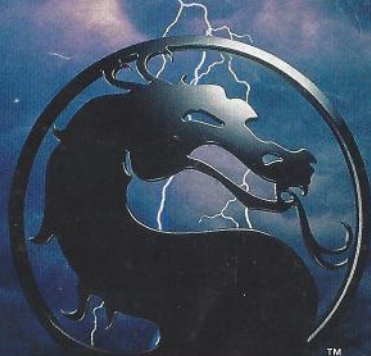


Nintendo

GAME BOY™

DMG-AMKE-EUR



# MORTAL KOMBAT®

INSTRUCTION BOOKLET

MIDWAY

AKKlaim

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®, GAME BOY™, SUPER GAME BOY™ AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

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 GAME BOY SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHÉZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SYSTÈME GAME BOY.

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 NINTENDO GAME BOY-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 SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY 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 SPELEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

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 GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTIJD EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

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



## 90-DAY LIMITED WARRANTY

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. ("ACCLAIM") warrants to the original consumer purchaser that the GAME BOY 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.

## WARRANTY

In the event of a defect in materials or workmanship being detected in this product, Playcorp Pty. Ltd. ("Playcorp") warrants to the original purchaser to repair or replace the product (at the discretion of Playcorp) at no cost to the purchaser, provided it is returned to one of our offices or agents.

This warranty does not apply where the product has been damaged after sale to the original purchaser by incorrect or unreasonable use, negligence, modification or by damage not related to defects in materials or workmanship. This product is sold subject to all warranties implied pursuant to the provisions of the Trade Practices Act 1974 (Commonwealth).

Distributed By:

**METRO GAMES, P.O. BOX 255,  
NORTH MELBOURNE, VICTORIA 3051 AUSTRALIA**  
game paks (complete warranty information inside box.)

## GEWÄHRLEISTUNG

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 mangelfreien Produktes beschränkt, weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.

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

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

Vertrieb durch:

**Acclaim Entertainment GmbH,  
Möhlstr. 10, 81675 München Deutschland.**



## 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 Nintendo® Game Boy™ manual.

3. When you see the Mortal Kombat® II title screen, press START to advance to the Options Screen. You will be presented with the following options: START GAME or OPTIONS. To select one, highlight it with the CONTROL PAD and press the START BUTTON.

3



START GAME begins a one-player battle for the title of Grand Champion. First, however, a fighter must be selected. The warrior selection screen has pictures of all the warriors available to a player. To select a warrior, move the frame onto a warrior using the CONTROL PAD ARROWS. When your choice is framed, press the START BUTTON to select him.

If you select OPTIONS you will be given the following choices: CREDITS & DIFFICULTY. To select these options highlight one of them and press the CONTROL PAD LEFT or RIGHT. CREDITS allows you to choose how many times you may continue before your game is over. Difficulty allows you to set how hard the game will be, from Very Easy to Very Hard.

Should a second player desire to enter the tournament, he may link his Game Boy™ using the Game Link cable. When both players reach their title screens, the Game Boys will establish the link, automatically assigning player numbers. Once the link is established, the game advances both players to the "Choose Your Fighter" screen where they must each select a warrior.

*Note: If there is a one-player game in progress, the link will not be established until that game has ended and the machine has cycled back to its title screen. To start a two player game immediately, turn both linked Game Boys OFF then ON simultaneously. Should the link be severed during a two player game, both machines will reset.*







## RULES OF THE OUTWORLD

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

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

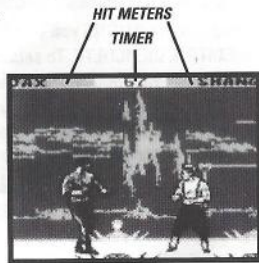
The meters begin each round completely black, but each time a warrior is hit, an amount of white signifying the degree of injury is added to his meter. When a warrior's bar becomes completely white, he is knocked out and the round goes to his opponent.

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.

Defeating Tsung again 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 START BUTTON

To Crouch: Press the CONTROL PAD DOWN

To Jump: Press the CONTROL PAD UP

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

To Pause the Game: Press the SELECT BUTTON

### THE BASIC OFFENSIVE 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: Press the B BUTTON

To Kick: Press the A 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 DOWN + PUNCH

To Foot Sweep: Press AWAY + KICK

To Roundhouse: Press TOWARDS + KICK

To execute a Flying Punch: JUMP or FLIP + PUNCH

To execute a Flying Kick: JUMP or FLIP + 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 combinations of moves can be learned which allow a warrior to hit his opponent several times before he has an opportunity to defend himself, making them an invaluable tool.
  - Every warrior has different strengths and weaknesses in terms of speed and movement.
- 7 Discovering these styles allows you to both use them better and combat them better.



## WARRIOR PROFILES

### LIU KANG™

#### SPECIAL MOVES:

- ♦ STANDARD FIREBALL: Towards, Towards, Punch
- ♦ CROUCHING FIREBALL: Down, Towards, Punch
- ♦ FLYING KICK: Towards, Towards, Kick
- ♦ BICYCLE KICK: Hold Kick for 3 seconds then release



### REPTILE™

#### SPECIAL MOVES:

- ♦ ACID SPIT: Towards, Towards, Punch
- ♦ FORCE BALL: Away, Away, Punch + Kick
- ♦ INVISIBILITY: Hold Block + Up, Up, Down, Punch
- ♦ SLIDE: Away + Punch + Kick



### SUB ZERO™

#### SPECIAL MOVES:

- ♦ DEEP FREEZE: Down, Towards, Punch
- ♦ GROUND FREEZE: Down, Away, Kick
- ♦ SLIDE: Away + Punch + Kick



### SHANG TSUNG™

#### SPECIAL MOVES:

- ♦ FLAMING SKULLS: Away, Away, Punch (one)  
Away, Away, Towards, Punch (Two)  
Away, Away, Towards, Towards, Punch (Three)
- ♦ MORPHS: Liu Kang™: Away, Away, Towards, Towards, Block



### SHANG TSUNG™ (CONTINUED):

Reptile™: Hold Block + Up, Down, Up

Sub Zero™: Towards, Down, Towards, Kick

Kitana™: Block, Block, Block

Jax™: Down, Towards, Away, Punch

Mileena™: Hold Punch for 2 seconds then release

Scorpion™: Block + Up, Up

### KITANA™

#### SPECIAL MOVES:

- ♦ FAN SWIPE: Away + Punch
- ♦ FAN THROW: Towards, Towards, Punch + Kick
- ♦ FAN LIFT: Away, Away, Punch
- ♦ SQUARE WAVE PUNCH: Down, Away, Punch



**JAX™****SPECIAL MOVES:**

- ✦ **GROUND POUND:** Hold Punch for 3 seconds, then release.
- ✦ **GRAB:** Towards, Towards, Punch
- ✦ **SONIC WAVE:** Towards, Down, Kick
- ✦ **BACKBREAKER:** Block, while in air with opponent

**MILEENA™****SPECIAL MOVES:**

- ✦ **TELEPORT KICK:** Towards, Towards, Kick
- ✦ **ROLL ATTACK:** Away, Away, Down, Kick
- ✦ **SAI THROW:** Hold Punch for 2 seconds then release

**SCORPION™****SPECIAL MOVES:**

- ✦ **SPEAR:** Away, Away, Punch
- ✦ **DECOY:** Down, Away, Punch
- ✦ **AIR THROW:** Block, while in air with opponent

**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.

**DIESEM KAMPF BIST DU HOFFNUNGSLOS AUSGELIEFERT!**

Vor 500 Jahren wurde Shang Tsung™ das Wandelwesen als Strafe für seine Verbrechen von der Außenwelt ins Innere der Erde verbannt. Dort versuchte er in Allianz mit seinem Schüler Goro™, einem vierarmigen Drachen, die Weltherrschaft für seinen Meister Shao Kahn™ zu erlangen. Doch er wurde besiegt. Dies bedeutete eine schlimme Niederlage für die Außenwelt, und so sollte Tsung™ durch die Hand Shao Kahns™, des alleinigen Herrschers über die Außenwelt, die Astralebenen von Shokan und die umliegenden Königreiche, sterben. Auch Goro™ konnte ihm nicht mehr helfen und so schien sein Schicksal besiegelt zu sein. Aber Tsung™ erzählte Kahn™ von seinem Racheplan, der so hinterlistig und raffiniert war, daß Kahn™ sich tatsächlich dazu überreden ließ, ihm eine letzte Chance einzuräumen, um seine Ehre wiederherzustellen. Durch eine List gelang es ihm, seine Gegner in die seltsame Außenwelt zu locken, um sich einer neuen Herausforderung zu stellen - einem Wettkampf, den Shao Kahn™ selbst ausrichten sollte.

Der Wettkampf beginnt .... jetzt!

**AUF IN DEN KAMPF!**

1. Das Gerät muß **AUßGESCHALTET** sein.
  2. Stecke nun das **Mortal Kombat® II - Game Pak** in das Gerät ein, wie in Deinem Nintendo® Game Boy™ - Handbuch beschrieben.
  3. Wenn der **Mortal Kombat® II** - Titelschirm erscheint, drücke **START**, um zum Optionen-Bildschirm ("Options Screen") zu gelangen. Folgende Optionen stehen zur Auswahl: **START GAME** (Spielstart) und **OPTIONS** (Optionen). Um eine der beiden Möglichkeiten auszuwählen, markiere sie mit Hilfe des Control Pads und drücke **START**.
- Mit **START GAME** beginnst Du einen Kampf um den Titel des "Grand Champion" (1-Spieler-Modus). Zuerst muß aber ein Kämpfer ausgewählt werden. Auf dem Bildschirm für die Auswahl der Kämpfer sind alle für einen Spieler verfügbaren Krieger abgebildet. Um einen Kämpfer auszuwählen, ziehe den Rahmen mit Hilfe der **RICHTUNGSPFEILE** des **CONTROL PADS** auf den entsprechenden Kämpfer. Wenn sich Dein Kämpfer im Rahmen befindet, drücke **START**, um ihn auszuwählen.



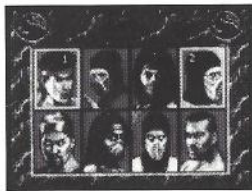


Wählst Du **OPTIONS**, kannst Du die folgenden Einstellungen bestimmen: **CREDITS** (Leben) und **DIFFICULTY** (Schwierigkeitsgrad). Um eine Option auszuwählen, markiere sie und drücke den Richtungsknopf **LINKS** oder **RECHTS**.

Mit **CREDITS** (Leben) kannst Du bestimmen, wie oft Du weiterkämpfen kannst, bevor das Spiel zu Ende ist. Mit **DIFFICULTY** (Schwierigkeitsgrad) bestimmst Du die Härte des Spiels - von "Very Easy" (Sehr leicht) bis "Very Hard" (Sehr hart).

Möchte ein zweiter Spieler in den Wettkampf einsteigen, kann er seinen Game Boy™ mit dem Game Link-Kabel (Game Boy-Verbindungskabel) anschließen. Nachdem beide Spieler bei den Titelschirmen angelangt sind, stellen die Game Boys die Verbindung her und weisen den Spielern automatisch Nummern zu. Daraufhin erscheint die Mitteilung: "Existence of another fighter Established" (Zweiter Spieler aufgenommen). Ist die Verbindung hergestellt, kommen beide Spieler zum "Choose Your Fighter"-Bildschirm (Auswahl Deines Kämpfers), wo jeder Spieler einen Kämpfer auswählen muß.

*Hinweis: Wenn gerade ein Ein-Spieler-Spiel im Gang ist, wird die Verbindung erst hergestellt, nachdem dieses zu Ende ist und das Gerät wieder den Titelschirm zeigt. Um direkt in den Zwei-Spieler-Modus zu gelangen, müßt Ihr die beiden verbundenen Game Boys ausschalten und dann gleichzeitig wiederanschalten. Sollte während eines Spiels im Zwei-Spieler-Modus die Verbindung unterbrochen werden, führen beide Geräte einen Neustart durch.*



## DIE REGELN DER AUSSERWELT

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

Die erste Prüfung eines Kämpfers im Außerwelt-Wettbewerb besteht darin, seine Kampfkunst mit der eines der ehrfurchtgebietenden Kämpfer der Erde zu messen. Bei allen Mortal Kombat-Kämpfen kannst Du die Gesundheit der Krieger auf den Anzeigetafeln rechts oben und links oben auf dem Bildschirm ablesen: "Hit Meters" (Verletzungsanzeige)/"Timer" (Zeitanzeige). Zu Anfang jeder Runde ist die Anzeigeleiste schwarz. Jedes Mal, wenn ein Krieger getroffen wird, erscheint ein weiteres Stück einer weißen Linie in der Anzeige (abhängig von der Schwere des Schlages). Ist die Anzeigeleiste eines Kriegers ganz weiß, wird er k.o. geschlagen und die Runde geht an seinen Gegner. Falls die Zeit zu Ende ist, bevor ein Kämpfer k.o. geschlagen wird, wird derjenige mit den geringsten Verletzungen zum Sieger erklärt. Der Kämpfer, der zuerst zwei Runden gewinnt, hat gesiegt und muß anschließend gegen den nächsten Gegner antreten.

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

Nachdem ein Kämpfer alle Gegner des Wettkampfs 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 zurück erhalten hat, besitzt er nun sowohl magische Kräfte als auch eine beachtliche körperliche Gewandtheit.

Erst wenn ein Kämpfer Tsung™ besiegt hat, ist er des Kampfes mit Shao Kahn™, dem alleinigen Herrscher der Außerwelt, würdig. Besiege ihn, beende seine Herrschaft und werde selbst zum alleinigen Herrscher der Außerwelt!

VERLETZUNGSANZEIGE  
ZEITANZEIGE





## DIE KUNST DES KOMBAT-KAMPFES II:

### 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 abfängt als Schläge auszuteilen, denn ein Kämpfer, der einen Schlag anwendet, ist gleichzeitig ein leicht anzugreifender Gegner. Hier die grundlegenden Verteidigungsschritte (gemäß den Standardeinstellungen):

Vorwärts/Rückwärts gehen: R-KNOPF LINKS/RECHTS

Abblocken: START

Ducken: R-KNOPF UNTEN

Springen: R-KNOPF OBEN

Salto vorwärts/rückwärts: R-KNOPF OBEN + LINKS oder RECHTS

Spielunterbrechung: SELECT

### DIE GRUNDLEGENDEN ANGRIFFSBEWEGUNGEN

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

Schlag (Punch): KNOFF B

Tritt (Kick): KNOFF A

## DIE BEWEGUNGEN FÜR FORTGESCHRITTENE:

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

Uppercut: NACH UNTEN + SCHLAG

Foot Sweep: ZURÜCK + TRITT

Roundhouse (Tritt aus einer Wirbelbewegung heraus): VOR + TRITT

Flying Punch (Schlag aus der Luft): SPRINGEN oder SALTO + SCHLAG

Flying Kick (Tritt aus der Luft): SPRINGEN oder SALTO + TRITT

### SPEZIALBEWEGUNGEN:

Um einen Wettbewerb auf der Erde zu gewinnen, mag es genügen, eine 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 einige Spezialbewegungen bis zur Perfektion geübt. Für diese Bewegungen braucht der Kämpfer oft spirituelle oder übernatürliche Energien, extreme Körperbeherrschung oder Mutantenfähigkeiten - äußerst effektive Hilfsmittel mit oft vernichtenden Konsequenzen für den Gegner.

### DIE WEISHEIT DES KÄMPFERS:

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





## BESCHREIBUNG DER KÄMPFER LIU KANG™

### SPEZIALBEWEGUNGEN:

- ◇ STANDARD-FUERBALL: Vor, vor, Schlag
- ◇ FEUERBALL AUS DER HOCKE: Nach unten, vor, Schlag
- ◇ KICK AUS DER LUFT: Vor, vor, Tritt
- ◇ FAHRRAD-KICK: Kick drei Sekunden gedrückt halten, dann loslassen.



## REPTILE™

### SPEZIALBEWEGUNGEN:

- ◇ SÄURE SPUCKEN: Vor, vor, Schlag
- ◇ ENERGIEBALL: Zurück, zurück, Schlag + Tritt
- ◇ UNSICHTBARKEIT: Abblocken + nach oben festhalten, nach oben, nach unten, Schlag
- ◇ GLEITKICK: Zurück + Schlag + Tritt



## SUB ZERO™

### SPEZIALBEWEGUNGEN:

- ◇ EINFRIEREN DES GEGNERS: Nach unten, vor, Schlag
- ◇ BODEN VEREISEN: Nach unten, zurück, Tritt
- ◇ GLEITKICK: Zurück + Schlag + Tritt



## SHANG TSUNG™

### SPEZIALBEWEGUNGEN:

- ◇ FLAMMENSCHÄDEL: Zurück, zurück, Schlag (1) Zurück, zurück, vor, Schlag (2) Zurück, zurück, vor, vor, Schlag (3)



### WANDELWESEN:

- ◇ LIU KANG™: Zurück, zurück, vor, vor, abblocken
- ◇ REPTILE™: Abblocken + nach oben festhalten, nach unten, nach oben
- ◇ SUB ZERO™: Vor, nach unten, vor, Tritt

### SHANG TSUNG (CONTINUED):

- ◇ KITANA™: Abblocken, abblocken, abblocken
- ◇ JAX™: Nach unten, vor, zurück, Schlag
- ◇ MILEENA™: Schlag 2 Sekunden lang gedrückt halten, dann loslassen
- ◇ SCORPION™: Abblocken + nach oben, nach oben

## KITANA™

### SPEZIALBEWEGUNGEN:

- ◇ FÄCHERHIEB: Zurück + Schlag
- ◇ FÄCHERWURF: Vor, vor, Schlag + Tritt
- ◇ FÄCHERLIFT: Zurück, zurück, Tritt
- ◇ SQUARE WAVE PUNCH: Nach unten, zurück, Schlag



## JAX™

### SPEZIALBEWEGUNGEN:

- ◇ BODENSTAMPER: Schlag 3 Sekunden lang gedrückt halten, dann loslassen.
- ◇ GREIFEN: Vor, vor, Schlag
- ◇ SCHALLWELLE: Vor, nach unten, Tritt
- ◇ BACK-BREAKER: Abblocken, während sich Jax™ und sein Gegner in der Luft befinden.



## MILEENA™

### SPEZIALBEWEGUNGEN:

- ◇ TELEPORT-TRITT: Vor, vor, Tritt
- ◇ ROLLANGRIFF: Zurück, zurück, nach unten, Tritt
- ◇ SAI-MESSERWURF: Schlag 2 Sekunden lang gedrückt halten, dann loslassen



## SCORPION™

### SPEZIALBEWEGUNGEN:

- ◇ SPEER: Zurück, zurück, Schlag
- ◇ KÖDER: Nach unten, zurück, Schlag
- ◇ LUFTWURF: Abblocken, während sich Scorpion und sein Gegner in der Luft befinden.



## SHAO KAHN™

Der alleinige Herrscher über die Außerwelt regiert die Astralebenen von Shokan und alle sie umgebenden 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 erlauben, auf der Erde ihr Unwesen zu treiben und die Erdbewohner in einen Abgrund

der Finsternis und des Chaos' zu stürzen. Erst dann würde Shang Tsungs™ Name eingewaschen und der Fluch von ihm genommen werden.





## 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™, 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 Game Boy™.
  3. Lorsque vous voyez apparaître l'écran titre de Mortal Kombat® II, appuyez sur Start pour passer à l'écran Options. Les choix suivants vous seront présentés: START GAME (Commencer jeu) ou OPTIONS. Pour sélectionner l'une de ces options, mettez-la en surbrillance à l'aide du CONTROL PAD et appuyez sur le BOUTON START.
- START GAME (Commencer jeu) commence un combat à un joueur pour le titre de Grand Champion. Cependant, vous devez d'abord sélectionner un combattant. L'écran de sélection du guerrier (Warrior Selection) affiche tous les portraits des guerriers disponibles. Pour sélectionner un guerrier, placez le cadre dessus à l'aide du



CONTROL PAD. Lorsque le guerrier de votre choix est encadré, appuyez sur le BOUTON START pour le sélectionner.

Si vous sélectionnez OPTIONS, vous obtiendrez les choix suivants: CREDITS et DIFFICULTY (Difficulté). Pour sélectionner ces options mettez l'une d'elles en surbrillance et appuyez sur le CONTROL PAD vers la GAUCHE ou la DROITE.

CREDITS vous permet de choisir le nombre de possibilités de continuer que vous aurez avant que le jeu ne se termine. DIFFICULTY vous permet de choisir le niveau de difficulté, de "Very Easy" (Très facile) à "Very Hard" (Très difficile).

Si un deuxième joueur veut participer au tournoi, il peut relier sa Game Boy™ avec le câble Game Link. Lorsque les écrans titres apparaissent sur les deux Game Boy™, celles-ci établissent la liaison, affectant un numéro à chaque joueur. [Existence of another fighter established] (Existence d'un autre combattant établie). Lorsque la liaison est établie, les deux joueurs choisissent leurs combattants sur l'écran "Choose your fighter".

*Remarque: si vous avez commencé un jeu à un joueur, la liaison ne sera pas établie jusqu'à ce que le jeu soit terminé et que la console soit revenue à l'écran titre. Pour commencer immédiatement un nouveau jeu à deux joueurs, éteignez (OFF) et rallumez (ON) simultanément les deux Game Boy™ reliées. Si la liaison venait à être coupée lors d'un jeu à deux joueurs, les deux consoles seront remises à zéro.*





## REGLES DU MONDE EXTERIEUR

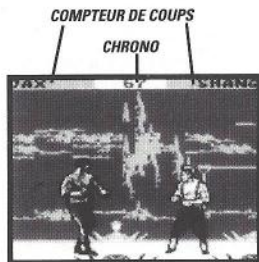
Alors que les combattants du Tournoi d'arts martiaux de Shaolin mettaient en jeu leurs vies, dans le tournoi du monde Extérieur de Shao Kahn", ils risquent encore plus!!

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, des compteurs situés dans les coins supérieurs gauche et droit de l'écran mesurent la santé des guerriers. ["Hit meters" / "Timer"] (Compteur de coups/). Au début de chaque round, les compteurs sont complètement noirs, mais chaque fois qu'un guerrier reçoit un coup, une quantité de blanc proportionnelle à la blessure s'ajoute au compteur. Lorsque la barre d'un guerrier devient complètement blanche, 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 vous arrivez à vaincre Tsung", 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 DE DEFENSE 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 CONTROL PAD vers la GAUCHE ou la DROITE.

Pour bloquer: appuyez sur le BOUTON START.

Pour vous accroupir: appuyez sur le CONTROL PAD vers le BAS

Pour sauter: appuyez sur le CONTROL PAD vers le HAUT

Pour faire un saut périlleux avant ou arrière: appuyez sur le CONTROL PAD vers le HAUT + la GAUCHE ou la DROITE.

Pour mettre le jeu en pause: appuyez sur le BOUTON SELECT.

### MOUVEMENTS D'ATTAQUE 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: appuyez sur le BOUTON B.

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



## 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: **BAS + COUP DE POING.**

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

Pour donner un coup de pied circulaire: **AVANT + COUP DE PIED**

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

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

## 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 ces styles vous permet de mieux les utiliser et de mieux combattre vos adversaires.



## LIU KANG™

### MOUVEMENTS SPECIAUX:

- ♦ **BOULE DE FEU STANDARD:** avant, avant, coup de poing.



- ♦ **BOULE DE FEU BASSE:** bas, avant, coup de poing.

- ♦ **COUP DE PIED À LA VOLÉE:** avant, avant, coup de pied.

- ♦ **COUP DE PIED EN CISEAUX:** maintenir coup de pied enfoncé pendant 3 secondes puis relâcher.

## REPTILE™

### MOUVEMENTS SPECIAUX:

- ♦ **JET D'ACIDE:** avant, avant, coup de poing.



- ♦ **BOULE DE FORCE:** arrière, arrière, coup de poing + coup de pied.

- ♦ **INVISIBILITÉ:** maintenir blocage enfoncé + haut, haut, bas, coup de poing.

- ♦ **GLISSADE:** arrière + coup de poing + coup de pied.

## SUB ZERO™

### MOUVEMENTS SPECIAUX:

- ♦ **CONGÉLATION:** bas, avant, coup de poing.

- ♦ **GEL DU SOL:** bas, arrière, coup de pied.

- ♦ **GLISSADE:** arrière + coup de poing + coup de pied.



## SHANG TSUNG™

### MOUVEMENTS SPECIAUX:

- ♦ **TETES DE MORT ENFLAMMÉES:**

- arrière, arrière, coup de poing (une). arrière, arrière, avant, coup de poing (deux). arrière, arrière, avant, avant, coup de poing (trois).



### MÉTAMORPHOSES:

- ♦ **LIU KANG™:** arrière, arrière, avant, avant, blocage.

## SHANG TSUNG (CONTINUED):

- ♦ **REPTILE™:** maintenir blocage enfoncé + haut, bas, haut.

- ♦ **SUB ZERO™:** avant, bas, avant, coup de pied.

- ♦ **KITANA™:** blocage, blocage, blocage.

- ♦ **JAX™:** bas, avant, arrière, coup de poing.

- ♦ **MILEENA™:** maintenir coup de poing enfoncé pendant 2 secondes et relâcher.

- ♦ **SCORPION™:** Blocage + haut, haut.

## KITANA™

### MOUVEMENTS SPECIAUX:

- ♦ **BALAYAGE D'ÉVENTAIL:** arrière + coup de poing.

- ♦ **LANCER D'ÉVENTAIL:** avant, avant, coup de poing + coup de pied.

- ♦ **SOULEVEMENT D'ÉVENTAIL:** arrière, arrière, coup de poing.

- ♦ **COUP DE POING EN ÉQUERRE:** bas, arrière, coup de poing.



## JAX™

### MOUVEMENTS SPÉCIAUX:

- ♦ **MARTELAGE:** maintenir coup de poing enfoncé pendant 3 secondes et relâcher.
- ♦ **EMPOIGNER:** avant, avant, coup de poing.
- ♦ **VAGUE SONIQUE:** avant, bas, coup de pied.
- ♦ **BRISÉ-DOS:** blocage, lorsque vous êtes en l'air avec l'adversaire.

## MILEENA™

### MOUVEMENTS SPÉCIAUX:

- ♦ **COUP DE PIED TÉLÉPORTÉ:** avant, avant, coup de pied.
- ♦ **ATTAQUE EN ROULADE:** arrière, arrière, bas, coup de pied.
- ♦ **LANCER DE SAI:** maintenir coup de poing enfoncé pendant 2 secondes puis relâcher.



## SCORPION™

### MOUVEMENTS SPÉCIAUX:

- ♦ **LANCE:** arrière, arrière, coup de poing.
- ♦ **LEURRE:** bas, arrière, coup de poing.
- ♦ **LANCER AÉRIEN:** blocage, lorsque vous êtes en l'air avec l'adversaire.

## SHAO KAHN™

Seigneur suprême du monde Extérieur, Shao Kahn™ gouverne les Plaines Astrales de Shokan et tous les royaumes environnants. Il y a cinq cents ans, il a envoyé Shang Tsung™ en exil dans le Royaume Patrie (la Terre) pour expier ses fautes. Shang Tsung™ avait pour mission d'affaiblir les Furies et de créer un point faible dans les grilles dimensionnelles de la Terre. Ce point faible permettrait à Kahn™ et à ses serviteurs de pénétrer sur la Terre, et d'imposer une



existence sombre et chaotique à tous ses habitants. Ce n'est qu'à ce moment-là que Shang Tsung™ pourra être disculpé de ses crimes et libéré de son sort.



### GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Cartouches (Game Paks) pour le GAME BOY de Nintendo

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

Nintendo Game Boy GAME PAKS (Cartouches)

Acclaim Entertainment SA garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO 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.

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.



## 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, espiaba 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™ 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 Nintendo® Game Boy™.
3. Cuando veas la pantalla del título de Mortal Kombat® II, pulsa "start" para pasar a la pantalla de opciones. Aparecerán las siguientes opciones: **COMENZAR EL JUEGO (START GAME)** u **OPCIONES (OPTIONS)**. Para seleccionar una, destácala con el **MANDO DIRECCIONAL** y pulsa el **BOTÓN START**.

La opción de **COMENZAR EL JUEGO (START GAME)** da paso a una batalla para un solo jugador por el título de Gran Campeón. Pero primero hay que elegir a un guerrero. La pantalla de selección de guerreros tiene fotografías de todos los luchadores que el jugador puede escoger. Para elegir a uno, mueve el marco hacia él con las



**FLECHAS DEL MANDO DIRECCIONAL.** Cuando tu elección esté enmarcada, pulsa el **BOTÓN START** para seleccionarlo.

Si seleccionas **OPCIONES (OPTIONS)** podrás elegir entre **CRÉDITOS (CREDITS)** y **DIFICULTAD (DIFFICULTY)**. Para seleccionar estas opciones, destaca una y pulsa la parte **IZQUIERDA** o **DERECHA** del **MANDO DIRECCIONAL**.

La opción de **CRÉDITOS** te permite elegir las veces que puedes continuar antes de que se termine el juego. Con **DIFICULTAD** puedes regular el nivel de dificultad del juego, desde "Muy fácil" (Very easy) a "Muy difícil" (Very hard).

Si otro jugador quiere participar en el torneo, puede conectar su Game Boy™ con el Game Link. Cuando los dos jugadores estén en su pantalla del título respectiva, los Game Boys se conectarán y asignarán de forma automática un número a cada jugador. ("Existence of another fighter established": Establecida la existencia de otro luchador) Cuando se haya realizado la conexión, el juego llevará a los dos jugadores a la pantalla de "Elige tu luchador" (Choose your fighter), donde cada uno deberá seleccionar un guerrero.

*Nota: no se puede realizar la conexión cuando el juego para una sola persona ya ha empezado. Habrá que esperar a que el juego se acabe y la máquina vuelva a la pantalla del título. Si se quiere empezar un juego para dos personas de forma inmediata, hay que apagar los dos Game Boys y luego encenderlos a la vez. Si durante el juego se rompe la conexión entre las dos máquinas, éstas se reinicializarán.*







## LAS REGLAS DEL MUNDO EXTERIOR

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

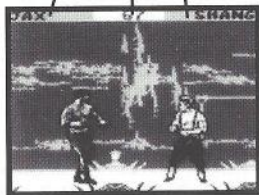
En primer lugar, el torneo del mundo exterior pone a prueba las técnicas de lucha de un guerrero, haciendo que mida sus fuerzas contra todos los formidables guerreros de la Tierra. En las batallas de Mortal Kombat aparecerán marcadores en las esquinas superiores izquierda y derecha de la pantalla, con los datos de la energía de los guerreros ("Hit Meters"/"Timer": "Golpes recibidos"/"Cronómetro"). Al comienzo de cada asalto el marcador de los golpes recibidos aparece en negro, y cada vez que el guerrero es golpeado se añade un fragmento de color blanco que indica el grado de lesiones. Cuando la barra de un guerrero aparezca completamente blanca, 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" 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!

GOLPES RECIBIDOS  
CRONOMETRO



## LOS MOVIMIENTOS DEFENSIVOS BÁSICOS:

El arte del Kombat ha permanecido igual 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)

## EL ARTE DEL KOMBATE II:

- Para avanzar o retroceder: pulsa la parte IZQUIERDA o DERECHA DEL MANDO DIRECCIONAL.
- Para bloquear: pulsa el BOTÓN START.
- 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
- Para detener el juego: pulsa el BOTÓN SELECT.

## 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: pulsa el BOTÓN B.
- Para dar una patada: pulsa el BOTÓN A.

## LOS MOVIMIENTOS AVANZADOS:

Los movimientos avanzados utilizan movimientos básicos, como los bloqueos, para crear 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 ABAJO + PUÑETAZO
- Para hacer un barrido: pulsa ALEJARSE + PATADA

Para dar una patada redonda: pulsa ACERCARSE + PATADA  
 Para dar un puñetazo volante: SALTAR o VOLTERETA + PUÑETAZO  
 Para dar una patada volante: SALTAR o VOLTERETA + PATADA

## MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Para ganar un concurso en la Tierra hay que ser un maestro del Kombat, pero en el hostil mundo exterior no basta con ser un guerrero excelente. Para este torneo, cada luchador ha perfeccionado varios movimientos especiales, que, a menudo, requieren energía sobrenatural, fuerza espiritual, una excelente forma física o 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 los 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.



## PERFILES DE LOS GUERREROS LIU KANG™

### MOVIMIENTOS ESPECIALES:

- ❖ BOLA DE FUEGO NORMAL: avanzar, avanzar, puñetazo
- ❖ BOLA DE FUEGO ESTANDO AGACHADO: abajo, avanzar, puñetazo
- ❖ PATADA VOLANTE: AVANZAR, avanzar, patada
- ❖ TIJERA: mantener la patada durante 3 segundos y luego soltar



### REPTILE™

#### MOVIMIENTOS ESPECIALES:

- ❖ SALIVA ACIDA: avanzar, avanzar, puñetazo
- ❖ BOLA DE FUERZA: alejarse, alejarse, puñetazo + patada  
Invisibilidad: mantener bloqueo + arriba, arriba, abajo, puñetazo
- ❖ PATADA DESLIZANTE: alejarse + puñetazo + patada



### SUB ZERO™

#### MOVIMIENTOS ESPECIALES:

- ❖ DISPARO DE HIELO: abajo, acercarse, puñetazo
- ❖ SUELO DE HIELO: abajo, alejarse, patada
- ❖ PATADA DESLIZANTE: alejarse + puñetazo + patada



### SHANG TSUNG™

#### MOVIMIENTOS ESPECIALES:

- ❖ CALAVERAS DE FUEGO: alejarse, alejarse, puñetazo (uno), alejarse, alejarse, acercarse, puñetazo (dos), alejarse, alejarse, acercarse, acercarse, puñetazo (tres)



#### METAMORFOSIS:

- ❖ LIU KANG™: alejarse, alejarse, acercarse, acercarse, bloquear
- ❖ REPTILE™: mantener bloqueo + arriba, abajo, arriba

### SHANG TSUNG (CONTINUED):

- ❖ SUB ZERO™: acercarse, abajo, acercarse, patada
- ❖ KITANA™: bloquear, bloquear, bloquear
- ❖ JAX™: abajo, acercarse, alejarse, puñetazo
- ❖ MILEENA™: mantener puñetazo durante 2 segundos y luego soltar
- ❖ SCORPION™: bloquear + arriba, arriba

### KITANA™

#### MOVIMIENTOS ESPECIALES:

- ❖ GOLPE DE ABANICO: alejarse + puñetazo
- ❖ LANZAMIENTO DE ABANICO: acercarse, acercarse, puñetazo + patada
- ❖ ABANICO ELEVADOR: alejarse, alejarse, puñetazo
- ❖ PUÑETAZO EN ANGULO RECTO: abajo, alejarse, puñetazo



## JAX™

### MOVIMIENTOS ESPECIALES:

- ❖ **QUIEBRA SUELOS:** mantener puñetazo durante 3 segundos y soltar
- ❖ **PRESA:** acercarse, acercarse, puñetazo
- ❖ **ONDA SONICA:** acercarse, abajo, patada
- ❖ **QUEBRANTAESPALDAS:** bloquear, mientras los dos contrincantes están en el aire.



## MILEENA™

### MOVIMIENTOS ESPECIALES:

- ❖ **PATADA TELETRANSPORTADORA:** acercarse, acercarse, patada
- ❖ **ATAQUE RODADO:** alejarse, alejarse, abajo, patada
- ❖ **LANZAMIENTO DE NAVAJAS "SAI":** mantener puñetazo durante 2 segundos y soltar



## SCORPION™

### MOVIMIENTOS ESPECIALES:

- ❖ **ARPON:** alejarse, alejarse, puñetazo
- ❖ **SEÑUELO:** abajo, alejarse, puñetazo
- ❖ **LANZAMIENTO EN EL AIRE:** bloquear, mientras los dos contrincantes están en el aire.



## 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 en las puertas dimensionales de la Tierra por donde Kahn™ y sus secuaces pudieran entrar libremente en la Tierra y someter a sus habitantes a una existencia de caos y

oscuridad. Sólo así Shang Tsung™ redimiría su ofensa y se vería libre de la maldición.



## NIEMAND, NIEMAND KAN JE VOORBEREIDEN!

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

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



## LAAT HET TOERNOOI BEGINNEN!

1. Zorg dat de GameBoy™ uit staat.

2. Steek de Mortal Kombat® II cartridge in de GameBoy™ zoals dat beschreven staat in de GameBoy handleiding.

3. Druk op START als je het Mortal Kombat® II titelscherm ziet om naar het Optiescherm te gaan. Je krijgt twee keuzes te zien: START GAME of OPTIONS. Gebruik de CONTROL PAD om een optie te kiezen en druk op START.

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





Als je **OPTIONS** kiest krijg je de volgende keuzes: **CREDITS** en **DIFFICULTY**. Maak een keuze met de **CONTROLPAD** en druk op **LINKS** of **RECHTS**.

Met **CREDITS** kun je instellen hoe vaak je door mag gaan voordat je spel voorbij is (continues). Met **DIFFICULTY** (moeilijkheidsgraad) kun je instellen of het spel heel makkelijk (Very Easy), heel moeilijk (Very Hard) of ergens daartussenin is.

Als een tweede speler mee wil doen aan het toernooi, dan kan hij zijn GameBoy™ aansluiten op de andere GameBoy™ met gebruik van de GameLink kabel. Als beide spelers het introscherm hebben bereikt zullen de GameBoys automatisch met elkaar de verbinding maken. Ook zal er automatisch een speler 1 en een speler 2 worden gekozen (je ziet dan "Existance of another fighter established" in beeld staan). Als de verbinding is gemaakt wordt er doorgeschakeld naar het vechter-selectiescherm en kunnen beide spelers een vechter uitkiezen.

*N.B.: Als er een spel voor één speler bezig is zal er geen verbinding worden gemaakt totdat het spel is afgelopen en de GameBoy terug is bij het titelscherm. Zet beide GameBoys tegelijk **UIT** en **AAN** om meteen aan een spel voor twee spelers te beginnen. Als een verbinding wordt verbroken tijdens een spel voor twee spelers dan zullen beide Gameboys opnieuw gaan starten.*



## REGELS VAN DE BUITENWERELD

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

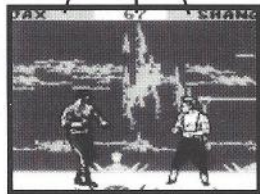
In het toernooi van de Buitenwereld worden eerst de gevechtstechnieken van een strijder getoetst door hem op te stellen tegenover alle formidabele Aardse vechters. In alle Mortal Kombat gevechten geven de balken in de linker- en rechterbovenhoek de gezondheid van een vechter aan. De balken zijn aan het begin van het gevecht nog helemaal zwart, maar elke keer nadat een vechter in het spel geraakt wordt komt er een beetje wit bij, wat aangeeft in welke mate de vechter gewond is. Een vechter verliest zijn bewustzijn en de ronde als zijn meter helemaal wit is. De winst van de ronde gaat dan naar de andere vechter. Als de tijd om is voordat één van de vechters zijn bewustzijn verliest gaat de winst van de ronde naar de vechter met de minste verwondingen. De eerste vechter die twee 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 Buitenwereld-vechter: de demon Shang Tsung™. Zijn meester Shao Kahn™ heeft hem zijn jeugd teruggegeven waardoor Tsung™ niet alleen indrukwekkende magische krachten heeft maar ook fysiek erg sterk is.

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

ENERGIEBALKEN  
TUDSMETER





## DE KUNST VAN KOMBAT II:

### DE KUNST VAN HET VERDEDIGEN:

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

- Om naar Voren of naar Achteren te Bewegen: Druk naar LINKS of naar RECHTS op de CONTROLPAD
- Om te Blokkeren: Druk op START
- Om te Bukken: Druk naar BENEDEN op de CONTROLPAD
- Om te Springen: Druk OMHOOG op de CONTROLPAD
- Om naar Achteren of naar Voren te Duiken: Druk OMHOOG op de CONTROLPAD + naar LINKS of RECHTS
- Om het Spel te Pauzeren: Druk op de SELECTKNOP

### 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 tactieken kunnen deze aanvalsbewegingen worden gebruikt om de meeste tegenstanders te verslaan. De fundamentele aanvalsbewegingen zijn als volgt:

- Om te Stoten: Druk op de B-KNOP
- Om te Schoppen: Druk op de A-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:

- Om een Uppercut te geven: Druk OMLAAG + STOOT
- Om een Voetzwaai te Maken: Druk VAN TEGENSTANDER AF + SCHOP
- Om een Complete Zwaai te Maken: Druk NAAR TEGENSTANDER TOE + SCHOP
- Om een Vliegende Stoot te geven: SPRING of DUIK + STOOT
- Om een Vliegende Schop te geven: SPRING of DUIK + SCHOP

## DE SPECIALE BEWEGINGEN (SPECIAL MOVES)

Als je Kombat-meester bent heb je genoeg in je mars om elk Aards gevecht te winnen, maar het vergt heel wat meer om in de vijandige Buitenwereld te overleven. Iedere vechter heeft, ter voorbereiding op dit toernooi, verschillende speciale bewegingen geleerd. Om deze bewegingen zo effectief mogelijk te maken halen de vechters hiervoor hun kracht uit spirituele of bovennatuurlijke energieën, extreme fysieke conditietrainingen of 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 zorg voor een tegenaanval op het moment dat hij het meest kwetsbaar is.
- Timing is van enorm belang bij veel bewegingen. Oefen veel om de geheimen van een goede timing door te krijgen.
- Met oefening is het mogelijk om een combinatie van bewegingen uit te voeren. Dit geeft een vechter de mogelijkheid om meerdere klappen uit te delen voordat de tegenstander de kans krijgt om zich te verdedigen. Daardoor zijn deze combinaties zijn van onschatbare waarde.
- Elke vechter heeft verschillende sterke en zwakke punten met betrekking tot snelheid en bewegingen. Door achter de verschillende stijlen te komen kun je ze beter gebruiken en kun je effectiever vechten.



## VECHTERSPROFIELEN:

### LIU KANG™

#### SPECIALE BEWEGINGEN:

- ♦ VUURBAL: Naar Vijand Toe, Naar Vijand Toe, Stoot
- ♦ GEBUKTE VUURBAL: Omlaag, Naar Vijand Toe, Stoot
- ♦ Vliegende Schop: Naar Vijand Toe, Naar Vijand Toe, Schop
- ♦ FIETS-KICK: Houdt Schop 3 seconden lang vast en dan loslaten



### REPTILE™

#### SPECIALE BEWEGINGEN:

- ♦ ZUUR SPUGEN: Naar Vijand Toe, Naar Vijand Toe, Stoot
- ♦ ENERGIEBAL: Van Vijand Weg, Van Vijand Weg, Stoot + Schop
- ♦ ONZICHTBAARHEID: Blokkeren Vasthouden + Omhoog, Omhoog, Omlaag, Stoot
- ♦ GLIJDEN: Van Vijand Weg + Stoot + Schop



### SUB ZERO™

#### SPECIALE BEWEGINGEN:

- ♦ DIEPVRIES: Omlaag, Naar Vijand Toe, Stoot
- ♦ GRONDIJS: Omlaag, Van Vijand Weg, Schop
- ♦ GLIJDEN: Van Vijand Weg, + Stoot + Schop



### SHANG 'TSUNG™

#### SPECIALE BEWEGINGEN:

- ♦ VLAMMENDE DOODSHOOFDEN: Van Vijand Weg, Van Vijand Weg, Stoot (een)Van Vijand Weg, Van Vijand Weg, Naar Vijand Toe, Stoot (twee)Van Vijand Weg, Van Vijand Weg, Naar Vijand Toe, Naar Vijand Toe, Stoot (drie)
- GEDAANTE VERWISSELEN:**
- ♦ LIU KANG™: Van Vijand Weg, Van Vijand Weg, Naar Vijand Toe, Naar Vijand Toe, Blokkeren



#### SHANG TSUNG (CONTINUED):

- ♦ REPTILE™: Blokkeren Vasthouden + Omhoog, Omlaag, Omhoog
- ♦ SUB ZERO™: Naar Vijand Toe, Omlaag, Naar Vijand Toe, Schop
- ♦ KITANA™: Blokkeren, Blokkeren, Blokkeren
- ♦ JAX™: Omlaag, Naar Vijand Toe, Van Vijand Weg, Stoot
- ♦ MILEENA™: Stoot 2 seconden vasthouden en dan loslaten
- ♦ SCORPION™: Blokkeren + Omhoog, Omhoog

### KITANA™

#### SPECIALE BEWEGINGEN:

- ♦ WAAIERSLAG: Van Vijand Weg + Stoot
- ♦ WAAIERWORP: Naar Vijand Toe, Naar Vijand Toe, Stoot + Schop
- ♦ WAAIERLIFT: Van Vijand Weg, Van Vijand Weg, Stoot
- ♦ VIERKANTE GOLFSLAG: Omlaag, Van Vijand Weg, Stoot



### JAX™

#### SPECIALE BEWEGINGEN:

- ♦ GRONDSLAG: Stoot vasthouden voor 3 seconden en dan loslaten
- ♦ GRIJPEN: Naar Vijand Toe, Naar Vijand Toe, Stoot
- ♦ SONISCHE GOLF: Naar Vijand Toe, Omlaag, Schop
- ♦ RUGGEKRAKER: Blokkeren terwijl beide vechters in de lucht zijn



### MILEENA™

#### SPECIALE BEWEGINGEN:

- ♦ TELEPORT KICK: Naar Vijand Toe, Naar Vijand Toe, Schop
- ♦ ROL-AANVAL: Van Vijand Weg, Van Vijand Weg, Omlaag, Schop
- ♦ SAI WORP: Stoot vasthouden voor 2 seconden en dan loslaten



### SCORPION™

#### SPECIALE BEWEGINGEN:

- ♦ SPEER: Van Vijand Weg, Van Vijand Weg, Stoot
- ♦ AFLEIDINGSMANOEUVRE: Omlaag, Van Vijand Weg, Stoot
- ♦ LUCHTWORP: Blokkeren terwijl beide vechters in de lucht zijn



### SHAO KAHN™

Als opperste heerser van de Buitenwereld regeert Shao Kahn™ over de Astrale Vlaktes van Shokan en alle omliggende koninkrijken. Vijfhonderd jaar geleden verbande hij de gedaanteverwisselaar Shang Tsung™ naar het Moeder Domein (Aarde) om daar voor zijn misdaden te boeten. Het was de taak van Shang Tsung™ om het Domein uit evenwicht te brengen en een gat in de toegangsdimensies van de Aarde te maken. Hierdoor zouden zijn meester Shao Kahn™ en diens volgelingen voor eeuwig kunnen

regeren. Alleen dan zouden de misdaden van Shang Tsung™ hem worden vergeven en zou de over hem uitgesproken vloek worden opgeheven.





## 90 DAGEN GARANTIE

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

Indien onverhoopt toch een defect optreedt 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 en met volledig aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan:

Columbia TriStar Home Video

postbus 685 1200 AR Hilversum Nederland

Columbia TriStar Home Video

Opperstraet 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.

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.

## GARANZIA

Il perfetto funzionamento di questo gioco è stato controllato prima della spedizione. Per questo motivo il Centro Assistenza Nintendo di Acclaim Entertainment, Ltd. S.p.A. garantisce il prodotto acquistato per un periodo di 3 (tre) mesi dalla data di acquisto. Per i successivi 9 (nove) mesi Acclaim Entertainment, Ltd. provvederà alla riparazione o sostituzione dei prodotti che risulteranno non funzionanti. Il costo della riparazione potrà variare, in base all'intervento 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 produzione o 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 difettoso durante il periodo di garanzia, la preghiamo di spedirlo per la sostituzione, porto franco, perfettamente imballato ed accompagnato da questa garanzia (compilare in ogni sua parte e con lo scontrino fiscale allegato) a:



Prodotto da: Acclaim Entertainment, Inc.  
Importato da: ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.  
Mareau 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 PICCOLE E DEL CONSEGUENTE RISCHIO DI INGESTIONE.  
CONSERVARE LE ISTRUZIONI O LA SCATOLA PER FUTURA REFERENZA.



## 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 ospitato 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 Nintendo® Game Boy™.
3. Quando vedrai la videata di testa di Mortal Kombat® II, premi start per passare alla videata delle opzioni. Ti verranno presentate le seguenti opzioni: START GAME (INIZIARE GIOCO) o OPTIONS (OPZIONI). Per selezionarne una, evidenziala con il PULSANTE DIREZIONALE e premi il PULSANTE START.



**INIZIARE GIOCO** comincia con la battaglia per il titolo di Grande Campione. Come prima cosa dovrà essere selezionato un lottatore. La videata di selezione del guerriero mostra un'immagine con tutti i guerrieri a disposizione del giocatore. Per selezionare un guerriero, sposta l'indicatore su un guerriero utilizzando le **FRECCHE DIREZIONALI**. Quando l'indicatore sarà sul guerriero che vuoi scegliere, premi il **PULSANTE START** per selezionarlo. Per selezionare un guerriero a caso, lascia l'indicatore sul guerriero iniziale (Liu Kang per il giocatore 1, Reptile per il giocatore 2) e premi **SU** e il **PULSANTE START**.

Se selezioni **OPZIONI**, avrai a disposizione le seguenti scelte: **CREDITS** (**CREDITI**) e **DIFFICULTY** (**LIVELLO DI DIFFICOLTÀ**). Per selezionare queste opzioni evidenziane una e premi il **PULSANTE DIREZIONALE** a **SINISTRA** o **DESTRA**.

**CREDITI** ti permette di decidere per quante volte potrai continuare prima di terminare definitivamente la partita. **LIVELLO DI DIFFICOLTÀ** ti permette di scegliere la difficoltà del gioco, da **Very Easy** (Facilissimo) a **Very Hard** (Difficilissimo).

Se un secondo giocatore vuole partecipare al torneo, lo potrà fare collegando il suo Game Boy utilizzando il cavo Game Link. Quando ambedue i giocatori saranno sulle rispettive videate di testa, i Game Boy stabiliranno il collegamento assegnando automaticamente i numeri ai giocatori ("Existence of another fighter Established - Individuata l'esistenza di un altro lottatore). Quando il collegamento è stato stabilito, il gioco porterà ambedue i giocatori sulla videata "Scegli il tuo lottatore" dove dovranno selezionare il loro guerriero.

*Importante: se è in corso una partita a un giocatore, il collegamento non verrà stabilito fino a quando quella partita non sarà terminata e il computer non sarà ritornato sulla videata di testa. Per cominciare immediatamente una partita a due giocatori, spegnete tutt'e due i Game Boy collegati, quindi riaccendeteli contemporaneamente. Se nel corso della partita a due giocatori il collegamento si dovesse interrompere ambedue i computer si azzereranno.*

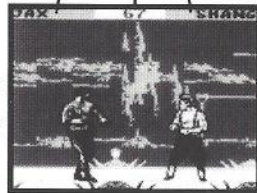


## LE REGOLE DELL'ALTRO MONDO

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 concesso!

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

INDICATORE COLPI  
CONTATORE TEMPO



**IMPORTANTE:** se dopo quattro 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™ 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: Premi il PULSANTE DIREZIONALE A SINISTRA o A DESTRA

Per Bloccaggio: Premi il PULSANTE START.

Per Abbassarsi: Premi il PULSANTE DIREZIONALE IN GIÙ.

Per Saltare: Premi il PULSANTE DIREZIONALE IN SU.

Per fare una capriola avanti o indietro: Premi il PULSANTE DIREZIONALE IN SU + SINISTRA o DESTRA

Per mettere il gioco in pausa: Premi il PULSANTE SELECT

### LE 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: Premi il PULSANTE B

Per tirare calci: Premi il PULSANTE A

## LE MOSSE AVANZATE

I movimenti avanzati utilizzano quelli fondamentali per costruire delle potenti manovre. Tuttavia, nonostante infliggano più danni, sono più lente. Le mosse avanzate sono le seguenti:

Per eseguire un montante: Premi in BASSO + PUGNO

Per eseguire uno sgambetto: Premi allontanati dall'avversario + CALCIO

Per eseguire un calcio a spazzare: Premi nella direzione dell'avversario + CALCIO

Per eseguire un Pugno volante: SALTA o CAPRIOLA + PUGNO

Per eseguire un Calcio volante: SALTA o CAPRIOLA + CALCIO

### MOSSE SPECIALI:

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

### SAGGEZZA GUERRIERA

- La pazienza è la più grande virtù dei guerrieri. Aspetta che il tuo avversario ti attacchi, quindi controattacca nel momento in cui è più vulnerabile.
- Il tempismo è fondamentale per la maggior parte delle mosse. Allenati molto per imparare a conoscere i tuoi tempi.
- Allenandoti potrai imparare delle combinazioni di mosse che permetteranno ad un guerriero di colpire ripetutamente l'avversario prima che questi abbia la possibilità di difendersi, facendo di queste delle armi estremamente preziose.
- Ogni guerriero ha dei punti forti e dei punti deboli diversi in relazione ai riflessi e alle mosse. Se riuscirai a scoprirli potrai sfruttarli sia in difesa che in attacco.





## SCHEDE DEI GUERRIERI

### LIU KANG™

#### MOSSE SPECIALI:

- ♦ PALLA DI FUOCO NORMALE: Avanti, Avanti, Pugno
- ♦ PALLA DI FUOCO ABBASSATA: Giù, Avanti, Pugno
- ♦ CALCIO VOLANTE: Avanti, Avanti, Calcio
- ♦ CALCIO DI RITORNO: Tieni premuto Calcio per 3 secondi, quindi rilascia.

### REPTILE™

#### MOSSE SPECIALI:

- ♦ SPUTO ACIDO: Avanti, Avanti, Pugno
- ♦ PALLA ENERGETICA: Indietro, Indietro, Pugno + Calcio
- ♦ INVISIBILITÀ: Tieni Bloccaggio + Su, Su, Giù, Pugno
- ♦ SCIVOLONE: Indietro + Pugno + Calcio



### SUB ZERO™

#### MOSSE SPECIALI:

- ♦ CONGELAMENTO PROFONDO: Giù, Avanti, Pugno
- ♦ CONGELA-SUOLO: Giù, Indietro, Calcio
- ♦ SCIVOLONE: Indietro + Pugno + Calcio



### SHANG TSUNG™

#### MOSSE SPECIALI:

- ♦ TESCHI INCENDIATI: Indietro, Indietro, Pugno (uno)  
Indietro, Indietro, Avanti, Pugno (Due)  
Indietro, Indietro, Avanti, Avanti, Pugno (Tre)
- ♦ TRASFORMAZIONI:
- ♦ LIU KANG: Indietro, Indietro, Avanti, Avanti, Bloccaggio
- ♦ REPTILE: Tieni Bloccaggio + Su, Giù, Su



### SHANG TSUNG (CONTINUED):

- ♦ SUB ZERO: Avanti, Giù, Avanti, Calcio
- ♦ KITANA: Bloccaggio, Bloccaggio, Bloccaggio
- ♦ JAX: Giù, Avanti, Indietro, Pugno
- ♦ MILEENA: Tieni Pugno per 2 secondi, quindi rilascia
- ♦ SCORPION: Bloccaggio + Su, Su

### KITANA™

#### MOSSE SPECIALI:

- ♦ COLPO DI VENTAGLIO: Indietro + Pugno
- ♦ LANCIO DEL VENTAGLIO: Indietro, Indietro, Pugno + Calcio
- ♦ ALZATA DI VENTAGLIO: Indietro, Indietro, Pugno
- ♦ PUGNO SPAZZATUTTO: Giù, Indietro, Pugno



### JAX™

#### MOSSE SPECIALI:

- ♦ MARTELLATA: Tieni Pugno per 3 secondi, quindi rilascia.
- ♦ PRESA: Avanti, Avanti, Pugno
- ♦ ONDA SONICA: Avanti, Giù, Calcio
- ♦ SPEZZASCHIENA: Bloccaggio mentre sei in aria con l'avversario



### MILEENA™

#### MOSSE SPECIALI:

- ♦ CALCIO TELEPORTANTE: Avanti, Avanti, Calcio
- ♦ ATTACCO ROTOLANTE: Indietro, Indietro, Giù, Calcio
- ♦ LANCIARE PUGNALI: Tieni Pugno per 2 secondi quindi rilascia.



### SCORPION™

#### MOSSE SPECIALI:

- ♦ LANCIA: Indietro, Indietro, Pugno
- ♦ FINTA: Giù, Indietro, Pugno
- ♦ LANCIO IN ARIA: Bloccaggio, mentre sei in aria con l'avversario.



### 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.





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, P.O. Box 255, North Melbourne, VIC 3051, Australia

PRINTED IN JAPAN  
IMPRIME AU JAPON