

鉄拳 TEKKEN™



SCES-00005

PlayStation and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. PS is a trademark of Sony Corporation.
711719611523



PAL

鉄拳 TEKKEN™



namco®



Precautions

• This disc contains software for the PlayStation home video game console. Never use this disc on any other machine, as it could damage it. • This disc conforms to PlayStation specifications for the European market only. It cannot be used on foreign-specification versions of PlayStation. • Read the PlayStation Instruction Manual carefully to ensure correct usage. • When inserting this disc in the PlayStation, always place it label side up. • When handling the disc, do not touch the surface. Hold it by the edge. • Keep the disc clean and free of scratches. Should the surface become dirty, wipe it gently with a soft cloth. • Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture. • Never attempt to use a cracked or warped disc, or one that has been repaired with adhesives, as this could lead to operating errors.

Health Warning

For your health, rest about 15 minutes for each hour of play. Avoid playing when tired or suffering from lack of sleep. Always play in a brightly lit room, and stay as far from the television screen as possible. Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These persons may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. Even players who have never had any seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your doctor before playing video games if you have an epileptic condition or immediately should you experience any of the following symptoms during play: dizziness, altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and / or convulsions.

See back page of this manual for Customer Service Nos. and Games Hotline Nos.

™ & © 1995 NAMCO LTD., All Rights Reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe / NAMCO LTD.



SCES-00005

WELCOME TO THE TEKKEN TOURNAMENT, THE WORLD'S MOST BRUTAL AND
PRESTIGIOUS MARTIAL ARTS CONTEST. SPONSORED BY THE MISHIMA CORPORATION,
THE NAME YOU CAN TRUST IN FINANCIAL MANAGEMENT. THE EIGHT PUGILISTS
REMAINING COME FROM ALL OVER THE WORLD. AT STAKE IS THE LARGEST CASH PRIZE
EVER OFFERED IN A PROFESSIONAL FIGHTING COMPETITION. STAY TUNED TO DISCOVER
WHO WILL FINALLY BE CROWNED THE WORLD'S TOP FIGHTER.

鉄拳
TEKKEN™

namco®

ENGLISH

GETTING STARTED

Set up your PlayStation and insert the 'Tekken' disc as described in your PlayStation manual. Switch on the POWER button. There's a short loading break (just time for a brief try at an arcade classic) and then push START to bring up the title screen and introduction, and START again to get to the main menu.

MAIN MENU

There are three choices: **ARCADE MODE** (for one or two players, identical to the arcade Tekken), **2P PLAY MODE** (a head-to-head challenge for two players) or **TEST MODE** (the options screen). Use UP and DOWN to select and START to confirm.

ARCADE MODE

This is basically a one player tournament game against the computer. First use LEFT and RIGHT to choose a character then press any symbol button to confirm. If you lose a match you may continue from the same stage by pressing START when CONTINUE appears before the end of the 10 second countdown. A second player can join in by pressing START on the unused controller either on the PLAYER SELECT screen or even during a match. The person who wins the two-player match will continue the tournament against the computer.

2P PLAY MODE

This mode uses two controllers and is for two persons playing against each other only. On the PLAYER SELECT screen each player should use UP and DOWN to select a fighter then any symbol button to confirm. Next, use

LEFT and RIGHT to set the HANDICAP. The more stars you give your fighter the greater the advantage. Once you've both confirmed by pressing a symbol button the match will begin. After each match the RESULT screen appears showing, for both player one and player two, WINS, LOSES and DRAWS for each fighter, and in TOTAL at the top. Press any symbol button to continue.

THE RULES

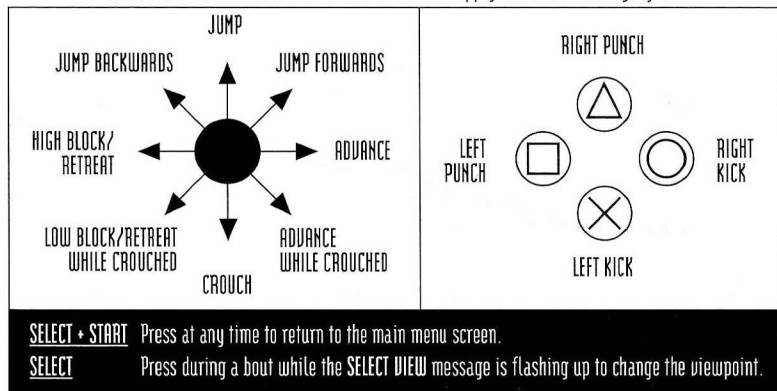
1. To win a bout a combatant must knock out their opponent, or have more health than their opponent when the clock reaches zero.
2. A DRAW is declared in the event of a DOUBLE K.O. (simultaneous knock out), or if the time limit is up and there is no clear winner.
3. The first fighter to reach the required number of wins (defined by the FIGHT COUNT in the OPTION MODE) is the overall victor.

GAME SCREEN

1. Stage number (1 player in ARCADE MODE only)
2. Total game time (1 player in ARCADE MODE only)
3. Health bar
4. Name of fighter
5. Seconds remaining
6. Number of continuous wins (2 players in ARCADE MODE only)
7. Location



DEFAULT COMBAT CONTROLS (Direction controls apply to character facing right.)



Note: Tekken is fully compatible with the optional neGcon controller. The configuration of the buttons is the same as on the standard controller. However...

Press **SELECT** and the **L** and **R** buttons on the neGcon at any time to return to the main menu screen.

Press the **L** or **R** buttons on the neGcon while the **SELECT VIEW** message is flashing up during a bout to change the viewpoint.

KEY TO SYMBOLS USED IN THIS MANUAL

	Tap the directional button in the direction indicated.
	Press the directional button in the direction indicated and hold for a certain amount of time.

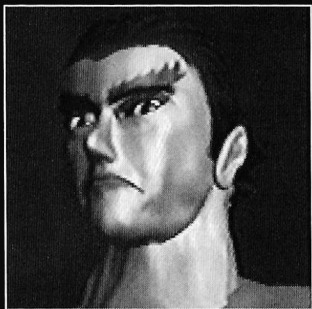
	Press the specified symbol button.
+	Whenever any of the above symbols are joined by a plus sign then they should be pressed at the same time.

COMMON MOVES FOR ALL CHARACTERS

	Large step forward/backward
	Run forward. Note, you can throw a punch or kick during a dash or continue running until you knock the opponent down.
	Close quarter special attacks. These cannot be blocked but are only effective when the opponent is standing and at very close range.
	Mid-level attack. These attacks can be used to strike an opponent in the low block stance.
	Use this to attack a floored opponent.
	After being knocked down use these kick attacks to go on the offensive immediately as you get up. You can get up in a variety of ways by pressing these buttons in combination with the directional buttons.

GUIDE TO FIGHTERS

Remember, direction controls are shown for a character facing right. Reverse these directions if your fighter is facing left.



KAZUYA MISHIMA



An arrogant loner, Kazuya, is the eldest son of Heihachi Mishima, distinguished head of the tournament sponsors, the Mishima Corporation. His appearance in the tournament is just part of a long term battle of wills with his father.

HEIGHT: 181CM

WEIGHT: 76KG

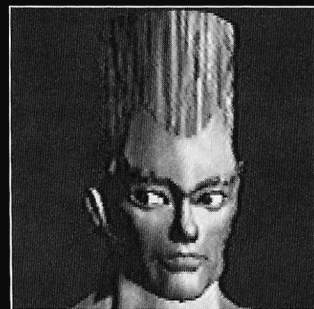
AGE: 26

FIGHTING STYLE: MISHIMA-STYLE KARATE

FLASH PUNCH COMBO:	□□△	RIISING UPPERCUT:	→↓↘△
DEMON SLAYER:	□△△	LEAPING SIDE KICK:	→→→×
RIISING SUN:	↗+○○	LEFT SPLITS KICK:	→→×
TSUNAMI KICK: (while advancing or rising from a crouched position)	○○	DOUBLE UPPERCUT: (while advancing or rising from a crouched position)	↘+□△



PAUL PHOENIX



An aggressive and hot blooded American, Paul lives by his wits working as a bodyguard and street fighter. He previously fought Kazuya to a draw and has entered the tournament to settle the score.

HEIGHT: 187CM

WEIGHT: 81KG

AGE: 25

FIGHTING STYLE: VARIANT OF JUDO

BONE BREAKER:	↓+○△	HEAVY POWER PUNCH:	↓↘→△
SHREDDER:	↗+×○	DOUBLE HOP KICK HIGH:	→→×○○
JAW BREAKER:	↓→+△	DOWN STRIKE:	↓+△
FRONT SCISSORS KICK:	→→○	FOOT LAUNCH: (at close quarters)	□+×←



鉄拳
TEKKEN

KING



A kind young man who turns into an extremely powerful wrestler once he dons his special mask. If he wins the tournament he intends to spend the prize money on founding an orphanage.

HEIGHT: 190CM

WEIGHT: 85KG

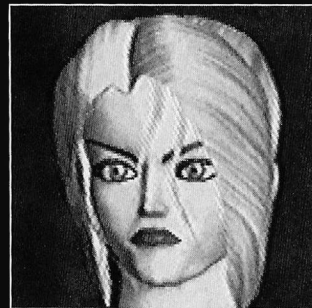
AGE: 30

FIGHTING STYLE: WRESTLING

EXPLODER:	→→×+○	RUNNING EXPLODER:	→→→×+○
CAPITAL PUNISHMENT:	↗+□+△	2 JAB UPPER CUT:	□△□
ELBOW DROP:	↑△+○	JUMPING KNEE DROP:	↗+×+○
KONDUKT KICK:	→→○	HEAD FIRST LUNGE:	→→□+△

鉄拳
TEKKEN

NINA WILLIAMS



A trained assassin, Nina is fast and deadly. Rumours abound that it is not just the spirit of competition that brings her to the tournament; but who would take a contract out on Heihachi Mishima and why?

HEIGHT: 161CM

WEIGHT: 49KG

AGE: 20

FIGHTING STYLE: KOPPO AND AIKIDO

BERMUDA TRIANGLE:	□△○	RUNNING JUMP KICK:	→→→×
FLASH KICKS:	↘+XXX○	BLONDE BOMB:	→→□+△
FORWARD FLIP KICK:	→→○	JUMPING FLIP:	□+×→ (at close quarters)
CAN OPENER:	↗+○X○	BACKHAND SLAP:	↓↘→□+△ (at close quarters)



JACK



This military cyborg was originally developed as a shock weapon. Jack's handlers sent him to the tournament to get rid of Kazuya when they got wind of his plans for a world coup d'état. Nothing but a robot could boast his violent attacks and stupendous power.

HEIGHT: 235CM

WEIGHT: 160KG

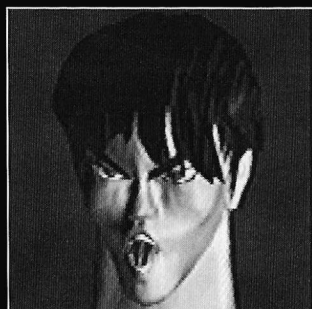
AGE: 3

FIGHTING STYLE: BRUTE FORCE

MEGATON BLAST:	←↙↓↘△	SIT PUNCH 4 K: (start from a sitting position e.g. following a pancake press)	□△□△
CROSS CUT SAW:	→→□+△	MACHINEGUN BLAST:	↙□□□
JACK HAMMER:	□□□	OVERHEAD SMASH:	↘+□+△
PANCAKE PRESS:	↗+×+○	WIND HILL PUNCH:	↓→□△□



MARSHALL LAW



Law is a master of the martial arts who dreams of opening his own fighting school. He has travelled to the tournament to earn fame and fortune.

HEIGHT: 179CM

WEIGHT: 69KG

AGE: 25

FIGHTING STYLE: MARTIAL ARTS

RAVE WAR COMBO:	△△△ (while advancing)	RUNNING SIDE KICK:	→→→×
SHAOLIN SPIN KICK:	○×○	DRAGON LOW KICK:	↓+×
CATAPULT KICK:	↓↑+○	TRIPLE HEAD KICK:	×××
RAINBOW KICK:	↓↑+×+○	KNEE LIFT: (at close quarters)	→→×+○



MICHELLE CHAN



The mother of this hardy warrior was a native American, the father was a Hong Kong man murdered by Heihachi's people. Michelle is in the tournament for revenge.

HEIGHT: 163CM

WEIGHT: 53KG

AGE: 18

FIGHTING STYLE: CHINESE FIGHTING ARTS

G-CLEF CANNON: □ □ □

RAZOR'S EDGE: ↓ + ○ □

SKYSCRAPER KICK: ○ (while rising from crouched position)

TEQUILA SUNRISE: ▲ (while rising from crouched position)

TWIN ARROW: → → △ + □

SLOW POWER PUNCH: ↘ + △ □

SPINNING SWEEP: ↓ + ○

SPIN BEHIND: △ + ←
(use at close quarters to outmanoeuvre opponent)



YOSHIMITSU



An automaton in the form of a Ninja swordmaster, nobody knows where Yoshimitsu comes from or why he has entered the tournament. He has been linked with a notorious world syndicate of thieves however...

HEIGHT: 178CM

WEIGHT: 63KG

AGE: UNKNOWN

FIGHTING STYLE: MANJI-STYLE JUJITSU

SOLAR KICK: → → ○ + ×

SHARK ATTACK: → → ○ + × □ + △

STONE FIST: ← + □ (keep tapping to press home attack)

POISON WIND: ○ ○

3 KICK COMBO: ○ ○ ○

ZIG ZAG: × ○

KNEE BASH: → → ○

CROUCHING SPINNING KICK: ↙ + ×
(keep tapping to press home attack)

TEST MODE

Use **UP** and **DOWN** to highlight either **OPTION MODE**, **RECORDS** or **MEMORY CARD**. Use **START** to select that choice or any symbol button to return to the main menu.

OPTION MODE

Use **UP** and **DOWN** to select an option and **LEFT** or **RIGHT** to alter its setting. Press any symbol button to return to the previous menu.

DIFFICULTY LEVEL	Affects the one-player game only. Set from EASY to ULTRA-HARD .
FIGHT COUNT	Sets the number of rounds that must be won to win a match. Set from 1 to 5.
ROUND TIME	Sets the time limit for each round in seconds. The last setting means no time limit.
SPEAKER OUT	Either STEREO or MONO .
BGM SELECT (background music)	Either ARRANGE , ORIGINAL or SILENT .
2P GAME WINS SHOWN BY	Alters the method for displaying who's ahead when two players fight in ARCADE MODE . The number of wins is shown as either FRUIT or as a NUMBER .
CHARACTER CHANGE AT CONTINUE	Set to YES to give yourself the option of trying a different fighter each time you have to CONTINUE .
KEY CONFIG	You must highlight this and press START if you wish to change the controller set up. Both players then use LEFT and RIGHT to select either of the two preset

button configurations or the third **FREE SETTING** option. When you've finished press **START** to return to the previous menu. If you choose the **FREE SETTING** option you can assign any button by holding it down and pressing **LEFT** and **RIGHT** to select its action. This can be either **LEFT PUNCH**, **RIGHT PUNCH**, **LEFT KICK**, **RIGHT KICK** or combinations of these.

RECORDS

Records are compiled in three different ways. Use **UP** and **DOWN** to highlight one and **START** to confirm. Press any symbol button to return to the previous menu.

TIME RECORD	Shows the best total time to win the tournament. Also shows the initials of the player and the fighter used.
2P GAME WINS	Shows the number of continuous wins by fighter in the two player game.
CHARACTERS	Shows the amount of usage for each fighter.

MEMORY CARD

This option (used for saving and loading records and other game data) can only be chosen if a memory card is inserted. Use **UP** and **DOWN** to highlight either **CARD SAVE** or **CARD LOAD** and press **START** to select. Press **START** again to confirm and you should get a message **OK**. Press any symbol button to return to the previous menu. **NOTE:** if a memory card is already inserted when you first load up **Tekken**, then any saved data will be automatically loaded.

Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation. • Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. • N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

Avertissement sur l'épilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo connectable à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Le numéro du service clientèle (Customer Service No.)
ainsi que le numéro "Hotline" se trouvent au dos de ce manuel.

TM & © 1995 NAMCO LTD., All Rights Reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe / NAMCO LTD.



SCES-00005

BIENVENUE AU TOURNOI TEKKEN, LE COMBAT D'ARTS MARTIAUX LE PLUS VIOLENT ET LE
PLUS PRESTIGIEUX AU MONDE. SPONSORISÉ PAR LA MISHIMA CORPORATION,
UN NOM DE CONFIANCE DANS LE DOMAINE DE LA GESTION FINANCIÈRE. LES HUIT
COMBATTANTS TOUJOURS EN LICE SONT ISSUS DE TOUTES LES RÉGIONS DU MONDE.
L'ENJEU : LA PLUS IMPORTANTE SOMME D'ARGENT JAMAIS OFFERTE DANS UNE
COMPÉTITION PROFESSIONNELLE. SOYEZ ATTENTIF POUR DÉCOUVRIR QUI SERA
FINALEMENT LE CHAMPION DU MONDE.

鉄拳
TEKKEN™

namco®

FRANÇAIS

DÉMARRAGE

Branchez votre PlayStation et insérez le disque 'Tekken' en respectant la procédure du manuel de votre PlayStation. Appuyez sur le bouton POWER, patientez quelques instants pendant le chargement du jeu (juste le temps nécessaire pour un bref essai d'un classique des jeux d'arcade), puis appuyez sur START pour faire apparaître l'écran de titre et l'introduction. Appuyez de nouveau sur START pour accéder au menu principal.

MENU PRINCIPAL

Ce menu comprend trois options ARCADE MODE (MODE ARCADE - pour un ou deux joueurs, identique au jeu d'arcade Tekken), 2P PLAY MODE (MODE DEUX JOUEURS - deux joueurs s'affrontent face à face) ou TEST MODE (MODE TEST - écran des options). Effectuez votre sélection à l'aide des boutons HAUT et BAS et confirmez en appuyant sur START.

ARCADE MODE (MODE ARCADE)

Il s'agit d'un tournoi opposant un seul joueur à l'ordinateur. Utilisez d'abord les boutons GAUCHE et DROITE pour choisir un personnage, puis appuyez sur un symbole quelconque pour confirmer. Si vous perdez un combat, vous pouvez reprendre au même stade en appuyant sur START lorsque CONTINUE (CONTINUER) apparaît, et ce, avant la fin du compte à rebours de 10 secondes. Un deuxième joueur peut prendre part au tournoi en appuyant sur le bouton START de la manette inutilisée, à partir de l'écran PLAYER SELECT (SÉLECTION DES JOUEURS), voire pendant un combat. Celui qui bat son adversaire continue le combat contre l'ordinateur.

2P PLAY MODE (MODE DEUX JOUEURS)

Ce mode utilise deux manettes et est réservé à l'affrontement de deux joueurs. À partir de l'écran PLAYER SELECT (SÉLECTION DES JOUEURS), chaque joueur peut utiliser HAUT et BAS pour sélectionner un combattant, puis appuyer sur un

symbole quelconque pour confirmer. Ensuite, utilisez GAUCHE et DROITE pour choisir le HANDICAP. Plus vous attribuez d'étoiles à votre combattant, plus son avantage est important. Après avoir confirmé en appuyant sur un symbole, le combat commence. À l'issue de chaque combat, l'écran RESULT (RÉSULTATS) indique pour les joueurs un et deux WINS (COMBATS GAGNÉS), LOSES (combats perdus) et DRAWS (ÉGALITÉS) et le TOTAL en haut de l'écran. Appuyez sur un symbole quelconque pour continuer.

RÈGLES DU JEU

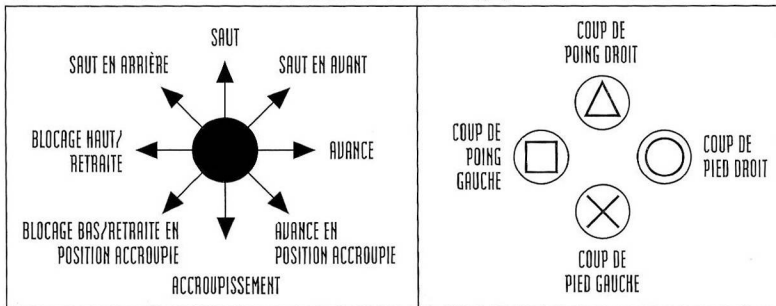
1. Pour gagner une partie, un combattant doit mettre son adversaire KO ou être en meilleure condition que lui lorsque la minuterie atteint zéro.
2. Le combat est déclaré DRAW (NUL) dans le cas d'un DOUBLE K.O. ou si aucun des combattants n'est manifestement vainqueur une fois le délai imparti écoulé.
3. Le vainqueur est celui qui atteint le premier le nombre de victoires requis (spécifié par FIGHT COUNT (NOMBRE DE VICTOIRES) dans OPTION MODE (MODE OPTION)).

ECRAN DU JEU

1. Niveau (1 joueur en MODE ARCADE uniquement)
2. Durée totale du jeu (1 joueur en MODE ARCADE uniquement)
3. Barre de condition physique
4. Nom du combattant
5. Secondes restantes
6. Nombre de victoires consécutives (2 joueurs en MODE ARCADE uniquement)
7. Lieu



COMMANDES DE COMBAT PAR DÉFAUT (Les commandes de direction s'appliquent au combattant faisant face vers la droite)



SELECT + START Peuvent être utilisés à tout moment pour revenir à l'écran principal

SELECT Peut être utilisé pendant une partie lorsque le message **SELECT VIEW (SÉLECTION DE LA VUE)** clignote pour changer de vue.

Remarque: Tekken est entièrement compatible avec la manette neGcon en option. Les fonctions des boutons sont les mêmes que sur la manette standard. Toutefois, vous pouvez...

appuyer sur les boutons **SELECT** et **L** et **R** sur le neGcon à tout moment pour revenir à l'écran principal, appuyer sur les boutons **L** ou **R** sur le neGcon lorsque le message **SELECT VIEW (SÉLECTION DE LA VUE)** clignote pendant une partie pour changer de vue.

EXPLICATION DES SYMBOLES UTILISÉS DANS CE MANUEL

	Appuyez sur le bouton directionnel indiqué
	Maintenez enfoncé le bouton directionnel indiqué pendant quelques instants.

	Appuyez sur le symbole spécifié.
+	Lorsque plusieurs des symboles décrits ci-dessus sont associés par un signe plus, ils doivent être enfoncés en même temps.

MOUVEMENTS COMMUNS À TOUS LES PERSONNAGES

	Grand pas en avant/en arrière
	Course en avant. Remarque, vous pouvez envoyer un coup de poing ou de pied pendant un sprint ou continuer à courir jusqu'à renverser l'adversaire.
ou	Attaques rapprochées spéciales. Celles-ci ne peuvent pas être bloquées mais ne sont efficaces que si l'adversaire est debout et très proche.
+ symbole	Attaque à mi-niveau. Ces attaques peuvent être utilisées pour frapper un adversaire en position blocage bas.
 (lorsque l'adversaire est au tapis)	Utilisez cette attaque lorsque votre adversaire est au tapis.
ou ou (lorsque vous vous relevez)	Après avoir été mis au tapis, utilisez ces coups de pied pour assurer votre défense au moment où vous vous relevez. Vous pouvez vous relever de plusieurs façons en combinant ces boutons et les boutons directionnels.

PRÉSENTATION DES COMBATTANTS

Rappelez-vous, les commandes de direction sont illustrées pour un personnage faisant face vers la droite. Inversez-les si votre combattant fait face vers la gauche.



KAZUYA MISHIMA



Arrogant et solitaire, Kazuya est le fils aîné de Heihachi Mishima, éminent responsable des sponsors du tournoi, la Mishima Corporation. Son apparition dans le tournoi s'inscrit dans le cadre d'un conflit d'héritages de longue date avec son père.

TAILLE: 181CM POIDS: 76KG ÂGE: 26 TECHNIQUE DE COMBAT: KARATÉ STYLE MISHIMA

JEU COMBINÉ DE COUPS DE POING ÉCLAIR: □□△	UPPERCUT: →↓↘△
TUEUR DÉMONIAQUE: □△△	COUP DE PIED LATÉRAL: →→→×
DOUBLE COUP DE PIED TOURNANT: ↗+○○	DESCENTE DU TALON GAUCHE: →→×
DESCENTE DU TALON: ○○ (en avançant ou en se relevant de la position accroupie)	DOUBLE UPPERCUT: ↘+□△



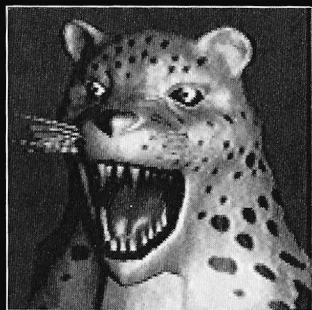
PAUL PHOENIX



Américain agressif au sang chaud, Paul travaille comme garde du corps et combattant dans la rue. Son combat précédent avec Kazuya s'est soldé par un match nul et il participe au tournoi pour lui régler son compte.

TAILLE: 187CM POIDS: 81KG ÂGE: 25 TECHNIQUE DE COMBAT: VARIANTE DU JUDO

BRISÉ-OS: ↓+○△	PUISSANT COUP DE POING: ↓↘→△
DESTRUCTEUR: ↗+×○	COMBINAISON DE DOUBLES SAUTS: →→×○○
MOUVEMENT D'ÉPAULE: ↓→+△	BRISÉ-BLOCS: ↓+△
COUP DE PIED ROULÉ: →→○	LANCEMENT DU PIED: □+×← (en combat rapproché)



鉄拳
TEKKEN

K I N G



Préposé aux soins dans un orphelinat le jour, King met son masque pour devenir lutteur professionnel le soir. S'il remporte le tournoi, il consacrera l'argent à de nouvelles installations pour les orphelins.

TAILLE: 190CM

POIDS: 85KG

ÂGE: 30

TECHNIQUE DE COMBAT: CATCH

COUP DE PIED TOMBÉ: →→ X+O

OSSELET: ↗+□+△

DESCENTE DU COUDE: ↑△+O

COUP DE PIED PRISON: →→O

COUP DE PIED SATELLITE: →→→X+O

UPPERCUT 1,2: □△□

DOUBLE DESCENTE DU GENOU: ↗+X+O

ELAN TÊTE PREMIÈRE: →→□+△

鉄拳
TEKKEN

N I N A W I L L I A M S



Meurtrière expérimentée, Nina est rapide et mortelle. Selon les nombreuses rumeurs, ce n'est pas uniquement l'esprit de compétition qui l'anime ; mais qui paierait pour éliminer Heihachi Mishima et pourquoi ?

TAILLE: 161CM

POIDS: 49KG

ÂGE: 20

TECHNIQUE DE COMBAT: KOPPO ET AIKIDO

TRIPLE COUP: □△O

COMBINAISON DE
COUPS DE PIED RAPIDES: ↘+XXXO

COUP DE PIED EN AVANT: →→O

COMBINAISON DE
COUPS DE PIED CHASSÉS: ↗+OXO

SAUT AVEC COUP DE PIED: →→→X

DOUBLE POUSSÉE DE LA PAUME: →→□+△

CATAPULTE:
(en combat rapproché) □+X→

REVERS:
(en combat rapproché) ↓↘→□+△



JACK



Ce cyborg militaire a été conçu par l'ex-Union soviétique comme arme de choc.
Ce sont les Russes qui l'ont envoyé au combat.

TAILLE: 235CM POIDS: 168KG AGE: 3 TECHNIQUE DE COMBAT: FORCE BRUTALE

EXPLOSION MÉGATONNIQUE: ←↙↓↘△	COUP DE POING ASSIS: □△□△ (part d'une position assise, ex. après un écrasement)
PUISSANTS CISEAUX: →→□+△	MITRAILLEUSE: ↙□□□
MARTEAU-PIQUEUR: □□□	SMASH: ↘+□+△
ÉCRASEMENT: ↗+×+○	SWING SAUVAGE: ↓→□△□



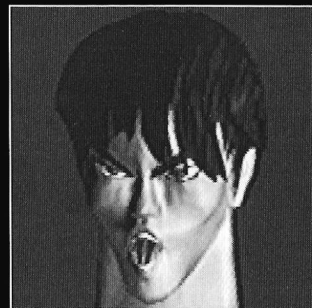
MARSHALL LAW



Law est un maître en arts martiaux qui rêve d'ouvrir sa propre école de combat.
Il recherche gloire et fortune.

TAILLE: 179CM POIDS: 69KG AGE: 25 TECHNIQUE DE COMBAT: ARTS MARTIAUX

COMBINAISON DE COUPS DU DRAGON: ▲▲▲ (lorsque le combattant avance)	COURSE AVEC COUP DE PIED LATÉRAL: →→→×
COUP SHAOLIN: ○×○	COUP DE PIED AU MENTON: ↓+×
SAUT AVEC COUP DE PIED: ↓↑+○	TRIPLE COUP DE PIED À LA TÊTE: ×××
SAUT AVEC CLAQUE: ↓↑+×+○	LEVER DU GENOU: (en combat rapproché) →→×+○





MICHELLE CHAN



La mère de cette valeureuse guerrière était amérindienne et son père, originaire de Hong Kong, a été tué par la bande de Heihachi. Michelle participe au tournoi pour se venger.

TAILLE: 163CM

POIDS: 53KG

AGE: 18

TECHNIQUE DE COMBAT: ARTS DE COMBAT CHINOIS

TRIPLE CANON: □ □ □	DOUBLE FLÈCHE: → → ▲ + □
BALAYAGE AVEC UPPERCUT: ↓ + ○ □	PUISSANT COUP DE POING AVEC UPPERCUT: ▼ + ▲ □
COUP DE PIED EN HAUTEUR: ○ (lorsque le combattant se relève d'une position accroupie)	BALAYAGE: ↓ + ○
UPPERCUT: ▲ (lorsque le combattant se relève d'une position accroupie)	TOURNOIEMENT: ▲ + ◀ (utilisé en combat rapproché pour déborder l'adversaire)



YOSHIMITSU



Automate à l'image d'un maître d'épée Ninja, personne ne sait d'où il vient ni pourquoi il participe au tournoi. Il a toutefois été en cheville avec un syndicat du crime célèbre dans le monde entier...

TAILLE: 178CM

POIDS: 63KG

AGE: UNKNOWN

TECHNIQUE DE COMBAT: JUJITSU DE STYLE MANJI

COUP FLIP: → → ○ + ×	COMBINAISON DE 3 COUPS DE PIED: ○ ○ ○
COUP FLIP AVEC PLONGEON: → → ○ + × □ + ▲	ZIG ZAG: × ○
TORNADO: ◀ + □ (continuez à appuyer pour suivre l'attaque)	GENOU VOLANT: → → ○
SAUT PÉRILLEUX: ○ ○	FAUCHEUSE: ◀ + × (continuez à appuyer pour suivre l'attaque)

TEST MODE (MODE TEST)

Utilisez **HAUT** et **BAS** pour mettre en surbrillance **OPTION MODE (MODE OPTION)**, **RECORDS (ARCHIVES)** ou **MEMORY CARD (CARTE MÉMOIRE)**. Sélectionnez **START** pour confirmer ce choix ou un symbole pour revenir au menu principal.

OPTION MODE (MODE OPTION)

Utilisez **HAUT** et **BAS** pour sélectionner une option et **GAUCHE** ou **DROITE** pour la modifier. Appuyez sur un symbole pour revenir au menu précédent.

DIFFICULTY LEVEL (NIVEAU DE DIFFICULTÉ)	concerne uniquement le mode un joueur. De EASY (FACILE) à ULTRA-HARD (TRÈS DIFFICILE) .
FIGHT COUNT (NOMBRE DE VICTOIRES)	détermine le nombre de rounds à remporter pour être déclaré vainqueur. De 1 à 5.
ROUND TIME (DURÉE DES ROUNDS)	détermine la durée en secondes de chaque round. La dernière option sélectionne une durée indéterminée.
SPEAKER OUT (HAUT-PARLEUR)	STEREO ou MONO
BGM SELECT (SÉLECTION DE LA MUSIQUE DE FOND)	ARRANGE (ARRANGEMENT) , ORIGINAL ou SILENT (SILENCE)
2P GAME WINS SHOWN BY (VICTOIRE EN MODE 2 JOUEURS INDiquÉE PAR)	modifie le mode d'affichage du combattant le plus fort lorsque deux joueurs s'affrontent en MODE ARCADE . Le nombre de victoire est indiqué par un FAUIT ou un NUMBER (NOMBRE) .
CHARACTER CHANGE AT CONTINUE (CHANGEMENT DE PERSONNAGE AVANT DE CONTINUER)	sélectionner YES (OUI) pour pouvoir affronter un adversaire différent chaque fois que vous devez CONTINUE (CONTINUER) .

KEY CONFIG (CHANGEMENT DE COMMANDES)

Mettez cette option en surbrillance et appuyez sur **START** pour modifier les commandes de la manette. Les deux joueurs utilisent alors **GAUCHE** et **DROITE** pour sélectionner l'une des deux possibilités de commandes prédéfinies ou la troisième option **FREE SETTING (RÉGLAGE LIBRE)**. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur **START** pour retourner au menu précédent. Si vous choisissez l'option **FREE SETTING**, vous pouvez sélectionner l'action de n'importe quel bouton en le maintenant enfoncé et en appuyant sur **GAUCHE** et **DROITE**. Parmi les options possibles: **LEFT PUNCH (COUP DE POING GAUCHE)**, **RIGHT PUNCH (COUP DE POING DROIT)**, **LEFT KICK (COUP DE PIED GAUCHE)**, **RIGHT KICK (COUP DE PIED DROIT)**, ou une combinaison de ces coups.

RECORDS (ARCHIVES)

Les archives sont compilées de trois manières différentes. Utilisez **HAUT** et **BAS** pour en mettre une en surbrillance et sélectionnez **START** pour confirmer. Appuyez sur un symbole quelconque pour revenir au menu précédent.

TIME RECORD (ENREGISTREMENT DU TEMPS)	Indique le meilleur temps total pour remporter le tournoi, ainsi que les initiales du joueur et le combattant sélectionné.
2P GAME WINS (VICTOIRES EN MODE DEUX JOUEURS)	Indique le nombre de victoires consécutives par combattant en mode deux joueurs.
CHARACTERS (PERSONNAGES)	Indique le nombre de fois que chaque lutteur a été utilisé.

MEMORY CARD (CARTE MÉMOIRE)

Cette option (utilisée pour enregistrer et charger des archives et autres données du jeu) ne peut être sélectionnée que si une carte mémoire est présente. Utilisez **HAUT** et **BAS** pour mettre en surbrillance **CARD SAVE (ENREGISTRER)** ou **CARD LOAD (CHARGER)** et appuyez sur **START** pour sélectionner. Appuyez de nouveau sur **START** pour confirmer et faire apparaître **OK**. Appuyez sur un symbole quelconque pour revenir au menu précédent. **REMARQUE**: si une carte mémoire est déjà présente au premier chargement de Tekken, toutes les données enregistrées sont automatiquement chargées.

Zur Beachtung

Dieses ist eine CD ROM für die PlayStation Videospielkonsole. Sie ist ausschließlich zum Abspielen auf einer PlayStation geeignet, die den europäischen Spezifikationen entspricht. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung zur Ihrer PlayStation genau durch, bevor Sie das Gerät in Betrieb nehmen. Legen Sie die CD ROM immer mit der beschrifteten Seite nach oben ein. Halten Sie die CD ROM nur am Rand und vermeiden Sie, die schwarze Oberfläche der CD ROM zu berühren. Die CD ROM muß stets sauber gehalten werden und darf nicht zerkratzt werden. Benutzen Sie zur Reinigung nur ein weiches Tuch. Bewahren Sie die CD ROM nicht in der Nähe von Wärmequellen auf und setzen Sie sie nicht direkter Sonneneinstrahlung oder extremer Feuchtigkeit aus. Benutzen Sie niemals eine geknickte, verbogene oder zerbrochene CD ROM. Sonst kann es zu Betriebsfehlern führen.

Hinweise für Ihre Gesundheit

• Bei längerem Spielen, sollte nach jeder Stunde eine Pause von ca. 15 Minuten eingelegt werden. • Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie übermüdet sind. • Spielen Sie in einem ausreichend hellen Raum und setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt. • Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Videospiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Bitte suchen Sie vor dem Gebrauch von Videospielen Ihren Arzt auf, wenn Sie an Epilepsie leiden. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

Telefonnummern für Kundendienst (Customer Service No.) und Hotline siehe letzte Seite des Handbuchs

TM & © 1995 NAMCO LTD., All Rights Reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe / NAMCO LTD.



SCES-00005

WILLKOMMEN BEIM TEKKEN TURNIER, DEM HÄRTESTEN UND ANGESEHENSTEN

KAMPFSPORTWETTBEWERB DES MISHMA IMPERIUMS. AUF DEM SPEIL STEHT DAS

HÖCHSTE PREISGELD, DAS JEMALS IN EINEM SOLCHEN WETTBEWERB ZU GEWINNEN

WAR. ACHT DER AUS ALLER WELT KOMMENDEN KÄMPFER SIND NOCH DABEI. JEDER

ERWARTET MIT SPANNUNG, WELCHER UNTER IHNEN DIE AUSZEICHNUNG ZUM

WELTBESTEN KAMPFSPORTLER DAVON TRAGEN KANN.

鉄拳
TEKKEN™

namco®

DEUTSCH

VORBEREITUNG

Schließe Deine PlayStation an und lege die Tekken CD ROM so ein wie es in der Anleitung für Deine PlayStation beschrieben ist. Während das Spiel geladen wird, kannst Du einen Arcade-Klassiker spielen. Drücke die START-Taste, um zum Titelsbildschirm zu gelangen und dann noch einmal die START-Taste, um in das Hauptmenü zu kommen.

HAUPTMENÜ

Folgende Spielmöglichkeiten gibt es: **ARCADE MODE** (die klassische Arcade-Version für bis zu zwei Spielern), **2P PLAY** (2-SPIELER-MODUS) und **TEST MODE** (OPTIONSBILDSCHIRM). Im Test Mode kannst Du mit den Richtungstasten **OBEN** und **UNTEN** die einzelnen Optionen auswählen und mit der **START**-Taste Deine Wahl bestätigen.

ARCADE MODE

In dem Arcade Mode tritt ein Spieler gegen den Computer an. Mit den Richtungstasten **RECHTS** und **LINKS** kannst Du einen Kämpfer auswählen und Deine Wahl dann mit einem der Symbol-Knöpfe bestätigen. Nach einem verlorenen Kampf, hast Du die Möglichkeit auf der gleichen Spielstufe weiterzuspielen, indem Du die **START**-Taste drückst, solange **CONTINUE** (WEITERSPIELEN) angezeigt wird. Du hast dazu 10 Sekunden Zeit. Um zu zweit zu spielen, muß im **PLAYER SELECT** (SPIELERWAHL) der 2-Spieler-Modus angewählt werden bzw. im laufenden Wettkampf auf zweiten Controller die **START**-Taste gedrückt werden. Der Spieler, der gewinnt, spielt gegen den Computer weiter.

2P PLAY MODE

In diesem Modus spielen zwei Spieler gegeneinander mit je einem Controller. Im Bildschirm **PLAYER SELECT** muß jeder Spieler seinen Kämpfer mit den Tasten **AUF** und **AB** auswählen und dann mit einer beliebigen Symboltaste

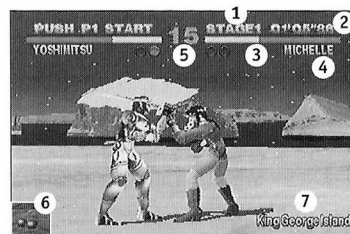
seine Wahl bestätigen. Als nächstes wird mit den Tasten **LINKS** und **RECHTS** das **HANDICAP** bestimmt. Je mehr Sterne Du Deinem Kämpfer gibst, desto größer ist sein Vorteil. Nachdem beide Spieler ihre Wahl mit einer Symboltaste bestätigt haben, beginnt der Wettkampf. Nach jedem Wettkampf erscheint dann der Bildschirm **RESULT** (ERGEBNIS) und zeigt für Spieler 1 und Spieler 2 die **WINS** (SIEGE), **LOSES** (NIEDERLAGEN) und **DRAWS** (UNENTSCHEIDENE KÄMPFE) für jeden Kämpfer an und darüber die Gesamtergebnisse in den Feldern **TOTAL**. Drücke eine beliebige Symboltaste, um fortzufahren.

DIE SPIELREGELN

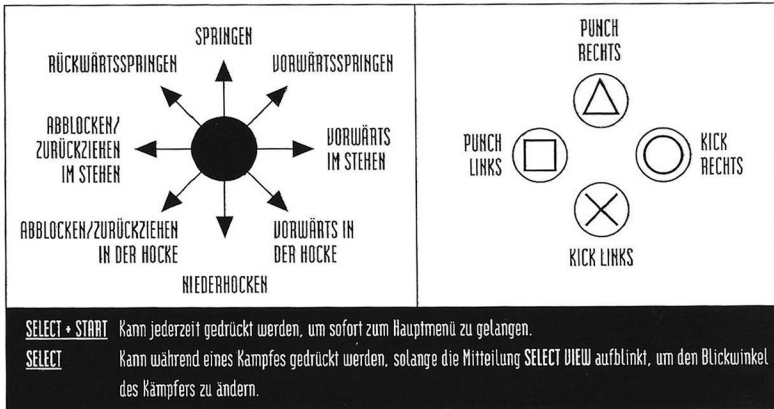
1. Gewonnen hat derjenige, der seinen Gegner K.O. schlägt oder nach Ablauf der Zeit noch am meisten Energie hat.
2. Zu einem **DRAW** (UNENTSCHEIDEN) kommt es, wenn sich ein **DOUBLE K.O.** (GLEICHZEITIGES K.O.) ergibt oder wenn nach Ablauf der Zeit kein eindeutiger Gewinner feststeht.
3. Der erste Kämpfer, der die geforderte Anzahl von Siegen erreicht, ist der Gesamtsieger - die für den Gesamtsieg notwendige Anzahl der Siege läßt sich über den Menüpunkt **FIGHT COUNT** im Menü **OPTION MODE** (EINSTELLUNGEN) festlegen.

SPIELBILDSCHIRM

1. Spielstufe (nur bei einem Spieler im **ARCADE MODE**)
2. Gesamtspielzeit (nur bei einem Spieler im **ARCADE MODE**)
3. Energieanzeige
4. Name des Kämpfers
5. Verbleibende Zeit in Sekunden
6. Anzahl der aufeinanderfolgenden Siege (nur bei zwei Spielern im **ARCADE MODE**)
7. Kampfplatz



STANDARDTASTEN FÜR DIE SPIELSTEUERUNG (Richtungsangaben beziehen sich auf Kämpfer, die nach rechts blicken)



Hinweis: Tekken auch mit dem neCon-Controller gespielt werden. Die Tastenbelegung entspricht der des normalen Controllers. Bis auf folgende Ausnahmen:

Du kannst mit der SELECT- und der R- und L-Taste auf dem neCon-Controller jederzeit ins Hauptmenü gelangen.

Drücke die L- oder R-Taste auf dem neCon-Controller während SELECT VIEW aufblinkt, um die Perspektive zu ändern.

SYMBOLE IN DIESEM HANDBUCH

	Drücke die Richtungstaste in die angegebene Richtung.
	Drücke die Richtungstaste in die angegebene Richtung, und halte sie einen kurzen Augenblick gedrückt.

	Drücke die angegebene Symboltaste.
+	Wenn Tastensymbole mit einem Pluszeichen miteinander verbunden sind, dann müssen immer beide Symboltasten gleichzeitig gedrückt werden.

ALLGEMEINE BEWEGUNGEN FÜR ALLE KÄMPFER

	Großer Schritt vorwärts/rückwärts.
	Vorwärtslaufen. Hinweis: Du kannst Deinem Gegner beim Vorwärtslaufen einen Faustschlag oder einen Fußtritt versetzen oder ganz einfach weiterlaufen, bis Du Deinen Gegner umrennst und er zu Boden stürzt.
	Spezielle Angriffstasten für den Kampf auf kurze Entfernung. Hinweis: Diese Angriffe lassen sich nicht abblocken und haben nur dann eine Wirkung, wenn der Gegner steht und sehr nah ist.
	Angriff auf halber Höhe. Hinweis: Diese Angriffe lassen sich einsetzen, wenn sich der Gegner in der hockenden Abblockhaltung befindet.
	Drücke diese Tasten, um einen Gegner anzugreifen, der am Boden liegt. (wenn der Gegner am Boden liegt)
	Nach einem Niederschlag kannst Du mit diesen Fußtrittangriffen bereits beim Aufstehen sofort wieder in die Offensive gehen. Durch das Drücken dieser Tasten in Verbindung mit den Richtungstasten hast Du nach einem Niederschlag zahlreiche Möglichkeiten, um wieder auf die Beine zu kommen. (beim Aufstehen)

BESCHREIBUNG DER KÄMPFER

Denke bitte daran, daß die Richtungsangaben sich auf Kämpfer beziehen, die nach rechts blicken. Wähle die jeweils entgegengesetzte Richtung, falls Dein Kämpfer nach links blickt.



鉄拳
TEKKEN

KAZUYA MISHIMA



Kazuya ist ein arroganter Einzelgänger und der älteste Sohn von Heihachi Mishima, dem Präsidenten des Mishima Imperiums. Seine Teilnahme an diesem Turnier ist ein Teil des schon lang andauernden Streites mit seinem Vater.

GRÖßE: 181CM GEWICHT: 76KG ALTER: 26 KAMPFSTIL: KARATE NACH ART DES HAUSES MISHIMA

BLITZSCHLAGKOMBINATION:	□□△	AUFWÄRTSHAKEN IM HOCHKOMMEN:	→↓↘△
DRACHENTÖTER:	□△△	SEITLICHER FUßTRITT IM SPRUNG:	→→→×
FUßTRITT MIT DOPPELDREHUNG:	↗+○○	HACKENTRITT MIT LINKS:	→→×
HACKENTRITT: (beim Vorwärtsgen oder beim Aufstehen aus der Hocke)	○○	DOPPELTER AUFWÄRTSHAKEN:	↘+□△

鉄拳
TEKKEN

PAUL PHOENIX



Ein aggressiver und heißblütiger Amerikaner. Paul schlägt sich als Bodyguard und Straßenkämpfer ganz clever durchs Leben. Er hat bereits gegen Kazuya gekämpft und ein Unentschieden erreicht. Er nimmt am Turnier teil, um die noch offene Rechnung zu begleichen.

GRÖßE: 187CM GEWICHT: 81KG ALTER: 25 KAMPFSTIL: VARIANTE DES JUDOS

KNOCHENBRECHER:	↓+○△	DAMPFHAMMERSCHLAG:	↓↘→△
REIßWOLF:	↗+×○	DOPPELTE HÜFSPRUNGKOMBINATION:	→→×○○
ELLBOGENSTOß:	↓→+△	FELSERSPLITTERER:	↓+△
FUßTRITT IM ROLLEN:	→→○	FUßSCHLEUDER: (nur nah am Gegner)	□+×←



鉄拳
TEKKEN

KING



Am Tage arbeitet er als Pfleger in einem Waisenhaus, doch abends legt er die für ihn zum Kennzeichen gewordene Maske an und kämpft als professioneller Ringer. Falls er das Turnier gewinnt, dann will er das Preisgeld für neue Einrichtungen im Waisenhaus ausgeben.

GRÖßE: 190CM

GEWICHT: 85KG

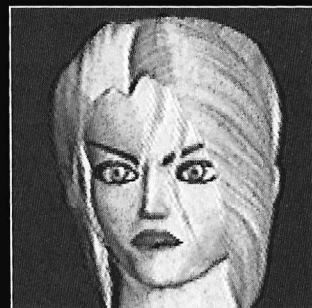
ALTER: 30

KAMPFSTIL: RINGEN

FUßTRITT NACH UNTEN:	→→×+○	FUßTRITT SATELLIT-STÜRZT-AUF-DIE-ERDE:	→→→×+○
EISENKNÖCHEL:	↗+□+△	1, 2 AUFWÄRTSHAKEN:	□△□
ELLBOGENSTOß NACH UNTEN:	↑△+○	DOPPELTER KNIESTOß NACH UNTEN:	↗+×+○
FUßTRITT AB-IN-DEN-KNAST:	→→○	AUSFALL MIT DEM KOPF VORAN:	→→□+△

鉄拳
TEKKEN

NINA WILLIAMS



Als ausgebildete Berufskillerin für Mord auf Bestellung ist Nina schnell und tödlich. Es gibt jede Menge Gerüchte, die andeuten, daß es nicht unbedingt der Wettkampfgeist ist, der sie an diesem Turnier teilnehmen läßt - aber wer würde wohl Geld auf den Kopf von Heihachi Mishima aussetzen, und warum?

GRÖßE: 161CM

GEWICHT: 49KG

ALTER: 20

KAMPFSTIL: KOPPO UND AIKIDO

DREIFACHER SCHMETTERER:	□△○	FUßTRITT MIT SPRUNG AUS DEM LAUFEN:	→→→×
SCHNELLE FUßTRITTKOMBINATION:	↘+XXX○	DOPPELTER HANDFLÄCHENSCHIEBER:	→→□+△
SCHNELLENDER FUßTRITT NACH VORN:	→→○	SCHLEUDERWURF: (nur nah am Gegner)	□+×→
FUßTRITTKOMBINATION IN DER VERFOLGUNG:	↗+○X○	RÜCKHANDSCHMETTERER: (nur nah am Gegner)	↓↘→□+△



JACK



Dieser militärische Cyborg wurde als Schockwaffe in der früheren Sowjetunion entwickelt. Jack wurde von seinem russischen Führungsoffizier zu diesem Turnier geschickt.

GRÖßE: 235CM GEWICHT: 168KG ALTER: 3 KAMPFSTIL: PURE KRAFT

MEGATONNENDETONATION: ←←↓↘△	SCHLAG IM SITZEN: □△□△ (beginnt aus einer sitzenden Position heraus, z.B. nach einer Scheibenpresse)
STAHLSCHERE: →→□+△	SCHNELLFEUER-KNÖCHELSCHLÄGE: ◀□□□
PRELUFTHAMMER: □□□	ÜBERKOPFSCHMETTERER: ↘+□+△
SCHEIBENPRESSE: ↗+×+○	WILDER SCHWINGER: ↓→□△□



MARSHALL LAW



Law ist ein Meister des Kampfsports und träumt davon, seine eigene Kampfsportschule zu eröffnen. Er kam zum Turnier, um berühmt zu werden und viel Geld zu verdienen.

GRÖßE: 179CM GEWICHT: 69KG ALTER: 25 KAMPFSTIL: KAMPFSPORTTECHNIKEN

DRACHENTÖTER-KNÖCHELSCHLAGKOMBINATION: (beim Vorwärtsgang) ▲▲▲	SEITLICHER FUßTRITT AUS DEM LAUFEN: →→→×
SHAOLIN-FUßTRITT AUS DER DREHUNG: ○×○	SCHIENBEINTRITT: ↓+×
FUßTRITT MIT SALTO: ↓↑+○	DREIFACHER KOPFSTOß: ×××
SALTOAUFSCHLAG: ↓↑+×+○	KNIESTOß NACH OBEN: (nur nah am Gegner) →→×+○



MICHELLE CHAN



Die Mutter dieser kühnen Kriegerin war eine Indianerin, ihr Vater kam aus Hongkong und wurde von Heihachis Gefolgsleuten ermordet. Michelle nimmt am Turnier teil, um sich zu rächen.

GRÖßE: 163CM

GEWICHT: 53KG

ALTER: 18

KAMPFSTIL: CHINESISCHE KAMPFTECHNIKEN

DREIFACHER KANONENSCHLAG:	□ □ □	ZWILLINGSPEIL:	→ → △ + □
UMFEGER IN DEN AUFWÄRTSHAKEN:	↓ + ○ □	DAMPFHAMMERSCHLAG MIT AUFWÄRTSHAKEN:	↘ + △ □
HOHER FUßTRITT BEIM HOCHKOMMEN: (beim Aufstehen aus der Hocke)	○	UMFEGENDER FUßTRITT:	↓ + ○
AUFWÄRTSHAKEN IM HOCHKOMMEN: (beim Aufstehen aus der Hocke)	△	DREHENDES TÄNZELN: (nah am Gegner, um den Gegner zu täuschen)	△ + ←



YOSHIMITSU



Ein Automat, der als Ninja-Schwertmeister auftritt. Niemand weiß, woher Yoshimitsu kommt oder weshalb er am Turnier teilnimmt. Allerdings wurde er mit einem berüchtigten, weltweit operierenden Syndikat von Dieben und Räubern in Verbindung gebracht...

GRÖßE: 178CM

GEWICHT: 63KG

ALTER: UNBEKANNT

KAMPFSTIL: JIJITSU NACH ART DER MANJI

SCHNELLENDER FUßTRITT:	→ → ○ + ×	DREIFACHE FUßTRITTKOMBINATION:	○○○
SCHNELLENDER FUßTRITT MIT ABTAUCHEN:	→ → ○ + × □ + △	ZICKZACK-FUßTRITT:	× ○
TORNADOANGRIFF: (immer wieder drücken, um den Angriff abzuschließen)	← + □	FLIEGENDER KNIESCHLAG:	→ → ○
AUFSTAMPFEN MIT SALTO:	○○	SENSENDREHER: (immer wieder drücken, um den Angriff abzuschließen)	↙ + ×

TEST MODE

Drücke die Richtungstasten **OBEN** und **UNTEN**, um den **OPTION MODE (OPTIONEN)**, **RECORDS (REKORDE)** oder **MEMORY CARD** (zum Speichern auf Memory Card) auszuwählen. Bestätige Deine Wahl mit der **START**-Taste. Mit einem beliebigen Symbol-Knopf kommst Du wieder in das Hauptmenü.

OPTION MODE

Drücke die Richtungstasten **OBEN** und **UNTEN**, um eine Option auszuwählen. Mit **RECHTS** und **LINKS** kannst Du die Optionen verändern. Mit einem beliebigen Symbol-Knopf kommst Du zu dem vorherigen Bildschirm zurück.

DIFFICULTY LEVEL (SCHWIERIGKEITSGRAD)	Wirkt sich nur bei Spielen mit einem Spieler aus. Mögliche
FIGHT COUNT (ANZAHL SIEGE)	Hier wird die Anzahl der Runden eingestellt, die gewonnen werden müssen, um Sieger in einem Wettkampf zu werden. Mögliche Einstellung: von 1 bis 5
ROUND TIME (RUNDENDAUER)	Hier wird die Zeitdauer für eine Runde in Sekunden festgelegt. Die letzte Einstellungsmöglichkeit bedeutet, daß es kein Zeitlimit gibt.
SPEAKER OUT (LAUTSPRECHERAUSGANG)	Mögliche Einstellung: STEREO oder MONO
BGM SELECT (HINTERGRUNDMUSIK)	Mögliche Einstellung: ARRANGE , ORIGINAL oder SILENT .
2P GAME WINS SHOWN BY (ANZEIGE DER SIEGE BEI SPIELEN MIT ZWEI SPIELERN)	Ändert die Methode zur Anzeige des führenden Spielers, wenn zwei Spieler im ARCADE MODE miteinander spielen. Die Anzahl der Siege wird entweder als FRUIT (FRUCHTSYMBOL) oder als NUMBER (ZAHL) dargestellt.
CHARACTER CHANGE AT CONTINUE (WECHSEL DES KÄMPFERS BEI DER ANZEIGE WEITERSPIELEN)	Falls YES eingestellt ist, dann kann jedesmal, wenn die Mitteilung CONTINUE nach einem verlorenen Wettkampf aufblinkt, ein anderer Kämpfer zum Weiterspielen ausgewählt werden.

KEY CONFIG (KONFIGURIEREN DER SPIELTASTEN)

Du mußt diesen Menüpunkt erst hervorheben und dann **START** drücken, falls du die Tastenbelegung Deiner Steuerkonsole verändern möchtest. Beide Spieler wählen dann mit den Tasten **LINKS** und **RECHTS** entweder eine der beiden voreingestellten Tastenbelegungen oder den Menüpunkt **FREE SETTING (FREI EINSTELLBAR)**. Wenn alle Einstellungen vorgenommen wurden, dann drücke **START**, um zum vorherigen Menü zurückzukehren. Falls Du Dich für den Menüpunkt **FREE SETTING** entscheidest, kannst Du jeder beliebigen Taste eine Funktion zuweisen, indem Du sie gedrückt hältst und mit den Tasten **LINKS** und **RECHTS** die gewünschte Aktion zuweist: **LEFT PUNCH**, **RIGHT PUNCH**, **LEFT KICK**, **RIGHT KICK** oder eine Kombination dieser Aktionen.

RECORDS

Angaben über Rekorde lassen sich auf drei Arten zusammenstellen. Drücke die Tasten **AUF** und **AB**, um einen der drei Menüpunkte hervorzuheben, und drücke dann **START**, um die Wahl zu bestätigen. Drücke eine beliebige Symboltaste, um zum vorherigen Menü zurückzukehren.

TIME RECORDS (ZEITREKORDE)	Zeigt die beste Gesamtzeit für den Gewinn des Turniers. Auch die Initialen des Spielers und des Kämpfers werden angezeigt.
2P GAME WINS (SIEGE BEI KÄMPFEN MIT ZWEI SPIELERN)	Zeigt die Anzahl fortlaufender Siege in der Reihenfolge der Kämpfer in Spielen mit zwei Spielern.
CHARACTERS (KÄMPFER)	Zeigt, wie häufig jeder Kämpfer zum Spiel gewählt wurde.

MEMORY CARD

Dieser Menüpunkt kann nur dann gewählt werden, wenn eine Speicherkarte in den Computer eingeschoben ist. Hiermit ist es möglich, Rekorde und andere Spieldaten zu laden und zu speichern. Drücke die Tasten **AUF** und **AB**, um entweder den Menüpunkt **CARD SAVE (SPEICHERN)** oder **CARD LOAD (LADEN)** hervorzuheben, und drücke dann **START**, um den Menüpunkt auszuwählen. Drücke nochmals **START**, um die Wahl zu bestätigen - jetzt sollte die Mitteilung **OK** erscheinen. Drücke eine beliebige Symboltaste, um zum vorherigen Menü zurückzukehren. Falls sich bereits beim Laden von Tekken eine Speicherkarte im Computer befindet, dann werden gespeicherte Daten automatisch geladen.

Precauzioni

• Questo dischetto contiene software per console per videogiochi PlayStation. Non utilizzare mai questo dischetto su altre macchine, poichè si potrebbe danneggiare. • Questo dischetto è adatto solamente ai requisiti della PlayStation per il mercato europeo. Non può essere utilizzato su altre versioni della PlayStation. • Per un uso corretto, leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation. • Inserire il dischetto con la parte stampata rivolta verso l'alto. • Non toccare la superficie del dischetto ma afferrarlo dai lati. • Mantenere pulito ed evitare di graffiarlo. Se sporco, pulirlo delicatamente con un panno morbido. • Non esporre il dischetto alla luce diretta del sole, a umidità eccessiva e non lasciarlo vicino a fonti di calore. • Non provare mai ad utilizzare un dischetto incrinato, piegato o riparato con adesivo poichè potrebbe causare errori di funzionamento.

Per la salute.

• Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. • Non giocare se si è stanchi o si è dormito poco. • Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. • Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

I numeri telefonici del Servizio Clienti (Customer Service No.) e dell'Assistenza Videogiochi (Games Hotline No.) si trovano sul retro di questo manuale.

TM & © 1995 NAMCO LTD., All Rights Reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe / NAMCO LTD.



SCES-00005

"BENVENUTO NEL TORNEO TEKKEN", IL TORNEO DI ARTI MARZIALI PIÙ BRUTALE E PRESTIGIOSO DEL MONDO. SPONSORIZZATO DA MISHIMA CORPORATION, UN NOME CHE È UNA GARANZIA NEL MERCATO FINANZIARIO. GLI OTTO PUGILI RESIDUI VENGONO DA TUTTE LE PARTI DEL MONDO. IL PREMIO IN DENARO È IL PIÙ COSPICUO MESSO IN PALIO IN UNA COMPETIZIONE PROFESSIONALE. RIMANI IN ASCOLTO PER SCOPRIRE CHI SI AGGIUDICHERÀ IL TITOLO DI CAMPIONE DEL MONDO.

鉄拳
TEKKEN™

namco®

ITALIANO

AUDIO

Alllestisci la PlayStation e inserisci il dischetto "Tekken" come descritto nel manuale PlayStation. Accendi l'interruttore. Appairà una breve sequenza di caricamento (giusto il tempo di un classico arcade), quindi premi **START** per fare apparire la videata di testa e l'introduzione e **START** per andare sul menu principale.

MENU PRINCIPALE

Ci sono tre scelte **ARCADE MODE/MODALITÀ ARCADE** (per uno o due giocatori, identico al Tekken arcade), **2P PLAY MODE/MODALITÀ A 2 GIOCATORI** (una sfida testa e testa per due giocatori) o **TEST MODE/MODALITÀ COLLAUDO** (la videata delle opzioni). Utilizza **SU** e **GIÙ** per selezionare e **START** per confermare.

ARCADE MODE/MODALITÀ ARCADE

Questo è un torneo a un giocatore contro il computer. Innanzitutto utilizza **SINISTRO** e **DESTRO** per scegliere una lettera, quindi premi un pulsante con un simbolo per confermare. Se perdi un incontro, potrai continuare dallo stesso livello premendo **START** quando **CONTINUE/CONTINUA** apparirà prima del conto dei 10 secondi. Un secondo giocatore potrà entrare in gioco premendo **START** sulla pulsantiera non utilizzata, sia sulla videata **PLAYER SELECT/SELEZIONA GIOCATORE** o perfino durante un incontro. La persona che vince l'incontro a due giocatori continuerà il torneo contro il computer.

2P PLAY MODE/MODALITÀ A 2 GIOCATORI

Per questa modalità servono due pulsantiere ed è solo per due giocatori che giocano uno contro l'altro. Sulla videata **PLAYER SELECT/SELEZIONA GIOCATORE** ogni giocatore dovrà utilizzare **SU** e **GIÙ** per selezionare un lottatore e quindi un pulsante con un simbolo per confermare. Quindi, utilizzare **SINISTRA** e **DESTRA** per stabilire l'**HANDICAP**.

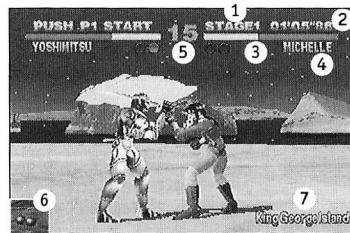
Più saranno le stelle che darai al tuo lottatore maggiore sarà il tuo vantaggio. Dopo che avrete ambedue confermato premendo un pulsante con un simbolo, comincerà l'incontro. Al termine di ogni incontro apparirà la videata **RESULT/RISULTATO** che mostrerà le **VITTORIE/WINS**, le **LOSES/SCONFITE** e **DRAWS/PAREGGI** del giocatore uno e due per ogni lottatore e il **TOTAL/TOTALE** in cima. Premi un pulsante con un simbolo per continuare.

LE REGOLE

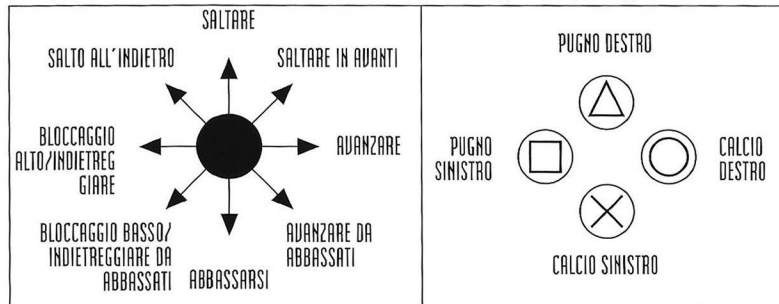
1. Per vincere un incontro, un lottatore deve mettere al tappeto l'avversario o avere più salute dell'avversario quando il contatore giunge a zero.
2. Un **PAREGGIO/DRAW** viene dichiarato nel caso di un **DOUBLE K.O./DOPPIO K.O.** (K.O. simultaneo) o se allo scadere del tempo non c'è un vero e proprio vincitore.
3. Il primo lottatore che otterrà il numero richiesto di vittorie (definite da: **FIGHT COUNT/CONTA COMBATTIMENTI** nella modalità **OPTION MODE/MODALITÀ OPZIONI**) sarà il vincitore generale.

VIDEATA DI GIOCO

1. Numero dello stadio (1 giocatore solo nella **MODALITÀ ARCADE**)
2. Tempo totale di gioco (1 giocatore solo nella **MODALITÀ ARCADE**)
3. Barra salute
4. Nome del combattente
5. Secondi residui
6. Numero delle vittorie consecutive (2 giocatori solo nella **MODALITÀ ARCADE**)
7. Luogo



COMANDI DI COMBATTIMENTO PREDEFINITI (I comandi direzionali si applicano al personaggio rivolto a destra.)



SELECT + START Premilo in qualsiasi momento per ritornare sulla videata del menu principale.

SELECT Premilo durante un incontro mentre il messaggio **SELECT VIEW/SELEZIONA VISUALE** sta lampeggiando per cambiare il punto di vista.

Nota: Tekken è totalmente compatibile con la pulsantiera opzionale neGcon. La configurazione di pulsanti è la stessa di quella della pulsantiera standard. Tuttavia...

Premi **SELECT** e i pulsanti **L** (SINISTRO) e **R** (DESTRO) sul neGcon in qualsiasi momento per ritornare sul menu principale.

Premi i pulsanti **L** (SINISTRO) o **R** (DESTRO) sul neGcon mentre il messaggio **SELECT VIEW/SELEZIONA VISUALE** sta lampeggiando per cambiare il punto di vista.

TASTI SIMBOLI UTILIZZATI IN QUESTO MANUALE

	Premi il pulsante direzionale nella direzione indicata.
	Premi il pulsante direzionale nella direzione indicata e tienilo premuto per un certo periodo di tempo.

	Premi il pulsante con il simbolo specificato.
	Quando i simboli precedenti sono collegati da un più vorrà dire che dovranno essere premuti contemporaneamente.

MOSSE COMUNI A TUTTI I PERSONAGGI

	Passo ampio in avanti/indietro
	Correre in avanti. Ricorda che potrai tirare pugni o calci mentre sei in fuga o stai correndo fino a quando non metterai a terra l'avversario.
	Attacchi speciali ravvicinati. Non possono essere bloccati ma sono efficaci solo quando l'avversario è molto vicino.
	Attacco medio livello. Questi attacchi possono essere utilizzati per colpire un avversario in posizione bassa di bloccaggio.
	Utilizza questo attacco contro un avversario a terra.
	Dopo essere stato messo a terra utilizza questi calci per attaccare immediatamente appena ti rimetti in piedi. Puoi alzarli in modi diversi premendo questi pulsanti in combinazione con i pulsanti direzionali.

GUIDA AI LOTTATORI

Ricorda che i comandi direzionali sono mostrati per il personaggio rivolto verso destra. Inverti queste direzioni se il lottatore è rivolto verso sinistra.



KAZUYA MISHIMA



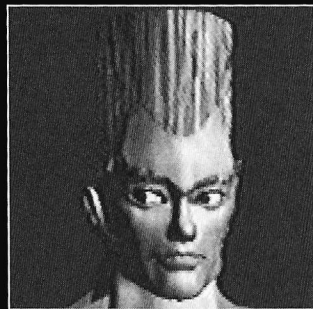
Tipo scontroso e arrogante, Kazuya è il figlio più grande di Heihachi Mishima, capo di uno degli sponsor più prestigiosi del torneo, la Mishima Corporation. La sua partecipazione al torneo è frutto di un lungo scontro con suo padre.

ALTEZZA: 181CM PESO: 76KG ETÀ: 26 STILE DI COMBATTIMENTO: KARATE STILE MISHIMA

COMBINAZIONE PUGNO LAMPO: □□△	MONTANTE: →↓↘△
ASSASSINO DEMONIACO: □△△	CALCIO LATERALE DI BALZO: →→→×
DOPPIO CALCIO RUOTANTE: ↗+○○	TALLONATA SINISTRA: →→×
TALLONATA: (se in avanzata o alzandosi da abbassati) ○○	DOPPIO MONTANTE: ↘+□△



PAUL PHOENIX



Un americano violento e aggressivo, Paul vive di espedienti come guardia del corpo e lottatore cittadino. È riuscito a strappare un pareggio a Kazuya ed partecipa al torneo per regolare i conti.

ALTEZZA: 187CM PESO: 81KG ETÀ: 25 STILE DI COMBATTIMENTO: VARIANT OF JUDO

SPEZZA OSSA: ↓+○△	PUGNO POTENTE: ↓↘→△
TRITATRICE: ↗+×○	COMBINAZIONE CON DOPPIO SALTO: →→×○○
GOMITATA: ↓→+△	SCHIACCIA SASSI: ↓+△
CALCIO FRULLO: →→○	PIEDATA: (da vicino) □+×←



鉄拳
TEKKEN

KING



Durante il giorno lavora come bidello in un orfanotrofio, mentre la notte sfoggia la sua maschera originale e le sue abilità di lottatore. Se vince il torneo spenderà i soldi in premio per migliorare le strutture per gli orfani.

ALTEZZA: 190CM

PESO: 85KG

ETÀ: 30

STILE DI COMBATTIMENTO: WRESTLING

SCALCIATA: →→ × + ○

SCALCIATA VIA SATELLITE: →→→ × + ○

NOCCINO: ↗ + □ + △

MONTANTE 1, 2: □ △ □

GOMITATA: ↑ △ + ○

DOPPIA GINOCCHIATA: ↗ + × + ○

CALCIO ASSASSINO: →→ ○

ALLUNGO DI TESTA: →→ □ + △

鉄拳
TEKKEN

NINA WILLIAMS



Assassina esperta, Nina è veloce e micidiale. Si dice che non partecipi al torneo solo per il gusto di competere. Ma chi rifiuterebbe un contratto della Heihachi Mishima e perché poi?

ALTEZZA: 161CM

PESO: 49KG

ETÀ: 20

STILE DI COMBATTIMENTO: KOPPO E AIKIDO

TRIPLA SCHIACCIATA: □ △ ○

CALCIO SALTO CON RINCORSA: →→→ ×

COMBINAZIONE CALCI RAPIDI: ↘ + XXX ○

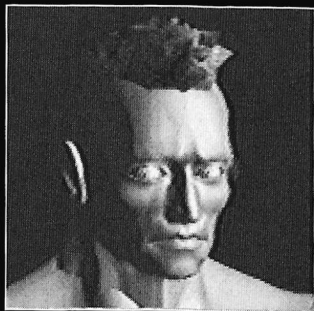
DOPPIA PALMATA: →→ □ + △

CALCIO RUOTANTE IN AVANTI: →→ ○

LANCIO CATAPULTA: □ + × → (da vicino)

COMBINAZIONE CALCIO CACCIATORE: ↗ + ○ × ○

MANOVESCO: ↓ ↘ → □ + △ (da vicino)



JACK



Questo militare cibernetico venne sviluppato come un'arma speciale d'assalto dall'ex Unione Sovietica. Jack è stato mandato al torneo dai suoi allenatori russi.

ALTEZZA: 235CM

PESO: 168KG

ETÀ: 3

STILE DI COMBATTIMENTO: FORZA BRUTA

SCARICA MEGATON: ←↙↓↘△

PUGNO DA SEDUTO: □△△△
(comincia da seduto es: dopo la pressa)

FORBICI POTENTI: →→□+△

NOCCHINI A MITRAGLIA: ↙□□□

MARTELLI PNEUMATICI: □□□

SCHIACCIATA DALL'ALTO: ↘+□+△

PRESSA: ↗+×+○

OSCILLATA SELVAGGIA: ↓→□△□



MARSHALL LAW



Law è un maestro delle arti marziali che sogna di aprire la sua scuola di arti marziali. Partecipa al torneo alla ricerca di gloria e fortuna.

ALTEZZA: 179CM

PESO: 69KG

ETÀ: 25

STILE DI COMBATTIMENTO: ARTI MARZIALI

COMBINAZIONE NOCCA DI DRAGO: ▲▲▲ (avanzando)

CALCIO LATERALE DI RINCORSA: →→→×

CALCIO RUOTANTE SHAOLIN: ○×○

CALCIO AGLI STINCHI: ↓+×

CALCIO CON CAPIOLA: ↓↑+○

CALCIO ALLA TESTA TRIPLO: ×××

SBATTUTA CON CAPIOLA: ↓↑+×+○

GINOCCHIATA: →→×+○
(da vicino)



MICHELLE CHAN



La madre di questo robusto guerriero era americana mentre il padre era di Hong Kong e venne ucciso dalla gente della Heihachi. Michelle partecipa al torneo per vendetta.

ALTEZZA: 163CM PESO: 53KG ETÀ: 18 STILE DI COMBATTIMENTO: ARTI DI COMBATTIMENTO CINESI

CANNONE TRIPLO:	□ □ □	DOPPIA FRECCIA:	→ → △ + □
SPAZZATA ALL'UPPERCUT:	↓ + ○ □	PUNGO POTENTE CON UPPERCUT:	↘ + △ □
CALCIO ALTO IN ELEVAZIONE:	○ (alzandosi dal basso)	CALCIO A SPAZZARE:	↓ + ○
UPPERCUT IN ELEVAZIONE:	△ (alzandosi da abbassato)	PIROETTA:	△ + ← (da vicino per superare l'avversario)



YOSHIMITSU



Un automa che veste i panni di uno spadaccino Ninja. Nessuno sa da dove provenga Yoshimitsu e il motivo per cui è entrato nel torneo. Ma è collegato con una nota banda di ladri...

ALTEZZA: 178CM PESO: 63KG ETÀ: UNKNOWN STILE DI COMBATTIMENTO: JUJITSU MANJI STILE

CALCIO CON SALTO MORTALE:	→ → ○ + ×	COMBINAZIONE 3 CALCII:	○○○
CALCIO CON SALTO MORTALE CON TUFFO:	→ → ○ + × □ + △	CALCIO ZIG ZAG :	× ○
ATTACCO TORNADO:	← + □ (continua a premere per attacco guidato)	CALCIO DI GINOCCHIO VOLANTE:	→ → ○
PESTATA CON CAPIOLA:	○○	SCYTHE CON SALTO MORTALE:	↙ + × (continua a premere per attacco guidato)

TEST MODE/MODALITÀ COLLAUDO

Utilizza **SU** e **GIÙ** per evidenziare **OPTION MODE/MODALITÀ OPZIONE**, **RECORDS/RECORD** o **MEMORY CARD/SCHEDA MEMORIA**. Utilizza **START** per selezionare la scelta o un pulsante con un simbolo per ritornare sul menu principale.

OPTION MODE/MODALITÀ OPZIONE

Utilizza **SU** e **GIÙ** per selezionare un'opzione e **SINISTRA** o **DESTRA** per modificarne l'allestimento. Premi un pulsante con un simbolo per ritornare sul menu precedente.

DIFFICULTY LEVEL (LIVELLO DI DIFFICOLTÀ)	Solo per le partite ad un giocatore. Puoi scegliere da EASY/FACILE a ULTRA-HARD/SUPER DIFFICILE .
FIGHT COUNT (CONTA COMBATTIMENTI)	Imposta il numero dei round che devono essere vinti per assegnarsi l'incontro. Puoi scegliere da 1 a 5.
ROUND TIME (TEMPO ROUND)	Imposta il limite di tempo per ogni round in secondi. L'ultima impostazione significa senza limite di tempo.
SPEAKER OUT (ALTOPARLANTE)	STEREO o MONO .
BGM SELECT (SCELIZIONA MUSICA D'ACCOMPAGNAMENTO)	ARRANGE/ARRANGIATA , ORIGINAL/ORIGINALE o SILENT/SILENZIO .
2P GAME WINS SHOWN BY (VITTORIE PARTITE A2 GIOCATORI MOSTRATE COME)	Per scegliere il metodo con il quale viene visualizzato chi conduce quando i due giocatori combattono nella ARCADE MODE/MODALITÀ ARCADE . Il numero di vittorie viene mostrato con FRUIT/FRUTTA o con NUMBER/NUMERI .
CHARACTER CHANGE AT CONTINUE (PERSONAGGIO CAMBIA AL CONTINUA)	Imposta YES/SÌ per avere la possibilità di provare un combattimento diverso tutte le volte che avrai un CONTINUE/CONTINUA .

KEY CONFIG (CONFIGURAZIONE TASTI)

se desideri cambiare le impostazioni della pulsantiera devi evidenziare questa opzione e premere **START**. Ambedue i giocatori possono utilizzare **SINISTRO** e **DESTRO** per selezionare una delle due configurazioni impostate o la terza opzione **FREE SETTING/IMPOSTAZIONE LIBERA**. Se scegli il **FREE SETTING/IMPOSTAZIONE LIBERA** puoi assegnare un pulsante tenendolo premuto e premendo **SINISTRO** e **DESTRO** per selezionare l'azione ad esso relativa. Questo può essere **LEFT PUNCH/PUGNO SINISTRO**, **RIGHT PUNCH/PUGNO DESTRO**, **LEFT KICK/CALCIO SINISTRO**, **RIGHT KICK/CALCIO DESTRO** o una combinazione di questi.

RECORDS/RECORD

Record sono classificati in tre modi diversi. Utilizza **SU** e **GIÙ** per evidenziarne uno e **START** per confermarlo. Premi un pulsante con un simbolo per ritornare sul menu principale.

TIME RECORD (TEMPO RECORD)	Mostra il tempo migliore per vincere il torneo. Mostra inoltre le iniziali del giocatore e del lottatore utilizzato.
2P GAME WINS (VITTORIE PARTITE A 2 GIOCATORI)	Mostra il numero di vittorie consecutive del lottatore nella partita a due giocatori.
CHARACTERS (PERSONAGGI)	Mostra quanto è stato utilizzato un personaggio.

MEMORY CARD/SCHEDA MEMORIA

Quest'opzione (utilizzata per salvare e caricare i record e altri dati di gioco) può essere scelta se è stata inserita la scheda memoria. Utilizza **SU** e **GIÙ** per evidenziare **CARD SAVE/SALVA SCHEDA** o **CARD LOAD/CARICA SCHEDA** e premi **START** per selezionare. Premi di nuovo **START** per confermare e dovrebbe apparire il messaggio **OK**. Premi un pulsante con un simbolo per ritornare sul menu precedente. **IMPORTANTE:** se la scheda memoria è già inserita quando carichi per la prima volta **Tekken**, i dati salvati verranno caricati automaticamente.

Precaución

• Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation para fuera de Europa. • Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation. • Inserte el disco en la PlayStation con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba. • Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos. • Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. • No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad. • No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

• Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola. • No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco. • Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla. • Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

En la última página de este manual encontrará los números de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.) y del servicio de asistencia directa (Games Hotline No.).

™ & © 1995 NAMCO LTD., All Rights Reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe / NAMCO LTD.



SCES-00005

BIENVENIDOS AL TORNEO TEKKEN, LA COMPETICIÓN DE ARTES MARCIALES MÁS BRUTAL Y PRESTIGIOSA DEL MUNDO. ESTÁ PATROCINADO POR MISHIMA CORPORATION, LA COMPAÑÍA EN LA QUE PUEDES CONFIAR CUANDO SE TRATA DE ADMINISTRACIÓN FINANCIERA. LOS OCHO PUGILISTAS QUE QUEDAN HAN VENIDO DE DIFERENTES PARTES DEL PLANETA. EL MAYOR PREMIO EN METÁLICO QUE JAMÁS SE HAYA OFRECIDO EN UNA COMPETICIÓN PROFESIONAL DE LUCHA ESTÁ EN JUEGO. SIGUE EN SINTONÍA Y DESCUBRE QUIÉN ES FINALMENTE CORONADO COMO EL MEJOR LUCHADOR DEL MUNDO.

鉄拳
TEKKEN™

namco®

ESPAÑOL

CÓMO EMPEZAR

Instala tu PlayStation e inserta el disco de Tekken según se explica en el manual de la PlayStation. Enciende el botón **POWER**. Habrá una pequeña pausa mientras el juego se carga (el tiempo justo para echar una partidita a un juego clásico de las máquinas recreativas). Después, tienes que pulsar el botón **START** para que aparezca la pantalla del título y la introducción. Vuelve a pulsar **START** para pasar al menú principal.

MENÚ PRINCIPAL

Tendrás tres opciones: **ARCADE MODE** (modalidad para uno o dos participantes y exactamente igual que la versión para máquinas recreativas), **2P PLAY MODE** (modalidad para que dos jugadores se desafíen el uno al otro) y **TEST MODE** (opción que te permite acceder a una pantalla con otras tantas opciones). Utiliza el botón direccional **SUPERIOR** o el **INFERIOR** para seleccionar la opción que quieras y el botón **START** para confirmar tu elección.

ARCADE MODE (MODALIDAD DE MÁQUINAS RECREATIVAS)

Básicamente, se trata de un torneo en el que un solo jugador se enfrenta al ordenador. Primero utiliza los botones direccionales **IZQUIERDO** y **DERECHO** para escoger un personaje y luego pulsa cualquiera de los botones que tienen un símbolo para confirmarlo. Si pierdes una pelea, puedes seguir, aunque en el mismo nivel, pulsando el botón **START** cuando aparezca la palabra **CONTINUE** (**CONTINUAR**) antes de que haya acabado la cuenta de los diez segundos. Un segundo jugador puede entrar en la partida pulsando el botón **START** de su propio controlador cuando en el monitor aparezca la pantalla de selección de personajes **PLAYER SELECT** o incluso durante una pelea. La persona que gane la pelea de dos jugadores será la que continúe el torneo enfrentándose al ordenador.

2P PLAY MODE (MODALIDAD DE PARTIDA PARA 2 JUGADORES)

En esta modalidad se utilizan dos controladores y sirve para que dos jugadores se enfrenten únicamente el uno al otro. Cuando la pantalla de selección de jugadores aparezca en el monitor, ambos jugadores tienen que utilizar los botones direccionales **SUPERIOR** e **INFERIOR** para seleccionar un luchador y luego pulsar cualquier de los botones de los símbolos para confirmar sus elecciones.

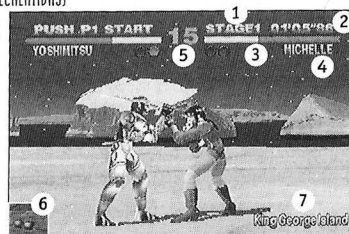
A continuación, tienen que usar los botones **IZQUIERDO** y **DERECHO** para ajustar la ventaja **HANDICAP**. Cuantas más estrellas le des a tu luchador, mayor ventaja llevará. Una vez que ambos jugadores hayan confirmado sus elecciones, empezará la pelea. Después de cada pelea, aparece la pantalla de resultados **RESULT** en donde estarán indicadas las victorias **WINS**, derrotas **LOSES** y empates **DRAWS** de cada uno de los luchadores, así como un **TOTAL** en la parte de arriba. Pulsa cualquier símbolo para continuar.

LAS REGLAS

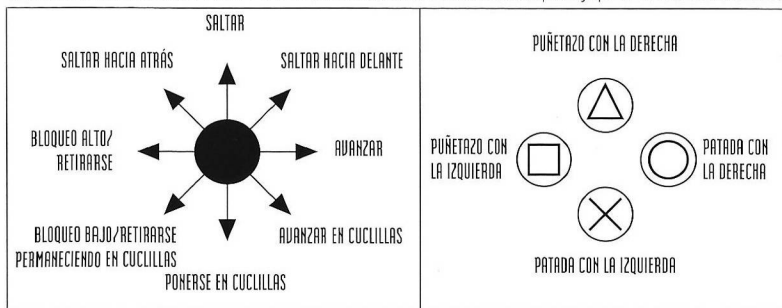
1. Para ganar un asalto, un combatiente tiene que dejar **K.O.** a su oponente o disponer de más energía que él cuando el cronómetro llegue a cero.
2. Se considera que el enfrentamiento ha acabado en empate cuando se produce un **DOBLE K.O.** (los luchadores quedan fuera de combate al mismo tiempo), o si se acaba el tiempo y no hay ningún ganador claro.
3. El primer luchador que acumule el número de victorias requerido (establecido en la opción (**CUENTA DE PELEAS**) **FIGHT COUNT** que aparece en la modalidad **OPTION MODE**) será el ganador.

PANTALLA DE DESARROLLO DEL JUEGO

1. Número del nivel (sólo el de 1 jugador en la **MODALIDAD DE MÁQUINAS RECREATIVAS**)
2. Tiempo de duración de la partida (sólo el de 1 jugador en la **MODALIDAD DE MÁQUINAS RECREATIVAS**)
3. Barra de la salud
4. Nombre del luchador
5. Segundos que quedan
6. Número de victorias seguidas (sólo el de los 2 jugadores en la **MODALIDAD DE MÁQUINAS RECREATIVAS**)
7. Lugar del encuentro



CONTROLES POR DEFECTO PARA PELLAR (Los controles direccionales se refieren a un personaje que esté mirando hacia la derecha.)



SELECT + START Pulsalos en cualquier momento para regresar a la pantalla del menú principal.
SELECT Pulsalo durante un salto mientras el mensaje **SELECT VIEW (SELECCIONAR VISTA)** aparezca de forma intermitente en la pantalla. De esta manera podrás cambiar el punto de vista.

Nota: Tekken es perfectamente compatible con el controlador opcional **neGcon**. La configuración de los botones es la misma que la de un controlador normal. Pero...

Para volver a la pantalla del menú principal con el **neGcon**, tienes que pulsar **SELECT** junto con los botones **L** y **R**.

Para cambiar el punto de vista con el **neGcon**, tienes que pulsar los botones **L** o **R** mientras el mensaje **SELECT VIEW** aparezca de forma intermitente en la pantalla.

LISTA DE LOS SÍMBOLOS UTILIZADOS EN ESTE MANUAL

	Dale un toque al botón direccional correspondiente a la dirección indicada
	Mantén pulsado el botón direccional correspondiente a la dirección indicada durante unos momentos.

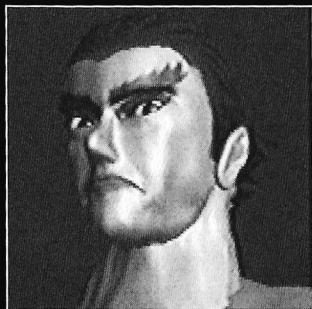
	Pulsa el botón del símbolo especificado.
	Siempre que alguno de los símbolos anteriores aparezca junto con un signo de la suma, querrá decir que tienen que ser pulsados al mismo tiempo.

MOVIMIENTOS PARA TODOS LOS LUCHADORES

	Paso largo hacia delante/atrás
	Correr hacia delante. Nota: puedes dar puñetazos y patadas mientras corres o seguir corriendo hasta que derribes al oponente.
	Ataques que se han de realizar cuando el luchador está cerca del oponente. No se pueden bloquear pero sólo resultan eficaces si el oponente está de pie y cerca de tu luchador.
	Ataque a media altura. Estos ataques se pueden utilizar para golpear a un oponente que está en la postura de bloqueo bajo.
 (cuando el oponente esté en el suelo)	Utiliza esta táctica para atacar a un oponente que yace en el suelo.
 (cuando te estés levantando)	Utiliza estas patadas después de que te hayan derribado para pasar inmediatamente a ser tú el que ataque mientras te estás levantando. Puedes levantarte de varias formas según los botones direccionales que pulses en combinación con estos botones.

GUÍA SOBRE LOS LUCHADORES

Recuerda que los controles direccionales se refieren a un luchador que mira hacia la derecha. Invierte dichas direcciones si tu luchador está de cara a la izquierda.



KAZUYA MISHIMA



Kazuya es un solitario arrogante. Es el hijo mayor de Heihachi Mishima, distinguido jefe de la empresa patrocinadora del torneo, Mishima Corporation. Su participación en el torneo es el resultado de una larga batalla entre padre e hijo para ver cuál de los dos se sale con la suya.

ESTATURA: 181CM

PESO: 76KG

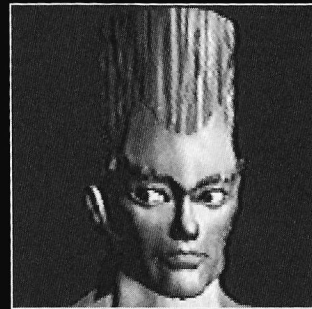
EDAD: 26

ESTILO DE LUCHA: KARATE AL ESTILO MISHIMA

COMBINACIÓN RELÁMPAGO DE PUÑETAZOS: □□△	GANCHO ASCENDENTE: →↓↘△
ASESINO DEMONIACO: □△△	PATADA LATERAL CON BRINCO: →→→×
PATADA CON DOBLE GIRO: ↗+○○	TALONAZO CON LA IZDA: →→×
TALONAZO: (mientras avanzas o te levantas después de estar de cuclillas)	GANCHO DOBLE: ↘+□△



PAUL PHOENIX



Paul es un americano agresivo e impetuoso que vive del cuento, trabajando como guardaespaldas y luchador callejero. Cuando se enfrentó a Kazuya, la pelea terminó en empate, así que ha decidido participar en el torneo para desempatar.

ESTATURA: 187CM

PESO: 81KG

EDAD: 25

ESTILO DE LUCHA: VARIANTE DEL JUDO

ROMPEHUESOS: ↓+○△	PUÑETAZO POTENTE: ↓↘→△
DESFIBRADOR: ↗+×○	COMBO CON DOBLE BRINCO: →→×○○
CODAZO: ↓→+△	TRITURADOR DE CANTOS RODADOS: ↓+△
REVOLUCIÓN CON PATADA: →→○	LANZAMIENTO CON LOS PIES POR DELANTE: □+×← (estando cerca del oponente)



鉄拳
TEKKEN

KING



Durante el día, King trabaja de cuidador en un orfelinato, mientras que por las tardes se pone su máscara con marca comercial y lucha como profesional. Si gana el torneo, tiene pensado gastarse el dinero del premio en nuevas instalaciones para los huérfanos.

ESTATURA: 190CM

PESO: 85KG

EDAD: 30

ESTILO DE LUCHA: WRESTLING

PATADA AL CAER:	→→×+○	PATADA SATELITE AL CAER:	→→→×+○
NUDILLO:	↗+□+△	GANCHO 1,2:	□△□
CODAZO AL CAER:	↑△+○	RODILLAZO DOBLE AL CAER:	↗+×+○
PATADA CONDENADORA:	→→○	EMBESTIDA CON LA CABEZA POR DELANTE:	→→□+△

鉄拳
TEKKEN

NINA WILLIAMS



Nina ha sido entrenada para ser una asesina rápida y eficiente. Se oyen muchos rumores de que la razón por la que participa en el torneo no es el espíritu de competición, pero ¿quién querría matar Heihachi Mishima y por qué?

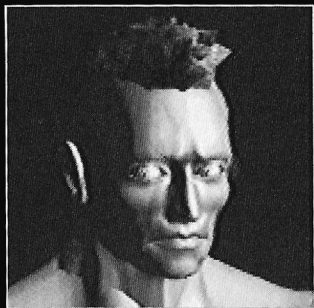
ESTATURA: 161CM

PESO: 49KG

EDAD: 20

ESTILO DE LUCHA: KOPPO Y AIKIDO

COLISIÓN TRIPLE:	□△○	PATADA CON CARRERA Y SALTO:	→→→×
COMBINACIÓN RÁPIDA DE PATADAS:	↘+XXX○	EMPUJÓN CON LAS DOS PALMAS:	→→□+△
PATADA CON VOLTERETA HACIA DELANTE:	→→○	LANZAMIENTO CATAPULTA:	□+×→(cerca del contrario)
COMBINACIÓN CAZADORA DE PATADAS:	↗+○X○	TORTAZO CON EL DORSO DE LA MANO:	↓↘→□+△ (cerca del contrario)



JACK



Este organismo cibernético fue creado como arma de choque por lo que era la Unión Soviética. Sus dueños rusos le han mandado al torneo.

ESTATURA: 235CM

PESO: 168KG

EDAD: 3

ESTILO DE LUCHA: FUERZA BRUTA

EXPLOSIÓN DE MEGATÓN: ◀◀↓↓↘△

PUÑETAZO PARA SENTAR: □△□△
(empieza estando sentado, ej. después de una presa tortita)

TIJERETA POTENTE: →→□+△

NUDILLOS AMETALLADORA: ◀□□□

MARTILLO JACK: □□□

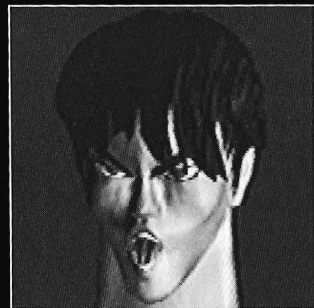
GOLPETAZO DESDE ARRIBA: ↘+□+△

PRESA TORTITA: ↗+×+○

BALANCEO SALVAJE: ↓→□△□



MARSHALL LAW



Law es un maestro de las artes marciales que sueña con abrir su propia escuela de lucha. Ha viajado hasta aquí para participar en el torneo con la esperanza de ganar fama y fortuna.

ESTATURA: 179CM

PESO: 69KG

EDAD: 25

ESTILO DE LUCHA: ARTES MARCIALES

COMBINACIÓN DE NUDILLOS DRAGÓN: △△△
(mientras estés avanzando)

PATADA LATERAL CON CARRERA: →→→×

PATADA CON GIRO SHAOLIN: ○×○

PATADA SHIN: ↓+×

PATADA CON SALTO MORTAL: ↓↑+○

PATADA TRIPLE EN LA CABEZA: ×××

GOLPETAZO CON SALTO MORTAL: ↓↑+×+○

LEVANTAMIENTO DE RODILLA: →→×+○
(cuando estés cerca del contrario)



MICHELLE CHAN



La madre de este fornido guerrero era natural de América, su padre era de Hong Kong y fue asesinado por la gente de Heihachi. Michelle está en el torneo por venganza.

ESTATURA: 163CM

PESO: 53KG

EDAD: 18

ESTILO DE LUCHA: ARTES DE LUCHA CHINAS

CAÑÓN TRIPLE:	□ □ □	FLECHA DOBLE:	→ → △ + □
BARRIDO SEGUIDO DE GANCHO:	↓ + ○ □	PUÑETAZO POTENTE CON GANCHO:	↘ + △ □
PATADA ALTA ASCENDENTE: (mientras te estés levantando después de estar en cuclillas)	○	PATADA CON BARRIDO:	↓ + ○
GANCHO ASCENDENTE: (mientras te estés levantando después de estar en cuclillas)	△	DANZA GIRATORIA: (úsalo cuando estés cerca del oponente para adelantarte a la maniobra del contrario)	△ + ←



YOSHIMITSU



Un automatón en forma de maestro ninja de la espada. Nadie sabe de dónde viene Yoshimitsu, ni por qué participa en el torneo. Pero se sabe que ha estado relacionado con una influyente banda de ladrones de ámbito mundial...

ESTATURA: 178CM

PESO: 63KG

EDAD: DESCONOCIDA

ESTILO DE LUCHA: JUJITSU AL ESTILO MANJI

PATADA CON VOLTERETA:	→ → ○ + ×	COMBINACIÓN DE 3 PATADAS:	○○○
PATADA CON VOLTERETA Y TIRÁNDOSE EN PLANCHA:	→ → ○ + × □ + △	PATADA EN ZIGZAG:	× ○
ATAQUE TORNADO: (sigue dando toques para aprovecharte todo lo posible del ataque)	← + □	RODILLAZO VOLANTE	→ → ○
PISOTÓN CON SALTO MORTAL:	○○	GIRO GUADAÑA: (sigue dando toques para sacar el mayor provecho posible al ataque)	↙ + ×

TEST MODE (MODALIDAD DE PRUEBA)

Utiliza los botones direccionales SUPERIOR e INFERIOR para destacar OPTION MODE (MODALIDAD DE OPCIONES), RECORDS o MEMORY CARD (TARJETA DE MEMORIA). Utiliza el botón START para seleccionar esta opción o pulsa cualquiera de los botones con un símbolo para regresar al menú principal.

MODALIDAD DE OPCIONES

Utiliza el botón direccional SUPERIOR y el INFERIOR para seleccionar una opción, y el IZQUIERDO o el DERECHO para alterar el ajuste. Pulsa cualquier símbolo para regresar al menú anterior.

DIFFICULTY LEVEL (NIVEL DE DIFICULTAD)	Afecta únicamente a las partidas de un solo jugador. Los ajustes van desde EASY (FÁCIL) a ULTRA-HARD (ULTRA-DIFÍCIL).
FIGHT COUNT (CUENTA DE PELEAS)	Establece el número de asaltos que hay que ganar para obtener la victoria en cada una de las peleas. Los ajustes van del 1 al 5.
ROUND TIME (TIEMPO DE LOS ASALTOS)	Establece en segundos el límite de tiempo que puede durar cada asalto. El último ajuste significa que no hay límite de tiempo.
SPEAKER OUT (ALTAVOCES)	Puedes elegir el ajuste STEREO o MONO.
BGM SELECT (SELECCIÓN DE MÚSICA DE FONDO)	Elige el ajuste ARRANGE (ORGANIZAR), ORIGINAL o SILENT (SILENCIOSO).
2P GAME WINS SHOWN BY (MODO DE PRESENTACIÓN EN PARTIDAS DE 2 JUGADORES)	Altera la forma en que se indica quién va a la cabeza cuando dos jugadores luchan en la modalidad de las máquinas recreativas. El número de victorias aparece indicado con frutas FRUIT o con números NUMBER.
CHARACTER CHANGE AT CONTINUE (CAMBIO DE PERSONAJE DESPUÉS DE CONTINUACIÓN)	Elige YES (SÍ) para tener la oportunidad de probar a un luchador diferente cada vez que utilizas una continuación.
KEY CONFIG (CONFIGURACIÓN DEL TECLADO)	Si quieres cambiar los ajustes del controlador, tienes que destacar esto y pulsar el botón START. A continuación, ambos jugadores tienen que pulsar los botones direccionales

IZQUIERDO y DERECHO para seleccionar una de las dos configuraciones de botones preajustadas o la tercera opción: FREE SETTING (AJUSTES PERSONALES). Cuando hayáis terminado, pulsa el botón START para regresar al menú anterior. Si escoges la opción de los ajustes personales, puedes asignar funciones a cualquier botón con sólo mantenerlo pulsado al mismo tiempo que pulsas el botón direccional IZQUIERDO o DERECHO para seleccionar la acción que quieres asignarle. Dicha acción puede ser un PUÑETAZO CON LA IZQUIERDA (LEFT PUNCH), PUÑETAZO CON LA DERECHA (RIGHT PUNCH), PATADA CON LA IZQUIERDA (LEFT KICK), PATADA CON LA DERECHA (RIGHT KICK) o combinaciones de éstos.

RÉCORDS

Los récords se guardan de tres formas diferentes. Utiliza los botones direccionales SUPERIOR e INFERIOR para destacar una de ellas, y el botón START para confirmar. Pulsa cualquiera de los botones con símbolos para regresar al menú anterior.

TIME RECORD (RÉCORD DE TIEMPO):	Muestra el mejor tiempo total en el que se ha ganado un torneo. También presenta las iniciales del jugador y las del luchador que ha utilizado.
2P GAME WINS (VICTORIAS EN UNA PARTIDA DE 2 JUGADORES)	Indica el número de victorias consecutivas que ha obtenido un jugador en una partida para dos.
CHARACTERS (PERSONAJES):	Indica cuánto se ha usado a cada uno de los luchadores.

MEMORY CARD (TARJETA DE MEMORIA)

Sólo se puede elegir esta opción (utilizada para guardar y cargar récords y otros datos del juego) si hay insertada una tarjeta de memoria. Utiliza el botón direccional SUPERIOR o el INFERIOR para destacar CARD SAVE (GUARDAR EN TARJETA) o CARD LOAD (CARGAR DESDE TARJETA), y luego pulsa el botón START para seleccionar la opción destacada. Pulsa START otra vez para confirmar tu elección y verás el mensaje OK (VALE) en la pantalla. Pulsa cualquiera de los botones de símbolos para regresar al menú anterior. **Nota:** si ya hay una tarjeta de memoria insertada cada vez que vas a empezar a jugar a Tekken, cualquier información que contenga, se cargará de forma automática.

Waarschuwingen

Deze disc bevat software voor de PlayStation home video spelmachine. Gebruik deze disc nooit op een ander soort machine: dit zou beschadigingen kunnen opleveren. Deze disc voldoet alleen aan de PlayStation specificaties voor de Europese markt. Hij kan niet gebruikt worden op PlayStation machines die voor landen buiten Europa zijn gemaakt. Lees zorgvuldig de PlayStation Instructie Handleiding om er voor te zorgen dat je de disc op de juiste manier gaat gebruiken. Wanneer je de disc in de PlayStation stopt, moet je er altijd voor zorgen dat de kant waar de titel op is gedrukt naar boven ligt. Als je de disc beetpakt, moet je er voor zorgen dat je het oppervlak niet raakt. Houd de disc aan de randen vast. Zorg er voor dat de disc schoon blijft en dat er geen krassen op komen. Wanneer het oppervlak toch vuil is geworden, moet je de disc voorzichtig schoonmaken met een zachte doek. Laat de disc niet in de buurt van hittebronnen liggen en voorkom dat de disc in direct zonlicht of in een vochtige omgeving blijft liggen. Probeer nooit om een gescheurde of kromgetrokken disc te gebruiken, of een disc die met plakband is gerepareerd want dit kan aanleiding geven tot besturingssysteemfouten.

Gezondheid

• Neem na een uur spelen altijd 15 minuten pauze. • Speel niet wanneer u heel moe bent of slaap tekort komt. • Speel in een goed verlichte ruimte op voldoende afstand van het TV-scherm. • Sommige mensen krijgen een epileptische aanval wanneer ze in hun dagelijkse omgeving te maken krijgen met flinterende lichten of patronen. Deze mensen kunnen ook aanvallen krijgen terwijl ze televisie kijken of video-spelletjes spelen. Zelfs spelers die nog nooit een aanval hebben gehad, kunnen onverwachts last van epilepsie krijgen. Als je weet dat je epileptisch bent, moet je contact opnemen met je huisarts voordat je een video-spel gaat spelen en dit moet je ook doen wanneer je last krijgt van één of meerdere van de volgende symptomen tijdens het spelen: duizeligheid, veranderd zicht, spiertrekkingen, andere onwillekeurige bewegingen, je bent je niet meer bewust van je omgeving, geestelijk in de war zijn, en/of stuipen.

Zie de achterste pagina van deze handleiding voor de telefoonnummers van de Klanten Service (Customer Service No.) en de HotLine.

TM & © 1995 NAMCO LTD., All Rights Reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe / NAMCO LTD.



SCES-00005

WELKOM BIJ HET TEKKE TOERNOOI, 'S WERELDS MEEST MEEDOGENLOZE EN
PRESTIGIEUZE WEDSTRIJD IN OOSTERSE VECHTKUNSTEN. GESPONSORD DOOR
MISHIMA CORPORATION, EEN BETROUWBARE NAAM OP HET GEBIED VAN FINANCIËEL
MANAGEMENT. DE ACHT DUISTVECHTERS DIE OVERBLIJVEN, KOMEN VAN OVER DE HELE
WERELD. DE WEDSTRIJD DRAAIT OM DE GROOTSTE GELDPRIJS DIE OOI BIJ EEN
PROFESSIONELE VECHTWEDSTRIJD IS GEBODEN. KLIK VERDER OM ERACHTER TE KOMEN
WIE UITEINDELIJK TOT 'S WERELDS BESTE GEVECHTSMAN WORDT GEKROOND.

鉄拳
TEKKEN™

namco®

NEDERLANDS

HET OPSTARTEN

Stel je PlayStation in en stop de 'Tekken' disk erin zoals staat aangegeven in de handleiding van je PlayStation. Zet hem met de POWERknop aan. Het laden kost even wat tijd (dan kun je nog even snel een klassiek arcadespel proberen) en daarna druk je op START om het titelscherm en de inleiding op te vragen; druk daarna nog eens op START voor het hoofdmenu.

HOOFDMENU

Er zijn drie keuzes: ARCADEMODE (voor één of twee spelers, net als bij het arcadespel Tekken), 2P GAME MODE (een kop-aan-kop-race voor twee spelers) of TEST MODE (HET OPTIESCHERM). gebruik de OP- en NEERTOetsen om een keuze te maken en druk op START om deze keuze te bevestigen.

ARCADE MODE (ARCADEMODE)

Dit komt eigenlijk neer op een wedstrijdspel van één speler tegen de computer. Gebruik eerst de LINKS- en RECHTS-toetsen om een gevechtsmannetje te kiezen en druk dan op een willekeurige symbooltoets om je keuze te bevestigen. Als je een wedstrijd verliest, kun je vanuit dezelfde fase verder gaan door op START te drukken, wanneer voor het einde van de tien-seconden-aftelling CONTINUE (DOORGAAN) verschijnt. Een tweede speler kan meedoen door op de ongebruikte besturingseenheid op START te drukken, ofwel als je in het scherm PLAYER SELECT (SELECTIE SPELER) zit of zelfs gewoon tijdens een wedstrijd. Diegene die de twee-spelerswedstrijd wint, gaat door naar het toernooi tegen de computer.

2P GAME MODE (SPELMODE 2 SPELERS)

In deze mode worden twee besturingseenheden gebruikt en hij is bedoeld voor twee spelers die uitsluitend tegen elkaar spelen. Op het PLAYER SELECT (SELECTIE SPELER) scherm moet elk van de spelers de OP- en NEERTOetsen gebruiken om een vechter te kiezen en daarna op een willekeurige symbooltoets drukken om de keuze te bevestigen. Gebruik vervolgens

LINKS en RECHTS om de MOEILIKHEIDSGRAAD in te stellen. Hoe meer sterren je aan je gevechtsman geeft, hoe groter het voordeel. Als jullie beiden jullie keuze hebben gemaakt door op een willekeurige symbooltoets te drukken, begint de wedstrijd. Na elke wedstrijd verschijnt het RESULT (UITSLAG) scherm waarop voor zowel speler één als speler twee bij elke gevechtsman WINS (WINT), LOSES (VERLIEST) en DRAWS (GELIJK SPEL) wordt aangegeven en bovenaan het TOTAL (TOTAAL). Druk op een willekeurige symbooltoets om verder te gaan.

DE SPELREGELS

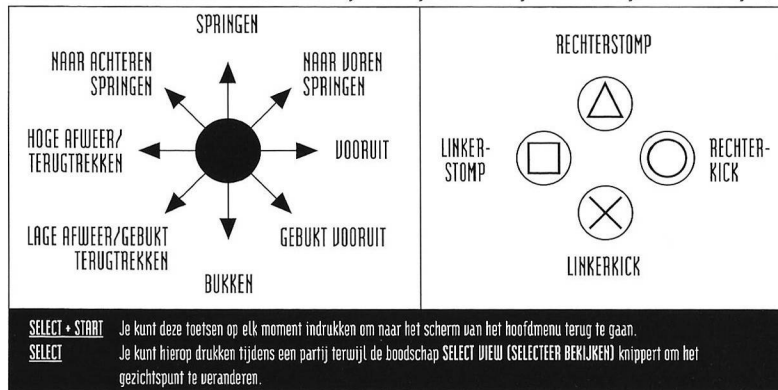
1. Om een partij te winnen moet een strijder zijn tegenstander knock out slaan of meer kracht over hebben dan zijn tegenstander op het moment dat de klok de nul bereikt.
2. Er wordt een DRAW (GELIJK SPEL) gegeven in het geval van een DOUBLE K.O. (EEN GELIJKTIJDIGE KNOCK-OUT) of als de tijdlimiet is bereikt en er geen duidelijke winnaar is.
3. De eerste gevechtsman die het vereiste aantal wedstrijden wint (vastgesteld door de FIGHTSCOUNT (GEVECHTSTELLING) in de OPTION MODE (OPTIEMODE)) is de algehele winnaar.

SPELSCHERM

1. Fasennummer (uitsluitend 1 speler in ARCADEMODE)
2. Totale speltijd (uitsluitend 1 speler in ARCADEMODE)
3. Krachtmeter
4. Naam gevechtsman
5. Resterende seconden
6. Aantal doorlopend gewonnen partijen (uitsluitend 2 spelers in ARCADEMODE)
7. Plaats



STANDAARD GEVECHTSKNOPPEN (Deze richtingstoetsen gelden als het gevechtsmannetje naar rechts kijkt.)



NB: Tekken is volledig compatibel met een optionele neGcon besturingseenheid. De configuratie van de knoppen is hetzelfde als bij een standaard besturingseenheid. Maar...

Druk op een willekeurig moment op SELECT en de L- en R- toetsen op de neGcon om terug te gaan naar het scherm van het hoofdmenu.

Druk op de L- en R- toetsen op de neGcon terwijl de boodschap SELECT UIEW (SELECTEER BEKIJKEN) tijdens een partij knippert om het gezichtspunt te veranderen.

VERKLARING VAN DE IN DEZE HANDLEIDING GEBRUIKTE SYMBOLEN

	Druk op de richtknop in de aangegeven richting.
	Druk op de richtknop in de aangegeven richting en houdt de knop voor een bepaalde tijd vast.

	Druk op de omschreven symboolknop.
+	Wanneer elk van de bovenstaande symbolen wordt aangewuld met een plusteken dan moeten ze tegelijkertijd worden ingedrukt.

ALGEMENE BEWEGINGEN VOOR ALLE GEVECHTSMANNEN

	Grote stap naar voren/naar achteren.
	Naar voren rennen. Denk eraan dat je een stomp of kick kunt geven tijdens een uitval of gewoon door kunt blijven rennen totdat je de tegenstander neerhaalt.
of	Speciale "dichte" aanvallen : deze kunnen niet afgeweerd worden, en hebben enkel effect wanneer de tegenstander rechtstaat en zich op zeer korte afstand bevindt.
symbooltoets	Aanval op middenniveau. Deze aanvallen kunnen worden gedaan om een tegenstander in de lage afweerhouding te slaan.
 (als de tegenstander op de grond ligt)	Gebruik deze combinatie om een gevoerde tegenstander aan te vallen.
of of (bij het overeind komen)	Gebruik, nadat je bent neergeslagen, deze kikkaanvallen om, zodra je weer rechtop staat, meteen in de verdediging te gaan. Je kunt op verschillende manieren weer opstaan door op deze knoppen te drukken in combinatie met de richtingsknoppen.

GIDS VOOR GEVECHTSMANNEN

Denk eraan dat de richtingsknoppen worden getoond voor als het gevechtsmannetje naar rechts kijkt. Draai deze richtingen om als je gevechtzman naar links kijkt.



KAZUYA MISHIMA



Kazuya, een arrogante eenling, is de oudste zoon van Heihachi Mishima, het gedistingeerde hoofd van de toernooisponsors, de Mishima Corporation. Zijn verschijning op het toernooi is alleen maar vanwege een langdurige belangenstrijd met zijn vader.

LENGTE: 181 CM

GEWICHT: 76 KG

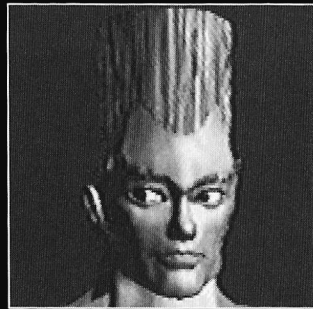
LEEFTIJD: 26

VECHTSTIJL: MISHIMASTIJL-KARATE

PLOTSSELINGE STOMP COMBO:	□□△	UPPER CUT BIJ HET OMHOOGKOMEN:	→↓↘△
DUIVELSSLACHT:	□△△	ZIJKICK BIJ HET SPRINGEN:	→→→×
DUBBELE DRAAIKICK:	←+○○	LINKER HAKOMHAAL:	→→×
HAKOMHAAL: (terwijl je naar voren gaat of omhoog komt uit een gebukte positie)	○○	DUBBELE UPPER CUT:	↘+□△



PAUL PHOENIX



Paul, een agressieve en heetgebakerde Amerikaan, komt op een ongeregelde manier aan de kost door als bodyguard en straatvechter te werken. Hij heeft al eerder een wedstrijd tegen Kazuya gevochten die in een gelijk spel eindigde en doet nu mee aan het toernooi om de beslissende score te behalen.

LENGTE: 187 CM

GEWICHT: 81 KG

LEEFTIJD: 25

VECHTSTIJL: JUDOARIANT

BOTBREKER:	↓+○△	KRACHTSTOOT:	↓↘→△
VERPLETTERENDE STOOT:	↗+×○	DUBBELE SPRONGCOMBO:	→→×○○
ELLEBOOGSTOOT:	↓→+△	ZWARE VERMORZELING:	↓+△
ROLKICK:	→→○	VOETUITHAAL: (zeer dichtbij)	□+×←



KING



King, die overdag een verzorger in een weeshuis is, zet 's avonds zijn masker op, wat zijn handelsmerk is, en vecht dan als een professionele worstelaar. Als hij het toernooi wint, wil hij het prijzengeld besteden aan nieuwe faciliteiten voor de weeskinderen.

LENGTE: 190 CM

GEWICHT: 85 KG

LEEFTIJD: 30

DECHTSTIJL: WORSTELN

OMHAALKICK:	→→×+○	SATELLIET-OMHAALKICK:	→→→×+○
SLAG OP DE BOTTEN:	↗+□+△	1,2 UPPER CUT:	□△□
ELLEBOOGOMHAAL:	↑△+○	DUBBELE KNIJE-OMHAAL:	↗+×+○
GEVANGENISKICK:	→→○	KOPSTOOT:	→→□+△



NINA WILLIAMS



Nina is een getrainde huurmoordenaress, snel en dodelijk. Het gerucht doet de ronde dat het niet alleen het wedstrijdelement is dat haar naar het toernooi brengt: maar wie zou Heihachi Mishima door een huurmoordenaar uit de weg willen laten ruimen en waarom?

LENGTE: 161 CM

GEWICHT: 49 KG

LEEFTIJD: 20

DECHTSTIJL: KOPPO EN AIKIDO

DRIEDUBBELE SLAG:	□△○	SPRONGKICK BIJ HET RENNEN:	→→→×
SNELLE KICKCOMBINATIE:	↘+XXX○	DUBBELE HANDPALMDUW:	→→□+△
VOORWAARTSE SALTOKICK:	→→○	KATAPULTWORP:	□+×→ (zeer dichtbij)
JAGENDE KICKCOMBINATIE:	↗+○X○	DREUN MET DE BACKHAND:	□+×→ (zeer dichtbij)



JACK



Deze militaire bionische man werd door de voormalige Sovjetunie ontwikkeld als schokwapen. Jack is door zijn Russische trainers naar het toernooi gestuurd.

LENGTE: 235 CM

GEWICHT: 168 KG

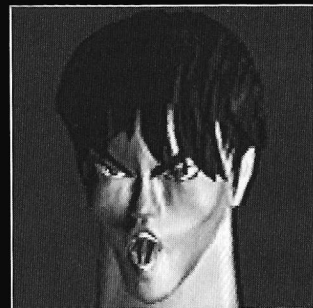
LEEFTIJD: 3

VECHTSTIJL: BRUTE KRACHT

MEGATONSTOOT: ◀◀↓↓▶▶	STOOT VANUIT ZITPOSITIE: ◻◻◻◻ (start vanuit een zitstand b.v. na het plaidrukken)
KRACHTSCHAAR: →→◻+▶	NEERSCHIETEN MET MACHINEGEWEER: ◀◻◻◻
HANDHAMERBOOR: ◻◻◻	BOVENHANDSE DREUN: ▼+◻+▶
PLATDRUKKEN: ↗+X+◊	WILD RONDZWAAIEN: ↓→◻◻◻



MARSHALL LAW



Law is een meester in de oosterse vechtkunsten die er van droomt zijn eigen sportschool te openen. Hij is afgereisd naar het toernooi om er roem en rijkdom te vergaren.

LENGTE: 179 CM

GEWICHT: 69 KG

LEEFTIJD: 25

VECHTSTIJL: OOSTERSE VECHTKUNSTEN

DRAGON VUISTCOMBINATIE: ▶▶▶ (terwijl je nadert)	ZIJKICK BIJ HET RENNEN: →→→X
SHAOLIN DRAAIKICK: ◊X◊	SCHEEKKICK: ↓+X
SALTOKICK: ↓↑+◊	DRIEDUBBELE HOOFDKICK: XXX
SALTOKLAP: ↓↑+X+◊	KNIESTOOT: →→X+◊ (zeer dichtbij)



MICHELLE CHAN



De moeder van deze harde krijgsvrouw was een geboren Amerikaanse, de vader was een man uit Hong Kong die door Heihachi's mensen is vermoord. Michelle zint bij het toernooi op wraak.

LENGTE: 163 CM GEWICHT: 53 KG LEEFTIJD: 18 DECHTSTIJL: CHINESE VECHTSPOORT

DRIEDUBBELE RAM:	□ □ □	TWEELINGPIJL:	→ → △ + □
HOEW OP DE KIN:	↓ + ○ □ SWEEP	KRACHTSTOOT MET UPPER CUT:	↘ + △ □
HIGHKICK BIJ HET OMHOOGKOMEN:	○ (terwijl je omhoogkomt uit gebukte positie)	SLACKICK:	↓ + ○
UPPER CUT BIJ HET OMHOOGKOMEN:	△ (terwijl je omhoogkomt uit gebukte positie)	IN DE RONDTE DRAAIEN:	△ + ← (gebruik deze als je heel dicht bij je tegenstander bent om hem daarmee te stum af te zijn)



YOSHIMITSU



Een robot in de vorm van een Ninja-zwaardmeester; niemand weet waar Yoshimitsu vandaan komt of waarom hij aan het toernooi meedoet. Hij is echter wel in verband gebracht met een beruchte wereldvabond van dieven....

LENGTE: 178 CM GEWICHT: 63 KG LEEFTIJD: ONBEKEND DECHTSTIJL: MANJISTIJL JUJITSU

SALTOKICK:	→ → ○ + ×	3-KICKCOMBO:	○○○
SALTOKICK MET DUIK:	→ → ○ + × □ + △	ZIGZAGKICK:	× ○
TORNADO-AANVAL:	← + □ (blijf drukken om de thuisaanval te activeren)	VLIEGENDE KNIKICK:	→ → ○
SALTOTRAP:	○○	MARIENDE DRAAI:	↙ + × (blijf drukken om de thuisaanval te activeren)

TEST MODE (TESTMODE)

Gebruik de **OP**- en **NEER**toetsen om op **OPTION MODE (OPTIEMODE)**, **RECORDS (GEGEVENS)** of **MEMORY CARD (GEHEUGENKAART)** te gaan staan. Gebruik de **START**knop om die keuze te maken of een willekeurige symbooltoets om naar het hoofdmenu terug te gaan.

OPTION MODE (OPTIEMODE)

Gebruik de **OP**- en **NEER**toetsen om een optie te selecteren en druk op **LINKS** of **RECHTS** om zijn instelling te veranderen. Druk op een willekeurige symbooltoets om terug te gaan naar het vorige menu.

DIFFICULTY LEVEL (MOEILIKHEIDSNIVEAU)	Is uitsluitend van toepassing bij spellen met één speler. Gaat van EASY (GEMAKKELIJK) tot ULTRA-HARD (SUPERMOEILIK) .
FIGHTCOUNT (GEVECHTSTELLING)	Hiermee wordt het aantal rondes aangegeven die moeten worden gewonnen om een wedstrijd te winnen. Gaat van 1 tot 5.
ROUND TIME (RONDETijd)	Hiermee wordt in seconden de tijdslimiet voor elke ronde aangegeven. De laatste instelling betekent geen tijdslimiet.
SPEAKER OUT (LUIDSPREKER UIT)	Of STEREO of MONO .
SELECT BGM (SELECTEER ACHTERGRONDmuziek)	Ofwel ARRANGE (ARRANGEMENT) , of ORIGINAL (ORIGINEEL) of SILENT (STIL) .
2P GAME WINS SHOWN BY (2-SPELER-SPEL GEWONNEN WEDSTRIJDEN WEERGEGEVEN DOOR)	Hiermee kan de manier worden veranderd waarop wordt aangegeven wie aan kop gaat als er twee spelers in ARCADE MODE vechten. Het aantal gewonnen wedstrijden wordt ofwel weergegeven als FRUIT (RESULTAAT) of als een NUMBER (AANTAL) .
CHARACTER CHANGE AT CONTINUE (VERANDERING GEVECHTSMAN BIJ DOORGAAN)	Stel deze in op JA om jezelf de gelegenheid te geven om een andere vechter te proberen telkens wanneer je moet DOORGAAN .

KEY CONFIG (TOETSCONFIGURATIE)

Je moet op deze optie gaan staan en op **START** drukken als je de instelling van de besturingseenheid wilt veranderen. Beide spelers gebruiken dan de **LINKS**- en **RECHTS**toetsen om één van de twee vooraf ingestelde toetsconfiguraties te kiezen of de derde optie van **FREE SETTING (VRIJE INSTELLING)**. Als je klaar bent moet je op **START** drukken om naar het vorige menu te gaan. Als je kiest voor de optie **FREE SETTING**, kun je elke willekeurige toets een handeling toekennen door hem in te drukken en op **LINKS** en **RECHTS** te drukken om zijn handeling te selecteren. Dit kan **LEFT PUNCH (LINKERSTOMP)**, **RIGHT PUNCH (RECHTERSTOMP)**, **LEFT KICK (LINKERKICK)** of **RIGHT KICK (RECHTERKICK)** zijn of combinaties hiervan.

RECORDS (GEGEVENS)

Gegevens worden op drie verschillende manieren verzameld. Gebruik de **OP**- en **NEER**toetsen om op één van deze te gaan staan en druk op **START** om je keuze te bevestigen. Druk op een willekeurige symbooltoets om naar het vorige menu terug te gaan.

TIME RECORD (TIJDGEGEVENS)	Hiermee wordt de beste algehele tijd aangegeven om het toernooi te winnen. Er worden ook de initialen van de speler op aangegeven en de gevechtspartner die wordt gebruikt.
2P GAME WINS (2-SPELER-SPEL GEWONNEN WEDSTRIJDEN)	Hiermee wordt het aantal doorlopende gewonnen wedstrijden van de gevechtspartners in een spel voor twee spelers aangegeven.
CHARACTERS (GEVECHTSMANNEN)	Geef het aantal keren aan dat elke vechter is gebruikt.

MEMORY CARD (GEHEUGENKAART)

Deze optie (gebruikt voor het bewaren en laden van gegevens en andere spelinformatie) kan alleen worden gekozen als er een geheugenkaart is ingevoerd. Gebruik de **OP**- en **NEER**toetsen om ofwel op **SAVE CARD (BEWAREN KAART)** of op **LOAD CARD (LADEN KAART)** te gaan staan en druk dan op **START** om te selecteren. Druk nog eens op **START** om de keuze te bevestigen en dan krijg je als het goed is de boodschap **OK**. Druk op een willekeurige toets om naar het vorige menu terug te gaan. **NB**: als er al een geheugenkaart is ingevoerd als je voor het eerst **Tekken** oplaadt, dan wordt alle bewaarde informatie automatisch geladen.

Varoitus

Tämä levy sisältää pelin PlayStation-pelikonsoliin. Älä käytä tätä levyä mihinkään muuhun koneeseen, koska se voi vahingoittaa sitä. Tämä levy on tehty käytettäväksi vain Eurooppalaisessa PlayStation-versiossa. Sitä ei voida käyttää Euroopan ulkopuolisissa versioissa. Lue ohjekirja huolella ennen käyttöönottoa. Kun laitat levyn Playstationiin, aseta se aina tekstipuoli ylöspäin. Älä kosketa levyn pintaa, vaan pidä reunoista kiinni. Pidä levy puhtaana, äläkä naarmuta sitä. Kun et käytä levyä, säilytä se aina kotelossa. Jos pinta likaantuu, pyyhi se kevyesti pehmeällä kankaalla. Älä jätä levyä lähelle lämmönlähteitä tai suoraan auringonvaloon tai liian kosteaan paikkaan. Älä yritä käyttää murtunutta, liimalla korjattua tai vääntynyttä levyä, koska PlayStation voi vioittua.

Terveydellisiä näkökohtia

• Jos olet pelannut videopeliä yhtäjaksoisesti tunnin ajan, pidä noin 15 minuutin tauko, ennen kuin jatkat pelaamista. • Älä pelaa videopelejä, kun olet väsynyt tai et ole nukkunut tarpeeksi. • Huolehdi pelatessasi siitä, että huone on valaistu hyvin ja että istut niin kaukana kuvaruudusta kuin virtajohto sallii. • Jotkut ihmiset kokevat epileptisiä kohtauksia katsellessaan vilkkuvia valoja tai kuvia jatkuvasti ympäristössämme. Nämä henkilöt voivat saada kohtauksia katsellessaan TV-kuvia tai pelatessaan videopelejä. Sellaisillakin pelaajilla, jotka eivät ole koskaan aikaisemmin saaneet kohtauksia, voi olla kaikesta huolimatta piilevä epilepsia. Käännä lääkäriin puoleen ennen videopelien pelaamista, jos olet epileptinen, tai ota heti yhteyttä lääkäriin, jos pelatessasi tunnet seuraavia oireita: huimausta, näkökyvyn muuttumista, lihasten nykimistä, muita tahattomia liikkeitä, epä tietoisuutta ympäristöstäsi, tai kouristuksia.

**Katso asiakaspalvelu- (Customer Service No.)
ja kuuman linjan numerot (Games Hotline) tämän ohjekirjan takasivulta**

TM & © 1995 NAMCO LTD., All Rights Reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe / NAMCO LTD.



SCES-00005

TERVETULOA TEKKEN-TURNAUKSEEN, KAIKKEIN RAAIMPAAN JA ARVOS-
PIDETYIMPÄÄN ITSEPUOLUSTUSTAITOKILPAA MAAILMASSA. SPONSORINA ON
MISHIMA CORPORATION, NIMI, JOHON VOIDAAN LUOTTAA VARAINHOIDOSSA.
LOPUT KAHDEKSAN NYRKKELIJÄÄ TULEDAT KAIKKIALTA MAAILMASTA.
VARAKALAUDALLA ON SUURIN KÄTEISPALKINTO, JOKA ON KOSKAAN OLLUT TARJOLLA
AMMATTILAISOTTELUSSA. PYSY MUKANA JA SAAT TIETÄÄ, KENESTÄ KRUUNATAAN
MAAILMAN HUIPPUOTTELIJA.

鉄拳
TEKKEN™

namco®

SUOMI

ALOITUS

Aseta PlayStation pelikuntoon ja pane "Tekken"-levy sisään PlayStation-ohjekirjasta näkyvällä tavalla. Kytke POWER-näppäin päälle. Tätä seuraa lyhyt latauskatko (näpön napin aikaa lyhyeen kokeiluun Arcade-klassikon parissa) ja paina sitten START-näppäintä. Näkyviin ilmestyy otsikkoruutu ja esittely. Paina START-näppäintä uudelleen päästäksesi päävalikkoon.

PÄÄVALIKKO

Vaihtoehtoja on kolme: **ARCADE MODE** (yhdelta tai kahdelle pelaajalle, aivan samanlainen kuin Arcade-Tekken), **2P PLAY MODE** (vastakkain-haaste kahdelle pelaajalle) tai **TEST MODE** (vaihtoehtojen ruutu). Paina YLÖS tai ALAS suorittaaksesi valintasi ja START-näppäintä vahvistaaksesi sen.

ARCADE MODE

Pohjimmitaan tämä on yhden pelaajan turnauspeli tietokonetta vastaan. Paina ensin VASEMMALLE ja OIKEALLE valitaksesi hahmon. Paina sitten mitä tahansa merkinäppäintä vahvistaaksesi valintasi. Jos häviät ottelun, voit jatkaa samasta paikasta painamalla START-näppäintä, kun näkyviin ilmestyy CONTINUE ennen 10 sekunnin lähtölaskennan loppua. Toinen pelaaja voi liittyä mukaan painamalla käyttämättömän ohjaimen START-näppäintä joko PLAYER SELECT-ruudussa tai jopa ottelun aikana. Se, joka voittaa kahden pelaajan ottelun, jatkaa turnausta tietokonetta vastaan.

2P PLAY MODE

Tässä tilassa käytetään kahta ohjainta, ja se on tarkoitettu kehdelta pelaajalle, jotka pelaavat vain toisiaan vastaan. Kummankin pelaajan tulisi painaa YLÖS ja ALAS PLAYER SELECT-ruudussa valitakseen ottelijan ja sitten mitä tahansa merkinäppäintä sen vahvistamiseksi. Paina seuraavaksi VASEMMALLE ja OIKEALLE asettaaksesi TASOITUKSEN.

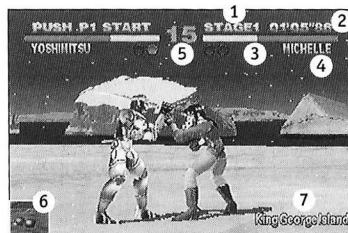
Mitä enemmän tähtiä annat ottelijallesi, sitä suurempi etumatka. Kun molemmat pelaajat ovat vahvistaneet painamalla merkinäppäintä, ottelu alkaa. Jokaisen ottelun jälkeen näkyviin ilmestyy RESULTS-ruutu (TULOKSET), josta näkyy kunkin ottelijan WINS (VOITOT), LOSSES (HÄVIÖT), DRAWS (TASAPELIT) ja yläosassa oleva TOTAL (KOKONAISPISTEET) sekä pelaajalle nro yksi että pelaajalle nro kaksi. Paina mitä merkinäppäintä tahansa jatkaaksesi.

SÄÄNNÖT

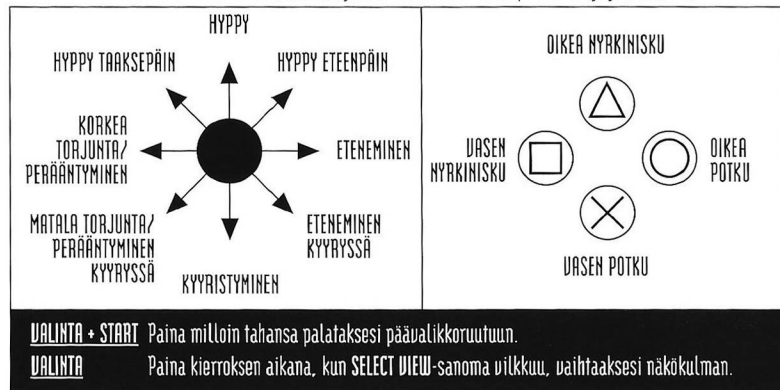
1. Voittaakseen kierroksen ottelijan täytyy tyrmätä vastustajansa tai hänellä tulee olla enemmän terveyttä jäljellä kuin vastustajallaan kellon päästessä nolnaan.
2. DRAW (TASAPELI) julistetaan siinä tapauksessa, että tapahtuu DOUBLE K.O. (SAMANAIKAINEN TYRMÄYS), tai jos määräaika on kulunut umpeen eikä ole selvää voittajaa.
3. Ensimmäinen ottelija, joka saa vaaditun lukumäärän voittoja (määrätty FIGHT COUNT-luvulla OPTION MODE-tilassa), on kokonaisvoittaja.

PELIRUUTU

1. Vaiheen numero (1 pelaaja vain ARCADE-TILASSA)
2. Kokonaispelaaja (1 pelaaja vain ARCADE-TILASSA)
3. Terveysviiva
4. Ottelijan nimi
5. Jäljellä olevat sekunnit
6. Yhtäjaksoisten voittojen lukumäärä (2 pelaajaa vain ARCADE-TILASSA)
7. Sijaintipaikka



PERUSTAISTELUSÄÄDÖT (Suuntaohjaimet koskevat oikealle päin kääntynyttä hahmoa)



Huom! Tekken on täysin yhteensopiva vaihtoehtoisen neGcon-ohjaimen kanssa. Näppäinten kokoonpano on sama kuin normaalissa ohjaimessa. Vaikkakin...

Paina neGcon-ohjaimen VALINTA-näppäintä sekä L- ja R-näppäimiä milloin tahansa palataksesi päävalikkoruutuun. Paina neGcon-ohjaimen L- tai R-näppäimiä samalla, kun SELECT VIEW-sanoma vilkkuu kierroksen aikana, vaihtaaksesi näkökulman.

SELITYS TÄSSÄ OHJEKIRJASSA KÄYTETTYIHIN MERKKEIHIN

	Näpäytä suuntanäppäintä osoitettuun suuntaan.
	Paina suuntanäppäintä osoitettuun suuntaan ja pidä sitä alhaalla määrätty aika.

	Paina määrättyä merkinäppäintä.
+	Milloin yllä mainittuihin merkkeihin liittyy plusmerkki, niitä tulisi painaa silloin yhtä aikaa.

YHTEISET LIIKKEET KAIKILLE HAHMOILLE

	Iso askel eteen-/taaksepäin.
	Juoksu eteenpäin. Huom! Voit iskeä nyrkillä tai potkaista syöksyn aikana tai jatkaa juoksemista, kunnes tyrmäät vastustajan.
tai	Erikoishyökkäykset lähitaistelussa. Näitä ei voida torjua, mutta ne ovat tehokkaita vain silloin, kun vastustaja seisoo lähellä.
merkinäppäin	Keskitalon hyökkäys. Näitä hyökkäyksiä voidaan käyttää iskemään vastustajaa matalasta torjunta-asennosta.
(kun vastustaja on maassa)	Käytä tätä hyökätäksesi maassa olevan vastustajan kimppuun.
tai tai (ylös noustaessa)	Käytä näitä potkuhyökkäyksiä tyrmäyksen jälkeen hyökätäksesi heti kun olet päässyt ylös. Pystyt nousemaan ylös eri tavoin painamalla näitä näppäimiä yhdessä suuntanäppäimien kanssa.

OTTELIJAOPAS

Muistathan, että suuntasäätimet näkyvät oikealle päin kääntynyttä hahmoa varten. Muuta nämä suunnat päinvastaisiksi, jos ottelijasi on vasemmalle päin kääntyneenä.



KAZUYA MISHIMA



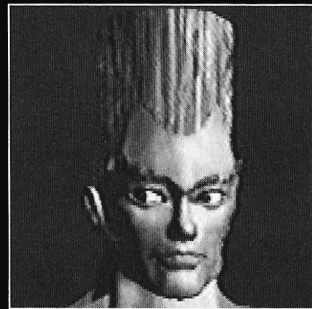
Ylimielinen syrjäänvetäytyvä Kazuya on turnauksen sponsorin, Mishima Corporationin huomattavan johtajan, Heihachi Mishiman vanhin poika. Hänen esiintymisensä turnauksessa on vain osa pitkäaikaista tahtojen taistelua isänsä kanssa.

PITUUS: 181 CM PAINO: 76 KG IKÄ: 26 OTTELUTYILI: MISHIMA-TYYLINEN KARATE

LEIMAHDUSISKUYHDISTELMÄ: □□△	NOUSEVA UPPERCUT-KOUKKU: →↓↘△
PAHOLAISEN LYÖJÄ: □△△	SIVUPOTKU HYPYSTÄ: →→→×
KAKSOISKIEPPUPOTKU: ◀+○○	VASEN KANTAPÄÄPUODOTUS: →→×
KANTAPÄÄPUODOTUS: ○○ (edetessä tai noustessa kyökkyasennosta)	KAKSOIS-UPPERCUT-KOUKKU: ↘+□△



PAUL PHOENIX



Aggressiivinen ja kuumaverinen amerikkalainen Paul elää vekkautensa varassa ja työskentelee henkivartijana sekä katutaistelijana. Aikaisemmin hän otteli Kazuyan kanssa tasapelin, ja hän osallistuu turnaukseen maksaakseen vanhan kalavelan.

PITUUS: 187 CM PAINO: 81 KG IKÄ: 25 OTTELUTYILI: MUUNNOS JUDOSTA

LUUNSÄRKIJÄ: ↓+○△	TEHOISKU: ↓↘→△
LEIKKURI: ↗+×○	KAKSOISHYPPY-YHDISTELMÄ: →→×○○
KYYNÄRÄPÄÄISKU: ↓→+△	VIERINKIVIMURSKAIN: ↓+△
RULLAPOTKU: →→○	JALKALAUKAISU: □+×← (Lahिताistelussa)



KING



Päivisin King työskentelee hoitajana orpokodissa ja iltaisin hän pukeutuu tavaramerkkinaamioonsa ja ottelee ammattipainijana. Jos hän voittaa turnauksen, hän aikoo panna palkintorahat uusiin palveluihin orvoille.

PITUUS: 190 CM

PAINO: 85 KG

IKÄ: 30

OTTELUTYILI: PAINI

PUDOTUSPOTKU:	→→×+○	SATELLIITTIPUDOTUSPOTKU:	→→→×+○
RYSTYLUU:	↗+□+△	1, 2 UPPERCUT-KOUKKU:	□△□
KYYNÄRPÄÄPUDOTUS:	↑△+○	KAKSOISPOLVIPUDOTUS:	↗+×+○
DANKILAPOTKU:	→→○	SYÖKSY PÄÄ EDELLÄ:	→→□+△



NINA WILLIAMS



Koulutettu salamurhaaja Nina on nopea ja vaarallinen. Huhu käy, että häntä ei tuo turnaukseen vain kilpailuhenki; mutta kuka antaisi tehtäväksi Heihachi Mishiman nitistämisen ja miksi?

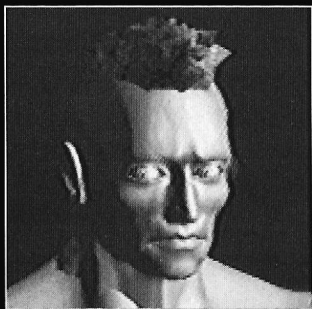
PITUUS: 161 CM

PAINO: 49 KG

IKÄ: 20

OTTELUTYILI: KOPPO JA AIKIDO

KOLMOISKUMAUTUS:	□△○	HYPPYPOTKU JUOKSUSTA:	→→→×
NOPEA POTKUYHDISTELMÄ:	↘+XXX○	KAKSOISKÄMMENSYSÄYS:	→→□+△
VOITTIPOTKU ETEENPÄIN:	→→○	KATAPULTTINEITO:	□+×→ (lähitaistelussa)
AJOPOTKUYHDISTELMÄ:	↗+○X○	RYSTYLYÖNTIKUMAUTUS:	□+×→ (lähitaistelussa)



JACK



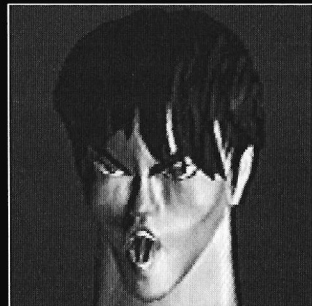
Tämä sotilaskyborgi kehitettiin entisessä Neuvostoliitossa iskuaseeksi. Jackin ovat lähettäneet turnaukseen hänen venäläiset avustajansa.

PITUUS: 235 CM PAINO: 168 KG IKÄ: 3 OTTELUTYÖLI: RAAKA VOIMA

MEGATONNIRÄJÄYTYS: ←↙↓↘△	HYÄKINISKU ISTUMA-ASENNOSTA: □△□△ (aloita istuma-asennosta esim. pannukakkuprässin jälkeen)
VOIMASAKSET: →→□+△	KONEKIDÄÄRIÄRISTYSET: ↙□□□
JACK-VAARA: □□□	KUMAUTUS PÄÄN PÄÄLTÄ: ↘+□+△
PAKNUKAKKUPRÄSSI: ↗+×+○	HURJA HEILAUTUS: ↓→□△□



MARSHALL LAW



Law on itsepuolustustaitojen mestari, joka unelmoi oman taistelukoulun aloittamisesta. Hän on matkustanut turnaukseen ansaitakseen kuuluisuutta ja rikkautta.

PITUUS: 179 CM PAINO: 69 KG IKÄ: 25 OTTELUTYÖLI: ITSEPUOLUSTUSTAITOJOT

LOHIKÄÄRMESTYSTSYHDISTELMÄ: ▲▲▲ (edessä)	SIIVOPOTKU JUOKSUSTA: →→→×
SHAOLIN-HYRÄPOTKU: ○×○	SÄÄRIPOTKU: ↓+×
KUPERKEIKKAPOTKU: ↓↑+○	KOLMOISPÄÄPOTKU: ×××
KUPERKEIKKALÄJÄYTYS: ↓↑+×+○	POLVINOSTO: (lähihaistelussa) →→×+○



MICHELLE CHAN



Tämän karaistuneen soturin äiti oli amerikkalainen alkuasukas ja hänen isänsä oli hong-kongilainen mies, jonka murhasivat Heihachin miehet. Michelle on turnauksessa kosto mielessä.

PITUUS: 163 CM PAINO: 53 KG IKÄ: 18 OTTELUTYYPPI: KIINALAISET TAISTELUTAIDOT

KOLMOISKANUUNA:	□ □ □	KAKSOISNUOLI:	→ → △ + □
KAARI UPPERCUT-KOUKKUUN:	↓ + ○ □	VOIMAISKU UPPERCUT-KOUKUN KANSSA:	↘ + △ □
NOUSEVA POTKU KORKEALLE:	○ (nousesta kyrgyasennosta)	KAARIPOTKU:	↓ + ○
NOUSEVA UPPERCUT-KOUKKU:	△ (nousesta kyrgyasennosta)	HYRÄTANSI:	△ + ← (käytä lähitaistelussa vastustajan voittamiseksi kiekkaudessa)



YOSHIMITSU



Ninja-miekkailutaidon muodossa oleva automaatti. Kukaan ei tiedä, mistä Yoshimitsu on kotoisin tai miksi hän osallistuu turnaukseen. Hänet yhdistetään kuitenkin varkauden pahamaineiseen maailmanlaajuiseen syndikaattiin...

PITUUS: 178 CM PAINO: 63 KG IKÄ: EI TIEDETÄ OTTELUTYYPPI: MANJI-TYYLINEN JIUJITSU

UOLTIPOTKU:	→ → ○ + ×	3-POTKUYHDISTELMÄ:	○○○
UOLTIPOTKU JA SYÖKSY:	→ → ○ + × □ + △	SIKSAK-POTKU:	× ○
TORNADOHYÖKKÄYS:	← + □ (jatka näpäytystä painaaksesi hyökkäyksen perille)	LENTÄVÄ POLVIPOTKU:	→ → ○
KUPEAKEIKKASUURVAISU:	○○	VIIKATEKIERRE:	↙ + × (jatka näpäytystä painaaksesi hyökkäyksen perille)

TEST MODE

Paina YLÖS ja ALAS tähdentääksesi joko OPTION MODE-, RECORDS- tai MEMORY CARD -kohdan. Paina START-näppäintä valitaksesi halutun vaihtoehdon tai mitä tahansa merkinäppäintä palataksesi päävalikkoon.

OPTION MODE

Paina YLÖS ja ALAS valitaksesi vaihtoehdon ja VASEMMALLE tai OIKEALLE vaihtaaksesi sen asetuksen. Paina mitä tahansa merkinäppäintä palataksesi edelliseen valikkoon.

DIFFICULTY LEVEL (VAIKEUSASTE)	Koskee vain yhden pelaajan peliä. Asetus asteelta EASY (HELPPO) asteelle ULTRA-HARD (ÄÄRIMMÄISEN VAIKKA).
FIGHT COUNT (OTTELULUKU)	Asettaa lukumäärän erille, jotka on voitettava ottelun voittamiseksi. Asetus 1-5.
ROUND TIME (ERÄAIKA)	Asettaa aikarajan kullekin erälle sekunneissa. Viimeinen asetus merkitsee, että aikarajaa ei ole.
SPEAKER OUT (KAIUTTIMET)	Joko STEREO tai MONO.
BGM SELECT (TAUSTAMUSIIKKI)	Joko ARRANGE (SOVITTA), ORIGINAL (ALKUPERÄINEN) tai SILENT (HILJAA).
2P GAME WINS SHOWN BY (KAHDEN PELAAJAN PELIVOITOT NÄKYVISSÄ)	Vaihtaa näyttömenetelmän siitä, kuka on johdossa, kun kaksi pelaajaa ottelevat ARCADE-TILASSA. Voittojen lukumäärä näkyy joko FIGHT (HEDELMÄNÄ) tai NUMBER (NUMEROINA).
CHARACTER CHANGE AT CONTINUE (HÄMMÖN VAIHTO JATKOSSA)	Aseta kohdalle YES antaaksesi itsellesi vaihtoehdon kokeilla eri otteilijaa joka kerta, kun sinun täytyy CONTINUE (JATKAA). KEY CONFIG: Sinun täytyy tähdentää tätä ja painaa START-näppäintä, jos haluat muuttaa ohjaimen asetuksen. Molemmat pelaajat painavat sitten VASEMMALLE ja OIKEALLE valitakseen jommankumman kahdesta esiasetetusta näppäinkokoonpanosta tai kolmannen

FREE SETTING-vaihtoehdon. Kun kaikki on valmista, paina START-näppäintä palataksesi edelliseen valikkoon. Jos valitsit FREE SETTING-vaihtoehdon, voit määrätä minkä näppäimen tahansa pitämällä sitä alhaalla ja painamalla VASEMMALLE ja OIKEALLE valitaksesi sen liikkeitä. Tämä voi olla joko LEFT PUNCH (VASEN HYRKINISKU), RIGHT PUNCH (OIKEA HYRKINISKU), LEFT KICK (VASEN POTKU), RIGHT KICK (OIKEA POTKU) tai näiden yhdistelmä.

RECORDS (ENNÄTYKSET)

Ennätyskäset laaditaan kolmella eri tavalla. Paina YLÖS ja ALAS tähdentääksesi yhtä niistä ja START-näppäintä sen vahvistamiseksi. Paina mitä merkinäppäintä tahansa palataksesi edelliseen valikkoon.

TIME RECORD (AIKAENNÄTYS)	Osoittaa parhaan kokonaisajan, jossa turnaus on voitettu. Osoittaa myöskin pelaajan nimikirjaimet ja käytetyn otteilijan.
2P GAME WINS (KAHDEN PELAAJAN PELIVOITOT)	Osoittaa otteilijan yhtäjaksoisten voittojen lukumäärän kahden pelaajan pelissä.
CHARACTERS (HÄMMÖT)	Osoittaa kunkin otteilijan käyttömäärän.

MEMORY CARD (MUISTIKORTTI)

Tämä vaihtoehto (käytetään ennätysten ja muiden pelitietojen tallennukseen ja lataukseen) voidaan valita vain, jos muistikortti on pantu sisään. Paina YLÖS ja ALAS tähdentääksesi joko CARD SAVE (KORTIN TALLENNUS) tai CARD LOAD (KORTIN LATAUS) ja paina START-näppäintä suorittaaksesi valintasi. Paina START-näppäintä uudelleen vahvistukseksi ja näkyviin tulisi ilmestyä sanoma OK. Paina mitä merkinäppäintä tahansa palataksesi edelliseen valikkoon. **Huom!** Jos muistikortti on jo pantu sisään, kun lataat Tekken-pelin ensimmäistä kertaa, kaikki tallennetut tiedot ladataan silloin automaattisesti.

Varning till användare

Denna diskett innehåller mjukvara för PlayStation-enheten, avsedd för hemmabruk. Använd aldrig denna diskett på andra maskiner då dessa kan förstöras. Denna diskett är enbart anpassad enligt europeiska PlayStation-specifikationer. Den kan inte användas på PlayStation-enheter anpassade enligt utomeuropeiska specifikationer. Läs instruktionsmanualen till din PlayStation noga för att tillförsäkra korrekt användning. När du stoppar in denna diskett i PlayStation-enheten måste du se till att rätt sida är vänd uppåt (sidan med förtryckt speltitel). Se till att du inte vidrör diskettens yta utan håller den längs kanten. Håll disketten ren och fri från rispor. Om ytan blir smutsig bör du torka den försiktigt med en mjuk trasa. Förvara inte disketten nära någon värmekälla, i direkt solljus eller på platser med hög fukthalt. Använd aldrig en diskett som spruckit, disfigurerats eller reparerats med självhäftande material, då detta kan leda till felaktig återgivning.

För din hälsa

• Ta en paus på ca 15 minuter varje timme medan du spelar. • Spela inte om du är mycket trött eller har sovit för lite. • Se till att rummet du spelar i är väl upplyst, och sitt så långt från skärmen som sladden tillåter. • Vissa individer drabbas av epileptiska anfall när de utsätts för blinkande ljus i det vardagliga livet. Dessa personer kan drabbas av attacker när de tittar på TV eller videospel. Även de spelare som inte tidigare drabbats av attacker kan lida av hittills oupptäckta epileptiska tillstånd. Konsultera din läkare innan du börja bruka videospel om du lider av epilepsi, eller uppsök läkare utan dröjsmål om du skulle uppleva något av följande: yrsel, förändrad synförmåga, muskelryckningar, andra ofrivilliga rörelser, förlorad känsla för omgivningen, mentala rubbningar och/eller konvulsioner.

Se sista sidan i denna manual för hur man kontaktar Kundtjänst (Customer Service No.) och Hot Line.

TM & © 1995 NAMCO LTD., All Rights Reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe / NAMCO LTD.



SCES-00005

VÄLKOMMEN TILL TEKKEN TOURNAMENT, VÄRLDENS MEST BRUTALA OCH
PRESTIGEFYLLED KAMPSPORTSTÄVLING, SPONSRAD AV MISHIMA CORPORATION,
ETT NAMN DU KAN LITA PÅ INOM EKONOMISK MARKNADSFÖRING. DE ÅTTA
KVADVARANDE KÄMPARNA REPRESENTERAR OLIKA DELAR PÅ JORDEN. MAN
KÄMPAR OM DET STÖRSTA KONTANTPRiset SOM NÅGONSIN ERBJUDITS I EN
PROFESSIONELL KAMPTURNERING, SÅ FORTSÄTT TITTA OCH SE DEM SOM SLUTLIGEN
BLIR KORAD TILL VÄRLDENS BÄSTA KAMPSPORTARE.

鉄拳
TEKKEN™

namco®

SVENSKA

ATT STARTA

Installera din PlayStation och stoppa in CD-skivan 'Tekken' enligt beskrivningen i din PlayStation-manual. Aktivera POWER-knappen. Laddning av spelet kommer att ta några ögonblick (precis lagom tid för att snabbtesta ett gammalt arkadspel), varefter du trycker på START för att se titelskärmen och introduktionen, samt START igen för att nå huvudmenyn.

HUVUDMENYN

Här finns tre alternativ: **ARCADE MODE** (för en eller två spelare, alltså identiskt med arkadspelet Tekken), **2P PLAY MODE** (spel man-mot-man för två spelare) eller **TEST MODE** (vals skärmen). Använd UPP och NER för att välja START och bekräfta.

ARKAD SPEL

Här handlar det helt enkelt om turneringsspel för en deltagare. Först använder du VÄNSTER och HÖGER för att välja figur, och trycker därefter på valfri symbolknapp för att bekräfta. Om du förlorar en match kan du fortsätta spela från samma punkt genom att inom tio sekunder trycka på START när CONTINUE visas. En andra spelare kan hoppa med genom att på den oanvända handkontrollen trycka på START, antingen på skärmen **PLAYER SELECT** (SPELARVAL) eller mitt under en match. Den spelare som vinner nästa match fortsätter turneringsspelet mot datorn.

TVÅ SPELARLÄGE

Detta alternativ kräver två handkontroller eftersom två spelare möter varandra. På skärmen **PLAYER SELECT** (SPELARVAL) skå båda spelarna först använda UPP och NER för att välja en figur och därefter valfri symbolknapp

för att bekräfta. Därefter trycker båda på VÄNSTER och HÖGER för att sätta **HANDICAP**. Ju fler stjärnor ni ger figuren i fråga desto större övertag får denne. Så snart ni båda har bekräftat valen genom att trycka på valfri symbolknapp kommer matchen att börja. Efter varje match kommer **RESULT**-skärmen att visas för både spelare 1 och 2, **WINS** (VINSTER), **LOSES** (FÖRLUSTER) och **DRAWS** (OAVJORDA MATCHER) för varje kämpe, samt aktuell **TOTAL** längst upp. Tryck på valfri symbolknapp för att fortsätta.

REGLER

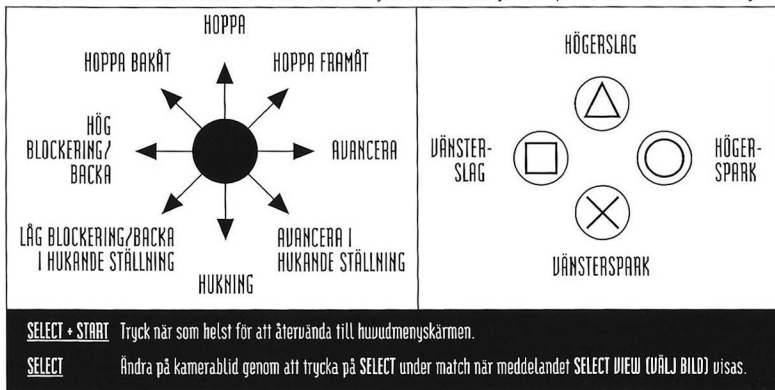
1. Man vinner en match genom att knocka motståndaren eller inneha flest hälsopoäng när matchklockan visar på noll.
2. Matchen förklaras som oavgjord om det skulle råka bli en **DOUBLE K.O.** (DUBBEL KNOCKOUT), eller om matchen är slut och ingen vinnare kan koras.
3. Den första kampen som når föreskrivet antal vinster (sätts med hjälp av **FIGHT COUNT** (MATCHRÄKNARE) i **OPTION MODE** (ALTERNATIV)) vinner totalt.

SPELSKÄRM

1. Nivånummer (enbart för 1 spelare i arkadspelet)
2. Total matchtid (enbart för 1 spelare i arkadspelet)
3. Hälsomätare
4. Kampens namn
5. Kvarvarande antal sekunder
6. Antal segrar i rad (enbart för 2 spelare i arkadspelet)
7. Spelplats



FÖRHANDSINSTÄLLDA KNAPPKONTROLLER (Riktningsskontrollerna anges för spelare som står vänd till höger)



Obs: Tekken är fullt spelbar med neGcon-kontrollen. Knappkonfigurationen är likadan som på standardkontrollen. Men...

Tryck på SELECT och knapparna L och R på neGcon när som helst för att återvända till huvudmenyskärmen.

Ändra kamerabild genom att trycka på knapparna L eller R på neGcon när meddelandet SELECT VIEW visas under match.

EN FÖRKLÄRING AV DE SYMBOLER SOM ANVÄNDS I DENNA MANUAL

	Småslå på riktningsskontrollen i valfri riktning.
	Tryck på riktningsskontrollen i valfri riktning och håll denna nedtryckt för ett ögonblick.

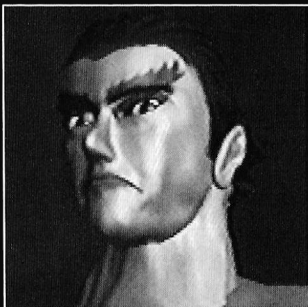
	Tryck på angiven symbolknapp.
+	När ovanstående symboler har ett plus efter sig betyder det att knapparna ska tryckas ned samtidigt.

SAMMA RÖRELSE FÖR SAMTLIGA FIGURER

	Ett stort steg framåt/bakåt
	Spring framåt. Obs: du kan slå eller sparka under tiden, eller fortsätta springa tills du slår ner motståndaren.
eller	Specialattacker från nära håll. Dessa kan inte blockeras, men är bara effektiva när motståndaren står upp nära dig.
	Attack på mellannivå. Kan användas för att träffa en motståndare i låg blockeringsställning.
(när motståndaren kigger ner)	Använd detta för att attackera en fallen motståndare.
eller	Efter att ha slagits ner kan du använda dessa sparkar för att omedelbart gå på offensiven när du reser dig. Du kan resa dig på olika sätt genom att använda dessa knappar i kombination med riktningssknapparna.

RÅD TILL KÄMPAR

Kom ihåg att riktningsskontrollerna motsvarar spelare som står vänd mot höger. Om kampen står vänd mot vänster måste du använda kontrollen på motsatt sätt.



KAZUYA MISHIMA



Kazuya, en arrogant ensamvarg, är äldste son till Heihachi Mishima, högt aktad ledare för turneringens huvudsponsor, Mishima Corporation. Hans medverkan i turneringen sker trots en viljornas kamp med fadern under en lång tid.

LÄNGD: 181 CM VIKT: 76 KG ÅLDER: 26 KAMPSTIL: MISHIMA-KARATE

BLIKTRANDE SLAGKOMBINATION:	□□△	STIGANDE UPPERCUT:	→↓↘△
DEMONDÖDAREN:	□△△	HOPPANDE HÄLKAST:	→→→×
DUBBEL SNURASPAK:	←+○○	VÄNSTER HÄLKAST:	→→×
HÄLKAST: (medan du avancerar eller reser dig från hukande ställning)	○○	DUBBEL UPPERCUT:	↘+□△



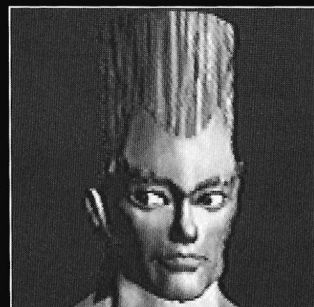
PAUL PHOENIX

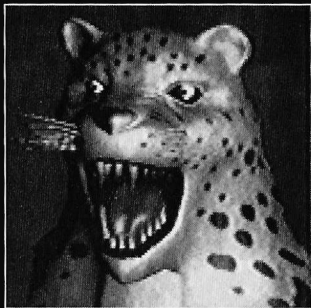


Paul, en aggressiv och hetlevrad amerikan, jobbar normalt som livvakt och street fighter. Han kämpade nyligen mot Kazuya i en match som slutade oavgjord, och har nu anmält sig till tävlingen i syfte att slutföra jobbet.

LÄNGD: 187 CM VIKT: 81 KG ÅLDER: 25 KAMPSTIL: JUDO-VARIANTER

BENKROSSARE:	↓+○△	KRAFTSLAG:	↓↘→△
RIVJÄRN:	↗+×○	HOPPANDE DUBBELKOMBINATION:	→→×○○
ARMBÅGSATTACK:	↓→+△	STENKROSS:	↓+△
ROLLANDE SPARK:	→→○	FOTATTACK: (nära motståndaren)	□+×←





鉄拳
TEKKEN

KING



På dagarna jobbar King som vaktmästare på ett hem för föräldralösa barn, men på kvällarna tar han på sig sin välkända maskering för att kämpa som professionell boxare. Om han vinner turneringen tänker han använda prispengarna till nya lokaler för de föräldralösa barnen.

LÄNGD: 190 CM

VIKT: 85 KG

ÅLDER: 30

KAMPSTIL: BROTTHING

DROP-SPARK:	→→×+○	DROPSARK SATTELIT:	→→→×+○
KNOGE:	↗+□+△	1, 2 UPPER CUT:	□△□
ARMBÅGSKAST:	↑△+○	DUBBELT KNÄKAST:	↗+×+○
JAIL KICK:	→→○	HUVUDATTACK:	→→□+△

鉄拳
TEKKEN

NINA WILLIAMS



Nina är en tränad yrkersmördare och därför mycket snabb och farlig. Ryktet säger att det inte bara är för tävlingsmomentet hon har anmält sig till tävlingen, men vem skulle vilja mörda Heihachi Mishima och varför?

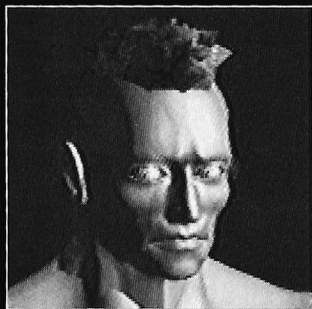
LÄNGD: 161 CM

VIKT: 49 KG

ÅLDER: 20

KAMPSTIL: KOPPA OCH AIKIDO

TRIPPEL-SLAG:	□△○	SPRINGANDE HOPPSARK:	→→→×
SNABB SPARKKOMBINATION:	↘+XXX○	DUBBEL HANDFLATA:	→→□+△
FRAMÅTRIKTAD FLIPSPARK:	→→○	CATAPULTKAST:	□+×→ (nära motståndaren)
JAGANDE SPARK-KOMBINATION:	↗+○X○	BACKHAND SMASH:	□+×→ (nära motståndaren)



JACK



Denna militär-cyborg skapades som ett chockvapen av f.d Sovjetunionen.
Jack har skickats till turneringen av sina ryska herrar.

LÄNGD: 235 CM

VIKT: 160 KG

ÅLDER: 3

KAMPSTIL: REN RÅSTYKA

MEGATON-SLAG: ←↙↓↘△

SITTANDE SLAG: □△□△
(Starta från sittande ställning, dvs. efter en pannkakspress)

KRAFTSÅK: →→□+△

MASKINGEDVÄRS-KNOGE: ↙□□□

JACK-HAMMARE: □□□

HÖGT SLAG: ↘+□+△

PANNKAKSPRESS: ↗+×+○

VILD SVING: ↓→□△□



MARSHALL LAW



Law är mästare i kampsporter och drömmer om att öppna sin egen kampskola.
Han har anmält sig till turneringen i syfte att bli rik och berömd.

LÄNGD: 179 CM

VIKT: 69 KG

ÅLDER: 25

KAMPSTIL: KAMPSPORTER

DRAGONSK SLAGKOMBINATION: △△△ (när du avancerar)

SPRINGANDE SIDOSPARK: →→→×

SNURRANDE SHAOLIN-SPARK: ○×○

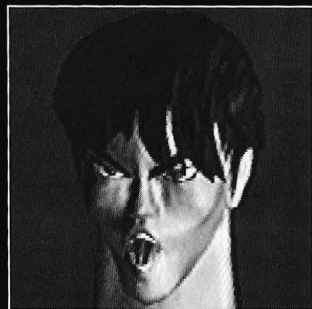
KÄKSPARK: ↓+×

KULLERBYTTA MED SPARK: ↓↑+○

TREDUBBEL HUVUDSPARK: ×××

KROSSANDE KULLERBYTTA: ↓↑+×+○

KNÄLYFT: →→×+○
(nära motståndaren)





MICHELLE CHAN



Modern till denna hårdföra krigare var ur-amerikan, fadern härstammade från Hong Kong och mördades av Heihachis folk. Michelle har ställt upp i turneringen för att hämnas fadern.

LÄNGD: 163 CM VIKT: 53 KG ÅLDER: 18 KAMPSTIL: KINESISK KAMPSPORT

TRIPPELKANON: □ □ □	DUBBELPILAR: → → △ + □
SVEP TILL UPPERCUT: ↓ + ○ □	KRAFTSLAG MED UPPERCUT: ↘ + △ □
STIGANDE, HÖG SPARK: ○ (när du reser dig upp från hukande ställning)	SVEPANDE SPARK: ↓ + ○
STIGANDE UPPERCUT: △ (när du reser dig upp från hukande ställning)	SNURRANDE DANS: △ + ← (nära motståndaren i syfte att utmanövrera denne)



YOSHIMITSU



Yoshimitsu, en robot som uppträder som en Ninja-svärdsmästare, är helt okänd och ingen vet var den härstammar från. Hans namn har dock nämnts i samband med ett känd brottssyndikat...

LÄNGD: 178 CM VIKT: 63 KG ÅLDER: OKÄND KAMPSTIL: JUJITSU I MANJI-STIL

FLIPSPARK: → → ○ + ×	TRESPARK-KOMBINATION: ○ ○ ○
DYKANDE FLIPSPARK: → → ○ + × □ + △	ZICK-ZACK-SPARK: × ○
TORNADOATTACK: ← + □ (fortsätt att smälla för att underbygga attacken)	FLYGANDE KNÄSPARK: → → ○
KULLERBYTTA MED STAMP: ○ ○	LIE-SNURRAAN: ↙ + × (fortsätt att smälla för att underbygga attacken)



TEST

Använd **UPP** och **NER** för att markera antingen **OPTION MODE (ALTERNATIV)**, **RECORDS (STATISTIK)** eller **MEMORY CARD (MINNESKORT)**. Tryck på **START** för att välja, eller valfri symbol för att återvända till huvudmenyn.

ALTERNATIV

Använd **UPP** och **NER** för att välja ett alternativ, och **VÄNSTER** och **HÖGER** för att ändra. Tryck på valfri symbol för att återvända till tidigare meny.

DIFFICULTY LEVEL (SVÄRIGHETSGRAD):	Påverkar enbart spel för en deltagare. Välj mellan EASY (LÄTT) till ULTRA-HARD (URSVAR) .
FIGHT COUNT (MATCHLOCKR):	Välj hur många ronder du måste vinna för att segra totalt. Välj mellan 1 och 5.
ROUND TIME (MATCHUR):	Välj hur många sekunder ronderna ska vara. Det sista alternativet innebär obegränsad tid.
SPEAKER OUT (HÖGTALARE):	Välj mellan STEREO och MONO .
BGM SELECT (VAL AV BAKGRUNDSMUSIK):	Välj mellan ARRANGE (ARRANGERAD) , ORIGINAL (URSPRUNGLIG) och SILENT (TYST) .
2P GAME WINS SHOWN BY (VINSTER I TVÅSPELARMATCHER ANGES MED):	Avger hur ett övertag i en tvådeltagarmatch i ARCADE MODE (ARKADSPEL) visas i bild. Antal vinster visas som FRUIT (FRUKT) eller NUMBER (NUMMER) .
CHARACTER CHANGE AT CONTINUE (FIGURÄNDRING VID VARJE OMSTART):	Välj YES (JA) för att tävla med en ny figur efter varje omstart med CONTINUE -funktionen.
KEY CONFIG (KNAPPKONFIGURATION):	Markera detta och tryck på START om du vill ändra på kontrolluppsättningen. Båda spelarna använder sedan VÄNSTER och HÖGER för att välja en av de två förhandsinställda

knappkonfigurationerna eller en tredje möjlighet, **FREE SETTING (VALFRI UPPSÄTTNING)**. Om du väljer **FREE SETTING** kan du konfigurera valfri knapp genom att hålla ned den och trycka på **VÄNSTER** eller **HÖGER** för att välja rörelse. Detta kan vara **LEFT PUNCH (VÄNSTERSLAG)**, **RIGHT PUNCH (HÖGERSLAG)**, **LEFT KICK (VÄNSTERSPARK)**, **RIGHT KICK (HÖGERSPARK)**, eller en kombination av dessa.

STATISTIK

Det förs statistik i tre olika kategorier. Använd **UPP** och **NER** för att markera en av dessa, och tryck på **START** för att bekräfta. Tryck på valfri symbolknapp för att återvända till tidigare meny.

TIME RECORD (TID):	Visar bästa totaltid för vunen turnering. Ger också initialerna på spelaren och kampen i fråga.
2P GAME WINS (VUNNA TVÅDELTAGARMATCHER):	Visar hur många matcher i rad som vunnits i tvådeltagarläget.
CHARACTERS (FIGURER):	Visar hur ofta en figur använts.

MINNESKORT

Detta alternativ (som används till att spara och ladda statistik och annan data) kan också väljas om ett minneskort har stoppats in. Använd **UPP** och **NER** för att markera antingen **CARD SAVE (SPARA KORT)** eller **CARD LOAD (LADDA KORT)**; tryck på **START** för att välja. Tryck på **START** igen för att bekräfta, varefter du bör få meddelandet **OK**. Tryck på valfri symbolknapp för att återvända till tidigare meny. Obs: Om ett minneskort redan är instoppat när du installerar Tekken kommer eventuell sparad data automatiskt att laddas.

Forholdsregler

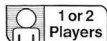
• Denne diskette indeholder software til brug for PlayStation hjemmevideo-enheden. Denne diskette bør ikke benyttes til andre maskiner, da det kan medføre beskadigelse. Denne diskette er kun tilpasset til Europæiske PlayStation-specifikationer. Den kan ikke benyttes til andre udgaver af PlayStationen. • Vær venlig at læse PlayStations instruktionshæftet omhyggeligt for korrekt brug. • Vend altid forsiden opad (den side, som titlen er trykt på), når du indfører disketten i PlayStationen. • Rør ikke ved overfladen, når du håndterer disketten. Hold den på kanten. • Hold disketten ren og fri for ridser. Hvis overfladen bliver snavset, kan du tørre den forsigtigt af med en blød klud. • Lad ikke disketten ligge tæt på varmekilder eller i direkte sollys eller fugt. • Prøv aldrig på at bruge en ødelagt eller skæv diskette eller en, som er repareret ved hjælp af klæbestof, da det kan føre til operationstøj.

Helbredshensyn

• Husk at holde en pause på ca. 15 minutter hver time. • Undlad at spille, når du er træt eller udkørt. • Spil kun videospil i et veloplyst rum, og sørg for at have god afstand til TV-skærmen. • Visse personer kan opleve epileptiske anfald, når de ser på blinkende lys eller lysmønstre, som befinder sig i vores omgivelser. Disse personer kan opleve anfald, når de ser på TV-billeder eller spiller videospil. Selv personer, som aldrig har oplevet anfald, kan ikke desto mindre have en uopdaget epileptisk tilstand. Henvend dig til din læge, før du spiller videospil, hvis du lider af en epileptisk tilstand eller øjeblikkeligt, hvis du oplever nogle af følgende symptomer under spil: svimmelhed, forandret syn, muskeltræknings eller andre ufrivillige bevægelser, desorientering, forvirring og/eller krampetræknings.

Kunde Service (Customer Service No.) og Hotline kan kontaktes på telefonnumrene på bagsiden af dette hæfte.

TM & © 1995 NAMCO LTD., All Rights Reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe / NAMCO LTD.



1 or 2
Players



Memory Card
1 block

SCES-00005

VELKOMMEN TIL TEKKEN TURNERINGEN, SOM ER VERDENS MEST BRUTALE OG ANSETE
KAMPSPORTSKONKURRENCE. TURNERINGEN ER BLEVET SPONSORET AF MISHIMA
CORPORATION, SOM ER ET NAVN, MAN KAN STOLE PÅ I FINANSIEL LEDELSE. DE OTTE
NÆDE KÆMPERE, SOM ER TILBAGE, KOMMER FRA HELE VERDEN. DET ER DEN STØRSTE
PENGEPRÆMIE NOGENSINDE I EN PROFESSIONEL KAMPKONKURRENCE, SOM STÅR PÅ
SPIL, SÅ VÆR MED TIL AT FINDE UD AF, HVEM DET ER, SOM TIL SIDST BLIVER KRØNET
SOM VERDENENS BEDSTE FIGHTER.

鉄拳
TEKKEN™

namco®

DANSK

SÅDAN STARTER DU

Gør din PlayStation klar og indsæt 'Tekken' disketten som beskrevet i din PlayStation manual. Tænd for POWER knappen. Der vil være en kort indlæsningspause (hvor du lige har tid til en arkade-klassiker), og derefter skal du trykke på START for at bringe titelskærmen og introduktion frem og START igen for at gå videre til hovedmenuen.

HØVEDMENUEN

Der er tre valg at vælge imellem: **ARCADE MODE** (for en eller to spillere; det samme som arkade udgaven af Tekken), **2P PLAY MODE** (en udfordring for to spillere mod hinanden) eller **TEST MODE** (mulighedsskærmen). Brug **OP** og **NED** for at vælge og **START** for at bekræfte valget.

ARCADE MODE

Dette er en en-spiller turnering mod computeren. Brug først **VENSTRE** og **HØJRE** for at vælge en figur og tryk derefter på en hvilken som helst symbolknap for at bekræfte valget. Hvis du taber en kamp, kan du begynde fra det samme sted ved at trykke på **START**, når **CONTINUE** fremkommer på skærmen før slutningen af de 10 sekunders nedtælling. Ved at trykke på **START** enten på **PLAYER SELECT** skærmen eller under en kamp, kan endnu en spiller deltage og bruge den anden controller. Den person, som vinder en to-spiller kamp vil fortsætte turneringen mod computeren.

2P PLAY MODE

På denne indstilling bruges der to kontrollere, og der kan kun spilles to spillere kan spille mod hinanden. På **PLAYER SELECT (VÆLG AF SPILLERE)** skærmen skal hver spiller bruge **OP** og **NED** for at vælge en fighter og derefter

en hvilket som helst symbolknap for at bekræfte valget. Derefter bruges **VENSTRE** og **HØJRE** for at indstille **HANDICAP**. Jo flere stjerner du giver din fighter, jo større fordel får du. Lige så snart I begge har bekræftet jeres valg ved at trykke på en symbolknap, begynder kampen. Efter hver kamp vises **RESULT (RESULTATS-)** skærmen, som viser spiller én og spiller to's **WINS (SEJRE)**, **LOSES (TABT)** og **DRAWS (UAFGJORT)** for alle fighterne. Der vises også **TOTAL** i toppen af skærmen. Tryk på en symbolknap for at fortsætte.

REGLERNE

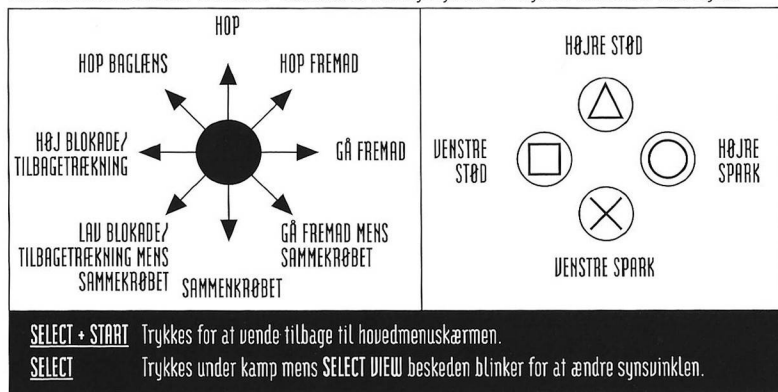
1. For at vinde skal en fighter slå sin modstander ud eller have bedre helbred end modstanderen, når tælleren når til nul.
2. Der dømmes uafgjort (**DRAW**), hvis der er **DOUBLE K.O. (KNOCK-OUT PÅ SAMME TID)**, eller hvis tiden løber ud, før der er en vinder.
3. Den første fighter, som når til det forudsatte antal sejre (fastsat v.h.a. **FIGHT COUNT** i **OPTION MODE (MULIGHEDSINDSTILLINGEN)**), er vinderen.

SPILLESKÆRMEN

1. Niveau nummer (kun for 1 spiller i **ARCADE INDSTILLINGEN**)
2. Total spilletid (kun for 1 spiller i **ARCADE INDSTILLINGEN**)
3. Helbredsmåler
4. Fighters navn
5. Sekunder tilbage
6. Antal sejre i træk (kun for 2 spillere i **ARCADE INDSTILLINGEN**)
7. Sted



NORMALINDSTILLINGERNE FOR KAMP (Controls for retninger gælder for figurer, som vender mod højre.)



Benmærk: Tekken er fuldt ud kompatibel med neGcon controlleren. Konfigurationen af knapperne er den samme som på en standard controller.

Tryk på **SELECT** og på **V** og **H** knapperne på neGcon for at vende tilbage til hovedmenuskærmen.

Tryk på **V** og **H** knapperne på neGcon mens **SELECT VIEW** beskeden blinker under kamp for at ændre synsvinkel.

SYMBOLER, SOM ER BRUGT I MANUALEN

	Tryk på retningsknappen i den viste retning
	Tryk på retningsknappen i den viste retning og hold den i et stykke tid

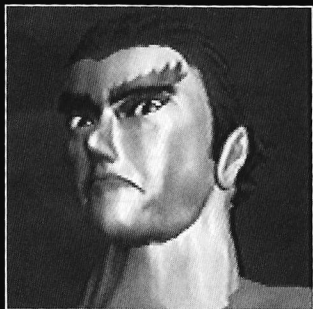
	Tryk på den angivne symbolknap
+	Når de ovenfor nævnte symboler vises sammen med et plus, skal de trykkes på samme tid.

ALMINDELIGE BEVÆGELSER FOR ALLE FIGURER

	Stort skridt fremad/baglæns
	Løb fremad. Bemærk, at du kan slå eller sparke, mens du løber eller fortsætte med at løbe indtil, du får modstanderen i gulvet.
eller	Angreb specielt til nærkontakt. Disse kan ikke blokeres, men er kun brugbare, når modstanderen står op og på meget nær hold.
symbolknop	Angreb i mellemniveau. Disse angreb kan bruges til at slå en modstander som er i nedre blokeringsstilling.
	Brug denne til at angribe en modstander, som er nede.
eller eller eller	Efter at du er blevet slået ud, kan du bruge disse spark for at angribe lige så snart, du rejser dig. Der er flere forskellige måder at rejse sig på, og disse opnås ved at trykke disse knapper i forskellige kombinationer sammen med retningsknapperne.

FIGHTERVEJLEDNING

Husk på, at retningscontrollerne er vist for en figur, som vender mod højre. Hvis din fighter vender mod venstre, skal du udføre retningerne modsat.



KAZUYA MISHIMA



Kazuya er en arrogant enspænder, og den ældste søn af Heihachi Mishima, som er en fremtrædende leder af turneringssponsorene, Mishima Corporation. Hans tilstedeværelse i turneringen er bare del af en lang magtkamp mellem dem.

HØJDE: 181CM

VÆGT: 76KG

ALDER: 26

KAMPSTIL: MISHIMA KARATE-STIL

LYN-SLAGS-KOMBO:	□□△	OPADRETTET UPPERCUT:	→↓↘△
DJÆVLEMORDER:	□△△	SPRINGENDE SIDESPARK:	→→→×
DOBBELDREJET SPARK:	↗+○○	VENSTRE HÆLEKAST:	→→×
HÆLEKAST: (mens fremadgående eller rejsende fra sammenkrøbet stilling)	○○	DOBBELT UPPERCUT	↘+□△



PAUL PHOENIX



Paul er en aggressiv og varmblodet amerikaner, som lever af at arbejde som bodyguard og gadefighter. Han har tidligere kæmpet uafgjort imod Kazuya, og har meldt sig til turneringen for at afgøre striden.

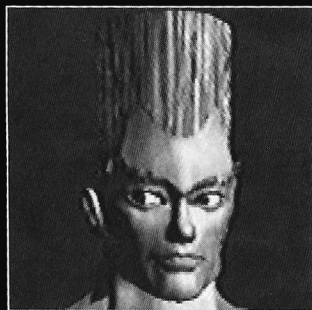
HØJDE: 187CM

VÆGT: 81KG

ALDER: 25

KAMPSTIL: VARIATION AF JUDO

BENBRÆKKER:	↓+○△	KRAFTSLAG:	↓↘→△
RÅKOSTJERN:	↗+×○	DOBBEL SPRING-KOMBO:	→→×○○
ALBUESTØD:	↓→+△	KAMPSTENSKUSER:	↓+△
RULLESPARK:	→→○	FODAFSKYDER: (i nærkamp)	□+×←





鉄拳
TEKKEN

KING



Om dagen er han en opsynsmand på et børnehjem, men om aftenen kæmper han som en professional bryder med en maske som kendemærke. Hvis han vinder turneringen, vil han bruge gevinsten på nye faciliteter til børnehjemmet.

HØJDE: 190CM

VÆGT: 85KG

ALDER: 30

KAMPSTIL: BRYDNING

KASTESPAK: →→ × + ○

KNOBEN: ↗ + □ + △

ALBUEKAST: ↑△ + ○

FÆNGESLSPARK: →→ ○

SATELLIT-KASTESPAK: →→→ × + ○

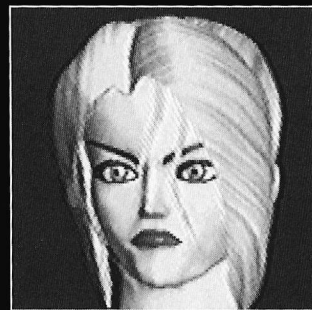
1, 2 UPPERCUT: □△□

DOBBELT KNÆKAST: ↗ + × + ○

HØVEDT-FØRST-KAST: →→ □ + △

鉄拳
TEKKEN

NINA WILLIAMS



Nina, som er en faglært lejermorder, er hurtig og dødbringende. Rygterne siger, at det ikke kun er det at vinde, som har bragt hende til turneringen; men hvem ville tage en kontrakt ud på Heihachi Mishima og hvorfor?

HØJDE: 161CM

VÆGT: 49KG

ALDER: 20

KAMPSTIL: KOPPO OG AIKIDO

TREDOBBELT KNUSER: □△○

HURTIG SPARK-KOMBINATION: ↘ + XXX○

FREMADRETTET-SNAP-SPARK: →→ ○

JAGENDE SPARK-KOMBINATION: ↗ + ○X○

LØBENDE SPRINGSPARK: →→→ ×

DOBBELT HÅNDFLADESKUB: →→ □ + △

KATAPULT-KAST: □ + ×→ (i nærkamp)

BAGHÅNDSKNUSER: ↓↘→ □ + △ (i nærkontakt)



JACK



Denne militante cyborg var udviklet som et chock-våben af en tidligere russer. Jack er blevet sendt til turneringen af sine russiske førere.

HØJDE: 235CM

VÆGT: 168KG

ALDER: 3

KAMPSTIL: UMENNESKELIG STYRKE

MEGATON-SPRÆNGNING: ←↙↓↘△

SIDDENDE SLAG: □△△△
(begynd fra siddende stilling f.eks. efter et pandekagepres)

STYRKE-SAKS: →→□+△

MASKINGEVÆRS-KNOER: ↙□□□

JACK HAMMER: □□□

KNUSER OVER HOVEDET: ↘+□+△

PANDEKAGEPRESSER: ↗+X+O

VILDT SVING: ↓→□△□



MARSHALL LAW



Law er mester i kampsport, og han drømmer om at åbne sin egen skole for kampsport. Han er kommet til turneringen for at opnå berømmelse og formue.

HØJDE: 179CM

VÆGT: 69KG

ALDER: 25

KAMPSTIL: KAMPSPORT

DRAGEKNOS-KOMBINATION: △△△ (mens fremadgående)

LØBENDE SIDESPARK: →→→X

SHAOLIN-CIRKELSPARK: ○X○

SKINNEBENSSPARK: ↓+X

SOMERSAULT-SPARK: ↓↑+○

TREDØBBELT HOVEDSPARK: X X X

SOMERSAULT-SMELD: ↓↑+X+O

KNÆLOFT: →→X+O
(i nærkamp)



MICHELLE CHAN



Denne hårdføre krigers moder var en indfødt amerikaner, og faderen, som var fra Hong Kong, blev myrdet af Heihachis folk. Michelle er i turneringen for at tage hævn.

HØJDE: 163CM

VÆGT: 53KG

ALDER: 18

KAMPSTIL: KINESISK KAMPSPORT

TREDOBBELT KANON: □ □ □	TUILLINGEPIL: → → △ + □
FREJENDE UPPERCUT: ↓ + ○ □	STYRKESTØD MED UPPERCUT: ↘ + △ □
OPADRETET HØJSPARK: ○ (mens rejsende fra sammenkrøbet stilling)	FEJESPAK: ↓ + ○
OPADRETET UPPERCUT: △ (mens rejsende fra sammenkrøbet stilling)	SNVAREDAKS: △ + ← (bruges i nærkamp for at udmanøvre modstanderen)



YOSHIMITSU



Der er ingen, der ved hvor Yoshimitsu, som er en robot, der har taget form af en Ninja fægtemester, kommer fra, eller hvorfor han deltager i turneringen. Han er dog blevet forbundet med et berøgt verdenskendt konsortium af tyve.

HØJDE: 178CM

VÆGT: 63KG

ALDER: IKKE KENDT

KAMPSTIL: MANJI JUJITSU-STIL

FLIP-SPARK: → → ○ + ×	3-SPARKS KOMBO: ○ ○ ○
FLIP-SPARK MED DYK: → → ○ + × □ + △	ZIG-ZAG SPARK: × ○
TORNADO ANGREB: ← + □ (bliv ved mde at trykke for at øge angrebet)	FLYVENDE KNÆSPARK: → → ○
SOMERSAULT-TRAMP: ○ ○	SCYTHE-SNURREN: ← + × (bliv ved mde at trykke for at øge angrebet)

TEST MODE

Brug **OP** og **NED** for at fremhæve enten **OPTION MODE**, **RECORDS** eller **MEMORY CARD** (LAGER KORT). Brug **START** for at vælge valget eller en symbolknap for at vende tilbage til hovedmenuen.

OPTION MODE

Brug **OP** og **NED** for at vælge en mulighed og **VENSTRE** og **HØJRE** for at ændre på indstillingen. Tryk på en symbolknap for at vende tilbage til den forrige menu.

DIFFICULTY LEVEL (SVÆRHEDSGRADSNIVEAU)	Vedrører kun spil for en spiller. Kan indstilles på EASY (NEM) til ULTRA-HARD (ULTRA SVÆR) .
FIGHT COUNT (RUNDE ANTAL)	Sætter antallet af runder, som skal vindes for at vinde en kamp. Kan indstille på 1 til 5.
ROUND TIME (RUNDETID)	Sætter tidsbegrænsning i sekunder på hver runde. Den sidste mulige indstilling bevirker, at der ikke er nogen tidsbegrænsning.
SPEAKER OUT	Enten STEREO eller MONO .
BGM SELECT (BAGGRUNDMUSIK)	Enten ARRANGE (ARRANGERE) , ORIGINAL (ORIGINAL) eller SILENT (LYDLØS) .
2P GAME WINS SHOWN BY	Ændrer på måden, hvorpå der er vist, hvem der fører, når to spillere kæmper i arkadeindstillingen. Antallet af sejre er vist enten som FRUIT (FRUGT) eller som NUMBER (TAL) .
CHARACTER CHANGE AT CONTINUE (FIGURSKIFTE VED FORTSÆTTELSE)	Sættes til YES (JA) for at give dig selv muligheden for at prøve forskellige fightere, hver gang du fortsætter CONTINUE .

KEY CONFIG.

Du skal fremhæve denne mulighed og trykke på **START**, hvis du ønsker at ændre på din controllers opsætning. Begge spillere skubber derefter **VENSTRE** eller **HØJRE** for at vælge en af de to forudindstillede konfigurationer eller den tredje mulighed, nemlig **FREE SETTING**. Når du er færdig trykker du på **START** for at vende tilbage til den forrige menu. Hvis du vælger **FREE SETTING** muligheden, kan du tilskrive en hver knap ved at holde den nede og trykke **VENSTRE** og **HØJRE** for at vælge knappens handling. Disse kan være enten **LEFT PUNCH (VENSTRE STØD)**, **RIGHT PUNCH (HØJRE STØD)**, **LEFT KICK (VENSTRE SPARK)**, **RIGHT KICK (HØJRE SPARK)** eller kombinationer af disse.

RECORDS

Data sammensættes på tre forskellige måder. Brug **OP** og **NED** for at fremhæve en af dem og tryk på **START** for at bekræfte valget. Tryk på en hvilken som helst symbolknap for at vende tilbage til den forrige menu.

TIME RECORD	Viser den bedste totale tid, det har taget at vinde turneringen. Viser også initialerne på spilleren og den fighter, som blev benyttet.
2P GAME WINS	Viser det antal sejre, som en fighter har vundet i træk i et spil for to spillere.
CHARACTERS	Viser, hvor meget hver fighter er blevet brugt.

MEMORY CARD

Denne mulighed (som bruges til at lagre og indlæse statistikker og andet spildata) kan kun vælges, hvis et lagerkort er indsat. Brug **OP** og **NED** for at fremhæve enten **CARD SAVE** (KORT LAGRING) eller **CARD LOAD** (KORT INDLÆSNING) og tryk derefter på **START** for at vælge. Tryk på **START** endnu engang for at bekræfte og du skulle nu få en besked, som siger **OK**. Tryk derefter på en symbolknap for at vende tilbage til den forrige skærm. **Bemærk:** hvis et lagerkort allerede er indsat, når du først indlæser Tekken, vil data, som er lagret, blive indlæst automatisk.

Customer Service Numbers

Games Hotlines

• **Australia** ————— 02 611 4574 ————— **1 902 262 662***

**(ITM Calls charged at \$1.50 per min. Get parents' OK to call.)*

• **Austria** ————— 0222 61051 111 ————— **0450 98 99 299***

**(Diese Telefonnummer belastet Ihre Telefonrechnung in der Zeit von Montag bis Freitag von 8-18 Uhr mit OS 12,67/Minute (in der übrigen Zeit mit 8,-/Minute) – Kostenpflichtige Telefonnummer.)*

• **Belgium** ————— 070 233 009 ————— **070 233 009**

• **Denmark** ————— 31 23 24 04 ————— **31 23 24 04**

• **France** ————— 1 30 89 15 15 ————— **1 36 68 22 02***

**(2,19 F la minute.)*

• **Germany** ————— 069 66 54 33 00 ————— **069 66 54 34 00**

• **Ireland** ————— +44 (0) 990 333 555 — **1550 13 14 15 (R.o.I. only)***

**(Calls cost per min. 44p off-peak rate, 58p peak rate (incl. VAT).)*

• **Italy** ————— 06 33018241 ————— **144 66 1939***

**(Il costo della telefonata è di Lire 952+ IVA. al minuto. Centro Servizi – Servizi Vocali.)*

• **Netherlands** ————— 06 821 2364 ————— **06 821 2364***

**(40c. per minuut.)*

• **New Zealand** ————— 0800 766977 ————— **0900 97669***

**(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill.)*

• **Norway** ————— 66 90 43 10 ————— **66 90 43 15**

• **Spain** ————— 902 102 102 ————— **902 102 102**

• **Sweden** ————— 08 510 146 00 ————— **08 510 146 00**

• **Switzerland** ————— 052 243 0 555 ————— **157 1133***

**(Fr. 0.86/Min.)*

• **UK** ————— 0990 99 88 77 ————— **0881 505 505 (incl. NI)***

**(Calls cost 25p/min cheap rate, 39p/min at other times (correct at June '95). Max call cost is £1.95. Please ask permission of the bill payer before making a call. Service provided by Adcall, PO Box 3000, London N20 9RB.)*

Details of call costs apply only to games hotline numbers