

SNSP-AKLP-FRG

Nintendo®



PAL VERSION

SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI

Nintendo®

Vertrieb/Distribution :
Österreich : Stadlbauer Marketing + Vertrieb Ges.m.b.H. A-5027 Salzburg
Schweiz/Suisse : Waldmeier AG CH-4028 Basel

PRINTED IN JAPAN



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM



HAST DU

PROLOG: Ein stürmisches Schlachtfeld in einer Zeit, die lange vergangen ist, voller Trümmer. Über dem Stöhnen und Schreien der Verwundeten kann man immer noch die klirrenden Waffen in einem wilden Kampf hören. Zwei große Krieger, die jeweils eine nun besiegte Armee angeführt haben, kämpfen gegeneinander und der Preis des Gewinners ist die ganze Welt. Aber dieser entscheidende Kampf hat keine Ende. Plötzlich wurden die beiden Krieger von einem Licht umgeben und verschwanden von der Erdoberfläche. Sie wurden in das Reich von Limbo verbannt. Die kriegsmüden Helden, deren Schwur die Krieger gefangen gehalten hatte, seufzten erleichtert auf. Das Armageddon ist abgewendet worden, für dieses Mal.

DIE ZUKUNFT: Die Welt hat sehr viele Fortschritte gemacht in den Jahrhunderten, die vergangen sind, seit die Krieger verbannt wurden, und es sind nicht nur gute Dinge passiert. Die Umweltverschmutzung hat die Erde geschwächt. Regierungen sind gestürzt worden. Das Chaos regiert. Riesige Mega-Konzerne kämpfen miteinander und zerstören einander, um einen

DEN INSTINCT?

möglichst großen Teil des Reichtums der Welt zu besitzen.

In dieser kalten Welt hebt sich ein einziger Konzern von den anderen ab - Ultratech. Sie stürzen sich nicht in den direkten Kampf mit ihren Konkurrenten, sondern Ultratech profitiert davon, daß es den Kontrahenten die Waffen verkauft, die diese benötigen, um sich zu bekriegen. Doch der Waffenverkauf ist nicht die einzige Einnahmequelle von Ultratech. Ihre Unterhaltungsabteilung produziert die meistgesehene TV-Show der Zukunft - das Killer Instinct Turnier, das auch als Testmöglichkeit für Ultratechs Waffen genutzt wird. Die Gewinner des Turniers können sich wünschen, was immer sie wollen. Auf die Verlierer wartet ein eher trauriges Schicksal.

In diesen blutigen Wettkampf werden unsere Helden hineingezogen. T. J. Combo, der entehrte Schwergewichtsweltmeister, der nach neuem Ruhm sucht. Gladius, ein gefangener Alien, der um sein Leben und eine Chance zur Flucht kämpft. Und der tödliche Roboter Fulgore, der von Ultratech mit einem Killer Instinct programmiert wurde und diesen auch einsetzen kann. Jeder hat seinen bestimmten Grund zu kämpfen, aber alle haben dasselbe Ziel: das Turnier zu gewinnen und alle Gegner zu schlagen.

Man braucht mehr als tolle Bewegungen und tödliche Spezialangriffe, um dieses Turnier zu gewinnen. Man braucht einen eisernen Willen, einen Wunschtraum und - den Killer Instinct.

DU HAST DIE KONTROLLE

+ Controller Einstellungen

Oben (↑) = **Sprung**

Unten (↓) = **Ducken**

Links (←) und Rechts (→) = **Bewegung**

Zurück (← oder → ;
weg vom Gegner) = **Hoher Block**

Zurück und nach
unten (↙ oder ↘ ;
weg vom Gegner) = **Niedriger Block**

Knopf L = **Schneller Schlag**

Knopf R = **Schneller Kick**



Start Knopf

Select Knopf =
Auswahl der Kämpfer

Grundeinstellungen

Die Controller Einstellung ist am Beginn, wie oben gezeigt. Es ist aber möglich, diese Einstellungen zu verändern (siehe Seite 9). Weitere genaue Beschreibungen der Angriffsmöglichkeiten findest Du auf Seite 10. Obwohl die Angriffe oben als "Schlag" und "Kick" beschrieben werden, benutzen die nicht-menschlichen Kämpfer andere Angriffsarten, wie z.B. Bisse, Schwanzschläge und Schwerter.

Knopf B =
Mittlerer Kick

Knopf Y =
Mittlerer Schlag

Knopf A =
Wilder Kick

Knopf X =
Wilder Schlag

VORSICHT!



Das Killer Instinct Turnier findet in Runden statt. Jede Runde dauert 100 Sekunden. Während dieser Zeit muß jeder Spieler versuchen, seinem Gegner die gesamte Lebensenergie zu nehmen, indem er ihn körperlich angreift. Die erste Lebensanzeige ist grün bis gelb, die zweite Lebensanzeige ist gelb bis rot. Zwischen den Lebensanzeigen gibt es eine kurze Pause, wenn der Spieler, der sein Leben verloren hat vom Boden aufsteht, sonst geht die Action aber 100 Sekunden durch.

Wenn der 100 Sekunden Timer abläuft, gewinnt der Spieler mit der meisten übrigen Lebensenergie auf der Anzeige.

Während des Kampfes sammelst Du Punkte, indem Du Combos (Kombinationen) oder Spezialbewegungen zeigst. Logischerweise sind die eindruckvollsten Combos, wie Ultras oder Ultimates die meisten Punkte wert.

KILLER OPTIONEN



Einer oder zwei Spieler

Auf dem Titelbildschirm kannst Du auswählen, ob Du alleine oder zu zweit spielen willst. Im 1-Spieler-Modus wählst Du eine Spielfigur und verwendest diese, um gegen alle anderen Kämpfer im Turnier anzutreten, die vom Computer kontrolliert werden. Dein großes Ziel ist: ein Kampf mit Eyedol.

Im 2-Spieler-Modus trittst Du gegen einen menschlichen Gegner an. Du kannst entweder immer ein Einzelspiel absolvieren, oder ein ganzes Turnier in Angriff nehmen.

Turnier

Im Turniermodus kannst Du die Namen von acht verschiedenen Spielern eintragen. Der Computer lost dann die Paarungen aus und notiert alle Gewinne und Verluste ganz genau. Der Computer sorgt auch dafür, daß jeder drankommt, genauso wie in der Spielhalle (der Verlierer muß sich ganz hinten anstellen, buuhh!).

Übungsmodus

In diesem Modus kämpfst Du gegen eine Figur, die sich nicht verteidigt. Der Kämpfer steht nur da und steckt ein, was immer Du austeilst. Dadurch kannst Du Deine Combos perfekt trainieren.

Controller Konfiguration

Auf dem Optionsbildschirm kannst Du die Controller-Belegung ganz nach Deinen Wünschen und Vorlieben verändern. Um die Controller-Belegung zu ändern, verwende das Steuerkreuz +, um die Bewegung, die Du ändern willst, zu erhellen (z.B. den Wilden Schlag), dann drücke den Knopf, den Du mit dieser Bewegung belegen willst. Verwende diese Option, wenn Du einen Joystick benutzt, um das Spiel genauso, wie in der Spielhalle zu gestalten.

Es gibt auch verschiedene andere Einstellungen auf dem Optionsbildschirm:

DIFFICULTY: Damit kannst Du die vom Computer gesteuerten Figuren noch schwerer zu besiegen machen.

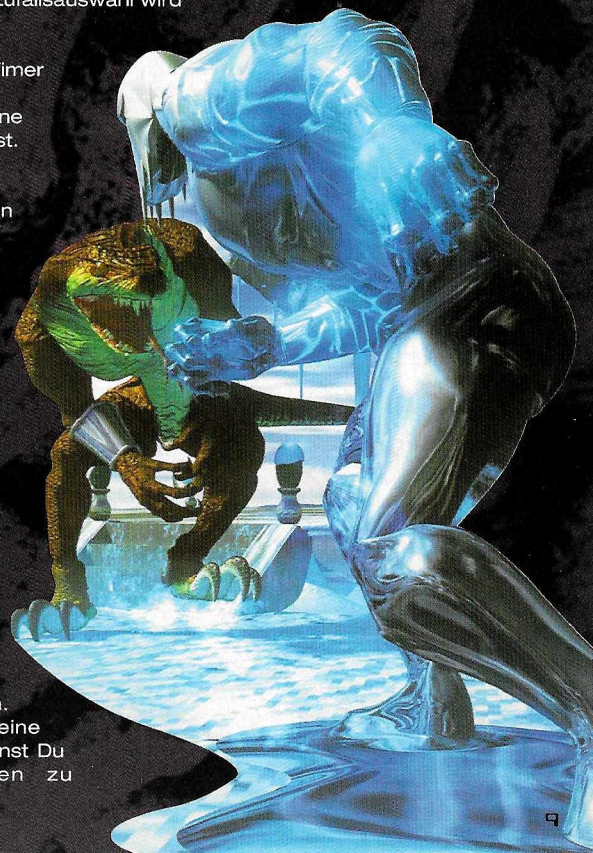
EASY BREAKERS: Wenn Du hier auf ON schaltest, kann man die Combo Breaker leichter durchführen.

RANDOM SELECT: Zufallsauswahl wird Dir aufgezwungen.

TIMER: Schalte den Timer aus und Deine Kämpfe dauern so lange, bis eine Figur besiegt worden ist.

Figurenauswahl

Sobald Du die Optionen nach Deinen Wünschen eingestellt hast, ist es an der Zeit, Deinen Kämpfer auszusuchen. Wenn Du die Kandidaten nicht kennst, solltest Du die Kämpfer Profile auf den Seiten 16 bis 21 genau studieren. Scrolle mit dem Steuerkreuz durch die Kämpferliste. Du kannst nach oben oder unten auf dem Steuerkreuz drücken, um die Farbpalette der Figur zu ändern. Drücke einen beliebigen Knopf, um den gewünschten Kämpfer auszuwählen. Sobald Dein Gegner eine Figur gewählt hat, kannst Du Dich bereit machen zu KÄMPFEN!



BASISBEWEGUNGEN

Jeder Kämpfer im Killer Instinct Turnier hat ähnliche Grundbewegungen. Bei einer menschlichen Figur sind das normalerweise Schläge und Kicks in verschiedenen Stärken. Die nicht-menschlichen Figuren haben andere Angriffsarten. Jeder Angriff kann in drei Stärken ausgeführt werden; schnell, mittel und wild.



Schneller Schlag/Kick/Biß/Schwert

Egal, welche Angriffsmethode benutzt wird, die schnelle Attacke ist genau das; sie ist schnell, richtet aber nicht sehr viel Schaden an. Doch es kann schwierig sein, einen Gegner anzugreifen, der einen Hagel von schnellen Schlägen austellt.



Mittlerer Schlag/Kick/Biß/Schwert

Eine mittlere Attacke ist irgendwo zwischen einem schnellen und einem wilden Angriff, was die Schnelligkeit und den angerichteten Schaden betrifft. Es ist möglich einen mittleren Angriff ziemlich schnell durchzuführen, aber da muß man schon perfektes Timing haben.



Wilder Schlag/Kick/Biß/Schwert

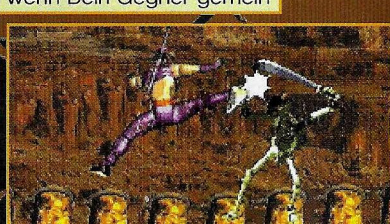
Eine wilde Attacke richtet großen Schaden an, ist aber ziemlich langsam. Es ist möglich nach einem wilden Angriff einen Gegenangriff zu starten, wenn man das korrekte Timing hat.

Blocken

Deinen Gegner keinen klaren Treffer landen zu lassen, ist wie in allen Kampfspielen eine Möglichkeit, um Verletzungen aus dem Wege zu gehen (ha,ha!). Bei Killer Instinct sind die Fähigkeiten zum Blocken besonders wichtig. Um eine Bewegung abzublocken, halte das Steuerkreuz schräg weg vom Angreifer. Wenn Du richtig blockst, richtet jede normale Bewegung (schnell, mittel oder wild) keinen Schaden an. Um richtig zu blocken, mußt Du den hohen und niedrigen Block perfekt meistern.

Hoher Block

Wenn Du nur dastehst und blockst, reicht das gerade, um einen Angreifer abzuwehren, der auch nur so dasteht, bestenfalls noch einen Feind, der auf Dich zuspringt. Doch wenn Dein Gegner gemein ist und von unten angreift, hilft Dir ein hoher Block überhaupt nicht.



TRITTE

Niedriger Block

Drücke auf dem Steuerkreuz nach unten und weg vom Angreifer und Du blockst tief. Ein niedriger Block ist notwendig, um tiefe Angriffe wie z.B. Sweeps abzuwehren. Manchmal kannst Du auch stehende Angriffe abwehren, indem Du Dich duckst, aber zähle nicht darauf. Das einzige Problem mit niedrigen Blocks ist, daß man offen für hohe Angriffe ist.

Hoher Angriff

Wenn Dein Feind tief abblockt, kannst Du hoch attackieren und so seine Verteidigung überlisten. Um das zu tun, drücke auf dem Steuerkreuz von Deinem Gegner weg und benutze den wilden Schlag.

Uppercut

Einige Figuren können einen Uppercut ausführen, indem man nach unten auf dem Steuerkreuz und auf den wilden Schlag drückt. Das ist besonders nützlich, wenn ein Angreifer auf Dich zuspringt. Verschiedene Figuren können keinen Uppercut, aber sie haben andere Spezial-Gegenangriffe, um mit springenden Feinden fertig zu werden.

Sweep

Drücke nach unten und auf den wilden Kick, wenn Du neben einem Gegner stehst, um einen Sweep-Angriff zu starten. Wenn Du ihn triffst, fällt er einfach um. Nicht alle Figuren können einen Sweep ausführen.

Ducken

Drücke nach unten auf dem Steuerkreuz und Deine Figur duckt sich. Aus dieser Position kann man tief angreifen. Einige Figuren, wie Sabrewulf können auf diese Weise auch bestimmten Angriffen ausweichen.

Spezialbewegungen

Jede Figur besitzt auch eine schöne Auswahl an Spezialbewegungen, die im Kampf verwendet werden können. Diese Bewegungen sind je nach Spielfigur unterschiedlich und normalerweise muß man die Knöpfe in Kombination mit dem Steuerkreuz verwenden. Diese Techniken werden auf Seite 15 vorgestellt. Die Biographien der Kämpfer beginnen auf Seite 16 und dort findest Du auch die genauen Knopf-Kombinationen, die Du brauchst, um die Spezialbewegungen auszuführen.

Spezial-Moves



Blockieren

Angriff von oben

Hinterrücken

Wegfegen

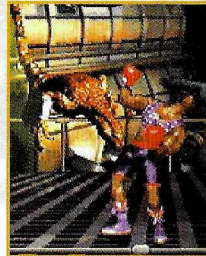


E-C-T - [Elementare Combo-Theorie]

Du hast nun also die Grundbegriffe des Prügelns gelernt. Nun ist es an der Zeit, eine oder zwei Combos zu lernen. Combos sind grundsätzlich Kombinationen von Knöpfen, die mehrere Schläge hintereinander zur Folge haben. Nun, diese Schlagfolgen sind nicht wirklich frei, denn Du mußt den ersten Treffer landen, damit die Combo aktiviert wird. Doch eine erfolgreiche Combo kann Dir viele zusätzliche Treffer für den Preis von ein paar simplen Knopfdrücken bringen. Es ist möglich, eine Combo aus 30 Treffern aus nur 6 Knopfdrücken zu bekommen! Aber das kommt später. Zuerst muß Du das Gesetz der gesprungenen Auto-Doubles lernen.

Gesprungene Auto-Doubles

Um ein gesprungenes Auto-Double auszuführen, mußt Du zuerst in den Kampf springen und Deinen Gegner angreifen, indem Du einen erfolgreichen Treffer landest. Sobald Du einmal getroffen hast, mußt Du den richtigen Knopf drücken, um nicht nur den ersten Treffer gezählt zu bekommen, sondern auch noch zwei oder drei Bonusschläge. Die ganze Sequenz wird als Dreifach-Combo oder Super Combo registriert. Der Trick dabei ist, zu wissen, welche Knöpfe ein Auto-Double hervorrufen. Es ist am einfachsten, sich vorzustellen, daß die Knöpfe auf dem Controller wie auf dem unten gezeigten Diagramm verbunden sind:



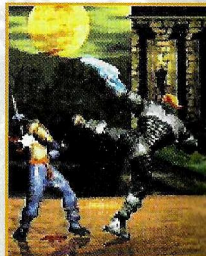
Auto-Double Diagramm für den Controller

Du kannst auf dem Diagramm sehen (hier wird die Grundeinstellung gezeigt), daß Du z.B. mit einem Wilden Kick beginnst und dann sofort nach einem Treffer den Mittleren Schlag ausführt, dadurch löst Du mindestens eine Dreifach-Combo aus. Beachte, daß die Pfeile auf dem Diagramm zwar in beide Richtungen gehen (Wilder Schlag zu Mittlerer Kick und umgekehrt), aber nicht jede Auto-Double Kombination funktioniert mit allen Figuren.



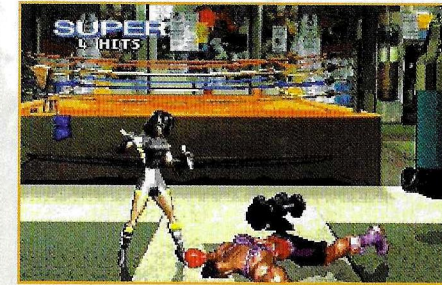
Eröffnung

Wenn Du in den Kampf springst, gilt das als Eröffnungsbewegung. Das heißt, wenn diese Anfangsattacke erfolgreich war, ist Dein Gegner für sehr kurze Zeit offen für eine Combo-Serie Deinerseits. Jede Figur hat eine Reihe von bestimmten Bewegungen, die als Eröffnung geeignet sind. Wenn Du mit einer Eröffnungsbewegung triffst, gibt es mindestens einen (manchmal mehr) Knopf, den Du drücken kannst, um ein Auto-Double durchzuführen. Wir haben oben bereits ein Beispiel dafür genannt.



Hoher Angriff mit Auto-Double

Hohe Angriffe sind ebenfalls Eröffnungsbewegungen. Wenn Du mit einem hohen Angriff einen Treffer landest, versuche einen der anderen Knöpfe zu drücken, um ein Auto-Double zu erreichen.



Verbindungen

Was, wenn Du die Dreifach- und Super Combos bereits perfekt beherrscht? Du vergrößerst Deine Zahl an Combos, indem Du sogenannte Verbindungsbewegungen machst. Wenn Du Deinen Gegner erfolgreich mit einem Auto-Double geschlagen hast, kannst Du eine weitere Combo durchführen, indem Du nach dem letzten Treffer eine Verbindungsbewegung machst und dann einen weiteren Auto-Double Knopf drückst. Es liegt nun an Dir, diese Verbindungsbewegungen zu entdecken, um Deine Combos zu verlängern.



Spezielles Ende

Der beste Weg, um eine Combo zu beenden, ist ein Spezielles Ende, das man nach einem Auto-Double oder einer Verbindung dransetzen kann. Die Speziellen Enden kann man ebenfalls in den Spielerprofilen nachlesen. Ein Beispiel für eine komplette Combo-Sequenz wäre dann:

Treffer beim Sprung in den Kampf

+

Auto-Double Knopf

+

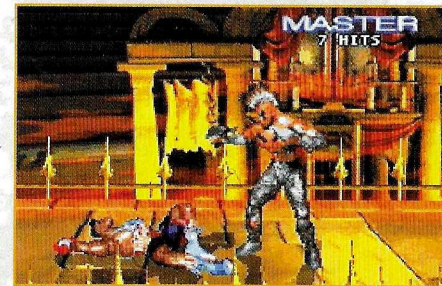
Verbindung

+

Auto-Double Knopf

+

Spezielles Ende



M-C-T- [Mittlere Combo-Theorie]

Es gibt nichts, was Dich so hilflos dastehen läßt, wie eine Combo aus unzähligen Schlägen. Also, was kannst Du machen, außer den Controller wegzulegen und Dir was zu essen zu holen? Du kannst einen Combo Brecher versuchen!

Jeder Kämpfer besitzt eine spezielle Bewegung, die als Combo Brecher fungiert. Ein Combo Brecher kann eine Combo wirklich jederzeit unterbrechen - beim Auto-Double, bei einer Verbindung oder einem Speziellen Ende (aber nicht bei den letzten Schlägen einer Ultra-Combo). Der Schlüssel ist, den entsprechenden Combo Brecher ausführen zu können. Dafür brauchst Du viel Übung und ein gutes Auge, sowie jede Menge Wissen über die Eröffnungen, Verbindungen und Auto-Doubles aller Spielfiguren.

Combo Brecher kann man folgendermaßen zusammenfassen:

Schnell bricht Mittel
Mittel bricht Wild
Wild bricht Schnell



Der beste Weg, um sich Combo Brecher vorzustellen ist das Spiel "Schere, Papier, Stein". Der korrekte Combo Brecher schlägt den Angriff Deines Gegners. Um eine Eröffnung oder ein Ende zu verhindern, mußt Du den Combo Brecher ausführen, indem Du den Knopf benutzt, der den Knopf schlägt, den Dein Gegner benutzt. Wenn er also eine wilde Eröffnung macht, kannst Du ihn mit einem schnellen Combo Brecher besiegen.

Da Du eine Verbindung mit allen Knöpfen (Schnell, Mittel oder Wild) verhindern kannst, ist es riskant, zu lange Combos zu versuchen. Doch Du mußt immer noch das Timing lernen, das man für einen Combo Brecher benötigt, das bekommt man aber nur durch Übung.

Eine Combo zu unterbrechen ist für einige Dinge gut. Zuerst einmal kommst Du aus dem erniedrigenden Hagel von Schlägen und Kicks heraus und wirfst Deinen Gegner aus der Bahn! Zweitens, haben alle Figuren einige Bewegungen, die besser werden, wenn sie eine Combo unterbrochen haben. Wir lassen Dich diese Bewegungen aber selbst herausfinden, sonst wäre ja die ganze Spannung weg!

KÄMPFER PROFILE

Jede Spieler-Biographie auf den folgenden Seiten zeigt die Spezialbewegungen des Kämpfers. Es gibt drei generelle Kategorien der Spezialbewegungen: Aufladebewegungen, Rollbewegungen und Tippbewegungen.

Aufladebewegungen

Sie verlangen, daß man das Steuerkreuz für ungefähr zwei Sekunden in die angezeigte Richtung drücken muß (es hilft, wenn man von 1 - 2 zählt), dann drückt man gemeinsam mit einem Angriffsknopf in die entgegengesetzte Richtung.

Rollbewegungen

Man führt sie durch, indem man auf dem Steuerkreuz eine rollende Bewegung macht und dann den Angriffsknopf drückt. Die Anleitungen zeigen die wichtigsten Richtungspunkte, die Du treffen mußt, während Du die rollende Bewegung ausführst, aber Du solltest immer versuchen, auch alle dazwischenliegenden Punkte zu berühren. Eine weiche, gleichmäßige Bewegung ist am besten, Du mußt sie ja nicht superschnell durchführen.

Tippbewegungen

Hier mußt Du das Steuerkreuz in die angezeigte Richtung tippen und dann sofort nachher den Angriffsknopf drücken.

Wenn Du diese Bewegungen übst (und Du brauchst Übung, speziell, wenn Du noch nicht so viele Kampfspiele ausprobiert hast), dann werden sie Dir zur zweiten Natur. Wenn Du die Bewegungen ausprobierst, solltest Du sie langsam und sorgfältig ausführen, um sie Dir richtig einzuprägen. Sobald Du besser wirst, mußt Du gar nicht mehr lange darüber nachdenken.

Hier ist der Schlüssel für die verwendeten Symbole:

Qp = Schneller Schlag Knopf

Qk = Schneller Kick Knopf

Mp = Mittlerer Schlag Knopf

Mk = Mittlerer Kick Knopf

Fp = Wilder Schlag Knopf

Fk = Wilder Kick Knopf

← = Drücke das Steuerkreuz vom Gegner weg

→ = Drücke das Steuerkreuz zum Gegner hin

+ = Eine Reihe von Knöpfen

"Bewegungsname" "Knopf" = Mache die Bewegung mit dem angegebenen Knopf

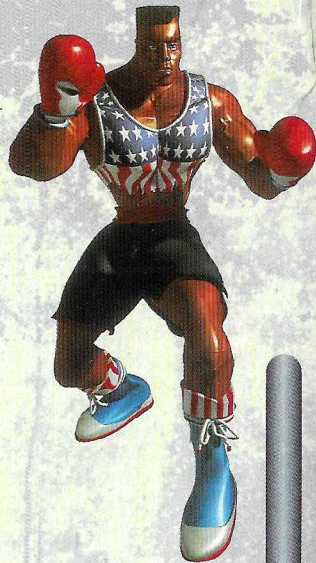
T.J. COMBO ALTER: 25
 GROESSE: 2 m GEWICHT: 99 kg.

T. J. Combo war einer der ungeschlagenen Schwergewichtsweltmeister und das fünf Jahre lang. Sein Titel wurde ihm aberkannt, weil er seinen Gegnern gegenüber sehr brutale Methoden anwandte. Nun kämpft er, um seinen Ruhm und seinen Reichtum wiederzubekommen.

Spezialbewegungen:

- Powerline: Aufladen ← dann → und Fp
 Rollercoaster: Aufladen ← dann → und Mp (Geht durch Feuerbälle)
 Spinfist: Aufladen ← dann → und Qp
 Flying Knee: Aufladen ← dann → und Fk
 Knee K.O.: Aufladen ← dann → und Mk
 Fast Flying Knee: Aufladen ← dann → und Qk
 Turn Around Punch: Aufladen → dann ← und Qp
 Cyclone: Aufladen Fp dann loslassen

- Eröffnungsbewegungen:** Rollercoaster + Fk
Spezielles Ende: Powerline, Rollercoaster, Spinfist
Combo Brecher: ← dann → + beliebiger Kick
Danger Move: ↔→ Mp = Chiropractor
Ultra Combo: →←Fp



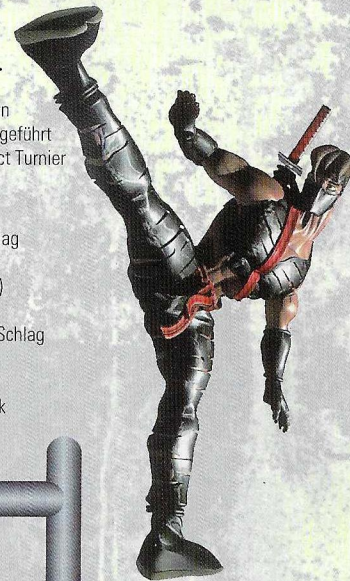
JAGO ALTER: 21
 GROESSE: 1 m 88 GEWICHT: 85 kg.

Jago ist ein mysteriöser Krieger-Mönch aus einer entfernten Gegend von Tibet. Er wird vom mächtigen Geist des Tigers geführt und sucht nach seinem Schicksal. Er nimmt am Killer Instinct Turnier teil, um das Böse im Inneren zu bekämpfen.

Spezialbewegungen:

- Endokuken: ↓↘→ und ein beliebiger Schlag
 Wind Kick: ↘↓↙ und ein beliebiger Kick (geht durch Geschosse)
 Laser Sword: ↘↓↙ Fp
 Tiger Fury: →↓↘↘→ und ein beliebiger Schlag

- Eröffnungsbewegungen:** Wind Kick Fk + Mk
Spezielles Ende: Tiger Fury, Endokuken Qp, Wind Kick Mk
Combo Brecher: Tiger Fury
Danger Move: ↔→ Qp = Schwert
Ultra Combo: Wind Kick Qk



FULGORE ALTER: 1
 GROESSE: 2 m 03 GEWICHT: 250 kg.

Der Prototyp eines kybernetischen Soldaten, der von Ultratech entwickelt wurde. Fulgore nimmt am Killer Instinct Turnier teil, um einen letzten Test seiner Kampf Fähigkeiten durchzuführen. Sobald seine Möglichkeiten bestätigt werden, kann die Massenproduktion beginnen.

Spezialbewegungen:

- Laser Storm (einzeln): ↓↘→ und ein beliebiger Schlag
 Laser Storm (doppelt): ←←↓↘→ Qp
 Laser Storm (dreifach): →←←↓↘→ Qp
 Plasmaport: ←↓↙↙ und ein beliebiger Knopf
 Plasmaslice: →↓↘→ und ein beliebiger Schlag
 Eyelaser: ↘↓↙ Fk
 Cyberdash: Aufladen ← dann → und ein beliebiger Kick
 Reflect: ↓↙← und ein beliebiger Schlag

- Eröffnungsbewegungen:** Eyelaser + Fk + Mk
Spezielles Ende: Laser Storm Mp, Plasmaslice Fp, Plasmaport Qp, Cyberdash Mk
Combo Brecher: Plasmaslice
Danger Move: ↓↘→ Fk = Mache sie nieder
Ultra Combo: Plasmaslice Qp



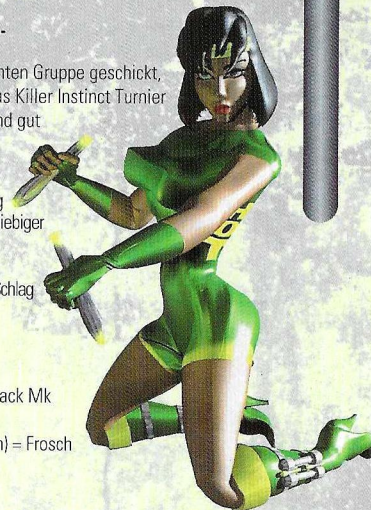
B.ORCHID ALTER: 23
 GROESSE: 1 m 83 GEWICHT: 95 kg.

B. Orchid ist Geheimagentin und wurde von einer unbekannt Gruppe geschickt, um das mysteriöse Verschwinden einiger Leute rund um das Killer Instinct Turnier zu überprüfen. Ihre wahre Identität und ihre Fähigkeiten sind gut verborgen.

Spezialbewegungen:

- Lasaken: ↓↘→ und ein beliebiger Schlag
 Flick Flak: Aufladen ← dann → und ein beliebiger Kick
 Fire Cat: Aufladen ← dann → und ein beliebiger Schlag
 Spinning Sword: ↘↓↙ + Fp
 Ichi: ↘↓↙ + Mp (or Qp)

- Eröffnungsbewegungen:** Fire Cat Mp + Fp
Spezielles Ende: Spinning Sword Fp, Lasaken Fp, Flick Flack Mk
Combo Brecher: Flick Flak
Danger Move: ↓↙← Qk (drücke Fk, um aufzustampfen) = Frosch
Ultra Combo: ↔ Mp



CHIEF THUNDER ALTER: 42
GRÖSSE: 2 m 11 GEWICHT: 126 kg.

Als mystischer Verteidiger der Ureinwohner Amerikas, kommt Chief Thunder in das Killer Instinct Turnier, um das Geheimnis hinter dem Verschwinden seines Bruders Eagle aufzudecken, der beim letztjährigen Turnier einfach von der Bildfläche verschwand.

Spezialbewegungen:

Phoenix: ↓↘↗ und ein beliebiger Kick
Sammamish: →↘↓↙← und ein beliebiger Schlag
Triplax: Aufladen ← dann → und ein beliebiger Schlag
Tomahawk: Mitten in der Luft →↘↓↙← Fp
Reverse Triplax: Aufladen → dann ← und Mp

Eröffnungsbewegungen: Tomahawk Qk + Qk

Spezielles Ende: Triplax Fp, Phoenix Fk, Sammamish Mp + Fp

Combo Brecher: Sammamish

Danger Moves: Phoenix Fp = Blitz

Ultra Combo: ←↔Qp



RIPTOR ALTER: 9
GRÖSSE: 2 m 31 GEWICHT: 315 kg.

Riptor ist ein Produkt des DNA Manipulationsprojektes von Ultratech. Man hat menschliche Gene mit denen von Reptilien verbunden und dadurch einen Kämpfer geschaffen, der mit menschlicher Intelligenz und der Wildheit eines Tieres fightet.

Spezialbewegungen:

Tailflip: ↓↓↘↗ und beliebiger Kick
Flaming Venom: ↓↘↙ und beliebiger Schlag
Dragon Breath: ↓↘↙ Fp
Jump Rake: Aufladen ← dann → und beliebiger Kick
Rampage: Aufladen ← dann → und beliebiger Schlag
Reverse Jump Rake: → dann ← Mk (oder Qk)
Claw Uppercut: ↓↘↙ Qp

Eröffnungsbewegungen: Jump Rake Qk + Qp

Spezielles Ende: Flaming Venom Fp, Tailflip Mk, Claw Uppercut

Combo Brecher: Jump Rake

Danger Move: ←↔ Mk = Tödliches Gift

Ultra Combo: ←↔ Qk



SPINAL ALTER: 2650
GRÖSSE: 1 m 89 GEWICHT: 50 kg.

Spinal's Herkunft wird von Ultratech absolut geheim gehalten. Ein geheimer Zweig des Unternehmens, der die verschiedensten Techniken ausprobiert, hat diesen uralten Krieger wieder zum Leben erweckt. Spinal hat nur wenige Erinnerungen an sein früheres Leben, er kann nur eines gut - kämpfen!

Spezialbewegungen:

Skeleport: ↓↘↗ und ein beliebiger Kick oder Schlag
Power Devour: ← und Qp gedrückt halten
Searing Skull: ↓↘↗ und beliebiger Schlag (nachdem der Schild von einem Geschöß getroffen wurde)
Soul Sword: ←↔ und Mp
Bone Shaker: →↘↙ und beliebiger Schlag
Super Searing Skull: ←↘↙↗ Fp (nach Aufnahme des Geschößes)
Sliding Kick: ↓↘↙ Fk

Eröffnungsbewegungen: Bone Shaker Mp + Mk

Spezielles Ende: Skeleport + beliebiger Schlag Bone Shaker + beliebiger Schlag

Combo Brecher: Bone Shaker

Danger Move: ←↔↔ Qk = Zustechen

Ultra Combo: ↓↘↙↗ Fp



SABREWOLF ALTER: 45
GRÖSSE: 1 m 88 GEWICHT: 180 kg.

Sabrewulf hat eine sehr seltene Krankheit, die Lycanthropie. Er hat den Großteils seines Lebens in der Einsamkeit verbracht, aber er nimmt am Killer Instinct Turnier teil, da ihm versprochen wurde, daß seine Krankheit geheilt werden könnte, wenn er Erfolg im Kampf hat.

Spezialbewegungen:

Sabrespin: Aufladen ← dann → und beliebiger Schlag
Flaming Bat: ↓↘↙ und beliebiger Schlag
Howl: ↓↘↙ und Fk
Sabreponce: Aufladen ← dann → und Fk
Sabreslap: Aufladen ← dann → und Mk
Sabreroll: Aufladen ← dann → und Qk
Reverse Sabrespin: Aufladen → dann ← und Mp

Eröffnungsbewegungen: Sabreponce + Mp

Spezielles Ende: Sabrespin Qp, Sabreponce, Sabreroll, Sabreslap

Combo Brecher: ←↔ und beliebiger Kick

Danger Move: ←↔↔ Mk = Klauen

Ultra Combo: →↔ Qk



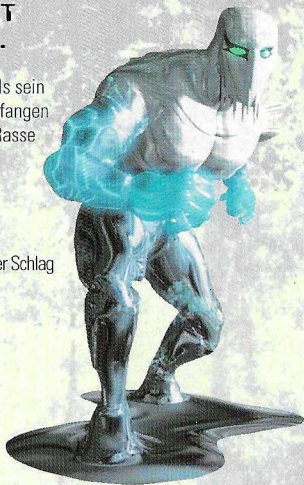
GLACIUS ALTER: UNBEKANNT
 GROESSE: 1 m 98 GEWICHT: 135 kg.

Glacius ist ein Alien von einem weit entfernten Planeten. Als sein Raumschiff auf der Erde landete, wurde er von Ultratech gefangen genommen. Man hofft, daß diese Aliens eine unterlegene Rasse sind und zwingt ihn deshalb, am Killer Instinct Turnier teilzunehmen.

Spezialbewegungen:

- Shockwave: ↓ ↘ → und beliebiger Schlag
 Cold Shoulder: Aufladen ← dann → und beliebiger Schlag
 Ice Lance: ↓ ↓ ↙ Qp
 Liquidize: ↓ ↘ → und beliebiger Kick

- Eröffnungsbewegungen:** Cold Shoulder Fp + Qp
Spezielles Ende: Shockwave Fp, Liquidize Fk, Ice Lance
Combo Brecher: ← dann → und beliebiger Schlag
Danger Moves: ← ↙ ↓ ↘ ↘ Mp = Eispickel
Ultra Combo: ← → Fp



CINDER ALTER: 31
 GROESSE: 1 m 93 GEWICHT: 88 kg.

Cinder war ein verurteilter Verbrecher, der sich dazu bereit erklärt hatte, an einem chemischen Waffentest von Ultratech teilzunehmen, um früher aus dem Gefängnis zu kommen. Ein Experiment ging schief und hat ihn in eine lebende Flamme verwandelt. Man hat ihm nun die Freiheit angeboten, wenn er Glacius im Killer Instinct Turnier besiegen kann.

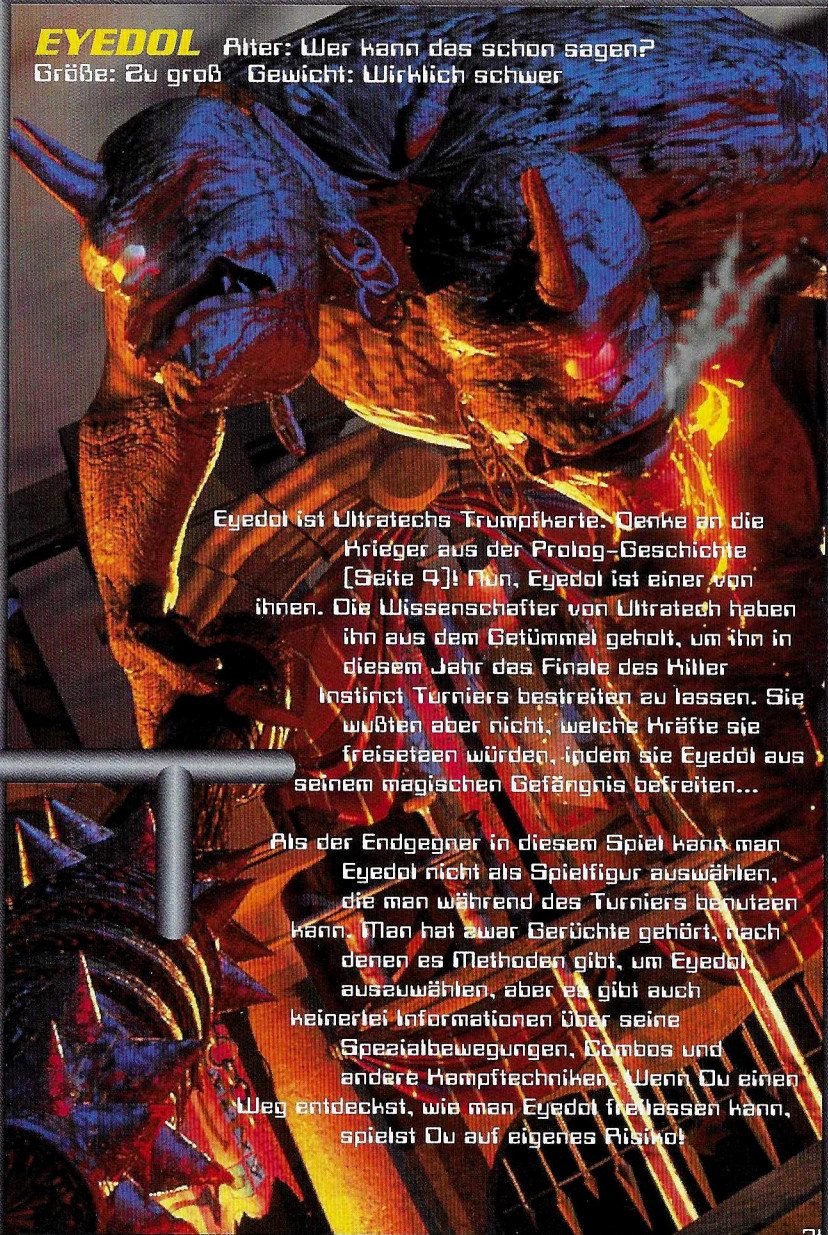
Spezialbewegungen:

- Inferno: → → und beliebiger Kick
 Fireflash: → ↘ ↓ ↘ → und beliebiger Kick
 Heattfist: ← ← Qp
 Heatsink: → ↘ ↓ ↙ ← Fp
 Mirage: → ↘ ↓ ↙ ← Mp
 Trailblazer: Aufladen ← dann → und beliebiger Schlag
 In der Luft: → → und beliebiger Schlag

- Eröffnungsbewegungen:** Trailblazer Mp + Qp
Spezielles Ende: Trailblazer Mp, Fireflash Fk, Fireflash Mk, Fireflash Qk
Combo Brecher: Fireflash
Danger Moves: ↓ ↘ → Qk = Inferno
Ultra Combo: ← dann → Fp



EYEDOL Alter: Wer kann das schon sagen?
 Größe: Zu groß Gewicht: Wirklich schwer



Eyedol ist Ultratechs Trumpfkarte. Denke an die Krieger aus der Prolog-Geschichte (Seite 9)! Nun, Eyedol ist einer von ihnen. Die Wissenschaftler von Ultratech haben ihn aus dem Getümmel geholt, um ihn in diesem Jahr das Finale des Killer Instinct Turniers bestreiten zu lassen. Sie wußten aber nicht, welche Kräfte sie freisetzen würden, indem sie Eyedol aus seinem magischen Gefängnis befreien...

Als der Endgegner in diesem Spiel kann man Eyedol nicht als Spielfigur auswählen, die man während des Turniers benutzen kann. Man hat zwar Gerüchte gehört, nach denen es Methoden gibt, um Eyedol auszuwählen, aber es gibt auch keinerlei Informationen über seine Spezialbewegungen, Combos und andere Kampftechniken. Wenn Du einen Weg entdeckst, wie man Eyedol freilassen kann, spielst Du auf eigenes Risiko!

F - G - T [Fortgeschrittene Combo-Theorie]

Nun hast Du alle Basis-Combos gemeistert; Reinspringen, Eröffnungen, Verbindungen und spezielle Enden. Aber das ist bei Weitem noch nicht alles, was es in Killer Instinct gibt! Unten findest Du einige weiter fortgeschrittene Tricks, aber wir überlassen es Dir selber, die wirklich speziellen Bewegungen (wie Air Doubles, Shadow Moves und Post Breaker Specials) zu entdecken. Baue immer auf Deinem Wissen über die Auto-Doubles auf und Du wirst erstaunt sein, wieviele neue Dinge Du entdecken kannst.

Danger Moves

Wenn Du Deinen Gegner bereits in die Ecke getrieben hast und er schon fast besiegt ist, kannst Du einen Danger Move ausführen. Du hast nur einige Sekunden, um diese Bewegung zu machen. Einige der Danger Moves benötigen spezielles Timing, oder daß Du in einem bestimmten Abstand zu Deinem Gegner stehst. Wir haben nur einige aufgelistet, die anderen mußt Du selbst herausfinden!



Ultra Combos

Wenn Dein Gegner fast besiegt ist (sein zweites Leben ist fast zu Ende und der letzte Rest auf dem Balken blinkt nur noch), kannst Du eine Ultra Combo versuchen. Im Grunde sind Ultra Combos wie spezielle Enden, doch funktionieren, wenn Dein Gegner schon fast besiegt ist. Gehe in eine Combo Sequenz und wenn Du einen Treffer landest kannst Du eine Ultra Combo Bewegung machen, die zu Deiner Spielfigur paßt. Wenn Du das korrekt durchführst, solltest Du eine zweistellige Ultra Combo mit bis zu 20 Treffern landen. Es gibt keine Möglichkeit eine Ultra Combo zu durchbrechen, aber wenn Du von einer getroffen wirst, hast Du ohnehin bereits verloren.

Es gibt noch viele andere Bewegungen und versteckte Geheimnisse in Killer Instinct. Wir haben in den Spielerprofilen nicht alle Auto-Doubles und Eröffnungsbewegungen aufgelistet. Es gibt auch einige Spezialbewegungen, die wir nicht genannt haben. Versuche alles und schau, was Du noch selbst finden kannst!



REV-A

ACHTUNG

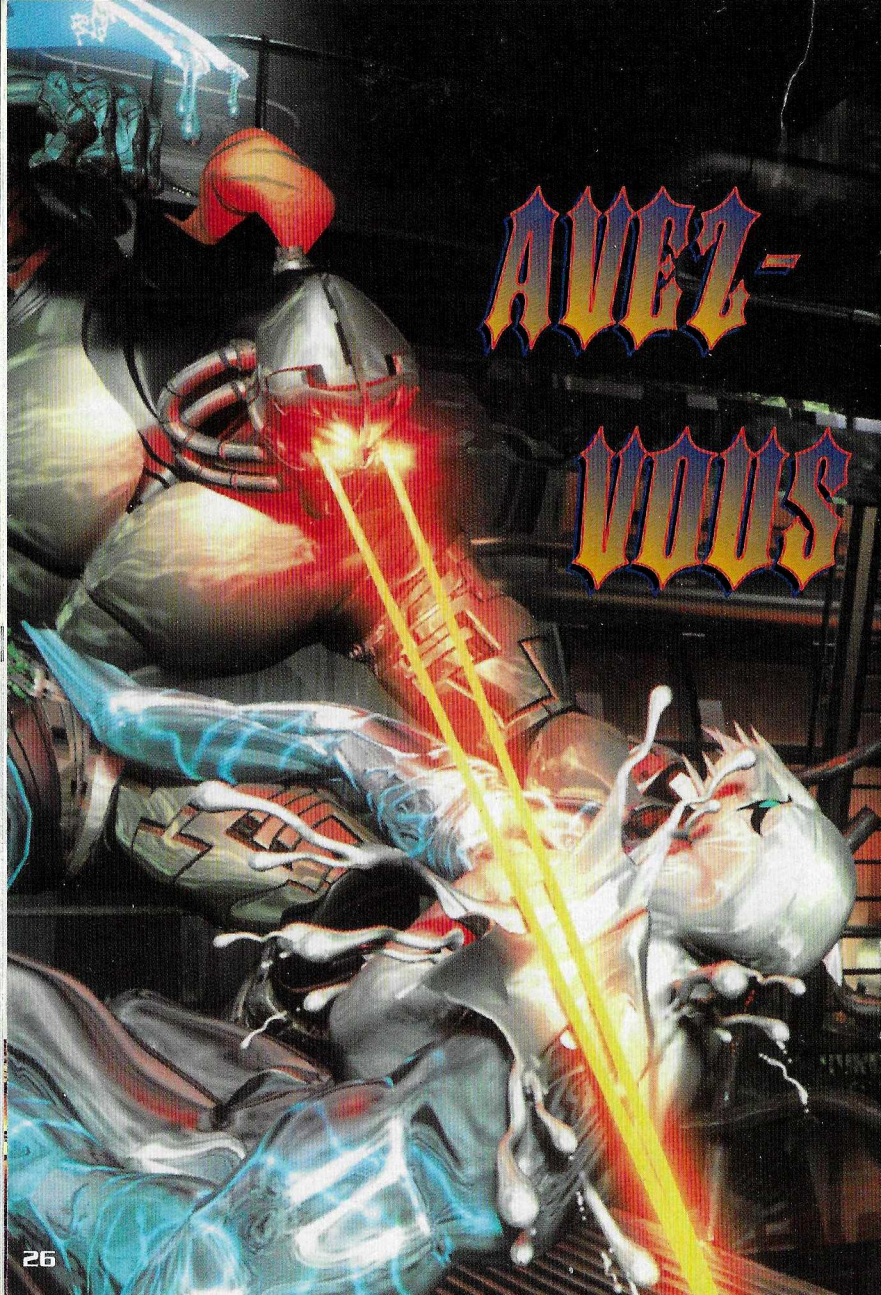
Dieses Nintendo-Spiel darf nicht mit irgendwelchen Zusatzgeräten, Kopierstationen oder sonstigem Zubehör benutzt werden, das geeignet ist, das Spiel zu beeinflussen. Die Benutzung solcher Geräte macht die Nintendo-Produktgarantie unwirksam. Nintendo lehnt insbesondere jede Verantwortung für Schäden oder Beeinträchtigungen ab, die von diesen Geräten verursacht werden. Sofern aufgrund der Benutzung solcher Geräte ein Spielstillstand eintritt, sofort mit aller Vorsicht des Zusatzgerät vom Nintendo-Gerät trennen und versuchen, den normalen Spielbetrieb wieder aufzunehmen. Sollte das Spiel trotz Trennung des Nintendo-fremden Zusatzgerätes vom Nintendo-Spielgerät nicht mehr funktionieren, rufen Sie bitte die folgende Hotline-Telefonnummer an:

Österreich : 0662-88 9 21

Schweiz : 061-311 88 18

WARNUNG

Das Kopieren von Nintendo-Spielen ist illegal und verstößt gegen Österreichisches, Schweizer und internationales Urheberrecht. Das gilt auch für sogenannte Sicherungskopien, deren Fertigung im übrigen auch in keiner Weise erforderlich ist. Jedes Kopieren von Spielen wird von Nintendo verfolgt.



AVEZ-

VOUS

L'INSTINCT ?

PROLOGUE : Un champ de bataille de jadis balayé par le vent et jonché de débris de la guerre. Dominant les cris et les sanglots des vaincus, on peut entendre le cliquetis d'un affrontement titanesque. Deux grands seigneurs, leaders de leurs armées en déroute, sont engagés corps à corps dans une lutte. La récompense ? Le Monde !

Mais personne ne connaîtra le résultat de ce combat épique. Soudainement, un nuage de lumière enveloppe les deux guerriers, les éradique de la surface de la terre et leur fait rejoindre le monde des Ténèbres. Tous poussent un soupir de soulagement. Une fois encore, le pire a été évité.

LE FUTUR : Depuis le bannissement des guerriers, l'évolution de la planète au cours des siècles n'a pas eu que des côtés positifs. La pollution amenuise l'environnement. Les gouvernements tombent. Le chaos règne et d'immenses méga-corporations se battent et se détruisent pour s'accaparer la fortune du monde.

Ultratech, une corporation unique, s'élève au-dessus de toutes les autres. Plutôt que d'affronter directement ses concurrents, Ultratech se singularise en vendant des armes qui sont utilisées lors des combats. Mais la vente d'armes n'est pas sa seule source de revenus. Son service de spectacles produit une émission télé futuriste très prisée, le tournoi Killer Instinct, qui permet aussi de tester ses armes. Les vainqueurs ont le monde à leurs pieds. Quant aux perdants...

Nos héros proviennent de ce concours sanglant. T. J Combo : Champion du monde en disgrâce qui recherche son salut. Glacius : Un alien capturé qui se bat pour sa survie et pour l'occasion de s'enfuir. Le robot létal Fulgore : Programmé par Ultratech avec un Instinct de Tueur et la liberté d'en abuser. Chacun a des motivations différentes mais tous n'ont qu'un seul but : gagner le tournoi et détruire ses adversaires.

Mais pour gagner, il faut plus que des "fatalités" et des attaques spectaculaires. Il faut avoir l'Instinct du Tueur.

LES COMMANDES

+ MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE

Haut = *Sauter*

Bas = *S'accroupir*

Gauche et Droite = *Se déplacer*

Arrière Gauche ou Droite (loin de l'adversaire) : = *Blocage Haut*

Arrière et Bas (Diagonale Bas Gauche ou Droite) (loin de l'adversaire) : = *Blocage Bas*

Bouton L = *Coup de poing rapide*

Bouton R = *Coup de pied rapide*



Bouton Start

Bouton Select = *Choisir un combattant*

Réglages par défaut

Les réglages par défaut de la manette sont tels qu'indiqués sur le schéma. Vous pouvez modifier les fonctions des boutons grâce au système de configuration. Vous trouverez plus loin dans ce manuel de plus amples détails sur les différentes attaques. Bien que les attaques soient décrites ci-dessus comme étant des coups de poing et des coups de pied, certains combattants non-humains utilisent des attaques personnelles : morsures, coups de queue et épées.

UN COUP D'ŒIL

Compteur

Barre de vie : J1

Barre de vie : J2

Score du joueur 1

Score du joueur 2



Le tournoi de Killer Instinct est basé sur des rounds. Chacun d'eux dure 100 secondes au cours desquelles les joueurs doivent tenter de détruire la barre de vie de l'adversaire en lui infligeant des dégâts physiques. La première barre de vie va du vert au jaune et la seconde du jaune au rouge. Entre les barres de vie, il y a une pause brève alors que le combattant qui a perdu sa barre de vie est soulevé du sol. Sinon, l'action est continuelle pendant les 100 secondes de combat.

Si le compteur de 100 secondes atteint 0, le gagnant est celui qui possède le plus d'énergie dans sa barre.

En utilisant des Combos ou des Coups Spéciaux, vous marquez des points. Inutile de préciser que les Combos les plus impressionnantes, comme l'Ultra ou l'Ultimate, signifient des méga-points !

LES OPTIONS



Un ou deux joueurs

A l'affichage de l'écran titre, vous pouvez choisir une partie pour 1 ou 2 joueurs. Dans le mode 1J, vous sélectionnez un personnage et vous l'utilisez pour combattre les autres personnages du tournoi qui sont dirigés par l'ordinateur. Votre but ultime : La confrontation avec Eyedol.

Dans le mode 2J, vous affrontez un ami. Vous pouvez faire un simple match à chaque fois, ou faire tous les combats du tournoi.

Tournoi

Dans le mode Tournoi, vous pouvez entrer jusqu'à huit noms de joueurs différents. L'ordinateur va régler les matchs entre les joueurs et enregistrer leur position (victoires, échecs). L'ordinateur s'assure aussi que chacun joue à tour de rôle, tout comme dans le jeu d'arcade (le perdant est au bas de la liste).

Mode Entraînement

Vous affrontez un personnage sans défense qui reste immobile et qui encaisse vos coups.

Configuration de la manette

Dans l'Ecran des Options, vous pouvez modifier les paramètres des boutons. Pour ce faire, utilisez la manette multidirectionnelle pour mettre en surbrillance le mouvement que vous désirez modifier (ex. : Coup de Poing violent). Puis, appuyez sur le bouton auquel vous assignez ce mouvement. Utilisez cette option si vous avez un joystick qui permette la réalité du jeu d'arcade.

Vous pouvez ajuster d'autres paramètres :

DIFFICULTÉ (DIFFICULTY) : A utiliser si vous désirez que les personnages gérés par l'ordinateurs soient un peu plus coriaces.

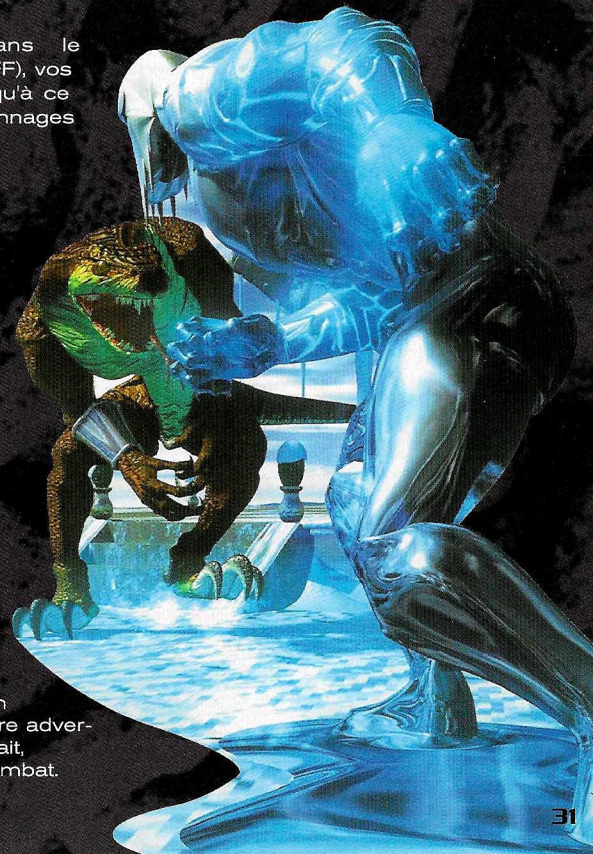
COMBOS BREAKERS FACILES (EASY) : Avec cette option sur "ON", les Combos Breakers sont plus faciles à exécuter.

RANDOM SELECT : Vous oblige à une sélection aléatoire.

COMPTEUR : Sans le compteur (TIMER OFF), vos combats durent jusqu'à ce que l'un des personnages soit vaincu.

Choix des Personnages

Dès que vous avez établi vos options, vous pouvez sélectionner votre personnage. Si vous ne connaissez pas les combattants, veuillez consulter leurs profils plus loin dans ce manuel. Faites-les défiler au moyen de la manette multidirectionnelle. Appuyez sur Haut ou Bas pour modifier la palette de couleurs du personnage. Appuyez sur n'importe quel bouton pour sélectionner votre adversaire. Dès que c'est fait, soyez prêt pour le combat.



MOUVEMENTS DE BASE

Les mouvements de base des combattants de Killer Instinct sont identiques. Les humains possèdent des Coups de Pied et de Poing aux degrés de violence variés. Chaque attaque possède trois niveaux d'intensité : rapide, moyen et violent.



COUP DE POING / DE PIED / MORSURE / ÉPÉE - RAPIDES

Peu importe l'attaque, une Attaque Rapide est : Rapide ! Mais elle ne cause pas de dégâts importants. Cependant, il est difficile d'utiliser cette attaque si votre adversaire vous bombarde de Coups de Poing rapides.



COUP DE POING / DE PIED / MORSURE / ÉPÉE - MOYENS

Au niveau de la vitesse et des dégâts infligés, l'Attaque Moyenne se situe entre l'Attaque Rapide et l'Attaque Violente. Il est possible de délivrer une Attaque Moyenne assez rapidement, mais il faut faire preuve de timing.



COUP DE POING / DE PIED / MORSURE / ÉPÉE - VIOLENTS

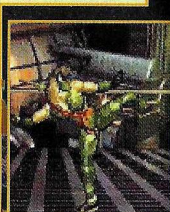
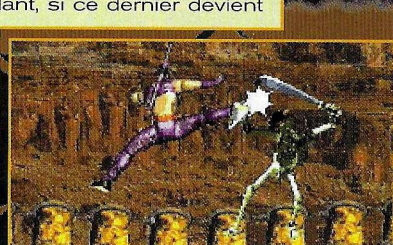
L'attaque Violente est dévastatrice mais manque de rapidité. Pour contre-attaquer après une attaque violente, il faut là aussi faire preuve de timing.

BLOPAGE

Si vous évitez les coups de votre adversaire, vous ne subissez pas de dégâts ! C'est pourquoi il est important de maîtriser les Blocages. Pour ce faire, maintenez la manette multidirectionnelle loin de l'attaquant. S'il est correctement bloqué, un mouvement, qu'il soit Rapide, Moyen ou Violent, ne provoquera pas de dégâts. Pour bloquer correctement, vous devez maîtriser les Blocages Haut et Bas.

BLOPAGE HAUT

Si vous maintenez votre position et que vous bloquez, ce sera suffisant pour bloquer un attaquant qui maintient sa position ou qui vous saute dessus. Cependant, si ce dernier devient sournois et qu'il utilise des attaques basses, votre Blocage Haut ne sera pas suffisant.



BLOPAGE BAS

Appuyez sur Bas et loin de l'attaquant pour bloquer bas. Un Blocage Bas est nécessaire pour parer les attaques basses telles que le Balayage. Le seul désavantage de ce type de mouvement est que vous n'êtes pas protégé d'une Top Attaque.

TOP ATTAQUE

Si votre adversaire bloque bas, vous pouvez attaquer au-dessus de sa défense. Appuyez loin de l'ennemi sur la manette multidirectionnelle et appuyez sur Coup de Poing Violent.

UPPERCUT

Certains personnages peuvent balancer un Uppercut en appuyant sur Bas de la manette multidirectionnelle et sur Coup de Poing Violent. C'est particulièrement utile si un adversaire vous saute dessus. Plusieurs personnages ne possèdent pas l'Uppercut, mais ils ont des contre-attaques spéciales pour contrer les sauts.

BALAYAGE

Appuyez sur Bas et sur Coup de Pied Violent à côté de l'adversaire pour exécuter une Attaque en Balayage. Si votre coup atteint son but, le compte de votre adversaire est bon. Tout le monde ne possède pas le Balayage.

PLONGEON

Appuyez sur Bas de la manette multidirectionnelle pour que votre personnage s'accroupisse. De cette position, il peut attaquer bas. Des personnages tels que Sabrewulf évitent certaines attaques de cette façon.

COUPS SPÉCIAUX

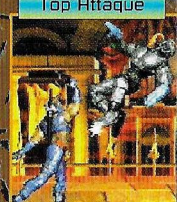
Chaque personnage possède une sélection variée de Coups Spéciaux à utiliser lors des combats. Chacun possède des Coups Spéciaux différents qui nécessitent l'utilisation des boutons combinés avec la manette. Nous vous présentons ces techniques plus loin dans ce manuel. Les profils des personnages vous fournissent la combinaison des boutons nécessaires à l'exécution des Coups Spéciaux.



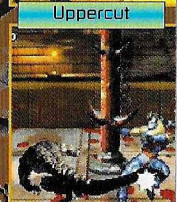
Blocage Bas



Top Attaque



Uppercut



Balayage



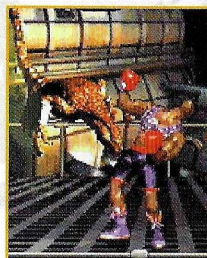
Coups Spéciaux

La théorie des combos élémentaires

Vous maîtrisez donc les bases. Il est temps d'apprendre quelques Combos. A la base, elles proviennent d'une combinaison de boutons produisant des coups multiples. Mais pour activer une Combo, il faut connecter les coups. Une Combo réussie vous offre des coups supplémentaires juste par la pression de quelques boutons. Il est tout à fait possible de faire une combo de 30 coups en appuyant seulement sur 6 boutons. Mais chaque chose en son temps ! Tout d'abord, essayez-vous à la loi des Jump-In Auto-Doubles.

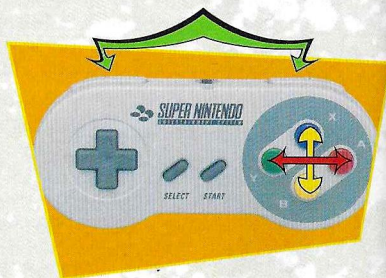
JUMP-IN AUTO-DOUBLES

Pour exécuter cette attaque, vous devez sauter, attaquer votre adversaire et le frapper. Après ce premier coup, appuyez sur le bouton adéquat pour obtenir deux ou trois coups de bonus. Tout cela va donner une Super Combo ou une Triple Combo. L'astuce est de savoir quelle paire de boutons va donner lieu à un Auto-Double. Il est plus facile d'imaginer les boutons de la manette connectés comme sur le schéma ci-dessous :



SCHEMA AUTO DOUBLE AVEC UNE MANETTE SUPER NES

Vous pouvez voir d'après le schéma (utilisation des réglages par défaut) que, si vous sautez et que vous frappez, avec par exemple un Coup de Pied Violent, et que vous enchaînez avec un Coup de Poing Moyen tout de suite après le premier coup, vous devriez obtenir au moins une Triple Combo. Bien que les deux flèches aillent dans les deux sens sur le schéma. (de Coup de Poing Violent à Coup de Pied Moyen et de Coup de Pied Moyen à Coup de Poing Violent), toutes les combinaisons de boutons Auto-Doubles ne fonctionnent pas suivant le personnage choisi.



OUVERTURES

L'attaque Jump-In est ce qu'on appelle un mouvement d'Ouverture. Cela veut dire que, si l'attaque initiale est réussie, votre adversaire est brièvement ouvert à n'importe quelle série de Combos que vous avez l'intention de lui infliger. Chaque personnage a des Coups Spéciaux ayant la valeur d'Ouvertures. Si vous frappez avec une Ouverture, il y a au moins un bouton sur lequel appuyer pour faire un Auto-Double. Nous avons fourni un exemple de mouvement d'Ouverture et son Auto-Double.



TOP ATTAQUE AUTO-DOUBLE

Les Top Attaques sont aussi des Ouvertures.

ENCHAÎNEMENTS

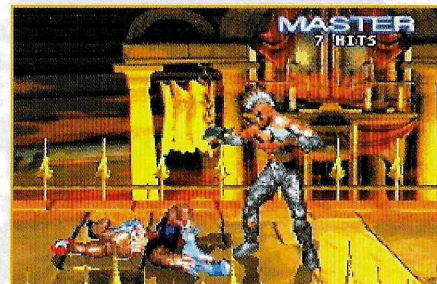
Que faire une fois que vous avez maîtrisé les Super Combos et les Combos Triples ? Vous pouvez étendre vos points de Combos en utilisant des Enchaînements. Après avoir frappé avec succès votre adversaire avec un Auto-Double, vous pouvez continuer votre Combo en faisant suivre le dernier coup de l'Auto-Double par un mouvement d'Enchaînement et un autre bouton d'Auto-Double. A vous de découvrir les Enchaînements qui étendront vos Combos.



SPÉCIAUX DE FIN

La meilleure façon de terminer une Combo est un Spécial de Fin qui peut être ajouté à n'importe quel Auto-Double ou Enchaînement. Les Spéciaux de Fin figurent dans les profils des personnages. Voici un exemple parfait d'une séquence Combo :

Coup Jump-In
+
bouton Auto-Double
+
Enchaînement
+
bouton Auto-Double
+
Spécial de Fin.



La théorie des combos intermédiaires

Rien de plus frustrant qu'une Combo à coups multiples. Mais ne baissez pas les bras et n'en faites pas une dépression ! Vous aussi, vous pouvez faire un Combo Breaker.

Chaque combattant a un mouvement spécial qui a la valeur d'un Combo Breaker. Un Combo Breaker peut potentiellement interrompre n'importe quelle partie d'une Combo – Auto-Double, Enchaînement et Spécial de Fin (mais pas les coups finaux comme l'Ultra Combo). Il faut savoir utiliser la Combo adéquate pour casser un mouvement. Cela prend du temps et nécessite une connaissance parfaite des Ouvertures, Enchaînements et Auto-Doubles des personnages.

On peut classer les Combo Breakers ainsi :

**Rapide brise Moyen.
Moyen brise Violent.
Violent brise Rapide.**



On peut comparer les Combo Breakers au jeu de "Ciseaux, Papier et Caillou". Le bon Combo Breaker brisera l'attaque de l'adversaire. Pour briser une séquence d'ouverture ou un coup final, vous devez exécuter un Combo Breaker au moyen d'un bouton qui brisera le bouton que votre adversaire utilise. S'il vous frappe avec une ouverture Violente, vous devez briser avec votre Combo Breaker Rapide.

Puisque vous pouvez briser un Enchaînement avec n'importe quel bouton (Rapide, Moyen ou Violent), il est risqué de tenter de longues Combos. Il n'y a qu'une seule façon de maîtriser le Combo Breaker et c'est en vous entraînant.

Briser une Combo a plusieurs répercussions. Tout d'abord, il vous évite l'humiliation des séquences de coups et de dégâts, et désarçonne quelque peu votre adversaire. Ensuite, tous les personnages ont des mouvements spéciaux qui sont optimisés dès qu'ils brisent une Combo. Mais nous vous laissons le soin de les découvrir vous-même.

PROFILS

Chacune des biographies donne le détail des Coups Spéciaux. Ils sont divisés en trois catégories : Les Charges, les Roulés et les Tapotements.

Charges

Pour les Charges, il faut maintenir la manette dans la direction indiquée pendant deux secondes, et en appuyant dans la direction opposée avec un bouton d'attaque.

Roulés

Les Roulés sont possibles en imprimant un mouvement de rotation sur la manette et en appuyant ensuite sur un bouton d'attaque. Les instructions vous indiquent les points clés directionnels que vous devez toucher pendant le mouvement de rotation, mais vous devriez toujours essayer de toucher les points intermédiaires. Le meilleur mouvement de rotation est celui qui est régulier et uniforme : vous n'avez pas besoin d'aller vite.

Tapotements

Les Tapotements ? Eh bien, tapotez la manette dans la direction indiquée et enchaînez tout de suite avec un mouvement d'attaque.

Plus vous pratiquerez ces mouvements (et il le faudra, surtout si vous n'êtes pas habitué aux jeux de combat), plus ils deviendront comme une seconde nature. Lorsque vous débutez, faites-les doucement et délibérément afin d'obtenir le maximum de précision.

Voici la légende des symboles utilisés dans les profils :

Op = Bouton Coup de Poing Rapide

Ok = Bouton Coup de Pied Rapide

Mp = Bouton Coup de Poing Moyen

Mk = Bouton Coup de Pied Moyen

Fp = Bouton Coup de Poing Violent

Fk = Bouton Coup de Pied Violent

◀ = Appuyez sur la manette dans la direction opposée de l'adversaire

▶ = Appuyez sur la manette vers l'adversaire

+ = Une séquence de boutons

Nom du Coup + Bouton = Faites le mouvement au moyen du bouton indiqué

T.J. COMBO AGE : 25 ans

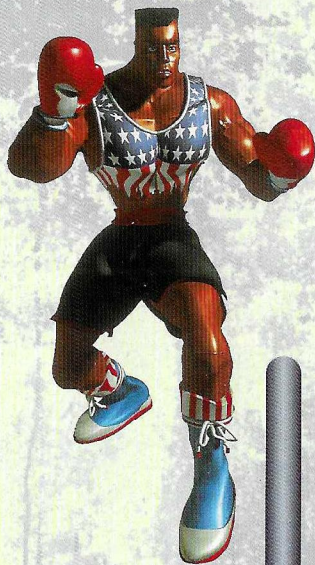
TAILLE : 1m85 POIDS : 100 kg

Pendant cinq années consécutives, T. J. Combo fut le champion du monde indiscuté des poids lourds. Son titre lui fut retiré à la suite de ses méthodes brutales. Il combat maintenant pour retrouver gloire et fortune.

Coups Spéciaux :

Powerline : Charge ◀ puis ▶ et Fp
Rollercoaster : Charge ◀ puis ▶ et Mp (traverse les boules de feu)
Spinfist : Charge ◀ puis ▶ et Gp
Flying Knee : Charge ◀ puis ▶ et Fk
Knee K.O. : Charge ◀ puis ▶ et Mk
Fast Flying Knee : Charge ◀ puis ▶ et Gk
Turn Around Punch : Charge ▶ puis ◀ et Gp
Cyclone : Charge Fp et relâchez

Exemple d'Ouverture valide : Rollercoaster + Fk
Spéciaux de Fin : Powerline, Rollercoaster, Spinfist
Combo Breaker : ◀ puis ▶ et n'importe quel coup de pied
Coup Dangereux : ◀▶▶ Mp = Chiropractor
Ultra Combo : ▶◀ Fp



JAGO AGE : 21 ans

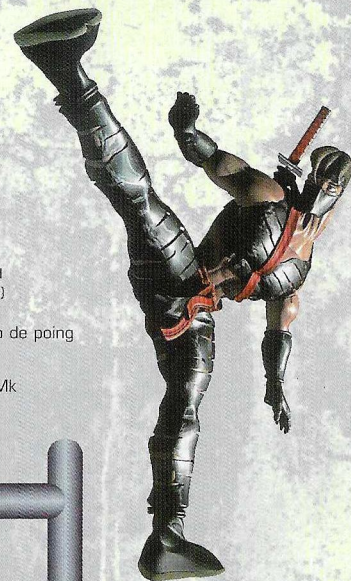
TAILLE : 1m68 POIDS : 85 kg

Jago est un moine-guerrier mystérieux venant d'une région retirée du Tibet. Son maître à penser n'est autre que le puissant Oeil du Tigre et s'il participe à Killer Instinct, c'est pour combattre le Mal.

Coups Spéciaux :

Endokuken : ▼▲▶ et n'importe quel coup de poing
Wind Kick : ◀▶▶ et n'importe quel coup de pied (traverse les projectiles)
Laser Sword : ◀▶▶ Fp
Tiger Fury : ▶▼▶ et n'importe quel coup de poing

Exemple d'Ouverture valide : Windkick Fk + Mk
Spéciaux de Fin : Tiger Fury, Edokuken Gp, Wind Kick Mk
Combo Breaker : Tiger Fury
Coup Dangereux : ◀▶▶ Gp Sword
Ultra Combo : Wind Kick Gk



FULGORE AGE : 1 an

TAILLE : 1m96 POIDS : 252 kg

Développé par Ultratech, Fulgore est un prototype de soldat cybernétique. Sa participation au tournoi de Killer Instinct est le test final de ses capacités de belligérant. Dès qu'il y a concrétisation de ces capacités, la production en série débutera.

Coups Spéciaux :

Laser Storm (simple) : ▼▲▶ et n'importe quel coup de poing
Laser Storm (deux tirs) : ◀◀▼▲▶ Gp
Laser Storm (trois tirs) : ▶◀◀▼▲▶ Gp
Plasma port : ◀▶▶ et n'importe quel bouton
Plasmaslice : ◀▶▶ et n'importe quel coup de poing
Eyelaser : ◀▶▶ Fk
Cyberdash : Charge ◀ puis ▶ et n'importe quel coup de pied
Reflect : ▼▶◀ et n'importe quel coup de poing

Exemple d'Ouverture valide : Eyelaser Fk + Mk
Spéciaux de Fin : Laser Storm Mp, Plasmaslice Fp, Plasma port Gp, Cyberdash Mk
Combo Breaker : Plasmaslice
Coup Dangereux : ▼▲▶ Fk Ratatinez-les !
Ultra Combo : Plasmaslice Gp



B. ORCHID AGE : 23 ans

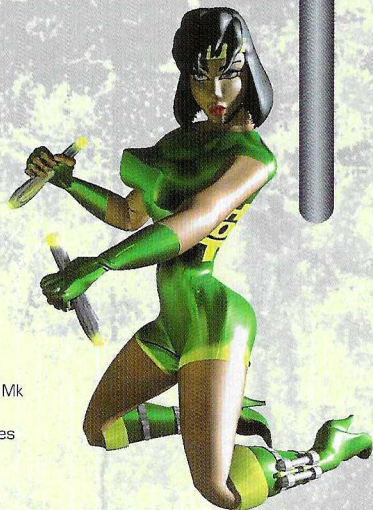
TAILLE : 1m68 POIDS : 57 kg

B. Orchid est un agent secret, employée par un groupe inconnu, et qui enquête sur de mystérieuses disparitions liées au tournoi de Killer Instinct. Personne ne connaît ses véritables capacités ni sa réelle identité.

Coups Spéciaux :

Lasaken : ▼▲▶ et n'importe quel coup de poing
Flick Flak : Charge ◀ puis ▶ et n'importe quel coup de pied
Fire Cat : Charge ◀ puis ▶ et n'importe quel coup de poing
Spinning Sword : ◀▶▶ + Fp
Ichi : ◀▶▶ + Mp (ou Gp)

Exemple d'Ouverture valide : Fire Cat Mp + Fp
Spéciaux de Fin : Spinning Sword Fp, Lasaken Fp, Flick Flak Mk
Combo Breaker : Flick Flak
Coup Dangereux : ▼◀◀ Gk (utilisez Fk pour donner des coups de pied) Grenouille
Ultra Combo : ◀▶ Mp



CHIEF THUNDER AGE : 42 ans

TAILLE : 1m88 POIDS : 126 kg

Défenseur mystique des Natifs d'Amérique, Chief Thunder participe au tournoi de Killer Instinct afin de résoudre la disparition de son frère Eagle, au cours du même tournoi l'année précédente.

Coups Spéciaux :

- Phénix : ▼▲▶ et n'importe quel coup de pied
Sammamish : ▶◀▼▶◀ et n'importe quel coup de poing
Triplax : Charge ◀ puis ▶ et n'importe quel coup de poing
Tomahawk : A mi-hauteur : ▶◀▼▶◀ Fp
Reverse Triplax : Charge ▶ puis ◀ et Mp

Exemple d'Ouverture valide : Tomahawk + Qk
Spéciaux de Fin : Triplax Fp, Phénix Fk, Sammamish Mp + Fp
Combo Breaker : Sammamish
Coup Dangereux : Phénix Fp Eclair
Ultra Combo : ◀▶ Qp



RIPTOR AGE : 4 ans

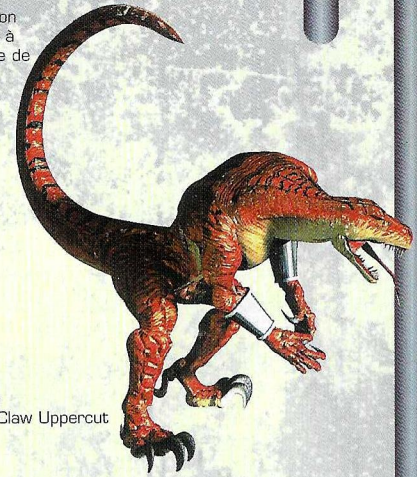
TAILLE : 2m13 POIDS : 315 kg

Riptor est un pur produit du service de Manipulation ADN d'Ultratech. Mélangeant des gènes reptiliens à des gènes humains, Ultratech a créé une créature de combat à la férocité bestiale et à l'intelligence humaine.

Coups Spéciaux :

- Claw Uppercut : ◀▼▶ Qp
Tailflip : ◀▼▶ et n'importe quel coup de pied
Flaming Venom : ▼▶◀ et n'importe quel coup de poing
Dragon Breath : ◀▼▶ Fp
Jump Rake : Charge ◀ puis ▶ et n'importe quel coup de pied
Rampage : Charge ◀ puis ▶ et n'importe quel coup de pied
Reverse Jump Rake : ▶ puis ◀ Mk (ou Qk)

Exemple d'Ouverture valide : Jump Rake Qk + Qp
Spéciaux de Fin : Flaming Venom Fp, Tailflip Mk, Claw Uppercut
Combo Breaker : Jump Rake
Coup Dangereux : ◀◀ Mk: Deadly Venom
Ultra Combo : ◀▶ Qk



SPINAL AGE : 2650 ans

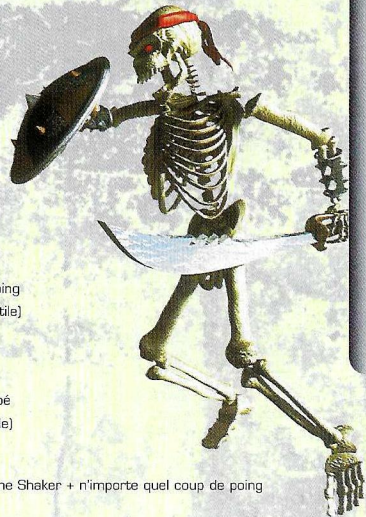
TAILLE : 1m65 POIDS : 50 kg

Ultratech ne laisse rien filtrer des origines de Spinal. Une branche secrète de la corporation a pu ressusciter un ancien guerrier grâce à des techniques très spéciales. N'ayant que de vagues souvenirs de son passé, Spinal ne connaît qu'une chose : combattre !

Coups Spéciaux :

- Skeleport : ▼▼ et n'importe quel coup de pied
Power Devour : ◀ et maintenez Qp ou de poing enfoncé
Searing Skull : ▼▲▶ et n'importe quel coup de poing (après avoir chargé la cuirasse avec un projectile)
Soul Sword : ◀▶ et Mp
Bone Shaker : ▶▶ et n'importe quel coup de poing
Super Searing Skull : ◀◀▼▶◀ Fp (après avoir absorbé un projectile)
Sliding Kick : ▶▼◀ Fk

Exemple d'Ouverture valide : Bone Shaker Mp + Mk
Spéciaux de Fin : Skeleport + n'importe quel coup de poing, Bone Shaker + n'importe quel coup de poing
Combo Breaker : Bone Shaker
Coup Dangereux : ◀◀ Qk : Coup bas
Ultra Combo : ▼▲▶ Fp



SABREWOLF AGE : 45 ans

TAILLE : 1m80 POIDS : 180 kg

Sabrewulf souffre d'une maladie très rare, la lycanthropie. Bien qu'il ait toujours vécu en hermite, il participe au tournoi de Killer Instinct car on lui a promis le remède miracle s'il en sort vainqueur.

Coups Spéciaux :

- Sabrespin : Charge ◀ puis ▶ et n'importe quel coup de poing
Flaming Bat : ▼▶◀ et n'importe quel coup de pied
Howl : ◀▼▶ Fk
Sabrepounce : Charge ◀ puis ▶ et Fk
Sabreslap : Charge ◀ puis ▶ et Mk
Sabreroll : Charge ◀ puis ▶ et Qk
Reverse Sabrespin : Charge ▶ puis ◀ et Mp

Exemple d'Ouverture valide : Sabrepounce + Mp
Spéciaux de Fin : Sabrespin Qp, Sabrepounce, Sabreroll, Sabreslap
Combo Breaker : ◀▶ n'importe quel coup de pied
Coup Dangereux : ◀◀ Mk Griffes
Ultra Combo : ▶◀ Qk



GLACIUS AGE : INCONNU

TAILLE : 1m90 POIDS : 135 kg

Glacius est un extraterrestre venant d'une planète lointaine. Lorsque son vaisseau s'écrasa au sol, Ultratech le captura. Ultratech veut prouver que les aliens sont inférieurs à la race humaine et le force à combattre dans Killer Instinct.

Coups Spéciaux :

Shockwave : ▼▲ et n'importe quel coup de poing

Cold Shoulder : Charge ◀ puis ▶ et n'importe quel coup de poing

Ice Lance : ◀▼▶ Qp

Liquidize : ▼▲ et n'importe quel coup de pied

Exemple d'Ouverture valide : Cold Shoulder Fp + Qp

Spéciaux de Fin : Shockwave Fp, Liquidize Fk, Ice Lance

Combo Breaker : ◀ puis ▶ et n'importe quel coup de poing

Coup Dangereux : ◀▼▲▶ Mp Ice Pick

Ultra Combo : ◀▶ Fp



CINDER AGE : 31 ans

TAILLE : 1m88 POIDS : 88 kg

Criminel dangereux, Cinder a bien voulu participer à une expérience d'armes chimiques d'Ultratech sous condition d'une libération anticipée. Et s'il peut vaincre Glacius dans Killer Instinct, il aura droit à la liberté.

Coups Spéciaux :

Inferno : ▶▶ et n'importe quel coup de pied

Fireflash : ▶▲▼▶ et n'importe quel coup de pied

Heatfist : ◀◀ Qp

Heatsink : ▶◀▼◀◀ Fp

Mirage : ▶◀▼◀◀ Mp

Trailblazer : Charge ◀ puis ▶ et n'importe quel coup de poing en l'air, ▶▶ et n'importe quel coup de poing

Exemple d'Ouverture valide : Trailblazer Mp + Qp

Spéciaux de Fin : Trailblazer Mp, Fireflash Fk, Fireflash Mk, Fireflash Qk

Combo Breaker : Fireflash

Coup Dangereux : ▼▲▶ Qk Inferno

Ultra Combo : ◀ puis ▶ Fp



EYEDOL AGE : on voudrait bien savoir !

TAILLE : trop grand POIDS : trop gros



Eyedol est le petit chéri d'Ultratech. Vous vous souvenez des seigneurs-guerriers du prologue ? Eh bien, il est l'un d'eux. Ultratech l'a arraché des griffes des Ténèbres pour qu'il combatte le finaliste de cette année. Mais personne n'a encore mesuré l'ampleur d'un tel acte....

En tant qu'ennemi final du jeu, Eyedol ne peut pas être choisi pour combattre le long du tournoi. Il paraîtrait qu'il y a une astuce pour le sélectionner, mais on ne sait rien de ses Coups Spéciaux ni de ses Combos. Si vous trouvez comment libérer Eyedol, ce sera à vos risques et périls.

AVERTISSEMENT

Ce jeu NINTENDO ne doit pas être utilisé conjointement avec d'autres appareils tels qu'adaptateurs, copieurs ou autres matériels modificateurs du jeu. La garantie du produit NINTENDO ne s'appliquera pas en cas de perte ou dommage résultant de l'utilisation de tels appareils. NINTENDO (et/ou tout distributeur ou licencié NINTENDO) ne peut être tenu pour responsable des dommages ou pertes dues à l'utilisation de ces appareils. Si l'utilisation d'un tel appareil entraîne l'arrêt de votre jeu, déconnectez délicatement l'appareil afin d'éviter tout dommage aux connecteurs, et recommencez à jouer normalement. Si votre jeu ne fonctionne pas alors qu'aucun appareil n'est connecté, contactez votre distributeur NINTENDO ou appelez NINTENDO aux numéros suivants :

Pour la Suisse appelez : 061-311 88 18

ATTENTION

Il est strictement interdit de faire des copies des jeux Nintendo. Ceci est également valable pour toutes copies de sauvegarde. Toute infraction sera poursuivie.

Für in Österreich und in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:
Pour les produits achetés en Suisse ou en Autriche veuillez contacter:

Stadlbauer Marketing+
Vertrieb Ges.m.b.H.
Magazinstr. 4
A-5027 Salzburg
Tel.:A-0662-88 9 21

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4028 Basel
Tel.: CH-061-311 88 18
CH-061-311 88 36 (Hotline)