

MORTAL



KOMBAT[®]

INSTRUCTION MANUAL



ARENA[™]

The Arena logo, featuring a blue fan-like graphic above the word "ARENA" in a red, serif font.

Manipulation de la Cartouche

La cartouche MegaDrive/Genesis est conçue exclusivement pour le Sega MegaDrive System.

Pour une utilisation appropriée

1. Ne pas mouiller.
2. Ne pas plier.
3. Ne pas soumettre à des chocs violents.
4. Ne pas exposer au soleil.
5. Ne pas abîmer.
6. Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
7. Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
 - Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
 - Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
 - N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.
- AVERTISSEMENT:** Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Évitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE AVERTISSEMENT: A LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTEME DE JEU VIDEO

Un très petit nombre de personnes risquent d'avoir des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à certains motifs lumineux ou à des lumières clignotantes. L'exposition à certaines lumières ou arrière-plans sur un écran de télévision, ou pendant le jeu vidéo, risque de provoquer des crises épileptiques chez ces personnes. Certaines conditions peuvent provoquer des symptômes épileptiques non décelés, même chez certaines des personnes qui n'ont jamais eu de crises d'épilepsie. **Si vous, ou un membre de votre famille est dans un état épileptique, consultez un médecin avant de jouer. Si vous présentez un des symptômes suivants en jouant un jeu vidéo: vertiges, vue affaiblie, clignotement des yeux ou contractions musculaires, perte de conscience, déséquilibre, mouvement involontaire, ou convulsions, arrêtez IMMEDIATEMENT l'utilisation et consultez votre médecin avant de reprendre le jeu.**

QUE LE TOURNOI COMMENCE!

1. Vérifiez que votre console est éteinte (OFF). 2. Insérez votre cartouche Mortal Kombat®, en suivant les instructions de votre manuel Sega MegaDrive. 3. Allumez votre console (ON). Lorsque l'écran titre de Mortal Kombat® apparaît, appuyez sur le BOUTON START. Vous aurez alors la possibilité de commencer un jeu ou de sélectionner des options. Appuyez sur les FLECHES HAUT et BAS de votre BOUTON-D pour mettre votre choix en surbrillance, puis appuyez sur n'importe quel bouton. L'option Game Start vous permet de commencer un combat pour un joueur qui devra essayer de remporter le titre de Grand Champion. Mais, d'abord, vous devez sélectionner un guerrier. Sur l'écran de sélection de guerrier ("Choose your fighter"), vous pourrez voir une photo de tous les guerriers à votre disposition: Liu Kang, Kano, Rayden, Scorpion, Sub-Zero et Sonya Blade. A l'aide du BOUTON-D, placez le cadre de couleur sur le guerrier de votre choix. Quand votre choix est encadré, appuyez sur le BOUTON START pour commencer le tournoi. Si un deuxième joueur veut prendre part au tournoi, il peut le faire à n'importe quel moment en appuyant sur le BOUTON START. Cela ramènera les deux joueurs à l'écran "Choisissez votre guerrier" ("Choose Your Fighter"), où ils doivent à nouveau choisir leurs guerriers. Si les deux joueurs choisissent le même guerrier, le deuxième joueur sera d'une couleur différente. Les deux joueurs s'affronteront alors; le vainqueur continuera à se battre dans le reste du tournoi, alors que la partie du perdant sera terminée.

OPTIONS Options fait apparaître l'écran Options, où un certain nombre de caractéristiques de jeu peuvent être modifiées, à l'aide du BOUTON-D:

L'option Crédits (Credits): détermine le nombre de "continues", avant d'être obligé de recommencer le tournoi. **L'option Difficulté (Difficulty)** vous permet de sélectionner un niveau de difficulté, entre très facile (very easy), facile (easy), moyen (medium), difficile (hard) ou très difficile (very hard). **L'option Musique (Music)** vous permet d'écouter la musique du jeu. **L'option Effets sonores (Sound FX)** vous permet d'écouter les effets sonores du jeu. **L'option Tests (Samples)** active ou désactive le dialogue digitalisé.

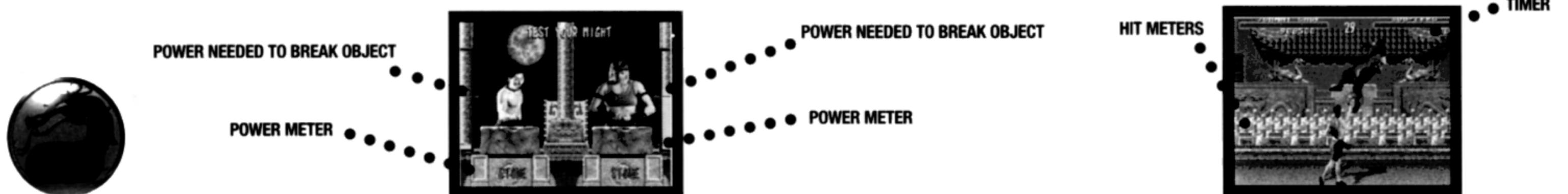
REGLES DU TOURNOI Le tournoi d'arts martiaux Shaolin est plus qu'une simple exhibition. Chaque participant a été invité pour ses dons extraordinaires et, en acceptant, risque sa vie. La structure du tournoi, aussi simple qu'elle est ancienne, teste tous les aspects du guerrier et seul le meilleur peut remporter le titre de Grand Champion. Le tournoi commence par mettre les capacités de combat du guerrier à l'épreuve, en le mesurant aux autres participants. Pour commencer chaque bataille, appuyez sur le BOUTON START. Dans chaque combat de Mortal Kombat, vous pouvez voir des compteurs mesurant l'énergie de chaque guerrier, dans les coins supérieurs, à gauche et à droite de l'écran. Au départ, les compteurs indiquent l'énergie maximum, mais celle-ci diminue avec chaque coup reçu. L'importance de cette diminution dépend du genre de coup reçu et du blocage qui lui a été opposé. Quand l'énergie d'un guerrier atteint son minimum, il est K.O. et son adversaire remporte le round. Si le temps est écoulé et qu'aucun des guerriers n'a été mis K.O., celui qui a eu le moins de blessures est déclaré vainqueur. Le premier guerrier à gagner deux rounds remporte le combat et affronte ensuite l'adversaire suivant.

REMARQUE: si après quatre rounds, il n'y a pas de gagnant, les deux guerriers seront disqualifiés du tournoi.

Le test suivant du tournoi est le Combat Miroir (The Mirror Match), dans lequel chaque guerrier doit affronter ce qui pourrait être son pire ennemi: son sosie parfait, possédant la même apparence physique, la même force, la même rapidité et les mêmes talents. Pour le battre, le guerrier doit faire preuve de la seule qualité que son sosie ne possède pas: la sagesse. Si un guerrier parvient à survivre au Combat Miroir, la prochaine étape consiste en trois combats d'endurance éreintants. Entre les combats, les Grands Maîtres du Tournoi testeront de temps en temps la valeur de votre guerrier. Ils lui demanderont de briser un objet à mains nues: bois, pierre, acier, rubis ou diamant. Pour augmenter la puissance de son coup, appuyez à plusieurs reprises, aussi vite que possible, sur les BOUTONS A et C. Un compteur à côté de votre guerrier indique la puissance actuelle de son coup et la puissance nécessaire pour briser l'objet. Quand le niveau de puissance est au-dessus de la ligne, appuyez sur le BOUTON START pour frapper, mais assurez-vous de frapper avant que le temps n'ait atteint zéro.

C'est uniquement quand un guerrier a réussi ces trois défis qu'il est jugé digne d'affronter le Grand Champion, Goro. Si vous parvenez à battre Goro, le maléfique Shang Tsung prendra alors part au tournoi, contre vous! Sortez de ce combat vainqueur et vous deviendrez le Guerrier Suprême de Mortal Kombat!

L'ART DU COMBAT Chaque guerrier qui a été invité à prendre part au Tournoi a consacré des années à l'entraînement et à la méditation, pour améliorer sa maîtrise des arts martiaux. Avant d'envoyer ces guerriers au combat, vous aussi devriez vous entraîner aux arts martiaux en méditant sur ces leçons.



MOUVEMENTS DE BASE

MARCHER EN AVANT/ARRIERE BOUTON-D DROITE/GAUCHE

SAUTER BOUTON-D HAUT

SAUTER EN AVANT/ARRIERE BOUTON-D HAUT+DROITE

BLOQUER BOUTON START

COUP DE PIED HAUT BOUTON C

COUP DE PIED BAS BOUTON C

COUP DE POING BAS BOUTON B

COUP DE POING HAUT BOUTON B + BOUTON-D HAUT+DROITE

S'ACCROUPIR BOUTON-D BAS

COMBAT RAPPROCHE

En combat rapproché, il y a des mouvements supplémentaires: le genou, le coup de tête et la projection. Ils sont tous les trois très efficaces et n'exigent pas l'extension complète d'un membre, qui est impossible en combat rapproché. Bien que ces coups soient très puissants, ils ne peuvent être utilisés que lorsque vous êtes très proche de votre adversaire.

GENOU BOUTON B

PROJECTION BOUTON C

COUP DE TETE BOUTON A

S'ACCROUPIR

Les accroupissements ne peuvent être utilisés qu'avec le BOUTON-D enfoncé vers le bas.

BLOCAGE ACCROUPI FLECHE DROITE DU BOUTON-D+BOUTON START

COUP DE PIED QUAND VOUS ETES ACCROUPI FLECHE BAS DU BOUTON-D+BOUTON B

UPPERCUT BOUTON A

S'ACCROUPIR BOUTON-D BAS

S'ACCROUPIR AVEC LE POIDS EN AVANT/ARRIERE BOUTON-D BAS+DROITE + BOUTON-D

BAS+GAUCHE

MOUVEMENTS TOURNANANTS

Pour effectuer ces mouvements tournants, maintenez le BOUTON-D enfoncé du côté opposé à votre adversaire, et appuyez sur les boutons d'attaque.

COUP DE PIED CIRCULAIRE FLECHE GAUCHE DU BOUTON-D+BOUTON C

BALAYAGE FLECHE GAUCHE DU BOUTON-D+BOUTON B

MOUVEMENTS AERIENS

Ce sont les derniers mouvements que vous devriez apprendre: les coups de pied et de poing à la volée. Pour les exécuter, sautez, sur place ou vers votre adversaire, puis appuyez sur les boutons d'attaque quand vous êtes en l'air.

SAUTER VERS L'AVANT/L'ARRIERE BOUTON-D HAUT+DROITE + BOUTON-D HAUT+GAUCHE

SAUTER BOUTON-D HAUT

COUP DE POING À LA VOLÉE BOUTON A

COUP DE PIED À LA VOLÉE FLECHE HAUT DU BOUTON-D+BOUTON B

MOUVEMENTS SPECIAUX

Pour devenir un super guerrier, assez doué pour remporter le titre de Grand Champion, vous devez vous-aussi apprendre ces mouvements, car, ces coups de pied spéciaux ou prises élémentaires, font des guerriers de Mortal Kombat les combattants les plus féroces et les plus acharnés du monde. Si vous maîtrisez leurs mouvements spéciaux, vous en ferez partie.

SAGESSE DES MOINES COMBATTANTS

L'esprit est plus fort que le corps. Observez des combats pour apprendre quel mouvement est la meilleure riposte à tel autre, lequel peut être exécuté le plus rapidement et lequel fait le plus de dégâts. Avec de l'entraînement, vous pouvez apprendre des combinaisons de mouvements, qui peuvent être exécutés les uns après les autres. Ces combinaisons vous permettent de frapper votre adversaire plusieurs fois, avant qu'il ne puisse riposter; elles sont donc d'une aide inestimable.



GARANTIE LIMITEE

Arena™ garantit à l'acheteur initial de ce produit Arena™ que le support sur lequel est enregistré le programme informatique est exempt de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication pour une période de quatre vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat. Ce logiciel Arena™ est vendu "tel quel", sans aucune garantie expresse ou implicite, et Arena™ n'est responsable d'aucune perte ni d'aucun dommage résultant de l'utilisation de ce programme. Pour une période de quatre vingt dix (90) jours, Arena™ accepte de réparer ou de remplacer, à sa discrétion, gratuitement, tout produit logiciel Arena™, qui aura été retourné au Service Clientèle, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat. Le remplacement gratuit de la cartouche à l'acheteur initial représente toute l'étendue de notre responsabilité. Veuillez adresser à:

**ARENA™, DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.,
Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England**

Comptez un délai de 28 jours à dater de votre envoi pour que nous vous renvoyions la cartouche.

Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du produit logiciel Arena™ résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA ARENA™. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE VINGT DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUE CI-DESSUS. EN AUCUN CAS, ARENA™ NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES SPECIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT ARENA™. CECI N'AFPECTE EN AUCUNE MANIERE VOS DROITS STATUTAIRES.

Ce programme, ainsi que la documentation et le matériel qui l'accompagnent sont protégés par les lois nationales et internationales sur le copyright. Le stockage dans un système de récupération, la reproduction, la traduction, la location, le prêt, la diffusion, et la représentation publique sont strictement interdits sans l'autorisation écrite et expresse d'Arena™.

MORTAL KOMBAT® © 1993 licensed from Midway® Manufacturing Company. All rights reserved.

SEGA and MEGADRIVE are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

Arena™ est une marque d'Acclaim Entertainment Inc

©1993 Acclaim Entertainment. Tous droits réservés.

ARENA™, DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD., Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England



**This game is licensed by Sega Enterprises Ltd.
for play on the SEGA MEGADRIVE SYSTEM**



Arena™ is a trademark and Division of Acclaim Entertainment.

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD., Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH, Möhlstrasse 10, 81675 München, Deutschland

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 12/14 Rond Point des Champs Elysees, 75008 Paris, France

Patents: U.S. Nos. 4,442,486 / 4,454,594 / 4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

**SEGA and MEGADRIVE
are trademarks of
Sega Enterprises Ltd.**

Instruction Manual Printed in the USA.