

Kampfsport

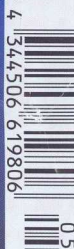
**19⁸⁰
DM**

Spielhallen-HITS



Original-Vollversion auf CD-ROM

Spiel-Hallen HITS



Ausgabe 5
DM 19,80
SFr 19,80
öS 158,-
Lfr 398,-
HFL 22,50

REND

Weitere Infos zum
Inhalt der CD-ROM
siehe Heftrückseite!

Battle Arena Toshinden Vollversion

für Windows 95 und DOS

Gedruckte Anleitung

Cheats, Tips & Tricks

3D-Echtzeit- kämpfe

Single-, Multi- player- und Netzwerkspiel

PC-Joker HIT, 87%!
Weitere Pressestimmen
siehe Rückseite



Der Konsolen-Hit jetzt als 3D-Beat'em Up am PC!



SHOPPING IM EPOCT



www.pearl.de

Über 6.000 Artikel!

Länderspezifische Angebote für



Der Zugang für **Endkunden** ist uneingeschränkt möglich. **Großhandelskunden** lassen sich bitte kostenlos registrieren. Sie erhalten dann Ihr Zugangs-Passwort zugestellt.
Gewerbenachweis / Behördensiegel per Fax an: +49-7631-360-444



PRÜGELT EURE FEINDE!



Kaum ein Genre hat der rasanten Entwicklung im Bereich der Computerspiele so erfolgreich widerstanden wie das „Beat'em Up“. Hinter dieser wohlklingenden Bezeichnung verbirgt sich eine Gattung, die einen der ureigensten Triebe des Homo sapiens befriedigt: die Prügelei!

Während sich das Bild der Rollenspiele, Strategiespiele und Adventures im Laufe der Jahre stetig veränderte, um sich dem aktuellen Kundengeschmack anzupassen, blieben die Beat'em Ups nahezu gleich. Dies zeigt insbesondere, daß sie ihr optimales Konzept bereits gefunden haben.

Zugegeben, die grafische Präsentation hat sich um ein Vielfaches verbessert, aber das Grundprinzip ist stets dasselbe geblieben: Prügel-Knabe A gibt Prügel-Knabe B eins auf die Birne, und schon ist die schönste Rangelei im Gange. Und obwohl es nicht gerade zum Bild eines zivilisierten Menschen paßt, üben diese „Prügelspiele“ auf viele eine sonderbare Faszination aus. Bewaffnet mit Chips und Getränken diverser Art, schreiten zwei Kontrahenten zum PC, wo sich dann,

begleitet von digitalisiertem Kampfgeschrei, ihre polygonkonstruierten Vertreter gegenseitig sämtliche Körperteile malträtiert. So kann man sich nach Herzenslust vermobeln, und keinem tut's weh.

Eine besondere Form von Chancengleichheit findet sich hier überdies, um die es in der Realität weniger gut bestellt ist. Bei der Prügelei per Joystick oder Tastatur haben auch die Schwächeren eine Möglichkeit, körperlich Überlegene einmal in die Schranken zu verweisen. Und selbst wenn gerade kein Mit-beziehungsweise Gegenspieler aufzutreiben sein sollte: Einen adrenalinpushenden Kick verspricht es allemal, sich hie und da die kleine gepflegte Keilerei für zwischendurch zu gönnen!

In diesem Sinne wünsche ich Ihnen viel Spaß mit „Battle Arena Toshinden“!

Ihr

C. Borgmeier

Carsten Borgmeier



IMPRESSUM

Verlag:
TREND Redaktions- und
Verlagsgesellschaft mbH
PEARL-Straße 1
79426 Buggingen
Tel.: 0 76 31 / 360-270
Fax: 0 76 31 / 360-444

Chefredakteur:
Carsten Borgmeier

Redaktion:
Editorial Services,
Lange Str. 112,
27749 Delmenhorst,
Tel.: 0 42 21 / 93 45 - 0,
Fax: 0 42 21 / 1 77 89,
Frank Willms, Jan Zumholz,
Waltraud Schmidt

Koordination:
Ursula Kasubke

Gestaltung, Satz und Belichtung:
Style of the Arts. Graphische Medien-
Produktionsgesellschaft mbH,
Tel.: 0180-567 11 88

Art Director:
Michael H. Sichler

Layout:
Vincenzo Mastroberti

Heftproduktion:
Stephan Striegel, Vernon Warren

Anzeigenleitung:
Carsten Borgmeier

Anzeigenverkauf:
Eric Krankemann,
Editorial Services

Druck:
Heckel, Nürnberg

Auflage:
60.000 Expl.

Vertrieb:
TREND Redaktions- und
Verlagsgesellschaft mbH,
PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen

Vertriebsleitung:
Reinhard Jansohn
PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen
Tel.: 0 76 31 - 360 503
Fax: 0 76 31 - 360 599

Erscheinungsweise:
bis zu 8 Ausgaben

Verkaufspreis:
19,80 DM

Bankverbindung:
Spar- und Kreditbank Bad Krozingen,
BLZ 680 632 54, Konto-Nr.: 159492

Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nimmt der Verlag entgegen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion. Die Rücksendung ist ausgeschlossen. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich bei EDITORIAL SERVICES. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung der Agentur. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.



INHALTSVERZEICHNIS

Editorial/Impressum	3
Installation	5
Battle Arena Toshinden: Die Anleitung	7
Spielstart	7
Das Spiel	8
Battle Arena Toshinden: Die Taktik	10
Kampfmanöver	10
Kampftechniken	10
Verteidigung	10
Kampftaktiken	10
Battle Arena Toshinden: Die Charaktere ..	11
Booklet	16
Lizenz	18



Installation und Programmstart der Spielhallen-Hits 5:

„BATTLE ARENA TOSHINDEN“

SYSTEMANFORDERUNGEN

Um „Battle Arena Toshinden“ spielen zu können, muß Ihr Computer folgende Minimalvoraussetzungen erfüllen:

- > AT486 DX 2/66 oder höher
- > mind. 8 MB RAM
- > MS-DOS 5.0 oder höher
- > mind. 460 KB freier Arbeitsspeicher
- > VGA- oder VESA-kompatible SVGA-Grafikkarte
- > Festplatte mit mind. 6 MB freiem Speicherplatz
- > mind. Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk
- > IPX oder NETBIOS-Treiber für Multiplayer-Spiel im Netzwerk
- > Roland Sound Canvas, MT-32, Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Sound Blaster 16, Sound Blaster AWE32, Ensoniq SoundScape, Microsoft Sound System, Pro Audio Spectrum 16, Gravis UltraSound, Gravis UltraSound Max, ESS AudioDrive, Roland RAP-10 oder 100% compatible Soundkarte.

Hinweis!

Alle Angaben im Installationstext beziehen sich auf die gebräuchlichsten Laufwerksbezeichnungen. Sollten bei Ihnen die Laufwerke mit einem anderen Buchstaben angesprochen werden, passen Sie die Bezeichnung bitte entsprechend an. Die einzelnen Laufwerke werden folgendermaßen bezeichnet:

- A: Diskettenlaufwerk
D: Festplatte
E: CD-ROM-Laufwerk



INSTALLATION

Installationsprogramm unter MS-DOS starten

Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk, und wechseln Sie durch die Eingabe des entsprechenden Laufwerksbuchstabens (z.B. „D“, gefolgt von einem Doppelpunkt) ins Hauptverzeichnis der CD. Geben Sie an der Eingabeaufforderung folgende Zeile ein:

SETUP.EXE

Installationsprogramm unter Windows 95 starten

Öffnen Sie den Explorer, und wechseln Sie in das Hauptverzeichnis der CD-ROM. Führen Sie einen Doppelklick auf die Datei

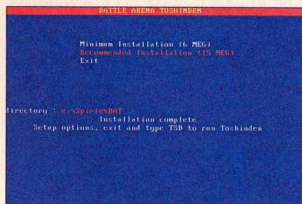
SETUPEXE

aus. Die Installation unter Windows verläuft wie bei der MS-DOS-Version.

Installation von „Battle Arena Toshinden“

Wählen Sie die von Ihnen bevorzugte Installationsart. Bei einem PC mit langsamem CD-ROM-Laufwerk sollten Sie die größere Installationsart mit 15 MB Festplattenspeicher wählen.

Geben Sie anschließend das Verzeichnis an, in das Sie „Battle Arena Toshinden“ kopie-



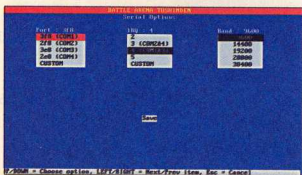
ren möchten. Nach der Installation gelangen Sie zu den Optionen. Hier können Sie das Spiel an Ihre Hardware anpassen.

SetUp Soundcard

Hier legen Sie fest, welche Soundkarte Sie verwenden. Wenn Sie sich nicht sicher sind, wählen Sie die Option „Auto Detect“, um die Einstellungen Ihrer Soundkarte automatisch ermitteln zu lassen.

SetUp Connection

Diese Option bietet drei Multiplayer-Modi: Modem, Nullmodem und Netzwerk.



Serial

Geben Sie den COM-Port an, an dem Sie das Nullmodemkabel angeschlossen haben, und tragen Sie den verwendeten Interrupt sowie die gewünschte Übertragungsgeschwindigkeit ein.

Modem

Außerdem müssen Sie einen Initialisierungsstring angeben. Bei Hayes-kompatiblen Modems hilft oftmals der String ATZ weiter. Falls Ihr Modem nicht darauf anspricht, schauen Sie in das Handbuch zu Ihrem Modem. Zuletzt brauchen Sie nur noch die Telefonnummer Ihres Mitspielers anzugeben.



Betrifft: Patch

Auf der Cover-CD finden Sie im Verzeichnis „PATCHES\MATROX“ Update-Dateien zu „Battle Arena Toshinden“ für Besitzer der Grafikkarte Mystique von Matrox. Im Verzeichnis „PATCHES\3DFX“ befindet sich für Besitzer einer 3Dfx-Grafikkarte ein Patch für „Battle Arena Toshinden“.

Network

Beim Netzwerkspiel brauchen Sie nur Ihren Namen anzugeben.

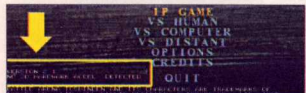
Misc Options

Wählen Sie hier aus, ob Sie die Musik als Audio-Track oder als Midi-File hören möchten, ob Ihre Grafikkarte SVGA-fähig ist oder ob „Battle Arena Toshinden“ lediglich in der Standard-VGA-Auflösung gespielt werden soll.

Unter „3D-Acceleration“ können Sie Ihre verwendete 3D-Karte angeben oder automatisch nach einer 3D-Karte suchen lassen.



Eine entsprechende Meldung erhalten Sie beim Spielstart.



Die genaue Installation der Patches wird in einer Textdatei erläutert, die sich im jeweiligen Verzeichnis befindet.

PROGRAMMSTART

Start der MS-DOS-Version

Wechseln Sie in das Verzeichnis, in das Sie „Battle Arena Toshinden“ installiert haben, und geben Sie

TSDD
ein.

Start der Windows 95-Version

Wechseln Sie in die Programmgruppe „Battle Arena Toshinden“, und klicken Sie auf „Toshinden“.

KONFIGURATION DES PCS

„Battle Arena Toshinden“ läuft mit Erweiterungsspeicher (XMS) und benötigt mindestens 460 KB freien Speicher. Um Ihre aktuelle Speicherbelegung abzufragen, gehen Sie bitte folgendermaßen vor: Geben Sie an der Eingabeaufforderung die nachstehende Zeile ein:

MEM

Hier bekommen Sie die aktuelle Speicherbelegung Ihres PCs dargestellt. In der Zeile „Maximale Größe für ausführbares Programm“ finden Sie die Größe des freien Arbeitsspeichers. Dieser Wert verrät Ihnen, ob Sie das Spiel starten können oder ob Sie Ihren Computer neu konfigurieren müssen. Beachten Sie, daß der Speichermanager „EMM386.EXE“ nicht geladen werden sollte.

KONFIGURATIONSDATEIEN

Mit Hilfe der dargestellten Konfigurationsdateien können Sie Ihrem Computer ausreichend Speicher zur Verfügung stellen. Bitte beachten Sie, daß Veränderungen in

diesen Dateien unter Umständen dazu führen können, daß Ihr Computer nicht mehr einwandfrei funktioniert. Sichern Sie deshalb Ihre AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS auf einer bootfähigen Diskette, bevor Sie diese verändern. Zur Bearbeitung der Startdateien gehen Sie folgendermaßen vor:

Wechseln Sie durch die Eingabe von

C:
CD

in das Hauptverzeichnis Ihrer Festplatte. Geben Sie nun

EDIT CONFIG.SYS

ein, und verändern Sie diese wie im untenstehenden Beispiel beschrieben. Beachten Sie bitte, daß die Pfadangaben in den Startdateien auf die Verzeichnisse zeigen müssen, in denen die Programme zu finden sind. Speichern Sie anschließend die Änderungen, und geben Sie

EDIT AUTOEXEC.BAT

ein. Verfahren Sie hier wie bei der CONFIG.SYS.

BETRIFFT: WINDOWS 95



Sollten bei der Windows 95-Version von „Battle Arena Toshinden“ Probleme auftreten, empfehlen wir, das Spiel unter MS-DOS zu spielen.

Um den Computer im MS-DOS-Modus zu starten, wählen Sie unter Windows 95 das Icon „Start“, anschließend „Beenden“ und zum Schluß den Eintrag „Computer

im MS-DOS-Modus starten“. Alternativ bietet sich ein kompletter Neustart an. Wählen Sie hierzu den Menüpunkt „Windows neu starten“ im Menü „Start“. Nach der Bestätigung durch „OK“ startet der Computer neu. Warten Sie, bis die Meldung „Windows 95 wird gestartet“ auf dem Bildschirm erscheint. Drücken Sie jetzt die Taste „F8“. Wählen Sie abschließend den Eintrag „Nur Eingabeaufforderung“, und bestätigen Sie mit der Eingabetaste. Sollte Ihnen im MS-DOS-Modus zuwenig Arbeitsspeicher zur Verfügung stehen, fertigen Sie bitte eine Startdiskette an.

HANDBUCH UND INSTALLATION DES ACROBAT READERS

Im Verzeichnis \HANDBUCH dieser CD-ROM finden Sie das Handbuch zu „Battle Arena Toshinden“ mit der Bezeichnung „HANB_TS.PDF“. Es liegt im Adobe-Acrobat-Format vor. Falls Sie den Acrobat Reader bereits auf Ihrem System installiert haben, können Sie diese Datei direkt laden. Sollten Sie noch nicht über den Acrobat Reader verfügen, installieren Sie ihn von der vorliegenden CD-ROM. Sie finden ihn im Verzeichnis \ADOBE30\). Starten Sie zur Installation Windows, und rufen Sie die Datei „AR16D301.EXE“ auf, falls Sie Windows 3.1x verwenden. Wenn Sie Windows 95 installiert haben, rufen Sie die Datei „AR32D301.EXE“ im genannten Verzeichnis auf. Das Programm wird daraufhin auf Ihre Festplatte installiert und steht Ihnen künftig für alle Dokumentationen, die in diesem Format vorliegen, zur Verfügung.

CONFIG.SYS

```
DEVICE=C:\...\HIMEM.SYS
REM DEVICE=C:\...\EMM386.EXE NOEMS
DOS=HIGH,UMB
DEVICEHIGH=C:\...\MTMCDAI.SYS /D:MTMIDE01 (durch eigenen CD-ROM-Treiber ersetzen)
DEVICEHIGH=C:\...\MOUSE.SYS (falls Ihr Maustreiber mit .SYS endet)
COUNTRY=049,437,C:\...\COUNTRY.SYS
FILES=60
BUFFERS=20
```

AUTOEXEC.BAT

```
ET BLASTER=A220 I5 D1 T4 (übernehmen Sie hier die Einstellungen Ihrer Soundkarte)
SET SOUND=C:\SB (Variable entsprechend Ihrer Soundkarte)
LH C:\...\MSCDEX.EXE/D:MTMIDE01/M:10 (MSCDEX-Werte entsprechend Ihres CD-ROMs)
LH C:\...\MOUSE.COM (falls Ihr Maustreiber mit .COM endet)
LH C:\...\KEYB.COM GR,,C:\...\KEYBOARD.SYS
PROMPT $P$G
PATH = C:\WINDOWS\;C:\DOS
```

ANLEITUNG

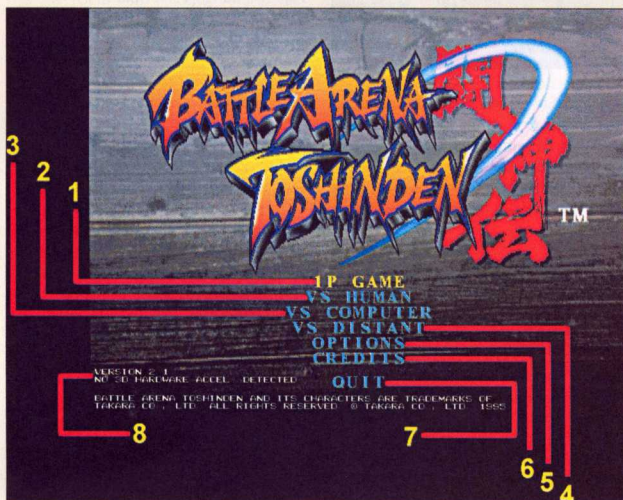


Bereiten Sie sich darauf vor, in eine Welt einzutreten, die aus geheimen Organisationen besteht und in der Martial Arts verherrlicht werden: „Battle Arena Toshinden“. Nicht viele Bewohner dieser Erde wissen von diesem geheimen Turnier, das alle paar Jahre veranstaltet wird. Die wenigen, die eingeweiht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

Dieses Turnier ist der ultimative Test von Geschicklichkeit und Kraft eines Kämpfers. Jeder Teilnehmer erhält eine persönliche Einladung zum Wettstreit um den Titel des größten Kämpfers der Welt - eine Bezeichnung, die von vielen begehrt wird, aber nur einem zusteht. Die Einladung, ausgesprochen von den Mitgliedern der „Organisation“, hat bisher noch keiner zurückgewiesen.

Heute haben sich in Toshinden acht Teilnehmer aus aller Welt eingefunden, um ihre Kraft und Entschlossenheit mit der der anderen Bewerber zu messen. Nur einer von ihnen wird die Süße des Sieges kosten. Der Rest ist zum Scheitern verurteilt, vernichtet im Kampf Mann gegen Mann.

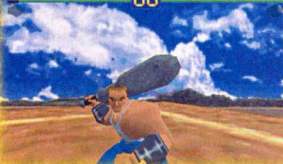
Die Schicksale der Teilnehmer sind miteinander verflochten durch den Weg der Ehre, durch Verrat, Zorn und Täuschung. Auch Sie können die wahre Bestimmung eines Kämpfers finden, wenn Sie überleben...



DIE CHEATS

Wollen Sie einmal in eine andere Haut schlüpfen oder alles einmal wie mit eigenen Augen betrachten, probieren Sie am besten die folgenden Cheats aus. Geben Sie im Hauptmenü ein:

MEMO: 00 ANYTIME: RUNGO



GIMMEJIM: Sie schlüpfen in die Haut des ultimativen Endgegners

VIRTUAL1: „First Person“-Perspektive - interessant!

FILE: 1550 00 ON: ANYTIME: GELF



SPIELSTART

Im Startbildschirm wählen Sie die gewünschte Option mit Hilfe der Cursortasten, Ihre Wahl bestätigen Sie mit [Enter]. Folgende Optionen sind verfügbar:

- ① 1P Game
- ② VS Human
- ③ VS Computer
- ④ VS Distant
- ⑤ Options
- ⑥ Credits
- ⑦ Quit
- ⑧ Ermittelte Grafik-Konfiguration

① 1P GAME

Wählen Sie den Kämpfer aus, den Sie steuern möchten. Der Computer wird Ihren Gegner bestimmen. Jedesmal, wenn Sie einen Kontrahenten besiegt haben, stellt der Computer den nächsten. Wenn Sie verlieren, gelangen Sie in den Bildschirm „Continue“, und ein Countdown beginnt.





Drücken Sie „Start“ (schlagen oder treten), bevor der Countdown abgelaufen ist, haben Sie eine neue Chance, denselben Kämpfer zu besiegen. Sobald Sie alle Gegner vom Feld verwiesen haben, steht Ihnen der letzte, alles entscheidende Fight bevor.

VS HUMAN

In diesem Modus geht es Mann gegen Mann - am selben PC.

VS COMPUTER

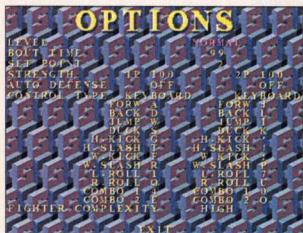
Wählen Sie den Kämpfer, mit dem Sie antreten wollen, und einen Gegner. Sobald Sie eine Runde gewonnen haben, können Sie einen neuen Gegner für den nächsten Kampf aussuchen. Jedesmal, wenn Sie verlieren, gelangen Sie in den Bildschirm „Continue“, und ein Countdown beginnt. Drücken Sie eine Taste für Schlagen oder Treten, bevor der Countdown abgelaufen ist, bekommen Sie eine neue Chance, denselben Kämpfer zu besiegen. Haben Sie alle Gegner bezwungen, bedeutet das Ihre Qualifikation für das Finale.

VS DISTANT

Diese Option richtet sich an die Multiplayer. Hier haben Sie die Möglichkeit, via Netzwerk, Modem oder Nullmodemkabel Ihren Freundeskreis herauszufordern. Während eines Kampfs kann auf demselben Computer normalerweise jederzeit ein neuer Herausforderer einsteigen, indem er [F12] drückt. Diese Option steht in diesem Modus nicht zur Verfügung.

OPTIONS

In den Optionen finden Sie zahlreiche Möglichkeiten, mit denen Sie „Battle Arena Toshinden“ ganz nach Gutdünken einstellen können:



Level

Hier lässt sich die Spielschwierigkeit bestimmen. Sie reicht von „Very Easy“ („Kinderkram“) bis zu „Very Hard“ (der Computer ist entsprechend stärker). Die Voreinstellung ist „Normal“.

Bout Time

Wählen Sie die maximale Zeit für jede Runde. Zur Wahl stehen: 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, indem Sie seine Widerstandskraft erhöhen. 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 IP-Game spielen.

Auto Defense

Wenn diese Option aktiviert ist, verteidigt sich Ihr Charakter automatisch gegen gegnerische Attacken. Anfänger sollten die Option zwecks Training auf „On“ 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 „High Polygon“-Kämpfer werden zwar „weicher“ gezeichnet, dafür erfordern sie aber auch mehr Rechenleistung. Bei PCs, die über keinen Pentium-Prozessor verfügen, empfiehlt sich die Einstellung „Low“. Die Darstellung ist zwar etwas grober als bei „High Polygon“, dafür aber auch schneller.

Keyboard Mapping

Sie können hier den einzelnen Aktionen neue Tasten zuweisen.

CREDITS

Zeigt die Ruhmeshalle aller an der Entwicklung von „Battle Arena Toshinden“ beteiligten Programmierer.

QUIT

Beendet das Spiel.

Ermittelte Grafik-Konfiguration

Diese Information verrät Ihnen, welche Grafik-Konfiguration „Battle Arena Toshinden“ ermittelt hat. Falls Sie einen der beiden Patches auf der Cover-CD korrekt installiert haben, bekommen Sie die von Ihnen verwendete Grafikkarte angezeigt.

DAS SPIEL

Sie können „Battle Arena Toshinden“ entweder mit Joystick oder Tastatur spielen. Voreingestellt ist Tastatursteuerung. Um auf Joystick umzustellen, wählen Sie im Menü „Options“ mit den Pfeiltasten „Gamepad“ aus und drücken [Enter]. Nachdem Sie den Joystick kalibriert haben, ist er einsatzbereit.

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. Sobald ein Kämpfer aus der Arena fällt oder hinausgeworfen wird, erhält der Gegner einen Punkt.
3. Ist die Zeit abgelaufen, bevor ein Kämpfer k.o. ist, geht der Punkt an den, der die meiste physische Kraft (Energie) übrig hat. Auch 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.





- Erreicht ein Spieler die für den Sieg festgesetzte Punktzahl, so gelangt sein Kämpfer zum nächsten Kampf.
- Besiegen Sie jeden Gegner, um zum Champion der „Battle Arena Toshinden“ gekürt zu werden.

Spielbeginn

Vor Spielbeginn müssen Sie sich einen Kämpfer auswählen. Benutzen Sie dazu 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],[S],[O],[A]
Wählt den Kämpfer aus.	

Voreingestellte Tastaturbelegung

Zum Steuern der Figuren ist folgende Tastaturbelegung voreingestellt. Sie können sie im Menüpunkt „Optionen“ ändern.

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



Der Bildschirm

Bildschirmsymbole

1. **Punkte Spieler 1**
Hier werden Ihre Punkte angezeigt.

2. **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.

3. **Punkte Spieler 2**
Die Punkte Ihres Gegners (oder des Computers) werden hier angezeigt.

4. **Energie Spieler 2**
Die Energiereserven Ihres Gegners (bzw. des Computers) werden hier dargestellt.

5. **Zeit**
Hier steht die noch verbleibende Zeit der Runde. Wurde kein Zeitlimit eingestellt, sehen Sie hier 00.

6. **Siegpunkte**
Bei jedem Sieg erhalten Sie einen Siegpunkt. Der Kämpfer, der zuerst die benötigte Anzahl gewonnener Runden erreicht, gewinnt das Match

7. **Charakter**
Zeigt den Namen des vom Spieler gewählten Kämpfers.

Unterbrechung des Spiels

Auch während des heißesten Gefechts kann das Spiel unterbrochen werden. Drücken Sie dazu die Taste [ESC]. Im Anschluß erfolgt ein Menü, das folgende Optionen bietet:

Continue: Der unterbrochene Kampf wird fortgesetzt.

Options: Öffnet den Optionsbildschirm.
Reset: Beendet den aktuellen Kampf und kehrt ins Startmenü zurück.

Optionen während des Spiels

Hier können Sie die Auflösung und den Detailgrad der Grafik festlegen. Beachten Sie, daß höhere Auflösungen und größere Detailstufen auch mehr Rechenleistung



erfordern. Sobald Sie eine Einstellung ändern, bekommen Sie die neue Darstellungsart sofort im Hintergrundbild angezeigt. Bei schon etwas betagteren PCs empfiehlt es sich, die optimale Mischung aus Detailreichtum und Auflösung im Testdurchlauf zu ermitteln.

Falls Sie den 3Dfx-Patch von der Cover-CD installiert haben, können Sie hier die 3D-Unterstützung aktivieren. Wechseln Sie zunächst zum Menüpunkt „Misc Options“. Wählen Sie nun unter 3D Acceleration den Eintrag „3Dfx“. Nach Bestätigung durch „Save“ können Sie „Battle Arena Toshinden“ in neuer Qualität genießen!

Resolution

Ändert die verwendete Grafikauflösung
Einst.: 320 x 120, 320 x 200, 640 x 200, 640 x 400

Rendering

Schaltet zwischen den verschiedenen Renderv Verfahren um
Einst.: No Shading, Flat, Gouraud

Shadows

Zeigt keine, einfache oder akkurate Schatten der Kämpfer
Einst.: No Shadows, Simple, Accurate

View

Verändert die Kameraperspektive
Einst.: Long, Sky, Overhead, Normal

Textures

Schaltet Texturen ein/aus
Einst.: Off/On

Area Sides

Schaltet die Darstellung des Arenabegrenzungs ein/aus
Einst.: Off/On

Floor Texture

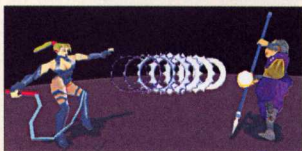
Schaltet die Bodentextur ein/aus
Einst.: Off/On

Time

Wechselt zwischen Tag- und Nachtmodus (Nacht für langsamere PCs empfohlen)
Einst.: Night/Day



DIE TAKTIK



Wer versucht, den Gegner durch stumpfe Prügelattacken aus dem Verkehr zu ziehen, erlebt oft sein blaues Wunder. Deshalb einige taktische Tips:

KAMPFMANÖVER

Schneller Vorstoß

Dieser Zug wird ausgeführt, während Sie Ihrem Gegner gegenüberstehen. Auf diese Weise rücken Sie schnell zu ihm vor.

Aktion: Zweimal vorwärts

Schneller Rückzug

Ein schneller Rückzug vor einer feindlichen Attacke.

Aktion: 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.

Aktion: Rückwärts und harter Schlag oder harter Tritt

Ausweichen

Es gibt drei Ausweichmöglichkeiten, um einer gegnerischen Attacke zu entgehen.

Aktion: Seitwärts - zweimal ducken

Aktion: Richtung Kamera - Rolle rechts

Aktion: Rückwärts - Rolle links

Sprung

Während Sie in der Luft sind, haben Schläge und Tritte eine andere Wirkung.

Aktion: Sprung

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 erhöhen.

VERTEIDIGUNG

Sie können entweder Ihre obere oder untere Körperhälfte gegen Angriffe verteidigen. Die Verteidigung kann nur eingesetzt werden, wenn Sie Ihren Gegner gerade nicht angreifen.

Verteidigung der oberen Körperhälfte

Sie verteidigen sich gegen Spezialtechniken, Angriffe von stehenden Gegnern und Sprungattacken.

Aktion: Während Angriff: Rückwärts

Verteidigung der unteren Körperhälfte

Sie verteidigen sich gegen Spezialtechniken und gegen Angriffe von hockenden Gegnern.

Aktion: Rückwärts und ducken.

TIP!

Auch wenn ein Gegner steht, kann er trotzdem einen Angriff auf Ihre Füße unternehmen. Er 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 einen kleineren Schaden zu, wohingegen Würfe ihn immer schädigen.

KAMPFTAKTIKEN

Verteidigung ist alles!

Rohe Gewalt und wilde 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 mit den verschiedenen Verteidigungsmanövern Ihres Charakters vertraut sind, 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!

Effektiver Gegenangriff

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

Achten Sie auf den Kampfstil Ihres Gegners

Jeder der acht Kämpfer hat seinen eigenen Kampfstil, der normale Attacken, 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.



DIE CHARAKTERE

Jeder Kämpfer besitzt unterschiedliche Stärken und Schwächen. Neben den Standardaktionen verfügt jeder über eine Anzahl Spezialtechniken, über einen „Special Move“ und einen „Desperation Move“. Den „Secret Move“ gilt es selbst herauszufinden (deshalb heißt er auch „Secret Move“), den „Desperation Move“ hingegen erfahren Sie, sobald Sie als Sieger aus dem Turnier hervorgegangen sind. Der „Desperation Move“ kann zwar erst ausgeführt werden, wenn sich der Gesundheitszustand im roten Bereich bewegt, dafür richtet diese Aktion aber auch verheerende gesundheitliche Schäden beim Gegner an. Bei den Spezialtechniken gibt es folgendes zu beachten:

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

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 Abenteuerer 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 durchkämpfte 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 mit 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 ist der Grund für seinen Aufstieg in den schottischen Highlands. Dieser Highlander trat in die Battle Arena Toshinden, um den Mord an seinem Vater zu rächen: den 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



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 brachte sie zur Battle Arena Toshinden, um das Mysterium um ihre 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



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 er eine unbekannte Uranader. Er regelte den Abschnitt



des Schachts 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



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.



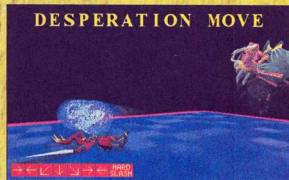
Es geht das Gerücht um, daß dieser alte Mann Tausende allein in China und noch mehr auf der ganzen Welt getötet hat.

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 Futz: A, WA, W, WD, D+R+G
Gelächter: A, SA, S, SA, A, D, S+T+G
Klauenhieb: D+T+G
Do Do Don Pappa: A, D, SD, S, SA, A, D+T



MONDO

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



Geschichte

Mondo, der stärkste Kämpfer des gefürchteten Yaki-Clans, wurde erwählt, um 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. Die Yaki, beheimatet am Fuß des Fuji, haben viel zu gewinnen, wenn sie ihren größten Kämpfer in den Wettkampf schicken.



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



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 auf der ganzen Welt. Einer dieser Herausforderer war

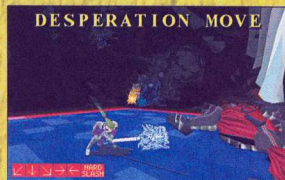


Elji, der einzige, der Duke im Duell besiegen konnte. Besessen davon, ihn zu schlagen, fand Duke schließlich seinen Rivalen in der Battle Arena Toshinden.



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



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 gekommen sei. Aber vor kurzem hörte die Tänzerin das Gerücht, ihr Vater sei noch am



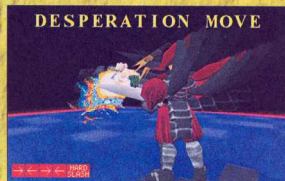
Leben. Sie verließ die herzliche Umgebung ihrer Truppe, um ihre natürliche Grazie und Geschicklichkeit

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



GAEA

Voller Name: Gaia
Größe: 366 cm
Gewicht: 100 kg
Alter: um die 40



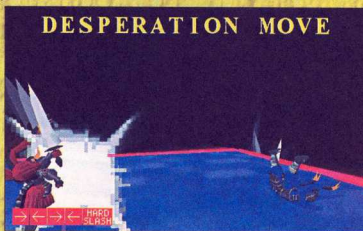
Geschichte

Die Battle Arena Toshinden wird von einer mysteriösen Organisation gesponsert,

Gaia beobachtet und wartet - er sucht kühne Krieger, die viele Siege errungen haben, um sie gnadenlos anzugreifen, wenn sie übermütig werden.



deren Führer Gaia ist. Er, der der mächtigste Kämpfer dieser Gruppe ist, trägt eine Rüstung mit zusätzlichen Armen, die durch seine Gedanken gesteuert werden, um jeden Gegner zu vernichten.



Vorschau

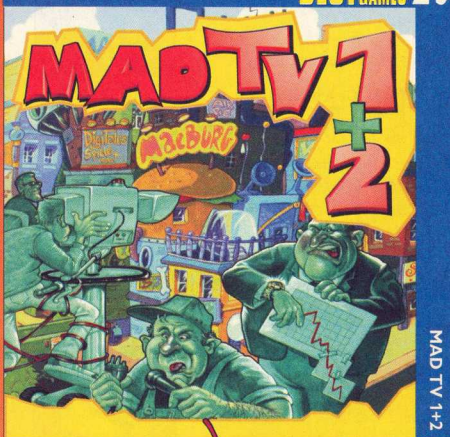
auf kommende Ausgaben

September '98 **BEST SELLER GAMES GOLD EDITION** 17



ACTION / MECH-SIMULATION

September '98 **BEST SELLER GAMES** 25

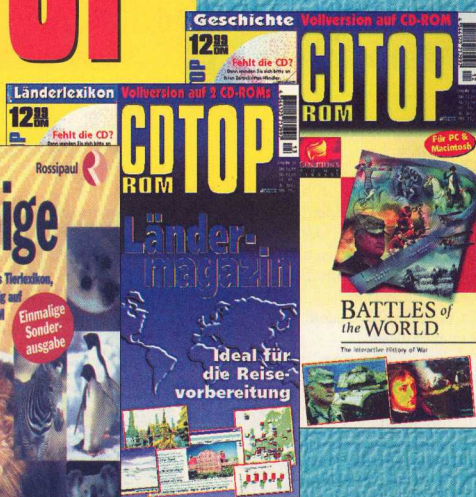


ZWEI WiSims IN EINEM HEFT

CDTOP ROM

Spannende Expeditionen in das Wissen unserer Zeit

Die neuesten Ausgaben mit:



CD TOP 12
Battles of the World (Juli 1998)

Die berühmtesten Siege und Niederlage der Weltgeschichte „live“ am Computerbildschirm!



CD TOP 13
Ländermagazin

auf 2 CD-ROMs (August 1998)
Fernweh? Reiseieber? Dann lassen Sie sich auf einem Streifzug durch alle 192 Nationen der Welt zu fremden Völkern und Kulturen entführen!

CD TOP 14
Der farbige Brehm (September 1998)

Das berühmte Tierlexikon – nun lebendig auf CD-ROM

Titelbild lag bei Redaktionsschluß noch nicht vor.

Mehr Infos im Internet: <http://www.trendverlag.de>

Also ab zum Zeitschriftenhändler oder bestellen Sie über die Bestellannahme 0180/555821

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden



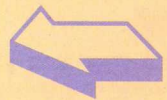
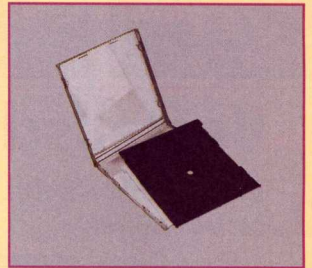
Vorderseite

Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.

Und so geht's:

- > Schneiden Sie die Vorder- und Rückseite entlang der Ränder aus;
- > Knicken Sie die Rückseite an den gestrichelten Linien;
- > Öffnen Sie die CD-Box, indem Sie die Einlage vorsichtig heraushebeln;
- > Vorder und Rückseite einlegen – fertig!



Rückseite



Spielhallenhits 5 - Battle Arena Toshinden

Systemanforderungen

Um „Battle Arena Toshinden“ spielen zu können, müssen mindestens folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

- > AT486 DX 2/66 oder höher
- > mind. 8 MB RAM
- > MS-DOS 5.0 oder höher
- > mind. 460 KB freier Arbeitsspeicher
- > VGA- oder VESA-kompatible SVGA-Grafikkarte
- > Festplatte mit mind. 6 MB freiem Speicherplatz
- > mind. Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk
- > IPX oder NETBIOS-Treiber für Multiplayer-Spiel im Netzwerk
- > Roland Sound Canvas, MTr-32, Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Sound Blaster 16, Sound Blaster AWE32, Ensoniq SoundScape, Microsoft Sound System, Pro Audio Spectrum 16, Gravis UltraSound, Gravis UltraSound Max, ESS AudioDrive, Roland RAP-10 oder 100% kompatible Soundkarte

Installation

Wechseln Sie in das Hauptverzeichnis der CD-ROM, und geben Sie folgende Zeile ein:

SETUP.EXE

Installation unter Windows 95

Öffnen Sie den Explorer, wechseln Sie in das Hauptverzeichnis der CD-ROM, und führen Sie einen Doppelklick auf die Datei

SETUP.EXE

aus.

Programmstart

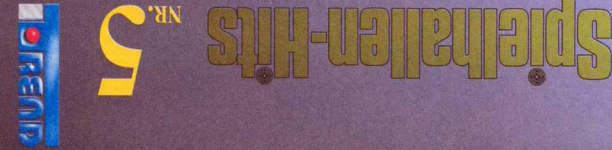
Falls Sie „Battle Arena Toshinden“ unter MS-DOS spielen wollen, wechseln Sie in das Installationsverzeichnis des Spiels und geben „TSD.EXE“ ein. Sofern Sie unter Windows 95 spielen möchten, wechseln Sie in die Programmgruppe „Battle Arena Toshinden“ und klicken auf „Toshinden“

CD-Inhalt

Vollversion: Battle Arena Toshinden

- > Adobe Acrobat Reader für Windows 3.x und Windows 95
- > Handout zu „Battle Arena Toshinden“ im Adobe Acrobat Format
- > Konfigurationstool „BOOTME“
- > Packprogramme ARJ, PCZIP, RAR, LHA und WINZIP
- > Thunderbyte Anti-Virus-Utilities

Spielhallenhits 5 - Battle Arena Toshinden



ziele
 Simply Sp
 Ihrem Comput
 das **jetzt zu einem**

Das revolutionäre **Spracherkennungssystem** für Ihren PC, mit dem Sie Ihre Texte ganz bequem **diktieren!** Sprechen Sie einfach aus, was Sie schreiben möchten - und in Sekundenschnelle erscheinen Ihre Worte als Text direkt auf dem Monitor. Statt mühsam zu tippen, lehnen Sie sich künftig entspannt zurück und **verfassen Ihre Briefe, Referate, Berichte, Notizen, E-Mails oder privaten Schreibarbeiten ganz einfach per Sprache.** Ihre Hände und Augen ermüden nicht mehr so schnell und bleiben frei für andere Aufgaben: So erreichen Sie neue Stufen der Effizienz und Produktivität. Mit **VoiceType** können Sie die Arbeit an Ihrem PC neu und mit Spaß gestalten - und **zu einem ungünstigen Preis!**

VoiceType

Simply Speaking

3.0 OEM

Das berühmte Spracherkennungs-System - über

Wenige Probesätze genügen, um *Simply Speaking* einzurichten.

Simply Speaking verarbeitet ca. 70 – 100 diktierter Wörter pro Minute, und das mit einer Erkennungsrate von bis zu 97 Prozent!

Simply Speaking ist zusätzlich **lernfähig**: Je länger Sie *Simply Speaking* einsetzen, desto genauer arbeitet das Produkt.

Computer Bild 6/98: Preis-/Leistung „gut“ (Testurteil basiert auf einem derzeit empfohlenen Herstellerpreis von DM 99,-)
PC Praxis 8/97: „Voice Type Simply Speaking ist eine passende Lösung zu einem niedrigen Preis von 249 Mark.“

DM 6/97: „...Schnäppchen für alle Anwender, denen es auf schnelle und gut Diktierqualitäten ankommt.“

Journal Mittelstand 7/97: „Das Programm ist ... nützlich und seinen Preis von DM 250 – (Straßenpreis) wert.“

PC Praxis 4/98: Wertung „gut“

Im Lieferumfang von *VoiceType Simply Speaking* ist ein umfassendes Vokabular mit über 30.000 deutschen Wörtern enthalten, bis auf 64.000 Wörter erweiterbar.

Jedes Wort, das *Simply Speaking* anhand seines Wortschatzes richtig erkannt hat, wird auch automatisch **gleich beim ersten Mal richtig geschrieben**.

Simply Speaking verschafft Ihnen **Bewegungsfreiheit**. Ihre Hände und Augen sind nicht mehr mit der Tastatur und dem Bildschirm beschäftigt.

Simply Speaking besitzt einen **integrierten Editor**, mit dem Sie Ihre Texte sofort korrigieren, formatieren, drucken und exportieren können.

Durch das illustrierte Anleitungsheft können auch PC-Einsteiger dieses Programm schnell installieren und problemlos nutzen.

Das berühmte **Spracherkennungs-System** – über das unter anderem das **Journal Mittelstand 7/97 urteilt**: „Das Programm ist ... nützlich und seinen **Preis von DM 250,- (Straßenpreis) wert**“ – erhalten Sie als **uneingeschränkte deutsche OEM-Vollversion** auf CD-ROM im Bundle mit einer bebilderten Anleitungs-Zeitschrift aus dem TREND-Verlag, bei PEARL unter **Bestell-Nr. TSA-001** zum **sensationellen Werbepreis** von nur

1980
DM
159 / sFr 19,80

Version wie oben beschrieben, jedoch mit einer **PEARL-Sprechgarnitur** (Kopfhörer-Mikrofon-Kombination).

Bestell-Nr.
SA-666

nur sagenhafte

2880
DM
s 231 / sFr 28.80

Die Tarifauskunft fürs Telefon-Festnetz mit Kosten-

analyse.
Bestell-Nr.
SD-222 **099 DM**
US \$ 8 / Sfr 0.80

Elegantes **Tischmikrofon** mit **Standfuß** – direkt an jede Soundkarte anschließbar! Ideal **1.000**

für Sprachaufnahmen –
die Hände bleiben frei.
Bestell-Nr. PE-679

Flex. Mikrophon zur Klebefestigung
z.B. am **1,100**

Monitor.
Bestell-Nr.
PE-686



Persönliche Bestellannahme - rund um die Uhr!

 **0180 / 555 82**

PEARL
PEARL-Straße 1 · D-79426 Buggingen
Internet: www.pearl.de · Fax: 076 31/360-444

PEARL Handels GmbH
Tel: 061-333 11 40
Fax: 061-333 12 22

PEARL Österreich
Tel: 06 60-52 14
Fax: 0 22 74-7 37 15

Der **VERSANDKOSTENANTEIL** richtet sich nach der von Ihnen gewünschten Zahlungsweise: **Bankeinzug DM 6,90** (Bankverbindung angeben), **Voraus-Scheck DM 7,90**, **Nachnahme DM 9,90**, **Offerte Rechnung DM 11,90** (nur Großkonzerne & Öffentl. Institutionen). Auf Bestellen **unter einem Auftragswert von DM 30,-** gebühren wir eine **Mindestbestellgebühr** von **DM 4,-**.

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Spielhallen-Hits 5“ und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm

Battle Arena Toshinden

als Lizenzinhaber und damit rechtmäßiger Anwender in vollem Umfang und zeitlich unbegrenzt zu nutzen.

Das oben genannte Spiel ist kommerzielles Lizenzprodukt der Firma Playmates, lizenziert an Pearl Agency zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Es unterliegt damit – im Gegensatz zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

Als lizenzierter Anwender verpflichten Sie sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

- Gegenstand und Dauer des Vertrags:** Gegenstand dieses Vertrags zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, und Playmates ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogramms und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an Playmates zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
- Umfang der Benutzung:** Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installation auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
- Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit einem frankierten (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an folgende Adresse: **Pearl Agency, Spielhallen-Hits 5, PEARL-Str. 1, 79426 Buggingen.** Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
- Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungsscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender des Spiels auf dieser CD-ROM werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheines ein.

Abgesandt am:

Unterschrift

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe die Lizenzversion des Programmes „Battle Arena Toshinden“ mit dem Kauf der Zeitschrift „Spielhallen-Hits 5“ erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zur Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

Bitte ausfüllen

Computer: ☐ 386 ☐ 486 ☐ Pentium
Speicher: ☐ 4 MB ☐ 8 MB ☐ 16 MB (oder mehr)
Betriebssystem: ☐ DOS ☐ Win 3.1 ☐ Win 95 ☐ OS/2
Peripherie: ☐ Soundkarte ☐ Modem ☐ Joystick/Gamepad

Ich wünsche künftig unverbindlich über Updates und Produktneuheiten informiert zu werden: ☐ ja ☐ nein

Vor- und Zuname

Geburtsdatum

Bitte senden Sie diesen
Registrierungsschein an die
folgende Adresse:

PEARL Agency
PEARL-Str. 1
D-79426 Buggingen

Straße

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

Ihre Adreßdaten werden entsprechend den Datenschutzbestimmungen in unserer Anwender-Datenbank gespeichert

Spielhallen-Hits 5

REKLAMATIONSSCHEIN

Sollte die CD in diesem Heft nicht funktionieren, so schicken Sie bitte diesen ausgefüllten Reklamationschein auf dieser Seite zusammen mit dem schadhafte(n) Datenträger und einem ausreichend frankierten Rückumschlag (bis 500 g; 3,- DM) an:

Spielhallen-Hits 5
Trend Redaktions- und Verlagsgesellschaft
PEARL-Str. 1
79426 Buggingen

Vor- und Zuname

Geburtsdatum

Straße

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

(Telefon – Angabe freigestellt)

Magazine

Nachbestellschein

Die folgenden Software-Magazine mit CD-ROM aus dem TREND-Verlag können Sie direkt bei jedem Zeitschriftenhändler oder Bahnhofsbuchhändler **völlig portofrei nachbestellen**.

Schon am nächsten Werktag sind die gewünschten Magazine dort für Sie abholbereit.

Hiermit bestelle ich die unten angegebenen Zeitschriften.

Name / Firma:

Straße:

Land, PLZ, Ort:

Tel.-Nr.: ()

Fax:

Datum:

Unterschrift:

Bestseller Games

✓ Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
9	Leisure Suit Larry 5	9,99
11	Mad News	9,99
12	Leisure Suit Larry 6	12,99
13	Alone in the Dark II	12,99
14	Sim City enhanced	12,99
15	Alone in the Dark III	12,99
16	Dungeon Master 2	12,99
17	Warcraft I	12,99
18	Das Schwarze Auge 1 & 2	12,99
19	Albion	12,99
20	Pirates! Gold	12,99
21	Space Marines	12,99

Bestseller Games Gold

✓ Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
6	Die Siedler 1	14,99
7	Cyberia 1	14,99
8	Descent 1	14,99
9	Pole Position	14,99
10	Werewolf & Comanche 2.0	14,99
11	Jagged Alliance 1	14,99
12	Battle Isle 3	14,99
13	Grand Prix	14,99
14	Kingdom O' Magic (2 CDs)	14,99

BG Collection

✓ Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
13	Shattered Steel – Lib. of Lanios	19,80
14	Lord of the Rings enhanced	19,80
15	Buzz Aldrin's Race into Space	19,80
16	Castles II – Siege and Conquest	19,80
17	B17 – Flying Fortress	19,80
18	Gunship 2000	19,80

BG Special

✓ Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
1	Starbyte 15er Compilation	19,80
7	Battle Chess 1 / 2 / Enhanced	19,80
8	Mantic Mansion / Loom / Zak M.	19,80
9	3 Classic Flight Simulations	19,80
10	Litil Div. / Slipstr. 5000 / Retribut.	19,80
11	Crusade / Wolfpack / Turrican 2	19,80
12	Dark Univ. / Whales Voy. 1 & 2	19,80
13	Der Planner / Kaiser / Traders	19,80

Spielhallen Hits

✓ Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
1	Battle Race	19,80
2	Primal Rage	19,80
3	D.O.G. – Fight For Your Life	19,80
4	Fatal Racing	19,80

CD Top

✓ Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
2	Time Almanac of the 20th Cent.	12,99
3	Leonardo – The Inventor	12,99
4	Photofinish 3.0	12,99
5	Land Designer (Gartenplaner)	12,99
6	Infopedia 2.0	12,99
7	A.R.N.O.L.D. Mix H't f. Win 95	12,99
8	Print Artist 3.0 SE plus	12,99
9	TopWare Gold II (43 Vollvers.)	12,99
10	Micrografix Simply 3D	12,99
11	Marco Polo Travel Center 2.2	12,99

Fast geschenkt

✓ Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
2	Organic 1.5 Private Edit. (3,5")	9,99
3	Press International. / DesignWorks	9,99
4	Pack Rat 4.1 (3,5"-Disk)	9,99
5	Virtus Walkthrough SE	9,99
8	Media Mania 1.2. Private Edit.	9,99
9	Borland Paradox 4.5 f. Windows	9,99
10	Label's Unlimited	9,99
11	Norton Commander 4.0 CLE	12,99
12	Calendar Creator Plus 2.0	12,99
13	ArCon LT f. Win 95	12,99
15	Image Pals 1.2	12,99
16	Astro Star 5.0	12,99
17	Übung Meister – Englisch	12,99
18	Body Works 5.0	12,99
19	WinDelete 2.0	12,99
20	dBASE 5.0 für Windows	12,99
21	3D-Weltatlas	12,99

Fast geschenkt Gold

✓ Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
1	CA SuperCalc	19,80
3	IBM Voicetype Control 3.0	19,80
4	CA Clipper 5.2 & ClipperTools 3	19,80
5	PTS Bootmanager 2.6	19,80
6	CA dBFast 2.0 / CA Realizer 2.0	19,80

7	ABC Flow Charter 3.0	19,80
8	Führerscheintraining	19,80
9	RGH Profan 4.5 für Windows	19,80
10	IBM VoiceType Simply Speaking	19,80

PC Lösungen

✓ Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
1	222 Excel 5 Lösungen	19,80
2	Access Top-Lösungen	19,80
3	333 CorelDRAW Lös. (V. 3 – 6)	19,80
5	555 MS-Office Lösungen f. 7.0	19,80
6	200 Excel Lösungen u. Makros	19,80
7	Die besten Access Lösungen	19,80
9	333 CorelDRAW Lös. (V. 6 / 7)	19,80
10	Finanzen im Griff mit Excel	19,80
11	111 Profi-Lösungen f. Access	19,80
12	333 CorelDRAW-Drucksachen	19,80

PC Schulung

✓ Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
1	WinWord 7.0 Training	19,80
2	Corel Draw 6.0 Training	19,80
3	Excel 97 Training	19,80
4	Word 97 Training	19,80
5	Access 97 Training	19,80
6	PC-Einsteigerkurs Windows 95	19,80
7	Bildbearbeitung Lernkurs	19,80

Vollversion

✓ Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
7	Lotus Ami Pro 3.1	19,80
8	Claris Works 3.0 f. Win.	19,80
9	Reflections 4.0 Special	19,80
10	KHK PC Freiberufler 2.04	19,80
11	Lotus Approach 3.02	19,80
12	IMSI FormTool Gold	19,80
13	Micrografix PhotoMagic 1.0	19,80

Win Word Lösungen

✓ Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
7	444 Lösungen für Heim & Büro	19,80
8	222 Formulare und Etiketten	19,80
9	Zeitschriften selbstgemacht	19,80
10	333 Vorlagen für Weihnachten	19,80
11	444 Vorlag. f. Fasching & Ostern	19,80

Und so einfach bestellen Sie:

Gewünschte Magazine vorne ankreuzen, Adressfeld (oben) ausfüllen und diesen Bestellschein bei Ihrem Händler abgeben. Nach 24 Stunden liegen die Hefte dort für Sie bereit – ohne jeglichen Aufpreis!

Wird vom Händler ausgefüllt:

Bitte Händlerstempel/Händleranschrift sowie GROSSO-Nummer einfügen und umgehend an Ihr zuständiges GROSSO faxen (zur Weiterleitung an LOGIPRESS). Bahnhofsbuchhandel: bitte direkt an LOGIPRESS faxen.

(Fax-Nr. 069 - 899 080 62)

GROSSO-Nummer:

BATTLE ARENA TOSHINDEN

KNALLHARTE LIVE- KÄMPFE IN 3D-MOTION

Nur wenige wissen von dem geheimen Turnier, das alle paar Jahre veranstaltet wird: In der Battle Arena Toshinden treten die acht besten Kämpfer der Welt zum Wettkampf auf Leben und Tod gegeneinander an. Sie riskieren alles, um mit Kraft und Geschicklichkeit den Titel des Weltchampions zu erringen. Mit Fäusten, Schwert, Peitsche, Keule, Speer oder Kampfstock und jeder Menge fieser Schlagtechniken und Fußtritte liefern sich die Kontrahenten gnadenlose Ausscheidungskämpfe. Nur einer wird es schaffen, dem Großmeister – einer ultimativen Kampfmaschine – zum Endkampf gegenüberzutreten.



Erleben Sie den überaus erfolgreichen Konsolen-Smash-Hit jetzt in fantastischer Umsetzung auf dem PC und genießen Sie echtes Spielautomaten-Feeling bei umwerfend animierter 3D-Grafik!



Systemanforderungen:

Mind. PC-486/66 mit 8 MB RAM (empfohlen: Pentium®-PC mit 16 MB RAM), VGA oder SVGA (VESA-kompatibel), Festplatte, CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte, wahlweise DOS ab 5.0 oder Windows 95. Unterstützt Gamepad, 3D-Accelerator-Karten und Netzwerk mit IPX oder NETBIOS Treiber

Spiel- Hallen HITS

Inhalt von
Heft und CD

BATTLE ARENA TOSHINDEN

Vollversion auf der Heft-CD

- 2 Original-Vollversionen für Windows 95 und DOS
- Ausführliche bebilderte Spielanleitung in diesem Heft
- Acht verschiedene Kämpfer mit Special Moves
- Echtzeitkämpfe in vier Kamera-Perspektiven
- Fließende 3D-Grafik mit Texturen und Shading
- Zahllose Schlagtechniken und Gags
- Volle 360-Grad-Rotation in 3D
- Fernduelle per Netzwerk oder Modem
- Support für 3D-Blaster und Diamond Edge 3D
- Inkl. 3D-Patch für Matrox Mystique und 3Dfx-Patch für Voodoo-Chipsatz

So urteilt die Fachpresse:

„Gelungene Umsetzung des Konsolenhits – das derzeit wohl beste Beat'em Up in der dritten Dimension. Der neue 3D-Champion im PC-Ring...“
PC Joker: HIT, 87%

„Super, was das Team von Playmates bei Toshinden geleistet hat...so perfekt durchanimiert, daß man meint, bei einem Livekampf dabeizusein.“
PC Spiel, 4 von 5 Punkten

„Battle Arena Toshinden macht wirklich Spaß – keine Frage.“
PC Games: 70%

TAKARA

