



**MORTAL KOMBAT®**

INSTRUCTION BOOKLET/SPEILANLEITUNG/MODE D'EMPLOI/HANDLEIDING



***SUPER NINTENDO***™  
**ENTERTAINMENT SYSTEM**  
**PAL VERSION**

**AKKlaim**  
entertainment, inc.

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

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

**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.**

**WAARSCHUWING: LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUCT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO®-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.**



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.

DIESES QUALITÄTS SIEGEL 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.

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.

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 SPELEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

LICENSED BY



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

## LE TOURNOI D'ARTS MARTIAUX SHAOLIN...

PENDANT DES SIÈCLES, IL FUT UNE COMPÉTITION D'HONNEUR ET DE GLOIRE. DE NOBLES GUERRIERS DU MONDE ENTIER ÉTAIENT INVITÉS À Y PRENDRE PART, CHACUN D'ENTRE EUX VOULAIT REMPORTER LE TITRE DE GRAND CHAMPION.



MAIS, C'ÉTAIT IL Y A BIEN LONGTEMPS... AVANT QUE LE TOURNOI SOIT CORROMPU PAR LE DÉMON MALÉFIQUE, SHANG TSUNG, UN GUERRIER QUI NE PRENAIT PAS SEULEMENT LA VIE DE SES ADVERSAIRES, MAIS AUSSI LEUR ÂME... AVEC L'AIDE DE SON MONSTRUEUX DISCIPLE GORO, MOITIÉ HOMME, MOITIÉ DRAGON, TSUNG DOMINE LA COMPÉTITION DEPUIS DES SIÈCLES. AUJOURD'HUI, 500 ANS PLUS TARD, LA COMPÉTITION RECOMMENCE ET DES GUERRIERS SE RASSEMBLENT À NOUVEAU POUR PARTICIPER À UN COMBAT MORTEL.

### QUE LE TOURNOI COMMENCE!

1. Vérifiez que votre console est éteinte (OFF).
2. Insérez votre disquette MORTAL KOMBAT®, en suivant les instructions de votre manuel Super Nintendo Entertainment System.
3. Allumez votre console (ON). L'écran titre de MORTAL KOMBAT® apparaîtra et vous aurez trois choix possibles: Tournoi (Tournament), Options et Démonstration (Exhibition). Appuyez sur les FLECHES GAUCHE et DROITE de votre CONTROL PAD pour mettre votre choix en surbrillance, puis appuyez sur n'importe quel bouton pour le sélectionner.

#### MODE TOURNOI (TOURNAMENT)

Le mode TOURNOI consiste en un combat pour un joueur qui devra essayer de remporter le titre de Grand Champion. Mais, d'abord, vous devez sélectionner un lutteur. Sur l'écran de sélection de guerrier, vous pourrez voir une photo de tous les guerriers à votre disposition: Liu Kang, Johnny Cage, Kano, Rayden, Scorpion, Sub-Zero et Sonya Blade. A l'aide du CONTROL PAD, placez la case de couleur sur le guerrier de votre choix. Quand votre choix se trouve dans la case, appuyez sur n'importe quel bouton pour le sélectionner et commencer le tournoi. Si un deuxième joueur veut prendre part au tournoi, il peut le faire à n'importe quel moment en appuyant sur le BOUTON START. Cela ramènera les deux joueurs à l'écran "Choisissez votre lutteur" ("Choose Your Fighter"), où ils doivent à nouveau choisir leurs guerriers. Si les deux joueurs choisissent le même guerrier, le deuxième joueur se distinguera par la couleur. Les deux joueurs s'affronteront alors; le vainqueur continuera à se battre dans le reste du tournoi, alors que la partie du perdant sera terminée.

#### MODE DEMONSTRATION (EXHIBITION)

Le mode DEMONSTRATION permet au joueur de participer à des combats hors du tournoi. Quand vous choisissez le mode Démonstration, l'écran Options de Démonstration apparaît. Le mode Démonstration, comme le mode Tournoi, commence avec un seul joueur, mais un deuxième joueur peut commencer à jouer n'importe quand, en appuyant sur le BOUTON START.

Comme en mode Tournoi, le joueur commence par choisir son guerrier.

Cependant, dans le mode Démonstration, il sélectionne aussi son adversaire-ordinateur. Les BOUTONS A et B permettent de sélectionner un guerrier, et les BOUTONS X et Y permettent de le désélectionner. De plus, un joueur peut choisir deux, ou même trois, guerriers pour chaque camp. Quand le premier guerrier échoue, le deuxième prend le relais et continue le combat.

Une fois les guerriers choisis, un joueur peut sélectionner un lieu de combat en appuyant sur la FLECHE BAS du CONTROL PAD. Appuyez sur le BOUTON START pour commencer un combat.



Quand le combat est terminé, vous retournez automatiquement à l'écran Options de Démonstration. Pour quitter le mode Démonstration, utilisez les FLECHES HAUT et BAS du CONTROL PAD pour mettre l'option "Exit to main menu" ("Retourner au menu principal") en surbrillance, puis appuyez sur n'importe quel bouton.

### OPTIONS

OPTIONS fait apparaître l'écran Options, où un certain nombre de caractéristiques de jeu peuvent être modifiées, à l'aide du CONTROL PAD:

Le MODE DE JEU (GAME MODE) vous permet de choisir entre un combat NORMAL et un combat au CORPS-A-CORPS (HAND-TO-HAND), auquel cas tous les déplacements spéciaux sont désactivés.

L'option MUSIQUE (MUSIC) vous permet d'activer (ON) ou de désactiver (OFF) la musique.

L'option DIFFICULTE (DIFFICULTY) vous permet de sélectionner un niveau de difficulté, sur une échelle de 0 à 4.

L'option HANDICAP a été conçue pour permettre à deux joueurs de qualité différente de se battre sur un pied d'égalité. Elle y parvient en modifiant la gravité des blessures d'un joueur quand il est touché, sur une échelle de 0 à 5, 0 étant la blessure la plus légère et 5 la plus grave et donc handicap le plus grand. 2 est la sélection par défaut. L'option Handicap ne marche qu'en mode 2 joueurs.

L'option CONFIGURATION DES BOUTONS (BUTTON CONFIGURATION) vous permet de choisir quel bouton engendrera quel déplacement. Pour sélectionner un déplacement, utilisez les FLECHES HAUT et BAS du CONTROL PAD. Pour modifier le bouton, appuyez simplement sur le bouton que vous désirez utiliser, quand le déplacement est sélectionné. N'oubliez pas que, quand vous modifiez un bouton, le déplacement qui utilisait ce bouton est lui-aussi déplacé et les commandes données dans la section "L'art du combat" de ce manuel sont modifiées en conséquence.

### REGLES DU TOURNOI

Le tournoi d'arts martiaux Shaolin est plus qu'une simple exhibition. Chaque participant a été invité pour ses dons extraordinaires et, en acceptant, risque sa vie. La structure du tournoi, aussi simple qu'elle est ancienne, teste tous les aspects du guerrier et seul le meilleur peut remporter le titre de Grand Champion.

Le tournoi commence par mettre les capacités de combat du guerrier à l'épreuve, en le mesurant aux autres participants. Dans chaque combat de Mortal Kombat, vous pouvez voir des compteurs mesurant l'énergie de chaque guerrier, dans les coins supérieurs, à gauche et à droite de l'écran.

Au départ, les compteurs indiquent l'énergie maximum, mais celle-ci diminue avec chaque coup reçu. L'importance de cette diminution dépend du genre de coup reçu et du blocage qui lui a été opposé. Quand l'énergie atteint son minimum, il est K.O. et son adversaire remporte le round. Si le temps est écoulé et qu'aucun des guerriers n'a été mis K.O., celui qui a eu le moins de blessures est déclaré vainqueur. Le premier guerrier à gagner deux rounds remporte le combat et affronte ensuite l'adversaire suivant.

### COMPTEURS DE COUPS



### CHRONOMETRE.



REMARQUE: si après quatre rounds, il n'y a pas de gagnant, les deux guerriers seront disqualifiés du tournoi.

Un proverbe dit qu'un guerrier est son propre pire ennemi. Un autre dit que son meilleur allié est la connaissance de ses faiblesses. Ces maximes sont à l'origine du test suivant, le Combat Miroir (The Mirror Match), dans lequel chaque guerrier doit affronter ce qui pourrait être son pire ennemi: son sosie parfait, possédant la même apparence physique, la même force, la même rapidité et les mêmes talents. Pour le battre, le guerrier doit faire preuve de la seule qualité que son sosie ne possède pas: la sagesse.

Si un guerrier parvient à survivre au Combat Miroir, la prochaine étape consiste en trois combats d'endurance éreintants.

Les règles des combats d'endurance sont similaires à celles des autres combats, mais, pendant un combat d'endurance, à peine avez-vous vaincu un adversaire qu'un deuxième guerrier entre sur le ring. Pour gagner un round, vous devez vaincre vos deux adversaires avant que votre guerrier ne soit blessé une seule fois!

Entre les combats, les Grands Maîtres du Tournoi testeront de temps en temps la valeur de votre guerrier. Ils lui demanderont de briser un objet à mains nues: bois, pierre, acier, rubis ou diamant. Pour augmenter la puissance de son coup, appuyez à plusieurs reprises, aussi vite que possible, sur les BOUTONS L et



R. Un compteur à côté de votre guerrier indique la puissance actuelle de son coup et la puissance nécessaire pour briser l'objet. Quand le niveau de puissance est au-dessus de la ligne, appuyez sur le BOUTON B pour frapper, mais assurez-vous de frapper avant que le temps n'ait atteint zéro.

**PUISSANCE  
NÉCESSAIRE POUR  
BRISER L'OBJET.**

C'est uniquement quand un guerrier a réussi ces trois défis qu'il est jugé digne d'affronter le Grand Champion, Goro. Si vous parvenez à battre Goro, le maléfique Shang Tsung prendra alors part au tournoi, contre vous! Sortez de ce combat vainqueur et vous deviendrez le Guerrier Suprême de Mortal Kombat!

### L'ART DU COMBAT

Chaque guerrier qui a été invité à prendre part au Tournoi a consacré des années à l'entraînement et à la méditation, pour améliorer sa maîtrise des arts martiaux. Avant d'envoyer ces guerriers au combat, vous aussi devriez vous entraîner aux arts martiaux en méditant sur ces leçons.

### MOUVEMENTS DE BASE

La meilleure façon de commencer votre entraînement est de pratiquer les mouvements fondamentaux: coups de pied, de poing, accroupissements, sauts et blocages. Ces mouvements peuvent paraître insignifiants en comparaison à des mouvements acrobatiques et puissants comme le coup de pied à la volée, mais savoir comment bloquer, éviter ou riposter à un coup de pied à la volée peut s'avérer beaucoup plus utile que savoir vous-même en donner un. Combinés, ces mouvements fondamentaux sont les bases d'une défense efficace et d'une attaque puissante.

### COMBAT RAPPROCHE

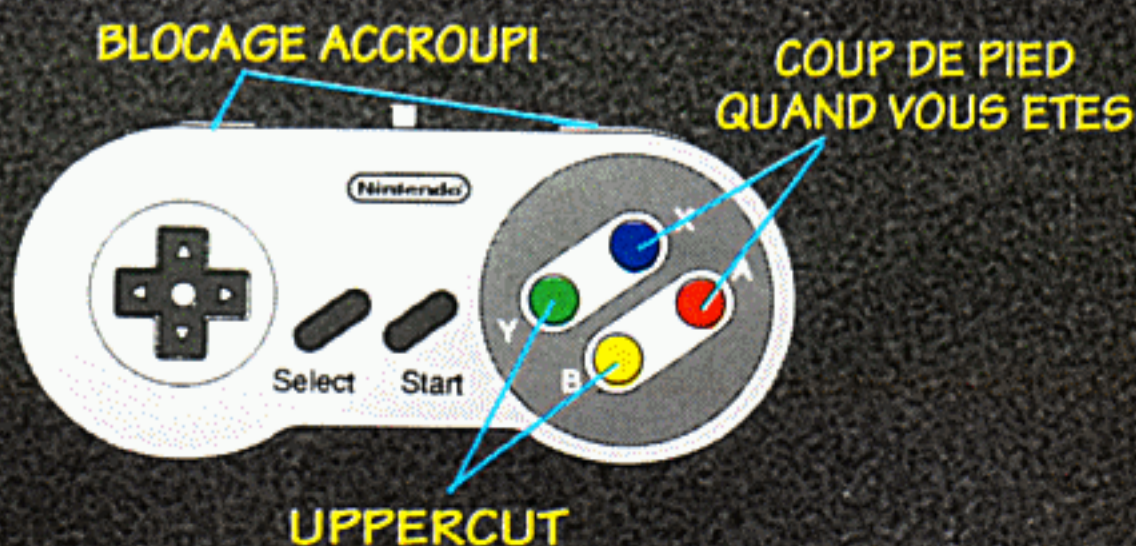
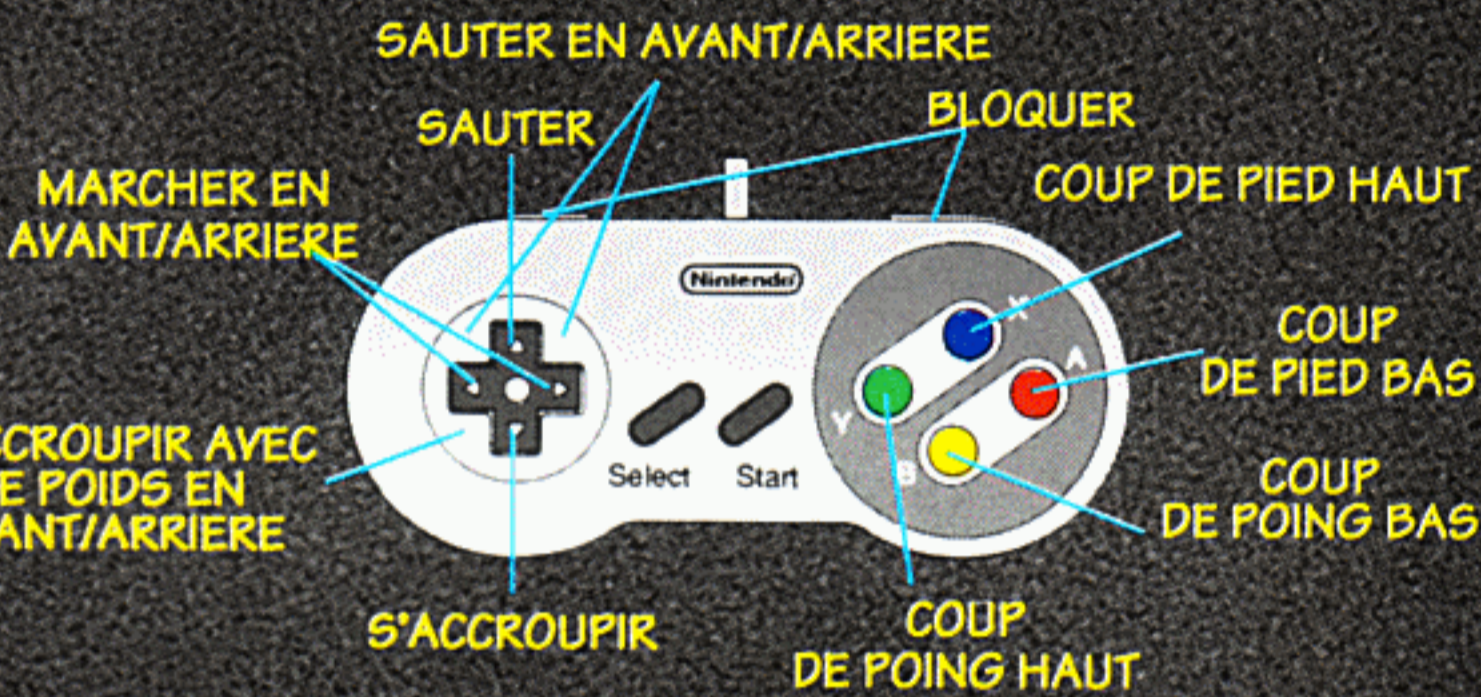
En combat rapproché, il y a des mouvements supplémentaires: le genou, le coup de tête et la projection. Ils sont tous les trois très efficaces et n'exigent pas l'extension complète d'un membre, qui est impossible en combat rapproché. Bien que ces coups soient très puissants, ils ne peuvent être utilisés que quand vous êtes très proche de votre adversaire.

### S'ACCROUPIR

En défense, les accroupissements permettent d'éviter les coups de poing et les armes aériennes, d'échapper à un combat rapproché et d'éviter d'être projeté. En attaque, un uppercut, exécuté quand vous êtes accroupi, est l'une des armes offensives les plus puissantes de l'arsenal d'un guerrier. Les accroupissements ne peuvent être utilisés qu'avec la FLECHE BAS du CONTROL PAD, enfoncée (ou les FLECHES BAS + GAUCHE ou DROITE du CONTROL PAD).

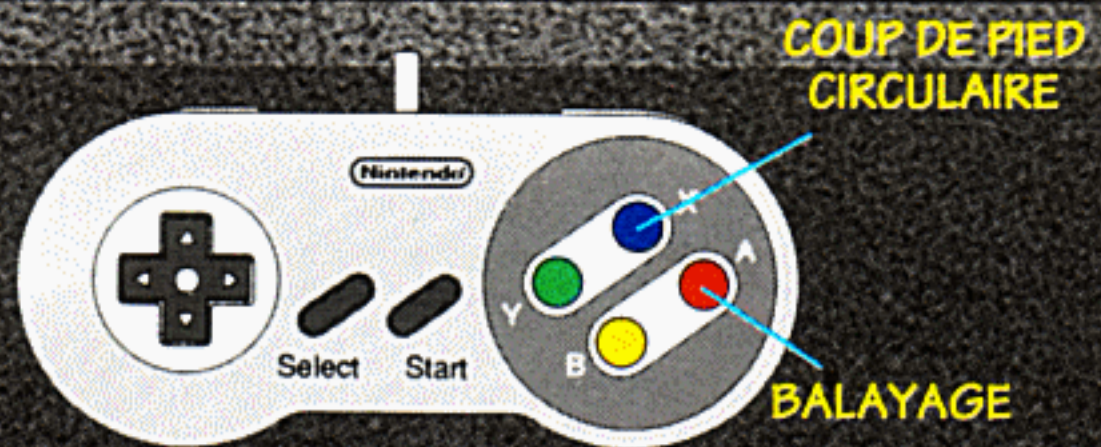


**COMPTEUR DE  
PUISSANCE**



## MOUVEMENTS TOURNANTS

Tourner sur soi-même est la clé pour des mouvements comme le coup de pied circulaire et le balayage. Le balayage frappe les chevilles de votre adversaire et le fait tomber sur le dos. Le coup de pied circulaire frappe votre adversaire au visage. Pour effectuer ces mouvements tournants, appuyez sur la flèche droite du Control Pad.



## MOUVEMENTS AERIENS

Ce sont les derniers mouvements que vous devriez apprendre: les coups de pied et de poing à la volée. Pour les exécuter, sautez, sur place ou vers votre adversaire, puis appuyez sur les boutons d'attaque quand vous êtes en l'air. Cependant, contrairement à la plupart des attaques, les attaques aériennes doivent être bien calculées pour réussir.



## MOUVEMENTS SPECIAUX

Tous les guerriers de Mortal Kombat sont des experts du combat, comme des milliers d'autres guerriers à travers le monde. Ce sont les mouvements spéciaux qu'ils ont créés et perfectionnés, qui leur ont permis de dépasser leurs pairs. Pour devenir un super guerrier, assez doué pour remporter le titre de Grand Champion, vous devez vous-aussi apprendre ces mouvements. Car, ces mouvements, coups de pied spéciaux ou prises élémentaires, font des guerriers de Mortal Kombat les combattants les plus féroces et les plus acharnés du monde. Si vous maîtrisez leurs mouvements spéciaux, vous en ferez partie.

## SAGESSE DES MOINES COMBATTANTS

L'esprit est plus fort que le corps. Observez des combats pour apprendre quel mouvement est la meilleure riposte à tel autre, lequel peut être exécuté le plus rapidement et lequel fait le plus de dégâts. Par exemple, si vous accomplissez un blocage accroupi, vous ne pourrez pas être balayé. Servez-vous au mieux de ce savoir.

Avec de l'entraînement, vous pouvez apprendre des combinaisons de mouvements, qui peuvent être exécutés les uns après les autres. Ces combinaisons vous permettent de frapper votre adversaire plusieurs fois, avant qu'il ne puisse riposter; elles sont donc d'une aide inestimable.

Une seule tactique de combat ne marchera pas pour tous les guerriers. Comme ils ont tous des forces et des mouvements différents, chacun d'entre eux devra employer un style de combat différent. Faites des essais pour découvrir quelle stratégie s'adapte le mieux à quel guerrier.



Cette cartouche de jeu n'est pas conçue pour être utilisée avec la fonction "ralenti" de certains contrôleurs accessoires.



## LIU KANG

**AGE:** 24 ans

**TAILLE:** 1 m 80

**POIDS:** 92 kg

**CHEVEUX:** NOIRS

**YEUX:** MARRON

**NATIONALITE:**

CITOYEN DE LA

REPUBLIQUE

POPULAIRE DE

CHINE

**PARENTS:**

LEE KANG, PERE

(DECEDE)

LIN KANG, MERE

(DECEDEE)

CHOW KANG, FRERE

(ADRESSE

INCONNUE)

**LIEU DE NAISSANCE:**

PROVINCE DE

HONAN, CHINE

**PROFESSION:** MOINE

SHAOLIN, PECHEUR



Autrefois membre de la Société ultra-secrète du Lotus Blanc, Liu Kang abandonna cette organisation de façon à pouvoir représenter tous les temples

Shaolins dans le tournoi.

Toute sa vie, il a entendu parler du tournoi d'arts martiaux de Shang Tsung. Il est conscient du danger que cela représente, et s'est inscrit au tournoi pour vaincre Shang Tsung et rendre au tournoi ses nobles origines.

**COUPS SPECIAUX:**

COUP DE PIED A LA VOLEE - GAUCHE, GAUCHE, X

**COUP DE GRACE:**

## JOHNNY CAGE

**VRAI NOM:** JOHN

CARLTON

**AGE:** 29 ans

**TAILLE:** 1 m 88

**POIDS:** 100 kg

**CHEVEUX:** NOIRS

**YEUX:** BLEUS

**NATIONALITE:**

CITOYEN DES

ETATS-UNIS

D'AMERIQUE

**PARENTS:**

ROBERT CARLTON,

PERE

ROSE CARLTON,

MERE

REBECCA CARLTON,

SOEUR

CINDY FORD, FEMME

(DIVORCEE)

**LIEU DE NAISSANCE:**

VENICE, CALIFORNIE

**PROFESSION:**

ACTEUR



Une superstar des arts martiaux, entraîné par les grands maîtres du monde entier, Cage utilise ses talents au cinéma. C'est un champion du box office, qui

a tourné des films comme le Poing du Dragon, et le Poing du Dragon II, ainsi que Violence Soudaine, qui a reçu un oscar. Il s'est inscrit au tournoi uniquement pour la publicité que cela représente. Malgré son apparente superficialité, c'est un ennemi redoutable, aux mouvements souples, aux réflexes rapides et doté de son célèbre Shadow Kick.

**COUPS SPECIAUX:**

SHADOW KICK: DROITE, GAUCHE, A

**COUP DE GRACE:**

## KANO

**AGE:** 35 ans

**TAILLE:** 1 m 85

**POIDS:** 103 kg

**CHEVEUX:** NOIRS

**YEUX:** 1 MARRON

1 INFRA-ROUGE

(DANS UN

IMPLANT

METALLIQUE)

**NATIONALITE:**

DEPORTE DU JAPON,

CRIMINEL

RECHERCHE DANS 35

PAYS

**PARENTS:**

AUCUN. IL FUT

ABANDONNE PAR

UNE AMERICAINE A

TOKYO, LORSQU'IL

ETAIT ENFANT

**LIEU DE NAISSANCE:**

INCONNU

**PROFESSION:**

CRIMINEL, MEMBRE

DE L'ORGANISATION

DES DRAGONS

NOIRS



Un mercenaire, un voyou, un voleur, un extorqueur; la vie de Kano n'est que crimes et injustices. C'est un membre fervent du Dragon Noir, un groupe

d'assassins dangereux, craints et respectés dans les milieux du crime. Pensant que le palais de Tsung est construit en or, Kano s'est inscrit au tournoi, de façon à pouvoir s'infiltrer dans le palais pour le piller.

**COUPS SPECIAUX:**

BOULET DE CANON: A

PARTIR DE LA GAUCHE,

EFFECTUER UN CERCLE.

MAINTENIR BLOCKS

ENFONCES POUR TOURNER

SUR PLACE.

**COUP DE GRACE:**

## SONYA BLADE

**AGE:** 26 ans

**TAILLE:** 1 m 80

**POIDS:** 70 kg

**CHEVEUX:** BLONDS

**YEUX:** BLEUS

**NATIONALITE:**

CITOYENNE DES ETATS

UNIS D'AMERIQUE

**PARENTS:**

MAJOR HERMAN

BLADE, PERE

ERICA BLADE, MERE

DANIEL BLADE, FRERE

JUMENT (DECEDE)

**LIEU DE NAISSANCE:**

AUSTIN, TEXAS

**PROFESSION:**

LIEUTENANT DE

L'ARMEE AMERICAINE,

MEMBRE D'UNE FORCE

SPECIALE

PARAMILITAIRE.



Sonya Blade est un membre d'une unité de forces spéciales. Son équipe cherchait à se débarrasser du Dragon Noir de Kano. Son unité suivit Kano sur une

île qui n'était mentionnée sur aucune carte, mais tomba dans une embuscade tendue par l'armée personnelle de Shang Tsung. Tsung a forcé Sonya à participer au tournoi en retenant son équipe en otage. Sa vie, et celles de ses compagnons, dépendent maintenant de ses performances!

**COUPS SPECIAUX**

LEG THROW: BLOCKS

ENFONCES + B + A

**COUP DE GRACE:**

## RAYDEN

**AGE:** ETERNEL

**TAILLE:** 2 m 17

**POIDS:** 152 kg

**CHEVEUX:**

NOIRS

**YEUX:** AUCUN

**NATIONALITE:**

MYSTIQUE, NE

S'APPLIQUE PAS

**PARENTS:**

AUCUN

**PROFESSION:**

GUERRIER



Rayden est en fait le nom d'un guerrier mystique. Le bruit court qu'il aurait reçu une invitation de la part de Shang Tsung, et qu'il aurait pris une apparence humaine pour

participer au tournoi. Ses pouvoirs sur les éléments en font un ennemi dangereux, aussi bien au sol que dans les airs.

**COUPS SPECIAUX:**

ECLAIR VOLANT - DROITE, DROITE, GAUCHE  
COUP DE GRACE

## SUB-ZERO

**VRAI NOM:**

INCONNU

**AGE:** 32 ans

**TAILLE:** 1 m 90

**POIDS:** 105 kg

**CHEVEUX:**

NOIRS

**YEUX:** MARRON

**NATIONALITE:**

INCONNUE, MAIS

HABITE QUELQUE

PART EN CHINE

**PARENTS:**

AUCUN

**LIEU DE NAISSANCE:**

INCONNU

**PROFESSION:**

MEMBRE DE LIN

KUEI, UN RARE CLAN

D'ASSASSINS

CHINOIS DE TYPE

NINJA



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

Comme son nom

l'indique, il a maîtrisé l'élément du froid. Sa capacité de congélation laisse ses adversaires à sa merci, une situation dangereuse, car Sub-Zero n'a ni scrupules, ni pitié.

**COUPS SPECIAUX:**

CONGELATION - BAS VERS GAUCHE, B

**COUP DE GRACE:**

## SCORPION

**VRAI NOM:** INCONNU

**AGE:** 32 ans

**TAILLE:** 1 m 88

**POIDS:** 105 kg

**CHEVEUX:** NOIRS

**YEUX:** COULEUR

VARIABLE

**NATIONALITE:**

SCORPION EST UN

SPECTRE REINCARNE,

ET N'A PAS DE

NATIONALITE

**PARENTS:**

UNE FEMME ET UN

ENFANT DANS UNE

VIE PRECEDENTE

**LIEU DE NAISSANCE:**

INCONNU, DANS SA

VIE PRECEDENTE. EN

TANT QUE SCORPION,

INCONNU

**PROFESSION:**

INCONNUE, DANS SA

VIE PRECEDENTE. EN

TANT QUE SCORPION,

EN MISSION DE

VENGEANCE



Comme Sub-Zero, le vrai nom et les origines de Scorpion sont inconnus. On raconte cependant, que c'est un ex-ninja qui serait là pour

venger sa mort aux mains des Lin Kuei. On lui a donné un nouveau corps et un uniforme qui imite ironiquement celui des Lin Kuei, avec du jaune, symbole de lâcheté.

**COUPS SPECIAUX**

VAN DAMME - DROITE-BAS, DROITE-BAS, B

**COUP DE GRACE**

## GORO

**AGE:** 2000 ans

**TAILLE:** 2 m 46

**POIDS:** 325 kg

**CHEVEUX:**

NOIRS

**YEUX:** ROUGES

**NATIONALITE:**

**SUR TERRE:**

INCONNUE

**DANS L'UNIVERS:**

PRINCE DE KUATAN

**PARENTS:**

ROI GORBAK, PERE

REINE MAI, MERE

GORO A AUSSI 7

FEMMES

**LIEU DE NAISSANCE:**

KUATAN, 4EME

PLAINE ASTRALE DE

SHOKAN, ROYAUME

DE L'UNIVERS

**PROFESSION:**

PRINCE DE KUATAN,

CHEF SUPREME DES

ARMEES DE

SHOKAN



Goro, mi-homme, mi-dragon, âgé de 2000 ans, n'a pas été vaincu depuis 500 ans. Il gagna le titre de Grand Champion en se débarrassant de Kung Lao, un moine Shaolin. C'est à cette

époque que le tournoi passa aux mains de Shang Tsung et devint corrompu. Goro est extrêmement fort et très agile. Ceux qui l'ont affronté n'ont jamais trouvé de faiblesses. En fait, tous ceux qui se sont opposés à lui ont péri!

FRANCE SEULEMENT

## GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)  
ACCLAIM ENTERTAINMENT SA 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 SA réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

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

Les cartouches retournées sans facture ou après l'expiration de la durée de la garantie seront au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 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  
Oppperstraat  
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. SUPER NINTENDO 90 dagen garantie



# NOTES...

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



[illegible]



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

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

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 31 Rue Louis Pasteur, 92100 Boulogne Billancourt, Paris, France

PRINTED IN JAPAN/IMPRIME AU JAPON