



PAL

Hyper Beast Duel

BLOODY ROAR™

Virgin

INTERACTIVE



HUDSON®

PlayStation™

Precautions

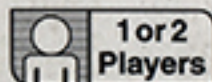
• This disc contains software for the PlayStation™ home video game console. Never use this disc on any other machine, as it could damage it. • This disc conforms to PlayStation™ specifications for the European market only. It cannot be used on foreign-specification versions of PlayStation™. • Read the PlayStation™ Instruction Manual carefully to ensure correct usage. • When inserting this disc in the PlayStation™, always place it label side up. • When handling the disc, do not touch the surface. Hold it by the edge. • Keep the disc clean and free of scratches. Should the surface become dirty, wipe it gently with a soft cloth. • Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture. • Never attempt to use a cracked or warped disc, or one that has been repaired with adhesives, as this could lead to operating errors.

Health Warning

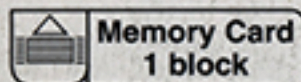
For your health, rest about 15 minutes for each hour of play. Avoid playing when tired or suffering from lack of sleep. Always play in a brightly lighted room, and stay as far from the television screen as possible. Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These persons may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. Even players who have never had any seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your doctor before playing video games if you have an epileptic condition or immediately should you experience any of the following symptoms during play: dizziness, altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and / or convulsions.

See back page of this manual for Customer Service Nos. and Games Hotline Nos.

© 1998 Hudson Soft Company Limited. All rights reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaption, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Limited. Developed by Hudson Soft Company Limited.



1 or 2
Players



Memory Card
1 block

SLES-01010



Hyper Beast Duel

BLOODY ROAR™

2. ENGLISH

34. DEUTSCH

68. FRANÇAIS

102. ESPAÑOL

136. ITALIANO

CONTENTS

3. SETTING UP

4. BASIC CONTROLS

5. OPTIONS

10. FIGHTING SCREEN

11. CHANGES IN THE BEAST
INDICATOR

12. BASIC TECHNIQUES SHARED
BY EVERY CHARACTER

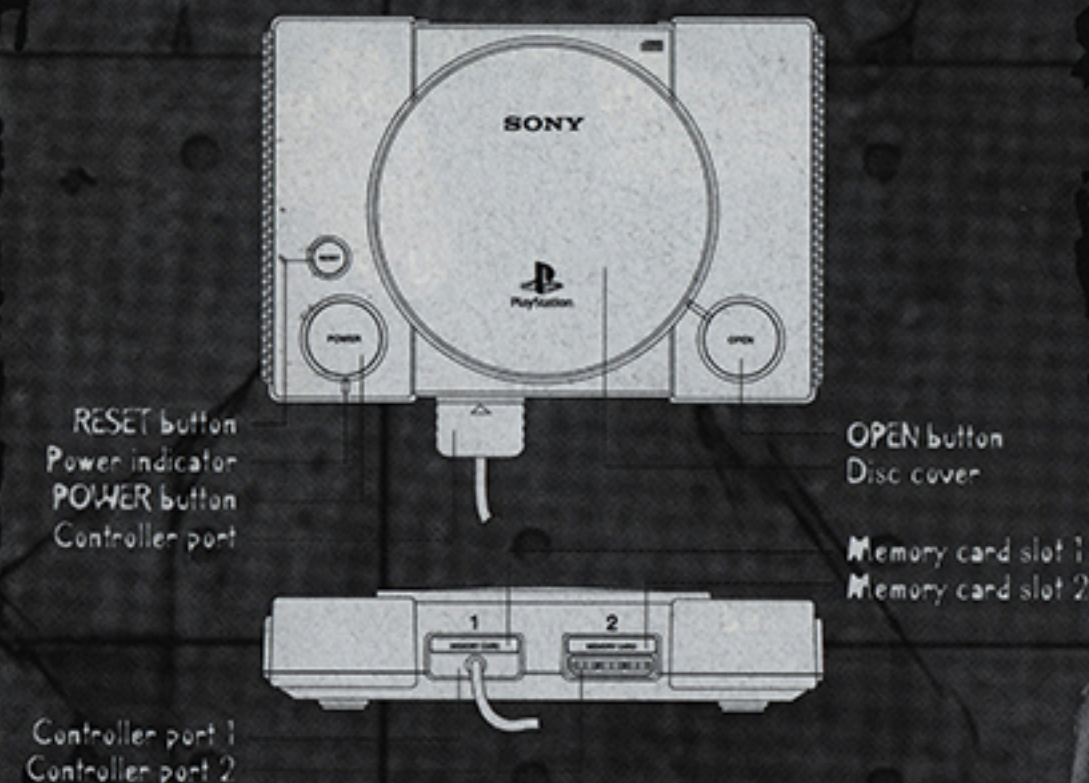
13. AUTOGUARD

15. CHARACTERS

32. TECHNICAL SUPPORT

33. CREDITS

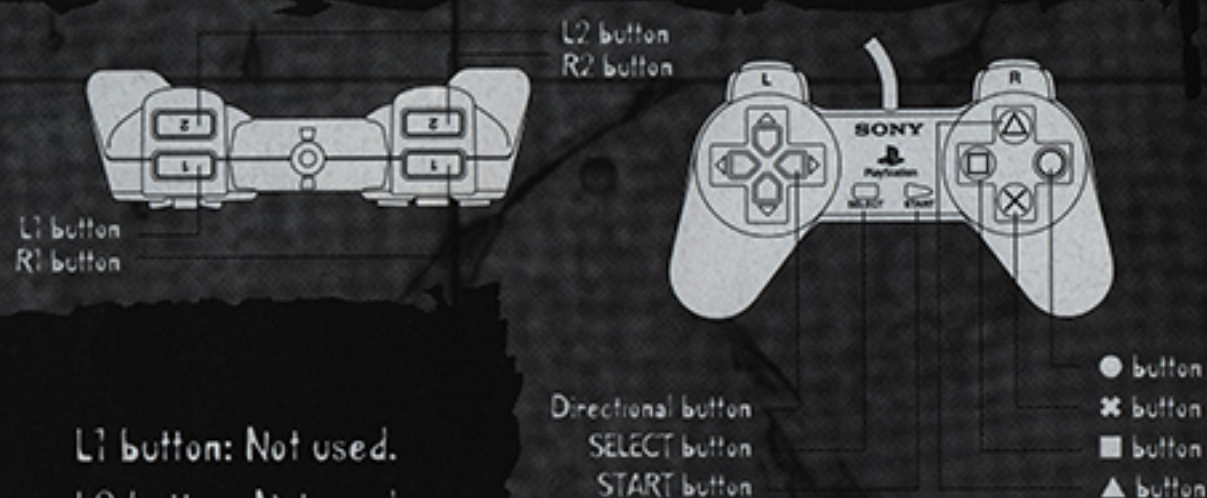
SETTING UP



Set up your PlayStation™ game console according to the instructions in its Instruction Manual. Make sure the power is off before inserting or removing a disc. Insert the **BLOODY ROAR** disc and close the Disc cover. Ensure Controllers are inserted and a Memory card if you are using one, then turn on the PlayStation™ game console. After a few moments the opening demo and titles screen will begin. To Enter the main menu screen press the START button or the **X** button to begin.

Once the PlayStation™ peripherals or Memory cards are inserted, you are advised not to remove these while the PlayStation™ is switched on. Make sure there is enough free blocks on your Memory card before commencing play. (**BLOODY ROAR** requires 1 free block to save)

BASIC CONTROLS



L1 button: Not used.

L2 button: Not used.

R1 button: Not used.

R2 button: Not used.

× button: Kick.

■ button: Punch.

● button: Activates **BEAST** mode (See **BEAST** section for details).

▲ button: Activates **RAVE** mode (See **RAVE** section for details).

Select button: Cancel.

Start button: Starts / Pause a game.

← Moves the character to the left.

→ Moves the character to the right.

→→ Dash.

↑ Jump up.

↓ Crouch down.

NOTE: With the exception of the Directional button movements, it is possible to EDIT the button settings.

The Directional button is also used to select modes/commands and to highlight options in the menu screens.

OPTIONS

MAIN MENU

This is used to select the five game modes. Use the Directional button to select, and confirm the choice by hitting the Start or × button.

ARCADE

For one player versus computer. Using the ←, →, ↑ and ↓ buttons to highlight one of eight characters, confirm your selection with the × button. The computer will randomly select a CPU opponent for you to fight against.

VS

Ensure you have two Controllers plugged in. Each player uses a Controller to select his or her own character. Press the × button to begin combat. Before entering into the fight, you can choose the following options :

STAGE SELECT: Press on the Directional button to highlight stage select. Use the ← and → Directional buttons to scroll through the eight stages available.

VITALITY: Press ↓ to select the Vitality bars.

The vitality can be reduced to a minimum of 60% and a maximum of 140% each player can select their own handicap. Use the ← and → Directional button to increase and decrease the setting.

EXTRA

Additional play modes for one player.

TIME ATTACK - Single bout. Compete for the shortest finishing time.

SURVIVAL - Single bout. Fight as many opponents as you can with one life bar. If you successfully defeat your opponent, you will be rewarded with another person to fight. A small percentage of health is given back to you after each fight.



PRACTICE - The player can choose the movements of the opponent character. Perfect for practicing combo techniques. In practice mode pressing the Start button will bring up the options menu and allow you to adjust the following.

RESUME - Returns to game.

CHANGE COM MODE - Select from 13 different types of CPU play patterns:

- A Type: Block off.
- B Type: Block on.
- C Type: Guard in the air.
- D Type: Jump.
- E Type: Blocks after taking damage.
- F Type: Evasive/Dodging.
- G Type: Single attack.
- H Type: Counter attack.
- I Type: Combo attack.
- J Type: Juggle-attack
(attempts to hit the player into the air).
- K Type: Crouching.
- L Type: Kneel down.
- M Type: Aerial counter attack
(counter attack after guarding in mid air).

CONTROLLER DISPLAY - On/Off

ACTION DATA - On/Off

CHANGE BEAST MODE - Define if one, both or no players has the ability to transform.

BEAST RAVE - On/Off

CONTROLLER CONFIG

CHARACTER CHANGE

EXIT - Return game to title screen.

WATCH

Select two characters you wish to see fight each other, select the stage you wish to see the fighting commence on and watch the CPU players battle it out. Press the Start button to end the demonstration.

RECORDS

Allows you to view your previous best finishing time and number of wins.

NAME - The player can register three letters. Once registered, the ranking of the player is automatically shown on the screen. To register, use the ↑ and ↓ Direction buttons to select the desired record listing and the ✕ button to confirm.

BEAST RAVE

Hyper-character mode. Turbo charge your beast transformation moves. Link together the lightning fast combinations. While you are in RAVE mode you can link together special combos.

OPTION

Alter your game set-ups. Select using the Directional button, and press the ✕ button for the option screen.

OPTION is for various game set-ups. Each item can be selected by using the up/down on the Directional button, changes are made by using the left/right buttons. After selecting all the desired items, press the Select button to return to the **MAIN MENU** screen.

GAME OPTIONS

The options are:

CHARACTER TYPE - Selects the type of the character: **NORMAL**, **BIG HEAD** or **KIDS**.

DIFFICULTY - 1 - 8 difficulty settings ranging from very easy - to arcade professional.

ATTACK LEVEL - 1 - 8 setting will adjust the CPU attack aggression.

TIME LIMIT - Sets the time duration for one round. (20, 40, 60, 90 or infinite time available).

MATCH POINT COMPUTER - Sets the number of rounds required to win in one-player mode.

MATCH POINT HUMAN - Sets the number of rounds required to win in two-player mode.

BLOOD EFFECT - On or Off.

WALL DESTRUCTION - Sets the wall destruction effects. **ON**: the walls are destructible. **OFF**: Walls remain fixed. **FINAL**: The walls are destructible in the final round only.

CONTROLLER CONFIG - Sets the optional button settings. Three default settings are available and **EDIT** will allow you to configure all the buttons as you wish.

SELECT TYPE - Allows you to adjust the character presentation screen in Arcade mode. Choose from **C.G** / **Arcade** or **Quick**.

CHARACTER CHANGE AT CONTINUE - Changes the character when continuing the game. **ON**: the character can be changed in the continue mode. **OFF**: the character cannot be changed in the continue mode.

DEFAULT - Resets all the game settings to default.

EXIT - Leave this menu.

SOUND OPTION

OUTPUT SELECT - Sets stereo or monaural sound.

BGM SELECT - Selects background music.

MASTER VOLUME - Sets overall volume.

BGM VOLUME - Sets **BGM** volume.

BGM PLAYER - Plays the **BGM**.

SFX TYPE - Selects **SFX**.

SFX PLAYER - Allows you to listen to every sound effect in the game.

DEFAULT - Resets all the sound settings to default.

EXIT - Leave this menu.

MEMORY CARD

AUTO SAVE -

ON: Automatically saves high scores, game settings, etc.

OFF: Disables the auto save function.

LOAD - Load the game from the **Memory card**.

SAVE - Save the game into the **Memory card**.

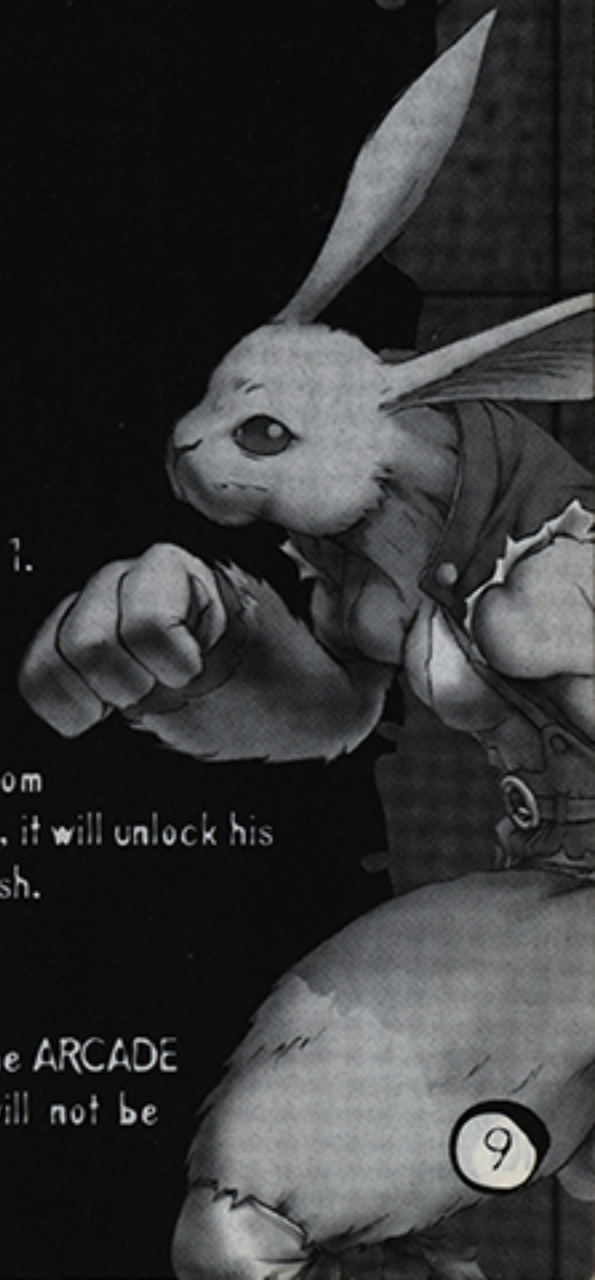
Please note that a **Memory card** is only available for **Memory card slot 1**.

ART GALLERY

For viewing the drawings of the scenes and characters used in developing the game. It is also possible to view the movie sequences from here. Once you have complete the game with a character of your choice, it will unlock his or her ending movie sequence. You may then watch this anytime you wish.

BONUS MODE

Additional secret modes that can be unlocked if you clear the game in the **ARCADE** mode. **NOTE**: If any bonus modes are activated, your high scores will not be registered.



BASIC TECHNIQUES SHARED BY EVERY CHARACTER

The basic techniques that can be used by all the characters are explained here. The techniques for each character are explained in pages 16 to 31.

✖ button	■ button	✖+■ button	● button
Kick techniques	Punch techniques	Throw techniques (also applies in Beast mode)	Transformation to Beast mode

BASIC TECHNIQUES AS A HUMAN. THESE ARE ALSO USED IN BEAST MODE.

■	→+■	✖	→+✖
←+■	↓+■	←+✖	↓+✖
↘+■	↙+■	↘+✖	↙+✖
→→+■	↑+■	→→+✖	↑+✖
While crouching ■	While dashing ■	While crouching ✖	While dashing ✖
While jumping ■	While jumping →+■	While jumping ✖	While jumping →+✖
Dropping while jumping ↓+■	THROWING TECHNIQUES	Dropping while jumping ↓+✖	COMMAND TECHNIQUES
FOLLOW-UP ATTACKS	High throw ■+✖	When the opponent is behind ■	↓↘→+■
While the opponent is down ↓+■	Low throw ↓+■+✖	When the opponent is behind ↓+■	↓↙←+■
While the opponent is down ↓+✖	Back throw when you are behind of opponent ■+✖	When the opponent is behind ✖	↓↘→+✖
		When the opponent is behind ↓+✖	↓↙←+✖

BASIC TECHNIQUES AS A BEAST. THESE ARE USED ONLY IN BEAST MODE.

●	↑+●	When the opponent is behind ●	FOLLOW-UP ATTACKS
→+●	While crouching ●		
←+●	While dashing ●	When the opponent is behind ↓+●	While the opponent is down ↓+●
↓+●	While jumping ●	COMMAND TECHNIQUES	
↘+●	While jumping →+●		While the opponent is down ↑+●
↙+●	Dropping while jumping →+●	↓↘→+●	
→→+●		↓↙←+●	

The chart is applicable when your character is facing to the right. The + mark in this chart means pressing the button(s) whilst the Directional button is also being pressed.

AUTOGUARD

In BLOODY ROAR, there are more than 200 techniques per character. But don't worry! Guarding is easy. Simply leave the Directional buttons in a neutral position to guard high and middle, press ↓ on the Directional button to block low attacks. Use the guard function smoothly and pace your counterattacks.

It is also possible to guard once while you are jumping.

- In-air guarding: Neutral in the air (It is not possible to use this technique after doing a safe fall.)
- High and middle section guarding: Neutral
- Low section guarding: ↓ or ↙



GUARD ESCAPE

Immediately after using the guard function, pressing the Directional button towards your opponent will allow you to side-step.
(Neutral then → or ←)

SAFE-FALLING

You can avoid being knocked down by using the safe-fall function while being thrown in the air. Press ■ + ✕ whilst in mid air.

TO CONTINUE THE GAME

In ARCADE / TIME ATTACK mode, if you are defeated by your CPU opponent, the word CONTINUE appears on the screen. You can continue the game by pressing the Start button before the continue indicator reaches zero. After pressing the button, the characters selection screen will appear. You can then choose a different character for the new round. This selection process is only applicable when the CHARACTER CHANGE AT CONTINUE option is set to ON. If / When the CONTINUE indicator reaches zero, the game is over.

WINNING

To win in one round, you have to KO your opponent by decreasing his/her life energy level to zero, or by having more life energy than your opponent when the bout time is up. If the life energy levels are even, you can play one more round. The player who wins the number of rounds set before the game is the winner. Fight to the very last: Never surrender!



CHARACTERS

YUGO THE MAD PERSUER



AGE: 17

SEX: MALE

BLOOD TYPE: B

NATIONALITY: JAPAN

HEIGHT: 175cm (HUMAN)

WEIGHT: 67kg (HUMAN)

177cm (BEAST)

71kg (BEAST)

HUMAN

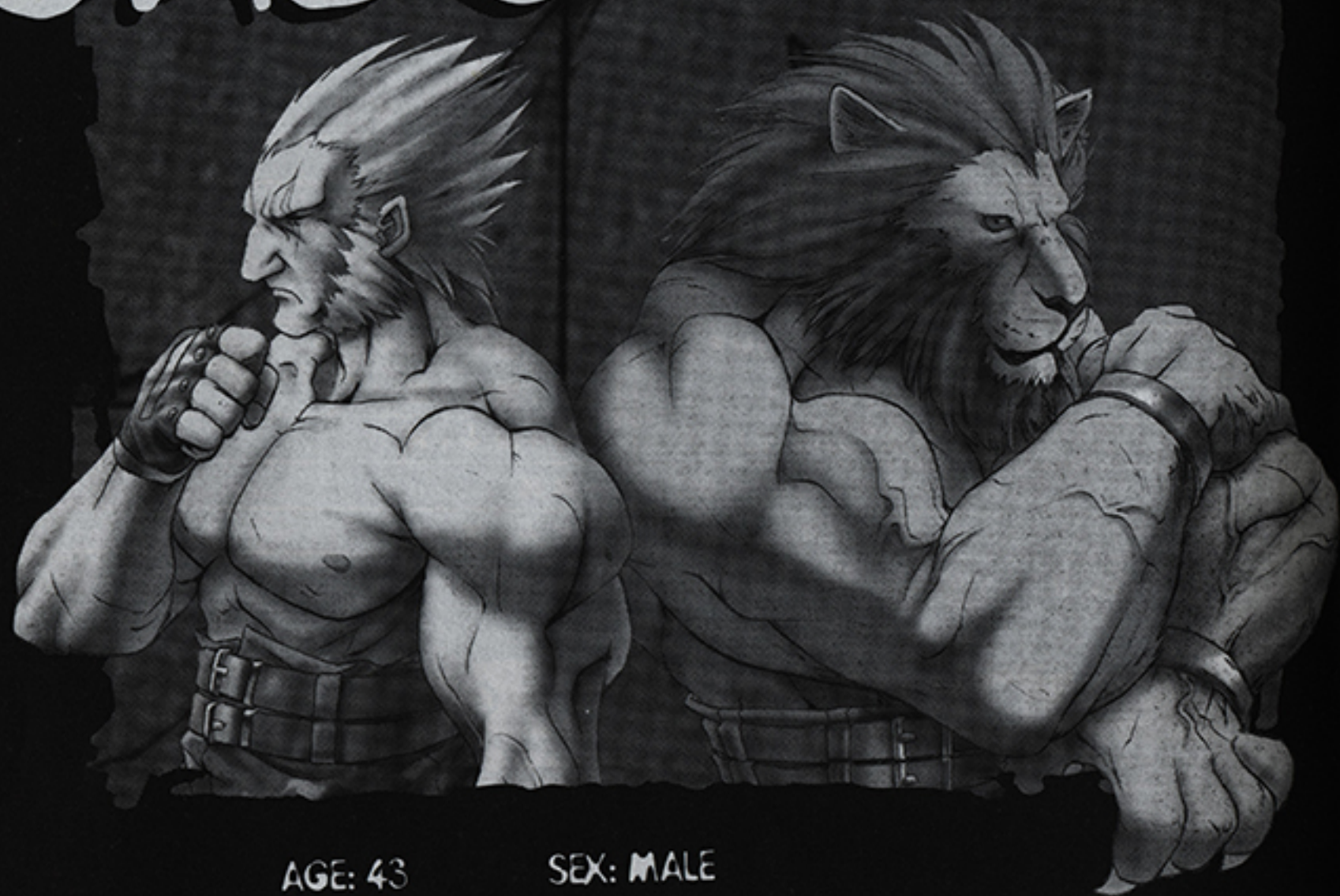
COMBO EXTRA	■ ■ ■ ×
FINAL MACHINE GUN UPPERCUT	↘+■ ↘+■ ↘+■
FINAL ELBOW STRIKE	↓ ↘+■ →+■ →+■
HIDE COMBO	↓+×■
LOW JACKKNIFE	→→+× ↓+×
KNUCKLE KICK	■ ×
ONE-TWO KICK	■ ■ ×
LOW COMBO EXTRA	■ ■ ■ ↓+×
ONE-TWO LEAD BODY	■ ■ →+■
TRIPLE KNUCKLE COMBO	←+■ ←+■ ←+■
LOW SPIN KNUCKLE	←+■ ↓+■
SQUAT JAB SLICER	↓+■ ↓+×
HIGH KICK TWIN	× ×
SPIRAL KICK	× ↓+×
HEEL TUSK (WHEN CROUCHING)	× ×

BEAST ATTACK COMBO

TRIPLE SLASH	● ● ●
TWIN CLAW	● ↓+■
COMBO CRESENT	● ■ ■ ■ ↓+●
SLASH DIVE	● →+●
CLAW COMBO KICK	● ■ ■ ■ ×
TWIN KNUCKLE SLASH	● ■ ■ ●
FULL MOON KNUCKLE COMBO	←+■ ←+■ ←+●
DOUBLE WOLF KICK	↙+● ●

GADO

THE MERCENARY OF LEGEND



AGE: 43 SEX: MALE
 BLOOD TYPE: O NATIONALITY: FRANCE
 HEIGHT: 187cm (HUMAN) WEIGHT: 75kg (HUMAN)
 188cm (BEAST) 78kg (BEAST)

HUMAN

SHOTGUN COMBINATION DIVE	■ ■ → ×
TOMAHAWK BUSTER	→ + ■ ■ ■
TROOPER COMBINATION	× × ×
SKY LAUNCHER STRIKE	→ + × × ×
SHELL SLASH	↘ + ■ ↘ + ×
SHOTGUN COMBINATION FIRE	■ ■ → + ■
TOMAHAWK DRIVE	→ + ■ ×
SHELL SMASH	↘ + ■ ■
BLINDER	■ ■
HEAT BLASTER TWIN	× ← + ■ ■
COMMAND EDGE COMBINATION MIDDLE	× × → + × → + × ×
COMMAND EDGE COMBINATION LOW	× × → + × ↓ + × ×
HEAT CAPTURE MIDDLE KICK	↓ ↘ → + ■ (WHEN HIT) ×
HEAT CAPTURE LOW KICK	↓ ↘ → + ■ (WHEN HIT) ↓ + ×

BEAST ATTACK COMBO

TRIPLE SCRATCH	● ● ●
TRIPLE LOW SCRATCH	● ● ↓ + ●
VIOLENT SCRATCH	→ + ● ●
SHOTGUN SCRATCH	■ ■ ↓ + ●
BLOODY RAGE	↘ + ● ↓ ↘ → + ●
LIGHTNING SCRATCH	↘ + ■ → + ● ●
DARKNESS SCRATCH	↘ + ■ → + ● ↓ + ●
HEAT BLAST SKY LAUNCHER STRIKE	× ← + ■ ■ ● → + × × ×

BAKURYU

THE STRIKER IN DARK



AGE: UNKNOWN...AROUND 60 SEX: MALE
 BLOOD TYPE: UNKNOWN NATIONALITY: CLASSIFIED
 HEIGHT: 153cm (HUMAN) WEIGHT: 51kg (HUMAN)
 147cm (BEAST) 67kg (BEAST)

HUMAN

SPIRT FLOWING SHADOW SWORD	■ ■ ■ ■ → + *
RENTO-JIN KYAKU	■ ■ *
REN FENG DROP HAMMER SHADOW SWORD KYAKU	* * → + * ← + *
RETSUJIN AVALANCHE KICK	↘ + * * *
GALE CRESCENT DROP	→ → + * * *
REN FLAG	■ *
RENTO SPIRAL SWEEP	■ ■ ↓ + *
RENTO FUSHIN FLIP	■ ■ ■ ↑ + ■
RENTO SPIRAL REVERSE ELBOW	■ ■ ↓ + * ■
RYUEI-HO ATTACK	↘ + ■ ■
RYUEI-NICHIRIN SLASH	↘ + ■ *
RETSUJIN CUTTING KICK	↘ + * → + *
RETSUJIN GRASS GRINDING KICK	↘ + * ↓ + *
GALE SPIRAL REN-KYAKU	→ → + * * ↓ ↙ ← + *
LIGHTNING STRIKE (WHILE CROUCHING)	* *

BEAST ATTACK COMBO

POISON SCRATCH SHITEN-KYAKU	● ↓ + ●
POISON MAIL EIZAN ATTACK	● ● ●
POISON NAIL BUKUJU-REN ATTACK	→ + ● ● ● ● ●
REN SCRATCH CUTTING KICK	● ● ↓ + * → + *
REN SCRATCH AVALANCHE KICK	● ● ↓ + * * *
REN SCRATCH TENTO CANNON	● ● ↓ + ●
POISON FLASH DROP HAMMER KYAKU	→ + ● * *
CORPSE REND (WHILE OPPONENT IS DOWN)	↓ + ● ● ● ● ●

MITSUKO

THE PASSIONATED SEARCHER



AGE: 39

SEX: FEMALE

BLOOD TYPE: AB

NATIONALITY: JAPAN

HEIGHT: 182cm (HUMAN)

WEIGHT: 78kg (HUMAN)

183cm (BEAST)

85kg (BEAST)

HUMAN

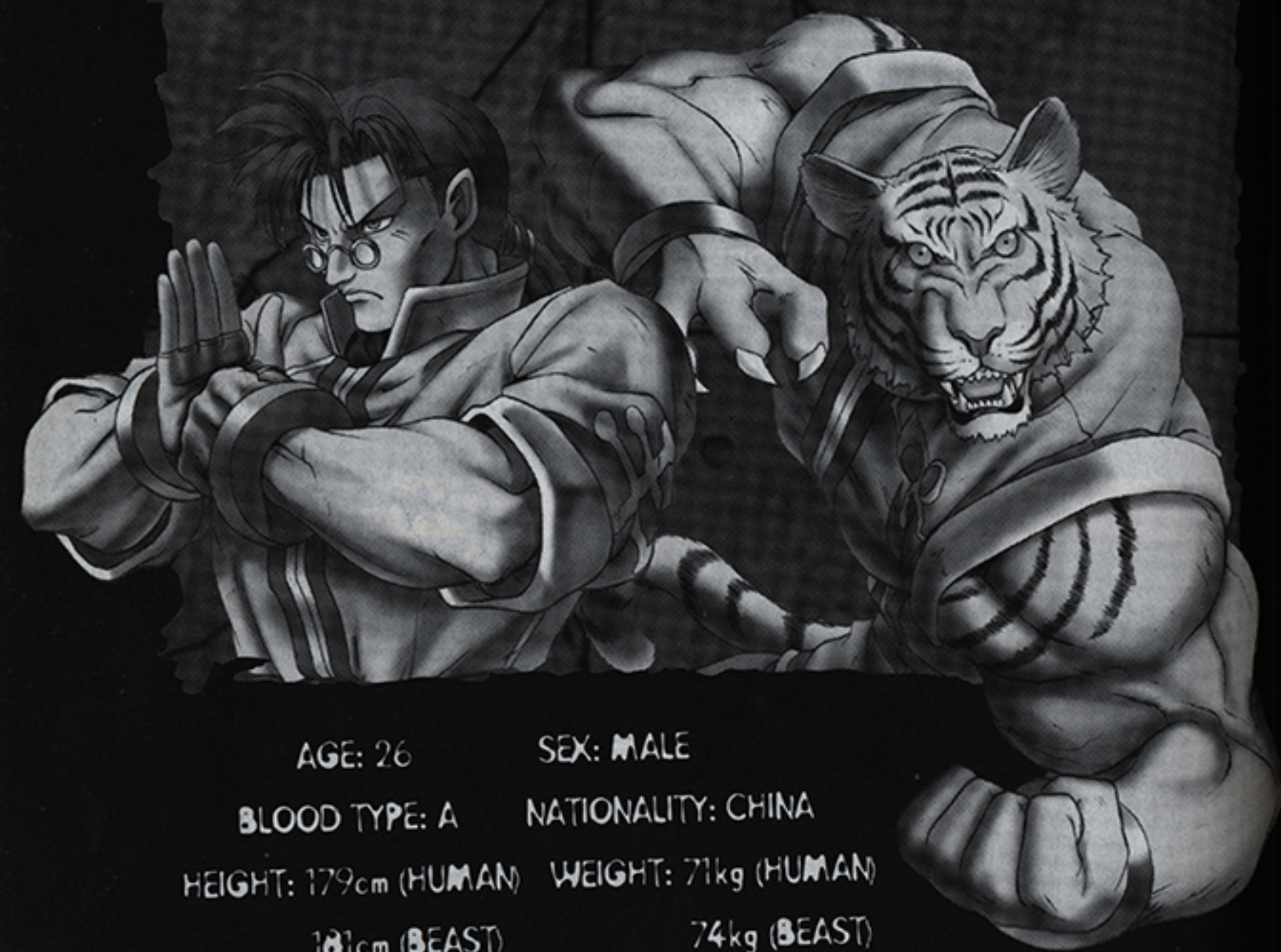
MAMA'S PUNISHMENT	■ ■ ■
FACE AND BODY CRUSHER	■ × ■
DOWNWARD & UPWARD BEATING	↙ + ■ ■
AUNTIE HEEL DROP	→ + × ×
SUMO PK	↓ + ■ ↓ + ×
SIDE HIP ATTACK	■ ■ ×
SUDDEN LEG SCISSORS	■ ■ ↓ + ×
KICK TO HELL	→ + ■ ×
HELL BALL-CRUSHER	→ + ■ → + ×
EXTRA DOWNWARD KICK	→ + × ↓ + ×
SHIN STREET FIGHT KICK	↘ + × ↘ + × ×
BENKEI-SHIN ATTACK	↘ + × ↘ + × ↘ + ×

BEAST ATTACK COMBO

CIRCLE TRIPLE HEAD	● ● → + ●
FEET ROCKET CRUSH	● ● ↓ + ● ●
WILD BOAR VIOLENT CHARGE	↓ ↙ ← + ● × 10
CHARGE TACKLE	↓ ↙ ← + ● → + ●
HEAD BUTT TO HELL	→ + ■ ↑ + ●
FEET HEAD SLAP TO THE DEPTHS OF HELL	↙ + ● ●
HEAD	↙ + ● ↙ + ● ↑ + ●
HEAD BUTT TO THE DEPTHS OF HELL	● ● ↓ + ● ↓ + ● ↑ + ●
HAND AND HEAD TWO-SET	■ ■ ● ●
SWIRL HEAD FROM TWO-SET	■ ■ ● ● → + ●
MITSUKO GORGEOUS SET	■ ■ ● ● ↓ + ● ↓ + ● ↑ + ●

LONG

THE FIST OF DESTINY



AGE: 26

SEX: MALE

BLOOD TYPE: A

NATIONALITY: CHINA

HEIGHT: 179cm (HUMAN) WEIGHT: 71kg (HUMAN)

181cm (BEAST)

74kg (BEAST)

HUMAN

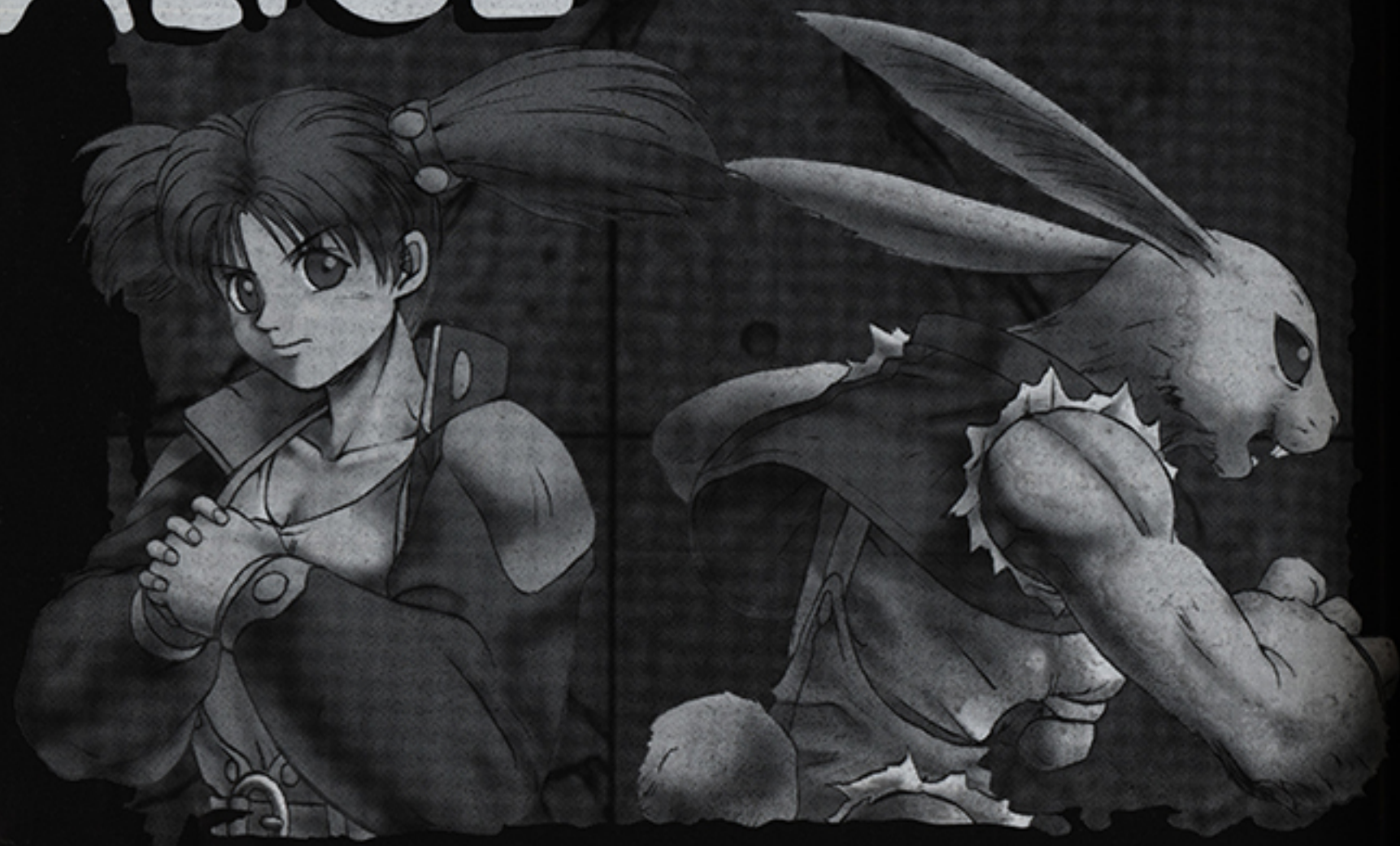
RENSUI-CHORYO	■ ■ ■	
RENSHO TAI	■ ×	
YOSHI-SAIKEN (AFTER CROUCHING)	■ ■	
RENFU-TAI	× ↓ + ×	
CAN START ROKUGO-KORINSHIKI FROM RENSUI-CHORYO. IN ONE DIRECTION AND NOT REPEATABLE		
DAKAI ■	FUJIN-KYAKU ↓ + ×	PONG KEN → + ■
ROKUGO-KORINSHIKI		
→ + × SOKUCHU-KYAKU	↓ + ■ NICHIGETSU-HA	× MIGITAN-KYAKU
HONSHIN-REN-KYAKU ← + ■	HANGETSU-JIN → → + ×	ZENSO-GEN-KYAKU ↓ ↓ + ×
DERIVERATIVE MOVES FROM ROKUGO-KORINSHIKI		
↓ ↓ + ■ RENSHU HODO	→ → + ■ YOSHI SEN-RIN	← + ■ SHICHISUN-KO-

BEAST ATTACK COMBO

KANUN-JUJI-HA	● ● ●
KOSO-SEN-KYAKU	● ↓ + ●
TENPEN-RENKAZAN	↙ + ● ●
SO-SHO-DA	● ■
JUJI-RAKAN	● ● → + ●
FUKKO-JUJI-SO	● ● ↓ + ●

ALICE

THE ANGEL IN
COUNTERATTACK



AGE: 17

SEX: FEMALE

BLOOD TYPE: B

NATIONALITY: JAPAN-GERMANY

HEIGHT: 154cm (HUMAN)

WEIGHT: 57kg (HUMAN)

155cm (BEAST)

68kg (BEAST)

HUMAN

UPPERCUT RUSH	■ ■ ■ → + ■
SWAY PUNCH COMBO	← + ■ ■
MIDDLE RUSH	↘ + ■ ■
HEEL EDGE COMBO LOW	× × ↓ + ×
DOUBLE SUMMY	↓ ↙ ← + × ← + ×
BLITZ COMBO	■ ×
THRUST RUSH	■ ■ ■ ↓ + ■
THROUGH PUNCH UPPER	→ + ■ → + ■
SWAY KICK COMBO	← + ■ ×
ARC DROP COMBO	→ + × ← + ×
HEEL EDGE COMBO HIGH	× × ← + ×
HEEL EDGE COMBO MIDDLE	× × → + ×
LOW MIDDLE KICK COMBO	↓ + × ×
LOW SWAY COMBO	↙ + ■ ↓ + ×
AIR RAID (AERIAL THROW. IN JUMPING. NEAR THE OPPONENT)	↓ + ■ + ×

BEAST ATTACK COMBO

HIGH RABBIT COMBO	● ● ● → + ●
LOW RABBIT RUSH HOOK	↓ + ● ↓ + ● ●
TRIPLE SUMMY	↓ ↙ ← + × ← + × ← + ●
RABBIT LOW RUSH	● ● ↓ + ×
MIDDLE RABBIT COMBO	● ● ● ← + ●
BODY HOOK RABBIT LOW RUSH	↘ + ■ ■ ● ↓ + ×
LOW RABBIT RUSH SLIDER	↓ + ● ↓ + ● ↓ + × ↓ + ■
LOW RABBIT RUSH SUMMY	↓ + ● ↓ + ● ↓ + × ↓ + ●
GRAND SLIDE COMBO	↘ + × ↘ + ● ↘ + ●

GREG

THE OBCESSSED
WANDERER



AGE: 35

SEX: MALE

BLOOD TYPE: O

NATIONALITY: U.S.

HEIGHT: 197cm (HUMAN)

WEIGHT: 100kg (HUMAN)

203cm (BEAST)

120kg (BEAST)

HUMAN

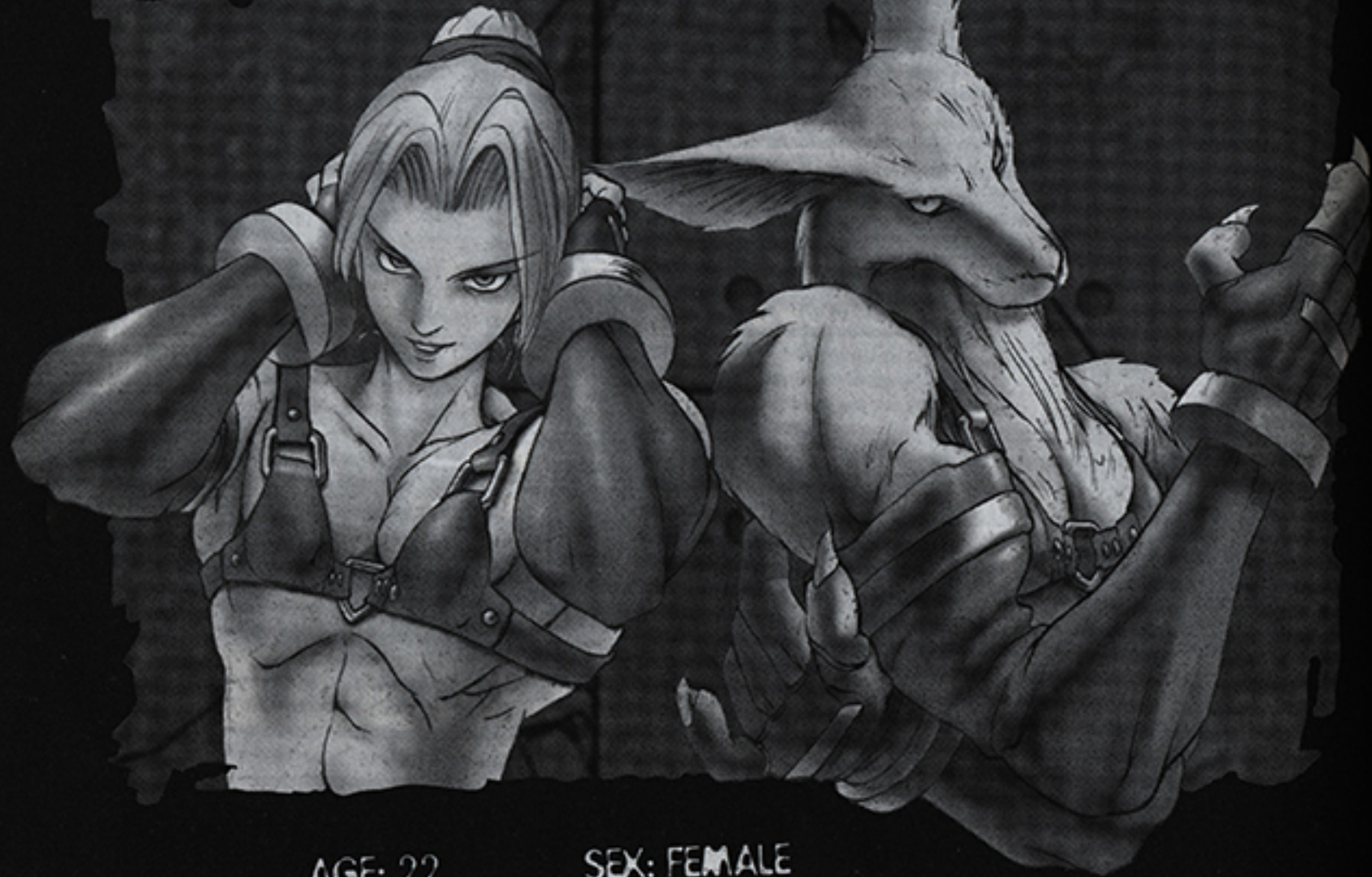
FINGER STAB HAMMER	■ ■ ■
FINGER STAB SWEEP	■ ■ ↓ + ■
FACE BASHER COMBO	■ ×
NAIL DRIVE COMBO LOW	← + ■ ↓ + ■
DOUBLE SWAN KICK	← + × ×
FEINT MIDDLE SHOT	↙ + ■ ↓ ↘ + ×
FACE SLASH COMBO	■ ■ → + ■
FACE BASHER GUARD ATTACK	■ × ↓ ↙ ← + ×
NAIL DRIVE COMBO MIDDLE	← + ■ → + ×
FUNNY COMBO	↑ + ■ ■
SPHINX COMBO	↑ + ■ ↓ + ■
BODY RUSH COMBO	↘ + ■ ■ ■
QUICK NAIL DRIVE COMBO MIDDLE	→ → + ■ ■
QUICK NAIL DRIVE COMBO LOW	→ → + ■ ↓ + ×
ULTIMATE PUNCH Lv.5	↓ ↙ [← + ■ (REPEAT SIX TIMES)]

BEAST ATTACK COMBO

TRIPLE SWING HIP ATTACK SECOND	● ● ● ● ●
LOW RALLY COMBO	→ + × ↓ + ●
SWING SATELLITE SHOT	→ + ● ↓ ↙ ← + ●
TRIPLE SWING HIP ATTACK SLIDER	● ● ● ● ↓ + ●
BACK TURN SWING HIP ATTACK SLIDER	← + ● ● ↓ + ●
DOUBLE SWAN KICK HIP ATTACK	← + × × ●
MIDDLE RALLY COMBO	→ + × → + ●
STAB THROUGH COMBO	■ ↓ + ● ↓ ↘ → + ■
BRANCH LOW SWING	● ↓ + ●

FOX

THE CLAW OF INSANITY



AGE: 22

SEX: FEMALE

BLOOD TYPE: AB

NATIONALITY: U.K.

HEIGHT: 186cm (HUMAN)

WEIGHT: 65kg (HUMAN)

190cm (BEAST)

65kg (BEAST)

HUMAN

NEEDLE FINISH	■ ■ ■ ■
GRAVE FINISH	→ + ■ ■ ■ ↓ + ×
SWING SHUTTLE REVERSE	↘ + ■ ■
WIN HEART ARROW	→ → + × ×
DOUBLE SNAPPING EDGE	■ ×
TRIPLE PIERCE	■ ■ ×
LOW SPIN FINISH	■ ■ ■ ↓ + ×
DANCING SUMMY BLADE	→ + ■ ■ ■ ↑ + ×
SUMMY NIGHT RAID	↑ + ■ ↑ + ■
GORGEOUS SPECIAL	↗ + × ↗ + × ↗ + ■
GORGEOUS BACK LANCE	↗ + × ↗ + × ↑ + ■ ■
HATRED FOLLOW SWORD	↓ ↘ → + ■ ■
TRICK SUMMY BLADE	→ + ■ ■ ■ ← + × ↖ + ■
CHICKEN BACK ROLL	↖ + × ↖ + × ↖ + × ↖ + ×

BEAST ATTACK COMBO

FOX STORM	● ● ● ●
NEEDLE RESORT	→ + ● ●
NEEDLE PARADISE	■ ■ ● ●
RENAISSANCE MIST	■ ■ ↓ + ●
FOX STORM SPECIAL	● ● ● ● ↑ + ×
J.F.K	↑ + ■ ●
B.J.F.K	↖ + × ↑ + ■ ●
F.I.F.K	↗ + × ↑ + ■ ●

TECHNICAL SUPPORT

Virgin would like to thank you for purchasing **BLOODY ROAR**. If you are experiencing difficulties with this product please take advantage of the following product support. Please note that all our operators only speak English and no game hints will be given through our Technical Support number.

Technical Support: 0171 368 2266

BBS: 0171 468 2022

Fax: 0171 468 2003

Internet: customer_support@vie.co.uk

WorldWide Web: <http://www.vie.co.uk>

Address:

Customer Services Department
Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
2 Kensington Square
London W8 5RB
England.

The Technical Support number is for technical assistance only and please remember that no game hints can be given through our Technical Support number. If you do telephone, please be sure to provide us with as much information as possible.

When contacting us by post, ensure you include the Title & Version of the game and a detailed description of the problem you are experiencing.

When sending us a fax, please remember to include the Title & Version of the game, your Name, a return Fax number with the area code and a Voice number so we can contact you if we experience problems when trying to Fax you back.

CREDITS

Executive Producer	TADAHIRO NAKANO
Producer	HIROAKI BABA
Product Manager	HARUHIKO IKEDA
Director	KENJI FUKUYA
Main Programmer	YOUICHI OCHIAI
Character Design	MITSUAKIRA TATSUTA
Chief Designer	SHINICHI OHNISHI
Planner	SEIYA YAMANAKA
Composer	TAKAYUKI NEGISHI
Sound Effect	ATSUHIRO MOTOYAMA
CG Director	NAOTO YOSHIMI
Special Thanks	HUDSON, Ding, RAIZING All Staff

European Product Manager	MATTHEW WALKER
European Producer	TONY HINDS
Lead Testers	STEVEN FRAZER
	NANA PENEMO
Additional Testers	DAVID CASEY
	NIGEL BRAGG
	AL PERCH
	MATT HOWELLS
	DAVID ISHERWOOD
	DAVID CORLESS
Test Manager	GARY FOLEY
Manual Design	TWO'S COMPANY

Zur Beachtung

Dieses ist eine CD ROM für die PlayStation™ Videospielkonsole. Sie ist ausschließlich zum Abspielen auf einer PlayStation™ geeignet, die den europäischen Spezifikationen entspricht. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung zur Ihrer PlayStation™ genau durch, bevor Sie das Gerät in Betrieb nehmen. Legen Sie die CD ROM immer mit der beschrifteten Seite nach oben ein. Halten Sie die CD ROM nur am Rand und vermeiden Sie, die schwarze Oberfläche der CD ROM zu berühren. Die CD ROM muß stets sauber gehalten werden und darf nicht zerkratzt werden. Benutzen Sie zur Reinigung nur ein weiches Tuch. Bewahren Sie die CD ROM nicht in der Nähe von Wärmequellen auf und setzen Sie sie nicht direkter Sonneneinstrahlung oder extremer Feuchtigkeit aus. Benutzen Sie niemals eine geknickte, verbogene oder zerbrochene CD ROM, da die zu Betriebsfehlern führen kann.

Hinweise für Ihre Gesundheit

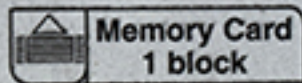
• Bei längerem Spielen sollte nach jeder Stunde eine Pause von ca. 15 Minuten eingelegt werden: • Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie übermüdet sind. • Spielen Sie in einem ausreichend hellen Raum und setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt. • Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Videospiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Wenn Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Videospielen Ihren Arzt auf. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

Telefonnummern für Kundendienst (Customer Service No.) und Hotline siehe letzte Seite des Handbuchs.

© 1998 Hudson Soft Company Limited. Alle Rechte vorbehalten. Nur für den Privatgebrauch. Unerlaubtes Kopieren, Adaptieren, Vermieten, Verleihen, Weiterverkaufen, Verwenden in Spielhallen, Benutzung mit Gebührenerhebung, Veröffentlichen, elektronisches Übertragen, öffentliches Aufführen, Verteilen oder Benutzen teilweiser Auszüge aus diesem Produkt bzw. jegliche Handlungen, die die Warenzeichen- oder Urheberrechte an diesem Produkt verletzen, sind verboten. Veröffentlicht durch Virgin Interactive Entertainment (Europe) Limited. Entwickelt von Hudson Soft Company Limited.



SLES-01010

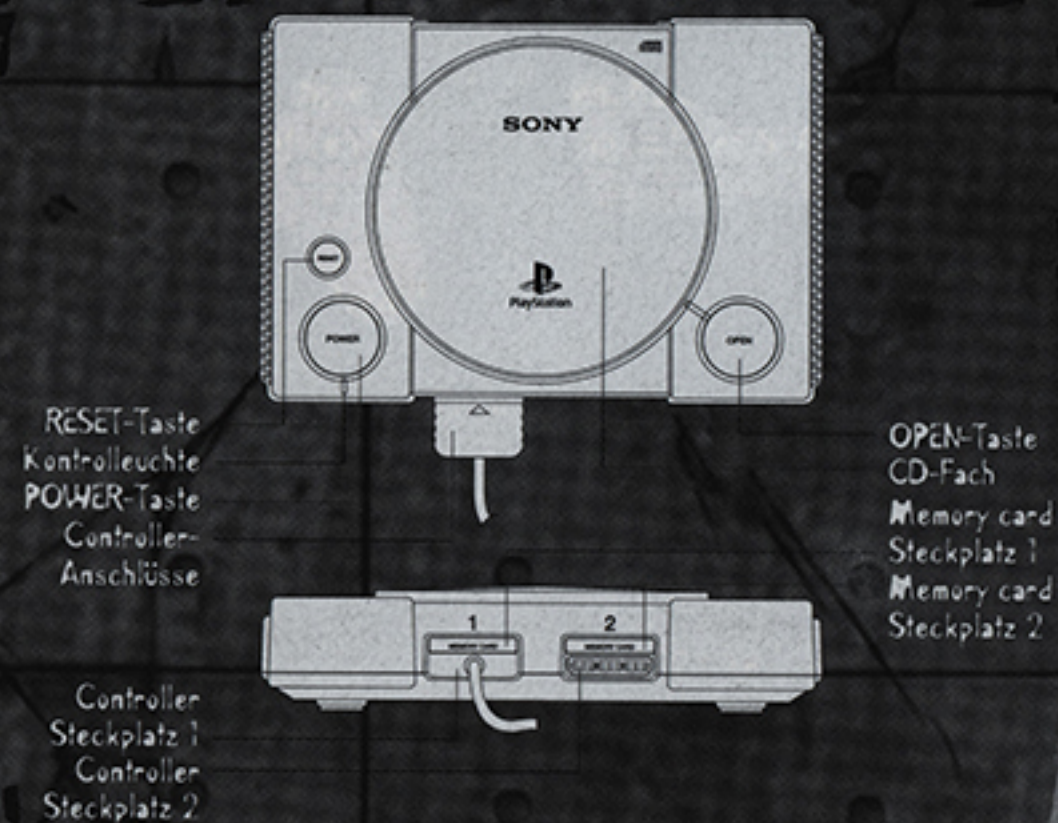


DEUTSCH

INHALT

- 37. VOR DEM START
- 38. GRUNDLAGEN DER STEUERUNG
- 39. EINSTELLUNGEN
- 44. DAS BILD IM SPIEL
- 45. VERÄNDERUNGEN IN DER BEAST-ANZEIGE
- 46. GRUNDELEGENDE TECHNIKEN ALLER KÄMPFER
- 47. AUTO-DECKUNG
- 49. DIE KÄMPFER
- 66. TECHNISCHER KUNDENDIENST
- 67. DAS TEAM

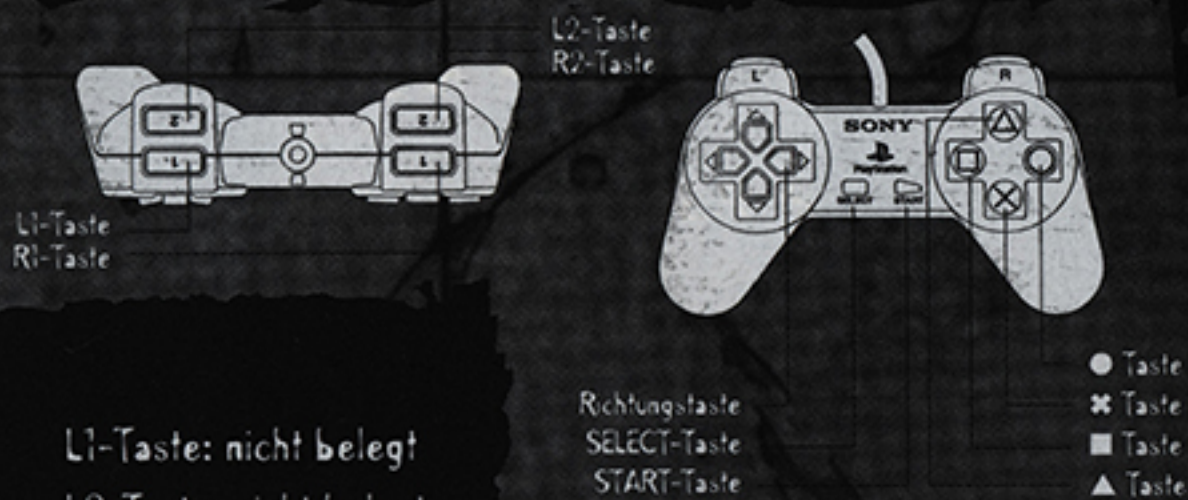
VOR DEM START



Schließen Sie Ihre PlayStation™ so an, wie es im der PlayStation beigefügten Handbuch beschrieben wird. Legen Sie die BLOODY ROAR-CD gemäß den Anweisungen im PlayStation™-Handbuch ein und schließen Sie das CD-Fach. Stecken Sie ggf. Controller und eine Memory Card in die entsprechenden Steckplätze. Sollte Ihre PlayStation™ ausgeschaltet sein, schalten Sie sie jetzt an. War Ihre PlayStation™ bereits an, drücken Sie einfach die RESET-Taste. Nach einigen Momenten beginnt die Demo des Spiels. Um von hier aus ins Hauptmenü zu gelangen, drücken Sie die START-Taste oder **X** auf Ihrem Controller.

Hinweis: Stecken Sie keine zusätzlichen Peripheriegeräte oder Memory Cards ein, wenn Ihre PlayStation™ eingeschaltet ist und ziehen Sie auch keine aus ihr heraus. Stellen Sie vor dem Spielen sicher, daß sich auf Ihrer Memory Card genügend freie Blocks zum Speichern von Spieldaten befinden. BLOODY ROAR benötigt einen freien Block zum Speichern eines Satzes Spieldaten.

GRUNDLAGEN DER STEUERUNG



L1-Taste: nicht belegt

L2-Taste: nicht belegt

R1-Taste: nicht belegt

R2-Taste: nicht belegt

✕ Taste: Tritt

■ Taste: Schlag

● Taste: Aktiviert den **BEAST-Modus** (siehe **BEAST-Abschnitt**)

▲ Taste: Aktiviert den **RAVE-Modus** (siehe **RAVE-Abschnitt**)

Select-Taste: Abbrechen

Start-Taste: Spielstart / Pausenmodus aufrufen

← Taste: Bewegt Ihren Kämpfer nach links

→ Taste: Bewegt Ihren Kämpfer nach rechts

→→ Taste: Vorstürmen

↑ Taste: Sprung

↓ Taste: Ducken

HINWEIS: Mit Ausnahme

der Richtungstasten

können diese Tastenbelegungen

verändert werden.

Die Richtungstasten werden ebenfalls benutzt, um Modi und Kommandos sowie auch Optionen in den Menüs anzuwählen.

EINSTELLUNGEN (OPTIONS)

HAUPTMENÜ

Hier können Sie einen der fünf Spielmodi aussuchen. Nutzen Sie die Richtungstasten, um einen Modus auszuwählen und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der **START-Taste** oder **✕**.

ARCADE-MODUS

Ein Spieler gegen die CPU. Nutzen Sie die Tasten **←, →** und **↑, ↓** um einen der acht Charaktere auszuwählen. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der **✕-Taste**. Die CPU sucht Ihnen dann einen Gegner aus, und der Kampf kann beginnen.

VS-MODUS (ZWEIKAMPF)

Stellen Sie sicher, daß zwei Controller ordnungsgemäß angeschlossen sind. Beide Spieler können sich einen Kämpfer aussuchen. Drücken Sie die **✕-Taste**, um die Auswahl zu bestätigen. Vor dem Kampf können noch die folgenden Optionen eingestellt werden:

STAGE SELECT (AUSWAHL DES KAMPFORTES): Wählen Sie eine Stage mit Hilfe der Richtungstasten aus. Benutzen Sie die Richtungstasten nach **←** und **→**, um alle acht Stages betrachten zu können.

VITALITY (LEBENSENERGIE): Drücken Sie die Richtungstaste nach **↓**, um die Lebensenergie-Balken anzuwählen. Die Lebensenergie kann zwischen dem Minimum von 60% und dem Maximum von 140% eingestellt werden, um ein Handicap festzulegen. Drücken Sie die Richtungstasten nach **←** und **→**, um die Lebensenergie einzustellen.

EXTRA

Weitere Spielmodi für einen Spieler.

TIME ATTACK (KAMPF AUF ZEIT) - Ein einzelner Kampf - bemühen Sie sich um die kürzeste Zeit bis zum Sieg!

SURVIVAL (EINER GEGEN ALLE) - Besiegen Sie so viele Gegner wie möglich mit nur einem Energiebalken. Wenn Sie einen Gegner besiegen, müssen Sie sich dem nächsten Gegner stellen. Als Hilfe bekommen Sie nach jedem Kampf ein wenig Lebensenergie gutgeschrieben.

PRACTICE (ÜBUNGSMODUS) - Hier können Sie als Spieler das Verhalten Ihres Gegners einstellen. Dieser Modus ist gerade zum Trainieren von Combo-Techniken hervorragend geeignet. Wenn Sie in diesem Modus die Start-Taste drücken, rufen Sie das Optionsmenü auf. Hier können Sie die folgenden Optionen anwählen:

RESUME (WEITER MACHEN) - Bringt Sie zurück ins Spiel.

CPU-MODUS ÄNDERN (CHANGE COM MODE) - Läßt Sie eines der 13 verfügbaren CPU-Verhaltensmuster für den Übungsmodus wählen.

A-Typ: Block aus

B-Typ: Block an

C-Typ: Deckung im Sprung

D-Typ: Sprung

E-Typ: Block nach erhaltenem Treffer

F-Typ: Ausweichen

G-Typ: Einzelner Angriff

H-Typ: Gegenangriff

I-Typ: Combo-Angriff

J-Typ: Juggle-Angriff (hier wird versucht, den Gegner in die Luft zu befördern)

K-Typ: Ducken

L-Typ: Knien

M-Typ: Gesprungener Gegenangriff (Gegenangriff nach Deckung in der Luft)

CONTROLLER DISPLAY (CONTROLLER ANSICHT) - An / Aus

ACTION DATA (DATENANZEIGE) - An / Aus

BEAST-MODUS EINSTELLEN - Legen Sie fest, ob einer der Spieler, beide oder keiner von ihnen sich in ein Beast verwandeln kann.

BEAST-RAVE - An / Aus

CONTROLLER CONFIG (CONTROLLER KONFIGURATION)

CHARACTER CHANGE (CHARAKTER WECHSELN)

EXIT (BEENDEN) - Zurück zum Titelbild

WATCH (ZUSEHEN)

Wählen Sie zwei Charaktere, denen Sie beim Kämpfen zusehen möchten, wählen Sie eine Stage und genießen Sie, wie die CPU gegen sich selbst antritt. Drücken Sie die START-Taste, um diesen Modus zu verlassen.

RECORDS

Hier können Sie sich die besten Zeiten (TIME ATTACK) und die höchsten Siegzahlen (SURVIVAL) ansehen.

NAME - Sie können Ihre Initialen als Kennung eingeben. Sobald Sie dies getan haben, werden Ihre Rekorde angezeigt. Nutzen Sie die Richtungstasten nach ↑ und ↓, um die gewünschte Liste anzuwählen und drücken Sie die ✕-Taste zur Bestätigung.

BEAST RAVE

Hyper-Kämpfer-Modus. Beschleunigen Sie Ihre Beast-Moves. Im Rave-Modus können Sie spezielle Combos miteinander verbinden.

OPTION

Dient dazu, diverse Einstellungen am Spiel vorzunehmen. Wählen Sie die einzelnen Optionen mit Hilfe der Richtungstasten nach oben und unten an und ändern Sie die Einstellungen mit Hilfe der Richtungstasten nach links und rechts. Nach der Auswahl drücken Sie die ✕-Taste, um die Auswahl zu bestätigen. Sind Sie mit Ihren Einstellungen fertig, drücken Sie die SELECT-Taste, um ins Hauptmenü zurückzukehren.

GAME OPTIONS

Die verschiedenen Optionen sind:

CHARACTER TYPE - Hier können Sie die Art der Kämpfer wählen: **NORMAL**, **BIG HEAD** oder **KIDS**.

DIFFICULTY - Die Einstellungen des Schwierigkeitsgrades von 1 - 8 reichen von einfach bis sehr schwierig.

ATTACK LEVEL - Hier legen Sie von 1 - 8 fest, wie hart Sie die CPU angeht.

TIME LIMIT - Bestimmt die Dauer einer Runde (20, 40, 60 oder 90 Zeiteinheiten oder unendliche Dauer).

MATCH POINT COMPUTER - Legt fest, wieviele Runden die CPU gewinnen muß, um im Einspieler-Modus siegreich zu sein.

MATCH POINT HUMAN - Legt fest, wieviele Runden Sie gewinnen müssen, um im Zweispieler-Modus siegreich zu sein.

BLOOD EFFECT - Diesen Effekt können Sie an- und ausschalten.

WALL DESTRUCTION - Stellt den Modus für die Wände ein. **ON**: Die Wände können zerstört werden. **OFF**: Die Wände sind unzerstörbar. **FINAL**: Die Wände können nur in der letzten Runde eines Kampfes zerstört werden.

BUTTON CONFIG - Hier können Sie die Tastenbelegung des Controllers einstellen. Drei Voreinstellungen stehen zur Verfügung. Des weiteren können Sie die Belegung mit Hilfe der **EDIT**-Funktion frei verändern.

SELECT TYPE - Erlaubt es Ihnen, verschiedenen Modi für die Kämpfer-Präsentation im **ARCADE**-Modus einzustellen. Verfügbare Modi sind **C.G.** / **ARCADE** oder **QUICK**.

CHARACTER CHANGE AT CONTINUE - Gibt Ihnen die Wahl, bei einem Continue den Kämpfer zu wechseln. **ON**: Kämpferwechsel erlaubt. **OFF**: Gleicher Kämpfer muß weiterhin benutzt werden.

DEFAULT - Stellt die Voreinstellung des Spiels wieder her.

EXIT - Menü verlassen.

SOUND-OPTIONEN

OUTPUT SELECT - Wählen Sie hier **Mono**- oder **Stereo**-Sound.

BGM SELECT - Auswahl der Hintergrundmusik.

MASTER VOLUME - Einstellung der Gesamtlautstärke.

BGM VOLUME - Einstellung für die Lautstärke der Hintergrundmusik.

BGM PLAYER - Spielt die gewählte Hintergrundmusik ab.

SFX TYPE - Einstellung der Soundeffekte fürs Spiel.

SFX PLAYER - Erlaubt das Anhören der einzelnen Soundeffekte des Spiels.

DEFAULT - Stellt die Voreinstellungen wieder her.

EXIT - Zum Verlassen des Menüs.

MEMORY CARD

AUTO SAVE - ON: Rekorde & Einstellungen werden automatisch gespeichert.

OFF: Keine automatische Speicherung.

LOAD - Zum Laden der Spieldaten von Memory Card.

SAVE - Zum Speichern der Spieldaten auf Memory Card.

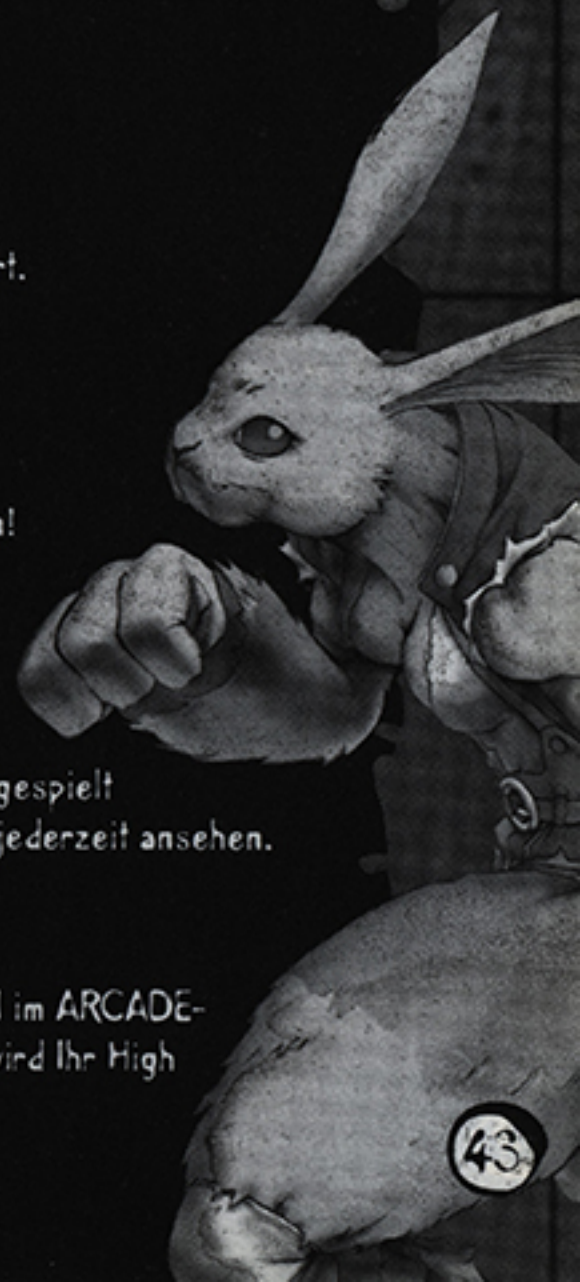
Hinweis: Ihre Memory Card muß sich in Memory Card Steckplatz 1 befinden!

ART GALLERY

Hier können Sie sich Entwurfszeichnungen der Stages und Charaktere aus der Entwicklungsphase des Spiels ansehen. Zudem können Sie sich hier auch die Videosequenzen ansehen. Sobald Sie das Spiel mit einem Kämpfer durchgespielt haben, wird das entsprechende Video freigeschaltet und Sie können es sich jederzeit ansehen.

BONUS MODE

Hier finden Sie geheime Modi, die freigeschaltet werden, wenn Sie das Spiel im **ARCADE**-Modus durchspielen. **HINWEIS**: Sollten Bonus Modi aktiviert worden sein, wird Ihr High Score leider nicht gespeichert.



DAS BILD IM SPIEL

Sie können das Arcade-Spiel mit Controller Steckplatz 1 oder 2 starten. Wenn Sie Controller 1 benutzen, beginnen Sie das Spiel in der linken Seite des Bildschirms. Mit einem Controller in Steckplatz 2 steuern Sie den Kämpfer, der das Spiel in der rechten Bildschirmhälfte beginnt.

ZEIT: Die Dauer einer Kampfunde – dies trifft im **TIME ATTACK-Modus** natürlich nicht zu. Eine Runde ist zuende wenn die Zeit abgelaufen ist oder ein Kämpfer KO geht.

LEBENSENERGIE: Die Lebensenergie wird durch den langen Energiebalken oben im Bild abgezeigt. Einen Sieg können Sie verzeichnen, wenn die Lebensenergie Ihres Gegners Null erreicht. In der folgenden Runde beginnen beide Spieler erneut mit voller Lebensenergie. Dies trifft lediglich im **SURVIVAL-Modus** nicht zu.

BEAST-ANZEIGE: Wenn die **B** Anzeige im oberen Teil des Bildschirms aufleuchtet drücken Sie die **●** Taste um sich zu transformieren.

RAVE: Aktivieren Sie den **RAVE-Modus**, indem Sie die **▲** Taste drücken, wenn Ihr Kämpfer in der **Beast-Form** ist. In diesem **Modus** können Sie einige Combos ausführen, auf die sie normalerweise keinen Zugriff haben. Sie werden feststellen, daß wenn die **B-Anzeige** blinkt, der **Balken** für den **Rave-Modus** immer länger wird. Je länger der **Balken** ist, desto länger bleiben Sie im **Rave-Modus**. **VORSICHT:** Von dem Moment an, in dem Sie den **Rave-Modus** aktivieren, nimmt der gelbe Energiebalken für den **Beast-Modus** rapide ab. Sobald er an seinem Ende angelangt ist, wird der **Rave-Modus** deaktiviert.

SIEG-ANZEIGE: Hier wird die Zahl der siegreichen Runden angezeigt, die Sie benötigen, um einen Kampf zu gewinnen. Die rote Anzeige steht für die bereits gewonnenen Runden.

VERÄNDERUNGEN IN DER BEAST-ANZEIGE

Die Verwandlungen in die **Beast-Formen** der verschiedenen Kämpfer sind ein wichtiger Bestandteil von **Bloody Roar**. Die **Beast-Anzeige** ist der kleine Energiebalken unterhalb der Lebensenergie-Anzeige. Vom Beginn eines Kampfes an wird dieser **Balken** nach und nach aufgeladen. Ist der **Balken** voll, so erscheint dort ein kleines **B**, und Ihr Kämpfer kann sich verwandeln. Diese Anzeige färbt sich im **Beast-Modus** gelb und gibt die für den **Beast-Modus** restliche Energie an. Die Energie verringert sich durch Treffer, die Sie empfangen.

Ist die **Beast-Energie** verbraucht, so verwandelt sich Ihr Kämpfer in seine menschliche Form zurück. Um den **Beast-Modus** erneut zu nutzen, müssen Sie warten, bis sich der **Balken** wieder aufgeladen hat.

Der **Beast-Modus** bringt Ihnen die folgenden Vorteile:

- 1.) Sie können mit der **●**-Taste Spezialangriffe ausführen.
- 2.) Sie können Ihre Gegner durch gute Treffer höher in die Luft befördern.
- 3.) Sie werden schwerer.
- 4.) Sie erhalten etwas Lebensenergie dazu.
- 5.) Sie können höher springen als sonst.
- 6.) Mit Hilfe einer **Wand** können Sie einen Dreiecks-Sprung ausführen, wodurch sie schnell hinter Ihren Gegner gelangen.

GRUNDELEGENDE TECHNIKEN ALLER KÄMPFER

In diesem Abschnitt werden die grundlegenden Techniken erläutert, die alle Kämpfer gemeinsam haben. Die individuellen Techniken der Kämpfer werden auf den Seiten 49 bis 65 erläutert.

✕ Button
Tritte

■ Taste
Schläge

✕+■ Tasten
Wurftechniken
(ebenfalls im
Beast-Modus)

● Taste
Verwandlung in
Beast

GRUNDELEGENDE TECHNIKEN ALS MENSCH - FINDEN EBENFALLS IM BEAST-MODUS ANWENDUNG.

■	→+■	✕	→+✕
←+■	↓+■	←+✕	↓+✕
↘+■	↙+■	↘+✕	↙+✕
→→+■	↑+■	→→+✕	↑+✕
Geduckt ■	Beim Vorstürmen ■	Geduckt ✕	Beim Vorstürmen ✕
Im Sprung ■	Im Sprung →+■	Im Sprung ✕	Im Sprung →+✕
Gegen Ende eines Sprungs ↓+■	WURFTECHNIKEN	Gegen Ende eines Sprungs ↓+✕	KOMMANDO- TECHNIKEN
FOLGEANGRIFFE	Hohen Wurf ■+✕	Mit dem Gegner im Rücken ■	↓↘→+■
Wenn der Gegner am Boden ist ↓+■	Niedriger Wurf ↓+■+✕	Mit dem Gegner im Rücken ↓+■	↓↙←+■
Wenn der Gegner am Boden ist ↓+✕	Rückwärtiger Wurf wenn Sie hinter einem Gegner stehen ■+✕	Mit dem Gegner im Rücken ✕	↓↘→+✕
		Mit dem Gegner im Rücken ↓+✕	↓↙←+✕

GRUNDELEGENDE TECHNIKEN IM BEAST-MODUS. DIESE TECHNIKEN KÖNNEN AUSSCHLIESSLICH IM BEAST-MODUS ANGEWENDET WERDEN.

●	↑+●	Mit dem Gegner im Rücken ●	FOLGEANGRIFFE
→+●	Geduckt ●		
←+●	Beim Vorstürmen ●	Mit dem Gegner im Rücken ↓+●	Wenn der Gegner am Boden ist ↓+●
↓+●	Im Sprung ●	KOMMANDO- TECHNIKEN	
↘+●	Im Sprung →+●		Wenn der Gegner am Boden ist ↑+●
↙+●	Gegen Ende eines Sprungs →+●	↓↘→+●	
→→+●		↓↙←+●	

Diese Angaben haben Gültigkeit, wenn Ihr Kämpfer nach rechts schaut. Das + bedeutet, daß die jeweilige Taste gedrückt werden muß, während die Richtungstaste gehalten wird.

AUTO-DECKUNG

In BLOODY ROAR gibt es über 200 Kampftechniken pro Kämpfer. Doch keine Bange! Das Decken ist einfach. Wenn Sie die Richtungstasten nicht berühren, decken sich die Kämpfer automatisch hoch oder mittig. Drücken Sie die Richtungstaste nach unten, um einen tiefen Block auszuführen. Nutzen Sie diese Funktionen geschickt und kombinieren Sie sie mit Gegenangriffen!

Es ist zudem möglich, einmal pro Sprung zu blocken.

- Blocken im Sprung: Richtungstasten in der Luft neutral - das ist nicht mehr möglich, wenn Sie bereits zu einer sicheren Landung angesetzt haben!
- Hoher und mittlerer Block: Richtungstasten neutral
- Tiefer Block: ↓ oder ↙

BLOCK & AUSWEICHEN

Wenn Sie direkt nach einem ausgeführten Block die Richtungstaste in Richtung Ihres Gegners drücken, treten Sie einen Schritt zur Seite. (Steuerkreuz neutral, dann → oder ←)

SICHERES LANDEN

Sie können die schlimmen Folgen eines Wurfs dadurch umgehen, daß sie in der Luft ■ + ✕ drücken.

EIN SPIEL FORTSETZEN

Im ARCADE- und TIME ATTACK-Modus hat man die Option, das Spiel fortzusetzen (CONTINUE), wenn man besiegt wurde. Das können Sie tun, indem Sie die Start-Taste drücken, bevor der Countdown auf dem Bildschirm abgelaufen ist. Nach Drücken von Start erscheint das Kämpferauswahl-Menü. Hier können Sie für die Fortsetzung Ihres Spiels einen anderen Kämpfer auswählen. Das geht selbstverständlich nur, wenn Sie die CHANGE CHARACTER AT CONTINUE-Option nicht auf OFF gestellt haben. Wenn der Countdown ungenutzt verstreicht, ist das Spiel zuende.

GEWINNEN

Um eine Runde zu gewinnen, müssen Sie Ihrem Gegner ein KO bescheren oder am Ende der Kampfzeit mehr Lebensenergie übrig haben als er. Sollte die Zeit abgelaufen sein, und beide Lebensenergie-Balken sind identisch, so dürfen Sie eine weitere Runde kämpfen. Der Spieler, der zuerst die für den Sieg eines Kampfes festgelegte Zahl an Runden gewinnt, hat auch den Kampf gewonnen. Geben Sie niemals auf! Auch wenn die Lage hoffnungslos scheint, können Sie noch gewinnen!



DIE KÄMPFER

YUGO

THE MAD PERSUER



ALTER: 17 GESCHLECHT: MÄNNLICH
 BLUTGRUPPE: B NATIONALITÄT: JAPAN
 GRÖSSE: 175cm (MENSCH) GEWICHT: 67kg (MENSCH)
 177cm (BEAST) 71kg (BEAST)

TECHNIKEN ALS MENSCH

COMBO EXTRA	■ ■ ■ ×
FINAL MACHINE GUN UPPERCUT	↘+■ ↘+■ ↘+■
FINAL ELBOW STRIKE	↓ ↘ → + ■ → + ■ → + ■
HIDE COMBO	↓ + × ■
LOW JACKKNIFE	→ → + × ↓ + ×
KNUCKLE KICK	■ ×
ONE-TWO KICK	■ ■ ×
LOW COMBO EXTRA	■ ■ ■ ↓ + ×
ONE-TWO LEAD BODY	■ ■ → + ■
TRIPLE KNUCKLE COMBO	← + ■ ← + ■ ← + ■
LOW SPIN KNUCKLE	← + ■ ↓ + ■
SQUAT JAB SLICER	↓ + ■ ↓ + ×
HIGH KICK TWIN	× ×
SPIRAL KICK	× ↓ + ×
HEEL TUSK (GEDUCKT)	× ×

BEAST-COMBOS

TRIPLE SLASH	● ● ●
TWIN CLAW	● ↓ + ■
COMBO CRESENT	● ■ ■ ■ ↓ + ●
SLASH DIVE	● → + ●
CLAW COMBO KICK	● ■ ■ ■ ×
TWIN KNUCKLE SLASH	● ■ ■ ●
FULL MOON KNUCKLE COMBO	← + ■ ← + ■ ← + ●
DOUBLE WOLF KICK	↙ + ● ●

GADO

THE MERCENARY OF LEGEND



ALTER: 43 GESCHLECHT: MÄNNLICH
 BLUTGRUPPE: O NATIONALITÄT: FRANKREICH
 GRÖSSE: 187cm (MENSCH) GEWICHT: 75kg (MENSCH)
 188cm (BEAST) 78kg (BEAST)

TECHNIKEN ALS MENSCH

SHOTGUN COMBINATION DIVE	■ ■ → ×
TOMAHAWK BUSTER	→ + ■ ■ ■
TROOPER COMBINATION	× × ×
SKY LAUNCHER STRIKE	→ + × × ×
SHELL SLASH	↘ + ■ ↘ + ×
SHOTGUN COMBINATION FIRE	■ ■ → + ■
TOMAHAWK DRIVE	→ + ■ ×
SHELL SMASH	↘ + ■ ■
BLINDER	■ ■
HEAT BLASTER TWIN	× ← + ■ ■
COMMAND EDGE COMBINATION MIDDLE	× × → + × → + × ×
COMMAND EDGE COMBINATION LOW	× × → + × ↓ + × ×
HEAT CAPTURE MIDDLE KICK	↓ ↘ → + ■ (WHEN HIT) ×
HEAT CAPTURE LOW KICK	↓ ↘ → + ■ (WHEN HIT) ↓ + ×

BEAST-COMBOS

TRIPLE SCRATCH	● ● ●
TRIPLE LOW SCRATCH	● ● ↓ + ●
VIOLENT SCRATCH	→ + ● ●
SHOTGUN SCRATCH	■ ■ ↓ + ●
BLOODY RAGE	↘ + ● ↓ ↘ → + ●
LIGHTNING SCRATCH	↘ + ■ → + ● ●
DARKNESS SCRATCH	↘ + ■ → + ● ↓ + ●
HEAT BLAST SKY LAUNCHER STRIKE	× ← + ■ ■ ● → + × × ×

BAKURYU

THE STRIKER IN DARK



ALTER: UNBEKANNT - ETWA 60

BLUTGRUPPE: UNBEKANNT

GRÖSSE: 153cm (MENSCH)

147cm (BEAST)

GESCHLECHT: MÄNNLICH

NATIONALITÄT: GEHEIM

GEWICHT: 51kg (MENSCH)

67kg (BEAST)

TECHNIKEN ALS MENSCH

SPIRT FLOWING SHADOW SWORD

■ ■ ■ ■ → + *

RENTO-JIN KYAKU

■ ■ *

REN FENG DROP HAMMER
SHADOW SWORD KYAKU

* * → + * ← + *

RETSUJIN AVALANCHE KICK

↘ + * * *

GALE CRESCENT DROP

→ → + * * *

REN FLAG

■ *

RENTO SPIRAL SWEEP

■ ■ ↓ + *

RENTO FUSHIN FLIP

■ ■ ■ ↑ + ■

RENTO SPIRAL REVERSE ELBOW

■ ■ ↓ + * ■

RYUEI-HO ATTACK

↘ + ■ ■

RYUEI-NICHIRIN SLASH

↘ + ■ *

RETSUJIN CUTTING KICK

↘ + * → + *

RETSUJIN GRASS GRINDING KICK

↘ + * ↓ + *

GALE SPIRAL REN-KYAKU

→ → + * * ↓ ↙ ← + *

LIGHTNING STRIKE (GEDUCKT)

* *

BEAST-COMBOS

POISON SCRATCH SHITEN-KYAKU

● ↓ + ●

POISON MAIL EIZAN ATTACK

● ● ●

POISON NAIL BUKUJU-REN ATTACK

→ + ● ● ● ● ●

REN SCRATCH CUTTING KICK

● ● ↓ + * → + *

REN SCRATCH AVALANCHE KICK

● ● ↓ + * * *

REN SCRATCH TENTO CANNON

● ● ↓ + ●

POISON FLASH DROP HAMMER KYAKU

→ + ● * *

CORPSE REND (WHILE OPPONENT IS DOWN)

↓ + ● ● ● ● ●

THE PASSIONATED SEARCHER

ALTER: 39 GESCHLECHT: WEIBLICH

85kg (BEAST)

✎ ✎ ✎

■ ■ ● ● ↓ ± ● ↓ ± ● ↑ ± ●

LONG

THE FIST OF DESTINY



ALTER: 26

GESCHLECHT: MÄNNLICH

BLUTGRUPPE: A

NATIONALITÄT: CHINA

GRÖSSE: 179cm (MENSCH) GEWICHT: 71kg (MENSCH)

181cm (BEAST)

74kg (BEAST)

TECHNIKEN ALS MENSCH

RENSUI-CHORYO	■ ■ ■
RENSHO TAI	■ ×
YOSHI-SAIKEN (AFTER CROUCHING)	■ ■
RENFU-TAI	× ↓ + ×
KANN ROKUGO-KORINSHIKI VON RENSUI-CHORYO AUS BEGINNEN. BESCHRÄNKT AUF EINE RICHTUNG, NUR EINMAL.	HONSHIN-REN-KYAKU HANGETSU-JIN ZENSO-GEN-KYAKU ← + ■ → → + × ↓ ↓ + ×
DAKAI ■ FUJIN-KYAKU ↓ + × PONG KEN → + ■ ROKUGO-KORINSHIKI → + × SOKUCHU-KYAKU ↓ + ■ NICHIGETSU-HA × MIGITAN-KYAKU	VON ROKUGO-KORINSHIKI ABGELEITETE TECHNIKEN ↓ ↓ + ■ RENSHU HODO → → + ■ YOSHI SEN-RIN ← + ■ SHICHISUN-KO-

BEAST-COMBOS

KANUN-JUJI-HA	● ● ●
KOSO-SEN-KYAKU	● ↓ + ●
TENPEN-RENKAZAN	↙ + ● ●
SO-SHO-DA	● ■
JUJI-RAKAN	● ● → + ●
FUKKO-JUJI-SO	● ● ↓ + ●

ALICE

THE ANGEL IN
COUNTERATTACK



ALTER: 17

GESCHLECHT: WEIBLICH

BLUTGRUPPE: B

NATIONALITÄT: JAPANISCH/DEUTSCH

GRÖSSE: 154cm (MENSCH) GEWICHT: 57kg (MENSCH)

155cm (BEAST) 68kg (BEAST)

TECHNIKEN ALS MENSCH

UPPERCUT RUSH	■ ■ ■ → + ■
SWAY PUNCH COMBO	← + ■ ■
MIDDLE RUSH	↘ + ■ ■
HEEL EDGE COMBO LOW	× × ↓ + ×
DOUBLE SUMMY	↓ ↙ ← + × ← + ×
BLITZ COMBO	■ ×
THRUST RUSH	■ ■ ■ ↓ + ■
THROUGH PUNCH UPPER	→ + ■ → + ■
SWAY KICK COMBO	← + ■ ×
ARC DROP COMBO	→ + × ← + ×
HEEL EDGE COMBO HIGH	× × ← + ×
HEEL EDGE COMBO MIDDLE	× × → + ×
LOW MIDDLE KICK COMBO	↓ + × ×
LOW SWAY COMBO	↙ + ■ ↓ + ×
AIR RAID (GESPRUNGENER WURF, NAHE EINES GEGNERS)	↓ + ■ + ×

BEAST-COMBOS

HIGH RABBIT COMBO	● ● ● → + ●
LOW RABBIT RUSH HOOK	↓ + ● ↓ + ● ●
TRIPLE SUMMY	↓ ↙ ← + × ← + × ← + ●
RABBIT LOW RUSH	● ● ↓ + ×
MIDDLE RABBIT COMBO	● ● ● ← + ●
BODY HOOK RABBIT LOW RUSH	↘ + ■ ■ ● ↓ + ×
LOW RABBIT RUSH SLIDER	↓ + ● ↓ + ● ↓ + × ↓ + ■
LOW RABBIT RUSH SUMMY	↓ + ● ↓ + ● ↓ + × ↓ + ●
GRAND SLIDE COMBO	↘ + × ↘ + ● ↘ + ●

GREG

THE OBCESSSED
WANDERER



ALTER: 35 GESCHLECHT: MÄNNLICH

BLUTGRUPPE: O NATIONALITÄT: U.S.

GRÖSSE: 197cm (MENSCH) GEWICHT: 100kg (MENSCH)

203cm (BEAST) 120kg (BEAST)

TECHNIKEN ALS MENSCH

FINGER STAB HAMMER	■ ■ ■
FINGER STAB SWEEP	■ ■ ↓ + ■
FACE BASHER COMBO	■ ×
NAIL DRIVE COMBO LOW	← + ■ ↓ + ■
DOUBLE SWAN KICK	← + × ×
FEINT MIDDLE SHOT	↙ + ■ ↓ ↘ + ×
FACE SLASH COMBO	■ ■ → + ■
FACE BASHER GUARD ATTACK	■ × ↓ ↙ ← + ×
NAIL DRIVE COMBO MIDDLE	← + ■ → + ×
FUNNY COMBO	↑ + ■ ■
SPHINX COMBO	↑ + ■ ↓ + ■
BODY RUSH COMBO	↘ + ■ ■ ■
QUICK NAIL DRIVE COMBO MIDDLE	→ → + ■ ■
QUICK NAIL DRIVE COMBO LOW	→ → + ■ ↓ + ×
ULTIMATE PUNCH Lv.5	↓ ↙ [← + ■ (SECHSMAL WIEDERHOLEN)]

BEAST-COMBOS

TRIPLE SWING HIP ATTACK SECOND	● ● ● ● ●
LOW RALLY COMBO	→ + × ↓ + ●
SWING SATELLITE SHOT	→ + ● ↓ ↙ ← + ●
TRIPLE SWING HIP ATTACK SLIDER	● ● ● ● ↓ + ●
BACK TURN SWING HIP ATTACK SLIDER	← + ● ● ↓ + ●
DOUBLE SWAN KICK HIP ATTACK	← + × × ●
MIDDLE RALLY COMBO	→ + × → + ●
STAB THROUGH COMBO	■ ↓ + ● ↓ ↘ → + ■
BRANCH LOW SWING	● ↓ + ●

The FOX logo is displayed in a large, bold, white, stylized font with a black outline, set against a dark, textured background.

THE CLAW OF INSANITY



ALTER: 22 GESCHLECHT: WEIBLICH
BLUTGRUPPE: AB NATIONALITÄT: GROSSBRITANNIEN
GRÖSSE: 186cm (MENSCH) GEWICHT: 65kg (MENSCH)
190cm (BEAST) 65kg (BEAST)

TECHNIKEN ALS MENSCH

NEEDLE FINISH	■ ■ ■ ■
GRAVE FINISH	→ + ■ ■ ■ ↓ + ✕
SWING SHUTTLE REVERSE	↘ + ■ ■
WIN HEART ARROW	→ → + ✕ ✕
DOUBLE SNAPPING EDGE	■ ✕
TRIPLE PIERCE	■ ■ ✕
LOW SPIN FINISH	■ ■ ■ ↓ + ✕
DANCING SUMMY BLADE	→ + ■ ■ ■ ↑ + ✕
SUMMY NIGHT RAID	↑ + ■ ↑ + ■
GORGEOUS SPECIAL	↗ + ✕ ↗ + ✕ ↗ + ■
GORGEOUS BACK LANCE	↗ + ✕ ↗ + ✕ ↑ + ■ ■
HATRED FOLLOW SWORD	↓ ↘ → + ■ ■
TRICK SUMMY BLADE	→ + ■ ■ ■ ← + ✕ ↶ + ■
CHICKEN BACK ROLL	↶ + ✕ ↶ + ✕ ↶ + ✕ ↶ + ✕

BEAST-COMBOS

FOX STORM	● ● ● ●
NEEDLE RESORT	→ + ● ●
NEEDLE PARADISE	■ ■ ● ●
RENAISSANCE MIST	■ ■ ↓ + ●
FOX STORM SPECIAL	● ● ● ● ↑ + ✕
J.F.F.K	↑ + ■ ●
B.J.F.K	↖ + ✕ ↑ + ■ ●
F.J.F.K	↗ + ✕ ↑ + ■ ●

TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

Virgin Interactive Entertainment Deutschland GmbH bietet Ihnen eine Infoline unter der Rufnummer 040 / 39 11 13, die jeden Tag 24 Stunden erreichbar ist.

Hier erhalten Informationen und Tips zu unseren Spielen. Die Infoline funktioniert nach dem Frage-Antwort-Verfahren. Die Sprecherin stellt eine Frage, der Anrufer antwortet mit "Ja", "Nein" oder "Stop" und gelangt in mehreren Schritten bis zur Antwort auf seine persönliche Frage. Wer über ein Tonwahl-Telefon verfügt, kann statt mit Sprache das System über seine Telefonsatelliten steuern und kommt so noch schneller zum Ziel. Es gibt eine dritte Möglichkeit, die Antworten zu erhalten: per Fax. Dazu muß der Anrufer in der Lage sein, während des Anrufs auf ein Fax umzuschalten. Die Spiele, die in der Infoline besprochen werden, werden ständig aktualisiert.

Von Montag bis Donnerstag zwischen 15 und 20 Uhr stehen Ihnen außerdem unsere freundlichen Mitarbeiter zur Verfügung und werden versuchen, Ihnen bei eventuellen Spielproblemen weiterzuhelfen. Sollten Sie ein Modem besitzen, können Sie außerdem unter der Nummer 040 / 39 08 160 unsere Mailbox mit Tips&Tricks, Updates und Patches erreichen.

AUSTAUSCH DEFEKTER CDS

Sollten Sie beim Kauf unseres Produktes eine defekte CD erhalten haben, wenden Sie sich bitte vertrauensvoll an Ihren Händler. Sollte Ihnen dieser wider erwarten nicht weiter helfen können, senden Sie uns bitte die defekte CD zusammen mit einer Kopie Ihres Kaufbeleges in einem einfachen und ausreichend frankierten Umschlag zu. Denken Sie bitte daran, eine kurze Notiz beizulegen, um was für ein Problem es sich bei Ihrem Datenträger handelt, und geben Sie auf jeden Fall Ihre Adresse sowie Ihre komplette System-Konfiguration an. Bitte haben Sie Verständnis dafür, wenn wir Datenträger, die durch unsachgemäße Behandlung beschädigt oder verändert wurden, nicht kostenlos umtauschen können. In diesem Fall erheben wir für die pauschalierte Abwicklung (Versand, Verpackung, Logistik) einen Betrag von DM 15,-, der als Verrechnungsscheck oder Bargeld dem Anschreiben beiliegen sollte.

Sollte die Garantie des von Ihnen erworbenen Spieles erloschen sein, haben Sie bitte Verständnis dafür, daß es uns eventuell nicht mehr möglich sein wird Ihr Spiel zu tauschen oder zu ersetzen. Senden Sie uns bitte nicht die komplette Spielverpackung zu. Sollten Sie an einem vollständigen Umtausch interessiert sein, wenden Sie sich damit bitte an Ihren Händler, über den Sie dieses Produkt ursprünglich bezogen haben. Vergessen Sie bitte nicht, die von Ihnen ausgefüllte Registrierkarte mitzuschicken.

Ihre CD/CDs schicken Sie bitte an die folgende Adresse:

Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH
Borselstr. 16 C
22765 Hamburg

DAS TEAM

Ausführender Produzent

Produktion

Produktmanager

Leitung

Hauptprogrammierer

Kämpfer-Design

Design-Leitung

Planung

Musikkomposition

Soundeffekte

CG-Leitung

Besonderer Dank an

TADAHIRO NAKANO

HIROAKI BABA

HARUHIKO IKEDA

KENJI FUKUYA

YOUICHI OCHIAI

MITSUAKIRA TATSUTA

SHINICHI OHNISHI

SEIYA YAMANAKA

TAKAYUKI NEGISHI

ATSUHIRO MOTOYAMA

NAOTO YOSHIMI

HUDSON, Ding, alle Mitarbeiter von RAIZING

Europäischer Produktmanager

Produktion Europa

Tests

Weitere Tests

MATTHEW WALKER

TONY HINDS

STEVEN FRAZER

NANA PENEMO

DAVID CASEY

NIGEL BRAGG

AL PERCH

MATT HOWELLS

DAVID ISHERWOOD

DAVID CORLESS

GARY FOLEY

TWO'S COMPANY

Testleitung

Handbuch-Grafik