

# Tuff E Nuff Guide and Move List (Italian)

by Spanettone

Updated on Sep 30, 2020

## GUIDA A TUFF-E-NUFF versione 1.0

gioco : TUFF-E-NUFF  
sistema : Super Nintendo  
tipo : Combattimento  
prodotto: JALECO

13/09/2020 ---> inizio stesura del documento  
27/09/2020 ---> fine stesura del documento

123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789

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

### Contenuto del documento GUIDA A TUFF-E-NUFF

=====	1) IL GIOCO . . . . .	[@1IG]
=====	2) LA STORIA . . . . .	[@2ST]
=====	3) NOZIONI DI BASE	
	Comandi . . . . .	[@3CM]
	Movimenti. . . . .	[@3MV]
	Tecniche offensive. . . . .	[@3TO]
=====	4) MENÙ PRINCIPALE . . . . .	[@4MP]
=====	5) PERSONAGGI E MOSSE	
	Introduzione. . . . .	[@5PM]
	Beans . . . . .	[@5BE]
	Dolf . . . . .	[@5DO]
	Gajet . . . . .	[@5GA]
	Jade . . . . .	[@5JA]
	Kotono. . . . .	[@5KO]
	K'S. . . . .	[@5KS]
	Rei. . . . .	[@5RE]
	Sirou . . . . .	[@5SI]
	Syoh . . . . .	[@5SY]
	Vortz . . . . .	[@5VO]
	Zazi . . . . .	[@5ZA]
=====	6) TRUCCHI & CURIOSITÀ	
	Trucchi . . . . .	[@6TR]
	Curiosità. . . . .	[@6CS]

CREDITS



Le otto direzioni del controller, tenendo premuto per circa 1 secondo:

```
#   #   #
 \  |  /
  \ | /
#--  --#
 /  |  \
 /  |  \
#   #   #
```

#### Pulsanti

```
PF --> Pugno forte
PD --> Pugno debole
CF --> Calcio forte
CD --> Calcio debole
P* --> pugno qualsiasi
C* --> calcio qualsiasi
```

++ Le mosse riportate si riferiscono ad un personaggio rivolto verso destra ++

---

#### MOVIMENTI

[@3MV]

---

#### CAMMINARE

::: #-- oppure --# :::

Questo è il movimento più elementare del gioco. Sapersi trovare alla giusta distanza dall'avversario è uno dei concetti base: essendo troppo lontani, il nemico avrà tutto il tempo per prepararsi ad un nuovo attacco; stando troppo vicini invece, l'avversario potrà utilizzare una Presa. Mantenere una buona distanza permette di evitare agevolmente le mosse nemiche e quindi di eseguire un rapido contrattacco.

#### SALTARE

```
      O           O           O
:::  \ oppure | oppure /  :::
      \           |           /
```

Il Salto è un movimento utile sia in attacco che in difesa. In attacco consente di eseguire eventuali attacchi aerei, mentre in difesa permette di allontanarsi dall'avversario senza venire colpiti. Non è consigliato eseguire salti a vuoto in avanti e indietro, poichè si sarà vulnerabili agli attacchi nemici. Se non viene premuta una direzione, il Salto si esegue verticalmente. Mentre si è in aria non è possibile difendersi in alcun modo.

#### ABBASSARSI

```
      /           |           \
:::  / oppure | oppure \  :::
      O           O           O
```

Rimanere abbassati è utile per schivare alcuni colpi o per eseguire altri attacchi. Mentre si è in questa posizione, non è possibile spostarsi in avanti





selezionata, viene chiesto se:

.Start --> cominciarla dall'inizio

.Password --> inserire un codice numerico per riprenderla da un determinato Stage. Usare i tasti direzionali per muovere il cursore ed i pulsanti per aumentare o diminuire la cifra. Spingere il tasto Start per inserire il codice.

NOTE VARIE

- i primi tre Stage avranno come avversari i rimanenti protagonisti mentre, dal quarto Stage in poi, si affronteranno i boss, secondo questo ordine:

	<u>SYOH</u>	<u>ZAZI</u>	<u>KOTONO</u>	<u>VORTZ</u>
Stage 1	Zazi	Vortz	Syoh	Kotono
Stage 2	Kotono	Syoh	Vortz	Zazi
Stage 3	Vortz	Kotono	Zazi	Syoh
	+-----+-----+-----+-----+			
		Stage 4	Beans	
		Stage 5	Dolf	
		Stage 6	Rei	
		Stage 7	Gajet	
		Stage 8	Sirou	
		Stage 9	K'S	
		Stage 10	Jade	

- le arene dove si svolgono i combattimenti sono distribuite in questo modo nella schermata del gioco:

	10			
			Stage 10: Jade	Tower's Roof Top
	9		Stage 9: K'S	Factory
/		\	Stage 8: Sirou	Ninja's Room
	8	7	Stage 7: Gajet	Destroyed Observatory
			Stage 6: Rei	Wooden Floor
	6	5	Stage 5: Dolf	ICBM Silo
			Stage 4: Beans	Tower's Gate
	4			Vortz Coliseum (Colonne)
				Kotono Coliseum (Muraglia)
		3 2 1	Stage 1~3	-
				Zazi Coliseum (Statue)
				Syoh Coliseum (Lapidi)

- man mano che si raggiungono gli Stage successivi, gli Attacchi Speciali dei



- Kotono - Zazi
- K'S

La scheda di ogni personaggio presenta le seguenti voci:

- i suoi dati anagrafici, comprendenti anche l'Arena e lo Stage in cui lo si affronta nella modalità 'Story'.
- un grafico che rappresenta le sue caratteristiche, in una scala da 1 a 10.
- i colori della sua divisa, a seconda del Giocatore che lo controlla.
- la sua posa di vittoria e quella di sconfitta.
- la descrizione di ogni suo attacco, comprendente i danni inflitti ed i punti guadagnati. Alcuni attacchi possono avere particolari proprietà:

[A] Antiaereo

se eseguita con il giusto tempismo, la tecnica permette di intercettare l'attacco aereo nemico.

[B] Proiettile basso

l'attacco è un proiettile di energia che procede lungo il pavimento: scontrandosi con un'altra tecnica che possiede la stessa proprietà, entrambi svaniscono. Se invece un Proiettile basso incrocia uno alto, i due attacchi continuano lungo il loro tragitto, senza distruggersi a vicenda.

[P] Proiettile alto

l'attacco è un proiettile di energia che procede in aria: scontrandosi con un'altra tecnica che possiede la stessa proprietà, entrambi svaniscono. Se invece un Proiettile alto incrocia uno basso, i due attacchi continuano lungo il loro tragitto, senza distruggersi a vicenda.

[S] Speciale

l'attacco possiede caratteristiche speciali, che vengono successivamente spiegate.

[T] Atterramento

andando a segno, la tecnica fa cadere a terra l'avversario.

NOTE

- ad ogni round, tutti i personaggi possiedono 88 PV.
- Syoh e Zazi si differenziano solamente dal Calcio volante: quello di Syoh causa 8 PV di danno mentre quello di Zazi ne provoca 12. Vortz e Gajet invece condividono solo alcune tecniche.
- gli Attacchi Speciali dei boss non variano a seconda del Livello impostato, ad eccezione del Montante aereo di Gajet, il quale condivide le stesse caratteristiche di quello di Vortz.

=====

BEANS

[@5BE]

=====

Età	• 25	Forza	3	.###	.
Paese	• USA	Velocità	6	.#####	.
Arma	• Placcaggio	Elevazione	1	.#	.
Arena	• Tower's Gate	Durata salto	1	.#	.
Stage	• 4				

=====



Giocatore 1: maglietta rossa, capelli, polsini e pantaloni gialli  
 Giocatore 2: maglietta gialla, capelli, polsini e pantaloni viola

Esultanza : Beans si rivolge alla telecamera ed urla roteando il pugno.  
 Sconfitta : Beans rimane stordito, inclinandosi all'indietro.

		DANNI	PROPRIETÀ	PUNTI
<u>ATTACCHI IN PIEDI</u>				
PD	Pugno rapido	8	.	100
PF	Pugno potente	8	.	100
CD	Calcio frontale	8	.	100
CF	Calcio alto	12	[A]	200

ATTACCHI DA ACCOVACCIATO

PD	Fendente orizzontale	8	.	100
PF	Fendente crescente	10	[A]	200
CD	Calcio rapido	8	.	100
CF	Calcio potente	8	[T]	100

ATTACCHI AEREI DA FERMO

PD	Pugno aereo	10	.	100
PF	Pugno in capriola	10	.	100
CD	Calcio volante	10	.	200
CF	Capriola all'indietro	12	.	300

ATTACCHI AEREI IN MOVIMENTO

PD	Pugno aereo	10	.	100
PF	Pugno in capriola	10	.	100
CD	Calcio volante	10	.	200
CF	Calcio doppio	12	.	200

<u>PRESA \ Spaccafaccia</u>		22	.	1.500
-----------------------------	--	----	---	-------

--# + PF, stando vicini al nemico

Beans afferra il bersaglio dalla testa e lo sbatte violentemente contro il pavimento.

<u>SPECIALE \ Raffica fulminea</u>		8	.	200	(x)
		11	.	400	(y)

#-- --O + PF

Beans esegue una raffica di pugni, i quali aumentano gradualmente di velocità e di potenza offensiva. I colpi iniziali senza scia (x) causano danni inferiori e fanno guadagnare meno punti rispetto ai successivi, ricoperti di energia (y).

<u>SPECIALE \ Lame viola</u>		12	[A]	300	(w)
		12	.	500	(z)

O-- / | + CF  
O O

Beans esegue un calcio volante sul posto (w) e, subito dopo l'atterraggio, il personaggio scatta in avanti e colpisce con una ginocchiata (z).

=====

DOLF [05DO]

=====

Età	• 34	Forza	3	.###	.
Paese	• Libia	Velocità	6	.#####	.
Arma	• Bazooka, Coltello	Elevazione	1	.#	.
Arena	• ICBM Silo	Durata salto	3	.###	.
Stage	• 5				

Giocatore 1: tuta verde

Giocatore 2: tuta arancione

Esultanza : Dolf si rivolge alla telecamera e lancia più volte il pugnale.

Sconfitta : Dolf rimane stordito, inclinandosi all'indietro.

-----

DANNI PROPRIETÀ PUNTI

ATTACCHI IN PIEDI

PD	Affondo frontale	10	.	200
PF	Fendente orizzontale	10	.	200
CD	Calcio laterale	10	.	200
CF	Calcio frontale	10	.	200

ATTACCHI DA ACCOVACCIATO

PD	Affondo basso	8	.	100
PF	Colpo di bazooka	10	[A]	200 ><
CD	Calcio rapido	8	.	100
CF	Calcio potente	10	[T]	200

>< il Colpo di bazooka non è in grado di colpire un bersaglio accovacciato.

ATTACCHI AEREI DA FERMO

PD	Colpo di bazooka rapido	8	.	100
PF	Colpo di bazooka potente	10	.	200
CD	Calcio volante rapido	8	.	100
CF	Ginocchiata energetica	10	.	200

ATTACCHI AEREI IN MOVIMENTO

PD	Colpo di bazooka rapido	8	.	100
PF	Colpo di bazooka diagonale	12	.	300
CD	Calcio volante rapido	8	.	100
CF	Calcio volante potente	8	.	100

--# + PF, stando vicini al nemico

Dolf atterra il bersaglio con un calcio basso e poi lo colpisce al petto con la punta del suo bazooka.

SPECIALE \ Missile

20

[P]

500

/  
/ --O + PF  
#

Dolf carica il suo bazooka e poi spara un missile che avanza in orizzontale.

=====

GAJET

[@5GA]

=====

Età	• 28	Forza	9	.#####	.
Paese	• ??	Velocità	6	.#####	.
Arma	• Grande forza fisica	Elevazione	2	.##	.
Arena	• Destroyed Observatory	Durata salto	3	.###	.
Stage	• 7				

Giocatore 1: completo grigio

Giocatore 2: completo dorato

Esultanza : Vortz solleva il braccio, guardando davanti a sè.

Sconfitta : Vortz rimane stordito, inclinandosi all'indietro.

		DANNI	PROPRIETÀ	PUNTI
<u>ATTACCHI IN PIEDI</u>				
PD	Pugno rapido	10	.	100
PF	Gomitata frontale	14	.	200
CD	Calcio frontale	10	.	300
CF	Calcio al volto	14	.	200

ATTACCHI DA ACCOVACCIATO

PD	Pugno rapido basso	10	.	100	
PF	Gomitata verticale	14	[A]	200	><
CD	Calcio basso	10	.	100	
CF	Calcio doppio	14	[T]	300	

>< la Gomitata verticale non è in grado di colpire un bersaglio che si trova in piedi oppure accovacciato.

ATTACCHI AEREI DA FERMO

PD	Colpo di maglio lento	10	.	100
PF	Colpo di maglio rapido	12	.	200
CD	Calcio frontale	10	.	100
CF	Calcio doppio aereo	15	.	600

ATTACCHI AEREI IN MOVIMENTO

PD	Colpo di maglio lento	10	.	100
PF	Gomitata aerea	14	.	300
CD	Calcio laterale	10	.	200
CF	Calcio doppio aereo	15	.	600

---

PRESA \	Strangolamento	22	.	1.000
---------	----------------	----	---	-------

--# + PD oppure #-- + PD, stando vicini al nemico

Gajet solleva il bersaglio per il collo, strangolandolo alcune volte, prima di scagliarlo contro il pavimento. La direzione premuta non modifica l'esecuzione della tecnica.

---

SPECIALE \	Power Slam	22	.	1.500
------------	------------	----	---	-------

--# + PF oppure #-- + PF, stando vicini al nemico

Gajet afferra il bersaglio per poi scagliarlo contro il pavimento alle proprie spalle. La direzione premuta non modifica l'esecuzione della tecnica.

---

SPECIALE \	Bear Hug	22	.	1.500
------------	----------	----	---	-------

--# + CD oppure #-- + CD, stando vicini al nemico

Gajet afferra il bersaglio dal torso e lo stritola ripetutamente. La direzione premuta non modifica l'esecuzione della tecnica.

---

SPECIALE \	Brain Buster	22	.	1.500
------------	--------------	----	---	-------

--# + CF oppure #-- + CF, stando vicini al nemico

Gajet solleva il bersaglio e gli fa sbattere la testa contro il pavimento alle proprie spalle. La direzione premuta non modifica l'esecuzione della tecnica.

---

SPECIALE \	Power Slam Aereo	22	.	3.000
------------	------------------	----	---	-------

--# + PF oppure #-- + PF, stando vicini al nemico mentre si è in aria

Gajet afferra il bersaglio in volo per poi scagliarlo contro il pavimento alle proprie spalle. La direzione premuta non modifica l'esecuzione della tecnica.

---

SPECIALE \	Montante aereo			
------------	----------------	--	--	--

| \  
| \ --O + PF  
O O

Gajet esegue un balzo di breve gittata ma di notevole altezza e colpisce con il suo braccio. La distanza orizzontale coperta dalla tecnica aumenta al crescere del Livello:

Livello 1	••	distanza minima	14	[A]	1.500
Livello 2	••	distanza media	14	[A]	1.500
Livello 3	••	distanza alta	14	[A]	1.500
Livello 4	••	distanza massima	14	[A]	1.500

---

SPECIALE \ Frankensteiner 22 . 2.000

---

```

      / | \
O-- / | \ --O + CF, stando vicini al nemico
    O  O  O

```

Gajet afferra il bersaglio con le gambe e, tramite una capriola, gli fa sbattere la testa contro il pavimento.

=====

JADE [5JA]

=====

Età	• ??	Forza	6	.#####	.
Paese	• ??	Velocità	6	.#####	.
Arma	• Aura combattiva	Elevazione	5	.#####	.
Arena	• Tower's Roof Top	Durata salto	2	.##	.
Stage	• 10				

Giocatore 1: capelli biondi, armatura blu  
 Giocatore 2: capelli rossi, armatura grigia

Esultanza : Jade solleva entrambe le braccia.  
 Sconfitta : Jade si volta dall'altra parte.

		DANNI	PROPRIETÀ	PUNTI	
--	--	-------	-----------	-------	--

ATTACCHI IN PIEDI

PD	Manrovescio	8	.	100	
PF	Lama terrestre (pugno)	8	.	100	
PF	Lama terrestre (proiettile)	15	[S]	500	><
CD	Calcio laterale	14	.	100	
CF	Calcio travolgente	13	.	100	

>< la Lama terrestre procede sul pavimento e distrugge gli altri Proiettili con i quali viene a contatto, continuando poi ad avanzare lungo il suo tragitto. Soltanto scontrandosi con la Lama terrestre dell'altro Jade, questa tecnica può essere nullificata.

ATTACCHI DA ACCOVACCIATO

PD	Manrovescio	8	.	100	
PF	Affondo diagonale	8	.	100	
CD	Calcio basso	8	.	100	
CF	Calcio rotante	11	[T]	100	

Anche se graficamente Jade non si accovaccia, i suoi attacchi bassi e la sua difesa bassa funzionano come quelli degli altri personaggi.

ATTACCHI AEREI DA FERMO

PD	Affondo aereo	11	.	100
PF	Pugno aereo	11	.	100
CD	Calcio volante rapido	14	.	300
CF	Calcio volante potente	15	.	400

ATTACCHI AEREI IN MOVIMENTO

PD	Affondo verticale	10	.	100
PF	Pugno aereo	11	.	100
CD	Calcio volante rapido	14	.	300
CF	Ginocchiata rapida	14	.	900

<u>PRESA \</u>	<u>Affondo rovente</u>	22	.	3.000
----------------	------------------------	----	---	-------

--# + PD oppure #-- + PD, stando vicini al nemico

Jade afferra con una mano il bersaglio allo stomaco e lo scaglia davanti a sè. La direzione premuta non modifica l'esecuzione della tecnica.

<u>PRESA \</u>	<u>Impatto energetico</u>	22	.	5.000
----------------	---------------------------	----	---	-------

--# + PF oppure #-- + PF, stando vicini al nemico

Jade afferra con una mano il bersaglio, lo scaglia alle sue spalle e lo colpisce con un proiettile di energia. La direzione premuta non modifica l'esecuzione della tecnica.

<u>SPECIALE \</u>	<u>Doppio palmo</u>	15	[A]	500
-------------------	---------------------	----	-----	-----

```
| /
| / O-- + PF
O O
```

Jade colpisce verso l'alto con entrambi i palmi delle mani, intercettando così un attacco aereo.

<u>SPECIALE \</u>	<u>Onda impetuosa</u>	15	[S]	500
-------------------	-----------------------	----	-----	-----

```
      / | \
O-- / | \ --O + PF
      O O O
```

Jade scaglia una lama di energia che avanza orizzontalmente. La tecnica distrugge gli altri Proiettili con i quali viene a contatto, continuando il suo tragitto. Soltanto scontrandosi con l'Onda impetuosa dell'altro Jade, questa tecnica può essere nullificata.

=====

KOTONO	[@5KO]
--------	--------

=====

Età	• 19	Forza	3	.###	.
Paese	• Giappone	Velocità	6	.#####	.

Arma • Spada ninja, Dardi ninja Elevazione 7 .##### .  
 Arena • Coliseum - Muraglia Durata salto 8 .##### .  
 Stage • 1 Vortz, 2 Syoh, 3 Zazi

Giocatore 1: abito verde e fascia rossa

Giocatore 2: abito rosa e fascia gialla

Esultanza : Kotono si rivolge alla telecamera e strizza l'occhio.

Sconfitta : Kotono rimane stordita, inclinandosi all'indietro.

		DANNI	PROPRIETÀ	PUNTI
<u>ATTACCHI IN PIEDI</u>				
PD	Colpo di manico	8	.	100
PF	Affondo	9	.	200
CD	Calcio alle gambe	8	.	100
CF	Calcio alto	12	[A]	200

ATTACCHI DA ACCOVACCIATO

PD	Colpo di manico basso	8	.	100
PF	Montante	8	[A]	200
CD	Calcio basso	10	.	100
CF	Doppio calcio	10	[S] [T]	300 ><

>< pur premendo una sola volta il CF, Kotono esegue due calci bassi in rapida successione: entrambi causano 10 PV di danno e fanno guadagnare 300 punti ma all'atto pratico è possibile colpire il bersaglio solo con uno dei due attacchi.

ATTACCHI AEREI DA FERMO

PD	Affondo aereo	8	.	100
PF	Fendente calante	11	.	300
CD	Calcio volante lento	8	.	100
CF	Calcio volante rapido	8	.	100

ATTACCHI AEREI IN MOVIMENTO

PD	Affondo aereo	8	.	100
PF	Pugno aereo	10	.	300
CD	Colpo di tallone	8	.	200
CF	Colpo di punta	12	.	500

<u>PRESA \ Lancio con capriola</u>		22	.	1.500
------------------------------------	--	----	---	-------

--# + PF, stando vicini al nemico

Kotono afferra il bersaglio con le gambe e, con una capriola, lo scaglia alle proprie spalle.

<u>PRESA \ Calcio rotante</u>		22	.	1.500
-------------------------------	--	----	---	-------

--# + CF, stando vicini al nemico

Kotono colpisce il bersaglio con un calcio per poi fargli sbattere la testa contro il pavimento.

SPECIALE \ Doppio kunai

#-- --O + P\*

Kotono scaglia in avanti i suoi pugnali, i quali avanzano orizzontalmente. La versione PF possiede una velocità maggiore rispetto a quella PD. La forma del proiettile scagliato, i danni inflitti ed i punti guadagnati dipendono dal Livello della tecnica:

Livello 1	•• kunai semplici	8	[P]	300
Livello 2	•• kunai energetici	10	[P]	400
Livello 3	•• kunai infiammati	12	[P]	500
Livello 4	•• comete kunai	13	[P]	700

SPECIALE \ Scatto tagliente

| /  
| / O-- + P\*  
O O

Kotono scatta in avanti ed esegue un rapido fendente diagonale con la sua katana. La versione PF copre una distanza maggiore rispetto a quella PD. La forma del fendente eseguito, i danni inflitti ed i punti guadagnati dipendono dal Livello della tecnica:

Livello 1	•• fendente arcuato	10	.	500
Livello 2	•• fendente acuminato	12	.	500
Livello 3	•• fendente acuminato	13	.	700
Livello 4	•• fendente tondo	13	.	700

SPECIALE \ Trivella aerea

O-- --O + C\*

Kotono esegue un attacco aereo con le gambe, compiendo numerosi avvitamamenti. La versione CF raggiunge un'altezza maggiore rispetto a quella CD. La quantità di energia che avvolge il personaggio dipende dal Livello della tecnica:

Livello 1	•• avvitemento semplice	12	[A]	500
Livello 2	•• avvitemento energetico	12	[A]	500
Livello 3	•• avvitemento incendiato	12	[A]	500
Livello 4	•• avvitemento del drago	12	[A]	500

=====  
K'S [ @5KS ]

=====  
Età • 29 Forza 7 .##### .  
Paese • Germania Velocità 6 .##### .  
Arma • Braccia bioniche Elevazione 10 .#####.  
Arena • Factory Durata salto 7 .##### .  
Stage • 9

Giocatore 1: capelli gialli, pantaloni marroni



Giocatore 2: capelli viola, pantaloni verdi

Esultanza : K'S abbassa le braccia e ride dell'avversario.

Sconfitta : K'S rimane stordito, piegandosi all'indietro.

Stando in piedi oppure accovacciato, K'S non utilizza mai il CD: premendo il rispettivo pulsante, il personaggio non compie alcun movimento.

		DANNI	PROPRIETÀ	PUNTI
<u>ATTACCHI IN PIEDI</u>				
PD	Affondo breve	11	.	200
PF	Affondo potente	13	.	600
CD	..	.	.	.
CF	Calcio alto	13	[A]	600

ATTACCHI DA ACCOVACCIATO

PD	Affondo basso	11	.	200
PF	Montante	14	[A]	500 ><
CD	..	.	.	.
CF	Calcio basso	11	[T]	200

>< il Montante non è in grado di colpire un bersaglio che si trova in piedi oppure accovacciato.

ATTACCHI AEREI DA FERMO

PD	Affondo aereo	13	.	500
PF	Affondo esteso	13	.	500
CD	Calcio volante rapido	13	.	200
CF	Calcio volante potente	13	.	200

ATTACCHI AEREI IN MOVIMENTO

PD	Affondo aereo	13	.	500
PF	Colpo d'artiglio	14	.	200
CD	Calcio volante rapido	13	.	200
CF	Calcio volante potente	13	.	200

<u>PRESA \</u>	Presa d'artiglio	22	.	3.000
----------------	------------------	----	---	-------

--# + PF, stando vicini al nemico

K'S afferra il bersaglio dal volto e lo scaglia alle sue spalle.

<u>SPECIALE \</u>	Muro elettrico	13	[S]	700
-------------------	----------------	----	-----	-----

O-- / | \ --O + PF  
O O O

K'S appoggia a terra il suo braccio robotico, generando una scarica elettrica,

alta quanto l'intera schermata, che attraversa in orizzontale tutta l'arena. Quando questa tecnica incrocia un qualsiasi altro Proiettile, entrambi gli attacchi continueranno a muoversi lungo la rispettiva traiettoria e non si annulleranno a vicenda.

SPECIALE \ Torpedine 15 [S] 700

```

      | \
#--  | \  --O + PF
      O  O

```

K'S, tramite le sue braccia robotiche, si lancia in avanti, attraversando in orizzontale l'arena e può ferire ripetutamente il bersaglio, causando 15 PV di danno per colpo. Per quanto la Torpedine sia un Attacco Speciale, non si subirà alcun danno difendendosi da essa. Venendo feriti da questa tecnica, è possibile proteggersi subito dai suoi colpi successivi.

=====

REI [05RE]

=====

Età	• 19	Forza	1	.#	.
Paese	• Giappone	Velocità	6	.#####	.
Arma	• Sandali di ferro	Elevazione	4	.####	.
Arena	• Wooden Floor	Durata salto	6	.#####	.
Stage	• 6				

Giocatore 1: fascia, pantaloni e sandali blu  
 Giocatore 2: fascia, pantaloni e sandali rossi

Esultanza : Rei saluta l'avversario sconfitto.  
 Sconfitta : Rei rimane stordito, inclinandosi all'indietro.

DANNI PROPRIETÀ PUNTI

ATTACCHI IN PIEDI

PD	Colpo di palmo	8	.	300	
PF	Pugno energetico	8	.	300	
CD	Calcio basso	8	.	300	
CF	Calcio alto	8	[A]	300	><

>< il Calcio alto non è in grado di colpire un bersaglio che sta in piedi.

ATTACCHI DA ACCOVACCIATO

PD	Colpo di palmo basso	8	.	300	
PF	Montante	8	[A]	300	
CD	Calcio rapido	8	.	300	
CF	Calcio potente	8	[T]	300	

ATTACCHI AEREI DA FERMO

PD	Sandalo singolo	8	.	300	
PF	Sandalo doppio	8	.	300	
CD	Calcio volante rapido	8	.	300	

CF Calcio volante potente 8 . 300

ATTACCHI AEREI IN MOVIMENTO

PD Sandalo singolo 8 . 300  
PF Sandalo doppio 8 . 300  
CD Calcio volante rapido 8 . 300  
CF Calcio volante potente 8 . 300

PRESA \ Lancio 22 . 1.000

--# + PF oppure #-- + PF, stando vicini al nemico

Rei afferra il bersaglio dal bavero e lo scaglia davanti a sè. La direzione premuta indica il verso in cui verrà lanciato il nemico.

SPECIALE \ Talismano infuocato 13 [B] 700

| \  
| \ --O + PD  
O O

Rei posiziona sul pavimento un talismano, il quale si incendia ed avanza in orizzontale lungo il suolo.

SPECIALE \ Sfera oscura 13 [P] 700

| \  
| \ --O + PF  
O O

Rei posiziona sul pavimento un talismano, il quale si trasforma in un globo di energia oscura ed avanza in orizzontale.

SPECIALE \ Montante potente 8 [A] 300

\ \  
| O-- + PF  
#

Rei si rialza, eseguendo un montante ricoperto di energia, intercettando così un attacco aereo.

SPECIALE \ Spire del drago 14 [S] 700

\ \  
| --O + PF  
#

Rei posiziona sul pavimento un talismano, il quale si trasforma in un drago che circonda il personaggio, danneggiando il bersaglio nelle immediate vicinanze. Questa tecnica tuttavia non rende il personaggio invulnerabile poichè potrà comunque essere ferito dai Proiettili alti o bassi.

=====

SIROU

=====

[@5SI]

Età	• 31	Forza	4	.####	.
Paese	• Giappone	Velocità	8	.#####	.
Arma	• Spada ninja	Elevazione	6	.#####	.
Arena	• Ninja's Room	Durata salto	5	.#####	.
Stage	• 8				

Giocatore 1: completo blu  
Giocatore 2: completo verde

Esultanza : Sirou si appende al soffitto, rimanendo a braccia conserte.  
Sconfitta : Sirou rimane stordito, inclinandosi all'indietro.

Sirou non utilizza mai i Calci: premendo il CD o il CF, il personaggio non compie alcun movimento.

		DANNI	PROPRIETÀ	PUNTI
<u>ATTACCHI IN PIEDI</u>				
PD	Fendente diagonale	10	.	100
PF	Fendente a due mani	12	.	200
CD	..	.	.	.
CF	..	.	.	.

<u>ATTACCHI DA ACCOVACCIATO</u>				
PD	Tocco rapido	10	.	100
PF	Tocco diagonale	12	.	300
CD	..	.	.	.
CF	..	.	.	.

Anche se graficamente Sirou non si accovaccia, i suoi attacchi bassi e la sua difesa bassa funzionano come quelli degli altri personaggi.

<u>ATTACCHI AEREI DA FERMO</u>				
PD	Affondo rapido	8	.	100
PF	Affondo potente	11	.	200
CD	..	.	.	.
CF	..	.	.	.

<u>ATTACCHI AEREI IN MOVIMENTO</u>				
PD	Pungiglione	8	.	200
PF	Fendente aereo	14	.	300
CD	..	.	.	.
CF	..	.	.	.

<u>PRESA \</u> Atterramento		22	.	3.000
-----------------------------	--	----	---	-------

--# + PF, stando vicini al nemico

Sirou, eseguendo rapidi movimenti con la mano, atterra il bersaglio davanti a sè.

SPECIALE \ Fiamme viola 10 [B] 500

| \  
| \ --O + PF  
O O

Sirou genera con la sua spada alcune fiamme viola che si muovono lungo il pavimento.

=====

SYOH [5SY]

=====

Età	• 22	Forza	5	.#####	.
Paese	• Giappone	Velocità	6	.#####	.
Arma	• Mani nude	Elevazione	9	.#####	.
Arena	• Coliseum - Lapidì	Durata salto	10	.#####	.
Stage	• 1 Kotonò, 2 Zazi, 3 Vortz				

Giocatore 1 - maglia rossa e pantaloni blu

Giocatore 2 - maglia verde e pantaloni grigi

Esultanza : Syoh si rivolge alla telecamera e solleva il pugno.

Sconfitta : Syoh rimane stordito, inclinandosi all'indietro.

DANNI PROPRIETÀ PUNTI

ATTACCHI IN PIEDI

PD	Pugno rapido	8	.	100
PF	Montante	12	[A]	200
CD	Calcio frontale	8	.	100
CF	Calcio alto	12	[A]	200

ATTACCHI DA ACCOVACCIATO

PD	Pugno rapido basso	8	.	100
PF	Fendente calante	12	.	200
CD	Calcio rapido	8	.	100
CF	Calcio radente	12	[T]	200

ATTACCHI AEREI DA FERMO

PD	Pugno rapido aereo	8	.	200
PF	Pugno potente aereo	12	.	200
CD	Calcio fendente rapido	8	.	100
CF	Calcio fendente potente	12	.	200

ATTACCHI AEREI IN MOVIMENTO



Syoh si accovaccia per un istante per poi rialzarsi ed eseguire un montante incrociato. La tecnica rende il personaggio completamente invulnerabile a qualsiasi attacco nemico; i Proiettili lo attraversano senza causargli danni. La quantità di energia prodotta dal personaggio, i danni inflitti ed i punti guadagnati dipendono dal Livello della tecnica:

Livello 1	••	montante energetico	12	[A]	[S]	700
Livello 2	••	barriera di scintille	13	[A]	[S]	900
Livello 3	••	geyser di dardi	14	[A]	[S]	1.000
Livello 4	••	emersione del drago	15	[A]	[S]	1.100

=====

VORTZ [ @5VO ]

=====

Età	•	31	Forza	10	.#####.
Paese	•	Olanda	Velocità	6	.#####.
Arma	•	Grande forza fisica	Elevazione	2	.##.
Arena	•	Coliseum - Colonne	Durata salto	3	.###.
Stage	•	1 Zazi, 2 Kotonu, 3 Syoh			

Giocatore 1: canotta gialla, costume e stivali rossi  
 Giocatore 2: canotta bianca, costume e stivali verdi

Esultanza : Vortz solleva il braccio, guardando davanti a sè.  
 Sconfitta : Vortz rimane stordito, inclinandosi all'indietro.

		DANNI	PROPRIETÀ	PUNTI
<u>ATTACCHI IN PIEDI</u>				
PD	Pugno rapido	10	.	100
PF	Gomitata frontale	14	.	200
CD	Calcio agli stinchi	8	.	100
CF	Calcio al volto	14	.	200

ATTACCHI DA ACCOVACCIATO

PD	Pugno rapido basso	10	.	100
PF	Gomitata verticale	14	[A]	200 ><
CD	Calcio basso	10	.	100
CF	Calcio doppio	14	[T]	300

>< la Gomitata verticale non è in grado di colpire un bersaglio che si trova in piedi oppure accovacciato.

ATTACCHI AEREI DA FERMO

PD	Colpo di maglio lento	10	.	100
PF	Colpo di maglio rapido	12	.	200
CD	Calcio frontale	10	.	100
CF	Calcio laterale	10	.	200

ATTACCHI AEREI IN MOVIMENTO

PD	Colpo di maglio lento	10	.	100
PF	Gomitata aerea	14	.	300
CD	Ginocchiata aerea	10	.	200
CF	Calcio laterale	10	.	200

---

PRESA \	Strangolamento	22	.	1.000
---------	----------------	----	---	-------

--# + PD oppure #-- + PD, stando vicini al nemico

Vortz solleva il bersaglio per il collo, strangolandolo alcune volte, prima di scagliarlo contro il pavimento. La direzione premuta non modifica l'esecuzione della tecnica.

---

PRESA \	Power Slam	22	.	1.500
---------	------------	----	---	-------

--# + PF oppure #-- + PF, stando vicini al nemico

Vortz afferra il bersaglio per poi scagliarlo contro il pavimento alle proprie spalle. La direzione premuta non modifica l'esecuzione della tecnica.

---

PRESA \	Calpestamento	22	.	1.000
---------	---------------	----	---	-------

--# + CD oppure #-- + CD, stando vicini al nemico

Vortz atterra il bersaglio e lo calpesta ripetutamente. La direzione premuta non modifica l'esecuzione della tecnica.

---

PRESA \	Brain Buster	22	.	1.500
---------	--------------	----	---	-------

--# + CF oppure #-- + CF, stando vicini al nemico

Vortz solleva il bersaglio e gli fa sbattere la testa contro il pavimento alle proprie spalle. La direzione premuta non modifica l'esecuzione della tecnica.

---

PRESA \	Power Slam Aereo	22	.	3.000
---------	------------------	----	---	-------

--# + PF oppure #-- + PF, stando vicini al nemico mentre si è in aria

Vortz afferra il bersaglio in volo per poi scagliarlo contro il pavimento alle proprie spalle. La direzione premuta non modifica l'esecuzione della tecnica.

---

SPECIALE \	Spallata			
------------	----------	--	--	--

#-- --O + C\*

Vortz scatta lungo il pavimento, attaccando con una spallata. La versione CF copre una distanza maggiore rispetto a quella PD. Indipendentemente dal tasto d'attacco premuto, la gittata della tecnica aumenta al crescere del Livello:

Livello 1	••	gittata minima	14	.	1.000
Livello 2	••	gittata media	14	.	1.000
Livello 3	••	gittata alta	14	.	1.000
Livello 4	••	gittata massima	14	.	1.000

---



SPECIALE \ Montante aereo

| \
| \ --O + PF
O O

Vortz esegue un balzo di breve gittata ma di notevole altezza e colpisce con il suo braccio. La distanza orizzontale coperta dalla tecnica aumenta al crescere del Livello:

Table with 5 columns: Livello, distance type, distance value, action key, and damage value.

SPECIALE \ Muscle Buster

O-- / | \ --O + PF, stando vicini al nemico
O O O

Vortz si carica il bersaglio sulle spalle e si lancia contro il pavimento. Il tipo di balzo eseguito dal personaggio ed i danni inflitti cambiano a seconda del Livello:

Table with 5 columns: Livello, distance type, distance value, action key, and damage value.

ZAZI [5ZA]

Character stats table for Zazi: Età, Paese, Arma, Arena, Stage, Forza, Velocità, Elevazione, Durata salto.

Giocatore 1: maglia blu e pantaloni verdi
Giocatore 2: maglia grigia e pantaloni grigi

Esultanza : Zazi si rivolge alla telecamera e solleva il pugno.
Sconfitta : Zazi rimane stordito, inclinandosi all'indietro.

Table with 4 columns: Action key, Name, DANNI, PROPRIETÀ, PUNTI.

ATTACCHI DA ACCOVACCIATO

Table with 4 columns: Action key, Name, DANNI, PROPRIETÀ, PUNTI.

CD	Calcio rapido	8	.	100
CF	Calcio radente	12	[T]	200

ATTACCHI AEREI DA FERMO

PD	Pugno rapido aereo	8	.	200
PF	Pugno potente aereo	12	.	200
CD	Calcio fendente rapido	8	.	100
CF	Calcio fendente potente	12	.	200

ATTACCHI AEREI IN MOVIMENTO

PD	Pugno rapido aereo	8	.	100
PF	Doppio palmo aereo	14	.	300
CD	Ginocchiata aerea	8	.	200
CF	Calcio volante	12	.	300

<u>PRESA \</u>	Lancio arcuato	22	.	1.000
----------------	----------------	----	---	-------

--# + PF oppure #-- + PF, stando vicini al nemico

Zazi, rimanendo in piedi e piegandosi all'indietro, scaglia il bersaglio alle sue spalle. La direzione premuta indica il verso in cui verrà lanciato il nemico.

<u>PRESA \</u>	Pressa aerea	22	.	2.000
----------------	--------------	----	---	-------

--# + CF oppure #-- + CF, stando vicini al nemico mentre si è in aria

Zazi blocca la testa dell'avversario sotto il suo piede, per poi farla sbattere contro il pavimento. La Presa viene eseguita sempre nel verso in cui sta saltando il personaggio.

SPECIALE \ Soffio del drago

```
| \
|  \  --O + P*
O   O
```

Zazi scaglia in avanti un dardo di energia, che avanza orizzontalmente. La versione PF possiede una velocità maggiore rispetto a quella PD. La forma del proiettile scagliato, i danni inflitti ed i punti guadagnati dipendono dal Livello della tecnica:

Livello 1	•• dardo piccolo	12	[P]	500
Livello 2	•• dardo grande	14	[P]	800
Livello 3	•• dardo ampio	16	[P]	1.000
Livello 4	•• dardo del drago	18	[P]	2.000

SPECIALE \ Scatto del drago

```
O-- \
      \  + P*
      O
```



=== MODIFICARE IL LIVELLO DEI PERSONAGGI ===

Di base, nelle modalità '1P vs 2P' e 'Vs CPU' entrambi i lottatori sono sempre di Livello 1. Prima di iniziare uno scontro, nella schermata dove viene scelta o mostrata l'arena, tenere premuto il pulsante Select e spingere uno dei tasti d'Attacco. Se fatto correttamente, comparirà una schermata nera dove è possibile modificare sia i comandi, sia il Livello di entrambi i personaggi. Successivamente premere il pulsante Start per iniziare lo scontro.

=== PASSWORD ===

Le seguenti password permettono di riprendere la modalità 'Story' da un determinato Stage, ad una precisa difficoltà, con un determinato personaggio:

KOTONO			EASY	NORMAL	HARD
Stage 1	Syoh	..	477 611	.. 477 071	.. 740 100
Stage 2	Vortz	..	467 671	.. 770 700	.. 770 160
Stage 3	Zazi	..	440 500	.. 440 760	.. 751 037
Stage 4	Beans	<>	470 560	<> 741 637	<> 741 017
Stage 5	Dolf	..	451 437	.. 451 617	.. 722 726
Stage 6	Rei	..	441 417	.. 752 526	.. 752 706
Stage 7	Gajet	<>	422 326	<> 422 506	<> 733 655
Stage 8	Sirou	..	452 306	.. 723 455	.. 723 635
Stage 9	K'S	..	433 255	.. 433 435	.. 704 544
Stage 10	Jade	..	423 235	.. 734 344	.. 734 524

SYOH			EASY	NORMAL	HARD
Stage 1	Zazi	..	526 762	.. 526 142	.. 437 211
Stage 2	Kotono	..	556 742	.. 427 011	.. 427 271
Stage 3	Vortz	..	537 611	.. 537 071	.. 400 100
Stage 4	Beans	<>	527 671	<> 430 700	<> 430 160
Stage 5	Dolf	..	500 500	.. 500 760	.. 411 037
Stage 6	Rei	..	530 560	.. 401 637	.. 401 017
Stage 7	Gajet	<>	511 437	<> 511 617	<> 462 726
Stage 8	Sirou	..	501 417	.. 412 526	.. 412 706
Stage 9	K'S	..	562 326	.. 562 506	.. 473 655
Stage 10	Jade	..	512 306	.. 463 455	.. 463 635

VORTZ			EASY	NORMAL	HARD
Stage 1	Kotono	..	417 671	.. 760 700	.. 760 160
Stage 2	Zazi	..	710 500	.. 710 760	.. 661 037
Stage 3	Syoh	..	460 560	.. 771 637	.. 771 017
Stage 4	Beans	<>	761 437	<> 761 617	<> 672 726
Stage 5	Dolf	..	471 417	.. 742 526	.. 742 706
Stage 6	Rei	..	772 326	.. 772 506	.. 643 655
Stage 7	Gajet	<>	442 306	<> 753 455	<> 753 635
Stage 8	Sirou	..	743 255	.. 743 435	.. 654 544
Stage 9	K'S	..	453 235	.. 724 344	.. 724 524
Stage 10	Jade	..	754 144	.. 754 324	.. 625 473

ZAZI			EASY	NORMAL	HARD
Stage 1	Vortz	..	546 742	.. 457 011	.. 457 271

Stage 2	Syoh	..	447 611	..	447 071	..	750 100
Stage 3	Kotono	..	557 671	..	420 700	..	420 160
Stage 4	Beans	<>	450 500	<>	450 760	<>	721 037
Stage 5	Dolf	..	520 560	..	431 637	..	431 017
Stage 6	Rei	..	421 437	..	421 617	..	732 726
Stage 7	Gajet	<>	531 417	<>	402 526	<>	402 706
Stage 8	Sirou	..	432 326	..	432 506	..	703 655
Stage 9	K'S	..	502 306	..	413 455	..	413 635
Stage 10	Jade	..	403 255	..	403 435	..	714 544

\*\*\*\*\*

\* CODICI ACTION REPLAY \*

\*\*\*\*\*

Per utilizzare i seguenti codici è necessario possedere l'Action Replay, una speciale cartuccia che permette di inserire codici per sbloccare oppure utilizzare cose che nel gioco non sempre sono ottenibili.

CODICE	EFFETTO
7E0FB758	Il Giocatore 1 possiede PV infiniti
7E101058	Il Giocatore 2 possiede PV infiniti
80897820	Ogni round dura 20 secondi
80897840	Ogni round dura 40 secondi
80897860	Ogni round dura 60 secondi
80897880	Ogni round dura 80 secondi

+-----+  
 | CURIOSITÀ |  
 +-----+

[@6CS]

=== FINALI MANCANTI ===

La versione giapponese del gioco, chiamata 'Dead Dance', è leggermente diversa rispetto alle versioni europea ed americana:

- i volti dei personaggi mostrano ferite dopo aver perso una discreta quantità di PV.
- nella modalità 'Story', sono presenti dialoghi tra un round e l'altro.
- terminando la modalità 'Story' a livello Hard, viene mostrato il filmato finale del personaggio.

KOTONO

<> Scena 1 - Kotono esulta durante un tramonto

Kotono: Ecco, il mio viaggio è finito... Finalmente mio padre può riposare in pace...

<> Scena 2 - Kotono si allena in una foresta

Kotono: Io devo diventare sempre più forte e continuare la tradizione ninja della mia famiglia.

Narratore: Dopo aver finalmente vendicato suo padre, Kotonu torna ad allenarsi piena di orgoglio, per poter diventare degna di succedere a suo padre...

---

SYOH

---

<> Scena 1 - Syoh, ferito, accanto al corpo sconfitto di Jade

Narratore: La terribile leggenda di Jade, il dio della battaglia, è finita. È solo questione di tempo prima che anche la sua oscurità svanisca.

Syoh: Continuerò a combattere fino a quando non tornerà la luce nel mondo.

Narratore: Il tempo passò...

Syoh: Ragazzi... state creando di nuovo problemi!

Teppisti: Silenzio! Ti faremo a pezzi!!

<> Scena 2 - Syoh è pronto ad affrontare un gruppo di teppisti

Syoh: Sono diventato un difensore della giustizia!

Narratore: Fino a quando non tornerà la luce, Syoh continuerà a distruggere il male con i suoi pugni...

---

VORTZ

---

<> Scena 1 - Al termine delle ostilità, Vortz riflette sugli eventi

Vortz: Questa battaglia è stata completamente inutile.

Gajet: F... fratello.

Vortz: Tu...

<> Scena 2 - Vortz e Gajet allenano i loro discepoli

Vortz: Quanto tempo è passato da quella battaglia...? Non riesco a crederci che tu sia ancora vivo.

Gajet: Non sono così debole ma, dopo quello scontro, ho finalmente capito... La sola forza non riporterà la luce in queste terre. Questo è ciò che dobbiamo insegnare ai nostri ragazzi...

Vortz: Sì! Questa è una nostra responsabilità.

Narratore: Vortz trasmise le sue tecniche e conoscenze ai suoi allievi, fiducioso che loro avrebbero costruito un radioso futuro...

---

ZAZI

---

<> Scena 1 - Zazi esulta, dopo aver sconfitto Jade

Zazi: Ho vinto... Ho sconfitto il dio della battaglia. Nessuno è più forte di me! Hahahaha...

<> Scena 2 - Zazi, in groppa al suo destriero, è alla guida di un esercito

Zazi: Io darò vita ad una nuova era! Io sono una leggenda!

Narratore: Una nuova leggenda ha inizio ma la storia di Zazi sarà luminosa

