

STREET FIGHTER 2 TURBO • MORTAL KOMBAT • STREETS OF RAGE 2

GAME
power

help



STREET FIGHTER 2 TURBO

SNES

MORTAL KOMBAT

MD

STREETS OF RAGE 2

MD

2

MORTAL

BATTLE PLAN



SHANG TSUNG



GORO



ENDURANCE 3



ENDURANCE 2



ENDURANCE 1



MIRROR MATCH



CAGE



KAND



RAYDEN



LIU KANG



SCORPION



SONYA

Il menù del giorno

Ecco il menu del giorno... L'antipasto consiste in ben 7 combattimenti normali. Seguirà poi il primo, con 3 combattimenti "endurance", nei quali dovrete affrontare due avversari consecutivamente. Per secondo avrete un incontro con Goro, e come dessert una succulenta lotta con Chang Tsung. Caffè e mancia non sono compresi, naturalmente!!!

Supergabola per Mega Drive

Ahaaaaa... Lo volete una supergabola? No? Vabbeh allora lasciamo perdere... Ma vaaaa... Scherzo!!! Nella schermata di selezione, digitate il seguente codice: Giù, Su, Sinistra, Sinistra, A, Destra, Giù!!! Ma cosa vedo? Un menu di opzioni segrete... Wow! Ora potrete configurare il gioco a vostro piacimento e scegliere da che livello iniziare! Grazie a chi? Grazie a DuPoNT!!!

In questo menu troverete anche degli interruttori dalle varie funzioni:

- Flag 0 = Per poter battere il giocatore 2 in un solo colpo
- Flag 1 = Per poter battere il giocatore 1 in un solo colpo
- Flag 2 = Per far volare la testa del programmatore sullo schermo
- Flag 3 = Per far sempre volare qualcosa nel cielo nello schermo del ponte
- Flag 4 = Per fare comparire un messaggio di reptile prima di ogni combattimento
- Flag 5 = Così il computer userà sempre la mossa finale se riesce a battervi
- Flag 6 = ???
- Flag 7 = ???



Censura? Naaa...lo non ci sto!!!

Se la grande "N" ha voluto censurare i suoi giochi, alla grande "S" si sono fatti più furbi e hanno fatto inserire dei codici per attivare il sangue e le mosse finali originali. I

THE WORD "CODE" HAS MANY DIFFERENT DEFINITIONS. THE CHAOLIN MARTIAL ARTS TOURNAMENT IS GOVERNED BY A SYSTEM OF RULES OF CONDUCT AN "ETHICAL CODE".

THE COMBATANTS RESPECT EACH OTHER AS HARRISONS, NO MATTER WHAT DEGREE OF HATED THEY HAVE FOR ONE ANOTHER. A CODE OF HONOR.

ANOTHER TYPE OF CODE COULD BE DEFINED AS AN ARBITRARY SYSTEM OF SYMBOLS OR LETTERS FOR TRANSMITTING MESSAGES. A "SECRET CODE".

MORTAL KOMBAT™ ADHERES TO MANY CODES, BUT DOES IT CONTAIN ONE? NOW ENTERING KOMBAT.

possessori del Mega Drive dovranno premere in sequenza i tasti A, B, A, C, A, B, B quando appaiono le parole "CODES OF HONOUR" sullo schermo. Per Game Gear basta digitare: 2, 1, 2, giù, su, quando il gioco chiede di inserire un codice.

KOMBAT

Prova di Forza

Ogni 4 incontri potrete misurare la vostra forza, distruggendo dei blocchi di materiale sempre più solidi.



LEGNO



PIETRA



ACCIAIO



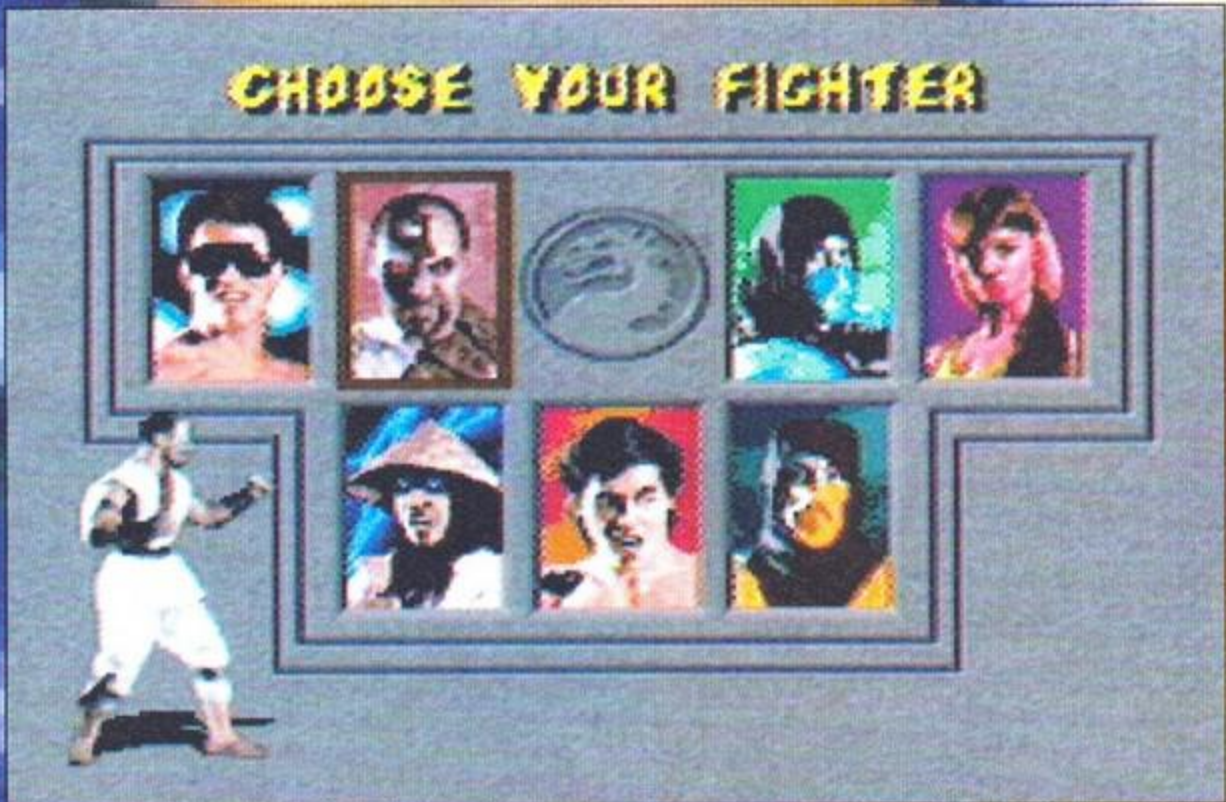
RUBINO



DIAMANTE



Reptile...O no?
 Tutti vogliono incontrarlo ma nessuno ci riesce!!! Eh eh eh! Beh... Provate a fare così: Arrivate fino al livello del ponte e prima di iniziare il combattimento, assicuratevi che passi qualcosa nel cielo (una strega, babbo natale, una mucca... insomma, qualcosa!) se no la gabola non funziona. Vincete tutti e due i round senza mai perdere energia e senza mai toccare il tasto block. Eseguite la mossa finale e TADA! Ecco che salta fuori Reptile, pronto a fare di voi delle belle polpettine per pranzo! Occhio che se lo battete riceverete 10.000.000 di punti!!!





LIU KANG

Fa parte della setta segreta del Lotus Bianco (di cui faceva parte anche il secondo giocatore di una nota corsa di macchine per MD...). Ultimamente, l'ha abbandonata per rappresentare un tempio Shaolin al torneo e per fargli riguadagnare l'onore perso 500 anni prima. Un clone quasi perfetto di Bruce Lee!!!

Calcio Volante

Yatahhhhhh! Con questa mossa eseguirete un calcio volante nel più perfetto stile dei film di arti marziali!

SNES = Avanti, avanti, calcio alto
 MD = Avanti, avanti, calcio alto
 GB = Avanti, avanti, avanti, pugno
 GG = Avanti, avanti, calcio



Palla di Fuoco

Niente da dire, se non che si tratta della classica palla di fuoco...

SNES = Avanti, avanti, pugno alto
 MD = Avanti, avanti, pugno alto
 GB = Indietro, indietro, pugno
 GG = Avanti, avanti, pugno



Mossa Finale

Con questa mossa alla Bruce Lee darete un calcio rotante all'avversario, e lo manderete in orbita con un uppercut!

SNES = Fate un giro completo in senso orario partendo dall'alto con la manopola
 MD = Fate un giro completo in senso orario partendo dall'alto con la manopola
 GB = Avanti, avanti, indietro, pugno
 GG = Fate un giro completo in senso orario partendo dall'alto con la manopola



Combo Speciale

Se riuscite a beccare l'avversario con una palla di fuoco, eseguite subito un calcio volante e lo ribeccherete subito nella maggior parte dei casi.

Rolling Attack

Non vi ricorda un certo Blanka in Street Fighter II? No? Bah... Devo avere le traveggole allora!

SNES = Tenete premuta la parata, fate un giro completo in senso orario partendo dall'alto con la manopola, e rilasciate il pulsante

MD = Tenete premuta la parata, fate un giro completo in senso orario partendo dall'alto con la manopola, e rilasciate il pulsante

GB = avanti, basso, calcio

GG = non disponibile per questa versione



Lancio di coltelli

Certo che più che coltelli, assomigliano a enormi asce luminose!

SNES = Tenete premuta la parata, indietro, avanti.

MD = Tenete premuta la parata, indietro, avanti.

GB = Indietro, avanti, pugno.

GG = non disponibile per questa versione.



Mossa Finale

E tié... Ti strappo il cuore e me lo mangio stasera per cena! Mmmmh!!!

SNES = Indietro, basso, avanti, pugno basso

MD = Tenete premuta la parata, indietro, indietro, pugno basso

GB = Basso, avanti, avanti, calcio

GG = non disponibile per questa versione



Combo Speciale

Se siete riusciti a colpire il vostro avversario con un coltello, fategli subito un rolling attack per ottenere lo stesso risultato della combo di Rayden.



KANO

È un mercenario, un ladro, un assassino, ma soprattutto un membro dell'organizzazione dei Draghi Neri.

È un pazzo scatenato in cerca di nuove sfide. Il suo obiettivo è di eliminare la concorrenza tagliando personalmente la gola a Shang Tsung. Brrrr....!



SCORPION

È stato assassinato vigliaccamente da Sub-Zero, lasciando da sole moglie e figlia. È tornato dal regno dei morti per vendicarsi, anche se sa benissimo di non poter mai più rivedere la sua famiglia. Ci credo con la faccia che si ritrova!!!

Lancio dell'arpione

SNES = Indietro, indietro, pugno basso
 MD = Indietro, indietro, pugno basso
 GB = Indietro, indietro, pugno
 GG = Indietro, indietro, pugno



Teletrasporto con pugno avanti

SNES = Basso, indietro, pugno alto
 MD = Basso, indietro, pugno alto
 GB = Avanti, basso, calcio
 GG = Basso, indietro, pugno



Mossa Finale

Che bello togliersi la maschera e bruciare le nostre vittime con il nostro fetentissimo alito. Bleah!
 SNES = Tenete premuta la parata, alto, alto
 MD = Tenete premuta la parata, alto, alto
 GB = Avanti, avanti, avanti, parata
 GG = Tenete premuta la parata, alto, alto



Gelo

Aaaah! Questa mossa è la mia preferita. Quando colpirete con una palla di gelo il vostro avversario, esso rimarrà paralizzato nella posizione nella quale si trovava in quel momento per almeno 5 secondi. Dopo di che sta a voi scegliere come picchiarlo, ma fatelo in fretta!!!

SNES = Indietro, basso, avanti, pugno basso

MD = Basso, avanti, pugno basso

GB = Indietro, avanti, pugno

GG = Basso, avanti, pugno



Scivolata

Se siete un po' lontani dall'avversario e volete fargli uno scherzetto, questa è la mossa giusta.

SNES = Indietro, parata + calcio basso + pugno basso

MD = Calcio basso + calcio alto + parata

GB = Avanti, basso, pugno

GG = Indietro, indietro, pugno + calcio



Mossa Finale

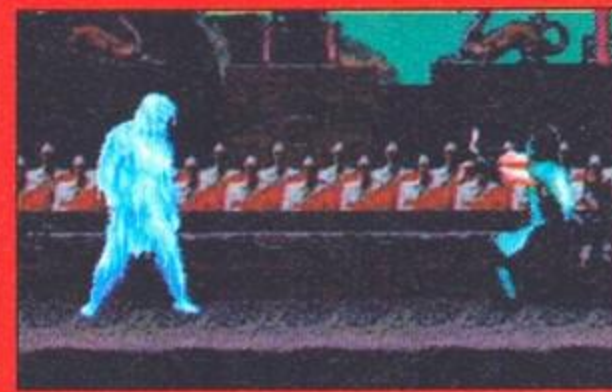
Con il Nintendo congelarete l'avversario e lo spezzerete con un pugno. Per la Sega, invece, strapperete la testa dell'avversario assieme alla spina dorsale. Veramente ribaltante!

SNES = Avanti, basso, avanti, pugno alto

MD = Avanti, basso, avanti, pugno alto

GB = Avanti, basso, avanti, pugno

GG = Avanti, basso, avanti, pugno



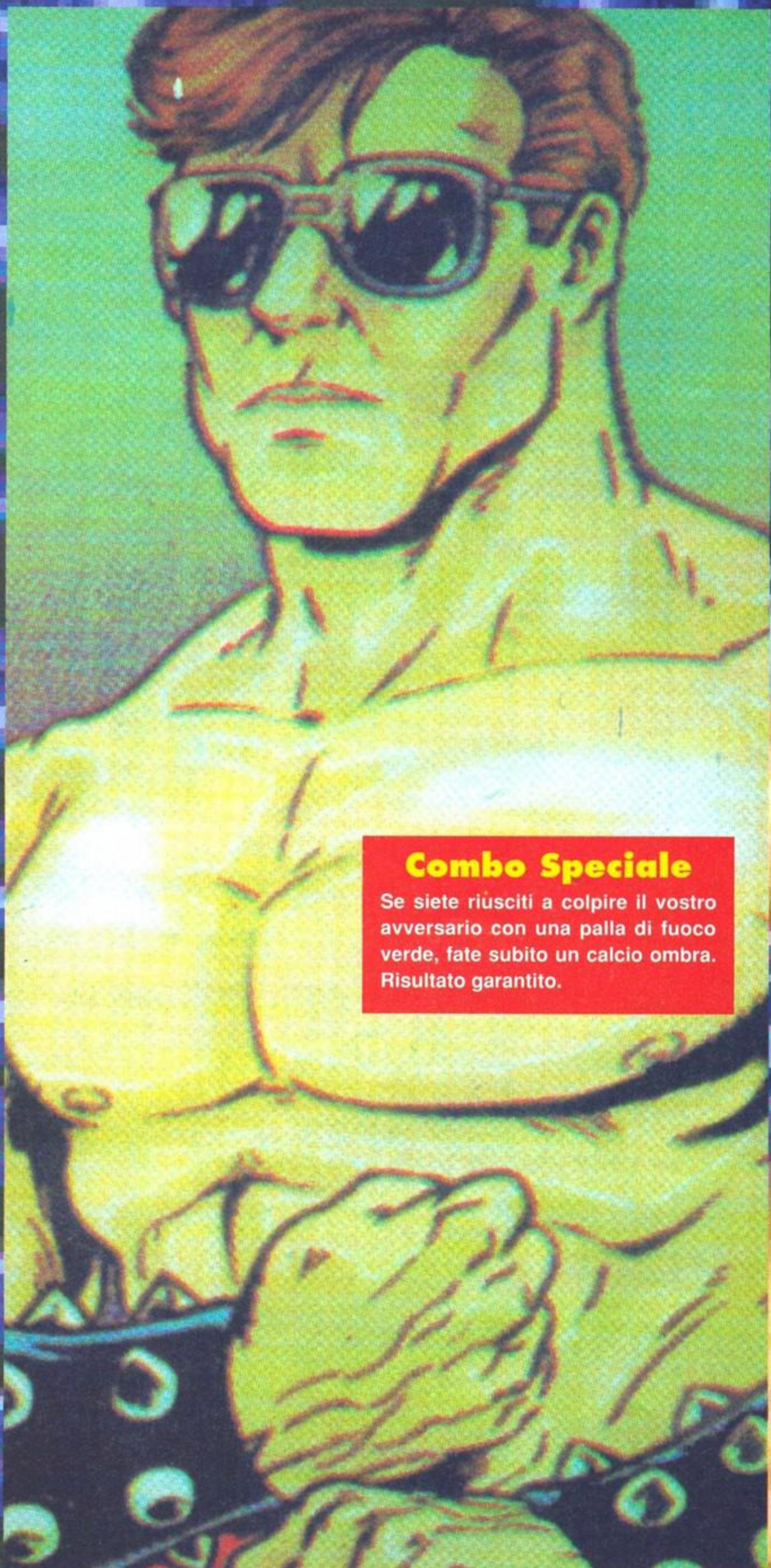
Combo Speciale

Se siete riusciti a congelare il vostro avversario, fategli un bel uppercut e cercate di ribeccarlo quando sta per atterrare con una bella scivolata. Danno garantito!



SUB-ZERO

È un ninja del clan dei Liu Keui. È un assassino senza alcuna pietà! Infatti non ha avuto scrupoli nel colpire il povero Scorpion alle spalle. Il suo unico obiettivo nel torneo è vincere e riportare a casa i soldi del primo premio (anche perché non esiste un secondo premio)!



Combo Speciale

Se siete riusciti a colpire il vostro avversario con una palla di fuoco verde, fate subito un calcio ombra. Risultato garantito.

Palla di Fuoco

È la solita palla di fuoco anche se il sonoro che gli è stato appioppato sembra quello di un vecchio registratore di cassa! Che lanci pugni di dollari? Naaaaa, paccoso!
 SNES = Indietro, avanti, pugno basso
 MD = Indietro, avanti, pugno basso
 GB = Non disponibile in questa versione
 GG = Indietro, avanti, pugno



Calcio Ombra

WOW! Questo calcio è di una potenza micidiale, e l'effetto scia rende molto bene l'idea.
 SNES = Indietro, avanti, calcio basso
 MD = Indietro, avanti, calcio basso
 GB = Non disponibile in questa versione
 GG = Indietro, avanti, calcio



Spaccata con pugno nelle parti basse

Lo so... Lo so... Non è molto sportivo, ma d'altronde siete qui per vincere! Ah... Non funziona contro Sonya (immagino che abbiate un'idea del perché!!!) e neanche contro il vostro gemello (visto che siete gemelli, anche lui conosce il trucco, quindi...)
 SNES = parata + basso + pugno basso + calcio basso
 MD = basso + calcio alto
 GB = Non disponibile in questa versione
 GG = basso + calcio



Mossa Finale

Ti stacco la testa con un pugno o ti trapano il corpo con un piede... questo è il dilemma posto dalla censura!
 SNES = Avanti, avanti, avanti, pugno alto
 MD = Avanti, avanti, avanti, pugno alto
 GB = Non disponibile in questa versione
 GG = Avanti, avanti, avanti, pugno



JOHNNY CAGE

È un vera star hollywoodiana dei film sulle arti marziali. Partecipa al torneo per dimostrare che la sua abilità non è affatto "finzione cinematografica", e che ha la stoffa del vero combattente. Sarà vero?

Lancio del Fulmine

Con questa mossa concentrate l'energia del vostro corpo nelle vostre mani e rilasciate una scarica elettrica.

SNES = Basso, avanti, pugno basso

MD = Basso, avanti, pugno basso

GB = Indietro, avanti, B

GG = Indietro, basso, avanti, pugno



Teletrasporto

Con questa mossa vi ritrovate alle spalle del vostro avversario. Beh... Che cosa aspettate a riempirlo di botte?

SNES = basso, alto (molto velocemente)

MD = basso, alto (molto velocemente)

GB = basso, avanti, A

GG = basso, alto, su, giù, a destra, a sinistra, fate un salto, fate una giravolta e fatela un'altra volta. (No, scherzo, non sono ancora riuscito a trovarlo...)



Torpedine

Questa mossa mi ricorda quella di Bison in Street Fighter II.

SNES = Indietro, indietro, avanti

MD = Indietro, indietro, avanti

GB = Indietro, indietro, indietro, avanti

GG = Indietro, indietro, avanti



Mossa Finale

Zzzz... Zzzapp! E mo' ti faccio scoppiare il cervello o ti riduco in cenere (dipende dalla versione).

SNES = Avanti, indietro, indietro, indietro, pugno alto

MD = Avanti, indietro, indietro, indietro, pugno alto

GB = Indietro, avanti, basso, parata

GG = Avanti, indietro, indietro, indietro, pugno alto



Combo Speciale

Se siete riusciti a colpire il vostro avversario con un fulmine, fategli subito un attacco a torpedine. Risultato garantito.

RAYDEN

Pare che sia il Dio del Tuono in persona, venuto al torneo nei panni di un essere umano, per poter partecipare al torneo. Pare anche che abbia ricevuto un invito speciale da Shang Tsung, e che ha accettato solo nell'intento di eliminarlo assieme alla sua magia di livello inferiore.



SONIA BLADE

Fa parte di un gruppo di forze speciali top secret, da mesi sulle tracce di Kano. Lei e i suoi compagni lo hanno pedinato fino sull'isola, ma sono cascati in un'imboscata. Ora Sonya deve combattere al torneo non solo per salvare la sua pelle, ma anche quella dei suoi colleghi prigionieri.

Onde Soniche

Hanno lo stesso effetto di una qualsiasi palla di fuoco fatta da un altro personaggio.

SNES = Indietro, pugno basso

MD = Tenete premuto il pugno basso, indietro, mollate il tasto

GB = Indietro, indietro, pugno

GG = Indietro e pugno



Pugno Volante

Con questa mossa volerete alla Superman con il pugno in avanti. Non ho mai capito a che cosa serve... Bah... Forse se siete abbastanza veloci da farla quando uno vi salta addosso...

SNES = Avanti, indietro, pugno alto

MD = Avanti, basso, avanti, pugno alto

GB = Avanti, indietro, indietro, avanti

GG = Non si può fare



Stretta di gambe ribaltante

Alcuni potrebbero trovare carino il fatto di trovarsi la testa tra le gambe di una donna (ma bene, adesso pure il kamasutra! NdR) ma vi assicuro che con Sonya l'effetto è devastante!

SNES = Parata + basso + calcio basso + pugno basso

MD = Avanti, basso, avanti, pugno alto

GB = Basso e parata

GG = Basso + calcio + pugno



Mossa Finale

Smack! Un bel bacio che vi consumerà in pochi attimi. Argh!

SNES = Avanti, avanti, indietro, indietro, parata

MD = Avanti, avanti, indietro, indietro, parata

GB = Indietro, Indietro, avanti, parata

GG = Avanti, avanti, indietro, indietro, parata



Palla di Fuoco

Evitatele o finirete molto male...!



Super Pugno

Ahia...Vi scaraventa addirittura dall'altra parte dello schermo.



Pestaggio

Se vi salta addosso, scansatevi al più presto o finirete ridotti come una piadina.



4 adorabili braccia

Se vi avvicinate troppo a lui, vi prenderà con due braccia e vi schiaffeggerà con le altre due. Ohi ohi, che male...



GORO

Goro è un essere metà uomo, metà drago. È il detentore del titolo di grande campione da ormai 500 anni, e chi ha combattuto con lui non è sopravvissuto per poterlo raccontare. Dovete stare molto attenti a non avvicinarvi troppo a lui ed evitare le sue tremende palle di fuoco che, vi assicuro, lasciano il segno.

Palla di Fuoco

Tenete giù la testa se non volete gremarvi il crine!



Finale

Sconfiggendo Shang Tsung non solo avrete vinto il torneo, ma avrete messo fine a 500 anni di dominio delle forze oscure...



Morphing

Ecco il combattente più scorretto di tutti... Cambia aspetto ma anche tattica!!! Nell'immagine sottostante Shang Tsung si è trasformato nel temibile Rayden.



YOU ARE THE SUPREME
MORTAL KOMBAT
WARRIOR



SHANG TSUNG

Eccovi finalmente arrivati all'ultimo combattente del gioco: Shang Tsung in persona!!! Come ogni mago che si rispetti, lancia 3 palle di fuoco in sequenza che fanno abbastanza male. Per di più, durante il combattimento, può prendere l'aspetto e le capacità di tutti i combattenti incontrati finora, compreso il terribile Goro.

RANDOM

Questa volta possiamo dire che la rubrica ha un nome davvero azzeccato. Infatti, i trucchi a Random si trovano davvero "a Random" tra le pagine dell'inserto. D'altronde lo spazio che le mappe ci concedono è molto poco, e noi cerchiamo di fare quel che possiamo. Chi dovete ringraziare per tutto questo? Dupont? Assolutamente no!!! Quel figlio della Tour Eiffel ha dato buca...

DESERT STRIKE

Un po' di codicilli per questo sparattutto esotico.

Livello 2 - BQJRAEF

Livello 3 - TLJKOAP

Livello 4 - WTEOUJP

Quest'ultimo codice vi permetterà di avere dieci (dico dieci) vite supplementari:

BQQQAEZ



TAZ-MANIA



Vite infinite

Nello schermo della Password inserite FFD45

Stanza Segreta

Per entrare in una stanza segreta ricca di bonus nel livello Artico, tenete premuto C sull'ultimo blocco di ghiaccio.

Selezione del Livello

Inserite due joypad. Nello schermo d'introduzione, tenete premuto A, B e C di entrambi i joypad e quindi premete Start su tutti e due i Joypad. Sentirete un rumore e il gioco comincerà. Premete Start durante il gioco per mettere in pausa, e quindi premete B e C sul primo Joypad per far apparire dei numeri. Utilizzate la croce direzionale a destra o a sinistra per cambiare i numeri e raggiungere il livello desiderato.

ALIEN VS PREDATOR



Opzioni Segrete

Durante la schermata iniziale, aspettate finché la ragazza non si sia trasformata in pietra, quindi premete Start. Adesso premete e tenete premuto L, poi X e quindi pigiate ancora Start. Ora, come d'incanto apparirà la schermata delle opzioni segrete.

Selezione del Livello

Scegliete la configurazione e accedete al menu delle opzioni. Premete e tenete premuto il tasto Sinistro, il tasto Destro, X e A sul secondo Joypad, quindi premete Start sul primo Joypad. Apparirà un selettore di livelli.

SUPER SWIV

Saltare i Livelli

Mettete in pausa e inserite i codici che seguono per saltare un livello (L e R sono i pulsanti in alto sul joypad).

Livello 1 - R, L, R, R, L, L, R, L, R, R, L e L.

Livello 2 - R, L, R, R, L, L, R, R, R, L, R e R.

Livello 3 - L, R, L, L, R, R, L, L, L, L, R, R, R e L.

Livello 4 - R, R, R, L, L, L, R, R, L, L, R, L, R e L.

Livello 5 - R, L, R, L, L, L, R, R, L, L, R, L, R, L e L.

Livello 6 - L, L, L, L, L, R, L, L, L, L, L, L, L, L e R.



SNOW BROTHERS

Invincibili

Per diventare invincibili, nella schermata dei titoli premete e tenete premuto Sinistra, Giù, A e B contemporaneamente, quindi premete Start.

Selezione Mappa

Tenete premuto Su, Select, B e quindi premete Start.



BATMAN

Selezione del Livello

Nello schermo delle opzioni, selezionate la sezione solo guida e premete a sinistra sul joypad, quindi premete B. Ripetete questo procedimento su tutte e sette le opzioni. Dovrete ripetere l'operazione una seconda volta prima di sentire un jingle che confermi l'entrata nel modo gabola. Ora potrete cambiare le opzioni come volete e premete Start e C per selezionare il livello.

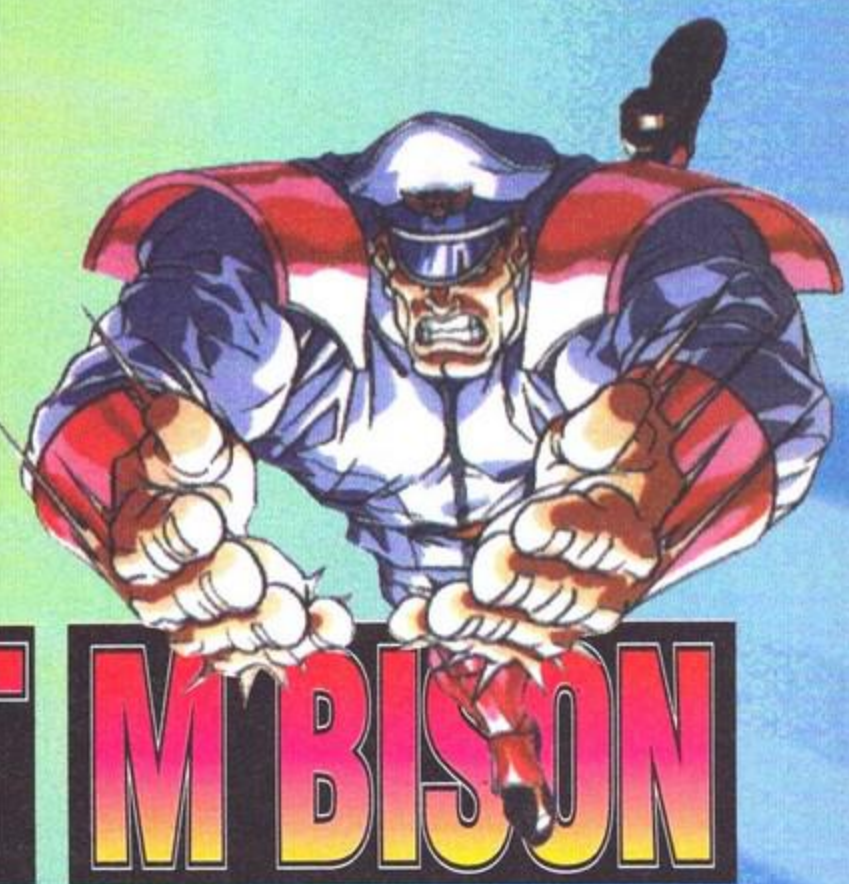




RYU KEN CHUN LI GIULE



BLANKA DHALSIM ZANGIEF E HONDA



BALROG VEGA SAGAT M. BISON

CAPCOM



STREET FIGHTER II TURBO

Sonic Boom! Il tanto atteso upgrade della Capcom di *Street Fighter II* è di gran lunga il più grandioso picchiaduro di tutti i tempi! Mosse speciali fenomenali, una perfetta grafica da coin-op e un sonoro da far stridere i denti rendono la *Turbo Edition* IL gioco da avere. Game Power vi mostra tutte le mosse speciali, compresa la gabola super segreta delle dieci stelle!



CHUN LI
 BIRTHDAY : 1968.3.1
 HEIGHT : 170cm
 WEIGHT : 50kg
 3-SIZE : B 88cm W 58cm H 90cm
 BLOOD TYPE : A
 好きなもの : クレープ、フレンチマ
 嫌いなもの : 豚骨
 大あくあひの
 あくあひの
 じんのさやく



DESTRA, SINISTRA, GIÙ E SU SI RIFERISCONO ALLA CROCE DIREZIONALE; DX E SX SI RIFERISCONO, RISPETTIVAMENTE, AI TASTI DESTRI E SINISTRI POSTI LATERALMENTE IN ALTO SUL JOYPAD



CHUN LI

Chun Li è stata definita la più forte donna del mondo: sicuramente è la più veloce. La sua rapidità e la sua agilità la rendono uno dei personaggi più divertenti con cui giocare e più difficili da sconfiggere. In questa *Turbo Edition*, Chun Li ha un vantaggio aggiuntivo: altre mosse speciali tra le quali un'eccellente palla di fuoco. Chun Li è più veloce che mai e nell'aria si muove con più grazia. Il suo calcio-fulmine è più potente e più facile da usare. La piccola "China Girl" ha tutta l'intenzione di vincere, senza risparmiare nessuno sulla sua strada.

PER GIOCARE CONTRO CHUN LI

Chun Li effettua ancora la maggior parte dei suoi attacchi dall'alto, quindi quando salta statele alla larga! Una delle migliori difese contro la sua maestria aerea è il Pugno del Dragone in alto (Ryu e Ken). Quasi tutti i personaggi hanno una mossa equivalente a questa, e calcolando bene i tempi, si può fermare Chun Li a metà attacco. Sfruttate i suoi tentativi di avvicinamento (wow!) per contrattaccare, visto che durante la caduta è vulnerabile ai colpi con rotazione e ai calci alti. Altre due buone ragioni per starle lontano sono i suoi calci-fulmine e i calci-elicottero! Difendetevi con delle palle di fuoco, o mosse simili, per cercare di venir fuori dalla tempesta: se vi prende è finita! Quando vi salta contro, parate sempre in alto per evitare il suo pestone in testa!

Calcio-Fulmine

Premendo in continuazione il pulsante dei calci, questi ultimi si trasformeranno in calci-fulmine. Ottimi soprattutto per stordire gli avversari o per finirli.

PREMERE RAPIDAMENTE IL PULSAN TE DEI CALCI



Palla di Fuoco

Usata per annientare colpi analoghi o per danneggiare l'avversario. I migliori risultati si hanno lanciandola da vicino, in modo che l'avversario non possa muoversi.

SINISTRA, GIÙ, DESTRA E PUGNO



Calcio Elicottero

Usatelo da vicino, in modo che gli avversari non possano fuggire. Ottimo per intrappolarli negli angoli.

GIÙ PER DUE SECONDI, SU E CALCIO



Calcio su una Mano

Questa mossa tattica sbilancerà spesso gli avversari in modo da poter saltare loro addosso e attaccarli.

GIÙ E DX



Proiezione

Una bella mossa da usare quando l'avversario è stordito. Se riuscirete a piazzarne due o tre ben messe, finirete in fretta l'avversario.

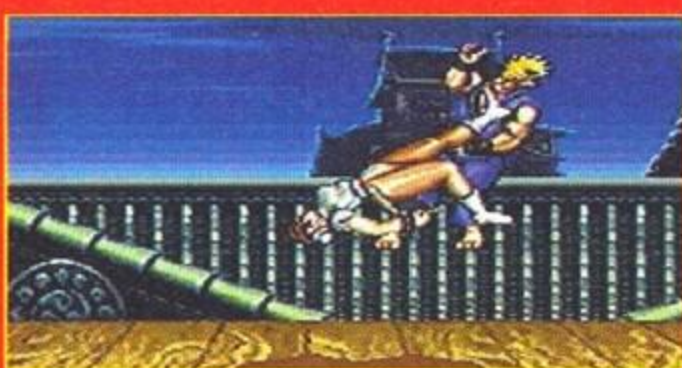
VERSO L'AVVERSARIO E SX



Salto all'indietro

Una bella mossa difensiva per scansare l'avversario in arrivo. Premendo in ripetizione il calcio, si può sincronizzare in modo da calciare durante il salto.

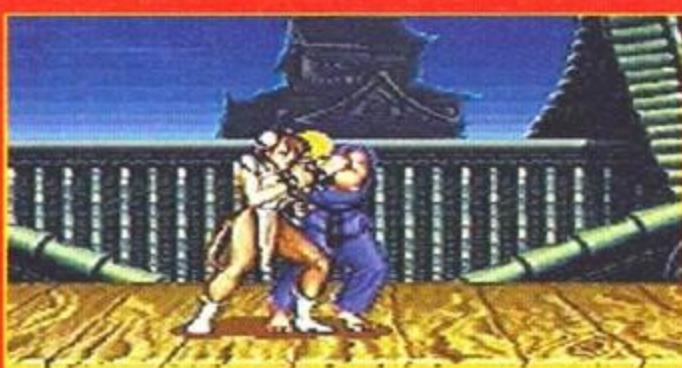
INDIETRO, SU E DX



Gomitata

L'attacco di gomito può essere lanciato a distanza ravvicinata. È perfetto per l'esecuzione di attacchi e combinazioni in velocità.

QUALSIASI PUGNO (DA VICINO)



Proiezione Volante

Una mossa devastante che toglie il 45% di energia all'avversario! Saltate in aria verso l'avversario, quindi afferratelo e risbattetelo al suolo!

VERSO L'AVVERSARIO E SX (IN ARIA)





Pugno del Dragone

Serve soprattutto per abbattere un attacco in volo. Il tempismo è fondamentale! Le sentite le ossa delle mascelle che si frantumano...?

DESTRA, GIÙ, DIAGONALE IN BASSO A DESTRA E PUGNO



Palla di Fuoco Dorata

È più potente di quelle normali. Ne potete usare una sparandone tre in rapida successione. La terza sarà d'oro!

GIÙ, DIAGONALE IN BASSO A DESTRA, DESTRA E PUGNO X3



Palla di Fuoco

Un'ottima mossa per attaccare senza correre rischi. Per evitarla l'avversario deve parare e voi potrete colpirlo con altre micidiali mosse!

GIÙ, DIAGONALE IN BASSO A DESTRA, DESTRA E PUGNO



Tornado Aereo

Per fare un tornado aereo dovete saltare in aria prima di eseguire le indicazioni sottostanti. Sventa gli attacchi aerei!

GIÙ, DIAGONALE IN BASSO A SINISTRA, SINISTRA E CALCIO



Calcio Tornado

Un attacco che in un attimo può mettere l'avversario alle corde. Fate uso per stordire o per uccidere; particolarmente efficace se usato contro un avversario in un angolo.

GIÙ, DIAGONALE IN BASSO A SINISTRA, SINISTRA E CALCIO



Proiezione

Scagliatevi sull'avversario per lanciarlo da una parte all'altra dello schermo; in genere è una mossa perfetta quando è stordito.

SINISTRA E X (VICINO ALL'AVVERSARIO)



Calcio Ascia

Si può effettuare da vicino oppure quando l'avversario è stordito. Questa mossa infligge due colpi, uno in alto e uno in basso.

DX (DA VICINO)



Spazzata

Una mossa ideale per far perdere agli avversari l'equilibrio e un sacco di energia!

GIÙ E DX



RYU

Ryu è il lottatore più semplice del gruppo, ma anche uno tra quelli che concentrano maggiormente le proprie capacità. Ryu si affida principalmente a tre mosse: la prima è il Pugno del Dragone verso l'alto, che si usa per contrastare calci volanti e altre tecniche di combattimento in aria; la seconda mossa è il Calcio a Tornado, che ora Ken riesce a fare anche in aria o in posizione bassa (un attacco che si svolge rapidamente e che è difficilissimo parare); la terza mossa d'attacco è la palla di fuoco, che stordisce gli avversari e permette di lanciarsi in un Calcio a Tornado per finirli. Ryu e Ken hanno avuto lo stesso maestro, e quando i due si battono si assiste spesso a uno scontro cruento e violentissimo. Le mosse dei due personaggi sono molto simili.

PER GIOCARE CONTRO RYU

Per difendersi contro Ryu è fondamentale il tempismo: egli rimane scoperto, infatti, dopo aver cercato di assestare un Pugno del Dragone: colpitelo in fretta con un calcio laterale o con una mossa speciale. Quando Ryu arriva in volo con un calcio a tornado, vale la pena di provare un calcio a rotazione per colpirlo mentre comincia a scendere. Fate attenzione alle sue palle di fuoco, saltandole oppure rispondendo velocemente con le vostre per fermarle. Ryu è davvero in gamba quando è in aria e nei pugni diretti; non lo si può perdere di vista un attimo! Riesce a mettere in combinazione diverse mosse fino a creare delle rapide successioni davvero letali!

KEN
 BIRTHDAY : 1965.12.14
 HEIGHT : 175cm
 BLOOD TYPE : B
 好きなもの : スパゲッティ、フライパン
 嫌いなもの : 肉料理
 *アメリカに、おしゃべりをする
 ことが、このひとあいのどど
 リュウのどど、ちがう。



KEN

Ken si è allenato nello stesso dojo di Ryu, per questo i due hanno uno stile molto simile. Il pugno del Dragone e il Calcio-Tornado fanno di Ken un avversario pericoloso. Ken è forte come un bue, e sa sfruttare ogni possibilità per gettarvi a terra. È anche molto veloce, e riesce a compiere in rapida successione mosse diverse creando combinazioni mortali. Questa rapidità nel pensiero oltre alla forza pura, fanno la differenza fra Ken e Ryu: il primo è più forte, mentre il secondo è più veloce.

PER GIOCARE CONTRO KEN

Così come Ryu, anche Ken è vulnerabile ai pugni o ai calci dati con tempismo quando effettua il Pugno del Dragone. Lo si può quindi far indietreggiare o addirittura arrivare a stordirlo. Quando sta per scatenare una palla di fuoco avanzerà tenendo un piede indietro: segno inequivocabile che vi sta per colpire con la mossa speciale. State attenti e saltate per scansarlo. Ken è molto bravo nelle proiezioni, mosse che usa per lanciarvi verso gli angoli dove può finirvi con Calci a Tornado e Pugni del Dragone. I personaggi veloci come Chun Li e Ryu se la cavano bene contro di lui, ma per sconfiggerlo qualche volta servirà la forza di Guile o di Bison. Se gli fate perdere l'equilibrio e insistete ad attaccare, Ken si troverà in difficoltà!

Pugno del Dragone

Usate questa mossa per mettere fuori combattimento gli avversari. Se fatta al momento giusto, vi tira fuori da qualsiasi attacco aereo, in particolare con un pugno potente.

DESTRA, GIÙ, DIAGONALE IN BASSO A DESTRA E PUGNO



Discesa con ginocchio

È parte di una combinazione aerea: unisce calci e pugni. Potete usare questa tecnica anche per evitare un placcaggio basso.

DIAGONALE IN ALTO A DESTRA E CALCIO



Palla di Fuoco

Ken usa questa tecnica esattamente come Ryu. Per trarne il massimo vantaggio, sparatele da vicino. Per lanciarne una dorata, lanciatene tre in velocità.

GIÙ, DIAGONALE IN BASSO A DESTRA, DESTRA E PUGNO



Tornado Aereo

È perfetto contro gli avversari che vogliono stare a distanza. Attraversate lo schermo in un batter d'occhio usando questa pericolosa mossa speciale.

GIÙ, DIAGONALE IN BASSO A SINISTRA, SINISTRA E CALCIO



Calcio Tornado

Anche il normale Calcio a Tornado è decisamente efficace. Usatelo per stordire l'avversario prima di farlo fuori. Cercate di essergli abbastanza vicini.

GIÙ, DIAGONALE IN BASSO A SINISTRA, SINISTRA E CALCIO



Proiezione

Quando Ken si trova vicino all'avversario può proiettarlo. La mossa viene eseguita meglio quando l'avversario è stordito.

VERSO L'AVVERSARIO E DX



Calcio con Spazzata di piede

Le spazzate, assieme ai pugni bassi, sono ottime per creare combinazioni che possono mandare al tappeto l'altro lottatore.

GIÙ E CALCIO



Calcio con Rotazione

Una mossa semplice ed efficace. Colpirà l'avversario proprio sotto il mento e, se seguito da una spazzata, può portarlo allo stordimento.

DX





Sonic Boom

Questa mossa speciale è letale. Il colpo viene lanciato dalle mani come la palla di fuoco, ma procede molto più velocemente.

INDIETRO PER SECONDI, AVANTI E PUGNO



Calcio-Lampo

È una delle migliori mosse di Guile. Piega in due qualsiasi avversario e lo porta alla sconfitta.

GIÙ PER 2 SECONDI, SU E CALCIO



Capriola

Questa mossa può essere usata per difesa o come sistema per spostarsi in una posizione migliore, evitando gli attacchi dell'avversario.

DIAGONALE IN ALTO A DESTRA O IN ALTO A SINISTRA



Ginocchiata

Questo attacco può essere portato su entrambi i lati della vittima, colpendone il viso con violenza. Una mossa potente in grado di stordire l'avversario o di finirlo.

SINISTRA E A, OPPURE DESTRA E A



Pugno-Spazzata

Mossa molto semplice ma molto efficace. Usatela sull'avversario quando ricade dopo un attacco aereo o per finire un lottatore stordito.

SX (SE A TIRO)



Calcio Ruotato

Fatene uso quando vi trovate ad affrontare un calcio volante. Potete anche usarlo per contrastare un avversario troppo vicino.

DX



Calcio Volante

Per Guile è un ottimo sistema per stordire gli avversari. Dopo un salto potrete infliggere un bel po' di danni!

DIAGONALE IN ALTO A SINISTRA E CALCIO



Spezza-Schiena

In questa mossa Guile dovrà andare vicino all'altro lottatore e poi premere nella direzione verso cui è rivolto assieme a SX.

VERSO L'AVVERSARIO E SX



GUILE

Guile è un ex maggiore delle forze speciali dell'esercito degli Stati Uniti, orgoglioso per le proprie doti di combattimento corpo a corpo. Odis Mr. Bison ed è il più agile lottatore del gruppo. I suoi Sonic Boom e i calci-lampo sono formidabili contro tutti gli avversari e la sua abilità in aria non è seconda a nessuno. Il devastante calcio-lampo si para bene con il pugno del Dragone di Ken e Ryu. L'altro punto di forza di Guile sono i suoi pugni: è in grado di mollare parecchi diretti al secondo. La tattica migliore, usando Guile, consiste nell'attirare gli avversari verso un calcio-lampo.

PER GIOCARE CONTRO GUILE

Quando si gioca contro Guile è importante riuscire a saltare sopra i suoi Sonic Boom. Se riuscite a fargli qualche spazzata e ad assestargli dei pugni bassi, dovrete riuscire a batterlo. Guile cercherà sempre di farvi avvicinare sparandovi Sonic Boom senza sosta finché non sarete costretti a saltare verso di lui (si fermerà soltanto quando sarete a portata di calci!). Proprio quando pensate di poterli spaccare la faccia, dalla posizione accovacciata parte il suo mortale calcio-lampo, ed è finita! Non è facile aggredire Guile con dei personaggi minuti come Chun Li, perché le sue gambe sono tanto lunghe e potenti a non riuscire quasi a vederle. Se lo metterete alle corde, non fermatevi assolutamente: un secondo è sufficiente per fargli partire un calcio-lampo o un Sonic Boom: allora tocca a voi scappare!



BLANKA
 BIRTHDAY : 1966.2.1
 HEIGHT : 192ca
 WEIGHT : 98kg
 3-SIZE : B 198ca
 W 201ca
 H 172ca

BLOOD TYPE: B
 下は動物、上は人間、ピコル
 3の血の、くまの力アリ
 *ジャンプ力、しびれを相手に
 与えた、やせいの、たがうを
 びつたるスピー、



BLANKA

Blanka arrivò al torneo di *Street Fighter* direttamente dalla giungla brasiliana, dove gli animali selvatici che lo allevarono gli insegnarono tutto ciò che sa. I suoi curiosi poteri elettrici provengono da un fulmine che un tempo lo colpì, trasformandolo in una specie di Hulk. Sembra un tipo privo di controllo, ma questo è il suo stile di lotta! Blanka riesce a caricare elettricamente il suo corpo come una dinamo e a scaricare una possente scossa a chiunque sia tanto sfortunato da trovarsi nelle vicinanze. La lunga portata dell'incubo brasiliano è perfetta per attaccare a distanza.

PER GIOCARE CONTRO BLANKA

Quando lottate contro Blanka dovete stare in guardia. Vi assalirà rapidamente e con potenza. Le sue scariche elettriche vi spediranno fuori combattimento se vi trovate troppo vicini, quindi dovete fare attenzione alla sua posizione: quando è accovacciato con le braccia in avanti cercate di stare alla larga! Blanka usa varie altre mosse per assorbire la vostra energia. La Palla di Cannone è praticamente inarrestabile se non saltate via dalla sua traiettoria. Un'altra mossa inarrestabile è il Morso. Se Blanka vi afferra, vi morderà portandovi via tutta l'energia in pochi secondi: in questa posizione potrete solo premere SX e DX per scuotervelo di via di dosso il più presto possibile.

Palla di Cannone
 Questa mossa assorbe in un sol colpo un terzo dell'energia! Usatela all'inizio per confondere l'avversario.

INDIETRO PER 2 SECONDI, AVANTI E PUGNO

Palla di Cannone Verticale
 Questa mossa ha lo stesso effetto della precedente, solo che è in volo, più veloce e più difficile da evitare.

GIÙ PER 2 SECONDI, SU E PUGNO

Scariche Elettriche
 Per un breve periodo, Blanka lancia attorno a sé un campo di forza elettrica. Solo Chun Li lo può evitare usando il suo pestone sulla testa.

COLPIRE CON CPUGNI RIPETUTAMENTE

Morso
 Blanka incomincerà a lacerare la carne del suo avversario, assorbendone l'energia. La durata dipende da quanto velocemente l'avversario premerà i pulsanti SX e DX.

VERSO L'AVVERSARIO E SX

Salto all'indietro
 Questa mossa è un ottimo sistema per colpire l'avversario togliendosi dalla traiettoria di un attacco.

DX

Uppercut
 Blanka ha una gran forza nelle braccia e con questo uppercut può fare un sacco di danni. È molto efficace se usato come parte di un attacco basso.

GIÙ E PUGNO

Ginocchiata
 Per usare efficacemente questa mossa dovete avvicinarvi all'altro lottatore. Può essere usata per stordire rapidamente l'avversario.

VERSO L'AVVERSARIO E A

Carica a Testa Bassa
 Questa mossa a doppio colpo stordirà in breve l'avversario e lo preparerà per un finale elettrizzante!

VERSO L'AVVERSARIO E X



Cavatappi

Questa mossa costituisce un attacco veloce che può prendere l'avversario di sorpresa. Continuate con altri attacchi ravvicinati.

SU (IN CIMA), GIÙ E PUGNO



Cavatappi Verticale

Questa mossa è leggermente più veloce del cavatappi normale e ben più letale. Si para difficilmente e può massacrare l'avversario.

SU (IN CIMA), GIÙ E CALCIO



Teletrasporto

Una nuova mossa speciale che consente a Dhalsim di sparire e riapparire a caso. Premete i pugni a ripetizione per rinforzare l'effetto.

DESTRA, GIÙ, DESTRA GIÙ E PUGNO



Carica a Testa Bassa

Se riuscite ad avvicinarvi all'altro lottatore, lo potrete caricare con la testa. È meglio usare questa mossa contro avversari storditi.

PREMERE SX VICINO ALL'AVVERSARIO



Rompi-Testa

Ecco un'altra mossa utile se vi trovate vicino all'altro lottatore. Contro di essa non è possibile difendersi.

SPINGERE VERSO L'AVVERSARIO E PREMERE X



Fuoco Yoga

Le potenti mosse Yoga rendono Dhalsim un personaggio infido. Questo Fuoco Yoga trasformerà il malcapitato avversario in una torcia umana.

GIÙ, DIAGONALE IN BASSO A DESTRA, DESTRA E PUGNO



Fiamma Yoga

La Fiamma Yoga è più potente del fuoco e infligge più danni alle povere vittime.

SINISTRA, DIAG. IN BASSO A SINISTRA, GIÙ, DIAG. IN BASSO A DESTRA, DESTRA E PUGNO



Scivolata

La scivolata è un ottimo sistema per attaccare l'avversario e contemporaneamente avvicinarsi. Supererà la difesa dei lottatori: potrete agire da vicino.

GIÙ E CALCIO

DHALSIM
 BIRTHDAY: 1952.11.11
 HEIGHT: 176cm
 WEIGHT: 48kg
 3-SIZE: B 107cm, H 49cm, W 65cm
 BLOOD TYPE: O
 好きなもの: カレー, 肉だま
 嫌いなもの: あまいもの
 *ヨガのちからで、おどろいごとくひとりだかう。こどくなアア



DHALSIM

Dhalsim è il lottatore più complicato da gestire e uno dei più difficili da battere. Pur essendo lentissimo, quando si muove utilizza la sua padronanza delle tecniche Yoga. Ogni mossa di Dhalsim sembra una mossa speciale, con il suo corpo allungabile e con il fiato di fuoco che Dhalsim coltiva pasteggiando prima dell'incontro con un'abbondante razione di curry! Dhalsim dà il meglio quando è controllato da un esperto giocatore, perciò se andate in corpo a corpo fin dall'inizio avete buone probabilità di sconfiggerlo.

PER GIOCARE CONTRO DHALSIM

Per lottare contro Dhalsim dovete sfruttare i suoi due punti deboli. In primo luogo ha un sacco di mosse potentissime che però lo rallentano: se lo colpite con delle combinazioni e lo tartassate dall'inizio dell'incontro lo finirete facilmente. L'altro punto debole di Dhalsim è che non si protegge da pugni e calci di media altezza. Le mosse speciali di Dhalsim meritano particolare attenzione. La Fiamma Yoga è davvero assassina: vi trasforma in polvere e assorbe un sacco di energia. State sempre pronti a saltare sulle sue scivolate e a balzare via quando arriva un Fuoco Yoga. Andare troppo vicini a Dhalsim non è una tattica vincente, ma ovunque vi troviate, lui saprà come raggiungervi. Sferrate i vostri attacchi al momento giusto e lavorate combinando calci alti e pugni sulle costole.

ZANGIEF
 BIRTHDAY: 1956.0.1
 HEIGHT: 211cm
 REIGHT: 115kg
 B-SIZE: 18 153cm
 11 153cm
 11 150cm

BLOOD TYPE: A
 1254の、ルスタフ
 コワク
 さあ、あめ、はひご
 ★いせ、こは、ロツワ
 ヲって、た、ウ、あめ
 12、マ、カ、リス



Zangief è una gigantesca montagna umana. Il nostro Russo si allena in Siberia facendo wrestling con gli orsi; è un osso duro. Zangief fa veramente male quando riesce ad arrivare vicino agli avversari, in modo da poterli sbattere a terra o da batterli con il suo "spezza-cervello". Un altro punto forte di Zangief è il suo pugno. Ha perfezionato una tecnica speciale, il Doppio Lariat, che usa per annientare la difesa degli avversari prima di vincerli con altre mosse speciali.

PER GIOCARE CONTRO ZANGIEF

Per sconfiggere Zangief sono necessari tempismo e allenamento. Zangief è particolarmente vulnerabile agli attacchi dall'aria, quindi Chun Li va alla grande! Anche il suo approccio non è perfetto. Se riesce ad avvicinarvi non farà fatica a spiacciarvi a terra o a infilarvi nel terreno come dei paletti, ma nell'avvicinamento lascia sprotegguta la zona del torso; quindi se siete abbastanza veloci, gli potrete dare un bel calcio. Se questa tecnica non lo piega in due per il dolore, avrete comunque abbastanza tempo per allontanarvi. Un'altra bella mossa contro Zangief consiste nel piegarsi quando parte con uno dei suoi Clothesline rotanti. Quando conclude la mossa è scoperto e potrete affibbiargli un bell'uppercut o qualcosa di simile. In generale, con Zangief dovete sfruttare le occasioni giuste senza stargli troppo vicino.

Spezza Cervello Rotante

Questa mossa spettacolare è la più terribile di tutto il gioco, nonché la più difficile da eseguire. Assorbe metà della barra di energia!

RUOTATE LA CROCE DIREZIONALE E PUGNO



Spezza Cervello

Una mossa che porta via un bel po' di energia e dalla quale è difficile difendersi. Usate questa mossa quando vi trovate in un angolo.

PREMERE VERSO L'AVVERSAIO E X



Doppio Lariat

È un pugno di potenza letale. Mollandone tre o quattro uno dopo l'altro, l'avversario verrà sottomesso immediatamente.

AVVICINARSI E PREMERE SX



Colpo di Taglio

Agendo vicino all'avversario, il colpo di taglio è davvero violento, soprattutto in combinazione con altri pugni. Ottimo per stordire.

DIAGONALE IN ALTO A SINISTRA E SX



Proiezione

Avvicinatevi abbastanza agli avversari per poterli proiettare. Così come il martello pneumatico, li sbatterete a terra facendo loro tanta bua!

SINISTRA E SX



Clothesline

Premendo tutti i pugni, Zangief incomincerà a ruotare con le braccia tese facendo volare gli avversari a portata di mano. Una mossa difficile da bloccare.

Y, X E SX



Calcio Volante

Questa è l'unica mossa che Zangief riesce a effettuare efficacemente in aria. Il suo salto a piedi uniti è sufficiente per far perdere l'equilibrio e far vacillare il nemico.

SU E CALCIO



Presca

Con la Presca Zangief scuoterà l'avversario prima di sbattecchiarlo per terra. La forza di Zangief rappresenta la sua qualità migliore, quindi fate molta attenzione!

DESTRA E A





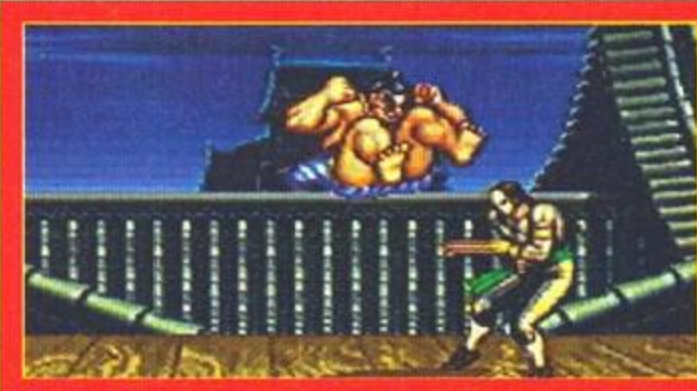
Schiaffo a Cento Mani
 Il sistema più rapido per stordire un avversario. Honda si muoverà inoltre sullo schermo in direzione degli schiaffi, con effetti letali.

CONTINUARE A PREMERE IL PULSANTE DEI PUGNI



Sumo Torpedo
 Il sistema più rapido per stordire un avversario. Honda si muoverà inoltre sullo schermo in direzione degli schiaffi, con effetti letali.

SINISTRA PER 2 SECONDI, DESTRA E PUGNO



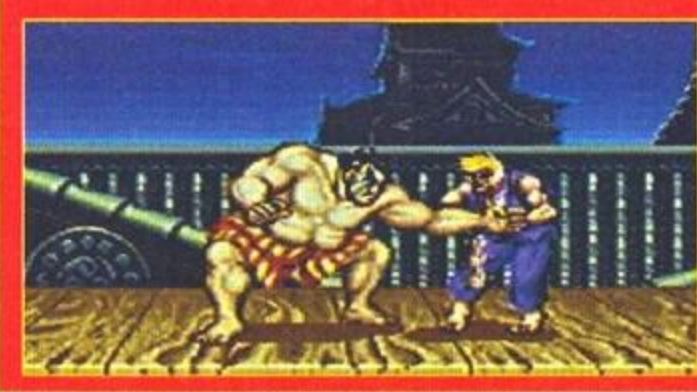
Schienata
 Una grande mossa se l'avversario è troppo in parata. Distruggerà la sua difesa e assorbirà energia a palate.

DIAGONALE IN ALTO A SINISTRA E B



Volo d'Angelo
 Questo tonfo è eccellente per atterrare l'avversario sotto la pancia. Se l'avversario cerca di saltare, usate questa mossa in ripetizione.

SU VERSO L'AVVERSARIO, INDIETRO E CALCIO



Colpo di Taglio
 Questa è una mossa potente, ma lasciatela perdere se non siete abbastanza vicini. Il braccio di Honda fenderà l'aria finendo sulla testa dell'avversario.

SX



Ginocchiata
 Un colpo devastante! Potrete tirare delle terribili ginocchiate, maciullando la testa dell'avversario. Bel colpo!

SPINGERE VERSO L'AVVERSARIO E DX



Proiezione
 Come per la maggior parte dei personaggi, potete utilizzare la proiezione per guadagnare spazio e tempo. Naturalmente assorbe energia.

AVVICINARSI ALL'AVVERSARIO, X



Presca Stritolante
 Come per la ginocchiata, afferrate l'avversario e fategli vedere chi siete! Questa mossa è una spaccaschiena e assorbirà un sacco di energia.

VERSO L'AVVERSARIO E SX

E. HONDA
 BIRTHDAY : 1935 . 11 .
 HEIGHT : 185cm (身長)
 HEIGHT : 137kg
 3-SIZE : B 212cm
 W 160cm
 H 210cm
 BLOOD TYPE : A
 好きなもの : はちまき、ちゃんこ鍋、テイルミス
 苦手なもの : やうじやくふだん
 *ジャパニーズ スモウレスラー、どピンチも、こんじょうで、さりのけ



E HONDA

Non si può dire che Honda sia la persona più magra del mondo, ma d'altra parte, è l'arte del Sumo a richiederlo. La sua enorme corporatura rappresenta un vantaggio e un ostacolo. Honda può infatti sopportare parecchi colpi e può riprendersi rapidamente da uno stordimento, ma la sua mole non lo rende molto veloce. Il pezzo forte di Honda sono le sue mosse di proiezione e di volo d'angelo, oltre all'entusiasmante schiaffo a cento mani.

PER GIOCARE CONTRO HONDA

Honda, come avrete capito, è un tipo massiccio. Ciò significa che ha un sacco di problemi per stare al passo con personaggi ultra snelli come Chun Li. Gli piace usare lo Schiaffo a Cento Mani se vi trova vicino al bordo dello schermo, e per tirarsi fuori dalle situazioni difficili non esita a usare un velocissimo Torpedo. Se vedete entrare in azione quei polsi veloci come fulmini, saltategli immediatamente sopra o verrete storditi in men che non si dica. Chun Li può render pan per focaccia agli schiaffoni saltando in alto e premendo il pulsante A per attaccare con i tacchi d'acciaio; questo la tira fuori dalla situazione e fa risparmiare un po' di energia. I personaggi che hanno a disposizione degli attacchi a distanza come le palle di fuoco, possono usarli per arrestare la mossa del Torpedo durante il volo, per poi muovere all'attacco. State all'occhio e scansate questi pugni micidiali!



M. BISON
 BIRTHDAY: 1960-9-4
 HEIGHT: 198cm
 WEIGHT: 102kg
 G-SIZE: H 120cm, B 88cm, W 100cm
 BLOOD TYPE: A
 すまもの はんな、パーボン
 きらいなもの にかな、さ/、
 ぶりょく
 ★アメリカン ドリーム
 ボクサー、空手家
 テクニク



BALROG

Balrog è un gran picchiatore, già Campione del Mondo di Pugilato, che ora impiega la sua arte per strada. È davvero un grande pugile, e disdegna di usare i calci contro gli avversari. Il campionario di mosse di Balrog è limitato ma la sua decisione è notevole, e perciò in combattimento va tenuto d'occhio in ogni istante. I suoi pugni sono fortissimi ma non sono niente se paragonati alle sue mosse speciali. Il suo Pugno in Scivolata è davvero letale. Il suo grande svantaggio è la carenza di calci, ma con una sequenza di pugni dovrete acchiappare chiunque vi aggredisca dall'alto.

PER GIOCARE CONTRO BALROG

Lottare contro Balrog non significa semplicemente buttarsi con calci volanti e altre mosse aeree. I suoi uppercut e i pugni dall'alto sono le mosse che userà per contrattaccarvi. Il vero punto debole di Balrog è la sua difesa. I suoi pugni colpiscono con disinvoltura, ma non incassa molto bene. Diventa vulnerabile quando si tratta di difendersi dagli attacchi bassi e dai calci diretti, e siccome agisce ad altezza normale, non è difficile afferrarlo e proiettarlo. A suo favore, gioca naturalmente il catalogo di cartoni che è in grado di sfornare. Per infrangere le vostre speranze gli basta quindi far passare un bell'uppercut; comunque ogni suo pugno è di una potenza formidabile. L'altro punto di forza del boxer sta nella sua capacità di usare combinazioni di pugni per stendervi.

Pugni in Scivolata

La mossa migliore di Balrog; demolirà la vostra difesa.



SINISTRA PER QUALCHE SECONDO, DESTRA E PUGNO

Pugno con rotazione

Questo pugno diventa tanto più potente quanto più premerete il pulsante del pugno (Alto). Con tre pressioni avrete il colpo più forte.



CONTINUARE A PREMERE PUGNO

Uppercut

L'uppercut è una gran mossa d'attacco, capace di spedire l'avversario fuori dal gioco. Balrog la userà all'inizio di una combinazione tosta di colpi.

SINISTRA PER 2 SECONDI, DESTRA E PUGNO



Testata

È una mossa molto pericolosa. Assorbe un sacco di energia ed è difficile venirne fuori. In preda alla disperazione, potrete sempre tentare premendo Sx e Dx.

DESTRA E X



Pugno dall'Alto

Questa è l'unica mossa aerea di Balrog. Fa il suo effetto sia quando si è attaccati dall'aria, sia durante il gioco a terra.

SU, VERSO L'AVVERSARIO E PUGNO



Gancio Destro

Può essere usato a ripetizione per mettere i pugni in combinazione. È un duro colpo, specialmente se arriva in grande quantità.

DX



GABOLA

TURBO A DIECI STELLE

Quando all'inizio del gioco scorre lo schermo "Turbo", premete la seguente combinazione di pulsanti sul secondo joypad: Giù, Dx, Su, Sx, Y, B, X e A. Se la gabola ha funzionato, dovrete sentire lo stesso suono della scelta di un personaggio. Ora andate allo schermo del titolo, fate scendere il cursore su TURBO e premete a destra. Le stelle dovrebbero crescere fino a dieci, permettendovi di giocare alla massima velocità. Bestiale!



Tuffo di Izna
 Questa è una delle mosse più veloci di Vega; colpisce così in fretta che non c'è il tempo di difendersi per evitare il contatto.

GIÙ PER UN PAIO DI SECONDI, SU E CALCIO



Calcio Izna
 Questa mossa è veloce almeno come la precedente. Vega volerà in giro per lo schermo prima di scatenare un calcio terribile e saltare senza timore.

SU, VERSO L'AVVERSARIO E SX



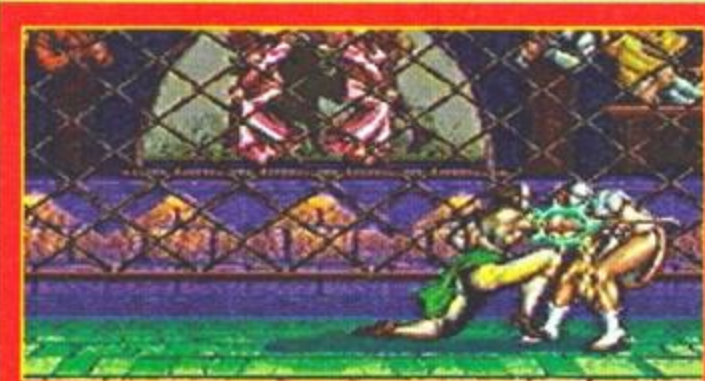
Barcelona
 Vega attaccherà durante la caduta dall'alto dello schermo.

GIÙ PER UN PAIO DI SECONDI POI SU, CALCIO E PUGNO



Affondo di Artiglio
 Questo affondo può essere eseguito rapidamente e in quantità. Possono esserne inflitti tre o quattro in rapida successione.

VERSO L'AVVERSARIO E B



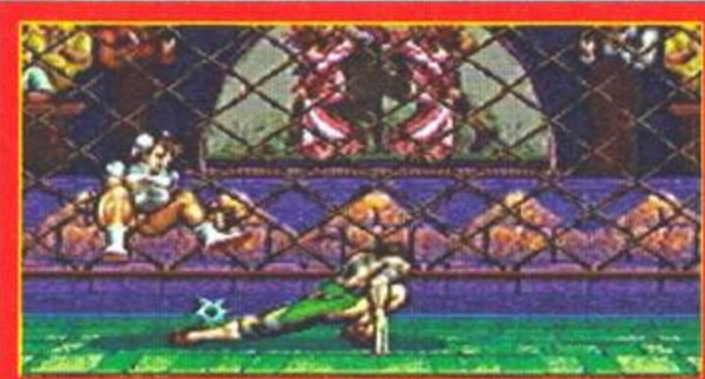
Affondo Basso
 Come l'affondo di artiglio, questa mossa dà il meglio se usata velocemente in una combinazione. E abbastanza semplice uscirne con un bel calcio, quindi cercate di muovervi in fretta.

GIÙ E Y



Palla di Cristallo
 Questa mossa può essere utilizzata per uscire dai guai o per bombardare l'avversario all'altezza del tronco. Come tutte le altre mosse di Vega, è velocissima.

SINISTRA, DESTRA E PUGNO



Spazzata di Piede
 La spazzata di piede di Vega dovrebbe riuscire a schienare qualsiasi lottatore. Usatela a ripetizione per vincere.

GIÙ E CALCIO



Lancio dell'Avversario
 Vega dimostra la sua forza con questo lancio devastante. Se riuscirà ad avvicinarvi, vi afferrerà e vi scaglierà via in un attimo.

AVVICINARSI ALL'AVVERSARIO E PREMERE SX

PALROG
 BIRTHDAY: 1987. 1.27
 HEIGHT: 188cm
 WEIGHT: 72kg
 3-SIZE: FB 121cm
 H 73cm
 H 83cm
 BLOOD TYPE: O
 丁吉なもの: 1つくいもの。
 さいなもの: 1みに
 ★1つくいものい
 かがいとおいて



VEGGA

Vega proviene dalla Spagna, e se non starete attenti, vi infilerà come tori da arena. È terribilmente agile; si muove come un fulmine, prima ancora che possiate reagire. Calcia bene e i suoi pugni sono resi ancora più micidiali dall'artiglio d'acciaio che porta. Le sue mosse speciali vengono eseguite con l'intenzione di confondervi e quindi di colpirvi. Vega non manca però di darsi delle arie, e quando la sua vanità raggiunge il culmine si distrae a sufficienza per poter essere contrattaccato.

PER GIOCARE CONTRO VEGA

La velocità di Vega vi terrà impegnati, ma dovrete sfruttare le occasioni buone per attaccare. I suoi punti deboli sono la mancanza di copertura ai calci volanti e agli uppercut. I Pugni del Dragone in alto di Ken e Ryu ostacoleranno bene le sue doti aeree. Se Vega riuscirà ad avvicinarsi abbastanza all'avversario cercherà di afferrarlo per sbatterlo a terra. Questa mossa stordirà quasi certamente la vittima. Infierirà quindi col suo artiglio, facendovi a brandelli prima che vi possiate riprendere. Se il vostro personaggio può lanciare palle di fuoco o simili, usatele! Il sistema migliore che abbiamo trovato per sconfiggere Vega consiste nell'aspettare che atterri dopo un salto, poi effettuare in continuazione calci al volo finché non incomincia a difendersi. Infine saltare all'indietro aspettando che abbassi nuovamente la difesa.



SAGAT
 BIRTHDAY: 1965.7.2
 HEIGHT: 226cm
 WEIGHT: 78kg
 BLOOD TYPE: B
 FIGHTING STYLE: Thai Boxing



SAGAT

Sagat è un ex campione del torneo *Street Fighter*, ed è nemico giurato di Ryu. Le dimensioni e l'allungo di Sagat lo rendono difficilmente avvicinabile, e non gli mancano certo potenza e velocità. Ha però un punto debole: dopo aver eseguito un Uppercut della Tigre può essere impunemente colpito per circa un secondo. Sagat resta comunque uno dei più forti lottatori contro cui combattere e uno dei più difficilmente trascurabili. Le Palle di Fuoco della Tigre (superiori e inferiori) sono mortali quando vengono eseguite in successione. Sagat porta le cicatrici dell'ultima battaglia con Ryu; non vede l'ora che arrivi l'incontro di ritorno.

PER GIOCARE CONTRO SAGAT

Oltre a Ryu, anche Chun Li è adatta per combattere contro la statura di Sagat. Quando Chun Li attacca con diversi calci aerei Sagat userà Uppercut della Tigre in quantità, quindi state bassi. I lunghi calci a spazzata di Chun Li, Guile e Ryu sono perfetti per stendere Sagat, poi potete saltare in alto e infliggergli un colpo distruttivo mentre sta per rialzarsi. Se gli darette troppo tempo, Sagat si riprenderà e vi tempesterà di pugni fino alla morte. È un problema di tempismo. Ricordate che Sagat può usare le Palle di Fuoco della Tigre superiori e inferiori, se ne arriva una bassa, saltatela per attaccarlo. È dura stordire Sagat, ma una marea di piccoli calci, seguiti da qualcuno medio dovrebbero raggiungere lo scopo. Se volete vedere un match come si deve, usate Ryu!

Palla di Fuoco della Tigre

La versione della Palla di Fuoco di Sagat è la sua principale mossa speciale. Ogni colpo porta via un sacco di energia, oltre a rendervi molto vulnerabili.

GIÙ, DIAGONALE IN BASSO A DESTRA, DESTRA E PUGNO



Palla di Fuoco della Tigre Bassa

Questo colpo è più facile da saltare, ma si muove leggermente più veloce del colpo normale.

GIÙ, DIAGONALE IN BASSO A DESTRA, GIÙ E CALCIO



Uppercut della Tigre

Un tipo di pugno davvero forte che dovrebbe far vacillare al suolo l'avversario. Sagat mette in questa mossa tutto il peso del suo corpo.

DESTRA, GIÙ, DIAGONALE IN BASSO A DESTRA E PUGNO



Calcio Alto

Sagat è un lottatore alto e quindi ha un grande allungo. Il suo pugno è già sufficiente, ma questo calcio può raggiungere la testa di qualsiasi lottatore.

DX



Calcio Basso

Il calcio basso è la principale tecnica di calcio usata da Sagat. Ancora una volta, grande allungo; è difficile portare un contrattacco.

DESTRA E B



Spazzata di Piede

Sagat userà spesso il calcio alto, basso e la spazzata in combinazione. Con le sue gambe a tronco d'albero abatterà chiunque al suolo.

GIÙ E B



Lancio dell'Avversario

Il lancio è un'altra mossa importante da scansare quando si lotta con Sagat. Se vi prende, vi sbatterà per terra con violenza.

AVVICINARSI ALL'AVVERSARIO E X



GABOLA

MENÙ DEI COLPI MORTALI
 NELLO SCHERMO DI IMPOSTAZIONE DEL LIVELLO, PREMERE GIÙ, DX, SU, SX, Y, B, X E A SUL SECONDO JOYPAD. QUESTO DOVREBBE RICHIAMARE UN MENU DEI COLPI MORTALI



Siluro di Fiamma
La più potente mossa nel gioco; brucerà i vostri avversari.

SINISTRA PER UN PAIO DI SECONDI POI DESTRA E PUGNO



Pugno Infuocato
Usando queste mosse in combinazione stordirete e manderete fuori combattimento qualsiasi avversario, se sarete abbastanza veloci da colpire con un'altra mossa potente.

PREMERE I PULSANTI X O Y



Volo dell'Angelo
Bison si abatterà spesso sull'avversario afferrandolo con la mano. Qualsiasi contatto avrà come risultato una perdita di energia.

SU E X



Ginocchiata
Bison si deve avvicinare parecchio per usare questa mossa. Una rapida ginocchiata spezzerà in fretta qualsiasi avversario.

SINISTRA PER UN PAIO DI SECONDI POI DESTRA E CALCIO



Pugno Raccolto
Usate questa mossa in congiunzione con il pugno infuocato per creare una combinazione mortale. I furiosi pugni di Bison ammaccheranno l'ego di chiunque.

SX



Calcio in scivolata
Una mossa eccellente che vi permetterà di avvicinarvi velocemente all'avversario o di farlo cadere. Un'altra mossa che succhia un bel po' di energia.

GIÙ E DX



Pestone in Testa
Questa è una delle tante alternative a disposizione durante la caduta dall'alto dello schermo. Azzeccando il bersaglio fa davvero un gran male!

SU E DX



Proiezione
Bison (ed era prevedibile, visto che è il personaggio principale) ha la proiezione più violenta di tutte.

AVVICINARSI ALL'AVVERSARIO E SX

VEGA
BIRTHDAY: ?????.4.17
HEIGHT : 182cm
WEIGHT : 80kg
3-SIZE : 180 100 80
BLOOD TYPE: A
好きなもの: 甘い物
嫌いなもの: 辛い物
得意の技: 炎
得意の武器: 拳銃



M BISON

Bison è l'uomo più importante del torneo *Street Fighter*, ed è il più odiato e ammirato lottatore. Si considera il Re dei Combattenti e non teme di far vedere il perché. Tutte le sue mosse sono praticamente mosse speciali. I pugni semplici diventano pugni duri come una roccia che possono finire un lottatore in pochi secondi. I suoi pestoni sulla testa e le proiezioni sono letali, e, soprattutto c'è il temutissimo Siluro di Fuoco, una mossa speciale che taglierà qualsiasi difesa come un coltello caldo taglia il burro.

PER GIOCARE CONTRO BISON

Bison è senza dubbio il personaggio più duro. Il Siluro di Fiamma è una delle sue mosse preferite per iniziare, quindi mettetevi in parata immediatamente per anticiparlo. In quanto Re dei Combattenti, Bison farà frequente uso del suo calcio rotante e del pestone in testa quando è in attacco, quindi sarà meglio che saltiate abbastanza in alto per colpirlo con dei calci volanti. Le spazzate seguite da proiezioni o da calci fulminanti sono perfette, ma state sempre pronti a parare se gli arrivate troppo vicino, visto che non si lascia stordire facilmente. Bison usa un miscuglio casuale di mosse per confondervi e disorientarvi, ma attenendovi alle combinazioni provate e collaudate (Ryu e Ken sono perfetti per questo) dovrete riuscire ad irrompere nella sua difesa.

AXEL



Un vero duro di periferia veloce e potente con i pugni. Non sarà attraente come Blaze ma i suoi colpi sono più efficaci contro i bestioni più forti. Un buon personaggio con cui cominciare, forte e con un sacco di mosse.



A (L'Ala del Drago)
Andate vicini a un avversario e premete il pulsante A. Colpirete con un potente uppercut che eliminerà tutti i nemici a portata.



D+B (Grande Uppercut)
Premendo la croce direzionale due volte e il pulsante B, Axel si lancerà su un nemico colpendolo con un pugno possente.



A+D (Colpo del Drago)
Premendo la croce direzionale e il pulsante A, Axel colpirà i nemici con una combinazione di pugni che terminerà con un feroce uppercut.



C+B (Calcio Volante)
Saltate su un nemico e premete il pulsante B: lo colpirete con un terribile calcio a mezz'aria.

BLAZE



È probabilmente la combattente più eclettica, con un sacco di mosse nella manica. I nemici dovrebbero essere dei folli per sbarrarle la strada (infatti è così). Abbiamo palle di fuoco, spazzate e molte proiezioni. In velocità è seconda soltanto a Skate, ma contende a tutti gli altri il titolo di Miglior Combattente.



A+D (Kikousho)
Premendo verso un avversario e schiacciando A Blaze lancerà una palla di fuoco.



D+B (Fendente Verticale)
Premete due volte la croce direzionale e oi B: Blaze salterà sull'avversario, uccidendolo mentre atterra.



Presa+B (Spezza Schiena)
Prendendo gli avversari da dietro Blaze li farà atterrare sulla testa.



A (Embukyaku)
Facendo una ruota e colpendo con i piedi Blaze toglie di mezzo tutti i nemici a portata di calcio!

SKATE



Sembrerebbe che questo ragazzino sullo skateboard sia un po' fuori luogo in una situazione come questa: in realtà dà un grande aiuto al gruppo con la sua velocità e le sue mosse speciali che includono molti passi di Break Dance che sbilanciano l'avversario e colpi medi che lo finiscono.



A+D (Cavatappi)
La mossa più potente di Skate: quando premete A e la croce direzionale Skate ruoterà sopra l'avversario uccidendolo.



C+B (Calcio Ruotato)
Coglierà molti nemici impreparati ed è particolarmente efficiente se seguito da una mossa speciale.



A (Calcio Mulino)
Premendo il pulsante A Skate farà questa mossa di Break Dance che manderà al tappeto molti nemici.



Presa+B (Pugno in Testa)
Skate si aggrapperà al nemico tempestandogli la testa di pugni letali.

MAX



È il più lento del gruppo ma senza dubbio il più forte. Usa la sua forza fisica sbattendo qua e là gli avversari: nonostante il suo pessimo gusto nell'abbigliamento, ha alcune delle mosse più interessanti del gioco.



A (Pugno Ruotato)
Vicino ai nemici ruoterà i pugni chiusi insieme per farli volare via.



A+D (Carica Sonica)
Si lancerà sui nemici velocemente, distruggendoli senza pietà.





Presa+B (Spezza Schiena)
Una mossa perfettamente identica a quella di Blaze: solo il doppio più potente.



D+B (Calcio Spazzata)
Premete due volte la croce direzionale e poi B per spazzare e buttare a terra i nemici.

Un altro sequel per Mega Drive, un'altra versione migliorata dell'originale. *Streets of Rage II* vanta ben venti livelli di azione frenetica in una cartuccia spaziale da 16 Mbit. Ha tenuto impegnato lo staff di Game Power per poco, tanto ci basta, a noi esperti (bum!) per finire un gioco in tutti i suoi aspetti. Come molti picchiaduro a scorrimento, *Streets of Rage II* presenta il suo cast di personaggi decisi a fare a pezzi i nemici e a recuperare i compagni rapiti dai cattivoni. E ora, bando alle ciance, leggetevi la soluzione completa!

STREETS OF RAGE II

SEGA

Livello 1-1

È il primissimo livello di questo inferno che vedrà i vostri personaggi impegnati fino al midollo. Queste strade sono piene di mutanti tutti impegnati a cercare di rifarvi i lineamenti. Quindi testa bassa, su i pugni e avanti nella battaglia!

È difficile dire se questi mostri siano femmine o maschi! Il modo migliore per scoprirlo è prima picchiare e poi chiedere.

Distruggete questi cestini dei rifiuti per scoprire power-up con energia extra e altri bonus che vi daranno un po' di punti.

Se questo gentiluomo non viene verso di voi, attaccatelo per primi, senza indugiare, o vi ritroverete con le sue mani parcheggiate in faccia, nella polvere.

Questi coltelli possono essere usati per sventrare gli avversari o per essere lanciati. Per fare ciò basta premere il pulsante B e quindi il pulsante C.



Assicuratevi di non farvi chiudere in quest'angolo: gli scagnozzi che vi hanno accerchiato possiedono tutti dei coltelli.

Distruggete i tavoli e le sedie per scoprire bonus extra, compresi cibo, oro e qualche arma.

Questo gentile signore abbigliato in pelle e borchie e con un coltello in mano è il primo grosso nemico che dovrete affrontare. Vi attaccherà con l'inesauribile scorta di pugnali che si porta dietro.

Questo bar malfamato è un ricettacolo di malavitosi e malintenzionati che, guarda caso, ce l'hanno tutti con voi. Non indugiate e fateli fuori al più presto possibile.

Livello 1-2



Distruggete i bidoni della spazzatura per prendere un po' di energia extra. Vi servirà per buttare al tappeto questo bestione!

Questa timida donzella tenterà di farvi l'elettroshock con la sua frusta. Gettatela fra le braccia dei suoi cari amici, o su qualunque altro pezzo d'arredamento spigoloso a disposizione.

Ecco il primo guardiano di fine livello. Prima si nasconderà dietro i suoi scagnozzi, ma dopo un po' salterà fuori per cercare di applicare il suo metro di giustizia. Con un paio di mosse speciali e di proiezioni ve lo lascerete alle spalle.

Livello 1-3



La seconda sezione del livello vede i nostri eroi su un ponte sospeso sopra uno dei quartieri più malfamati della città. Oltre ai soliti nemici "pedoni" abbiamo anche i motociclisti che non vedono l'ora di parcheggiare sulla vostra schiena. Attenzione!

Gli stessi stupidotti che avete già affrontato diventano più tosti man mano che avanzate di livello, quindi non accontentatevi di una serie di colpi e portate a termine il vostro lavoro.

Livello 2-2



Queste botti contengono un po' di bonus, assicuratevi di raccogliergli tutti.

È l'ultima ondata di motociclisti prima di andare al livello successivo.

Usate dei calci volanti con il giusto tempismo per stampare l'impronta delle soles delle vostre scarpe sul cranio di questi motociclisti. Le moto si autodistruggono dopo un paio di secondi, quindi allontanatevi.

Distruggete queste casse per raccogliere bonus extra e affrontare meglio il duro combattimento.



Qui incontrerete un sottoguardiano molto tosto (maestro in molte arti marziali) che può, comunque, essere battuto con una buona combinazione di mosse.

Livello 2-3





Livello 2-3



Dopo aver ammazzato il tipo alla Van Damme sul camion, dovrete raggiungere l'estremità opposta del ponte. Il segreto per sopravvivere alle orde di nemici che vi stanno aspettando, è di aggredirli uno a uno man mano che compaiono. Altrimenti vi ritroverete ben presto circondati.

Distruggete le transenne dei lavori in corso per prendere i bonus.

Questo tarpano vi attaccherà dall'alto: usate dei calci volanti dati con un buon tempismo.

SOMMARIO

NOME: Streets of Rage II
TEMPO PER FINIRLO: 1 giorno
PUNTEGGIO MASSIMO: 450.000 punti
NUMERO DEI LIVELLI: 8
LIVELLO DI DIFFICOLTÀ: Facile
NUMERO DI BIRRE: 6
PACCHETTI DI SIGARETTE: 2
NEMICI UCCISI: 145.785

Questa sbarra di metallo potrebbe provocare non pochi danni sulla vostra schiena: impossessatevi e fate piazza pulita.

In questo livello tutti i teppisti potranno veder realizzato il proprio sogno di buttare giù dalle panchine a calci i barboni del parco. Anche se si tratta di un livello corto, dovrete affrontarlo con tecnica: i nemici sono tanti!

Livello 3-1



È il sogno di ogni bambino, prendere a martellate un coin-op... e ora potrete addirittura ficcarci dentro la testa dei bestioni. Tutti i coin-op sono "Bare Knuckle" (la versione americana di Streets of Rage).

L'entrata alla nave pirata è un livello particolarmente facile e breve da completare. Usate le vostre tecniche preferite per distruggere i nemici.

Livello 3-3



Il tipo col coltello vi correrà incontro cercando di sbudellarvi. Concentratevi su di lui.

Andate avanti, distruggete le macchine e non fatevi prendere dai sensi di colpa: guardate quanti bei bonus!

Livello 3-2



Questo punk con lo spolverino verde fosforescente è tutto ciò che vi divide dal prossimo livello.



Questa sorta di ninja folle vi salterà addosso. Uccidetelo come avete fatto con i suoi compari.



La sado-frusta torna ancora: è davvero un incontro elettrizzante. Colpitela a più non posso fino a lasciarla esangue per terra.

GAME GENIE

B39ABA60 - Partire dal livello 8
 AW7TAA7J - Vite infinite
 A71AADR - 6 continua

Un altro breve incontro con questi pezzenti armati. Ricordatevi che le proiezioni, non soltanto tirano via più energia, ma sono anche le mosse più adatte per i bestioni di fine livello.

Livello 3-4



Un videogioco nel videogioco, ecco cosa rappresenta questo strano livello. Dovrete attaccare tutte le ondate di nemici che sembrano sorgere dal terreno come zombie. Grandi onori ai curatori del gioco per gli effetti speciali di questo bel livello.

Livello 3-5



Vecchi nemici con vestiti firmati (forse Valentino?) Niente paura, dunque.

Distrugete le sfere bluastre per prendere dei bonus extra. Mettetevi in parata subito dopo o vi esploderanno in faccia.

Questo mostro in perfetto stile Blanka ha degli artigli che usa con grande maestria. Colpitelo con mosse speciali e proiezioni.



Queste strane decorazioni sul muro hanno una testa che vi colpirà ogni volta che ci passate davanti. Uccidetele saltando e calciando.

Colpite prima i punk in spolverino giallo: tenderanno di spazzarvi con una scivolata.

Il Ninja torna alla fine del livello con più energia di prima.

Livello 4-1



Il viaggio continua in un vecchio scenario, uno stadio sportivo. Dentro incontrerete un sacco di pazzoidi armati con tubi metallici (gli ultrà?). Riuscirete a vincere anche questo scontro?

Che bella notte per una passeggiata nel parco... Se il parco non fosse infestato da bestioni agli ordini di Mr. Big. Attaccateli subito, non appena appaiono sullo schermo.

Rompete le casse per raccogliere bonus extra.



Se pensavate che una punk con la frusta fosse abbastanza, come farete ad affrontarne due?

Questo bestione, presente anche nel primo capitolo, ha l'alito infuocato di sempre. Potrete, comunque, fargli fare un bel giro panoramico della vostra spalla con il pavimento come capolinea.

Livello 4-2



Questo livello vi lancerà contro molti nemici che cadranno dall'alto, progressivamente sempre più forti. Distrugeteli man mano che cadono per non rimanere circondati.



Rimanete all'estremità destra o sinistra per evitare di finirci sotto.

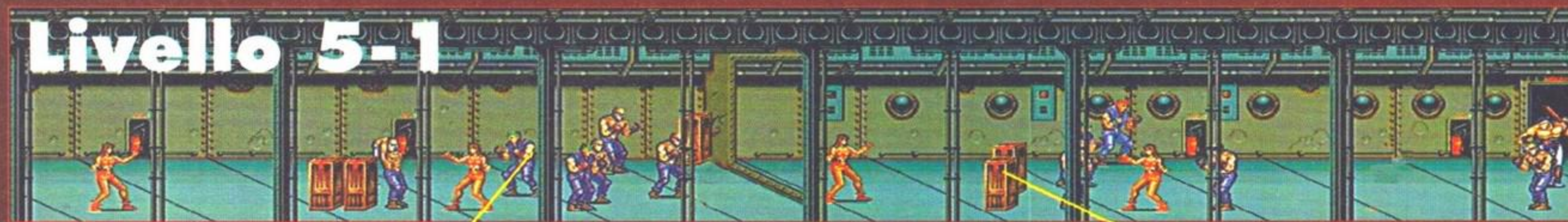


Queste casse contengono un pollo arrosto che vi ridarà un bel po' di energia: prendetelo prima di iniziare il combattimento.

O, no! Ficcate in un'arena con un mostro proprio davanti a voi! Non usate mosse speciali contro di lui, sono inutili! Andate, invece, di salto volante e vedrete che, con un po' di tempo, andrà giù senza protestare.

Livello 4-4





Livello 5-1

Dopo essere sopravvissuti ai massacratori dei livelli precedenti, i nostri eroi decidono di salire su una nave da crociera per farsi una bella vacanza. Le loro speranze, comunque, vengono presto fugate da alcune facce familiari...

I tarpani stanno attaccando davvero in massa: è consigliabile non lasciarli respirare e attaccare con invincibili combinazioni di mosse.

Distruggete le casse per prendere dei bonus extra.

Il kick boxer può essere facilmente battuto con una serie di proiezioni. Stategli addosso e non dategli il tempo di reagire.

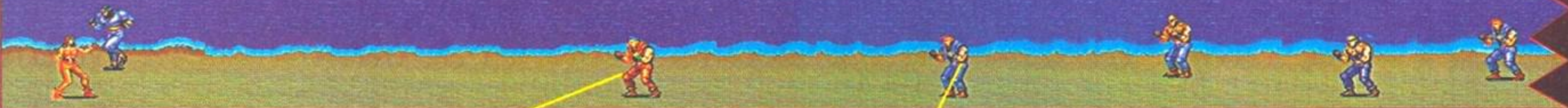
Piccolo ma cattivo: in questo livello dovrete tirare mazzate a più non posso. C'è anche un altro guardiano, quindi preparatevi al peggio.



Livello 5-2

L'eroe della situazione decide che la nave è troppo pericolosa e salta a terra, continuando il suo viaggio sulla spiaggia, ma, ahimé, anche qui verrà presto fermato dagli scagnozzi di Mr. Big.

Livello 6-1



Questi signorotti sono davvero tosti, quindi avvicinatevi con cautela. Le tecniche migliori sono le proiezioni e i calci volanti, usatele!

Oh, no! I bestioni in jeans e cresta punk! Stavolta saranno più tosti di prima, quindi attenzione!

Prima di arrivare al livello successivo vi ritroverete a dover affrontare un gruppo di kick boxer: curatevi di uno di loro per volta e tutto diventa più facile.

Livello 6-2

La rocciosa strada della gloria (esagera!) ci porta in un vecchio sentiero nella foresta costellato di sacchi di sabbia, filo spinato e gruppi di punk agguerriti. In questo livello ritroverete alcuni vecchi guardiani, quindi tenete a mente le tattiche usate precedentemente per buttarli al tappeto.

Distruggete i sacchi di sabbia per prendere i bonus extra che saranno sicuramente utili in questa parte finale del gioco.



Ebbene sì, il caro vecchio grassone è di nuovo tra noi: stavolta sfoggia uno splendido paio di pantaloni purpurei.



Usate i calci volanti per far cadere i motociclisti pazzi dai loro veicoli.

Altre brutte tipe con la frusta sadomaso: giù botte senza pietà.

"Soffio di Drago" è tornato, con l'alito più puzzolente che mai. Usate il bonus di energia dentro ai contenitori d'acciaio, se ne siete a corto.

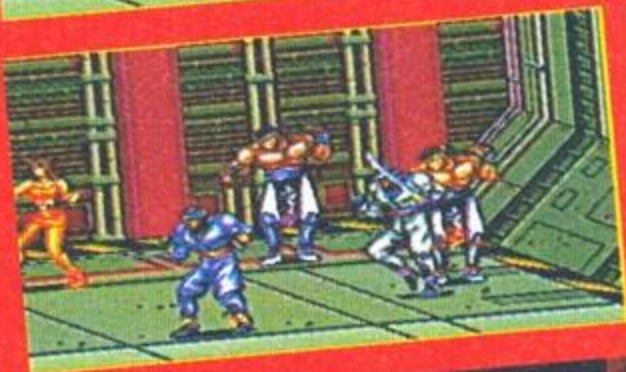
Il caro vecchio Blanka è tornato con gli artigli più affilati di prima. La vostra unica possibilità è cercare di arrivarci addosso e proiettarlo alla morte.

Ora siete nella zona di produzione della fabbrica di droga di Mr. Big. Questi simpaticoni sembrano essere più interessati a spaccarvi la testa che a lavorare, e dovrete aprirvi la strada tra pozzi e nastri trasportatori.

Livello 7-1



Livello 7-2

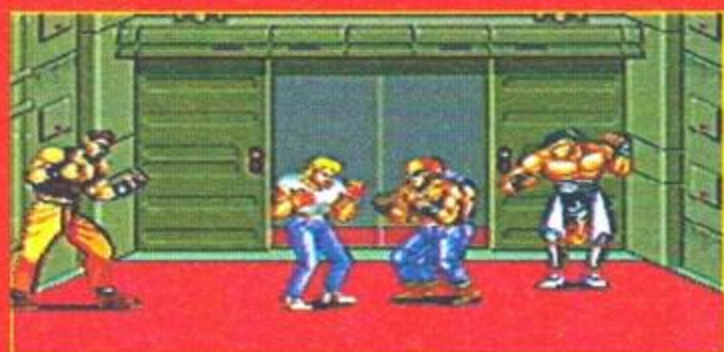


Dovrete superare un altro livello sull'ascensore e soltanto riflessi fulminei e una buona tattica potranno salvarvi. Se non avete queste caratteristiche vi consigliamo di svilupparle in fretta, prima che sia troppo tardi. Si tratta di un ultimo incontro con vecchie conoscenze che tentano di fermarvi prima di giungere da Mr. Big in persona. L'unico vero problema sono i tizi sul jetpack che vi attaccheranno dall'alto e che ci hanno dato già del filo da torcere in passato. In cima incontrerete due dei robot combattenti di Mr. Big, più forti di qualsiasi umano. Per distruggerli arrivateci vicini e proiettateli fino a mandarli in corto circuito.



La breve distanza che vi separa dall'entrata del palazzo di Mr. Big è piena di bestioni aggressivi: non soltanto robot, ma anche un grosso tipo che sembra uscito da un vecchio film di Chaplin.

Livello 8-2



Un'altra sequenza sull'ascensore. Le ondate di nemici sono più forti che mai. Più vi avvicinate a Mr. Big e più vi manda contro scagnozzi terribili per fermarvi. Oltre ai Blanka il problema principale è costituito dal grosso wrestler che pensavate di aver ucciso nell'arena. Il tipo è diventato rosso dalla rabbia ed è pronto per un secondo round. Che la Forza sia con voi!

Livello 8-1

Rompete il vaso per raccogliere dei bonus extra.



Molte mosse non servono affatto contro questo bestione: cercate di proiettarlo il più possibile.

Il Capo



Siete finalmente arrivati al cospetto di Mr. Big. Prima di incontrare lui in persona dovrete abbattere un po' di scagnozzi che non dovrebbero rappresentare un grosso problema. Poi Mr. Big vi lancerà contro il suo esperto di arti marziali e avrete bisogno di ogni singola stilla di energia e di velocità per vincere. Il metodo migliore è tenersi vicini e tempestarlo di calci.



Tocca, quindi, a Big, che vi sparerà addosso dai limiti dello schermo con una mitragliatrice: stategli costantemente addosso e continuate a proiettarlo.



Niente di serio di cui preoccuparsi, la cara vecchia donna-frusta e qualche punk da proiettare in giro per la stanza.



Ora che Mr. Big è caduto, il mondo è sicuramente un posto più sicuro in cui vivere. Voi e i vostri alleati potete tornare a casa con la consapevolezza di aver salvato il mondo. Complimenti!

CASTLEVANIA 2

Vite Extra

Non distruggete la prima candela nel primo stage, ma colpite con la frusta tutte quelle che seguono e l'undicesima vi regalerà una vita extra.

Livello Bonus

Nel primo livello, salite su una delle ultime corde anche se vedete il soffitto alla fine di essa - vi ritroverete in una stanza bonus.



JOE & MAC

Crediti Extra

Per avere fino a 9 crediti in più, premete rapidamente il tasto X nella schermata dei testi. Per ogni 10 volte che premete il tasto avrete un credito extra. Tuttavia, se la schermata dei testi svanisce, il numero dei crediti ritornerà al laconico 4 iniziale. Tutto quello che dovete fare adesso è rientrare nel livello e avere la vita. Ripetete il procedimento per tutte le vite che riuscite ad avere.



ADVENTURE ISLAND

Selezione dell'isola

Per iniziare da qualsiasi isola, premete questi tasti nella schermata iniziale: Destra, Sinistra, Destra, Sinistra, A, B, A, B.



WING COMMANDER



Opzioni segrete

Andate nella schermata delle opzioni e scegliete le opzioni start e continua. In questa schermata premete, B, A, B, Y, B, Y, L, A, R, A e Start. Apparirà uno schermo segreto che vi permetterà di scegliere la vostra serie di missioni, diventare invincibili e usare i sound test!

COOL SPOT



Tempo infinito e energia infinita

Mettete il gioco in pausa e premete A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C e quindi togliete la pausa. Avrete ora energia infinita, vite infinite, tempo illimitato e avrete l'opportunità di schippare al livello successivo.



FATAL FURY



Quando perdete e nel gioco appare la schermata del "continua", tenete premuta la croce direzionale verso l'alto e premete A, B e C, simultaneamente.

Ora lasciate i bottoni e premeteli di nuovo uno alla volta. I vostri crediti cresceranno ogni volta che farete questa operazione.



CHUCK ROCK

Password

Secondo livello: GJFKFN

Terzo livello: PDPKKN

Quarto livello: JWNTXF

Quinto livello: TSFVNP



CHUCK ROCK

Password

Secondo livello: 7G09M

Terzo livello: NN6E3

Quarto livello: 84AKC



OUT RUN



Tempo Infinito

Tenete premuto in diagonale a sinistra, 1, 2 e Start, quindi iniziate a giocare.

Invicibilità

Settate il cursore su un giocatore, tenete premuto a sinistra, e i tasti 1 e 2. Quindi premete Start.