

VII.....Brutality

06. LISTA DE GOLPES & ESTÓRIA

- I.....Johnny Cage
- II.....Noob Saibot
- III.....Baraka
- IV.....Cyrax
- V.....Sonya Blade
- VI.....Rayden
- VII.....Classic Rayden (MK1)
- VIII.....Rain
- IX.....Shang Tsung
- X.....Kitana
- XI.....Kano
- XII.....Classic Kano (MK1)
- XIII.....Scorpion
- XIV.....Sub Zero
- XV.....Human Smoke
- XVI.....Reptile
- XVII.....Jax (Major Jackson Briggs)
- XVIII.....Classic Jax (MKII)
- XIX.....Mileena
- XX.....Sektor
- XXI.....Liu Kang
- XXII.....Jade
- XXIII.....Sheeva
- XXIV.....Kung Lao
- XXV.....Classic Kung Lao (MKII)
- XXVI.....Smoke
- XXVII.....Nightwolf
- XXVIII.....Sindel
- XXIX.....Ermac
- XXX.....Classic Sub Zero
- XXXI.....Kurtis Stryker
- XXXII.....Kabal
- XXXIII.....Goro
- XXXIV.....Shao Kahn
- XXXV.....Motaro
- XXXVI.....Kintaro

07. CHAMELEON

08. KOMBAT CODES

09. DICAS & TRUQUES

10. TESOUROS DE SHAO KAHN

11. CRÉDITOS DE MKT

* 01. INTRODUÇÃO *

Mortal Kombat Trilogy nasceu graças a união dos quatro primeiros jogos da série (MK1, MKII, MK3 e UMK3). Todos os lutadores de UMK3 estão reunidos nesta versão, alguns com novos golpes, combos e até mesmo novos Finish Moves. Há um total de 32 lutadores selecionáveis, neste incluindo os chefes (Motaro, Kintaro, Goro e Shao Kahn) e mais 5 secretos habilitados através de truques: (Raiden/MK1, Kano/MK1, Jax/MKII, Kung Lao/MKII) e o ninja exclusivo desta versão, Chameleon.

Tanto os cenários quanto as músicas foram resgatados para esta versão, porém, nem todos os cenários de MK1 estão presentes, assim como suas músicas.

Os Brutalities, que tiveram sua estréia em UMK3, ganharam um novo formato. Agora há muito mais sangue e ossos na finalização. Simplesmente animal!

Mortal Kombat Trilogy mantém a engine de MK3, tanto em gráficos como em sons, além da jogabilidade ser um pouco parecida dentre elas, se não fosse pelo incremento inédito até então chamado Aggressor.

ESTÓRIA DE MORTAL KOMBAT TRILOGY

Há milhares de anos atrás, uma ordem de sábios homens do distante leste receberam visões do Reino das Trevas conhecido como Outworld. Era um mundo governado pelo caos e um imperador vicioso conhecido como Shao Kahn.

Eles aprenderam que aquela viagem entre a Terra e o novo reino encontrado seria algum dia possível se as condições se concretizassem... essas condições desequilibraram a fúria - forças negativas e positivas que impedem nosso universo de ser instável, estava por desfalecer em si mesmo.

Sabendo que uma invasão de Outworld era iminente, os sábios homens atraíram os Antigos Deuses. Por isso que os Antigos Deuses criaram o torneio chamado Mortal Kombat.

Por nove gerações, Mortal Kombat foi vencido pelo melhor guerreiro de Outworld - o príncipe Goro.

A Terra estava à beira da destruição quando uma nova geração de guerreiros vinham para defender seu reino.

O guerreiro monge, Lui Kang, se tornaria o novo campeão. Mas sua vitória foi curta, já que seus amigos se encontrariam em Outworld para participarem de um segundo torneio.

Eles mal sabiam que o torneio era apenas uma diversão. Um esuqema bolado pelo Imperador das Trevas para quebrar as regras impostas pelos Antigos Deuses e testemunhar a reencarnação de rainha Sindel na Terra.

Este ato profano dá à Shao Kahn o poder de andar pelos portões dimensionais e recuperar sua rainha, enquanto esteja esperando o momento para finalmente conquistar a Terra.

Esta é a trilogia dos eventos que incluem a tentativa final de Shao Kahn a conquistar a Terra.

* 02. O JOGO *

I. Modos de Jogo

=====
MORTAL KOMBAT
=====

Jogo mano-a-mano contra um segundo player ou a CPU. Jogando contra a CPU, você terá, após escolher seu lutador, quatro torres chamadas de caminho e cada uma contendo um nível de dificuldade diferente. Elas são:

Novice : Dificuldade abaixo do normal, onde se enfrenta 5 lutadores

iniciais, um "E" que contém dois lutadores em uma mesma batalha, o sub-chefe Motaro e o chefe final, Shao Kahn.

Warrior : Dificuldade normal, onde se enfrenta 6 lutadores iniciais, o "E" novamente contendo 2 lutadores na mesma batalha, o mesmo sub-chefe da anterior, Motaro e o chefe final, Shao Kahn.

Master : Dificuldade difícil, onde se enfrenta 7 lutadores iniciais, novamente o "E" contendo três lutadores na mesma batalha. O sub-chefe varia nesta torre, podendo ser Motaro ou Kintaro, e, por fim, Shao Kahn.

Champion : Dificuldade muito difícil, onde se enfrenta 7 lutadores iniciais, um "E" que contém cinco lutadores na mesma batalha, outro "E" que desta vez contém Goro e Kintaro na mesma batalha, o sub-chefe Motaro e o chefe final Shao Kahn. O "E" pode variar contendo Goro e Motaro e o sub-chefe passa a ser Kintaro.

=====
2 ON 2 KOMBAT
=====

Você e seu oponente poderão escolher dois lutadores para a luta. Assim que a luta começa com o primeiro lutador escolhido, quando derrotado, ele explode e o segundo escolhido pula no cenário dando continuidade ao combate. No segundo round, o lutador que começa combatendo é o segundo escolhido e mescla até um terceiro round no caso.

=====
8 PLAYER KOMBAT
=====

É o modo torneio entre dois ou mais jogadores. Você mesmo pode criar seus campeonatos a partir deste modo. Ele funciona assim: o jogador 1 pode escolher quatro lutadores e o jogador 2 também pode escolher quatro lutadores. A tabela de classificação é:

TRILOGY TOURNAMENT

Lutador 1			
-----	Vencedor entre		
	lutador 1 e 2		
Lutador 2	-----		
-----		Vencedor entre	
		lutador 1/2 e 3/4	
Lutador 3		-----	
-----	Vencedor entre		
	lutador 3 e 4		
Lutador 4	-----		
-----			Vencedor entre
			lutador 1/2/3/4 e 5/6/7/8
Lutador 5			-----
-----	Vencedor entre		
	lutador 5 e 6		
Lutador 6	-----		
-----		Vencedor entre	
		lutador 5/6 e 7/8	
Lutador 7		-----	
-----	Vencedor entre		

lutador 7 e 8

Lutador 8 -----

Os lutadores 1, 3, 5 e 7 são controlados pelo controle 1 e os lutadores 2, 4, 6 e 8 são controlados pelo controle 2.

II. Opções

=====
GAME KONFIGURE
=====

Difficult: Nivel de dificuldade

Blood: Aciona ou desabilita o sangue nas lutas

Time: Desabilita ou mantém a contagem de tempo nas lutas

Aggressor: Abilita ou remove o Aggressor

Combos P1: On - Ativa combos do jogador 1 na luta

Off - Desativa combos do jogador 1 na luta

Auto - Jogador 1 faz combos com apenas um botão

Combos P2: On - Ativa combos do jogador 2 na luta

Off - Desativa combos do jogador 2 na luta

Auto - Jogador 2 faz combos com apenas um botão

Shang Tsung's Morphs: Anyone/Load - Transforma em qualquer lutador, com load

Limited/No Load - Você escolhe o lutador no qual Shang

Tsung irá se transformar, sem load

Off - Sem transformações

Versus Screen: Abilita ou desabilita a tela Versus

Buy in Screen: Abilita ou desabilita a tela de Kontinue

Select Screen: Desabilita o lutador na tela de seleção de personagens

Match Recycle: Repete a luta até cinco vezes

EXIT

=====
KONFIGURE KONTROLS
=====

High Punch [] High Punch

Low Punch X Low Punch

Low Kick O Low Kick

High Kick /\ High Kick

Block R1 Block

Run R2 Run

Block L1 Block

Run L2 Run

High Punch : Soco Alto

Low Punch : Soco Baixo

Low Kick : Chute Baxo

High Kick : Chute Alto

Block : Bloqueio

Run : Corrida

EXIT

=====
SOUND AND MUSIC

```
=====
Effects Volume <- ||||| +>
(define o volume dos efeitos sonoros)
Music Volume <- ||||| +>
(define o volume da música do jogo)
```

EXIT

```
=====
EXIT KOMBAT
=====
```

Sai das opções.

```
*****
*                               03.  COMANDOS BÁSICOS                               *
*****
```

COMANDOS SIMPLES

Rasteira : T + CB
Chute Giratório : T + CA
Gancho : B + SA
Voadora com chute : Pulo na diagonal + CB / CA
Voadora com soco : Pulo na diagonal + SB / SA
Agarrar : Encostado no oponente, SB
Defesa : Defende / bloqueia ataques
Corrida : Corre durante uma luta, ficando mais ágil
360° : Uma volta inteira no direcional em sentido horário
(F, B, T, C, F)
360°(2) : Uma volta inteira no direcional em sentido anti-horário
(F, C, T, B, F)

LEGENDAS

/ : Ou
, : (um botão de cada vez)
+ : (dois ou mais botões ao mesmo tempo)
seg. : Segundo (tempo)

F : Frente
T : Trás
B : Baixo
C : Cima

SA : Soco Alto
SB : Soco Baixo
CA : Chute Alto
CB : Chute Baixo
BL : Bloqueio / Defesa
RN : Run / Corrida

BOTÕES

O : Chute Baixo
X : Soco Baixo
/\ : Chute Alto
[] : Soco Alto
R1 : Bloqueio/Defesa
L1 : Bloqueio/Defesa
R2 : Corrida
L2 : Corrida

* 04. AGGRESSOR *

A barra de Aggressor é uma das novidades de Mortal Kombat Trilogy. Ela quando cheia, aumenta a força e a velocidade do lutador, principalmente ao executar os combos. Ela permanece na parte de baixo da tela, e conforme você bate em seu oponente vai enchendo-a e as letras que compõe a palavra "AGGRESSOR" vão se revelando.

Após completamente cheia, a palavra "AGGRESSOR" ganha uma borda dourada que permanece piscando por cerca de 6 segundos. Após este tempo, ela se retira da tela e você pode enchê-la novamente.

* 05. FINISH MOVES *

I. Fatality

Os Fatalities são movimentos especiais que caracterizam Mortal Kombat, tornando-se o principal atrativo da série e responsável pela sua popularidade.

Cada lutador possui seu Fatality próprio, tornando o jogo muito mais interessante. Eles só são executados ao fim da luta quando aparece a mensagem "Finish Him/Her". Cada um dos Fatalities possui seu comando próprio e sua regra para ser feito (tal como estar encostado no oponente, longe dele, etc).

II. Animality

Os Animalities foram apresentados em Mortal Kombat 3, que é um dos movimentos especiais mais interessantes. O lutador se transforma em um animal selvagem e elimina seu adversário. Assim como os Fatalities, os Animalities possuem suas próprias seqüências a serem feitas e dependem de uma regra muito importante: o Mercy.

III. Mercy

Mercy é um dos movimentos finais essenciais para a execução dos Animalities. Para poder executar um Mercy, você precisará levar a luta até um terceiro round e acabar com o oponente. Após aparecer a mensagem "Finish Him/Her", vá para longe do inimigo, segure RN, aperte para baixo quatro vezes e solte RN. A tela irá escurecer e surgirá ao centro superior da tela a mensagem Mercy, que é quando uma segunda chance é concedida ao inimigo. Depois de feito o Mercy, apenas acabe com o oponente novamente e

faça o devido comando do Animality do lutador que estiver usando.

VI. Babality

Os Babalities surgiram no Mortal Kombat II. Eles são movimentos especiais que transformam o inimigo em um bebê.

Para executar um Babality, você não deve utilizar bloqueio / defesa no último round, além de fazer a sequência de botões correta referente o Babality.

V. Friendship

Assim como o Babality, os Friendships também surgiram no Mortal Kombat II. Eles são movimentos semelhantes aos Fatalities (pois alguns lutadores chegam a imitar o mesmo movimento do Fatality, mas que no final, não matam o adversário). Eles servem para divertir ainda mais o jogo.

A mesma regra que se usa para executar um Babality, se aplica para executar um Friendship, que você não pode utilizar bloqueio/defesa no último round da luta, além de possuírem comandos também diferentes.

VI. Stage Fatality

Existentes desde a primeira versão de Mortal Kombat, os Stages Fatalities são movimentos especiais no qual o lutador executa um gancho no seu oponente em um determinado cenário.

Os cenários que podem ser executados os Stages Fatalities são:

- Scorpion's Lair (UMK3)
- The Subway (MK3)
- Shao Kahn's Tower (MK3)
- The Pit 3 (MK3)
- The Dead Pool (MKII)
- The Kombat Tomb (MKII)

No estágio The Pit I (MK1), também é possível executar os Stages Fatalities. Tanto faz você fazer o comando, quanto executar um gancho, da mesma forma que era feito em MK1.

VII. Brutality

Os Brutalities surgiram em UMK3, trazendo fôlego novo à série. Nesta versão, ganhou muito mais sangue e ossos, deixando-o simplesmente fantástico.

O Brutality é um movimento especial em que o lutador aplica um combo bastante extenso e, ao final do combo, executa um gancho destruindo por completo o inimigo.

Cada lutador tem sua própria sequência que consiste, em média, doze botões pré-determinados a serem apertados em sequência. Após concluída a sequência inicial, seu lutador continuará o combo até finalmente, destruir o oponente.

I. Johnny Cage

Johnny Cage acompanhou Liu Kang até Outworld e se juntou aos heróis da Terra para participar do Mortal Kombat.

Quando Shao Kahn invadiu a Terra, Cage e os heróis da Terra derrotaram Kahn. Ele considerava-se uma fraude, porém, ficou famoso em toda Outworld ao derrotar o perverso príncipe Goro.

=====
Golpes Especiais
=====

High Fireball : F, B, T, SA
Low Fireball : T, B, F, SB
Green Shadow Kick : T, F, CB
Red Shadow Kick : T, T, F, CA
Shadow Uppercut : T, B, T, SA

=====
Finish Moves
=====

Fatality 1 : B, B, F, F, SB (perto)
Fatality 2 : B, B, F, F, CB (perto)
Animality : B, F, F, CA (perto)
Babality : F, T, T, CA
Friendship : B, B, B, CB
Stage Fatality : B, T, F, F, BL
Brutality : SA, CB, CA, SB, SA, CA, CA, SA, SA, SB

II. Noob Saibot

Noob Saibot emerge da região mais escura da realidade - uma região conhecida como Netherrealm. Pertece a um grupo chamado Irmãos da Sombra, e adora a um misterioso e mal Deus Ancião. Sua missão é espiar os eventos que ocorrem onde acontece a batalha entre os reinos e relatar a seus líderes enigmáticos.

=====
Golpes Especiais
=====

Black Orb : B, F, SB
Shadow Throw : F, F, SA
Teleport Slam : B, C

=====
Finish Moves
=====

Fatality 1 : T, T, F, F, CA (média distância)
Fatality 2 : B, B, C, RN (perto)
Animality : T, F, T, F, CA (perto)
Babality : F, F, F, SB
Friendship : F, F, T, SA

Stage Fatality : F, B, F, BL

Brutality : SA, CB, SB, BL, CB, CA, SA, SB, BL, CB, CA

III. Baraka

Baraka, após ter sido derrotado por Kung Lao, foi ressuscitado por Shao Kahn. Ele continua a receber ordens de Shao Kahn.

Faz parte da raça dos Tarkatan, uma raça muito agressiva de Outworld. Ele é oportunista, e sempre apóia quem está no poder.

=====
Golpes Especiais

=====

Spark Shot : B, T, SA

Shredder : T, T, T, SB

Blade Spin : F, B, F, BL

Blade Swipe : T + SA

=====

Finish Moves

=====

Fatality 1 : T, T, T, T, SA (perto)

Fatality 2 : T, F, B, F, SB (perto)

Animality : Segure SA, F, T, B, F, solte SA (média distância)

Babality : F, F, F, CA

Friendship : B, B, F, F, CA

Stage Fatality : CB, RN, RN, RN, RN

Brutality : SA, SA, SA, SB, SB, BL, CA, CA, CB, CB, BL

IV. Cyrax

Cyrax é a unidade LK-4D4, o segundo dos três protótipos ninjas cibernéticos de Lin Kuei, clã do qual fazia parte. Como sua contra-parte, ele foi programado para eliminar Sub-Zero, que tinha deixado o clã por não concordar com a conversão de todos os membros do clã em cyborgs.

=====
Golpes Especiais

=====

Energy Web : T, T, CB

Close Grenade : Segure CB, T, T, CA

Far Grenade : Segure CB, F, F, CA

Air Throw : No ar, B, F, BL, aperte SB

Teleport : F, B, BL (pode ser feito no ar)

=====

Finish Moves

=====

Fatality 1 : B, B, C, B, SA

Fatality 2 : B, B, F, C, RN (perto)

Animality : C, C, B, B (perto)

Babality : F, F, T, SA

Friendship : RN, RN, RN, C
Stage Fatality : RN, BL, RN
Brutality : SA, CA, SA, CA, CA, SA, CA, SA, CA, CB, SB

V. Sonya Blade

Sonya desaparece no primeiro torneio, mas é salva mais tarde por Jax em Outworld. Após o retorno à Terra, ela e Jax tentam advertir o governo do Estados Unidos da ameaça do aparecimento de Outworld. Faltando provas, eles olham sem ter o que fazer, enquanto Shao Kahn começa sua invasão.

=====
Golpes Especiais
=====

Energy Rings : B, F, SB
Flying Punch : F, T, SA
Leg Grab : B + SB + BL
Bicycle Kick : T, T, B, CA

=====
Finish Moves
=====

Fatality 1 : T, F, B, B, RN
Fatality 2 : Segure BL + RN, C, C, T, B, solte BL + RN (longe)
Animality : Segure SB, T, F, B, F, solte SB (perto)
Babality : B, B, F, SB
Friendship : T, F, T, B, RN
Stage Fatality : F, F, B, SA
Brutality : SA, CB, BL, SA, CB, BL, SA, SB, BL, CA, CB

VI. Raiden

Como protetor da Terra, Raiden encontra nele mesmo o modo de banir a aliança entre a Terra e Outworld. Quando os Deuses Anciões recusam ajudar-lhe em ajudar a Terra, o Deus do Trovão é forçado a fazê-lo com suas próprias mãos. Ele transforma a si mesmo em um guerreiro mortal para existir novamente para poder lutar ao lado de seus amigos humanos - desta vez que arrisca seu lugar no "pantheon" dos deuses e que está acima de sua própria imortalidade.

=====
Golpes Especiais
=====

Lightning : B, F, SB
Reverse Lghtng : B, T, SB
Torpedo : T, T, F
Teleport : B, C
Shock Opponent : Segure SA por 3 seg. e solte (perto)

=====
Finish Moves
=====

Fatality 1 : Segure CB por 3 seg., solte e aperte BL + CB repetidamente

Fatality 2 : Segure SA por 8 seg. e solte (perto)
Animality : B, F, B, CA (média distância)
Babality : B, B, C, CA
Friendship : B, T, F, CA
Stage Fatality : B, B, B, SA
Brutality : SA, SA, CB, CB, CB, CA, SB, SB, SB, BL, BL

VII. Classic Raiden (MK1)

=====
Golpes Especiais
=====

Lightning : B, F, SB
Torpedo : T, T, F
Teleport : B, C

=====
Finish Moves
=====

Fatality : F, T, T, T, SA (média distância)
Babality : C, C, B, CA
Stage Fatality : B, B, F, CA
Brutality : SA, SA, SA, SA, BL, CA, CA, CA, SB, SA, SA

VIII. Rain

Rain é um assassino trabalhando como free-lance. Ele já foi um membro dos Lin Kuei junto com Sub-Zero, mas à esquerda do clan sob misteriosas circunstâncias. Anos depois, Rain é encontrado trablhando para Shao Kahn como um assassino. Nascido humano, ele encontra em si mesmo o questionameto por sua lealdade para Kahn após ter visto a invasão da Terra.

=====
Golpes Especiais
=====

Fireball Control : B, F, SA
Lightning Lift : T, T, SA
Super Roundhouse : T + CA

Fatality 1 : F, F, B, SA (perto)
Fatality 2 : B, B, T, F, CA (média distância)
Animality : BL, BL, RN, RN, BL
Babality : F, T, T, SA
Friendship : B, F, F, F, SB
Brutality : SA, SA, BL, CB, CA, BL, CB, CA, BL, SA, SB

IX. Shang Tsung

Shang Tsung é o lider dos sacerdotes de Shao Kahn. Certa vez ele perdeu a confiança do imperador após não ganhar o reino da Terra na batalha do torneio. Mas Shang Tsung não passa de um instrumento para Kahn conquistar a

Terra. Agora, ele possui mais poder do antes.

=====
Golpes Especiais
=====

One Fireball : T, T, SA
Two Fireballs : T, T, F, SA
Three Fireballs : T, T, F, F, SA
Volcanic Eruption : F, T, T, CB

=====
Transformações
=====

Johnny Cage : T, T, B, SB
Noob Saibot : F, B, B, T, CA
Baraka : B, B, CB
Cyrax : BL, BL, BL
Sonya : B + RN + SB + BL
Rayden : B, F, T, CB
Rayden (MK1) : T, T, F, RN
Rain : RN, BL, CB
Kitana : F, B, F, RN
Kano : T, F, BL
Kano (MK1) : 360°(2)
Scorpion : B, B, F, SB
Sub Zero : F, B, F, SA
Reptile : RN, BL, BL, CA
Jax : F, F, B, SB
Jax (MKII) : B, F, T, CA
Mileena : RN, BL, CA
Sektor : B, F, T, RN
Liu Kang : 360°
Jade : F, F, B, B, BL
Sheeva : Segure CB, F, B, F, solte CB
Kung Lao : RN, RN, BL, RN
Kung Lao (MKII) : T, B, T, CA
Smoke : F, F, SB
Nightwolf : C, C, C
Sindel : T, B, T, CB
Ermac : B, B, C
Classic Sub Zero : BL, BL, RN, RN
Stryker : F, F, F, CA
Kabal : SB, BL, CA
Goro : T, T, T, CB
Shao Kahn : T, T, F, CA
Motaro : F, B, T, SA
Kintaro : Segure SB por 3 seg. e solte

=====
Finish Moves
=====

Fatality 1 : Segure SB, B, F, F, B, solte SB (perto)
Fatality 2 : Segure SB, RN, BL, RN, BL, solte SB (perto)
Animality : Segure SA, RN, RN, RN, solte SA (média distância)
Babality : RN, RN, RN, CB
Friendship : CB, RN, RN, B
Stage Fatality : C, C, T, SB

Brutality : SA, BL, BL, BL, CB, SA, SB, SB, BL, BL, BL

X. Kitana

Kitana é acusa de traição contra a Alta Corte de Outworld após assassinar sua gêmea, Mileena. Shao Kahn tem um grupo a seu próprio serviço, apontando à um grupo de guerreiros em especial para pegar sua filha e trazê-la devolta viva. Mas Kitana encontra apenas um modo de alcançar a recentemente coroada Rainha Sindel e adverti-la de seu verdadeiro passado.

=====
Golpes Especiais
=====

Fan Toss : F, F, SA + SB (pode ser feito no ar)
Fan Lift : T, T, T, SA
Square Wave Punch : B, T, SA

=====
Finish Moves
=====

Fatality 1 : RN, RN, BL, BL, CB (perto)
Fatality 2 : T, B, F, F, CA (perto)
Animality : B, B, B, RN
Babality : F, F, B, F, CA
Friendship : B, T, F, F, SB
Stage Fatality : F, B, B, CB
Brutality : SA, SA, BL, CA, BL, CB, BL, SB, BL, SA, BL

XI. Kano

Kano havia sido morto no primeiro torneio de Mortal Kombat. Mais tarde, ele é encontrado vivo em Outworld onde ele escapa e é capturado por Sonya novamente. Antes da atual invasão de Outworld, Kano convence Shao Kahn a poupar sua alma. Kahn precisa de alguém para ensinar seus guerreiros a usar as armas da terra. Kano é homen indicado para fazê-lo.

=====
Golpes Especiais
=====

Knife Throw : B, T, SA
Knife Uppercut : B, F, SA
Flying Roll : Segure CB por três segundos e solte
Vertical Roll : F, B, F, CA
Psycho Roll : F, B, F, CB
Strangle Grab : B, F, SB
Air Throw : BL (no ar)

=====
Finish Moves
=====

Fatality 1 : Segure SB, F, B, B, F, solte SB (perto)
Fatality 2 : SB, BL, BL, CA (média distância)

Animality : Segure SA, BL, BL, BL, solte SA (perto)
Babality : F, F, B, B, CB
Friendship : CB, RN, RN, CA
Stage Fatality : C, C, T, CB
Brutality : SA, SB, BL, SB, SA, BL, CA, CB, BL, CA, CB

XII. Classic Kano (MK1)

=====
Golpes Especiais
=====

Knife Throw : Segure BL, T, F
Cannonball : Segure BL, 360°, solte BL
Knife Spin : T, F, SA

=====
Finish Moves
=====

Fatality : T, B, F, SB
Babality : T, T, B, B, CB
Stage Fatality : T, F, F, BL
Brutality : SA, SA, BL, CA, CA, CB, CA, SA, SA, SB, SA

XIII. Scorpion

Quando Shao Kahn tentou roubar as almas que residem no inferno da Terra, Scorpion conseguiu escapar. Agora livre para vaguear na Terra novamente, Scorpion não se prende a nenhuma aliança com ninguém. Ele é uma carta fundamental para a ajuda da Terra ao encontro de Outworld.

=====
Golpes Especiais
=====

Spear : T, T, SB
Teleport Punch : B, T, SA
Forward Teleport : B, F, SA
Air Throw : BL (no ar)

=====
Finish Moves
=====

Fatality 1 : B, B, C, CA (média distância)
Fatality 2 : F, F, F, T, SB (média distância)
Animality : F, C, C, CA (perto)
Babality : B, T, T, F, SA
Friendship : T, F, F, T, CB (perto)
Stage Fatality : F, C, C, SB
Brutality : SA, SA, BL, CA, CA, CB, CA, SA, SA, SB, SA

XVI. Sub-Zero

O ninja retorna sem máscara. Ele foi traído pelo seu próprio clã, o Lin Kuei. Ele quebra o código sagrado de honra deixando seu clã e é marcado para morte. Mas, ao invés de ninjas, seus perseguidores vem como máquinas. Não deve somente defender-se de Outworld, mas deve iludir seus assassinos sem alma.

=====
Golpes Especiais
=====

Ice Blast : B, F, SB
Ice Shower : B, F, SA
Near Ice Shower : B, F, T, SA
Fast Ice Shower : B, T, F, SA
Ice Clone : B, T, SB (pode ser feito no ar)
Slide : T + SB + CB + BL

=====
Finish Moves
=====

Fatality 1 : BL, BL, RN, BL, RN (perto)
Fatality 2 : T, T, B, T, RN (média distância)
Animality : F, C, C (perto)
Babality : B, T, T, CA
Friendship : CB, RN, RN, C
Stage Fatality : T, B, F, F, CA
Brutality : SA, CB, CA, SB, SA, CA, CA, SA, SA, SB, SA

XV. Human Smoke

Em forma humana, Smoke foi um letal assassino trabalhando para os Lin Kuei. Mas quando eles decidiram por robotizar seus ninjas, Smoke foi pego. Ele está em forma de um ciborgue assassino, na qual não existe mais memórias.

=====
Golpes Especiais
=====

Spear : T, T, SB
Teleport : B, T, SA
Air Throw : BL (no ar)

=====
Finish Moves
=====

Fatality 1 : F, F, T, RN (média distância)
Fatality 2 : RN, BL, RN, RN, CA (meia tela)
Animality : F, F, F, T, CA (média distância)
Babality : B, T, T, F, SA
Friendship : B, F, F, F, RN
Stage Fatality : F, C, C, SB
Brutality : SA, SA, BL, CB, CA, SA, CA, SA, CA, SB, CB

XVI. Reptile

Sempre um servo de confiança de Shao Kahn, Reptile é escolhido para ajudar Jade a capturar Kitana. No contraste às instruções de Jade, Reptile é ordenado a acabar com a rebeldia de Kitana a todo custo... mesmo que isso signifique sua morte.

=====
Golpes Especiais
=====

Acid Spit : F, F, SA
Force Ball Slow : T, T, SA + SB
Force Ball Fast : F, F, SA + SB
Slide : T + SB + CB + BL
Elbow Dash : T, F, CB
Invisibility : B, C, CA

=====
Finish Moves
=====

Fatality 1 : T, F, B, BL (um pulo de distância)
Fatality 2 : F, F, C, C, CA (média distância)
Animality : B, B, B, C, CA (perto)
Babality : F, F, T, B, CB
Friendship : B, F, F, T, CA (perto)
Stage Fatality : BL, BL, RN, BL
Brutality : SA, BL, CA, CA, BL, SA, SB, CB, CB, BL, SA

XVII. Jax (Major Jackson Briggs)

Após falhar em tentar convencer seus superiores de voltar à invasão de Outworld, Jax inicia um preparo para uma futura batalha contra Kahn. Ele está com indestrutíveis braços biônicos. Esta é uma guerra e Jax está preparado para vencer.

=====
Golpes Especiais
=====

Single Missile : T, F, SA
Double Missile : F, F, T, T, SA
Speed Punch : F, F, CA
Gotcha Grab : F, F, SB e aperte SB repetidamente
Quad Slam : Agarre o oponente e aperte SA repetidamente
Back Breaker : BL (no ar)
Ground Punch : Segure CB por três segundos e solte

=====
Finish Moves
=====

Fatality 1 : Segure BL, C, C, B, F, C, solte BL, BL (perto)
Fatality 2 : RN, BL, RN, RN, CB
Animality : Segure SB, F, F, B, F, solte SB (perto)
Babality : B, B, B, CB
Friendship : CB, RN, RN, CB

Stage Fatality : B, F, B, CB

Brutality : SA, SA, SA, BL, SB, SA, SA, SA, BL, BL, SA

XVIII. Classic Jax (MKII)

=====
Golpes Especiais
=====

Energy Wave : F, B, T, CA

Air Energy Wave : F, B, CA (no ar)

Earthquake : Segure CB por três segundos e solte

Gotcha Grab : F, F, SB e aperte SB repetidamente

Quad-Throw : Agarre o oponente e aperte SA repetidamente

Backbreaker : BL (no ar)

=====
Finish Moves
=====

Fatality : Segure SB, F, F, F, solte SB (perto)

Babality : B, C, B, C, CB

Friendship : B, B, C, C, CB

Stage Fatality : C, C, B, CB

Brutality : SA, SA, BL, CA, SB, SB, SA, BL, CA, CA, SA

XIX. Mileena

Assassinada por sua irmã gêmea, Kitana, Mileena é trazida devolta à vida pelo próprio Shao Kahn. As habilidades dela são necessárias para derrotar os guerreiros escolhidos da Terra. A habilidade dela de poder ler os pensamentos de sua irmã gêmea deixará Kahn sempre um passo à frente.

=====
Golpes Especiais
=====

Sai Throw : Segure SA por 3 seg. e solte (pode ser feito no ar)

Teleport Kick : F, F, CB

Roll : T, T, B, CA

=====
Finish Moves
=====

Fatality 1 : B, F, B, F, SB (perto)

Fatality 2 : T, T, T, F, CB (longe)

Animality : F, B, B, F, CA (perto)

Babality : B, B, F, F, SA

Friendship : B, B, T, F, SA

Stage Fatality : B, B, B, SB

Brutality : SA, SB, SB, SA, BL, CA, CB, CB, CA, BL, SA, B + SB

XX. Sektor

Sektor é atualmente o nome do código para a unidade LK-9T9. Ele foi o primeiro dos três protótipos ninjas cibernéticos feito pelos Lin Kuei. Sektor foi uma vez um humano assassino treinado pelos Lin Kuei. Ele se ofereceu para a robotização pela sua lealdade ao clã. Sektor sobrevive a invasão de Outworld - ele não tem uma alma para ser levada.

=====
Golpes Especiais
=====

Missile : F, F, SB
Double Missile : T, T, F, SB
Smart Missile : F, B, T, SA
Teleport Punch : F, F, CB (pode ser feito no ar)

=====
Finish Moves
=====

Fatality 1 : SB, RN, RN, BL (média distância)
Fatality 2 : F, F, F, T, BL (um pulo de distância)
Animality : F, F, B, C (perto)
Babality : T, B, B, B, CA
Friendship : RN, RN, RN, RN, B (meia tela)
Stage Fatality : RN, RN, RN, B
Brutality : SA, SA, BL, BL, CA, CA, CB, CB, SB, SB, SB, SA, BL

XXI. Liu Kang

Após a invasão de Outworld, Liu Kang encontra nele mesmo o objetivo principal para exterminar o esquadrão de Kahn. Ele é o campeão Shaolin que contrariou os planos de Kahn no passado. De todos os humanos, Kang é o que representa a maior ameaça a Shao Kahn.

=====
Golpes Especiais
=====

High Fireball : F, F, SA
Low Fireball : F, F, SB
Flying Kick : F, F, CA
Bicycle Kick : Segure CB por 3 seg. e solte
Red Bicycle Kick : Segure CB por 3 seg., T, F, solte CB

=====
Finish Moves
=====

Fatality 1 : F, F, B, B, CB
Fatality 2 : C, B, C, C, BL + RN
Animality : B, B, C (um passo de distância)
Babality : B, B, B, CA
Friendship : RN, RN, RN, B + RN
Stage Fatality : RN, BL, BL, CB
Brutality : SA, SB, SA, BL, CB, CA, CA, CB, CA, SB, SA

XXII. Jade

Jade é uma amiga de infância da princesa Kitana. Ela, assim como Kitana e Mileena, servem a Shao Kahn como suas assassinas pessoal. Quando Kitana finalmente fica contra Shao Kahn, Jade é ordenada a capturá-la por ordem do imperador. Mas ela decide se juntar a sua amiga e então ajuda Kitana em sua missão.

===== Golpes Especiais =====

High Boomerang : T, F, SA
Middle Boomerrang : T, F, SB
Low Boomerang : T, F, CB
Returning Boomerang : T, T, F, SB
Glow Kick : B, F, CB
Invincibility : T, F, CA

===== Finish Moves =====

Fatality 1 : RN, RN, RN, BL, RN (perto)
Fatality 2 : C, C, B, F, SA (perto)
Animality : F, B, F, F, CB (perto)
Babality : B, B, F, B, CA
Friendship : T, B, T, T, CA
Stage Fatality : T, F, B, RN
Brutality : SA, CB, SA SB, CA, CA, CB, BL, BL, SA, CA

XXIII. Sheeva

Ela foi escolhida por Shao Kahn a ser a protetora pessoal de Sindel. Ela ficou suspeita da lealdade a Shao Kahn por sua raça, os Shokans, quando ele coloca Motaro como o líder do esquadrão de extermínio dele. Em Outworld, a raça de Motaro, os Centauros, são inimigos naturais dos Shokans.

===== Golpes Especiais =====

Fireball : B, F, SA
Ground Stomp : T, B, T, CA
Teleport Stomp : B, C

===== Finish Moves =====

Fatality 1 : F, B, B, F, SB (perto)
Fatality 2 : Segure CA, T, F, F, solte CA (perto)
Animality : RN, BL, BL, BL, BL (perto)
Babality : B, B, B, T, CA
Friendship : F, F, B, F, espere 1 seg., SA
Stage Fatality : B, F, B, F, SB
Brutality : SA, SB, BL, CB, CA, BL, CA, CB, BL, SB, SA

XXIV. Kung Lao

O plano de Kung Lao para reformar a sociedade da Lotus Branca tem uma parada quando a invasão de Shao Kahn lava a Terra através de uma tempestade. Como um guerreiro escolhido, Kung Lao tem que usar suas maiores habilidades de luta para acabar com o reinado de terror de Shao Kahn.

=====
Golpes Especiais
=====

Hat Throw : T, F, SB
Flying Kick : B + CA (no ar)
Teleport : B, C
Double Teleport : B, B, C (segure ou dê um toque para cima)
Whirl Spin : F, B, F, RN repetidas vezes

=====
Finish Moves
=====

Fatality 1 : F, F, T, B, SA (perto)
Fatality 2 : RN, BL, RN, BL, B
Animality : RN, RN, RN, RN, BL (perto)
Babality : B, F, F, SA
Friendship : RN, SB, RN, CB (longe)
Stage Fatality : B, B, F, F, CB
Brutality : SA, SB, CB, CA, BL, SA, SB, CB, CA, BL, SA, SB

XXV. Classic Kung Lao (MKII)

=====
Golpes Especiais
=====

Hat Throw : T, F, SB (B ou C para direcionar)
Teleport : B, C
Flying Kick : B + CA (no ar)
Shield : C, C, CB
Torpedo Dive : T, T, F (pode ser feito no ar)

=====
Finish Moves
=====

Fatality : Segure SB, T, T, F, solte SB, C (tela inteira)
Babality : F, F, T, T, CA
Friendship : T, T, T, B, CA
Stage Fatality : F, F, F, SA
Brutality : SA, SB, CA, CA, SB, SB, SB, CB, CB, BL, SA

XXVI. Smoke

Smoke, unidade LK-7T2, é o terceiro protótipo ninja cibernético feito pelos Lin Kueis. Ele tenta fugir do processo de automatização dos Lin Kueis com Sub-Zero, mas é capturado. Todas as suas recordações são tiradas, deixando para trás um assassino insensível. Porém, Sub-Zero acredita que em algum lugar desta máquina há uma alma humana tentando sair.

=====
Golpes Especiais
=====

Harpoon : T, T, SB
Teleport Punch : F, F, CB (pode ser feito no ar)
Invisibility : C, C, RN (faça novamente para aparecer)
Air Throw : BL (no ar)

=====
Finish Moves
=====

Fatality 1 : C, C, F, B (longe)
Fatality 2 : Segure BL + RN, B, B, F, C, solte BL + RN (média distância)
Animality : B, F, F, BL (média distância)
Babality : B, B, T, T, CA
Friendship : RN, RN, RN, CA (longe)
Stage Fatality : F, F, B, CB
Brutality : SA, CB, CB, CA, BL, BL, SB, SB, SA, SA, BL, BL

XXVII. Nightwolf

Trabalhou como historiador e preservador da cultura das pessoas. Quando Kahn abriu o portal no norte da América, Nightwolf usa suas magias de Shaman para proteger a Terra Sagrada da sua tribo. Esta área transforma-se em uma vital ameaça para a invasão de Kahn a Terra.

=====
Golpes Especiais
=====

Arrow : B, T, SA
Hatchet Uppercut : B, F, SA
Green Shield : T, T, T, CA
Shadow Attack : F, F, CB
Red Shadow Attack : T, T, F, CA

=====
Finish Moves
=====

Fatality 1 : C, C, T, F, BL (perto)
Fatality 2 : T, T, B, SA (longe)
Animality : F, F, B, B (perto)
Babality : F, T, F, T, SB
Friendship : RN, RN, RN, B (média distância)
Stage Fatality : RN, RN, BL
Brutality : SA, SA, CA, CB, CB, BL, BL, SB, SB, SA, CA

XXVIII. Sindel

Governou uma vez Outworld ao lado de Shao Kahn. Agora, 10.000 anos após sua morte prematura, ela renasce na Terra. Suas más intenções é muito bem vistas pelo tirano Shao Kahn. Ela é a chave para sua dominação da Terra.

=====
Golpes Especiais
=====

Float : T, T, F, CA
Fireball : F, F, SB
Two Fireballs : T, T, F, SB
Air Fireball : B, F, CB (no ar)
Scream : F, F, F, SA

=====
Finish Moves
=====

Fatality 1 : RN, BL, BL, RN + BL (perto)
Fatality 2 : RN, RN, BL, RN, BL (um passo de distância)
Animality : F, F, C, SA (perto)
Babality : RN, RN, RN, C
Friendship : RN, RN, RN, RN, RN, C
Stage Fatality : B, B, B, B, SB
Brutality : SA, BL, CB, BL, CB, CA, BL, CA, CB, BL, CA, CB, BL, SB

XXIX. Ermac

Um enigma para todos que entram em contato com ele. O passado de Ermac permanece envolto em mistério. Acredita-se que ele existe como uma força vital reunida pelas almas dos extintos guerreiros de Outworld.

=====
Golpes Especiais
=====

Fireball : B, T, SB
Teleport Punch : B, T, SA
Telekinetic Slam : T, B, T, CA

=====
Finish Moves
=====

Fatality 1 : RN, BL, RN, RN, CA (perto)
Fatality 2 : B, C, B, B, B, BL (média distância)
Animality : F, F, T, T, CB (perto)
Babality : B, B, T, T, SA
Friendship : F, F, F, SA
Stage Fatality : RN, RN, RN, RN, CB
Brutality : SA, SA, SB, BL, CA, CB, BL, SA, SB, CB, CA

XXX. Classic Sub-Zero

Após ter sido banido do torneio Shaolin, Sub-Zero misteriosamente retorna. Acredita-se que é um membro secreto dos Lin Kuei, um lendário clã de ninjas chineses, que havia retornado novamente para assassinar Shang Tsung. Entretanto, sua luta contra Shang Tsung será no torneio.

=====
Golpes Especiais
=====

Freeze : B, F, SB
Ground Freeze : B, T, CB
Slide : T + SB + CB + BL

=====
Finish Moves
=====

Fatality 1 : B, B, B, F, SA (perto)
Fatality 2 : B, F, F, F, SA (perto)
Animality : T, T, F, B, SB (perto)
Babality : B, F, F, CA
Friendship : B, T, T, F, CB (perto)
Stage Fatality : F, B, F, F, SA
Brutality : SA, SB, SA, BL, CB, CB, CA, CA, SB, SA, SB

XXXI. Kurtis Stryker

Quando o portal de Outworld abriu sobre uma cidade grande no norte da América, pânico e caos ficaram fora de controle. Kurtis Stryker era o líder da brigada de controle do motim quando Shao Kahn começou a roubar as almas. Ele encontra-se como o sobrevivente solitário do que foi uma cidade povoada por milhões.

=====
Golpes Especiais
=====

Low Grenade : B, T, SB
Double Low Grenade : T, B, F, SB
High Grenade : B, T, SA
Double High Grenade : T, B, F, SA
Fire Gun : T, F, SA
Baton Throw : F, F, CA
Baton Trip : F, T, SB

=====
Finish Moves
=====

Fatality 1 : B, F, B, F, BL (perto)
Fatality 2 : F, F, F, CB (longe)
Animality : RN, RN, RN, BL (média distância)
Babality : B, F, F, T, SA
Friendship : SB, RN, RN, SB
Stage Fatality : F, C, C, CA
Brutality : SA, SB, CA, CB, SA, SB, CB, CA, SA, CB, CB

XXXIII. Kabal

A identidade de Kabal é um mistério para todos. Isto é, acredita-se que ele é um sobrevivente de uns dos ataques do esquadrão de extermínio do Shao Kahn. Ele sobrevive graças a sua máscara de respiração artificial e possui uma enorme fúria que lhe será útil para vencer o torneio de Shao Kahn.

=====
Golpes Especiais
=====

Fireball : T, T, SA (pode ser feito no ar)
Ground Saw : T, T, T, RN
Tornado Spin : T, F, CB

=====
Finish Moves
=====

Fatality 1 : B, B, T, F, BL (média distância)
Fatality 2 : RN, BL, RN, RN, CA (perto)
Animality : Segure SA, F, F, B, F, solte SA (perto)
Babality : RN, RN, CB
Friendship : RN, CB, RN, RN, C
Stage Fatality : BL, BL, CA
Brutality : SA, BL, CB, CB, CB, CA, SB, SB, SB, SA, SB

XXXIII. Goro

Goro, um meio humano-dragão de 2.000 anos, manteve-se invicto por 500 anos. Ele ganhou o título de Grande Campeão ao derrotar Kung Lao, um lutador Shaolin. Ajudou Shang Tsung a se aproximar do objetivo de Shao Kahn, que era dominar a Terra.

=====
Golpes Especiais
=====

Fireball : T, T, T, SB
Grab & Smack : F, F, SA
Twirl Spin : T, T, SA
Taunt Opponent : B, B, CB
Spin : T, T, F, CA
Throw : F + SB
Uppercut : B + SA

XXXIV. Shao Kahn

Muitas décadas atrás, Shao Kahn subiu ao poder em Outworld, usurpando o reino dos pais de Kitana e levando a rainha Sindel como sua noiva. Então, ela morreu. Agora, séculos depois, Sindel é ressuscitada. E desde que Shang Tsung não ganhou o Reino da Terra através do Mortal Kombat I e II, o renascimento é o modo pelo qual Kahn conseguirá finalmente o planeta, a menos que...

=====

Golpes Especiais

=====

Fireball : T, T, F, SB
Hammer : T, F, SA
Shoulder : B, F, SB
Flying Knee : B, F, SA
Grab & Punch : F, F, SA
Taunt : B, B, SB
Laugh : B, B, CA
Throw : F, F, SB
Insult : B, B, CB

XXXV. Motaro

No reino de Outworld, a raça de Motaro, os centauros, tem tido contato com os Shokans por muito tempo. Quando Shao Kahn formou o esquadrão especial de extermínio para eliminar os guerreiros escolhidos da Terra, Motaro foi apontado para liderar o grupo de elite dos guerreiros selvagens.

=====

Golpes Especiais

=====

Fireball : F, B, T, SA
Grab and Punch : F, F, SA
Tail Trip : T + CB
Teleport : B, C

XXXVI. Kintaro

Com o desaparecimento de Goro, Kintaro dá mais um passo para chegar ao lugar de Supremo Comandante do exército de Shao Kahn. Bastante forte e mais ágil que seu antecessor, ele busca vingança pela derrota de Goro. Kintaro prometera vingança contra os guerreiros da Terra.

=====

Golpes Especiais

=====

Teleport Stomp : B, C
Fireball : T, T, F, SA
Grab & Smack : F, F, SA
Taunt : B, B, CB

* 07. CHAMELEON *

Chameleon é a exclusividade de Mortal Kombat Trilogy. Ele é a reunião dos sete ninjas do jogo (Reptile, Rain, Classic Sub-Zero, Scorpion, Ermac, Noob Saibot e Human Smoke). Para selecioná-lo, basta escolher qualquer um dos ninjas masculinos do jogo e segurar para Trás + SA + CA + BL + RN até o começo da luta. Se o truque funcionar, seu lutador irá explodir transformando-se em Chameleon.

Durante a luta, ele irá se transformar aleatoriamente nos ninjas e seus

golpes são do mesmo ninja em que está transformado no momento.

* 08. KOMBAT CODES *

Estando na tela de versus, note a existência de seis caixinhas no centro abaixo a imagem dos lutadores. Elas servem para habilitar os códigos durante uma luta. As três primeiras caixas pertencem ao primeiro jogador e as três últimas ao segundo jogador. Nas duas tabelas abaixo, confira quais botões acionam as caixas e quantas vezes serão necessárias apertá-los.

Jogador 1			Jogador 2		
1	2	3	4	5	6
S A	S B	C B	S A	S B	C B

Símbolo que aparece na caixa	Número de vezes apertando o botão	Número de vezes segurando para cima e apertando o botão
Dragão	0	0
MK	1	9
Yin-Yang	2	8
Número três "3"	3	7
Interrogação "?"	4	6
Raio	5	5
Goro	6	4
Raiden	7	3
Shao Kahn	8	2
Caveira	9	1

Abaixo, seguem os números correspondentes aos símbolos:

KOMBAT CODES NORMAIS

Desabilitar arremesos:	100-100
Arremesos mais fortes:	010-010
Combate silencioso:	300-300
Ganchos mais rápidos:	788-322
Desabilitar bloqueio:	020-020
Desabilitar a barra de energia:	987-123
Jogar no escuro:	688-422
Corrida ilimitada:	466-466
Jogador 1 com 1/2 da energia:	033-000
Jogador 2 com 1/2 da energia:	000-033
Jogador 1 com 1/4 da energia:	707-000
Jogador 2 com 1/4 da energia:	000-707
Jogador 1 infrige metade do dano:	390-000
Jogador 2 infrige metade do dano:	000-390
Movimentos especiais desabilitados:	555-556
Combos desabilitados:	722-722

Recuperar energia durante a luta: 975-310
Jogar Galaga: 642-468
Super pulo: 321-789
Super Endurance: 024-689
Número da versão do jogo: 999-999

MENSAGENS NA TELA

"Go see Mortal Kombat: The Live Tour" : 550-550
"Skunky!!" : 122-122
"Don't jump at me" : 448-844
"There is no knowledge without power. " : 123-926
"No fear" : 282-282
"Watcha gun do?" : 004-400

* 09. DICAS & TRUQUES *

RANDOM SELECT

Para escolher seu lutador aleatoriamente, como jogador 1 deixe o cursor em cima de Noob Saibot e coloque C + Start. Para o jogador 2, deixe o cursor em cima de Rain e coloque C + Start.

STAGE SELECT

Para escolher o estágio que quer lutar, deixe o cursor em cima de Sonya com qualquer um dos jogadores e coloque C + Start. A tela irá tremer confirmando o código. Agora, após escolher seu lutador, o jogador que fez o truque terá o direito de escolher o cenário que irão lutar.

PERSONAGENS CLÁSSICOS

Para jogar com os lutadores das versões antigas de Mortal Kombat (Raiden de MK1, Kano de MK1, Jax de MKII e Kung Lao de MKII), coloque o cursor em cima de um destes lutadores e aperte Select para acionar sua forma clássica. Para voltar a forma original do lutador, aperte Select novamente.

ACIONANDO A "?" VERDE

Para acionar a "?" verde no menu Options, deixe o cursor em qualquer opção e segure Cima + R1 + R2 + L1 + L2 por 3 segundos, então, a tela irá tremer confirmando o código e você poderá selecioná-la.

As opções existentes lá dentro são:

1 BUTTON FATALITIES: OFF
INSTANT AGGRESSOR: OFF
NORMAL BOSS DAMAGE: OFF
LOW DAMAGE: OFF

HEALTH RECOVERY: OFF

"1 BUTTON FATALITIES" ativa Fatalities com um só botão. Os botões correspondentes a cada Finish Move são:

SA : Brutality
SB : Stage Fatality
CA : Fatality 1
CB : Fatality 2
R1 : Friendship
R2 : Animality
L2 : Babality

"INSTANT AGGRESSOR" enche a barra de Aggressor com um único golpe durante a luta.

"NORMAL BOSS DAMAGE" faz com que os chefes Kintaro, Motaro, Goro e Shao Kahn tirem energia igual a um lutador comum.

"LOW DAMAGE" ativado faz com que os golpes tirem pouquíssima energia.

"HEALTH RECOVERY" recupera energia durante a luta.

```
*****  
*                               10. TESOUROS DE SHAO KAHN                               *  
*****
```

Finalizando o jogo com qualquer lutador ou vencendo o torneio de 8 jogadores, você terá acesso aos Tesouros de Shao Kahn.

No total, são 12 tesouros que contém bônus do jogo. Eles são liberados conforme a dificuldade da torre selecionada.

Na torre Novice, abilitará os quadrados 1 - 4
Na torre Warrior, abilitará os quadrados 1 - 6
Na torre Master, abilitará os quadrados 1 - 8
Na torre Champion, abilitará os quadrados 1 - 12

No modo torneio de 8 jogadores (8 PLAYER KOMBAT), após o término, o vencedor terá acesso à todas as 12 caixas.

Os tesouros são:

Caixa I : Charecter's Eding
(final dos lutadores)
Caixa II : Fight Chameleon
(luta contra Chameleon)
Caixa III : MK1 Classic Endurance Kombat
(luta contra Kano e Raiden de MK1)
Caixa IV : MKII Classic Endurance Kombat
(luta contra Jax e Kung Lao de MKII)
Caixa V : Random Prize
(prêmio aleatório)
Caixa VI : Fatality Demo One
(primeira demonstração de Fatalities)
Caixa VII : Fatality Demo Two
(segunda demonstração de Fatalities)
Caixa VIII : Fatality Demo Three
(terceira demonstração de Fatalities)
Caixa IX : Super Endurance Kombat
(luta contra todas as mulheres ninjas e robôs ninjas)

Caixa X : Battle with Shokan Champions
(luta contra os campeões de Shokan, Goro e Kintaro)
Caixa XI : Mega Endurance Kombat
(luta contra todos os ninjas, icluindo Chameleon)
Caixa XII : Supreme Fatality Demo
(demonstração de todos Fatalities, Animalities, Friendships e
Babalities de todos os lutadores)

* 11. CRÉDITOS DE MKT *

MORTAL KOMBAT ® TRILOGY ©
1996 MIDWAY MANUFACTURING COMPANY.
ALL RIGHTS RESERVED.
MIDWAY, MORTAL KOMBAT, THE DRAGON DESIGN
AND ALL CHARACTERS NAMES ARE TRADEMARKS
OF MIDWAY MANUFACTURING COMPANY.
DISTRIBUTED UNDER LICENSE BY WILLIANS
ENTERTAINMENT INC. WILLIANS © IS A REGISTERED
TRADEMARK OF WILLIANS ELETRONICS GAMES, INC.

This document is copyright Dark Barreto and hosted by VGM with permission.