



BATTLE ARENA TOSHINDEN™

PlayStation® Classic

TOSHINDEN :

LE TOURNOI SECRET

Préparez-vous à entrer dans un monde caché de sociétés secrètes, dans lequel les arts martiaux atteignent leur véritable suprématie : **Battle Arena Toshinden**. Rares sont ceux qui ont entendu parler de ce tournoi d'arts martiaux qui ne se tient qu'à plusieurs années d'intervalle. Sa simple existence est un secret jalousement gardé et les rares élus ont juré de garder le silence.

Battle Arena Toshinden est le tournoi ultime. Le vainqueur est reconnu par tous comme le combattant le plus accompli et le plus intouchable du monde. L'emplacement et les participants de chaque combat sont décidés par la mystérieuse "Société." Ce sont ses membres qui délivrent en personne les invitations à chaque prétendant. À ce jour, aucun d'entre eux n'a refusé de relever le défi.

Aujourd'hui, huit combattants hors du commun et dont les destinées sont désormais inextricablement liées sont réunis à Toshinden. Certains se battent pour leur amour, d'autres pour l'honneur; d'autres encore, en quête de vengeance. Mais le même sort les attend tous : la gloire, ou la mort.

Quel sera votre destin ?

COMMANDES PAR DÉFAUT

Il s'agit du mode de commandes par défaut (A1) au niveau de jeu "Normal." Les touches de commandes directionnelles LEFT/RIGHT montrées ci-dessous correspondent aux cas où votre personnage regarde vers la droite; il vous suffit de les inverser lorsqu'il regarde vers la gauche.

| | |
|--|--|
| Esquiver | L1 ou L2 + R1 ou R2 ou DOWN (appuyer deux fois) |
| Avancer | RIGHT |
| Coup avant | RIGHT (appuyer deux fois) |
| Battre en retraite/Défense basse | LEFT |
| Pas en arrière | LEFT (appuyer deux fois) |
| Sauter | UP |
| Défense haute | DOWN + LEFT |
| Attaque d'arme puissante | TRIANGLE |
| Attaque d'arme normale | CIRCLE |
| Coup de pied puissant | SQUARE |
| Coup de pied normal | CROSS |
| Menu pause/Quitter le menu pause | Touche START |
| Sélectionner les options du menu pause | Touche SELECT |

Les attaques puissantes infligent beaucoup de dégâts, mais sont plus lentes, ont recours à des mouvements plus amples et ne touchent pas toujours leur cible. Les attaques normales infligent moins de dégâts, mais sont rapides et précises et touchent quasi systématiquement votre adversaire.

MODES DE JEU

1P Game (1 joueur)

Choisissez votre combattant et l'ordinateur sélectionnera alors votre adversaire. Vous continuerez à vous battre contre des adversaires de plus en plus durs jusqu'à remporter le tournoi ou être définitivement vaincu.

L'écran Continuer s'affichera si vous perdez le combat. Appuyez sur la touche START pendant le compte à rebours pour reprendre le tournoi avec votre combattant actuel contre l'adversaire qui vient de vous battre.

Si vous parvenez à vaincre tous vos adversaires, vous affronterez finalement votre némésis. Éliminez ce combattant et préparez-vous à affronter l'ultime épreuve de force de votre vie.

Rejoindre une partie à 1 joueur

Un deuxième joueur peut rejoindre une partie à 1 joueur en appuyant sur la touche START de sa manette.

VS Human

Deux joueurs peuvent chacun sélectionner le combattant qu'ils souhaitent pour un duel en tête-à-tête.

VS Computer

Choisissez votre combattant et celui contrôlé par l'ordinateur, et battez-vous! Vous pouvez sélectionner de nouveaux adversaires jusqu'à ce que vous soyez vaincu. Vous pouvez continuer en cas de défaite, à condition de d'abord vaincre l'adversaire qui vient de vous éliminer.

OPTIONS

Niveau

Le niveau va de Very Easy (très facile; l'ordinateur est à son plus bas niveau) à Very Hard (très difficile; l'ordinateur est à son meilleur niveau). Le niveau "Normal" est le niveau de difficulté par défaut.

Bout time (temps de combat)

Sélectionnez la durée maximale de chaque combat : 60 secondes, 99 secondes ou 00 (temps illimité).

Set Point (capital de points)

Choisissez le nombre de points nécessaires pour remporter la victoire, de 1 à 7. Gagner un combat rapporte 1 point. Le premier joueur à atteindre le nombre de points requis remporte le combat.

Strength (puissance)

Vous permet d'augmenter les chances de votre combattant face à des adversaires humains ou à l'ordinateur. Plus le nombre est élevé, plus la défense de votre combattant sera élevée et meilleure sera sa résistance aux dégâts. Cette option ne fonctionne pas pour les parties à 1 joueur.

Auto Defence (auto-défense)

Lorsque cette option est activée ("ON"), votre combattant essaiera automatiquement de bloquer les attaques de l'adversaire. Paramètre recommandé pour les joueurs débutants.

Control Type (mode de commandes)

Sélectionnez la configuration de commandes qui vous convient le mieux parmi de nombreuses options. La configuration par défaut est la configuration A1, au niveau de jeu "Normal."

Camera Action (contrôle caméra)

- | | |
|----------------------------|---|
| Normal – | Zoomez pour être au plus près de l'action. |
| Long – | Regardez les affrontements à distance et à hauteur d'homme. |
| Sky (vue aérienne) – | Admirez le combat comme si vous étiez un oiseau. |
| Overhead (vue du dessus) – | Regardez les affrontements en vue du dessus. |
| Your Self (votre choix) – | Regardez les affrontements comme vous le désirez. |

Sound Type (options audio)

Choisissez entre les options “stéréo” et “mono” (monophonique).

CHOIX DES COMBATTANTS

Le menu de sélection des combattants apparaît avant chaque combat.

1. Appuyez sur LEFT ou RIGHT pour sélectionner votre personnage.
2. Appuyez sur la touche SELECT pour modifier la couleur de votre personnage.
3. Appuyez sur la touche CROSS, CIRCLE, SQUARE ou TRIANGLE pour confirmer votre sélection avant que le compte à rebours n'arrive à zéro.

LES RÈGLES DE TOSHINDEN

1. Dès que l'énergie d'un combattant a été réduite à zéro et qu'il ou elle ne peut plus se relever, son adversaire remporte une victoire au K.O. et marque un point.
2. Si un combattant tombe à l'extérieur ou est projeté hors du cercle de combat, son adversaire marque un point.
3. Si le délai imparti pour un combat s'écoule sans vainqueur, la victoire est accordée sur décision au combattant auquel il reste le plus d'énergie; il marque alors un point. Cette règle n'est valable que pour les combats chronométrés.
4. Il y a match nul dans les cas suivants : les deux combattants perdent toute leur énergie au même moment (double K.O.); les deux combattants tombent hors du ring; aucun des personnages n'est mis K.O. pendant le temps imparti et il leur reste un niveau d'énergie égal.
5. Une fois que le joueur a marqué le nombre de points déterminé avant le début du combat, son personnage peut rencontrer le prochain concurrent.

6. Vous devez battre chacun des adversaires pour devenir le champion de Battle Arena Toshinden. Bonne chance!

MOUVEMENTS SPÉCIAUX

COUP AVANT

Quand vous regardez dans la direction de votre adversaire, appuyez deux fois sur la touche de direction appropriée (qui pointe vers lui) pour plonger rapidement sur l'autre combattant.

Pas en arrière

Quand vous regardez dans la direction de votre adversaire, appuyez deux fois sur la touche de direction appropriée (dans la direction opposée) pour battre rapidement en retraite et esquiver ses attaques.

Projection

Quand vous êtes près de votre adversaire, appuyez sur la touche TRIANGLE et sur la touche de direction appropriée (dans la direction opposée) pour lancer l'autre combattant et lui infliger d'importants dégâts. C'est un coup dangereux et difficile à maîtriser, qui demande beaucoup d'entraînement pour le réussir à la perfection.

Esquiver

Appuyez deux fois sur la touche DOWN pour esquiver sur les côtés et éviter les attaques. Appuyez sur la touche L1 ou R1 pour esquiver vers la caméra; appuyez sur la touche L2 ou R2 pour esquiver vers l'arrière du ring.

Se retourner

Quand votre combattant tourne le dos à votre adversaire, relâchez tous les boutons sur lesquels vous seriez en train d'appuyer. Votre combattant se retournera automatiquement après quelques instants.

TECHNIQUES SPÉCIALES

Certaines combinaisons de touches vous permettent de réaliser de puissantes techniques spéciales, chacune ayant un effet unique. Mais les secrets de ces coups sont bien gardés. Découvrez-les et maîtrisez-les pour créer de puissants combattants quasi invulnérables.

Défense haute – LEFT

Vous permet de vous protéger des techniques spéciales et des attaques réalisées par des adversaires debout ou en l'air.

Défense basse – DOWN + LEFT

Vous permet de vous protéger des techniques spéciales et des attaques réalisées par des adversaires accroupis.

Certaines attaques réalisées par un adversaire debout sont dirigées vers les pieds de votre combattant et doivent être contrées à l'aide d'une défense basse. Certaines attaques réalisées par un adversaire accroupi sont dirigées vers le haut du corps de votre combattant et doivent être contrées à l'aide d'une défense haute. Étudiez bien les attaques et les enchaînements de chaque combattant pour reconnaître ces attaques.

Si vous vous protégez des attaques normales, vous ne subirez pas de dégâts. Les techniques spéciales infligent un faible montant de dégâts même lorsque vous les bloquez. Il est impossible de se protéger contre les projections.

TACTIQUES DE COMBAT

Défendez-vous!

Vous n'avez aucun espoir de gagner si vous vous contentez d'attaquer aveuglément votre adversaire. Apprenez plutôt à maîtriser les techniques qui vous permettront de vous défendre contre tous les différents types d'attaques. Apprenez à utiliser correctement les défenses haute et basse. Bloquez les coups de votre adversaire les uns après les autres, puis soyez agressif et profitez de chaque ouverture pour attaquer.

Contre-attaquez!

Les attaques qui touchent votre adversaire dans le dos infligent une fois et demie plus de dégâts. C'est également le cas d'une contre-attaque réussie sur un adversaire en train de vous attaquer.

Connaissez vos ennemis!

Chacun des huit combattants possède son propre arsenal d'attaques dévastatrices. Celles-ci incluent des attaques normales, des projections et des techniques spéciales. Apprenez comment chaque combattant attaque et se défend, et comment leur personnalité influe sur leur manière de combattre. Étudiez le style de combat de chacun et la victoire sera vôtre!

PROFILS DES PERSONNAGES

Les commandes des attaques spéciales de cette section utilisent le mode de commandes par défaut (A1) au niveau de jeu "Normal". Vos contrôles en jeu peuvent différer si vous avez sélectionné un autre mode de commandes ou un autre niveau de jeu.

Tous les coups présentés ici s'appliquent aux personnages tournés vers la droite.

Eiji™

Statistiques vitales

Nom complet : Eiji Shinjo
Signification : Âme ardente de Yamato
Âge : 21
Taille : 1,72 m
Poids : 63 kg
Arme : Épée japonaise magique de Byakko

Histoire

Bien qu'il soit encore un jeune homme, Eiji est déjà un aventurier de renommée mondiale. De nature passionnée et agressive, il manie l'épée selon une technique redoutable que lui a enseignée son frère aîné, le dernier membre encore en vie de sa famille. Mais ce frère a disparu depuis des années. Eiji a parcouru le monde à sa recherche. La dernière chance qu'il lui reste pour le retrouver est à Battle Arena Toshinden.

Attaques spéciales

| | |
|-------------|----------------------|
| Rekkuzan | ↓ ↘ → + ◻ ou △ |
| Hishouzan | → ↓ ↘ + ◻ ou △ |
| Ryuseikyaku | saut, ↓ ↙ ← + × ou ○ |
| Shugekidan | ↘ + × ou ○ |

Kayin™

Statistiques vitales

Nom complet : Kayin Amoh

Signification : Tempête

Âge : 22

Taille : 1,75 m

Poids : 87 kg

Arme : Sabre de Cariburn, aussi appelée Excalibur, l'Épée Sacrée de la Légende

Histoire

Kayin a appris sa technique de combat aux côtés d'Eiji, avec le frère disparu de celui-ci. Pendant des années, Kayin et Eiji ont été amis et rivaux. Mais la personnalité de Kayin est à l'opposé de celle de son ami. Bien qu'animé d'un esprit guerrier indomptable, Kayin est d'un abord froid, presque stoïque. Cette attitude, ainsi que son précieux sabre de Cariburn, sont transmis de père en fils depuis des générations au sein du clan écossais de Kayin dans les Highlands. Kayin a décidé de prendre part à Battle Arena Toshinden pour venger la mort de son père, convaincu que l'assassin se trouve parmi les autres concurrents.

Attaques spéciales

Coup de poing éclair

↓ ↘ → + ◻ ou ▲

Rayons mortels

→ ↓ ↘ + ◻ ou ▲

Saut lunaire écossais

saut, ↓ ↘ ← + ⊗ ou ⊙

Écrasement de jambe

↓ ↘ ← + ⊗ ou ⊙

Sofia™

Statistiques vitales

Nom complet : Sofia
Signification : Fouet implacable
Âge : 24
Taille : 1,70 m
Poids : 50 kg
Arme : Fouet

Histoire

Sofia possède une grande noblesse et une grande force de caractère. Ancien agent secret russe, elle inspire le respect et la crainte parmi ses adversaires en raison de sa maîtrise du fouet. Elle travaille désormais à son compte, mais son passé demeure un mystère même pour elle. Elle a relevé le défi de Battle Arena Toshinden dans l'espoir de découvrir les secrets de son passé.

Attaques spéciales

Cercle de tonnerre

↓ ↙ ← + ◻ ou ▲

Révolution de l'aurore

↓ ↘ ↓ ↙ ← + ◻ ou ▲

Serpent à sonnette

↓ ↘ → + ◻ ou ▲

Rungo™

Statistiques vitales

Nom complet : Rungo Iron

Signification : L'Homme naturel

Âge : 30

Taille : 1,93 m

Poids : 92 kg

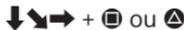
Arme : Une redoutable barre de fer dotée d'un pouvoir de destruction sans pareil

Histoire

Rungo est un mineur nord-américain doté d'une force de géant et d'un cœur en or. Alors qu'il travaillait dans une partie encore inexplorée d'une mine des Appalaches, il découvrit un filon d'uranium. Il décida immédiatement de sceller cette section afin d'empêcher que l'uranium ne tombe entre de mauvaises mains. Mais une organisation maléfique enleva sa femme et son fils pour le contraindre à leur révéler l'emplacement du filon. Rungo est arrivé à Battle Arena Toshinden, déterminé à retrouver sa famille coûte que coûte. Bien qu'il soit dépourvu de formation classique en arts martiaux, Rungo compte sur sa force herculéenne et son instinct de survie hors du commun pour remporter la victoire.

Attaques spéciales

Vague de feu



Poussée



Coup vers le haut



Flamme



Fo™**Statistiques vitales**

Nom complet : Fo Fai

Signification : Puissance des Ténèbres Surhumaine

Âge : 106

Taille : 1,52 m

Poids : 48 kg

Arme : Konso Gakka, la Griffe de Fer, forgée pour les plus grands assassins dans les sombres brumes du passé

Histoire

Bien que Fo Fai se fasse passer pour un magicien débonnaire, on raconte qu'il a mis à mort des milliers de personnes aussi bien dans sa Chine natale que dans le reste du monde. Sa personne tout entière est nimbée de mystères. Doué de pouvoirs surnaturels, dont on dit qu'ils sont le résultat de sortilèges effroyables, il attaque de façon imprévisible et frappe avec la vitesse du cobra. Fo se délecte à l'idée d'infliger d'atroces blessures à ses adversaires.

Attaques spéciales

Sphère mystique

→ ↘ ↓ ↙ ← + ◻ ou ▲

Coup de pied pagode

↓ ↙ ← + ⊗ ou ⊙

Éclatement de sphère

saut, → ↘ ↓ ↙ ← + ◻ ou ▲
jusqu'à 9 fois

Sphère voyageuse

← ↙ ↓ ↘ + ◻ ou ▲

Coup de griffe

↓ + ▲

Mondo™

Statistiques vitales

| | |
|-----------------|---|
| Nom complet : | Mondo |
| Signification : | Démon sans Cœur |
| Âge : | 42 |
| Taille : | 1,78 m |
| Poids : | 66 kg |
| Arme : | Lance de Seiryu, dont le pouvoir est censé permettre de dominer les cieux |

Histoire

Mondo est le plus puissant guerrier du redoutable clan Yaki. Il réside avec les siens dans les forêts denses et reculées au pied du mont Fuji. Son clan est réputé pour ses chefs inhumains et ses rites occultes et destructeurs. Ses guerriers ont été formés pour ne plus éprouver le moindre sentiment, ce qui leur permet d'exécuter leurs ordres barbares sans éprouver la moindre pitié. Battle Arena Toshiden n'est qu'une mission de plus qui a été assignée à Mondo par le Clan. Armé de l'antique lance de Seiryu, Mondo se prépare à mener le plus grand combat de son existence.

Attaques spéciales

Goriki Tenbu

→↓↘ + ◻ ou ▲

Goriki Fujin

←→↘↓ + ◻ ou ▲

Goriki Rajjin

saut, ↓↘↗ + ◻ ou ▲

Shippu Tsuki

↓↘↗ + ◻ ou ▲

ou

↓↘↗← + ◻ ou ▲

Duke™

Statistiques vitales

Nom complet : Duke B. Rambert

Signification : Spadassin fier et fort

Âge : 29

Taille : 1,88 m

Poids : 75 kg

Arme : Dernier Ventcour, l'Épée à Deux Mains, dont la puissance et le tranchant surpassent toutes les armes légendaires

Histoire

Duke est un véritable gentilhomme chevaleresque, de haute naissance et aux manières impeccables, seigneur d'un vieux château situé dans les collines champêtres de France. C'est un champion incontesté des arts martiaux et il est le protecteur des bourgeois comme des paysans de sa région. Duke avait une confiance absolue en ses compétences à l'épée, jusqu'au jour où il perdit le duel qui l'opposait à l'aventurier Eiji. Depuis ce jour, Duke n'a de cesse de vouloir vaincre son rival.

Attaques spéciales

Croix du sud

←→↘↓ + ◻ ou ▲

Cyclone

↓↘→ + ◻ ou ▲

Saut sur la tête

saut, ↓↘→ + ◻ ou ▲

Coup du chevalier

→↙↓↘ + ◻ ou ▲

Ellis™

Statistiques vitales

Nom complet : Ellis

Signification : Danseuse du vent

Âge : 16

Taille : 1,55 m

Poids : 46 kg

Arme : Poignard, une dague redoutable dans les combats rapprochés

Histoire

Ellis est une Tzigane d'origine hongroise, et la meilleure danseuse de sa compagnie de théâtre ambulante. Dotée d'une volonté inébranlable et d'un grand courage, elle ne sait pas moins faire preuve de gentillesse et d'attention. Elle est comme une grande sœur pour tous les jeunes enfants de la troupe, et elle les protège et subvient à leurs besoins. Ellis a toujours cru que sa famille était décédée lors d'un accident quand elle n'était encore qu'une enfant. Mais récemment, des rumeurs sont parvenues jusqu'à elles d'après lesquelles son père serait encore en vie. Elle décida de se consacrer aux combats les plus dangereux pour apprendre la vérité. Cela fait d'elle une candidate idéale pour Battle Arena Toshinden.

Attaques spéciales

Tornade

↓ ↙ ← + ⊗ ou ⊙

Croissant de flamme

↓ ↘ → + ⊕ ou ⊖

Saut de danse

saut, ↓ ↙ ← + ⊗ ou ⊙

Saut cinglant en arc de cercle

saut, ↓ ↘ → + ⊕ ou ⊖

Gaia™

Statistiques vitales

Nom complet : Gaia

Signification : Guerrier Démon

Âge : Environ 40

Taille : 3,65 m

Poids : 100 kg

Arme : Armour Bastar, l'Utime Ténèbre, l'arme la plus impressionnante et technologiquement supérieure qu'on ait jamais vue sur cette Terre

Histoire

Gaia est le chef et le plus puissant guerrier de la mystérieuse société qui organise Battle Arena Toshinden. Il attend son heure et observe... avant de s'abattre sans pitié sur tous les combattants qui parviennent à remporter plusieurs affrontements. Ses bras supplémentaires font partie intégrante de son armure. Ces membres supplémentaires sont doués de raison et obéissent aux pensées de Gaia pour écraser ses adversaires de façon irrémédiable.

Battle Arena Toshinden™ – Takara Co., Ltd.

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