



BATTLE ARENA TOSHINDEN™

PlayStation® Classic

TOSHINDEN:

EL TORNEO DEL INFRAMUNDO

Entra en un mundo de sociedades secretas y artes marciales con **Battle Arena Toshinden**. Este misterioso torneo de artes marciales, cuya existencia solo es conocida por un grupo reducido de personas que han jurado mantenerlo en secreto, se celebra una vez cada pocos años.

Battle Arena Toshinden es el torneo definitivo. Al vencedor se le considerará el guerrero más fuerte e invencible del mundo. La "Organización" es la encargada de elegir tanto a los participantes como el escenario de cada batalla. Las invitaciones se entregan personalmente a cada luchador. Ningún invitado ha rechazado nunca el desafío.

Hoy, los destinos entrelazados de ocho increíbles luchadores se encuentran en Toshinden. Algunos lucharán por amor, otros por honor y otros por venganza. Sin embargo, todos se enfrentarán a uno de estos dos extremos: la gloria o la muerte.

¿Cuál será tu destino?

CONTROLES PREDETERMINADOS

Estos son los controles por defecto (A1) en el nivel de habilidad "Normal". Los botones de dirección LEFT/RIGHT que aparecen a continuación son válidos cuando tu personaje esté mirando a la derecha. Inviértelos cuando esté mirando a la izquierda.

Esquivar

L1 o L2 + R1 o R2 o DOWN
(pulsar dos veces)

Avanzar

RIGHT

Embestir

RIGHT (pulsar dos veces)

Retirarse/cubrir zona superior	LEFT
Paso hacia atrás	LEFT (pulsar dos veces)
Saltar	UP
Cubrir zona inferior	DOWN + LEFT
Ataque fuerte con arma	TRIANGLE
Ataque suave con arma	CIRCLE
Patada fuerte	SQUARE
Patada suave	CROSS
Pausar/salir del menú de pausa	Botón START
Seleccionar opciones del menú de pausa	Botón SELECT

Los ataques fuertes infligen mucho daño, pero son más lentos, requieren movimientos más amplios y no siempre impactan en el rival. Los ataques suaves infligen menos daño, pero son rápidos y casi siempre logran impactar en tu enemigo.

MODOS DE JUEGO

Partidas para 1J

Selecciona a tu luchador y el juego seleccionará a tu rival de forma aleatoria. Según avances por los combates, te enfrentarás a rivales cada vez más duros hasta que ganes el torneo o desaparezcas para siempre.

Si pierdes el combate, aparecerá la pantalla para continuar. Pulsa el botón START durante la cuenta atrás para continuar en el torneo con tu luchador actual y frente al mismo oponente que te haya derrotado.

Si derrotas a todos los rivales, te enfrentarás a tu némesis. Derrota al luchador y prepárate para lo que sea que esté por venir...

Unirse a una partida para un jugador

Podrá unirse un segundo jugador a una partida para 1J si pulsas el botón START en el mando.

Partidas contra humanos

Dos jugadores eligen sus personajes y luego luchan entre sí para demostrar quién es el mejor.

Partidas contra la IA

¡Elige dos guerreros, el tuyo y el de la IA, y a luchar! Podrás seguir seleccionando rivales hasta que caigas derrotado. Podrás continuar aunque pierdas, pero primero tendrás que vencer al mismo oponente que te haya derrotado.

OPCIONES

Nivel

Establece tu nivel de habilidad desde MUY FÁCIL (la IA es más débil) hasta MUY DIFÍCIL (la IA es más fuerte). El ajuste predeterminado es "Normal".

Tiempo de combate

Establece la duración de cada combate: 60 segundos, 99 segundos o 00 (ilimitado).

Puntos

Establece el número de puntos necesarios para ganar, de 1 a 7. El ganador de cada combate obtiene 1 punto. El primer luchador que alcance el número de puntos establecido vencerá.

Fuerza

Establece tu desventaja para partidas contra humanos y contra la IA. Cuanto mayor sea la cifra, mayores serán el poder defensivo y la resistencia al daño de tu personaje. Estos ajustes no afectan al nivel de habilidad de las partidas para 1J.

Defensa automática

Cuando está **ACTIVA**, tu luchador intenta bloquear los ataques de tu rival automáticamente. Se recomienda a los principiantes que activen esta opción.

Tipo de control

Establece los controles del juego a tu gusto y elige entre una amplia variedad de configuraciones de botones. El ajuste predeterminado es A1 en el nivel de habilidad "Normal".

Tipo de cámara

- Normal: zoom a corta distancia.
- Larga: observa el combate desde lejos a la altura del cuerpo.
- Cielo: contempla el combate a vista de pájaro.
- Por arriba: disfruta de la batalla por encima de las cabezas de los luchadores.
- Personalizada: observa la batalla desde donde quieras.

Tipo de sonido

Cambia la salida de sonido entre "estéreo" y "mono" (monoaural).

SELECCIÓN DEL LUCHADOR

El menú de selección de luchador aparece antes de cada batalla.

1. Pulsa **LEFT** o **RIGHT** para elegir a tu personaje.
2. Pulsa el botón **SELECT** para cambiar los colores de tu luchador.
3. Pulsa los botones **CROSS**, **CIRCLE**, **SQUARE** o **TRIANGLE** para confirmar tu elección antes de que se agote el tiempo.

LAS REGLAS DE TOSHINDEN

1. Cuando el poder físico de un personaje llegue a cero y no pueda levantarse, el otro luchador obtendrá una victoria por KO y ganará 1 punto.
2. Cuando un guerrero se caiga del ring o sea lanzado fuera de sus límites, el vencedor obtendrá 1 punto.
3. Si se agota el tiempo (de haberlo) sin que haya un vencedor, el luchador con más poder físico ganará y obtendrá 1 punto.
4. Se considerará empate cuando ambos luchadores pierdan el poder a la vez (doble KO), cuando ambos se caigan del ring o cuando ninguno haya ganado al agotarse el tiempo y su poder restante sea el mismo.
5. Un luchador puede pasar al siguiente combate cuando gane el número de puntos establecidos antes de empezar la partida.
6. Derrota a todos los rivales para convertirte en el campeón de Battle Arena Toshinden. ¡Buena suerte!

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Embestida

Mientras te encuentres frente a tu oponente, pulsa el botón de dirección correspondiente dos veces (hacia el rival) para abalanzarte sobre él.

Paso atrás

Mientras te encuentres frente a tu oponente, pulsa el botón de dirección correspondiente dos veces (en contra del rival) para retirarte rápidamente y evitar sus ataques.

Lanzamiento

Cuando te encuentres cerca de tu rival, pulsa el botón TRIANGLE y el botón de dirección correspondiente (en contra del oponente) para lanzarlo e infligirle daño. Practica esta maniobra tan difícil y peligrosa para medir los tiempos a la perfección.

Esquiva

Pulsa DOWN dos veces para esquivar y evitar los ataques. Pulsa el botón L1 o el botón R1 para girar hacia la cámara; pulsa el botón L2 o el botón R2 para girar hacia la parte de atrás del ring.

Media vuelta

Cuando tu guerrero le dé la espalda a un rival, suelta los botones que puedas estar pulsando. Tu luchador se dará la vuelta automáticamente en breve.

TÉCNICAS ESPECIALES

Existen varias combinaciones de botones que permiten realizar técnicas especiales, cada una con su propio efecto único. Sin embargo, estas técnicas están envueltas en el misterio. Descúbrelas y aprende a usarlas para crear luchadores poderosos y casi invencibles.

Cubrir zona superior: LEFT

Defiéndete de las técnicas especiales y los ataques de rivales que estén de pie o saltando.

Cubrir zona inferior: DOWN + LEFT

Defiéndete de las técnicas especiales y los ataques de rivales que estén agachados.

Algunos de los ataques de un rival en pie pueden apuntar a los pies de tu personaje, por lo que tendrás que contrarrestarlos cubriendo tu zona inferior. Algunos de los ataques de un rival agachado pueden apuntar al cuerpo de tu personaje, por lo que tendrás que contrarrestarlos cubriendo tu zona superior. Estudia el patrón de ataque de cada luchador para descubrir cuáles son sus ataques.

Defiéndete de los ataques normales y no recibirás daño. Aunque te defiendas de las técnicas especiales, estas infligen una pequeña cantidad de daño. No hay defensa posible frente a los lanzamientos.

TÁCTICAS DE COMBATE

¡Defiéndete!

Atacar sin pensar no te servirá para vencer a tus rivales, por eso tendrás que dominar los movimientos defensivos adecuados para los diferentes ataques. Aprende a usar los movimientos de defensa superior e inferior. Bloquea los ataques de tu rival uno tras otro y luego ataca con todo cuando tengas oportunidad.

¡Contraataca!

Atacar al rival por la espalda inflige un 50% más de daño. Contraatacar a un luchador durante su ataque también permite infligir un 50% más de daño.

¡Conoce a tu enemigo!

Cada uno de los 8 luchadores cuenta con sus propios ataques únicos y devastadores. Entre ellos hay ataques normales, lanzamientos y técnicas especiales. Descubre cómo atacan y se defienden los luchadores y cómo utilizan sus técnicas especiales según su personalidad. ¡Estudia y domina sus estilos de combate y la victoria será tuya!

PERFILES DE PERSONAJE

Los controles de ataque especial de esta sección se basan en el control por defecto (A1) del nivel de habilidad "Normal". Si has seleccionado otro tipo de control o nivel de habilidad, es posible que los controles varíen.

Los movimientos indicados aquí son para personajes que estén mirando hacia la derecha.

Eiji™

Estadísticas vitales

Nombre completo: Eiji Shinjo

Significado: alma Yamato en llamas

Edad: 21

Altura: 1,72 m

Peso: 63,5 kg

Arma: espada mágica japonesa Byakko

Trasfondo

Aunque joven, Eiji ya es un aventurero de talla mundial. Es apasionado, enérgico y emplea una potente técnica de espada que aprendió de su hermano mayor, el único familiar que le queda y que, por desgracia, lleva desaparecido cinco años. Su hermano menor ya ha removido cielo y tierra en su búsqueda, y ahora su última esperanza es Battle Arena Toshinden.

Ataques especiales

Rekkuzan



Hishouzan



Ryuseikyaku



Shugekidan



Kayin™

Estadísticas vitales

Nombre completo: Kayin Amoh

Significado: tormenta

Edad: 22

Altura: 1,75 m

Peso: 64 kg

Arma: sable Cariburn, Excalibur, la espada sagrada legendaria

Trasfondo

Kayin aprendió el arte de la espada junto a Eiji, bajo la tutela de su hermano perdido. Durante muchos años, Kayin y Eiji han sido tanto amigos como rivales, aunque sus personalidades no podrían ser más distintas. Pese a su intenso espíritu de lucha, Kayin tiene un aspecto alucinante, casi podría decirse que estoico. Su conducta, así como su preciado sable Cariburn, ha pasado de padre a hijo durante las distintas generaciones del clan escocés de Kayin.

Este espadachín ha entrado en Battle Arena Toshinden para vengar el asesinato de su padre, pues cree que el culpable podría encontrarse entre los otros contendientes.

Ataques especiales

Sonic Slash



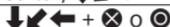
Deadly Rays



Scottish Moon



Leg Crush



Sofia™

Estadísticas vitales

Nombre completo: Sofia

Significado: látigo salpicante

Edad: 24

Altura: 1,70 m

Peso: 50,3 kg

Arma: látigo

Trasfondo

Sofia tiene un carácter noble y un gran corazón. Esta antigua agente secreta rusa es célebre y temida debido a la potencia y velocidad de sus técnicas con el látigo. Actualmente trabaja como detective privado, pero su pasado sigue siendo todo un misterio, incluso para ella. Ha aceptado el desafío de luchar en Battle Arena Toshinden para descubrir la verdad acerca de sí misma.

Ataques especiales

Thunder Ring



Aurora Revolution



Rattlesnake



Rungo™

Estadísticas vitales

Nombre completo: Rungo Iron

Significado: hombre natural

Edad: 30

Altura: 1,93 m

Peso: 92,5 kg

Arma: porra enorme de hierro con una gran capacidad destructiva

Trasfondo

Rungo es un minero norteamericano con una fuerza impresionante y un corazón de oro. Mientras trabajaba en los Apalaches descubrió una veta de uranio en un depósito oculto que selló inmediatamente para que no cayese en las manos equivocadas. Sin embargo, una organización maligna, decidida a apoderarse del mineral, secuestró a su mujer y a su hijo. Rungo ha llegado a Battle Arena Toshinden decidido a recuperar a su familia. Aunque le falta entrenamiento en artes marciales, confía en poder hacerse con la victoria haciendo uso de su hercúlea fuerza y de su instinto de supervivencia.

Ataques especiales

Fire Wave



Power Thrust



Batter Up



Fire Strike



Fo™

Estadísticas vitales

Nombre completo: Fo Fai

Significado: poder de la oscuridad sobrehumano

Edad: 106

Altura: 1,5 m

Peso: 48 kg

Arma: Konso Gakka, la garra de hierro, creada en el pasado para cometer asesinatos

Trasfondo

Aunque Fo Fai parece un amable mago, en realidad se dice que ha llevado al descanso eterno a miles de personas, tanto en su China natal como en el resto del mundo. Todo lo que lo rodea tiene un halo de misterio.

Con un poder sobrehumano (probablemente causado por peligrosos hechizos), este mago emplea movimientos impredecibles y una velocidad de vértigo, y siempre se alegra de poder infligir graves heridas a sus rivales.

Ataques especiales

Mystic Sphere

→ ↘ ↓ ↙ ← + ◻ ○ ▲

Pagoda Kick

↓ ↘ ↙ ← + ⊗ ○ ●

Sphere Burst

saltar, → ↘ ↓ ↙ ↘ ↙ ← + ◻ ○ ▲
hasta 9 veces

Travelling Sphere

← ↙ ↓ ↘ + ◻ ○ ▲

Claw Slide

↓ + ▲

Mondo™

Estadísticas vitales

Nombre completo: Mondo

Significado: demonio desalmado

Edad: 42

Altura: 1,77 m

Peso: 66,2 kg

Arma: lanza Seiryu, portadora del control de los cielos

Trasfondo

Mondo es el guerrero más fuerte del temido clan Yaki, que se oculta en los frondosos y recónditos bosques de la falda del monte Fuji. Este clan es célebre por sus crueles líderes y sus secretas artes de gran potencia destructiva. Sus guerreros han aprendido a darles la espalda a sus emociones para poder realizar actos bárbaros sin siquiera inmutarse. El clan ha encomendado a Mondo que participe en Battle Arena Toshinden, y con la ancestral lanza Seiryu en sus manos, este se prepara para la batalla de su vida.

Ataques especiales

Goriki Tenbu



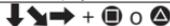
Goriki Fujin



Goriki Rajjin



Shippu Tsuki



O



Duke™

Estadísticas vitales

Nombre completo: Duke B. Rambert

Significado: espadachín fuerte y orgulloso

Edad: 29

Altura: 1,87 m

Peso: 75,2 kg

Arma: Dernier Ventcour, la espada a dos manos con más potencia y mejor filo que los de cualquier arma legendaria

Trasfondo

Duke es el señor de un antiguo castillo de las bucólicas colinas francesas, un gentilhomme caballeroso de alta alcurnia y muy bien educado. Es muy hábil en las artes marciales y se erigió como el campeón de los nobles y los campesinos de la región. Duke tenía plena confianza en sus habilidades como espadachín hasta que cayó vencido en un duelo contra un aventurero llamado Eiji. Desde entonces, solo piensa en derrotar a su rival.

Ataques especiales

Southern Cross

←→↘↓+□○△

Cyclone

↓↘→+□○△

Head Crush

saltar, ↓↘→+□○△

Knight Strike

→↘↓↘+□○△

Ellis™

Estadísticas vitales

Nombre completo: Ellis

Significado: bailarina de viento

Edad: 16

Altura: 1,54 m

Peso: 46,2 kg

Arma: dirk, una especie de daga muy eficaz a corta distancia

Trasfondo

Ellis, una gitana húngara, es la bailarina estrella de una compañía de teatro itinerante. Es tenaz y valiente, pero también amable y afectuosa. Se ha convertido en la hermana mayor de los niños más jóvenes de la compañía de teatro, pues los protege y los cuida. De pequeña le dijeron que su familia había fallecido a causa de un accidente, pero hace poco ha escuchado rumores acerca de que su padre podría seguir vivo. Con el fin de descubrir la verdad, se ha adentrado en el peligroso mundo de la lucha para participar en Battle Arena Toshinden.

Ataques especiales

Tornado

↓ ↙ ↘ ← + ⊗ ○ ⊙

Flaming Crescent

↓ ↘ ↗ → + ⊕ ○ △

Air Dance

saltar, ↓ ↙ ↘ ← + ⊗ ○ ⊙

Arc Slash

saltar, ↓ ↙ ↘ ← + ⊕ ○ △

Gaia™

Estadísticas vitales

Nombre completo: Gaia

Significado: guerrero demoníaco

Edad: sobre los 40

Altura: 3,6 m

Peso: 100,2 kg

Arma: Armour Bastar, la oscuridad perdida, ningún arma es más sensacional y tecnológicamente superior que esta

Trasfondo

Gaia es el líder y el guerrero más fuerte de la misteriosa organización que patrocina Battle Arena Toshinden. Su táctica consiste en esperar y observar... y luego atacar sin piedad a cualquier guerrero que haya salido victorioso de numerosas batallas. Los brazos extra, unos apéndices con inteligencia propia, forman parte de su armadura y responden a los pensamientos de Gaia para anular por completo a sus rivales.

Battle Arena Toshinden™ – Takara Co., Ltd.

“PS” and “PlayStation” are trademarks or registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.