

INSTRUCTION MANUAL

MORTAL KOMBAT[®] 3

Acclaim

Williams 
Williams Entertainment Inc.

SEGA

This game is licensed by
Sega Enterprises Ltd.
for play on the
SEGA MEGA DRIVE[™] SYSTEM

MEGA DRIVE

POUR COMMENCER

**ATTENTION: N'ESSAYEZ JAMAIS D'INSÉRER
OU D'ENLEVER UNE CARTOUCHE DE JEU
LORSQUE VOTRE CONSOLE EST ALLUMÉE**

Éteignez **(OFF)** votre console SEGA™ MEGA
DRIVE™.

Assurez-vous qu'e les contrôleurs sont connectés aux
ports de votre console SEGA™ MEGA DRIVE™.

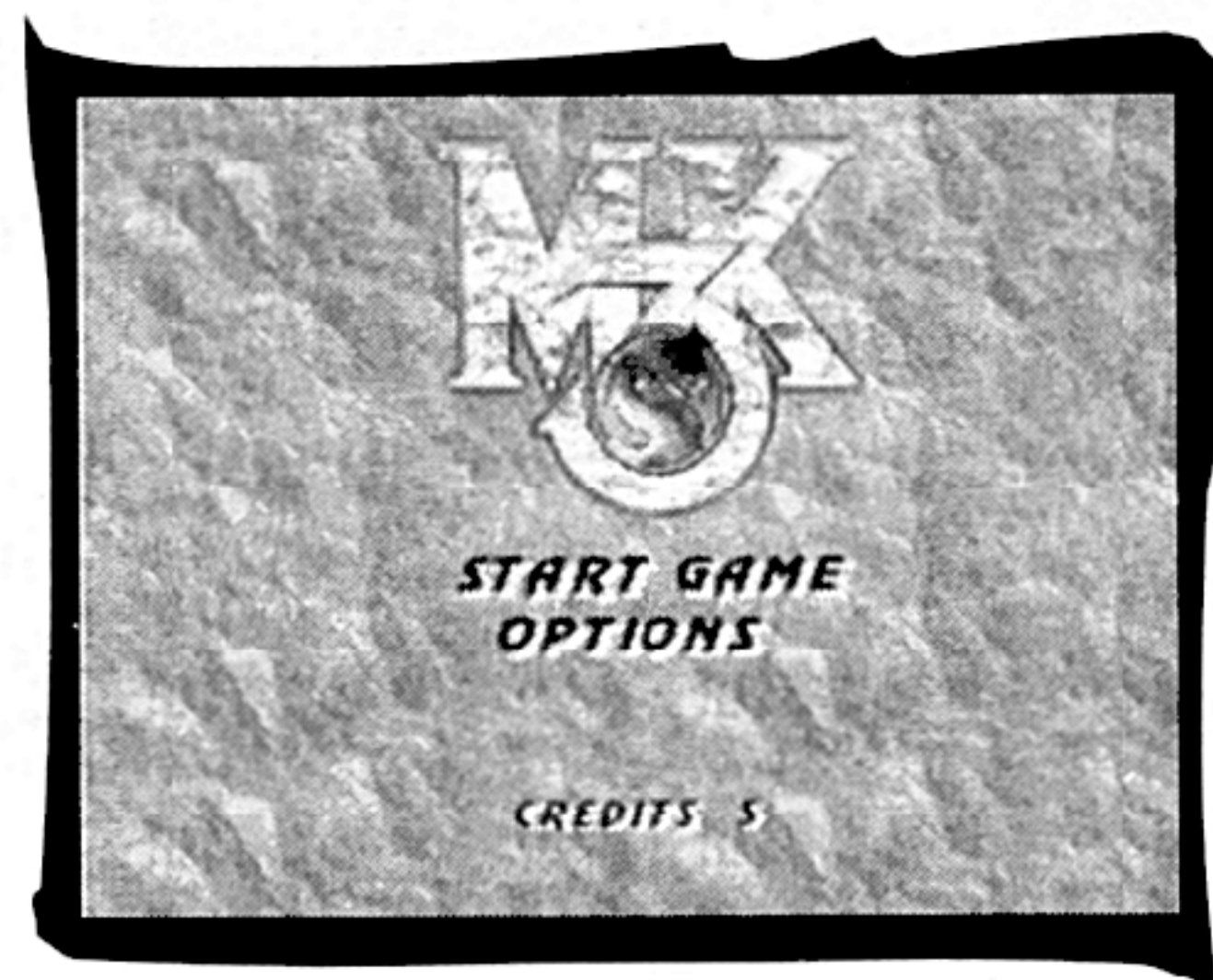
Insérez la cartouche SEGA™ dans la fente de votre
SEGA™. Appuyez en insistant bien pour que la
cartouche soit parfaitement introduite.

FENTE



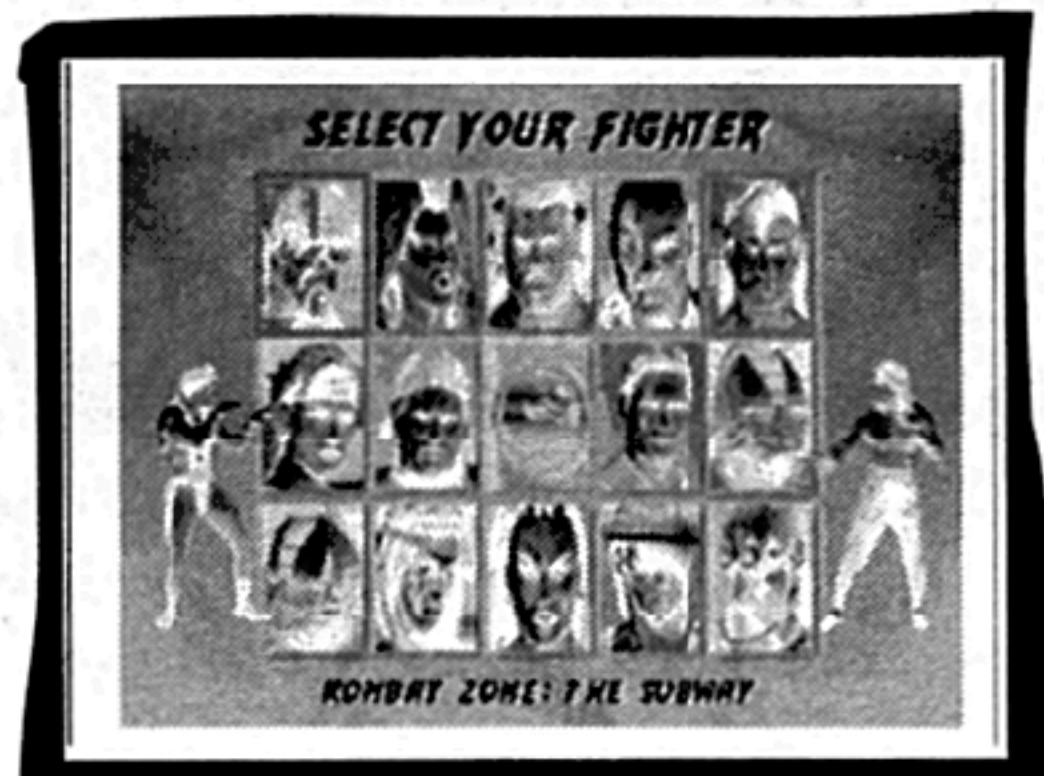
Allumez **(ON)** votre console. Vous pouvez, à tout
moment, passer la séquence d'introduction si vous le
souhaitez, en appuyant sur **START**.

Appuyez sur **START** pour lancer le jeu et accéder au
menu principal. Vous avez ensuite deux choix
possibles: **START** ou **OPTIONS**. Appuyez sur
haut/bas sur le Control pad puis appuyez sur **START**
pour valider votre choix.



MODE START

Si vous sélectionnez **START GAME** (commencer le jeu), vous accéderez à l'écran "Select your fighter" (sélectionner combattant)



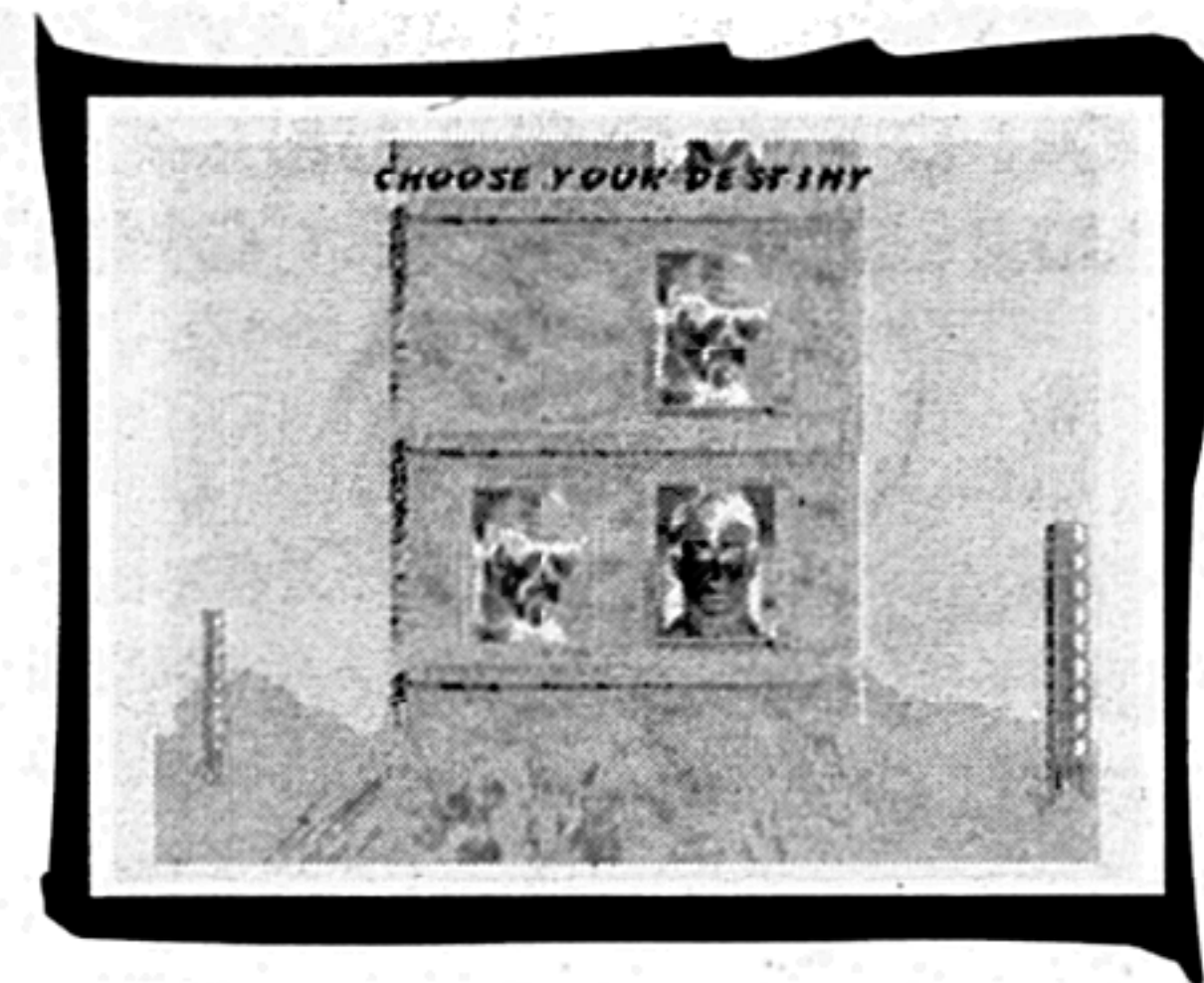
qui offre des illustrations de tous les guerriers disponibles, à savoir Liu Kang, Kung Lao, Jax, Sonya, Cyrax, Sektor, Sub-Zero, Nightwolf, Kabal, Stryker, Kano, Shang Tsung, Sindel et

Sheeva. À l'aide du Control pad, placez l'encadré de couleur sur le personnage choisi. Appuyez sur n'importe quel bouton pour valider et commencer le combat à l'endroit indiqué en bas de l'écran.

Une fois votre combattant choisi, vous accéderez à l'écran "Choose your destiny" (Choisir son destin). Appuyez sur le Control pad vers la gauche/droite pour alterner entre les différentes colonnes: **WARRIOR**

(Guerrier), **MASTER** (Expert), ou **NOVICE**. Appuyez sur

N'IMPORTE QUEL BOUTON pour confirmer votre choix. Vous verrez ensuite défiler une grande colonne faisant apparaître les visages des personnages.



Si un autre joueur décide de participer au combat, il peut le faire à tout moment, en appuyant sur le bouton **START**. Les deux joueurs retourneront alors à l'écran "Select your fighter" où ils devront à nouveau choisir un guerrier. Si les deux joueurs choisissent le même guerrier, une couleur différente distinguera le joueur deux du joueur un.

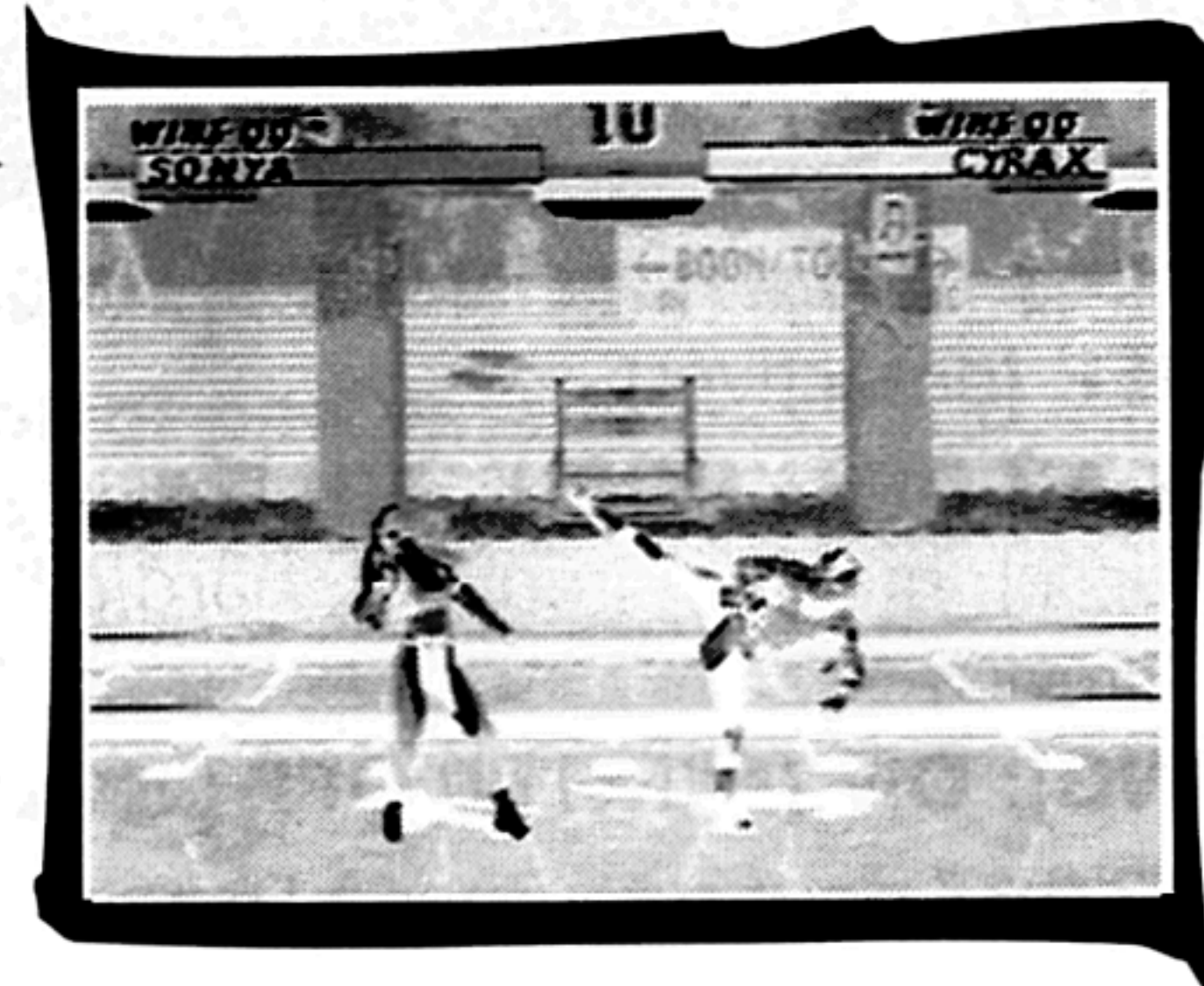
RÉSUMÉ DES COMBATS

Le tournoi teste d'abord les capacités de combat d'un guerrier en lui faisant combattre les autres guerriers du Tournoi. Dans toutes les batailles de Mortal Kombat, des compteurs situés dans la partie supérieure de l'écran mesurent la santé des guerriers.

Au début de chaque round, les compteurs sont au maximum, mais chaque fois qu'un guerrier reçoit un coup, son capital santé diminue. La quantité ainsi perdue dépend du type de coup reçu et de la capacité du guerrier à le bloquer ou pas. Lorsque le compteur de santé d'un guerrier est complètement vide, il/elle est mis(e) K.O. et son adversaire remporte 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.

COMPTEURS
DE SANTÉ



COMPTEURS
DE SANTÉ

OPTIONS

Si vous sélectionnez **OPTIONS** vous pourrez modifier, à l'aide du Control pad, un certain nombre des options du jeu.

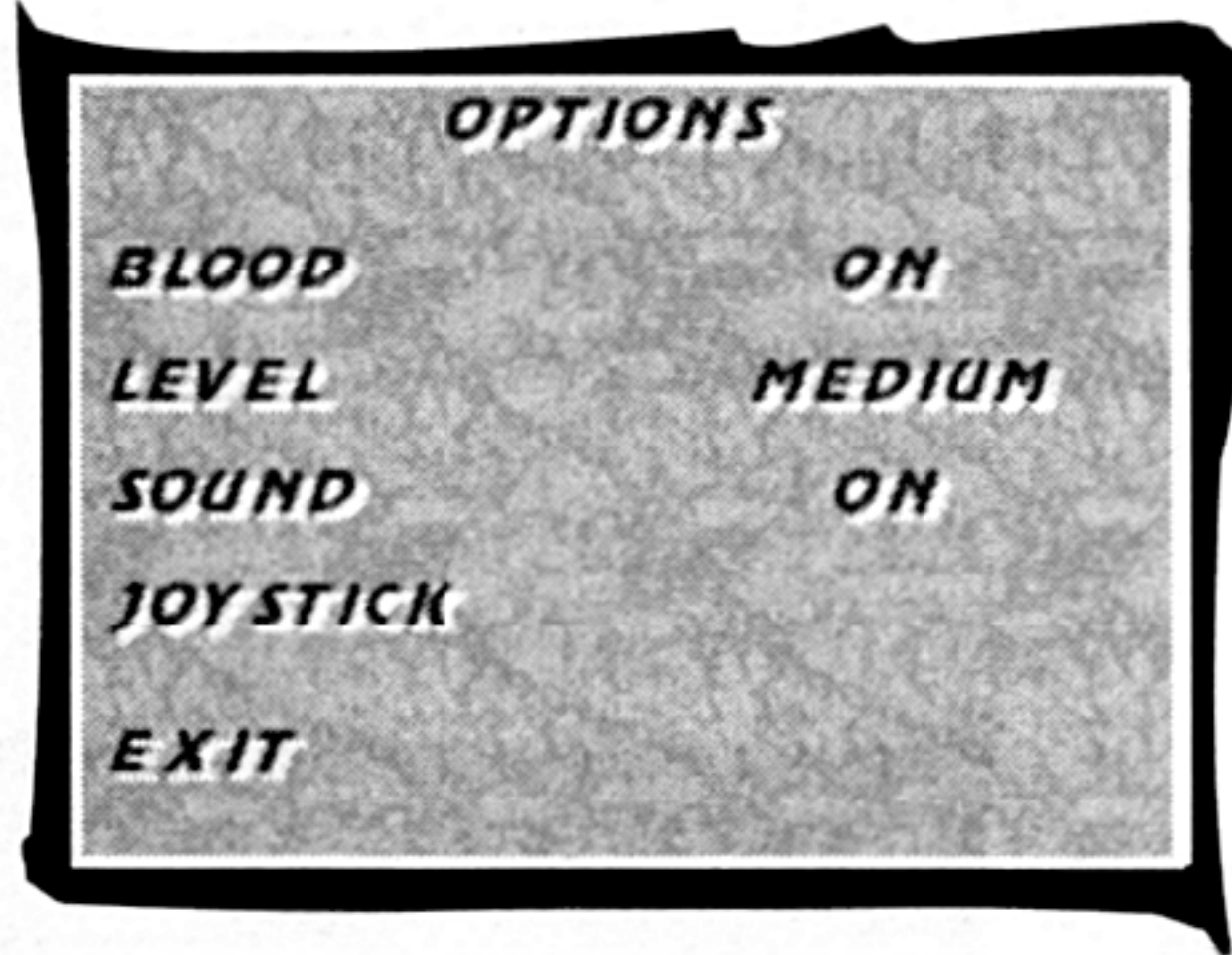
MUSIC: STEREO, MONO ou **OFF** (désactivée)

SOUND EFFECT (EFFETS SONORES): ON (activés) ou **OFF** (désactivés)

LEVEL (NIVEAU DE DIFFICULTÉ): Easiest (très facile), easy (facile), medium (moyen), hard (difficile) ou hardest (très difficile)

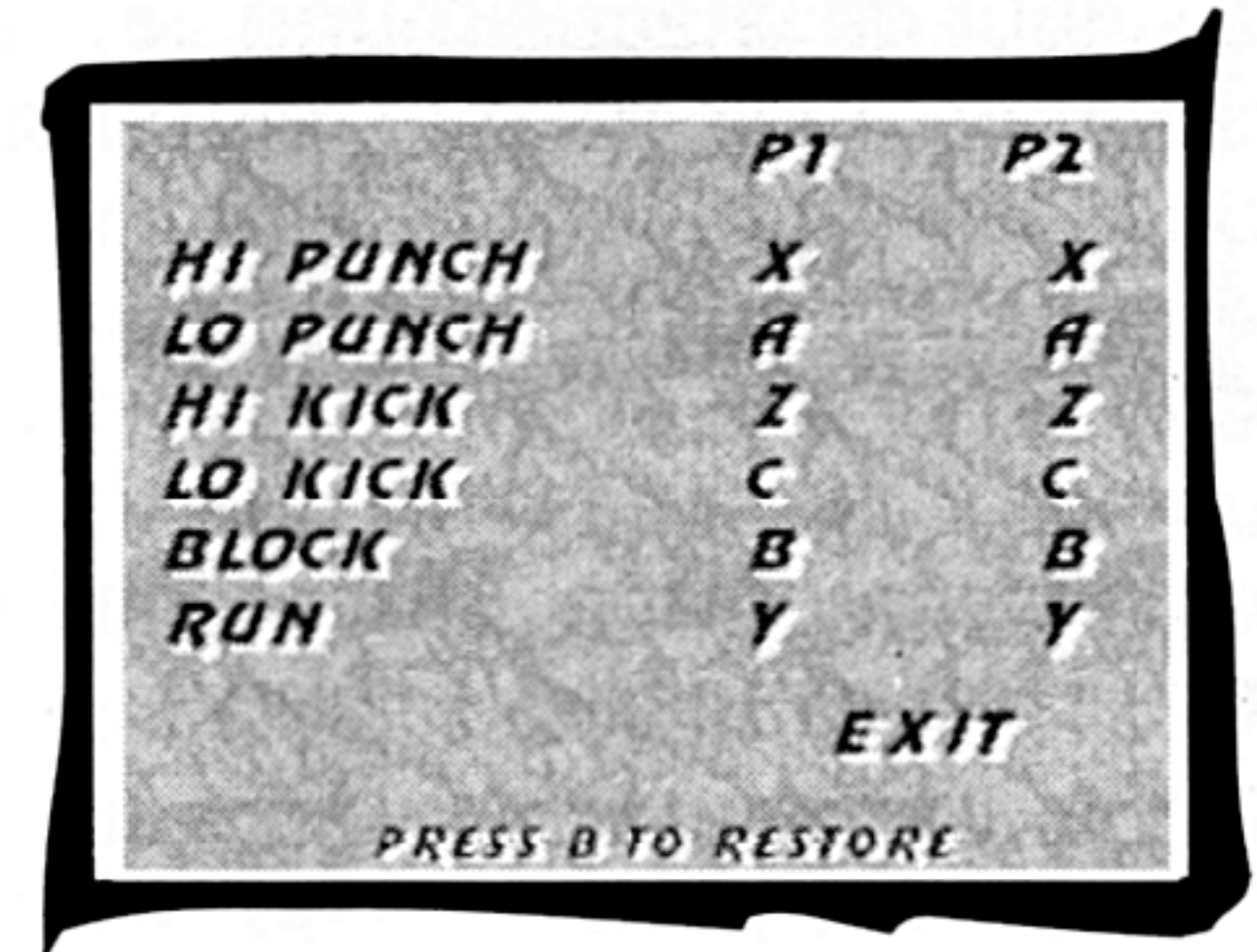
BLOOD (SANG): ON (activé) ou **OFF** (désactivé)

Appuyez sur **START** pour retourner à l'écran **OPTIONS**.



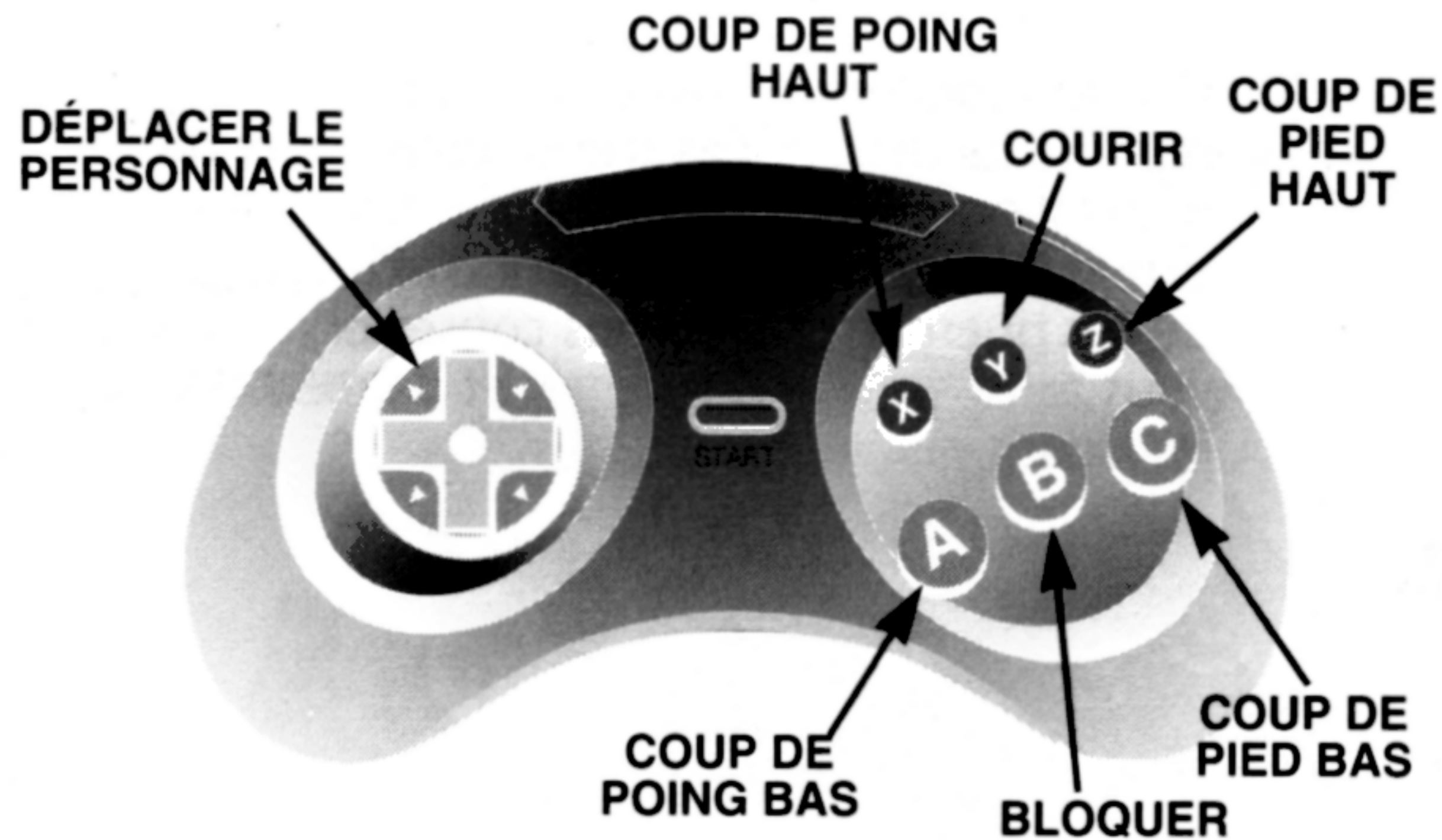
Mettez "Joystick" en surbrillance pour configurer votre contrôleur. À l'aide du **Control pad haut/bas**, mettez en surbrillance la commande que vous souhaitez modifier, puis appuyez sur le bouton correspondant au changement souhaité.

REMARQUE: cette option ne fonctionne qu'avec le contrôleur à 6 boutons.



LES CONTRÔLES

CONTRÔLEUR À 6 BOUTONS



CONFIGURATION:

Les boutons par défaut sont les suivants:

A - Coup de poing bas

B - Bloquer

C - Coup de pied bas

X - Coup de poing haut

Y - Courir

Z - Coup de pied haut

Control pad vers le haut - Sauter

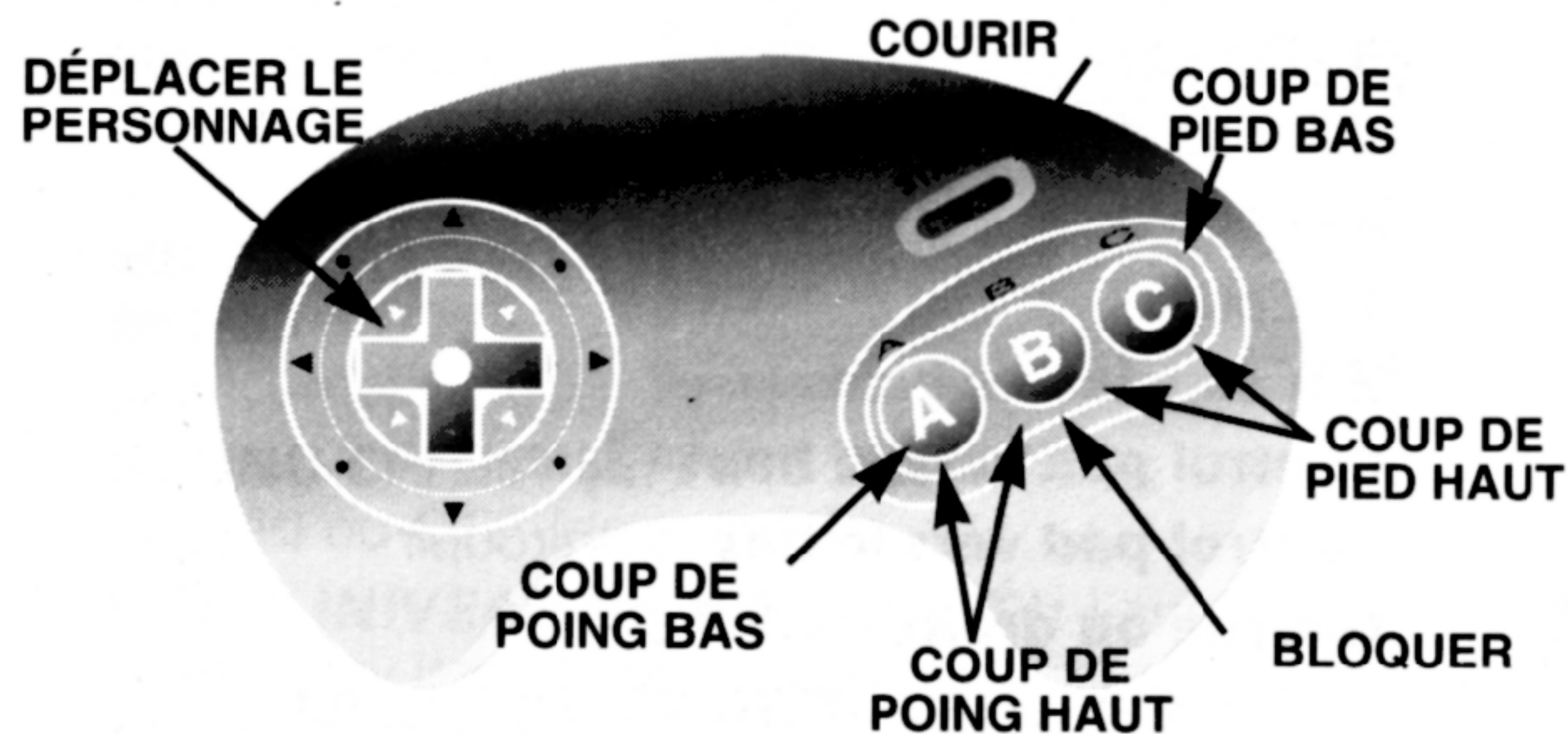
Control pad vers le bas - S'accroupir

Gauche ou droite - Marcher

Pour quitter l'écran **OPTIONS**, appuyez sur "Exit" (Quitter) en surbrillance, puis appuyez sur **START**.

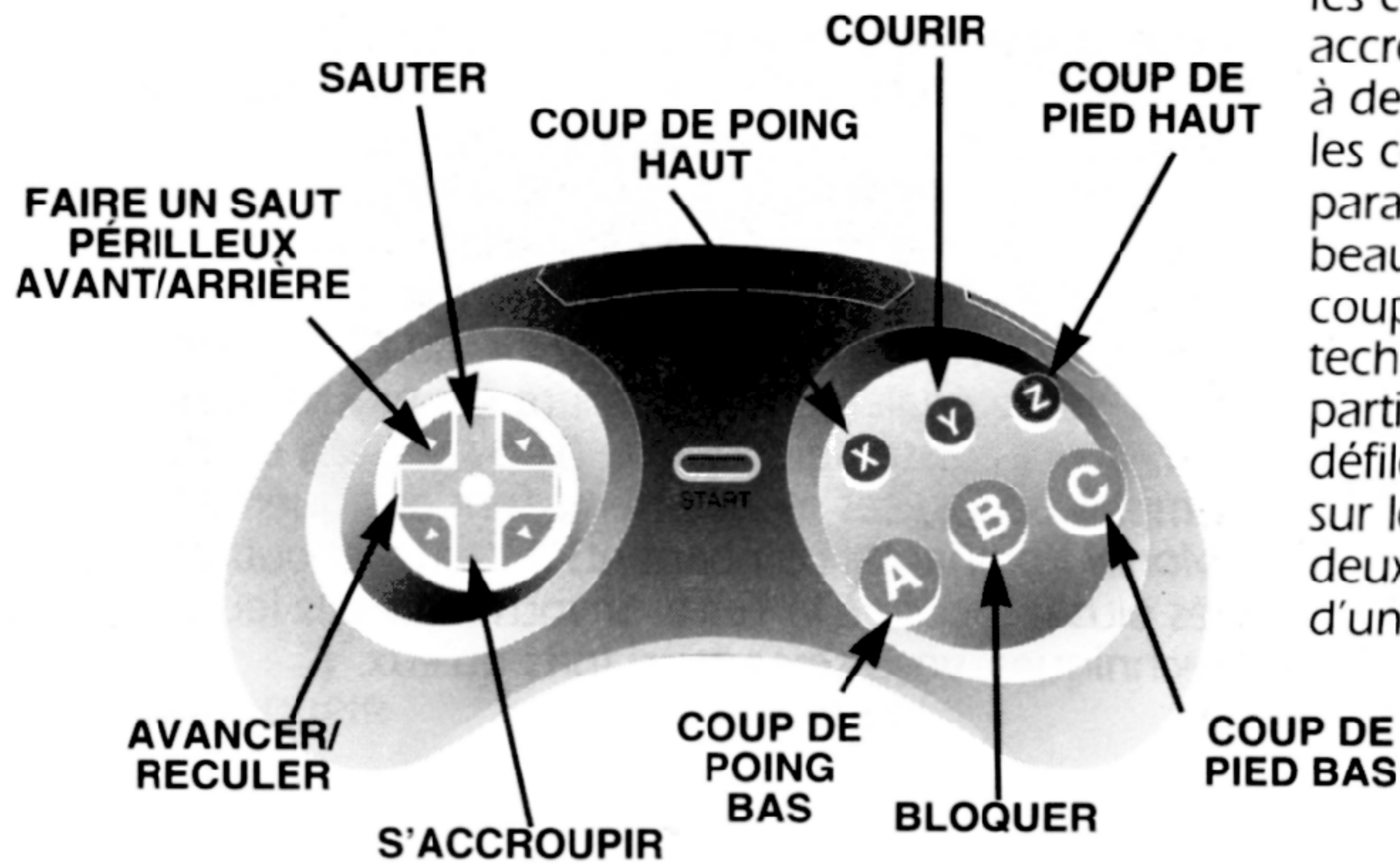
LES CONTRÔLES

CONTRÔLEUR À 3 BOUTONS



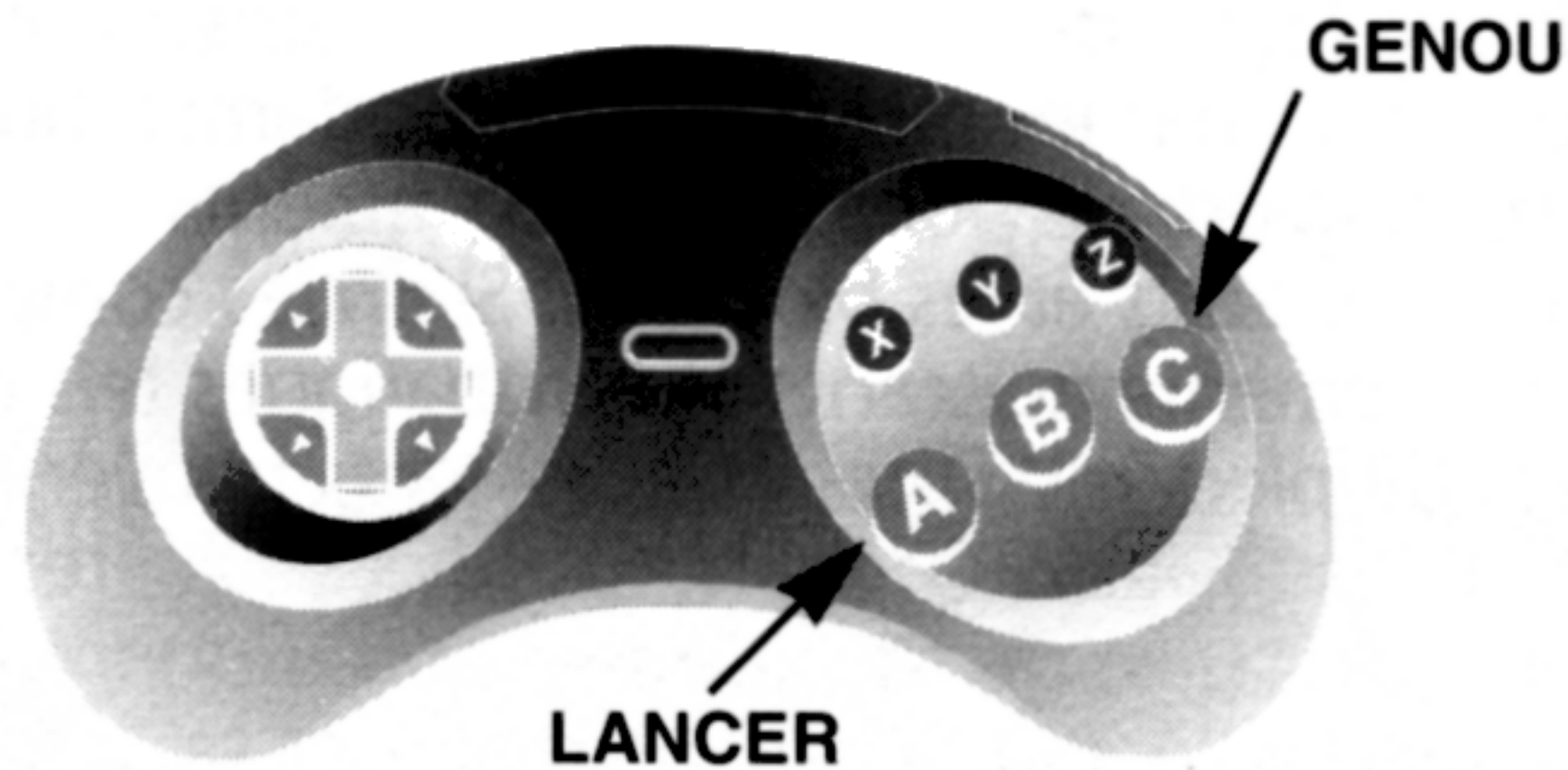
Chaque concurrent invité au tournoi a derrière lui des années d'entraînement et de méditation qui lui ont permis de devenir un expert en arts martiaux. Avant d'affronter un de ces guerriers, nous vous conseillons, vous aussi, de vous entraîner et de méditer les leçons qui vont suivre.

MOUVEMENTS DE BASE



La meilleure façon de débiter votre entraînement est de commencer par les mouvements fondamentaux: les coups de pied, de poing, les mouvements accroupis, les sauts et les blocages. Si on les compare à des mouvements puissants et acrobatiques tels que les coups de pied volés, ces mouvements peuvent paraître assez triviaux. Cependant, il peut s'avérer beaucoup plus utile de savoir éviter ou répondre à un coup de pied volé, plutôt que de maîtriser sa technique. Le bouton **Y (COURIR)** est particulièrement puissant. L'ennemi ne peut plus se défiler. Appuyez sur le **bouton Y** tout en appuyant sur le bouton **AVANT** du Control pad. Combinés, ces deux mouvements fondamentaux constituent la base d'une défense forte et d'une attaque puissante.

COMBATS RAPPROCHÉS



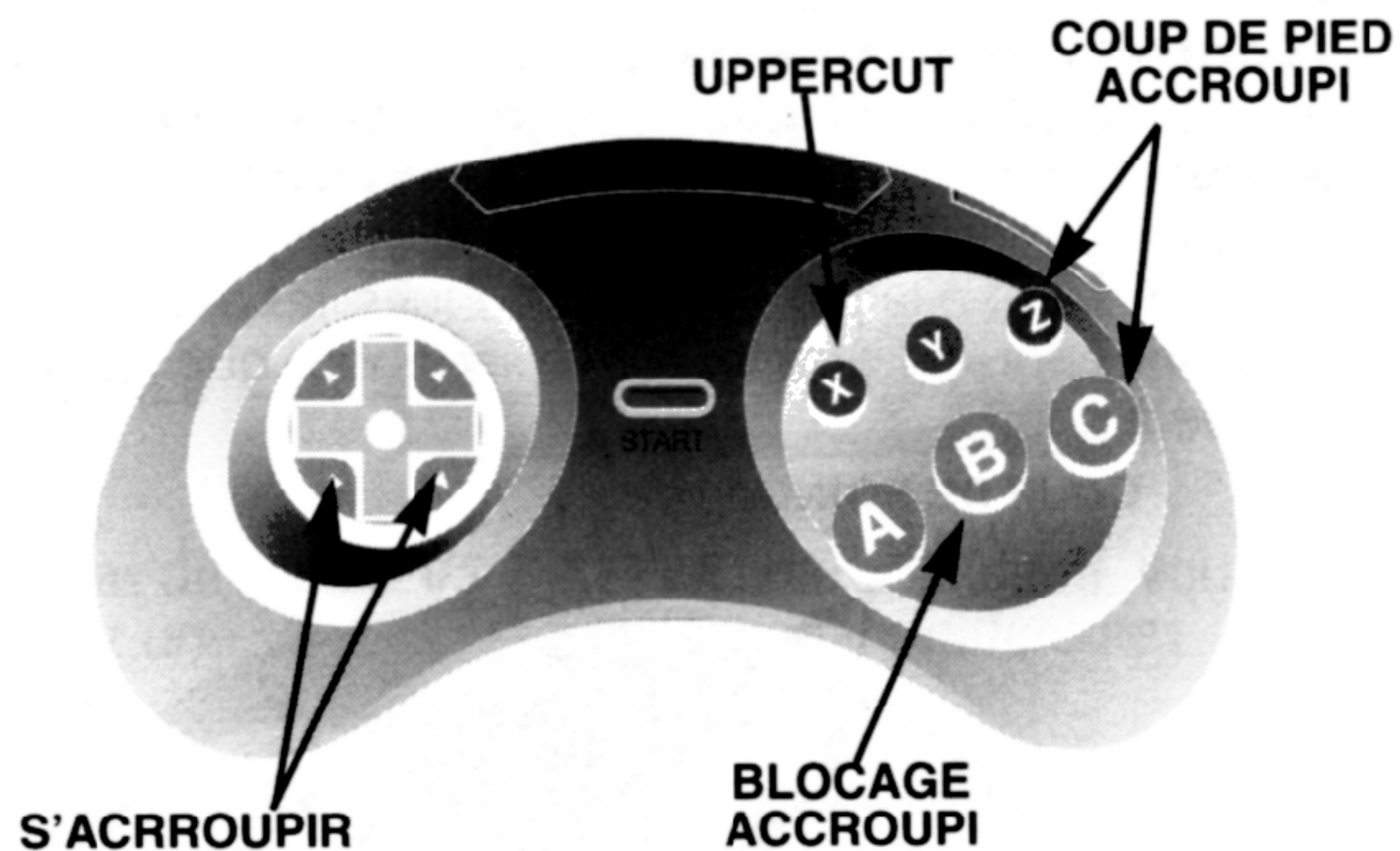
Pour les combats rapprochés, on peut également utiliser les mouvements Genou et Lancer. Ils sont très efficaces et ne nécessitent pas une extension complète des membres, impossible dans les combats rapprochés. Bien que puissants, ces mouvements ne sont utilisables qu'à proximité immédiate d'un adversaire.

REMARQUE: Si vous appuyez sur les boutons Attaque dans un certain ordre, vous déclencherez différentes combinaisons pour les différents joueurs.

LES MOUVEMENTS SPÉCIAUX

Tous les guerriers de *Mortal Kombat* possèdent d'excellentes techniques de combat. À cet égard, ils sont semblables à des milliers d'autres guerriers partout dans le monde. Mais ce qui les distingue avant tout, ce sont les mouvements spéciaux qu'ils ont créés et maîtrisés. Afin de devenir un guerrier supérieur, capable de remporter le titre de Grand Champion, vous devez également apprendre ces mouvements, car, qu'il s'agisse de coups de pied spéciaux ou de simples coups, ces mouvements font des guerriers de *Mortal Kombat* les combattants les plus redoutables et les plus féroces de la Terre. Si vous maîtrisez leurs techniques, vous serez aussi forts qu'eux.

LES MOUVEMENTS ACCROUQUIS

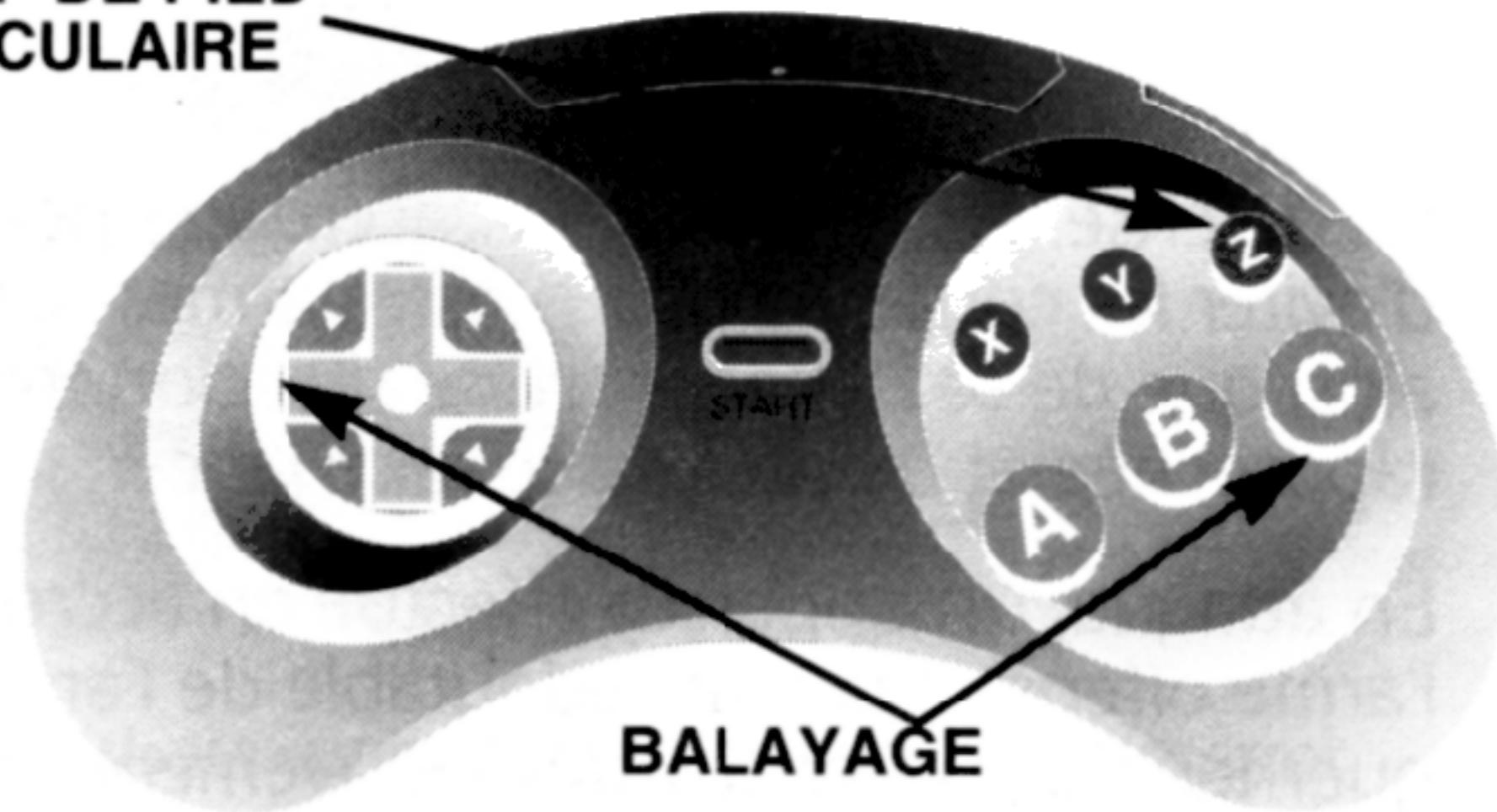


En défense, les mouvements accroupis permettent d'éviter les coups de poing et les armes aériennes, ainsi que de se dégager d'une situation trop rapprochée et d'éviter de se faire lancer.

En attaque, un uppercut effectué en accroupi est l'arme offensive la plus redoutable de l'arsenal d'un guerrier. Pour effectuer des mouvements accroupis, appuyez sur le **Control pad vers le BAS** et appuyez simultanément sur **Z** ou **C** pour donner un coup de pied accroupi. Appuyez sur le **Control pad vers le BAS** et sur le bouton **X** pour exécuter un uppercut. Quant au bouton **BLOQUER (bouton B ou le Control pad vers le BAS)**, vous pouvez toujours l'utiliser pour vous défendre contre les mouvements de vos adversaires.

LES MOUVEMENTS TOURNOYANTS

COUP DE PIED
CIRCULAIRE

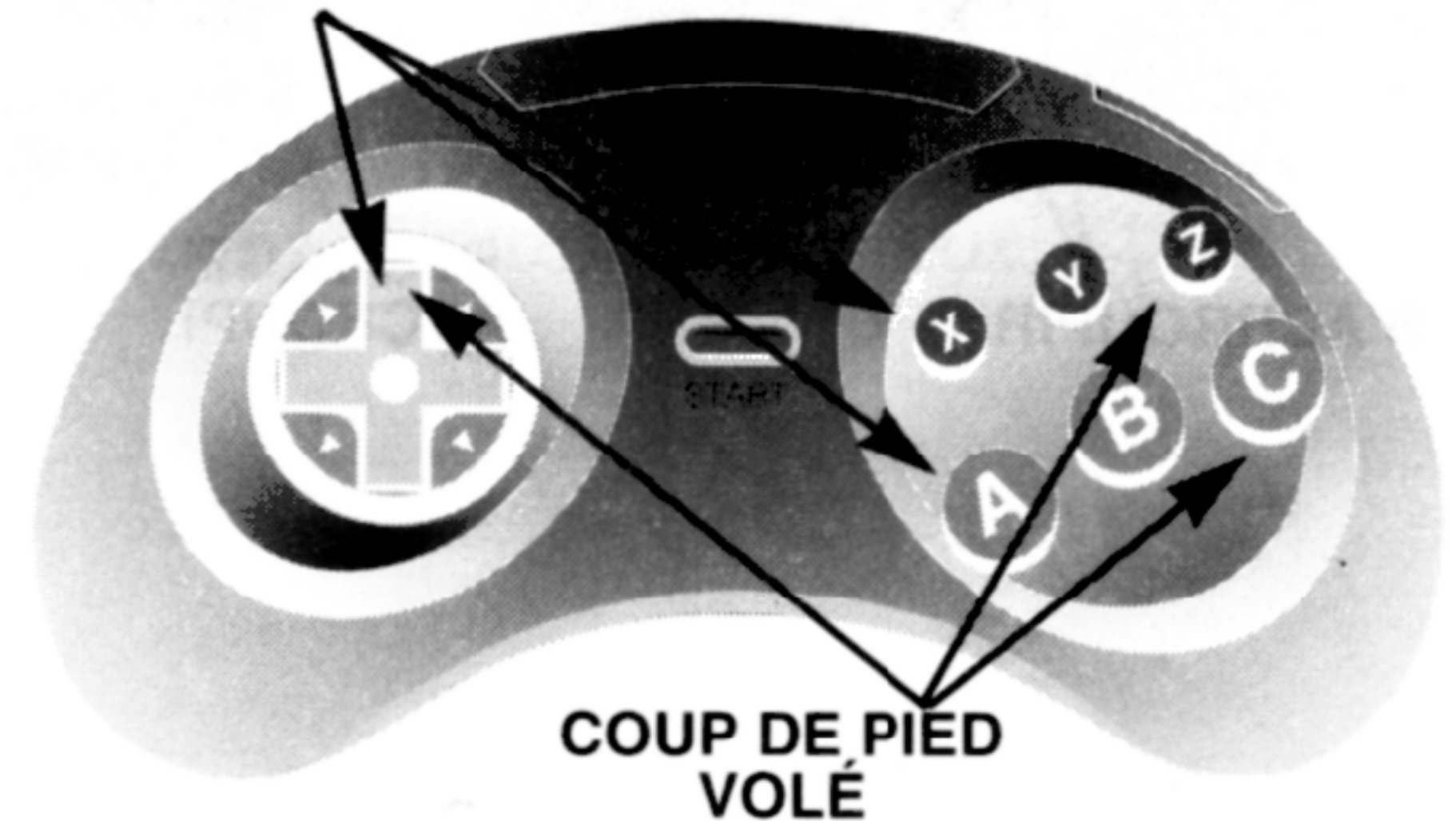


Les mouvements tournoyants, tels que le coup de pied circulaire et le balayage du pied, apporteront un peu d'exotisme à vos combats. Le balayage du pied vous permet de faucher les chevilles de votre adversaire et de le faire tomber sur le dos. Le coup de pied circulaire est un coup de pied tournoyant qui atteint votre adversaire en plein visage. Pour effectuer des mouvements tournoyants, gardez le Control pad **LOIN** de votre adversaire, tandis que vous appuyez sur le boutons de coups de pied.

LES MOUVEMENTS AÉRIENS

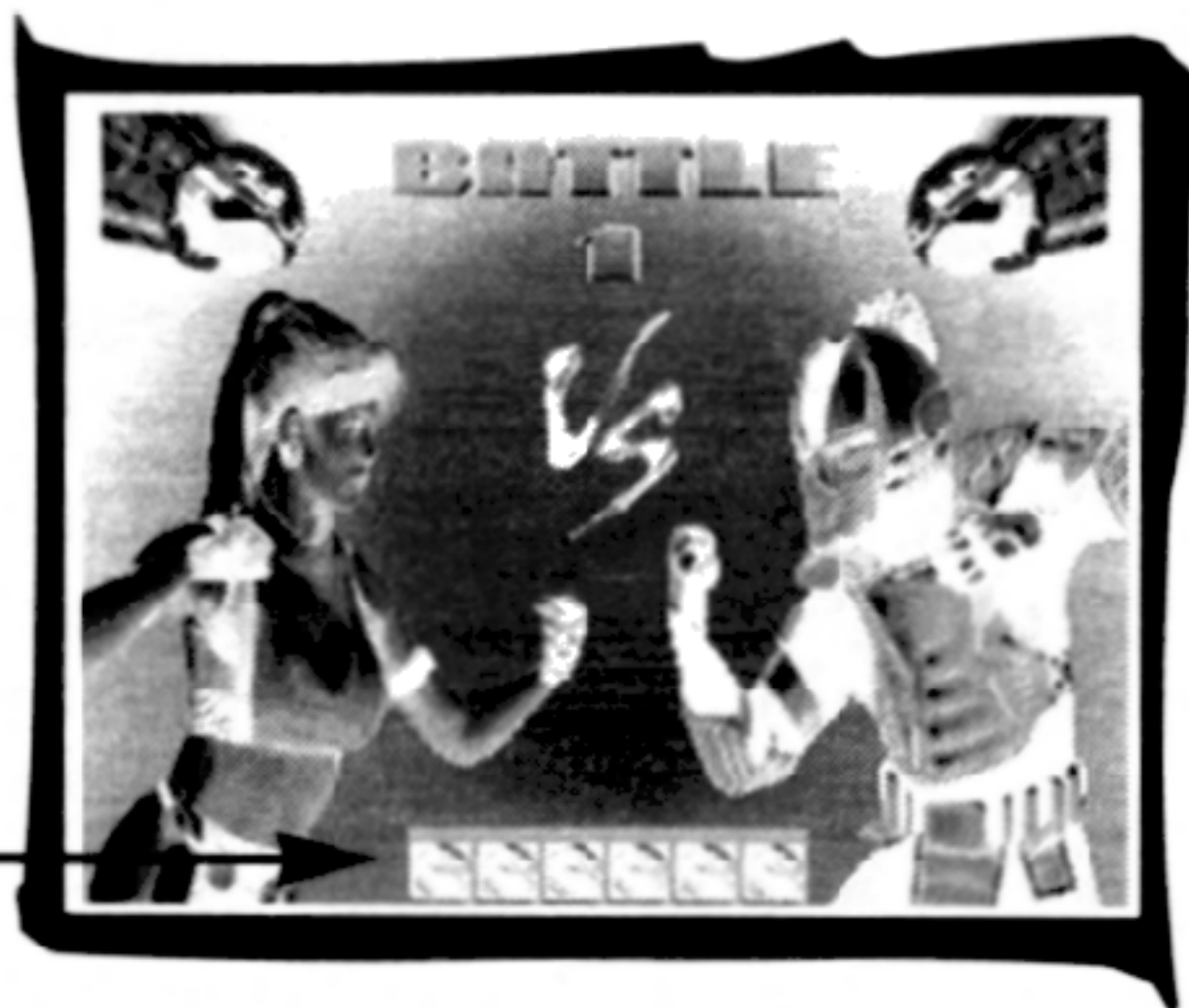
Enfin, chaque joueur devrait maîtriser les mouvements aériens, à savoir les coups de poing et les coups de pied volés. Pour les exécuter, sautez sur place **(Control pad vers le HAUT) OU** sautez vers votre adversaire **(Control pad vers le HAUT+ Avt/ Arrière)**, puis appuyez sur les boutons d'attaque lorsque vous êtes dans les airs. Cependant, contrairement à la plupart des attaques, les attaques aériennes doivent être bien calculées pour que le coup tombe à point.

COUP DE POING
VOLÉ



LES CODES SECRETS

ICONES



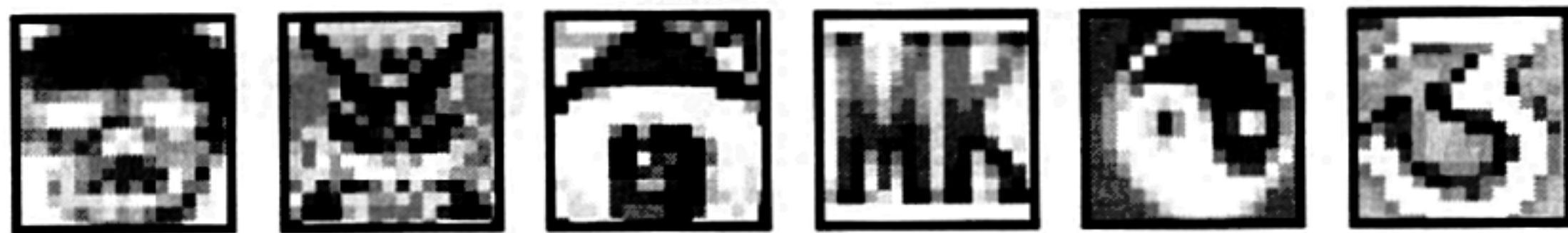
Au bas de l'écran **VS BATTLE** (Affrontement), vous verrez une série de 6 cases contenant différentes icônes de dragon.

Le joueur 1 peut modifier les symboles dans les 3 premières cases en appuyant sur ses boutons **COUP DE POING HAUT, COUP DE POING BAS** et **COUP DE PIED BAS** (par défaut: **A, B, C**). Le joueur 2 peut faire de même avec les 3 autres symboles.

Les 6 symboles représentent des codes secrets qui peuvent avoir des effets plus ou moins décisifs sur le jeu. Chaque bouton fait passer l'icône de la case qui lui correspond, à l'icône suivante, selon un ordre prédéterminé. Si vous appuyez vers le haut en appuyant sur **A, B** ou **C**, l'ordre dans lequel les icônes défilent sera inversé.

- | | | |
|---|---|------------|
| 0 |  | DRAGON |
| 1 |  | MK |
| 2 |  | YIN / YANG |
| 3 |  | 3 |
| 4 |  | QUESTION |
| 5 |  | FOUDRE |
| 6 |  | GORO |
| 7 |  | RAIDEN |
| 8 |  | SHAO KAHN |
| 9 |  | CRÂNE |

Par exemple, appuyer une fois sur le bouton **COUP DE POING BAS** du joueur 1 (par défaut: **A**) transformera l'icône dragon dans la première case en symbole "MK". En appuyant une seconde fois sur ce même bouton, l'icône Dragon deviendra le troisième symbole et ainsi de suite. Si vous appuyez sur le bouton plus de 9 fois, l'ordre des icônes sera le même qu'au départ. En d'autres termes, si vous appuyez sur un bouton correspondant à une case contenant une icône Crâne, celle-ci passera à la première icône, c'est-à-dire celle du dragon.



Et maintenant, le code: Crâne, Shao Kahn, Raiden, MK, Yin/Yan et 3. Pour entrer ce code, le joueur 1 appuie sur le bouton **COUP DE POING BAS** (par défaut: **A**) 9 fois, sur le bouton **BLOQUER 8** fois (par défaut **B**) et sur le bouton **COUP DE PIED BAS** (par défaut **C**) 7 fois. Pendant ce temps, le joueur 2 appuie sur le **bouton A** une fois, sur le **bouton B** deux fois, et sur le **bouton C** trois fois. L'écran de correspondance ne reste pas affiché très longtemps, vous devez donc être rapide. Certains joueurs trouvent plus facile de mémoriser les codes en les associant au nombre de fois où ils doivent appuyer sur un bouton pour faire apparaître le symbole désiré. Par exemple, il est plus facile de mémoriser le code qui active l'option "Throw disable" (désactiver lancer) - MK, Dragon, Dragon, MK, Dragon, Dragon - sous sa forme numérique, à savoir: 100-100.

Par exemple, le joueur 1 et le joueur 2 appuient sur le **bouton COUP DE POING BAS** (par défaut: **A**) une fois.

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 "tel quel", sans aucune garantie expresse ou implicite, et ACCLAIM™ n'est pas responsable d'aucune perte ni d'aucun dommage résultant de l'utilisation de ce programme. Pour une période de quatre vingt dix (90) jours, ACCLAIM™ accepte de réparer ou de remplacer, à sa discrétion, gratuitement, tout produit logiciel ACCLAIM™, qui aura été retourné au Service Clientèle, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat. Le remplacement gratuit de la cartouche à l'acheteur initial représente toute l'étendue de notre responsabilité. Veuillez adresser à ACCLAIM™, DISTRIBUTED BY GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO, Division Acclaim, 31 rue Lois 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'AFFECTE 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 MEGA DRIVE are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

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

Arena™. Distributed by Acclaim SA, 12/14 Rond Point des Champs Elysées, 75008 Paris, France.

CREDITS

MIDWAY MK3 TEAM

Ed Boone, John Tobias, Steve Beran, Dan Forden,
Tony Goskie, Dave Michicich, John Vogel

SCULPTURED SOFTWARE MK3 TEAM

DIRECTOR

Jeff Peters

LEAD PROGRAMMER

Jim Henn

PROGRAMMED BY

Patrick Alphonso, Mike Crandall, Paul Blagay

ART MANAGER

Gary Penacho

ASSISTANT DIRECTOR

Jim "Crash" Jung

ARTISTS

Neil Melville, Jeff Knight, Mary Scriven, Mike Lott

Kent Barney

SOUND

Chris Braymen

TOOLS

Ned Martin, Adam Clayton, Jim Henn, Rob Nelson
Mike Callahan, Patrick Alphonso

TESTING MANAGER

Gary Rowberry

NIGHT TESTING MANAGER

Garon Galloway

TESTING

Chris Olsen, John Howa, Scott Hanks, Chandler Holbrook
Ben Nielson, Greg Murphy, Ryan McBride,
David Hawkes, Ryan Milligan, Jason Humphrey

SPECIAL THANKS

John Blackburn, Todd Blackburn, Leanne Hornbuckle,
Regina Peters, Chad Korb

WILLIAMS ENTERTAINMENT MK3 TEAM

PRINT DESIGN & PRODUCTION

Debbie Austin, Steve High, Shawn Murphy

QUALITY CONTROL

Brian Johnson

Williams Entertainment Testing

NOTES

NOTES

NOTES

Acclaim®

Williams® 
Williams Entertainment Inc.

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

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

DISTRIBUÉ PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 12/14 Rond Point Des Champs Elysees, 75008 Paris, France

DISTRIBUTED BY ROADSHOW NEW MEDIA, The Merlin Centre, 235 Pyrmont Street, Pyrmont, NSW 2009, Australia

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076/4,026,555; 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 Nos. 1,632,396.

SEGA and MEGA DRIVE are trademarks of Sega Enterprises Ltd.