



MANUAL

ATTENTION

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

Veuillez lire le manuel, et ce paragraphe en particulier, avant d'utiliser ce jeu vidéo ou d'autoriser vos enfants à y jouer. Un adulte doit consulter les instructions d'utilisation de la console Dreamcast avant de laisser des enfants y jouer. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éclatements fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (tense ou per a de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsions, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions d'emploi

- Évitez-vous le plus possible de l'écran de télévision en vous assurant aussi loin que le permettent les câbles de la console. Nous vous recommandons de vous asseoir à deux mètres au moins du téléviseur.
- Nous vous recommandons d'utiliser un poste de télévision doté d'un écran de petite taille.
- Ne jouez pas si vous êtes fatigué(e) ou si vous n'avez pas assez dormi.
- Assurez-vous que la pièce dans laquelle vous jouez est bien éclairée.
- Lorsque vous jouez à un jeu vidéo, reposez-vous au moins dix minutes par heure de jeu.

DEMARRAGE

Ce GD-ROM est conçu exclusivement pour le système Dreamcast. N'essayez pas de l'utiliser sur un autre type de lecteur, sous peine d'endommager les têtes lecteurs et les écouteurs.

1. Configurez le système Dreamcast conformément aux instructions du manuel. Connectez la manette 1. Pour une partie à 2 ou 4 joueurs, connectez également les manettes 2-4.
2. Insérez le GD-ROM Dreamcast, étiquette vers le haut, dans le tiroir du CD et refermez le volet.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu démarre après l'affichage du logo Dreamcast. Si rien ne se produit, éteignez la console (interrupteur sur OFF) et vérifiez qu'elle est correctement configurée.
4. Pour arrêter une partie en cours ou redémarrer une partie qui s'est terminée, appuyez simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir à l'écran de titre du jeu. Appuyez à nouveau simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir au panneau de contrôle Dreamcast.
5. Si vous allumez la console (interrupteur sur ON) sans insérer de GD-ROM, le panneau de contrôle Dreamcast apparaît. Pour jouer une partie, insérez le GD-ROM Dreamcast dans l'unité et le jeu se chargera automatiquement.

Important: votre GD-ROM Dreamcast contient un code de sécurité qui permet la lecture du disque. Conservez le disque propre et manipulez-le avec précaution. Si votre système Dreamcast a des difficultés à lire le disque, retirez le disque et nettoyez le logement en partant du centre du disque vers les bords extérieurs.

MANIPULATION DU GD-ROM DREAMCAST

- Le GD-ROM Dreamcast est conçu exclusivement pour le système Dreamcast.
- Maintenez à surface du GD-ROM à l'abri de la poussière et des égratignures.
- N'exposez pas le GD-ROM à la lumière directe du soleil ou à proximité d'un radiateur ou d'une source de chaleur.

TABLE DES MATIÈRES

Pour commencer.....	39
Kontrôleur.....	40
Kontrôles initiaux	41
Unité de Mémoire Visuelle.....	42
Vibration Pack.....	43
Sommaire des mouvements.....	44
Menu principal	45 - 47
Options	48 - 49
Sélectionner le lutteur	50
Choisi ta destinée.....	51
Sommaire des batailles	52
Mouvements de base	53
Quartiers fermés	54
Mouvements de Kombat de base.....	54
Mouvements d'écrasement	55
Mouvements filés	55
Mouvements dans l'air	56
Kodes secrets	56 - 57
L'histoire.....	58
Les lutteurs	59 - 69
Les armes	70
Kredits	71 - 72
Garantie / Warranty	110

POUR COMMENCER

SEGA DREAMCAST HARDWARE UNIT



(Utiliser ces ports Pour brancher la manette Sega Dreamcast ou tout autre peripherique. De gauche a droite: A,B,C et D. Utiliser chaque port pour brancher Respectivement les manettes des joueurs 1,2,3 et 4)

HOT LINE	INFOGRAMES
WEB	www.infogrames.fr
TEL	08 96 68 30 20
Mail	3616 infogrames
MARS 04 2004	

MANETTE

SEGA DREAMCAST CONTROLLER

Overhead View



Forward View



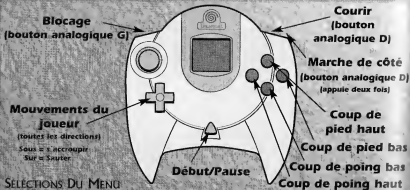
Mortal Kombat est un jeu pour 1 ou 2 personnes. Avant d'allumer la Sega Dreamcast branche le manette ou n'im-porte quel autre équipement périphérique dans les Ports de commande du Sega Dreamcast. Pour retourner à l'écran initial n'importe quel moment du jeu, appuie simultanément sur les Boutons A, B, X et le bouton Start.

Achète des manettes additionnelles (vendues séparément) pour jouer avec un ami.

* Le jeu est vendu avec les Ports de commande inscrits ci-dessus. Pour changer la configuration, regarde CONFIGURER LE MANETTE 1-2, page 13.

NOTE: L'opération avec des manettes incompatibles n'est pas garantie.

COMMANDE INITIAUX



SELECTIONS DU MENU

Appuie la Bouton de direction, Sur, Sous, Droite, Gauche pour sélectionner les options.

Appuie sur le Bouton A pour entrer les options.

Appuie sur le Bouton B pour revenir au menu précédent.

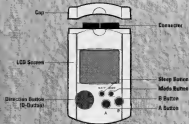
Appuie sur la Bouton Début pour faire une pause et que le menu de pause apparaisse.

NOTE

Ne touche jamais le coussinet analogue ou les détentes G/D lorsque tu allumes le Sega Dreamcast. Si tu le fais tu peux modifier l'initialisation de la manette et ceci abimera la console.

CARTE MÉMOIRE

VISUAL MEMORY UNIT (VM)



Utilise ce dispositif pour Sauver et récupérer l'information de la configuration et les options du jeu dans ta carte de mémoire. Dans le menu de la carte de mémoire, sélectionne l'option où tu veux entrer, appuie sur le Bouton A pour récupérer et sauver l'information.

Lorsque tu sauves de l'information, la configuration de ta manette et de n'importe quel jeu seront sauves dans la carte de mémoire jusqu'à la prochaine fois que tu joueras avec Mortal Kombat Gold.

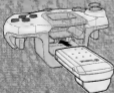
Le nombre de blocs de mémoire utilisés pour sauver un jeu dépend du type d'information et des contenus du jeu qui seront sauves. Avec ce jeu, 4 blocs de mémoire sont nécessaires pour sauver les options. Les options seront immédiatement sauves lorsque tu sortiras du menu d'options.

* ATTENTION *

Quand tu sauves un jeu n'éteins jamais le Sega Dreamcast, ne retire pas la carte de mémoire et ne déconnecte pas la manette.

PAQUET DE SAUTS

DREAMCAST VIBRATION PACK™



Lorsqu'il est introduit dans la rainure d'expansion du port de commande de Sega Dreamcast ou d'un autre équipement périphérique, celui-ci provoque un effet vibratoire qui peut faire que l'expérience du joueur augmente considérablement.



Quand le Paquet de Sauts est introduit dans la rainure d'expansion 1 du port de contrôle Sega Dreamcast, le Paquet de Sauts n'ajuste pas bien et peut tomber pendant le jeu ou ne pas permettre l'utilisation du jeu de vidéo.

Pour retourner à l'écran du début à n'importe quel moment du jeu, appuie simultanément sur A, B, Y, X et la Bouton de début. Ceci permettra que le programme du Sega Dreamcast recommence et qu'apparaisse à nouveau l'image initiale.

MOUVEMENTS

Avant de commencer à combattre, familiarise-toi avec le sommaire des mouvements. Utilise ce sommaire pour améliorer les mouvements de tes combats pour chaque caractère (voir Les Guerriers, pages 23-33). Dans ces pages tu trouveras de nombreux mouvements pour chaque caractère.

SOMMAIRE DES MOUVEMENTS

Bouton de direction = Sur, Sous, Arrière, Devant (U,D,B,F)

U = Sur

D = Sous

B = Arrière

F = Devant

LP = Coup de poing bas

LK = Coup de pied bas

HP = Coup de poing haut

HK = Coup de pied haut

BLK = Blocage

RN = Courir

Si tu n'es pas content de la configuration initiale tu peux la modifier comme tu veux. (voir Configuration des Ports de Commande, page 12).

MENU PRINCIPAL

Au menu principal, appuie sur le Bouton de direction Sur ou Sous pour sélectionner une option, puis appuie sur le Bouton A pour entrer dans un des modes de jeu. Ce sont :

ARCADE

COMBAT 1 A 1

C'est contre la CPU. Tu sélectionnes un combattant, puis tu vas à l'écran de destinée pour choisir la difficulté de votre Journée. Tu peux aussi sélectionner un jeu de deux personnes. Chaque joueur sélectionne un combattant, puis va directement à la zone de lutte pour combattre.

COMBAT 2 A 2

Sélectionne deux caractères, et la CPU en sélectionne deux. Puis tu iras à l'écran de destinée pour choisir la difficulté de tes ennemis. Lorsque toi ou la CPU perdez le premier match, le deuxième caractère apparaît pour continuer la lutte. Un perdant est déterminé quand les deux caractères sont éliminés.

Toi et un ami pouvez choisir deux caractères, et après commencer la lutte. Lorsqu'un joueur perd son premier match, le deuxième apparaîtra pour continuer la bataille. Un perdant est déterminé quand les deux caractères sont éliminés.

EQUIPE

Tu prendra ou un ami un équipe des caractères MK Gold. Lorsque tu sélectionne ce mode de jeu, tu ira à l'écran Taille de votre Equipe. Appuis sur la manette de haut en bas pour sélectionner une option. Pour sélectionner la taille d'une équipe, appuis sur bouton analogique et droite de la touche de direction. Quand vos équipes ont la taille que tu veut, sélectionne les membres de ton



MENU PRINCIPAL

équipe. Tu as l'écran de sélection des caractères. Suis les instructions pour sélectionner ton équipe. Sélectionne Commencer la Lutte quand tu seras prêt. Appuie Sur la Bouton Début pour changer ton équipe en Humaine. (voir Équipe Sur la page précédente, pour les instructions de sélection des équipes). Le joueur qui perd tout ces combattants sera éliminé.

RESISTANCE

Tu verras un sous-menu lorsque tu sélectionnes cette option. Lorsque tu sélectionnes Résistance du sous-menu, tu sélectionneras un caractère, puis tu iras à l'écran de destinée pour choisir la difficulté. Tu lutteras durant une période contre chaque caractère de la colonne que tu as choisiedans l'écran de destinée. Ta santé ne se régénère jamais dans aucun niveau et tu dois gagner tous les matchs pour remporter la victoire. Tu perds un jeu et il est fini.

RESISTANCE VS

La CPU choisit les caractères pour toi et un ami dans un ordre prédéterminé. Chacun utilise un caractère standard pour continuer la bataille. Quand un caractère utilise tous les caractères standard du jeu, le combat de résistance se termine. Le joueur avec le plus grand nombre de victoires gagne.

RESISTANCE FINALE

Tu lutteras contre chaque caractère du jeu. Si tu perds un match le jeu se termine. Quand tu as fini (vainqueur ou vaincu), ton Dernier Rating de Combat apparaîtra avec les statistiques et un niveau de Combat.

CHAMPIONNAT

Le mode de Championnat te laisse sélectionner de 4 à 8 joueurs. 3 à 7 de tes amis peuvent participer à un championnat complet. Voici comment (regarder la page suivante):

MENU PRINCIPAL

MENU DE CHAMPIONNAT

Lorsque tu sélectionnes Championnat du Menu principal, tu iras à l'écran du menu de Championnat. Appuie Bouton de direction de Droite à Gauche pour sélectionner un championnat de 4 à 8 joueurs. Sélectionne Montrer les batailles de CPU, puis sélectionne entre Passer et Montrer les batailles de CPU.

Sélectionne la bataille, puis appuie sur le Bouton de direction de haut en bas pour sélectionner un caractère pour chaque joueur. Appuie sur le Bouton de direction de Droite à Gauche pour voir les caractères disponibles, puis appuie sur A pour sélectionner entre les joueurs contrôlés par la CPU et ceux contrôlés par un Humain. Pour changer le niveau de difficulté, appuie sur le Bouton X. Refais le même procédé pour arriver au championnat que tu veux. Appuie sur le Bouton début pour voir un sommaire du championnat, puis appuie sur le Bouton A pour commencer la lutte.

PRATIQUER

Sélectionne ces options pour améliorer tes luttes-MK. Tu verras le mode de pratique pour sélectionner celui que tu veux, appuie sur le Bouton de direction de haut en bas pour sélectionner une option, puis de Droite à Gauche pour passer entre les options. Voici les options:

JOUEURS 1 ET 2 (nom)

Sélectionne le caractère avec qui tu veux pratiquer.

DIFFICULTE

Sélectionne le niveau de difficulté.

ENNEMI HUMAIN / ACTIF / PASSIF

Tu peux pratiquer contre des ennemis actifs qui luttent aussi contre toi ou les rendre seulement passifs et ils recevront tes coups. Sélectionne Humain si tu veux pratiquer avec un ami.



OPTIONS

PRATIQUE (CONT)

ZONE DE COMBAT

Choisis où tu veux lutter lorsque tu pratiques.

INFO DE PRATIQUE ALLUMÉ/ETEINT

sélectionne allumé pour voir les Boutons appuyés lors d'un mouvement.



OPTIONS

CONFIGURATION DU MANETTE 1 ET 2

Fais des modifications à la configuration initiale de la manette. Appuie sur les boutons de direction de haut en bas pour sélectionner le Bouton que tu veux modifier, puis de Droite à Gauche pour circuler entre les options disponibles pour cet Bouton. Sélectionne Configuration initiale pour revenir à la configuration initiale. Recommence le procédé jusqu'à ce que tu aies la configuration idéale, après sélectionne Sortie pour revenir à l'écran des options.

DIFFICULTÉS

Sélectionne la difficulté du jeu de 1 à 6, qui va du très facile jusqu'à Ultime (très difficile).

ROUNDS A GAGNER

Sélectionne le nombre de rounds que tu dois gagner pour gagner le match et détruire ton ennemi. Choisis entre 2 et 9 rounds.

CONTINUATION

Lorsque tu perds un match tu peux appuyer sur le Bouton de début pour continuer la bataille actuelle contre un ennemi humain ou dirigé par la CPU. Tu peux choisir le nombre de Continuations entre 0 et 9. Si tu sélectionnes 0 tu n'auras aucune opportunité de continuer.

OPTIONS

VS ÉCRAN

Tu peux activer ou désactiver le VS ÉCRAN qui apparaît avant chaque match. Rappelle-toi, que si tu désactives cette option, tu ne pourras pas entrer de codes dans un match. (voir codes secrets, pages 20-21).

PAQUET DE SAUTS ACTIVE

Active ou désactive ton paquet de sauts Sega Dreamcast (voir page 7 pour détails).

SANG

Active cette option pour voir sang pendant le match. Quand tu désactives le Sang, tu ne verras pas de sang ni de sinistres.

EFFETS DE VOLUME

Sélectionne cette option, appuie sur le Bouton de direction de Droite à Gauche pour augmenter et réduire le volume des effets de son du jeu.

VOLUME DE LA MUSIQUE

Sélectionne cette option, puis appuie sur le Bouton de direction Droite ou Gauche pour augmenter ou réduire le volume de la musique du jeu.

CARTÉ DE MÉMOIRE

Utilise cette option pour récupérer, sauver ou tirer la configuration de l'information et les options du jeu de ta carte de mémoire (voir VM, page 6).

THÉÂTRE DE COMBAT

Quand tu utilises ta carte de mémoire, la fin du personnage que tu viens de battre doit être sauvée dans la carte de mémoire des options de menu. Tu peux voir le film à n'importe quel moment en sélectionnant l'icône du caractère dans le théâtre de combat. Appuie sur le bouton analogique D pour voir la biographie du personnage.

SÉLECTIONNE GUERRIER

Après avoir sélectionné n'importe quel mode de jeu, tu verras l'écran de sélection des guerriers pour choisir celui avec lequel tu veux combattre. Il présente tous les caractères disponibles et 4 modes.

Appuie sur le Bouton de direction Sur, Sous, Droite ou Gauche pour sélectionner un guerrier ou une option, puis appuie sur le Bouton A pour entrer. Quatre autres options sont incluses avec le système puis tu peux aussi sélectionner::

HASARD

Quand tu sélectionnes cette option, l'ordinateur sélectionne un guerrier pour toi.

GROUPE

Quand tu sélectionnes cette option, l'ordinateur montrera et fera la sélection des joueurs dans un ordre particulier. Tu dois battre ton ennemi avec chaque personnage choisi par l'ordinateur. Une fois que tu as battu l'ennemi avec tous les personnages tu pourras combattre avec un des personnages cachés de Mortal Kombat Gold.

CACHÉS

Celle-ci est une options pour deux joueurs. Si tu ne veux pas que ton ennemi voit quel personnage tu as choisi, sélectionne cette option en premier. Ceci cachera ton curseur, mais sois sûr du nombres de fois que tu appuies Sur les Boutons Sur, Sous, Gauche et Droite, même toi tu pourrais ne pas savoir qui tu as choisi.

NOTE

Si les deux joueurs sélectionnent le même personnage, les deux joueurs seront vus dans des couleurs différentes.



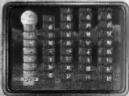
CHOISIS TON DESTINÉE

ARMES

Sélectionne cette option pour choisir les armes de ton personnage. Appuie sur le Bouton de direction Sur, Sous, Droite et Gauche pour sélectionner une option, après appuie sur le Bouton A pour entrer. Pour une meilleure vue des armes, vois Les Armes, page 35.

Une fois que tu as choisi ton guerrier dans n'importe quel mode pour un joueur de Mortal Kombat Gold, tu verras l'écran de destin.

Appuie sur le Bouton de direction Gauche ou Droite pour sélectionner une colonne, et appuie sur le Bouton A pour entrer une des options suivantes: Novice, Débutant, Guerrier, Master ou Master II. Appuie sur le Bouton de début pour changer la disposition dans la séquence des ennemis.



Pour te faire avec la dernière victoire, tu dois gagner tous les combats de la colonne. Chaque fois que tu détruis un ennemi, tu retournes à l'écran où apparaît le prochain ennemi.

Si un second joueur veut joindre la lutte, il ou elle doit utiliser le même procédé en appuyant sur le Bouton de début de la deuxième manette. Après, les deux joueurs retournent à l'écran de sélection de personnage.

SOMMAIRE BATAILLES

Courir
(Vert)

Santé
(Bleu à Rouge)

Courir
(Vert)

Temps
match



Mortal Kombat Gold met à l'épreuve un guerrier en le faisant combattre avec des ennemis formidables et chaque fois plus difficiles. Dans tous les combats de Mortal Kombat, les Compteurs de Santé dans la partie supérieure de l'écran mesurent la diminution dans la santé de chaque lutteur.

Le compteur commence avec un 100% de santé, mais il se réduit à chaque coup reçu par le joueur. La réduction dépend du type de contact et s'il a été bloqué ou pas. Si le compteur ne marque rien la victoire ira alors à ton ennemi.

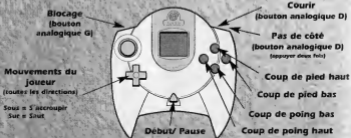
Chaque round a une durée de 99 secondes. Si le temps s'écoule et aucun des combattants ne perd alors le vainqueur est celui qui a le moins de coups reçus. Le premier à gagner le match est le vainqueur et lutte avec l'ennemi suivant.

Le compteur de course te permet de courir vers ton ennemi et de faire des combinaisons, mais ils sont sensibles au temps. C'est pourquoi tu peux activer la fonction de courir (ou fonction Combo) pendant que le compteur est vert.

Si tu perds tu demanderas pitié à ton ennemi dans le coin le plus profond de l'obscurité. Si tu as l'option Continuer activée, appuie sur le Bouton de début, entre l'option et sélectionne un guerrier pour le combat.

MOUVEMENTS DE BASE

Chaque guerrier de Mortal Kombat a passé des années de concentration et d'entraînement intensif pour perfectionner ses arts martiaux. Avant de combattre ces guerriers tu as besoin, toi aussi, d'un entraînement intensif et de concentration pour apprendre ces mouvements de base.



La meilleure manière de commencer ton entraînement est avec les mouvements fondamentaux: Coups de pied, Coup de poing, accroupissement, sauts et blocages.

Ces mouvements peuvent paraître triviaux comparés au mouvements acrobatiques comme le coup de pied volant. De toute façon, savoir comment bloquer ou éviter ce type de coups de pied est plus utile que de savoir comment les faire toi-même.

Le Bouton courir est impressionnant. Appuie sur le Bouton courir et appuie aussi sur le Bouton de direction envers ton ennemi pour exécuter une course. Mais sois sûr d'avoir un mouvement fait lorsque tu l'auras en face.

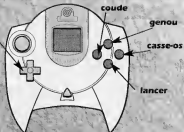
QUARTIERS FERMÉS

Mouvement du joueur

(toutes les directions)

Sous = S'accroupir

Sur = Saute

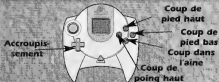


Les mouvements utilisés dans les situations de combat face à face sont le coude, le genou, le casse-os et lancer. Ils sont très efficaces et ne demandent pas beaucoup d'espace. Ces mouvements sont dangereux et s'utilisent seulement lorsque l'ennemi est à côté de toi. Appuie sur les boutons d'attaque pour essayer de nombreuses combinaisons de mouvements.

COMBAT DE BASE

Tous les guerriers de Mortal Kombat Gold possèdent des dextérités impressionnantes. Ce qui les fait meilleurs que tous les autres ce sont les mouvements spéciaux qu'ils créent et perfectionnent. Pour devenir un guerrier supérieur, suffisamment entraîné pour avoir le titre de Champion Suprême, tu dois apprendre et perfectionner ces mouvements. Même si tu utilises les coups de pied spéciaux ou des figures fondamentales, les guerriers de Mortal Kombat sont les plus féroces et les meilleurs combattants de l'univers. Si tu te spécialises dans les mouvements spéciaux tu peux rêver d'avoir ce titre et ce niveau de grandeur. (voir page suivante).

S'ACCROUPIR



Défensivement, les mouvements d'accroupissement vous permettent d'éviter les coups de pied, de poing, les armes et les lancements. Offensivement, le coup haut est une des armes les plus létales.

Appuie sur le Bouton de direction Sous (accroupissement) et simultanément appuie sur le coup de pied haut ou sur le coup de pied bas pour un de ces derniers accroupissement. Appuie sur le Bouton de direction bas (accroupissement) et appuie sur le coup de poing haut pour un coup haut. Le blocage peut-être utilisé pour te défendre de ton ennemi.



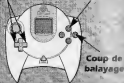
MOUVEMENTS FILÉS

Les mouvements filés sont la clé pour des mouvements exotiques. Ce dernier frappe l'ennemi dans ses chevilles puis dans son estomac

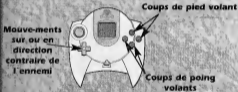
Aller en direction contraire
Aller en direction contraire

Coup de pied
Tour de la maison

Le coup de pied Tour de la Maison est celui qui frappe l'ennemi dans la tête. Pour exécuter des mouvements filés appuie sur le Bouton de direction en direction contraire à ton ennemi et les boutons de coups de pied.



DANS L'AIR



Les mouvements finaux que tu dois apprendre sont les mouvements aériens: Coups de pieds et de poing volants. Pour exécuter ces mouvements, en sautant (Bouton de direction Sur) ou en direction contraire de l'ennemi (Bouton de direction Sur +revenir). Appuie sur les différents Boutons d'attaque pendant que tu es dans l'air.

CODES SECRETS

Au pied de l'écran de Bataille VS tu verras une rangée de six boîtes avec des icônes différents entre eux. Le joueur 1 peut changer les symboles des premières trois boîtes en appuyant sur coup de poing bas, blocage et coup de pied bas.

Le joueur 2 peut faire de même avec les trois autres symboles. Les six symboles représentent des codes secrets qui peuvent avoir un sous-titre ou des effets dramatiques dans le jeu (voir page suivante).



CODES SECRETS



Quelques joueurs trouvent facile de mémoriser les codes qui se réfèrent à eux. Dans tous les cas tu les mémoriseras avec quelques essais. Rappelle-toi que tu dois être rapide et efficace. Personne n'a dit que ce serait facile.

Note: Tu peux trouver les codes secrets dans des magazines, des guides de stratégies, l'internet ou un peu d'improvisation de ta part.

Si tu appuies 7 fois sur un Bouton de code, ceci fera que l'ordre des icônes change pour recommencer.

Chaque Bouton fait que le symbole change au suivant dans un ordre prédéterminé. Si tu appuies sur coup de poing bas, blocage ou coup de pied bas l'ordre des icônes changera dans l'ordre contraire.

L'HISTOIRE

Il y a des milliers et des milliers d'années, dans une bataille avec le vieux Dieu connu comme Shinnok, j'ai été responsable de la mort de toute une civilisation.

Pour me sauver de la menace de Shinnok j'ai fait plonger la Terre dans une guerre de centaines d'années et j'ai envoyé Shinnock à un lieu appelé le Netherealm.

Maintenant, après la défaite de Shao Kahn aux mains des guerriers de la Terre, Shinnock s'est enfui de Netherealm.

Cette guerre est une fois de plus disputée. Mais cette fois elle ne peut être gagnée que par les mortels.

- Les mots de Raiden



LES GUERRIERS

BARAKA

Baraka a été envoyé pour calmer les revendications des régions basses de l'autre monde. Après sa grandiose victoire, le guerrier retourne combattre à côté des vilains. Sous le mandat de Shinnock, il est un grand lutteur pour ses adversaires.

LISTE DE MOUVEMENTS

Arme	B, B, HK
Couteau fort	B+HP
La furie du couteau	B, B, B, LP
Couteau éclair	D, B, HP
Couteau révolution	F, D, F, (Maintien BLK)
Fatalité: 1	B, B, B, B, HP
2	B, F, D, F, LP
Pointe	D, B, B, LK
Vent de Fatalité	F, F, D, HK

CYRAX

Cyrax, unité LK-4D4, est le deuxième d'un prototype cybernétique de ninjas construit par Lin Kuei. Il est programmé pour trouver et réduire à néant les ninjas espions, Sub-Zéro.

LISTE DE MOUVEMENTS

Arme	B, F, HP
Bombe de proche	[LK] B, B, HK
Bombe de loin	[LK] F, F, HK
Filet	B, B, LK
Teleport	F, D, BLK (aussi dans l'air)
Saut d'air	B, D, F, BLK
Fatalité: 1	U, U, F, D, BLK
2	D, D, F, U, RN
Pointe	D, B, B, LP
Vent de fatalité	B, F, F, HP



LES GUERRIERS

FUJIN

Mieux connu comme le roi du vent, Fujin joint Raiden comme un des derniers survivants. Ces compagnons ont été battus par Shinnock. Il se prépare pour la bataille finale.

LISTE DE MOUVEMENTS

Arme	B, B, LP
Mouvement de l'air	F, D, LP (Maintien LP pirouette)
Levitation	F, D, F, HP
Tirer	B, F, D, LK (Rapidement après léviter)
Super Coup de pied	D, F, HK
Coup de pied dans l'air	D+LK (Dans L'air)
Fatalité: Détruire	RN+BLK 5 times (Coup)
Air mortel	D, F, F, U, +BLK (Coup)
Prison	D, D, D, + HK (Proche)
Goro	B, F, B, + HP (Proche)

JAREK

Le dernier du clan Kano, le dragon noir, a des forces spéciales. Il lutte à côté de Sonya contre le démon du monde, Shinnock.

LISTE DE MOUVEMENTS

Arme	F, F, HP
Boule de canon	B, F, LK
Tri-couteau	D, B, LP
Craquer le sol	B, D, B, HK
Rouleau vertical	F, D, F, HP
Fatalité: Coeur	F, B, F, F, + LK (Proche)
Laser d'oeil	U, U, F, F, + BLK (Coup)
Prison	F, D, F, + HK
Goro's	B, F, F, + LP (Proche)

LES GUERRIERS



JAX

Quand Sonya a disparu le major Jackson Briggs l'a cherchée. Il a trouvé que la mission de Sonya été de combattre les forces du Dieu Shinnock. Il doit gagner cette bataille ou laisser le monde dans les mains de Shinnock.

LISTE DE MOUVEMENTS

Multi-mouvements	LP, (RN+BLK+HK)(HP+LP+LK)(HP+BLK+LK)(HP+LP+HK+LK)
Arme	D, F, HP
Coup de poing au sol	F, F, D, LK
Coup de Poing Dash	D, B, LP
Coup de dos	BLK (dans l'air)
Boule de feu	D, F, LP
Fatalité: Arme	Hold LK (3 sec), F, F, D, F+ lâcher LK
Smash de tête	B, F, F, D, + BLK (Proche)
Prison	F, F, B, + LK (Proche)
Goro	F, F, B, + HP (Proche)

JOHNNY CAGE

Après la défaite Shao-Kahn, l'âme de Cage est libre. Du paradis il voit ses amis en bataille. Il vient lutter avec ses amis contre les guerriers de la Terre.

LISTE DE MOUVEMENTS

Arme	F, D, F, LK
Coup de pied d'ombre	B, F, LK
Coup haut	B, D, B, HP
Boule de feu	D, F, HP (haut)
	D, B, LP (basse)
Ecrasement	BLK+LP
Fatalité: Rasser	F, B, D, D, + HK (Proche)
Pop	D, D, F, D, + BLK (Proche)
Prison	D, D, F, F, + HK (Proche)
Goro	B, F, F, + LK (Proche)



LES GUERRIERS

KAI

Un membre formel de la Société du Lotus Blanc, il a appris ses mouvements des meilleurs professeurs d'Asie. Il trouve son ami Liu Kang en Amérique. Ils assisteront Raiden contre Shinnock.

LISTE DE MOUVEMENTS

Arme	D, B, LP
Boule de feu tombe	B, B, HP
Boule de feu monte	F, F, LP
Mouvements de mains	BLK+LK - Hold LP (Pirouette jambe) - LK (Coup de pied) - HK (Coup de pied) - BLK (debout)
Turbo Air	D, F, HP
Super Tour la maison	D, F, LK
Fatalité: Boule Dodge	U, U, U, D, + BLK (Coup)
Coup de dos	Hold BLK, U, F, U, B, + HK
Prison	F, F, D, + BLK (Proche)
Goro	B, F, D, + HK (Proche)

KITANA

Kitana est accusée de trahison après qu'elle ait tué sa sœur Milena. Shao Kahn a un groupe de guerriers pour sauver son fils. Kitana doit trouver une voie pour arriver à la reine Sindel.

LISTE DE MOUVEMENTS

Arme	F, B, HK
Vent lancé	F, F, HP+LP (aussi dans l'air)
Vent soufflé	B, B, B, HP
Vent tourné	B+HP
Coup de pied	D, B, HP
Fatalité: 1	B, D, F, F, HK
2	F, F, D, F
Fatalité pointe	D, D, F, LK
Fatalité de vent	F, D, F, LP



LES GUERRIERS



KUNG LAO

Il veut réformer son vieux groupe. La société du Lotus bleu a disparu pendant un temps puisque Shinnock a commencé à combattre les Dieux. Comme un guerrier choisi, il doit battre Shinnock.

LISTE DE MOUVEMENTS

Arme	B, B, HP
Chapeau volant	B, F, LP
Coup de pied diagonal	D+HK (dans l'air)
Teleport	D, U
2x Teleport	D, D, U
Fatalité: 1	B, B, F, LP
2	F, F, B, D, HP
Pointe	F, D, F, LK
Vent	D, D, F, HP

LIU KANG

Il reste le champion immortel de Mortal Kombat. Il devait sauver la princesse Kitana des mains de Quan Chi. Il n'a pas pu et doit retourner à la terre et fait un effort pour avoir sur Terre tous les guerriers extraordinaires et pour assister à Raiden.

LISTE DE MOUVEMENTS

Armes	B, F, LK
Boule de feu (dans l'air)	F, F, HP
Boule de feu basse	F, F, LP
Coup de pied volant	F, F, HK
Coup de bicyclette	Charge LK (3 sec.), lâcher
Fatalité: Dragon	F, F, F, D, + BLK+HK+LK (Coup)
Brûle	F, D, D, U, + HP (Proche)
Prison	F, F, B, + LP (Proche)
Goro	F, F, B, + HK (Proche)



LES GUERRIERS

MILEENA

Assassinée par sa sœur Kitana, elle se trouve de retour. Elle doit détruire certains guerriers élus. Elle a une grande habileté pour lire la pensée de sa sœur.



LISTE DE MOUVEMENTS

Armes	F, F, LP
Tir Sai	HP (1 secs)(aussi l'air)
Coup de pied Teleport	F, F, LK
Roule	B, B, D, HK
Fatalité: 1	F, B, F, LP
2	B, B, B, F, LK
Pointe	D, E, D, LP
Vent	F, F, B, HP

QUAN CHI

Sorcier, expert en magie noire, il utilise ses habiletés pour libérer le Dieu Shinnock de Netherrealm. Shinnock le fera Archi-sorcier.

LISTE DE MOUVEMENTS

Armes	D, B, HK
Tir d'air	BLK (dans l'air)
Tele-stomp	F, D, LK
Boule de feu verte	F, F, LP
Arme de fer	F, B, HP
Coup de Pied Dash	F, F, HK
Fatalité: Fatalité d'acier	U, U, D, D, + LP (Coup)
Coup de jambe	Hold LK (5 sec), F, D, F, lâcher LK
Prison	F, F, D, + HP (Proche)
Goro	F, F, B, + LK (Proche)



LES GUERRIERS

RAIDEN

Le Dieu du Tonnerre retourne à la Terre après sa défaite avec Shao Kahn. Avec le paradis dans le désordre il doit mettre fin au règne des vilains.

LISTE DE MOUVEMENTS

Arme
Torpédo
Bolt lumineux
Teleport
Fatalité: Lumineux
Impale
Prison
Goro

F, B, HP
(aussi dans l'air) F,F, LK
D,B, LP
D, U
D,U,U,U, HP (Proche)
Hold BLK, F,B,U,U + HK
D,F,B, + BLK (Proche)
F,F,D, + HP (Proche)



REIKO

Une fois général des forces de Shinnock, Reiko a laissé les forces de l'obscurité pour combattre avec les bons. Il a resurgi d'entre les morts pour combattre.

LISTE DE MOUVEMENTS

Arme
Teleport
Rapide spin d'arrière
Etoiles Ninja
Coup de pied Flip
Fatalité: Coup de Pied
Shuryukan
Prison
Goro

D,B HP
D,U (Teleport) BLK (Taper)
B,F, LK
D,F, LP
B,D,F, HK
F,D,F, LP+BLK+HK+LK (Proche)
B,B,D,D, HK (Coup)
D,D,B, + LP (Proche)
F,F,D, + LK (Proche)



LES GUERRIERS



REPTILE

Général des forces de Shinnok, il appartient à une génération de reptiles déjà disparue. Il est descendu au Netherrealm parce qu'il a commis un génocide contre de nombreuses espèces. Il est dangereux.

LISTE DES MOUVEMENTS

Arme	B, B, LK
Boules acides	D, F, HP
Coup de poing bas	B, F, LP
Invisible	BLK + HK
Super Krawl	B, F, LK
Fatalité: Face Chew	Hold HP + LP + LK + HK, devant (Proche)
Salive acide	U, D, D, D, HP (Coup)
Prison	D, F, F, LP (Proche)
Goro	D, D, F, HK (Proche)

LISTE DE MOUVEMENTS

Arme
Peut lancer l'arme du caractère qu'il représente

Mouvements personnalisés
acquiert des mouvements
(spéciaux)

- B, F, LP
- * Baraka - F, B, F, LP
- * Quan Chi - B, F, B, F, LK
- * Liu Kang - B, B, F, HK
- * Sub-Zero - D, B, LP
- * Sonya - F, D, F, HP
- * Reiko - B, B, B, BLK
- * Scorpion - F, B, LP
- * Tanya - B, F, D, BLK
- * Kai - F, F, F, LK
- * Jarek - B, B, B, LK
- * Reptile - B, B, F, BLK
- * Fujin - F, F, B, HK
- * Raiden - D, F, F, HP
- * Cage - D, D, HP
- * Jax - F, D, F, HK
- * Cyrax - D, B, D, LK
- * Mileena - B, B, D, LP
- * Kitana - F, F, D, HP
- * Kung Lao - D, F, B, HK

Fatalités

Main du démon	D, B, F, D, R, N
Nœud du démon	D, U, U, D, BLK
Prison	D, D, F, HK
Goro	D, F, B, HP

SHINNOK

Bannis du Netherrealm pour des crimes commis contre son compagnon Elder God il est envoyé aux confins de la terre par Quan Chi. Avec l'aide d'un traître il est capable de reprendre le royaume d'Edenia. Il engage une guerre contre Elder Gods et attend la possibilité d'avoir sa revanche contre le dieu qui l'a banni, Raiden.



LES GUERRIERS

SONYA

Après son voyage dans l'autre monde et la tentative de destruction du monde par Shao Kahn, Sonya est devenue un membre de L'Agence d'Investigation de l'Autre monde. Sa première mission est de joindre Liu Kang et d'aider Raiden. Elle doit vivre longtemps pour prévenir son gouvernement de la menace.

LISTE DE MOUVEMENTS

Arme	F, F, LK
Boule de feu	D, F, LP
Coup de jambe Grab	D+LP+BLK
Coup poing d'équerre	F, B, HP
Coup de bicyclette	B, B, D, HK
Vent tiré	BLK (In Air)
Coup de pied de front	B, D, F LK
Fatalité: Tiré hors	Hold BLK, D, D, D, U, + RN (Coup)
Splits	U, D, D, U, + HK (Coup)
Prison	D, D, B, B, + HK (Proche)
Goro	F, D, F, + HP (Proche)

SCORPION

Un nouveau allié dans la guerre des Dieux, Quan Chi le fait revivre en échange de ses services mais il garde en secret ses vraies intentions.

LISTE DE MOUVEMENTS

Arme	F, F, HK
Spear	B, B, LP
Téléport	D, B, HP
Exalation de Feu	D, F, LP
Vent d'air	BLK (In Air)
Fatalité: Scorpion	B, F, D, U, + HP (Proche)
Brûlé!	B, F, F, B, + BLK (Coup)
Prison	F, D, D, + LK (Proche)
Goro's	B, F, F, + LK (Proche)



LES GUERRIERS

SUB-ZERO

Après la dernière guerre le clan de Sub Zéro est défait. Une fois de plus il a le costume de glace de l'original Sub Zéro, son frère. Il va stopper Shinnock et garde d'anciens secrets.

LISTE DE MOUVEMENTS

Arme	D, F, HK
Tir de glace	D, F, LP
Clone de Glace	D, B, LP
Tomber	LP+BLK+LK
Fatalité: Tir à la tête	F, B, F, D, HP+BLK+RN
Congélation	B, B, D, B, + HP (Coup)
Prison	Hold BLK, D, U, U, U, + HK (Proche)
Goro	D, D, D, + LK (Proche)

TANYA

Comme fille de l'ambassadeur d'Edenia, Tanya invite un groupe de réfugiés à s'enfuir de leur propre monde pour aller à Edenia. Mais très vite après que la reine leur permette de passer la porte, elle apprend que l'un des guerriers n'est autre que le banni, Elder God, Shinnock. La porte conduit aux fosses de Nethereaim et le libre royaume d'Edenia est maintenant à la merci de Shinnok.

LISTE DE MOUVEMENTS

Arme	F, F, HK
Boule de feu Droite	D, F, HP
Boulé de feu tombé du ciel	D, B, LP (dans l'air)
Coup de pied roulant	F, D, B, LK
Coup de pied en arrière	F, F, LK
Fatalité: Bisou de la mort	D, D, U, D, +HP+BLK (Proche)
Casse-cou	D, F, D, F, + HK
Prison	B, F, D, + HP
Goro	F, F, F, + LP

LES GUERRIERS

GORO



Le dragon demi humain fut protecteur de Shang Tsung dans le premier tournoi. Goro prit le titre de Mortal Kombat de l'original Kung Lao, seulement pour avoir été gagné, neuf générations plus tard, par l'ancêtre de Lao, Lui Kang.

Cherchant sa revanche, le prince Shokan est revenu de l'autre monde pour écraser Liu Kang dans Mortal Kombat.

LES ARMES

L'ÉCRAN DE SÉLECTION D'ARMES T'OFFRE LES ARMES QUI SUIVENT:



Flèche Fujin



Marteau de glace Sub Zero



Épée Dragon Noir
de Jarek



Boomerang de Tanya



Longue épée de Scorpion



Couteau volant de
Sonya



Marteau de guerre
de Raiden



Axe de bataille de
Reptile



Mas de Quan
Chi



Couteau de J. Cage



Masse de pointes de
Reiko



Épée de dragon de Liu
Kang



Masse de pointes
de Jax



Arme de guerre de
Shinnock



Couteau de Kai

CRÉDITS

MORTAL KOMBAT A ÉTÉ CRÉÉ PAR: Ed BOON AND JOHN TOBIAS EQUIPE DE DESSIN MORTAL KOMBAT GOLD

Ed Boon, Dave Michichich, Todd Allen, Mike Boon, Steve Beran, John Vogel, Tony Goskie, Dan Forden,
John Tobias, Josh Tsui, Mark Loffredo, Mark Penacho & Herman Sanchez

PRODUCTEUR EXÉCUTIFS

Neil Nicastro, Ken Fedesna, Paul Dussault & Cary Mednick

TEST / ANALYSTES DU JEU

Paulo Garcia, Eddie Ferrier, Mike Vinikour & Alex Gilliam

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX À:

Tamara Michichich, Eydie Boon, Heather Boon, Mercedes Moncion, Ed Keenan, David Behr, Sal DiVita,
Jim Tianis, Sara Rose, Art Tianis, Ellen Galassini, Jim Gentile, Kevin Day, Matt Booty, Mark Turnell,
Dimitrios Tianis, Sean Scanlon & Jason Scanlon

ÉQUIPE MIDWAY HOME ENTERTAINMENT

PRODUCTEUR

MICHAEL GOTTLIEB

PRODUCTEUR ASSOCIÉ

ANDY KAFFKA

PRODUCTEUR ASSISTANT

Ed TUCKER

DIRECTEUR TECHNIQUE

SCOTT MAXWELL

PRODUCTION ET DESSIN INTERNE

Midway Creative Services-San Diego, CA

COORDINATION INTERNATIONALE

Kimberly Tifley & Karen Shillcock

CHEF DES TESTS

ROB SABLAN

TESTEUR PRINCIPAL

SUNNY CHIU

TESTERS

Seher Basak, Nico Binary, Weston Boueher, Aaron Orsak, Rick Wajibel & Ray Veerkamp

DIRECTEUR DE PRODUCTION

DERRYL DEPRIEST

TOUTS NOS REMERCIEMENTS À

Deborah Fulton, Ira Kalina, Kathy Lange & Kathy Schoback

CRÉDITS

EQUIPE EUROCOM

MANAGEMENT PRODUCTEUR

Hugh Binns, Mark Hetherington & Tim Rogers

PROGRAMMATEUR EN CHEF

Mark Hetherington

PROGRAMMATEURS

Chris Jackson, Tim Rogers & Kevin Stainwright

PROGRAMMATEURS OUTILS

Chris Jackson, Kevin Marks & Andy Mitchell

PROGRAMMATEURS ADDITIONNELS

Rob Watkins, Ian Denny & Tim Rogers

MEJORATION HOME GAME

Bill Beacham & Ken Harvey

TEXTURES, ART ET ANIMATION

Andy Bee, Nigel Bently, Colin Garrat, & Darren Hyland

MUSIQUE ET SON

Neil Baldwin & Guy Cockcroft

ASSURANCE DE QUALITÉ EN CHEF

John Barker

ASSURANCE DE QUALITÉ

Michael Bothan & Andrew Walkner

TOUS NOS REMERCIEMENTS A

Ed Boon, Dan Forden, Michael Gottlieb, Andy Kaffka, Gary Lake,

David Michicich, Kevin Stainwright, John Tobias & Ed Tucker



Dreamcast

Midway Games Limited • Macmillan House • 96 Kensington High Street • London W8 4EG United Kingdom
www.midway.com

MORTAL KOMBAT™ GOLD © 1997, 1998 Midway Games Inc. All rights reserved. MIDWAY, MORTAL KOMBAT, the DRAGON DESIGN and all character names are trademarks of Midway Games Inc. Used by permission. Converted by European Developments Ltd.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisierte Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otilåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lögbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law, in accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,637,895; 5,688,173; 4,443,486; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 3679938

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,379 and European Patents 0682341 & 80244; Publication 0671730 & 0553545; Application 98098818.4 & 98019899.3