



TEKKEN 3

PlayStation®Classic



HISTORIA

Un día, 15 años después del segundo torneo del Rey del Puño de Hierro, Heihachi Mishima, líder del Imperio Financiero Mishima, recibió un comunicado en el que se aseguraba que la "Tekken Force" había sido aniquilada por un misterioso ser llamado "Ogre".

Poco después de recibir esa noticia, maestros de artes marciales de todo el mundo empezaron a desaparecer.

Aún conmovido por la desaparición de los luchadores y por el ser conocido como Ogre, un joven apareció ante él. Se hacía llamar Jin Kazama. Aseguraba ser el hijo de Kazuya Mishima, un hombre al que Heihachi había liquidado durante el último torneo. Para más inri, Jin le confesó que Ogre había atacado a su madre, Jun Kazama, y que esta había desaparecido.

Tras esas revelaciones, Heihachi se percató de que Ogre cosechaba las potentes almas de los maestros desaparecidos para volverse más fuerte, lo que lo llevó a trazar un plan para arrebatarse el poder a ese misterioso ser y, de ese modo, dotar al imperio Mishima de una fuerza inconmensurable.

Así, Heihachi decidió enseñarle el arte del kárate Mishima al joven Jin. Gracias al intenso entrenamiento y al deseo de vengarse de la bestia que le había arrebatado la vida a su madre, la disciplina y las habilidades de Jin alcanzaron un nivel totalmente nuevo.

Cuatro años más tarde, Heihachi reconoce la impresionante habilidad de lucha de Jin.

Y así, anuncia el tercer torneo del Rey del Puño de Hierro con la intención de usar a Jin como cebo para atraer a Ogre.

LA PANTALLA DE JUEGO

BARRA DE SALUD

Indica cómo de molido está tu personaje. Para ganar debes hacer que la barra de salud de tu enemigo baje a 0.

VICTORIAS CONSECUTIVAS

Muestra el número de victorias que has acumulado de manera consecutiva.

TIEMPO DE JUEGO

Muestra el tiempo transcurrido desde el inicio de la partida.

CONTADOR DE RONDAS

Para ganar el combate deberás obtener el número indicado de puntos.

CRONÓMETRO

Cuando el cronómetro llegue a 0 se acabará el tiempo. Si esto ocurre, ganará el jugador con más salud restante.

EL MENÚ DE PAUSA

Pulsa el botón START mientras juegas en el modo arcade (Arcade Mode), versus (VS. Mode) o batalla por equipos (Team Battle Mode) para acceder al menú de pausa.

CANCELAR (CANCEL)	Cancela el menú de pausa y reanuda el combate.
COMANDOS (COMMAND)	Muestra la lista de comandos del personaje que estás usando. Pulsa cualquier botón para volver al menú de pausa.
REINICIAR (RESET)	Cancela la partida actual y vuelve a la pantalla de título.

LAS REGLAS

COMBATES

Cuando un personaje reciba un ataque, su barra de salud se reducirá. Si haces que la barra de salud de tu rival llegue a 0, ganarás esa ronda. También puedes superar fases ganando cierto número de puntos en una ronda.

LÍMITE DE TIEMPO

Cada ronda tiene límite de tiempo. Si se acaba, el jugador con más puntos de salud restantes ganará la ronda. El límite de tiempo predeterminado es de 40 segundos, aunque este ajuste se puede cambiar desde las opciones, en "Option Mode".

EMPATES (DRAWS)

En caso de doble KO o de que ambos jugadores tengan la misma cantidad de salud cuando se acabe el tiempo, el combate acabará en empate. Si esto ocurre, ambos jugadores conseguirán puntos.

CONTINUAR

En partidas para un jugador de Arcade Mode, si pierdes aparecerá el mensaje "Game Over", pero si pulsas el botón START en la siguiente pantalla, cuando aparezca "Continue?", podrás seguir jugando en el mismo nivel.

PRIMEROS PASOS

SELECCIÓN DE MODOS

Pulsa el botón START en la pantalla de título para acceder a la pantalla de selección de modos. Usa los botones de dirección para elegir el modo que prefieras y luego pulsa el botón START de nuevo para confirmar la selección.

MODO ARCADE (ARCADE MODE)

Un jugador contra la máquina. Derrota a todos los oponentes controlados por la máquina y gana la partida. Puedes continuar tantas veces como quieras.

El jugador 2 puede entrar en la partida siempre que quiera si pulsa el botón START de su mando. De este modo, se pondrá fin al Arcade Mode y dará comienzo el modo versus (VS Mode).

MODO VERSUS (VS MODE)

Dos jugadores luchan entre sí. Después de seleccionar a los personajes, puedes elegir la fuerza del personaje para ponerte un hándicap. Cuando el combate finalice, volverás a la pantalla de selección de personajes, donde se mostrarán los resultados de la batalla.

MODO BATALLA POR EQUIPOS (TEAM BATTLE MODE)

Un modo de combate en el que podrás formar equipos. El equipo que venza a todos los personajes rivales saldrá victorioso. Primero, elige el número de miembros del equipo y los personajes deseados. En la pantalla de selección de personaje, el jugador 2 puede pulsar el botón START de su mando para entrar en la partida y dar comienzo a un combate entre dos jugadores.

MODO SUPERVIVENCIA (SURVIVAL MODE)

Ponte a prueba y demuestra a cuántos rivales controlados por la máquina puedes derrotar antes de quedarte sin salud. Cada batalla cuenta como una ronda y la partida acabará cuando tu barra de salud llegue a 0. Si derrotas a un rival, tu personaje recibirá un poco de energía extra. En este modo no puedes cambiar el nivel de dificultad, el límite de tiempo ni el número de rondas. Además, tampoco podrá unírsete un segundo jugador.

MODO CONTRARRELOJ (TIME ATTACK MODE)

Compite contrarreloj hasta superar todas las fases y ganar la partida. En este modo no puedes cambiar los ajustes de dificultad, el límite de tiempo ni el número de rondas.

MODO TEKKEN FORCE (TEKKEN FORCE MODE)

En este modo atravesarás varias zonas mientras luchas cara a cara contra la "Tekken Force". Para avanzar, derrota a todos los oponentes que te ataquen y luego vence al jefe para pasar a la siguiente ronda.

ENTRENAMIENTO (PRACTICE MODE)

Aquí puedes mejorar tus técnicas de lucha con los personajes y rivales que prefieras. Practica los movimientos especiales y aprende en qué momento debes realizar ciertos ataques.

OPCIONES (OPTION MODE)

Desde aquí podrás cambiar los ajustes del juego.

SELECCIÓN DE PERSONAJES

Pulsa UP, DOWN, LEFT o RIGHT para elegir al personaje que quieras y luego confirma la selección con el botón SQUARE. Así, usarás la vestimenta del jugador 1. Si confirmas la selección de personaje con el botón CROSS, usarás la vestimenta del jugador 2.

OPCIONES DE PARTIDA (GAME OPTION)

Personaliza el nivel de dificultad y las reglas del combate. Selecciona "EXIT" para guardar los cambios.

CONFIGURACIÓN DE BOTONES (KEY CONFIGURATION)

Si quieres cambiar la configuración de botones, pulsa y mantén el botón para abrir una ventana, luego usa los botones UP, DOWN, LEFT o RIGHT para cambiar la configuración. Selecciona "DEFAULT" para volver a los ajustes predeterminados y "EXIT" para guardar los cambios.

REGISTROS (RECORDS)

Pulsa los botones UP, DOWN, LEFT o RIGHT para ver los registros de lucha.

CONTROLES DE MENÚ

Pulsa los botones UP, DOWN, LEFT y RIGHT para elegir las opciones de los menús.

Pulsa el botón START para dar comienzo al combate; pulsa el botón START durante una batalla para pausar la partida.

Pulsa el botón SELECT y el botón START a la vez para volver a la pantalla de título.

MOVIMIENTOS BÁSICOS

Los comandos indicados aquí son para personajes que estén viendo hacia la derecha. Si el personaje está viendo hacia la izquierda, tendrás que invertir los controles.

Avanzar	→
---------	---

Retroceder	←
------------	---

Agacharse	↓
-----------	---

Avanzar agachado	↘
------------------	---

Retroceder agachado	↙
---------------------	---

Saltar hacia arriba	↑
---------------------	---

Saltar hacia delante	↗
----------------------	---

Saltar hacia atrás	↖
--------------------	---

Pequeño salto hacia delante	↗
-----------------------------	---

Pulsar un botón de dirección brevemente	⇒
---	---

Pulsar los botones indicados uno detrás de otro. Por ejemplo:	"○ ×"
---	-------

Pulsar los botones indicados a la vez. Por ejemplo:	"○ + ×"
--	---------

PASO RÁPIDO ADELANTE/ATRÁS

Avanza ⇒⇒⇒ o retrocede ⇐⇐⇐ rápidamente.

Indispensable para ejecutar tus movimientos y evitar al enemigo.

CORRER



Te acercara rápidamente a un enemigo que esté lejos. Si te topas con el enemigo mientras corres, podrás ejecutar un ataque en carrera.

MOVERSE A LOS LADOS



Si haces esto de manera reiterada, podrás rodear al enemigo.

ATACAR

Puñetazo izquierdo	⬜ (botón SQUARE)
Patada izquierda	⊗ (botón CROSS)
Puñetazo derecho	⬆ (botón TRIANGLE)
Patada derecha	⦿ (botón CIRCLE)

Los botones SQUARE, CROSS, TRIANGLE y CIRCLE se corresponden con las cuatro extremidades de tu luchador y se usan para la mayoría de los ataques básicos. Combina estos botones de diferentes formas, junto con los botones de dirección, para ejecutar ataques más variados.

TIPOS DE ATAQUES

Los ataques se dividen en tres categorías en función de la zona en la que quieras golpear al enemigo: altos, medios y bajos. La clave para ganar combates es saber qué tipo de ataque usar según la posición del enemigo. Cada personaje tiene una técnica ofensiva diferente, ¡así que ten cuidado!

Ataques altos

Alcanzan a enemigos que están de pie. No alcanzarán a enemigos agachados y no les causarán daño a los rivales que se protejan con una guardia en pie.

Ataques medios

Alcanzan a enemigos que están de pie o agachados. No se pueden bloquear a menos que se use una guardia en pie.

Ataques bajos

Alcanzan a enemigos que están de pie o agachados. Pueden bloquearse con una guardia agachada o evitarse con un salto.

ATAQUES EN CARRERA

Placaje

Arremete contra el enemigo después de dar tres pasos o más. Derribas al rival con tu propio peso y luego te sientas encima, mientras le pegas puñetazos, claro.

Brazo cruzado en carrera ◻ + ◴

Tras dar tres o más pasos corriendo, te lanzas sobre el enemigo con un corte cruzado medio.

Derrape ◎

Tras dar tres o más pasos corriendo, te lanzas por el suelo contra las piernas del enemigo. Este movimiento es una técnica letal cuando lo usan Yoshimitsu o King.

Placaje imparable

Arremete contra el enemigo después de dar cuatro pasos o más para realizar un placaje con los hombros que no se podrá bloquear ni contraatacar.

Supercargado ◻ + △ + ✕ + ◎

Si mantienes pulsados los cuatro botones a la vez, obtendrás más poder de ataque de manera temporal. Todos los ataques realizados en este estado infligirán más daño incluso aunque el enemigo se proteja, pero es importante tener en cuenta que mientras acumules poder quedarás vulnerable.

GUARDIAS

Guardia en pie ←

Te protege de los ataques altos y medios, pero no de los bajos ni de los lanzamientos.

Guardia agachado ↙

Te protege de los ataques bajos, así como de la mayoría de los ataques altos y lanzamientos; los ataques medios sí te alcanzarán.

UKEMI (GIRO RÁPIDO)

Hacia el fondo ◻ o △

Hacia ti ✕ o ◎

Si realizas un ukemi en el momento adecuado, podrás recuperarte y levantarte rápidamente cuando te derriben. Este movimiento te permitirá alejarte del rival, y en función del botón que pulses podrá ser hacia el fondo o hacia ti. Es una técnica complicada de ejecutar, así que cuando estés a punto de caer, pulsa los botones repetidamente para llevarla a cabo. Pero ten cuidado, ya que si caes de cara o si te atacan con ciertos movimientos o lanzamientos, no podrás realizar un ukemi.

LANZAMIENTOS

Lanzamiento básico + o +

En general, los lanzamientos son ataques que se llevan a cabo mientras se agarra al enemigo. Estos movimientos te dejan vulnerable momentáneamente, pero no se pueden bloquear e infligen una gran cantidad de daño.

Todos los personajes tienen tres tipos de lanzamientos, que varían según tu posición con respecto al enemigo: delantero, izquierdo/derecho y trasero. Si el rival está agachado o en el suelo, no podrás realizar lanzamientos. Ciertos personajes, además, también pueden realizar lanzamientos especiales.

HUIDAS

Evasión de lanzamiento básica o

Si el enemigo ejecuta un lanzamiento contra ti y usas este comando en el momento adecuado, podrás zafarte del rival y evitar el ataque.

CON EL RIVAL EN EL SUELO

Ataque de suelo

Saltas y aprovechas todo tu peso para causarle daño al rival mientras está tumbado en el suelo.

Pisotón

Arremete contra el enemigo después de dar cuatro pasos o más para hacer que el rival caiga al suelo.

LEVANTARSE CUANDO SE ESTÁ EN EL SUELO

Levantarse	↑
Rodar hacia delante	→
Rodar hacia atrás	←
Rodar hacia un lado (al estar tumbado en el suelo)	⊠
Recuperación rápida	⬆
Levantarse con patada baja	⊗
Levantarse con patada media	⊙
Patada al tobillo (al estar tumbado boca arriba en el suelo, con las piernas de cara al oponente)	↓ + ⊙

LOS PERSONAJES

JIN KAZAMA

Jin es el hijo de Kazuya Mishima y Jun Kazama. Recibió un intenso entrenamiento por parte de su abuelo, Heihachi Mishima, porque quería derrotar a Ogre para vengar el fallecimiento de su madre. Con este torneo podrá poner a prueba su fuerza y enfrentarse a su destino.

País de origen:	Japón
Estilo de lucha:	Kárate de estilo Mishima avanzado y defensa personal de estilo Kazama (una variación del estilo usado por su madre)
Edad:	19
Altura:	180 cm
Peso:	75 kg
Grupo sanguíneo:	AB
Ocupación:	Artista marcial
Aficiones:	Los paseos por el parque
Le gustan:	Las enseñanzas de su madre
No le gusta:	El engaño

Demon Paw	⇒⇒△
1-2 Knee Kick	□△○
Tooth Fairy (al moverse hacia un lado)	△
3-Ring Circus	□ + ○△○

LING XIAOYU

Xiaoyu es una chica de 16 años a la que le encantan los parques de atracciones. Participar en el torneo es su primer paso para construir el parque de atracciones perfecto en China.

País de origen:	China
Estilo de lucha:	Arte marcial chino basado en el hakke sho y en el hika ken
Edad:	16
Altura:	157 cm
Peso:	42 kg
Grupo sanguíneo:	A
Ocupación:	Estudiante y cuidadora de pandas
Aficiones:	Viajar y visitar parques de atracciones por todo el mundo
Le gustan:	Los bollos al vapor chinos, las gambas, los bollos rellenos y el pato a la pekinesa
No le gustan:	Los profesores de matemáticas

Art of Phoenix	$\Downarrow \square + \triangle \text{ o } \Downarrow \square + \triangle$
Hydrangea (Double Fan hacia delante)	$\Uparrow \square + \triangle \triangle$
Front Layout	$\Rightarrow \rightarrow \times + \odot$
Rain Dance	$\Leftarrow \times + \odot$
Mistrust (de espaldas al enemigo)	$\odot$

HWOARANG

Hwoarang entró en el torneo después de que Ogre atacase a su mentor, Baek, a quien respeta mucho. Para redimirse, quiere vengarse de Ogre y derrotar a Jin Kazama, a quien no consiguió vencer en una pelea anterior.

País de origen:	Corea
Estilo de lucha:	Taekwondo
Edad:	19
Altura:	181 cm
Peso:	68 kg
Grupo sanguíneo:	O
Ocupación:	Líder de una banda callejera
Aficiones:	Ir en yate
Le gustan:	La música rock, las peleas callejeras y discutir
No le gustan:	El kárate de estilo Mishima y Jin Kazama

Bird Hunter	↓↓○○○
Flying Eagle (en posición izquierda)	×○○
Crippler	↙○○
Motion Switch	× + ○
Hunting Hawk	↗×○○×

EDDY GORDO

Eddy, hijo de un empresario rico brasileño, quiere vengarse de la “Organización” que encarceló de manera injusta a su padre y le robó la vida. Este luchador desea participar en el torneo para apoderarse del Imperio Financiero Mishima y usar sus recursos contra la Organización.

País de origen: Brasil
Estilo de lucha: Capoeira
Edad: 27
Altura: 188 cm
Peso: 75 kg
Grupo sanguíneo: B
Ocupación: Ninguna
Aficiones: Entrenar para ser un buen líder
Le gusta: El poder
No le gusta: La debilidad

Satellite Moon	⊙ ⊗
Barbed Wire (Rainmaker)	↙ ⊙
Boomerang	⇒ ➡ ⊗ + ⊙
Handstand	⇒ ◻ + △
Handstand to Helicopter (durante Handstand)	⊙

FOREST LAW

Forest es el orgulloso hijo de Marshall Law. Paul lo arrastró al torneo, pero ahora cree que esta es una oportunidad perfecta para demostrar su fuerza ante su padre y ante sí mismo.

País de origen:	Estados Unidos
Estilo de lucha:	Artes marciales
Edad:	25
Altura:	177 cm
Peso:	66 kg
Grupo sanguíneo:	B
Ocupación:	Segundo maestro del dojo de Marshall (quizá)
Aficiones:	Ir de compras
Le gustan:	Las tarjetas de crédito (le pagó la cuota de ingreso al torneo a Paul)
No le gusta:	Ir de pasajero en moto (le aterra el modo de conducir de Paul)

Poison Arrow	⇒△□
Junkyard Kick	⇐△×○
Dragon Storm	⇐□△□
Frogman	⇓× + ○
Dragon's Tail	↙○

PAUL PHOENIX

Paul Phoenix es un luchador admirado por jóvenes de todo el mundo. En el último torneo vio cómo la victoria se le escapaba de las manos, pero desde entonces ha vuelto a entrenar con más pasión que nunca. ¡Esta vez no renunciará a la victoria! Aunque tenga 46 años, ¡Paul no tiene puntos débiles!

País de origen:	Estados Unidos
Estilo de lucha:	Un arte marcial híbrido basado en el judo
Edad:	46
Altura:	187 cm
Peso:	81 kg
Grupo sanguíneo:	O
Ocupación:	Ninguna, sigue entrenándose para convertirse en el mejor luchador del universo
Aficiones:	Las motos
Le gustan:	La pizza y el olor a gasolina
No le gustan:	Las autopistas japonesas (durante el torneo anterior, se quedó atrapado en un atasco enorme)

Hammer of the Gods	⇒ ◻ + △
Shoulder Tackle	⇒ ◻ + ⊙
Phoenix Smasher	⇓ ↘ ⇒ △

LEI WULONG

Lei es un detective muy astuto que ha resuelto una gran cantidad de crímenes internacionales. Entró en el torneo para investigar la causa de las desapariciones de los maestros de artes marciales.

País de origen:	China
Estilo de lucha:	Artes marciales chinas de los cinco estilos
Edad:	45
Altura:	175 cm
Peso:	65 kg
Grupo sanguíneo:	A
Ocupación:	Policía
Aficiones:	Las películas y las siestas
Le gustan:	Los dispositivos electrónicos
No le gustan:	El crimen y los criminales

Drunk Master (o cuando un enemigo ataca)	$\Rightarrow \otimes + \odot$
Falling Tree	$\nwarrow$ or $\nearrow \triangle$
Art of Snake (al moverse hacia los lados)	$\blacksquare + \odot$ o $\Rightarrow \triangle + \otimes$
Snakebite (durante Art of Snake)	$\triangle \triangle \triangle$
Rave Spin	$\swarrow \odot \odot$

KING

King es un joven luchador que creció en el orfanato del King original. Después de recibir un violento ataque por parte de Ogre, la última voluntad de su mentor fue que King asumiese el mando del orfanato. Ahora ejerce como luchador profesional para poder mantener el hospicio.

País de origen:	México
Estilo de lucha:	Lucha libre
Edad:	28
Altura:	200 cm
Peso:	90 kg
Grupo sanguíneo:	A
Ocupación:	Luchador profesional y director de un orfanato
Aficiones:	Ayudar a niños huérfanos
Le gusta:	Celebrar la victoria con Armor King
No le gustan:	Las lágrimas de los niños

Head Spinner	 +  
Leg Breaker	  
Deadly Boomerang (al moverse hacia los lados)	 + 
Winding Nut (cerca del enemigo)	 + 
Capital Punishment	  + 

NINA WILLIAMS

Tras su fracaso a la hora de asesinar a Kazuya Mishima durante el último torneo, la obligaron a someterse a experimentos criogénicos. Pero ahora, reanimada por el poder de Ogre, esta asesina desea borrar a Jin Kazama del mapa.

País de origen:	Irlanda
Estilo de lucha:	Artes marciales de asesinato basadas en la rotura de huesos y el aikido
Edad:	22
Altura:	161 cm
Peso:	49 kg
Grupo sanguíneo:	A (pero cambió durante la criogenización)
Ocupación:	Asesinar a Jin Kazama (es posible que Ogre la esté manipulando)
Aficiones:	Recuperar recuerdos
Le gusta:	No se acuerda (puede que el té con leche)
No le gusta:	No se acuerda (puede que Anna)

Bad Habit	⇒⇒⊗ o ↓↓↘⇒⊗
Lift Shot (al moverse hacia los lados)	⬆
Assassin Dagger	⇒➡⬜
Slap	⬅⬆
Backhand Slap (cerca del enemigo)	↓↓↘⇒⬜ + ⬆↓↓

YOSHIMITSU

Yoshimitsu es el líder del clan Manji, una célebre banda de ladrones espaciales al más puro estilo de Robin Hood. Quiere participar en el torneo porque descubrió que su amigo, el doctor Boskonovitch, necesita la sangre de Ogre para vivir. Ahora, Yoshimitsu lucha por el hombre que una vez le salvó la vida.

País de origen:	Ninguno (antiguamente, Japón)
Estilo de lucha:	Artes ninja Manji avanzadas
Edad:	Desconocida
Altura:	178 cm
Peso:	63 kg
Grupo sanguíneo:	O
Ocupación:	Líder del clan Manji
Aficiones:	Ver combates de sumo y navegar por internet
Le gustan:	Las recreativas de videojuegos, sobre todo las que están en Shinjuku (Japón)
No le gusta:	Los villanos y los malos perdedores (en los videojuegos)

Moonsault Slayer

↓↓ ↘ ⇒ ◻

Yoshimitsu Flash

⇐ ◻ + ○

Yoshimitsu Blade

⇒ ➡ △

Energy Charge (al moverse hacia los lados)

✕ + ○

Kangaroo Kick

○ ✕