



TM

MORTAL KOMBAT[®]
II

**INSTRUCTION
MANUAL**



MIDWAY[®]
AKKlaim[®]

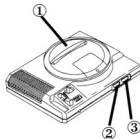
Starting Up

1. Set up your Sega Mega Drive System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1. For two-player games, plug in Control Pad 2 also.
2. Make sure the power is off. Then insert the Sega cartridge into the console.
3. Turn the power on, in a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power off. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power on again.

Important: Always make sure that the Console is turned off when inserting or removing your Mega Drive Cartridge.

Note: This game is for one or two players.

- ① Sega Cartridge
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2



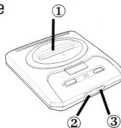
Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Control Pad 1 an. Wenn zwei Personen an dem Spiel teilnehmen, schließen Sie auch Control Pad 2 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß das Gerät ausgeschaltet ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein. Kurz darauf erscheint der Titelschirm.
4. Falls das Titelbild nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus. Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Schalten Sie das Gerät wieder ein.

Wichtig: Das Gerät vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets ausschalten.

Hinweis: Dieses Spiel kann von einer oder zwei Personen gespielt werden.

- ① Sega-Spielkassette
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2



Mise en route

1. Installez votre Sega Megadrive System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez la Manette de contrôle 1. Pour jouer à deux, branchez la Manette de contrôle 2 aussi.
2. Assurez-vous que l'alimentation est coupée. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'alimentation sous tension. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, coupez l'alimentation. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Rétablissez l'alimentation.

Important: Assurez-vous toujours que l'alimentation est coupée avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un ou deux joueurs.

- ① Cartouche Sega
- ② Manette de contrôle 1
- ③ Manette de contrôle 2

Inicio

1. Prepare su sistema Sega Mega Drive System como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el mando de control 1. Para juegos de dos jugadores, conecte también el mando de control 2.
2. Asegúrese de que la alimentación esté desconectada. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Conecte la alimentación. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, desconecte la alimentación. Asegúrese de que su sistema esté adecuadamente preparado y el cartucho correctamente insertado. Entonces, vuelva a conectar la alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que la alimentación de la consola esté desactivada antes de insertar o de sacar el cartucho Mega Drive.

Nota: Este juego es para uno o dos jugadores.

- ① Cartucho Sega
- ② Mando de control 1
- ③ Mando de control 2

Preparativi

1. Montare il vostro sistema Sega Mega Drive come descritto in questo manuale di istruzioni. Collegare il Control Pad 1. Per giochi a due giocatori, collegare anche il Control Pad 2.
2. Assicurarsi che l'apparecchio sia spento. Quindi inserire la cartuccia Sega nella consolle.
3. Accendere l'apparecchio. In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio. Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi accendere di nuovo l'apparecchio.

Importante: Assicurarsi sempre che l'apparecchio sia spento prima di inserire la cartuccia Mega Drive o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco è per uno o due giocatori.

- ① Cartuccia Sega
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2

Förberedelser för spelstart

1. Koppla ihop Sega Mega Drive-systemet på det sätt som beskrivs i dess bruksanvisning. Koppla in Kontrollplatta 1. Anslut också Kontrollplatta 2 för att kunna spela ett spel för två spelare.
2. Kontrollera att strömmen är frånslagen. Sätt sedan i Sega-kassetten i Mega Drive-konsollen.
3. Slå på strömmen. Efter ett par sekunder tänds titelbilden på bildskärmen.
4. Om titelbilden inte tänds så slå ifrån strömmen igen. Kontrollera att systemet är ihopkopplat på rätt sätt och att kassetten sitter i ordentligt. Slå sedan på strömmen igen.

Viktigt: Kontrollera alltid att strömmen är frånslagen innan du sätter i eller tar ut en kassett ur speldatorn.

OBS! Detta spel är avsett för en eller två spelare.

- ① Sega-spelkassett
- ② Kontrollplatta 1
- ③ Kontrollplatta 2

Starten

1. Sluit je Sega Mega Drive aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit bedieningsblok 1 aan. Sluit tevens bedieningsblok 2 aan indien er 2 spelers zijn.
 2. Zet de Mega Drive uit. Stop nu de Sega cassette erin.
 3. Zet de Mega Drive aan. Na een moment zie je het titelscherf.
 4. Als je geen titelscherf ziet, moet je de Mega Drive weer uitzetten. Controleer of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer aan.
- Let op:** Zorg ervoor dat de Mega Drive altijd uit staat als je er een cassette instopt of uithaalt.

N.B.: Dit is een spel voor één of twee spelers.

- ① Sega Cassette
- ② Bedieningsblok 1
- ③ Bedieningsblok 2

Aloituis

1. Kytke Sega Mega Drive System-järjestelmäsi käyttöohjekirjasi ohjeiden mukaisesti. Kytke ohjauslaippa 1. Kahden pelaajan peliä varten, kytke myös ohjauslaippa 2.

2. Varmista, että laitteesta on kytketty virta. Työnnä sen jälkeen Sega-kasetti konsoliin.

3. Kytke virta laitteeseen. Otsikkoruutu ilmestyy esiin hetken kuluttua.

4. Jos otsikkoruutu ei ilmesty esiin, kytke virta laitteesta. Varmista, että järjestelmäsi on kytketty oikein ja että kasetti on kunnollisesti konsolin sisällä. Kytke sen jälkeen virta uudelleen laitteeseen.

Tärkeää: Pidä aina huolta, että katkaiset virran laitteesta, ennen kuin asetat kasetin sisään tai otat sen ulos.

Huomaa: Tämä peli on yhdelle tai kahdelle pelaajalle.

- ① Sega-kasetti
- ② Ohjauslaippa 1
- ③ Ohjauslaippa 2

Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega MegaDrive System.

For Proper Usage

1. Do not immerse in water!
2. Do not bend!
3. Do not subject to any violent impact!
4. Do not expose to direct sunlight!
5. Do not damage or disfigure!
6. Do not place near any high temperature source!
7. Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.



Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschlielich zur Verwendung mit dem Sega MegaDrive System bestimmt.

Vorsichtsmanshmen

1. Vor nsse schutzen!
2. Nicht knicken!
3. Vor Gewalteinwirkungen schutzen!
4. Nicht direkt der Sonne aussetzen!
5. Nicht beschdigen oder verunstalten!
6. Vor Hitze schutzen!
7. Nicht mit Verdunner, Benzol usw. in Berhrung bringen!

- Bei Nsse vor dem Gebrauch vollstndig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seilerwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hlle legen.
- Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Grobildschirmfernsehem oder Fernsehprojectoren werden darauf hingewiesen da Standbilder permanente Schden an der Bildrhre verursachen oder zu Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahirhre fhren knnen. Vermeiden Sie deshalb weiderholte oder bermig lange Projizierung von Videospielen auf Grobildschirmgerten.

①



Manipulation de la Cartouche

La cartouche MegaDrive est concue exclusivement pour le Sega MegaDrive System.

Pour une utilisation approprie

1. Ne pas mouiller.
2. Ne pas plier.
3. Ne pas soumettre  des chocs violents.
4. Ne pas exposer au soleil.
5. Ne pas abimer.
6. Ne pas laisser  proximit d'une source de chaleur.
7. Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.

- Si votre cartouche est mouille, schez-la bien avant de la rutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec prcaution  l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa bote.
- N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT: Pour les propritaires de tlviseurs  projection. Les images fixes peuvent endommager irrmdiablement le tube de l'image ou dposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation rpte ou prolonge de jeux video sur les tlviseurs  projection  grand cran.

②



Manejo del Cartucho

Este cartucho est diseado unicamente para el sistema Sega MegaDrive System. Para un mejor uso

1. No mojarlo!
2. No doblarlo!
3. No darle golpes violentos!
4. No exponerlo a la luz directa del sol!
5. No daararlo ni rayarlo!
6. No exponerlo a altas temperaturas!
7. No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando est humedo, seque lo por completo antes de usarlo.
- Cuando este sucio, lmpelo con cuidado co un pao suave humedecido en agua con jabon.
- Despues de usarlo, colquelo en su funda.
- Durante un juego prolongado, tome algun tiempo de descanso.

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyeccin. Las imgenes fijas pueden causar daos permanentes en el tubo de imagen o marcar los fsforos del tubo de rayos catdicos. No emplee repetidamente ni durante periodos prolongados los juegos de video en televisores de proyeccin de grandes pantallas.

③



Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega MegaDrive.

Per un uso appropriato

1. Non bagnarla!
 2. Non plegarla!
 3. Evitare i colpi violenti!
 4. Non esporla alla luce diretta del sole!
 5. Non danneggiarla o colpirla!
 6. Non lasciarla vicino a fonti di calore!
 7. Non bagnarla con benzina o altro!
- Quando si bagna, asciugare bene prima dell'uso.
 - Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
 - Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
 - Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi fermi o immagini possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo al CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.



Kassettskotsel

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospeldator Sega MegaDrive System.

Korrekt kassettskötsel

1. Aktas för fukt och vatten!
 2. Fär ej vikas!
 3. Fär ej utsättas för stötar!
 4. Utsätt dem ej för start solljus!
 5. Oppna dem ej eller skada dem!
 6. Förvaras ej nära vaarmekatta!
 7. Använd inga lösningsmedel vid rengöring!
- Om fukt eller liknande hammar på kassetten så torka bort det innan användning.
 - Om kassetten blir smutsig - torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvaivatten.
 - Efter användandet: sätt i kassetten i kassettasken.
 - Gör då och då ett uppehåll under en langvarig speisession.

VARNING: Gäller projektiionsmottagare och storbidstv: stillbilder, som visas i en längre stund at gangen, kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformärken på katodstralebildskarmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar at gangen, nar bilden visas pa detta slags tv-bildskärmar.



Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega MegaDrive System.

Voor juist gebruik

1. Maak hem niet nat!
 2. Buig hem niet!
 3. Stoot er niet hard tegenaan!
 4. Stelhem niet bloot aan hoge temperaturen!
 5. Beschadig of verbulg hem niet!
 6. Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen.
 7. Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz.
- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
 - Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
 - Bewaar hem in zijn doos.
 - Neem voldoende pauzas als je langere tijden achter ell aar speelt.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectie televisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de CRT halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld projectie televisies.



Tämän kasetin käsittely

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Mega Drive System-järjeslemaa varten.

Asianmukainen käyttö

1. Älä kostuta veteen!
 2. Älä taivuta!
 3. Älä iske kesettia kovalla viomalla!
 4. Älä aseta altiksi suoralle auringon paisteele!
 5. Älä aiheuta vaurloita tai epämuodostumia!
 6. Älä aseta kasettia minkään kuumen lämpölähteen läheisyyteen.
 7. Älä aseta altiksi tinnerille, bensinille.ym.
- Jos kasetti kastuu, kuivaa se kunnollisesti, ennenkuin käytät sita.
 - Jos se tulee likaiseksi, pyyth se varovast pehmeällä, saippuaveteen kastetulla kankaala.
 - Aseta se takaisin koteloonsa käytön jaikeen
 - Pida huolta siita, että pidät taukoja erittäin pitkien pelien aikana.

VAROITUS: Projektiotelevisioiden käytön yhteydessä tulee muistaa se, että pysaytetyt kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuvaputkivaurion tai tahrata katodisadeputken fosforilla. Vältä toistuvaa tai pitkanaikaista videopelien pelaamista suurikuvaruutuisissa projektiotelevisioissa.



EPILEPSY WARNING
PLEASE READ BEFORE USING YOUR SEGA VIDEO
GAME SYSTEM OR ALLOWING YOUR CHILDREN TO
USE THE SYSTEM

A very small percentage of people have a condition that causes them to experience an epileptic seizure or altered consciousness when exposed to certain light patterns or flashing lights, including those that appear on a television screen and while playing games. Such people may have no medical history of seizures or epilepsy. Please take the following precautions to minimize any risk:

Prior to use

- If you or anyone in your family has ever had an epileptic condition or has experienced altered consciousness when exposed to flickering light, consult your doctor prior to playing.
- Sit at least 2.5 m (8 ft) away from the television screen.
- If you are tired or have not had much sleep, rest and commence playing only after you are fully rested.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Use the game on as small a television screen as possible (preferably 14" or smaller).

During use

- Rest for at least 10 minutes per hour while playing a video game.
- Parents should supervise their children's use of video games. If you or your child experiences any of the following symptoms while playing a video game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement or convulsions IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

EPILEPSIE-WARNUNG
BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE IHR
SEGA-VIDEO SPIEL-SYSTEM BENUTZEN ODER IHRE
KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN.

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen besteht die Möglichkeit eines epileptischen Anfalls oder einer Bewußtseinsstörung, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Blitzlichtern ausgesetzt sind, wie sie u.a. auf Fernsehbildschirmen oder bei der Wiedergabe von Videospielen auf Fernsehgeräten auftreten können. Hiervon können auch Personen betroffen sein, die zuvor keine epileptischen Anfälle gehabt haben. Bitte treffen Sie die folgenden Vorsichtsmaßnahmen, um jegliches Risiko minimal zu halten:

Vor dem Spielen

- Falls Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden oder durch die Einwirkung von flimmerndem Licht Bewußtseinsstörungen gehabt haben, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie ein Videospiel benutzen.
- Sitzen Sie möglichst mindestens 2,5 m vom Fernsehbildschirm entfernt.
- Falls Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben, ruhen Sie sich aus, und beginnen Sie erst mit dem Spiel, wenn Sie vollkommen ausgeruht sind.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen Fernseher mit möglichst kleiner Bildschirmdiagonale (vorzugsweise 35 cm oder kleiner).

Während des Spielens

- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 Minuten pro Stunde aus.
- Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während des Spielens Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel, und konsultieren Sie Ihren Arzt.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS
POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur écran de petite taille.

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

ADVERTENCIA A EPILÉPTICOS
LEA ESTA ADVERTENCIA ANTES DE UTILIZAR SU
SISTEMA DE JUEGO DE VIDEO SEGA O PERMITIR
QUE SUS HIJOS LO UTILICEN.

Un porcentaje muy pequeño de personas sufre ataques epilépticos o su conocimiento se altera cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes, incluyendo aquellos que aparecen en pantallas de televisión y en juegos de video. Es posible que estas personas no tengan un historial médico de ataques o epilepsia. Tome las precauciones siguientes para reducir al mínimo cualquier riesgo.

Antes de utilizar el juego

- Si usted o cualquier miembro de su familia padece de epilepsia o ha sufrido alteraciones en su conocimiento al exponerse a luces parpadeantes, consulte a su médico antes de jugar.
- Siéntese a 2,5 metros o más de la pantalla del televisor.
- Si usted está cansado o no ha dormido lo necesario, descanse y empiece a jugar solamente después de restablecerse completamente.
- Asegúrese de que la sala donde juegue esté bien iluminada.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible (preferentemente de 14" o menos).

Durante la utilización del juego

- Descanse un mínimo de 10 minutos cada hora mientras utiliza un juego de video.
- Los padres deben supervisar el uso que sus hijos hacen de los juegos de video. Si al jugar un juego de video usted o sus hijos presentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida de conciencia, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a un médico.

**AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA
PER FAVORE, LEGGETE QUANTO SEGUE PRIMA DI
UTILIZZARE O DI PERMETTERE AI VOSTRI FIGLI DI
UTILIZZARE IL SISTEMA PER VIDEO GIOCHI SEGA**

Una esigua percentuale di persone soffre di un disturbo che induce in tali soggetti il verificarsi di attacchi epilettici o di alterazione dei sensi a seguito dell'esposizione a particolari configurazioni di luci o di luci intermittenti, comprese quelle che appaiono su uno schermo televisivo e durante l'utilizzo di un video gioco. È possibile che tali persone non abbiano avuto in precedenza esperienze di crisi o di epilessia. Per rendere minima ogni possibilità di rischio, prendete per favore le seguenti precauzioni:

Prima dell'uso

- Nel caso voi o altri componenti della vostra famiglia abbiate sofferto di epilessia o abbiate provato fenomeni di alterazione dei sensi a seguito dell'esposizione a luce lampeggiante, consultate il vostro medico prima di giocare.
- Sedetevi ad almeno 2,5 m di distanza dallo schermo del televisore.
- Se vi sentite stanchi o non avete dormito abbastanza, riposatevi ed incominciate a giocare solo quando vi sentirete completamente in forma.
- Accertatevi che la stanza in cui state giocando sia ben illuminata.
- Utilizzate il gioco su uno schermo televisivo che sia il più piccolo possibile (preferibilmente 14 pollici o meno).

Durante l'uso

- Durante l'utilizzo dei video giochi riposare almeno 10 minuti ogni ora.
- I genitori dovrebbero controllare l'uso dei video giochi da parte dei figli. Nel caso durante l'utilizzo di un video gioco, capiti a voi o ai vostri figli di avvertire uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, alterazione della vista, contrazioni involontarie degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, perdita dell'orientamento, qualsiasi movimento involontario o convulsioni, interrompete IMMEDIATAMENTE l'utilizzo e consultate un medico.

**WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE
DOORLEZEN VOORDAT U UW SEGA VIDEO GAME
SYSTEEM IN GEBRUIK NEEMT OF HET DOOR UW
KINDEREN LAAT GEBRUIKEN**

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of een verandering in het bewustzijn ondergaan wanneer zij worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten, waaronder die van TV-beelden en videospelletjes. Dit kan gebeuren zonder dat men ooit eerder plotselinge aanvallen of epilepsie heeft gehad. Neem de volgende voorzorgsmaatregelen in acht, teneinde elk risico zoveel mogelijk te beperken:

Vóór gebruik

- Indien u of iemand in uw familie ooit een aanval van epilepsie heeft gehad of een verandering in het bewustzijn heeft ondergaan tengevolge van blootstelling aan knipperende lichten, raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.
- Ga op een afstand van minstens 2,5 m van het TV-scherm zitten.
- Indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad, rust dan eerst goed uit alvorens u begint te spelen.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm (bij voorkeur 14 inch of kleiner).
- Tijdens gebruik
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 minuten rusten.
- Ouders moeten toezicht houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij u zelf of bij uw kind tijdens het spelen van videospelletjes één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, reflexbewegingen of stuipreukingen.

**EPILEPSI-VARNING
LÄS DETTA INNAN DU BÖRJAR SPELA SEGAS TV-
SPEL ELLER INNAN DU LÄTER DIN BARN BÖRJA
SPELA**

En mycket liten grupp människor lider av en åkomma som gör att de kan drabbas av epilepsi-anfall eller medvetandeförändringar när de utsätts för vissa belysningsmönster eller blinkande ljus, inklusive sådana som förekommer på en TV-skärm eller i TV-spel. Detta kan inträffa även hos personer som aldrig tidigare har drabbats av några anfall eller lidit av epilepsi. Följ nedanstående råd för att minska risken: Innan du börjar spela

- Om du eller någon i din familj någonsin har drabbats av epileptiska anfall eller har känt av medvetandeförändringar på grund av blinkande ljus bör du rådfråga en läkare innan du börjar spela TV-spel.
- Sitt minst 2,5 m från TV-skärmen.
- Om du är trött eller har sovit dåligt, så vila en stund och börja inte spela förrän du är helt utvilad igen.
- Se till att rummet du spelar i är ordentligt upplyst.
- Spela på en så liten TV-skärm som möjligt (helst på högst 14 tum).
- Under spelets gång
- Ta en paus på minst 10 minuter varje timme medan du spelar TV-spel.
- Föräldrar bör hålla ett öga på sina barn medan de spelar TV-spel. Om du eller ditt barn känner av något av följande symptom under spelets gång, så stäng OMEDELBART av apparaten och kontakta läkare: yrsel, synförändringar, ögon- eller muskelryckningar, förlorad sinnenärvaro, desorientering, ofrivilliga kroppsryckelser eller krampryckningar.

**VAROITUS KAATUMATAUDISTA
LUE ENNEN KUIN KÄYTTÄ SEGÄ-
VIDEOPELJÄRJESTELMÄÄ ITSE TAI ENNEN KUIN
ANNAT LASTESI KÄYTTÄÄ JÄRJESTELMÄÄ.**

Erittäin pieni osa ihmisistä saattaa kokea kaatumatauti-kohtauksen tai tajunnantilan muutoksia joutuessaan alttiiksi tietyille valokuvioille tai vilkkuville valoilta, kuten esimerkiksi televisiota katseltaessa tai videopelejä pelattaessa. Näin voi käydä jopa henkilöille, joilla ei ole aikaisemmin ollut kohtauksia eikä havaittu taipumusta epilepsiaan. Riskien minimoimiseksi noudata seuraavia varoitoimenpiteitä.

Ennen käyttöä

- Mikäli sinä tai joku perheenjäsenesi on joskus saanut kaatumatauti-kohtauksen tai kokenut tajunnantilan muutoksia altistuessaan välikuvioille, kysy lääkärin neuvoa ennen kuin pelaat pelejä.
- Istu vähintään 2,5 metrin päässä televisioruudusta.
- Mikäli tunnet itsesi väsyneeksi tai et ole nukkunut tarpeeksi, jatka peliä vasta levättyäsi kunnolla.
- Pidä huolta, että tila jossa pelaat on kunnolla valaistu.
- Käytä pelatessasi mahdollisimman pientä televisioruutua (mieluiten 14 tuumaista tai pienempää).
- Käytön aikana
- Videopelejä pelatessasi pidä kerran tunnissa vähintään 10 minuutin tauko.
- Vanhempien tulee valvoa lastensa videopelien käyttöä. Lopeta VÄLITTÖMÄSTI laitteen käyttö jaks kysy lääkärin neuvoa, jos sinulla tai lapsellasi ilmenee jokin seuraavista oireista: huimausta, näkökyvyn muutoksia, silmien tai lihasten nykimistä, tiedottomuutta, ajan ja paikan tajun katoamista, tahdottomia liikkeitä tai kouristuksia.

NOTHING, NOTHING CAN PREPARE YOU!

500 years ago, the shapeshifter Shang Tsung was banished from the Outworld to the Mother Realm (Earth) for his crimes. There, with the aid of his pupil Goro, a hideous half-human dragon, he was to atone for his crimes by unbalancing the furies of the realm, allowing his master Shao Kahn and his minions to enter the dominion and rule forever.

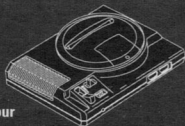
He was defeated.

He returned to the Outworld a failure, facing execution at the hands of Shao Kahn, supreme ruler of the Outworld, the Astral Planes of Shokan and the surrounding kingdoms. With the apparent death of Goro, his fate seemed sealed. But Tsung told Kahn of his plan for revenge, a plot so evil and twisted even Kahn was persuaded to grant him one final opportunity to redeem himself. He cleverly lured his adversaries to the bizarre Outworld where they would face a new challenge—a tournament hosted by Shao Kahn himself.

Today, the Tournament Begins... Again!

LET THE TOURNAMENT BEGIN!

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert your Mortal Kombat® II Game Cartridge as described in your Sega™ MegaDrive™ instruction manual.
3. Turn the power switch ON. When you see the Mortal Kombat® II title screen, press START to get to the Options Screen. You will be given two choices: START GAME and OPTIONS. Move the D-BUTTON UP or DOWN to highlight your choice, then press the START button.



PLEASE NOTE: UPON POWER UP YOUR GAME IS SET FOR THE 3-BUTTON CONTROLLER AND THE ACTIVATOR. IF YOU WISH TO USE THE 6-BUTTON CONTROLLER, PLEASE SEE INSTRUCTIONS LOCATED ON PAGE 7 ON HOW TO MAKE THE GAME 6-BUTTON COMPATIBLE.

START GAME begins a one-player battle for the title of Grand Champion. First, however, a fighter must be selected. The warrior selection screen has pictures of all the warriors available to a player.



To select a warrior, move the colored frame onto a warrior using the D-BUTTON. When your choice is framed, press the A, B, or C BUTTON to select him.

To select a warrior randomly, leave the frame on the initial warrior (Liu Kang for Player 1, Reptile for Player 2) and press UP and the START BUTTON.

Should a second player desire to join the tournament, he may do so at any time by pressing his START BUTTON. This will then return both players to the "Choose Your Fighter" screen where they again must choose their warriors. Both players may choose the same warrior. When this happens, the two will be distinguished by color. The players will then battle one another with the winner continuing onward in the tournament, and the loser's game ending.

OPTIONS brings the player to the OPTIONS screen where a number of game features can be modified using the D-BUTTON ARROWS.

DIFFICULTY allows you to choose whether the game will be Very Easy, Easy, Medium, Hard or Very Hard. To set Difficulty, move the cursor to your choice and press any button. Then move the cursor to DONE and press the START button.

CREDITS allows you to determine how many continues you may utilize before your game is over. To increase or decrease your credits, move the D-BUTTON LEFT or RIGHT. After choosing the desired number of credits, move the cursor to DONE and press the START button.

EXTRA CONTROLS: Both the Activator and 3-Button Controller share the same setting. To Select the 6-Button Controller, move your cursor to the port you wish to play from and press the A Button to select. Once your selection has been made, move the cursor to DONE and press the START BUTTON.

To exit the options screen and return to the main title screen, move the cursor to DONE and press the START BUTTON.

RULES OF THE OUTWORLD

While the kombatants in the original Shaolin Tournament for Martial Arts wagered their very lives upon their skills, in Shao Kahn's Outworld tournament, they wager much more!!!

The Outworld tournament first tests a warrior's fighting skill by pitting him against each of the formidable Earth warriors. In all Mortal Kombat battles, meters in the upper-left and upper-right corners of the screen measure the health of the warriors.





The meters begin each round completely green, but each time a warrior is hit, an amount of red signifying the degree of injury is added to his meter. When a warrior's bar becomes completely red, he is knocked out and the round goes to his opponent.

Should time run out before either kombatant is knocked out, the warrior with less injury is declared the victor. The first warrior to win two rounds takes the match and moves on to his next opponent.

NOTE: If five rounds pass without a match winner, both kombatants will be disqualified from the tournament.

Once a warrior has defeated the other kombatants in the tournament, he then takes on the first of his Outworld hosts, the demon Shang Tsung. His youth restored by his master Shao Kahn, Tsung possesses both powerful magic and considerable physical skill.

Should a warrior defeat Tsung, his next opponent is the massive Kintaro. Kintaro is of the same race of half-human dragons which spawned Goro. Enraged at his comrade's death at the hands of a mere mortal, Kintaro sought entrance to the tournament to seek revenge. Shao Kahn granted him this privilege in exchange for his servitude.

Defeating Kintaro proves a warrior worthy of meeting Shao Kahn, supreme ruler of the Outworld, in battle. Defeat him to end his rule and become the Supreme Warrior in the Outworld realm!

HIT METERS



TIMER

THE ART OF KOMBAT II:

THE BASIC MOVES:

The art of Kombat is as it has been for thousands of years. A wise warrior will begin his training with the art of defense. Far more valuable than learning how to inflict blows is learning how to avoid or deflect them, for an opponent who attacks is an opponent who is vulnerable to attack. Defensive lessons are as follows (based on default settings):

3-BUTTON CONTROLLER

TO MOVE FORWARD OR BACK: Press the CONTROL PAD LEFT or RIGHT

TO BLOCK: Press the START button

TO CROUCH: Press the CONTROL PAD DOWN

TO JUMP: Press the CONTROL PAD UP

TO FLIP FORWARD OR BACK: Press the CONTROL PAD UP + LEFT or RIGHT

6-BUTTON CONTROLLER

TO MOVE FORWARD OR BACK: Press the CONTROL PAD LEFT or RIGHT

TO BLOCK: Press the Y or B BUTTON

TO CROUCH: Press the CONTROL PAD DOWN

TO JUMP: Press the CONTROL PAD UP

TO FLIP FORWARD OR BACK: Press the CONTROL PAD UP + LEFT or RIGHT

Once defense has been mastered, a warrior can begin to learn the fundamental offensive moves—the punches and kicks. In combination with strong defensive tactics, these moves are enough to defeat most foes. The fundamental offensive moves are as follows:

3-BUTTON CONTROLLER

TO PUNCH (LOW): Press the A BUTTON

TO PUNCH (HIGH): Press FORWARD or BACK + A

TO KICK (LOW): Press the B BUTTON

TO KICK (HIGH): Press the C BUTTON

6-BUTTON CONTROLLER

TO PUNCH (LOW): Press the A BUTTON

TO PUNCH (HIGH): Press the X BUTTON

TO KICK (LOW): Press the C BUTTON

TO KICK (HIGH): Press the Z BUTTON

THE ADVANCED MOVES:

The advanced moves use the basic moves as building blocks to form powerful maneuvers. However, although they do more damage, they also are slower. The advanced moves are as follows:

To Uppercut: Press CROUCH + HIGH or LOW PUNCH



To Foot Sweep: Press AWAY + LOW KICK

To Roundhouse: Press AWAY + HIGH KICK

To execute a Flying Punch: JUMP or FLIP + LOW or HIGH PUNCH

To execute a Flying Kick: JUMP or FLIP + LOW or HIGH KICK

SPECIAL MOVES:

While being a master of Kombat may be enough to win any Earth contest, winning a contest in the hostile Outworld requires more of a warrior. In preparation for this tournament, every warrior has perfected several special moves. These moves often draw upon spiritual or supernatural energies, extreme physical conditioning, or bionic implants for their effectiveness, and can be especially potent, often devastating an opponent.

WARRIOR WISDOM:

- Patience is a warrior's greatest ally. Wait for your opponent to attack, then counterattack him when he is most vulnerable.
- Timing is crucial to landing many moves. Practice often to learn timing secrets.
- With practice, combinations of moves can be learned which allow a warrior to hit his opponent several times before he has an opportunity to defend himself, making them an invaluable tool.
- Every warrior has different strengths and weaknesses in terms of speed and movement. Discovering these styles allows you to both use them better and combat them better.

QUICK REFERENCE CHART (3-Button Controller)

	Normal	+Towards	+Away	+Up	+Down
A BUTTON	Low Punch/ Throw	High Punch/ Throw	High Punch	Flying Punch	Uppercut
B BUTTON	Low Kick	Low Kick	Foot Sweep	Flying Kick	Crouched Low Kick
C BUTTON	High Kick	High Kick	Roundhouse	Flying Kick/ High Kick	Crouched High Kick
START BUTTON	Block	Block	Block	Block	Block

QUICK REFERENCE CHART (6-Button Controller)

	Normal	+Towards	+Away	+Up	+Down
A BUTTON	Low Punch/ Throw	Throw	Low Punch	Flying Punch	Uppercut
X BUTTON	High Punch	High Punch	High Punch	Flying Punch	Uppercut
C BUTTON	Low Kick	Low Kick	Foot Sweep	Flying Kick	Crouched Low Kick
Z BUTTON	High Kick	High Kick	Roundhouse	Flying Kick	Crouched High Kick
B or Y BUTTON	Block	Block	Block	Block	Block

WARRIOR PROFILES



LIU KANG™

SPECIAL MOVES: 3-BUTTON

STANDARD FIREBALL:

Towards, Towards + Punch

CROUCHING FIREBALL:

Towards, Towards, Punch

FLYING KICK: *Towards,*

Towards, High Kick

BICYCLE KICK: *Hold Low Kick for 5 seconds then release*

SPECIAL MOVES: 6-BUTTON

STANDARD FIREBALL: *Towards, Towards,*

High Punch

CROUCHING FIREBALL:

Towards, Towards, Low Punch

FLYING KICK: *Towards, Towards, High Kick*

BICYCLE KICK: *Hold Low Kick for*

5 seconds then release.



KUNG LAO™

SPECIAL MOVES: 3-BUTTON

TELEPORT: *Down, Up*

HAT THROW: *Away, Towards*

+ Punch

BULLET KICK: *Down + High*

Kick at the peak of any jump

WHIRLWIND SPIN: *Up,*

Up, Low Kick (Keep tapping Low Kick to keep spinning)

SPECIAL MOVES: 6-BUTTON

TELEPORT: *Down, Up*

HAT THROW: *Away, Towards + Low Punch*

BULLET KICK: *Up, Down + High Kick at the*

peak of any jump

WHIRLWIND SPIN: *Up, Up, Low Kick*

(Keep tapping Low Kick to keep spinning)



JOHNNY CAGE™

SPECIAL MOVES: 3-BUTTON
GREEN FLAME (LOW): *Away to Towards + Punch*
GREEN FLAME (HIGH): *Towards to Away + Punch*
SHADOW KICK: *Away, Towards, Low Kick*

SHADOW UPPERCUT: *Away, Down,*

Away + Punch

LOW BLOW: *Block + Punch*

SPECIAL MOVES: 6-BUTTON

GREEN FLAME (LOW): *Half Circle Away*

to Towards, Low Punch

GREEN FLAME (HIGH): *Half Circle Towards*

to Away, High Punch

SHADOW KICK: *Away, Towards, Low Kick*

SHADOW UPPERCUT: *Away, Down,*

Away, High Punch

LOW BLOW: *Block + Low Punch*



REPTILE™

SPECIAL MOVES: 3-BUTTON

ACID SPIT: *Towards,*

Towards + Punch

FORCE BALL: *Away,*

Away, Punch

INVISIBILITY: *Hold Block, Up,*

Up, Down, release Block, Punch

SLIDE: *Away + High Kick + Low Kick*

SPECIAL MOVES: 6-BUTTON

ACID SPIT: *Towards, Towards, High Punch*

FORCE BALL: *Away, Away, High Punch +*

Low Punch

INVISIBILITY: *Hold Block, Up, Up, Down, release*

Block, High Punch

SLIDE: *Away + High Kick + Low Kick*



SUB ZERO™

SPECIAL MOVES: 3-BUTTON

DEEP FREEZE: *Down to*

Towards + Punch

GROUND FREEZE: *Down to*

Away + Low Kick

SLIDE: *Away + High Kick +*

Low Kick

SPECIAL MOVES: 6-BUTTON

DEEP FREEZE: *Down to Towards + Low Punch*

GROUND FREEZE: *Down to Away + Low Kick*

SLIDE: *Away + High Kick + Low Kick*



SHANG TSUNG™

SPECIAL MOVES: 3-BUTTON

FLAMING SKULLS:

Away, Away + Punch (One)

Away, Away, Towards +

Punch (Two)

Away, Away, Towards,

Towards + Punch (Three)

MORPHS:

Liu Kang™: Away, Away, Towards,

Towards, Block

KUNG LAO™: *Away, Down, Away, High Kick*

JOHNNY CAGE™: *Away, Away, Down, Punch*

REPTILE™: *Down, Up, Down + Punch*

SUB ZERO™: *Towards, Down, Towards, Punch*

KITANA™: *Block, Block, Block*

JAX™: *Down, Towards, Away, High Kick*

MILEENA™: *Hold Punch for 2 seconds*

then release

BARAKA™: *Down, Down, Low Kick*

SCORPION™: *Up, Up*

RAIDEN™: *Down, Away, Towards, Low Kick*

SPECIAL MOVES: 6-BUTTON

FLAMING SKULLS:

Away, Away, High Punch (One)

Away, Away, Towards, High Punch (Two)

Away, Away, Towards, Towards,

High Punch (Three)

MORPHS:

Liu Kang™: Away, Away, Towards,

Towards, Block

KUNG LAO™: *Away, Down, Away, High Kick*

JOHNNY CAGE™: *Away, Away, Down,*

Low Punch

REPTILE™: *Down, Up, Down + High Punch*

SUB ZERO™: *Towards, Down, Towards,*

High Punch

KITANA™: *Block, Block, Block*

JAX™: *Down, Towards, Away, High Kick*

MILEENA™: *Hold High Punch for*

2 seconds then release

BARAKA™: *Down, Down, Low Kick*

SCORPION™: *Up, Up*

RAIDEN™: *Down, Away, Towards, Low Kick*



KITANA™

SPECIAL MOVES: 3-BUTTON

FAN SWIPE: *Away + Punch*

FAN THROW: *Towards,*

Towards, Punch

FAN LIFT: *Away, Away,*

Away + Punch

SQUARE WAVE PUNCH: *Towards to Away*

+ Punch

SPECIAL MOVES: 6-BUTTON

FAN SWIPE: *Away + High Punch*

FAN THROW: *Towards, Towards, High Punch*

+ Low Punch

FAN LIFT: *Away, Away, Away, High Punch*

SQUARE WAVE PUNCH: *Towards to Away,*

High Punch



JAX™

SPECIAL MOVES: 3-BUTTON

GROUND POUND: *Hold Low*

Kick for 3 seconds, then release

GRAB: *Towards, Towards,*

Punch

SUPER SLAM: *Tap Punch*

during Throw maneuver

SONIC WAVE: *Half circle, Towards to*

Away, High Kick

BACKBREAKER: *Block, while in air*

with opponent

SPECIAL MOVES: 6-BUTTON

GROUND POUND: *Hold Low Kick for 3 seconds,*

then release

GRAB: *Towards, Towards, Low Punch*

SUPER SLAM: *Tap High Punch during*

Throw maneuver

SONIC WAVE: *Half circle, Towards to Away,*

High Kick

BACKBREAKER: *Block, while in air*

with opponent



MILEENA™

SPECIAL MOVES: 3-BUTTON

TELEPORT KICK: *Towards,*

Towards, High Kick

ROLL ATTACK: *Away, Away,*

Down, High Kick

SAI THROW: *Hold Low Kick*

for 2 seconds then release

SPECIAL MOVES: 6-BUTTON

TELEPORT KICK: *Towards, Towards, Low Kick*

ROLL ATTACK: *Away, Away, Down, High Kick*

SAI THROW: *Hold High Punch for 2 seconds*

then release



BARAKA™

SPECIAL MOVES: 3-BUTTON
BLADE SWIPE: Away + Punch
BLADE SPARK: Down to Away + Punch
BLADE FURY: Away, Away, Away, Punch

DOUBLE KICK: Tap High Kick 2 times when close to your opponent

SPECIAL MOVES: 6-BUTTON

BLADE SWIPE: Away + High Punch
BLADE SPARK: Down to Away, Low Punch
BLADE FURY: Away, Away, Away, Low Punch
DOUBLE KICK: Tap High Kick 2 times when close to your opponent



SCORPION™

SPECIAL MOVES: 3-BUTTON
SPEAR: Away, Away, Punch
DECOY: Down to Away, Punch
SCISSOR TAKEDOWN: Towards to Away, Low Kick
AIR THROW: Block, while in

air with opponent

SPECIAL MOVES: 6-BUTTON

SPEAR: Away, Away, Low Punch
DECOY: Down to Away, High Punch
SCISSOR TAKEDOWN: Towards to Away, Low Kick
AIR THROW: Block, while in air with opponent



RAYDEN™

SPECIAL MOVES: 3-BUTTON
LIGHTNING BOLT: Down to Towards + Punch
FLYING THUNDERBOLT: Away, Away, Towards

TELEPORT: Down, Up

SHOCK: Hold Low Punch for 3 seconds, then release when next to a standing opponent (In two player mode only!)

SPECIAL MOVES: 6-BUTTON

LIGHTNING BOLT: Down to Towards, Low Punch
FLYING THUNDERBOLT: Away, Away, Towards
TELEPORT: Down, Up
SHOCK: Hold High Punch for 3 seconds, then release when next to a standing opponent (In two player mode only!)



KINTARO™

With Goro missing, Kintaro steps up to take his place as supreme ruler of Shao Kahn's armies. Stronger and more agile than his predecessor he is enraged by Goro's defeat. Kintaro

vows to take revenge on the Earth warriors responsible.



SHAO KHAN™

The supreme ruler of the Outworld, Shao Kahn governs the Astral Planes of Shokan and all surrounding kingdoms. Five hundred years ago he banished the shapeshifter Shang Tsung

into the Mother Realm (Earth) to pay for his crimes. Shang Tsung was to unbalance the furies and create a weakness in Earth's dimensional gates. This weakness in the gates would allow Kahn and his minions to forever walk the Earth and plague its inhabitants to a dark and chaotic existence. Only then would Shang Tsung be cleared of his offense and the curse be lifted.

LIMITED WARRANTY

ACCLAIM warrants to the original purchaser of this ACCLAIM product that the medium on which the computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This ACCLAIM software is sold "as is", without express or implied warranty of any kind, and ACCLAIM is not liable for any losses or damages of any kind resulting from the use of this program. ACCLAIM agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any ACCLAIM software product, postage paid, with proof of date of purchase, at its Customer Service Centre. Replacement of the cartridge, free of charge to the original purchaser is the full extent of our liability, please mail to

ACCLAIM DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.,

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

Please allow 28 days from despatch for return of your cartridge.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void of the defect in the ACCLAIM software 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 OBLIGATED. ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE 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 ARENA BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS ACCLAIM PRODUCT. THIS IN NO WAY AFFECTS YOUR STATUTORY RIGHTS.

This computer program 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 ACCLAIM.

SEGA and MEGA DRIVE are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

Acclaim is a division and trademark of Acclaim Entertainment ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

MORTAL KOMBAT II is a Trademark of and Licensed from Midway® Manufacturing Company © 1993 All Rights Reserved - Used by Permission.

Acclaim Entertainment, is a registered trademark of Acclaim Entertainment. ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

ACCLAIM. Distributed by Acclaim Entertainment Ltd.,
 Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England.

GEWÄHRLEISTUNG

Acclaim Entertainment GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die 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 den Händler, bei dem Sie das Spiel erworben haben. Vertrieb durch:

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

DIESE GARANTIE ERSETZT ALLE ANDEREN GARANTIEEN, UND KEINERLEI ANDERE VERLAUTBARUNGEN ODER ANSPRUCHSFORDERUNGEN SIND FÜR ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. BINDEND. FÜR ALLE IMPLIZIERTEN GARANTIEEN, DIE FÜR DIESES SOFTWARE-PRODUKT GEWÄHRLEISTET WERDEN, EINSCHLIESSLICH DER MARKTGÄNGIGKEIT UND DER VERWENDBARKEIT DES PRODUKTES FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, GILT DIE OBENGENANNT E FRIST VON sechs Monaten. ACCLAIM™ ÜBERNIMMT KEINERLEI HAFTUNG FÜR UNMITTELBARE SCHÄDEN ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS DEM BESITZ, DER BENUTZUNG ODER DEM VERSAGEN DIESES PRODUKTES ENTSTEHEN. DIES BEEINTRÄCHTIGT JEDOCH IN KEINER WEISE IHRE GESETZLICHEN RECHTE. Dieses Computerprogramm, die begleitende Dokumentation und anderes Zubehör unterliegen dem nationalen und internationalen Urheberrecht. Das Speichern in irgendeinem Wiedergabesystem, die Reproduktion und Übersetzung, das Leihen und Verleihen sowie die Ausstrahlung und öffentliche Vorführung sind ohne schriftliche Genehmigung von ACCLAIM™ strengstens untersagt.

SEGA and MEGA DRIVE are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

Acclaim™ is a division and trademark of Acclaim Entertainment ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

Acclaim™. Distributed by Acclaim GmbH., Möhlstrasse 10, 81675 München, Deutschland.

DIESER KAMPF FORDERT ALLES VON DIR!

Vor 500 Jahren wurde der Formwandler Shang Tsung™ wegen seiner Verbrechen von der Außerwelt in das Mutterreich (die Erde) verbannt. Um für seine Taten zu büßen, sollte er mit der Hilfe seines Schülers Goro™, eines gräßlichen Mensch-Drachen-Wesens, die Furien aus dem Gleichgewicht bringen, damit sein Meister Shao Kahn™ und dessen Gefolgschaft in das Reich eindringen und dort für immer herrschen konnten.

Er wurde besiegt.

Dies bedeutete eine schlimme Niederlage für die Außerwelt, und so sollte Tsung nach seiner Rückkehr durch die Hand Shao Kahns sterben, des alleinigen Herrschers über die Außerwelt, die Astralebenen von Shokan und die umliegenden Königreiche. Angesichts des wahrscheinlichen Todes von Goro schien auch Tsungs Schicksal besiegelt zu sein. Aber Tsung erzählte Kahn von seinem Racheplan, der so hinterlistig und raffiniert war, daß sogar Kahn sich dazu überreden ließ, ihm eine letzte Chance einzuräumen, um seine Ehre wiederherzustellen. Durch eine geschickte List gelang es ihm, seine Gegner in die seltsame Außerwelt zu locken, um sich einer neuen Herausforderung zu stellen - einem Wettkampf, den Shao Kahn™ selbst ausrichten sollte.

Dieser Wettkampf beginnt heute erneut!

AUF IN DEN KAMPF!

1. Versichere Dich, daß das Gerät **AUSGESCHALTET** ist.
2. Stecke nun das **Mortal Kombat® II-Spielmodul** in das Gerät ein, wie in Deinem **Sega™ Mega Drive™-Handbuch** beschrieben.
3. Schalte das Gerät **EIN**. Wenn der **Mortal Kombat® II-Titelbildschirm** erscheint, drücke **START**, um zum **Optionenbildschirm** zu kommen. Dort hast Du zwei Möglichkeiten: das Spiel zu starten ("Start Game") oder die Optionen ("Options") aufrufen. Drücke den **R-KNOPF OBEN** oder **UNTEN**, um Deine Wahl zu markieren, und betätige dann **START**.

Bitte beachten: Dein Spiel ist zu

Beginn automatisch auf eine Steuerkonsole mit 3 Knöpfen und den Aktivierer eingestellt. Wenn Du eine Steuerkonsole mit 6 Knöpfen benutzen möchtest, lies bitte die Anleitung auf Seite 14, in der erklärt wird, wie Du das Spiel auf diese Steuerung einstellst.

Mit **Start Game** beginnst Du einen Ein-Spieler-Kampf um den Titel des "Grand Champion". Zunächst mußt Du allerdings Deine Spielfigur wählen. Auf dem Bildschirm für die Auswahl der Kämpfer sind alle verfügbaren

Figuren abgebildet. Um einen Kämpfer auszuwählen, ziehe den farbigen Rahmen mit Hilfe des **R-KNOPFES** auf die entsprechende Figur. Ist Dein Kämpfer



markiert, drücke START, um ihn auszuwählen. Möchtest Du die Auswahl dem "Computer überlassen, verbleibt der Rahmen auf dem ersten Kämpfer. (Liu Kang" für Spieler 1, Reptile" für Spieler 2). Drücke nun einfach den R-KNOPF OBEN und START.

Möchte ein zweiter Spieler in den Wettkampf einsteigen, kann er dies jederzeit tun, indem er seinen STARTKNOPF drückt. Dadurch kehren beide Spieler zum "Choose Your Fighter"-Bildschirm (Auswahl Deines Kämpfers) zurück, wo jeder Spieler erneut einen Kämpfer auswählen muß. Beide Spieler können denselben Kämpfer wählen. In diesem Fall unterscheiden sie sich durch ihre Farbe. Die Spieler treten nun gegeneinander an, woraufhin der Sieger den Wettkampf fortsetzt, während für den Verlierer das Spiel beendet ist.

OPTIONS bringt Dich zum Optionenbildschirm, wo mit Hilfe des R-KNOPFES verschiedene Spielfunktionen modifiziert werden können.

Unter DIFFICULTY kannst Du entscheiden, ob das Spiel sehr leicht (Very Easy), leicht (Easy), mittel (Medium), schwer (Hard) oder sehr schwer (Very Hard) sein soll. Um den Schwierigkeitsgrad festzulegen, ziehe den Cursor auf die gewünschte Option, und drücke einen beliebigen Knopf. Markiere dann DONE (Fertig) mit dem Cursor, und drücke START.

CREDITS läßt Dich bestimmen, wie viele "Continues" Du benutzen kannst, bevor das Spiel beendet ist. Um die Zahl zu verringern oder zu erhöhen, drücke den R-KNOPF RECHTS oder LINKS. Hast Du die gewünschte Zahl von "Continues" erreicht, dann ziehe den Cursor auf DONE (Fertig), und drücke START.

ZUSÄTZLICHE STEUERUNGEN: Der Aktivierer und die Steuerkonsole mit 3 Knöpfen teilen dieselbe Einstellung. Um die Konsole mit 6 Knöpfen zu wählen, bewegst Du Deinen Cursor auf den Port, von dem aus Du spielen möchtest, und drückst Knopf A. Nachdem Du Deine Wahl getroffen hast, bewegst Du den Cursor auf DONE (Fertig) und drückst START.

Um den Optionenscreen zu verlassen und zum Titelbildschirm zurückzukehren, drücke START.

DIE REGELN DER AUSSERWELT

Im alten Shaolin-Wettbewerb haben die Meister der Kampfkunst ihr Leben eingesetzt, um ihr Können zu messen. In Shao Kahns' Wettbewerb in der Außerwelt geht es um noch viel mehr.

Die erste Prüfung eines Kämpfers im Außerwelt-Wettbewerb besteht darin, seine Kampfkunst mit der aller anderen ehrfurchtgebietenden Erdkrieger zu messen. Bei allen Mortal Kombat-Kämpfen kannst Du die Gesundheit der Krieger auf den Anzeigetafeln rechts oben und links oben auf dem Bildschirm ablesen ("Hit Meters" (Verletzungsanzeige) und "Timer" (Zeitanzeige)). Zu Anfang jeder Runde ist die Anzeigeleiste grün. Jedesmal, wenn ein Krieger getroffen wird, erscheint ein weiteres Stück einer roten Linie in der Anzeige (abhängig von der Schwere des

Schlages). Ist die Anzeigeleiste eines Kriegers ganz rot, gilt er als k.o., und die Runde geht an seinen Gegner. Falls die Zeit abläuft, bevor ein Kämpfer k.o. geschlagen wurde, wird derjenige mit den geringsten Verletzungen zum Sieger erklärt. Der Kämpfer, der zuerst zwei Runden gewinnt, hat gesiegt und tritt anschließend gegen den nächsten Gegner an.

HINWEIS: Steht nach fünf Runden kein Gewinner fest, werden beide Kämpfer disqualifiziert und scheiden aus dem Wettkampf aus.

Nachdem ein Kämpfer alle Kontrahenten besiegt hat, trifft er auf seinen ersten Herausforderer aus der Außerwelt, den dämonischen Shang Tsung". Da Tsung von seinem Meister Shao Kahn" seine jugendlichen Stärke zurückerhalten hat, besitzt er nun sowohl magische Kräfte als auch eine beachtliche körperliche Gewandtheit.

Gelingt es einem Krieger, Tsung zu besiegen, dann steht ihm als nächstes der gewaltige Kintaro im Kampf gegenüber. Kintaro" stammt aus demselben Geschlecht der halb menschlichen Drachen, das auch Goro" hervorgebracht hat. Voller Zorn über den Tod seines Kameraden durch die Hand eines Sterblichen beschloß Kintaro, am Wettkampf teilzunehmen, um seinen Gefährten zu rächen. Shao Kahn" gewährte ihm dieses Privileg unter der Bedingung, daß er ihm fortan seine Dienste zur Verfügung stelle.

Erst wenn ein Kämpfer Kintaro" besiegt hat, ist er des Kampfes mit Shao Kahn" würdig, dem alleinigen Herrscher über die Außerwelt. Bezwinge ihn, bereite seiner Herrschaft ein Ende, und besteige den Thron des alleinigen Herrschers der Außerwelt!

3 KNÖPFE

VORWÄRTS ODER RÜCKWÄRTS GEHEN: R-KNOPF LINKS oder RECHTS drücken

ABBLOCKEN: START drücken

DUCKEN: R-KNOPF UNTEN drücken

SPRINGEN: R-KNOPF OBEN drücken

SALTO VORWÄRTS ODER RÜCKWÄRTS: R-KNOPF OBEN + LINKS oder RECHTS drücken

6 KNÖPFE

VORWÄRTS ODER RÜCKWÄRTS GEHEN: R-KNOPF LINKS oder RECHTS drücken

ABBLOCKEN: KNOPF Y oder B drücken

DUCKEN: R-KNOPF UNTEN drücken

SPRINGEN: R-KNOPF OBEN drücken

SALTO VORWÄRTS ODER RÜCKWÄRTS: R-KNOPF OBEN + LINKS oder RECHTS drücken

DIE KUNST DES KOMBAT II-KAMPFES:

DIE GRUNDBEWEGUNGEN:

Die Kunst des Kombat-Kampfes existiert schon seit Jahrtausenden. Ein kluger Kämpfer beginnt sein Training mit den Schlichen der Verteidigung. Es ist weitaus sinnvoller, zu lernen, wie man Schlägen entgeht oder sie abwehrt, als selbst Schläge auszuteilen. Denn ein Kämpfer, der einen Schlag ausführt, ist in diesem Moment leicht anzugreifen. Hier die grundlegenden Verteidigungsbewegungen (gemäß den Standardeinstellungen):

HIT METERS



Wenn ein Krieger die Verteidigung beherrscht, kann er sich dem Erlernen der grundlegenden Angriffsbewegungen - Punch (Schlag) und Kick (Tritt) - zuwenden. In Verbindung mit einer guten Verteidigungstaktik sollte es möglich sein, die meisten Gegner mit Hilfe dieser Techniken zu besiegen. Hier die grundlegenden Angriffsbewegungen:

3 KNÖPFE

PUNCH (NIEDRIG): *KNOPF A drücken*

PUNCH (HOCH): *Vor oder Zurück + A drücken*

KICK (NIEDRIG): *KNOPF B drücken*

KICK (HOCH): *KNOPF C drücken*

6 KNÖPFE

PUNCH (NIEDRIG): *KNOPF A drücken*

PUNCH (HOCH): *KNOPF X drücken*

KICK (NIEDRIG): *KNOPF C drücken*

KICK (HOCH): *KNOPF Z drücken*

KAMPFBEWEGUNGEN FÜR FORTGESCHRITTENE:

Bei den Bewegungen für Fortgeschrittene werden die Grundbewegungen genutzt, um wirkungsvolle Kampftechniken zu entwickeln. Bedenke aber, daß sie dem Gegner zwar mehr Schaden zufügen, leider aber auch langsamer sind. Hier die Bewegungen für Fortgeschrittene:

UPPERCUT: *DUCKEN + HOHER oder NIEDRIGER PUNCH*

FOOT SWEEP: *R-KNOPF ZURÜCK + NIEDRIGER KICK*

ROUNDHOUSE (Tritt aus einer Wirbelbewegung heraus): *ZURÜCK + HOHER KICK*

FLYING PUNCH (SCHLAG AUS DER LUFT): *SPRINGEN oder SALTO*

+ NIEDRIGER oder HOHER PUNCH

FLYING KICK (Tritt aus der Luft): *SPRINGEN oder SALTO*

+ NIEDRIGER oder HOHER KICK

SPEZIALBEWEGUNGEN:

Um einen Wettbewerb auf der Erde zu gewinnen, mag es genügen, ein Meister des "Kombats" zu sein, doch in der feindlich gesinnten Außerwelt kommt es mehr auf die Kriegerqualitäten an. Während der Vorbereitungsphase für diesen entscheidenden Wettbewerb hat jeder Krieger verschiedene Spezialbewegungen bis zur Perfektion geübt. Für diese Bewegungen braucht der Kämpfer häufig spirituelle oder übernatürliche Energien, extreme Körperbeherrschung oder Mutantenfähigkeiten - äußerst effektive Hilfsmittel mit oft vernichtenden Konsequenzen für den Gegner.

DIE WEISHEIT DES KRIEGERS:

- Geduld ist der stärkste Verbündete des Kriegers. Warte den Angriff des Opponenten ab, und starte den Gegenangriff erst dann, wenn der Gegner am verwundbarsten ist.
- Genaues Timing ist das Geheimnis der meisten Bewegungen. Übung macht den Meister!



• Mit ein wenig Übung kannst Du schon bald Bewegungen miteinander kombinieren. Durch diese Kombinationen kannst Du den Gegner mehrmals treffen, bevor er die Chance hat, sich zu verteidigen. Kombinationsbewegungen sind ein wertvolles Kampfwerkzeug.

• Jeder Kämpfer hat unterschiedliche Stärken und Schwächen, was Geschwindigkeit und Bewegungen angeht. Wenn Du diese verschiedenen Stile erkennst, kannst Du sie besser abwehren oder Dir zunutze machen.

ÜBERSICHTSTABELLE für Control Pad mit 3 Knöpfen

	Normal	+ Vor	+ Zurück	+ Oben	+ Unten
KNOPF A	Niedriger Punch/Wurf	Hoher Punch	Hoher f Punch/Wur	Flying Punch	Uppercut
KNOPF B	Niedriger Kick	Niedriger Kick	Foot Sweep	Flying Kick	Hocke und niedriger Kick
KNOPF C	Hoher Kick	Hoher Kick	Roundhouse	Flying Kick	Hocke und hoher Kick
START KNOPF	Abblocken	Abblocken	Abblocken	Abblocken	Abblocken

ÜBERSICHTSTABELLE für Arcade Pad mit 6 Knöpfen

	Normal	+ Vor	+ Zurück	+ Oben	+ Unten
KNOPF A	Niedriger Punch/Wurf	Wurf	Niedriger Wurf	Flying Punch	Uppercut
KNOPF X	Hoher Punch	Hoher Punch	Hoher Punch	Flying Punch	Uppercut
KNOPF C	Niedriger Kick	Niedriger Kick	Foot Sweep	Flying Kick	Hocke und niedriger Kick
KNOPF Z	Hoher Kick	Hoher Kick	Roundhouse	Flying Kick	Hocke und hoher Kick
KNOPF B oder Y	Abblocken	Abblocken	Abblocken	Abblocken	Abblocken



LIU KANG™

SPEZIALBEWEGUNGEN:
3 KNÖPFE

STANDARD-FEUEBALL:
Vor, Vor + Punch

FEUEBALL AUS DER HOCKE:
Vor, Vor, Punch

FLYING KICK (Kick aus
der Luft): Vor, Vor, Hoher Kick

FAHRRAD-KICK: Niedrigen Kick 5 Sekunden
gedrückt halten, dann loslassen.

SPEZIALBEWEGUNGEN: 6 KNÖPFE

STANDARD-FEUEBALL: Vor, Vor, Hoher
Punch

FEUEBALL AUS DER HOCKE: Vor, Vor,
Niedriger Punch

FLYING KICK (KICK AUS DER LUFT):
Vor, Vor, Hoher Kick

FAHRRAD-KICK: Niedrigen Kick 5 Sekunden
gedrückt halten, dann loslassen.



KUNG LAO™

SPEZIALBEWEGUNGEN:
3 KNÖPFE

TELEPORT: Unten, Oben

HUTWURF: Zurück, Vor
+ Schlag

GESCHOCKKICK: Unten +
Hoher Kick am höchsten

Punkt des Sprunges

WIRBELWIND-DREHUNG: Oben, Oben,
Niedriger Kick (zum fortgesetzten Wirbeln
Niedrigen Kick immer wieder antippen)

SPEZIALBEWEGUNGEN: 6 KNÖPFE

TELEPORT: Unten, Oben

HUTWURF: Zurück, Vor + Niedriger Schlag

GESCHOCKKICK: Oben, Unten + Hoher Kick am
höchsten Punkt des Sprunges

WIRBELWIND-DREHUNG: Oben, Oben,
Niedriger Kick (zum fortgesetzten Wirbeln
Niedrigen Kick immer wieder antippen)



JOHNNY CAGE™

SPEZIALBEWEGUNGEN: 3
KNÖPFE

GRÜNE FLAMME (NIEDRIG):
Zurück nach Vor + Schlag

GRÜNE FLAMME (HOCH): Vor
nach Zurück + Schlag

SCHATTENKICK: Zurück, Vor, Niedriger Kick

SCHATTEN-UPPERCUT: Zurück, Unten,
Zurück + Schlag

NIEDRIGES ABBLOCKEN: Abblocken + Punch

SPEZIALBEWEGUNGEN: 3 KNÖPFE

GRÜNE FLAMME (NIEDRIG): Halbkreis von
Zurück nach Vor, Niedriger Punch

GRÜNE FLAMME (HOCH): Halbkreis
von Vor nach Zurück, Hoher Punch

SCHATTENKICK: Zurück, Vor, Niedriger Kick

SCHATTEN-UPPERCUT: Zurück, Unten,
Zurück, Hoher Punch

NIEDRIGES ABBLOCKEN: Abblocken +
Niedriger Punch



REPTILE™

SPEZIALBEWEGUNGEN:
3 KNÖPFE

SÄURE SPUCKEN: Vor, Vor
+ Schlag

ENERGIEBALL: Zurück,
Zurück, Punch

UNSICHTBARKEIT: Abblocken
festhalten, Oben, Oben, Unten,

Abblocken loslassen, Punch

GLEITKICK: Zurück + Niedriger Kick + Hoher Kick

SPEZIALBEWEGUNGEN: 6 KNÖPFE

SÄURE SPUCKEN: Vor, Vor, Hoher Punch

ENERGIEBALL: Zurück, Zurück, Hoher
Punch + Niedriger Punch

UNSICHTBARKEIT: Abblocken festhalten, Oben,
Oben, Unten, Abblocken loslassen, Hoher Punch

Gleitkick: Zurück + Hoher Kick + Niedriger Kick



SUB ZERO™

SPEZIALBEWEGUNGEN:
3 KNÖPFE

DEEP FREEZE (EINFRIEREN
DES GEGNERS): Von Unten
nach Vor + Niedriger Schlag

GROUND FREEZE (BODEN
VEREISEN): Von Unten nach

Zurück + Niedriger Tritt

GLEITKICK: Zurück + Hoher Kick + Niedriger Kick

SPEZIALBEWEGUNGEN: 6 KNÖPFE

DEEP FREEZE (EINFRIEREN DES GEGNERS): Von
Unten nach Vor + Niedriger Schlag

GROUND FREEZE (BODEN VEREISEN):
Von Unten nach Zurück, Niedriger Kick

GLEITKICK: Zurück + Hoher Kick + Niedriger Kick



SHANG TSUNG™

SPEZIALBEWEGUNGEN:
3 KNÖPFE

FLAMMENSCHÄDEL:
Zurück, Zurück + Schlag (1),
Zurück, Zurück, Vor + Schlag
(2), Zurück, Zurück, Vor, Vor
+ Schlag (3)

VERWANDLUNGEN:

LIU KANG™: Zurück, Zurück, Vor, Vor, Abblocken

KUNG LAO™: Zurück, Unten, Zurück, Hoher Kick

JOHNNY CAGE™: Zurück, Zurück, Unten, Punch

REPTILE™: Unten, Oben, Unten + Punch

SUB ZERO™: Vor, Unten, Vor, Punch

KITANA™: Abblocken, Abblocken, Abblocken

JAX™: Unten, Vor, Zurück, Hoher Kick

MILEENA™: Punch 2 Sekunden lang
festhalten, dann loslassen

BARAKA™: Unten, Unten, Niedriger Kick

SCORPION™: Oben, Oben

RAYDEN™: Unten, Zurück, Vor, Niedriger Kick

SPEZIALBEWEGUNGEN: 6 KNÖPFE

FLAMMENSCHÄDEL: Zurück, Zurück,
Hoher Punch (1) Zurück, Zurück, Vor,
Hoher Punch (2) Zurück, Zurück, Vor,
Vor, Hoher Punch (3)

VERWANDLUNGEN:

LIU KANG™: Zurück, Zurück, Vor, Vor, Abblocken

KUNG LAO™: Zurück, Unten, Zurück, Hoher Kick

JOHNNY CAGE™: Zurück, Zurück,
Unten, Niedriger Punch

REPTILE™: Unten, Oben, Unten + Hoher Punch

SUB ZERO™: Vor, Unten, Vor, Hoher Punch

KITANA™: Abblocken, Abblocken, Abblocken

JAX™: Unten, Vor, Zurück, Hoher Kick

MILEENA™: Hohen Punch 2 Sekunden
lang festhalten, dann loslassen

BARAKA™: Unten, Unten, Niedriger Kick

SCORPION™: Oben, Oben

RAYDEN™: Unten, Zurück, Vor, Niedriger Kick



KITANA™

SPEZIALBEWEGUNGEN:
3 KNÖPFE

FÄCHERHIEB: Punch + Zurück

FÄCHERWURF: Vor, Vor
+ Schlag

FÄCHERLIFT: Zurück, Zurück,
Zurück + Schlag

SQUARE WAVE PUNCH: Von Vor nach Zurück +
Schlag

SPEZIALBEWEGUNGEN: 6 KNÖPFE

FÄCHERHIEB: Zurück + Hoher Schlag

FÄCHERWURF: Vor, Vor, Hoher Punch
+ Niedriger Punch

FÄCHERLIFT: Zurück, Zurück, Zurück,
Hoher Punch

SQUARE WAVE PUNCH: Von Vor nach
Zurück, Hoher Punch



JAX™

SPEZIALBEWEGUNGEN:
3 KNÖPFE
BODENSTAMPER: Niedrigen Kick 3 Sekunden lang gedrückt halten, dann loslassen
GREIFEN: Vor, Vor, Punch
SUPER SLAM: Niedrigen Punch

während des Wurfmanövers antippen
SCHALLWELLE: Halbkreis von Vor nach Zurück, Hoher Kick

BACKBREAKER: Abblocken, während sich Jax und sein Gegner in der Luft befinden.

SPEZIALBEWEGUNGEN: 6 KNÖPFE
BODENSTAMPER: Niedrigen Kick 3 Sekunden lang gedrückt halten, dann loslassen
GREIFEN: Vor, vor, Niedriger Punch
SUPER SLAM: Hohen Punch während des Wurfmanövers antippen
SCHALLWELLE: Halbkreis von Vor nach Zurück, Hoher Kick
BACKBREAKER: Abblocken, während sich Jax und sein Gegner in der Luft befinden.



MILEENA™

SPEZIALBEWEGUNGEN:
3 KNÖPFE
TELEPORT-KICK: Vor, Vor, Hoher Tritt
ROLLANGRIFF: Zurück, Zurück, Unten, Hoher Kick
SAI-MESSERWURF: Niedrigen

Punch 2 Sekunden lang gedrückt halten, dann loslassen

SPEZIALBEWEGUNGEN: 6 KNÖPFE
TELEPORT-KICK: Vor, Vor, Niedriger Kick
ROLLANGRIFF: Zurück, Zurück, Unten, Hoher Kick
SAI-MESSERWURF: Hohen Punch 2 Sekunden lang gedrückt halten, dann loslassen



BARAKA™

SPEZIALBEWEGUNGEN: 3 KNÖPFE
BLADE SWIPE: Zurück + Punch
BLADE SPARK: Unten bis Zurück + Schlag
BLADE FURY: Zurück, Zurück, Zurück, Punch

DOPPELKICK: Hohen Kick dreimal antippen, wenn Baraka dicht beim Gegner steht

SPEZIALBEWEGUNGEN: 6 KNÖPFE
BLADE SWIPE: Zurück + Hoher Punch
BLADE SPARK: Unten bis Zurück, Hoher Punch
BLADE FURY: Zurück, Zurück, Zurück, Niedriger Punch
DOPPELKICK: Hohen Kick dreimal antippen, wenn Baraka dicht beim Gegner steht



SCORPION™

SPEZIALBEWEGUNGEN:
3 KNÖPFE
SPEER: Zurück, Zurück, Punch
KÖDER: Von Unten nach Zurück + Schlag
SCHERE: Von Vor nach Zurück, Niedriger Kick

LUFTWURF: Abblocken, während sich Scorpion und sein Gegner in der Luft befinden.

SPEZIALBEWEGUNGEN: 6 KNÖPFE
SPEER: Zurück, Zurück, Niedriger Punch
KÖDER: Von Unten nach Zurück, Hoher Punch
SCHERE: Von Vor nach Zurück, Niedriger Kick
LUFTWURF: Abblocken, während sich Scorpion und sein Gegner in der Luft befinden.



RAYDEN™

SPEZIALBEWEGUNGEN:
3 KNÖPFE
BLITZSCHLAG: Unten bis Vor + Schlag
DONNERSCHLAG AUS DER LUFT: Zurück, Zurück, Vor

TELEPORT: Unten, Oben

SCHOCK: Niedrigen Punch 3 Sekunden festhalten, dann loslassen, wenn Rayden sich neben einem stehenden Gegner befindet

SPEZIALBEWEGUNGEN: 6 KNÖPFE
BLITZSCHLAG: Unten bis Vor, Niedriger Punch
DONNERSCHLAG AUS DER LUFT: Zurück, Zurück, Vor
TELEPORT: Unten, Oben

SCHOCK: Hohen Punch 3 Sekunden festhalten, dann loslassen, wenn Rayden sich neben einem stehenden Gegner befindet



KINTARO™

Als Goro™ vermisst wird, übernimmt Kintaro™ seine Position als Oberbefehlshaber von Shao Kahns™ Armee. Er ist stärker und gewandter als sein Vorgänger und voller Zorn über Goros Niederlage. Kintaro schwört, sich an den Erdkrieger zu rächen, die für Goros™ Schicksal verantwortlich sind.



SHAO KAHN™

Der alleinige Herrscher über die Außerwelt regiert die Astralebenen von Shokan und alle umliegenden Königreiche. Vor 500 Jahren verbannte er den Formverwandler Shang Tsung™ in das Mutterreich (die Erde), wo er für seine

Verbrechen büßen sollte. Shang Tsung™ sollte die Furien aus dem Gleichgewicht bringen und so die Dimensionsportale der Erde schwächen. Diese Schwäche der Portale würde es Kahn und seinen Gefolgsleuten ermöglichen, auf der Erde ihr Unwesen zu treiben und die Erdbewohner in einen Abgrund der Finsternis und des Chaos zu stürzen. Erst dann würde Shang Tsungs™ Name eingewaschen und der Fluch von ihm genommen werden.



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 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 Pateur, 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 ® & © 1994 Acclaim Entertainment. Tous droits réservés.



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

RIEN... 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 le Royaume Patrie (la Terre) en raison des crimes qu'il avait commis. Avec l'aide de son élève Goro™, un infâme dragon mi-humain, il devait expier ses fautes, en déséquilibrant les Furies du royaume, permettant ainsi à son maître Shao Kahn™ et à ses serviteurs de pénétrer dans l'empire et d'y régner pour l'éternité.

Il fut vaincu.

Il retourna au 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 envahissants. Goro ayant apparemment été tué, la fin de Shang Tsung™ semblait proche. Mais ce dernier mentionna 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 bizarre Monde Extérieur où ils allaient relever un nouveau défi. Un tournoi présidé par Shao Kahn™ en personne.

Aujourd'hui, le tournoi commence... de nouveau!

QUE LE TOURNOI COMMENCE

1. Vérifiez que votre console est éteinte (OFF).
2. Insérez votre cartouche Mortal Kombat comme indiqué dans le manuel de votre Sega™ Mega Drive™.

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. Vous aurez deux choix: START GAME (Commencer jeu) ou OPTIONS. Appuyez sur le BOUTON-D vers le HAUT ou le BAS pour mettre votre choix en surbrillance, puis appuyez sur le bouton START.

REMARQUE: Au départ, votre jeu est configuré pour le contrôleur à 3 boutons et l'Activator. Si vous voulez utiliser un contrôleur à 6 boutons, veuillez vous référer aux instructions de la page 5 pour savoir comment rendre votre jeu compatible avec un contrôleur à 6 boutons.

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



Si un deuxième joueur veut participer au tournoi, il peut se joindre à vous n'importe quand en appuyant sur le BOUTON START. Les deux joueurs retourneront 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.

OPTIONS fait apparaître l'écran des **OPTIONS**, où vous pouvez modifier un certain nombre de caractéristiques du jeu avec les **FLECHES** du **BOUTON-D**.

DIFFICULTY (DIFFICULTE) vous permet de régler le jeu sur **Very Easy (Très facile)**, **Easy (Facile)**, **Medium (Moyen)**, **Hard (Difficile)** ou **Very Hard (Très difficile)**. Pour régler le niveau de difficulté, placez le curseur sur votre choix et appuyez sur un bouton quelconque. Puis placez le curseur sur **DONE (TERMINE)** et appuyez sur le bouton **START**.

CREDITS vous permet de décider combien de "continues" vous pouvez utiliser avant que votre partie ne soit terminée. Pour augmenter ou diminuer vos crédits, appuyez sur le **BOUTON-D** vers la **DROITE** ou la **GAUCHE**. Quand vous avez sélectionné le nombre de crédits de votre choix, placez le curseur sur **DONE** et appuyez sur le bouton **START**.

CONTROLES SUPPLEMENTAIRES L'Activateur et le contrôleur à trois boutons profitent de la même configuration. Pour sélectionner le contrôleur à 6 boutons, placez le curseur sur le port à partir duquel vous voulez jouer et appuyez sur le bouton **A** pour sélectionner. Une fois que votre sélection est faite, placez le curseur sur **DONE** et appuyez sur le **BOUTON START**.

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

REGLES DU MONDE EXTERIEUR

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

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

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

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

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

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

3 BOUTONS

POUR AVANCER OU RECULER: appuyez sur le **BOUTON-D** vers la **GAUCHE** ou la **DROITE**.

POUR BLOQUER: appuyez sur le **BOUTON START**.

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 PERILLEUX AVANT OU ARRIERE: appuyez sur le **BOUTON-D** vers le **HAUT** + la **GAUCHE** ou la **DROITE**.

6 BOUTONS

POUR AVANCER OU RECULER: appuyez sur le **BOUTON-D** vers la **GAUCHE** ou la **DROITE**.

POUR BLOQUER: appuyez sur le **BOUTON Y** ou **B**.

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 PERILLEUX AVANT OU ARRIERE: appuyez sur le **BOUTON-D** vers le **HAUT** + la **GAUCHE** ou la **DROITE**.

HIT METERS



TIMER

L'ART DE KOMBAT II:

MOUVEMENTS DE BASE:

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

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

3 BOUTONS

POUR DONNER UN COUP DE POING (BAS): appuyez sur le **BOUTON A**.

POUR DONNER UN COUP DE POING (HAUT): appuyez sur le **BOUTON A** et vers l'avant ou l'arrière.

POUR DONNER UN COUP DE PIED (BAS): appuyez sur le **BOUTON B**.

POUR DONNER UN COUP DE PIED (HAUT): appuyez sur le **BOUTON C**.

6 BOUTONS

POUR DONNER UN COUP DE POING (BAS): appuyez sur le **BOUTON A**.

POUR DONNER UN COUP DE POING (HAUT): appuyez sur le **BOUTON X**.

POUR DONNER UN COUP DE PIED (BAS): appuyez sur le **BOUTON C**.

POUR DONNER UN COUP DE PIED (HAUT): appuyez sur le **BOUTON Z**.

MOUVEMENTS PLUS ELABORES

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

POUR DONNER UN UPPERCUT: **S'ACCROUPIR + COUP DE POING HAUT ou BAS**.

POUR FAIRE UN BALAYAGE: **ARRIERE + COUP DE PIED BAS**.

POUR DONNER UN COUP DE PIED CIRCULAIRE: **ARRIERE + COUP DE PIED HAUT**

POUR EXECUTER UN COUP DE POING À LA VOLÉE: **SAUTER ou SAUT PERILLEUX + COUP DE POING BAS ou HAUT**.

POUR EXECUTER UN COUP DE PIED À LA VOLÉE: **SAUTER ou SAUT PERILLEUX + COUP DE PIED BAS ou HAUT**.

MOUVEMENTS SPECIAUX:

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

Après avoir gagné le tournoi Shaolin et vaincu Shang Tsung", qu'il renvoya piteux au Monde Extérieur, Liu Kang" retourna à ses temples. Il trouva sa maison sacrée en ruine, et ses frères Shaolin engagés dans une diabolique bataille contre une horde de guerriers du Monde Extérieur, des amis de Tsung et de ses serviteurs. Il voyage maintenant dans le sombre royaume et cherche à se venger...

MOUVEMENTS SPÉCIAUX: 3 BOUTONS

BOULE DE FEU STANDARD: *avant, avant + coup de poing*

BOULE DE FEU BASSE: *avant, avant, coup de poing*

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*

MOUVEMENTS SPÉCIAUX: 6 BOUTONS

BOULE DE FEU STANDARD: *avant, avant, coup de poing haut*

BOULE DE FEU BASSE: *avant, avant + bas, coup de poing bas*

COUP DE PIED À LA VOLÉE: *avant, avant, coup de pied haut*

COUP DE PIED EN CISEAUX: *maintenir coup de pied bas enfoncé pendant 5 secondes puis relâcher*



CARTE DE REFERENCE RAPIDE pour contrôleurs à 3 boutons

	Normal	+Avant	+Arrière	+Haut	+Bas
BOUTON A	Coup de poing bas/projection	Coup de poing haut/projection	Coup de poing haut	Coup de poing à la volée	Uppercut
BOUTON B	Coup de pied bas	Coup de pied bas	Balayage	Coup de pied à la volée	Crouched Coup de pied bas
BOUTON C	Coup de pied haut	Coup de pied haut	Coup de pied circulaire	Flying Kick	Coup de pied haut accroupi
BOUTON START	blocage	blocage	blocage	blocage	blocage

CARTE DE REFERENCE RAPIDE pour contrôleurs à 6 boutons

	Normal	+Avant	+Arrière	+Haut	+Bas
BOUTON A	Coup de poing bas/projection	Coup de poing haut/projection	Coup de poing haut	Coup de poing à la volée	Uppercut
BOUTON B	Coup de pied bas	Coup de pied bas	Balayage	Coup de pied à la volée	Crouched Coup de pied bas
BOUTON C	Coup de pied haut	Coup de pied haut	Coup de pied circulaire	Flying Kick	Coup de pied haut accroupi
BOUTON START	blocage	blocage	blocage	blocage	blocage

PROFILS DES GUERRIERS



LIU KANG™

MOUVEMENTS SPÉCIAUX:
3 BOUTONS

BOULE DE FEU STANDARD:
avant, avant + coup de poing
BOULE DE FEU BASSE: avant,
avant, coup de poing

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

MOUVEMENTS SPÉCIAUX: 6 BOUTONS
BOULE DE FEU STANDARD: avant, avant, coup
de poing haut

BOULE DE FEU BASSE: avant, avant + bas,
coup de poing bas
COUP DE PIED À LA VOLÉE: avant, avant, coup
de pied haut
COUP DE PIED EN CISEAUX: maintenir coup
de pied bas enfoncé pendant 5 secondes
puis relâcher



KUNG LAO™

MOUVEMENTS SPÉCIAUX: 3
BOUTONS

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

COUP DU CHAPEAU: arrière, avant +
coup de poing

MOUVEMENTS SPÉCIAUX: 6 BOUTONS

TÉLÉPORT: bas, haut

COUP DU CHAPEAU: arrière, avant + coup de
poing bas

"COUP DE REVOLVER": haut, bas + coup de
pied haut au sommet d'un saut

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

COUP DU CHAPEAU: arrière, avant + coup de
poing bas



JOHNNY CAGE™

MOUVEMENTS SPÉCIAUX:
3 BOUTONS

FLAMME VERTE (BASSE):
arrière vers l'avant + coup
de poing

FLAMME VERTE (HAUTE): avant

vers l'arrière + coup de poing

COUP DE PIED SHADOW: arrière, avant, coup
de pied bas

UPPERCUT SHADOW: ARRIÈRE, BAS, ARRIÈRE
+ COUP DE POING

COUP BAS: blocage + coup de poing
MOUVEMENTS SPÉCIAUX: 6 BOUTONS

FLAMME VERTE (BASSE): demi-cercle de

l'arrière vers l'avant, coup de poing bas

FLAMME VERTE (HAUTE): demi-cercle de

l'avant vers l'arrière, coup de poing haut

COUP DE PIED SHADOW: arrière, avant, coup
de pied bas

UPPERCUT SHADOW: arrière, bas, arrière,
coup de poing haut

COUP BAS: blocage + coup de poing bas



REPTILE™

MOUVEMENTS SPÉCIAUX: 3
BOUTONS

JET D'ACIDE: avant, avant +
coup de poing

BOULE DE FORCE: arrière,
arrière, coup de poing

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

GLISSADE: arrière + coup de pied bas + coup
de pied haut

MOUVEMENTS SPÉCIAUX: 6 BOUTONS

JET D'ACIDE: avant, avant, coup de poing bas
BOULE DE FORCE: arrière, arrière, coup de
poing haut + coup de poing bas

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

GLISSADE: arrière + coup de pied bas
+ coup de pied haut



SUB ZERO™

MOUVEMENTS SPÉCIAUX:
3 BOUTONS

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

GEL DU SOL: du bas vers

l'arrière, coup de pied bas

GLISSADE: arrière + coup de pied haut +
coup de pied bas

MOUVEMENTS SPÉCIAUX: 6 BOUTONS

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

GEL DU SOL: du bas vers l'arrière, coup de
pied bas

GLISSADE: arrière + coup de pied haut +
coup de pied bas



SHANG TSUNG™

MOUVEMENTS SPÉCIAUX: 3
BOUTONS

TÊTES DE MORT ENFLAMMÉES:
arrière, arrière + coup de poing
(une), arrière, arrière, avant +
coup de poing (deux), arrière,

arrière, avant, avant + coup de poing (trois).

MÉTAMORPHOSES:

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

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

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

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

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

KITANA™: blocage, blocage, blocage

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

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

BARAKA™: bas, bas, coup de pied bas

SCORPION™: haut, haut

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

MOUVEMENTS SPÉCIAUX: 6 BOUTONS

TÊTES DE MORT ENFLAMMÉES: arrière,
arrière, coup de poing haut (une) arrière,
arrière, avant, coup de poing haut (deux)

arrière, arrière, avant, avant, coup de poing
haut (trois).

MÉTAMORPHOSES:

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

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

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

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

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

KITANA™: blocage, blocage, blocage

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

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

BARAKA™: bas, bas, coup de pied bas

SCORPION™: haut, haut

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



KITANA™

MOUVEMENTS SPÉCIAUX: 3
BOUTONS

BALAYAGE D'ÉVENTAIL:
coup de poing + arrière

LANCER D'ÉVENTAIL: avant,
avant, coup de poing

SOULEVEMENT D'ÉVENTAIL:

arrière, arrière, arrière + coup
de poing

COUP DE POING EN ÉQUERRE: d'avant vers l'arrière + coup de poing

MOUVEMENTS SPÉCIAUX: 6 BOUTONS

BALAYAGE D'ÉVENTAIL: ARRIÈRE + COUP DE POING HAUT +

LANCER D'ÉVENTAIL: avant, avant, coup de poing haut + coup de poing bas

SOULEVEMENT D'ÉVENTAIL: arrière, arrière, arrière, coup de poing haut

COUP DE POING EN ÉQUERRE: d'avant vers l'arrière, coup de poing haut.



JAX™

MOUVEMENTS SPÉCIAUX: 3 BOUTONS

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

EMPOIGNER: avant, coup

de poing

SUPER SLAM: appuyez sur Coup de poing bas pendant une projection

VAGUE SONIQUE: demi-cercle, d'arrière en avant, coup de pied haut

BRISÉ-DOS: blocage, lorsque vous êtes en l'air avec l'adversaire

MOUVEMENTS SPÉCIAUX: 6 BOUTONS

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

EMPOIGNER: avant, avant, coup de poing bas

SUPER SLAM: appuyez sur Coup de poing haut pendant une projection

VAGUE SONIQUE: demi-cercle, d'arrière en avant, coup de pied haut

BRISÉ-DOS: blocage, lorsque vous êtes en l'air avec l'adversaire



MILEENA™

MOUVEMENTS SPÉCIAUX: 3 BOUTONS

COUP DE PIED TÉLÉPORTÉ: avant, avant, coup de pied haut

ATTAQUE EN ROULADE: arrière, arrière, bas, coup de

pied haut

LANCER DE SAI: maintenir coup de poing bas enfoncé pendant 2 secondes puis relâcher

MOUVEMENTS SPÉCIAUX: 6 BOUTONS

COUP DE PIED TÉLÉPORTÉ: avant, avant, coup de pied bas

ATTAQUE EN ROULADE: arrière, arrière, bas, coup de pied haut

LANCER DE SAI: maintenir coup de poing haut enfoncé pendant 2 secondes puis relâcher



BARAKA™

MOUVEMENTS SPÉCIAUX: 3 BOUTONS

LAME À LA VOLÉE: arrière + coup de poing

LAME ÉTINCELANTE: de bas à arrière + coup de poing

LAME FURIEUSE: arrière, arrière, arrière, coup de poing

COUP DE PIED DOUBLE: appuyez trois fois sur Coup de pied haut quand vous êtes près de votre adversaire

MOUVEMENTS SPÉCIAUX: 6 BOUTONS

LAME À LA VOLÉE: arrière + coup de poing haut

LAME ÉTINCELANTE: de bas à arrière, coup de poing haut

LAME FURIEUSE: arrière, arrière, arrière, coup de poing bas

COUP DE PIED DOUBLE: appuyez trois fois sur Coup de pied haut quand vous êtes près de votre adversaire



SCORPION™

MOUVEMENTS SPÉCIAUX: 3 BOUTONS

Lance: arrière, arrière, coup de poing

LEURRE: de bas vers l'arrière + coup de poing

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

MOUVEMENTS SPÉCIAUX: 6 BOUTONS

LANCÉ: arrière, arrière, coup de poing bas

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

COUP DE PIED EN CISEAUX: de l'avant vers l'arrière, coup de pied bas

LANCER AÉRIEN: blocage, lorsque vous êtes en l'air avec l'adversaire



RAYDEN™

MOUVEMENTS SPÉCIAUX: 3 BOUTONS

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

ECLAIR VOLANT: arrière,

arrière, avant

TÉLÉPORT: bas, haut

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

MOUVEMENTS SPÉCIAUX: 6 BOUTONS

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

ECLAIR VOLANT: arrière, arrière, avant

TÉLÉPORT: bas, haut

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



KINTARO™

Goro™ ayant maintenant disparu, Kintaro™ a pris sa place à la tête des armées de Shao Kahn™. Plus puissant et plus agile que son prédécesseur, il est fou de

rage de savoir que Goro™ a été vaincu.

Kintaro™ jure de prendre sa revanche sur les guerriers Terriens responsables.



SHAO KAHN™

Seigneur suprême du Monde Extérieur, Shao Kahn™ gouverne les Plaines Astrales de Shokan et tous les royaumes environnants. Il y a cinq cents ans, il a envoyé

Shang Tsung™ en exil dans le Royaume Patrie (la Terre) pour expier ses fautes. Shang Tsung™ avait pour mission d'affaiblir les Furies et de créer un point faible dans les grilles dimensionnelles de la Terre. Ce point faible permettrait à Kahn et à ses serviteurs de pénétrer sur la Terre, et d'imposer une existence sombre et chaotique à tous ses habitants. Ce n'est qu'à ce moment-là que Shang Tsung™ pourra être disculpé de ses crimes et libéré de son sort.



GARANTIA LIMITADA

ACCLAIM™ garantiza al comprador original de este producto ACCLAIM™, por un periodo de noventa (90) días a partir de la fecha de compra, que el medio en que el programa de computador ha sido grabado está libre de defectos de material y mano de obra. Este software de ACCLAIM™ se vende 'tal cual' ('as is'), sin garantía expresa o implícita de ningún tipo, y ACCLAIM™ no se hace responsable de cualesquiera pérdidas o daños puedan derivarse de la utilización de este programa. ACCLAIM™ acepta durante un periodo de noventa (90) días, reparar o sustituir (según crea conveniente) de forma gratuita y con gastos de envío pagados, cualquier producto software de ACCLAIM™ con recibo de compra fechado, dirigido a su Centro de Servicio al Usuario. La reposición del cartucho de forma gratuita al comprador original es nuestra máxima responsabilidad. Por favor, envío por correo a

ACCLAIM™, DISTRIBUIDO POR: BUENA VISTA HOME VIDEO, S.A.

Edificio Gorbea, 3 c/José Bardasano Baos, 9-Planta 11, Madrid. 28016 España

Por favor permita que transcurran 28 días desde la fecha de envío hasta que reciba el cartucho repuesto. Esta garantía no se aplica al uso o desgaste normal. Esta garantía no será aplicable y será nula en caso de que el defecto en el producto software de ACCLAIM™ se deba al abuso, utilización indebida, mal uso o negligencia.

ESTA GARANTIA SUSTITUYE A CUALQUIER OTRA PREVIA Y NINGUNA REPRESENTACION O DEMANDA DE NINGUN TIPO PODRA AFECTAR U OBLIGAR A ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. CUALQUIER GARANTIA IMPLICITA APLICABLE A ESTE PRODUCTO SOFTWARE, INCLUYENDO GARANTIAS DE COMERCIO Y CONVENIENCIA PARA UN PROPOSITO PARTICULAR, ESTA LIMITADA AL PERIODO DE NOVENTA (90) DIAS, ANTES MENCIONADO. DE NINGUNA MANERA ACCLAIM™ SE RESPONSABILIZARA DE LOS DAÑOS ESPECIALES, ACCIDENTALES O COMO CONSECUENCIA DE LA POSESION, USO O UTILIZACION INDEBIDA DE ESTE PRODUCTO ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. ESTO NO AFECTA EN MODOS ALGUNOS LOS DERECHOS ESTABLECIDOS POR LA LEY.

Este programa de computador, sus materiales y documentación relativa están protegidos por la legislación nacional e internacional con derechos de autor. Está prohibido su almacenaje en un sistema de extracción, reproducción, traducción, alquiler, préstamo, difusión y demostraciones públicas sin una autorización expresa por escrito de ACCLAIM™.

SEGA and MEGA DRIVE are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

Acclaim™ es una división y una marca registrada de Acclaim Entertainment © 1994 Acclaim Entertainment. Todos los derechos reservados.

Acclaim™. Distributed by Acclaim Entertainment Ltd., Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England.

NO HAY NADA... NADA QUE PUEDA PREPARARTE...

Hace 500 años, el multiforme Shang Tsung™ fue desterrado del mundo exterior y condenado a vivir en el Reino Madre (Tierra) como castigo por sus crímenes. Allí, con la ayuda de su discípulo Goro™, un espantoso dragón semihumano, expiaría sus crímenes debilitando las Furias de la tierra y allanándole el camino a su maestro Shao Kahn™ y sus secuaces, quienes penetrarían tras él y gobernarían la Tierra para siempre. Pero fue derrotado.

Volvió al mundo exterior para ser ejecutado a manos de Shao Kahn™, gobernador supremo del mundo exterior, de los planos astrales de Shokan y de los reinos circundantes. Con la muerte aparente de Goro™, su destino parecía echado, pero Tsung le comunicó a Kahn su plan de venganza, un complot tan malvado y perverso que Kahn aceptó concederle una última oportunidad para redimirse. Con gran astucia atrajo a sus adversarios al extraño mundo exterior donde tendrían que enfrentarse a un nuevo desafío: un torneo organizado por Shao Kahn™ en persona. Hoy, el torneo comienza ¡de nuevo!

¡QUE EMPIECE EL TORNEO!

1. Asegúrate de que el interruptor está desactivado (OFF).
2. Inserta el cartucho de Mortal Kombat™ II como se indica en el manual de tu Mega Drive™ de Sega™.
3. Enciende el interruptor (ON). Cuando veas la pantalla del título de Mortal Kombat™ II, pulsa START para pasar a la pantalla de opciones, allí podrás elegir entre "Comenzar el juego" (Start game) u "Opciones" (Options). Pulsa la parte de arriba o de ABAJO del BOTÓN D para destacar tu elección y luego pulsa el botón START.

Nota: el juego está ajustado para el controlador de 3 botones y el Activator. Si quieres utilizar el controlador de 6 botones, consulta las instrucciones de la página 5, donde se explica cómo compatibilizar el controlador de 6 botones con el juego.

La opción de comenzar el juego te introduce en una batalla para un solo jugador por el título de gran campeón. Pero primero debes elegir un guerrero. La pantalla de selección de luchador muestra las fotos de todos los guerreros a disposición del jugador. Para elegir a uno, mueve el marco de color hacia él con el BOTÓN DIRECCIONAL. Cuando tu elección esté enmarcada, pulsa el BOTÓN START para seleccionarlo. Para elegir uno al azar, deja el marco en el primer guerrero (Liu Kang™ para el jugador 1, Reptile™ para el jugador 2) y pulsa la parte de ARRIBA del botón direccional y el BOTÓN START.

Si otro jugador quiere participar en el torneo, puede hacerlo en cualquier momento pulsando el BOTÓN START. Con ello, los dos jugadores volverán a la pantalla de "Selección de luchador" donde tendrán que volver a elegir guerreros. Si los dos jugadores eligen el mismo, se diferenciarán por el color. Entonces comenzará la lucha: el ganador pasará a la siguiente fase del torneo y el perdedor quedará eliminado.



OPCIONES (OPTIONS): lleva al jugador a la pantalla de **OPCIONES** donde, con las **FLECHAS DEL BOTÓN D**, se pueden modificar algunas de las características del juego.

NIVEL DE DIFICULTAD (DIFFICULTY): te permite elegir el nivel del juego, muy fácil, fácil, normal, difícil o muy difícil. Para ajustar el nivel, mueve el cursor hasta el que deseas elegir y pulsa cualquier botón. Luego desplaza el cursor hasta **HECHO (DONE)** y pulsa el botón **START**.

CRÉDITOS (CREDITS): te permite determinar cuántas vidas puedes utilizar antes de que se acabe el juego. Para aumentar o disminuir los créditos, mueve la parte **IZQUIERDA** o **DERECHA** del **BOTÓN D**. Tras elegir el número de créditos deseados, desplaza el cursor hasta **HECHO (DONE)** y pulsa el botón **START**.

CONTROLES EXTRA: El Activator y el controlador de 3 botones tienen el mismo ajuste. Para seleccionar el controlador de 6 botones, mueve el cursor hasta el puerto desde el que quieres jugar y pulsa el botón **A** para realizar la selección; cuando ésta se haya llevado a cabo, coloca el cursor en **DONE (HECHO)** y pulsa el **BOTÓN START**.

Para salir de la pantalla de opciones y volver a la del título principal, pulsa el **BOTÓN START**.

LAS REGLAS DEL MUNDO EXTERIOR

Los "kombatientes" del primer Torneo Shaolin de Artes Marciales se jugaban la vida con sus habilidades, en el Torneo Shao Kahn" del mundo exterior, ¡¡se juegan mucho más!!

En primer lugar, el torneo del mundo exterior pone a prueba las técnicas de lucha de un guerrero, haciendo que mida sus fuerzas contra todos los formidables guerreros de la Tierra. En las batallas de Mortal Kombat aparecerán marcadores en las esquinas superiores izquierda y derecha de la pantalla, con los datos de la energía de los guerreros ["Hit Meters"/"Timer"]. Al comienzo de cada asalto el marcador de los golpes recibidos aparece en verde y cada vez que el guerrero es golpeado se añade un fragmento de color rojo que indica el grado de lesiones. Cuando la barra de un guerrero aparezca completamente roja, éste queda fuera de combate y el contrario gana el asalto. Si el tiempo se acaba antes de que uno de los "kombatientes" sea derrotado, se declara vencedor al que haya sufrido menos lesiones. El primer guerrero que gane dos asaltos consigue la victoria y pasa a luchar contra el siguiente adversario.

NOTA: si pasan cinco asaltos sin que haya un ganador de la lucha, los dos "kombatientes" quedan descalificados del torneo.

Una vez que un guerrero ha vencido a los otros participantes en el torneo, pasa a enfrentarse al primero de sus anfitriones en el mundo exterior: el demoníaco Shang Tsung". Tsung vuelve a gozar de la juventud gracias a su maestro Shao Kahn" y, además, posee poderes mágicos y una gran fuerza física.

Si un guerrero vence a Tsung, su próximo contrincante es el impresionante Kintaro". Kintaro" pertenece a la misma raza de dragones semihumanos que engendraron a Goro". Enfurecido por la muerte de su camarada a manos de un simple mortal, Kintaro" se apuntó al combate en busca de venganza. Shao Kahn" le concedió este privilegio en reconocimiento a sus años de servicio.

Si un luchador derrota a Kintaro, significa que es digno de enfrentarse a Shao Kahn, el gobernador supremo del mundo exterior. ¡Vencelo para acabar con su reinado y llegar a ser el guerrero supremo del mundo exterior!

EL ARTE DEL KOMBATE II:

LOS MOVIMIENTOS BÁSICOS:

El arte del Kombat ha permanecido invariado durante siglos. El guerrero sabio comenzará su entrenamiento por el arte de la defensa. Mucho más importante que aprender cómo atacar, es saber cómo evitar o esquivar los golpes de tu adversario, porque cuando el adversario ataca es un blanco vulnerable. Estas son las lecciones defensivas (con los mandos preajustados).

3 BOTONES

PARA ACERCARSE O ALEJARSE: Pulsa la parte **IZQUIERDA** o **DERECHA** DEL **BOTÓN DIRECCIONAL**.

PARA BLOQUEAR: Pulsa el **BOTÓN START**.

PARA AGACHARSE: Pulsa la parte de **ABAJO** DEL **BOTÓN DIRECCIONAL**.

PARA SALTAR: Pulsa la parte de **ARRIBA** DEL **BOTÓN DIRECCIONAL**.

PARA DAR UNA VOLTERETA HACIA DELANTE O HACIA ATRÁS:

Pulsa la parte de **ARRIBA** DEL **BOTÓN DIRECCIONAL** + **IZQUIERDA** o **DERECHA**

6 BOTONES

PARA ACERCARSE O ALEJARSE: Pulsa la parte **IZQUIERDA** o **DERECHA** DEL **BOTÓN DIRECCIONAL**.

PARA BLOQUEAR: Pulsa el **BOTÓN Y** o **B**.

PARA AGACHARSE: Pulsa la parte de **ABAJO** DEL **BOTÓN DIRECCIONAL**.

PARA SALTAR: Pulsa la parte de **ARRIBA** DEL **BOTÓN DIRECCIONAL**.

PARA DAR UNA VOLTERETA HACIA DELANTE O HACIA ATRÁS: Pulsa la parte de **ARRIBA** DEL **BOTÓN DIRECCIONAL** + **IZQUIERDA** o **DERECHA**

Cuando domine la defensa, el guerrero puede comenzar a aprender los movimientos de ataque fundamentales: los puñetazos y patadas. Combinados con tácticas defensivas, estos movimientos son suficientes para vencer a casi todos los enemigos. Estos son los movimientos de ataque fundamentales:

3 BOTONES

PARA DAR UN PUNETAZO (BAJO): Pulsa el **BOTÓN A**.

PARA DAR UN PUNETAZO (ALTO): Pulsa el botón para acercarse o alejarse + **A**

PARA DAR UNA PATADA (BAJA): Pulsa el **BOTÓN B**

PARA DAR UNA PATADA (ALTA): Pulsa el **BOTÓN C**.

6 BOTONES

PARA DAR UN PUNETAZO (BAJO): Pulsa el **BOTÓN A**.

PARA DAR UN PUNETAZO (ALTO): Pulsa el **BOTÓN X**

PARA DAR UNA PATADA (BAJA): Pulsa el **BOTÓN C**

PARA DAR UNA PATADA (ALTA): Pulsa el **BOTÓN Z**.

HIT METERS



TIMER



LOS MOVIMIENTOS AVANZADOS:

Los movimientos avanzados utilizan movimientos básicos que, formando un todo, crean poderosas maniobras. Sin embargo, a pesar de ser más dañinos también son más lentos. Estos son los movimientos avanzados:

PARA REALIZAR UN GANCHO "UPPERCUT": pulsa **AGACHARSE + PUÑETAZO ALTO o BAJO PARA HACER UN BARRIDO: pulsa ALEJARSE + PATADA BAJA**

PARA DAR UNA PATADA REDONDA: pulsa **ALEJARSE + PATADA ALTA**

PARA DAR UN PUÑETAZO VOLANTE: **SALTAR o VOLTERETA + PUÑETAZO ALTO o BAJO**

PARA DAR UNA PATADA VOLANTE: **SALTAR o VOLTERETA + PATADA ALTA o BAJA**

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Para ganar un concurso en la Tierra hay que ser un maestro del Kombat, pero en el hostil mundo exterior no basta con ser un guerrero excelente. Para este torneo, cada luchador ha perfeccionado varios movimientos especiales que, a menudo, requieren energía sobrenatural, fuerza espiritual, una excelente forma física o implantes biónicos para que resulten eficaces. Pueden llegar a ser especialmente potentes y devastadores.

LA SABIDURÍA DEL GUERRERO:

- La paciencia es el mejor aliado de un guerrero. Espera a que te ataquen y lanza el contraataque cuando tu adversario sea más vulnerable.
- Es importantísimo saber sincronizar los movimientos. Practica mucho para aprender los secretos de este arte.
- Con la práctica se pueden aprender combinaciones de movimientos con las que un guerrero podrá golpear varias veces a su contrario sin darle tiempo a reaccionar. ¡No tienen precio!
- Cada guerrero tiene puntos débiles y fuertes en lo que se refiere a la velocidad y a los movimientos. Si los conoces, podrás sacarle el mayor partido a tu guerrero y realizar un mejor combate.

BREVE TARJETA DE REFERENCIA Controlador de 3 botones

	Normal	+ Acercarse	+ Alejarse	+ Arriba	+ Abajo
BOTON A	Puñetazo bajo/ lanzar	Puñetazo alto/ lanzar	Puñetazo alto	Puñetazo volante	Gancho
BOTON B	Patada baja	Patada baja	Barrido	Patada volante	Patada baja en cuclillas
BOTON C	Patada alta	Patada alta	Patada redonda	Patada volante	Patada alta en cuclillas
START BOTON	Bloquear	Bloquear	Bloquear	Bloquear	Bloquear

BREVE TARJETA DE REFERENCIA Controlador de 3 botones

	Normal	+ Acercarse	+ Alejarse	+ Arriba	+ Abajo
BOTON A	Puñetazo bajo/ lanzar	Lanzar	Lanzamiento bajo	Puñetazo volante	Gancho
BOTON X	Puñetazo alto	Puñetazo alto	Puñetazo alto	Puñetazo volante	Gancho
BOTON C	Patada baja	Patada baja	Barrido	Patada volante	Patada baja en cuclillas
BOTON Z	Patada alta	Patada alta	Patada redonda	Patada volante	Patada alta en cuclillas
START BOTON B o Y	Bloquear	Bloquear	Bloquear	Bloquear	Bloquear

PERFIL DE LOS GUERREROS



LIU KANG™

MOVIMIENTOS ESPECIALES CON 3 BOTONES:

BOLA DE FUEGO NORMAL:

acercarse, acercarse + puñetazo

BOLA DE FUEGO EN

CUCILLAS: acercarse, acercarse

+ puñetazo.

PATADA VOLANTE: *acercarse, acercarse, patada alta*

TIJERETA: *mantener la patada baja durante 5 segundos y luego soltar*

MOVIMIENTOS ESPECIALES CON 6 BOTONES:

BOLA DE FUEGO NORMAL: *acercarse,*

acercarse, puñetazo alto

BOLA DE FUEGO EN CUCILLAS: *acercarse,*

acercarse, puñetazo bajo.

PATADA VOLANTE: *acercarse, acercarse,*

patada alta

TIJERETA: *mantener la patada baja durante*

5 segundos y luego soltar



KUNG LAO™

MOVIMIENTOS ESPECIALES CON 3 BOTONES:

TELETRANSPORTE:

abajo, arriba

LANZAMIENTO DE

SOMBRERO: *alejarse,*

acercarse + puñetazo

PATADA BALA: *abajo + patada alta en el*

pico de cualquier salto.

TORBELLINO: *arriba, arriba, patada baja*

(para seguir girando, accionar la patada

baja de forma ininterrumpida)

MOVIMIENTOS ESPECIALES CON 6

BOTONES:

TELETRANSPORTE: *abajo, arriba*

LANZAMIENTO DE SOMBRERO: *alejarse,*

acercarse + puñetazo bajo

PATADA BALA: *arriba, abajo + patada alta*

en el pico de cualquier salto.

TORBELLINO: *arriba, arriba, atada baja (para*

seguir girando, accionar la

patada baja de forma

ininterrumpida)



JOHNNY CAGE™

MOVIMIENTOS ESPECIALES CON 3 BOTONES:

LLAMA VERDE (BAJA): *atrás a delante + puñetazo*
LLAMA VERDE (ALTA): *delante a atrás + puñetazo*

PATADA DE SOMBRA: *alejarse, acercarse, patada baja*

GANCHO DE SOMBRA: *alejarse, abajo, alejarse + puñetazo*

GOLPE BAJO: *bloquear + puñetazo*
MOVIMIENTOS ESPECIALES CON 6 BOTONES:

LLAMA VERDE (BAJA): *medio círculo de atrás a delante, puñetazo bajo*

LLAMA VERDE (ALTA): *medio círculo de delante a atrás, puñetazo alto*

PATADA DE SOMBRA: *alejarse, acercarse, patada baja*

GANCHO DE SOMBRA: *alejarse, abajo, alejarse, puñetazo alto*

GOLPE BAJO: *bloquear + puñetazo bajo*



REPTILE™

MOVIMIENTOS ESPECIALES CON 3 BOTONES:

SALIVA ACIDA: *acercarse, acercarse + puñetazo*
BOLA DE FUERZA: *alejarse, alejarse, puñetazo*
INVISIBILIDAD: *mantener*

bloqueo, arriba, arriba, abajo, soltar bloqueo, puñetazo

PATADA DESLIZANTE: *alejarse + patada baja + patada alta*

MOVIMIENTOS ESPECIALES CON 6 BOTONES:

SALIVA ACIDA: *acercarse, acercarse, puñetazo alto*

BOLA DE FUERZA: *alejarse, alejarse, puñetazo alto + puñetazo bajo*

INVISIBILIDAD: *mantener bloqueo + arriba, arriba, abajo, soltar bloqueo, puñetazo alto*

Patada deslizante: alejarse + patada alta + patada baja



SUB ZERO™

MOVIMIENTOS ESPECIALES CON 3 BOTONES:

DISPARO DE HIELO: *de abajo a delante + puñetazo*
SUELO DE HIELO: *de abajo a atrás, patada baja*

PATADA DESLIZANTE: *alejarse + patada alta + patada baja*

MOVIMIENTOS ESPECIALES CON 6 BOTONES:

DISPARO DE HIELO: *de abajo a delante + puñetazo bajo*

SUELO DE HIELO: *de abajo a atrás, patada baja*

PATADA DESLIZANTE: *alejarse + patada alta + patada baja*



SHANG TSUNG™

MOVIMIENTOS ESPECIALES CON 3 BOTONES:

CRANEOS DE FUEGO: *alejarse, alejarse + puñetazo (uno), alejarse, alejarse, acercarse + puñetazo (dos), alejarse, alejarse, acercarse, acercarse +*

puñetazo (tres)

METAMORFOSIS:

LIU KANG™: *alejarse, alejarse, acercarse, acercarse, bloqueo*

KUNG LAO™: *alejarse, abajo, alejarse, patada alta*

JOHNNY CAGE™: *alejarse, alejarse, abajo, puñetazo*

REPTILE™: *abajo, arriba, abajo + puñetazo*

SUB ZERO™: *acercarse, abajo, acercarse, puñetazo*

KITANA™: *bloqueo, bloqueo, bloqueo*

JAX™: *abajo, acercarse, alejarse, patada alta*

MILEENA™: *mantener el puñetazo durante 2 segundos y luego soltar*

BARAKA™: *abajo, abajo, patada baja*

SCORPION™: *arriba, arriba*

RAYDEN™: *abajo, alejarse, acercarse, patada baja*

MOVIMIENTOS ESPECIALES CON 6 BOTONES:

CRANEOS DE FUEGO: *alejarse, alejarse, puñetazo alto (uno) alejarse, alejarse, acercarse, puñetazo alto (dos) alejarse, alejarse, acercarse, acercarse, puñetazo alto (tres)*

METAMORFOSIS:

LIU KANG™: *alejarse, alejarse, acercarse, acercarse, bloqueo*

KUNG LAO™: *alejarse, abajo, alejarse, patada alta*

JOHNNY CAGE™: *alejarse, alejarse, abajo, puñetazo bajo*

REPTILE™: *abajo, arriba, abajo + puñetazo alto*

SUB ZERO™: *acercarse, abajo, acercarse, puñetazo alto*

KITANA™: *bloqueo, bloqueo, bloqueo*

JAX™: *abajo, acercarse, alejarse, patada alta*

MILEENA™: *mantener el puñetazo alto durante 2 segundos y luego soltar*

BARAKA™: *abajo, abajo, patada baja*

SCORPION™: *arriba, arriba*

RAYDEN™: *abajo, alejarse, acercarse, patada baja*



KITANA™

MOVIMIENTOS ESPECIALES CON 3 BOTONES:

GOLPE DE ABANICO: *puñetazo + alejarse*
LANZAMIENTO DE ABANICO: *acercarse, acercarse, puñetazo*
ABANICO ELEVADOR: *alejarse, alejarse, alejarse, puñetazo*

PUNETAZO EN ANGULO RECTO: *de delante a atrás, puñetazo*

MOVIMIENTOS ESPECIALES CON 6 BOTONES:

GOLPE DE ABANICO: *alejarse + puñetazo alto*

LANZAMIENTO DE ABANICO: *acercarse, acercarse, puñetazo alto + puñetazo bajo*

ABANICO ELEVADOR: *alejarse, alejarse, alejarse, puñetazo alto*

PUNETAZO EN ANGULO RECTO: *de delante a atrás, puñetazo alto*



JAX™

MOVIMIENTOS ESPECIALES CON 3 BOTONES:

QUIEBRA SUELOS: *mantener patada baja durante 3 segundos y soltar*

PRESA: *acercarse, puñetazo*

SUPER PUÑETAZO: *dar toques al puñetazo bajo durante la maniobra de lanzamiento*

ONDA SONICA: *medio círculo de delante a atrás, patada alta*

QUEBRANTAESPALDAS: *bloqueo, mientras los dos contrincantes están en el aire*

MOVIMIENTOS ESPECIALES CON 6 BOTONES:

QUIEBRA SUELOS: *mantener patada baja durante 3 segundos y soltar*

PRESA: *acercarse, acercarse, puñetazo bajo*

SUPER PUNETAZO: *dar toques al puñetazo alto durante la maniobra de lanzamiento*

ONDA SONICA: *medio círculo de delante a atrás, patada alta*

QUEBRANTAESPALDAS: *bloqueo, mientras los dos contrincantes están en el aire*



MILEENA™

MOVIMIENTOS ESPECIALES CON 3 BOTONES:

PATADA PATADA TELETRANSPORTADORA: *acercarse, acercarse, patada alta*

ATAQUE RODADO: *alejarse, alejarse, abajo, patada alta*

LANZAMIENTO DE NAVAJAS "SAI": *mantener puñetazo bajo durante 2 segundos y soltar*

MOVIMIENTOS ESPECIALES CON 6 BOTONES:

PATADA TELETRANSPORTADORA: *acercarse, acercarse, patada baja*

ATAQUE RODADO: *alejarse, alejarse, abajo, patada alta*

LANZAMIENTO DE NAVAJAS "SAI": *mantener puñetazo alto durante 2 segundos y soltar*



BARAKA™

MOVIMIENTOS ESPECIALES

CON 3 BOTONES:

BARRIDO CORTANTE: alejarse + puñetazo

CHISPA DE CUCHILLA: De abajo a atrás + puñetazo

FURIA AFILADA: alejarse, alejarse, alejarse, puñetazo

PATADA DOBLE: dar a la patada alta 3 veces cuando se esté cerca del contrario

MOVIMIENTOS ESPECIALES CON 6 BOTONES:

BARRIDO CORTANTE: alejarse + puñetazo alto

CHISPA DE CUCHILLA: de abajo a atrás, puñetazo alto

FURIA AFILADA: alejarse, alejarse, alejarse, puñetazo bajo

PATADA DOBLE: dar a la patada alta 3 veces cuando se esté cerca del contrario



SCORPION™

MOVIMIENTOS ESPECIALES CON 3 BOTONES:

ARPON: alejarse, alejarse, puñetazo

SEÑUELO: de abajo a atrás + puñetazo

TIJERA: de delante a atrás, patada baja
LANZAMIENTO EN EL AIRE: bloquear, mientras los dos contrincantes están en el aire.

MOVIMIENTOS ESPECIALES CON 6 BOTONES:

ARPON: alejarse, alejarse, puñetazo bajo

SEÑUELO: de abajo a atrás, puñetazo alto

TIJERA: de delante a atrás, patada baja
LANZAMIENTO EN EL AIRE: bloquear, mientras los dos contrincantes están en el aire.



RAYDEN™

MOVIMIENTOS ESPECIALES CON 3 BOTONES:

LLUVIA DE CENTELLAS: de

abajo a delante + puñetazo

RELAMPAGO VOLANTE: alejarse, alejarse, acercarse

TELETRANSPORTE: abajo, arriba

ELECTROSHOCK: mantener el puñetazo bajo durante 3 segundos y luego soltarlo cuando se esté al lado del contrario

MOVIMIENTOS ESPECIALES CON 6 BOTONES:

LLUVIA DE CENTELLAS: de abajo a delante, puñetazo bajo

RELAMPAGO VOLANTE: alejarse, alejarse, acercarse

TELETRANSPORTE: abajo, arriba

ELECTROSHOCK: mantener el puñetazo alto durante 3 segundos y luego soltarlo cuando se esté al lado del contrario



KINTARO™

En ausencia de Goro, Kintaro toma su lugar como jefe supremo de los ejércitos de Shao Kahn. Tiene mayor fuerza y agilidad que su predecesor y, furioso por la derrota de Goro, ha jurado vengarse de los guerreros de la Tierra responsables de ello.



SHAO KAHN™

El gobernador supremo del mundo exterior, Shao Kahn, está al mando de los planos astrales de Shokan y todos los reinos circundantes. Hace quinientos años expulsó al multiforme Shang Tsung al

Reino Madre (Tierra) para que pagara de esta forma por sus crímenes. Shang Tsung debía debilitar las Furias para crear un punto débil en las puertas dimensionales de la Tierra por donde Kahn y sus secuaces pudieran entrar libremente y someter a los humanos a una existencia de caos y oscuridad. Sólo así Shang Tsung redimiría su ofensa y se vería libre de la maldición.



GARANZIA LIMITATA

ACCLAIM™ garantisce all'acquirente originale di questo prodotto che per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto, il supporto su cui è stato registrato il programma computer è esente da difetti di materiali e di lavorazione. ACCLAIM™ viene venduto "così com'è", senza alcuna garanzia specifica o sottintesa e non è responsabile di alcuna perdita o danno di qualsiasi natura derivati dall'impiego del programma. ACCLAIM™ si impegna, per un periodo di novanta (90) giorni, a riparare o a sostituire a sua discrezione e gratuitamente, qualunque prodotto software ACCLAIM™ inviato, con le spese postali a proprio carico e con la ricevuta d'acquisto, al suo Centro Assistenza Clienti. Il massimo grado di responsabilità della casa è la sostituzione gratuita del caricatore del cliente originale. Si prega di inviare a:

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

Per il ritorno del caricatore si prega di aspettare 28 giorni dal giorno di invio.

La suddetta garanzia non è valida per l'usura normale del prodotto. La garanzia non sarà applicata se il difetto del software ACCLAIM™ è dovuto ad abuso, irragionevole uso, maltrattamento o trascuratezza.

QUESTA GARANZIA SOSTITUISCE OGNI ALTRA GARANZIA, DUNQUE L'ARENA NON SI RITIENE VINCOLATA, IN ALCUN MODO, DA QUALSIASI ALTRO RICORSO O CITAZIONE. QUALSIASI SOTTINTESA GARANZIA DI QUESTO PRODOTTO SOFTWARE, INCLUSO GARANZIA DI COMMERCIO E DI CONDIZIONE DI QUALSIASI NATURA, SONO LIMITATI A NOVANTA (90) GIORNI COME SOPRASCritto. IN NESSUN MODO ACCLAIM™ RISPONDERÀ A DANNI CONSEGUENZIALI O ACCIDENTALI CAUSATI DAL POSSESSO, USO O MALFUNZIONE DI QUESTO PRODOTTO ACCLAIM™. CIÙ, COMUNQUE, NON AVRÀ EFFETTO SUI TUOI DIRITTI STABILITI DALLA LEGGE.

Questo programma ed i suoi materiali e documenti sono protetti dalle leggi Nazionali ed Internazionali sui diritti d'autore. Senza un permesso scritto dell'ACCLAIM™, sono strettamente proibiti: la memorizzazione in un sistema di recupero, la traduzione, l'imprestito, la diffusione e l'esibizione pubblica.

SEGA and MEGA DRIVE are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

Acclaim™ è un marchio di fabbrica della Acclaim Entertainment © 1994 Acclaim Entertainment. Tutti i diritti riservati.

Acclaim™. Distributed by Acclaim Entertainment Ltd., Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England.



PREPARATI AL PEGGIO... DEL PEGGIO...

Cinquecento anni fa, a causa dei crimini commessi, il mutante Shang Tsung™ fu cacciato dall'Altro Mondo e venne inviato nel Reame Materno (la Terra). Qui, con l'aiuto del suo adepto Goro™, un orribile drago semi umano, avrebbe dovuto pagare per i suoi crimini indebolendo le furie del reame, consentendo al suo signore Shao Kahn™ di conquistare il potere e dominare in eterno.

Venne sconfitto.

Ritornò da perdente nell'Altro Mondo dove sarebbe stato giudicato da Shao Kahn™, il supremo governatore dell'Altro Mondo, dei pianeti astrali di Shokan e dei regni confinanti. Con la morte di Goro™ il suo destino sembrava segnato. Ma Tsung raccontò a Kahn il suo piano di vendetta; un piano così malvagio e perverso che convinse Kahn ad offrirgli un'ultima opportunità per salvarsi. Riusci intelligentemente ad attrarre i suoi avversari nello strano Altro Mondo per affrontare una nuova sfida: un torneo organizzato da Shao Kahn.

Il torneo sta per cominciare...ancora una volta!

DIAMO INIZIO AL TORNEO!

1. Accertate che l'interruttore sia SPENTO.

2. Inserisci la Cartuccia Mortal Kombat™ come descritto nel manuale Sega™ Mega Drive™

3. Accendi l'interruttore. Quando apparirà la videata di testa di Mortal Kombat™ premi START per accedere alla videata delle Opzioni. Potrai scegliere tra Start Game (Inizia gioco) e Options (Opzioni). Premi il PULSANTE-D SU o GIÙ per evidenziare la tua scelta, quindi premi il pulsante START.

IMPORTANTE: Il gioco è stato allestito per la pulsantiera a 3 pulsanti e l'Activator. Se vuoi rendere il gioco compatibile con una pulsantiera a 6 pulsanti, leggi le istruzioni a pagina 5.

Inizia Gioco inizia un combattimento a un giocatore per il titolo di Campione Massimo. Come prima cosa però dovrai selezionare un guerriero. La videata di selezione del guerriero mostra un'immagine di tutti i guerrieri a disposizione del giocatore. Per selezionare un guerriero, sposta il riquadro colorato su un guerriero utilizzando il PULSANTE-D. Quando il riquadro si trova sul guerriero desiderato, premi il PULSANTE A,B, o C per selezionarlo. Per selezionare un guerriero a caso, lascia il riquadro sul guerriero iniziale (Liu Kang™ per il giocatore 1.

Reptile™ per il giocatore 2) e premi SU e il PULSANTE START.

Se un secondo giocatore vuole partecipare al torneo, lo potrà fare premendo il PULSANTE START. In questo modo entrambi i giocatori verranno riportati sulla videata "Scegli il tuo lottatore" (Choose your fighter) dove dovranno selezionare ancora una volta il loro guerriero. Se entrambi i giocatori scelgono lo stesso guerriero, i due verranno distinti da un colore diverso. I giocatori si affronteranno in un combattimento, il vincitore continuerà il torneo e il perdente verrà eliminato.



OPTIONS (OPZIONI) porta il giocatore sulla videata delle **OPZIONI**, dove avrà la possibilità di cambiare una serie di caratteristiche del gioco utilizzando le **FRECCHE DIREZIONALI**.

DIFFICULTY (LIVELLO DI DIFFICOLTÀ) permette al giocatore di scegliere il livello di difficoltà del gioco tra Very Easy (Facilissimo), Easy (Facile), Medium (Medio), Hard (Difficile) o Very Hard (Difficilissimo). Per regolare il livello di difficoltà muovi il cursore sull'opzione desiderata e premi un pulsante qualsiasi. Quindi, muovi il cursore su **DONE** (FATTO) e premi il pulsante **START**.

CREDITS (CREDITI) permette al giocatore di stabilire quanti Continua potrà utilizzare nel corso del gioco. Per aumentare o diminuire i tuoi crediti muovi il **PULSANTE-D** a SINISTRA o a DESTRA. Dopo aver scelto il numero di crediti desiderato, muovi il cursore su **DONE** (fatto) e premi il pulsante **START**.

COMANDI SUPPLEMENTARI

L'Activator e la pulsantiera a 3 pulsanti hanno le stesse regolazioni. Per selezionare la pulsantiera a 6 pulsanti muovi il cursore sulla porta da cui desideri giocare e premi il pulsante A per selezionarla. Quando avrai scelto muovi il cursore su **DONE** (FATTO) e premi il **PULSANTE START**.

Per uscire dalla videata delle opzioni e ritornare sulla videata principale, sposta il cursore su **DONE** (FATTO) e premi il pulsante **START**.

REGOLE DELL'ALTRO MONDO

Mentre i combattenti dell'originale torneo Shaolin di arti marziali facevano affidamento solo sulla loro abilità, nel torneo dell'Altro Mondo di Shao Kahn, tutto è permesso!!!

Nel torneo dell'Altro Mondo come prima cosa vengono messe alla prova le abilità di un guerriero facendolo battere contro ognuno dei formidabili guerrieri terrestri. In tutti gli incontri di Mortal Kombat, negli angoli di sinistra e di destra della videata si trovano degli indicatori che misurano la salute dei guerrieri. ["Hit Meters" - Indicatore colpi / "Timer" - Contatore tempo"]. All'inizio gli indicatori sono completamente verdi ma ogni volta che un guerriero viene colpito, apparirà una parte in rosso ad indicare il livello dei danni subiti. Quando la barra di un guerriero diventa completamente rossa, questi verrà messo al tappeto e il suo avversario si aggiudicherà il round. Se il tempo dovesse terminare prima che il combattente venga messo al tappeto, il guerriero che ha subìto meno danni verrà dichiarato vincitore. Il primo guerriero che vincerà due round si aggiudicherà l'incontro e passerà al prossimo avversario da affrontare.

IMPORTANTE: Se dopo cinque round non c'è ancora un vincitore, ambedue i combattenti verranno squalificati dal torneo.

Quando un guerriero avrà sconfitto gli altri combattenti del torneo, dovrà affrontare il padrone di casa dell'Altro Mondo, il demone Shang Tsung che, ringiovanito dal signore Shao Kahn, possiede vasti poteri magici e una notevole forza fisica.

Se un guerriero sconfigge Tsung dovrà affrontare l'enorme Kintaro. Kintaro appartiene alla stessa razza dei draghi semi umani di Gorō. Infuriato per l'uccisione del suo compagno ad opera di un misero mortale, Kintaro voleva partecipare al torneo per pura vendetta. Shao Kahn gli ha concesso questo privilegio in cambio dei suoi servizi.

Se un guerriero sconfigge Kintaro vuol dire che è all'altezza di scontrarsi con Shao Khan, il governatore supremo dell'Altro Mondo. Sconfiggilo per mettere fine al suo dominio e diventare il Supremo Guerriero del reame dell'Altro Mondo.

L'ARTE DI KOMBAT II

LE MOSSE DI BASE

L'arte di Kombat è vecchia di migliaia di anni. Un guerriero saggio comincia l'allenamento con le tecniche di difesa. Molto più importante che imparare come si infliggono dei duri colpi è imparare ad evitarli o a pararli, davanti un avversario che attacca c'è sempre un avversario vulnerabile all'attacco. Le lezioni di difesa sono le seguenti (basate sui predefiniti):

3 PULSANTI

PER MUOVERSI IN AVANTI O INDIETRO: Premere il **PULSANTE DIREZIONALE A SINISTRA** o a **DESTRA**

PER ESEGUIRE UN BLOCCAGGIO: Premere il pulsante **START**

PER ABBASSARSI: Premere il **PULSANTE DIREZIONALE in GIÙ**

PER SALTARE: Premere il **PULSANTE DIREZIONALE in SU**

PER ESEGUIRE UNA CAPIRIOLA IN AVANTI O ALL'INDIETRO: Premi il **PULSANTE DIREZIONALE in SU + SINISTRA** o **DESTRA**

6 PULSANTI

PER MUOVERSI IN AVANTI O INDIETRO: Premere il **PULSANTE DIREZIONALE A SINISTRA** o a **DESTRA**

PER ESEGUIRE UN BLOCCAGGIO: Premere il **PULSANTE Y o B**

PER ABBASSARSI: Premere il **PULSANTE DIREZIONALE in GIÙ**

PER SALTARE: Premere il **PULSANTE DIREZIONALE in SU**

PER ESEGUIRE UNA CAPIRIOLA IN AVANTI O ALL'INDIETRO: Premi il **PULSANTE DIREZIONALE in SU + SINISTRA** o **DESTRA**

Dopo essere diventato un esperto delle mosse difensive, un guerriero deve imparare le mosse di attacco di base: i pugni ed i calci. Combinati con delle buone tattiche difensive, questi movimenti sono sufficienti per sconfiggere la maggior parte degli avversari. Le mosse di attacco fondamentali sono le seguenti:

3 PULSANTI

PER TIRARE PUGNI (BASSI): Premi il **PULSANTE A**

PER TIRARE PUGNI (ALTI): Premi **Avanti o Indietro + A**

PER TIRARE CALCI (BASSI): Premi il **PULSANTE B**

PER TIRARE CALCI (ALTI): Premi il **PULSANTE C**

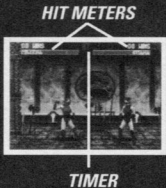
6 PULSANTI

PER TIRARE PUGNI (BASSI): Premi il **PULSANTE A**

PER TIRARE PUGNI (ALTI): Premi il **PULSANTE X**

PER TIRARE CALCI (BASSI): Premi il **PULSANTE C**

PER TIRARE CALCI (ALTI): Premi il **PULSANTE Z**



LE MOSSE AVANZATE

Le mosse avanzate utilizzano le mosse di base per costruire delle potenti manovre. Tuttavia, nonostante infliggano più danni, sono più lente. Le mosse avanzate sono le seguenti:

PER ESEGUIRE UN MONTANTE: Premi **ABBASSARSI + PUGNO ALTO o BASSO**

PER ESEGUIRE UNO SGAMBETTO: Premi **INDIETRO + CALCIO BASSO**

PER ESEGUIRE UN CALCIO A SPAZZARE: Premi **INDIETRO + CALCIO ALTO**

PER ESEGUIRE UN PUGNO VOLANTE: **SALTA o CAPRIOLA + PUGNO BASSO o ALTO**

PER ESEGUIRE UN CALCIO VOLANTE: **SALTA o CAPRIOLA + CALCIO BASSO o ALTO**

MOSSE SPECIALI:

Se per vincere un torneo sulla Terra basta essere un maestro di Kombat, per vincerne uno nell'ostile Altro Mondo bisogna essere qualcosa di più di un guerriero. Proprio per questo torneo, ogni guerriero ha perfezionato diverse mosse speciali. Queste mosse spesso si basano su forze spirituali o soprannaturali, condizionamento fisico o poteri di mutanti e possono essere particolarmente potenti e spesso devastanti per l'avversario.

SAGGEZZA GUERRIERA

- La pazienza è la più grande virtù dei guerrieri. Aspetta che il tuo avversario ti attacchi, quindi controattacca nel momento in cui è più vulnerabile.

- Il tempismo è fondamentale per la maggior parte delle mosse. Allenati molto per imparare a conoscere i tuoi tempi.

- Allenandoti potrai imparare delle combinazioni di mosse che permetteranno ad un guerriero di colpire ripetutamente l'avversario prima che questi abbia la possibilità di difendersi, facendo di queste delle armi estremamente preziose.

- Ogni guerriero ha dei punti forti e dei punti deboli diversi in relazione ai riflessi e alle mosse. Se riuscirai a scoprirli potrai sfruttarli sia in difesa che in attacco.

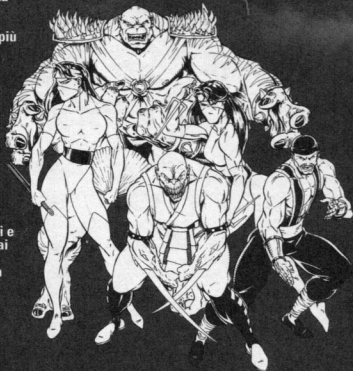


TABELLA DI CONSULTAZIONE RAPIDA per pulsantiere a 3 pulsanti

	Normale	+ Avanti	+ Indietro	+ Su	+ Giù
PULSANTE A	Pugno basso/ Schienata	Pugno alto/ Schienata	Pugno alto	Pugno volante	Montante
PULSANTE B	Calcio basso	Calcio basso	Sgambetto	Calcio volante	Calcio basso da accosciato
PULSANTE C	Calcio alto	Calcio alto	Calcio a spazzare	Calcio volante	Calcio alto da accosciato
PULSANTE START	Bloccaggio	Bloccaggio	Bloccaggio	Bloccaggio	Bloccaggio

TABELLA DI CONSULTAZIONE RAPIDA per pulsantiere a 3 pulsanti

	Normale	+ Avanti	+ Indietro	+ Su	+ Giù
PULSANTE A	Pugno basso/ Schienata	Schienata	Schienata bassa	Pugno volante	Montante
PULSANTE X	Pugno alto	Pugno alto	Pugno alto	Pugno volante	Montante
PULSANTE C	Calcio basso	Calcio basso	Sgambetto	Calcio volante	Calcio basso da accosciato
PULSANTE Z	Calcio alto	Calcio alto	Calcio a spazzare	Calcio volante	Calcio alto da accosciato
PULSANTE BoY	Bloccaggio	Bloccaggio	Bloccaggio	Bloccaggio	Bloccaggio

SCHEDE DEI GUERRIERI



LIU KANG™

MOSSE SPECIALI: 3 PULSANTI
PALLA DI FUOCO NORMALE:
Avanti, Avanti + Pugno
PALLA DI FUOCO ABBASSATA:
Avanti, Avanti + Pugno
CALCIO VOLANTE: Avanti,
Avanti, Calcio alto

CALCIO DI RITORNO: Tieni Calcio basso per 5 secondi, quindi rilascia.

MOSSE SPECIALI: 6 PULSANTI

PALLA DI FUOCO NORMALE: Avanti, Avanti,
Pugno alto

PALLA DI FUOCO ABBASSATA: Avanti, Avanti,
Pugno basso

CALCIO VOLANTE: Avanti, Avanti, Calcio alto

CALCIO DI RITORNO: Tieni Calcio basso per 5 secondi, quindi rilascia.



KUNG LAO™

MOSSE SPECIALI: 3 pulsanti
Teleporto: Giù, Su
LANCIO DEL CAPPELLO:
Indietro, Avanti + Pugno
CALCIO PROIETTILE: Giù +
Calcio alto all'apice di un
salto qualsiasi

VORTICE: Su, Su, Calcio basso (Per continuare
a girare premere ripetutamente il Calcio basso)

MOSSE SPECIALI: 6 PULSANTI

TELEPORTO: Giù, Su
LANCIO DEL CAPPELLO: Indietro, Avanti +
Pugno Basso

CALCIO PROIETTILE: Su, Giù + Calcio alto
all'apice di un salto qualsiasi

VORTICE: Su, Su + Calcio basso (Per
continuare a girare premere ripetutamente il
Calcio basso)



JOHNNY CAGE™

MOSSE SPECIALI: 3 PULSANTI
FIAMMA VERDE (BASSA):
Indietro verso Avanti + Pugno
FIAMMA VERDE (ALTA):
Indietro verso Avanti + Pugno
CALCIO OMBRA: Indietro,
Avanti, Calcio

MONTANTE OMBRA: Indietro, Giù,
Indietro + Pugno

COLPO BASSO: Bloccaggio + Pugno basso

MOSSE SPECIALI: 6 PULSANTI

FIAMMA VERDE (BASSA): Mezzo cerchio da
Indietro verso Avanti, Pugno basso

FIAMMA VERDE (ALTA): Mezzo cerchio da
Indietro verso Avanti, Pugno alto

CALCIO OMBRA: Indietro, Avanti, Calcio basso

MONTANTE OMBRA: Indietro, Giù, Indietro,
Pugno alto

COLPO BASSO: Bloccaggio + Pugno basso



REPTILE™

MOSSE SPECIALI: 3
PULSANTI
SPUTO ACIDO: Avanti,
Avanti + Pugno
PALLA ENERGETICA: Indietro,
Indietro, Pugno
INVISIBILITÀ: Tieni

Bloccaggio, Su, Su, Giù, rilascia

Bloccaggio, Pugno

SCIVOLONE: Indietro + Calcio basso
+ Calcio alto

MOSSE SPECIALI: 6 PULSANTI

SPUTO ACIDO: Avanti, Avanti, Pugno alto

Palla energetica: Indietro, Indietro, Pugno alto
+ Pugno basso

INVISIBILITÀ: Tieni Bloccaggio, Su, Su, Giù,
rilascia Bloccaggio, Pugno alto

SCIVOLONE: Indietro + Calcio alto
+ Calcio basso



SUB ZERO™

MOSSE SPECIALI: 3 PULSANTI
CONGELAMENTO PROFONDO:
Da Giù verso Avanti + Pugno
CONGELA-SUOLO: da Giù verso
Indietro, Calcio basso

SCIVOLONE: Indietro + Calcio
alto + Calcio basso

MOSSE SPECIALI: 6 PULSANTI

CONGELAMENTO PROFONDO: da Giù verso
Avanti + Pugno basso

CONGELA-SUOLO: da Giù verso Indietro,
Calcio basso

SCIVOLONE: Indietro + Calcio alto
+ Calcio basso



SHANG TSUNG™

MOSSE SPECIALI:
3 PULSANTI TESCHI
INFUOCATI: Indietro, Indietro +
Pugno (uno), Indietro, Indietro,
Avanti + Pugno (Due).
Indietro, Indietro, Avanti,
Avanti + Pugno (Tre).

TRASFORMAZIONI:

LIU KANG™: Indietro, Indietro, Avanti,
Avanti, Bloccaggio

KUNG LAO™: Indietro, Giù, Indietro, Calcio alto

JOHNNY CAGE™: Indietro, Indietro, Giù, Pugno

REPTILE™: Giù, Su, Giù + Pugno

SUB ZERO™: Avanti, Giù, Avanti, Pugno

KITANA™: Bloccaggio, Bloccaggio, Bloccaggio

JAX™: Giù, Avanti, Indietro, Calcio alto

MILEENA™: Tieni Pugno per 2 secondi e
poi rilascia

BARAKA™: Giù, Giù, Calcio basso

SCORPION™: Su, Su
RAYDEN™: Giù, Indietro, Avanti, Calcio basso

MOSSE SPECIALI: 6 PULSANTI

TESCHI INFUOCATI: Indietro, Indietro, Pugno
alto (uno), Indietro, Indietro, Avanti, Pugno alto

(Due), Indietro, Indietro, Avanti, Avanti,

Pugno alto (Tre)

TRASFORMAZIONI:

LIU KANG™: Indietro, Indietro, Avanti,
Avanti, Bloccaggio

KUNG LAO™: Indietro, Giù, Indietro, Calcio alto

JOHNNY CAGE™: Indietro, Indietro, Giù,
Pugno basso

REPTILE™: Giù, Su, Giù + Pugno alto

SUB ZERO™: Avanti, Giù, avanti, Pugno alto

KITANA™: Bloccaggio, Bloccaggio, Bloccaggio

JAX™: Giù, Avanti, Indietro, Calcio alto

MILEENA™: Tieni Pugno alto per 2 secondi
e poi rilascia

BARAKA™: Giù, Giù, Calcio basso

SCORPION™: Su, Su

RAYDEN™: Giù, Indietro, Avanti, Calcio basso



KITANA™

MOSSE SPECIALI: 3
PULSANTI
COLPO DI VENTAGLIO: Pugno
+ Indietro
LANCIO DEL VENTAGLIO:
Avanti, Avanti, Pugno
Alzata di ventaglio: Indietro,

Indietro, Indietro + Pugno

PUGNO SPAZZATUTTO: da Avanti verso
Indietro + Pugno

MOSSE SPECIALI: 6 PULSANTI

COLPO DI VENTAGLIO: Indietro + Pugno alto

LANCIO DEL VENTAGLIO: Avanti, Avanti, Pugno
alto + Pugno basso

ALZATA DI VENTAGLIO: Indietro, Indietro,
Indietro, Pugno alto

PUGNO SPAZZATUTTO: da Avanti verso

Indietro, Pugno alto



JAX™

MOSSE SPECIALI: 3 PULSANTI
MARTELLATA: Tieni Calcio basso per 3 secondi, quindi rilascia.
PRESA: Avanti, Avanti, Pugno
SUPER SCHIENATA: premere

ripetutamente Pugno nel corso di una schienata
ONDA SONICA: Mezzo giro, da Avanti verso Indietro, Calcio alto
SPEZZASCHIENA: Bloccaggio mentre sei in aria con l'avversario

MOSSE SPECIALI: 6 PULSANTI
MARTELLATA: Tieni Calcio basso per 3 secondi, quindi rilascia.
PRESA: Avanti, Avanti, Pugno basso
SUPER SCHIENATA: premere continuamente Pugno alto nel corso di una schienata
ONDA SONICA: Mezzo giro, da Avanti verso Indietro, Calcio alto
SPEZZASCHIENA: Bloccaggio mentre sei in aria con l'avversario



MILEENA™

MOSSE SPECIALI: 3 PULSANTI
CALCIO TELEPORTANTE: Avanti, Avanti, Calcio alto
Attacco rotolante: Indietro, Indietro, Giù, Calcio alto
Lanciare pugnali: Tieni Pugno

basso per 2 secondi quindi rilascia

MOSSE SPECIALI: 6 PULSANTI
CALCIO TELEPORTANTE: Avanti, Avanti, Calcio basso
ATTACCO ROTOLANTE: Indietro, Indietro, Giù, Calcio alto

LANCIARE PUGNALI: Tieni Pugno alto per 2 secondi quindi rilascia



BARAKA™

MOSSE SPECIALI: 3 PULSANTI
COLPO TAGLIANTE: Indietro + Pugno
SCINTILLA TAGLIANTE: da Giù verso Indietro + Pugno
FURIA TAGLIANTE: Indietro,

Indietro, Indietro, Pugno
DOPPIO CALCIO: Premere 2 volte il Calcio alto quanto sarai vicino all'avversario

MOSSE SPECIALI: 6 PULSANTI
COLPO TAGLIANTE: Indietro, Pugno alto
SCINTILLA TAGLIANTE: da Giù verso Indietro, Pugno alto
FURIA TAGLIANTE: Indietro, Indietro, Indietro, Pugno basso
DOPPIO CALCIO: Premere 2 volte il Calcio alto quanto sarai vicino all'avversario



SCORPION™

MOSSE SPECIALI: 3 PULSANTI
LANCIA: Indietro, Indietro, Pugno
FINTA: da Giù verso Indietro + Pugno
ATTERRAMENTO A FORBICE:

da Avanti verso Indietro, Calcio basso
LANCIO IN ARIA: Bloccaggio, mentre sei in aria con l'avversario

MOSSE SPECIALI: 6 PULSANTI
LANCIA: Indietro, Indietro, Pugno basso
FINTA: da Giù verso Indietro, Pugno alto
ATTERRAMENTO A FORBICE: da Avanti verso Indietro, Calcio basso
Lancio in aria: Bloccaggio, mentre sei in aria con l'avversario



RAYDEN™

MOSSE SPECIALI: 3 PULSANTI
FULMINE: da Giù verso Avanti + Pugno
SAETTA VOLANTE: Indietro, Indietro, Avanti
TELEPORTO: Giù, Su

SCOSSA: Tieni Pugno basso per 3 secondi e poi rilascia quando sarai in piedi davanti a un avversario (Solo nella modalità a due giocatori.)

MOSSE SPECIALI: 6 PULSANTI
FULMINE: da Giù verso Avanti, Pugno basso
SAETTA VOLANTE: Indietro, Indietro, Avanti
Teleporto: Giù, Su
SCOSSA: Tieni Pugno alto per 3 secondi e poi rilascia quando sarai in piedi davanti a un avversario (Solo nella modalità a due giocatori.)



KINTARO™

In mancanza di Goro™, Kintaro viene a prendere il suo posto di governatore supremo degli eserciti di Shao Kahn™. Più forte e più agile del suo predecessore è infuriato per la sconfitta di Goro™. Kintaro™ ha giurato di vendicarsi contro i guerrieri terrestri.



SHAO KAHN™

Il Governatore supremo dell'Altro Mondo, Shao Kahn™ governa i Pianeti Astrali di Shokan e tutti i regni confinanti. Cinquecento anni fa scacciò il mutante Shang Tsung™ nel Regno Materno (la

Terra) dove avrebbe dovuto pagare per i suoi crimini cercando di indebolire le furie del reame e cercare di creare un punto debole nei cancelli dimensionali della Terra. Questo punto debole nei cancelli avrebbe permesso a Kahn e ai suoi seguaci di impadronirsi della Terra e condannare i suoi abitanti ad un'esistenza caotica nelle tenebre. Solo così Shang Tsung potrà pagare per i suoi crimini e liberarsi dalla maledizione.



BEGRANSAD GARANTI

ACCLAIM™ garanterar ursprungsköparen av denna ACCLAIM™-produkt att det medium på vilket datorprogrammet är inspelat är fritt från defekter i material och arbetsutförande under en period av nittio (90) dagar från köpdatum. Denna mjukvara från ACCLAIM™ säljes "som sådant", utan uttalad eller underförstådd garanti av något slag, och ACCLAIM™ ansvarar inte för några förluster eller skador av något slag som resulterar av användning av detta program. ACCLAIM™ erkänner en period av nittio (90) dagar för att, enligt eget val, reparera eller byta ut, vilket är kostnadsfritt, varje mjukvara från ACCLAIM™, med portot betalt och föreliggande av köpbevis, vid sitt Kundservicecenter. Utbyte av denna kassett, kostnadsfritt för ursprungsköparen, är den fulla betydelsen av vårt ansvar.

Var god sänd till:

ACCLAIM™, DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.,

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

Var god tillåt 28 dagar från ivägsändande till återlämning av kassetten.

Denna garanti gäller inte för normal förslitning. Garantin kommer inte att gälla om defekten i mjukvaran från ACCLAIM™ har uppstått genom missbruk, orimlig användning eller församling.

DENNA GARANTI GÄLLER FÖRE ALLA ANDRA GARANTIER, OCH INGA ANDRA FRAMSTÄLLNINGAR ELLER KRAV AV NÅGOT SLAG KOMMER ATT BINDA ELLER FÖRPLIKTA ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. VARJE UNDERFÖRSTÅDD GARANTI GÄLLANDE DENNA MJUKVARAPRODUKT, INKLUSIVE GARANTIER FÖR SÄLJBARHET OCH LÄMPLIGHET FÖR NÅGOT SPECIELLT ÄNDAMÅL, BEGRÄNSAS TILL PERIODEN PÅ NITTIO (90) DAGAR BESKRIVEN OVAN. INTE UNDER NÅGRA OMSTÄNDIGHETER KOMMER ACCLAIM™ ATT VARA ANSVARIG FÖR NÅGRA SPECIELLA, TILFÄLLIGA ELLER BETYDANDE SKADOR SOM RESULTERAT AV INNEHAV, ANVÄNDNING ELLER DÅLIG FUNKTION HOS DENNA PRODUKT FRÅN ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. DETTA PÅVERKAR INTE PÅ NÅGOT SÄTT DINA LAGSTADGADE RÄTTIGHETER.

Detta datorprogram och dess tillhörande dokumentation och material skyddas av både nationella och internationella lagar. Lagring i återvinningssystem, reproduktioner, översättningar, uthyrning, utlåning, sändning och offentlig visning är förbjudet utan uttryckligt tillstånd från ACCLAIM™.

SEGA and MEGA DRIVE are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

Acclaim™ is a division and trademark of Acclaim Entertainment © 1994 Acclaim Entertainment. Alla rättigheter reserverade.

Acclaim™. Distributed by Acclaim Entertainment Ltd., Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England.

INGET... INGET KAN FÖRBEREDA DIG...

För 500 år sedan fördrevs den formväxlande demonen Shang Tsung från Yttervärlden till Moderlandet (Jorden) som straff för sin brottslighet. Där hade han att, med hjälp av Goro den halvmänskliga draken, sona sina brott genom att störa balansen mellan furierna i riket. Detta så att hans mästare Shao Khan, med underlydande, skulle kunna komma in och ta över makten i Moderlandet för all framtid.

Han besegrades.

Han återvände till Yttervärlden som ett fiasko och hade framför sig att bli avrättad av Shao Khan, enväldig härskare över Yttervärlden, Shokans astrala plan och kringliggande kungadömen. I och med det skenbara fränfallet av Goro syntes hans öde vara beseglat. Men när Tsung beskrev sin planerade hämnd för Khan var den så ond och förvriden att till och med Khan blev imponerad. Khan gav Tsung en sista chans att rehabilitera sig. Han använde list till att locka sina motståndare till den bisarra Yttervärlden där de hade att möta en ny utmaning - en turnering med självaste Shao Khan som värd.

I dag börjar turneringen... Än en gång!

LÅT TURNERINGEN BÖRJA

1. Se till att strömmen är fränkopplad.
2. Stoppa in kassetten med MORTAL KOMBAT™ II på det sätt som beskrivs i handboken till Sega™ Mega Drive™.
3. Slå på strömmen. När titelskärmerna till MORTAL KOMBAT™ II visas trycker du på STARTKNAPPEN för att gå till Alternativskärmen. Du får två alternativ att välja mellan, START GAME eller OPTIONS. Markera ditt val genom att trycka på D-KNAPP UPP eller NED och sedan på STARTKNAPPEN för att välja det alternativ du markerat.

START GAME startar ett spel för en deltagare, en kamp om titeln Stormästare. Du måste dock först välja en kämpe. Skärmen "Warrior Selection" (Välj din krigare) innehåller bilder på den kämpar som finns att välja mellan. Välj kämpe genom att flytta den färgade ramen, med hjälp av D-KNAPPEN, till den du vill ha. När ramen omringar ditt val trycker du på STARTKNAPPEN. Du kan även låta slumpen välja din kämpe. Gör det genom att låta ramen vara kvar runt den första kämpen (Liu Kang för spelare 1 och Reptile för spelare 2) och först trycka på UPP och sedan STARTKNAPPEN.

Om en andra deltagare vill komma in i turneringen kan han göra det vid valfri tidpunkt genom att trycka på sin STARTKNAPP. Detta får till följd att båda spelarna går tillbaka till skärmen "Choose Your Fighter" (Välj din krigare) där de båda måste välja kämpar. Båda spelarna kan välja samma kämpe. Om de gör så skiljs dessa åt med olika färger. Spelarna möts sedan i envig där vinnaren går vidare i turneringen och förloraren lämnar spelet.

OPTIONS (Alternativ) tar spelaren till skärmen Options där spelfunktionerna kan varieras med D-KNAPPENS pilar.

DIFFICULTY (Svårighetsgrad) ger dig möjlighet att välja om spelet ska vara mycket enkelt (Very Easy), enkelt (Easy), normalt (Medium), svårt (Hard) eller mycket svårt (Very Hard). Välj svårighetsgrad genom att



flytta markören till önskad plats och trycka på valfri knapp. Flytta sedan markören till "DONE" och tryck på STARTKNAPPEN.

CREDITS (Tillgångar) bestämmer hur många gånger du kan återuppta spelet innan det är över. Du ökar eller minskar antalet med D-KNAPP VÄNSTER eller HÖGER. När du valt önskat antal flyttar du markören till "DONE" och trycker på STARTKNAPPEN.

Återgå till huvudskärmen genom att trycka på STARTKNAPPEN.

YTTERVÄRLDENS REGLER

Kämparna i den ursprungliga Shaolin-turneringen satte sina liv på spel men deltagarna i Shao Khans™ Yttervärldsturnering riskerar mycket mera!!!

Det första provet i Yttervärldsturneringen testar kämparnas färdigheter genom att ställa dem mot var och en av de formidabla kämparna från Jorden. I samtliga strider i MORTAL KOMBAT anger mätare i skärmens båda övre hörn hälsotillståndet för kämparna. ["Hit Meter" och "Timer"]. Mätarna är helt gröna i början av varje rond men varje gång en kämpe blir träffad anger ett tillägg av röd färg skadans svårighetsgrad. När en kämpes stapel är helt röd är han utslagen och motståndaren vinner ronden. Om tiden för en rond överskrids innan endera kampen slagits ut vinner den med minst skador. Den kämpe som först vinner två ronder vinner matchen och går vidare till nästa motståndare.

OBS! Om matchen går fem ronder utan en vinnare diskvalificeras båda kämparna från turneringen.

När en kämpe besegrat de andra deltagarna i turneringen har han att möta den första värden i Yttervärlden, demonen Shang Tsung™ som fått sin ungdom tillbaka tack vare Shao Khan™. Detta ger Tsung kraftfull magi och avsevärd fysisk skicklighet.

Om en kämpe besegrar Tsung blir nästa motståndare den massiva Kintaro™. Kintaro™ tillhör samma ras av halvmänskliga drakar som Goro™. Kintaro har, driven till raseri av att hans kamrat stupat för en dödlings hand, tagit sin plats i turneringen för att söka hämnd. Shao Khan™ beviljade honom detta privilegium i utbyte mot Kintaros™ tjänster.

Vinst över Kintaro™ bevisar att en kämpe är värdig att möta Yttervärldens härskare Shao Khan™ i strid. Den kämpe som besegrar Shao Khan™ avslutar hans regim och blir den överlägsna och obestridda kämpe i Yttervärlden!

STRIDSKONST I KOMBAT II

De kunst van Kombat is in de laatste duizend jaren niet veranderd. Een wijze vechter begint zijn training dan ook met de kunst van het verdedigen. Het is veel belangrijker om te leren hoe je klappen moet blokkeren dan hoe je klappen moet uitdelen, want een tegenstander die zelf kwetsbaar is voor een aanval. Lessen in de verdediging zijn als volgt (gebaseerd op de standaardinstellingen): (Tussen haakjes staan de knoppen voor de 6-Button Arcade Pad)

GRUNDLÄGGANDE RÖRELSE:

Stridskonsten KOMBAT är vad den varit i tusentals år. En vis kämpe inleder sin träning med försvarskonsten. Den är mer värdefull att lära sig än att skada

motståndare eftersom en anfallande motståndare är sårbar för motanfall. Försvarslektionerna är följande (baserat på standardinställningar):

3-KNAPPAR

RÖRELSE FRAMAT ELLER BAKÅT: Tryck på STYRPLATTA VÄNSTER eller HÖGER

BLOCKERING: tryck på STARTKNAPPEN

HUKA: Tryck på STYRPLATTA NED

HOPPA: Tryck på STYRPLATTA UPP

FLIPPA FRAMAT ELLER BAKÅT: Tryck på STYRPLATTA UPP + VÄNSTER/HÖGER

6-KNAPPAR

RÖRELSE FRAMAT ELLER BAKÅT: Tryck på STYRPLATTA VÄNSTER eller HÖGER

BLOCKERING: Tryck på Y- eller B-KNAPPEN

HUKA: Tryck på STYRPLATTA NED

HOPPA: Tryck på STYRPLATTA UPP

FLIPPA FRAMAT ELLER BAKÅT: Tryck på STYRPLATTA UPP + VÄNSTER/HÖGER

När försvarskonsten är bemästrad kan en kämpe börja lära sig de grundläggande anfallsrörelserna - slag och sparkar. I kombination med en bra försvarsteknik är dessa tillräckliga för att besegra de flesta motståndare. De grundläggande anfallsrörelserna är följande:

3-KNAPPAR

SLAG, LAGT: Tryck på A-KNAPPEN

SLAG, HÖGT: Tryck på Framåt eller Bakåt + A

SPARK, LAG: Tryck på B-KNAPPEN

SPARK, HÖG: Tryck på C-KNAPPEN

6-KNAPPAR

SLAG, LAGT: Tryck på A-KNAPPEN

SLAG, HÖGT: Tryck på X-KNAPPEN

SPARK, LAG: Tryck på C-KNAPPEN

SPARK, HÖG: Tryck på Z-KNAPPEN

AVANCERADE RÖRELSE:

De avancerade rörelserna använder de grundläggande rörelserna som delkomponenter för att bygga upp kraftfulla manövrer. De är effektiva att orsaka skador men är långsammare att utföra. De avancerade rörelserna är följande:

UPPERCUT: Tryck på HUKA + HÖGT eller lågt slag

SVEPANDE SPARK: Tryck på BORTAT + LAG SPARK

RUNDSPARK: Tryck på BORTAT + HÖG SPARK

FLYGANDE SLAG: Tryck på HOPPA eller FLIPPA + HÖGT eller lågt slag

FLYGANDE SPARK: Tryck på HOPPA eller FLIPPA + HÖG eller låg spark

SPECIALRÖRELSE:

Att behärska KOMBAT kan vara tillräckligt för att vinna varje kamp på Jorden. Att vinna i Yttervärlden kräver dock mer av en kämpe. Som förberedelse för denna turnering har varje kämpe övat in flera specialrörelser. Dessa bygger ofta på spirituella eller övernaturliga energier, extrem fysisk träning eller bioniska tillägg för att få sin effektivitet. De kan vara synnerligen verkningsfulla och ofta förödande för en motståndare.

HIT METERS



TIMER



RÅD TILL EN KÄMPE:

Talamod är en kämpes bästa vän. Vänta till dess att motståndaren anfaller och svara med ett motanfall när han är som mest sårbar.

Synkronisering och timing är av kritisk betydelse för många rörelser. Träna ofta så att du lär dig den hemligheten.

Du kan träna in en kombination av rörelser som låter en kämpe träffa sin motståndare ett flertal gånger innan han kan försvara sig. Detta gör dem ovärderliga.

Varje kämpe har olika svagheter och starka sidor vad gäller snabbhet och rörlighet. Att upptäcka och studera dessa lär dig både att bättre använda och bekämpa dem.

SNABBREFERENSDIAGRAM 3-Knappars styrplatta

	Normaal	+Naar Tegenstander Toe	+Weg Van Tegenstander	+ Omhoog	+Omlaag
A KNOP	Lage Stoot Gooi	Hoge Stoot / Gooi	Hoge Stoot / Gooi	Vliegende Stoot	Uppercut
B KNOP	Lage Schop	Lage Schop	Voetveeg	Vliegende Schop	Gebukte Lage Schop
C KNOP	Hoge Schop	Hoge Schop	Complete Draai	Vliegende Schop	Gebukte Hoge Schop
START	Blokkeren	Blokkeren	Blokkeren	Blokkeren	Blokkeren

SNABBREFERENSDIAGRAM 6-Knappars arkadstyrplatta

	Normaal	+Naar Tegenstander Toe	+Weg Van Tegenstander	+ Omhoog	+Omlaag
A KNOP	Lage Stoot Gooi	Hoge Stoot / Gooi	Hoge Stoot / Gooi	Vliegende Stoot	Uppercut
C KNOP	Lage Schop	Lage Schop	Voetveeg	Vliegende Schop	Gebukte Lage Schop
Z KNOP	Hoge Schop	Hoge Schop	Complete Draai	Vliegende Schop	Gebukte Hoge Schop
B of Y KNOP	Blokkeren	Blokkeren	Blokkeren	Blokkeren	Blokkeren

KÄMPARNA, EN KORT PRESENTATION



LIU KANG™

SPECIALRÖRELSE,
3-KNAPPAR

VANLIGT ELDKLOT: Tillbaka,

Tillbaka + Slag

HUKANDE ELDKLOT: Tillbaka,

Tillbaka, Slag

FLYGANDE SPARK: Tillbaka,

Tillbaka, Hög spark

BICYCLET-SPARK: Håll Låg spark nedtryckt i 5 sekunder och släpp.

SPECIALRÖRELSE, 6-KNAPPAR

VANLIGT ELDKLOT: Tillbaka, Tillbaka +

Högt slag

HUKANDE ELDKLOT: Tillbaka, Tillbaka,

Lågt slag

FLYGANDE SPARK: Tillbaka, Tillbaka,

Hög spark

BICYCLET-SPARK: Håll Låg spark nedtryckt i 5 sekunder och släpp.



KUNG LAO™

SPECIALRÖRELSE

3-KNAPPAR

TELEPORTERING: Ned, Upp

Kasta hatt: Bortåt, Tillbaka

+ Lågt slag

KULSPARK: Upp, Ned + Hög

spark högst upp i ett hopp

VIRVELVIND: Upp, Upp, Låg spark (Upprepa Låg spark hela tiden för att behålla rotationen)

SPECIALRÖRELSE 6-KNAPPAR

TELEPORTERING: Ned, Upp

KASTA HATT: Bortåt, Tillbaka + Lågt slag

KULSPARK: Upp, Ned + Hög spark högst

upp i ett hopp

VIRVELVIND: Upp, Upp, Låg spark (Upprepa

Låg spark hela tiden för att behålla rotationen)



JOHNNY CAGE™

SPECIALRÖRELSE

3-KNAPPAR

GRÖN FLAMMA (LÅG):

Halvcirkel Bortåt till

Tillbaka, Slag

GRÖN FLAMMA (HÖG):

Halvcirkel Tillbaka till

Bortåt, Slag

SKUGGSPARK: Bortåt, Tillbaka, Låg spark

SKUGG-UPPERCUT: Bortåt, Ned, Bortåt, Slag

LÅG STÖT: Blockering + Slag

SPECIALRÖRELSE 6-KNAPPAR

GRÖN FLAMMA (LÅG): Halvcirkel Bortåt till

Tillbaka, Lågt slag

GRÖN FLAMMA (HÖG): Halvcirkel Tillbaka till

Bortåt, Högt slag

SKUGGSPARK: Bortåt, Tillbaka, Låg spark

SKUGG-UPPERCUT: Bortåt, Ned, Bortåt,

Högt slag

LÅG STÖT: Blockering + Lågt slag



REPTILE™

SPECIALRÖRELSE

3-KNAPPAR

SPOTTA SYRA: Tillbaka,

Tillbaka, Slag

KRAFTKLOT: Bortåt,

Bortåt, Slag

OSYNLIGHET: Tryck ner

Blockering, Upp, Upp, Ned, släpp

Blockering, Slag

GLIDNING: Bortåt + Låg spark + Hög spark

SPECIALRÖRELSE 6-KNAPPAR

SPOTTA SYRA: Tillbaka, Tillbaka, Högt slag

KRAFTKLOT: Bortåt, Bortåt, Högt slag + Lågt slag

OSYNLIGHET: Tryck ner Blockering, Upp, Upp,

Ned, släpp Blockering, Högt slag

GLIDNING: Bortåt + Låg spark +

Hög spark



SUB ZERO™

SPECIALRÖRELSE
3-KNAPPAR

DJUPFRYSNING: Ned till
Tillbaka, Slag
MARKFRYSNING: Ned till
Bortåt, Låg spark
GLIDNING: Bortåt + Hög

spark + Låg spark

SPECIALRÖRELSE 6-KNAPPAR

DJUPFRYSNING: Ned till Tillbaka, Lågt slag
MARKFRYSNING: Ned till Bortåt, Låg spark
GLIDNING: Bortåt + Hög spark + Låg spark



SHANG TSUNG™

SPECIALRÖRELSE
3-KNAPPAR

BRINNANDE DÖDSKALLAR:
Bortåt, Bortåt, Slag (En),
Bortåt, Bortåt, Tillbaka, Slag
(Två), Bortåt, Bortåt, Tillbaka,
Tillbaka, Slag (Tre)

MORFER:

LIU KANG™: Bortåt, Bortåt, Tillbaka,
Tillbaka, Blockering
KUNG LAO™: Bortåt, Ned, Bortåt, Hög spark
JOHNNY CAGE™: Bortåt, Bortåt, Ned, Slag
REPTILE™: Ned, Upp, Ned + Slag
SUB ZERO™: Tillbaka, Ned, Tillbaka, Slag
KITANA™: Blockering, Blockering, Blockering
JAX™: Ned, Tillbaka, Bortåt, Hög spark
MILEENA™: Håll slag nedtryckt i två sekunder
och släpp
BARAKA™: Ned, Ned, Låg spark
SCORPION™: Upp, Upp
RAYDEN™: Ned, Bortåt, Tillbaka, Låg spark
SPECIALRÖRELSE 6-KNAPPAR
Brinnande dödsdallar: Bortåt, Bortåt, Hög slag
(En), Bortåt, Bortåt, Tillbaka, Hög slag (Två),
Bortåt, Bortåt, Tillbaka, Tillbaka, Hög slag (Tre)

MORFER:

LIU KANG™: Bortåt, Bortåt,

Tillbaka, Tillbaka, Blockering

KUNG LAO™: Bortåt, Ned, Bortåt, Hög spark
JOHNNY CAGE™: Bortåt, Bortåt, Ned, Lågt slag
REPTILE™: Ned, Upp, Ned + Hög slag
SUB ZERO™: Tillbaka, Ned, Tillbaka, Hög slag
KITANA™: Blockering, Blockering, Blockering
JAX™: Ned, Tillbaka, Bortåt, Hög spark
MILEENA™: Håll Hög slag nedtryckt i två
sekunder och släpp
BARAKA™: Ned, Ned, Låg spark
SCORPION™: Upp, Upp
RAYDEN™: Ned, Bortåt, Tillbaka, Låg spark



KITANA™

SPECIALRÖRELSE
3-KNAPPAR

SVEPANDE SOLFJÄDER: Slag +
Bortåt
KASTA SOLFJÄDER: Tillbaka,
Tillbaka, Slag
SOLFJÄDERSLYFT: Bortåt,

Bortåt, Bortåt, Slag
FYRKANTS VAGSLAG: Tillbaka till Bortåt, Slag
SPECIALRÖRELSE 6-KNAPPAR
SVEPANDE SOLFJÄDER: Hög slag + Bortåt
KASTA SOLFJÄDER: Tillbaka, Tillbaka, Hög
slag + Lågt slag
SOLFJÄDERSLYFT: Bortåt, Bortåt, Bortåt,
Hög slag
FYRKANTS VAGSLAG: Tillbaka till Bortåt,
Hög slag



JAX™

SPECIALRÖRELSE
3-KNAPPAR

KÖTTKVARN: Håll Låg spark
nedtryckt i 3 sekunder och
släpp
GREPP: Tillbaka, Slag
SUPERSMALL: Tryck snabbt på

Slag under ett kast

LJUDVAG: Halvcirkel, Tillbaka till Bortåt,
Hög spark

RYGGKNÄCKARE: Blockering under luftfärd
tillsammans med motståndare

SPECIALRÖRELSE 6-KNAPPAR

KÖTTKVARN: Håll Låg spark nedtryckt i 3
sekunder och släpp

GREPP: Tillbaka, Tillbaka, Lågt slag

SUPERSMALL: Tryck snabbt på Hög slag

under ett kast

LJUDVAG: Halvcirkel, Tillbaka till Bortåt,

Hög spark

RYGGKNÄCKARE: Blockering under luftfärd
tillsammans med motståndare



MILEENA™

SPECIALRÖRELSE
3-KNAPPAR

TELEPORTERANDE SPARK:

Tillbaka, Tillbaka, Låg spark

Rullande anfall: Bortåt,

Bortåt, Ned, Hög spark

SAI-KAST: Håll Lågt slag

nedtryckt under 2 sekunder och släpp

SPECIALRÖRELSE 6-KNAPPAR

TELEPORTERANDE SPARK: Tillbaka, Tillbaka,

Låg spark

RULLANDE ANFALL: Bortåt, Bortåt, Ned, Hög

spark

SAI-KAST: Håll Lågt slag nedtryckt under 2

sekunder och släpp



BARAKA™

SPECIALRÖRELSE
3-KNAPPAR

SVEPANDE SVÄRD: Bortåt +

Slag

SVÄRDSGNISTA: Ned till

Bortåt, Slag

SVÄRDSRÄSERI: Bortåt,

Bortåt, Bortåt, Slag

DUBBELSPARK: Tryck snabbt tre gånger på
Hög spark när du kommer nära en motståndare

SPECIALRÖRELSE 6-KNAPPAR

SVEPANDE SVÄRD: Bortåt + Hög slag

SVÄRDSGNISTA: Ned till Bortåt, Hög slag

SVÄRDSRÄSERI: Bortåt, Bortåt, Bortåt,

Lågt slag

DUBBELSPARK: Tryck snabbt tre gånger på
Hög spark när du kommer nära en motståndare



SCORPION™

SPECIALRÖRELSE
3-KNAPPAR

SPJUT: Bortåt, Bortåt, Slag

Lockbete: Ned till Bortåt,

Slag

SAXNEDTAGNING: Tillbaka
till Bortåt. Låg spark

LUFTKAST: Blockering under luftfärd
tillsammans med motståndare

SPECIALRÖRELSE 6-KNAPPAR

SPJUT: Bortåt, Bortåt, Lågt slag

LOCKBETE: Ned till Bortåt, Hög slag

SAXNEDTAGNING: Tillbaka till Bortåt.

Låg spark

LUFTKAST: Blockering under luftfärd
tillsammans med motståndare



RAYDEN™

SPECIALRÖRELSE
3-KNAPPAR

BLIXT: Ned till Tillbaka, Slag

FLYGANDE ASKA: Bortåt,

Bortåt, Tillbaka

TELEPORTERING: Ned, Upp

CHOCK: Håll Lågt slag

nedtryckt under 3 sekunder och släpp när du är
direkt bredvid en stående motståndare.

SPECIALRÖRELSE 6-KNAPPAR

BLIXT: Ned till Tillbaka, Lågt slag

FLYGANDE ASKA: Bortåt, Bortåt, Tillbaka

TELEPORTERING: Ned, Upp

CHOCK: Håll Hög slag nedtryckt under 3
sekunder och släpp när du är direkt bredvid en
stående motståndare.



KINTARO™

I och med att Goro™ försvunnit har Kintaro™ befordrats till hans position som överbefälhavare för Shao Khans™ arméer. Starkare och smidigare än sin företrädare är han dock uppretad till raseri tack vare

Goros™ nederlag. Kintaro™ har svurit att hämnas på de jordiska kämpar som är ansvariga för detta.



SHAO KHAN™

Som härskare över Yttervärlden regerar Shao Khan över Shokans Astralplan och alla kringliggande kungadömen. För 500 år sedan förvisade han formväxlaren Shang Tsung™ till Moderlandet (Jorden) som straff.

Shang Tsung™ fick till uppgift att destabilisera furierna och skapa svagheter i Jordens dimensionella portar. Dessa svagheter i portarna ger Khan och hans underlydande möjligheten att i all framtid vandra på Jorden och förvandla invånarnas liv till en mörk och kaotisk tillvaro. Endast så kan Shang Tsung™ bli rentvård och förbannelsen lyftas.



BEPERKTE GARANTIE

ACCLAIM™ garandeert de oorspronkelijke koper van dit ACCLAIM™ produkt, dat het medium waarop het computerprogramma opgenomen is, vrij zal blijven van defecten in materiaal en uitvoering, voor een termijn van negentig (90) dagen vanaf de aankoopdatum. Dit ACCLAIM™ software is zoals deze is geleverd, zonder uitdrukkelijke of geïmpliceerde garantie van welke aard dan ook. ACCLAIM™ is niet aansprakelijk voor enig verlies of enige schade, van welke aard dan ook, welke voortvloeit uit het gebruik van dit programma. ACCLAIM™ accepteert dat ze voor een termijn van negentig (90) dagen elk ACCLAIM™ software produkt gratis bij hun centrum voor klantenservice, zal repareren of vervangen, dit naar eigen verkiezing. De verzendkosten zijn voor rekening van de koper, een bewijs van de datum van aankoop is noodzakelijk. De volle omvang van onze aansprakelijkheid houdt in dat voor de oorspronkelijke koper de cartridge gratis vervangen zal worden. Om van deze service gebruik te maken, retourneert u de cassette aan uw dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan:

ACCLAIM™, DISTRIBUTED BY
Columbia TriStar Home Video
postbus 685
1200 AR Hilversum
Nederlands

Columbia TriStar Home Video
Oppeerstraat 38
38 rue Souveraine
1050 Brussels
Belgium

Geef ons a.u.b. 28 dagen vanaf de verzenddatum de tijd om uw cartridge te retourneren.

Deze garantie geldt niet voor normale slijtage. Deze garantie zal niet van toepassing zijn en zal nietig zijn als het defect in het ACCLAIM™ Software produkt is voortgekomen uit misbruik, buitensporig gebruik, verkeerde behandeling of verwaarlozing.

DEZE GARANTIE TREEDT IN DE PLAATS VAN ALLE ANDERE GARANTIES EN GEEN ANDERE VERKLARINGEN OF CLAIMS VAN WELKE AARD DAN OOK ZAL BINDEND OF VERPLICHTEND ZIJN VOOR ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. ENIGE GEÏMPliceERDE GARANTIES DIE VAN TOEPASSING ZIJN VOOR DIT SOFTWARE PRODUKT, MET INBEGRIJP VAN GARANTIES VAN VERKOOPBAARHEID EN GESCHIKTHEID VOOR EEN BEPAALD DOEL, ZIJN BEPERKT TOT HET TERMIJN VAN NEGENTIG (90) DAGEN ZOALS HIERBOVEN VERMELD STAAT. IN GEEN ENKEL GEVAL ZAL ACCLAIM™ AANSprakELIJK ZIJN VOOR ENIGE SPECIALE, INCIDENTELE OF GEVOLGSCHADE, WELKE VOORTVLOEIT UIT HET BEZIT, GEBRUIK OF SLECHTE WERKING VAN DIT PRODUKT VAN ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. DIT TAST OP GEEN ENKELE WIJZE UW WETTELIJK VASTGELEGDE RECHTEN AAN.

Dit computerprogramma en de bijbehorende documentatie en materialen worden beschermd door nationale en internationale auteursrechten. Opslag in een retrieval systeem, reproductie, vertaling, verhuuren, uitlenen, uitzenden en publieke voorstellingen zijn verboden zonder uitdrukkelijke toestemming van ACCLAIM™.

SEGA and MEGA DRIVE are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

Acclaim™ is a division and trademark of Acclaim Entertainment © 1994 Acclaim Entertainment. Alle rechten voorbehouden..

Acclaim™. Distributed by Acclaim Entertainment Ltd., Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England.

NIEMAND... NIEMAND KAN JE VOORBEREIDEN.

500 jaar geleden werd de gedaanteverwisselaar Shang Tsung™ vanwege zijn misdaden verbannen van de Buitenwereld naar het Moeder Domein (de Aarde). Daar moest hij met de hulp van zijn pupil Goro™, een afgrijselijke mensdraak, zijn misdaden goedmaken door het Domein uit evenwicht te brengen. Dit zou zijn meester Shao Kahn™ en diens volgelingen in staat stellen het Domein te betreden en er eeuwig te regeren. Hij werd verslagen.

Als een mislukking kwam hij terug naar de Buitenwereld, waar hij geëxecuteerd zou worden door Shao Kahn™, opperste heerser van de Buitenwereld, de Astrale Viaktes van Shokan en de omliggende koninkrijken. De ongeschijnlijke dood van Goro™ leek zijn lot te bezegelen. Maar Tsung vertelde Kahn van een plan om zich te wreken, een plan dat zo duivels en waanzinnig was dat zelfs Kahn zich liet overtuigen. Tsung zou één laatste kans krijgen om het goed te maken. Met sluwe praatjes lokte hij zijn vijanden naar de bizarre Buitenwereld waar zij werden geconfronteerd met een nieuwe uitdaging - een toernooi dat werd geleid door Shao Kahn™ in eigen persoon.

Vandaag begint het toernooi... Opnieuw!

LAAT HET TOERNOOI BEGINNEN!

1. Zorg dat de Megadrive uit staat
 2. Steek de Mortal Kombat cartridge in de Megadrive zoals dat beschreven staat in de Megadrive handleiding.
 3. Druk op START als je het Mortal Kombat titelscherm ziet om naar het Optiescherm te gaan. Je krijgt twee keuzes te zien: START GAME of OPTIONS. Gebruik de CONTROL PAD om een optie te kiezen en druk op START.
- LET OP: bij het starten van het spel krijg je automatisch de instellingen voor de 3-Knops Controller en de Activator. Als je een 6-Knops Controller wilt gebruiken, lees dan de instructies op blz. 5 om het spel hiervoor geschikt te maken.

START GAME. Hiermee begin je aan een één-speler gevecht voor de titel van Grand Champion. Voordat je begint moet je eerst een vechter uitkiezen. Het vechter-selectiescherm heeft plaatjes van alle vechters die voor een speler beschikbaar zijn. Gebruik de D-BUTTON om een vechter uit te kiezen en druk op A.B. of C als de keuze is gemaakt om hem te selecteren. Je kunt ook een willekeurige vechter laten selecteren. Laat dan het

venster op de eerste vechter staan (dat is Liu Kang™ voor speler 1 en Reptile™ voor speler 2) en druk op OMHOOG en dan op START. Als een tweede speler mee wil doen aan het toernooi, dan kan hij dat doen door op elk willekeurig moment op START te drukken. Beide spelers worden doorgeschakeld naar het vechter-selectiescherm en kunnen een vechter uitkiezen. Beide spelers mogen dezelfde vechter uitkiezen. Als dit gebeurt krijgen de vechters ieder een andere kleur zodat ze uit elkaar kunnen worden gehouden. De spelers zullen tegen elkaar vechten waarbij de winnaar telkens verder komt in het toernooi en de verliezer zijn spel ziet beëindigen.



Als je **OPTIONS** kiest krijg je een aantal keuzes. Maak een keuze met de **CONTROL PAD** en druk op **LINKS** of **RECHTS**.

Met **CREDITS** kun je instellen hoe vaak je door mag gaan voordat je spel voorbij is continues).

Met **DIFFICULTY** (moeilijkheidsgraad) kun je instellen of het spel heel makkelijk (Very Easy), heel moeilijk (Very Hard) of ergens daartussenin is.

Met **MUSIC** kan je instellen of je muziek hoort tijdens het spelen of niet.

Beweeg de cursor naar **DONE** en druk op **START** om het optiescherm te verlaten en terug te gaan naar het titelscherm.

REGELS VAN DE BUITENWERELD

In het originele Shaolin Toernooi van de Oosterse Vechtsport zetten de vechters hun levens op het spel. In de Buitenwereld van Shao Kahn™ zetten ze nog veel meer in!!!

In het toernooi van de Buitenwereld worden eerst de gevechtstechnieken van een strijder getoetst door hem op te stellen tegenover alle formidabele Aardse vechters. In alle Mortal Kombat gevechten geven de balken in de linker- en rechterbovenhoek de gezondheid van een vechter aan. De balken zijn aan het begin van het gevecht nog helemaal zwart, maar elke keer nadat een vechter in het spel geraakt wordt komt er een beetje wit bij, wat aangeeft in welke mate de vechter gewond is. Een vechter verliest zijn bewustzijn en de ronde als zijn meter helemaal wit is. De winst van de ronde gaat dan naar de andere vechter. Als de tijd om is voordat één van de vechters zijn bewustzijn verliest gaat de winst van de ronde naar de vechter met de minste verwondingen. De eerste vechter die twee rondes heeft gewonnen wint de match en gaat door naar de volgende tegenstander.

N.B. Als vier rondes voorbijgaan zonder dat er een winnaar is dan worden beide vechters gediskwalificeerd voor het toernooi.

Als een vechter alle tegenstanders in het toernooi heeft verslagen dan moet hij het opnemen tegen de eerste Buitenwereld-vechter: de demon Shang Tsung™. Zijn meester Shao Kahn™ heeft hem zijn jeugd teruggegeven waardoor Tsung niet alleen indrukwekkende magische krachten heeft maar ook fysiek erg sterk is.

Wie Shang Tsung™ kan verslaan bewijst waardig genoeg te zijn voor een ontmoeting in het strijdperk met Shao Kahn™, de opperste heerser van de Buitenwereld. Versla hem om aan zijn heerschappij een eind te maken en wordt de Opperste Vechter van de Buitenwereld!

DE KUNST VAN KOMBAT II:

De kunst van Kombat is in de laatste duizend jaren niet veranderd. Een wijze vechter begint zijn training dan ook met de kunst van het verdedigen. Het is veel belangrijker om te leren hoe je klappen moet blokkeren dan hoe je klappen moet uitdelen, want een tegenstander die aanvalt is een tegenstander die zelf kwetsbaar is voor een aanval. Lessen in de verdediging zijn als volgt (gebaseerd op de standaardinstellingen): (Tussen haakjes staan de knoppen voor de 6-Button Arcade Pad)

Om naar Voren of naar Achteren te Bewegen: Druk naar **LINKS** of naar **RECHTS** op de **CONTROL PAD**

OM TE BLOKKEREN: Druk op **START** (B- of Y-KNOP)

OM TE BUKKEN: Druk naar **BENEDEN** op de **CONTROL PAD**

OM TE SPRINGEN: Druk **OMHOOG** op de **CONTROL PAD**

OM NAAR ACHTEREN OF NAAR VOREN TE DUIKEN: Druk **OMHOOG** op de **CONTROL PAD** + naar **LINKS** of **RECHTS**

Als de verdediging onder de knie is kan een vechter beginnen aan de training van de fundamentele aanvalsbewegingen - het stoten en schoppen. In combinatie met sterke defensieve tactieken kunnen deze aanvalsbewegingen worden gebruikt om de meeste tegenstanders te verslaan. De fundamentele aanvalsbewegingen zijn als volgt:

OM TE STOTEN (LAAG): Druk op de **A-KNOP**

OM TE STOTEN (HOOG): Druk op de **A-KNOP** + **OMHOOG** (X-KNOP)

OM TE SCHOPPEN (LAAG): Druk op de **B-KNOP** (C-KNOP)

OM TE SCHOPPEN (HOOG): Druk op de **C-KNOP** (Z-KNOP)

DE GEVORDERDE BEWEGINGEN:

De gevorderde bewegingen maken gebruik van de basisbewegingen om krachtige manouevres uit te voeren. Hoewel deze bewegingen meer schade toebrengen zijn ze trager. De gevorderde bewegingen zijn als volgt:

OM EEN UPPERCUT TE GEVEN: Druk **OMLAAG** + **HOG** **STOOT** of **LAGE** **STOOT**

OM EEN VOETZWAAI TE MAKEN: Druk **VAN TEGENSTANDER AF** + **LAGE** **SCHOP**

OM EEN COMPLETE ZWAAI TE MAKEN: Druk **NAAR TEGENSTANDER TOE** + **HOG** **SCHOP**

OM EEN VLIEGENDE STOOT TE GEVEN: **SPRING** of **DUIK** + **HOG** **STOOT** of **LAGE** **STOOT**

OM EEN VLIEGENDE SCHOP TE GEVEN: **SPRING** of **DUIK** + **HOG** **SCHOP** of **LAGE** **SCHOP**

DE SPECIALE BEWEGINGEN (SPECIAL MOVES)

Als je Kombat-meester bent heb je genoeg in je mars om elk Aards gevecht te winnen, maar het vergt heel wat meer om in de vijandige Buitenwereld te overleven. Iedere vechter heeft, ter voorbereiding op dit toernooi, verschillende speciale bewegingen geleerd. Om deze bewegingen zo effectief mogelijk te maken halen de vechters hiervoor hun kracht uit spirituele of bovennatuurlijke energieën, extreme fysieke conditietrainingen of bionische implantaties. Daardoor zijn de speciale bewegingen zeer krachtig, en vaak fataal voor een tegenstander.

WIJSHEID VOOR EEN VECHTER:

Geduld is de grootste bondgenoot van een vechter. Wacht tot de tegenstander aanvalt en zorg voor een tegenaanval op het moment dat hij het meest kwetsbaar is.

Timing is van enorm belang bij veel bewegingen. Oefen veel om de geheimen van een goede timing door te krijgen.

Met oefening is het mogelijk om een combinatie van bewegingen uit te voeren. Dit geeft een vechter de mogelijkheid om meerdere klappen uit te delen voordat de tegenstander de kans krijgt om zich te verdedigen. Daardoor zijn deze combinaties zijn van onschatbare waarde.

Elke vechter heeft verschillende sterke en zwakke punten met betrekking tot snelheid en bewegingen. Door achter de verschillende stijlen te komen kun je ze beter gebruiken en kun je effectiever vechten.

HIT METERS



TIMER

QUICK REFERENCE CHART (3-Button Controller)

	Normaali	+Kohti	+Poispäin	+Ylös	+Alas
A PAINIKE	Matala Nyrkinisku/ Heitto	Korkea Nyrkinisku/ Heitto	Korkea Nyrkinisku	Vauhdikas Nyrkinisku	Koukku
B PAINIKE	Matala potku	Matala potku	Jalkaisku	Vauhdikas potku	Matala potku kyyrystä
C PAINIKE	Korkea potku	Korkea potku	Roundhouse potku	Vauhdikas potku	Korkea potku kyyrystä
START PAINIKE	Este	Este	Este	Este	Este

NOPEÄ VIITETAULUKKO 6-painikkeinen Arcade-laippa

	Normaali	+Kohti	+Poispäin	+Ylös	+Alas
A PAINIKE	Matala Nyrkinisku/ Heitto	Heitto	Matala Heitto	Vauhdikas Nyrkinisku	Koukku
B PAINIKE	Matala potku	Matala potku	Jalkaisku	Vauhdikas potku	Koukku
C PAINIKE	Matala potku	Matala potku	Jalkaisku	Vauhdikas potku	Matala potku kyyrystä
Z-PAINIKE	Korkea potku	Korkea potku	Roundhouse potku	Vauhdikas potku	Korkea potku kyyrystä
B tai Y PAINIKE	Este	Este	Este	Este	Este



LIU KANG™

SPECIALE BEWEGINGEN (3-KNOPPEN):

VUURBAL: Naar Vijand Toe, Naar Vijand Toe, Lage Stoot
 GEBUKTE VUURBAL: Naar Vijand Toe, Naar Vijand Toe + Omlaag, Lage Stoot

VLIEGENDE SCHOP: Naar Vijand Toe, Naar Vijand Toe, Hoge Schop

FIETS-KICK: Houidt Lage Schop 5 seconden lang vast en dan loslaten

SPECIALE BEWEGINGEN (6-KNOPPEN):

VUURBAL: Naar Vijand Toe, Naar Vijand Toe, Hoge Stoot
 GEBUKTE VUURBAL: Naar Vijand Toe, Naar Vijand Toe + Omlaag, Lage Stoot

VLIEGENDE SCHOP: Naar Vijand Toe, Naar Vijand Toe, Hoge Schop

FIETS-KICK: Houidt Lage Schop 5 seconden lang vast en dan loslaten



KUNG LAO™

SPECIALE BEWEGINGEN: 3-KNOPS CONTROLLER

TELEPORT: Omlaag, Omhoog

HOEDEWORP: Naar Achteren, Naar Voren + Stoot

BULLET KICK: Omlaag + Hoge Schop tijdens het

hoogste punt van een sprong.
 WERVELWINDZWAAL: Omhoog, Omhoog, Lage Schop (Druk telkens opnieuw op Lage Schop om te blijven zwaaien)

SPECIALE BEWEGINGEN: 6-KNOPSCONTROLLER

TELEPORT: Omlaag, Omhoog

HOEDEWORP: Naar Achteren, Naar Voren + Lage Stoot

WERVELWINDZWAAL: Omhoog, Omhoog, Lage Schop (Druk telkens opnieuw op Lage Schop om te blijven zwaaien)



JOHNNY CAGE™

SPECIALE BEWEGINGEN (3-KNOPPEN):

GROENE VLAM (LAAG): Weg Van Vijand tot Naar Vijand Toe + Stoot
 GROENE VLAM (HOOG): Naar Vijand Toe tot Weg Van

Vijand + Stoot

SCHADUWSCHOP: Weg Van Vijand, Naar Vijand Toe, Lage Schop

SCHADUW UPPERCUT: Weg Van Vijand, Omlaag, Weg Van Vijand + Stoot

LAGE KLAP: Blokkeren + Stoot

SPECIALE BEWEGINGEN (6-KNOPPEN):

GROENE VLAM (LAAG): Halve cirkel Weg Van Vijand tot Naar Vijand Toe, Lage Stoot

GROENE VLAM (HOOG): Halve cirkel Naar Vijand Toe tot Weg Van Vijand, Hoge Stoot

SCHADUWSCHOP: Weg Van Vijand, Naar Vijand Toe, Lage Schop

SCHADUW UPPERCUT: Weg Van Vijand, Omlaag, Weg Van Vijand, Hoge Stoot

LAGE KLAP: Blokkeren + Lage Stoot



REPTILE™

SPECIALE BEWEGINGEN (3-KNOPPEN):

ZUUR SPUGEN: Naar Vijand Toe, Naar Vijand Toe + Stoot

ENERGIEBAL: Van Vijand Weg, Van Vijand Weg, Stoot

ONZICHTBAARHEID:

Blokkeren Vasthouden + Omhoog, Omhoog, Omlaag, Blokkeren Loslaten, Stoot

GLIJDEN: Van Vijand Weg + Lage Stoot + Hoge Schop

SPECIALE BEWEGINGEN (6-KNOPPEN):

ZUUR SPUGEN: Naar Vijand Toe, Naar Vijand Toe, Lage Stoot

ENERGIEBAL: Van Vijand Weg, Van Vijand Weg, Lage Stoot

ONZICHTBAARHEID: Blokkeren Vasthouden + Omhoog, Omhoog, Omlaag, Blokkeren Loslaten, Hoge Stoot
GLIJDEN: Van Vijand Weg + Lage Stoot + Hoge Schop



SUB ZERO™

SPECIALE BEWEGINGEN
(3 KNOPPEN):
DIEPVRIES: Omlaag tot Naar Vijand Toe + Stoot
GRONDIJS: Omlaag, tot Vijand Weg, Lage Schop
GLIJDEN: Van Vijand Weg, +

Hoge Stoot + Lage Schop

SPECIALE BEWEGINGEN

(6KNOPPEN):
DIEPVRIES: Omlaag tot Naar Vijand Toe + Lage Stoot
GRONDIJS: Omlaag, tot Vijand Weg, Lage Schop
GLIJDEN: Van Vijand Weg, + Hoge Stoot + Lage Schop



SHANG TSUNG™

SPECIALE BEWEGINGEN
(3 KNOPPEN):
VLAMMENDE DOODSHOOFDEN: Van Vijand Weg, Van Vijand Weg + Stoot (een), Van Vijand Weg, Van Vijand Weg, Naar Vijand Toe + Stoot (twee), Van Vijand Weg, Van Vijand Weg, Naar Vijand Toe + Stoot (drie)

GEDAANTE VERWISSELEN:

LIU KANG™: Van Vijand Weg, Van Vijand Weg, Naar Vijand Toe, Naar Vijand Toe, Blokkeren
KUNG LAO™: Van Vijand Weg, Omlaag, Van Vijand Weg, Hoge Schop
JOHNNY CAGE™: Van Vijand Weg, Van Vijand Weg, Omlaag, Stoot

REPTILE™: Omlaag, Omhoog, Omlaag + Stoot
SUB ZERO™: Naar Vijand Toe, Omlaag, Naar Vijand Toe, Stoot
KITANA™: Blokkeren, Blokkeren, Blokkeren
JAX™: Omlaag, Naar Vijand Toe, Van Vijand Weg, Hoge Schop
MILEENA™: Hoge Stoot 2 seconden vasthouden en dan loslaten
BARAKA™: Omlaag, Omlaag, Lage Schop
SCORPION™: Blokkeren + Omhoog, Omhoog
RAYDEN™: Omlaag, Van Vijand Weg, Naar Vijand Toe, Lage Schop

SPECIALE BEWEGINGEN (6 KNOPPEN):
VLAMMENDE DOODSHOOFDEN: Van Vijand Weg, Van Vijand Weg, Hoge Stoot (een), Van Vijand Weg, Van Vijand Weg, Naar Vijand Toe, Hoge Stoot (twee), Van Vijand Weg, Van Vijand Weg, Naar Vijand Toe, Naar Vijand Toe, Hoge Stoot (drie)

GEDAANTE VERWISSELEN:
LIU KANG™: Van Vijand Weg, Van Vijand Weg, Naar Vijand Toe, Naar Vijand Toe, Blokkeren
KUNG LAO™: Van Vijand Weg, Omlaag, Van Vijand Weg, Hoge Schop
JOHNNY CAGE™: Van Vijand Weg, Van Vijand Weg, Omlaag, Lage Stoot
REPTILE™: Omlaag, Omhoog, Omlaag + Hoge Stoot

SUB ZERO™: Naar Vijand Toe, Omlaag, Naar Vijand Toe, Hoge Stoot
KITANA™: Blokkeren, Blokkeren, Blokkeren
JAX™: Omlaag, Naar Vijand Toe, Van Vijand Weg, Hoge Schop
MILEENA™: Hoge Stoot 2 seconden vasthouden en dan loslaten
BARAKA™: Omlaag, Omlaag, Lage Schop
SCORPION™: Omhoog, Omhoog
RAYDEN™: Omlaag, Van Vijand Weg, Naar Vijand Toe, Lage Schop



KITANA™

SPECIALE BEWEGINGEN
(3 KNOPPEN):
WAAIERSLAG: Van Vijand Weg + Lage Stoot
WAAIERWOP: Naar Vijand Toe, Naar Vijand Toe, Lage Stoot
WAAIERLIFT: Van Vijand Weg, Van Vijand Weg, Van Vijand Weg + Stoot
VIKANTE GOLFSLAG: Naar Vijand Toe tot Van Vijand Weg + Stoot

SPECIALE BEWEGINGEN (6 KNOPPEN):
WAAIERSLAG: Hoge Stoot + Van Vijand Weg
WAAIERWOP: Naar Vijand Toe, Naar Vijand Toe, Hoge Stoot + Lage Stoot
WAAIERLIFT: Van Vijand Weg, Van Vijand Weg, Van Vijand Weg, Hoge Stoot
VIKANTE GOLFSLAG: Naar Vijand Toe tot Van Vijand Weg, Hoge Stoot



JAX™

SPECIALE BEWEGINGEN
(3 KNOPPEN):
GRONDSLAG: Lage Schop vasthouden voor 3 seconden en dan loslaten
GRIJPEN: Naar Vijand Toe, Naar Vijand Toe, Lage Stoot

SUPER SLAM: Lage Stoot aantikken terwijl je een gooi manoeuvre maakt
SONISCHE GOLF: Halve Cirkel, Naar Vijand Toe tot Van Vijand Weg, Hoge Schop
RUGGEKRAKER: Blokkeren terwijl beide vechters in de lucht zijn

SPECIALE BEWEGINGEN (6 KNOPPEN):
GRONDSLAG: Lage Schop vasthouden voor 3 seconden en dan loslaten
GRIJPEN: Naar Vijand Toe, Naar Vijand Toe, Lage Stoot
SUPER SLAM: Hoge Stoot aantikken terwijl je een gooi manoeuvre maakt

SONISCHE GOLF: Halve Cirkel, Naar Vijand Toe tot Van Vijand Weg, Hoge Schop
RUGGEKRAKER: Blokkeren terwijl beide vechters in de lucht zijn



MILEENA™

SPECIALE BEWEGINGEN
(3 KNOPPEN):
TELEPORT KICK: Naar Vijand Toe, Naar Vijand Toe, Hoge Schop
ROL-AANVAL: Van Vijand Weg, Van Vijand Weg,

Omlaag, Hoge Schop
SAI WOP: Lage Stoot vasthouden voor 2 seconden en dan loslaten
SPECIALE BEWEGINGEN (6 KNOPPEN):
TELEPORT KICK: Naar Vijand Toe, Naar Vijand Toe, Lage Schop
ROL-AANVAL: Van Vijand Weg, Van Vijand Weg, Omlaag, Hoge Schop
SAI WOP: Hoge Stoot vasthouden voor 2 seconden en dan loslaten



BARAKA™

SPECIALE BEWEGINGEN
(3 KNOPPEN):
BLADE ZWIEP: Van Vijand Weg + Stoot
BLADE VONK: Omlaag tot Van Vijand Weg + Stoot
BLADE WOEDE: Van Vijand Weg, Van Vijand Weg, Van Vijand Weg,

Lage Stoot
DUBBELE KICK: Tik Hoge Schop 2 keer aan als je dicht bij je vijand staat
SPECIALE BEWEGINGEN (6 KNOPPEN):
BLADE ZWIEP: Van Vijand Weg + Hoge Stoot
BLADE VONK: Omlaag tot Van Vijand Weg + Hoge Stoot
BLADE WOEDE: Van Vijand Weg, Van Vijand Weg, Van Vijand Weg, Hoge Stoot
DUBBELE KICK: Tik Hoge Schop 2 keer aan als je dicht bij je vijand staat



SCORPION™

SPECIALE BEWEGINGEN
(3 KNOPPEN):

SPEER: Van Vijand Weg, Van Vijand Weg, Stoot
Afleidingsmanoeuvre: Omlaag tot Van Vijand Weg + Stoot
SCHAARBEWEGING: Naar

Vijand Toe tot Van Vijand Weg, Lage Schop
LUCHTWORP: Blokkeren terwijl beide vechters in de lucht zijn

SPECIALE BEWEGINGEN (6 KNOPPEN):

SPEER: Van Vijand Weg, Van Vijand Weg, Lage Stoot

AFLEIDINGSMANOEUVRE: Omlaag tot Van Vijand Weg, Hoge Stoot

SCHAARBEWEGING: Naar Vijand Toe tot Van Vijand Weg, Lage Schop

LUCHTWORP: Blokkeren terwijl beide vechters in de lucht zijn



RAYDEN™

SPECIALE BEWEGINGEN
(3 KNOPPEN):

LICHTFLITS: Omlaag tot Naar Vijand Toe + Stoot
VLIEGENDE DONDELSLAG: Van Vijand Weg, Van Vijand Weg, Naar Vijand Toe

TELEPORTEREN: Omlaag, Omhoog

SCHOK: Lage Stoot vasthouden voor 3 seconden en dan loslaten terwijl je naast een staande vijand staat (Alleen in geval van twee spelers.)

SPECIALE BEWEGINGEN (6 KNOPPEN):

LICHTFLITS: Omlaag tot Naar Vijand Toe, Lage Stoot

VLIEGENDE DONDELSLAG: Van Vijand Weg, Van Vijand Weg, Naar Vijand Toe

TELEPORTEREN: Omlaag, Omhoog

SCHOK: Hoge Stoot vasthouden voor 3 seconden en dan loslaten terwijl je naast een staande vijand staat (Alleen in geval van twee spelers.)



KINTARO™

Nu Goro™ is verdwenen neemt Kintaro™ de plaats in als ultieme heerser van de legers van Shao Kahn™. Hij is sterker en sneller dan zijn voorganger en is woedend omdat Goro™ is verslagen.

Kintaro™ zweert wraak op de Aardse vechters die daar verantwoordelijk voor zijn.



SHAO KAHN™

Als opperste heerser van de Buitenwereld regeert Shao Kahn™ over de Astrale Vlaktes van Shokan en alle omliggende koninkrijken. Vijfhonderd jaar geleden verbande hij de

gedaanteverwisselaar Shang Tsung™ naar het Moeder Domein (Aarde) om daar voor zijn misdaden te boeten. Het was de taak van Shang Tsung om het Domein uit evenwicht te brengen en een gat in de toegangsdimensies van de Aarde te maken. Hierdoor zouden zijn meester Shao Kahn™ en diens volgelingen voor eeuwig kunnen regeren. Alleen dan zouden de misdaden van Shang Tsung™ hem worden vergeven en zou de over hem uitgesproken vloek worden opgeheven.



BEGRÄNSAD GARANTI

ACCLAIM™ takaa tämän ACCLAIM™ tuotteen alkuperäiselle ostajalle, ettei siinä välineessä, johon tämä tietokoneohjelma on tallennettu, ole materiaali- ja valmisteovikvoja yhdeksäksikymmeneksi (90) päiväksi ostopäivästä lukien. Tämä ACCLAIM™ tuote myydään 'sellaisena kuin se on', ilman mitään nimenomaista tai hiljaista takuuta, ja ACCLAIM™ ei ole vastuussa tämän ohjelman käytöstä johtuvista mistä hyvänsä menetyksistä tai minkäänlaisista vaurioista. ACCLAIM™ lupautuu yhdeksäksikymmeneksi (90) päiväksi joko korjaamaan tai vaihtamaan, valintansa mukaan, veloituksetta, minkä tahansa Arena™ tuotteen, postikulut maksamalla, ja jos on todiste ostopäivästä ja on postitettu asiakaspalvelukeskukseen. Kasetin vaihto veloituksetta alkuperäiselle ostajalle on vastuuvälivollisuutemme täysi ulottuvuus. Postitusosoite:

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

Ota huomioon, että kasetin palautus saattaa kestää 28 päivää postituksesta.

Tämä takuu ei koske normaalia kulumista. Tämä takuu ei ole voimassa eikä päde, jos ACCLAIM™ tuotteessa oleva vika on johtunut väärinkäytöstä, kohtuuttomasta käytöstä, väärinkäsittelystä tai laiminlyönnistä.

TÄMÄ TAKUU ANNETAAN KAIKKIEN MUIDEN TAKUIDEN ASEMASTA EIVÄTKÄ MITKÄÄN MUUT TULKINNAT TAI MUUNLAISET VAATIMUKSET OLE SITOVIA TAI VELVOITA ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.-YHTIÖTÄ. MITKÄ TAHANSA TÄTÄ TUOTETTA KOSKEVAT HILJAISET TAKUUT, KUTEN TAKUUT KAUPPAKELPOISUUDESTA JA SOVELTUVUUDESTA JOHONKIN ERITYISEEN TARKOITUKSEEN, ON RAJOITETTU YLLÄKUVATTUUN YHDEKSÄNKYMMENEN (90) PÄIVÄN AJANJAKSOON. MISSÄÄN TAPAUKSESSA ACCLAIM™ EI OLE VASTUUSSA MISTÄÄN ERITYISISTÄ, SATUNNAISISTA TAI VÄLILLISISTÄ VAURIOISTA, MITKÄ OVAT JOHTUNEET TÄMÄN ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. TUOTTEEN OMISTUKSESTA, KÄYTÖSTÄ TAI EPÄKUNNOSTA; TÄMÄ EI MILLÄÄN TAVOIN VAIKUTA SINUN LAKISÄÄTEISIIN OIKEUKSIIN.

Tätä tietokone ohjelmaa ja siihen liittyviä asiakirjoja ja materiaaleja suojelee sekä kansallinen että kansainvälinen kustannusoikeuslaki. Tallennus, jäljennös, kääntäminen, vuokraaminen, lainaaminen ja julkisesti esittäminen missään muodossa on kielletty ilman Arenalta saatua nimenomaista kirjallista lupaa.

SEGA and MEGA DRIVE are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

Acclaim is a division and trademark of Acclaim Entertainment ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

Acclaim™. Distributed by Acclaim Entertainment Ltd.,
Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England.

MIKÄÄN EI PYSTY VALMENTAMAAN SINUA...

500 vuotta sitten muotoaan muuttava Shang Tsung karkotettiin rikostensa takia Ulkomailmasta Emävaltakuntaan (Maahan). Siellä hänen oli määrä hyvittää rikoksiaan oppilaansa, puoliksi ihmisen kaltaisen inhottavan lohikäärmeen, Goron, kanssa saattamalla valtakunnan raivottaret pois tasapainosta ja sallimalla isäntänsä Shao Kahnin ja hänen kätyriensä tunkeutua valtakuntaan hallitsemaan ikuisiksi ajoiksi. Hän kärsi tappion.

Hän palasi täysin epäonnistuneena Ulkomailmaan teloitettavaksi Ulkomailman, Shokanin Astraalitasojen ja ympäröivien kuningakuntien valtiaan, Shao Kahnin käsissä. Goron mäennäisen kuoleman myötä hänen kohtalonsa näytti sinetöidyltä. Mutta Tsung kertoi Kahnille kostosuunnitelmastaan, joka oli niin häijy ja kiero, että jopa Kahn suostui antamaan hänelle yhden viimeisen tilaisuuden pelastaa itsensä. Hän houkutteli vastustajansa viekkeasti eriskummalliseen Ulkomailmaan, jossa heitä kohtaisi uusi haaste - itse Shao Kahnin - isännöimä turnaus.

Tänään turnaus aloitetaan... uudelleen!

ALOITTAKAAMME TURNAUS!

1. Varmista, että verkkokytkin on OFF-asennossa.
2. Pane Mortal Kombat® II -pelikasetti sisään Sega® Mega Drive™ käsikirjasta näkyvällä tavalla.
3. Pane verkkokytkin PÄÄLLE. Kun Mortal Kombat® II -ruutu ilmestyy näkyviin, paina START-painiketta päästäksesi vaihtoehtojen ruutuun. Saat kaksi vaihtoehtoa: "PELIN ALOITUKSEN" tai "VAIHTOEHDOT". Siirrä D-PAINIKE YLÖS tai ALAS tähdentääksesi valintaasi ja paina sitten A,B,tai C-painiketta.

Huom! Kytkeytyäsi virran peli on säädetty 3-painikkeiselle ohjaimelle ja aktivaattorille. Jos haluat käyttää 6-painikkeista ohjainta, katso sivulla 5 olevia ohjeita, joista näkyy, kuinka pelistä saadaan 6-painikkeiselle yhteensopiva.

"Pelin aloitus" aloittaa yhden pelaajan kamppailun Suurmestarin tittelistä. Ensin sinun on kuitenkin valittava ottelija. Soturien valintaruudussa on kuvat kaikista pelaajan käytössä olevista sutureista. [INSERT WARRIOR SELECT SCREEN] Valitessasi soturia siirrä värikehys soturin kohdalle käyttäen D-PAINIKETTA. Kun valintasi on kehyksessä, paina START-PAINIKETTA. Valitaksesi soturin umpimähkään jätä kehys ensimmäisen soturin kohdalle (Liu Kang" pelaajalle 2, Reptile" pelaajalle 2) ja paina YLÖS JA START-PAINIKETTA.

Jos toinen pelaaja haluaa liittyä turnaukseen, hän voi tehdä näin milloin tahansa painamalla START-PAINIKETTA. Tämä palauttaa molemmat pelaajat "Valitse ottelija" -ruutuun, josta heidän on valittava taas soturinsa. Molemmat pelaajat voivat valita saman soturin, mutta heidät erotetaan väristä. Pelaajat kamppailevat sitten toisiaan vastaan ja voittaja jatkaa edelleen turnauksessa häviäjän pelin päättyessä tähän.



OPTIONS tuo pelaajan VAIHTOEHTOJEN ruutuun, jossa lukuisia pelin ominaisuuksia voidaan muuttaa käyttäen D-PAINIKKEEN NUOLIA.

CREDITS antaa sinun määrätä, kuinka monta jatkopeliä voit käyttää hyväksesi, ennen kuin peli on lopussa. Lisätäkseen tai vähentääksesi jatkoja siirrä D-PAINIKE VASEMMALLE tai OIKEALLE. Valittuasi halutun jatkojen lukumäärän siirrä kohdistin sanan "DONE" kohdalle ja paina painiketta.

DIFFICULTY (vaikeusaste) antaa sinun valita pelin vaikeusasteen hyvin helposta, helposta, keskinkertaisesta, vaikeasta tai hyvin vaikeasta. Asettaaksesi vaikeusasteen siirrä kohdistin halutulle kohdalle ja paina mitä painiketta tahansa. Siirrä kohdistin sitten sanan "DONE" kohdalle ja paina START-painiketta.

Poistuaaksesi vaihtoehtojen ruudusta ja palataksesi pääotsikkoruutuun siirrä kohdistin sanan "DONE" kohdalle ja paina START-painiketta.

ULKOMAILMAN SÄÄNNÖT

Kun taistelijat alkuperäisessä itsepuolustustaitojen Shaolin-turnauksessa panivat elämänsäkin taitojensa varaan, Shao Kahnin Ulkomailman turnauksessa he panevat alttiiksi paljon enemmän!!!

Ulkomailman turnauksessa koetellaan ensin soturin taistelukykyä yllyttämällä häntä kutakin pelottavaa Maan soturia vastaan. Kaikissa Mortal Kombat -taisteluissa on kuvaruudun vasemmassa ja oikeassa yläkulmassa mittarit, jotka mittaavat soturien terveydentilan. ["Iskumittarit" ja "Ajastin"] Mittarit aloittavat kunkin erän kokonaan vihreinä, mutta joka kerta kun soturiin osutaan, loukkaantumisen tasoa ilmaisevan punaisen määrän lisätään mittariin. Kun soturin viiva muuttuu kokonaan punaiseksi, hänet on tyrmätty ja erä kuuluu hänen vastustajalleen.

Jos aika loppuu, ennen kuin kumpikaan taistelija on tyrmätty, vähiten loukkaantunut soturi julistetaan voittajaksi. Ensimmäinen soturi, joka voittaa kaksi erää, ottaa ottelun itselleen ja siirtyy eteenpäin kohtaamaan seuraavan vastustajan.

HUOM! Jos ottelua ei voita kukaan viiden erän jälkeen, molemmat taistelijat julistetaan turnaukseen kelpaamattomiksi.

Kun soturi on voittanut muut taistelijat turnauksessa, hän saa sitten vastustajakseen ensimmäisen Ulkomailman isännistä, Shang Tsung -paholaisen. Isäntänsä, Shao Kahnin palauttaman nuoruuden myötä, Tsung omaa sekä valtavan taikavoiman että huomattavat fyysiset taidot.

Jos soturi voittaa Tsungin, hänen seuraava vastustajansa on jyrkäv Kintaro". Hän kuuluu samaan puoliksi ihmisen kaltaiseen lohikäärmerotuun, joka sai aikaan Goron". Pelkän kuolevaisen käsissä tapahtuneen toverinsa kuolemasta raivostunut Kintaro havitteli pääsyä turnaukseen kosto mielessään. Shao Kahn" myönsi hänelle tämän oikeuden orjuuden vastikkeeksi.

Kintaron lyöminen vahvistaa, että soturi ansaitsee taistelussa vastustajakseen Shao Kahnin", Ulkomailman korkeimman valtiaan. Jos voitat hänet ja teet lopun hänen vallastaan, sinusta tulee Ulkomailman Supreme-soturi!

HIT METERS



TIMER

KOMBAT II -TAITO-

PERUSLIIKKEET:

Kombat-taito on pysynyt samana tuhansia vuosia. Viisas soturi aloittaa treenauksensa puolustustaidoilla. Paljon kallisarvoisempaa on oppia kuinka vältetään tai väistetään iskuja kuin oppia, kuinka niitä annetaan, sillä hyökkäävä vastustaja on uhanalainen hyökkäyksen edessä. Puolustusoppitunnit ovat seuraavat (perustuvat oletussääntöihin):

3-PAINIKKEINENSIIRTO ETEEN- TAI TAAKSEPÄIN:

PAINA SÄÄTÖLAIPPAA VASEMMALLE TAI OIKEALLE ESTE: *paina START-painiketta*

KYYRISTYS: *paina SÄÄTÖLAIPPAA ALAS*

HYPPY: *paina SÄÄTÖLAIPPAA YLÖS*

NÄPSÄYS ETEEN- TAI TAAKSEPÄIN: *Paina SÄÄTÖLAIPPAA YLÖS + VASEMMALLE tai OIKEALLE*

6-PAINIKKEINENSIIRTO ETEEN- TAI TAAKSEPÄIN:

paina SÄÄTÖLAIPPAA VASEMMALLE tai OIKEALLE

ESTE: *PAINA Y-TAI B-PAINIKETTA*

KYYRISTYS: *PAINA SÄÄTÖLAIPPAA ALAS*

HYPPY: *PAINA SÄÄTÖLAIPPAA YLÖS*

NÄPSÄYS ETEEN- TAI TAAKSEPÄIN: *paina SÄÄTÖLAIPPAA YLÖS + VASEMMALLE tai OIKEALLE*

Kun soturi taitaa puolustuksen, hän voi alkaa oppimaan olennaiset hyökkäysliikkeet - nyrkiniskut ja potkut. Yhdessä voimakkaan puolustustaktiikan kanssa nämä liikkeet riittävät useimpien vihollisten lyömiseen. Olennaiset hyökkäysliikkeet ovat seuraavat:

3-PAINIKKEINENNYRKINISKU (MATALA):

PAINA A-PAINIKETTANYRKINISKU (KORKEA): *paina eteen- tai taaksepäin + A*

POTKU (MATALA): *paina B-PAINIKETTA*

POTKU (KORKEA): *paina C-PAINIKETTA*

6-PAINIKKEINENNYRKINISKU (MATALA):

PAINA A-PAINIKETTANYRKINISKU (KORKEA): *paina X-PAINIKETTA*

POTKU (MATALA): *paina C-PAINIKETTA*

POTKU (KORKEA): *paina Z-PAINIKETTA*

TAITOLIIKKEET:

Taitoliikkeissä käytetään perusliikkeitä rakennuspalikoina muodostamaan voimakkaita liikkeitä. Vaikka ne vahingoittavat enemmän, ne ovat kuitenkin myös hitaampia.

Taitoliikkeet ovat seuraavat:

KOUKKU: *paina KYYRISTYS + KORKEA tai MATALA NYRKINISKU*

JALKAISKU: *paina POISPÄIN + MATALA POTKU*

ROUNDHOUSE-POTKU: *paina POISPÄIN + KORKEA POTKU*

VAUHDILLINEN NYRKINISKU: *HYPPY tai NÄPSÄYS + MATALA tai KORKEA NYRKINISKU*

VAUHDILLINEN POTKU: *HYPPY tai NÄPSÄYS + MATALA tai KORKEA POTKU*

ERIKOISLIIKKEET:

Vaikka Kombat-mestarina oleminen saattaakin riittää voittamaan Maassa pidettävän kilpailun, voitto vihamielisessä Ulkomaailmassa vaatii enemmän soturilta. Valmistautuessaan tähän turnaukseen jokainen soturi on kehittänyt useita erikoisliikkeitä. Näissä liikkeissä käytetään usein hyväksi henkisiä tai yliluonnollisia voimia, äärimmäistä fyysistä terveydentilaa tai bionisia siirteitä niiden tehokkuuden takia, ja ne voivat olla erityisen tehokkaita tuhoten usein vastustajan.

SOTURIEN VIISAUTTA:

- Malti on soturin suurin liittolainen. Odota vastustajan hyökkäystä ja tee sitten vastahyökkäys hänen ollessa kaikkein uhanalaisin.

- Ajoitus on ratkaiseva monien liikkeiden suorituksessa. Harjoittele usein oppiaksesi ajoituksen salaisuudet.

- Harjoituksen myötä pystytään oppimaan liikeyhdistelmiä, joiden avulla soturi voi iskeä vastustajaa useita kertoja, ennen kuin hänellä on tilaisuus puolustautua. Näin niistä tulee verraton työkalu.

- Jokaisella soturilla on erilaisia vahvoja puolii ja heikkouksia nopeuden ja liikkumisen suhteen. Kun löydät nämä tyylit, pystyt sekä käyttämään niitä paremmin hyväksesi että kamppailemaan niitä vastaan paremmin.



QUICK REFERENCE CHART (3-Button Controller)

	Normaali	+Kohti	+Poispäin	+Ylös	+Alas
A PAINIKE	Matala Nyrkinisku/ Heitto	Korkea Nyrkinisku/ Heitto	Korkea Nyrkinisku	Vauhdikas Nyrkinisku	Koukku
B PAINIKE	Matala potku	Matala potku	Jalkaisku	Vauhdikas potku	Matala potku kyyrystä
C PAINIKE	Korkea potku	Korkea potku	Roundhouse potku	Vauhdikas potku	Korkea potku kyyrystä
START PAINIKE	Este	Este	Este	Este	Este

NOPEA VIITETAULUKKO 6-painikkeen Arcade-laippa

	Normaali	+Kohti	+Poispäin	+Ylös	+Alas
A PAINIKE	Matala Nyrkinisku/ Heitto	Heitto	Matala Heitto	Vauhdikas Nyrkinisku	Koukku
B PAINIKE	Matala potku	Matala potku	Jalkaisku	Vauhdikas potku	Koukku
C PAINIKE	Matala potku	Matala potku	Jalkaisku	Vauhdikas potku	Matala potku kyyrystä
Z-PAINIKE	Korkea potku	Korkea potku	Roundhouse potku	Vauhdikas potku	Korkea potku kyyrystä
B-lai Y PAINIKE	Este	Este	Este	Este	Este

SOTURIEN HENKILÖKUVAT



LIU KANG™

ERIKOISLIIKKEET:

3-PAINIKKEINEN

STANDARDI TULIPALLO:

Kohti, Kohti + Nyrkinisku

Tulipallo kyyrystä: Kohti,

Kohti, Nyrkinisku

VAUHDIKAS POTKU: Kohti,

Kohti, Korkea potku
FILLARIPOTKU: Pidä matalaa potkua alhaalla 5 sekuntia ja päästä sitten irti.

ERIKOISLIIKKEET: 6-PAINIKKEINEN

STANDARDI TULIPALLO: Kohti, Kohti,

Korkea nyrkinisku

TULIPALLO KYYRYSTÄ: Kohti, Kohti,

Matala nyrkinisku

VAUHDIKAS POTKU: Kohti, Kohti,

Korkea potku

FILLARIPOTKU: Pidä matalaa potkua alhaalla 5 sekuntia ja päästä sitten irti.



KUNG LAO™

ERIKOISLIIKKEET:

3-PAINIKKEINEN

TELEPORT: Alas, Ylös

HATUN HEITTO: Poispäin,

Kohti + nyrkinisku

LUOTIPOTKU: Alas + Korkea

potku minkä tahansa

hyyppä huipulla

PYÖRREMYRSKYKIERRE: Ylös, Ylös, Matala potku (naputtelee matalaa potkua jatkuvasti pitääksesi kierteen liikkeessä)

ERIKOISLIIKKEET: 6-PAINIKKEINEN

TELEPORT: Alas, Ylös

HATUN HEITTO: Poispäin, Kohti +

Matala nyrkinisku

LUOTIPOTKU: Ylös, Alas + Korkea potku minkä tahansa hyyppä huipulla

PYÖRREMYRSKYKIERRE: Ylös, Ylös, Matala potku (naputtelee matalaa potkua jatkuvasti pitääksesi kierteen liikkeessä)



JOHNNY CAGE™

ERIKOISLIIKKEET:

3-PAINIKKEINEN

VIHREÄ LIEKKI (MATALA):

Poispäin Kohti + Nyrkinisku

VIHREÄ LIEKKI (KORKEA):

Kohti Poispäin + Nyrkinisku

VARJOPOTKU: Poispäin,

Kohti, Matala potku

VARJOKOUKKU: Poispäin, Alas,

Poispäin + Nyrkinisku

MATALA ISKU: Este + Nyrkinisku

ERIKOISLIIKKEET: 6-PAINIKKEINEN

VIHREÄ LIEKKI (MATALA): Puoliympyrä

Poispäin Kohti, Matala nyrkinisku

VIHREÄ LIEKKI (KORKEA): Puoliympyrä Kohti

Poispäin, Korkea nyrkinisku

VARJOPOTKU: Poispäin, Kohti, Matala potku

VARJOKOUKKU: Poispäin, Alas, Poispäin,

Korkea nyrkinisku

MATALA ISKU: Este + Matala nyrkinisku



REPTILE™

ERIKOISLIIKKEET:

3-PAINIKKEINEN

HAPAN SYLKI: Kohti, Kohti +

Nyrkinisku

VOIMAPALLO: Poispäin,

Poispäin, Nyrkinisku

NÄKYMÄTÖN: Pidä estettä

alhaalla, Ylös, Ylös, Alas, päästä este

irti, Nyrkinisku

LIUKU: Poispäin + Matala potku +

Korkea potku

ERIKOISLIIKKEET: 6-PAINIKKEINEN

HAPAN SYLKI: Kohti, Kohti, Korkea nyrkinisku
VOIMAPALLO: Poispäin, Poispäin, Korkea nyrkinisku + Matala nyrkinisku
NÄKYMÄTÖN: Pidä estettä alhaalla, Ylös, Ylös, Alas, päästä este irti, Korkea nyrkinisku
LIUKU: Poispäin + Korkea potku + Matala potku



SUB ZERO™

ERIKOISLIIKKEET:
3-PAINIKKEINEN
PAKASTUS: Alas Kohti
+ Nyrkinisku
MAAN JÄÄDYTYS: Alas
Poispäin, Matala potku
LIUKU: Poispäin + Korkea

potku + Matala potku

ERIKOISLIIKKEET: 6-PAINIKKEINEN

PAKASTUS: Alas Kohti, Matala + Nyrkinisku
MAAN JÄÄDYTYS: Alas Poispäin,
Matala potku
LIUKU: Poispäin + Korkea potku +
Matala potku



SHANG TSUNG™

ERIKOISLIIKKEET:
3-PAINIKKEINEN
LIEKEHTIVÄT KALLOT:
Poispäin, Poispäin, Nyrkinisku
(yksi), Poispäin, Poispäin,
Kohti, Nyrkinisku (kaksi),
Poispäin, Poispäin, Kohti,

Kohti, Nyrkinisku (kolme)

MORFIT:

LIU KANG™: Poispäin, Poispäin, Kohti, Kohti,
Este
KUNG LAO™: Poispäin, Alas, Poispäin, Korkea
potku

JOHNNY CAGE™: Poispäin, Poispäin, Alas,
Nyrkinisku

REPTILE™: Alas, Ylös, Alas +
Nyrkinisku

SUB ZERO™: Kohti, Alas, Kohti, Nyrkinisku

KITANA™: Este, Este, Este
JAX™: Alas, Kohti, Poispäin, Korkea potku
MILEENA™: Pidä nyrkiniskua alhaalla 2
sekuntia ja päästä sitten irti
BARAKA™: Alas, Alas, Matala potku
SCORPION™: Ylös, Ylös
RAYDEN™: Alas, Poispäin, Kohti, Matala potku
ERIKOISLIIKKEET: 6-PAINIKKEINEN
LIEKEHTIVÄT KALLOT: Poispäin, Poispäin,
Korkea nyrkinisku (yksi), Poispäin, Poispäin,
Kohti, Korkea nyrkinisku (kaksi), Poispäin,
Poispäin, Kohti, Kohti, Korkea
nyrkinisku (kolme)

MORFIT:

LIU KANG™: Poispäin, Poispäin, Kohti,
Kohti, Este
KUNG LAO™: Poispäin, Alas, Poispäin,
Korkea potku

JOHNNY CAGE™: Poispäin, Poispäin, Alas,
Matala nyrkinisku
REPTILE™: Alas, Ylös, Alas + Korkea nyrkinisku
SUB ZERO™: Kohti, Alas, Kohti,
Korkea nyrkinisku

KITANA™: Este, Este, Este
JAX™: Alas, Kohti, Poispäin, Korkea potku
MILEENA™: Pidä korkeaa nyrkiniskua alhaalla
2 sekuntia ja päästä sitten irti
BARAKA™: Alas, Alas, Matala potku
SCORPION™: Ylös, Ylös
RAYDEN™: Alas, Poispäin, Kohti, Matala potku



Poispäin, Poispäin + Nyrkinisku
SUORA HUITAISUNYRKINISKU: Kohti
Poispäin + Nyrkinisku

KITANA™

ERIKOISLIIKKEET:
3-PAINIKKEINEN
VIUHKATÄRÄYTYS:
Nyrkinisku + Poispäin
VIUHKAHEITTO: Kohti,
Kohti + Nyrkinisku
VIUHKANOSTO: Poispäin,

ERIKOISLIIKKEET: 6-PAINIKKEINEN

VIUHKATÄRÄYTYS: Poispäin
+ Korkea nyrkinisku
VIUHKAHEITTO: Kohti, Kohti, Korkea
nyrkinisku + Matala nyrkinisku
VIUHKANOSTO: Poispäin, Poispäin, Poispäin,
Korkea nyrkinisku
SUORA HUITAISUNYRKINISKU: Kohti Poispäin,
Korkea nyrkinisku



JAX™

ERIKOISLIIKKEET:
3-PAINIKKEINEN
MAAHAN VANGITSEMINEN:
Pidä Matalaa potkua alhaalla
3 sekuntia ja päästä sitten irti
Kahmaisu: Kohti,
Kohti, Nyrkinisku

SUPERLÄJÄYTYS: Näpäytä Nyrkiniskua
Heittoliikkeen aikana
ÄÄNIAALTO: Puoliympyrä, Kohti Poispäin,
Korkea potku
SELÄN RUHJOJA: Este samalla kun
vastustajan kanssa ilmassa

ERIKOISLIIKKEET: 6-PAINIKKEINEN
MAAHAN VANGITSEMINEN: Pidä Matalaa
potkua alhaalla 3 sekuntia ja päästä sitten irti
KAHMAISU: Kohti, Kohti, Matala nyrkinisku
SUPERLÄJÄYTYS: Näpäytä Korkeaa
nyrkiniskua Heittoliikkeen aikana
ÄÄNIAALTO: Puoliympyrä, Kohti Poispäin,
Korkea potku
SELÄN RUHJOJA: Este samalla kun
vastustajan kanssa ilmassa



MILEENA™

ERIKOISLIIKKEET:
3-PAINIKKEINEN
TELEPORT-POTKU: Kohti,
Kohti, Korkea potku
VIERINTÄHYÖKKÄYS:
Poispäin, Poispäin, Alas,
Korkea potku

SAI-HEITTO: Pidä Matalaa nyrkiniskua
alhaalla 2 sekuntia ja päästä sitten irti

ERIKOISLIIKKEET: 6-PAINIKKEINEN
TELEPORT-POTKU: Kohti, Kohti, Matala potku
VIERINTÄHYÖKKÄYS: Poispäin, Poispäin, Alas,
Korkea potku
SAI-HEITTO: Pidä Korkeaa nyrkiniskua
alhaalla 2 sekuntia ja päästä sitten irti



BARAKA™

ERIKOISLIIKKEET:
3-PAINIKKEINEN
TERÄKUMAUTUS: Poispäin +
Nyrkinisku
TERÄKIPINÄ: Alas
Poispäin + Nyrkinisku
TERÄHIRMU: Poispäin,

Poispäin, Poispäin + Nyrkinisku
KAKSOISPOTKU: Näpäytä Korkeaa potkua 2
kertaa ollessasi vastapuolen lähellä

ERIKOISLIIKKEET: 6-PAINIKKEINEN
TERÄKUMAUTUS: Poispäin
+ Korkea nyrkinisku
TERÄKIPINÄ: Alas Poispäin, Korkea nyrkinisku
TERÄHIRMU: Poispäin, Poispäin, Poispäin,
Matala nyrkinisku
KAKSOISPOTKU: Näpäytä Korkeaa potkua 2
kertaa ollessasi vastapuolen lähellä



SCORPION™

ERIKOISLIIKKEET:
3-PAINIKKEINEN
KEIHÄS: Poispäin,
Poispäin + Nyrkinisku
ANSA: Alas
Poispäin + Nyrkinisku
VIISTOHAJOTUS: Kohti

Poispäin, Matala potku
ILMAAN HEITTO: Este samalla kun ilmassa
vastapuolen kanssa

ERIKOISLIIKKEET: 6-painikkeinen
KEIHÄS: Poispäin, Poispäin, Matala nyrkinisku
ANSA: Alas Poispäin, Korkea nyrkinisku
VIISTOHAJOTUS: Kohti Poispäin, Matala potku
ILMAAN HEITTO: Este samalla kun ilmassa vastapuolen kanssa



RAYDEN™

ERIKOISLIIKKEET:
3-PAINIKKEINEN
SALAMA: Alas Kohti
+ Nyrkinisku
LENTÄVÄ SALAMA: Poispäin,
Poispäin, Kohti
TELEPORT: Alas, Ylös

Shokki: Pidä Matalaa nyrkiniskua alhaalla 3 sekuntia ja päästä sitten irti seisovan vastapuolen vieressä (vain kahden pelaajan tilassa.)

ERIKOISLIIKKEET: 6-PAINIKKEINEN
SALAMA: Alas Kohti, Matala nyrkinisku
LENTÄVÄ SALAMA: Poispäin, Poispäin, Kohti
TELEPORT: Alas, Ylös
SHOKKI: Pidä Matalaa nyrkiniskua alhaalla 3 sekuntia ja päästä sitten irti seisovan vastapuolen vieressä (vain kahden pelaajan tilassa.)



KINTARO™

Goron™ kadottua Kintaro™ astuu esiin ja ottaa hänen paikkansa Shao Kahnin™ armeijan ylimpänä johtajana. Edeltäjänsä ketterämpi ja vahvempi Kintaro on raivoissaan Goron™ tappiosta.

Hän vannoo koston syypäänä oleville Maan sotureille.



SHAO KAHN™

Ulkomaailman korkein valtiashao Kahn™ hallitsee Shokanin Astraalitasoja ja kaikkia ympäröiviä valtakuntia. Viisisataa vuotta sitten hän karkotti muutoaan muuttavan Shang Tsungin™

Emävaltakuntaan (Maahan) sovittamaan rikoksiaan. Shang Tsungin™ oli määrä päästää raivottaret valloilleen ja luoda heikko kohta Maan avaruusportissa. Tämän portissa olevan heikon kohdan ansiosta Kahn ja hänen kätyrinsä pystyisivät kulkemaan ikuisesti Maan päällä ja kiusaamaan sen asukkaat pimeään ja sekasortoiseen elämään. Vasta sitten pääsisi Shang Tsung™ vapaaksi rikoksestaan ja kirouksestaan.



**This game is licensed by Sega Enterprises Ltd.
for play on the SEGA MEGADRIE SYSTEM.**



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

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

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

DISTRIBUTED BY: METRO GAMES, PO BOX 255, NORTH MELBOURNE, VIC 3051 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. Nos. 1,535,999;
France No.1,607,029; Japan Nos. 1,632,396/82-205605 (Pending)

**SEGA and MEGADRIE
are trademarks of
Sega Enterprises Ltd.**

Assembled in Mexico.