a lanciarla più volte, riuscendo così ad eliminare Jackson senza difficoltà.

Arrivati all'ultimo piano [3-e] affronterete uno Steve, accompagnato da due Baker. Posizionatevi subito alla destra dei gradini di accesso e da qui potrete colpire facilmente i nemici che proveranno a raggiungervi saltando. In questo modo, essi cadranno nuovamente sulle scale e potrete danneggiarli senza problemi, ogni volta che cercheranno di saltare. Giunti all'esterno [3-f] comparirà subito uno dei boss di questa Missione, che a breve verrà raggiunto dal fratello.

CHEN RON FU & CHEN RON PYO \ 99 PV ognuno

ABILITÀ

1. Calcio rotante [5 PV] {!!}
il boss colpisce con un calcio rotante. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario spostarsi in verticale.
 2. Calcio frontale [10 PV]
il boss colpisce con un calcio frontale. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario spostarsi in verticale.
 3. Calcio di spalle [8 PV]
il boss si volta e colpisce con un calcio orizzontale. La tecnica è piuttosto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e può essere eseguita sino ad un massimo di due volte in rapida successione. Per evitarla bisogna allontanarsi dal nemico.
 4. Calcio volante [8 PV]
il boss esegue un balzo ed attacca con un calcio volante. La tecnica non è molto rapida, possiede un discreto raggio d'azione e fa cadere a terra l'eroe. Per non subire danni bisogna spostarsi in verticale.
 5. Contromossa [8 PV]
quando il personaggio attacca con il Calcio Alto, il boss è in grado di afferrare l'arto dell'eroe, facendolo poi roteare e causando danni al personaggio. La tecnica è molto rapida; il nemico non può usarla contro il Calcio Doppio, il Calcio allo stomaco ed il Calcio Furioso.
 6. Pugno frontale [4 PV]
il boss attacca frontalmente con un pugno. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e può essere utilizzata sino ad un massimo di tre volte in rapida successione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.
- .. Liberazione automatica
quando subisce una Presa per Stordimento, il boss è in grado di liberarsi in automatico da essa dopo pochi istanti. Il nemico perde questa capacità dopo aver subito diversi danni.

Chen Ron Fu e Chen Ron Pyo sono due artisti marziali che indossano abiti orientali. I nemici sono molto agili e possiedono diversi attacchi. Durante la battaglia, i due fratelli tenteranno spesso di circondarvi perciò rimanete sempre in movimento e cercate di spezzare l'accerchiamento. Non usate mai i Calci Alti, perchè i boss sono in grado di bloccarli per poi eseguire una

Contromossa, quindi basate la vostra offensiva maggiormente sui Pugni Semplici.

Il momento migliore per colpire i fratelli è subito dopo il loro Calcio volante: essi tendono ad indietreggiare di qualche passo prima di eseguirlo ed avrete così il tempo necessario per evitarlo e contrattaccare subito.

In alternativa potrete danneggiarli facilmente con il Calcio Volante in Picchiata poichè i nemici tendono a difendersi raramente da questa tecnica.

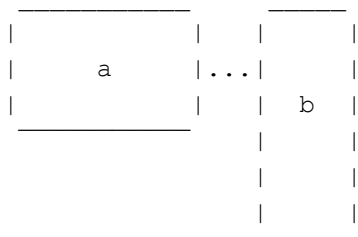
Dopo aver sconfitto i due fratelli, scenderete in automatico sulla terrazza inferiore [3-g] per affrontare una coppia di Baker. Una volta eliminati gli spadaccini, il personaggio raggiungerà la cima di un tir in partenza e la Missione avrà termine.

=====

MISSIONE 4 <> GOLDEN GATE BRIDGE [4M4]

=====

NEMICI	PV		ARMI	SEZIONI
Baker	21		Barile	[4-b]
Jeff	69		Boomerang	[4-b]
Roper	30		Coltello	[4-a, b]
Williams	30			



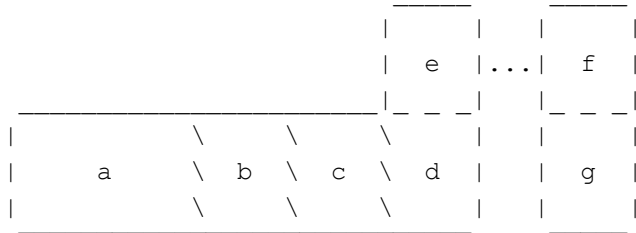
Nella prima parte di questa Missione [4-a] vi ritroverete sul dorso di un tir. Qui sopra, ogni volta che non starete eseguendo alcuna tecnica, sarete spinti costantemente verso sinistra dal vento; in aggiunta, potrete precipitare dal veicolo dalla zona inferiore, perdendo istantaneamente una vita: questi due handicap non si applicano però ai nemici.

Durante gli scontri a bordo del tir, recuperate subito i Coltelli: essi sono portati sullo schermo sempre dai nemici che scalano il veicolo dal basso perciò posizionatevi su di loro e colpiteli non appena arrivano in cima. Non usate subito le Armi bensì attendete che arrivi in scena Jeff e poi scagliatele contro di lui. Dopo aver sconfitto la terza ed ultima squadra di nemici, il tir arriverà in città e si schianterà contro un muro: l'impatto vi scaglierà sulla motrice ma non vi causerà danni.

Una volta scesi in strada [4-b] troverete i vertici degli Shadow Warriors, i quali usciranno dallo schermo in pochi secondi e non potrete interagire con loro. Tra questi nemici, solo l'uomo dai capelli verdi, McGuire, proverà ad attaccarvi: ignoratelo, perchè per ora non sarete in grado di eliminarlo, e rimanete lontani da lui, in quanto il boss se ne andrà non appena giungeranno in scena gli altri membri della banda.

Tra questi è presente anche un Roper che impugna un Barile: evitate l'Arma e poi scagliatela contro i nemici, recuperando il Boomerang, se possibile. Tramite quest'ultimo, riuscirete ad eliminare rapidamente tutti gli avversari presenti ed a terminare la missione.

NEMICI	PV	ARMI	SEZIONI
Baker	42	Barile	[5-a]
Jackson	87	Coltello	[5-a, b, c, f]
Jeff	75	Granata	[5-a, c, d, e]
Roper	48	Nunchaku	[5-b, e]
Steve	45		
Williams	48		



Una volta iniziata la Missione [5-a] sarete subito attaccati da alcuni nemici: recuperate il Coltello dal Williams e poi fatevi strada tra gli avversari. Più avanti vi verranno incontro due Williams, di cui uno armato di Granata, ed un Roper, che possiede il Barile. Quest'ultima Arma sarà molto utile per eliminare con facilità i nemici, specialmente Steve. In seguito [5-b] dovrete affrontare un Jackson, un Jeff, armato di Coltello, ed un Roper, munito di Nunchaku: concentratevi prima su quest'ultimo e, una volta ottenuta l'Arma, gli scontri successivi diventeranno molto più semplici.

Fatevi strada tra i nemici [5-c] e, dopo aver eliminato l'altro Jackson [5-d] dovrete salire le scale. Al piano di sopra [5-e] vi attenderanno un Williams, armato di Granata, ed un Jeff, che impugna un Nunchaku. Se siete ancora in possesso di quest'ultima Arma, potrete sconfiggere i due avversari rimanendo ancora sugli scalini: salite gradualmente e fate roteare il Nunchaku, sino a quando esso non sarà in grado di colpire le gambe di Williams e di Jeff. Ripetete questa strategia per eliminare anche il Baker ed il Roper presenti al piano superiore.

Giunti nell'area successiva [5-f] sconfiggete il Williams ed il Roper e scendete le scale. Qui troverete un Baker ed un Roper, munito di Coltello: se possibile, disarmate l'avversario ma non recuperate ancora l'Arma. Dopo aver eliminato i due, raccoglietela e raggiungete il piano inferiore, dove vi attenderà il boss della Missione. Colpitelo subito con il Coltello e poi sconfiggete gli altri nemici presenti, prima di iniziare la battaglia vera e propria.

McGUIRE \ 120 PV

ABILITÀ

1. Capriola [10 PV] {!!}

McGuire esegue un balzo ed avanza orizzontalmente mentre compie una capriola. La tecnica è piuttosto rapida, possiede un notevole raggio d'azione e fa cadere a terra il personaggio. Per evitarla è necessario spostarsi in verticale.

2. Manata [10 PV] {!!}
 dopo aver stordito il personaggio con il Pugno forte, McGuire lo colpisce con una potente manata. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e fa cadere a terra il personaggio.
3. Lancio [10 PV] {!!}
 dopo aver stordito il personaggio con il Pugno forte, McGuire lo afferra e lo lancia in avanti. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e fa cadere a terra il personaggio.
4. Pugno forte [8 PV]
 McGuire attacca frontalmente con un pugno. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e può essere seguita da una Manata oppure da un Lancio. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.
- .. Immunità alle prese
 McGuire non può essere afferrato mentre risulta stordito inoltre i suoi attacchi non possono essere trasformati in Prese Difensive quindi non si può afferrare questo avversario in alcun modo.

McGuire è un uomo corpulento con i capelli verdi. Il nemico è molto aggressivo e possiede una difesa quasi insuperabile. Per sconfiggerlo facilmente potrete sfruttare il dislivello dato dalle casce: fate in modo che il boss si trovi nella parte sinistra dello schermo e poi salite sulle casce. Posizionatevi su una qualsiasi di esse, situata lungo la seconda colonna, e voltatevi verso sinistra: da questa posizione, McGuire non potrà colpirvi con il Pugno forte e sarà costretto a saltare per raggiungervi.

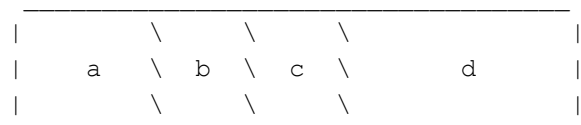
Mentre il boss sarà ancora in aria, colpitelo al volo con il Pugno Rotante e, se fatto dalla distanza corretta, McGuire cadrà sul pavimento e dovrà di nuovo saltare per venire da voi, subendo così un altro Pugno Rotante al volo. Ripetete questa strategia ad ogni balzo del boss, sino alla sua sconfitta.

=====

MISSIONE 6 <> FORESTA [4M6]

=====

NEMICI	PV	ARMI	SEZIONI
Baker	42	Coltello	[6-a, c, d]
Jackson	111	Granata	[6-a]
Roper	48	Masso	[6-b]
Williams	48		



All'inizio della Missione [6-a] arriveranno subito due Williams ed un Roper: sfruttate il Coltello e la Granata portati dai nemici per eliminarli in pochi secondi. Più avanti [6-b] è presente un restringimento sul terreno, il quale genera un fossato dove, cadendovi, perderete subito una vita: usate a vostro vantaggio la presenza di questo strapiombo e, tramite il Calcio Rotante Aereo, scagliate i nemici al suo interno per sconfiggerli all'istante.

Ripetete questa strategia anche contro gli avversari situati all'inizio del ponte [6-c] ed in seguito [6-d] dovrete eseguire un balzo per superare l'apertura lungo il percorso sospeso. Nonostante sia stretto, il ponte è sicuro perciò non potrete precipitare nè dalla zona superiore, nè da quella inferiore; sono presenti alcune assi di legno che tuttavia non sono legate alle funi verticali: stazionando su di esse per alcuni istanti, le tavole inizieranno a muoversi per poi staccarsi dal ponte, generando così un'apertura.

Prima di avanzare ulteriormente, producite questa interruzione nel percorso sospeso, in modo tale da potervi scagliare al suo interno i vari nemici, specialmente Jackson. Infine comparirà il boss della Missione, accompagnato da alcuni avversari. Eliminate prima quest'ultimi, poi occupatevi del nemico finale.

CARLEM \ 141 PV

ABILITÀ

1. Calcio letale [12 PV] {!!}
dopo aver stordito il personaggio con la Ginocchiata, Carlem lo colpisce estendendo orizzontalmente la gamba. La tecnica è molto rapida, possiede un discreto raggio d'azione e fa cadere a terra il personaggio.
 2. Colpo di maglio [10 PV] {!!}
dopo aver stordito il personaggio con la Ginocchiata, Carlem lo colpisce con entrambe le mani. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e fa cadere a terra il personaggio.
 3. Ginocchiata [8 PV]
Carlem attacca frontalmente con una ginocchiata. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e può essere utilizzata sino ad un massimo di due volte in rapida successione e può essere seguita dal Calcio letale o dal Colpo di maglio. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.
- .. Immunità alle prese
Carlem non può essere afferrato mentre risulta stordito inoltre i suoi attacchi non possono essere trasformati in Prese Difensive quindi non si può afferrare questo avversario in alcun modo.

Carlem è un uomo molto alto, che indossa un paio di occhiali da sole ed una giacca rossa. Il nemico è molto aggressivo e tende ad inseguirvi costantemente. Carlem è molto pericoloso sulla media distanza perchè si difende spesso ed è in grado di contrattaccare subito, grazie ai suoi lunghi arti. La strategia più semplice per eliminarlo consiste nel muoversi continuamente per tutto il ponte e nel frattempo preparare il Calcio Uragano.

Non appena la tecnica sarà pronta, raggiungete un'estremità dello schermo, voltatevi verso quella opposta, fate avvicinare a voi il boss ed eseguite il Calcio Uragano: se fatto in modo corretto, l'attacco riuscirà a colpire Carlem dalle tre alle cinque volte, a causa delle sue notevoli dimensioni, e gli infliggerà danni ingenti. Ripetete la strategia sino alla sconfitta del boss.

MISSIONE 7 <> COVO DEGLI SHADOW WARRIORS [4M7]

NEMICI PV | ARMI SEZIONI

applicarla anche più avanti [7-e] per eliminare rapidamente sia i due Steve, sia il Carlem.

L'area successiva è composta da un lungo percorso viola, all'interno del quale affronterete diversi scontri, dove sono presenti alcune strettoie e precipizi: quest'ultimi sono presenti solo dal punto di vista grafico e non potrete mai cadere al loro interno.

Nella sezione iniziale [7-f] eliminate il Williams ed il Roper e, durante la discesa [7-g] recuperate il Coltello del Roper. Giunti nella zona più bassa [7-h] scagliatelo contro il Chen Ron Fu e, dopo averlo sconfitto, superate la strettoia. In seguito [7-i] comparirà un Carlem, accompagnato da un Roper: come già avvenuto durante la Missione 6, sfruttate il Calcio Uragano per infliggere rapidamente danni ingenti al nemico imponente. Salite al piano superiore e qui [7-l] recuperate il Nunchaku del Roper, grazie al quale potrete eliminare facilmente gli altri avversari presenti.

Una volta arrivati in cima [7-m] sconfiggete Steve ed oltrepassate la strettoia per raggiungere la sezione accanto. Qui [7-n] affronterete di nuovo i fratelli Chen Ron, accompagnati da un Baker: grazie al Nunchaku riuscirete ad eliminarli senza difficoltà.

Successivamente entrerete nell'ultima sala dell'avventura. Al suo interno [7-o] le pareti laterali sono ricoperte di spine, che però sono innocue, e dovrete sconfiggere in ordine tutti i boss delle precedenti Missioni, che giungeranno dalla porta situata in alto:

1. Steve, assieme a Baker ed a Roper
2. Jackson, assieme a Steve ed a Williams
3. Chen Ron Fu & Chen Ron Pyo, assieme a Roper
4. McGuire, assieme a Baker
5. Carlem, assieme a Roper

Le strategie per eliminarli sono le stesse già usate in passato: per via della grande dimensione della camera, potrete caricare senza problemi la barra del Drago, mentre fuggite dagli avversari, e riuscirete a sconfiggere gli altri nemici, prima di dedicarvi ai boss. Contro McGuire non avrete a disposizione un dislivello da sfruttare ma potrete utilizzare la stessa strategia del Calcio Uragano valida per Carlem. Durante gli scontri 2 e 5, alcuni nemici saranno muniti di Coltello: se possibile, recuperate le Armi ma non raccoglietele ancora perchè vi serviranno successivamente. Dopo aver sconfitto il gruppo di Carlem, scenderà dalla balconata il boss finale dell'avventura.

DUKE \ 129 PV

ABILITÀ

1. Calcio alle spalle [9 PV] {!!}
dopo aver stordito il personaggio con un Pugno o con un Calcio doppio, Duke balza alle sue spalle e lo colpisce con un violento calcio al volo. La tecnica è piuttosto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e fa cadere a terra il personaggio.
2. Calcio difensivo [7 PV] {!!}
nel caso in cui si esegua la Presa Difensiva, afferrando il Pugno di Duke, questi reagisce subito e si libera dalla morsa, colpendo con un calcio. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e fa cadere a terra il personaggio.
3. Trottoia frontale [7 PV] {!!}
dopo aver stordito il personaggio con un Pugno o con un Calcio doppio,

Duke avanza orizzontalmente mentre compie una serie di capriole. La tecnica è piuttosto rapida, possiede un notevole raggio d'azione e fa cadere a terra il personaggio.

4. Calcio rotante [6 PV] {!!}

dopo aver stordito il personaggio con un Pugno o con un Calcio doppio, Duke lo colpisce con un calcio rotante. L'attacco è piuttosto rapido, possiede un ridotto raggio d'azione e fa cadere a terra l'eroe.

5. Trottola bassa [6 PV]

da accovacciato, Duke ruota su sè stesso, estendendo la gamba. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e fa cadere a terra il personaggio. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal nemico oppure saltare.

6. Pugno [5 PV] {PD}

Duke attacca frontalmente con un pugno. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e può essere utilizzata sino ad un massimo di due volte in rapida successione, per poi essere seguita da un Calcio alle spalle oppure da una Trottola frontale. Per evitarla bisogna allontanarsi dal nemico.

7. Calcio doppio [2 + 2 PV]

Duke attacca frontalmente con un calcio basso, seguito subito da uno alto. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e può essere seguita da un Calcio alle spalle, da un Calcio rotante oppure da una Trottola frontale. Per evitarla è necessario spostarsi in verticale.

.. Immunità alle prese

Duke non può essere afferrato mentre risulta stordito inoltre non può subire efficacemente la Presa Difensiva quindi non si può afferrare questo avversario in alcun modo.

.. Invincibilità di gruppo

fino a quando sullo schermo sono presenti altri nemici, Duke non può perdere PV in alcun modo, indipendentemente da quanti attacchi subisca. Solo quando rimane l'unico avversario presente sullo schermo, il contatore dei PV si attiva e si può iniziare a danneggiare effettivamente Duke.

Duke è un uomo che indossa una canotta nera e pantaloni arancioni. Il nemico è molto aggressivo e possiede un gran numero di tecniche. Una volta iniziata la battaglia, ignorate il boss e concentratevi solo sui due nemici che lo accompagnano: sino a quando non sarà completamente solo, Duke non potrà subire alcun danno reale, indipendentemente dai colpi subiti.

Dopo che sarete rimasti soli con il boss, come prima cosa lanciategli contro gli eventuali Coltelli che siete riusciti a conservare poi evitate a tutti i costi il combattimento corpo a corpo. Duke è molto più rapido di voi ed è in grado di causarvi danni notevoli in pochi istanti. Eseguite invece la stessa strategia del Calcio Uragano, già adottata contro Carlem: posizionatevi nella parte più bassa della camera e caricate la barra del Drago; una volta che la tecnica sarà pronta, raggiungete uno degli angoli inferiori della sala, attendete che Duke si avvicini ed eseguite il Calcio Uragano verso il lato opposto della stanza.

Dopo essere atterrati, continuate a muovervi verso il lato opposto e riprendete subito a caricare la barra del Drago. In questo modo avrete il tempo necessario per preparare di nuovo la tecnica, prima che Duke vi raggiunga. Ripetete questi passaggi sino a quando il boss non risulterà sconfitto.

M2 .. 21 - giacca porpora
M3 .. 21 - giacca blu
M4 .. 21
M5 .. 42
M6 .. 42
M7 .. 42
SF .. 42

DOVE SI TROVA

Missione 1-a: Ingresso Occidentale [1]
Missione 1-b: Ingresso Orientale [2]
Missione 1-c: Casinò [1]
Missione 1-e: Corridoio [1]
Missione 1-f: Sipario [1]

><

Missione 2-a: Biglietteria Occidentale [1]
Missione 2-b: Biglietteria Orientale [1]
Missione 2-c: Magazzino Superiore [1]
Missione 2-d: Magazzino Inferiore [2]
Missione 2-e: Pista Occidentale [1]
Missione 2-f: Pista Centrale [1]
Missione 2-g: Pista Orientale [1]

><

Missione 3-a: Strada Occidentale [2]
Missione 3-b: Strada Orientale [1]
Missione 3-c: Piano Terra [1]
Missione 3-d: Primo Piano [1]
Missione 3-e: Secondo Piano [2]
Missione 3-g: Balcone [2]

><

Missione 4-a: Camion [2]
Missione 4-b: Strada [1]

><

Missione 5-a: Vicolo Occidentale [1]
Missione 5-e: Scala di emergenza [1]
Missione 5-f: Discesa [1]
Missione 5-g: Deposito [1]

><

Missione 6-b: Sentiero Centrale [2]
Missione 6-d: Ponte sospeso [1]

><

Missione 7-a: Ingresso Occidentale [1]
Missione 7-b: Ingresso Orientale [1]
Missione 7-c: Montacarichi [3]
Missione 7-d: Sala dei serpenti [1]
Missione 7-l: Salita viola [2]
Missione 7-n: Uscita viola [1]
Missione 7-o: Sala finale [3]

ABILITÀ

1. Fendente in capriola [7 PV]

Baker esegue una capriola in aria e ricade colpendo con entrambe le spade. L'attacco non è molto rapido, possiede un discreto raggio d'azione e fa cadere a terra il personaggio. Per evitarlo bisogna spostarsi in verticale.

2. Ruota di lame [7 PV]

Baker ruota sul posto, estendendo lateralmente entrambe le spade. L'attacco è piuttosto rapido, possiede un discreto raggio d'azione, può essere

eseguito singolarmente oppure subito dopo due Fendenti singoli e fa cadere a terra il personaggio. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

3. Fendente doppio [6 PV]

Baker esegue, con entrambe le spade, un fendente dall'alto verso il basso. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione, può essere eseguita singolarmente oppure subito dopo due Fendenti singoli e fa cadere a terra il personaggio. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

4. Fendente singolo [3 PV]

Baker esegue, con una sola spada, un fendente dal basso verso l'alto. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e può essere utilizzata sino ad un massimo di due volte in rapida successione, per poi essere seguita dal Fendente doppio oppure dalla Ruota di lame. Per evitarla bisogna spostarsi in verticale.

.. Immunità alle prese

Baker non può essere stordito come gli altri nemici inoltre i suoi attacchi non possono essere trasformati in Prese Difensive quindi non si può afferrare questo avversario in alcun modo.

Baker è un uomo che indossa una giacca colorata e pantaloni bianchi inoltre è armato con una coppia di spade. Il nemico non è molto aggressivo, non può utilizzare le Armi, nè può essere stordito. A causa di quest'ultimo motivo, non è possibile infliggergli danni ingenti con una sola serie di attacchi, in quanto Baker cadrà a terra dopo aver subito pochi colpi. Per eliminarlo rapidamente è consigliato usare il Calcio Uragano oppure il Calcio Furioso.

CARLEM

"Si conosce molto poco della vita di Carlem. Il suo stile di combattimento è simile al Karate. Possiede una tecnica speciale, chiamata 'Gamba letale', che è molto rapida e potente."

PV	COLORI
M1 .. //	- giacca rossa
M2 .. //	- giacca marrone
M3 .. //	
M4 .. //	
M5 .. //	
M6 .. 141	
M7 .. 129	
SF .. 129	

DOVE SI TROVA

Missione 6-d: Ponte sospeso (boss)

><

Missione 7-e: Anticamera [1]

Missione 7-l: Salita viola [1]

Missione 7-o: Sala finale [1]

ABILITÀ

1. Calcio letale [12 PV] {!!}

dopo aver stordito il personaggio con la Ginocchiata, Carlem lo colpisce estendendo orizzontalmente la gamba. La tecnica è molto rapida, possiede un

discreto raggio d'azione e fa cadere a terra il personaggio.

2. Colpo di maglio [10 PV] {!!}

dopo aver stordito il personaggio con la Ginocchiata, Carlem lo colpisce con entrambe le mani. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e fa cadere a terra il personaggio.

3. Ginocchiata [8 PV]

Carlem attacca frontalmente con una ginocchiata. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e può essere utilizzata sino ad un massimo di due volte in rapida successione e può essere seguita dal Calcio letale o dal Colpo di maglio. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

.. Immunità alle prese

Carlem non può essere afferrato mentre risulta stordito inoltre i suoi attacchi non possono essere trasformati in Prese Difensive quindi non si può afferrare questo avversario in alcun modo.

Carlem è un uomo molto alto, che indossa un paio di occhiali da sole ed una giacca rossa. Il nemico è molto aggressivo e tende ad inseguirvi costantemente. Carlem è molto pericoloso sulla media distanza perchè si difende spesso ed è in grado di contrattaccare subito, grazie ai suoi lunghi arti. La strategia più semplice per eliminarlo consiste nel muoversi continuamente per tutto il ponte e nel frattempo preparare il Calcio Uragano.

Non appena la tecnica sarà pronta, raggiungete un'estremità dello schermo, voltatevi verso quella opposta, fate avvicinare a voi il boss ed eseguite il Calcio Uragano: se fatto in modo corretto, l'attacco riuscirà a colpire Carlem dalle tre alle cinque volte, a causa delle sue notevoli dimensioni, e gli infliggerà danni enormi. Ripetete la strategia sino alla sconfitta del boss.

=====
CHEN RON FU
=====

"Tra gli Shadow Warriors, è il più abile praticante di Kenpo Cinese. Assieme a suo fratello, si occupa della palestra di Kenpo di Duke, situata a Chinatown. Chen Ron Fu afferma che lui e suo fratello sono i veri Draghi Gemelli!"

PV	COLORI
M1 .. //	- divisa viola
M2 .. //	- divisa arancione
M3 .. 99	- divisa blu
M4 .. //	
M5 .. //	
M6 .. //	
M7 .. 99	
SF .. 129	

DOVE SI TROVA

Missione 3-f: Terrazza	(boss)
><	
Missione 7-b: Ingresso Orientale	[1]
Missione 7-d: Sala dei serpenti	[1]
Missione 7-h: Angolo viola	[1]
Missione 7-n: Uscita viola	[1]
Missione 7-o: Sala finale	[1]

ABILITÀ

1. Calcio rotante [5 PV] {!!}
Chen Ron Fu colpisce con un calcio rotante. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario spostarsi in verticale.
 2. Calcio frontale [10 PV]
Chen Ron Fu colpisce con un calcio frontale. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario spostarsi in verticale.
 3. Calcio di spalle [8 PV]
Chen Ron Fu si volta e colpisce con un calcio orizzontale. La tecnica è piuttosto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e può essere eseguita sino ad un massimo di due volte in rapida successione. Per evitarla bisogna allontanarsi dal nemico.
 4. Calcio volante [8 PV]
Chen Ron Fu esegue un balzo ed attacca con un calcio volante. La tecnica non è molto rapida, possiede un discreto raggio d'azione e fa cadere a terra l'eroe. Per non subire danni bisogna spostarsi in verticale.
 5. Contromossa [8 PV]
quando il personaggio attacca con il Calcio Alto, Chen Ron Fu è in grado di afferrare l'arto dell'eroe, facendolo poi roteare e causando danni al personaggio. La tecnica è molto rapida; il nemico non può usarla contro il Calcio Doppio, il Calcio allo stomaco ed il Calcio Furioso.
 6. Pugno frontale [4 PV]
Chen Ron Fu attacca frontalmente con un pugno. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e può essere utilizzata sino ad un massimo di tre volte in rapida successione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.
- .. Liberazione automatica
quando subisce una Presa per Stordimento, Chen Ron Fu è in grado di liberarsi in automatico da essa dopo pochi istanti. Il nemico perde questa capacità dopo aver subito diversi danni.

Chen Ron Fu è un artista marziale che indossa un abito giallo e viola e che combatte assieme a suo fratello Chen Ron Pyo. I nemici sono molto agili e possiedono diversi attacchi. Durante la battaglia, i due fratelli tenteranno spesso di circondarvi perciò rimanete sempre in movimento e cercate di spezzare l'accerchiamento. Non usate mai i Calci Alti, perchè i boss sono in grado di bloccarli per poi eseguire una Contromossa, quindi basate la vostra offensiva maggiormente sui Pugni Semplici.

Il momento migliore per colpire i fratelli è subito dopo il loro Calcio volante: essi tendono ad indietreggiare di qualche passo prima di eseguirlo ed avrete così il tempo necessario per evitarlo e contrattaccare subito. In alternativa potrete danneggiarli facilmente con il Calcio Volante in Picchiata poichè i nemici tendono a difendersi raramente da questa tecnica.

=====
CHEN RON PYO
=====

"Conosce numerose tecniche di combattimento. Chen Ron Pyo possiede una profonda

cicatrice sull'occhio, ricevuta durante un precedente scontro mortale."

PV	COLORI
M1 .. //	- divisa verde
M2 .. //	- divisa arancione
M3 .. 99	- divisa blu
M4 .. //	
M5 .. //	
M6 .. //	
M7 .. 99	
SF .. 129	

DOVE SI TROVA

Missione 3-f: Terrazza (boss)

><

Missione 7-n: Uscita viola [1]

Missione 7-o: Sala finale [1]

ABILITÀ

1. Calcio rotante [5 PV] {!!}

Chen Ron Pyo colpisce con un calcio rotante. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario spostarsi in verticale.

2. Calcio frontale [10 PV]

Chen Ron Pyo colpisce con un calcio frontale. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario spostarsi in verticale.

3. Calcio di spalle [8 PV]

Chen Ron Pyo si volta e colpisce con un calcio orizzontale. La tecnica è piuttosto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e può essere eseguita sino ad un massimo di due volte in rapida successione. Per evitarla bisogna allontanarsi dal nemico.

4. Calcio volante [8 PV]

Chen Ron Pyo esegue un balzo ed attacca con un calcio volante. La tecnica non è molto rapida, possiede un discreto raggio d'azione e fa cadere a terra l'eroe. Per non subire danni bisogna spostarsi in verticale.

5. Contromossa [8 PV]

quando il personaggio attacca con il Calcio Alto, Chen Ron Pyo è in grado di afferrare l'arto dell'eroe, facendolo poi roteare e causando danni al personaggio. La tecnica è molto rapida; il nemico non può usarla contro il Calcio Doppio, il Calcio allo stomaco ed il Calcio Furioso.

6. Pugno frontale [4 PV]

Chen Ron Pyo attacca frontalmente con un pugno. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e può essere utilizzata sino ad un massimo di tre volte in rapida successione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

.. Liberazione automatica

quando subisce una Presa per Stordimento, Chen Ron Pyo è in grado di liberarsi in automatico da essa dopo pochi istanti. Il nemico perde questa capacità dopo aver subito diversi danni.

Chen Ron Pyo è un artista marziale che indossa un abito rosso e verde e che combatte assieme a suo fratello Chen Ron Fu. I nemici sono molto agili e possiedono diversi attacchi. Durante la battaglia, i due fratelli tenteranno spesso di circondarvi perciò rimanete sempre in movimento e cercate di spezzare l'accerchiamento. Non usate mai i Calci Alti, perchè i boss sono in grado di bloccarli per poi eseguire una Contromossa, quindi basate la vostra offensiva maggiormente sui Pugni Semplici.

Il momento migliore per colpire i fratelli è subito dopo il loro Calcio volante: essi tendono ad indietreggiare di qualche passo prima di eseguirlo ed avrete così il tempo necessario per evitarlo e contrattaccare subito. In alternativa potrete danneggiarli facilmente con il Calcio Volante in Picchiata poichè i nemici tendono a difendersi raramente da questa tecnica.

=====
DUKE
=====

"Il dittatore. Possiede diverse palestre di arti marziali, conquistate spesso con la forza. Il suo passato è un mistero."

PV	COLORI
M1 .. //	- canotta nera e pantalone arancione
M2 .. //	
M3 .. //	
M4 .. //	
M5 .. //	
M6 .. //	
M7 .. //	
SF .. 129	

DOVE SI TROVA

Missione 7-0: Sala finale (boss)

ABILITÀ

1. Calcio alle spalle [9 PV] {!!}
dopo aver stordito il personaggio con un Pugno o con un Calcio doppio, Duke balza alle sue spalle e lo colpisce con un violento calcio al volo. La tecnica è piuttosto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e fa cadere a terra il personaggio.
2. Calcio difensivo [7 PV] {!!}
nel caso in cui si esegua la Presa Difensiva, afferrando il Pugno di Duke, questi reagisce subito e si libera dalla morsa, colpendo con un calcio. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e fa cadere a terra il personaggio.
3. Trottole frontale [7 PV] {!!}
dopo aver stordito il personaggio con un Pugno o con un Calcio doppio, Duke avanza orizzontalmente mentre compie una serie di capriole. La tecnica è piuttosto rapida, possiede un notevole raggio d'azione e fa cadere a terra il personaggio.
4. Calcio rotante [6 PV] {!!}
dopo aver stordito il personaggio con un Pugno o con un Calcio doppio, Duke lo colpisce con un calcio rotante. L'attacco è piuttosto rapido, possiede un ridotto raggio d'azione e fa cadere a terra l'eroe.

5. Trottola bassa [6 PV]

da accovacciato, Duke ruota su sè stesso, estendendo la gamba. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e fa cadere a terra il personaggio. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal nemico oppure saltare.

6. Pugno [5 PV] {PD}

Duke attacca frontalmente con un pugno. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e può essere utilizzata sino ad un massimo di due volte in rapida successione, per poi essere seguita da un Calcio alle spalle oppure da una Trottola frontale. Per evitarla bisogna allontanarsi dal nemico.

7. Calcio doppio [2 + 2 PV]

Duke attacca frontalmente con un calcio basso, seguito subito da uno alto. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e può essere seguita da un Calcio alle spalle, da un Calcio rotante oppure da una Trottola frontale. Per evitarla è necessario spostarsi in verticale.

.. Immunità alle prese

Duke non può essere afferrato mentre risulta stordito inoltre non può

subire efficacemente la Presa Difensiva quindi non si può afferrare questo avversario in alcun modo.

.. Invincibilità di gruppo

fino a quando sullo schermo sono presenti altri nemici, Duke non può perdere PV in alcun modo, indipendentemente da quanti attacchi subisca. Solo quando rimane l'unico avversario presente sullo schermo, il contatore dei PV si attiva e si può iniziare a danneggiare effettivamente Duke.

Duke è un uomo che indossa una canotta nera e pantaloni arancioni. Il nemico è molto aggressivo e possiede un gran numero di tecniche. Una volta iniziata la battaglia, ignorate il boss e concentratevi solo sui due nemici che lo accompagnano: sino a quando non sarà completamente solo, Duke non potrà subire alcun danno reale, indipendentemente dai colpi subiti.

Dopo che sarete rimasti soli con il boss, come prima cosa lanciategli contro gli eventuali Coltelli che siete riusciti a conservare poi evitate a tutti i costi il combattimento corpo a corpo. Duke è molto più rapido di voi ed è in grado di causarvi danni notevoli in pochi istanti. Posizionatevi nella parte più bassa della camera e caricate la barra del Drago; una volta che la tecnica sarà pronta, raggiungete uno degli angoli inferiori della sala, attendete che Duke si avvicini ed eseguite il Calcio Uragano verso il lato opposto della stanza.

Dopo essere atterrati, continuate a muovervi verso il lato opposto e riprendete subito a caricare la barra del Drago. In questo modo avrete il tempo necessario per preparare di nuovo la tecnica, prima che Duke vi raggiunga. Ripetete questi passaggi sino a quando il boss non risulterà sconfitto.

=====
JACKSON
=====

"In passato è stato un campione dei pesi massimi di boxe. Il suo jab ed il suo montante sono incredibili e quest'ultimo è la sua tecnica più potente."

PV	COLORI
M1 .. //	- canotta nera e pantalone azzurro
M2 .. 87	- canotta blu e pantalone grigio
M3 .. 87	- canotta nera e pantalone nero
M4 .. //	
M5 .. 87	
M6 .. 111	
M7 .. //	
SF .. 129	

DOVE SI TROVA

Missione 2-g: Pista Orientale	(boss)
><	
Missione 3-d: Primo Piano	[1]
><	
Missione 5-b: Vicolo Centrale	[1]
Missione 5-d: Base dell'edificio	[1]
><	
Missione 6-d: Ponte sospeso	[1]
><	
Missione 7-o: Sala finale	[1]

ABILITÀ

1. Montante [8 PV]

Jackson attacca con un pugno sferrato dal basso verso l'alto. La tecnica è molto veloce, possiede un ridotto raggio d'azione, viene eseguita singolarmente oppure dopo due Pugni rapidi e fa cadere a terra l'eroe. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal nemico.

2. Pugno rapido [7 PV]

Jackson attacca frontalmente con un pugno. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e può essere utilizzata sino ad un massimo di due volte in rapida successione e può essere seguita da un Calcio rotante. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

.. Liberazione automatica

quando subisce una Presa per Stordimento, Jackson è in grado di liberarsi in automatico da essa dopo pochi istanti. Il nemico perde questa capacità dopo aver subito diversi danni.

Jackson è un uomo piuttosto alto, che indossa una canotta e che combatte come un pugile. Il nemico è molto aggressivo ed è in grado di schivare facilmente i vostri attacchi. All'inizio della battaglia, se la possedete ancora, usate la Granata contro Jackson e fate in modo che rimanga vittima della fiammata. Successivamente, ripetete la stessa strategia usata contro il primo boss: colpitelo con il Calcio Doppio per stordirlo e provate sempre ad afferrarlo, fino a quando Jackson non cederà e potrete causargli danni ingenti. Dopo aver sconfitto il boss, assisterete al decollo dell'aereo.

=====
JEFF
=====

"Pratica uno stile brutale di karate. Jeff è un codardo e preferisce usare metodi disonesti. Il suo ruolo è quello di supervisore degli scagnozzi degli Shadow Warriors."

PV	COLORI
M1 .. 51	- divisa verde
M2 .. 57	
M3 .. 63	
M4 .. 69	
M5 .. 75	
M6 .. //	
M7 .. //	
SF .. //	

DOVE SI TROVA

Missione 1-c: Casinò	[1]
><	
Missione 2-b: Biglietteria Orientale	[1]
><	
Missione 3-b: Strada Orientale	[1]
><	
Missione 4-a: Camion	[1]
Missione 4-b: Strada	[1]
><	
Missione 5-b: Vicolo Centrale	[1]
Missione 5-e: Scala di emergenza	[1]

ABILITÀ

1. Calcio Uragano [8 PV]
Jeff balza in avanti e, rimanendo in aria, procede ruotando su sè stesso, estendendo orizzontalmente la gamba. La tecnica è piuttosto rapida, possiede un notevole raggio d'azione ed è in grado di colpire l'eroe sino sino ad un massimo di cinque volte consecutive.
 2. Montante [8 PV]
Jeff attacca con un pugno sferrato dal basso verso l'alto. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione, viene eseguita dopo due Pugni semplici oppure dopo un Calcio doppio e fa cadere a terra l'eroe. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.
 3. Calcio allo stomaco [6 PV]
Jeff attacca con un calcio orizzontale. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione, viene eseguita dopo due Pugni semplici oppure dopo un Calcio doppio e fa cadere a terra l'eroe. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.
 4. Pugno semplice [5 PV]
Jeff attacca frontalmente con un pugno. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e può essere utilizzata sino ad un massimo di due volte in rapida successione, per poi essere seguita da un Calcio Doppio oppure da un Montante. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.
 5. Calcio Doppio [2 + 2 PV]
Jeff attacca frontalmente con un calcio basso, seguito subito da uno alto. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e può essere seguita da un Calcio allo stomaco oppure da un Montante. Per non subire danni è necessario spostarsi in verticale.
- .. Liberazione automatica
quando subisce una Presa per Stordimento, Jeff è in grado di liberarsi in automatico da essa dopo pochi istanti. Il nemico perde questa capacità dopo

aver subito diversi danni.

.. Utilizzo delle Armi

Jeff è in grado di utilizzare il Coltello ed il Nunchaku.

Jeff possiede lo stesso aspetto di Billy ma ha una carnagione più scura ed indossa una divisa verde. Il nemico è molto aggressivo, è in grado di usare le Armi ed è il più pericoloso tra gli avversari comuni poiché possiede diverse tecniche dei fratelli Lee, specialmente il Calcio Uragano ed il Calcio Doppio. Il primo può essere eseguito all'istante da Jeff, perciò è necessario essere rapidi nello spostarsi in verticale per evitarlo; il secondo è utilizzato spesso dal nemico in fase offensiva, quindi non bisogna lasciargli mai l'iniziativa. Per sconfiggerlo facilmente, è consigliato attaccarlo solamente con i Pugni.

=====
McGUIRE
=====

"Un nemico davvero imponente. È molto difficile, quasi impossibile, ferirlo in battaglia."

	PV	COLORI
M1 .. //		- divisa viola
M2 .. //		- divisa verde
M3 .. //		
M4 .. //		
M5 .. 120		
M6 .. //		
M7 .. 120		
SF .. 129		

DOVE SI TROVA

Missione 4-b: Strada	(boss)
><	
Missione 5-g: Deposito	(boss)
><	
Missione 7-d: Sala dei serpenti	[1]
Missione 7-o: Sala finale	[1]

ABILITÀ

1. Capriola [10 PV] {!!}
McGuire esegue un balzo ed avanza orizzontalmente mentre compie una capriola. La tecnica è piuttosto rapida, possiede un notevole raggio d'azione e fa cadere a terra il personaggio. Per evitarla è necessario spostarsi in verticale.
2. Manata [10 PV] {!!}
dopo aver stordito il personaggio con il Pugno forte, McGuire lo colpisce con una potente manata. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e fa cadere a terra il personaggio.
3. Lancio [10 PV] {!!}
dopo aver stordito il personaggio con il Pugno forte, McGuire lo afferra e lo lancia in avanti. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e fa cadere a terra il personaggio.

4. Pugno forte [8 PV]

McGuire attacca frontalmente con un pugno. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e può essere seguita da una Manata oppure da un Lancio. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

.. Immunità alle prese

McGuire non può essere afferrato mentre risulta stordito inoltre i suoi attacchi non possono essere trasformati in Prese Difensive quindi non si può afferrare questo avversario in alcun modo.

McGuire è un uomo corpulento con i capelli verdi. Il nemico è molto aggressivo e possiede una difesa quasi insuperabile. Per sconfiggerlo facilmente potrete sfruttare il dislivello dato dalle casse: fate in modo che il boss si trovi nella parte sinistra dello schermo e poi salite sulle casse. Posizionatevi su una qualsiasi di esse, situata lungo la seconda colonna, e voltatevi verso sinistra: da questa posizione, McGuire non potrà colpirvi con il Pugno forte e sarà costretto a saltare per raggiungervi.

Mentre il boss sarà ancora in aria, colpitelo al volo con il Pugno Rotante e, se fatto dalla distanza corretta, McGuire cadrà sul pavimento e dovrà di nuovo saltare per venire da voi, subendo così un altro Pugno Rotante al volo. Ripetete questa strategia ad ogni balzo del boss, sino alla sua sconfitta.

=====
ROPER
=====

"Un membro degli Shadow Warriors che forma con Williams una coppia formidabile. Roper possiede una notevole forza bruta."

PV	COLORI
M1 .. 21	- divisa viola
M2 .. 21	- divisa grigia
M3 .. 30	- divisa verde
M4 .. 30	- gilet giallo e pantalone viola
M5 .. 48	
M6 .. 48	
M7 .. 48	
SF .. 48	

DOVE SI TROVA

Missione 1-a: Ingresso Occidentale	[2]
Missione 1-b: Ingresso Orientale	[2]
Missione 1-c: Casinò	[1]
Missione 1-d: Ascensore	[2]
Missione 1-e: Corridoio	[1]
Missione 1-f: Sipario	[2]
><	
Missione 2-a: Biglietteria Occidentale	[2]
Missione 2-b: Biglietteria Orientale	[1]
Missione 2-c: Magazzino Superiore	[2]
Missione 2-d: Magazzino Inferiore	[2]
Missione 2-e: Pista Occidentale	[1]
Missione 2-f: Pista Centrale	[2]
Missione 2-g: Pista Orientale	[3]
><	
Missione 3-a: Strada Occidentale	[2]
Missione 3-b: Strada Orientale	[2]

Missione 3-c: Piano Terra	[1]
Missione 3-d: Primo Piano	[1]
><	
Missione 4-a: Camion	[3]
Missione 4-b: Strada	[2]
><	
Missione 5-a: Vicolo Occidentale	[2]
Missione 5-b: Vicolo Centrale	[1]
Missione 5-c: Vicolo Orientale	[2]
Missione 5-d: Base dell'edificio	[1]
Missione 5-e: Scala di emergenza	[1]
Missione 5-f: Discesa	[2]
Missione 5-g: Deposito	[1]
><	
Missione 6-a: Sentiero Occidentale	[1]
Missione 6-b: Sentiero Centrale	[2]
Missione 6-c: Sentiero Orientale	[3]
Missione 6-d: Ponte sospeso	[2]
><	
Missione 7-a: Ingresso Occidentale	[1]
Missione 7-b: Ingresso Orientale	[1]
Missione 7-c: Montacarichi	[2]
Missione 7-d: Sala dei serpenti	[2]
Missione 7-e: Anticamera	[1]
Missione 7-f: Corridoio viola	[1]
Missione 7-g: Discesa viola	[1]
Missione 7-h: Angolo viola	[2]
Missione 7-i: Base viola	[1]
Missione 7-l: Salita viola	[2]
Missione 7-m: Cima viola	[1]
Missione 7-o: Sala finale	[3]

ABILITÀ

1. Affondo [7 PV]

Roper scatta in avanti, estendendo orizzontalmente la gamba. La tecnica non è molto rapida, possiede un discreto raggio d'azione, viene eseguita singolarmente oppure dopo due Pugni e fa cadere a terra l'eroe. Per non subire danni bisogna spostarsi in verticale.
2. Calcio volante [7 PV]

Roper esegue una capriola in aria ed attacca con un calcio volante. La tecnica non è molto rapida, possiede un discreto raggio d'azione e fa cadere a terra l'eroe. Per non subire danni bisogna spostarsi in verticale.
3. Pugno [6 PV] {PD}

Roper attacca frontalmente con un pugno. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e può essere utilizzata sino ad un massimo di tre volte in rapida successione e può essere seguita da un Affondo oppure da un Calcio basso. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.
4. Calcio basso [5 PV]

Roper attacca frontalmente con un calcio basso. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione, viene eseguita singolarmente oppure dopo due Pugni e fa cadere a terra l'eroe. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.
5. Scivolata [5 PV]

Roper scatta in avanti, attaccando con un calcio basso. La tecnica è molto

rapida, possiede un discreto raggio d'azione, viene eseguita singolarmente oppure dopo due Pugni e fa cadere a terra l'eroe. Per non subire danni bisogna spostarsi in verticale.

.. Furia

ogni volta che subisce il Lancio alle spalle, Roper si rialza e colpisce più volte il pavimento, prima di riprendere l'assalto. Per la durata di alcuni secondi, il nemico è più rapido ed aggressivo del normale inoltre si difende e schiva maggiormente gli attacchi del personaggio. La Furia si esaurisce in automatico dopo un po' di tempo oppure quando Roper subisce danni.

.. Utilizzo delle Armi

Roper è in grado di utilizzare qualsiasi Arma.

Roper è un uomo che indossa una fascia sulla fronte, un gilet ed un paio di pantaloni colorati. Il nemico è discretamente rapido ed aggressivo ed è uno degli avversari comuni che si incontra più spesso durante l'avventura. Il modo più semplice per sconfiggerlo consiste nel colpirlo alcune volte e poi eseguire le tecniche della Presa per Stordimento.

=====
STEVE
=====

"Ha l'aspetto di un gentiluomo ma in realtà è un killer spietato. Steve è un maestro di arti marziali ed è molto abile nel raccogliere informazioni."

PV	COLORI
M1 .. 75	- divisa blu
M2 .. 48	- divisa celeste
M3 .. 30	- divisa nera
M4 .. //	
M5 .. 45	
M6 .. //	
M7 .. 42	
SF .. 42	

DOVE SI TROVA

Missione 1-f: Sipario	[1]
><	
Missione 2-d: Magazzino Inferiore	[1]
><	
Missione 3-e: Secondo Piano	[1]
><	
Missione 5-a: Vicolo Occidentale	[1]
><	
Missione 7-e: Anticamera	[2]
Missione 7-m: Cima viola	[1]
Missione 7-o: Sala finale	[3]

ABILITÀ

1. Calcio rotante [7 PV]
Steve esegue un salto in avanti e colpisce con un calcio rotante. L'attacco è piuttosto rapido, possiede un discreto raggio d'azione, viene eseguito singolarmente oppure dopo due Pugni e fa cadere a terra l'eroe. Per non subire danni bisogna spostarsi in verticale.

2. Pugno [6 PV]

Steve attacca frontalmente con un pugno. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e può essere utilizzata sino ad un massimo di due volte in rapida successione e può essere seguita da un Calcio rotante. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

.. Liberazione automatica

quando subisce una Presa per Stordimento, Steve è in grado di liberarsi in automatico da essa dopo pochi istanti. Il nemico perde questa capacità dopo aver subito diversi danni.

Steve è un uomo che indossa un completo elegante ed è piuttosto rapido ed aggressivo. Non lasciate mai l'iniziativa a Steve e siate sempre voi ad attaccare per primi. Usate il Calcio Doppio per stordire il boss e provate sempre ad afferrarlo: nel caso in cui si liberi, colpitelo subito con il Pugno Semplice, seguito dal Montante; qualora la Presa andasse a segno, allora sarete in grado di infliggergli facilmente danni ingenti.

=====

WILLIAMS

=====

"Uno dei membri degli Shadow Warriors. Williams è un esperto della propria arte marziale ed è abile nell'uso del Bastone."

PV	COLORI
M1 .. 21	- gilet giallo e pantalone verde
M2 .. 21	- gilet giallo e pantalone blu
M3 .. 30	- divisa verde
M4 .. 30	
M5 .. 48	
M6 .. 48	
M7 .. 48	
SF .. 48	

DOVE SI TROVA

Missione 1-a: Ingresso Occidentale	[3]
Missione 1-b: Ingresso Orientale	[2]
Missione 1-c: Casinò	[3]
Missione 1-d: Ascensore	[2]
Missione 1-e: Corridoio	[2]
Missione 1-f: Sipario	[1]
><	
Missione 2-a: Biglietteria Occidentale	[3]
Missione 2-b: Biglietteria Orientale	[1]
Missione 2-c: Magazzino Superiore	[3]
Missione 2-d: Magazzino Inferiore	[1]
Missione 2-e: Pista Occidentale	[1]
Missione 2-g: Pista Orientale	[2]
><	
Missione 3-a: Strada Occidentale	[1]
Missione 3-b: Strada Orientale	[1]
Missione 3-d: Primo Piano	[1]
><	
Missione 4-a: Camion	[2]
Missione 4-b: Strada	[1]
><	
Missione 5-a: Vicolo Occidentale	[3]

Missione 5-c: Vicolo Orientale	[1]
Missione 5-e: Scala di emergenza	[1]
Missione 5-f: Discesa	[1]
Missione 5-g: Deposito	[1]
><	
Missione 6-a: Sentiero Occidentale	[2]
Missione 6-c: Sentiero Orientale	[1]
Missione 6-d: Ponte sospeso	[2]
><	
Missione 7-a: Ingresso Occidentale	[2]
Missione 7-c: Montacarichi	[1]
Missione 7-e: Anticamera	[1]
Missione 7-f: Corridoio viola	[1]
Missione 7-o: Sala finale	[1]

ABILITÀ

1. Affondo [7 PV]

Williams scatta in avanti, estendendo orizzontalmente la gamba. La tecnica non è molto rapida, possiede un discreto raggio d'azione, viene eseguita singolarmente oppure dopo due Pugni e fa cadere a terra l'eroe. Per non subire danni bisogna spostarsi in verticale.

2. Calcio volante [7 PV]

Williams esegue una capriola in aria ed attacca con un calcio volante. La tecnica non è molto rapida, possiede un discreto raggio d'azione e fa cadere a terra l'eroe. Per non subire danni bisogna spostarsi in verticale.

3. Pugno [6 PV] {PD}

Williams attacca frontalmente con un pugno. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e può essere utilizzata sino ad un massimo di tre volte in rapida successione e può essere seguita da un Affondo oppure da un Calcio basso. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

4. Calcio basso [5 PV]

Williams attacca frontalmente con un calcio basso. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione, viene eseguita singolarmente oppure dopo due Pugni e fa cadere a terra l'eroe. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

5. Scivolata [7 PV]

Williams scatta in avanti, attaccando con un calcio basso. La tecnica è molto rapida, possiede un discreto raggio d'azione, viene eseguita singolarmente oppure dopo due Pugni e fa cadere a terra l'eroe. Per non subire danni bisogna spostarsi in verticale.

.. Furia

ogni volta che subisce il Lancio alle spalle, Williams si rialza e si agita urlando, prima di riprendere l'assalto. Per la durata di alcuni secondi, il nemico è più rapido ed aggressivo del normale, inoltre si difende e schiva maggiormente gli attacchi del personaggio. La Furia si esaurisce in automatico dopo un po' di tempo oppure quando Williams subisce danni.

.. Utilizzo delle Armi

Williams è in grado di utilizzare il Bastone, il Boomerang, il Coltello e la Granata.

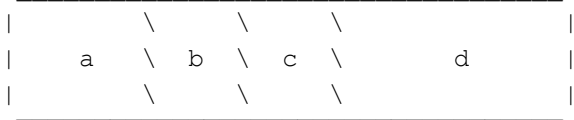
Williams è un uomo dai lunghi capelli arancioni, che indossa un gilet ed un paio di pantaloni colorati. Il nemico è discretamente rapido ed aggressivo ed è

••• NEMICI •••

Baker [6-b, d]
Jackson [6-d]
Roper [6-a, b, c, d]
Williams [6-a, c, d]

••• ARMI •••

Coltello [6-a, c, d]
Granata [6-a]
Masso [6-b]



_____ [6-a] SENTIERO OCCIDENTALE
NEMICI

x1. Roper grigio
x1. Williams blu
x1. Williams verde

ARMI

x1. Coltello, portato dal Williams blu
x1. Granata, portato dal Roper grigio

_____ [6-b] SENTIERO CENTRALE

NEMICI - SQUADRA 1

x1. Baker blu
x1. Baker porpora
x1. Roper verde
x1. Roper viola

ARMI

x1. Masso, portato dal Roper verde

In questa sezione è presente un fossato.

_____ [6-c] SENTIERO ORIENTALE

NEMICI - SQUADRA 1

x2. Roper grigio
x1. Roper viola
x1. Williams verde

ARMI

x2. Coltello, portati dai due Roper grigi

In questa sezione è presente un fossato.

_____ [6-d] PONTE SOSPESO

NEMICI - SQUADRA 1

x1. Baker blu
x1. Jackson azzurro
x1. Williams blu

ARMI

x1. Coltello, portato dal Williams blu

=== CREDITI ILLIMITATI ===

Questo trucco funziona solamente quando si possiede almeno 1 Credito a propria disposizione. Dopo aver perso l'ultima vita, mentre appare il conto alla rovescia, premere il pulsante START su entrambi i controller. Se fatto in modo corretto, Billy e Jimmy compariranno sullo schermo per continuare l'avventura assieme e si otterranno altri 7 Crediti. È possibile ripetere più volte questo trucco durante la stessa partita.

* CODICI GAME GENIE *

Per utilizzare i seguenti codici è necessario possedere il Game Genie, una speciale cartuccia che permette di inserire codici per sbloccare oppure utilizzare cose che nel gioco non sempre sono ottenibili.

```
=====
CODICE      EFFETTO
=====
1D6F-0766   Si diventa invincibili
-----
```

Codici per le musiche: permettono di modificare la musica di sottofondo delle Missioni:

```
D#A0-A7A4   Missione 1 - Las Vegas
D#27-D70D   Missione 2 - Aeroporto
D#2B-040F   Missione 3 - Chinatown
D#24-64D4   Missione 4 - Golden Gate Bridge
D#20-DD67   Missione 5 - Bassifondi
D#30-DFDD   Missione 6 - Foresta
D#32-670D   Missione 7 - Covo degli Shadow Warriors
D#36-0F04   Missione 7 - Covo degli Shadow Warriors (Scontro con Duke)
D#A3-0DA4   Titoli di coda
```

Sostituire il '#' con il valore relativo alla traccia musicale che si desidera ascoltare durante la Missione:

```
D   Tema musicale di Double Dragon
6   musica della Missione 1 - Las Vegas
4   musica della Missione 2 - Aeroporto
B   musica della Missione 3 - Chinatown
0   musica della Missione 4 - Golden Gate Bridge
F   musica della Missione 5 - Bassifondi
7   musica della Missione 6 - Foresta
1   musica della Missione 7 - Covo degli Shadow Warriors
9   musica dei Titoli di coda
5   Traccia Bonus 1
C   Traccia Bonus 2
-----
```

=== SUPER DOUBLE DRAGON ===

La versione americana di questo gioco, chiamata 'Super Double Dragon', possiede alcune differenze rispetto a quella giapponese:

GENERALI

- alla schermata iniziale, il logo ed il titolo del gioco rimangono fissi anzichè ruotare più volte.
- il Menù Opzioni permette di modificare minori aspetti del gioco.
- alcune Missioni condividono la stessa musica di sottofondo.
- sono presenti un numero inferiore di effetti sonori.
- la Missione 7 termina poco dopo aver superato il montacarichi e non prevede il lungo percorso viola e la sala finale.
- dopo aver sconfitto Duke, compare una schermata che narra l'epilogo della trama.

PERSONAGGI

- i personaggi non godono del breve periodo di invincibilità quando tornano in vita.
- il Calcio Uragano può colpire solo una volta il bersaglio.
- il Calcio Rotante di Jimmy è identico a quello di Billy.

NEMICI

- i nemici possiedono in genere una quantità maggiore di PV ma non possono accovacciarsi per schivare gli attacchi dei personaggi.
- i nemici sono distribuiti in maniera diversa all'interno delle Missioni.
- Roper e Williams eseguono la Scivolata riciclando lo stesso fotogramma del Calcio volante, anzichè averne uno apposito per questa tecnica.
- nella parte finale della Missione 3, si affronta prima Chen Ron Fu e poi Chen Ron Pyo, anzichè entrambi contemporaneamente.

ARMI

- non è possibile scambiare le Armi, quando si prova a raccoglierne una mentre se ne impugna già un'altra.
- quando il Coltello viene colpito al volo, esso si limita a cadere a terra, anzichè tornare indietro con la stessa velocità.
- il Boomerang non può essere afferrato al volo dai personaggi e bisogna necessariamente colpirlo al volo per fermarlo.
- il Coltello e la Granata causano danni notevolmente maggiori.

=== TRACCE AUDIO ===

Presso il Menù Principale, alla voce Option Mode, è possibile riascoltare tutte le musiche di sottofondo presenti nel gioco (Sound Test):

- premere le direzioni Destra e Sinistra per cambiare traccia
- premere il pulsante A, B oppure Start per avviare la traccia

GUIDA A RETURN OF DOUBLE DRAGON

Tutto il documento è stato progettato e realizzato dal sottoscritto.

PDpWriter

Copyright 2020 Spanettone Inc

<http://spanettone.altervista.org>

spanettone@yahoo.it

ALL RIGHTS RESERVED

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