



MANUAL DE INSTRUÇÕES

**PLAYTRONIC**

Caixa Postal 837-0 - Cotia - SP

CEP 06700-000

Produzido na Zona Franca de Manaus

**SUPER NINTENDO®**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**AVISO: POR FAVOR, LEIA ATENTAMENTE O FOLHETO DE INFORMAÇÕES  
INCLUIDO NESTE PRODUTO, ANTES DE USAR O SEU SYSTEM NINTENDO®,  
CARTUCHO DE JOGO OU ACESSÓRIO.**



*Este selo oficial é a garantia que este produto está de acordo com os padrões Nintendo de excelência em manufatura, confiabilidade e valor como entretenimento. Procure sempre este selo ao comprar jogos e acessórios, para assegurar a total compatibilidade com o seu Nintendo.*

Todos os produtos Nintendo licenciados devem ser somente utilizados com outros produtos autorizados que tenham o Selo Oficial Nintendo de Qualidade.

Parabéns pela escolha de Killer Instinct™ para o seu Super Nintendo Entertainment System®.

Leia este manual com atenção para assegurar o máximo aproveitamento do seu jogo. Guarde-o para futuras consultas.

**Nintendo®**

® Nintendo, Super Nintendo Entertainment System e Selo Oficial são marcas registradas da Nintendo of America Inc.

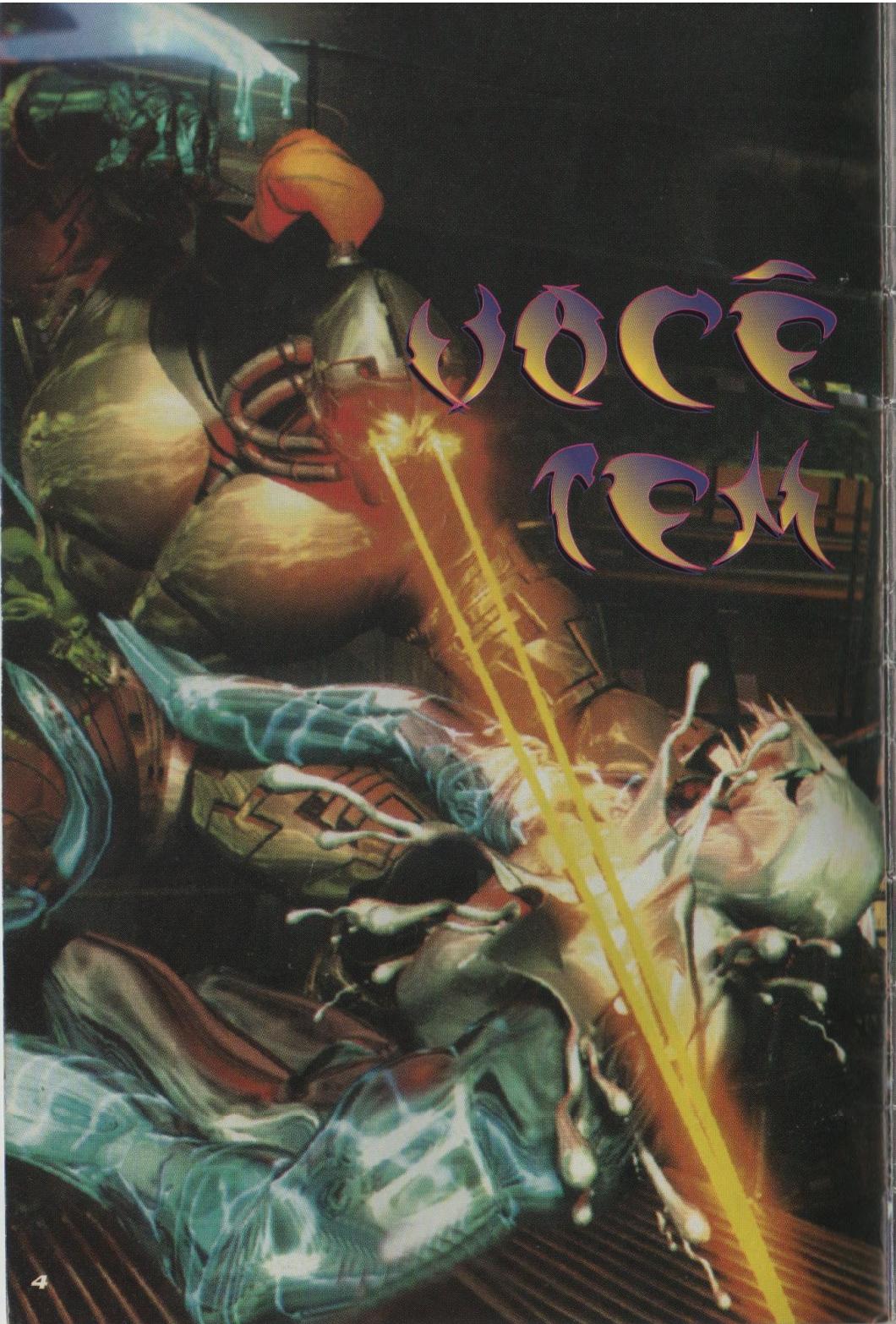
® 1994, 1995. Nintendo / Rare.

® Nintendo of America Inc. Todos os direitos reservados.

## índice

A large, stylized illustration of the character Jago from the game Killer Instinct. He is shown in a dynamic, crouching pose, wearing his signature green and black suit with red accents. His right arm is extended forward, and his left hand is near his face. The background is dark and textured, suggesting a futuristic or alien environment.

<b>Você Tem Instinto?</b>	4
<b>Controle-se</b>	6
<b>Cuidado!</b>	7
<b>Opcões</b>	8
<b>Golpes Básicos</b>	10
<b>T.E.C. (Teoria Elementar de "Combo")</b>	12
<b>T.I.C. (Teoria Intermediária de "Combo")</b>	14
<b>Perfil dos Lutadores</b>	15
<b>T.J. Combo</b>	16
<b>Fulgore</b>	16
<b>Jago</b>	17
<b>B. Orchid</b>	17
<b>Chief Thunder</b>	18
<b>Spinal</b>	18
<b>Riptor</b>	19
<b>Sabrewulf</b>	19
<b>Glacius</b>	20
<b>Cinder</b>	20
<b>Eyedol</b>	21
<b>T.A.C. (Teoria Avançada de Combo)</b>	22



VOCÊ  
TEM

**PRÓLOGO:** Um campo de batalha açoitado pelos ventos de um passado distante, coberto com os escombros da guerra. Acima dos gemidos e gritos dos vencidos, pode-se ouvir ainda o estrondo de um único confronto titânico. Dois grandes senhores da guerra, líderes de seus exércitos, agora abatidos, estão travando uma batalha, tendo como prêmio o próprio mundo. Mas esta batalha épica não deverá chegar ao fim. De repente, os senhores da guerra foram envolvidos em um halo de luz e desapareceram da face da terra, banidos para o Limbo. Os heróis esgotados pela guerra, que usaram de magia para prender os senhores da guerra, suspiraram de alívio. Por enquanto, haviam evitado o Armageddon (o Juízo Final).

**O FUTURO:** O mundo foi testemunha de um grande progresso durante vários séculos desde que os senhores da guerra foram banidos, nem sempre, porém, para o bem. A poluição piorou o meio ambiente. Governos caíram. Predomina o caos, com corporações poderosíssimas brigando e se destruindo para obter partes das riquezas do mundo.

INSTINTO?

Neste mundo desolado e frio, uma única corporação, a Ultratech, destaca-se das outras. Ao invés de entrar em confronto direto com os concorrentes, a Ultratech tem lucrado com o sofrimento dos demais, vendendo-lhes armas para usarem uns contra os outros. Entretanto, a venda de armas não é a única fonte de lucro da Ultratech. Seu departamento de diversão produz o programa de televisão de maior audiência do futuro, o torneio Killer Instinct, que serve também como campo de teste das armas da Ultratech. Os vencedores do torneio recebem como prêmio a promessa de obterem o que desejarem. Os perdedores têm um destino muito pior.

É para esta competição sangrenta que nossos heróis são atraídos. T.J. Combo, campeão mundial dos pesos-pesados, que caiu em desgraça, e que procura se redimir. Glacius, um alienígena capturado que luta por sua vida e oportunidade de escapar. E o robô mortal Fulgore, programado pela Ultratech com um Instinto Assassino e a liberdade de usá-lo. Cada um luta por suas razões pessoais, mas cada um deles persegue a mesma meta: vencer o torneio e destruir todos os adversários.

Será necessário mais do que golpes radicais e ataques mortais para vencer este torneio. Será necessário desejo e determinação; será necessário um Instinto Assassino.

# CONTROLE-SE

## + TECLA DIRECIONAL

Para cima (↑) = Saltar

Para baixo (↓) = Agachar

Esquerda (←) e direita (→) = Movimentar

Atrás (← ou →) em direção oposta a seu adversário = Bloqueio alto

Atrás e para baixo (↖ ou ↉) em direção oposta a seu adversário = Bloqueio baixo



## Configurações Padrão

O controller tem configuração padrão exibida acima. É possível alterar a configuração das teclas, usando o sistema de configuração dos controllers. Consulte a página 10 para explicações mais detalhadas de golpes diferentes.

Embora os golpes sejam descritos como "soco" ou "chute" acima, alguns dos combatentes não humanos usam outros modos de ataque, como mordidas, chicotear com a cauda e uso de espadas.

# KILLER INSTINCT



O torneio Killer Instinct é organizado em rounds. Cada round dura 100 segundos. Durante este tempo, o jogador deve tentar fazer o outro perder ambos indicadores de energia causando danos físicos a ele. O primeiro indicador de energia vai de verde a amarelo, e o segundo vai de amarelo a vermelho. Entre os indicadores haverá uma breve pausa enquanto o lutador que perdeu seu indicador levanta do chão, mas, de outra forma, a ação é contínua durante todos os 100 segundos.

No caso de se esgotar o contador de 100 segundos, o lutador que tiver mais energia no seu indicador vencerá.

Você marca pontos durante a luta lançando mão de "combos" ou outros golpes especiais. É claro que os "combos" mais impressionantes, como os Ultras e os Ultimates, valem maior número de pontos.

# OPÇÕES



## Um ou Dois Jogadores

Na tela de apresentação, você terá a possibilidade de escolher um jogo de um ou dois jogadores. No jogo com apenas um jogador, você escolhe o personagem e luta contra os demais personagens do torneio, os quais são controlados pelo computador. Sua meta final: um confronto com Eyedol.

Escolhendo dois jogadores, você pode jogar contra outro jogador humano. Você pode também escolher entre um jogo único por vez, ou dar início a um torneio.

## Instituição de um Torneio

No tipo torneio, você pode introduzir os nomes de até oito diferentes jogadores. O computador então estabelecerá as lutas entre os jogadores e manterá o registro de ganhos e perdas de cada jogador. O computador também se certificará de que todos revezem, como nos arcades (o perdedor vai para o fim da fila, cara!).

## Modo Treinamento

Neste modo, você combate outro personagem controlado pelo computador, mas nenhum deles perderá energia. Esse modo permite praticar seus "combos".

## Configuração dos Controllers

Na tela de Opções, você pode configurar as teclas de modo a atribuir o golpe que você desejar. Para alterar a configuração das teclas, use a + Tecla Direcional e destaque o golpe que quer alterar (por exemplo, Fierce Punch= Soco Violento) e em seguida pressione a tecla correspondente para este golpe. Use esta opção se você tiver um joystick para fazer com que o jogo seja igual aos arcades!

Há várias outras configurações que você pode ajustar na tela Options:

**DIFFICULTY:** Esta configuração pode ser alterada para tornar os personagens controlados pelo computador mais difíceis de serem vencidos.

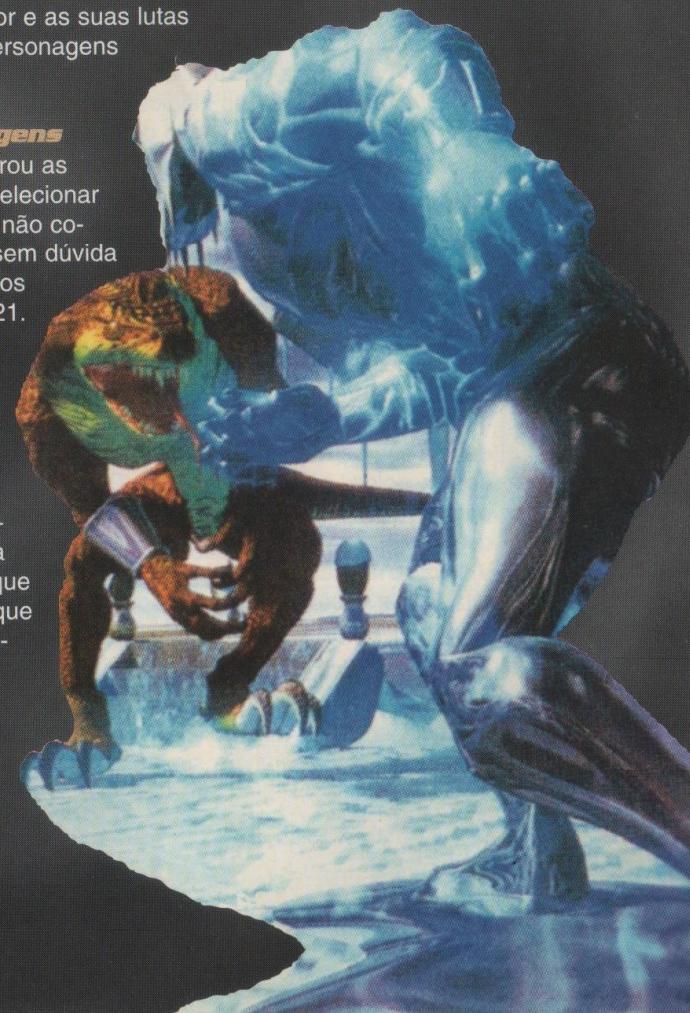
**EASY BREAKERS:** com esta opção em ON, os Combos Breakers são mais fáceis de realizar.

**RANDOM SELECT:** Seleção aleatória.

**TIMER:** Desliga o contador e as suas lutas durarão até que um dos personagens seja derrotado.

## Escolhendo personagens

Uma vez que você configurou as opções, é o momento de selecionar seu personagem. Se você não conhece os lutadores, deve sem dúvida alguma estudar os perfis dos lutadores nas páginas 16-21. Faça correr a lista de lutadores usando a + Tecla Direcional. Você pode pressionar a + Tecla Direcional para cima ou para baixo para alterar a paleta de cores do personagem. Aperte qualquer tecla para selecionar o lutador que você quer usar. Uma vez que seu adversário tenha escondido o lutador que deseja, apronte-se para LUTAR!



# GOLPES BÁSICOS

Cada lutador no torneio Killer Instinct realiza golpes básicos que são parecidos. Nos personagens humanos, em geral, são socos ou chutes de vários graus de violência. Os personagens não humanos usam outros meios de ataque. Cada ataque tem três níveis de intensidade: rápido, médio e violento.

## SOCO RÁPIDO / CHUTE / MORDIDA / ESPADA

Não importa o método de ataque usado, um ataque Rápido é apenas isto: é rápido mas não faz muito estrago. Contudo, pode ser difícil investir contra um adversário que esteja descarregando uma rajada de socos rápidos.



## SOCO MÉDIO / CHUTE / MORDIDA / ESPADA

Um ataque médio está situado entre ataque Rápido e Violento em termos de velocidade e danos causados. É possível realizar ataques Médios bem rapidamente mas isto exige um pouco de noção de controle de tempo.



## SOCO VIOLENTO / CHUTE / MORDIDA / ESPADA

Ataques violentos são devastadores mas, de uma certa maneira, vagarosos. É possível contra-atacar após um ataque violento se você o fizer no tempo exato.



## BLOQUEIO

Tirar a possibilidade de um golpe certeiro por parte de seu adversário é o melhor meio de evitar danos em qualquer jogo de luta. No Killer Instinct as habilidades de defesa são especialmente essenciais. Para defender-se de um golpe, segure a  $\downarrow$  Tecla Direcional no sentido oposto a do personagem atacante. Se corretamente defendido, qualquer golpe normal (Rápido, Médio ou Violento) não causará nenhum dano. Para defender corretamente, você deve dirigir a defesa para o alto e para baixo.

## BLOQUEIO ALTO

Se você quiser simplesmente permanecer parado e defender-se, será conveniente para defender um atacante que esteja também simplesmente parado ali, ou mesmo um que esteja saltando sobre você. Contudo, se seu inimigo tentar rastejar e atacar por baixo, defender no alto não será suficiente.



## BLOQUEIO BAIXO

Pressione para Baixo na  $\downarrow$  Tecla Direcional no sentido oposto a do personagem atacante e você irá defender em baixo. Defender em baixo é necessário para impedir ataques baixos, tais como rasteiras. As vezes você pode também defender-se de ataques em posição vertical, tais como agachado, mas não conte com isto. O único problema com a defesa em baixo é que o deixa descoberto para um ataque pelo alto.

## ATAQUE PELO ALTO

Se seu adversário estiver defendendo-se por baixo, você pode atacá-lo por cima de sua defesa. Para fazer isto, pressione em direção oposta a seu adversário na  $\downarrow$  Tecla Direcional e aperte o Soco Violento.

## GANCHO

Alguns personagens podem realizar um gancho apertando para Baixo na  $\downarrow$  Tecla Direcional juntamente com soco violento. Isso é de muita utilidade quando o atacante salta sobre você. Vários personagens não possuem a capacidade de dar ganchos, mas eles têm contra-ataques especiais para defenderem-se de atacantes que saltam.

## RASTEIRA

Pressione para Baixo e Chute Violento próximo a um adversário que está de pé para executar um ataque de rasteira. Se você o atingir, irá derrubar seu inimigo. Nem todos os personagens podem realizar a rasteira.

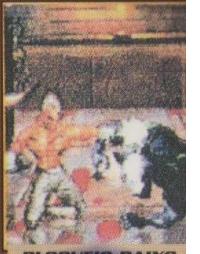
## AGACHAR

Aperte para Baixo na  $\downarrow$  Tecla Direcional e seu personagem irá agachar. Desta posição, ele ou ela pode atacar por baixo. Alguns personagens, como o Sabrewulf, podem realmente evitar alguns ataques desta forma.

## GOLPES ESPECIAIS

Cada personagem também tem uma boa seleção de golpes especiais para usar em combate. Os golpes especiais de cada personagem são diferentes e normalmente exigem o uso de teclas em combinação com a  $\downarrow$  Tecla Direcional. Estas técnicas são apresentadas na página 15. A descrição física dos personagens que se inicia na página 16 lhe fornece as combinações de teclas que você necessita para executar os golpes especiais.

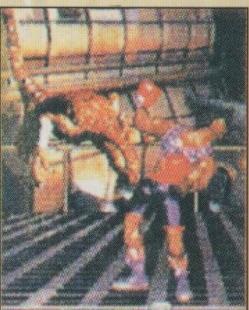
## GOLPES ESPECIAIS



Então, você já dominou os golpes básicos. Agora, é hora de aprender um ou dois "combos". "Combos" são basicamente uma combinação de teclas que produzem golpes múltiplos. Estes golpes não são independentes já que você deve ligá-los com o primeiro para ativar o "combo". Contudo, um combo bem sucedido pode dar-lhe muitos golpes extra simplesmente apertando algumas teclas. É possível conseguir um "combo" de 30 golpes com 6 simples toques nas teclas! Mas isto virá no final. Primeiro, você deve aprender as normas dos Saltos Duplos Automáticos.

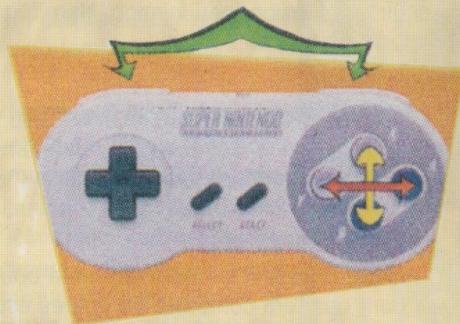
### SALTOS COM GOLPES DUPLOS AUTOMÁTICOS

Para realizar um Salto com Golpe Duplo Automático, você deve primeiro pular e atacar seu adversário, atingindo-o certeiramente. Uma vez que conseguiu o primeiro golpe, se você apertar em seguida a tecla apropriada, você não só conseguirá o primeiro golpe, mas também conseguirá dois ou três golpes adicionais. A seqüência toda será registrada como "Combo" Triplo ou Super "Combo". O truque é saber que par de teclas produzirão o duplo automático. É muito fácil imaginar as teclas de controle como se estivessem conectadas como está demonstrado no diagrama abaixo:



### DIAGRAMA DO DUPLO AUTOMÁTICO USANDO OS CONTROLES SNES

Você pode ver por este diagrama (exibido aqui usando-se a figura padrão dos Controles) que se você saltar em cima do inimigo e bater, usando, por exemplo, um Chute Violento, ao apertar um Soco Médio imediatamente depois do primeiro golpe, você acionará pelo menos um "Combo" Triplo. Observe que embora as setas mostrem duas direções no diagrama (Soco Violento para Chute Médio e Chute Médio para Soco Violento), nem toda combinação de teclas duplo-automático funcionará com todo personagem.



### GOLPES INICIAIS

Saltar para cima do inimigo é o ataque conhecido como um "Golpe Inicial". Isto significa que se este ataque inicial for bem sucedido, seu adversário fica desguardado por um breve momento para qualquer série de "combos" que você quiser usar contra ele ou ela. Cada personagem também possui golpes especiais que funcionam como golpes iniciais. Se você atingí-lo com um golpe deste tipo, há pelo menos uma tecla (às vezes mais) que você pode apertar para conseguir um Duplo Automático.

### ATAQUE ALTO DUPLO AUTOMÁTICO

Ataques no alto são golpes iniciais também.

### GOLPES DE LIGAÇÃO

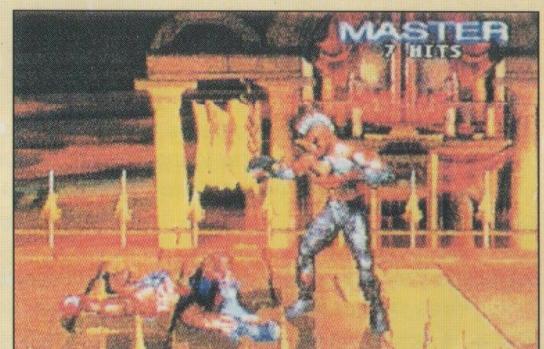
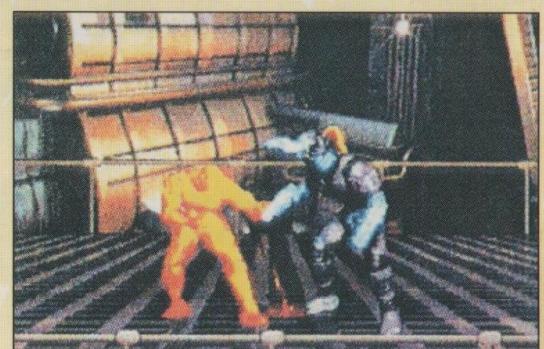
Então, o que você fará uma vez que dominou os "Combos" Triplo e Super? Você amplia sua quantidade de "combos", usando golpes conhecidos como Golpes de Ligação. Depois que atingiu de modo certo seu adversário com um Duplo-Automático, você pode continuar a combiná-lo, fazendo com que, após o último golpe do Duplo-Automático, siga-se um Golpe de Ligação e outro Duplo-Automático.



### GOLPES FINAIS ESPECIAIS

O melhor modo de terminar um "combo" é com um golpe final, que pode ser acrescentado após qualquer Golpe Duplo-Automático ou de Ligação. Os Golpes Finais Especiais estão listados em todos os perfis dos personagens. Um exemplo de uma seqüência completa "combo" seria:

*Saltar em cima  
+  
Tecla de Duplo-Automático  
+  
Golpe de Ligação  
+  
Tecla de Duplo-Automático  
+  
Golpe Final Especial.*



Não há nada que o faça se sentir mais desamparado do que um "combo" de vários golpes. Portanto, o que você pode fazer além de largar o Controller e ir pegar um refrigerante e batatinhas? Você pode lançar mão de um Combo Breaker (Neutralizador de "Combo"), isso sim!

Cada lutador tem um golpe especial que funcionará como Combo Breaker (Neutralizador de Combo). Um Combo Breaker pode interromper potencialmente qualquer parte de um "combo"- Duplo-Automático, Golpe de Ligação, e Golpe Final Especial mas não os golpes finais de um Ultra Combo. O segredo é usar o Combo Breaker apropriado para neutralizar o golpe. Isso necessita prática e um olhar aguçado, mais um conhecimento amplo dos Golpes Iniciais, Golpes de Ligação e Golpes Duplo-Automáticos de cada personagem.

Os Combo Breakers podem ser resumidos da seguinte forma:

**O Rápido neutraliza o Médio.  
O Médio neutraliza o Violento.  
O Violento neutraliza o Rápido.**

O melhor modo de visualizar os Combo Breakers é lembrar do jogo "Tesoura, Papel, Pedra". O Combo Breaker correto derrotará o ataque de seu adversário.

Para interromper a seqüência de golpes iniciais ou um golpe final, você deve realizar a neutralização usando a tecla que paralisa a tecla que seu adversário está usando. Portanto, se ele atinge você com um Golpe inicial violento, você pode impedí-lo com um Quick combo breaker.

Já que pode impedir um Golpe de Ligação com qualquer das teclas (Rápido, Médio ou Violento), é arriscado realizar longos combos. Contudo, você ainda tem que aprender a calcular o tempo certo para realizar o Combo Breaker e isto acontece apenas com a prática.

Ao neutralizar um combo, consegue-se várias coisas. Primeiro, tira você da seqüência humilhante de receber golpes e danos, e lança seu adversário no ar! Em segundo lugar, todos os personagens têm alguns golpes que são intensificados depois que neutralizar um combo. Nós deixamos estes golpes de pós-neutralizações serem descobertos por você mesmo.



# PERFIL DOS LUTADORES

Cada uma das biografias dos personagens nas páginas seguintes dão os detalhes dos golpes especiais de cada lutador. Há três categorias gerais nos Golpes Especiais: Charge Moves (Golpes de Carregar), Roll Moves (Golpes Circulares) e Tap Moves (Golpes com Batidas).

## Charge Moves (Golpes de Carregar)

refere-se ao ato de segurar a + Tecla Direcional na direção indicada durante cerca de dois segundos (ajuda contar 1-2), em seguida, pressione na direção contrária com a tecla de ataque.

## Roll Moves (Golpes Circulares)

são realizados, pressionando a + Tecla Direcional em movimento rotatório, e apertando a tecla de ataque. As instruções indicam os pontos chave na + Tecla Direcional que você deve atingir durante o movimento rotatório, mas você deve sempre tentar atingir todos os pontos intermediários. Um movimento circular suave e uniforme é o melhor; você não tem que realizá-lo muito rápido.

## Tap Moves (Golpes com Batidas)

são realizadas pressionando rapidamente a + Tecla Direcional na direção indicada e em seguida apertando uma tecla de ataque imediatamente.

À medida que você pratica estes golpes (e necessita prática, especialmente se você não lidou com muitos jogos de luta anteriormente) eles se tornarão fáceis de serem executados. Quando você realiza os golpes pela primeira vez, tente fazê-los devagar e com decisão para obter a máxima exatidão. Uma vez que você estiver treinado, será capaz de realizá-los num piscar de olhos.

Aqui está a chave dos símbolos usados na descrição física:

**Qp = Quick Punch Button (Tecla de Soco Rápido)**

**Qk = Quick Kick Button (Tecla de Chute Rápido)**

**Mp = Medium Punch Button (Tecla de Soco Médio)**

**Mk = Medium Kick Button (Tecla de Chute Médio)**

**Fp = Fierce Punch (Soco Violento)**

**Fk = Fierce Kick (Chute Violento)**

**← = Aperte a + Tecla Direcional no lado oposto ao adversário**

**→ = Aperte a + Tecla Direcional em direção ao adversário**

**+ = Uma seqüência de teclas**

**"Move Name" "Button" = Realize o movimento usando a tecla Indicada**

## T.J. COMBO IDADE: 25

**ALTURA: 2,01 M PESO: 99 KG**

T.J. Combo foi o campeão mundial peso pesado absoluto durante cinco anos. Retiraram seu título devido a seus métodos brutais de atacar os adversários. Agora ele luta para recuperar sua fama e fortuna.

### Golpes Especiais:

Powerline:	Carregue ← e depois → e Fp
Rollercoaster:	Carregue ← e depois → e Mp (passa por bolas de fogo)
Spinfist:	Carregue ← e depois → e Qp
Flying Knee:	Carregue ← e depois → e Fk
Knee K.O.:	Carregue ← e depois → e Mk
Fast Flying Knee:	Carregue ← e depois → e Qk
Turn Around Punch:	Carregue ← e depois → e Qp
Cyclone:	Carregue Fp e em seguida solte

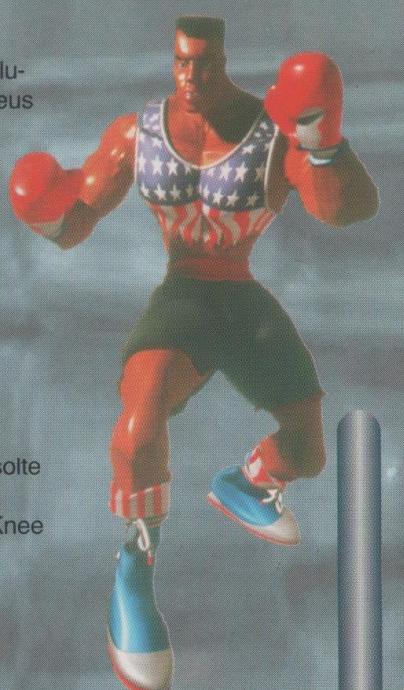
**Exemplo de Golpe Inicial Válido:** Rollercoaster + Fk

**Golpes Finais Especiais:** Powerline, Rollercoaster, Knee K.O., Spinfist, Fast Flying Knee.

**Combo Breaker:** Movimentos de Joelho

**Movimento de Perigo:** ← → Mp = Chiropractor

**Ultra Combo:** → ← Fp



## FULGORE IDADE: 1

**ALTURA: 2,04 M PESO: 254 KG**

Um protótipo de soldado cibernetico desenvolvido pela Ultratech, Fulgore foi introduzido no torneio Killer Instinct como um teste final de suas capacidades de combate. Uma vez que suas habilidades estejam aprovadas, será iniciada uma produção em massa.

### Golpes Especiais:

Laser Storm (simples):	↓↘→ e qualquer soco
Laser Storm (dupla):	←←↓↘→ Qp
Laser Storm (trípla):	→←↓↘→ Qp
Plasma-port:	←↓↖→ e qualquer botão
Plasmasmine:	→↓↘→ e qualquer soco
Eyelaser:	↓↓↖Fk
Cyberdash:	Carregar ← e depois → e qualquer chute
Reflect:	↓↘→ e qualquer soco

**Exemplo de Golpe Inicial Válido :** Eyelaser FK + Mk

**Golpes Finais Especiais:** Laser Storm Mp, Plasmasmine Fp,

Plasma-port Qp, Cyberdash Mk

**Combo Breaker:** Plasmasmine

**Movimento de Perigo:** ↓↘→ Fk Abatê-los a tiros

**Ultra Combo:** Plasmasmine Qp



## JAGO IDADE: 21

**ALTURA: 1,94 M PESO: 86 KG**

Jago é um misterioso monge guerreiro de uma região remota do Tibete. Guiado pelo poderoso Espírito do Tigre para procurar seu destino, ele foi conduzido ao torneio Killer Instinct para destruir o mal que existe lá.

### Golpes Especiais:

Edokukan:	↓↘→ e qualquer soco
Wind Kick:	↓↓↖ e qualquer chute (atravessa os projéteis)
Laser Sword:	↓↓↖ + Fp
Tiger Fury:	→↓↘→ e qualquer soco

**Exemplo de Golpe Inicial Válido:** Wind Kick Fk + Mk

**Golpes Finais Especiais:** Tiger Fury, Endokukan Qp, Wind Kick

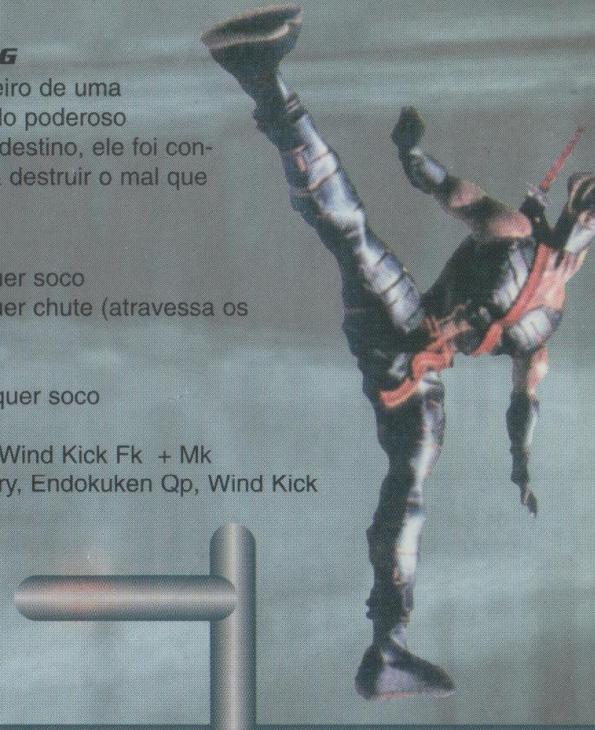
Mk

**Combo Breaker:** Tiger Fury

**Movimento de Perigo:** ←→ Qp

Sword

**Ultra Combo:** Wind Kick Qk



## B. ORCHID IDADE: 23

**ALTURA: 1,88 M PESO: 45 KG**

B. Orchid é uma agente secreta enviada por um grupo desconhecido para investigar os misteriosos desaparecimentos que cercam o torneio Killer Instinct. Sua verdadeira identidade e habilidades são mantidas em segredo.

### Golpes Especiais:

Lasaken:	↓↘→ e qualquer soco
Flick Flack:	Carregue ← e depois → e qualquer chute
Fire Cat:	Carregue ← e depois → e qualquer soco
Spinning Sword:	↓↓↖ + Fp
Ichi:	↓↓↖ + Mp (ou Qp)

**Exemplo de Golpe Inicial Válido:** Fire Cat Mp + Fp

**Golpes Finais Especiais:** Spinning Sword Fp, Lasaken

Fp, Flick Flack Mk

**Combo Breaker:** Flick Flack

**Movimento de Perigo:** ↓→↖ Qk (aperte Fk para bater os pés com força) Frog

**Ultra Combo:** ←→ Mp



## CHIEF THUNDER IDADE: 42

**ALTURA: 2,14 M PESO: 127 KG**

Um defensor místico do povo Nativo Norte-Americano, Chief Thunder entra no torneio Killer instinct para resolver o mistério atrás do desaparecimento de seu irmão Eagle, no torneio do ano anterior.

### Golpes Especiais:

Phoenix: ↓↘ e qualquer chute

Sammamish: →↓↖ e qualquer soco

Triplax: Carregar ← e depois → e qualquer soco

Tomahawk: Enquanto está no ar, →↓↖ Fp

Reverse Triplax: Carregar → e depois ← e Mp

**Exemplo de Golpe Inicial Válido:** Tomahawk + Qk

**Golpes Finais Especiais:** Triplax Fp, Phoenix Fk,

Sammamish Mp + Fp

**Combo Breaker:** Sammamish

**Movimento de Perigo:** Phoenix

Fp Lightning

**Ultra Combo:** ←→ Qp



## RIPTOR IDADE: 4

**ALTURA: 2,31 M PESO: 317 KG**

Riptor é um produto do Projeto de Manipulação de DNA da Ultratech. Unindo genes humanos e de répteis, eles criaram uma criatura de combate com ferocidade de animal e inteligência humana.

### Golpes Especiais:

Tailflip:

↓↓↖ qualquer chute

Flaming Venom:

↓↖ qualquer soco

Dragon Breath:

↓↓↖ Fp

Jump Rake:

Carregar ← e depois → qualquer chute

Rampage:

Carregar ← e depois → qualquer soco

Reverse Jump Rake: → e depois ← Mk (ou Qp)

**Exemplo de Golpe Inicial Válido:** Jump Rake Qk + Qp

**Golpes Finais Especiais:** Flaming Venom Fp, Tailflip

**Combo Breaker:** Jump Rake

**Movimento de Perigo:** Mk: Deadly Venom

**Ultra combo:** Qk



## SABREWULF IDADE: 45

**ALTURA: 1,94 M PESO: 181 KG**

Sabrewulf tem uma doença rara: Licantropia. Embora tenha passado a maior parte de sua vida como recluso, ele entra no torneio Killer Instinct com a promessa de cura se for vitorioso.

### Golpes Especiais:

Sabrespin:

Carregue ← e depois → e qualquer soco

Flaming Bat:

↓↖ e qualquer soco

Howl:

↓↓↖ Fk

Sabrepounce:

Carregar ← e depois

Sabreslap:

→ e Fk

Sabreroll:

Carregar ← e

Reverse Sabrespin:

depósitos → e Mk

Carregar ← e

depósitos → e Qk

Carregar ← e depósitos → e Mp



**Exemplo de Golpe Inicial Válido:** Sabrepounce + Mp

**Golpes Finais Especiais:** Sabrespin Qp,

Sabrepounce, Sabreroll, Sabreslap

**Combo Breaker:** ←→ qualquer chute

**Movimento de Perigo:** ←→ Mk Claw

**Ultra combo:** ←→ Qk

## SPINAL IDADE: 2850

**ALTURA: 1,88 M PESO: 49,5 KG**

A origem de Spinal é um segredo muito bem guardado da Ultratech. Um ramo secreto da corporação, usando uma variedade de técnicas especiais, conseguiram reviver um guerreiro antigo. Com lembranças muito vagas de sua vida passada, Spinal sabe fazer apenas uma coisa: lutar!

### Golpes Especiais:

Skeleport: ↓↖ e qualquer chute ou soco

Power Devour: ← e manter pressionado o Qp

Searing Skull: ↓↘ e qualquer soco ( após carregar o escudo com projétil)

Soul Sword: ←→ e Mp

Bone Shaker: →→ e qualquer soco

Super Searing Skull: ←↓↖ Fp (após absorver o projétil)

Sliding Kick: ↓↘ Fk

**Exemplo de Golpe Inicial Válido:** Bone Shaker Mp + Mk

**Golpes Finais Especiais:** Qualquer soco com Skeleport,

Bone Shaker + qualquer soco

**Combo Breaker:** Bone Shaker

**Movimento de Perigo:** ←→ Qk Stab

**Ultra combo:** ↓↘ Fp



## **GLACIUS** IDADE: DESCONHECIDA

**ALTURA: 1,98 M PESO: 136 KG**

Glacius é um ser alienígena de um planeta distante. Quando os restos de sua aeronave aterrissou na terra, ele foi capturado pela Ultratech. Esperando provar que estes seres alienígenas são inferiores, a Ultratech força-o a lutar por sua vida no torneio Killer Instinct.

### **Golpes Especiais:**

Shockwave: ↓↘→ e qualquer soco

Cold Shoulder: Carregar ← e depois → e qualquer soco

Ice Lance: ↘↓↙ Qp

Liquidize: ↓↘→ e qualquer chute

**Exemplo de Golpe Inicial Válido:** Cold Shoulder Fp + Qp

**Golpes Finais Especiais:** Shockwave Fp, Liquidize Fk, Ice Lance

**Combo Breaker:** ← e depois → e

qualquer soco

**Movimento de Perigo:** ←↖↓↘→ Mp

Pegador de Gelo

**Ultra combo:** ←→ Fp



## **CINDER** IDADE: 31

**ALTURA: 2,04 M PESO: 88 KG**

Cinder foi um criminoso condenado que concordou em participar dos testes de armas químicas da Ultratech em troca de livramento condicional. Um experimento fracassado transformou-o em um ser vivo feito de chamas. Ofereceram-lhe a liberdade se derrotar o Glacius no torneio Killer Instinct.

### **Golpes Especiais:**

Inferno: →→ e qualquer chute

Fireflash: →↖↓↘→ e qualquer chute

Heatfist: ←← Qp

Heatsink: →↖↓↖↖ Fp

Mirage: →↖↓↖↖ Mp

Trailblazer: Carregar ← e depois → e qualquer soco no ar; →→ e qualquer soco

**Exemplo de Golpe Inicial Válido:** Trailblazer Mp+ Qp

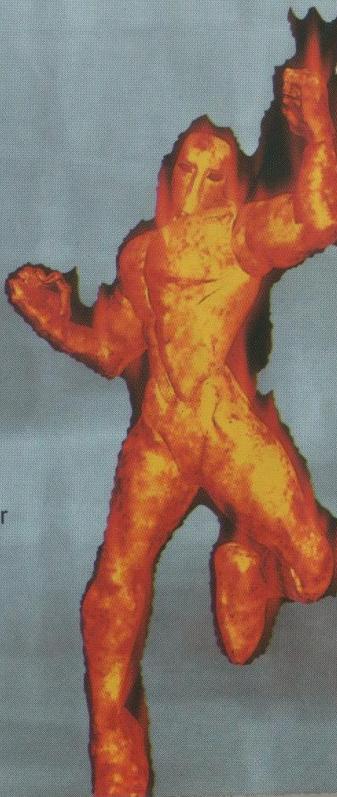
**Golpes Finais Especiais:** Trailblazer Mp, Fireflash Fk,

Fireflash Mk, Fireflash Qk

**Combo Breaker:** Fireflash

**Movimento de Perigo:** ↓↘→ Qk Inferno

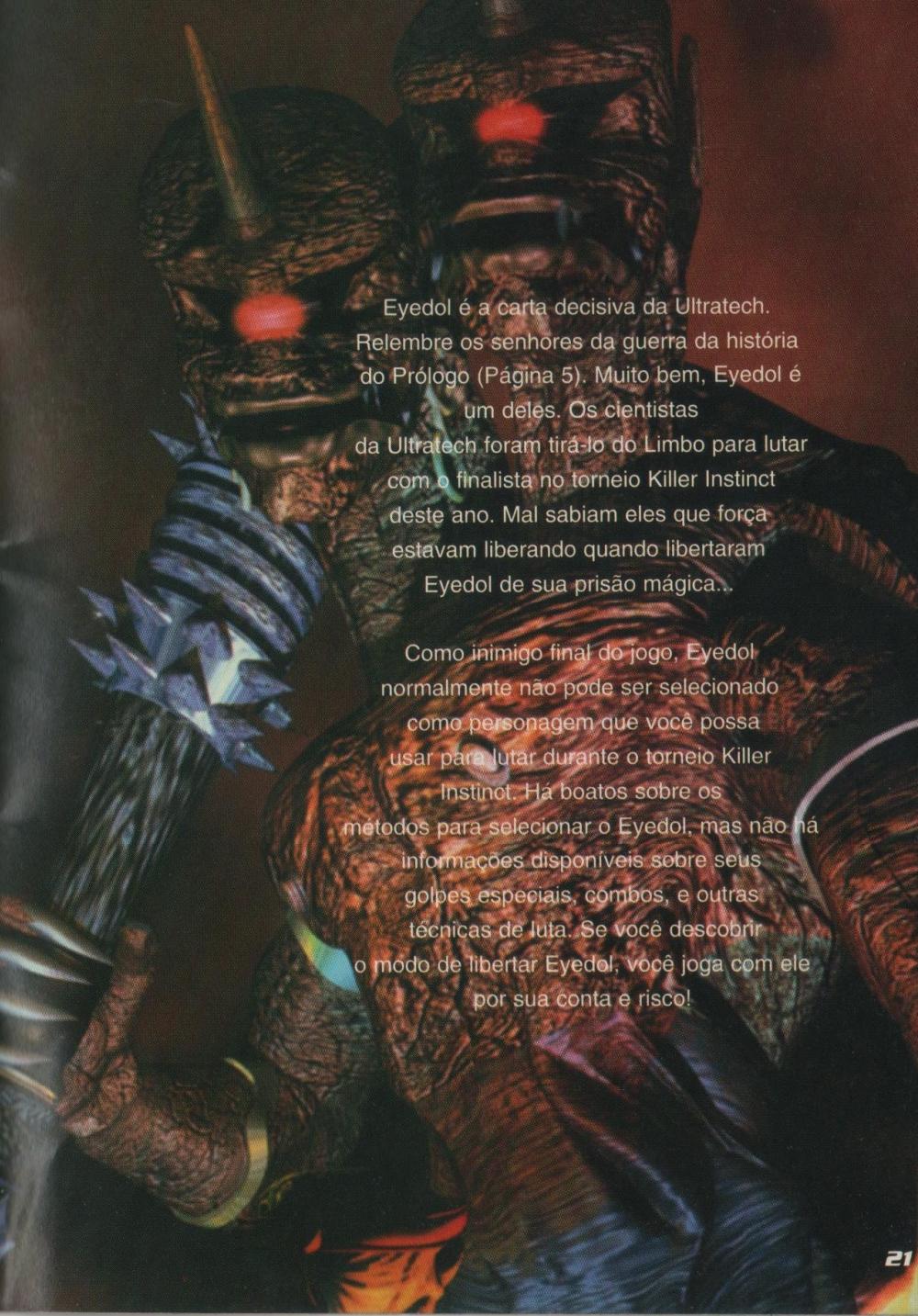
**Ultra combo:** →↖↓→ Qp



## **EYEDOL** IDADE: AINDA SERÁ REVELADA

**ALTURA: MUITO ALTO PESO: PESADO DE VERDADE**

Eyedol é uma entidade mágica criada por cientistas da Ultratech para lutar no torneio Killer Instinct.





**Digitalizada por:** Alexsandro Magalhães

**Editada por:** Alexsandro Magalhães

**Doada por:** Alexsandro Magalhães

 [facebook.com/retroscansbr](https://facebook.com/retroscansbr)

 [@retroscansbr](https://twitter.com/retroscansbr)

 [contato@retroscans.org](mailto:contato@retroscans.org)

**Manual digitalizado e distribuído gratuitamente.**

**Não venda ou alugue este manual.**