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

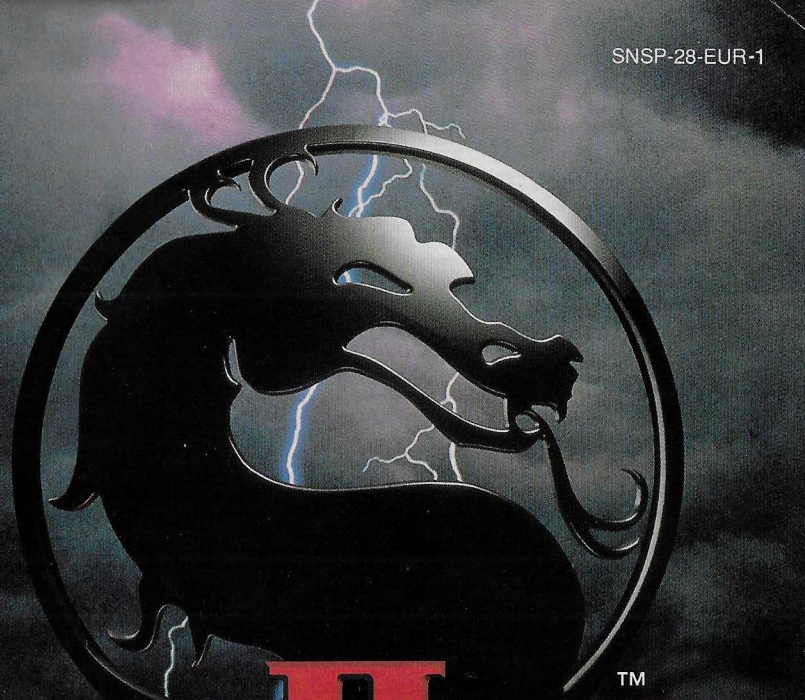
DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH. Möhlstrasse 10, 81675 München, Deutschland

DISTRIBUÉ PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 12/14 Rond Point des Champs Elysees, 75008 Paris, France

DISTRIBUTED BY: Metro Games, PO Box 255, No. Melboure, VC 3051, Australia

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

SNSP-28-EUR-1



MORTAL KOMBAT II™

INSTRUCTION BOOKLET

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™

LICENSED BY
Nintendo®

Nintendo® 63760 Großostheim, Deutschland

Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar daze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto

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

Original Nintendo Seal of Quality ™

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DAß SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DAß ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßT.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTEND ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

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

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

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

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

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

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

90-DAY LIMITED WARRANTY

Super Nintendo Entertainment SystemGAME PAKS

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

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

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

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

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ACCLAIM, be repaired at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. Call (071) 3445000 for the amount of this charge. (Repair done after acceptance of the quotation.) Payments must be made by cheque or postal order, payable to ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

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

For all information on this Game Pak or other Acclaim Game Paks, call the Acclaim "Hotline" at (071) 2251166.

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

GEWAHRLEISTUNG

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

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

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

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

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat.

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

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

GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
Division ACCLAIM
31, Rue Lois Pateur, 92200, Boulogne-Billancourt, France

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

- Le minitel au 36-15 ACCLAIM
- Le vocal ACCLAIM au 36. 68. 10. 25

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

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

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

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

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

Columbia TriStar Home Video
38 Rue Souveraine 1050 Brussels Belgium

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie.

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

90 DAGEN GARANTIE

Super Nintendo Entertainment System SPELKASSETTE (PAL versie)

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

Indien onverhoopt toch een defekt optreedl dat gedekt wordt door onderhavige garantie, zal de distributeur, Columbia TriStar Home Video, de spelkassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.

Om van deze service gebruik te maken, retourneert u de kassette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd an met volledig aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan :

Columbia TriStar Home Video,
postbus 685, 1200 AR Hilversum, Nederland
Columbia TriStar Home Video
Opperstraat 38, 38 rue Souveraine, 1050 Brussels, Belgium

Spelkassettes welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden, en dit naar keuze van Columbia TriStar Home Video, tegen de buiten de garantie vallende kosten.

De hiervoor beschreven garantie geldt niet als de spelkassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, abnormaal gebruik of indien veranderingen aan de spelkassette zijn aangebracht na de aanschaf.

GARANZIA

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

CE

Nintendo®
D-8754 Großostheim
MADE IN JAPAN

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

PRODOTTO CONFORME AL DECRETO LEGISLATIVO 27/9/1991, N 313 IN ATTUAZIONE DELLA DIRETTIVA 88/378/CEE. NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI A CAUSA DELLE PARTI TROPPO PICCOLEE DEL CONSEGUENTE RISCHIO DI INGESTIONE. CONSERVARE LE ISTRUZIONI O LA SCATOLA PER FUTURA REFERENZA.

NOTHING, NOTHING CAN PREPARE YOU!

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

He was defeated.

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

Today, the Tournament Begins... Again!

LET THE TOURNAMENT BEGIN!

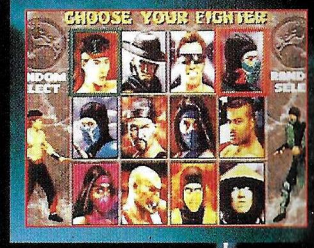
1. Make sure the power switch is OFF.

2. Insert your Mortal Kombat® II Game Pak as described in your Super Nintendo® Entertainment System manual.

3. Turn the power switch ON. When you see the Mortal Kombat® II title screen, press the START button to advance to the Options screen.

START begins a one-player battle for the title of Grand Champion. First, however, a fighter must be selected. The warrior selection screen has pictures of all the warriors available to a player. To select a warrior, move the colored frame onto a warrior using the CONTROL PAD ARROWS. When your choice is framed, press the A or B button to select him. To select a warrior randomly, leave the frame on the initial warrior (Liu Kang™ for Player 1, Reptile™ for Player 2) and press UP and the START BUTTON.

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



If you wish to choose one of the various options within the OPTION MENU, press the D-PAD to the RIGHT and press START. The OPTION MENU will present you with the following options:

MUSIC allows you to turn the game music on or off.

DIFFICULTY allows you to choose whether the game will be Very Easy, Easy, Medium, Hard or Very Hard.

HANDICAP is a feature designed to let two players of different skill levels battle on an equal basis. You can increase or decrease your handicap by moving the D-PAD RIGHT OR LEFT. HANDICAP only works when in 2-player mode.

BUTTON CONFIGURATION allows you to select which buttons will operate which moves. To select a move, use the UP and DOWN CONTROL PAD ARROWS. To change the control, press the button you desire to use when the move is selected. Keep in mind that when you change one button, the move which originally used that button is also switched. To leave BUTTON CONFIGURATION, press the START BUTTON.

To exit the options screen and return to the main title screen, press the START BUTTON

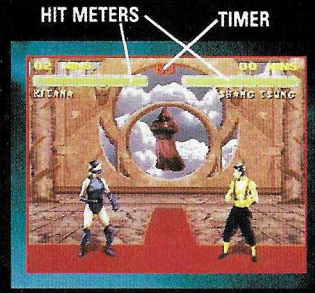
TO PAUSE THE GAME, PRESS THE START BUTTON ON THE BATTLE PLAN.

RULES OF THE OUTWORLD

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

The meters begin each round completely green, but each time a warrior is hit, an amount of red signifying the degree of injury is added to his meter. When a warrior's bar becomes completely red, he is knocked out and the round goes to his opponent. Should time run out before either kombatant is knocked out, the warrior with less injury is declared the victor. The first warrior to win two rounds takes the match and moves on to his next opponent. NOTE: If five rounds pass without a match winner, both kombatants will be disqualified from the tournament.

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



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

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

THE ART OF KOMBAT II:

THE BASIC DEFENSIVE MOVES:

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

To Move Forward or Back: Press the CONTROL PAD LEFT or RIGHT

To Block:
Press the L or R BUTTON

To Crouch:
Press the CONTROL PAD DOWN

To Jump: Press the CONTROL PAD UP

To Flip Forward or Back:
Press the CONTROL PAD UP + LEFT or RIGHT

THE BASIC OFENSIVE MOVES:

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

To Punch (Low): Press the B BUTTON

To Punch (High): Press the Y BUTTON

To Kick (Low): Press the A BUTTON

To Kick (High): Press the X BUTTON

THE ADVANCED MOVES:

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

To Uppercut: Press CROUCH + HIGH PUNCH

To Foot Sweep: Press AWAY + LOW KICK

To Roundhouse: Press AWAY + HIGH KICK

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

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

SPECIAL MOVES:

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

WARRIOR WISDOM:

♦ Patience is a warrior's greatest ally. Wait for your opponent to attack, then counterattack him when he is most vulnerable.

♦ Timing is crucial to landing many moves. Practice often to learn timing secrets.

♦ With practice, a combination of moves can be learned which allow a warrior to hit his opponent several times before he has an opportunity to defend himself, making them an invaluable tool.

♦ Every warrior has different strengths and weaknesses in terms of speed and movement. Discovering these styles allows you to both use them better and kombat them better.

QUICK REFERENCE CHART

	NORMAL	+TOWARDS	+AWAY	+UP	+DOWN
B BUTTON	Low Punch/ Throw	Low Punch/ Throw	Low Punch	Flying Punch	Crouched Punch
Y BUTTON	High Punch	High Punch	High Punch	Flying Punch	Uppercut
A BUTTON	Low Kick	Low Kick	Foot Sweep	Flying Kick	Crouched Low Kick
X BUTTON	High Kick	High Kick	Roundhouse	Flying Kick	Crouched High Kick
L or R BUTTON	Block	Block	Block	Block	Block

SPECIAL MOVES:

LIU KANG™

- **Standard Fireball:** Towards, Towards, High Punch
- **Crouching Fireball:** Towards, Towards, Low Punch
- **Flying Kick:** Towards, Towards, High Kick
- **Bicycle Kick:** Hold Low Kick for 5 seconds then release

KUNG LAO™

- **Teleport:** Down, Up
- **Hat Throw:** Away, Towards, Low Punch
- **Bullet Kick:** Down + High Kick at the peak of any jump
- **Whirlwind Spin:** Up, Up, Low Kick (Keep tapping Low Kick to keep spinning)

JOHNNY CAGE™

- **Green Flame (Low):** Half Circle Away to Towards, Low Punch
- **Green Flame (High):** Half Circle Towards to Away, High Punch
- **Shadow Kick:** Away, Towards, Low Kick
- **Shadow Uppercut:** Away, Down, Away, High Punch
- **Low Blow:** Block + Low Punch

REPTILE™

- **Acid Spit:** Towards, Towards, High Punch
- **Force Ball:** Away, Away, High Punch + Low Punch
- **Invisibility:** Up, Up, Down, High Punch
- **Slide:** Away + Block + Low Punch + Low Kick

SUB ZERO™

- **Deep Freeze:** Down to Towards, Low Punch
- **Ground Freeze:** Down to Away, Low Kick
- **Slide:** Away + Block + Low Punch + Low Kick

SHANG TSUNG™

- **Flames:** Away, Away, High Punch (one)
  Away, Away, Towards, High Punch (Two)
  Away, Away, Towards, Towards, High Punch (Three)
- **Morphs:**
  Liu Kang™: Away, Towards, Towards, Block
  Kung Lao™: Away, Down, Away, High Kick
  Johnny Cage™: Away, Away, Down, Low Punch
  Reptile™: Block + Up, Down + High Punch
  Sub Zero™: Towards, Down, Towards, High Punch
  Kitana™: Block, Block, Block
  Jax™: Down, Towards, Away, High Kick
  Mileena™: Hold High Punch for 2 seconds then release
  Baraka™: Down, Down, Low Kick
  Scorpion™: Up, Up
  Rayden™: Down, Away, Towards, Low Kick

KITANA™

- **Fan Swipe:** High Punch + Away
- **Fan Throw:** Towards, Towards, High Punch + Low Punch
- **Fan Lift:** Away, Away, Away, High Punch
- **Square Wave Punch:** Half Circle Towards to Away, High Punch

JAX™

- **Ground Pound:** Hold Low Kick for 3 seconds, then release.
- **Grab:** Towards, Towards, Low Punch
- **Sonic Wave:** Half circle, Towards to Away, High Kick
- **Backbreaker:** Block, while in air with opponent

MILEENA™

- **Teleport Kick:** Towards, Towards, Low Kick
- **Roll Attack:** Away, Away, Down, High Kick
- **Sai Throw:** Hold High Punch for 2 seconds then release

BARAKA™

- **Blade Swipe:** Away + High Punch
- **Blade Spark:** Down to Away, High Punch
- **Blade Fury:** Away, Away, Away, Low Punch
- **Double Kick:** Tap High Kick 3 times when close to your opponent

SCORPION™

- **Spear:** Away, Away, Low Punch
- **Decoy:** Down to Away, High Punch
- **Scissor Takedown:** Towards to Away, Low Kick
- **Air Throw:** Block, while in air with opponent

RAYDEN™

- **Lightning Bolt:** Down to Towards, Low Punch
- **Flying Thunderbolt:** Away, Away, Towards
- **Teleport:** Down, Up
- **Shock:** Hold High Punch for 5 seconds, then release when next to a standing opponent

KINTARO™

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

SHAO KAHN™

The supreme ruler of the Outworld, Shao Kahn™ governs the Astral Planes of Shokan and all surrounding kingdoms. Five hundred years ago he banished the shapeshifter Shang Tsung™ into the Mother Realm (Earth) to pay for his crimes. Shang Tsung™ was to unbalance the furies and create a weakness in Earth's dimensional gates. This weakness in the gates would allow Kahn™ and his minions to forever walk the Earth and plague its inhabitants to a dark and chaotic existence. Only then would Shang Tsung™ be cleared of his offense and the curse be lifted.

DIESER KAMPF FORDERT ALLES VON DIR!

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

Er wurde besiegt.

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

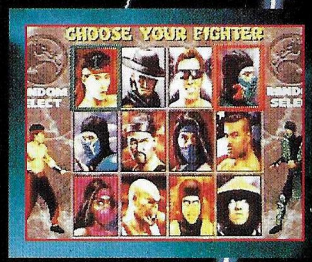
Dieser Wettkampf beginnt heute ... erneut!

AUF IN DEN KAMPF!

1. Versichere Dich, daß das Gerät AUSGESCHALTET ist.
2. Stecke nun das Mortal Kombat® II-Game Pak in das Gerät ein, wie im Handbuch zu Deinem Super Nintendo® Entertainment System beschrieben.
3. Schalte das Gerät EIN. Wenn der Mortal Kombat® II Titelbildschirm erscheint, drücke START, um zum Optionsbildschirm zu kommen.

Mit START beginnst Du einen Ein-Spieler-Kampf um den Titel des "Grand Champion". Zunächst mußt Du allerdings Deine Spielfigur wählen. Auf dem Bildschirm für die Auswahl der Kämpfer sind alle verfügbaren Figuren abgebildet. Um einen Kämpfer auszuwählen, ziehe den farbigen Rahmen mit Hilfe des R-KNOPFES auf die entsprechende Figur. Ist Dein Kämpfer markiert, drücke KNOPF A oder B, um ihn auszuwählen. Möchtest Du die Auswahl dem Computer überlassen, verbleibt der Rahmen auf dem ersten Kämpfer. (Liu Kang für Spieler 1, Reptile für Spieler 2). Drücke nun einfach den R-KNOPF OBEN und START.

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



Möchtest Du eine der verschiedenen Optionen aus dem OPTIONSMENÜ auswählen, drücke den R-KNOPF RECHTS und dann START. Im OPTIONSMENÜ stehen folgende Optionen zur Wahl:

MUSIC erlaubt Dir, die Spielmusik ein- oder auszuschalten.

Unter **DIFFICULTY** kannst Du entscheiden, ob das Spiel sehr leicht (Very Easy), leicht (Easy), mittel (Medium), schwer (Hard) oder sehr schwer (Very Hard) sein soll.

HANDICAP ermöglicht es zwei Spielern mit unterschiedlichem Können, auf demselben Niveau gegeneinander zu kämpfen. Du kannst Dein Handicap erhöhen oder verringern, indem Du den R-KNOPF LINKS oder RECHTS drückst. Die Option HANDICAP steht Dir nur im Zwei-Spieler- Modus zur Verfügung.

BUTTON CONFIGURATION läßt Dich bestimmen, welche Knöpfe welche Bewegungen steuern. Wähle die Bewegung mit Hilfe des R-KNOPFES OBEN und UNTEN aus. Um die Steuerung zu ändern, drückst Du einfach den gewünschten Knopf, wenn die entsprechende Bewegung markiert ist. Denke daran, daß bei einem solchen Steuerungswechsel die Bewegung, die ursprünglich mit dem jeweiligen Knopf gesteuert wurde, ebenfalls verlegt wird.

Drücke START, um die Option BUTTON CONFIGURATION zu verlassen.

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

UM DAS SPIEL ZU UNTERBRECHEN, DRÜCKST DU VOM KAMPFSCHAUPLATZ AUS START.

DIE REGELN DER AUSSERWELT

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

Die erste Prüfung eines Kämpfers im Außerwelt-Wettbewerb besteht darin, seine Kampfkunst mit der aller anderen ehrfurchtgebietenden Erdkrieger zu messen. Bei allen Mortal Kombat-Kämpfen kannst Du die Gesundheit der Krieger auf den Anzeigetafeln rechts oben und links oben auf dem Bildschirm ablesen.

Zu Anfang jeder Runde ist die Anzeigeleiste grün. Jedesmal, wenn ein Krieger getroffen wird, erscheint ein weiteres Stück einer roten Linie in der Anzeige (abhängig von der Schwere des Schlages). Ist die Anzeigeleiste eines Kriegers ganz rot, gilt er als k.o., und die Runde geht an seinen Gegner. Falls die Zeit abläuft, bevor ein Kämpfer k.o. geschlagen wurde, wird derjenige mit den geringsten Verletzungen zum Sieger erklärt. Der Kämpfer, der zuerst zwei Runden gewinnt, hat gesiegt und tritt anschließend gegen den nächsten Gegner an.

VERLETZUNGSANZEIGE

ZEITANZIGE

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

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

Gelingt es einem Krieger, Tsung™ zu besiegen, dann steht ihm als nächstes der gewaltige Kintaro™ im Kampf gegenüber. Kintaro™ stammt aus demselben Geschlecht der halbmenschlichen Drachen, das auch Goro™ hervorgebracht hat. Voller Zorn über

den Tod seines Kameraden durch die Hand eines Sterblichen beschloß Kintaro™, am Wettkampf teilzunehmen, um seinen Gefährten zu rächen. Shao Kahn™ gewährte ihm dieses Privileg unter der Bedingung, daß er ihm fortan seine Dienste zur Verfügung stelle.

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

DIE KUNST DES KOMBAT II-KAMPFES:

DIE GRUNDLEGENDEN VERTEIDIGUNGSBEWEGUNGEN:

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

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

ABBLOCKEN:
KNOPF L ODER R drücken

DUCKEN:
R-KNOPF UNTEN drücken

SPRINGEN:
R-KNOPF OBEN drücken

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

DIE GRUNDLEGENDEN ANGRIFFSBEWEGUNGEN:

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

PUNCH (NIEDRIG):
KNOPF B drücken

PUNCH (HOCH):
KNOPF Y drücken

KICK (NIEDRIG):
KNOPF A drücken

KICK (HOCH):
KNOPF X drücken

KAMPFBEWEGUNGEN FÜR FORTGESCHRITTENE:

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

UPPERCUT: DUCKEN + HOHER PUNCH

FOOT SWEEP: R-KNOPF ZURÜCK + NIEDRIGER KICK

ROUNDHOUSE (TRITT AUS EINER WIRBELBEWEGUNG HERAUS):
ZURÜCK + HOHER KICK

FLYING PUNCH (SCHLAG AUS DER LUFT):
SPRINGEN oder SALTO + NIEDRIGER oder HOHER PUNCH

FLYING KICK (TRITT AUS DER LUFT):
SPRINGEN oder SALTO + NIEDRIGER oder HOHER KICK

SPEZIALBEWEGUNGEN:

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

DIE WEISHEIT DES KRIEGERS:

- Geduld ist der stärkste Verbündete des Kriegers. Warte den Angriff des Opponenten ab, und starte den Gegenangriff erst dann, wenn der Gegner am verwundbarsten ist.
- Genaues Timing ist das Geheimnis der meisten Bewegungen. Übung macht den Meister!
- Mit ein wenig Übung kannst Du schon bald Bewegungen miteinander kombinieren. Durch diese Kombinationen kannst Du den Gegner mehrmals treffen, bevor er die Chance hat, sich zu verteidigen. Kombinationsbewegungen sind ein wertvolles Kampfwerkzeug.
- Jeder Kämpfer hat unterschiedliche Stärken und Schwächen, was Geschwindigkeit und Bewegungen angeht. Wenn Du diese verschiedenen Stile erkennst, kannst Du sie besser abwehren oder Dir zunutze machen.

ÜBERSICHTSTABELLE

	NORMAL	+VOR	+ZURÜCK	+OBEN	+UNTEN
KNOPF B	Niedriger Punch/ Wurf	Niedriger Punch/ Wurf	Niedriger Punch	Flying Punch	Hocke und Punch
KNOPF Y	Hoher Punch	Hoher Punch	Hoher Punch	Flying Punch	Uppercut
KNOPF A	Niedriger Kick	Niedriger Kick	Foot Sweep	Flying Kick	Hocke und Niedriger Kick
KNOPF X	Hoher Kick	Hoher Kick	Roundhouse	Flying Kick	Hocke und Hoher Kick
KNOPF L or R	Abblocken	Abblocken	Abblocken	Abblocken	Abblocken

SPEZIALBEWEGUNGEN

LIU KANG™

- **Standard-Feuerball:** Vor, Vor, Hoher Punch
- **Feuerball aus der Hocke:** Vor, Vor, Niedriger Punch
- **Flying Kick (Kick aus der Luft):** Vor, Vor, Hoher Kick
- **Fahrrad-Kick:** Niedrigen Kick 5 Sekunden gedrückt halten, dann loslassen.

KUNG LAO™

- **Teleport:** Unten, Oben
- **Hutwurf:** Zurück, Vor + Niedriger Punch
- **Geschoßkick:** Unten + Hoher Kick am höchsten Punkt eines Sprunges
- **Wirbelwind-Drehung:** Oben, Oben, Niedriger Kick (zum fortgesetzten Wirbeln Niedrigen Kick immer wieder antippen)

JOHNNY CAGE™

- **Grüne Flamme (Niedrig):** Halbkreis von Zurück nach Vor, Niedriger Punch
- **Grüne Flamme (Hoch):** Halbkreis von Vor nach Zurück, Hoher Punch
- **Schattenkick:** Zurück, Vor, Niedriger Kick
- **Schatten-Uppercut:** Zurück, Unten, Zurück, Hoher Punch
- **Niedriges Abblocken:** Abblocken + Niedriger Punch

REPTILE™

- **Säure spucken:** Vor, Vor, Hoher Punch
- **Energieball:** Zurück, Zurück, Hoher Punch + Niedriger Punch
- **Unsichtbarkeit:** Oben, Oben, Unten, Hoher Punch
- **Gleiten:** Zurück + Abblocken + Niedriger Punch + Niedriger Kick

SUB ZERO™

- **Deep Freeze (Einfrieren des Gegners):** Von Unten nach Vor, Niedriger Punch
- **Ground Freeze (Boden vereisen):** Von Unten nach Zurück, Niedriger Kick
- **Gleitkick:** Zurück + Abblocken + Niedriger Punch + Niedriger Kick

SHANG TSUNG™

- **Flammen:** Zurück, Zurück, Hoher Punch (1)
  Zurück, Zurück, Vor, Hoher Punch (2)
  Zurück, Zurück, Vor, Vor, Hoher Punch (3)
- **Verwandlungen:**
  Liu Kang™: Zurück, Zurück, Vor, Vor, Abblocken
  Kung Lao™: Zurück, Unten, Zurück, Hoher Kick
  Johnny Cage™: Zurück, Zurück, Unten, Niedriger Punch
  Reptile™: Abblocken + Oben, Unten + Hoher Punch
  Sub Zero™: Vor, Unten, Vor, Hoher Punch
  Kitana™: Abblocken, Abblocken, Abblocken
  Jax™: Unten, Vor, Zurück, Hoher Kick
  Mileena™: Hohen Punch 2 Sekunden lang festhalten, dann loslassen
  Baraka™: Unten, Unten, Niedriger Kick
  Scorpion™: Oben, Oben
  Rayden™: Unten, Zurück, Vor, Niedriger Kick

KITANA™

- **Fächerhieb:** Hoher Punch + Zurück
- **Fächerwurf:** Vor, Vor, Hoher Punch + Niedriger Punch
- **Fächerlift:** Zurück, Zurück, Zurück, Hoher Punch
- **Square Wave Punch:** Halbkreis von Vor nach Zurück, Hoher Punch

JAX™

- **Bodenstampfer:** Niedrigen Kick 3 Sekunden lang gedrückt halten, dann loslassen
- **Greifen:** Vor, Vor, Niedriger Punch
- **Schallwelle:** Halbkreis von Vor nach Zurück, Hoher Kick
- **Backbreaker:** Abblocken, während sich Jax™ und sein Gegner in der Luft befinden.

MILEENA™

- **Teleport-Kick:** Vor, Vor, Niedriger Kick
- **Rollangriff:** Zurück, Zurück, Unten, Hoher Kick
- **Sai-Messerwurf:** Hohen Punch 2 Sekunden lang gedrückt halten, dann loslassen

BARAKA™

- **Blade Swipe:** Zurück + Hoher Punch
- **Blade Spark:** Unten bis Zurück, Hoher Punch
- **Blade Fury:** Zurück, Zurück, Zurück, Hoher Punch
- **Doppelkick:** Hohen Kick dreimal antippen, wenn Baraka™ dicht beim Gegner steht

SCORPION™

- **Speer:** Zurück, Zurück, Niedriger Punch
- **Köder:** Von Unten nach Zurück, Hoher Punch
- **Schere:** Von Vor nach Zurück, Niedriger Kick
- **Luftwurf:** Abblocken, während sich Scorpion™ und sein Gegner in der Luft befinden.

RAYDEN™

- **Blitzschlag:** Unten bis Vor, Niedriger Punch
- **Donnerschlag aus der Luft:** Zurück, Zurück, Vor
- **Teleport:** Unten, Oben
- **Schock:** Hohen Punch 5 Sekunden festhalten, dann loslassen, wenn Rayden™ sich neben einem stehen den Gegner befindet

KINTARO™

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

SHAO KAHN™

Der alleinige Herrscher über die Außerwelt regiert die Astralebenen von Shokan und alle umliegenden Königreiche. Vor 500 Jahren verbannte er den Formverwandler Shang Tsung™ in das Mutterreich (die Erde), wo er für seine Verbrechen büßen sollte. Shang Tsung™ sollte die Furien aus dem Gleichgewicht bringen und so die Dimensionsportale der Erde schwächen. Diese Schwäche der Portale würde es Kahn™ und seinen Gefolgsleuten ermöglichen, auf der Erde ihr Unwesen zu treiben und die Erdbewohner in einen Abgrund der Finsternis und des Chaos zu stürzen. Erst dann würde Shang Tsungs™ Name reingewaschen und der Fluch von ihm genommen werden.

RIEN... RIEN NE PEUT VOUS PRÉPARER...

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

Il fut vaincu.

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

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

QUE LE TOURNOI COMMENCE

1. Vérifiez que votre console est éteinte (OFF).

2. Insérez votre cartouche Mortal Kombat® II comme indiqué dans le manuel de votre Super Nintendo® Entertainment System.

3. Allumez la console (ON). Lorsque vous voyez apparaître l'écran titre de Mortal Kombat® II, appuyez sur Start pour aller à l'écran Options.

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

Si un deuxième joueur veut participer au combat, il peut se joindre à vous n'importe quand en appuyant sur le BOUTON START. Les deux joueurs retournent alors à l'écran de sélection du guerrier où ils doivent à nouveau choisir leur combattant. Les deux joueurs peuvent choisir le même guerrier. Dans ce cas-là, les deux guerriers seront de couleurs différentes, ce qui permet de les distinguer facilement. Les deux joueurs s'affronteront alors; le vainqueur continuera sa progression dans le Tournoi et la partie du perdant prendra fin.

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

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

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

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

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

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

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

REGLES DU MONDE EXTERIEUR

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

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

COMPTEUR DE COUPS

CHRONO

Au début de chaque round, les compteurs sont complètement verts, mais chaque fois qu'un guerrier reçoit un coup, une quantité de rouge proportionnelle à la blessure s'ajoute au compteur. Lorsque la barre d'un guerrier devient complètement rouge, il est mis K.O. et son adversaire gagne le round. Si le temps imparti s'est écoulé avant que l'un des combattants ne soit mis K.O, celui qui est le moins blessé est déclaré vainqueur. Le premier guerrier à gagner deux rounds, gagne le match, et passe à l'adversaire suivant.

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

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

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

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

L'ART DE KOMBAT II:

MOUVEMENTS DEFENSIFS DE BASE:

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

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

Pour bloquer: appuyez sur le BOUTON L ou R.

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

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

Pour faire un saut périlleux avant ou arrière:

appuyez sur le BOUTON-D vers le HAUT + la GAUCHE ou la DROITE.

LES MOUVEMENTS OFFENSIFS DE BASE

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

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

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

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

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

MOUVEMENTS PLUS ELABORES

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

Pour donner un uppercut: S'ACCROUPIR + COUP DE POING HAUT .

Pour faire un balayage: ARRIERE + COUP DE PIED BAS.

Pour donner un coup de pied circulaire: ARRIERE + COUP DE PIED HAUT

Pour exécuter un coup de poing à la volée: SAUTER ou SAUT PERILLEUX + COUP DE POING BAS ou HAUT.

Pour exécuter un coup de pied à la volée: SAUTER ou SAUT PERILLEUX + COUP DE PIED BAS ou HAUT.

MOUVEMENTS SPECIAUX:

Etre un maître de combat est peut-être suffisant pour gagner les tournois de la Terre, mais pour ce qui est du Monde Extérieur, vous devez être un guerrier exceptionnel. En préparation à ce tournoi, tous les guerriers ont élaboré plusieurs mouvements spéciaux. Ces mouvements utilisent des énergies spirituelles ou surnaturelles, requièrent des conditions physiques extrêmes, ou même des capacités de mutant afin de les rendre plus efficaces; ils peuvent être très puissants et avoir des effets dévastateurs sur les adversaires.

SAGESSE DU GUERRIER:

♦ La patience est la meilleure alliée du guerrier. Attendez que votre adversaire attaque, puis contre-attaquez au moment où il est le plus vulnérable.

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

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

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

CARTE DE REFERENCE RAPIDECARTE DE REFERENCE RAPIDE

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

MOUVEMENTS SPÉCIAUX:

LIU KANG™

- **Boule de feu standard:** avant, avant + coup de poing haut
- **Boule de feu basse:** avant, avant, coup de poing bas
- **Coup de pied à la volée:** avant, avant, coup de pied haut
- **Coup de pied en ciseaux:** maintenir coup de pied bas enfoncé pendant 5 secondes puis relâcher

KUNG LAO™

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

JOHNNY CAGE™

- **Flamme verte (Basse):** demi-cercle de l'arrière vers l'avant, coup de poing bas
- **Flamme verte (Haute):** demi-cercle de l'avant vers l'arrière, coup de poing haut
- **Coup de pied Shadow:** arrière, avant, coup de pied bas
- **Uppercut Shadow:** arrière, bas, arrière, coup de poing haut
- **Coup bas:** blocage + coup de poing bas + bas maintenu

REPTILE™

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

SUB ZERO™

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

SHANG TSUNG™

- **Flammes:** arrière, arrière, coup de poing haut (une).

  Arrière, arrière, avant, coup de poing haut (deux).

  Arrière, arrière, avant, avant, coup de poing haut (trois).
- **Métamorphoses:**

  Liu Kang™: arrière, avant, avant, blocage

  Kung Lao™: arrière, bas, arrière, coup de pied haut

  Johnny Cage™: arrière, arrière, bas, coup de poing bas

  Reptile™: blocage + haut, bas + coup de poing haut

  Sub Zero™: avant, bas, avant, coup de poing haut

  Kitana™: blocage, blocage, blocage

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

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

  Baraka™: bas, bas, coup de pied bas

  Scorpion™: haut, haut

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

KITANA™

- **Balayage d'éventail:** coup de poing haut + arrière
- **Lancer d'éventail:** avant, avant, coup de poing haut + coup de poing bas
- **Soulèvement d'éventail:** arrière, arrière, arrière, coup de poing haut
- **Coup de poing en équerre:** demi-cercle d'avant vers l'arrière, coup de poing haut.

JAX™

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

MILEENA™

- **Coup de pied téléporté:** avant, avant, coup de pied bas
- **Attaque en roulade:** arrière, arrière, bas, coup de pied haut
- **Lancer de Sai:** maintenir coup de poing haut enfoncé pendant 2 secondes puis relâcher

BARAKA™

- **Lame à la volée:** arrière + coup de poing haut
- **Lame étincelante:** de bas à arrière, coup de poing haut
- **Lame furieuse:** arrière, arrière, arrière, coup de poing bas
- **Coup de pied double:** appuyez trois fois sur Coup de pied haut quand vous êtes près de votre adversaire

SCORPION™

- **Lance:** arrière, arrière, coup de poing bas
- **Téléportation :** de bas vers l'arrière, coup de poing haut
- **Coup de pied en ciseaux:** de l'avant vers l'arrière, coup de pied bas
- **Lancer aérien:** blocage, lorsque vous êtes en l'air avec l'adversaire

RAYDEN™

- **Foudre:** du bas vers l'avant, coup de poing bas
- **Eclair volant:** arrière, arrière, avant
- **Téléport:** bas, haut
- **Choc:** maintenir Coup de poing haut enfoncé pendant 5 secondes et relâcher lorsque que vous êtes près d'un adversaire

KINTARO™

Goro™ ayant maintenant disparu, Kintaro a pris sa place en tant que chef incontesté des armées de Shao Kahn™. Plus puissant et plus agile que son prédécesseur, il est fou de rage de savoir que Goro™ a été vaincu. Kintaro™ jure de prendre sa revanche sur les guerriers Terriens responsables.

SHAO KAHN™

Seigneur suprême du Monde Extérieur, Shao Kahn™ gouverne les Plaines Astrales de Shokan et tous les royaumes environnants. Il y a cinq cents ans, il a envoyé Shang Tsung™ en exil dans la Terre pour expier ses fautes. Shang Tsung™ avait pour mission d'affaiblir les Furies et de créer un point faible dans les grilles dimensionnelles de la Terre. Ce point faible permettrait à Kahn™ et à ses serviteurs de pénétrer sur la Terre et d'imposer un destin chaotique à tous ses habitants. Ce n'est qu'à ce moment-là que Shang Tsung™ pourra être disculpé de ses crimes et libéré de son sort.

NO HAY NADA, NADA QUE PUEDA PREPARARTE!

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

Pero fue derrotado.

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

Hoy, el torneo comienza ¡de nuevo!

¡QUE EMPIECE EL TORNEO!

1. Asegúrate de que el interruptor está desactivado (OFF).

2. Inserta el cartucho de Mortal Kombat® II como se indica en el manual de tu Super Nintendo Entertainment System.

3. Enciende el interruptor (ON). Cuando veas la pantalla del título de Mortal Kombat® II, pulsa START para pasar a la pantalla de opciones y comenzar la lucha para un jugador por el título de Gran Campeón. Pero primero debes elegir un guerrero, la pantalla de selección de luchador muestra las fotos de todos los guerreros a tu disposición. Para elegir a uno, mueve el marco de color hacia él con las FLECHAS DEL CONTROLADOR. Cuando tu elección esté enmarcada, pulsa el BOTÓN A o B para seleccionarla. Para elegir uno al azar, deja el marco en el primer guerrero (Liu Kang™ para el jugador 1, Reptile™ para el jugador 2) y pulsa la parte de ARRIBA del mando direccional y el BOTÓN START.

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

Si deseas escoger una de las opciones que se presentan en el OPTION MENU (MENÚ DE OPCIONES), pulsa la parte derecha del MANDO DIRECCIONAL y START. El MENÚ DE OPCIONES presenta las siguientes opciones:

MÚSICA (MUSIC): te permite activar o desactivar la música.

NIVEL DE DIFICULTAD (DIFFICULTY): te permite elegir el nivel del juego, muy fácil, fácil, normal, difícil o muy difícil.

HANDICAP: con esta característica dos jugadores con distintas habilidades pueden participar al mismo nivel. Puedes aumentar o disminuir el grado de "handicap" con la parte DERECHA o IZQUIERDA DEL MANDO DIRECCIONAL. Esta opción sólo es válida en la modalidad para dos jugadores.

CONFIGURACIÓN DE LOS BOTONES (BUTTON CONFIGURATION): con esta opción puedes seleccionar los botones que accionarán tus movimientos. Para ello, utiliza las flechas que indican hacia ARRIBA Y hacia ABAJO del CONTROLADOR. Para cambiar el control, selecciona un movimiento y pulsa el botón que lo accionará. Recuerda que, cuando eliges un nuevo botón, el movimiento que le correspondía en origen cambia con él. Para abandonar la CONFIGURACIÓN DE LOS BOTOENS, pulsa el BOTÓN START.

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

PARA DETENER EL JUEGO, PULSA EL BOTÓN START EN EL CAMPO DE BATALLA.

LAS REGLAS DEL MUNDO EXTERIOR

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

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

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

Una vez que un guerrero ha vencido a los otros participantes en el torneo, pasa a enfrentarse al primero de sus anfitriones en el mundo exterior: el demoníaco Shang Tsung™. Tsung™ vuelve a gozar de la juventud gracias a su maestro

Shao Kahn™ y, además, posee poderes mágicos y una gran fuerza física.

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

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

EL ARTE DEL KOMBATE II:

LOS MOVIMIENTOS DEFENSIVOS BÁSICOS:

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

Para acercarse o ALEJARSE: Pulsa la parte IZQUIERDA o DERECHA DEL MANDO DIRECCIONAL.

Para bloquear: Pulsa el BOTÓN L o R.

Para agacharse: Pulsa la parte de ABAJO DEL MANDO DIRECCIONAL.

Para saltar: Pulsa la parte de ARRIBA DEL MANDO DIRECCIONAL.

Para dar una voltereta hacia delante o hacia atrÁs: Pulsa la parte de ARRIBA DEL MANDO DIRECCIONAL + IZQUIERDA o DERECHA

LOS MOVIMIENTOS DE ATAQUE BÁSICOS

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

Para dar un puñetazo (bajo): Pulsa el BOTÓN B.

Para dar un puñetazo (alto): Pulsa el BOTÓN Y

Para dar una patada (baja): Pulsa el BOTÓN A

Para dar una patada (alta): Pulsa el BOTÓN X .

LOS MOVIMIENTOS AVANZADOS:

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

Para realizar un gancho "uppercut": pulsa AGACHARSE + PUÑETAZO ALTO

Para hacer un barrido: pulsa ALEJARSE + PATADA BAJA

Para dar una patada redonda: pulsa ALEJARSE + PATADA ALTA

Para dar un puñetazo volante: SALTAR o VOLTERETA + PUÑETAZO ALTO o BAJO

Para dar una patada volante: SALTAR o VOLTERETA + PATADA ALTA o BAJA

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

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

LA SABIDURÍA DEL GUERRERO:

♦ La paciencia es el mejor aliado de un guerrero. Espera a que te ataquen y lanza el contraataque cuando tu adversario sea más vulnerable.

♦ Es importantísimo saber sincronizar los movimientos. Practica mucho para aprender los secretos de este arte.

♦ Con la práctica se pueden aprender combinaciones de movimientos con las que un guerrero podrá golpear varias veces a su contrario sin darle tiempo a reaccionar. ¡No tienen precio!

♦ Cada guerrero tiene puntos débiles y fuertes en lo que se refiere a la velocidad y a los movimientos. Si los conoces, podrás sacarle el mayor partido a tu guerrero y realizar un mejor combate.

BREVE TARJETA DE REFERENCIA

	NORMAL	+ACERCARSE	+ALEJARSE	+ARRIBA	+ABAJO
BOTÓN B	Puñetazo bajo/ lanzar	Puñetazo bajo/ lanzar	Puñetazo bajo	Puñetazo volante	Puñetazo en cuclillas
BOTÓN Y	Puñetazo alto	Puñetazo alto	Puñetazo alto	Puñetazo volante	Gancho
BOTÓN A	Patada baja	Patada baja	Barrido	Patada volante	Patada baja en cuclillas
BOTÓN X	Patada alta	Patada alta	Patada redonda	Patada volante	Patada baja en cuclillas
BOTÓN L o R	Bloqueo	Bloqueo	Bloqueo	Bloqueo	Bloqueo

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

LIU KANG™

- **Bola de fuego normal:** acercarse, acercarse, puñetazo alto
- **Bola de fuego en cuclillas:** acercarse, acercarse, puñetazo bajo.
- **Patada volante:** acercarse, acercarse, patada alta
- **Tijereta:** mantener la patada baja durante 5 segundos y luego soltar

KUNG LAO™

- **Teletransporte:** abajo, arriba
- **Lanzamiento de sombrero:** alejarse, acercarse + puñetazo bajo
- **Patada bala:** arriba, abajo + patada alta en el pico de cualquier salto.
- **Torbellino:** arriba, arriba, patada baja (para seguir girando, accionar la patada baja de forma ininterrumpida)

JOHNNY CAGE™

- **Llama verde (baja):** medio círculo de atrás a delante, puñetazo bajo
- **Llama verde (alta):** medio círculo de delante a atrás, puñetazo alto
- **Patada de sombra:** alejarse, acercarse, patada baja
- **Gancho de sombra:** alejarse, abajo, alejarse, puñetazo alto
- **Golpe bajo:** bloqueo + puñetazo bajo

REPTILE™

- **Saliva ácida:** acercarse, acercarse, puñetazo alto
- **Bola de fuerza:** alejarse, alejarse, puñetazo alto + puñetazo bajo
- **Invisibilidad:** arriba, arriba, abajo, puñetazo alto
- **Patada deslizante:** alejarse + bloqueo + puñetazo bajo + patada baja

SUB ZERO™

- **Disparo de hielo:** de abajo a delante, puñetazo bajo
- **Suelo de hielo:** de abajo a atrás, patada baja
- **Patada deslizante:** alejarse + bloqueo + puñetazo bajo + patada baja

SHANG TSUNG™

- **Llamas:** alejarse, alejarse, puñetazo alto (uno) alejarse, alejarse, acercarse, puñetazo alto (dos) alejarse, alejarse, acercarse, acercarse, puñetazo alto (tres)
- **Metamorfosis:**
  Liu Kang™: alejarse, acercarse, acercarse, bloqueo.
  Kung Lao™: alejarse, abajo, alejarse, patada alta
  Johnny Cage™: alejarse, alejarse, abajo, puñetazo bajo
  Reptile™: bloqueo + arriba, abajo + puñetazo alto
  Sub Zero™: acercarse, abajo, acercarse, puñetazo alto
  Kitana™: bloqueo, bloqueo, bloqueo
  Jax™: abajo, acercarse, alejarse, patada alta
  Mileena™: mantener el puñetazo alto durante 2 segundos y luego soltar
  Baraka™: abajo, abajo, patada baja
  Scorpion™: arriba, arriba
  Rayden™: abajo, alejarse, acercarse, patada baja

KITANA™

- **Golpe de abanico:** puñetazo alto + alejarse
- **Lanzamiento de abanico:** acercarse, acercarse, puñetazo alto + puñetazo bajo
- **Abanico elevador:** alejarse, alejarse, alejarse, puñetazo alto
- **Puñetazo en ángulo recto:** medio círculo de delante a atrás, puñetazo alto

JAX™

- **Quiebra suelos:** mantener patada baja durante 3 segundos y soltar
- **Presa:** acercarse, acercarse, puñetazo bajo
- **Onda sónica:** medio círculo de delante a atrás, patada alta
- **Quebrantaespaldas:** bloqueo, mientras los dos contrincantes están en el aire.

MILEENA™

- **Patada teletransportadora:** acercarse, acercarse, patada baja
- **Ataque rodado:** alejarse, alejarse, abajo, patada alta
- **Lanzamiento de navajas "sai":** mantener puñetazo alto durante 2 segundos y soltar

BARAKA™

- **Barrido cortante:** alejarse + puñetazo alto
- **Chispa de cuchilla:** de abajo a atrás, puñetazo alto
- **Furia afilada:** alejarse, alejarse, alejarse, puñetazo bajo
- **Patada doble:** dar a la patada alta 3 veces cuando se esté cerca del contrario

SCORPION™

- **Arpón:** alejarse, alejarse, puñetazo bajo
- **Señuelo:** de abajo a atrás, puñetazo alto
- **Tijera:** de delante a atrás, patada baja
- **Lanzamiento en el aire:** bloqueo, mientras los dos contrincantes están en el aire.

RAYDEN™

- **Lluvia de centellas:** de abajo a delante, puñetazo bajo
- **Relámpago volante:** alejarse, alejarse, acercarse
- **Teletransporte:** abajo, arriba
- **Electroshock:** mantener el puñetazo alto durante 5 segundos y luego soltarlo cuando se esté al lado del contrario

KINTARO™

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

SHAO KAHN™

El gobernador supremo del mundo exterior, Shao Kahn™, está al mando de los planos astrales de Shokan y todos los reinos circundantes. Hace quinientos años expulsó al multiforme Shang Tsung™ al Reino Madre (Tierra) para que pagara de esta forma por sus crímenes. Shang Tsung™ debía debilitar las Furias para crear un punto débil en las puertas dimensionales de la Tierra por donde Kahn™ y sus secuaces pudieran entrar libremente y someter a los humanos a una existencia de caos y oscuridad. Sólo así Shang Tsung™ redimiría su ofensa y se vería libre de la maldición.

PREPARATI AL PEGGIO, DEL PEGGIO!

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

Venne sconfitto.

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

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

DIAMO INIZIO AL TORNEO!

1. Accertati che l'interruttore sia SPENTO.

2. Inserisci la Cartuccia Mortal Kombat® II come descritto nel manuale Super Nintendo® Entertainment System.

3. Accendi l'interruttore. Quando apparirà la videata di testa di Mortal Kombat® II, premi il pulsante START per passare alla videata delle opzioni.

START fa cominciare un combattimento a un giocatore per il titolo di Campione Massimo. Come prima cosa però dovrai selezionare un guerriero. La videata di selezione del guerriero mostra un'immagine di tutti i guerrieri a disposizione del giocatore . Per selezionare un guerriero, sposta il riquadro colorato su un guerriero utilizzando le FRECCE DIREZIONALI. Quando il riquadro si trova sul guerriero desiderato, premi il PULSANTE A o B per selezionarlo. Per selezionare un guerriero a caso, lascia il riquadro sul guerriero iniziale (Liu Kang™ per il giocatore 1, Reptile™ per il giocatore 2) e premi SU e il PULSANTE START.

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

Se vuoi scegliere una delle opzioni del MENU DELLE OPZIONI, premi il PULSANTE DIREZIONALE a DESTRA e premi START. Il MENU DELLE OPZIONI ti mostrerà le seguenti opzioni:

MUSIC [MUSICA] ti permette di accendere o spegnere la musica.

DIFFICULTY [LIVELLO DI DIFFICOLTÀ] permette al giocatore di scegliere il livello di difficoltà del gioco tra Very Easy (Facilissimo), Easy (Facile), Medium (Medio), Hard (Difficile) o Very Hard (Difficilissimo).

HANDICAP questa funzione permette a due giocatori di livello diverso di lottare in una situazione di parità. Puoi aumentare i diminuire il tuo handicap muovendo il PULSANTE DIREZIONALE A DESTRA o a SINISTRA. L'HANDICAP funziona solamente nella modalità a 2 giocatori.

BUTTON CONFIGURATION [CONFIGURAZIONE DEI PULSANTI] ti permette di decidere le mosse eseguite dai diversi pulsanti. Per selezionare una mossa, utilizza le FRECCE DIREZIONALI IN SU E GIÙ. Per cambiare il comando, premi il pulsante che vuoi utilizzare quando la mossa è stata selezionata. Ricorda che quando cambierai un pulsante verrà scambiata anche la mossa che originariamente veniva eseguita con quel pulsante. Per uscire da BUTTON CONFIGURATION, premi il PULSANTE START.

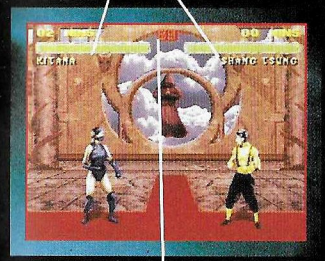
Per uscire dalla videata delle opzioni e ritornare sulla videata principale, premi il PULSANTE START.

DRUK, OM HET SPEL TE PAUZEREN, OP DE START-KNOP WANNEER HET "BATTLE PLAN"-SCHERM TE ZIEN IS.

REGOLE DELL'ALTRO MONDO

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

COMPTEUR DE COUPS



CHRONO

Nel torneo dell'Altro Mondo come prima cosa vengono messe alla prova le abilità di un guerriero facendolo battere contro ognuno dei formidabili guerrieri terrestri. In tutti gli incontri di Mortal Kombat, negli angoli di sinistra e di destra della videata si trovano degli indicatori che misurano la salute dei guerrieri.

All'inizio gli indicatori sono completamente verdi ma ogni volta che un guerriero viene colpito, apparirà una parte in rosso ad indicare il livello dei danni subiti. Quando la barra di un guerriero diventa completamente rossa, questi verrà messo al tappeto e il suo avversario si aggiudicherà il round. Se il tempo dovesse terminare prima che il combattente venga messo al tappeto, il guerriero che ha subito meno danni verrà dichiarato vincitore. Il primo guerriero che vincerà due round si aggiudicherà l'incontro e passerà al prossimo avversario da affrontare.

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

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

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

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

L'ARTE DI KOMBAT II

LE MOSSE DIFENSIVE DI BASE

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

Per muoversi in avanti o indietro: Premere il PULSANTE DIREZIONALE A SINISTRA o a DESTRA

Per eseguire un bloccaggio: Premere il pulsante L (SINISTRA) o R (DESTRA)

Per abbassarsi: Premere il PULSANTE DIREZIONALE in GIÙ

Per saltare: Premere il PULSANTE DIREZIONALE in SU

Per eseguire una capriola in avanti o indietro: Premi il PULSANTE DIREZIONALE in SU + SINISTRA o DESTRA

MOSSE DI ATTACCO DI BASE

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

Per tirare pugni (bassi): Premi il PULSANTE B

Per tirare pugni (alti): Premi il PULSANTE Y

Per tirare calci (bassi): Premi il PULSANTE A

Per tirare calci (alti): Premi il PULSANTE X

LE MOSSE AVANZATE

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

Per eseguire un montante: Premi ABBASSARSI + PUGNO ALTO

Per eseguire uno sgambetto: Premi INDIETRO + CALCIO BASSO

Per eseguire un calcio a spazzare: Premi INDIETRO + CALCIO ALTO

Per eseguire un pugno volante: SALTA o CAPRIOLA + PUGNO BASSO o ALTO

Per eseguire un calcio volante: SALTA o CAPRIOLA + CALCIO BASSO o ALTO

MOSSE SPECIALI:

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

SAGGEZZA GUERRIERA

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

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

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

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

SCHEDA DI CONSULTAZIONE RAPIDA

	NORMALE	+AVANTI	+INDIETRO	+SU	+GIÙ
PULSANTE B	Pugno basso/ Schienata	Pugno basso/ Schienata	Pugno bassa	Pugno volante	Pugno da accosciato
PULSANTE Y	Pugno alto	Pugno alto	Pugno alto	Pugno volante	Montante
PULSANTE A	Calcio basso	Calcio basso	Sgambetto	Calcio volante	Calcio basso da accosciato
PULSANTE X	Calcio alto	Calcio alto	Calcio a spazzare	Calcio volante	Calcio alto da accosciato
PULSANTE L ou R	Bloccaggio	Bloccaggio	Bloccaggio	Bloccaggio	Bloccaggio

MOSSE SPECIALI:

LIU KANG™

- **Palla di fuoco normale:** Avanti, Avanti + Pugno alto
- **Palla di fuoco abbassata:** Avanti, Avanti + Pugno basso
- **Calcio volante:** Avanti, Avanti, Calcio alto
- **Calcio di ritorno:** Tieni Calcio basso per 5 secondi, quindi rilascia.

KUNG LAO™

- **Teleporto:** Giù, Su
- **Lancio del cappello:** Indietro, Avanti + Pugno Basso
- **Calcio proiettile:** Giù + Calcio alto all'apice di un salto qualsiasi
- **Vortice:** Su, Su, Calcio basso (Per continuare a girare premere ripetutamente il Calcio basso)

JOHNNY CAGE™

- **Fiamma verde (Bassa):** Mezzo cerchio da Indietro verso Avanti, Pugno basso
- **Fiamma verde (Alta):** Mezzo cerchio da Indietro verso Avanti, Pugno alto
- **Calcio Ombra:** Indietro, Avanti, Calcio basso
- **Montante Ombra:** Indietro, Giù, Indietro, Pugno alto
- **Colpo basso:** Bloccaggio + Pugno basso

REPTILE™

- **Sputo acido:** Avanti, Avanti, Pugno alto
- **Palla energetica:** Indietro, Indietro, Pugno alto + Pugno basso
- **Invisibilità:** Su, Su, Giù, Pugno alto
- **Scivolone:** Indietro + Bloccaggio + Pugno basso + Calcio basso

SUB ZERO™

- **Congelamento profondo:** Da Giù verso Avanti, Pugno basso
- **Congela-suolo:** da Giù verso Indietro, Calcio basso
- **Scivolone:** Indietro + Bloccaggio + Pugno basso + Calcio basso

SHANG TSUNG™

- **Fiamme:** Indietro, Indietro, Pugno alto (uno)
- Indietro, Indietro, Avanti, Pugno alto (Due)
- Indietro, Indietro, Avanti, Avanti, Pugno alto (Tre)
- **Trasformazioni:**
- **Liu Kang™:** Indietro, Avanti, Avanti, Bloccaggio
- **Kung Lao™:** Indietro, Giù, Indietro, Calcio alto
- **Johnny Cage™:** Indietro, Indietro, Giù, Pugno basso
- **Reptile™:** Bloccaggio + Su, Giù + Pugno alto
- **Sub Zero™:** Avanti, Giù, Avanti, Pugno alto
- **Kitana™:** Bloccaggio, Bloccaggio, Bloccaggio
- **Jax™:** Giù, Avanti, Indietro, Calcio alto
- **Mileena™:** Tieni Pugno alto per 2 secondi e poi rilascia
- **Baraka™:** Giù, Giù, Calcio basso
- **Scorpion™:** Su, Su
- **Rayden™:** Giù, Indietro, Avanti, Calcio basso

KITANA™

- **Colpo di ventaglio:** Pugno alto + Indietro
- **Lancio del ventaglio:** Avanti, Avanti, Pugno alto + Pugno basso
- **Alzata di ventaglio:** Indietro, Indietro, Indietro, Pugno alto
- **Pugno spazzatutto:** da Avanti verso Indietro, Pugno alto

JAX™

- **Martellata:** Tieni Calcio basso per 3 secondi, quindi rilascia.
- **Presa:** Avanti, Avanti, Pugno basso
- **Onda sonica:** Mezzo giro, da Avanti verso Indietro, Calcio alto
- **Spezzaschiena:** Bloccaggio mentre sei in aria con l'avversario

MILEENA™

- **Calcio teleportante:** Avanti, Avanti, Calcio basso
- **Attacco rotolante:** Indietro, Indietro, Giù, Calcio alto
- **Lanciare pugnali:** Tieni Pugno alto per 2 secondi quindi rilascia

BARAKA™

- **Colpo tagliente:** Indietro, Pugno alto
- **Scintilla tagliente:** da Giù verso Indietro, Pugno alto
- **Furia tagliente:** Indietro, Indietro, Indietro, Pugno basso
- **Doppio calcio:** Premere 3 volte il Calcio alto quanto sarai vicino all'avversario

SCORPION™

- **Lancia:** Indietro, Indietro, Pugno basso
- **Finta:** da Giù verso Indietro, Pugno alto
- **Atterramento a forbice:** da Avanti verso Indietro, Calcio basso
- **Lancio in aria:** Bloccaggio, mentre sei in aria con l'avversario

RAYDEN™

- **Fulmine:** da Giù verso Avanti, Pugno basso
- **Saetta volante:** Indietro, Indietro, Avanti
- **Teleporto:** Giù, Su
- **Scossa:** Tieni Pugno alto per 5 secondi e poi rilascia quando sarai in piedi davanti a un avversario

KINTARO™

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

SHAO KAHN™

Il Governatore supremo dell'Altro Mondo, Shao Kahn™ governa i Pianeti Astrali di Shokan e tutti i regni confinanti. Cinquecento anni fa scacciò il mutante Shang Tsung™ nel Regno Materno (la Terra) dove avrebbe dovuto pagare per i suoi crimini cercando di indebolire le furie del reame e cercare di creare un punto debole nei cancelli dimensionali della Terra. Questo punto debole nei cancelli avrebbe permesso a Kahn™ e ai suoi seguaci di impadronirsi della Terra e condannare i suoi abitanti ad un'esistenza caotica nelle tenebre. Solo così Shang Tsung™ potrà pagare per i suoi crimini e liberarsi dalla maledizione.

NIEMAND, NIEMAND KAN JE VOORBEREIDEN!

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

Hij werd verslagen.

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

Vandaag begint het toernooi... Opnieuw!

LAAT HET TOERNOOI BEGINNEN!

1. Zorg dat de Super Nintendo UIT staat

2. Steek de Mortal Kombat cartridge in de spelcomputer zoals dat beschreven staat in de Super Nintendo handleiding.

3. Zet de Super Nintendo AAN. Druk op START als je het Mortal Kombat® II titelscherm ziet om naar het optiescherm te gaan.

START GAME. Hiermee begin je aan een één-speler gevecht voor de titel van Grand Champion. Voordat je begint moet je eerst een vechter uitkiezen. Op het vechter-selectiescherm zie je plaatjes van alle vechters die voor een speler beschikbaar zijn. Gebruik de CONTROLPAD om een vechter uit te kiezen en druk op de A-knop of de B-knop om hem te selecteren. Je kunt ook een willekeurige vechter laten selecteren. Laat dan het venster op de eerste vechter staan (dat is Liu Kang™ voor speler 1 en Reptile voor speler 2) en druk op OMHOOG en dan op START.

Als een tweede speler mee wil doen aan het toernooi, dan kan hij dat doen door op elk willekeurig moment op START te drukken. Beide spelers worden dan doorgeschakeld naar het vechter-selectiescherm en kunnen een vechter uitkiezen. Beide spelers mogen dezelfde vechter uitkiezen. Als dit gebeurt krijgen de vechters ieder een andere kleur zodat ze van elkaar onderscheiden kunnen worden. De spelers zullen tegen elkaar vechten waarbij de winnaar telkens verder komt in het toernooi en de verliezer zijn spel ziet beëindigen.

Als je een van de opties in het OPTIE MENU wilt veranderen, druk dan met de D-pad naar RECHTS en druk vervolgens op START. Het OPTIE MENU geeft je dan de volgende mogelijkheden:

MUSIC Zet de spelmuziek aan of uit.

DIFFICULTY Hiermee kun je de moeilijkheidsgraad instellen. Je hebt de keuze uit heel makkelijk (Very Easy), makkelijk (Easy), gemiddeld (Medium), moeilijk (Hard) of heel moeilijk (Very Hard).

HANDICAP Deze mogelijkheid is gemaakt om twee spelers die niet allebei even goed zijn toch op een gelijkwaardige manier tegen elkaar te laten vechten. Je kunt je handicap vergroten of verkleinen door met de D-PAD naar LINKS of RECHTS te gaan. HANDICAP werkt alleen in geval van 2 spelers.

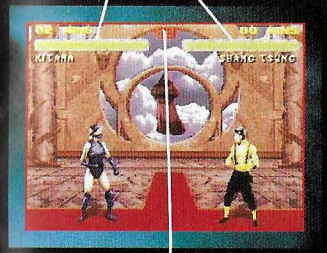
PER METTERE IL GIOCO IN PAUSA PREMI IL PULSANTE START SUL CAMPO DI BATTAGLIA.

BUTTON CONFIGURATION. Hiermee kun je instellen welke beweging je met welke knop maakt. Ga OMHOOG of OMLAAG met de CONTROL PAD om een beweging te selecteren. Druk daarna op de knop die je voor die bepaalde beweging wilt gebruiken. Denk eraan dat wanneer je een knop verandert, de oorspronkelijke beweging die bij die knop hoorde ook naar een andere knop gaat. Druk op de STARTKNOP om BUTTON CONFIGURATION te verlaten.

Druk op START om het optiescherm te verlaten en terug te gaan naar het titelscherm.

REGELS VAN DE BUITENWERELD

HIT METERS



TIMER

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

In het toernooi van de Buitenwereld worden eerst de gevechtstechnieken van een strijder getoetst door hem op te stellen tegenover alle formidabele Aardse vechters. In alle Mortal Kombat® gevechten geven de balken in de linker- en rechterbovenhoek de gezondheid van een vechter aan.

De balken zijn aan het begin van een gevecht helemaal groen, maar elke keer nadat een vechter in het spel geraakt wordt komt er een beetje rood bij, wat aangeeft in welke mate de vechter gewond is. Wanneer de balk van een vechter helemaal rood is geworden verliest hij zijn bewustzijn en gaat de ronde-over-winning naar de tegenstander. Als de tijd om is voordat één van de vechters zijn bewustzijn verliest gaat de winst van de ronde naar de vechter met de minste verwondingen. De eerste vechter die twee ronden heeft gewonnen wint de match en gaat door naar de volgende tegenstander.

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

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

Als een vechter Tsung™ verslaat wordt zijn volgende tegenstander de enorme Kintaro. Kintaro is van hetzelfde ras van mensdraken dat Goro heeft voortgebracht. Hij werd woedend toen hij hoorde dat een mens zijn kameraad had gedood. Om wraak te nemen schreef hij zich in voor het toernooi. Shao Kahn™ verleende hem dit voorrecht in ruil voor zijn gehoorzaamheid.

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

DE KUNST VAN KOMBAT II:

DE KUNST VAN HET VERDEDIGEN

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

Naar Voren Of Naar Achteren Bewegen: Druk de CONTROLPAD naar LINKS of naar RECHTS

Blokkeren: Druk op de L- of R-knop

Bukken: Druk op OMLAAG

Springen: Druk op OMHOOG

Salto Naar Achteren Of Naar Voren: Druk op OMHOOG + Naar LINKS of naar RECHTS

DE KUNST VAN HET AANVALLEN

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

Lage Stoot: Druk op de B-KNOP

Hoge Stoot: Druk op de Y-KNOP

Lage Schop: Druk op de A-KNOP

Hoge Schop: Druk op de X-KNOP

DE GEVORDERDE BEWEGINGEN:

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

Uppercut: BUKKEN + HOGE STOOT

Voetzwaai: Druk VAN TEGENSTANDER AF + LAGE SCHOP

Complete Zwaai: Druk VAN TEGENSTANDER AF + HOGE SCHOP

Vliegende Stoot: SPRING of DUIK + HOGE STOOT of LAGE STOOT

Vliegende Schop: SPRING of DUIK + HOGE SCHOP of LAGE SCHOP

DE SPECIALE BEWEGINGEN

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

WIJSHEID VOOR EEN VECHTER:

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

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

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

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

KORT OVERZICHT VAN DE BEWEGINGEN

	Normaal	+ Naar Voren	+ Naar Achteren	+ Omhoog	+ Omlaag
B-knop	Lage Stoot/ Worp	Lage Stoot/ Worp	Lage Stoot Stoot/Worp	Vliegende Stoot	Gebukte Stoot
Y-knop	Hoge Stoot	Hoge Stoot	Hoge Stoot	Vliegende Stoot	Uppercut
A-knop	Lage Schop	Lage Schop	Lage Voetzwaai Schop	Vliegende Schop	Gebukte Lage Schop
X-knop	Hoge Schop	Hoge Schop	Complete Zwaai	Vliegende Schop	Gebukte Hoge Schop
L- of R-knop	Blok	Blok	Blok	Blok	Blok

VECHTERSPROFIELEN:

LIU KANG™

- **Vuurbal:** Naar Voren, Naar Voren, Hoge Stoot
- **Gebukte Vuurbal:** Naar Voren, Naar Voren, Lage Stoot
- **Vliegende Schop:** Naar Voren, Naar Voren, Hoge Schop
- **Fiets-Kick:** Lage Schop 5 seconden vasthouden en dan loslaten

KUNG LAO™

- **Teleport:** Omlaag, Omhoog
- **Hoedeworp:** Naar Achteren, Naar Voren, Lage Stoot
- **Bullet Kick:** Omlaag + Hoge Schop tijdens het hoogste punt van een sprong.
- **Wervelwindzwaai:** Omhoog, Omhoog, Lage Schop (Druk telkens opnieuw op Lage Schop om te blijven zwaaien)

JOHNNY CAGE™

- **Groene Vlam (Laag):** Halve cirkel Naar Achteren tot Naar Voren, Lage Stoot
- **Groene Vlam (Hoog):** Halve cirkel Naar Voren tot Naar Achteren, Hoge Stoot
- **SchaduwSchop:** Naar achteren, Naar Voren, Lage Schop
- **Schaduw Uppercut:** Naar achteren, Omlaag, Naar Achteren, Hoge Stoot
- **Lage Klap:** Blokkeren + Lage Stoot

REPTILE™

- **Zuur Spugen:** Naar Voren, Naar Voren, Hoge Stoot
- **Energiebal:** Naar Achteren, Naar Achteren, Hoge Stoot + Lage Stoot
- **Onzichtbaarheid:** Omhoog, Omhoog, Omlaag, Hoge Stoot
- **Glijden:** Naar Achteren + Blokkeer + Lage Stoot + Lage Schop

SUB ZERO™

- **Diepvries:** Omlaag tot Naar Voren, Lage Stoot
- **Grondijs:** Omlaag, tot Naar Achteren, Lage Schop
- **Glijden:** Naar Achteren + Blokkeer + Lage Stoot + Lage Schop

SHANG TSUNG™

- **Vlammen:** Naar achteren, Naar Achteren, Stoot (Een)

Naar Achteren, Naar Achteren, Naar Voren, Hoge Stoot (Twee)

Naar Achteren, Naar Achteren, Naar Voren, Naar Voren, Hoge Stoot (Drie)

- **Gedaante verwisselen:**

Liu Kang™: Naar Achteren, Naar Voren, Naar Voren, Blokkeer

Kung Lao™: Naar Achteren, Omlaag, Naar Achteren, Hoge Schop

Johnny Cage™: Naar Achteren, Naar Achteren, Omlaag, Lage Stoot

Reptile™: Blokkeer + Omhoog, Omlaag + Hoge Stoot

Sub Zero™: Naar Voren, Omlaag, Naar Voren, Hoge Stoot

Kitana™: Blokkeer, Blokkeer, Blokkeer

Jax™: Omlaag, Naar Voren, Naar Achteren, Hoge Schop

Mileena™: Hoge Stoot 2 seconden vasthouden, dan loslaten

Baraka™: Omlaag, Omlaag, Lage schop

Scorpion™: Omhoog, Omhoog

Rayden™: Omlaag, Naar Achteren, Naar Voren, Lage Schop

KITANA™

- **Waaierslag:** Hoge Stoot + Naar Achteren
- **Waaierworp:** Naar Voren, Naar Voren, Hoge Stoot + Lage Stoot
- **Waaierlift:** Naar Achteren, Naar Achteren, Naar Achteren, Hoge Stoot
- **Vierkante Golfslag:** Halve Cirkel van Naar Voren tot Naar Achteren, Hoge Stoot

JAX™

- **Grondslag:** Lage Schop 3 seconden vasthouden en dan loslaten
- **Grijpen:** Naar Voren, Naar Voren, Lage Stoot
- **Sonische Golf:** Halve Cirkel Naar Voren tot Naar Achteren, Hoge Schop
- **Ruggekraker:** Blokkeren terwijl beide vechters in de lucht zijn

MILEENA™

- **Teleport Kick:** Naar Voren, Naar Voren, Lage Schop
- **Rol-aanval:** Naar Achteren, Naar Achteren, Omlaag, Hoge Schop
- **Sai Worp:** Hoge Stoot 2 seconden vasthouden en dan loslaten

BARAKA™

- **Blade Zwiep:** Naar Achteren + Hoge Stoot
- **Blade Vonk:** Omlaag tot Naar Achteren, Hoge Stoot
- **Blade Woede:** Naar Achteren, Naar Achteren, Naar Achteren, Lage Stoot
- **Dubbele Schop:** Druk 3 keer op Hoge Schop dicht bij de tegenstander

SCORPION™

- **Speer:** Naar Achteren, Naar Achteren, Lage Stoot
- **Afleidingsmanoeuvre:** Omlaag tot Naar Achteren, Hoge Stoot
- **Schaarbeweging:** Naar Voren tot Naar Achteren, Lage Schop
- **Luchtworp:** Blokkeren terwijl beide vechters in de lucht zijn

RAYDEN™

- **Bliksemflits:** Omlaag tot Naar Voren, Lage Stoot
- **Vliegende Donderslag:** Naar Achteren, Naar Achteren, Naar Voren
- **Teleporteren:** Omlaag, Omhoog
- **Schok:** Hoge Stoot 3 seconden vasthouden en dan loslaten terwijl je naast een staande vijand staat

KINTARO™

Nu Goro is verdwenen neemt Kintaro zijn plaats in als opperste heerser van de legers van Shao Kahn. Hij is sterker en sneller dan zijn voorganger en is woedend over Goro's nederlaag. Kintaro heeft gezworen wraak te nemen op de Aardse vechters die daar verantwoordelijk voor zijn.

SHAO KAHN™

Als opperste heerser van de Buitenwereld regeert Shao Kahn™ over de Astrale Vlaktes van Shokan en alle omliggende koninkrijken. Vijfhonderd jaar geleden verbande hij de gedaanteverwisselaar Shang Tsung naar het Moeder Domein (Aarde) om daar voor zijn misdaden te boeten. Het was de taak van Shang Tung™ om het Domein uit evenwicht te brengen en een gat in de toegangsdimensies van de Aarde te maken. Hierdoor zouden zijn meester Shao Kahn™ en diens volgelingen voor eeuwig over de Aarde kunnen regeren en zodoende de Aardbewoners veroordelen tot een duister en chaotisch bestaan. Alleen dan zouden de misdaden van Shang Tsung™ hem worden vergeven en zou de over hem uitgesproken vloek worden opgeheven.