



PlayStation

PAL

TEKKEN 3

namco

SONY



COMPUTER ENTERTAINMENT

PlayStation®

Précautions

- Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation®3. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager.
- Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation®3 commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation®3.
- Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation®3 pour savoir comment l'utiliser.
- Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®3, 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 saisissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-le 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.

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

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises 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, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement 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, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsions, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) ainsi que le numéro **POWERLINE** se trouvent au dos de ce manuel.

TRAJEN 3 0 & © 1994 1995 1996 1998 NAMCO LTD., All Rights Reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD. "COOL" © 1999 Universal Entertainment. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, transfer, use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or exhibition of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. A Namco Product. Distributed by Sony Computer Entertainment Europe.



1 or 2
Players



Memory Card
1 block



Vibration Function
Compatible



Optional Controller
SLEH-0004



FRANÇAIS

TEKKEN 3

www.oldiesrising.com

www.oldiesrising.com

®

L'HISTOIRE

Quinze ans après le deuxième Iron Fist Tournament, un communiqué parvint à Heihachi Mishima, le dirigeant de l'empire financier Mishima. Le rapport faisait état de nouvelles alarmantes : ses Forces armées Tekken avaient été entièrement décimées suite à leur rencontre avec un être mystérieux appelé l'Ogre.

Peu après, les maîtres d'arts martiaux des quatre coins du globe se mirent à disparaître eux aussi. Alors qu'Heihachi était accablé par la disparition des combattants et la présence de l'Ogre, un jeune homme se présenta à lui.

Le jeune homme, qui répondait au nom de Jin Kazama, se réclama le fils de Kazuya Mishima, tué par Heihachi lui-même au cours du dernier tournoi. Il apprit à Heihachi médusé que sa mère, Jun Kazama, avait disparu après avoir été attaquée par l'Ogre.

A la lumière de tous ces événements, Heihachi fut persuadé que l'Ogre se nourrissait des âmes puissantes des maîtres disparus. Il était également convaincu que s'il parvenait à maîtriser les pouvoirs de l'Ogre, il pourrait développer son empire à une échelle considérable.

Ainsi Heihachi enseigna l'art du karaté de style Mishima au jeune Jin. Animé par un désir de vengeance contre la bête qui avait pris la vie de sa mère, le jeune homme se soumit à l'entraînement intensif de son maître sans broncher et il acquit une discipline et des compétences exceptionnelles.

Après quatre années d'entraînement poussé, l'élève a dépassé le maître et ses prouesses de combat sont impressionnantes. Heihachi annonce le début du troisième « Iron Fist Tournament » : Jin servira d'appât pour faire sortir l'Ogre de sa cachette.



INSTALLATION

Installez votre PlayStation® selon les instructions de son manuel d'utilisation. Insérez le disque TEKKEN 3® et fermez le couvercle du compartiment à disque. Appuyez sur le bouton POWER pour allumer la PlayStation®. **Nous vous déconseillons d'insérer ou de retirer une carte mémoire ou un accessoire une fois que la console est sous tension.** Vérifiez qu'il y a assez de blocs disponibles sur votre carte mémoire avant de commencer à jouer.

REMARQUE : TEKKEN 3® supporte la carte mémoire uniquement dans la fente pour carte mémoire N°1. Tekken 3® charge automatiquement les données de jeu préalablement sauvegardées dans la fente pour carte mémoire N°1 au moment du démarrage. Si vous voulez commencer une nouvelle partie sans que les données de Tekken 3 se chargent automatiquement, veuillez insérer une carte mémoire vierge de données de jeu de Tekken 3 dans la fente pour carte mémoire N°1. Si vous insérez une carte mémoire une fois la fonction de chargement automatique terminée lors du démarrage, les données de jeu de Tekken 3 seront effacées.

COMMANDES

Vous trouverez ci-dessous des informations d'ordre général sur les commandes. Pour des explications plus détaillées sur les coups spécifiques, reportez-vous aux sections Commandes de jeu et Présentation des personnages plus loin dans ce manuel.

Touches directionnelles :

servent à faire des sélections dans les menus et à déplacer les personnages.

Touche START :

pour commencer une partie et la mettre en pause .

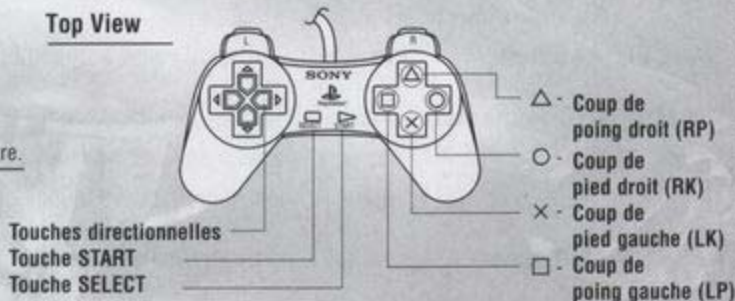
Touche SELECT :

appuyez simultanément sur les touches SELECT et START pour retourner à l'écran titre.

Touches L1/L2 et R1/R2 :

non utilisées. (Elles peuvent être activées dans OPTION MODE (Mode Options))

Top View



LES ECRANS ET LES REGLES

COMPTEUR DE SANTE

Affiche les dégâts subis par votre adversaire. Lorsque le compteur de santé de votre adversaire atteint 0, vous gagnez.

NOM DES PERSONNAGES

VICTOIRES CONSECUTIVES

Affiche le nombre de victoires consécutives accumulées.



TEMPS DE JEU

Affiche le temps écoulé depuis le début de la partie.

COMPTEUR DE MANCHE

Vous devez obtenir le nombre de manches défini pour remporter la victoire.

CHRONO

Lorsque le compteur atteint 0, la partie est terminée. Le vainqueur est celui dont le compteur de santé est le plus élevé.

LE MENU PAUSE

Si vous appuyez sur la touche START en modes ARCADE MODE, VS. MODE (Affrontement), ou TEAM BATTLE MODE (Combat en équipe), le menu Pause s'affiche. Faites vos sélections à l'aide des touches directionnelles et appuyez sur la touche ○, ×, □ ou △ pour les confirmer.

CANCEL (Annuler)

Pour quitter le menu Pause et reprendre la partie.

COMMAND (Commande)

Affiche la liste des commandes pour le personnage que vous utilisez. Dans les parties à deux joueurs, les listes des deux joueurs sont affichées. Appuyez sur n'importe quelle touche pour retourner au menu Pause.

RESET (Réinitialiser)

Annule la partie et vous fait revenir à l'écran titre.

MATCHS

Lorsqu'un personnage subit une attaque, son compteur de santé diminue. Si vous frappez un adversaire jusqu'à ce que son compteur de santé atteigne 0, vous remportez la manche. Pour terminer une étape, vous devez gagner un nombre défini de manches. (Vous pouvez modifier ce nombre dans le mode OPTIONS MODE).

TEMPS

Chaque manche est sanctionnée par une limite de temps. Si la limite de temps expire, le combat s'arrête faute de temps (Time Up). Le joueur dont le compteur de santé est le plus élevé remporte la manche. La limite de temps par défaut est de 40 secondes. (Vous pouvez modifier ce paramètre dans le mode OPTIONS MODE).

MATCH NUL

Dans le cas d'un double KO, ou si les compteurs de santé des deux joueurs sont au même niveau à la fin de la partie, le match est nul. Les deux joueurs reçoivent alors des points. Si vous êtes ex æquo lors de la manche finale en mode « ARCADE MODE » dans une partie à un joueur, le message « GAME OVER » (Partie terminée) apparaîtra ; dans une partie à 2 joueurs, le premier joueur sera déclaré vainqueur et le match se terminera en mode « VS MODE » (Affrontement).

Dans une partie à un joueur en mode ARCADE MODE, la partie est terminée (Game Over) lorsque vous perdez, mais si vous appuyez sur la touche START à l'écran CONTINUE (Continuer), vous pourrez recommencer le niveau où vous avez échoué. De plus, si vous modifiez les paramètres dans le mode OPTION MODE, vous pouvez changer de personnage lorsque vous continuez la partie.

POUR COMMENCER

Appuyez sur la touche START à l'écran titre pour afficher l'écran de sélection de mode. Sélectionnez le mode désiré à l'aide des touches directionnelles, puis appuyez sur la touche START ou la touche X pour confirmer votre sélection.



ARCADE MODE (Mode Arcade)

Un joueur contre l'ordinateur. Venez à bout de tous les adversaires que l'ordinateur choisit de mettre sur votre chemin pour gagner la partie. Vous pouvez continuer la partie autant de fois que vous voulez. Si le joueur 2 appuie sur la touche START, la partie ARCADE MODE à un joueur deviendra une partie ARCADE à 2 joueurs. Le vainqueur de ce combat continuera en mode à un joueur jusqu'à ce que l'autre joueur appuie sur la touche START pour commencer une partie à 2 joueurs.



VS MODE (Mode Affrontement)

Deux joueurs s'affrontent. Après avoir choisi un personnage, vous pouvez choisir de vous battre avec un handicap en réglant la force du combattant à l'aide des touches directionnelles. A la fin du match, vous retournez à l'écran de sélection des personnages où sont affichés les résultats.



TEAM BATTLE MODE (Mode Combat en équipe)

Un mode de combat vous permettant de former des équipes. L'équipe qui bat tous les autres joueurs de l'équipe adverse est la gagnante. Commencez par choisir le nombre de membres de votre équipe et les combattants qui seront utilisés. Appuyez sur la touche START du joueur 2 à l'écran de sélection des personnages pour commencer un match à deux joueurs.

SURVIVAL MODE (Mode Survivant)

Ce mode vous permet de voir combien d'adversaires vous pouvez vaincre avant que votre compteur de santé ne se vide totalement. Chaque combat compte comme une manche. La partie se termine lorsque votre compteur de santé est complètement vide. Lorsque vous venez à bout d'un adversaire, votre combattant récupère un peu d'énergie. Dans ce mode, vous ne pouvez modifier ni le niveau de difficulté, ni la limite de temps ou le nombre de manches, et le joueur 2 ne peut se joindre à la partie. Vous ne pouvez pas non plus utiliser la fonction de pause, ce qui rend ce jeu encore plus intéressant.



TIME ATTACK MODE (Mode Contre la montre)

Dans ce mode, vous vous battez contre la montre pour terminer toutes les étapes et gagner ainsi la partie. Vous ne pouvez pas modifier les paramètres suivants : le niveau de difficulté, la limite de temps et le nombre de manches, et vous ne pouvez pas changer de personnage lorsque vous utilisez l'option CONTINUE ou qu'un deuxième joueur se joint à la partie. Comme pour le mode SURVIVAL MODE, vous ne pouvez pas non plus mettre la partie en pause en mode TIME ATTACK MOD.



TEKKEN FORCE MODE (Mode Force Tekken)

Dans ce mode vous vous battez contre la Force Tekken tandis que vous vous déplacez d'une zone à l'autre. Vous progressez en battant tous les adversaires qui vous attaquent, puis vous terminez les manches en battant le boss qui vous attend à la fin de chacune.



PRACTICE MODE (Mode Entraînement)

C'est là que vous améliorez votre technique. Vous pouvez choisir votre personnage et son adversaire. Si vous appuyez sur la touche START dans ce mode, le menu Practice (Entraînement) apparaîtra. Appuyez de nouveau sur la touche pour reprendre la partie.



OPTION MODE (MODE OPTIONS)

OPTION MODE

GAME OPTION
BUTTON CONFIGURATION
RECORDS
DISPLAY ADJUST
MEMORY CARD
EXIT

Utilisez ce mode pour modifier les paramètres de jeu. Sélectionnez une option à l'aide des touches directionnelles, puis appuyez sur la touche SELECT pour retourner à l'écran précédent. Sélectionnez EXIT pour quitter le mode OPTION MODE.

GAME OPTION (Options de jeu)

Sélectionnez les options à l'aide des touches directionnelles HAUT/BAS et modifiez-les avec les touches directionnelles GAUCHE/DROITE. Sélectionnez EXIT (Quitter) pour valider vos choix et retourner au menu précédent. La fenêtre en haut de l'écran vous montre les modes affectés par vos sélections.

- DIFFICULTY LEVEL (Niveau de difficulté) :** Vous avez le choix entre EASY (Facile), MEDIUM (Moyen) ou HARD (Difficile).
- FIGHT COUNT (Nombre de combats) :** De 1 à 5.
- ROUND TIME (Temps de la manche) :** Sélectionnez une durée de manche : 20, 30, 40, 50, ou 60 secondes, ou une durée illimitée (∞).
- CHARACTER CHANGE AT CONTINUE**
(Changement de personnage avant de continuer une partie) :
- Permutez entre YES (Oui) et NO (Non).
- GUARD DAMAGE (Dégâts de la parade) :** Permutez entre YES (Oui) et NO (Non).
- SELECT CURSOR HOLD**
(Sélectionner même position du curseur) :
- Permutez entre YES (Oui) et NO (Non).
- QUICK SELECT (Sélection rapide) :** Permutez entre YES (Oui) et NO (Non).
- BGM SELECT (Sélection de la musique de fond) :** Choisissez entre REMIXED (nouvelle musique exclusive pour la PlayStation®), ARCADE ou SILENT (Désactivé).
- SPEAKER OUT (Enceintes) :** Permutez entre STEREO et MONO

KEY CONFIGURATION (Configuration des touches)

Pour personnaliser la configuration de votre(vos) manette(s).

SETTING (Configuration) : Appuyez sur une touche et maintenez-la enfoncée pour faire apparaître la fenêtre d'action. Utilisez les touches directionnelles HAUT/BAS pour mettre une action en surbrillance, puis relâchez la touche pour l'affecter à l'action sélectionnée. P = coup de poing, K = coup de pied, L et R = gauche et droite, STEP = pas de côté (la direction est indiquée par le symbole ↑ ou ↓)

VIBRATION : Vous pouvez régler la fonction de vibration de la manette analogique (DUAL SHOCK) sur ON pour l'activer ou OFF pour la désactiver. Cette fonction n'est valable qu'avec la manette analogique (DUAL SHOCK).

DEFAULT (Réglage par défaut) : Pour revenir aux réglages par défaut.

RECORDS (Statistiques)

Vous permet de voir les statistiques de chaque personnage. Utilisez les touches directionnelles GAUCHE/DROITE pour voir la page suivante ou appuyez sur la touche ○, ×, □ ou △ pour retourner au menu OPTION MODE.

DISPLAY ADJUST (Réglage de l'affichage)

Utilisez les touches directionnelles pour centrer l'écran. Appuyez sur la touche ○, ×, □ ou △ pour retourner au menu OPTION MODE.

MEMORY CARD (Carte mémoire)

Sauvegardez vos paramètres, les personnages que vous avez découverts et vos meilleurs scores sur une carte mémoire.

MEMORY CARD SAVE (Sauvegarde) : Sélectionnez cette option en appuyant sur la touche START. Appuyez de nouveau sur la touche START pour confirmer votre choix ou sur la touche ○, ×, □ ou △ pour retourner au menu MEMORY CARD.

MEMORY CARD LOAD (Chargement) : Sélectionnez cette option en appuyant sur la touche START. Appuyez de nouveau sur la touche START pour confirmer votre choix ou sur la touche ○, ×, □ ou △ pour retourner au menu MEMORY CARD.

AUTO SAVE (Sauvegarde automatique) : Permutez entre NO (Non) et YES (Oui).

N'insérez pas et ne retirez pas votre carte mémoire une fois que votre PlayStation est allumée. Vérifiez qu'il y a au moins un bloc libre sur votre carte mémoire avant de commencer à jouer. **TEKKEN 3®** supporte uniquement les cartes mémoire se trouvant dans la fente pour carte mémoire N°1.

REMARQUE : Tekken 3® charge automatiquement les données de jeu préalablement sauvegardées dans la fente pour carte mémoire N°1 au moment du démarrage. Si vous voulez commencer une nouvelle partie sans que les données de Tekken 3® se chargent automatiquement, veuillez insérer une carte mémoire ne contenant aucune donnée de jeu de Tekken 3® dans la fente pour carte mémoire N°1

ATTENTION : si vous insérez une carte mémoire une fois la fonction de chargement automatique terminée lors du démarrage, les données de jeu de Tekken 3® seront effacées.

SELECTION DES PERSONNAGES

Sélectionnez un personnage à l'aide des touches directionnelles, puis confirmez votre sélection à l'aide d'une touche Coup de poing (□ ou △) ou une touche Coup de pied (× ou ○). Si vous sélectionnez un personnage avec une touche Coup de poing, vous serez considéré comme le joueur 1, si vous le sélectionnez avec une touche Coup de pied, vous serez considéré comme le joueur 2.

COMMANDES DE JEU

COUPS DE BASE

Dans TEKKEN 3®, vous pouvez déplacer les personnages en appuyant sur les touches directionnelles et les autres touches de la manette de différentes façons. Vous trouverez ci-dessous une explication des coups communs à tous les personnages.



Avancer



Reculer



S'accroupir



Avancer accroupi



Reculer accroupi



Sauter



Sauter en avant



Sauter en arrière



Petit saut en avant



A PROPOS DES SYMBOLES



vous devez appuyer rapidement sur les touches directionnelles, → vous devez appuyer plus longtemps sur les touches.



les touches directionnelles doivent être en position neutre.



appuyez sur les touches indiquées l'une après l'autre.



appuyez simultanément sur les touches indiquées.

Les commandes affichées s'appliquent aux personnages se trouvant à gauche de l'écran. Inversez-les si votre personnage se trouve sur la gauche.

ENTRER / SORTIR

Avancer ⇨⇨ ou reculer ⇧⇧ rapidement.

Indispensable pour créer vos propres mouvements ou pour éviter l'ennemi.

COURIR

⇨→

Approchez-vous rapidement d'un ennemi éloigné. Si vous foncez dans votre adversaire en courant, vous pouvez effectuer une attaque éclair.

SE DEPLACER SUR LE COTE

↑ ou ↓

Si vous répétez cette action à plusieurs reprises, vous contournerez le flanc de l'ennemi.

ATTAQUE

Coup de poing gauche (LP): □

Coup de poing droit (RP) △

Coup de pied gauche (LK): ×

Coup de pied droit (RK): ○

Dans TEKKEN 3® ces touches correspondent aux quatre membres des personnages ; utilisez-les pour les attaques de base.

Utilisez ces touches avec différentes combinaisons de touches directionnelles pour des attaques plus variées.

TYPES D'ATTAQUES

Les attaques dans ce jeu sont divisées en trois catégories, selon les parties du corps de votre ennemi que vous voulez toucher : HIGH (Haut), MID (Milieu), et LOW (Bas).

HIGH RANGE ATTACKS (Attaques vers le haut).....Pour frapper les ennemis debout. Vous n'atteindrez pas les ennemis accroupis, et vous n'infligerez aucun dégât aux ennemis en parade en position debout.

MID RANGE ATTACKS (Attaques vers le milieu).....Pour frapper les ennemis debout et accroupis. Impossible de parer cette attaque, à moins d'effectuer une parade en position debout.

LOW RANGE ATTACKS (Attaques vers le bas).....Pour frapper les ennemis debout et accroupis. Ces attaques peuvent être parées en faisant une parade en position accroupie ou en effectuant un saut.

Si vous voulez gagner, servez-vous de ces attaques en fonction de la position de l'ennemi. Les techniques d'attaque varient selon chaque combattant, alors soyez sur vos gardes !

ATTAQUES ECLAIR

Tacle : Foncez dans l'ennemi après trois ou quatre pas.

Faites tomber l'ennemi puis asseyez-vous dessus, tout en le rouant de coups de poings, cela va de soi.

Courir les bras en croix : □ + Δ après avoir fait 3 ou 4 pas en courant.

Volez dans les plumes de l'ennemi avec un cross-chop à mi-hauteur.

Fauchage : ○ après avoir fait 3 ou 4 pas en courant.

Pour faucher les jambes de votre ennemi.

Tacle imparable : Foncez dans l'ennemi après trois ou quatre pas.

Vous effectuez un tacle de l'épaule qu'il est impossible d'esquiver et auquel il est impossible de trouver une contre-attaque.

Super Recharge : □ + Δ + X + ○

Maintenez enfoncées les quatre touches d'attaque simultanément pour donner à votre combattant de la force supplémentaire pendant quelques instants. Toutes les attaques effectuées dans cette situation sont considérées comme des contre-attaques et infligent des dégâts supplémentaires, même contre un ennemi en garde. Cependant, vous êtes vulnérable au moment de la recharge.

DEFENSE

Parade en position debout - ←

Pour parer les attaques vers le milieu et vers le haut ; ne constitue pas une défense contre les attaques vers le bas et les mises à terre.

Parade en position accroupie - ↙

Pour parer les attaques vers le bas. Vous protège aussi de la plupart des attaques vers le haut et des mises à terre. Ne vous défend pas contre les attaques vers le milieu.

PARADE AUTOMATIQUE

Votre personnage se protégera d'une attaque grâce à une parade en position debout si les touches directionnelles ne sont pas activées, et en utilisant une parade en position accroupie si les touches directionnelles sont activées. Cependant, la parade automatique n'est pas efficace contre les attaques à répétition et certains types de mises à terre.

UKEMI (Roulade rapide)

A l'arrière-plan □ ou Δ . Au premier plan × ou ○ .

Si vous effectuez une manœuvre ukemi juste au bon moment, vous pouvez récupérer et vous relever rapidement lorsque vous êtes envoyé au tapis. Ce mouvement vous permet de vous éloigner de votre adversaire au moyen d'une roulade à l'arrière-plan ou au premier plan, en fonction de la touche sur laquelle vous appuyez. C'est un mouvement difficile à réaliser. Lorsque vous êtes sur le point de tomber, appuyez sur les touches à plusieurs reprises pour exécuter la manœuvre. Mais faites attention, vous ne pouvez effectuer un mouvement ukemi lorsque vous tombez face contre terre ou que votre adversaire utilise un certain type d'attaque ou de mise à terre.

MISE A TERRE

Mise à terre de base

□ + × ou Δ + ○

En général, les mises à terre sont des attaques que vous exécutez tout en agrippant l'ennemi. Vous vous trouvez momentanément en position de vulnérabilité, mais ces attaques ne peuvent être parées et elles infligent des dégâts considérables. Apprenez à les utiliser à bon escient.

Il y a trois types de mises à terre communes à tous les combattants : la mise à terre avant, la mise à terre à gauche / à droite et la mise à terre arrière, en fonction de votre position par rapport à l'ennemi. Si celui-ci s'accroupit ou qu'il est au sol, vous ne pouvez le mettre à terre. Les personnages ont aussi des techniques de mise à terre spéciales.

DEGAGEMENTS

Technique de base pour éviter une mise à terre

□ ou Δ

Si vous utilisez cette commande au bon moment lorsque l'ennemi essaie de vous jeter à terre, vous pourrez lui glisser entre les mains comme une anguille.

Pour parer une mise à terre vers l'avant □ + × utilisez la touche □, et pour éviter une mise à terre Δ + ○, servez-vous de la touche Δ. Pour éviter une mise à terre à gauche / à droite, utilisez la commande coup de poing correspondant à la direction à partir de laquelle vous êtes empoigné. Vous ne pouvez vous dégager d'une mise à terre vers l'arrière une fois que l'ennemi vous a empoigné. La façon d'échapper à la mise à terre spécifique à un personnage varie en fonction de chaque technique, mais faites attention : il y a certaines attaques que vous ne pourrez pas parer.

ORSQUE L'ENNEMI EST AU SOL

Attaque au sol : ↑ Δ

Sautez et retombez lourdement sur votre ennemi à terre pour infliger un maximum de dégâts.

Piétinement : faites 4 ou 5 pas puis foncez dans l'ennemi. Un genre d'attaque éclair grâce à laquelle vous pourrez faire manger la boue à votre ennemi.

SE RELEVER UNE FOIS A TERRE

Se relever sur place : ↑

Relevez-vous sans bouger de place. C'est la façon la plus rapide de procéder.

Rouler vers l'avant : →

Rouler vers l'arrière : ←

Faites une roulade vers l'ennemi ou dans la direction inverse pour vous relever.

Rouler sur le côté (lorsque vous êtes allongé au sol) □ ou ↓+□

Vous pouvez faire suivre ce mouvement d'une roulade vers l'avant ou l'arrière puis vous relever tout en donnant un coup de pied.

Se relever rapidement : Δ

Appuyez sur la touche Δ à plusieurs reprises avant de toucher le sol de façon à pouvoir vous relever plus rapidement.

SE RELEVER EN DONNANT UN COUP DE PIED

Se relever en donnant un coup de pied vers le bas : ✕

Vous vous relevez et donnez un coup de pied vers le bas dans le même mouvement.

Coup de pied vers le milieu : ○

Vous vous relevez et donnez un coup de pied vers le milieu dans le même mouvement.

Coup de pied à la cheville (sur le dos, les jambes près de l'adversaire) : ↓ ○

LORSQUE VOUS ETES A TERRE

Roulade vers l'avant et cross-chop en se relevant : ⇄⇄ □ + △

(Seuls les personnages suivants peuvent effectuer cette manœuvre : Jin, Eddy, Law, Paul, King, Nina, Yoshimitsu) Après avoir fait une roulade avant, le personnage se relève tout en effectuant un cross-chop.

Roulade vers l'arrière et cross-chop en se relevant : ⇄⇄ □ + △

(Seuls les personnages suivants peuvent effectuer cette manœuvre : Jin, Eddy, Law, Paul, King, Nina, Yoshimitsu) Après avoir fait une roulade arrière, le personnage se relève tout en effectuant un cross-chop.

Coup de pied sauté : ⇄⇄ ✕ + ○

(Seuls les personnages suivants peuvent effectuer cette manœuvre : Jin, Eddy, Law, King, Nina)
Cross-chop en sautant (Seuls les personnages suivants peuvent effectuer cette manœuvre : Paul, Yoshimitsu)
Exécutez un coup de pied sauté ou un cross-chop tout en faisant une roulade arrière.

PRESENTATION DES PERSONNAGES

JIN KAZAMA

Jin est le fils de Kazuya Mishima et de Jun Kazama. Il a subi un entraînement intensif sous la férule de son grand-père Heihachi Mishima, pour pouvoir venger la mort de sa mère en battant l'Ogre. Ce tournoi constitue pour lui l'opportunité de mesurer sa force et d'affronter son destin.



Pays natal : Japon

Technique de combat : Karaté de style Mishima (niveau supérieur), Auto-défense de style Kazama (une variante du style utilisé par sa mère).

Age : 19 ans

Taille : 1, 80 mètre

Poids : 75kg

Groupe sanguin : AB

Profession : Artiste en arts martiaux

Loisirs : Promenades dans la forêt

Aime : Les conseils de sa mère

Déteste : La duperie

Demon's Paw

⇨⇨+△

1-2 Knee Kick

□△○

Tooth Fairy (en se déplaçant sur le côté)

△

3-Ring Circus

□+○△○

Rising Uppercut

⇨☆↓↘△

LING XIAOYU

Xiaoyu est une adolescente de 16 ans qui adore les parcs d'attractions. Sa participation au tournoi constitue la première étape de son projet d'implantation en Chine du parc d'attractions le plus parfait qui soit.

Pays natal : Chine

Technique de combat : Arts martiaux chinois basé sur Hakke Sho et Hika Ken.

Age : 16 ans

Taille : 1, 57 mètre

Poids : 42kg

Groupe sanguin : A

Profession : Etudiante, s'occupe de pandas

Loisirs : Voyages ; fréquente les parcs d'attractions dans le monde entier

Aime : Les rouleaux de printemps, les beignets de crevettes, le canard laqué, etc..

Déteste : Les profs de maths



Art of Phoenix

↓ □ + Δ tai ↓ □ + Δ

Hydrangea (double pas vers l'avant)

↑ □ + Δ Δ

Front Layout

⇔ → × + ○

Rain Dance

⇐ × + ○

Mistrust (en tournant le dos à l'ennemi)

○

PRESENTATION DES PERSONNAGES

WOARANG

Woarang s'est inscrit à ce tournoi après que l'Ogre a attaqué son mentor, Baek, pour lequel il a un profond respect. Il veut se racheter en se vengeant de l'Ogre et en battant Jin Kazama (Jin a eu le dessus lors d'un précédent combat).



Pays natal : Corée

Technique de combat : Tae Kwon Do

Age : 19 ans

Taille : 1, 81 mètre

Poids : 68kg

Groupe sanguin : O

Profession : Chef d'un gang de voyous

Loisirs : Voile (il est bon dans tous les sports)

Aime : Le rock, les combats de rues et les discussions animées

Déteste : Le karaté de style Mishima, Jin Kazama

Bird Hunter

↓ ○ ○

Flying Eagle (en position gauche)

× ○

Crippler

☒ ○

Motion Switch

× + ○

Hunting Hawk

☒ × ○ ×

EDDIE GORDO

Fils d'un riche industriel brésilien, Eddy veut se venger de l'Organisation qui a tué son père et qui est responsable de son emprisonnement injustifié. Eddy a rejoint le tournoi avec la ferme intention de prendre le contrôle de l'empire financier de Mishima, afin d'utiliser ses ressources dans sa lutte contre l'Organisation.

Pays natal : Brésil

Technique de combat : Capoeira

Age : 27 ans

Taille : 1,88 mètre

Poids : 75kg

Groupe sanguin : B

Profession : Sans

Loisirs : Formation au leadership

Aime : Le pouvoir

Déteste : La faiblesse



Satellite Moon

○ ×

Barbed Wire (Rainmaker)

☒ ○

Boomerang

⇌ → × + ○

Handstand

→ □ + △

Handstand to Helicopter

○

(pendant un Handstand)

PRESENTATION DES PERSONNAGES

FOREST LAW

Forest est le fils de Marshall Law, et il en est fier. Il a fallu toute la force de persuasion de Paul pour qu'il s'inscrive à ce tournoi, mais il est à présent convaincu que c'est là l'occasion idéale de prouver sa force à son père et à lui-même.



Pays natal : Etats-Unis

Technique de combat : Arts martiaux

Age : 25 ans

Taille : 1,77 mètre

Poids : 66kg

Groupe sanguin : B

Profession : Successeur désigné de son père à la direction du Dojo Marshall

Loisirs : Shopping

Aime : Les cartes de crédit (il a également payé les frais d'inscription au tournoi de Paul, ainsi que l'essence)

Déteste : Se retrouver à l'arrière d'une moto (la conduite de Paul lui fait peur).

Poison Arrow

⇒ △ □

Junkyard Kick

⇐ △ × ○

Dragon Storm

⇐ □ △ □

Frogman

⇓ × + ○

Dragon's Tail

⇨ ○

PAUL PHOENIX

Paul Phoenix est un combattant idolâtré par les enfants du monde entier. La victoire lui a filé entre les mains au dernier tournoi, mais il s'est entraîné avec acharnement et cette fois, la victoire ne lui échappera pas ! Malgré ses 46 ans, Paul a une technique parfaite !

Pays natal : Etats-Unis

Technique de combat : Une forme hybride d'arts martiaux basée sur le judo

Age : 46 ans

Taille : 1, 87 mètre

Poids : 81kg

Groupe sanguin : O

Profession : Sans. Il passe tout son temps à s'entraîner, fermement décidé à devenir le meilleur combattant de l'univers.

Loisirs : Les motos

Aime : Les pizzas, l'odeur de l'essence

Déteste : Les autoroutes du Japon (il s'est retrouvé coincé dans des bouchons interminables lors du dernier tournoi).



Hammer of the Gods

⇒ □ + Δ

Shoulder Tackle

⇒ □ + ○

God Hammer Punch

↓ ↙ ↘ ☆ □

Rapid Fire to Phoenix Smasher

↓ ↙ ↘ × Δ □

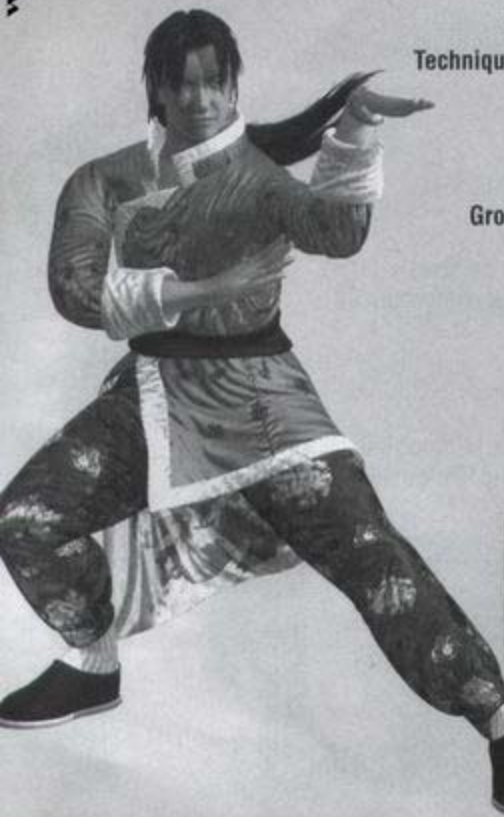
Phoenix Smasher

↓ ↙ ⇒ Δ

PRESENTATION DES PERSONNAGES

LEI WULONG

Lei est un détective rusé dont la perspicacité lui a permis de résoudre de nombreux crimes dans le monde entier. Il s'est inscrit au tournoi pour enquêter sur les disparitions mystérieuses des maîtres d'arts martiaux.



Pays natal : Chine

Technique de combat : Arts martiaux chinois aux cinq styles

Age : 45 ans

Taille : 1,75 mètre

Poids : 65kg

Groupe sanguin : A

Profession : Policier

Loisirs : Le cinéma, faire la sieste

Aime : Tout ce qui touche à l'électronique

Déteste : Le crime et les criminels

Drunk Master

(en synchronisation avec l'attaque de l'ennemi)

⇨ X + ○

Falling Tree

↵ or ↗ Δ

Art of Snake (en faisant des pas de côté)

□ + ○

Snakebite

(pendant Art of Snake)

Δ Δ Δ

Rave Spin

⇨ ○ ○

KING

King est un jeune homme qui a grandi dans l'orphelinat du premier roi. Son mentor fut sauvagement attaqué par l'Ogre, et, sur son lit de mort, il exprima le souhait que King s'occupe de l'orphelinat. Il s'est inscrit dans ce tournoi dans l'espoir de trouver les fonds nécessaires à sa tâche.

Pays natal : Mexique

Technique de combat : Lutte

Age : 28 ans

Taille : 2 mètres

Poids : 90kg

Groupe sanguin : A

Profession : Lutteur, directeur d'orphelinat

Loisirs : Venir en aide aux orphelins

Aime : Célébrer une victoire avec le roi en armure

Déteste : Voir un enfant pleurer



Head Spinner

□+△□

Leg Breaker

↓×□

Deadly Boomerang

(en faisant des pas de côté)

×+○

Winding Nut (à proximité de l'ennemi)

□+×

Capital Punishment

×□+△

PRESENTATION DES PERSONNAGES

NINA WILLIAMS

À la suite de l'échec de sa tentative d'assassinat sur la personne de Kazuya Mishima lors du dernier tournoi, Nina fut condamnée à servir de cobaye à la recherche cryogénique. Ramenée à la vie par les pouvoirs de l'Ogre, elle est bien déterminée à éliminer Jin Kazama.



Pays natal : Irlande

Technique de combat : Arts martiaux d'assassinat basés sur les Arts Martiaux Bone et l'Aikido

Age : 22 ans

Taille : 1,61 mètre

Poids : 49kg

Groupe sanguin : A (a subi des modifications lors de son sommeil cryogénique)

Profession : Assassin de Jin Kazama (il se peut qu'elle soit manipulée par l'Ogre)

Loisirs : Fouiller dans sa mémoire pour y rechercher des souvenirs

Aime : Ne se rappelle plus (peut-être le thé au lait)

Déteste : Ne se rappelle plus (peut-être Anna)

Bad Habit

⇨⇨× or ↓↻→×

Lift Shot (en faisant un pas de côté)

△

Assassin Dagger

⇨→□

Slap

←△

Backhand Slap (à proximité de l'ennemi)

↓↻⇨□+△

YOSHIMITSU

Yoshimitsu est le chef du clan Manji, un célèbre groupe de voleurs à la Robin des bois. Il s'est inscrit à ce tournoi après avoir appris que son ami le docteur Boskonovitch doit se nourrir du sang de l'Ogre pour vivre. Yoshimitsu se bat à présent pour sauver la vie de l'homme auquel il est redevable de sa propre vie.

Pays natal : Aucun (anciennement le Japon)

Technique de combat : Arts Ninja Manji avancés

Age : Inconnu

Taille : 1, 78 mètre

Poids : 63kg

Groupe sanguin : O

Profession : Chef du clan Manji

Loisirs : Assister aux matchs de lutte sumo, surfer le Net.

Aime : Les jeux vidéo d'arcade (surtout ceux de Shinjuku, au Japon)

Déteste : Les méchants et les mauvais perdants (dans les jeux vidéo)

Moonsault Slayer

↓ ↘ ↙ □

Yoshimitsu Flash

↶ □ + ○

Yoshimitsu Blade

↘ → △

Energy Charge

(en faisant des pas de côté)

× + ○

Kangaroo Kick

○ ×



Customer Service Numbers

POWERLINE**FOR GAME HELP**

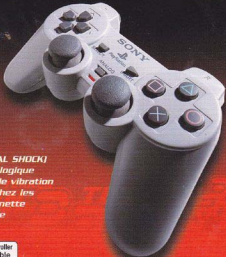
• Australia	1300 365 911	1 902 262 662* <i>*(ITM Calls charged at \$1.50 per min. Get parents' OK to call.)</i>
• Österreich	0450 199 000 500*	0450 199 000 500* <i>*(Ein Anruf unter dieser Nummer kostet in der Zeit von 8-18 Uhr ös 8, - - /Min, außerhalb dieser Zeit ös 6, - - /Min.)</i>
• Belgique/België/Belgien	02 / 502 05 93	0900 000 00* <i>*(6.05 Bfr. 20 sec/ 40 sec)</i>
• Danmark	31 23 24 04	31 23 24 04 <i>Åben Man-Tors 16.00-19.00</i>
• Suomi	(09) 887 331	Fax (09) 887 33 343
• France	01 40 88 04 88	08 36 68 22 02* <i>*(2,23 F la minute)</i>
• Deutschland	01805 / 766 977	0190 578 578* <i>*(1, 21DM/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-Hotline die Eltern/Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen.)</i>
• Greece	(00 301) 6777701	090 2322 00* <i>* Χρέωση κλήσης 184 δρχ. το λεπτό συν ΦΠΑ. Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριθμό αυτό ζητήστε την έγκριση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεση υποστηρίζεται από τη Mediatel</i>
• Ireland	(01) 4054022	1550 13 14 15 (R.O.I. only)* <i>*(Calls cost per min. 44p off-peak rate, 58p peak rate (inc.VAT)</i>
• Israel	03 5706998	03 5700348 <i>ל 17:00 בכל יום מלבד ימי שישי וערבי חג קווי התמיכה פעילים בין השעות 12:00</i>

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers.

For Game Help, please call your local PowerLine number.

Manette analogique (DUAL SHOCK™)



La manette analogique (DUAL SHOCK) vous donne un contrôle analogique total associé à la fonction de vibration Dual Shock explosive. Cherchez les jeux affichant l'icône de manette analogique ou de fonction de vibration.



Vibration Function
Compatible



Analog Controller
Compatible

www.playstation-europe.com/Tekken3

SCES-8123

PlayStation and PlayStation 2 are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Tekken is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. DUAL SHOCK is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

3111074326