

SEGA™

TM

SEGA SATURN

TM

A NEW LEVEL OF KOMBAT!
EINE NEUE KOMBAT-DIMENSION!
UN NOUVEAU NIVEAU DE COMBAT!



TM

MORTAL KOMBAT II®

MIDWAY®

COMPACT
disc

This game is licensed by
Sega Enterprises, Ltd. for play on the
SEGA SATURN™ System

Acclaim®

QUE LE TOURNOI COMMENCE

1. Installez votre Sega Saturn™ en suivant les instructions du manuel. Branchez le Control Pad 1 (et 2 si vous jouez à deux).
2. Insérez le disque Mortal Kombat® II étiquette vers le haut et fermez le lecteur CD.
3. Allumez la télé ou le moniteur et la Sega Saturn™. Vous verrez alors apparaître le logo Sega Saturn™ à l'écran. (Si rien ne se produit, éteignez la console et vérifiez qu'elle est correctement installée avant de la rallumer).
4. Si vous voulez arrêter le jeu en cours ou que le jeu se termine, appuyez sur le bouton Reset de la Sega Saturn™ afin d'afficher le panneau de contrôle à l'écran.

IMPORTANT: votre CD Sega Saturn™ contient un code de sécurité qui permet au disque d'être lu. Gardez le disque propre et manipulez-le avec précaution. Si votre console Sega Saturn™ n'arrive pas à lire le disque correctement, enlevez le disque et essuyez-le, en allant du centre vers les bords.



COMMENCER

Après l'intro d'ouverture, l'écran Titre apparaît. Vous pouvez appuyer sur **START** à n'importe quel moment pendant l'intro pour faire apparaître l'écran Titre. A partir de l'écran titre, appuyez sur **Start** pour accéder à l'écran **MENU PRINCIPAL**. Vous aurez alors deux choix: **Start (Commencer)** et **Options**. Appuyez sur le **BOUTON-D** vers le **HAUT** ou le **BAS** pour mettre votre choix en surbrillance, puis appuyez sur le **BOUTON START**.

Si vous choisissez **Start Game**, vous participerez un combat à 1 joueur pour le titre de **Grand Champion**. Mais, vous devez d'abord sélectionner un combattant. L'écran de sélection du guerrier (**Warrior selection screen**) affiche tous les portraits des guerriers disponibles. Pour sélectionner un guerrier, placez le cadre de couleur dessus à l'aide du **BOUTON-D**. Lorsque le guerrier de votre choix est encadré, appuyez sur le **BOUTON START** pour le sélectionner. Pour sélectionner un combattant au hasard, laissez le cadre sur le premier guerrier (**Liu Kang™** pour le joueur 1, **Reptile™** pour le joueur 2) et appuyez sur **HAUT** et sur le **BOUTON START**.



Si un deuxième joueur veut participer au tournoi, il peut se joindre à vous n'importe quand en appuyant sur le **BOUTON START**. Les deux joueurs retournent alors à l'écran de sélection du guerrier, où ils doivent à nouveau choisir leur combattant. Les deux joueurs peuvent choisir le même guerrier. Dans ce cas-là, les deux guerriers seront de couleurs différentes, ce qui permet de les distinguer facilement. Les deux joueurs s'affronteront alors; le vainqueur continuera sa progression dans le Tournoi et la partie du perdant prendra fin.

Le menu **OPTIONS** vous amène à l'écran **OPTIONS** où vous pouvez modifier un certain nombre de fonctions du jeu en appuyant vers le **HAUT** ou vers le **BAS** sur le pavé directionnel pour sélectionner une option et vers la **GAUCHE** ou vers la **DROITE** pour modifier la configuration de l'option.

Les **CREDITS** vous permettent de déterminer le nombre de Continues à utiliser avant la fin du jeu. Pour augmenter ou réduire vos crédits, appuyez sur le pavé directionnel vers la **DROITE** ou vers la **GAUCHE**.

SHANG TSUNG MORPH: Cette option vous permet de régler les métamorphoses de Shang Tsung sur:

No One (Personne) -- Désactive la fonction métamorphose de Shang Tsung.

Opponent (Adversaire) -- Shang ne peut se métamorphoser qu'en son adversaire.

Anyone (Quiconque) -- Permet à Shang Tsung de se métamorphoser en n'importe quel personnage.

DIFFICULTY vous permet de choisir la difficulté du jeu: **Very Easy (Très facile)**, **Easy (Facile)**, **Medium (Moyen)**, **Hard (Difficile)** ou **Very Hard (Très difficile)**.

NINJA SLIDE (GLISSADE NINJA): Cette option vous permet de modifier les commandes pour la glissade ninja en choisissant entre **Away (Arrière)**, **Low kick (Coup de pied bas)** + **High Kick (Coup de pied haut)**.

BACKGROUND (DECOR): cette sélection du menu vous permet de choisir le décor contre lequel vous souhaitez vous battre. Sélectionnez **Background**, appuyez vers la **DROITE** ou vers la **GAUCHE** sur le pavé directionnel pour faire apparaître le nom de la configuration désirée.

CONTROL CONFIGURATION (CONFIGURATION DES COMMANDES): cette option vous permet de

BACKGROUND (DECOR): cette sélection du menu vous permet de choisir le décor contre lequel vous souhaitez vous battre. Sélectionnez Background, appuyez vers la DROITE ou vers la GAUCHE sur le pavé directionnel pour faire apparaître le nom de la configuration désirée. Appuyez ensuite vers le HAUT ou vers le BAS sur le pavé directionnel pour configurer vos options ou commencer le jeu.

REGLES DU MONDE EXTERIEUR

Alors que les combattants du tournoi original d'arts martiaux Shaolin pariaient leurs vies, dans le tournoi du Monde Extérieur de Shao Kahn, ils parient encore plus!!

Le tournoi du Monde Extérieur teste d'abord les capacités de combat des guerriers en leur faisant combattre tous les guerriers de la Terre. Dans les batailles de Mortal Kombat®, des compteurs situés dans les coins supérieurs gauche et droit de l'écran mesurent la santé des guerriers. ["Hit meters" / "Timer"] (Compteur de coups/Chrono). Au début de chaque round, les compteurs sont complètement verts, mais chaque fois qu'un guerrier reçoit un coup, une quantité de rouge proportionnelle à la blessure s'ajoute au compteur. Lorsque la barre d'un guerrier devient complètement rouge, il est mis K.O. et son adversaire gagne le round. Si le temps imparti s'est écoulé avant que l'un des combattants ne soit mis K.O, celui qui est le moins blessé est déclaré vainqueur. Le premier guerrier à gagner deux rounds, gagne le match, et passe à l'adversaire suivant.

REMARQUE: si cinq rounds se déroulent sans qu'un match soit gagné, les deux combattants seront disqualifiés du tournoi.

Lorsqu'un guerrier a vaincu les autres combattants du tournoi, il affronte alors le premier de ses hôtes du Monde Extérieur, le démon Shang Tsung. Ce dernier a retrouvé sa jeunesse grâce à son maître Shao Kahn, et il possède des pouvoirs magiques puissants ainsi que des facultés physiques considérables.

Si un guerrier arrive à vaincre Tsung, il devra affronter Kintaro. Ce dernier appartient à la même race de dragons mi-humains qui ont engendré Goro. Très affecté par la mort de son camarade aux mains des mortels, Kintaro veut participer au tournoi pour prendre sa revanche. Shao Kahn™ lui accorde ce privilège en échange de sa servitude.

Si vous arrivez à vaincre Kintaro, vous allez pouvoir affronter Shao Kahn, le seigneur suprême du Monde Extérieur. Si vous sortez vainqueur de ce combat, vous mettrez fin à son pouvoir et deviendrez le guerrier suprême du Monde Extérieur!

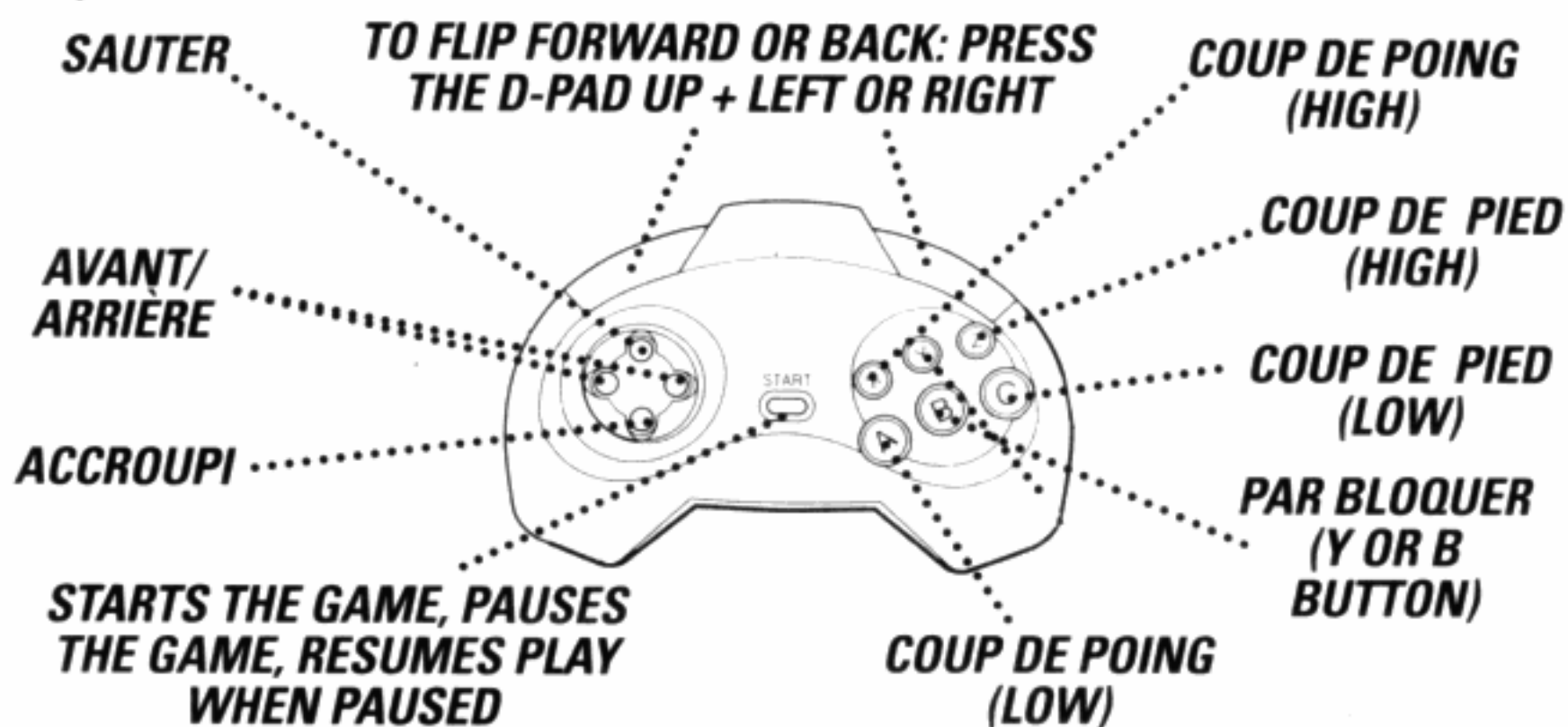


L ART DE KOMBAT II:

MOUVEMENTS DE BASE:

L'art du combat est identique à celui qui a été établi il y a des milliers d'années. Un guerrier sage commence par apprendre les mouvements de défense. Il est beaucoup plus important d'apprendre à éviter les coups que de savoir comment les assener, car un adversaire qui attaque est également vulnérable aux attaques. Les leçons défensives sont les suivantes (selon les réglages par défaut):

Lorsqu'il maîtrise bien la défense, un guerrier peut commencer à apprendre les mouvements d'attaque fondamentaux, les coups de poing et de pied. Associés à des tactiques défensives efficaces, ces mouvements vous suffiront pour vaincre la plupart des adversaires. Les mouvements d'attaque de base sont les suivants:



MOUVEMENTS PLUS ELABORES

Les mouvements plus élaborés utilisent les mouvements de base et les enchaînent afin d'obtenir des manœuvres plus puissantes. Cependant, bien que ces mouvements causent plus de dégâts, ils sont plus lents. Les mouvements plus élaborés sont les suivants:

Pour donner un uppercut: S'ACCROUPIR + COUP DE POING HAUT ou BAS.

Pour faire un balayage: ARRIERE + COUP DE PIED BAS.

Pour donner un coup de pied circulaire: ARRIERE + COUP DE PIED HAUT

Pour exécuter un coup de poing à la volée: SAUTER ou SAUT PERILLEUX + COUP DE POING BAS ou HAUT.

Pour exécuter un coup de pied à la volée: SAUTER ou SAUT PERILLEUX + COUP DE PIED BAS ou HAUT.

MOUVEMENTS SPECIAUX:

Etre un maître de combat est peut-être suffisant pour gagner les tournois de la Terre, mais pour ce qui est de l'hostile MLIU KANG™.

CARTE DE RÉFÉRENCE RAPIDE

	NORMAL	+AVANT	+ARRIÈRE	+HAUT	+BAS
BOUTON A	Coup de poing bas/ projection	Projection	Coup de poing bas	Coup de poing à la volée	Crouched Coup de poing bas
BOUTON X	Coup de poing haut	Coup de poing haut	Coup de poing haut	Coup de poing à la volée	Uppercut
BOUTON C	Coup de pied bas	Coup de pied bas	Balayage	Coup de pied à la volée	Coup de pied pointé accroupi
BOUTON Z	Coup de pied haut	Coup de pied haut	Coup de pied circulaire	Coup de pied à la volée	Coup de pied haut accroupi
BOUTON B ou Y	blocage	blocage	blocage	blocage	blocage



WARRIOR PROFILES



LIU KANG™

MOUVEMENTS SPÉCIAUX:

Boule de feu standard: avant, avant, coup de poing haut

Boule de feu basse: avant, avant + bas, coup de poing bas

Coup de pied à la volée: avant, avant, coup de pied haut

Coup de pied en ciseaux: maintenir coup de pied bas enfoncé pendant 5 secondes puis relâcher



KUNG LAO™

MOUVEMENTS SPÉCIAUX:

Téléport: bas, haut

Coup du chapeau: arrière, avant + coup de poing bas

"Coup de revolver": haut, bas + coup de pied haut au sommet d'un saut

Tornade: haut, haut, coup de pied bas (Continuez d'appuyer sur Coup de pied bas pour continuer à tourner)



JOHNNY CAGE™

MOUVEMENTS SPÉCIAUX:

Flamme verte (Basse): demi-cercle de l'arrière vers l'avant, coup de poing bas

Flamme verte (Haute): demi-cercle de l'avant vers l'arrière, coup de poing haut

Coup de pied Shadow: arrière, avant, coup de pied bas

Uppercut Shadow: arrière, bas, arrière, coup de poing haut

Coup bas: blocage + coup de poing bas



REPTILE™

MOUVEMENTS SPÉCIAUX:

Jet d'acide: avant, avant, coup de poing bas

Boule de force: arrière, arrière, coup de poing haut + coup de poing bas

Invisibilité: maintenir blocage enfoncé + haut, haut, bas, relâcher blocage, coup de poing

Glissade: Arrière + Coup de poing + Coup de pied + Blocage



SUB ZERO™

MOUVEMENTS SPÉCIAUX:

Congélation: du bas vers l'avant + coup de poing bas

Gel du sol: du bas vers l'arrière, coup de pied bas

Glissade: Arrière + Coup de poing + Coup de pied + Blocage



SHANG TSUNG™

MOUVEMENTS SPÉCIAUX:

Têtes de mort enflammées: arrière, arrière, coup de poing haut (une) arrière, arrière, avant, coup de poing haut (deux) arrière, arrière, avant, avant, coup de poing haut (trois).

MÉTAMORPHOSES:

LIU KANG: arrière, arrière, avant, avant, blocage

KUNG LAO: arrière, bas, arrière, coup de pied haut

JOHNNY CAGE: arrière, arrière, bas, coup de poing bas

REPTILE: bas, haut, bas + coup de poing haut

SUB ZERO: avant, bas, avant, coup de poing haut

KITANA: blocage, blocage, blocage

JAX: bas, avant, arrière, coup de pied haut

MILEENA: maintenir le coup de poing haut pendant deux secondes, puis relâcher

BARAKA: bas, bas, coup de pied bas

SCORPION: haut, haut

RAYDEN: bas, arrière, avant, coup de pied bas



KITANA™

MOUVEMENTS SPÉCIAUX:

Balayage d'éventail: arrière + coup de poing haut +

Lancer d'éventail: avant, avant, coup de poing haut + coup de poing bas

Soulèvement d'éventail: arrière, arrière, arrière, coup de poing haut

Coup de poing en équerre: d'avant vers l'arrière, coup de poing haut.



JAX™

MOUVEMENTS SPÉCIAUX:

Martelage: maintenir coup de pied bas enfoncé pendant 3 secondes et relâcher

Empoigner: avant, avant, coup de poing bas

Super Slam: appuyez sur Coup de poing haut pendant une projection

Vague sonique: demi-cercle, d'arrière en avant, coup de pied haut

Brise-dos: blocage, lorsque vous êtes en l'air avec l'adversaire



MILEENA™

MOUVEMENTS SPÉCIAUX:

Coup de pied téléporté: avant, avant, coup de pied bas

Attaque en roulade: arrière, arrière, bas, coup de pied haut

Lancer de Sai: maintenir coup de poing haut enfoncé pendant 2 secondes puis relâcher



BARAKA™

MOUVEMENTS SPÉCIAUX:

Lame à la volée: arrière + coup de poing haut

Lame étincelante: de bas à arrière, coup de poing haut

Lame furieuse: arrière, arrière, arrière, coup de poing bas

Coup de pied double: appuyez trois fois sur Coup de pied haut quand vous êtes près de votre adversaire



SCORPION™

MOUVEMENTS SPÉCIAUX:

Lance: arrière, arrière, coup de poing bas

Coup de poing leurre: du bas vers l'arrière, coup de poing haut

Coup de pied en ciseaux: de l'avant vers l'arrière, coup de pied bas

Lancer aérien: blocage, lorsque vous êtes en l'air avec l'adversaire



RAYDEN™

MOUVEMENTS SPÉCIAUX:

Foudre: du bas vers l'avant, coup de poing bas

Eclair volant: arrière, arrière, avant

Téléport: bas, haut

Choc: maintenir Coup de poing haut enfoncé pendant 3 secondes et relâcher lorsque que vous êtes près d'un adversaire



KINTARO™

Goro ayant maintenant disparu, Kintaro a pris sa place à la tête des armées de Shao Kahn. Plus puissant et plus agile que son prédécesseur, il est fou de rage de savoir que Goro a été vaincu. Kintaro jure de prendre sa revanche sur les guerriers Terriens responsables.



SHAO KAHN™

Seigneur suprême du Monde Extérieur, Shao Kahn™ gouverne les Plaines Astrales de Shokan et tous les royaumes environnants. Il y a cinq cents ans, il a envoyé Shang Tsung™ en exil dans le Royaume Patrie (la Terre) pour expier ses fautes. Shang Tsung™ avait pour mission d'affaiblir les Furies et de créer un point faible dans les grilles dimensionnelles de la Terre. Ce point faible permettrait à Kahn et à ses serviteurs de pénétrer sur la Terre, et d'imposer une existence sombre et chaotique à tous ses habitants. Ce n'est qu'à ce moment-là que Shang Tsung™ pourra être disculpé de ses crimes et libéré de son sort.

GARANTIE LIMITEE

ACCLAIM garantit à l'acheteur initial de ce produit **ACCLAIM** 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 **ACCLAIM** est vendu sans aucune garantie expresse ou implicite, et **ACCLAIM** n'est responsable d'aucune perte, ni d'aucun dommage résultant de l'utilisation de ce programme. Pendant une période de quatre vingt dix (90) jours, **ACCLAIM** accepte de réparer ou de remplacer gratuitement tout logiciel **ACCLAIM** qui aura été retourné au revendeur **SEGA** accompagné d'une preuve d'achat. Le remplacement gratuit de la cartouche à l'acheteur initial représente toute l'étendue de notre responsabilité. Veuillez adresser à:

**ACCLAIM®, DISTRIBUTED BY
GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
Division Acclaim**

31, Rue Louis Pasteur, 92200, Boulogne-Billancourt, France

Pour plus d'informations sur les jeux Acclaim, vous pouvez consulter:

- **Le minitel au 36-15 ACCLAIM**
- **Le vocal ACCLAIM au 36.68.10.25**

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 ACCLAIM 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 ACCLAIM. 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, ACCLAIM NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES SPECIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT ACCLAIM. 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'ACCLAIM.

SEGA and SATURN are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

Acclaim is a division of Acclaim Entertainment ® & © 1995 Acclaim Entertainment. Tous droits réservés.



Revolution X™, Music is the Weapon™ - Featuring Aerosmith®. ©1994 Midway Manufacturing Company. Sub-Licensed from Midway® Manufacturing Company. All Rights Reserved. Developed by Software Creations Cartridge, Ltd. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment. © & © 1995 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved. 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. DISTRIBUE PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT S.A., 12/14 Rond Point des Champs Elysees, 75008 Paris, France Distribuido por ARCADIA SOFTWARE S.A., Paseo de la Castellana, 52-6a Planta, 28046 Madrid, España. DISTRIBUTED BY: Roadshow New Media, The Merlin Centre, 235 Pyrmont Street, Pyrmont, NSW 2009, Australia

Security Program © SEGA 1994 ALL RIGHTS RESERVED UNAUTHORIZED COPYING, REPRODUCTION, RENTAL, PUBLIC PERFORMANCE OR BROADCAST OF THIS GAME IS A VIOLATION OF APPLICABLE LAWS.

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.

PATENTS: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396.