

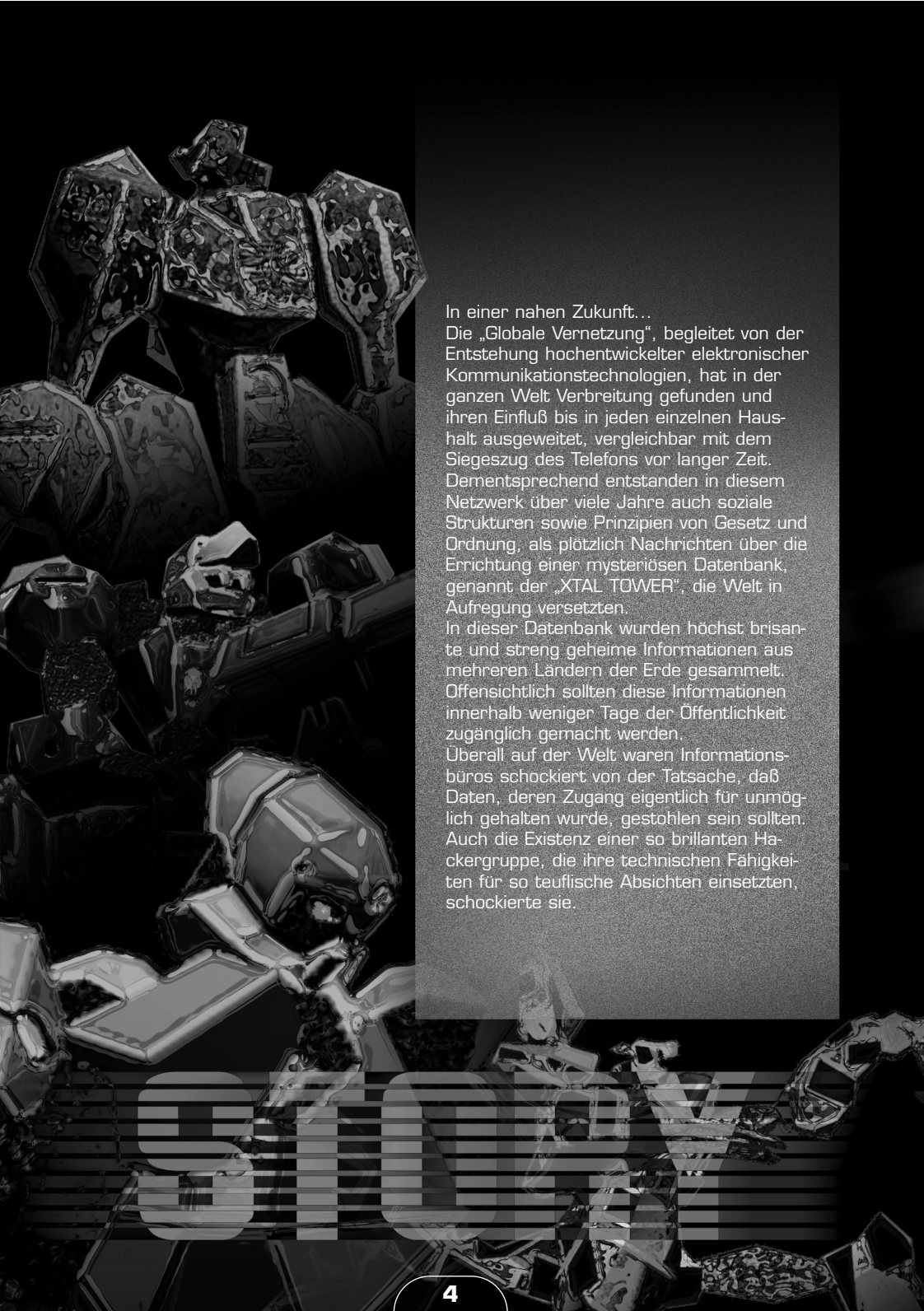
# XTAL TOWER



ADDRESS 078:320:169  
SUPER ISDN  
RATE:1048576

	Hintergrundgeschichte	4
1	Systemanforderungen	6
2	Installation des Spiels	7
3	Bildschirmanzeigen	8
4	Spielverlauf	9
5	Spieleinstellungen	10
	Hauptmenü-Bildschirm	10
	1-Spielermodus	10
	2-Spielermodus (Duell)	11
	2-Spielermodus (Einsteigen während des Spiels)	11
	Optionseinstellungen	12
	Replay/Wiederholung	14
6	Allgemeine Einstellungen	15
	Fenstermodus	15
	Vollbildmodus	16
	Sound-Einstellungen	17
	Steuerungseinstellungen	17
7	Spielsteuerung	18
8	Charaktere	20
9	Netzwerkmodus	36
10	Kundenservice	39

# INHALT




In einer nahen Zukunft...

Die „Globale Vernetzung“, begleitet von der Entstehung hochentwickelter elektronischer Kommunikationstechnologien, hat in der ganzen Welt Verbreitung gefunden und ihren Einfluß bis in jeden einzelnen Haushalt ausgeweitet, vergleichbar mit dem Siegeszug des Telefons vor langer Zeit. Dementsprechend entstanden in diesem Netzwerk über viele Jahre auch soziale Strukturen sowie Prinzipien von Gesetz und Ordnung, als plötzlich Nachrichten über die Errichtung einer mysteriösen Datenbank, genannt der „XTAL TOWER“, die Welt in Aufregung versetzten.

In dieser Datenbank wurden höchst brisante und streng geheime Informationen aus mehreren Ländern der Erde gesammelt. Offensichtlich sollten diese Informationen innerhalb weniger Tage der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden.

Überall auf der Welt waren Informationsbüros schockiert von der Tatsache, daß Daten, deren Zugang eigentlich für unmöglich gehalten wurde, gestohlen sein sollten. Auch die Existenz einer so brillanten Hackergruppe, die ihre technischen Fähigkeiten für so teuflische Absichten einsetzten, schockierte sie.



Sollten diese Informationen an die Öffentlichkeit gelangen, würde dies das militärische und ökonomische Gleichgewicht der Erde ernsthaft gefährden.

Bald erhielten die Staatsoberhäupter aller Länder Einladungen, die mit dem Namen „XTAL“ unterzeichnet waren:

„Bevor wir den Inhalt der Datenbank veröffentlichen, möchten wir Sie zu einem kleinen Spiel mit den von uns dazu eigens programmierten „virtuellen Kampfeinheiten“ einladen. Sollten Sie diese Einheiten besiegen können, würden wir auf die Veröffentlichung verzichten und unsere Hacker-Aktivitäten einstellen.“

Ihr Vorschlag lautet, einen Kampf zwischen „virtuellen Kampfeinheiten“ im Inneren des „XTAL TOWERS“ zu veranstalten...

Im Moment wissen wir nur eines: „XTAL“ persönlich stellt die letzte Herausforderung dar. Aber „XTAL“ scheint nicht sein wahrer Name zu sein... Wer ist er in Wirklichkeit? Und können wir „XTAL“ die Maske vom Gesicht reißen?



- IBM-PC, der 100% Microsoft DirectX kompatibel ist.
- Pentium®133 MHz (Pentium®166 MHz empfohlen).
- 16 MByte RAM (32 MByte oder mehr empfohlen).
- 100% Microsoft DirectX kompatible Grafikkarte (mit mind. 2 MByte RAM) und Soundkarte.
- 2x CD-ROM-Laufwerk oder schneller.
- Monitor, der mindestens eine Auflösung von 640x480 in 256 Farben darstellen kann.
- Windows 95 oder höher.

# 1



### **Über DirectX**

Microsoft DirectX steigert die Leistung von Windows 95-Spielen und anderen Anwendungen. DirectX schafft in den Bereichen Netzwerk, Grafik, Sound und Eingabemedien eine standardisierte Programmschnittstelle. Dieses Produkt setzt DirectX voraus. Während der Installation des Spiels wird Ihr Computer daraufhin überprüft, ob DirectX bereits installiert ist. Gegebenenfalls wird es zusammen mit den Spieldateien installiert (in diesem Fall müssen Sie den Computer nach der Installation neu starten). Wenn das Spiel deinstalliert wird, wird DirectX nicht gelöscht, sondern verbleibt auf Ihrem Computer.

### **Spielstart:**

Legen Sie die Zero Divide-CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk ein. Der Autorun-Bildschirm erscheint. Wenn Sie Play anklicken, wird der Titelschirm des Spiels angezeigt.

## 1. Life Gauge/ Lebensenergieleiste:

Wird ein Charakter beschädigt, nimmt die Energieleiste ab.

## 2. Down Gauge/K.O.-Leiste

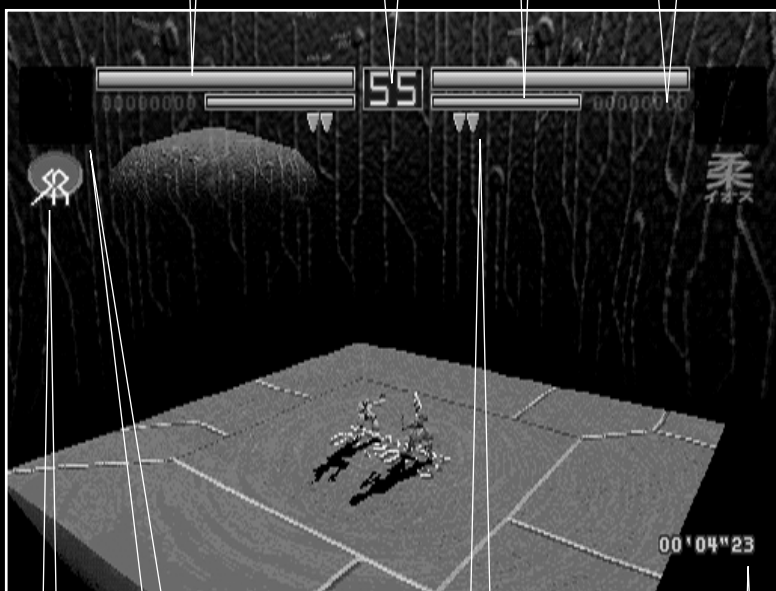
Jedesmal, wenn Sie angegriffen werden, reduziert sich die K.O.-Leiste. Erreicht sie „0“, fällt der Charakter zu Boden. Drücken Sie wiederholt auf das Steuerkreuz oder die Cursortasten, um wieder aufzustehen. Je schneller Sie diese Tasten drücken, desto schneller kommt der Charakter wieder auf die Beine.

## 3. Remaining Time/ Verbleibende Zeit:

Die restliche Rundenzeit wird angezeigt.

## 5. Score/ Punktestand

Der Punktestand des Charakters wird angezeigt.



## 6. Damage Data/ Schadensanzeige:

Der Beschädigungsgrad der Bestandteile des Charakters ist an der Färbung ablesbar.

## 4. Win Mark/ Rundensieg-Symbol

Für jede gewonnene Runde wird ein Symbol angezeigt.

## 7. Character Icon/ Charaktersymbol:

Das Symbol des Charakters wird hier angezeigt.

## 8. Elapsed Time/Abgelaufene Zeit

Die bereits verstrichene Spielzeit wird angezeigt.

## **Wie Sie ein Spiel gewinnen:**

Durch das Ausführen eines Angriffs, der die Lebensenergie des Gegners auf „0“ reduziert, erringen Sie einen K.O.-Sieg.

Erreicht die verbleibende Rundenzeit „0“, so wird der Charakter zum Sieger erklärt, der noch über mehr restliche Energie verfügt.

Während der Runde aus der Arena zu fallen, führt zu einer „Ringout“-Niederlage. Wenn beide Einheiten aus der Arena fallen, verliert diejenige Einheit, die zuerst gefallen ist.

Die Einheit, die zuerst die notwendige Rundenzahl gewinnt, ist der Sieger des Matches.

## **Unentschieden:**

Bei einem Unentschieden wird beiden Parteien ein Sieg gutgeschrieben. Sollte jedoch eine Finalrunde im 1-Spielermodus oder im 2-Spieler-Duell unentschieden ausgehen, so wird das ganze Match als unentschieden gewertet, und das Spiel ist zu Ende (Game Over). Kommt es in einem 2-Spieler-Kampf im „Einsteigen während des Spiels“-Modus zum Unentschieden, so wird der Spieler zum Sieger erklärt, der zum Kampf herausgefordert wurde.

## **Game Over/ Spielende:**

Das Spiel ist zu Ende, wenn...

... Sie vom Gegner in der benötigten Rundenzahl geschlagen wurden (1-Spielermodus).

... das Spiel unentschieden endet, wie oben beschrieben.

## **Continue/ Fortsetzen des Spiels:**

In jedem Spielmodus erscheint nach dem Spielende ein Auswahlfenster. Hier können Sie das Spiel fortsetzen, indem Sie Continue anwählen.

## **Zeitlimit:**

Das Zeitlimit beträgt in der Anfangseinstellung 60 Sekunden pro Runde. Sie können es aber bei den Optionseinstellungen verändern.

## **Am Rand der Arena hängen:**

Die Spielarena schwebt frei in der Luft. Wenn Sie absichtlich aus dem Ring springen oder vom Gegner hinausgestoßen werden, fallen Sie herunter und verlieren die Runde.

Wenn Sie sich jedoch rückwärts auf den Rand der Arena zu bewegen, greifen Sie automatisch danach und klammern sich fest.

## Hauptmenü-Bildschirm



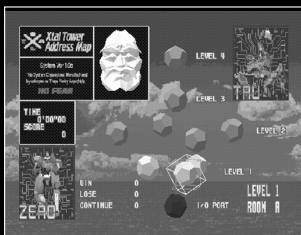
Wählen Sie mit den Cursortasten den Spielmodus aus. Bestätigen Sie mit Enter oder durch Drücken der Taste D (Kick-Button).

- 1 Player: Sie spielen alleine.
- VS Play: Spiel zweier Spieler gegeneinander.
- Option: In den Optionseinstellungen können Sie die Spieleinstellungen verändern und sich Replays/Wiederholungen ansehen.

## 1-Spielermodus



Sie treten gegen computergesteuerte Gegner an. Wählen Sie den Charakter aus, den Sie steuern wollen, indem Sie ihn mit den Cursortasten hervorheben und anschließend die Taste D drücken, um Ihre Wahl zu bestätigen.



In diesem Bildschirm wählen Sie Ihren Gegner aus. Im Verlauf des Spiels werden die computergesteuerten Gegner stärker, deshalb ist es ratsam, die gefährlicheren Gegner so früh wie möglich zu besiegen. Heben Sie den Charakter mit den Cursortasten hervor und bestätigen Sie mit der Taste D.



Wenn Sie ein Match gegen einen computergesteuerten Gegner verlieren, können Sie aus folgenden Möglichkeiten wählen:

- Continue/Spiel fortsetzen: Versuchen Sie erneut, den Gegner zu besiegen.
- Reset: Kehren Sie ins Hauptmenü zurück. Wählen Sie mit den Cursortasten aus und bestätigen Sie mit der Taste D.

## 2-Spielermodus (Duell)



Zwei menschliche Spieler bekämpfen sich gegenseitig. Hier wählen Sie die Charaktere, die Sie jeweils steuern wollen. Markieren Sie dazu den Charakter mit den Cursortasten und bestätigen Sie die Wahl mit der Taste D.



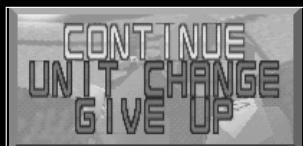
Nach einem 2-Spieler-Match werden die folgenden Möglichkeiten anwählbar:

- Continue/Spiel fortsetzen: Kämpfen Sie erneut mit denselben Charakteren gegeneinander.
- Unit Change/Einheiten wechseln: Wählen Sie neue Charaktere.
- Reset: Kehren Sie ins Hauptmenü zurück.

## 2-Spielermodus (Einsteigen während des Spiels)



Während eines 1-Spieler-Matches kann ein zweiter Spieler dem laufenden Spiel beitreten, indem er die Taste O auf dem Ziffernblock drückt. In diesem Fall wird das laufende 1-Spieler-Match abgebrochen, und ein Bildschirm zur Auswahl des Charakters für den 2. Spieler erscheint. Der Sieger des Matches erhält das Recht, den weiteren Spielverlauf zu bestimmen.



Nach einem 2-Spieler-Match, bei dem der zweite Spieler ins Spiel eingestiegen ist, werden folgende Möglichkeiten anwählbar:

- Continue/Spiel fortsetzen: Treten Sie erneut mit unveränderten Charakteren gegeneinander an.
- Unit Change/Einheiten wechseln: Wählen Sie neue Charaktere.
- Give Up/Aufgeben: Der Gewinner setzt das Spiel im 1-Spielermodus fort.



## Optionseinstellungen



# 5

Sie können verschiedene Einstellungen vornehmen. Wählen Sie die Kategorie mit den ↑↓-Tasten aus und wählen oder wechseln Sie innerhalb der Kategorie mit den ←→-Tasten. Bestätigen Sie die Veränderungen mit dem Kick-Button und kehren Sie mit dem Punch-Button zum Titelschirm zurück.

### ● **Difficulty Level/Schwierigkeitsgrad (Easy/Normal/Hard):**

Stellen Sie den Schwierigkeitsgrad des computergesteuerten Gegners ein (Leicht/Normal/Schwierig).

### ● **Match Point/Match-Punkte (2/3/4/5):**

Stellen Sie die Zahl der Runden ein, die ein Charakter gewinnen muß, um zum Match-Sieger zu werden.

### ● **Time Limit/Zeitlimit (30/45/60/75):**

Stellen Sie das Zeitlimit für die Runden ein.

### ● **View Mode/Perspektive:**

Wählen Sie die Perspektive während der Kämpfe aus:

- Normal: Die voreingestellte Perspektive.
- Switch: Die Perspektive wird zeitweise variiert.
- Rolling: Die Perspektive kreist um den Ring.
- Player: Perspektive aus der Rückansicht des Spielers 1.

### ● **Handicap (25%/50%/75%/100%):**

Stellen Sie im 2-Spieler-Duellmodus das Handicap für jeden der Spieler ein. Ändern Sie die Einstellungen mit der Steuerung des jeweiligen Spielers.

### ● **DJ/Ringsprecher (ON/OFF):**

Sie können wählen, ob während der Runde ein Kommentator zu hören sein soll oder nicht.

### ● **Unit Break/Rüstungsschaden (ON/OFF):**

Stellen Sie ein, ob Schäden an den einzelnen Rüstungskomponenten angezeigt werden.

### ● **Record/Rekord (Time/Score/Unit):**

Sehen Sie Kampfstatistiken und Ranglisten (Zeit/Punktestand/Einheiten). Wählen Sie mit den ←→-Tasten aus und bestätigen Sie mit dem Kick-Button.

### ● **Time:** Zeitrekord-Rangliste

### ● **Score:** Punkterekord-Rangliste

### ● **Unit:** Charakterspezifische Rekorde

BEST TIME RANKING					
MATCH POINT 2 ONLY					
RANK	TIME	NAME	UNIT	LEVEL	
1	19'59"86	BURUPUNA	ZERO	EASY	
2	20'00"00	ZOOM	ZERO	EASY	
3	20'00"00	ZERO	TRU	NORMAL	
4	20'00"00	DIVIDE	WIL03	HARD	
5	20'00"00	FOR	10	EASY	
6	20'00"00	WINDOWS	EOS	NORMAL	
7	30'00"00	95	CYGNUS	HARD	
8	32'00"00	30	DRACO	EASY	

KICK/ENTER PUNCH/EXIT

BEST SCORE RANKING					
MATCH POINT 2 ONLY					
RANK	SCORE	NAME	UNIT	LEVEL	
1	996460	BURUPUNA	ZERO	EASY	
2	300000	ZOOM	ZERO	EASY	
3	250000	ZERO	TRU	NORMAL	
4	200000	DIVIDE	WIL03	HARD	
5	150000	FOR	10	EASY	
6	100000	WINDOWS	EOS	NORMAL	
7	95000	95	CYGNUS	HARD	
8	90000	30	DRACO	EASY	

KICK/ENTER PUNCH/EXIT

UNIT RECORD							
V.S. PLAY ONLY							
ZERO							
		TOTAL USE COUNT ... ?					
		MAX BEST COUNT ... 0					
NAME	WIN	LOSE	DRAG	NAME	WIN	LOSE	DRAG
ZERO	1	1	0	TRU	0	0	0
WIL03	0	0	0	10	1	0	0
EOS	0	0	0	CYGNUS	1	0	0
DRACO	0	0	0	NERET0	0	1	0

PRESS BUTTON TO GOTO

UNIT RECORD					
ZERO					
TRU	0	0	0		
WIL03	0	0	0		
EOS	0	0	0		
CYGNUS	0	0	0		
DRACO	0	0	0		
NERET0	0	0	0		

KICK/ENTER PUNCH/EXIT

### ○ Best Time Rankings/Rangliste der Bestzeiten:

Wechseln Sie den Bildschirm mit dem Kick-Button. Kehren Sie zu den Optionseinstellungen mit dem Punch-Button zurück. Die Top 16 Rangliste wird angezeigt.

### ○ Best Score Rankings/Rangliste der Höchstpunktzahlen:

Wechseln Sie den Bildschirm mit dem Kick-Button. Kehren Sie zu den Optionseinstellungen mit dem Punch-Button zurück. Die Top 16 Rangliste wird angezeigt.

### ○ Unit Performance Statistics/Leistungsstatistik:

Wählen Sie die Einheit, deren Leistungsstatistik Sie sehen wollen, mit den ↑↓-Tasten aus. Bestätigen Sie mit dem Kick-Button; die Leistungsstatistik der Einheit Ihrer Wahl wird angezeigt (mit dem Punch-Button kehren Sie zu den Optionseinstellungen zurück). Drücken Sie irgendeine Taste, um zum Bildschirm für die Auswahl der Einheiten zurückzukehren. Die folgenden Statistiken sind verfügbar.

### ○ Wie oft wurde eine Einheit in 2-Spieler-Kämpfen benutzt (2-Spieler Duell und 2-Spieler „Einsteigen während des Spiels“-Modus).

### ○ Die höchste Anzahl der Siege in Folge.

### ○ Kampfstatistiken aller Kämpfe gegen gegnerische Einheiten.

5

## Replay/Wiederholung

Markieren Sie mit den ↑↓-Tasten und bestätigen Sie Ihre Wahl mit dem Kick-Button. Drücken Sie die Taste D, um das Replay zu starten.

### ● Datenauswahl:

Wählen Sie die Daten des Replays, das Sie sehen wollen. Wenn Sie mehr als eine Datei wählen, werden die Replays nacheinander abgespielt. Drücken Sie den Kick-Button, um den Cursor zu den Daten auf der rechten Bildschirmseite zu bewegen. Wählen Sie die gewünschten Dateien mit den ↑↓-Tasten aus und bestätigen Sie mit dem Kick-Button. Drücken Sie den Punch-Button, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.

### ● Umkehr des Markierungsstatus:

Durch Drücken des Kick-Buttons wird der Auswahlstatus der Dateien umgekehrt (Dateien, die ausgewählt waren, werden abgewählt und umgekehrt.)

### ● Löschen der Markierung:

Das Drücken des Kick-Buttons löscht die Markierung aller Dateien.

### ● Camera/Kamera:

Wählen Sie die Perspektive für Replays.

- Normal: Das Replay wird aus der Normalperspektive gezeigt.
- Auto: Das Replay wird aus zufällig wechselnden Perspektiven gezeigt.
- Player: Das Replay wird aus der Rückenperspektive des Spielers 1 gezeigt.
- Free: Der Spieler kann die Perspektive mit den Cursortasten variieren. Steuerung der Perspektive während des freien Kameramodus: Kreisen Sie mit den ←→-Tasten um die Arena. Stellen Sie die Perspektive höher oder tiefer ein, indem Sie die ↑↓-Tasten benutzen.

### ● Replay Save/Wiederholungen speichern (ON/OFF):

Wählen Sie, ob am Ende jeder Runde ein Fenster zur Speicherung der Replays erscheinen soll.

### ● Replay-Bildschirm:

Drücken Sie die Taste D, um die ausgewählten Replays zu sehen.

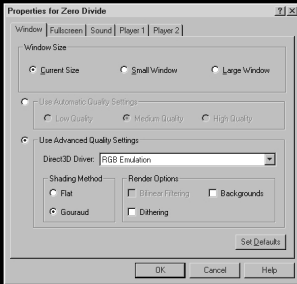
- Kick-Button: Überspringen Sie dieses Replay und gehen Sie zum nächsten. (Wenn keine weiteren Daten vorhanden sind, beendet dieser Button das Replay.)
- Punch-Button: Beenden Sie das Replay.
- Guard-Button: Stellen Sie die Zeitlupe ON/OFF.
- Start-Button: Pause ON/OFF.

1. Die Nummer der Replay-Datei, die gegenwärtig gezeigt wird.
2. Die Anzahl der bis jetzt gezeigten Replay-Dateien.
3. Die Anzahl der insgesamt ausgewählten Replay-Dateien.



123

## Fenstermodus



### ● Window Size/Fenstergröße:

Bei der Fenstergröße haben Sie die Wahl zwischen zwei Möglichkeiten: small window/kleines Fenster und large window/großes Fenster. Die Fenstergröße kann auch verändert werden, indem Sie den Fensterrahmen auf die gewünschte Größe ziehen.

### ● Display Option (Automatic Setup)/Grafikoptionen (Automatische Einstellungen):

Wenn Sie diese Checkbox anklicken, können Sie die Grafikqualität in drei verschiedenen Stufen festlegen:

- Low Display Quality: (niedrige Grafikqualität) RAMP-Emulation, nur Flat Shading.
- Standard: RGB Emulation, nur Gouraud Shading.
- High Quality: (hohe Qualität) Benutzung von Direct3D HAL, Gouraud Shading, alle Render-Optionen sind aktiviert.

**Achtung:** Einige 3D-Beschleunigerkarten unterstützen eventuell nicht alle Funktionen.

### ● Display Option (Manual Setup/manuelle Einstellung):

Wenn Sie diese Checkbox anklicken, können Sie die Einstellung per Hand vornehmen.

### ● Direct3D Driver/Direct3D-Treiber:

Wählen Sie den Direct3D-Modus:

- RAMP-Emulation: Die Grafikqualität nimmt etwas ab, aber die Bildwiederholrate ist um einiges höher.
- RGB-Emulation: Die Grafikqualität wird im Vergleich zur RAMP-Emulation verbessert, die Bildwiederholrate ist jedoch langsamer.
- Direct3D HAL: Dieser Modus verwendet Direct3D kompatible Grafikbeschleuniger.

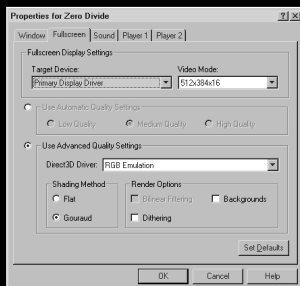
### ● Shading:

- Flat: Die Schattierungsberechnung wird für jede Oberfläche durchgeführt. Die Oberflächen wirken eckig. Die Verwendung dieser Option ermöglicht eine schnellere Berechnungsgeschwindigkeit. (Oberer linker Bildschirm)
- Gouraud: Für jede Kante wird eine Schattierungsberechnung durchgeführt. Auch die Polygone wirken gleichmäßiger. Die Grafik wirkt realer, aber die Bildwiederholrate nimmt ab. (Unterer linker Bildschirm)

### ● Rendering Options:

- Bilineares Filtering: Zwischen Punkten werden Farbkorrekturen ausgeführt. Bei RAMP-Emulation kann das bilineare Filtering nicht aktiviert werden.
- Dithering: Zwischenfarben werden durch die Kombination von Punkten dargestellt.
- Texture Mapping: Diese Option bedeckt Polygone mit Texturen.
- Background/Hintergrund: Die Hintergrundgrafik wird ein- oder ausgeschaltet. Dies hat keinen Einfluß auf den Spielverlauf.

## Vollbildmodus



### ● Video-Einstellung:

Wählen Sie die Grafikkarte für das Spielen im Vollbildmodus. Verwenden Sie im Normalfall den primären Grafikkartentreiber.

### ● Auflösung/Anzahl der Farben:

Die Auflösung und die Farbtiefe (angezeigt wird die Anzahl der Bits: 8 = 256 Farben; 16 = 65.536 Farben; 24 = 16.777.216 Farben und 32 = 4.294.967.296 Farben) wird angezeigt. Bitte wählen Sie die Auflösung und die Anzahl der Farben nach Ihrem Geschmack. Beides hängt von der verwendeten Videokarte ab. (Wenn Sie Direct3D HAL nutzen, können Sie nur die Auflösung und die Anzahl der Farben auswählen, die mit HAL verwendet werden können.) Im allgemeinen wird die Geschwindigkeit des Bildaufbaus um so langsamer, je höher Sie die Auflösung und die Anzahl der Farben einstellen.

### ● Display Option (Automatic Setup)/Grafikoptionen (Automatische Einstellungen):

Wenn Sie diese Checkbox anklicken, können Sie die Grafikqualität in drei Stufen einstellen:

- Low Display Quality: (niedrige Grafikqualität) RAMP-Emulation, nur Flat Shading.
- Standard: RGB-Emulation, nur Gouraud Shading.
- High Quality: (hohe Qualität) Benutzung von Direct3D HAL, Gouraud Shading, alle Render-Optionen sind aktiviert.

**Achtung:** Einige 3D-Beschleunigerkarten unterstützen eventuell nicht alle Funktionen.

### ● Display Option (Manual Setup/manuelle Einstellung):

Wenn Sie diese Checkbox anklicken, können Sie die Einstellung per Hand vornehmen.

### ● Direct3D Driver/Direct3D-Treiber:

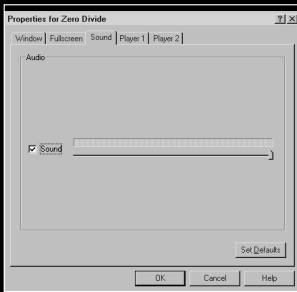
Wählen Sie den Direct3D-Modus:

- RAMP-Emulation: Die Grafikqualität nimmt etwas ab, aber die Bildwiederholrate ist um einiges höher.
- RGB-Emulation: Die Grafikqualität wird im Vergleich zur RAMP Emulation verbessert, die Bildwiederholrate ist jedoch langsamer.
- Direct3D HAL: Dieser Modus verwendet Direct3D kompatible Hardwarebeschleuniger.

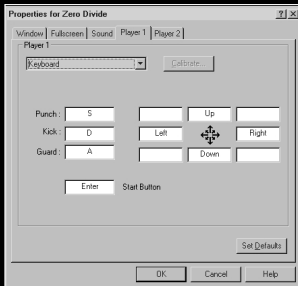
### ● Shading:

- Flat: Die Schattierungsberechnung wird für jede Oberfläche durchgeführt. Die Oberflächen wirken eckig. Die Verwendung dieser Option ermöglicht eine schnellere Berechnungsgeschwindigkeit. (Oberer linker Bildschirm)
- Gouraud: Für jede Kante wird eine Schattie-

## Sound-Einstellungen



## Steuerungseinstellungen



rungsberechnung durchgeführt. Auch die Polygone stehen nicht mehr zu sehr hervor. Die Grafik wirkt realer, aber die Berechnungsgeschwindigkeit nimmt ab. (Unterer linker Bildschirm)

### ● Rendering Options:

- Bilineares Filtering: Zwischen Punkten werden Farbkorrekturen ausgeführt. Bei RAMP-Emulation kann das bilineare Filtering nicht aktiviert werden.
- Dithering: Zwischenfarben werden durch die Kombination von Punkten dargestellt.
- Texture Mapping: Diese Option bedeckt Polygone mit Texturen.
- Background/Hintergrund: Die Hintergrundgrafik wird ein- oder ausgeschaltet. Dies hat keinen Einfluß auf den Spielverlauf.

**Anmerkung:** Ein Teil der Rendering Options sollte besser über die Einstellungen des Hardwarebeschleunigers als über die Zero Divide Einstellungen vorgenommen werden. Wenn eine Kategorie, die in Zero Divide verändert wurde, nicht auf dem Bildschirm erscheint, versuchen Sie, die Einstellung für den Beschleuniger zu verändern. Über Einzelheiten informieren Sie sich bitte im Handbuch Ihrer Grafikkartenkarte.

### ● Sound Checkbox:

Aktivieren oder Deaktivieren Sie die Soundeffekte und den Kommentator.

### ● Sound Volume/Lautstärke:

Regulieren Sie die Lautstärke der Soundeffekte und des Kommentators.

### ● Auswahlmenü für Joystick, Gamepad bzw. Tastatur:

Sie können das Eingabemedium einstellen. Wählen Sie das Eingabemedium, das Sie verwenden wollen, aus dem Menü.

### ● Tastatureinstellung:

Sie können die Zuordnungen der Buttons und Richtungstasten verändern. Klicken Sie die Box der Taste an, die Sie verändern wollen, und drücken Sie die Tasten, die Sie ab jetzt verwenden wollen. Wenn Sie die Tastatur zur Steuerung benutzen, können Sie diagonale Bewegungen durch das Drücken zweier Tasten gleichzeitig ausführen. Wahlweise können Sie für diagonale Bewegungen auch eigene Tasten bestimmen. Bei Joystick bzw. Gamepad kann die Richtungssteuerung nicht verändert werden.

**Anmerkung:** Zwei analoge Joysticks/Gamepads können nicht gleichzeitig verwendet werden. Es ist jedoch möglich, zwei oder mehrere digitale Joysticks/Gamepads gleichzeitig zu benutzen. Bitte wenden Sie sich für Einzelheiten an das Handbuch Ihres Joysticks/Gamepads.



## Erklärung der Symbole:

↵	: Drücken Sie die Cursortaste kurz, deren Richtung das Symbol anzeigt.
⏏	: Halten Sie die Cursortaste gedrückt, deren Richtung das Symbol anzeigt.
+	: Drücken Sie Button und Cursortaste gleichzeitig.
P	: Drücken Sie den Punch-Button. (Schlagen)
K	: Drücken Sie den Kick-Button. (Treten)
G	: Drücken Sie den Guard-Button. (Blocken)

Sie steuern die Charaktere über Cursortasten und drei Tasten/Buttons. Beziehen Sie für die Steuerung mit Tastatur bzw. Joystick die Erklärung der Symbole auf die vorhandenen Tasten/Buttons.

## Steuerung mit Joystick/Gamepad:

A-Button:	G (Guard)
D-Button:	K (Kick)
S-Button:	P (Punch)
Steuerknüppel/-kreuz:	
Bewegen der Charaktere oder im Menü.	

Bitte starten Sie das Spiel mit Hilfe Ihrer Tastatur. Wenn Sie ein Microsoft SideWinder Gamepad oder ein Blaster Gamepad benutzen, können Sie das Spiel mit dem Start-Button starten. Sie können keine zwei 4-Button Analog-Joysticks/Gamepads gleichzeitig verwenden. Es ist jedoch möglich, zwei oder mehrere digitale Joysticks/Gamepads gleichzeitig zu benutzen. Bitte wenden Sie sich für Einzelheiten an das Handbuch Ihres Joysticks/Gamepads.

## Tastatursteuerung:

Die Tasten zur Steuerung können unter „Einstellungen“ verändert werden.

Taste	Spieler 1	Spieler 2 (Ziffernblock)
Bewegen :	↑ ↓ ← →	2 4 6 8
P :	S	—
K :	D	+
G :	A	*
(START) :	(ENTER)	0

● **Standardsteuerung für alle Charaktere:**  
**(Blickrichtung des Charakters nach rechts)**

**Normalsteuerung:**

Bewegungen	nach vorne
	nach hinten
	Sprung
	Ducken
	Schritt nach vorne oder hinten   oder
	Laufen   (Sie laufen solange, bis Sie mit dem Gegner zusammenstoßen.)
	Schritt zur Seite   oder
Punch/ Schlagen	Schlag
	Sprungschlag  oder
	geduckter Schlag
Kick/Treten	Tritt
	Sprungtritt  oder
	geduckter Tritt
Guard/ Abwehren	Hoher/Mittlerer Block
	Unterer Block
Werfen	

**Aufstehen**

Wenn Ihre K.O.-Leiste „0“ erreicht, fällt Ihr Charakter zu Boden. Sobald sich die Leiste regeneriert hat, kann der Charakter wieder aufstehen.

7

Am Platz aufstehen	Cursortaste neutral/Joystick in neutraler Stellung
	Rolle rückwärts und Aufstehen
	Rolle zur Seite und Aufstehen   wiederholt drücken
Angriffe beim Aufstehen	Mittlerer Angriff   wiederholt drücken
	Unterer Angriff   wiederholt drücken
	Angriff nach Rolle zur Seite  während des Rollens zur Seite  drücken

**Wie Sie vom  
Rand der Arena in  
den Ring zurück-  
kommen**

Wenn der Charakter während des Spiels von der Arena fällt, kann er sich am Rand des Rings festhalten. Der Charakter kann folgendermaßen in die Arena zurückkehren:

Zurück- kommen	In die Arena zurückspringen Cursortasten neutral/Joystick in neutraler Position
	Mittlerer Angriff beim Zurückkommen
	In die Arena hochziehen
	Hoher Angriff beim Zurückkommen  wiederholt drücken

## CHARACTER ZERO



Icon

## ZERO

Typ: Kämpfer

Transfer Rate 254704 GB/Sec.

Anzahl der Einheiten: 21

Programmierer: ALEX

Lieblingsattacke: A series of small icons representing the character's favorite attacks, including a fist, a foot, a headbutt, and a sword.

Diese humanoide Einheit spiegelt durch ihre Ausgewogenheit und Intelligenz das schöpferische Talent ihres Erbauers wider. Mit der Möglichkeit ausgestattet, Angriffe beliebig zu kombinieren, wurde ZERO darauf programmiert, andere Einheiten durch extreme Schnelligkeit und weit gefächerte Angriffsvariationen zu übertreffen.

8

Graphics

## GRUNDTECHNIKEN

Rising Palm (Mid) (Beim Aufstehen aus der geduckten Haltung)	↗ + P
Raid Elbow (Mid)	↖ ↗ • P
EXE Breaker (Mid)	↖ ↗ • P
Middle Kick (Mid) (Beim Aufstehen aus der geduckten Haltung)	K
Raid Knee Kick (Mid)	↗ + K
Back Kick (High) (Beim Aufstehen aus der geduckten Haltung)	↗ + K
Toe Cutter (High)	↗ + K
Raid Slice Kick (Low)	↖ ↗ • K
Hammer Kick (Mid)	↖ ↗ • K
Raid Saw Bat (High)	↗ + P + K

## COMBOS

Rising Palm Combo (High - High - High - High)	P P P ↗ + P
Basic Pattern Combo (High - High - Mid)	P P K
Spin Kick Combo (High - High - High - High)	P P P P + K
Body Heat Combo (High - High - Mid - High)	P P ↖ + P ↗ + P
Interrupter (High - High)	P ↖ P
Quick Body Heat (High - High)	P ↗ P
Double Spin Kick (High - High)	K K
2-Hit Combo (High - High)	P K

8

## WURFTECHNIKEN

One Hand Throw (Sie stehen dem Gegner gegenüber)	G + P
Brain Buster (Sie stehen dem Gegner gegenüber)	↖ ↗ ↗ G + P
R.N.B. (Der Gegner wendet Ihnen den Rücken zu)	G + P

## ABWEHR-COMBOS

Rising Palm EX Combo	P P P ↗ + P ↖ ↗ • P
Basic Pattern EX Combo	P P K ↖ ↗ • P
Body Heat EX Combo	P P ↖ + P ↗ + P ↖ ↗ • P
Raid 2-Hit Combo	↖ ↗ P ↗ + K
Double Spin Kick EX	K K ↖ ↗ • K

TECHNIKEN ZUM ANGRIFF  
AUF EINEN AM BODEN  
LIEGENDEN GEGNER

Heel Press	↖ + K
Body Press	↖ + P
Megaton Body Press	↗ + P

## CHARACTER TAU



Icon

## TAU

Typ: Kreatur

Transfer Rate: 290780 GB/Sec.

Anzahl der Einheiten: 30

Programmierer: THOR

Lieblingsattacke:

Eine nicht-humanoide Einheit von äußerst variablem Design. Aufgrund seiner groß ausgefallenen Einzelteile ist dem TAU nur eine eingeschränkte Bewegung und ein langsames Tempo möglich, aber sein charakteristischer Schwanz besitzt ein enormes Zerstörungspotential. Es wird vermutet, daß alle nicht-humanoide Einheiten vom gleichen Programmierer gestaltet wurden, der auch TAU erschuf.

8

Graphics

## GRUNDTECHNIKEN

Straight Claw (High)	↗ + P
Side Claw (Mid)	↘ + P
Four Feet Kick (High)	↗ ↘ • P
One Side Kick (Mid)	↗ ↘ • K
Tail Upper (Low)	↗ ↘ + K
Side Slide Chop (Low)	↖ ↗ ↘ + K
Buggy Roll (High)	↗ ↖ ↘ • P

## COMBOS

Shredder Combo (High - High - High - High)	P P ↗ + P ↘ + P
X Snap Combo (High - High - High - High)	P P ↗ + P K
Y Snap Combo (High - High)	P K
Mantis A Combo (High - Mid - Mid - High)	K ↗ + K ↖ + P P
Mantis B Combo (High - Mid - Mid - High)	K ↗ + K ↖ + P K
Mantis C Combo (High - Mid - High - High)	K ↗ + K ↘ + K ↗ + K

## WURFTECHNIKEN

Needle Throw (Sie stehen dem Gegner gegenüber)	G + P
T. Swing (Sie stehen dem Gegner gegenüber)	↗ ↘ ↖ ↗ ↘ P + K

TECHNIKEN ZUM ANGRIFF  
AUF EINEN AM BODEN  
LIEGENDEN GEGNER

Four Feet Press	↖ + K
Screw Press (Small)	↖ + P
Screw Press (Large)	↗ + P

8


## ABWEHR-COMBOS

Upper Smash A Combo	↗ ↘ + K ↗ + P
Upper Smash B Combo	↗ ↘ + K ↘ ↘ • K
Buggy Drift Combo	↗ ↖ ↘ K ↖ ↖ ↘ + K



## CHARACTER WILD3

## WILD3

Typ: Soldat  
Transfer Rate: 297800 GB /Sec.  
Anzahl der Einheiten: 24  
Programmierer: EXE  
Lieblingsattacke: 

Eine humanoide Einheit, die mit ihrer radikalen Ausrüstung und absoluter Furchtlosigkeit ein beeindruckendes Erscheinungsbild abgibt. WILD 3 ist äußerst aggressiv und gewalttätig. Er ist zwar auch mit einer kleinen Feuerwaffe ausgestattet, benutzt sie aber meistens, um seine Gegner K.O. zu schlagen. Sein Programmierer soll auch für das Hauptsystem des XTAL TOWER verantwortlich gewesen sein.

8



Icon

Graphics

## GRUNDTECHNIKEN

Spin Punch (High)	↺ + P
Jack Knife (Mid)	↗ + P
Middle Gun (Mid)	↺ ↺ • P
Swing Gun (Mid)	↺ ↺ • P
Elbow (High)	↺ ↺ + P
Tackle (High)	↺ ↺ ↺ + P
High Shot (High)	↺ ↺ • P
Low Shot (Low)	↺ ↺ • P
Knee Kick (Mid)	↺ + K
Low Kick (Low)	↗ + K
Drop Kick (High)	↺ ↺ • K
Break Gun (Mid)	P + K

## WURFTECHNIKEN

W Impact	G + P
Head Crusher	↺ ↗ P + K

TECHNIKEN ZUM ANGRIFF  
AUF EINEN AM BODEN  
LIEGENDEN GEGNER

Finishing Shot	↺ + K
Hip Dive (Small)	↗ + P
Hip Dive (Large)	↗ + P

TECHNIKEN, UM DIE  
ABWEHR EINES GEGNERS  
AUSZUSCHALTEN

Unlock Push (Schaltet hohe Blocks aus)	↺ G + P
---	---------

## COMBOS

Wild A Combo (High - High - Mid - Mid)	P P K K
Wild B Combo (High - Mid - High)	+ P P P
Wild 2 Hit Combo (High - High)	P K

8

## ABWEHR-COMBOS

Spin Jack Combo	↺ + P ↗ + P
Spin Knee Kick Combo	↺ + P ↺ + K
Jack Smash Combo	↗ + P ↺ ↺ P
Jack Knee Kick Combo	↗ + P ↺ + K

## CHARACTER IO



Icon

8

IO

Typ: Bizarrr

Transfer Rate: 262856 GB /Sec.

Anzahl der Einheiten: 27

Programmierer: ALEX

Lieblingsattacke: P P P + K P + K

Eine weibliche, humanoide Einheit, die offensichtlich vom selben Programmierer, wie ZERO, geschaffen wurde, aber im Design Fortschritte aufweist. Wie es ihre katzenartige Haltung andeutet, kombiniert sie beim Angriff ihre Beweglichkeit mit ihren scharfen Krallen als Waffe. Dank ihrer leichten Bauweise konnte sich IO auf schnelle Kombinationsangriffe aus dem Hinterhalt spezialisieren.

Graphics

## GRUNDTECHNIKEN

Nail Straight (Mid)	↗ + P
Nail Smash (High)	↗ • P
Killer Chop (Mid)	↖ • P
Cross Nail (Mid)	↗ ↖ • P
Middle Kick (Mid) (Beim Aufstehen aus geduckter Haltung)	K
Knee Kick (Mid)	↗ + K
High Kick (High)	↗ + K
Rewind Kick (High)	↗ + K
Priss Kick (Mid)	↗ • K
Heel Cutter (High)	↗ • K
Heel Kick (Low)	P + K

## WURFTECHNIKEN

Escort Throw (Sie stehen dem Gegner gegenüber)	G + P
Priss Strangler (Sie stehen dem Gegner gegenüber)	↗ • G + K
Bloody Back (Der Gegner wendet Ihnen den Rücken zu)	G + P

TECHNIKEN ZUM ANGRIFF  
AUF EINEN AM BODEN  
LIEGENDEN GEGNER

Nail Chop	↖ + P
Heel Press (Small)	↖ + P
Heel Press (Large)	↖ + P

## SPEZIALTECHNIKEN

Kick Compiler (Kehrt einen auf Sie gerichteten hohen Tritt um)	↗ + G
Replacer (Jump)	↖ • G

## COMBOS

Spin Kick Combo (High - High - High - High)	P P K K
Spin Cut Combo (High - High - High - Down)	P P P + K P + K
Slide Cut Combo (High - High - Down)	↗ • P P K
"Kin Do" Smash Combo (Mid - Mid - High)	↗ + P K K
2-Hit Combo (High - High)	P K
Piston Kick (High - High)	↗ • K K

8

## ABWEHR-COMBOS

Priss Fake Combo	↗ • P • P • K
Wind Up Combo	↗ • K • P + K
Priss Sword Cut Combo	↗ • K • P + K K

## CHARACTER EOS



Icon

**EOS**

Typ: J.U.D.O.

Transfer Rate: 290480 GB/Sec.

Anzahl der Einheiten: 25

Programmierer: LEONARD

Lieblingsattacke: ⇄ (⇄ ♢) Ⓢ + ♡

Diese humanoide Einheit, durch die Hände eines Programmiers voll absurder Ideen über die japanische Kultur erschaffen, entwickelte einen von Judo und Karate beeinflussten Kampfstil. Seine Bewegungen erinnern noch stärker an asiatische Kampfkünste als ZEROs. Er verfügt über eine große Vielfalt an kraftvollen Würfeln. EOS hat auf seiner Schulter und am Rücken japanische Schriftzeichen aufgemalt, die die Ideale des Judo darstellen.

8

Graphics

## GRUNDTECHNIKEN

Uwa Uradatami (High)	↖ + P
Naka Uradatami (Mid)	↖ + P
Shita Uradatami (Low)	↘ + P
Rikidou (Mid)	↖ ↘ • P
Tatamisukui (Low)	↘ • P
Tataminui (Mid)	↖ ↘ ↘ • P
Ashizuri (Low)	↘ + K
Dogoma (Mid)	↖ ↘ • K
Uchinata (High)	↖ ↘ • K
Tatamikuzushi (High)	↖ ↘ P + K

## TECHNIKEN, UM DIE ABWEHR EINES GEGNERS AUSZUSCHALTEN

Morotebari (Schaltet Block aus)	↖ ↘ G + P
Karatebari (Schaltet hohen Block aus)	↖ G + P

## SPEZIALTECHNIKEN

Yawaragatame (Kehrt hohe Schläge um)	↖ + P
---	-------

## WURFTECHNIKEN

Seoinage (Sie stehen dem Gegner gegenüber)	G + P
Tomoenage (Sie stehen dem Gegner gegenüber)	↖ + G + K
Sunearai (Sie stehen dem Gegner gegenüber)	↖ ↘ + K
Kumagoroshi (Der Gegner wendet Ihnen den Rücken zu)	G + P
Onigoroshi (Sie stehen dem Gegner gegenüber, während er sich duckt)	↖ + P + K

## COMBOS

Tatamigaeshi (Mid - High)	↖ + P ↘ • P
Tatamiotoshi (High - High)	↖ + P ↖ + P
Tataminui (Mid - High)	↖ ↘ ↘ P P
Nimaidatami Combo (High - High)	P K

## TECHNIKEN ZUM ANGRIFF AUF EINEN AM BODEN LIEGENDEN GEGNER

Achou	↖ + P
Kawarawari	↖ + P
Oogawarawari	↖ + P

## ABWEHR-COMBOS

Tatamibarashi	↖ ↖ K ↘ + P
---------------	-------------



## CHARACTER

## CYGNUS



Icon

## CYGNUS

Typ: Ninja

Transfer Rate: 253316 GB /Sec.

Anzahl der Einheiten: 28

Programmierer: LEONARD

Lieblingsattacke: ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪

Diese humanoide Einheit, die vom selben Programmierer wie EOS erschaffen wurde, erinnert an einen Ninja. Eigentlich war er als ein Systemkontrollprogramm der oberen Kategorie entwickelt worden. Seine Spezialität sind flinke Angriffe mit seinem zweischneidigen Schwert und sein Markenzeichen sind äußerst beeindruckende Bewegungen. CYGNUS stellt jedoch nur eine durchschnittliche Kampfeinheit dar, da ansonsten alle Einheiten über besondere Fähigkeiten verfügen.

8



Graphics

## GRUNDTECHNIKEN

Nagarezuki (High)	P
Iaigiri (Mid)	↖ + P
Tobizatou (Mid)	↗ + P
Shitaoozatou (Low)	↘ + P
Iaizuki (Mid)	↖ • P
Nakahayate (Mid)	↖ • K
Shitahayate (Low)	↘ • K
Gansekai (High)	↖ ↖ • K
Seibai (Mid)	↖ ↖ P + K
Shinkuugiri (High)	↗ P + K
Ninpo Tokeimawari (High)	↗ ↗ ↗ K + P

## WURFTECHNIKEN

Ninpo Ookanazuchi (Sie stehen dem Gegner gegenüber)	G + P
Ninpo Taruotoshi (Der Gegner wendet Ihnen den Rücken zu)	G + P

TECHNIKEN ZUM ANGRIFF  
AUF EINEN AM BODEN  
LIEGENDEN GEGNER

Joubutsu	↗ + P
Hayanie (Small)	↗ + P
Hayanie (Large)	↗ + P

TECHNIKEN, UM DIE  
ABWEHR EINES GEGNERS  
AUSZUSCHALTEN

Ninpo Gozagaeshi (Schaltet Block aus)	G + P
--	-------

## SPEZIALTECHNIKEN

Ninpo Yashichi (Sprung)	G
-------------------------	---

Zatougiri (High - High - High)	P P P
Zatougiri+ (Mid - High - High)	↖ ↖ ↖ • P P P
Nimaiba Combo (High - High)	P K
Uwahayate (High - High)	K K
Nimaishitahayate (Down - Down)	↘ + K K
Ninpo Oodokei (High x 10)	↗ ↗ ↗ P + K (x10)

## COMBOS

Zatougiri (High - High - High)	P P P
Zatougiri+ (Mid - High - High)	↖ ↖ ↖ • P P P
Nimaiba Combo (High - High)	P K
Uwahayate (High - High)	K K
Nimaishitahayate (Down - Down)	↘ + K K
Ninpo Oodokei (High x 10)	↗ ↗ ↗ P + K (x10)

8

## ABWEHR-COMBOS

Zatoumawashi	↖ + P ↘ + P
Zatoushitahayate	↖ + P ↘ + K K
Ninpo Tokeikuzushi A	↗ ↗ ↗ + K P + K ↖ + P
Ninpo Tokeikuzushi B	↗ ↗ ↗ P + K (X3) ↖ + P
Ninpo Tokeikuzushi C	↗ ↗ ↗ P + K (X10) ↖ + P
Ninpo Tokeibarai A	↗ ↗ ↗ P + K P + K ↘ P + P
Ninpo Tokeibarai B	↗ ↗ ↗ P + K (X3) ↘ + P
Ninpo Tokeibarai C	↗ ↗ ↗ P + K (X10) ↘ + P
Ninpo Tokeihayate A	↗ ↗ ↗ P + K P + K ↘ + K K
Ninpo Tokeihayate B	↗ ↗ ↗ P + K (X3) ↘ + K K
Ninpo Tokeihayate C	↗ ↗ ↗ P + K (X10) ↘ + K K

## CHARACTER DRACO



Icon


**DRACO**

Typ: Monster

Transfer Rate: 252660 GB/Sec.

Anzahl der Einheiten: 22

Programmierer: THOR

Lieblingsattacke: 

Eine nicht-humanoidale Einheit mit dem Design eines Drachen, vom selben Programmierer wie TAU erschaffen. Zu seinen Besonderheiten gehören seine kräftige Schwanz-Attacke, sein lodernder Feueratem und die – trotz seines kompakten Körperbaus – schnellen und unvorhersehbaren Bewegungen. Vorsicht vor seinem extrem gefährlichen Hinterteil!

8

Graphics

## GRUNDTECHNIKEN

Head Butt (Mid)	↺ + P
Upper Breath (High)	↗ + P
High Breath (High)	↺ ↺ • P
Mongolian Punch (High)	↺ ↺ + P
Low Breath (Low)	↺ ↗ + P
Middle Kick (Mid)	↺ + K
Tail Dive (Low)	↗ + K
Low Kick (Low)	↗ + K
Tail Back (High)	↺ ↺ • K
Shoulder Tail (High)	↺ ↗ ↺ • K

TECHNIKEN ZUM ANGRIFF  
AUF EINEN AM BODEN  
LIEGENDEN GEGNER

Chain Tail	↗ + K K K K K K
Tail Bomb	↗ + P + K

8

## WURFTECHNIKEN

Dragon Nip (Sie stehen dem Gegner gegenüber)	G + P
Hyper Head Butt (Sie stehen dem Gegner gegenüber)	↗ + P
Barbeque (Sie stehen dem Gegner gegenüber)	↺ ↺ G + P + K

## COMBOS

Rapid Nail Combo (High - High - High - High - Low)	P ↗ P P P ↗ K
Tail Back Combo (High - Low)	↺ ↺ K K
Throw Down Combo (Mid - High - High)	↺ + P K P
2-Hit Combo (High - High)	P K
Tail Back Combo (High - Low)	↺ • K K

# CHARACTER NEREID

## NEREID

Typ: Monster

Transfer Rate: 263080 GB/Sec.

Anzahl der Einheiten: 31

Programmierer: THOR

Liebingsattacke: ♠+♥♦+♣

Obwohl sie vom Äußeren den humanoiden Einheiten gleicht, ist diese Einheit, die mit sehr speziellen Techniken programmiert wurde, nicht-humanoid. Ihre Entstehung war von zwei Aspekten geprägt: Killerinstinkt und Wahnsinn. Aus ihren Brust- und Rückenplatten stehen Schrauben hervor. Sie kann sowohl vorwärts als auch rückwärts erfolgreich Angriffe ausführen und ist somit die unberechenbarste Einheit von allen.

# 8



Icon

Graphics

## GRUNDTECHNIKEN

Dirty Upper (Mid)

(beim Aufstehen aus geduckter Haltung)

P

Killer Nail (High)

↗ + P

Unfair Punch (Mid)

↗ + P

Low Stuff (Low)

↗ + P

Drill King (Mid)

↗ • P

Fool Kick (High)

↗ + K

Heel Hammer (High)

↖ + K

Cool Kick (Low)

↗ ↘ + K

Bad Slide (Low)

P + K

Bloody Chop (High)

↗ + P + K

Got 'em Drill (Mid)

↗ ↖ + P + K

## WURFTECHNIKEN

Crazy Drill

(Sie stehen dem Gegner gegenüber)

G + P

Super Bad Throw

(Der Gegner wendet Ihnen den Rücken zu)

G + P

TECHNIKEN ZUM ANGRIFF  
AUF EINEN AM BODEN  
LIEGENDEN GEGNER

Down Press

↖ + P

Hell Press (Small)

↖ + K

Hell Press (Large)

↖ + P

TECHNIKEN, UM DIE  
ABWEHR DES GEGNERS  
AUSZUSCHALTEN

Guard Crusher

(Schaltet hohen Block aus)

P + K + G

## SPEZIALTECHNIKEN

Steppen

(Vorwärtsbewegung mit dem Rücken zum Gegner)

Kehren Sie dem Gegner den Rücken zu und  
drücken Sie wiederholt.

G ↗ ↗

8

## COMBOS

Happy Nail Combo

(High - High - High - High)

P P ↗ + P P

Rush Order Combo

(High - High - High - Mid)

P P ↗ + P ↗ + P

Crazy Machine Combo

(High - High - Mid - Mid)

↗ + P ↘ P P P

2-Hit Combo

(High - High)

K P

Stupid Combo

(High - Mid - High - High)

↗ + K ↗ + K P P

## ABWEHR-COMBOS

Guard Crushed Punch P + K + G ↗ + P

Guard Crushed Kick P + K + G ↗ + K

Drill King Smash ↗ ↗ P ↗ + P

Low Stab Slide ↗ + P P + K

Killer Nail Slide ↗ + P P + K

Die Windows 95-Version von **Zero Divide** verwendet DirectPlay, um den Netzwerkmodus zu ermöglichen. Bitte überprüfen Sie die Netzwerkverbindung und stellen Sie mit der im folgenden beschriebenen Methode den Kontakt zum Gegenspieler her. Bildschirmanzeigen und Regeln entsprechen denen des "2 Spieler-Duellmodus".

Zuerst wählen Sie bitte **Network Head-to-Head** unter **Game** in der Menüleiste des Spiels aus.

## 1. Wahl des Protokolls



Wenn Sie die Netzwerk-Session starten, wird in der Dialogbox **Choose Service Provider** eine Liste der Protokolle angezeigt, aus denen Sie auswählen können. Sie können die Session nicht starten, wenn das von Ihnen ausgewählte Protokoll und das des Gegenspielers, mit dem Sie Kontakt hergestellt haben, nicht die gleiche Form verwendet. Sie sollten es daher überprüfen, bevor Sie den Kontakt herstellen.

- **TCP:** Wird verwendet, wenn die Netzwerkverbindung über TCP/IP hergestellt wird. Dazu müssen Sie die IP-Adresse des Gegenspielers kennen. (Das Internet nutzt auch eine TCP/IP-Verbindung. Verwenden Sie eine Verbindung über das Internet, kann sich die Spielgeschwindigkeit unter ungünstigen Umständen extrem verringern).
- **IPX:** Wird verwendet, wenn die Netzwerkverbindung über das sogenannte IPX-Protokoll hergestellt wird.
- **Modemverbindung:** Wird verwendet, wenn die Netzwerkverbindung über ein Modem erfolgt.
- **Serielle Verbindung:** Wird verwendet, wenn zwei Computer mit einem Nullmodemkabel (auch Cross- oder Reverse-Kabel genannt) verbunden sind. Bitte schließen Sie das Kabel an eine serielle Schnittstelle an.

Darüber hinaus könnte es sein, daß Drittanbieter neue Verbindungsmöglichkeiten (Service-Provider genannt) anbieten. Für Einzelheiten erkundigen Sie sich bitte bei entsprechenden Service-Providern.

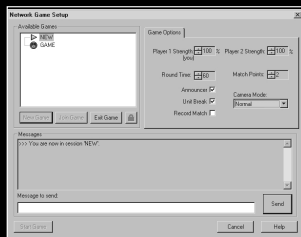
## 2. Spiel-Session

Nachdem Sie ein Protokoll ausgewählt haben, wird die Dialogbox **Network Game Setup** angezeigt.

Unter dem Namen des Protokolls, das Sie verwenden, wird die aktuelle Spiel-Session aufgeführt. Wenn Sie die Spiel-Session anklicken, erscheinen dort die Spielernamen der Teilnehmer.

Diese Information wird nicht in Echtzeit aktualisiert. Klicken Sie auf den **Refresh**-Button, um die Information zu aktualisieren. Um das Netzwerkspiel abzubrechen, klicken Sie bitte auf den **Abbrechen**-Button.

- Teilnahme an einer bereits eingestellten Session Wählen Sie die Session, an der Sie teilnehmen wollen, und klicken Sie auf den Button **Join Game**. Es wird nach dem Spielernamen gefragt, und Sie können an der Session teilnehmen, indem Sie Ihren Namen eingeben.
- Einstellung einer neuen Spiel-Session Klicken Sie den Button **New Game** an, und geben Sie Ihren Namen und den Namen der Session ein. Außerdem können Sie ein Passwort bestimmen. Wenn Sie ein Passwort festgelegt haben, können nur Spieler an der Session teilnehmen, die dieses Passwort kennen.

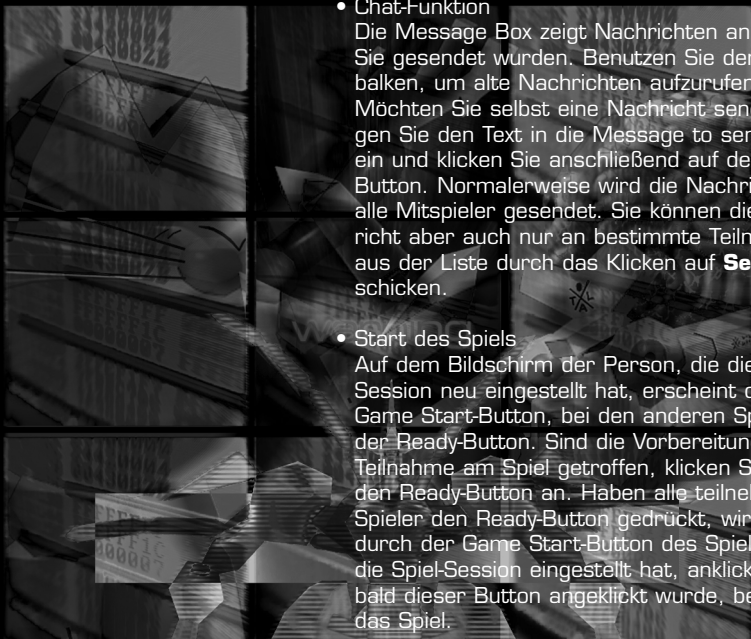


### 3. Vorbereitung/ Start des Spiels

Wenn Sie die Session einstellen oder an ihr teilnehmen, werden die grauen Felder der Dialogbox, auf die Sie bisher nicht zugreifen konnten, anwählbar. Über diese Felder können Sie u.a. die Einstellung der Optionen vornehmen und eine "Chat-Funktion", mit der Sie sich mit anderen Spielern unterhalten können, benutzen. Wenn Sie die Session einstellen oder an ihr teilnehmen, gibt der Inhalt der Dialogbox den Namen der Session und den der teilnehmenden Spieler an. Wenn Sie die Spiel-Session verlassen wollen, klicken Sie auf Cancel.



- **Einstellung des Spiels**  
Sie können die Anzahl der Reserve-Strahlenkanonen, den Schwierigkeitsgrad und die Anzahl der Spielrunden einstellen.



- **Chat-Funktion**  
Die Message Box zeigt Nachrichten an, die an Sie gesendet wurden. Benutzen Sie den Scrollbalken, um alte Nachrichten aufzurufen. Möchten Sie selbst eine Nachricht senden, tragen Sie den Text in die Message to send-Box ein und klicken Sie anschließend auf den Send-Button. Normalerweise wird die Nachricht an alle Mitspieler gesendet. Sie können die Nachricht aber auch nur an bestimmte Teilnehmer aus der Liste durch das Klicken auf **Send To** schicken.
- **Start des Spiels**  
Auf dem Bildschirm der Person, die die Spiel-Session neu eingestellt hat, erscheint der Game Start-Button, bei den anderen Spielern der Ready-Button. Sind die Vorbereitungen zur Teilnahme am Spiel getroffen, klicken Sie bitte den Ready-Button an. Haben alle teilnehmenden Spieler den Ready-Button gedrückt, wird dadurch der Game Start-Button des Spielers, der die Spiel-Session eingestellt hat, anklickbar. Sobald dieser Button angeklickt wurde, beginnt das Spiel.

Da im Dialogfenster des Netzwerkspiels jetzt auch die Help-Funktion anwählbar ist, können Sie darüber zusätzliche Erklärungen abrufen.

### Technischer Kundendienst:

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

Telefon: 0 21 31 - 965 110 (montags bis freitags 9.00 bis 17.00 Uhr).

### Hotline:

Für Ihre Fragen zum Spielablauf steht Ihnen unsere Hotline zur Verfügung:

Telefon: 0 21 31 - 965 111 (montags, mittwochs und freitags von 15.00 bis 18.00 Uhr). Bitte haben Sie etwas Geduld.

### Mailbox:

Wenn Sie im Besitz eines Modems oder einer ISDN-Karte sind, können Sie allerlei Nützliches über unsere Mailbox erhalten, z.B. Updates, Lösungen, technische Hinweise und Erscheinungstermine.

Die analoge Modem-Nummer lautet: 0 21 31 - 965 222

Die ISDN-Nummer lautet: 0 21 31 - 965 223

Sie können uns natürlich auch eine E-Mail schicken.

Unsere E-Mail-Adresse lautet: [support@softgold.com](mailto:support@softgold.com)

### WWW-Seite:

Auch im Internet können Sie uns erreichen. Unter unserer WWW- und FTP-Adresse finden Sie rund um die Uhr aktuelle Informationen zu unseren Produkten, Screenshots, Updates, Patches sowie Demos.

World Wide Web

<http://www.softgold.com/>

FTP:

<ftp://ftp.softgold.com/pub/>

# 10

### Bestellservice:

Sie interessieren sich für weitere Spiele aus unserer Produktpalette?

Rufen Sie unsere Spiele-Infoline an unter der Telefonnummer 02131 965 112, oder bestellen Sie direkt bei unserem Bestellservice: montags bis freitags von 9.00 bis 17.00 Uhr unter der Telefonnummer 0 21 31 - 965 113.