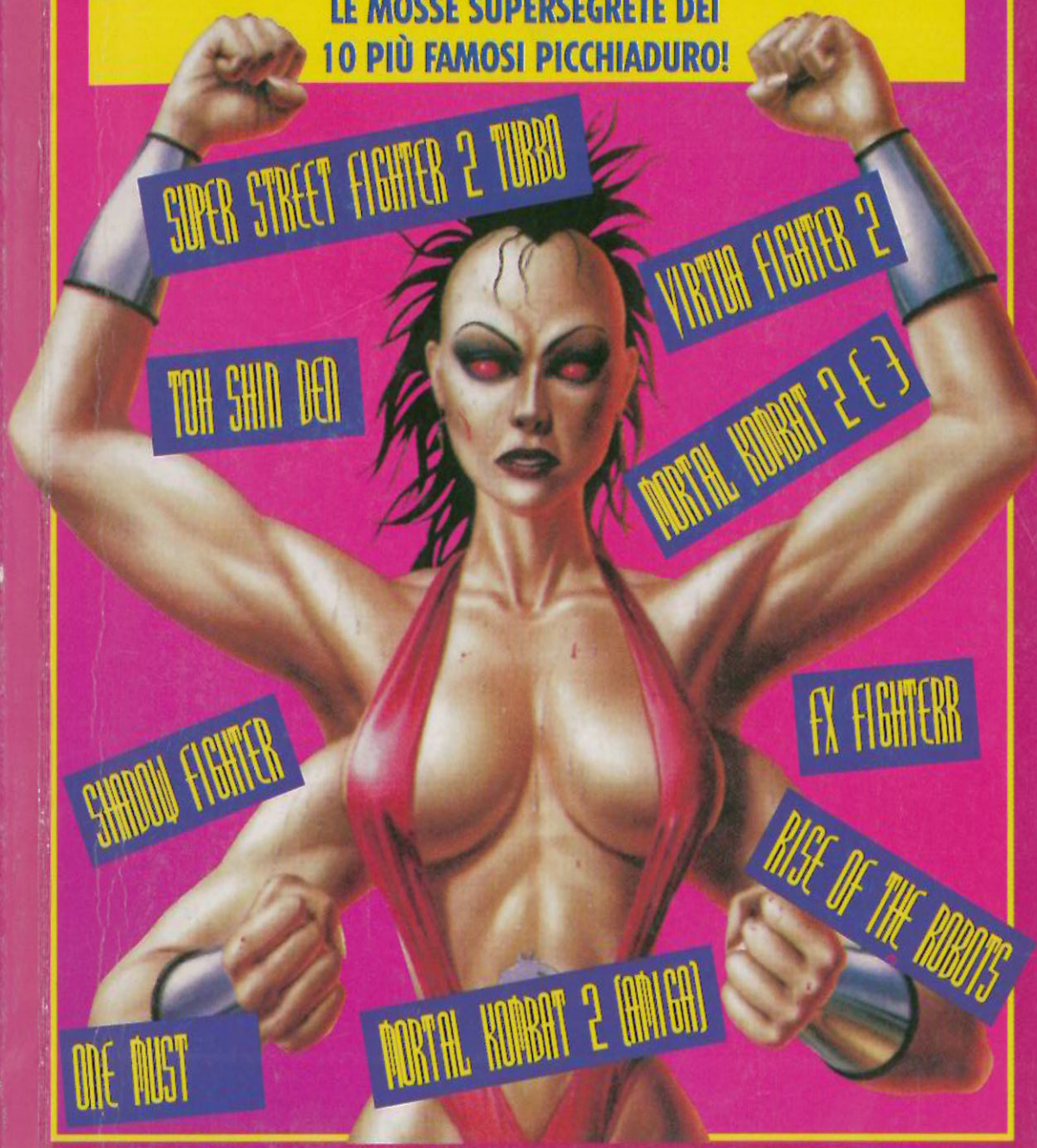
PRONTI A MORIRE

LE MOSSE SUPERSEGRETE DEI 10 PIÙ FAMOSI PICCHIADURO!



ALZATE la guardia, sta per iniziare uno dei più mortali tornei di arti marziali che abbiate mai visto.
In questo esplosivo manuale abbiamo racchiuso le mosse di dieci famosissimi picchiaduro tra cui: FX Fighter, Super Street Fighter 2 turbo e, in esclusiva planetaria, Mortal Kombat , che sarà in vendita solo a Natale nella versione PC.
E poi, inoltre, una marea di gabole per uscire comunque vincitori da questa pericolosissima sfida.
Banzai!!!

FX FIGHTER

MAGNON

Spezza schiena:
I+C (da vicino)
Gomitata alta:
G+P
Pugno a vortice:
I (con leggera pressione), A+P
Tuffo mortale:
Dxb+P (da vicino chinati)
Attacco di lava:
I (con leggera pressione), A+C
Ginocchiata:
A+C
Gomitata reale:
A+P
Doppio calcio:
A (con leggera pressione), A (con leggera pressione)+C
Uppercut doppio:
A (con leggera pressione), A (con leggera pressione)+P
Calcio frontale:
Dxb+C
Calcio Fulminante:
Sxb+C
Pugno doppio:
S+P
Sollevamento:
Dxb+P (da chinati)
Gomitata + Ginocchiata:
A+P, A+C
Pugno e Calcio:
P (con leggera pressione), C

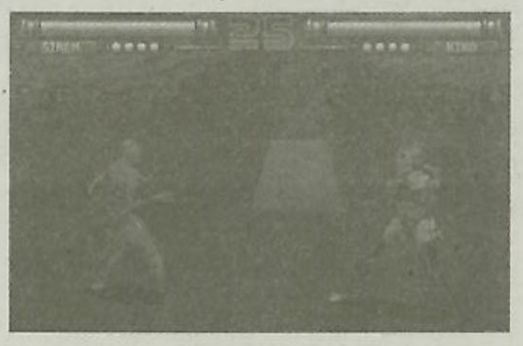
A: avanti
I: indietro
S: su
G: giù
Dxb: Diagonale bassa destra
Dxa: Diagonale alta destra
Sxb: Diagonale bassa sinistra
Sxa: Diagonale alta sinistra
P: Pugno
C: Calcio



KIKO



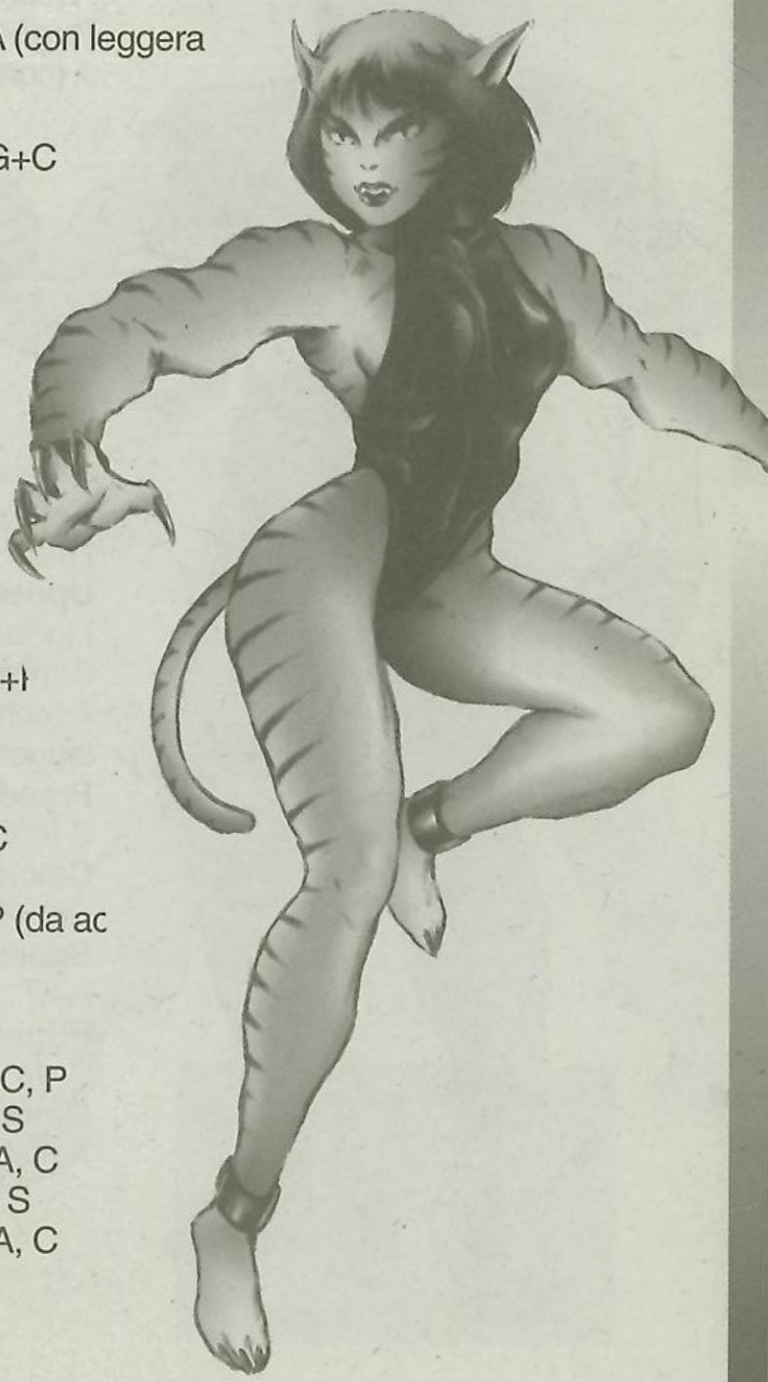
Ginocchiata:
A+C
Doppio calcio volante:
I (con leggera pressione), A (con leggera pressione), C
Calcio frontale:
A (con leggera pressione), C
Calcio alto:
C (con leggera pressione), C
Ginocchiata con capriola:
Sxb+P
Stella Ninja:
I (con leggera pressione), A (con leggera pressione), P
Calcio frantumante:
Dxb+C
Calcio rotante:
I+C
Spazzata:
Sxb+C
Pugno doppio:
A+P
Ginocchiata doppia:
A (con leggera pressione), A (con leggera pressione), P (da vicino)
Calcio Rovesciato:
G+C
Doppio Calcio:
A (con leggera pressione), A (con leggera pressione), C





SHEBA

Capriola d'attacco:
I+C
Calcio volante rovesciato:
I (con leggera pressione), A+C
Capriola mortale:
A (con leggera pressione), A (con leggera pressione), C
Spazzata:
A (con leggera pressione), G+C
Attacco volante:
A+C (da accucciati)
Doppio calcio:
A (con leggera pressione), I+C (da accucciato)
Ginocchiata:
A+C
Colpo d'artiglio:
A+P
Artiglio mortale:
I (con leggera pressione), P
Doppio uppercut:
A (con leggera pressione) G+I
Pugno basso:
G+P
Calcio rotante:
S (con leggera pressione), C
Artigliata d'acciaio:
P (con leggera pressione), P (da ac
Attacco con artigli:
A+P (da accucciato)
Calcio+ artigliata:
A (con leggera pressione) I+C, P
Calcio rotante + artigliata: S (con leggera pressione), C, A, C
Calcio volante + spazzata: S (con leggera pressione), C, A, C
Calcio volante e atrigliata:
A+P, C



JAKE

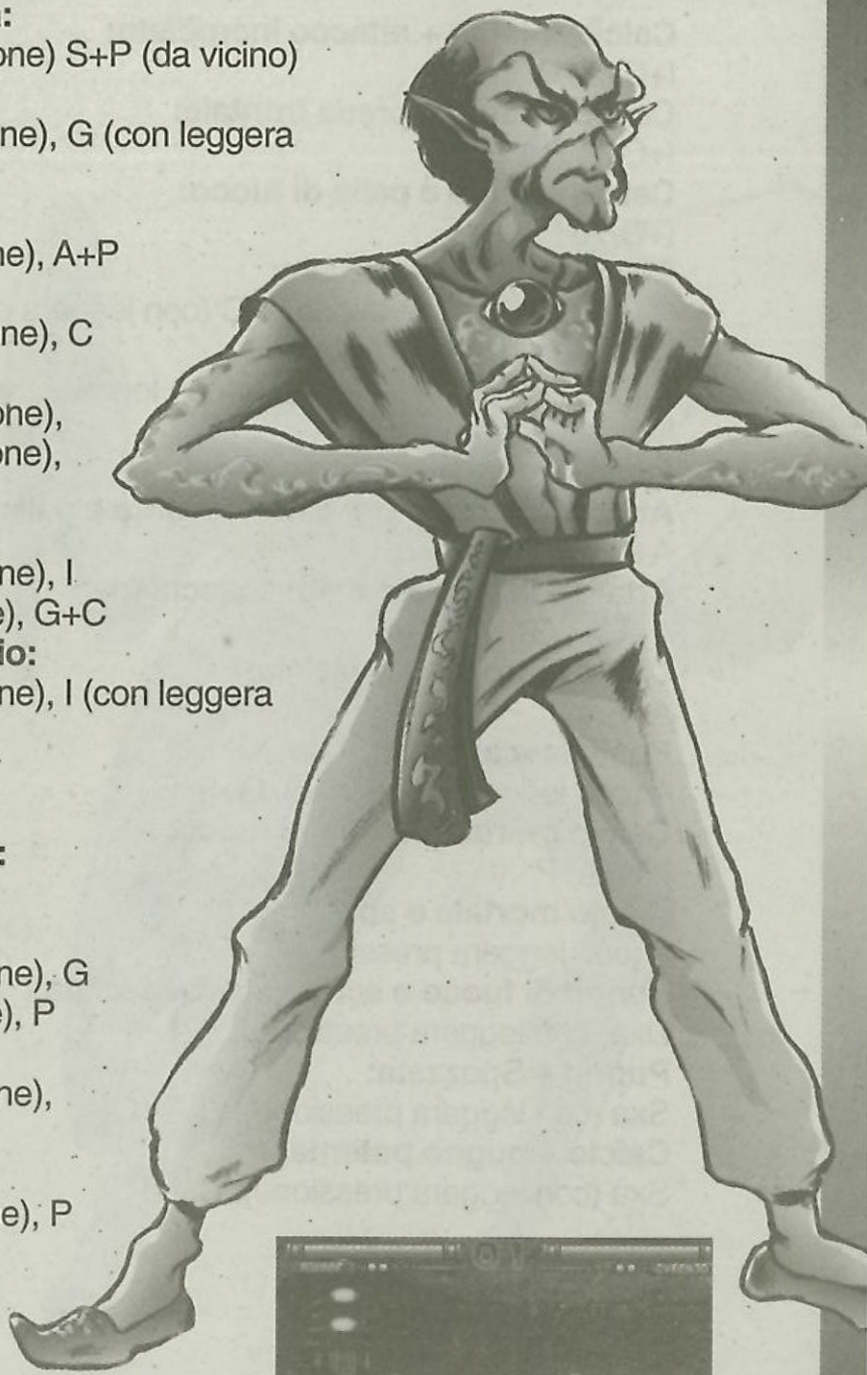


Doppio pugno:
A (con leggera pressione) I (con leggera pressione) P
Testata:
A (con leggera pressione) A+P
Pugno alto:
A (con leggera pressione), A (con leggera pressione), P (da vicino)
Capriola devastante:
I (con leggera pressione), P
Uppercut:
I (con leggera pressione), A+P
Schienata con sollevamento:
A (con leggera pressione), G (con leggera pressione), I+G
Presa alle orecchie:
S (con leggera pressione) P
Calcio medio:
Dxb+C
Spallata:
A+P
Pugno devastante:
G+P
Ginocchiata:
A (con leggera pressione), G+P



ASHRAF

Schienata rovesciata:
A (con leggera pressione) S+P (da vicino)
Spaccaschiena:
A (con leggera pressione), G (con leggera pressione), Sxb+P
Palla di fuoco:
I (con leggera pressione), A+P
Calcio rotante:
S (con leggera pressione), C
Spinta frontale:
A (con leggera pressione), G (con leggera pressione), A+P
Doppio calcio:
A (con leggera pressione), I (con leggera pressione), G+C
Doppio pugno + calcio:
A (con leggera pressione), I (con leggera pressione), P
Attacco incrociato:
A+P
Colpo a mano aperta:
G+P
Gomitata:
A (con leggera pressione), G (con leggera pressione), P
Calcio mortale:
A (con leggera pressione), I+C
Uppercut:
I (con leggera pressione), P
Calcio medio:
Dxb+C
Calcio rapido:
Sxb+C
Spallata + uppercut:
A (con leggera pressione), G+P, Dxb+P





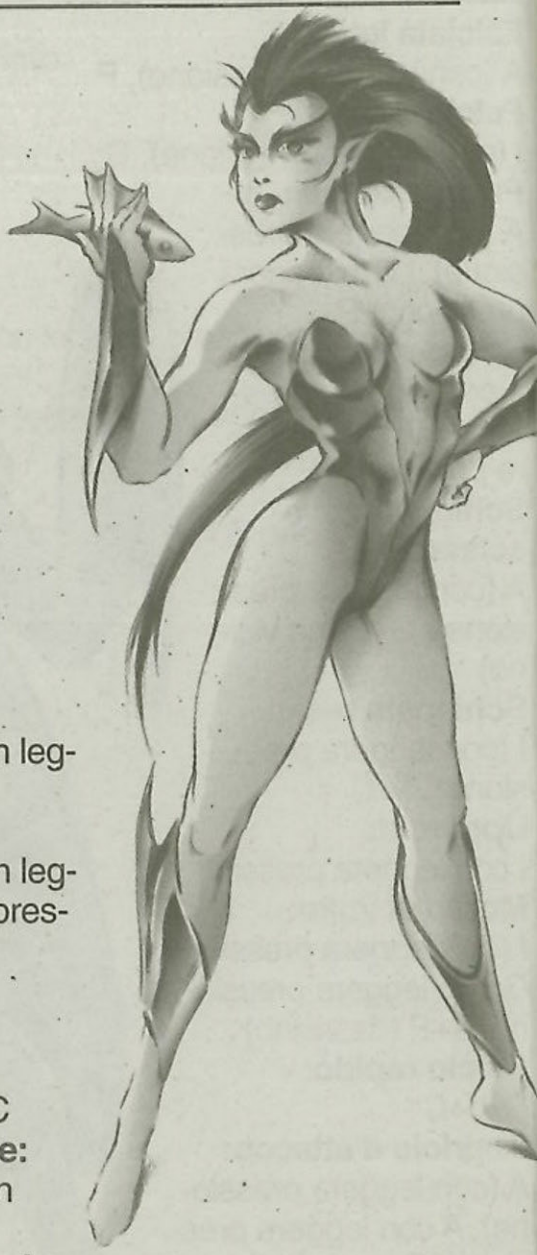
Calcio rotante + attacco incrociato:
I+C, A+P
Calcio rotante + presa frontale:
I+C, P, P
Calcio rotante e palla di fuoco:
I+C, A, P
Calcio rotante + spallata:
S (con leggera pressione) + C (con leggera pressione), G+P, P
Calcio rotante e frontale:
S (con leggera pressione)+ I (con leggera pressione), Sxb+C
Uppercut combo:
I (con leggera pressione), P, A+P
Attacco incrociato + calcio rotante e palla di fuoco:
A+P, S+C, A+P
Attacco incrociato e spaccaschiena:
A+P, P, G
Colpo incrociato speciale:
A+P
Spallata+calcio frontale:
A (con leggera pressione), G+P, G+P
Calcio mortale + palla di fuoco:
I+C, A+P
Calcio mortale e spallata:
A (con leggera pressione), I+C, P
Pungo di fuoco e schienata rovesciata:
Dxa (con leggera pressione), P+I
Pugno + Spazzata:
Sxa (con leggera pressione), P, G+C
Calcio + pugno potente:
Sxa (con leggera pressione), C, I+P

VENAM

Falciata letale:
A (con leggera pressione), P
Falciata bassa:
I (con leggera pressione), C
Pugno rotante:
A (con leggera pressione), I con leggera pressione, P
Sputo velenoso:
I (con leggera pressione), A con leggera pressione, P
Schienata rovesciata:
A (con leggera pressione), G+P (da vicino)
Schienata reale:
I (con leggera pressione), A+C
Uppercut:
I con leggera pressione, P
Morso al volto:
I (con leggera pressione), G con leggera pressione, A+P (da vicino)
Calcio rapido:
Dxb+C
Capriola d'attacco:
A (con leggera pressione), A con leggera pressione, G



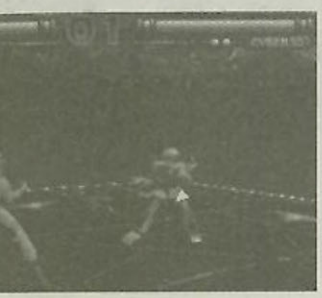
SIREN



Calcio rotante:
Sxa (con leggera pressione)+C
Calcio rovesciato:
A (con leggera pressione), A con leggera pressione, C
Presa levitante:
S+P (da vicino)
Schienata rovesciata:
Sxb+P
Spazzata:
Dxb+C (previo corsa)
Calcio medio:
Dxb+C
Ginocchiata:
A+C
Calcio posteriore:
I+C
Pugno triplo:
P (con leggera pressione), P con leggera pressione, P
Pugno triplo e calcio rotante:
P (con leggera pressione), P con leggera pressione, P (con leggera pressione), C
Calcio e pugno:
P (con leggera pressione), C
Calcio frontale e pugno:
P con leggera pressione, Dxb+C
Pugno doppio e calcio frontale:
P (con leggera pressione), P con leggera pressione, Dxb+C
Calcio rovesciato+Pugno doppio:
P (con leggera pressione), P con leggera pressione, B+C
Triplo pugno e uppercut:
Dxb+P, P (con leggera pressione), P con leggera pressione, P c con lieve pressione) (da accucciati)
Uppercut, pugno triplo e calcio:
Dxb+P, P (con leggera pressione), P con leggera pressione, P (con leggera pressione), C (da accucciati)

CYBEN 30

Pugno in tuffo:
I (con leggera pressione), A+P
Scarica elettrica:
A+P (da vicino)
Calcio rovesciato:
I+C
Pugno ad elica:
G+P
Braccia vorticanti:
A (con leggera pressione), A+P
Spaccaschiena:
S+P (da vicino)
Calcio medio:
Dxb+C
Calcio rotante:
G+C
Calcio alto:
A+C
Spazzata:
G (con leggera pressione), Sxb+C
Calcio doppio:
a (con leggera pressione), A



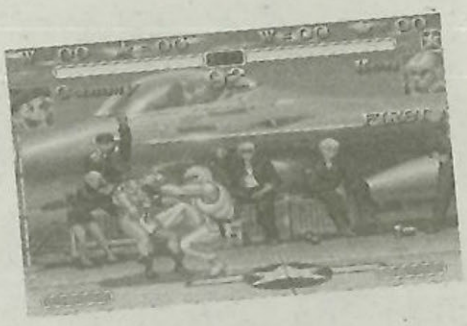
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

RYU
Fireball:
G, A-G, A + PV
Red Fireball:
I, I-G, G, A-G, A+P
Hurricane Kick:
G, I-G, I+CD
Dragon Punch:
A, G, A-G, A+PD
Super Combo:
G, A-G, A, G, A-G, A+P

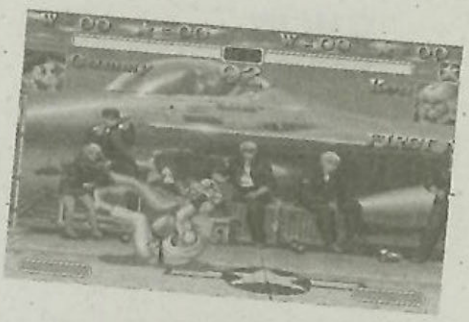
A= avanti
I= indietro
S= su
G= Giù
C2S= carica per due secondi
PD= Pugno a distanza
CD= Calcio a distanza
PV= Pugno veloce
CV= Calcio veloce
CA= Calcio in alto

KEN
Fireball:
G, A-G, A + PV
Hurricane Kick:
G, I-G, I+CD
Dragon Punch:
A, G, A-G, A+PD
Super Combo:
G, A-G, A, G, A-G, A+P

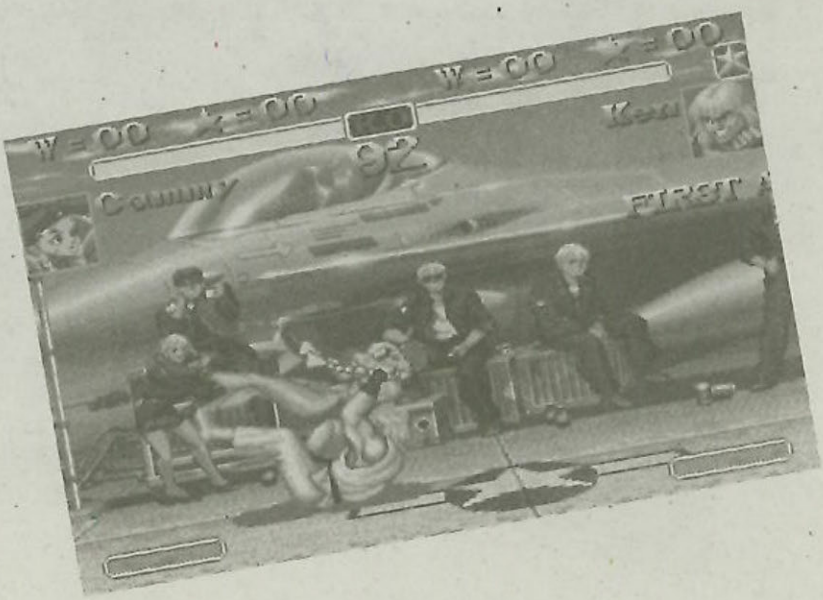




CHUN LI
Jumping Lightning Kick:
G, CS2, S+CA
Spinning Bird Kick:
I, CS2, A+CD
Fireball:
I, CS2, A+PV
Lightning Leg:
Pulsante Calcio premuto velocemente
Super Combo:
I, CS2, A, I, A+C

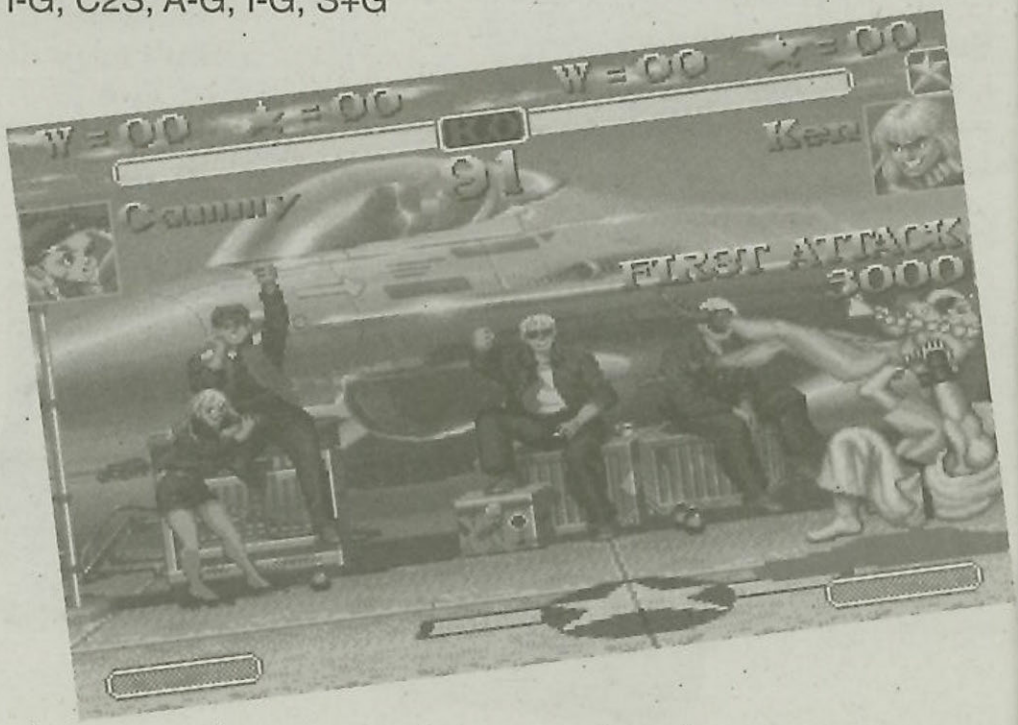


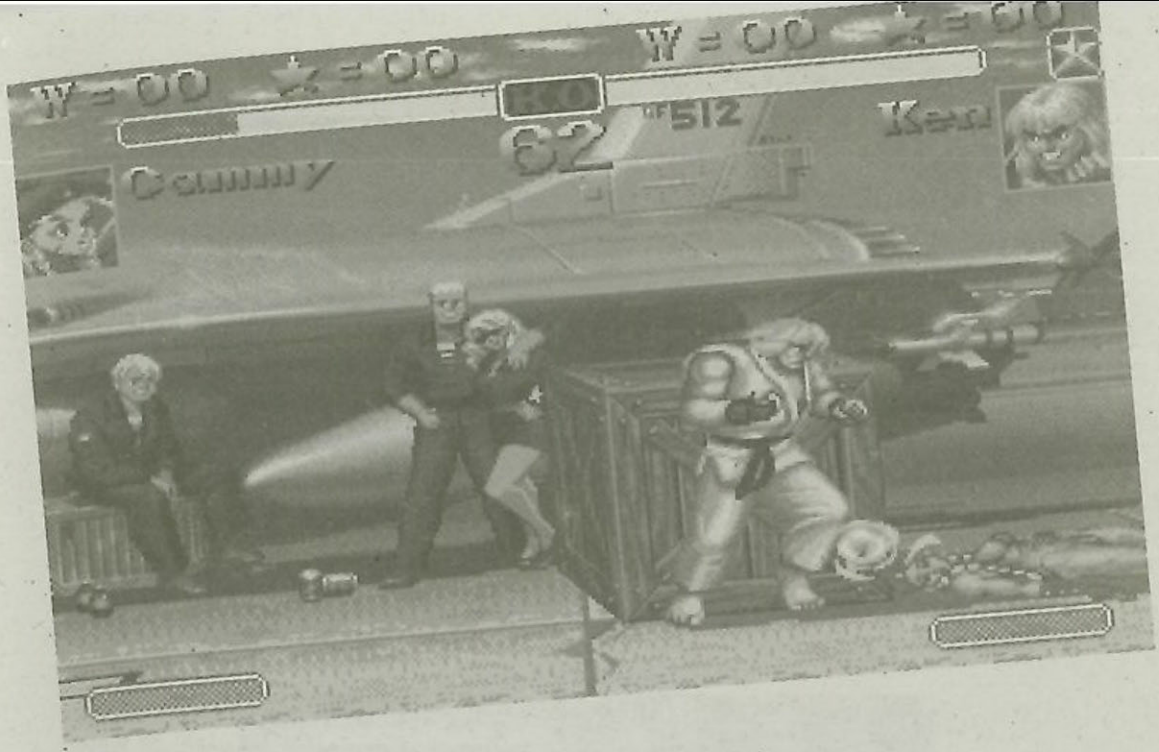
HONDA
Sumo Torpedo:
I, CS2, A+PD
Sumo Butt Crush:
G, CS2, S+CA
Hundred Hand Slap:
Pulsante Pugno premuto velocemente
Uchio Throw:
G, I-G, I + P
Super Combo:
I, C2S, A, I, A+P



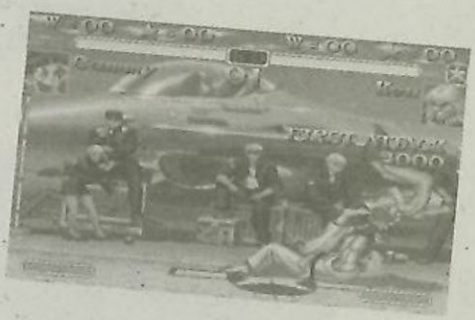
BLANKA
Horizontal Ball Attack:
I, CS2, A+PV
Vertical Ball Attack:
G, CS2, S+CA
Flip Back Roll:
I, CS2, I+CD
Electricity Attack:
Pulsante Pugno premuto velocemente
Hop:
A+ 3 calci
Super Combo:
I, C2S, A, I, A+P

GULIE
Sonic Boom:
CS2, A+PV
Flash Razor Kick:
G, CS2, S+CA
Super Combo:
I-G, C2S, A-G, I-G, S+G

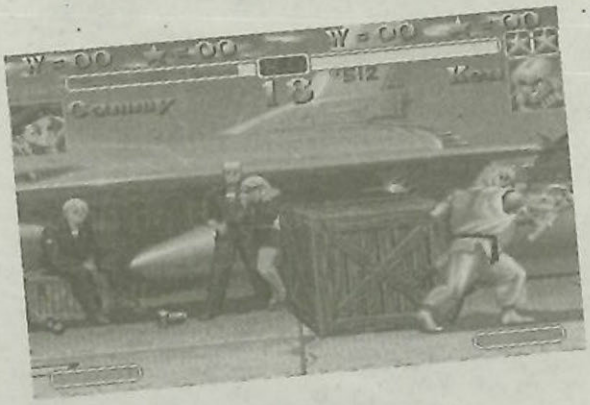




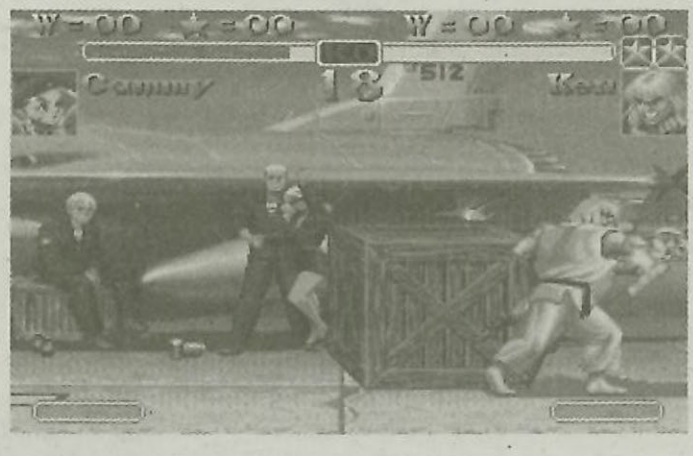
BALROG
Dashing Punch:
I, CS2, A+PV
Dashing Uppercut:
I, CS2, I+CD
Turn Around Punch:
3 volte il pulsante pugno o calcio e rilasciare
Buffalo Haedbutt:
G, C2S, S+P
Super combo:
I, C2S, A, I, A +P-C



ZANGIEF
Spinning Pile Driver:
I, I-G, G, A-G, A, I + un pulsante dei pugni
Spinning Spinning Lariat:
Premere contemporaneamente i tre pulsanti dei pugni.
Super Spinning Lariat:
Premere contemporaneamente i tre pulsanti dei calci.
Super combo:
Fare due giri con il joypad-joystick+P



DHALSIM
Yoga Fireball:
G, A-G, A+P
Yoga Flame:
I, I-G, G, A-G, A+P
Foot Drill:
G + Calcio
Head Spear:
G + Pugno
Teleportation:
A, G, I-G+ tutti P-C
Super Combo:
I, I-G, G, A-G, A, I, I-G, G, A-G, A+P



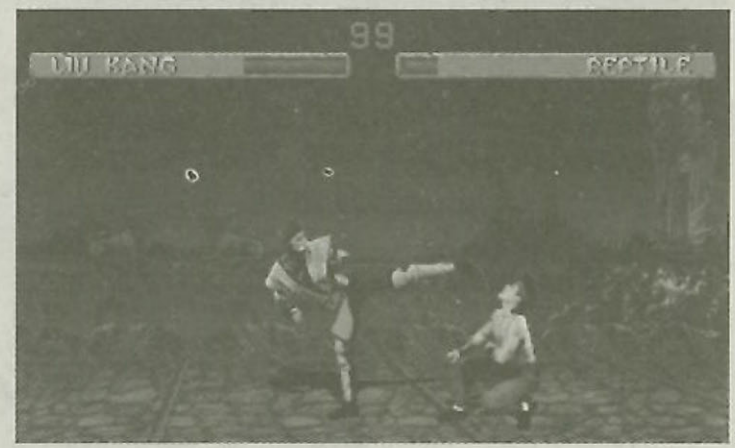
VEGA
Tumbling Claw:
I, C2S, A+PD
Backflip:
Premere contemporaneamente i tre pulsanti dei pugni
Wall Jump:
G, C2S, I/S + CA
Screaming Eagle:
Saltate sul muro e usate P in aria
Air Drop:
Saltate sul muro e usate P in aria (vicino all'avversario)
Super combo:
I-G, C2S, A-G, I-G, S+C

MORTAL KOMBAT 2

PER PC

LIU KANG
1: da vicino:
A G I I HK
2: da due passi tenendo B(G A S I G)
Pit&Spike:
G I A A LK
Friendship:
A A I I I LK
Babality:
G G A I LK

KUNG LAO
1: da un passo B A A A LK
2: dall'altra parte dello schermo tenendo LP(I A) e mollare LP
Pit&Spike:
A A A LP
Fiendship:
I I I G HK
Babality:
I I A A HK



JOHNNY CAGE
1: da attaccato G G A A LP
2: da attaccato A A G S (per le 3 teste, poco prima che Cage colpisca premere insieme G+LP+LK+B)
Pit&Spike:
G G G HK
Friendship:
G G G HK
Babality:
I I I HK

REPTILE
1: distanza media I I G PB
2: da invisibile e attaccato A A G HK
Pit&Spike:
G G A A B
Friendship:
I I G LK
Babality:
G I I LK



SUB ZERO
1: da 2 passi fare "ghiaccio permanente" (per chi non lo sa A A G HK) avvicinarsi e da molto vicino A G A A HP
2: dall'altro lato dello schermo tenendo LP(I I G A) e mollare LP
Pit&Spike:
A G A A HP
Friendship:
I I G HK
Babality:
G I I HK



SHANG TSUNG
1: da 2 passi tenere HK per 3 secondi
2: da attaccato tenendo B(S G S)LK
Friendship:
I I G A HK
Babality:
I A G HK
Kintaro Morph Fatality:
tenere LP per tutto il secondo round, al FINISH HIM/ER avvicinarsi, allontanarsi di un passo e mollare LP

KITANA
1: da attaccato B B B HK
2: da attaccato tenendo LK(A A G A)
Pit&Spike:
A G A HK
Friendship:
G G G S LK
Babality:
G G G LK



JAX
1: da 1 passo B B B B LP
2: da 2 passi tenere LP; avvicinarsi e da attaccato fare A A A mollare LP
Pit&Spike:
tenendo B(G G S)LK
Friendship:
tenendo B(G G S S) LK
Babality:
tenendo B(S G S G)LK



MILEENA
1: tenere HK avvicinarsi e mollare HK
2: da attaccato A I A LP
Pit&Spike:
A G A LK
Friendship:
G G G S HK
Babality:
G G G HK

BARAKA
1: da attaccato I A G A LP
2: da attaccato tenendo B(I I I I)LP
Pit&Spike:
A A G HK
Friendship:
tenendo B(S S A A)HK
Babality:
A A A HK

SCORPION
1: a 3 passi di distanza tenendo B(S S)HP
2: da attaccato tenendo HP(G A A A) mollare HP
Pit&Spike:
G G A A B
Friendship:
I I G HK
Babality:
G I I HK

RAYDEN
1: tenere HP per ben 8 secondi
2: tenere LK per 3 secondi, e da attaccato premere ripetutamente LK+B, non smettere finché non scoppia
Pit&Spike:
tenendo b(S S S) HP
Friendship:
G I A HK
Babality:
G G S+HK

SCHERMI SPECIALI:

Jade: nello schermo prima del "?" usare solo i calci nel primo round e fare il **FLAWESS** sempre nel primo round.
Noob Saibot: dopo 25 vittorie consecutive (50 pallini MKII) fare il FLAWESS VICTORY.
Smoke: continuare a fare uppercut e quando esce il programmatore premere insieme G+tasto F1.

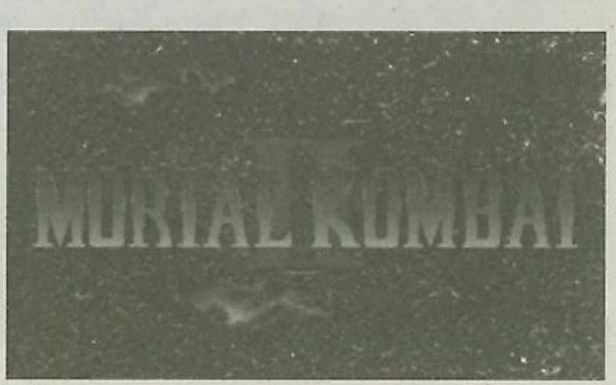
N.B. : Friendship e Babality si eseguono a qualsiasi distanza, mentre le Pit&Spike si fanno tutte da attaccato.

MORTAL KOMBAT 2

PER AMIGA

LIU KANG
Il tristano per eccellenza, già vincitore di MK.
Dragon:
GIU'- A - I - I - C. Da vicino e molto rapidamente.
Calcio circolare:
Premuto, A - SU - I - GIU'. Colpo molto potente, da lanciare rilassati, da molto vicino.
Babality:
GIU' - GIU' - A - I - C. Trasformazione in baby.
Friendship:
A - I - I - I. Passo di danza.

REPTILE
Allo scoperto il perfido rettile, un vero e proprio crotalo; insidioso e infido.
Il " colpo del camaleonte":
I - I - GIU' - C. Da una distanza media.
Omicidio invisibile:
Premuto, SU - SU, rilasciare restando vicino, nel corso del combattimento o in concatenazione con i movimenti successivi, poi A - A - A - C.
Friendship:
I - I - A - C. Bambola.
Babality:
GIU' - I - I - C. Baby



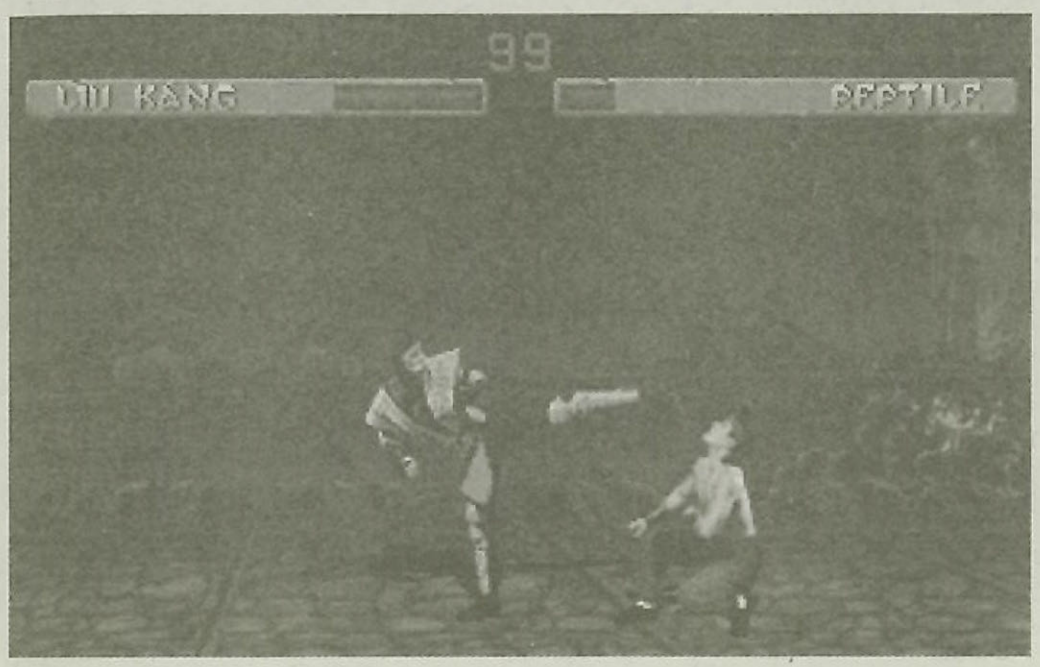
RAYDEN
Un tanghero:
il dominatore dei fulmini.
Shock elettrico:
Premuto 3 secondi rilasciare e aspettare che l'avversario sia elettrizzato; premuto più volte.
Esplosione con uppercut:
premuto 8 secondi, e rilasciare; il movimento dovrà essere eseguito da vicino e il più rapidamente possibile per avere abbastanza tempo prima della fine della fatality.
Babality:
GIU' - GIU' - SU - C. Trasformazione in gnomo.
Friendship:
GIU' - I - A - C. A distanza, per lasciare spazio a Rayden Jr.

JONNY CAGE
Un lottatore da Holliwood... del resto pure R. Reagan...
Torso strappato:
GIU' - GIU' - A - A - C. Da vicino.
Decapitazione:
A - A - GIU' - SU. Da vicino.
Friendship:
GIU' - GIU' - GIU' - C. Una foto con dedica.
Babality:
I - I - I - C... Trasformazione in baby con occhiali neri.

SUB ZERO
Un incapace.
Granatina:
A - A - GIU' - C. Tenendosi a distanza, + A - GIU' - A - A - C.
Super:
Premuto, I - I - GIU' - C, rilasciare - all'altro limite dello schermo.
Friendship:
I - I - GIU' - C. Bambola.
Babality:
GIU' - I - I - C. Baby.

SHANG TSUNG
Un vecchio volpone subdolo e pericoloso, in grado di tramutarsi in altri combattenti.
Aspirazione d'energia:
SU - GIU' - SU - C. Da vicino.
Squartamento:
Da qualunque distanza. Premuto, A - I - I - I - C.
Friendship:
I - I - GIU' - A - C.
Babality:
I - A - GIU' - C.

SCORPION
Personaggio da brividi.
Soffio di morte 1:
Premuto, SU - SU - rilasciare. Da qualunque distanza.
Soffio di morte 2:
Premuto, I - I - SU - SU; rilasciare. Da vicino.
Friendship:
I - I - GIU' - C. Bambola.
Babality:
GIU' - I - I - C. Baby.



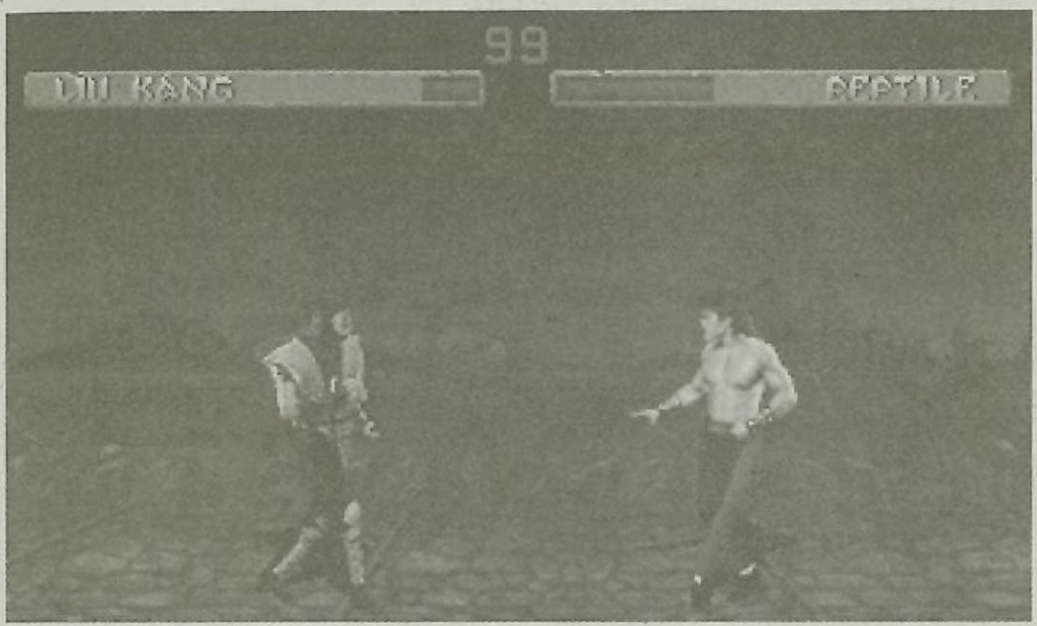
MILEENA
La sorella di Kitana; maestra del Sai.
Massacro di Sai:
A - I - A - C. Da vicino.
Massacro di ossa:
Premuto per 2-3 secondi, rilasciare. Da vicino.
Friendship:
GIU' - GIU' - GIU' - SU - C. Un fiore?
Babality:
GIU' - GIU' - GIU' - C.

BARAKA
Dimmi o prode Baraka; con quale babality flagellerai il tuo forte avversario?
Decapitazione:
Premuto, I - I - I, rilasciare. Da vicino.
Sventramento:
I - A - GIU' - A - C. Da vicino.
Friendship:
Premuto, SU - A - A, rilasciare: offre il suo flacone di profumo.
Babality:
A - A - A - C. Mini Baraka.

KITANA
Maestra dei ventagli. E gemellina di Mileena.
Bacio bavoso:
Premuto, A - A - GIU' - A, rilasciare. Da molto vicino.
Il malcapitato, incomincia a gonfiarsi sino all'esplosione.
Decapitazione:
Premuto per tre volte di seguito; molto velocemente. Da vicino.
Friendship:
GIU' - GIU' - GIU' - SU - C. Gli ultimi due quasi contemporaneamente:
offre un gelato.
Babality:
GIU' - GIU' - GIU' - C. Trasformazione in uno sgorbietto.

YAX
Un energumeno
Schiac ciamento del cranio:
Premuto, A - A - A - rilasciare. Da vicino.
Sradicamento del braccio:
NP
Friendship:
I - I - A - A - C.
Piccoli ritagli di carta.
Babality: I - A - I - A - C. Baby.

KUNG LAO
EL SOMBRERO.
Evisceramento:
A - A - A - I - C. Da qualunque distanza.
Decapitazione con il cappello:
due secondi, rilasciare e Su, al momento giusto; all'altro limite dello schermo.
Friendship:
I - I - I - GIU' - C. Un coniglio che esce dal cappello.
Babality:
I - I - A - A - C. Baby seduto.

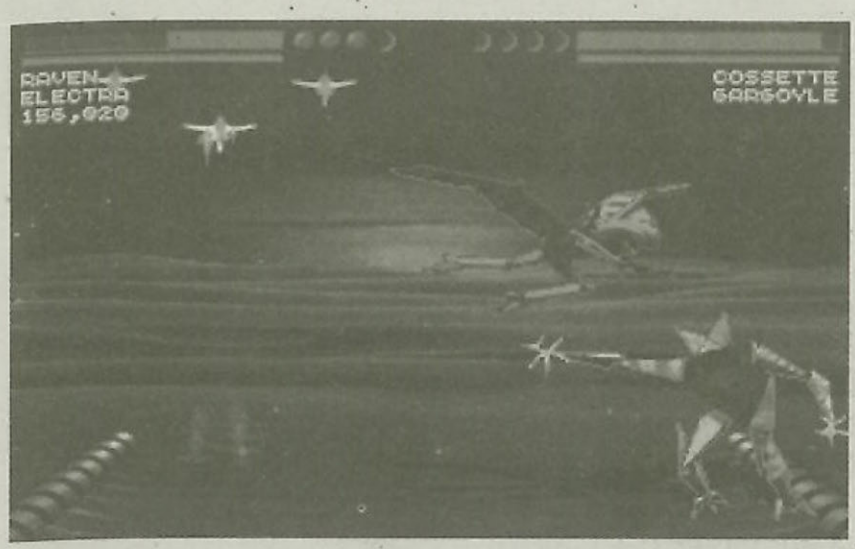


ONE MUST FALL

JAGUAR:
JAGUAR LEAP Giù, avanti + Pugno
SHADOW LEAP Indietro, giù, avanti + Pugno
CONCUSSION CANNON Giù, indietro + Pugno
OVERHEAD THROW Salite sull'avversario, Giù + Pugno
SCRAP Giù, giù, su + Pugno
DESTRUCTION Giù, giù, su + Calcio

THORN
SPIKE-CHARGE Avanti, avanti + Pugno
OFF-WALL ATTAK Saltate sul muro poi giù, avanti + Calcio
SPEED KICK Giù, avanti + Calcio
SHADOW KICK Indietro, Giù, Avanti + Calcio
SCRAP indietro, indietro, avanti + Pugno
DESTRUCTION Su, giù, pugno





SHADOW
SHADOW PUNCH Giù, indietro + Pugno
SHADOW KICK Giù, indietro + Calcio
SHADOW GRAB Giù, Giù + Pugno
SHADOW DRIVE Giù, avanti + Pugno
SCRAP Avanti su, indietro + Pugno
DESTRUCTION Giù, giù + Pugno

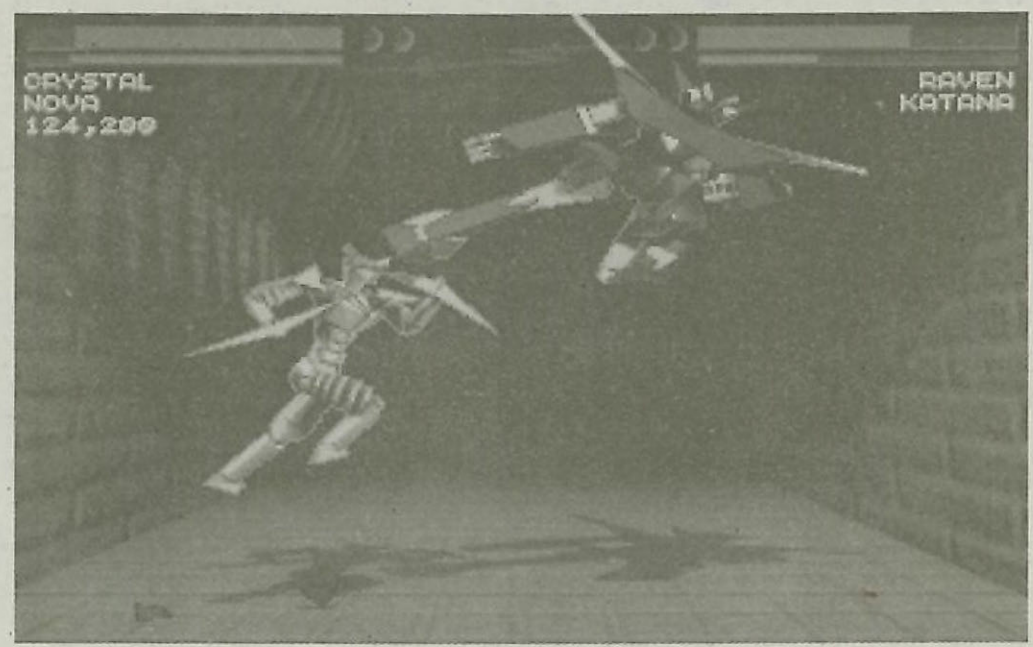
PYROS
FIRE SPIN Giù + Pugno
SUPER THRUST Avanti, avanti + Pugno
SHADOW THRUST Avanti, avanti, avanti + Pugno
JET SWOOP (salto) Giú + calcio
SCRAP avanti, avanti, giù, giù, pugno
DESTRUCTION Su, giù, su, giù, Pugno

ELECTRA
BALL LIGHTNING Giù, Indietro + Pugno
ROLLING THUNDER Avanti, avanti + Pugno
SUPER R.T. Indietro, giù, avanti, avanti + Pugno
ELETRIC SHARDS Giù, avanti + Pugno
SCRAP Indietro, giù, avanti + pugno
DESTRUCTION Su, avanti, giù + Pugno

CHRONOS
STATIS ACTIVATOR Giù, indietro + Pugno
FAST STATIS Avanti, giù, indietro + Pugno
TELEPORTATION Giù + Pugno
MATTER PHASING Giù, indietro + Calcio
SCRAP Giù, avanti + Pugno
DESTRUCTION Avanti, indietro, avanti, indietro + Pugno

KATANA
RISING BLADE Giù, avanti + Pugno
TRIPLE BLADE Indietro, giù, avanti + Pugno
HEAD SWAMP Saltare sulla testa dell'avversario, giù + calcio
FOWARD RAZOR SPIN Giù, avanti + Calcio
FIREBALL Giù, indietro + Calcio
SCRAP Avanti, giù, indietro + Pugno
DESTRUCTION Indietro, giù, avanti + Pugno (dopo il primo colpo)

SHREDDER
HEAD-BUTT Giù, avanti + Pugno
SHADOW HEAD-BUTTIndietro, giù, avanti + Pugno



FLIP KICK Giù, giù + Calcio
FLYNG HANDS Giù, indietro + Pugno
SCRAP Giù, giù, avanti + Pugno
DESTRUCTION Giù, su, su + Pugno

FLAIL
SPINNING THROW Avanti, avanti + Pugno
CHARGING PUNCH Indietro, indietro + Pugno
SHADOW PUNCH Giù, indietro, indietro + Pugno
SWINGING CHAINS Giù + Pugno
SLOW SWING CHAIN Giù + Calcio
SCRAP Avanti, avanti, avanti + Pugno
DESTRUCTION Avanti, indietro, avanti, indietro + Pugno

GARGOYLE
DIVING CLAW Salto, giù + Calcio
FLYNG TALON Giù, avanti + Pugno
SHADOW TALON Indietro, giù, avanti + Pugno
WING CHARGE Avanti, avanti + Pugno
SCRAP Indietro, giù, avanti + Pugno (Scrap)
DESTRUCTION Giù, su, giù, su + Pugno (Destruction)

NOVA
EARTHQUAKE SLAM Giù, giù + Pugno
MISSILE Giù, avanti + Pugno
AIR MISSILE Salto, giù, avanti + Pugno
MINI-GRENADE Giù, indietro + Pugno
CHEST SLAM Salto, giù + Pugno
SCRAP Giù, indietro, avanti + Pugno (Scrap)
DESTRUCTION Giù, giù, giù + Pugno (Destruction)

ATTENZIONE!!!
Un'ultima avvertenza: per distruggere l'avversario in mille pezzi le scrap vanno eseguite prima delle destruction: buona demolizione!

MORTAL KOMBAT 3

CYRAX
Cyber Net: B, B, LK
Exploding Teleport: F, F, D, BK
Long Grenade Throw: LK, F, F, HK
Short Grenade Throw: LK, B, B, HK
Combo 4 Hit: HP, HP, LK, LP
Combo 3 Hit: HK, HK, HP, HP, LP, HK
Fatality 1: U, U, U, D, HP
Fatality: 360 gradi di rotazione + Run

JAX
Single Missile: B, F, HP
Double Missile: F, F, B, B, HP
Shoulder Slam: F, F, HK
Ground Smash: LK per tre secondi.
Gotcha Punch: F, F, LP
Combo 5 Hit: HP, HP, BK, LP, B, HP

KUNG LAO
Hat Throw: B, F, LP
Teleport: D, U
Dive Kick: D, HK,
Spin: F, D, F + Run
Combo 7 hit: HP, LP, HP, LP, LK, LK, BK, HK

CHIAVI
HP: Higk Punch
LP: Low Punch
BK: block
HK: High Kick
LK: Low Kick
Run: doh!



KANO
Knife Throw: D, B, HP
Uppercut (con Knife): B, F, HP
Spinning Cannonball: LP (per tre secondi)
Air Throw: BK, B, D, F, LP
Fatality 1: F, F, F, LP
Fatality 2: F, F, F, HK
Animality: Hp, F, F, F,
Combo 3 Hit: Hp, Hp, D, LP

SONYA
Energy Ring: D, F, LP
Bicycle Kick: B, B, B, LK
Leg Grab: D, BK+LK+LP
Square Wave Punch: F, B, HP
Combo 5 Hit: HP, HP, LP, B, HP
Fatality: D, D, D, LK o LP



LIU KANG
High Fire: F, F, HP
Low Fire: F, F, LP
Flying Kick: F, F, HK
Bicycle Kick: LK per tre secondi
Combo 5 Hit: HP, LK, LK, HP, LK
Fatality: F, F, F, B, F, LK

NIGHT WOLF
Uppercut: B, D, F, HP
Arrow Shot: F, D, B, LP
Green Aura: B, B, B, HK
Shoulder Slam: F, F, F, LK
Fatality 1: D, F, F, HK
Fatality 2: B, B, B, HP
Animality: D, D

SHANG TSUNG
Volcanic Eruption: F, F, B, LK

Fireballs: 1/B, F, LP
2/B, B, F, F, LP
3/B, B, B, LP

MORPHS:
Sindel: B, D, B, LK
JAX: F, F, LK
Kano: F, B, F, BK
Liu Kang: 360
Stryker: F, F, F, HK
Cyrax: BK: BK, BK, D, F, B, DH
Scheeva: F, D, F, LK
Sonya: D+LP+Run+BK
Sub Zero: F, D, F, HP
Sektor: D, F, B, Run
Nightwolf: BK, U, U, U
Kung Lao: Run, Run, BK, Run
Kabal: LP, BK, HK
Fatality: LP, F, D
Combo 5 Hit: HP, HP, LP, B, HK



SHEEVA
Mega Stomp: D, U
Fireball: D, F, HP
Ground Stomp: B, D, B, HK
Combo 4 hit: HP, HP, LP, HP
Combo 5 hit: LK, HK, HK, B, LK
Fatality 1: F, F, F, LP
Fatality 2: HK, F, F, F,

SINDEL
Fireball (in aria): B, D, F, LK
Scream Pull: F, F, F, HP
Flight: B, B, B, HP
Fireball: F, F, HP
Combo 4: HP, HP, LP, HP
Fatality 1: F, F, F, LP
Animality: F, F, HP

SUB ZERO
Ice Shower: D, F, LP
Ice Clones: D, B, LP
Slide: B, BK, LP, LK
Ice Shot: D, F, HP
Combo: HP, HP, LK, HK, B, HK
Combo 2: HP, LP, LK, HK, B, HK
Fatality 1: D, F, B, HK
Fatality 2: D, F, D, F, LP, U, U, U
Animality Hold: BK, U, U, U

SEKTOR
Heat Seeker: F, D, B, HP
Straight Missile: F, F, LP
Teleport: F, F, LK
Combo 4 Hit: HP, HP, HP, LK, LP
Fatality: B, B, B, HK
Animality: D, D, D, U

KABAL
Fireball: B, B, HP
Tornado Spin: B, F, LK
Gear Slice: B, B, B, Run
Combo 4-5 Hit: HP, HP, HK, LP, HK, HK
Fatality: B, B, F, D, BK (distanziato)



VIRTUA FIGHTER 2



AKIRA YUKI
Pugno basso:
G, L, P
Parata e atterramento da judoka:
(R, L; R, P+K)
Schivata e colpo d'incontro:
(L, D, P+G)

JACKY BRYANT
Calcio alto:
D, P+K, K, K, K, K
Attacco combinato:
P, P, (R, P), K
Colpo da judoka:
(R, L, P+K)

SARAH BRYANT
Calcio con salto mortale:
P, P, P, UL, K
Calcio alto:
DL, K+G
Doppio calcio:
L, K, K,

LAU CHAN
"Colpo basso":
(DR, DR, P)

L: schiacciare il tasto direzionale verso sinistra
R: schiacciare il tasto direzionale verso destra
P: Pugno
K: Calcio
G: Guardia

Mossa Combinata:
DR, P, P, P, (DL OR UL), K
Schienamento:
(L, R, P)



PAI CHAN
Presa rovesciata:
P+G (con l'avversario vicino)
Chiave articolare:
DL, P (con l'avversario che attacca con un calcio)
Schienata:
(L, D, P+G)

WOLF HAWKFIELD
Schienata rovesciata:
(DR, DR, P+K)
Schienata in suplex:
P+K+G (con avversario vicino)
Aeroplano:
L, LD, D, DR, R, P

JEFFRY McWILD
Spacca schiena:
(L, R, L, P+K+G)
Mossa combinata:
D+K, (D, DR, R, P+K+G)
Spacca cervello:
(DR, DR, P+K)

LION RAFALE
Parata e pugno alto:
R, R, P+G
Ginocchiata alta:
(R, DR, D, DL, L, P+G)
Pugno rovesciato:
P+G (con l'avversario vicino)

KAGE MARU
Calcio basso e capriola:
(R, DR, D, DL, L, K)
Doppio calcio:
(L, DL, D, DR, R, P+K+G)
Spazzata:
(L, DL, D, K)

SHUN DI
Capriola rovesciata:
D, K+G
Calcio alto:
(DL, DL, K)
Guardia in posizione yoga:
(R, D, D, D, L)

GABOLE CHE PASSIONE!

RISE OF THE ROBOTS

Francesco di Forlì mi scrive chiedendo un po' di codici per scatenare i suoi robots.
Ecco tutti i colpi speciali dei robots. Niente di meglio per cominciare a impilare gabole e truccazzi. Avanti, indietro...

Nome del robot
1 The Cyborg
2 The Loader
3 The Builder
4 The Crusher
5 The Military
6 The Sentry

COLPI SPECIALI

1 Shoulder Barge
Turbo Head Butt
2 Double Fork Slash
3 Pile Driver
Bomber Jump
4 Pince Mincer

5 Cyber Slash
Catapult Spin
6 Flying Jet Kick
Comandi
1 Indietro + Avanti + Fuoco
Giù + Su + Fuoco
2 Avanti + Avanti + Fuoco
3 Giù + Indietro + Fuoco
Giù + Avanti + Fuoco
4 Giù + Avanti + Fuoco
5 Indietro + Avanti + Fuoco

MORTAL KOMBAT 2

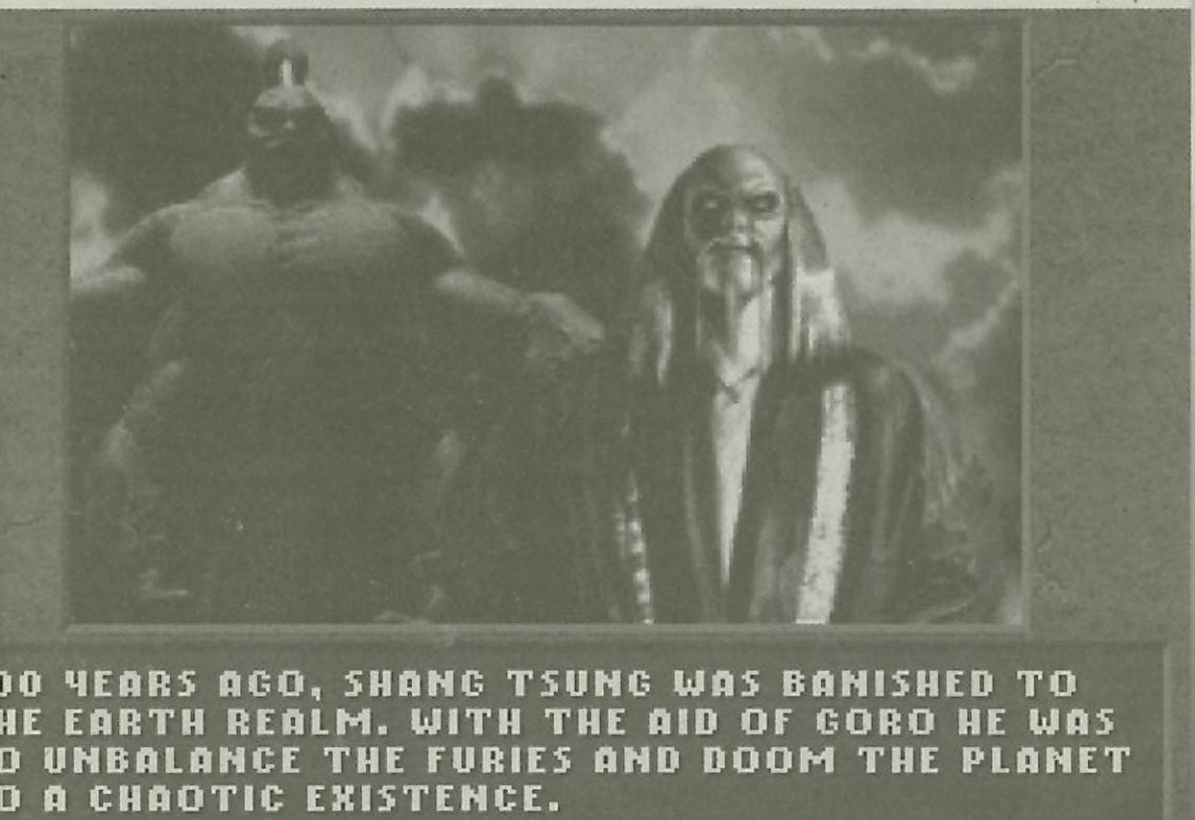
La simpatica Donatella Bergamini mi chiede nel suo fax qualche trucco e qualche mossa segreta per la versione per Amiga. Wow! Una ragazza che ama i picchiaduro? Ma è più rara di un politico socialista che non abbia intascato bustarelle!
Non posso quindi esimermi dall'inviarti qualche cheat relativo ad una versione che, a causa del grande successo ottenuto in formato PC è un poco caduta nell'ombra.

Caricate il gioco e prima di cominciare a giocare scrivete "ZEDWEB". Ora, assieme a "Start" ed "Option" dovresti avere anche la riga "Diagnostic". Se selezionerai questa opzione potrai scegliere in un nuovo menu le seguenti voci:

FREE PLAY
NO DAMAGE TO P1/P2
1 HIT KILLS P1/P2
BACKGROUND

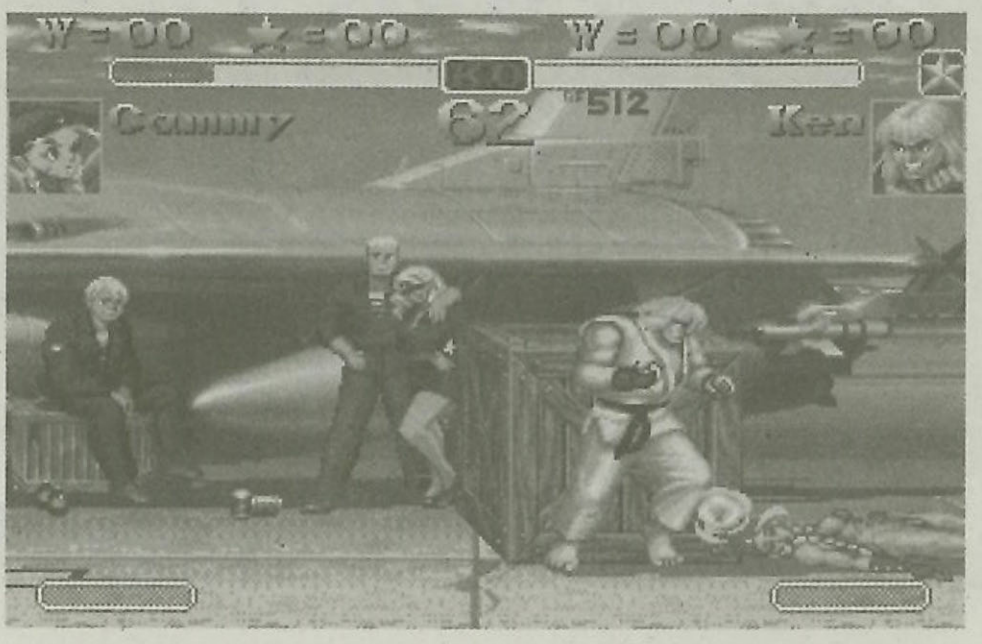
MORTAL KOMBAT II

Arrivano carriolate di telefonate disperate per questo gioco. L'ultima moda in voga tra i lettori è per chiedere come accedere al famigerato schermo dei cheat Mode. Ebbene, lo schermo NON ESISTE! No, tranquilli, non vi suicidate, stavo solo scherzando...
Durante la schermata dei copyright premete in successione AICULEDSSUL (tutto maiuscolo). Sentirete quindi per conferma un effetto sonoro. Ora premete F9 nello schermo della Acclaim ed otterrete il tanto desiderato menu gabolatorio.



STREET FIGHTER 2

Lo so che vorreste a tutti i costi qualche trucco sulla nuova versione denominata Super, ma ancora non ho trovato niente, per cui accontentatevi di queste due chicche destinate a chi possiede processori super-veloci e schede video Local Bus:
premendo "SF2 /help" seguito da [Invio], otterrete delle informazioni su due opzioni non menzionate nel manuale di istruzioni. Queste sono "SF2 /updownmove", che permette allo schermo di spostarsi anche verticalmente e non solo orizzontalmente, in modo da non farvi scomparire dalla cima dello schermo quando saltate e "SF2 /vesa105". Grazie ad essa, possedendo una scheda video avanzata dotata della compatibilità VESA S-VGA, potrete visualizzare il gioco con una grafica in 1024x768 con 256 colori.



SHADOW FIGHTER

Ecco alcune gaboline per uno dei più riusciti picchiaduro per Amiga e dintorni, almeno a memoria d'uomo e di redattore. Digitando i seguneti codici nello schermo di selezione:

TEREKAKKU
avrete infiniti crediti

PARAPONZIPOPO
potrete combattere come il "macabro" Puppaz

MBARIVIDI SOCCAFFARIMBARI
potrete combattere come Shadow Fighter

EBBRAVOSCECCU
digitando questo codice all'inizio di ogni round priverete il vostro avversario di tutte le sue energie.

TOH SHIN DEN

EIJI: → ↘ ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + ▲

KAYIN: → ↘ ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + ▲

SOFIA: → ← → ← + ▲

RUN-GO: ← ↙ ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + ▲

FO: → ← ↙ ↓ ↘ → ← + ▲

MONDO: ↓ ↘ → ↓ ↘ → ← + ▲

DUKE: ↙ ↓ ↘ → ← + ▲

ELLIS: → ← → ← + ▲

GAIA: → ↘ ↓ ↙ ← → + ▲

SHO: → ↘ ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → +▲

EIJI: ↑ ↓ ↑ ↓ → ← → ← + ▲ + ●

KAYIN: → ↘ ↓ ← ↙ ← → ← + ▲ + ✖

SOFIA: ↘ ↓ ↙ ↓ ↘ ← → ↓ + ▲ + ●

RUN-GO: ↗ ↑ ↖ ← ↙ → ← ↓ + ▲ + ●

FO: ✖ ■ ▲ ● ← → ← → + ▲ + ●

MONDO: → ↗ ↑ ↖ ← → ↘ ↓ + ▲ + ●

DUKE: ↘ ↓ ↙ ↓ ↘ ↓ ← → + ▲ + ●

ELLIS: ↘ ↓ ↙ ↓ ↘ ← → + ▲ + ●

GAIA: ↘ ↓ ↙ ↓ ↘ ← → ↓ + ▲ + ●

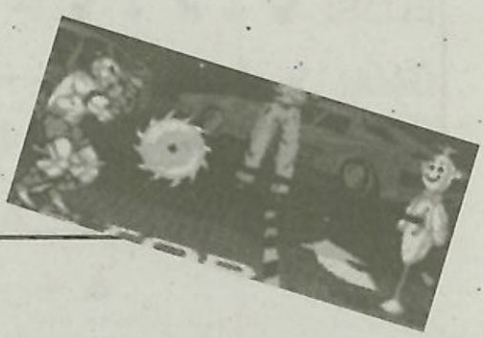
SHO: ↓ → ↗ ↑ ↖ ← ↓ + ▲ + ●



SHADOW FIGHTER

Combinazioni di tasti per attivare i colpi speciali

SORIA
Mosse speciali:
Sventola rotante D
Calcio volante G
Doppio calcio di rimbalzo J



SLAMDUNK
Salto B-Sfera C
Calcio rotante di fuoco H
Attacco veloce G
Turbine di fuoco B-Sfera D
Calcio alto B

ELECTRA
Corpo elettrico F
Scarica elettrica C
Uragano elettrico E
Boomerang elettrico D
Doppio calcio H
Calcio rotante G



A:
Avanti, giù/avanti, giù + fuoco

B:
Indietro, giù/avanti, giù + fuoco

C:
Giù, giù/avanti, avanti + fuoco

D:
Giù, giù/indietro, indietro + fuoco

E:
Giù/avanti, giù, giù/indietro, indietro + fuoco

F:
Fuoco rapido

G:
Indietro, avanti + fuoco

H:
Giù, su + fuoco

I:
Salto, giù/ indietro + fuoco

YURGEN
Cannoneggiamento D
Pugno potente C
Pugno terremoto A

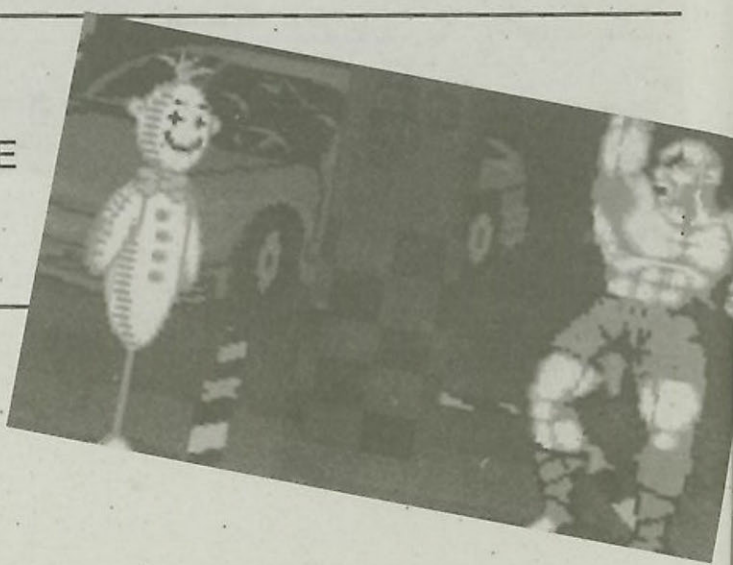
CODY
Calcio Kuto A
Pugno veloce F
Calcio volante G
Palla di fuoco Kuto D

SALVADOR
Globo di potenza rotante C
Calcio con salto mortale H
Lampo della pantera G

FAKIR
Genio dell'uragano D
Fuoco misterioso C
Teleport E
Tappeto volante A

KURY
Pugno frantumante D
Volo d'angelo C
Rock roll G
Uragano di fuoco E

TONI
Gancio di fuoco A
Uragano di fuoco E
Calcio di fuoco B
Gancio potente H



LEE CHEN
Sventola di fuoco H
Pugno del Sole Cadente
Pugno di fuoco D
Calcio violento F
Nunchaku A

MANX
Mani di fuoco A
Artigli laceranti C
Artigli trituranti G
Attacco della Tigre D
Caduta d'Angelo I

TOP-KNOT
Salto mortale di fuoco D
Calcio rotante A
Combinazione di potere E
Gomitata veloce G
Gancio mortale H

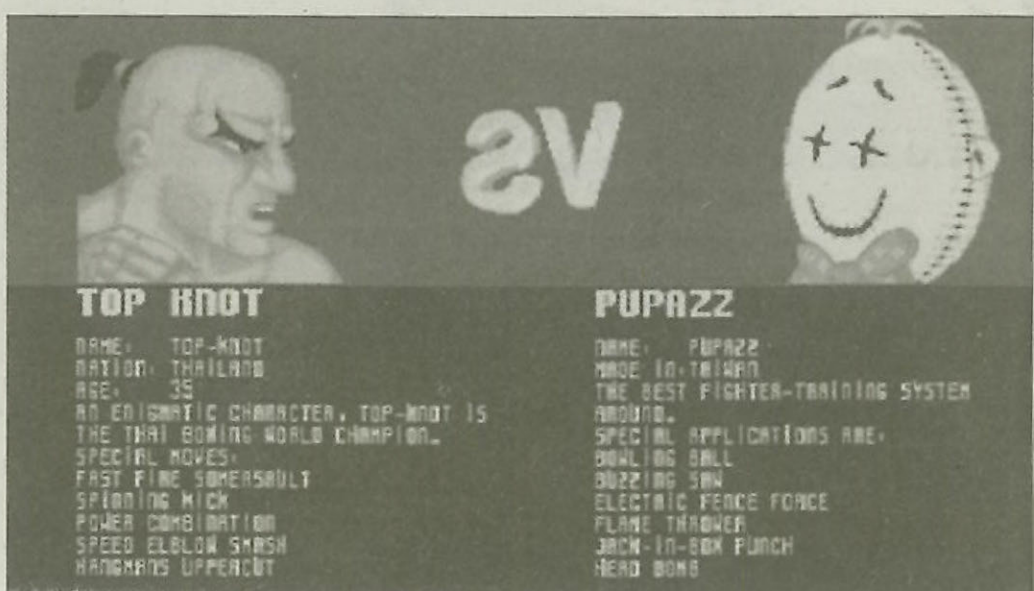
YARADO
Torpedine elettrica E
Spirito dell'energia D
Corpo elettrico F
Schizzo elettrico J
Armi rotanti G

OKURA
Spada di fuoco F
Lama rotante C
Potere del tuono J
Spada d'acciaio A
Teleport A

TOSHIO
Palla di fuoco D
Dragone ipersonico E
Gancio del dragone H
Calcio del dragone C
Cerchio di fuoco A

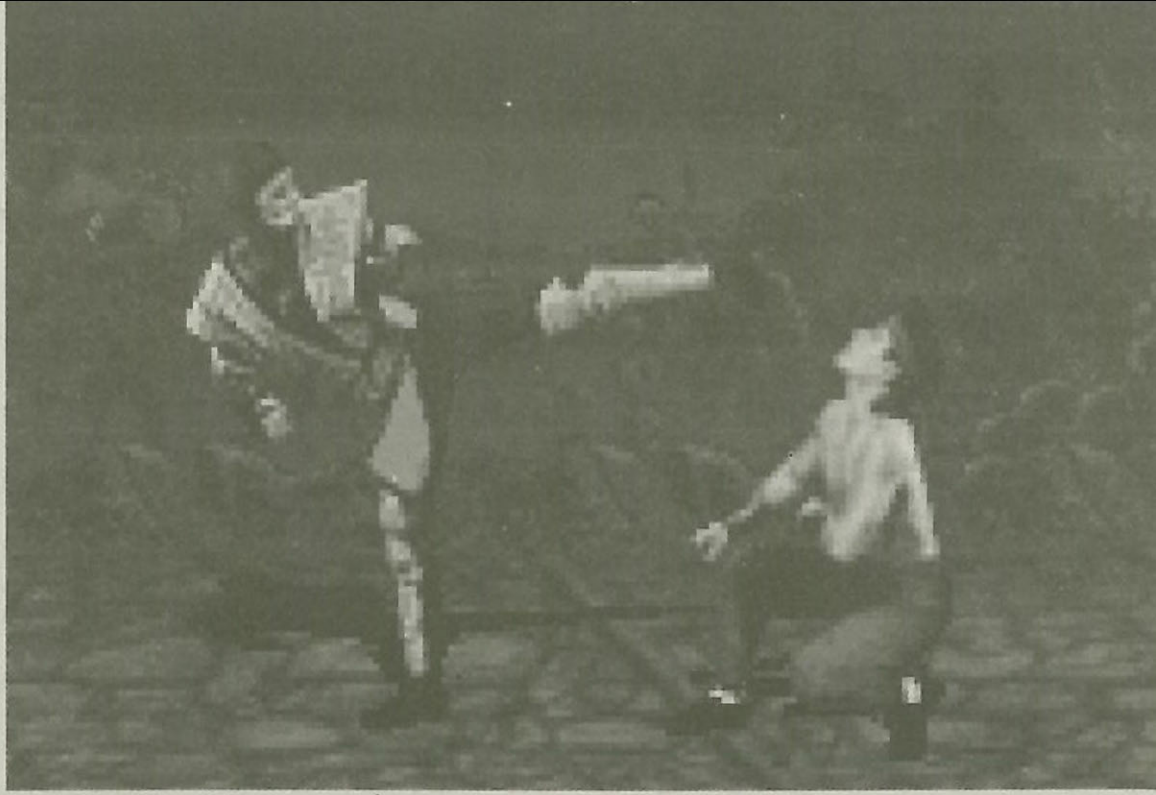
KHROME
Attacco liquido D
Corpo liquefacente E

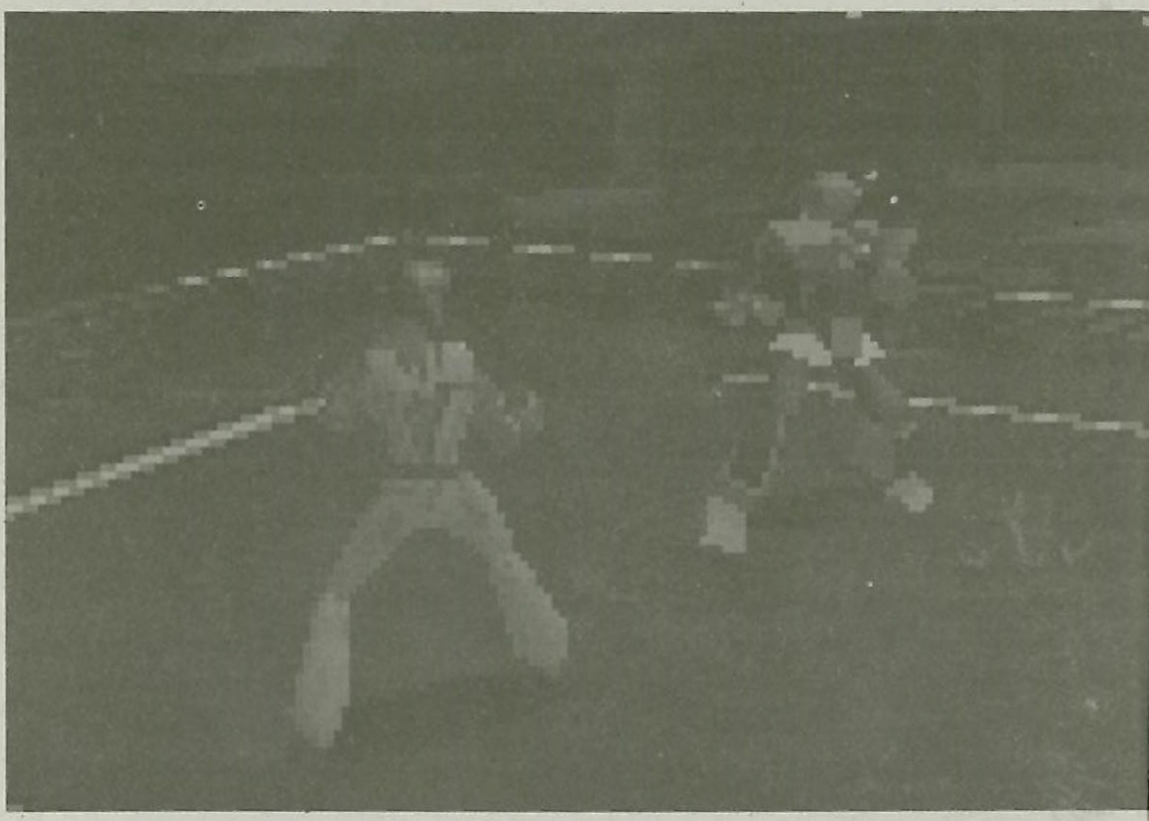
PUPAZZ
Palla da bowling
Sega rotante
Campo elettrico
Lancia fiamme
Bomba



Eccoci arrivati al termine di questa appassionante maratona dedicata ai picchiaduro. Con le nocche delle mani sanguinanti e il volto segnato potete raccogliere il vostro kimono, gettarvelo sulle spalle e incamminarvi verso l'uscita, non senza aver lanciato un'ultima occhiata all'arena strabordante di nemici orrendamente straziati. siete voi il numero uno, il Dragone Volante, il Maestro incontrastato delle arti marziali...

Ma non è più tempo di indugiare. Vi attendono nuove terrificanti sfide mortali... E anche in questo caso noi di kappa saremo al vostro fianco. Sempre... per vincere domani!





© 1995

R.C.S. Libri & Grandi Opere S.p.A.
Via Mecenate,91 - 20138 Milano
Realizzazione Editoriale:
Edi. Progress S.r.l.
diretta da Roy Zinsenheim
Via Pagliano, 37 - 20149 Milano

Esemplare Fuori Commercio

Allegato a K non vendibile separatamente

Direttore responsabile Vittorio Viterbo

Stampa Lito 3 Artigrafiche