



**INSTRUCTION BOOKLET**  
**SPIELANLEITUNG**  
**MODE D'EMPLOI**





***SUPER NINTENDO***™  
**ENTERTAINMENT SYSTEM**

**Acclaim**





NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™,  AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

**WARNING:** PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

**ATTENTION:** VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

**HINWEIS:** BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDEINUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGTE SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!



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 SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT 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 ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

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 SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.



## 90-DAY LIMITED WARRANTY

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD ("ACCLAIM") warrants to the original consumer purchaser that the Super Nintendo Game Pak ("PAK") shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase.

If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, ACCLAIM will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:

**ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.**

**Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England**

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ACCLAIM, be repaired at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. Call (0171) 3445000 for the amount of this charge. (Repair done after acceptance of the quotation.) Payments must be made by cheque or postal order, payable to ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase. This warranty does not affect your statutory rights.

**For all information on this Game Pak or other Acclaim Game Paks, call the Acclaim "Hotline" at (0171) 2251166.**

**MORTAL KOMBAT® II © 1993 Licensed from Midway® Manufacturing Company. All Rights Reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment. ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved.**

## GEWAHRLEISTUNG

Acclaim Entertainment GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Deutschland von Acclaim Entertainment GmbH gekauften Produkte. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Acclaim auf eine Mängelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mängelfreien Produktes beschränkt, weitergehende Ansprüche sind ausgeschloßen.

Die Gewährleistung erlischt, wenn die Mängel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierte Reparaturversuche und/oder sonstige Beschädigungen nach dem Kauf beruhen.

Zur Wahrnehmung der Garantie wenden Sie sich bitte an der Händler, bei dem Sie das Spiel erworben haben.

**Vertrieb durch: Acclaim Entertainment GmbH, Möhlstrasse 10, 81675 München, Deutschland.**

## FRANCE SEULEMENT

### GARANTIE LIMITÉE À 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches) ACCLAIM ENTERTAINMENT S.A. garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat.

Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, ACCLAIM ENTERTAINMENT S.A. réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec un justificatif d'achat.

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

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

Les cartouches retournées sans facture ou après l'expiration de la durée de garantie seront au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT S.A., soit réparées, soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

## BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

### GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches) ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

**Columbia TriStar Home Video**

**38 Rue Souveraine, 1050 Brussels, Belgium**

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

## 90 DAGEN GARANTIE

Super Nintendo Entertainment System SPELKASSETTE (PAL versie) Acclaim garandeert de eerste konsument - koper/gebruiker, dat deze Super Nintendo Entertainment System Spelkassette (=spelkassette) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of konstruktietouten zal vertonen.

Indien onverhoopt toch een defect optreedt dat gedekt wordt door onderhavige garantie, zal de distributeur, Columbia TriStar Home Video, de spelkassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze. Om van deze service gebruik te maken, retourneert u de kassette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd aan met volledig aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan:

**Columbia TriStar Home Video,**

**postbus 685, 1200 AR Hilversum, Nederland**

**Columbia TriStar Home Video**

**Opperstraat 38, 38 Rue Souveraine, 1050 Brussels, Belgium**

Spelkassettes welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vergangen worden, en dit naar keuze van Columbia TriStar Home Video, tegen de buiten de garantie vallende kosten. De hiervoor beschreven garantie geldt niet als de spelkassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, abnormaal gebruik of indien veranderingen aan de spelkassette zijn aangebracht na de aanschaf.

## GARANZIA

Il perfetto funzionamento di questogioco è stato controllato prima della spedizione. Per questo motivo il Acclaim Entertainment Ltd. Di garantisce il prodotto acquistato per un periodo di 3 (tre) mesi dalla data di acquisto. Per i successivi 9 (nove) mesi provvederà alla riparazione o sostituzione dei prodotti che risulteranno non funzionanti. Il costo della riparazione potrà variare, in base all'intervento da eseguire, da un minimo di L. 20.000 ad un massimo di L. 120.000 da pagarsi in contassegno. La presente garanzia copre i difetti di produzione di materiale, ma non quelli dovuti ad un uso non proprio del prodotto o a manutenzioni e riparazioni da parte di personale non autorizzato. Se il prodotto risultasse difettoso durante il periodo di garanzia, la preghiamo di spedirlo per la sostituzione, porto franco, perfettamente imballato ed accompagnato da questa garanzia (compilare in ogni sua parte e con lo scontrino fiscale allegato) a:



PRODOTTO CONFORME AL DECRETO LEGISLATIVO 27/9/91, N 313 IN ATTUAZIONE DELLA DIRETTIVA 88/378/CEE. NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AL 36 MESI A CAUSA DELLE PARTI TROPPO PICCOLEE DEL CONSEGUENTE RISCHIO DI INGESTIONE. CONSERVARE LE ISTRUZIONI O LA SCATOLA PER FUTURA REFERENZA.



# REIN... RIEN NE PEUT VOUS PRÉPARER...

Il y a 500 ans, Shang Tsung célèbre pour ses capacités de métamorphose, fut banni du Monde Extérieur et exilé sur la Terre en raison des crimes qu'il avait commis. Avec l'aide de son élève Goro, son monstrueux disciple, mi-homme mi-dragon, il devait expier ses fautes, en déséquilibrant les Furies du royaume, permettant ainsi à ses serviteurs de pénétrer dans l'empire et d'y régner pour l'éternité.

Il fut vaincu.

Il retourna dans le Monde Extérieur, marqué par son échec, et menacé d'exécution par Shao Kahn, le seigneur suprême du Monde Extérieur, des Plaines Astrales de Shokan et des royaumes environnants. Goro ayant apparemment été tué, la fin de Shang Tsung semblait proche. Mais ce dernier fit part de son plan de vengeance à Kahn, un plan si diabolique et maléfique, que Kahn se laissa persuader de lui accorder une dernière chance. Il attira ses adversaires dans le Monde Extérieur où ils allaient relever un nouveau défi. Un tournoi présidé par Shao Kahn en personne.

**Aujourd'hui, le combat continue... de nouveau!**

## QUE LE TOURNOI COMMENCE

1. Vérifiez que votre console est éteinte (OFF).
2. Insérez votre cartouche Mortal Kombat®II comme indiqué dans le manuel de votre Super Nintendo® Entertainment System.
3. Allumez la console (ON). Lorsque vous voyez apparaître l'écran titre de Mortal Kombat®II, appuyez sur Start pour aller à l'écran Options.

Si vous choisissez START, vous participerez à un combat 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 des FLECHES DU CONTROL PAD. Lorsque le guerrier de votre choix est encadré, appuyez sur le BOUTON A ou B 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 combat, 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.





Si vous désirez choisir l'une des options du MENU DES OPTIONS, appuyer vers la DROITE sur le BOUTON-D puis sur START. Sur le MENU DES OPTIONS vous trouverez:

**MUSIC (MUSIQUE)** vous permet d'activer (ON) ou désactiver (OFF) la musique du jeu.

**DIFFICULTY (DIFFICULTE)** vous permet de régler le jeu sur Very Easy (Très facile), Easy(Facile), Medium (Moyen), Hard (Difficile) ou Very Hard (Très difficile).

**HANDICAP** permet à deux joueurs de niveaux différents de s'affronter sur un pied d'égalité. Vous pouvez augmenter ou diminuer votre handicap en appuyant vers la DROITE ou la GAUCHE du BOUTON-D. Cette option ne fonctionne qu'en mode 2 joueurs.

**BUTTON CONFIGURATION (CONFIGURATION DES BOUTONS)** vous permet de décider de la fonction des différents boutons. Pour sélectionner un mouvement, appuyez sur les FLECHES HAUT et BAS du CONTROL PAD. Pour changer le contrôle, appuyez sur le bouton que vous désirez utiliser lorsque le mouvement est sélectionné. N'oubliez pas que lorsque vous changez un bouton, le mouvement qui correspondait à ce bouton à l'origine change lui aussi. Pour quitter cette option, appuyez sur le BOUTON START.

Pour quitter l'écran des options et retourner à l'écran titre, appuyer sur le BOUTON START.

POUR METTRE LE JEU  
EN PAUSE, APPUYEZ  
SUR LE BOUTON  
START SUR LE PLAN  
DE COMBAT

## REGLES DU MONDE EXTERIEUR

Alors que les combattants du Tournoi d'Arts Martiaux de Shaolin mettaient en jeu leurs vies dans le tournoi du Monde Extérieur de Shao Kahn™, ils risquent encore plus!!

Le tournoi du Monde Extérieur teste d'abord les capacités de combat des guerriers en les faisant combattre les uns contre les autres. Dans les combats de Mortal Kombat®II, des compteurs situés dans les coins supérieurs gauche et droit de l'écran mesurent la santé des guerriers.

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 demon 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.

COMPUTER DE COUPS

Si un guerrier arrive à vaincre Tsung™, il devra affronter Kintaro™. Ce dernier appartient à la même race de dragons mi-humains que Goro™. Très affecté par la mort de son camarade tué par les mortels, Kintaro™ veut participer au tournoi pour prrendre sa revanche.

Shao Kahn lui accorde ce privilège en échange de sa servitude.

CHRONO





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 DEFENSIFS 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):

**Pour avancer ou reculer:** appuyez sur le BOUTON-D vers la GAUCHE ou la DROITE.

**Pour bloquer:** appuyez sur le BOUTON L ou R.

**Pour vous accroupir:** appuyez sur le BOUTON-D vers le BAS.

**Pour sauter:** appuyez sur le BOUTON-D vers le HAUT.

**Pour faire un saut périlleux avant ou arrière:**  
appuyez sur le BOUTON-D vers le HAUT + la GAUCHE ou la DROITE.

### LES MOUVEMENTS OFFENSIFS DE BASE

Lorsqu'il maîtrise bien la défense, un guerrier peut commencer à apprendre les mouvements d'attaque fondamentaux, les coups de point 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:

**Pour donner un coup de point (bas):** appuyez sur le BOUTON B.

**Pour donner un coup de point (haut):** appuyez sur le BOUTON Y.

**Pour donner un coup de pied (bas):** appuyez sur le BOUTON A.

**Pour donner un coup de pied (haut):** appuyez sur le BOUTON X.

### 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 POINT HAUT.

**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 point 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 du Monde Extérieur, vous devez être un guerrier exceptionnel.

En préparation à ce tournoi, tous les guerriers ont élaboré plusieurs mouvements spéciaux. Ces mouvements utilisent des énergies spirituelles ou surnaturelles, requièrent des conditions physiques extrêmes, ou même des capacités de mutant afin de les rendre plus efficaces; ils peuvent être très puissants et avoir des effets dévastateurs sur les adversaires.

## SAGESSE DU GUERRIER:

La patience est la meilleure alliée du guerrier.

Attendez que votre adversaire attaque, puis contre-attaquez au moment où il est le plus vulnérable.

La synchronisation est cruciale si vous voulez réussir un maximum de vos coups. Entraînez-vous souvent pour apprendre tous les secrets de la synchronisation.

Avec un peu d'entraînement, vous pouvez apprendre une combinaison de mouvements qui permet à un combattant de frapper plusieurs fois son adversaire, avant que ce dernier n'ait la possibilité de se défendre. Ces combinaisons sont vraiment très utiles.

Les guerriers ont tous leurs points forts et leurs points faibles en ce qui concerne la vitesse et les mouvements. La découverte de leurs styles de combat vous permet de mieux les utiliser et de mieux combattre vos adversaires.

## CARTE DE REFERENCE RAPIDE

|               | NORMAL                       | +AVANT                       | +ARRIERE           | +HAUT                    | +BAS                       |
|---------------|------------------------------|------------------------------|--------------------|--------------------------|----------------------------|
| BOUTON B      | Coup de poing bas/projection | Coup de poing bas/projection | Coup de Bas        | Coup de poing à la volée | Coup de poing accroupi     |
| BOUTON Y      | Coup de poing haut           | Coup de poing haut           | Coup de poing haut | Coup de pied à la volée  | Uppercut                   |
| BOUTON A      | Coup de pied bas             | Coup de pied bas             | Balayage           | Coup de pied à la volée  | Coup de pied bas accroupi  |
| BOUTON X      | Coup de pied haut            | Coup de pied haut            | Coup de circulaire | Coup de pied à la volée  | Coup de pied haut accroupi |
| BOUTON L or R | Blocage                      | Blocage                      | Blocage            | Blocage                  | Blocage                    |



## MOUVEMENTS SPÉCIAUX:

### LIU KANG™

- ◆ **Boule de feu standard:** avant, avant + coup de poing haut
- ◆ **Boule de feu basse:** avant, avant, 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™

- ◆ **Téléport:** bas, haut
- ◆ **Coup du chapeau:** arrière, avant + coup de poing bas
- ◆ **"Coup de revolver":** bas + coup de pied haut au sommet d'un saut
- ◆ **Tornade:** Blocage, haut, haut, coup de pied bas (Continuez d'appuyer sur Coup de pied bas pour continuer à tourner)



### JOHNNY CAGE™

- ◆ **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 + bas maintenu



### REPTILE™

- ◆ **Jet d'acide:** avant, avant, coup de poing haut
- ◆ **Boule de force:** arrière, arrière, coup de poing haut + coup de poing bas
- ◆ **Invisibilité:** haut, haut, bas, coup de poing haut
- ◆ **Glissade:** arrière + blocage + coup de poing bas + coup de pied bas



### SUB ZERO™

- ◆ **Congélation:** du bas vers l'avant, coup de poing bas
- ◆ **Gel du sol:** du bas vers l'arrière, coup de pied bas
- ◆ **Glissade:** arrière + blocage + coup de poing bas + coup de pied bas



### SHANG TSUNG™

- ◆ **Flammes:** 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, avant, avant, blocage  
**Kung Lao™:** arrière, bas, arrière, coup de pied haut  
**Johnny Cage™:** arrière, arrière, bas, coup de poing bas  
**Reptile™:** blocage + 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™

- ◆ **Balayage d'éventail:** coup de poing haut + arrière
- ◆ **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:** demi-cercle d'avant vers l'arrière: demi-cercle d'avant vers l'arrière, coup de poing haut





## JAX™

- ◆ **Martelage:** maintenir coup de pied bas enfoncé pendant 3 secondes et relâcher
- ◆ **Empoigner:** avant, avant, coup de poing bas
- ◆ **Vague sonique:** demi-cercle, d'avant en arrière, coup de pied haut
- ◆ **Brise-dos:** blocage, lorsque vous êtes en l'air avec l'adversaire



## MILEENA™

- ◆ **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™

- ◆ **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™

- ◆ **Lance:** arrière, arrière, coup de poing bas
- ◆ **Téléportation:** de 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™

- ◆ **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 5 secondes et relâcher lorsque que vous êtes près d'un adversaire



## KINTARO™

Goro™ ayant maintenant disparu, Kintaro a pris sa place en tant que chef incontesté 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 Shakan et tous les royaumes environnants. Il y a cinq cents ans, il a envoyé Shang Tsung™ en exil dans 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 un destin 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.





## NOTES



## NOTES





DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD , Moreau House, 112-120 Brompton Road, London, SW3 1JJ. England.  
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, 52-6 Planta, 28046, Madrid, Espana.  
DISTRIBUTED BY HALIFAX S.R.L . Via G Labus 15/3, 20147 Milan, Italy.