

MORTAL



KOMBAT[®]

INSTRUCTION MANUAL


ARENA[™]

SEGA[™]

Master System[™]

Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega Master System™.

For Proper Usage

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

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

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

Handhabung der Kassette

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

Vorsichtsmanshmen

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

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

WARNUNG: Besitzer von Grobildschirmfernsehern oder Fernsehprojectoren werden darauf hingewiesen da Standbilder permanente Schaden an der Bildrohre verursachen oder zu Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlrohre fuhren konnen. Vermeiden Sie deshalb weiderholte oder unermaig lange Projizierung von Videospiele auf Grobildschirmgeraten.

Manipulation de la Cartouche

La cartouche Sega Master System est concue exclusivement pour le Sega Master System™.

Pour une utilisation appropriee

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

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

AVERTISSEMENT: Pour les proprietaires de televiseurs  projection. Les images fixes peuvent endommager irremediablement le tube de l'image ou deposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation repetee ou prolongee de jeux video sur les televiseurs  projection  grand cran.

Manejo del Cartucho

Este cartucho esta disenado unicastamente para el sistema Sega Master System™.

Para un mejor uso

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

- Cuando este humedo, seque lo por completo antes de usarlo.
- Cuando este sucio, limpie lo con cuidado con un pano suave humedecido en agua con jabon.
- Despues de usarlo, coloquelo en su funda.
- Durante un juego prolongado, tome algun tiempo de descanso.

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



Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega Master System™.

Per un uso appropriato

1. Non bagnarla!
2. Non plegarla!
3. Evitare i colpi violenti!
4. Non esporla alla luce diretta del sole!
5. Non danneggiarla o colpirla!
6. Non lasciarla vicino a fonti di calore!
7. Non bagnarla con benzina o altro!

- Quando si bagna, asciugarla 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.

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

Korrekt kassettskötsel

1. Aktas för fukt och vatten!
2. Får ej vikas!
3. Får ej utsättas för stötar!
4. Utsätt dem ej för stark solljus!
5. Öppna dem ej eller skada dem!
6. Förvaras ej nära värmekälla!
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 tvättvatten.
- Efter användandet: sätt i kassetten i kassettasken.
- Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

WARNING: Gäller projektionsmottagare och storbilds-tv: stillbilder, som visas i en längre stund at gången, kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformärken på katodstralebildskarmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar at gången, när bilden visas på detta slags tv-bildskärmar.

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Master System™

Voor juist gebruik

1. Maak hem niet nat!
2. Buig hem niet!
3. Stoot er niet hard tegenaan!
4. Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen!
5. Beschadig of verbulg hem niet!
6. Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen.
7. Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz.

- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
- Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
- Bewaar hem in zijn doos.
- Neem voldoende pauzas als je langere tijden achter ell aar speelt.

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

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Master System™-järjestelmää varten

Asianmukainen käyttö

1. Älä kostuta veteen!
2. Älä taivuta!
3. Älä iske kesettä kovalla viomalla!
4. Älä aseta altiksi suoralle auringon paisteelle!
5. Älä aiheuta vaurioita tai epämuodostumia!
6. Älä aseta kasettia minkään kuumen lämpölähteen läheisyyteen.
7. Älä aseta altiksi tinnerille, bensiinille ym.

- Jos kasetti kastuu, kuivaa se kunnollisesti, ennenkuin käytät sitä.
- Jos se tulee liikaiseksi, pyyhi se varovast pehmeällä, saippuaveteen kastetulla kankaalla.
- Aseta se takaisin koteloonsa käytön jälkeen
- Pida huolta siitä, että pidät taukoja erittäin pitkien pelien aikana.

VAROITUS: Projektitelevisioiden käytön yhteydessä tulee muistaa se, että pysäytetyt kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuvaputkivaurion tai tahrata katodisadeputken fosforilla. Vältä toistuvaa tai pitkäaikaista videopelien pelaamista suurikuvaruutuisissa projektitelevisioissa.



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 Muskel-zuckungen, Bewußtseinsverlust, 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 vidéo, 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 EPILÉPTICOS

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, movimientos involuntarios o convulsiones, interrumpa IMMEDIATAMENTE el uso del sistema, y consulta a un médico antes de reanudar el juego.



**ATTENZIONE: LEGGERE LE
SEGUENTI ISTRUZIONI PRIMA DI
UTILIZZARE IL SISTEMA DI VIDEO-
GIOCHI 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.

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

En mycket liten grupp individer kan utsättas för epilepsianfall när de förmimmer speciella bildmönster och blinkade ljuseffekter. Vissa människor, som utsätts för speciella bildmönster eller bakgrunder 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 krampräckningar. Fortsätt ej spela, utan kontakta läkare utan dröjsmål.

**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 televisie-scherm 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 videospelletje, 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 stuip-trekkingen.

**VAROITUS: LUE, ENNEN KUIN
KÄYTÄT SEGA-VIDEOPELIJÄR-
JESTELMÄÄ**

Erittäin pieni prosenttimäärä yksilöistä saattaa kokea kaatumatautikohtauksia, joutuesaan alttiiksi vikkuvien valojen tietyille valokuvioille. Alttius tietyille valokuvioille tai television kuvaruudun taustoille tai videopelien pelaaminen saattaa aiheuttaa kaatumatautikohtauksen näissä ihmisissä. Tietyt olosuhteet saattavat aiheuttaa huomattomia 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 VÄLITÖMÄSTI laitteen käyttö ja kysy neuvoja lääkäriltä, ennen kuin jatkat peliä.



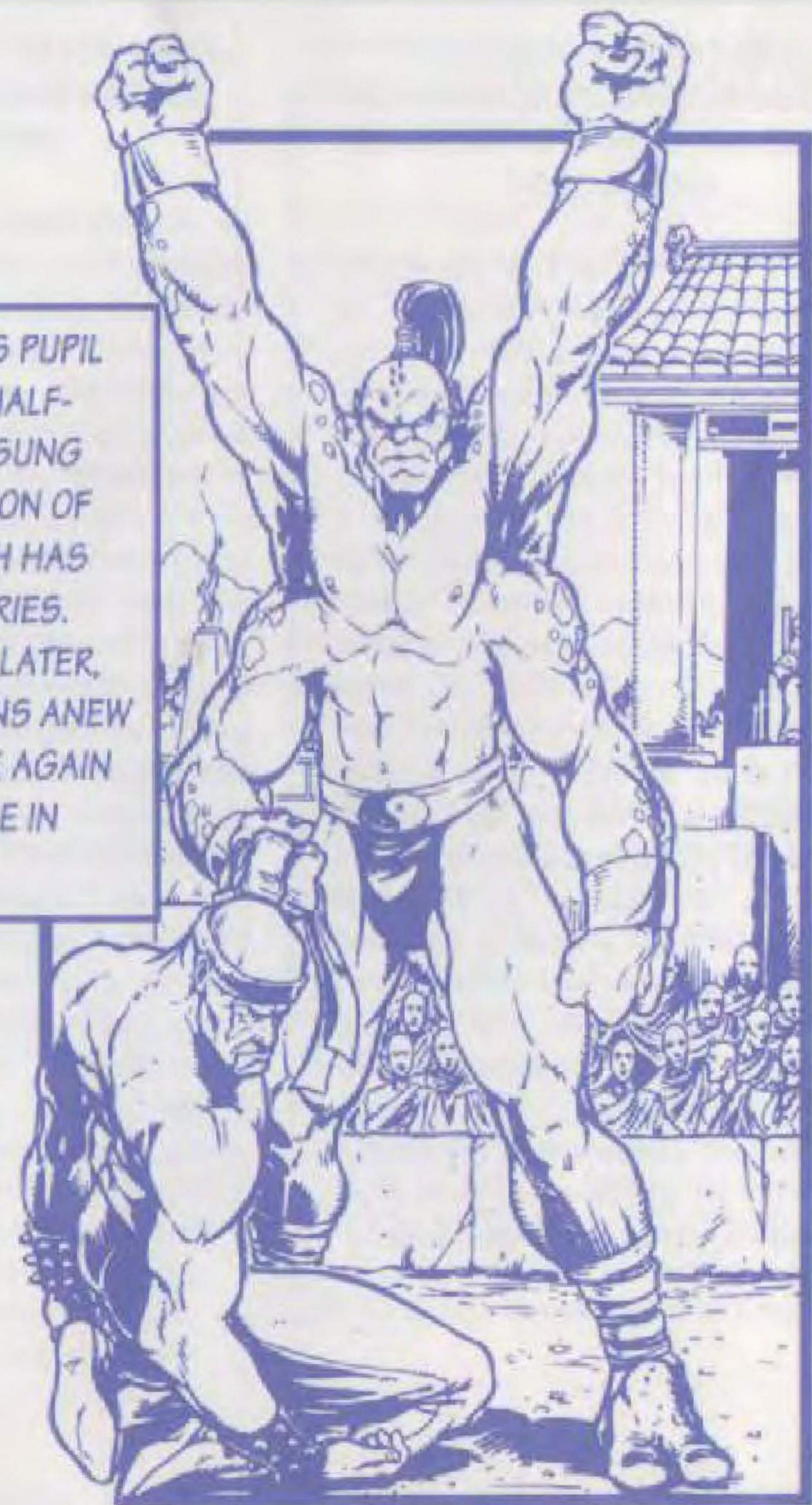
THE SHAOLIN TOURNAMENT FOR MARTIAL ARTS

FOR AGES IT WAS A COMPETITION OF HONOUR AND GLORY. NOBLE WARRIORS FROM AROUND THE GLOBE WERE INVITED TO TAKE PART, EACH SEEKING TO WIN THE TITLE OF GRAND CHAMPION.



BUT THAT WAS A LONG TIME AGO ... BEFORE THE TOURNAMENT WAS CORRUPTED BY THE EVIL DEMON SHANG TSUNG, A WARRIOR WHO TOOK NOT ONLY THE LIVES OF HIS OPPONENTS, BUT THEIR VERY SOULS.

WITH THE AID OF HIS PUPIL GORO, A HIDEOUS HALF-HUMAN DRAGON, TSUNG BEGAN A DOMINATION OF THE CONTEST WHICH HAS LASTED FOR CENTURIES. TODAY, 500 YEARS LATER, THE CONTEST BEGINS ANEW AS WARRIORS ONCE AGAIN GATHER TO PARTAKE IN MORTAL KOMBAT.



LET THE TOURNAMENT BEGIN

Loading -

1. Make sure the power switch is **OFF**.
2. Insert the **MORTAL KOMBAT®** game cartridge as described in your *Sega Master System* manual.
3. Turn the power switch **ON**. When you see the **MORTAL KOMBAT®** title screen, Press the **START** BUTTON.



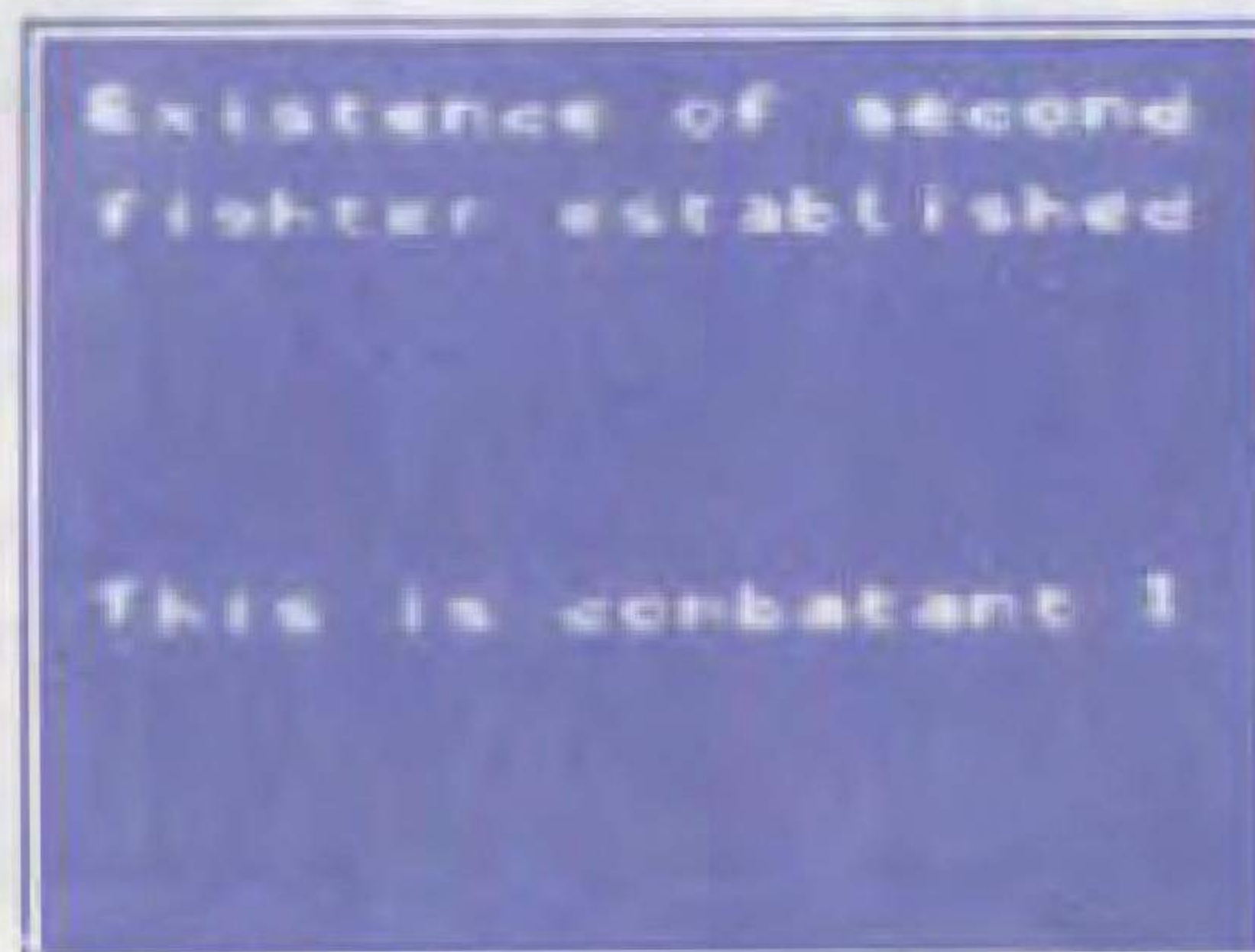
TOURNAMENT MODE

Pressing the START BUTTON begins a one-player battle for the title of Grand Champion. First, however, a fighter must be selected. The choose your fighter screen has pictures of all the warriors available to a player - Liu Kang, Johnny Cage, Rayden, Scorpion, Sub-Zero, and Sonya Blade.



Move the colored frame onto your desired warrior using the D-BUTTON ARROWS. When your choice is framed, press the 1 or 2 BUTTON to select him. You will then be asked to set the game's difficulty, either easy, medium or difficult. Press any button to select.

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



RULES OF THE TOURNAMENT



The Shaolin Tournament for Martial Arts is more than a simple exhibition. Each of its combatants has been invited for his extraordinary skills, and each in accepting has wagered his very life upon them. The tournament's structure— as simple as it is ancient— tests all aspects of a warrior, for only the most worthy may earn the title of Grand Champion.

The tournament first tests a warrior's fighting skill by pitting him against each of the tournament's other challengers. In all Mortal Kombat battles, meters in the upper-left and upper-right corners of the screen measure the health of each warrior. The meters begin each round at full health, but are reduced with each blow absorbed. The amount of the reduction depends both on the type of hit and whether or not it was blocked. When a warrior's health meter runs out, he is knocked out and the round is awarded to his opponent. Should time run out before either combatant is knocked out, the warrior with less injury is declared the victor. The first warrior to win two rounds takes the match and moves on to his next opponent.



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

An ancient proverb declares a warrior to be his own worst enemy. Another declares his greatest ally to be knowledge of his weaknesses. These maxims are the origin of the tournament's next test, the Mirror Match, where each warrior must face possibly his greatest foe—a doppelganger possessing all of his looks, strength, speed and skill. In order to defeat him, a warrior must demonstrate the one attribute that the doppelganger lacks—wisdom.

Should a warrior survive the Mirror Match, his conditioning is then tested in three grueling Endurance Matches. The rules of these are similar to the standard matches, but upon defeating an opponent in an Endurance Match, a second warrior enters the fray. To win a round, both opponents must be vanquished before your warrior succumbs to injury even once!

Only when a warrior has succeeded in each of these challenges has he proved himself worthy of meeting the Grand Champion, Goro in battle. If Goro is defeated, the demon Shang Tsung will enter the contest to oppose you! Defeat him to become the Supreme Mortal Kombat Warrior!

Each contestant invited to the Tournament has spent years in practice and meditation to perfect his martial arts skills. Before engaging these warriors in combat, you too should practice the martial arts by meditating on these lessons.



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 himself. Combined, these fundamentals form the foundations for both a potent offense and a strong defense.

To Move Towards or Away:
Press the LEFT or RIGHT D-BUTTON ARROW

To Jump Up: Press the UP D-BUTTON ARROW

To Flip Towards or Away: Press the UP + LEFT or RIGHT D-BUTTON ARROWS

To Crouch: Press the DOWN D-BUTTON ARROW

To Crouch With Weight Forward or Back: Press DOWN + LEFT or RIGHT D-BUTTON ARROWS

To Punch: Press the 1 BUTTON

To Kick: Press the 2 BUTTON

To Block: Press AWAY + 1 BUTTONS



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.

To Knee your opponent: Press the 2 BUTTON

To Throw your opponent Press the 1 BUTTON



Crouching Moves

Defensively, the crouching moves allow one to avoid punches and aerial weapons, to escape from a close-in situation and to avoid being thrown. Offensively, the uppercut, executed from the crouch, is one of the most powerful weapons in a warrior's arsenal.

To Kick Away your opponent: Press DOWN + 2 BUTTON

To Uppercut: Press DOWN + 1 BUTTON

To Execute a Crouched Block:

Press DOWN + AWAY + 1 BUTTONS





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 Roundhouse your opponent: Press AWAY + 2 BUTTON

To Foot Sweep your opponent: Press DOWN + 2 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 one's opponent, then press the attack buttons while in the air. However, unlike most attacks, aerial attacks must be timed properly to land the blow.

To launch a Flying Punch: JUMP then press the 1 BUTTON

To launch a Flying Kick: JUMP then press the 2 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, 1st Floor,
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 is a trademark 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, 1st Floor, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England.



JAHRHUNDERTLANG WAR DIES EIN WETTBEWERB DER EHRE UND DES RUHMES. EDLE KRIEGER AUS ALLER WELT WURDEN EINGELADEN, DARAN TEILZUNEHMEN, UND JEDER STREBTE DANACH, DEN TITEL DES "GRAND CHAMPION" ZU ERLANGEN.



DOCH DAS WAR VOR LANGER ZEIT BEVOR DER WETTKAMPF VON DEM TEUFLISCHEN DÄMON SHANG TSUNG VERDORBEN WURDE, DER ALS KRIEGER SEINEN GEGNERN NICHT NUR DAS LEBEN RAUBTE, SONDERN SOGAR IHRE SEELEN...

MIT DER HILFE SEINES SCHÜLERS GORO, EINES GRÄBLICHEN WESENS HALB MENSCH - HALB DRACHE, RIB TSUNG DIE HERRSCHAFT ÜBER DEN SEIT JAHRHUNDERTEN BESTEHENDEN WETTBEWERB AN SICH. HEUTE, 500 JAHRE SPÄTER, BEGINNT DER WETTKAMPF ERNEUT, ALS SICH DIE KRIEGER WIEDER VERSAMMELN, UM AM MORTAL KOMBAT TEILZUNEHMEN.



AUF IN DEN KAMPF!

HINWEIS:

Versichern Sie sich, daß das Master System ausgeschaltet ist, bevor Sie das Sega-Modul einlegen oder entfernen.



1. Versichere dich, daß das Gerät **AUSGESCHALTET** ist.
2. Stecke nun das **MORTAL KOMBAT®**-Spielmodul in das Gerät ein, wie in deinem Sega Master-System-Handbuch beschrieben.
3. Schalte das Gerät **EIN**. Wenn der **MORTAL KOMBAT®**-Titelbildschirm erscheint, drücke den **STARTKNOPF**.



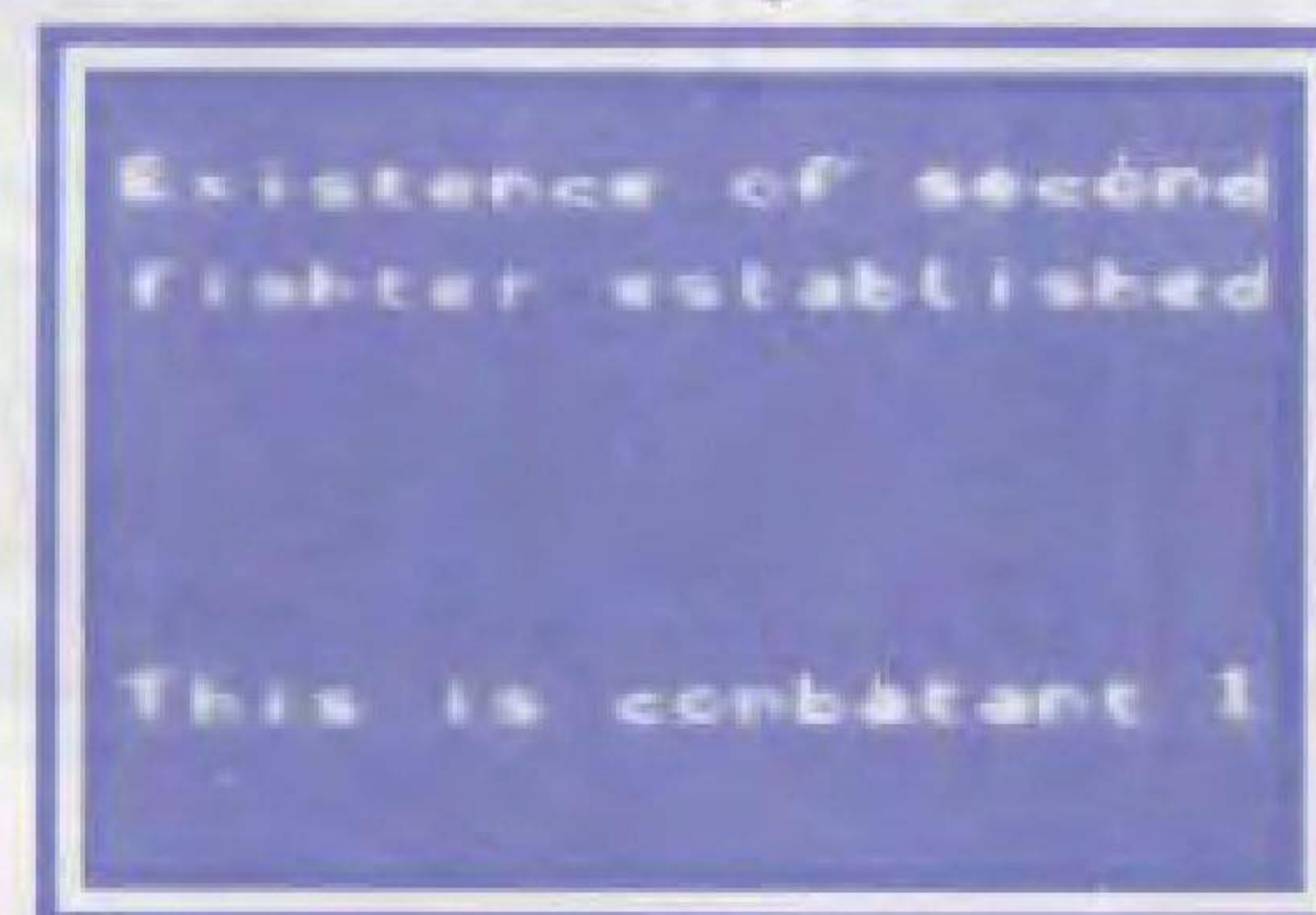
WETTKAMPFMODUS

Nach Drücken des Startknopfes kämpft ein Spieler um den Titel des "Grand Champion". Zunächst muß jedoch der Kämpfer ausgewählt werden. Der Bildschirm "Wähle deinen Kämpfer" (Choose Your Fighter) zeigt Bilder aller Kämpfer, die dem Spieler zur Verfügung stehen - Liu Kang, Johnny Cage, Rayden, Scorpion, Sub-Zero und Sonya Blade.



Ziehe den Rahmen mit Hilfe der R-KNOFF-PFEILE auf den von dir gewählten Kämpfer. Befindet sich der Rahmen auf dem Krieger deiner Wahl, dann drücke KNOFF 1 oder 2, um ihn auszuwählen. Danach wirst du aufgefordert, den Schwierigkeitsgrad festzulegen, entweder leicht (easy), mittel (medium) oder schwer (difficult). Drücke für die Auswahl einen beliebigen Knopf.

Sollte ein zweiter Spieler am Wettkampf teilnehmen wollen, dann kann er jederzeit den STARTKNOFF drücken. Dadurch gelangen beide Spieler zum Bildschirm "Choose Your Fighter" (Wähle deinen Kämpfer) zurück, wo sie einen Kämpfer auswählen müssen. Sollten beide Spieler denselben Kämpfer auswählen, dann unterscheiden sich die Gegner durch ihre Farbe. Die Spieler kämpfen nun gegeneinander, wobei der Sieger den Wettkampf weiterführt. Für den Verlierer ist das Spiel zu Ende.

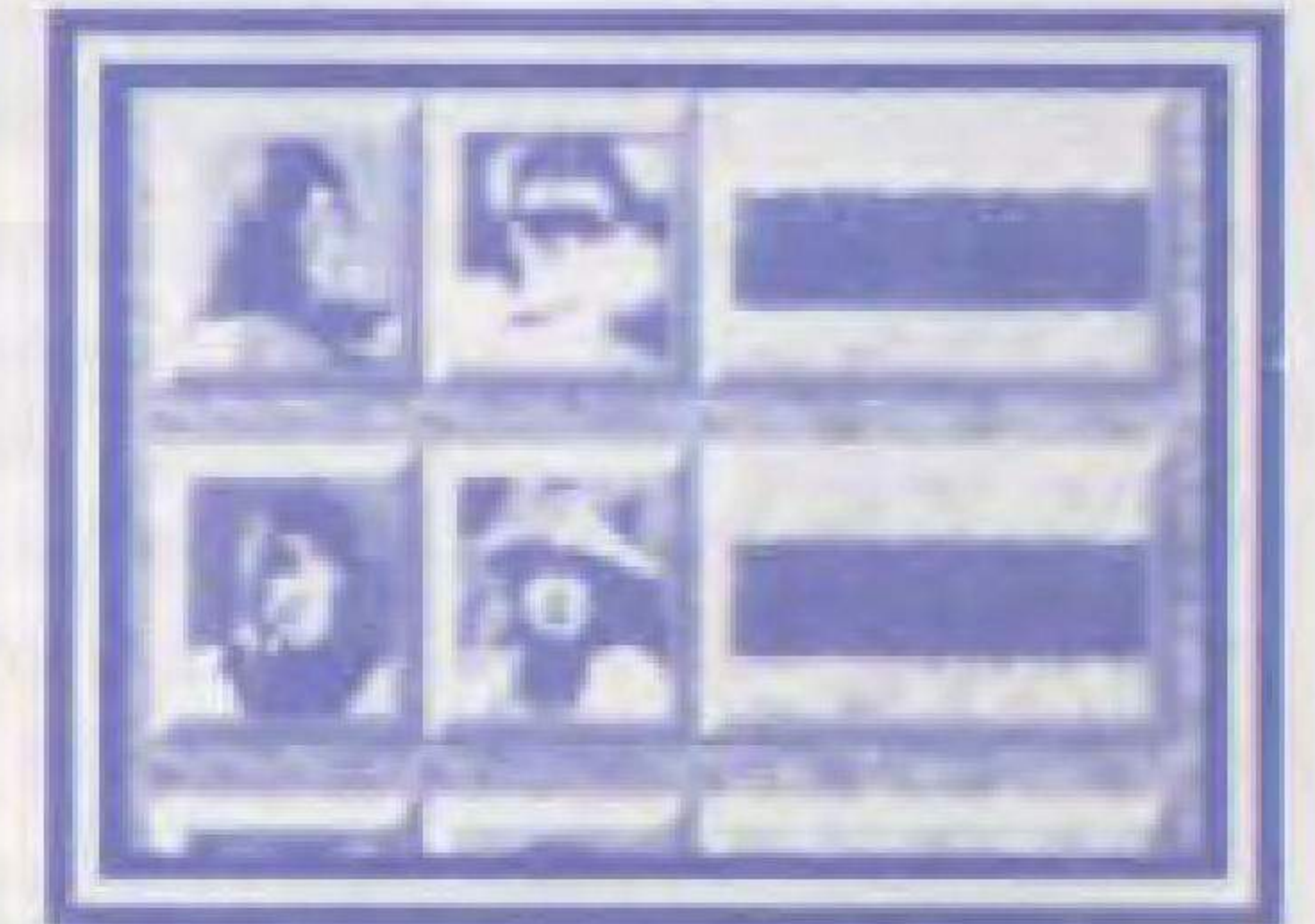


WETTKAMPFREGLN

Der Shaolin-Wettbewerb der Kampfkunst ist mehr als eine bloße Zurschaustellung des Könnens 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. Bei jedem Mortal Kombat-Kampf kannst du die Gesundheit (Health) der einzelnen Krieger auf den Anzeigetafeln rechts oben und links oben auf dem Bildschirm ablesen.

Jede Runde beginnt mit voller Gesundheit, doch sie wird mit jedem Schlag, den der Kämpfer einsteckt, 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. 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.

Ein uraltes Sprichwort besagt, daß jeder Krieger sich selbst der größte Feind ist, und ein weiteres, daß sein bester Verbündeter das Wissen um seine eigenen Schwächen ist. Diese Weisheiten sind die Grundlage des nächsten Teils des Wettbewerbs, des Spiegel-Kampfes (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 Kampf überleben, dann wird seine Verfassung in drei zermürbenden Ausdauerkämpfen (Endurance Matches) getestet. Die Regeln der Ausdauerkämpfe sind denen bei Standardkämpfen ähnlich; hat dein Krieger jedoch einen Gegner in einem

Ausdauerkampf besiegt, betritt ein neuer Gegner den Kampfplatz. Um eine Runde zu gewinnen, müssen beide Gegner bezwungen werden, bevor dein Krieger auch nur einmal verletzt wird!

Nur wenn ein Krieger all diese Prüfungen erfolgreich durchläuft, hat er bewiesen, daß er würdig ist, gegen den "Grand Champion" Goro zu kämpfen. Besiegst du auch Goro, dann ist Shang Tsung dein nächster Gegner! Schlägst du sogar ihn, dann bist du der unübertroffene Mortal Kombat-Krieger!

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

Du beginnst dein Training am besten mit den grundsätzlichen Bewegungen: mit Kicks, Schlägen, Ducken, Springen und Abblocken. Diese mögen dir im Vergleich mit kraftvollen und akrobatischen Kampfbewegungen wie dem Kick aus der Luft vielleicht unwichtig erscheinen. Es kann jedoch wesentlich nützlicher sein, einen Kick aus der Luft aufzuhalten, ihm auszuweichen oder ihm geschickt zu begegnen, als zu wissen, wie man ihn ausführt. Kombiniertest du diese Hauptbewegungen, dann bilden sie die Grundlage für einen starken Angriff oder eine kraftvolle Verteidigung.

Nach dem Gegner nähern oder zurückweichen: Drücke den R-KNOFF LINKS oder RECHTS

Hochspringen: Drücke den R-KNOFF OBEN

Walto dem Gegner entgegen oder von ihm weg: Drücke den R-KNOFF OBEN + LINKS oder RECHTS

Ducken: Drücke den R-KNOFF UNTEN

Ducken mit dem Gewicht nach vorn oder hinten: Drücke den R-KNOFF UNTEN + LINKS oder RECHTS

Schlag: Drücke KNOFF 1

Kick: Drücke KNOFF 2

Abblocken: Drücke ZURÜCK + KNOFF 1



Im Nahkampf

Zusätzliche Bewegungen, die in Nahkampfsituationen eingesetzt werden, sind der Knieschlag (Knee), der Kopfstoß (Headblow) 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: Drücke KNOFF 2

Wurf: Drücke KNOFF 1



Duckbewegungen

Setzt du Duckbewegungen zur Abwehr ein, dann kannst du Schlägen und Angriffen aus der Luft ausweichen, aus Nahkampfsituationen entkommen und Würfe abwehren. In Angriffssituationen ist der aus dem Ducken durchgeführte Uppercut eine der stärksten Waffen im Arsenal eines Kriegers.

Kick gegen den Gegner: Drücke den R-KNOFF UNTEN + KNOFF 2

Uppercut: Drücke den R-KNOFF UNTEN + KNOFF 1

Abblocken aus dem Ducken: Drücke den R-KNOFF UNTEN + ZURÜCK + KNOFF 1





Wirbelbewegungen (Spin)

Der Spin ist der Schlüssel zu Bewegungen wie dem Roundhouse Kick und dem Foot Sweep. Der Foot Sweep trifft die Knöchel deines Gegners und wirft ihn auf den Rücken. Der Roundhouse Kick ist ein Tritt aus einer Wirbelbewegung heraus und trifft den Gegner ins Gesicht.

Roundhouse: Drücke den R-KNOPF ZURÜCK + KNOFF 2

Foot Sweep: Drücke den R-KNOPF UNTEN + KNOFF 2

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 er sich in der Luft befindet. Im Gegensatz zu den meisten Angriffsbewegungen kommt es beim Angriff aus der Luft auf das richtige Timing an, damit der Schlag trifft.

Flying Kick: SPRUNG und KNOFF 1

Flying Punch: SPRUNG und KNOFF 2.



Spezialbewegungen

Alle Mortal Kombat-Krieger besitzen außergewöhnliche Kampffähigkeiten - In dieser Hinsicht sind sie wie tausende andere Kämpfer aus aller Welt. Was sie von anderen Kriegeren unterscheidet sind die besonderen individuellen Techniken, die sie entwickelt und perfektioniert haben. Um ein führender Krieger zu werden und den Titel "Grand Champion" zu erringen, mußt du diese speziellen Tritte oder gewaltigen 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. Ein geducktes Abblocken ist z.B. eine sehr schnelle Methode der Abwehr, die dich vor dem berüchtigten Foot Sweep bewahrt. Verwende dieses Wissen zu deinem Vorteil.

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.

Ein Kampfplan muß nicht für jeden Kämpfer gleichermaßen geeignet sein. Da jeder Krieger unterschiedlich stark ist und seine eigenen Bewegungen hat, sollte auch jeder eine andere Kampftechnik anwenden. Experimentiere ein wenig, und du wirst herausfinden, welche Strategie für welchen Krieger am geeignetsten ist.



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

ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH. Möhlstr. 10, 81675 München, Deutschland

Können 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 OBENGENANNT 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 is a trademark of Sega Enterprises Ltd.

Arena™ is a trademark of Acclaim Entertainment, Inc.

© 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

ARENA™, Möhlstr. 10, 81675 München, Deutschland



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



MAIS, C'ÉTAIT IL Y A BIEN LONGTEMPS... AVANT QUE LE TOURNOI SOIT CORROMPU PAR LE DÉMON MALÉFIQUE, SHANG TSUNG, UN GUERRIER QUI NE PRENAIT PAS SEULEMENT LA VIE DE SES ADVERSAIRES, MAIS AUSSI LEUR ÂME...

AVEC L'AIDE DE SON MONSTRUEUX DISCIPLE GORO, MOITIÉ HOMME, MOITIÉ DRAGON, TSUNG DOMINE LA COMPÉTITION DEPUIS DES SIECLES. AUJOURD'HUI, 500 ANS PLUS TARD, LA COMPÉTITION RECOMMENCE ET DES GUERRIERS SE RASSEMBLENT À NOUVEAU POUR PARTICIPER À UN COMBAT MORTEL.



QUE LE TOURNOI COMMENCE!

1. Vérifiez que votre console est éteinte (OFF).
2. Insérez votre disquette **MORTAL KOMBAT®**, en suivant les instructions de votre manuel Sega Master System.
3. Allumez votre console (ON). L'écran titre de **MORTAL KOMBAT®** apparaîtra. Appuyez sur le BOUTON START.



IMPORTANT: Vérifiez toujours que votre Master System est éteinte avant d'insérer ou de retirer votre cartouche Sega.

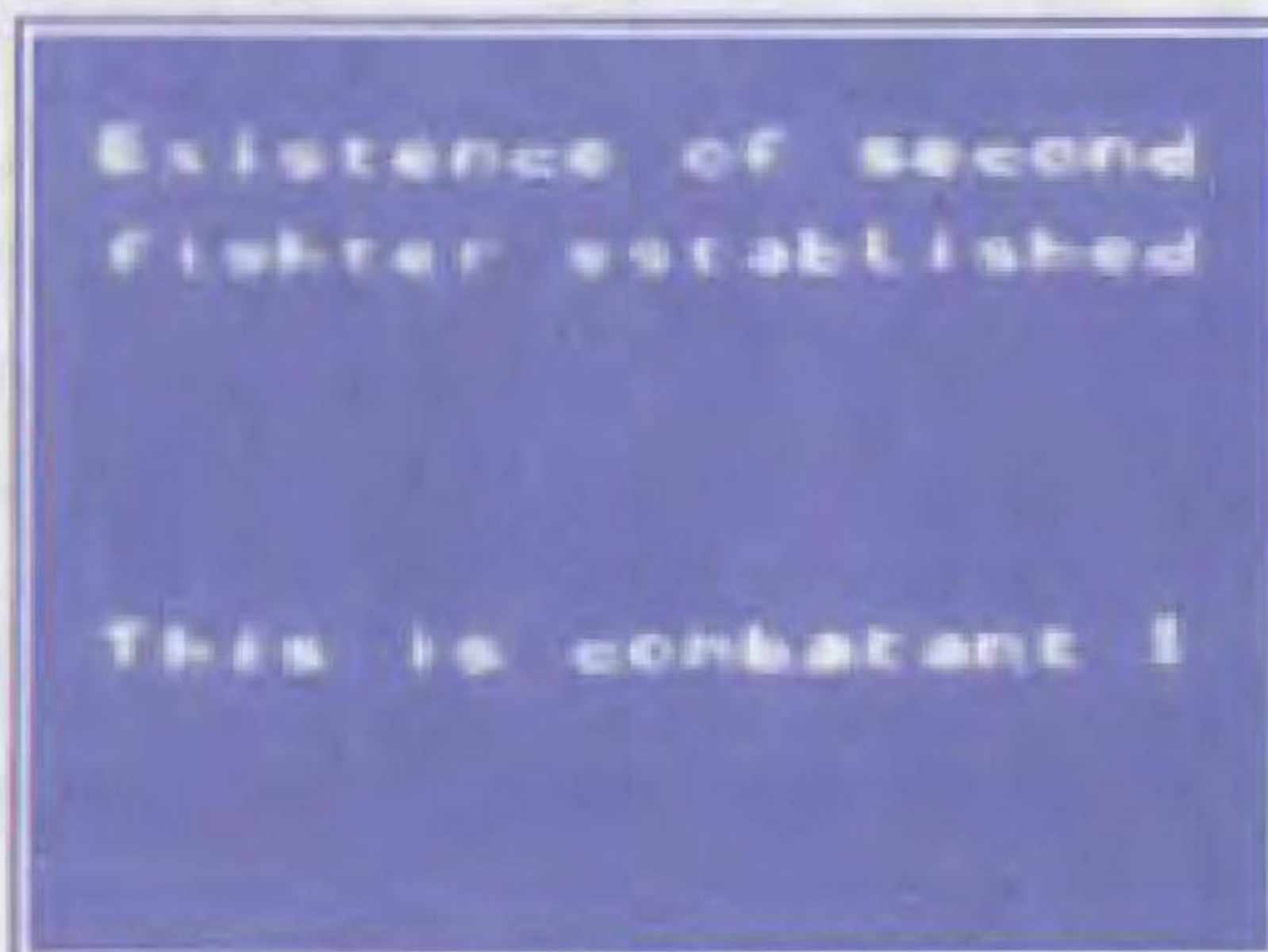
MODE TOURNOI (TOURNAMENT)

En appuyant sur le BOUTON START, vous commencez un combat pour un joueur qui devra essayer de remporter le titre de Grand Champion. Mais, d'abord, vous devez sélectionner un lutteur. Sur l'écran "Choisissez votre lutteur" ("Choose Your Fighter"), vous pourrez voir une



photo de tous les guerriers à votre disposition: Liu Kang, Johnny Cage, Kano, Rayden, Scorpion, Sub-Zero et Sonya Blade. À l'aide du BOUTON-D, placez la case sur le guerrier de votre choix. Quand votre choix se trouve dans la case, appuyez sur le BOUTON 1 ou 2 pour le sélectionner. On vous demandera ensuite de régler la difficulté du jeu sur facile (easy), moyenne (medium) ou difficile (difficult). Appuyez sur n'importe quel bouton pour sélectionner.

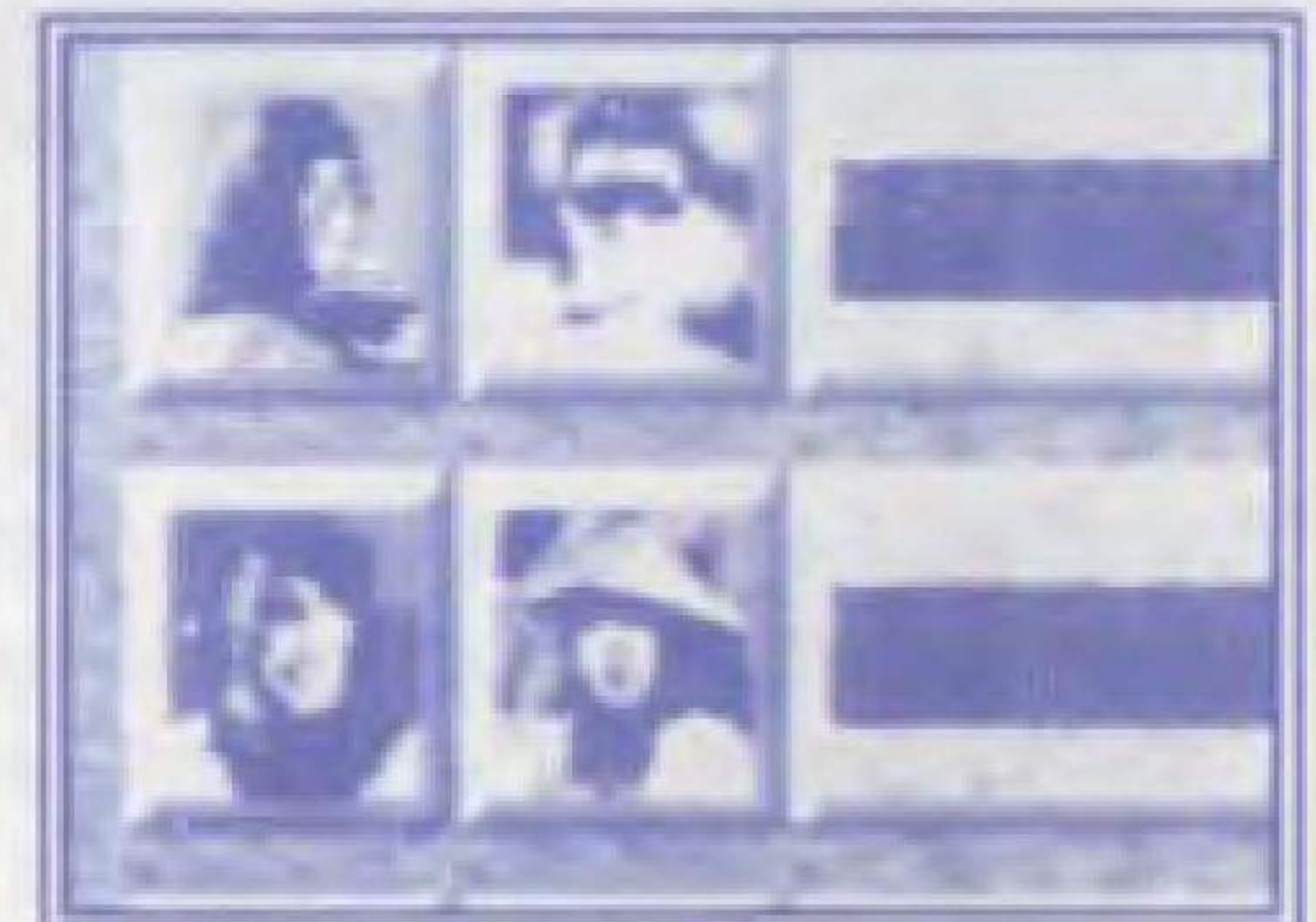
Si un deuxième joueur veut prendre part au tournoi, il peut le faire à n'importe quel moment en appuyant sur le BOUTON START. Cela ramènera les deux joueurs à l'écran "Choisissez votre lutteur" ("Choose Your Fighter"), où ils doivent à nouveau choisir leurs guerriers. Si les deux joueurs choisissent le même guerrier, leurs personnages se distingueront par une couleur différente. Les deux joueurs s'affronteront alors; le vainqueur continuera à se battre dans le reste du tournoi, alors que la partie du perdant sera terminée.



REGLES DU TOURNOI

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

Le tournoi commence par mettre les capacités de combat du guerrier à l'épreuve, en le mesurant aux autres participants. Dans chaque combat de Mortal Kombat, vous pouvez voir des compteurs mesurant l'énergie de chaque guerrier, dans les coins supérieurs, à gauche et à droite de l'écran. Au départ, les compteurs indiquent l'énergie maximum, mais celle-ci diminue avec chaque coup reçu. L'importance de cette diminution dépend du genre de coup reçu et du blocage qui lui a été opposé. Quand l'énergie atteint son minimum, il est K.O. et son adversaire remporte le round. Si le temps est écoulé et qu'aucun des guerriers n'a été mis K.O., celui qui a eu le moins de blessures est déclaré vainqueur. Le premier guerrier à gagner deux rounds remporte le combat et affronte ensuite l'adversaire suivant.



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

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

Si un guerrier parvient à survivre au Combat Miroir, la prochaine étape consiste en trois combats d'endurance éreintants. Les règles des combats d'endurance sont similaires à celles des autres combats, mais, pendant un combat d'endurance, à peine avez-vous vaincu un adversaire qu'un deuxième guerrier entre sur le ring. Pour gagner un round, vous devez vaincre vos deux adversaires avant que votre guerrier ne soit blessé une seule fois!

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

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



Mouvements de Base

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

Pour avancer ou reculer: appuyez sur la FLECHE GAUCHE ou DROITE du BOUTON-D.

Pour sauter: appuyez sur la FLECHE HAUT du BOUTON-D.

Pour sauter en avant ou en arrière: appuyez sur les FLECHES HAUT + GAUCHE ou DROITE du BOUTON-D.

Pour s'accroupir: appuyez sur la FLECHE BAS du BOUTON-D.

Pour s'accroupir avec le poids vers l'avant ou vers l'arrière: appuyez sur les FLECHES BAS + GAUCHE ou DROITE du BOUTON-D.

Pour donner un coup de poing: appuyez sur le BOUTON 1.

Pour donner un coup de pied: appuyez sur le BOUTON 2.

Pour bloquer: appuyez sur la FLECHE DROITE + BOUTON 1.



Combat Rapproché

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

Pour donner un coup de genou: appuyez sur le BOUTON 2.

Pour projeter votre adversaire: appuyez sur le BOUTON 1.

S'Accroupir

En défense, les accroupissements permettent d'éviter les coups de poing et les armes aériennes, d'échapper à un combat rapproché et d'éviter d'être projeté. En attaque, un uppercut, exécuté quand vous êtes accroupi, est l'une des armes offensives les plus puissantes de l'arsenal d'un guerrier.

Pour donner un coup de pied: appuyez sur la FLECHE BAS + BOUTON 2.

Pour donner un uppercut: appuyez sur la FLECHE BAS et BOUTON 1.

Pour effectuer un blocage accroupi: appuyez sur la FLECHE BAS + DROITE + BOUTON 1.



Mouvements Tournants

Tourner sur soi-même est la clé pour des mouvements comme le coup de pied circulaire et le balayage. Le balayage frappe les chevilles de votre adversaire et



le fait tomber sur le dos. Le coup de pied circulaire frappe votre adversaire au visage.

Pour donner un coup de pied circulaire: appuyez sur la FLECHE DROITE + BOUTON 2.

Pour balayer votre adversaire: appuyez sur la FLECHE BAS + BOUTON 2.

Mouvements Aériens

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

Pour donner un coup de pied à la volée: SAUTEZ puis appuyez sur le BOUTON 1.

Pour donner un coup de poing à la volée: SAUTEZ puis appuyez sur le BOUTON 2.



Mouvements Speciaux

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

Sagesse des Moines Combattants

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

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

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

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 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:

**ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 31 Rue Louis Pasteur, 92100 Bois de Boulogne,
Paris, France**

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 SERA 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'AFFECTE EN AUCUNE MANIERE VOS DROITS STATUTAIRES.

Le 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 is a trademark of Sega Enterprises Ltd.

Arena™ est une marque d'Acclaim Entertainment Inc

© 1993 Acclaim Entertainment. Tous droits réservés.

Arena™, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 31 Rue Louis Pasteur, 92100 Bois de Boulogne, Paris, France



FUE EN UN TIEMPO UNA COMPETICION REVESTIDA DE HONOR Y GRAN RENOMBRE. A ELLA ACUDIAN NOBLES GUERREROS DE TODO EL MUNDO, Y TODOS ASPIRABAN A CONSEGUIR EL TITULO DE GRAN CAMPEON.



PERO DE ESO HACE MUCHO TIEMPO... ANTES DE QUE LO CORROMPIERA EL DIABOLICO SHANG TSUNG, UN GUERRERO QUE NO CONTENTO CON ARREBATAR LAS VIDAS DE SUS Oponentes, TAMBIÉN SE APODERABA DE SUS ALMAS.

AYUDADO POR SU DISCIPULO GORO, UN ESPANTOSO DRAGON SEMI-HUMANO, TSUNG INICIO UNA ERA DE DOMINIO DE LA CONTIENDA QUE SE EXTENDIO HASTA NUESTROS DIAS. HOY, DESPUÉS DE 500 AÑOS, VA A DAR COMIENZO UN NUEVO TORNEO. LOS GUERREROS VAN LLEGANDO PARA TOMAR PARTE EN ESTE MORTAL KOMBAT.



¡QUE DE COMIENZO EL TORNEO!

1. Asegúrate de que el interruptor de corriente está desactivado (OFF).
2. Inserta tu Cartucho de Juego MORTAL KOMBAT® como se describe en el manual de tu Sega Master System.
3. Enciende el Interruptor de corriente (ON). Cuando aparezca la pantalla de títulos de MORTAL KOMBAT®, pulsa el Botón Start.



IMPORTANTE: Cuando inserte o saque su replazo Sega, asegúrese que el sistema Master System esté apagado.



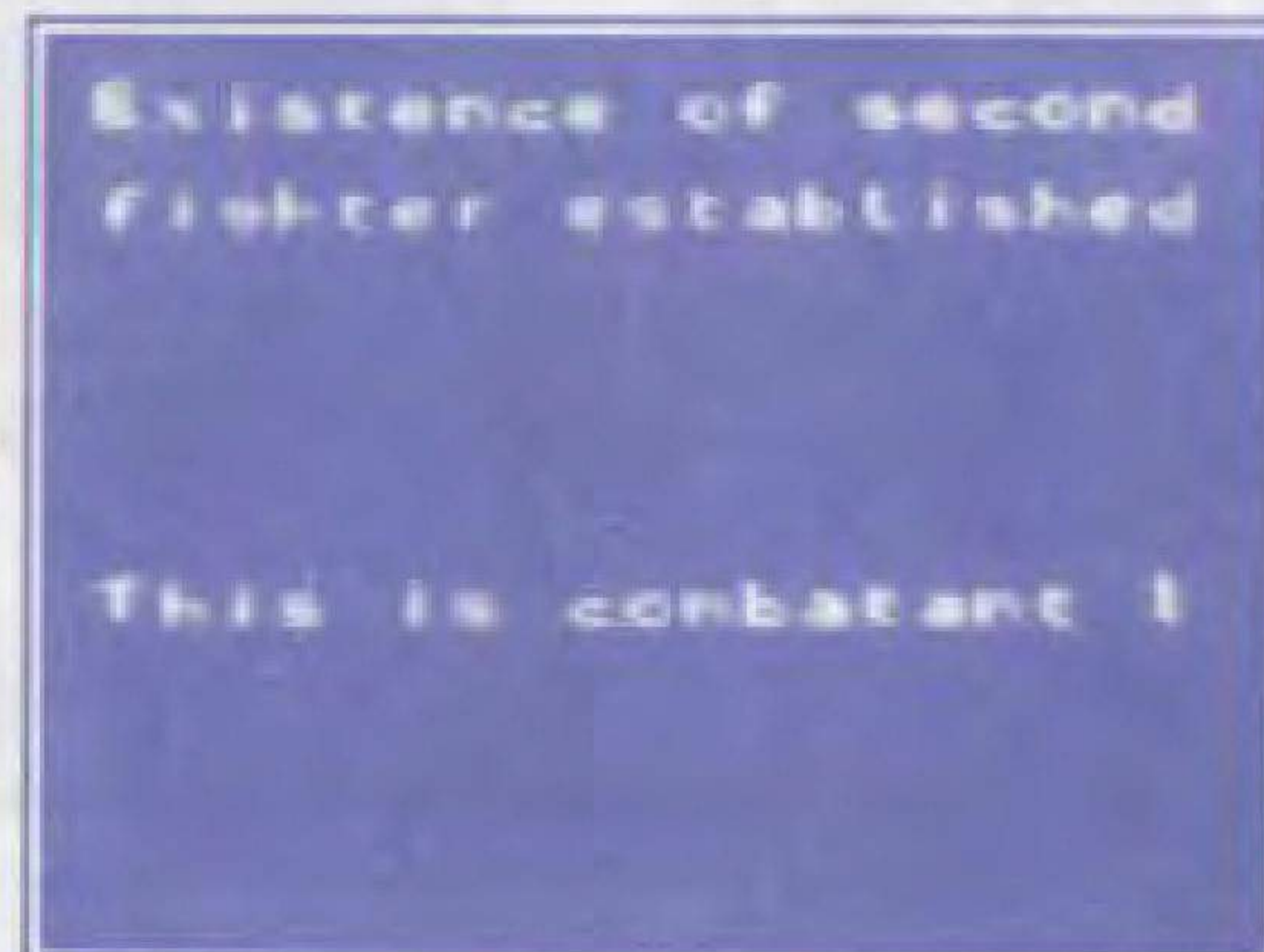
MODO TORNEO (TOURNAMENT)

Pulsando Start se inicia un combate de un jugador por el título de Gran Campeón. Pero antes de eso hay que seleccionar un luchador. En la pantalla "Elegir Luchador" (Choose Your Fighter) aparecen imágenes de los mismos, para que el jugador pueda elegir entre: Liu Kang, Johnny Cage, Rayden, Scorpion, Sub-Zero y Sonya Blade.



Sirviéndote de las flechas del Botón Direccional, sitúa el destacador sobre el guerrero de tu elección. Cuando lo tengas enmarcado, pulsa el Botón 1 ó el 2 para seleccionarlo. A continuación se te pedirá que ajustes el nivel de dificultad: fácil, medio o difícil. Pulsa cualquier botón para hacer la selección.

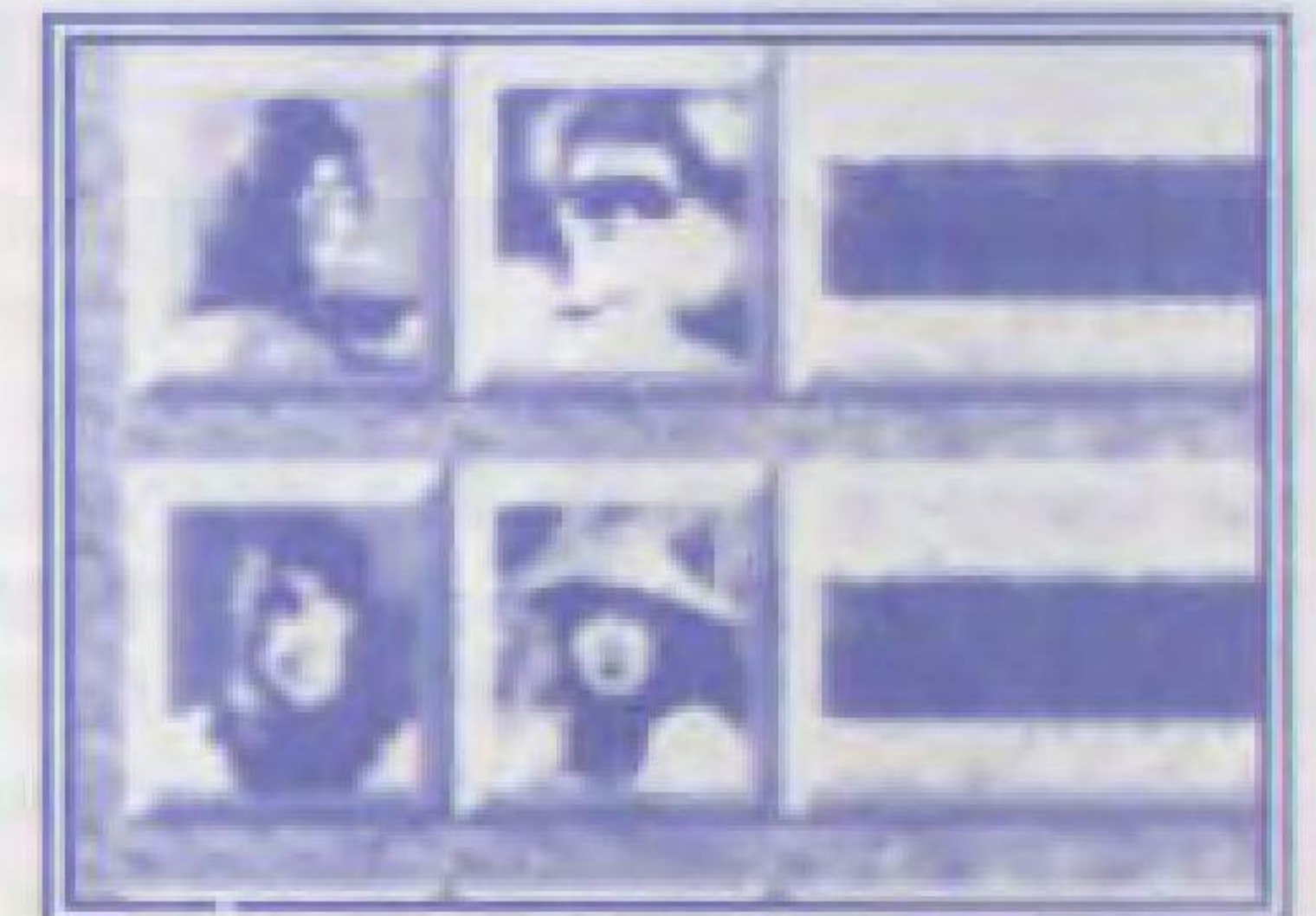
Si un segundo jugador desea incorporarse al torneo, puede hacerlo en cualquier momento con solo pulsar el botón START. Esta acción da acceso a la pantalla de "Elegir Luchador"; para que ambos jugadores seleccionen de nuevo los guerreros preferidos. En caso de elegir el mismo luchador, se les distinguirá por el color. Los jugadores se enfrentarán entre sí; el vencedor seguirá adelante en el Torneo y el perdedor abandonará el juego.



REGLAS DEL TORNEO

El Torneo Shaolin de Artes Marciales no es una mera exhibición. Accediendo a participar, los combatientes, todos ellos renombrados guerreros, 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 los guerreros enfrentándose entre sí. 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 menguando al ritmo de los golpes recibidos. 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.



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

Dice un antiguo proverbio que el peor enemigo de un guerrero es él mismo. Según otro, el mejor aliado es el conocimiento de las propias debilidades. En estas máximas se basa la prueba siguiente: 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 sabiduría.

Si un guerrero sobrevive al Encuentro Reflejo, a continuación su condición física se mide en tres reñidos Encuentros de Resistencia. Las reglas del Encuentro de Resistencia son similares a las de los encuentros normales, con la diferencia de que al derrotar a un adversario en un Encuentro de Resistencia, un segundo oponente ocupa su lugar. Para ganar un asalto, tu guerrero ha de eliminar a ambos contrincantes sin sufrir lesiones.

Superar estas pruebas airosamente es un requisito indispensable para que un guerrero sea considerado digno de enfrentarse al Gran Campeón, Goro. Si le derrota, el demoníaco Shang Tsung entrará en batalla. ¡Tendrás que vencerle si quieres llegar a ser el Guerrero Supremo de Mortal 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 entablar el combate te convendría algo de práctica meditando sobre las lecciones que te ofrecemos a continuación.



Movimientos Básicos

La primera parte de tu adiestramiento debería centrarse en los movimientos fundamentales: patadas, puñetazos, agachadas, saltos y bloqueos. A simple vista pueden parecer triviales, comparándolos con una patada volante por ejemplo, pero a la larga verás lo importante que es saber parar, esquivar o contratacar una de esas patadas, tan importante o más que saber ejecutarla tú mismo. Combinando estos movimientos se obtienen las bases de una defensa fuerte y una ofensiva contundente.

Para Acercarte o Alejarte: Pulsa Izquierda/Derecha en el Botón Direccional.

Para Saltar Vertical: Pulsa Arriba en el Botón Direccional.

Para Saltar Acercándote o Alejándote: Pulsa Arriba + Izquierda/Derecha en el Botón Direccional.



Para Agacharte: Pulsa Abajo en el Botón Direccional.

Para Agacharte con Peso Adelante o Atrás: Pulsa Abajo + Izquierda/Derecha en el Botón Direccional.

Para dar un Puñetazo: Pulsa el Botón 1.

Para dar una Patada: Pulsa el Botón 2.

Para Bloquear: Pulsa Alejarte + el Botón 1.

En Las Cercanías

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.

Para dar un Rodillazo a tu oponente: Pulsa el Botón 2.

Para Derribar a tu Oponente: Pulsa el Botón 1.



Movimientos de Agachada

En situación de defensa, las agachadas sirven para evitar puñetazos y ataques aéreos, escapar de la proximidad del contrario y evitar ser derribado. En ofensiva el gancho, ejecutado desde una agachada, es una de las estrategias de ataque más poderosas.

Para dar una Patada a tu oponente: Pulsa Abajo + Botón 2.

Para un Gancho: Pulsa Abajo + Botón 1.

Para Bloqueo Agachado: Pulsa Abajo + Alejarte (izquierda/derecha) + Botón 1.





Movimientos Centrífugos

La rotación centrífuga es la clave de movimientos tales como la Patada Redonda y el Barrido. El Barrido consiste en golpear los tobillos del oponente y hacerle caer de espaldas. La Patada Redonda es una patada con rotación dirigida a la cara del contrario.

Para dar una Patada Redonda: Pulsa Alejarte + Botón 2.

Para hacer un Barrido: Pulsa Abajo + Botón 2.

Movimientos Aéreos

Los últimos movimientos del aprendizaje son los Aéreos: puñetazos y patadas volantes. Para ejecutarlos, primero hay que saltar, en la vertical o moviéndose hacia el oponente, y luego hay que pulsar los botones de ataque estando en el aire. Se diferencian de la mayoría de los ataques en que has de sincronizarlos con gran precisión para asegurar un golpe certero.



Para asestar una Patada Volante: Salta y luego pulsa el Botón 1.

Para asestar un Puñetazo Volante: Salta y luego pulsa el Botón 2.

Movimientos Especiales

Todos los guerreros de Mortal Kombat son expertos en lucha, al igual que miles y miles repartidos por el mundo. Lo que les hace superiores a tantos otros son los movimientos especiales que ellos mismos han creado y perfeccionado. Si quieres convertirte en un guerrero extraordinario, tan hábil como para ganar el título de Gran Campeón, tendrás que aprender sus 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 Sabiduría 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. Así por ejemplo, un bloqueo en agachada es muy rápido y evitará un intento de 'barrido' proveniente del contrario. Aprovecha esos conocimientos.

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

Un mismo plan no surte el mismo efecto con todos los luchadores. Dado que cada uno tiene sus puntos fuertes y movimientos propios, emplearán estilos de lucha distintos. Tendrás que experimentar para averiguar las estrategias más apropiadas en cada caso. La gran contienda de artes marciales de Shang Tsung y sabe mucho de la maldad que esconde. Ha decidido tomar parte para derrotar a Shang Tsung y restablecer el honor perdido del Torneo. conoce la clemencia.

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

**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 is a trademark of Sega Enterprises Ltd.

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

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

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



PER ANNI È STATA UNA
COMPETIZIONE PER L'ONORE E LA
GLORIA. NOBILI GUERRIERI DI
TUTTO IL MONDO VENIVANO
INVITATI A PARTECIPARE, OGNUNO
CON LA SPERANZA DI VINCERE IL
TITOLO DI CAMPIONE MASSIMO.



MA QUESTO ACCADEVA TANTO TEMPO FA... PRIMA
CHE IL TORNEO VENISSE CORROTTO DAL DEMONE
MALIGNO SHANG TSUNG, UN GUERRIERO CHE
NON SOLO TOGLIEVA LA VITA AGLI AVVERSARI, MA
ANCHE LA LORO ANIMA...

CON L'AIUTO DEL SUO
ALLIEVO GORO, UN ESSERE
MOSTRUOSO MEZZO UOMO
E MEZZO DRAGO, TSUNG
AVEVA INIZIATO UN DOMINIO
DELLA GARA CHE DURA DA
SECOLI. E OGGI, 500 ANNI
PIÙ TARDI, LA GARA HA DI
NUOVO INIZIO CON I
GUERRIERI CHE ANCORA
UNA VOLTA ACCORRONO
PER PARTECIPARE ALLA
LOTTA MORTALE.



DIAMO INIZIO AL TORNEO!

1. Accertati che l'interruttore della corrente sia SPENTO.
2. Inserisci la cartuccia **MORTAL KOMBAT®** come descritto nel manuale del Sega Master System.
3. ACCENDI l'interruttore della corrente. Quando apparirà la videata del titolo di **MORTAL KOMBAT®**, premi il PULSANTE START (AVVIO).



IMPORTANTE: Quando inserisci o rimuovi la tua cartuccia di memoria Sega, assicurati sempre che il sistema del Master System sia spento.



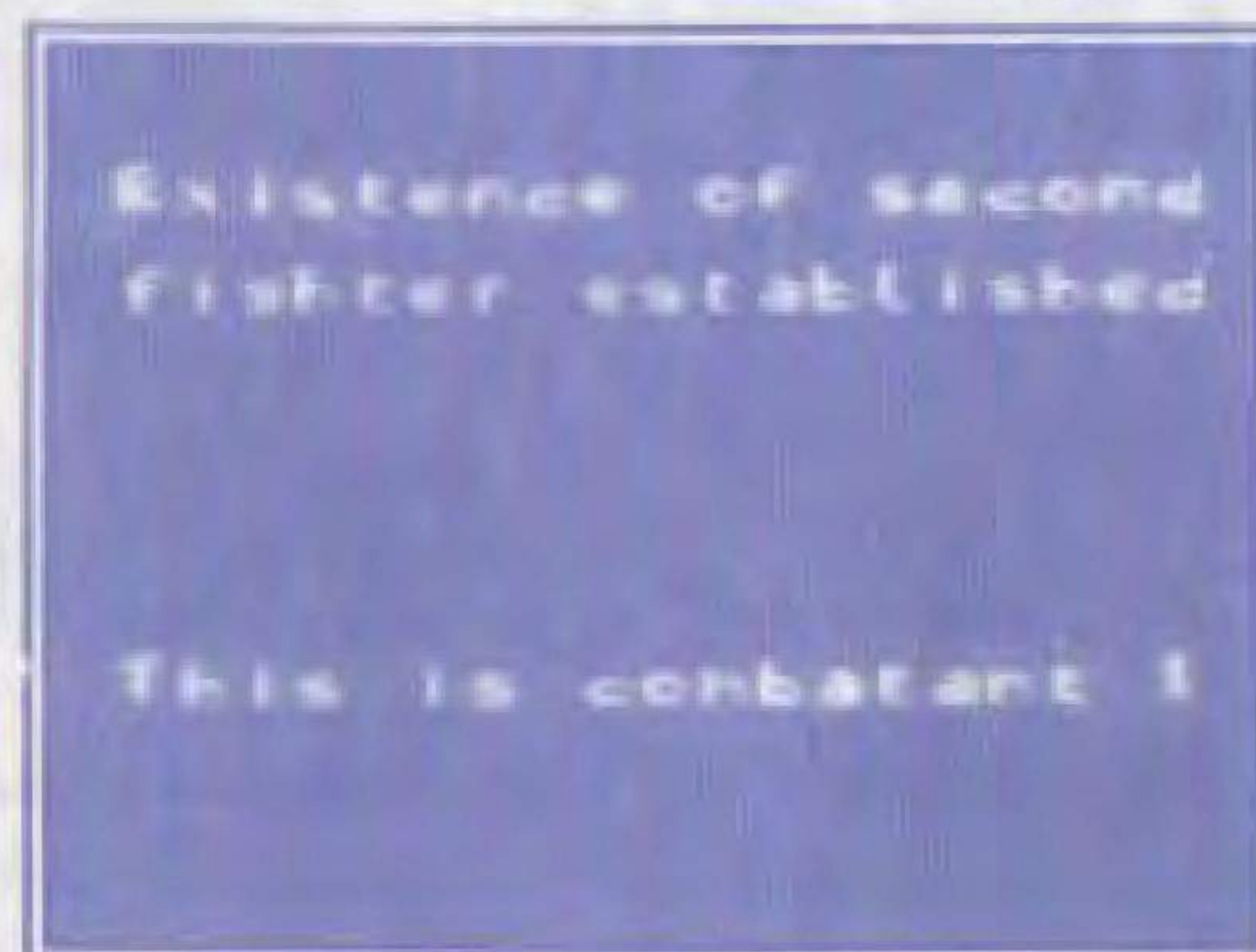
MODALITA TORNEO (TOURNAMENT)

Premendo il Pulsante Start (Avvio) si dà inizio alla lotta singola per il titolo di Campione Massimo. Per prima cosa, però, occorre selezionare un lottatore. Sulla videata "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 mediante le FRECCE DEL PULSANTE-D. Quando il prescelto è inquadrato, premi il PULSANTE 1 o 2 per selezionarlo ed iniziare il torneo. Quindi ti verrà chiesto di scegliere il livello di difficoltà tra easy (facile), medium (medio) e difficult (difficile). Premi un pulsante qualsiasi per selezionare.

Se un secondo giocatore vuole partecipare al torneo, lo può fare in qualsiasi momento premendo il suo 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, questi 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.





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. 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 sia stato o meno 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 un vincitore, entrambi i contendenti verranno squalificati dal torneo.

Un antico proverbio dice che un guerriero è il suo peggior nemico. Un altro dice che il suo miglior alleato è la consapevolezza delle sue debolezze. Queste massime sono all'origine nella prova successiva del torneo, 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. Le regole di questi sono simili a quelle degli incontri normali, ma quando un avversario viene sconfitto negli Incontri di Resistenza, entra in campo un secondo guerriero. Per vincere una ripresa, entrambi gli avversari dovranno essere battuti prima che il tuo guerriero soccomba anche ad una sola ferita!

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!

Ogni contendente invitato 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.



Mosse Fondamentali

Il modo migliore di iniziare l'addestramento è mediante le mosse fondamentali: calci, pugni, accosciate, salti e bloccate. Queste mosse possono sembrare triviali in confronto a mosse potenti ed acrobatiche come il calcio volante, ma sapere come fermare, evitare o contrastare un calcio volante può essere molto più utile che sapere come eseguirne uno. Presi in combinazione, questi fondamentali sono la base sia per una forte difesa sia per una potente offesa.

Per Muovere Verso o Indietro: Premi la FRECCIA SINISTRA o DESTRA del PULSANTE-D



Per Saltare in Alto: Premi la FRECCIA ALTO o Indietro: Premi le FRECCE ALTO+SINISTRA o DESTRA del PULSANTE-D

Per Accosciare: Premi la FRECCIA BASSO del PULSANTE-D

Per Accosciare con Peso Avanti o Indietro: Premi FRECCE BASSO+SINISTRA o DESTRA del PULSANTE-D

Per Pugno: Premi il PULSANTE 1

Per Calcio: Premi il PULSANTE 2

Per Bloccare: Premi INDIETRO + PULSANTE 1

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

Per dare una Ginocchiata all'avversario: Premi il PULSANTE 2

Per Schienare l'avversario: Premi il PULSANTE 1



Mosse Accosciate

In difesa, le mosse accosciate permettono di schivare pugni e armi lanciate, di sfuggire al contatto e di evitare di essere schienati. In attacco, il montante eseguito da accosciati è uno dei colpi offensivi più potenti nell'arsenale di un guerriero.



Per Calciare Via l'avversario: Premi BASSO + PULSANTE 2

Per il Montante: Premi BASSO + PULSANTE 1

Per eseguire Bloccata Accosciata: Premi BASSO + INDIETRO + PULSANTE 1





Mosse a Volteggio

Il volteggio è la chiave per quelle mosse come il Calcio a Spazzare e lo Sgambetto. Lo Sgambetto colpisce gli stinchi dell'avversario e lo fa ricadere sulla schiena. Il Calcio a Spazzare è un calcio con volteggio che colpisce l'avversario al viso.

Per Sgambetto: Premi BASSO + PULSANTE 2

Per Calcio a Spazzare: Premi INDIETRO + PULSANTE 2

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 bottoni di attacco mentre sei in aria. Comunque, a differenza di molti attacchi, quelli volanti devono essere perfettamente sincronizzati per portare il colpo.

Per dare un Pugno Volante: SALTA poi premi il PULSANTE 1

Per dare un Calcio Volante: SALTA poi premi il PULSANTE 2



Mosse Speciali

Tutti i guerrieri di Mortal Kombat sono dotati di abilità di lotta a livello di esperti - in questo rispetto essi sono uguali a migliaia di altri guerrieri di tutto il mondo. Ciò che li rende superiori ai loro colleghi sono le mosse speciali che essi hanno creato e perfezionato. 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. Per esempio con un bloccaggio accosciato eviterai lo sgambetto dell'avversario. Usa questa conoscenza a tuo vantaggio.

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.

Uno schema di combattimento non è sempre valido per ogni lottatore. Poiché ciascun guerriero è dotato di forza e mosse diverse, ognuno dovrà adottare un diverso stile di lotta. Sperimenta per scoprire quali strategie sono più adatte a ciascun combattente.

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:

**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™. CIÙ, COMUNQUE, NON AVRÀ EFFETTO SUI TUOI DIRITTI STABILITI DALLA LEGGE.

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

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

SEGA is a trademark of Sega Enterprises Ltd.

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

© 1993 Acclaim Entertainment. Tutti i diritti riservati.

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

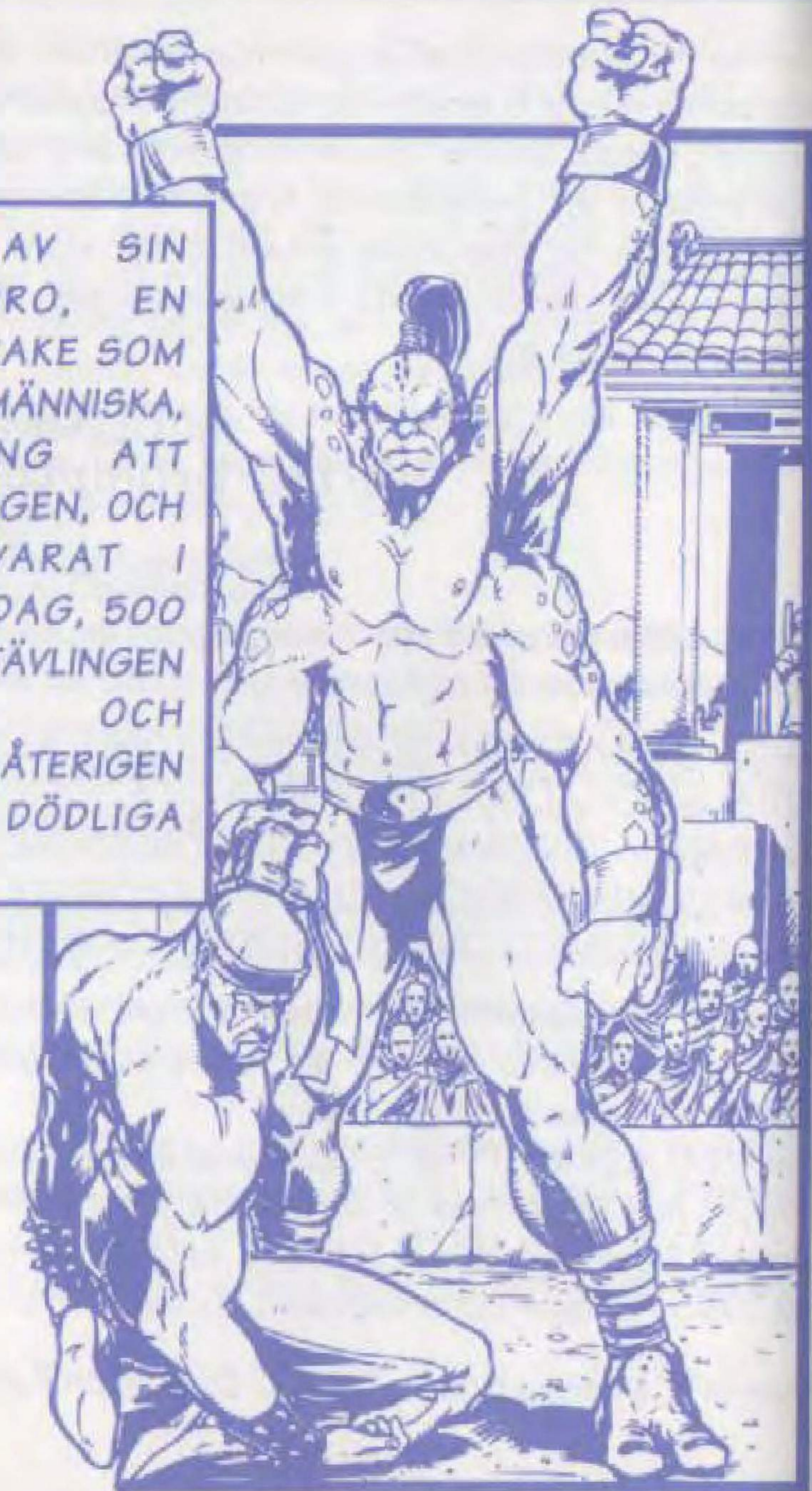


LÄNGE VAR DETTA EN TÄVLING SYFTANDE TILL ÄRA OCH BERÖMMELSE. ÄDLA KRIGARE FRÅN JORDENS ALL HÖRN INBJÖDS ATT DELTA, DÄR VAR OCH EN FÖRSÖKTE VINNA STORMÄSTARTITELN.



MEN DET VAR LÄNGE SEDAN...INNAN TURNERINGEN FÖRDÄRYADES AV DEN GRYMME DEMONEN SHANG TSUNG, EN KRIGARE SOM INTE BARA TOG LIVET AV SINA MOTSTÅNDARE UTAN OCKSÅ DERAS SJÄLAR...

MED HJÄLP AV SIN LÄRJUNGE GORO, EN SPEKTAKULÄR DRAKE SOM ÄR TILL HÄLFTEN MÄNNISKA, BÖRJADE TSUNG ATT DOMINERA TÄVLINGEN, OCH DETTA HAR VARAT I ÅRHUNDRADEN. IDAG, 500 ÅR SENARE, HAR TÄVLINGEN ÅTERUPPSTÅTT, OCH KRIGARE SAMLAS ÅTERIGEN FÖR ATT DELTA I DÖDLIGA STRIDER.



LÅT TURNERINGEN BÖRJA!

1. Se till att strömmen är bortkopplad.
2. Stoppa in din **MORTAL KOMBAT®** spelkassett som beskrivet i ditt instruktionshäfte för Sega Master System.
3. Slå på strömmen. När du kan se titelskärmen för **MORTAL KOMBAT®** trycker du på **STARTKNAPPEN**.



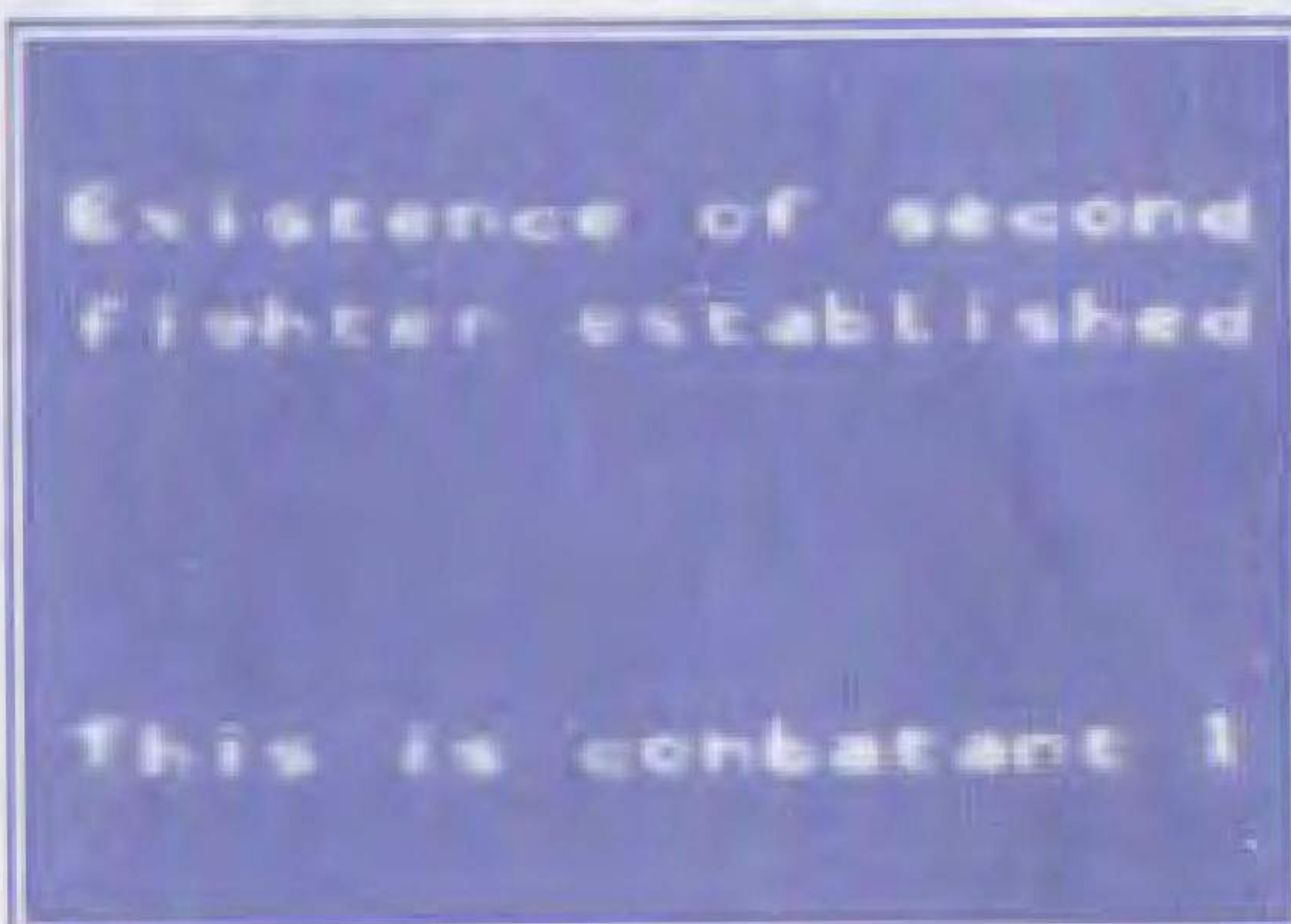
VIKTIGT: Strömmen till Master System skall vara **FRÄNSLAGEN** när Sega-kassetten skjuts in eller tas ut.

TURNERINGSSPEL (TOURNAMENT)

En tryckning på STARTKNAPPEN startar upp ett endeltagarspel för Stormästartiteln. Först måste däremot en krigare väljas. Skärmen 'Välj Din Krigare' innehåller bilder på alla kämpar tillgängliga för spelaren - Liu Kang, Johnny Cage, Rayden, Scorpion, Sub-Zero, och Sonya Blade.



Flytta ramen till önskad krigare genom att använda PILARNA PÅ D-KNAPPEN. När du har placerat ramen runt ditt val trycker du på KNAPP 1 eller 2 för att göra valet. Du kommer sedan att tillfrågas om svårighetsgrad: easy (lätt), medium, eller hard (svår). Tryck på valfri knapp för att välja detta. Om en andra spelare skulle vilja delta i turneringen kan denne göra det när som helst genom att trycka på STARTKNAPPEN. Detta kommer då att ta båda spelarna till skärmen "Välj Din Krigare", där spelarna återigen måste välja sina kämpar. Om båda spelarna väljer samma krigare kommer dessa att 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.



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 deras exceptionella egenskaper, och genom att ha accepterat inbjudan beror deras liv på dessa egenskaper. Turneringens struktur - lika enkel som den är gammal - testar alla aspekter hos en krigare, för enbart de mest värdiga kan inneha titeln Stommästare.

Först av allt testar turneringen en krigares kampskicklighet genom att få honom att möta turneringens övriga utmanare. I alla Mortal Kombat-strider visar mätare i skärmens övre vänstra och övre högra hörn varje krigares hälsa. I inledningen på varje omgång är mätarna fyllda, men reduceras för varje slag som absorberas. Hur mycket som tas bort beror dels på typen av träff, och dels huruvida den blockerades. När en krigares hälsomätare förbrukats slås han ut. Skulle tiden ta slut innan någon av de stridande slås ut kommer den krigare med minst antal skador att koras som segrare. Den första krigare som vinner två omgångar tar hem matchen och går vidare till att möta sin nästa opponent.



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

Ett gammalt talesätt säger att en krigares värsta fiende är han själv. Ett annat säger att hans främsta egenskap är kännedom om sina egna svagheter. Dessa grundsatser är grundvalen för turneringens nästa prövning, 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 den 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. Reglerna för Uthållnings-matchen påminner om de för standardmatcher, utom att när en fiende besegras i en Uthållnings-match kommer ytterligare en krigare att kasta sig in i hetluften. För att vinna en omgång måste båda motståndarna besegras innan din krigare kan tillåtas att skadas en enda gång.

Enbart när en krigare har visat sig framgångsrik i var och ett 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 emot dig! Besegra honom och bli en Supreme Mortal Kombat Warrior!

Varje deltagare som inbjuds till Turneringen har i åratal övat och mediterat för att 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.



Grundläggande rörelser

Det är bäst att inleda din träning med de grundläggande rörelserna: sparkar, slag, hukningar, hopp, och blockeringar. Dessa rörelser kan se lätta ut jämfört med de mer kraftfulla och akrobatiska rörelserna, såsom den flygande sparken, men vetskapen om hur man stoppar, undviker eller kontrastår mot en flygande spark kan vara mycket mer värdefullt än att veta hur man själv ska utföra sparken. Dessa rörelser är sammantaget grundläggande både för ett starkt förevar samt en duglig offensiv.

Att Flytta Bakåt eller Framåt: Tryck på VÄNSTER eller HÖGER-PILEN PÅ D-KNAPPEN

Att Hoppa Uppåt: Tryck på UPP-PILEN PÅ D-KNAPPEN

Att Flippa Bakåt eller Framåt: Tryck på UPP + VÄNSTER eller HÖGER-PILARNA PÅ D-KNAPPEN

Att Huka Sig: Tryck på NER-PILEN PÅ D-KNAPPEN

Att Huka Sig med Tyngdpunkten Framåt eller bakåt: Tryck på NER + VÄNSTER eller HÖGER-PILARNA PÅ D-KNAPPEN

Att Slå: Tryck på KNAPP 1

Att Sparka: Tryck på KNAPP 2

Blockering: Tryck BORTÅT + KNAPP 2

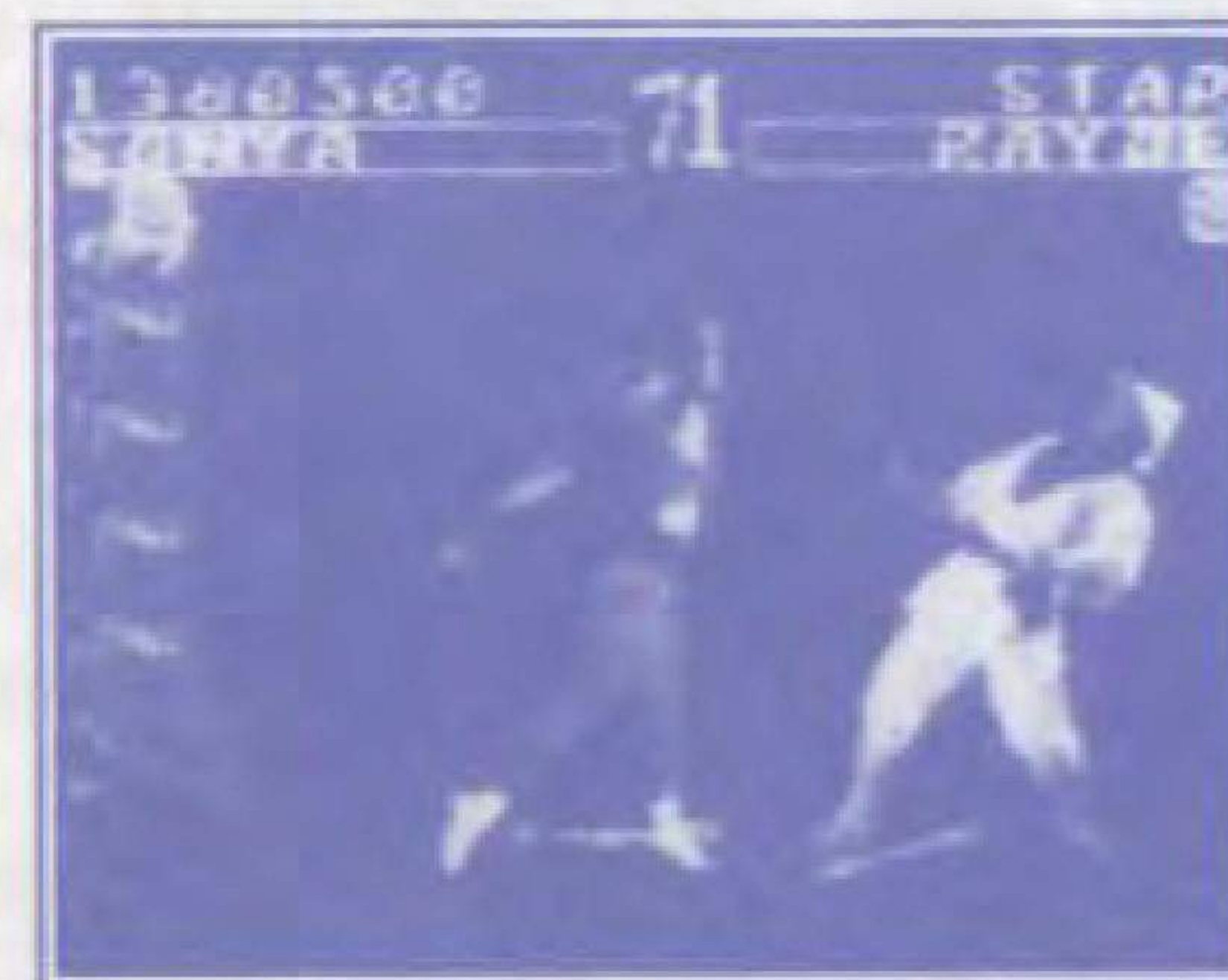


Vid Närstrider

Ytterligare rörelser som används i närstridssituationer är knärörelsen, huvudslaget, och kastet. Alla dessa tre är högst effektiva och kräver inte full sträckning 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.

Att Knäa sin opponent: Tryck på KNAPP 2

Att Kasta sin opponent: Tryck på KNAPP 1



Att Knäa sin opponent: Tryck på KNAPP 2

Att Kasta sin opponent: Tryck på KNAPP 1



Hukningsrörelser

Defensivt sett ger hukningsrörelserna dig möjlighet att undvika slag och luftvapen, att fly från närkontakt, och att undvika att bli kastad. Offensivt sett är uppercuten, vilken levereras från en hukande ställning, en av de mest kraftfulla offensiva vapnen i en krigares arsenal.



Snurrande Rörelser

Snurrandet är nyckeln till rörelser som Roundhouse Kick och Foot Sweep. Foot Sweep träffar din motståndares vrist och får honom på rygg. Roundhouse är en snurrande spark som träffar din motståndare i ansiktet.

Roundhouse på opponenter:
Tryck BORTÅT + KNAPP 2

Foot Sweep på opponenter:
Tryck på NER + KNAPP 2

Luftrörelser

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 mot sin motståndare, och sedan trycka på attack-knapparna medan man befinner sig i luften. Till skillnad från de flesta attacker måste däremot luftattacker tajmas noga för att kunna bli framgångsrika.

Att iscensätta en Flygande Spark: HOPPA och tryck sedan på KNAPP 1

Att iscensätta ett Flygande Slag: HOPPA och tryck sedan på KNAPP 2



Specialrörelser

Alla Mortal Kombat-krigare är stridsexperter - och vad det beträffar är de lika starka som tusentals andra krigare Jordan runt. Vad som skiljer dem från sina jämlingar är de specialrörelser de har skapat och fulländat. För att kunna bli superkrigare skicklig nog att vinna stormästartiteln måste du lära dig dessa rörelser, för vare sig de är specialsparkar eller elementära slag gör dessa rörelser Martial Art-krigarna till de vildaste och mest våldsamma kämparna på Jordan. Genom att bemästra dessa specialrörelser kan du också bli som dem.

Munk-krigarnas Visdom

Själen är starkare än kroppen. Betrakta striderna för att se vilka rörelser som neutraliserar andra rörelser, vilka som kan utföras snabbare än andra, och vilka som tillfogar mest skada. En hukande blockering kommer till exempel att hindra dig från att bli golvad. Använd denna vetenskap till din fördel.

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.

En enda stridsplan kommer inte att fungera för varje krigare. Eftersom varje krigare står för olika styrkor och rörelser bör var och en utveckla en egen kampstil. Experimentera för att kunna upptäcka vilka strategier som är bäst lämpade för varje krigare.



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:

**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 is a trademark of Sega Enterprises Ltd.

Arena™ är ett varumärke från Acclaim Entertainment, Inc.

© 1993 Acclaim Entertainment, Inc. Alla rättigheter reserverade.

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



EEUWENLANG WAS HET EEN WEDSTRIJD OM DE ROEM EN DE EER. EERZAME STRIJDEERS VAN OVER DE HELE WERELD WERDEN UITGENODIGD OM DEEL TE NEMEN EN ALLEMAAL WAREN ZE EVEN VASTBERADEN OM DE GROTE KAMPIOEN TE WORDEN.

MAAR DAT WAS LANG GELEDEN... VER VOORDAT HET TOERNOOI WAS BESMET DOOR DE DUIVELSE SHANG TSUNG, EEN STRIJDER DIE ZIJN TEGENSTANDERS NIET ALLEEN VAN HET LEVEN BEROOFDE, MAAR OOK HUN ZIEL NIET MET RUST LIET ...

EEUWENLANG HEEFT TSUNG HET TOERNOOI BEHEERST MET DE HULP VAN ZIJN LEERLING GORO, EEN WALGELIJKE HALF MENS-HALF DRAAK. VANDAAG, 500 JAAR LATER, BEGINT DE STRIJD OPNIEUW EN DE STRIJDEERS ZIJN WEER BIJ ELKAAR GEKOMEN OM DEEL TE NEMEN AAN HET GEVECHT OP LEVEN EN DOOD.



LAAT HET TOERNOOI BEGINNEN!

1. Controleer of de aan- en uitknop op UIT staat.
2. Breng de MORTAL KOMBAT® Cassette in volgens de aanwijzingen in de handleiding van je Sega Master System.
3. Zet de aan- en uitknop op AAN. Als het titelscherm van MORTAL KOMBAT® verschijnt, druk je op de STARTOETS.

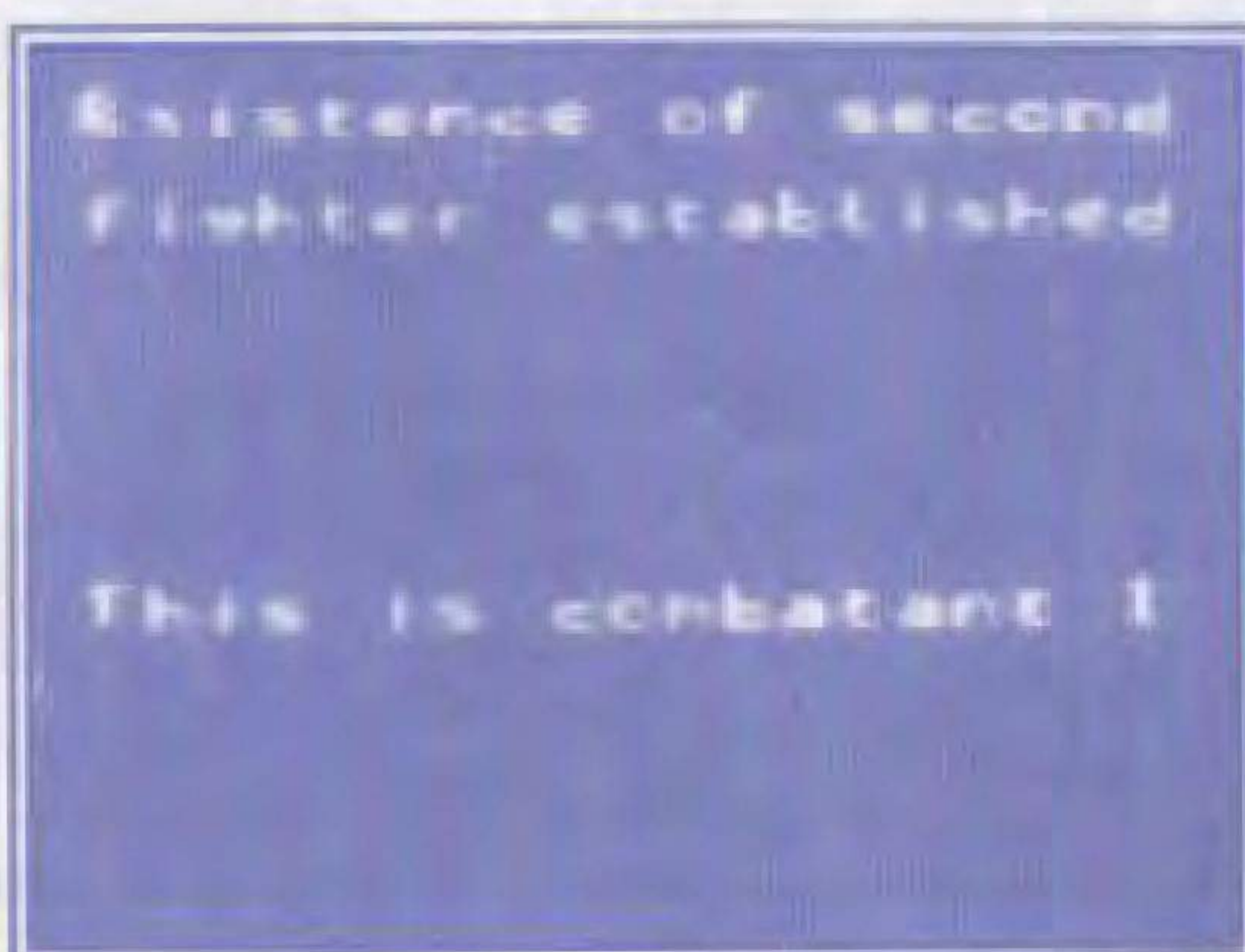


BELANGRIJK: Controleer altijd of de Master System is uitgeschakeld wanneer u een Sega Module verwijdert of inzet.

DE TOERNOOI OPTIE (TOURNAMENT)

Door op de STARTTOETS te drukken begint het gevecht van één strijder om de titel Grote Kampioen. Daarvoor moet je eerst een strijder kiezen. Het "kies een strijder" scherm laat je zien welke strijders er tot je beschikking staan - Liu Kang, Johnny Cage, Rayden, Scorpion, Sub-Zero en Sonya Blade. Met de PIJLTJES v/d RICHTINGTOETS kun je het kadertje naar de speler verplaatsen die jij gekozen hebt. Om hem/haar te selecteren, druk je op TOETS 1 of TOETS 2. Dan wordt je gevraagd om de moeilijkheidsgraad van het spel in te stellen, je kunt kiezen uit: gemakkelijk, middelmatig of moeilijk, druk een willekeurige toets in om de gewenste moeilijkheidsgraad te selecteren.

Als een tweede speler met het toernooi mee wil doen, kan hij, op elk gewenst moment, de STARTKNOP indrukken. Hiermee worden de twee strijders naar het "kies een strijder" scherm teruggeplaatst waar ze opnieuw een strijder kunnen kiezen. Als beide spelers met dezelfde strijder willen vechten, kun je ze onderscheiden door hun kleur. De spelers kunnen nu tegen elkaar vechten. Na afloop gaat de winnaar door naar de volgende ronde terwijl de verliezer het toernooi verlaat.





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 allerbesten kunnen meedingen naar de titel Grote Kampioen.

Het toernooi test allereerst de kracht van een strijder door het hem te laten opnemen tegen de andere deelnemers aan het toernooi. 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 volgende klap die de strijder incasseert. Hoever de meter terugzakt, 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.



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.

Een oud spreekwoord beweert dat een strijder zijn eigen gevaarlijkste vijand is. Een ander gezegde meent juist dat het kennen van je eigen zwakke plekken de grootste bondgenoot van elke strijder is. Deze waarheden liggen ten grondslag aan de volgende test van het toernooi, 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. De regels voor de Uithoudingsproeven zijn hetzelfde als bij de standaard gevechten, behalve dat, als er een tegenstander is verslagen, een tweede strijder het strijdperk betreedt. Om een ronde te winnen, moet je strijder beide tegenstanders uitschakelen zonder dat hij aan zijn eigen verwondingen bezwijkt!

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!

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.



Basisbewegingen

Je kunt je training het beste beginnen met de basisbewegingen: trappen, stoten, duiken, springen en blokken. Deze bewegingen lijken misschien minder spectaculair dan een splijtende, vliegende kick, maar het is meestal belangrijker om te weten hoe je een vliegende kick kunt stoppen, ontwijken of ongedaan maken dan dat je weet hoe je er zelf een moet uitdelen. Met elkaar vormen deze basisbewegingen de grondslag voor zowel een sterke verdediging als een effectieve aanval.

Om te Naderen of je te Verwijderen: Druk op de naar LINKS of RECHTS PIJLTJES v/d RICHTINGTOETS.

Om te Springen: Druk op het naar BOVEN PIJLTJE v/d RICHTINGTOETS.

Om een salto te maken naar de tegenstander TOE of van hem AF: Druk op de naar BOVEN + naar LINKS of RECHTS PIJLTJES v/d RICHTINGTOETS.

Om te Duiken: Druk op het naar BENEDEN PIJLTJE v/d RICHTINGTOETS.

Om the Duiken met je Gewicht naar Voren of naar Achteren: Druk op de naar BENEDEN + naar LINKS of RECHTS PIJLTJES v/d RICHTINGTOETS.

Voor de Stoot: Druk op TOETS 1

Voor de Kick: Druk op TOETS 2

Om te Blokken: Druk op de TOETS van de tegenstander AF + TOETS 1.



Als je in het nauw zit

De overige bewegingen die je kunt gebruiken in een benarde gevechtssituatie 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 direkt tegenover je tegenstander staat.

Voor de Kniestoot: Druk op TOETS 2.

Om je tegenstander te Werpen: Druk op TOETS 1.



Duikbewegingen

Bij de verdediging gebruik je duikbewegingen om stoten en vliegende wapens te ontwijken, om te vermijden dat je tegenstander te dicht bijkomt, en om ervoor te zorgen dat je niet geworpen kunt worden. Bij de aanval is de upper cut, die vanuit gehurkte stand op de kin van de tegenstander wordt

losgelaten, één van de sterkste wapens uit het arsenaal van de strijder.

Om je tegenstander Weg te Trappen: Druk op naar BENEDEN + TOETS 2.

Voor de Upper Cut: Druk op naar BENEDEN + TOETS 1.

Voor het blokkeren vanuit hurkpositie: Druk op naar BENEDEN + v/d tegenstander AF + TOETS 1



Draaibewegingen

Het ronddraaien is de sleutel tot bewegingen zoals de Draaiende Kick en de Voetveeg. Met de Voetveeg raak je je tegenstander op zijn enkels en valt hij achterover. De Draaiende kick is een trapbeweging die je tegenstander in het gezicht treft.



Voor de Draaiende Kick: Druk op v/d tegenstander AF + TOETS 2

Voor de Voetveeg: Druk op naar BENEDEN + TOETS 2.

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 aanvalsknoppen. In tegenstelling tot de meeste aanvalstechnieken, moet de vliegende aanval op het juiste moment gelanceerd worden om je tegenstander te kunnen treffen.

Voor de Vliegende Trap: SPRING en druk dan op de TOETS 1.

Voor de Vliegende Stoot: SPRING en druk dan op de TOETS 2.



Specialiteit

Alle Mortal Kombat strijders zijn experts op het gebied van de vechtsport - in dat opzicht zijn ze niet anders dan duizenden vechtsportbeoefenaars over de hele wereld. Wat deze strijders ver boven de gemiddelde vechter doet uitstijgen, is het feit dat ze beschikken over speciale bewegingen die ze zelf hebben ontwikkeld en geperfectioneerd. 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 traptactie of een bliksemvlucht 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. Je kunt bijvoorbeeld een gedoken bloktechniek gebruiken om een voetveeg te vermijden. Met dit soort kennis moet je je voordeel doen.

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.

Elke strijder eist een eigen gevechtsaanpak. Omdat ze allemaal over verschillende sterke punten en technieken beschikken, moet je je vechtsijl bij je tegenstander aanpassen. Probeer te ontdekken welke strategie het beste werkt om hem/haar uit te schakelen.



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

**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 GEÏMPliceERDE GARANTIES DIE VAN TOEPASSING ZIJN VOOR DIT SOFTWARE PRODUKT, MET INBEGRIp 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 is a trademark of Sega Enterprises Ltd.

Arena™ is een handelsmerk van Acclaim Entertainment, Inc.

© 1992 Acclaim Entertainment, Inc. Alle rechten voorbehouden.

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



IÄT JA AJAT TURNAUS OLI KILPAILU MAINEESTA JA KUNNIASTA. ULJAITA SOTUREITA YMPÄRI MAAPALLOA KEHOTETTIIN OSALLISTUMAAN JA JOKAINEN HEISTÄ HAVITTELI SUURMES-TARIN TITTELIÄ.



MUTTA SIITÄ ON JO KAUAN... ENNEN KUIN TURNAUKSEN SAATTOI RAPPIOLLE ILKEÄ PAHOLAINEN SHANG TSUNG - SOTURI, JOKA EI AINOASTAAN ANASTANUT VASTUSTAJILTAAN HEIDÄN ELÄMÄÄNSÄ YAAN JOPA HEIDÄN

SIELUNSAKIN... INHOTTAVAN OPPILAANSA, PUOLIKSI IHMISEN KALTAISEN LOHIKÄÄRMEEN, GORON AVULLA TSUNG ALKOI HALLITA KILPAILUA, MITÄ ONKIN JATKUNUT VUOSISATOJA. TÄNÄÄN, 500 VUOTTA MYÖHEMMIN, KILPAILU ALKAA UUDELLEEN SOTURIEN KOKOONTUESSA JÄLLEEN KERRAN OSALLISTUAKSEEN MORTAL KOMBATIIN.



ALOITAKAAMME TURNAUS!

1. Varmista, että verkkokytkin on OFF-asennossa.
2. Pane MORTAL KOMBAT® -pelikasetti sisään Sega Master System-käsikirjasta näkyvällä tavalla.
3. Pane verkkokytkin PÄÄLLE. Kun MORTAL KOMBAT® -otsikkoruutu ilmestyy näkyviin, paina STARTTI-PAINIKETTA.



TÄRKEÄÄ: Varmista aina että virta ei ole kytkeytty laitteeseen (Master System), kun panet pelipanoksen (Sega Cartridge) sisään tai otat sen pois. Deze cassette is exclusief gemaakt voor het Sega Master System.



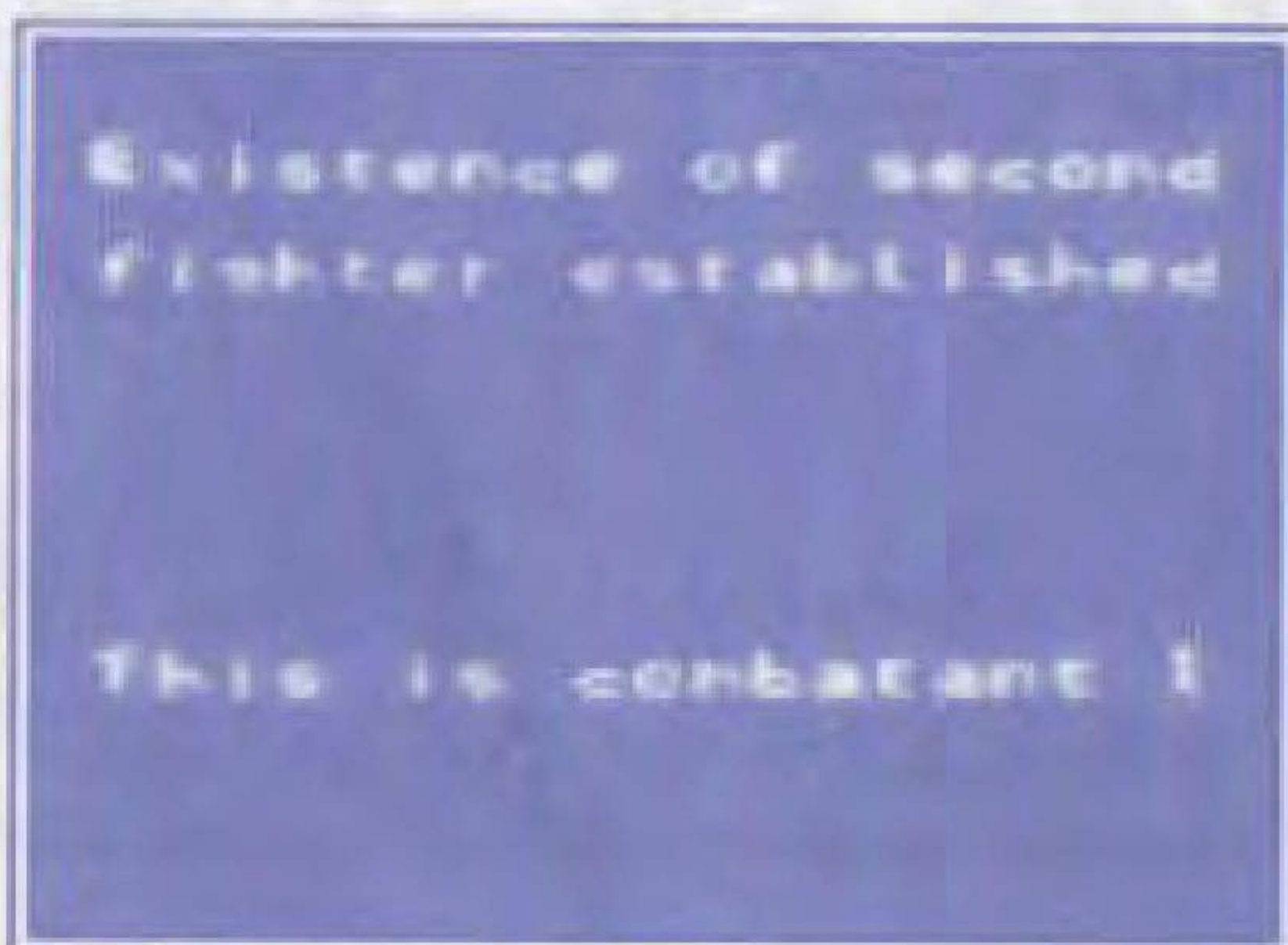
TURNAUSTILA (TOURNAMENT)

STARTTI-PAINIKKEEN painallus aloittaa yhden pelaajan kamppailun Suurmestarin tittelistä. Ensin on kuitenkin valittava ottelija. "Valitse ottelijat" -ruudussa on pelaajalla käytettävissään kuvat kaikista sotureista - Liu Kang, Johnny Cage, Kano, Rayden, Scorpion, Sub-Zero ja Sonya Blade.



Siirrä kehys haluamasi soturin kohdalle käyttäen D-PAINIKKEEN NUOLIA. Kun valintasi on kehyksessä, paina PAINIKKEITA 1 tai 2. Sinua pyydetään sitten asettamaan vaikeusaste - joko helppo, keskitaso tai vaikea. Valinta tapahtuu painamalla mitä tahansa painiketta.

Jos toinen pelaaja haluaa liittyä turnaukseen, hän voi tehdä näin painamalla STARTTI-PAINIKETTA. Tämä palauttaa molemmat pelaajat "Valitse ottelijat" -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.





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 taistelukykyjä yllyttämällä häntä muita turnauksen haastajia vastaan. Kaikissa Mortal Kombat -taisteluuissa kuvaruudun vasemmassa ja oikeassa yläkulmassa olevat mittarit mittaavat kunkin soturin terveydentilan. Kunkin erän alussa mittarit näyttävät täyttä terveydentilaa, mutta jokaisesta seuraavasta vastaan otetusta iskusta lukemat alenevat. Alenemisen määrä riippuu sekä iskutyypistä että siitä, estettiinkö se vai ei. Kun soturin terveydentilamittari näyttää tyhjää, hänet on tyrmätty. 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.



HUOMI 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 omlen heikkouksiensa tuntemisen. Nämä elämänohjeet ovat lähtökohtana turnauksen seuraavassa testissä, Peiliottelussa, jossa kunkin soturin täytyy kohdata kenties kaikkein suurin vihollisensa - kaksoisolento, jolla on hänen ulkonäkönsä, voimansa, nopeutensa ja taitonsa. Lyödäkseen hänet soturin on näytettävä toteen yksi kaksoisolennolta puuttuva ominaisuus - viisaus.

Jos soturi selviää Peiliottelusta, hänen valmennuksensa testataan kolmessa ankarassa kestävyysottelussa. Näiden säännöt muistuttavat normaalien otteluiden sääntöjä, paitsi että voitettuaan yhden vastustajan Kestävyysottelussa toinen soturi astuu kahakkaan. Ennen kuin soturisi antaa myöten loukkaantumiselle edes kerran, hänen on voitettava molemmat vastustajat voittaakseen erän!

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 vastustajanasil Jos voitat hänet, sinusta tulee Supreme Mortal Kombat -soturil

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.

Perusliikkeet

Paras tapa aloittaa treenaus on perusliikkeillä: potkuilla, nyrkiniskuilla, kyrristyksillä, hyppyillä ja esteillä. Nämä liikkeet saattavat vaikuttaa mitättömiltä verrattuna voimakkaisiin ja akrobaattisiin liikkeisiin, kuten esim. vauhdillisiin potkuihin, mutta



tieto siitä, kuinka pysäytetään tai vältetään vauhdillinen potku tai tehdään se tehottomaksi, voi olla paljon enemmän hyödyksi kuin tieto siitä, kuinka se tehdään. Yhdistettynä nämä pääperiaatteet ovat perustana sekä voimakkaalle puolustukselle että vakuuttavalle hyökkäykselle.

Liike kohti tai pois päin: Paina VASENTA tai OIKEAA D-PAINIKKEEN NUOLTA

Hyppy ylöspäin: Paina D-PAINIKKEEN YLÖS-NUOLTA

Nykäys kohti tai pois päin: Paina VASENTA tai OIKEAA D-PAINIKKEEN YLÖS-NUOLTA

Kyyristys: Paina D-PAINIKKEEN ALAS-NUOLTA

Kyyristys painon ollessa eteen- tai taaksepäin: Paina VASENTA tai OIKEAA D-PAINIKKEEN ALAS-NUOLTA

Nyrkinisku: Paina PAINIKETTA 1

Potku: Paina PAINIKETTA 2

Este: Paina PAINIKETTA 2 + POISPÄIN



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.

Vastapuolen iskeminen polvella: Paina PAINIKETTA 2

Vastapuolen heitto: Paina PAINIKETTA 1 + KOHTI

Kyyristysliikkeet

Puolustauttaessa kyyristysliikkeiden avulla vältetään nyrkiniskuja ja ilma-aseita, päästään pakoön lähitaistelusta ja vältytään heitoilta. Hyökkäysmielessä kyykystä toteutettu koukku on yksi kaikkein vaikuttavimmista hyökkäysaseista soturin asevarastossa.

Vastustajan potkaisu ulos: Paina PAINIKETTA 2 + ALAS

Koukkaus: Paina PAINIKETTA 1 + ALAS



potku, joka iskee vastapuolta kasvoihin.

Roundhouse-potkun osuminen vastustajaan: Paina PAINIKETTA 2 + POISPÄIN.

Jalkaiskun osuminen vastustajaan: Paina PAINIKETTA 2 + ALAS.



Kyyristysesteen suoritus: Paina PAINIKETTA 1 + ALAS + POISPÄIN

Pyörivät liikkeet

Pyöriminen on avain sellaisiin liikkeisiin, kuten esim. Roundhouse-potkuun ja jalkaiskuihin. Jalkaisku osuu vastapuolen nilkkoihin ja kaataa hänet selälleen. Roundhouse-potku on pyörivä





Ilmaliikkeet

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

ollessasi ilmassa. Päinvastoin kuin useimmat muut hyökkäykset, ilmahyökkäykset on kuitenkin ajoitettava kunnolla, jotta isku osuu maaliinsa.

Vauhdillinen potku: HYPPY, paina sitten PAINIKETTA 1

Vauhdillinen nyrkinisku: HYPPY, paina sitten PAINIKETTA 2

Erikoisliikkeet

Kaikki Mortal Kombat -soturit ovat taidoiltaan asiantuntijoita - tässä suhteessa he ovat tuhansien muiden soturien veroisia ympäri maapalloa. Se mikä



nostaa heidät vertaistensa yläpuolelle, on heidän luomansa ja kehittämänsä erikoisliikkeet. Jotta sinusta tulisi valiosoturi, jolla on kylliksi taitoja voittaa Suurmestarin titteli, sinunkin 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 kaltaiseensa.

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. Esim. kyyristysestä estää sinua joutumasta jalkaiskun kohteeksi. Käytä tämän tyyppistä tietoa hyväksesi.

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.

Yksi taistelusuunnitelma ei sovi jokaiselle taistelijalle. Koska kullakin soturilla on omat vahvat puolensa ja liikkeensä, jokaisen tulisi käyttää eri taistelutyyliä. Kokeile, mitkä strategiat sopivat parhaiten millekin taistelijalle.

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 vastuuvollisuutemme täysi ulottuvuus. Postitusosoite:

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

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

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

TÄMÄ TAKUU ANNETAAN KAIKKIEN MUIDEN TAKUIDEN ASEDESTA 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™ TM 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 suojellee sekä kansallinen että kansainvälinen kustannusoikeuslaki. Tallennus, jäljennös, kääntäminen, vuokraaminen, lainaaminen ja julkisesti esittäminen missään muodossa on kielletty ilman Arenalta saatua nimenomaista kirjallista lupaa.

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

SEGA is a trademark of Sega Enterprises Ltd.

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

© 1993 Acclaim Entertainment, Inc. Kaikki oikeudet pidätetään.

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



THIS GAME IS LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD.
FOR PLAY ON THE SEGA MASTER SYSTEM.



Arena™ is a trademark and Division of Acclaim Entertainment.

SEGA is a trademark of Sega Enterprises, Ltd.

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD., MOREAU HOUSE, 1ST FLOOR, 112-120 BROMPTON RD.,
KNIGHTSBRIDGE, LONDON SW3 1JJ, ENGLAND

DISTRIBUTED AND MARKETED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH. Mohlstr. 10, 81675 Munchen, Deutschland

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

Printed in Japan