

TOTAL!

TEKKEN

Teil 2

Komplett nur
12,80 DM

Heft 2
Limited Edition

Der Film auf CD (Teil 2)

Die Kämpfer

Megaposter

Tipps & Tricks

NAMCO are registered trademarks of NAMCO Ltd. This edition © 1998 NAMCO Ltd. / ASCII Co. Sony Music (Japan). All Rights reserved. Promotives not for sale.

Der Kultfilm (Teil 2) auf DVD-kompatibler Video-CD

Freigegeben
ab 16 Jahren
gemäß § 7
JöSchG
FSK

COMPACT
disc
CD-ROM

TEKKEN

Video-CD abspielbar auf:

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

PS2-User: Nutzen Sie das (kostenpfl.)
Upgrade auf VHS bzw. DVD. Siehe S. 3



4 395397 812807

AnimaniA

アニメ・マンガ・その他

Anime, Manga & Mehr

Alles über Anime & Manga
und mehr...!



Jetzt auch im Internet!
www.AnimaniA.de

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

EDITORIAL

Herzlich willkommen zum zweiten und abschließenden Teil von Tekken TOTAL!

In dieser Ausgabe findet ihr neben der spannenden Film-Fortsetzung von *Tekken – Die Eiserne Faust*, die in einem actiongeladenen Showdown gipfelt, die besten Moves der verbleibenden 15 Kämpfer. Wir hoffen sehr, dass ihr Gefallen an der übersichtliche Aufbereitung der ersten Recken gefunden habt. Bryan, Eddy, Jun, King, Michelle und die anderen wollen es diesmal ihren Kollegen aus der vorangegangenen Ausgabe gleichtun. Falls ihr euch für das riesige Kombi-Poster entschieden habt, könnt ihr nun zur Tat schreiten und zusammenführen, was zusammen gehört.

Der Mensch lebt nicht vom Spiel allein. Darum findet ihr in dieser limitierten Sonderedition auch gleich drei Beiträge, die sich der *Tekken*-Thematik von einer anderen Seite her nähern. Wir werfen einen Blick hinter die Kulissen der beliebten Prügelspiel-Serie und zeigen euch, bei welchen Vorbildern während der Charakterentwicklung eindeutige Anleihen gemacht wurden. Die meisten der angetretenen Recken verfügen zudem über einen Kampfstil, der seine Entsprechung in der realen Welt hat. Diese Martial-Arts-Varianten wie zum Beispiel Capoeira, Ninjutsu und Sumoringen, haben wir uns etwas genauer angeschaut und alles Wissenswerte darüber zusammengetragen. Der dritte Beitrag befasst sich mit der Filmstadt Hongkong, besser gesagt, mit den wegweisenden Produktionen dieser Metropole. Filme wie *Matrix* oder *Mission: Impossible 2* beweisen, welchen Stellenwert Action-Spezialisten aus Hongkong inzwischen in Hollywood haben. Und auch der vierfach Oscar prämierte *Tiger & Dragon* zeigte jüngst, dass „Made in Hongkong“ durchaus als Gütesiegel verstanden wird.

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

Tekken TOTAL! #1 zum Nachbestellen!

Wer die erste Ausgabe verpasst hat, kann sie gegen einen V-Schein in Höhe von DM 12,80 unter folgender Adresse ordern:

X-plain Verlag
Stichwort: „Tekken TOTAL! Backup“
Friedensallee 41
22765 Hamburg



DVD- und VHS-Upgrade!

Ihr hättet *Tekken – Die Eiserne Faust* Teil 1 & 2 lieber in der DVD- oder VHS-Version?

Kein Problem! Schickt eure Video CD an folgende Adresse:

X-plain Verlag · Stichwort: „Upgrade“
Friedensallee 41 · 22765 Hamburg

Der „Upgrade“ zur DVD-Fassung kostet 29,95 DM, die VHS-Kassette 19,95 DM (inklusive Versandkosten). Zahlbar per Verrechnungsscheck. Lieferzeit: etwa 2-3 Wochen.

Dieses Angebot ist nur bis zum 15.6.2001 gültig!!!



INHALT

Tekken Tag Tournament/Die neuen Moves5

Magazin

Hinter den Kulissen von Tekken6

Martial Arts – Kampfsport aus aller Welt10

Das Hongkong-Kino14

Die Hämpfer

Ogre36

True Ogre37

Wang38

Alex/Roger39

Jun Kazama40

Ling Xiaoyu41

Lei Wulong42

Forest Law43

Michelle Chang44

Julia Chang45

King46

Armor King47

Eddy Gordo48

Bryan Fury49

Ganryu50

Editorial3

Nachbestellung/Upgrade-Version3

Anleitung für die Video-CD4

CD-Cover17

Impressum18

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!)

PC/Apple 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.

Fehlende Software?

Die Video-CD läuft nicht in eurem PC/MAC ? Unter www.download.com findet ihr die benötigte Freeware. Einfach den Begriff „Video CD Player“ in das Suchfenster eintragen und Auswahl sichten!



Die neuen Moves, Teil 2

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. Der erste Teil der Kampfipps stand in der vorherigen Ausgabe.

Alex/Roger

Name	Ausführung
DDT	↖↗△
Megaton Punch	→→□
Animal Smash	→↓↖△
Animal Headbutt	↖△

Armor King

Name	Ausführung
Level Chop	←□
European Uppercut	↓□
Gut Punch	↖△
Side Uppercut	↑↓□
Jumping Knee	→↓↖●
Elbow Drop	↓△
Spinning Head Boot	↑↓×●

Bryan Fury

Name	Ausführung
Stomach Hook	↖△
Downward Smash	←△
Downward Arc Kick	→→●

Eddy Gordo

Name	Ausführung
Lunge Punch	←△
Haule	↓↖●
Low Banda	↑↓●●

Ganryu

Name	Ausführung
Falling Hammer	↑↓□
Quick Sumo Rush	→→△
Stunning Push	↑↓↓△
Lifting Palm	←△
Sumo Dive	→→→×●

Julia Chang

Name	Ausführung
Sky Uppercut	→△
Parting Fist	↑↓△
Liquid Sweep	←×
Heaven Shatter Kick	←●

Jun Kazama

Name	Ausführung
Sparrow Trap	←□
Sparrow Gut Punch	↓□
Double Palm	△△
Demon's Paw	→→△
Rock Shooter	↖△
Sweeping Sparrow	↓↖△
Boomerang Stomp	↑↓●

King

Name	Ausführung
Elbow Smash	↖□
Roundhouse Kick	→●
Flying Body Splash	→→×

Forest Law

Name	Ausführung
Power Uppercut	↓△
Overhead Smash	→△

Lei Wulong

Name	Ausführung
Sway Drunken Punch	→×←△
Backflip	↑↓×
Drunken Punches	→×↑↓△

Ling Xiaoyu

Name	Ausführung
Bird's Flock	△
Twin Lifting Palms	↖△□
Flamingo High Kick	←→↑●
Offensive Shove	↖↓●

Michelle Chang

Name	Ausführung
Dashing Arrow	↓↖△
Dashing Lunge Punch	→→△
Snake Palm	↑↓□
Palm Crush	↑↓△□
Sliding Double Kick	↖×
Backflip	↑↖

Ogre

Name	Ausführung
Azteca Shoot	↑↓●

True Ogre

Name	Ausführung
Azteca Shoot	↑↓●

Wang Jinrey

Name	Ausführung
Headbutt	△
Wang Headbutt	↑↓△
Front Strike	→△
False Lift	↖△
Punt Kick	↖×
Force Kick	→●
Parting Sweep	↑↓●



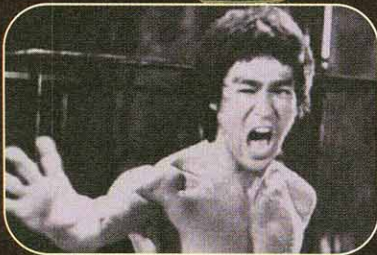
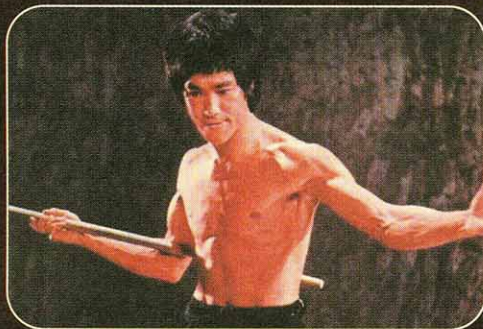


Hinter den Kulissen von Tekken



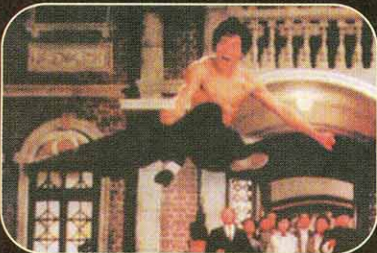
Während ihr bei Forest Law anhand des Kampfstils ganz eindeutig auf Bruce Lee und bei Lei Wulong auf Jackie Chan als Vorbild schließen könnt, wird es vor allem bei den weiblichen Charakteren ein wenig schwieriger. So scheint die vor allen Dingen aus dem James-Bond-Film *Der Morgen stirbt nie* bekannte Michelle Yeoh Chu Kheng für gleich mehrere Kämpferinnen Pate gestanden zu haben. Stellte sie in früheren Werken noch ein junges, quirliges Mädchen, das Xiaoyu sehr ähnelt, dar, so hat sie in späteren Rollen große Ähnlichkeit mit der eleganten Jun.

Bruce Lee - Das Vorbild für Forest Law



Kindheit

Bruce Lee wird am 27. November 1940 in Chinatown/San Francisco geboren. Er wächst jedoch in Hongkong auf. Sein Vater gibt ihm den Namen Lee Yuen-kam, seine Mutter nennt ihn Bruce. Weitere Variationen des Namens folgen, und letztendlich bleibt es bei Li Siu-Lung – kleiner Drache.



Erste kampsportliche Tätigkeiten

Im Alter von fünf Jahren besucht Bruce Lee auf Anraten seiner Eltern seinen ersten Selbstverteidigungskurs, da die Kriminalität in Hongkong erschreckend schnell anwächst. Er lernt zügig und gut und wird als Naturtalent bezeichnet.



Die ersten Rollen

Bereits in jungen Jahren übernimmt Bruce Lee einige Rollen in kleineren chinesischen Filmen, doch sein Interesse gilt in erster Linie der Kampfkunst. Als seine Familie in die USA zurückkehrt, hängt er die Schauspielerei vorerst an den Nagel und beginnt, Philosophie zu studieren. Mit dem Abschlus in der Tasche, heiratet er seine Freundin Linda Emery, die ihm kurz darauf ihren Sohn Brandon gebärt. Er eröffnet in Los Angeles einige Kung-Fu-Schulen.



Starruhm durch vier Filme

Mit seinem Auftritt in der Serie *The Golden Hornet* beginnt erneut seine Schauspielkarriere. Bruce dreht insgesamt vier Filme, die ihn zu einem Star des Hongkong-Kinos machen. *The Big Boss*, *Fist of Fury*, *The Way of the Dragon* und *Enter the Dragon* werden auch heute noch ganz klar mit dem Namen Bruce Lee verknüpft. 1970 verletzt er sich beim Bodybuilding schwer. Um seine alte Kondition wieder voll herzustellen, waren Monate harten Trainings nötig.

Bruce Lees merkwürdiger Tod

Am 20. Juli 1973 stirbt Bruce Lee in Hongkong. Die amtsärztliche Diagnose lautete Tod durch Gehirnblutung infolge einer Überempfindlichkeit gegen bestimmte pharmazeutische Präparate. Viele Fans glauben jedoch nicht an diese einfache Erklärung, und es sind sogar Gerüchte im Umlauf, dass der Superstar Opfer eines Mordanschlags gewesen sei. Merkwürdigerweise starb auch sein Sohn Brandon Lee, der ebenfalls Schauspieler war. Während seiner Dreharbeiten zu dem Film *Die Krähe* 1993 wurde versehentlich scharfe Munition anstelle der Platzpatronen verwendet.

Michelle Yeoh Chu Kheng - Das Vorbild für Ling Xiaoqu/Jun



Ihre Kindheit und die Royal Academy of Dance

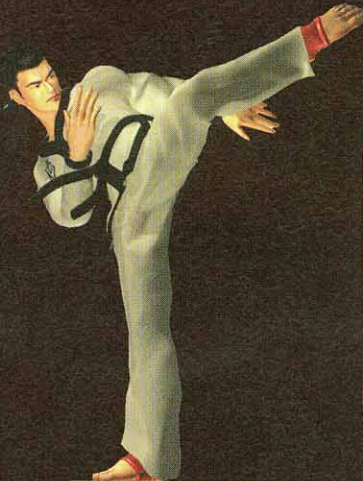
Michelle Yeoh Chu Kheng wird 1962 in Malaysia geboren. Schon in der Schule ist sie eine begeisterte Sportlerin. Ihre Leidenschaft für das klassische Ballett bringt sie an die Royal Academy of Dance in London. Nach einem schweren Unfall muss Michelle diese aber verlassen. Sie studiert daraufhin Theaterwissenschaft und Schauspiel und geht nach ihrem Abschluss 1982 in ihr Heimatland zurück. Dort meldet ihre Mutter Michelle Yeoh bei dem Miss-Malaysia-Schönheitswettbewerb an, den sie auch gewinnt.

Ihre Filme

Nach Werbeaufnahmen mit Jackie Chan gibt Michelle Yeoh ihr Filmdebüt in *The Owl vs. Bumbo*. Danach ist sie bei der Produktionsfirma D & B unter Vertrag. Der Film *Yes, Madam* Michelle Yeoh zum weiblichen Star des Hongkong-Kinos. 1987 heiratet sie Dickson Poon, den Mitinhaber der Produktionsfirma, und zieht sich ihrer Ehe zuliebe nach den Filmen *Royal Warriors* und *Magnificent Warriors* aus dem Filmgeschäft zurück. Nach fast fünf Jahren Pause erlebt sie 1992 mit Jackie Chan in dem Film *Police Story 3* ihr Comeback. 1996 etabliert sie sich als Charakterdarstellerin in dem Streifen *The Soong Sister*. Eine weitere tragende Rolle übernimmt Michelle Yeoh in dem James-Bond-Film *Der Morgen stirbt nie*.



Steven Seagal — Das Vorbild für Baek Doo San

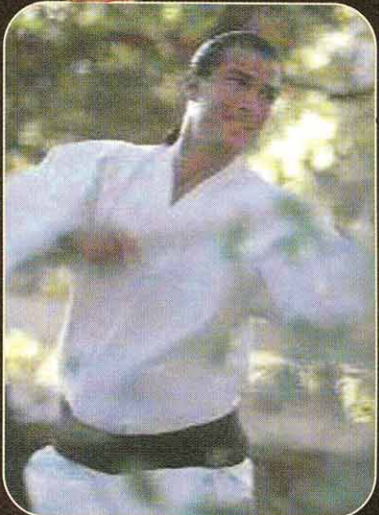


Seine Karriere

Steven wird am 4. Oktober 1952 in Detroit geboren. Schon als kleiner Junge entwickelt er ein ausgeprägtes Interesse an asiatischen Kampfsportarten. Er nimmt Unterricht in Karate und Judo, wechselt dann aber zu Aikido, das stark vom Zen-Buddhismus und dem Ehrenkodex der Samurai, Bushido, beeinflusst ist. Er betreibt diese Sportart mit einer solchen Leidenschaft, dass er sich im Alter von 17 Jahren entschließt, nach Japan zu gehen. Dort jobbt er nebenberuflich als Sicherheitsbeauftragter des CIA. Als Steven wieder in die USA zurückkehrt, arbeitet er als Leibwächter und eröffnet in L.A. eine Kampfsportschule, die besonders von Hollywood-Größen gut besucht wird. Steven Seagal besitzt in Aikido den siebten Dan.

Seine Filme

1982 kommt Seagal erstmalig mit Hollywood in Berührung, als er für den Film *The Challenge* die Koordination der Kampfszenen übernimmt. Die Hauptrolle in dem Film *Nico* macht Steven Seagal von einem unbekannten Darsteller zu einem hoch bezahlten Action-Star. Auch seine kommenden Filme wie *Zum Töten freigegeben*, *Alarmstufe Rot* und *Auf brennendem Eis*, in dem er erstmals auch Regie führt, werden zu Kassenschlagern.





Jackie Chan — Das Vorbild für Lei Wulong



Jackie Chan wurde 1954 als Chan Kong geboren. Aus finanziellen Gründen gaben seine Eltern Chan im Alter von sieben Jahren in die Obhut des bekannten Meisters der Pekingoper Hongkong, Yu Shanyuan. In den nächsten zehn Jahren standen 19 lange Stunden täglichen Trainings auf Jackie Chans Stundenplan, die mit Akrobatik-, Kampfsport-, Gesangs-, Tanz- und Schauspielkursen mehr als ausgefüllt waren.

Als das Kino in den 60er-Jahren in China an Popularität gewann und der Pekingoper mit ihren Theateraufführungen immer mehr den Rang abzulaufen begann, sah sich auch Meister Yu gezwungen, auf diesen Trend zu reagieren. Bereits im Alter von acht Jahren kam Jackie Chan so im Jahr 1962 unter dem Namen Yuan Lou zu seinem Leinwanddebüt in *Big and little Huang Tianba*. Weitere kleinere Auftritte und viele Jobs als Stuntman folgten, bis er als 17-Jähriger endlich eine Hauptrolle in dem Film *Master with the Cracked Fingers* bekam. Doch der große Erfolg blieb aus. Zu sehr versteifte sich Regisseur Luo Wei darauf, aus Jackie Chan einen zweiten Bruce Lee, der zu der Zeit der Superstar des Hongkong-Kinos war, zu machen, ohne Chans wirkliche Talente zu fördern.

Nach weiteren Flops war Jackie Chan 1976 kurz davor, endgültig das Handtuch zu werfen, doch das Schicksal meinte es gut mit ihm. Aus lauter Frust ließ ihn Luo Wei an die neu gegründete Produktionsfirma Seasonal Film aus. Dort nahm der erfahrene Martial-Arts-Arrangeur und Jungregisseur Yuen Wo den mittlerweile 22-Jährigen unter seine Fittiche. Dieser erkannte Jackie Chans wahre Talente, und *Die unbesiegbaren der Shaolin* und *Ein Halle-luja für zwei Schlitzohren* wurden 1978 und 1979 zu internationalen Erfolgen.

1980 gab der Star in *Meister aller Klassen* sein Debüt als Regisseur. Im selben Jahr führten ihn die Dreharbeiten zu *Die große Keilerei* erstmals in die USA. Während er zu diesem Zeitpunkt in seiner Heimat bereits zu einem absoluten Idol avancierte, blieb der Erfolg in Amerika erst einmal aus, was sich in den 90er-Jahren durch Filme wie *Rumble in the Bronx*, *Jackie Chans First Strike* und *Rush Hour* jedoch schlagartig ändern sollte. Heute ist Jackie Chan ein weltbekannter Meister des modernen, mit viel Humor gespickten Kampfsports, der durch seine atemberaubenden Stunts, die er stets selbst ausführt, immer wieder das Publikum begeistert.



Der Preis des Erfolgs

Jackie Chan behauptete einmal, es würde keinen Knochen in seinem Leib geben, der noch nicht gebrochen gewesen wäre. Ob das der Wahrheit entspricht, mag dahingestellt sein, aber es kommt ihr zumindest sehr nahe. Die vielen Verletzungen, die er sich im Laufe seiner Karriere zuzog, hätten jeden anderen bereits zum Invaliden gemacht. Doch Jackie machte weiter, auch wenn die zahlreichen Unfälle ihre Spuren hinterlassen haben und er einige Male nur knapp mit dem Leben davonkam. Um euch einen Überblick über Jackies malträtiertes Knochengerüst zu verschaffen – hier eine kleine Übersicht über einige seiner Verletzungen:

- Augenverletzung (*Drunken Master*)
- Nase gebrochen (*Young Master, Project A, Mr. Nice Guy*)
- Vorderzahn ausgetreten (*Snake in the Eagle's Shadow*)
- diverse Schnittwunden an Gesicht und Händen (*Police Story*)
- Brustbein ausgekugelt (*Armour of God 2*)
- Handverletzung (*The Protector*)
- Splitterbrüche in beiden Beinen (*Crime Story*)
- Knieverletzung (*City Hunter*)
- beinahe tödliche Schädelfraktur (*Armour of God*)
- Wangenknochen ausgekugelt (*Supercop*)
- Nackenverletzungen (*Project A, Mr. Nice Guy*)
- Schultergelenk ausgekugelt (*City Hunter*)
- Kinnverletzung (*Dragon Lord*)
- Rückenwirbel gebrochen (*Police Story*)
- Armverletzung durch ein Schwert (*Snake in the Eagle's Shadow*)
- Knöchelbruch (*Rumble in the Bronx*)



Top Five Fights von Jackie Chan

1. *Wheels on Meals*

Jackies Fight gegen den amerikanischen Champion im Kickboxen, Benny „The Jet“ Urquidez, ist trotz seiner Schlichtheit legendär. Die Raffinesse resultiert in diesem Kampf aus dem Zusammenspiel der beiden Kontrahenten und den schwierigen Schlagabtauschen.

2. *Police Story*

Betrachtet man die letzte Kampfsequenz, wird klar, warum dieser Streifen auch „*Glass Story*“ genannt wurde – unzählige Scheiben und Schaukästen gehen auf spektakuläre Art und Weise zu Bruch. Trotz der Verwendung von Spezialglas waren Blessuren der Beteiligten unvermeidbar.

3. *Drunken Master 2*

Für die Kampfszene am Ende des Movies, die in der Eisengießerei stattfand, wurden vier Monate benötigt, bis sie im Kasten war. Jackies Kontrahent, Kenneth Lo, der gleichzeitig sein Leibwächter war, war schon in einer ganzen Reihe von Jackies Werken zu sehen und hatte zudem ein paar eigene gedreht. In der Kampfszene fällt Jackie (Wong Fei Hung) zuerst rücklings in glühende Kohlen (wobei er sich ziemlich die Hände verbrannte) und trinkt anschließend reinen Industrialkohol. Damit ist er in der Lage, seinen Gegner zu besiegen. In der Hongkong-Fassung kann man außerdem sehen, was der Alkohol mit Wong Fei Hung anrichtet – er ist blind und auch ganz offensichtlich nicht mehr Herr seiner Sinne.

4. *Drunken Master*

In der Schlusssequenz tritt Jackie gegen den koreanischen Kickboxer Hwang Jang Lee an. Den Höhepunkt des Kampfes bildet der Moment, in dem unser Held den Eight-Drunken-Fairies-Stil einsetzt.

5. *Dragons Forever*

Jackie tritt zum zweiten Mal gegen Benny „The Jet“ an. Doch der Kampf ist nicht nur wegen der beiden Hauptkontrahenten sehenswert. Es nehmen nämlich noch Sammo Hung, Yuen Wah als Bösewicht und Yuen Biao, dem in puncto Akrobatik niemand so schnell das Wasser reichen kann, an der Auseinandersetzung teil.

Die vier Lieblings-Stunts des Jackie Chan

1. Verfolgungsjagd (*Police City*)

Eine Auto-Verfolgungsjagd führt durch ein für den Film extra angelegtes Barackendorf. Natürlich fuhr Jackie nicht um die Häuser herum, sondern mit vollem Karacho mitten durch sie hindurch, wobei die Stuntmen erst im letzten Moment zur Seite sprangen. Als Jackies Auto in die ewigen Jagdgründe eingegangen ist, setzt er die Verfolgung zu Fuß fort und klettert mithilfe eines Schirms auf den fahrenden Bus, auf dem sich die Gangster aufhalten.

2. Den Pfahl runter (*Police Story*)

Diesen Stunt führt Jackie im Finale von *Police Story* durch. Er befindet sich im obersten Stockwerk eines Einkaufszentrums, während die Schurken im Erdgeschoss zu entkommen drohen. Seine einzige Chance, sie dingfest zu machen, ist, an einen Pfahl mit elektrischen Weihnachtskerzen zu springen und herunterzurutschen. Jackie verbrannte sich bei dieser Szene beide Hände und verletzte sich beim Aufprall am Genick.

3. Der Fall vom Uhrenturm (*Project A*)

In dieser Szene hängt Jackie am Zifferblatt einer großen Uhr in mehr als 16 Meter Höhe. Er lässt sich in die Tiefe fallen und schlägt, nur gebremst durch einige Markisen, auf dem harten Boden der Realität auf.

4. Flug über Kuala Lumpur (*Supercop*)

In dieser Szene springt Jackie vom Dach eines Gebäudes auf eine Strickleiter, die aus einem Hubschrauber hängt. Während des Fluges über die Stadt versucht der Pilot, Jackie an Reklametafeln und Gebäuden loszuwerden. Zum Schluss landen beide auf einem fahrenden Zug. Auch Jackies Filmpartnerin gelangte auf diesen Zug – sie springt mit einem Motorrad auf, obwohl sie im richtigen Leben nicht einmal einen Führerschein hat. Die Darstellerin hatte Motorradfahren nur für diese Szene gelernt.



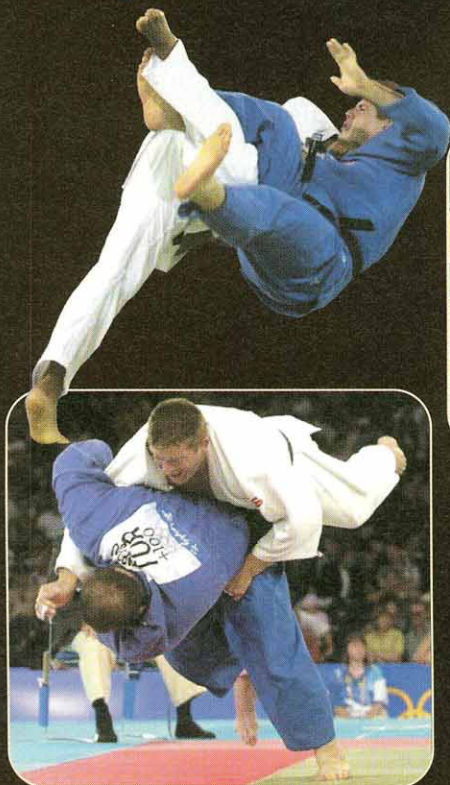


Kampfsport-Übersicht



Die ausgeprägte Liebe zum Detail, mit der die Entwickler bei der Charaktererstellung vorgegangen sind, spiegelt sich vor allem in den unterschiedlichen Kampfstilen wider. Die meisten Martial-Arts-Varianten, die im Spiel vorkommen, sind der realen Welt entliehen. An dieser Stelle wollen wir euch deshalb Wissenswertes und Interessantes über die verschiedenen Kampfsportformen vermitteln, den Bezug zu den *Tekken*-Fightern könnt ihr der jeweiligen Titelzeile entnehmen.

Ju-Jutsu/Judo [Paul Phoenix]



Ju-Jutsu ist eine Form der waffenlosen Selbstverteidigung. Diese Kampfkunst stammt aus Japan und ihre Wurzeln lassen sich bis ins 17. Jahrhundert zurückverfolgen. Wichtig beim Erlernen dieser Sportart sind ein ausgeprägtes Gleichgewichtsgefühl und eine gute Körperkoordination. Die Kämpfer müssen weder besonders stark noch besonders schnell sein, da die Energie des Gegners gegen ihn eingesetzt wird. Beim Ju-Jutsu gibt es außerdem keine Regeln. Um das Verletzungsrisiko aber so niedrig wie möglich zu halten, müssen sich die Kämpfer bestimmten Konventionen unterwerfen. Eine weiterer Selbstverteidigungssport, der aus dem Ju-Jutsu entstand, ist das Judo. Diese Variante ist aufgrund ihres umfassenden Regelwerks wettkampftauglich. Ziel beim Judo ist es, an seinen Gegner heranzutreten und ihn zu packen, um ihn danach mit einem Wurf auf den Boden zu befördern. Die Hauptelemente des Judo sind Würfe, Hebel, Würge- und Festhaltetechniken sowie die Koordination von Teil- und Ganzkörperbewegung.

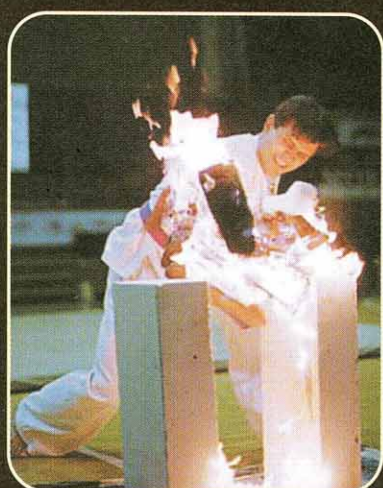
Hickboxen/Muay Thai [Bruce Irvine, Bryan Fury]



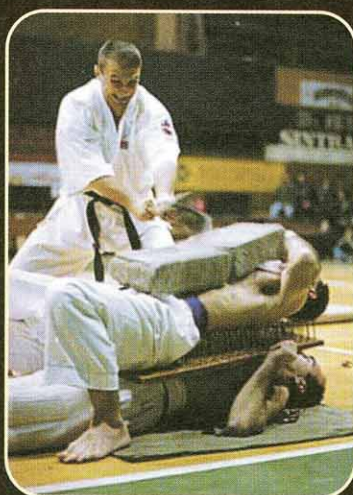
Das Kickboxen ist ein sportlich fairer Wettkampf mit strengen Regeln. In diesem Sport werden die Füße und die Fäuste zum Kämpfen eingesetzt. Kickboxer besitzen ein hohes Maß an technischem Können, taktische Intelligenz, eine außerordentlich gute Koordination, hohe moralische Qualifikation und starke Willenseigenschaften. Als Wettkampfdisziplin trat Kickboxen erstmals 1974 in Erscheinung. Die Wurzeln des Kickboxens liegen in dem Nationalsport Thailands, dem Muay Thai. Meister dieses Sports werden von den Thais verehrt, wie es hier zu Lande Popstars und herausragenden Fußballern vorbehalten ist. In den mit Zuschauern prall gefüllten Thaiboxing-Arenen werden auch und vor allem Knie und Ellenbogen eingesetzt – daher die beinahe poetische Bezeichnung: die Kunst der acht Gliedmaßen. Im Gegensatz zum Kickboxen sind Tritte unterhalb der Shorts erlaubt und aufgrund ihrer zermürbenden Wirkung zudem sehr häufig.

Ninjutsu [Yoshimitsu, Kunimitsu]

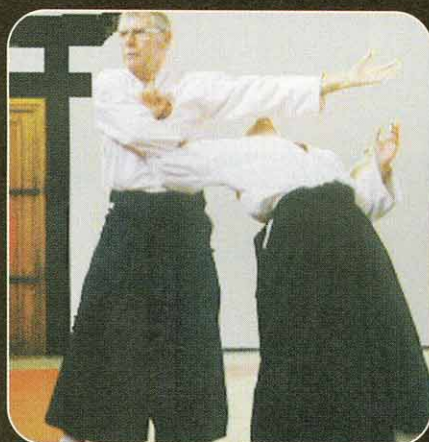
Das allgemeine Bild vom Ninja ist zumeist beeinflusst durch zahlreiche Verfilmungen, in denen die Kunst des lautlosen Tötens glorifiziert oder aber der niederträchtige Meuchelmord verdammt wird. Den historischen Wurzeln wird keine der beiden Betrachtungsweisen gerecht. Tatsächlich gründet der Mythos auf der ethnischen Gruppe der Ninja, die sich vor mehr als 800 Jahren der Allmacht der Samurai zu entziehen suchte. Ein durch ringförmig aufragende Berge geschütztes Tal diente dem ganzen Volkstamm als Heimstatt. Der Umgang mit Waffen und die Unterrichtung in Kriegskunst war der Ritterkaste der Samurai vorbehalten, sodass die Ninja das verdeckte Operieren zum Kernbestandteil ihrer militärischen Schulung machten. Von Generation zu Generation wurden die Fertigkeiten weitergegeben und verfeinert, bis sich im 16. Jahrhundert ein ganzer Trupp in den Dienst eines Shogun stellte. Mit dem Zusammenbruch des Feudalsystems und dem Anschluss Japans an die moderne Welt, übernahmen viele Ninja Funktionen in Nippons Geheimdienst. Der heute noch amtierende 34. Großmeister der Togakure-Ryu-Ninjutsu-Tradition, Dr. Masaaki Hatsumi, kann eine direkte Abstammungslinie zu den Ninja-Familien des mittelalterlichen Japans nachweisen.



Karate [Heihachi Mishima, Jin Kazama]

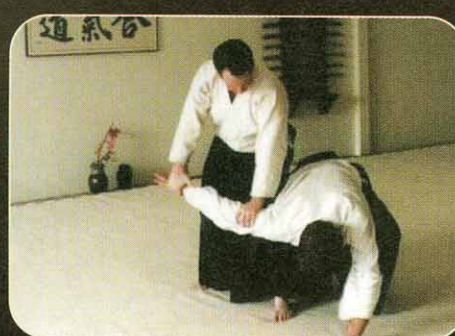


Wer dachte, Karate wäre ein urjapanischer Sport, der irrt. Nippons historisch nachgewiesene Erstberührung mit Karate ergab sich erst im Jahr 1917. In den Jahrhunderten zuvor wurde dieser Kampfsport auf der Insel Okinawa, die sich etwa 500 Kilometer südlich von Japan befindet, betrieben und weiterentwickelt. Der Legende nach fußt Karate ebenso wie das Kung-Fu der Shaolin-Mönche auf den Lehren eines indischen Buddhisten namens Bodhidharma, der im Jahr 500 vor Christus gelebt haben soll. Deutliche Überschneidungen sowohl in den Kampfstilen als auch in den Atemtechniken stützen zumindest die These der gemeinsamen Wurzeln. Karate wird heutzutage mit „Leere Hand“ übersetzt, was den Sport hinlänglich erklärt. Auf Okinawa hieß es jedoch „Chinesische Hand“, da das chinesische Schriftzeichen Kara beide Deutungen zulässt.

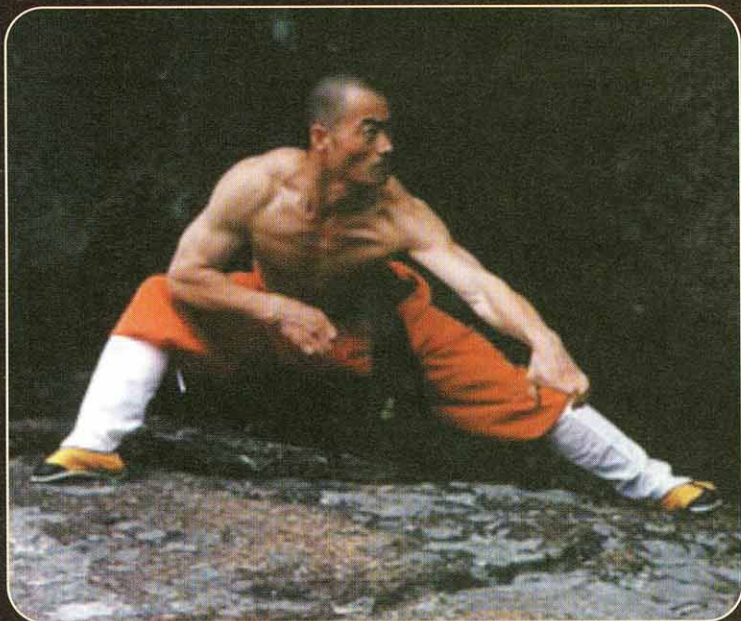


Aikido [Nina Williams, Anna Williams]

Aikido ist eine verhältnismäßig junge Budo-Sportart. Diese ist nahezu rein auf Verteidigung ausgelegt und arbeitet fast ausschließlich mit Hebeln, Würfeln und Zentrifugal- sowie Zentripetalkräften. Ziel des Aikidos ist es, den Angriff des Attackierenden aufzunehmen und dessen Kräfte weiterfließen zu lassen, sodass sie im Nichts verschwinden. Dadurch kann man den Angreifer selbst kontrollieren. Aikido ist ein hervorragendes Mittel zur menschlichen Bildung und die beste Art, es zu verstehen, besteht darin, es auszuüben und zu studieren. Um Aikido in Vollendung zu beherrschen, sind allerdings Jahre der Geduld und Beharrlichkeit vonnöten.



Kung-Fu [Forest Law, Ling Xiaoyu, Lei Wulong, Jun Kazama]



Kung-Fu oder auch Gong-Fu bedeutet in etwa „harte Arbeit“ und steht für Zeit, Mühe, Kraft und Geduld, die zum Erlernen einer Kunst (nicht nur der Kampfkunst) notwendig sind. Ursprünglich wurde Kung-Fu von den chinesischen Shaolin-Mönchen entwickelt, um die entsprechende körperliche Fitness ihrer Glaubensbrüder bei der Ausübung der teilweise sehr kraftraubenden Meditationen zu gewährleisten. Über die Jahrhunderte bildeten sich innerhalb und außerhalb der Klostermauern zahllose Stile wie zum Beispiel Wing-Chun, Tai-Chi und eben Shaolin sowie diverse Mischformen heraus, die inzwischen eigenständige Kampfsportarten darstellen. In der *Tekken*-Serie zeigt sich dies bei Law, Lei und Ling, deren Performance sich deutlich unterscheidet.



Capoeira [Eddy Gordo]

Capoeira ist eine Kunstform, die Bewegung, Musik und Elemente praktischer Philosophie beinhaltet. Das, was wir als Selbstverteidigungsstil kennen, wird von den Aktivisten selbst als ritualisiertes Spiel bezeichnet. Es soll der charakterlichen Vervollkommenung seiner Teilnehmer dienen und ist ohne die Begleitmusik auf den historischen Percussion-Instrumenten undenkbar. Ob Capoeira von afrikanischen Sklaven nach Brasilien mitge-

bracht wurde oder dort erst durch die Verschmelzung mit ansässigen Volksbräuchen entstanden ist, bleibt ebenso unklar wie der ursprüngliche Antrieb bei der Entstehung dieser Kunstform.

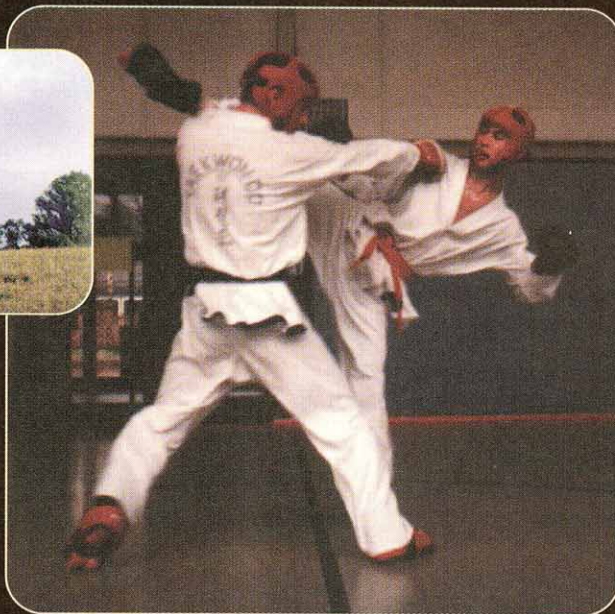
Wollten die Sklaven lediglich ihr kulturelles Erbe bewahren oder verdeckt durch den friedlichen Charakter ihrer Versammlungen

einen Kampfstil gegen die Gewalt ihrer portugiesischen Unterdrücker entwickeln und verfeinern? Wie auch immer, in puncto artistische Meisterleistungen sucht Capoeira unter den Martial Arts seinesgleichen.



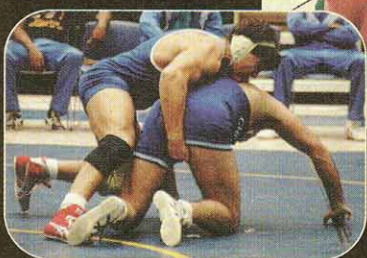
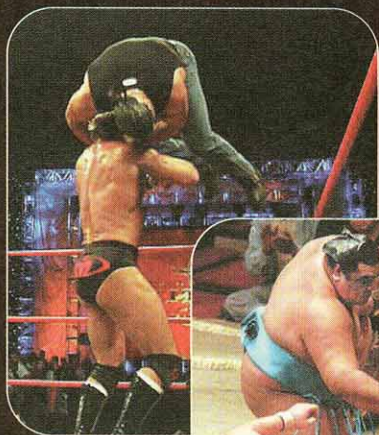
TaeKwonDo [Hwoarang, Baek Doo San]

Taekwondo ist eine traditionelle koreanische Kampfkunst, welche schon etliche Jahrhunderte alt ist. Die heutige Form wurde allerdings erst in den 50-er Jahren des letzten Jahrtausends gegründet. Ziel und Inhalte dieser Kampfkunst erklären sich durch die drei koreanischen Worte, aus denen Tae kwondo zusammengesetzt ist. Tae steht dabei für den Fuß, Kwon symbolisiert die Faust und Do bezeichnet den Weg. Mit dem Üben und Perfektionieren von traditionellen Fuß- und Handtechniken begibt sich der Schüler auf einen Weg, der ihn nicht nur zur Körperbeherrschung und der Fähigkeit, sich selbst zu verteidigen, führen soll. Neben diesen körperlichen Aspekten beinhaltet der Begriff „Do“ die Vorstellung einer Lebensweise, die zu geistiger Reife führt. Die Hauptelemente des Taekwondo sind Stöße, Schläge und Tritte. Der Kämpfer leistet außerdem eine Menge Beinarbeit.



Wrestling/Sumo [King, Armor King, Ganryu]

Wrestling oder Ringkampf ist auf der ganzen Welt beheimatet. Auch wenn die einzelnen Stile mit unterschiedlichen technischen Mitteln, Bekleidungen und Gewichtsklassen operieren, verzichten sämtliche nationalen Varianten des Ringens auf Schläge und Tritte. Einzig die von King und Armor King praktizierte Showkampf-Version des Pro-Wrestlings erlaubt den Einsatz der geballten Faust. Neben den olympischen Disziplinen im griechisch-römischen Stil oder Freistilringen können zahlreiche Völker auf eigene Wurzeln der gepflegten Rangelei verweisen. Von der Schweiz über Niger, die Mongolei bis nach Vietnam haben sich die Nationen ihre traditionellen Unterwerfungsrituale bewahrt. Am bekanntesten ist sicherlich das von Ganryu ausgeübte, urjapanische Sumoringen. Seine erste Erwähnung findet Sumo im ältesten schriftlichen Dokument Japans, dem Buch Kojiki. Dort wird ein Ringkampf zweier Götter beschrieben. Erste Aufzeichnungen über Sumokämpfe mit menschlicher Beteiligung sind auf das Jahr 720 datiert, verweisen allerdings auf ein Turnier unter kaiserlicher Beobachtung, das bereits im Jahr 23 vor Christus stattgefunden haben soll. Noch heute gehört Sumo zu den in der japanischen Öffentlichkeit meistbeachteten Sportarten. Sowohl die Bekleidung der Rikishi (Ringer) und des Schiedsrichters als auch das komplizierte Regelwerk sowie die kreisförmige Sandarena entsprechen dem, was Tradition und Überlieferung vorschreiben. Landesweite Fernsehübertragungen mit einträglichen Werbeunterbrechungen sind dagegen neueren Datums.



United Nations of Wrestling

Ursprungsland

Bretagne (Frankreich)
Indien
Iran
Japan
Kanarische Inseln
Keltisch (Island, Grönland)
Korea
Niger
Russland
Schottland

Schweiz
Senegal
Türkei

Vietnam
VR Mongolei

Bezeichnung

Gouren
Kirip/Saldu
Koshii
Sumo
Lucha Canaria
Glima
Ssirum
Lutte
Sombo
Westmorland/
Cumberland
Schwingen
Laamb
Ölringen/Gures/
Kirkpinar
Lieu Doi
Boke/Naadam



Das Hongkong-Kino

Dass Hongkong-Filme anders sind als die üblichen Blockbuster, die wir normalerweise zu Gesicht bekommen, ist allgemein bekannt. Die Stunts lassen uns den Atem anhalten, die Kämpfe dauern höchstens 15 Minuten, und die Helden fliegen mit einer Leichtigkeit durch die Luft, die uns staunen lässt. Schießereien werden zur ästhetischen Kunstform erhoben, und Produzenten von Liebesdramen scheuen nicht davor zurück, Klischees meterdick aufzutragen. Das ganze Spektakel ist immer ein bisschen bunter, verrückter und 'over the top' als anderswo. Dennoch müssen Hongkongs Filmemacher mit einem wesentlich niedrigeren Budget auskommen als ihre Kollegen in Hollywood. Es gibt zwar keine



Produktionen mehr, die im Schnelldurchlauf in ein bis zwei Wochen abgedreht werden, trotzdem finden sich in diesen Movies teilweise Löcher im Skript, seltsame Untertitel und schlicht produzierte Effekte. Auf der anderen Seite entstehen Filme, vor denen Fans auf der ganzen Welt den Hut ziehen. Es ist eben nichts unmöglich ...

Special Effect à la Hongkong

Fragt man einen Martial-Arts-Fan nach dem spektakulärsten und auffallendsten Special Effect, wird er mit Sicherheit „Wireworks“ antworten. Während dieses Stunts hängt der Schauspieler an Drähten und wird mit Muskelkraft in die Höhe gezogen. Während er dann durch die Luft fliegt, kann er fleißig kicken (wie in Once Upon a Time in China). Außerdem stellt ein Flug 30 Meter waagerecht durch die Luft für ihn keine Schwierigkeit mehr dar. Mittlerweile werden in Hongkong auch computergenerierte Effekte eingesetzt, wie zum Beispiel in dem Film The Storm Riders.

Heldenhaftes Blutvergießen

Der Einsatz der blauen Bohnen ist in Hongkong-Filmen eine Kunstform. Nirgendwo sonst wird die Dynamik der fliegenden Kugeln, die Dramatik im Augenblick der Gefahr, die Hoffnungslosigkeit der Helden und die vermeintliche Erotik der Macht, die eine Waffe verleiht, derart zelebriert wie in diesen Streifen. Besonders in den Filmen von John Woo, in denen die Protagonisten beidhändig und elegant auf ihre Widersacher feuern, wird das deutlich. (Natürlich bleibt den Helden laut Drehbuch dann nur dieser letzte, verzweifelte Ausweg, um ihre Haut zu retten ...)

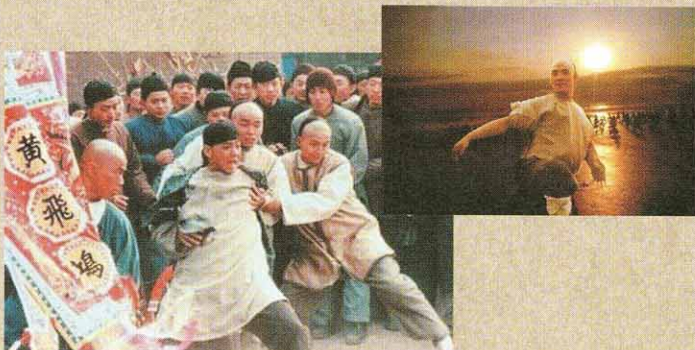


Untertitel

Echte Hongkong-Movies sind üblicherweise in kantonesischer (chinesischer) Sprache mit Untertiteln in Mandarin (ebenfalls Chinesisch) und gebrochenem Englisch. Meistens kann man der Handlung dennoch problemlos folgen.



Der klassische Eastern, ein Spezial-Genre des Hongkong-Kinos



Once Upon a Time in China I–V und Once Upon a Time in China and America

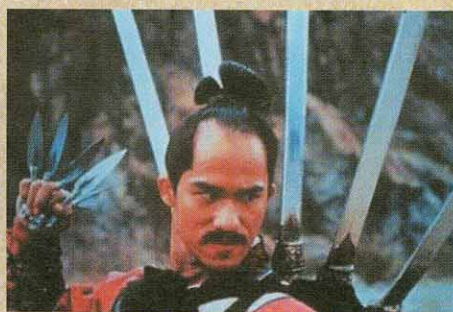
Diese Movie-Reihe besitzt bei den Freunden von Hongkong-Filmen Kultstatus. Sie erzählt die Geschichte des legendären chinesischen Volkshelden und Heilers Wong Fei-Hung, der in den ersten drei Teilen von Jet Li gespielt wird. Fei-Hung führt eine Kampfschule, die gleichzeitig auch als Behandlungszentrum für seine medizinischen Tätigkeiten dient. Er bekommt Ärger mit korrupten westlichen Kolonialbeamten, leichtgläubigen Ausländern und einem typischen „Mein-Kung-Fu-ist-mächtiger-als-dein-Kung-Fu“-Meister und muss die Kampfschule daraufhin vorübergehend schließen. Als ihm von den Ausländern zudem noch ein Mord angehängt wird, versucht er mit aller Macht, seine Unschuld zu beweisen.

Fans dieses Vorzeige-Eastern schwärmen vor allem von den großartigen Kampfszenen, die es zu bewundern gibt. Aber auch der humorvolle Teil kommt nicht zu kurz und wirkt an keiner Stelle aufgesetzt. Die Landschaftsaufnahmen, die historischen Kulissen und wiederum die kämpferischen Einlagen erfreuen durch ungewöhnliche Kameraeinstellungen das Auge des Betrachters. Once Upon a Time in China ist ein rundum gelungenes Meisterwerk, das in keiner Hongkong-Film-Sammlung fehlen sollte. Die folgenden Teile spielen ebenfalls im ausklingenden 19. Jahrhundert und rücken immer wieder Chinas Beziehungen zum Ausland in den Vordergrund. In OUATIC II übernimmt Yuen Wo-Ping erstmals die Koordination der Action-Sequenzen für einen Film, der nicht sein eigener ist. Eine Aufgabe, die ihm scheinbar liegt. In der Folge verdingt er sich in den Hongkong-Streifen Legend of the Fist und Black Mask sowie den Hollywood-Produktionen Matrix und Tiger & Dragon! Drehbuchautor und Regisseur Tsui Hark verliert nach dem dritten Sequel offensichtlich etwas die Lust an der von ihm geschaffenen Serie, sodass die vierte und fünfte OUATIC-Auflage (ohne Jet Li) gegenüber der Anfangs-Trilogie abfallen. Für Once Upon a Time in China and America (1997, wieder mit Jet Li) zeichnete Samo Hung als Regisseur verantwortlich.

Verführung aus dem Reich der Toten/A Chinese Ghost Story

Liang Tsai-Shen ist ein naiver Schuldeneintreiber. Auf seiner Wanderschaft verliert er alle seine Schuldbriefe und steht von einer Sekunde zur anderen völlig mittellos da. Da ein Unwetter aufzieht, sucht er Schutz in dem verlassenen Lan-Ro-Tempel, in dem es angeblich spukt. Er schlägt die Warnungen des Exorzisten Yen, der sich in der verwunschen wirkenden Glaubensstätte aufhält, in den Wind und beschließt, dort zu übernachten. Im Tempel trifft Liang eine wunderschöne, junge Frau, die offensichtlich dort lebt. Er ist von ihr verzaubert, und die beiden verlieben sich ineinander. So weit, so gut. Doch seine Angebetete weilt leider nicht mehr unter den Lebenden – sie ist ein Geist. Glücklicherweise steht Liang ein erfahrener Schwertkämpfer zur Seite, als er ins Geisterreich hinabsteigt, um die Seele seiner Geliebten zu retten. Und die Liebe kennt ja bekanntlich keine Grenzen.

A Chinese Ghost Story ist eine Mischung aus Action, Liebe und Fantasy. Allerdings gibt es auch einige lustige Momente. Dieser Film gewann fünf Hong Kong Film Awards und vier Golden Horse Awards. Er ist absolut empfehlenswert!



Verführung aus dem Reich der Toten 2/Chinese Ghost Story 2

Im zweiten Teil des Kultfilms ist Liang Tsai-Shen auf der Suche nach seiner Braut. Seine naive Unschuld scheint Geister jedoch förmlich anzuziehen. Auf seiner Reise findet er einen Freund: Ein junger Mönch mit außergewöhnlichen Fähigkeiten rettet ihm das Leben. Kurz darauf trifft Tsai-Shen eine bezaubernde junge Dame, die seiner Braut zum Verwechseln ähnlich sieht ... Dieser Film knüpft unmittelbar an den ersten Teil an. Es steht jedoch die Action-Komponente viel mehr im Vordergrund. Nichtsdestotrotz hat Chinese Ghost Story 2 im Vergleich zu seinem Vorgänger nichts von seiner Atmosphäre eingebüßt. Der Zuschauer wird erneut von einer Flut atemberaubender und fantasievoller Optik berauscht.





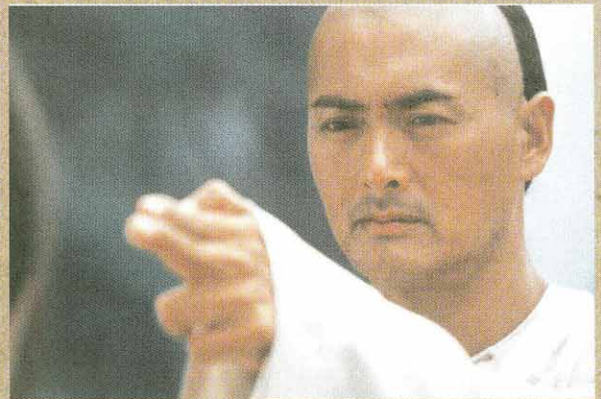
Verführung aus dem Reich der Toten 3/Chinese Ghost Story 3

Im dritten Teil der Chinese-Ghost-Serie wird die Geschichte des jungen Mönches Fong erzählt. Dieser kämpft sich in einer stürmischen Nacht gemeinsam mit seinem Meister durch die Wildnis. Mitten in einem unheimlichen Wald finden die beiden unter dem Dach eines verlassenen Tempels Unterschlupf. Doch der Hohepriester merkt sofort, dass der Ort voller böser Geister und Dämonen ist. Er lässt seinen Schüler zurück und macht sich auf, um die übernatürlichen Mächte zu vernichten. Während seiner Abwesenheit bekommt Fong Besuch von einer wunderschönen, jungen Frau, der Dämonin Lotus, die ihn in ihren Bann zieht und eine goldene Buddha-Statue mitnimmt, auf die Fong aufpassen sollte. Durch den Verlust der Figur verliert Fongs Meister seine übersinnlichen Fähigkeiten, und sein Schüler muss sich schleunigst aufmachen, um die Statue zurückzubekommen und das Leben seines Lehrers zu retten.

Auch Chinese Ghost Story 3 ist recht gut gelungen, kann aber an die Erfolge der ersten beiden Teile nicht anknüpfen. Der Zuschauer bekommt eher das Gefühl, als hätten Hongkongs Filmemacher einen geniales Filmkonzept lediglich aufgewärmt.

Tiger & Dragon/Crouching Tiger, Hidden Dragon

Der legendäre Schwertkämpfer Li Mu Bai (Chow Yun-Fat) überreicht seiner langjährigen Bekannten Yu Shu Lien (Michelle Yeoh) seine ebenso legendäre Schicksalsklinge. Er will von seinem bisherigen Leben als Streiter für die gerechte Sache, der aber stets Gewalt anwenden muss, Abstand nehmen. Widerwillig nimmt die kampferprobte Anführerin eines Söldnertrupps die Waffe an. Und wie könnte es anders sein, als Li zum verabredeten Treffen in Peking erscheint, ist das kostbare Schwert längst geraubt und er, der gewaltlose Streiter für den Frieden, macht sich mit der Waffe in der Hand auf, den Dieb ausfindig zu machen. Bald stellt sich heraus, dass ein Zusammenhang zwischen dem mysteriösen Waffenraub und dem Jahre zuvor geschehenen Giftmord an Lis Meister besteht.



Neben dem von grandiosen, artistischen Kampfszenen geprägten Handlungsfaden müssen die Liebenden, Li und Shu Lien, endlich zueinander finden und dabei einem ungestümen Mädchen auf den rechten Pfad verhelfen. Sowohl Chow Yun-Fat, der bisher in zahlreichen John-Woo-Filmen die Knarre sprechen ließ, als auch die gegenüber ihren Frühwerken gereifte Michelle Yeoh transportieren perfekt die von Ang Lee beabsichtigte Mischung aus rasanter Action und glaubhaftem Kino der Gefühle. Einen entscheidenden Beitrag leisten dabei die berausenden Bilder des chinesischen Festlands, die dem Film eine magische Note verleihen und den Zuschauer in ein ostasiatisches Märchen versetzen. Wer sich gar nicht mit Szenen scheinbar schwerelos schwebender Krieger arrangieren kann, sollte allerdings um Tiger & Dragon einen Bogen machen. Alle anderen können sich an einem Historienspektakel erfreuen, das die Vorzüge Hollywoods, Hongkongs und der klassischen Eastern der Volksrepublik China in sich vereint und dem mancherorts verschrien Genre ein über jegliche Kritik erhabenes Denkmal gesetzt hat.

Dieses neuzeitliche Meisterwerk, das mit vier Oscars ausgezeichnet wurde, entstand unter der Regie des Taiwaners Ang Lee (Das Hochzeitsbankett). Für die fantastischen Kampfszenen zeichnete Yuen Wo-Ping verantwortlich, der seine Kunstfertigkeit bereits in Once Upon a Time in China II zeigte und mit der Stuntkoordination für Matrix zu Weltruhm gelangte.

TEKKEN TOTAL



Für die Gestaltung der CD-Hülle für die zweite 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

Redaktion: Sebastian Krämer (Ltg.)

Freie Mitarbeit: Marcus Höfer

Grafik (freie Mitarbeit):

Thomas Biedermann

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

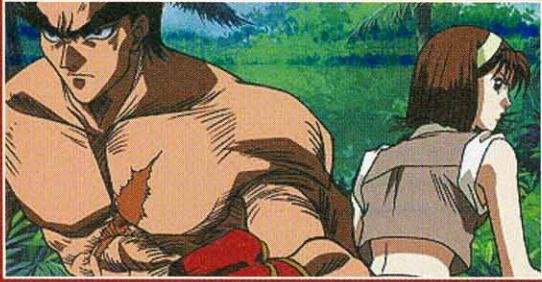
© 2001 X-plain Verlag



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 oder in das CD-ROM-, DVD-Laufwerk eines PCs/Apple-Rechners ein und findet es heraus! Viel Spaß!





Die Kämpfer



Willkommen im *Tekken-Dojo*! In diesem Sonderheft wartet die zweite Gruppe von 15 Kämpfern 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.



Angriff

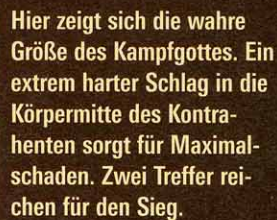
Allgemeine Tipps

Verteidigung

Partner

Bester Schlag

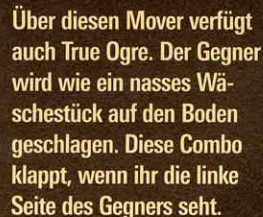
Indigo Punch



Schaden: 100

Bester Wurf

Choke Slam



Schaden: 85

鐵拳鐵拳鐵拳鐵拳 *Die 12 besten Moves* 鐵拳鐵拳鐵拳鐵拳

Name	Ausführung	Schaden
Burning Double Knuckle	↖ ⊠ ↓	45
Hammer Heel	→ → ⊙	20
Deadly Slash	→ → △	25
Serpent's Venom	→ →→ △	35
Killing Blow	← ⊗	60
Shoulder Tackle	→ ⊠ ⊙	30
Double Elbow	↘ ⊠ △	26
Flash Punch Combo	⊠ ⊠ △	28
Cross to Backhand	△ △	33
Windmill Tooth Fairy	↖ ⊗ △	45
Demented Snake	↓ ⊗ ⊗ ⊗	56
Spin Behind Elbow Smash	↙ ↘ △ ⊙	35

Die beste Endlos-Combo



Schaden: unendlich

Ogre hat keine funktionierende 10er-Combo. Dafür besitzt er eine schlagkräftige Endlos-Combo mit Tritten. Diese kann sogar noch variiert werden. Dazu muss bloß das Steuerkreuz zwischendurch einmal kurz losgelassen werden. So entstehen Combos aus High-, Mid- und Low-Kicks, die das Blocken erschweren.



Angriff

鉄拳 Allgemeine Tipps 鉄拳

Partner

Auch True Ogres Fähigkeiten können am besten durch kleine, schnelle Kämpfer komplettiert werden. Jin Kazama, Ling Xiaoyu und Julia Chang sind beim ihm die erste Wahl. Fortgeschrittene Spieler sollten Lei ausprobieren.

Name	Ausführung	Schaden
Tornado Kick		28
Azteca Shoot		22
Slap		30
Hell's Flame		30
Right Split Kick		27
Buffalo Horn		25
Evil Wheel		25
Owl's Hunt	am Boden	40
Exploder		40
Groin Punch		30
Swing Swung	von hinten	70
Bear Hug		35

Blazing Inferno



Mit diesem Move ist ein echter Distanzkampf möglich. Statt Tritt und Schlag versprüht True Ogre einen Feuerstrahl in Richtung Kontrahent, den dieser nicht blocken kann.



Schaden: 40

Demon's Feast



Während True Ogre nach vorne kriecht, verteidigt er sich automatisch. Sollte er dabei von einem Schlag oder Tritt getroffen werden, nimmt er den Gegner zwischen die Hörner.



Schaden: 25

Schaden: unendlich

Ogres-Gegenstück True Ogre besitzt ebenfalls keine 10er-Combo. Dafür kann er auf die Endlos-Kick-Serie seines Pendants zurückgreifen. Wenn statt Steuerkreuz unten zwischendurch mal Steuerkreuz oben gedrückt wird, können so schwer blockbare Combos aus hohen und tiefen Tritten ausgeführt werden.





WANG JINREY

Der gutmütige, alte Wang Jinrey ist der Senior beim Tekken Tag Tournament. Er ist Michelle Changs Großvater und entsprechend Julias Ur-Großvater. Zu seinen Schülern gehören Ling Xiaoyu und Lee Chaolan. Sein bester Freund in der Kämpferriege ist Armor King.

鉄拳 Allgemeine Tipps 鉄拳

Angriff

Wer sich auf ein Abenteuer mit Wang einlässt, der sollte gute Nerven haben. Denn der Senior besitzt nur wenige starke Moves. Der beste Angriff ist die Verteidigung, und dann in die Erholungsphase des Gegners schlagen.

Verteidigung

Blocken, blocken, blocken! Davon hängt Wangs Überleben ab. Seine Schritte zur Seite sind schnell und können gelegentlich eingesetzt werden. Startet Wangs Powerschläge nur aus gehöriger Distanz!

Partner

Eigentlich ist jeder Kämpfer als Partner für Wang geeignet. Ungeübte Spieler sollten aber auf schwierige Charaktere wie Lei, King und Armor King verzichten. Schnelle Kämpfer wie Xiaoyu oder starke wie Jack sind zu empfehlen.

Bester Schlag

Dragon Power Punch



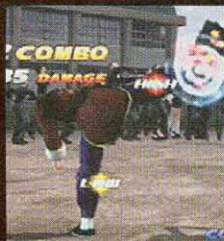
Der Dragon Power Punch ist einer der wenigen guten Schläge von Wang. Er sorgt für reichlich Schaden und ist nicht zu blocken. Die Vorbereitung dauert aber sehr lange.



Schaden: 100

Bester Tritt

Triple Spin Kick



Der Triple Spin Kick gehört zu Wangs schnellsten Combos. Der Schaden ist vergleichsweise hoch. Hinzu kommt, dass er nur schwer vom Kontrahenten zu blocken ist.



Schaden: 55

鉄拳鉄拳鉄拳鉄拳 Die 12 besten Moves 鉄拳鉄拳鉄拳鉄拳

Name	Ausführung	Schaden
Heaven Cannon	←←□	70
Mountain Splitter	△	27
G-Clef Cannon Smash	□□□□	36
Slow Power Punch Combo	↘△□	36
Power Punch	→△	21
Tiger Mountain	↗○△	31
False Lift	↗△	21
Medium Power Punch	↘△	28
Triple Spin Razor	○△□	55
Horse Tamer	↑↓△	27
Spinning Sweep Combo	↓↘○×	28
Crushing the Dragon	von rechts ×	55

Die beste 10er-Combo



Schaden: 84

Wangs einzige 10er-Combo hat einen schwierigen Rhythmus. Die ersten drei Buttons werden schnell gedrückt, dann folgt eine kurze Pause. Nach Button vier, der im Rhythmus benutzt werden muss, kommen drei schnelle Tritte, die noch schneller gedrückt werden müssen. Die letzten drei Buttons liegen etwas vor dem Rhythmus.



ALEX - ROGER

Als Schüler von Armor King haben Alex und Roger erstaunlich wenig von ihrem Mentor gelernt. Schon die Boxhandschuhe machen deutlich, dass sie mit ihrem Wrestling-Schicksal nicht zufrieden sind. Beide gelten als Sonderlinge im Tekken-Universum.



鉄拳 Allgemeine Tipps 鉄拳

Angriff

Leichte Vorteile haben die beiden im reinen Faustkampf. Gegen große Kontrahenten wie Jack, Paul, Kuma und Co. können sie auch viel Schaden mit ihren speziellen Animal-Kicks aus der Rückenlage anrichten.

Verteidigung

Eine wirkliche Verteidigungsstrategie gibt es für die beiden Sonderlinge nicht. Abstand halten und den Gegner bei seinem Angriff in die Tritte mit großer Reichweite laufen lassen, das hat sich bewährt.

Partner

Einfach zu spielende und schnelle Kämpfer sind die beste Wahl. Forest Law, Michelle Chang oder Nina Williams bieten sich deshalb an. Aber auch Bruce Irving könnte einen richtigen Tag-Partner abgeben.

鉄拳 鉄拳 鉄拳 Die 12 besten Moves 鉄拳 鉄拳 鉄拳

Name	Ausführung	Schaden
Animal Headbutt	↘ □	20
Rolling Animal	↙ ○ □	30
K's Flicker	→ → △	20
Head First Lunge	→ → □	15
Animal Rush to Windmill	→ → □ △ □ △ □	55
Animal Uppercut	→ ↓ ↘ □	50
Animal Smash	↓ □	22
Running Exploder	→ → → ⊗	25
Animal Jumping Sweep	↑ ⊗	17
Frankensteiner	↘ ⊗	60
Tombstone Pile Driver	↙ → △	58
Animal Swing	→ ← ↙ ↓ ↘ → □	70

Bester Schlag

Animal Gigaton Punch



Trotz der langen Vorbereitungszeit für diesen Schlag und der notwendigen Nähe zum Gegner lohnt sich dieser Punch wegen des enormen Schadens, den er anrichten kann.



Schaden: 100

Bester Tritt

Animal Rush Combo



Diese Combo gehört zu Alex' und Rogers stärksten Waffen. Vor allem gegen große Widersacher gelten diese Tritte als echte Geheimwaffe, da sie vom Boden ausgeführt werden.



Schaden: 98

Die beste 10er-Combo

Weder Alex noch Roger haben eine funktionierende 10er-Combo oder eine vergleichbare Endlos-Serie.





JUN KAZAMA

Trotz der alten Feindschaft zu Kazuya Mishima hat Jun Kazama mit ihm einen gemeinsamen Sohn, Jin Kazama. Die japanische Meisterin in Aiki-Jiu-Jitsu und dem klassischen Bu-Jitsu hatte sich beim zweiten Turnier wacker geschlagen. Nun ist sie zurück - mit neuen Moves.

鉄拳 Allgemeine Tipps 鉄拳

Angriff

Juns große Stärke liegt in den Combos. Ob Schlag- oder Tritt-Kombinationen – wenn die Jiu-Jitsu-Meisterin in Fahrt kommt, bekommt der Kontrahent schnell das Gefühl, mit einem Expresszug zu kollidieren.

Verteidigung

In der Verteidigung hat Jun leider nicht viel zu bieten. Als beste Technik hat es sich erwiesen, gerade so ausserhalb der Reichweite des Gegners zu stehen und mit schnellen Vorstößen zu arbeiten. Danach heißt es: sofortiger Rückzug.

Partner

Der optimale Partner sollte Kraft und Reichweite in sich vereinen. Jack oder Paul Phoenix ergänzen die Combo-Powerfrau Jun sehr gut. Auf keinen Fall solltet ihr kleine, flinke Partner wie Xiaoyu nehmen.

Bester Schlag

Inner Strength



Inner Strength ist ein einfacher und ansatzloser Schlag in die Mitte. Blocken ist fast unmöglich. Da der Gegner da-nach zu Boden geht, können weitere Attacken folgen.



Schaden: 21

Bester Tritt

Dragon Wheel Vacuum Spin Kick



Dies ist eine schnelle Kombination, die aus einem hohen und drei tiefen Tritten besteht. Selbst defensive Gegner haben dem nur wenig entgegenzusetzen. Der Schaden ist enorm.



Schaden: 48

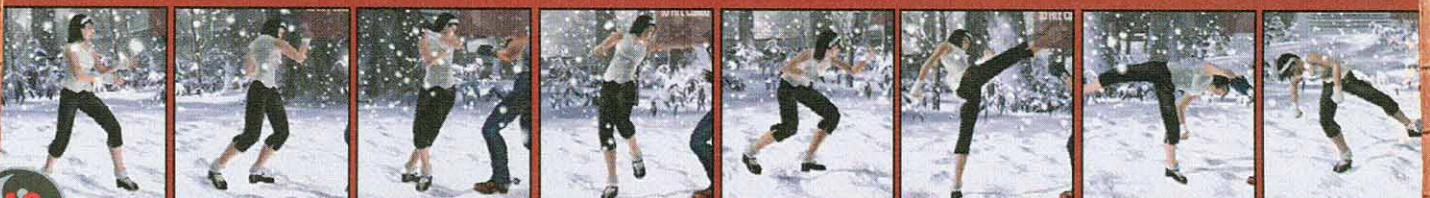
鉄拳 鉄拳 鉄拳 Die 12 besten Moves 鉄拳 鉄拳 鉄拳

Name	Ausführung	Schaden
Leg Cutter/Heron Dance	↖ ○ ○ ○ △ ○	66
Blizzard Combo	○ ○ △ □	39
Mist Palm Thrust	→ → △	25
Twin Cloud Kicks aus der Hocke	⊗ ⊗	30
Triple Demon Slayer	→ △ → △ → △	34
Double Lift Kicks	↓ ⊗	25
Cloud Taste	⊗	30
Swallow Mallet Elbow	← △ △	23
Whiplash Leg Cutter	□ ○ ○ ○	46
Twist Back Kick	→ □ ⊗ ⊗	44
White Mountain	↘ ⊗	35
Spinning Heel Drop	→ ⊗	30

Die beste 10er-Combo (beim Aufstehen) △ □ □ △ □ ○ ⊗ ⊗

Schaden: 116

Die Tastenkombination dieser superstarken Combo ist besonders einfach zu lernen. Hinzu kommt ein gleichmäßiger Schlagrhythmus, der die Sache zusätzlich vereinfacht. Am Ende der Schlag- und Trittsrie liegt der Gegner am Boden und wartet auf den einen oder anderen Finalschiag.



LING XIAOYU

Die kleine Chinesin gehört zu den jüngsten Teilnehmern beim Tekken Tag Tournament. Doch als echtes Tekken-Urgestein verfügt sie über viel Erfahrung. Ihre Kampfstile Hakke Ken und Hike Ken verschaffen ihr einen enormen Geschwindigkeitsvorteil.



鉄拳 Allgemeine Tipps 鉄拳

Angriff

Xiaoyu kennt viele Spezialtechniken für Hände und Beine. Besonders gefürchtet sind ihre Angriffe aus Drehbewegungen heraus in den Rücken des Gegners. Zusätzlich verfügt sie über rasante Tritt-Combos.

Verteidigung

Ihre beste Waffe gegen übermächtige Widersacher sind ihre Ausweichmanöver, die sie besonders schnell ausführt. Von dort kann sie ansatzlos attackieren. Die Phoenix-Stellung ist ebenfalls gut für die Defensivarbeit.

Partner

Xiaoyus zierliche Gestalt schreit förmlich nach nach einem großen Partner. Gemeinsam mit Jack oder Kuma bekommt das Team zur Schnelligkeit auch Körperkraft und Reichweite hinzu. Gut getimte Wechsel sind dabei elementar.

鉄拳 鉄拳 鉄拳 Die 12 besten Moves 鉄拳 鉄拳 鉄拳

Name	Ausführung	Schaden
Hypnotist Thunder Strike	← [Dreieck] [Dreieck]	72
Fortune Cookie	↑ [Dreieck] [Dreieck] [Dreieck]	50
X Marks the Spot	→ → [Dreieck] [Dreieck]	39
Fire Dancer	aus der Hocke [X] [Dreieck] [Dreieck] [Kreis]	32
Twin Phoenix	← [Kreis]	28
Dark & Stormy	← [X] [Kreis] [Dreieck] [Dreieck] [Kreis]	35
Flower Power	↓ [Dreieck] ↑ [Kreis] [Kreis]	20
Cradle Throw	↓ [Dreieck] [X]	38
Flapping Wings	↓ [Kreis]	21
Cross Lifting Palms	↘ [Dreieck] [Dreieck]	20
Spin Sticker	← [Dreieck] [Dreieck]	52
Hypnotist Ruby	← [Dreieck] [Dreieck]	38

Bester Schlag

Storming Flower



Dieser Schlag ist nicht nur besonders einfach auszuführen, er hat auch eine Menge Power. Der Kontrahent kann diesen Angriff kaum abwehren und wird weit zurückgestossen.



Schaden: 37

Bester Tritt

Double Barrel Shotgun



Der heftige Double Barrel Shotgun wird aus der Phoenix-Stellung gestartet. Der Vorteil bei diesem Doppel-Kick ist, dass spätestens der zweite Treffer den Gegner umhaut.



Schaden: 35

Die beste 10er-Combo



Schaden: 118

Wer mit Xiaoyu richtig Schaden beim Gegner verursachen will, ist mit dieser 10er-Combo genau richtig bedient. Bis auf den ersten hohen Tritt werden alle Attacks tief angesetzt, was besonders bei großen Gegnern die Chancen verbessert, diese Combo komplett durchzubringen. Der angerichtete Schaden ist gigantisch.





LEI WULONG

In Gangsterkreisen hat Lei Wulong den Spitznamen „Superbulle“. Nicht umsonst, schließlich gehört der 45-jährige Chinese zu den Ausnahmetalenten des Kampfsports. Seine Mischung aus verschiedenen Kung-Fu-Stilen und Jiu-Jitsu macht ihn unberechenbar.

鉄拳 Allgemeine Tipps 鉄拳

Angriff

Seine besten Angriffe startet Lei aus den verschiedenen Stellungen Snake, Dragon, Panther oder Tiger. Er ist äußerst schnell mit Tritt-Kombinationen und hat eine immense Kraftentfaltung bei seinen Armtechniken.

Verteidigung

Eine exzellente Verteidigungsposition ist die Drunken-Master-Stellung. Von dort und aus den liegenden Positionen ist Lei nur schwer für den Gegner einzuschätzen. Er kann schnell von Verteidigung auf Angriff umschalten.

Partner

Leis Kampfstil erlaubt es, praktisch jeden Charakter als Partner zu wählen. Ein sehr gutes Zusammenspiel ist mit Nina, Anna, Bruce und Heihachi möglich. Um Leis Behändigkeit etwas entgegenzusetzen, ist Xiaoyu geeignet.

Bester Schlag

Rushing Snake



Aus der Snake-Stellung heraus wird diese Attacke gestartet. Die folgende Schlagserie aus sechs Hits gehört wohl zu den schnellsten in der ganzen Tekken-Trilogie.



Schaden: 34

Bester Tritt

Hopping Phoenix



Selbst robuste Widersacher werden diese vier Tritte in Serie nicht bis zum Ende stehend durchhalten. Diese Kombination eignet sich sehr gut gegen voranstürmende Gegner.



Schaden: 60

鉄拳鉄拳鉄拳 Die 12 besten Moves 鉄拳鉄拳鉄拳鉄拳

Name	Ausführung	Schaden
Double Foot Stomp	→ ⊗	30
Closing Fan	von rechts ⊗	40
Jumping Kick	→ → → □	30
Hook Punch Spiral	△ △	38
Rave Spin	↙ ○ ○	30
Razor Rush Mid Kick	→ □ △ □ △ ○	48
Beating Kick Combo	→ ○ △ □ △ ○	43
Phoenix Striker	← □ ○ ○	90
Sailboat Stretch	von links ⊗	30
Out of Control	→ □ △ ↑ □	33
Drunken Rapid Fists	→ ⊗ ○ △ △	33
Lift up Cannon	○ ○ ⊗ ⊗	49

Die beste 10er-Combo



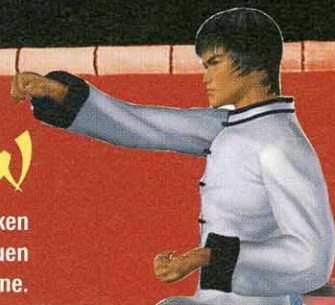
Schaden: 102

Leis 10er-Combo ist zwar einfach zu merken, aber die Kunst liegt hier im Timing. Besonders der Einstieg ist schwierig zu finden. Die ersten beiden Schläge sind schnell, dann geht's normal weiter, und nach dem vierten Schlag, dem Rad rückwärts, gibt es eine Pause. Ab da gilt der normale Schlagrhythmus.



FOREST LAW

Forest Law ist der Sohn von Marshal Law, der am ersten und zweiten Tekken Tournament teilgenommen hatte. Paul Phoenix überredete Forest Law, beim neuen Turnier mitzumischen. Der US-Chinese gilt als ästhetische Kampfkunst-Maschine.



鉄拳 Allgemeine Tipps 鉄拳

Angriff

Da Forest Laws Kampftechniken nicht zu den kraftvollsten zählen, solltet ihr vor allem die pfeilschnellen Combos nutzen. Ein Widersacher, der in seinen Schlaghagel kommt, hat nur wenige Chancen, eigene Treffer zu landen.

Verteidigung

Allein seine Wendigkeit schützt ihn vor den harten Schlägen der Gegner. Ausweichen oder, noch besser, selbst angreifen, das ist die beste Verteidigungsstrategie. Nahkämpfe mit großen Gegnern solltet ihr vermeiden.

Partner

Der optimale Ausgleich für Laws schwache aber schnelle Attacks sind die Wuchtbrummen in Tekken, wie Jack oder Paul. Versierte Spieler können Kuma als Partner nehmen. Wer Lei beherrscht, kann auch ihn wählen.

鉄拳 鉄拳 鉄拳 Die 12 besten Moves 鉄拳 鉄拳 鉄拳

Name	Ausführung	Schaden
Machine Gun Arrow	□□□□□	25
Low Kick to Sommersault	↓○×	28
Elbow Spring Kick	↖△○	40
Rainbow Kick	↓↗△○	30
Junkyard Kick	←△×	42
Dragon Storm	←□△□	39
Poison Arrow	→△○	40
Dragon Judgement	↑↓△□△□	54
Dragon's Fire	→×	37
Hopping Frog	→△	47
Headlock Drop	↘△□△△	35
Ball Breaker	↑↓×	42

Bester Schlag

Charge Power Punch



Wenn Law die Zeit hat, diesen Schlag aufzuladen, sollte der Kontrahent flüchten. Mit dem Power Punch gibt's dreistellige Schadenspunkte. Während des Moves ist er ungeschützt.



Schaden: 100

Bester Tritt

Step in Combo



Diese Kombination aus Tritten in die Körpermitte ist sehr schnell und besonders effektiv, wenn der Gegner selbst einen Angriff startet. Gegen einen Block ist sie unwirksam.



Schaden: 44

Die beste 10er-Combo



Schaden: 88

Diese Combo hat immer gute Chancen durchzukommen und erzeugt beim Gegenüber großen Schaden. Law 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.





MICHELLE CHANG

Als Enkelin von Chang hat Michelle viel über fernöstliche Kampfkunst gelernt. Ihre Stärke liegt aber im klassischen Faustkampf. Dies würde sie gerne gegen Kunimitsu und Kazuya zeigen, da sie mit beiden noch eine Rechnung offen hat. Julia Chang ist ihr Adoptivkind.

Angriff

Michelle ist schnell und stark mit den Fäusten. Im Nahkampf und in der Halbdistanz gehört sie dort zu besten Kämpfern. Bei den Fußtechniken sind besonders ihre tiefen Tritte schnell und damit unberechenbar für den Gegner.

鉄拳 Allgemeine Tipps 鉄拳

Verteidigung

Nur wenn sie zu einem der wenigen Special Moves ansetzt, könnt ihr sie wirklich auf dem linken Fuß erwischen. Bei besonders schnellen Widersachern solltet ihr außerdem auf die hohen Kicks verzichten.

Partner

Als optimale Partner gelten Kämpfer, die eine grosse Reichweite mit den Beinen aufweisen. Exzellente Mitstreiter sind entsprechend Nina und Anna. Aber auch der schwer zu spielende Lei Wulong kommt in Frage.

Bester Schlag

Heaven Cannon



Mit der Heaven Cannon hat Michelle eine kraftvolle Waffe, die sie sehr gut aus größerer Distanz einsetzen kann. Der Schlag auf die Mitte fällt den Gegner wie einen Baum.



Schaden: 50

Bester Tritt

Triple Spinning Kicks



Diese drei schnellen Kicks aus der Drehung heraus sind besonders schwer zu blocken, weil sich der Gegner im gleichen Rhythmus oben, unten und wieder oben verteidigen muss.



Schaden: 55

鉄拳 鉄拳 鉄拳 Die 12 besten Moves 鉄拳 鉄拳 鉄拳

Name	Ausführung	Schaden
Bow & Arrow Kicks	↘ □ ○ ×	35
Ultimate Cannon	△ × □	42
Sweep to Head Kick	↓ ○ ○	33
Razor's Edge	↓ ○ □	31
Tiger's Claw	↘ × ○	35
Bow & Arrow	□ □ ×	39
Bow & Arrow Sweep	□ □ ○ ×	37
Lashing Arrow	→ → △	25
Party Crasher	→ → □ ○	25
Tequila Sunrise Combo	↓ △ □ □	36
Tequila S. Arrow Kicks	↓ △ □ ○ ×	50
German Suplex	△ ← ↓ △	53

Die beste 10er-Combo



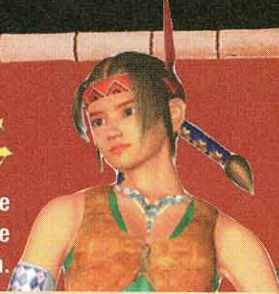
Schaden: 87

Die ersten beiden Tasten werden schnell gedrückt, dann geht es im Schlagrhythmus weiter. Der letzte Tritt wird ein wenig früher angesetzt, als es der Rhythmus vorgibt. Übrigens, die ersten sechs Buttons dieser Combo-Version sind identisch mit zwei weiteren 10er-Combos.



JULIA CHANG

Julia Chang wurde als Baby ausgesetzt und von Michelle Chang großgezogen. Die Indianerin lernte von ihrer Mutter verschiedene chinesische Kampfkünste. Als Michelle von einer Reise nach Fernost nicht zurückkehrte, folgte Julia ihr, um sie zu suchen.



鉄拳 Allgemeine Tipps 鉄拳

Angriff

Ähnlich wie ihre Mutter Michelle beherrscht Julia schnelle und starke Techniken mit den Armen. Sie ist sogar noch ein bisschen schneller mit den Beinen, und sie verfügt über mehr und effektivere Wurftechniken.

Verteidigung

Nach hohen Tritten benötigt Julia wie ihre Mutter einige Zeit, um sich zu sammeln. In diesem Augenblick ist sie besonders ungeschützt. Der beste Schutz: Hand-Combos nach dem Motto Angriff ist die beste Verteidigung.

Partner

Julias Tag-Partner sollte kräftig und vor allem mit den Beinen ein exzellenter Kämpfer sein. Nina, Anna und Bruce ergänzen die Indianerin sehr gut. Auf keinen Fall solltet ihr ähnlich einfache Partner wie Xiaoyu wählen.

鉄拳 鉄拳 鉄拳 Die 12 besten Moves 鉄拳 鉄拳 鉄拳

Name	Ausführung	Schaden
Welcome	△○×	—
Twin Arrow	△	25
G-Clef Cannon Bomb	□□□□	42
Shove It Up	→ △	28
Heavy Uppercut	→ ○	50
G-Clef To Bow & Arrow	↘ □ ○ ×	35
Tequila S. Middle Smash	× △ △	37
Triple Spinning Kick	○ ○ ○	55
Palm Explosion	→ □ △	21
Elbow Skyscraper Kick	→ → □ ○	25
Calf Branding	von hinten □ ×	50
Arm Lock Suplex	↘ △	37

Bester Schlag

Slow Power Punch Combo



Nicht nur dass diese Nahkampf-Combo den Kontrahenten weit zurückwirft, sie ist durch das sonderbare Timing auch extrem schwer für den Gegner einzuschätzen.



Schaden: 36

Beste Special-Move

Mad Axes



Mit diesem Move könnt ihr den Gegner wirklich frustrieren. Doppelkinnhaken, Schlag auf den Hinterkopf und den Ellenbogen ins Gesicht – da bleibt er erst mal liegen.



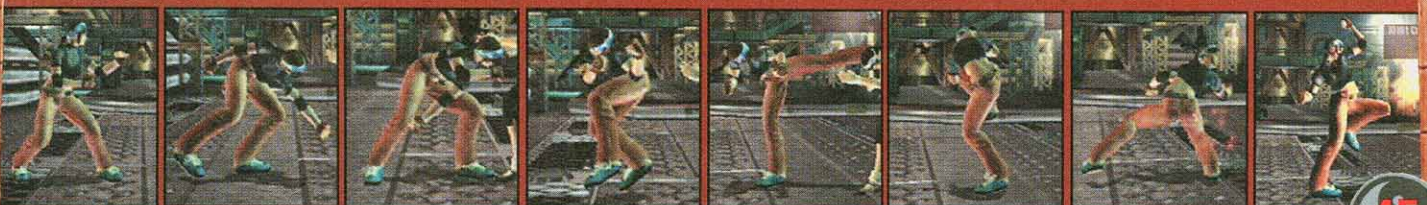
Schaden: 42

Die beste 10er-Combo



Schaden: 85

Julia und Michelle verfügen über identische 10er-Combos. Deshalb kann diese Variante auch von Michelle eingesetzt werden. Das Gleiche gilt natürlich ebenfalls umgekehrt. Auch hier gilt, dass der letzte Schlag ein kleines bisschen vor dem eigentlichen Rhythmus gedrückt werden muss.





KING

King in *Tekken Tag Tournament* ist eigentlich der Sohn von dem King, der in den ersten *Tekken*-Teilen angetreten ist. Sein Ausbilder Armor King brachte ihm die Wrestling-Technik bei. Er war ein so gelehriger Schüler, dass er jetzt mehr Tricks draufhat als sein Mentor.

鉄拳 Allgemeine Tipps 鉄拳

Angriff

Disziplin ist bei King oberste Pflicht, nur wer die vielen und äußerst schwierigen Special Moves beherrscht, wird mit King als Sieger aus dem Turnier gehen. Präzise Eingaben machen ihn zum nahezu unbesiegbaren Kämpfer.

Verteidigung

Die beste Verteidigung ist es, den Widersacher in komplexe Spezialgriffe zu verwickeln. In der Halbdistanz kann sich King mit Dreh-Kicks sehr gut gegen Angriffe schützen. Side-Steps eigenen sich ebenfalls.

Partner

Einfach zu spielende und schnelle Gegner sollten bei der Wahl von Kings Partnern ganz oben stehen. Law, Paul und Bryan ergänzen Kings Fähigkeiten am besten. Wirklich abenteuerlich wird's mit Armor King.

Bester Schlag

Jaguar Lariat



Mit dem Jaguar Lariat hat King einen mächtigen linken Schwinger in der Move-Liste. Wegen der schnellen Ausführung sorgt er beim Kontrahenten für ansehnlichen Schaden.



Schaden: 50

Bester Tritt

Deadly Boomerang



Beim Deadly Boomerang springt King den Gegner aus der Halbdistanz an. Der ansatzlose Sprung ist für Widersacher nur mit Mühe zu erkennen und entsprechend schwer zu blocken.



Schaden: 54

鉄拳鉄拳鉄拳鉄拳 Die 12 besten Moves 鉄拳鉄拳鉄拳鉄拳

Name	Ausführung	Schaden
Diving Body Press	→ → ⊗	30
Palm Attack to Uppercut	□ △ □	31
Head Spinner	⊗ □	38
Capital Punishment	↗ ⊗	35
Rolling Sobat	→ ⊙	23
Frankensteiner	↘ ⊗	60
Shoulder Tackle	→ ⊗	40
Running Exploder	→ → → ⊗	40
Winding Nut	→ ⊗	35
Ultimate Punch Lock Twist	↓ ⊗ △ □ △ □ ⊗ ⊗	55
Stretch Combo	↓ ⊗ ⊗ ⊗	65
King's Bridge	→ ↓ ↘ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗	110

Die beste 10er-Combo



Schaden: 88

Die 10er-Combo von King gehört eindeutig zu den leichtesten im *Tekken Tag Tournament*. Die Buttonbelegung ist einfach zu lernen, und der Rhythmus ist bis auf wenige Ausnahmen synchron zu den Schlägen. Nur die letzten beiden Buttons werden kurz vor dem eigentlichen Schlag gedrückt.



ARMOR KING

King und Armor King verband eine echte Hassliebe. Die ehemaligen Rivalen wurden später zu Freunden. Und so nahm sich Armor King des Sohnes von King an und trainierte ihn wie auch Roger in der Kampfkunst. Er selbst lernte bei Wang und Heihachi.



鉄拳 Allgemeine Tipps 鉄拳

Angriff

Armor King ist etwas schneller und hat härtere Punches als King. Er verfügt aber nicht über so viele Special Moves. Deshalb sollte er den Gegner möglichst oft auf den Boden zwingen und ihn dort weiter bearbeiten.

Verteidigung

Wegen seiner Größe sollte Armor King nur geduckt in den Nahkampf gehen. Die einzige wirksame Verteidigung sind seine schnellen Seitwärtsschritte. Bei schnellen Gegnern ist der Nahkampf dringend zu vermeiden.

Partner

Wie auch bei King sind flinke und einfach zu steuernde Partner die erste Wahl. Paul, Forest und Bryan bieten sich deshalb an. Zu schnell geratet ihr mit Armor King in ausweglose Schlaghagel der Gegner.

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

Name	Ausführung	Schaden
Neck Cutter Kick	→ ⊗	42
Water Parting Chop	← □	30
Shoulder Tackle	→ ⊞	30
Straight Arrow	← ⊞	30
One Two Uppercut	□ △ □	26
Jaguar Thrust	↑ ↓ △	22
Stomach Smash	→ → △	20
Knee Bash	→ ⊗	30
Ultimate Punches	↓ △ △ □ △ □ △	30
Jaguar Screwdriver	→ △ □ ↓ ↓ ↓ ⊗	35
Reverse DDT	von hinten △	40
Stretch Muffler	→ ↓ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗	70

Bester Schlag

Burning Knuckle



Der Burning Knuckle ist ein gewaltiger Sprung aus der Halbdistanz, der den Gegner beidhändig von oben trifft. Vorteil: Er ist vom Kontrahenten nicht zu blocken.



Schaden: 45

Bester Sprung

Running Exploder



Mit dem Running Exploder können gut Distanz- und Halbdistanz kämpfe ausgetragen werden. Schnell zielt er auf den Gegner und trifft ihn mit beiden Füßen am Kopf.



Schaden: 40

Die beste 10er-Combo



Schaden: 95

Armor King besitzt nur eine 10er-Combo. Diese könnt ihr euch aber ebenso einfach merken, wie die von King. Die Buttons werden ebenfalls im Schlagrhythmus gedrückt. Lediglich der letzte Schlag und der letzte Tritt liegen einen Bruchteil vor der eigentlichen Ausführung auf dem Bildschirm.





EDDY GORDO

Als Sohn einer der reichsten Familien Brasiliens hatte er viel Zeit, den in Südamerika weit verbreiteten Kampfstil Capoeira zu lernen. Diese Mischung aus Tanz und Kampf macht ihn schwer berechenbar. Heihachi hat dem Brasilianer weitere Kampftechniken beigebracht.

鉄拳 Allgemeine Tipps 鉄拳

Angriff

Besonders gut kann Eddy aus der Handstand- und der Sitzstellung angreifen. Von dort aus gelangen ihm die schnellen und kräftigen Special Moves am besten. Doch um den Tänzer wirklich zu beherrschen, braucht ihr viel Übung.

Verteidigung

Das, was Eddy auch ohne euer Zutun macht, nämlich ständig in Bewegung bleiben, ist für den aktiven Part des Spielers ebenso elementar. Nur wenn ihr mit Eddy oft Stellung und Position wechselt, findet der Gegner kaum Angriffspunkte.

Partner

Da Eddy ein Fußkämpfer ist, der zudem seine Stärken in Bodennähe entfaltet, sollte er mit einem schlagkräftigen Faustkampf-Spezialisten ins Tag-Tournament gehen. Paul, Jack oder Bryan bieten sich deshalb besonders an.

Bester Tritt

Fruit Picker



Mit dem Fruit Picker hat Eddy eine mächtige Waffe. Die einfache Ausführung und die nicht blockbare Zweier-Combo sind exzellent. Aber Achtung, die Vorbereitung dauert lange!



Schaden: 80

Bester Wurf

Rodeo Spin



Der Rodeo Spin ist ein schöner Wurf, der für Eddys Verhältnisse ordentlichen Schaden verursacht. Der Gegner wird dabei weit weggeschleudert, sodass ihr euch derweil erholen könnt.



Schaden: 55

鉄拳鉄拳鉄拳鉄拳 Die 12 besten Moves 鉄拳鉄拳鉄拳鉄拳

Name	Ausführung	Schaden
Vasuuna	↗ △	21
Back Hand Spring	⊗ ⊗	18
Boomerang	→ → ⊗ ⊗	30
Leg Whip Mars Attack	← ⊙ ⊙ ⊗ ⊗	72
Shin Cutter Combo	→ △ □ ⊙	40
Fire Kick	↗ ⊗ ⊗	20
Jumping Jacks Mirage	△ ↑ ⊗ ⊗	50
Carnival	→ △ △ ⊙ ⊗	47
Handslaps	△ △	27
Sao Paulo Special Kick	△ ⊗ ⊗ ⊗ ↗ ⊗ ↗ ⊗	75
Calypso	→ △ □ ⊗ ⊗	50
Rio Deal	⊗	30

Die beste 10er-Combo



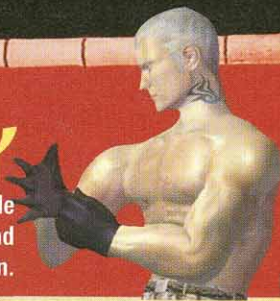
Schaden: 169

Bis zu der Serie mit den doppelt gedrückten Buttons muss diese Combo sehr schnell eingegeben werden. Danach gilt es, immer die Stelle kurz nach Eddys Absprung zu finden. Der letzte liegt ein ganzes Stück vor dem Sprungrhythmus. Diese Combo ist auch für Könner ein hartes Stück Arbeit.



BRYAN FURY

Bryan Fury galt einmal in Hongkong als exzellenter Polizist. Bei einer Schießerei wurde er getötet und von Dr. Abel als Cyborg wiederbelebt. Er soll gegen Dr. Abels Erzfeind Yoshimitsu antreten. Bryan und Lei haben ebenfalls eine Rechnung offen.



鉄拳 Allgemeine Tipps 鉄拳

Angriff

Bryans Stärken liegen im Faustkampf. Dort beherrscht er alle Tricks und kann mit einigen Special Moves ordentlich dazwischenhauen. Vor allem in Sachen Combos ist er ein Recke, der von vielen gefürchtet wird.

Verteidigung

Wenn es zum Nahkampf kommt, sollte Bryan in die Hocke gehen und nur für seine eigenen Attacks aufstehen. In der Halbdistanz kann er den Gegner mit seinen hammerharten Combos in die Defensive zwingen.

Partner

Um einen Ausgleich für die schwache Beinarbeit zu finden, sollte Bryan mit Hwoarang oder Nina zusammen im Turnier antreten. Ebenfalls geeignet sind Lei und Eddy, die sich aber nur von Könnern effektiv einsetzen lassen.

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

Name	Ausführung	Schaden
Side Step Elbow	→ □ △	26
Mach Breaker	→ → △	30
Fisherman's Slam	↓ △ → △	39
Lair's Dance	□ ○ △ □ △	80
Atomic Dance	□ ○ △ ○	65
Doom Knuckle Wolf Bite	← △ ○	39
Run for Cover	← × △ □ ○	55
Southern Cross	□ ○ × ×	54
Meteor Smash	← □ ○	60
Orbital Heel	↗ ○	22
Slash Kick	→ → ×	33
Chain's of Misery	↓ ↘ ↓ ↘ □ △	45

Beste Combo

Gatling Rush



Diese schnelle Vierer-Combo könnt ihr immer wieder einsetzen. Selbst wenn ein Schlag mal nicht durchkommt, sorgen die anderen drei für mächtig viel Schaden.



Schaden: 53

Bester Schlag

Snake Slam



Der Snake Slam verursacht zwar nicht besonders viel Schaden, aber der wehrlose Gegner prallt vom Boden ab. Das verschafft euch viel Zeit für weitere harte Hits!



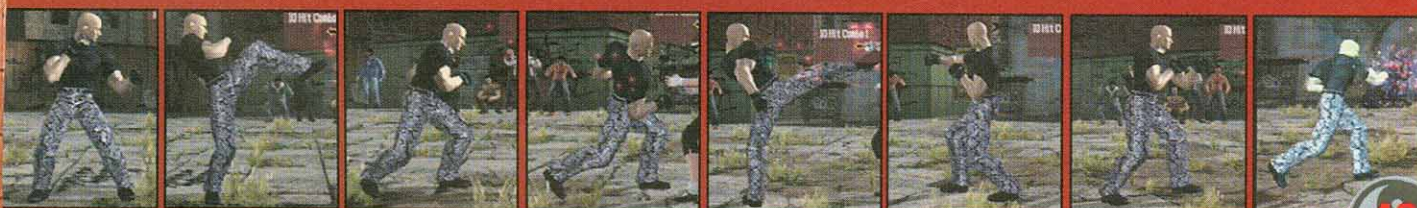
Schaden: 22

Die beste 10er-Combo



Schaden: 86

Diese 10er-Combo ist relativ schwierig, was die Reihenfolge der Buttons angeht. Als kleine Entschädigung ist dafür der Rhythmus einfach. Das Tempo der Eingabe ist schnell, und es gibt nur zwei kurze Pausen, und zwar vor dem ersten Quadrat und vor dem letzten Kreis.





GANRYU

Ganryu gehört zu den besten Sumoringern Japans. Seine ausgefeilten Techniken haben schon so manchem Gegner das Fürchten gelehrt. Während seiner Zeit als Kazuyas Bodyguard hatte er einen Streit mit Yoshimitsu, der ihm seinen Sumo-Teddy gestohlen hat.

Angriff

Ganryus Stärke liegt in den Armen und Händen. Wer dagegen versucht, mit ihm Tritttechniken einzusetzen, wird sein blaues Wunder erleben. Nur Arm-Combos und Würfe führen bei dem Sumokämpfer zum Erfolg.

鉄拳 Allgemeine Tipps 鉄拳

Verteidigung

Ganryu kann viel einstecken, ist aber nach zahlreichen Special Moves besonders angreifbar. Die beste Technik ist die, den Gegner am Ende einer Combo zu Fall zu bringen. So hat unser Recke Zeit zur Regeneration.

Partner

Keine Frage: Als Partner kommen nur Spezialisten für Beinarbeit in Frage, denn dort liegt Ganryus elementare Schwäche. Nina, Baek oder Kazuya ergänzen das Schwergewicht sehr gut. Könner sollten auch einen Versuch mit Lei wagen.

Bester Tackle

Sumo Tackle



Gnade dem, der Ganryu die Zeit lässt, diesen Move vorzubereiten. Enormer Schaden ist nur ein Argument für diesen Hit. Hinzu kommt, dass er nicht geblockt werden kann.



Schaden: 90

Bester Schlag

Sumo Juggle



Diese Serie aus Links-rechts-Schlägen ist einfach auszuführen und sorgt für großen Schaden beim Gegner. Wenn der erste Hit nicht geblockt wird, ist der Kontrahent ihm hilflos ausgeliefert.



Schaden: 55

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

Name	Ausführung	Schaden
Sumo Hammer	□ □ □	51
Double Hammer	△ △	38
Sit Thrust	⊗ □	27
Pedal Press	↓ △	22
Right Nodowa Rush	↘ △ □ △	33
Pedal Press	von hinten ↓ △	22
Overhead Smash	△	21
Stomp	↓ ○	50
Megaton Palm	← ↙ ↓ ↘ △	15
Sumo Dive	→ → → △	30
Choke Slam	→ → ⊗	35
Upper Stream Throw	von links ⊗	40

Die beste Endlos-Combo



Schaden: unendlich

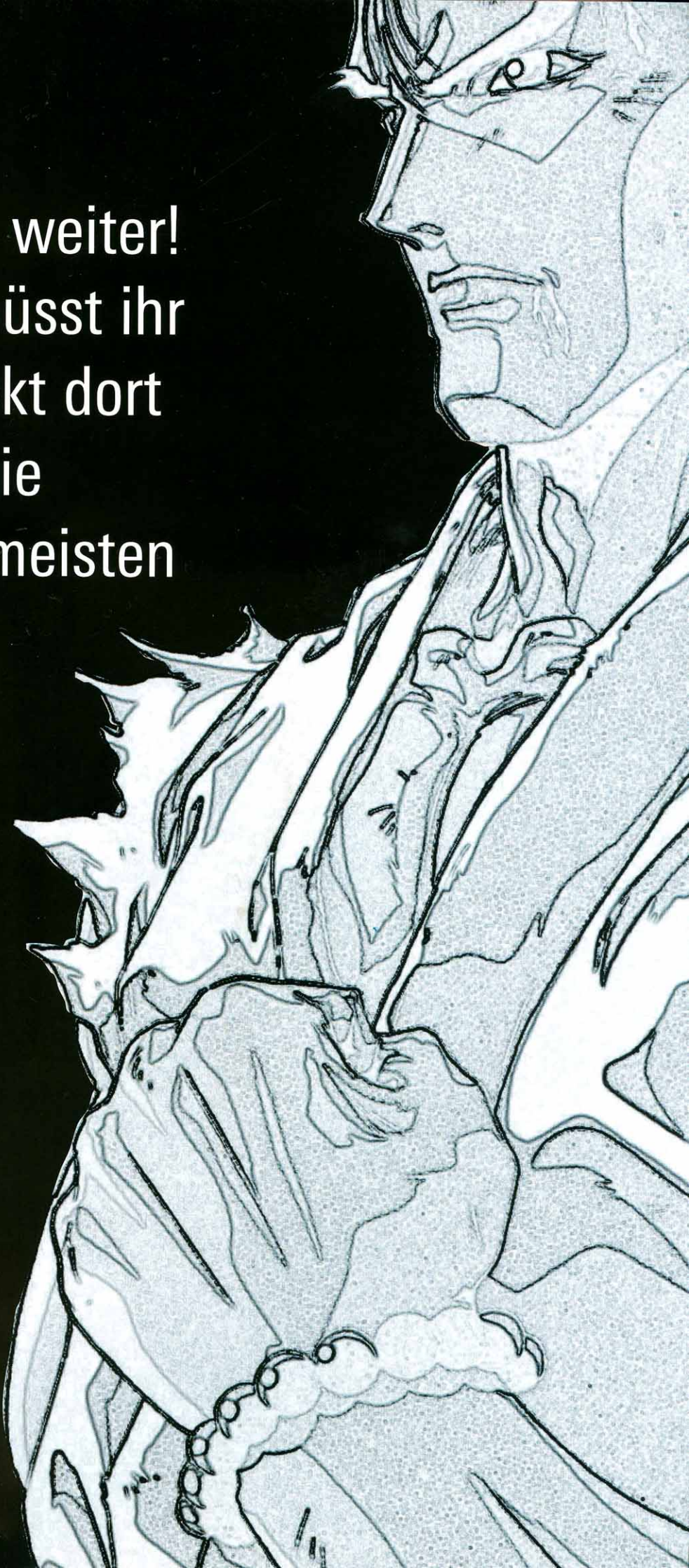
Zwar besitzt Ganryu keine 10er-Combo, aber dafür kann er mit dem Kabuki Palm bei ungeübten Spielern eine Endlos-Combo ansetzen. Die tiefen Tritte können beliebig oft wiederholt werden und unterlaufen sogar den normalen Block aus dem Stand. Als ernsthafte Technik ist der Move aber nicht einzusetzen.



**Ab 15.6. am
Kiosk:**

Der Kampf geht weiter!
Doch diesmal müsst ihr
euch den Respekt dort
verdienen, wo die
Niederlage am meisten
schmerzt:
Auf der Straße!

TOTAL!



A.C.O.G.

Postfach 26
57647 Hirtscheid



Tel. 01 80/4 22 64 26
Fax 08 00 / 2 26 43 29 (gebührenfrei)
www.ACOG.de
e-Mail: info@ACOG.de

PRÄSENTIERT ANIME VIDEOS IN DEUTSCH

NEON GENESIS EVANGELION dt.



Best.Nr. Vol. 1**
OVA 4150
Best.Nr. Vol. 2**
OVA 4151
Best.Nr. Vol. 3**
OVA 4152
Best.Nr. Vol. 4**
OVA 4153
Best.Nr. Vol. 5*
OVA 4154
Best.Nr. Vol. 6*
OVA 4155
Best.Nr. Vol. 7**
OVA 4156
Laufzeit
* 90 Min.
** 120 Min.
Preis
je 39,95 DM
FSK
ab 16 Jahren

STREETFIGHTER II V. dt.



Best.Nr. Vol. 1*
OVA 4021
Best.Nr. Vol. 2**
OVA 4023
Best.Nr. Vol. 3**
OVA 4025
Best.Nr. Vol. 4**
OVA 4027
Best.Nr. Vol. 5**
OVA 4031
Best.Nr. Vol. 6**
OVA 4033
Best.Nr. Vol. 7**
OVA 4035
Laufzeit
* 150 Min.
** 120 Min.
Preis
je 39,95 DM
FSK
ab 16 Jahren



Best.Nr.
OVA 4044
Laufzeit
60 Min.
Preis
29,95 DM
FSK
ab 16 Jahren

TEKKEN dt. — DIE EISERNE FAUST!

**Viele weitere Artikel lieferbar!
Einfach kostenlos und unverbindlich
neuen Katalog anfordern!**

DVD ANIME DVD DVD



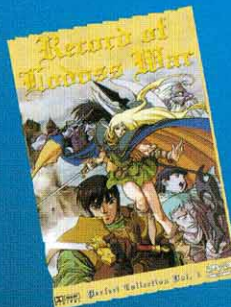
Best.Nr.
DVD-OVA 300
Laufzeit
60 Min.
Preis
49,95 DM
FSK
ab 16 Jahren

**TEKKEN dt.
— DIE EISERNE FAUST!**

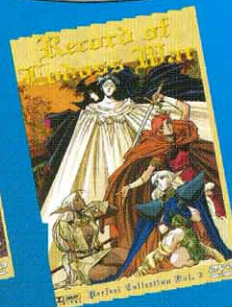


Best.Nr.
DVD-OVA 200
Laufzeit
150 Min.
Preis
79,95 DM
FSK
ab 16 Jahren

BLUE SUBMARINE



**RECORD OF LODOSS WAR
— Vol. 1 & Vol. 2 —**



Best.Nr. Vol. 1
DVD-OVA 101
Laufzeit Vol. 1
210 Min.
Best.Nr. Vol. 2
DVD-OVA 102
Laufzeit Vol. 2
180 Min.
Preis
59,95 DM
FSK
ab 16 Jahren