

BATTLE ARENA TOSHINDEN

INHALTSVERZEICHNIS

INSTALLATION

Installationsbeginn unter DOS	4
Installationsbeginn unter Windows95	4
Installation des Spiels	4
Soundkarte konfigurieren	4
Verbindung zu anderen Computern	5
DOS Installation - Abschluß	6
Windows95 Installation - Abschluß	6

TASTATURBELEGUNG

DER STARTBILDSCHIRM	7
---------------------	---

DAS UNTERMENÜ OPTIONS

AUSWAHL DER KÄMPFER	8
---------------------	---

TOSHINDEN: DAS TURNIER IM UNTERGRUND

DIE REGELN	9
------------	---

BILDSCHIRMSYMBOLE	10
-------------------	----

KAMPFMANÖVER	11
--------------	----

KAMPFTECHNIKEN	12
----------------	----

KAMPFTAKTIKEN	13
---------------	----

DOSSIER DER CHARAKTERE	14
------------------------	----

FEHLERBEHEBUNG	15
----------------	----

Netzwerkspiel	16
---------------	----

Modemspiel	18
------------	----

Installation schlägt fehl?	27
----------------------------	----

Speicherprobleme?	27
-------------------	----

Soundkartenprobleme?	28
----------------------	----

TECHNISCHER KUNDENDIENST	28
--------------------------	----

CREDITS	29
---------	----

BATTLE ARENA TOSHINDEN INSTALLATION

Installationsbeginn unter DOS

Beenden Sie alle laufenden Programme, wie z.B. Windows oder DOS-Shell.

Legen Sie die Toshinden CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk und wechseln Sie auf dieses, indem Sie den Laufwerksbuchstaben, gefolgt von einem Doppelpunkt, eingeben und [Enter] drücken. Geben Sie dann SETUP ein und bestätigen Sie nochmal mit [Enter].

Installationsbeginn unter Windows™95

Legen Sie die Toshinden CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk.

Wenn der Toshinden-Bildschirm erscheint, wählen Sie die Option Install, um das Setup-Programm zu starten. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um das Spiel zu installieren und Ihre Soundkarte zu konfigurieren.

Installation des Spiels

Es erscheint ein Bildschirm mit der Überschrift BATTLE ARENA TOSHINDEN. Sie haben dort die Wahl, eine minimale Installation oder die empfohlene Vollinstallation durchzuführen. Die minimale Installation beansprucht weniger Festplattenspeicher, lädt aber die Spielsektionen langsamer als die empfohlene Vollinstallation.

Nachdem Sie die Installationsart ausgewählt haben, wählen Sie ein Verzeichnis, in das Sie die Spielfile installiert haben möchten (Voreinstellung: C:\TSD). Die Dateien werden dann in dieses Verzeichnis kopiert.

Soundkarte konfigurieren

Wählen Sie die Option Setup Sound Card (vorausgesetzt, Sie wollen Sound). Es erscheint der Bildschirm HMI SOUND OPERATING SYSTEM SETUP UTILITY. Wenn Sie mit den technischen Aspekten Ihrer Soundkarte nicht vertraut sind, wählen Sie die Option AUTO DETECT. Das Programm wird nun versuchen den Typ Ihrer Soundkarte herauszufinden und die Para-

4

meter danach einstellen. Wählen Sie die Option Test Digital, um sich zu vergewissern, ob alles richtig eingestellt ist.

Die Musik zu Battle Arena Toshinden liegt in zwei Formaten vor.

Es befindet sich ein Soundtrack auf der CD, der wie eine normale Audio-CD funktioniert. Zusätzlich liegt die Musik im MIDI-Format vor und kann über Ihre Soundkarte ausgegeben werden.

Wenn Sie auf Ihrem Computer Audio-CDs hören können, können Sie das Spiel so einstellen, daß die Musik direkt von CD gespielt wird. Dazu wählen Sie die Option Setup Digital und stellen Ihre Soundkarte ein. Wählen Sie dann die Option Setup MIDI-Sound und gehen auf No Midi. Sie müssen No Midi wählen, wenn Sie die Musik von CD hören wollen. Wählen Sie nun Test Digital, um sich zu vergewissern, daß alles richtig eingestellt ist.

Wenn Ihr Computer keine Audio-CDs abspielen kann, müssen Sie MIDI-Sound einstellen. Wählen Sie dazu die Option Setup Midi und stellen Ihre Soundkarte ein. Wählen Sie Test Midi, um sich zu vergewissern, daß alles richtig eingestellt ist.

Verbindung zu anderen Computern

Über SETUP CONNECTION gelangen Sie in den Bildschirm CONNECTION OPTIONS. Sie haben hier die Wahl zwischen serial connection (ein serielles Kabel verbindet die beiden Computer), modem connection (eine Telefonleitung verbindet die beiden Computer über Modems) und network connection (beide Computer hängen an einem IPX oder NETBIOS Netzwerk).

Wenn Sie serial connection wählen, erscheint der Bildschirm SERIAL OPTIONS. Geben Sie den I/O Port, den IRQ und die Baudrate der seriellen Schnittstelle ein, die Sie benutzen wollen. Benutzen Sie die höchste Baudrate, die beide Computer unterstützen. Sie sollte bei beiden Computern die gleiche sein. Gehen Sie auf SAVE, nachdem Sie diese Informationen eingegeben haben.

Wählen Sie modem connection, erscheint der Bildschirm MODEM OPTIONS. Geben Sie den I/O Port, den IRQ und die Baudrate ein, die Sie benutzen wollen. Benutzen Sie die höchste Baudrate, die beide Computer unterstützen. Sie sollte bei beiden Computern die gleiche sein. Geben Sie dann einen Initialisierungsstring ein, den Ihr Modem benötigt. Schließlich sollten Sie noch die Telefonnummer Ihres Mitspielers eingeben

(lassen Sie das Feld frei, wenn er Sie anruft.). Gehen Sie auf SAVE, nachdem Sie fertig sind.

Sollten Sie network connection wählen, tragen Sie nur einen Namen für sich ein. Dieser Name erscheint dann bei den anderen Mitspielern, wenn diese einen Gegner auswählen müssen. Wählen Sie SAVE, wenn Sie fertig sind.

Schlagen Sie unter Fehlerbehebung im Handbuch nach, wenn Sie zur Installation, zum Setup oder zu Verbindungen mit anderen Computern zusätzliche Hilfe benötigen.

DOS Installation – Abschluß

Wenn Sie das Setup beendet haben, sollte sich Ihr Cursor in dem Verzeichnis befinden, das Sie bei der Installation angegeben haben (voreingestellt: C:\TSD).

Geben Sie TSD ein und bestätigen Sie mit [Enter], um das Spiel zu starten. Wenn das Spiel einmal erfolgreich installiert wurde, brauchen Sie es nie wieder zu installieren (es sei denn, Sie löschen das entsprechende Verzeichnis). Legen Sie einfach die Toshinden CD in Ihr Laufwerk, wechseln in das Verzeichnis, in das Sie Toshinden installiert haben, geben TSD ein und drücken [Enter]. (Wenn Sie z.B. das vorgegebene Verzeichnis beibehalten haben, geben Sie CD \TSD ein und drücken [Enter], geben Sie dann TSD ein und drücken wiederum [Enter].)

Windows™95 Installation – Abschluß

Wenn Sie das Setup beenden, wird ein Ordner namens Toshinden erstellt. Dieser Ordner enthält ein Symbol zum Start des Spiels und ein Symbol zum Start des Setups (für den Fall, daß Sie die Einstellungen irgendwann ändern müssen). Nachdem das Setup beendet ist, wird das Spiel automatisch gestartet.

Wurde das Spiel einmal erfolgreich installiert, brauchen Sie es nie wieder zu installieren (es sei denn, Sie löschen das entsprechende Verzeichnis). Legen Sie einfach die Toshinden CD in Ihr Laufwerk und wählen Sie Play aus dem erscheinenden Bildschirm. Sollte sich die CD bereits im Laufwerk befinden, können Sie das Spiel starten, indem Sie im Toshinden-Ordner auf das Toshinden-Symbol klicken.

TASTATURBELEGUNG

Sie können Battle Arena Toshinden entweder mit Joystick oder Tastatur spielen. Voreingestellt ist Tastatursteuerung. Um die Steuerung auf Joystick umzustellen, wählen Sie im Menü OPTIONS mit den Pfeiltasten GAMEPAD aus und drücken [Enter].

Voreingestellte Tastaturbelegung



	Sp 1	Sp 2
Rückwärts (wenn links)	[A]	[J]
Vorwärts (wenn links)	[D]	[L]
Sprung	[W]	[I]
Ducken	[S]	[K]
Schwacher Schlag	[R]	[P]
Schwacher Tritt	[F]	[Ø]
Harter Schlag	[T]	[U]
Harter Tritt	[G]	[Å]
Rolle links	[1]	[7]
Rolle rechts	[Q]	[U]
Combo 1	[4]	[0] (Null)
Combo 2	[E]	[0]

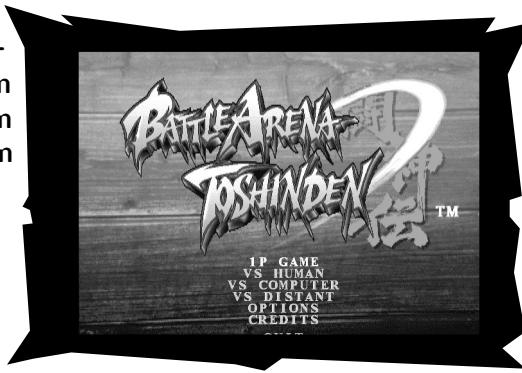
Sie können auch die Tastatur selbst konfigurieren.

7

DER STARTBILDSCHIRM

Im Startbildschirm stehen Ihnen untenstehende Optionen zur Verfügung. Wählen Sie die gewünschte mit den Pfeiltasten aus und drücken Sie [Enter].

- 1P Game
- VS Human
- VS Computer
- VS Distant
- Options
- Credits
- Quit



1P GAME

Wählen Sie einen Kämpfer aus, den Sie steuern möchten. Der Computer wird Ihren Gegner bestimmen. Jedesmal, wenn Sie einen Gegner besiegen, stellt der Computer den nächsten Herausforderer. Jedesmal, wenn Sie verlieren, gelangen Sie in den Bildschirm CONTINUE und ein Countdown beginnt. Wenn Sie Start drücken (schlagen oder treten), bevor der Countdown abgelaufen ist, haben Sie eine neue Chance denselben Kämpfer zu besiegen. Nachdem Sie alle Gegner besiegt haben, haben Sie sich für den ultimativen Showdown qualifiziert.

VS HUMAN

Zwei Spieler können sich jeweils einen Kämpfer aussuchen, die sich dann in einem Duell gegenüberstehen.

VS COMPUTER

Wählen Sie sich einen Kämpfer aus, mit dem Sie kämpfen wollen und einen Gegner. Wenn Sie eine Runde gewonnen haben, können Sie einen neuen Gegner für den nächsten Kampf auswählen. Jedesmal, wenn Sie verlieren, gelangen Sie in den Bildschirm CONTINUE und ein Countdown beginnt. Wenn



Sie eine Taste für Schlagen oder Treten drücken, bevor der Countdown abgelaufen ist, haben Sie eine neue Chance denselben Kämpfer zu besiegen. Haben Sie alle Gegner besiegt, ist das Ihre Qualifikation für den ultimativen Showdown.

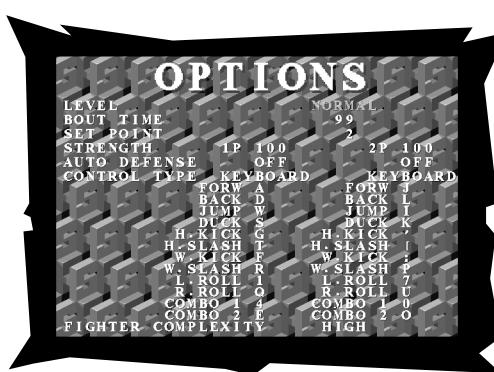
HIER KOMMT EIN NEUER HERAUSFORDERER

Während eines Kampfes kann auf demselben Computer jederzeit ein neuer Herausforderer einsteigen, indem er [F12] drückt. Diese Option ist im VS DISTANT Modus abgeschaltet.

VS DISTANT

Der ultimative Weg zu spielen. Tragen Sie ein Duell mit einem Gegner in einem andern Büro, Gebäude, Bundesstaat oder Land aus. Sie haben die Möglichkeit, über Netzwerk oder Modem zu spielen oder zwei Computer über ein serielles Kabel zu verbinden.

DAS UNTERMENÜ OPTIONS



Sie gelangen in dieses Untermenü über den Startbildschirm. Folgende Optionen stehen Ihnen zur Verfügung:

Level: Hier lässt sich die Spielschwierigkeit bestimmen. Sie reicht von Very Easy (der Computer ist ziemlich schwach) bis zu Very Hard (der Computer ist entsprechend stärker). Die Voreinstellung ist Normal.

Bout Time: Wählen Sie die maximale Zeit für jede Runde: 60 Sekunden, 99 Sekunden oder keine Zeitbegrenzung.

Set Point: Bestimmen Sie, wie viele gewonnene Runden man zum Sieg benötigt (1 bis 7).

Strength: Sie können Ihrem Kämpfer gegenüber anderen Spielern oder Computergegnern einen kleinen Vorteil verschaffen. Sie können seine Widerstandskraft erhöhen, so daß Sie nicht so schnell k.o. geschlagen werden können. Je höher die Zahl hier ist, desto stärker ist Ihre Defensive und desto weniger Schaden nehmen Sie bei einem Treffer. Diese Einstellung ist nicht aktiv, wenn Sie das 1P Game spielen.

Auto Defense: Wenn diese Option aktiviert ist, verteidigt sich Ihr Charakter automatisch gegen gegnerische Attacken. Anfängern empfehlen wir diese Option auf „On“ zu stellen.

Control Type: Auswahl von Tastatur oder Joystick.

Fighter Complexity: Sie können die Darstellung der Kämpfer hier auf HIGH Polygon oder LOW Polygon stellen. Die LOW Polygon Kämpfer werden nicht so „weich“ dargestellt wie die HIGH Polygon Kämpfer, aber dafür nimmt die Spielgeschwindigkeit zu. (Wenn Sie keinen Pentium besitzen, empfehlen wir die Einstellung LOW.)

Keyboard Mapping: Sie können hier den einzelnen Aktionen neue Tasten zuweisen.

AUSWAHL DER KÄMPFER

Um einen Kämpfer für sich auszuwählen, benutzen Sie bitte folgende Tasten:

Spieler 1	Spieler 2	
[A]	[J]	Bewegt die Umrahmung nach links.
[D]	[L]	Bewegt die Umrahmung nach rechts.
[W]	[I]	Wechselt die Farben des Kämpfers.
[S]	[K]	Stellt die Originalfarbe wieder her.
[R][T][F][G]	[P][U][Ø][Å]	Wählt den Kämpfer aus.

10



TOSHINDEN: DAS TURNIER IM UNTERGRUND

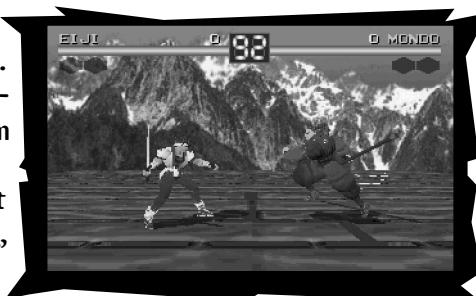
Bereiten Sie sich darauf vor, in eine Welt einzutreten, die aus geheimen Organisationen besteht und in der Martial Arts verherrlicht werden - Battle Arena Toshinden. Nicht viele Bewohner dieser Erde wissen von diesem geheimen Turnier, das alle paar Jahre veranstaltet wird. Die Wenigen, die darüber Bescheid wissen, haben Geheimhaltung geschworen oder leben nicht mehr, um davon zu berichten.

Dieses Turnier ist der ultimative Test der Geschicklichkeit und der Kraft eines Kämpfers.

Jeder Teilnehmer erhält eine persönliche Einladung, an dem Kampf um den Titel des größten Kämpfers der Welt teilzunehmen - eine Ehrung, die von vielen begehrt wird, aber nur einem

zusteht. Diese Einladung, ausgesprochen von den Mitgliedern der „Organisation“, wurde bisher noch nie zurückgewiesen.

Heute haben sich in Toshinden acht Teilnehmer aus aller Welt eingefunden, um ihre Kraft und Entschlossenheit mit den anderen Bewerbern



11

zu messen. Nur einer von ihnen wird die Süße des Sieges kosten. Der Rest ist zum Scheitern verurteilt, vernichtet im Kampf Mann gegen Mann. Die Schicksale der Teilnehmer sind miteinander verflochten durch den Weg der Ehre, durch Verrat, Zorn und Täuschung. Auch Sie können die wahre Bestimmung eines Kämpfers finden, wenn Sie überleben...

DIE REGELN

1. Wenn die physische Kraft eines Kämpfers auf Null sinkt und er oder sie nicht mehr aufstehen kann, erhält der andere Kämpfer einen Punkt.
2. Wenn ein Kämpfer aus der Arena fällt oder hinausgeworfen wird, erhält der Gegner einen Punkt.
3. Wenn die Zeit abgelaufen ist, bevor ein Kämpfer K.o. ist, geht der Punkt an den Kämpfer, der die meiste physische Kraft (Energie) übrig hat, und ebenso bekommt er den Sieg durch eine Schiedsrichterentscheidung zugesprochen.
4. Bei folgenden Bedingungen liegt ein Unentschieden vor:
 - Beide Kämpfer verlieren gleichzeitig ihre gesamte physische Kraft (Doppel-K.o.).
 - Beide fallen aus dem Ring.
 - Keiner von beiden erzielt ein K.o. vor Ablauf der Zeit und beide haben die gleiche Menge physischer Kraft übrig.
5. Erreicht ein Spieler die für den Sieg festgesetzte Punktzahl, so gelangt sein Kämpfer zum nächsten Kampf.
6. Besiegen Sie jeden Gegner, um zum Champion der Battle Arena Toshinden gekürt zu werden.



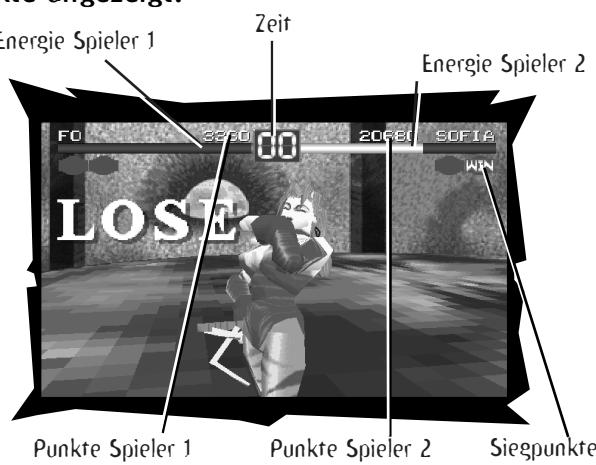
BILDSCHIRMSYMBOLE

Punkte Spieler 1

Hier werden Ihre Punkte angezeigt.

Energie Spieler 1

Hier wird Ihre restliche Kraft (oder die des Computers, wenn Sie Spieler 2 sind) angezeigt. Wenn Ihr Kämpfer erfolgreich getroffen wird, nimmt Ihre Kraft ab. Wenn sie Null erreicht, sind Sie K.o..



Punkte Spieler 2

Die Punkte Ihres Gegners (oder des Computers) werden hier angezeigt.

Energie Spieler 2

Die Energiereserven Ihres Gegners (bzw. des Computers) werden hier dargestellt.

Zeit

Hier steht die noch verbleibende Zeit der Runde. Wenn kein Zeitlimit eingestellt ist, steht hier 00.

Siegpunkte

Bei jedem Sieg erhalten Sie einen Siegpunkt. Der Kämpfer, der zuerst die benötigte Anzahl an gewonnenen Runden aufweist, gewinnt das Match.

KAMPFMANÖVER

Schneller Vorstoß

Dieser Zug wird ausgeführt, während Sie Ihrem Gegner gegenüberstehen. Sie rücken schnell zu Ihrem Gegner vor. Um dieses Manöver auszuführen, drücken Sie zweimal Vorwärts.



Schneller Rückzug

Ein schneller Rückzug vor einer feindlichen Attacke. Um dieses Manöver auszuführen, drücken Sie zweimal Rückwärts.

Wurf

Hier handelt es sich um einen schwierigen (und gefährlichen) Zug. Benutzen Sie dieses Manöver, wenn Sie nahe bei Ihrem Gegner stehen, um ihn zu werfen und ihm so Schaden zuzufügen! Um dieses Manöver auszuführen, drücken Sie Rückwärts und Harter Schlag oder Harter Tritt.



Ausweichen

Es gibt zwei Ausweichmöglichkeiten, um einer gegnerischen Attacke zu entgehen. Um seitwärts auszuweichen, drücken Sie zweimal Ducken. Um sich in Richtung zur Kamera in Sicherheit zu bringen, drücken Sie Rolle rechts, wenn Sie rückwärts zum Ring ausweichen wollen, drücken Sie Rolle links.



Sprung

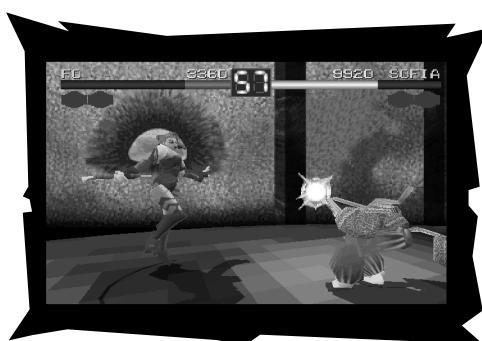
Drücken Sie Sprung, um zu springen. Während Sie in der Luft sind, haben Schläge und Tritte andere Wirkungen.

KAMPFTECHNIKEN

Die Effektivität Ihres Kämpfers in der Arena wird durch Ihr Vermögen, die verschiedenen Kampftechniken anzuwenden, bestimmt. Jeder Charakter hat einen eigenen Stil, was Offensive und Defensive betrifft, um seine Überlebenschancen im Kampf zu maximieren. Finden Sie selbst diese Techniken heraus, um einen legendären Kämpfer zu schaffen!

Verteidigung

Sie können entweder Ihre obere oder untere Körperhälfte gegen Angriffe verteidigen. Die Verteidigung kann nur eingesetzt werden, wenn Sie selbst Ihren Gegner nicht gerade angreifen. Um dieses Manöver auszuführen, drücken Sie während eines Angriffs Rückwärts.



Verteidigung der oberen Körperhälfte – Sie verteidigen sich gegen Spezialtechniken, Angriffe von stehenden Gegnern und Sprungattacken. Um dieses Manöver auszuführen, drücken Sie während eines Angriffs Rückwärts.

Verteidigung der unteren Körperhälfte – Sie verteidigen sich gegen Spezialtechniken und gegen Angriffe von hockenden Gegnern. Um dieses Manöver auszuführen, drücken Sie Rückwärts und Ducken.

Toshinden Tip: Auch wenn ein Gegner steht, kann er trotzdem einen Angriff auf Ihre Füße machen. So ein Angriff kann mit einer Verteidigung der unteren Körperhälfte geblockt werden. Dasselbe gilt für hockende Gegner, die Ihren Körper angreifen - setzen Sie hier die Verteidigung der oberen Körperhälfte ein. Studieren Sie die Angriffsgewohnheiten der gegnerischen Charaktere, um sich vor diesen Zügen schützen zu können.



Normale Attacken, die abgeblockt werden, ziehen keinen Schaden nach sich. Spezialtechniken, die von Ihnen durch ein Defensivmanöver geblockt werden, fügen Ihrem Kämpfer immer noch einen kleinen Schaden zu. Würfe fügen Ihrem Kämpfer immer Schaden zu.

KAMPFTAKTIKEN

Verteidigung, Verteidigung, Verteidigung!

Rohe Gewalt und Entschlossenheit reichen nicht aus, um aus Ihnen einen Champion zu machen. Entscheiden Sie weise, wann Sie angreifen und wann Sie sich verteidigen wollen. Wenn Sie erst die verschiedenen Verteidigungsmanöver Ihres Charakters gemeistert haben, können Sie sich mit größerer Effizienz im Ring halten! Warten Sie auf den bestmöglichen Augenblick, um zuzuschlagen, während Sie sich gegen hastige Attacken Ihres Gegners verteidigen. Denken Sie daran, daß Angriff die beste Verteidigung ist!

Gegenangriff!

Angriffe, die Ihren Gegner in den Rücken treffen, bewirken 1,5 mal mehr Schaden! Die gleiche Rate erzielen Sie, wenn Sie einen Angreifer erfolgreich kontern. Achten Sie auf diese Möglichkeiten, um Ihrem Gegner den maximalen Schaden zuzufügen!

Durchschauen Sie Ihre Gegner

Jeder der acht Kämpfer hat seinen eigenen Kampfstil, der normale Angriffe, Würfe und Spezialtechniken einschließt. Achten Sie darauf, wie sich die Persönlichkeit der Kämpfer in ihrem Kampfstil widerspiegelt. Versuchen Sie deren Motivation zu verstehen, um Angriffe besser voraussehen zu können.

Ein Spiel unterbrechen

Unterbrechen Sie einen Kampf, indem Sie [Esc] drücken. Es erscheint das Pausenmenü mit folgenden Optionen:



Continue: Den unterbrochenen Kampf fortsetzen.

Options: Zurück zum Menü Options.

Reset: Zurück zum Startmenü.

Optionen während des Spiels

Sie können die Bildschirmdarstellung während des Spiels folgendermaßen ändern:

Resolution: 320 x 120, 320 x 200, 640 x 200, 640 x 400

Rendering: No Shading, Flat, Gouraud

Shadows: No Shadows, Simple, Accurate

View: Long, Sky, Overhead, Normal

Textures: Off/On

Area Sides: Off/On

Floor Texture: Off/On

Time: Night/Day

Höhere Bildrate

Schneller

Attraktiver

Niedrigere Bildrate

Langsamer

Weniger attraktiv

Sie werden die Auswirkung Ihrer Änderungen auf dem Bildschirm bemerken. Die Bildrate (Bilder pro Sekunde) wird unten am Bildschirmrand eingeblendet.

DOSSIER DER CHARAKTERE

Eiji

Voller Name: Eiji Shinjo
Größe: 173 cm
Gewicht: 64 kg
Alter: 21
Blutgruppe: A
Nationalität: japanisch



Geschichte:

Eiji ist auf dem ganzen Globus als ruhmreicher Abenteurer bekannt. Obwohl er noch sehr jung ist, ist er ein ausgezeichneter Schwertkämpfer. Sein Kampfstil spiegelt seine Leidenschaft und seine aggressive Natur wider. Er lernte seine Technik von seinem älteren Bruder - dem letzten überlebenden Familienmitglied. Eiji durchkämmte die ganze Welt auf der Suche nach seinem verschollenen Verwandten. Seine letzte Hoffnung ist, ihm vielleicht in der Battle Arena Toshinden zu begegnen.

Spezialtechniken

Rekkuzan - S, SA, A, T
Hishouzan - A, S, SA, T
Ryuseikyaku Sprung - S, SD, D+G
Shugekidan - SA+G
Wurf - D+T



KAYIN

Voller Name: Kayin Amoh
Größe: 175 cm
Gewicht: 88 kg
Alter: 22
Blutgruppe: AB
Nationalität: englisch



Geschichte:

Kayin lernte seine Kampftechnik neben Eiji bei dessen Bruder. Er ist Eijis Freund und Rivale, seit sie sich erinnern können. Kayin ist aber ruhiger und distanzierter als der jüngere Eiji. Sein ruhiges Wesen zusammen mit seinem ausgezeichneten Cariburn-Säbel sind die Gründe für seinen Aufstieg in den schottischen Highlands. Dieser Highlander trat in die Battle Arena Toshinden, um den Mord an seinem Vater zu rächen, dessen Attentäter zu finden und zu töten.

Spezialtechniken

Schallhieb - S, SA, A+T
Todesstrahl - A, S, SA+T
Schottischer Mondsprung - S, SD, D+F
Beinbrecher - S, SD, D+G
Wurf - D+T

19

SOFIA

Voller Name: Sofia
Größe: 170 cm
Gewicht: 50 kg
Alter: 24
Blutgruppe: A
Nationalität: russisch



Geschichte:

Trotz der Tatsache, daß sie sich nicht an ihre Vergangenheit erinnern kann, umgibt Sofia der Duft von Adel und Stärke. Als frühere russische Geheimagentin verdiente sich Sofia den Respekt und die Ehrfurcht ihrer Mitstreiter durch ihren meisterhaften Umgang mit der Peitsche. Ihr jetziger Beruf führt sie in die Welt der Privatdetektive. Ein Hinweis führte sie zur Battle Arena Toshinden, um das Mysterium ihrer Vergangenheit zu lösen.

Spezialtechniken

Donnerring - S, SD, D+T
Aurora Revolution - A, SA, SD, D+T
Klapperschlange - S, SA, A+T
Gelächter - A, SA, S, SA, A, D, S+T+F
Schlag ins Gesicht - D+G
Königin - A, D, A, D+T

20

RUNGO

Voller Name: Rungo Iron
Größe: 193 cm
Gewicht: 93 kg
Alter: 30
Blutgruppe: A
Nationalität: amerikanisch



Geschichte:

Rungo stammt aus den Minen Nordamerikas. Er ist unglaublich stark und hat einen natürlichen Überlebensinstinkt. In einem neuen Abschnitt einer Mine entdeckte Rungo eine unbekannte Uranader. Er riegelte den Abschnitt des Schachtes ab, um das Erz vor Unbefugten zu schützen. Aber dann entführte eine geheime Organisation seine Frau und sein Kind, um ihn zu zwingen die Quelle freizugeben. Rungo kam zur Battle Arena Toshinden, um seine Familie mit roher Gewalt zurückzuholen.

Spezialtechniken

Feuerwelle - S, SA, A+T
Powerstoß - A, S, SA+G
Hammer - A, SA, S, SD, D+R
Feuerschlag - S, SA, A, D+R
Kopfstoß - D+T
Megafeuer - D, SD, S, SA, A, SA, S, S, D, D+T

21

FO

Voller Name: Fo Fai
Größe: 152 cm
Gewicht: 48 kg
Alter: 106
Blutgruppe: AB
Nationalität: chinesisch



Geschichte:

Als Großmeister der Assassinen kämpft Fo Fai am liebsten der Schmerzen wegen, die er anderen zufügen darf. Er spielt die Rolle eines freundlichen Magiers, seine Zaubersprüche aber sind nahezu tödlich. Es geht das Gerücht um, daß dieser ältliche Mann Tausende in China und noch mehr auf der ganzen Welt getötet hat. Alles um Fo Fai ist von Mysterien verhüllt, bis auf seinen unnatürlichen Kampfesdurst.

Spezialtechniken

Sphäre - A, SA, S, SD, D+T

Pagoda Tritt - S, SD, D+G

mystische Sphäre - A, SA, S, SD, D+T

reisende Sphäre - D, SD, S, SA+T

kleiner Furz - A, WA, W, WD, D+R+G

Gelächter - A, SA, S, SA, A, D, S+T+F

Klauenhieb - D+T+G

Do Do Don Pappa - A, D, SD, S, SA, A, D+T

22

MONDO

Voller Name: Mondo
Größe: 178 cm
Gewicht: 66 kg
Alter: 42
Blutgruppe: AB
Nationalität: japanisch



Geschichte:

Mondo, der stärkste Kämpfer des gefürchteten Yaki Klans, wurde erwählt, am Turnier in der Battle Arena Toshinden teilzunehmen. Der Klan gründet seinen furchterregenden Ruf auf seine rücksichtslose Führung, seine herzlosen Taktiken und seine barbarischen Zerstörungstaten. Der Yaki Klan, beheimatet am Fuß des Fuji, hat viel zu gewinnen, indem er seinen größten Kämpfer in den Wettkampf schickt.

Spezialtechniken

- Goriki Tenbu - A, S, SA+T
- Goriki Fujin - D, SD, S, SA, A+R
- Goriki Raijin Sprung - S, SA, A+T
- Shippu Tsuki - S, SA, A+T
- Shippu Tsuke - S, SD, D+T
- Spieß - D+T
- Choriki - S, SA, A, S, SA, A, D+T

23

DUKE

Voller Name: Duke B. Rambert
Größe: 188 cm
Gewicht: 75 kg
Alter: 29
Blutgruppe: A
Nationalität: französisch



Geschichte:

Duke gehört dem französischen Adel an und wurde zum lokalen Champion für seine Leute. Sein überragendes Können brachte ihm mit seinem Schwert Ventcour Ruhm und Herausforderungen der ganzen Welt. Einer dieser Herausforderer war Eiji, der einzige, der Duke im Duell besiegen konnte. Besessen davon ihn zu schlagen, fand Duke schließlich seinen Rivalen in der Battle Arena Toshinden.

Spezialtechniken

Kreuz des Südens - D, A, SA, S+T
Zyklon - S, SA, A+T
Kopfnußsprung - S, SA, A+T
Ritterschlag - A, SD, S, SA+T
Knie - D+T
Das Ende - SD, S, SA, A, D+T

24

ELLIS

Voller Name: Ellis
Größe: 155 cm
Gewicht: 46 kg
Alter: 16
Blutgruppe: 0
Nationalität: türkisch



Geschichte:

Ellis ist der Star einer türkischen, reisenden Theatergruppe. Früh wurde ihr erzählt, daß ihre Familie bei einem Unfall ums Leben kam. Aber vor kurzem hörte die Tänzerin das Gerücht, daß einer ihrer Verwandten immer noch am Leben sei, ihr Vater. Sie verließ die herzliche Umgebung ihrer Truppe, um ihre natürliche Grazie und Geschicklichkeit in der Battle Arena Toshinden einzusetzen.

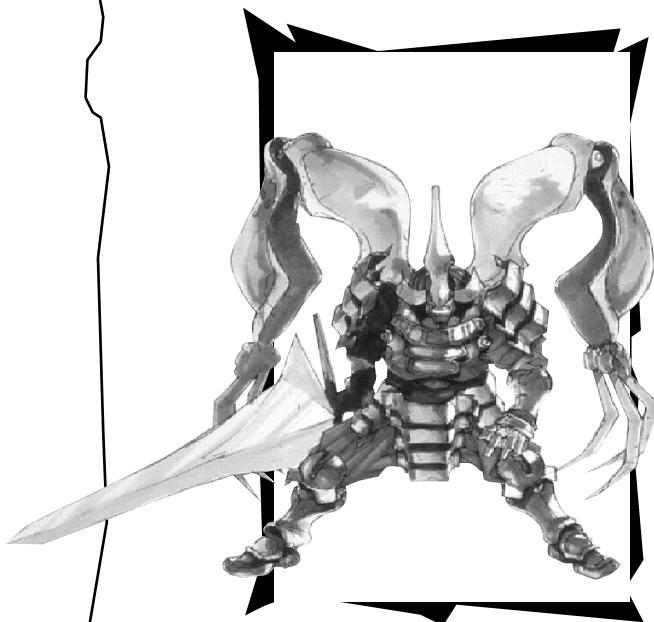
Spezialtechniken

Tornado - S, SD, D+G
flammender Halbmond - A, S, SA+T
Lufttanz - S, SD, D+G
Bogenstreich - S, SD, D+T
zerfetzen - A, WA, W, WD, D, D+T
französischer Kuß - A, D, A, D+T

25

GAIA

Voller Name: Gaia
Größe: 366 cm
Gewicht: 100 kg
Alter: 40-irgendwas



Geschichte:

Die Battle Arena Toshinden wird von einer mysteriösen Organisation gesponsort, deren Führer Gaia ist. Der mächtigste Kämpfer der Organisation, Gaia, trägt eine Rüstung mit zusätzlichen Armen, die durch seine Gedanken gesteuert werden, um jeden Gegner zu vernichten. Gaia beobachtet und wartet - er sucht kühne Krieger, die viele Siege errungen haben, um sie gnadenlos anzugreifen, wenn sie übermütig werden.

Wichtige Bemerkungen

- Wenn Sie eine andere Steuerung als die mit der Tastatur eingestellt haben oder der Schwierigkeitsgrad nicht wie vorgegeben auf Normal eingestellt ist, kann sich die Steuerung der Spezialtechniken verändern.
- Die Spezialtechniken sind hier für einen Spieler aufgeführt, der nach rechts sieht.

FEHLERBEHEBUNG

Netzwerkspiel

Wenn Sie Probleme haben, ein Netzwerkspiel zum Laufen zu bringen, überprüfen Sie folgendes:

Netzwerkverbindung: Vergewissern Sie sich, daß Sie wirklich mit einem Netzwerk verbunden sind. Wenn Sie immer noch Probleme haben, besteht die Möglichkeit, daß Ihre Netzwerkkarte fehlerhaft ist oder nicht richtig konfiguriert ist. Schließen Sie dies nicht einfach aus, weil andere Anwendungen bei Ihnen im Netzwerk funktionieren, da Netzwerkkarten oft Fehler kompensieren können, wenn die Anwendungen, wie z.B. Textverarbeitungsprogramme, nicht in real-time ablaufen. Toshinden aber läuft in real-time und benötigt eine fehlerfreie, richtig konfigurierte Netzwerkkarte.

Treiberkonfiguration: Sie müssen IPX oder NETBIOS Treiber laden und für Ihren Computer konfigurieren. (Bitten Sie eventuell Ihren Netzwerkadministrator um Hilfe.)

Router: Wenn zwei oder mehr Spieler an gegenüberliegenden Enden eines Routers hängen, kann es vorkommen, daß das Spiel stockt oder Fehler auftreten. Unter diesen Bedingungen sollten Sie nicht spielen, da dann die Performance nur noch mittelmäßig ist und Fehler im Server oder im gesamten Netzwerk verursachen kann. (Wenden Sie sich an Ihren Netzwerkadministrator, um festzustellen, ob dieses Problem auch bei Ihnen auftritt.)

Modemspiel

Wenn Sie Probleme haben, ein Modemspiel zum Laufen zu bringen, überprüfen Sie folgendes:

Wenn Sie in Ihrer Telefonanlage die Möglichkeit haben, jemanden anzuklopfen zu lassen, während Sie eine Verbindung haben (z. B. der ANIS-Dienst der deutschen Telekom AG), schalten Sie diese aus, um zu vermeiden, daß Ihr Spiel durch einen eingehenden Anruf unterbrochen wird. Wenden Sie sich an den Hersteller Ihrer Telefonanlage bzw. an die Telekom, um Näheres darüber zu erfahren.

Wenn Sie immer noch Probleme haben, lesen Sie das Handbuch Ihres Modems sorgfältig durch, um Informationen über spezielle Setup-Strings oder andere Einstellungen zu erhalten. Geben Sie nun in der Battle Arena Toshinden im Menü Modem Options unter initialization string den Kommandostring ein, den Sie benötigen, um die Fehlerkorrektur und die Datenkompression auszuschalten. Sie können darüber hinaus versuchen eine Verbindung mit einer Baudrate nicht höher als 9600 Baud herzustellen.

Installation schlägt fehl?

Einige Konfigurationen sind eventuell nicht kompatibel mit dem Toshinden Installer/Startprogramm. Wir schlagen daher alternative Installationsmöglichkeiten im Readme.txt vor. Dies sollte die meisten Installationsprobleme lösen. Haben Sie dann immer noch Probleme, wenden Sie sich bitte an unseren technischen Kundendienst.

Telefon: 0 21 31 - 96 51 10 (montags bis freitags 8.00 - 15.00 Uhr)

Speicherprobleme?

Battle Arena Toshinden benötigt sieben Megabytes RAM, um zu laufen und sechs bis fünfzehn Megabytes Festplattenspeicher zum Installieren (je nach Methode). Wenn Ihr Computer nicht über genügend Festplattenspeicher verfügt, wird das Installationsprogramm Sie darauf aufmerksam machen. Verfügt Ihr Computer über genügend RAM und Sie können das Spiel trotzdem nicht starten, wird ein Teil Ihres RAMs vielleicht von anderen Programmen, wie z.B. Windows oder Speichermanagern, belegt. Vergewissern Sie sich, daß Sie keine unnötigen Programme oder Treiber laden, bevor Sie Battle Arena Toshinden starten. Je mehr freien Speicher Sie dem Spiel zur Verfügung stellen, desto besser wird die Performance.

Soundkartenprobleme?

Wenn Sie Probleme mit Ihrer Soundkarte haben, versuchen Sie ein Diagnoseprogramm zu starten, das eventuell im Softwarepaket Ihrer Soundkarte enthalten ist. Wenn Sie eine Soundkarte benutzen, die nicht unter den Systemanforderungen auf der Verpackung aufgelistet ist, oder wenn Sie eine Soundkarte im Emulationsmodus betreiben, wird der Sound eventuell nicht korrekt wiedergegeben.



TECHNISCHER KUNDENDIENST.

Sollten Sie technische Probleme mit Battle Arena Toshinden haben (Installation, Sound oder ähnliches), wenden Sie sich bitte an unseren technischen Kundendienst.

Telefon: 0 21 31 - 96 51 10 (montags bis freitags 8.00 - 15.00 Uhr)

Hotline

Für Ihre Fragen zum Spielablauf steht unsere Hotline zur Verfügung: montags, mittwochs und freitags von 15.00 - 18.00 Uhr.

Telefon: 0 21 31 - 96 51 11. Bitte haben Sie etwas Geduld.

E-mail oder Modem

Wenn Sie im Besitz eines Modems sind, können Sie Ihre Anfrage auch an unsere Mailbox schicken. Die Nummer ist 0 21 31 - 96 52 22.

Sie können uns natürlich auch eine E-mail schicken. Unser Internet-Account lautet: support@softgold.com

Bestellservice

Sie interessieren sich für weitere Spiele aus unserer Produktpalette?

Wenden Sie sich direkt telefonisch an unseren Bestellservice. Sie erreichen unseren Bestellservice montags bis freitags von 8.00 bis 15.00 Uhr unter der Telefonnummer 0 21 31 - 96 51 13.

CREDITS

Playmates Interactive Entertainment

Executive Producer

David A. Luehmann

Producer

David L. Hoffman

Associate Producer

Carlos Rodriguez

Quality Assurance

David Arranaga, Leland Mah

Marketing

Andrew Brown, James Martinez

Sales

Dave Ontiveros, Jose Zatarain

Assistant

Lee Jones, Art Datangel

Kathy Sison, Kelly Frey

David Localio

Sue Lucchino

Special Thanks

Richard Sallis, Thomas Chan,

Takara Co. Ltd., Tamsoft,

Scott Herington, Richard Frey,

Moore and Price Design Group,

Colin Harris Communications,

Sachs Finley,

Playmates Toys

29

Digital Dialect

Producer
Programming

Art**Playquest**

Data Conversion
Special Thanks

Illustration**Deutsche Version**

Projektleitung
Deutsches Handbuch
Lektorat
Produktlogistik
Koordination
Gestaltung
Layout/Reinzeichnung
Produktion
Litho
Druck

Michael Case

Myron Ahn, Davide Pasca
Michael Case, Andrea Griffini
Doug Barnard, Vector Graphics

Wilson Wing

Richard Harris, Thomas Chan
Takara CO. LTD., Tamsoft
Scott Herrington, Richard Frey
Moore & Price Design Group
Golin Harris Communications
Sachs Finley, Erica Case
Playmates Toys
Tsukasa Kotobuki

Softgold Computerspiele GmbH

Norbert Wellmeyer
Norbert Wellmeyer
Annette Janke
Anja Stromer
Antje Sprekeler
Oliver Dannat
Jörg Jahns, Andreas Otte
Jörgen Schlegel
DTK-Publishing-Service
Lippert Druck & Verlag

Copyrights

Battle Arena Toshinden and all character names and distinctive likenesses thereof
are trademarks of Takara Co., Ltd.

© Takara Co., Ltd 1996. All rights reserved. MS-DOS version reprogrammed
by Digital Dialect. © 1996 Digital Dialect. All Rights Reserved.

PIE™ is a trademark of Playmates Interactive Entertainment.
Deutsche Version Softgold Computerspiele GmbH.

30