



PlayStation

PAL



鉄拳 TEKKEN 2™

namco®

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT

www.oldiesisting.com

www.oldiesisting.com

Precautions

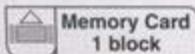
• This disc contains software for the PlayStation home video game console. Never use this disc on any other machine, as it could damage it. • This disc conforms to PlayStation specifications for the European market only. It cannot be used on foreign-specification versions of PlayStation. • Read the PlayStation 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 lighted 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.

™ & © 1994, 1995, 1996, NAMCO LTD. All rights reserved. NAMCO is a registered trademark of NAMCO LTD. 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. A Namco product. Distributed by Sony Computer Entertainment Europe.



Two years have gone by since the last Iron Fist Tournament ended in a violent coup d'état, with Kazuya Mishima seizing control of the vast and rapacious corporate empire that is the Mishima Conglomerate.

During that time Kazuya's directorship has been, if anything, more ruthless and oppressive than that of his father, Heihachi. As the profits soared, and the ranks of his enemies swelled, Kazuya withdrew into heavily guarded solitude high above the city, taking counsel only from a shadowy stranger. Finally as rumours abounded of Heihachi Mishima rising, spectre-like, from the deep chasm into which his vanquished body had been cast, Kazuya embarked upon a plan to finish his enemies once and for all...



鉄拳
TEKKEN 2



ENGLISH

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 & © 1994, 1995, 1996, NAMCO LTD. All rights reserved. NAMCO is a registered trademark of NAMCO LTD. 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. A Namco product. Distributed by Sony Computer Entertainment Europe.



1 or 2
Players



Memory Card
1 block



Optional Controller
SLEH-0003

Deux années se sont écoulées depuis que le dernier Iron Fist Tournament s'est terminé par un violent coup d'état et que Kazuya Mishima a pris le contrôle du vaste et avide empire financier qu'est le Conglomérat Mishima.

Pendant cette période, la direction de Kazuya a été encore plus brutale et oppressive que celle de son père, Heihachi. Alors que les bénéfiques explosaient et que les rangs de ses ennemis diminuaient, Kazuya se retira dans la solitude bien protégée des hauteurs de la ville, n'écoutant plus que les conseils d'un mystérieux étranger.

Enfin, alors qu'on commençait à murmurer que Heihachi Mishima était remonté tel un fantôme des profondeurs de l'abîme dans lequel il avait dissimulé son corps terrassé, Kazuya mit à exécution un plan destiné à se débarrasser de ses ennemis une fois pour toutes...

**鉄拳
TEKKEN 2**



FRANÇAIS

DIVISION DE SÉCURITÉ DE MISHIMA

RÉSUMÉ DU DOCUMENT: ÉVALUATION DES RISQUES POUR LES FINALISTES DE L'IRON FIST



Sujet: KING Nationalité: mexicaine **Age:** 32 ans
Profession: ancien lutteur **Évaluation:** le sujet a perdu l'œuvre de sa vie, un orphelinat, après sa défaite dans le dernier tournoi et a été victime par la suite d'une dépression nerveuse. Le succès de la réhabilitation de King est due à son ancien rival Armor King - bien que le changement opéré chez ce dernier ne puisse être expliqué. La sentimentalité du sujet pourrait constituer une faiblesse exploitable. **Style de combat:** Lutte

Sujet: JACK-2 Nationalité: russe **Age:** 5 ans
Profession: cyborg militaire (actuellement absent sans permission)
Évaluation: le sujet a apparemment souffert d'un mauvais fonctionnement et a déserté son unité au cours d'une mission de repérage et destruction de routine, emmenant un insurgé ennemi avec lui. Son créateur, le docteur Bosconovitch (actuellement à la tête du département de recherche et développement de Mishima) souhaite étudier ce qu'il considère comme une réaction émotionnelle rudimentaire. Les propriétaires russes du cyborg exigent qu'il soit décommissionné. **Style de combat:** force brute



Sujet: WILLIAMS, NINA Nationalité: irlandaise **Age:** 22 ans
Profession: agent des services secrets, tueuse à gage, agent provocateur **Évaluation:** notre division de sécurité à l'étranger n'a pas encore réussi à découvrir quelle agence a lancé le contrat actuel sur M. Mishima. Toutefois, sa haine envers sa sœur, intacte malgré un deuil qui a frappé récemment la famille, pourrait s'avérer très utile à notre cause. **Style de combat:** Koppo, Aikido



Sujet: YOSHIMITSU **Nationalité:** inconnue **Age:** inconnu
Profession: voleur **Évaluation:** leader reconnu d'un gang de hors la loi, Yoshimitsu a récemment été identifié au cours d'un cambriolage dans les laboratoires de recherche et développement de Mishima. Il a perdu un bras dans la fusillade qui a suivi, mais a depuis été équipé d'une prothèse améliorée, apparemment construite par notre invité, le docteur Bosconovitch. En dehors de l'intérêt que nous portons à cet ancien membre de gang, Kunimitsu est également très impatient de revoir à nouveau le sujet.

Sujet: LAW, MARSHALL **Nationalité:** américaine **Age:** 27 ans
Profession: instructeur d'arts martiaux **Évaluation:** notre division immobilière est actuellement en pourparlers pour acquérir les locaux commerciaux du sujet. Ce problème n'est toujours pas résolu malgré la décision de Baek Doo San de rejoindre les négociations en notre nom. Malheureusement, notre représentant ne s'est pas acquitté de sa tâche avec l'efficacité qui le caractérise habituellement et M. Law soit apparemment qui est responsable de ce changement d'attitude et pourquoi.
Style de combat: Kempo



Sujet: MISHIMA, HEIHACHI **Nationalité:** naturalisé japonais
Age: 54 ans **Profession:** retraité **Évaluation:** à la suite de la prise de contrôle de la compagnie à la fin du dernier tournoi, le sujet est parti vivre en solitaire dans les montagnes. Tous les partisans de Heihachi au sein du Conglomérat ont été éliminés; le prochain tournoi serait une parfaite opportunité de classer définitivement ce dossier. **Associés connus:** son fils adoptif, Lee Chao Lan (bien que la loyauté de Lee envers K.M et le Conglomérat ne soit pas en question). **Style de combat:** Karaté



Sujet: KAZAMA, JUN **Nationalité:** japonaise **Age:** 22 ans

Profession: agent de protection de la nature **Evaluation:**

Kazama étudie notre département d'exportation d'espèces rares depuis quelques temps. Elle semble également avoir quelques connaissances de notre collègue surnaturel. Nous suggérons d'utiliser Wang Jinfrey pour contrer ses attaques.

Style de combat: Aiki-jujitsu

Sujet: PHOENIX, PAUL **Nationalité:** américaine **Age:** 27 ans

Profession: garde du corps, combattant de rue, sans emploi fixe

Evaluation: Phoenix n'a apparemment aucune connexion avec les forces de l'ordre ou avec une organisation criminelle connue; il est considéré comme peu dangereux. Toutefois, sa nature impétueuse pourrait toujours causer des problèmes.

Associés connus: Marshall Law **Style de combat:** Judo

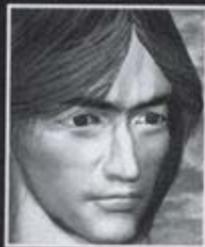


Sujet: CHANG, MICHELLE **Nationalité:** américaine **Age:** 20 ans

Profession: chasseur **Evaluation:** la famille Chang a depuis longtemps été associée au Conglomérat; nos agents retiennent actuellement Mme Chang, la mère de Michelle, dans des négociations concernant un bijou que possède le sujet. Nous suggérons d'utiliser Ganryu; il semble s'intéresser particulièrement au sort des Chang. **Style de combat:** combat au poing.

Sujet: WULONG, LEI **Nationalité:** chinoise **Age:** 26 ans

Profession: membre de la police internationale de Hong Kong, affecté provisoirement au groupe de lutte contre le crime organisé **Evaluation:** WuLong a la réputation, parmi nos associés en affaires de Triade et de Sicile, d'être incorruptible et intransigeant. Son partenaire a récemment pris sa retraite à la suite des événements malheureux qui ont impliqué notre propre champion, Bruce Irvin. **Style de combat:** dérivé du Kempo



POUR COMMENCER

Branchez votre PlayStation et insérez le CD Tekken 2 en suivant les instructions du manuel de votre PlayStation. Nous vous recommandons de ne pas brancher de manette ni d'insérer de carte mémoire après avoir allumé votre console.

CONTRÔLE DU MENU

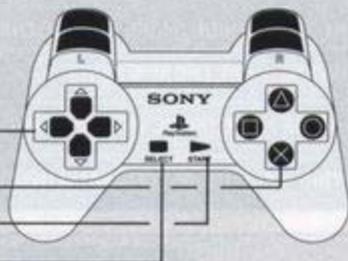
Touches directionnelles

Déplacer la surbrillance sur les écrans de sélection

Touche X Sélectionner l'élément en surbrillance

Touche START Passer une séquence vidéo

Touche SELECT Sortir du menu actuel en MODE OPTIONS



Remarque: en appuyant sur les touches START et SELECT en même temps, vous retournerez au menu principal depuis la plupart des écrans de jeu.

MENU PRINCIPAL

Après la séquence vidéo d'introduction, appuyez sur la touche START pour faire apparaître le menu principal. A l'aide des touches directionnelles HAUT et BAS, sélectionnez une des options suivantes, puis appuyez sur la touche X pour confirmer. Remarque: le mode deux joueurs n'est disponible que si vous avez branché deux manettes. Vous trouverez d'autres détails sur chacun des modes plus loin dans ce manuel.

ARCADE MODE (MODE ARCADE)	Un ou deux joueurs, comme dans le jeu d'arcade Tekken 2
VS MODE (MODE CONTRE)	Face à face entre deux joueurs
TEAM BATTLE MODE (MODE COMBAT EN EQUIPE)	Un ou deux joueurs se battent entre deux équipes de combattants
TIME ATTACK MODE (MODE ATTAQUE CHRONO)	Un joueur contre la montre
SURVIVAL MODE (MODE SURVIE)	Un test de survie pour l'un des joueurs
PRACTICE MODE (MODE ENTRAINEMENT)	Arène d'entraînement
OPTION MODE (MODE D'ENTRAINEMENT)	Configuration de la partie et opérations de carte mémoire

Ecrans de SELECTION DES JOUEURS

Sélection de joueur en mode arcade



Sélection de joueur en mode combat



Selon le mode de jeu choisi à partir du menu principal, un des deux écrans de SELECTION DES JOUEURS apparaît. Leur fonction est pratiquement la même. Choisissez un combattant à l'aide des touches directionnelles, puis utilisez les touches X ou O ou les touches □ ou ▲ pour confirmer; ce choix vous permet de choisir deux tenues pour chacun des combattants.

LES RÈGLES

1. Pour remporter une manche, un combattant doit mettre son adversaire K.O., ou avoir plus de points de santé que lui lorsque le temps imparti s'est écoulé.
2. Un MATCH NUL (DRAW) est déclaré en cas de "DOUBLE K.O." (K.O. simultané), ou si le temps imparti s'est écoulé sans qu'aucun des combattants n'ait clairement gagné. Dans ce cas, les deux combattants l'emportent.
3. Le premier combattant à remporter le nombre de manches requis (défini par l'option "FIGHT COUNT" (NOMBRE DE MANCHES) dans GAME OPTION (OPTIONS DE JEU) est déclaré vainqueur.

ECRAN DE JEU

- 1 Nombre de niveaux (1 joueur en MODE ARCADE et ATTAQUE CHRONO seulement)
- 2 Temps de jeu total (1 joueur en MODE ARCADE et ATTAQUE CHRONO seulement)
- 3 Barre de santé
- 4 Nom du combattant
- 5 Nombre de manches; s'allume à chaque victoire
- 6 Chrono: secondes restantes
- 7 Nombre de victoires consécutives (MODE 2 joueurs et SURVIE seulement)

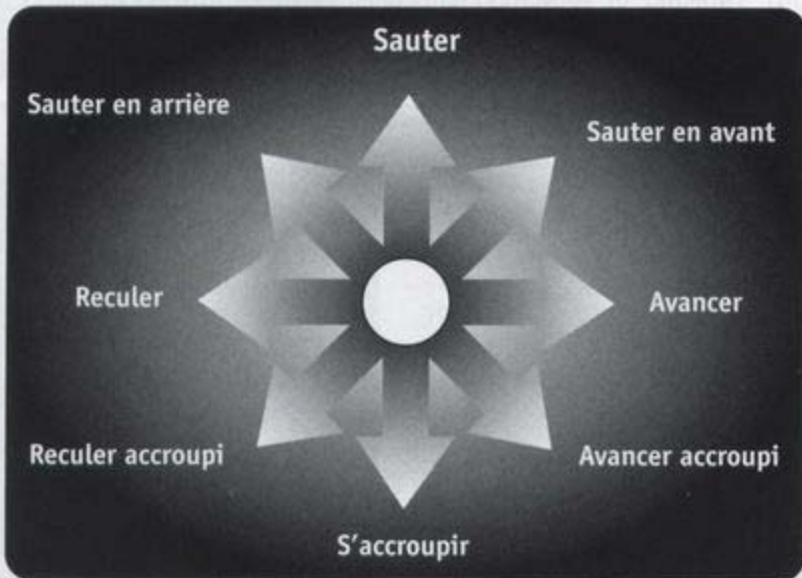


MENU PAUSE

Appuyez sur la touche START pendant un combat pour faire apparaître le menu pause. A l'aide des touches directionnelles HAUT et BAS, sélectionnez CANCEL (ANNULER) pour reprendre votre manche, COMMAND (CONTROLE) pour faire apparaître la liste des contrôles ou RESET (REINITIALISER) pour revenir au menu principal.

Appuyez à nouveau sur la touche START pour annuler.

CONTRÔLES DE COMBAT PAR DÉFAUT



Remarque: tous les contrôles des touches directionnelles s'appliquent à un combattant regardant vers la droite. Inversez les contrôles GAUCHE-DROITE s'il regarde de l'autre côté.

SYMBOL BUTTON DIAGRAM



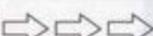
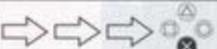
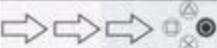
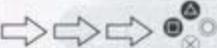
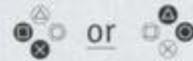
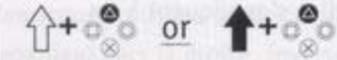
EXPLICATION DES SYMBOLES UTILISÉS DANS CE MANUEL

	Appuyez sur les touches directionnelles dans la direction indiquée.
	Appuyez et maintenez les touches directionnelles enfoncées dans la direction indiquée.
	Relâchez les touches directionnelles un court instant, les laissant dans la position neutre.
	Appuyez sur la touche ou les touches symbole indiquée(s).

N'oubliez pas que tous les contrôles de touches directionnelles s'appliquent à un combattant regardant vers la droite.

PRINCIPAUX MOUVEMENTS

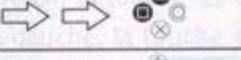
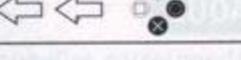
A quelques exceptions près, et en dehors de certaines variations, les mouvements suivants sont communs à tous les combattants

	Grand pas en avant
	Grand pas en arrière
	Courir en avant. Si vous rentrez dans un adversaire à pleine vitesse, la collision forme une attaque imparable; vous pouvez également le plaquer au sol et vous pouvez terminer l'attaque en appuyant de façon répétée sur la touche  puis la touche  .
	Coup de pied volant.
	Glisser.
	Course et plongeon.
	Attaque à mi-niveau. A utiliser pour frapper un adversaire accroupi.
	Coups simples. Ils sont imparables, mais ils ne sont efficaces que lorsque l'adversaire se tient debout et qu'il est très proche de vous. Utilisez un troisième coup si votre adversaire vous tourne le dos.
	Bondir. Utilisez cette attaque pour frapper un adversaire déjà au sol.

SE RELEVER APRÈS ÊTRE TOMBÉ À TERRE

Vous pouvez vous relever de plusieurs façons différentes en utilisant une combinaison des touches suivantes:

	Rouler en arrière
	Rouler en avant
	Rouler sur le côté
	Se relever plus rapidement (appuyez de façon répétée pour vous relever encore plus rapidement)

	Coup de pied bas
	Coup de pied haut
	Sauter vers le haut
	Saut en appui

TECHNIQUES DÉFENSIVES

Selon la nature d'une attaque et la distance qui le sépare de l'agresseur, un combattant peut utiliser un certain nombre de stratégies différentes: blocage, contre-attaque ou esquive.

BLOPAGE

Chaque attaque frappe sa cible à l'une de ces trois hauteurs: haute, basse ou moyenne. Pour contrer ces attaques, les combattants peuvent adopter une de ces deux positions défensives: un blocage haut (ou debout) et un blocage bas (ou accroupi). Les combattants bloquent les coups automatiquement, qu'ils soient debout ou accroupis, tant qu'ils n'avancent ou ne reculent pas. Remarque: certaines attaques frappent à un niveau haut, bas ou moyen simultanément, et elles sont imparables.

BLOCAGE DEBOUT

← ou **N** Peut être utilisé comme défense contre une attaque haute ou moyenne, mais est vulnérable à une attaque basse.

BLOCAGE ACCROUPI

↙ ou ↓ Efficace contre une attaque basse, mais pas contre une attaque moyenne; lorsqu'il est accroupi, votre combattant peut également éviter les attaques hautes et les lancers.

CONTRE-ATTAQUE

Ceci comprend les attaques préventives qui frappent l'adversaire avant qu'il n'ait pu achever son mouvement, et les contre-attaques spéciales. Ces dernières ne peuvent être effectuées que par certains combattants; lancées au bon moment, elles peuvent interrompre une attaque et répliquer immédiatement. Consultez la liste des contrôles pour avoir plus de détails sur les contre-attaques.

ESQUIVE

Pour esquiver une attaque, vous pouvez vous accroupir ou sauter par-dessus une attaque, ou encore utiliser certaines attaques spéciales et certains mouvements qui feront bouger votre combattant latéralement, lui permettant ainsi d'esquiver le danger.

ATAQUES SPÉCIALES

Pendant un combat, la plupart des combinaisons de touches pour les attaques spéciales de vos combattants peuvent être effichée à l'écran. Appuyez sur la touche START pour faire apparaître le menu pause, appuyez vers le BAS sur les touches directionnelles pour

mettre COMMAND (CONTROLES) en surbrillance et appuyez sur la touche X pour confirmer. La liste apparaîtra alors. A l'aide des touches directionnelles, faites défiler la liste et appuyez enfin sur la touche START pour retourner au combat.

UTILISER LA LISTE DES CONTROLES

Les symboles utilisés ici sont similaires à ceux de ce manuel à une exception près: les icônes représentant des combinaisons de quatre touches d'action sont basées sur la même configuration que les touches de la manette. Ainsi, la touche Δ est verte et se trouve en haut de l'écran, la touche \square est rose et à gauche, la touche \circ est rouge et à droite et la touche X est bleue et en bas.

N'oubliez pas: tous les contrôles des touches directionnelles correspondent à un combattant regardant vers la droite. Inversez les contrôles GAUCHE-DROITE s'il regarde de l'autre côté.

REMARQUE CONCERNANT LES CONSEILS UTILISÉS DANS LA LISTE

Certaines phrases ont été ajoutées à quelques combinaisons d'attaques spéciales afin d'aider les joueurs. Les voici:

 To Cancel / pour annuler)	Apparaît avec certains mouvements et permet au joueur d'avorter l'attaque pendant la phase de préparation.
During / Pendant (1)	S'applique quand l'attaque spéciale ne peut être initiée que lorsqu'une attaque d'ouverture (identifiée par le chiffre entre parenthèses) se poursuit. L'attaque d'ouverture peut être également trouvée plus haut dans liste des contrôles; elle est suivie de son numéro d'identification.

When Attacked / Quand attaqué	S'applique aux contre-attaques. Voir la section concernant les techniques défensives.
While Turning Back / Pendant que vous vous retournez	S'applique seulement à Lei suivant le mouvement retourné.
5Frames / 5Cadres	Ne s'applique qu'à Jun et indique un court retard.
Or	Ou
Quick Press	Appuyez rapidement
Press and Hold	Appuyez et maintenez enfoncé
Stand Close	Tenez-vous à proximité
When Rising	Après plaquage
After Tackle	Par derrière
From Behind	De derrière
When (1) hits	Lorsque (1) frappe
During Somersault	Pendant saut périlleux

ARCADE MODE / MODE ARCADE

Il s'agit en gros d'un tournoi à un joueur contre l'ordinateur. Si vous perdez un match, vous pouvez continuer à partir du même niveau en appuyant sur la touche START lorsque "CONTINUE" (continuer) apparaît avant la fin du compte à rebours de dix secondes. Un second joueur peut se joindre au match en appuyant sur la touche START sur la manette non-utilisée (si elle est branchée sur la console), à partir de l'écran "PLAYER SELECT" (Sélection des joueurs) ou même pendant un match. Le combattant qui remporte le match à deux joueurs continuera le tournoi contre l'ordinateur.

AUTRES COMBATTANTS

En plus des dix personnages parmi lesquels vous pouvez choisir, il existe un certain nombre de combattants qui vous seront accessibles au fur et à mesure de votre progression dans le jeu. La plupart d'entre eux, mais pas tous, sont des boss de milieu de niveau; lorsque vous terminez la partie en MODE ARCADE, les boss de milieu de niveaux que vous avez rencontrés vous sont alors accessibles pour jouer dans un autre mode de jeu. Remarque: sur l'écran de sélection des joueurs en mode arcade, vous pouvez sélectionner de nouveaux combattants en déplaçant la surbrillance en dehors de l'écran à l'aide des touches directionnelles,

VS MODE / MODE CONTRE

Ce mode nécessite deux manettes et ne concerne que deux personnes jouant l'une contre l'autre. Après avoir sélectionné un combattant, chaque joueur doit fixer son handicap à l'aide des touches directionnelles GAUCHE et DROITE afin de modifier la longueur de leur barre de santé. Plus la barre est longue (elle varie entre 70 et 140%), plus le combattant sera résistant. Lorsque vous aurez tous les deux confirmé votre choix en appuyant sur la touche X, le match pourra commencer.

TEAM BATTLE MODE / MODE COMBAT EN EQUIPE

Il s'agit d'une série de matchs entre des équipes de combattants; un membre de chaque équipe participe à chaque manche, le vainqueur passe au match suivant, mais avec seulement une petite partie de sa barre de santé. Ceci se poursuit jusqu'à ce qu'une des équipes n'ait plus de combattants, auquel cas, la bataille est perdue.

Si vous jouez contre l'ordinateur, utilisez d'abord les touches directionnelles GAUCHE et DROITE pour sélectionner le nombre de combattants dans votre équipe, puis appuyez sur la touche X pour valider. Utilisez ensuite les touches directionnelles pour mettre en surbrillance l'un des combattants à votre disposition et appuyez sur la touche X pour l'ajouter à votre équipe. Lorsque celle-ci est complète, la bataille peut commencer.

Pour organiser une partie à deux joueurs, appuyez sur la touche START à partir de l'écran de sélection des joueurs. Le second joueur sélectionne ensuite le nombre de membres dans l'équipe et choisit ensuite ces membres.

Remarque: le mode Combat en équipe (Team Battle Mode) est idéal si vous jouez avec plusieurs amis.

TIME ATTACK MODE / MODE ATTAQUE CHRONO

Ceci est similaire au mode Arcade, mais seulement pour un joueur; de plus, la configuration du jeu ne peut être modifiée. Après avoir vaincu le dernier combattant, le temps de chaque niveau et le temps total sont affichés. Si le temps total vous place parmi les 10 meilleurs de l'attaque chrono (Time Attack top ten) (page 1 des meilleurs scores), vous pourrez taper vos initiales. Utilisez les touches directionnelles GAUCHE et DROITE pour sélectionner une lettre et appuyez sur la touche X pour valider.

SURVIVAL MODE / MODE SURVIE

Il s'agit d'un mode à un joueur dans lequel votre combattant affronte une série d'adversaires contrôlés par l'ordinateur, un match contre chaque combattant. Toutefois, à l'exception d'un petit ajout à votre barre de santé (ce qui vous donnera une chance de vous en tirer), toutes les blessures que vous avez subies seront présentes au tour suivant. Si votre nombre de victoires vous qualifie pour entrer dans les meilleurs scores des Survivants (Survivors hall of fame) (page 2 des meilleurs scores), vous pourrez taper vos initiales (voir section précédente).

PRACTICE MODE / MODE ENTRAÎNEMENT

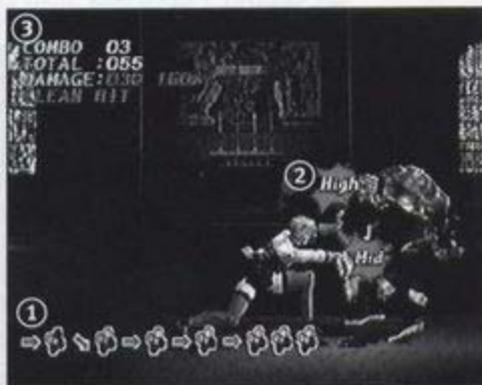
Ceci vous permet d'entraîner un combattant à utiliser ses attaques spéciales face à un adversaire passif contrôlé par l'ordinateur qui ne parera pas les attaques et ne répliquera pas, mais se relèvera toujours pour prendre plus de coups. Sur l'écran de SELECTION DES

JOUEURS (PLAYER SELECT), choisissez d'abord un combattant, puis un adversaire contrôlé par l'ordinateur. Les informations affichées sur l'écran d'entraînement devraient vous aider à apprendre de nouveaux mouvements et à construire vos stratégies de combat:

❶ En appuyant sur les touches de la manette, elles apparaissent ici de gauche à droite sur l'AFFICHAGE DES TOUCHES (KEY DISPLAY) - si vous êtes incapable de réaliser un mouvement de la LISTE DE CONTROLE, étudiez ces touches afin de savoir ce qui ne fonctionne pas.

❷ Le point de contact de chaque combattant est affiché à l'écran: HIGH/HAUT, MID/MOYEN ou LOW/BAS. Les attaques imparables sont indiquée par des icônes en forme de point d'exclamation.

❸ A chaque fois que vous réalisez une combinaison de mouvements, les DONNEES D'ATTAQUE (ATTACK DATA) sont mises à jour ici:



COMBO (Combinaison)	affiche le nombre total de coups réussis.
TOTAL	vous montre le nombre total de dégâts
DAMAGE (Dégâts)	vous montre les points de dégâts créés par chaque coup. Le pourcentage à droite vous indique les modifications apportées au potentiel de dégâts de base; ceci dépend d'un certain nombre de facteurs: un coup direct crée un maximum de dégâts, un coup oblique, beaucoup moins.

LE MENU ENTRAINEMENT (PRACTICE MENU)

Vous y accédez en appuyant sur la touche START en MODE ENTRAINEMENT (vous retournerez à l'écran Entraînement en appuyant à nouveau sur la touche START). Utilisez les touches directionnelles HAUT et BAS pour sélectionner une fonction et les touches GAUCHE et DROITE pour modifier la configuration. Les choix sont les suivants:

ATTACK DATA / DONNEES D'ATTAQUE	Vous pouvez les activer (ON) ou les désactiver (OFF)
COUNTER ATTACKS / CONTRE-ATTAQUES	Lorsque cette option est désactivée, le mot COUNTER clignote sous ATTACK DATA afin de vous avertir que le mouvement que vous êtes en train de réaliser peut être paré par une contre-attaque.
REPLAY SETTINGS / REGLAGES POUR REPLAY	Cette option peut être réglée afin d'actionner automatiquement une séquence replay après une combinaison d'un certain nombre de coups. En la réglant sur MANUAL REPLAY/REPLAY MANUEL, le replay est activé lorsque vous appuyez sur la touche SELECT.
KEY DISPLAY / AFFICHAGE DE LA TOUCHE	Peut être activé ou désactivé, ou réglé sur l'un des deux modes d'entraînement Combinaison (voir la section suivante pour plus de détails).
COMMANDE LIST / LISTE DE CONTROLE	Fait apparaître une liste de combinaisons de touches pour les mouvements spéciaux de vos combattants (voir la section consacrée aux attaques spéciales)
PLAYER SELECT / SELECTION DES JOUEURS	Vous permet de changer de combattant.
RESET / REINITIALISER	Vous renvoie au menu principal.

SELECTION DES

COMBO TRAINER MODE / MODE D'ENTRAÎNEMENT COMBINAISON

En plus de leurs mouvements normaux, la plupart des combattants possèdent également un certain nombre de combinaisons d'attaque multiples. Elles s'appellent les 10 COMBOS (combinaisons à 10 mouvements) - car beaucoup d'entre elles se composent de 10 coups successifs. Le mode Entraînement vous permet de vous entraîner à utiliser ces combinaisons ou à vous défendre contre celles de vos adversaires.

OFFENSIVE TRAINING / ENTRAÎNEMENT OFFENSIF

Réglez le KEY DISPLAY sur PLAYER 10 COMBO dans le MENU D'ENTRAÎNEMENT. Les combinaisons apparaissent, numérotées. Appuyez sur les touches directionnelles pour mettre les nombres en surbrillance et utilisez les touches GAUCHE et DROITE pour sélectionner l'une d'entre elles.

Appuyez sur la touche START pour retourner à l'écran d'entraînement.

Au bas de l'écran se trouvent les combinaisons de touches nécessaires à la réalisation des combinaisons à 10 mouvements sélectionnées. Appuyez sur la touche SELECT pour que votre combattant réalise automatiquement les mouvements. Pendant que le combattant réalise la combinaison, les icônes touches s'allument le long de l'affichage des touches, accompagnées par un signal sonore. Vous pouvez alors vous entraîner à réaliser la combinaison en appuyant sur les touches et en essayant de suivre le rythme.

DEFENSIVE TRAINING / ENTRAÎNEMENT DÉFENSIF

Vous pouvez également vous entraîner à vous défendre contre les combinaisons des combattants contrôlés par l'ordinateur. Réglez l'affichage des touches sur COM 10 COMBO dans le menu d'entraînement; les combinaisons disponibles apparaissent dessous, numérotées. Sélectionnez un des numéros ou bien RANDOM (au hasard) si vous désirez vous entraîner dans des conditions plus réalistes, puis appuyez sur la touche START pour retourner à l'écran d'entraînement.

Vous pouvez à présent appuyer sur la touche SELECT pour que l'adversaire contrôlé par l'ordinateur commence automatiquement la combinaison choisie. C'est à vous de trouver à quelle hauteur bloquer les attaques et à quel point il vous sera possible de contre-attaquer en toute sécurité.

OPTION MODE / MODE OPTIONS

Utilisez les touches directionnelles HAUT et BAS pour mettre une option en surbrillance, puis appuyez sur la touche X pour valider votre choix. Sélectionnez EXIT (sortie) ou appuyez sur la touche SELECT afin de retourner au menu principal.

GAME OPTION / OPTIONS DE JEU

Utilisez les touches directionnelles HAUT et BAS pour mettre une option en surbrillance, puis les touches GAUCHE et DROITE pour modifier sa configuration. La configuration par défaut apparaît en vert. La fenêtre située en haut à droite vous indique quels sont les modes de jeu affectés par l'option sélectionnée.

DIFFICULTY LEVEL / NIVEAU DE DIFFICULTE	EASY/FACILE, MEDIUM/MOYEN ou HARD/DIFFICILE.
FIGHT COUNT / NOMBRE DE MANCHES	Nombre de manches que vous devez remporter pour gagner un match.
ROUND TIME / TEMPS DE LA MANCHE	Limite de temps pour chaque manche, en secondes. Le dernier réglage signifie qu'il n'y a pas de limite de temps.
CHARACTER CHANGE AT CONTINUE / CHANGEMENT DE PERSONNAGE POUR CONTINUER	Réglez sur YES/OUI pour vous permettre de remplacer un combattant à chaque fois que vous voulez continuer (CONTINUE).
GUARD DAMAGE / DEGATS DE GARDE	Lorsque cette option est réglée sur YES, les combattants peuvent subir des dégâts, même lorsqu'ils bloquent une attaque.
VS GAME WINS SHOWN BY / VICTOIRES INDIQUEES	PAR: Le nombre de victoires est indiqué soit par un FRUIT soit par un NOMBRE.
QUICK SELECT / SELECTION RAPIDE	Réglez cette option sur YES (OUI) pour utiliser l'écran de sélection des joueurs en mode Combat plus rapide pour tous les modes de jeu.

BGM SELECT /

ARRANGE, ORIGINAL/ORIGINALE ou SILENT/SANS.

SPEAKER OUT / HAUT-PARLEURS

STEREO ou MONO.

CONFIGURATION DES TOUCHES

Les initiales utilisées ici sont: CPGG (LP), coup de poing gauche; CPGD (RP), coup de poing droit; CPG (LK), coup de pied gauche; CPD (RK), coup de pied droit. Utilisez les touches directionnelles GAUCHE et DROITE sur une des manettes pour sélectionner une des configurations de touches pré-sélectionnées (PRESET) ou la troisième option de configuration libre (FREE CONFIGURATION). Cette dernière vous permet de personnaliser votre configuration: pour modifier la fonction attribuée à une touche, appuyez sur cette touche et maintenez-la enfoncée, puis utilisez les touches directionnelles GAUCHE et DROITE pour faire défiler les différents choix d'actions.

Lorsque vous aurez terminé, appuyez sur la touche START pour retourner au menu précédent.

RECORDS

Utilisez les touches directionnelles GAUCHE et DROITE pour faire défiler les quatre pages de records; chacune d'entre elles est un classement des 10 meilleurs combattants. Appuyez sur la touche X pour sortir. Les données affichées sont les suivantes:

Page 1	Meilleur TEMPS d'attaque.
Page 2	Plus grand nombre de VICTOIRES en mode Survie.
Page 3	Pourcentage de combats auxquels a participé le personnage, et nombre total de combats.
Page 4	Pourcentage de combats gagnés comparé aux combats livrés, nombre de combats gagnés et perdus (mode 2 joueurs seulement).

MEMORY CARD / CARTE MEMOIRE

Cette option est utilisée pour sauvegarder et charger des records, vos configurations d'options, ainsi que les combattants supplémentaires qui vous sont à présent accessibles. Vous ne pouvez sélectionner cette option que si vous avez inséré une carte mémoire (n'oubliez pas de vérifier que vous avez un emplacement libre avant de commencer à jouer). Utilisez les touches directionnelles HAUT et BAS pour mettre en surbrillance CARD SAVE / SAUVEGARDER ou CARD LOAD / CHARGER, puis appuyez sur la touche X pour lancer l'opération.

Appuyez ensuite sur la touche START pour valider votre commande et vous devriez recevoir un message "OK"; vous pouvez également appuyer sur la touche X pour annuler.

Remarques

Si vous réglez l'option AUTO SAVE (SAUVEGARDE AUTOMATIQUE) sur YES (OUI), toutes les données de la partie seront sauvegardées automatiquement en cours de jeu. Si une carte mémoire était déjà en place lorsque vous avez inséré le CD Tekken 2, toutes les données des parties sauvegardées seront chargées automatiquement.

**Zwei Jahre sind seit dem letzten „Iron Fist Tournament“
vergangen, das mit einem blutigen Staatsstreich endete, in
dem Kazuya Mishima die Herrschaft über das
riesige und räuberische Mishima-
Firmenimperium übernahm.**



Seither war das Regime Kazuyas sogar noch rücksichtsloser und herrschsüchtiger als das seines Vaters, Heihachi. Während die Profite anstiegen und die Firma sich viele Feinde machte, zog sich Kazuya hoch über der Stadt in eine einsame, schwer bewachte Festung zurück. Er ließ sich nur noch von einem mysteriösen Fremden beraten. Als schließlich Gerüchte umgingen, daß Heihachi Mishima wie ein Geist aus der tiefen Schlucht wieder auferstand, in die Kazuya seinen besiegten Vater geworfen hatte, setzte Kazuya einen Plan in die Tat um, der seine Feinde endgültig bezwingen sollte...



DEUTSCH

Customer Service Numbers

Games Hotlines

• Australia	02 611 4574	1 902 262 662*
	<i>*(ITM Calls charged at \$1.50 per min. Get parents' OK to call.)</i>	
• Austria	0222 61051 111	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>	
• Belgium	025 020 593	0900 000 00*
	<i>*(6.05 Bfr. 20 sec/ 40 sec)</i>	
• Denmark	31 23 24 04	31 23 24 04
• France	01 30 89 15 15	08 36 68 22 02*
	<i>*(2,23 F la minute)</i>	
• Germany	069 66 54 33 00	0190 578 578
	<i>*(6 sec/Einheit. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Games-Hotline die Eltern/Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen.)</i>	
• Greece	(0030-1) 6877701	ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΔΙΑΘΕΣΙΜΗ
• Ireland	+44 (0) 990 333 555	1550 13 14 15 (R.O.I. only)*
	<i>*(Calls cost per min. 44p off-peak rate, 58p peak rate (incl. VAT).)</i>	
• Italy	06 33018241	166 68 5890*
	<i>*(Il costo della telefonata è di Lire 952+ IVA. al minuto. Centro Servizi - Servizi Vocali.)</i>	
• Netherlands	049 562 46 47	06 300 535*
	<i>*(0.95 Hfl./ min)</i>	
• New Zealand	09 479 7459	0900 97669*
	<i>*(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute.)</i>	
• Norway	66 90 43 10	82 01 09 00*
	<i>*NOK 8,75 pr. minutt</i>	
• Portugal	(01) 354 02 30	(01) 354 02 30
• Spain	902 102 102	902 102 102
• Sweden	(+46) 08 510 100 50	(+46) 0724 100 17*
	<i>*(SEK 8,65 pr./min.)</i>	
• Switzerland	052 243 0 555	*(Fr. 0.86/Min.) 157 1133*
• UK	0990 99 88 77	0881 505 505 (incl. NI)*

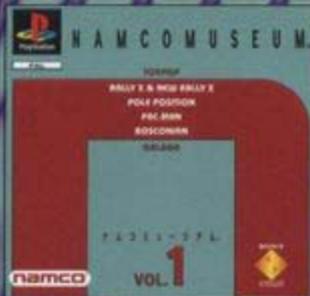
**(Calls are charged 25p/min cheap rate, 39p/min at all other times (Correct at November '95). Calls cost no more than £2.99p. Please seek the permission from the bill payer before making the call. Adcall, PO Box 3000, London N20 9HR.)*

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support
 Details of call costs apply only to Games Hotline numbers



PAL

namco museum vol.1



galaxian 3



out now! • en vente maintenant • jetzt im handel!



tekken



ridge racer revolution



out now! • en vente maintenant • jetzt im handel!



cyber sled



ridge racer



out now! • en vente maintenant • jetzt im handel!

SCES-00255

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

711719625926