CONTENTS | INHALT | TABLE DES MATIÈRES

Page

How to Play 4

Extensive explanations of all game elements. After reading these pages you'll be completely familiar with the basics of "The Bouncer".

Characters 26

Take a look at this chapter to find a full set of tables listing attack skills and status levels, all the information you require regarding the playable characters populating "The Bouncer".

Sion Barzahd 28
Volt Krueger 32
Kou Leifoh 36
Dominique Cross 40
Dauragon C. Mikado 44
Kaldea Orchid 50
Echidna 54
Mugetsu 58
PD-4 64
Wong Leung 68
Leann Caldwell 72

Story Mode 76

This is where you'll find an overview of all scenes. As well as taking you step-by-step through Story Mode, this chapter describes all action variations and also offers useful tips for the boss fights.

Enemies 114

Get to know your enemies' strengths and weaknesses.

MSF 115
MSF Elite 116
Security Guard 117
Security Chief 118
Commander 119
Carrier Soldier 120
Watchdog 121
P-101 122
MC-07 123
LD-15 124
LD-X1 125

Survival Mode 126

Detailed maps and survival tips designed to help you battle your way through all ten Stages of Survival Mode.

Versus Mode 138

Detailed explanations of the Versus Mode game variants for up to four players.

Secrets 144

These pages reveal hidden characters, different closing sequences, extra outfits and lots more: discover all the secrets of "The Bouncer".

Index 152

Credits 155

Seite

So spielen Sie 4

Alle Elemente des Spielsystems werden ausführlich erklärt. Nach dem Lesen dieser Seiten sind Sie mit den Grundlagen von „The Bouncer“ bestens vertraut.

Charaktere 26

Hier finden Sie vollständige Tabellen der Angriffstechniken, die Statuswerte und alle weiteren Informationen zu den spielbaren Charakteren von „The Bouncer“.

Sion Barzahd 28
Volt Krueger 32
Kou Leifoh 36
Dominique Cross 40
Dauragon C. Mikado 44
Kaldea Orchid 50
Echidna 54
Mugetsu 58
PD-4 64
Wong Leung 68
Leann Caldwell 72

Story-Modus 76

Eine Übersicht aller Szenarien: Das Kapitel führt Sie Schritt für Schritt durch den Story-Modus, beschreibt alle Variationen der Handlung und bietet nützliche Tipps für die Endgegner-Kämpfe.

Gegner 114

Lernen Sie die Stärken und Schwächen Ihrer Widersacher kennen.

MSF 115
MSF Elite 116
Security Guard 117
Security Chief 118
Commander 119
Carrier Soldier 120
Watchdog 121
P-101 122
MC-07 123
LD-15 124
LD-X1 125

Survival-Modus 126

Detaillierte Karten und Überlebenstipps helfen Ihnen auf dem Weg durch die zehn Stages des Survival-Modus.

Versus-Modus 138

Die Spielvarianten des Versus-Modus für bis zu vier Spieler im Detail.

Geheimnisse 144

Versteckte Charaktere, unterschiedliche Endsequenzen, zusätzliche Outfits und vieles mehr: entdecken Sie alle Geheimnisse von „The Bouncer“.

Index 153

Impressum 155

Page

Principes du jeu 4

Tous les aspects du jeu expliqués en détails. Après avoir lu ces pages, les principes de base de « The Bouncer » n'auront plus aucun secret pour vous.

Personnages 26

Ce chapitre contient la liste complètes des attaques et autres aptitudes, ainsi que toutes informations que vous pourriez rechercher sur les personnages jouables dans « The Bouncer ».

Sion Barzahd 28
Volt Krueger 32
Kou Leifoh 36
Dominique Cross 40
Dauragon C. Mikado 44
Kaldéa Orchid 50
Echidna 54
Mugetsu 58
PD-4 64
Wong Leung 68
Léann Caldwell 72

Mode Story 76

C'est ici que vous trouverez la description de toutes les scènes. En plus de vous guider pas à pas à travers le Mode Story, ce chapitre vous dévoile toutes les variantes de l'histoire et vous propose également des tactiques efficaces contre les Boss.

Ennemis 114

Apprenez à connaître les forces et les faiblesses de vos ennemis.

MSF 115
MSF Elite 116
Security Guard 117
Security Chief 118
Commander 119
Carrier Soldier 120
Watchdog 121
P-101 122
MC-07 123
LD-15 124
LD-X1 125

Mode Survival 126

Des cartes détaillées et des conseils pour vous aider à traverser les dix Niveaux du mode Survival.

Mode Versus 138

L'explication détaillée des variantes du Mode Versus qui permet à un maximum de quatre joueurs de mesurer leurs talents de combattants.

Secrets 144

Ces pages lèvent le voile sur les personnages secrets, les différentes séquences de fin, les tenues supplémentaires et plus encore… Découvrez tous les secrets de « The Bouncer » !

Glossaire 154

Crédits 155

VOLT KRUEGER

BASIC SKILLS / BASISTECHNIKEN / TECHIQUES DE BASE

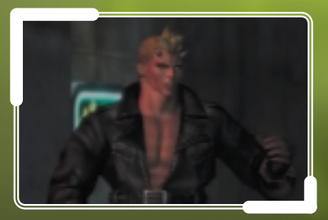
TYPE TYP	NAME NOM	DEPLOYMENT AUSFÜHRUNG DÉCLENCHEMENT	DAMAGE SCHADEN DOMMAGES
	Right Hook	△	8
	Double Hook	△△	8.9
	Triple Hook	△△△	8.9.12 *
	Crushing Blow	△△	8.24 *
	Headbutt	△	23 *
	Lightning Kneel Kick [A]	→ △	18 *
	Front Kick	□	9
	Drop Kick	□□	9.29 *
	Rolling Savate	□	15 *
	Running Lariat [B]	→ □	21 *
	Foot Stomp	✕	8
	Heavy Low Kick [C]	✕✕	8.20 *
	Trip Kick	✕	18 *
	Hammer Drop	○	18
	Flying Body Press	○	15 *

[A] Blitzkick-Rolle
[A] Lightning Kick
[B] Clothesline
[B] Lariat
[C] Bodenstampfer/Feger
[C] Lourd coup de pied bas

EXTRA SKILLS / EXTRA-TECHS / COUPS SPECIAUX

NAME	NAME	NOM	DEPLOYMENT AUSFÜHRUNG DÉCLENCHEMENT	DAMAGE SCHADEN DOMMAGES	BP
Shoulder Uppercut	Schulterhaken	Shoulder	L1+△	30 *	960
Hammer Typhoon	Hammer-Taifun	Hammer Typhoon	L1+□	18 *	1000
Lift up Slam [1]	Bogenkomet [1]	Slam Up [1]	L1+✕	21 *	1200
Power Bridge [1]	Brückenwurf [1]	Catapulte [1]	L1+○	26 *	1500
Cannonball Strike [1]	Cannonball-Schleuder [1]	Cannonball Strike [1]	L1+△+□	28 *	1800
Earthshaker [1]	Zorn des Atlas [1]	Earthshaker [1]	L1+□+✕	30 *	2400
Giant Swing [1]	Gigantenkarussel [1]	Giant Swing [1]	L1+✕+○	33 *	3500

[1] Throw
[1] Wurf
[1] Projection



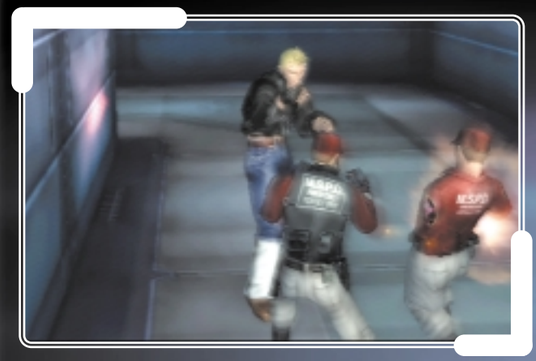
STATUS / STATUS / ETATS

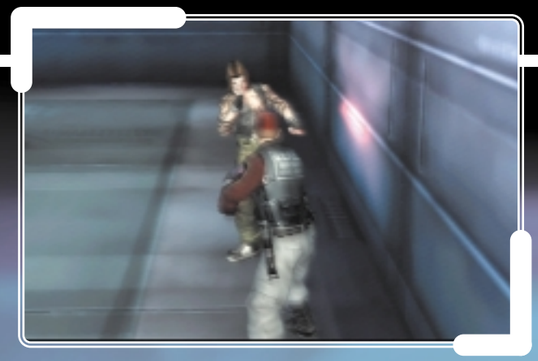
			LEVEL 1	2	3	4	5	6	7	8
Life	Leben	Vie	105	122	139	156	173	190	207	225
Power	Angriff	Puissance	70	89	108	127	147	166	185	205
Defence	Abwehr	Défense	60	77	94	111	128	145	162	180

BP COSTS / BP KOSTEN / COÛT EN BP

			LEVEL 1-2	2-3	3-4	4-5	5-6	6-7	7-8
Life	Leben	Vie	160	240	320	400	560	800	1200
Power	Angriff	Puissance	160	240	320	400	560	800	1200
Defence	Abwehr	Défense	160	240	320	400	560	800	1200

SCENE 8.A





Emergency Exit

(Condition: Card Key found)

Your job is to pass through three corridors and reach the exit at the end of the passages - not an easy task since 14 enemies are lurking en route. But there's no need to get distracted by battles: simply go to the exit. Even if your two comrades are still fighting, you'll find them at your side as soon as your chosen hero reaches the next floor. On the other hand, you probably don't want to miss out on any BPs, especially as the guards are not exactly formidable opponents. Just remember that you can flee at any time once your bouncer's life counter is on the wane. If you get disoriented, just look at the white arrows on the walls: they'll point you in the direction of the stairs to the next level, or to the third-floor exit. ››

Notausgang

(Bedingung: Kartenschlüssel gefunden)

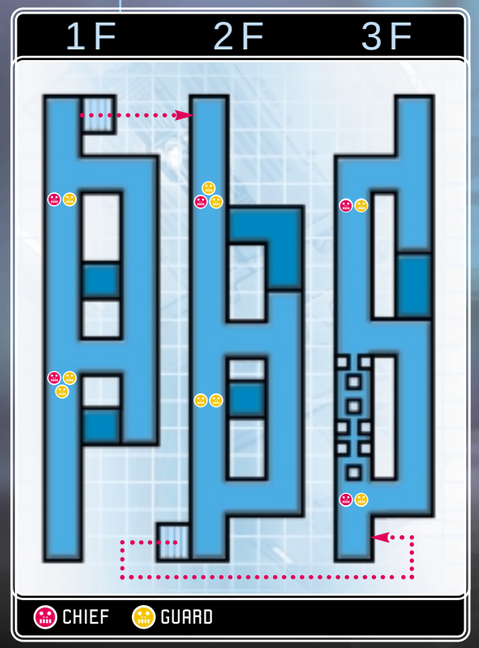
Ihre Aufgabe besteht darin, drei Korridore zu passieren und den Ausgang am Ende der Gänge zu erreichen. Dabei müssen Sie an insgesamt 14 Gegnern vorbei. Es ist nicht notwendig, sich in die Kämpfe verwickeln zu lassen. Es genügt, zum Ausgang zu laufen. Selbst wenn Ihre beiden Kollegen noch kämpfen: Sobald Sie mit dem Charakter Ihrer Wahl die nächste Etage erreichen, sind die Kameraden ebenfalls vor Ort. Andererseits wollen Sie sich vermutlich die BP nicht entgehen lassen, zumal die Kämpfe gegen die Wachen nicht allzu hart sind. Denken Sie einfach daran, dass Sie ››

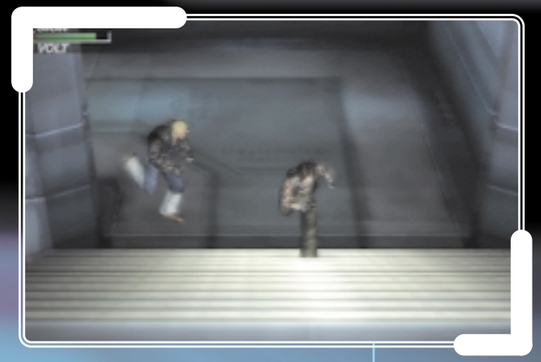
Sortie de secours

(Conditions : en ayant trouvé le passe)

Votre objectif est de traverser trois couloirs pour atteindre la sortie qui se trouve au bout de chacun de ces passages – ce qui n'est pas chose facile, puisque vous croisez 14 ennemis en chemin. Mais les combats n'ont rien d'obligatoire : vous pouvez directement rejoindre la sortie, même si vos compagnons sont toujours aux prises avec l'ennemi . Vous les retrouvez ››

FLOOR/ETAGE	NAME/NOM	GAME RANK G	F	E	D	C	B	A	S
1F	Security Chief	G	G	F	E	D	C	C	B
	Security Chief	G	F	E	D	D	C	B	A
	Security Guard	G	G	F	E	D	C	C	B
	Security Guard	G	F	E	D	D	C	B	A
	Security Guard	F	E	D	D	C	C	B	A
2F	Security Chief	G	G	F	E	D	C	C	B
	Security Guard	G	G	F	E	D	C	C	B
	Security Guard	G	F	E	D	D	C	B	A
	Security Guard	F	E	D	D	C	C	B	A
	Security Guard	F	E	D	D	C	C	B	A
3F	Security Chief	G	G	F	E	D	C	C	B
	Security Chief	G	F	E	D	D	C	B	A
	Security Guard	G	F	E	D	D	C	B	A
	Security Guard	F	E	D	D	C	C	B	A





1st floor: You'll first encounter three enemies; two of their colleagues are waiting at the end of the passage. In each case the familiar Security Guards are accompanied by a Security Chief. You'll find that Security Chiefs attack somewhat more effectively - and they also block more frequently. You'll have no problem recognising these rather more troublesome opponents: they wear black waistcoats. Incidentally, you may find that another bouncer lures the two guards at the end of the passage, and they then suddenly appear behind you!

2nd floor: Here too you can simply go straight ahead to the stairs. You'll find two Security Guards accompanied by a Security Chief at the beginning of the passage and two Security Guards at the end of the passage.

3rd floor: A Security Guard and a Security Chief are lying in wait for you. You'll have to manoeuvre your bouncers past a few containers in the passage, and these could obstruct your view of the last two enemies. So take care if your bouncer is at his last gasp - or use the side passage to get around this point. Even if you reach the exit without having defeated an opponent, you'll be credited with a BP bonus.

›› jederzeit die Flucht ergreifen können, wenn die Lebensenergie Ihres Bouncers sinkt. Sollten Sie einmal die Orientierung verlieren, achten Sie auf die weißen Pfeile an den Wänden. Sie zeigen in Richtung der Treppe zur nächsten Etage bzw. zum Ausgang im dritten Stock.

1. Etage (1F): Zuerst treffen Sie auf drei Wachtposten, zwei weitere warten am Ende des Ganges. Die bekannten Security Guards werden jeweils von einem Security Chief begleitet. Letzterer greift etwas effektiver an und blockt häufiger. Diesen etwas gefährlicheren Gegner erkennen Sie an seiner schwarzen Weste. Es könnte übrigens vorkommen, dass ein anderer Bouncer die zwei Wachen am Ende des Gangs anlockt und diese dann plötzlich hinter Ihnen auftauchen.

2. Etage (2F): Auch hier können Sie einfach geradeaus bis zur Treppe laufen. Am Anfang des Gangs treffen Sie auf zwei Security Guards und einen Security Chief, am Ende auf zwei weitere Security Guards.

3. Etage (3F): Sie werden von einer Security Guard und einem Chief erwartet. Im Gang müssen Sie Ihren Bouncer an einigen Containern vorbeimanövrieren. Diese können Ihnen durchaus den Blick auf die beiden letzten Wachen verdecken. Achten Sie also darauf, falls Ihr Bouncer aus dem letzten Loch pfeift – oder umgehen Sie diese Stelle notfalls durch den Seitengang. Selbst wenn Sie den Ausgang erreichen, ohne einen Widersacher besiegt zu haben, bekommen Sie einen BP-Bonus gutgeschrieben.

›› lorsque votre héros atteint l'étage supérieur. Cependant, il serait dommage de manquer tous ces BP, d'autant plus que ces gardes n'ont rien de redoutable. Souvenez-vous juste que vous pouvez fuir vers la sortie si la jauge de vie de votre bouncer se vide trop dangereusement. Si vous ne retrouvez pas votre chemin, suivez les flèches blanches sur les murs : elles vous indiquent la direction de l'escalier qui mène à l'étage supérieur, ou à la sortie du troisième étage.

1er étage (1F) : Vous commencez par rencontrer trois gardes, puis deux de leurs collègues vous attendent à l'autre bout de l'étage. Dans les deux cas, les habituels Security Guards sont accompagnés d'un Security Chief. Les Security Chiefs portent des attaques plus efficaces – et parent plus souvent vos coups. Vous n'aurez aucun mal à reconnaître ces adversaires plus inquiétants : ils portent des gilets noirs. Enfin, il peut arriver que vous aperceviez l'un de vos amis bouncers semer les deux gardes à l'autre bout du couloir pour soudainement réapparaître derrière vous !

2ème étage (2F) : Vous pouvez, ici aussi, vous diriger directement vers l'escalier. Vous trouverez deux Security Guard accompagnés d'un Security Chief à l'entrée du couloir, puis deux autres Security Guards à la sortie.

3ème étage (3F) : Un Security Guard et un Security Chief vous attendent. Vous devez faire passer vos bouncers par un couloir encombré de containers qui peuvent vous cacher les deux derniers gardes. Redoublez de prudence si votre bouncer est proche de son dernier souffle – ou empruntez le passage sur le côté pour contourner cette zone. Vous recevez un bonus de BP lorsque vous atteignez la sortie même si vous n'avez vaincu aucun adversaire.

ENEMIES

On the following pages you will find all you need to know about the standard enemies confronting you in "The Bouncer". Take a look at the "Enemy Status" table to see your opponents' status levels and the number of Bouncer Points that you'll be credited with following a victory. In Story Mode, the levels depend on your Game Rank at the time of the fight (see the "How to Play" chapter). The number of Bouncer Points pocketed after each victory also varies accordingly. And don't forget that you can double your Bouncer Points by deploying successful Chain Combos. In Survival Mode, your opponent's Rank is pre-determined, and you won't reap any Bouncer Points.
The lists showing Basic Skills are intended to tell you what counter-attacks you should expect during battle and what damage your opponents can inflict. An asterisk next to the figure indicates that your heroes may be floored by one of your enemy's hits. None of the normal attackers has Extra Skills, and you cannot recruit these characters for Survival or Versus Modes.
The "Total Data" table shows how your opponent generally behaves during battle:

Activity: Shows how active and combative your enemy is.
Defensive strength: Shows how well your opponent can block?
Recovery phase: Shows how much time your opponent need to recover between launching attacks?
Reaction: Shows how long it take for your opponent to notice you and how quickly he reacts to your character's attacks?

The more the gauge in one of these four sections is filled, the greater your opponent's skills in that particular area. A high "Recovery phase" figure indicates that your enemy can deploy several attacks in rapid sequence.
The following pages also contain individual descriptions of all your opponents, not to mention tips indicating how you can successfully deal with the enemy in question. Follow these tips and you should be able to demonstrate your superiority in battle.

GEGNER

Auf den folgenden Seiten finden Sie alle Informationen über die Standardgegner in „The Bouncer". In der Tabelle „Gegnerstatus" finden Sie die Statuswerte der Gegner und die Menge der Bouncer Punkte, die Ihnen bei einem Sieg gutgeschrieben werden. Die Höhe der Werte hängt im Story-Modus vom „Game Rank" ab, den Sie zur Zeit der Auseinandersetzung innehaben (vgl. Kapitel „So spielen Sie").
Dementsprechend variiert auch die Anzahl der Bouncer Punkte, die Sie für einen Sieg kassieren. Bedenken Sie dabei, dass Sie durch erfolgreiche Chain Combos die Menge verdoppeln können. Im Survival-Modus ist der „Rank" Ihrer Gegner festgelegt, und Sie kassieren keine Bouncer Punkte.
Die Listen mit den Basistechniken dienen zur Information, welche Gegenwehr Sie im Kampf zu erwarten haben und welchen Schaden die Gegner verursachen können. Ein Sternchen neben der Zahl zeigt an, dass Ihr Kämpfer durch einen Treffer des Gegners umfallen kann. Keiner der normalen Angreifer beherrscht Extra-Techs. Sie können diese Charaktere nicht für den Survival- oder Versus-Modus freispielen.
Der Tabelle „Gesamtdaten" können Sie entnehmen, wie sich Ihr Kontrahent generell im Kampf verhält.

Aktivität: Wie aktiv und angriffsfreudig ist der Gegner?
Abwehrstärke: Wie gut kann der Gegner blocken?
Erholungsphase: Wie schnell kann der Gegner nach einem Angriff eine neue Aktion starten?
Reaktion: Wie schnell entdeckt Sie der Gegner? Wie schnell reagiert der Gegner auf die Angriffe Ihres Charakters?

Je weiter die Anzeige in einer der vier Rubriken gefüllt ist, desto höher sind die Fähigkeiten des Gegners in diesem Bereich. Ein hoher Wert bei der „Erholungsphase" besagt, dass der Kontrahent mehrere Angriffe schnell nacheinander ausführen kann.
Außerdem werden alle Widersacher auf den folgenden Seiten im Einzelnen beschrieben. Zusätzlich erhalten Sie Tipps, wie Sie erfolgreich gegen den jeweiligen Feind bestehen können. Dadurch können Sie im Kampf Ihre Überlegenheit voll ausspielen.

ENNEMIS

Ces quelques pages vous dévoilent tout ce que vous devez savoir des ennemis « standards » que vous serez amenés à combattre dans « The Bouncer ». Le tableau « Aptitudes de l'ennemi » vous donne le niveau des aptitudes de vos ennemis ainsi que le nombre de Bouncer Points que vous empochez en les terrassant. Dans le mode Story, ces niveaux d'aptitudes dépendent de votre Game Rank au moment où vous les affrontez (voir chapitre « Principes du Jeu »). Le nombre de Bouncer Points que vous gagnez après chaque victoire varie en conséquence. Et n'oubliez pas que vous pouvez doubler la somme de Bouncer Points que vous recevez en obtenant des Chain Bonus. Dans le mode Survival, le « Rank » de vos adversaires est prédéterminé et vous ne recevez aucun Bouncer Point.
Les listes de leurs Techniques de base vous permettent de savoir à quels types de contre-attaques vous attendre lors des combats et vous indiquent également l'étendue des dommages que vos ennemis peuvent infliger. Les valeurs suivies d'un astérisque indiquent que le coup de votre ennemi peut envoyer vos héros au tapis. Les attaquants « standards » ne disposent jamais de Coups Spéciaux et vous ne pouvez pas les recruter pour les modes Survival et Versus.
Le tableau « Données Complètes » vous renseigne sur le comportement général de votre ennemi au combat :

Activité: Vivacité et combativité de votre ennemi.
Capacités défensives: Aptitude de votre adversaire à bloquer vos attaques.
Phase de récupération: Temps que met votre adversaire à récupérer entre deux attaques.
Réaction: Temps que met votre adversaire à remarquer votre présence.

Plus les cases sont remplies dans ces quatre catégories, plus votre adversaire est doué dans le domaine en question. Une importante valeur dans la case « Phase de récupération » signifie que votre adversaire peut rapidement enchaîner plusieurs attaques.
Ce chapitre vous offre également une description individuelle de chaque ennemi – sans parler des conseils tactiques adaptés à chaque cas. Suivez-les attentivement et vous n'aurez aucun mal à prouver votre supériorité au combat.

MSF

The first opponents to confront you in Story Mode are the standard Mikado Special Forces soldiers. As soon as you approach an MSF, he will almost always counter with a 'flip-flop' manoeuvre, generally followed by high attacks. It's rare for one of the soldiers to attempt to jump over your character - but if that does happen, don't be surprised if you're attacked from behind!

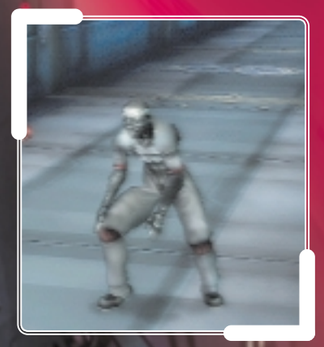
Although the MSF aren't exactly harmless, they are pretty easy to defeat. If your opponent retreats, follow him and deploy long-range skills. Take care not to find yourself in the middle of a group of MSFs! You should always try to seize the initiative: keep attacking so that the MSF soldier has no opportunity to counter. If a soldier does jump behind your character, move out of harm's way before countering.

Die Standardsoldaten der Mikado Special Forces sind die ersten Gegner, denen Sie im Story-Modus begegnen. Wenn Sie sich einem MSF nähern, weicht dieser fast immer mit einem Flickflack-Manöver zurück. Anschließend greift er meist unüberlegt mit hohen Attacken an. Nur selten versucht er, mit einem Sprung über Ihren Charakter hinwegzusetzen. Sollte dies trotzdem passieren, müssen Sie mit einem Angriff von hinten rechnen.

MSF sind zwar nicht harmlos, aber doch recht einfach zu besiegen. Wenn Ihr Gegner zurückweicht, setzen Sie nach und wenden Sie Techniken an, die eine große Reichweite haben. Achten Sie dabei jedoch darauf, nicht in eine Gruppe von Gegnern hineinzugeraten. Sie sollten immer bestrebt sein, die Initiative zu übernehmen. Indem Sie durchgehend attackieren, lassen Sie dem MSF keine Gelegenheit zum Kontern. Wenn ein MSF hinter Ihren Charakter springt, entfernen Sie sich erst und kontern Sie dann.

Les premiers ennemis qui vous assaillent dans le mode Story sont des soldats réguliers des Mikado Special Forces. Dès que vous approchez un MSF, il fait presque systématiquement volte-face pour porter d'impétueuses attaques hautes. Il est rare qu'un de ces soldats tente de sauter au-dessus de votre personnage – mais si cela se produit, attendez-vous à une attaque à revers !

Les MSF n'ont rien d'inoffensif, mais ils ne représentent pas non plus de danger particulier. S'ils reculent, suivez-les et portez-leur des attaques à longue portée. Mais évitez absolument de vous faire encercler par un groupe de MSF ! Tâchez de toujours prendre l'initiative : enchaînez vos attaques pour ne laisser aucune possibilité de contre-attaque aux soldats MSF. Si un soldat saute au-dessus de votre personnage, sortez de son champ d'action avant de contre-attaquer.



ENEMY STATUS / GEGNERSTATUS / APTITUDES DE L'ENNEMI

			GAME RANK							
			G	F	E	D	C	B	A	S
Life	Leben	Vie	60	71	83	95	106	118	130	200
Power	Angriff	Puissance	55	74	93	112	131	150	170	210
Defence	Abwehr	Défense	40	56	73	90	106	123	140	170
BP	BP	BP	25	33	41	50	58	66	75	0

BASIC SKILLS / BASISTECHNIKEN / TECHIQUES DE BASE

TYPE TYP	SKILL TECHNIK TECHNIQUE	DAMAGE SCHADEN DOMMAGES
	Piercing Chop	8
	Piercing Straight Chop	12 *
	Hammer Punch	12 *
	Low Chop	8
	Neck Throw Punch	15 *
	Back Flip [1]	-
	Multiple Back Flip [1]	-
	Multiple Back Flip - Flank [1]	-

[1] Avoidance tactic [1] Ausweichmanöver [1] Manœuvre d'esquive

TOTAL DATA / GESAMTDATEN / DONNÉES COMPLÈTES

ACTIVITY AKTIVITÄT ACTIVITÉ	
DEFENSIVE STRENGTH ABWEHRSTÄRKE CAPACITÉS DÉFENSIVES	
RECOVERY PHASE ERHOLUNGSPHASE PHASE DE RÉCUPÉRATION	
REACTION REAKTION RÉACTION	

SURVIVAL MODE

The aim of Survival Mode is to defeat all 50 computer-controlled opponents before your character's stamina reaches zero. There are ten Stages in all, and your enemies become more formidable from round to round. Your hero's energy is not regenerated, and you won't get a chance to save in between. Your final result can be saved in a ranking list; the number of enemies defeated is the most important classification factor. The fastest time is only taken into account in the event of a draw.

At the beginning only Sion, Volt and Kou are available to you in Survival Mode, and they are all on Rank G. However, you can use 'save games' from Story Mode in order to enter combat with improved status levels and additional Extra Skills. And that's not all: during Story Mode you will have had a chance to recruit twelve additional characters to swell your ranks in Survival Mode.

It is generally advisable to enter Survival Mode with an S Rank character. Unlike Story Mode, the strength of your opponents does not depend on your hero's rank, but is pre-determined. That means that you won't get very far with an underdeveloped character. Especially in the last four rounds, you will find yourself facing formidable and dangerous enemies.
Unless you manage to survive the first six Stages without a significant loss of stamina, you'll find it almost impossible to dispatch all 50 opponents.

The number, type, placement and Enemy Rank of your opponents are always the same in Survival Mode.
That's why it's vital to prepare a successful strategy. The maps on the following pages will help you in this task. They show the battle points ⊙ at which you should attack. Move according to the white arrows; you'll see that your opponents' movements are indicated by red arrows. Figures 1 and 2 in the map extracts show the starting point of the confrontation in question.

SURVIVAL-MODUS

Ihre Aufgabe im Survival-Modus lautet, mit einem Charakter entweder so lange zu kämpfen, bis seine Lebensenergie zur Neige geht, oder alle 50 Gegner besiegt sind. Es gibt insgesamt zehn „Stages“, und die Gegner werden von Runde zu Runde gefährlicher. Die Energie Ihres Kämpfers wird nicht regeneriert, auch Speichern ist zwischendurch nicht möglich. Ihr Endergebnis kann in einer Rangliste gespeichert werden. Bei der Einstufung ist die Anzahl besiegter Gegner der wichtigste Faktor – erst bei Gleichstand wird die schnellere Zeit berücksichtigt.

Anfangs stehen Ihnen in diesem Modus nur Sion, Volt und Kou mit jeweils „Rank“ G zur Verfügung. Sie können aber Spielstände aus dem Story-Modus nutzen, um mit verbesserten Statuswerten und zusätzlichen Extra-Techs an den Start zu gehen. Doch nicht nur das, auch zwölf weitere Charaktere können im Story-Modus freigespielt und im Survival-Modus genutzt werden.

Generell ist es sehr empfehlenswert, mit einem S-“Rank“-Charakter anzutreten. Die Stärke der Gegner hängt nicht wie im Story-Modus vom „Game Rank“ ab, sondern ist festgelegt. Dementsprechend kommen Sie mit einem unterentwickelten Charakter nicht besonders weit. Speziell in den letzten vier Runden bekommen Sie es mit enorm starken und gefährlichen Kontrahenten zu tun. Wenn Sie die ersten sechs „Stages“ nicht ohne nennenswerten Energieverlust absolvieren, werden Sie kaum eine Chance haben, alle 50 Gegner auf die Matte zu schicken.

Anzahl, Art, Platzierung und der „Rank“der Gegner sind im Survival-Modus immer identisch.
Deshalb können und müssen Sie sich eine Erfolg versprechende Taktik zurechtlegen. Die Karten auf den folgenden Seiten helfen Ihnen dabei. Sie zeigen die Kampfpunkte ⊙, an denen Sie angreifen sollten. Bewegen Sie sich den weißen Pfeilen entsprechend. Die Bewegungen der Gegner werden durch rote Pfeile markiert. Die Ziffern 1 und 2 in den Detailkarten zeigen die Startpunkte der Auseinandersetzungen.

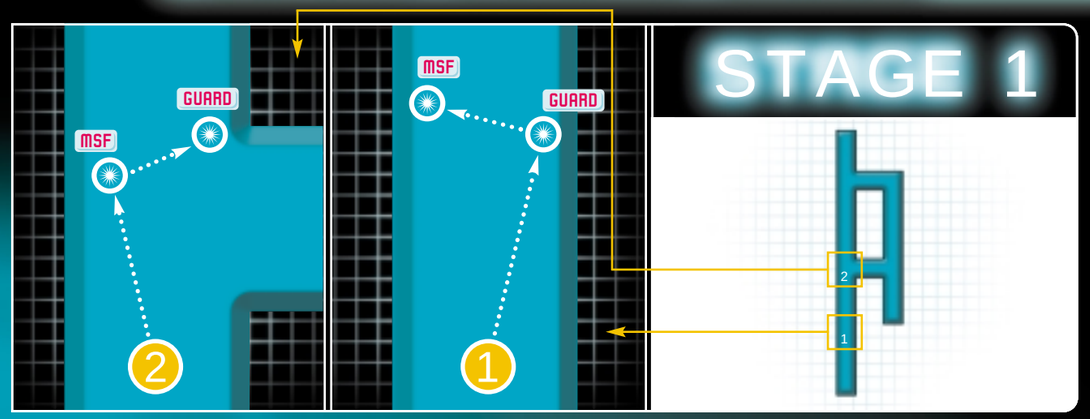
MODE SURVIVAL

Dans le mode Survival, votre objectif est de combattre avec le personnage que vous avez choisi jusqu'à épuisement de sa vitalité ou jusqu'à ce que vous vous soyez débarrassé de vos 50 adversaires. Il y a dix Niveaux en tout, et vos ennemis deviennent un peu plus puissants à chaque fois que vous en passez un. Votre personnage ne récupère pas son énergie et vous ne pouvez pas sauvegarder en cours de route. Vous pouvez, en revanche, sauvegarder votre résultat final dans un tableau de classement. Le nombre d'ennemis vaincus est le facteur le plus important de ce classement. Le meilleur temps n'est pris en compte que pour départager les cas d'égalité.

Au début, le mode Survival ne vous permet de choisir que Sion, Volt et Kou, et ils ont tous le « Rank » G. Vous pouvez toutefois utiliser vos sauvegardes du mode Story pour commencer le combat avec des aptitudes renforcées et des Coups Spéciaux. Et ce n'est pas tout : le mode Story vous offre l'opportunité de recruter jusqu'à douze combattant supplémentaires pour le mode Survival.

Il est généralement conseillé de commencer le mode Survival avec un personnage de « Rank » S. A la différence du mode Story, la force de vos ennemis ne dépend pas du « Rank » de votre héros : elle est prédéterminée. En d'autres termes, vous n'irez pas très loin avec un personnage qui n'est pas encore suffisamment développé. Ceci est particulièrement vrai concernant les quatre derniers Niveaux, durant lesquels vous devrez affronter de terribles adversaires. Si vous ne parvenez pas à passer les six premiers Niveaux sans perdre de vie, il vous sera pratiquement impossible de survivre à vos 50 ennemis.

Le nombre, le type, la position et le « Rank » de vos ennemis ne varient jamais dans le mode Survival.
Voilà pourquoi il est recommandé – voire vital – de développer une stratégie efficace. Les cartes des pages suivantes sont pour cela votre meilleur atout. Elles vous indiquent les positions des batailles ⊙ depuis lesquelles vous devez attaquer. Avancez comme l'indiquent les flèches blanches ; les mouvements de vos adversaires sont représentés par les flèches rouges. Les chiffres 1 et 2 indiqués sur le gros plan de la carte représentent votre position de départ pour le combat en question.



1: Run to the first Security Guard and use an Extra Skill to get rid of him. Then attack the next opponent on the other side. Remember that the MSFs will try to dodge or block your Extra Skills.

2: First attack the MSF to the left. If the Security Guard rushes to his colleague's aid, deploy an attack which will hit both at once.

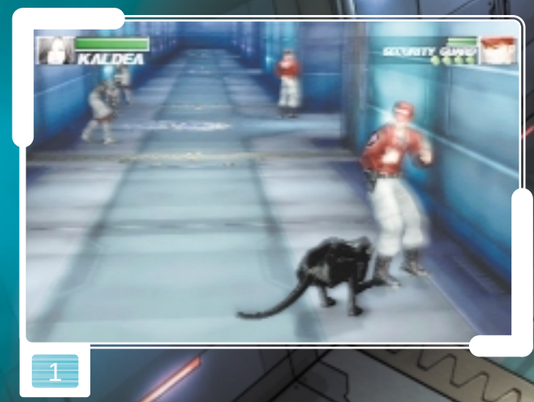
NAME/NOM	RANK
MSF	G
MSF	F
Security Guard	G
Security Guard	F

1: Laufen Sie zur ersten Security Guard und schalten Sie diese mit einem Extra-Tech aus. Greifen Sie anschließend den nächsten Gegner auf der anderen Seite an. Achten Sie darauf, dass der MSF häufig mit Ausweichmanövern auf Extra-Techs reagiert.

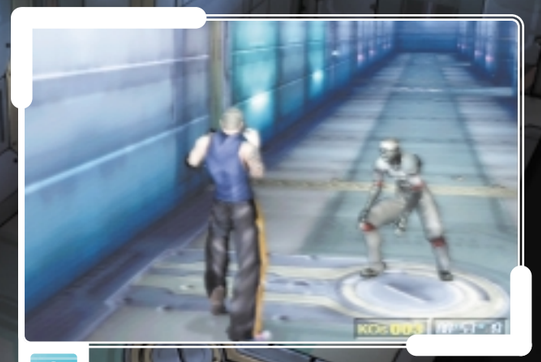
2: Greifen Sie zuerst den MSF auf der linken Seite an. Falls die Guard ihrem Kollegen zu Hilfe eilt, setzen Sie eine Attacke ein, mit der beide auf einmal getroffen werden.

1 : Courez vers le premier Security Guard et terrassez-le d'un Coup Spécial. Attaquez ensuite l'ennemi suivant de l'autre côté. N'oubliez pas que les MSF réagissent souvent aux Coups Spéciaux par des tactiques de parade.

2 : Commencez par attaquer le MSF de gauche. Si le Security Guard se précipite au secours de son collègue, portez une attaque susceptible de toucher les deux en même temps.



1


2

SECRETS

As mentioned at the start of this Guide, your choice of bouncer affects the course of the game. You will experience the closing sequence from a different viewpoint, depending on whether you selected Sion, Volt or Kou to take on and defeat Dauragon in the final battle. But the game also contains two other key scenes which influence matters in a very special way. These relate to your character selection following the first battle with Dauragon, and your choice of hero for the fight against the Black Panther on board the Galeos.
And that's not all. Don't forget that you can recruit additional characters for Survival and Versus modes, as well as gaining additional arenas for Versus Mode. Take a look at the following pages to find out what secrets lie waiting to be uncovered in "The Bouncer".

GEHEIMNISSE

Wie schon zu Beginn des Buches erwähnt wurde, beeinflusst die Wahl des Bouncers den Spielverlauf. Je nachdem, ob Sie Dauragon im finalen Kampf mit Sion, Volt oder Kou besiegen, erleben Sie den Abspann aus einer anderen Perspektive. Doch es gibt zwei weitere Schlüsselszenen im Spiel, die besondere Auswirkungen haben: Die Charakterwahl nach dem ersten Kampf mit Dauragon und die Charakterwahl beim Kampf gegen den Panther an Bord der Galeos.
Aber das ist noch nicht alles. Schließlich können Sie noch weitere Charaktere für den Survival- und den Versus-Modus freispielen und zusätzliche Arenen für den Versus-Modus erspielen. Auf den folgenden Seiten erfahren Sie, welche Geheimnisse es in „The Bouncer“ zu entdecken gibt.

SECRETS

Comme nous l'avons expliqué au début de ce guide, le choix de votre personnage influe sur le déroulement de l'histoire. Vous vivez la séquence finale d'un point de vue différent selon que vous avez choisi Sion, Volt ou Kou pour terrasser Dauragon lors de l'ultime affrontement. Mais il existe également deux autres scènes charnières aux conséquences considérables dans le jeu. Elles sont directement liées au héros que vous choisissez après la première bataille contre Dauragon et celui que vous incarnez lors du combat contre la panthère noire à bord de Galéos. Et ce n'est pas tout ! N'oubliez pas que vous pouvez ajouter de nouveaux personnages dans vos rangs pour les modes Survival et Versus. Ces pages lèvent le voile sur les secrets renfermés par « The Bouncer ».

SECRET BOSS FIGHTS | GEHEIME BOSS-KÄMPFE | LES BOSS SECRETS

SCENE 38 . BOSS

Galeos – Control Room

You have to play through "The Bouncer" three times if you want to experience Dauragon's fourth appearance. End Story Mode once and then start an Extra Game. Once you've mastered this, start another Extra Game. You will then find that, having taught Dauragon a lesson in Scene 37, he revives and challenges you to the ultimate battle. In this regard, the hero you've chosen up to now has no effect: all that matters is that you have finished "The Bouncer" for the third time. If you defeat Dauragon during the ultimate battle, he will be available to you in Survival and Versus Mode in his current form. He will also challenge you to a fourth battle in all subsequent Extra Game rounds.

Scene 38 thus represents the game's most challenging confrontation and demands the best possible strategy. You should therefore take careful note of the tips provided in the Story Mode chapter, and it might be a good idea to read through the paragraph dealing with the relevant Extra Skills again. Your chances in the extra battle will be maximised if you take care to deploy Sion's Hurricane Blitz at just the right moment. You may as well be prepared for the fact that you'll be fighting three rounds with a veritable bundle of energy and you won't have a chance to save or switch bouncers in >>

Galeos – Kontrollraum

Damit Sie Dauragons vierten Auftritt erleben können, müssen Sie „The Bouncer“ dreimal durchspielen. Beenden Sie den Story-Modus einmal und starten Sie dann ein „Extraspiel“. Meistern Sie auch dieses und beginnen Sie ein weiteres Extraspiel. Wenn Sie Dauragon nun in „Scene“ 37 in die Knie zwingen, wird er sich noch einmal erheben und Sie zum ultimativen Kampf herausfordern („Scene“ 38). Dabei spielt es keine Rolle, welchen Helden Sie bislang gewählt haben. Wichtig ist nur, dass Sie „The Bouncer“ zum dritten Mal beenden. Wenn Sie Dauragon im ultimativen Kampf besiegen, steht er in dieser Form im Survival- und Versus-Modus zur Verfügung. Auch in allen folgenden „Extraspiel“-Runden stellt er sich ein viertes Mal zum Kampf.

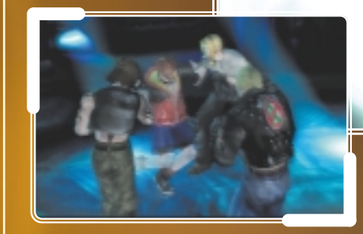
„Scene“ 38 ist die schwerste Auseinandersetzung des Spiels und erfordert eine perfekte Strategie. Sie sollten also unbedingt die Tipps aus dem Kapitel „Story-Modus“ beherzigen, speziell den Absatz über die passenden Extra-Techs. Wenn Sie Sions Orkan-Blitz immer im richtigen Moment einsetzen, haben Sie die besten Chancen in dem zusätzlichen Kampf. Machen Sie sich darauf gefasst, dass Sie die drei Runden mit einem Energiebalken absolvieren müssen und zwischendurch weder speichern noch >>

Galéos – Cabine de pilotage

Il vous faudra terminer « The Bouncer » trois fois pour assister à la quatrième apparition de Dauragon. Terminez le mode Story une première fois, puis commencez un Power Game. Une fois que vous avez réussi, recommencez un nouveau Power Game. Vous découvrirez alors qu'après avoir reçu sa leçon dans la Scène 37, Dauragon se réveille et vous défie dans un ultime combat. Le héros que vous avez incarné jusqu'alors n'intervient en rien dans cette affaire : il suffit d'être en passe de finir « The Bouncer » pour la troisième fois. Si vous éradiquez Dauragon lors de ce dernier affrontement, vous pourrez le recruter sous sa quatrième forme présente dans les modes Survival et Versus. En outre, il vous invitera désormais systématiquement à cet ultime combat, à la fin de chaque nouveau Power Game que vous jouerez.

La Scène 38 représente par conséquent la rencontre la plus périlleuse du jeu et exige la meilleure des stratégies. Il vous est donc recommandé d'accorder la plus grande attention aux conseils que donne le chapitre « Mode Story » et peut-être aussi de relire les paragraphes traitant des Coups Spéciaux correspondants. Vous pouvez multiplier vos chances de sortir vainqueur de ce nouveau combat en déclenchant l'attaque Hurricane Blitz de Sion au bon moment. Préparez-vous également à l'idée que vous allez devoir tenir trois rounds avec une seule jauge de vie et que vous n'aurez pas l'occasion de sauvegarder >>

NAME/NOM	GAME RANK							
	G	F	E	D	C	B	A	S
Dauragon	G	F	E	D	C	B	A	S



INDEX

GENERAL INFORMATION

	Page
Analogue function	5
Basic Skills	12
Battle distance	15
Battle Evaluation	19
Battles	10
Blocking	13
Bouncer Point Bonus	21
Bouncer Points	18
Bouncer Rank	20
BP-Exchange	18
Button Sensitivity	7
Chain Bonus	18
Character Select	9
Controller Settings	7
Controls	4
Defence	9
Defence, general	13
Dolby Digital 5.1	7
Extra Game	8
Extra Skills	17
Game Rank	20
Hidden characters	22
Language Selection	8
Life	9
Load & Save	8
Main menu	6
Options	7
Pause Menu	11
Power	9
Rank	9
Screen displays	10
Sound Settings	7
Special Events	21
Status levels	9+11+19
Story Mode	6
Strong Attacks	11
Survival Mode	7
Throws	15
Tips	23
Trinity Rush	16
Versus Mode	7
Weak Attacks	11

CHARACTERS

Dauragon C. Mikado	44
Echidna	54
Kaldea Orchid	50
Kou Leifoh	36
Leann Caldwell	72
Mugetsu	58
PD-4	64
Sion Barzahd	28
Volt Krueger	32
Wong Leung	68

SECRETS

Battle arenas in Versus Mode	151
Bonus characters	150
Boss fights	145
Closing music	151
Closing sequences	149
Costumes, additional	150
Dauragon (4)	145
Escape from the Galeos	149
Kaldea's destiny	148
Leann	147
Sion & Dominique	149
Wong	146

STORY MODE

	Page
Air-Carrier (Galeos – Mid-flight)	109
Air-Carrier (Mikado Bldg.)	87
Bar - "Fate"	77
Battle Evaluation	19
Blocking	13
Bonus	21
Boss fights	76
Bouncer Points	18
Bouncer Rank	20
BP-Exchange	18
Card Key	83
Carrier Soldier	120
Central Square	78
Central Station	79-80
Chain Bonus	18
Character Select	9
Closing sequences	148-149
Commander	119
Crystal Dome	89
Dauragon (Boss):	
- 1 Crystal Dome	89
- 2 Galeos – Control Room	110
- 3 Galeos – Control Room	112
- 4 Galeos – Control Room	145
Echidna (Boss):	
- MSD Cargo Train	82
- Rocket Tower – Deck	108
Emergency Exit	84-87
Extra Game	8
Galeos – Control Room	110
Galeos – Passageway	110
Game Rank	20
General	76
Kou:	
- General information	37
- Skills	38
- Solo mission	99-102
- Status	39
LD-15	124
LD-X1	125
Leann (Boss)	147
MC-07	123
Mikado Bldg.:	
- 65F: Hall	92
- 65F: Meeting Room	94
- 65F: Storeroom Area	91
- 66F: Hall	95
- Bio-plant	98
- Enhancement Surgery Area	97
- Executive Office	102
- Executive Office Hallway	96
- Hanging Garden	88
- Laboratory Prep Room	96
- MFB Room	99
- Robot Factory	98
MSD Cargo Train	81-82
MSF (Mikado Special Forces)	115
MSF Elite	116
Mugetsu (Boss):	
- Air Carrier	109
- Executive Office	102
- Hanging Garden	88
P-101	122
PD-4 (Boss)	106
Rank	9
Rocket Fuel Car	83
Rocket Tower	103
Rocket Tower – Basement	107
Rocket Tower – Deck	108
Security Chief	118
Security Guard	117
Sion:	
- General information	29
- Skills	30
- Solo mission	91-97
- Status	31
Status	9+11+19
Trinity Rush	16
Watchdog	121
Volt:	
- General information	33
- Skills	34
- Solo mission	97-99
- Status	35
Wong (Boss)	146
??? (Panther):	
- Crystal Dome	89
- Executive Office Hallway	96
- Galeos – Passageway	110

SURVIVAL MODE

Carrier Soldier	120
Commander	119
Dark Sion	136
General	126
LD-15	124
LD-X1	125
MC-07	123
MSF	115
MSF Elite	116
P-101	122
Rankings	126
Security Chief	118
Security Guard	117
Stage 1	127
Stage 2	128
Stage 3	129
Stage 4	130
Stage 5	131
Stage 6	132
Stage 7	133
Stage 8	134
Stage 9	135
Stage 10	136
Tips	136
Watchdog	121

VERSUS MODE

Characters	142
Characters' outfits	142
Current Data	143
General	138
Notes	142
Save game	143
Team Battle	140
Versus Battle	139