

Killer Instinct Gold

NUS-P-NKIP-NGAE

SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
LIBRETTO DI ISTRUZIONI
MANUAL DE INSTRUCCIONES
HANDLEIDING



KILLER INSTINCT™

GOLD

Scanné par Magnio
<http://www.emulation64.fr>



Emulation64.fr

NINTENDO 64

SOMMAIRE

Manipulations	15
Modes de jeu	16
Options	17
Stratégies de combat	19

QUE LA BATAILLE COMMENCE...

10 combattants sont prêts à se livrer une guerre sans merci!

Sachez maîtriser toutes les combinaisons de coups et ainsi remporter la victoire. Vous disposerez de 99 secondes et deux rounds consécutifs pour vider les deux barres d'énergie de votre adversaire. Si jamais les 99 secondes sont écoulées, le joueur avec le plus de points de vie sera désigné vainqueur.

Pendant un combat, votre barre de pouvoir augmentera lorsque vos attaques seront bloquées et lorsque votre adversaire vous infligera des dégâts. Votre barre de pouvoir vous servira pour faire une super combinaison et de ce fait éclater les dents de votre ennemi!

Barre de
pouvoir du
premier joueur

Barre d'énergie
du premier joueur

Temps

Barre d'énergie
du deuxième joueur



Barre de
pouvoir du
deuxième
joueur

MANIPULATIONS

La configuration des boutons par défaut est celle exposée ci-dessous. Bien que les attaques soient décrites comme étant des coups de poing et des coups de pied, certains personnages utiliseront plutôt leurs dents ou leurs armes.

Start - Mettre le jeu en pause
Débuter une partie
Sélectionner un personnage

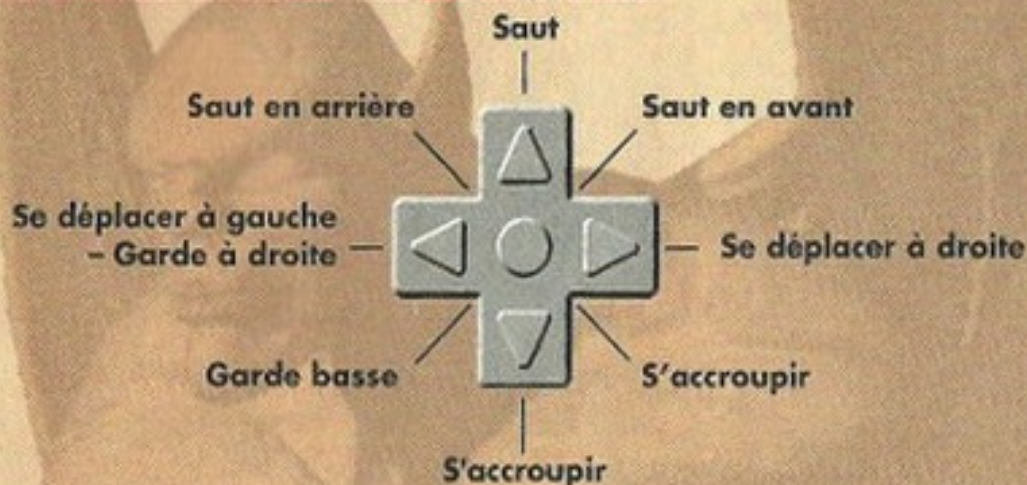
Boutons C - Poing moyen (MP)
 Pied moyen (MK)
 Poing fort (FP)
 Pied fort (FK)

Bouton Z - Faire apparaître les techniques spéciales (en mode Practice)

Bouton A - Pied faible (QK)

Bouton B - Poing faible (QP)

MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE



Attention: Toutes les directions sont effectives si votre personnage se tient à gauche de l'écran. S'il se tient à droite, inversez les commandes.

MODES DE JEU

MODE "ARCADE"

Appuyez sur Start sur les manettes 1 et 2 pour jouer à deux. En mode 1 joueur, vous choisirez un personnage et vous affronterez l'ordinateur.

MODE "TEAM"

Chaque joueur choisit de 2 à 11 personnages et le but du jeu est de vaincre tous les combattants de l'adversaire.

MODE "TEAM ELIMINATION"

Ce mode est identique au mode "Team", mais pour remporter la victoire vous devrez utiliser une Ultra, une Ultimate, ou encore faire sortir votre adversaire de l'écran.

MODE "TOURNAMENT"

De deux à huit joueurs s'affrontent en "tournante": le gagnant d'un combat garde sa manette et le joueur suivant prend la relève.

MODE "PRACTICE"

Entraînez-vous face à un adversaire immobile...

MODE "TRAINING"

Le maître vous apprendra les bases du jeu... Si vous complétez votre formation en obtenant un score parfait dans chaque niveau de difficulté, vous gagnerez... c'est une surprise!!

MODE "FOCUSED TRAINING"

Choisissez un exercice particulier existant en mode Training.

OPTIONS

Appuyez vers le haut ou vers le bas sur la manette multidirectionnelle pour sélectionner une option. Appuyez vers la gauche ou vers la droite pour changer un paramètre. Appuyez sur A pour ouvrir un sous-menu. Choisissez "Main Options" pour revenir à l'écran précédent.

Appuyez sur Start pour retourner à l'écran titre.

GAME SPEED:

Sélectionner la vitesse du jeu.

DIFFICULTY:

Sélectionner la force de l'ordinateur.

TRAINING DIFFICULTY:

Modifier le niveau de l'entraînement.

CONTROLLER SETUP (SOUS-MENU)

BUTTON SETUP:

Changer la configuration des boutons.

DEFAULT SETUP:

Initialiser le menu options.

GAME PAK OPTIONS (SOUS-MENU)

RELOAD:

Transférer une donnée de la cartouche de sauvegarde vers la cartouche de jeu.

SAVE TO CONTROLLER PAKS:

Transférer une donnée de la cartouche de jeu vers la cartouche de sauvegarde.

RESET EVERYTHING TO FACTORY DEFAULT:

Effacer toutes les données figurant sur la cartouche de sauvegarde.

STANDARD OPTIONS

MUSIC:

Modifier le niveau sonore.

RANDOM AFTER:

Le personnage en mode "Tournament" sera sélectionné automatiquement après une ou plusieurs victoires.

TIME LIMIT:

Chaque combat dure 99 secondes. Une fois le temps réglementaire écoulé, le personnage avec le plus d'énergie sera désigné vainqueur.

THROWING:

Activer ou désactiver les projections.

BLOOD:

Sélectionner l'apparence du sang pendant un combat.

Après vous être mesuré au mode "Arcade", vous aurez accès aux options suivantes. En choisissant un niveau de difficulté élevé, de nouvelles options seront disponibles.

LEVEL 1 OPTIONS

THROW DAMAGE:

Changer les dégâts d'une projection.

EASY BREAKERS:

Vous pourrez arrêter une combo sans utiliser de combo breaker.

INVISIBLE TAG:

Si votre personnage touche le combattant adverse, il (ou elle) disparaîtra.

AERIAL CAMERA:

Changer l'angle de vue de la caméra.

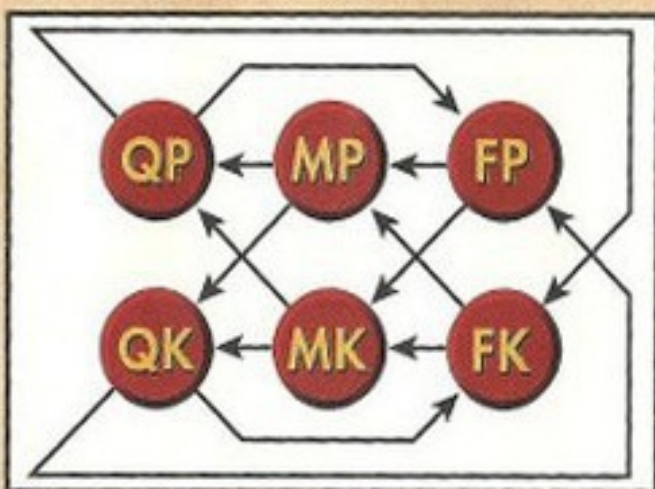
STRATÉGIES DE COMBAT

Ce chapitre vous expose les différentes techniques de combat de base. Sachez maîtriser les coups spéciaux et les combos de chaque personnage pour devenir un vrai Killer!

AUTO-DOUBLES

Un auto-double est une manipulation à faire dans une combo, vous permettant de frapper plusieurs fois votre adversaire. Si vous commencez une combo avec un coup spécial d'ouverture, appuyez sur un bouton d'auto-double pour continuer à frapper. Utilisez le tableau des auto-doubles pour savoir sur quels boutons appuyer. Par exemple, en utilisant un coup d'ouverture avec le FP (poing fort), appuyez sur MP (poing moyen) ou sur MK (pied moyen) pour créer un auto-double.

TABLEAU DES AUTO-DOUBLES



- QP: Quick Punch**
(Poing faible)
- MP: Medium Punch**
(Poing moyen)
- FP: Fierce Punch**
(Poing fort)
- QK: Quick Kick**
(Pied faible)
- MK: Medium Kick**
(Pied moyen)
- FK: Fierce Kick**
(Pied fort)

COMBO BREAKER

Un combo breaker est un coup spécial destiné à interrompre une combo de l'adversaire. Vous ne pouvez interrompre une combo qu'au moment de l'auto-double. Par exemple, si l'adversaire vous frappe avec un coup spécial d'ouverture puis avec un coup de poing auto-double, effectuez très rapidement le mouvement du combo breaker de votre personnage et Pan! Dans les dents!