

TOTAL!

TEKKEN

Komplett nur
DM 12,80

Heft 1
Limited Edition

 Der Film auf CD (Teil 1)

 Die Kämpfer

 Megaposter

 Tipps & Tricks



Video-CD abspielbar auf:

- DVD-Player
- PlayStation 2
- PC & Mac
- CD-ROM-Laufwerken



DVD MAGAZIN

SPECIALS

**INTERVIEW MIT REGISSEUR
ROLAND EMMERICH
DEUTSCHE STARS IN HOLLYWOOD
M:I-2 UND JOHN WOO**

NEUHEITEN

**DER PATRIOT
CHICKEN RUN
SCREAM 3 ...**

RATGEBER

**DVD-AUDIO IN DER PRAXIS
INKL. 100 DVD-AUDIO-TITEL
PLAYSTATION 2 IM DVD-TEST**

GEWINNAKTION

PHILIPS DVD-PLAYER 958 UND VIELES MEHR!

- Die aktuellsten und wichtigsten Neuheiten zum Thema DVD
- Filmtests, • Interviews mit Stars, Produktionern & Regisseuren
- Geräteratgeber, • technische Hintergrundinformationen
- Praxistipps • Zubehör • Trends
- Große Gewinnaktion und mehr!

Ausgabe 1/2001

Seit dem 23. Februar
im Zeitschriftenhandel

EDITORIAL

Tekken ist mehr als ein Spiel. *Tekken* ist eine Legende unter den Prügelspielen. *Tekken* ist eine faszinierende Story, die die charismatischen Kämpfer miteinander verbindet. *Tekken* ist eine Philosophie.

Als eines der ersten Spiele für die PlayStation überhaupt begleitete es mit insgesamt drei Teilen sämtliche Phasen der so erfolgreichen Konsole und stand auch zum Launch der PlayStation 2 mit *Tekken Tag Tournament* wieder pünktlich in den Regalen der Kaufhäuser und Fachgeschäfte.

Mit dieser limitierten Sonderedition erhaltet ihr einen umfassenden Einblick in die Welt von *Tekken*. Fans und Neueinsteiger werden mit der genialen Video-CD in die packende Story eingeweiht, erleben mitreißende Kämpfe und dramatische Konfrontationen der Hauptdarsteller. Das Sonderheft bietet noch mehr! Es informiert euch über die Handlung der Spiele, lüftet jede Menge Geheimnisse und zeigt Anfängern, wie sie echte *Tekken*-Profis werden. Jeder Kämpfer wurde zudem genau unter die Lupe genommen. Wie macht er sich im Vergleich mit den anderen Recken, welche Vor- und Nachteile kommen bei seiner Wahl zum Tragen, und mit welchen Moves kann man in jedem Fight bestehen?

Die Tipps richten sich in diesem ersten Band an Einsteiger und Fortgeschrittene, im zweiten Teil werdet ihr mit weiterführenden Kniffen zum Profi. Dabei wurde darauf Wert gelegt, dass sämtliche abgedruckten Moves ein ausgewogenes Verhältnis von Ausführbarkeit und Wirkung haben.

Dazu erhaltet ihr zwei coole Poster, von denen das eine die erste und obere Hälfte eines Riesenposters darstellt, auf dem ihr noch einmal sämtliche 10er-Combos der Kämpfer übersichtlich angeordnet findet. Wer es sich aufhängt, hat in den Battles keine Probleme mehr durch das Vergessen dieser langen Kombinationen. Einfach kurz einen Blick darauf geworfen, und schon gibt's einen Satz heiße Ohren für den Gegner! Die zweite Hälfte erwartet euch in der nächsten Ausgabe von *Tekken TOTAL*.

Jetzt aber viel Vergnügen bei der ersten spannenden Episode von *Tekken – Die Eiserne Faust*, beim Durchstöbern des Sonderhefts und auf dem Weg zum Meisterkämpfer – kurz, viel Spaß im *Tekken*-Universum!



Holger Reher
Chefredakteur

INHALT

Tekken – Der Film/Vorschau auf Teil 2	5
Tekken – Die Spiele	6

Tipps und Tricks

Tekken Tag Tournament/Die neuen Moves	8
Vergleichstabelle der Kämpfer	10
Allgemeine Kampftipps für Einsteiger	12
Cheats für Tekken, Tekken 2, Tekken 3	15

Die Kämpfer

Heihachi Mishima	36
Lee Chaolan	37
Anna Williams	38
Nina Williams	39
Bruce Irvin	40
Kuma/Panda	41
Kazuya Mishima	42
Jin Kazama	43
Gun Jack	44
Jack-2	45
Baek Doo San	46
Hwoarang	47
Kunimitsu	48
Yoshimitsu	49
Paul Phoenix	50

Editorial	3
Anleitung für die Video-CD	4
CD-Cover	17
Impressum	18

Noch mehr Tipps, Tricks und coole Moves: www.x-plain.de

Anleitung für den Gebrauch der Video-CD

DVD-Player

Legt die *Tekken*-Video-CD in einen DVD-Player ein und drückt die Play-Taste am Gerät oder auf der Fernbedienung (siehe Anleitung des Players!!)

PlayStation 2

Legt die Video-CD in das CD-ROM-/DVD-Laufwerk der PlayStation 2 ein und wählt die Play-Funktion über das Pad oder die als Zubehör erhältliche Fernbedienung!

PC/Macintosh

Legt die Video-CD in das CD-ROM-/DVD-Laufwerk des PCs (ab Pentium 133) oder Apple-Rechners! Mit den gängigen Abspielprogrammen kommt ihr dann in den Genuss des Films.



Enter the Tekken!



Hazuya schwört Rache. Sein Vater, der große alte Kämpfer Heihachi, hatte ihn, als er noch ein Kind war, in eine tiefe Schlucht geworfen. „Wenn er wirklich mein Sohn ist, wird er es überleben und zurückkehren“, so hallten Heihachis Worte in jener Nacht von den Felswänden wider. Jetzt, etliche Jahre später, richtet dieser unbarmherzige Vater einen Wettkampf aus, das Turnier der Eisernen Faust. Angeblich geht es ihm darum, den besten Kämpfer der Welt zu küren. Doch in Wirklichkeit verfolgt er ein ganz anderes Ziel. Er will seinen verlorenen Sohn zurückgewinnen und zusammen mit ihm die Weltherrschaft an sich reißen. Kazuya erscheint auch, doch seine Pläne sehen anders aus – am Ende des Turniers will er Heihachi töten.

Neben diesen beiden Hauptpersonen treten noch viele andere *Tekken*-Stars in den zwei je zirka 30-minütigen, in sich abgeschlossenen Folgen auf. Jun Kazama und ihr Agentenkollege Lei Wulong zum Beispiel sollen herausfinden, was sich unter der Insel, auf der die Kämpfe ausgetragen werden, wirklich verbirgt. Gerüchten zufolge soll der von Heihachi geführte Mishima-Konzern dort geheime Genexperimente durchführen. Aber auch der mysteriöse Jack-2, ein mit Muskeln nur so bepackter Hüne, der die ganze Zeit ein sehr schwächlich dreinblickendes Mädchen auf seinen starken Schultern trägt, nimmt aus einem geheimnisvollen Grund an dem Turnier teil, das nach ganz bestimmten Regeln abläuft. Zu Beginn werden die Kämpfer über die Insel verstreut und müssen sich dann ihren Weg zum Turm in der Mitte des Eilands bahnen. Selbstverständlich treffen sie auf ihrem Pfad immer wieder auf andere Recken, die in speziellen Arenen darauf warten, die Fäuste zu schwingen und mit den Beinen zu wirbeln. Spektakuläre Auseinandersetzungen, eine faszinierende Story und jede Menge Action erwarten euch auf den Video-CDs (erste CD mit Episode 1 in dieser Ausgabe). Also, taucht ein in die Welt von Heihachi, Kazuya und Co. und beobachtet eure Lieblingskämpfer in spannenden Abenteuern!



Vorschau auf die zweite Video-CD

In der zweiten Episode des *Tekken*-Films sind alle Kämpfer auf der Insel angekommen und haben die Aufgabe, sich durch sämtliche Kampfarenen zu schlagen. Nur zwei schaffen es letztendlich bis zum Turm. Wer wird es sein? Wird Heihachi den Kampf für sich entscheiden und die Weltherrschaft an sich reißen? Oder gewinnt Kazuya und rächt sich an seinem Vater? Der actiongeladene Showdown ist jedenfalls vorprogrammiert und birgt eine überraschende Wendung.



Tekken — mehr als nur ein Spiel

Die Geschichte der *Tekken*-Serie begann in der Spielhalle. Der grandiose Erfolg ermöglichte schon bald die Entwicklung einer PlayStation-Version, die am 3. November 1995 in Europa erschien. Nur elf Monate später, am 2. Oktober 1996, wurde *Tekken 2* veröffentlicht (Europa) und überraschte durch ein wesentlich ausgereifteres Gameplay als im ersten Teil. Die Gegner waren besser aufeinander abgestimmt, und extreme Geschwindigkeitsvorteile einiger Charaktere wie im *Ur-Tekken* wurden relativiert. Zudem gab es Auftritte neuer Recken, eine spannend fortgeführte Story und nicht zuletzt eine verbesserte Grafik – zumindest in puncto Animation und Umgebungsgestaltung. Eine faszinierende Hintergrundgeschichte konnte der dritte und letzte Teil von *Tekken* für die PlayStation ebenfalls bieten. Darüber hinaus stellt er in grafischer Hinsicht das Nonplusultra bei Prügelspielen für den 32-Bitter dar und führte die vollkommene Ausnutzung der dritten Dimension in die Serie ein. Während sich einige Kämpfer neu vorstellten, hatten es auch Fighter aus den beiden Vorgängern in das Spiel geschafft, einige flogen hingegen komplett raus. Mit *Tekken Tag Tournament*, das offiziell nicht den vierten Teil der Serie, sondern eine Sammleredition mit allen jemals in *Tekken* aufgetretenen Charakteren, einigen neuen Moves, phänomenaler Optik und der Tag-Funktion darstellt, feiert *Tekken* sein Debüt auf der PlayStation 2. In den folgenden Steckbriefen für die ersten drei Teile erfahrt ihr alles über die Story, sämtliche Besonderheiten der Grafik und des Gameplays und erhaltet eine komplette Auflistung der jeweiligen Kämpfer. Da zum einen in diesem Sonderheft die Beschreibung der Charaktere aus *Tekken Tag Tournament* beginnt, die dann im zweiten Band komplettiert wird, und es keine Hintergrund-Story zum Spiel gibt, wird an dieser Stelle auf eine Berücksichtigung dieses Titels verzichtet.

TEKKEN 鉄拳

Story

Der Mishima-Konzern unter der Leitung von Heihachi Mishima trägt ein Turnier aus, an dessen Ende der beste Kämpfer der Welt gekürt werden soll. Bereits beim ersten Wettkampf der Eisernen Faust gibt es Feindschaften, die ausgefochten werden müssen und den Grundstein für die späteren Geschehnisse legen.

Charaktere

Jack, Nina Williams, Paul Phoenix, Kazuya Mishima, Michelle Chang, Marshal Law, Yoshimitsu, King, Armor King, Prototype Jack, Wang Jinrey, Kuma, Ganryu, Kunimitsu, Anna Williams, Lee Chaolan, Heihachi Mishima, Devil

Besonderheiten - Grafik

Im *Ur-Tekken* sind die Kämpfer erstaunlicherweise feiner gezeichnet als im Nachfolger. Dafür sind die Animationen nicht so geschmeidig. Das Sich-gegeneinander-Verschieben mehrerer zweidimensionaler Ebenen im Hintergrund (Parallax-Scrolling) vermittelt einen dreidimensionalen Eindruck.

Besonderheiten - Gameplay

Der erste *Tekken*-Teil sicherte sich sofort eine riesige Fangemeinde, was zum einen auf die genaue Ausarbeitung der Charaktere und deren Geschichte, zum anderen auf das einfache und doch ausgefeilte Kampfsystem zurückzuführen ist. Einige Kämpfer haben einen enormen Geschwindigkeitsvorteil gegenüber anderen, der im Verlauf der Serie jedoch immer mehr abgeschwächt wurde. Im ersten Teil kann nicht in den Hintergrund ausgewichen werden.



鉄拳 TEKKEN 2



TEKKEN 3



Story

Zwei Jahre sind seit dem ersten Turnier vergangen, das mit Kazuyas Sieg über Heihachi endete. Aus Rache stürzte er nicht nur seinen Vater, der seinem Sohn dasselbe antat, als dieser noch ein Kind war, in eine Schlucht, sondern übernahm auch den Konzern. Seither war Kazuya noch rücksichtsloser als sein Vorgänger. Doch als Gerüchte kursierten, dass Heihachi als Geist zurückgekehrt war, setzte Kazuya einen Plan in die Tat um, der seine Feinde endgültig besiegen sollte.

Charaktere

King, Jack-2, Nina Williams, Yoshimitsu, Marshal Law, Heihachi Mishima, Jun Kazama, Paul Phoenix, Michelle Chang, Lei Wulong, Kunimitsu, Anna Williams, Baek Doo San, Lee Chaolan, Kuma, Prototype Jack, Armor King, Alex/Roger, Wang Jinrey, Devil, Angel, Bruce Irvin, Kazuya Mishima, Ganryu

Besonderheiten - Grafik

Das Parallax-Scrolling des ersten Teils wich wunderschön gestalteten Hintergründen mit 3D-Anmutung. Auch die Animationsphasen sind deutlich geschmeidiger, was jedoch auf Kosten der Polygonanzahl der Kämpfer ging. Diese sehen etwas kantiger aus als beim Vorgänger.

Besonderheiten - Gameplay

Zum ersten Mal kann in den Hintergrund ausgewichen werden, wobei nicht die dritte Dimension ausgenutzt wird, sondern sich nur die Ebene, auf der gekämpft wird, verschiebt. Zudem wurde an der Ausgewogenheit der Kämpfer gearbeitet, sodass diese zwar immer noch ihre spezifischen Eigenschaften haben, aber über keine unfairen Geschwindigkeitsvorteile verfügen.



Story

Am Ende des zweiten Teils besiegte Heihachi Mishima seinen Sohn Kazuya und entriss ihm wieder die Herrschaft über den gefürchteten Mishima-Konzern. Da taucht plötzlich Heihachis Enkel, Jin Kazama, auf, bei dem der Altmeister dieselben gefährlichen Fähigkeiten entdeckt wie damals bei seinem Sohn und diese nutzen will, den Gott des Kampfes herauszufordern und zu besiegen. Er richtet erneut ein Turnier aus, um diesen mächtigsten aller Fighter anzulocken.

Charaktere

Jin Kazama, Lei Wulong, Eddy Gordo, Ling Xiaoyu, Anna Williams, Bryan Fury, Ogre, True Ogre, Julia Chang, King, Yoshimitsu, Forest Law, Gun Jack, Mokujin, Heihachi Mishima, Paul Phoenix, Hwoarang, Kuma/Panda, Gon, Dr. Boskonovitch, Nina Williams

Besonderheiten - Grafik

Tekken 3 sieht einfach atemberaubend aus. Riesige Kämpfer mit geschmeidigen Animationen, schöne Hintergründe und spektakuläre Lichteffekte können begeistern.

Besonderheiten - Gameplay

Nachdem bereits im Vorgänger in den Hintergrund ausgewichen werden durfte, bietet der dritte Teil von *Tekken* die Möglichkeit der vollen Ausnutzung der dritten Dimension. Zwar könnt ihr nicht frei in den Arenen herumlaufen, Schritte in den Hintergrund, den Vordergrund und um die Gegner herum sind aber praktikabel. Zudem richtet sich die Ausführung vieler Moves nach der Position der einzelnen Kämpfer zueinander. Auch die Fähigkeiten der Charaktere wurden noch einmal aufeinander abgestimmt.



Tekken Tag Tournament *Tipps & Tricks*

Charaktere freispielen

Versteckte Kämpfer

Das Erste, was es in Tekken Tag

Tournament zu erleben gilt, ist das Freispielen sämtlicher Charaktere. Die



folgende Tabelle gibt euch Auskunft darüber, welchen Kämpfer ihr wann in eurer Auswahl entdecken könnt. Dabei ist es im Grunde egal, mit welchen bereits vorhandenen Recken ihr an den Start des Turniers geht. Denkt aber daran, dass ihr ja auch die unterschiedlichen Movies unter dem Menüpunkt „Theater“ aktivieren wollt, und dafür müsst ihr mit jedem der insgesamt 34 Haudegen einmal den alles entscheidenden Schlag oder Tritt in der Final Stage gelandet haben.

Turniersiege Geheimcharakter

1 Sieg	Kunimitsu
2 Siege	Bruce Irvin
3 Siege	Jack-2
4 Siege	Lee Chaolan
5 Siege	Wang Jinrey
6 Siege	Roger und Alex
7 Siege	Kuma und Panda
8 Siege	Kazuya Mishima
9 Siege	Ogre
10 Siege	True Ogre
11 Siege	Prototype Jack
12 Siege	Mokujin und Tetsujin
13 Siege	Devil und Angel
14 Siege	Unknown

So geht's am schnellsten

Am schnellsten kommt ihr ans Ziel, wenn ihr unter „Options“ ► „Game Options“ die Kampfrundenzahl auf 1 stellt und den Charakterwechsel beim Continue deaktiviert. So reicht bereits ein Sieg pro Stage, um weiterzukommen, und bei einer Niederlage spart ihr euch eine Menge Zeit, da das lästige erneute Auswählen der beiden Kämpfer entfällt.

Kleider machen Leute

Alternative Kostüme

Mit jedem Durchspielen des Arcade-Modus mit einem anderen Kämpfer erhaltet ihr neue Kostüme für diesen Charakter. Je nachdem, mit welcher Taste ihr ihn von da an auswählt, geht er mit dem entsprechenden Outfit in die Kämpfe.

Überprüfen der bereits erspielten Kostüme

Um eine Übersicht über die bereits freigelegten Outfits der Kämpfer zu bekommen, müsst ihr nur in

den Theater-Modus gehen (dafür muss der Arcade-Modus mindestens einmal zuvor durchgespielt worden sein) und die verschiedenen Abspannvariationen der Charaktere überprüfen. Ist eine davon nicht anwählbar, geht ihr zurück ins Turnier (Arcade) und wählt den entsprechenden Recken mit der Taste aus, bei der es im Theater-Modus keinen Abspann zu bewundern gab. Wenn ihr jetzt das Turnier gewinnt, ist das neue Kostüm fortan in allen Modi anwählbar.

Tekken-Bowling

Alle Zehne – oder doch nur einer?

Zunächst müsst ihr Ogre im Arcade-Modus freispielen. Danach erscheint im Hauptmenü der Punkt „Tekken Bowl“. Dahinter verbirgt sich ein kleines Bowling-Spiel, bei dem zehn Pokale mit einer Kugel umgeschmissen werden müssen. Das gelingt am besten mit einem Charakter, der über eine Zielauswahl verfügt. Mögliche Kämpfer dafür sind Bryan Fury, Yoshimitsu und die Jack-Brüder. Mit dieser Hilfe lässt sich auch Jacks Mechaniker, Dr. Boskonovitch, umbowlen und dadurch k. o. schlagen. Das bringt zwar nicht wirklich etwas, aber wenigstens verschwindet der Zappelphilipp daraufhin spurlos von der Bildfläche.

Das eigene Fotoalbum

Bitte recht freundlich!

Wenn ihr Devil freigespielt habt, erscheint im Hauptmenü der Punkt „Gallery“. Dort könnt ihr die Bilder bewundern, die ihr mithilfe der Screenshot-Option im Pausenmenü während eines Kampfes gemacht habt. Sämtliche Anzeigen werden automatisch aus dem Foto entfernt, sodass ihr einen freien Blick auf die Kämpfer und die spektakulären Aktionen habt.

Aktivieren der Jukebox

Versucht, beim Bowling ein höheres Ergebnis als 200 Punkte zu erreichen, um den Jukebox-Modus freizulegen! Wendet dafür die oben erwähnte Zielauswahl an! Danach lässt sich im Pausenmenü des Bowling-Spiels unter „Bowling-Options“ der gewünschte Song auswählen.

Hintergrundwissen

Stage-Auswahl im Practice-Modus

Geht im Hauptmenü auf „Practice-Modus“ und haltet danach L2 gedrückt! Betätigt danach den R2-Button so oft, wie in der Tabelle angegeben, um den entsprechenden Hintergrund auszuwählen!

Stage Anzahl der R2-Betätigungen

Forest Law (neu)	1
Yoshimitsu (schwacher Schneefall)	2
Ling Xiaoyu	3
Hwoarang	4
Lei Wulong	5
Ogre	6
School Stage (abends)	7
Jin Kazama (abends)	8
Nina Williams (tagsüber)	9
Eddy Gordo (morgens)	10
King	11
Heihachi Mishima	12
Eddy Gordo (tagsüber)	13
Unknown	14
Forest Law (alt)	15
School Stage (tagsüber)	16
Jin Kazama (tagsüber)	17
Nina Williams (nachts)	18
Yoshimitsu (starker Schneefall)	19
Paul Phoenix	20

Versteckte Helden

Als Angel spielen

Spielt Devil frei und wählt ihn danach mithilfe der Start-Taste aus!



Als Tiger spielen

Wählt Eddy mithilfe der Start-Taste aus, um mit Tiger zu kämpfen!



Als Panda spielen

Wählt Kuma mithilfe von  oder  aus!



Weitere Geheimnisse

Armor Kings verstecktes Kostüm

Aktiviert Armor King als ersten Charakter und gewinnt das Turnier! Wählt ihn dann mit der Start-Taste aus!

Ling als Filmstar

Spielt „Arcade“ mit Ling durch und danach noch einmal in ihrer Schuluniform! Dann lassen sich in „Theater“ zwei Filme mit Ling in der Hauptrolle betrachten.

Lee bekommt 'ne Tracht Prügel

Wenn ihr Heihachi und Lee in ein Team steckt, könnt ihr zu Beginn und am Ende einer kompletten Auseinandersetzung eine lustige Szene bewundern!

Mit dem zweiten Kämpfer beginnen

Haltet die Tag-Taste und drückt dann Start!



Die neuen Moves, Teil 1

In *Tekken Tag Tournament* wurden einigen Charakteren neue Manöver spendiert. In der nachfolgenden Tabelle sind die frischen Moves der in diesem Sonderheft enthaltenen Kämpfer aufgelistet. Die zweite Hälfte folgt dann in der kommenden Ausgabe.

Gun Jack

Name **Ausführung**

- Piston Gun ← □ △
- Piston Gun Assault ← △
- Piston Gun Snipe ↓ △
- Gun Bomb ↓ □ ×

Kunimitsu

Name **Ausführung**

- 2 Hit Kick Combo → → × ○
- 3 Hit Kick Combo → → × ○ ○
- Knife Hit ← △
- Demon Crouch ↓ × ○

Yoshimitsu

Name **Ausführung**

- Pogo Thrust ↑ △ △
- Cyclone Lift ↓ △
- Shrine ↓ △
- Inner Palm ↓ □
- Whirlwind ↓ ○
- Spirit Shield ↓ △
- Zag Kangaroo Kick ○ × ○
- Flip St. & Roo Kick ↗ × × ×
- St. Fist & Side Spin ← □ × ○

Heihachi Mishima

Name **Ausführung**

- Fake Executioner □ △ △ △ ↑
- Altar Splitter ← □
- Dark Thrust ↓ ↑ △

Anna Williams

Name **Ausführung**

- Assassin's Dagger ↓ ↓ → □
- Scarlet Rain ↗ □

Fatal Attack Combo

- Slice Shot ↓ ×
- Wine Opener ↓ ○

Nina Williams

Name **Ausführung**

- Cross Blade ↗ □ △
- Double Shot ↓ □ △
- PK Rush 1 △ × × △
- PK Rush 2 △ × × ○
- PK Rush 3 △ × × ↓ ○
- PK Rush 4 △ × ○
- Creep Rush 1 ↗ × △ × × △
- Creep Rush 2 ↗ × △ × × ○
- Creep Rush 3 ↗ × △ × × ↓ ○
- Creep Rush 4 ↗ × △ × × ○
- Spider Knee Beim Aufstehen ×
- O. T. Sp. Combo 1 □ △ × × △
- O. T. Sp. Combo 2 □ △ × × ○
- O. T. Sp. Combo 3 □ △ × × ↓ ○
- O. T. L. High Right H. □ △ × ○

Jin Kazama

Name **Ausführung**

- Corpse Thrust ↗ □
- Parting Wave ← □
- Crouch Dash ← □ ↘
- 893P Knee Kick → △ ○
- Demon Steel Pedal ← ○
- B. Fist to Side H. Kick ← △ ○

Paul Phoenix

Name **Ausführung**

- Turn Thruster ↓ □
- Pump in Pedal ↓ ×
- Thunder Palm △

Baek Doo San

Name **Ausführung**

- Stealth Needle ← □
- Bolt Cut ← △
- Double Jab □ □
- Back Fist → △
- Race Hammer ↓ □
- Lightning Halberd × ○
- Heel Lance ← ○
- Heel Axe ↗ ○
- Parry ← □ △

Hwoarang

Name **Ausführung**

- Human Cannonball → ×
- Smash Low Right High ↓ × ○
- Low Kick S. D. Kick ↓ × ○ ○
- Right Fl. Feint → ○
- R. PK Combo △ ×
- R. RK Combo △ ○ ○
- R. J. Spin Kick △ ← ○
- R. Fl. Combo △ ○ →
- Right Side Kick ↗ ○
- Fl. Side Combo × ○
- R. Heel Lance ← ○
- L. Heel Lance ← ×



Vergleichstabelle der Kämpfer

Dieser Tabelle könnt ihr entnehmen, welcher Kämpfer Vorteile im Faust- beziehungsweise Fußkampf hat. Dabei geht es in erster Linie um Geschwindigkeit und erst dann um die Härte der Aktionen. Wählt einfach den Kämpfer auf der linken oder rechten Seite aus und entnimmt dem Feld beim Schnittpunkt mit dem aus der oberen Leiste ausgewählten Gegner den eventuellen Vorteil!



Vorteil/Schlagtechnik



Vorteil/Fußtechnik



Vorteil/Schlag- und Fußtechnik



	HEIHACHI MISHIMA	LEE CHAOLAN	ANNA WILLIAMS	NINA WILLIAMS	BRUCE IRVIN	KUMA & PANDA	KAZUYA MISHIMA	JIN KAZAMA	GUN JACK	JACK 2	BAEK DOO SAN
HEIHACHI MISHIMA											
LEE CHAOLAN											
ANNA WILLIAMS											
NINA WILLIAMS											
BRUCE IRVIN											
KUMA & PANDA											
KAZUYA MISHIMA											
JIN KAZAMA											
GUN JACK											
JACK 2											
BAEK DOO SAN											
HWOARANG											
KUNIMITSU											
YOSHIMITSU											
PAUL PHOENIX											
EDDY GORDO											
BRYAN FURY											
OGRE											
TRUE OGRE											
WANG JINREY											
ALEX & ROGER											
JUN KAZAMA											
LING XIAOMU											
LEI WULONG											
FOREST LAW											
MICHELLE CHANG											
JULIA CHANG											
KING											
ARMOR KING											
GANRYU											

KHOARANG	KUNIMITSU	YOSHIMITSU	PAUL PHOENIX	EDDY GORDO	BRIAN FURY	OGRE	TRUE OGRE	WANG LINREY	ALEX S ROGER	JUN KAZAMA	LING YAOYU	LEI WULONG	FOREST LAW	MICHELLE CHANG	JULIA CHANG	KING	ARMOR KING	GANRYU	KEIKACHI MISHIMA
																			LEE CHAOLAN
																			ANNA WILLIAMS
																			NINA WILLIAMS
																			BRUCE IRVIN
																			KUMA S PANDA
																			KAZUYA MISHIMA
																			JUN KAZAMA
																			GUN JACK
																			JACK 2
																			BAEK DOO SAN
																			KHOARANG
																			KUNIMITSU
																			YOSHIMITSU
																			PAUL PHOENIX
																			EDDY GORDO
																			BRIAN FURY
																			OGRE
																			TRUE OGRE
																			WANG LINREY
																			ALEX S ROGER
																			JUN KAZAMA
																			LING YAOYU
																			LEI WULONG
																			FOREST LAW
																			MICHELLE CHANG
																			JULIA CHANG
																			KING
																			ARMOR KING
																			GANRYU





Allgemeine Kampftipps für Einsteiger



Um *Tekken*-Anfängern den Einstieg in die Kampfkunst zu erleichtern, warten auf den nächsten Seiten hilfreiche Tipps, die beim Erlernen der Grundfähigkeiten äußerst nützlich sind. Neben der richtigen Pad-Haltung werden euch unter anderem allgemeine Angriffs- und Verteidigungskniffe erklärt und in einer Tabelle veranschaulicht, wer am effektivsten miteinander kämpft.

Schnelle Combos? Kein Problem!

Auf die Handhaltung kommt es an

Grundsätzlich unterscheidet man zwei Pad-Haltungen, die für das *Tekken*-Spiel ideal sind: die Standardhaltung und die Tastaturhaltung. Während die Standardhaltung besonders für Griffe und andere Moves, bei denen zwei oder mehrere Tasten gleichzeitig gedrückt werden müssen, ideal ist, bietet sich die Tastaturhaltung für schnelle Tastenkombinationen an. Bei gründlichem Training werdet ihr rasch zum *Tekken*-Profi, der je nach Anforderung blitzschnell von einer Haltung in die nächste wechselt.

Die Standardhaltung



Nehmt das Pad so in die Hand, wie ihr es auch bei jedem anderen Spiel tun würdet. Mithilfe des Daumens der rechten Hand lassen sich nun Griffkombinationen besonders einfach und präzise ausführen. Einzige Ausnahme: eine Kombination direkt gegenüberliegender Tasten (Quadrat und Kreis, Dreieck und Kreuz). Wird so eine Eingabe verlangt, solltet ihr zur Tastaturhaltung wechseln. Ein weiterer Vorteil der Standardhaltung ist das schnelle Erreichen der R2-Taste, um bestimmte Tag-Moves ausführen zu können.

Die Tastaturhaltung



In dieser Position wird das Eingeben von Combos (beinahe) zum Kinderspiel. Mit Zeige-, Mittel- und Ringfinger seid ihr nämlich schneller als mit dem Daumen allein. Besonders rasche Wechsel zwischen zwei Buttons lassen sich flink realisieren. Bei dieser Technik müsst ihr das Pad übrigens nicht auf dem Tisch oder dem Oberschenkel ablegen, im Gegenteil. Dadurch, dass die linke Hand das Pad stabilisiert, ist ein Wechseln von der Tastatur- in die Standardhaltung (bei Griffen empfehlenswert) und umgekehrt kein Problem. Zum einfachen Tausch der Kämpfer muss übrigens nicht in die Standardhaltung zurückgekehrt werden, da zum einen die L-Tasten mit dem linken Zeigefinger zu erreichen sind, zum anderen

auch der rechte Analogstick für diese Aufgabe benutzt werden kann.

Aufmerksamkeit ist die halbe Miete

Beobachtet euren Gegner!

Eine wichtige Voraussetzung für eine perfekte Kampfführung ist eine gute Beobachtungsgabe, denn durch sie kann erst exaktes Timing beim Ausführen der eigenen Schläge, Tritte und Griffe entstehen. Dabei gilt es, sich auf die zwei häufigsten Formen von menschlichen Gegnern einzustellen. Die vom Computer gesteuerten Charaktere liegen zumeist irgendwo zwischen diesen beiden Extremen und erfordern eine Kombination aus den unten aufgeführten Strategien.

Der bedingungslose Angreifer

Falls euer Kollege am zweiten Pad direkt von Kampfbeginn an auf euch zustürmt und wie im Wahn herumwirbelt, solltet ihr erst einmal den Rückwärtsgang einlegen und alle Attacken so gut es geht verteidigen (dazu mehr im Kapitel „Der Meister der Verteidigung“). Währenddessen müsst ihr auf die Combos achten, die er am liebsten ausführt. So wisst ihr bereits nach kurzer Zeit, wie oft der Kämpfer eures Gegners bei bestimmten Combos tritt und schlägt und ob diese Tritte und Schläge hoch, mittel oder tief angesetzt sind. Verfolgt genau den Beginn einer solchen Kette von Manövern, um eine einfache Kombination, die vielleicht bereits nach dem zweiten Schlag/Tritt endet, von einer erweiterten, mit einem oder zwei Schlägen/Tritten mehr, unterscheiden zu können. Ist diese Vorarbeit geleistet (Profis brauchen nur eine sehr kurze Zeit zu Beginn des

Kampfes oder kennen bereits die meisten Moves sämtlicher Kämpfer, Anfänger benötigen unter Umständen einige Runden), kann es mit dem Kontern losgehen. Startet euer Gegenüber eine Serie, blockt ihr sie ab, wohl wissend wann sie zu Ende ist, um dann selbst in die Offensive überzugehen. Zieht euch danach sofort wieder zurück, blockt erneut die Attacke und legt dann selbst wieder los! Bleibt immer aufmerksam und überhastet eure eigenen Angriffe nicht, um nicht in einen Schlag oder Tritt des Gegners zu laufen!

Der Meister der Verteidigung

Trefft ihr auf einen Gegner, der ebenfalls zu Beginn eines Kampfes erst einmal euch beobachten will, habt ihr natürlich das Problem, dass es theoretisch nie zu einem Kontakt kommen könnte. Dann solltet ihr euren Kontrahenten locken. Lauft auf ihn zu und haltet in einem Abstand zu ihm an, in dem es ihm nicht möglich ist, euch mit einem Tritt zu treffen. Meistens wird er es trotzdem versuchen, da er nicht mit eurem spontanen Stoppen rechnet. Im Moment, in dem er seinen Tritt oder Schlag beendet, habt ihr nun für einen kurzen Augenblick die Chance, selbst gefahrlos anzugreifen. Die Erfahrung zeigt, dass ihr diesen Trick nur noch ein paar Mal anwenden müsst, um den Kontrahenten aus der Reserve zu locken. Wenn er dann selbst angreift, nutzt ihr die Beobachtungstaktik wie in „Der bedingungslose Angreifer“ beschrieben.

Von Combos, Griffen und Powerschlägen

Seid nicht spektakulär, seid effektiv!

Sicher, wer bei *Tekken* im Kreise wahrer Meister dieses Videospiele mitmischen will, muss über kurz oder lang einfach so viele Moves wie möglich mit mindestens zwei Kämpfern erlernen. Zudem gilt es, Konter zu fahren, Konter des Kontrahenten vorausszusehen und selbst wieder zu blocken und sensationelle Combos einzustudieren. All diese Feinheiten werden euch im kommenden *Tekken-TOTAL!*-Sonderheft zur zweiten Episode des Films erklärt. An dieser Stelle geht es jedoch darum, Einsteigern einen effektiven Kampfstil beizubringen. Mit etwas Übung ist es damit bereits nach relativ kurzer Zeit möglich, fortgeschrittene Spieler ab und zu zu besiegen oder zumindest ganz schön zu ärgern. Wer sich auf die in diesem Sonderheft bei jedem Charakter aufgelisteten Moves konzentriert, kann sicher sein, dass er sich weder die Finger verknoten muss noch nur Angriffe produziert, die keine richtige Durchschlagskraft besitzen.

Klein anfangen und ganz groß rauskommen

Beginnt eure *Tekken*-Karriere mit einem kleinen Repertoire an Moves! Diese solltet ihr jedoch so gut draufhaben, dass ihr in jeder Situation den richtigen auswählt. Generell empfiehlt es sich, folgende Techniken zu beherrschen:

Tiefer Tritt



Unerlässlich im Aktionsrepertoire eines jeden *Tekken*-Kämpfers ist ein tiefer Tritt gegen die Beine des Gegners. Mit dieser Technik könnt ihr immer mal wieder unter hohen Tritten des Gegenübers hinwegtauchen und selbst einen Treffer landen. Wenn der Kontrahent am Boden liegt, muss außerdem wie automatisch der Nachtritt mit demselben Move erfolgen, um dem Feind weiteren Schaden zuzufügen. Achtet jedoch dabei immer darauf, ob euer Feind einen Angriff beim Aufstehen anbringt, da er sich bereits auf eure Fußfeger eingestellt hat. Wenn dem so ist, solltet ihr das Öffnen mit Sprung/Boden-Attacken variieren.

Griff



Besonders bei schnellen Faustattacken eines Gegners ist ein Griff ein gutes Gegenmittel. Zum einen wird dem Kontrahenten Energie abgezogen, zum anderen überlegt er es sich spätestens beim zweiten Mal, ob er weiter so bedingungslos zuschlagen sollte. Sobald ihr merkt, dass er ebenfalls mit einem Griff reagieren will (euer eigener Versuch wird dann abgeblockt), könnt ihr mit Tritten aus einiger Entfernung (keine Schläge, sonst werdet ihr Opfer eines Griffs des Kontrahenten!) zum Gegenangriff übergehen. Ein weiterer Grund, ab und zu einen Griff anzusetzen, ist die Abwechslung, die diese Vorgehensweise in euer Spiel bringt. Der Gegner kann einfach nie erraten, ob nun als Nächstes eine harte Schlagserie auf ihn niederprasselt, oder ob er mit voller Wucht durch die Gegend geschleudert wird.

Sprungattacke



Wer sich mit *Tekken* beschäftigt, wird schnell bemerken, dass es einen Kämpfer gibt, der auf dem Boden herumwirbelt wie kein Zweiter. Die Rede ist von Eddy Gordo. Wenn er erst einmal seine Capoeira-Breakdance-ähnlichen Beinwirbel ansetzt, habt ihr auf dem Boden kaum eine Chance. Dann heißt es, dem Knaben von oben eins auf die Mütze zu geben. Am besten sind Sprünge, bei denen ihr aus der Luft mit der Faust in Richtung Boden schlagt. Bei Spin Kicks seid ihr zum einen nicht so hoch in der Luft, zum anderen könnt ihr während der Drehung zu einfach getroffen werden. Diese Attacke macht sich auch gut, wenn ihr merkt, dass sich euer Gegner auf euer Nachtreten, während er am Boden liegt, eingestellt hat und dazu neigt, euch unschön gegen das Schienbein zu kicken. Variiert in diesem Fall einfach ein wenig (setzt auch einmal Luftattacken ein!), und schon hat er ein Problem.

Sichere Verteidigung



Um euch sicher zu verteidigen, müsst ihr nur im richtigen Moment das Steuerkreuz nach hinten drücken. Gezielte Attacken auf die Beine eures Charakters lassen sich jedoch nur blocken, wenn ihr sie vorausahnt und nach schräg-vorne blockt. Dasselbe gilt für Kopfattacken. Manche Kämpfer besitzen auch spezielle Moves, um sich schnell der Nähe eines Gegners zu entziehen. Flickflacks, Rückwärtsrollen und Tricks, um sich auf die andere Seite des Kontrahenten zu beamen, sind nur ein kleiner Teil dieses Repertoires. So kann Yoshimitsu sein Schwert schützend als Schild vor sich halten und sich mit einem Move sogar regenerieren.

Harte Schlag-, Trittserie



Selbstverständlich gewinnt ihr einen Kampf nicht nur durch Beobachtung und Verteidigung. Diese beiden Faktoren sollen es euch nur ermöglichen, im richtigen Moment selbst in die Offensive gehen zu können. Am besten seht ihr weiter hinten beim entsprechenden Kämpfer unter „Bester Schlag/Tritt/Griff“ nach oder probiert die dort aufgelisteten effektivsten Moves aus. Schnell werdet ihr eure Lieblingsserien herausfinden, und ihr solltet auch erst einmal nur mit diesen die eigenen Attacken starten.

Tipp: Viele Schläge und Tritte haben mehr Durchschlagskraft, wenn ihr während der Ausführung das Steuerkreuz in Richtung des Gegners drückt. Die Einbindung in Combos bringt manchen Schlägen und Tritten hingegen eine Schwächung der Power, da immer nur beim ersten Move einer Serie die volle Energie eingesetzt wird. Am besten erkennt ihr diese Unterschiede im Trainingsmodus.

Tag-Move

Wenn es die Energieanzeige eures aktiven Kämpfers erlaubt, solltet ihr den Wechsel zum Partner mit dem Standard-Tag-Move (Dreieck + R2) vollziehen. Ansonsten ist es wichtig, einem recht angeschlagenen Charakter die Möglichkeit zu geben, sich im Hintergrund zu regenerieren. Falls dies der Recke ist, der in der aktuellen Auseinandersetzung die besten Chancen auf Erfolg hat, solltet ihr mit dem zweiten Fighter ausschließlich verteidigen und so lange durchhalten, bis sich der Kollege wieder erholt hat. Manche Kämpfer können zusammen sogar besondere Tag-Team-Aktionen durchführen, die in der folgenden Tabelle aufgelistet sind. Insgesamt gilt, lieber etwas zu früh als zu spät den Kämpfer zu wechseln. Schnelles Hin-und-her-Switchen bietet ebenfalls des Öfteren Vorteile, da ihr den Schwung des hineinstürmenden Athleten für kraftvolle Attacken ausnutzen könnt. Die so genannten Tag-Juggles werden im zweiten *Tekken*-Sonderheft erklärt, da sie sehr viel Timing und eine genaue Wahl der Schläge und Tritte voraussetzen.

Spezielle Tag-Moves

Team	Ausführung	Aktiver Kämpfer
Armor King und King	← □ (R2)	Armor King
Armor King und King	↓ ↘ □ (R2)	King
Baek und Hwoarang	← □ (R2)	beide möglich
Heihachi und Jun	→ → □ (R2)	Heihachi
Jin und Jun	→ → □ (R2)	Jin
Julia und Michelle	← □ (R2)	beide möglich
Nina und Anna	↓ ↘ → □ (R2)	beide möglich
Xiaoyu und Jin	→ □ (R2)	Xiaoyu

Übung macht den Meister

Mit Geduld ans Ziel

Versucht, diszipliniert nach den oben aufgeführten Regeln vorzugehen, um Sicherheit zu erlangen! Ihr werdet sehen, wie ihr bald einen Sinn für kontrollierte Kampfführung entwickelt und nicht mehr durch ungestüme Angriffe einen Fight nach dem anderen verliert. Erst wenn ihr sämtliche Facetten verinnerlicht habt, beginnt ihr damit, nach und nach auch die anderen Moves zu erlernen. Erst am Ende folgt die 10er-Combo. Im *Tekken*-Sonderheft zur zweiten Episode des *Tekken*-Films geht es dann mit Kampftipps für Fortgeschrittene und Profis so richtig ans Eingemachte.

CHEATS

TEKKEN

Erneut Galaga spielen

Um beim Ladevorgang von *Tekken* erneut Galaga spielen zu können, drückt ihr nach dem Erreichen von 40 Abschüssen die Select-Taste. Wenn ihr es innerhalb des ersten Levels schafft, 40 Abschüsse zu erzielen, kommt ihr automatisch eine Runde weiter.

Schnellfeuer bei Galaga

Halte das Dreieck gedrückt, um bei *Galaga* das Schnellfeuer zu aktivieren!

Double Ship bei Galaga

Halte während des Ladevorgangs Dreieck, Kreuz, den Richtungspfeil nach oben und L1 auf dem Controller im zweiten Port gedrückt, um das Double Ship bei *Galaga* zu erhalten!

Neustart bei Galaga

Drückt während des Spielens von *Galaga* die Select-Taste, um das Shoot 'em Up erneut zu starten! Achtung: Wenn ihr diesen Trick beim Endgegner anwendet, kehrt ihr in den ersten Level zurück!

Weitere Kämpfer freispielen

Um die unten aufgeführten Kämpfer auswählen zu können, müsst ihr den Arcade-

Modus mit dem angegebenen Charakter erfolgreich beenden.

Lee Chaolan: Spielt den Arcade-Modus mit Marshal Law durch!

Kuma: Spielt den Arcade-Modus mit Paul Phoenix durch!

Wang Jinrey: Spielt den Arcade-Modus mit Kazuya Mishima durch!

Anna Williams: Spielt den Arcade-Modus mit Nina Williams durch!

P. Jack: Spielt den Arcade-Modus mit Jack durch!

Armor King: Spielt den Arcade-Modus mit King durch!

Ganryu: Spielt den Arcade-Modus mit Michelle Chang durch!

Kunimitsu: Spielt den Arcade-Modus mit Yoshimitsu durch!

Als Heihachi Mishima spielen

Spielt mit irgendeinem Charakter den Arcade-Modus durch, ohne auch nur ein „Continue“ zu benutzen!

Als Devil Kazuya spielen

Schließt alle acht *Galaga*-Stages erfolgreich ab! Ihr dürft jede Stage bis auf die Finalrunde (diese darf nicht wiederholt werden) nur einmal neu beginnen. Außerdem ist das Verwenden des Double Ships verboten! Wenn ihr anschließend Kazuya mithilfe der Start-Taste auswählt, spielt ihr mit seinem zweiten Ich, Devil.

Schattenboxer

Gebt, bevor der Character-Demo-Kampf startet, den entsprechenden Code aus der folgenden Tabelle ein, um den Kämpfer eurer Wahl einen eleganten Schattenboxkampf ausführen zu lassen!

Kazuya Mishima: hoch

Paul Phoenix: hoch/rechts

Marshal Law: rechts

Jack: runter/rechts

Nina Williams: runter

King: runter/links

Yoshimitsu: links

Michelle Chang: hoch/links

Heihachi Mishima: L1 + L2 + R1 + R2

Lee Chaolan: L1 + L2 + R1 + R2 + hoch

Kuma: L1 + L2 + R1 + R2 + hoch/rechts

Wang Jinrey: L1 + L2 + R1 + R2 + rechts

P. Jack: L1 + L2 + R1 + R2 + runter/rechts

Anna Williams: L1 + L2 + R1 + R2 + runter

Armor King: L1 + L2 + R1 + R2 + links

Kunimitsu: L1 + L2 + R1 + R2 + hoch/links

Alternative Kostüme

Drückt im Auswahlbildschirm Quadrat oder Dreieck, um den Charakter im ersten, und Kreuz oder Kreis, um den Charakter im zweiten Kostüm antreten zu lassen!

鉄拳 TEKKEN2

Großer-Kopf-Modus

Wenn ihr alle Charaktere freigespielt habt, könnt ihr durch das Drücken von Select beim Auswählen des Charakters im Versus-Modus diesem einen großen Kopf verpassen. Drückt ihr die Taste zu Beginn der zweiten Runde, vergrößert sich der Kopf noch einmal.

Wire-Frame-Modus

Betätigt, nachdem ihr sämtliche Recken erspielt habt, bei der Auswahl des Charakters die Tasten L1 und L2! Halte diese Buttons bis zum Kampfbeginn gedrückt, um den Fight aus einer First-Person-Sicht anzutreten! Benutzt auf dieselbe Weise R1 und R2, um eine andere Perspektive einzustellen!

Weitere Kämpfer erspielen

Um die unten aufgeführten Kämpfer auswählen zu können, müsst ihr den Arcade-Modus mit dem angegebenen Charakter erfolgreich beenden.

Lee Chaolan: Spielt den Arcade-Modus mit Heihachi durch!

Kuma: Spielt den Arcade-Modus mit Paul Phoenix durch!

Wang Jinrey: Spielt den Arcade-Modus mit Jun Kazama durch!

Anna Williams: Spielt den Arcade-Modus mit Nina Williams durch!

P. Jack: Spielt den Arcade-Modus mit Jack-2 durch!

Armor King: Spielt den Arcade-Modus mit King durch!

Ganryu: Spielt den Arcade-Modus mit Michelle Chang durch!

Kunimitsu: Spielt den Arcade-Modus mit Yoshimitsu durch!

Baek Doo San: Spielt den Arcade-Modus mit Marshal Law durch!

Bruce Irvin: Spielt den Arcade-Modus mit Lei Wulong durch!

Kazuya Mishima: Spielt den Arcade-Modus mit allen Unterbossen durch, ohne eine Runde zu verlieren!

Devil und Angel: Spielt den Arcade-Modus mit Kazuya Mishima durch!

Gegen Alex oder Roger spielen

Startet den Arcade-Modus! Wenn ihr beim dritten Match seid, müsst ihr die erste Runde gewinnen und euch im zweiten Kampf so lange vom Gegner treffen lassen, bis ihr nur noch 5 % eurer Energie übrig habt! Wenn ihr jetzt doch noch den Fight gewinnt, ertönt ein „Great“, und in der nächsten Runde tretet ihr entweder gegen Alex oder Roger an (das hängt von eurem Kostüm ab!). Gewinnt ihr dann den Kampf, sind die putzigen Kämpfer Alex und Roger freigespielt.

CHEATS



Fortsetzung

Kazuyas Purple Suit

Wählt, nachdem ihr sämtliche Charaktere erspielt habt, Kazuya Mishima mithilfe der Start-Taste aus, um ihn in seinem schicken

Purple-Suit im darauf folgenden Fight antreten zu lassen!

Siegerposen

Drückt den Dreieck- oder Quadrat-Button, sobald das Replay des aktuellen Kampfs vorbei ist! Wenn ihr eine Runde mit Marshal Law, Yoshimitsu, Jack-2, Paul Phoenix oder Michelle Chang gewonnen habt, müsst ihr die Kreuz- oder Dreieck-Taste betätigen, um eine alternative Siegerpose dieser Recken bewundern zu können.

Theater-Modus (nur japanische Version)

Startet die PlayStation mit einer Memory-Card, auf der sich ein Spielstand befinden muss, bei dem alle Kämpfer bereits freigespielt sind! Drückt beim Erscheinen des PSX-Logos oben/rechts + Kreis + Kreuz + Select und haltet diese Buttons so lange, bis der „Namco Presents“-Bildschirm verschwindet! Nun könnt ihr euch in einem speziellen Theater-Modus die FMV's der Charaktere jederzeit ansehen.



Den Practice-Modus aufzeichnen

Stoppt das Spiel im Practice-Modus, wählt die Einstellung „Zurück zur Modus-Auswahl“ und dann „Free“ aus dem Mode-Select-Menü. Wenn ihr auf dem „Free“-Menü-Bildschirm seid bestimmt ihr den Schauplatz den ihr gerne hättet. Drückt L1 + L2 + R1 + R2 und dann das Quadrat! Nun solltet ihr Instruktionen zur Aufnahme und zum Abspielen auf dem Bildschirm sehen.

Tekken-Ball-Modus

Beendet den Arcade-Modus mit zehn unterschiedlichen Kämpfern erfolgreich, um den Tekken-Ball-Modus freizuschalten!

Theater-Modus

Beendet den Arcade-Modus mit allen Kämpfern erfolgreich, um den Theater-Modus freizuschalten!

Weitere Kämpfer erspielen

Um die restlichen Charaktere freizuspielen, müsst ihr den Arcade-Modus mehrmals gewinnen. Wie oft, entnehmt ihr der folgenden Tabelle!

Kuma: Spielt den Arcade-Modus mit einem Charakter durch!

Julia Chang: Spielt den Arcade-Modus mit zwei verschiedenen Charakteren durch!

Gun Jack: Spielt den Arcade-Modus mit drei verschiedenen Charakteren durch!

Mokujin: Spielt den Arcade-Modus mit vier verschiedenen Charakteren durch!

Anna Williams: Spielt den Arcade-Modus mit fünf verschiedenen Charakteren durch!

Bryan Fury: Spielt den Arcade-Modus mit sechs verschiedenen Charakteren durch!

Heihachi Mishima: Spielt den Arcade-Modus mit sieben verschiedenen Charakteren durch!

Ogre: Spielt den Arcade-Modus mit acht verschiedenen Charakteren durch!

True Ogre: Spielt den Arcade-Modus mit neun verschiedenen Charakteren durch!

Der kleine Drache Gon

Zuerst müsst ihr den Tekken-Ball-Modus erspielen. Daraufhin wird der putzige Drache Gon in diesem und bei Random-Auswahl des Charakters im Arcade-Modus als Gegner auftauchen. Besiegt ihn beiden Spielarten, und er wird fortan in jedem Modus anwählbar sein.

Spielt Dr. Boskonovitch frei

Schließt den Tekken-Force-Modus mit einem Charakter erfolgreich ab!

Das dritte Outfit

Manche Charaktere haben mehr als nur die zwei üblichen Outfits. Einige sind direkt von Beginn an auswählbar, für andere gibt es spezielle Kriterien, die erfüllt werden müssen, um sie den Recken überzustreifen.

Jin Kazamas Schuluniform: Wählt Jin mithilfe der Start-Taste oder des Dreiecks aus, nachdem ihr mit ihm insgesamt 50-mal im Arcade-, Versus-, Force- oder Tekken-Ball-Modus angetreten seid!

Forest Laws jumpsuit: Wählt Forest mithilfe der Start-Taste aus!

Ling Xiaoyus Schuluniform: Wählt Xiaoyu mithilfe der Start-Taste oder des Dreiecks aus, nachdem ihr mit ihr insgesamt 50-mal im Arcade-, Versus-, Force- oder Tekken-Ball-Modus angetreten seid!

Eddys Tiger-Outfit: Wählt Eddy mithilfe der Start-Taste oder des Dreiecks aus, nachdem ihr den Arcade-Modus mit 16 unterschiedlichen Charakteren erfolgreich durchgespielt habt!

Gun Jacks Jack-2-Outfit: Wählt Gun Jack mithilfe der Start-Taste oder des Dreiecks aus, nachdem ihr mit ihm insgesamt 10-mal im Arcade-, Versus-, Force- oder Tekken-Ball-Modus angetreten seid!

Annas Williams Zebra-Outfit: Wählt Anna Williams mithilfe der Start-Taste oder des Dreiecks aus, nachdem ihr mit ihr insgesamt 25-mal im Arcade-, Versus-, Force- oder Tekken-Ball-Modus angetreten seid!

Weitere Kämpfer und Modi freispielen

Es gibt noch einen anderen Weg, weitere Charaktere und Spielmodi freizuspielen. Je mehr Kämpfe ihr im Versus-Modus absolviert, desto mehr Charaktere und neue Features werden freigeschaltet.

100 Kämpfe: Kuma freigeschaltet

150 Kämpfe: Julia Chang freigeschaltet

200 Kämpfe: Gun Jack freigeschaltet

250 Kämpfe: Mokujin freigeschaltet

300 Kämpfe: Anna Williams freigeschaltet

350 Kämpfe: Bryan Fury freigeschaltet

400 Kämpfe: Heihachi Mishima freigeschaltet

450 Kämpfe: Ogre freigeschaltet

500 Kämpfe: True Ogre freigeschaltet

550 Kämpfe: Tekken-Ball-Modus freigeschaltet

600 Kämpfe: Tiger freigeschaltet

650 Kämpfe: Gon freigeschaltet

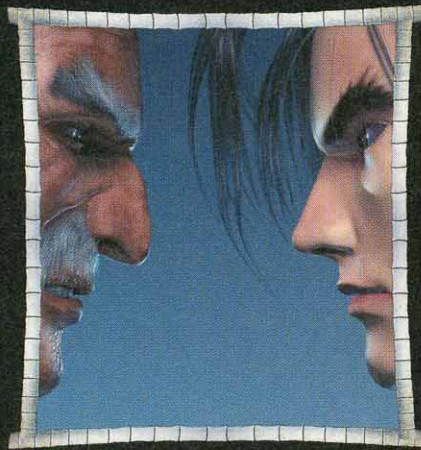
700 Kämpfe: Dr. Boskonovitch freigeschaltet

750 Kämpfe: alle Charaktere und Outfits freigeschaltet

Mokujin-Wood-Impact-Soundeffekt

Haltet den Button, mit dem ihr Mokujin ausgewählt habt, bis zum Beginn des Kampfes gedrückt, um die Standardschlaggeräusche durch die Wood-Block-Schlageffekte auszutauschen!

TEKKEN TOTAL



Für die Gestaltung der CD-Hülle für die erste Episode von *Tekken – Die Eiserne Faust* schneidet ihr das Inlay und das Cover auf dieser Seite aus, knickt die schwarzen Seitenlaschen des Inlays mit der Titelangabe um, öffnet den hinteren Teil der CD-Hülle und setzt es ein. Das Cover schiebt ihr einfach hinter die kleinen Halterungen an der Innenseite des Deckels der CD-Hülle.

IMPRESSUM

Chefredaktion: Holger Reher

Bildredaktion: Friederike Witt

Redaktionsassistent: Brigitta Schöler

Lektorat: Friedegund Bürger

Grafik: Hanno Meier

Verlagsleiter: Markus Matejka (ViSdP)

Druck: Evers Druck GmbH,
25697 Meldorf

Verlag: X-plain Verlag GmbH & Co. KG

Friedensallee 41, 22765 Hamburg

Tel.: 0 40/39 88 37-0

Fax: 0 40/39 50 43

E-Mail: info@x-plain.de

Internet: <http://www.x-plain.de>

Titel und Poster: © Namco

Anzeigen: Markus Matejka

Friedensallee 41, 22765 Hamburg,

Tel.: 0 40/39 88 37-11, FAX: 0 40/39 50 43

E-Mail: mmatejka@x-plain.de

Anzeigenleitung: Markus Matejka (ViSdP)

Tekken, Tekken 2, Tekken 3, Tekken Tag Tournament
™ & © 1994, 1995, 1996, 1999 Namco Ltd., all rights reserved

„PlayStation“ ist ein eingetragenes Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Die Rechte an allen genannten Titeln und abgebildeten Artworks liegen beim Inhaber. Alle Rechte an sonstigen Logos, Copyrights und Trademarks liegen bei den jeweiligen Rechteinhabern.

Die Benutzung der Video-CD erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt keinerlei Haftung für Schäden, die aus der Benutzung der Video-CD herrühren.

Der X-plain Verlag ist alleiniger Inhaber aller Rechte an „TOTAL!“.

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag.

Besonderer Dank an: A.C.O.G., Weird Visions, Namco

© 2001 X-plain Verlag

Teil 1

Tekken Die Eiserne Faust



Noch niemals zuvor habt ihr *Tekken* so hautnah erleben können wie in diesem fantastischen Anime-Film der Extraklasse. Verfolgt eure *Tekken*-Stars bei dramatischen Kämpfen auf einer geheimnisvollen Insel! Jeder Einzelne hat scheinbar nur das eine Ziel: Sieger des Turniers der Eisernen Faust zu

werden. Oder gibt es etwa noch andere Gründe für Kazuya Mishima, die Williams-Schwestern, Lei Wulong und Co., an diesem Wettbewerb teilzunehmen? Legt die Video-CD in einen DVD-Player, in das CD-ROM-, DVD-Laufwerk eines PCs/Apple-Rechners oder die PlayStation 2 ein und findet es heraus! Viel Spaß!



Tekken Die Eiserne Faust

Teil 1





Die Kämpfer



Willkommen im *Tekken*-Dojo! In diesem Sonderheft warten die ersten 15 Kämpfer mit ihren besten Moves, den härtesten Combos und den spektakulärsten Griffen auf euch. Dabei wurde genau darauf geachtet, dass die Aktionen ein perfektes Gleichgewicht aus Einfachheit in der Ausführung und Effektivität besitzen. Die aufgelisteten Buttons sind so angeordnet, wie sie auch eingegeben werden müssen. Das heißt, dass nah beieinander stehende Tasten schneller hintereinander gedrückt werden müssen als etwas weiter auseinander platzierte. Alles Weitere erklärt die folgende Legende.

➡ **Dunkle Pfeile** geben an, dass ihr das Digitalpad in die entsprechende Richtung gedrückt halten müsst.

➡ **Helle Pfeile** bedeuten, dass ihr das Digitalpad nur kurz in die entsprechende Richtung drücken müsst.



Bei einzelnen Buttons sollt ihr die entsprechende Taste allein betätigen. Entdeckt ihr **kombinierte Knöpfe**, drückt ihr diese gleichzeitig.



HEIHACHI MISHIMA

Der inzwischen 73-jährige Heihachi drückt mit seinem Karatestil dem Turnier seinen Stempel auf. Er ist der mächtigste Kämpfer von allen, und der genialer Mix aus Geschwindigkeit, Kraft und zwingenden Juggle-Combos lehrt vielen Fightern das Fürchten.

鉄拳 Allgemeine Tipps 鉄拳

Angriff

Lässt Heihachi die Fäuste sprechen, haben seine Gegner nichts zu lachen. Mit der Geschwindigkeit eines Presslufthammers prasseln die Schläge auf sein Gegenüber nieder – dabei kann er sogar Stromschläge verteilen.

Verteidigung

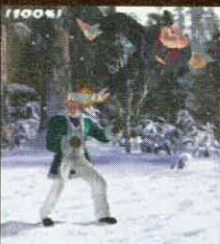
Da Heihachis blitzende Hände jedem Gegner eine Menge Respekt einflößen, könnt ihr euch darauf einstellen, dass diese nicht in den Nahkampf gehen. Ansonsten ist der **Shadow Step** für den schnellen Rückzug zu empfehlen.

Partner

Zusammen mit Lee bildet Heihachi ein Team, das bei seinen Konkurrenten gefürchtet ist. Sein Adoptivsohn leistet für ihn die Beinarbeit, und Heihachi besorgt mit seinen schnellen Fäusten den Rest.

Bester Schlag

Demon Uppercut



Der Demon Uppercut ist ein kraftvoller Aufwärtsschlag, der Heihachis Konkurrenten dem Himmel ein Stückchen näher bringt. Danach bietet sich eine Juggle-Combo an.



Schaden: 50

Bester Tritt

Leaping Side Kick



Vor allem für unerfahrene Kontrahenten bedeutet dieser Kick oftmals das schnelle Aus. Liegt der Gegner erst einmal am Boden, malträtiert ihr ihn immer weiter mit diesem Kick.



Schaden: 30

鉄拳 鉄拳 鉄拳 鉄拳 Die 12 besten Moves 鉄拳 鉄拳 鉄拳 鉄拳

Name	Ausführung	Schaden
Heavy Power Punch	↓ ↘ → △	45
Rising Uppercut	→ ↓ ↘ △	25
Spinning Demon	→ ↓ ↘ ○ ○ ○	38
Tsunami Kick	→ ↓ ↘ ○ ○ ○ ○ ○	55
Demon Executioner	□ △ △ △	35
Shadow Step	← ← ⊗	–
Demon Massacre	→ □ ← △ □	52
Demon Lair	→ □ ← △ ○	57
Leaping Side Kick	→ → → ⊗	30
Stone Head	→ → △	33
Neck Breaker	⊗	30
Jumping Powerbomb	△	30

Die beste 10er-Combo



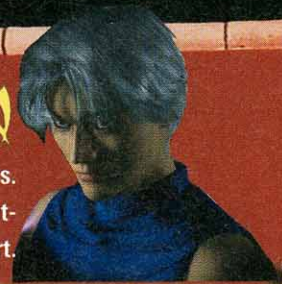
Schaden: 108

Die einzelnen Bewegungen dieser leicht zu erlernenden Combo erfolgen relativ schnell hintereinander im Schlagrhythmus. Mit den letzten beiden Schlägen wird der Gegner so hoch in die Luft geschleudert, dass ihr genügend Zeit habt, um euch auf weitere Attacks nach seiner Landung vorzubereiten.



LEE CHAOLAN

Lee Chaolan ist der Adoptivsohn von Heihachi Mishima und Meister der Martial Arts. Der 27-jährige Japaner beherrscht außerdem noch den von seinem Adoptivvater entwickelten Mishima-Karate-Stil in Perfektion. Seine Beine sind schnell und treffen hart.



鉄拳 Allgemeine Tipps 鉄拳

Angriff

Lees Stärke liegt in seinen Beinen, die seine Gegner auch über eine größere Entfernung sicher und hart treffen. Zudem beherrscht er die Hitman-Stellung, von der viele durchschlagskräftige Attacken ausgehen.

Verteidigung

Mit Lee solltet ihr größtenteils auf Distanz zu euren Gegnern bleiben. Nur, wenn ihr sie mit einem Counter-Hit überraschen wollt, könnt ihr sie mithilfe der Hitman-Stellung an euch heranlocken und dann fertig machen.

Partner

Mit seinem Adoptivvater bildet Lee ein perfektes Gespann. Heihachi gleicht nämlich seine Faustkampfschwäche aus, jedoch muss Lee damit leben, dass ihm der 73-Jährige immer den Hosenboden versohlt.

鉄拳 鉄拳 鉄拳 鉄拳 Die 12 besten Moves 鉄拳 鉄拳 鉄拳 鉄拳

Name	Ausführung	Schaden
Laser Edge Kick Combo	↓●●●●●	38
Triple Head Kick	×××	38
Feint Hammer	×××←×	47
Silver Whip	→●	7
Silver Heel	←●	22
Silver Sting	→×○	30
Silver Fang	↙△	100
Silver Cyclone	↓×○	80
Blazing Kick	↓↙●	22
Rear Cross Punch	↓△	25
Lee Screw Left	↑●	35
Knee Drive	→→×○	28

Bester Schlag

Triple Fang



Wenn diese Dreierkombination aus Schlägen durchkommt, wird der Kontrahent am Ende weggeschleudert, sodass ihr noch eine Laufattacke folgen lassen könnt.



Schaden: 38

Bester Tritt

Scatter Kick



Der Scatter Kick sieht nicht nur cool aus, er zieht beim Gegner auch richtig viele Energiepunkte ab. Zuvor müsst ihr allerdings in die Hitman-Stellung gehen!



Schaden: 34

Die beste 10er-Combo



Schaden: 88

Diese Combo hat immer gute Chancen durchzukommen und erzeugt beim Gegenüber eine Menge Schaden. Lee bleibt die ganze Zeit über sehr dicht am Kontrahenten, sodass er nicht so oft ins Leere schlägt beziehungsweise tritt. Das Quadrat und das Dreieck werden schnell gedrückt, die restlichen Buttons folgen im Schlagrhythmus.





ANNA WILLIAMS

Als die 20-jährige Anna von Kazuyas Plänen hörte, ihre Schwester Nina als Testperson einzufrieren, bewarb sich die Irin ebenfalls für dieses Projekt, da sie den Gedanken nicht ertragen konnte, dass sie altern würde, während ihre Schwester jung blieb. Jetzt treffen die beiden wieder aufeinander und liefern sich heiße Duelle.



Allgemeine Tipps



Angriff

Annas Vorteile liegen in der großen Reichweite ihrer schlanken Beine. Wenn ihr ein Gegner doch einmal zu nahe kommen sollte, kann sie ihn mit Hilfe des Blonde-Bomb-Schlags wieder von dannen schleudern.

Verteidigung

In diesem Punkt hat Anna einige Schwächen. Daher sollte sie vor allem bei kräftigen Gegnern auf genügend Distanz achten. Dafür eignen sich auch Fußfeger, bei denen sie ihre Reichweite ausnutzt.

Partner

Wenn Anna an ihrer Seite braucht, ist ein durchschlagskräftiger Kämpfer. Schnelle Fäuste sind dabei nicht verkehrt, sodass Law, Kazuya und Heihachi dafür prädestiniert sind. Zusammen mit Nina beherrscht sie einen speziellen Tag-Move.

Bester Schlag

Blonde Bomb



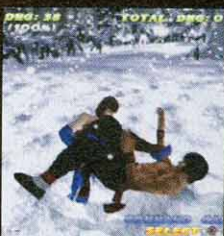
Mit der Blonde Bomb bringt Anna Gegner, die ihr zu nah auf die Pelle gerückt sind, wieder auf Distanz. Danach kann sie zudem noch eine Laufattacke landen.



Schaden: 30

Bester Tritt

Bone Cutter



Der Bone Cutter ist eine Mischung aus Tritt und Griff und überrascht den Gegner dementsprechend. Auch für eine Verschnaufpause bei überlegenen Kontrahenten ist er zu empfehlen.



Schaden: 33

Die 12 besten Moves

Name	Ausführung	Schaden
Jab Combo	□△○	29
Roundhouse	×○	52
Head Ringer	○×	37
Right High Low Spin	↗○	22
Kick	←△△	33
Quick Somersault Kick	↓△	50
Double Slap	↖△	95
Bloody Scissors	↘×○	40
Hunting Swan	→→△	21
Mid Head Ringer	↓↗○	35
Executioner	↘×□○△○	68
Somersault Kick	↓↘→△×○×△	60

Die beste 10er-Combo



Schaden: 90

Diese Kombination aus Schlägen und Tritten lässt sich einfach merken und hat aufgrund der Geschwindigkeit gute Chancen, zum größten Teil auch zu treffen. Gebt die ersten vier Buttons sehr schnell hintereinander ein und die restlichen im Rhythmus der Aktionen!



NINA WILLIAMS

Beine, so weit das Auge reicht, und ein beeindruckender Kampfstil sind die Markenzeichen der 19-jährigen Irin Nina Williams. Im letzten Kampf hatte sie als professionelle Vollstreckerin den Auftrag, Kazuya zu vernichten. Doch aufgrund eines Streits mit ihrer Schwester Anna scheiterte sie an dieser Mission.



鉄拳 Allgemeine Tipps 鉄拳

Angriff

Nina ist wesentlich besser für den Nahkampf gerüstet als ihre Schwester Anna. Daher müsst ihr ihre Reichweite nicht unbedingt ausnutzen. Insgesamt verfügt sie über eines der umfangreichsten Move-Repertoires im Feld.

Verteidigung

Mit Nina solltet ihr in erster Linie offensiv agieren und dem Gegner keine Verschnaufpausen gönnen. Ansonsten bieten sich Manöver an, die an einen Seitwärtsschritt (zum Ausweichen) angehängt werden können.

Partner

Auch wenn die beiden Schwestern immer wieder streiten, bilden sie ein sich wunderbar ergänzendes Paar. Nina hat jedoch so viele Fähigkeiten, dass die Partnerwahl fast willkürlich ausfallen kann.

鉄拳 鉄拳 鉄拳 Die 12 besten Moves 鉄拳 鉄拳 鉄拳

Name	Ausführung	Schaden
Bermuda Triangle	□△○	29
Double Slap	←△△	33
Geyser Cannon Combo	↖○×	28
PDK Cb. to R. Uppercut	△↓×△	30
Head Ring	×○	40
Spike Cb. to R. High Kick	××○	50
One Two Left H. R. High	□△×○	49
Double Explosion 2	□△□△ → △	56
Can Opener	↖○××	35
Flash Kick to Blonde Bomb	↖×××□△ → △	70
PK Rush 2	△××○	55
Sh. Thr. Buster/Armbr.	△□△□△□×	45

Bester Schlag

Double Slap



Zum einen gehört es einfach dazu, mit Nina „oaoardentliche Woatschen“ auszuteilen, zum anderen schleudert diese Combo den Gegner auch herrlich aus dem Nahfight.



Schaden: 33

Bester Tritt

Geyser Cannon



Der Geyser Cannon lässt sich in Windeseile ausführen und bietet durch das In-die-Luft-Befördern des Gegners die Möglichkeit zu einer anschließenden Juggle-Combo.



Schaden: 25

Die beste 10er-Combo



Schaden: 84

Gebt die ersten vier Buttons schnell hintereinander ein und die restlichen Kommandos im Rhythmus der Schläge und Tritte! Diese Combo hat den Vorteil, dass sie leicht zu merken ist, sämtliche Trefferzonen angreift und am Ende eine anschließende Juggle-Combo zulässt, da der Gegner in die Luft fliegt.





Angriff

Allgemeine Tipps

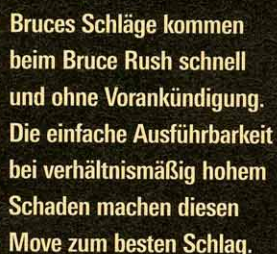
Verteidigung

Partner

Sucht euch einen Partner aus, der schnelle Fäuste hat und im Infight so richtig zur Sache kommt (z.B. Kazuya, Bryan, Heihachi). Wenn Bruce beim Hineinspringen in die Arena gleich richtig zutritt, sind die Fronten schnell geklärt.

Bester Schlag

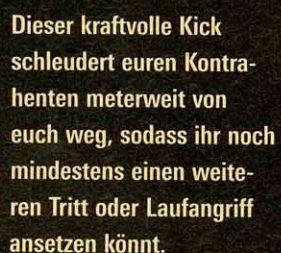
Bruce Rush



Schaden: 49

Bester Tritt

Slash Kick

**Schaden: 37**

銀拳 銀拳 銀拳 銀拳 *Die 12 besten Moves* 銀拳 銀拳 銀拳 銀拳

Name	Ausführung	Schaden
Sledge Hammer		28
Quick Spin Kick	 	40
Leg Slice Tornado Upper	  	44
Double Mid Kick	  	40
Right Mid Left Hook	  	36
One Two Mid Kick	  	40
Northern Lights Combo	  	42
Southern Lights Combo	  	43
Triple Spin Kick	   	52
Bruce Special (mod.)	   	58
Leg Bazooka Feint	    	20
Front Knee Kick	 	30

Right Knee Kick Combo



Schaden: 100

Bruce verfügt über keine 10er Combo, kann jedoch auf einen äußerst kompliziert auszuführenden Move zurückgreifen. Mit dieser Kombination könnt ihr nicht nur eure Gegner beeindrucken, sondern diese auch so richtig fertig machen. Eine Chance, sich aus eurer Umklammerung zu lösen, haben sie nicht.



KUMA 鉄拳 PANDA

Kuma ist Heihachis Lieblingsbär, Leibwächter und wesentlich klüger als sein Vater, der auch Leibwächter war. Er trainiert jeden Tag und hat sich wie sein alter Herr das Ziel gesteckt, den Kampfkünstler Paul Phoenix zu besiegen.



鉄拳 Allgemeine Tipps 鉄拳

Angriff

Aufgrund seines enormen Körpers ist Kuma/Panda nicht schnell. Dafür wächst dort, wo er hinschlägt, kein Gras mehr. Der G-Clef Cannon Move lässt sich wunderbar aus der mittleren Distanz anwenden und ist sehr effektiv.

Verteidigung

Geht mit Kuma/Panda auf gar keinen Fall in den Nahkampf, sondern attackiert eure Gegner aus einer mittleren Distanz! Wenn ihr euch mit ihm hinhockt, kann kaum ein Konkurrent einen Wurf ansetzen.

Partner

Kuma/Panda braucht einen flinken Partner, der auch im Nahkampf besteht. Ideal ist zum Beispiel Nina, die vor dem Wechsel den Feind weg-schleudern kann, um für Kuma/Panda gute Voraussetzungen zu schaffen.

鉄拳 鉄拳 鉄拳 Die 12 besten Moves 鉄拳 鉄拳 鉄拳

Name	Ausführung	Schaden
Bear Hammer	□ □ □	51
Double Hammer	□ △ □	43
Bear Fling	⊗ □ △	24
Bear Tackle	⊗ ⊗ ⊗	21
Double Claw	→ □	25
Sit Punches	↓ ⊗ □ △ □ △	40
Big Bear Attack	↗ □	28
Rushing Uppercut L.	↘ □ △ □ △	50
Rushing Uppercut R.	↘ △ □ △ □	38
Demon Uppercut	→ → △	50
Salmon Hunter	↘ → ⊗	40
Bear Toss	⊗ → □	30

Bester Schlag

G-Clef Cannon



Mithilfe des G-Clef Cannon könnt ihr euch Respekt verschaffen und den Gegner zum Überlegen zwingen, wie er überhaupt an euch herankommt. Am Ende kann eine Juggle-Combo folgen.



Schaden: 32

Bester Griff

Rock 'n' Roll Circus



Wenn ihr diesen Griff ansetzt, wird euer Gegenüber bestimmt vor lauter Lachen aus seiner Konzentration gerissen. Aber auch so macht er sich durch den hohen Schaden, den er zufügt, bezahlt.



Schaden: 50

Rolling Bear



Schaden: 40

Auch Kuma/Panda verfügt nicht über eine 10er-Combo. Dafür könnt ihr einige andere, zum Teil recht spektakuläre oder amüsante Aktionen anbringen. So kugelt sich Kuma bei der Rolling-Bear-Attacke zusammen und rollt den Feind einfach über den Haufen.





KAZUYA MISHIMA

Kazuya, 28 Jahre alt, verstoßener Sohn von Heihachi, Vater von Jin Kazama und Meister des Mishima-Karate-Stils, ist einer der stärksten Charaktere des Spiels. Seine Technik ähnelt der von Heihachi und Jin, ist in vielen Belangen aber ausgereifter.

鉄拳 Allgemeine Tipps 鉄拳

Angriff

Der Roundhouse to Triple Spin Kick und krachende Faustschläge reichen meist aus, um sogar fortgeschrittene Gegner ins Schwitzen zu bringen. Wer dann auch noch ab und zu einen Griff einstreut, hat gute Chancen auf den Sieg.

Verteidigung

Kazuya muss offensiv geführt werden – schließlich ist er schon einmal Sieger des Turniers gewesen. Variiert im Angriff (ab und zu den Rising Sun anstelle des Roundhouse to Triple Spin Kick anwenden), damit sich der Gegner nicht auf euch einstellt!

Partner

Wenn ihr Kazuya zusammen mit Devil in den Kampf schickt, werdet ihr beim Wechseln Zeugen einer Metamorphose. Ansonsten bildet er zusammen mit Eddy ein Duo, das mit perfekter Beintechnik den Ring einmal so richtig aufräumt.

Bester Schlag Flash Punch Combo

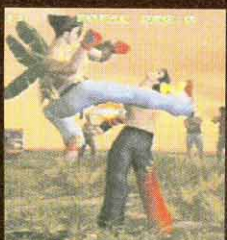


Diese Combo zieht zwar nur 31 Schadenspunkte ab, da der Gegner am Ende auf den Boden geschleudert wird, ist jedoch die Chance gegeben, noch einen Roundhouse to Triple Spin Kick anzusetzen.



Schaden: 50

Bester Tritt Roundhouse to Triple Spin Kick



Der Roundhouse to Triple Spin Kick macht vielen Gegnern zu schaffen. Der Move zielt sowohl auf die Mitte als auch auf die Beine des Konkurrenten und ist somit schwer zu blocken.



Schaden: 61

鉄拳 鉄拳 鉄拳 鉄拳 Die 12 besten Moves 鉄拳 鉄拳 鉄拳 鉄拳

Name	Ausführung	Schaden
Soul Thrust	→ △	30
Lightning Uppercut	← □	40
Demon Slayer	□ △ △	33
Twin Fang Stature Sm.	□ △ ○	32
Demon Backhand Spin	△ △	33
Abolishing Fist	↘ △	30
Rising Sun	↗ ○ ○	40
Left Splits Kick	→ → ×	23
Rising Uppercut	→ ↘ △	43
Leaping Side Kick	→ → → ×	30
Skull Smash von rechts	×	40
Rev. Neck Throw von hinten	×	50

Die beste 10er-Combo



Schaden: 93

Diese kraftvolle Combo deckt den Konkurrenten in fast allen Höhen mit Schlägen und Tritten ein. Die ersten fünf Buttons werden nach zwei kurzen Schritten in Richtung Gegner schnell hintereinander eingegeben. Danach folgen die letzten vier Befehle im Rhythmus der Aktionen Kazuyas.



JIN KAZAMA

Jin ist der Enkel von Heihachi Mishima und Sohn von Jun Kazama. Dadurch wurden dem 19-jährigen Japaner sowohl die klassischen Stilelemente des von Heihachi entwickelten Mishima-Karate als auch die Reversal-Fähigkeiten seiner Mutter gelehrt.



鉄拳 Allgemeine Tipps 鉄拳

Angriff

Mit kaum einem anderen Kämpfer könnt ihr so schön mit den Gegnern Katz und Maus spielen. Der Grund dafür sind die möglichen Verzögerungen, die in einige von Jins Combos eingebaut werden können.

Verteidigung

Bleibt auf Distanz und in der Hocke, denn Jin verfügt über viele mächtige Crouch-Dash-Angriffstechniken! So seid ihr nicht nur außer Reichweite und in Deckung, sondern auch immer auf dem Sprung zur Attacke.

Partner

Wenn Jin Heihachi mit im Team hat, kann er mit den Variationen des Omen-Moves ein paar Aktionen ausführen, die er sonst nicht beherrscht. Ansonsten könnt ihr diesem Allrounder einen Spezialisten zur Seite stellen.

鉄拳 鉄拳 鉄拳 鉄拳 Die 12 besten Moves 鉄拳 鉄拳 鉄拳 鉄拳

Name	Ausführung	Schaden
One Two Knee	□△○	28
Spinning High Kick	→×	30
893P Knee Kick	→△○	28
Shoot the Works Upper	□△×→○	49
Demon's Paw	→→△	27
Rising Uppercut	→ ↓↘△	25
Dragon Uppercut	→ ↓↘□	40
Laser Scraper	←→△□↘△	47
Spinning Demon	→ ↓↘○○○	34
Leaping Side Kick	→→→×	30
Ultimate Punch	↓ □△ △□△□△	30
Ult. P. to Cr. Arm Lock	↓ □△ △□△△△	45

Bester Schlag

Laser Cannon



Zum einen befördert diese Kombination den Gegner am Ende unsanft aus dem Nahkampf und bereitet so Mid-Distance-Attacken vor, zum anderen zieht sie ihm eine Menge Energie ab.



Schaden: 56

Bester Tritt

Roundhouse to Triple Spin Kick



Wie sein Vater beherrscht auch Jin Kazama diesen Move, der ihm dieselben Vorteile verschafft. In Kombination mit Kazuya bringt ihr den Gegner damit zur Verzweiflung.



Schaden: 61

Die beste 10er-Combo



Schaden: 115

Macht bei dieser Combo nach der Eingabe der ersten beiden Buttons eine kurze Pause! Auch nach der Quadrat-Kreis-Kombination ist ein Break angesagt, bevor es im Schlagrhythmus weitergeht. Einfach zu erlernen und trotzdem wuchtig birgt dieser Move auch durch das Wegschleudern des Gegners am Ende seine Vorteile.





GUN JACK

Auch wenn ihr als Anfänger eher dazu neigt, euch schnelle Kämpfer auszusuchen, solltet ihr Gun Jack nicht unterschätzen. Eigentlich ist er für Einsteiger sogar ideal, da er zum einen über eine sehr gute Deckung verfügt, zum anderen Moves beherrscht, die den Gegnern ganz schön zu schaffen machen.

鉄拳 Allgemeine Tipps 鉄拳

Angriff

Nicht nur aufgrund seiner Körpergröße (220 cm!) und der hohen Reichweite, sondern auch wegen seiner Langsamkeit solltet ihr mit Gun Jack auf Distanz bleiben. Werden Angriffe geblockt, müsst ihr sofort in die Verteidigung gehen.

Verteidigung

Kämpft aus der Hocke heraus! Ihr seid dadurch besser gedeckt und könnt zum Beispiel den **Take Down** ansetzen. Ansonsten gilt: Nach einem Angriff sofort zurück in die sichere Verteidigung gehen und den Gegner genau beobachten!

Partner

Falls ihr in einem Kampf bemerken solltet, dass ihr trotz der wuchtigen Schläge Gun Jacks nicht gegen die Kontrahenten bestehen könnt, wäre es fatal, einen weiteren langsamen Kämpfer im Team zu haben!

Bester Schlag

Piston Gun



Beim Piston Gun Move treffen meist nur der erste und der letzte Schlag ins Schwarze. Diese Hiebe ziehen aber genug Energie ab, um den Gegner vorsichtig werden zu lassen.



Schaden: 43

Beste Long-Distance-Attacke

Sliding Attack



Mithilfe dieser Attacke überbrückt ihr riesige Distanzen. Wenn der Kampf auf der Kippe steht und beide nur noch wenig Energie übrig haben, setzt ihr ihn aus der Entfernung ein!



Schaden: 25

鉄拳 鉄拳 鉄拳 Die 12 besten Moves 鉄拳 鉄拳 鉄拳

Name	Ausführung	Schaden
Jack Hammer	□ □ □	51
Jab Elbow Smash	△ □ △	47
Double Hammer	□ △ □	38
Piston Gun Assault	← △	27
High and Low Cross Cut	→ △ △	29
Double Axe	↓ △	45
Take Down	↓ △	21
Machine Gun Blast	↖ □ □ □ □ □ △	55
Cossak Dance	↖ × ○ × ○ × ○	76
Windmill Punches aus der Hocke	↖ □ △ □ □	42
Back Breaker	↓ ↖ ← △	45
Lift Up Megaton Hit	↗ △ ↓ ↘ △	49

Die beste 10er-Combo



Schaden: 101

Die ersten zwei Buttons müssen schleunigst nach der Richtungseingabe betätigt werden. Danach geht es im Schlagrhythmus weiter. Generell solltet ihr mit Gun Jack nicht unbedingt darauf abzielen, eine 10er-Combo anzubringen, sondern eher taktisch agieren und auf eure Deckung achten.



JACK-2

Aus Jack-2 ist Gun Jack entwickelt worden – natürlich mit vielen Modifikationen, die Jack-2 gegenüber seinem Nachfolgemodell ein wenig alt aussehen lassen. Der 2,35 m große Koloss war bereits in *Tekken 2* vertreten und hat seitdem wenigstens das Aufstehen neu gelernt.



鉄拳 Allgemeine Tipps 鉄拳

Angriff

Bei Jack-2 gilt noch mehr als bei Gun Jack die Devise, nicht unüberlegt anzugreifen und genau auf die Aktionen des Gegners zu achten. Mit einigen Würfen könnt ihr ihn dazu zwingen, auf Distanz zu bleiben, was euch zugute kommt.

Verteidigung

Der kräftige Jack-2 steht zwar bei gegenrischen Angriffen zumeist wie ein Fels in der Brandung, aufgrund seiner Reichweite sollte er aber den Kampf aus der mittleren oder weiten Distanz heraus führen.

Partner

Wählt auf keinen Fall einen genauso behäbigen Kämpfer wie Jack-2 als Partner! So kann sich Jack-2 auf das Grobe konzentrieren, während der Kollege mit schnellen Beinen und/oder Fäusten den Konkurrenten Dampf macht.

鉄拳 鉄拳 鉄拳 鉄拳 Die 12 besten Moves 鉄拳 鉄拳 鉄拳 鉄拳

Name	Ausführung	Schaden
Jab Elbow Smash	△□△	47
Double Hammer	△△	38
Pw. Scissors to Meltdown	→△△	29
Cut Saw Blast	→△△	37
Double Ax	↓△	45
Machinegun Blast	↖△△△△△△△	52
Atomic Hook	→→△	27
Megaton Strike	aus der Hocke △△	35
Barell Jacket Hammer	↓△	35
Debugger	←↖↓↘△	25
Megaton Blast	←↖↓↘△	33
Back Breaker	↓↖←△	45

Bester Schlag

Atomic Shoulder Tackle



Der Atomic Shoulder Tackle ist ein Mid-Distance-Move, der zwar nicht viel Energie abzieht, den Feind aber immer wieder überrascht. Streut ihn ab und zu in eure Aktionen ein!



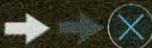
Schaden: 28

Bester Tritt

Granite Stomping



Dieser Tritt macht sich besonders gut, wenn der Gegner am Boden liegt. Wendet ihn im Kampf nicht ohne vorbereitenden Schlag oder Tritt an, da er eine etwas lange Ausholphase hat.



Schaden: 22

Die beste 10er-Combo



Schaden: 101

Auch bei Jack-2 ist diese Combo zunächst einmal völlig ausreichend. Profis verzichten sowieso irgendwann auf das Anwenden dieser Moves, da sie zu große Gefahr laufen, unterbrochen oder sogar gekontert zu werden. Solange ihr gegen Anfänger spielt, lässt sich mit diesen Kombinationen jedoch ein Kampf entscheiden.





BAEK DOO SAN

Hwoarangs Lehrer ist 27 Jahre alt, Koreaner und 1,80 m groß. Er beherrscht die Technik des Taekwondo und verfügt im Vergleich zu seinem Auftritt in *Tekken 2* in *Tekken Tag Tournament* über einige neue Special Moves.



Allgemeine Tipps



Angriff

Konzentriert euch in erster Linie auf die Aktionen, die aus der Flamingo-Position heraus möglich sind! Ansonsten lassen Combos nach dem Hochschleudern des Kontrahenten diesen ziemlich alt aussehen.

Verteidigung

Die beste Verteidigung ist immer noch, die eigenen Angriffe so zu variieren, dass der Gegner sich nicht darauf einstellen und nicht kontern kann. Nutzt auch Baeks Reichweite und weicht oft nach hinten aus!

Partner

Zusammen mit Hwoarang, der über etwas schnellere Schläge und Tritte verfügt, bildet Baek ein Team, das durch abwechslungsreiche Angriffe jedem Konkurrenten Schwierigkeiten bereitet und das einen eigenen Tag-Move besitzt.

Bester Griff

Roll and Choke



Der Vorteil dieses Griffs ist, dass ihr dafür nicht wie üblich zwei Tasten gleichzeitig drücken müsst und ihr ihn spontan aus der Vorwärtsbewegung heraus anwenden könnt.



Schaden: 30

Bester Tritt

Lightning Halberd



Äußerst unkompliziert auszuführen, schindet dieser Move doch großen Eindruck beim Gegner. Weniger durch den zugefügten Schaden, als durch die Überraschung des blitzschnellen Angriffs.



Schaden: 12

Die 12 besten Moves

Name	Ausführung	Schaden
Dynamite Heel	↖ ⊗ ⊗	40
Double High Kick	⊙ ⊗ ⊙	32
Launching Rocket	⊗ ⊙ ⊗	48
Triple Threat	→ ⊙ ⊙ ⊗	48
Hunting Hawk	↗ ⊗ ⊙ ⊗	38
Butterfly Kicks	⊗ ⊗ ⊗ ⊙	64
Baek's Special	⊗ ⊗ ⊙ ⊙ ⊙ ⊗	90
Killing Blade	→ → → ⊗	30
Flamingo	← ⊗	—
Flam. to High Low Kick	← ⊗ ⊗ ⊗ ⊙	40
Flamingo Eliminator	← ⊗ ⊗ ⊙ ⊗	53
One Two Silver Mantis	□ △ ⊗ ⊗ ⊙ ⊙ ⊙ ⊗	105

Die beste 10er-Combo



Schaden: 116

Wenn ihr musikalisch veranlagt seid, wird euch diese Combo keine Probleme bereiten. Zählt einfach im Takt mit: 1, 2, 3 - 1, 2, 3, 4 - 1, 2, 3, wobei die ersten drei 'Schläge' etwas schneller hintereinander ausgeführt werden müssen. Am Ende folgt ein krachender **Dynamite Heel**, der den Gegner platt macht.



HWOARANG

Der 19-jährige Japaner hat von seinem Lehrer Baek Doo San nicht nur dessen abweisende und ruppige Art übernommen, sondern auch die Kunst des beinlastigen Taekwondo erlernt. Allerdings ist er in vielen Belangen seinem Meister inzwischen überlegen.



Allgemeine Tipps



Angriff

Hwoarangs Vorteile gegenüber Baek liegen in den schnelleren Schlägen und Tritten und der Möglichkeit, aus vier verschiedenen Positionen heraus anzugreifen. Übt jede dieser Varianten, um abwechslungsreich kämpfen zu können!

Verteidigung

Hwoarang ist eindeutig ein offensiver Kämpfer, mit dem ihr den Gegner richtig unter Druck setzen könnt. Geht also nach vorn und wechselt immer wieder den Stil, dann verunsichert ihr euren Kontrahenten und müsst euch kaum verteidigen.

Partner

Zusammen mit Baek kann Hwoarang einen speziellen Tag-Move ausführen und ergänzt seinen Meister so gut, dass dieses Team eine echte Macht darstellt. Ansonsten kann er als kompletter Kämpfer auch Spezialisten unterstützen.

Die 12 besten Moves

Name	Ausführung	Schaden
Home Surgery	□□××	41
Rejection	□△○	52
Hot Feet	○○○○	54
Flying Eagle	×○	43
Left K. to Right Mid. Kick	××○○	62
Ripoff	Right Stance → → ×	25
Chainsaw Kick	Right Stance ○ ×	35
Backlash	Right Stance × ○	54
R. Heel Lance	Left Flamingo ← ○	39
L. Heel Lance	Right Stance ← ×	39
Door Mat	↓ ↓ ← ×	40
Human Cannonball	→ ×	30

Left Stance/Right Stance



Um aus dem Left Stance, der Stellung, bei der der linke Fuß vorne ist, in den Right Stance zu gelangen, müsst ihr diese Button-Kombination drücken. Es stehen euch dann jeweils andere Moves mit unterschiedlichen Trefferzonen zur Verfügung.

Left Flamingo/Right Flamingo

Von der Left-Stance-Position aus wechselt ihr mithilfe der ersten Kombination in die Left-Flamingo-Stellung, aus der Right-Stance-Position gelangt ihr mithilfe der zweiten Kombination in die Right-Flamingo-Stellung.

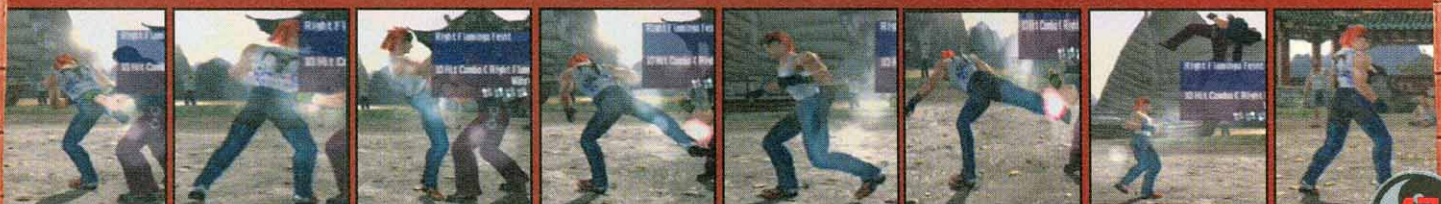


Die beste 10er-Combo



Schaden: 131

Diese 10er-Combo könnt ihr aus der Right-Flamingo- und der Left-Flamingo-Position ausführen. In der Left-Flamingo-Stellung beginnt ihr mit △, aus der Right-Flamingo-Haltung mit □. Die letzten beiden Button-Paare werden jeweils mit etwas Zeitverzögerung zu den vorherigen Kommandos eingegeben.





KUNIMITSU

Yoshimitsus Schülerin kämpft im Zeichen des Ninja. Die Manji-Ninjutsu-Meisterin beherrscht jedoch weniger Moves und auch weniger Überraschungsangriffe als ihr Lehrer. Für Anfänger ist sie nicht unbedingt geeignet, bietet jedoch Profis den Anreiz, das Beste aus der geringen Reichweite zu machen.



Allgemeine Tipps



Angriff

Achtet beim Kämpfen mit Kunimitsu unbedingt auf ihre geringe Reichweite. Bei falschem Timing gehen die Schläge und Tritte daneben, und der Gegner hat Gelegenheit, die Erholungsphase für eigene Attacken auszunutzen.

Verteidigung

Wendet vor allem Moves an, die sowohl eine kurze Aushol- als auch eine kurze Erholungsphase haben. So zieht der **Step in Upper** zwar nicht viel Energie ab, bereitet aber wunderbar eine Combo vor oder zumindest ein Nachtreten.

Partner

Mit Kunimitsu müsst ihr lange üben, um wirklich überzeugende Kampfergebnisse zu erzielen. Kämpft mit ihr immer nur im Team mit einem Partner, den ihr schon besser beherrscht oder der einfach zu führen ist.

Bester Schlag

Rising Kazura



Mithilfe des Rising Kazuras befördert ihr den Feind hoch in die Luft. Von einer anschließend angesetzten **Triple Kick Combo** treffen zumeist zwei Tritte – Schaden insgesamt: 50!



Schaden: 24

Bester Tritt

Solar Kick



Vom Solar Kick ausgehend lassen sich drei für Kunimitsu sehr wichtige Techniken ausführen. Besonders der **Ninja Jewel** und die **Shark Attack** setzen den Gegner gehörig unter Druck.



Schaden: 30

Die 12 besten Moves

Name	Ausführung	Schaden
Jab Roundhouse	△×	33
Triple Kick Combo	○●○	61
Supreme Thrust	△	22
Heaven Divide	↑△	25
Growling Jewel	→×	30
Poison Wind	↗×	21
Will-O-the-Wisp	↓×	15
Step in Upper	↘△	13
Thrust Stalker	→→×○	30
Ninja Jewel Solar Kick	→→×○×	55
Shark Attack Solar Kick	→→×○△	70
Manji Rana	→○	35

Die 10er-Combo



Schaden: 91

Drückt die ersten drei Buttons schnell hintereinander! Danach geht es im Schlagrhythmus weiter, wobei es ab dem Quadrat-Dreieck-Wechsel wieder ein wenig schneller wird. Die Combo ist zwar nicht sehr durchschlagskräftig, setzt den Gegner aber unter Druck, die mittlere und untere Trefferzone abdecken zu müssen.



YOSHIMITSU

Yoshimitsu pflegt einen außergewöhnlichen, immer wieder überraschenden und spektakulären Kampfstil. Anfänger werden sich freuen, dass sie ihm mit wildem Herumgedrücke die irrwitzigsten Moves entlocken. Richtig Spaß macht es aber erst, wenn man diese gezielt anbringen kann!



鉄拳 Allgemeine Tipps 鉄拳

Angriff

Yoshimitsu verfügt mit dem **Left Punch** über den schnellsten Schlag im Spiel. Damit könnt ihr fantastisch Kombinationen eures Gegners durchbrechen, selbst ein paar Treffer landen und ihn letztendlich zur Weißglut bringen.

Verteidigung

Dieser charismatische Kämpfer beherrscht einige Verteidigungstechniken wie das **Spirit Shield** . Zudem kann er die Regenerierung durch **Meditation Healing** beschleunigen.

Partner

Yoshimitsu ist der perfekte Partner für jeden anderen Charakter. Er kann von den Schwächen seines Mitkämpfers hervorragend ablenken und scheinbar schon verlorene Auseinandersetzungen noch zu seinen Gunsten umbiegen.

鉄拳鉄拳鉄拳鉄拳 Die 12 besten Moves 鉄拳鉄拳鉄拳鉄拳

Name	Ausführung	Schaden
Kangaroo Kick		30
Door Knocker		63
Ind. St. Kangaroo Kick		30
Poison Wind to K. Kick		40
Fubuki		20
Trpl. Roundhouse Combo		61
Wood Cutter		38
Death Copter		40
Death Copter Trick		35
Sword Poke Windmill		30
Sword Stab		90
Rainbow Drop		50

Die letzte Rettung

Suicide



Nicht wirklich praktikabel, aber im Kampf gegen einen unerfahrenen Gegner immer für einen Lacher und ein erstauntes Gesicht gut ist dieser selbstmörderische Move.



Schaden: 100

Witzigster Move

Bad Stomach/Poison Breath



Nachdem ihr die erste Kombination eingegeben habt, reibt sich Yoshimitsu den Magen. Wenn ihr nun irgendeine Taste drückt, bekommt der Gegner Yoshis schlechten Atem ab.



Schaden: 35

Die beste 10er-Combo



Schaden: 116

Einfach zu merken, simpel auszuführen, spektakulär – und auch die Durchschlagskraft stimmt! So muss eine Combo sein, dann klappt's auch mit dem Sieg! Nur die ersten beiden Buttons werden schnell hintereinander gedrückt, die restlichen erfolgen dann im Rhythmus von Yoshimitsus Schlägen und Tritten.





PAUL PHOENIX

Tragisch: Beim zweiten *Tekken*-Turnier sollte Paul eigentlich im Endkampf gegen Kazuya antreten. Auf dem Weg dorthin hielt ihn Kuma jedoch so lange in einem Fight auf, dass Paul keine Chance mehr hatte, um den Titel zu kämpfen.

鉄拳 Allgemeine Tipps 鉄拳

Angriff

Der 46-jährige US-Amerikaner ist einer der Kämpfer, die in allen bisherigen *Tekken*-Teilen vertreten sind, und gilt als der stärkste Recke im Feld. Für *TTT* wurden jedoch sowohl seine Angriffs- als auch seine Verteidigungswerte herabgesetzt.

Verteidigung

Durchbrecht einfach mit der superschnellen Links-rechts-Kombination (die schnellste im Spiel) die Angriffe des Gegners! Ganz nach dem Motto: Angriff ist die beste Verteidigung, solltet ihr immer nach vorn gehen.

Partner

Zusammen mit Yoshimitsu bildet Paul das Duo, das über die schnellsten Left Punches verfügt. Damit bringen sie so manch ein anderes Team an den Rand der Verzweiflung. Doch auch schwächere Charaktere kann Paul unterstützen.

Bester Schlag Phoenix Smasher



Der Phoenix Smasher hat es wirklich in sich. Er ist relativ einfach und vor allem unglaublich schnell auszuführen. Zudem zieht er satte 49 Energiepunkte ab – wenn das nichts ist!



Schaden: 49

Bester Griff Ultimate Punishment



Beginnt mit dem **Ultimate Tackle**! Gebt dann die nächsten beiden Befehle schnell ein! Drückt das Steuerpad nur bis kurz nach der zweiten Betätigung des Quadrats-Buttons nach unten!



Schaden: 61

鉄拳 鉄拳 鉄拳 鉄拳 Die 12 besten Moves 鉄拳 鉄拳 鉄拳 鉄拳

Name	Ausführung	Schaden
Quick PDK Combo	→△↓×	33
Hammer of the Gods	→△	27
Burning Fist	←△	100
Jab Roundhouse	△×	33
Shredder	↗×○	34
Double Hop Kick High	→→×○○	55
Bone Breaker	↓○○△	35
Hang Over	↓□○○△	46
Rubber Band Attack	↓↙←△	18
Rap. Fire to St. Breaker	↓↙←×△△	54
Stone Breaker	↘△△	42
Gut Buster	↘△□	46

Die beste 10er-Combo



Schaden: 95

Diese Combo könnt ihr euch sehr leicht merken, wenn ihr jeweils drei nebeneinander liegende Buttons als Kreis betrachtet. Drückt die Tasten des linken Kreises (Kreuz, Quadrat, Dreieck) beim Quadrat angefangen einmal im Uhrzeigersinn! Danach folgt der obere Kreis (Quadrat, Dreieck, Kreis), den ihr beim Quadrat angefangen zweimal entgegen dem Uhrzeigersinn durchläuft, um am Ende wieder beim Quadrat zu landen.



Ab 20.4. am Kiosk:



- Tekken — Der Film [Episode 2]
- Riesenposter
- Weitere 16 Kämpfer
- Tipps und Tricks für Fortgeschrittene und Profis
- Eine Frage der Ehre: Bruce Lee vs. Jackie Chan
- Die härtesten Kampfsportarten im Überblick
- Martial-Arts-Filmtipps



Alles über Anime & Manga und mehr...!



Überall im Handel
oder bei Weird Visions Media Verlag
Postfach 73 • 57647 Nistertal