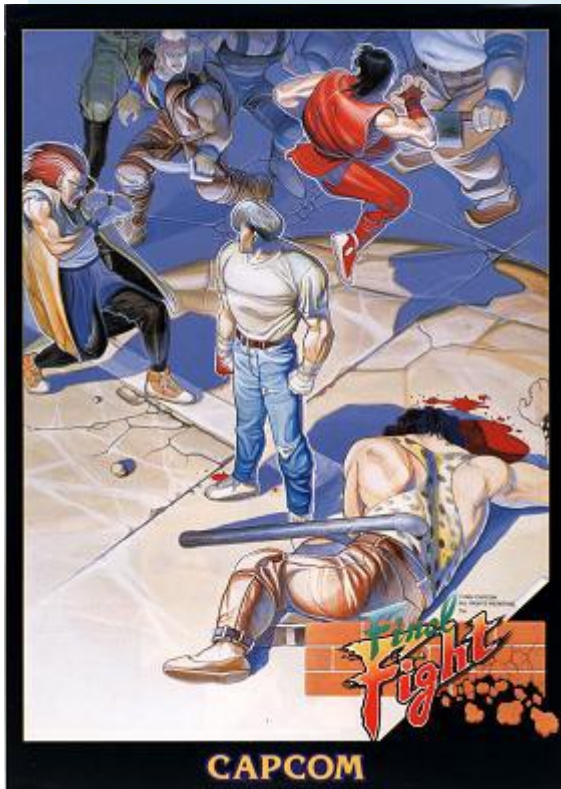


# **GUIDA TECNICA A FINAL FIGHT CAPCOM 1989**



*Personaggi, score system, tecniche avanzate  
e trucchi e segreti sul gioco - by VEGA  
(GRAZIANO DIPACE)*

Questo lavoro, frutto di studi e ricerche condotte per anni su questo titolo, ha come scopo principale di approfondire la conoscenza per un pubblico sempre più ampio di player e appassionati, di tutte le tecniche e i segreti fondamentali di questo gioco, consentendo anche al lettore una visione ampia e dettagliata di ogni particolare legato ai tre personaggi principali, a tutti i nemici e ai Boss di fine livello, allo score system, alla descrizione di ogni livello e di ogni minima particolarità anche grafica legata al gioco Final Fight. Chiunque abbia intenzione di avvicinarsi per la prima volta al gioco, o voglia cimentarsi per realizzare qui il nuovo record italiano, o voglia solo scoprire ogni singola curiosità legata a questo titolo, potrà sicuramente ricavare informazioni importanti da questo mio lavoro. A livello italiano, in tema di score, diversi campioni del passato hanno portato il nostro paese a primeggiare in

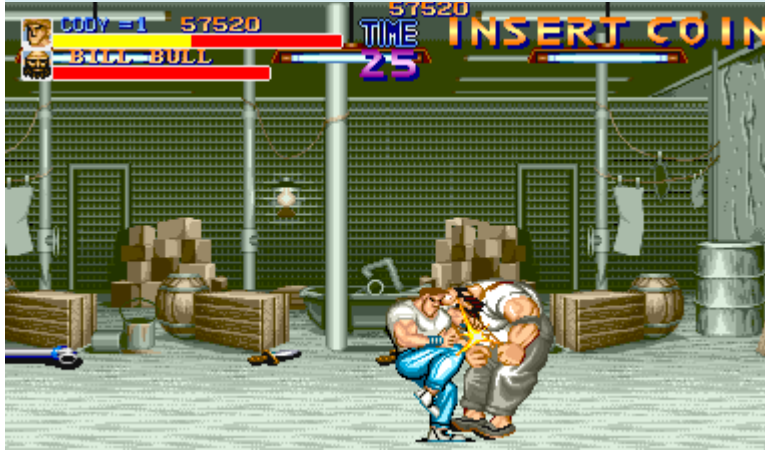
ambito europeo in questo gioco, ma la speranza è che i player nostrani possano imporsi sempre di più anche a livello mondiale in questo titolo, che si possa riuscire sempre di più a competere con la scena videoludica giapponese, rivelatasi finora davvero formidabile in tale game. L'augurio inoltre, è che appassionati anche di altri giochi e di altri generi possano scoprire e avvicinarsi a questo gioco, contribuendo ancora di più a un successo che sembra per esso davvero interminabile.

Creato nel 1989 su idea di **Yoshiki Okamoto**, il progetto iniziale prevedeva di chiamare tale game "Street Fighter 89", come ideale seguito del grande gioco Street Fighter; si è però poi optato per un nome diverso, e per una diversa impostazione di questo game. Ricalcando un genere già molto in voga all'epoca, quello di picchiaduro a scorrimento orizzontale, all'uscita tale gioco riscontrò in tutto il mondo un successo senza precedenti, portando la Capcom a realizzare negli anni tutta una serie di seguiti (Final Fight 2, Final Fight 3, Fight Fight Revenge, Final Fight Streetwise, ecc.) in diversi casi di ottima fattura e con standard anche grafici davvero elevati, che però non hanno mai riscosso l'identico successo dell'originale, ancora molto alto anche ai giorni nostri. In Italia ha inoltre riscosso molto successo anche il bootleg Final Crash (produzione italiana, da parte dell'azienda Playmark). Il gioco si compone di 6 livelli di difficoltà crescente così suddivisi:

**Slum** - la periferia e i bassifondi di Metro city composta di tre stage di bassissima difficoltà: il sentiero nel quartiere malfamato;



il passaggio nello scantinato;



l'uscita da esso e lo scontro finale con il Boss **Damno** nell'ultima parte di questa zona degradata.



Questo livello è di fondamentale importanza per la tecnica **Renkin** (tradotto dal giapponese significa alchimia, di questa tecnica la cui importanza è fondamentale in questo gioco se ne riparlerà molto dettagliatamente più in avanti) e per un primo ammassamento di punti.

**Subway** - la metropolitana della città, composta di quattro stage: nella stazione della metro;



all'interno del convoglio metropolitano;



sui successivi binari del treno stesso;



infine sul ring per lo scontro contro **Sodom**.



Livello di notevole difficoltà caratterizzato dalla presenza di svariati **Andore** e **Holly Wood**, tra i nemici più agguerriti. Livello che può portare un notevole contributo di punti con l'uso della tecnica Renkin, e con le tecniche per l'ammassamento di punti contro i nemici. Il boss finale **Sodom** può essere eliminato solo con specifiche tecniche da parte dei tre personaggi, ed è sicuramente uno dei nemici più difficili in assoluto del gioco.

**West Side** - la parte occidentale della città, caratterizzata da tre stage effettivi: la strada antistante il locale e l'entrata nel ristorante stesso;



il ring per lo scontro con gli Andore;



l'uscita dal ristorante con il passaggio nel parcheggio del locale e l'arrivo nello spiazzale per lo scontro finale con il poliziotto corrotto **Edi.E.**

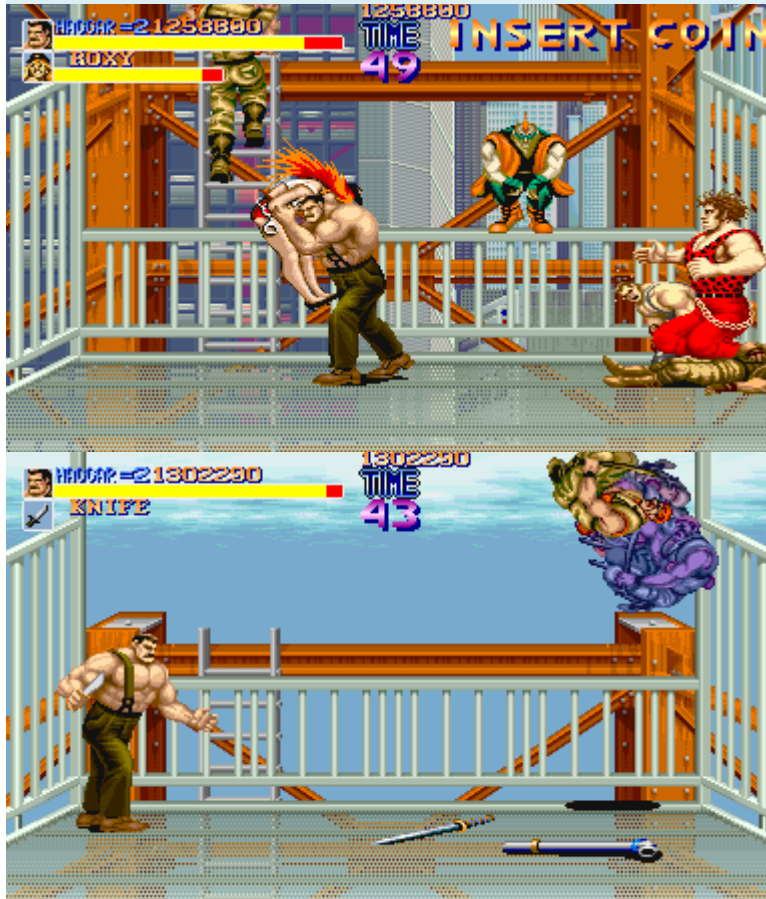


Livello di bassa difficoltà, poco utile per la Tecnica **Renkin** per il suo basso apporto, ma importante per l'esecuzione della Tecnica segreta dei coltelli (anche di questa tecnica si parlerà nel dettaglio più avanti), da applicare proprio al Boss **Edi.E.**, che può dare un buon risultato di punti, ma di gran lunga inferiore al risultato fornito dalla stessa tecnica nel livello 6 al Boss **Belger.**

**Industrial Area** - un livello di media difficoltà che si svolge interamente in una fabbrica siderurgica della città, e termina con un combattimento nell'ascensore di tale fabbrica contro il boss **Rolento**, colonnello corrotto dell'esercito che lancia granate a ripetizione contro il suo nemico.







**Bay Area** - forse il livello più bello da vedere, caratteristico per la colonna sonora che fa da sottofondo, e per lo sfondo davvero piacevole della baia di Metro City. Tale livello comincia di sera per terminare all'alba al momento dello scontro con Abigail, uno degli avversari più temibili, che come per Sodom, può essere neutralizzato solo con determinate tecniche.





Il livello si snoda con un tasso di difficoltà non elevatissimo fino alla parte finale, dove la difficoltà diventa altissima dall'incontro con i lanciatori di coltelli in avanti. Livello estremamente utile per l'accumulo punti con la tecnica **RENKIN** dato l'elevata presenza di bidoni, casse, e cabine.

**Up Town** - il centro della città. Livello di massima difficoltà diviso in quattro differenti stage: il marciapiede antistante il palazzo di **Belger** e l'entrata nel palazzo stesso;

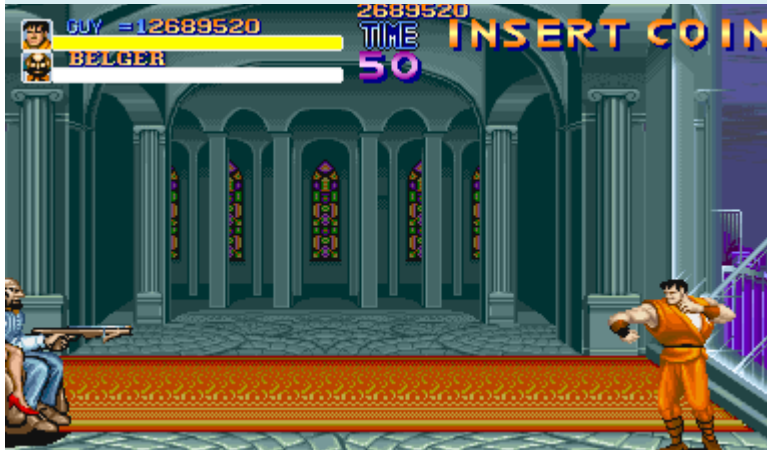


la salita in ascensore e il combattimento nei giardini posti sul terrazzo del grattacielo; l'entrata nelle stanze del palazzo;



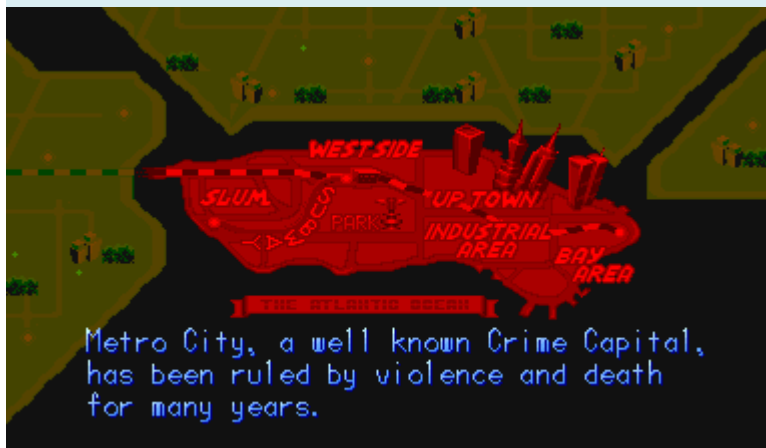
l'uscita sull'altra parte del terrazzo con conclusione nella stanza dello scontro finale con **Belger**, il Boss sulla sedia a rotelle che tiene prigioniera **Jessica**, la figlia del sindaco **Haggar**, e che spara frecce a ripetizione con una balestra.





Livello estremamente importante per l'esecuzione sia della **Tecnica Renkin**, sia della **Tecnica dei coltelli**, da applicare al Boss finale.

## La Storia



Nella ipotetica città di Metro City (chiara parodia di New York, riconoscibile anche dalla presenza della statua della libertà sullo sfondo del finale del 5° livello), il sindaco **Mike Haggar** (ex militare, grande esperto di lotta libera e wrestling) si prefigge di sgominare la terribile gang "**Mad Gear**", che imperversa e terrorizza ormai la metropoli. Un giorno una telefonata ricevuta nel suo studio lo informa che sua figlia **Jessica** è stata rapita, e lo invita a guardare il monitor alla sua destra, dove gli appare **Danno**, uno dei membri di questa gang criminale che in sottofondo maltratta **Jessica** e gli fa capire che se vuole indietro sua figlia dovrà assecondare il volere di questa organizzazione

criminale e non più combatterla accanitamente come da lui finora fatto.



Appreso l'accaduto **Haggar** si reca velocemente alla palestra dove **Cody**, fidanzato di **Jessica**, si allena quotidianamente col fidato amico **Guy**, per informarlo dell'angosciante notizia.



I tre a questo punto si lanciano insieme all'inseguimento della pericolosa banda criminale.



## I Personaggi

**MIKE HAGGAR** - data di nascita 9 / 3 / 1943 altezza 664 piedi (202 cm.), peso 297 libbre (135 kg.)



Esperto di wrestling, sicuramente il più potente dei tre personaggi, dispone di colpi che riducono di moltissimo l'energia dei nemici, molto abile anche con la spada e il tubo. Dall'altra parte però si rivela eccessivamente lento nei movimenti, e tutti i suoi colpi base (calcio e pugno) sono estremamente a corto raggio.

Presente in tutte le versioni successive all'originale Final Fight compresa anche la serie Apocalypse. E noto anche per la sua apparizione da protagonista in Saturday Night Slam Masters del 1993, gioco di combattimento a incontri incentrato sul wrestling, e nelle due versioni successive di tale game: Super Muscle Duo: Ultimate Team Battle sempre dello stesso anno e Ring of Destruction: Slam Masters 2 del 1994, versione picchiaduro a scorrimento orizzontale di tale titolo. Recentemente è stato anche inserito come personaggio selezionabile nel nuovo Marvel vs Capcom 3: Fate of Two Worlds. Appare inoltre anche nella versione giapponese di Capcom World 2 ed presente con due identici piccoli camei nel livello di Guy in Street Fighter Alpha 2 e Street Fighter Alpha 3, dove compare sullo sfondo del quadro mentre incita i due combattenti. Egli appare inoltre insieme a **Cody, Guy e Poison** nel trailer in cinemática di Street Fighter X Tekken.

**Mosse base:** **Haggar** dispone di un pugno molto potente ma corto, stessa cosa dicasi per il calcio, efficace ma non molto lungo.

**Per il calcio volante** - salto + avanti + colpo. Otterremo 100 punti per ogni avversario che verrà da noi colpito con tale mossa.

**Per i pugni** - colpo(100 punti) + colpo(100 punti) + colpo(800 punti) [pugno a mani unite].

Questo personaggio possiede una serie naturale di partenza di soli tre pugni; dopo due primi colpi all'altezza dello stomaco, si attiva automaticamente un pugno a mani unite tipico del wrestling che manda al tappeto l'avversario.

**Supermossa (Pugno Teso Rotante)** - colpo + salto premuti contemporaneamente.

Il personaggio esegue una rotazione su sè stesso con i pugni distesi mandando tutti gli avversari al tappeto. Tecnica molto potente ma anche in questo caso a estremo corto raggio. La ritroviamo anche nelle successive versioni del gioco. Ci permette un guadagno di 400 punti per ogni nemico che andremo a colpire.

(la supermossa si esegue nello stesso modo con tutti e tre i personaggi nonostante presenti delle differenze, e riduce a tutti e tre l'energia durante la sua esecuzione).



### Mosse speciali:

**2 Hits + colpo finale alle spalle** - dopo aver scagliato due pugni frontalmente verso l'avversario, effettuando un rapido spostamento dalla parte opposta con il joystick subito dopo il secondo colpo, **Haggar** attiverà il colpo finale a mani unite con cui manderà al tappeto i nemici che sopraggiungono da dietro. Tecnica utilissima per colpire ripetutamente gli avversari frontali e stendere contemporaneamente quelli che giungono alle spalle. Per effettuarla premere in sequenza colpo + colpo + rapido spostamento del direzionale dalla parte opposta + colpo (montante a mani unite finale). I punti rilasciati da tale tecnica rimangono uguali a quelli visti nel caso di una semplice serie di pugni di **Haggar**.





**Piledrive** - la mossa più temibile di questo personaggio, supera in potenza qualsiasi altra tecnica di **Cody** e di **Guy**. Tipica del wrestling, consiste nell'afferrare il proprio nemico e rigirarlo con la testa rivolta verso terra mentre il personaggio effettua un salto, in modo da fargli battere violentemente la testa sul terreno al momento della ricaduta. Colpo violentissimo che riduce di gran lunga la barra di energia dell'avversario. Per effettuarla dopo aver agganciato l'avversario premere salto + colpo

contemporaneamente. Consente di guadagnare 1.200 punti per nemico costituendo il massimo punteggio che una singola mossa di tutto il gioco può elargire a uno dei tre personaggi.



**Backdrop (surplace)** - tecnica che permette di causare danni considerevoli al nemico quasi come la **Pile Drive**. Consiste nello scaraventare all'indietro l'avversario dopo averlo efficacemente afferrato. Anch'essa derivante dal wrestling, può essere effettuata in due differenti modi: o come conclusione di una serie di pugni o applicata direttamente. Nel primo caso al termine di una normale serie di pugni sposteremo verso giù il cursore, e il nemico sarà scaraventato alle nostre spalle. Nel secondo caso effettueremo la presa dell'avversario e velocemente sposteremo il joystick verso il basso (con tutti gli avversari per afferrare l'avversario avvicinarsi a esso non frontalmente ma di lato per non essere esposti ad attacchi. La presa sarà automatica al momento del contatto. Con **Guy** e **Cody** la presa può essere effettuata anche con la ginocchiata volante di cui si vedrà fra poco). Consente un incremento di 1.000 punti per ogni avversario lanciato.



**Attacco volante (spanciata)** - con tale mossa **Haggar** effettua un salto in avanti lanciandosi di petto verso gli avversari, che vengono stesi efficacemente a terra. Può essere eseguita anche all'indietro costituendo un ottimo strumento di difesa dagli attacchi alle spalle dei nemici, oltre a essere più potente di quella frontale. Per effettuarla frontalmente premere in sequenza: salto + avanti + (colpo + giù con il joystick contemporaneamente) oppure salto + indietro + (colpo + giù contemporaneamente) per farla spingendosi verso dietro. Per ogni nemico colpito verranno rilasciati 300 punti se eseguita in avanti oppure 400 se effettuata all'indietro.



**Doppio attacco volante** - consiste nell'effettuare nello stesso tempo da parte di questo personaggio sia il calcio volante che la spanciata producendo una mossa volante a più lungo raggio. Può essere eseguita con identico risultato eseguendo prima o un colpo o l'altro e identico sarà anche il quantitativo di punti ottenuti con tale doppia mossa, costituito da 300 (spanciata) + 100 (calcio). Per effettuarla eseguendo in sequenza prima la spanciata premere velocemente i seguenti pulsanti: salto + avanti + giù + 2 volte colpo contemporaneamente; effettuando invece prima il calcio premere: salto + giù + colpo + avanti + colpo.



**Testata** - **Haggar** rifila dei colpi potentissimi all'avversario con la propria testa dopo averlo afferrato. Per effettuarla, dopo aver afferrato il proprio nemico nel modo già descritto, premere semplicemente il pulsante del colpo (se alla testata seguirà il **surplace** o il **Pile Drive** la barra di energia del nemico si ridurrà sensibilmente). Con ogni colpo inferto all'avversario verranno conseguiti 200 punti.



**CODY** (nome completo Cody Travers) - data di nascita 4 / 18 / 1967 altezza 5, 97 piedi (1.82 cm.) peso 187 libbre (84 kg.)



E' il fidanzato di **Jessica**, rapita dalla gang "**Mad Gear**", nonché grande amico di **Guy** con cui su allena quotidianamente. Estremamente agile, ha in comune con **Guy** la possibilità di respingere e fermare i nemici con i pugni, qualità che **Haggar** non possiede. Riesce inoltre sempre come **Guy** a respingere con il pugno le frecce del Boss **Belger** del 6° livello. Esperto di arti marziali, risulta particolarmente abile con i coltelli. A differenza

degli altri due personaggi, **Cody** non lancia via subito il coltello verso l'avversario ma lo mantiene nella mano destra infliggendo con esso terribili colpi agli avversari, che vengono eliminati grazie a esso molto rapidamente. Lo rilascia solo dopo diversi colpi a vuoto. Con l'utilizzo del coltello inoltre, nella parte finale del 5° livello, posizionandosi all'estrema destra del quadro, **Cody** uccide molto più velocemente e con semplicità il Boss **Abigail** rispetto all'utilizzo della spada (di cui si parlerà in seguito), respingendo i suoi attacchi e i nemici che lo accompagnano con questa arma. Al contrario molto meno abile risulta questo personaggio con le altre due armi.

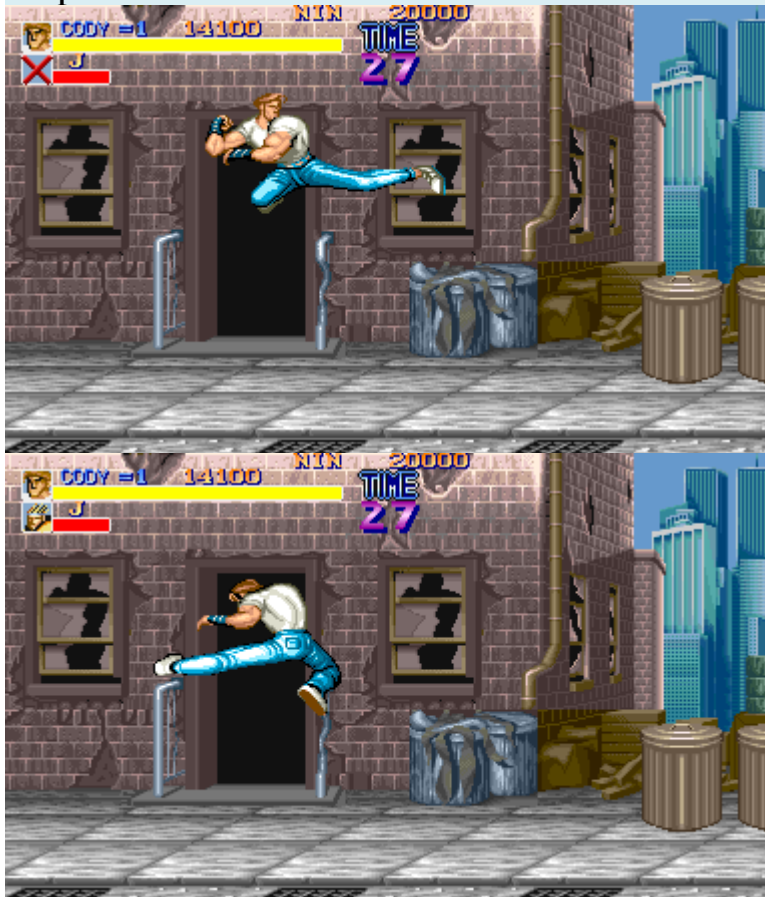
Vanta poche apparizioni al suo attivo in versioni successive di tale gioco o in altre serie. Appare solo in un rapido flashback all'inizio delle immagini di apertura di Final Fight 2 mentre sconfigge **Belger** nel finale del gioco precedente, ma non figura come personaggio selezionabile in questa versione. Non appare neanche in Final Fight 3 mentre è presente in Final Fight Revenge e Final Fight Streetwise (dove appare con il suo nome completo) e nella serie Final Fight Apocalypse. Presente con un piccolo cameo in Street Fighter Alpha 2 nel quadro di Guy, dove appare sullo sfondo mentre abbraccia Jessica. Appare anche con un altro cameo nel New York Stage in Capcom Fighting Evolution. Ritorna come personaggio selezionabile in Street Fighter Alpha 3, Super Street Fighter 4 e in Street Fighter X Tekken.

### **Mosse base:**

**Per i pugni** - **Cody** dispone di una serie di naturale partenza di 4 colpi formata da due pugni all'altezza del viso, uno basso allo stomaco, più un montante che scatta automaticamente dopo il terzo colpo. Serie di partenza colpo(100 punti) + colpo(100 punti) + colpo(300 punti)[pugno all'addome] + colpo(500 punti) [montante finale].

**Calcio volante** - questo personaggio possiede un calcio molto potente e a lungo raggio. Per effettuarlo premere contemporaneamente salto + avanti + colpo. Sia il calcio di **Cody** che quello di **Guy** consentiranno un conseguimento di 50 punti per ogni nemico colpito.

**Supermossa (Calcio Uragano)** - Cody effettua un calcio in rotazione su sè stesso a 360 gradi che non lascia scampo ai nemici, sicuramente la supermossa più efficace di tutti e tre i personaggi. Molto simile a quella di Guy. Per effettuarla premere contemporaneamente colpo + salto. Consente come per Hagggar di guadagnare 400 punti per qualsiasi avversario che andremo a colpire.



### **Mosse speciali:**

**3 Hits + montante finale alle spalle** - Dopo aver colpito l'avversario con i primi tre pugni, dopo una rapida girata **Cody** esegue il suo montante finale eseguendolo violentemente alle sue spalle senza lasciare scampo ai nemici dietro, che vengono stesi inevitabilmente. Tecnica utile e molto potente, simile a quella di **Hagggar**. Per effettuarla premere in sequenza colpo + colpo + colpo + spostamento del joystick dalla parte opposta colpo (montante finale). Anche in questo caso i punti rilasciati rimangono gli stessi di una normale serie di pugni.



**Ginocchiata** - dopo aver effettuato la presa e immobilizzato il proprio avversario, **Cody** gli rifila dei terribili colpi con il ginocchio. Per effettuarla afferrare il proprio nemico agganciandolo di lato e premere il pulsante del colpo. Sia con questo personaggio che con **Guy** se l'avversario verrà colpito con ginocchiate una dopo l'altra si otterranno rispettivamente 100, 200 e 300 punti da questa serie di colpi. Se invece si colpirà il nemico con ginocchiate singole una alla volta ad intervalli di tempo si otterranno esclusivamente 100 punti per ogni colpo.





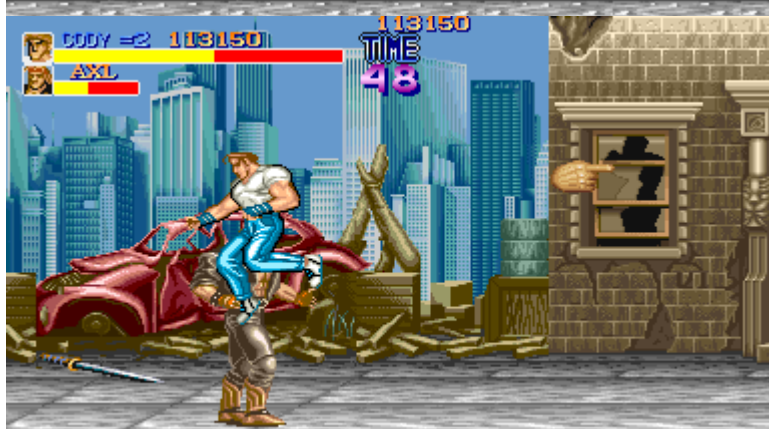
**Ginocchiata volante** - Cody colpisce il nemico frontalmente con lo stesso colpo di prima però effettuato con un salto. Tale colpo non manda a terra l'avversario come con la spanciata di **Haggar**, ma semplicemente lo colpisce e lo aggancia. Per effettuarla avanti + salto + giù + colpo premuti in sequenza velocemente. Se eseguita frontalmente all'avversario ci consentirà un guadagno di 200 punti a colpo, se effettuata invece all'indietro dando le spalle al nemico ne ricaveremo invece 300.



**Doppio attacco volante** - un colpo composto dalla ginocchiata volante più il calcio effettuati contemporaneamente durante il salto, che permette di colpire e mandare al tappeto uno o più avversari davanti a noi. Mossa a lungo raggio. Per effettuarla avanti + salto + giù + colpo + colpo sempre premuti rapidamente. Costituisce una variante rinforzata della ginocchiata volante che permette di procurare danni maggiori all'avversario e di conseguire una quantità più elevata di punti costituiti da 200 (ginocchiata volante) + 50 (calcio finale).



**Combo tripla ginocchiata + montante** - una combinazione di mosse effettuabile solo con questo personaggio che permette di procurare notevoli danni all'energia del nemico e di conseguire un notevole incremento di punti guadagnati. Consiste nell'agganciare il proprio avversario, colpirlo con due ginocchiate basse, effettuare poi una ginocchiata volante che lo supererà e lo colpirà nuovamente, e contestualmente, appena giunti dall'altra parte, effettuare il montante che manderà definitivamente al tappeto il nemico. Per effettuarla afferrare il nemico, premere poi in sequenza colpo + colpo (ginocchiate basse), salto + avanti + giù + colpo (ginocchiata volante), una volta giunti dall'altra parte indietro col joystick + colpo (montante finale). Tecnica tra le più potenti di questo personaggio ma di notevole difficoltà nell'esecuzione. Il totale di punti guadagnati con tale combinazione ammonterà a 1.000 complessivi (100 + 200 prime due ginocchiate + 200 ginocchiata volante + 500 montante finale).



**Preso + lancio del nemico** - **Cody** butta via lontano il proprio avversario scaraventandolo in avanti sulla propria spalla dopo averlo afferrato. Identica mossa viene effettuata anche da **Guy**. A differenza del surplace di **Haggar** che si rivela molto efficace e veloce, la tecnica in questione in questione invece si presenta molto lenta nell'esecuzione, lasciando scoperto il personaggio ad attacchi frontali dei nemici. Per effettuarla, dopo aver agganciato il nemico anche a seguito di una ginocchiata volante, spostare in avanti il joystick. Garantisce un guadagno di 300 punti.



**GUY** - data di nascita 8 / 12 / 1965 altezza 5, 87 piedi (179 cm.)  
peso 158 libbre (71 kg.)



Grande amico di **Cody**, decide di aiutarlo nella ricerca di **Jessica** e si lancia anche lui nello scontro contro i nemici della **Mad Gear**. Esperto di ninjutsu, molto abile con la spada, costituisce un personaggio estremamente abile e veloce, discretamente potente, con caratteristiche e tecniche per lo più simili a quelle dell'amico Cody. Questo personaggio possiede un pugno lungo che tiene a distanza e riesce a fermare i nemici e con cui, sempre come Cody, riesce a respingere le frecce del boss finale Belger. Si contraddistingue però da quest'ultimo per una mossa speciale altamente spettacolare e allo stesso tempo efficace, la tecnica "off the wall" che manda al tappeto anche più avversari contemporaneamente.

E' dei tre il personaggio che vanta il maggior numero di apparizioni in versioni successive di questo titolo e in altri giochi in generale. Compare come personaggio selezionabile anche se con mosse aggiuntive o differenti in alcuni casi, in tutta la serie Final Fight Apocalypse, in Final Fight 3 e in Final Fight Revenge. Nel recente Final Fight Streetwise veste i panni di un esponente della criminalità asiatica operante nel quartiere giapponese di Metro city mentre non appare in Final Fight 2 dove invece per la prima volta compare la sua fidanzata Rena. Presente anche sempre come personaggio selezionabile in Street Fighter Alpha 2 e 3 in Super Street Fighter 4 e in Street Fighter X Tekken. Appare anche in Capcom Fighting Evolution Capcom World 2 Namco x Capcom e in un cameo nel finale del personaggio Ibuki in Super Gem Fighter: Mini Mix.

**Mosse base:**

**Per i pugni** - la serie iniziale di cui è dotato **Guy** è formata da 4 pugni (2 al viso + 2 al petto del nemico) più un calcio frontale che scatta automaticamente subito dopo l'ultimo pugno. Serie di partenza colpo(100 punti) + colpo(100 punti) [colpi alti al volto] + colpo(200) + colpo(300) [colpi bassi al petto] + colpo(350 punti) [calcio frontale finale].

**Calcio volante** - molto efficace e a lungo raggio come **Cody**. Per effettuarlo premere contemporaneamente salto + avanti + colpo.

**Supermossa (Calcio Rotante Bushin)** - molto simile a quella di **Cody** ma leggermente più a corto raggio. Anche **Guy** esegue un calcio in rotazione su sé stesso che scaraventa a terra i nemici più vicini. Per l'esecuzione rimane identica alle modalità viste per le supermosse degli altri due personaggi. Con questo personaggio tale mossa ci permetterà di guadagnare 300 punti per ogni avversario che andremo a colpire.



**Mosse speciali:**

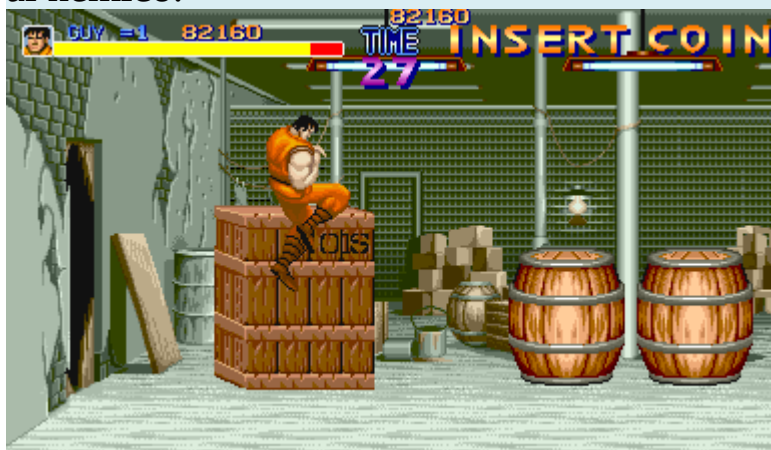
**4 Hits + calcio frontale alle spalle** - **Guy** colpisce il nemico con i primi 4 colpi (due pugni alti e due bassi) ed effettuando una girata esegue il calcio frontale mandando k.o. i nemici che arrivano alle spalle. Tecnica che rispecchia grosso modo quelle di **Haggar** e **Cody**. Rimane identica la quantità di punti rilasciati rispetto a una serie naturale di pugni di **Guy**. Identica come esecuzione a quelle di **Cody** e **Haggar**.



**Ginocchiata** - molto efficace anche con questo personaggio si effettua nello stesso modo di **Cody**. Identica con **Guy** anche sotto il profilo dei punti rilasciati.

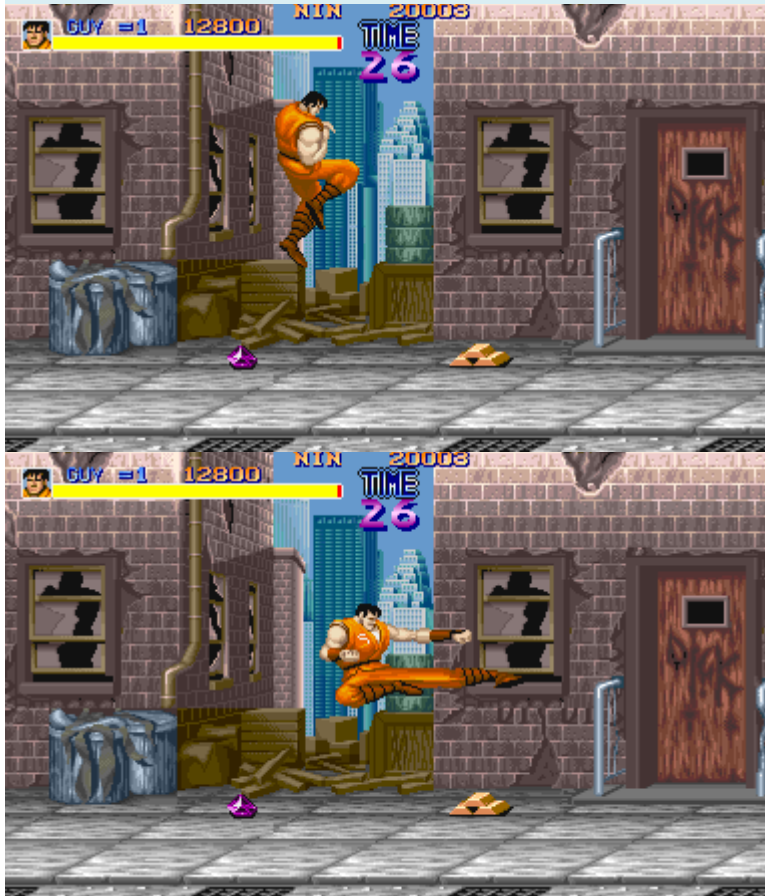


**Ginocchiata volante** - ottima per agganziare l'avversario dopo averlo colpito, **Guy** la effettua a ginocchio alzato in volo diversamente da **Cody**, che la esegue con tutte e due le ginocchia piegate durante il salto, ma rimane identica sul lato dell'esecuzione rispetto a quest'ultimo personaggio. Uguale anche sul lato dei punti conseguibili rispetto a **Cody**, sia frontalmente che partendo spalle al nemico.



**Doppio attacco volante** - Per tutto identica a quella di **Cody**, **Guy** con tale mossa può colpire e atterrare contemporaneamente anche più avversari a lunga distanza da noi. Rimane invariata anche nell'esecuzione e come possibili punti ottenibili rispetto al doppio attacco volante di **Cody**.





**Presa + lancio del nemico** - tecnica identica in tutto a quella effettuata con **Cody**, uguale anche nell'esecuzione. A differenza di questo personaggio, tale mossa con **Guy** non contribuisce a rilasciare punti. Anche in questo caso tale mossa si rivela lenta e non mette al sicuro il personaggio dagli attacchi dei nemici. La presa può essere effettuata pure in questo caso anche con una ginocchiata volante.



**Calcio rimbalzato sul muro (off the wall)** - costituisce sicuramente la mossa più efficace di questo personaggio oltre che una delle più spettacolari del gioco. Utile con tutti i boss di fine livello. Con questa tecnica **Guy** dopo un salto verso un muro, una cabina o anche un barile, una volta a contatto con esso si lascia rimbalzare effettuando un calcio micidiale dalla parte opposta al muro o all'oggetto in questione. Per effettuarla saltare verso il muro, e a contatto con esso premere due volte rapidamente il pulsante del salto + premere colpo (in Final Fight 2 anche il personaggio **Maki** esegue questa tecnica, con però notevole minore efficacia velocità e potenza rispetto a **Guy**; rimane identica rispetto al personaggio principale la modalità di esecuzione sul joystick). Permette un conseguimento di 500 punti per ogni singolo avversario colpito.

E possibile effettuare una ginocchiata volante al posto del calcio al momento del rimbalzo sul muro semplicemente spostando il direzionale verso giù subito dopo aver premuto il pulsante del colpo. La ginocchiata però a differenza del calcio si rivela meno

potente e con un raggio molto più breve. Consente un guadagno di 400 punti ad ogni avversario.



## *I BOSS NEL DETTAGLIO*

**DAMNO/TRASHER** - Boss del primo livello, ha le sembianze di un enorme teppista con grossi occhiali da sole neri, una vistosa acconciatura rasta e una risata alquanto agghiacciante. Ha ricevuto ordini direttamente da **Belger** (capo della **Mad Gear**) di rapire la figlia del sindaco **Haggar** per ricattarlo. Nonostante disponga di colpi che riducono di moltissimo l'energia del nemico (pugni a raffica, un calcio dato in rovesciata) e nonostante ricorra all'aiuto di alcuni suoi scagnozzi durante il combattimento, che richiama con un sonoro fischio, rimane un Boss estremamente debole, facile da sconfiggere, utile comunque per l'ammassamento concreto di punti con alcuni attacchi volanti. Sconfiggendolo guadagneremo 10.000 punti. Appare nella serie Final Fight Apocalypse, in Final Fight Sega CD, e nella versione per Snes di Final Fight con il nome di **Trasher** (in realtà appare con questo nome solo nelle versioni occidentali di questi ultimi due titoli; più avanti in questo lavoro, nel paragrafo "Differenze tra le varie versioni", si parlerà più dettagliatamente di questo Boss e di **Sodom** in riferimento alle versioni Final Fight CD e Snes); riappare in Final Fight Revenge con il suo nome originale, mentre non farà alcuna apparizione nei successivi Final Fight 2 e Final Fight 3. Presente con un piccolo cameo anche in Street Fighter X Tekken.

Come sconfiggerlo:

Con tutti e tre i personaggi -

a) Combo infinita (di questa preziosa e micidiale tecnica si parlerà minuziosamente poco più avanti in questo lavoro, utilissima in questo caso per sconfiggere tale Boss senza che possa ricorrere all'aiuto dei suoi amici).

P.S. Oltre a questa Tecnica non ne esistono altre specifiche da applicare a tale Boss data l'estrema semplicità nel sconfiggerlo. Come accennato poco sopra è tuttavia possibile accumulare diversi punti in più con tale nemico ricorrendo a determinati attacchi volanti ed evitando quindi di ucciderlo con i pugni. Se con **Haggar**

lo colpiremo esclusivamente con la spanciata ogni volta che ci sarà davanti il conseguimento finale di punti sarà davvero importante.



A tale risultato si arriva anche con **Guy** colpendo il boss ripetutamente con il calcio rimbalzato eseguito sul muro che porta al sottopassaggio della metropolitana. Anche in questo caso aumenteremo sensibilmente il nostro momentaneo punteggio.

**SODOM** - spietato membro della **Mag Gear**, caucasico residente negli Stati Uniti ma innamorato del Giappone e della sua cultura dei samurai. Rappresenta uno degli avversari più temibili. Ci si imbatte in lui alla fine del 2° livello su un ring posto dopo la metropolitana. Estremamente rapido, effettua una carica che solo **Cody** può fermare con i suoi pugni. Inoltre è armato con una spada con cui infligge micidiali colpi che uccidono rapidamente il suo avversario. Uccidendolo saranno ottenuti 20.000 punti. Appare con il nome di Katana nella versione per Snes di Final Fight, in Final Fight CD e in Mighty Final Fight (come già accennato prima con Damno, relativamente ai primi due titoli si parlerà dettagliatamente più avanti), e fa anche altre apparizioni in diversi altri titoli : Final Fight Revenge, Street Fighter Alpha 2 e Alpha 3 e in Street Fighter X Tekken.

Come sconfiggerlo:

Con tutti e tre i personaggi - tecnica della combo infinita (di tale tecnica si parlerà dettagliatamente più avanti).

quando **Sodom** è fermo perchè si prepara a prendere la ricorsa per attaccarci, gli salteremo addosso e facendo compiere al joystick un movimento continuo destra - sinistra quando siamo su di lui, riusciremo facilmente ad agganciarlo per poi colpirlo. I replay di

Graziano con **Haggar** pubblicati su Marp mettono a fuoco efficacemente tale tecnica.

Sempre quando è fermo prima di attaccarci, se ci posizioneremo al di sotto di lui nel ring sulla sua stessa linea verticale, la sua carica andrà a vuoto perché **Sodom** fermerà la sua corsa proprio accanto a noi senza colpirci. Potremo agganciarlo e colpirlo senza alcun problema quando si sarà fermato accanto a noi. Un vecchio replay del giocatore giapponese **Bubble** con **Haggar** mostrava bene tale tecnica.



Con **Cody** -

dopo averlo scaraventato sulle corde del ring all'inizio dello scontro saltare verso lui con la ginocchiata e pressarlo sulle corde. In questo modo lo agganceremo automaticamente e potremo colpirlo con delle ginocchiate. Ripetere questa operazione fino a eliminarlo facendo attenzione a inchiodarlo sempre sulle corde del ring. Tecnica eseguita nel video seguente <https://www.youtube.com/watch?v=UpN7TrP6nlM>.



**Cody** ha la facoltà di poter fermare la carica di **Sodom** con i suoi pugni. Dopo averlo colpito inizialmente ci allontaneremo da lui rimanendo per sulla sua stessa linea orizzontale, e lo aspetteremo tirando i pugni. **Cody** bloccherà in questo modo la sua carica quando ci attaccherà, potendolo anche scaraventare alle nostre spalle dopo una serie di colpi, e ripeteremo la stessa operazione dall'altra parte facendo sempre attenzione nel rimanere un pò a distanza da lui, e sulla sua stessa linea orizzontale. Un vecchio replay su **Twin Galaxies** realizzato dal giocatore olandese **Jordi Schouteren** mostrava nei dettagli la tecnica.



**EDI E.** - Poliziotto corrotto e privo di scrupoli, Boss del 3° livello, ci aspetterà con lui un duro scontro in uno spiazzale con veduta notturna sulla città all'uscita dal ristorante. Non molto veloce inizialmente, ma estremamente potente, si avvale di un manganello con cui infligge tremendi colpi che uccidono rapidamente il suo avversario. Quando la sua barra di energia sarà arrivata alla metà comincerà a correre velocemente per il quadro per aggirare il personaggio, sparando colpi a raffica con la sua pistola con cui non lascerà scampo. Si avvale inoltre di diversi scagnozzi che vengono a lui in suo supporto da quel momento.



Tutti e tre i personaggi possono respingere con le armi le sue pallottole (in particolar modo **Cody** – coltello, **Haggar** – tubo, **Guy** - spada) ma ciò richiede comunque un tempismo veramente esagerato, presentandosi come un'operazione estremamente difficile. Nell'angolo alto a destra troveremo inoltre una gomma da masticare da lui rilasciata, che ci ricaricherà a metà la barra di energia, o che ci rilascerà 50.000 punti in caso di perfect.

Otterremo 30.000 punti nel momento in cui lo avremo definitivamente sconfitto. Fà delle apparizioni in forma di piccoli cameo in diversi titoli: Street Fighter Alpha 2 dove appare sullo sfondo nel quadro di Guy, in Street Fighter Alpha 3 nelle posizioni di vittoria di Cody, e in Street Fighter X Tekken. Appare inoltre anche nella versione giapponese di Capcom World 2 e come personaggio selezionabile in Final Fight Revenge del 1999.

Come sconfiggerlo:

Con tutti e tre i personaggi -  
Tecnica della combo infinita.

Tecnica dei coltelli (di questo trucco si parlerà dettagliatamente in questa guida più in avanti).

Può essere sconfitto agevolmente raccogliendo il tubo che troveremo rompendo la prima insegna luminosa subito dopo l'uscita dal ristorante (come si può vedere in questo mio video con **Guy** <https://www.youtube.com/watch?v=4b5tjZ3zmIs>). Arrivati nei pressi del Boss, ci posizioneremo frontalmente a lui nell'angolo alto a sinistra all'altezza dell'ultimo bidone, colpendolo ripetutamente con quest'arma al suo sopraggiungere. **Edi.E** non potrà così colpirci col manganello e riusciremo costantemente a respingerlo.



Al momento in cui la sua barra di energia arriverà alla metà dovremo inseguirlo con rapidi salti per dargli il colpo finale. Possiamo anche anziché usare il tubo, agganciarlo al momento dell'arrivo nello spiazzale (importante: al momento dello scontro con lui avanzare lentamente finché sul display in alto comparirà la sua barra di energia e lo vedremo avanzare lentamente verso di noi; in questo modo potremo combattere contro di lui senza che appaiono subito i suoi amici in suo soccorso, cosa che invece accadrebbe quasi immediatamente se avanzassimo fino all'estrema destra del quadro facendo comparire del tutto davanti a noi **Edi.E**) 3 - 4 volte, effettuando la presa + lancio (eventualmente aggiungendo alla presa con **Cody e Guy** la ginocchiata e con **Haggar** la testata o il **Pile Drive** per indebolirlo massicciamente) aspettandolo sempre vicino all'ultimo bidone, afferrandolo ripetutamente di lato e facendo attenzione nel tenerlo sempre nella parte sinistra dello schermo. **Guy** inoltre collocandosi sempre nell'angolo alto all'estrema sinistra può respingerlo efficacemente colpendolo per 8 volte con il calcio rimbalzato su quel muro adiacente. In ogni caso quasi all'esaurimento della sua barra di energia bisognerà inseguirlo per i colpi finali.



**ROLENTO** - Boss finale del 4° livello, appartenente al gruppo dei berretti rossi, militare corrotto e spietato, lo troveremo alla fine dell'ascensore dell'area industriale. E armato con un manganello con cui colpisce violentemente il personaggio, dopo essersi avvicinato lentamente ad esso, o con rapidi salti sulle pareti. In fin di vita lancia ripetutamente potenti e numerose granate a cui è possibile sfuggire con veloci salti nella direzione opposta al loro lancio. Con la sua sconfitta ci verranno rilasciati 40.000 punti. Appare con il nome di **Rolent** nel successivo Final Fight 2 (sia nella versione Snes originale che nel bootleg) come boss finale del 5° livello, quello che ha come ambientazione la città di Venezia. Anche qui ci imbattemo in lui dopo essere saliti su un ascensore, ma il teatro dello scontro sarà questa volta un'area immediatamente successiva alla fine della corsa in esso. Notevolmente più forte e temibile in questa versione, con molta più energia a disposizione, conserva però tutte le sue caratteristiche e le sue mosse originali. Fà diverse altre apparizioni anche in Final Fight Revenge, Street Fighter Alpha 2 e Alpha 3, Capcom vs SNK 2, e nella versione

giapponese di Capcom World 2. Appare anche nel recente Ultra Street Fighter IV.

Come sconfiggerlo:

con tutti e tre i personaggi -

Combo infinita.

Appostandosi in uno degli angoli dell'ascensore lo si potrà colpire e respingere agevolmente mentre tenta di avvicinarsi a noi con una delle armi presenti nel quadro (preferibile come sempre l'abbinamento **Cody** - coltello, **Guy** – spada, **Haggar** tubo) oppure con i calci o con gli attacchi speciali (**Haggar** spanciata, **Cody e Guy** ginocchiata + presa). Quando tende a saltare sul muro per colpirci bisognerà spostarsi verso il basso o verso l'alto rispetto a lui, e dirigersi rapidamente verso l'angolo opposto per riprendere l'operazione.



**ABIGAIL** - Appartenente alla famiglia degli **Andore**, è uno dei Boss più potenti del gioco. Riconoscibile per un enorme tatuaggio sul viso e per l'acconciatura in stile mohicano dei suoi capelli. Ci imatteremo in lui nello spiazzale sulla baia della statua della libertà nel tratto conclusivo del 5° livello. In grado di effettuare una micidiale presa con cui scaraventa in aria il suo avversario togliendogli gran parte della sua barra di energia. Può anche colpire il suo nemico con una tremenda spallata che effettua con una rincorsa dopo essersi ricaricato, con cui lo atterra letteralmente riducendo alla metà la sua barra di energia. Guadagneremo 50.000 punti quando lo avremo sconfitto definitivamente. Anche lui appare nella versione nipponica di Capcom World 2 e fa anche la sua comparsa con le sembianze di un pupazzo in Mighty Final Fight.

Come sconfiggerlo:

Con tutti e tre i personaggi -  
Tecnica della combo infinita.

Tecnica della spada - costituisce uno dei metodi più semplici e utilizzati con cui sconfiggere senza troppi problemi tale Boss.

Rompendo i pneumatici presenti poco prima dello scontro con **Abigail**, dovremo raccogliere la spada presente nell'ultimo senza perderla: arrivati al Boss, dopo aver evitato la sua carica iniziale, ci posizioneremo dalla parte del cartello **WAY OUT** sull'estrema destra dello schermo rimanendo sempre centrali al nemico e mai laterali, e lo colpiremo a questo punto a ogni suo attacco con la spada, che ci permetterà di respingerlo ripetutamente e di eliminare anche i nemici che arriveranno in suo aiuto pochi istanti dopo.

Tecnica che richiede elevata concentrazione, precisione e tempismo nei colpi, particolarmente efficace con l'utilizzo di autofire sul pulsante del pugno. Rimane probabilmente il sistema più adatto per eliminare questo fortissimo nemico, oltre a essere utilizzata da anni dai giocatori di Final Fight di tutto il mondo. I video pubblicati su **Marp** dal **TKYTeamCPS.jp** mostrano bene l'esecuzione di tale tecnica. La tecnica è ben mostrata con **Guy** in questo mio video <https://www.youtube.com/watch?v=4b5tjZ3zmls>.

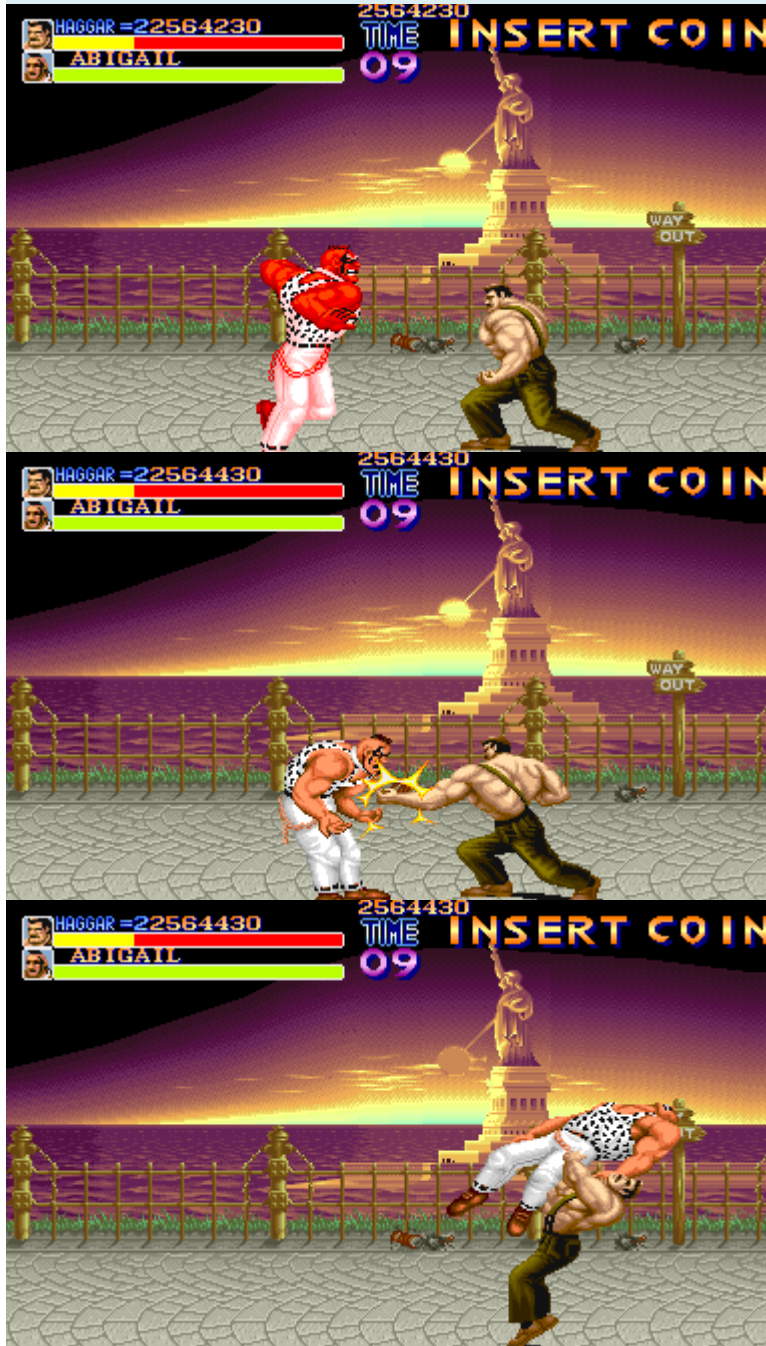


Con **Guy** - appostandosi sempre sul lato destro questo personaggio può respingere gli attacchi di **Abigail** e dei suoi amici con il suo micidiale calcio rimbalzato effettuato sul muro presente all'estremità dello schermo. Alcuni in giapponese hanno mostrato in passato questa tecnica, che permette un notevole aumento di punti dati i numerosi colpi in più necessari per sconfiggere **Abigail**,

ma che d'altronde comporta anche un dispendio aggiuntivo di tempo rispetto alla spada e necessita di un tempismo e di una preparazione da giocatore esperto ai massimi livelli.



Con **Haggar** - questo personaggio è l'unico dei tre che può fermare il colpo in rincorsa di **Abigail** con il suo pugno. Posizionandosi sempre sul lato destro, oltre a bloccare la sua carica potrà anche sconfiggerlo agevolmente unendo la presa finale (surplace) alla serie di pugni con cui andrà a colpirlo, e scaraventando lui e anche i suoi scagnozzi alle sue spalle, effettuando tale operazione prima da un altro e poi ricominciando dall'altro, fino all'esaurimento della barra di energia del boss.



(P . S. Consigliabile effettuare 2 - 3 prese con ginocchiata o testata + lancio in avanti al momento iniziale del suo arrivo nello spiazzale, per indebolirlo inizialmente prima di mettere in atto le tecniche appena viste)

**BELGER** - il Boss conclusivo del gioco, nonché il vero capo della pericolosa banda **Mad Gear**. Si presenta come un vecchio disabile dalla folta barba nera e notevolmente stempiato, costretto a camminare con una sedia a rotelle. Lo scontro con lui avverrà nella sala finale del suo lungo appartamento (alla fine del corridoio esterno) che dà direttamente sulla città, grazie ad un enorme vetrata

sul lato sinistro, da cui si intravedono chiaramente i giganteschi grattacieli di **Metro City**. Questo boss è armato con una grossa balestra con cui spara delle frecce micidiali che solo **Cody e Guy** possono respingere con i loro pugni. Si avvale anche di numerosi scagnozzi che giungono subito in suo aiuto. Una volta disarcionato dalla carrozzina comincerà a sparare più rapidamente, saltellando da un lato all'altro del quadro. Lo stesso Boss, una volta sconfitto, precipiterà giù dal palazzo, con un fragoroso e prolungato urlo, cadendo all'indietro e mandando in frantumi l'enorme vetrata presente sul lato sinistro della stanza. Si otterranno 100.000 punti nel momento in verrà sconfitto definitivamente, e si concluderà in questo modo anche il gioco. Fa delle successive apparizioni anche in **Mighty Final Fight** per Snes con l'aspetto di un robot, e in **Final Fight Revenge**, dove assume le sembianze di uno zombie. Appare anche in un cameo in **Street Fighter X Tekken**.

Come sconfiggerlo:

Con tutti e tre i personaggi -  
Tecnica dei coltelli.

Dopo averlo fatto cadere dalla carrozzina con un calcio o con la presa, posizionarsi superiormente o inferiormente a lui nello schermo senza cercare di affrontarlo frontalmente. **Belger**, dopo essere caduto da essa, tende a saltellare sulla sua verticale su e giù per il quadro, eccezion fatta quando è ormai in fin di vita, dove si colloca automaticamente a ridosso della vetrata. Collocandoci al di sopra o al di sotto di lui verticalmente nel quadro, potremo colpirlo con i pugni al momento del suo salto verso di noi. Consigliabile aggiungere la presa finale ai pugni con cui andremo a colpirlo. Tale tecnica, eccezion fatta per coloro che utilizzano trucchi speciali in questo livello per l'accumulo punti finale, rimane la più utilizzata da parte di quasi tutti i giocatori del mondo per sconfiggere tale fortissimo boss. Nei replay di **TKYTeamCPS.jp** con **Guy** su **Marp** in quattro differenti versioni di **Final Fight** si finisce il gioco battendo **Belger** con tale modalità.

(P.S. Tutti i Boss di fine livello, esclusi come visto **Damno** e **Sodom**, mantengono i nomi della versione originale anche in **Final Fight One**, in **Final Fight CD** e nel recente **Final Fight Double Impact**)



## I singoli nemici in dettaglio

Lungo il nostro percorso per i vari livelli ci imatteremo in diversi tipi di avversari con caratteristiche e mosse diverse, di non uguale potenza, e caratterizzati da un differente grado di difficoltà. Si possono distinguere in sei categorie:

### BRAD, SIMONS, JAKE E DUG.



- avversari non molto veloci ma abbastanza fastidiosi, sono dotati di colpi discretamente potenti. Presenti numerosi in tutti e sei i livelli. Possono colpire il nemico con pugni o calci che tolgono poca energia, o con una ginocchiata o un calcio volante che riducono maggiormente la nostra barra di energia. Dai primi due uccidendoli otterremo 1.000 punti mentre da **Jake** si guadagneranno 1.400 punti e da **Dug** 1.600. Tutti questi nemici sono presenti anche nelle versioni per console (Final Fight Snes, Final Fight Guy, Final Fight One) in Final Fight Sega Cd/Mega Cd e nelle varie versioni Apocalypse ma non compaiono in nessuna versione successiva del gioco.

## J E TWO. P



- Molto rapidi, dispongono di un pugno in affondo che toglie poca energia. Sconfiggendoli guadagneremo rispettivamente 1.500 nel primo caso o 2.000 punti nel secondo. Appaiono anche loro in gran numero in ogni livello del gioco. Come per i teppisti, anche tali nemici appaiono solo sulle versioni per PC e console del gioco originale, ma non nelle versioni successive (Final Fight 2, Final Fight 3, Final Fight Revenge, ecc.)

## AXL E SLASH



- sono teppisti molto alti e robusti, vestiti trendy con giubbotto e pantaloni di pelle, dotati di pochi colpi ma estremamente potenti. Entrambi appartenenti alla gang **Mad Gear** e sono agli ordini dello spietato colonnello **Rolento**, colpiscono l'avversario con un forte calcio in girata o con un potente colpo a due mani sulle spalle che possono causare seri danni all'avversario. Presenti in tutto il percorso di gioco, soprattutto negli ultimi due livelli. Eliminando **Axl** si otterranno 2.000 punti e 2.500 invece eliminando **Slash**.

Solamente **Axl** dei due fa delle successive apparizioni con tre differenti camei in tre versioni di Street Fighter : nei livelli di Guy in Street Fighter Alpha 2 e 3 e nel livello dedicato a Final Fight insieme ad altri membri della Mad Gear in Street Fighter X Tekken.

## ELGADO E HOLLY WOOD



- rappresentati da **Elgado e Holly Wood**, due subordinati agli ordini del colonnello **Rolento** (insieme ad **Axl e Slash**), sono avversari estremamente veloci e pericolosi, tra i più ostici da eliminare. Sono dotati di numerosi coltelli che utilizzano per colpire frontalmente l'avversario con l'arma in mano, oppure lanciandoli a distanza verso di esso. Eseguono inoltre un micidiale attacco volante sempre armati di pugnale che toglie una buona parte di energia, oltre anche a eseguire una rapida scivolata bassa molto insidiosa da cui c'è ben poca difesa. Fondamentali per la riuscita della tecnica segreta dei coltelli. Si potranno ricevere 4.000 punti uccidendo **El Gado** e 3.000 punti da **Holly Wood**. Sono presenti in tutte le versioni per console e PC del gioco originale (compreso Final Fight Apocalypse) mentre appare come

personaggio selezionabile il solo El Gado nel successivo Final Fight Revenge. In Street Fighter Alpha 3 appaiono insieme per pochi istanti durante le mosse speciali di Rolento e nelle sue posizioni di vittoria. Non fanno invece altre apparizioni specifiche in nessun'altra versione successiva di Final Fight.

## HOLLY WOOD



- categoria rappresentata sempre dall'avversario **Holly Wood** ma in versione rossa e molto meno longeva e con un'unica arma rappresentata da bottiglie incendiarie che lancia sul pavimento, generando incendi temporanei che riducono di moltissimo la barra di energia dei nostri tre eroi. Estremamente facili da sconfiggere, appaiono sempre in gruppi e mai singolarmente. Fanno la loro prima apparizione durante lo scontro con Damno. Sono molto presenti soprattutto nel 5° livello (dopo i bagni nell'area di parcheggio moto) e nell'ultimo (presenti in tutta la parte conclusiva dopo l'ascensore, dai giardini esterni dell'appartamento fino a poco prima dello scontro con **Belger**). Dalla loro sconfitta ricaveremo 1.000 punti, e distruggendo le loro bottiglie ne ricaveremo altri 2.000. In Final Fight 2 appaiono con il nome di Joe, sempre armati di bottiglie molotov che, una volta distrutte quando ci verranno lanciate, permetteranno in questa versione un conseguimento di ben 20.000 punti. Non compaiono invece in altre versioni successive del gioco.

## POISON E ROXY



- le uniche donne che dovremo affrontare come avversari. Appaiono solitamente vestite con un reggiseno piuttosto corto, che lascia scoperti per metà i seni, e con degli shorts cortissimi, a cui sono attaccate delle manette. Molto temibili, tendono a saltare rapidamente lungo il quadro cercando anche di sorprenderci alle spalle, diventando difficili da colpire o afferrare. Dispongono inoltre di colpi molto potenti che riducono di moltissimo la nostra barra di energia. Il loro colpo migliore è rappresentato da un calcio dato in rovesciata all'indietro, che infligge notevoli danni all'avversario, mandandolo al tappeto e togliendogli quasi la metà dell'energia. Meno potente ma ugualmente pericoloso un loro calcio frontale nelle parti basse, mentre risulta più debole uno schiaffo al volto del nemico che tendono ad effettuare molto raramente. Eseguono anche un pericoloso e rapido calcio in rotazione in avanti che manda a terra il loro avversario. Molto presenti soprattutto negli ultimi due livelli. Entrambe appaiono con

stessi nomi e caratteristiche nelle versioni per console Final Fight CD/Mega CD, Final Fight Guy e Final Fight Snes Japan, ma sono rimpiazzate dai personaggi Sid e Billy in Final Fight One e Final Fight Snes Us (riguardo questa ultima versione, più in avanti si parlerà più dettagliatamente del discorso relativo a questi due personaggi). Solo **Poison** fa delle apparizioni in versioni successive o in altri titoli. Figura come personaggio selezionabile in Final Fight Revenge, notevolmente più potente e dotata di più colpi rispetto alla versione originale. Appare inoltre anche nei recenti Street Fighter X Tekken e Ultra Street Fighter 4, sempre in qualità di personaggio selezionabile. Potremo incrementare di 2.000 punti il nostro score uccidendo **Roxy** e di 3.000 eliminando **Poison**.

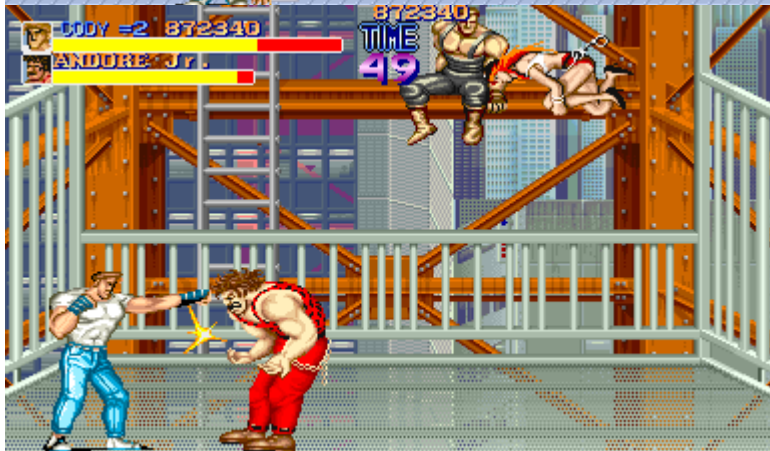
### **BILL BULL, G. ORIBER E WONG WHO**



- tre malviventi anch'essi appartenenti alla "Mad Gear" di origini diverse, rispettivamente messicana il primo, araba il secondo, e cinese il terzo; si caratterizzano per le lunghe bretelle che indossano sopra una t-shirt bianca, per la folta barba e l'abbondante stempiatura, oltre che per il fisico non alto ma decisamente tarchiato e robusto; hanno la predisposizione a colpire il loro nemico con forti testate che effettuano frontalmente o dopo una breve rincorsa. Questo secondo colpo si rivela molto più potente del primo e tende a ridurre quasi a metà la nostra barra di energia. Tendono anche a colpire l'avversario con forti calci frontali, comunque meno potenti dei colpi descritti prima. Presenti in tutto il gioco ad esclusione di **Wong Who** che non appare nei primi due livelli. Presenti con le stesse caratteristiche nelle versioni per console, e nella serie Final Fight Apocalypse, mentre non fanno

alcuna apparizione nelle versioni successive del gioco. In Final Fight 3 è presente **Fat Jack**, un personaggio molto simile ai tre, che colpisce anch'esso l'avversario con tremende testate in rincorsa. Eliminandoli si otterranno rispettivamente 2.000 punti da **G.Oriber**, 2.500 da **Bill Bull**, e 3.000 da **Wong Who**.

**ANDORE**





– probabilmente la più temibile categoria di nemici, rappresentata da una intera famiglia di potentissimi wrestler di enorme statura, caratterizzati da un elevatissimo livello di energia e da un differente colore della tuta da wrestling che essi indossano. Si distinguono in : **Andore Jr.** (vestito rosso) – **Andore** (vestito rosa) - **F. Andore** (vestito giallo) - **U. Andore** (vestito nero) – **G. Andore** (vestito celeste). Dispongono di tre colpi davvero molto potenti, che riducono di oltre la metà la barra di energia avversaria, e di altri due di gran lunga più deboli. I primi sono costituiti dall'attacco dall'alto, dallo stritolamento o soffocamento, e dalla **Pile Drive**, la stessa identica tecnica applicata da **Mike Haggar** (escludendo i Boss, questi tre attacchi sono i più potenti di qualsiasi dei nemici presenti in questo gioco). Gli attacchi più deboli sono invece rappresentati da una manata con il braccio teso e da un'arrembante carica frontale. Con l'attacco dall'alto essi effettuano un salto considerevole per schiacciare il proprio avversario con tutto il loro peso, piombandogli addosso al momento della ricaduta. Con il secondo attacco questi nemici afferrano per il collo a due mani l'avversario, sollevandolo da terra e soffocandolo fino a ridurgli quasi del tutto la barra di energia, senza lasciargli possibilità alcuna di reagire. La **Pile Drive** effettuata da tali personaggi è in tutto identica come esecuzione a quella di Haggar. Con tale mossa essi afferrano per i fianchi il loro avversario, ed effettuando contestualmente un salto, lo rovesciano prima di ricadere a terra, per fargli sbattere violentemente la testa sotto tutto il loro peso al momento della ricaduta sul terreno. La manata consiste in un colpo diretto al viso eseguito frontalmente con il braccio teso, con cui gli **Andore** cercano di colpire ripetutamente il proprio avversario. Con la carica invece, essi mandano a terra l'avversario colpendolo col petto dopo una breve ma arrembante rincorsa. Nessuno di tali nemici appare nel primo livello; **Andore jr.** fa la sua prima apparizione nella metropolitana, mentre **Andore** è presente dal terzo livello in poi. Presenti numerosi entrambi nel tratto finale del livello Up Town, in tutta la parte che dopo l'ascensore porta direttamente allo scontro con **Belger**. **U.Andore**, **G.Andore** ed **F.Andore** invece appaiono solo nello scontro sul ring del terzo livello, non figurando più in nessun

altra parte del gioco. Potremo ottenere 4000 punti dall'eliminazione di **Andore, U.Andore, G.Andore ed F.Andore**, mentre ne ricaveremo solo 3000 eliminando **Andore jr.** I membri di tale categoria appaiono inoltre in tutte le versioni successive del gioco (ad esclusione di **U.Andore ed F.Andore**, che sono presenti solo nella prima versione del gioco), quasi sempre però con abiti di colore differente rispetto all'originale. Inalterate rimangono anche nelle altre versioni le tecniche d'attacco applicate da tali nemici.

## Oggetti

Lungo il percorso che percorreremo, attraversando i sei livelli, incontreremo diverse cabine telefoniche, barili, bidoni, casse e pneumatici abbandonati, che una volta distrutti ci daranno oggetti di vario tipo, armi (di cui parleremo specificatamente poco più avanti), cibo per ricaricare la nostra barra di energia, diamanti e lingotti d'oro che aumenteranno sensibilmente il nostro score, o altri oggetti di poco valore che influiranno minimamente sul nostro punteggio come cappelli, martelli ecc.

Possiamo suddividere in due categorie tutti gli oggetti che troveremo sul percorso:

1) diamanti, cose di valore e oggetti di altro genere: i lingotti d'oro e i diamanti aumenteranno di 10.000 punti il nostro score; il topazio, lo smeraldo, la perla, il rubino e la collana di 5.000 punti, mentre tra i 1.000 e i 3.000 punti il cappello, il martello, la radio, gli yen, i dollari, l'orologio e l'asciugamano.

2) Cibo: Il barbecue, il pollo, la fetta di carne con l'insalata ricaricano tutte completamente la nostra barra di energia; l'hamburger, il curry, il sushi, la pizza e l'hot dog ricaricano la metà della barra; l'uva, l'arancia, la mela, l'ananas e le banane meno della metà della barra; il softdrink, il whisky, la birra e la gomma da masticare danno invece pochissima energia.

## Armi

- 1) Coltello: formidabile quando ne viene in possesso **Cody**, viene lanciato appena preso dagli altri due personaggi. Fa conseguire un guadagno di 200 punti per ogni colpo inflitto all'avversario se si trova in possesso di **Cody**, mentre rilascerà 600 punti se lanciato contro il nemico con qualsiasi dei tre personaggi.
- 2) Spada: Ottima con **Guy e Haggar**, meno efficace e veloce con **Cody**. Consente un incremento di 300 punti per ogni colpo.
- 3) Tubo: Molto efficace con **Haggar**, buono con **Guy**, lento e discretamente efficace con **Cody**. Fa conseguire un incremento di 200 punti.

## Bonus Stage:

Lungo il nostro percorso tra i vari livelli ci imatteremo in due bonus stage diversi l'uno dall'altro che, se terminati nel minor tempo possibile, ci permetteranno un cospicuo incremento di punti del nostro score.

**1° Bonus Stage** - Dopo la metropolitana e prima di approdare nella West Side, il quartiere più chic di **Metro City**, faremo sosta in un'area di rifornimento carburante. Il nostro compito sarà quello di distruggere nel più breve tempo possibile l'auto di lusso, parcheggiata accanto alla pompa di benzina, di proprietà del teppista **Brad**. Consigliabile con tutti e tre i personaggi, dopo aver rotto del tutto il primo lato di automobile, saltare sul cofano per arrivare velocemente dall'altra parte, risparmiando così diversi preziosi secondi. Il sistema migliore per finire tale bonus nel minor tempo disponibile (sia con autofire che senza), ma che comporta un grado di difficoltà più elevato, consiste nel rompere inizialmente dal lato sinistro solo la parte alta dell'auto, muoversi poi in basso raccogliendo rapidamente il tubo e saltando di nuovo velocemente a destra rompere tutta la parte opposta dell'auto. Con tale tecnica è possibile risparmiare diversi secondi rispetto al metodo precedente,

permettendo un notevole aumento finale di punti conseguiti. Una volta terminato il bonus, e che il nostro personaggio avrà abbandonato il quadro, comparirà **Brad**, il proprietario dell'auto, che scoppierà in un pianto a dirotto alla vista della sua auto distrutta.



**2° Bonus Stage** - Dopo la fonderia, prima di giungere alla Bay Area, saremo introdotti in una stanza dove sono presenti delle enormi lastre di vetro appese dal soffitto lungo tutto il piccolo appartamento. Nostro compito sarà distruggerle tutte nel tempo massimo disponibile di 20 secondi. Consigliabile con tutte e tre i

personaggi romperle utilizzando i calci o gli attacchi volanti per terminare il bonus più brevemente possibile.

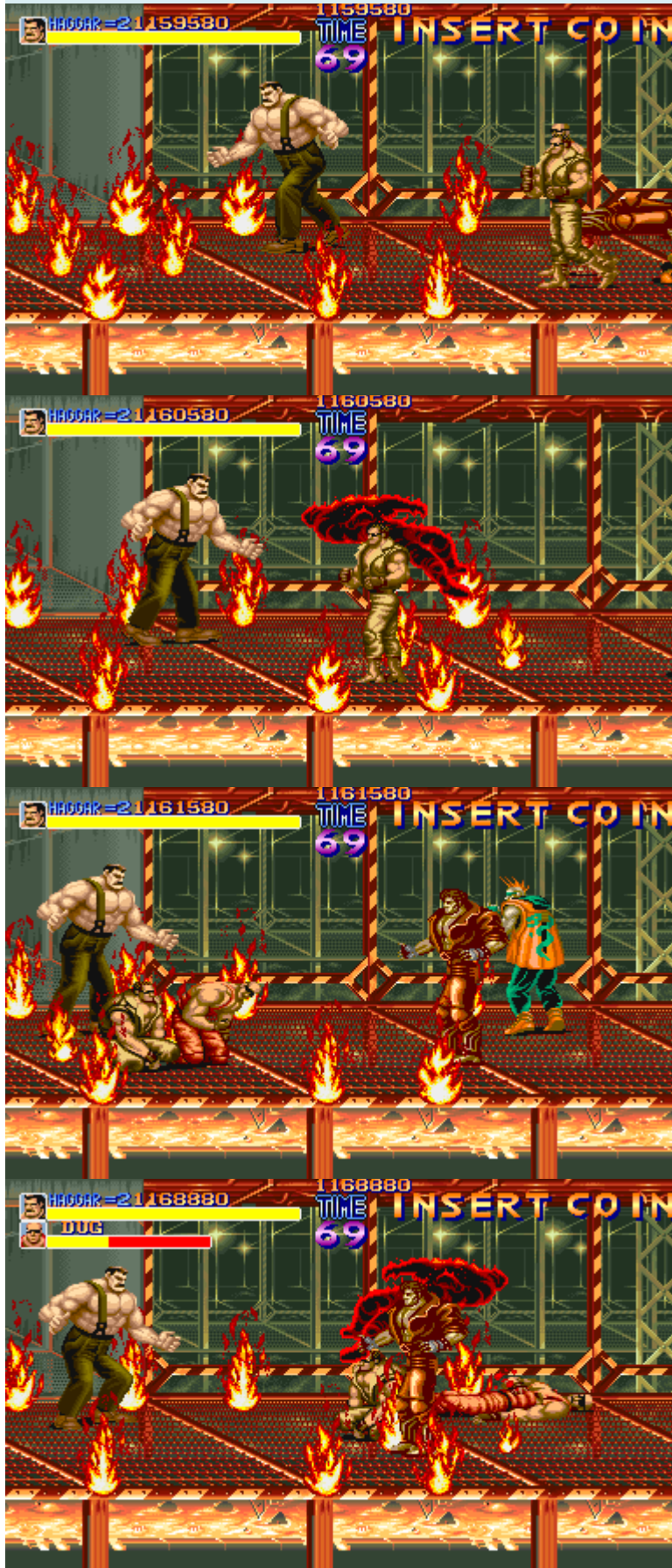


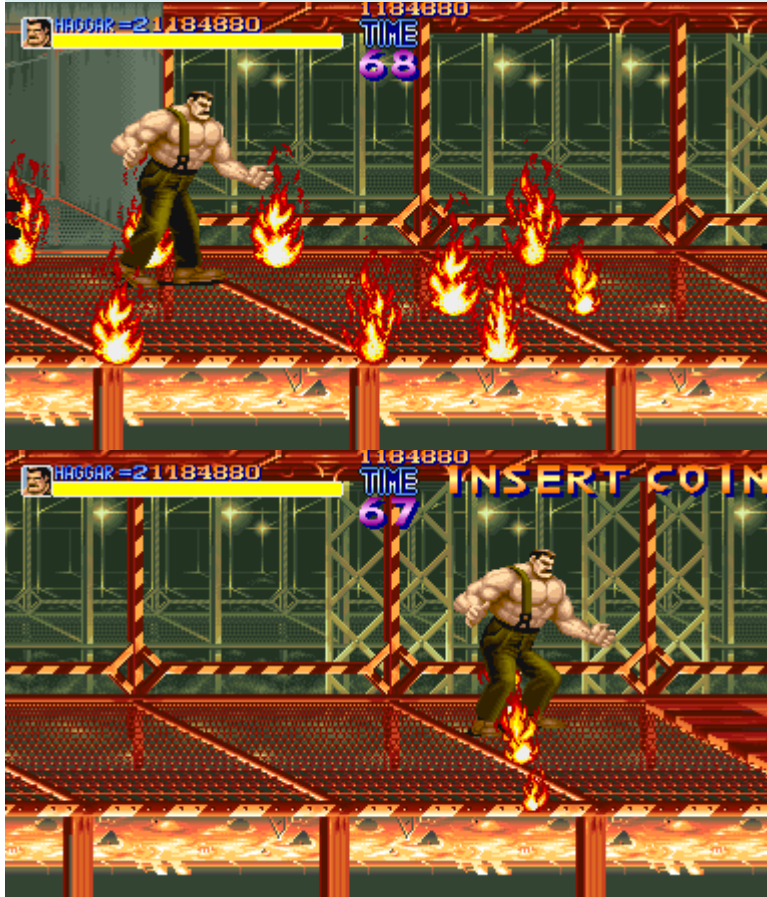
## La Conclusione

Con la sconfitta definitiva del Boss Finale **Belger**, che precipita giù dal palazzo, il gioco si conclude con **Haggar** che riabbraccia sua figlia **Jessica**, ancora provata da tutto l'accaduto, promettendole di prendersi sempre cura di lei, e di non lasciarla mai più. **Cody** e **Guy** nel frattempo tornano indietro a ritroso nel livello, ma giunti al terrazzo con i giardini, prima degli appartamenti di Belger, Jessica si presenta a questo punto davanti a loro; **Guy** si defila lasciando l'amico con la propria fidanzata, e i due tornano a parlarsi dopo tanto tempo. **Cody** rivela alla sua fidanzata che deve di nuovo andar via, perché non può permettere che da qualsiasi parte il male continui a dilagare, e a compiere crimini, e deve tornare subito a combatterlo. **Jessica** capisce, e lo lascia andare via.

## Tecniche di gioco segrete:

**Tecnica delle fiamme** - eseguibile solo nella fase iniziale del 4° livello. Permette la totale invulnerabilità da ogni fiammata che spunta dal pavimento, che può togliere buona parte dell'energia del personaggio. Per eseguire tale trucco bisogna percorrere la seconda fila di fiamme del 4° livello camminando nello spazio in alto tra le due fiamme principali ma con il personaggio leggermente spostato verso la fiamma superiore, e dopo qualche passo fermarsi e aspettare che gli avversari che sopraggiungono appena dopo muoiano cercando di raggiungerci tra le fiamme. Usciti da quel punto potremo picchiare liberamente i nostri nemici senza più preoccuparci del fuoco.



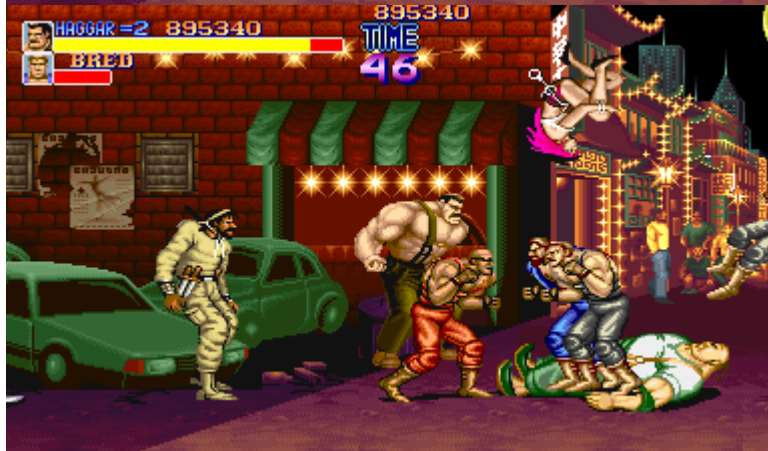


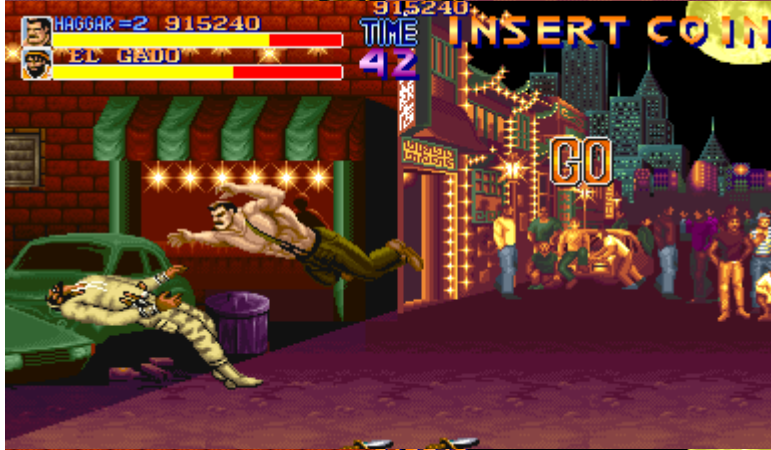
**Tecnica dei barili** - applicabile in tutto il percorso di gioco. Permette di passare direttamente allo stage successivo di un livello senza affrontare la minaccia degli avversari. Consiste nel salire sui bidoni o sui barili presenti alla fine di alcuni stage, e aspettare che passino oltre dieci primi sul timer presente sullo schermo; dopo che sarà trascorso questo breve periodo di tempo, automaticamente si passerà alla parte successiva del livello. Consigliabile da applicare nel livello 2 Subway alla fine del primo passaggio sui bidoni prima dell'entrata nella metro, nel secondo stage al termine del treno sui barili in fondo alla vettura, e nel terzo passaggio sui bidoni presenti sui binari poco prima dello scontro con **Sodom**.





**Tecnica dei coltelli** - sconosciuta in occidente fino a inizio 2000, ha grande fascino ma è di estrema difficoltà nell'applicazione. Necessita di notevole concentrazione, precisione nei movimenti e nei colpi, e di abilità non indifferente. Applicabile esclusivamente nella parte finale del livello 3 prima dello scontro con **Edi.E** e nel livello 6 proprio al boss finale **Belger**. Consiste nel far rilasciare da **Holy Wood o Elgado** sei coltelli proprio davanti ai Boss con armi da fuoco come **Edi.E** e **Belger**, perché quei coltelli caduti da questi avversari impediranno alle loro armi di funzionare, in quanto questi sprite giacenti a terra impediscono la presenza di altri colpi derivanti da altre armi, essendo già questi presenti nello schermo. Per eseguirla nel livello 3 appena usciti dal locale bisogna spingersi e attirare i propri nemici ed **Elgado** fino al bidone presente prima di **Edi.E**, e con prontezza e abilità uccidere prima tutti gli avversari, tenendo **Elgado** per ultimo, per poi afferrarlo e far cadere da esso i fatidici sei coltelli, che impediranno l'uso della pistola per il poliziotto. L'ammontare massimo dei punti accumulabili può arrivare fino ai 400.000 punti a seconda della velocità impiegata nel sgominare quanto prima i nemici che sopraggiungono, e nell'applicare la tecnica nel quanto più breve spazio di tempo possibile. Consigliabile posizionarsi nell'estremo angolo in basso a sinistra e applicare la combo infinita con qualsiasi personaggio per uccidere quanti più avversari nel minor tempo possibile.







Per eseguirla invece nel livello 6 bisogna essere arrivati nella stanza finale del boss **Belger** e:  
con **Cody e Guy** - mettersi nell'angolo basso della finestra con le spalle rivolte al vetro stando a contatto con essa, e sparare consecutivamente ai nemici che sopraggiungeranno e alle frecce sparate da **Belger**, che deve sempre rimanere sulla carrozzina fin quando non riusciamo a far cadere da **Elgado** l'ultimo coltello, perchè in quella posizione **Belger** limita di molto il lancio di frecce verso di noi; **Guy e Cody** sono gli unici a riuscire a respingere con i pugni le frecce di **Belger**, per questo è possibile applicare la tecnica dei coltelli utilizzando tale caratteristica di questi due personaggi. Il vantaggio principale con tali personaggi è rappresentato dal minor rischio che si corre sugli attacchi dei nemici, dato il potere di ambedue di bloccare con i pugni le loro offensive. Dall'altro lato la tecnica può essere applicata in tempi molto più prolungati rispetto ad **Haggar**. È possibile visualizzare in questo mio video con **Cody** le modalità di esecuzione di tale segreto <https://www.youtube.com/watch?v=UpN7TrP6nlM>



Con **Haggar** - posizionarsi in basso nel mezzo dello schermo con i pugni a raffica rivolti verso sinistra; in questa posizione Belger non trova lo spazio per colpirci e continuerà a girare a vuoto sopra di noi fin quando non ci sposteremo da tale posizione. I vantaggi con tale personaggio consistono nella notevole velocità nel riuscire ad applicare la tecnica nel più breve tempo possibile. Di contro ci esponiamo agli attacchi dei nemici che cercano di aggirarci alle spalle, o che cercano di circondarci, e siamo limitati a non poterci spostare di un centimetro.



Nel momento in cui con qualsiasi personaggio riusciamo a ottenere da **Elgado** i 6 coltelli, ci sposteremo dalle posizioni descritte prima per metterci all'estrema sinistra del gioco nell'angolo basso a sinistra per uccidere tutti gli avversari possibili nel minor tempo possibile con l'uso dell'infinita o della combo di **Haggar** pugno + pugno + surplace. Il limite massimo di punti ottenibile per ogni vita utilizzata può arrivare ai 400.000 ma può variare di altri 100.000 punti a seconda della velocità impiegata nell'uccidere gli avversari nel minor tempo possibile.

**Attacco infinito a Belger** - tecnica applicabile esclusivamente al Boss finale del gioco, subito dopo essere riusciti a far cadere da **Elgado** il sesto e decisivo coltello utile per l'attivazione del trucco dei coltelli. Essendo **Belger** nell'impossibilità di sparare frecce da quell'istante in poi, lo lasceremo continuare a girare per il quadro con la sedia a rotelle fino al minuto 0; colpendolo ripetutamente con i pugni a brevi intervalli di tempo, in modo da non farlo cadere dalla carrozzina, riusciremo a incrementare efficacemente il nostro score. Tecnica effettuabile con tutti e tre i personaggi, molto vantaggiosa in termini di score con **Haggar**. In questo mio record mostro l'esecuzione di tale segreto con **Guy** [.https://www.youtube.com/watch?v=4b5tjZ3zmIs](https://www.youtube.com/watch?v=4b5tjZ3zmIs)



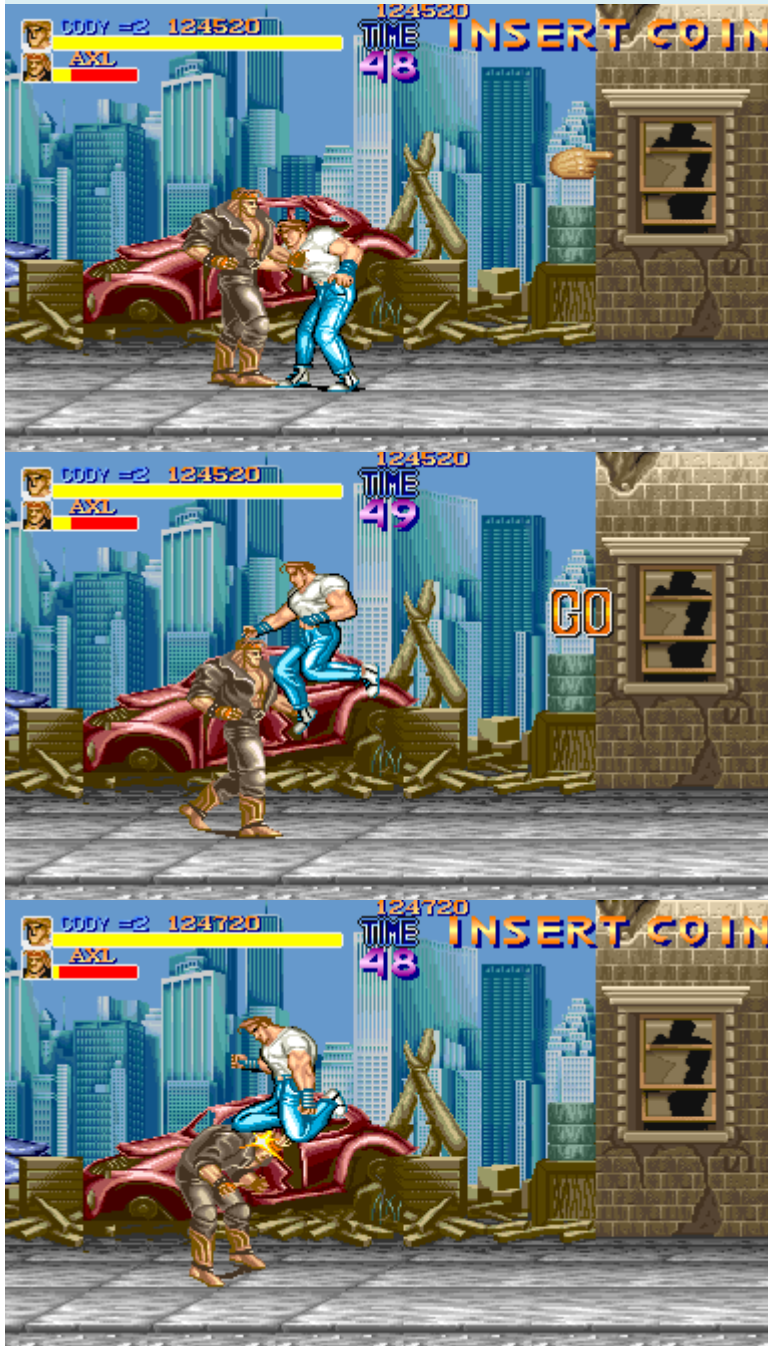
**Tecnica Haggar impazzito** - questa tecnica permette di aumentare in maniera considerevole il proprio punteggio lungo tutto il percorso di gioco. Va effettuata sui nemici tradizionalmente più longevi, con la barra di energia perciò più lunga rispetto a quelli più deboli. Tali avversari sono solitamente da individuare negli **Andore**, in **Holly Wood** ed **Elgado**, in **Bill Bull** e **Wong Who**, e nelle donne **Poison** e **Roxy**. Applicabile anche a Damno ma sconsigliabile agli altri Boss. Consiste nel colpire il proprio avversario con l'attacco volante che **Haggar** effettua lanciandosi di petto. Tale mossa stende il nemico ma soprattutto toglie una piccolissima parte di energia al nostro avversario, rilasciando un guadagno di 300 punti a colpo. Colpendo il nemico con tale tecnica appena si rialza, muovendosi orizzontalmente lungo lo schermo,



otterremo un guadagno di oltre 25.000 punti, eseguendo anche una Pile Drive come colpo finale per un ulteriore profitto di punti.



**Tecnica della ginocchiata infinita** - applicabile con **Cody e Guy**. Applicabile a tutti gli avversari esclusi i Boss. Tale tecnica consiste nel bloccare l'avversario prendendolo di lato, e colpirlo ripetutamente con la mossa salto + colpo in modo da infliggergli una serie infinita di ginocchiate sul posto, che permetteranno di incrementare di 200 punti a colpo lo score, facendo bene attenzione a tenere sempre sotto controllo il proprio nemico.



**Tecnica Renkin** - rappresenta la più affascinante e suggestiva di tutte le tecniche di questo gioco, conosciuta da pochissimi giocatori al mondo che hanno evitato di rivelare questo segreto nel corso degli anni. Il termine significa dal giapponese Alchimia, cioè quella capacità mitologica di trasformare ogni oggetto in oro. Esistono diversi modi per applicarla, in diverse parti del mondo si sono ogni giorno trovate nuove tecniche per eseguirla. Indispensabile nel perfetto esito della **Renkin** si rivelano l'uso dell'autofire, l'utilizzo della leva direzionale, e la tempistica

precisa e minuziosa nella pressione di differenti pulsanti in ridotte frazioni di secondo. I metodi per ottenere tale tecnica si possono dividere in tre gruppi:

con autofire superveloce (30 impulsi/secondo): l'autofire diffuso nei cabinati delle sale da gioco asiatiche permette di colpire l'avversario con una frequenza massima di 30 impulsi al secondo, meccanismo che non è mai stato rinvenuto dalle nostre parti o nei game center occidentali. Tale dispositivo di solito, caratterizzato da una piccola leva posta al margine sinistro del joystick e dei pulsanti aziona la **Renkin** automaticamente, permettendo di ottenere bonus da ogni barile o cassonetto con la sola pressione per qualche istante del tasto per i pugni, in quanto permette di colpire l'oggetto con più colpi in una frazione di 0,00033 secondi. Tale meccanismo di autofire extraveloce permette quindi di guadagnare bonus da ogni oggetto (esclusi i lampadari) con qualsiasi personaggio con il solo utilizzo del pulsante per colpire.

Con autofire normale (inferiore ai 30 impulsi/sec.) : con l'autofire presente su quasi tutti i tipi di Wolfmame per console e pc che si aggira massimo sui 15 - 20 impulsi al secondo non possibile attivare la tecnica **Renkin** con il solo utilizzo del tasto per colpire. Per rimediare a ciò occorre aumentare il numero di comandi su cui è attivato il meccanismo di autofire. Entrando nel menu delle impostazioni scegliere autofire settings, e impostare tale meccanismo oltre che sul pulsante dei pugni, anche sui comandi del direzionale avanti - indietro - su - giù o sul joystick. In questo modo avremo ovviato a tale mancanza. Nel momento in cui andremo a colpire l'oggetto dovremo tenere premuto il tasto avanti + pugno per ottenere diamanti e lingotti da ognuno di essi. A tale identico risultato si perviene anche con le mosse salto + pugno + avanti o supermossa + avanti facendo attenzione nello schiacciare contemporaneamente i pulsanti pugno + avanti per più di una frazione di secondo. Tecnica applicabile con tutti e tre i personaggi ma più semplice da effettuare con Hagar.

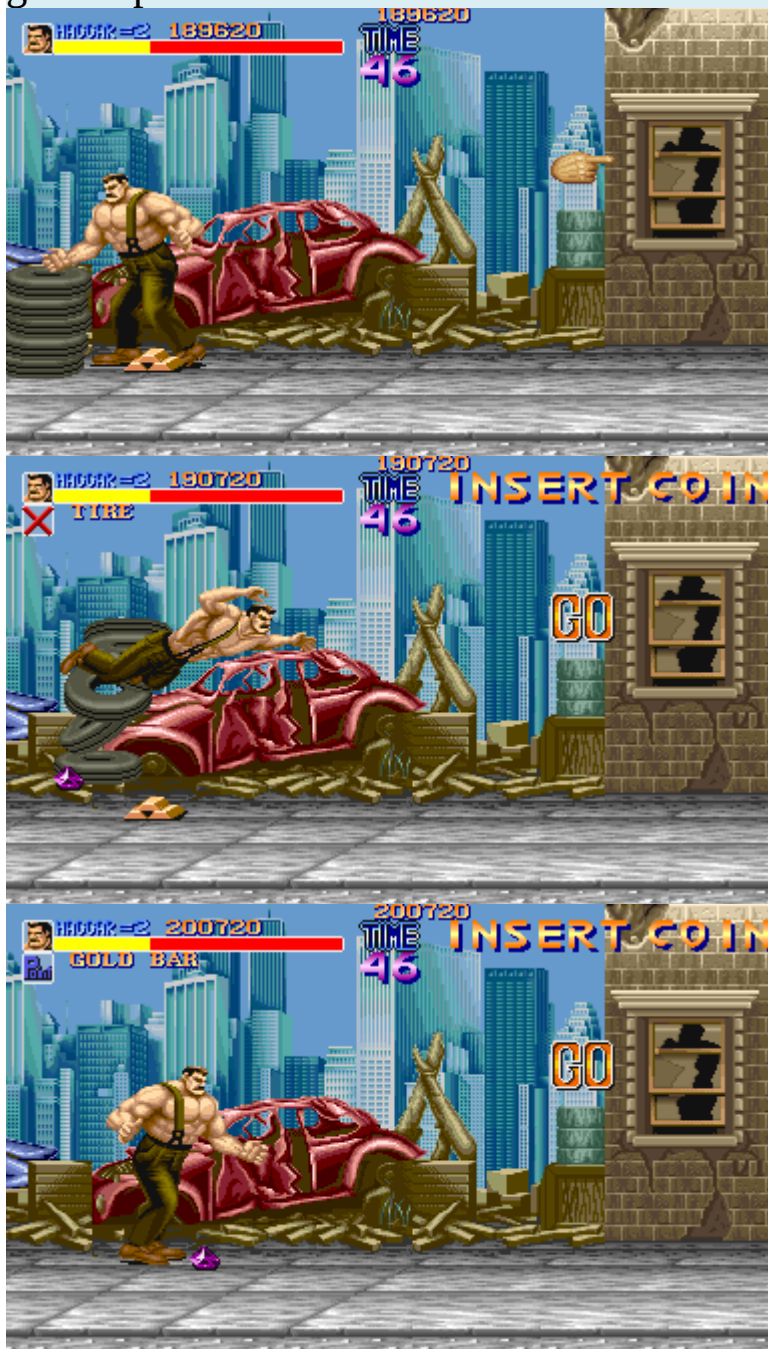
Senza autofire: nell'applicazione della tecnica **Renkin** senza utilizzo di autofire è fondamentale il corretto utilizzo del joystick o cursore con rapidi movimenti avanti + indietro e viceversa, che risultano decisivi per la riuscita dell'operazione. Con **Cody e Guy** -

al momento di colpire l'oggetto davanti a noi con il pulsante del pugno effettueremo un rapidissimo movimento destra - sinistra con il cursore proprio nell'istante in cui lo rompiamo. Tale veloce spostamento mette il gioco in condizione di rilasciare punti da ogni barile o cabine distrutta. (tecnica da me eseguita in questo video con **Guy** <https://www.youtube.com/watch?v=4b5tjZ3zmls> ) Tecnica di estrema difficoltà, richiede notevole precisione e grande esperienza ( possibile effettuare tale tecnica senza autofire anche in Final Fight 2 bootleg o versione Snes originale con tutti e tre i personaggi **Haggar**, **Maki** e **Carlos**. Anche in questo caso occorrerà un rapido spostamento del joystick dalla parte opposta a dove si colpisce l'oggetto, movimento effettuato proprio nell'istante dell'impatto).



Con **Haggar** - stesso movimento già visto con **Cody** e **Guy** ma effettuato con l'utilizzo della mossa speciale (colpo + salto). Tenendo premuti i due tasti per effettuare tale mossa al momento di colpire l'oggetto ruotare velocemente il cursore da destra verso sinistra con estremo tempismo come con i due personaggi

precedenti. Anche con **Haggar** l'esecuzione di tale tecnica richiede grande precisione e concentrazione.



È possibile applicare la tecnica **Renkin** con **Haggar** senza autofire anche in altri modi. Effettuando un calcio per rompere un oggetto al momento del contatto con esso tenere premuti per più di una frazione di secondo i tre tasti pugno + salto + avanti per far rilasciare bonus dall'oggetto in questione. A stesso risultato si perviene rompendo il barile con il doppio attacco volante (spanciata + calcio) di **Haggar**: al momento del contatto premere rapidamente colpo + colpo + giù; anche questo rapido schema

eseguito in una frazione di secondo nel momento in cui distruggiamo l'oggetto attiva il meccanismo di rilascio bonus.



Nello specifico il video di **Tarma 77** su **Marp** offre la possibilità di visionare tali tecniche senza autofire. L'esecuzione della tecnica **Renkin** senza autofire rimane comunque difficilissima, sicuramente il trucco più difficile dell'intero gioco. Non abbattersi nel caso non riuscisse inizialmente, ma continuare a riprovare fino ad assimilare bene i tempi giusti di esecuzione. La pratica e l'esperienza sono fondamentali e davvero importanti per la riuscita di tale operazione.

## Situazioni particolari Renkin

**5° Livello:** Quando saremo giunti nello spiazzale subito dopo i due **Andore** verremo a contatto con coppie di bidoni che da una parte e dall'altra del quadro rotoleranno velocemente verso di noi.

Evitando di posizionarci alle estremità dello schermo ma rimanendo quasi centrali al momento di rompere tali oggetti useremo la supermossa (con qualsiasi dei tre personaggi con o senza autofire) muovendo contemporaneamente il cursore nella direzione di provenienza del barile ottenendo in tal modo diamanti e bonus dalla rottura di tali oggetti.



**6° livello:** In prossimità di uno dei lampadari presenti in tutto il livello, posizionati nella parte bassa a pochi passi da esso, saltare in avanti cercando di ricadere dopo il salto quasi esattamente centrale all'oggetto e nel momento in cui sta cadendo effettuare la supermossa due volte consecutivamente tenendo il direzionale rivolto in avanti durante l'esecuzione di tale mossa; si otterranno

così dalla sua rottura sul pavimento diamanti o lingotti d'oro. Effettuare questa sequenza in presenza di qualsiasi di tali oggetti presenti in tale livello. E' possibile eseguire tale tecnica anche agli ultimi due lampadari che si trovano prima della stanza dove avviene lo scontro con **Belger**; solitamente da questi due oggetti si ottiene energia sotto forma di barbecue, è comunque possibile ottenere anche qui dei bonus anziché cibo effettuando con estrema precisione tale tecnica.







**Combo infinita** - costituita da una serie di pugni che vengono indirizzati verso l'avversario senza interruzione con la variante di spostare il cursore nel senso opposto al nemico per un istante e riportarlo nella posizione originaria dopo 2 - 3 colpi. In questo modo il nemico perderà tutta la barra di energia in poco tempo senza alcuna possibilità di opporsi, garantendoci anche un notevole contributo di punti. Applicabile a ogni nemico del gioco e a tutti i boss di fine livello. Facile da applicare con **Cody e Guy**, molto difficile da eseguire con **Haggar**. La tecnica va effettuata in questo modo: con **Guy** - il personaggio con cui è più semplice

applicarla perché possiede una serie normale di partenza di ben 4 pugni; per effettuarla premere 2 volte consecutive il pulsante dei pugni, girare velocemente il joystick per un istante nella direzione opposta a cui si sta colpendo, riportarlo nella posizione originaria e riprendere nel colpire l'avversario. Ripetere la medesima operazione fino all'esaurimento della barra di energia del nemico. E' possibile effettuare con **Guy** questa operazione colpendo l'avversario anche con tre pugni prima del rapido spostamento del joystick. La tecnica è mostrata in questo mio video

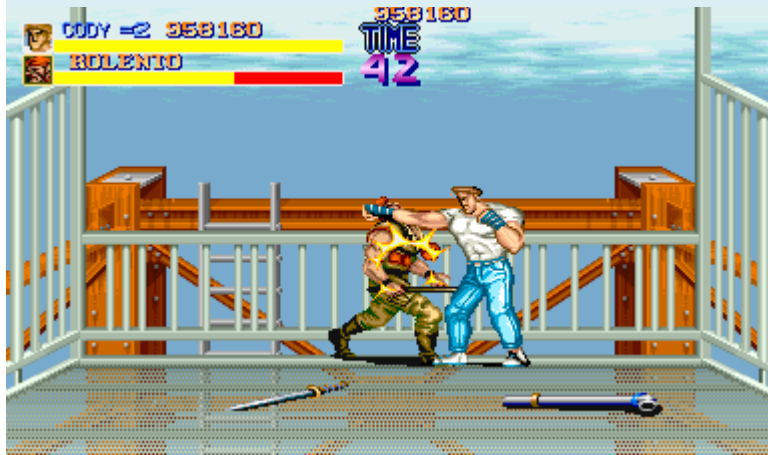
<https://www.youtube.com/watch?v=4b5tjZ3zmIs>





Con **Cody** - idem come **Guy** ma è possibile unicamente effettuarla con una serie di 2 pugni + spostamento e ritorno avendo **Cody** una serie minore di partenza di pugni rispetto a **Guy**. E' possibile vedere la tecnica eseguita con **Cody** in questo video

<https://www.youtube.com/watch?v=UpN7TrP6nlM>





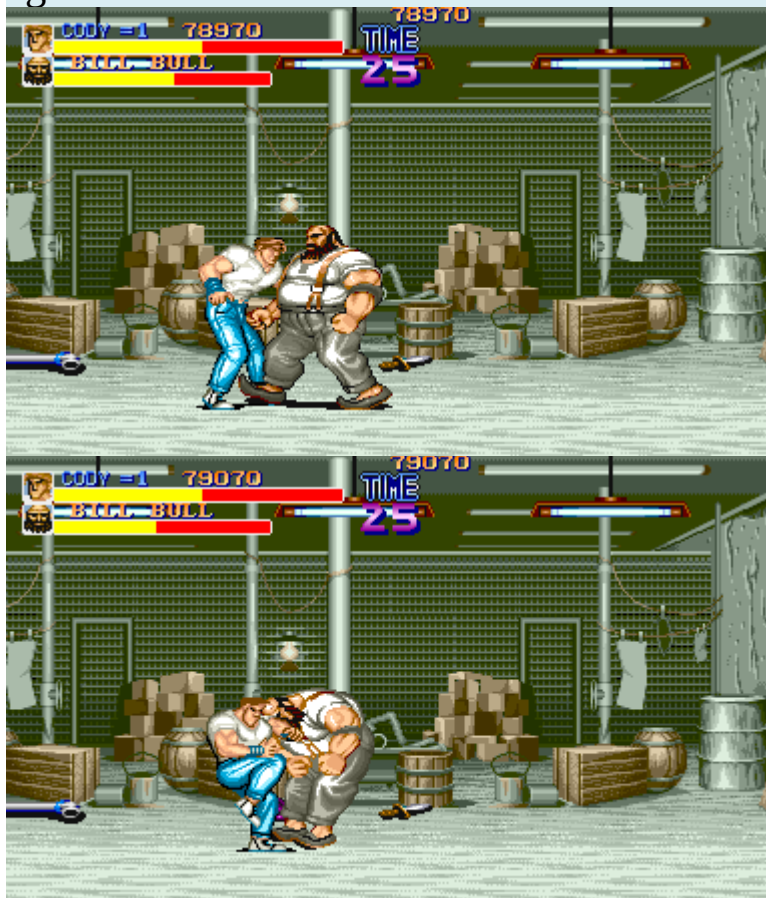
Con **Haggar** - tale personaggio essendo dotato di pugni potenti ma lenti ed estremamente a corto raggio e di una serie di partenza di soli 3 colpi comporta una notevole difficoltà nell'esecuzione di tale operazione. Per effettuarla dovremo spostare il direzionale già dopo il primo pugno scagliato contro l'avversario, in quanto **Haggar** fa scattare il pugno finale a mani giunte quasi in contemporanea con il secondo colpo, ragione per cui sarà più agevole effettuare la combo colpendo con un pugno alla volta il nemico; la sequenza da seguire sarà quindi colpo + spostamento dalla direzione opposta + ritorno nella posizione di partenza + colpo e via dicendo ripetendo la stessa operazione all'infinito.



## Combo infinita speciale con presa -

combinazione di tecniche decisamente più potente della precedente, utilizzabile con tutti e tre i personaggi; semplice da eseguire con **Haggar**, un pò più difficile da effettuare con **Cody e Guy**. Consiste in un mix combinato di pugni più presa con colpo speciale (testata con **Haggar** o ginocchiata bassa con gli altri due) effettuato in rapida sequenza con estrema precisione e tempismo, che non lascia nessuno scampo al nemico, riducendogli in poco tempo tutta la barra di energia. Dopo averlo afferrato con uno dei

tre personaggi, colpirlo una o due volte con la testata o la ginocchiata, aspettare che si allenti la presa riposizionando il joystick in posizione normale e colpire nuovamente il nemico con uno o due pugni; riafferrarlo nuovamente muovendo il cursore in avanti e ripetere continuando la stessa sequenza all'infinito. L'apporto di punti con tale sequenza varia a seconda del personaggio utilizzato, stessa cosa dicasi per l'energia consumata all'avversario: disponendo **Haggar** di pugni e colpi più potenti tenderà ad eliminare molto più rapidamente l'avversario rispetto agli altri due con tale tecnica.

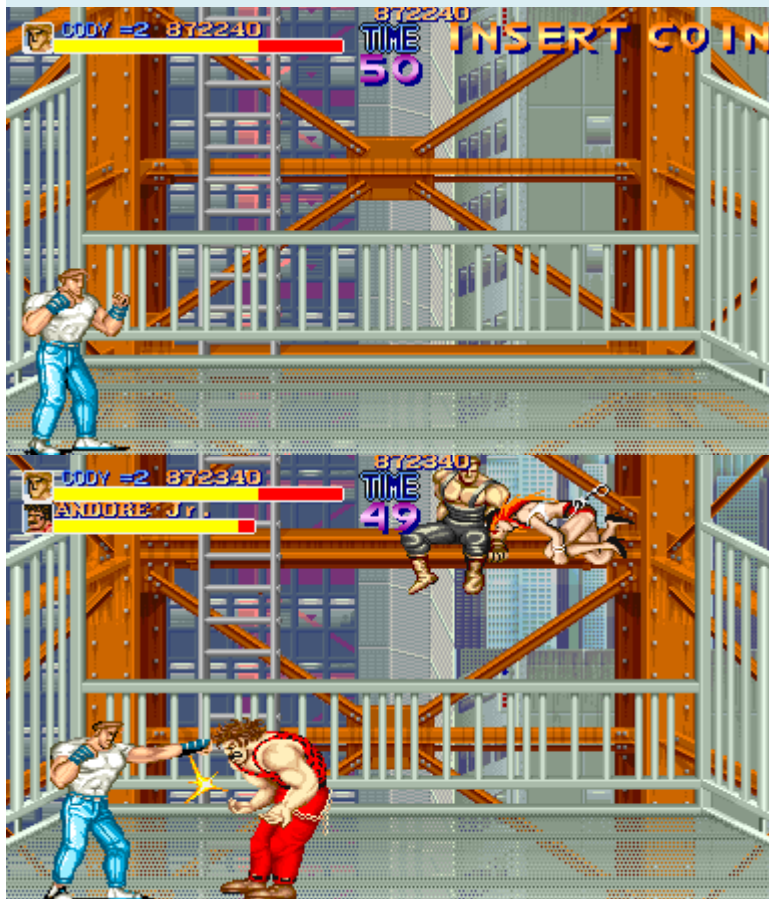




## Consigli e altri trucchi e tattiche di gioco

- 1) Nell'ascensore del [livello 4](#), se ci posizioneremo negli angoli bassi con le spalle a contatto con la parete metallica del mezzo, nessun nemico potrà in alcun modo aggirarci, attaccarci lateralmente o alle spalle, e tanto meno le granate potranno raggiungerci. Collocandoci in tutto il gioco con le spalle a contatto con superfici come muri, cabine, insegne luminose, barili, bidoni o pneumatici, potremo colpire i nostri avversari frontalmente senza correre il rischio di essere presi di lato o alle spalle da qualsiasi tipo di nemico. Questo sistema rende inoffensivi gli attacchi laterali dei nostri avversari. Maggiormente efficace se viene eseguito con **Cody**.





2) Effettuando il salto all'indietro (col direzionale indietro - giù - salto) è possibile afferrare quei nemici che solitamente tendono ad aggirarci o a sfuggire da noi per farci perdere preziosi secondi (come i punk o i pugili). Tale mossa in determinate circostanze si rivela utile anche per aggirare gruppi di nemici che cercano di circondarci; con tale movimento potremo prendere alle spalle tale nucleo di avversari per eliminarli frontalmente senza problemi.



3) Quando uno dei tre personaggi è posizionato sopra una delle armi o degli items per l'energia (barbecue, whisky, hot dog, ecc.), e uno dei nemici cerca di attaccarlo, prendendo l'oggetto in questione nel momento in cui l'avversario attacca, esso verrà afferrato immediatamente; tale tecnica si rivela utilissima nel caso di attacchi dagli **Andore**, o durante il combattimento con **Sodom**, dove posizionandosi sopra la spada che lo stesso Boss tende a perdere, si può agganciare e colpire ripetutamente tale avversario.

