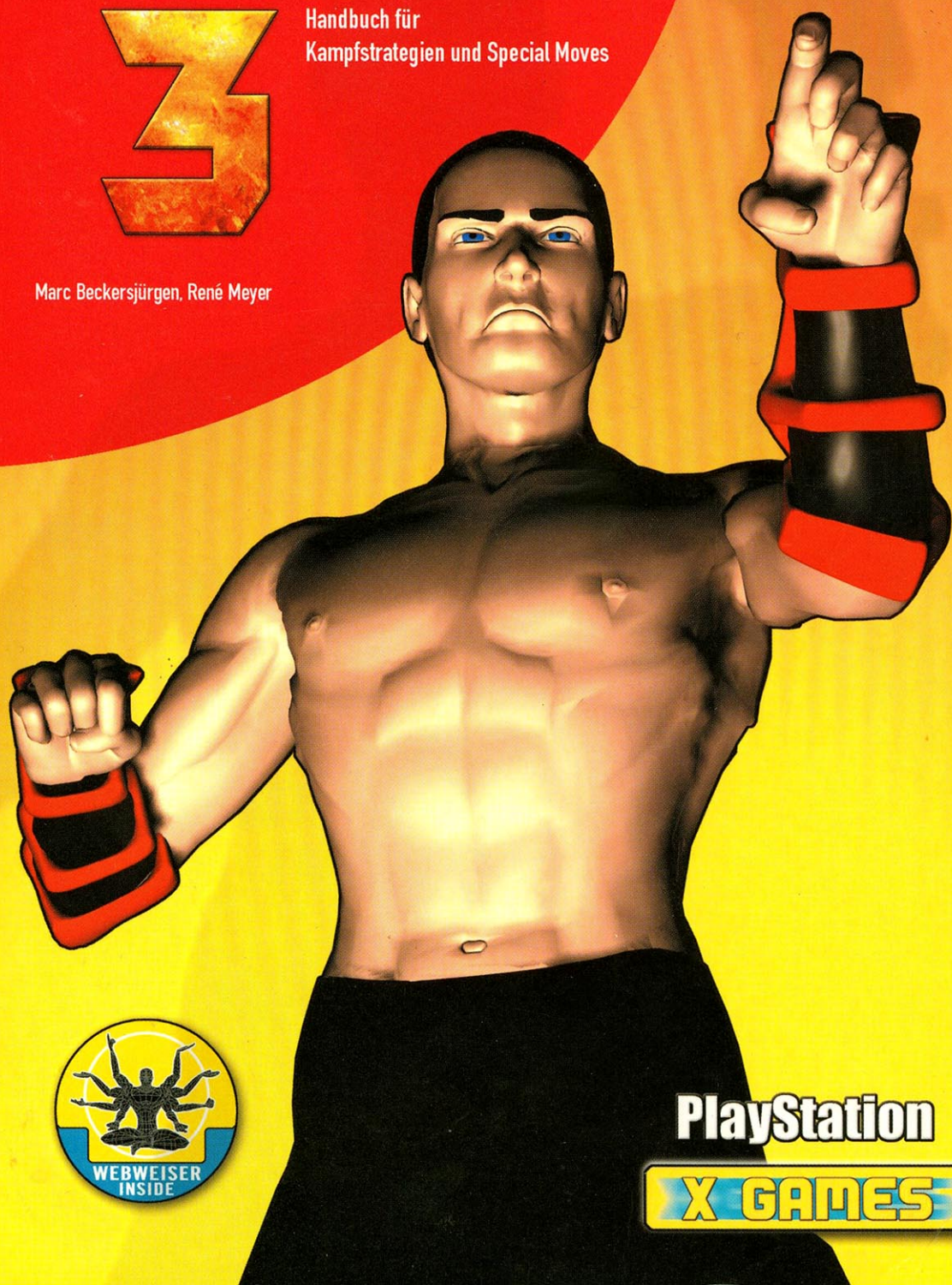


TEKKEN

3

Handbuch für
Kampfstrategien und Special Moves

Marc Beckersjürgen, René Meyer



PlayStation

X GAMES

TEKKEN 3

TEKKEN

3

Marc Beckersjürgen / René Meyer





X GAMES

Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme

Tekken 3 / Marc Beckersjürgen/René Meyer. –
Haar bei München : X-Games, 1998
ISBN 3-8272-9044-9

Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen. Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien. Die gewerbliche Nutzung der in diesem Produkt gezeigten Modelle und Arbeiten ist nicht zulässig. Alle Spieletitel sind geschützt für die jeweiligen Herstellerfirmen. Quellenangabe: Alle Bildschirmabbildungen und Programm-Codes sind den Spielen entnommen, auf die sie sich beziehen. Fast alle Hardware- und Softwarebezeichnungen in diesem Buch sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen oder sollten als solche betrachtet werden.

»X GAMES« ist ein Imprint der Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

02 01 00 99 98

ISBN 3-8272-9044-9

© 1998 by X-GAMES, einem Imprint der Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH,
Hans-Pinsel-Straße 9b, D-85540 Haar bei München/Germany

Alle Rechte vorbehalten

Gestaltung & Titelbild: industria – Dieter Müller, London

Lektorat: Nina Krauß, skrauss@mut.de

Herstellung: Martin Horngacher

Druck: Schoder Druck, Gersthofen

Dieses Produkt wurde mit Desktop-Publishing-Programmen erstellt
und auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt

Printed in Germany

Einleitung

The King of Iron Fist – Enter the Tekken	12
Was bisher geschah	13

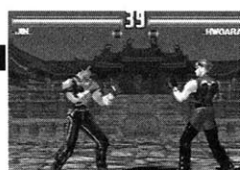
Die Grundlagen

Steuerung	16
Fortbewegung	16
Springen und Ducken	18
Was tun, wenn man am Boden liegt?	18
Blocken, Parieren, Umkehren und Kontermanöver ..	29
Wurfmanöver	22
Kombinationen	23
Der »Supercharger«	24

Die Spielfiguren

Konventionen	26
Ling Xiaoyu	28
Steckbrief	29
Siegeposen	29
Movelliste	29
Kombos	33
Strategien	34
Wie spielt man gegen Ling?	36
Yoshimitsu	37
Steckbrief	37
Siegeposen	37
Movelliste	38
Kombos	40
Strategien	41
Wie spielt man gegen Yoshimitsu?	43

Nina Williams	44
Steckbrief	44
Siegeposen	44
Movelliste	45
Kombos	47
Strategien	48
Wie spielt man gegen Nina Williams?	50
Forest Law	51
Steckbrief	51
Siegeposen	51
Movelliste	52
Kombos	54
Strategien	55
Wie spielt man gegen Forest Law?	56
Hwoarang	57
Steckbrief	57
Siegeposen	57
Movelliste	57
Kombos	61
Strategien	62
Wie spielt man gegen Hwoarang?	63
Eddie Gordo (alias Tiger Jackson)	64
Steckbrief	64
Siegeposen	64
Movelliste	64
Kombos	67
Strategien	68
Wie spielt man gegen Eddy Gordo?	68

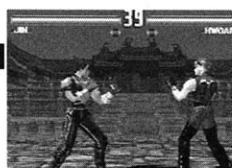




Paul Phoenix	69	Lei Wulong	79
Steckbrief	69	Steckbrief	79
Siegeposen	69	Siegeposen	79
Movelliste	70	Movelliste	79
Kombos	71	Kombos	85
Strategien	71	Strategien	86
Wie spielt man gegen Paul?	72	Wie spielt man gegen Lei Wulong?	87
King	73	Jin Kazama	88
Steckbrief	73	Steckbrief	88
Siegeposen	73	Siegeposen	88
Movelliste	74	Movelliste	89
Kombos	77	Kombos	90
Strategien	78	Strategien	91
		Wie spielt man gegen Jin Kazama?	92



Dr. Boskonovitch	93	Kuma/Panda	101
Steckbrief	93	Besonderheiten	101
Siegeposen	93	Steckbrief	101
Moveliste	94	Siegeposen	101
Strategien	95	Moveliste	102
Bryan Fury	96	Strategien	102
Besonderheiten	96	Wie spielt man gegen Kuma?	107
Steckbrief	96	Heihachi Mishima	108
Siegeposen	96	Besonderheiten	108
Moveliste	97	Steckbrief	108
Kombos	98	Siegeposen	108
Strategien	99	Moveliste	109
Wie spielt man gegen Bryan Fury?	100	Kombos	110
		Strategien	111
		Wie spielt man gegen Heihachi Mishima?	112

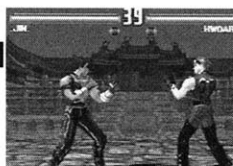




Ogre/True Ogre	113	Gun Jack	123
Besonderheiten	113	Besonderheiten	123
Steckbrief	113	Steckbrief	123
Siegposen	113	Siegposen	123
Movelliste	113	Movelliste	124
Strategien	116	Kombos	126
Wie spielt man gegen die beiden Ogres?	117	Strategien	12227
Julia Chang	118	Wie spielt man gegen Gun Jack?	129
Besonderheiten	118	Mokujin	130
Steckbrief	118	Besonderheiten	130
Siegposen	118	Steckbrief	130
Movelliste	119	Siegposen	130
Kombos	120	Movelliste	130
Strategien	121	Strategien	130
Wie spielt man gegen Julia Chang?	122		



Anna Williams	131	Gon	136
Besonderheiten	131	Steckbrief	136
Steckbrief	131	Siegposen	136
Siegposen	131	Movelliste	137
Movelliste	132	Strategien	139
Kombos	134	Wie spielt man gegen Gon?	139
Strategien	135		
Wie spielt man gegen Anna Williams?	136		



Tips, Tricks & Geheimnisse

Bonus-Spielmodi	142
Versteckte Spielfiguren	143
Aufzeichnen von Bewegungen im Practice-Modus	143
Kostümauswahl	144
Ling Xiaoyu	144
Yoshimitsu	144
Nina Williams	144
Hwoarang	144
Forest Law	145
Eddy Gordo	145
Paul Phoenix	145
King	145
Lei Wulong	146
Jin Kazama	146
Dr. Boskonovitch	146
Bryan Fury	146
Kuma	146
Heihachi Mishima	147
Ogre	147
True Ogre	147
Julia Chang	147
Gun Jack	147
Mokujin	148
Anna Williams	148
Gon	148
Codes für den Gameshark (Game Buster)	149

Interview mit den Entwicklern von Tekken 3

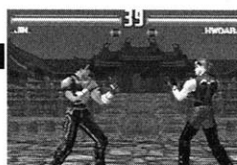
Interview	152
-----------------	-----

Webweiser

Webweiser	156
-----------------	-----



TEKKEN 3



»The King of Iron Fist – Enter the Tekken ...«

Dieser Schlachtruf hallt inzwischen schon zum dritten Mal durch die heimischen Wohnstuben. Nach dem Erfolg der ersten beiden Teile der Prügelsaga aus dem Hause Namco erobert nun Tekken 3 den Heimkonsolenbereich und schickt sich an, die Verkaufsrekorde der Vorgänger spielend zu brechen. Und es hat sich einiges getan: Die Grafiken sind noch ein wenig runder, die Animationen noch flüssiger, und das Schlagrepertoire der einzelnen Spielfiguren ist deutlich erhöht worden.

Aber bei all diesen Neuerungen und Verbesserungen haben die Entwickler einen wichtigen Faktor nicht aus den Augen verloren: die Spielbarkeit. Die »Physik« hinter den Kämpfen ist im wesentlichen gleich geblieben, so daß die Veteranen unter den Tekken-Spielern sich schnell wieder zurechtfinden werden. Aber auch für den Einsteiger erschließt sich das Steuerungsprinzip schnell. Lediglich die komplexen Kombinationen und die zeitkritischen Kontermänöver fordern dem Spieler höchste Konzentration und Erfahrung im Umgang mit dem Steuerpad ab.

Dieses Buch soll dabei helfen, eigene Stärken zu entwickeln und die Schwächen der gegnerischen Spieler ausfindig zu machen und gnadenlos auszunutzen – denn am Ende kann nur ein Spieler die Krone des Tekken-Turniers erringen. Aber nicht vergessen: Bisher hat noch jeder irgendwann seinen Meister gefunden ...

Zu jeder Spielfigur gibt es eine Übersicht über die zur Verfügung stehenden Schlag- und Trittkombinationen sowie die Wurfmanöver, die jede Spielfigur beherrscht. So umfangreich diese Übersicht auch ist, so erhebt sie dennoch keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Über alternative oder neue Manöver freuen wir uns immer. Schicken Sie Ihre Fragen und Anregungen an:

Marc Beckersjürgen
Friedrich-Ebert-Straße 167
48153 Münster
E-Mail: PulsePR@aol.com

PS: Aber bis dahin: Viel Spaß mit den folgenden Tips und Tricks. Besonderer Dank geht an Michel M., den Bildermacher aus Münster, der für den in den Manöverlisten verwendeten Playstation-Font verantwortlich zeichnet. Seine e-mail Adresse für Fragen und Anregungen lautet: MichelM@ms.tlk.com



Was bisher geschah ...

Das zweite große »King of Iron Fist«-Turnier nähert sich seinem Ende. Mit Erstaunen muß die damalige Teilnehmerin Jun Kazama feststellen, daß Kazuya Mishima seine übermenschlichen Kräfte durch Devil, den teuflischen Dämon bezieht. Trotz allem kann sie sich nicht gegen die geheimnisvolle Anziehungskraft erwehren, die von Kazuya ausgeht.

Einige Tage später kommt es zu einer überraschenden Begegnung, und in einer Neuauflage des Finales des ersten Tekken-Turniers kämpfen Vater und Sohn, Heihachi und Kazuya, in einem letzten großen Kampf um die Herrschaft des mächtigen Mishima-Imperiums. Es gelingt Heihachi, wenn auch schwer angeschlagen, den Sieg und damit die Kontrolle über das mächtige Unternehmen für sich zu verbuchen. Unwissend ob der dämonischen Kräfte, die in seinem Sohn Kazuya hausen, wirft er den leblosen Körper Kazuyas in die Tiefen eines Jahrtausende alten Vulkans.

Als Kazuyas Körper den Flammen anheim fällt, verläßt Devil dessen Körper und erscheint der inzwischen schwangeren Jun Kazama. Er bittet sie, in die Seele des in ihr heranwachsenden Lebens einfahren zu dürfen. Jun gelingt es jedoch in einem erbarmungslosen Kampf um die Seele ihres ungeborenen Kindes, Devil zu vertreiben.

Sie entschließt sich, ihren und Kazuyas gemeinsamen Sohn, Jin, alleine großzuziehen.

Zwischenzeitlich ist es Heihachi gelungen, die volle Kontrolle über die Mishima-Unternehmensgruppe zu erlangen, und er versucht nun, seine wirtschaftliche und politische Machtstellung weiter auszubauen. Er begibt sich auf eine lange Reise, um das Vertrauen der führenden Persönlichkeiten dieser Erde zu gewinnen, indem er Kriege und kämpferische Konflikte beilegt. Mit Hilfe seines unermeßlichen Reichtums und Wohlstands gründet er eine hochspezialisierte Spezialeinheit, das sogenannte Tekken-Corps. Mit dieser Söldnertruppe gelingt es ihm innerhalb kürzester Zeit, alle kriegerischen und politischen Unruheherde der Welt zu beruhigen und den Weltfrieden voranzutreiben. Mehr noch: Er beginnt damit, den Entwicklungsländern durch die Unterstützung von Landwirtschaftsprojekten und Sozialprogrammen einen Teil ihrer Unabhängigkeit und Selbständigkeit zurückzugeben. Schon bald bricht ein friedliches Zeitalter für die gesamte Erde an.



Unter Heihachis Leitung gelingt es dem Tekken-Corps bald, eine archäologische Grabungsstätte in Mittelamerika freizulegen, wo sie eine mysteriöse Lebensform entdecken. Heihachi befiehlt, dieses seltsame Wesen gefangenzunehmen, aber der Kontakt zu der Spezialeinheit bricht unvermittelt ab. Lediglich die Wortfetzen »... sie sind alle tot ... Gott des Kampfes ...« bilden die letzte verständliche Meldung des Corps.

Heihachi beschließt, sich die Sache selbst anzusehen. Bei seiner Ankunft findet er den Großteil seiner Spezialeinheit leblos am Boden liegend vor. Trotz des Schmerzes über diesen Verlust wird ihm schnell klar, daß die Kraft und die Macht dieses Wesens der Schlüssel zu seinem langgehegten Traum, der Beherrschung der Welt, sein könnte. Um in den Besitz dieser Macht zu kommen, fordert Heihachi einmal mehr das Schicksal heraus.

In den kommenden Wochen nach diesem Vorfall mehren sich die Nachrichten über das Verschwinden zahlreicher exzellenter Kämpfer der verschiedensten Stilrichtungen. Niemand weiß, was Schuld an ihrem Verschwinden ist und wer dafür verantwortlich sein könnte.

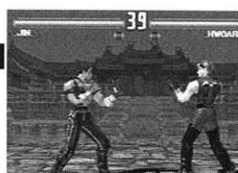
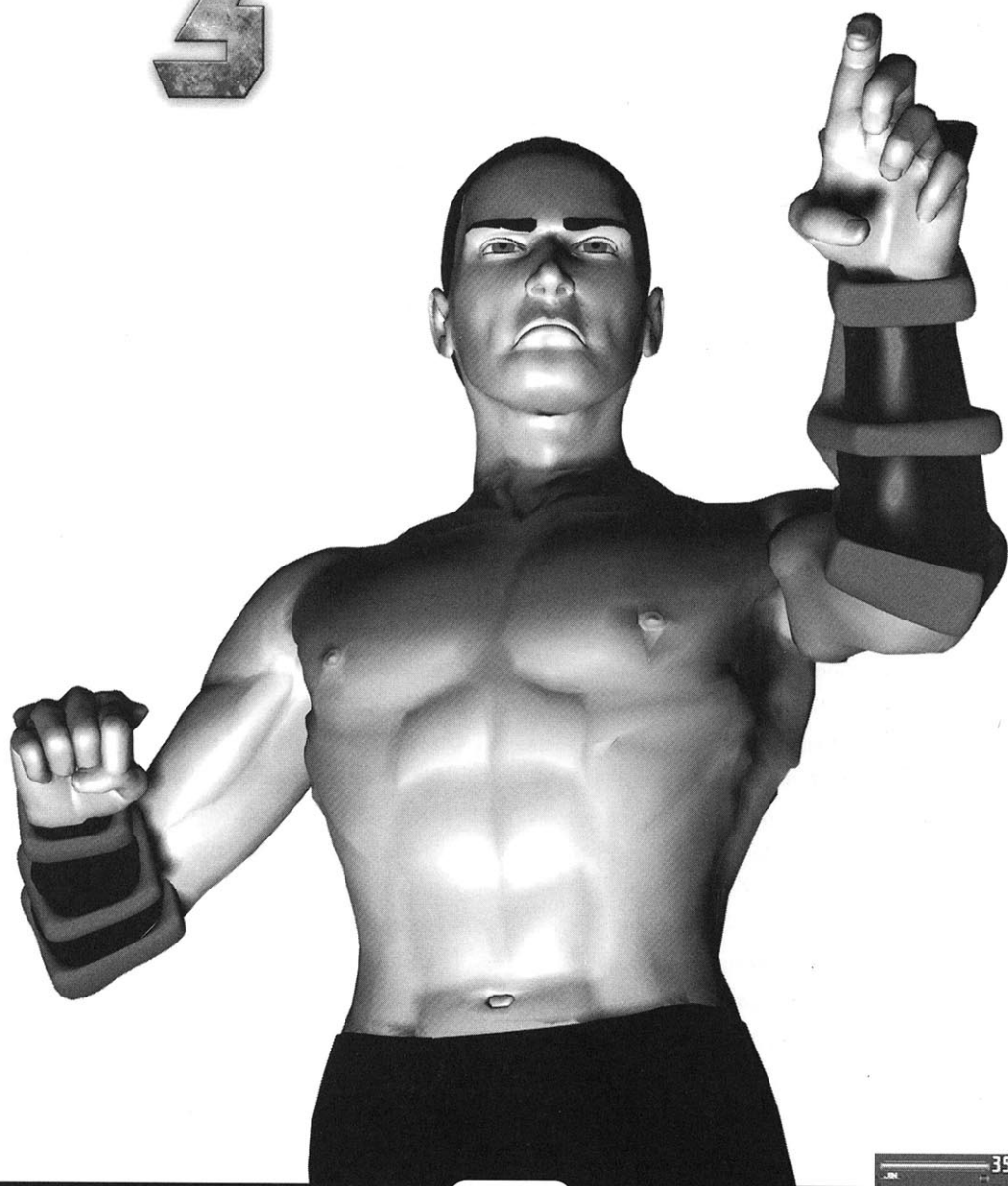
Inzwischen fühlt Jun Kazama diese neue Macht, die auch in ihr Leben eingedrungen ist. Sie versteht zwar nicht, wer oder was sich ihr da nähert, aber instinktiv spürt sie, daß auch sie in Gefahr ist. Sie beschließt, Jin über seine Vergangenheit und seine Familienverhältnisse

einzuweihen, und trägt ihm auf, sich an seinen Großvater Heihachi Mishima zu wenden, falls ihr etwas zustoßen sollte. Und ihre Vorahnungen bestätigen sich. In einer kalten, stürmischen Nacht wird sie von Toshin, dem Gott des Kampfes heimgesucht. Sie befiehlt Jin davonzulaufen, doch dieser weigert sich und will seine Mutter gegen den ungleichen Gegner verteidigen. In dem Kampf verliert er jedoch das Bewußtsein. Als er wieder zu sich kommt, muß er feststellen, daß seine Mutter durch die Hand des Gott des Kampfes getötet wurde.

Im Andenken an ihre Anweisungen sucht er seinen Großvater Heihachi auf und bittet diesen, ihn zu trainieren, damit er eines Tages den Tod seiner Mutter rächen kann. Als Heihachi die Geschichte vom Tod Juns durch Toshin hört, ist er sich sicher, daß der Gott des Kampfes auf der Suche nach den Seelen mächtiger Krieger und Kämpfer ist. Um Toshin anzulocken, beschließt Heihachi, alle namhaften Krieger zu versammeln, indem er ein drittes »King of Iron Fist«-Turnier ausrichtet. Nach über vier Jahren, am 19. Geburtstag seines Enkels Jin, den er in der Zwischenzeit zu einem gefürchteten Kämpfer ausgebildet hat, hebt sich der Vorhang zu »Tekken 3 – The King of Iron Fist Tournament« ...



TEKKEN 3



Die Grundlagen

Steuerung

Das Steuerungsprinzip ist denkbar einfach: Jeder der Joypad-Buttons steht für eine der vier Körperextremitäten. Die Belegung der Knöpfe läßt sich über das Optionen-Menü an die persönlichen Vorlieben anpassen; sämtliche Anleitungen und Movelisten in diesem Buch gehen aber von der folgenden Standardeinstellung aus:

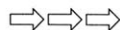
■ steht für einen Schlag mit dem linken Arm (»left punch«), ▲ steht für einen Schlag mit dem rechten Arm (»right punch«). Die Buttons ⊗ und ● stehen entsprechend für einen Tritt mit dem linken Fuß (»left kick«) beziehungsweise dem rechten Fuß (»right kick«). Dieses recht einleuchtende und gut zu merkende Prinzip wird durch bestimmte Bewegungen des Steuerkreuzes ergänzt, so daß hohe und tiefe, aggressive und zurückweichende Schlag- und Trittmanöver möglich sind.

Fortbewegung

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, sich im Kampf zu bewegen. Die offensichtlichste und einfachste Art ist das einfache Vor- oder Zurückgehen. Durch das Drücken und Halten des Steuerkreuzes in die gewünschte Richtung bewegt sich die Spielfigur mit kleinen Schritten vor oder zurück. Daß dies natürlich gleichzeitig die langsamste Art der Fortbewegung ist, versteht sich fast von selbst. Wenn es etwas schneller gehen soll, sind kurze und schnelle Ausfallschritte angesagt (»Dashing«). Mit einem schnellen doppelten Druck in die gewünschte Richtung vollführt die Spielfigur dieses Manöver.

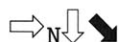


Hierbei ist allerdings zu beachten, daß bei einem ausweichenden Ausfallschritt vom Gegner weg für einen kurzen Moment nicht geblockt werden kann (zum Blocken, einem wichtigen Defensivmanöver, kommen wir später). Allerdings kann jederzeit aus einem »Backdash« heraus angegriffen werden. Zusätzlich läßt sich das schnelle Zurückweichen auch mit einem Sidestep (auch dazu später mehr) unterbrechen. Wenn es darum geht, größere Entfernungen zwischen den Spielfiguren zurückzulegen, sollte man auf das schnelle Laufen (das Steuerkreuz dreimal kurz in die Laufrichtung tippen) zurückgreifen.



Diese Art der Fortbewegung ist nicht nur die schnellste, sondern sie kann gleichzeitig als Angriff genutzt werden. Auf mittlere Distanz wird der Gegner von der anstürmenden Spielfigur zu Boden geworfen. Figuren, die über eine spezielle Attacke aus dem vollen Lauf verfügen, können diese ungefähr zwischen Schritt 12 und 18 einsetzen. Ein tiefer Bodenangriff (»Slide«) wird durch  durchgeführt; ein Hechtsprung in mittlerer Höhe (»Cross Chop«) mit . Letzterer hat zusätzlich den Vorteil, daß dem Gegner ein weiteres Blocken von Angriffen unmöglich gemacht wird (»Guard Stun«). Nimmt die Figur noch mehr Anlauf, rammt sie den Gegner einfach beiseite, ohne daß dieser die Möglichkeit hat, den Wurf zu blocken.

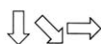
Eine gute Möglichkeit, sich dem Gegner zu nähern und gleichzeitig hohen Angriffen zu entgehen, ist die Fortbewegung in der Hocke. Alle Charaktere beherrschen dieses Manöver, indem man das Steuerkreuz schräg nach unten und vorne hält. Einige Figuren beherrschen zusätzlich einen schnellen Ausfallschritt aus der Hocke heraus. Dieser Schritt wird durch die Tastenkombination



ausgeführt. Heihachi, Hwoarang, Jin und King beherrschen diesen Trick. Law kennt diesen Kniff auch, hat aber eine etwas andere Ausführung:



Diese »Crouch Dashes« enden alle ebenfalls in der Hocke. Eine andere Variante, die lediglich von Anna, Bryan, Heihachi, Nina und Paul beherrscht wird, endet nicht in der Hocke, sondern im normalen Stand. Mit einem Viertelkreis von unten nach vorne



wird sie ausgeführt.

Analog dazu gibt es auch einen schnellen geduckten Ausfallschritt nach hinten, den man allerdings nur bei Bryan, Nina und Paul einsetzen kann. Entsprechend ist die Steuerpadbelegung:



(Viertelkreis von unten nach hinten).

Nina hat hier noch den Vorteil, daß sie während dieses Manövers automatisch alle tiefen Angriffe blockt.

Einige der Figuren haben zusätzlich die Möglichkeit, einen schnellen Rückzug in Form eines Rückwärts-Handstandüberschlags zu vollführen. Anna, Eddy, Ling, Nina und Yoshimitsu besitzen diese Fähigkeit. Allerdings existiert ein schwerwiegender Nachteil: Während des gesamten Bewegungsablaufs ist die Figur ungeschützt und kann angegriffen werden, wenn der Abstand zwischen beiden Spielern nicht groß genug ist.



Einfacher ist es da meist, einem heranstürmenden Gegner mit einem schnellen Schritt zur Seite aus dem Weg zu gehen. Die Fähigkeit, mit Sidesteps nach rechts oder links um den Gegner herumzukeisen, ist neu in der Tekken-Serie und verleiht dem Spiel eine Vielzahl neuer interessanter Manöver und Optionen. Die Standardeinstellungen für einen Sidestep sind:

↓ ↓ für einen Sidestep in Richtung des Bildschirms und

↑ ↑ für einen Sidestep in die Tiefe des Raums.

Viele der Figuren verfügen sogar über ein spezielles Angriffsmanöver, das nur aus der Seitwärtsbewegung heraus ausgeführt werden kann.

Springen und Ducken

Neben dem einfachen Blocken von Angriffen gibt es noch ein weiteres Mittel, um einem Angriff auszuweichen. Über tiefe Attacken kann ein geschickter Spieler mit einem kurzen oder einem langen Sprung hinweghüpfen – und dabei gleich zum Gegenschlag, meist in Form eines Tritts, ausholen. Ein kurzer Hopser wird durch das kurze Antippen des Steuerpads nach oben erreicht. Dabei kann der Sprung noch ein wenig variiert werden, indem man nach oben/vorne oder nach oben/hinten lenkt, um auf den Gegner zu- oder von ihm wegzuhüpfen. Hält man diese Taste jeweils länger gedrückt, wird ein richtiger Sprung daraus, mit dem man

unter bestimmten Bedingungen auch über einen geduckten Gegner hinweghüpfen kann. Auf diese Weise erhält man die Möglichkeit, diesen von hinten zu attackieren.

Entsprechend kann ein aufmerksamer Spieler unter einer hohen Attacke wegtauchen, indem er das Steuerpad nach unten hält. Die meisten Charaktere haben ein ansehnliches Repertoire an Angriffen, die aus der Hocke oder aus der Aufwärtsbewegung aus der Hocke gestartet werden. Viele dieser Angriffe schleudern den Gegner sogar noch in die Luft und liefern ihn weiteren Attacken wehrlos aus.

Was tun, wenn man am Boden liegt?

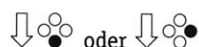
Es wird des öfteren passieren, daß die eigene Spielfigur vom gegnerischen Kämpfer auf die Bretter geschickt wird. Dummerweise ist man dort alles andere als sicher vor den Angriffen des Gegners. Mittels niedriger Tritte oder der Tastenkombination

↑ oder ↗

ist es für jeden Gegenspieler möglich, auch einen wehrlosen Gegner am Boden zu treffen. Daher sollte man wissen, welche Möglichkeiten man hat, um entweder schnell wieder auf die Beine zu kommen, dem Angriff auszuweichen oder sogar aus dieser mißlichen Lage heraus mit einem Angriff zu antworten. Um einfach wieder aufzustehen, muß man das Steuerkreuz lediglich kurz nach oben tippen. Will man vor



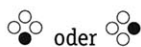
dem Aufstehen ein wenig Distanz zwischen sich und den Gegner bringen, wird das Steuerkreuz kurz nach hinten gedrückt, damit die Spielfigur eine Rolle rückwärts vollführt. Entsprechend kann man mit der Vorwärts-Taste auf den Gegner zurollen, bevor man dann aufsteht. Diese Rolle kann dann auch direkt in einen eigenen Angriff weitergeführt werden, indem man eine der beiden Tritt-Tasten drückt. Eine andere Alternative, um einen aufdringlichen Gegner davon abzuhalten, auf einen liegenden Spieler loszugehen, ist ein Strampeln in Richtung des Kontrahenten. Während man auf dem Rücken mit den Füßen zum Gegner liegt, kann man ihn mittels



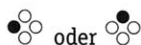
kurzfristig stoppen. Wenn dieser Tritt sein Ziel findet, hat man danach meist genügend Zeit, um ungefährdet aufzustehen. Aber Achtung: Nicht alle Figuren verfügen über diesen Trick.

Eine letzte Möglichkeit stellt das seitliche Wegrollen dar. Ähnlich wie beim Sidestep bewegt sich die Spielfigur damit aus der Angriffsbahn des Gegners. Allerdings muß dieses Manöver sehr schnell ausgeführt werden, um erfolgreich zu sein. Man sollte also schon während des Fallens die entsprechenden Befehle eingeben, damit die Aktion gelingt.

Um sich in Richtung des Bildschirms zu drehen, muß man blitzschnell die Tasten



drücken. Um hingegen in die Tiefe des Raums abzutauchen, drückt man wahlweise



Blocken, Parieren, Umkehren und Kontermanöver

Eine der wichtigsten Voraussetzungen für das erfolgreiche Beenden eines Kampfes ist das effiziente Minimieren des vom Gegner zugeachten Schadens. Neben den offensichtlichen Möglichkeiten des Ausweichens lassen sich fast alle Angriffe auch durch einen Block oder ein Pariermanöver abwehren.

Ein Angriff kann auf zwei verschiedene Arten geblockt werden: aktiv und passiv. Beim passiven Block braucht der Spieler nichts tun, als das Steuerpad in der neutralen Stellung zu lassen. Damit werden automatisch hohe und mittlere Angriffe abgewehrt. Um tiefe Angriffe zu blocken, muß der Spieler einfach in die Hocke gehen und dort neutral verharren. Diese Blockmanöver funktionieren nur so lange, wie der Spieler keine weiteren Steuereingaben oder Angriffsversuche durchführt. Allerdings kann dieser neutrale Block durch verschiedene Angriffe durchbrochen werden. Dazu gehören zum einen die verschiedenen »Stun«-Angriffe, die es dem getroffenen Spieler kurzzeitig unmöglich machen, weitere Attacken abzuwehren. Darauf folgende Schläge werden dann eben-



tigen Zeitpunkt durchzuführen. Folgende Figuren beherrschen generell eine solche Angriffs-umkehr:

Die Steuerbewegungen, die für eine solche Umkehr erforderlich sind, werden in der diesem Kapitel folgenden Liste von zur Verfügung stehenden Manövern erwähnt. Und jetzt wird es richtig kompliziert: Auch der Angreifer, der durch so ein Umkehrmanöver selber zum Attackierten wird, kann eine Gegenmaßnahme zu diesem Umkehrmanöver einleiten, indem er die entsprechende Tastenfolge seinem normalen Angriff »hinterherschickt«. Dieses Manöver kann aber in der Regel nicht mehr vollführt werden, wenn man erkennt, daß der Gegner seinerseits ein Umkehrmanöver fährt, sondern es muß dem eigentlichen Angriff »auf Verdacht« direkt hinterhergeschickt werden, um erfolgreich ausgeführt zu werden.

	Abwehr von			
Spielfigur	hoher Tritt	hoher Schlag	mittlerer Tritt	mittlerer Schlag
Anna	X	X	X	X
Jin	X	X	X	X
King	X	-	X	-
Law	-	X	-	X
Nina	X	X	X	X
Paul	X	X	X	X

Folgende Figuren können Angriffe parieren:

Art des Angriffs	hoher/mittlerer Angriff	tiefer Angriff
Law	X	X
Ling	X	X
Lei	X	X
Anna	X	-
Nina	-	X
King	-	X
Yoshimitsu	-	X
Bryan	-	X
Julia	-	X
Hwoarang	-	X

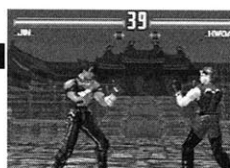
Die Eingabe eines solchen »Doppel-Reversals« ist relativ einfach zu merken und durchzuführen: Wird der Angriff, der dann vom Gegner höchstwahrscheinlich umgekehrt werden wird, mit der linken Körperhälfte geführt (linker Tritt oder linker Schlag), dann wird die Umkehrattacke des Gegners mit der Kombination $\Rightarrow \bullet \bullet$ erneut umgekehrt. Wird der rechte Arm oder das rechte Bein beim ursprünglichen Angriff benutzt, dann wird die Umkehrattacke mit der Kombination $\Rightarrow \bullet \bullet$ entschärft.

Verwirrend? Ja, sicherlich. Normalerweise dürfte man diese Kombinationen allerdings auch nur bei Spielern sehen, die sich auf allerhöchstem Spielniveau befinden. Hier gilt also wieder einmal mehr: Übung macht den Meister.

Und um die Verwirrung nun komplett zu machen, soll jetzt noch ein weiteres Defensivmanöver erwähnt werden: das Parieren von

Angriffen. Mit dieser speziellen Aktion wird ein herankommender Angriff gekonnt zur Seite abgewehrt beziehungsweise abgelenkt. Häufig kommt es dabei vor, daß der Angreifer dabei auch noch aus seiner normalen Ausrichtung geworfen wird und seitlich zum angegriffenen Spieler steht. Dieser kann dann meist einen schnellen seitlichen Wurf anbringen oder eine gnadenlose Kombination auf den parierten Gegner niederregnen lassen.

Zu guter Letzt verdienen die Kontermanöver noch ein paar erklärende Worte: Besonders aufmerksame Spieler werden einen bestimmten Angriff bereits im Vorfeld erkennen und den Bewegungsablauf des Gegners mit einem schnellen Schlag oder Tritt unterbrechen und auf diese Weise die Attacke abwehren. In diesem Fall spricht man von einem »schweren Konter«. Der Schaden, den dieser Konter anrichtet, beträgt dann bis zum anderthalbfa-





chen des Schadens, den der Schlag oder der Tritt unter normalen Bedingungen angerichtet hätte. Eine zweite Kontermöglichkeit besteht darin, einen schnellen Gegenangriff durchzuführen, während sich der Gegner von seinem Angriff erholt. Diese »Erholungszeit« ist von Charakter zu Charakter und von Angriffsmanöver zu Angriffsmanöver unterschiedlich. Hierbei handelt es sich dann um einen »leichten Konter«, dessen Schaden im Vergleich zum normalen Schadenswert um 25% aufgewertet wird. Beim leichten Konter ist es unerheblich, ob der Gegner sich vom Schlag erholt, weil er ins Leere ging oder weil er erfolgreich geblockt wurde. Manche Schläge oder Tritte haben einen Nebeneffekt, wenn sie als Konter angebracht werden können. So kann es beispielsweise passieren, daß ein Gegner zur Seite weggedreht oder in die Luft gewirbelt wird, wenn eine bestimmte Attacke als schwerer oder leichter Konter trifft.

Wurfmanöver

Neben den normalen Tritt- und Schlagkombinationen verfügen alle Figuren über spezielle Wurftechniken, die sie im Nahkampf einsetzen können. Dabei wird unterschieden, ob der Wurf frontal, hinterrücks oder von links oder rechts angesetzt wird. Je nach Angriffsposition wird ein anderes Wurfmanöver ausgeführt. Manche Figuren verfügen dabei zusätzlich über die Möglichkeit, einen Wurf mittels einer weiteren Kombination von Befehlen zu einem Mehrteiler-Wurf weiterzuführen. King und Nina beispielsweise können bis zu vier oder fünf weitere Wurfmanöver an einen ersten Wurfangriff anfügen.

Die einfachsten Würfe basieren alle auf der gleichen Tastenkombination:

❖ oder ❖

Ein kleiner Tip: Die Grundwürfe mit den oben aufgezeigten Tastenkombinationen funktionieren auch, wenn die Spielfigur mit dem Rücken zum Gegner steht.

Sofern die Spielfigur über zusätzliche Würfe verfügt, werden diese in der Regel in Verbindung mit bestimmten Richtungstastenkombinationen ausgeführt.

Allerdings erlaubt es die hervorragende Balance des Spiels, selbst einem Wurf oder einer mehrteiligen Wurfkombination durch ein Gegenmanöver zu entkommen. Zwar gelingt dies



nicht bei allen Würfeln, aber aus den meisten Griffen kann man sich durch das rechtzeitige Drücken einer bestimmten Taste oder Tastenkombination herauswinden. Welche Kombination das ist, ist in den Manöverlisten in der Spalte »Gegenmaßnahme« vermerkt.

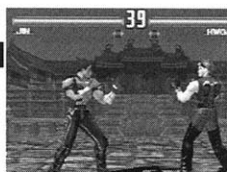
Kombinationen

Kombinationen (im Fachjargon »Combos« oder »Strings«) stellen einen der wesentlichen Faktoren für ein erfolgreiches Spiel dar. Eine Kombination ist eine Reihe von Schlägen, die alle ihr Ziel treffen, wenn der erste Schlag der Serie erfolgreich angebracht werden kann. Die Liste der möglichen Kombinationen für jeden Charakter würde den Umfang dieses Buchs vermutlich sprengen, da es viele Wege gibt, eine solche Kombination aufzubauen. Jede Figur verfügt allerdings über eine oder mehrere Kombinationen mit zehn aufeinanderfolgenden Schlägen. Gelingt es einem Spieler, diese Kombination erfolgreich auszuführen, dürfte die Kampfunde in diesem Fall meist beendet sein. Meist reicht es aber auch, schon die ersten vier bis fünf Elemente einer solchen Combo einzustreuen, um den Gegner übel zuzurichten.



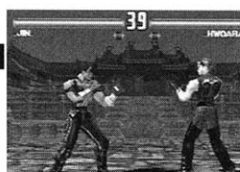
Der »Supercharger«

Eine neue Funktion in Tekken 3 ist der sogenannte »Supercharger«. Durch den Druck aller vier Angriffstasten, also der Tastenkombination  wird die Spielfigur mit einer unbekannten Energie aufgeladen, die ungefähr fünf Sekunden anhält. Während dieser Zeit fügen die Attacks des aufgeladenen Spielers Schaden zu, unabhängig davon, ob der Gegner blockt oder nicht. Trifft ein aufgeladener Spieler den Gegner, ohne daß dieser blockt, wird der Treffer wie ein schwerer Konter gewertet. Allerdings hat diese Aufladung auch einen Nachteil: Während des Aufladens, das meist knapp eine Sekunde dauert, ist der Spieler seinerseits unfähig zu blocken. Alle Angriffe werden ebenfalls als Konterschlag gewertet. Außerdem verpufft die Aufladung sofort wirkungslos.





TEKKEN 3



In Tekken 3 stehen insgesamt 21 verschiedene Spielfiguren zur Auswahl. Jede dieser Figuren oder Charaktere hat besondere Eigenschaften, einen eigenen Stil, ganz individuelle Stärken und natürlich auch Schwächen. Einige der Figuren beherrschen komplexe Manöver und verschiedene Positionen und Körperhaltungen, aus denen heraus sich wiederum völlig neue Schläge, Tritte und Würfe ergeben.

Im folgenden geben wir einen Überblick über diese Figuren. Neben einem kurzen Steckbrief und einer ausführlichen Movelliste finden sich für jeden Charakter empfehlenswerte Taktiken – aber auch Tips, wie man gegen einen Gegenspieler vorgeht, der sich entschlossen hat, mit dieser Figur gegen Sie anzutreten.

Zu Beginn des Spiels stehen allerdings erst zehn der insgesamt 21 Figuren zur Auswahl bereit. Die übrigen Charaktere wollen erst einmal im Arcade-Modus freigespielt werden, bevor man selber mit ihnen loslegen kann. Mehr dazu im Anhang unter den Geheimnissen und Boni, die Tekken 3 für den Spieler bereithält.

Konventionen

Um die folgenden Auflistungen der zur Verfügung stehenden Manöver zu verstehen, sollte man sich zunächst mit der Notation und den verwendeten Kürzeln vertraut machen. Alle Richtungsangaben für die Bewegung des Steuerkreuzes gehen davon aus, daß die Spielfigur links und der Gegner rechts steht. Bei der Notation der Schlag- und Tritt-Tasten wird vorausgesetzt, daß die Standardeinstellungen beim Start des Spiels übernommen werden und keine Anpassung der Buttonbelegung vorgenommen wird. Sollte sich während des Kampfes die Position der Figuren zueinander ändern, beispielsweise durch einige seitliche Ausfallschritte, dann gelten die Richtungsangaben entsprechend spiegelverkehrt.

Ein weißer Pfeil bedeutet hierbei, das Steuerkreuz kurz in die angegebene Richtung zu tippen und dann wieder loszulassen, während das nachfolgende Manöver durchgeführt wird. Ein schwarzer Pfeil hingegen bedeutet, daß die Richtung entweder bis zum Abschluß des nächsten Tastendrucks oder bis zur Ausführung des Angriffs gehalten werden muß.



Es gibt einige bestimmte Positionen oder Körperhaltungen, die nur für einzelne Figuren relevant sind. Diese Kürzel werden bei der jeweiligen Spielfigur entsprechend berücksichtigt und erläutert. Ansonsten gelten die folgenden, einfachen Kürzel und Schreibweisen:

Kürzel für Positionen & Körperhaltungen

- R Nach dem Manöver steht die Figur mit dem Rücken zum Gegner.
- GR Nach dem Manöver steht der Gegner mit dem Rücken zur Figur.
- GZS Nach dem Manöver steht der Gegner seitlich zur Figur.
- JUG Der Gegner wird durch das Manöver in die Luft geschleudert.
- RC »Recovers Crouching«, Manöver endet mit der Spielfigur in der Hocke.
- AH In dem Moment, wo eine Figur aus der Hocke wieder in den normalen Stand geht.
- GS »Guard Stun«, der Gegner kann kurzzeitig nicht blocken.
- DS »Double-over Stun«, der Gegner hält sich den Bauch und fällt langsam zu Boden.
- CS »Crumple Stun«, wie DS, nur geht der Gegner schneller zu Boden.
- KS »Knee Stun«, der Gegner geht herunter auf ein Knie.
- TS »Turn Stun«, der Gegner wird zu einer Seite weggedreht und ist kurz unfähig, zu agieren.
- SG »Stagger«, der Gegner taumelt kurz orientierungslos zurück.
- SS Sidestep
- N Das Steuerkreuz wird für eine kurze Zeit in die neutrale Stellung gebracht.
- Q / S Schnelle Abfolge der beiden Kommandos (»Quickie«).
- RN Aus dem vollen Lauf heraus.
- ... Fortsetzung des vorangegangenen Manövers. Erfordert meist genaues Timing.
- KO »K.O.«-Position: Gesicht nach oben, Füße zum Gegner hin.
- TM »Toter Mann«-Position: Gesicht nach oben, Füße vom Gegner weg.
- BL »Bauchlage«: Gesicht nach unten, Füße zum Gegner hin.
- SLD »Slide«-Position: Gesicht nach unten, Füße vom Gegner weg.



Die Trefferbereiche geben an, mit welchem Blockmanöver ein Schlag unter Umständen abgewehrt werden kann. Entsprechend der Anzeige im Practice-Modus lauten diese:

h	hoch (high)
m	mittel (mid)
l	tief (low)

Wenn der Trefferbereich in Großbuchstaben angegeben wird, dann bedeutet dies, daß der Schlag auch einen am Boden liegenden Gegner trifft und Schaden verursacht.

Manche Schläge können allerdings nicht geblockt werden. Dort gibt es nur die Möglichkeit, dem Schlag durch Zurückweichen oder einen seitlichen Ausfallschritt (Sidestep) zu entkommen oder mit einer Parierstellung abzuwehren.

Die Zahl in Klammern gibt den durch den Angriff verursachten Schaden an. Die angegebenen Werte sind die Standardwerte für einen normalen Treffer. Je nach Genauigkeit des Treffers kann der tatsächlich angerichtete Schaden von den Zahlen abweichen. Ein sogenannter »clean hit« kann beispielsweise bis zu 130% des normalen Schadens anrichten.



Ling Xiaoyu

Ling Xiaoyu ist ein junges Mädchen, das nichts auf der Welt so liebt wie Vergnügungsparks (und vielleicht ihren Freund,

den Bären Panda). Sie träumt davon, irgendwann einmal den größten und schönsten Vergnügungspark der Welt zu bauen. Obwohl sie sehr klein und zierlich ist, ist sie dennoch eine Meisterin der fernöstlichen Verteidigungskunst – manche behaupten sogar, sie könnte wahre Größe erreichen, wenn sie die ganze Sache ein wenig ernster nehmen würde. Um ihren Traum vom perfekten Vergnügungspark zu verwirklichen, beschloß sie, den extrem wohlhabenden Heihachi Mishima aufzusuchen, um ihn um Unterstützung zu bitten.

Während eines Ausflugs mit ihren Eltern nach Hongkong schleicht sie sich an Bord der Yacht Mishima Financial Empire und wird dort von den Wachleuten entdeckt. Als der Besitzer des Bootes, der große Heihachi Mishima auf sein Schiff zurückkehrt, findet er seine Sicherheitsleute auf dem ganzen Deck verstreut am Boden liegen. Sie hatten die kleine Ling entdeckt und von ihr eine gehörige Lektion erhalten. Als Ling ihm droht, seine ganze Besatzung erneut zu vermobeln, verspricht er ihr laut lachend, daß sie ihren Traumpark von ihm bekommt – wenn sie am Tekken-Turnier teilnimmt und gewinnt.



Steckbrief

Staatsangehörigkeit/Herkunft: China
 Kampfstil: Eine Mischung aus verschiedenen chinesischen Kampfstilen
 Alter: 16 Jahre
 Größe: 157 cm
 Gewicht: 42 kg
 Blutgruppe: A
 Beruf: Schülerin, Tierpflegerin von Panda
 Hobbies: Reisen, Vergnügungspark auf der ganzen Welt besichtigen
 Vorlieben: Shrimplöbe und Peking-Ente
 Abneigungen: Mathelehrer
 Schwierigkeitsgrad: Fortgeschrittene

Siegeposen

Wenn man einen Kampf siegreich beendet, kann man über das Steuerpad bestimmen, welche Siegepose die Spielfigur während der Bekanntgabe des Siegs vollführen soll. Hierzu muß einer der vier Schlag- oder Trittknöpfe während der Wiederholung des entscheidenden Knockout gedrückt werden.

- ⬤: Handstand mit Spagat, von dort in die Hocke auf die Knie
- ⬆: gefaltete Hände, leichte Verbeugung
- ⦿: kreisende Arme bis in eine Verteidigungshaltung
- ⊗: wildes Herumhüpfen mit wedelnden Armen

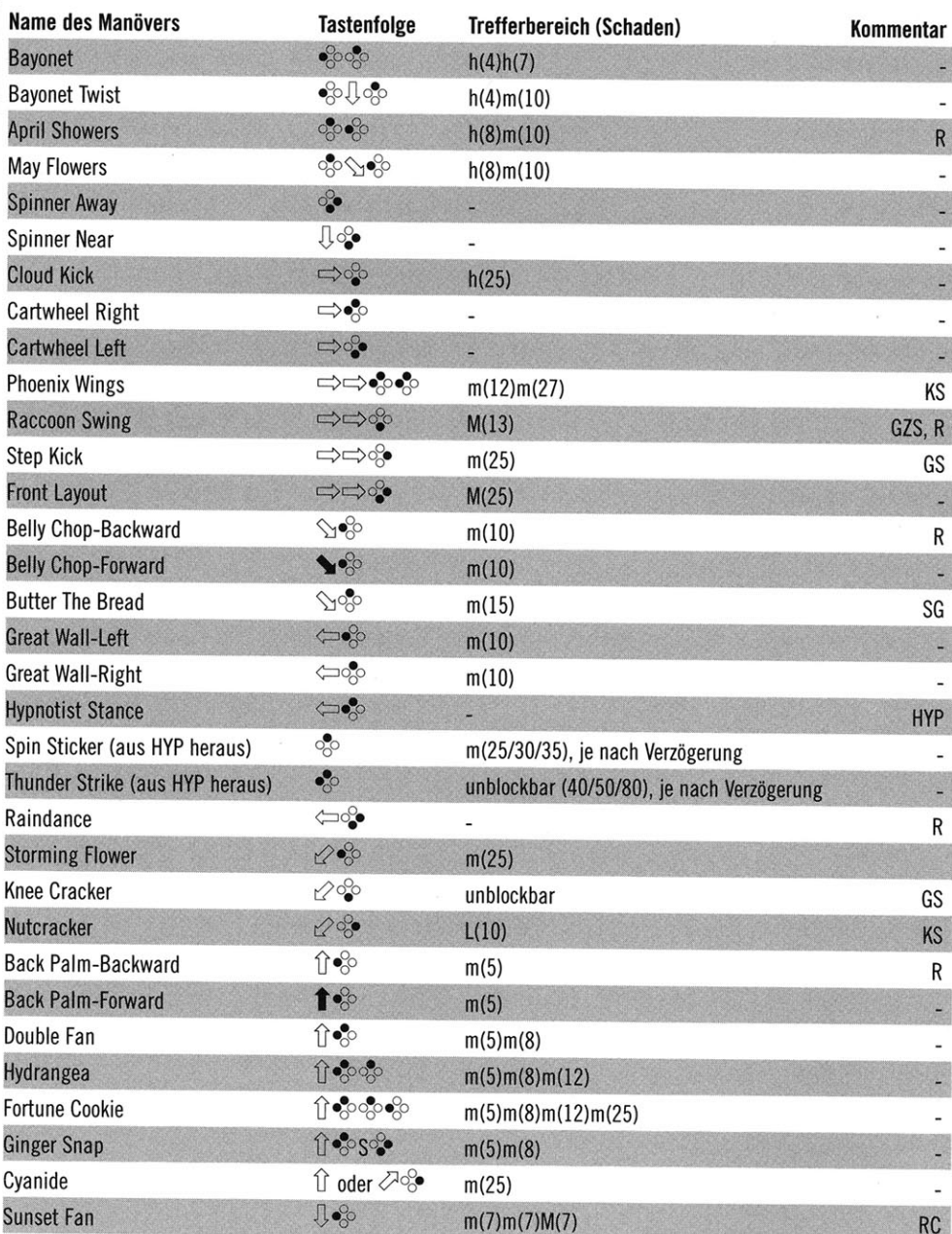
Moveliste

Besondere Konventionen für Ling Xiaoyu:

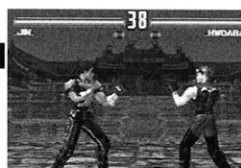
AOP= »Art of Phoenix«

HYP= »Hypnotist«-Stellung





Name des Manövers	Tastenfolge	Trefferbereich (Schaden)	Kommentar
Flapping Wings	↓	m(7)m(7)M(7)	AOP
Art Of Phoenix	↓	-	AOP
Sunflower	AH	m(12)	JUG R
Wake Up Call	AH	m(12)	JUG
Skyscraper Kick	AH	m(14)	-
Shady Lotus (in der Hocke)	↘	m(10)	R RC
Lotus Twist (in der Hocke)	↘	m(10)m(15)	RC
Quick Shady Lotus (in der Hocke)	↘	m(10)	RC
Fire Dancer (in der Hocke)	↘	L(8)h(6)h(6)m(12)	JUG
Flower Garden (in der Hocke)	↘	L(6)	AOP
Double Sweep (in der Hocke)	↘	L(6)L(10)	RC
Low Back Turn (in der Hocke)	↘	-	R RC
False Salute	•••	-	Verhöhnt den Gegner
Greetings	•••	-	Verhöhnt den Gegner
High/Mid Parry	•••	-	Pariert hohe und mittlere Angriffe
Low Parry	↓ oder ↘	-	Pariert tiefe Angriffe





Manöver von Position »Art of Phoenix« (AOP)

Manöver	Tastenfolge	Trefferbereich (Schaden)	Kommentar
Butterfly	↓	-	AOP
Stand	↑	-	-
Jump	↑	-	-
Roll-Throw	☉ oder ☉	38 oder 45	Wurfmanöver
Sideroll	☉ oder ☉S↓	-	RC
Left Upper	☉	m(7)	-
Right Upper	☉	m(12)	-
Wave Crest-Power	☉	m(16)	JUG
Wave Crest-Quick	Q☉☉	m(14)	JUG
Wave Crest-Heavy	↓☉	m(25)	JUG
Knee Stabber	☉	l(15)	AOP
Back Kick	☉	m(32)	-
Flower Scissors	☉Q↔	m(32)	R
Firecracker	☉Q↓	L(15)	KO
Firecracker-Roll Up	☉Q↓↑	L(15)	RC
Firecracker-Roll Down	☉Q↓↓	L(15)	RC
Back Turn	⇒☉	-	R
Roll Ball	⇒☉	-	RC
Flower Garden	⇒☉	L(7)	AOP
Double Map Sweep	⇒☉☉	L(7)L(10)	RC
Double Barrel Shotgun	↖ oder ↑ oder ↗☉☉	m(15)h(23)	JUG
Double Scissor Kick	↖ oder ↑ oder ↗☉☉	m(15)m(25)	-
Phoenix Sweep	↖ oder ↑ oder ↗☉	L(19)	RC
Pirouette Kick	↖ oder ↑ oder ↗N☉	m(30)	GR
Crane Kick	↖ oder ↑ oder ↗N☉	m(25)	-
Scissor Kick	↑☉☉	m(8)m(12)	RC
Trick Flower	↑☉	m(8)	R



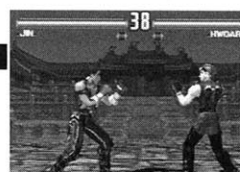
Manöver aus »Raindance Position« (mit dem Rücken zum Gegner)

Manöver	Tastenfolge	Trefferbereich (Schaden)	Kommentar
Reverse Slap	☉	h(10)	R
Dark & Stormy	☉☉☉	h(10)h(10)m(15)	JUG
Mistrust	☉	m(16)	JUG
Spin Tornado-Up	☉	-	-
Spin Tornado-Down	↓☉	-	-
Spin Tornado-Away	↑☉	-	R
California Roll	⇒☉	-	R
Cyclone	⇒☉☉☉	m(25)	R JUG
Peg Leg	⇒⇒☉	m(20)	R
Back Layout	⇒⇒☉	M(25)	R
Ultra Phoenix	↓☉	-	AOP
Back Circle Breaker	↓☉	L(15)	R
Switch Circle Breaker	↓☉	L(15)	-

Name des Wurfs	Tastenfolge	Angriff von	Schaden	Gegenmaßnahme
Jade	☉	vorne	10,20	☉☉
Ruby	☉	vorne	30	☉☉
So Shoe Me	⇒☉☉☉	vorne	4	☉☉
Dislocator	↓☉☉☉	vorne	35	☉☉
Back Layout	R⇒☉☉	vorne	17+30	-
Jump Reverse Clutch	R⇒☉☉ oder ☉☉	vorne	unterschiedlich	unterschiedlich
Crank Up	☉☉ oder ☉☉	hinten	50	-
Arm Flip	☉☉ oder ☉☉	links	45	☉☉
Dump The Bucket	☉☉ oder ☉☉	rechts	38	☉☉

Kombos

Tastenfolge/Blockmaßnahme	Schaden
☉☉(m)☉☉(h)☉☉(m)☉☉(m)☉☉(h)☉☉(l)☉☉(l)☉☉(m)☉☉(m)	118
☉☉(m)☉☉(h)☉☉(h)☉☉(l)☉☉(l)☉☉(m)☉☉(m)☉☉(l)☉☉(m)☉☉(m)	118





Strategien

Ling ist rein physisch gesehen die schwächste aller Tekken-Spielfiguren. Ihre einzelnen Schläge und Tritte richten verhältnismäßig wenig Schaden an, vergleicht man sie mit ihren weiblichen oder gar männlichen Gegenspielern. Allerdings gleicht sie dieses Manko durch Schnelligkeit, Kombo-Freudigkeit und interessante Bewegungsabläufe aus. Sie ist nicht unbedingt für Anfänger zu empfehlen, da sie über verschiedene Schlagkombinationen verfügt, die sie in andere als die normale Grundstellung versetzen. Von dort heraus kann sie zwar neue Kombinationen auf den Gegner loslassen, aber hierfür muß man mit den Stellungen und den daraus möglichen Schlägen und Tritten vertraut sein, um nicht schnell die Übersicht zu verlieren. Generell ist Ling ein idealer Charakter für ein schnelles, provozierendes Spiel. Mit schnellen Vorstößen kann man den Gegner kurz treffen und sich dann wieder zurückziehen. Aber auch für den offensiven Spieler bietet Ling durch schnelle Kombinationen interessante Alternativen für ein aggressives Vorgehen. Mit ihren zahlreichen Möglichkeiten, sich schnell vom Gegner weg, auf ihn zu oder um ihn herum zu bewegen, kann man so manchen Gegenspieler schnell in den Wahnsinn treiben.

Um erfolgreich mit Ling gegen andere Gegner oder den Computer zu bestehen, gilt es, einige grundlegende Manöver zu verstehen und zu beherrschen. Einer der wichtigsten Schläge ist die sogenannte Storming Flower:



Dieser Schlag ist schnell, hat eine recht hohe Reichweite und richtet überdurchschnittlich viel Schaden an. Mit diesem Schlag läßt sich jede Unachtsamkeit des Gegners direkt und schnell bestrafen. Der Nachteil ist jedoch die relativ lange Erholungszeit nach dem Manöver, in der ein aufmerksamer Gegner einen verheerenden Gegenschlag anbringen kann. Wenn man also die Reichweite des Schlags überschätzt, wird jeder halbwegs fähige Gegenspieler diesen Lapsus für einen Konter nutzen. Eine weitere, einfache Kombination, die schnell zu erlernen ist und beim Gegner einen größeren Eindruck hinterlassen dürfte, ist eine Schlagfolge, die aus der Hocke heraus geführt wird:



Der erste Tritt hat eine hohe Reichweite, die beiden Folgeschläge sind schnell, und der abschließende Power Hook Kick jongliert den Gegner in die Luft und verschafft die Möglichkeit, einen weiteren beliebigen Schlag oder Tritt anzubringen – oder je nach Timing eine weitere, verheerende Kombination.



Ein verwirrendes Manöver für jeden passiven Gegner ist die Kombination eines Wurfs (So shoe me), gefolgt von einem Salto rückwärts. Nach dem Wurf sind die beiden Spieler so weit voneinander entfernt, daß der Salto, wenn man auf den Schultern des Gegenübers landen kann, eine weitere spektakuläre Attacke auslöst. Voraussetzung hierfür ist allerdings, daß der Gegner tatsächlich nach dem Wurf erst einmal abwartend und passiv bleibt. Gegen einen generell aggressiv agierenden Gegner wird man diesen Trick nicht allzu häufig anwenden können:

⇨ ⚙️ Q ⚙️ N ⇨ ⇨ ⚙️

Die Position »Art of Phoenix« (»Die Kunst des Phoenix«) ist die Ausgangshaltung für eine Reihe von Angriffen. Ihr großer Vorteil ist, daß Ling damit unter allen hohen und den meisten mittleren Angriffen hinwegtaucht. In diese Stellung kann man sowohl ohne einen Angriff als auch in Kombination mit einer Attacke gelangen:

↓ ⚙️ oder, aus der Hocke heraus, ↘ ⚙️

Von dort aus lassen sich alle heranstürmenden hohen Attacken durch geeignete Manöver kontern. Wave Crest ist nicht nur ein schnelles Manöver, sondern hat auch noch den Vorteil, daß der Gegner in die Luft geschleudert wird und dort mit weiteren Schlag-/Trittkombinationen malträtirt werden kann. Der einfache Tritt mit ⚙️ hat eine fantastische Reichweite und

hilft dabei, etwas zu forsche Gegner auf Distanz zu halten.

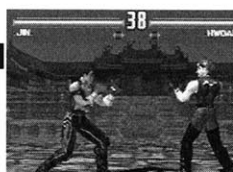
Falls ein Gegner mal auf den Trichter kommt und versucht, Ling in dieser Position mit einem tiefen Angriff zu treffen, kann man hervorragend mit den Scissor Kicks kontern, da diese erstens einem tiefen Angriff ausweichen und gleichzeitig eine zweifache Attacke bedeuten:

↑ ⚙️ ⚙️

Um einen Gegner endgültig zur Verzweiflung zu bringen, bieten sich die beiden Wurfkombinationen aus dem »Art of Phoenix« heraus an:

⚙️ oder ⚙️

Das Tückische an diesen beiden Würfen ist der Umstand, daß Ling zunächst einen Sidestep vollführt und erst dann zum Wurf ansetzt. Besonders wirkungsvoll ist dieses Vorgehen in folgendem Szenario: Ling wirft einen Gegner zunächst zurück (mit Storming Flower oder dem Sunset Fan) und begibt sich dann in die AOP-Haltung. Kommt der Gegner nun wieder heran, kann man fast jedem Angriff mit einem der beiden Würfe ausweichen und in einen eigenen Angriff umleiten. Allerdings sollte man es – wie generell bei allen Manövern – nicht übertreiben und diesen Angriff nicht bis zum »Geht-nicht-mehr« durchexerzieren, denn mit der Zeit kommt selbst der schwerfälligste Gegner auf die Idee, mit niedrigen Angriffen gegen





eine Ling im AOP anzugehen. Ling beherrscht Ausweichmanöver wie kein zweiter Charakter. Zu ihrem Repertoire gehören Handstandüberschläge und Vorwärtsrollen um einen Gegner herum sowie gestreckte Salti – sowohl vorwärts als auch rückwärts. Damit ist sie in der Lage, schnell um einen Gegner herumzutanz und einen überraschenden Wurf anzusetzen oder sich buchstäblich aus der Gefahrenzone zu katapultieren. Gerade gegen die etwas langsameren Charaktere sollte man sich diese Wendigkeit zunutze machen.

Wie spielt man gegen Ling?

Lings größtes Manko ist die geringe Reichweite bei vielen ihrer Manöver. Indem man sie auf Distanz hält, kann man sich vor den meisten schnellen Angriffen schützen. Ein guter Beobachter hat die besten Chancen gegen die wendige Ling, die mehr Ausweich- und Sidestepmanöver beherrscht als jeder andere Charakter. Viele der Grundmanöver wie der einfache, von rechts geführte tiefe Tritt können Ling – dank der Tatsache, daß sie auch einen Gegner, der leicht versetzt steht, treffen – schnell in Verlegenheit bringen, wenn sie ständig ihre kleinen Mätzchen macht.

Wenn sie im AOP oder mit dem Rücken zum Gegenspieler steht, wirkt sie zwar sehr angreifbar, ist aber in Wirklichkeit am stärksten und wenig vorhersagbar. Grundsätzlich gilt: Keine Manöver mit langer Vorankündigung durchführen, da Ling durch ihre immense Schnelligkeit in der Lage ist, fast jedesmal einen schnellen Konterschlag anzubringen. Gegen die AOP-Haltung sollte man sich stets auf einen tiefen, weitreichenden Schlag oder Tritt besinnen.





Yoshimitsu

Yoshimitsu ist ein alter Tekken-Veteran und seit den ersten Turnieren dabei. Mit der Zeit hat er sich durch die Hilfe von

Dr. Boskonovitch von einem roboterartigen Wesen in eine organische Mutation verwandelt, die nur noch entfernt mit einem Menschen Ähnlichkeit hat. Da er ihm sein Leben verdankt, nimmt er an dem Turnier teil, um für Dr. Boskonovitch das Blut des Gottes des Kampfes zu besorgen, damit der Doktor ein wichtiges Experiment beenden kann.



Steckbrief

Staatsangehörigkeit/Herkunft: unbekannt, vermutlich Japan

Kampfstil: »Manji« Ninja

Alter: unbekannt

Größe: 178 cm

Gewicht: 63 kg

Blutgruppe: 0

Beruf: Anführer des »Manji«-Clan

Hobbies: unbekannt

Vorlieben: unbekannt

Abneigungen: unbekannt

Schwierigkeitsgrad: Einsteiger/Fortgeschrittene

Siegeposen

- : Zickzackhieb mit dem Schwert, Defensivhaltung
- ▲: Salto rückwärts, in den Schneidersitz
- : Hüpf auf einem Bein, Verteidigungshaltung
- ⊗: Doppelter Salto vorwärts



Name des Manövers	Tastenfolge	Trefferbereich	Kommentar
Feint Stone Backhands	↓●●●●●●●●	m(10)m(12)m(12)m(14)m(15)	RC
Feint Kangaroo Kick	↓●●●	m(30)	JUG
Sit-Stand Up	↓●●↑	-	-
Spinning Evade	←●● (bis zu 6x)	-8	Schadet sich selbst
Low Parry	↓ oder ↗●● oder ●●	-	-
Poison Wind	↗●●	M(10)	-
Poison Rush	↗●●←●●	M(10)h(2)	-
Poison Typhoon	↗●●←●●●●	M(10)h(2)M(20)	-
Poison Hurricane	↗●●←●●●●	M(10)h(2)M(15)	-
Delay Sword	QN	-	-
Sword Slice	N	unblockbar, trifft auch liegende	-
		Gegner (unterschiedlich)	-
Sword Slice	↗●●	unblockbar, trifft auch liegende	-
		Gegner (10)	-
Delay Sword	QN	-	-
Sword Slice	N	unblockbar, trifft auch liegende	-
		Gegner (unterschiedlich)	-
Sword Impale	←←●●	unblockbar (90)	-
Spinning Sword	←←●●Q●●	unblockbar (30)	-
Spin Cancel	←←	-	-
Stone Fists	←●●●●●●●●	h(10)h(10)h(10)h(10)h(10)h(10)	nach 6. Schlag fällt Figur um
Sword Sweep	↓↗←●●	unblockbar (20)	-
Helicopter Leap	↗●●	unblockbar, trifft auch liegende	(25–40, je nach Dauer)
		Gegner	-
Heli Quick Down Slash	↗●●Q↓	unblockbar, trifft auch liegende	(25–40, je nach Dauer)
		Gegner	-
Reverse Helicopter	↗●●←	unblockbar, trifft auch liegende	-
		Gegner (35)-	-
Standing Harakiri	↓●●	unblockbar (60 an beide)	Schadet sich selbst
Spinning Harakiri	←●●●●●●...	unblockbar (3 an beide)	Schadet sich selbst
Fake Turning Harakiri	→→●●N	-	R





Name des Manövers	Tastenfolge	Trefferbereich	Kommentar
Turning Harakiri	⇒⇒	unblockbar (100 an beide)	Schadet sich selbst
... Second Stab	⇒⇒	unblockbar (100 an beide)	Schadet sich selbst
Sword Pogo	↑	unblockbar, trifft auch liegende Gegner (30)	-
Pogo Rush	⇒⇒ oder ⇐⇐	unblockbar, trifft auch liegende Gegner (25)	-
Pogo Hop	↖ oder ↑ oder ↗	unblockbar, trifft auch liegende Gegner (15)	-
Kangaroo Kick	⊙	m(30)	JUG
Death Pose	←	-	-
Bad Breath	beliebig	unblockbar (30)	CS
Wood Chopper	⇒⇒	m(20) unblockbar, trifft auch liegende Gegner (18)	-
Double Front Slice	↓↘⇒	unblockbar(15),trifft auch liegende Gegner (28)	-
Sword Counter	←	unblockbar (35)	CS
Backflip	↖	-	-

Name des Wurfs	Tastenfolge	Angriff von	Schaden	Gegenmaßnahme
Jumping Body Slam	⊙	vorne	30	⊙
Jaw Smash	⊙	vorne	30	⊙
Rainbow Drop	↓↘↗	vorne	50	⊙
Life Siphon (Sword Debate Pos.)	⊙ oder ⊙	vorne	unterschiedlich	-
Live Give (Sword Debate Pos.)	⇒⊙ oder ⇒⊙	vorne	unterschiedlich	-
Tornado Drop	⊙ oder ⊙	hinten	70	-
Flying Cartwheel	⊙ oder ⊙	links	15-25	⊙
Clonimitsu	⊙ oder ⊙	rechts	15-25	⊙

Kombos

Tastenfolge	Schaden
⊙(h)⊙(m)⊙(m)⊙(h)⊙(h)⊙(l)⊙(m)⊙(m)	71
⊙(h)⊙(h)⊙(m)⊙(h)⊙(-)	81
⊙(h)⊙(m)⊙(m)⊙(h)⊙(m)⊙(m)⊙(m)⊙(-)⊙(-)	82
⊙(h)⊙(m)⊙(m)⊙(h)⊙(h)⊙(l)⊙(m)⊙(-)⊙(-)⊙(-)	93
⊙(h)⊙(h)⊙(m)⊙(h)⊙(h)⊙(l)⊙(m)⊙(-)⊙(-)⊙(-)	116



Strategien

Da Yoshimitsu die einzige Figur ist, die nicht nur mit den bloßen Fäusten kämpft, sondern zusätzlich mit dem Schwert über eine Waffe verfügt, eröffnen sich für ihn einige neue Angriffsarten, die ihn zu einer der vielseitigsten Figuren des Spiels machen. Er eignet sich sowohl für ein provozierendes Spiel mit kurzen, aus der Defensive herauschnellenden Attacken als auch für ein aggressives Spiel mit Juggle-Kombos und pitbullartigen Nahkampfattacken. Ein besonderer Bonus ist seine Fähigkeit, seinen Energiebalken wieder aufzufüllen, indem er sich auf den Boden setzt: 

Mit diesem Manöver lässt sich jeder defensive Gegner aus der Reserve locken, denn es dürfte ihm schwerfallen, untätig zuzusehen, wie sein Gegenüber im wahrsten Sinne des Wortes wieder zu Kräften kommt. Entweder greift er Hals über Kopf an und kann schnell gekontert werden, oder er bleibt passiv und wartet ab – fast um so besser. Denn wenn die Energieleiste wieder aufgefüllt ist, kann man gegen einen angeschlagenen Gegner gleich ganz anders vorgehen. Aus der sitzenden Position heraus kann Yoshimitsu wahlweise mit einem Teleport ausweichen (Steuerkreuz nach links oder rechts) oder direkt mit einem Spin Punch oder Kangaroo Kick angreifen.

 oder 

Wie bei allen Manövern gilt auch hier: nicht übertreiben. Jedes Manöver, das im Übermaß eingesetzt wird, verliert das Überraschungsmoment und gibt dem Gegner die Möglichkeit, sich darauf einzustellen oder geeignete Gegenmaßnahmen zu entwickeln.

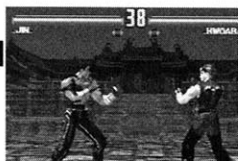
Eine andere Möglichkeit, einen passiven, auf Abstand bedachten Gegner zu treffen, ist ein dreistufiger Angriff aus der Distanz, die Shark Attack Combo:



Er erfordert zwar ein wenig Timing bei der Ausführung der Angriffssequenz (der letzte Tritt muß minimal verzögert werden), richtet dabei aber bis zu 110 Punkte Schaden beim Gegner an und schleudert ihn zusätzlich noch abschließend in die Luft.

Die grundlegenden Angriffsmanöver beginnen mit einfachen Faustschlägen. Um einen aufdringlichen Gegner ein wenig zurückzudrängen, reicht meist schon der einfache Grundschlag mit der linken Faust. Er ist schnell und hat eine gute Reichweite. Langwierige Angriffsmanöver des Gegners lassen sich damit effizient unterbrechen.

Mit  lassen sich gleich zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen: Dieser weitreichende Backhand-Schlag stoppt mit gutem Timing kombiniert nicht nur einen übereifrigen Gegner, sondern dreht ihn gleichzeitig um 180°





herum, so daß man mit einem schnellen Schritt nach vorne direkt einen Wurf anbringen kann – und geworfen zu werden, ist wohl zweifelsohne mit das frustrierendste, was einem Spieler passieren kann.

Yoshimitsu verfügt über ein paar sehr außergewöhnliche Angriffsmöglichkeiten. Eine davon ist sein schlechter Atem: Aus der Bad Breath-Position heraus kann man mit einem weiteren beliebigen Angriffsknopf eine Wolke in Richtung des Gegners schicken, die nicht geblockt werden kann, unter der der Angreifer nicht wegtauchen und die auch nicht gekontert werden kann:

↩️⬢ oder ⬢⬢ oder ⬢⬢⬢ oder ⬢⬢⬢⬢

Dabei ist dieses Manöver auch relativ schnell durchführbar, so daß ein heranstürmender Gegner auf elegante Art auf Distanz gehalten werden kann. Ein weiterer Vorteil: In dieser Position mit leicht zurückgeneigtem Oberkörper verfehlen die meisten hohen Angriffe gegen Yoshimitsu ihr Ziel.

Ein ebenfalls etwas spektakuläreres Manöver stellt das Harakiri dar. Voraussetzung für einen erfolgreichen Treffer ist dafür allerdings, daß Yoshimitsu sehr nah an seinem Gegner steht und ihm den Rücken zukehrt. Am einfachsten läßt sich dieser Angriff in der Variante Turning Harakiri vollziehen:

⇒⇒⬢

Sollte der Gegner nach diesem Angriff wider Erwarten noch auf den Beinen sein, kann man zur Sicherheit mit

⇔⇔

noch einen zweiten Hieb hinterhersetzen.

Achtung: Wie der Name Harakiri schon vermuten läßt, fügt man sich selbst ebenfalls Schaden zu. Sollten durch dieses Manöver beide Figuren K.O. gehen, bekommt jedoch Yoshimitsu den Sieg zugesprochen.

Ein unverzichtbares Mittel für schnelle Angriffe ist der einfache Schwerthieb mittels

↗️⬢

Er ist schnell, hat eine hohe Reichweite und, was ausschlaggebend ist, trifft sogar Gegner, die am Boden liegen. Figuren, die diese Position fest in ihrem Repertoire haben, wie beispielsweise Lei Wulong oder der unsägliche Dr. Boskonovic werden damit schnell in ihre Schranken gewiesen.

Es gibt noch zahlreiche andere Möglichkeiten, das Schwert effektiv einzusetzen. Zwei sollen hier noch genannt werden:

⇔⇔⬢



Bei diesem Manöver wird der Gegner regelrecht aufgespießt, was mit 90 Punkten einen entsprechend hohen Schaden verursacht. Zwar ist der Zug schon recht lange im voraus erahnbar, da er eine recht hohe Vorlaufzeit hat, aber der hohe Schaden rechtfertigt dieses Risiko in bestimmten Situationen. Ein weiterer Pluspunkt ist die extrem hohe Reichweite dieses Schwerthiebs. Interessant wird er aber erst, wenn der Gegner meint, das Manöver erkannt zu haben, und durch einen schnellen Schlag kontern will. Mit der leichten Variation des Schlages:

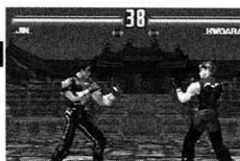


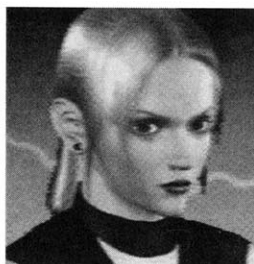
wird das Schwert zu einer undurchdringlichen Barriere für den Gegner. Zwar ist der Schaden mit maximal 30 Punkten etwas moderater, aber da sich Spinning Sword nicht blocken lässt, läuft der Angreifer buchstäblich ins »offene Messer«. Mit einem geschickt eingesetzten Mix aus diesen beiden Manövern lassen sich heißblütige Gegner oft in schiere Verzweiflung treiben.



Wie spielt man gegen Yoshimitsu?

Aufgrund seines hohen Potentials für sowohl extrem schnelle Angriffe aus kürzester Distanz als auch aus der Defensivhaltung ist Yoshimitsu ein sehr unangenehmer Gegner. Seine Jonglier-Attacken sind mächtig, und mit seinem Schwert kann er verblüffende Kabinettstückchen vollbringen, die einen nicht ganz so abgebrühten Gegner erst einmal überraschen und aus dem Konzept bringen. Sicherlich kann man auch mit einer defensiven Haltung und gekonnten Ausweich- und Konteraktionen einen geübten Yoshi-Spieler auf die Bretter schicken, aber generell dürfte die direkte Konfrontation im Nahkampf die beste Alternative sein. Mit Ling beispielsweise kann man die hohe Agilität Yoshimitsus ein wenig ausgleichen und durch ihre Fähigkeit, sich durch Drehungen und Überschläge aus der Gefahrenzone zu bringen, ein wenig Boden gewinnen.





Nina Williams

Im letzten Kapitel der Tekken-Saga hatte Nina Williams den Auftrag, Kazuya Mishima zu töten. Dieses Attentat scheiterte jedoch an einem der zahlreichen Zänkereien zwischen ihr und ihrer Schwester, Anna Williams. Beide Schwestern wurden von Kazuyas Wachleuten gefangen genommen und von Dr. Boskonovitch als Versuchskaninchen für Gefrierschlaf-Experimente mißbraucht. Jetzt, 15 Jahre später, wurde sie aus ihrem Tiefschlaf geweckt, weil die Handlanger von Heihachi Mishima den Gott des Kampfes exhumiert haben und dessen Geist nun Ninas Handeln beeinflusst. Sie scheint unter seiner Kontrolle zu stehen und handelt gefühllos und wie ferngesteuert.



Steckbrief

Staatsangehörigkeit/Herkunft: Irland
 Kampfstil: Verschiedene, auf Aikido basierende Stile
 Alter: 22 Jahre
 Größe: 161 cm
 Gewicht: 49 kg
 Blutgruppe: A
 Beruf: Attentäterin, jetzt unter der Kontrolle des »Gott des Kampfes«
 Hobbies: in Erinnerungen schwelgen
 Vorlieben: hat sie vergessen (vielleicht Tee mit Milch?)
 Abneigungen: hat sie vergessen, wahrscheinlich ihre Schwester Anna
 Schwierigkeitsgrad: Fortgeschrittene/Profis

Siegeposen

- : Aufreizender Gang, verächtliches Abwinken
- ▲: Handstand-Überschlag, verächtliches Abwinken
- : Boxerhaltung, verächtliches Abwinken
- ⊗: Pirouette, verächtliches Abwinken



Name des Manövers	Tastenfolge	Trefferbereich/Schaden	Kommentar
One-Two Punches	☉☉	h(4)h(10)	-
Uppercut-Punch	☐☉☉	m(10)h(15)	-
Bermuda Triangle	☉☉☉	h(4)h(10)h(15)	-
Jail Crusher	☉☉☉↓☉☉	h(4)h(10)L(10)h(15)	-
Jail Crusher-Uppercut	☉☉☉↓☉☉	h(4)h(10)L(10)m(10)	JUG
Biting Snake	☉☉☉☉☉	h(4)h(10)h(6)L(8)	-
Double Explosion 1	☉☉☉⇒☉☉	h(4)h(10)m(20)	-
Double Explosion 2	☉☉☉☉☉⇒☉☉	h(4)h(10)h(6)h(6)m(20)	-
PK Combo	☉☉	h(10)h(20)	-
PDK Uppercut Combo	☉☉↓☉☉☉	h(10)L(10)m(10)	JUG
PDK Roundhouse Combo	☉☉↓☉☉☉	h(10)L(10)h(15)	-
Cross-Roundhouse	☉☉☉	h(10)h(15)	-
Spike Combo-Uppercut	☉☉☉☉☉	h(25)L(10)m(10)	JUG
Spike Combo-Right HK	☉☉☉☉☉	h(25)L(10)h(15)	-
Spike Combo-Right LK	☉☉☉☉↓☉☉	h(25)L(10)l(7)	-
Left-Right HK	☉☉☉	h(25)h(15)	-
Blonde Attack-Uppercut	☉☉☉☉☉	h(15)L(15)m(10)	JUG
Blonde Attack-Right HK	☉☉☉☉☉	h(15)L(15)h(15)	-
Blonde Attack-Right LK	☉☉☉☉↓☉☉	h(15)L(15)l(7)	-
Low Jab-Rising Kick	↓☉☉N☉☉	m(5)m(10)	-
Toe Kick	↓ oder ↓☉☉☉☉	m(10)m(15)	-
Left LK-Right HK	↓ oder ↓☉☉N☉☉	L(12)h(15)	-
Left LK-Right LK	↓ oder ↓☉☉↓☉☉	L(12)l(7)	-
Right LK-Backhand Chop	↓ oder ↓☉☉☉☉	l(7)h(10)	-
Blonde Bomb	⇒ oder AH☉☉	m(20)	-
Power Blonde Bomb	⇒⇒☉☉	m(30)	-
Bad Habit	⇒ oder ↓☐☐⇒☉☉	m(20)	DS bei Konter
Forward Flip Kick	⇒⇒ oder ↓☐☐⇒☉☉	M(20)	Schadet sich selber, wenn der Angriff verfehlt





Name des Manövers	Tastenfolge	Trefferbereich/Schaden	Kommentar
Assassin Dagger	⇒⇒●●	h(20)	
Panther Claw	⇒⇒●●	h(21)	-
Shut Up	⇐⇒↓●●●	m(24)	JUG
Creeping Snake	⇐●●●●●	m(10)h(12)h(6)L(8)	-
Creeping Snake-Upper	⇐●●●↓●●●	m(10)h(12)L(10)m(10)	-
Creeping Snake-L HK	⇐●●●●	m(10)h(12)m(20)	-
Creeping Snake-L LK	⇐●●●↓●	m(10)h(12)L(10)	-
Creeping Snake-R HK	⇐●●●●	m(10)h(12)h(15)	-
Assault Bomb	⇐●●●●⇒●	m(10)h(10)h(6)m(20)	-
Flash Kick-Left LK	⇐●●●●●	m(10)h(6)h(8)L(10)	-
Flash Kick-Right HK	⇐●●●●●	m(10)h(6)h(8)h(15)	-
Flash Kick-Blonde Bomb	⇐●●●●●●⇒●	m(10)h(6)h(8)h(10)h(6)m(20)	-
Left Mid-Right HK	⇐●●●	m(10)h(15)	-
Left B-hand Body Blow	⇐●●	h(15)	-
Single Slap	⇐●●	h(15)	-
Double Slap	⇐●●●	h(15)h(18)	
Helping Hand	⇐●●	m(10)	-
Right B-hand Body Blow	⇐●●	m(20)	DS als Konter
Slicer	⇐●●	L(10)	BL
Geyser Cannon Combo	⇐●●●	L(10)m(25)	JUG
Divine Cannon	↓⇐●●	m(25)	JUG
Modified Divine Cannon	⇐●●	m(25)	JUG
Nicolella	⇐●●	m(20)	-
Can Opener	⇐●●●●	h(20)L(10)h(14)	-
Hopping LK-Uppercut	⇐N↓●●●	L(25)m(10)	JUG
Hopping LK-Side Kick	⇐N↓●●●	L(25)m(15)	-
Hopping LK-Right HK	⇐N↓●●●	L(25)h(15)	-
Wipe The Floor	↓⇐●●	L(18)	-
Running Jump Kick	⇒⇒⇒●●	m(20)	-



Name des Manövers	Tastenfolge	Trefferbereich/Schaden	Kommentar
Heel Stomp	↓ oder ↘	L(20)	-
Snakeshot	SS	m(15)	-
Liftshot	SS	m(15)	JUG als Konter
Low Whip	SS	L(10)	-
Spiral Explosion	SS	m(20)	-
High/Mid Reversal	↔ oder ↗	-	-
Low Parry	↓ oder ↘	-	-
Evil Mist	↓ ↘ ↗	unblockbar (0)	SG
Hunting Swan	↗	unblockbar (95)	CS
Swan Cancel	↓↓	-	-



Name des Wurfs	Tastenfolge	Angriff von	Schaden	Gegenmaßnahme
Arm Turn	↗	vorne	30	↗
Lifting Toss	↗	vorne	30	↗
Neck Throw	↗	vorne	40	↗
Embracing Elbow	↘ ↘	vorne	50	↗
Triple Break	↗ oder ↗	hinten	60	-
Rolling Lock	↗ oder ↗	links	40	↗
Swinging Toss	↗ oder ↗	rechts	38	↗
Falling Elbow	↗ ↗ ↗ ↗	vorne	35	↗
Arm Lock	↗ ↗ ↗	(fortgesetzt)	10	-
Palm Grab	↓ ↘ ↗	vorne	15	↗
Arm Bar	↗ ↗ ↗ ↗	(fortgesetzt)	30	↗
Rev. Arm Lock	↗ ↗ ↗ ↗	(fortgesetzt)	20	↗
Rear Galetech	↗ ↗ ↗ ↗ ↗	(fortgesetzt)	25	↗
Falling R.A.L.	↗ ↗ ↗ ↗ ↗	(fortgesetzt)	25	↗
Double Attack	↗ ↗ ↗ ↗ ↗	(fortgesetzt)	15,15	↗
Neck Crusher	↗ ↗ ↗ ↗ ↗	(fortgesetzt)	35	↗
G-Tech Stretch	↗ ↗ ↗ ↗ ↗	(fortgesetzt)	45	↗
Octopus Grab	↗ ↗ ↗ ↗	(fortgesetzt)	28	↗
Neck Crusher	↗ ↗ ↗ ↗ ↗	(fortgesetzt)	35	↗





Name des Wurfs	Tastenfolge	Angriff von	Schaden	Gegenmaßnahme
G-Tech Stretch	⬇⬅⬆⬇⬅⬆	(fortgesetzt)	45	⬇⬅⬆
Crab Claw	⬇⬅⬆⬇⬅⬆	vorne	15	⬇⬅⬆
Arm Bar	⬇⬅⬆⬇⬅⬆	(fortgesetzt)	35	⬇⬅⬆
Heel Hold	⬇⬅⬆⬇⬅⬆	(fortgesetzt)	20	⬇⬅⬆
Leg Cross Hold	⬇⬅⬆⬇⬅⬆	(fortgesetzt)	35	⬇⬅⬆
Tendon Lock	⬇⬅⬆⬇⬅⬆	(fortgesetzt)	45	⬇⬅⬆
Bone Cutter (Konter)	⬇⬅⬆⬇⬅⬆	vorne	20,20	⬇⬅⬆
Leg Cross Hold	⬇⬅⬆⬇⬅⬆	(fortgesetzt)	35	⬇⬅⬆
Tendon Lock	⬇⬅⬆⬇⬅⬆	(fortgesetzt)	45	⬇⬅⬆
Betrayer	⬇⬅⬆⬇⬅⬆	vorne	15	-
Rev. Arm Lock	⬇⬅⬆⬇⬅⬆	(fortgesetzt)	20	⬇⬅⬆
Rear G-Tech	⬇⬅⬆⬇⬅⬆	(fortgesetzt)	25	⬇⬅⬆
Falling R.A.L.	⬇⬅⬆⬇⬅⬆	(fortgesetzt)	25	⬇⬅⬆
Octopus Grab	⬇⬅⬆⬇⬅⬆	(fortgesetzt)	28	⬇⬅⬆
Neck Crusher	⬇⬅⬆⬇⬅⬆	(fortgesetzt)	35	⬇⬅⬆
G-Tech Stretch	⬇⬅⬆⬇⬅⬆	(fortgesetzt)	45	⬇⬅⬆

Kombos

Tastenfolge	Schaden
⬇⬅⬆(h)⬇⬅⬆(h)⬇⬅⬆(h)⬇⬅⬆(h)⬇⬅⬆(h)⬇⬅⬆(II)⬇⬅⬆(m)⬇⬅⬆(h)⬇⬅⬆(II)⬇⬅⬆(m)	84
⬇⬅⬆(h)⬇⬅⬆(h)⬇⬅⬆(h)⬇⬅⬆(h)⬇⬅⬆(h)⬇⬅⬆(II)⬇⬅⬆(II)⬇⬅⬆(m)⬇⬅⬆(II)⬇⬅⬆(m)	84
⬇⬅⬆(h)⬇⬅⬆(h)⬇⬅⬆(h)⬇⬅⬆(h)⬇⬅⬆(h)⬇⬅⬆(II)⬇⬅⬆(m)⬇⬅⬆(h)⬇⬅⬆(h)⬇⬅⬆(h)	90
⬇⬅⬆(m)⬇⬅⬆(h)⬇⬅⬆(h)⬇⬅⬆(h)⬇⬅⬆(h)⬇⬅⬆(II)⬇⬅⬆(m)⬇⬅⬆(h)⬇⬅⬆(h)⬇⬅⬆(h)	101



Strategien

Nach King verfügt Nina über das größte Repertoire an Würfen und Wurfkombinationen. Da diese Angriffe ein sehr gutes Timing und hohe Konzentration erfordern, sind sie nur für Fortgeschrittene und Profis zu empfehlen. Allerdings gilt: Kann eine Wurfkombination tatsächlich bis zum bitteren Ende sauber durchgeführt werden und vorausgesetzt, sie wird nicht durch eine der zahlreichen Gegenmaßnahmen vom Gegenspieler unterbrochen, dann führen die meisten der Kombinationen bei einem leicht angeschlagenen Gegner in der Regel zu einem K.O. Wenn man also über ausreichend Erfahrung verfügt, sollte man sein Glück mit den Wurfkombinationen versuchen, wenn sich die Möglichkeit dazu bietet. Aber auch ohne die Möglichkeit, den Kontrahenten mit Würfen zu bezwingen, beherrscht Nina aufgrund ihrer langen Beine einige sehr effektive Angriffstechniken. Gerade die einfachen Tritte haben eine enorme Reichweite. Die wichtigsten Elemente sind ihre katapultierenden Tritte, die den Gegner in hohem Bogen in die Luft werfen. Eine der einfacheren Kombinationen hierfür ist



die mit fast beliebigen Attacks weitergeführt werden kann. Vorteil: Mit dieser Kombination lassen sich auch die Gegner, die besonders gerne auf dem Boden liegen (Lei, Dr. Boskonovitch), aus der Reserve locken. Aus der Defensive heraus kann sie dank des Reichweitenvorteils schnelle Angriffe starten. Ihr Bad Habit

(=»schlechte Angewohnheit«) hört sich nicht nur unangenehm an, er sieht auch sehr schmerzhaft aus – obwohl er sehr leicht auszuführen ist:



Mit diesem Tritt lässt sich ein Angriff aus drei bis vier Schritten Entfernung zum Gegner einleiten, der ihn sogar kurzzeitig bewegungsunfähig macht. Wider Erwarten richtet er sowohl bei männlichen als auch bei weiblichen Gegnern gleich viel Schaden an ...

Diese Vorteile der hohen Trittreichweite sollte man ausnutzen, wann immer es geht. Auch wenn der Gegner am Boden liegt – was bei einer Wurfpezialistin wie Nina häufiger vorkommt –, lassen sich diverse Tritte gegen den Gegner durchführen. Entweder kann man mit dem einfachen Low Sweep



oder auch mit der Low Whip



einen am Boden liegenden Gegner unsanft wecken.





Aber Nina kann auch mit den Armen aus der Defensive heraus agieren. Der einfachste, wenn auch am leichtesten vom Gegner zu erkennende Angriff ist die Blonde Power Bomb: ⇨⇨⊗

Eingeleitet durch einen kurzen Sprint entfaltet dieser Angriff danach eine enorme Reichweite – er kann aber leider durch einen ganz normalen Block neutralisiert werden. Dieser Zug eignet sich übrigens auch hervorragend, um ein Bad Habit anzuschließen, da er auch liegende oder auf die Knie gesunkene Gegner voll erwischt. Eine gute Möglichkeit, an den Gegner heranzukommen und eine einfache Gelegenheit zu einem Wurf oder einer Wurfkombination zu bekommen, besteht darin, ihn durch einen Schlag von sich selber wegzudrehen. Dies läßt sich auf unterschiedliche Weise erreichen: ⇨⇨⊗

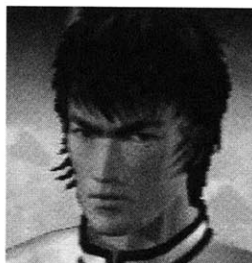
dreht den Gegenspieler um 90° nach links und macht ihn für eine sehr kurze Zeit aktionsunfähig. Setzt man ihm an dieser Stelle nach, so kann man schnell einen Swinging Toss für weitere 38 Schadenspunkte hinterhersetzen: ⊗

Alternativ kann man sein Glück auch mit einer Double Backhand versuchen. Treffen beide Attacken, dann geht der Gegner beim zweiten Treffer in aller Regel zu Boden. Verfehlt die erste Ohrfeige ihr Ziel – und der Gegner ergreift hier nicht die Gelegenheit zu einem Konterangriff, – dann wird der zweite Hieb den Gegner ebenfalls um die eigene Achse drehen ... siehe oben.

Wie spielt man gegen Nina Williams?

Eine gute Frage. Einerseits hat sie eine gefährlich hohe Reichweite, die selbst aus vier bis fünf Schritten Entfernung niederschmetternde Attacken ermöglicht, andererseits ist sie mit ihrem großen Wurfrepertoire eine ebenso große Gefahr im Nahkampf. Was also ist zu tun? Nun, zunächst einmal sollte man tunlichst wissen, mit welchen Gegenmaßnahmen man den langwierigen Wurfkombinationen entkommen kann. Hat man diese Kunst erst einmal perfektioniert, dann ist man in der Lage, sich auf einen Kampf auf kurze Distanz einzulassen. Oberste Regel – im Kampf gegen Nina mehr als bei allen anderen – bleibt nach wie vor: nie die Übersicht verlieren. Wildes Herumdrücken und Malträtieren des Steuerpads liefert grundsätzlich jedem Gegner tausendundeine Möglichkeit zu kontern. Bei Nina ist das um so verheerender, als sie mit einem geduckten Ausfallschritt nach vorne an den Gegenspieler herankommen kann, um dort eine der scheinbar nicht enden wollenden Wurfkombinationen anzusetzen. Da Nina auch einen am Boden liegenden Gegner übel zurichten kann, sollte man stets überlegen, wann und wie man sich wieder erhebt, wenn man erst einmal auf die Bretter geschickt wurde. Eine schnelle Rolle seitwärts (»Tech Roll«) sollte jeder Spieler instinktiv vollführen, wenn Nina ihn zu Boden wirft.





Forest Law

Forest ist der Sohn von Marshall Law und genau wie dieser ein absolutes »Bruce Lee«-Double. Die Ähnlichkeit – sowohl

vom Aussehen als auch von den Bewegungen und Geräuschen her – ist unüberseh- und -hörbar. Forest trainiert im Dojo seines Vaters und hat daher auch schon die Bekanntschaft mit Paul Phoenix, dem langjährigen Freund seines Vaters gemacht. Da Marshall Law ein äußerst besorgter Vater ist, hat er seinem Sohn die Teilnahme an jeglichen Kämpfen und Turnieren außerhalb des Dojos untersagt. Eines Tages, als Marshall gerade unterwegs ist, um ein Gebäude für ein weiteres Dojo zu inspizieren, besucht Paul Phoenix Forest und überredet ihn – unwissend ob des Verbots dessen Vaters – zur Teilnahme am Tekken-Turnier, indem er an Forests Eitelkeit appelliert und ihm sagt, er hielte ihn, Forest, für einen besseren Kämpfer als seinen Vater. Mit dem festen Willen, dieser Einschätzung gerecht zu werden, nimmt Forest gegen den ausdrücklichen Wunsch seines Vaters am Kampf teil.



Steckbrief

Staatsangehörigkeit/Herkunft: USA
Kampfstil: chinesisches Kung-Fu, »Bruce Lee«-Stil
Alter: 25 Jahre
Größe: 177 cm
Gewicht: 66 kg
Blutgruppe: B
Beruf: Koch, Mitinhaber des Law-Dojos
Hobbies: Shopping, Kochen
Vorlieben: Kreditkarten
Abneigungen: mit Paul Phoenix Motorrad fahren
Schwierigkeitsgrad: Einsteiger

Siegposen

- ☐: Arme nach vorne ausgestreckt, Konzentrationspose
- ⬆: gekreuzte Arme, Defensivhaltung
- ⦿: Schlag, Tritt, Bein nach hinten führen
- ⊗: Zwei Backspin-Kicks, zwei Schläge



Name des Manövers	Tastenfolge	Trefferbereich/Schaden	Kommentar
One-Two Punches		h(5)h(12)	-
Machine Gun Arrow		h(10)h(5)h(5)h(5)h(5)	-
Mini Rave War Attack		h(10)h(10)	-
H/Kick-Somersault Kick		h(18)m(21)	JUG
Triple Head Kick		h(8)h(10)h(10)	
Double Head Kick-Somersault		h(18)h(10)m(25)	JUG RC
Double Head Kick-M/Kick		h(18)h(10)m(15)	-
Triple Head Kick-M/Kick		h(18)h(10)h(15)m	-
Triple Head Kick- Somersault		h(18)h(10)h(10)m(25)	JUG RC
Shaolin Spin Kicks		h(16)h(12)h(12)	-
Crescent Kick		h(16)m(30)	JUG
Quick Somersault		m(25)	JUG RC
Back Flipper		m(25)m(21)	JUG RC
Poison Arrow		m(40)	-
Rave War Attack		h(12)m(6)h(6)	-
Running Side Kick		m(30)	GS
Junkyard Attack		m(12)l(8)m(22)	JUG
Dragon Storm		m(12)m(12)m(15)	JUG
Dragon Low Kick		l(8)	-
Tricky Kicks-Mid-Kick		l(8)h(10)m(21)	-
Tricky Kicks-Somersault		l(8)h(10)m(21)	JUG
Tricky Kicks-Somersault		l(8)h(10)h(10)m(21)	JUG
Tricky Kicks-Somersault		l(8)h(10)h(10)h(10)m(21)	JUG RC
Frogman		m(25)	-
Frogman Feint		m(25)	KO
Mid Kick		m(21)	-
Front Kick-Somersault		m(12)m(21)	JUG RC
Dragon Whip		m(15)	R
Elbow Spring Kick		m(15)M(25)	-
Elbow Spring Feint		m(15)M(25)	TM
Dragon Tail		l(25)	RC



Name des Manövers	Tastenfolge	Trefferbereich/Schaden	Kommentar
Jump Kick-Somersault	↖ oder ↓ oder ↗	h(25)m(25)	JUG
Double Dragon	SS	m(16)h(22)	-
Side Kick-Somersault	AH	h(28)m(25)	JUG RC
Front Kick-Somersault	AH	m(12)m(21)	JUG RC
Double Impact	↓	L(12)m(21)	JUG RC
Body Blow-Somersault	↓ oder ↓	m(10)m(21)	JUG
Low Kick-Somersault	↓ oder ↓	l(7)m(21)	JUG RC
Somersault Fake	↓ ↖ oder ↑ oder ↗	m(24)	JUG
Catapult Kick Low	↓ ↖ oder ↑ oder ↗	m (22/15/25)	JUG RC
Catapult Kick High	↓ ↖ oder ↑ oder ↗	m (28/25/35)	-
Rainbow Kick	↓ ↖ oder ↑ oder ↗	M(30)	KO
Dragon Slide	↓ ↘ ↘ ↘	L(17)	-
Fatal Backhand (Rücken zum Gegner)	↖ oder ↗	m(12)	GR
Blackout	↖ ↗	h(10)	-
Mugging	↖ ↗ ↘	h(10)l(7)	-
Trick Step	↔	-	-
... Dragon Blow	↖	m(43)	-
... Dragon Fist	↖	h(12)	-
Punch Reversal	↔	(nur als Konter)	-
... Fatal Backhand	↖	unblockbar (12)	GR
... Stagger Fist	↖	unblockbar (12)	SG
... Dragon Mid Kick	↖	m(22)	-
... Dragon Low Kick	↖	l(15)	-
High/Mid Parry	↔ oder ↖	-	-
Low Parry	↓ oder ↗ oder ↘	-	-
Dragon Fang	↗	unblockbar (100)	-
... Dragon Cancel	↑↑	-	-





Name des Wurfs	Tastenfolge	Angriff von	Schaden	Gegenmaßnahme
Dragon's Fire	☉	vorne	7-23	☉
Hopping Frog	☉	vorne	30	☉
Atomic Drop	⇒☉	vorne	30	☉
Chastisement Punch	↘☉	vorne	30	☉
Bulldog	↘☉☉☉☉☉	vorne	35	-
Knee Lift	⇒⇒☉	vorne	28	☉
Headlock Kick	☉ oder ☉	links	40	☉
Dragon Ballbreaker	☉ oder ☉	rechts	42	☉
Ultimate Dragon	☉ oder ☉	hinten	50	-

Kombos

Tastenfolge/Blockmaßnahme	Schaden
↘☉(m)☉(h)☉(h)☉(h)☉(l)☉(h)☉(h)☉(h)(m)	88
☉(l)☉(m)☉(h)☉(m)☉↓(l)☉(m)☉(l)☉(m)☉(l)	91
↘☉(m)☉(h)☉(h)☉(h)☉(h)☉(l)☉(m)☉(h)☉(l)☉(m)	98



Strategien

Forest Law ist der geborene Allrounder. Umfragen zufolge ist er bzw. sein Vater Marshall einer der beliebtesten Spielfiguren der Tekken-Serie. Dies mag zum einen an seiner Bruce-Lee-Mimikry liegen, zum anderen aber sicherlich, daß es ungeheuerlichen Spaß macht, mit ihm anzutreten. Seine Bewegungen sind so vielseitig und geschmeidig, daß es eine reine Freude ist, einem guten Law-Spieler bei der Arbeit zuzusehen. Angefangen von den einfachen Schlagkombinationen

↔•••↔•••↔ oder ↔•••↔•••↔

über die ebenfalls sehr leicht durchführbaren Trittkombos

↔•••↔•••↔ oder ↔•••↔•••↔

ist alles nicht nur schön choreographiert, sondern auch sehr effektiv und verheerend, wenn es richtig angewandt wird.

Ein leichter Einstieg für einen weiterführenden Juggle-Angriff ist der Dragon Storm

↔•••↔•••↔,

der problemlos mit zwei oder noch mehr Tritten verlängert werden kann und so bis zu 60 oder mehr Punkten Schaden anrichtet.

Eine gute Methode, um den Gegner zu verwirren, ist, wie der Name schon sagt, der Trick Step, der gleichzeitig ein Reversal gegen hohe und mittlere Schläge der Gegner darstellt. Sieht man einen Schlag kommen, kann man versuchen, ihm mit ↔••• auszuweichen. Kommt der Schlag dann wieder, erwarten doch nicht, geht Law in den Tricky Step, aus dem heraus mit ↔••• eine schnelle Attacke ausgeführt werden kann, die den Gegner weit zurückschleudert. Wenn der Schlag richtig abgepaßt wird, kann man direkt hinterhersprinten und mit einem automatischen Ultimate Tackle, gefolgt von einigen saftigen Backpfeifen mit ↔•••↔•••↔•••↔••• nachsetzen.

Diese Reihe von Angriffen alleine summiert sich auf rund 78 Schadenspunkte und ist recht leicht durchzuführen.

Eine andere, einfache Möglichkeit, den Gegner über schnell auf die Bretter zu schicken, ist die Salto-Attacke, die in Verbindung mit einem tiefen einleitenden Schlag oder Tritt angebracht werden sollte. Warum? Weil der Gegner zunächst tief blocken muß, um sicherzugehen, unbeschadet davon zu kommen. Der Salto selber sieht nicht nur spektakulär aus und richtet eine Menge Schaden an, sondern schleudert den Gegner zusätzlich noch hoch in die Luft, wo er wehrlos weiteren Angriffen ausgesetzt ist.

↓•••↔••• oder ↓•••↔•••.





Hat der Gegner sich erst einmal darauf eingestellt, daß der Somersault-Kick stets in Verbindung mit einem tiefen Schlag oder Tritt auf ihn zukommt, kann man das Tempo etwas erhöhen und das Manöver direkt ausführen – gleich mehrmals hintereinander, wenn man will:



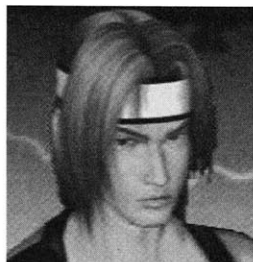
Liegt der Gegner dann erst einmal am Boden, ist er leichte Beute für einen tiefen Angriff mit ↙⊗ oder ↓↘↘⊗. Diese beiden Angriffe sind auch für sich alleine ein gutes Mittel, um den Gegner zu überraschen. Sie treffen tief und haben eine hohe Reichweite. Der zweite, Dragon Slide genannt, hat zwar den Nachteil, daß Forest selber auf dem Rücken liegen bleibt, aber selbst von dort kann er mit ↓⊗ einen weiteren Angriff gegen den am Boden liegenden Gegner führen, bevor dieser aufsteht.

Der andere oben erwähnte tiefe Angriff, der Dragon Tail, hat den Vorteil, daß der Gegner auf dem Rücken mit den Füßen vom Gegner weg liegenbleibt und von dort nicht ohne weiteres mit einem Angriff reagieren kann, wie es bei anderen KO-Positionen möglich ist. Außerdem trifft dieser tiefe Tritt auch am Boden liegende Gegner – auch wenn sie versuchen, sich seitlich wegzurollen. Nicht zuletzt dieses Manöver macht Law zu einem der gefährlichsten Gegner, da man selbst am Boden nicht vor seinen Angriffen sicher ist.

Wie spielt man gegen Forest Law?

Forest ist in der Lage, das Tempo eines Kampfes zu bestimmen. Je nachdem, wie er seine Angriffe gestaltet, kann er dem Gegner ein schnelles oder eher langsames Spiel aufzwingen. Allgemein sollte man sein Glück mit gezielten Kontern versuchen und sich eher passiv verhalten. Man sollte Law gegebenenfalls die Initiative ergreifen lassen, um dann schnell und effizient zu blocken und zum Gegenschlag auszuholen. Wenn er zu einer Salto-Attacke ansetzt und es gelingt, sie zu blocken (sie trifft in mittlerer Höhe), ist Law für den Rest des Überschlags angreifbar. Ähnliches gilt für seinen tiefen Angriff, den Dragon Tail, der sich schon lange im Vorfeld ankündigt. Man kann ihm entweder mit einem tiefen Block oder einem kurzen Sprung nach oben ausweichen und sofort zum Gegenschlag ausholen, da das Manöver eine relativ lange Erholungszeit von Law fordert. Wenn man den Angriff mit einem tiefen Block abwehrt, bietet sich beispielsweise ein Uppercut aus der Hocke an, den fast jeder Charakter beherrscht und der den Vorteil besitzt, den Gegner in die Luft zu wirbeln, wo er mit weiteren Kombinationen eingedeckt werden kann.





Hwoarang

Hwoarang ist ein gelehriger Schüler des Taek Won Do und trainiert im Dojo von Baek Doo San, einem der Teilnehmer des

zweiten Tekken-Turniers, der sich zwischenzeitlich vom Turniergehen zurückgezogen hat. Hwoarang verdient sich seinen Lebensunterhalt durch manipulierte Wetten bei Kampfveranstaltungen, indem er seine wahre Kampfstärke vertuscht und somit die Wettquoten zu seinen Gunsten erhöht – nur um dann seinen Gegnern mit schnellen Schlag- und Trittsfolgen das Hören und Sehen vergehen zu lassen. Eines Tages traf er auf einige Mitglieder des Mishima-Konzerns und auf Jin Kazama, den er zu einem Kampf herausforderte. Überrascht mußte er die Stärke Jins anerkennen; er kam über ein enttäuschendes Unentschieden nicht hinaus. Beschämt beschloß Hwoarang, fortan jeden Tag zu trainieren, um dieser Schmach in seiner ansonsten makellosen Kampfkarriere keine weitere hinzufügen zu müssen. Als er eines Tages erfährt, daß sein Meister Baek Doo San ein weiteres Opfer des Gott des Kampfes geworden ist, beschließt er, am Tekken teilzunehmen – in der Hoffnung, dort Jin Kazama zu besiegen und Rache am Gott des Kampfes zu üben.

Steckbrief

Staatsangehörigkeit/Herkunft: Korea
Kampfstil: Taek Won Do
Alter: 19 Jahre
Größe: 181 cm
Gewicht: 68 kg
Blutgruppe: 0
Beruf: Spieler
Hobbies: Motorradfahren
Vorlieben: Wettspiele
Abneigungen: Ehrliche Spieler, Jin Kazama
Schwierigkeitsgrad: Einsteiger/Fortgeschrittene



Siegeposen

- ☐: Vorwärts/Backspin-Kick (2x)
- ⬆: Hand-Fuß-Kombo, Sprungpiourette
- : Handschlagfolge
- ⊗: Handschlagfolge, breitbeinig

Movelliste

Besondere Konventionen für Hwoarang:

- RFV= »Rechter Fuß vorne«
- LFV= »Linker Fuß vorne«
- RFL= »Rechter Flamingo«
- LFL= »Linker Flamingo«





Manöver (linker Fuß in Front)

Manöver	Tastenfolge	Trefferbereich	Kommentar
Disrespect	⬤	-	R
Stance Change	⬤	-	RFV
Migraine	⬤⬤	h(5)h(8)	-
Slice And Dice	⬤⬤⬤	h(5)h(8)l(10)	-
Home Surgery	⬤⬤⬤⬤	h(5)h(8)l(10)h(18)	-
Left-Right	⬤⬤	h(5)h(10)	-
Rejected	⬤⬤⬤	h(5)h(10)m(16)	-
Rejection	⬤⬤⬤	h(5)h(10)h(25)	-
Machine Gun Kicks High	⬤⬤⬤⬤	h(15)m(12)m(10)h(25)	GS JUG
Disorderly Conduct	⬤⬤⬤⬤[➡]	h(15)m(12)h(20)	RFL[LFV]
Party Hearty	⬤⬤⬤⬤⬤[➡]	h(15)m(12)m(20)h(15)	RFL[LFV]
Rock Your World	⬤⬤⬤⬤	h(15)m(12)h(10)m(20)	RFV
Total Outrage	⬤⬤⬤⬤⬤	h(15)m(12)m(10)h(20)m(15)	RFV
Menace	⬤⬤⬤⬤	h(15)m(12)l(7)	-
Menace To Society	⬤⬤⬤⬤⬤⬤[➡]	h(15)m(12)l(7)h(13)	RFL[LFV]
Menace To Society_	⬤⬤⬤⬤⬤⬤⬤	h(15)m(12)l(7)h(13)m(15)	RFV
Flying Eagle	⬤⬤Q⬤	m(15)h(28)	-
Ax Murderer	⬤⬤	h(14)m(20)	-
Toe Jam	⬤⬤	h(14)h(10)	-
Hot Feet	⬤⬤⬤⬤	h(14)h(10)h(10)m(20)	TS
Rude Boy	⬤⬤➡⬤	h(14)m(17)	-
Hard Rocker	⬤⬤➡⬤	h(14)h(20)	-
Kitchen Sink	⬤⬤⬤⬤➡⬤	h(14)h(10)h(10)	-
Da Bomb	⬤⬤⬤➡⬤	h(14)h(10)h(25)	-
Blizzard Kicks	⬤⬤⬤⬤⬤	h(14)h(10)h(10)L(10)	-
Rusty Knife	➡⬤	m(15)	RFV
Tetanus	➡⬤	m(15)	-
Left Flamingo Feint	➡⬤N	-	LFL





Manöver mit rechtem Fuß in Front (RFV)

Manöver	Tastenfolge	Trefferbereich	Kommentar
Disrespect	⬤	-	R
Stance Change	⬤	-	LFV
Migrane	⬤⬤	h(10)m(12)	LFV
Big Fists	⬤⬤⬤	h(6)h(10)m(12)	LFV
Ecoli	⬤⬤	l(15)h(40)	TS LFV
Backlash	⬤⬤Q⬤	h(36)	TS LFV
Chainsaw Kick	⬤⬤	h(15)M(20)	-
Cheap Shot	⇒⬤	h(25)	LFL
Cheap Shot-R-Treat	⇒⬤⬤←	h(25)	
Bad Dancer	⇒⬤⬤	h(15)m(20)	-
Grand Theft	⇒⬤⬤Q⬤	m(20)	JUG
Rip-off	⇒⇒⬤	h(25)	GS
Screw Kick	⇒⇒⬤⬤Q⬤	m(18)h(20)	GS
Nose Bleeder-Left	⇐⬤	h(28)	Gegner steht seitlich, LFV
Misdemeanor	⇐⬤	m(32)	TS

Manöver aus »Left Flamingo« (LFL)

Manöver	Tastenfolge	Trefferbereich	Kommentar
Flamingo Sidestep	↑ oder ↓	-	-
Flamingo Dash	⇒	-	-
Flamingo Backdash	⇐	-	-
Left Punch	⬤	h(12)	-
Right Backhand	⬤	m(12)	-
Rocket Launcher	⬤⬤⬤	m(2)m(10)h(25)	GS JUG
Cannon Kicks	⬤⬤⬤⇒	m(22)m(10)h(20)	RFL[LFV]
Kick Combo	⬤⬤⬤⬤	m(22)m(10)h(20)m(15)	-
Jump Kick	⬤	h(28)	RFL
Left Snap Kick	⇒⬤	m(18)	-
Snap Spin Kick	⇐⬤	m(32)	GS
Left Cutter	⇨⬤	l(12)	-
Right Cutter	⇨⬤	l(15)	-
Power Blast	⬤	unblockbar (80)	-
... Blast Cancel	⇐⇐	-	LFV



Manöver aus »Right Flamingo« (RFL)

Manöver	Tastenfolge	Trefferbereich	Kommentar
Flamingo Sidestep	↓	-	-
Flamingo Dash	⇒	-	-
Flamingo Back Dash	⇐	-	-
Left Backhand	⬤	m(12)	-
Right Punch	⬤	h(12)	-
Jump Kick	⬤	h(25)	LFL
Super Right	⬤	m(20)	DS als Konter RFV
Right Snap Kick	⇒⬤	m(18)	-
Snap Spin Kick	⇐⬤	m(32)	GS
Left Cutter	↗⬤	l(15)	-
Right Cutter	↘⬤	l(13)	-



Name des Wurfs	Tastenfolge	Angriff von	Schaden	Gegenmaßnahme
Pick Pocket	⬤	vorne	20,10	⬤
Human Cannonball	⬤	vorne	18,20	⬤
Door Mat	↓↘⇐⬤	vorne	40	⬤
Leg Hook	↓↘⬤	vorne	30	⬤
Roll and Choke	⇒⇐⬤	vorne	30	⬤
Slaughterhouse	⬤ oder ⬤	hinten	55	-
Bring It On	⬤ oder ⬤	links	38	⬤
Dead-end	⬤ oder ⬤	rechts	22,22	⬤

Kombos

Tastenfolge	Schaden
LFL ⬤(m)⬤(h)⬤(h)⬤(l)⬤(m)⬤(m)⬤(l)⬤(h)⬤(m)⬤(h)	132
RFL ⬤(m)⬤(h)⬤(h)⬤(l)⬤(m)⬤(m)⬤(l)⬤(h)⬤(m)⬤(h)	132





Strategien

Ganz offensichtlich ist Hwoarang ein Tritt-Charakter. Sein Repertoire an Faustschlägen ist eher begrenzt. Die Grundschläge sind zwar schnell und haben eine sehr kurze Erholungszeit, aber die Hauptarbeit wird ein guter Hwoarang-Spieler mit den Beinen und Füßen erledigen. Dennoch: Als Kontermanöver sind die Faustschläge außerordentlich gut geeignet, denn die meisten Trittmanöver haben eine etwas längere Vorlaufzeit und dürften von einem halbwegs geübten Kontrahenten ohne Probleme identifiziert und geblockt oder durch rechtzeitiges Ausweichen gemieden werden. Außerdem sind seine Uppercuts, sowohl aus dem Stand als auch aus der Hocke heraus, äußerst probate Mittel, um eine Juggle-Kombination einzuleiten: ↘⊙⊙ und AH⊙

Eine der besten Trittattacken, um eine Juggle-Kombo einzuleiten, ist hingegen der Firecracker: ↓⊙⊙

Trifft dieser Angriff als Konterattacke, hat der Gegner keine Chance, den beiden Tritten auszuweichen. Er wird somit in die Luft katapultiert. Minuspunkt: Wird der Tritt nicht als Konter angebracht, so hat der Gegner die Möglichkeit, sich unter dem zweiten Tritt der Kombination wegzuducken und seinerseits den dann ungeschützten Hwoarang zu kontern.

Böse Zungen behaupten, daß Hwoarang neben Eddie Gordo der reinste Anfängercharakter wäre, da man sich durch wildes Gerühre auf dem Steuerpad durch die Kämpfe mogeln kann. Tatsächlich wird man damit aber nicht weit kommen, da die beiden Tastenkombinationen ⊙⊙ und ⊙⊙ nicht zu einem Angriff führen, sondern lediglich zu einem Wechsel der Kampfposition. Ohne Berücksichtigung dieser Eigenarten und der verschiedenen Kampfpositionen wird ein Anfänger nur hilflos vor dem Gegner herumtanzen und sich dessen Konterattacken ausliefern.

Daher ist es wichtig zu wissen, in welcher Position Hwoarang seine Attacke beendet, um den Gegner von dort mit dem richtigen Manöver effizient weiter unter Druck zu setzen. Generell startet Hwoarang mit dem linken Fuß in Front (LFV). Von dort kann er zwar direkt mit ⊙⊙

in den anderen Stand (RFV) wechseln, aber dies kann man ebenso gut in Verbindung mit einem Angriff erreichen: ⇐⊙⊙ oder ⇒⊙⊙ eignen sich weitaus besser.

Andersherum funktioniert dies natürlich genauso gut. Um von RFV zurück in LFV zu gelangen, kann man einen der folgenden Angriffe ausführen: ⊙⊙⊙⊙ oder ⇒⊙⊙



Zusätzlich beherrscht Hwoarang zwei andere Kampfhaltungen, die sogenannten »Flemingo«-Positionen, die ebenfalls jeweils rechts- oder linksseitig ausgelegt werden können (RFL und LFL).

Hier ein paar Beispiele, wie man in Verbindung mit einem Angriff in diese Stellungen wechseln kann: (LFF) →  und (LFF)    resultieren in RFL, (LFF) →  N hingegen in LFL.

Analog dazu geht es natürlich auch zurück von den Flemingo-Haltungen in die normalen Positionen RFV und LFV. Die entsprechenden Ergebnisse der Manöver werden in der Spalte »Kommentar« der Movelliste durch die zugehörigen Kürzel gekennzeichnet.

Wozu all dies? Ganz einfach: Hwoarang ist in den Händen eines Profispielers in der Lage, durch eine nahezu unendliche Verknüpfung dieser Stellungswechsel eine ebenso nicht enden wollende Serie von Angriffen durchzuführen, da sich irgendwann der Kreis schließt und die gleiche Angriffsfolge erneut durchgeführt werden kann – und bei Bedarf lässt sie sich einfach variieren, wenn der Gegner mit der Zeit dahinter kommt, in welcher Reihenfolge die Schläge und Tritte auf ihn einhageln.

Wie spielt man gegen Hwoarang?

Der Schlüssel zum Erfolg gegen einen Hwoarang-Spieler ist die Fähigkeit, die verschiedenen Stellungen schnell zu erkennen und sich auf die möglichen Manöver vorzubereiten. Die meisten Angriffe treffen hoch und mittig und können daher schon durch neutrale Blocks abgewehrt werden. Auf diese Weise kann man ihn erst einmal »kommen lassen«, um dann im richtigen Moment zu kontern. Alternativ nimmt man ihm viel Raum und Möglichkeiten zum Angriff, indem man seinen Aktionsradius einschränkt. Viele seiner effektiven Angriffe haben eine vergleichbar hohe Vorlaufzeit und können rechtzeitig durch einen schnellen Schlag oder Tritt unterbrochen werden. Diese Strategie erfordert allerdings im Gegensatz zum eher passiven »Block und Konter«-Spiel ein höheres Maß an Konzentration und gute Kenntnisse der Bewegungsabläufe Hwoarangs. Um seinen Endlos-Kombinationen zu entkommen, reicht es meistens aus, sich unter seinen hohen Tritten wegzuducken. Viele der Positionswechsel enden mit einem hohen Tritt. Taucht man darunter weg, kann man die Erholungszeit des Gegners ausnutzen und direkt mit einem tiefen Schlag, oder besser noch, mit einem aus der Hocke kommenden Uppercut, der Hwoarang in die Luft wirft, zurückschlagen.





Eddie Gordo (alias Tiger Jackson)

Eddie genoß eine wohlbehütete Kindheit in einer der reichsten Familien

Brasiliens. Er wußte schon als kleiner Junge, daß er eines Tages die Geschäfte der Familie übernehmen würde, und bereitete sich fortan mit großem Eifer darauf vor. Eines Tages jedoch kam er nach Hause und fand seinen Vater schwer verletzt und im Sterben liegend vor. Sein Vater war dem Kampf gegen das brasilianische Drogenkartell zum Opfer gefallen. Mit letzter Kraft gab er Eddie den Rat, die Schuld für den Mord auf sich zu nehmen und ins Gefängnis zu gehen – denn dies sei der einzige Ort, an dem Eddie in Sicherheit sein würde, bis Gras über die Sache gewachsen sei. Die Zeit im Gefängnis war die reinste Hölle. Während eines der zahlreichen Aufstände beobachtete Eddie einen alten Mann, der sich mit einem besonderen Kampfstil gegen seine Widersacher durchsetzte, der, wie Eddie später erfuhr, Carpoeira genannt wird. Die folgenden acht Jahre seiner Haftstrafe verbrachte Eddie damit, diese Kampfkunst zu erlernen und zu perfektionieren. Nach Verbüßung seiner Haftstrafe und der Entlassung erfährt er vom Tekken-Turnier und entschließt sich zur Teilnahme, in der Hoffnung, bei seiner Suche nach dem Mörder seines Vaters Hilfe vom mächtigen Mishima-Imperium zu erhalten.



Steckbrief

Staatsangehörigkeit/Herkunft: Brasilien
Kampfstil: Carpoeira
Alter: 27 Jahre
Größe: 188 cm
Gewicht: 75 kg
Blutgruppe: B
Beruf: arbeitslos
Hobbies: unbekannt
Vorlieben: Macht
Abneigungen: Machtlosigkeit
Schwierigkeitsgrad: Einsteiger

Siegeposen

- ☐: In die Hände klatschen, Körperdrehung, Carpoeira-Tanz
- ⬆: rückwärts in den Handstand, Überschlag, Carpoeira-Tanz
- ⦿: Körperdrehung, Handstand-Überschlag, Salto, Carpoeira-Tanz
- ⊗: Seitliche Kick-Rolle, Carpoeira-Tanz

Movelliste

Besondere Konventionen für Eddy Gordo:
HSP= »Handstand-Position«



Name des Manövers	Tastenfolge	Trefferbereich	Kommentar
One-Two Punches	○●○●	h(6)h(15)	-
Sidestep Away	●○	-	-
Sidestep Towards	↓●○	-	-
Flying Scissors	○●q○●	L(10)L(10)	KO
... Backsweep	○●	l(15)	-
... Double Backsweep	○●○●	l(15)l(15)	-
... Backsweep-Headrush	○●○●	l(15)m(25)	-
... Slider-Hammerhead	○●○●○●	l(15)m(30)	-
Satellite Moon	○●q○●	m(25)	-
... Hot Plate Special	○●	m(15)	KO
... Roundhouse	○●	m(-)	-
Back Handspring Kick	○●	M(25)	-
Fake Handspring	○●Q←	-	HSP
Crying Needle	↓○●	m(25)	-
Hammerhead	↓○●○●	m(30)	-
Front Stinger	↓ oder AH○●	M(20)	-
Face Jammer	AH○●	h(25)	-
Circle Kick	AH○●	m(20)	-
Shin Cutter Combo	⇒○●○●○●	h(8)h(10)m(20)	-
Brush Fire	⇒○●	m(25)	HSP
Monkey Trick	⇒○●	m(20)	-
Handstand (HSP)	⇒○●	-	HSP
Lunging Brush Fire	⇒⇒○●	m(30)	-
Back Summy	⇒⇒⇒○●	-	-
Back Summy-Fire Kick	⇒⇒⇒○●○●	L(20)	KO
Back Summy-High Thrust	⇒⇒⇒○●○●	m(35)	KO
Boomerang	⇒⇒⇒○●	M(16)	-
Elbow Sting	↘○●	m(10)	-
Elbow Uppercut	↘○●	m(15)	-
Toe Tap	↘○●	m(15)	HSP





Name des Manövers	Tastenfolge	Trefferbereich	Kommentar
Kneecap Crusher	↘○	l(12)	-
Freak Show	↘○	m(20)	JG
Knee Thruster	←○	m(20)	-
Leg Whip	←○	h(15)	DS
Leg Whip-Thing Bikini	←○●○●○	h(15)L(12)m(15)	-
Leg Whip-Low Kick	←○●○●○	h(15)L(12)l(15)	-
Leg Whip-Needle	←○●○●○●○	h(15)L(12)l(15)m(15)	-
Leg Whip-Hammerhead	←○●○●○●○●○	h(15)L(12)l(15)m(30)	-
Leg Whip-Low Kicks	←○●○●○●○	h(15)L(12)l(15)l(15)	-
Leg Whip-Mars Attack	←○●○	h(15)M(12)	-
Leg Whip-Mars Attack	←○●○●○	h(15)M(15)M(20)	-
Weed Whacker	↗○	L(12)	-
Bushwhacker	↗○●○	L(12)M(15)	-
Shin Cutter	↗○●○	L(12)l(15)	-
Cross Cutter	↗○●○●○	L(12)l(15)l(15)	-
Cut Cross Needle	↗○●○●○	L(12)l(12)m(15)	-
Cut Cross Hammerhead	↗○●○●○●○●○	L(12)l(12)m(30)	-
Bushwacker-Hot Plate	↗○●○N○	L(12)m(13)	-
Cutting Leg Whipper	↗○●○N○	L(12)h(15)	-
Barbed Wire	↗○●○(○●...)	h(15)[h(30)...]	-
Roundhouse	↑ oder ↗○	m(28)	-
Fire Kick	↑ oder ↗○	m(20)	-
Backflip	↑↖↗	-	-
...Handstand	Q↔	-	HSP
Fruit Picker	↗○	unblockbar (40,40)	-
... Picker Cancel	↗↖	-	-
Handstand Walking	(HSP)→	-	-
Regular Stance	(HSP)↖	-	-
Handstand Tilt Away	(HSP)↑	-	-
Handstand Tilt Near	(HSP)↓	-	-



Name des Manövers	Tastenfolge	Trefferbereich	Kommentar
Rotator	(HSP) ↑ oder ↓ oder	m(25)	-
Calypso	(HSP)	m(10)l(15)m(25)	-
Circus	(HSP)	m(10)l(12)	-
Carnival	(HSP)2,4	m(10)l(12)l(25)	-
Split Step	(HSP)	l(15)	KO
Leg Swinger	(HSP) Q	l(10)l(13)	KO
Slice Kick	(HSP) ↑ oder	M(10)	HSP



Name des Wurfs	Tastenfolge	Angriff von	Schaden	Gegenmaßnahme
Legneck Throw		vorne	30	
Handstand Frankensteiner		vorne	30	
Bottle Opener	↵ ↘ ↙ ↗	vorne	55	
Backdrop Frankensteiner	oder	hinten	60	-
Launching Knee Pad	oder	links	40	
Dizzy Twister	oder	rechts	42	

Kombos

Tastenfolge	Schaden
Q (m) (m) (h) (h) (mm) (m) (hm) (m) ↵ (m) ↗ (m)	163





Strategien

Eddie ist der Alptraum jedes ernsthaften Tekken-Spielers. Zwar ist sein Stil, die Carpoeira, sehr schön anzusehen und auch äußerst innovativ für ein Beat'ém Up-Spiel, aber leider ist Eddie ein absoluter Anfänger-Charakter, da selbst der unerfahrenste Spieler mit wildem Herumdrehen auf den beiden Kick-Buttons und nahezu unwillkürlichem Herumrühren auf dem Steuerpad die abenteuerlichsten Angriffskombinationen zaubern kann, die nur schwer im Ansatz zu erkennen und damit auch von erfahrenen Spielern kaum sicher zu blocken oder gar zuverlässig zu kontern sind. Im Prinzip ließe sich mit dieser Anmerkung der Strategieteil für Eddie Gordo bereits abschließen, aber so billig wollen wir uns dann doch nicht aus der Affäre ziehen ...

Eddies wahre Stärke liegt im Angriff aus mittlerer und großer Distanz. Im Nahkampf hat er nur wenig Möglichkeiten, seinen Gegnern ernsthaft zuzusetzen, da der Schwerpunkt seines Repertoires auf dem Einsatz von schwindelerregenden Tritten liegt und diese in der Regel eine zu lange Vorlaufzeit haben, um sie auf engstem Raum einzusetzen, ohne sich einen Konter zu fangen. Daher sind die Schlagattacken eher dafür geeignet, den Gegner auf Distanz zu halten oder von Eddie wegzuschubsen, denn dann hat letzterer die Zeit und den Platz, um seine Carpoeira-Show abzugeben. Der Ghetto Blaster ist ein guter Zug, um sich den Gegner ein wenig vom Leib zu halten:

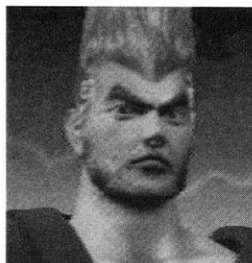


Man kann ihn gut als Abschluß einer kurzen Zweierkombination oder eines einzelnen Schlags einsetzen, also beispielsweise nach  oder . Danach lassen sich dann beliebige Kombinationen mit den Beinen auslösen. Als Auslöser für die Kombination bietet sich  an. Diese Einleitung läßt sich danach mit den Tasten »Rechter Tritt« und »Linker Tritt« nach Belieben weiter ausbauen. Klar, das ist ziemlich billig, aber Eddies schlechter Ruf in der Tekken-Gemeinde kommt ja auch nicht von ungefähr ...

Wie spielt man gegen Eddy Gordo?

Es dürfte eben nichts Frustrierenderes geben, als gegen Eddy in den Händen eines ahnungslosen Anfängers zu spielen. Das wilde Gerühre auf dem Steuerpad macht Eddy völlig unberechenbar. Da heißt es dann, auszuweichen und abzuwarten, wann sich eine Lücke für einen Konterschlag bietet. Eddies Manöver haben den Nachteil, daß sie häufig eine deutlich längere Vorlaufzeit haben, in denen Eddy »Schwung holt«. Mit einer Figur, die über schnelle und vor allen Dingen tiefe Schläge oder Tritte verfügt, dürfte Eddy dann kein großes Problem sein.





Paul Phoenix

Paul ist ein weiterer Tekken-Veteran, der bereits an den beiden anderen Turnieren teilgenommen hat.

Inzwischen ist er

zwar ein wenig in die Jahre gekommen, er hat aber nichts von seinen Reflexen und seiner Kraft eingebüßt, da er immer noch täglich trainiert. Im letzten Turnier konnte Paul sich das Anrecht auf einen Kampf mit Kazuya verdienen, mußte aber aufgrund eines Unfalls auf dem Weg zum Turnierschauplatz seine große Chance verstreichen lassen. Vor wenigen Wochen erhielt er überraschend eine Einladung zum dritten Turnier um die Krone des »King of Iron Fist«. Da er sich nach wie vor für topfit hält, beschloß er, der Einladung zu folgen.



Steckbrief

Staatsangehörigkeit/Herkunft: USA

Kampfstil: Verschiedene, auf Judo basierende Stile

Alter: 46 Jahre

Größe: 187 cm

Gewicht: 81 kg

Blutgruppe: 0

Beruf: arbeitslos. Trainiert immer noch, um die absolute Nr. 1 zu werden

Hobbies: Motorradfahren

Vorlieben: der Geruch von Pizza und Benzin

Abneigungen: die Autobahnen in Japan

Schwierigkeitsgrad: Einsteiger

Siegposen

☐: In die Hände klatschen, Faust gen Himmel recken

⬆: Fausthieb, leichte Hocke

⦿: Hocke, verächtliche Geste

⊗: verächtliches Winken





Name des Manövers	Tastenfolge	Trefferbereich	Kommentar
One-Two Punches	⬇️⬆️	h(5)h(15)	-
PDK Combo	⬆️⬆️	h(5)L(8)	RC
PK Combo	⬆️⬆️	h(12)h(21)	-
Reverse PDK Combo	⬆️⬇️⬆️	h(12)L(8)	RC
Shoulder Ram	➡️⬆️⬆️	m(20)	-
Quick PK Combo	➡️⬆️⬆️	h(12)h(20)	-
God Hand	➡️⬆️	m(32)	KS
Flash Elbow	➡️➡️⬆️	m(15)	-
Double Hop Kick-High	➡️➡️⬆️⬆️⬆️	m(20)m(15)h(25)	-
Triple Hop Kick Combo	➡️⬆️⬆️⬆️➡️ oder ↘️⬆️	m(20)m(15)m(15)	-
Double Hop Kick-Low	➡️➡️⬆️⬆️⬆️ oder ⬇️⬆️	m(20)m(15)L(15)	-
Rolling Kick	➡️➡️⬆️	M(20)	GS RC
Hammer Punch	⬇️⬆️	m(15)	-
Hammer-Power Punch	⬇️⬆️⬆️	m(15)m(26)	-
Hammer-Falling Leaf	⬇️⬆️⬆️⬆️	m(15)l(15)m(21)	-
Down Strike	⬇️⬆️	M(16)	-
Falling Leaf	⬇️⬆️⬆️	l(15)m(20)	-
Shredder	↗️⬆️⬆️	m(17)m(28)	-
Thruster	⬇️↘️➡️⬆️	h(20)	JUG DS als Konter
Deathfist	⬇️↘️➡️⬆️	m(33)	-
Sway	⬇️↘️➡️N	-	-
Sway-God Hammer	⬇️↘️➡️N⬆️	m(15)	-
Sway-Power Fist	⬇️↘️➡️N⬆️	m(18)	GS
Sway-Phoenix Rush	⬇️↘️➡️N⬆️⬆️⬆️	L(12)m(21)m(25)	-
Sway-Stone Break Rush	⬇️↘️➡️N⬆️⬆️⬆️	L(12)m(21)L(21)	-
Jaw Breaker (aus der Hocke)	↘️⬆️	m(21)	-
Gut Buster (aus der Hocke)	↘️⬆️⬆️	m(22)m(25)	-
Stone Breaker (aus der Hocke)	↘️⬆️⬆️	m(22)L(21)	-
Taunt	⬇️	-	(ca. 1 Sekunde)
... Whiff Somersault	⬆️⬆️⬆️	m(25) (-15)	Schadet sich selbst
Burning Fist	➡️⬆️	unblockbar (100)	-



Name des Wurfs	Tastenfolge	Angriff von	Schaden	Gegenmaßnahme
Shoulder Flip	☉	vorne	30	☉
Arm Bar Rollover	☉	vorne	30	☉
Foot Launch	↔☉	vorne	35	☉
Death Push Away	⇒☉☉	vorne	35	☉
Face Smash	↘☉	vorne	40	☉
Phoenix Screw	☉ oder ☉	links	45	☉
Trip Push Down	☉ oder ☉	rechts	40	☉
Reverse Neck Throw	☉ oder ☉	hinten	50	-
Ultimate Tackle	↙☉	vorne	5	↔☉
... Arm Bar	☉	(fortgesetzt)	25	☉☉☉☉☉☉☉
... Ultimate Punches	☉☉☉☉☉☉☉	(fortgesetzt)	5,5,5,5,5	☉ oder ☉
... Arm Bar	☉	(fortgesetzt)	25	☉☉☉☉☉☉☉☉☉
... Ultimate Choke	↓☉☉☉☉☉☉☉☉☉☉☉☉☉	(fortgesetzt)	5,8,8,35	☉

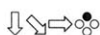


Kombos

Tastenfolge	Schaden
☉(h)☉(h)☉(m)☉(m)☉(m)	63
☉(h)☉(h)☉(m)☉(h)☉(m)☉(h)☉(h)☉(m)☉(l)☉(m)	93
☉(h)☉(h)☉(m)☉(m)☉(l)☉(m)☉(h)☉(m)☉(l)☉(m)	101

Strategien

Paul dürfte der am einfachsten zu beherrschende Charakter in der Tekken-Serie sein. Selbst in der dritten Auflage des Turniers ist sein Angriffsrepertoire nach wie vor sehr überschaubar. Diesen Mangel an Vielfalt macht er durch überdurchschnittlich hohe Schadenswerte wieder wett. Auch seine 10-Schritt-Kombos sind sehr einfach zu erlernen und anzuwenden. Außerdem verfügt Paul mit der »Deathfist« über die wohl unbeliebteste Angriffskombination des ganzen Spiels:



Warum sie so unbeliebt ist, wird bei genauerer Betrachtung schnell klar: Sie richtet hohen Schaden an, hat eine überdurchschnittliche Reichweite, und man liefert sich dem Gegner nicht auf Gedeih und Verderb aus, falls es diesem gelingen sollte, den Schlag zu blocken, da ein gewisser Abstand zwischen den Kämpfern aufrechterhalten wird. Wenn er trifft, wird der Gegner weit zurückgeschleudert und kann





durch einen Angriff aus dem vollen Lauf wieder auf den Boden geworfen $\Rightarrow \Rightarrow \Rightarrow$ und mit ein paar saftigen Schlägen weiter bearbeitet werden $\bullet \bullet \bullet \bullet \bullet \bullet$ oder $\bullet \bullet \bullet \bullet \bullet \bullet$

Alternativ zu den »Ultimate Punches« kann auch die »Ultimate Arm Bar« mit $\bullet \bullet \bullet \bullet \bullet \bullet$ oder $\bullet \bullet \bullet \bullet \bullet \bullet$ oder der etwas stärkere, wenn auch kompliziertere »Ultimate Choke« ange-
setzt werden:

$\downarrow \bullet \bullet \bullet \bullet \bullet \bullet \bullet \bullet \bullet \bullet \bullet \bullet$.

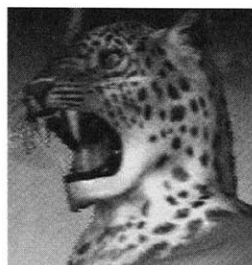
Alleine diese Angriffsserie reicht in der Regel gegen einen Gegner, der nicht auf dem Posten ist, schon fast für einen Knockout aus.

Eine andere Kraft-Kombo ist die »Hammer-Deathfist« $\downarrow \bullet \bullet \bullet$, mit der eine mittlere Distanz zwischen den Kämpfern überbrückt werden kann, bevor zwei verheerende Schläge den Gegner fortstoßen.

Wie spielt man gegen Paul?

Mit exakt gesetzten Blocks ist es relativ einfach, den mächtigen Schlägen Pauls zu entgehen, um auf diese Weise zu vermeiden, mit einem Schlag oder einer Kombo gleich einem Drittel oder gar der Hälfte der eigenen Energie beraubt zu werden. Wenn man die Reichweiten seiner gängigsten Angriffe kennt, kann man außerhalb seines Aktionsradius bleiben und von dort mit schnellen Schlägen kontern, wenn seine Attacken wirkungslos in der Luft verpuffen. Paul mag zwar überdurchschnittlich kräftig zuschlagen können, aber viele seiner Schläge haben einen großen Nachteil: Da sie sehr gerade nach vorne ausgelagert werden, hat Paul große Probleme, seitlich ausweichende Gegner zu treffen. Damit dürfte auch feststehen, daß Ling zu Pauls größten Angstgegnern zählt. Und wenn es Paul gelingen sollte, mit einer »Deathfist«-Kombination durchzukommen, sollte man schnell zusehen, wieder vom Boden wegzukommen oder im richtigen Moment mit einem Tritt aus der Aufwärtsbewegung zu kontern, wenn er aus vollem Lauf angestürmt kommt. In der Regel reicht der Abstand für ihn nicht aus, um den unblockbaren Schulter-Tackle anzubringen. Außerdem sollte es geübten Spielern nicht allzu schwer fallen, diese typischen Manöver zu erkennen und mit einem Umkehrangriff (»Reversal«) abzuwehren – sofern die eigene Figur dieses Kunststück beherrscht.

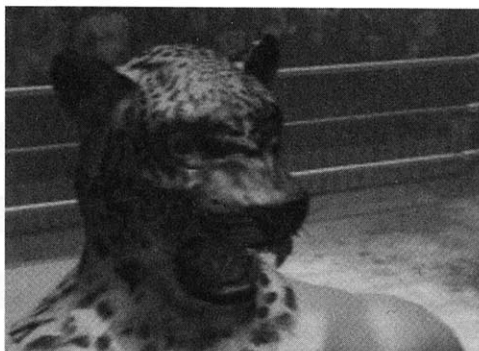




King

Korrekterweise mußte sein Name eigentlich »King der Zweite« heißen. Er wurde in Kings Waisenhaus großgezogen und war

gerade 24 Jahre alt, als der wahre King getötet wurde. Er nahm die Maske an sich und versuchte, Kings Andenken zu bewahren und das Waisenheim weiterzuführen. Da er seinen Mentor allerdings stets nur beobachtet und selber nie trainiert hatte, konnte er die Lücke, die King hinterließ, nur unzureichend füllen. Armor King, der die Mörder Kings kannte, nahm sich seiner an und bildete ihn vier Jahre lang zu einem hervorragenden Wrestler und Ringer aus. Nachdem King seine Ausbildung abgeschlossen hatte, weihte Armor King den Zweiten in die Umstände von Kings Tod ein und teilte ihm mit, daß der Gott des Kampfes dafür verantwortlich war. Nun hat King der Zweite nur noch ein großes Ziel in seinem Leben: den Tod Kings zu rächen.



Steckbrief

Staatsangehörigkeit/Herkunft: Mexiko
Kampfstil: Ringen und Wrestling
Alter: 28 Jahre
Größe: 200 cm
Gewicht: 90 kg
Blutgruppe: A
Beruf: Profi-Wrestler, Leiter eines Waisenheims
Hobbies: Kindern eine Freude machen
Vorlieben: Mit Armor King ein Bierchen trinken
Abneigungen: Kindertränen
Schwierigkeitsgrad: Fortgeschrittene/Profis

Siegeposen

- : beidbeiniger Sprung nach vorn, Faust gen Himmel recken
- ▲: Abwinken, »Daumen nach unten«-Geste
- : Kopf in den Nacken, Gebrüll
- ⊗: Drei schnelle Schläge gen Himmel





Name des Manövers	Tastenfolge	Trefferbereich	Kommentar
One-Two Punches	☉☉	h(6)h(15)	-
One-Two Punches-Upper	☉☉☉	h(6)h(15)m(10)	-
Cross-Uppercut	☉☉	h(10)m(12)	-
Axel Twist	☉	m(15)	R
Axel Spinner	☉☉	m(15)m(21)	-
Strike Elbow	☉☉	m(6)	KS
Forearm Bust	☉☉	m(6)	-
Smash-Frankensteiner	☉☉	M(15)	KO
Low Punch-Quick Upper	↓☉☉N☉	m(5)m(15)	-
King Flicker	⇒☉	m(20)	JUG als Konter
Stomach Smash	⇒N☉	L(6)	DS als Konter
Black Bomb	⇒↓☉N☉	M(28)	-
Leg Breaker (aus der Hocke)	☉☉	L(21)	RC
Crouching Upper (aus der Hocke)	☉☉	m(20)	JUG
Double Fist Leap	☉☉	m(35)	-
Elbow Drop	☉oder↑☉oder☉☉	M(35)	TM GS
Mini Elbow Drop	↓☉☉	M(15)	TM GS
Shoulder Tackle	⇒☉	m(40)	-
Ali Kick	↓☉☉oder↓☉☉	L(13)	RC
... Upper	☉	m(10)	-
... Ali Kicks	☉☉	L(7)L(7)	RC
... Ali Kicks-Upper	☉☉	L(7)m(10)	CH
... Ali Kicks-Upper	☉☉☉	L(7)L(7)m(10)	CH
... Steady Ali Kicks	☉☉☉☉	L(7)L(5)L(4)L(3)	RC
Exploder	☉☉oder⇒⇒☉☉	m(25)	KO GS
Running Exploder	⇒⇒⇒☉☉	h(40)	KO GS
Convict Kick	⇒⇒☉	m(30)	-
Prison Break	☉☉	h(20)	R
Boomerang	SS☉	h(60)	GS
Knockout Punch	SS☉	h(30)	DS als Konter
High/Mid Kick Reversal	☉☉oder☉☉	-	



Name des Manövers	Tastenfolge	Trefferbereich	Kommentar
Low Parry	↓ oder ↘ / ○ oder ○	-	-
Jaguar Lariat	⇒ ○	unblockbar (50)	
Push Block	⇒ ⇒ N ○	unblockbar	GS
Moonsault	○	unblockbar, trifft auch liegende Gegner (25)	BL
Reverse Moonsault (Rücken zum Gegner)	○	unblockbar, trifft auch liegende Gegner (25)	BL
Atomic Blaster (Rücken zum Gegner)	○	unblockbar (50)	-
Lay Off	⇒ ○	unblockbar (15)	-



Name des Wurfs	Tastenfolge	Angriff von	Schaden	Gegenmaßnahme
Winding Nut	○	vorne	35	○
Suplex	○	vorne	35	○
Falling Headlock	⇒ ⇒ ○	vorne	55	○
Tombstone Piledriver	⇒ ⇒ ○	vorne	58	○
Spinning Swing	⇒ ⇒ ↘ ↓ ⇒ ○	vorne	70	○
Frankensteiner	⇒ ○	vorne	(15)+45	-
Figure Four Leg Lock	⇒ ○	vorne	32	○ (○)
Muscle Buster	↓ ⇒ ⇒ ○	vorne	50	○
Knee Bash	⇒ ○	vorne	30	○
Power Backbreaker	○ oder ○	links	20,20	○
Atomic Drop	○ oder ○	rechts	42	○
Powerbomb	↓ ○ oder ○	aus der Hocke	45	○
Half Boston Crab	○	hinten	60	-
Cobra Twist	○	hinten	60	-
Octopus Slam	⇒ ⇒ ○	hinten	75	-
Ultimate Tackle	↘ oder ↓ ○	vorne	5	○
... Cross Arm Lock	○	(fortgesetzt)	25	○ ○ ○ ○ ○
..... Arm Twist	○	(fortgesetzt)	10	-
... Leg Cross Hold	○	(fortgesetzt)	20	○ ○ ○ ○ ○
..... Bar Series	○	(fortgesetzt)	20,20	-





Name des Wurfs	Tastenfolge	Angriff von	Schaden	Gegenmaßnahme
... Ultimate Punches	⬅⬅⬅⬅⬅	(fortgesetzt)	5,5,5,5,5	⬅ oder ⬅
..... Cross Arm Lock	⬅	(fortgesetzt)	25	⬅⬅⬅⬅⬅⬅
..... Arm Twist	⬅	(fortgesetzt)	10	-
..... Leg Cross Hold	⬅	(fortgesetzt)	20	⬅⬅⬅⬅⬅⬅
..... Bar Series	⬅	(fortgesetzt)	20,20	-
Irish Whip	⬅⬅	vorne	-	-
... Spin Feint	⬅	(fortgesetzt)	-	⬅
... Quick Slam	⬅	(fortgesetzt)	8	⬅
... Turn Around	⬅	(fortgesetzt)	-	⬅
... Destruction	⬅	(fortgesetzt)	10	⬅
Hi-Jack Backbreaker	⬅	(fortgesetzt)	30	⬅
Jaguar Driver	⬇⬅⬅⬅	vorne	25	⬅
... Face Buster	⬅	(fortgesetzt)	30	-
... Boston Crab	⬅⬅⬅⬅	(fortgesetzt)	25	-
Super Jaguar Driver	⬅⬅⬅⬅	(fortgesetzt)	60	⬅
Arm Breaker	⬅⬅⬅⬅	vorne	20	⬅
... Triple Buster	⬅⬅⬅	(fortgesetzt)	10,15	⬅
... Head Jammer	⬅⬅⬅	(fortgesetzt)	20	⬅
..... Struggle Combo	⬅⬅⬅⬅⬅	(fortgesetzt)	25	-
... Chicken Wing	⬅⬅⬅⬅	(fortgesetzt)	25	⬅
..... Dragon Sleeper	⬅⬅⬅⬅⬅	(fortgesetzt)	30	⬅
..... R.D.C.	⬅⬅⬅⬅⬅	(fortgesetzt)	70	⬅
Reverse Full Nelson	⬅⬅⬅	aus der Hocke	28	⬅
Reverse Full Nelson	⬅⬅	vorne	28	⬅
Reverse Full Nelson	SS⬅	vorne	28	⬅ oder ⬅
... Cannonball	⬅⬅⬅	(fortgesetzt)	18	-
..... Powerbomb	⬅⬅⬅	(fortgesetzt)	22	⬅
..... Big Swing	⬅⬅⬅⬅	(fortgesetzt)	27	⬅
..... T-Bone	⬅⬅⬅⬅⬅	(fortgesetzt)	32	⬅
..... Manhattan Drop	⬅⬅⬅	(fortgesetzt)	17	⬅
..... Super Freak	⬅⬅⬅⬅	(fortgesetzt)	20	-
..... Big Swing	⬅⬅⬅⬅	(fortgesetzt)	27	⬅
..... T-Bone	⬅⬅⬅⬅⬅	(fortgesetzt)	32	⬅



Name des Wurfs	Tastenfolge	Angriff von	Schaden	Gegenmaßnahme
Reverse Arm Clutch	⇒ ↘ ○	vorne	25	○
Reverse Arm Clutch	⇒ ↘ ○	vorne	25	○
... Backdrop	○ ○ ○	(fortgesetzt)	18	○ oder ○
..... German Suplex	○ ○	(fortgesetzt)	18	○
..... Powerbomb	○ ○ ○	(fortgesetzt)	22	-
..... Big Swing	○ ○ ○ ○	(fortgesetzt)	27	○
..... T-Bone	○ ○ ○ ○ ○	(fortgesetzt)	32	○
..... Cannonball	○ ○ ○	(fortgesetzt)	8	○
..... Powerbomb	○ ○ ○	(fortgesetzt)	22	○
..... Big Swing	○ ○ ○ ○	(fortgesetzt)	27	○
T-Bone	○ ○ ○ ○ ○	(fortgesetzt)	32	○
Manhattan Drop	○ ○ ○	(fortgesetzt)	17	○
Super Freak	○ ○ ○ ○	(fortgesetzt)	20	-
Big Swing	○ ○ ○ ○	(fortgesetzt)	27	○
T-Bone	○ ○ ○ ○ ○	(fortgesetzt)	32	○
Standing Achilles	⇒ N ↓ ↘ ○	vorne	30	○
... Scorpion Lock	○ ○ ○ ○	(fortgesetzt)	35	○
... S.T.F.	○ ○ ○ ○	(fortgesetzt)	40	○
... Indian Lock	○ ○ ○ ○	(fortgesetzt)	30	○
..... Romero Special	○ ○ ○ ○ ○	(fortgesetzt)	50	-



Kombos

Tastenfolge	Schaden
○ (h) ○ (h) ○ (m) ○ (m) ○ (m) ○ (l) ○ (l) ○ (l) ○ (m) ○ (m)	88
○ (h) ○ (h) ○ (m) ○ (m) ○ (m) ○ (m) ○ (l) ○ (l) ○ (l) ○ (m) ○ (m)	95
○ (h) ○ (h) ○ (m) ○ (m) ○ (m) ○ (m) ○ (m) ○ (m)	101





Strategien

King ist der unangefochtene Meister der Wurf-techniken. Kein anderer Charakter verfügt auch nur ansatzweise über so ein umfassendes Arsenal an Würfeln und Wurfkombinationen. Mit einer korrekt angesetzten Kombination, die bis zum Ende durchgeführt wird, sind meist über 80% des Energiebalkens des Gegners aufgezehrt. Aber auch neben den Würfeln verfügt King über ein paar kraftvolle Attacken, mit denen er mehr als die fehlenden 20% der Schadenspunkte wegprügeln kann. Generell ist King die geborene Nahkampffigur, da er dort seine verheerenden Wurfattacken ansetzen kann. Allerdings kann es gegen gute Defensivspieler schwierig werden, die Distanz zwischen beiden Kontrahenten zu überbrücken. Kings tiefer Ausfallschritt $\Rightarrow N \downarrow \searrow$ hilft dabei, dem Gegner unbeschadet auf die Pelle zu rücken. Eine andere gute Methode, den abwehrenden Angriffen eines passiven Spielers auszuweichen und ihn gleichzeitig seinerseits zu attackieren, ist der Sidestep in Verbindung mit einem Wurfansatz: $SS \circ$ oder $SS \circ$. Letzterer ist etwas langsamer in der Ausführung, und es besteht daher ein erhöhtes Risiko, daß ein aufmerksamer Gegner mit einem geeigneten Mittel aus dem Zugriffsbereich verschwindet und kontert.

Hat man den Gegner erst einmal mit einem der Würfe gepackt, bietet es sich natürlich an, eine der verheerenden Mehrfach-Wurfkombinationen anzubringen. So eindrucksvoll und vernichtend diese Kombinationen auch sind, erfordern sie allerdings sehr genaues Timing und ein

gutes Gefühl für die Weiterführung durch die passende Wurf fortsetzung. Die entsprechenden Kommandos sind in der Tabelle der Wurfmanöver aufgelistet. Was das Timing angeht, hilft nur eins: üben, üben und nochmals üben.

Übrigens: King ist der einzige Charakter, der in der Lage ist, einen hockenden oder sogar liegenden Gegner zu greifen und mit einem Wurf zu malträtieren. Diese Würfe liegen allesamt im Bereich von 30 Schadenspunkten und dürften geeignet sein, einem angeschlagenen Gegner den Rest zu geben. Alle Bodenwürfe werden mit $\searrow$ eingeleitet und durch die Tastenkombinationen $\circ$ oder $\circ$ ergänzt. Abhängig davon, wie der Gegner auf dem Boden liegt – mit dem Gesicht nach oben oder unten, die Füße zum Gegner hin oder von ihm weg – wird ein anderer Wurf ausgeführt. Diesen Vorteil sollte man ausnutzen, wenn ein Gegner sich dazu entscheidet, erst einmal liegenzubleiben und abzuwarten, was als nächstes passiert.

Befindet man sich selbst einmal gegen einen aggressiven Gegner in der Defensive, dann gibt es verschiedene Möglichkeiten, sich aus dieser mißlichen Lage zu befreien. Seine Ali Kicks treffen mehrfach aus der Hocke heraus und lähmen den Gegner kurzzeitig, so daß man hier wieder in Ruhe einen Wurf ansetzen kann.

$\downarrow \circ \circ \circ$





Lei Wulong

Lei ist Police Officer bei der Polizei von Hong Kong und arbeitet als Ermittler gegen das organisierte Verbrechen. Während

des letzten Tekken-Turniers wurde er beinahe von Bruce Irvin besiegt, jedoch gelang es ihm in letzter Sekunde, sich den Sieg zu sichern. Auf dem Rückflug stürzte die Maschine von Bruce ab, wobei er angeblich getötet wurde. Lei hingegen glaubt, daß dieser Absturz nur vorgetäuscht war und Bruce immer noch am Leben ist. Nach dem Turnier nahm Lei seine Arbeit als Ermittler wieder auf. Jetzt, rund 19 Jahre später – 19 Jahre, die man Lei, inzwischen immerhin schon 45 Jahre alt, nicht ansieht – erhält er unerwarteten Besuch von Heihachi Mishima, der ihn bittet, am Tekken 3 teilzunehmen. Nicht ahnend, daß Heihachi lediglich die besten Kämpfer der Erde zusammenrufen will, um den Gott des Kampfes zu ködern, und bedingt durch seinen Schicksalsglauben, laut dem alles vorherbestimmt ist, willigt Lei ein und begleitet Heihachi zum »King of Iron Fist«-Turnier.

Steckbrief

Staatsangehörigkeit/Herkunft: Hong Kong
Kampfstil: Verschiedene Kung-Fu-Arten und Kempo
Alter: 45 Jahre
Größe: 175 cm
Gewicht: 65 kg
Blutgruppe: A
Beruf: Police Detective
Hobbies: Filme, Nickerchen machen
Vorlieben: Produkte von SONY (er hat mal in einem Werbespot mitgemacht)
Abneigungen: Verbrechen und Schurken
Schwierigkeitsgrad: Fortgeschrittene



Siegposen

- ☐: Doppelkick, Schlagfolge, Verteidigungshaltung
- ⬆: langsam in eine Verteidigungshaltung
- ⦿: Wechsel durch mehrere Posen
- ⊗: »Drunken«-Pose

Movelliste

Besondere Konventionen für Lei Wulong:

- CRN= »Kranich«-Stil
- TIG= »Tiger«-Stil
- PAN= »Panther«-Stil
- DRG= »Dragon«-Stil
- SNK= »Snake«-Stil
- DRN= »Drunken«-Stil
- PHX= »Phoenix«-Stil





Name des Manövers	Tastenfolge	Trefferbereich	Kommentar
Hook Punch	☉	h(18)	R
Hook-Spin Back Blow	☉☉	h(18)h(18)	R
Spiral Upper	☉☉	h(18)m(20)	JUG
High-Low Kick	☉☉	h(28)L(20)	R
Tornado Kick	☉☉Q	m(30)	R GS
... KO	↓	-	KO
Triple Tornado Kick	☉☉Q☉↑	m(30)m(30)m(30)	R
... KO	↓	-	KO
Rolling Kick	☉☉Q	L(7)	KO
Rolling Kicks	☉☉Q☉☉	L(7)L(7)	KO
Lift Up Cannon	☉☉Q☉☉☉	L(7)L(7)m(35)	BL
Clean Sweep	☉☉Q	m(25)	BL
Art Of Snake	SS☉☉ oder ☉☉	-	SNK
Art Of Snake	⇒☉☉	-	SNK
Tornado Kick Evade	⇒☉☉Q☉	m(30)	R GS
... KO	↓	-	KO
Trple Torndo Kick Evade	⇒☉☉Q☉☉↑	m(30)m(30)m(30)	R
... KO	↓	-	KO
Razor Rush-SNK	⇒N☉☉[↑oder ↓]	m(10)	[SNK]
Razor Rush-DRG	⇒N☉☉☉[↑oder ↓]	m(10)m(8)	[DRG]
Razor Rush-PAN	⇒N☉☉☉☉[↑oder ↓]	m(10)m(8)m(8)	[PAN]
Razor Rush-TIG	⇒N☉☉☉☉☉☉[↑oder ↓]	m(10)m(8)m(8)m(8)	[TIG]
Razor Rush-Low	⇒N☉☉☉☉☉☉☉	m(10)m(8)m(8)m(8)l(15)	-
Razor Rush-CRN	⇒N☉☉☉☉☉☉☉☉☉[↑oder ↓]	m(10)m(8)m(8)m(8)m(15)	[CRN]
Defense Breaker	⇒N☉☉☉☉☉☉	h(-)m(-)m(25)m(30)	GS
One-Two Kick	⇒N☉☉☉	h(35)m(20)	-
One-Two Kick & Low	⇒N☉☉d☉	h(35)L(10)	-
Rush Combo & Mid Kick	⇒N☉☉☉☉☉☉☉☉	h(15)m(12)m(5)h(17)m(20)	-
Rush Combo & Low Kick	⇒N☉☉☉☉☉☉☉☉☉☉	h(15)m(12)m(5)h(17)L(10)	-
Beating Low Kick	⇒☉☉☉☉☉☉☉☉	h(35)m(12)m(12)m(8)l(15)	-
Beating Middle Kick	⇒☉☉☉☉☉☉☉☉☉☉[↑oder ↓]	h(35)m(12)m(12)m(8)m(15)	[CRN]



Name des Manövers	Tastenfolge	Trefferbereich	Kommentar
Jumping Kick	⇨⇨⇨	m(30)	GS
Falling Tree	↵oder ↵	M(15)	TM
Reverse Falling Tree	R↵oder ↵	M(15)	TM
Cannonball	⇨	m(30)	-
Phoenix Illusion	⇨	-	PHS
Turn Around	⇨	-	R
Rave Spin	↵	L(10)h(10)	-
Sidewind	↓	-	SLD
Play Dead	↓	-	TM
Spinning Back Blow (R)	↵	h(12)	R
Low Back Spin	R↓oder ↓	l(8)	R
Reverse Uppercut R	↵	m(20)	JUG
Back Flip Flop R	↵↵↵	M(15)M(15)M(15)	R
Reverse Double Slicer R	↓oder ↓↵↵	L(10)h(35)	-
Drunk Master	⇨	-	DRN
Drunken Punch Parry High/Mid	⇨	-	-
Low Parry	↓oder ↵	-	-
↵oder ↵	-	-	-

Name des Manövers – aus Position »Toter Mann« (TM)

Manöver	Tastenfolge	Trefferbereich	Kommentar
Stand Up	↑	-	-
Lei On Stomach	↓	-	KO
Rave Spin	↵↵	L(7)h(21)	-
Spring Kick	↵	m(20)	JUG

Name des Manövers – aus Slide-Position heraus (SLD)

Manöver	Tastenfolge	Trefferbereich	Kommentar
Stand Up	↑	-	-
Lei On Back	↵	-	TM
Sliding Kick	↵Q↵	L(15)	-





Name des Manövers – auf dem Bauch liegend (BL)

Manöver	Tastenfolge	Trefferbereich	Kommentar
Stand Up	↑	-	-
Lei on Back	⬤	-	KO
Deep Sleep	⬤Q⬤	L(10)	TM
... Rave Spin	⬤	h(21)	
Go To Sleep	⬤Q⬤	m(18)	BL

Name des Manövers – aus KO-Position (KO)

Manöver	Tastenfolge	Trefferbereich	Kommentar
Stand Up	↑	-	-
Lei On Stomach	↓⬤	-	BL
Hop Up	⬤	m(20)	-

Name des Manövers – aus »Crane«-Haltung (CRN)

Manöver	Tastenfolge	Trefferbereich	Kommentar
Crane's Bill	⬤	m(27)	GS
Wing Of Crane	⬤	h(30)	GR R
Crane Dance	⬤⬤⬤⬤	m(21)L(10)m(10)M(15)	JUG
Crane Kick	⬤	L(20)	-



Name des Manövers – aus »Tiger«-Haltung (TIG)

Manöver	Tastenfolge	Trefferbereich	Kommentar
Tiger Strike	⬆	m(25)	GS
Tiger Claw	⬆	m(26)	KS
Tiger Kick	⬆	h(32)	-
Razor Rush-SNK	⬆⬆ [↑ oder ↓]	h(32)m(10)	[SNK]
Razor Rush-DRG	⬆⬆⬆ [↑ oder ↓]	h(32)m(10)m(8)	[DRG]
Razor Rush-PAN	⬆⬆⬆⬆ [↑ oder ↓]	h(32)m(10)m(8)m(8)	[PAN]
Razor Rush-TIG	⬆⬆⬆⬆⬆ [↑ oder ↓]	h(32)m(10)m(8)m(8)m(8)	[TIG]
Razor Rush-CRN	⬆⬆⬆⬆⬆⬆ [↑ oder ↓]	h(32)m(10)m(8)m(8)m(8)m(15)	[CRN]
Tiger Kick-Razor Low	⬆⬆⬆⬆⬆	h(32)m(10)m(8)m(8)m(8)l(15)	-
Tiger Tail	⬆	L(20)	RC
High/Mid Parry	➡	-	-
Snake Stance	Sidestep (links)	-	SNK
Dragon Stance	Sidestep (rechts)	-	DRG



Name des Manövers – aus »Panther«-Haltung (PAN)

Manöver	Tastenfolge	Trefferbereich	Kommentar
Panther Scratch	⬆⬆	l(16)h(20)	-
Panther Paw	⬆	M(25)	JUG
Panther Tail	⬆	L(18)	-
Beating Low Kick	⬆⬆⬆⬆⬆	h(26)m(12)m(12)m(8)l(15)	-
Beating Middle Kick	⬆⬆⬆⬆⬆ [↑ oder ↓]	h(26)m(12)m(12)m(8)m(15)	[CRN]
Low Parry	➡	-	-
Snake Stance	SS (links)	-	SNK
Crane Stance	SS (rechts)	-	CRN





Name des Manövers – aus »Dragon«-Haltung (DRG)

Manöver	Tastenfolge	Trefferbereich	Kommentar
Spin To Grab	⬤⬤	-	siehe Tabelle »Wurfmanöver«
Dragon Roar	⬤⬤➡	M(20)	JUG, wenn Konter, GS [TIG]
Dragon Spark	⬤⬤➡	m(25)	[TIG]
Dragon Blast	⬤⬤	h(28)	
Rush Combo	⬤⬤⬤⬤⬤⬤⬤⬤	m(15)m(12)m(5)h(17)m(20)	-
Rush Combo & Low Kick	⬤⬤⬤⬤⬤⬤⬤⬤⬤	m(15)m(12)m(5)h(17)L(10)	-
Tiger Stance	Sidestep (links)	-	TIG
Snake Stance	Sidestep (rechts)	-	SNK

Name des Manövers – aus »Snake«-Haltung (SNK)

Manöver	Tastenfolge	Trefferbereich	Kommentar
Spin To Grab	⬤⬤	-	siehe Wurfmanöver
Rushing Snake	⬤⬤⬤⬤⬤⬤⬤⬤➡	h(13)h(10)h(8)h(6)h(5)h(5)	[SNK]
Snake Fang	⬤⬤	m(15)	DS als Konter
Snakebite	⬤⬤⬤⬤	m(15)m(10)l(15) DSc	
Rattlesnake	⬤⬤	m(21)	BL
Low Kick	⬤⬤	l(11)	SNK
Dragon Stance	Sidestep (links)	-	DRG
Panther Stance	Sidestep (rechts)	-	PAN

Name des Manövers – aus »Drunken«-Haltung (DRN)

Manöver	Tastenfolge	Trefferbereich	Kommentar
Kiss My Fist	⬤⬤	m(25)	-
Staggering Slide	⬤⬤	L(15)	BL



Name des Manövers – aus »Phoenix«-Haltung (PHX)

Manöver	Tastenfolge	Trefferbereich	Kommentar
Hopping Phoenix	○●○●○●○●	m(15)m(15)m(15)m(15)	-
Phoenix Strike	○●	unblockbar(90)	-



Name des Wurfs	Tastenfolge	Angriff von	Schaden	Gegenmaßnahme
Double Foot Stomp	○●	vorne	30	○●
Sleeper Hold	○●	vorne	30	○●
Tripping	⇒⇒○●	vorne	33	○●
Dragon Falls	↘○●	vorne	35	○● (SLD)
Out Of Control	DRG ○● oder SNK ○●	vorne	33	○●
... Life Gain	○●	(fortgesetzt)	+11	(DRN)
Booby Trap	○● oder ○●	hinten	50	-
Sailboat Stretch	○● oder ○●	links	40	○●
Closing Fan	○● oder ○●	rechts	5,10,25	○●

Kombos

Tastenfolge/Blockmaßnahme	Schaden
○●(h)○●(h)○●(l)○●(m)○●(m)○●(m)○●(l)○●(l)○●(m)	91
○●(h)○●(h)○●(l)○●(m)○●(m)○●(m)○●(h)○●(m)○●(m)○●(h)	92
○●(h)○●(h)○●(l)○●(m)○●(m)○●(m)○●(h)○●(m)○●(l)○●(h)	98





Strategien

Mit Lei fällt es einem geübten Spieler leicht, sein Gegenüber durch konstantes Wechseln der Körperhaltung zu verwirren. Um dieses Mittel allerdings erfolgreich einsetzen zu können, ist es unbedingt erforderlich, die einzelnen Positionen und die daraus resultierenden Schlagoptionen zu kennen und gezielt zu nutzen. Alleine die Tatsache, verschiedene Kampfhaltungen einzunehmen, dürfte einen nicht sonderlich abgebrühten Gegner auf respektvolle Distanz halten. Zusätzlich bieten diese Haltungen weitere Vorteile: Die Tiger-Haltung (TIG) pariert beispielsweise automatisch hohe und mittlere Attacken des Gegners.

Was die Offensive betrifft, so liegt Leis Stärke in der Fähigkeit, Sturmattacken durchzuführen, die aus mittlerer oder großer Distanz initiiert werden und eine hohe Reichweite haben. Ist eine solche Annäherungsattacke erfolgreich, ist es dann ein leichtes, dem Gegner im Nahkampf weiter zuzusetzen. Ein schneller Angriff ist der Kopfstoß mit dem Cannonball: .

Lei ist zudem ein starker Juggle-Charakter. Er hat zahlreiche Möglichkeiten, seinen Gegner aus den verschiedenen Haltungen in die Luft zu wirbeln. Einige der Manöver sind:



, aus der »Toter Mann«-Haltung

, wenn er mit dem Rücken zum Gegner steht



 aus der »Crane«-Haltung.

Ist der Gegner erst einmal in der Luft und wehrlos, kann man den Angriff ungestört fortführen. Fliegt er hoch, hat man etwas mehr Zeit und kann eine der folgenden Kombinationen benutzen:



Wird er hingegen nur kurz in die Luft gehoben, sollte man mit tiefen Angriffskombinationen weitermachen: ○●Q●○●○●○●

Noch ein Wort zu einer Spezialfähigkeit von Lei: Ähnlich wie Yoshimitsu ist er in der Lage, seinen Energiebalken wieder aufzufrischen. Einer seiner Würfe läßt sich so fortsetzen, daß ein Teil des Schadens, den der Gegner durch den ersten Teil des Wurfs nimmt, abgezogen und Lei hinzugerechnet wird.

Für den Wurf muß sich Lei entweder im Snake- oder im Dragon-Stand befinden. Je nachdem, welche Haltung er einnimmt, gestaltet sich das Manöver geringfügig anders. Der Wurf wird eingeleitet mit (SNK) ●○ oder (DRG) ○●.

Der anschließende Energietransfer wird durch ein angehängtes ●○ vollzogen. Allerdings gilt es zu bedenken: Die Energie, die Lei dadurch gewinnt, wird beim Wurf Schaden, den der Gegner nimmt, »gespart«. Wenn der Gegner schon fast am Ende ist, sollte man auf diese Option verzichten und lieber einen schnellen K.O. herbeiführen. Ist die eigene Energie schon fast bei Null angelangt, kann dieses Manöver die Runde ein wenig verlängern.

Wie spielt man gegen Lei Wulong?

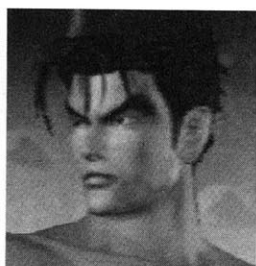
Es ist viel Ruhe und Übersicht erforderlich, um erfolgreich gegen einen Lei-Spieler zu bestehen. Durch seine schnellen Positionswechsel neigt man schnell zu unüberlegten und hasti-

gen Attacken, weil Lei vermeintlich angreifbar wirkt und eine leichte Beute zu sein scheint – das Gegenteil ist jedoch der Fall. Vor allen Dingen wenn er sich tot stellt, ist er eine lästige Bedrohung. In diesem Fall sollte man ein wenig Abstand halten oder aus dem Sprung angreifen. Für King hingegen ist dies eher eine Einladung für einen Bodenwurf. Andere Figuren mit weitreichenden Bodenattacken wie Leg Sweeps sollten ihren Aktionsradius ausloten und Lei mit höchstmöglichem Sicherheitsabstand zusetzen. Aber Vorsicht: Auch Lei hat einen weitreichenden tiefen Angriff in seinem Repertoire.

Leis Sturmangriffen kann man häufig durch einen eleganten Sidestep ausweichen. Spieler, die den Sidestep mit einem verheerenden Angriff verbinden können (wie beispielsweise Bryan oder Jin Kazama) dürfen davon gerne Gebrauch machen.

Viele Leis tendieren dazu, einem ersten Cannonball einen zweiten folgen zu lassen, da der erste meist rechtzeitig erkannt und geblockt wird. Der Versuch, diesen ersten Cannonball dann zu kontern, wird durch einen zweiten Cannonball deutlich erschwert. Daher gilt: Nach einem ersten erfolgreichen Block sollte nicht instinktiv zurückgeschlagen, sondern eher noch einen kurzen Moment gewartet werden. Man vergibt zwar damit aufgrund der langen Erholungszeit des Cannonball eine gute Konterchance, läuft aber wenigstens nicht Gefahr, ins offene Messer zu rennen.





Jin Kazama

Jin ist die Hauptfigur des dritten Tekken-Titels. Er ist der Sohn von Jun Kazama und Kazuya Mishima, die im zweiten Teil

gegeneinander angetreten sind. Kazuya wurde von seinem eigenen Vater, Heihachi Mishima getötet und in den Krater eines Vulkans geworfen. Seine Mutter, Jun, fiel dem Gott des Kampfes zum Opfer, nicht ohne Jin vorher darüber aufzuklären, daß er der Enkel des mächtigen Heihachi Mishima sei und er ihn aufsuchen sollte, falls ihr eines Tages etwas zustoßen sollte. Dieser nahm sich seiner an und trainierte ihn vier lange Jahre. Nun hat Jin nur ein Ziel: den Gott des Kampfes zu bezwingen und den Tod seiner Mutter Jun zu rächen.



Steckbrief

Staatsangehörigkeit/Herkunft: Japan

Kampfstil: Mishima Karate

Alter: 19 Jahre

Größe: 180 cm

Gewicht: 75 kg

Blutgruppe: AB

Beruf: Kampfsportler

Hobbies: Kampfsport

Vorlieben: die Ansichten seiner Mutter, Jun Kazama

Abneigungen: andere zu täuschen

Schwierigkeitsgrad: Einsteiger

Siegeposen

- : schnelle Faustschläge in die Luft
- ▲: zwei kurze Schläge mit rechts, ein Schlag mit links
- : Schlag aus der Hocke, Sprungschlag
- ⊗: Arme verschränkt, abfälliger Blick



Name des Manövers	Tastenfolge	Trefferbereich	Kommentar
One-Two Punches	☉☉	h(6)h(10)	-
Shining Fists	☉☉☉	h(6)h(8)m(18)	-
Devil Fists	☉☉☉	h(6)h(10)h(18)	-
Shoot The Works-High	☉☉☉☉	h(6)h(10)m(25)m(30)	GS
Shoot The Works-Upper	☉☉☉☉☉	h(6)h(10)m(25)m(10)	GS
1-2-Knee	☉☉☉	h(6)h(10)m(12)	-
Three Ring Circus-High	☉☉☉	m(5)h(10)h(10)m(21)	-
Three Ring Circus-Low	☉☉☉↓☉	m(5)h(10)h(10)L(14)	-
Back Spin Kick	☉	h(30)	-
Demon Scissors	☉☉Q☉	M(25)	KO
Power Overhead	☉☉☉	m(18)	KS
Spinning High Kick	☉☉☉	h(35)	-
Knee	☉☉☉	m(12)	-
Rush Punch	☉☉☉☉	m(27)	-
Foot Jam	☉☉☉☉	m(23)	GS
Slash Kick	☉☉☉☉☉	m(30)	GS
Twin Lancers	☉☉☉☉	m(10)m(16)	KS
Double Axe	☉☉☉☉	m(10)m(16)	-
Can Can Kicks	☉☉☉☉	m(5)h(20)	-
Twin Pistons	AH☉☉☉	m(10)m(15)	JUG als Konter
Rising Upper	AH☉☉	m(18)	JUG
Rising Double Axe	AH☉☉☉	m(13)m(21)	-
Tooth Fairy	SS☉☉	m(16)	JUG
Laser Cannon	☉☉☉☉☉☉☉	m(18)m(14)m(24)	DS als Konter
Laser Scraper	☉☉☉☉☉☉☉☉	m(18)m(14)m(15)	DS als Konter, JUG
Thunder Godfist-M/Kick	☉☉☉☉☉☉☉	m(35)m(20)	-
Thunder Godfist-Sweep	☉☉☉☉☉☉☉☉	m(35)L(12)	-
Wind Godfist	☉☉☉☉☉☉☉	h(25)	JUG
Electric Godfist	☉☉☉☉☉☉☉☉	m(30)	JUG GS
Hell Sweeps	☉☉☉☉☉☉☉☉	L(15)m(15)	-





Name des Manövers	Tastenfolge	Trefferbereich	Kommentar
Corpse Splitter	↖+○	M(30)	-
Leaping Spin Kicks	↖+○+○+○+○	h(25)L(15)L(12)m(25)	-
Force Block	⇐+○	-	-
High/Mid Reversal	⇐+○ oder ⇐+○	-	-
Lightning Uppercut	⇐+○	unblockbar(40)	-
Super Twist Uppercut	⇐+○	unblockbar(80)	-

Name des Wurfs	Tastenfolge	Angriff von	Schaden	Gegenmaßnahme
Arm Bar Face Kick	○	vorne	10,20	○
Shoulder Reverse	○	vorne	5,8,17	○
Trip Wire	↓↘⇐+○	vorne	35	○
Elbow Slam	↘+○	vorne	38	○
Stonehead	⇒⇒+○	vorne	33	○
Shoulder Flip	○ oder ○	links	12,19	○
Limit Break	○ oder ○	rechts	40	○
Spinning Butcher	○ oder ○	hinten	60	-
Ultimate Tackle	↓ oder ↙+○	vorne	5	○
... Arm Bar	○	(fortgesetzt)	25	○+○+○+○+○
... Ultimate Punches	○+○+○+○+○	(fortgesetzt)	5,5,5,5,5	○ oder ○
..... Arm Bar	○	(fortgesetzt)	25	○+○+○+○+○

Kombos

Tastenfolge/Blockmaßnahme

Tastenfolge/Blockmaßnahme	Schaden
○(h)+○(h)+○(m)+○(h)+○(l)-○(h)+○(h)+○(m)	81
○(h)+○(h)+○(m)+○(h)+○(l)-○(h)+○(h)+○(m)+○(m)+○(m)	81
⇒⇒+○+○+○+○+○+○+○+○+○	93
⇒⇒+○+○+○+○+○+○+○+○+○	110
⇒⇒+○+○+○+○+○+○+○+○+○	105
⇐+○(h)+○(h)+○(h)+○(l)+○(m)+○(m)+○(m)+○(l)-○(h)+○(h)+○(m)	88



Strategien

Jin ist als Hauptfigur des Spiels in manchen Augen etwas zu schwach. Aber eigentlich stellt er eine der ausgeglichensten Figuren dar. Sowohl sein Angriffsspiel als auch seine Verteidigungsmöglichkeiten sind relativ gut und können für interessante Kämpfe sorgen. Schwerpunkt im Angriffsspiel sind die Juggle-Kombos und schnelle Attacken aus der zweiten Reihe, die einen Gegner auf effektive Weise auf Distanz halten können. Zu den Distanzangriffen gehören beispielsweise sein Demon Punch und die Twin Lancers (in dieser Reihenfolge):

⇔⇔⇔ bzw. ↘⇔⇔

Um größere Entfernungen mit einem Angriff zu überbrücken, bieten sich die Laser Cannon und die Variation Laser Scraper an. Beide Sturmattacken reichen über fünf bis sechs Schritte und richten beim Gegner einen überdurchschnittlich hohen Schaden an. Der Laser Scraper hat zusätzlich noch den Vorteil, den Gegner mit dem letzten Schlag in die Luft zu schleudern, was je nach Timing und Fähigkeiten des Spielers einen oder mehrere weitere Treffer garantieren sollte. Selbst mit einem einfachen Kick sind so schon um die 80 Punkte des Gegners aufgezehrt.

⇔⇔⇔⇔ bzw. ⇔⇔⇔⇔⇔

Das gute Gleichgewicht zwischen offensiven und defensiven Angriffen wird deutlich, wenn man die folgende Auflistung von Manövern betrachtet. Einige davon resultieren in einer aggressiven Vorwärtsbewegung und geben die Möglichkeit, dem Gegner verstärkt zuzusetzen:

↘⇔⇔ (Twin Lancers, siehe oben)

AH⇔⇔

⇔⇔⇔⇔ oder ⇓⇔ (Laser Kombos, siehe oben)

⇔⇔⇔

Andere Manöver eignen sich hervorragend für kurze Rückzugsgefechte, da sie tendenziell eine ausweichende Bewegung auslösen oder den Gegner zurückstoßen, ohne nachzusetzen.

↘⇔⇔

AH⇔⇔

⇔⇔⇔

⇔⇔





Mit diesem Mix und den kraftvollen Juggle-Kombos wird Jin zu dem ultimativen Allround-Charakter, der in den Händen von Einsteigern und Profis gleichermaßen ein interessanter Charakter, aber auch ein spannender Gegner sein kann. Defensiven Spielern rückt man mit dem tiefen Ausfallschritt

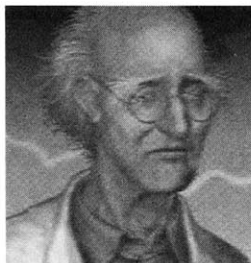


auf die Pelle. Aus der hockenden Position heraus kann man dann direkt mit einem Uppercut reagieren und den Gegner gen Himmel schleudern und sich so alle Möglichkeiten für verheerende Kombinationen offenhalten.

Wie spielt man gegen Jin Kazama?

Die größte Gefahr beruht auf seinem tiefen Ausfallschritt und den daraus resultierenden Möglichkeiten, hohen Angriffen auszuweichen und gleichzeitig den eigenen Angriff vorzubereiten. Als Ausweg aus dieser Bedrohung gibt es nur zwei probate Mittel: den Ausfallschritt mit tiefen oder mittelhohen Angriffen zu stören oder zuzusehen, daß man Land gewinnt und nach hinten oder zur Seite ausweicht. Die beiden stärksten, unblockbaren Angriffe, der Lightning Uppercut und der Super Twist Uppercut sollten für einen halbwegs geübten Spieler keine wirkliche Bedrohung darstellen. Kaum ein anderer Schlag kündigt sich in diesem Spiel so lange vorher und so deutlich an. Die meisten gefährlichen Attacks Jins kommen über den mittleren und den hohen Bereich und können problemlos geblockt werden. Generell ist Jin nicht eine der schnellsten Figuren, also sollte man mit aufmerksamen Kontern seinen Spielfluß nachhaltig stören können.





Dr. Boskonovitch

Der Doktor ist eine der geheimen Spielfiguren, die man sich erst durch eine bestimmte Aktion freispielen kann. In diesem Fall muß man den »Tekken Force Mode« vier Mal durchspielen, um den Doktor als spielbaren Charakter zu erhalten. Nach jedem vollendeten Durchgang des Force Mode erhält man einen Schlüssel (Bronze, Silber und Gold). Hat man alle Schlüssel beisammen, muß man ein weiteres Mal durchspielen. In diesem letzten Durchgang trifft man dann auf den Doktor als Endgegner. Besiegt man ihn, dann steht er zukünftig im Auswahlbildschirm zur Verfügung. Aber Achtung: Dr. Boskonovitch ist nur für äußerst geübte Spieler geeignet, da er aufgrund seines hohen Alters ein wenig gebrechlicher ist und nach manchen Manövern zusammenbricht und kurz liegenbleibt. Zwar kann er auch aus der Horizontalen heraus erstaunliche Angriffe führen, aber es erfordert überdurchschnittliche Fähigkeiten, effizient und erfolgreich mit dem Doktor zu bestehen.

Steckbrief

Staatsangehörigkeit/Herkunft: unbekannt, vermutlich Rußland
Kampfstil: Geronten-Karate
Alter: 82 Jahre
Größe: 169 cm
Gewicht: 68 kg
Blutgruppe: A
Beruf: Wissenschaftler
Hobbies: Experimentieren
Vorlieben: unbekannt
Abneigungen: unbekannt
Schwierigkeitsgrad: Profis



Siegeposen

- ☐: auf dem Rücken liegend, hämisch lachend
- ⬆: auf dem Rücken liegend, hämisch lachend
- : auf dem Rücken liegend, hämisch lachend
- ⊗: auf dem Rücken liegend, hämisch lachend





Name des Manövers	Tastenfolge	Trefferbereich/Schaden	Kommentar
One-Two Punches	●●●	m(4)m(10)	-
Bad Stomach	●●	-	-
Panic Doctor	●●Q●●	-	fällt hinten über
Left-Right Kick	●●●●	l(12)l(7)	-
Thunder Oldfist	↗●●	m(25)	fällt hinten über
Wind Oldfist	↗●●	h(15)	fällt hinten über
Trip Slide	⇒●●	M(17)	-
Crouch Dash	⇒⇒	-	-
Jam Combo	⇒⇒⇒●●●●●●●●	m(13)L(8)L(10)m(12)m(13)	fällt hinten über
Jam Combo Extention	⇒⇒⇒●●●●●●●●●●●●	m(13)L(8)L(10)L(10)L(7)m(12)m(13)	fällt hinten über
Jack Tamer	⇒⇒⇒●●	m(20)	DS als Konter, sonst GS
Slash Kick	⇒⇒⇒●●	m(30)	GS
Whiff Frankenstein	⇒⇒⇒●●	M(21)	-
Steel Dive	⇒⇒⇒●●	M(27)	-
Head Dive	⇒⇒⇒●●	M(30)	-
Elbow Rush	⇒⇒⇒N●●	m(8)	fällt hinten über
Elbow Warp	⇒⇒⇒N●●	m(12+5)	Konter
... Laughing Doctor	⇒⇒⇒	-	-
..... Mind Warp	●●	M(25)	TM
..... Hopping Back Kick	●●	M(20)	fällt hinten über
Panicsmoka	⇒⇒⇒N●●	M(25)	-
Twin Pistons	↘●●●	m(8)m(21)	fällt hinten über
Slicer	↓●●	L(10)	BL
Kossak Kicks	↙●●●●●●●●●●	L(15)L(12)L(10)L(12)	fällt hinten über
Guard Break	⇐●●	m(0)	KO
... Shadow Legs Front	Q←	-	-
..... Overhead Crescent	●●	h(28)	fällt hinten über
..... Prison Break	●●	m(21)	fällt hinten über GS



Name des Manövers	Tastenfolge	Trefferbereich/Schaden	Kommentar
Panic Reverse Charge	←○●	-	-
... Super Doctor	↑	! (48)	-
... Shadow Legs Back	Q← oder Q→	-	-
..... Summer Kick	○●	m(25)	fällt hinten über
..... Winter Kick	○●	m(21)	fällt hinten über
Gut Stun	SS○●	m(18)	fällt hinten über, DS als Konter
... Thunder Oldfist	○●	m(25)	fällt hinten über
Doctor Scoot (KO)	⇒ oder ⇐	-	-
Doctor Roll (KO)	⇒⇒ oder ⇐⇐	-	fällt hinten über
... Rolling Kick	○●	M(16)	GS
... Flying Cross Chop	⇒○●	M(15)	GS
... Flip Flop	○●	M(25)	KO
Doctor Breath (KO)	○● oder ○●	! (3)	-
Hop Up (KO)	○●	m(20)	-
Rolling Kicks (KO)	○●○●	l(7)m(30)	-
Roger Kicks (KO)	○●○●○●○●	! m(-)m(10)m(10)m(10)m(17) -	-
Trick Roger Kicks (KO)	○●○●○●○●○●○●	!m(10)m(10)m(10)m(10)m(17)	-
Chi Charge (KO)	●●	-	-
Doctor Scoot Away (TM)	⇒ oder ⇐	-	-
Doctor Roll (TM)	⇒⇒ oder ⇐⇐	-	fällt hinten über
... Flying Cross Chop	⇒○●	M(15)	GS
... Flip Flop	○●	M(25)	TM
Kangaroo Kick (TM)	○●	m(21)	fällt hinten über
Chi Charge (TM)	●●	-	-
Spinning Crescent Lunge (BL)	○●	m(18)	BL
Doctor Roll (BL)	⇐⇐	-	fällt hinten über
... Rolling Kangaroo Kick	Q○●	m(25)	fällt hinten über
Mind Blast R	○●	M(25)	-
Mind Blast Away R	⇐○●	M(25)	-





Name des Manövers	Tastenfolge	Trefferbereich/Schaden	Kommentar
Panic Charge Reverse R	↖	-	-
... Shadow Legs Back	Q ← oder Q →	-	-
..... Summer Kick	↖	m(25)	fällt hinten über
..... Winter Kick	↖	m(21)	fällt hinten über
High/Mid Punch Parry	↖	-	-
Low Parry	↓ ↖	-	-
Bio Reactor	← ↖	! (10(10,10,10...))	-
Resting Doctor	↓ ↖	-	-
... Skidding Doctor	↖ oder ↖ ...	-	-
Diagnosis	→	-	-
(während des Angriffs)	-(40)	pariert Rechtstritte	

Name des Wurfs	Tastenfolge	Angriff von	Schaden	Gegenmaßnahme
Irish Whip	BDS ↖	vorne	10	↖
... Elbow Drop	↖ ↖ ↖	(fortgesetzt)	21	-
..... Kingstep	↖	(fortgesetzt)	-	-
..... Running Bulldog	↖ ↖ ↖ ↖	(fortgesetzt)	38	-
..... Cartwheel	↖	(fortgesetzt)	-	-
..... Taunting Doctor	↖	(fortgesetzt)	-	-
..... Shoulder Ram	↖	(fortgesetzt)	50	-
..... Flying Cross Chop	↖	(fortgesetzt)	10	-
Arm Takedown	↖ ↖	links	45	-
Trip Up	↖ ↖	rechts	40	-
Atomic Drop	↖ ↖	hinten	60	↖
Rolling Powerbomb	↖ (Parieren) ↖	l-throw	37	-
Dr. Frankensteiner	→ → ↖	vorne	15,18	-
Stone Head	KND → →	vorne	33	-
	oder ← ← ↖			





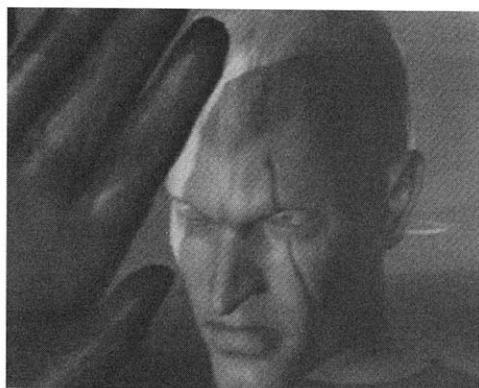
Bryan Fury

Bryan Fury war einst Mitglied einer internationalen Polizeiverbindung, bevor er in einer wilden Schießerei getötet

wurde. Sein Leichnam wurde derzeit in das Labor eines gewissen Dr. Abel gebracht, wo dieser ihn mit Hilfe eines neuen Projekts – der Erstellung einer Cyborg-Armee – wiedererweckte. Um dieses Projekt zu vervollständigen und zu perfektionieren, soll Bryan auf Dr. Abels Befehl hin am dritten Tekken-Turnier teilnehmen, um mehr über Yoshimitsu in Erfahrung zu bringen, einem mechanischen Kämpfer, der von Dr. Abels größtem Konkurrenten, Dr. Boskonovitch, entwickelt wurde. Bryan galt als guter Polizist, aber es gab Gerüchte, laut denen er in enger Verbindung zum Drogenkartell in Hongkong stand. Diese Gerüchte wurden durch Untersuchungen von Lei Wulong unterstützt, der diese Verbindung nachgewiesen haben will.

Besonderheiten

Bryan Fury steht zur Verfügung, sobald der Arcade-Modus mit sechs verschiedenen Grundfiguren durchgespielt wurde.



Steckbrief

Staatsangehörigkeit/Herkunft: USA
Kampfstil: Kickboxing
Alter: 29 Jahre (seit einiger Zeit untot)
Größe: 186 cm
Gewicht: 80 kg
Blutgruppe: AB
Beruf: ehemals Undercover-Polizist, jetzt untot
Hobbies: unbekannt
Vorlieben: Einsamkeit, feuchte Erde
Abneigungen: Sonnenlicht
Schwierigkeitsgrad: Einsteiger

Siegeposen

- ◼: zwei Roundhouse-Kicks, gefolgt von einem Kniestoß
- ▲: zwei kurze Fausthiebe, ein Roundhouse-Kick
- : Heranwinken des Gegners, hämisches Lachen
- ⊗: Handschlagkombination



Name des Manövers	Tastenfolge	Trefferbereich/Schaden	Kommentar
One-Two Punches	☉☉	h(6)h(8)	-
Bruce Rush	☉☉☉☉	h(6)h(8)m(11)m(14)	-
Rush-Low Kick	☉☉☉☉	h(6)h(8)m(11)l(12)	-
One-Two Punch-Low Kick	☉☉☉☉	h(6)h(8)l(15)	-
Hammer Driver	↓ oder ↓ oder ←☉	m(14)m(21)	-
Punch-Double Spin Kick	☉☉☉☉	h(6)h(15)m(17)	-
Running Blind	☉☉☉☉☉	h(6)h(15)m(17)h(16)	-
Dash Changeup	☉☉☉☉☉	h(6)h(15)h(21)m(26)	GS
Lair's Dance	☉☉☉☉☉☉	h(6)h(15)h(21)h(21)h(21)	-
Dance Of Doom	☉☉☉☉☉☉	h(6)h(15)h(21)h(21)m(26)	GS
Quick Spin Kick	☉☉☉	m(16)h(16)	-
Bruce Special-Elbow	☉☉☉☉☉	m(18)m(11)m(10)m(14)	-
Bruce Special-Low Kick	☉☉☉☉☉	m(18)m(11)m(10)l(12)	-
Triple Roundhouse	⇒☉☉☉☉	h(18)m(14)h(18)	-
Mach Breaker	⇒⇒☉	h(30)	-
Spinning Roundhouse	⇒⇒☉	m(36)	-
Side Step Elbow	⇒☉	h(26)	-
Slash Kick	⇒⇒⇒☉	m(36)	GS
Light Back Punch	⇐☉	h(21)	DS als Konter
Double Back Punch	⇐☉☉	h(21)h(21)	DS als Konter
Hands Of Doom	⇐☉☉☉☉	h(21)h(21)h(21)	-
Rush Of Doom	⇐☉☉☉☉	h(21)h(21)m(26)	GS
Backhand-Side Stunner	⇐☉☉☉	h(21)m(26)	GS
Front Kick	⇐☉	h(20)	-
Front Kick-Rush Elbow	⇐☉☉☉☉☉	h(20)h(12)m(11)m(14)	-
Front Kick-Rush L/Kick	⇐☉☉☉☉☉	h(20)h(12)m(11)l(12)	-
Front Kick-Knee	⇐☉☉☉	h(20)m(12)	-
Flying Knee Kick	⇐⇐☉	h(25)	KO
Thin Low Kick	↓☉	l(15)	-
Left Body Blow	☉☉	m(10)	-
One Two-Body Blow	☉☉☉☉	m(10)m(16)	GS
Vulcan Body Blow	☉☉☉☉☉☉	m(10)m(15)m(12)m(11)m(16)	GS
Rolling Driver	↑ oder ↗☉	m(25)	-
Orbital Heel Kick	↑ oder ↗☉	m (21)	-





Name des Manövers	Tastenfolge	Trefferbereich/Schaden	Kommentar
Right Body Blow	↘⊕	m(16)	-
Snake Edge	↘⊕	L(17)	RC
Power Axe	↘⊕	m(26)	GS
Sway	↓↘↙N	-	-
Sway-Slash Elbow	↓↘↙N⊕	h(21)	JUG
Left Upper	AH⊕	m(18)	JUG
Right Upper	AH⊕	m(18)	-
Fisherman's Slam	AH⊕↔ oder ↙⊕	m(18+21)	-
Power Knee	AH⊕	m(22)	DS als Konter
Double Power Knee	AH⊕⊕	m(22)m(16)	-
Short Uppercut	AH⊕	m(12)	-
Rising Kick	AH⊕	h(28)	-
Headhunter	SS⊕	h(33)	-
Shell Shock	SS⊕	h(26)	GZS
Cheap Trick	SS⊕⊕	m(28)	-
Taunt	⊕⊕	-	-
Low Parry	↓ oder ↘⊕ oder ⊕	-	-
Gravity Blow	↗⊕	! (21)	-
Meteor Smash	↖⊕	! (60)	-

Name des Wurfs	Tastenfolge	Angriff von	Schaden	Gegenmaßnahme
Swing DDT	⊕	vorne	30	⊕⊕
Gravity Suplex	⊕	vorne	30	⊕⊕
Chains Of Misery	↓↘↙⊕	vorne	10,8,27	⊕⊕
Gravity Elbow	⊕ oder ⊕	links	40	⊕⊕
Knee Blast	⊕ oder ⊕	rechts	40	⊕⊕
Neck Wringer	⊕ oder ⊕	hinten	60	-

Kombos

Tastenfolge/Blockmanöver für den ersten Schlag

Tastenfolge/Blockmanöver für den ersten Schlag	Schaden
↖⊕(h)⊕⊕⊕⊕⊕⊕⊕⊕⊕	86
↖⊕(h)⊕⊕⊕⊕⊕⊕⊕⊕⊕	53
↖⊕(h)⊕⊕⊕⊕⊕⊕⊕⊕⊕	55



Strategien

Bryan ist eine Spielfigur, die davon lebt, den Gegner rechtzeitig einzuschätzen und dessen Manöver im voraus zu errahnen. Zwar verfügt er nicht gerade über das umfangreichste Repertoire an Schlägen und Tritten, allerdings sind seine Kombinationen überdurchschnittlich kräftig, wenn auch nicht unbedingt die schnellsten des Spiels. Hinzu kommt, daß Bryan aus der Hocke heraus sehr gefährlich werden kann. Sein »Chains of Misery«-Wurf beispielsweise kann aus der Hocke heraus gestartet werden.



Außerdem kommen ihm seine Sidestep-Angriffe entgegen, wenn er eine Attacke des Gegners errahnt und entsprechend reagiert.

SS[○] oder SS[○]

sind hervorragende Kontermanöver gegen einen aggressiven Gegner, der seine eigene Angriffskraft oder Reichweite fatalerweise überschätzt hat. Wenn man den Gegner ein wenig foppen will, kann man dieses Manöver auch noch in einer kleinen Variation anbringen:

SS[○]Q[○]

Alles in allem fällt Bryan unter die Kategorie der Konterspieler. Dies wird auch durch seine Fähigkeit untermauert, sich durch ein schnelles Zurückweichen mittels



im Vorfeld erkennbaren Attacken zu entziehen und aus der Rückwärtsbewegung direkt wieder anzugreifen.

Kommt man mit Bryan in die Verlegenheit, gegen einen überaus defensiven Spieler antreten zu müssen, so kann man sich diesem mit einigen schnellen Viererkombinationen nähern, um ihn aus der Reserve zu locken:

○[○]○[○]○[○]○[○], dessen Variante



oder

○[○]○[○]○[○]○[○] beziehungsweise



dienen dabei zum Durchbrechen der gegnerischen Abwehr.

Die gnadenlose Kombination »Lair's Dance« zieht dem Gegner bis zu 100 Punkte seiner Energieleiste ab und sollte deshalb im Arsenal jedes besseren Bryan-Spielers zu finden sein.

○[○]Q[○]○[○]○[○]○[○]





Sie ist extrem leicht zu lernen und kann bei Bedarf auch noch variiert werden, um dem Gegner ein wenig Abwechslung zu bieten:



Mit dem sehr schnellen und kräftigen »Mach Breaker« lassen sich Gegner überraschen, die versuchen, eine größere Distanz zwischen den beiden Kämpfern zu wahren oder die unvorsichtig oder unentschlossen attackieren.



Mit diesem Angriff wird der Gegenspieler dann auch noch gleich zu Boden geworfen, wo ihm mit einem tiefen Angriff, beispielsweise der »Snake Edge« oder dem einfachen »Low Sweep« weiter zugesetzt werden kann:  oder , wobei der Vorteil des ersten Manövers ist, daß es gleichzeitig der Einstieg für eine Juggle-Kombination sein kann.

Ein weiterer schöner Angriff ist der Vorwärtskick, der direkt von einem Kniestoß gefolgt wird. Gelingt es dem Gegner nämlich, den ersten Tritt zu blocken, wird er in der Regel von dem blitzschnellen Kniestoß überrascht und nimmt trotz des ersten erfolgreichen Blocks noch Schaden: .

Wie spielt man gegen Bryan Fury?

Da bei Bryan der Schwerpunkt auf abwarten-dem Konterspiel liegt, in dem er sein zerstörendes Potential voll entfalten kann, sollte man die eigenen Angriffe genau planen und es tunlichst vermeiden, die eigene Reichweite zu überschätzen. Wenn man erst einmal mit einer fehlgeschlagenen Attacke in Bryans Aktionsradius gelangt ist und bedingt durch die Erholungszeit nicht blocken kann, wird ein halbwegs guter Bryan-Spieler keine Sekunde zögern und einem mit einer seiner wuchtigen Kombinationen schnell das Licht ausknipsen. Angriffe gegen Bryan sollten immer kurz sein und keine übermäßig langen Erholungszeiten erfordern, da diese Verzögerungen zwischen Angriff und Blockmöglichkeit von einem guten Spieler gnadenlos ausgenutzt werden dürften. Wenn Bryan seinerseits aggressiv auf sein Gegenüber zugeht, was in der Regel mit Variationen »Bruce Elbow« oder »Bruce Kick« geschehen dürfte, so sollte man dafür sorgen, daß die Abwehr mittels eines aktiven Blocks steht. Zwar kann man nur in den seltensten Fällen errahnen, ob der letzte Angriff der Serie als Schlag in mittlerer Höhe oder als tiefer Tritt kommen wird, aber selbst wenn man in diesem Fall den letzten Tritt hinnehmen muß, wird man wenigstens nicht durch die Gegend geschleudert. Ansonsten sollte man immer auf der Hut sein vor dem blitzschnellen »Mach Breaker«, der jede unherrschte Attacke im Keim ersticken kann.





Kuma/Panda

Kuma ist das Haustier und gleichzeitig der Leibwächter von Heihachi Mishima. Wie sein Vater, der ebenfalls Kuma hieß,

ist er ein Intimfeind von Paul Phoenix. Man munkelt, Kuma wäre sehr angetan von Panda, dem Haustier von Ling Xiaoyu.



Besonderheiten

Kuma bzw. Panda steht zur Verfügung, sobald der Arcade-Modus mit einer der Grundfiguren durchgespielt wurde.

Steckbrief

Staatsangehörigkeit/Herkunft: Heihachis/Lings Haustier

Kampfstil: Bärenfreistil

Alter: 8 Jahre

Größe: 280 cm (aufgerichtet)

Gewicht: 210 kg

Blutgruppe: unbekannt

Beruf: Bodyguard/Freund von Heihachi/Ling

Hobbies: Trainieren

Vorlieben: Lachs, Herrchen/Frauchen

Abneigungen: Paul Phoenix

Schwierigkeitsgrad: Einsteiger/Fortgeschrittene

Siegposen

- : Heranwinken des Gegners aus der Hocke
- ▲: stapft mit erhobenen Händen im Kreis herum
- ◎: Abwinken mit beiden Tatzen, kleine Tanzeinlage
- ⊗: Championpose mit erhobenen Armen



Name des Manövers	Tastenfolge	Trefferbereich/Schaden	Kommentar
Wakeup Hammer	KND ↓	m(12)	
... Sit Punches-Left	↵↵↵↵	l(10)l(10)l(10)l(10)	-
... Sit Punches-Right	↵↵↵↵	l(10)l(10)l(10)l(10)	-
Dance	↵	-	-
Turn around and dance	↵↵	M(20+60)	Gegner muß am Boden liegen
Deadly Claw	↵↵	!(35)	CS
Rolling Bear	↵↵↵↵↵↵↵↵↵↵↵↵	M(40)	
Fatal Wind	↵↵↵	!(200)	

Name des Wurfs	Tastenfolge	Angriff von	Schaden	Gegenmaßnahme
Bear Bite	↵	vorne	40	↵
Bear Hug	↵	vorne	10,25	↵
Stonehead	↵↵↵	vorne	35	↵
Circus Roll	↵↵↵↵↵↵↵↵↵↵↵↵	vorne	60	↵
Choke Slam	↵ oder ↵	links	10,15,25	↵
Bear Slam	↵ oder ↵	rechts	40	↵
Swing Swung	↵ oder ↵	hinten	70	-



Strategien

Kuma beziehungsweise Panda ist neben Gun Jack das klassische Beispiel für einen ausbalancierten Charakter. Die verhältnismäßig hohen Schadenswerte, die Kuma austeilen kann, werden durch Behändigkeit und eine geringe Reichweite wieder ausgeglichen. Ein weiteres Manko ist die geringe Anzahl an Angriffsmöglichkeiten – kaum eine andere Figur, abgesehen vielleicht von Heihachi Mishima oder Paul Phoenix, hat ein so mageres Sortiment an Manövern. Zu allem Überfluß bietet seine enorme Körpergröße noch einen weiteren Nachteil, denn wenn Kuma am Boden liegt, kann er von vielen mittelhohen Angriffen ebenso getroffen werden wie von normalen tiefen Angriffen.

Aufgrund der Tatsache, daß Kuma generell langsamer ist als sein Gegner, scheidet ein erfolgreiches Konterspiel in der Regel aus. Sein volles Potential entfaltet der tierische Kämpfer im Nahkampf mit aggressiven, wuchtigen Attacken. Mit dem »Bear Uppercut« verfügt er über einen wunderschönen Einstieg für eine Juggle-Kombination, der den Gegner sehr hoch in die Luft wirft.



Kehrt der Gegner dann wieder auf den Boden der Tatsachen zurück, kann man ihm mit einer einfachen, aber effizienten Kombination wie beispielsweise dem »Bear Hammer« oder der »G-Clef Cannon« einen warmen Empfang bereiten:



oder



Um sich halbwegs gefahrlos auf einen Gegner zuzubewegen, hat sich der »Rushing Uppercut« bewährt, der eine Besonderheit parat hält: Wenn der erste Schlag der Serie als Konter ins Ziel trifft, treffen die folgenden Schläge ebenfalls – mit Sicherheit.



oder



Außerdem besteht bei dieser Form des Angriffs die Möglichkeit, daß der Gegner in die Luft geschleudert wird und somit nicht unmittelbar zum Gegenangriff ansetzen kann.



Kräftige Basisangriffe stellen des weiteren die beiden artverwandten Manöver »Double Claw«



und der »Overhead Smash«



dar. Diese beiden Manöver eignen sich hervorragend, um es einem übermütigen Angreifer heimzuzahlen, wenn eine seiner Attacken abgeblockt werden konnte oder zu kurz geraten ist.

Wenn man den Gegenspieler völlig der Lächerlichkeit preisgeben will, sollte man einmal versuchen, den »Circus Roll«-Wurf anzusetzen



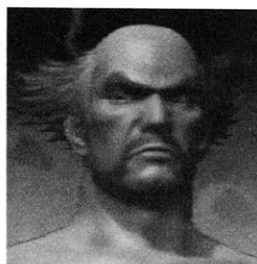
Eine putzigere Wurfanimation wird man im ganzen Spiel wohl vergeblich suchen.

Wie spielt man gegen Kuma?

Am einfachsten wird man es gegen den schwerfälligen Kuma haben, wenn man seine größte Schwäche, die Langsamkeit, schonungslos mit schnellen Attacken und Kontern ausnutzt. Viele seiner Angriffsmöglichkeiten, wie beispielsweise der »Bear Uppercut«, sind sehr leicht im voraus zu erkennen und mit einem schnellen Schlag zu unterbrechen und zu kontern. Auch seine mächtige Bärenklaue (»Bear Claw«) kündigt sich buchstäblich ewig lange im voraus an. Ein schneller Konter oder ein beherzter Ausfallschritt zur Seite nehmen diesem Angriffsmanöver in aller Regel jegliche Gefährlichkeit. Aber Achtung: Erfahrene Spieler werden dieses Manöver von Zeit zu Zeit in den »Rolling Bear« weiterführen und damit versuchen, den Gegner niederzuwalzen.

Zusätzlich zu der Tatsache, daß Kuma sehr langsam ist, kann man sich auch die erbärmliche Reichweite seiner wenigen schnellen Schläge und Tritte zunutze machen, indem man einen Angriff aus mittlerer Distanz einleitet und ihm dann, nachdem der erste Schlag sein Ziel gefunden hat, mit brachialer Gewalt und schnellen Kombinationen den Rest gibt.





Heihachi Mishima

Heihachi Mishima ist der Urvater der Tekken-Serie. Er hat das legendäre Turnier ins Leben gerufen, um

die besten und mächtigsten Kämpfer der Erde zusammenkommen zu lassen. Nach dem ersten Turnier galt er als verschollen, kehrte aber zurück, als sein Sohn, Kazuya, das zweite Turnier ausrief. In diesem Turnier bezwang er seinen verräterischen Sohn und konnte sich so die mächtige Mishima-Unternehmensgruppe zurückholen. Zwischenzeitlich hat er eine Spezialeinheit, die sogenannte »Tekken Force« gegründet, um an Krisenherden auf der ganzen Welt für Ruhe, Frieden und Ordnung zu sorgen. Ihm gelang es, die ärmeren Länder aus ihrer Armut zu befreien und durch Stützung der Landwirtschaft zu neuer Unabhängigkeit zu verhelfen. Während einer Expedition in Mittelamerika wurde ein großer Teil seiner Spezialeinheit von einem Wesen unbekannter Natur ausgelöscht. Wie sich herausstellte, war dieses Wesen der legendäre Gott des Kampfes. Heihachi hatte fortan nur noch ein Ziel: den Gott des Kampfes unter seine Kontrolle zu bringen und damit die Weltherrschaft zu erobern. Als er erfuhr, daß sich der Gott des Kampfes von den Seelen starker Kämpfer ernährt, beschließt er, ein weiteres Turnier abzuhalten – mit seinem Enkel Jin Kazama als Köder für den Gott des Kampfes.

Besonderheiten

Heihachi Mishima steht zur Verfügung, sobald der Arcade-Modus mit sieben verschiedenen Grundfiguren durchgespielt wurde.

Steckbrief

Staatsangehörigkeit/Herkunft: Japan

Kampfstil: Mishima-Karate

Alter: 73 Jahre

Größe: 179 cm

Gewicht: 80 kg

Blutgruppe: B

Beruf: Vorsitzender der Mishima-Unternehmensgruppe

Hobbies: Meditation, Baden

Vorlieben: Weltherrschaft

Abneigungen: diejenigen, die sich ihm auf dem Weg zur Weltherrschaft entgegenstellen wollen

Schwierigkeitsgrad: Einsteiger

Siegeposen

- ☐: zwei Faustschläge in Vorwärtsbewegung
- ⬆: Stand in breitbeinige Hocke, Energieentladung
- : kniet sich hin, verschränkt die Arme
- ⊗: »Lightning Hammer«-Schlag



Name des Manövers	Tastenfolge	Trefferbereich/Schaden	Kommentar
Shining Fists	☉☉☉	h(5)h(8)m(18)	-
Devil Fists	☉☉☉☉	h(6)h(10)h(18)	-
Demon Executer	☉☉☉☉☉☉	h(5)h(8)m(22)	-
Demon Scissors	☉☉☉☉	M(25) (-5)	KO, schadet sich selber, wenn der Angriff sein Ziel verfehlt
Chi Palm	☉☉	m(22)	-
Super Chi Palm	⇨ oder ⇨ ☉☉☉☉	m(22)	-
Demon Massacre	⇨☉☉⇨☉☉☉	h(6)m(21)m(35)	GS
Demon Lair	⇨☉☉⇨☉☉☉☉	h(6)m(21)m(30)	GS
Backhand	⇨ oder ⇨ ☉☉	h(18)	-
Right Splits Kick	⇨☉☉	m(27)	-
Left Splits Kick	⇨⇨☉☉	m(24)	GS, DS als Konter
Demon Uppercut	⇨⇨☉☉	m(30)	JUG
Slash Kick	⇨⇨⇨☉☉	m(30)	GS
Demon's Boar	⇨☉☉	m(25)	GS
Shadow Step	⇨⇨N☉☉	-	-
Hammer Punch	↓☉☉	m(15)	-
Hammer-Power Punch	↓☉☉☉	m(15)m(26)	-
Geta Stomp	↓☉☉	M(25)	Gegner muß am Boden liegen
Twin Pistons	↘☉☉☉	m(8)m(21)	JUG
Hell Axle	↗☉☉☉	m(17)m(22)	GS
Rising Sun	↗☉☉☉	h(25)L(15)	-
Deathfist	↓↘☉☉☉	m(30)	-
Thunder Godfist	⇨N↓☉☉☉	m(35)	-
Wind Godfist	⇨N↓☉☉☉	m(25)	JUG
Jumping Mid Kick	⇨N↓☉☉☉	m(35)	-





Name des Manövers	Tastenfolge	Trefferbereich/Schaden	Kommentar
Jumping Low Kick	⇒N↓↘↘	L(21)	-
Hell Sweeps	⇒N↓↘↘(↘↘)	L(17)L(14)L(14)	RC
... Thunder Godfist	↘↘	m(35)	-
... Demon Godfist	↘↘	m(25)	-
... Tsunami Kick	N↘↘	m(12)m(21)	-
Axe Kicks	AH↘↘	m(12)m(21)	-
Auger (Taunt)	↘↘	-	-
Lightning Hammer	↓↘↘	!(70)	-
Name des Wurfs	Tastenfolge	Angriff von	Schaden Gegenmaßnahme
Neck Breaker	↘↘	vorne	30 ↘↘
Powerbomb	↘↘	vorne	30 ↘↘
Stonehead	⇒⇒↘↘	vorne	33 ↘↘
Headbutt Carnival	⇒⇒↘↘	vorne	29 ↘↘
Neck Chopper	↘↘ oder ↘↘	links	40 ↘↘
Freefall	↘↘ oder ↘↘	rechts	46 ↘↘
Atomic Drop	↘↘ oder ↘↘	hinten	60 ↘↘

Kombos

Tastenfolge/Blockmanöver für den ersten Schlag

Tastenfolge/Blockmanöver für den ersten Schlag	Schaden
↘↘(h)↘↘↘↘↘↘↘↘↘↘↘↘	105
↘↘(h)↘↘↘↘↘↘↘↘↘↘↘↘	100
↔↘(h)↘↘↘↘↘↘↘↘↘↘↘↘	55
⇒⇒N↘(h)↘↘↘↘↘↘↘↘↘↘↘↘	93



Strategien

Heihachi ist die graue Eminenz der Tekken-Serie und trotz seines hohen Alters eine der stärksten Figuren des Spiels. Seine defensiven Spieloptionen, aus denen heraus man krachende Konter und verheerende Vergeltungsschläge starten kann, machen ihn zur ersten Wahl für einen zurückhaltenden Spieler. Allerdings hat er kein allzu großes Repertoire an Angriffsschlägen – auch wenn einige seiner Kombinationen zu den gefährlichsten des ganzen Spiels zählen. Gefürchtet ist beispielsweise seine »Godfist«-Kombination, die es in verschiedenen Varianten gibt:

↓ ↘ ↙ ↘ ↘ ↘ (»Deathfist«)

⇒ N ↓ ↘ ↙ ↘ ↘ ↘ (»Tunder Godfist«)

⇒ N ↓ ↘ ↙ ↘ ↘ ↘ (»Wind Godfist«)

Diese Schläge sind hervorragend geeignet, um den Gegner von sich wegzustoßen oder ihn wehrlos in die Luft zu schleudern, wo er dann mit weiteren Tritten eingedeckt werden kann. Wenn er dann am Boden liegt, kann man ihm mit dem »Geta Stomp« ↓ ↘ noch einen weiteren Tritt hinzufügen.

Ebenfalls gut geeignet, um den Gegner auf Distanz zu halten, sind die »Hammer Punches«, die es ebenfalls in zwei Variationen gibt. Die erste Ausführung stößt den Gegner nur leicht zurück, ↓ ↘ während die zweite Kombination den Gegenüber weit nach hinten wegkatapul-



tiert: ↓ ↘ ↘ ↘ ↘ ↘. Vor allen Dingen die zweite Variante, die »Hammer Punch-Godfist«, hat eine exzellente Reichweite und eignet sich für Angriffe aus der zweiten Reihe.

Etwas schneller, aber dafür ohne den entsprechenden Reichweitenvorteil kann man den Gegner mit der »Chi Palm« oder der »Super Chi Palm« von sich wegdrücken ↘ ↘ beziehungsweise ⇒ oder ⇒ ↘ ↘ ↘ ↘. Nach dieser Aktion ist die Entfernung ideal für eines der obengenannten »Hammer-Punch«-Manöver.

Im Nahkampf sollte man ein paar Manöver aus der Hocke beherrschen, um auf fehlgeschlagene hohe Attacken des Gegners eine passende Antwort zu haben. Eine Möglichkeit zur schnellen Vergeltung sind die schnellen »Axe Kicks«, die mit rund 33 Schadenspunkten nicht zu den harmlosesten Manövern zählen.

AH ↘ ↘ ↘





Berücksichtigt man dann noch das Konterpotential dieses Angriffs, kann sich der Gegner meist schon von 40 oder mehr Energiepunkten verabschieden.

Unverzichtbar ist natürlich, wie eigentlich bei allen Figuren, der einfache Aufwärtshaken, der immer für eine überraschende Juggle-Kombination gut ist.

AH 

Mit einem einfachen Split Kick – wahlweise mit dem rechten oder dem linken Bein ausgeführt – holt man den fliegenden Gegenspieler aber schnell wieder auf den Boden der Tatsachen zurück.



oder



Wie spielt man gegen Heihachi Mishima?

Das Spiel gegen einen defensiv eingestellten Heihachi-Spieler dürfte eine sehr herausfordernde Partie werden. Mit seinen hervorragenden Verteidigungsmöglichkeiten kann er es jedem anderen Gegner äußerst schwer machen und das Tempo der Runde bestimmen. Zieht sich der Gegner allerdings vollständig zurück, sucht er sein Heil in vernichtenden Kontermöglichkeiten. In diesem Fall sitzt man wirklich in der Zwickmühle. Hier empfiehlt es sich, sich ebenfalls nach ein paar erfolgreichen Angriffen zurückzuziehen und selber darauf zu warten, daß der Gegner die Initiative ergreift. Wenn man nicht gerade ohne Zeitlimit für die einzelnen Kampfunden spielt, arbeitet die Zeit für einen, solange man über mehr Energie verfügt als der Gegenspieler. Dann geht die größte Gefahr von seinen Godfist-Variationen aus, die sich aber glücklicherweise fast ausnahmslos durch einen schnellen Ausfallschritt nach vorne ankündigen und geblockt und dann gekontert werden können.





Ogre/True Ogre

Der Legende nach ist Ogre eine alte mächtige Waffe aus längst vergangenen Zeiten, die von Außerirdischen auf unserer Erde hinterlassen wurde. Seit der Zeit streift er als Gott des Kampfes um den Globus, stets auf der Suche nach starken Seelen, die er besie-



gen und absorbieren will.

Besonderheiten

Ogre steht zur Verfügung, sobald der Arcade-Modus mit acht verschiedenen Grundfiguren durchgespielt wurde.

True Ogre steht zur Verfügung, sobald der Arcade-Modus mit neun verschiedenen Grundfiguren durchgespielt wurde.



Steckbrief

Staatsangehörigkeit/Herkunft: keine

Kampfstil: unbekannt

Alter: so alt wie die Menschheit

Größe: unbestätigt

Gewicht: unbestätigt

Blutgruppe: unbestätigt

Beruf: Gott des Kampfes

Hobbies: Filme, Nickerchen machen

Vorlieben: unbestätigt

Abneigungen: unbestätigt

Schwierigkeitsgrad: Einsteiger

Siegposen

- ☐: fliegt in die Luft, vollführt einen Faustschlag
- ▲: blickt mit hochgereckten Armen in den Himmel
- : blickt mit ausgebreiteten Armen in den Himmel
- ⊗: blickt mit ausgebreiteten Armen in den Himmel





Name des Manövers	Tastenfolge	Trefferbereich/Schaden	Kommentar
One-Two Punches	○●○●	h(5)h(8)	-
Shining Fists	●○●○●○	h(5)h(8)m(15)	-
Devil Fists	●○●○●○	h(5)h(8)h(18)	-
Cross-Backhand	○●○●	h(12)h(21)	-
Demon Scissors	○●Q○●	M(25)	KO
Power Punch	⇒○●	m(28)	-
Right Splits Kick	⇒○●	m(27)	-
Shoulder Ram	⇒●●	m(30)	-
Hammer Fist	⇒⇒●●	M(40)	-
Left Splits Kick	⇒⇒○●	m(23)	GS
Bazooka Kick	⇒⇒○●	h(35)	-
Hammer Heel	⇒⇒N●●	M(20)	-
Exploder	⇒⇒○●	h(40)	BL
Dragon Dive	⇒⇒N●●	L(15)	-
Slash Kick	⇒⇒⇒○●	m(30)	GS
Shin Kick-Head Kick	↓○●N●●	l(7)h(20)	-
Double Elbow	↘○●○●	m(16)m(20)	-
Blazing Kick	↓↘○●	m(30)	JUG als Konter
Double Knuckle	↑ oder ↗○●	M(35)	-
Delay Double Knuckle	↑ oder ↗N●●	M(35)	-
Hunting Hawk	↗○●○●○●	m(15)m(14)h(25)	GS
Windmill Kick	↗○●	M(20)	-
Windmill-Tooth Fairy	↗○●○●	M(20)m(25)	JUG
Heavy Body Blow	AH○●	m(25)	DS als Konter
Infinity Kick Combo	AH○●○●↓○●○●...	m(10)m(25)l(15)m(10)...	-
... Infinity Extension	↑○●...	h(15)...	-
... Infinity Extension	↘○●...	m(15)...	-
... Infinity Extension	↓○●...	l(10)...	-
Tsunami Kick	AH○●○●	m(13)m(31)	-
Rising Kick	AH○●	h(28)	-
Groin Punch	↓⇒○●	m(30)	CS
Power Slap	↓⇒○●	M(40)	-
Low Backhand Sweep	↓↘○●	L(25)	-
Snake Creeper	↓○●○●○●	L(12)L(19)m(25)	-



Name des Manövers	Tastenfolge	Trefferbereich/Schaden	Kommentar
Demented Snake	↓ ⬅ ⬆ N ⬆	L(12)L(19)L(7)	JUG
Deadly Slice	↔ ⬆	!(22)	-
God Reverse	↔ ⬆	!(25)	nur Ogre und nur gegen hohe Schläge
Killing Blow	↔ ⬆	!(60)	-
Serpent's Venom	⇒ ⇒ ⬆	m(15)!(20)	-
Deadly Slash	⇒ ⇒ N ⬆	!(25)	-
Dragon Power Punch	↔ ⬆	!(100)	-
Bloody Scissors	↗ ⬆	!(60)	-
Burning Knuckle	↑ oder ↘ ⬆	!! (45)	-
Delay Burning Knuckle	↑ oder ↘ N ⬆	!!(45)	-



Manöver (nur True Ogre)

Manöver	Tastenfolge	Trefferbereich/Schaden	Kommentar
Evil Wheel	↑ ⬆	m(25)	-
Buffalo Horn	↘ ⬆	m(25)	JUG
Low Tail Spinner	↓ ⬆	L(25)	
Mid Tail Spinner	↘ ⬆	m(25)	
Double Mid Tail Spinner	↘ ⬆ ⬆	m(25)m(25)	
Deadly Revenge	↓ ↘	-	Nur nach einem mittelhohen Angriff des Gegners
Hell Flame	⬆	! (30)	
Blazing Inferno	↓ ⬆	! (40)	Ausweichen durch Ducken
Owl's Hunt	KND oder PLD ⬆	! (40)	Ausweichen durch Ducken

Name des Wurfs	Tastenfolge	Angriff von	Schaden	Gegenmaßnahme
Body Slam	⬆	vorne	30	⬆
Bear Hug	⬆	vorne	10,25	⬆
Waning Moon	↘ ↘ ⬆	vorne	30 (Gegner wird umgedreht)	
Choke Slam	⬆ oder ⬆	links	10,15,25	⬆
Power Wringer	⬆ oder ⬆	rechts	40	⬆
Swing Swung	⬆ oder ⬆	hinten	70	-





Strategien

Ogre und True Ogre stellen die Endgegner des dritten Tekken-Titels dar. Ihr Ruf als »Gott des Kampfes« wirkt allerdings etwas aufgesetzt und übertrieben, denn so unschlagbar, wie diese Bezeichnung sie erscheinen läßt, sind beide nun wahrhaftig nicht. Dennoch kann man mit ihnen einige interessante Kämpfe führen, dies nicht zuletzt aufgrund ihrer überdurchschnittlich vielen Angriffe, die unblockbar sind.

Einer der schnellen und unblockbaren Angriffe ist der Hieb »Serpent's Venom«, der mit $\Rightarrow \Rightarrow \odot$ ausgeführt wird. Obwohl nur eine Schlagtaste betätigt wird, handelt es sich um eine Doppelkombination, die immerhin 35 Punkte Schaden anrichtet. True Ogre hat bei diesem Angriff gegenüber dem unmutierten Ogre einen deutlichen Reichweitenvorteil, den man ausnutzen sollte. Ein Schlag mit hoher Reichweite, der schnell ausgeführt werden kann und zusätzlich auch noch unblockbar ist – das ist für einen Tekken-Spieler wie Weihnachten und Ostern zugleich (fast ist man versucht zu sagen: »Das sind ja drei Dinge auf einmal ...«).

Ein weiterer Angriff aus der Distanz ist der »Bazooka Kick«, der eine schier unglaubliche Reichweite hat – probieren Sie es mal im Übungsmodus aus.

$\Rightarrow \Rightarrow \odot$

Eine für den Gegner gefährliche Kombination mit Juggle-Potential sind die verschiedenen »Snake«-Angriffe. Die »Demented Snake« katalpultiert den Gegner hoch in die Luft, wo er weiteren Tritten – am besten mit einem Tritt, der seinen Fall auf den Boden beschleunigt – wehrlos ausgesetzt ist.

$\downarrow \odot \odot \odot N \odot$

leitet den Angriff ein,

$\Rightarrow \odot$ oder $\Rightarrow \Rightarrow \odot$

holt den Gegner schmerzhaft auf den Boden der Tatsachen zurück.

Zusätzlich haben beide ein paar Tricks auf Lager, über die die anderen Kämpfer nicht verfügen. So kann True Ogre beispielsweise auf zwei verschiedene Arten Feuer speien:

$\odot$ und $\downarrow \odot$

Allerdings ist es möglich, unter dem zweiten der beiden Feuerstöße durch rechtzeitiges Ducken wegzutauchen.



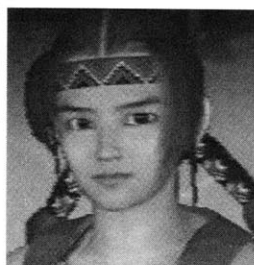
Wie spielt man gegen die beiden Ogres?

Da beide Varianten der Spielfigur über mehrere unblockbare Angriffe verfügen, sollte man eine rein defensive Strategie von vornherein abschreiben. Auf Dauer wird auch der beste Konterspieler gegen die mörderischen Attacken den kürzeren ziehen. Auch die hohe Reichweite einiger der Angriffe (»Bazooka Kick«!) machen es schwer, die beiden Kolosse auf Distanz zu halten. Leider sind auch ihre Würfe unter dem Gesichtspunkt der Reichweite nicht ohne – es kann also nichts schaden, sich mit den zur Verfügung stehenden Gegenmaßnahmen für diese Würfe vertraut zu machen. Denn letztendlich dürfte ein offensives Vorgehen gegen die beiden Endgegner die beste Lösung sein. Und auch wenn die unblockbaren Attacken einen Spieler zunächst an den Rand der Verzweiflung treiben können, sollte man sich auf die Möglichkeiten besinnen, die einem – abgesehen vom Block – zur Verfügung stehen. Sidesteps und schnelle Ausfallschritte nach hinten öffnen gelegentlich ein kleines Fenster für einen Konterschlag. Die beiden Feuerattacken von True Ogre sehen zwar eindrucksvoll aus, können aber beide vermieden werden. Einer der beiden Feuerstöße – »Blazing Inferno« – ist ein gerader Stoß, unter dem man sich einfach hinwegducken kann.



Der andere Flammenangriff ist ein wenig raffinierter, da er von schräg oben kommt. Aber auch dagegen gibt es ein probates Mittel. Wenn sich die »Hell Flame« ankündigt – und die Vorlaufzeit ist recht lang – kann man schnell unter True Ogre hindurchsprinten, sobald er sich in die Lüfte hebt. Das macht ihn auch gleich angreifbar, da er nach der Landung erst einmal mit dem Rücken zum Spieler steht und mit der Erholungszeit zu kämpfen hat. Außerdem hat True Ogre durch seine immense Größe einen weiteren Nachteil: Angriffe, die einen liegenden Charakter für gewöhnlich verfehlen, treffen bei True Ogre des öfteren mal ins Schwarze.





Julia Chang

Julia ist die Adoptivtochter von Michelle Chang, eine der Teilnehmerinnen des zweiten großen Tekken-Turniers. Wie

ihre Adoptivmutter kämpft Julia für die Erhaltung der weitläufigen Reservate der nordamerikanischen Indianerstämme. Als Julia 18 Jahre alt war, mehrten sich die Gerüchte um das plötzliche Verschwinden einiger mächtiger Kämpfer und Kampfsportler. Der Stamm, der Michelle und Julia beheimatete, mutmaßte, daß ein altes Amulett, das sich in Michelles Besitz befand und den Schlüssel zu großen altertümlichen Schätzen und Kunstgegenständen darstellt, mit diesem Verschwinden in Zusammenhang stand. Michelle machte sich auf die Suche nach Heihachi Mishima, der seit dem letzten Turnier das Amulett besaß, um mehr über den Gott des Kampfes zu erfahren. Als sie von dieser Reise nicht zurückkehrt, macht sich Julia auf die Suche nach ihr.

Besonderheiten

Julia Chang steht zur Verfügung, sobald der Arcade-Modus mit zwei verschiedenen Grundfiguren durchgespielt wurde.



Steckbrief

Staatsangehörigkeit/Herkunft: USA

Kampfstil: Verschiedene chinesische Kampfsportarten

Alter: 18 Jahre

Größe: 165 cm

Gewicht: 54 kg

Blutgruppe: B

Beruf: Studentin der Archäologie

Hobbies: Jagen, Natur

Vorlieben: Büffel

Abneigungen: die Unternehmensgruppe Mishima

Schwierigkeitsgrad: Einsteiger/Fortgeschrittene

Siegeposen

- : Salto vorwärts, Hände in die Hüfte gestemmt
- ⊕: halbe Drehung in Kniestand
- : Sprung mit Faustschlag und Vierteldrehung
- ⊗: Salto rückwärts, Hände in die Hüfte gestemmt



Name des Manövers	Tastenfolge	Trefferbereich/Schaden	Kommentar
G-Clef Cannon	⬤⬤⬤⬤	h(10)m(5)m(21)	JUG
Rush-Mini Bow	⬤⬤⬤⬤	h(10)m(5)L(12)	RC
Rush-Bow Leg Kicks	⬤⬤⬤⬤⬤	h(10)m(5)L(12)m(15)	-
Machine Gun Cannon	⬤⬤Q⬤⬤	h(10)m(15+21)	JUG als Konter
Machine Gun-Low	⬤⬤Q⬤⬤	h(10)m(8)L(10)	-
Machine Gun-High	⬤⬤Q⬤⬤	h(10)m(8)h(20)	-
Spin Behind	⬤⬤Q←	h(12)	-
Twin Arrow	⬤⬤	m(25)	GS
Ultimate Cannon	⬤⬤⬤	m(8)m(9)M(25)	JUG
Spin Sideways	⬤	-	-
Spin-Roundhouse	⬤⬤⬤	h(20)	-
High Kick-Razor's Edge	⬤⬤⬤⬤	h(20)L(12)m(21)	JUG
Triple Spinning Kick	⬤⬤⬤⬤	h(20)L(12)h(23)	-
Double Spin-Low Kick	⬤⬤⬤↓⬤	h(20)L(12)L(23)	-
Flash Uppercut	⇒⬤	m(15)	JUG
Palm Explosion	⇒⬤Q⬤	m(21)	DS als Konter
Elbow	⇒⇒⬤	m(10)	-
Elbow-Skyscraper Kick	⇒⇒⬤⬤	m(10)m(15)	-
Foot Stomp	↘⬤	M(35)	-
Thunder Palm	↓↘⬤	m(14)	-
Lightning Bolt	↓↘⬤⬤	m(14)m(21)	DS als Konter
Axe Cannon	↘⬤⬤	m(8)m(21)	-
Axe-Mini Bow	⬤ oder ↘⬤⬤	m(12 oder 8)L(12)	RC
Axe-Bow Leg Kicks	⬤ oder ↘⬤⬤⬤	m(12 oder 8)L(12)m(15)	-
Front Snap Kick	↘⬤	m(17)	-
Mid-Ultimate Cannon	↓⬤⬤⬤	m(8)m(9)M(25)	JUG
Low Razor	↓⬤	L(10)	RC
Razor's Edge	↓⬤⬤	L(10)m(21)	JUG
Sweep-Headkick	↓⬤⬤	L(10)h(23)	-
Sweep-Low Kick	↓⬤⬤↓⬤	L(10)L(10)	-
Mini G-Clef Cannon	↘⬤⬤	m(10+21)	JUG





Name des Manövers	Tastenfolge	Trefferbereich/Schaden	Kommentar
Uppercut-Elbow	AH oder Q	m(15)m(22)	-
Uppercut-G-Glef Cannon	AH oder Q	m(18)m(5)m(21)	JUG
Uppercut-Low Razor	AH oder Q	m(15)L(12)	JUG RC
Uppercut-Razor's Edge	AH oder Q	m(15)L(12)m(21)	JUG
Uppercut-Sweep-Headkick	AH oder Q	m(15)L(12)h(23)	-
Uppercut-Sweep-Low Kick	AH		
	oder Q	m(15)L(12)L(10)	-
Skyscraper Kick	AH	m(15)	-
Body Elbow		m(20)	DS als Konter
Bow Leg Kicks		L(12)m(15)	-
Taunt		-	-
Low Parry	oder oder	-	-
Heaven Cannon		!(50)	JUG

Name des Wurfs	Tastenfolge	Angriff von	Schaden	Gegenmaßnahme
Death Valley Bomb		vorne	35	
Knee Suplex		vorne	30	
Waist Suplex		vorne	35	
Arm Lock Suplex		vorne	37	
Mad Axes		vorne	14,14,14	
Cross Arm Suplex		vorne	45	
Running Bulldog	oder	links	40	
Twisted Sister	oder	rechts	45	
Branded	oder	hinten	50	-

Kombos

Tastenfolge/Blockmanöver für den ersten Schlag	Schaden
(h)	84
(h)	85
(h)	87



Strategien

Die zierliche Julia Chang wird, ähnlich wie Ling Xiaoyu, häufig unterschätzt. Ihre einzelnen Schläge und Tritte sind zwar für sich genommen nicht sonderlich schadensintensiv, aber ihre Kombinationsfreudigkeit und ihr Talent, Gegner wehrlos in die Luft zu schleudern, gleichen diesen physischen Nachteil wieder aus.

Julia hat viele schnelle Basismanöver, die in das Basisarsenal eines jeden Julia-Spielers gehören. Der »Flash Elbow« gehört sicherlich dazu:



Zwar richtet er mit nur 10 Punkten recht wenig Schaden an, er ist aber ein äußerst geeignetes Mittel, um den Angriff eines Gegners zu unterbrechen oder Vergeltung für einen zu kurzen Angriff des Gegenspielers zu üben. Ähnlich gut geeignet, wenn auch nicht so schnell, ist der »Twin Arrow«



Er bietet gleich mehrere Vorteile auf einmal: Erstens hat er eine hohe Reichweite, zweitens erwischt er in aller Regel auch Gegner, die versuchen, mit einem Sidestep auszuweichen, und zu guter Letzt unterbricht er für eine kurze Zeit die Fähigkeit des Gegners, zu blocken (»Guard Stun«).

Ein weiterer raffinierter Angriff ist der »Lightning Bolt«, der als besonderer Bonus verzögert ausgeführt werden kann.



Wartet man zwischen dem ersten und zweiten Schlag einen kurzen Moment (einen sehr kurzen Moment!), dann kann es einem Gegner passieren, daß er, wenn er den ersten Schlag erfolgreich geblockt hat und daraufhin die Deckung fallen läßt, um selber zu kontern, von der zweiten Geraden voll erwischt wird.

Aber auch Julias Trittangriffe haben es in sich: Die »Spinning Kicks« treffen abwechselnd hoch und niedrig und erschweren daher einen erfolgreichen Block des Kontrahenten



Noch ein kleiner Tip: Julia verfügt neben den normalen Sidesteps noch über eine separate Drehung um die eigene Achse, mit der sie sich um den Gegner herumdrehen kann.





Das an sich wäre eigentlich nicht weiter erwähnenswert, aber wenn man dieses Manöver mit einem normalen Sidestep kombiniert, steht Julia direkt hinter dem Gegner und kann in aller Ruhe einen »Branded«-Wurf für 50 Schadenspunkte ansetzen.

SS❖, gefolgt von

❖ oder ❖

Kommt der Gegner ihr mit der Zeit auf die Schliche, kann sie die seitliche Drehung auch in Verbindung mit einem Tritt benutzen, um den Kontrahenten wieder im dunkeln tappen zu lassen:

❖❖.

Wie spielt man gegen Julia Chang?

Blitzschnelle Reflexe sind gefragt, wenn man gegen Julia nicht vorzeitig in den K.O. geschickt werden will. Ihre Kombinationen kommen blitzschnell und in unterschiedlichen Höhen, so daß ein erfolgreicher Block auf Dauer nur sehr schwer aufrecht zu halten ist. Das ansonsten gut funktionierende Ausweichen per Sidestep ist gegen Julia auch nur bedingt zu empfehlen, da ihr »Twin Arrow« auch einen leicht versetzt stehenden Gegner treffen und wegschleudern kann. Die eigenen Attacken sollten schnell und direkt sein, da ein zu kurz geratener Schlag eine willkommene Einladung zum Kontern darstellt. Gleiches gilt auch für Manöver, die sich durch eine lange Vorlaufzeit ankündigen und dem Julia-Spieler die Möglichkeit geben, den Angriff im Keim zu ersticken.





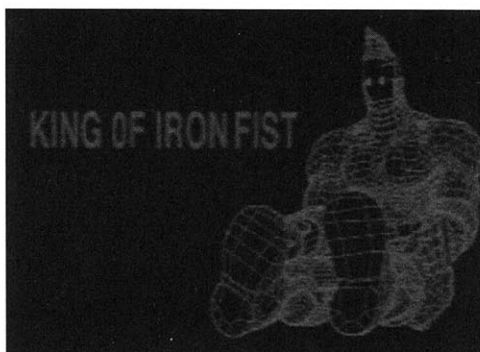
Gun Jack

Gun Jack ist eine Weiterentwicklung des Modells Jack-2, das bereits im zweiten Tekken-Turnier an den Start gegan-

gen ist. Konstruiert wurde er von Jane, die einst im Alter von acht Jahren von Jack-2 aus einem Krisengebiet in Rußland gerettet wurde. Damals mußte Jane mit ansehen, wie ihr Retter von einer Satellitenwaffe fast vollständig zerstört wurde. Jetzt, im Alter von 27 Jahren und als angesehene Ingenieurin, ist es ihr gelungen, Jack-2 nicht nur zu restaurieren, sondern mit Hilfe eines im Speicher verborgenen Programms in Gun Jack zu verwandeln. Leider mußte sie dabei feststellen, daß der Teil, der für die menschlichen Züge Jacks zuständig war, irreparabel zerstört wurde. Bei ihrer Arbeit erfuhr sie, daß der Großteil der Programmierarbeiten für Jack-2 von Mishima Heavy Industry, einem Zweig der Mishima-Unternehmensgruppe, geleistet worden war. Sie beschließt, sich zusammen mit Gun Jack auf den Weg zu machen, um die Verantwortlichen bei Mishima Heavy Industry zu finden und Gun Jack damit zu vervollkommen.

Besonderheiten

Gun Jack steht zur Verfügung, sobald der Arcade-Modus mit drei verschiedenen Grundfiguren durchgespielt wurde.



Steckbrief

Staatsangehörigkeit/Herkunft: unbekannt, vermutlich Rußland
Kampfstil: Brachialgewalt
Alter: 7 Jahre
Größe: 220 cm
Gewicht: 175 kg
Blutgruppe: Plutoniumkernbatterie
Beruf: Arbeitsmaschine
Hobbies: Waffentraining
Vorlieben: Diagnoseprogramme
Abneigungen: Schrotthalden
Schwierigkeitsgrad: Einsteiger

Siegeposen

- ◼: Bodybuilder-Pose nach links und rechts
- ⬆: hebt beide Arme und fliegt dann davon
- ⊙: Faustschlag, hebt beide Arme und lacht
- ⊗: hämmert sich auf die Brust, bis er nach hinten umkippt





Name des Manövers	Tastenfolge	Trefferbereich/Schaden	Kommentar
Jack Hammer	↖↗↘	h(10)h(15)m(18)	-
Jab-Elbow-Hammer	↖↗↘	h(12)m(21)m(20)	JUG
Overhead Smash	↖	m(21)	-
Double Hammer	↖↗	m(21)m(22)	-
High-Low Cross Cut Saw	➡ oder ➡↗↘	m(22)l(15)	-
Cross Cut-Saw Blast	➡ oder ➡↗↘↖	m(22)m(25)	-
Sliding Attack	➡ oder ➡↗	M oder L(25)	GS
Double Axe	↓↖	m(45)	JUG
Sumo Stomp	↓↖	m(50)	-
Sit	↓↖	-	-
... Sit Punches-Left	↖↗↘↖	l(10)l(10)l(10)l(10)	-
... Sit Punches-Right	↖↗↘↗	l(10)l(10)l(10)l(10)	-
Sit-Pancake Press	↓↖↗	M(35)	-
... Sit Punches-Left	↖↗↘↖	l(10)l(10)l(10)l(10)	-
... Sit Punches-Right	↖↗↘↗	l(10)l(10)l(10)l(10)	-
Whiff Body Press	↖↗	M(20)	GS SLD
Thunder Slap	↖↗	L(12)	-
Rushing Uppercut-Left	↖↗↘↖↗↘	m(10)m(15)m(10)m(15)	JUG
Rushing Uppercut-Right	↖↗↘↗↗↘	m(10)m(15)m(12)m(15)	JUG
Debugger	↖↗↘↖↗↘	L(29)	-
Megaton Blast	↖↗↘↖↗↘	m(40)	-
Machine Gun Blast	↖↗↘↖↗↘↖↗↘	l(15)l(15)l(15)l(15)l(15)m(40)	-
Cossack Dance	↖↗↘↖↗↘↖↗↘	L(18)L(12)L(10)L(12)L(12)L(12)	-
Pancake Press	↖↗	M(26)	-
... Press Punches-Left	↖↗↘↖	l(10)l(10)l(10)l(10)	-
... Press Punches-Right	↖↗↘↗	l(10)l(10)l(10)l(10)	-



Name des Manövers	Tastenfolge	Trefferbereich/Schaden	Kommentar
Killing Uppercut	AH●●	m(12)	JUG
Batter Up	AH●●	m(21)	JUG
Batter Up-Smash	AH●●●●	m(21)m(17)	-
One-Two Blast	↓●●●	L(10)m(25)	-
Takedown	↓●●	L(21)	-
Windmill Punches	↓↘●●●●●●	m(12)m(15)m(15)h(30)	GS
Rushing Uppercut	↓↘●●●●	m(10)m(10)m(15)	-
Hammer Rush-High	↓↘●●→●	m(10)h(8)	-
Hammer Rush-Mid	↓↘●●↘●	m(15)m(10)	-
Hammer Rush-Low	↓↘●●↓●	m(10)L(8)	-
Hammer Rush-High	↓↘●●→●	m(15)m(12)h(12)	-
Hammer Rush-Mid	↓↘●●↘●	m(15)m(12)m(15)	-
Hammer Rush-Low	↓↘●●↓●	m(15)m(12)L(8)	-
Sweep Rush-High	↓●●●●●→●	L(12)L(8)m(12)m(12)h(12)	-
Sweep Rush-Mid	↓●●●●●↘●	L(12)L(8)m(12)m(12)m(15)	-
Sweep Rush-Low	↓●●●●●↓●	L(12)L(8)m(12)m(12)L(8)	-
Low Cross Cut Saw	↓↘●●	l(21)	-
Wakeup Hammer	KND ↓●●	m(12)	-
... Sit Punches-Left	●●●●●●	l(10)l(10)l(10)l(10)	-
... Sit Punches-Right	●●●●●●	l(10)l(10)l(10)l(10)	-
Megaton Upper	↔↘↓↘↘↘●●	m(22)	JUG
Dark Greeting	↔↘●●Q●	!(101)	Ausweichen durch Ducken
Giant Foot Stomp	●●(●●●●)	!! (60)	
Windup Punch	↔↘↓↘↘↘	m[! nach 3x](20+40+60+80+199)	GS
(bis zu 5x), dann ●●			





Name des Wurfs	Tastenfolge	Angriff von	Schaden	Gegenmaßnahme
Body Slam	⬇️	vorne	35	⬇️
Lift Slam	⬇️	vorne	30	⬇️
Pyramid Driver	⬇️⬅️➡️⬇️	vorne	40	⬇️
Ground Zero	↖️⬇️	vorne	33	⬇️
Lift Up-Megaton Hit	↖️⬇️⬅️⬇️	vorne	60	-
Backbreaker	⬇️↖️⬅️⬇️	vorne	45	⬇️
Volcano	↖️⬇️	vorne	30	⬇️
Volcano Cannon	↖️⬇️⬇️	vorne	30	⬇️ (JUG)
Body Smash	↖️⬇️	vorne	32	⬇️
Choke Slam	➡️➡️⬇️	vorne	35	⬇️
Pile Driver	↖️➡️⬇️	vorne	58	⬇️
Long Bomb	⬇️ oder ⬇️	links	40	⬇️
Hanging Neck Throw	⬇️ oder ⬇️	rechts	40	⬇️
Spinal Crush	⬇️	hinten	30,40	-
Throw Away	⬇️	hinten	70	-
Body Press	↖️⬇️	vorne	25	-
... Hammer	⬇️	(fortgesetzt)	10	-

Kombos

Tastenfolge/Blockmanöver für den ersten Schlag

Schaden

⬇️⬇️(m)⬇️⬇️⬇️⬇️⬇️⬇️⬇️⬇️⬇️	101
↖️⬇️(h)⬇️⬇️⬇️⬇️⬇️⬇️⬇️⬇️⬇️⬇️	93



Strategien

Gun Jack ist das Paradebeispiel dafür, daß man es mit brachialer Gewalt doch zu etwas bringen kann. Er wirkt zwar sehr behäbig und langsam, hat aber durchaus ein paar schnelle Attacken im Repertoire, die jeden Gegner überraschen können.

So kann man beispielsweise direkt am Beginn einer Runde versuchen, den Gegner mit einer »Sliding Attack« zu überrumpeln, wenn man weiß, daß er in der Regel nicht zu den Spielern gehört, die die Initiative ergreifen und sofort attackieren.



Es empfiehlt sich allerdings, vorher einen Schritt zurückzugehen, um den Gegner ein wenig in Sicherheit zu wiegen. Wenn er sieht, daß sein Kontrahent zurückweicht, wird er vielleicht nachlässig und nicht instinktiv aktiv blocken, wie es viele defensive Spieler am Run- denbeginn tun. Aber Achtung: Der Gegner wird in der Regel immer früher wieder aufstehen als Gun Jack. Ein Gegenspieler, der halbwegs auf zack ist, wird diesen minimalen Zeitvorteil gnadenlos ausnutzen. Dennoch hat dieses Manöver durchaus seine Berechtigung: Gegen Ende einer Runde kann dieser Hechtsprungangriff spielentscheidend werden. Wird damit der K.O. erzielt, ist das angesprochene Manko reine Nebensache.

Gun Jack verfügt über eine interessante Kombination von einzelnen Manövern, mit der man einen Gegner regelrecht vorführen kann. Diese Aktion beginnt mit den »Machine Gun« oder »Gatling«-Punches

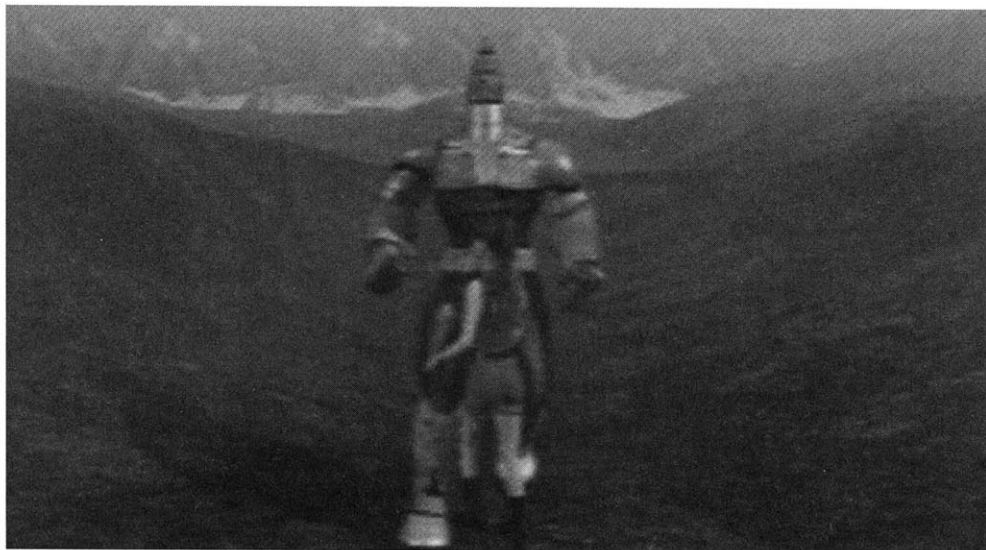


Diese Mehrfach-Attacke trifft zwar nicht immer ihr Ziel, hat aber einen unschätzbaren psychologischen Vorteil, da der Gegner irrtümlich der Auffassung sein wird, daß er die Schläge, die ins Leere gehen, mit einem einfachen hohen Tritt oder Schlag kontern kann. Bis er dann gemerkt hat, daß Jack nach Abschluß dieser Kombination aber tatsächlich in der Hocke steht, wird er schon von Jacks wuchtigem »Takedown«-Angriff weit fortgeschleudert.



Diesen Umstand kann man dann direkt nutzen, um dem fliegenden Gegner hinterherzuspringen. Je nach Distanz wird man ihn dann automatisch mit einem unblockbaren »Shoulder Ram« erwischen, oder, falls man noch nicht die erforderliche Strecke dafür zurückgelegt hat, mit einem »Ultimate Tackle«, der ebenfalls automatisch durchgeführt wird, erneut zu Boden werfen. Wenn letzteres der Fall ist, sollte man keinesfalls vergessen, mit  oder  die obligatorischen »Ultimate Punches« folgen zu lassen. Dies dürfte dann in der Regel ausreichen, um die Runde siegreich zu beenden.





Im Nahkampf gibt es ebenfalls ein paar wuchtige Schläge, die mit einer übermächtigen Reichweite auch einen zurückweichenden Gegenspieler noch erwischen und erheblichen Schaden anrichten. Die einfachen Schlagfolgen mit

☉☉☉ oder ☉☉☉☉

kommen recht schnell und ziehen bis zu 50 Punkte vom Energiebalken des Gegners ab. Die zweite Kombination leitet gleichzeitig eine Möglichkeit für eine zusätzliche Juggle-Kombo ein.

Ähnlich wuchtig sind sein »Cross Cut« ⇨☉ und der verwandte »Overhead Smash« ☉, die beidhändig geführt sind. Während der erste den Gegner direkt zu Boden wirft, wird er beim zweiten der beiden Manöver durch die Luft gewirbelt.

Ähnlich viel Schaden kann Gun Jack mit seinem Wurfrepertoire anrichten. Zwar kann er keine wirklich beeindruckenden Mehrfach-Wurfkombinationen ausführen, aber die einzelnen Griffe und Würfe sind extrem verheerend und sehen sehr eindrucksvoll aus. Den idealen Einstieg für einen Juggle-Angriff stellt die »Volcano Cannon« dar: ⇨⇨☉

Alle seine Würfe sind hervorragend dazu geeignet, einen Kampf zu beenden, da sie im Schnitt über 30 Punkte Schaden anrichten. Und es bleibt dabei: Es dürfte kaum etwas Frustrierenderes geben, als eine Runde durch einen Wurf zu verlieren. Bleibt der Gegenspieler am Boden liegen, kann man ihm mit dem »Debugger« endgültig den Rest geben

⇨⇨⇨⇨☉☉.



Für einen besonders stilvollen Abgang sollte man sich den »Dark Greeting« vormerken.



Auch wenn dieser Schlag sehr leicht zu kontern ist, ist er als Showeinlage gegen einen unaufmerksamen Gegner oder gegen einen Spieler, der gerade vom Boden aufsteht, gut zu gebrauchen.

Ein weiterer Gag ist der »Giant Foot Stomp«, bei dem Gun Jack vom Boden abhebt und durch die Luft fliegt.

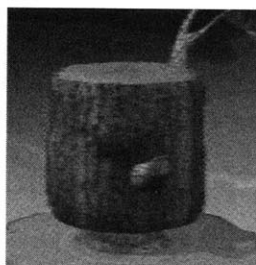


Zwar dürfte es schwer sein, einen halbwegs aufgeweckten Gegner zu treffen, aber einen interessanten Nebeneffekt hat diese Aktion dennoch: Verlängert man die Flugzeit durch erneutes Drücken der entsprechenden Taste, kann man ein paar Sekunden schinden. Ist man in Führung, kann man den Gegner wunderbar damit frustrieren, indem man sich einfach aus seinem Angriffsradius entfernt und ihn hilflos zusehen lässt, wie die Zeit verstreicht.

Wie spielt man gegen Gun Jack?

Viele Spieler machen den Fehler, Gun Jack als langsamen Koloß abzutun, und laufen mit dieser Einschätzung direkt in ihr Verderben, da dies nicht auf alle seine Attacken zutrifft. Verhält man sich zu defensiv und abwartend, kann man schnell Opfer seiner weitreichenden und gewaltigen Schlagattacken werden. Daher sollte man versuchen, möglichst nah an ihn heranzukommen und ihn dort mit Schlägen einzudecken, um zumindest seine langwierigeren Angriffe zu unterbinden. Aber Vorsicht: Im Nahkampf kann Jack Sie leicht greifen und einen seiner knallharten Würfe ansetzen!





Mokujin

Mokujin war einst eine ganz normale Trainingspuppe, bis Toshin, der Gott des Kampfes, ihm Leben einhauchte, um ei-

nen gefügigen Gehilfen zu erhalten. In der Zeit davor hatte er ausreichend Gelegenheit, zahllose Kampftaktiken und -stile zu studieren, so daß er nun in der Lage ist, jeden beliebigen Stil in Perfektion nachzuahmen.



Besonderheiten

Mokujin steht zur Verfügung, sobald der Arcade-Modus mit vier verschiedenen Grundfiguren durchgespielt wurde.

Steckbrief

Staatsangehörigkeit/Herkunft: unbekannt
Kampfstil: Mimikry/Imitation
Alter: aus 2000 Jahre altem Eichenholz
Größe: 178 cm
Gewicht: 95 kg
Blutgruppe: Harz
Beruf: Trainingspuppe
Hobbies: Filme, Nickerchen machen
Vorlieben: seine beiden kleinen Mokujin-Kinder
Abneigungen: seine Frau Mokujin
Arena: Waldlichtung
Schwierigkeitsgrad: je nachdem ...

Siegposen

Mokujins Siegposen sind davon abhängig, welche Spielfigur gerade imitiert wird.

Die Siegposen entsprechen dann denen dieser Spielfigur.

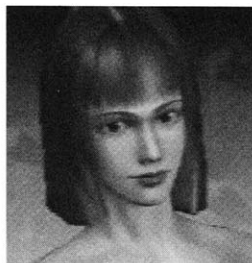
Movelliste

Die Manöver entsprechen ebenfalls denen des imitierten Charakters. Zu Beginn der ersten Runde läßt sich an der Angriffshaltung am besten erkennen, welche Spielfigur Mokujin gerade verkörpert.

Strategien

Dito.





Anna Williams

Anna, die Schwester von Nina Williams, erfuhr vor 20 Jahren von Kazuya Mishima, daß ihre Schwester sich als Versuchska-

ninchen für die Kälteschlafexperimente von Dr. Boskonovitch zur Verfügung stellen wollte. Auch wenn die beiden sich seit dem Tod ihres Vaters nicht ganz grün waren, wäre dies doch ein zu großer Verlust für Anna gewesen. Außerdem wäre sie selber während der Schlafphase ihrer Schwester weiter gealtert, während Nina jung und knackig geblieben wäre. So beschloß Anna, sich ebenfalls für die Experimente zur Verfügung zu stellen und sich in den Kälteschlaf versetzen zu lassen. Jetzt, 19 Jahre später, sind die beiden Schwestern durch die Präsenz des Gott des Kampfes aus der Cryostase erwacht, und Anna muß feststellen, daß ihre Schwester Nina einen Großteil ihrer Erinnerungen verloren hat. Anna fühlt sich trotz aller Streiterei und Feindschaft dazu verpflichtet, ihrer Schwester dabei zu helfen, ihr Gedächtnis wiederzuerlangen.

Besonderheiten

Anna Williams steht zur Verfügung, sobald der Arcade-Modus mit fünf verschiedenen Grundfiguren durchgespielt wurde.



Steckbrief

Staatsangehörigkeit/Herkunft: Irland
Kampfstil: auf Aikido basierende Techniken
Alter: 20 Jahre
Größe: 163 cm
Gewicht: 49 kg
Blutgruppe: A
Beruf: Studentin/Attentäterin
Hobbies: mit Ninas Gedächtnis zu spielen
Vorlieben: Espresso
Abneigungen: ihre Schwester Nina, seit dem Tod ihres Vaters
Schwierigkeitsgrad: Einsteiger/Fortgeschrittene

Siegeposen

- ☐: zuckt mit den Schultern und dreht sich weg
- ⊕: dreht sich um und wackelt mit dem Hintern, lacht
- ⊙: dreht sich um und wackelt mit dem Hintern
- ⊗: bläst einen Handkuß herüber, dreht sich ab und geht in die Hocke





Name des Manövers	Tastenfolge	Trefferbereich/Schaden	Kommentar
Heel Drop	⇨⇨⊗	M(20)	KO
Creeping Snake Sidestep	↘⊗⊗⊗⊗↑ oder ↓	m(10)h(10)h(15)h(12)	GS
Creeping Snake Mid	↘⊗⊗⊗⊗⊗	m(10)h(10)h(15)h(12)m(17)	GS
Creeping Snake Low	↘⊗⊗⊗⊗⊗⊗	m(10)h(10)h(15)h(12)l(21)	GS
Creeping Snake Throw	↘⊗⊗⊗⊗⊗↗⊗	m(10)h(10)h(15)h(12)h(12)+10	GS
Creeping Snake	↘⊗⊗⊗⊗	m(10)h(12)h(6)L(8)	-
Creeping Snake Low-High	↘⊗⊗⊗⊗	m(10)h(12)m(20)	-
Creeping Snake Low-Low	↘⊗⊗⊗↓⊗	m(10)h(12)L(10)	-
Creeping Snake-Roundhouse	↘⊗⊗⊗⊗	m(10)h(12)h(15)	-
Assault	↘⊗⊗⊗⊗	m(10)h(10)h(6)	-
Flash Kicks	↘⊗⊗⊗⊗	m(10)h(6)h(8)	-
Flash Kick High	↘⊗⊗⊗⊗⊗	m(10)h(6)h(8)h(15)	-
Flash Kick Punch	↘⊗⊗⊗⊗⊗⊗	m(10)h(6)h(8)h(10)h(6)	-
Left Mid-Right High Kick	↘⊗⊗⊗	m(10)h(15)	-
Triple Slap	⇨⊗⊗⊗	h(10)h(8)m(12)	-
Double Slap	⇨⊗⊗	h(15)h(18)	GS
Leg Grabbing throw	↗⊗⊗	m(12+10)	-
Jumping Hook Kick	↖ oder ↑⊗	m(20)	-
Can Opener	↑ oder ↗⊗⊗⊗⊗	h(20)L(10)h(14)	-
Can Opener Sidestep	↑ oder ↗⊗⊗⊗⊗↑ oder ↓	h(20)L(10)h(14)	-
Flip Kick	↖ oder ↑ oder ↗⊗	m(21)	-
Hopping Low Kick UpperCut	↗N↓⊗⊗⊗	L(25)m(10)	JUG
Hopping Low Kick High Kick	↗N↓⊗⊗⊗	L(25)h(15)	-
Jump Kick Left	⇨⇨⇨⊗	m(20)	-
Heel Stomp	↓ oder ↘⊗	L(20)	Gegner muß am Boden liegen
Bloody Claw	SS⊗	l(16)	KS
Cloudy Chaos	SS⊗	m(8)m(21)	JUG
Mystic Booty	⊗⊗⊗	-	-
High/Mid Reversal	⇨⊗⊗ oder ⊗	-	-
Cat Stance	⇨⊗	-	-
Cat Stance Kick	⇨⊗⊗	m(21)	-
Bloody Scissors	↓⊗	! (50)	-
Hunting Swan	↗⊗	!(95)	⇨⇨, um abzurechnen





Name des Wurfs	Tastenfolge	Angriff von	Schaden	Gegenmaßnahme
Arm Turn	⬥	vorne	30	⬥
Lifting Toss	⬥	vorne	30	⬥
Neck Throw	⬥	vorne	40	⬥
Embracing Elbow	⬥	vorne	50	⬥
Triple Break	⬥ oder ⬥	hinten	60	-
Side Elbow Smash	⬥ oder ⬥	links	40	⬥
Legover Takedown	⬥ oder ⬥	rechts	38	⬥
Palm Grab	⬇ ⬇ ⬇ ⬇	vorne	15	⬥
... Arm Bar	⬥⬥⬥⬥	(fortgesetzt)	30	⬥
... Standing Reverse	⬥⬥⬥⬥	(fortgesetzt)	20	⬥
... Arm Lock				
..... Rear Galetech	⬥⬥⬥⬥⬥⬥	(fortgesetzt)	25	⬥
..... Falling Reverse	⬥⬥⬥⬥⬥⬥	(fortgesetzt)	25	⬥
..... Arm Lock				
..... Galetech Toss	⬥⬥⬥⬥⬥⬥	(fortgesetzt)	40	⬥
... Arm Sprain	⬥⬥⬥⬥	(fortgesetzt)	30	⬥
..... Inverted Crux	⬥⬥⬥⬥⬥⬥⬥	(fortgesetzt)	32	⬥
..... Rear Cross	⬥⬥⬥⬥⬥⬥	(fortgesetzt)	32	⬥

Kombos

Tastenfolge/Blockmanöver für den ersten Schlag

Schaden

⬥(m)⬥⬥⬥⬥⬥⬥⬥⬥⬥

unterschiedlich

⬇⬥(m)⬥⬥⬥⬥⬥⬥⬥⬥⬥

unterschiedlich



Strategien

Anna spielt sich wider Erwarten nicht so wie ihre Schwester, Nina Williams. Der größte Unterschied dürfte sein, daß sie nicht über so ein ausgeklügeltes Wurfarsenal verfügt wie ihre Schwester – dennoch ist die Zahl ihrer Wurfkombinationen im Vergleich zu anderen Figuren beachtlich groß.

Allerdings haben sie und Nina auch einige ganz normale Angriffsmanöver gemeinsam. Eines davon ist die »Blonde Power Bomb«, die aber mit Rücksicht auf Annas Haarfarbe in »Brunette Power Bomb« umbenannt wurde.

⇒⇒⇒ oder AH

Mit diesem Angriff wird der Gegner von der Spielfigur weg auf den Boden gestoßen.

Im Gegensatz zu Nina liegen Annas Stärken im Einsatz verschiedener Schlagtechniken, die den Gegner in Verlegenheit bringen können. Ihr einfacher »Left Backhand« beispielsweise dreht den Gegner um 90° von ihr weg und liefert ihn so einem Wurfangriff aus:

⇐⇒

Wird diese Aktion durch zwei weitere Schläge ergänzt, ergibt sich eine schöne Kombination, die den Gegner von den Beinen holt.

⇐⇒⇒⇒

Ein gutes Verwirrmanöver stellt Annas »Cat Stance« dar. Der erste Teil ist eine defensive Haltung, die zwar seltsam anmutet, aber den Vorteil bietet, tiefen Angriffen auszuweichen. Führt man die Position innerhalb von ca. einer Sekunde korrekt weiter, wird der angreifende Gegner weggestoßen, und er kann für kurze Zeit nicht blocken (»Guard Stun«).



Ein Manöver scheint die gute Anna von Forest Law gelernt zu haben, denn ihr »Flip Kick« erinnert frappierend an Laws »Somersault«-Angriff.

↖ oder ↑ oder ↗

in Maßen eingesetzt, überrascht sie auch aufmerksame Gegner – und ergibt zusätzlich eine freie Juggle-Kombination, die beispielsweise in Form von zwei »Backhand Slaps« weitergeführt werden kann.

⇐⇒⇒

Liegt der Gegner erst einmal am Boden, kann man versuchen, ihm mit dem »Heel Drop« den Rest zu geben.

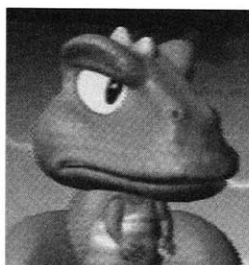
⇒⇒⇒





Wie spielt man gegen Anna Williams?

Anna stellt in den Händen eines guten Spielers immer eine Gefahr da. Ihre Rückhand-Angriffe werfen den Gegner aus dem Gleichgewicht und machen ihn verwundbar für Würfe oder gefährliche Juggle-Kombinationen. Außerdem verfügt sie über diverse Angriffe, die die Fähigkeit zu blocken kurzzeitig unterdrücken (»Guard Stun«). Daher haben allgemein defensiv agierende Spieler einen schweren Stand gegen Anna. In diesem Fall gilt tatsächlich einmal mehr, daß Angriff die beste Verteidigung ist. Wenn die eigene Figur ein schnelles Spiel erlaubt, sollte man also den Nahkampf suchen und Anna mit Schlägen eindecken, in der Hoffnung, ihr damit ein wenig von ihrem gefährlichen Potential zu nehmen.



Gon

Gon ist die zweite versteckte Bonusfigur. Um sie zu erhalten, gibt es zwei Möglichkeiten: Einerseits kann man ihn freispielen, in dem man ihn in einer Partie *Tekkenball* besiegt. Die andere Möglichkeit besteht darin, den Namen GON in die Highscoreliste einzutragen, sobald man die Gelegenheit dazu hat. Dies geht entweder im Survival- oder im Time-Attack-Modus.

Steckbrief

Staatsangehörigkeit/Herkunft: Südseeinsel
Kampfstil: Tyrannosaurisch
Alter: unbekannt
Größe: 70 cm
Gewicht: 58 kg
Blutgruppe: unbekannt
Beruf: keiner
Hobbies: Fliegen lernen
Vorlieben: Dämme bauen
Abneigungen: seine kurzen Arme, weil er mit ihnen nicht fliegen kann
Schwierigkeitsgrad: Fortgeschrittene/Profis

Siegeposen

■, ▲, ●, ⊗: hämmert sich auf die Brust, bis er nach hinten umkippt



Name des Manövers	Tastenfolge	Trefferbereich/Schaden	Kommentar
Advancing Punches	→ → → ...	h(5)m(8)m(6)...	-
Mid Headbutt	↕	M(25)	CS
Tailspins	↺ ↻ ↻ ↻ ↻ ↻	M(10)L(10)L(10)L(10)L(10)M(25)	-
Helicopter	⇒ ↻	m(40)	-
Double Sweeps	⇒ ↻ ↻	L(12)L(17)	-
Mini Exploder	⇒ ↻	m(40)	GS
Rushing Headbutts	→ ↻ ↻ ↻	M(7)M(14)M(21)	-
Rolling Sawblade	⇒ ⇒ ↻	M(21) (M(21))	GS
Roll Sawblade-Upper	⇒ ⇒ ↻ ↻	M(21)M(21)	GS
Dino Ram	⇒ N ↓ ↻	M(20)	JUG
Roger Punch	← ↻	m(30)	GS
Norwegian Step	← ↻ ←	-	-
Tail Smack	↓ ↻	M(22)	GS
Whiff Frankensteiner	↘ ↻	M(15)	KO
Lay Down	↓ oder ↘ ↻	-	TM
Sit	↙ ↻	-	-
... Rolling Front Kick	⇒ ↻ oder ↻	m(15)	-
...Rolling Roo Kick	← ↻ oder ↻	m(22)	-
Buttflop	↑ ↻	M(15)	-
Gonocopter	↑ ↻	m(10)h(10)m(10)L(10) (10)	KS
Dino Gonfist	↗ oder ↑ oder ↘ ↻	m(21)	JUG
Backdrop	↗ oder ↑ oder ↘ ↻	M(35)	-
Belly Flop	↗ oder ↑ oder ↘ ↻	M(15)	GS
Mini Buttflop	↗ oder ↑ oder ↘ ↻ oder ↻	M(15)	-
Hop Kick Left	↗ oder ↑ oder ↘ ↻	m(15)	JUG
Hop Kick Right	↗ oder ↘ ↻	m(15)	JUG
Flipstomp-Buttflop	↗ oder ↘ ↻	M(10)M(26)	-
Buttflop	↗ oder ↑ oder ↘ ↻ oder ↻	M(15)	-
Helicopter Spin	↗ oder ↘ ↻	m(10)h(10)m(10)L(10)	KS
Mini Upper	AH ↻ oder ↻	m(15)	JUG
Low Shin Charge	↓ ↘ ↻	L(21)	-
Roll Back Roo Kick	↓ ↘ ↻	m(20)	-





Name des Manövers	Tastenfolge	Trefferbereich/Schaden	Kommentar
Headdive (aus vollem Lauf)	⇒○●	m(25)	-
Kickup	KO ○● oder ○●	m(20)	-
Scoot Kick	BL ○● oder ○●	L(15)	-
Lying Tailsmack	TM ○● oder ○●	M(20)	GS
Lying Kickout	SLD ○● oder ○●	L(15)	-
Roll Forward-Boot	SLD ⇒○● oder ○●	m(15)	-
Roll Back-Roo Kick	SLD ⇐○● oder ○●	m(22)	-
Dino Breath	●●	! (20)	-
Dino Charge	●●Q○● oder ○●	!(15)	-
... Fall Down	Q○●	! (15)	-
Super Dino Rush	⇒○●	!! (101)	-
Dino Fart	⇐○●	! (10)	CS
Guard Break	⇐○●	! (0)	GS

Name des Wurfs	Tastenfolge	Angriff von	Schaden
Kick and Bite	○● oder ○●	vorne	35
Dino Swing	○● oder ○●	links	42
Multi Slam	○● oder ○●	rechts	10,15,25
Dino Pounce	○● oder ○●	hinten	42
Tail Tossover	⇐○●	alle Seiten möglich	17



Strategien

Nun, Gon als eine ernstzunehmende Spielfigur hinzustellen, führt dann doch ein wenig zu weit. Zwar beherrscht Gon ein paar kraftvolle einzelne Attacks, die zusätzlich auch noch putzig aussehen, aber auf Dauer dürfte er das bleiben, als was er auch gedacht ist: eine auflockernde Bonusfigur. Bedingt durch seine Statur, verpuffen alle hohen Angriffe des Gegners über seinem Kopf hinweg ins Leere. Seine Reichweite bei Schlägen ist ebenfalls mit »beschränkt« nur schmeichelhaft beschrieben. Allerdings hat er mit



einen schönen Juggle-Starter, der mit einigen der tiefen Angriffe weitergeführt werden kann, beispielsweise mit einer Welle von Schwanzschlägen:



Neben seiner geringen Körpergröße hat Gon einen weiteren kleinen Vorteil: Er ist gegen die Feuerangriffe von True Ogre immun.



Wie spielt man gegen Gon?

In aller Kürze: aus mittlerer Distanz und mit tiefen Angriffen. Würfe scheiden prinzipiell aus – selbst King mit seiner Fähigkeit, duckende und am Boden liegende Gegner zu werfen, greift bei dem kleinen Saurier ins Leere. Das hat wiederum aber auch den Vorteil, daß Gon über so gut wie keinen hohen Angriff verfügt und vorwiegend mit niedrigen Attacks, die entsprechend aus der Hocke geblockt werden können, sein Glück versuchen muß.





TEKKEN 3



Es gehört inzwischen zum guten Ton, in Spiele für den Heimkonsolenbereich kleine Gimmicks und versteckte Funktionen einzubauen. Tekken 3 macht hier keine Ausnahme. Die folgenden »Goodies« kann man durch bestimmte Aktionen oder nach Erfüllung bestimmter Anforderungen freischalten.

Bonus-Spielmodi

Neben den altbekannten Spielmodi Arcade, Versus, Survival und Time Attack hat man sich bei Namco für Tekken 3 noch zwei weitere, nicht ganz alltägliche Spielarten einfallen lassen. Zunächst wäre da einmal der Tekken-Force-Modus. In dieser Spielart bewegt man sich in einer scrollenden Arena von links nach rechts und muß eine scheinbar nicht enden wollende Flut von Gegnern ausschalten. Insgesamt gibt es vier verschiedene Bereiche, die allesamt durch einen Bossgegner abgeschlossen werden. Ein Tip: Die herumliegenden Hähnchen frischen die Energie wieder auf. Mit ein paar beherzten Sidesteps kann man übrigens in Bereiche des Bildschirms vordringen, die nicht auf den ersten Blick sichtbar sind. Auch dort findet man so manches Grillgeflügel. Über den Tekken-Force-Modus kann man auch eine der versteckten Figuren, Dr. Boskonovitch, freispielen.

Der andere Modus, der Tekkenball-Modus, steht nicht von Anfang an zur Verfügung. Erst wenn man den Arcade-Modus mit neun unterschiedlichen Charakteren durchgespielt hat, erscheint diese Variante im Hauptmenü. Am ehesten läßt sich dieser Modus mit einer Art Beachvolleyball beschreiben. Es gilt dabei, den Gegner mit Hilfe des Balls außer Gefecht zu setzen. Dabei kann man den Ball durch gezielte Schläge und Tritte mit Energie aufladen, die den Gegner wiederum niederstreckt, wenn es ihm nicht gelingt, den Ball zurückzutreten, oder der Ball in seiner Spielfeldhälfte auf den Boden fällt. Alles in allem ein recht gewöhnungsbedürftiges Extra, das aber für Kurzweil sorgen kann.

Ein dritter Modus, der allerdings keinen richtigen Spielcharakter hat, ist der Theater-Modus. Mit ihm lassen sich alle Vor- und Abspanne einzeln anwählen und in aller Ruhe betrachten. Diese Option wird angeboten, nachdem man das Spiel im Arcade-Modus mit allen zehn Basisfiguren vollendet hat. Schlägt man sich mit allen verfügbaren Charakteren, wird der Theater-Modus um eine weitere Option erweitert. Dann lassen sich nach dem Einlegen der entsprechenden CD auch alle Filme der ersten beiden Tekken-Spiele auswählen und betrachten. Zusätzlich erhält man die Möglichkeit, alle Musikstücke des Spiels einzeln anzuwählen.



Versteckte Spielfiguren

Zu Beginn des Spiels stehen nur zehn verschiedene Spielfiguren zur freien Auswahl. Erst nachdem man das Spiel im Arcade-Modus mit unterschiedlichen Charakteren bewältigt hat, erscheinen weitere Portraits im Auswahlbildschirm. Die neuen Figuren erscheinen in der folgenden Reihenfolge:

Kuma/Panda
Julia Chang
Gun Jack
Mokujin
Anna Williams
Bryan Fury
Heihachi Mishima
Ogre
True Ogre

Zusätzlich haben sich drei weitere spielbare Figuren im Spiel versteckt. Zum einen wäre da »Tiger Jackson«, ein farbiger Disco-König mit Afro-Frisur und hochmodischem 70er-Jahre-Outfit. Er kann angewählt werden, wenn man den Arcade-Modus mit mindestens 16 verschiedenen Spielfiguren erfolgreich beendet hat.

Dann wäre da noch Dr. Boskonovitch, den man erhält, wenn man den Tekken Force-Mode insgesamt vier Mal vollständig durchspielt.

Und zu guter Letzt gibt es da noch Gon, den kleinen Tyrannosaurus Rex. Ihn kann man selber auswählen, wenn man ihn einmal im Tekken-Ball besiegt hat oder den Namen GON in eine der Highscorelisten eingetragen hat. Gons Portrait ist im Auswahlbildschirm nicht unmittelbar sichtbar. Um ihn anzuwählen, muß man den Cursor an den linken oder rechten Bildrand bewegen und von dort noch einen weiteren Schritt nach links oder rechts vollziehen.

Aufzeichnen von Bewegungen im Practice-Modus

Tekken 3 enthält außerdem noch eine undokumentierte Funktion, mit der man im Übungsmodus Bewegungsabläufe aufzeichnen und auf Tastendruck wieder abspielen kann. Leider kann man diese aufgenommenen Manöver nicht im wirklichen Spiel benutzen, aber ein lustiges Feature ist es allemal. Und so wird's gemacht:

Nachdem man den Übungsmodus und eine beliebige Spielfigur ausgewählt hat, stellt man die Replay-Funktion auf »off/aus« und den Menüauswahlbalken auf »freies Training« (»free«). Diesen Befehl wählt man dann aus, indem man **R1** **R2** **L1** **L2** gedrückt hält und mit **○** bestätigt. Am unteren Bildrand erscheinen dann die Befehle zum Aufzeichnen und Abspielen von Kombinationen.



Kostümauswahl

Jede der verfügbaren Spielfiguren hat mindestens zwei verschiedene Kostüme, die im Auswahlbildschirm für die Kontrahenten über eine bestimmte Taste am Steuerpad ausgewählt werden. Zusätzlich besitzen einige der Charaktere eine dritte Garnitur, die erst zur Verfügung steht, wenn bestimmte Anforderungen erfüllt sind. Hier eine kurze Übersicht über die verschiedenen Kostüme:

Ling Xiaoyu



oder

Ling Xiaoyu



oder

Ling Xiaoyu



Start-Taste

Ling Xiaoyu

Anmerkung: Um das dritte Outfit zu erhalten, muß man 50 Mal mit Ling Xiaoyu im Arcade-, Versus-, Tekken-Ball- oder Force-Modus gespielt haben.

Yoshimitsu



oder

Yoshimitsu



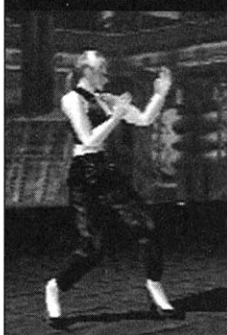
oder

Nina Williams



oder

Nina Williams



oder

Hwoarang



oder

Hwoarang



oder

Forest Law



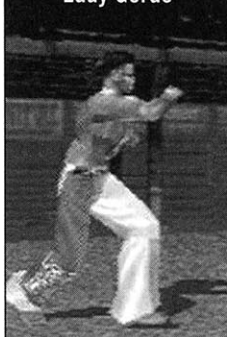
oder

Forest Law



oder

Eddy Gordo



oder

Eddy Gordo



oder

Forest Law



Start-Taste

Forest Law

Anmerkung: (Das dritte Outfit zeigt Forest Law in dem kultigen gelben Fallschirmspringer-Anzug, mit dem Bruce Lee bekannt wurde.

Eddy Gordo

Anmerkung: Um das dritte Outfit, den Disco-König »Tiger Jackson«, zu erhalten, muß man den Arcade-Modus erst mit 16 verschiedenen Spielfiguren durchspielen.

Eddy Gordo



Start-Taste

Paul Phoenix



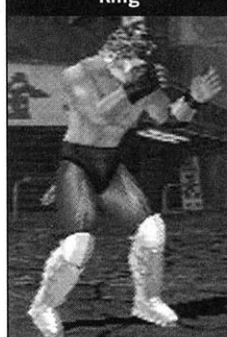
oder

Paul Phoenix



oder

King

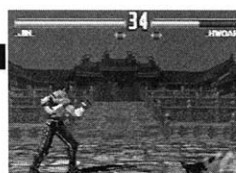


oder

King



oder

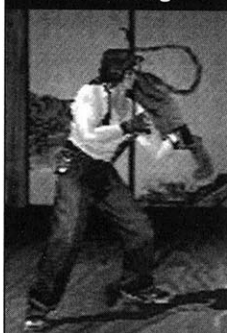


Lei Wulong



oder

Lei Wulong



oder

Jin Kazama



oder

Jin Kazama



oder

Dr. Boskonovitch



oder

Dr. Boskonovitch



oder

Jin Kazama

Anmerkung: Um das dritte Outfit zu erhalten, muß man 50 Mal mit Jin im Arcade-, Versus-, Tekken-Ball- oder Force-Modus gespielt haben

Jin Kazama



Start-Taste

Bryan Fury



oder

Bryan Fury



oder

Kuma



oder

Kuma



oder

Heihachi Mishima



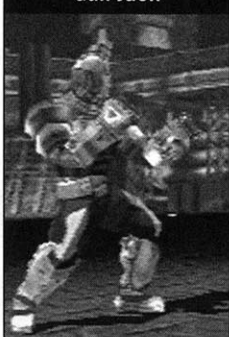
oder

Heihachi Mishima



oder

Gun Jack



oder

Gun Jack



oder

Ogre



oder

Ogre



oder

Gun Jack

Anmerkung: Um das dritte Outfit zu erhalten, muß man zehnmal mit Gun-Jack im Arcade-, Versus-, Tekken-Ball- oder Force-Modus gespielt haben. Spielt man den Arcade-Modus noch einmal mit diesem dritten Kostüm durch, erhält man einen geringfügig abgeänderten Abspann zur Belohnung.

Gun Jack



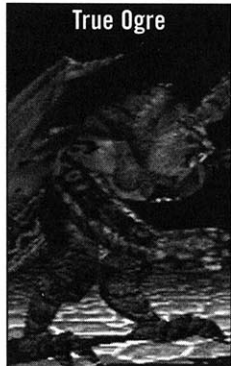
Start-Taste

True Ogre



oder

True Ogre



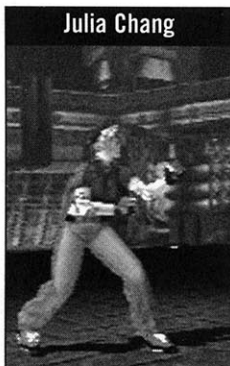
oder

Julia Chang



oder

Julia Chang



oder



Mokuhin



oder

Mokuhin



oder

Anna Williams



oder

Anna Williams



oder

Ogre



oder

Ogre



oder

Anna Williams

Anmerkung: Um das dritte Outfit zu erhalten, muß man 25 Mal mit Anna Williams im Arcade-, Versus-, Tekken-Ball- oder Force-Modus gespielt haben.

Anna Williams



Start-Taste

Gon



oder

Gon



oder

Codes für den Gameshark (Game Buster)

Die folgenden Codes funktionieren mit der US-Version des Spiels. Da die deutsche Version bei Drucklegung noch nicht verfügbar war, konnte noch nicht geprüft werden, ob sie auch in der PAL-Version wie gewünscht funktionieren.

Unendliche Energie für Spieler 1	800a961e0082
Unendliche Energie für Spieler 2	800a961e0082
Theater-Modus aktivieren	30097f260003
Mit allen Abspannfilmen	80097ef8ffff
	80097efaffff
	80097efcffff
Tekken-Ball-Modus aktivieren	30097f270003
Alle Charaktere aktivieren	80097ef0ffff
	80097ef2001f
	80097ef60005
Alle Kostüme einschalten	80097ef40382





TEKKEN 3

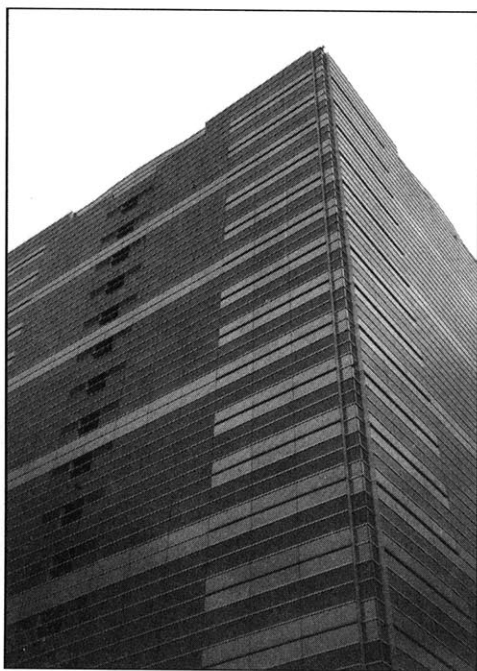


Interview mit den Entwicklern von Tekken 3

Warum hat das Erscheinen der PlayStation-Version so lange gedauert?

Das ist eine schwierige Frage. Die Spielhallen-Version von Tekken 3 wurde im März 1997 veröffentlicht. Sie basiert auf dem neuen System 12, das ungefähr anderthalb Mal schneller als das alte System 11 ist, auf dem Tekken 2 programmiert wurde. Das Aufwendigste war, diesen Programmcode zur PlayStation zu konvertieren. Auf der Videoseite gab es aufgrund der höheren Taktfrequenz die bedeutendsten Verbesserungen. Die Menge der Bewegungsdaten für die Figuren war riesig. Das Team brauchte die meiste Zeit, um die Daten für den Hauptspeicher der PlayStation zu komprimieren.

Außerdem wurde die Zahl der Charaktere erhöht. Wir entwickelten eine völlig neue Generation der Kämpfer. Für die Kampfbewegungen verwendeten wir Motion Capturing, die Digitalisierung menschlicher Bewegungen. Das wurde auch für Tekken 2 erwogen, aber am Ende nicht realisiert. Außerdem wollten wir den Spielspaß gegenüber Tekken 2 erhöhen. Wir haben in die PlayStation-Version den Tekken Force Mode implementiert; neue Programmierer sind hinzugestoßen. Das alles hat viel Zeit gekostet.



In diesem grauen Bürokasten in Ota-Ku, einem Bezirk in Japans Riesenmetropole Tokio, residiert Namco. Hier entstanden die Tekken-Spiele.

Als wir die Hälfte des Spiels fertig hatten, begannen wir, den Performance Analyzer (ein Werkzeug, das Schwachstellen der Programmierung aufzeigt) als Hilfsmittel zu verwenden. Ohne den Analyzer hätte die Arbeit an Tekken 3 noch länger gedauert.

Es gibt zwischen den drei Tekken-Versionen große Entwicklungssprünge. Zwischen jedem Spiel ist ein erstaunlicher Abstand. Was ist das Besondere an Tekken 3?

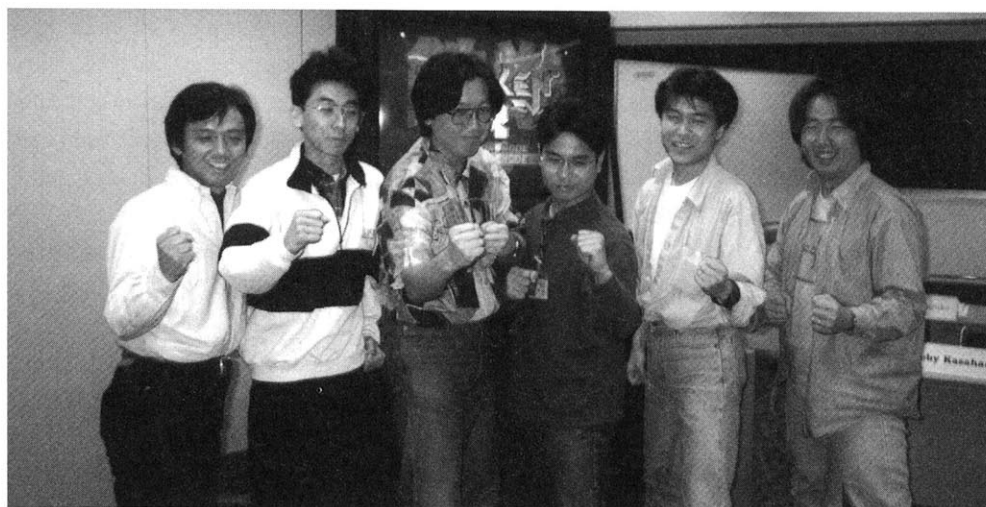


Für Tekken 1 und 2 setzten wir Polygon-Modelle ein. Bei Tekken 3 wurde ein neue Art von Grafik verwendet, eine sogenannte Ganzkörpergrafik. Hier fielen ungeheuer große Bewegungsdaten an; die Bewegungsdaten von King sind dreimal größer als bei Tekken 2, obwohl wir sie sogar komprimiert haben. Es war ziemlich schwierig, und wir haben viel Mühe gehabt, das zu realisieren.

Die Figuren in Tekken 3 haben eine einzigartige Charakteristik. Wer diente als Vorlagen für die Personen?

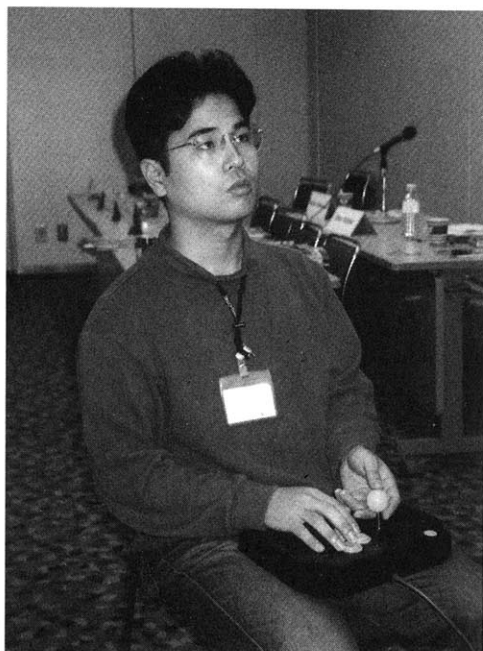
Es gibt verschiedene Möglichkeiten, einen Charakter zu erfinden. Für Eddy haben wir einen »echten« Menschen als Vorbild für die Darstellung verwendet, der sich geehrt fühlte. Und da die meisten der weiblichen Charaktere schon etwas älter sind, älter als 25 zumindest, wollten wir ein junges Mädchen in das Spiel einführen. Einige Figuren wurden bereits in Tekken 1 eingeführt und in Tekken 2 sowie 3 übernommen.

Als Vorlage für das Motion Capturing haben wir drei Kampfsportprofis verwendet, darunter Minoru Suzuki, einen der beiden populärsten Pro-Wrestler in Japan, sowie einen Taekwondo-Champion.



Das Entwickler-Team von Tekken 3: Hajime Nakatani (Producer), Masashi Kubo (Grafiker), Naoki Ito (Programmierer), Katsuhiro Harada (Spieldesigner), Masahiro Kimoto (Spieldesigner), Masanori Yamada (Programmierer) und Yoshinari Mizushima (Grafik; nicht auf dem Foto).





Designer Katsuhiro Harada ist nach einheitlicher Meinung der beste Tekken-Spieler unter den Entwicklern. Er bevorzugt einen speziellen, an die Spielhallenversion von Tekken 3 angelehnten Joystick.

Welche Faktoren waren dafür ausschlaggebend, Figuren aus Tekken 2 zu übernehmen beziehungsweise fallenzulassen?

In Tekken 2 gibt es einige Charaktere, die im Grunde die gleichen Moves wie andere hatten, nur mit drei oder vier Bewegungen mehr. Diese Figuren waren nicht so sehr populär. Wir haben Kämpfer weggelassen, die von den Spielern ohnehin selten benutzt wurden. Auf der anderen Seite haben wir die Zahl der Charaktere

sowie die Zahl der Moves, die jede Figur ausführen kann, erhöht.

Ist es schwer, für jeden der 19 Charaktere unterschiedliche Formen der Bewegungen und Attacken zu erfinden?

Es gibt eine Reihe von attraktiven Bewegungen, und die meisten Spieler verlangen nach ihnen. Wir waren ständig bemüht, bessere Bewegungen zu suchen, und probierten, ob sie im Spiel gut aussehen. Es war nicht so leicht, neue Bewegungen zu finden, die auch attraktiv sind. Und die meisten Attacken erweisen sich als nicht so wirkungsvoll, wenn man sie tatsächlich in das Spiel übernimmt.

Die Hauptfiguren dürfen nicht zu stark, aber auch nicht zu schwach sein; das muß genau ausbalanciert werden. Wir haben die fünf besten Tekken-Spieler angeheuert, damit sie das Gleichgewicht der Kämpfer testen.

Gab es Verbesserungen bei der Intelligenz der Computer-Gegner?

Die Computer-Charaktere in Tekken 1 und 2 konzentrieren sich darauf, was der Spieler tun wird. In Tekken 3 sind die Bewegungen mehr zufällig, es wird mehr Zufall in die Technik des Gegners gelegt. Deshalb ist es nicht so einfach zu gewinnen, wenn man immer wieder die gleichen Bewegungsmuster ausführt.





Am 26. März 1998, dem Erstverkaufstag von Tekken 3 in Japan, bildeten sich bereits eine Stunde vor Öffnung der Spielegeschäfte bis zu hundert Meter lange Schlangen.

Was macht einen Gewinner bei Prügelspielen aus? Gute Ideen, Special Moves oder ein besonders schnelles Spiel?

Both of them is the mystery factor – beides macht das Geheimnis aus. Als Basis dient die Fähigkeit, die Grundbewegungen seiner Figur zu steuern; daraus wird sich die Taktik und Kombinationsfähigkeit ergeben. Wir übten jeden Move hundertmal, bevor wir ins Bett gegangen sind. Es empfiehlt sich, immer mit jemandem zu spielen, der besser ist, weil es nicht befriedigt, mit jemandem zu spielen, der schlechter ist. Wenn man viel übt, wird jeder ein guter Spieler werden.

Was ist die Hauptfreude beim Programmieren eines Spiels?

Am Anfang der Entwicklung hat die Arbeit sehr viel Spaß gemacht, weil wir eine Menge Ideen hatten. Aber am Ende war der Zeitplan ziemlich eng, und wir hatten viel Streß. Wir wollten noch viele Ideen einbringen, aber die Zeit hat nicht gereicht. Insgesamt war es eine sehr schöne Zeit. Wir glauben, daß das Team als Ganzes die Arbeit sehr genossen hat, das Spiel zu entwickeln.

Als letztes – welchen Kämpfer ziehen Sie vor: Jackie Chan oder Bruce Lee?

Bruce Lee.

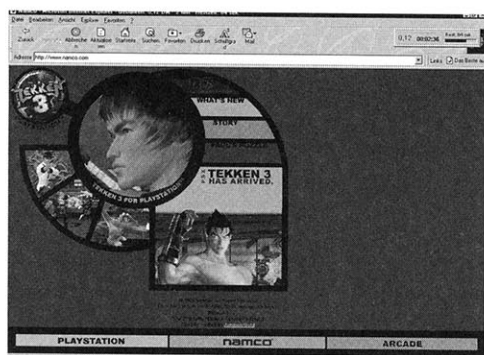




WEBWEISER

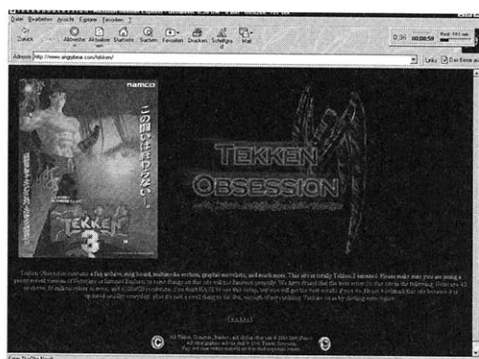
Interessante Informationen zu der Tekken-Serie allgemein und Tekken 3 im besonderen findet man im Internet unter den folgenden URLs:

»The Tekken Obsession« (e) enthält eine umfangreiche FAQ-Liste, ein Forum, eine Multimedia-Ecke und noch vieles mehr.



Die Namco-Homepage ist natürlich die erste Anlaufstelle:

<http://www.namco.com> (e)



<http://www.angrybear.com/tekken/>



The Tekken Information Center (e)

<http://www.geocities.com/SiliconValley/Heights/7811/tekken3.htm>

Einen aktuellen Überblick über (alle) Seiten, die sich mit Tekken 3 beschäftigen, erhalten Sie, wenn Sie eine Suchmaschine wie www.yahoo.com mit

„Tekken 3“

(inklusive Anführungsstrichen!) oder, für alle drei Teile,

„Tekken“

füttern.

AOL

Hilfe und Infos für Konsolen-Spieler warten im deutschsprachigen Spieleforum, das man mit dem Kennwort **VIDEOSPIELE** erreicht. Das amerikanische Pendant hat das Kennwort **VGS**.



CompuServe

Einen Überblick über die Spieleforen in CompuServe gibt Ihnen das GO-Wort **SPIELE**; das Videospiele-Forum öffnet sich mit dem Kennwort **VIDEOG**. In den Diskussionsforen stellt man Fragen (und hofft auf Antwort). Über den GO-Befehl **GAMERS** gelangt man zu den englischsprachigen Spieleforen.

Usenet

Vor allem in der Newsgroup *de.rec.spiele.computer.action* tauscht man sich mit anderen Tekken-Spielern aus und stellt Fragen.

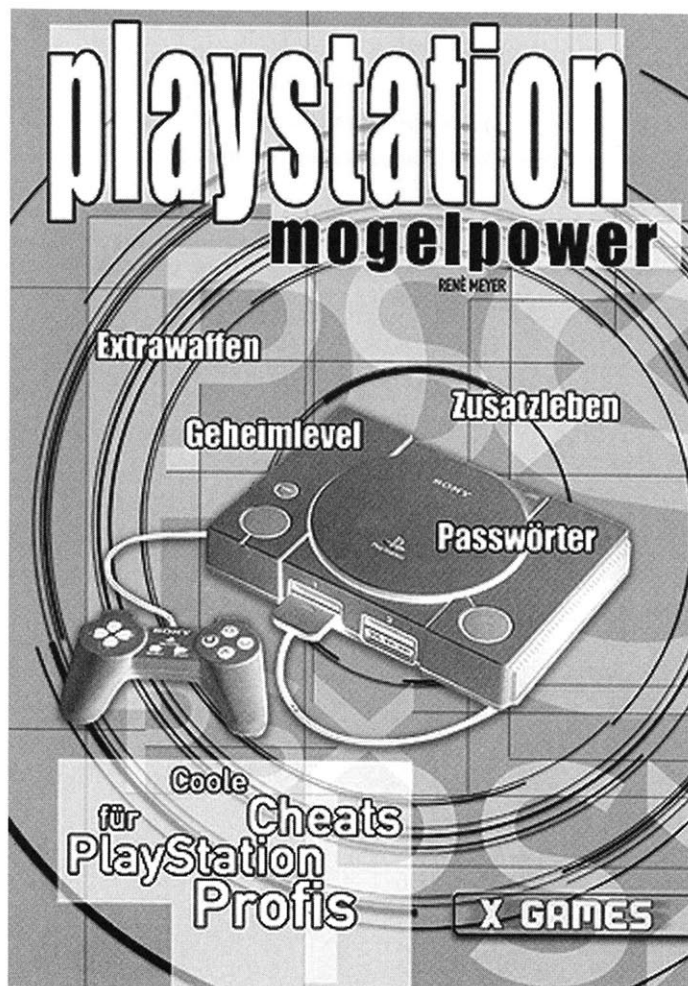
FidoNet

Zum Meinungsaustausch über Tekken 3 eignen sich vor allem die Areas **SPIELE.GER** und **KONSOLEN.GER**.



X GAMES

Starke Lösungen für starke Gegner



Playstation Mogel Power

R. Meyer/S. Letzel

224 Seiten

ISBN 3-8272-9025-2

DM 19,95/öS 146,-/sFr 19,-

XGames-Bücher erhalten Sie im Fachhandel, Buchhandel und Warenhaus.

Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH · Hans-Pinsel-Str. 9b · 85540 Haar · Tel. (0 89) 4 60 03-222 · Fax (0 89) 4 60 03-100 · Internet: <http://www.mut.com>

X GAMES

Starke Lösungen für starke Gegner

FINAL FANTASY VII

Theodor Isporidi/René Meyer/David Cassidy



PlayStation

Das offizielle
Lösungsbuch

X GAMES

FINAL FANTASY VII

Das offizielle Lösungsbuch

PlayStation

R. Meyer/T. Isporidi

304 Seiten

ISBN 3-8272-9026-0

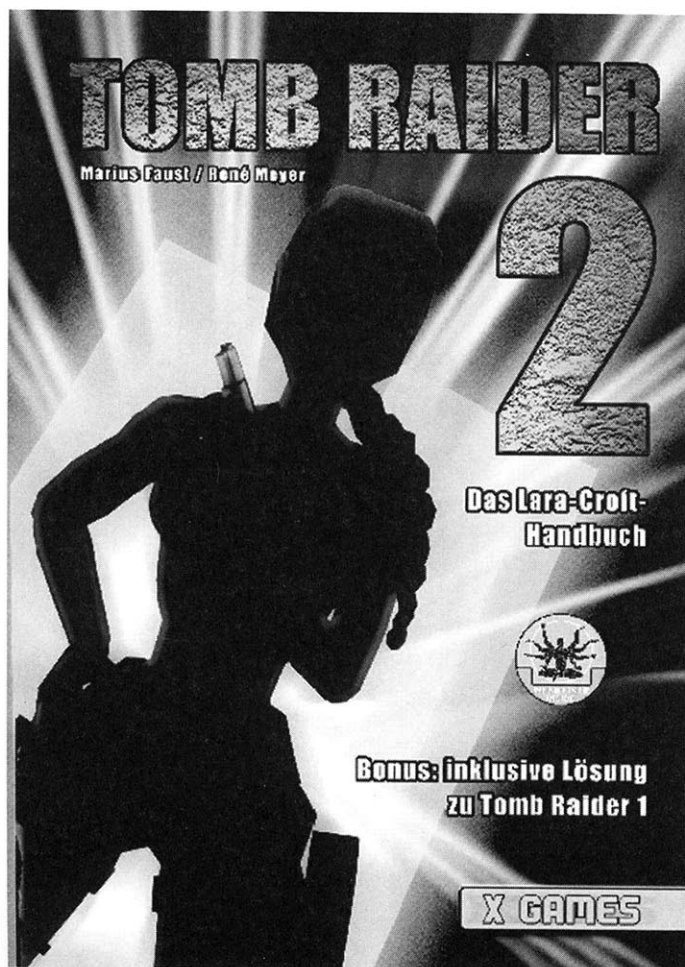
DM 24,95/öS 182,-/sFr 23,-

XGames-Bücher erhalten Sie im Fachhandel, Buchhandel und Warenhaus.

Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH · Hans-Pinsel-Str. 9b · 85540 Haar · Tel. (0 89) 4 60 03-222 · Fax (0 89) 4 60 03-100 · Internet: <http://www.mut.com>

X GAMES

Starke Lösungen für starke Gegner



TOMB RAIDER 2

inkl. Lösung zu Tomb Raider 1
für PlayStation und PC

M. Faust/R. Meyer

176 Seiten

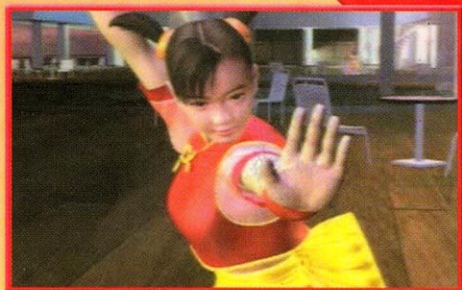
ISBN 3-8272-9034-1

DM 19,95/öS 146,-/sFr 19,-

XGames-Bücher erhalten Sie im Fachhandel, Buchhandel und Warenhaus.

Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH · Hans-Pinsel-Str. 9b · 85540 Haar · Tel. (0 89) 460 03-222 · Fax (0 89) 460 03-100 · Internet: <http://www.mut.com>

TEKKEN 3



Markt & Technik <http://www.mut.com>

X GAMES

PlayStation

Tekken – die erfolgreichste Beat'em-up-Serie auf der Sony PlayStation geht in die dritte Runde! Die weltweite Fan-Gemeinde der Tekken-Saga kann sich freuen: Detailliertere Figuren, aufwendigere Lichteffekte und eine noch flüssigere **Animationstechnik** als bei den Vorgängern machen Tekken 3 zum derzeitigen König des **Prügelgenres**. Sowohl alte Veteranen als auch Neueinsteiger kommen mit diesem Spiele-Highlight voll auf ihre Kosten. Das Buch zum Spiel macht Sie zum **Turniersieger**: Sie trainieren bekannte und neue Techniken und lernen, die Tricks Ihrer Gegner zu durchschauen. Verbessern Sie Ihre **Angriffs- und Verteidigungstaktik** durch wertvolle Tips im Strategieteil des Buchs. Vom Tekken-Fan zum **Tekken-Meister!**

Das bietet das Buch:

- Steckbriefe aller Charaktere von Tekken 3
- Grundlegende Steuerelemente: Schritt, Wurf, Schlag, Block und mehr
- Bewegungskombinationen
- Dutzende von Special Moves und Kombos
- Schwächen und Stärken der einzelnen Spielfiguren
- Kampfstrategien
- alle versteckten Kämpfer von Anna bis Gon
- Exklusiv-Interview mit den Entwicklern von Tekken

I S B N 3-8272-9044-9



9 783827 290441

DM 19,95 öS 146,-