

MORTAL KOMBAT™

DEADLY ALLIANCE™



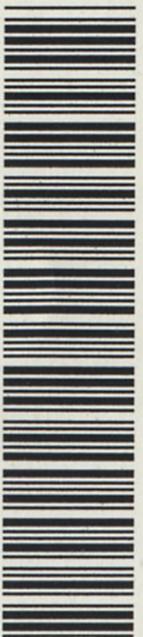
MODE D'EMPLOI



EmuMovies

MIDWAY
www.midway.com
MIDWAY GAMES LIMITED
43 Worship Street
London
EC2A 2DX

PRINTED IN GERMANY



10240901651

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SYSTÈME NINTENDO.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO-SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA NINTENDO.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU NINTENDO SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUCT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND NINTENDO-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED NINTENDO.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT NINTENDO.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI NINTENDO YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.



CE JEU PERMET DE JOUER SIMULTANEMENT AVEC UN OU DEUX JOUEURS ET MANETTES.



CE JEU NECESSITE UNE MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE) POUR SAUVEGARDER VOTRE PROGRESSION, VOS PARAMÈTRES OU VOS RESULTATS.

LICENSED BY

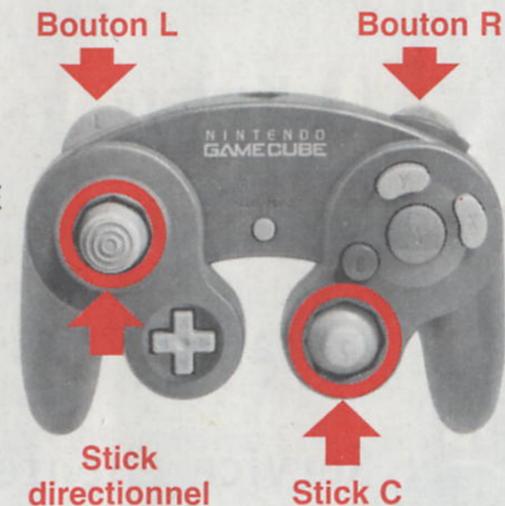


TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
TM, ® ET LE LOGO NINTENDO GAMECUBE SONT DES MARQUES DE NINTENDO.
© 2002 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED./TOUS DROITS RESERVES.

REINITIALISATION DE LA POSITION NEUTRE DE LA MANETTE

Si les boutons L ou R sont enfoncés ou si le Stick directionnel n'est pas en position centrale au moment où la console est mise sous tension, ces positions seront considérées comme étant les nouvelles positions neutres de référence, brouillant les contrôles durant une partie.

Pour réinitialiser la manette, relâchez tous les boutons et sticks afin de leur permettre de revenir en position neutre, puis maintenez simultanément enfoncés, X, Y et START/PAUSE pendant 3 secondes.



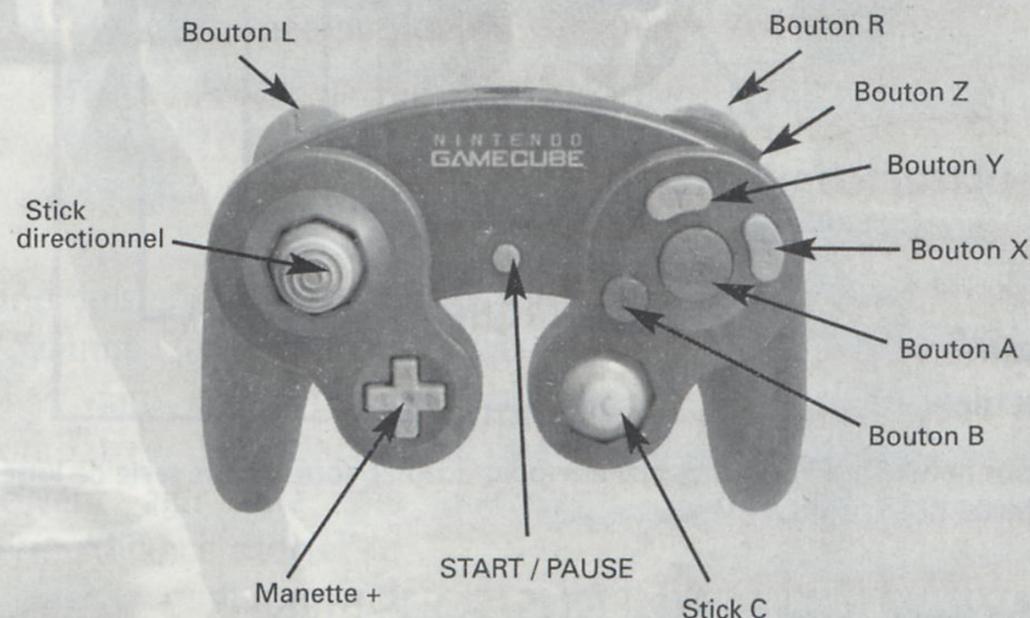


Avant de jouer	4
Kontrôles initiaux	5
Alliance mortelle	6
Memory Card (carte mémoire)	7
Menu principal	8 - 12
Options	13 - 14
Choisir combattant	15
Dans l'arène	16 - 18
Les mouvements	19
Registres de kombat	20
Les combattants	21 - 24
La Krypte	25 - 26
Générique	27 - 28
Garantie	29
Service clientèle	30

LA CONSOLE NINTENDO GAMECUBE



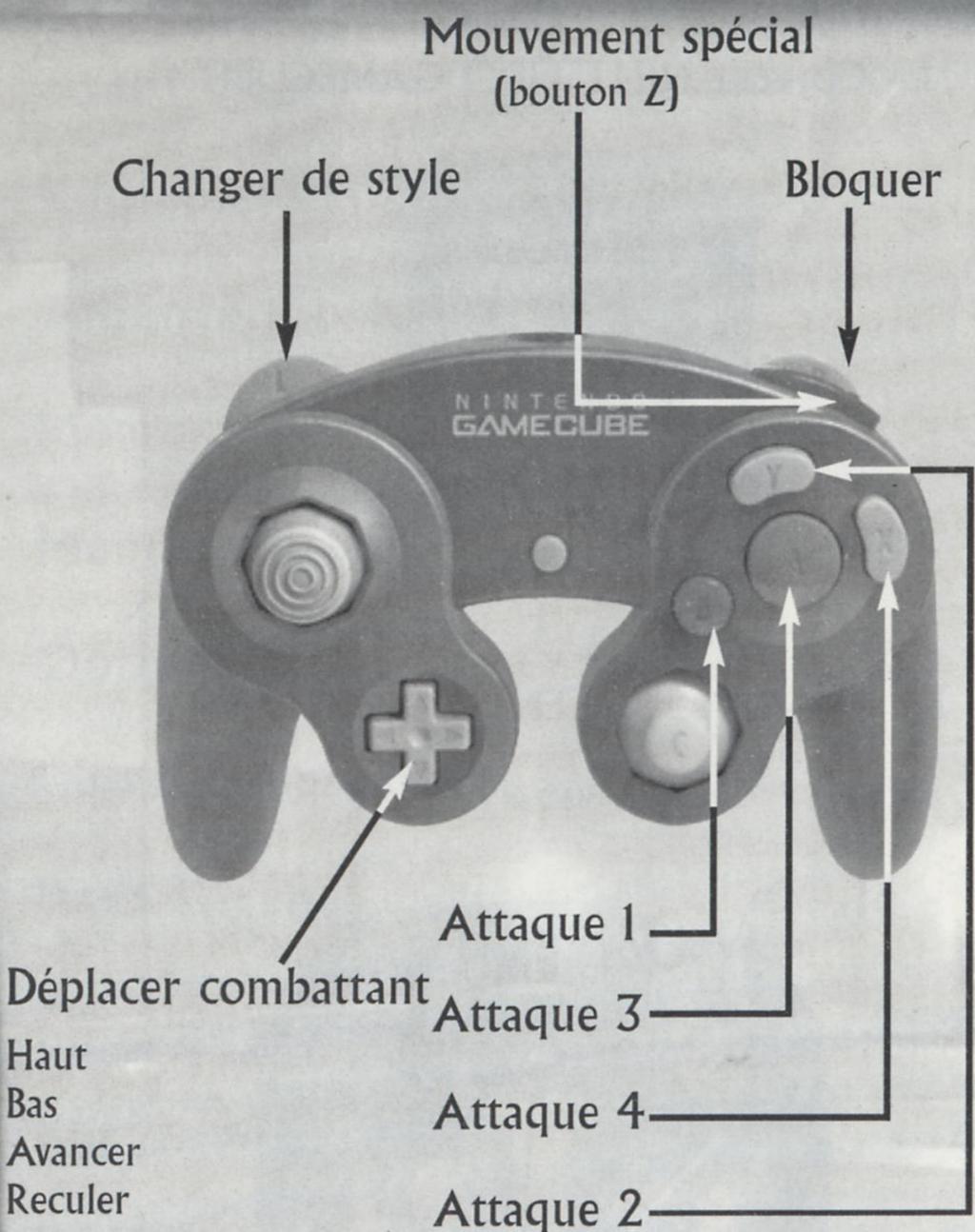
LA MANETTE NINTENDO GAMECUBE



QUITTER UNE PARTIE EN COURS

Pour quitter une partie en cours, appuyez sur START pendant le jeu. Le menu Pause s'affiche alors. Sélectionnez Menu principal, puis confirmez en appuyant sur le BOUTON A pour sélectionner OUI et revenir au Menu principal.

Utilisez le même procédé pour choisir SÉLECTION DU JOUEUR et revenir à l'écran de Sélection du combattant (voir p. 15).



Vous pouvez modifier votre manette pour adapter votre propre style de lutte Mortal Kombat™ (voir Manette, p. 14).

NAVIGATION DES MENUS/SOUS-MENUS

Dans ce manuel, HAUT, BAS, GAUCHE et DROITE signifient appuyer en haut, en bas, à gauche ou à droite sur la MANETTE +.

Pour naviguer dans les menus du jeu (Options), appuyez en haut, en bas à gauche ou droite (selon le menu) de la MANETTE + pour choisir une sélection.

Pour valider une sélection ou accéder au menu suivant, appuyez sur le BOUTON A.

Pour revenir au menu précédent et/ou annuler la sélection précédente, appuyez sur le BOUTON B.

L'HISTOIRE



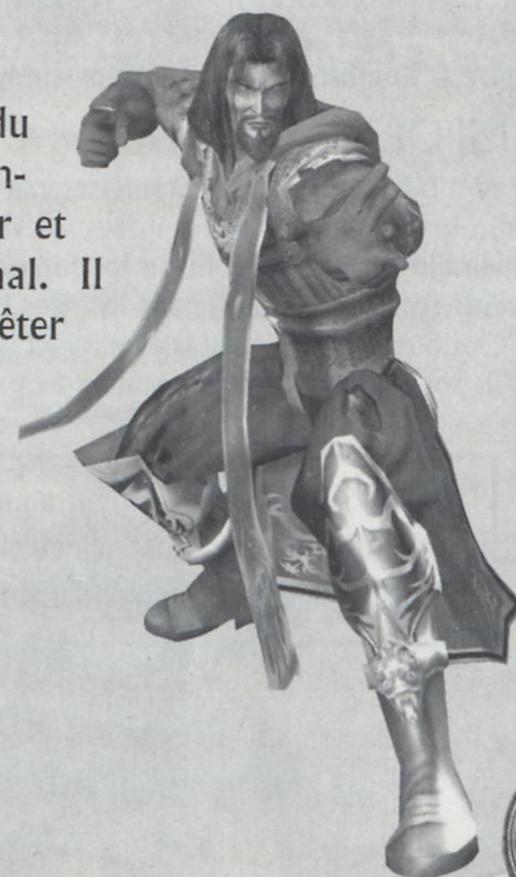
Avec l'aide du Dieu de la foudre, Raiden, les puissants héros du Royaume Terre ont repoussé toutes les invasions des forces d'outre tombe lors d'un tournoi appelé Mortal Kombat™.

Bien que le Royaume Terre jouisse d'une paix relative depuis de nombreuses années, une nouvelle menace a surgi. Et cette fois, l'ombre du mal a deux visages.

En vue de s'emparer du contrôle des royaumes, les sorciers Shang Tsung et Quan Chi ont uni leurs forces et projettent de ranimer l'armée perdue du légendaire Roi Dragon.

En cas de réussite, ils seraient invulnérables.

Une fois de plus, les héros du Royaume Terre devront s'aventurer dans le Monde extérieur et combattre les forces du mal. Il doivent agir vite afin d'arrêter cette Alliance mortelle.



Memory Card



Il est vivement recommandé d'utiliser une Memory Card (carte mémoire) NINTENDO GAMECUBE pour sauvegarder les profils accumulés et la progression d'une partie. Mortal Kombat™: Deadly Alliance™ inclut une fonction Profil du joueur (p.11) et Krypte (p. 10), que vous pourrez utiliser avec l'insertion d'une Memory Card (carte mémoire) dans votre console NINTENDO GAMECUBE.

En utilisant une Memory Card (carte mémoire), la fonction de Sauvegarde automatique enregistre les données de votre Profil de joueur pour l'utiliser plus tard dans l'option Krypte. La Sauvegarde automatique enregistre les données en modes de jeu ARCADE, CONTRE et KONQUÊTE.

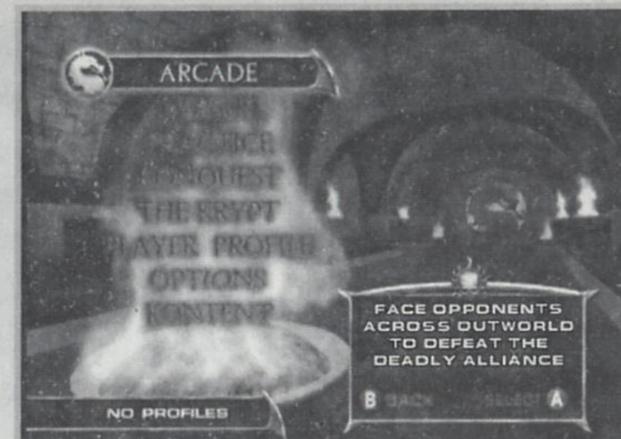
Tout comme les caractéristiques du jeu, vos options de réglage se sauvegardent automatiquement. Une fois sauvegardées, les options seront chargées lors du prochain branchement de la console NINTENDO GAMECUBE, à condition d'avoir inséré une Memory Card (carte mémoire) contenant les données Mortal Kombat™ préalablement enregistrées.

IMPORTANT

Les modifications des paramètres par défaut dans les menus "Options" sont automatiquement sauvegardées si vous utilisez une Memory Card (carte mémoire) avec un Profil de joueur préalablement créé. Lorsque des memory cards (cartes mémoire) sont insérées dans les Slots A et B, les paramètres des "Options" du Slot A de la Memory Card (carte mémoire) seront utilisés, même s'ils sont définis comme paramètres par défaut.

NOTE : Veuillez vous référer au manuel d'instructions NINTENDO GAMECUBE pour des indications ayant trait au formatage et à l'effacement de fichiers d'une Memory Card (carte mémoire).

Menu principal



Dans le Menu principal, sélectionnez l'option désirée, puis appuyez sur le BOUTON A. En choisissant une option, vous verrez s'afficher une brève description de son contenu à droite de l'écran.

ARCADE

Sélectionnez un combattant et parcourez divers endroits à la recherche du Démon du Royaume Nether et d'autres terribles adversaires. Bien que la fonction du mode Arcade soit destinée à jouer contre des adversaires contrôlés par l'unité centrale, un ami peut cependant rentrer dans le jeu en appuyant sur START de la seconde manette. Vous irez à l'écran de Sélection du combattant (voir p. 15).

En mode Arcade, vous gagnerez des sous au fil de vos victoires (note : assurez-vous d'abord de charger un profil, voir p. 15). Gagnez autant de matchs que possible afin d'amasser des sous et d'acheter des objets dans la Krypte (voir p. 10).

CONTRE (VS.)

Sélectionnez cette option pour jouer contre un ami ou ennemi. L'écran de Sélection du combattant (p. 15) s'affiche.



Menu principal

ENTRAÎNEMENT

Mortal Kombat™: Deadly Alliance™ est un jeu de kombat très différent des versions précédentes. Même en étant un vétéran de MK, il vous faudra de l'entraînement pour manier le nouveau système de contrôle de kombat. Cette option permet de vous entraîner avec le combattant de votre choix.



Puis, dans l'écran de Sélection du combattant en mode d'entraînement, appuyez sur HAUT, BAS, GAUCHE ou DROITE de la MANETTE + pour choisir les combattants avec lesquels vous désirez vous entraîner.

Le BOUTON Z affiche l'option de Sélection du décor et GAUCHE ou DROITE de la MANETTE + fait défiler les arènes. Une fois le décor choisi, appuyez sur le BOUTON Z pour regagner l'écran de Sélection du combattant.

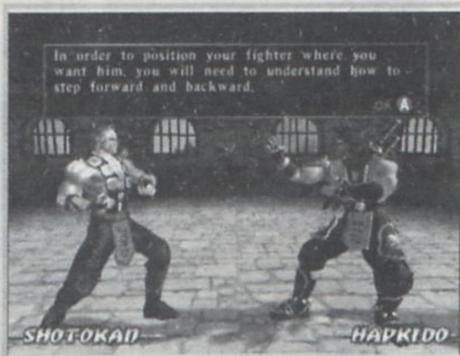
Aucun chrono ne s'affiche lors du kombat, et la barre d'énergie de votre adversaire d'entraînement se recharge automatiquement. Vous pouvez combattre à volonté jusqu'à vous sentir à l'aise. Les boutons de la manette sur lesquels vous appuyez s'affichent à l'écran ; vous pouvez ainsi apprendre la correspondance entre les combinaisons de boutons et certains mouvements. L'entraînement est un mode à un joueur. Prenez donc le temps de tester les combattants avant d'inviter un ami.

KONQUÊTE

Ce mode vous apprendra à jouer pour de bon. Confronté à des centaines de défis différents, vous vous formerez et apprendrez à manier divers mouvements et styles de kombat. En route, vous gagnerez des récompenses vous permettant d'acheter dans la Krypte des armes et autres éléments indispensables au combat (voir ci-après).

Une fois entamée votre Konquête, lisez les instructions de l'écran pour connaître les aptitudes de Mortal Kombat™ requises et venir à bout de votre difficile voyage.

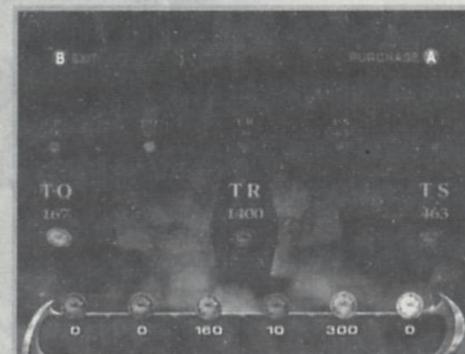
Avant de commencer en mode Konquête, vous devrez charger le Kode de joueur que vous avez créé en utilisant l'option de Profil du joueur (voir p. 10 - 11). Il n'est possible de jouer en mode Konquête qu'avec la Memory Card (carte mémoire) (voir MEMORY CARD (CARTE MÉMOIRE), p. 7).



Menu principal

LA KRYPTÉ

La Krypte est une pièce gigantesque où reposent 676 cercueils. À l'aide de l'argent gagné, vous pouvez "acheter" des cercueils pour ouvrir et mettre à jour leur mystérieux contenu. Vous découvrirez parfois des trésors inestimables comme des personnages, de nouveaux décors, ou d'autre fois seulement un petit objet, voire rien du tout.



Avant d'entrer dans la Krypte, vous devez entrer le Kode du joueur que vous avez créé en utilisant l'option de Profil du joueur (voir p. 10 - 11). Vous ne pouvez accéder à la Krypte qu'en utilisant une Memory Card (carte mémoire) (voir MEMORY CARD (CARTE MÉMOIRE), p. 7).

Dans la Krypte, appuyez sur HAUT, BAS, GAUCHE ou DROITE de la MANETTE + pour vous déplacer de cercueil en cercueil, et sur le BOUTON A pour l'ouvrir. Le numéro et la pièces inscrits sur le cercueil indiquent le montant et la couleur des pièces nécessaires pour y jeter un oeil.

Les objets achetés (croquis, photos etc.) sont sauvegardés au nom de votre profil. Visualisez-les à l'aide de l'option KONTENU du Menu principal (p. 12).

Pour vous aider à trouver des objets, nous avons inclus un Tableau de référence de la Krypte, p. 25-26.

PROFIL DU JOUEUR

Avec une Memory Card (carte mémoire) insérée dans votre console NINTENDO GAMECUBE, vous pouvez créer un Profil de joueur et rapporter des sous pour acheter des objets dans la Krypte (voir p. 10).



Les options suivantes vous permettent de créer et gérer les profils que vous aurez sauvegardés :

CRÉER UN PROFIL

Nom du profil

Attribuez tout d'abord un nom à votre profil. Appuyez sur HAUT, BAS, GAUCHE ou DROITE de la MANETTE + pour choisir un personnage, puis sur le BOUTON A pour faire votre sélection. Répétez cette procédure pour épeler votre nom. Sélectionnez "ESPACE" pour insérer des espaces entre les lettres, "RETOUR" pour en supprimer et "FAIT" pour sortir.

Menu principal

Choisir un icône

Appuyez sur HAUT, BAS, GAUCHE ou DROITE de la MANETTE + pour choisir un icône qui représentera votre profil, et appuyez sur le BOUTON A pour sélectionner.

Entrer un Kode

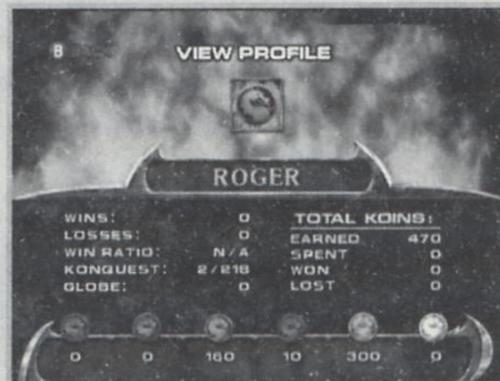
Sélectionnez une séquence de boutons et créez un Kode qui sera le mot de passe de votre profil avec votre manette. La fenêtre de Kode affiche les astérisques correspondant aux boutons appuyés, jusqu'à toute la saisie du Kode. Après avoir entré un Kode, confirmez-le en renouvelant la séquence. Écrivez votre Kode dans le Tableau de référence de la Krypte (p. 25-26) pour pouvoir vous y référer quand vous accéderez à votre profil. Si vous oubliez votre Kode, vous ne pourrez plus accéder au profil sauvegardé.

Choisir l'emplacement de sauvegarde

Votre Memory Card (carte mémoire) dispose de 8 emplacements pour sauvegarder vos profils individuels. Sélectionnez-en un, puis appuyez sur le BOUTON A pour sauvegarder le profil. Votre icône et nom de profil s'affichent alors.

VOIR PROFIL DU JOUEUR

Une fois un ou plusieurs profils créés, visualisez vos statistiques et le montant de la somme acquise pour chaque type de pièces. Appuyez sur GAUCHE ou DROITE de la MANETTE + pour sélectionner les profils sauvegardés (si vous en avez plus d'un). Appuyez sur le BOUTON B pour quitter cette option.



EFFACER UN PROFIL

Appuyez sur HAUT ou BAS de la MANETTE + pour sélectionner les profils sauvegardés, puis appuyez sur le BOUTON A pour supprimer les profils inutiles. C'est pratique lorsque votre Memory Card (carte mémoire) est pleine. Appuyez ensuite sur le BOUTON B pour quitter cette option.

OPTIONS

Voir OPTIONS, p. 13.



Menu principal



KONTENU

L'option Kontenu affiche les objets débloqués, ainsi que d'autres suppléments inclus dans Mortal Kombat™: Deadly Alliance™.

PERSONNAGES

Visualisez les biographies et costumes des personnages achetés dans la Krypte.

DÉNOUEMENTS

Visualisez les dénouements débloqués des personnages terminés en mode Arcade.

ARÈNES

Visualisez les images et histoires d'arènes achetées dans la Krypte.

INFOGRAPHIE CONCEPTUELLE

Visualisez les croquis, rendus et vidéos achetées dans la Krypte.

EXTRAS

Visualisez les photos de l'équipe et d'autres objets achetés dans la Krypte.

CONCEPTION DE MK

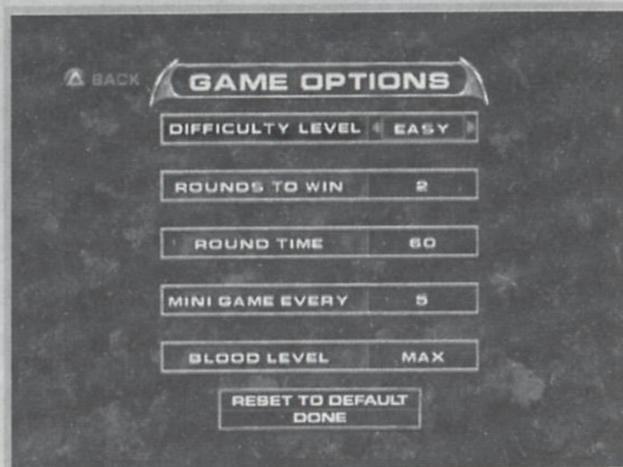
Visualisez la vidéo de la réalisation de MKDA.

HISTOIRE DE MK - Vidéo retraçant l'histoire de la Franchise de MK.

VIDÉO MUSICALE

Visualisez le nouveau clip d'Adema "Immortal", créé pour Mortal Kombat™: Deadly Alliance™.

Options



OPTIONS DE JEU

Appuyez sur HAUT ou BAS de la MANETTE + pour choisir les options, puis sur GAUCHE ou DROITE pour visualiser les options disponibles pour ces paramètres :

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Choisissez entre DÉBUTANT, FACILE, MOYEN*, DIFFICILE ou MAX, en fonction de vos aptitudes personnelles.

ROUNDS À REMPORTEUR

Vous pouvez décider du nombre de rounds gagnants. Choisissez-en 2* ou 3.

TEMPS DU ROUND

Les rounds durent 60* secondes. Vous pouvez décider de désactiver le chrono (OFF), ou de choisir leur durée entre 20 et 99 secondes (par paliers de 10).

MINI PARTIE

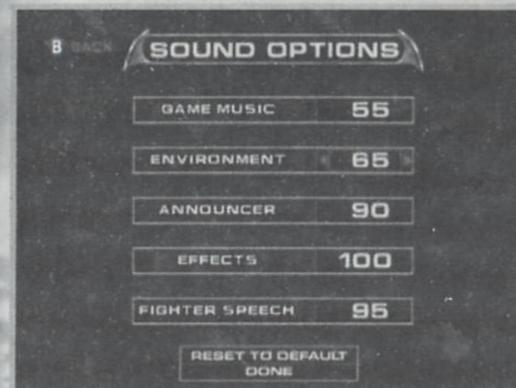
Décidez du nombre de matchs à gagner avant de lancer une mini partie (voir p. 18). Vous pouvez choisir de les retirer totalement en sélectionnant OFF ou d'établir un montant spécifique compris entre 5* et 20 matchs (par paliers de 5).

NIVEAU DE SANG

Vous pouvez déterminer la quantité de sang versée pendant les matchs en sélectionnant BAS, MOYEN, MAX* ou même choisir de supprimer totalement cette option (OFF).

* Paramètre par défaut

Options



SON

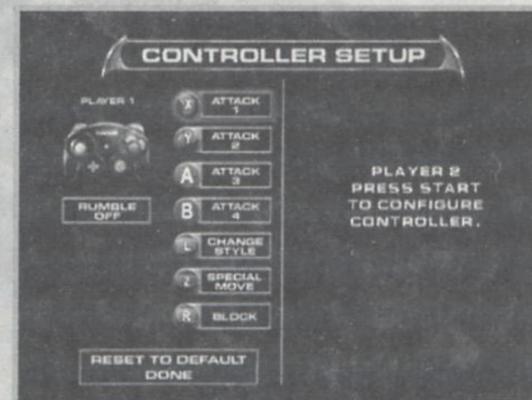
Réglez le volume des options MUSIQUE DU JEU, ENVIRONNEMENT, PRÉSENTATEUR, EFFETS et DISCOURS DU COMBATTANT. Appuyez sur HAUT ou BAS de la MANETTE + pour choisir une option, puis sur GAUCHE ou DROITE pour régler les volumes audio.

MANETTE

Le menu de configuration de la manette vous permet de régler la manette à votre goût. Appuyez sur HAUT ou BAS de la MANETTE + pour choisir un bouton d'action du menu, puis appuyez sur le bouton que vous désirez attribuer à cette action.

En modifiant les boutons, vous remarquerez des changements effectués sur d'autre contrôles. Vous ne pouvez évidemment pas utiliser un bouton pour plusieurs actions. Vous pouvez aussi activer (ON) ou désactiver (OFF) la fonction de vibration de la manette.

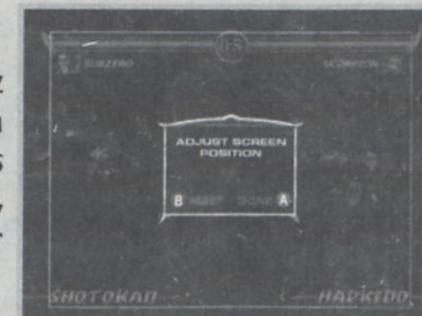
Renouvelez cette procédure pour tous les contrôles, puis choisissez FAIT et appuyez sur le BOUTON A pour regagner le menu Options. Pour recommencer, sélectionnez RESET pour revenir aux paramètres par défaut.



Si vous disposez déjà d'un profil sauvegardé, on vous demandera de sauvegarder votre configuration dans un profil spécifique. Appuyez sur le BOUTON A pour afficher la fenêtre ENTRER KODE, puis saisissez le Kode du profil désiré. La configuration se chargera pour chaque profil.

RÉGLER AFFICHAGE

Sur certains écrans TV, vous remarquerez peut-être des pertes d'informations dues à l'interprétation différente des moniteurs du signal de votre console. Si nécessaire, sélectionnez cette option pour régler l'écran suivant votre moniteur TV.





Sur l'écran de Sélection du combattant, appuyez sur HAUT, BAS, GAUCHE ou DROITE de la MANETTE +. Le Joueur 1 choisit à l'aide de la boîte de sélection rouge, la bleue étant celle du Joueur 2. Le nom et les attributs du joueur s'affichent à l'écran. Les combattants verrouillés sont noircis.



Pour débloquer des combattants, vous devrez accumuler de l'argent en gagnant des matchs, que vous dépenserez à la Krypte (voir p. 10). Une fois le combattant choisi, appuyez sur le BOUTON A pour le sélectionner.

Sélectionnez un combattant au hasard en appuyant sur HAUT de la MANETTE +, sur le BOUTON A ou START. Si votre profil a débloqué des équipements de recharge, sélectionnez-les en appuyant sur START au lieu du BOUTON A.

CHARGER PROFIL

Si vous avez créé un profil (voir p. 10), chargez-le ici, et sauvegardez-y les résultats des combats. Appuyez sur le BOUTON L pour que la fenêtre Entrer Kode s'affiche. Introduisez votre Kode. Si vous l'avez saisi correctement, votre nom de profil s'affiche. Si vous changez d'avis lors du chargement de votre profil, réappuyez sur le BOUTON L pour arrêter.

HANDICAP

L'option Handicap vous permet de corser vos matchs. Vous pouvez ainsi réduire le niveau d'énergie de votre combattant au début d'un round pour équilibrer un match contre un adversaire plus faible. Appuyez sur le BOUTON X pour afficher la fenêtre de Handicap, puis sur GAUCHE ou DROITE de la MANETTE + pour régler le pourcentage de l'handicap. L'énergie de votre combattant sera établie pour le match suivant uniquement. Les valeurs de handicap s'échelonnent entre 100% (pleine énergie) et 10%.

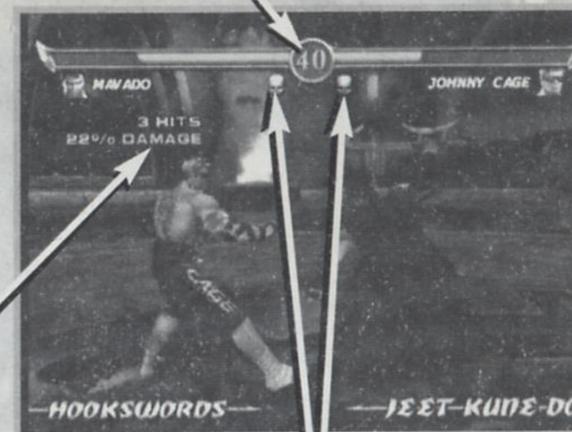
PARIER

Si 2 joueurs ont des profils sauvegardés avec de l'argent, ils peuvent parier de l'argent lors d'un match en mode Contre. Sur l'écran de Sélection du combattant, les joueurs chargent leur profil et appuient sur le BOUTON R pour voir l'écran de pari. Décidez du montant et du type de pièces à mettre en jeu (uniquement ce qui est sauvegardé dans votre profil). Ce montant est alors déduit du profil des joueurs.

Après le combat, le gagnant remporte la somme engagée. **IMPORTANT** : Si le match se termine avant d'être achevé (quitter depuis le menu Pause), les deux joueurs perdent le montant de la somme mise en jeu.

Chrono de round

Jauge de combi



Crânes de victoires

CHRONO DE ROUND

Par défaut, chaque round comporte un CHRONO DE ROUND. Si le temps s'achève avant qu'un des combattants n'ait été vaincu, le guerrier ayant subi le moins de dégâts est déclaré vainqueur. Le gagnant remporte le match et passe à l'adversaire suivant.

CRÂNES DE VICTOIRES

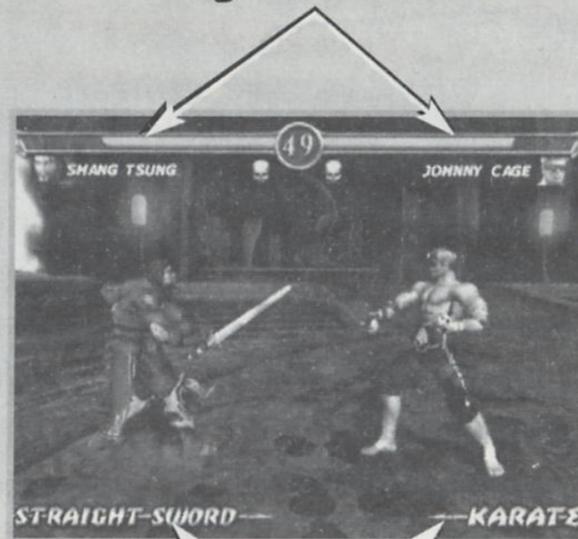
Chaque fois qu'un combattant gagne un round, il se voit attribué un CRÂNE DE VICTOIRE. Le premier combattant qui en obtient deux (dans le paramètre par défaut) remporte le match et est déclaré vainqueur.

JAUGE DE COMBI

Pour exploiter vos aptitudes de combat au maximum, vous devez apprendre à réaliser des attaques combinées. Lorsque vous effectuez une combi, la JAUGE DE COMBI apparaît momentanément pour afficher les dégâts infligés à un adversaire. Plus la combinaison est complexe, plus vous infligez de dégâts.



Barres d'énergie des combattants



Styles de kombat

BARRES D'ÉNERGIE

Dans tous les affrontements de Mortal Kombat™, les BARRES D'ÉNERGIE de la partie supérieure de l'écran mesurent l'énergie décroissante de chaque guerrier. Les barres se situent à 100% au début de chaque round, mais baissent à chaque coup reçu en proportion du type d'attaque et si celle-ci a été parée ou non. Une fois la barre vide, il/elle est éliminé(e) et le round revient à l'adversaire.

STYLES DE KOMBAT

Mortal Kombat™: Deadly Alliance™ inclut trois STYLES DE KOMBAT par combattant. Appuyez sur le BOUTON L lors d'un match pour naviguer entre ces derniers. En changeant trop souvent de style de kombat pour dérouter votre adversaire, vous risquez de vous y perdre vous-même. Aussi, pensez à regarder en bas de l'écran pour voir quel est le style de kombat en cours d'utilisation.

FATALITÉS

Chaque combattant dispose d'une attaque de fatalité. Si vous portez le coup décisif lors d'un match, vous entendrez "ACHEVEZ-LE/LA". Effectuez alors une combinaison spécifique de boutons et de la MANETTE + pour réaliser une Fatalité. Vous trouverez les fatalités de Mortal Kombat™: Deadly Alliance™ sur Internet ou en faisant preuve d'un peu d'expérience.

TRANSITION DE NIVEAU



En mode Arcade 1 joueur, la transition de niveau apparaîtra entre les matchs (à condition de le remporter). Cet écran affiche votre prochain adversaire, ainsi que l'environnement de kombat et le type de sous à la clé du match.

Le TEMPS en haut à gauche de l'écran est le temps total de Kombat accumulé avec vos victoires. Comme chaque match est plus difficile que le précédent, le pourcentage de DIFFICULTÉ s'affiche aussi.

MINI PARTIES

Des mini parties sont proposées périodiquement en guise de changement de rythme. Vous pourrez soit tester votre concentration avec "TESTEZ VOTRE VUE" ou votre capacité au combat avec "TESTEZ VOTRE FORCE". Au cours de la mini partie, suivez les instructions audio et à l'écran pour jouer.



Jauge de force du combattant

Pour jouer à "TESTEZ VOTRE VUE", un médaillon MK s'affichera. Gardez un oeil sur la tasse recouvrant le médaillon lors du mélange. Les boutons de la manette s'afficheront à l'écran, indiquant le moyen de choisir la bonne tasse.

Lors des mini parties "TESTEZ VOTRE FORCE", atteignez l'objectif avant l'écoulement du chrono. Appuyez vite sur les boutons de la manette pour alimenter la jauge de force du combattant, puis sur le BOUTON R pour casser l'objet.



KENSHI

Rendu aveugle par la ruse de Shang Tsung, Kenshi a fait vœu de pourfendre le sorcier et se racheter aux yeux de ses ancêtres.

BO' RAI CHO

Maître Bo' Rai Cho, à nouveau professeur pour former les guerriers au kombat contre Quan Chi et Shang Tsung.



CYRAX

Le ninja cyborg, Cyrax, erre dans le Monde extérieur après que l'attaque d'un lézard eut détruit son lien avec le Royaume Terre. Nitara lui a proposé de le renvoyer au Royaume Terre... en échange de son aide.

DRAHMIN

L'Oni du Royaume Nether, Drahmin, a aidé Quan Chi à s'échapper du Royaume Nether.



FROST

Nouvelle recrue du clan Lin Kuei, Frost assiste Sub-Zero dans son kombat contre l'Alliance mortelle.

HSU HAO

Esclave loyal, le membre du clan du Dragon Rouge, Hsu Hao, a anéanti l'accès des Forces Spéciales vers le Monde extérieur.



JAX

L'agent des Forces Spéciales Jackson Briggs est à la recherche du responsable de la destruction de l'Agence de Recherche du Monde lointain.

JOHNNY CAGE

Insatisfait du projet actuel de son film, Johnny Cage a décidé de se joindre à Raiden dans son kombat pour sauver le Royaume Terre.



KANO

Le mercenaire Kano a servi dans le Monde extérieur comme général de Shao Kahn pendant de longues années. Il doit maintenant décider de quel côté se ranger... avec Shao Kahn, affaibli, ou avec l'Alliance mortelle récemment constituée.

KITANA

La princesse Kitana mène une attaque préventive contre les forces de Shao Kahn.



KUNG LAO

Le moine Shaolin, Kung Lao, voyage au Monde extérieur pour suivre l'enseignement d'un ancien maître en arts martiaux.

LI MEI

Native du Monde extérieur, Li Mei a intégré le tournoi de l'Alliance mortelle pour regagner la liberté de son peuple.





MAVADO

Le meneur du Dragon Rouge, Mavado, s'est vu offrir la chance de combattre Kano en échange de son aide pour tuer un espion dans le Monde extérieur.



NITARA

La Vampire Nitara est à la recherche du dispositif qui séparera son royaume du Monde extérieur.



QUAN CHI

Libéré du Royaume Nether, le sorcier Quan Chi a découvert une ancienne armée et s'est allié à Shang Tsung en vue de la ranimer.



RAIDEN

Raiden espère empêcher la dévastation. Il a renoncé à son statut de Dieu Ancien et est de retour au Royaume Terre pour recueillir de l'aide contre la tempête à venir.



REPTILE

En quête d'un maître, le mutant Reptile se plie aujourd'hui aux ordres de la machiavélique Vampire, Nitara.



SCORPION

Le spectre ninja Scorpion poursuit sans relâche son dessein : tuer Quan Chi.



SHANG TSUNG

Avide de vie éternelle, Shang Tsung a conclu un pacte avec le sorcier Quan Chi pour absorber les âmes déferlant indéfiniment par un portail ouvert sur les Cieux.



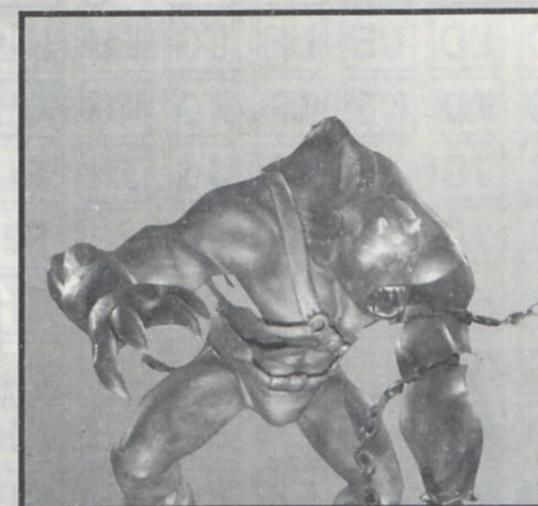
SONYA BLADE

L'agent des Forces Spéciales Sonya Blade protégera ses hommes du Monde extérieur à n'importe quel prix.



SUB-ZERO

Sub-Zero est devenu le Grand Maître du clan Lin Kuei, récemment reconstitué.



MOLOCH

L'Oni, Moloch, s'est aventuré au dehors de son royaume natal et a gagné le Monde extérieur par un portail ouvert par le sorcier Quan Chi. Sa soif de chair mortelle va bientôt se raviver.



THE KRYPT

Ouvrez les cercueils et barrez le texte correspondant ci-dessous, de manière à repérer les cercueils déjà achetés.

ZA	ZB	ZC	ZD	ZE	ZF	ZG	ZH	ZI	ZJ	ZK	ZL	ZM
YA	YB	YC	YD	YE	YF	YG	YH	YI	YJ	YK	YL	YM
XA	XB	XC	XD	XE	XF	XG	XH	XI	XJ	XK	XL	XM
WA	WB	WC	WD	WE	WF	WG	WH	WI	WJ	WK	WL	WM
VA	VB	VC	VD	VE	VF	VG	VH	VI	VJ	VK	VL	VM
UA	UB	UC	UD	UE	UF	UG	UH	UI	UJ	UK	UL	UM
TA	TB	TC	TD	TE	TF	TG	TH	TI	TJ	TK	TL	TM
SA	SB	SC	SD	SE	SF	SG	SH	SI	SJ	SK	SL	SM
RA	RB	RC	RD	RE	RF	RG	RH	RI	RJ	RK	RL	RM
QA	QB	QC	QD	QE	QF	QG	QH	QI	QJ	QK	QL	QM
PA	PB	PC	PD	PE	PF	PG	PH	PI	PJ	PK	PL	PM
OA	OB	OC	OD	OE	OF	OG	OH	OI	OJ	OK	OL	OM
NA	NB	NC	ND	NE	NF	NG	NH	NI	NJ	NK	NL	NM
MA	MB	MC	MD	ME	MF	MG	MH	MI	MJ	MK	ML	MM
LA	LB	LC	LD	LE	LF	LG	LH	LI	LJ	LK	LL	LM
KA	KB	KC	KD	KE	KF	KG	KH	KI	KJ	KK	KL	KM
JA	JB	JC	JD	JE	JF	JG	JH	JI	JJ	JK	JL	JM
IA	IB	IC	ID	IE	IF	IG	IH	II	IJ	IK	IL	IM
HA	HB	HC	HD	HE	HF	HG	HH	HI	HJ	HK	HL	HM
GA	GB	GC	GD	GE	GF	GG	GH	GI	GJ	GK	GL	GM
FA	FB	FC	FD	FE	FF	FG	FH	FI	FJ	FK	FL	FM
EA	EB	EC	ED	EE	EF	EG	EH	EI	EJ	EK	EL	EM
DA	DB	DC	DD	DE	DF	DG	DH	DI	DJ	DK	DL	DM
CA	CB	CC	CD	CE	CF	CG	CH	CI	CJ	CK	CL	CM
BA	BB	BC	BD	BE	BF	BG	BH	BI	BJ	BK	BL	BM
AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG	AH	AI	AJ	AK	AL	AM

= CERCUEIL EN OR

MY PROFILE NAME / Mon nom de profil

MY SECRET KODE / Mon kode secret

ZN	ZO	ZP	ZQ	ZR	ZS	ZT	ZU	ZV	ZW	ZX	ZY	ZZ
YN	YO	YP	YQ	YR	YS	YT	YU	YV	YW	YX	YY	YZ
XN	XO	XP	XQ	XR	XS	XT	XU	XV	XW	XX	XY	XZ
WN	WO	WP	WQ	WR	WS	WT	WU	WV	WW	WX	WY	WZ
VN	VO	VP	VQ	VR	VS	VT	VU	VV	VW	VX	VY	VZ
UN	UO	UP	UQ	UR	US	UT	UU	UV	UW	UX	UY	UZ
TN	TO	TP	TQ	TR	TS	TT	TU	TV	TW	TX	TY	TZ
SN	SO	SP	SQ	SR	SS	ST	SU	SV	SW	SX	SY	SZ
RN	RO	RP	RQ	RR	RS	RT	RU	RV	RW	RX	RY	RZ
QN	QO	QP	QQ	QR	QS	QT	QU	QV	QW	QX	QY	QZ
PN	PO	PP	PQ	PR	PS	PT	PU	PV	PW	PX	PY	PZ
ON	OO	OP	OQ	OR	OS	OT	OU	OV	OW	OX	OY	OZ
NN	NO	NP	NQ	NR	NS	NT	NU	NV	NW	NX	NY	NZ
MN	MO	MP	MQ	MR	MS	MT	MU	MV	MW	MX	MY	MZ
LN	LO	LP	LQ	LR	LS	LT	LU	LV	LW	LX	LY	LZ
KN	KO	KP	KQ	KR	KS	KT	KU	KV	KW	KX	KY	KZ
JN	JO	JP	JQ	JR	JS	JT	JU	JV	JW	JX	JY	JZ
IN	IO	IP	IQ	IR	IS	IT	IU	IV	IW	IX	IY	IZ
HN	HO	HP	HQ	HR	HS	HT	HU	HV	HW	HX	HY	HZ
GN	GO	GP	GQ	GR	GS	GT	GU	GV	GW	GX	GY	GZ
FN	FO	FP	FQ	FR	FS	FT	FU	FV	FW	FX	FY	FZ
EN	EO	EP	EQ	ER	ES	ET	EU	EV	EW	EX	EY	EZ
DN	DO	DP	DQ	DR	DS	DT	DU	DV	DW	DX	DY	DZ
CN	CO	CP	CQ	CR	CS	CT	CU	CV	CW	CX	CY	CZ
BN	BO	BP	BQ	BR	BS	BT	BU	BV	BW	BX	BY	BZ
AN	AO	AP	AQ	AR	AS	AT	AU	AV	AW	AX	AY	AZ

Version imprimable disponible sur le site : www.mortalkombatdeadlyalliance.com

Générique

ÉQUIPE DE MORTAL KOMBAT™: DEADLY ALLIANCE™

CONCEPTION DU JEU ET RESPONSABLE DE L'ÉQUIPE

Ed Boon

INFORMATIQUE

Mike Boon, Alan Villani, Todd Allen, Nigel Casey, Nick Shin, Alexander Barrentine, Robert Blum, John Nocher, Ed Boon, Jay Biondo, Jim Terdina, Jim Bulvan et Jon Greenberg

CONCEPTION ET MODÉLISATION DU DÉCOR

Tony Goskie, Mike Taran et Shawn Cooper

CONCEPTION ET MODÉLISATION DES PERSONNAGES

Luis Mangubat, Herman Sanchez, Steve Beran, Alan Ditzig et Karl Patton

CAPTURE DE MOUVEMENTS ET ANIMATION

John Vogel, Carlos Pesina, Chuck Ghislandi, Tony Zeffiro et Steve Beran

PRODUCTEUR

John Podlasek

ASSISTANTS DE PRODUCTION

Paulo Garcia et Brian LeBaron

BRUITAGES ET MUSIQUE

Dan Forden, Rich Carle et Vince Pontarelli

ASSISTANCE À LA PROGRAMMATION

Steve Anichini, Edward Keenan, James Singer et Rob Martino

CAPTURE DE MOUVEMENTS ET ASSISTANCE À L'ANIMATION

Jeff Baker, Brian Wright et Alan Cruz

GRAPHIQUES SUPPLÉMENTAIRES

Taaron Silverstein, Katie Diebold, Charles Ernst, Andy Konieczny, Rich Markese, Ryan Rosenburg, Tony Goskie, Mike Taran, Steve Beran et Herman Sanchez

SCÉNARIO

John Vogel et Alexander Barrentine

SECTION ANIMATION D'OUVERTURE

Chad Greene, Dano Buendía, Sam Crider, Laura Grieve, Annmarie Koenig, Pav Kovacic, Thom Miecznikowski, Dave Mueller, Adam Norton et Jim Rohn

ARTISTES DE CAPTURE DE MOUVEMENTS

Carlos Pesina, Tom Lowell, Tobiasz Daszkiewicz, Rich Divizio, Sean Grosvenor, Mi Jung Jang, Sameer Karim, Camella Morris, Pek Pongpaet, Larry Tankson, Yamell Torres, John Vogel et Erik Zich

Générique

RESPONSABLES TESTING

Loren Gold, Rob Sablan et Dan Wagner

ANALYSTES EN CHEF DU PRODUIT

Dave Casso, Andrew Nguyen, Art Fernandez et Virgil Abad

ANALYSTES DES NORMES TECHNIQUES

Adrian Castenada, Jason Calvin, Ghyan Koehn, Rick Blair, Adam Bailey et Ray Mitchell

ANALYSTES DU PRODUIT

Francisco Aldana, Francis Brook, Ray DeGuzman, Eddie Ferrier, Adam Hernandez, Robb Schoenbacher, Eric Wackerfuss, Warren Wilkes, Peter Briones, Mathew Byrd, Brian Cassi, Eric Cho, Jason Mueller, Ben Nicolas, Josh Palmer, John Ricchio, AJ Briones, Randy Caymo, Tony Drake, John (Greg) Ranz, Ulysses Forosan, Carl Hidalgo, Adam Spivey, Eric Spoor, Rick Waibel, Punn Wiantrakoon, Brian Bumlaio, Guy Chapman, Ben Cole, Jonathan Eng, Shane Englefield, Richard Phim, Nick Rodney, Josh Stacey, Richard Vrtis et Travis Zander

DIRECTION MIDWAY

Neil Nicastro, Ken Fedesna et Matt Booty

SERVICES CRÉATIFS

Rigo Cortes, Max Crawford, Christian Munoz, Jack O'Neill, Bill O'Neill, Chris Skrundz, Beth Smukowski, Jim Tianis, Christa Woss et Larry Wotman

ASPECT JURIDIQUE MIDWAY

Debbie Fulton, Michael Burke, Cory Halpern et Robert Gustafson

PRODUCTEUR DE LOCALISATION

Samuel Peterson

RESPONSABLE DÉVELOPPEMENT DU PRODUIT R-U

Metro Mustafa

MARKETING R-U

David Burton, Mike Eglington, Matthew Huband & Phil Robinson

LOCALISATION EUROPÉENNE

Rema Sundararajan & Localsoft

MARKETING

Helene Sheeler, Lawrence Smith, Randy Severin, Marci Ditter et Christa Wittenberg

COORDINATION INTERNATIONALE

Joanna Hammond,

Yoni Attias et Yvonne White

REMERCIEMENTS SUPPLÉMENTAIRES

Nick Choles, Steve Booth, Shaun Himmerick, Mark Gruber, Cary Mednick, Joel Seider, Samuel Peterson, Sal Divita, Karen Greenip, Mary Hayden - Arts martiaux chinois, Nous aimerions également remercier tous nos amis et familles qui ont supporté les interminables nuits et week-ends.



Midway Home Entertainment warrants to the original purchaser of this Midway Home Entertainment product that the medium on which the computer programme is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This Midway Home Entertainment software is sold "as is", without express or implied warranty of any kind, and Midway Home Entertainment is not liable for any losses or damage of any kind resulting from use of this programme. Midway Home Entertainment agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any Midway Home Entertainment product, postage paid, with proof of purchase, at its Customer Service Centre. Replacement of this product, free of charge to the original purchaser is the full extent of our liability. Please mail to Midway Games Limited, 43 Worship Street, London EC2A 2DX United Kingdom. Please allow 28 days from dispatch for return of your product. This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Midway Home Entertainment product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING OR OBLIGATE MIDWAY HOME ENTERTAINMENT. ANY IMPLIED WARRANTIES OF APPLICABILITY TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL MIDWAY HOME ENTERTAINMENT BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS MIDWAY HOME ENTERTAINMENT PRODUCT. THIS IN NO WAY AFFECTS YOUR STATUTORY RIGHTS. This computer programme and its associated documentation and materials are protected by both National and International copyright law. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, hiring, lending, broadcasting and public performances are prohibited without express written permission of Midway Home Entertainment.

**Midway Games Ltd.
43 Worship Street
London
EC2A 2DX
United Kingdom
www.midway.com**

**Midway Customer Support
+44(0) 20 7382 7720
Monday-Friday 9:00-18:00**

Support@midwaygames.co.uk