

SNSP-AKLP-FAH

A detailed illustration of the character Scorpion from the game Killer Instinct. He is a green, scaly humanoid with a large, snake-like head. He wears a black and red suit with a mask that has a red visor. He is holding a glowing blue energy orb in his right hand and a glowing blue energy orb in his left hand. The background is dark and industrial, with a red and orange glow on the left side.

# KILLER INSTINCT™

MODE D'EMPLOI  
HANDLEIDING



**SUPER NINTENDO™**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRÉCAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE CE JEU AVANT D'UTILISER LA CONSOLE NINTENDO OU LES CARTOUCHES.**

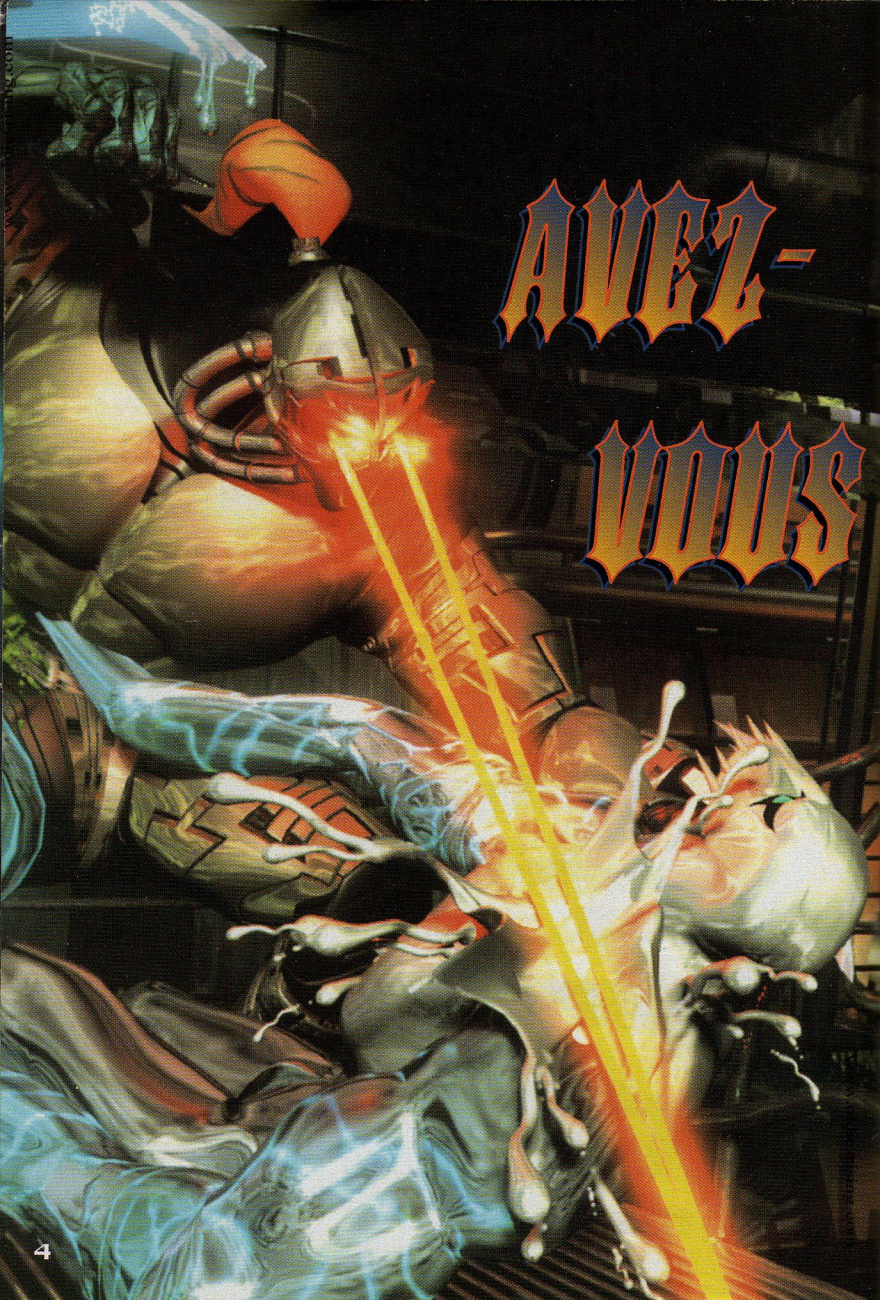


*Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.*

Nous vous remercions d'avoir acheté la cartouche de jeu KILLER INSTINCT™\* pour votre Super Nintendo Entertainment System™.

**Veillez lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.**





AVEN-

ERS

**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.

# L'INSTINCT ?

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.

Bouton X =  
*Coup de poing violent*

Bouton A =  
*Coup de pied violent*

Bouton Y =  
*Coup de poing moyen*

Bouton B =  
*Coup de pied moyen*

# 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.

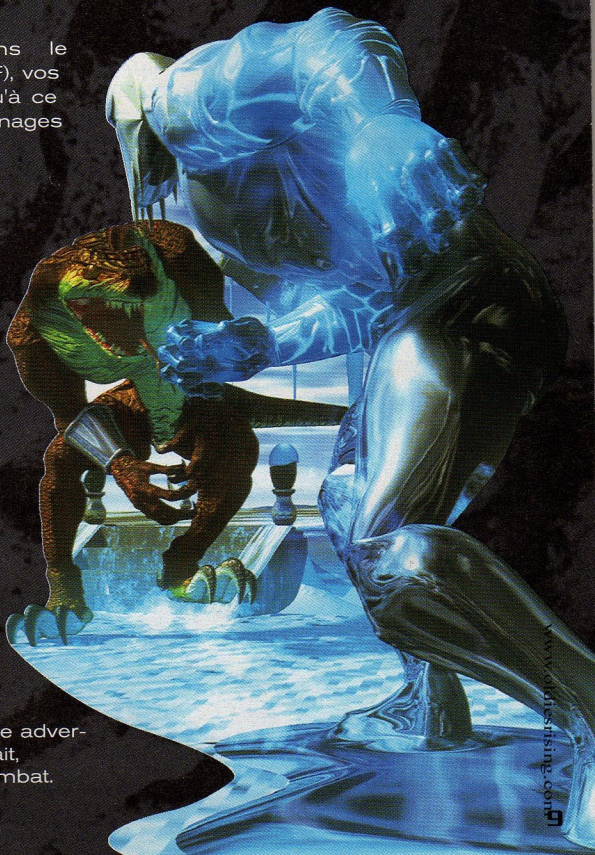
**COMBOS BREAKERS FACILES (EASY) :** Avec cette option sur "ON", les Combos Breakers sont plus faciles à exécuter.

**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.

## BLOCAGE

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.

## BLOCAGE 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.



COUPS DE POING

COUPS DE PIED



## 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.



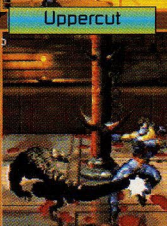
Blocage Bas



Top Attaque



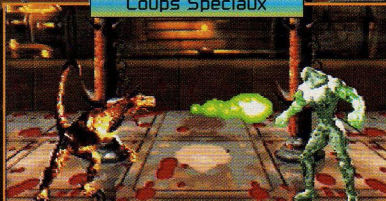
Uppercut



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.*

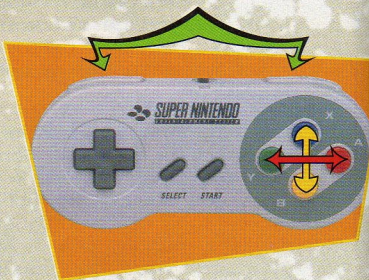
## JUMP-IN AUTO-DOUBLES

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.

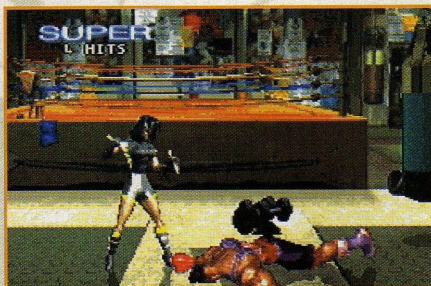
## ENCHAÎNEMENTS

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 Enchaînés. 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**

**Oq = 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**

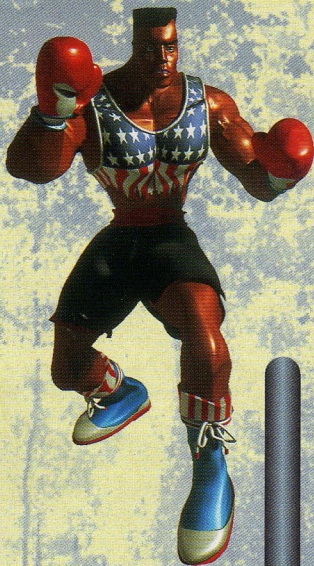
## T.J. COMBO AGE : 25 ans TAILLE : 1m85 POIDS : 100 kg

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 Qp
Flying Knee :	Charge ◀ puis ▶ et Fk
Knee K.O. :	Charge ◀ puis ▶ et Mk
Fast Flying Knee :	Charge ◀ puis ▶ et Qk
Turn Around Punch :	Charge ▶ puis ◀ et Qp
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



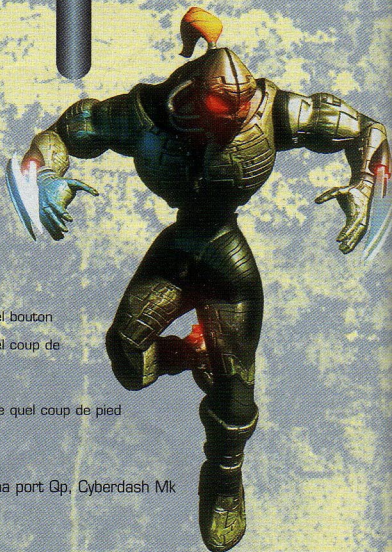
## FULGORE AGE : 1 an TAILLE : 1m96 POIDS : 252 kg

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) :	◀◀▼▲▶ Qp
Laser Storm (trois tirs) :	▶◀◀▼▲▶ Qp
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 Qp, Cyberdash Mk  
**Combo Breaker :** Plasmaslice  
**Coup Dangereux :** ▼▲▶ Fk Ratainez-les !  
**Ultra Combo :** Plasmaslice Qp





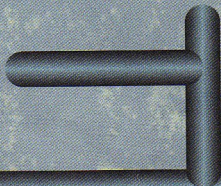
**JAGO** AGE : 21 ans  
TAILLE : 1m68 POIDS : 85 kg

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, Endokuken Qp, Wind Kick Mk  
**Combo Breaker** : Tiger Fury  
**Coup Dangereux** : ◀▶▶ Qp Sword  
**Ultra Combo** : Wind Kick Qk



**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 Qp)

**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** : ▼◀◀ Qk (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
- Sammanish : ▶▶▶▶ 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

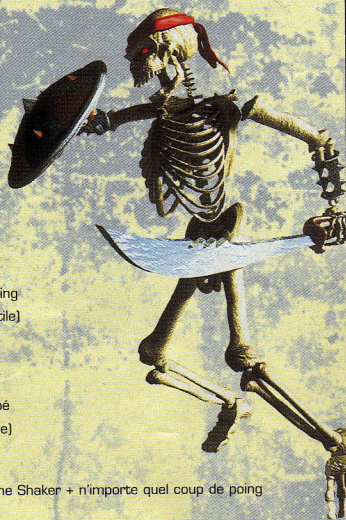
**Exemple d'Ouverture valide :** Tomahawk + Gk**Spéciaux de Fin :** Triplax Fp, Phénix Fk, Sammanish Mp + Fp**Combo Breaker :** Sammanish**Coup Dangereux :** Phénix Fp Eclair**Ultra Combo :** ◀▶ Gp**SPINAL** AGE : 2650 ans

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 Gp 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

## **RIPTOR** AGE : 4 ans

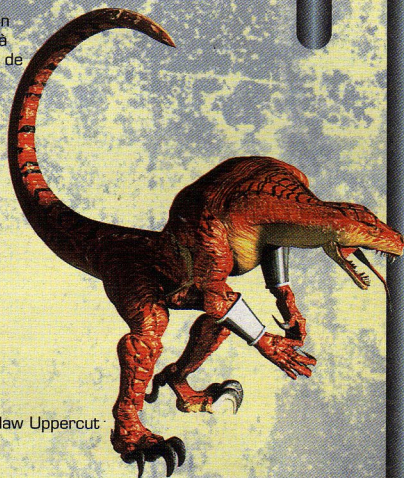
TAILLE : 2m13 POIDS : 315 kg

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 : ◀▶▶ Gp
- 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 Gk)

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



## **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 ermite, 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
- Sabreponce : Charge ◀ puis ▶ et Fk
- Sabreslap : Charge ◀ puis ▶ et Mk
- Sabreroll : Charge ◀ puis ▶ et Gk
- Reverse Sabrespin : Charge ▶ puis ◀ et Mp

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



**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 Téhèbres 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 péril.

# La théorie des combos évoluées

*Ainsi, vous maîtrisez les Combos de base : Jump-In, Ouvertures, Enchaînements et Spéciaux de Fin. Mais Killer Instinct, c'est bien plus que cela. Nous allons vous parler de techniques encore plus élaborées : Air Doubles, Mouvements d'Ombre, Spéciaux Post-Breakers. Continuez à optimiser vos Auto-Doubles et vous serez surpris par les résultats.*

## Coups Dangereux

Lorsque votre adversaire est à bout de forces, vous pouvez lui asséner un implacable Coup Dangereux. Mais vous n'avez que quelques secondes pour l'exécuter. La plupart de ces mouvements exigent un bon timing et vous devez être à bonne distance de l'adversaire. Nous vous en avons décrit quelques-uns. A vous de découvrir les autres.



## Ultra Combos

Si votre adversaire est pratiquement vaincu (quand sa seconde barre de vie est presque inexistante et qu'elle clignote), vous pouvez exécuter une Ultra Combo. En fait, c'est l'équivalent d'un Spécial de Fin qui fait merveille lorsque l'ennemi est à deux doigts d'être achevé. Faites une séquence Combo, et si vous le percutez, finissez-le avec l'Ultra Combo préconisée pour le personnage que vous avez choisi. En cas de succès, vous devriez obtenir une Ultra Combo dépassant généralement les 20 coups. Il n'est pas possible de briser une Ultra Combo, mais si vous en êtes la victime, vous risquez de ne pas vous relever.

Il y a bien d'autres mouvements et secrets dans Killer Instinct. Nous vous avons fourni une liste très détaillée d'Auto-Doubles et d'Ouvertures, mais nous ne vous avons pas tout révélé. Tentez tout et découvrez des mouvements inédits.





FRANCE SEULEMENT  
**GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS**  
Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS  
(Cartouches)

**NINTENDO FRANCE** garantit la cartouche destinée à l'utilisation de la Super Nintendo pendant une période de **180 jours** à compter de la date d'achat. La garantie couvre les pièces et la main d'œuvre ainsi que les frais de port retour. **NINTENDO FRANCE** réparera ou remplacera gratuitement à son choix, toute pièce ou matériel défectueux.

Pour tout problème rencontré, appelez le **SOS NINTENDO au 36 68 77 55** et un conseiller technique vous orientera du lundi au jeudi de 9h00 à 19h00, et le vendredi et samedi de 10h00 à 18h00. Si le conseiller ne peut résoudre le problème par téléphone, adressez-nous directement votre cartouche en recommandé et en port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

**NINTENDO S.A.V.**  
**BP 797**  
**95004 CERGY PONTOISE CEDEX**

N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou celles dont la garantie est périmée seront réparées à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. **NINTENDO FRANCE** vous fera connaître par écrit le coût de la réparation ou du remplacement de la pièce défectueuse. Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de **NINTENDO FRANCE**, devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne s'appliquera pas si la cartouche a été détériorée par une cause étrangère au matériel, endommagée par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'accessoires non agréés par **NINTENDO FRANCE**, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.

**Pour toute information sur les jeux Nintendo,**  
**appelez 7 jours sur 7 et 24h/24**  
**le S.O.S. NINTENDO au 36 68 77 55 (2,19 f / mn au 04/95)**  
**Si vous avez un Minitel : 3615 NINTENDO (1,27 f / mn au 04/95)**  
**Ou écrivez-nous au**  
**CLUB NINTENDO**  
**BP 14**  
**95311 CERGY PONTOISE CEDEX**



[0493SSB] BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

## GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS  
(Cartouches)

NINTENDO REPAIR SERVICE («NINTENDO») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, NINTENDO soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

NINTENDO REPAIR SERVICE  
Trade Mart, B.P. 271  
1020 Bruxelles  
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de NINTENDO ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

# POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Les robots-mutants entravent votre progression ?  
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?

Vous êtes bloqué dans un niveau ?

Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers  
en jeux ! Pour vous, il fera l'impossible !

Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront des  
difficultés les plus incroyables.

## POUR NOUS CONTACTER :

### ***EN FRANCE***

appelez 7 jours sur 7 et 24h/24

le S.O.S. NINTENDO au 36 68 77 55 (2,19 f / mn au 04/95)

Si vous avez un Minitel : 3615 NINTENDO (1,27 f / mn au 04/95)

Ou écrivez-nous au

**CLUB NINTENDO**

**BP 14**

**95311 CERGY PONTOISE CEDEX**

### ***EN BELGIQUE***

**02/478.92.08**

**du lundi au vendredi, de 14h à 18h**

[0495]

## 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 dus 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 FRANCE, appelez le S.O.S. NINTENDO au 36. 68. 77. 55. (2,19 f/mn au 04/95) ou, si vous avez un Minitel, composez le 3615 NINTENDO (1,27 f/mn au 04/95).

POUR LA BELGIQUE, appelez le CLUB NINTENDO au 02/478.92.08.

## ATTENTION

### *POUR LA FRANCE SEULEMENT*

Par application des règles légales et réglementaires françaises et communautaires, il est strictement interdit de faire des copies des jeux NINTENDO à des fins autres que l'établissement d'une copie de sauvegarde ou d'un usage strictement privé du copiste (Code de la Propriété Intellectuelle et Directive n° 91/250 du Conseil des Communautés Européennes du 24 mai 1991). Toute infraction sera poursuivie.

### *POUR LA BELGIQUE SEULEMENT*

Par application des règles légales et réglementaires communautaires, il est strictement interdit de faire des copies des jeux NINTENDO à des fins autres que l'établissement d'une copie de sauvegarde ou d'un usage strictement privé du copiste (Directive n° 91/250 du Conseil des Communautés Européennes du 24 mai 1991). Toute infraction sera poursuivie.

WAARSCHUWING : LEES ALSTUBLIEFT EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR, DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT, VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM OF DE SPELCASSETTE GEBRUIKT WORDT.



*Dit zegel waarborgt u, dat dit produkt door Nintendo is gecontroleerd en dat het qua constructie, betrouwbaarheid en entertainmentwaarde volledig aan onze hoge kwaliteitseisen voldoet. Let bij het kopen van spellen en accessoires altijd op dit zegel, zodat u verzekerd bent van een goed werkend Nintendo-systeem.*

Hartelijk dank voor het kopen van deze cassette met KILLER INSTINCT™\*voor het Super Nintendo Entertainment System™.

**Lees deze handleiding eerst goed door om dit spel grondig te leren kennen en bewaar hem ook om er later iets in te kunnen opzoeken.**





HER II

HET

**PROLOOG:** Een winderig slagveld uit het verre verleden, bezaaid met de brokstukken van de oorlog. Boven het gekreun en gekerm van de verslagenen uit kan nog steeds het geluid van wapengekletter van één enkele titanenstrijd worden waargenomen. Twee grote krijgsheren, aanvoerders van hun nu verpletterde legers, zijn met elkaar in gevecht gewikkeld, waarbij de wereld zelf de inzet vormt. Maar deze heldhaftige strijd zal geen winnaar kennen. De twee krijgsheren werden plotseling verzvolgen door een stralenkrans van licht en verdwenen van het aardoppervlak. Verbannen naar het koninkrijk Limbo. De door de strijd vermoeide helden, door wiens betovering de krijgsheren in de val waren gelopen, slaakten een zucht van verlichting. Armageddon was afgewend, althans voor het moment.

**DE TOEKOMST:** Sinds de krijgsheren eeuwen geleden werden verbannen, heeft de wereld veel vooruitgang gekend. Maar niet alle ontwikkelingen zijn even positief. De vervuiling heeft het milieu danig verzwakt. Regeringen zijn gevallen. Chaos heerst en geweldige mega-bedrijven bestrijden en vernietigen elkaar om een zo groot mogelijk deel van de rijkdom der aarde te

# INSTINCT?

bemachtigen.

In deze troosteloze wereld verheft één enkel bedrijf, Ultratech, zich boven de anderen uit. Ultratech gaat de confrontatie met zijn tegenstanders niet aan, maar profiteert van de onderlinge strijd door de verschillende partijen wapens te leveren. Maar de verkoop van wapentuig is niet de enige winstbron voor Ultratech. Hun divisie amusement produceert de hoogst gewaardeerde TV-uitzending van de toekomst: het Killer Instinct Toernooi. Dit toernooi vormt tevens een testgebied voor de wapens van Ultratech. Aan de winnaars van het toernooi wordt beloofd wat ze ook maar wensen. De verliezers ondergaan een aanzienlijk akeliger lot.

En het is deze bloedige wedstrijd, waarin onze helden direct betrokken raken. T.J. Combo, de in ongenade geraakte wereldkampioen zwaargewicht, die eerherstel zoekt. Glacius, een gevangen genomen buitenaards wezen, die voor zijn leven vecht en een kans om te ontsnappen. En de dodelijke robot Fulgore, die door Ultratech is geprogrammeerd met een Killer Instinct en de vrijheid dit te gebruiken. Ieder vecht voor zijn of haar eigen redenen, maar ze hebben allemaal hetzelfde doel: het toernooi winnen en alle tegenstanders vernietigen.

Er is meer nodig dan fundamentele moves en dodelijke speciale aanvallen om dit toernooi te winnen. Er is een wil, een vurige wens, een Killer Instinct voor nodig!

# HOUD ER CONTROLE OVER

## + DE VIERPUNTSDRUKTOETS

Boven = *Springen*

Beneden = *Wegduiken*

Links en Rechts = *Beweging*

Terug (links of rechts) weg van tegenstander = *Hoog blokkeren*

Terug (links/beneden rechts/beneden) weg van tegenstander = *Laag blokkeren*

L knop = *Snelle stoot*

R knop = *Snelle trap*



Startknop

Selectknop = *kiezen van de strijder*

X knop = *Harde stoot*

A knop = *Harde trap*

Y knop = *Middelharde stoot*

B knop = *Middelharde trap*

### Standaardinstelling

De standaardinstelling van de controller is zoals aangegeven. Het is mogelijk de instelling van de knoppen te wijzigen door het Controller Configuration System te gebruiken. Verderop vind je een meer gedetailleerde uitleg over de verschillende aanvallen. Hoewel de aanvallen hierboven staan omschreven als "stoten" en "trappen", gebruiken sommige niet-menselijke strijders andere aanvalsmethoden, zoals beten, slagen met de staart en zwaarden.



# KLIK MIT!



Het Killer Instinct toernooi is in ronden verdeeld. Elke ronde duurt 100 seconden. Gedurende deze tijd moet elke speler proberen de beide levensmeters van de andere speler terug te laten lopen door hem iets toe te brengen. De eerste levensmeter is groen/geel, de tweede levensmeter is geel/rood. Tussen de beide levensmeters in is er een korte pauze waarin de strijder wiens levensmeter leeg is, van de grond opstaat, maar verder is de actie continu gedurende de volle periode van 100 seconden.

Bereikt de 100 seconden-teller de "0" dan heeft de strijder met de meeste energie in zijn of haar levensmeter gewonnen.

Je scoort punten gedurende het gevecht voor het uitvoeren van Combo's of andere special moves.

Het is duidelijk dat de meer imponerende Combo's, zoals Ultra Combo's en Ultimates, meer punten waard zijn.

# KILLER OPTIES



## Eén of twee spelers

Bij het titelscherm heb je de keus het spel met één of twee spelers te spelen. Bij het spel met één speler kies je een figuur en gebruik je hem of haar om tegen de andere toernooideelnemers te vechten. Deze worden door de computer geleid. Je uiteindelijk doel: een confrontatie met Eyedol.

Bij het spel met twee spelers speel je tegen een menselijke tegenstander. Je kunt óf een enkele wedstrijd spelen óf een toernooi opzetten.

## Het opzetten van een toernooi

In de Tournament-stand, kunnen de namen van maximaal acht verschillende spelers worden ingevoerd. De computer stelt dan een wedstrijdsschema op voor de spelers en houdt de stand bij van het aantal gewonnen en verloren wedstrijden. De computer zorgt er ook voor dat iedereen aan de beurt komt, net als in de speelhalversie (de verliezer moet achteraan aansluiten!)

## Practice Mode (oefenstand)

In deze stand vecht je tegen een weerloze tegenstander die daar maar een beetje staat en alle slagen die jij kunt bedenken, incasseert.

## Controller Configuration

Bij het Option-scherm kunnen de knoppen ingesteld worden om de beweging van jouw keuze te laten uitvoeren. Om de instelling van een knop te wijzigen, selecteer je met behulp van de vierpuntsdruktoets de beweging die je wilt veranderen (bijvoorbeeld Harde Stoot) en dan druk je op de knop, waarmee je deze beweging wilt laten uitvoeren. Gebruik deze optie als je een joystick hebt om het spel net zo te kunnen spelen als in een speelhal.

Er zijn nog diverse andere instellingen die via het Option-scherm kunnen worden aangepast:

**MOEILIKHEID:** Deze instelling kan versteld worden, zodat de door de computer bestuurde figuren nog moeilijker te verslaan zijn.

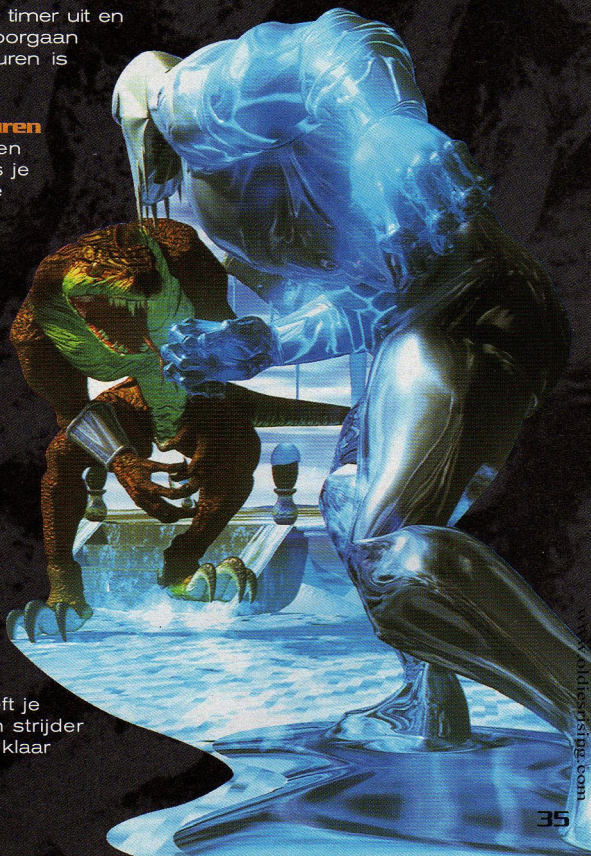
**EASY BREAKERS (eenvoudige Combo breakers):** Op de stand ON (aan) zijn de Combo Breakers eenvoudiger uit te voeren.

**RANDOM SELECT:** Hierdoor kies je een willekeurige figuur.

**TIMER (klok):** Zet de timer uit en het gevecht zal doorgaan totdat één van de figuren is verslagen.

## Het kiezen van figuren

Nadat je de instellingen hebt vastgelegd zoals je wilde, is het tijd om je speler te kiezen. Als je de kempmanen niet kent, moet je beslist hun profielschetsen elders in deze handleiding bestuderen. Loop met behulp van de vierpuntsdruktoets langs de strijders. Door op de bovenkant en de onderkant van de vierpuntsdruktoets te drukken kun je de kleur van de vechter veranderen. De strijder van je voorkeur wordt vastgelegd door op een willekeurige knop te drukken. Heeft je tegenstander ook een strijder gekozen, maak je dan klaar om te KNOKKEN!



# BASISMOVES

Elke deelnemer aan het Killer Instinct toernooi beschikt over gelijkwaardige basismoves. Bij de menselijke figuren zijn dat meestal stoten en trappen in verschillende gradaties van hevigheid. De niet-menselijke figuren gebruiken andere aanvalsmethoden. Elke aanval kent drie niveaus: snel, middelhard en hard.

## SNELLE STOOT / TRAP / BEET / ZWAARD

Om het even welke aanvalsmethode er wordt gebruikt, bij een snelle aanval is het niet meer dan dat; het gaat snel, maar brengt de tegenstander weinig letsel toe. Het kan echter lastig zijn om een aanval in te zetten tegen een tegenstander, die een reën van snelle slagen op je loslaat.

## MIDDELHARDE STOOT / TRAP / BEET / ZWAARD

Een middelharde aanval zit zo'n beetje tussen een snelle aanval en een harde aanval in wat betreft snelheid en de mate van toegebracht letsel. Het is mogelijk om de middelharde aanval behoorlijk snel uit te voeren, maar dat vergt enige timing.

## HARDE STOOT / TRAP / BEET / ZWAARD

Harde aanvallen zijn verwoestend, maar nogal langzaam. Het is mogelijk een tegenaanval in te zetten bij een harde aanval, maar dan moet je dat op het juiste moment doen.

## BLOKKEREN

Je tegenstander geen kans geven een directe treffer te plaatsen is de beste manier om letsel te voorkomen. Dat geldt bij alle vormen van vechten, maar bij Killer Instinct is vaardigheid in het blokkeren helemaal van levensbelang. Om een beweging te blokkeren moet je ervoor zorgen dat je je met behulp van de vierpuntsdruktoets van de aanvaller vandaan beweegt. Voer je het blokkeren correct uit, dan zal elke normale beweging (snel, middelhard of hard) geen letsel tot gevolg hebben. Teneinde correct te blokkeren moet je het hoog en het laag blokkeren onder de knie hebben.

## HOOG BLOKKEREN

Als je alleen maar rechtop staat en blokkeert is dat goed genoeg bij een aanval van een staande tegenstander of bij een tegenstander die je springend aanvalt. Maar in het geval een tegenstander stiekem probeert te zijn en je laag aanvalt, is hoog blokkeren niet voldoende.



STOTEN



TRAPPE



## LAAG BLOKKEREN

Druk naar beneden en weg van de aanvaller op de vierpuntsdruktoets en je zult laag blokkeren. Laag blokkeren is noodzakelijk om laag geplaatste aanvallen, zoals voetvegen, af te weren. Soms kun je ook staande aanvallen blokkeren door weg te duiken, maar reken daar niet te vast op. Het enige probleem bij het laag blokkeren is dat je je daardoor blootstelt aan een aanval van boven.

## HOGE AANVAL

Als je tegenstander laag blokkeert, kun je over zijn verdediging heen aanvallen. Om dit te doen, druk je op de vierpuntsdruktoets weg van de tegenstander en vervolgens op Harde Stoot.

## UPPERCUT

Sommige figuren kunnen een uppercut uitvoeren door naar beneden op de vierpuntsdruktoets te drukken en op Harde Stoot. Dit komt vooral van pas als een aanvaller naar je toe springt. Verscheidene figuren beschikken niet over een uppercut, maar zij hebben speciale tegenaanval-bewegingen die tegen springende aanvallers kunnen worden gebruikt.

## VOETVEEG

Druk naar beneden en op Harde Trap als je naast een tegenstander staat om de voetveeg-aanval uit te voeren. Als je hem raakt, zal je vijand tegen de grond smakken. Niet elke figuur kan de voetveeg uitvoeren.

## WEGDUIKEN

Druk naar beneden op de vierpuntsdruktoets en jouw figuur zal wegduiken. Vanuit deze positie kan hij of zij laag aanvallen. Sommige figuren, zoals Sabrewulf, kunnen op deze manier verschillende soorten aanvallen ontwijken.

## SPECIAL MOVES

Elke figuur heeft bovendien een keur aan special moves, die in de strijd gebruikt kunnen worden. Elke figuur heeft zijn of haar eigen special moves. Het vereist in het algemeen het gebruik van knoppen in combinatie met de vierpuntsdruktoets. Deze technieken worden verderop in deze handleiding behandeld. Per figuur wordt de combinatie van toetsen en knoppen opgegeven, die ingedrukt moeten worden om de gewenste special move uit te voeren.



Laag Blokkere



Hoge Aanval



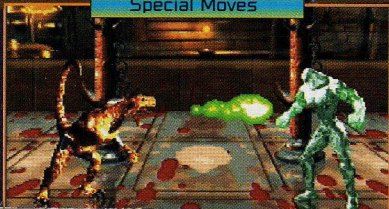
Uppercut



Wegduiken



Special Moves



# E-E-T

[eenvoudige combo theorie]

Zo, je hebt nu de basisprincipes van het elkaar opdooffers verkopen onder de knie. Het wordt nu tijd om een paar Combo's te leren. Combo's zijn in feite een combinatie van knoppen waarmee meervoudige slagen worden uitgevoerd. Deze slagen krijg je echter niet zomaar cadeau, want je eerste stoot of trap moet wel raak zijn om een Combo te activeren. Je kunt echter heel veel extra treffers scoren met een geslaagde Combo. En dat alleen maar met een paar drukken op de juiste knoppen. Het is zelfs mogelijk met een Combo 30 treffers te scoren waarvoor slechts 6 knopdrukken nodig zijn. Maar dat komt later aan de orde. Eerst moet je de fijne kneepjes leren van de Jump-In Auto-Doubles

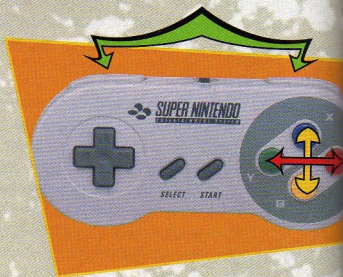
## JUMP-IN AUTO-DOUBLES (automatische dubbele treffer bij sprongaanval)

Om de Jump-In Auto-Double uit te voeren moet je eerst je tegenstander met een sprong aanvallen en een treffer plaatsen. Nadat je de eerste treffer geplaatst hebt, scoor je door het indrukken van de juiste knop niet alleen nog een treffer, maar ook nog eens twee of drie bonus-treffers. De volledige opeenvolging van deze moves wordt geregistreerd als een Triple Combo of Super Combo. De kunst is om uit te vinden welke combinatie van knoppen de Auto-Double tot stand brengt. Het is het meest eenvoudig je de knoppen van de controller voor te stellen alsof ze met elkaar verbonden zijn. Zie diagram hieronder.



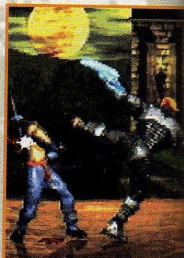
## AUTO-DOUBLE DIAGRAM BIJ GEBRUIK VAN SNES CONTROLLER

Je kunt uit dit diagram opmaken (hier getoond in de standaardinstelling) dat als je met een sprong aanvalt en een treffer plaatst, bijvoorbeeld met een Harde Trap, je door het direct indrukken van Middelharde Stoot op zijn minst een Triple Combo scoort. Bedenk wel, dat hoewel de pijlen in het diagram beide richtingen op wijzen (Harde Stoot naar Middelharde Trap en Middelharde Trap naar Harde Stoot), niet elke Auto-Double knopcombinatie bij elke figuur functioneert.



## OPENERS

De aanval met sprong staat bekend als een Opener. Dit betekent dat als deze eerste aanval succesvol is, je tegenstander gedurende korte tijd kwetsbaar is. Je kunt hem of haar dan afstraffen met welke Comboserie je maar wilt. Elke figuur beschikt over verscheidene special moves, die als Opener dienen. Als je met een Opener een treffer plaatst, is er tenminste één knop (soms meer) die je kunt indrukken om een Auto-Double te scoren.



## TOP ATTACK AUTO-DOUBLE

Aanvallen over de verdediging heen (hoge aanval) zijn eveneens Openers.

## LINKERS

Wat doe je nu als je de Triple- en Super Combo's onder de knie hebt? Dan breid je je lijstje Combobewegingen uit met bewegingen die Linkers genoemd worden. Nadat je een tegenstander met succes hebt geraakt met een Auto-Double, kun je doorgaan met combineren door na de laatste treffer van de Auto-Double een Linker-beweging uit te voeren en nog een Auto-Double toetscombinatie. Via de Linker schakel je de Auto-Doubles in feite aan elkaar.

## END SPECIALS

De beste manier om een Combo af te sluiten is een End Special. Deze kan worden toegevoegd aan iedere willekeurige Auto-Double of Linker. In de verschillende profielschetsen staan End Specials vermeld. Een voorbeeld van een volledige Combovolgorde zou kunnen zijn:

### Sprongaanval treffer

+

**Auto-Double knop**

+

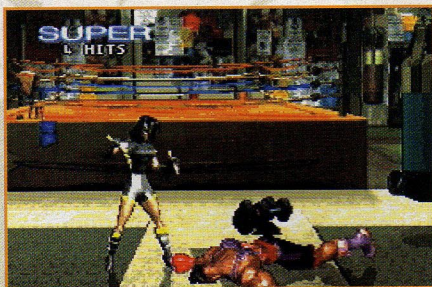
**Linker**

+

**Auto-Double knop**

+

**End Special.**



# E-E-T [gevorderde combo theorie]

*Er is niets dat je zo hulpeloos doet voelen als het ondergaan van een Combo met meervoudige treffers. Maar wat kun je eraan doen afgezien van je controller neerzetten en een drankje en een zak chips grijpen? Je kunt een Combo Breaker inzetten. Dat is wat je er aan kunt doen!!*

Elke vechter heeft een special move die als Combo Breaker werkt. Een Combo Breaker kan in principe elk deel van een Combo onderbreken - Auto-Double, Linker en End Special (maar niet de laatste treffers van een Ultra Combo). De sleutel tot succes zit hem in het gebruik van de juiste Combo Breaker om de aanval te onderbreken. Daarvoor moet je veel oefenen en scherp opletten. Bovendien moet je een gedegen kennis hebben van de Openers, Linkers en Auto-Doubles van alle deelnemers.

Combo Breakers kunnen als volgt worden samengevat:

**Snel onderbreekt Middelhard.**

**Middelhard onderbreekt Hard.**

**Hard onderbreekt Snel.**



De beste manier om je Combo Breakers voor te stellen is als in het spelletje "Schaar - Papier - Rots." De juiste Combo Breaker breekt de aanval van je tegenstander af. Om een Opener af te stoppen of een End Special, moet je de Combo Breaker uitvoeren door de knop te gebruiken, waarmee je de knop die je tegenstander gebruikt uitschakelt. Dus als hij je raakt met een harde Opener, kun je zijn aanval afbreken met een snelle Combo Breaker.

Aangezien je een Linker kunt onderbreken met elk van de knoppen (Snel, Middelhard of Hard), is het riskant om lange combinaties te maken. Je moet echter nog leren om de Combo Breaker op tijd uit te voeren en daarvoor is oefening nodig.

Bij het onderbreken van een Combo gebeuren er verschillende dingen. In de eerste plaats bevrijdt het je van de vernederende slagenregen, wordt het toegebrachte letsel beperkt en brengt het je tegenstander uit balans. In de tweede plaats beschikken alle figuren over een paar moves die door het onderbreken van een Combo aanzienlijk worden verbeterd. Deze expert moves, die na het uitvoeren van een Combo Breaker mogelijk zijn, moet je echter zelf maar ontdekken.



# PROFIELSCHETSEN

*Elk van de hierna volgende profielschetsen geeft gedetailleerde informatie over de special moves van elke strijder. Er zijn drie algemene categorieën special moves: oplaadbewegingen, rolbewegingen en tikbewegingen.*

## **Oplaadbewegingen**

Bij oplaadbewegingen dient de vierpuntsdruktoets gedurende twee seconden in de aangegeven richting te worden ingedrukt (het kan handig zijn om 1-2 te tellen) en dan met een aanvalsknop in de tegenovergestelde richting te drukken.

## **Rolbewegingen**

Rolbewegingen ontstaan door met de vierpuntsdruktoets een rollende beweging uit te voeren en dan één aanvalsknop in te drukken. De instructies geven de richtingen aan, die je moet raken gedurende de rollende beweging. Je moet echter altijd proberen alle tussenliggende punten te raken. Het best is een soepele, gelijkmatige rolbeweging; je hoeft het niet razendsnel te doen.

## **Tikbewegingen**

Tikbewegingen worden uitgevoerd door kort in de aangegeven richting op de vierpuntsdruktoets te tikken en onmiddellijk daarna een aanvalsknop in te drukken.

Als je deze moves oefent (en er is veel oefening noodzakelijk, vooral als je weinig ervaring hebt met vechtspeletjes), voer je ze op een gegeven moment nagenoeg automatisch uit. Als je de moves voor de eerste keer uitvoert, doe het dan langzaam en bedachtzaam voor maximale nauwkeurigheid. Ben je er eenmaal bedreven in, dan kun je ze zo uit je mouw schudden.

Hier is de verklaring van de afkortingen, die in de profielschetsen worden gebruikt:

**Ss = Snelle stoot knop**

**St = Snelle trap knop**

**Ms = Middelharde stoot knop**

**Mt = Middelharde trap knop**

**Hs = Harde stoot knop**

**Ht = Harde trap knop**

**◀ = Druk vierpuntsdruktoets van tegenstander vandaan**

**▶ = Druk vierpuntsdruktoets naar tegenstander toe**

**+ = Een opeenvolging van knoppen**

**"Naam van de beweging" "knop" = Voer de beweging uit door het gebruik van de aangegeven knop.**

## T.J. COMBO LEEFTIJD: 25

LENGTE: 1,85 m. GEWICHT: 100 kg.

T.J. Combo was eens de onbetwiste wereldkampioen zwaargewicht voor vijf jaar achter elkaar. Zijn titel werd hem ontnomen op grond van de wrede manier waarop hij zijn tegenstanders afstrafte. Hij vecht nu om zijn faam en rijkdom terug te winnen.

### Special moves:

Powerline:	Opladen ◀ dan ▶ en Hs
Rollercoaster:	Opladen ◀ dan ▶ en Ms (gaat door vuurballen)
Spinfist:	Opladen ◀ dan ▶ en Ss
Flying Knee:	Opladen ◀ dan ▶ en Ht
Knee K.O.:	Opladen ◀ dan ▶ en Mt
Fast Flying Knee:	Opladen ◀ dan ▶ en St
Turn Around Punch:	Opladen ▶ dan ◀ en Ss
Cyclone:	Opladen Hs dan loslaten

**Voorbeeld Opener:** Rollercoaster + Ht

**End Specials:** Powerline, Rollercoaster, Spinfist

**Combo Breaker:** Opladen ◀ dan ▶ en elke trap

**Danger Move:** ◀ ▶ ▶ Ms = Chiropractor

**Ultra Combo:** ▶ ◀ Hs



## FULGORE LEEFTIJD: 1

LENGTE: 1,96 m. GEWICHT: 252 kg.

Als prototype cybernetisch soldaat, ontwikkeld door Ultratech, werd Fulgore voor het Killer Instinct toernooi ingeschreven om zijn vaardigheden in de strijd nog één keer te testen. Zijn de testresultaten bevredigend, dan zal met massaproductie worden begonnen.

### Special moves:

Laser Storm (enkelvoudig):	▼▲▶ en elke stoot
Laser Storm (2 schoten):	◀ ◀ ▼▲▶ Ss
Laser Storm (3 schoten):	▶ ◀ ◀ ▼▲▶ Ss
Plasma port:	◀ ▼▼ ◀ en elke knop
Plasmaslice:	▶ ▼▲ ▶ en elke stoot
Eyelaser:	◀ ▼▼ Ht
Cyberdash:	Opladen ◀ dan ▶ en elke trap
Reflect:	▼▶ ◀ en elke stoot

**Voorbeeld Opener:** Eyelaser Ht + Mt

**End Specials:** Laser Storm Ms, Plasmaslice Hs, Plasma port Ss, Cyberdash Mt

**Combo Breaker:** Plasmaslice

**Danger Move:** ▼▲▶ Ht Gun 'em down

**Ultra Combo:** Plasmaslice Ss



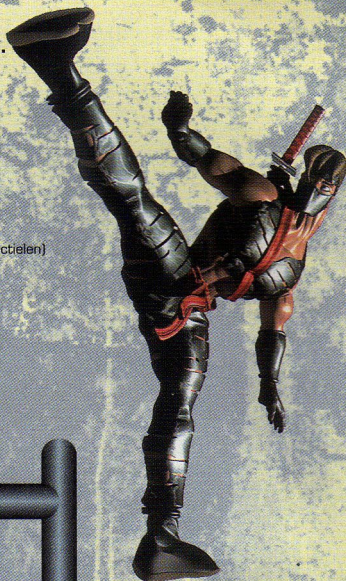
**JAGO** LEEFTIJD: 21

LENGTE: 1,68 m. GEWICHT: 85 kg.

Jago is een geheimzinnige krijger-monnik uit een afgelegen gebied in Tibet. Geleid door de machtige Tiger Spirit (geest van de tijger) in zijn zoektocht naar zijn bestemming, is hij naar het Killer Instinct toernooi gevoerd om het kwade in zichzelf te vernietigen.

**Special moves:**

- Endokuken: ▼▲► en elke stoot  
 Wind Kick: ◀▼► en elke trap (gaat door projectielen)  
 Laser Sword: ◀▼► Hs  
 Tiger Fury: ►▼▲► en elke stoot

**Voorbeeld Opener:** Windkick Ht + Mt**End Specials:** Tiger Fury, Endokuken Ss, Wind Kick Mt**Combo Breaker:** Tiger Fury**Danger Move:** ◀►► Ss Zwaard**Ultra Combo:** Wind Kick St**B. ORCHID** LEEFTIJD: 23

LENGTE: 1,68 m. GEWICHT: 57 kg.

B. Orchid is een geheimagente, die is uitgezonden door een onbekende groep teneinde de geheimzinnige verdwijningen te onderzoeken, die het Killer Instinct toernooi omgeven. Haar ware identiteit en bekwaamheden zijn gehuld in een waas van geheimzinnigheid.

**Special moves:**

- Lasaken: ▼▲► en elke stoot  
 Flick Flak: Opladen ◀ dan ► en elke trap  
 Fire Cat: Opladen ◀ dan ► en elke stoot  
 Spinning Sword: ◀▼► + Hs  
 Ichi: ◀▼► + Ms (of Ss)

**Voorbeeld Opener:** Fire Cat Ms + Hs**End Specials:** Spinning Sword Hs, Lasaken Hs, Flick Flak Mt**Combo Breaker:** Flick Flak**Danger Move:** ▼◀◀ St (druk op Ht om te stampen) Kikker**Ultra Combo:** ◀► Ms

**CHIEF THUNDER** LEEFTIJD: 42

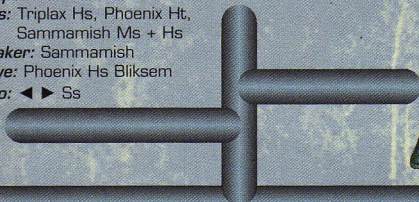
LENGTE: 1,88 m. GEWICHT: 126 kg.

Chief Thunder, de mystieke verdediger van het oorspronkelijke Amerikaanse volk, neemt deel aan het Killer Instinct toernooi om het mysterie op te lossen waarachter de verdwijning schuil gaat van zijn broer, Eagle, tijdens het toernooi van het voorgaande jaar.

**Special moves:**

- Phoenix: ▼▲► en trap  
 Sammamish: ►◄▼►◄ en stoot  
 Triplax: Opladen ◄ dan ► en elke stoot  
 Tomahawk: Als hij zich tussen hemel en aarde bevindt,  
 ►◄▼►◄ Hs  
 Reverse Triplax: Opladen ► dan ◄ en Ms

**Voorbeeld Opener:** Tomahawk + St  
**End Specials:** Triplax Hs, Phoenix Ht, Sammamish Ms + Hs  
**Combo Breaker:** Sammamish  
**Danger Move:** Phoenix Hs Bliksem  
**Ultra Combo:** ◄► Ss

**SPINAL** LEEFTIJD: 2650

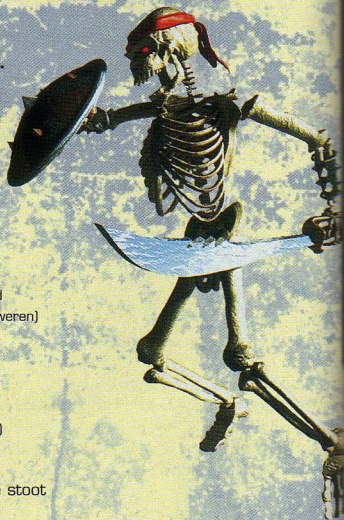
LENGTE: 1,65 m. GEWICHT: 50 kg.

De herkomst van Spinal is een streng bewaakt geheim van Ultratech. Een geheime afdeling van het bedrijf is er met behulp van een aantal zeer speciale technieken in geslaagd een oude krijger weer tot leven te wekken. Terwijl de herinneringen aan zijn vorig leven uiterst vaag zijn, weet Spinal van één ding nog heel goed hoe dat moet en dat is "vechten".

**Special moves:**

- Skeleport: ▼▼ en elke trap of stoot  
 Power Devour: ◄ en Ss ingedrukt houden  
 Searing Skull: ▼▲► en elke stoot (na het schild te hebben opgeladen door een projectiel af te weren)  
 Soul Sword: ◄► en Ms  
 Bone Shaker: ►► en elke stoot  
 Super Searing Skull: ◄◄▼◄► Hs (na het projectiel te hebben afgeweerd)  
 Sliding Kick: ►▼◄ Ht

**Voorbeeld Opener:** Bone Shaker Ms + Mt  
**End Specials:** Skeleport + elke stoot, Bone Shaker + elke stoot  
**Combo Breaker:** Bone Shaker  
**Danger Move:** ◄◄► St Steek  
**Ultra Combo:** ▼▲► Hs



**RIPTOR** LEEFTIJD: 4

LENGTE: 2,13 m. GEWICHT: 315 kg.

Riptor is een voortbrengsel van Ultratech's DNA Manipulatie Project. Door het in elkaar vlechten van menselijke genen met die van reptielen hebben zij een vechtend wezen geschapen met dierlijke woestheid en menselijke intelligentie.

**Special moves:**

- Claw Uppercut: ◀▶▶ Ss  
 Tailflip: ◀▶▶ elke trap  
 Flaming Venom: ▼▶◀ elke stoot  
 Dragon Breath: ◀▶▶ Hs  
 Jump Rake: Opladen ◀ dan ▶ elke trap  
 Rampage: Opladen ◀ dan ▶ elke stoot  
 Reverse Jump Rake: Opladen ▶ dan ◀ Mt (of St)

**Voorbeeld Opener:** Jump Rake St + Ss  
**End Specials:** Flaming Venom Hs, Tailflip Mt, Claw Uppercut  
**Combo Breaker:** Jump Rake  
**Danger Move:** ◀◀ Mt: Dodelijk Gif  
**Ultra Combo:** ◀▶ St

**SABREWULF** LEEFTIJD: 45

LENGTE: 1,80 m. GEWICHT: 180 kg.

Sabrewulf is besmet met de zeldzame ziekte, Lycantrophy. Hoewel hij het grootste deel van zijn leven als kluizenaar heeft doorgebracht, neemt hij deel aan het Killer Instinct toernooi tegen de belofte dat hij genezen zal worden als hij overwint.

**Special moves:**

- Sabrespin: Opladen ◀ dan ▶ en elke stoot  
 Flaming Bat: ▼▶◀ en elke stoot  
 Howl: ◀▶▶ Ht  
 Sabreponce: Opladen ◀ dan ▶ en Ht  
 Sabreslap: Opladen ◀ dan ▶ en Mt  
 Sabreroll: Opladen ◀ dan ▶ en St  
 Reverse Sabrespin: Opladen ▶ dan ◀ en Ms

**Voorbeeld Opener:** Sabreponce + Ms  
**End Specials:** Sabrespin Ss, Sabreponce, Sabreroll, Sabreslap  
**Combo Breaker:** ◀▶ elke trap  
**Danger Move:** ◀◀ Mt Klauw  
**Ultra Combo:** ▶◀ St



**GLACIUS** LEEFTIJD: ONBEKEND

LENGTE: 1,90 m. GEWICHT: 135 kg.

Glacius is een buitenaards wezen van een verre planeet. Toen zijn ruimteschip een noodlanding op aarde maakte, werd hij gevangen genomen door Ultratech. In de hoop te bewijzen dat buitenaardse wezens minderwaardig zijn, wordt hij door Ultratech gedwongen voor zijn leven te vechten in het Killer Instinct toernooi.

**Special moves:**

- Shockwave: ▼▲► en elke stoot
- Cold Shoulder: Opladen ◀ dan ► en elke stoot
- Ice Lance: ◀◀▼▼ Ss
- Liquidize: ▼▲► en elke trap

**Voorbeeld Opener:** Cold Shoulder Hs + Ss

**End Specials:** Shockwave Hs, Liquidize Ht, Ice Lance

**Combo Breaker:** ◀ dan ► en elke stoot

**Danger Move:** ◀◀▼▼◀ Ms IJspriem

**Ultra Combo:** ◀ ► Hs

**CINDER** LEEFTIJD: 31

LENGTE: 1,88 m. GEWICHT: 88 kg.

Cinder was een veroordeelde misdadiger, die erin toestemde deel te nemen aan het testen van chemische wapens van Ultratech in ruil voor een vroege voorwaardelijke invrijheidstelling. Een mislukt experiment veranderde hem in een wezen van levende vlammen. Hem is nu de vrijheid beloofd als hij Glacius kan verslaan in het Killer Instinct toernooi.

**Special moves:**

- Inferno: ►► en elke trap
- Fireflash: ►▲▼◀► en elke trap
- Heatfist: ◀◀ Ss
- Heatsink: ►◀▼▼◀ Hs
- Mirage: ►◀▼▼◀ Ms
- Trailblazer: Opladen ◀ dan ► en elke stoot  
In de lucht, ►► en elke stoot

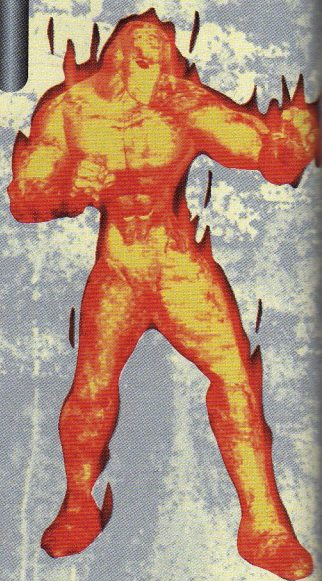
**Voorbeeld Opener:** Trailblazer Ms + Ss

**End Specials:** Trailblazer Ms, Fireflash Ht, Fireflash Mt, Fireflash St

**Combo Breaker:** Fireflash

**Danger Move:** ▼▲► St Inferno (vuurzee)

**Ultra Combo:** Opladen ◀ dan ► Hs



**EYEDOL** LEEFTIJD: dat zou uit de school klappen zijn  
LENGTE: Te Lang GEWICHT: Echt Zwaar

Eyedol is de troefkaart van Ultratech. Herinner je je nog de krijgsheren uit de proloog (zie voorin)? Wel Eyedol is één van die twee. De geleerden van Ultratech plukten hem weg uit de hel om in het strijdperk te treden tegen de winnaar van het Killer Instinct toernooi van dit jaar. Zij realiseerden zich nauwelijks wat voor een soort kracht zij loslieten toen zij Eyedol bevrijdden uit zijn magische gevangenis...

Als laatste vijand in het spel kan Eyedol gewoonlijk niet gekozen worden als de figuur die jij kunt gebruiken om je door het Killer Instinct toernooi heen te vechten. Er gaat een gerucht dat er toch een manier bestaat om Eyedol te kiezen, maar er is geen informatie beschikbaar over zijn special moves, Combo's en andere gevechtstechnieken. Als je uitvindt hoe je Eyedol kunt loslaten, speel je met hem voor je eigen risico!

# E-T-E- [combo theorie voor experts]

Zo, je beheerst nu alle basistechnieken van Combo's, sprongaanvallen, Openers, Linkers en Auto-Doubles. Maar ach, dat is lang niet alles wat je in Killer Instinct zult vinden. Hieronder tref je een aantal van de meer uitgekende trucs aan, maar we laten het aan jouzelf over om enkele van de echt heel special moves te vinden (zoals Air-Doubles [Lucht-dubbels], Shadow Moves [Schaduwbewegingen] en Post Breaker Specials [Special moves die na een Combo Breaker kunnen worden uitgevoerd]). Blijf doorbouwen op de kennis die je vergaard hebt omtrent Auto-Doubles en je zult verbaasd zijn hoeveel nieuwe moves er nog te ontdekken zijn.

## Danger Moves

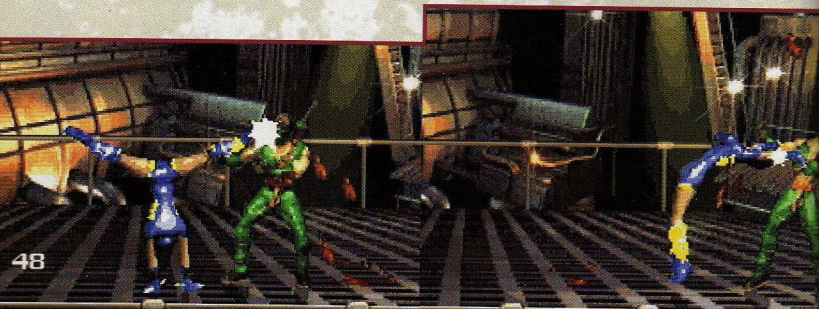
Als je je tegenstander tegen de touwen hebt en deze praktisch is verslagen, kun je een Danger Move tegen hem of haar uitvoeren. Daarvoor heb je maar een paar seconden de tijd. Sommige Danger Moves vereisen een speciale timing, of je dient op een bepaalde afstand van je slachtoffer te staan. We hebben maar een paar voorbeelden genoemd, je zult zelf de andere moeten vinden!



## Ultra Combo's

Als je tegenstander bijna is verslagen (zijn tweede levensmeter is bijna leeg en het kleine restje knippert), kun je een Ultra Combo uitvoeren. In principe zijn Ultra Combo's net als speciale Ultimates, die het doen als je tegenstander bijna is verslagen. Begin aan een Comboserie en als je een treffer plaatst, maak het dan af met de Ultra Combo beweging, die bij de door jou gebruikte figuur hoort. Voer je dit alles correct uit, dan behoor je een Ultra Combo te scoren die in de dubbele cijfers loopt. Meestal meer dan 20 treffers. Er is geen enkele manier om een Combo Breaker in te zetten bij een Ultra Combo, maar als je dit lot ondergaat was je toch al bijna verslagen.

Er zijn veel andere moves en verborgen geheimen in Killer Instinct. In de profielschetsen zijn niet alle Auto-Doubles, Openers en Linkers etc. opgenomen die er mogelijk zijn. Er zijn ook een paar special moves, die we niet genoemd hebben. Probeer van alles en zie maar wat je kunt vinden!







## 180 DAGEN GARANTIE

### Super Nintendo Entertainment System SPELCASSETTES

Nintendo Netherlands B.V. respectievelijk Nintendo Belgium SPRL ("Nintendo") garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat deze spelcassette voor het Super Nintendo Entertainment System ("cassette") gedurende 180 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen. Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 180 dagen garantie, zal Nintendo de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.

Bel in geval van storing eerst de Technische Dienst van Nintendo (telefoonnummers hieronder). Als de monteur de klacht niet per telefoon kan oplossen zal hij u adviseren de cassette aan uw dealer te retourneren, dan wel deze, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs op te sturen naar:

Nintendo Netherlands B.V.  
T.a.v. Technische Dienst  
Postbus 6123  
4000 HC TIEL  
NEDERLAND  
Tel. 03440-14234

Nintendo Repair Service  
Postbus 271  
1020 Brussel  
BELGIË  
Tel. 02-4789048

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 180-dagen-termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van Nintendo - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de Technische Dienst van Nintendo in Nederland - tussen 8.30 en 17.00 uur - onder nummer 03440-14234, of met de Nintendo Repair Service in België - tussen 14.00 en 17.30 uur - onder nummer 02-4789048.

Als na inspectie door de Technische Dienst blijkt, dat de cassette niet kan worden gerepareerd, zal deze naar u worden teruggezonden.

Deze garantie geldt niet als de cassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik, of als er veranderingen aan de cassette zijn aangebracht na de aanschaf.

### Heeft u spelvragen? Bel de Nintendo Spellijn!

In Nederland kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur.  
Telefoonnummer 03402 - 54490.

In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 14.00 en 18.00 uur. Telefoonnummer 02 - 4789208.

# VRAGEN OVER NES, SUPER NES OF GAME BOY SPELLEN? BEL DE NINTENDO SPELLIJN !

Hoe leuk videospellen ook zijn, als het niet lukt verder te komen, is de lol er snel af. Maar NES, Super NES of Game Boy bezitters zitten daar gelukkig niet mee!

Die bellen gewoon de Nintendo Spellijn:

<b>In Nederland</b>	<b>03402-54490</b>
<b>In België</b>	<b>02 - 478 92 08</b>

Dat kan in Nederland van maandag t/m vrijdag  
tussen 11.00 en 19.00 uur  
en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur.

In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen  
14.00 en 18.00 uur.

De speladviseurs van Club Nintendo – de grootste  
club van de Benelux – weten altijd raad.

Even bellen dus...  
en gewoon weer lekker verder spelen!

[0294]

## OPGELET

Dit Nintendo-spel is niet ontworpen voor gebruik in combinatie met hulpstukken, "back-up"-apparatuur of hulpmiddelen waarmee het verloop van het spel kan worden beïnvloed, van welke aard dan ook. Door het gebruik van dergelijke apparatuur vervalt de Nintendo produktgarantie. Nintendo (en/of de Nintendo-licentiehouders of -distributeurs) kunnen niet verantwoordelijk of aansprakelijk worden gesteld voor schade of verliezen als gevolg van het gebruik van dergelijke apparatuur. Als het spel door het gebruik van dit soort apparatuur niet meer werkt, verwijder het betreffende apparaat of hulpstuk dan heel voorzichtig, teneinde te voorkomen dat de aansluitcontacten verbuigen, breken of beschadigd raken en speel daarna verder. Als het spel plotseling niet meer werkt hoewel het niet op dergelijke apparatuur is aangesloten, neem dan contact op met de Nintendo Technische Dienst in Nederland - op werkdagen tussen 9.00 en 17.00 uur - onder nr. 03440-14234, of in België - op werkdagen tussen 14.00 en 17.30 uur - onder nr. 02-4789048. De inhoud van deze waarschuwing doet niets af aan de rechten van de koper.

## WAARSCHUWING

Het geheel of gedeeltelijk vermenigvuldigen, kopiëren of openbaar maken van Nintendo-spellen, in enige vorm of op enige wijze is ten strengste verboden, op grond van de Nederlandse auteurswet en internationale auteursrechtelijke verdragen en richtlijnen (waaronder de EG richtlijn van 14 mei 1991 betreffende de rechtsbescherming van computerprogramma's). Het maken van back-ups van deze Nintendo-spellen is evenmin toegestaan en ook niet noodzakelijk voor het gebruik of de bescherming van deze spellen.



DISTRIBUTED BY NINTENDO  
DISTRIBUE PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN  
IMPRIME AU JAPON