

MORTAL



KOMBAT[®]

AMIGA - DEUTSCH

Acclaim[®]
entertainment, ltd.

Virgin

Virgin Interactive Entertainment präsentiert

MORTAL



KOMBAT®

Für einen Ehrenkodex gibt es oft unterschiedliche Auslegungen. Die Shaolin besaßen einen sehr ernsten Kodex. In ihren Turnieren mußten sich die Kombatanten gegenseitig als Kämpfer respektieren, unabhängig davon, wieviel Haß sie füreinander empfanden.

Andere Kloster wiederum legten nicht viel Wert auf einen Ehrenkodex, und so herrschten dort oft recht raue Sitten.

Mortal Kombat unterliegt einem sehr strengen Ehrenkodex, aber hält sich daran irgendwer?

COPYRIGHT-ERKLÄRUNGEN

Urheberrecht des Programms: © 1993 Acclaim Entertainment Inc.

Herausgeber: Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.

Mortal Kombat® ist eingetragenes Warenzeichen und lizenziert von Midway® Manufacturing Company.

Urheberrecht © 1992 Alle Rechte vorbehalten - Verwendung genehmigt

Virgin® ist eingetragenes Warenzeichen von Virgin Enterprises Ltd.

Acclaim® ist eingetragenes Warenzeichen von Acclaim Entertainment

Originalkonzept Midway Manufacturing Company

Computerkonvertierung Probe Software

Amiga Code Richard Costello

Szenerie Jason Green

Spritekonvertierung Gary Liddon

Sound Allister Brimble

Softwaremanager Jon Norledge

Projektmanager Peter Hickman

Qualitätskontrolle John Martin

Artwork & Design Koordinator Matthew Walker

Anleitung G Penn

Anleitungsdesign Mark Tilson

Produktion Catherine Spratt & Robert McGrath

URHEBERRECHTSHINWEISE

Das Computerprogramm sowie dazugehörige Dokumentation und Materialien sind durch nationale und internationale Copyrightgesetze geschützt. Das Speichern des Computerprogramms und dazugehöriger Dokumentation und Materialien, sowie Reproduktion, Übersetzung, Kopieren, Mieten, Verleih, Verbreitung und öffentliche Vorführung derselben, sind ohne die ausdrückliche schriftliche Erlaubnis von Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. verboten. Alle Autoren- und Eigentumsrechte sind weltweit vorbehalten. Das Programm sowie dazugehörige Dokumentation und Materialien werden in Übereinstimmung mit den Handels- und Verkaufsbedingungen von Virgin Interactive Entertainment (Europe) verkauft. Exemplare dieser Bedingungen sind auf Anfrage erhältlich.

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.,

338A Ladbroke Grove, London W 10 5AH., GB

Tel: (081) 960 2255. Fax: (081) 960 9900.



BITTE VOR DEM SPIELEN LESEN

Einige wenige Menschen mögen Erfahrungen mit epileptischen Anfällen beim Ansehen von bestimmten Blitzlichtern oder wiederkehrenden Mustern in ihrem täglichen Alltag haben. Unter Umständen haben diese Menschen auch Anfälle beim Ansehen von bestimmten Fernsehbildern oder beim Spielen bestimmter Computerspiele. Bitte befolge die folgenden Vorsichtsmaßnahmen, um jedes Risiko auszuschließen.

Vor dem Spielen

- ☆ Solltest Du oder ein Mitglied Deiner Familie jemals epileptische Anfälle oder Bewußtseinsstörungen beim Anblick von blinkenden Lichtern gehabt haben, solltest Du Deinen Arzt vor dem Spielen aufsuchen.
- ☆ Halte einen Mindestabstand von 2,5 Metern zum Fernseher oder Monitor.
- ☆ Wenn Du sehr müde bist oder wenig Schlaf gehabt hast, ruhe Dich aus und spiele erst, wenn Du Dich vollständig erholt hast.
- ☆ Sorge dafür, daß der Raum, in dem Du spielst, ausreichend beleuchtet ist. ☆ Verwende in Verbindung mit diesem Computerspiel einen kleinen Fernseher oder Monitor (vorzugsweise 14 Zoll oder weniger).

Während des Spiels

- ☆ Unterbrich Dein Spiel jede Stunde für mindestens 10 Minuten.
- ☆ Eltern sollten auf den Gebrauch von Computerspielen durch ihre Kinder achten. Stellt sich bei Ihnen oder Ihrem Kind eines der folgenden Symptome während des Spiels ein, unterbrechen Sie das Spiel SÖFORT und suchen Sie einen Arzt auf: veränderte Wahrnehmung, Muskelzucken oder andere unfreiwillige Bewegungen, verändertes Umgebungsbewußtsein, geistige Verwirrung und/oder Schüttelkrämpfe.

SEI WILLKOMMEN !

Wir begrüßen Dich zu der besten Kampfsportsimulation der Welt: Mortal Kombat. Diese Spielanleitung wurde so konzipiert, daß Du das Optimum aus diesem erstklassigem Produkt herausholen kannst. Sollte Dir etwas an dem Programm oder dieser Spielanleitung nicht gefallen, zögere nicht, uns das und den Grund dafür in ein paar Zeilen mitzuteilen. Das wird uns dabei helfen, diese Fehler in der Zukunft zu vermeiden. Alle Fragen, Beschwerden und Anregungen sendet bitte an CUSTOMER SERVICE, Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd., 338A Ladbroke Grove, London W20 5AH, England.

WICHTIGER HINWEIS !

Disketten sind ein magnetisches Medium, genau wie Bandcassetten. Setze daher eine Diskette niemals Röntgenstrahlung oder starken Magnetfeldern aus, oder die Daten auf ihr könnten vernichtet werden. Versuche nicht von dieser Diskette eine Sicherheitskopie zu ziehen. Die Originaldiskette könnte dabei beschädigt werden.



PACKUNGSGEHALT.....	5
LADIANWEISUNGEN	5
FEHLERQUELLEN	6
MORTAL KOMBAT SPIELN.....	6
REGELN	6
MORTAL OPTIONEN	7
WÄHLE DEINEN KÄMPFER.....	8
WAS DU WÄHREND DES SPIELS ZU SEHEN BEKOMMST.....	8
TESTE DEINE MACHT!	9
GRUNDTECHNIKEN.....	9
DIE MORTAL KOMBATANTEN.....	14
JOHNNY CAGE	14
KANO	16
RAIDEN	18
LIU KANG	19
SCORPION	21
SUB-ZERO.....	22
SONYA BLADE	24
GORO	25
SHANG TSUNG.....	26
REPTILE	26
SPIELTIPS	27
ÜBER MORTAL KOMBAT.....	28



In den letzten 500 Jahren hat der ruchlose Shang Tsung jedes Jahr auf seiner abgelegenen Insel ein Kampfturnier veranstaltet. Sein langwährender Champion ist Goro, ein riesiger, mit vier Armen ausgestatteter Mutantenkrieger, dessen Können Shang Tsung mit den vielen Seelen der Verlierer versorgt, um sich immerwährende Lebenskraft zu verschaffen.

Am heutigen Tage wurden sieben neue Kandidaten versammelt, jeder ein Meisterkämpfer mit geheimen Kräften. Wie es die Regeln des Turniers besagen, muß erst jeder gegen jeden anderen Kämpfer und eine aus Kohlenstoff angefertigte Kopie seiner selbst antreten. Ist der Kandidat dann noch am Leben, warten Goro und der Meister Shang Tsung auf seine Herausforderung.

Wer wird der wahre Meister sein?

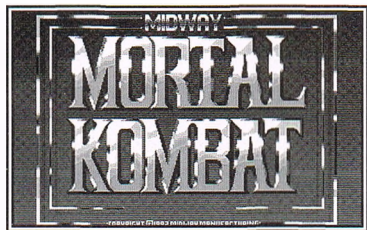
PACKUNGSGEHALT

Außer dieser Spielanleitung müssen sich noch zwei (2) Mortal Kombat Programm-Disketten in der Spielpackung befinden. Wir empfehlen, diese Disketten immer 'schreibgeschützt' zu lassen. Dazu muß das Loch mit dem kleinen schwarzen Plastikschieber in der oberen Ecke der Diskette 'geöffnet' werden.

LADIANWEISUNGEN

Mortal Kombat ist sowohl alleine als auch zu zweit spielbar.

- ☆ Baue Deinen Computer auf, wie es in der betreffenden Bedienungsanleitung beschrieben ist. Der erste Spieler verbindet seinen Joystick mit der Buchse Nummer 1. Der zweite Spieler muß seinen Joystick an die Buchse der Maus, Buchse Nr.2 anschließen.
- ☆ Schalte Deinen Computer aus, falls er eingeschaltet sein sollte. Warte mindestens 30 Sekunden, bevor Du ihn wieder einschaltest. Länger können sich keine eventuellen Viren im System halten, die Deine Mortal Kombat Disketten beschädigen könnten.
- ☆ Lege die Mortal Kombat Disk 1 in das Diskettenlaufwerk und schalte Deinen Computer ein. Das Programm wird automatisch geladen und gestartet. Lege die Disk 2 in das Laufwerk, sobald Du dazu aufgefordert wirst.



Das Titelbild

- ☆ Das Laden des Programms ist beendet, sobald Du dieses Titelbild siehst.

HINWEIS FÜR BESITZER EINES ZWEITEN DISKLAFWERKS
Mortal Kombat unterstützt ein zweites Diskettenlaufwerk.

HINWEIS FÜR BESITZER EINER FESTPLATTE
Mortal Kombat kann nicht auf einer Festplatte installiert werden.



FEHLERQUELLEN

In einigen seltenen Fällen kann es vorkommen, daß Mortal Kombat nicht geladen werden kann. Schalte dann Deinen Computer aus und entferne sämtliche angeschlossenen Zusatzgeräte, wie zum Beispiel den Drucker (den Monitor oder Fernseher angeschlossen lassen). Wiederhole dann die oben beschriebene Ladeanweisung.

Sollte Mortal Kombat jetzt immer noch nicht geladen werden, dann packe die defekte(n) Diskette(n) (nicht die Spielpackung) in einen gefütterten Umschlag und versehe ihn mit Deinem Namen und Deiner Adresse. Schreibe uns bitte genau, was Dein Computer für eine Ausstattung besitzt (RAM-Erweiterungen, Festplatten, etc.), um uns bei der Fehlersuche behilflich zu sein.

Sende den Umschlag und Deinen Brief an THE RETURNS DEPARTMENT, Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd., 338A Ladbrooke Grove, London W 10 5AH. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. wird sich bemühen, die defekte(n) Diskette(n) innerhalb von 28 Tagen nach Erhalt zu ersetzen.

MORTAL KOMBAT SPIELEN

Darüber brauchen wir nicht zu erzählen, daß Mortal Kombat DIE Kampfsportsimulation überhaupt ist, welche über ein reichhaltiges Repertoire an Strategiemaneuvern verfügt. Diese Spielanleitung macht Dich mit den Grundprinzipien von Mortal Kombat vertraut. Mit der Zeit wirst Du feststellen, daß das Timing eine entscheidende Rolle spielt, und daß Du nur durch Praxis Fortschritte machen wirst. Übung macht den Meister.

DIE REGELN

Viele sind es nicht...

Zwei Kombatanten tragen ihr Können in drei Kämpfen auf den sechs verschiedenen Kampfplätzen auf Shang Tsungs Insel miteinander aus: auf dem Palasthof, im Palastgarten, in der Kriegergrabkapelle, in der Todesgruft, in Shang Tsungs Thronraum oder in Goros Höhle.

Es gibt keinerlei Beschränkungen über den Gebrauch von Waffen und Einsatz besonderer Kräfte oder tödlicher Techniken. Jeder Kombatant kann alles daransetzen, um zu gewinnen.

FLAWLESS VICTORY bedeutet einen makellosen Sieg im ersten Kampf über Deinen Gegner, ohne die geringste Energie zu verlieren - 200.000 Bonuspunkte warten zur Belohnung.

DOUBLE FLAWLESS VICTORY - gewinne auch den zweiten Kampf ohne Energieverlust und Du erhältst einen Bonus von 500.000 Punkten.

FINISH HIM! Wenn Du kurz vor Deinem zweiten Sieg in den drei Kämpfen stehst, und Dein Gegner sich nur noch mit großer Mühe auf den Beinen hält, bekommst Du die Chance, eine tödliche Technik auf ihn anzuwenden - den Death Blow. Der Bildschirm wird sich verdunkeln, sowie Du den Death Blow korrekt angesetzt hast (außer bei Liu Kang) und 100.000 Punkte sind Dein.



In einem Ein-Spieler-Turnier muß der von Dir geführte Kombatant sechs Konkurrenten aus dem Weg räumen, bevor Du ihn gegen sich selbst im Spiegelkampf antreten läßt. Danach warten drei Ausdauerkämpfe auf Dich. Paarweise, einer nach dem anderen, werden Deine Gegner versuchen, Dich fertigzumachen. Anschließend betritt Goro den Platz und vielleicht sogar Shang Tsung.

Doch bevor Du kämpfst...

MORTAL OPTIONEN

Zwei Menüpunkte sind auf dem Titelbild zu sehen: 'OPTIONS' und 'START GAME'.

- ☆ Drücke den Joystick nach oben oder unten, um den gewünschten Punkt hervorzuheben.
- ☆ Drücke den Feuerknopf, um Deine Wahl zu bestätigen.

OPTIONS

Dieser Menüpunkt führt Dich zu den folgenden sieben Einstellungspunkten, die Du mit dem Joystick anwählen kannst:

CREDITS

Damit hast Du die Möglichkeit, das Spiel nach einem verlorenen Kampf fortzusetzen. Voreingestellt sind 3, aber Du kannst bis auf 6 gehen.

DIFFICULTY

Voreingestellt ist 'EASY' (leicht). Doch Du kannst von 'VERY EASY' (sehr leicht) über 'MEDIUM' (mittel) und 'HARD' (schwierig) bis auf 'VERY HARD' (sehr schwierig) gehen.

MUSIC

He, wie wäre es, sich alle Musikstücke aus dem Spiel anzuhören? Jedes Musikstück hat eine Nummer.

- ☆ Du mußt die Leertaste drücken, um das Stück abzuspielen.
- ☆ F2 - Musik Eingeschaltet/Ausschalten

SOUND FX

Du vermutest richtig. Hier kannst Du Dir die Soundeffekte anhören.

SAMPLES

Deine Chance, Dir alle Samples anzuhören, die für Mortal Kombat aufgenommen wurden.



WÄHLE DEINEN KOMBATANTEN



Wähle Deinen Kombatanten

Triff Deine Wahl. Wer ist am besten zu spielen? Jeder Kämpfer hat seine Vor- und Nachteile. Du wirst schnell feststellen, daß einige Spezialtechniken leichter anzuwenden sind als andere (siehe DIE MORTAL KOMBATANTEN auf Seite 14).

Ein zweiter Spieler kann jederzeit in das Turnier einsteigen, indem er die Feuertaste seines Joysticks drückt.

WAS DU WÄHREND DES SPIELS ERWARTEN KANNST



KAMPFZEIT Ja, die Kampfzeit ist begrenzt, und zwar auf 99 Sekunden. Sobald sie abgelaufen ist, wird der Kämpfer mit dem höchsten Energiewert zum Sieger erklärt.

ENERGIE Die Kraftreserven eines Kombatanten werden durch einen Balken repräsentiert. Dieser Balken nimmt durch jeden Treffer des Gegners ab (einige Schläge richten mehr Schaden als andere an). Der Kombatant ist besiegt, sobald der Balken seinen Nullpunkt erreicht hat.

PUNKTZAHL Für jeden gezielten Treffer gibt es Punkte. Das Ausführen von Spezialtechniken wird mit Bonuspunkten honoriert.

MOMENT MAL!

Wenn Du den Kampf unterbrechen mußt...

- ☆ Drücke auf die Taste F1, und das Spiel wird angehalten.
- ☆ Drücke erneut auf die Taste F1, und das Spiel wird fortgesetzt.
- ☆ Drücke die Taste F10 während der Pause, und Du kehrst zum Titelbild zurück.



TESTE DEINE MACHT !

Zerschlägst Du die Blöcke auf den Pfosten, erhältst Du zur Belohnung Bonuspunkte. Als erstes mußt Du Deine Fähigkeiten an Holzblöcken für 100.000 Punkte unter Beweis stellen. Danach folgen Steinblöcke für 200.000 Punkte, Stahlblöcke für 500.000 Punkte, Rubinblöcke für 750.000 Punkte und zuletzt Diamantenblöcke für 1.000.000 Punkte.



Teste Deine Macht!

- ☆ Drücke den Joystick so schnell Du kannst links und rechts hin und her, um die nötige Kraft für diesen Schlagaufzubauen - sie wird am Rande von einem Balken dargestellt.
- ☆ Sobald die Kraft groß genug ist - Du solltest den Balken mindestens über den Strich treiben - drücke die Feuertaste, um zuzuschlagen. Sei schnell! Du hast nur 10 Sekunden.

GRUNDTECHNIKEN

Die reizende Sonya Blade wird die Techniken stellvertretend für die anderen Kämpfer demonstrieren. Wir gehen bei den folgenden Erläuterungen davon aus, daß Sonya einem Gegner gegenübersteht, der sich auf der rechten Bildschirmseite befindet. Die Steuerung muß andersherum erfolgen, wenn Sonya auf der rechten Seite steht.

Die Powerstufe steht für die Wirksamkeit von einem Grundschatz oder Tritt. Ihre Höhe gibt Auskunft über die Anzahl von Treffern, die benötigt werden, um einen Gegner auszuknocken. Je niedriger dieser Wert also ist, desto mehr Schaden richtet die Technik an.

Die folgenden Grundtechniken werden mit der Feuertaste abgeschlossen. Bei einem Joystick mit zwei Feuertasten übernimmt diese Aufgabe ausschließlich der zweite Knopf.

GEHEN

POWER N.V.



Nach links oder rechts gehen.

GEHEN kannst Du mit dem Joystick. Drücke ihn in die gewünschte Richtung.

STANDBLOCK

POWER N.V.



Um das Leben etwas interessanter zu machen, schützt ein Standblock nicht vollständig gegen Energieverlust - Du verlierst etwas Kraft (am meisten bei Kanos Rotierender Klinge).

UM IM STAND ZU BLOCKEN, mußt Du die Feuertaste festhalten und dann den Joystick nach hinten drücken - also von Deinem Gegner weg.



TIEFSCHLAG

POWER 15



Tiefe Schläge gehören zu den schwächsten Techniken, können allerdings, von der richtigen Hand ausgeführt, sehr effektiv sein. Ein Kämpfer kann in einem plötzlichen Vorstoß bis zu fünf Schläge anbringen, bevor er zurückweichen muß.



TIEF SCHLAGEN Drücke den Joystick in Richtung Gegner, halte ihn in dieser Stellung und betätige zweimal kurz hintereinander Deine Feuertaste. Drücke die Feuertaste oft und schnell, um eine Serie von Tiefschlägen zu landen.

HOHER SCHLAG

POWER 15



Im Gegensatz zu einem tiefen Schlag ist ein hoher Schlag schwerer abzublocken.



HOCH SCHLAGEN Drücke den Feuerknopf zweimal kurz hintereinander. Drücke die Feuertaste schnell und oft, um eine Serie von starken Schlägen zu landen.

TIEFER KICK

POWER 7



Nun, eigentlich eher ein Tritt in die Magengegend. Der tiefe Kick hat einen größeren Aktionsradius als der hohe Kick.



TIEF KICKEN Drücke den Joystick in Richtung Gegner, halte ihn in dieser Stellung und betätige einmal Deine Feuertaste.

Bei einem Joystick mit zwei Knöpfen... Drücke den Joystick in Richtung Gegner, halte ihn in dieser Stellung und betätige den zweiten Feuerknopf.

KNIESTOß

POWER 7



Diese Technik ersetzt den tiefen Kick, wenn die Kämpfer sehr dicht beieinander stehen.

HOHER KICK

POWER 7



Mit einem hohen Kick hast Du einen größeren Aktionsradius als mit einem Drehtritt.



HOCH KICKEN Drücke einmal auf den Feuerknopf.

Und bei einem Joystick mit zwei Knöpfen... drücke einmal den zweiten Feuerknopf.

WERFEN

POWER 4



Ein Wurf gehört zu den mächtigsten Techniken überhaupt. Er wird anstatt eines hohen Kicks ausgeführt, wenn die Gegner sehr dicht beieinander stehen. Jeder Kombatant wirft seinen Gegner auf seine eigene Weise.

DREHTRITT

POWER 5



Ein schneller mächtiger Kick, der nur schwer abzublocken ist.



DREHTRITT AUSFÜHREN Drücke den Joystick nach unten und in Richtung Deines Gegners.

Und bei einem Joystick mit zwei Feuerknöpfen... Drücke den Joystick vom Gegner weg, halte ihn in dieser Stellung und betätige den zweiten Feuerknopf.

KAUERSTELLUNG

POWER N.V.



Nützlich, wenn Du hohen Schlägen, Feuerbällen und Scorpions Harpune ausweichen willst; jedoch bei Raidens Torpedo nicht zu empfehlen.



IN DIE HOCKE GEHEN Drücke den Joystick nach unten.

HOCKENBLOCK POWER N.V.



Genau wie der Standblock schützt ein Hockenblock nicht vollständig vor den Schlägen des Gegners.



IN DER HOCKE BLOCKEN Drücke den Joystick nach unten, halte ihn, bis Dein Kämpfer in der Hocke ist, und ziehe ihn dann nach hinten; weg von Deinem Gegner.

HOCKENKICK POWER 8



Die meisten Kämpfer denken nicht an diese nützliche und überraschende Technik.



IN DER HOCKE KICKEN Du mußt den Joystick nach unten drücken, halten bis Dein Kämpfer in der Hocke ist und dann nach vorne ziehen; in Richtung Deines Gegners.

Und bei einem Joystick mit zwei Feuerknöpfen... Drücke den Joystick nach unten, halte ihn, bis Dein Kämpfer in der Hocke ist, und drücke dann die zweite Feuertaste.

BEINFEGER POWER 8



Eine der schnellsten und am schwersten abzublockende oder auszuweichende Technik. Der Beinfeger und der tiefe Kick haben den größten Aktionsradius.



EINEN BEINFEGER AUSFÜHREN Drücke den Joystick nach unten und hinten - also von Deinem Gegner weg.

UPPERCUT POWER 4



Der Uppercut und der Wurf sind die stärksten Techniken, aber es ist der Uppercut, der einem die größte Genugtuung verschafft. Du solltest wissen, daß die Uppercut der beiden Ninjas - Sub-Zero und Scorpion - eine geringere Reichweite als ein normaler Schlag haben, und daher schwerer anzusetzen sind.



EINEN UPPERCUT SCHLAGEN Ziehe den Joystick nach unten, halte ihn dort und drücke die Feuertaste.

SPRUNG

POWER N.V.



Mit einem Sprung senkrecht nach oben kann man einem Beinfeger ausweichen. Aber in der Luft kannst Du nicht blocken.



SPRINGEN Drücke den Joystick nach oben.

SALTO

POWER N.V.



Auch mit einem Salto vorwärts oder rückwärts kann man einem Beinfeger ausweichen, und gleichzeitig quer über den Kampfplatz springen.



EINEN SALTO SPRINGEN Drücke den Joystick nach oben und entweder nach vorne oder nach hinten - je nachdem, wo Du hinspringen willst.

SPRUNGSCHLAG POWER 7

Ein Sprung in die Luft, gefolgt von einem Schlag.



EINEN SPRUNGSCHLAG AUSFÜHREN Drücke den Joystick nach oben, zentriere ihn (loslassen) und drücke dann den Feuerknopf.

FLUGSCHLAG

POWER 7



Springe durch die Luft mit einer ausgestreckten Faust - auf Deinen Gegner zu oder von ihm weg.



EINEN FLUGSCHLAG AUSFÜHREN Drücke den Joystick nach oben und vorne - oder nach oben und hinten, weg vom Gegner. Dann zentriere ihn (lasse ihn los) und drücke den Feuerknopf.

SPRUNGKICK

POWER 8



Dem Sprungschlag sehr ähnlich, nur nicht ganz so effektiv.



EINEN SPRUNGKICK AUSFÜHREN Drücke den Joystick nach oben, halte ihn oben und betätige dabei den Feuerknopf.

Und bei einem Joystick mit zwei Feuerknöpfen... Drücke und halte den Joystick nach oben und drücke den zweiten Feuerknopf.

FLUGKICK

POWER 6



Springe mit einem ausgestrecktem Bein durch die Luft - auf Deinen Gegner zu oder von ihm weg.



EINEN FLUGKICK AUSFÜHREN Halte den Joystick nach oben und vorne - oder nach oben und hinten, weg vom Gegner - und drücke dabei den Feuerknopf.

Und bei einem Joystick mit zwei Feuerknöpfen... Drücke den Joystick nach oben und nach vorne, oder weg von Deinem Gegner und drücke den zweiten Feuerknopf.

DIE MORTAL KOMBATANTEN

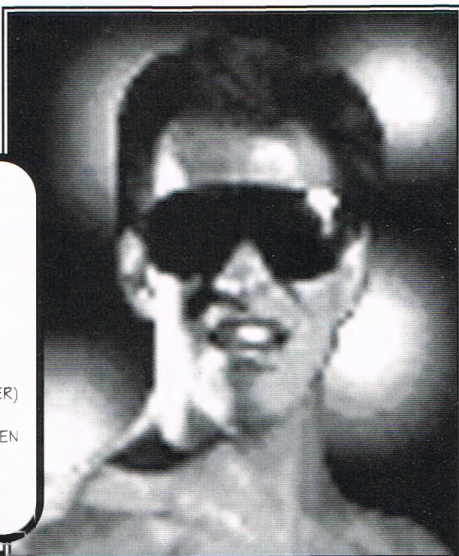
Die Spezialtechniken, Waffen und Death Blows jedes Kämpfers werden in der selben Art und Weise ausgeführt: einer Kombination von Joystickbewegungen und manchmal dem Drücken der Feuerknöpfe.

JOHNNY CAGE

Ein Superstar der Kampfkunst, trainiert von den größten Meistern der Welt, der sein Talent auf die Leinwand brachte. Der Star aus den Filmen Dragon Fist, Dragon Fist II und Sudden Violence ist zur Zeit der absolute Kassenschlager.

RICHTIGER NAME JOHN CARLTON
ALTER 29
GRÖÖE 1,85 m
GEWICHT 91 kg
HAARFARBE BRAUN
AUGENFARBE BLAU
STAATSBÜRGERSCHAFT U.S.A.

VERWANDTE
ROBERT CARLTON (VATER)
ROSE CARLTON (MUTTER)
REBECA CARLTON (SCHWESTER)
CINDY FORD (EXFRAU)
GEBURTSORT VENEDIG, KALIFORNIEN
BERUF SCHAUSPIELER
ANMERKUNG GESPIELT VON DANIEL PESINA



ELLENBOGEN POWER 8



Cage benutzt seinen Ellenbogen bei einem Schlag, wenn er sehr dicht zum Gegner steht.

SCHATTENKICK POWER 6



Ein Kick von gewaltiger Kraft, auch bekannt als der Lucky Kick.

EINEN SCHATTENKICK AUSFÜHREN Drücke den Joystick nach hinten, also vom Gegner weg. Dann ziehe ihn nach vorne, wieder nach hinten und drücke den Feuerknopf.



DER EGGCHECKER POWER 5



Strecke dich und lasse die Fäuste fliegen... Cage wird diese Technik nicht auf sein Spiegelbild, Sonya Blade oder Goro anwenden.

EINEN EGGCHECKER AUSFÜHREN Drücke den Joystick nach unten, noch mal nach unten und drücke den Feuerknopf.



WAFFE: FEUERBALL

POWER 7



Ein kleiner Trick, den Cage in einem Club irgendwo in Hollywood aufgeschnappt hat.

EINEN FEUERBALL WERFEN Drücke den Joystick nach hinten, also weg vom Gegner. Ziehe ihn dann wieder nach vorne und drücke den Feuerknopf.



DEATH BLOW: POWERSCHLAG

POWER: FATAL!



? ? ? ?

KANO

Ein geldgieriger, diebischer und erpresserischer Schlägertyp. Kano führt ein Leben voller Kriminalität und Verbrechen. Er ist ein treues Mitglied der Black Dragons, einer gefährlichen Bande mörderischer Irrer, die in der ganzen Verbrechenswelt gefürchtet sind.

ALTER 35

GRÖÖE 1,80 m

GEWICHT 94 kg

HAARFARBE SCHWARZ

AUGENFARBE

1 BRAUN, 1 INFRAROT
(INTEGRIERT IM METALL-
IMPLANTAT)

STAATSBÜRGERSCHAFT

AUS JAPAN ABGESCHOBEN
WIRD IN 35 LÄNDERN
POLIZEILICH GESUCHT

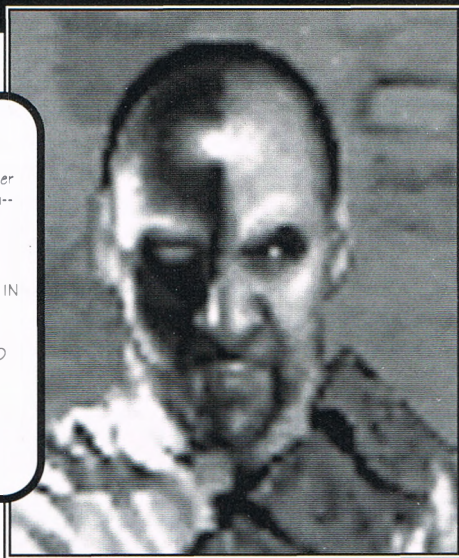
VERWANDTE

KEINE - WURDE ALS KIND
VON EINER AMERIKANERIN IN
TOKIO ADOPTIERT

GEBURTSORT UNBEKANNT

BERUF VERBRECHER, MITGLIED
DER BLACK DRAGONS

ANMERKUNG GESPIELT VON
RICH DIVIZIO



KOPFSTOß

POWER 7

Kano benutzt seinen Kopfstoß anstatt eines Schlages, wenn er sehr dicht zum Gegner steht.



KANONENKUGEL POWER 6



Eine Technik, die Kano auf einer seiner vielen Reisen gelernt hat...
Zusammengerollt wie eine Kugel schießt er quer über den Bildschirm und haut dabei alles um, was ihm im Weg steht.

DIE KANONENKUGELTECHNIK Drücke den Joystick nach vorne, also zum Gegner hin. Dann ziehe ihn nach unten, wieder nach hinten und nach oben - eine 360°-Drehung.



WAFFE: ROTIERENDE KLINKE POWER 7



Gefährlich. Die rotierende Klinge kann zwar abgeblockt werden, fordert aber mehr Energie als alles andere.

DIE ROTIERENDE KLINKE WERFEN Drücke den Joystick nach hinten, also weg vom Gegner, noch einmal nach hinten und wieder nach vorne.



DEATH BLOW: HERZGREIFER POWER: FATAL!



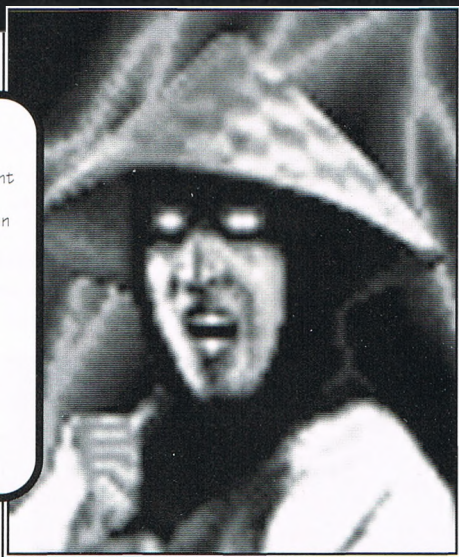
? ? ?

RAIDEN

Der Name Raiden stammt eigentlich von einem uralten Donnergott. Es geht das Gerücht um, daß dieser Gott eine persönliche Einladung von Shang Tsung erhielt und nun die Gestalt eines Menschen angenommen hat, um an diesem Turnier teilzunehmen.

ALTER EWIG
GRÖßE 2,13 m
GEWICHT 157 kg
HAARFARBE SCHWARZ
AUGENFARBE KEINE
STAATSBÜRGERSCHAFT
GOTTHEIT - IST NICHT VON
BELANG
VERWANDTE KEINE
GEBURTSORT KEINER

BERUF DONNERGOTT
ANMERKUNG GESPIELT VON
CARLOS PESINA



ELLENBOGEN

POWER 8



Raiden benutzt seinen Ellenbogen bei einem Schlag dann, wenn er sehr dicht am Gegner steht.

TORPEDO

POWER 6



Raiden schießt durch die Luft, genauso wie ein Torpedo durch das Wasser pflügt.

EINEN TORPEDO AUSFÜHREN

Drücke den Joystick nach hinten, also vom Gegner weg, dann nochmals nach hinten und wieder nach vorne.



TELEPORT

POWER N.V.



Raiden verschwindet im Fußboden und taucht dicht am Gegner - meistens sogar hinter ihm - wieder auf.

EINEN TELEPORT AUSFÜHREN Drücke den Joystick nach unten und dann nach oben.



WAFFE: BLITZE

POWER 7



Eine Entladung purer Energie.

EINEN BLITZ SCHLEUDERN Drücke und halte den Joystick nach unten und zum Gegner. Drücke dann den Feuerknopf.



DEATH BLOW: HEADBANG POWER: FATAL!



?

?

?

?

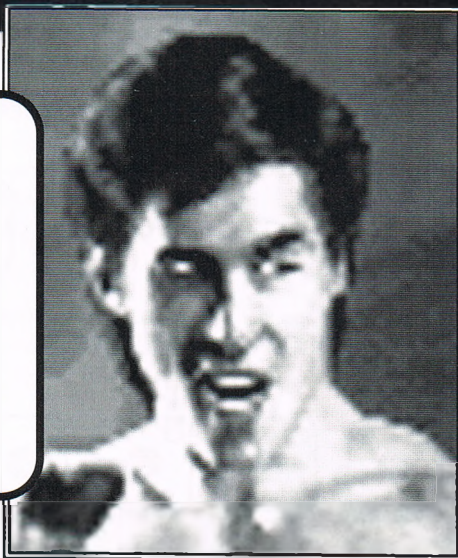
?

LIU KANG

Einmal war Liu Kang Mitglied des supergeheimen Zirkels vom Weißen Lotus, doch er verließ den Orden, um die Shaolin in diesem Turnier zu vertreten. Kang ist folgt streng seinem Glauben und verachtet Shang Tsung.

ALTER 24
GRÖßE 1,78 m
GEWICHT 83 kg
HAARFARBE SCHWARZ
AUGENFARBE BRAUN
STAATSBÜRGERSCHAFT CHINA
VERWANDTE
LEE KANG (VATER, VERSTORBEN)
LIN KANG (MUTTER, VERSTORBEN)
CHOW KANG (BRUDER, AUFENTHALT UNBEKANNT)

GEBURTSORT HONANPROVINZ, CHINA
BERUF SHAOLINMÖNCH
FISCHER
ANMERKUNG GESPIELT VON
HOSUNK PAK



ELLENBOGEN

POWER 8



Liu Kang benutzt seinen Ellenbogen bei einem Schlag dann, wenn er sehr dicht am Gegner steht.

SUPERSPRUNGTRITT POWER 6



Ein höllisch schneller Kick, der verdammt schwer zu blocken ist.

EINEN SUPERSPRUNGTRITT AUSFÜHREN Drücke den Joystick nach hinten, also vom Gegner weg, ziehe ihn nach vorne und drücke den Feuerknopf.



WAFFE: FEUERBALL POWER 7



Durch Konzentration auf seine Urahnen schwört Liu Kang diesen Ball von geistiger Energie herbei.

EINEN FEUERBALL WERFEN Drücke den Joystick zweimal hintereinander zum Gegner und drücke den Feuerknopf.



DEATH BLOW: ROTATIONSKICK POWER: FATAL!



? ? ? ? ?

SCORPION

Wie bei Sub-Zero auch, kennt niemand seinen wahren Namen und seine Herkunft. Zeitweise zeigt er Abscheu und Mißtrauen gegenüber Sub-Zero. Bei Ninjas deutet das oft auf die Rivalität verschiedener Orden.

RICHTIGER NAME UNBEKANNT

ALTER 32

GRÖßE 1,88 m

GEWICHT 94,5 kg

HAARFARBE SCHWARZ

AUGENFARBE UNTERSCHIEDLICH

STAATSBÜRGERSCHAFT

SCORPION IST EIN VON DEN TOTEN

WIEDERAUFERSTANDENER GEIST

UND BESITZT KEINE STAATSBÜRGERSCHAFT

VERWANDTE

FRAU UND KIND IN EINEM FRÜHEREN LEBEN

GEBURTSORT

IM FRÜHEREN LEBEN UNBEKANNT

ALS SCORPION IN DER HÖLLE

BERUF

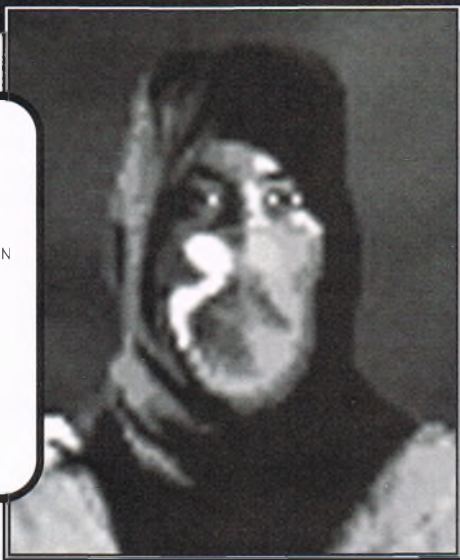
IM FRÜHEREN LEBEN UNBEKANNT

ALS SCORPION EINE VERLORENE

SEELE VERGESSEN AUF RACHE

ANMERKUNG

GESPIELT VON DANIEL PESINA



BACKFIST

POWER 8



Scorpion wendet diese Technik anstatt eines Schlages an, wenn er sehr dicht zum Gegner steht.

TELEPORTSCHLAG POWER 7



Scorpion springt von einer Seite des Bildschirms zur anderen und erscheint mit geballter Faust neben oder hinter seinem Gegner - allerdings nicht, wenn er ganz am rechten oder linken Rand vom Kampfplatz steht. Am effektivsten bringst Du den Teleportschlag an, wenn Dein Gegner am anderen Ende des Bildschirms steht.

EINEN TELEPORTSCHLAG AUSFÜHREN Drücke den Joystick nach unten und weg vom Gegner und drücke dann den Feuerknopf.



WAFFE: HARPUNE POWER 16



Gefährlich. Dieser Speer, an dessen Ende ein Seil befestigt ist, bohrt sich in alles was getroffen wird. Scorpion zieht den geschockten Gegner zu sich heran und fügt ihm dann gehörigen Schaden zu. Oftmals wird diese Technik in Verbindung mit einem Uppercut angewendet. Doch Vorsicht: wirft Scorpion seinen Speer daneben, ist er einen empfindlichen Moment lang ungeschützt.

DIE HARPUNE WERFEN Drücke den Joystick zweimal hintereinander nach hinten, also weg vom Gegner, und drücke dann den Feuerknopf.



DEATH BLOW: HÖLLENFEUER POWER: FATAL!



?

?

?

SUB-ZERO

Der Name und die Identität dieses Kriegers sind nicht bekannt. Doch aufgrund der Farben seiner Kleidung könnte er den Lin Kueis angehören, einem legendären Orden chinesischer Ninjas.

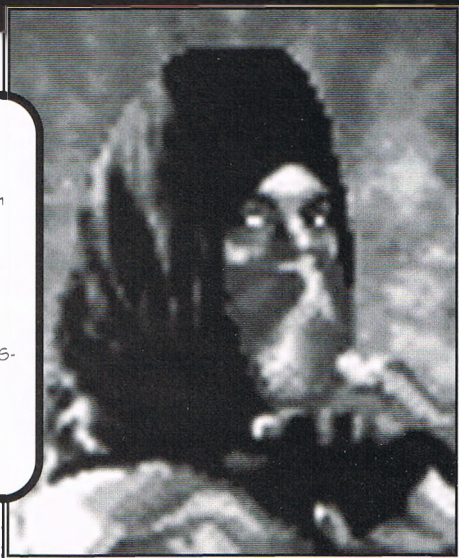
RICHTIGER NAME UNBEKANNT
ALTER 32
GRÖÖE 1,88 m
GEWICHT 94,5 kg
HAARFARBE SCHWARZ
AUGENFARBE BRAUN
STAATSBÜRGERSCHAFT

KEINE, AUCH WENN ER
AUGENSCHENLICH AUS
CHINA STAMMT

VERWANDTE KEINE
GEBURTSORT UNBEKANNT
BERUF

LEBENSLANGES MITGLIED
DER LIN KUEI, EINEM
RUCHLOSEN CLAN CHINESIS-
CHER NINJAS

ANMERKUNG
GESPIELT VON
DANIEL PESINA



BACKFIST

POWER 8



Sub-Zero wendet diese Technik anstatt eines Schlages an, wenn er sehr dicht zum Gegner steht.

POWERSLIDE

POWER 12



Nur geringfügig härter als ein Schlag. Doch gut, um einen Gegner aus der Fassung zu bringen.

EINEN POWERSLIDE AUSFÜHREN Drücke den Joystick zum Gegner, dann nach hinten, wieder nach vorne und drücke den Feuerknopf.



WAFFE: EISSTRAHL

POWER N.V.



Er verletzt einen Gegner zwar nicht, aber man wird für genau vier Sekunden eingefroren. Sub Zero sollte auf keinen Fall versuchen, den Eisstrahl auf einen gefrorenen Gegner zu schießen, oder er wird selber eingefroren ('Doppeleisrückschlag').

DEN EISSTRAHL SCHIEßEN Drücke den Joystick nach unten und zum Gegner und drücke dann den Feuerknopf.



DEATH BLOW: KOPFZERBRÖSELER

POWER: FATAL!



?

?

?

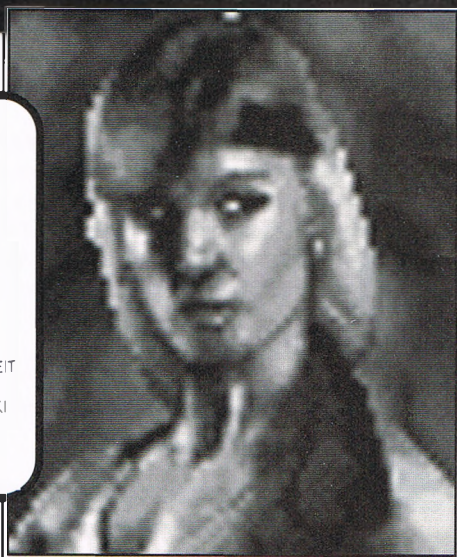
?

SONYA BLADE

Sonya ist Mitglied einer amerikanischen Spezialeinheit. Ihr Team war Kanos Black-Dragon-Bande dicht auf den Fersen. Sie folgten ihnen bis auf eine unbekannte Insel, auf der sie von Shang Tsungs Armee in einen Hinterhalt gelockt wurden.

ALTER 26
GRÖÖE 1,75 m
GEWICHT 63 kg
HAARFARBE BRAUN
AUGENFARBE BLAU
STAATSBÜRGERSCHAFT U.S.A.
VERWANDTE
 MAJ HERMAN BLADE (VATER)
 ERICA BLADE (MUTTER)
 DANIEL BLADE (ZWILLINGSBRUDER,
 VERSTORBEN IN AUSTIN, TEXAS)

GEBURTSORT
 AUSTIN, TEXAS
BERUF
 LEUTNANT DER US ARMY
 MITGLIED EINER SPEZIELLEN
 PARAMILITÄRISCHEN POLIZEIEINHEIT
ANMERKUNG
 GESPIELT VON ELIZABETH MALECKI



HANDKANTENSCHLAG POWER 8



Sonya wendet diese Technik anstatt eines hohen Schlages an, wenn sie sehr dicht zum Gegner steht.

WADENWURF POWER 4



Sonya macht einen Handstand und greift ihren Gegner mit den Waden, um ihn quer über den Bildschirm zu werfen. Diese Technik hat einen großen Aktionsradius.

EINEN WADENWURF AUSFÜHREN Drücke den Joystick zweimal hintereinander nach unten und drücke den Feuerknopf.



HOHER SPRUNGSCHLAG POWER 6



Sollte Sonyas Gegner zuviel in der Luft herumspringen, kann sie ihn mit diesem kräftigen Schlag in der Luft auf den Boden der Tatsachen zurück holen.

EINEN HOHEN SPRUNGSCHLAG AUSFÜHREN Drücke den Joystick zum Gegner, von ihm weg und drücke den Feuerknopf.



WAFFE: ENERGIEWELLE

POWER 7



Sonyas Armreifen dienen nicht nur der Zierde - sie erzeugen Wellen hochkonzentrierter Energie.

EINE ENERGIEWELLE SCHIEßEN

Drücke den Joystick zweimal hintereinander weg von Deinem Gegner und drücke den Feuerknopf.



DEATH BLOW: TODESKUß

POWER: FATAL!



GORO

Goro lebt... Ein 2.000 Jahre alter, halb menschlicher Drache, der seit 500 Jahren unbesiegt ist. Goro gewann den großen Meistertitel durch einen Sieg über Kung Lao, ein kämpfender Mönch der Shaolin. Zu dieser Zeit erlangte Shang Tsung seine Macht über das Turnier, und dessen edler Ruf war dahin.

ALTER 2.000
GRÖßE 2,45 m
GEWICHT 247,5 kg
HAARFARBE SCHWARZ
AUGENFARBE ROT
STAATSBÜRGERSCHAFT
AUF DER ERDE - KEINE, AUSSER-
HALB DIESER WELT - PRINZ VON
KUATAN
VERWANDTE
KÖNIG GORBAK (VATER)
KÖNIGIN MAI (MUTTER)

UND 7 EHEFRAUEN
GEBURTSORT
KUATAN, 4. ASTRALEBENE VON
SHOKAN, KÖNIGREICH DER
AUßENWELT
BERUF
PRINZ VON KUATAN, OBERBE-
FEHLSHABER DER SHOKANIS-
CHEN ARMEE
ANMERKUNG
STOP MOTION MINIATURMODELL
VON CURT CHIARELLI



Goros Stärke ist sein großer Aktionsradius. Er schlägt seine Gegner mit den langen Armen nieder und genießt es dann ausgiebig auf ihnen herumzuspringen. Er neigt außerdem dazu, sich seinen Widersacher zu greifen und dessen Kopf mit seinen Fäusten umfangreich zu bearbeiten. Goros grünen Feuerbällen geht man besser aus dem Weg. Ein Beinfeger zeigt bei ihm keine große Wirkung.



SHANG TSUNG

?



Der Hauptgegner ist in der Lage, die Gestalt und Fähigkeiten von allen Teilnehmern anzunehmen - auch die von Goro, welche er am häufigsten verwendet. Shang Tsung hat auch ein paar eigene Asse im Ärmel... er schießt zum Beispiel mächtige Feuerbälle (ducke Dich unter ihnen hinweg). Auch bei ihm zeigt der Beinfeger keine Wirkung.

REPTILE

Wer ist diese mysteriöse grüne Gestalt, die manchmal auf dem Bildschirm erscheint und merkwürdige Kommentare abgibt? Es ist ein weiterer Ninja mit dem Namen Reptile, und seine Kommentare sind verschlüsselte Hinweise, wie Du ihn im Mortal Kombat herausfordern kannst.

RICHTIGER NAME	UNBEKANNT	BERUF	UNGEWISS, DER KLEIDUNG
ALTER	UNBEKANNT		NACH EIN NINJA EINES
GRÖÖE	1,85 m		UNBEKANNTEN ORDENS
GEWICHT	94,5 kg	ANMERKUNG	GESPIELT VON DANIEL PESINA
HAARFARBE	SCHWARZ		
AUGENFARBE	SCHWARZ		
STAATSBÜRGERSCHAFT			
	UNBEKANNT		
VERWANDTE	UNBEKANNT		
GEBURTSORT	UNBEKANNT		



WELCHE ERÖFFNUNGSTAKTIK? Es gibt keine Technik, die in der Anfangsphase des Kampfes den anderen überlegen ist, doch viele Spieler starten mit einem Flugkick. Ein guter Eröffnungsschlag ist der Flugkick von Sub-Zero, gefolgt von einem Powerslide.

LUFTKAMPF Ein Kombatant sollte so viele Luftkämpfe wie möglich gewinnen (wildes Herumgespringe kann einen menschlichen Gegenspieler irritieren). Es ist alles vom richtigen Timing abhängig. Einem Flugkick gleich zu Beginn zu entgehen, ist einfach: tritt lediglich einen Schritt vor und der Gegner wird hinter Dir landen. Jetzt bist Du im Vorteil und kannst ihn von hinten angreifen (in Mortal Kombat ist alles erlaubt und nichts unfair). Alternativ kannst Du Deinen Gegner mit einem Uppercut überraschen, wenn er auf Dich zuspringt - doch das Timing ist etwas schwieriger. Selbstverständlich kannst Du auch selber springen...

WIEDERHOLE NICHT die gleiche Technik immer und immer wieder. Der computergesteuerte Gegner bestraft diese einfallslose Taktik schwer. Setzt Du zum Beispiel übermäßig viele Beinfeger ein, reagieren die meisten Computergegner mit ihren Spezialtechniken - Kano vollführt seine Kanonenkugel, Sub-Zero seinen Powerslide und Raiden seinen Torpedo.

KOMBINIerte TECHNIKEN sind vortrefflich. Im Gegensatz zu einigen anderen Kampfsimulationen ist Mortal Kombat so schnell, daß jede Kombination augenblicklich ausgeführt wird. So ist sogar noch Zeit für einen Versuch, etwaige Fehler zu korrigieren. Der Wechsel zwischen zwei unterschiedlichen Techniken ist eine gute Taktik. Dein Gegner könnte leicht daran verzweifeln, und der computergesteuerte Kämpfer kann nicht so schnell eine Wiederholung feststellen. Eine gute Kombination ist der Drehtritt, gefolgt von einem Beinfeger. Dein Gegner duckt sich gewöhnlich vor dem Drehtritt... und da ist er in der richtigen Position für Deinen Beinfeger (funktioniert auch umgekehrt)! Alternativ kannst Du einen Sprungkick gefolgt von einem Beinfeger probieren.

HINWEIS Nach einer Spezialtechnik hält jeder Kämpfer einen Moment inne, um Luft zu holen.

TIMING ist der Schlüssel zum Erfolg! Übe die Techniken in einem 2-Spielermatch an einem Kämpfer, der von niemandem gesteuert wird.

DIE BRÜCKE Wende einen Uppercut anstatt des DEATH BLOWS an. Er oder sie wird in ein Loch fallen, dessen Boden mit aufgerichteten Speeren übersät ist. (In der Spielhallenversion gehören die hier herumliegenden Köpfe dem Programmerteam.)

EINER DER BESTEN Wege zu gewinnen, ist das Wechseln des Kombatanten nach einem verlorenen Kampf. Das bringt die computergesteuerten Gegner völlig durcheinander. Allerdings kann diese Taktik in der Spielhalle ganz schön teuer werden.

JOHNNY CAGEs Schattenkick wird mit einem Block besser abgewehrt als mit einem Beinfeger.

SCORPION hat eine verführerische Dreifachkombination drauf... Schleudere Deine Harpune, füttere Deinen Gegner mit einem Uppercut und setze ihn danach mit einem Flugkick fürs erste außer Gefecht. Die Harpune wirfst Du am besten dann, wenn Dich der Gegner anspringt.



RAIDEN regeneriert sich nach einem Fall und das macht ihn verletzlich. Er ist ebenfalls beim Teleportieren ungeschützt und kann dann von Scorpions Harpune aufgespießt oder von Sub-Zeros Eisstrahl eingefroren werden. Besonders effektiv gegen Raiden ist Sonyas Wadenwurf. Mit dem richtigen Timing kann sie ihn damit wiederholt zu Boden werfen und völlig fertigmachen.

SONYA BLADEs Wadenwurf wird am besten mit einem Hockenblock und anschließendem Uppercut pariert.

KANO ist der langsamste Kämpfer, aber sein Uppercut hat eine gute Reichweite. Vorsicht! Während er die Kanonenkugeltechnik vollführt, ist er nicht gegen Treffer von Sub-Zeros Eisstrahl und Scorpions Harpune gefeit. Wer Kanos Kanonenkugeltechnik erfolgreich abblockt, sollte bei Kanos Landung mit einem hohen Kick zutreten.

LIU KANG ist der schnellste Kämpfer und seine Spezialtechniken sind wahrscheinlich am leichtesten auszuführen. Der Feuerball, dicht gefolgt von einem Supersprungtritt, ist eine strategisch gute Kombination.

ÜBER MORTAL KOMBAT

Ed Boon und John Tobias (Programmierer von Automaten- und Flipperhersteller Williams) erkannten den Trend zu Kampfsimulationen und waren der Meinung, es besser als alle anderen machen zu können. Mit Mortal Kombat ist es ihnen gelungen (Interessanterweise planten sie anfangs Jean Claude Van Damme thematisch in das Spiel einzubeziehen, doch das war nicht zu verwirklichen).

Um die lebensechten Mortal Kombatanen zu erzeugen, wurden echte Kampfsportler eingekleidet und gefilmt (außer Goro, er ist ein 31cm großes Modell, dessen Bewegungen einzelbildweise aufgenommen wurden). Die Filmaufnahmen wurden anschließend von einem Computer digitalisiert und mit einem besonderen Programm aufbereitet.

Probe Software war für die qualitativ hochwertige Konvertierung von Mortal Kombat für den Amiga und IBM PC zuständig. Mit speziell geschriebener Software konvertierte das Programmiererteam die Figuren und Szenarios der Spielhallenversion (lediglich die Hintergründe mußten aufgrund des kleineren Bildschirmformats der Homecomputer modifiziert werden). Um die ausgezeichnete Spielbarkeit der Automatenversion zu übernehmen, wurde der Programmcode Zeile für Zeile auf die neuen Computer umgeschrieben.

Das Resultat ist, wie Du sehen kannst, dem Original annähernd identisch.

- ☆ Zubehörartikel für Mortal Kombat sind groß im Kommen. Achte auf T-Shirts, Klebebilder, Comicbücher und das Fanmagazin The Pit.
- ☆ Eine Fortsetzung von Mortal Kombat ist schon in Vorbereitung. Sie rühmt sich mit mehr Spezialtechniken und Kämpfern, die auch noch größer sein sollen!
- ☆ Spielhallenstatistiken zeigen, daß Johnny Cage der am wenigsten verwendete Spieler ist, während Sonya Blade am häufigsten gewählt wird.





Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd
338A Ladbroke Grove, London W10 5AH, GB