

INSTRUCTION BOOKLET



TIME WARNER INTERACTIVE
 1 RUSHMILLS, BEDFORD ROAD, NORTHAMPTON NN4 7YH, UK.

PRINTED IN JAPAN
 IMPRIME AU JAPON



SUPER NINTENDOTM
 ENTERTAINMENT SYSTEM





THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN. DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPIJEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTIJD EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPEL CASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÅS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURUSTEEN KÄYTTÖÄ.

ENGLISH INSTRUCTIONS 1

INSTRUCTIONS FRANCAISES 17

ISTRUZIONI IN ITALIANO 33

DEUTSCHE ANLEITUNG 49

INSTRUCCIONES EN ESPANOL 65

CONTENTS

Getting Started	2
Primal Rage - The Story.....	2
General Controls	3
Controls Reference.....	3
Start/Options Menu.....	4
Dino Select	5
RAGE!	6
Domination of the Urth.....	7
Refuelling	7
Dino Profiles and Moves.....	7
High Scores.....	15
Warranty.....	15
Credits.....	15

GETTING STARTED

1. Make sure the power on your Super NES is turned off. Insert the Primal Rage™ Game Pak and plug one or two controllers into the game ports.
2. Turn your Super NES on. Once the title screen appears, press the START Button to begin your quest for domination of the Urth.

Important: Always make sure the power switch is turned off when inserting or removing your Game Pak.

PRIMAL RAGE - THE STORY

Eons ago, before humans walked the planet, there was rage. Life on Earth was complex, there was a balance between the need to protect one's own life and the need to feed off the life energy of others. As these instincts evolved, so did the gods.

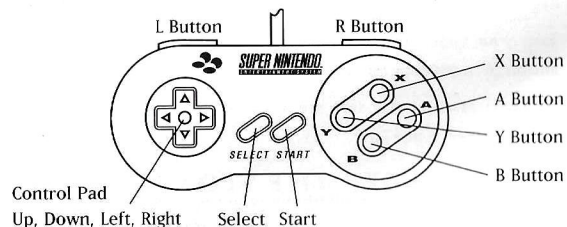
These gods embodied the spirits of Hunger and the Survival, Life and Death, Insanity and Decay, and especially, Good and Evil. They took the form that most suited their needs and fought countless battles on the primordial frontiers of the Earth. When life had spread to all corners of the Earth, the skies shook and the Earth trembled with the fevered pitch of the god's battles. Dinosaurs were the dominant animals on land, and great forests covered almost all available space. New life forms evolved and civilizations emerged.

Then the delicate balance was disrupted. Balsafas, a great wizard from a parallel dimension, recognized the threat Earth would soon pose to the rest of the galaxy. To stop the threat, he planned to destroy the balance between the gods. Lacking the power to kill a god outright, he instead banished one to an isolated rock tomb in the centre of the moon. This caused an immediate disturbance in the balance of power, followed by a huge explosion that blanketed the Earth with a huge cloud of volcanic dust. Most of the life on the planet died, and the surviving gods were sent into suspended animation.

Now, millions of years later, a meteor collides with Earth, and its destructive fury rearranges the continents and destroys the cities. Humans survive, but technology is wiped out. The fury of the Cataclysms is enough to awaken the imprisoned gods. The gods emerge to find the Earth they knew is gone. It is now the new Urth. The gods are awake, and they are angry.

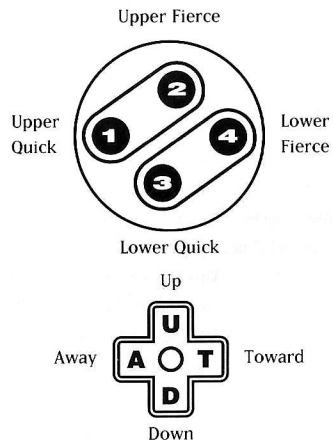
GENERAL CONTROLS

This manual refers to the following controls:



CONTROL REFERENCE

Throughout this manual Dino fighting moves and special moves are referred to in combinations of button pushes and multiple Control Pad directions. Use this reference to refine your button and Control Pad presses.



Buttons

- Y Button** = Upper Quick (1)
- X Button** = Upper Fierce (2)
- B Button** = Lower Quick (3)
- A Button** = Lower Fierce (4)
- L Button** = Upper Quick (1)
- R Button** = Lower Quick (3)

Control Pad:

- D** = Control Pad Down
- U** = Control Pad Up
- T** = Control Pad Toward your opponents
- A** = Control Pad Away from your opponents

For Example: Hold Buttons X + Y and Control Pad T/A =

Hold Buttons X + Y simultaneously and Press Control Pad Toward then Away from opponent.

Note: Both T(oward) and A(way) Control Pad movements are actually Left and Right directions depending on which side your opponent is located.

START/OPTIONS MENU

At the main title screen, press the **START** Button to go to the Start/Options Screen. Press the **Pad Up** or **Down**, then press any button to select one of these two options:

START - When you select this option you'll go to the Game Type Screen that consists of the following options:

1P(layer) Game - Takes you to the Dino Select Screen. You'll then select one of the seven available dinosaurs to fight for Urth domination. You'll face each of the other 7 dinosaurs in their home territory.

1P(layer) Training - Select this option if you want to practice the games various bone-crunching moves and dinosaur fighting tactics. You'll go to the Dino Select Screen and select the dinosaur you want to train with.

You'll also select the opponent you wish to face.

2P(layer) Game - Each player selects a dinosaur at the Dino Select Screen. The game ends when the world has been dominated by a player, or a player runs out of or doesn't use a CONTINUE.

2P(layer) Handicap - This option lets you adjust your damage to any amount you want.

The default is set to 100%. It can be set anywhere between 50-150%. The strategy is to give a less experienced player more damage to compete longer against an experienced player.

Experienced players should set a percentage and beginners should set their percentage higher.

OPTIONS - Select this option to go to the Options Screen, and make various changes to your gameplay. At the Options Screen, press the Control Pad Up or Down to move the flashing arrow next to the option you want to change. Press Left or Right to cycle through the choices. Here are the options:

Credits - This option allows you to set the game to allow from 1 to 20 game credits (continues). As you get better at Primal Rage you can set this option to a lower setting to create an even greater challenge.

Round Time - Each bout has a set time in which the winner must be determined.

You can set the game's bout time to challenge your opponent to get a quick

kill. The round time can be set from 30 to 80 seconds in 5 second increments. The default is 55 seconds. As you improve your fighting and accomplish quicker kills, set this option lower to put the pressure on you and your opponent.

Rounds - You can set the number of rounds you'll fight your opponent before the winner is determined. Select 7 for a best four out of seven match, 5 for a best three out of five, 3 for a best two out of three, and 1 for a one time winner-take-all rage.

If there are three ties, and both players have an equal number of wins, the game will go into Sudden Death. If there is a tie in sudden death, both players lose the battle.

Difficulty - You can set the game's difficulty level from 1 (easiest) to 16 (most difficult). Default is 7. As you improve your fighting skills you can set the difficulty level to a higher setting.

Note: At levels 1-6, you cannot go to Final Battle in the 1 Player Game.

Game Gore - Select Y or N (default Y). If N is selected, there is no blood, eating people or Fatalities. This includes the refuel round that occurs before the Final Battle in the 1 Player Game. Instead of refuelling, you will receive an additional 50% power to your Life Blood Bar.

Reset High Score Table - Choose either YES or NO (default NO). If you select YES, the game will reset the High Score Table.

Restore Factory Default - Choose either YES or NO (default NO). Select YES to return all options to their default settings.

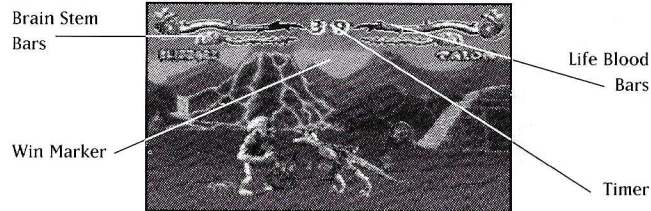
Sound Test - Sample the games various sounds and music by pressing the Control D-pad Left or Right to cycle through the numbers. Press any button to listen.

Modify Controls - Press the Control Pad Left or Right to cycle through the various choices and make adjustments to your button configuration. The new configuration will be displayed. When you find the setting you like, press the START Button to return to the Options Menu.

DINO SELECT

After you've selected your game type and set your options the way you want, you'll need to select your character. Press the Control Pad Left or Right to highlight the dino you want, then press the START Button to select. A Dino match up screen will appear for a moment, then you'll begin the Rage.

RAGE!



Now that the preliminaries are over, get ready to Rage! The main rage screen displays each dino's name, a red Life Blood Bar, a yellow Brain Stem Bar and a Timer. Various other functions appear on-screen during each rage. Read the following to familiarize yourself with Primal Rage:

Life Blood Bar - The red Life Blood Bar is displayed behind your dino's name in the upper right or left side of the screen. It diminishes as you take on damage, and the match ends when one dino's bar has been depleted.

Brain Stem Bar - This yellow bar is located below the name and indicates your dino's brain strength. When the yellow bar is depleted, your dino will appear dazed and vulnerable - but not beaten. You can snap out of the daze by moving the Control Pad quickly Left and Right, or when your opponent nails you with one of the various moves.

The Timer - There are various time settings you can set your rage to each bout is timed. When the timer winds down to 10 seconds the remaining seconds will begin to beep. This is your warning that the match is about to end. If time runs out before a dino is beaten, the earth will lift both combatants into the air. The dino with the most life remaining will win the Rage.

Win Icon - Each time you win a bout, an icon will appear on the winner's side under the timer. Depending on how you have set Rounds, the winner of the bout will have to accumulate 1, 2, 3 or 4 icons.

Hit Combos - During each rage, dinos can inflict heavier damage to their opponent with multiple hit combos. The more hit combination moves you connect on, the heavier the damage you'll inflict. When you put a nice hit combo together, it will appear on the your side of the screen (Left side for Player 1, Right side for Player 2).

DOMINATION OF THE URTH

Each time you win a rage in Game mode, the Urth Screen appears and tells you what portion of the world you have conquered. Continue to win your rage bouts until you have conquered all lands. Once you have conquered the Urth, your chosen dino will take on all other dinos one-at-a-time at The Final Battle Ground (Difficulty setting 7 or higher). There is no timer, and your Life Bar is not reset, so you'll have to dispose of your enemy as quickly as you can. If you have set the game to allow continues, you may choose to continue the game if your dino is beaten.

REFUELLING

In the 1 Player mode, at the difficulty level of 7 or higher and Gore is set to Y, you will need to refuel your dino for the final battle. This process takes place only after you've defeated all other dinosaurs. To refuel, you will have to eat as many worshippers as possible in 20 seconds.

DINO PROFILES AND MOVES

Read the following profiles to get familiar with each of the dinosaurs available in Primal Rage. Button references in each profile are listed as numbers. Numbers 1 through 4 refer to buttons on your controller.

ARMADON

For over a million years, Armadon dwelled in his cave beneath the Earth's crust, telepathically linked to the biomass. The Cataclysms and the battles for supremacy over the changing planet tortured him. Now, he has risen to settle things once and for all.

CONTROLS:

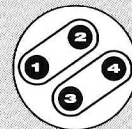
L BUTTON (1)

U Up A Left
T Right D Bottom



R BUTTON (3)

2 Up 1 Left
4 Right 3 Bottom



BASIC MOVES:

BUTTON 1 = Snout Gouge

BUTTON 2 = Upper Snout Gouge

BUTTON 4 = Tail Whip

BUTTON 4 + Control Pad Down
= Overhead Tail Whip

BUTTON 2 + Control pad Up
= Deep Upper Snout Gouge

BUTTON 4 + Control Pad Up
= Jumping Tail Whip

BUTTON 2 + Control Pad Up
= Jumping Snout Gouge

SPECIAL MOVES:

IRON MAIDEN

Hold Buttons 2-3 and
Control Pad A/U/T

MEGA CHARGE

Hold Buttons 1-3 and
Control Pad A/D/T



BASIC MOVES:

BUTTON 1 = Right Jab

BUTTON 2 = Left Jab

BUTTON 3 = Left Low Punch

BUTTON 4 = Left Uppercut

BUTTON 4 + Control Pad Down
= Leg Undercut

BUTTON 1 + Control Pad Up
= Flying Elbow

BUTTON 4 + Control Pad Up
= Flying Kick

SPECIAL MOVES:

MEGA PUNCH (SHORT)

Hold Buttons 1-2 and D-Pad D/T

FREEZE BREATH

Hold 1-2-3 and Control Pad A/T

BLIZZARD

Blizzard is a noble god, the essence of the animal spirit. Frozen for millennia at the heart of an immense glacier in the Himalayas, Blizzard was released when the Earth met the Great Meteor.

He lived high in the mountains, descending only when threatened. His animal power and age-old wisdom makes him almost unstoppable.

CONTROLS:

L BUTTON (1)

U Up A Left
T Right D Bottom



R BUTTON (3)

2 Up 1 Left
4 Right 3 Bottom



VERTIGO

Long ago a sorceress named Vertigo appeared from another dimension. In a great magical battle during the Mesozoic Wars, Vertigo was banished to the moon by the arch-mage Balsafas. The meteor crash weakened the old shields enough for Vertigo to return and enslave the planet once again. Once victorious, she plans to enslave hordes of humans and have them build an insane palace in multiple dimensions.

CONTROLS:

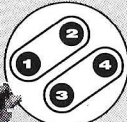
L BUTTON (1)

U Up A Left
T Right D Bottom



R BUTTON (3)

2 Up 1 Left
4 Right 3 Bottom



BASIC MOVES:

BUTTON 1 = Jab Chomp

BUTTON 2 = Lunge Chomp

BUTTON 3 = Tail Whip

BUTTON 4 = Snap Tail Whip

BUTTON 1 + Control Pad Down
= Low Jab Chomp

BUTTON 2 + Control Pad Down
= Low Lunge Chomp

BUTTON 3 + Control Pad Up
= Jumping Tail Jab

BUTTON 4 + Control Pad Up
= Jumping Tail Whip

SPECIAL MOVES:

TELEPORT

Hold Buttons 2-4 and
Control Pad D/D

VENOM SPIT (SLOW)

Hold Buttons 2-4 and
Control Pad T/T

CHAOS

Chaos, the mightiest witch doctor on the first continent, wanted to control the evolution of humanity. During his power quest, he cast a mighty spell that backfired and turned him into a foul, disgusting beast, forced to wallow in his own filth for eons. During the Cataclysm, Chaos prayed to Throshiti, god of Carrion, for release. To restore his greatness, he must defeat all his enemies. When his task is completed, Chaos will regain control of his life and lead his tribe to greatness.

CONTROLS:

L BUTTON (1)

U Up A Left
T Right D Bottom



R BUTTON (3)

2 Up 1 Left
4 Right 3 Bottom



BASIC MOVES:

BUTTON 1 - Left Jab

BUTTON 2 - Right Cross

BUTTON 3 - Low Punch

BUTTON 4 - Right Head Bash

BUTTON 4 - Control Pad Down
= Leg Undercut

BUTTON 1 + Control Pad Up
= Flying Elbow

BUTTON 4 + Control Pad Up
= Flying Kick

SPECIAL MOVES:

GROUND SHAKER

Hold Buttons 2+3
and Control Pad A/AU/AD

POWER PUKE (FAST)

Hold Buttons 1+4
and Control Pad U/T

DIABLO

Diablo is evil in its purest form. He was released from a fiery prison deep within Earth, to which he was drawn by the pain and torment caused in the great Cataclysms. When he has conquered the planet, he lives just to torture it. If none are left to oppose him, he will burn the entire planet, sparing only the cruel and vicious.

CONTROLS:

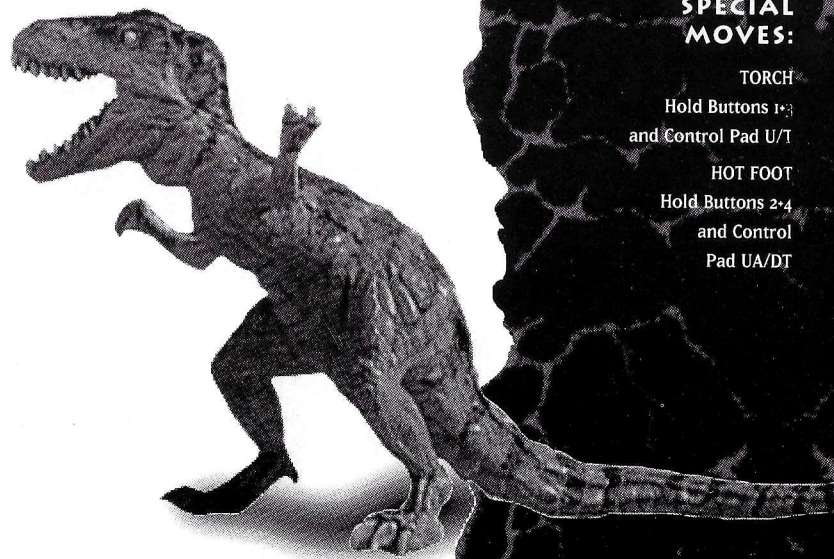
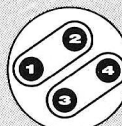
L BUTTON (1)

U Up A Left
T Right D Bottom



R BUTTON (3)

2 Up 1 Left
4 Right 3 Bottom



BASIC MOVES:

BUTTON 1 - Straight Chomp

BUTTON 2 - Quick Jab Chomp

BUTTON 3 - Right Leg Rip

BUTTON 4 - Tail Whip

BUTTON 1 + Control pad Down
= Low Chomp

BUTTON 4 + Control Pad Down
= Low Tail Whip

BUTTON 2 + Control Pad Up
= Jumping Lunge Chomp

BUTTON 4 + Control Pad Up
= Jumping Kick

SPECIAL MOVES:

TORCH

Hold Buttons 1+3
and Control Pad U/T

HOT FOOT

Hold Buttons 2+4
and Control
Pad UA/DT

SAURON

Sauron is the god of Hunger. When he was released from his sleep of ages by the catastrophe, his instinct forced him to devour human flesh to remain immortal. The hungry hordes of humanity worshipped him but lived in fear of his presence. Because, many humans sought refuge with other rulers of the planet Sauron must defeat the others and feast on their followers.

CONTROLS:

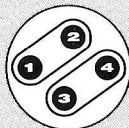
L BUTTON (1)

U Up A Left
T Right D Bottom



R BUTTON (3)

2 Up 1 Left
4 Right 3 Bottom



BASIC MOVES:

BUTTON 1 = Straight Chomp

BUTTON 2 = Lunge Chomp

BUTTON 3 = Right Leg Rip

BUTTON 4 = Tail Whip

BUTTON 2 + Control Pad Down
= High Face Chomp

BUTTON 4 + Control Pad Down
= Low Tail Whip

BUTTON 2 + Control Pad Up
= Jumping Lunge Chomp

SPECIAL MOVES:

EARTHQUAKE STOMP

Hold Buttons 1+2+4
and Control Pad U/D

PRIMAL SCREAM

Hold Buttons 1+3
and Control Pad D/U

TALON

Talon was the great chief of the Raptor Clan on a hidden South Pacific island for eons. When the Great Meteor rearranged the continents, Talon's island came in contact with the mainland. Wanting to ensure the safety of his wives and children, Talon set out to eliminate all dangers to his clan's welfare. Talon prefers to live in luxury, keeping humans as cattle and hunting them for sport.

CONTROLS:

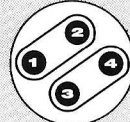
L BUTTON (1)

U Up A Left
T Right D Bottom



R BUTTON (3)

2 Up 1 Left
4 Right 3 Bottom



BASIC MOVES:

BUTTON 1 = Left Slash

BUTTON 2 = Upper Chomp

BUTTON 3 = Slash Kick

BUTTON 4 = Round House
Slash Kick

BUTTON 3 + D-Pad Down
= Sliding Undercut Slash

BUTTON 4 + D-Pad Up
= Jumping Kick Slash

BUTTON 2 + D-Pad Up
= Jumping Slash Attack

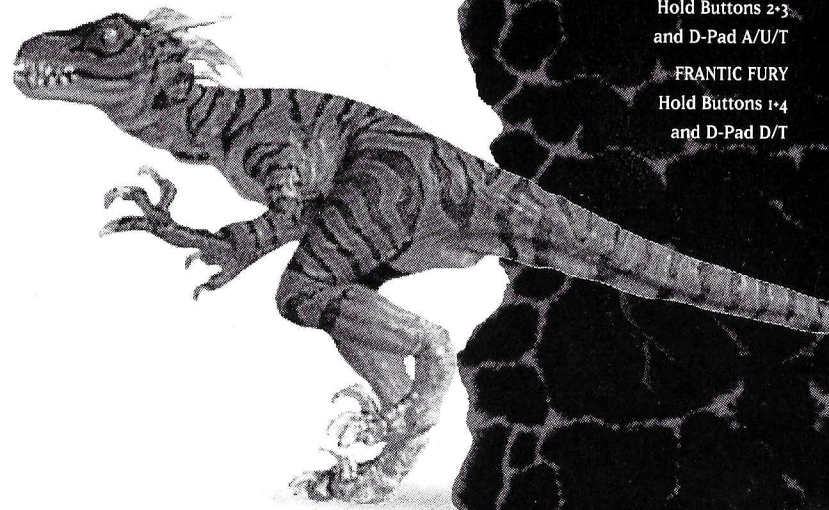
SPECIAL MOVES:

BRAIN BASHER

Hold Buttons 2+3
and D-Pad A/U/T

FRANTIC FURY

Hold Buttons 1+4
and D-Pad D/T



HIGH SCORES

If you're good enough to make the top three scorers, the High Score Screen will appear. Press the **D-Pad** Left or Right to scroll through the available letters, then press the **A** or **B Button** to select the letter.

LIMITED WARRANTY

Time Warner Interactive reserves the right to make improvements in the product described in this manual, at any time and without notice. Time Warner Interactive makes no warranties expressed or implied, with respect to this manufactured materials, its quality, merchantability or fitness of any particular purpose. If any defect arises during the ninety day limited warranty on the product itself (ie. not the software program, which is provided "as is") return it in its original condition to the point of purchase.

IF YOU'RE STUCK AND NEED ADVICE, CALL OUR UK HELPLINE NUMBER ON:

0161 962 0099

CREDITS

Original Coin-Op Development

Producer and Programmer: Dennis Harper
Programmer/Designer: Frank Kuan
Art Director: Jason Leong
Game Designer: J Cameron Petty
Audio Designer: Jeanne Parson
Associate Producer: Steve Risenberger

Consumer Development

Senior Producer: Ken Humphries
Associate Producer: Tom MacDevitt
TWI Game Testers: John Arvey, Jr., Rob Boone, Kevin Filson, Mike Kruse
Product Marketing Manager: John Golden
Manual Writer: Jon Mongelluzzo
Special Thanks: John Fisher, Derryl DePreist

Probe Entertainment

Programmer: Cameron Sheppard
Artist: Terry Ford
Musician: Andy Brock
QA Managers: Gary Panno
Testers: Nick McGee, Mike Moevel, Mark Viocary, James Brown, Cliff Ransey
Producer: Robert O'Farrel
Assistant Producer: James Stewart and James Bradstock
Special Thanks: Ralor Knight, Keither Burkhill

TABLE DES MATIÈRES

Commencer	18
Primal Rage - L'Histoire	18
Commandes Générales	19
Référence des Commandes	19
Le Menu Commencer/Options	20
Sélection du Dinosaur	21
Les Combats	22
La Domination d'Urth	23
Recharger ses Accus	23
Description des Dinosaures et de leurs Coups	23
Les Meilleurs Scores	31
Crédits	31
Garantie Limitée	31

COMMENCER

1. Assurez-vous que votre Super NES est éteinte (OFF). Insérez la Game Pak de Primal Rage™ et branchez un ou deux contrôleurs dans les fiches appropriées.
2. Allumez votre Super NES (ON). Une fois que l'écran titre apparaît, appuyez sur le bouton Start pour commencer votre quête de la domination d'Urth.

Important: vérifiez toujours que votre Super NES est bien éteinte avant d'insérer ou d'enlever votre Game Pak.

PRIMAL RAGE - L'HISTOIRE

Dans des temps incommensurables, bien avant que le genre humain ne se tienne debout sur la planète, régnait la Colère Divine. La vie sur Terre était complexe. Il y avait un équilibre très fragile entre d'une part le besoin de protéger leur propre vie et d'autre part le besoin d'alimenter leur énergie vitale. Au fur et à mesure que les instincts évoluaient, il en allait de même pour les dieux.

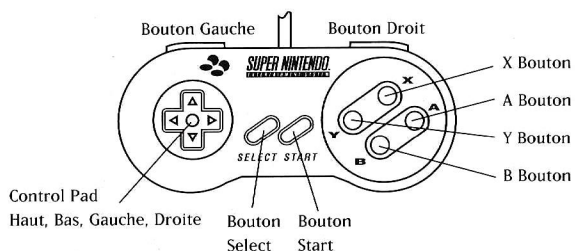
Ces dieux incarnaient les esprits de la Faim et de la Survie, de la Vie et de la Mort, de la Démence et de la Décadence, et notamment du Bien et du Mal. Ils se métamorphosaient en ce qui convenait le mieux à leurs besoins et livraient d'innombrables batailles aux frontières originelles de la Terre. Une fois la vie répandue aux quatre coins de la planète, les dieux se mirent à s'ébranler et la Terre à trembler au summum des guerres divines. Les dinosaures dominaient l'espèce animale sur terre, et les vastes forêts recouvraient presque tout l'espace disponible. De nouvelles formes vivantes évoluèrent et diverses civilisations firent enfin leur apparition.

Par la suite, l'équilibre fragile vint à se perturber. Balsafas, grand sorcier venu d'une dimension parallèle, discerna la menace que la Terre allait bientôt créer pour le reste de la galaxie toute entière. Pour mettre un terme à cette menace, il planifia de détruire l'équilibre entre les dieux. À défaut de pouvoir tuer un dieu sur le champ, il en exila un sur un tombeau en pierre isolé en plein centre de la lune. Une perturbation immédiate de l'équilibre entre les puissances célestes en résulta, suivie d'une gigantesque explosion qui recouvrit la Terre toute entière d'un énorme nuage de poussière volcanique. La vie sur la planète dans sa presque totalité vint à périr, et les dieux qui purent en réchapper furent envoyés en animation suspendue.

À présent, des millions d'années plus tard, un météore entre en collision avec la Terre, et sa colère destructrice réarrange les continents et détruit les cités. Le genre humain survit, mais la technologie est complètement anéantie. La colère des cataclysmes est telle qu'elle réveille les dieux emprisonnés. Les dieux surgissent pour découvrir que la Terre qu'ils connaissent a entièrement disparu. Il s'agit maintenant du nouveau Urth. Les dieux sont vigilants et vibrants de colère.

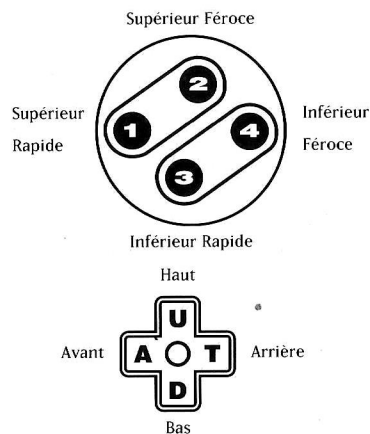
LES COMMANDES GÉNÉRALES

Ce manuel se réfère aux commandes suivantes:



RÉFÉRENCE DES COMMANDES

Partout dans ce manuel, les coups de combat et les coups spéciaux du Dinosaur se traduisent par des actions combinées qui consistent à appuyer sur des boutons et à manipuler les diverses directions du Control Pad. Utilisez cette référence pour bien vous exercer à utiliser les boutons et le Control Pad.



Boutons

- Bouton Y** - Supérieur Rapide
- Bouton X** - Supérieur Féroce
- Bouton B** - Inférieur Rapide
- Bouton A** - Inférieur Féroce
- Bouton G** - Supérieur Rapide
- Bouton D** - Inférieur Rapide

Control Pad

- D** - Control Pad vers le bas
- U** - Control Pad vers le haut
- T** - Control Pad vers votre adversaire
- A** - Control Pad pour vous éloigner de votre adversaire

Par exemple: Appuyez sur les bouton X + Y et le Control Pad T/A - Appuyez simultanément sur X + Y et appuyez sur le Control Pad vers votre adversaire puis pour vous en éloigner.

Note: Les deux commandes du Control Pad T [Avant, Se diriger vers l'adversaire] et A [Arrière, S'éloigner de l'adversaire] sont en fait les directions vers la Gauche et vers la Droite, selon la position de votre adversaire par rapport à vous.

LE MENU COMMENCER/OPTIONS

À l'écran principal, appuyez sur le Bouton START pour aller à l'Écran Commencer/Options. Appuyez vers le Haut ou vers le Bas sur le Control Pad, puis appuyez sur n'importe quel bouton pour sélectionner une des options suivantes:

STRAT (Commencer) - Lorsque vous choisissez cette option, vous allez à l'Écran Type de Jeu qui suggère les options suivantes :

1 P Game (Jeu à 1 Joueur) - Cette option vous mène à l'écran de sélection des dinosaures. À ce niveau, vous choisirez un des sept dinosaures disponibles afin de lutter pour la domination d'Urth. Vous affronterez chacun des 6 autres dinosaures sur leur propre territoire.

1 P Training (Entraînement 1 Joueur) - Sélectionnez cette option si vous voulez vous entraîner à exécuter les coups dévastateurs et apprendre les tactiques de combat des dinosaures. Vous irez à l'Écran de Sélection des dinosaures et sélectionnerez celui avec lequel vous souhaitez vous entraîner. Vous sélectionnerez aussi l'adversaire que vous allez affronter.

2 P Game (Jeu 2 Joueurs) - Chaque joueur sélectionne un dinosaure dans l'Écran de Sélection des dinosaures. Le jeu est terminé lorsque le monde est dominé par un joueur, lorsqu'un joueur n'a plus de Continues ou ne veut pas en utiliser.

2 P 2 Joueurs Handicap - Cette option vous permet de régler les dégâts infligés au niveau souhaité. Le niveau par défaut est de 100%, mais vous pouvez choisir un niveau entre 50% et 150%. Cette stratégie permet de donner à un joueur novice la possibilité de faire plus de dégâts contre un joueur plus expérimenté. Les joueurs expérimentés doivent choisir un pourcentage et les débutants choisissent un pourcentage plus élevé.

OPTIONS - Sélectionnez cette option pour aller à l'Écran Options, et effectuer diverses modifications sur votre jeu. Sur l'Écran Options, appuyez vers le Haut ou vers le Bas sur le Control Pad pour déplacer la flèche clignotante vers l'option que vous souhaitez modifier. Appuyez sur la Gauche ou sur la Droite pour faire défiler les différents choix. Les options sont les suivantes :

• **Credits (Unités)** - Cette option vous permet de paramétrer le jeu de sorte que vous puissiez bénéficier de 1 à 20 unités (Continues). Au fur et à mesure que vous améliorez vos scores dans Primal Rage, vous pouvez réduire le réglage de cette option vous donnant ainsi l'occasion de relever un plus grand défi.

• **Round Time (Durée de Chaque Manche)** - Chaque combat a un temps fixé à l'avance pendant lequel le vainqueur doit être déterminé. Vous pouvez paramétrer la durée du combat pour inciter votre adversaire à effectuer une mise à mort rapide. Les options peuvent être paramétrées en incréments de 5 secondes de 30 à 80 secondes. Le réglage par défaut est de 55 secondes. Au fur et à mesure que vous améliorez votre aptitude au combat et que vous réalisez des mises à mort plus rapides, diminuez le

réglage de cette option pour faire pression sur vous-même et sur votre adversaire.

- **Rounds (Manches)** - Vous pouvez choisir le nombre de manches pendant lesquelles vous affronterez votre adversaire avant qu'un gagnant soit désigné. Sélectionnez 7 pour un combat où vous devez gagner quatre manches sur 7, 5 pour devoir gagner 3 manches, 3 pour devoir gagner 2 manches sur 3 et 1 pour jouer le tout pour le tout en une seule manche. S'il y a trois matchs nuls et que les deux joueurs ont le même nombre de manches gagnées, le jeu passera au mode Mort Subite. S'il y a encore match nul en mode Mort Subite, les deux joueurs perdent le combat.

- **Difficulty (Difficulté)** - Vous pouvez paramétrer la difficulté du jeu de 1 (le plus facile) à 16 (le plus difficile). Le réglage par défaut est 7. Au fur et à mesure que vous améliorez votre aptitude au combat, vous pouvez augmenter le réglage de difficulté.

Remarque: aux niveaux 1-6, vous ne pouvez pas aller au combat final dans le mode 1 joueur.

- **Game Gore (Jeu sanguinaire)** - Sélectionnez Y (oui) ou N (non) (défaut: Y). Si vous sélectionnez N, il n'y a pas de sang, de personnes dévorées ou de morts. Ceci comprend la manche permettant de recharger ses accus avant la bataille finale dans le jeu 1 joueur. Au lieu de recharger vos accus, vous recevrez 50% de puissance en plus pour votre barre de vie.

- **Reset High Score Table (Remettre le tableau des meilleurs scores à zéro)** - Choisissez YES (oui) ou NO (non) (défaut NO). Si vous sélectionnez YES, le jeu remettra à zéro le tableau des meilleurs scores.

- **Restore Factory Default (Remettre les Défauts de l'Usine)** - Choisissez YES (oui) ou NO (non) (défaut NO). Sélectionnez YES pour que toutes les options reprennent leurs paramètres par défaut.

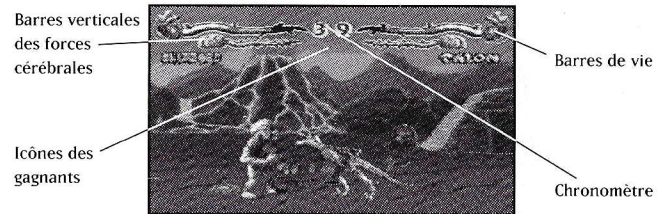
- **Sound Test (Test du Son)** - Écoutez les différents sons du jeu et la musique en appuyant sur le Control Pad vers la gauche ou la droite pour passer d'un chiffre à l'autre. Appuyez sur un bouton pour écouter.

- **Modify Controls (Modifier les Contrôles)** - Appuyez sur le Control Pad vers la Gauche ou la droite pour passer d'un choix à l'autre et modifier la configuration des boutons. La nouvelle configuration sera affichée. Lorsque vous avez trouvé une configuration qui vous plaît, appuyez sur le bouton START pour retourner au Menu Options.

SÉLECTION DU DINOSAURE

Après avoir choisi votre type de jeu et choisi vos options, vous devrez sélectionner votre personnage. Appuyez vers la gauche ou la droite sur le Control Pad pour mettre en surbrillance le personnage que vous souhaitez employer, puis appuyez sur le bouton START pour le sélectionner. Un écran de combat apparaîtra pendant un bref moment, et vous pourrez enfin commencer la grande aventure.

LE COMBAT!



Maintenant que les préliminaires sont terminés, tenez-vous prêt pour le combat ! L'écran principal de Rage affiche le nom de chaque dinosaure, une barre de vie rouge, une barre verticale jaune de Force Cérébrale et un Chronomètre. Diverses autres fonctions apparaissent sur l'écran durant chaque combat. Lisez attentivement les informations suivantes pour mieux vous familiariser avec le jeu :

- **La barre de vie** - La barre de vie rouge est derrière le nom de votre dinosaure dans le coin supérieur droit ou gauche de l'écran. Elle diminue à mesure que des dégâts vous sont infligés, et le jeu se termine quand la barre rouge d'un dinosaure est complètement épuisée.

- **La barre verticale de force cérébrale** - La barre jaune est sous le nom et indique la force cérébrale de votre dinosaure. Lorsque la barre jaune est épuisée, votre dinosaure apparaîtra tout étourdi et deviendra vulnérable - mais pas encore battu. Vous pouvez sortir de cet ahurissement en déplaçant très rapidement le bouton du Control Pad vers la gauche ou la droite, ou quand votre adversaire vous coince avec l'un des divers coups.

- **Chronomètre** - Chaque manche est chronométrée et vous pouvez changer la durée de ces manches. Lorsque le chrono descend en dessous de 10 secondes, les secondes restantes commenceront à bipser. Il s'agit là de votre avertissement comme quoi la manche est sur le point de se terminer. Si le temps s'écoule avant qu'un dinosaure ne soit battu, la terre soulèvera les deux combattants en l'air. Le dinosaure avec la vie restante la plus longue gagnera le combat.

- **Icône du Gagnant** - Chaque fois que vous gagnerez un combat, une icône apparaîtra sur le côté du vainqueur en dessous du chrono. Selon le nombre de manches choisies, le dinosaure ayant 1, 2, 3 ou 4 icônes est déclaré vainqueur.

- **Combinaisons de Coups** - Au cours de chaque combat, les dinosaures peuvent infliger de plus gros dégâts à leurs adversaires en se servant de plusieurs combinaisons de coups. Plus vous utiliserez de Coups en combinaisons de coups, plus

les dégâts que vous infligerez seront gros. Lorsque vous trouvez une bonne combinaison de coups, elle apparaîtra sur le côté gauche de l'écran (pour le joueur 1) ou droit (pour le joueur 2).

LA DOMINATION D'URTH

Chaque fois que vous gagnez un combat en mode Game, l'Écran Urth apparaît et vous informe de la portion du monde que vous avez conquise. Continuez à gagner vos combats jusqu'à ce que vous ayez conquis tous les territoires. Une fois que vous avez conquis Urth, le dinosaure que vous avez choisi défilera tous les autres dinosaures, un par un, sur le Champ de la Bataille Finale (à partir du niveau de difficulté 7). N'ayant plus de chrono et votre barre de vie n'étant pas remise au niveau maximum, vous devrez vous débarrasser de votre adversaire le plus rapidement possible. Si vous avez réglé le jeu de sorte il y ait des continues, vous pouvez choisir de continuer le jeu si votre dinosaure est battu.

RECHARGER SES ACCUS

Dans le mode 1 joueur, à partir du niveau de difficulté 7 avec l'option sanguinaire réglée sur Y, vous devrez recharger vos accus avant la bataille finale. Mais vous ne pouvez le faire qu'une fois que vous avez battu tous les autres dinosaures. Pour recharger vos accus, vous devez manger le plus d'adorateurs possible en 20 secondes.

DESCRIPTION DES DINOSAURES ET DE LEURS COUPS

Lisez les profils suivants pour vous familiariser avec chacun des dinosaures disponibles de Primal Range. Les boutons de chaque description sont donnés sous forme de chiffres. Les chiffres de 1 à 4 font référence aux boutons de votre contrôleur.

ARMADON

Pendant plus d'un million d'années, Armadon a vécu dans sa caverne en dessous de la croûte terrestre, relié télépathiquement à la biomasse. Les cataclysmes et les batailles pour la suprématie sur la planète le torturaient, et il a ressuscité pour mettre de l'ordre une bonne fois pour toutes.

CONTRÔLES

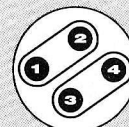
Bouton Gauche (1)

U Up A Left
T Right D Bottom



Bouton Droit (3)

2 Up 1 Left
4 Right 3 Bottom



COUPS DE BASE:

BOUTON 1 = Coup de Museau

BOUTON 2 = Coup de Museau vers le Haut

BOUTON 4 = Coup de Fouet avec la Queue

BOUTON 4 + Control Pad vers le bas = Coup de Fouet avec la Queue Par-Dessus la Tête

BOUTON 2 + Control Pad vers le haut = Profond Coup de Museau vers le Haut

BOUTON 4 + Control Pad vers le haut = Coup de Fouet avec la Queue en Sautant

BOUTON 2 + Control Pad vers le haut = Coup de Museau en Sautant

COUPS SPÉCIAUX:

IRON MAIDEN

Appuyez sur les boutons 2+3 et A/U/T sur le Control Pad

MEGA CHARGE

Appuyez sur les boutons 1+3 et A/D/T sur le Control Pad

BLIZZARD

Blizzard est un dieu noble, l'essence même de l'esprit animal. Gelé pendant plusieurs millénaires au cœur d'un immense glacier dans les montagnes de l'Himalaya, Blizzard a été relâché quand Urth est entré en collision avec le Grand Météore. Il vivait au sommet des montagnes, descendant seulement quand il se sentait menacé. Avec sa puissance animale et sa sagesse due, en grande partie, à son grand âge, on ne peut pas l'arrêter.

CONTRÔLES

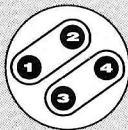
Bouton Gauche (1)

U Up A Left
T Right D Bottom



Bouton Droit (3)

2 Up 1 Left
4 Right 3 Bottom



VERTIGO

Il y a bien longtemps, une sorcière nommée Vertigo arriva d'une autre dimension. À la suite d'une grande bataille magique au cours des Guerres Mésozoïques, Vertigo fut bannie de la lune par le grand sorcier Balsafas. Le météore qui s'était écrasé avait suffisamment affaibli les vieux boucliers pour que vertigo puisse revenir et réduise de nouveau la planète en esclavage. Une fois victorieuse, elle veut réduire en esclavage les hordes d'humains et les forcer à construire un palais complètement fou aux dimensions multiples.

CONTRÔLES

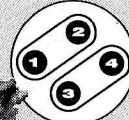
Bouton Gauche (1)

U Up A Left
T Right D Bottom



Bouton Droit (3)

2 Up 1 Left
4 Right 3 Bottom



COUPS DE BASE:

BOUTON 1 = Coup Direct Droit

BOUTON 2 = Coup Direct Gauche

BOUTON 3 = Coup de Poing Gauche vers le Bas

BOUTON 4 = Uppercut Gauche

BOUTON 4 + Control Pad vers le bas = Fauchage

BOUTON 1 + Control Pad vers le haut = Coup de Coude Aérien

BOUTON 4 + Control Pad vers le haut = Coup de Pied Aérien

COUPS SPÉCIAUX:

MEGA PUNCH (COURT)

Appuyez simultanément sur les boutons 1-2 et D/T sur le Control Pad

FREEZE BREATH

Appuyez simultanément sur les boutons 1-2-3 et A/T sur le Control Pad

COUPS DE BASE:

BOUTON 1 = Morsure Directe

BOUTON 2 = Morsure en Avant

BOUTON 3 = Coup de Fouet avec la Queue

BOUTON 4 = Coup de Fouet Rapide avec la Queue

BOUTON 1 + Control Pad vers le bas = Morsure Directe Basse

BOUTON 2 + Control Pad vers le bas = Morsure Basse en Avant

BOUTON 3 + Control Pad vers le haut = Coup de Queue Direct en Sautant

BOUTON 4 + Control Pad vers le haut = Coup de Fouet avec la Queue en Sautant

COUPS SPÉCIAUX:

TELEPORT

Appuyez simultanément sur les boutons 2-4 et D/D sur le Control Pad

VENOM SPIT (LENT)

Appuyez simultanément sur les boutons 2-4 et T/T sur le Control Pad

CHAOS

Chaos, sorcier tout puissant du premier continent, voulait contrôler l'évolution de l'humanité. Durant sa quête du pouvoir, il jeta un sort formidable qui échoua, se retourna contre lui et le métamorphosa en bête féroce dégoûtante, contrainte à se vautrer dans sa propre crasse pour l'éternité. Lors du Cataclysme, Chaos pria Throshti, dieu des charognards, de le libérer. Pour pouvoir restaurer sa grandeur, il doit vaincre tous ses ennemis. Une fois sa besogne terminée, Chaos recouvrira le contrôle de sa vie et conduira sa tribu vers la splendeur.

CONTRÔLES

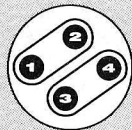
Bouton Gauche (1)

U Up A Left
T Right D Bottom



Bouton Droit (3)

2 Up 1 Left
4 Right 3 Bottom



DIABLO

Diablo est le mal en personne. Il a été libéré d'une violente prison profondément enterrée au sein de la Terre, de laquelle il a été arraché par la souffrance et le tourment provoqués par les Grands Cataclysmes. Quand il aura conquis la planète, il vivra dans le seul but de la torturer. S'il ne reste plus personne pour s'opposer à lui, il brûlera la planète toute entière, n'épargnant que les gens cruels et haineux.

CONTRÔLES

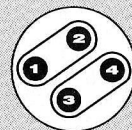
Bouton Gauche (1)

U Up A Left
T Right D Bottom



Bouton Droit (3)

2 Up 1 Left
4 Right 3 Bottom



COUPS DE BASE:

BOUTON 1 = Morsure

BOUTON 2 = Morsure Directe rapide

BOUTON 3 = Déchirure avec la Jambe Droite

BOUTON 4 = Coup de Fouet avec la Queue

BOUTON 1 = Control Pad vers le bas = Morsure basse

BOUTON 4 = Control Pad vers le bas = Coup de Fouet Bas avec la Queue

BOUTON 2 = Control Pad vers le haut = Morsure vers l'Avant en Sautant

BOUTON 4 = Control Pad vers le haut = Coup de Pied en Sautant

COUPS SPÉCIAUX:

TORCH

Appuyez simultanément sur les boutons 1-3 et U/T sur le Control Pad

HOT FOOT

Appuyez simultanément sur les boutons 2-4 et UA/DT sur le Control Pad

COUPS DE BASE:

BOUTON 1 = Coup Direct Gauche

BOUTON 2 = Coup Croisé Droit

BOUTON 3 = Coup de poing bas

BOUTON 4 = Coup de tête Droit

BOUTON 4 = Control Pad vers le bas = Fauchage

BOUTON 1 = Control Pad vers le haut = Coup de Coude Aérien

BOUTON 4 = Control Pad vers le haut = Coup de Pied Aérien

COUPS SPÉCIAUX:

GROUND SHAKER

Appuyez simultanément sur les boutons 2-3 et A/AU/AD sur le Control Pad

POWER PUKE (RAPIDE)

Appuyez simultanément sur les boutons 1-4 et U/T sur le Control Pad

COUPS DE BASE:

BOUTON 1 - Morsure Directe

BOUTON 2 - Morsure vers l'Avant

BOUTON 3 - Déchirure avec la Jambe Droite

BOUTON 4 - Coup de Fouet avec la Queue

BOUTON 2 - Control Pad vers le bas - Morsure haute à la Tête

BOUTON 4 - Control Pad vers le bas - Coup de Fouet Bas avec la Queue

BOUTON 2 - Control Pad vers le haut - Morsure vers l'Avant en Sautant

COUPS SPÉCIAUX:

EARTHQUAKE STOMP

Appuyez simultanément sur les boutons 1-2-4 et U/D sur le Control Pad

PRIMAL SCREAM

Appuyez simultanément sur les boutons 1-3 et D/U sur le Control Pad

SAURON

Sauron est le dieu de la Faim. Quand il a été libéré de son sommeil éternel par la catastrophe, il s'est très vite aperçu qu'il devait dévorer de la chair humaine pour pouvoir conserver son immortalité. Les hordes affamées de l'humanité le vénèrent, tout en vivant dans la crainte de sa présence. Bon nombre d'humains ont été se réfugier auprès d'autres souverains de la planète. Sauron ne peut que vaincre les autres et se délecter de leurs disciples.

CONTRÔLES

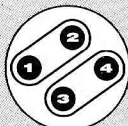
Bouton Gauche (1)

U Up A Left
T Right D Bottom



Bouton Droit (3)

2 Up 1 Left
4 Right 3 Bottom



TALON

Talon était le chef tout puissant du Clan des Ravisseurs, vivant sur une île cachée du Pacifique Sud pour l'éternité. Quand le Grand Météore a réarrangé les continents, l'île de Talon entra en contact avec le continent. En attendant d'assurer la sécurité de ses femmes et de ses enfants, Talon s'est proposé d'éliminer tous les dangers au bien-être de son clan. Talon préfère vivre dans le luxe, gardant le genre humain comme du bétail et pratiquant le sport de la chasse à l'homme.

CONTRÔLES

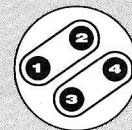
Bouton Gauche (1)

U Up A Left
T Right D Bottom



Bouton Droit (3)

2 Up 1 Left
4 Right 3 Bottom



COUPS DE BASE:

BOUTON 1 - Coup Cinglant Gauche

BOUTON 2 - Morsure vers le Haut

BOUTON 3 - Coup de Pied Cinglant

BOUTON 4 - Coup de Pied Cinglant Circulaire

BOUTON 3 - Control Pad vers le bas - Coup Cinglant Glissant en Fauchage

BOUTON 4 - Control Pad vers le haut - Coup de Pied Cinglant en Sautant

BOUTON 2 - Control Pad vers le haut - Attaque en Coup de Pied Cinglant

COUPS SPÉCIAUX:

BRAIN BASHER

Appuyez simultanément sur les boutons 2-3 et A/U/T sur le Control Pad

FRANTIC FURY

Appuyez simultanément sur les boutons 1-4 et D/T sur le Control Pad

MEILLEURS SCORES

Si vous êtes suffisamment bon pour réaliser l'un des trois meilleurs scores, l'Écran des Meilleurs Scores apparaîtra. Appuyez sur la Gauche ou sur la Droite du Control Pad pour faire défiler les lettres disponibles, puis appuyez sur le Bouton A ou B pour choisir la lettre.

GARANTIE LIMITÉE

Time Warner Interactive se réserve le droit d'améliorer le produit décrit dans le présent manuel à tout moment et sans préavis. Time Warner Interactive n'effectue aucune attestation, expressément ou implicitement, quant au matériel, sa qualité, sa qualité marchande ou son adaptation à un usage particulier. Au cas où un défaut viendrait à apparaître pendant la période de garantie limitée à quatre-vingt-dix jours sur le produit lui-même (c.-à-d. pas sur le programme logiciel, qui est fourni tel quel), retournez-le dans son état initial à votre revendeur.

SI VOUS ÊTES COINCÉ ET AVEZ BESOIN D'AIDE, APPELEZ
TIME WARNER INTERACTIVE AU:

(1) 53 67 71 40

CRÉDITS

Développement du Jeu Arcade Original

Producteur et Programmeur: Dennis Harper

Programmeur/Créateur: Frank Kuan

Directeur Artistique: Jason Leong

Conception du Jeu: J. Cameron Petty

Conception du Son: Jeanné Parson

Producteur Associé: Steve Riesenberger

Développement pour Consoles

Producteur Exécutif: Ken Humphries

Producteur Associé: Tom MacDevitt

Testeurs de TWI: John Arvey, Jr.,

Rob Boone, Kevin Filson, Mike Kruse

Directeur du Marketing:

de Produit: John Golden

Auteur du Manuel: Jon Mongelluzzo

Merci à: John Fisher, Derryl DePreist

Probe Entertainment

Programmeur: Cameron Sheppard

Artiste: Terry Ford

Musicien: Andy Brock

Directeur AD: Gary Patino

Testeurs: Nick McGee, Mike Movell,

Mark Viocary, James Brown, Cliff Ramsey

Producteur: Robert O'Farrel

Producteur Adjoint: James Stewart

et James Bradstock

Merci à: Ralor Knight, Keither Burkhill

INDICE

Avvio	34
Primal Rage, la storia	34
Comandi generali	35
Guida di riferimento dei comandi	35
Menu Avvio/Opzioni	36
Seleziona Dino	37
Rage, la furia!	38
Il dominio dell'Urth	39
Fare rifornimento	39
Profili e mosse dei dino	39
Record	47
Titoli	47
Garanzia	47

AVVIO

1. Controlla che il Super NES sia spento (OFF). Inserisci la cartuccia di Primal Rage™ e collega una delle due pulsantiere nelle porte del gioco.
2. Accendi il Super NES. Quando apparirà la videata di testa, premi il pulsante **START** per cominciare quest'avventura per il dominio dell'Urth.

Importante: controlla sempre che l'interruttore di corrente sia spento prima di inserire o togliere la cartuccia di gioco.

PRIMAL RAGE, LA STORIA

Molte ere geologiche fa, prima ancora che gli esseri umani comparissero su questo pianeta, regnava il caos. La vita sulla Terra era complicata poiché si basava sull'equilibrio tra la disperata necessità di proteggere la propria vita e quella di nutrirsi dell'energia vitale degli altri. Mentre tali istinti si evolvevano, così pure facevano gli dei.

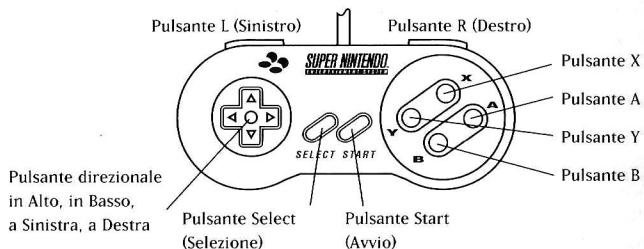
Gli dei incarnavano Fame e Sopravvivenza, Vita e Morte, Pazzia e Rovina, e specialmente Bene e Male. Questi, avendo preso la forma che meglio si addiceva alle loro esigenze, si cimentavano in innumerevoli battaglie lungo le frontiere primordiali della Terra. Quando la vita raggiunse tutta la superficie terrestre, il frastuono febbrile delle battaglie degli dei fece scuotere i cieli e tremare la Terra. I dinosauri erano gli animali dominanti e quasi tutta la superficie era ricoperta da foreste. Nuove forme di vita si evolvevano con una velocità incredibile e nuove civiltà sorgevano continuamente.

Improvvisamente questo delicato equilibrio venne infranto. Balsafas, un potente stregone proveniente da una dimensione parallela, si rese conto della minaccia che la Terra avrebbe presto costituito per il resto della galassia, e per evitarlo decise di distruggere l'equilibrio tra gli dei. Non essendo abbastanza potente da uccidere un dio, egli ne relegò uno in una tomba solitaria nel cuore della Luna. Ciò provocò uno scompiglio immediato nell'equilibrio delle potenze, seguito da una gigantesca esplosione che avvolse la Terra in un'enorme nube di polvere vulcanica. La maggior parte degli esseri viventi sulla Terra morirono e gli dei sopravvissuti furono mandati in animazione sospesa.

Oggi, dopo milioni di anni, una meteora entra in collisione con la Terra, e la sua forza distruttiva riorganizza i continenti e distrugge le città. Gli esseri umani sopravvivono, ma le tecnologie vengono annientate. La furia dei Cataclismi è tale da destare gli dei imprigionati, i quali emergono per scoprire che la loro Terra è ora completamente diversa, è diventata l'Urth. Gli dei sono svegli ed ammirati.

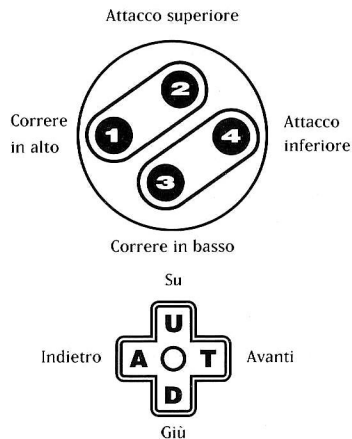
CONTROLLI GENERALI

Il manuale fa riferimento ai seguenti comandi:



GUIDA DI RIFERIMENTO DEI COMANDI

In questo manuale le mosse di combattimento dei Dino e le mosse speciali vengono eseguite con combinazioni di pulsanti e direzioni multiple del Pulsante direzionale. Utilizza la seguente guida di riferimento per regolare i pulsanti e la tastiera di direzione.



Pulsanti:

- Pulsante Y** = Corriere in alto (1)
- Pulsante X** = Attacco superiore (2)
- Pulsante B** = Corriere in basso (3)
- Pulsante A** = Attacco inferiore (4)
- Pulsante L** = Corriere in alto (5)
- Pulsante R** = Corriere in basso (6)

Control Pad:

- D** = Control Pad Down
- U** = Control Pad Up
- T** = Control Pad Toward your opponents
- A** = Control Pad Away from your opponents

Ad esempio:

Tieni premuti i Pulsanti X • Y e il pulsante direzionale Avanti/Indietro = Tieni premuti i Pulsanti X • Y contemporaneamente e premi prima il tasto di direzione verso l'avversario poi nella direzione opposta dall'avversario.

Attenzione: I pulsanti direzionali Avanti e Indietro possono essere sia quello a Destra che quello a Sinistra, a seconda della posizione dell'avversario.

MENU AVVIO/OPZIONI

Premi il Pulsante **START** sulla videata di testa per andare sulla videata di Avvio/Opzioni. Premi il Pulsante direzionale in su o in giù, quindi premi un pulsante qualsiasi per selezionare una delle opzioni:

- **START** - Selezionando questa opzione andrai sulla videata tipo di gioco (game type) che comprende le seguenti opzioni:

1 P Game (Un giocatore) - Questa opzione ti porta sulla videata Dino Select (Seleziona Dino). Dovrai quindi scegliere uno dei sei dinosauri disponibili per la lotta per la supremazia sull'Urth. Ti scontrerai poi con ognuno degli altri 7 dinosauri nei loro rispettivi territori.

1 P Training (Allenamento 1 giocatore) - Seleziona quest'opzione se vuoi allenarti nelle diverse mosse e strategie d'attacco dei dinosauri. Vai sulla videata di selezione Dino e seleziona il dinosauro con il quale vuoi allenarti. Selezionerai anche l'avversario che dovrai affrontare.

2 P Game (Due giocatori) - Ogni giocatore seleziona un dinosauro dalla videata selezione dino. Il gioco terminerà quando il mondo sarà conquistato da un giocatore o quando un giocatore finirà o non utilizza un CONTINUA.

2 P Handicap (Due giocatori Handicap) - Quest'opzione ti consente di regolare il livello dei danni a tuo piacimento. Il livello predefinito è 100%. Può essere regolato tra 50% e 150%. Assegna al giocatore meno esperto un danno maggiore per avere maggiore resistenza contro un giocatore più esperto. I giocatori esperti dovranno regolarsi su una percentuale e i principianti dovranno regolarsi su una percentuale più alta.

OPTIONS (OPZIONI) - Scegliendo questa opzione andrai alla videata Options per effettuare varie modifiche al tuo gioco. Alla videata Options, premi il Pulsante direzionale in Alto o in Basso per muovere la freccia lampeggiante sull'opzione da modificare. Premi Destra o Sinistra per scorrere tra le varie possibilità. Ecco le opzioni:

- **Credits (Crediti)** - Questa opzione ti permette di impostare il gioco in modo da consentire crediti da 1 a 20 (continua). Gradualmente, migliorando nel gioco Primal Rage, potrai impostare questa opzione ad un valore inferiore per una sfida ancora più appassionante.

- **Round Time (Durata degli incontri)** - Ogni scontro ha un determinato tempo nel quale uno dei contendenti deve prevalere. Puoi impostare il limite di tempo degli scontri in modo da sfidare l'avversario a vincere velocemente. Lo scontro può essere regolato su una durata da 30 a 80 secondi con incrementi da 5 secondi. Il predefinito è 55 secondi. Migliorando le tue abilità di combattimento e diventando

più veloce, potrai impostare questa opzione ad un valore inferiore per mettere sotto pressione sia te stesso che il tuo avversario.

- **Rounds (Incontri)** - Puoi impostare il numero degli scontri che combatterai contro il tuo avversario per stabilire il vincitore. Selezione 7 per quattro su sette, 5 per tre su cinque, 3 per due su tre e 1 per uno scontro singolo. Nel caso ci siano tre pareggi e che ambedue i giocatori abbiano lo stesso numero di vittorie, il gioco diventerà A eliminazione (Sudden Death). Se nella partita a eliminazione viene segnato un pareggio, ambedue i giocatori perderanno la battaglia.

- **Difficulty (Livello di difficoltà)** - Puoi regolare il livello da 1 (il più facile) a 16 (il più difficile). Il predefinito è 7. A mano a mano che diventerai più bravo potrai regolare il livello di difficoltà ad una regolazione più alta.

Importante: sui livelli da 1 a 6 non potrai andare alla Battaglia finale (Final Battle) nella partita ad un giocatore.

- **Game Gore (Gioco sanguinoso)** - Selezione Y o N (predefinito Y). Se selezioni N non vedrai il sangue quando verranno mangiate delle persone o quando si verificheranno degli incidenti. Questo comprende l'incontro di rifornimento che si verifica prima della Battaglia finale nella partita a 1 giocatore. Invece di fare rifornimento, riceverai un 50% in più sulla barra della vita.

- **Reset High Score Table (Azzerata tabellone record)** - Scegli YES (Sì) o NO (predefinito NO). Se selezioni YES (Sì), il gioco azzererà il Tabellone dei record.

- **Restore Factory Default (Ripristina predefiniti)** - Scegli YES (Sì) o NO (predefinito NO). Selezione YES per riportare tutte le opzioni sui predefiniti.

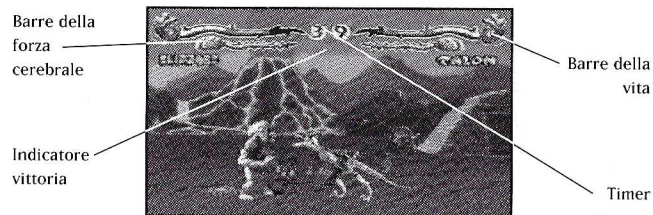
- **Sound test (Collaudo del sonoro)** - Ascolta gli effetti sonori e la musica del gioco premendo il Pulsante direzionale a sinistra o a destra per scorrere i numeri. Premi un pulsante qualsiasi per ascoltare.

- **Modify Controls (Modifica comandi)** - Premi il Pulsante direzionale a sinistra o a destra per scorrere le scelte e apportare cambiamenti alle configurazioni dei pulsanti. Verrà visualizzata la nuova configurazione quando troverai quella che preferisci, premi il Pulsante Start per ritornare sul Menu delle opzioni.

SELEZIONA DINO

Dopo aver scelto il tipo di gioco e regolato le opzioni come desideri, dovrai scegliere il tuo personaggio. Premi il Pulsante direzionale a sinistra o a destra per evidenziare il dino desiderato, quindi premi il Pulsante START per selezionare. Apparirà la videata per gli abbinamenti, poi la furia di Rage inizierà.

RAGE, LA FURIA!



Ora che i preliminari sono stati completati, preparati alla furia di Rage! La videata principale mostra il nome di tutti i dino, una barra rossa per la vita, una barra gialla per la forza cerebrale ed un timer. Altre funzioni appariranno sullo schermo durante gli scontri.

Leggi quanto segue per prepararti a Rage!

- **Barra rossa della vita** - La barra rossa della vita si trova dietro il nome del tuo dino, in alto a destra o a sinistra dello schermo. Diminuisce con i danni ricevuti e lo scontro termina quando la barra di un dino si esaurisce.

- **Barra della forza cerebrale** - Questa barra gialla si trova sotto il nome ed indica la forza cerebrale del tuo dino. Quando la barra gialla si esaurisce, il tuo dino apparirà stordito e vulnerabile, ma non sconfitto. Potrai riprenderti dallo stordimento muovendo il Pulsante direzionale velocemente a sinistra e a destra o quando il tuo avversario ti inchioda con una delle varie mosse.

- **Il Timer** - Puoi impostare Rage con limiti di tempo diversi. Ogni scontro viene cronometrato. Quando l'orologio raggiunge gli ultimi 10 secondi, emetterà un bip al secondo, per avvertirti che lo scontro sta per finire. Se il tempo si esaurisce prima che un dino sia sconfitto il suolo solleverà in aria entrambi i combattenti. Il dino con la maggior quantità di vita sarà il vincitore dello scontro.

- **Icona della vittoria** - Ogni volta che vincerai uno scontro, un'icona apparirà dal lato del vincitore, sotto il timer. A seconda del numero di scontri scelto, il vincitore dovrà raccogliere 1, 2, 3 o 4 icone.

- **Combinazioni di colpi** - Durante ogni scontro in Rage, i dino possono infliggere danni maggiori all'avversario con combinazioni multiple di colpi. Più colpi

combinerai più gravi saranno i danni inflitti. Se usi una buona combinazione di colpi, questa apparirà sul tuo lato dello schermo (lato sinistro per il giocatore 1, lato destro per il giocatore 2).

IL DOMINIO DELL'URTH

Ogni volta che vinci uno scontro nella modalità Game, la videata dell'Urth apparirà per farti sapere quale porzione del mondo hai conquistato. Continua a vincere gli scontri finché non avrai preso possesso di tutte le terre. Una volta conquistata l'Urth, il tuo dino dovrà scontrarsi con ognuno degli altri dino nel Campo di battaglia finale (livello di difficoltà regolato su 7 o superiore). Non ci sarà il timer e la tua barra della vita non sarà ripristinata, quindi dovrai disfarti dei nemici il più in fretta possibile. Se hai impostato il gioco con i continua, potrai scegliere di riprendere dallo stesso punto se il tuo dino è stato sconfitto.

FARE RIFORMIMENTO

Nella modalità a 1 giocatore, sul livello di difficoltà 7 o superiore e con Gore (gioco sanguinoso) regolato su Y (SI), dovrai far fare rifornimento al tuo dino prima della Battaglia finale. Questo si svolge solamente dopo che avrai sconfitto tutti gli altri dinosauri. Per fare rifornimento, dovrai mangiare il mangio numero possibile di fedeli in 20 secondi.

PROFILI E MOSSE DEI DINO

Leggi i seguenti profili per familiarizzarti con ognuno dei dinosauri disponibili in Primal Rage. I pulsanti sono elencati con i numeri. I numeri da 1 a 4 si riferiscono ai pulsanti sulla pulsantiera.

ARMADON

Per più di un milione di anni Armadon ha vissuto nella sua caverna sotto la crosta terrestre, collegato telepaticamente alla biomassa. I cataclismi e le battaglie per la supremazia sul pianeta lo stavano torturando, così ha deciso di sistemare la situazione una volta per tutte.

COMANDI:

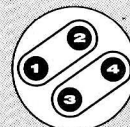
Pulsante SINISTRO (1)

U Su A Indietro
T Avanti D Giù



Pulsante DESTRO (3)

U Su A Indietro
T Avanti D Giù



MOSSE DI BASE:

PULSANTE 1 - Morso

PULSANTE 2 - Morso superiore

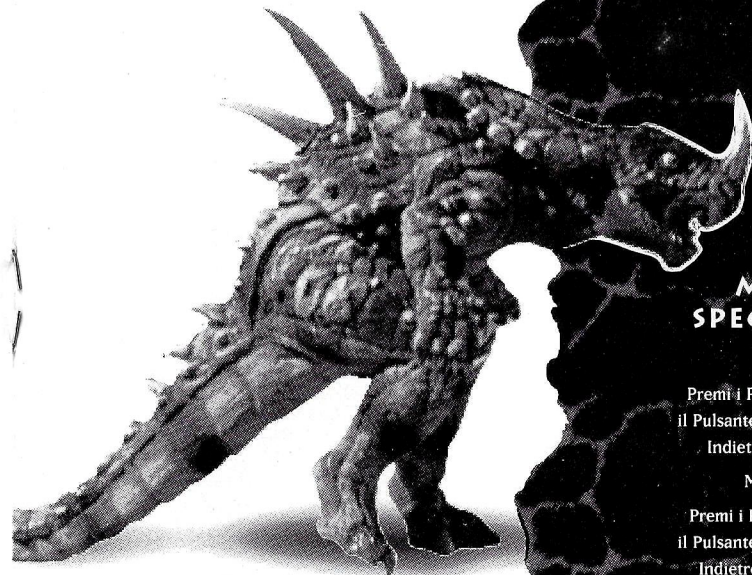
Pulsante 4 - Codata

PULSANTE 4 - Pulsante direzionale
in giù - Codata dall'alto

PULSANTE 2 - Pulsante direzionale
in su - Morso superiore potente

PULSANTE 4 - Pulsante direzionale
in su - Codata con salto

PULSANTE 2 - Pulsante direzionale
in su - Musata con salto



MOSSA SPECIALE:

FERRATA

Premi i Pulsanti 2+3 e
il Pulsante direzionale
Indietro/Su/Avanti

MEGA CARICA

Premi i Pulsanti 1+3 e
il Pulsante direzionale
Indietro/Giù/Avanti

MOSSE DI BASE:

- PULSANTE 1 - diretto destro
PULSANTE 2 - diretto sinistro
PULSANTE 3 - pugno basso a sinistra
PULSANTE 4 - montante sinistro
PULSANTE 4 - Pulsante direzionale in giù - Sgambata bassa
PULSANTE 1 - Pulsante direzionale in su - Gomitata volante
PULSANTE 4 - Pulsante direzionale in su - Calcio volante

MOSSA SPECIALE:

- MEGA PUGNO (BREVE)
Premi i Pulsanti 1-2 e il Pulsante direzionale Giù/Avanti
SOFFIO GLACIALE
Premi i Pulsanti 1-2-3 e il Pulsante direzionale Indietro/Avanti

BLIZZARD

Blizzard è un dio nobile, l'essenza dello spirito animale. Congelato per migliaia di anni al centro di un gigantesco ghiacciaio sull'Himalaya, Blizzard venne liberato nella collisione tra la Grande meteora e l'Urth; viveva in cima alle montagne e discendeva solo se minacciato. Con i suoi poteri animali ed una saggezza accumulata in millenni è quasi inarrestabile.

COMANDI:

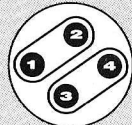
Pulsante SINISTRO (1)

U Su A Indietro
T Avanti D Giù



Pulsante DESTRO (3)

U Su A Indietro
T Avanti D Giù



VERTIGO

Molto tempo fa apparve da un'altra dimensione una maga chiamata Vertigo. Durante una grande battaglia magica delle guerre mesozoiche, Vertigo venne esiliata dall'arcimago Balsafar sulla luna. Lo scontro con la cometa indebolì i vecchi scudi consentendo a Vertigo di ritornare sul pianeta riducendolo in schiavitù. Conquistato il pianeta, ha intenzione di utilizzare gli umani come schiavi per costruire un palazzo a dimensioni multiple.

COMANDI:

Pulsante SINISTRO (1)

U Su A Indietro
T Avanti D Giù



Pulsante DESTRO (3)

U Su A Indietro
T Avanti D Giù



MOSSE DI BASE:

- PULSANTE 1 - morso laterale
PULSANTE 2 - morso laterale potente
PULSANTE 3 - codata
PULSANTE 4 - codata veloce
PULSANTE 1 - Pulsante direzionale in giù - morso basso
PULSANTE 2 - Pulsante direzionale in giù - morso potente basso
PULSANTE 3 - Pulsante direzionale in su - codata con salto
PULSANTE 4 - Pulsante direzionale in su - codata potente

MOSSA SPECIALE:

- TELEPORTO
Premi i Pulsanti 2-4 e il Pulsante direzionale Giù/Giù
SPUTO VELENOSO (LENTO)
Premi i Pulsanti 2-4 e il Pulsante direzionale Avanti/Avanti

CHAOS

Chaos, il più potente stregone del primo continente, voleva controllare l'evoluzione umana. Così fece un sortilegio che però non funzionò, e venne tramutato in una bestia ripugnante, costretta a sguazzare nella propria sporcizia per milioni di anni. Durante i Cataclismi, Chaos pregò Throshti, il dio di Carrion, di liberarlo. Per riavere il suo potere, deve prima sconfiggere tutti i suoi nemici. Una volta completato questo compito, Chaos riprenderà il controllo della sua vita e guiderà la sua tribù al potere.

COMANDI:

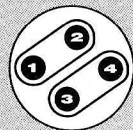
Pulsante SINISTRO (1)

U Su A Indietro
T Avanti D Giù



Pulsante DESTRO (3)

U Su A Indietro
T Avanti D Giù



MOSSE DI BASE:

PULSANTE 1 - Diretto sinistro

PULSANTE 2 - Colpo d'incontro destro

PULSANTE 3 - Pugno basso

PULSANTE 4 - Testata a destra

PULSANTE 4 - Pulsante direzionale in giù - Sgambata bassa

PULSANTE 1 - Pulsante direzionale in su - Sgomitata volante

PULSANTE 4 - Pulsante direzionale in su - Calcio volante

MOSSA SPECIALE:

TREMA-TERRA

Premi i Pulsanti 2-3

e il Pulsante direzionale

Indietro/Indietro Su/Indietro Giù

VOMITO TRAVOLGENTE (VELOCE)

Premi i Pulsanti 1-4 e il Pulsante direzionale Su/Avanti

DIABLO

Diablo è il male nella forma più pura. Si è liberato da una terribile prigionia nel cuore della Terra, nella quale fu trascinato dal dolore e dal tormento causati dai Cataclismi. Quando avrà conquistato il pianeta, vivrà solo per torturarlo. Se nessuno lo ostacolerà, brucerà l'intero pianeta, risparmiando solamente i crudeli e malvagi.

COMANDI:

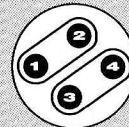
Pulsante SINISTRO (1)

U Su A Indietro
T Avanti D Giù



Pulsante DESTRO (3)

U Su A Indietro
T Avanti D Giù



MOSSE DI BASE:

PULSANTE 1 - Morso diretto

PULSANTE 2 - Morso laterale veloce

PULSANTE 3 - Sgambata devastante destra

PULSANTE 4 - Codata potente

PULSANTE 1 - Pulsante direzionale in giù - Morso basso

PULSANTE 4 - Pulsante direzionale in giù - Codata bassa

PULSANTE 2 - Pulsante direzionale in su - Morso in allungo con salto

PULSANTE 4 - Pulsante direzionale in su - Calcio con salto

MOSSA SPECIALE:

TORCIA

Premi i Pulsanti 1-3 e il Pulsante direzionale Su/Avanti

PIEDE BOLLENTE

Premi i Pulsanti 2-4 e il Pulsante direzionale Su Indietro/Giù Avanti

SAURON

Sauron è il dio della fame. Quando la catastrofe lo risvegliò dopo milioni di anni, i suoi istinti lo spinsero a divorare carne umana per poter rimanere immortale. Le masse di esseri umani affamati lo veneravano ma temevano la sua presenza. Poiché molti umani trovarono rifugio presso gli altri sovrani del pianeta, Sauron deve sconfiggere tutti gli altri e festeggiare la sua vittoria divorando i loro seguaci.

COMANDI:

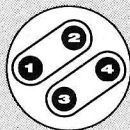
Pulsante SINISTRO (1)

U Su A Indietro
T Avanti D Giù



Pulsante DESTRO (3)

U Su A Indietro
T Avanti D Giù



MOSSE DI BASE:

PULSANTE 1 - Morso diretto

PULSANTE 2 - Morso in allungo

PULSANTE 3 - Sgambata devastante destra

PULSANTE 4 - Codata potente

PULSANTE 2 + Pulsante direzionale in giù - Morso alto

PULSANTE 4 + Pulsante direzionale in giù - Codata bassa

PULSANTE 2 + Pulsante direzionale in su - Morso in allungo con salto.

MOSSA SPECIALE:

PESTATA TERREMOTO

Premi i Pulsanti 1-2-4 e il Pulsante direzionale Su/ Giù

URLO PRIMORDIALE

Premi i Pulsanti 1-3 e il Pulsante direzionale Giù/Su



TALON

Per molte ere Talon era il capo supremo del Clan Raptor su un'isola nascosta del Pacifico del sud. Quando la Grande meteora modificò continenti, l'isola di Talon fu collegata alla terraferma. Volendo proteggere le sue mogli e i suoi figli, Talon decise di eliminare ogni pericolo per il suo clan. A Talon piace vivere nel lusso, andando a caccia di esseri umani per sport o trattandoli come animali d'allevamento.

COMANDI:

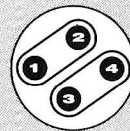
Pulsante SINISTRO (1)

U Su A Indietro
T Avanti D Giù



Pulsante DESTRO (3)

U Su A Indietro
T Avanti D Giù



MOSSE DI BASE:

PULSANTE 1 - Graffiata a destra

PULSANTE 2 - Morso superiore

PULSANTE 3 - Calcio con graffiata

PULSANTE 4 - Calcio con graffiata a spazzare

PULSANTE 3 + Pulsante direzionale in giù - graffiata basso in scivolata

PULSANTE 4 + Pulsante direzionale in su - calcio con graffiata con salto

PULSANTE 2 + Pulsante direzionale in su - attacco con graffiata e con salto

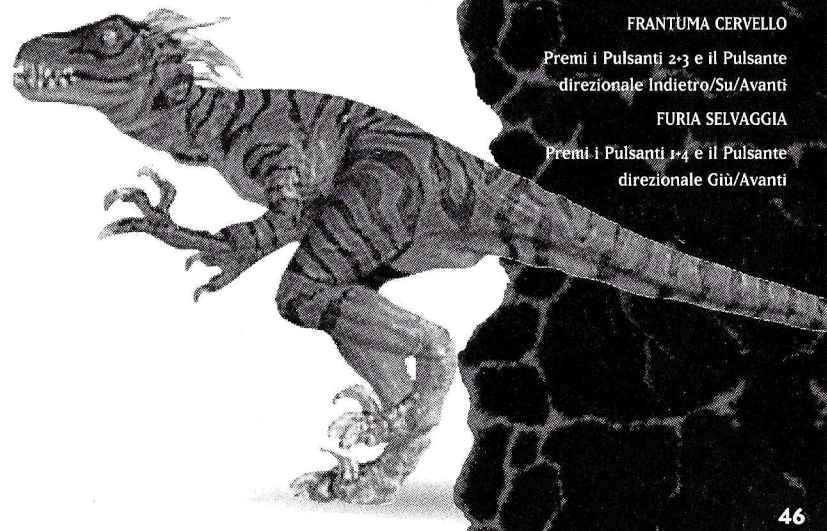
MOSSA SPECIALE:

FRANTUMA CERVELLO

Premi i Pulsanti 2-3 e il Pulsante direzionale Indietro/Su/Avanti

FURIA SELVAGGIA

Premi i Pulsanti 1-4 e il Pulsante direzionale Giù/Avanti



RECORD

Se sei così bravo da raggiungere uno dei tre record, la schermata High Scores apparirà. Premi il Pulsante direzione a sinistra o Destra per scorrere tra le lettere disponibili, poi premi i Pulsanti A o B per selezionare la lettera.

GARANZIA LIMITATA

Time Warner Interactive si riserva il diritto di migliorare il prodotto descritto in questo manuale, in qualsiasi momento e senza preavviso. Time Warner Interactive non offre nessuna garanzia espressamente o implicitamente, rispetto a questi materiali prodotti, la loro qualità, commerciabilità o idoneità per qualsivoglia scopo particolare. Se un difetto dovesse presentarsi durante i novanta giorni della garanzia limitata del prodotto stesso (non il programma software, che viene fornito "così com'è"), riportatelo, nelle condizioni originali, al punto vendita dove è stato acquistato.

TITOLI

Sviluppo del gioco originale

Produttore e Programmatore:
Dennis Harper
Programmatore/Designer: Frank Kuan
Direttore artistico: Jason Leong
Designer Videogioco: J. Cameron Petty
Designer Audio: Jeanne Parson
Produttore Associato: Steve Risenberger

Sviluppo Cliente

Produttore generale: Ken Humphries
Produttore Associato: Tom MacDevitt
Collaudatori Gioco TWI: John Arvey, Jr., Rob Boone, Kevin Filson, Mike Kruse
Manager Marketing e Prodotti: John Golden
Redattore del Manuale: Jon Mongelluzzo
Ringraziamenti Speciali: John Fisher, Deryll DeFreest

Probe Entertainment

Programmatore: Cameron Sheppard
Artista: Terry Ford
Musicista: Andy Brock
Manager Quesiti e Soluzioni: Gary Patino
Collaudatori: Nick McGee, Mike Movell, Mark Vocary, James Brown, Cliff Ramsey
Produttore: Robert O'Farrel
Assistenti alla produzione: James Stewart e James Bradstock
Ringraziamenti Speciali: Ralor Knight, Keith Burkhill

INHALT

Starten des Spiels	50
Primal Rage - Die Geschichte	50
Steuerung	51
Steuerungsübersicht	51
Start/Optionswahl	52
Dino-Wahl	53
Rage	54
Herrschaft über Urth	55
Auffrischungsrunde	55
Dinobeschreibungen und -bewegungen	55
Höchstpunktzahlen	63
Mitarbeiterverzeichnis	63
Begrenzte Garantie	63

STARTEN DES SPIELS

1. Vergewissere Dich, daß Dein SNES ausgeschaltet ist. Lege das Primal Rage™-Game Pak ein, und schließe 1 oder 2 Steuergeräte an.
2. Schalte dann Dein SNES ein. Drücke START, sobald der Titelbildschirm erscheint. Dann kannst Du Dich aufmachen, die Herrschaft über Urth zu erringen.

Wichtig: Stelle immer sicher, daß Dein Gerät ausgeschaltet ist, bevor Du das Game Pak einlegst oder herausnimmst.

PRIMAL RAGE - DIE GESCHICHTE

Vor Aeonen, noch bevor Menschen den Planeten bewohnten, gab es Rage. Das Leben auf der Erde war komplex. Es bedurfte eines Gleichgewichts zwischen der Notwendigkeit, das eigene Leben zu schützen, und der Notwendigkeit, sich von der Lebensenergie der anderen zu ernähren. Mit der Evolution dieser Instinkte entwickelten sich auch die Götter.

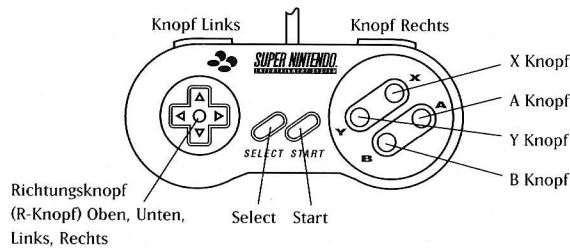
Diese Götter verkörperten den Geist von Hunger und Überleben, Leben und Tod, Wahnsinn und Verfall und vor allem Gut und Böse. Sie nahmen die Form an, die ihren Bedürfnissen am besten entsprach, und kämpften zahllose Gefechte an den Urgrenzen der Erde. Als sich das Leben bis in alle Winkel der Erde ausgebreitet hatte, erschütterten die fieberhaften Kämpfe der Götter Himmel und Erde. Die Dinosaurier waren die dominierenden Tiere auf dem Land, und riesige Wälder bedeckten nahezu allen verfügbaren Raum. Neue Lebensformen entwickelten sich, und es bildeten sich Zivilisationen.

Dann geriet das unsichere Gleichgewicht aus den Fugen. Balsafas, der große Zauberer aus einer parallelen Dimension, erkannte, daß die Erde bald eine Gefahr für den Rest der Galaxie darstellen würde. Um die Bedrohung abzuwenden, wollte er das Gleichgewicht zwischen den Göttern zerstören. Da er nicht die Macht hatte, einen Gott direkt zu töten, verbannte er statt dessen einen von ihnen in ein isoliertes Felsengrab auf dem Mond. Das führte zu einer sofortigen Störung des Kräftegleichgewichts und anschließend zu einer Riesenexplosion, die die Erde mit einer enormen Wolke aus vulkanischem Staub bedeckte. Ein Großteil des Lebens auf dem Planeten starb aus, und die überlebenden Götter gingen in einen winterschlafähnlichen Zustand über.

Jetzt, Millionen Jahre später, kollidiert ein Meteor mit der Erde. Sein zerstörerischer Zorn organisiert den Planeten neu und zerstört die Städte. Die Menschen überleben, aber die Technologie wird ausgelöscht. Der Zorn der Verheerungen ist genug, um die gefangenen Götter zu wecken. Die Götter müssen lernen, daß die Erde, wie sie sie kannten, nicht mehr existiert. Sie ist jetzt die neue Urth. Die Götter sind wach, und sie sind in Rage.

STEUERUNG

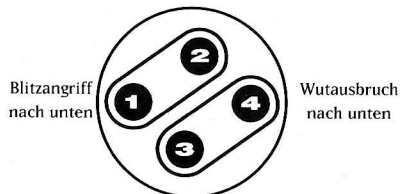
Für dieses Spiel werden folgende Steuerungen benötigt:



STEUERUNGSÜBERSICHT

Das ganze Handbuch bezieht sich auf die Dinokampfbewegungen und -sonderbewegungen in Kombinationen von Tastendruck und Mehrfach-Richtungen auf dem R-Knopf. Verbessere Deine Tasten- und R-Knopf-Bedienung mit Hilfe dieser Erklärung.

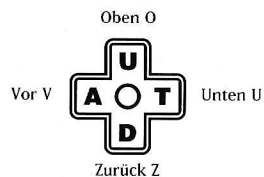
Wutausbruch nach oben



Knöpfe

- Knopf Y** = Blitzangriff nach oben (1)
- Knopf X** = Wutausbruch nach oben (2)
- Knopf B** = Blitzangriff nach unten (3)
- Knopf A** = Wutausbruch nach unten (4)
- Knopf Links** = Blitzangriff nach oben (1)
- Knopf Rechts** = Blitzangriff nach unten (3)

Blitzangriff nach oben



Control Pad:

- U** = R-Knopf Unten
- O** = R-Knopf Oben
- V** = R-Knopf Vor (zum Gegner hin)
- Z** = R-Knopf Zurück (vom Gegner weg)

Beispiel: Knopf X + Y gedrückt halten und R-Knopf V/Z =

Knopf + Y gleichzeitig drücken und R-Knopf auf den Gegner zu und dann von ihm weg

Anmerkung: Die Steuerungen Vor und Zurück sind eigentlich Bewegungen nach Links und Rechts, je nachdem auf welcher Seite des Gegners Du Dich befindest.

START/OPTIONSWAHL

Im Hauptbildschirm bedienst Du **START**, um zum Start/Optionsbildschirm zu gelangen. Bediene den R-Knopf Oben oder Unten, und wähle dann mit jeder beliebigen Taste eine dieser zwei Optionen:

START - Wenn Du diese Option wählst, gelangst Du zum Spieltypbildschirm mit den folgenden Optionen:

1 P(layer) Game (Ein-Spieler-Modus) - Diese Option bringt Dich zum Dino-Auswahlbildschirm. Du wählst dann einen der 7 zur Verfügung stehenden Dinosaurier für den Kampf um die Vorherrschaft auf Urth. Du trittst daraufhin gegen die übrigen 6 Dinosaurier auf ihrem jeweiligen Territorium an.

1 P(layer) Training (Ein-Spieler-Trainingsmodus) - Hier können die verschiedenen markerschütternden Kampfbewegungen und Angriffstechniken der Dinosaurier geübt werden. Zunächst mußt Du Dir auf dem Dino-Auswahlbildschirm einen Dinosaurier und einen Gegner fürs Training aussuchen.

2 P(layer) Game (Zwei-Spieler-Modus) - Jeder Spieler entscheidet sich auf dem Dino-Auswahlbildschirm für einen Dinosaurier. Das Spiel ist beendet, wenn einer der Spieler die Weltherrschaft errungen hat bzw. wenn einer der Teilnehmer seine CONTINUES aufgebraucht hat oder keines mehr einsetzen will.

2 P(layer) Handicap (Zwei-Spieler-Handicap) - Mit Hilfe dieser Option kann das Handicap beliebig festgelegt werden. Die Standardeinstellung ist 100%. Du kannst aber beliebige Einstellungen zwischen 50 und 150% wählen. Sinn des ganzen ist es, einem Anfänger ein größeres Handicap zuzugestehen, damit er gegen einen erfahrenen Spieler länger durchhalten kann. Erfahrene Spieler sollten deshalb ein niedrigeres Handicap erhalten als Anfänger.

OPTIONS (OPTIONEN) - Diese Option bringt Dich zum Optionsbildschirm, wo Du Dein Spiel individuell gestalten kannst. Auf dem Optionsbildschirm bewegst Du den blinkenden Pfeil mit Hilfe des R-Knopfes Oben oder Unten neben die Option, die Du ändern möchtest. Mit dem R-Knopf Links oder Rechts kannst Du durch die verschiedenen Optionen scrollen. Folgende stehen zur Verfügung:

Credits (Continues) - Hier kannst Du die Zahl der Continues für Dein Spiel festlegen. Du kannst zwischen 1 und 20 wählen. Je besser Du das Spiel beherrschst, desto niedriger sollte die Zahl der Continues sein, damit Du eine größere Herausforderung hast.

Round Time (Rundenzeit) - Jede Runde hat eine festgesetzte Zeit, in der der Sieger ermittelt werden muß. Du kannst die Rundenzeit einstellen, um Deinen Gegner zu einer schnellen Entscheidung herauszufordern. Die Optionen können in 5-Sekunden-Schritten von 30 bis 80 Sekunden gewählt werden. Je besser Du wirst, desto niedriger kannst Du die Option setzen, um Dich selbst und Deinen Gegner unter Druck zu setzen.

Rounds (Runden) - Hier kannst du die Anzahl der Runden pro Spiel festlegen. Zur Auswahl stehen 7 Runden, wobei der Gesamtsieger 4 Runden für sich entscheiden muß, 5 Runden, von denen der Sieger 3 gewinnen muß, 3, von denen 2 gewonnen werden müssen, und 1 Runde, bei der es um alles geht. Gibt es 3 Unentschieden und hat jeder Spieler die gleiche Anzahl an Siegen für sich verbuchen können, kommt es zu einer "Sudden Death"-Entscheidung. Kann auch hier kein Spieler gewinnen, gehen beide Spieler leer aus.

Difficulty (Schwierigkeit) - Du kannst den Schwierigkeitsgrad des Spiels von 1 (am leichtesten) bis 8 (am schwierigsten) einstellen. Je besser Du wirst, desto höher kannst Du den Schwierigkeitsgrad ansetzen.

Anmerkung: Auf den Schwierigkeitsstufen 1 bis 6 gibt es im Ein-Spieler-Modus keinen Endkampf ("Final Battle").

Game Gore (Blut im Spiel) - Entscheide dich für Y oder N, wobei Y (Yes - Ja) die Standardeinstellung ist. Wählst Du N (No - Nein), gibt es kein Blut, es wird niemand gefressen oder umgebracht. Auch die Auffrischungsrunde, die im Ein-Spieler-Modus vor dem Endkampf eingelegt wird, fällt dann weg. Anstelle dieser Runde gibt es auf der Lebenssäule zusätzliche 50% Energie.

Reset High Score Table (Neueinstellung der Höchstpunktzahlen) - Wähle entweder YES (JA) oder NO (NEIN), wobei NEIN die Standardeinstellung ist. Entscheidest Du Dich für JA, wird die Höchstpunktzahlentabelle automatisch neu erstellt.

Restore Factory Default (Standardspiel) - Wähle YES für diese Option, wenn Du alle Optionen wieder in der Standardeinstellung haben möchtest.

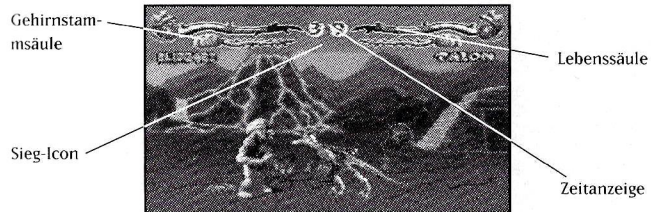
Sound Test (Soundtest) - Mit Hilfe des R-Knopfes Links oder Rechts kannst Du durch die Liste der Sound- und Musikstücke des Spiels scrollen. Wenn Du eines davon anhören willst, mußt Du einfach irgendeinen Knopf drücken.

Modify Controls (Änderung der Steuerung) - Mit dem R-Knopf Links oder Rechts kannst Du durch die verschiedenen Alternativen scrollen und eine neue Steuerungskonfiguration festlegen, die dann auf dem Bildschirm erscheint. Hast Du die für Dich ideale Konfiguration gefunden, drückst Du einfach START, um zum Optionsmenü zurückzukehren.

DINO-WAHL

Nach der Wahl des Spielmodus mußt Du Deinen Helden auswählen. Mit dem R-Knopf Links oder Rechts markierst Du Deinen Dino. Hast Du danach durch Drücken von START Deine Wahl getroffen, erscheint der Dino-Spielbeginn-Bildschirm. Nun kann es losgehen mit Primal Rage!

RAGE!



Nachdem alle Vorbereitungen getroffen sind, kannst Du endlich loswüten. Auf dem Hauptbildschirm von Primal Rage erscheint der Namen jedes Dinos, eine rote Lebenssäule, eine gelbe Gehirnstammsäule und eine Zeitanzeige. Verschiedene andere Funktionen tauchen im Lauf jeder Rage auf dem Bildschirm auf. Lies folgende Informationen, um Dich mit Primal Rage vertraut zu machen:

Lebenssäule - Die rote Lebenssäule wird hinter dem Namen Deines Dinos in der oberen linken oder rechten Ecke des Bildschirms gezeigt. Sie wird kürzer, wenn Du Schaden nimmst. Das Spiel ist zu Ende, wenn die Säule eines Dinos auf Null gesunken ist.

Gehirnstammsäule - Diese gelbe Säule befindet sich unter dem Namen und gibt die Gehirnstärke Deines Dinos an. Wenn die gelbe Säule verschwunden ist, wirkt Dein Dino benommen und verwundbar - ist aber nicht geschlagen. Du kannst dieser Benommenheit entgegenwirken, indem Du den R-Knopf schnell links und rechts drückst. Dies funktioniert auch, wenn Dein Gegner Dich mit einer der verschiedenen Bewegungen festnagelt.

Zeitanzeige - Du kannst Deiner Rage verschiedene Zeiten zumessen. Jeder Kampf läuft nach Zeit. Wenn die Zeitanzeige bei 10 Sekunden anlangt, beginnt der akustische Countdown. Das ist Deine Warnung, daß der Kampf fast zu Ende ist. Wenn die Zeit ausläuft, bevor ein Dino geschlagen ist, heben beide Dinos von der Erde ab. Der Dino mit der höheren Lebenssäule gewinnt.

Sieg-Icon - Jedesmal, wenn Du einen Kampf gewinnst, erscheint ein Icon auf der Seite des Gewinners unter der Zeitanzeige. Je nachdem, welche Einstellungen für die Runden getroffen wurden, muß der Gewinner des Kampfes 1, 2, 3, oder 4 Icons einsammeln.

Kombinationen - Während jeder Rage können die Dinos ihren Gegnern mit Schlagkombinationen schwereren Schaden zufügen. Mit je mehr Hitkombinationen Du triffst, desto schwerer ist der von Dir verursachte Schaden. Wenn Du eine gute Schlagkombination zusammengestellt hast, erscheint sie auf der rechten (für Spieler 2) oder linken Bildschirmseite (für Spieler 1).

HERRSCHAFT ÜBER URTH

Jedes Mal, wenn Du eine Rage im Gamemodus gewinnst, erscheint der Urth-Bildschirm und sagt Dir, welchen Teil von Urth Du erobert hast. Gewinne Deine Runden weiter, bis Du alles Land erobert hast. Wenn du Urth erobert hast, stellt sich Dein Dino allen anderen Dinos nacheinander im Letzten Kampf (Schwierigkeitsgrad mindestens 7). Es gibt hier keine Zeitanzeige, und Deine Lebenssäule wird nicht aufgefüllt. Du mußt also Deinen Gegner so schnell wie möglich beseitigen. Wenn Du das Spiel so eingestellt hast, daß Continues möglich sind, kannst Du es auch fortsetzen, wenn Dein Dino geschlagen ist.

AUFRISCHUNGSRUNDE

Im Ein-Spieler-Modus auf einer Schwierigkeitsstufe von mindestens 7 und mit der Standardeinstellung Y für das Blut im Spiel muß Dein Dino für den letzten Kampf frische Kräfte tanken. Dies ist nur möglich, wenn alle anderen Dinos vorher besiegt wurden. Zum Auffrischen muß Dein Dino innerhalb von 20 Sekunden so viele Anhänger wie möglich fressen.

DINOBSCHREIBUNGEN UND -BEWEGUNGEN

Lies die folgenden Beschreibungen, um Dich mit jedem der Dinosaurier in Primal Rage vertraut zu machen. In den einzelnen Beschreibungen erscheinen die Nummern 1 bis 4 für die Knöpfe auf Deinem Steuergerät.

ARMADON

Seit über einer Million Jahren lebt Armadon in seiner Höhle unter der Erdkruste in telepathischer Verbindung mit der Biomasse. Die Verheerungen und Kämpfe um die Herrschaft über den sich verändernden Planeten quälen ihn. Er hat sich erhoben, um die Sache ein für allemal zu regeln.

STEUERUNGEN

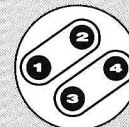
Knopf Links (1)

U Up A Left
T Right D Bottom



Knopf Rechts (3)

2 Up 1 Left
4 Right 3 Bottom



GRUNDBEWEGUNGEN:

TASTE 1 = Schnauzenhieb

TASTE 2 = Oberer Schnauzenhieb

TASTE 4 = Schwanzschlag

TASTE 4 + R-Knopf Unten =
Überkopf-Schwanzschlag

TASTE 2 + R-Knopf Oben =
Tiefer oberer Schnauzenhieb

TASTE 4 + R-Knopf Oben =
Fliegender Schwanzschlag

TASTE 2 + R-Knopf Oben =
Fliegender Schnauzenhieb

SONDERBEWEGUNGEN:

EISERNE JUNGFAU

Taste 2 + 3 gedrückt halten
und R-Knopf Z/O/V drücken

MEGA-STOB

Taste 1 + 3 gedrückt halten
und R-Knopf Z/U/V

GRUNDBEWEGUNGEN:

- TASTE 1 = Rechter Stoß
- TASTE 2 = Linker Stoß
- TASTE 3 = Linker Tiefschlag
- TASTE 4 = Linker Uppercut
- TASTE 4 + R-Knopf Unten = Beintiefschlag
- TASTE 1 + R-Knopf Oben = Fliegender Ellbogen
- TASTE 4 + R-Knopf Oben = Fliegender Kick

SONDERBEWEGUNGEN:

- MEGA-SCHLAG (KURZ)
- TASTEN 1 + 2 gedrückt halten und R-Knopf U/V drücken
- EISATEM
- TASTEN 1 + 2 + 3 gedrückt halten und R-Knopf Z/V

BLIZZARD

Blizzard ist ein edler Gott, die Essenz des Tiergeistes. Jahrtausendlang im Herzen eines riesigen Gletschers im Himalaya eingefroren, wurde Blizzard erlöst, als die Erde mit dem Großen Meteor zusammentraf. Er lebte hoch in den Bergen und kam nur herab, wenn er bedroht wurde. Mit seiner Tiereskraft und uralten Weisheit ist er nahezu unauffaltbar.

STEUERUNGEN

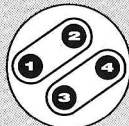
Knopf Links (1)

U Up A Left
T Right D Bottom



Knopf Rechts (3)

2 Up 1 Left
4 Right 3 Bottom



VERTIGO

Vor langer Zeit kam eine Zauberin namens Vertigo aus einer anderen Dimension auf die Erde. In einem großen magischen Kräftemessen während der mesozoischen Kriege wurde Vertigo von dem Großen Magier Balsafas auf den Mond verbannt. Allerdings wurden durch die Kollision mit dem Meteoriten die alten Schilde so sehr geschwächt, daß Vertigo wieder versuchen kann, die Erde in ihre Gewalt zu bringen. Sollte ihr das gelingen, will sie die Menschen alle versklaven und zum Bau eines gigantischen Palastes in mehreren Dimensionen mißbrauchen.

STEUERUNGEN

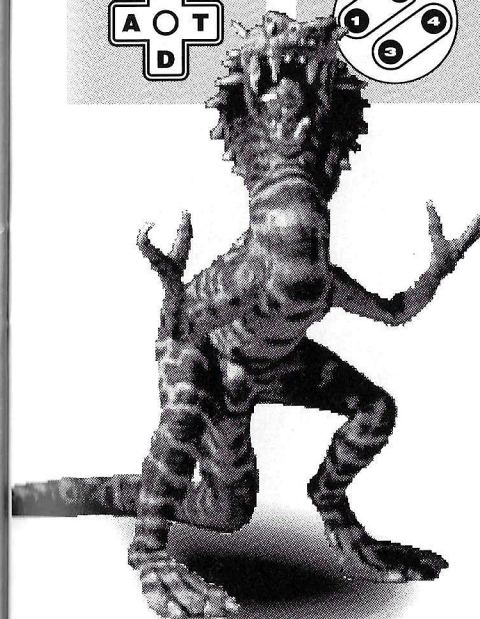
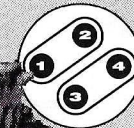
Knopf Links (1)

U Up A Left
T Right D Bottom



Knopf Rechts (3)

2 Up 1 Left
4 Right 3 Bottom



GRUNDBEWEGUNGEN:

- Taste 1 = Schmetterbiß
- Taste 2 = Zuschnappen
- Taste 3 = Schwanzschlag
- Taste 4 = Scharfer Schwanzschlag
- Taste 1 + R-Knopf Unten = Niedriger Schmetterbiß
- Taste 2 + R-Knopf Unten = Niedriges Zuschnappen
- Taste 3 + R-Knopf Oben = Schwanzstoß im Sprung
- Taste 4 + R-Knopf Oben = Schwanzschlag im Sprung

SONDERBEWEGUNGEN:

- TELEPORTATION
- TASTEN 2 + 4 gedrückt halten und R-Knopf U/U
- GIFTSPUCKEN (LANGSAM)
- TASTEN 2 + 4 gedrückt halten und R-Knopf V/V

CHAOS

Chaos, der mächtigste Mediziner auf dem ersten Kontinent, wollte die Evolution der Menschheit kontrollieren. Während seiner Suche nach der Macht verhängte er einen starken Zauber, der leider nicht die erhoffte Wirkung hatte und ihn in ein schreckliches Untier verwandelte. Er war deshalb gezwungen, sich über Zeitalter hinweg im eigenen Dreck zu wälzen. Während der Verheerungen flehte Chaos Throshti, den Gott von Carrion, um Erlösung an. Um seine Größe wiederzuerlangen, muß er alle seine Gegner vernichten. Wenn seine Aufgabe erfüllt ist, wird Chaos die Kontrolle über sein Leben wiedererlangen und seinen Stamm zu Ruhm und Ehre führen.

STEUERUNGEN

Knopf Links (1)

U Up A Left
T Right D Bottom



Knopf Rechts (3)

2 Up 1 Left
4 Right 3 Bottom



GRUNDBEWEGUNGEN:

- TASTE 1 = Linker Stoß
- TASTE 2 = Rechter Kreuzschlag
- TASTE 3 = Tiefschlag
- TASTE 4 = Rechter Kopfstoß
- TASTE 4 + R-Knopf Unten = Beintiefschlag
- TASTE 1 + R-Knopf Oben = Fliegender Ellbogen
- TASTE 4 + R-Knopf Oben = Fliegender Kick

SONDERBEWEGUNGEN:

ERDBEBEN

TASTEN 2 + 3 gedrückt halten und R-Knopf Z/ZO/ZU

SUPERREIHERN (SCHNELL)

TASTEN 1 + 4 gedrückt halten und R-Knopf O/V

DIABLO

Diablo ist das Böse in Person. Er wurde aus einem glühendheißen Gefängnis tief in der Erde entlassen, in das er aufgrund der Schmerzen und Qualen der großen Verheerungen gelangte. Gelingt es ihm, den Planeten zu erobern, ist sein einziges Ziel, ihn endloser Folter zu unterwerfen. Wenn sein letzter Gegner niedergedrungen ist, wird er den ganzen Planeten verbrennen und nur die Grausamen und Gemeinen am Leben lassen.

STEUERUNGEN

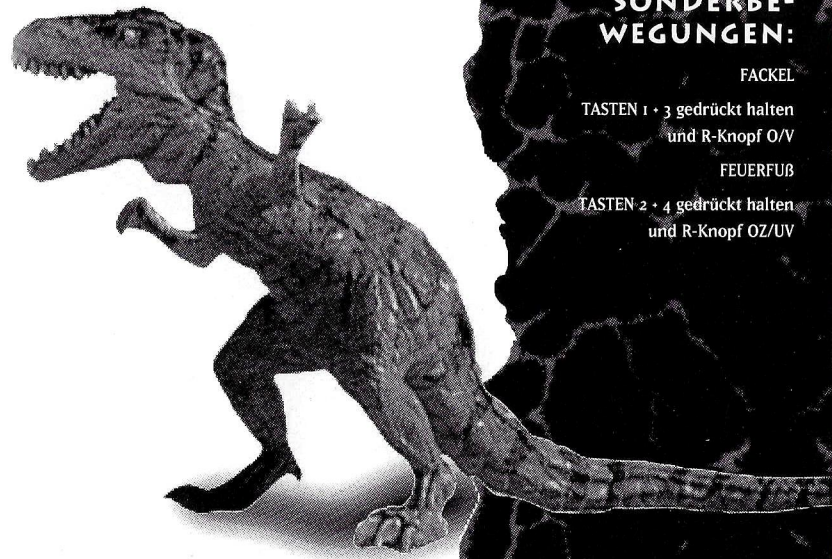
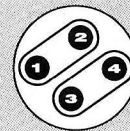
Knopf Links (1)

U Up A Left
T Right D Bottom



Knopf Rechts (3)

2 Up 1 Left
4 Right 3 Bottom



GRUNDBEWEGUNGEN:

- TASTE 1 = Gerader Biß
- TASTE 2 = Schneller Schmetterbiß
- TASTE 3 = Rechter Beinhiel
- TASTE 4 + Schwanzschlag
- TASTE 1 + R-Knopf Unten = Tiefer Biß
- TASTE 4 + R-Knopf Unten = Tiefer Schwanzschlag
- TASTE 2 + R-Knopf Oben = Sprungangriff mit Biß
- TASTE 4 + R-Knopf Oben = Kick im Sprung

SONDERBEWEGUNGEN:

FAKEL

TASTEN 1 + 3 gedrückt halten und R-Knopf O/V

FEUERFUB

TASTEN 2 + 4 gedrückt halten und R-Knopf OZ/UV

GRUNDBEWEGUNGEN:

- TASTE 1 = Gerader Biß
TASTE 2 = Sprungangriff mit Biß
TASTE 3 = Rechter Beintrieb
TASTE 4 = Schwanzschlag
TASTE 2 + R-Knopf Unten
= Hoher Gesichtsbiß
TASTE 4 + R-Knopf Unten
= Tiefer Schwanzschlag
TASTE 2 + R-Knopf Oben
= Sprungangriff mit Biß

SONDERBEWEGUNGEN:

- ERDBEBENSTAMPFEN
TASTEN 1 + 2 + 3 gedrückt halten
und R-Knopf O/U drücken
URSCHREI
TASTEN 1 + 3 gedrückt halten
und R-Knopf U/O

SAURON

Sauron ist der Hungergott. Als er durch die Katastrophe aus seinem mehrere Zeitalter dauernden Schlaf erwachte, merkte er bald, daß er Menschenfleisch verschlingen mußte, um unsterblich zu bleiben. Die hungrigen Horden der Menschheit verehrten ihn, aber lebten zugleich in Angst vor ihm. Da viele Menschen Zuflucht bei anderen Herrschern des Planeten suchten, hat Sauron keine Wahl. Er muß die anderen vernichten und sich an ihren Anhängern gütlich halten.

STEUERUNGEN

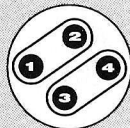
Knopf Links (1)

U Up A Left
T Right D Bottom



Knopf Rechts (3)

2 Up 1 Left
4 Right 3 Bottom



TALON

Talon war für die Dauer von Zeitaltern der große Häuptling des Raptor-Clans auf einer versteckten Insel im Südpazifik. Als der Große Meteor die Kontinente veränderte, kam Talons Insel mit dem Festland in Berührung. Um die Sicherheit seiner Frauen und Kinder zu wahren, zog Talon aus, um alle seinem Clan drohenden Gefahren zu beseitigen. Talon lebt gerne im Luxus, hält Menschen wie Vieh und jagt sie zum Vergnügen.

STEUERUNGEN

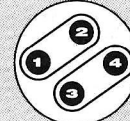
Knopf Links (1)

U Up A Left
T Right D Bottom



Knopf Rechts (3)

2 Up 1 Left
4 Right 3 Bottom



GRUNDBEWEGUNGEN:

- TASTE 1 = Linker Schmetterschlag
Taste 2 = Oberer Biß
TASTE 3 = Schmetter-Kick
TASTE 4 = Rundum-Schmetter-Kick
TASTE 3 + R-Knopf Unten
= Gleitender Undercut-Schmetterschlag
TASTE 4 + R-Knopf Oben
= Sprung-Schmetterkick
TASTE 2 + R-Knopf Oben
= Schmettersprung-Angriff

SONDERBEWEGUNGEN:

- SCHÄDELSCHMETTERER
TASTEN 2 + 3 gedrückt halten
und R-Knopf Z/O/V drücken
RASEREI
TASTEN 1 + 4 gedrückt halten
und R-Knopf U/V drücken

HÖCHSTPUNKTZAHLN

Wenn Du gut genug bist, die drei höchsten Punktzahlen zu erreichen, erscheint der High Score Screen. Scrolle mit dem R-Knopf Links oder Rechts durch die Buchstabenliste, und triff dann mit Taste A oder B Deine Wahl.

BEGRENZTE GARANTIE

Time Warner Interactive behält sich das Recht vor, an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt jederzeit und ohne Vorankündigung Verbesserungen vorzunehmen. Time Warner Interactive übernimmt keine ausdrücklichen oder implizierten Garantien im Hinblick auf dieses hergestellte Material, seine Qualität, Handelsfähigkeit oder Eignung für irgendeinen Zweck. Sollte das Produkt selbst (d.h. nicht das Softwareprogramm, das bereitgestellt wird, "wie gesehen") während der 90tägigen begrenzten Garantiezeit Fehler aufweisen, bringst Du es im Originalzustand zum Händler zurück.

MITARBEITERVERZEICHNIS

Original Spielau- matenentwicklung

Produzent und Programmierer:

Dennis Harper

Programmierer/Designer: Frank Kuan

Künstlerischer Direktor: Jason Leong

Spieldesigner: J. Cameron Petty

Audiodesigner: Jeanne Parson

Koproduzent: Steve Riesenberger

Computerspielentwicklung

Produktionsleiter: Ken Humphries

Koproduzent: Tom MacDevitt

TWI-Spieltester: John Arvey, Jr., Rob

Boone, Kevin Filson, Mike Kruse

Produktmarketing-Manager: John Golden

Handbuchautor: Jon Mongelluzzo

Besonderer Dank an: John Fisher,

Derryl DePreist

Probe Entertainment

Programmierer: Cameron Sheppard

Grafiker: Terry Ford

Musiker: Andy Brock

QS-Manager: Gary Patino

Tester: Nick McGee, Mike Movell,

Mark Viocary, James Brown, Cliff Ramsey

Produzent: Robert O'Farrel

Produktionsassistent: James Stewart

und James Bradstock

Besonderer Dank an: Ralor Knight,

Keither Burkhill

ÍNDICE

Cómo empezar	66
Primal Rage - La Historia	66
Controles generales	67
Tabla de referencia de los controles	67
Menú de apertura y opciones	68
Seleccionar dinosaurio	70
¡Furia!	70
La conquista del planeta Urth	71
Cómo recobrar fuerzas	71
Descripciones y movimientos del dinosaurio	71
Máximas puntuaciones	79
Ficha técnica	79
Garantía	79

CÓMO EMPEZAR

1. Asegúrate de que el SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM está apagado (OFF). Inserta el cartucho de Primal Rage™ y conecta uno o dos controladores en las tomas de control.
2. Enciende el Super Nintendo Entertainment System™. Cuando haya aparecido la pantalla del título, pulsa el botón START para que comience la aventura para conquistar el planeta Urth.

Importante: antes de insertar o retirar el cartucho de juego, comprueba que el interruptor está apagado.

PRIMAL RAGE - LA HISTORIA

Hace millones de años, antes de que los humanos habitaran el planeta, reinaba la furia. La vida en la tierra era compleja; había un equilibrio entre la necesidad de proteger la vida propia y la de alimentarse de la energía vital de los otros habitantes del planeta. A medida que estos instintos evolucionaron, también lo hicieron los dioses.

Los dioses personificaban los espíritus del Hambre y la Supervivencia, la Vida y la Muerte, la Demencia y el Deterioro, y especialmente, el Bien y el Mal. Adoptaban la forma más conveniente para sus necesidades y disputaban incontables batallas en las fronteras primordiales de la Tierra. Cuando la vida se había extendido por todos los rincones de la Tierra, los cielos se estremecieron y la Tierra tembló con la febril emoción de las batallas de los dioses. Los dinosaurios eran los animales dominantes en la Tierra, y los frondosos bosques cubrían casi la totalidad del espacio disponible. Las nuevas formas de vida evolucionaron rápidamente, y surgió las civilizaciones.

Entonces, se rompió este delicado equilibrio. Balsafas, un poderoso mago de una dimensión paralela, reconoció la amenaza que la Tierra pronto representaría para el resto de la Galaxia. Para detener esta amenaza, planeó destruir el equilibrio entre los dioses. Faltándole el poder para matar a un dios directamente, desterró a uno de ellos a una aislada tumba rocosa en mitad de la Luna, lo que inmediatamente provocó un desequilibrio en el poder, seguido de una enorme explosión que cubrió la Tierra con un gigantesco manto de polvo volcánico. La mayor parte de la vida en la Tierra pereció, y los dioses supervivientes quedaron en un estado de animación suspendida.

Ahora, millones de años después, un meteorito ha chocado con la Tierra y su destructora cólera reorganiza los continentes y destruye las ciudades. Los humanos sobreviven pero la tecnología es aniquilada. La furia del cataclismo es lo suficientemente intensa como para despertar a los dioses prisioneros, quienes, al emerger de su estado, descubren que la Tierra que ellos conocían ha desaparecido. Ahora es la nueva Urth. Los dioses están despiertos y enfurecidos.

CONTROLES GENERALES

El manual se refiere a los siguientes controles:

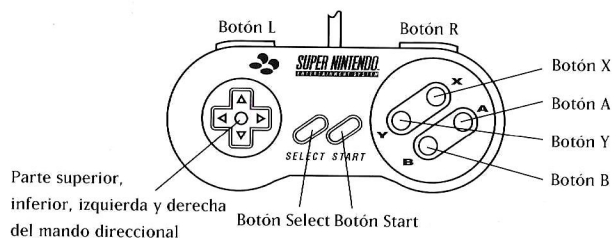
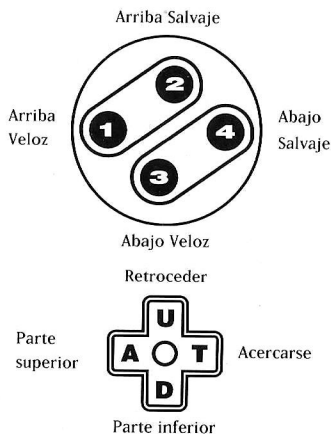


TABLA DE REFERENCIA DE LOS CONTROLES

En este manual, haremos alusión a una serie de combinaciones de botones y partes del mando direccional que accionan tanto los movimientos especiales como los de combate de los dinosaurios. Utiliza esta tabla de referencia para pulir el empleo de los botones y del mando direccional.



Botones

- Botón Y** = Arriba, veloz (1)
- Botón X** = Arriba, salvaje (2)
- Botón B** = Abajo, veloz (3)
- Botón A** = Abajo, salvaje (4)
- Botón L** = Arriba, veloz (1)
- Botón R** = Abajo, veloz (3)

Mando direccional

- I** = Parte inferior del mando direccional
- S** = Parte superior del mando direccional
- A** = Mando direccional acercándose hacia tu oponente
- R** = Mando direccional retrocediendo, alejándose del oponente

Por ejemplo: por ejemplo, mantener pulsados los botones X + Y y el mando direccional A/R = mantener pulsados los botones X + Y a la vez y pulsar el mando direccional hacia tu oponente y luego en dirección opuesta a él.

Nota: los movimientos del mando direccional A (Acercarse) y R (Retroceder) son, de hecho, movimientos hacia la izquierda y hacia la derecha, dependiendo de la posición de tu adversario.

MENÚ DE APERTURA Y OPCIONES

Cuando estés en la pantalla del título, pulsa el botón **START** para pasar a la pantalla de apertura y opciones. Pulsa la parte superior o inferior del mando direccional, a continuación pulsa cualquier botón para seleccionar una de estas dos opciones:

COMENZAR (START) - Cuando selecciones esta opción, verás la pantalla de los tipos de partidas, que contiene las siguientes opciones:

Partida para 1 jugador - Esta pantalla te lleva a la pantalla de selección de dinosaurios. Entonces podrás seleccionar uno de los siete dinosaurios disponibles para combatir por la conquista de Urth y tendrás que enfrentarte a los seis dinosaurios restantes en sus territorios.

Práctica para 1 jugador (1P Training) - Selecciona esta opción si quieres practicar los distintos movimientos quebrantahuesos y las tácticas de lucha de los dinosaurios. Tendrás que acudir a la pantalla de selección de dinosaurios y, una vez allí, seleccionar al dinosaurio con el que quieres entrenar. También tendrás que elegir al adversario al que quieres enfrentarte.

Partida para 2 jugadores (2P Game) - Cada jugador selecciona un dinosaurio en la pantalla de selección de dinosaurios. La partida se acaba cuando un jugador ha conseguido dominar el mundo, o cuando se le ha acabado el tiempo y ya no tiene (o no quiere usar) más continuaciones.

Regulación de las ventajas en modalidad para 2 jugadores (2P Handicap) -

Con esta opción puedes regular a tu gusto la cantidad de daño que puedes soportar. Lo prefijado por defecto es 100%, pero se puede modificar en una escala del 50 al 150%. Se trata de darle al jugador principiante más resistencia, para que pueda competir contra adversarios más experimentados. El jugador con mayor experiencia debe fijar un porcentaje y el principiante elegirá uno más alto.

OPCIONES - Selecciona esta opción para ir a la pantalla de opciones, y realizar algunos cambios al juego. Cuando estés en esta pantalla, pulsa la parte superior o inferior del mando direccional para mover la flecha parpadeante que se encuentra junto a la opción que quieres cambiar. Pulsa la parte izquierda o la derecha para avanzar a través de las elecciones. A continuación se describen algunas de las opciones:

Créditos (Credits) - Esta opción te permite ajustar el juego para tener de 1 a 20 créditos. A medida que mejoras en el juego, puedes ir disminuyendo el número de créditos que te concedes en el juego, para que el sea desafío mayor.

Tiempo del asalto (Round Time) - Cada ronda tiene un límite de tiempo en el que deberá determinarse el ganador. Puedes establecer el tiempo del asalto para desafiar a tu adversario a una victoria rápida. Las opciones deberán establecerse en incrementos de 5 segundos, entre 30 y 80 segundos. Lo prefijado son 55 segundos. A

medida que mejores en el juego y consigas acabar con tu oponente más rápidamente, ve reduciendo la duración de los asaltos para poner a tu oponente bajo presión.

Asaltos (Rounds) - Puedes modificar el número de asaltos necesarios para ganar un combate. Hay varias opciones: escoge 7 para que el ganador sea el que consiga cuatro asaltos de un total de siete; con 5 tendrás que ganar 3 asaltos; si eliges 3, el ganador será el que consiga dos asaltos; y 1 significa que se trata de un combate a un único asalto.

Si se producen tres empates y los dos jugadores consiguen el mismo número de victorias, el combate se decide por muerte súbita. Si en la muerte súbita se da otro empate, ambos jugadores pierden el combate.

Dificultad (Difficulty) - Podrás establecer el nivel de dificultad del juego desde 1 (más fácil) hasta 16 (más difícil). Lo prefijado es siete. A medida que mejore tu técnica en el combate, podrás jugar en un nivel de dificultad más alto.

Nota: en las partidas para un solo jugador, cuando juegas en los niveles del 1 al 6, no puedes participar en la batalla final.

Opción de partida sangrienta (Game Gore) - Selecciona la Y o la N, esta última es la prefijada. Si eliges N, no habrá sangre, gente devorada ni movimientos de fatalidad ("Fatalities"). Esta opción incluye el asalto para recobrar fuerzas, que tiene lugar justo antes de la batalla final, en las partidas para un solo jugador. En vez de recobrar fuerzas, recibirás un 50% de potencia extra que se añadirá a tu barra roja de la vida.

Reajustar la tabla de máximas puntuaciones (Reset High Score Table) - Escoge YES o NO (lo preajustado es No). Si escoges YES, el juego reajustará la tabla de máximas puntuaciones.

Volver a lo preajustado (Restore Factory Default) - Escoge YES o NO (lo preajustado es No). Al seleccionar YES, todas las opciones vuelven a su condición ajustada por defecto.

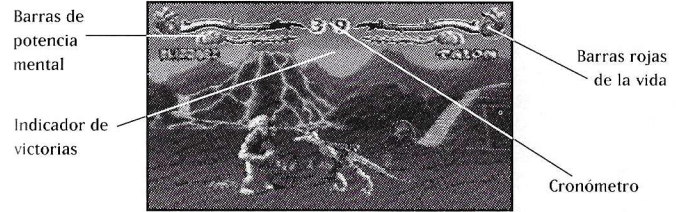
Prueba de sonido (Sound Test) - Prueba los diferentes sonidos y la música del juego, pulsando la parte izquierda o derecha del mando direccional para ir pasando por los números. Al pulsar cualquier botón, escucharás el sonido.

Modificar los controles (Modify Controls) - Pulsa la parte izquierda o derecha del mando direccional para ir pasando por las distintas opciones y hacer ajustes a la configuración de tus botones. Al hacerlo, aparecerá la nueva configuración. Cuando encuentres el ajuste que más te conviene, pulsa el botón START para volver al menú de opciones.

SELECCIONAR UN DINOSAURIO

Después de seleccionar el tipo de partida y ajustar las opciones a tu gusto, necesitarás elegir a un personaje. Pulsa la parte izquierda o derecha del mando direccional para destacar el personaje que desees, a continuación pulsa cualquier botón para seleccionar. Entonces aparecerá momentáneamente una pantalla mostrando por parejas a los dinosaurios, ¡y comenzará la furia del combate!

¡FURIA!



Ahora que ya has realizado las etapas preliminares, ¡preparate para el combate! La pantalla principal del combate muestra los nombres de los dinosaurios, una barra roja de vida, una barra amarilla - la barra de la potencia mental - y un cronómetro. A lo largo de las etapas del juego, aparecerán en la pantalla otras funciones.

Lee las descripciones detalladas a continuación para familiarizarte con Primal Rage:

Barra roja de la vida - La barra roja de vida aparece detrás del nombre de tu dinosaurio en la parte superior derecha de la pantalla, o en la lateral izquierda. Cada vez que te dañan, la barra disminuye. La partida terminará cuando una de las barras rojas se haya agotado.

Barra de potencia mental - Esta barra amarilla está situada debajo del nombre del dinosaurio e indica su potencia mental. Cuando la barra amarilla se haya agotado, tu dinosaurio aparecerá aturdido y vulnerable, pero no vencido. Si pulsas rápidamente la parte izquierda y derecha del mando direccional, o si tu adversario te acorrala con uno de los diversos movimientos, saldrás del aturdimiento.

El cronómetro - Puedes ajustarlo de varias formas distintas para que cronometre los asaltos. Cuando el cronómetro esté a diez segundos del final, oírás un "bip" que sonará hasta que se acabe el asalto: es una forma de avisarte de que la partida está a punto de finalizar. Si se te acaba el tiempo antes de que derroten a tu dinosaurio, los dos combatientes saldrán despedidos por los aires. El dinosaurio al que le quede más vida, ganará el combate.

Iconos de la victoria - Cada vez que ganes un asalto, aparecerá un icono en el lado del ganador, debajo del cronómetro. Dependiendo del ajuste elegido, el ganador del combate será el que acumule 1, 2, 3 ó 4 iconos.

Combinaciones de golpes - Durante cada combate, los dinosaurios pueden infligir graves daños a su adversario con múltiples combinaciones de golpes. Cuanto mayor sea el número de combinaciones de golpes que conectes, mayor serán los daños infligidos. Cuando realices una buena combinación de golpes, aparecerá en tu lado de la pantalla (lado izquierdo para el jugador 1, lado derecho para el 2).

LA CONQUISTA DEL PLANETA URTH

Cada vez que ganes un combate en la modalidad de juego, aparecerá la pantalla de Urth indicándote qué porción del mundo has conquistado. Continúa ganando asaltos furiosos, hasta que hayas conquistado todos los territorios. Una vez que hayas dominado Urth, tu dinosaurio se enfrentará uno por uno al resto de los dinosaurios, en el campo de la batalla final (nivel de dificultad 7 como mínimo). Aquí no cuenta el tiempo, y tu barra de vida no se restablecerá, de forma que tendrás que deshacerte de tu enemigo tan rápidamente como puedas. Si has establecido el juego de forma que se te permita realizar continuaciones, podrás elegir continuar en el juego si tu dinosaurio es derrotado.

CÓMO RECOBRAR FUERZAS

En la modalidad para un solo jugador, cuando el nivel de dificultad está como mínimo en siete y se ha escogido la versión sangrienta de la batalla, tu dinosaurio tendrá que recobrar fuerzas. Para ello, deberá comerse en veinte segundos tantos devotos como pueda.

LA DESCRIPCIÓN DE LOS DINOSAURIOS Y SUS MOVIMIENTOS

Lee las siguientes descripciones para que te familiarices con cada uno de los dinosaurios disponibles en Primal Rage. Las referencias a los botones vienen en forma de números; los que van del 1 al 4 son botones de tu controlador.

ARMADÓN

Durante más de un millón de años, Armadón ha vivido en su cueva debajo de la corteza terrestre, unido telepáticamente con la biomasa. El cataclismo y las batallas para obtener la supremacía del planeta cambiante le han torturado, de forma que ha subido para saldar cuentas de una vez por todas.

CONTROLES:

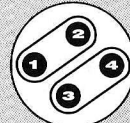
Botón izquierdo o L (1)

U Up A Left
T Right D Bottom



Botón derecho o R (3)

2 Up 1 Left
4 Right 3 Bottom



MOVIMIENTOS BÁSICOS:

BOTÓN 1 = Ataque al hocico

BOTÓN 2 = Ataque alto al hocico

BOTÓN 4 = Coletazo

BOTÓN 4 + Parte inferior del mando direccional

Coletazo por encima de la cabeza

BOTÓN 2 + Parte superior del mando direccional = Ataque

alto y profundo al hocico

BOTÓN 4 + Parte superior del mando direccional =

Coletazo con salto

BOTÓN 2 + Parte superior del mando direccional =

Ataque al hocico con salto

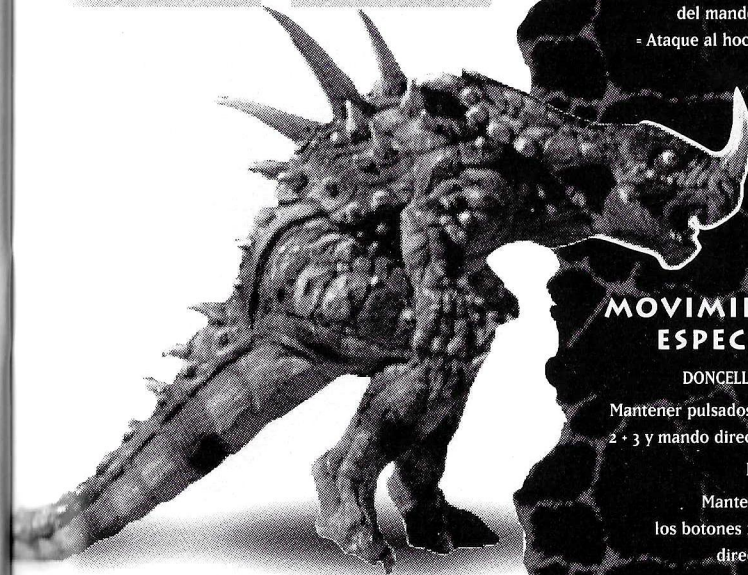
MOVIMIENTOS ESPECIALES:

DONCELLA DE HIERRO

Mantener pulsados los botones 2 + 3 y mando direccional R/S/A

MEGA CARGA

Mantener pulsados los botones 1 + 3 y mando direccional R/I/A



MOVIMIENTOS BÁSICOS:

BOTON 1 - Derechazo

BOTON 2 - Izquierdazo

BOTON 3 - Puñetazo bajo con la izquierda

BOTON 4 - Gancho de izquierda

BOTON 4 - Parte inferior del mando direccional - Golpe con la pata

BOTON 1 - Parte superior del mando direccional - Codazo en el aire

BOTON 4 - Parte superior del mando direccional - Patada en el aire

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

MEGA PUÑETAZO (CORTO)

Mantener pulsados los botones 1 + 2 y mando direccional I/A

SOPLO DE HIELO

Mantener pulsados los botones 1 + 2 + 3 y mando direccional R/A

BLIZZARD

Blizzard es un dios noble, la esencia del espíritu animal. Congelado durante milenios en el corazón de un inmenso glaciar en el Himalaya, Blizzard fue liberado cuando el Gran Meteorito chocó contra el Planeta Urth. Vivía en lo alto de las montañas, bajando de ellas sólo cuando se sentía amenazado. Con su fuerza animal y la sabiduría que proporciona la edad, resulta casi imposible detenerlo.

CONTROLES:

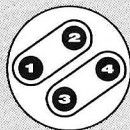
Botón izquierdo o L (1)

U Up A Left
T Right D Bottom



Botón derecho o R (3)

2 Up 1 Left
4 Right 3 Bottom



VÉRTIGO

Hace mucho, mucho tiempo, apareció una hechicera llamada Vértigo, procedente de otra dimensión. En una gran batalla mágica durante las Guerras Mesozóicas, el gran mago Balsafás la desterró a la luna. El impacto del meteorito debilitó el viejo escudo lo suficiente como para Vértigo pudiera volver a Urth una vez más. Cuando consiga la victoria, planea esclavizar a hordas de humanos para hacerles construir un palacio desquiciante a caballo entre varias dimensiones.

CONTROLES:

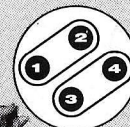
Botón izquierdo o L (1)

U Up A Left
T Right D Bottom



Botón derecho o R (3)

2 Up 1 Left
4 Right 3 Bottom



MOVIMIENTOS BÁSICOS:

BOTON 1 - Dentellada

BOTON 2 - Dentellada con embestida

BOTON 3 - Coletazo

BOTON 4 - Golpe seco con la cola

BOTON 1 - Parte inferior del mando direccional - Dentellada baja

BOTON 2 - Parte inferior del mando direccional - Dentellada baja con embestida

BOTON 3 - Parte superior del mando direccional - Golpe en el aire con la cola

BOTON 4 - Parte superior del mando direccional - Coletazo con salto

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

TELETRANSPORTE

Mantener pulsados los botones 2 + 4 y mando direccional I/I

SALIVAZO VENENOSO (LENTO)

Mantener pulsados los botones 2 + 4 y mando direccional A/A

MOVIMIENTOS BÁSICOS:

BOTON 1 = Codazo con la izquierda

BOTON 2 = Golpe cruzado por la derecha

BOTON 3 = Puñetazo bajo

BOTON 4 = Golpe en la cabeza por la derecha

BOTON 4 = Parte inferior del mando direccional = Golpe con la pata

BOTON 1 = Parte superior del mando direccional = Codazo en el aire

BOTON 1 = Parte superior del mando direccional = Patada en el aire

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

TEMBLOR DE TIERRA
Mantener pulsados los botones 2 + 3 y mando direccional R/RS/RI

VOMITO SUBITO (RAPIDO)
Mantener pulsados los botones 1 + 4 y mando direccional S/A

CHAOS

Chaos, el mago más poderoso del primer continente, quería controlar la evolución de la humanidad. En su búsqueda del poder, lanzó un poderoso hechizo que se volvió contra él y le convirtió en una repugnante bestia, forzada a revolcarse en su propia suciedad por los siglos de los siglos. Durante el cataclismo, Chaos suplicó a Throshti, dios de Carrión, que lo liberara. Para restablecer su grandeza, debe vencer a todos sus enemigos. Cuando complete su tarea, Chaos recobrará el control sobre su vida y conducirá a su tribu hacia la grandeza.

CONTROLES:

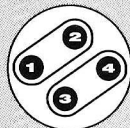
Botón izquierdo o L (1)

U Up A Left
T Right D Bottom



Botón derecho o R (3)

2 Up 1 Left
4 Right 3 Bottom



DIABLO

Diablo es la maldad personificada en su forma más pura. Fue liberado de una cárcel de llamas en lo más profundo de la Tierra, a la que fue conducido por el dolor y el tormento sufrido durante el Gran Cataclismo. Cuando haya conquistado el planeta, vivirá sólo para torturarlo. Si no hay rival que se le oponga, quemará la totalidad del planeta y sólo permitirá que se salven los crueles y perversos.

CONTROLES:

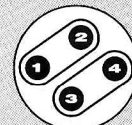
Botón izquierdo o L (1)

U Up A Left
T Right D Bottom



Botón derecho o R (3)

2 Up 1 Left
4 Right 3 Bottom



MOVIMIENTOS BÁSICOS:

BOTON 1 = Dentellada recta

BOTON 2 = Dentellada rápida

BOTON 3 = Desgarrar la pata derecha

BOTON 4 = Coletazo

BOTON 1 = Parte inferior del mando direccional = Dentellada baja

BOTON 4 = Parte inferior del mando direccional = Coletazo bajo

BOTON 2 = Parte superior del mando direccional = Dentellada con salto y embestida

BOTON 4 = Parte superior del mando direccional = Patada con salto

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

ANTORCHA

Mantener pulsados los botones 1 + 3 y mando direccional S/A

PEZUNA CALIENTE

Mantener pulsados los botones 2 + 4 y mando direccional SR/I/A

MOVIMIENTOS BÁSICOS:

- BOTÓN 1 = Dentellada recta
- BOTÓN 2 = Dentellada con embestida
- BOTÓN 3 = Desgarrar pata derecha
- BOTÓN 4 = Coletazo
- BOTÓN 2 = Parte inferior del mando direccional = Dentellada alta en la cara
- BOTÓN 4 = Parte inferior del mando direccional = Coletazo bajo
- BOTÓN 2 = Parte superior del mando direccional = Dentellada con embestida y salto

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

- PATADA TERREMOTO**
Mantener pulsados los botones 1 + 2 + 4 y mando direccional S/I
- ALARIDO**
Mantener pulsados los botones 1 + 3 y mando direccional I/S

SAURÓN

Saurón es el dios del Hambre. Cuando la catástrofe lo despertó de su profundo y largo sueño, no tardó en darse cuenta de que para conservar su inmortalidad necesitaba devorar carne humana. Las hambrientas muchedumbres de la humanidad le adoraban, pero vivían aterrorizadas por su presencia. Muchos humanos buscaron refugio con otros gobernantes del planeta. Saurón no tiene más elección que derrotar a los otros y saciar su apetito con sus seguidores.

CONTROLES:

Botón izquierdo o L (1)

U Up A Left
T Right D Bottom



Botón derecho o R (3)

2 Up 1 Left
4 Right 3 Bottom



TALÓN

Durante años, Talón fue el gran jefe del clan Raptor, en una isla remota del Pacífico Sur. Cuando el Gran Meteorito reordenó los continentes, la isla de Talón entró en contacto con el continente. Queriendo asegurar la seguridad de sus mujeres e hijos, Talón intentó eliminar todos los peligros que amenazaban el bienestar de su clan. Talón prefiere vivir con lujo, manteniendo a los humanos como ganado y cazándolos por pura diversión.

CONTROLES:

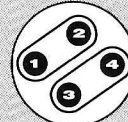
Botón izquierdo o L (1)

U Up A Left
T Right D Bottom



Botón derecho o R (3)

2 Up 1 Left
4 Right 3 Bottom



MOVIMIENTOS BÁSICOS:

- BOTÓN 1 = Ataque con la garra izquierda
- BOTÓN 2 = Dentellada alta
- BOTÓN 3 = Patada con garras inferiores
- BOTÓN 4 = Patada redonda con garras inferiores
- BOTÓN 3 = Parte inferior del mando direccional = Golpe deslizante con las garras
- BOTÓN 4 = Parte superior del mando direccional = Patada con salto usando las garras inferiores
- BOTÓN 2 = Parte superior del mando direccional = Ataque con garras saltando

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

- APORREACEREBROS**
Mantener pulsados los botones 2 + 3 y mando direccional R/S/A
- FURIA FRENÉTICA**
Mantener pulsados los botones 1 + 4 y mando direccional I/A

MÁXIMAS PUNTUACIONES

Si eres lo suficientemente bueno para alcanzar las tres puntuaciones más altas, aparecerá la pantalla de máximas puntuaciones. Pulsa la parte izquierda o derecha del mando direccional para desplazarte a través de las letras disponibles, a continuación pulsa el botón A o B para seleccionar la letra.

GARANTÍA LIMITADA

Time Warner Interactive se reserva el derecho de realizar mejoras en el producto descrito en este manual, en cualquier momento y sin notificación previa. Time Warner Interactive no ofrece ninguna garantía expresa o implícita, en relación con los materiales fabricados, su calidad, comercialización o idoneidad para un propósito en particular. Si el producto en sí (es decir, no el software, que se proporciona "tal cual") sufriese algún defecto dentro del período de los noventa días de la garantía, devuélvalo en su estado original al punto de compra.

FICHA TÉCNICA

Desarrollo original para máquinas recreativas

Productor y Programador: Dennis Harper
Programador/Diseñador: Frank Kuan
Director artístico: Jason Leong
Diseñador del juego: J. Cameron Petty
Diseñador de sonido: Joanne Parson
Productor asociado: Steve Riesenberger

Desarrollo para las consolas

Productor "senior": Ken Humphries
Productor asociado: Tom MacDevitt
Comprobadores del juego TWJ:
John Arvey, Jr., Rob Boone, Kevin Filson,
Mike Kruse
Director de marketing del producto:
John Golden
Escritor del manual: Jon Mongelluzzo
Nuestro agradecimiento especial a: John
Fisher, Derryl DePreist

Probe Entertainment

Programador: Cameron Sheppard
Artista: Terry Ford
Músico: Andy Brock
Director de calidad: Gary Patino
Comprobadores: Nick McGee, Mike
Movell, Mark Viocary, James Brown, Cliff
Ramsey
Productor: Robert O'Farrel
Productor adjunto: James Stewart y James
Bradstock
Nuestro agradecimiento especial a: Ralor
Knight, Keith Burkhill