

MORTAL



KOMBAT®

AMIGA - FRANCAIS

Acclaim®
entertainment, ltd.

Virgin

Virgin Interactive Entertainment présente:

MORTAL



KOMBAT®

Le mot "code" a bien des définitions. Le tournoi d'arts martiaux Shaolin obéit à un système de règles de conduite... un code éthique.

Les combattants se respectent en tant que guerriers, quel que soit le degré de haine qu'ils éprouvent l'un pour l'autre... un code d'honneur.

Un autre type de code pourrait être défini comme système arbitraire de symboles ou de lettres dont le but est de transmettre des messages... un code secret.

COPYRIGHT

Copyright du programme © 1993 Acclaim Entertainment Inc.

Publié par Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.

Mortal Kombat® est une marque déposée de Midway® Manufacturing Company, et accordée sous licence. Copyright © 1992, tous droits réservés - utilisation autorisée.

Virgin® est une marque déposée de Virgin Enterprises Ltd.

Acclaim® est une marque déposée d'Acclaim Entertainment.

Conception originale Midway Manufacturing Company

Conversions informatiques Probe Software

Amiga Programmation Richard Costello

Décors Jason Green

Conversion des sprites Gary Liddon

Son Allister Brimble

Directeur de logiciel Jon Norledge

Directeur de projet Peter Hickman

Contrôle qualité John Martin

Coordination du design et des illustrations Matthew Walker

Ce manuel G Penn

Design de ce manuel Mark Tilson

Production Catherine Spratt & Robert Mc Grath

COPYRIGHT

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 copie, la location, le prêt, la diffusion et la représentation publique de ce logiciel ainsi que de la documentation et du matériel qui l'accompagnent, sont strictement interdits sans l'autorisation écrite expresse de Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Tous les droits d'auteur et de propriétaire sont réservés dans le monde entier. Ce programme, la documentation et le matériel qui l'accompagnent, sont vendus selon les conditions de vente et les accords commerciaux de Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd, dont les copies sont disponibles sur demande.

**Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd,
338A Ladbroke Grove, London W10 5AH, Angleterre.
Tél: (+44) 81 960 2255. Fax: (+44) 81 960 9900.**



AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A LIRE AVANT DE JOUER A MORTAL KOMBAT

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

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'éléments 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 (crise ou perte 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 convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- ★ Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- ★ Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- ★ Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- ★ Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- ★ En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

BIENVENUE !

Bienvenue à Mortal Kombat, la meilleure simulation de combat du monde. Ce manuel a été conçu pour que vous puissiez profiter au maximum de ce produit de qualité. Si pour une raison ou une autre, vous n'êtes pas entièrement satisfait du programme ou de la documentation, n'hésitez pas à nous écrire pour nous expliquer en détail les raisons de votre insatisfaction. Cela nous aidera à ne pas refaire les mêmes erreurs à l'avenir. Veuillez envoyer vos questions, avis et plaintes à l'adresse suivante:

CUSTOMER SERVICES, Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH, Angleterre.

ATTENTION !

Les disquettes sont des supports magnétiques, tout comme les cassettes. N'exposez pas les disquettes à des rayons X ou des champs magnétiques intenses, car cela effacerait les données qu'elles contiennent. N'essayez pas de "copier" ces données, car vous risquez de les détruire dans le processus.



TABLE DES MATIERES

CONTENU DE LA BOITE.....	5
CHARGEMENT DE MORTAL KOMBAT.....	5
PROBLEMES DE CHARGEMENT.....	6
JOUER A MORTAL KOMBAT.....	6
REGLES.....	6
OPTIONS.....	7
CHOIX DE VOTRE PERSONNAGE.....	8
CE QUE VOUS VERREZ PENDANT LE JEU.....	8
TESTEZ VOTRE FORCE!.....	9
MOUVEMENTS DE BASE.....	9
LES KOMBATTANTS.....	14
JOHNNY CAGE.....	14
KANO.....	16
RAIDEN.....	18
LIU KANG.....	19
SCORPION.....	21
SUB-ZERO.....	22
SONYA BLADE.....	24
GORO.....	25
SHANG TSUNG.....	26
REPTILE.....	26
CONSEILS DE JEU.....	27
POUR EN SAVOIR PLUS SUR MORTAL KOMBAT.....	28



Depuis 500 ans, le décadent Shang Tsung organise un tournoi annuel sur son île isolée. Son champion de longue date est Goro, un énorme guerrier mutant à quatre bras, dont les prouesses permettent à Shang Tsung de rester jeune, en puisant sa force vitale dans les âmes des perdants.

Aujourd'hui, sept nouveaux concurrents sont rassemblés, tous des maîtres guerriers doués de pouvoirs spéciaux. Comme les règles du tournoi l'exigent, ils doivent s'affronter les uns les autres, puis combattre leur sosie avant de s'attaquer à Goro, et finalement à Shang Tsung en personne.

Qui sera le vrai gagnant?

CONTENU DE LA BOITE

A l'intérieur de la boîte, vous trouverez ce manuel ainsi que deux disquettes de Mortal Kombat. Ces disquettes doivent constamment être protégées contre l'écriture; pour cela, vérifiez que la languette de plastique noir au coin de chaque disquette est poussée vers le haut, laissant apparaître un petit trou.

CHARGEMENT DE MORTAL KOMBAT

Remarque: Mortal Kombat est conçu pour un ou deux joueurs.

- ★ Installez votre ordinateur comme indiqué dans son manuel d'instructions. Joueur 1: branchez votre joystick dans le port "1 JOYSTICK". Joueur 2: branchez votre joystick dans le port "2 JOYSTICK".
- ★ Si votre ordinateur est allumé, éteignez-le. Attendez au moins trente secondes avant de le rallumer. Cela supprimera tout virus pouvant être présent et minimisera ainsi le risque de contaminer, voire détruire, vos disquettes de Mortal Kombat.
- ★ Insérez la disquette 1 de Mortal Kombat dans le lecteur interne de l'ordinateur. Le programme se chargera et commencera automatiquement. Insérez la disquette 2 de Mortal Kombat lorsqu'on vous le demande.
- ★ Vous saurez que le chargement est terminé lorsque vous verrez l'écran titre.



L'écran titre

POSSESSEURS DE LECTEUR DE DISQUETTES EXTERNE
Mortal Kombat supporte un second lecteur de disquettes, externe.

POSSESSEURS DE DISQUE DUR
Mortal Kombat ne peut pas être installé sur disque dur.



PROBLEMES DE CHARGEMENT

Au cas où vous n'arriveriez pas à charger *Mortal Kombat*, éteignez votre ordinateur et désactivez tous les périphériques externes inutiles, comme les imprimantes (ne déconnectez pas le moniteur ou la télévision!) avant de recommencer la procédure de chargement.

Si vous ne parvenez toujours pas à charger *Mortal Kombat*, mettez la disquette défectueuse (sans l'emballage) dans une enveloppe rembourrée, en y joignant vos nom et adresse. Pour aider notre service de dépannage, veuillez fournir autant de détails que possible sur la configuration de votre équipement (sans oublier tout dispositif d'extension de RAM).

Adressez votre paquet à: THE RETURNS DEPARTMENT, Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH, Angleterre. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd s'efforcera de remplacer la disquette défectueuse dans les 28 jours suivant la réception.

JOUER A MORTAL KOMBAT

Nous n'avons pas besoin de vous dire que *Mortal Kombat* est LA suprême simulation de combat, avec une incroyable variété de stratégies possibles. Ce manuel a pour but de vous présenter les principes de *Mortal Kombat*. Comme vous le constaterez très vite, la clé du succès est la synchronisation, et la seule façon de vous améliorer est de jouer. C'est en s'entraînant qu'on atteint la perfection.

LES REGLES

Il y en a très peu...

Deux combattants doivent s'affronter, la victoire étant déterminée par deux combats gagnants sur trois, dans l'un des six lieux de l'île de Shang Tsung: la Cour (The Courtyard), les Portes du Palais (The Palace Gates), le Sanctuaire du Guerrier (The Warrior Shrine), le Trou (The Pit), la Salle du Trône de Shang Tsung (Shang Tsung's Throne Room) ou le Repaire de Goro (Goro's Lair).

Les combattants peuvent utiliser n'importe quelle méthode pour gagner. Il n'y a aucune restriction sur l'utilisation des pouvoirs spéciaux, des armes et des Coups Mortels.

VICTOIRE SANS FAUTE. Si vous remportez votre premier combat sans perdre d'énergie, vous obtenez un bonus de 200 000 points.

DOUBLE VICTOIRE SANS FAUTE. Si vous remportez le combat suivant sans perdre d'énergie, vous obtenez un bonus de 500 000 points.

ACHEVEZ-LEI (OU LAI). Lorsque vous remportez deux combats sur trois, vous avez la possibilité d'utiliser votre Coup Mortel et de gagner un Bonus Fatalité de 100 000 points. Pour indiquer que le Coup Mortel est bien activé, l'écran deviendra plus sombre (**remarque:** sauf avec le Coup Mortel de Liu Kang).



Dans un tournoi en mode un joueur, le combattant contrôlé par le joueur doit affronter les six autres concurrents avant de participer à un Match Miroir. Ensuite, il y a trois matches d'endurance contre deux adversaires à la fois. Puis, Goro interviendra et finalement, Shang Tsung apparaîtra en personne.

Mais avant de commencer à vous battre...

OPTIONS DE MORTAL KOMBAT

Deux options apparaissent sur l'écran titre: "OPTIONS" et "START GAME" (commencer à jouer).

- ★ Poussez le joystick vers le haut ou le bas pour mettre l'option voulue en surbrillance.
- ★ Appuyez sur le bouton feu pour sélectionner l'option.

OPTIONS

Sélectionnez cela pour faire apparaître les sept options décrites ci-dessous:

- ★ Poussez le joystick vers la gauche ou la droite pour modifier l'option en surbrillance.

CREDITS

Cela vous permet de continuer à jouer après avoir perdu un match. Le réglage par défaut est de 3 crédits, mais vous pouvez en sélectionner 6 maximum.

DIFFICULTY (Difficulté)

Le réglage par défaut est "EASY" (facile) mais vous avez le choix entre "VERY EASY" (très facile), "MEDIUM" (moyen), "HARD" (difficile) et "VERY HARD" (très difficile) pour déterminer le niveau des adversaires contrôlés par l'ordinateur.

MUSIC (Musique)

Ça vous dirait d'écouter tous les différents airs du jeu? Chaque musique correspond à un numéro.

- ★ Appuyez sur la barre d'espacement pour écouter le morceau de musique correspondant au numéro affiché.
- ★ F2 - Musique Activée/Désactivée

SOUND FX (Effets sonores).

Eh ouï! Vous pouvez également écouter tous les effets sonores du jeu.

SAMPLES (Voix)

Voici l'occasion d'écouter toutes les voix digitalisées de Mortal Kombat.



CHOIX DE VOTRE PERSONNAGE



Faites votre choix. Quel personnage préférez-vous incarner? C'est une question de goût, car chaque personnage a ses avantages et ses inconvénients. Comme vous le verrez, certains coups spéciaux sont plus accessibles que d'autres (cf LES KOMBATTANTS à la page 14).

Remarque: le Joueur 2 peut se joindre au tournoi à n'importe quel stade en appuyant sur le bouton feu du joystick.

Choisissez votre personnage

CE QUE VOUS VERREZ PENDANT LE JEU



CHRONO. Chaque combat est chronométré. Vous avez 99 secondes, et quand le chrono atteint zéro, le combattant ayant le plus d'énergie est déclaré vainqueur.

ENERGIE. L'endurance de chaque guerrier est représentée par une barre. Plus un combattant reçoit de coups (certains sont plus puissants que d'autres), plus sa barre diminue. Si la barre disparaît, le joueur est vaincu.

SCORE. Vous marquez des points lorsque vous réduisez l'énergie d'un adversaire. Des points bonus sont également accordés pour l'exécution de certaines tâches.

PAUSE!

Si vous devez interrompre votre combat...

- ★ Appuyez sur la touche F1 pour geler l'action.
- ★ Appuyez à nouveau sur la touche F1 pour reprendre le jeu.
- ★ Si vous appuyez sur la touche F10 pendant que le jeu est en pause, vous retournerez à l'écran titre.



TESTEZ VOTRE FORCE !

Cassez des blocs entre les combats pour obtenir des points bonus. Le bois vous donnera 100 000 points, la pierre 200 000, l'acier 500 000, le rubis 750 000 et enfin, le diamant 1 million de points.

- ★ Poussez le joystick de gauche à droite aussi vite que possible pour augmenter la force de votre personnage (représentée par la barre sur le côté de l'écran).
- ★ Appuyez sur le bouton feu pour frapper, de préférence lorsque la barre atteint (ou dépasse) la ligne. Dépêchez-vous, vous n'avez que 10 secondes!



Testez votre force!

MOUVEMENTS DE BASE

La ravissante Sonya Blade fera une démonstration des mouvements communs aux sept personnages. Notez que pour cette présentation, on suppose que Sonya fait face à un adversaire se trouvant sur le côté droit de l'écran. Les commandes seront inversées si l'adversaire se trouve sur le côté gauche de l'écran.

Les évaluations de puissance indiquent la force des mouvements et représentent approximativement combien de fois il faudrait répéter le mouvement en question pour venir à bout d'un adversaire.

Les mouvements peuvent être exécutés avec un joystick à un ou deux boutons. Si vous avez un joystick à deux boutons, le second bouton feu sert exclusivement à effectuer des coups de pied.

MARCHER

PUISSANCE: N/A (non applicable)

S'approcher ou s'éloigner de l'adversaire.



POUR MARCHER. Poussez le joystick dans la direction voulue.

BLOCAGE DEBOUT

PUISSANCE: N/A

Pour compliquer un peu les choses, le Blocage Debout n'assure pas une défense complète contre les coups de l'adversaire. Vous perdrez un peu d'énergie (surtout face au coup de la Lame Pivotante de Kano).



POUR EFFECTUER UN BLOCAGE DEBOUT. Maintenez le bouton feu enfoncé, puis poussez le joystick dans la direction opposée à l'adversaire.



COUP DE POING BAS PUISSANCE: 15



Les coups de poing sont les coups les plus faibles, ce qui ne les empêche pas d'être efficaces s'ils sont bien utilisés. Un personnage peut enchaîner rapidement 5 coups de poing environ avant de reculer.



POUR EFFECTUER UN COUP DE POING BAS. Poussez le joystick dans la direction de l'adversaire et maintenez-le, puis appuyez deux fois en succession rapide sur le bouton feu. Vous enchaînez plusieurs coups de poing bas en appuyant rapidement sur le bouton feu.

COUP DE POING HAUT PUISSANCE: 15



Similaire au coup de poing bas, sauf que le coup de poing haut est un peu plus difficile à bloquer.



POUR EFFECTUER UN COUP DE POING HAUT. Appuyez deux fois en succession rapide sur le bouton feu. Vous enchaînez plusieurs coups de poing hauts en appuyant rapidement sur le bouton feu.

COUP DE PIED BAS PUISSANCE 7



Il s'agit plutôt d'un coup de pied à hauteur moyenne, au niveau de l'estomac. Le coup de pied bas a une portée légèrement supérieure à celle du coup de pied haut.



POUR EFFECTUER UN COUP DE PIED BAS. Poussez le joystick vers l'adversaire et maintenez-le, puis appuyez une fois sur le bouton feu.

Et si vous avez un joystick à deux boutons... Poussez le joystick vers l'adversaire et maintenez-le, puis appuyez sur le second bouton feu.

COUP DE GENOU PUISSANCE: 7



Ce mouvement remplace le coup de pied bas lorsqu'un personnage est très proche de son adversaire.

COUP DE PIED HAUT PUISSANCE: 7



Le coup de pied haut a une portée légèrement supérieure à celle du coup de pied circulaire.



POUR EFFECTUER UN COUP DE PIED HAUT. Appuyez une fois sur le bouton feu.

Et si vous avez un joystick à deux boutons... Appuyez sur le second bouton feu.

PROJECTION PUISSANCE: 4



La projection est le mouvement le plus puissant. Elle remplace le coup de pied haut lorsqu'un personnage est très proche de son adversaire. Remarque: chaque personnage projette de façon différente à celle démontrée.

COUP DE PIED CIRCULAIRE PUISSANCE: 5



Un coup de pied rapide et puissant, souvent difficile à bloquer.



POUR EFFECTUER UN COUP DE PIED CIRCULAIRE: Poussez le joystick vers le bas et dans la direction de l'adversaire.

Et si vous avez un joystick à deux boutons... Poussez le joystick dans la direction opposée à l'adversaire et maintenez-le, puis appuyez sur le second bouton feu.

S'ACCROUPIR

PUISSANCE: N/A

C'est utile pour éviter les coups hauts, les Boules de Feu et le Harpon de Scorpion, mais inefficace contre la Torpille de Raiden.



POUR S'ACCROUPIR. Poussez le joystick vers le bas.

BLOCAGE ACCROUPI

PUISSANCE: N/A



Comme le blocage debout, le blocage accroupi n'assure pas une défense complète contre les coups de l'adversaire.

POUR EFFECTUER UN BLOCAGE ACCROUPI. Poussez le joystick vers le bas (pour vous accroupir), puis poussez le joystick vers le bas et dans la direction opposée à l'adversaire.

COUP DE PIED ACCROUPI

PUISSANCE: 8



La plupart des combattants ont tendance à oublier ce coup, ce qui est dommage car il a son utilité (notamment l'élément de surprise).

POUR EFFECTUER UN COUP DE PIED ACCROUPI. Poussez le joystick vers le bas (pour vous accroupir), puis poussez le joystick vers le bas et vers l'adversaire.

Et si vous avez un joystick à deux boutons... Poussez le joystick vers le bas (pour vous accroupir), puis appuyez sur le second bouton feu.

BALAYAGE

PUISSANCE: 8



L'un des coups les plus rapides et l'un des plus difficiles à bloquer ou éviter. Le balayage et le coup de pied bas ont la meilleure portée.

POUR EFFECTUER UN BALAYAGE. Poussez le joystick vers le bas et dans la direction opposée à l'adversaire.

UPPERCUT

PUISSANCE: 4



L'uppercut et la projection sont les coups les plus puissants, mais c'est l'uppercut qui donne le plus de satisfaction.

Remarque: il est un peu plus difficile d'effectuer des uppercuts avec les personnages ninjas (Sub-Zero et Scorpion) car la portée de leurs uppercuts est légèrement inférieure à celle d'un coup de poing.

POUR EFFECTUER UN UPPERCUT. Poussez le joystick vers le bas et maintenez-le, puis appuyez sur le bouton feu.

SAUTER



PUISSANCE: N/A

Il peut être utile de sauter verticalement pour éviter un balayage.
Remarque: un personnage ne peut pas effectuer de blocage lorsqu'il est en l'air.

POUR SAUTER. Poussez le joystick vers le haut.

SAUT PERILLEUX



PUISSANCE: N/A

Un saut périlleux vers l'adversaire ou dans la direction opposée peut servir à éviter un balayage, et également à traverser l'arène.

POUR EFFECTUER UN SAUT PERILLEUX. Poussez le joystick vers le haut et vers l'adversaire (ou dans la direction opposée).

COUP DE POING AVEC SAUT



PUISSANCE: 7

Un saut en l'air suivi d'un coup de poing.

POUR EFFECTUER UN COUP DE POING AVEC SAUT. Poussez le joystick vers le haut, puis recentrez-le (en le relâchant) et appuyez sur le bouton feu. Le moment où vous appuyez sur le bouton feu déterminera l'efficacité du coup.

COUP DE POING A LA VOLEE



PUISSANCE: 7

Bondissez en l'air avec le poing tendu, vers l'adversaire ou dans la direction opposée.

POUR EFFECTUER UN COUP DE POING A LA VOLEE. Poussez le joystick vers le haut et vers l'adversaire (ou dans la direction opposée), puis recentrez le joystick (en le relâchant) et appuyez sur le bouton feu.

COUP DE PIED AVEC SAUT PUISSANCE: 8



Comme le coup de poing avec saut, mais légèrement moins efficace.

POUR EFFECTUER UN COUP DE PIED AVEC SAUT. Poussez le joystick vers le haut et maintenez-le, puis appuyez sur le bouton feu.

Et si vous avez un joystick à deux boutons... Poussez le joystick vers le haut et maintenez-le, puis appuyez sur le second bouton feu.

COUP DE PIED A LA VOLEE PUISSANCE: 6



Bondissez en l'air avec la jambe tendue, vers l'adversaire ou dans la direction opposée.

POUR EFFECTUER UN COUP DE PIED A LA VOLEE. Poussez le joystick vers le haut et vers l'adversaire (ou dans la direction opposée) et maintenez-le, puis appuyez sur le bouton feu.

Et si vous avez un joystick à deux boutons... Poussez le joystick vers le haut et vers l'adversaire (ou dans la direction opposée) et maintenez-le, puis appuyez sur le second bouton feu.

LES KOMBATTANTS

Pour chaque personnage, les coups spéciaux, l'arme et le Coup Mortel sont activés de la même façon: en combinant directions du joystick et parfois, pressions du bouton feu.

JOHNNY CAGE

Superstar des arts martiaux, entraîné par les grands maîtres du monde entier, Cage utilise ses talents au cinéma. C'est un champion du box office, qui a tourné des films comme le Poing du Dragon, et le Poing du Dragon II, ainsi que Violence Soudaine, qui a reçu un oscar.

VRAI NOM: JOHN CARLTON

AGE: 29 ans

TAILLE: 1 m 88

POIDS: 100 kg

CHEVEUX: NOIRS

YEUX: BLEUS

STATUT LEGAL:

CITOYEN DES ETATS-UNIS
D'AMERIQUE

FAMILLE:

ROBERT CARLTON (PERE)

ROSE CARLTON (MERE)

REBECCA CARLTON (SOEUR)

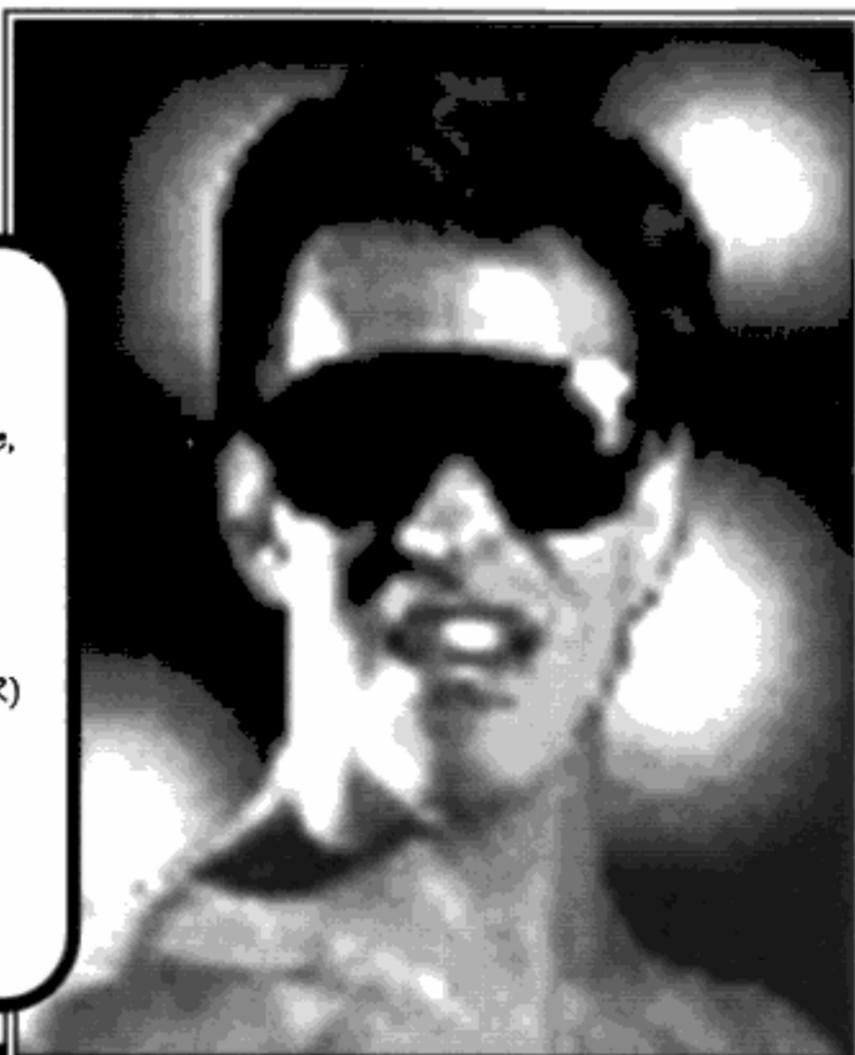
CINDY FORD (EX-FEMME)

LIEU DE NAISSANCE:

VENICE, CALIFORNIE

PROFESSION: ACTEUR

NOTES: INTERPRETE PAR
DANIEL PESINA



COUP DE COUDE

PUISSANCE: 8



Cage utilise son Coup de Coude à la place des coups de poing hauts et bas lorsqu'il est très proche de son adversaire.

COUP DE PIED SHADOW

PUISSANCE: 6



Egalement surnommé "Lucy Kick", c'est un coup de pied nécessitant une grande concentration de force.

POUR EFFECTUER LE COUP DE PIED SHADOW. Poussez le joystick dans la direction opposée à l'adversaire, puis vers l'adversaire, puis dans la direction opposée, et appuyez sur le bouton feu.



PRISE AU-DESSOUS DE LA CEINTURE

PUISSANCE: 5



Tendez le bras pour atteindre quelqu'un... Cage n'utilisera pas ce coup contre son sosie, Sonya Blade ou Goro.

POUR EFFECTUER LA PRISE AU-DESSOUS DE LA CEINTURE. Poussez le joystick vers le bas, puis une deuxième fois vers le bas, et appuyez sur le bouton feu.



ARME: BOULE DE FEU

PUISSANCE: 7



Un petit truc que Cage a appris dans une boîte d'Hollywood.

POUR LANCER UNE BOULE DE FEU. Poussez le joystick dans la direction opposée à l'adversaire, puis vers l'adversaire, et appuyez sur le bouton feu.



COUP MORTEL: SUPER COUP DE POING

PUISSANCE: FATALE!



? ? ? ?

KANO

Un mercenaire, un voyou, un voleur, un extorqueur; la vie de Kano n'est que crimes et injustices. C'est un membre fervent du Dragon Noir, un groupe d'assassins dangereux, craints et respectés dans les milieux du crime.

AGE: 35 ans

TAILLE: 1 m 85

POIDS: 103 kg

CHEVEUX: NOIRS

YEUX: 1 MARRON
1 INFRA-ROUGE
(DANS UN IMPLANT
METALLIQUE)

STATUT LEGAL:

DEPORTE DU JAPON
CRIMINEL RECHERCHE DANS
35 PAYS

FAMILLE:

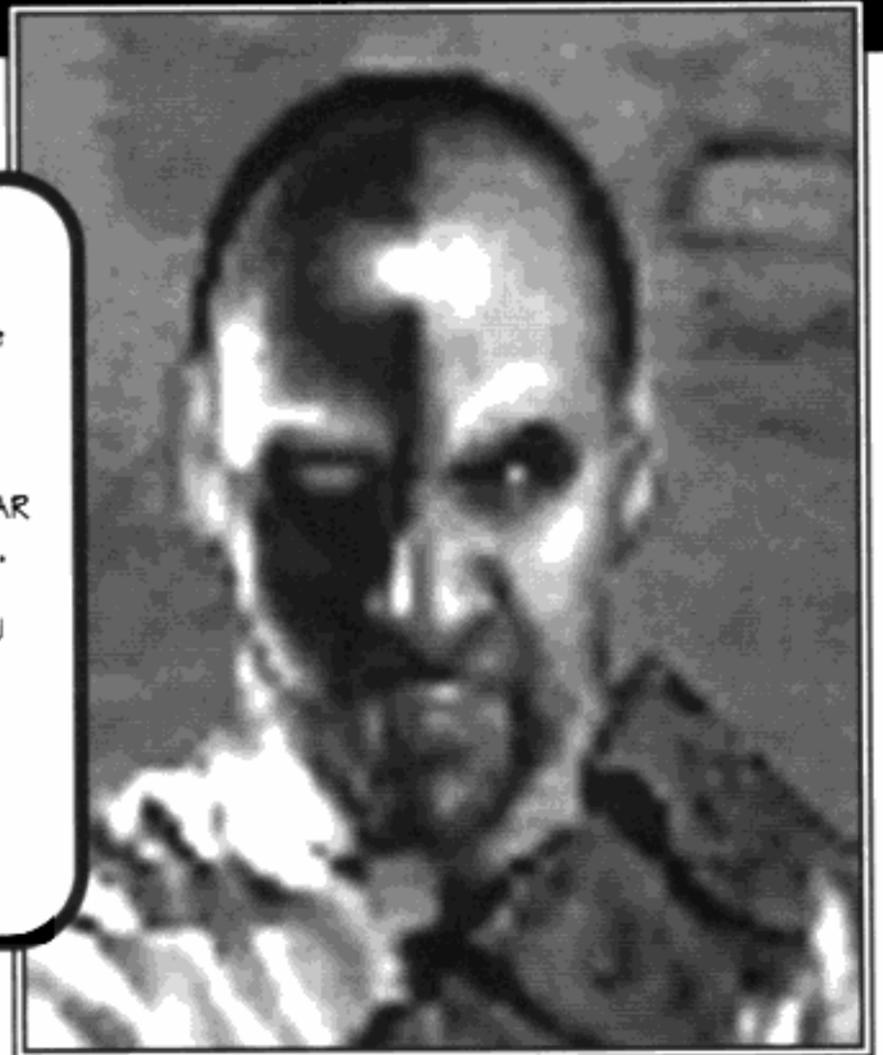
AUCUNE. IL FUT ADOPTE PAR
UNE AMERICAINE A TOKYO,
LORSQU'IL ETAIT ENFANT

LIEU DE NAISSANCE: INCONNU

PROFESSION:

CRIMINEL, MEMBRE DE
L'ORGANISATION DU
DRAGON NOIR

NOTES: INTERPRETE PAR
RICH DIVIZIO



COUP DE TETE

PUISSANCE: 7



Kano utilise son Coup de Tête à la place des coups de poing hauts et bas lorsqu'il est très proche de son adversaire.

BOULET DE CANON

PUISSANCE: 6



Une technique apprise par Kano lors de ses voyages... Il se met en boule et fonce sur l'écran, renversant tous ceux qu'il touche.

POUR EFFECTUER UN BOULET DE CANON. Poussez le joystick vers l'adversaire, puis vers le bas, puis dans la direction opposée, puis vers le haut; une sorte de mouvement rotatif.



ARME: LAME TOURNOYANTE

PUISSANCE: 7



Très dangereuse. La Lame Tournoyante est plus efficace contre les blocages que tous les autres coups.

POUR LANCER LA LAME TOURNOYANTE. Poussez le joystick dans la direction opposée à l'adversaire, puis une deuxième fois dans la direction opposée, puis vers l'adversaire.



COUP MORTEL: CRISE CARDIAQUE

PUISSANCE: FATALE!



RAIDEN

Raiden est en fait le nom du dieu du tonnerre. Le bruit court qu'il aurait reçu une invitation personnelle de la part de Shang Tsung, et qu'il aurait pris une apparence humaine pour participer au tournoi.

AGE: ETERNEL

TAILLE: 2 m 17

POIDS: 175 kg

CHEVEUX: NOIRS

YEUX: AUCUN

STATUT LEGAL:

DIEU, NE S'APPLIQUE PAS

FAMILLE: AUCUNE

LIEU DE NAISSANCE: AUCUN

PROFESSION:

DIEU DU TONNERRE

NOTES: INTERPRETE PAR
CARLOS PESINA



COUP DE COUDE

PUISSANCE: 8



Raiden utilise son Coup de Coude à la place des coups de poing hauts et bas lorsqu'il est très proche de son adversaire.

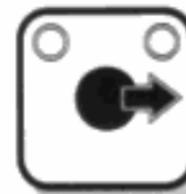
TORPILLE

PUISSANCE: 6



Raiden fonce dans les airs comme une torpille dans l'eau.

POUR EFFECTUER LA TORPILLE. Poussez le joystick dans la direction opposée à l'adversaire, puis une deuxième fois dans la direction opposée, puis vers l'adversaire.



TELEPORT

PUISSANCE: N/A



Raiden disparaît dans le sol et réapparaît plus près de son adversaire, généralement derrière lui.

POUR UTILISER LE TELEPORT. Poussez le joystick vers le bas puis vers le haut.



ARME: RAIDENTRICITE

PUISSANCE: 7



Une décharge de puissance pure.

POUR LANCER UNE DECHARGE DE RAIDENTRICITE. Poussez le joystick vers le bas et vers l'adversaire et maintenez-le, puis appuyez sur le bouton feu.



COUP MORTEL: COUP DE TETE PUISSANCE: FATALE!



LIU KANG

Autrefois membre de la Société ultra-secrète du Lotus Blanc, Liu Kang abandonna cette organisation pour représenter les temples Shaolin dans le tournoi. Kang a beaucoup de foi en ses convictions et méprise Shang Tsung.

AGE: 24 ans
TAILLE: 1 m 80
POIDS: 92 kg
CHEVEUX: NOIRS
YEUX: MARRON

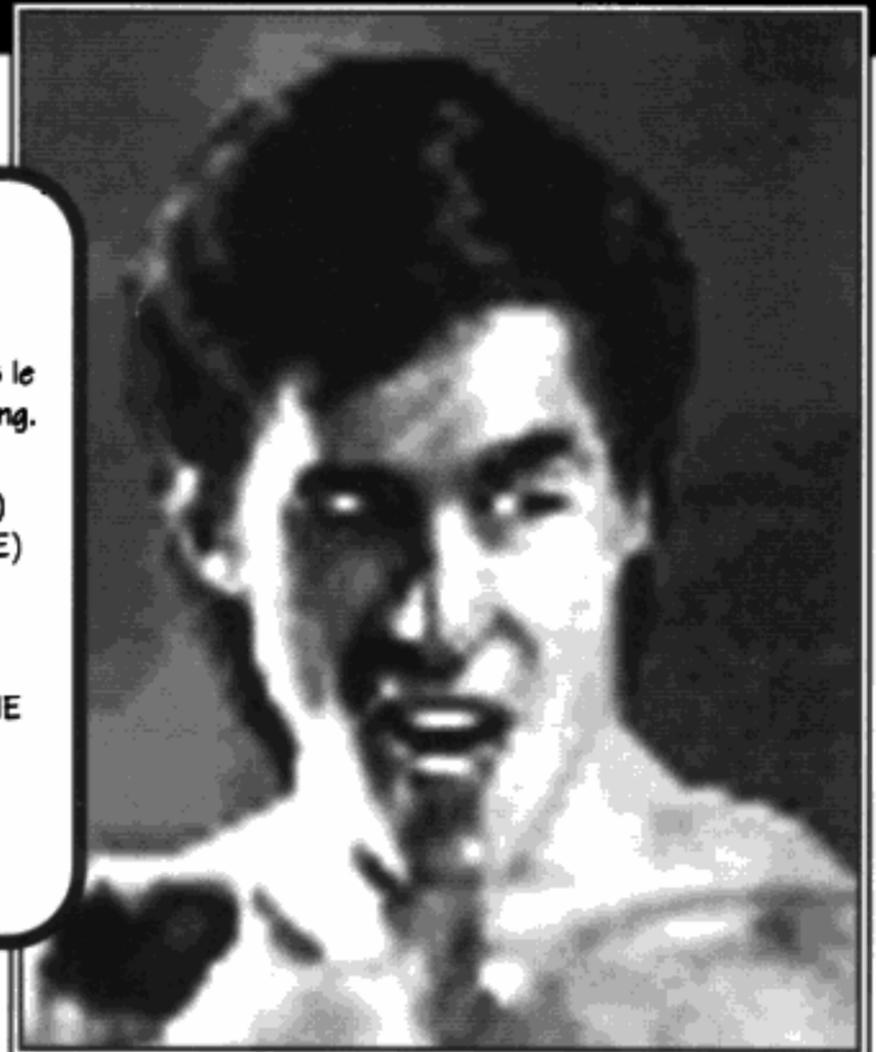
STATUT LEGAL:
CITOYEN DE LA REPUBLIQUE
POPULAIRE DE CHINE

FAMILLE:
LEE KANG (PERE, DECEDE)
LIN KANG (MERE, DECEDEE)
CHOW KANG (FRERE,
ADRESSE INCONNUE)

LIEU DE NAISSANCE:
PROVINCE DE HONAN, CHINE

PROFESSION:
MOINE SHAOLIN, PECHEUR

NOTES: INTERPRETE PAR
HOSUNG PAK



COUP DE COUDE PUISSANCE: 8



Ce coup remplace le coup de poing haut lorsque Liu Kang est très proche de son adversaire.

COUP DE PIED SUPERSONIQUE PUISSANCE: 6



Un coup de pied si rapide qu'il est difficile à bloquer.

POUR EFFECTUER UN COUP DE PIED SUPERSONIQUE. Poussez le joystick dans la direction opposée à l'adversaire, puis vers l'adversaire, et appuyez sur le bouton feu.



ARME: BOULE DE FEU PUISSANCE: 7



Puisant dans la force de ces ancêtres, Liu Kang peut invoquer une boule d'énergie psychique.

POUR LANCER UNE BOULE DE FEU. Poussez le joystick vers l'adversaire deux fois, puis appuyez sur le bouton feu.



COUP MORTEL: COUP DE PIED HELICOPTERE PUISSANCE: FATALE!

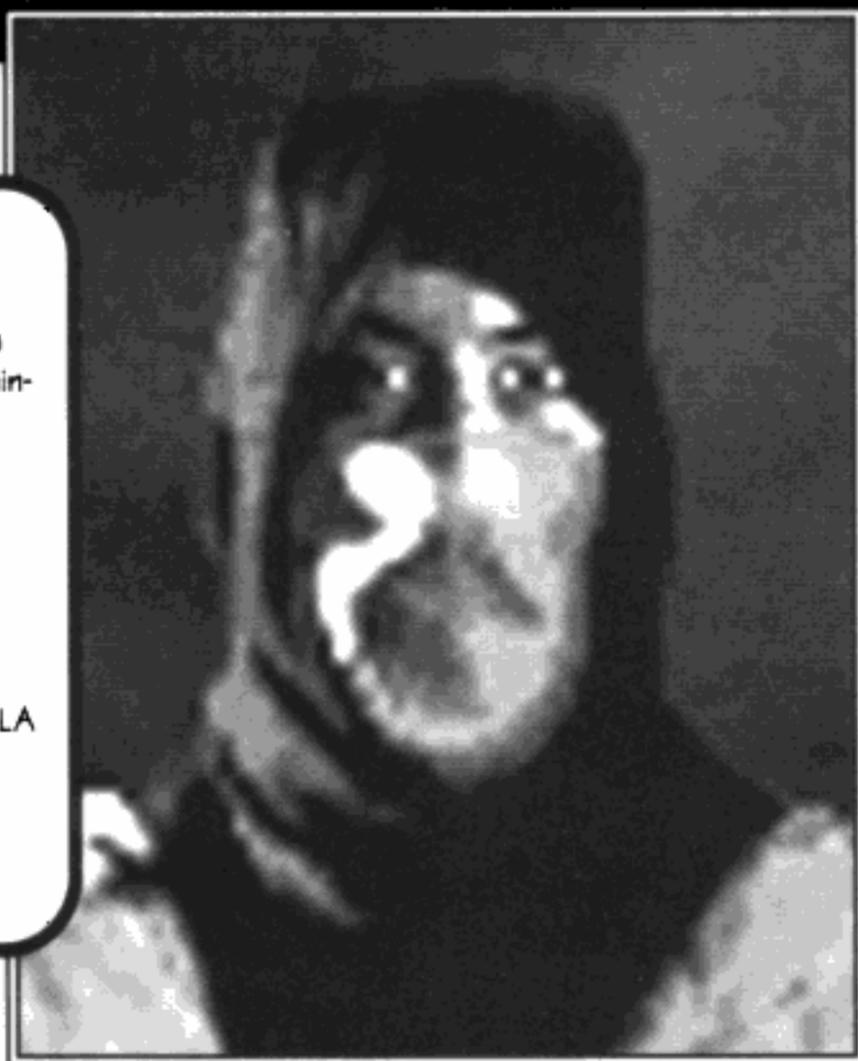


SCORPION

Comme Sub-Zero, le vrai nom et les origines de Scorpion sont inconnus. Il a parfois montré de la méfiance et de la haine à l'égard de Sub-Zero. Entre ninjas, c'est généralement un signe qu'ils appartiennent à des clans opposés.

VRAI NOM: INCONNU
AGE: 32 ans
TAILLE: 1 m 88
POIDS: 105 kg
CHEVEUX: NOIRS
YEUX: COULEUR VARIABLE
STATUT LEGAL:
SCORPION EST UN SPECTRE REINCARNE, ET N'A PAS DE STATUT LEGAL
FAMILLE:
UNE FEMME ET UN ENFANT DANS UNE VIE PRECEDENTE

LIEU DE NAISSANCE:
INCONNU DANS SA VIE PRECEDENTE L'ENFER EN TANT QUE SCORPION
PROFESSION:
INCONNUE DANS SA VIE PRECEDENTE AME PERDUE CHERCHANT LA VENGEANCE, EN TANT QUE SCORPION
NOTES: INTERPRETE PAR DANIEL PESINA



REVERS DU POINT PUISSANCE: 8



Ce coup remplace les coups de poing hauts et bas lorsque Scorpion est très proche de son adversaire.

COUP DE POING TELEPORT PUISSANCE: 7



Scorpion saute d'un côté de l'écran et réapparaît de l'autre côté, le poing serré, mais à condition qu'il ne soit pas à l'extrême gauche ou à l'extrême droite de l'arène de combat. Pour une efficacité maximale, utilisez le Coup de Poing Téléport lorsque l'adversaire de Scorpion est de l'autre côté de l'écran.

POUR EFFECTUER LE COUP DE POING TELEPORT. Poussez le joystick vers le bas et dans la direction opposée à l'adversaire, puis appuyez sur le bouton feu.



ARME: HARPON **PUISSANCE: 16**

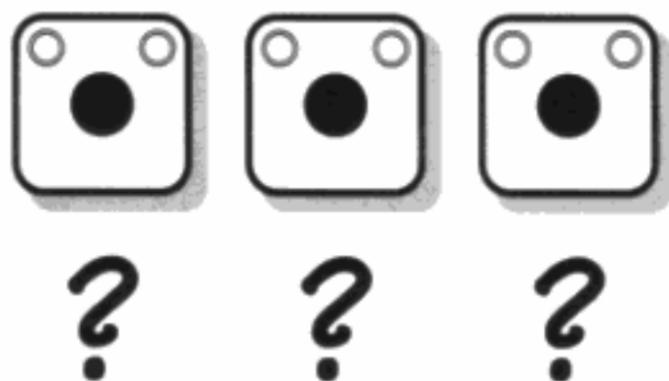


Redoutable. Une lance attachée à une corde va se planter dans sa cible. Scorpion tire alors son adversaire assommé vers lui et lui donne encore plus de coups. Cette attaque est souvent suivie d'un uppercut. Attention: l'utilisation du Harpon peut rendre Scorpion momentanément vulnérable s'il manque sa cible.

POUR LANCER LE HARPON: Poussez le joystick dans la direction opposée à l'adversaire deux fois, puis appuyez sur le bouton feu.



COUP MORTEL: FEU DE L'ENFER **PUISSANCE: FATALE!**



SUB-ZERO

Le vrai nom et l'identité de ce guerrier sont inconnus. Cependant, son uniforme révèle qu'il fait partie du Lin Kuei, un clan légendaire de ninjas chinois.

VRAI NOM: INCONNU
AGE: 32 ans
TAILLE: 1 m 90
POIDS: 105 kg
CHEVEUX: NOIRS
YEUX: MARRON
STATUT LEGAL:
AUCUN, MAIS HABITE
QUELQUE PART EN CHINE
FAMILLE: AUCUNE
LIEU DE NAISSANCE: INCONNU

PROFESSION:
MEMBRE A VIE DU LIN KUEI,
UN RARE CLAN
D'ASSASSINS CHINOIS DE
TYPE NINJA
NOTES: INTERPRETE PAR
DANIEL PESINA



REVERS DU POING

PUISSANCE: 8



Ce coup remplace les coups de poing hauts et bas lorsque Sub-Zero est très proche de son adversaire.

SUPER GLISSADE

PUISSANCE: 12



Ce coup est à peine plus puissant qu'un coup de poing, mais plus efficace pour énerver l'adversaire.

POUR EFFECTUER UNE SUPER GLISSADE. Poussez le joystick vers l'adversaire, puis dans la direction opposée, puis à nouveau vers l'adversaire, et appuyez sur le bouton feu.



ARME: FEU DE GLACE

PUISSANCE: N/A



Cela ne fait pas mal, mais l'adversaire sera gelé pendant environ quatre secondes. Sub-Zero doit faire attention de ne pas utiliser le Feu de Glace contre un adversaire déjà gelé, sinon c'est lui-même qui se retrouvera gelé.

POUR UTILISER LE FEU DE GLACE. Poussez le joystick vers le bas et dans la direction de l'adversaire, puis appuyez sur le bouton feu.



COUP MORTEL: GUILLOTINE

PUISSANCE: FATALE!



SONYA BLADE

Sonya Blade est membre d'une unité d'élite de forces spéciales américaines. Son équipe était sur les traces de l'organisation du Dragon Noir de Kano et arriva ainsi sur une île qui n'était mentionnée sur aucune carte, où elle tomba dans une embuscade tendue par l'armée personnelle de Shang Tsung.

AGE: 26 ans

TAILLE: 1 m 80

POIDS: 70 kg

CHEVEUX: BRUNS

YEUX: BLEUS

STATUT LEGAL:

CITOYENNE DES ETATS UNIS
D'AMERIQUE

FAMILLE:

MAJOR HERMAN BLADE (PERE)

ERICA BLADE (MERE)

DANIEL BLADE (FRERE JUMENTU, DECEDE)

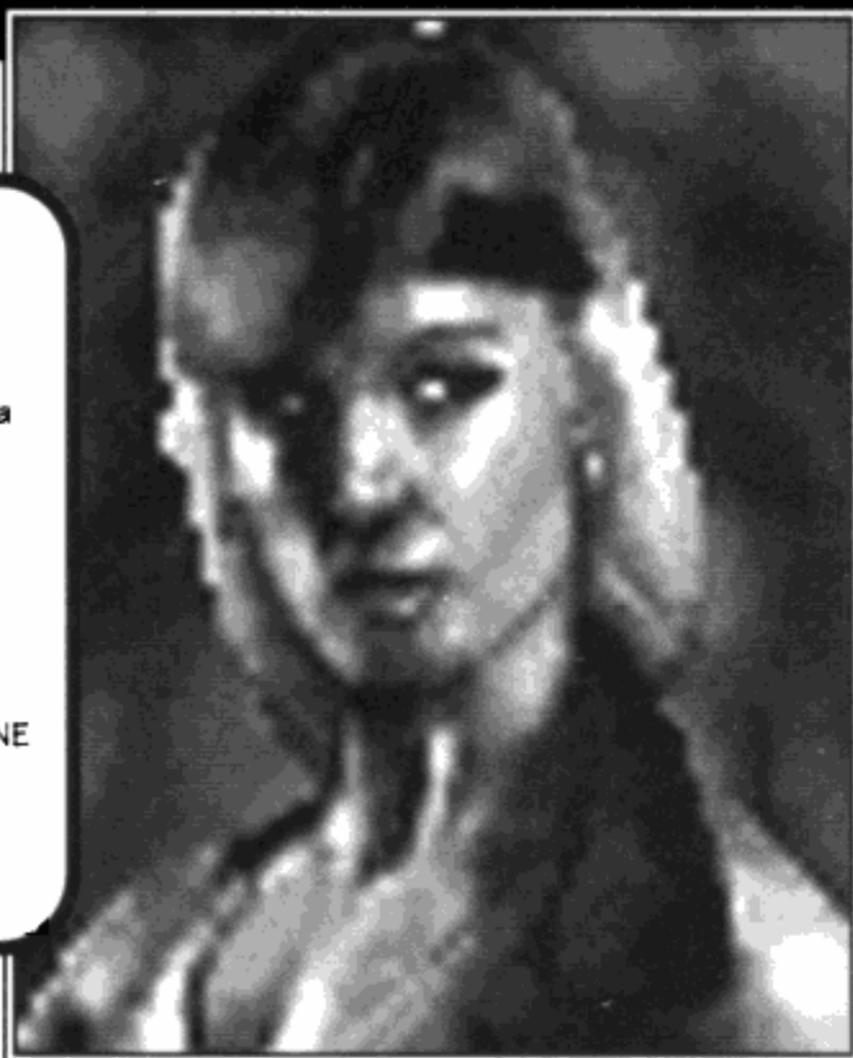
LIEU DE NAISSANCE:

AUSTIN, TEXAS

PROFESSION:

LIEUTENANT DE L'ARMEE
AMERICAINE. MEMBRE D'UNE
FORCE SPECIALE
PARAMILITAIRE

NOTES: INTERPRETEE PAR
ELIZABETH MALECKI



COUP DE PAUME

PUISSANCE: 8



Ce coup remplace le coup de poing haut lorsque Sonya est très proche de son adversaire.

PRISE DE JAMBES

PUISSANCE: 4



Sonya exécute un équilibre et saisit son adversaire avec ses jambes avant de le projeter de l'autre côté de l'écran. Ce coup a une bonne portée.

POUR EFFECTUER UNE PRISE DE JAMBES. Poussez le joystick vers le bas deux fois, puis appuyez sur le bouton feu.



COUP DE POING HAUT A LA VOLEE

PUISSANCE: 6



Si les adversaires de Sonya sautent trop souvent, elle peut les attraper en plein vol grâce à son Coup de Poing Haut à la Volée.

POUR EFFECTUER UN COUP DE POING HAUT A LA VOLEE. Poussez le joystick vers l'adversaire, puis dans la direction opposée, puis appuyez sur le bouton feu.



ARME: VAGUE D'ENERGIE **PUISSANCE: 7**



Sonya ne porte pas ses bracelets simplement par coquetterie; ils lui permettent de lancer des cercles concentriques d'énergie concentrée.

POUR LANCER UNE VAGUE D'ENERGIE. Poussez le joystick dans la direction opposée à l'adversaire deux fois, puis appuyez sur le bouton feu.



COUP MORTEL: BAISER DE LA MORT **PUISSANCE: FATALE!**



GORO

Goro, mi-homme, mi-dragon, âgé de 2000 ans, n'a pas été vaincu depuis 500 ans. Il gagna le titre de Grand Champion en se débarrassant de Kung Lao, un moine Shaolin. C'est à cette époque que le tournoi passa aux mains de Shang Tsung et fut corrompu.

AGE: 2000 ans
TAILLE: 2 m 46
POIDS: 275 kg
CHEVEUX: NOIRS
YEUX: ROUGES
STATUT LEGAL:
SUR TERRE: INCONNU
DANS L'UNIVERS: PRINCE DE KUATAN
FAMILLE: ROI GORBAK (PERE)
REINE MAI (MERE)
GORO A AUSSI 7

FEMMES
LIEU DE NAISSANCE:
KUATAN, 4EME DIMENSION
ASTRALE DE SHOKAN, ROY-
AUME DE L'UNIVERS
PROFESSION:
PRINCE DE KUATAN, CHEF
SUPREME DES ARMEES
DE SHOKAN
NOTES: MODELE REDUIT FILME
IMAGE PAR IMAGE PAR
CURT CHIARELLI



La force de Goro réside dans la longue portée de ses coups. Il se sert de ses bras pour frapper ses adversaires, et prend plaisir, ensuite, à sauter sur la victime étourdie. Il a également tendance à saisir ses adversaires et à les rouer de coups sur la tête. Il est préférable d'éviter les boules de feu vertes de Goro. **Remarque:** le balayage n'a aucun effet sur Goro.

SHANG TSUNG



L'adversaire suprême, capable d'adopter l'apparence et les techniques de tous les concurrents (y compris Goro), ce qu'il fait souvent. Shang Tsung a également quelques trucs bien à lui... il lance de puissantes boules de feu (baissez-vous pour les éviter jusqu'à ce qu'il s'arrête de tirer). Remarque: le balayage n'a aucun effet sur Shang Tsung.

REPTILE

Quelle est cette mystérieuse silhouette verte qui saute parfois sur l'écran et dit des choses? C'est un troisième ninja appelé Reptile, qui vous donnera des indications énigmatiques sur la manière de l'affronter dans un combat à mort.

VRAI NOM: INCONNU

AGE: INCONNU

TAILLE: 1 m 90

POIDS: 105 kg

CHEVEUX: NOIRS

YEUX: NOIRS

STATUT LEGAL: INCONNU

FAMILLE: INCONNUE

LIEU DE NAISSANCE: INCONNU

PROFESSION:

INCERTAINE - SES VETEMENT

SEMBLENT INDICHER UN

NINJA, DE CLAN INCONNU

NOTES: INTERPRETE PAR

DANIEL PESINA



TACTIQUE D'OUVERTURE. Il n'y a pas de façon miracle de commencer, mais beaucoup de joueurs préfèrent entamer le combat avec un coup de pied à la volée. Pour Sub-Zero, une bonne stratégie consiste à effectuer un coup de pied à la volée, et s'il remporte la lutte "aérienne", d'enchaîner avec une Super Glissade.

LUTTES AERIENNES. Les combattants doivent remporter autant de luttes aériennes que possible (le fait de beaucoup sauter peut énerver un adversaire humain). Tout est basé sur la synchronisation. Il est facile d'éviter un coup de pied à la volée dès le début: il suffit d'avancer d'un pas. Lorsque l'adversaire atterrit, donnez-lui un coup de pied ou de poing de derrière (tout est fair-play dans Mortal Kombat). Vous pouvez aussi frapper votre adversaire d'un uppercut quand il vous atteint, à condition de le faire au bon moment. Et bien sûr, rien ne vous empêche de sauter vous aussi pour l'attaquer...

EVITEZ de répéter sans cesse le même coup. L'adversaire contrôlé par l'ordinateur ripostera à cette monotonie. Par exemple, des balayages répétés contre la plupart des adversaires contrôlés par l'ordinateur seront contrés par leurs coups spéciaux (Boulet de Canon de Kano, Super Glissade de Sub-Zero et Torpille de Raiden).

LES COMBINAISONS sont à l'honneur. Contrairement aux autres simulations de combat, plus lentes, Mortal Kombat est si rapide que les combinaisons sont exécutées instantanément, si bien que vous avez beaucoup moins de risques de vous tromper. Il est utile d'alterner entre deux mouvements très différents, car il y a plus de chances que l'adversaire ait des difficultés avec l'un d'entre eux. De plus, l'adversaire contrôlé par l'ordinateur aura besoin de davantage de temps pour s'adapter à la répétition. Une bonne combinaison consiste à effectuer un coup de pied circulaire suivi d'un balayage. L'adversaire aura tendance à éviter le coup de pied en se baissant et se retrouvera parfaitement bien placé pour votre balayage! (Ou vice versa.) Vous pouvez également essayer un coup de pied avec saut suivi d'un balayage, ou vice versa.

REMARQUE. Il y a une légère pause pour reprendre son souffle après l'exécution d'un coup spécial.

LA SYNCHRONISATION est la clé du succès! Entraînez-vous aux différents coups en participant à un match à deux joueurs seul, si bien que votre adversaire reste immobile.

LE PONT. Utilisez un uppercut à la place d'un Coup Mortel pour achever votre adversaire. Il ou elle tombera dans un trou plein de pointes et se fera empaler. (Dans la version arcade, les têtes éparpillées ça et là sont celles du programmeur Ed Boon et de ses copains.)

L'UNE DES MEILLEURES façons de jouer est de changer de personnage après avoir perdu un combat. Cela a tendance à perturber légèrement les adversaires contrôlés par l'ordinateur. Cependant, à moins que la machine d'arcade ne soit réglée sur FREEPLAY, cela peut coûter cher.

JOHNNY CAGE. Ripostez à son Coup de Pied Shadow par un blocage suivi d'un balayage.

SCORPION peut effectuer une étonnante combinaison de trois mouvements. Après avoir lancé son Harpon, il exécute un uppercut suivi d'un coup de pied à la volée. Il est préférable de lancer le Harpon quand son adversaire saute vers lui.



RAIDEN se régénère après être tombé, ce qui le rend vulnérable. Il n'est pas protégé non plus lorsqu'il se téléporte, et peut donc être transpercé par le Harpon de Scorpion ou gelé par le Feu de Glace de Sub-Zero. La Prise de Jambes de Sonya est particulièrement efficace contre Raiden. En synchronisant bien, elle peut lui faire plusieurs Prises de Jambes jusqu'à ce qu'il soit inanimé.

SONYA BLADE. La meilleure contre-attaque face à sa Prise de Jambes consiste à s'accroupir, effectuer un blocage, puis la frapper d'un uppercut au moment où elle se penche.

KANO est le combattant le plus lent mais son uppercut a une bonne portée. Attention! Le Feu de Glace de Sub-Zero et le Harpon de Scorpion peuvent atteindre Kano pendant qu'il effectue son Boulet de Canon. Si vous réussissez à parer le Boulet de Canon de Kano, enchaînez avec un coup de pied haut lorsqu'il est sur le point d'atterrir.

LIU KANG est le combattant le plus rapide et ses coups spéciaux sont probablement les plus faciles à exécuter. Une bonne combinaison pour Liu Kang est de lancer une Boule de Feu, puis d'enchaîner rapidement avec un Coup de Pied Supersonique.

POUR EN SAVOIR PLUS SUR MORTAL KOMBAT

Ed Boon et John Tobias (créateurs de logiciels pour la compagnie Williams, spécialisée dans la fabrication de flippers et de machines d'arcade), témoins de la popularité croissante des simulations de combat, décidèrent qu'ils pourraient faire mieux. Et c'est ce qu'ils ont fait, avec Mortal Kombat. (Pour l'anecdote, ils avaient l'intention de prendre Jean-Claude Van Damme comme l'un des personnages principaux, mais ce projet est tombé à l'eau.)

Pour créer les personnages plus vrais que nature de Mortal Kombat, des acteurs d'arts martiaux ont été habillés pour le rôle et filmés (Goro est en fait un modèle réduit de 30 cm dont les mouvements ont été filmés image par image). Les images ont ensuite été converties sur ordinateur et mises au point en utilisant un programme spécial.

Probe Software s'est occupé de ces conversions de qualité de Mortal Kombat pour les versions Amiga et compatibles IBM PC. En utilisant un logiciel conçu spécifiquement, l'équipe a converti tous les personnages et décors du jeu d'arcade (seuls les décors ont dû être refaits pour s'adapter aux écrans plus petits des ordinateurs). Pour recréer l'excellente jouabilité, les données originales du jeu d'arcade ont été converties ligne par ligne pour les formats sur ordinateur.

Le résultat, comme vous pouvez le constater, est presque identique à "l'original".

- ★ Les produits Mortal Kombat sont très demandés. Vous pourrez trouver des T-shirts, des tatouages, des badges, une BD et un fanzine appelée "The Pit".
- ★ La suite de Mortal Kombat est déjà en cours de production et promet d'avoir des personnages encore plus grands (!), plus nombreux, et encore plus de coups spéciaux!
- ★ Les statistiques d'arcade révèlent que Johnny Cage est le personnage le moins souvent joué, tandis que Sonya Blade est la plus populaire.





Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd
338A Ladbroke Grove, London W10 5AH
Angleterre