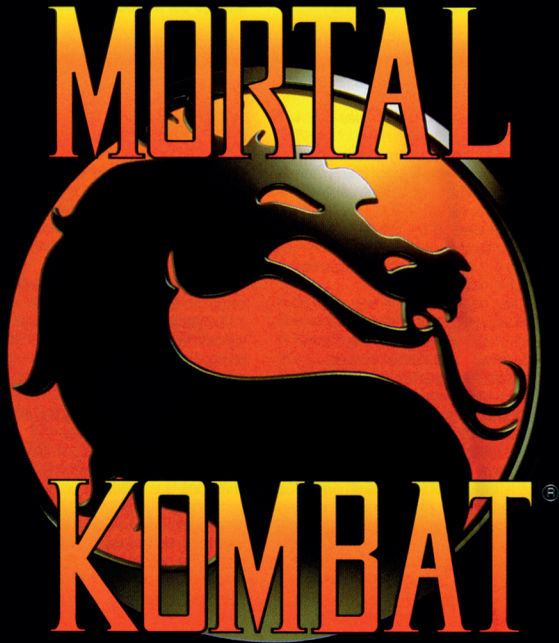




INSTRUCTION MANUAL



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 ausschlieÙlich zur Verwendung mit dem Sega MegaDrive System bestimmt.

Vorsichtsmahnungen

1. Vor Nässe schützen!
2. Nicht knicken!
3. Vor Gewalteinwirkungen schützen!
4. Nicht direkt der Sonne aussetzen!
5. Nicht beschädigen oder verunstalten!
6. Vor Hitze schützen!
7. Nicht mit Verdünnern, Benzol usw. in Berührung bringen!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seilerwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.
- Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojectoren werden darauf hingewiesen daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zu Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb weiderholte oder übermäßig lange Projizierung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.

Manipulation de la Cartouche

La cartouche MegaDrive/Genesis est conçue exclusivement pour le Sega MegaDrive System.

Pour une utilisation appropriée

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

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
 - Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
 - Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
 - N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.
- AVERTISSEMENT:** Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

Manejo del Cartucho

Este cartucho está diseñado 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 dañarlo ni rayarlo!
6. ¡No exponerlo a altas temperaturas!
7. ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté humedo, seque por completo antes de usarlo.
- Cuando este sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.
- Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante períodos prolongados los juegos de vídeo en televisores de proyección de grandes pantallas.

Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia é destinata esclusivamente al sistema Sega MegaDrive.

Per un uso appropriato

1. Non bagnaria!
2. Non plegaria!
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 bagnaria con benzina o altro!

- Quando si bagna, asciugaria 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.
- WARNING: Gäller projektionsmottagare 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 vuidoende 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 paisteelle!
5. Älä aiheuta vaurioita tai epämuodostumia!
6. Älä aseta kasettia minkään kuuman lämpölähteen läheisyyteen.
7. Älä aseta altiksi tinnerille, bensinille.ym.

- Jos kasetti kastuu, kuivaa se kunnollisesti, ennenkuin käytät sitä.
 - Jos se tulee likaiseksi, pyyth se varovast pehmeällä, saippuaveteen kastetulla kankaala.
 - Aseta se takaisin koteloonsa käytön jaikeen
 - Pida huolta siitä, että pidät taukoja erittäin pitkien pelien aikana.
- VAROITUS: Projektiotelevisioiden käytän yhteydessä tulee muistaa se, etta pysaytetyt kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuvaputkivaurion tai tahrata katodisadeputken fosforilla. Välttä toistuvaa tai pitkanaikaista videopelien pelaamista suurikuvaruutuisissa projektiotelevisioissa.

EPILEPSY WARNING
WARNING: READ BEFORE USING
YOUR SEGA VIDEO GAME SYSTEM

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain light patterns or backgrounds on a television screen or while playing video games may induce an epileptic seizure in these individuals. Certain conditions may induce undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. **If you, or anyone in your family, has an epileptic condition, consult your physician prior to playing. If you experience 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 physician before resuming play.**

EPILEPSIE-WARNUNG
WARNUNG: VOR GEBRAUCH DES
SEGA-VIDEO-GAMES-SYSTEMS
LESEN

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn diese bestimmten Lichteffekten durch aufblitzende Lichter ausgesetzt sind. Bei diesen Personen kann ein epileptischer Anfall dadurch hervorgerufen werden, daß sie bestimmten Licht-mustern auf oder im Hintergrund eines Fernsehbildschirmes oder beim Spielen von Video-Spielen ausgesetzt sind Bestimmte Umstände können unentdeckte epileptische Symptome auch in solchen Personen hervorrufen, die zuvor keine Anfälle oder Epilepsie gehabt haben. Falls Sie oder ein Familienmitglied von Ihnen an Epilepsie leidet, so fragen Sie Ihren Arzt, ehe Sie mit dem Spielen beginnen. Sollte bei ihnen während des Spielens eins der folgenden Symptome wie: Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseins- verluß, Desorientierung, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und suchen Sie einen Arzt auf, ehe Sie weiterspielen.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE
AVERTISSEMENT: A LIRE AVANT
D'UTILISER VOTRE SYSTEME DE JEU
VIDEO

Un très petit nombre de personnes risquent d'avoir des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à certains motifs lumineux ou à des lumières clignotantes. L'exposition à certaines lumières ou arrière-plans sur un écran de télévision, ou pendant le jeu video, risque de provoquer des crises épileptiques chez ces personnes. Certaines conditions peuvent provoquer des symptômes épileptiques non décelés, même chez certaines des personnes qui n'ont jamais eu de crises d'épilepsie. **Si vous, ou un membre de votre famille est dans un état épileptique, consultez un médecin avant de jouer. Si vous présentez un des symptômes suivants en jouant un jeu vidéo: vertiges, vue affaiblie, clignotement des yeux ou contractions musculaires, perte de conscience, déséquilibre, mouvement involontaire, ou convulsions, arrêtez IMMEDIATEMENT l'utilisation et consultez votre médecin avant de reprendre le jeu.**

ADVERTENCIA A EPILEPTICOS
ADVERTENCIA: LEA ESTA NOTA
ANTES DE USAR SU SISTEMA DE
JUEGO DE VIDEO SEGA

Un porcentaje muy pequeño de individuos podrá sufrir ataques de epilepsia al exponerse a ciertos patrones de luz o luces destellantes. La exposición a ciertos patrones de luz o fondos en una pantalla de televisión, o al jugar juegos de video, podrá provocar ataques de epilepsia en estos individuos. Ciertas condiciones podrán inducir síntomas de epilepsia no detectables incluso en personas que no hayan sufrido de epilepsia con anterioridad. **Si usted, o alguien de su familia, sufre de epilepsia, consulte a un médico antes de jugar. Si al jugar un juego de video usted presenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida de conciencia, desorientación, movimietos involuntarios o convulsiones, interrumpa INMEDIATAMENTE el uso del sistema, y consulta a un médico antes de reanudar el juego.**



**AVVERTENZA PER GLI EPILETTICI
ATTENZIONE: LEGGERE LE SEGUENTI
ISTRUZIONI PRIMA DI UTILIZZARE IL
SISTEMA DI VIDEOGIOCHI SEGA**

Un ristretto numero di persone può subire attacchi epilettici in seguito all'esposizione a certi schemi di luci intermittenti chiare. Pertanto l'esposizione a luci intermittenti chiare, durante la visione di programmi TV oppure il gioco, espone queste persone al rischio di attacchi epilettici. Certe situazioni possono indurre attacchi epilettici impercettibili anche in persone non classificate epilettiche. **Se voi o un membro della vostra famiglia soffrite di epilessia, prima di giocare consultate un medico. Se durante il gioco provate uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazioni della vista, contrazioni agli occhi o ai muscoli, perdita di coscienza o dell'orientamento, movimenti involontari, convulsioni, smettete SUBITO di giocare e, prima di riprendere, consultate un medico.**

**EPILEPSI-VARNING
VARNING: LÄS DETTA INNAN DU
BÖRJAR ANVÄDA ETT SEGA-
VIDEOSPEL**

En mycket liten grupp individer kan utsättas för epilepsianfall när de förnimmer speciella bildmönster och blinkade ljuseffekter. Vissa människor, som utsätts för speciella bildmönster eller backgrunder på en TV-Skärm, löper risk för epilepsianfall. Vissa situationer kan utlösa epilepsianfall till och med hos personer som aldrig förr har haft sådana anfall. **Om du, eller någon i din familj, lider utav epilepsi, måste läkare rådfrågas innan du börjar spela videospel. Kontakta läkare OMEDELBART om du märker några av följande symptom: yrsel, förändrad synförmåga, ryckningar i ögon eller muskler, förlorad sinnesnärvaro, desorientering, ofrivilliga rörelser eller krampryckningar. Fortsätt ej spela, utan kontakta läkare utan dröjsmål.**

**WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE
WAARSCHUWING: DOORLEZEN
VOORDAT U UW SEGA VIDEO GAME
SYSTEEM IN GEBRUIK NEEMT**

Het zou kunnen gebeuren dat een enkeling epileptische aanvallen krijgt door blootstelling aan bepaalde lichtpatronen van knipperende lichten of achtergronden van een televisiescherm of bij het spelen van videospelletjes. Bepaalde omstandigheden kunnen niet-waargenomen epileptische symptomen opwekken bij mensen, ook al hebben zij geen eerdere aanvallen van epilepsie gehad. **Als u, of iemand in uw familie, één van de volgende symptomen van een epileptische aanval vertoont tijdens het spelen van een video-spelletje, moet u het gebruik ONMIDDELIJK staken en uw arts raadplegen voordat u weer begint. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, een reflex-beweging, of stuiptrekkingen.**

**VAROITUS KAATUMATAUDISTA
VAROITUS: LUE, ENNEN KUIN KÄYTÄT
SEGA-VIDEOPELIJÄRJESTELMÄÄ**

Erittäin pieni prosenttimäärä yksilöistä saattaa kokea kaatumatautikohtauksia, joutuessaan alttiiksi vikkuvien valojen tietyille valokuvioille. Alttius tietyille valokuvioille tai television kuvaruudun taustoille tai videopelien pelaaminen saattaa aiheuttaa kaatumatautikohtauksen näissä ihmisissä. Tietyt olosuhteet saattavat aiheuttaa huom-aamattomia epileptisiä oireita jopa sellaisissa henkilöissä, joilla ei ole aikaisemmin ollut kohtauksia tai kaatumatautia. **Jos sinulla tai jollain perheesi jäsenellä on epileptinen terveystila, oireista videopelin pelaamisen aikana: huimaus, vaihtuva näkö, silmien tai lihasten nykäyksiä, tiedottomuus, epätietoisuus ajasta ja paikasta, mitä tahansa odottamattomia liikkeitä tai kouristuksia, lopeta VÄLITTÖMÄSTI laitteen käyttö ja kysy neuvoja lääkäriltä, ennen kuin jatkat peliä.**

BASIC MOVES

The best way to begin your training is with the fundamental moves: kicks, punches, crouches, jumps and blocks. These moves may seem trivial compared to powerful and acrobatic moves like flying kicks, but knowing how stop, avoid or counteract a flying kick can be far more useful than knowing how to land one yourself. Combined, these fundamentals form the foundation for both a potent offense and a strong defense.

WALK FORWARD/ BACK RIGHT/LEFT D-BUTTON ARROW

JUMP

FLIP FORWARD/ BACK UP+RIGHT D-BUTTON ARROW

BLOCK START BUTTON

HIGH KICK C BUTTON

LOW KICK C BUTTON

LOW PUNCH B BUTTON

HIGH PUNCH A BUTTON + LEFT D-BUTTON ARROW

CROUCH DOWN D-BUTTON ARROW

WHEN IN CLOSE QUARTERS

Additional moves used in close-in combat situations are the knee, the head blow, and the throw. All three are highly effective, and do not require the full limb extension which is impossible in close quarters. Although these moves are potent, they can only be used when directly adjacent to an opponent.

KNEE B BUTTON

THROW C BUTTON

HEAD-BLOW A BUTTON

CROUCHING MOVES

Defensively, the crouching moves allow one to avoid punches and aerial weapons, to escape from close-in situations and to avoid being thrown. Offensively, the uppercut, executed from the crouch, is one of the most powerful weapons in a warrior's arsenal. Crouching moves can only be used when holding the DOWN D-BUTTON ARROW.

CROUCHING BLOCK UP/DOWN D-BUTTON ARROW

CROUCHED KICK DOWN D-BUTTON ARROW+B BUTTON

UPPERCUT A BUTTON

CROUCH DOWN D-BUTTON ARROW

CROUCH WITH WEIGHT FORWARD / BACK DOWN+RIGHT D-BUTTON ARROW DOWN+LEFT D-BUTTON ARROW

SPINNING MOVES

The spin is the key to such moves as the Roundhouse Kick and the Foot Sweep. The Foot Sweep hits your opponent's ankles and knocks him onto his back. The Roundhouse is a spinning kick which strikes your opponent in the face. To execute the spin moves, hold the D-BUTTON AWAY from your opponent while you press the attack buttons.

ROUNDHOUSE KICK LEFT D-BUTTON ARROW+C BUTTON

FOOT SWEEP LEFT D-BUTTON ARROW+B BUTTON

AERIAL MOVES

The final moves one should learn are the Aerial moves—the flying punches and kicks. To execute these moves, first jump, either in place or towards your opponent, then press the attack buttons while in the air. However, unlike most attacks, aerial attacks must be timed properly to land the blows.

FLIP FORWARD / BACK UP+RIGHT D-BUTTON ARROW + UP+LEFT D-BUTTON ARROW

JUMP UP UP D-BUTTON ARROW

FLYING PUNCH A BUTTON

FLYING KICK UP D-BUTTON ARROW+B BUTTON

SPECIAL MOVES

All of the Mortal Kombat warriors possess expert fighting skills—in that respect, they are equal to thousands of other warriors around the globe. What raises them above their peers are the special moves which they have created and perfected. In order to become a superior warrior, skilled enough to win the title of Grand Champion, you too must learn these moves, for these moves, whether special kicks or elemental bolts make the Mortal Kombat warriors the fiercest and most ferocious combatants on Earth. Mastering their special moves will make you the same.

WISDOM OF THE FIGHTING MONKS

The mind is stronger than the body. Observe fights to learn which moves counteract others, which can be executed faster, and which do the most damage. For example, a crouched block is very quick and will prevent you from being foot swept. Use this type of knowledge to your advantage. With practice, you can learn combinations of moves which can be executed in sequence. These combinations allow you to hit your opponent several times before he can defend himself, making them an invaluable tool. One battle plan will not work for every fighter. Since each warrior has different strengths and moves, each should employ a different fighting style. Experiment to discover which strategies are best suited to each fighter.



LIMITED WARRANTY

Arena™ warrants to the original purchaser of this Arena™ 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 Arena™ software is sold "as is", without express or implied warranty of any kind, and Arena™ is not liable for any losses or damages of any kind resulting from the use of this program. Arena™ agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any Arena™ 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

**Arena™ 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 Arena™ 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, ARENA™ 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 ARENA™ 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 Arena™.

MORTAL KOMBAT® © 1993 licensed from Midway® Manufacturing Company. All rights reserved.

SEGA and MEGADRIVE are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

Arena™ is a trademark of Acclaim Entertainment, Inc.

© 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

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



BEGRENZTE GARANTIE

Arena™ garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Arena™-Produktes für einen Zeitraum von 90 Tagen (ab Kaufdatum), daß das Medium, auf dem das Computerprogramm aufgenommen wurde, frei von Material- und Produktionsfehlern ist. Der Verkauf von Arena™-Software erfolgt ohne Gewähr, d.h. ohne vertragliche oder gesetzliche Gewährleistung für Sachmängelhaftung. Ferner unterliegt Arena™ keiner Haftpflicht für Verluste oder Schäden, die aus dem Gebrauch dieses Programms entstehen. Arena™ garantiert eine kostenlose Reparatur oder den Ersatz jedes von Arena™ erzeugten Produktes innerhalb der verbindlichen Frist von 90 Tagen, sofern ein Nachweis für das Kaufdatum vorliegt. Indem wir dem ursprünglichen Käufer das Modul kostenlos ersetzen, kommen wir dem Ausmaß unserer Haftung nach.

Schicken Sie das fehlerhafte Produkt bitte an

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

Räumen Sie uns bitte eine Frist von 28 Tagen für die Bearbeitung ein. Normaler Verschleiß und von außen verursachte Schäden sind von dieser Garantie ausgeschlossen. Diese Garantie gilt nicht, wenn der Schaden des von Arena™ erzeugten Software-Produktes auf äußere Beschädigung oder fehlerhafte Benutzung zurückzuführen ist.

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 OBENGENANNTTE FRIST VON 90 TAGEN. ARENA™ 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 Arena™ strengstens untersagt.

MORTAL KOMBAT® © 1993 licensed from Midway® Manufacturing Company. All rights reserved.

SEGA and MEGADRIVE are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

Arena™ is a trademark of Acclaim Entertainment, Inc.

© 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

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



AUF IN DEN KAMPF!

1. Versichere dich, daß das Gerät **AUSGESCHALTET** ist. 2. Stecke nun das Mortal Kombat®-Modul in das Gerät ein, wie in deinem Sega Megadrive-Handbuch beschrieben. 3. Schalte das Gerät EIN. Wenn der Mortal Kombat®-Titelbildschirm erscheint, drücke den **STARTKNOPF**. Du kannst nun entweder ein Spiel beginnen oder Optionen wählen. Drücke den **Richtungsknopf OBEN** oder **UNTEN**, um deine Wahl zu markieren, und dann einen beliebigen Knopf, um sie zu aktivieren. Mit "Game Start" (Spiel starten) beginnt ein Kampf um den Titel des "Grand Champion". Zunächst muß jedoch ein Kämpfer ausgewählt werden. Der Kämpfer-Auswahlbildschirm zeigt Bilder aller Kämpfer, die dem Spieler zur Verfügung stehen - Liu Kang, Johnny Cage, Kano, Rayden, Scorpion, Sub-Zero oder Sonya Blade. Ziehe den farbigen Rahmen mit Hilfe des **RICHTUNGSKNOPFES** auf den von dir gewählten Kämpfer. Befindet sich der Rahmen auf dem Krieger deiner Wahl, dann drücke den **STARTKNOPF**, um den Wettkampf zu beginnen. Sollte ein zweiter Spieler am Wettkampf teilnehmen wollen, dann kann er jederzeit seinen **STARTKNOPF** drücken. Dadurch gelangen beide Spieler zum Bildschirm "Choose Your Fighter" (Wähle deinen Kämpfer) zurück, wo sie je einen Kämpfer auswählen müssen. Sollten beide Spieler denselben Kämpfer wählen, dann unterscheidet sich Spieler 2 durch seine Farbe. Die Spieler kämpfen nun gegeneinander, wobei der Sieger den Wettkampf weiterführt. Für den Verlierer ist das Spiel zu Ende.

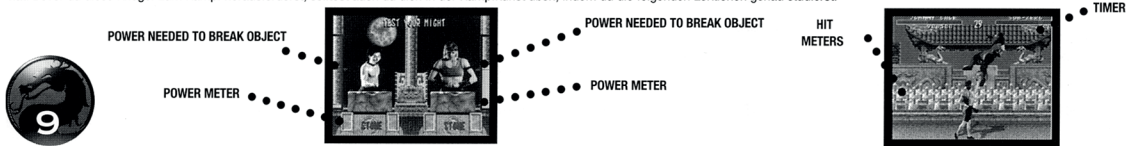
OPTIONEN Durch "Options" (Optionen) gelangt der Spieler zum Optionenbildschirm, wo er die Möglichkeit hat, mit Hilfe des **RICHTUNGSKNOPFES** eine Reihe von Spielmerkmalen zu verändern: **Credits** legt fest, wie oft du das Spiel fortsetzen kannst, bevor du das Turnier von vorne beginnen mußt. **Difficulty (Schwierigkeitsgrad)** läßt dich entscheiden, ob das Spiel sehr leicht (very easy), leicht (easy), von mittlerer Schwierigkeit (medium), schwer (hard) oder sehr schwer (very hard) sein soll. **Music (Musik)** läßt dich in die Spielmusik hineinhören. **Sound FX (Soundeffekte)** demonstriert die Soundeffekte des Spiels. **Samples (Proben)** spielt die digitalisierte Sprache des Spiels ab.

WETTKAMPFREGELN Der Shaolin-Wettbewerb der Kampfkunst ist mehr als eine bloße Zurschaustellung der Teilnehmer. Jeder der Kämpfer ist aufgrund seines außergewöhnlichen Könnens eingeladen worden und hat durch seine Zusage sein Leben aufs Spiel gesetzt. Die Struktur des Wettkampfes - jahrhundertealt und sehr einfach - prüft alle Seiten eines Kämpfers, denn nur der würdigste kann den Titel des "Grand Champion" erlangen. Zuerst werden die kämpferischen Qualitäten des Kriegers geprüft, indem er gegen jeden seiner Herausforderer antritt. Drücke jeweils den **STARTKNOPF**, um die Kämpfe zu beginnen. Bei jedem Mortal Kombat-Kampf kannst du die Gesundheit (Health) der einzelnen Krieger auf den Anzeigetafeln rechts und links oben auf dem Bildschirm ablesen. Jede Runde beginnt mit voller Gesundheit, doch sie wird mit jedem Schlag vermindert. Das Maß dieser Verminderung hängt davon ab, um welche Art von Schlag es sich handelt und ob der Schlag abgewehrt wurde. Ist die Gesundheit eines Kämpfers auf Null gesunken, dann wird er k.o. geschlagen, und der Rundensieg geht an den Gegner. Ist die Kampfzeit zu Ende, bevor einer der beiden Kämpfer k.o. geschlagen wird, dann siegt der Krieger, der weniger Verletzungen erlitten hat. Wer als erster zwei Runden gewonnen hat, ist Sieger des Kampfes und geht zum nächsten Gegner über.

ANMERKUNG: Hat nach vier Runden keiner der Krieger den Kampf gewonnen, dann werden beide Kämpfer vom Wettbewerb disqualifiziert.

Der nächste Teil des Wettbewerbs ist der Spiegel-Kampf (Mirror Match). Jeder Krieger tritt hierbei gegen seinen möglicherweise größten Feind an: einen Doppelgänger mit demselben Aussehen, derselben Kraft, Geschwindigkeit und Kampffähigkeit. Um ihn zu besiegen, muß der Krieger die einzige Eigenschaft demonstrieren, die seinem Doppelgänger fehlt: Weisheit! Sollte der Krieger den Spiegel-Kampf überleben, dann wird seine Verfassung in drei zermürbenden Ausdauerkämpfen (Endurance Matches) getestet. Zwischen den Kämpfen prüfen die Großmeister des Wettbewerbs die Kraft deines Kriegers. Dein Krieger muß Gegenstände mit seinen bloßen Händen zerbrechen - Holz, Stein, Stahl, Rubine oder Diamanten. Um das Kraftniveau seines Schlages zu erhöhen, drücke die **KNÖPFE A** und **C** so schnell wie möglich mehrmals hintereinander. Auf der Anzeige neben deinem Krieger kannst du die Kraft ablesen, mit der der momentane Schlag ausgeführt wird. Außerdem wird hier die Kraft angezeigt, die nötig ist, um den Gegenstand zu zerbrechen. Ist das Kraftniveau über der Linie, drücke den **STARTKNOPF**, um zuzuschlagen, aber bevor die Zeithr bei Null angelangt ist! Erst wenn ein Krieger all diese Prüfungen erfolgreich durchläuft, hat er bewiesen, daß er würdig ist, gegen den "Grand Champion" Goro zu kämpfen. Biesiegst du auch Goro, dann ist Shang Tsung dein nächster Gegner! Schlägst du sogar ihn, dann bist du der unübertroffene Mortal Kombat-Krieger!

DIE KUNST DES KOMBAT-KAMPFES Jeder Krieger, der zu diesem Wettbewerb eingeladen wurde, hat Jahre der Übung und Meditation hinter sich, in denen er seine Fähigkeiten in der Kampfkunst perfektioniert hat. Bevor du diese Krieger zum Kampf herausforderst, solltest auch du dich in der Kampfkunst üben, indem du die folgenden Lektionen genau studierst.



GRUNDBEWEGUNGEN

VORWÄRTS/ZURÜCK GEHENRICHTUNGSKNOPF RECHTS/LINKS
SPRINGEN RICHTUNGSKNOPF OBEN
VOR/ZURÜCK RICHTUNGSKNOPF RECHTS
ABBLOCKEN START KNOPF
KICK NACH OBEN KNOPF C
KICK NACH UNTEN KNOPF C
SCHLAG NACH UNTEN KNOPF B
SCHLAG NACH OBEN KNOPF A + RICHTUNGSKNOPF RECHTS
DUCKENRICHTUNGS KNOPF UNTEN

IM NAHKAMPF

Zusätzliche Bewegungen, die in Nahkampfsituationen eingesetzt werden, sind der Knieschlag, der Kopfstoß und der Wurf. Alle drei sind sehr effektiv, und Arme und Beine müssen dabei nicht voll ausgestreckt werden, was in Nahkampfsituationen ohnehin unmöglich ist. Diese Bewegungen sind zwar sehr kraftvoll, sie können aber nur dann durchgeführt werden, wenn sich dein Kämpfer direkt neben seinem Gegner befindet.

KNIESCHLAG KNOPF B
WURF KNOPF C
KOPFSTOSS KNOPF A

DUCKBEWEGUNGEN

Duckbewegungen können nur eingesetzt werden, wenn du den Richtungsknopf UNTEN gedrückt hältst.

ABBLOCKEN AUS DEM DUCKEN RICHTUNGSKNOPF RECHTS + STARTKNOPF
KICK AUS DEM DUCKEN RICHTUNGSKNOPF UNTEN + KNOPF B
UPPERCUT KNOPF A
DUCKENRICHTUNGS KNOPF UNTEN
DUCKEN MIT DEM GEWICHT NACH VORN/HINTEN

WIRBELBEWEGUNGEN

Um Wirbelbewegungen auszuführen, halte den Richtungsknopf auf der Seite gedrückt, die von deinem Gegner weg zeigt, während du die Angriffsknöpfe betätigst.

FLYING PUNCHRICHTUNGSKNOPF OBEN + LINKS RICHTUNGS KNOPF OBEN RECHTS
FLYING KICK RICHTUNGS KNOPF OBEN + KNOPF B
BEWEGUNGEN AUS DER LUFT

Die letzten Bewegungen, die du lernen solltest, sind die Bewegungen aus der Luft: Flying Punch - der Schlag aus der Luft - und Flying Kick - der Kick aus der Luft. Um diese Bewegungen auszuführen, lasse deinen Krieger zuerst entweder auf der Stelle oder in Richtung des Gegners springen. Drücke dann die Angriffsknöpfe, während du dich in der Luft befindest.

ROUNDHOUSE KICKRICHTUNGS KNOPF LINKS + KNOPF C
FOOT SWEEPRICHTUNGS KNOPF LINKS + KNOPF B
SPRUNG VORWÄRTS/ZURÜCKRICHTUNGS KNOPF UNTEN RECHTS + RICHTUNGSKNOPF UNTEN LINKS
SPRUNG NACH OBENRICHTUNGS KNOPF OBEN

SPEZIALBEWEGUNGEN

Um ein führender Krieger zu werden und den Titel "Grand Champion" zu erringen, mußt du spezielle Tritte oder gewaltige Schläge lernen, denn sie sind der Grund dafür, daß die Mortal Kombat-Krieger als die wildesten und stärksten Kämpfer der ganzen Welt bekannt sind. Beherrscht du ihre Spezialschläge, dann gehörst auch du dazu!

DIE WEISHEIT DER MÖNCHSKRIEGER

Der Geist ist stärker als der Körper. Beobachte die Kämpfe, und du lernst, welche Bewegungen zur Abwehr einzusetzen sind, welche am schnellsten durchgeführt werden können, und welche den meisten Schaden verursachen.

Mit ein wenig Übung kannst du schon bald Bewegungen kombinieren, die nacheinander auszuführen sind. Durch diese Kombinationen kannst du den Gegner mehrmals treffen, bevor er die Chance hat, sich zu verteidigen. Kombinationsbewegungen sind ein wertvolles Werkzeug des Kampfes.

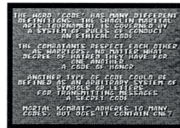


OPTIONS Options fait apparaître l'écran Options, où un certain nombre de caractéristiques de jeu peuvent être modifiées, à l'aide du BOUTON-D: **L'option Crédits (Credits):** détermine le nombre de "continues", avant d'être obligé de recommencer le tournoi. **L'option Difficulté (Difficulty)** vous permet de sélectionner un niveau de difficulté, entre très facile (very easy), facile (easy), moyen (medium), difficile (hard) ou très difficile (very hard). **L'option Musique (Music)** vous permet d'écouter la musique du jeu. **L'option Effets sonores (Sound FX)** vous permet d'écouter les effets sonores du jeu. **L'option Tests (Samples)** active ou désactive le dialogue digitalisé.

REGLES DU TOURNOI Le tournoi d'arts martiaux Shaolin est plus qu'une simple exhibition. Chaque participant a été invité pour ses dons extraordinaires et, en acceptant, risque sa vie. La structure du tournoi, aussi simple qu'elle est ancienne, teste tous les aspects du guerrier et seul le meilleur peut remporter le titre de Grand Champion. Le tournoi commence par mettre les capacités de combat du guerrier à l'épreuve, en le mesurant aux autres participants. Pour commencer chaque bataille, appuyez sur le BOUTON START. Dans chaque combat de Mortal Kombat, vous pouvez voir des compteurs mesurant l'énergie de chaque guerrier, dans les coins supérieurs, à gauche et à droite de l'écran. Au départ, les compteurs indiquent l'énergie maximum, mais celle-ci diminue avec chaque coup reçu. L'importance de cette diminution dépend du genre de coup reçu et du blocage qui lui a été opposé. Quand l'énergie d'un guerrier atteint son minimum, il est K.O. et son adversaire remporte le round. Si le temps est écoulé et qu'aucun des guerriers n'a été mis K.O., celui qui a eu le moins de blessures est déclaré vainqueur. Le premier guerrier à gagner deux rounds remporte le combat et affronte ensuite l'adversaire suivant.

Le test suivant du tournoi est le Combat Miroir (The Mirror Match), dans lequel chaque guerrier doit affronter ce qui pourrait être son pire ennemi: son sosie parfait, possédant la même apparence physique, la même force, la même rapidité et les mêmes talents. Pour le battre, le guerrier doit faire preuve de la seule qualité que son sosie ne possède pas: la sagesse. Si un guerrier parvient à survivre au Combat Miroir, la prochaine étape consiste en trois combats d'endurance éreintants. Entre les combats, les Grands Maîtres du Tournoi testeront de temps en temps la valeur de votre guerrier. Ils lui demanderont de briser un objet à mains nues: bois, pierre, acier, rubis ou diamant. Pour augmenter la puissance de son coup, appuyez à plusieurs reprises, aussi vite que possible, sur les BOUTONS A et C. Un compteur à côté de votre guerrier indique la puissance actuelle de son coup et la puissance nécessaire pour briser l'objet. Quand le niveau de puissance est au-dessus de la ligne, appuyez sur le BOUTON START pour frapper, mais assurez-vous de frapper avant que le temps n'ait atteint zéro.

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



POWER METER



POWER METER

HIT METERS



TIMER

MOUVEMENTS DE BASE

MARCHER EN AVANT/ARRIERE BOUTON-D DROITE/GAUCHE

SAUTER BOUTON-D HAUT

SAUTER EN AVANT/ARRIERE BOUTON-D HAUT+DROITE

BLOQUER BOUTON START

COUP DE PIED HAUT BOUTON C

COUP DE PIED BAS BOUTON C

COUP DE POING BAS BOUTON B

COUP DE POING HAUT BOUTON B + BOUTON-D HAUT+DROITE

S'ACCROUPIR BOUTON-D BAS

COMBAT RAPPROCHE

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

GENOU BOUTON B

PROJECTION BOUTON C

COUP DE TETE BOUTON A

S'ACCROUPIR

Les accroupissements ne peuvent être utilisés qu'avec le BOUTON-D enfoncé vers le bas.

BLOCAGE ACCROUPI FLECHE DROITE DU BOUTON-D+BOUTON START

COUP DE PIED QUAND VOUS ETES ACCROUPI FLECHE BAS DU BOUTON-D+BOUTON B

UPPERCUT BOUTON A

S'ACCROUPIR BOUTON-D BAS

S'ACCROUPIR AVEC LE POIDS EN AVANT/ARRIERE BOUTON-D BAS+DROITE + BOUTON-D BAS+GAUCHE

MOUVEMENTS TOURNANANTS

Pour effectuer ces mouvements tournants, maintenez le BOUTON-D enfoncé du côté opposé à votre adversaire, et appuyez sur les boutons d'attaque.

COUP DE PIED CIRCULAIRE FLECHE GAUCHE DU BOUTON-D+BOUTON C

BALAYAGE FLECHE GAUCHE DU BOUTON-D+BOUTON B

MOUVEMENTS AERIENS

Ce sont les derniers mouvements que vous devriez apprendre: les coups de pied et de poing à la volée. Pour les exécuter, sautez, sur place ou vers votre adversaire, puis appuyez sur les boutons d'attaque quand vous êtes en l'air.

SAUTER VERS L'AVANT/L'ARRIERE BOUTON-D HAUT+DROITE + BOUTON-D HAUT+GAUCHE

SAUTER BOUTON-D HAUT

COUP DE POING À LA VOLÉE BOUTON A

COUP DE PIED À LA VOLÉE FLECHE HAUT DU BOUTON-D+BOUTON B

MOUVEMENTS SPECIAUX

Pour devenir un super guerrier, assez doué pour remporter le titre de Grand Champion, vous devez vous-aussi apprendre ces mouvements, car, ces coups de pied spéciaux ou prises élémentaires, font des guerriers de Mortal Kombat les combattants les plus féroces et les plus acharnés du monde. Si vous maîtrisez leurs mouvements spéciaux, vous en ferez partie.

SAGESSE DES MOINES COMBATTANTS

L'esprit est plus fort que le corps. Observez des combats pour apprendre quel mouvement est la meilleure riposte à tel autre, lequel peut être exécuté le plus rapidement et lequel fait le plus de dégâts. Avec de l'entraînement, vous pouvez apprendre des combinaisons de mouvements, qui peuvent être exécutés les uns après les autres. Ces combinaisons vous permettent de frapper votre adversaire plusieurs fois, avant qu'il ne puisse riposter; elles sont donc d'une aide inestimable.



GARANTIE LIMITEE

Arena™ garantit à l'acheteur initial de ce produit Arena™ 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 Arena™ est vendu "tel quel", sans aucune garantie expresse ou implicite, et Arena™ 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, Arena™ accepte de réparer ou de remplacer, à sa discrétion, gratuitement, tout produit logiciel Arena™, 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:

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

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 Arena™ 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 ARENA™. 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, ARENA™ NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES SPECIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT ARENA™. CECI N'AFECTE 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'Arena™.

MORTAL KOMBAT® © 1993 licensed from Midway® Manufacturing Company. All rights reserved.

SEGA and MEGADRIVE are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

Arena™ est une marque d'Acclaim Entertainment Inc

©1993 Acclaim Entertainment. Tous droits réservés.

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



GARANTIA LIMITADA

Arena™ garantiza al comprador original de este producto Arena™, 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 Arena™ se vende 'tal cual' ('as is'), sin garantía expresa o implícita de ningún tipo, y Arena™ no se hace responsable de cualesquiera pérdidas o daños puedan derivarse de la utilización de este programa. Arena™ 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 Arena™ 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, envíelo por correo a

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

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 Arena™ 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 ARENA™ 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 MODO ALGUNO 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 ARENA™.

MORTAL KOMBAT® © 1993 licensed from Midway® Manufacturing Company. Todos los derechos reservados.

SEGA and MEGADRIVE are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

Arena™ es una marca registrada de Acclaim Entertainment, Inc.

© 1993 Acclaim Entertainment, Inc. Todos los derechos reservados.

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



¡QUE DE COMIENZO EL TORNEO!

1. Asegúrate de que el interruptor de corriente está desactivado (OFF).
2. Inserta tu cartucho de MORTAL KOMBAT® como se describe en el manual de tu Sega Mega Drive.
3. Conecta el interruptor de corriente (ON). Al aparecer la pantalla de títulos de MORTAL KOMBAT®, pulsa START. Se te ofrecerá la posibilidad de comenzar un juego nuevo (Game Start) o seleccionar opciones. Utiliza las flechas ARRIBA y ABAJO en el Botón Direccional para destacar tu elección; luego pulsa un botón cualquiera para seleccionarla.

Juego Nuevo (Game Start) inicia una pelea de un jugador como aspirante al título de Gran Campeón. Pero antes de eso hay que seleccionar un luchador. En la pantalla de "Elegir Luchador" (Choose Your Fighter) aparecen imágenes de los guerreros disponibles: Liu Kang, Johnny Cage, Kano, Rayden, Scorpion, Sub-Zero y Sonya Blade. Sirviéndote de las flechas del Botón Direccional, sitúa el destacado sobre el guerrero que desees. Cuando lo tengas enmarcado, pulsa START para seleccionarlo y comenzar el Torneo.

Si un segundo jugador desea incorporarse al torneo, puede hacerlo en cualquier momento con sólo pulsar el botón START. Esta acción trasladará a ambos jugadores a la pantalla de "Elegir Luchador"; una vez allí tienen que elegir guerreros de nuevo. En caso de elegir el mismo guerrero ambos jugadores, se les distinguirá por el color. Los jugadores se enfrentarán entre sí; el vencedor seguirá adelante en el Torneo y el perdedor abandona el juego.

OPCIONES Con OPCIONES el jugador accede a la pantalla de Opciones, donde aparecen una serie de características del juego que pueden modificarse utilizando las flechas direccionales (en el Botón-D): **Créditos (Credits)** determina el número de veces que puedes continuar el juego antes de reiniciar el Torneo. **Dificultad (Difficulty)** te permite escoger el nivel de juego: muy fácil (very easy), fácil (easy), medio, difícil (hard) o muy difícil (very hard). **Música** te permite escuchar la música del juego. **Sonido FX** ofrece los efectos sonoros del juego. **Muestras (Samples)** activa la voz digitalizada del juego.

REGLAS DEL TORNEO El Torneo Shaolin de Artes Marciales no es una mera exhibición. Accediendo a participar, los combatientes, altamente cualificados todos ellos, están poniendo en juego su propia vida. La configuración del Torneo, tan sencilla como ancestral, pone a prueba todas las facetas de cada guerrero, y sólo el mejor puede hacerse con el título de Gran Campeón.

Lo primero que se mide en el Torneo es la habilidad luchadora de cada contendiente enfrentándole con cada uno de los otros participantes. Para comenzar cada encuentro pulsa START. En cada pelea de Mortal Kombat, los indicadores (hit meters) en las esquinas superiores de la pantalla se encargan de medir las condiciones físicas de los guerreros. Al comienzo de cada asalto indican 'condición óptima', pero irán reduciéndose con cada golpe encajado. La cantidad disminuida dependerá tanto del tipo de golpe como de la existencia de bloqueos. Cuando el indicador de un guerrero se vacía, el luchador queda fuera de combate, y el oponente gana el asalto. Si el tiempo se agota antes de que uno de los guerreros quede fuera de combate, se declara vencedor al que posea menor grado de lesión. El primero que consiga dos asaltos se hace con el encuentro y pasa a enfrentarse con el siguiente contrincante.

NOTA: Si al final de cuatro asaltos no hay un vencedor, ambos combatientes quedan descalificados del Torneo.

La prueba siguiente es el Encuentro Reflejo, en el que cada guerrero ha de vérselas con su más acérrimo enemigo, un 'doble' fantasmagórico que ostenta todos los atributos (aspecto, fuerza, rapidez, habilidad) del luchador en cuestión. Para derrotarle, el guerrero ha de hacer uso de la cualidad que le falta al fantasma: la inteligencia.

Si un guerrero sobrevive al Encuentro Reflejo, a continuación su condición física se mide en tres reñidos Encuentros de Resistencia.

Durante los intervalos entre encuentros, los Jueces del Torneo comprobarán periódicamente la energía de tu guerrero. Para ello tendrá que romper, sirviéndose sólo de sus manos, un objeto de madera, piedra, acero, rubí o diamante. Para incrementar la fuerza del golpe, pulsa repetidamente y tan rápido como puedas los botones A y C. Un indicador de energía junto a tu guerrero señala la potencia real del golpe y la fuerza necesaria para romper el objeto. Cuando el nivel de potencia sobrepase la línea, pulsa START para descargar el golpe, pero asegúrate de que lo ejecutas antes de que el cronómetro se ponga a cero. Superar estas pruebas airoosamente es un requisito indispensable para que un guerrero sea considerado digno de enfrentarse al Gran Campeón, Goro. Si le derrota, el demoniaco Shang Tsung entrará en batalla. ¡Tendrás que vencerle si quieres llegar a ser el Guerrero Supremo de Mortal Kombat!

EL ARTE DE KOMBAT Cada contendiente invitado al torneo ha dedicado años a la práctica y la meditación para perfeccionar sus habilidades en las artes marciales. Antes de organizar sus peleas a ti también te convendría algo de práctica meditando sobre las lecciones que te ofrecemos a continuación.



POWER NEEDED TO BREAK OBJECT

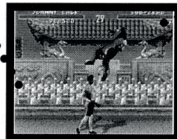
POWER METER



POWER NEEDED TO BREAK OBJECT

POWER METER

HIT METERS



TIMER

MOVIMIENTOS BASICOS

ANDAR ADELANTE/ATRAS DERECHA/IZQUIERDA EN BOTON-D
SALTAR FLECHA ARRIBA EN BOTON-D
SALTO ADELANTE/ATRAS ARRIBA + DERECHA EN BOTON-D
BLOQUEAR BOTON START
PATADA ALTA BOTON C
PATADA BAJA BOTON C
PUÑETAZO BAJO BOTON B
PUÑETAZO ALTO BOTON A + FLECHA IZQUIERDA EN BOTON-D
AGACHARSE FLECHA ABAJO EN BOTON-D

EN LAS CERCANIAS

Hay otros movimientos adicionales, que se emplean cuando la pelea es cerrada. Dichos movimientos son: rodillazos, cabezazos y derribos. Los tres son muy eficaces y no requieren el despliegue total de brazos o piernas, que en esa posición de proximidad resultaría imposible. Son movimientos muy potentes, con la limitación de estar disponibles sólo cuando se está muy cerca del oponente.

RODILLAZO BOTON B
DERRIBO BOTON C
CABEZAZO BOTON A

MOVIMIENTOS DE AGACHADA

Las agachadas se consiguen manteniendo pulsada la flecha ABAJO en el botón direccional.

LOQUEO EN AGACHADA FLECHA DERECHA EN BOTON-D + BOTON START
PATADA EN AGACHADA FLECHA ABAJO EN BOTON-D + BOTON B
GANCHO BOTON A
AGACHADA FLECHA ABAJO EN BOTON-D
AGACHADA CON PESO ADELANTE/ATRAS ABAJO + DERECHA EN BOTON-D + ABAJO + IZQUIERDA EN BOTON-D

MOVIMIENTOS CENTRIFUGOS

Para ejecutar los movimientos centrífugos tienes que mantenerte alejado del oponente (manteniendo pulsada la dirección conveniente en el Botón-D) mientras pulsas los botones de ataque.

BPATADA REDONDA FLECHA IZQUIERDA EN BOTON-D + BOTON C
BARRIDOFLECHA IZQUIERDA + BOTON B

MOVIMIENTOS AEREOS

Los últimos movimientos del aprendizaje son los Aéreos: puñetazos y patadas volantes. Para ejecutarlos, primero hay que saltar, en la posición estática o moviéndose hacia el oponente, y luego hay que pulsar los botones de ataque estando en el aire.

SALTO ADELANTE/ATRAS ARRIBA + DERECHA EN BOTON-D + ARRIBA + IZQUIERDA EN BOTON-D
SALTO VERTICAL FLECHA ARRIBA EN BOTON-D
PUÑETAZO VOLANTE BOTON A
PATADA VOLANTE FLECHA ARRIBA EN BOTON-D + BOTON B

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Si quieres convertirte en un guerrero extraordinario, tan hábil como para ganar el título de Gran Campeón, tendrás que aprender estos movimientos, pues en ellos (bien patadas especiales, bien llaves elementales) radica la inigualable ferocidad de los guerreros de Mortal Kombat. Cuando llegues a dominar sus movimientos serás igual que ellos.

LA SABIDURIA DE LOS MONJES LUCHADORES

La mente es más poderosa que el cuerpo. Observa las peleas para aprender qué movimientos contrarrestan a otros, cuáles son más rápidos de ejecutar, y cuáles causan más daños.

Con la práctica llegarás a saber qué movimientos pueden combinarse en secuencias. Esas combinaciones serán fórmulas valiosísima que te permitirán golpear a tu adversario varias veces seguidas antes de que logre defenderse.



GARANZIA LIMITATA

Arena™ 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. Arena™ viene venduto "così com'è", senza alcuna garanzia specifica o sottointesa e non è responsabile di alcuna perdita o danno di qualsiasi natura derivati dall'impiego del programma. Arena™ si impegna, per un periodo di novanta (90) giorni, a riparare o a sostituire a sua discrezione e gratuitamente, qualunque prodotto software Arena™ 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:

**ARENA™, 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 Arena™ 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 SOTTOINTESA 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 ARENA™ RISPONDERÀ A DANNI CONSEGUENZIALI O ACCIDENTALI CAUSATI DAL POSSESSO, USO O MALFUNZIONE DI QUESTO PRODOTTO ARENA™. CI'U, 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'Arena™, sono strettamente proibiti: la memorizzazione in un sistema di recupero, la traduzione, l' prestito, la diffusione e l'esibizione pubblica.

MORTAL KOMBAT® © 1993 licensed from Midway® Manufacturing Company. Tutti i diritti riservati.

SEGA and MEGADRIVE are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

Arena™ è un marchio di fabbrica della Acclaim Entertainment Inc.

© 1993 Acclaim Entertainment. Tutti i diritti riservati.

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



BEGRÄNSAD GARANTI

Arena™ garanterar ursprungsköparen av denna Arena™ -produkt att det medium på vilket datorprogrammet är inspelat är fri från defekter i material och arbetsutförande under en period av nittio (90) dagar från köpdatum. Denna mjukvara från Arena™ säljes "som sådant", utan uttalad eller underförstådd garanti av något slag, och Arena™ ansvarar inte för några förluster eller skador av något slag som resulterar av användning av detta program. Arena™ erkänner en period av nittio (90) dagar för att, enligt eget val, reparera eller byta ut, vilket är kostnadsfritt, varje mjukvara från Arena™, 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:

**ARENA™, 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 Arena™ har uppstått genom missbruk, orimlig användning eller försumlighet.

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 ARENA™ ATT VARA ANSVARIG FÖR NÅGRA SPECIELLA, TILLFÄLLIGA 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 ARENA™.

MORTAL KOMBAT® © 1993 licensed from Midway® Manufacturing Company. Alla rättigheter reserverade.

SEGA and MEGADRIVE are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

Arena™ är ett varumärke från Acclaim Entertainment, Inc.

© 1993 Acclaim Entertainment, Inc. Alla rättigheter reserverade.

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



DIAMO INIZIO AL TORNEO!

1. Accertati che l'interruttore della corrente sia SPENTO. 2. Inserisci la cartuccia Mortal Kombat® come descritto nel manuale del sistema Sega Mega Drive. 3. ACCENDI l'interruttore della corrente. Quando apparirà la videata di testa di Mortal Kombat®, premi il PULSANTE START (AVVIO). Quindi potrai scegliere se iniziare una partita o selezionare le opzioni. Utilizza le FRECCHE DIREZIONALI IN SU e IN GIÙ per evidenziare la tua scelta, poi premi un pulsante qualsiasi.

Il gioco inizia con una lotta singola per il titolo di Campione Massimo. Per prima cosa, però, occorre selezionare un lottatore. Sulla videata "Choose Your Fighter" (Scegliti il lottatore) vi sono le immagini di tutti i guerrieri disponibili per un giocatore - Liu Kang, Johnny Cage, Kano, Rayden, Scorpion, Sub-Zero e Sonya Blade. Muovi il riquadro colorato sul guerriero desiderato utilizzando le FRECCHE DIREZIONALI. Quando il prescelto sarà inquadrato, premi il PULSANTE START (AVVIO) per selezionarlo ed iniziare il torneo.

Se un secondo giocatore vuole partecipare al torneo, lo può fare in qualsiasi momento premendo il PULSANTE START (AVVIO). In questo modo, entrambi i giocatori vengono riportati alla videata "Choose Your Fighter" (Scegliti il lottatore) dove dovranno scegliersi di nuovo il proprio guerriero. Se i due giocatori scelgono lo stesso guerriero, i due guerrieri potranno essere distinti in base al colore. I giocatori, quindi, si daranno battaglia e il vincitore proseguirà il torneo, mentre per il perdente il gioco è finito.

OPZIONI

Options (Opzioni) - ti porta sulla videata Opzioni dove puoi modificare diverse caratteristiche del gioco utilizzando le FRECCHE DIREZIONALI: **Credits (Crediti)** - stabiliscono il numero delle volte che potrai continuare la partita prima di dover ricominciare il torneo dall'inizio. **Difficulty (Livello di difficoltà)** - ti offre la possibilità di scegliere se giocare una partita very easy (facilissima), easy (facile), medium (media), hard (difficile) o very hard (difficilissima). **Music (Musica)** - ti permette di ascoltare la musica del gioco. **Sound FX (Effetti sonori)** - ti fa ascoltare gli effetti sonori del gioco. **Samples (Esempi)** - ti fa ascoltare le conversazioni digitalizzate del gioco.

REGOLE DEL TORNEO Il Torneo di Arti Marziali Shaolin è molto più di una semplice esibizione. Ognuno dei contendenti è stato invitato per le sue straordinarie abilità e nell'accettare, egli mette in gioco la propria vita. La struttura del torneo - semplice quanto antica - mette alla prova tutte le capacità di un guerriero, poiché solo il più capace potrà ottenere il titolo di Campione Massimo.

Il torneo per prima cosa mette alla prova le capacità di combattimento di un guerriero mettendolo a confronto con gli altri sfidanti. Per iniziare un incontro, premi il PULSANTE START. In tutti gli scontri di Mortal Kombat, degli indicatori situati agli angoli superiori sinistro e destro dello schermo, misurano lo stato di salute di ciascun guerriero. All'inizio di ciascuna ripresa, gli indicatori sono al massimo della salute, ma si riducono ad ogni colpo ricevuto. La quantità della riduzione dipende sia dal tipo di colpo subito sia dal fatto che sia stato bloccato o meno. Quando un indicatore si esaurisce, il guerriero è fuori combattimento e il turno viene assegnato al suo avversario. Se il tempo scade prima che uno dei due contendenti sia stato sopraffatto, il guerriero con meno ferite viene dichiarato vincitore. Il primo guerriero che vince due riprese, vince l'incontro e passa ad affrontare il prossimo avversario.

NOTA: Se trascorrono quattro riprese senza alcun vincitore, entrambi i contendenti verranno squalificati dal torneo.

La prova successiva del torneo è il Mirror Match (Incontro con lo Specchio), dove ciascun guerriero deve affrontare forse il suo nemico più micidiale - un suo doppione dotato del suo stesso aspetto, forza, velocità e capacità. Per poterlo battere, un guerriero dovrà dimostrare l'unico attributo che manca al suo doppione - la saggezza. Se un guerriero sopravvive all'Incontro con lo Specchio, la sua preparazione verrà messa alla prova in tre estenuanti incontri di Resistenza. Negli intervalli tra gli incontri, i gran maestri del Torneo proveranno periodicamente la potenza del tuo guerriero. A lui verrà chiesto di rompere un oggetto con le mani - legno, pietra, acciaio, rubino o diamante. Per aumentare il livello di potenza del colpo, premi i PULSANTI A e C ripetutamente e più rapidamente che puoi. Un indicatore accanto al guerriero misura la potenza attuale del colpo e la forza occorrente a rompere l'oggetto. Quando il livello di potenza supera la linea, premi il PULSANTE START per colpire, ma accertati di colpire prima che il contatempo arrivi a zero. Solo quando un guerriero è riuscito in ciascuna di queste prove sarà degno di incontrarsi con il Campione Massimo, Goro. Se Goro viene sconfitto, il demone Shang Tsung scenderà in campo contro di te! Battilo per diventare tu il Guerriero Supremo di Mortal Kombat!

L'ARTE DI KOMBAT Ogni contendente inviato al Torneo ha passato anni in preparazione e meditazione per perfezionare le sue abilità nelle arti marziali. Prima di affrontare questi guerrieri in combattimento, anche tu dovrai praticare le arti marziali meditando su queste lezioni.



POWER NEEDED TO BREAK OBJECT

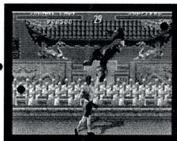
MISURATORE DI POTENZA



POWER NEEDED TO BREAK OBJECT

POWER METER

HIT METER



TIMER

MOSSE FONDAMENTALE

CAMMINA AVANTI/INDIETRO FRECCIA DIREZIONALE DESTRA/SINISTRA
SALTARE FRECCIA DIREZIONALE IN SU
CAPRIOLA IN AVANTI/INDIETRO FRECCIA DIREZIONALE IN SU + A DESTRA
BLOCCATA PULSANTE START (AVVIO)
CALCIO ALTO PULSANTE C
CALCIO BASSO PULSANTE C
PUGNO BASSO PULSANTE B
PUGNO ALTO PULSANTE A + FRECCIA DIREZIONALE A SINISTRA
ACCOSCIATA FRECCIA DIREZIONALE IN GIU

LOTTA SERRATA

Altre mosse in situazioni di lotta serrata sono la ginocchiata, la testata e la schienata. Tutte e tre sono molto efficaci e non richiedono l'allungamento completo dell'arto, che è quasi impossibile in una lotta serrata. Sebbene queste siano mosse potenti, esse possono essere impiegate solo quando si è direttamente accanto ad un avversario.

GINOCCHIATA PULSANTE B
SCHIENATA PULSANTE C
TESTATA PULSANTE A

MOSSE ACCOSCIATE

Le mosse accosciate si possono eseguire solo tenendo premuta la FRECCIA IN GIU'.

BLOCCATA ACCOSCIATA FRECCIA DIREZIONALE A DESTRA + PULSANTE START
CALCIO ACCOSCIATO FRECCIA DIREZIONALE IN GIU + PULSANTE B
MONTANTE PULSANTE A
ACCOSCIATA FRECCIA DIREZIONALE IN GIU
ACCOSCIATA CON PESO AVANTI/INDIETRO FRECCIA DIREZIONALE IN GIU + A DESTRA +
FRECCIA DIREZIONALE IN GIU + A SINISTRA

MOSSE A VOLTEGGIO

Per eseguire le mosse a volteggio, tieni premuto il PULSANTE DIREZIONALE nella direzione che ti fa allontanare dall'avversario mentre premi i pulsanti di attacco.

ALCIO A SPAZZARE FRECCIA DIREZIONALE A SINISTRA + PULSANTE C
SGAMBITO FRECCIA DIREZIONALE A SINISTRA + PULSANTE B
MOSSE VOLANTI

Le mosse finali da imparare sono le mosse Volanti - i pugni e i calci volanti. Per eseguire queste mosse, prima devi saltare, sia sul posto o verso l'avversario, poi premere i pulsanti di attacco mentre sei in aria.

CCAPRIOLA IN AVANTI/ INDIETRO FRECCIA DIREZIONALE A SINISTRA + PULSANTE B
SALTARE IN ALTO FRECCIA DIREZIONALE IN SU + A DESTRA + FRECCIA DIREZIONALE IN SU + A SINISTRA
PUGNO VOLANTE PULSANTE A
CALCIO VOLANTE FRECCIA DIREZIONALE IN GIU + PULSANTE B

MOSSE SPECIALI

Per poter diventare un guerriero superiore, capace di vincere il titolo di Campione Massimo, anche tu dovrai imparare queste mosse perché queste, siano esse calci speciali o scariche di elementi, fanno dei guerrieri di Mortal Kombat i più temibili e feroci combattenti della Terra. Imparando a controllare queste mosse speciali, anche tu diventerai come loro.

LA SAGGEZZA DEI MONACI COMBATTENTI

La mente è più forte del corpo. Osserva i duelli per imparare quali mosse contrastano le altre, quali vengono eseguite più rapidamente e quali infliggono i danni maggiori.

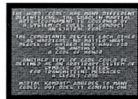
Con la pratica, potrai imparare le combinazioni di mosse che possono essere eseguite in sequenza. Queste combinazioni ti permettono di colpire diverse volte il tuo avversario prima che egli possa difendersi, e sono quindi uno strumento prezioso.

LÅT TURNERINGEN BÖRJA! 1. Se till att strömmen är bortkopplad. 2. Stoppa in din Mortal Kombat®-spelkassett som beskrivet i ditt instruktionshäfte för Sega Megadrive. 3. Slå på strömmen. När du kan se titelskärmen för Mortal Kombat® trycker du på STARTKNAPPEN. Du kommer därefter att ges möjlighet att inleda ett spel, eller att välja olika alternativ. Använd pilarna för UPP och NER på D-KNAPPEN till att sätta ditt val på highlight, och tryck sedan på valfri knapp. Game Start (Spelstart) startar upp ett endeltagsspel

för Stormästartiteln. Först måste dock en krigare väljas. Skärmen "Välj din Krigare" innehåller bilder på alla kämpar tillgängliga för spelaren - Liu Kang, Johnny Cage, Kano, Rayden, Scorpion, Sub-Zero, och Sonya Blade. Placera den färgade ramen ovanför ditt val genom att använda pilarna på D-KNAPPEN. När du har placerat ramen runt ditt val trycker du på STARTKNAPPEN för att inleda turneringen. Om en andra spelare vill gå in i turneringen kan han göra det när som helst genom att trycka på STARTKNAPPEN. Detta kommer då att ta båda spelarna till skärmen "Välj Din Krigare", där de återigen måste välja ut sina kämpar. Om båda spelarna väljer samma kämpa kommer dessa att kunna skiljas åt med hjälp av färger. Spelarna kommer sedan att kämpa mot varandra, där vinnaren kommer att gå vidare i turneringen och förloraren kommer att lämna spelet.

ALTERNATIV

Options (Alternativ) tar spelaren till Alternativ-skärmen, där spelmöjligheter kan ändras genom att använda D-KNAPPENS pilar: **Credits (Tillgångar)** bestämmer hur många gånger du kan återuppta spelet utan att behöva börja om från början i turneringen. **Difficulty (Svårighet)** ger dig möjlighet att välja hur svårt spelet ska vara, mellan 'mycket lätt', 'lätt', 'mellansvårt', 'svårt' eller 'mycket svårt'. **Music** ger dig möjlighet att lyssna till spelets egen musik. **Sound FX (Ljudeffekter)** demonstrerar spelets ljudeffekter. **Samples (Smakprov)** återger spelets digitala tal.



TURNERINGENS REGLER

Shaolin-turneringen för Martial Arts är mer än bara en enkel uppvisning. Var och en av dess tävlingsdeltagare har inbjudits på grund av sina exceptionella egenskaper, och genom att ha accepterat inbjudan beror deras liv på just dessa egenskaper. Turneringens struktur - lika enkel som den är medeltida - testar alla aspekter hos en krigare, eftersom enbart de mest värdiga kan inneha titeln Stormästare. Först av allt testar turneringen en krigares kampskicklighet genom att få honom att möta turneringens övriga utmanare. Man startar varje kamp genom att trycka på STARTKNAPPEN. I alla Mortal Kombat-strider finns det mätare i skärmens övre vänstra och högra hörn som visar varje krigares hälsotillstånd. I inledningen på varje omgång är mätarna fyllda, men reduceras för varje slag som tas emot. Hur mycket som tas bort beror dels på typen av träff, och dels på huruvida den blockerades. När en krigares hälsomätare förbrukats slås han ut, och omgången går till hans motståndare. Skulle tiden ta slut innan någon av de stridande besegras kommer den krigare med minst antal skador att koralas som segrare. Den första krigare som vinner två omgångar tar hem matchen och går vidare till att möta nästa motståndare.

OBS: Om fyra omgångar spelas utan att en vinnare utses kommer båda deltagarna att diskvalificeras från turneringen.

Turneringens nästa prövning är Spegelmatchen, där varje krigare måste möta vad som förmodligen är hans värsta fiende - en dubbelgångare som har exakt samma utseende, styrka, snabbhet och skicklighet som han själv. För att kunna besegra denne måste varje krigare kunna visa prov på just den egenskap dubbelgångaren saknar - vishet.

Om en krigare överlever Spegelmatchen kommer hans form att testas i tre stenhårda Uthållnings-matcher.

Mellan matcherna kommer Turneringens ledare då och då att testa styrkan hos din krigare. Din krigare förväntas att kunna krossa ett objekt med sina bara händer - trä, sten, stål, rubin eller diamant. Du trycker upprepade gånger på A och C-KNAPPARNA så snabbt du kan för att öka styrkenivån i hans slag. En mätare just intill din krigare visar nuvarande kraft i slaget samt den styrka som krävs för att krossa objektet. När styrkenivån befinner sig ovanför linjen trycker du på STARTKNAPPEN för att slå till, men se till att du gör det innan timern når noll.

Enbart när en krigare har visat sig framgångsrik i var och en av dessa utmaningar har han också visat sig värdig att i en strid möta Stormästaren Goro. Om Goro besegras kommer demonen Shang Tsung att gå in i tävlingen för att kämpa mot dig! Besegra honom och bli en Supreme Mortal Kombat Warrior!



POWER NEEDED TO BREAK OBJECT

POWER METER



POWER NEEDED TO BREAK OBJECT

POWER METER

HIT METER



TIMER

STRIDSKONST

Varje deltagare som inbjuds till Turneringen har i årtal övat och mediterat för att därmed finslipa sina färdigheter i Martial Arts. Innan du skickar in dina krigare i striden bör du också träna dig i Martial Arts genom att meditera under dessa lektioner.

GÅ FRAMÅT/BAKÅT PILARNA FÖR HÖGER/VÄNSTER PÅ D-KNAPPEN
HOPPA PILEN FÖR UPP PÅ D-KNAPPEN
FLIPPA FRAMÅT/BAKÅT PILEN FÖR UPP OCH HÖGER PÅ D-KNAPPEN
BLOCKERA START KNAPPEN
HÖG SPARK KNAPP C
LÅG SPARK KNAPP C
LÅGT SLAG KNAPP B
HÖGT SLAG KNAPP A + PILEN FÖR UPP OCH HÖGER PÅ D-KNAPPEN
HUKNING PILEN FÖR NER PÅ D-KNAPPEN

I NÄRSTRIDER

Ytterligare rörelser som används i närstridssituationer är knärörelsen, huvudslaget, och kastet. Alla dessa tre är högst effektiva och kräver inte full utsträckning av lederna, vilket ju är omöjligt i närstrider. Trots att dessa rörelser är mäktiga kan de enbart användas när man står alldeles intill en motståndare.

KNÄRÖRELSE KNAPP B
KAST KNAPP C
HUVUDSLAG KNAPP A

HUKANDE RÖRELSE

Hukande rörelser kan bara användas när man trycker ned pilen för NER på D-KNAPPEN.

HUKANDE BLOCKERING PILEN FÖR HÖGER PÅ D-KNAPPEN + STARTKNAPPEN
HUKANDE SPARK PILEN FÖR NER PÅ D-KNAPPEN + KNAPP B
UPPERCUT KNAPP A
HUKNING PILEN FÖR NER PÅ D-KNAPPEN
HUKNING MED TYNGDVIKTEN FRAMÅT/BAKÅT PILEN FÖR NER OCH HÖGER PÅ D-KNAPPEN
+ PILEN FÖR NER OCH VÄNSTER PÅ D-KNAPPEN

SNURRANDE RÖRELSE

Man utför snurrande rörelser genom att trycka ned D-KNAPPEN i riktning bort från sin motståndare, samtidigt som man trycker på attack-knapparna.

ROUNDHOUSE KICK PILEN FÖR NER PÅ D-KNAPPEN + KNAPP C
FOOT SWEEP PILEN FÖR VÄNSTER PÅ D-KNAPPEN + KNAPP B

LUFTRÖRELSE

De slutliga rörelserna man bör lära sig är Luftrörelserna - de flygande slagen och sparkarna. Man utför dessa rörelser genom att först hoppa, antingen på stället eller i riktning mot sin motståndare, och sedan trycka på attack-knapparna medan man befinner sig i luften.

FLIPPA FRAMÅT/BAKÅT PILEN FÖR UPP OCH HÖGER PÅ D-KNAPPEN + PILEN FÖR UPP OCH VÄNSTER PÅ D-KNAPPEN
HOPPA UPP PILEN FÖR HÖGER PÅ D-KNAPPEN
FLYGANDE SLAG KNAPP A
FLYGANDE SPARK PILEN FÖR UPP PÅ D-KNAPPEN + KNAPP B

SPECIALRÖRELSE

För att kunna bli en superkrigare skicklig nog att vinna Stormästartiteln måste du först lära dig dessa rörelser, för vare sig de är specialsparkar eller elementära slag är det dessa rörelser som gör Martial Art-krigarna till de vildaste och mest våldsamma kämparna på Jorden. Genom att bemästra deras specialrörelser kan du också bli som dem.

MUNK-KRIGARNAS VISDOM

Själen är starkare än kroppen. Följ striderna för att se vilka rörelser som motverkar andra rörelser, vilka som kan utföras snabbare, och vilka som tillfogar mest skada. Med lite övning kan du lära dig de rörelsekombinationer som kan utföras i sekvenser. Dessa kombinationer ger dig möjlighet att träffa din motståndare flera gånger innan han kan försvara sig, vilket gör dem till ovärderliga tillgångar.

LAAT HET TOERNOOI BEGINNEN!

1. Controleer of de stroomschakelaar UIT staat. 2. Breng de cartridge met het Mortal Kombat® spel volgens de aanwijzingen in de handleiding van de Sega Megadrive in. 3. Zet de stroomschakelaar AAN. Als het titelscherm van Mortal Kombat™ verschijnt, druk je op de STARTTOETS. Dan krijg je twee opties: Game Start (Begin het spel) of Options (Spelmogelijkheden). Benadruk je keuze met de NAAR BOVEN en NAAR BENEDEN PIJLEN van de RICHTINGTOETS, druk dan op een willekeurige toets.

De Game Start optie begint met het gevecht van één strijder om de titel Grote Kampioen. Daarvoor moet je eerst een strijder kiezen. Het "Choose Your Fighter" ("kies een strijder") scherm laat je zien welke strijders er tot je beschikking staan - Liu Kang, Johnny Cage, Kano, Rayden, Scorpion, Sub-Zero en Sonya Blade. Met de PIJLTJES VAN DE RICHTINGTOETS kun je het gekleurde kadertje naar de gewenste speler verplaatsen. Om hem/haar te selecteren, druk je op STARTTOETS, dan kan het toernooi beginnen.

Als een tweede speler met het toernooi mee wil doen, kan hij/zij, wanneer dan ook, de STARTTOETS indrukken. Als bij beide spelers het "Choose your Fighter" scherm verschijnt, kunnen ze daar weer hun strijders selecteren. Als beide spelers dezelfde strijder kiezen, worden deze onderscheiden door een verschillende kleur. De spelers kunnen nu tegen elkaar vechten. Na afloop gaat de winnaar door naar de volgende ronde terwijl de verliezer het toernooi verlaat.

OPTIONS (SPELMOGELIJKHEDEN)

Als options geselecteerd wordt, verschijnt het scherm met de spelmogelijkheden, hier kunnen een aantal spelelementen met de PIJLEN van de RICHTINGTOETS aangepast worden. Van het aantal Credits (kredietpunten) hangt af hoeveel keer je met het spel mag verder mag gaan, voordat je weer helemaal van voren af aan met het toernooi moet beginnen. **Met Difficulty (moeilijkheidsgraad)** kun je bepalen of je een very easy (heel gemakkelijk), easy (makkelijk), medium (middelmattig), difficult (moeilijk) of very difficult (heel moeilijk) spel wilt spelen. **Met Music** kun je naar de muziek van het spel luisteren. **Met Sound FX** kun je de geluidseffecten horen. **Met Samples** wordt de gedigitaliseerde spraak van het spel afgespeeld.

DE REGELS VAN HET TOERNOOI

Het Shaolin toernooi voor de oosterse vechtkunst is meer dan zo maar een demonstratiespelletje. Iedere deelnemer is uitgenodigd om zijn buitengewone gevechtswaardigheden en met het accepteren van de uitnodiging, heeft de strijder zijn/haar leven op het spel gezet. Het toernooi - dat al eeuwenlang dezelfde eenvoudige opzet heeft - test alle aspecten van een strijder, want alleen de allerbeste strijders kunnen meedingen naar de titel Grote Kampioen. Het toernooi test allereerst de vechtkunst van een strijder door het hem te laten opnemen tegen de andere deelnemers aan het toernooi. Om met een gevecht te beginnen, druk je op de STARTTOETS. Tijdens alle Mortal Kombat gevechten, verschijnen er metertjes in de linker- en rechterbovenhoek van het scherm om de toestand van de strijders aan te geven. Aan het begin van elke ronde staan de meters op volle gezondheid, maar ze lopen terug met iedere klap die de strijder incasseert. Hoeveer de meter terug zakt is afhankelijk van hoe ernstig de klap is die wordt uitgedeeld en of de klap wordt opgevangen. Als de gezondheidmeter leeg is, betekent dit dat de strijder is uitgeschakeld en dat zijn tegenstander de ronde gewonnen heeft. Als de toegestane tijd voorbij is voordat een van de strijders is verslagen, wordt de strijder die de minste klappen heeft opgelopen tot winnaar uitgeroepen. De strijder die als eerste twee ronden wint, is de winnaar en mag het opnemen tegen de volgende tegenstander.

LET OP: Als er na vier ronden nog geen winnaar is, worden beide strijders uitgesloten voor verdere deelname aan het toernooi.

De volgende test van het toernooi is het Spiegelgevecht. Elke strijder moet het opnemen tegen wat wel eens zijn ergste vijand kan zijn - een dubbelganger die er net zo uitziet, en net zo sterk, snel en behendig is als hijzelf. Om zijn dubbelganger te kunnen verslaan moet de strijder terugvallen op de enige eigenschap waarover zijn spiegelbeeld niet beschikt - wijsheid. Als een strijder het Spiegelgevecht overleeft, wordt zijn conditie nogmaals getest tijdens drie slopende Uithoudingsproeven. Tussen de wedstrijden door, willen de grootmeesters van het toernooi zo nu en dan de kracht van jouw strijder meten. Jouw strijder wordt gevraagd om een object met zijn blote handen te breken - hout, steen, staal, robijn, diamant. Om de kracht van de slag te vergroten, moet je de A en B TOETSSEN zo snel mogelijk achter elkaar indrukken. Een metertje naast je strijder geeft aan over hoeveel kracht hij bij zijn slag kan beschikken en hoeveel kracht er nodig is om het object te breken. Als het krachtniveau boven het lijntje is, druk je op de STARTTOETS om toe te slaan, maar let erop dat je slaat voordat de tijdmeter op nul staat. Alleen wanneer een strijder al deze uitdagingen met goed gevolg heeft doorstaan, mag hij de strijd aanbinden met de Grote Kampioen, Goro. Als Goro is verslagen, verschijnt de duivelse Shang Tsung om het tegen jou op te nemen. Als je hem ook verslaat ben je de Allergrootste Mortal Kombat Strijder!



POWER NEEDED TO BREAK OBJECT

POWER METER



POWER NEEDED TO
BREAK OBJECT

POWER METER

HIT METERS



TIMER

DE KUNST VAN HET VECHTEN

Elke deelnemer die is uitgenodigd om aan het Toernooi deel te nemen, heeft jarenlang geoefend en gemediteerd om zijn vechtkunstkwaliteiten te vervolmaken. Voordat je deze strijders het gevecht instuurt, moet je eerst de vechtkunst leren beheersen door te mediteren over de volgende lessen.

BASIS BEWEGINGEN

VOORUIT/ACHTERUIT LOPEN LINKER/RECHTER PIJL VAN DE RICHTINGTOETS

SPRINGEN NAAR BOVEN PIJL VAN DE RICHTINGTOETS

EEN SALTO VOORUIT/ACHTERUIT MAKEN NAAR BOVEN + RECHTER PIJLEN VAN DE RICHTINGTOETS

BLOKKEREN STARTTOETS

EEN HOGE TRAP TOETS C

EEN LAGE TRAP TOETS C

EEN LAGE STOOT TOETS B

EEN HOGE STOOT TOETS A + NAAR BOVEN + RECHTER PIJLEN VAN DE RICHTINGTOETS

DUIKEN NAAR BENEDEN PIJL VAN DE RICHTINGTOETS

ALS JE IN HET NAUW ZIT

De overige bewegingen die je kunt gebruiken in een benarde gevechtssituaties zijn de kniestoot, de kopstoot en de worp. Zij zijn alle drie bijzonder doeltreffend en hebben het voordeel dat je je ledematen niet helemaal hoeft te strekken om ze uit te voeren, want dat is niet mogelijk als je in een hoek bent gedreven. Je kunt deze bewegingen echter alleen gebruiken wanneer je direct tegenover je tegenstander staat.

KNIE TOETS B

WORP TOETS C

KOPSTOOT TOETS A

GEHURKTE BEWEGINGEN

Gehurkte bewegingen kunnen alleen uitgevoerd worden als de NAAR BENEDEN PIJL van de RICHTINGTOETS ingedrukt gehouden wordt.

GEHURKTE BLOK RECHTER PIJL VAN DE RICHTINGTOETS + STARTTOETS

GEHURKTE TRAP/KICK NAAR BENEDEN PIJL VAN DE RICHTINGTOETS + TOETS B

UPPERCUT TOETS A

GEHURKTE STAND NAAR BENEDEN PIJL VAN DE RICHTINGTOETS

GEHURKTE STAND MET GEWICHT NAAR VOREN/NAAR ACHTEREN NAAR BENEDEN + RECHTER PIJLEN VAN DE RICHTINGTOETS + NAAR BENEDEN + LINKER PIJLEN VAN DE RICHTINGTOETS

DRAAIBEWEGINGEN

Om de draaibewegingen uit te voeren, houd je DE PIJL van DE RICHTINGTOETS die van je tegenstander WEG wijst ingedrukt, terwijl je de aanvalstoetsen indrukt.

DRAAIENDE TRAP/KICK LINKERPIJL VAN DE RICHTINGTOETS + TOETS C

VOETVEEG LINKERPIJL VAN DE RICHTINGTOETS + TOETS B

VLIEGENDE BEWEGINGEN

De laatste technieken die je moet leren zijn die van de luchtbewegingen -de vliegende stoten en trappen. Om deze bewegingen uit te voeren moet je eerst springen, op je plaats of in de richting van je tegenstander. Terwijl je in de lucht hangt, druk je op de aanvalstoetsen.

EEN SALTO VOORUIT/ACHTERUIT MAKEN NAAR BOVEN + RECHTER PIJLEN VAN DE RICHTINGTOETS + NAAR BOVEN + LINKER PIJLEN VAN DE RICHTINGTOETS

NAAR BOVEN SPRINGEN NAAR BOVEN PIJL VAN DE RICHTINGTOETS

VLIEGENDE STOOT TOETS A

VLIEGENDE TRAP NAAR BOVEN PIJL VAN DE RICHTINGTOETS + TOETS B

SPECIALE BEWEGINGEN

Om een echte overheersende strijder te zijn, die goed genoeg is om de Grote Kampioen te worden, moet je de specialiteiten van de strijders leren beheersen, want, of het nu een speciale traptechniek of een bliksemschicht betreft, deze specialiteiten maken de Mortal Kombat strijders tot de vurigste en meest meedogenloze vechters op Aarde. Door hun specialiteiten aan te leren, kun jij net zo gevaarlijk als zij worden.

DE WIJSHEID VAN DE VECHTENDE MONNIKEN

De geest is sterker dan het lichaam. Door gevechten te bestuderen kun je leren welke bewegingen andere bewegingen ongedaan kunnen maken, welke bewegingen het snelste zijn en welke de meeste schade aanrichten. Door veel te oefenen, leer je dat er combinaties van bewegingen zijn die je achter elkaar kunt uitvoeren. Deze combinaties zijn een belangrijk instrument om je tegenstander een paar keer achter elkaar te treffen zonder dat hij zich kan verdedigen.

BEPERKTE GARANTIE

Arena™ garandeert de oorspronkelijke koper van dit Arena™ 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 Arena™ software is zoals deze is geleverd, zonder uitdrukkelijke of geïmpliceerde garantie van welke aard dan ook, Arena™ is niet aansprakelijk voor enig verlies of enige schade, van welke aard dan ook, welke voortvloeit uit het gebruik van dit programma. Arena™ accepteert dat ze voor een termijn van negentig (90) dagen elk Arena™ 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. Verzend a.u.b. per post naar

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

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 Arena™ 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 GEIMPLICEERDE GARANTIES DIE VAN TOEPASSING ZIJN VOOR DIT SOFTWARE PRODUKT, MET INBEGRIIP 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 ARENA™ 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, verhuren, uitlenen, uitzenden en publieke voorstellingen zijn verboden zonder uitdrukkelijke toestemming van Arena.

MORTAL KOMBAT® © 1993 licensed from Midway® Manufacturing Company. Alle rechten voorbehouden.

SEGA and MEGADRIVE are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

Arena™ is een handelsmerk van Acclaim Entertainment, Inc.

© 1992 Acclaim Entertainment, Inc. Alle rechten voorbehouden.

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



BEGRÄNSAD GARANTI

Arena™ takaa tämän Arena™ tuotteen alkuperäiselle ostajalle, ettei siinä välineessä, johon tämä tietokoneohjelma on tallennettu, ole materiaali- ja valmistusvikoja yhdeksäksikymmeneksi (90) päiväksi ostopäivästä lukien. Tämä Arena™ tuote myydään 'sellaisena kuin se on', ilman mitään nimenomaista tai hiljaista takuuta, ja Arena™ ei ole vastuussa tämän ohjelman käytöstä johtuvista mistä hyvänsä menetyksistä tai minkäänlaisista vaurioista. Arena™ 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 vastuuvälittömyytemme täysi ulottuvuus. Postitusosoite:

**ARENA™, DISTRIBUTED BY 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 ARENA™ TM tuotteessa oleva vika on johtunut väärinkäytöstä, kohtuuttomasta käytöstä, väärinkäsittelystä tai laiminlyönnistä.

TÄMÄ TAKUU ANNETAAN KAIKKIEN MUIDEN TAKUIDEN ASESTA 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 ARENA™ 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 Arena™:n saatua nimenomaista kirjallista lupaa.

MORTAL KOMBAT® © 1993 licensed from Midway® Manufacturing Company. Kaikki oikeudet pidätetään.

SEGA and MEGADRIVE are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

Arena™ on Acclaim Entertainment, Inc.-yhtiön tavaramerkki.

© 1993 Acclaim Entertainment, Inc. Kaikki oikeudet pidätetään.

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



ALOITTAKAAMME TURNAUS!

1. Varmista, että verkkokytin on OFF-asennossa. 2. Pane Mortal Kombat® -pelikasetti sisään Sega Megadrive-käsimkirjasta näkyvällä tavalla. 3. Pane verkkokytin PÄÄLLE. Kun Mortal Kombat® -otsikkoruutu ilmestyy näkyviin, paina START-PAINIKETTA. Saat vaihtoehdon joko aloittaa pelin tai valita vaihtoehdot. Käytä D-PAINIKKEEN YLÖS- JA ALAS-NUOLIA tähdentääksesi valintaasi ja sitten minkä tahansa painikkeen painallus valitsee sen. Game Start aloittaa yhden pelaajan kamppailun Suurmestarin tittelistä. Ensinnäkin kuitenkin valittava ottelijat. "Valitse ottelijasi" -ruudussa on pelaajalla käytettävissään kuvat kaikista sotureista - Liu Kang, Johnny Cage, Kano, Rayden, Scorpion, Sub-Zero ja Sonya Blade. Siirrä värikehys haluamasi soturin kohdalle käyttäen D-PAINIKKEEN NUOLIA. Kun valitsemasi soturi on kehyksessä, paina START-PAINIKETTA aloittaaksesi turnauksen. Jos toinen pelaaja haluaa liittyä turnaukseen, hän voi tehdä näin painamalla START-PAINIKETTA. Tämä palauttaa molemmat pelaajat "Valitse ottelijasi" -ruutuun, josta heidän on valittava taas soturit. Jos molemmat pelaajat valitsevat saman soturin, heidät erotetaan väristä. Pelaajat kamppailevat sitten toisiaan vastaan ja voittaja jatkaa edelleen turnauksessa häviäjän pelin päättyessä tähän.

VAIHTOEHDOT

Options-tilassa pelaaja pääsee vaihtoehtojen ruutuun, jossa lukuisia pelin ominaisuuksia voidaan muuttaa käyttäen D-PAINIKKEEN NUOLIA: **Credits** määrää, kuinka monta kertaa voit jatkaa peliä, ennen kuin sinun on aloitettava turnaus uudelleen. **Difficulty (vaikeusaste)** - voit valita pelin vaikeusasteen hyvin helposta, helposta, keskinkertaisesta, vaikeasta tai hyvin vaikeasta. **Music** - voit kuunnella pelimusiikkia. **Sound FX** esittelee pelin äänitehosteet. **Samples** esittää pelin puheen digitaalimuodossa.

TURNAUKSEN SÄÄNNÖT

Itsepuolustustaitojen Shaolin-turnaus on enemmän kuin vain yksinkertainen näytös. Kutakin taistelijaa on pyydetty kilpaan hänen erikoistaitojensa vuoksi ja hyväksyessään kutsun hän panee oman elämänsäkin niiden varaan. Turnauksen rakenne, joka on yhtä yksinkertainen kuin se on ikivanhakin, panee soturin kaikki puolet kovalle koetukselle, sillä vain kaikkein ansioituneimmat ansaitsevat Suurmestarin tittelin.

Turnauksessa koetellaan ensin soturin taistelukykyä yllyttämällä häntä muita turnauksen haastajia vastaan. Aloittaaksesi kunkin kamppailun paina START-PAINIKETTA. Kaikissa Mortal Kombat -taisteluissa kuvaruudun vasemmassa ja oikeassa yläkulmassa olevat mittarit mittaavat kunkin soturin terveydentilan. Kunkin erän alussa mittarit näyttävät täyttä terveydentilaa, mutta jokaisesta saadusta iskusta lukemat alenevat. Alenemisen määrä riippuu sekä iskutyypistä että siitä estetiikö se vai ei. Kun soturin terveydentilamittari näyttää tyhjää, hänet on tyrmätty ja erä kuuluu vastustajalle. 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 neljän erän jälkeen, molemmat taistelijat julistetaan turnaukseen kelpaamattomiksi.

Ikivanha sananlasku ilmoittaa soturin olevan itsensä pahimman vihollisen. Toinen julistaa hänen tärkeimmäksi liittolaisekseen omien heikkouksiensa tuntemisen.

Turnauksen seuraava testi on Peiliottelu, jossa kunkin soturin täytyy kohdata kenties kaikkein suurin vihollisensa -kaksoisolehto, jolla on hänen ulkonäkönsä, voimansa, nopeutensa ja taitonsa. Lyödäkseen hänet soturin on näytettävä toteen yksi kaksoisolennoista puuttuva ominaisuus - viisaus.

Jos soturi selviää Peiliottelusta, hänen valmennuksensa testataan kolmessa ankarassa kestävyysottelussa.

Turnauksen suurmestari koettelevat aika ajoin soturin voimia otteluiden välillä. Soturia vaaditaan murtaamaan esine paljain käsin - puu, kivi, teräs, rubiini tai timantti. Nostaaksesi hänen iskunsa voimatasoa paina A- ja C-PAINIKKEITA kerran toisen jälkeen mahdollisimman nopeasti. Soturisi vieressä oleva mittari osoittaa iskun senhetkisen voiman ja esineen murtaamiseen tarvittavan voimakkuuden. Kun voimataso on viivan yläpuolella, paina START-PAINIKETTA iskeäksesi esinettä, mutta varmista, että isket ennen kuin ajastin saavuttaa nolian.

Vain silloin kun soturi on onnistunut kussakin näistä haasteista, on hän osoittautunut sen arvoiseksi, että hän voi kohdata Suurmestari Goron taistelussa. Jos Goro kärsii tappion, paholainen Shang Tsung astuu kilpailuun vastustajanas! Jos voit hänet, sinusta tulee Supreme Mortal Kombat -soturi!



POWER NEEDED TO BREAK
OBJECT

POWER METER



POWER NEEDED TO BREAK
OBJECT

POWER METER

HIT METERS



TIMER

KOMBAT-TAITO

Kukin turnaukseen pyydetty kilpailija on viettänyt vuosia valmennuksessa ja mietiskelyssä kehittääkseen itsepuolustustaitojaan. Sinun tulisi myös harjoitella itsepuolustustaitoja mietiskelemällä näitä oppitunteja ennen näiden soturien lähettämistä taisteluun.

KÄVELY ETEEN-/TAAKSEPÄIN D-PAINIKKEEN OIKEA/VASEN - NUOLI

HYPPYNYKÄYS ETEEN-/TAAKSEPÄIN D-PAINIKKEEN YLÖS-NUOLI

ESTE- STARTTI PAINIKE

KORKEA POTKUC- C-PAINIKE

KORKEA NYRKINISKU C-PAINIKE

MATALA POTKU B-PAINIKE

MATALA NYRKINISKU A-PAINIKE + D-PAINIKKEEN VASEN NUOLI

KYYRISTYS D-PAINIKKEEN ALAS-NUOLI

LÄHITAISTELUSSA

Lähitaistelussa käytettävät lisäliikkeet ovat isku polvella, päänisku ja heitto. Kaikki kolme ovat erittäin tehokkaita eivätkä vaadi raajojen täyttä suoristamista, mikä onkin mahdotonta lähitaistelussa. Vaikkakin nämä liikkeet ovat tehokkaita, niitä voidaan käyttää vain oltaessa suoraan vastustajan vieressä.

POLVI B-PAINIKE

HEITTO C-PAINIKE

PÄÄNISKU A-PAINIKE

KYYRISTYSLIIKKEET

Kyyristysliikkeitä voidaan käyttää vain silloin, kun pidetään alhaalla D-PAINIKKEEN ALAS-NUOLTA.

KYYRISTYSESTE D-PAINIKKEEN ALAS-NUOLI

POTKU KYYRISTYSESENOSTA D-PAINIKKEEN ALAS-NUOLI + B-PAINIKE

KOUKKU A-PAINIKE

KYYRISTYSKYYRISTYS PAINON OLLESSA ETEEN-/TAAKSEPÄIN D-PAINIKKEEN OIKEA ALAS-NUOLI + D-PAINIKKEEN VASEN ALAS-NUOLI

PYÖRIVÄT LIIKKEET

Suorittaaksesi pyöriäviä liikkeitä pidä D-PAINIKETTA vastustajasti POISPÄIN painaen samalla hyökkäyspainiketta.

ROUNDHOUSE-POTKU D-PAINIKKEEN VASEN NUOLI + C-PAINIKE

JALKAISKU D-PAINIKKEEN VASEN NUOLI + B-PAINIKE

ILMALIIKKEET

Lopulliset liikkeet, jotka tulisi oppia, ovat ilmaliiikkeet -vauhdilliset nyrkiniskut ja potkut. Suorittaaksesi nämä liikkeet hyppää ensin paikoillasi tai vastustajaa kohti ja paina sitten hyökkäyspainiketta ollessasi ilmassa.

NYKÄYS ETEEN-/TAAKSEPÄIN D-PAINIKKEEN OIKEA YLÖS-NUOLI + D-PAINIKKEEN VASEN NUOLI

HYPPY YLÖS D-PAINIKKEEN YLÖS-NUOLI

VAUHDILLINEN NYRKINISKU A-PAINIKE

VAUHDILLINEN POTKU D-PAINIKKEEN YLÖS-NUOLI + B-PAINIKE

ERIKOISLIIKKEET

Jotta sinusta tulisi valiosoturi, jolla on kylliksi taitoja voittaa Suurmestarin titteli, sinun on opittava nämä liikkeet, sillä nämä liikkeet, olivatpa ne erikoispotkuja tai luonnonvoimien iskuja, tekevät Mortal Kombat -sotureista maailman hurjimmat ja raivokkaimmat taistelijat. Kun taidat heidän erikoisliikkeensä, tulee sinusta heidän kaltaisensa.

TAISTELEVIEN MUNKKIEN VIISAUS

Mieli on voimakkaampi kuin keho. Tarkkaile taisteluja ja opi niistä; mitkä liikkeet tekevät muut tehottomiksi, mitkä voidaan suorittaa nopeammin ja mitkä vahingoittavat eniten.

Harjoittelemalla voit oppia liikeyhdistelmiä, jotka voidaan suorittaa peräkkäin. Näiden yhdistelmien avulla voit lyödä vastustajaasi useita kertoja, ennen kuin hän kykenee puolustautumaan. Näin niistä tulee verrattomia työkaluja.

NOTES



U.K. GAME HOTLINE – (071) 225 1166
POUR PLUS D'INFORMATION UTILISER 3615 ACCLAIM (MINITEL)
ACCLAIM HOTLINE DEUTSCHLAND – 0221-61-76-49

NOTES

This game is licensed by Sega Enterprises Ltd.
for play on the SEGA MEGADRIVE SYSTEM



Arena™ is a trademark and Division of Acclaim Entertainment.

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

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

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 12/14 Rond Point des Champs Elysees, 75008 Paris, France

Patents: U.S. Nos. 4,442,486 / 4,454,594 / 4,462,076; Europe No.
80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore
No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

SEGA and MEGADRIVE
are trademarks of
Sega Enterprises Ltd.

Instruction Manual Printed in the USA.