



MANUAL



WARNINGS

Read Before Using Your Sega Dreamcast Video Game System

CAUTION

Anyone who uses the Sega Dreamcast should read the operating manual for the software and console before operating them. A responsible adult should read these manuals together with any minors who will use the Sega Dreamcast before the minor uses it.

HEALTH AND EPILEPSY WARNING

Some small number of people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns that they encounter in everyday life, such as those in certain television images or video games. These seizures or loss of consciousness may occur even if the person has never had an epileptic seizure. If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to using Sega Dreamcast. In all cases, parents should monitor the use of video games by their children. If any player experiences dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, **IMMEDIATELY DISCONTINUE USE AND CONSULT YOUR DOCTOR BEFORE RESUMING PLAY.**

To reduce the possibility of such symptoms, the operator must follow these safety precautions at all times when using Sega Dreamcast:

- Sit a minimum of 6.5 feet away from the television screen. This should be as far as the length of the controller cable.
- Do not play if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing has all the lights on and is well lit.
- Stop playing video games for at least ten to twenty minutes per hour. This will rest your eyes, neck, arms and fingers so that you can continue comfortably playing the game in the future.

OPERATING PRECAUTIONS

To prevent personal injury, property damage or malfunction:

- Before removing disc, be sure it has stopped spinning.
- The Sega Dreamcast GD-ROM disc is intended for use exclusively on the Sega Dreamcast video game system. Do not use this disc in anything other than a Sega Dreamcast console, especially not in a CD player.
- Do not allow fingerprints or dirt on either side of the disc.
- Avoid bending the disc. Do not touch, smudge or scratch its surface.
- Do not modify or enlarge the center hole of the disc or use a disc that is cracked, modified or repaired with adhesive tape.
- Do not write on or apply anything to either side of the disc.
- Store the disc in its original case and do not expose it to high temperature and humidity.
- Do not leave the disc in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.
- Use lens cleaner and a soft dry cloth to clean disc, wiping gently from the center to the edge. Never use chemicals such as benzene and paint thinner to clean disc.

PROJECTION TELEVISION WARNING

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

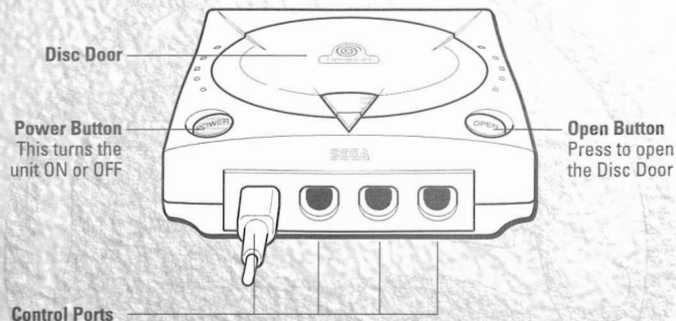
SEGA DREAMCAST VIDEO GAME USE

This GD-ROM can only be used with the Sega Dreamcast video game system. Do not attempt to play this GD-ROM on any other CD player; doing so may damage the headphones and/or speakers. This game is licensed for home play on the Sega Dreamcast video game system only. Unauthorized copying, reproduction, rental, public performance of this game is a violation of applicable laws. The characters and events portrayed in this game are purely fictional. Any similarity to other persons, living or dead, is purely coincidental.

TABLE OF KONTENTS

Getting Started.....	3
Kontroller.....	4
Initial Kontrols	5
Visual Memory Unit	6
Vibration Pack.....	7
Move Kontrol Index.....	8
Main Menu	9 - 11
Options	12 - 13
Select Your Fighter	14
Choose Your Destiny.....	15
Fighting Summary	16
Basic Moves	17
Klose Quarters	18
Basic Kombat Moves.....	18
Krouching Moves	19
Spinning Moves.....	19
Aerial Moves	20
Secret Kodes	20 - 21
The Story	22
The Warriors.....	23 - 33
The Weapons	34
Kredits	35 - 36
Warranty	110

SEGA DREAMCAST HARDWARE UNIT



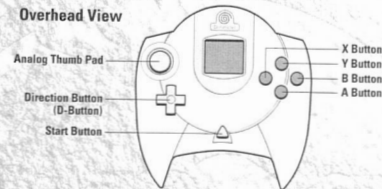
Use these ports to connect the Sega Dreamcast Controller or other peripheral equipment. From left to right are Control Port A, Control Port B, Control Port C, and Control Port D. Use each port to connect controllers for players 1 to 4 respectively.

NOTICE

Mortal Kombat Gold does NOT support the VM. Even though it is listed in the menu, it is NOT functional. Do NOT attempt to enable the VM.

SEGA DREAMCAST CONTROLLER

Overhead View



Forward View

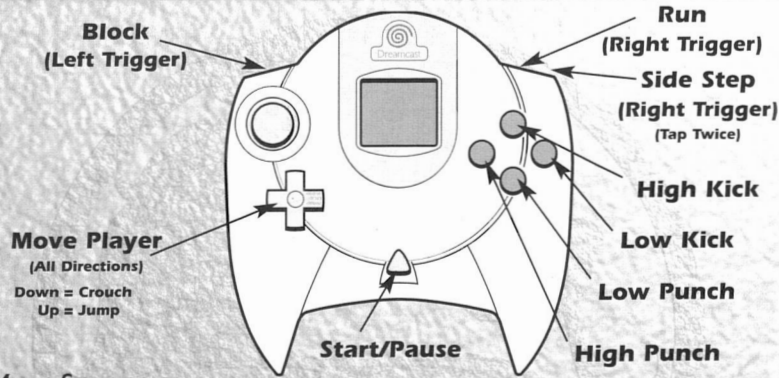


Mortal Kombat Gold is a 2-player game. Before turning the Sega Dreamcast power ON, connect the controller or other peripheral equipment into the control ports of the Sega Dreamcast. To return to the title screen at any point during game play, simultaneously press and hold the A, B, X, Y and Start Buttons. This will cause the Sega Dreamcast to soft-reset the software and display the title screen.

- * Purchase additional controllers (sold separately) to play with a friend.
- ** The game controls are all set to their initial settings. To change the control settings, see **CONFIGURE CONTROLLER 1 & 2**, page 13.

NOTE: Operation with incompatible controllers is not guaranteed.

INITIAL KONTROLS



MENU SELECTION

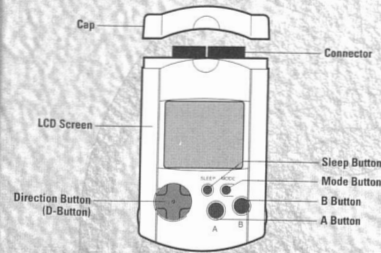
Press the **Directional button Up, Down, Left or Right** to highlight options.
Press the **A button** to select options.
Press the **B button** to go to the previous menu.
Press the **Start button** to pause the game and display the Pause Menu.

NOTE

Never touch the Analog Thumb Pad or Triggers L/R while turning the Sega Dreamcast power ON. Doing so may disrupt the controller initialization procedure and result in malfunction.

VISUAL MEMORY UNIT

VISUAL MEMORY UNIT (VM)



Use this device to **Load or Save Configuration Data** and options settings to your **Memory card**. At the Memory Card menu, highlight the option you want, then press the **A button** to Load or Save data.

When saving data, your Controller Configuration and any game configuration settings will be saved to the **Memory card** until the next time you play **Mortal Kombat Gold**.

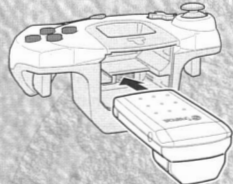
The number of memory blocks required to save game files varies according to the type of software and content of files to be saved. With this game, 4 blocks are required to save the options settings. The options settings will be automatically saved when the options menu is exited.

* IMPORTANT WARNING *

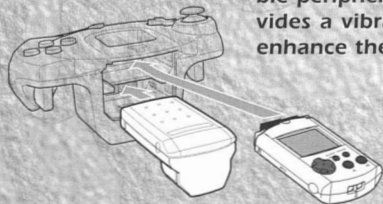
While saving a game file, never turn OFF the Sega Dreamcast power, remove the Memory Card or disconnect the controller.

VIBRATION PACK

DREAMCAST VIBRATION PACK™



When inserted into the Expansion Socket of a Sega Dreamcast Controller or other compatible peripheral equipment, this peripheral provides a vibration effect that can considerably enhance the game play experience.



When the **VIBRATION PACK** is inserted into Expansion Socket 1 of the Sega Dreamcast Controller, the **VIBRATION PACK** does not lock into place and may fall out during game play or otherwise inhibit game operation.

To return to the title screen at any point during game play, simultaneously press and hold the **A, B, Y, X** and **Start** buttons. This will cause the Sega Dreamcast to soft-reset the software and display the title screen.

MOVE KONTROL INDEX

Before you begin your kombat, familiarize yourself with the Move Kontrol Index. Use this index to master the fighting moves for each character (see **THE WARRIORS**, pgs. 23-33). There, you'll find various moves for each fighter.

MOVE CONTROL INDEX

Directional button	=	Up, Down, Back, Forward, (U, D, B, F)
U	=	Up
D	=	Down
B	=	Back
F	=	Forward
LP	=	Low Punch
LK	=	Low Kick
HP	=	High Punch
HK	=	High Kick
BLK	=	Block
RN	=	Run

If you're not happy with the initial controller configuration, you can modify it the way you like (see **CONFIGURE CONTROLLER**, pg. 12).

MAIN MENU

At the Main Menu, press the Directional button **Up** or **Down** to highlight an option, then press the **A** button to select from one of the many game modes. They are:

ARCADE

1 ON 1 KOMBAT

It's you against the CPU. You select one character, then go to the Destiny Screen to choose the difficulty of your journey. Also, you can take on a buddy in a 2 player game. Each player selects one character, then goes straight to a "Kombat Zone" to battle it out.

2 ON 2 KOMBAT

Select 2 characters, then take on 2 characters chosen by the CPU. You'll then go to the Destiny Screen to select the difficulty of your opponents. When you or the CPU loses the first match, the second chosen character will appear to continue the battle. A loser is determined when both chosen players have been eliminated.

Also, you and a friend can choose two characters, then battle it out. When a player loses his first match, the second chosen character will appear to continue the battle. A loser is determined when both chosen players have been eliminated.

TEAM

You take on the CPU or a friend with a team of MK Gold characters. When you select this game mode, you'll go to the Choose Team Size Screen. Press the **Directional button Up** or **Down** to highlight options. To select the size of a team, press the **Directional button Left** or **Right**. When your team sizes are set the way you want, select Choose Team Members to set up your team. You'll



MAIN MENU

view the Character/ Team Select Screen. Follow on-screen instructions to set up your team. Select Begin Fight when you're ready. Press the **Start button** to change the team to Human. (See **Team**, on the previous page, for team selection instructions.) The player who loses all his characters first will be defeated.

ENDURANCE

You'll view a sub menu when you select this option. When you select **Endurance** from the sub menu, you'll select a character, then go to the Destiny Screen to select a difficulty. You'll fight one round at a time against each character on the column you choose on the Destiny Screen. Your **Health** never regenerates in any Endurance mode, and you must win every match to claim victory. Lose one match, and the game is over.

VS ENDURANCE

The CPU chooses the characters for you and a friend in a pre-determined order. Both players use each standard character in the game to continue battling each other. When one player uses all of the game's standard characters, the endurance match is over. The player with the most wins claims victory.

ULTIMATE ENDURANCE

You'll fight one round at a time against each character in the game. Lose one match, and the game is over. When you're finished (win or lose), your **Ultimate Kombat Rating** will be displayed with statistics and a Kombat rating level.

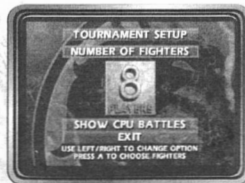
TOURNAMENT

The Tournament Mode lets you select a **4** or **8** player tournament. Up to **3** or **7** of your friends can participate to complete a tournament field. Here's how (see next page):

MAIN MENU

TOURNAMENT SETUP

When you select Tournament from the Main Menu, you'll view the Tournament Setup Screen. Press the **Directional button Left** or **Right** to select a 4 or 8 Player tournament. Highlight **Show CPU Battles**, then press the **Directional button Left** or **Right** to toggle between Skip and Show CPU Battles.



Select Number of Fighters, then press the **Directional button Up** or **Down** to highlight a character for each of the players. Press the **Directional button Left** or **Right** to cycle the available characters, then press the **A button** to cycle between Human and CPU controlled players. To change the difficulty level of a player, press the **X button**. Repeat this process until the tournament is set up the way you want. Press the **Start button** to view the Tournament Bracket, then press the **A button** to begin fighting.

PRACTICE

Select this option to practice your MK fighting skills. You'll view the Practice Mode Screen to set up your practice session the way you want. Press the **Directional button Up** or **Down** to highlight an option, then press **Left** or **Right** to cycle through the options. Here are the options:

PLAYER 1 & 2 (character name)

Select the player you want to practice with and against.

DIFFICULTY

Set the level of difficulty you want to practice against.

OPPONENT ACTIVE/INACTIVE/HUMAN

You can practice against active characters that fight back or make them inactive to just stand there and take it. Select Human if you want to practice with a friend.

OPTIONS

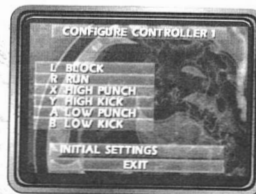
PRACTICE (CONT'D)

KOMBAT ZONE

Choose the arena where you want your practice session to occur.

PRACTICE INFO ON/OFF

Select ON to display the buttons pressed during a move.



OPTIONS

CONFIGURE CONTROLLER 1 & 2

Make modifications to the initial controller configuration. Press the **Directional button Up** or **Down** to select the button you want to modify, then press **Left** or **Right** to cycle through the available controls for that button. Select **Initial Settings** to return to the initial settings. Repeat the process until you have the controller set up the way you want, then select **Exit** to return to the Options Screen.

DIFFICULTY

Set the game's difficulty to 1 of 6 available settings that range from **Very Easy** (easiest) to **Ultimate** (hardest).

ROUNDS TO WIN

Select the number of wins it will take to win a match and defeat your opponent. Choose from **2** to **9** wins.

CONTINUES

Whenever you lose a match, you can press the **Start Button** to continue your current battle against a human or CPU opponent. You can set the amount of **Continues** from **0** to **9**. Of course, if you select **0**, you will not be given an opportunity to continue the game.

OPTIONS

VS SCREEN

You can **Enable** or **Disable** the VS Screen that appears prior to each match. Remember, if you disable this option, you won't be able to enter codes prior to a match (see **Secret Kodes**, pg. 20 - 21).

VIBRATION PACK ENABLED

Enable or disable your Sega Dreamcast **Vibration Pack** (see pg. 7 for details)

BLOOD

Set this option to Enabled to see blood during your match. When you disable blood, you won't see blood or fatalities.

EFFECTS VOLUME

Highlight this option, then press the **Directional button Left** or **Right** to increase or decrease the volume of the game's Sound Effects.

MUSIC VOLUME

Highlight this option, then press the Directional button Left or Right to increase or decrease the volume of the game's Music.

MEMORY CARD

Mortal Kombat Gold does NOT support the VM. Even though it is listed in the menu, it is NOT functional. Do NOT attempt to enable the VM.

KOMBAT THEATER

When using your Memory card, the ending of the character you just beat may be saved by choosing **Memory Card** in the Options Menu. You can view the movie at any time by selecting the character's icon in the Kombat Theater. Press the **Right Trigger** to view the selected character's biography.

SELECT YOUR FIGHTER

After selecting any game mode, you'll view the Fighter Select Screen to choose the player you want to fight with. It displays all the available characters and 4 selection options.

Press your **Directional button Up, Down, Left** or **Right** to highlight a player or option, then press the **A button** to select. Included are 4 other on-screen options you can use to select your player(s):



RANDOM

When you select this option, the computer randomly chooses a character for you.

GROUP

When you select this option, the computer will display and select players in a particular order. You must defeat your opponent with each character chosen by the computer. Once you've defeated your opponent with all the characters, you can then fight with one of Mortal Kombat Gold's hidden characters.

HIDDEN

This is handy for a 2 player game. If you don't want your opponent to see the player you select, select this option first. It will hide your cursor, but make sure you keep track of how many times you select **Up, Down, Left** or **Right**. If you get confused, even YOU won't know who you selected.

NOTE

If both players select the same warrior, both fighters will be displayed in contrasting colors.

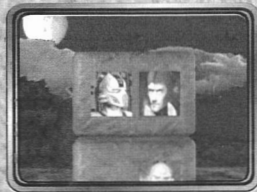
CHOOSE YOUR DESTINY

WEAPON

Select this option to select your character's weapon. Press your **Directional button Up, Down, Left or Right** to highlight a weapon, then press the **A button** to select it. For a close-up look at each of the weapons, see **THE WEAPONS**, pg. 35.

Once you've chosen your fighter in any 1-Player Mortal Kombat Gold mode, you'll view the Destiny Screen.

Press the **Directional button Left or Right** to highlight a pillar, then press the **A button** to select one of these columns: **Novice, Beginner, Warrior, Master** or **Master II**. Press the **Start button** to rotate the pillar to choose a different sequence of opponents.



To claim ultimate victory, you must defeat each of the characters on the column. Each time you defeat an opponent, you'll return to this screen and view your next opponent.

If a second player wishes to join the fight, he or she may do so at any time by pressing the **Start button** on the second controller. Both players then return to the Character Select screen to select a fighter.

FIGHTING SUMMARY

Run Meter (Green) Health (Blue to Red) Run Meter (Green)

Match Time



Mortal Kombat Gold tests a Warrior's fighting skills by pitting him against increasingly formidable challengers. In all Mortal Kombat battles, **Health Meters** in the upper portion of the screen measure each warrior's diminishing health.

The meters begin each round reflecting health at 100%, but the amount of health is reduced with each blow taken. The reduction amount depends on the type of contact and whether or not it was blocked. When a Warrior's **Health Meter** is depleted, he/she is knocked out and the round goes to the opponent.

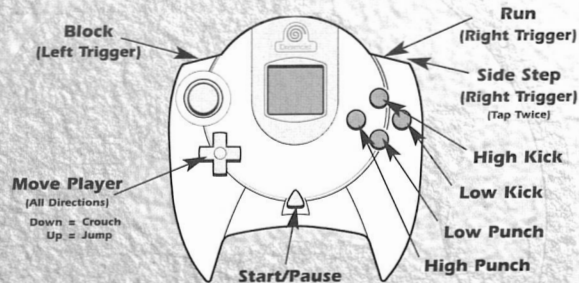
Each round has a 99 second **Match Time** limit. If the time is up before either combatant has been defeated, the warrior with fewer injuries is declared the victor. The first warrior to win the match takes the match and moves on to the next opponent.

The **Run Meter** allows you to run toward your opponent and perform combos, but they are "time sensitive", so you can only activate the Run function (or Combo function) while the meter is green.

If you're defeated by an opponent, you'll find yourself plummeting helplessly into the darkness of a very deep pit. If you have a **Continue** available, press the **Start button** to return to the Select a Fighter Screen and select another fighter for battle.

BASIC MOVES

Each Mortal Kombat Warrior has spent years of concentration and intense training to perfect his/her martial arts skills. Before challenging these warriors in kombat, you'll also need intense training and concentration to learn these fundamental skills.

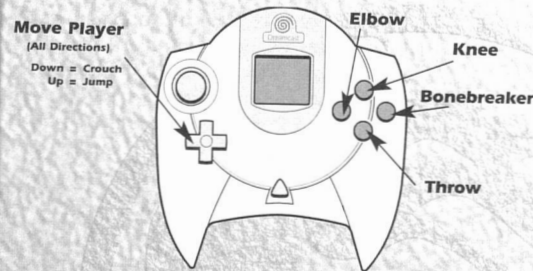


The best way to begin your training is with the fundamental moves: **Kicks, Punches, Crouches, Jumps** and **Blocks**.

These moves may seem trivial compared to powerful and acrobatic moves, such as a Flying Kick. However, knowing how to stop, avoid or counteract a flying kick can be far more useful than knowing how to land one yourself.

The Run button is especially powerful. Hold the Run button while pressing the **Directional button** toward your opponent to execute a run. But make sure you have a move ready when you meet face to face.

KLOSE QUARTERS

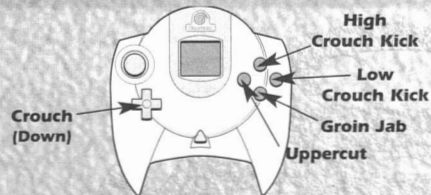


Moves used during close-in kombat situations are the **Elbow**, the **Knee**, the **Bonebreaker** and the **Throw**. They are highly effective and do not require full limb extension, which is impossible in close quarters. Although these moves are potent, they can only be used when you are directly adjacent to an opponent. Give it a try. Press the Attack Buttons in a certain sequence for different types of "Kombos".

BASIC KOMBAT MOVES

All of the **Mortal Kombat Gold** warriors possess expert fighting skills. What raises them above their peers are the special moves which they've created and perfected. In order to become a superior warrior, skilled enough to win the title of Supreme Champion, you too must learn and perfect these moves. Whether you use special kicks or elemental bolts, **Mortal Kombat Gold** warriors are the fiercest and most ferocious kombatants in the Universe. Mastering their special moves could propel you to that level of greatness (see next page).

KROUCHING MOVES



Defensively, the crouching moves let you escape from close proximity, avoid punches, aerial weapons and throws. Offensively, the uppercut executed from the crouch, is one of the most powerful offensive weapons.

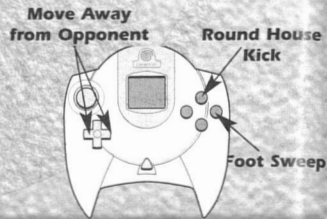
To do the crouching moves, hold the **Directional button Down (Crouch)** and simultaneously push **High Kick** or the **Low Kick** button for a crouching kick. Hold the **Directional button Down (Crouch)** and push the **High Punch** for uppercut. The **Block** can always be used to defend against your opponent's moves.



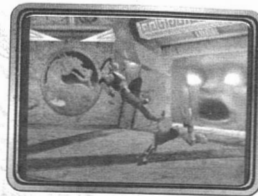
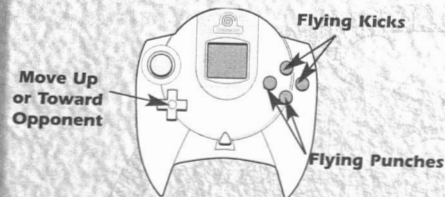
SPINNING MOVES

The spin is the key to exotic moves, such as the **Roundhouse Kick** and the **Foot Sweep**. The **Foot Sweep** hits your opponent's ankles and knocks him on his butt.

The **Roundhouse** is a spinning kick that nails your opponent in the face. To execute the spin moves, hold the **Directional button** away from your opponent while you press the **Kick buttons**.



AERIAL MOVES



The final moves one should learn are these Aerial moves: **Flying Punches** and **Kicks**. To execute these moves, either jump in place (**Directional button UP**) or towards (**Directional button UP+Fwd/Back**) your opponent. Press the game's various **Attack Buttons** while you're in the air. Unlike most attacks, aerial attacks must be timed properly to land blows.

SECRET KODES



At the bottom of the VS Battle Screen you will see a row of six boxes with different icons in them. Player 1 can change the symbols in the first three boxes by pressing the **Low Punch**, **Block** and **Low Kick** buttons.

Player 2 can do the same with the other three symbols. The six symbols represent secret codes which can have subtle or dramatic effects on game play (see next page).

SECRET KODES



Some players find it easier to memorize the codes by referring to them in terms of the number of button presses it takes to get the proper symbols in place. In any case, you'll get the hang of it after a few tries. Remember, you have to be fast and precise. No one said this was supposed to be easy.

Note: You can find secret codes in store bought Strategy Guides, game magazines, the Internet or with a little experimentation on your part. Have Fun.

Pressing any code action button 7 times will cause the order of the icons to start over again. In other words, pressing **A button** that corresponds to a box with a skull symbol 7 times will change back to the skull icon.

Each button causes the symbol in the corresponding box to change to the next icon in a predetermined order. If you hold up while pressing either **Low Punch**, **Block** or **Low Kick**, the order in which the Icons are cycled will be reversed.

THE STORY

Thousands of years ago in a battle with the fallen Elder God known as Shinnok, I was responsible for the death of an entire civilization.

To rid all realms of Shinnok's menace I waged a war that plunged the Earth into centuries of darkness and banished Shinnok into a place called the Netherealm.

Now after Shao Kahn's defeat at the hands of Earth's warriors, Shinnok has managed to escape his confines in the Netherealm.

The war is now being fought once again. Only this time It can be won by mortals.

- The Words of Raiden



THE WARRIORS



BARAKA

Baraka was sent to quell the uprising renegade race in Outworld's lower regions. After his victorious battle, the nomadic warrior returns to fight on the side of villainy. Under the guidance of Shinnok, Baraka will once again pose a formidable threat to his Earthen counterparts.

MOVES LIST

Weapon
Blade Swipe
Blade Fury
Blade Spark
Blade Spin
Fatality: 1

2
Spike

Fan Fatality

B,B, HK

B+HP

B,B,B, LP

D,B, HP

F,D,F, (Hold BLK)

B,B,B,B, HP

B,F,D,F, LP

D,B,B, LK

F,F,D, HK

CYRAX



Cyrax, unit LK-4D4, is the second of three prototype cybernetic ninjas built by the Lin Kuei. Like his counterparts, Cyrax's last programmed command is to find and terminate the rogue ninja, Sub-Zero. Without a soul, Cyrax goes undetected by Shinnok and remains a possible threat against his occupation of Earth.

MOVES LIST

Weapon
Close Bomb
Far Bomb
Net
Teleport
Air Jump
Fatality: 1

2

Spike Fatality

Fan Fatality

B,F, HP

(LK) B,B, HK

(LK) F,F, HK

B,B, LK

F,D, BLK (also in air)

B,D,F, BLK

U,U,F,D, BLK

D,D,F,U, RN

D,B,B, LP

B,F,F, HP

THE WARRIORS



FUJIN

Better known as the God of Wind, Fujin joins Raiden as one of the last surviving Gods of Earth. Their counterparts were defeated in a war of the heavens between Shinnok's forces and the Elder Gods. He now prepares for the final battle between the forces of light and Shinnok's hell spawned warriors of darkness.

MOVES LIST

Weapon
Whirlwind Spin
Levitate
Slam
Super Knee
Air Dive Kick
Fatality: Raise and Destroy

Deadly Winds

Prison Stage

Goro's Lair

B,B, LP

F,D, LP (Hold LP to keep spinning)

F,D,F, HP

B,F,D, LK (Quickly after Levitate)

D,F, HK

D+LK (In Air)

RN+BLK 5 times (Sweep)

D,F,F,U, +BLK (Sweep)

D,D,D, + HK (Close)

B,F,B, + HP (Close)

JAREK

Believed to be the last member of Kano's Klan, the Black Dragon, Jarek is hunted down by Special Forces agent Sonya Blade for crimes against humanity. With the emergence of a much greater evil, Sonya focuses her strengths on the new menacing Quan Chi. Jarek now finds himself fighting alongside Sonya and Earth's warriors to help defeat the Evil Elder God, Shinnok.

MOVES LIST

Weapon
Cannonball Roll
Tri-Blade
Ground Shaker
Vertical Roll
Fatality: Heart Rip

Eye Laser

Prison Stage

Goro's Lair

F,F, HP

B,F, LK

D,B, LP

B,D,B, HK

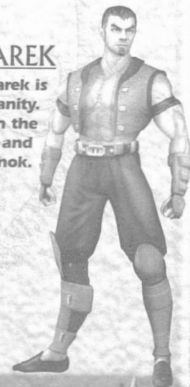
F,D,F, HP

F,B,F,F, + LK (Close)

U,U,F,F, + BLK (Sweep)

F,D,F, + HK

B,F,F, + LP (Close)



THE WARRIORS



JAX

When Sonya disappears while tracking the last living member of the Black Dragon, Major Jackson Briggs heads after her. He soon finds that Sonya's mission has led her into a battle with the forces of an evil Elder God. This is a battle they must win or their own world will crumble at the hands of Shinnok.

MOVES LIST

Multi-Slam	LP, (RN+BLK+HK) (HP+LP+LK) (HP+BLK+LK) (HP+LP+HK+LK)
Weapon	D, F, HP
Ground Pound	F, F, D, LK
Dash Punch	D, B, LP
Backbreaker	BLK (In Air)
Fireball	D, F, LP
Fatality: Arm Rip	Hold LK (3 sec), F, F, D, F+Release LK
Head Smash	B, F, F, D, + BLK (Close)
Prison Stage	F, F, B, + LK (Close)
Goro's Lair	F, F, B, + HP (Close)

JOHNNY CAGE

After Shao Kahn's defeat, Cage's soul is free to leave to a higher place. From the heavens, he observes his friends once again engaged in battle. When he learns of the war waged against the Elder Gods by Shinnok, Cage seeks out Raiden to help him restore his deceased soul and join Liu Kang in his quest. Once again, Johnny Cage finds himself fighting alongside Earth's warriors.

MOVES LIST

Weapon	F, D, F, LK
Shadow Kick	B, F, LK
Uppercut	B, D, B, HP
Fireball	D, F, HP (high)
	D, B, LP (low)
Crotch Punch	BLK+LP
Fatality: Torso Rip	F, B, D, D, + HK (Close)
Head Pop	D, D, F, D, + BLK (Close)
Prison Stage	D, D, F, F, + HK (Close)
Goro's Lair	B, F, F, + LK (Close)



THE WARRIORS

KAI

A former member of the White Lotus Society, Kai learned his skills from the great masters throughout Asia. He journeyed to the Far East after meeting his friend and ally Liu Kang in America. Now, they reunite to assist Raiden in his battle with Shinnok.

MOVES LIST

Weapon	D, B, LP
Falling Fireball	B, B, HP
Rising Fireball	F, F, LP
Handstand moves	BLK+LK
	- Hold LP (leg spin)
	- LK (thrust kick)
	- HK (thrust kick)
	- BLK (stand up)
Turbo Air Fist	D, F, HP
Super Roundhouse	D, F, LK
Fatality: Dodge Ball	U, U, U, D, + BLK (Sweep)
Torso Rip	Hold BLK, U, F, U, B, + HK
Prison Stage	F, F, D, + BLK (Close)
Goro's Lair	B, F, D, + HK (Close)

KITANA

Kitana is accused of treason by the high courts of the Outworld after murdering her evil twin Mileena. Shao Kahn appoints a group of warriors specifically to catch his daughter and bring her back alive. But Kitana must find a way to reach the newly crowned Queen Sindel first and warn her of their true past.

MOVES LIST

Weapon	F, B, HK
Fan Throw	F, F, HP+LP (Also in Air)
Fan Lift	B, B, B, HP
Fan Swipe	B+HP
Wave Punch	D, B, HP
Fatality: 1	B, D, F, F, HK
2	F, F, D, F
Spike Fatality	D, D, F, LK
Fan Fatality	F, D, F, LP



THE WARRIORS



KUNG LAO

Kung Lao's plan to reform his old group, The White Lotus Society, comes to a halt when Shinnok begins his fight with the Elder Gods. As a Chosen Warrior, Lao must use his greatest fighting skills to bring down Shinnok's reign of terror.

MOVES LIST

Weapon

Throw Hat

Diagonal Kick

Teleport

2x Teleport

Fatality: 1

2

Spike Fatality

Fan Fatality

B,B, HP

B,F, LP

D+HK (In Air)

D,U

D,D,U

B,B,F, LP

F,FB,D, HP

F,D,F, LK

D,D,F, HP

LIU KANG

Still the immortal champion of Mortal Kombat, Liu Kang finds himself venturing into the realm of Edenia to rescue the Princess Kitana from the vile clutches of Quan Chi. Unsuccessful in his mission, Liu returns to Earth and mounts an effort to bring together Earth's greatest warriors. He does it this time not only to free Kitana's home world but also to assist his mentor and

Earth's protector, Raiden.

MOVES LIST

Weapon

Fireball (also in air)

Low Fireball

Flying Kick

Bicycle Kick

Fatality: Dragon

Toss and Burn

Prison Stage

Goro's Lair

B,F, LK

F,F, HP

F,F, LP

F,F, HK

Charge LK (3 sec.), release

F,F,D, + BLK+HK+LK (Sweep)

F,D,D,U, + HP (Close)

F,FB, + LP (Close)

F,FB, + HK (Close)



THE WARRIORS



MILEENA

Murdered by her twin sister Kitana, Mileena finds herself brought back to life. Her skills as a vicious fighter will be needed to defeat Earth's chosen warriors. Her ability to read the thoughts of her twin sister will enable her to stay one step ahead.

MOVES LIST

Weapon

Sai Throw

Teleport Kick

Roll

Fatality: 1

2

Spike Fatality

Fan Fatality

F,F, LP

HP (1 sec)(also in air)

F,F, LK

B,B,D, HK

FB,F, LP

B,B,B,F, LK

D,FD, LP

F,FB, HP

QUAN CHI

A free roaming sorcerer powerful in the black arts, Quan Chi uses his abilities to free the now evil Elder God Shinnok from his confines in the netherrealm. In exchange for his services Shinnok has granted Quan Chi the position of arch-sorcerer of his now expanded Netherrealm.

MOVES LIST

Weapon

Air Throw

Tele-Stomp

Green Skull Fireball

Weapon Steal

Dash Kick

Fatality: Fatality Steal

Leg Beat

Prison Stage

Goro's Lair

D,B, HK

BLK (In Air)

F,D, LK

F,F, LP

FB, HP

F,F, HK

U,U,D,D, + LP (Sweep)

Hold LK (5 sec),F,D,F, Release LK

F,F, D, + HP (Close Distance)

F,FB, + LK (Close)



THE WARRIORS

RAIDEN



The God of Thunder returns to Earth after the defeat of Shao Kahn - but finds a new threat when Shinnok's forces, led by Quan Chi's attack of the Elder Gods. With the heavens in disarray, Raiden exists as one of the last Gods of Earth. He must come to the aid of his Elders and put an end to the villainous reign of his ancient enemy.

MOVES LIST

Weapon
Torpedo
Lightning Bolt
Teleport
Fatality: Lightning Impale
Shock of Exploding
Prison Stage
Goro's Lair

F, B, HP
(also in air) F,F, LK
D,B, LP
D, U
D,U,U,U, HP (Close)
Hold BLK, F,B,U,U + HK
D,F,B, + BLK (Close)
F,F,D, + HP (Close)

REIKO



Once a general in Shinnok's armies, Reiko lead the forces of darkness into the battle against the Elder Gods. Once thought killed during that onslaught, he resurfaces and joins the battle against Earth's forces.

MOVES LIST

Weapon
Teleport Slam
Quick Spin Behind
Ninja Stars
Flip Kick
Fatality: Thrust Kick
Shuryukan
Prison Stage
Goro's Lair

D,B HP
D,U (Teleport) BLK (Slam)
B,F, LK
D,F, LP
B,D,F, HK
F,D,F, LP+BLK+HK+LK (Close)
B,B,D,D, HK (Sweep)
D,D,B, + LP (Close)
F,F,D, + LK (Close)

THE WARRIORS

REPTILE



A general in Shinnok's army of darkness, Reptile once belonged to an extinct race of reptilian creatures. He was banished to the Netherrealm for committing genocide against several species. Responsible for the death of millions, Reptile is a dangerous ally to the forces of evil.

MOVES LIST

Weapon
Acid Bubbles
Dashing Low Punch
Invisibility
Super Krawl
Fatality: Face Chew
Acid Spit
Prison Stage
Goro's Lair

B,B, LK
D,F, HP
B,F, LP
BLK + HK
B,F, LK
Hold HP + LP + LK + HK, then press Up (Close)
U,D,D,D, HP (Sweep)
D,F, F, LP (Close Distance)
D,D,F, HK (Close)

MOVES LIST

Weapon
*Can draw weapon of fighter he impersonates

Impersonation Moves
(Acquires special moves)

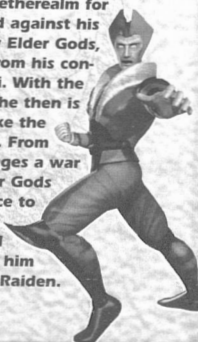
Fatalities
Hand from Hell
Hands from Hell
Prison Stage
Goro's Lair

D,B,F,D,RN
D,U,U,D,BLK
D,D,F, HK
D,F,B, HP

B,F, LP
*Baraka - F,B,F, LP
*Quan Chi - B,F,B,F, LK
*Liu Kang - B,B,F, HK
*Sub-Zero - D,B, LP
*Sonya - F,D,F, HP
*Reiko - B,B,B, BLK
*Scorpion - F,B, LP
*Tanya - B,F,D, BLK
*Kai - F,F,F, LK
*Jarek - B,B,B, LK
*Reptile - B,B,F, BLK
*Fujin - F,F,B, HK
*Raiden - D,F,F, HP
*Cage - D,D, HP
*Jax - F,D,F, HK
*Cyrax - D,B,D, LK
*Mileena - B,B,D, LP
*Kitana - F,F,D, HP
*Kung Lao - D,F,B, HK

SHINNOK

Banished to the Netherrealm for crimes committed against his once fellow Elder Gods, Shinnok is freed from his confines by Quan Chi. With the aid of a traitor he then is able to overtake the realm of Edenia. From there he wages a war against the Elder Gods and awaits a chance to enact revenge against the God who banished him there - Raiden.



THE WARRIORS



SONYA

After her journey into the Outworld and Shao Kahn's near destruction of Earth, Sonya becomes a member of Earth's own Outworld Investigation Agency. Her first mission leads her to join Liu Kang on his quest to aid the troubled thunder God, Raiden. She must survive long enough to warn her government of the new menace brought on by Quan Chi.

MOVES LIST

Weapon	FF, LK
Fireball	D,F, LP
Leg Grab	D+LP+BLK
Square Wave Punch	F,B, HP
Vertical Bike Kick	B,B,D, HK
Air Throw	BLK (In Air)
Front Flip Kick	B,D,F LK
Fatality: Kiss Off	Hold BLK,D,D,D,U, + RN (Sweep)
Splits	U,D,D,U, + HK (Sweep)
Prison Stage	D,D,B,B, + HK (Close)
Goro's Lair	F,D,F, + HP (Close)

SCORPION

In hopes of gaining Scorpion as a new ally in the war with the Elder Gods, Quan Chi makes the dead Ninja an offer he cannot refuse- Life, in exchange for his services as a warrior against the Elders. Scorpion accepts, but hides ulterior motives.

MOVES LIST

Weapon	FF, HK
Spear	B,B, LP
Teleport Punch	D,B, HP
Flame Breath	D,F, LP
Air Throw	BLK (In Air)
Fatality: Scorpion	B,FD,U, + HP (Close)
Toasty!	B,F,F,B, + BLK (Sweep Distance)
Prison Stage	F,D,D, + LK (Close Distance)
Goro's Lair	B,F,F, + LK (Close)



THE WARRIORS



SUB-ZERO

After Shao Kahn's defeat at the hands of Earth's fighters, Sub-Zero's warrior clan known as the Lin Kuei is disbanded. But with the new threat brought on by Quan Chi, the Ice Warrior once again dons the familiar costume once worn by his brother the original Sub-Zero. He also holds secrets passed on to him by his sibling-secrets that could hold the key to stopping Shinnok.

MOVES LIST

Weapon	D,F, HK
Ice Blast	D,F, LP
Ice Clone	D,B, LP
Slide	LP+BLK+LK
Fatality: Head Rip	F,B,FD, HP+BLK+RN
Deep Freeze	B,B,D,B, + HP (Sweep)
Prison	Hold BLK,D,U,U,U, + HK (Close)
Goro's Lair	D,D,D, + LK (Close)

TANYA

As the daughter of Edenia's ambassador to new realms, Tanya invites a group of refugees fleeing their own world into the safety of Edenia. But soon after Queen Sindel allows them through the portal, she learns that one of the warriors is none other than the banished Elder God, Shinnok. The portal leads into the pits of the Netherealm itself, and the once free realm of Edenia is now at the mercy of Shinnok.

MOVES LIST

Weapon	F,F, HK
Straight Fireball	D,F, HP
Downward Air Fireball	D,B, LP (In Air)
Rolling Splits Kick	F,D,B, LK
Forward Drill Kick	F,F, LK
Fatality: Kiss of Death	D,D,U,D, +HP+BLK (Close)
Neck Twist	D,FD,F, + HK
Prison Stage	B,FD, + HP
Goro's Lair	F,F,F, + LP

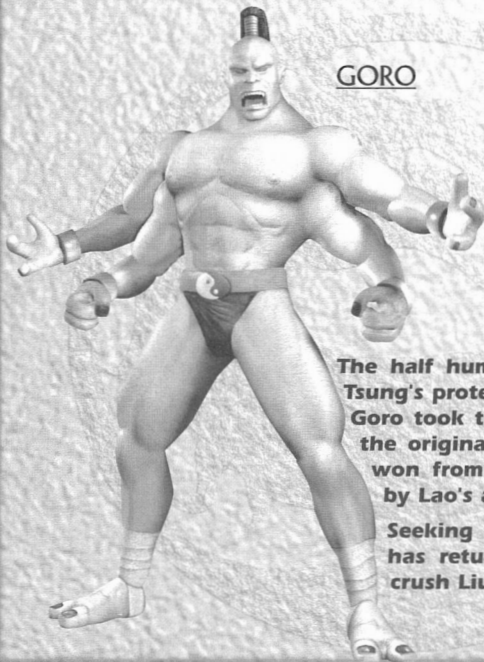


THE WARRIORS

GORO

The half human dragon stood as Shang Tsung's protector in the first tournament. Goro took the Mortal Kombat title from the original Kung Lao, only to have it won from him nine generations later by Lao's ancestor, Liu Kang.

Seeking revenge, the Shokan prince has returned from the Outworld to crush Liu Kang in Mortal Kombat.



THE WEAPONS

THE WEAPON SELECT SCREEN OFFERS THESE PAIN-INFLECTING WEAPONS:



Fujin's Cross Bow



Sub-Zero's Ice Scepter



Jarek's Black Dragon Sword



Tanya's Boomerang



Scorpion's Long Sword



Raiden's Warhammer



Reptile's Battle Axe



Sonya's WindBlade



Quan Chi's Mace



J. Cage's Bowie Knife



Reiko's Spiked Klub



Liu Kang's Dragon Sword



Jax's Spiked Klub



Shinnok's Battle Staff



Kai's Ghurka Knife

KREDITS

MORTAL KOMBAT GOLD DESIGN TEAM

Ed Boon, Dave Michicich, Todd Allen, Mike Boon, Steve Beran, John Vogel, Tony Goskie, Dan Forden,
John Tobias, Josh Tsui, Mark Loffredo, Mark Penacho & Herman Sanchez

EXECUTIVE PRODUCERS

Neil Nicastro, Ken Fedesna, Paul Dussault & Cary Mednick

GAME ANALYSTS / TESTERS

Paulo Garcia, Eddie Ferrier, Mike Vinikour & Alex Gilliam

VERY SPECIAL THANKS

Tamara Michicich, Eydie Boon, Heather Boon, Mercedes Moncion, Ed Keenan, David Behr, Sal DiVita,
Jim Tianis, Sara Rose, Art Tianis, Ellen Galassini, Jim Gentile, Kevin Day, Matt Booty, Mark Turmell,
Dimitrios Tianis, Sean Scanlon & Jason Scanlon

MIDWAY HOME ENTERTAINMENT TEAM

PRODUCER

MICHAEL GOTTLIEB

ASSOCIATE PRODUCER

ANDY KAFFKA

ASSISTANT PRODUCER

ED TUCKER

TECHNICAL DIRECTOR

SCOTT MAXWELL

PRINT DESIGN & PRODUCTION

Midway Creative Services-San Diego, CA

TEST MANAGER

ROB SABLAN

LEAD TESTER

SUNNY CHU

TESTERS

Seher Basak, Nico Bihary, Weston Boucher, Aaron Orsak, Rick Waibel & Ray Veerkamp

PRODUCT MANAGER

DERRYL DEPRIEST

SPECIAL THANKS

Deborah Fulton, Ira Kalina, Kathy Lange & Kathy Schoback

KREDITS

EUROCOM TEAM

PROJECT MANAGEMENT

HUGH BINNS, MARK HETHERINGTON & TIM ROGERS

LEAD PROGRAMMING

MARK HETHERINGTON

PROGRAMMING

CHRIS JACKSON, TIM ROGERS & KEVIN STAINWRIGHT

TOOLS PROGRAMMING

CHRIS JACKSON, KEVIN MARKS & ANDY MITCHELL

ADDITIONAL PROGRAMMING

ROB WATKINS, IAN DENNY & TIM ROGERS

HOME GAME ENHANCEMENTS

BILL BEACHAM & KEN HARVEY

TEXTURES, ART & ANIMATION

ANDY BEE, NIGEL BENTLY, COLIN GARRAT, & DARREN HYLAND

MUSIC AND SOUND

NEIL BALDWIN & GUY COCKCROFT

LEAD QUALITY ASSURANCE

JOHN BARKER

QUALITY ASSURANCE

MICHAEL BOTHAN & ANDREW WALKNER

SPECIAL THANKS

ED BOON, DAN FORDEN, MICHAEL GOTTLIEB, ANDY KAFFKA, GARY LAKE,
DAVID MICHICICH, KEVIN STAINWRIGHT, JOHN TOBIAS & ED TUCKER

Leggere prima di usare il sistema Sega Dreamcast

ATTENZIONE

Si consiglia di leggere il manuale del gioco e del sistema Sega Dreamcast prima di utilizzarlo. Un adulto responsabile dovrebbe leggere i manuali insieme ai minori prima che questi usino il sistema Sega Dreamcast.

AVVERTENZE PER LA SALUTE E PER GLI EPILETTICI

Esistono soggetti suscettibili ad attacchi epilettici o a perdita di conoscenza se esposti a luci lampeggianti come immagini televisive o videogiochi. Questi possono verificarsi anche se il soggetto non ha mai avuto problemi di epilessia. Se qualcuno della vostra famiglia ha avuto tali sintomi epilettici, è meglio consultare il medico prima di usare la Sega Dreamcast. In ogni caso i genitori dovrebbero sorvegliare i loro figli quando questi usano i videogames. Se durante il gioco dovete provare vertigini, turbe visive, contrazioni di occhi o muscoli, perdita di conoscenza, stordimento, qualsiasi movimento involontario o convulsione, CESSATE IMMEDIATAMENTE DI USARE LA CONSOLLE E CONSULTATE IL VOSTRO MEDICO PRIMA DI RIPRENDERE A GIOCARE.

Per chiunque usi il sistema Sega Dreamcast si consiglia comunque di seguire sempre le seguenti raccomandazioni:

- Sedersi come minimo a 2 m. dallo schermo televisivo. Questa dovrebbe essere la lunghezza dei cavi del Controller.
- Non giocare se si è stanchi o non si ha dormito molto.
- Assicurarsi che la stanza in cui si gioca ha tutte le luci accese ed è ben illuminata.
- Smettere di giocare per 10-20 minuti ogni ora per far riposare gli occhi, il collo, le braccia, e le dita.

PRECAUZIONI NELL'USO

Per prevenire incidenti, danni materiali o guasti al sistema:

- Accertarsi che il GD-ROM abbia finito di girare prima di rimuoverlo.
- Il GD-ROM Sega Dreamcast è per uso esclusivo nel sistema Sega Dreamcast. Non usare il disco in dispositivi diversi da tale sistema, in particolar modo NON usarlo in un lettore CD audio.
- Non sporcare con le impronte digitali entrambi i lati del GD-ROM.
- Evitare di piegare il GD-ROM. Non toccare, macchiare o graffiare la superficie.
- Non modificare o allargare il foro al centro del GD-ROM o usare un disco rotto, alterato o riparato con nastro adesivo.
- Non scrivere o applicare qualunque cosa su entrambi i lati del disco.
- Riporre il disco nella custodia originale e non esporlo ad alte temperature e all'umidità.
- Non lasciare il disco alla luce del sole o accanto a un radiatore o qualsiasi altra fonte di calore.
- Per pulire il disco usare un pulitore per lenti e un batuffolo di cotone idrofilo, struffare delicatamente dal centro all'esterno. Ma a usare componenti chimici come Benzene o Acetone per pulire il disco.

AVVERTENZE PER I MAXISCHERMI

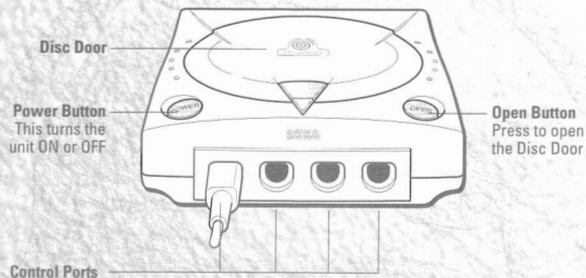
Evitare l'uso ripetuto ed esteso di videogiochi nei maxischermi, il fermo-immagine può danneggiarli.

USO DEL VIDEOGIOCO PER SEGA DREAMCAST

Per uso esclusivo nel sistema Sega Dreamcast. Non usare il GD-ROM su altri lettori di CD: potrebbe danneggiare cuffie e/o altoparlanti. La licenza del gioco è concessa solo per uso domestico su sistema Sega Dreamcast. Copio non autorizzate, riproduzioni, affitto e uso non domestico del gioco sono una violazione delle leggi vigenti. Personaggi e avvenimenti riprodotti in questo gioco sono creati dalla fantasia. Ogni riferimento ad altre persone, vive o morte, è puramente casuale.

Prima di Iniziare	39
Il Kontroller.....	40
Kontrolli Iniziali	41
Visual Memory Unit	42
Il Vibration Pack.....	43
Controllo Mosse.....	44
Menu Principale	45 - 47
Opzioni	48 - 49
Scelta Personaggio	50
Scegli il tuo Destino	51
In Kombattimento	52
Mosse Base	53
Korpo a korpo	54
Mosse Base di Kombattimento.....	54
Mosse Piegare	55
Mosse Girare	55
Mosse Acrobatiche.....	56
Kodici Segreti.....	56 - 57
La Storia.....	58
i Guerrieri.....	59 - 69
Le Armi	70
Krediti.....	71 - 72
Garanzia.....	110

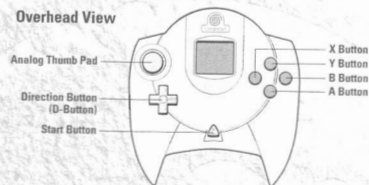
SEGA DREAMCAST HARDWARE UNIT



Usa queste porte per collegare il Controller Sega Dreamcast o qualsiasi altra periferica. Da sinistra a destra ci sono la Porta di Collegamento A, la Porta di Collegamento B, la Porta di Collegamento C, e la Porta di Collegamento D. Usa ogni porta per collegare rispettivamente i Controller dei giocatori da 1 a 4.

SEGA DREAMCAST CONTROLLER

Overhead View



Forward View

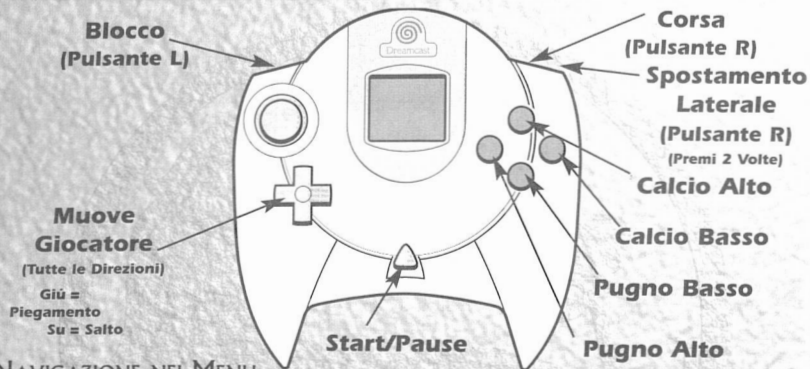


Mortal Kombat Gold è un gioco per 2 giocatori. Prima di accendere la Consolle Sega Dreamcast, collega il Controller o qualunque altra periferica accessoria nelle porte di collegamento in fronte alla Consolle. Per ritornare alla schermata iniziale da qualsiasi punto del gioco premi contemporaneamente e mantieni premuti i tasti A, B, X, Y e Start. Così facendo il software si resetterà e comparirà la schermata iniziale.

- * Acquista Controller aggiuntivi (venduti a parte) per giocare con gli amici.
- ** I controlli di gioco sono tutti settati ai valori iniziali. Per cambiare la configurazione dei controlli vedi **CONFIGURARE IL CONTROLLER 1 & 2**, a pag. 13.

NOTA: Non è garantito il funzionamento con Controller non compatibili.

KONTROLLI INIZIALI



NAVIGAZIONE NEI MENU

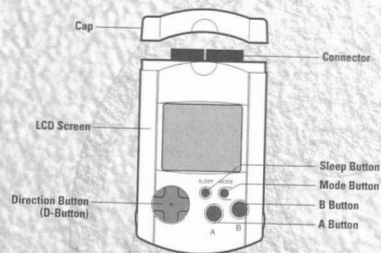
Muovi i Tasti Direzionali **in Su / Giù / Sinistra / Destra** per evidenziare le opzioni.
 Premi il Tasto **A** per **selezionare le opzioni**.
 Premi il Tasto **B** per **andare al Menu precedente**.
 Premi **Start** per **mettere in pausa il gioco e visualizzare il Menu Pausa**.

NOTA

Non toccare mai il Thumb Pad analogico o i Pulsanti L/R mentre si sta accendendo la Consolle Sega Dreamcast. Così facendo si potrebbe alterare la procedura di inizializzazione del Controller e questo potrebbe funzionare male.

VISUAL MEMORY UNIT

VISUAL MEMORY UNIT (VM)



Usa questo dispositivo per Caricare o Salvare i Dati di Configurazione e i valori delle opzioni sulla Memory Card Nel Menu Memory Card evidenzia l'opzione desiderata e premi poi il Tasto A per Caricare o Salvare i dati.

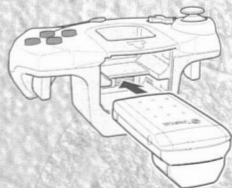
Salvando i dati la Configurazione attuale del Controller e i valori di configurazione di ogni partita verranno salvati sulla Memory Card fino alla prossima partita di Mortal Kombat Gold.

Il numero di blocchi di memoria necessari per salvare i dati del gioco dipende dal tipo di software e dal tipo di archivi che vanno salvati. In questo gioco servono 4 blocchi per salvare i valori delle Opzioni. Questi ultimi vengono automaticamente salvati quando si esce dal Menu Opzioni.

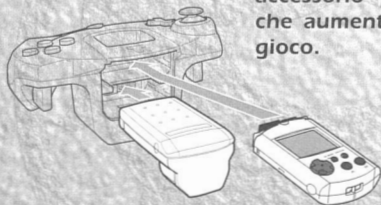
* AVVERTENZA IMPORTANTE *

Non spegnere mai la Consolle Sega dreamcast, rimuovere la Memory Card o scollegare il Controller quando si stanno salvando dei dati.

DREAMCAST VIBRATION PACK™



Una volta inserito nell'Alloggiamento di Espansione di un Controller Sega Dreamcast o di qualsiasi altra periferica compatibile, questo accessorio provvede un "effetto vibrazione" che aumenta considerevolmente la realtà del gioco.



Se il **VIBRATION PACK** viene inserito nell'Alloggiamento di Espansione 1 del Controller Sega Dreamcast, il **VIBRATION PACK** non viene tenuto bloccato e potrebbe cadere durante il gioco e comunque ostacolare la giocabilità dello stesso.

Per ritornare alla schermata iniziale da qualsiasi punto del gioco premi contemporaneamente e mantieni premuti i tasti A, B, X, Y e Start. Così facendo il software si resetterà e comparirà la schermata iniziale.

Prima di iniziare il Kombattimento è meglio che apprenda la Lista Controllo Mosse. Usa questa lista come riferimento per le mosse di combattimento di ogni personaggio (vedi **I GUERRIERI**, pag. 23-33). Là troverai le mosse specifiche di ogni guerriero.

LISTA CONTROLLO MOSSE

Tasti Direzionali	=	Su, Giù, Indietro, Avanti, (U, D, B, F)
U	=	Su
D	=	Giù
B	=	Indietro
F	=	Avanti
LP	=	Pugno Basso
LK	=	Calcio Basso
HP	=	Pugno Alto
HK	=	Calcio Alto
BLK	=	Blocco
RN	=	Corsa

Se non ti trovi a tuo agio con la configurazione iniziale del Controller, puoi sempre modificarla a tuo piacimento (vedi **CONFIGURAZIONE CONTROLLER**, pag. 12).

Nel Menu Principale muovi i Tasti Direzionali in Su e in Giù **per evidenziare un'opzione** e premi poi il Tasto A per scegliere una delle molte modalità di gioco:



ARCADE

KOMBATTIMENTO 1 CONTRO 1

Si gioca contro il Computer. Scegli un personaggio e vai poi alla Schermata Destino per scegliere la difficoltà della tua avventura. Puoi anche giocare in due contro un amico. Ogni giocatore sceglierà un personaggio per poi darsi battaglia nella "Zona di Combattimento".

KOMBATTIMENTO 2 CONTRO 2

Scegli 2 personaggi che si scontreranno con 2 personaggi scelti dal Computer. Accederai quindi alla Schermata Destino per selezionare il livello dei tuoi avversari. Se tu o il Computer perdete il primo incontro, il personaggio scelto per secondo continuerà l'incontro. Perde colui a cui vengono eliminati entrambi i personaggi scelti.

Puoi scegliere 2 personaggi anche insieme a un tuo amico e poi scontrarvi. Se un giocatore perde il suo primo incontro il personaggio scelto per secondo continua l'incontro. Perde colui a cui vengono eliminati entrambi i personaggi scelti.

A GRUPPI (TEAM)

Giocherai contro il Computer o un amico con un gruppo di personaggi di MK Gold. In questa modalità appare la Schermata Scelta Dimensione Gruppo. Muovi i Tasti Dir. in Su o in Giù per evidenziare le opzioni. Per scegliere la dimensione di un gruppo muovi i Tasti Dir. a Sx e a Dx. Con Scelta Membri Gruppo puoi formare il gruppo.

Apparirà la Schermata Scelta Personaggio/Gruppo. Segui le istruzioni su schermo per formare il gruppo. Seleziona Inizia Combattimento quando sei pronto. Premi **Start per cambiare il gruppo** a Umano. (vedi A Gruppi, nella pag. precedente, per istruzioni sulla scelta del gruppo.) È sconfitto il giocatore che per primo perde tutti i suoi personaggi.

DURATA (ENDURANCE)

Con quest'opzione accederai a un sotto-menu. Scelto Durata (**Endurance**) nel sotto-menu, sceglierai un personaggio e andrai alla Schermata Destino per selezionare la difficoltà. Combatterai una ripresa alla volta contro tutti i personaggi sulla colonna scelta nella Schermata Destino. Il livello di Vita non si recupera mai in nessuna modalità Durata e devi vincere tutti gli incontri per spuntarla. Perdi un incontro e sei fuori.

DURATA A 2 (VS ENDURANCE)

I personaggi per te e per un amico sono scelti dal Computer. Entrambi i giocatori usano i personaggi prestabiliti nel gioco per scontrarsi fra loro. Quando uno dei giocatori ha usato tutti i personaggi l'incontro ha termine. Vince il giocatore con più successi.

DURATA ESTREMA (ULTIMATE ENDURANCE)

Combatterai una ripresa alla volta contro ogni personaggio del gioco. Perdendo anche solo un incontro il gioco ha termine. Finito questo (vinto o perso), verrà mostrata la Classifica del Combattimento Estremo con le statistiche e la graduatoria degli incontri.

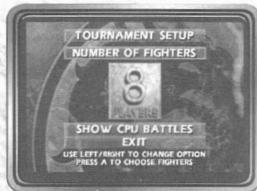
TORNEO (TOURNAMENT)

Nella modalità torneo si può scegliere tra un torneo a 4 o a 8 giocatori. Al torneo possono prender parte fino a 3 o 7 tuoi amici. Ecco come (vedi pagina seguente):

MENU PRINCIPALE

PREPARAZIONE TORNEO

Scelto Torneo dal Menu Principale apparirà la Schermata Preparazione Torneo. Muovi i Tasti Dir. a **Sx** o a **Dx** per scegliere un torneo a **4** o **8** giocatori. Evidenzia **Mostra Battaglie CPU** e muovi poi i Tasti Dir. a **Sx** o a **Dx** per evidenziare Tralascia o Mostra Battaglie CPU.



Scegli il numero di lottatori e muovi poi i Tasti Dir. in **Su** o **Giù** per **evidenziare un personaggio per ogni giocatore**. Muovi i Tasti Dir. a **Sx** o a **Dx** per vedere i personaggi disponibili e premi poi il Tasto **A** per **scegliere tra Controllo Umano e Controllo Computer**. Per cambiare il livello di difficoltà di un giocatore premi il Tasto **X**. Ripeti quanto sopra finché la configurazione è a tuo gusto. Premi **Start** per vedere il Tempo del Torneo e poi il Tasto **A** per **iniziare a lottare**.

ALLENAMENTO

Scegli quest'opzione per addestrare le tue capacità di combattimento in MK. Nella Schermata Modalità Allenamento potrai preparare come vuoi la sessione di allenamento. Muovi i Tasti Dir. in **Su** o in **Giù** per evidenziare un'opzione e poi a **Sx** o a **Dx** per visualizzare le opzioni descritte in seguito:

GIOCATORE 1 & 2 (nome personaggio)

Scegli il giocatore con cui e contro cui vuoi allenarti.

DIFFICOLTÀ

Scegli il livello di difficoltà con cui allenarti.

AVVERSARIO ATTIVO/INATTIVO/UMANO

Puoi allenarti contro personaggi attivi (che rispondono ai colpi) o inattivi (stanno immobili e incassano). Seleziona **Umano** se vuoi allenarti contro un amico.

OPZIONI

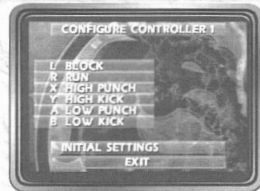
ALLENAMENTO (SEGUE)

AREA DI KOMBATTIMENTO

Scegli l'arena dove vuoi svolgere l'allenamento.

INFORMAZIONI ALLENAMENTO ON/OFF

Seleziona **ON** per mostrare che tasti vengono premuti per eseguire una mossa.



OPZIONI

CONFIGURAZIONE CONTROLLER 1 & 2

Puoi apportare modifiche alla configurazione iniziale del Controller. Muovi i Tasti Direzionali in **Su** o in **Giù** per selezionare il tasto da modificare e poi muovi a Sinistra o a Destra per visualizzare i controlli disponibili per quel tasto. Scegli Valori Iniziali (**Initial Settings**) per **tornare ai valori di partenza**. Ripeti le operazioni fino a che il Controller non è preparato a tuo gusto e poi seleziona **Esci (Exit)** per tornare alla Schermata Opzioni.

DIFFICOLTÀ (DIFFICULTY)

Scegli il livello di difficoltà del gioco tra sei opzioni variabili che vanno dal più facile **Molto Facile (Very Easy)** al più difficile **Estremo (Ultimate)**.

RIPRESE DA VINCERE (ROUNDS TO WIN)

Scegli il numero di riprese che occorre vincere per portarsi a casa l'incontro e sconfiggere l'avversario. Puoi scegliere tra **2** e **9**.

CONTINUAZIONI (CONTINUES)

Anche perdendo un incontro, puoi sempre premere **Start** per **continuare il tuo attuale combattimento contro un avversario Umano o del Computer**. Puoi comunque stabilire l'ammontare di possibilità di **Continuare (Continues)** da **0** a **9**. Ovviamente selezionando **0** non ti sarà data nessuna possibilità di continuare il gioco.

OPZIONI

SCHERMATA AVVERSARIO (VS SCREEN)

Puoi abilitare o disabilitare la Schermata Avversario che appare prima di ogni incontro. Ricordati che disabilitando questa opzione non ti sarà possibile immettere i codici prima di un incontro (vedi **Kodici Segreti**, pag. 20 - 21).

ABILITAZIONE VIBRATION PACK (VIBRATION PACK ENABLED)

Abilita o disabilita il Vibration Pack Sega Dreamcast (vedi pag. 7)

SANGUE (BLOOD)

Ponendo quest'opzione su Abilitato (Enabled) potrà essere mostrato sangue durante l'incontro. Disabilitandola non saranno mostrati né sangue né morti.

VOLUME EFFETTI (EFFECTS VOLUME)

Evidenzia quest'opzione e muovi poi i Tasti Direzionali a Sinistra o a Destra **per aumentare o diminuire il volume degli Effetti Sonori** del gioco.

VOLUME MUSICA (MUSIC VOLUME)

Evidenzia quest'opzione e muovi poi i Tasti Direzionali a Sinistra o a Destra **per aumentare o diminuire il volume della Musica di fondo**.

MEMORY CARD

Usa quest'opzione per Caricare, **Salvare** e Cancellare Dati di Configurazione e Valori delle Opzioni sulla Memory Card (vedi **VISUAL MEMORY UNIT**, pag. 6).

KOMBAT-CINEMA (KOMBAT THEATER)

Puoi salvare i momenti finali del personaggio sconfitto per ultimo scegliendo **Memory Card** dal Menu Opzioni. Scegliendo nel Kombat-Cinema l'icona del personaggio rivedrai le riprese. Premi il Pulsante R per leggere la biografia del personaggio scelto.

SCELTA PERSONAGGIO

Dopo aver selezionato la modalità di gioco, apparirà la schermata di Selezione del Personaggio ove scegliere il personaggio con cui combattere. Vengono mostrati tutti i personaggi disponibili e 4 opzioni di selezione.



Muovi i Tasti Dir. in Su, in Giù, a Sx o a Dx per evidenziare un personaggio o un'opzione e premi poi il Tasto A per selezionarla. Sono incluse altre 4 opzioni su schermo che puoi usare per scegliere il tuo personaggio/i:

CASUALE (RANDOM)

Selezionando quest'opzione, il Computer ti sceglierà un personaggio a caso.

GRUPPO (GROUP)

Selezionando quest'opzione, il Computer mostrerà e selezionerà i personaggi in un determinato ordine. Dovrai battere il tuo avversario con ogni personaggio scelto dal Computer. Una volta sconfitto il tuo avversario con tutti i personaggi, potrai combattere con uno dei personaggi nascosti di Mortal Kombat Gold.

OCCULTO (HIDDEN)

Indicato per le partite a 2. Se non vuoi che il tuo avversario veda che personaggio scegli scegli quest'opzione. Il cursore verrà nascosto, ma dovrai tenere a mente quante volte hai mosso i Tasti Direzionali altrimenti non saprai neanche chi hai scelto.

NOTA

Se entrambi i giocatori scelgono lo stesso guerriero, questi sarà mostrato con colori diversi.

SCEGLI IL TUO DESTINO

ARMA (WEAPON)

Seleziona quest'opzione per scegliere l'arma del tuo personaggio. Muovi i tasti direzionali in Su, in Giù, a Dx o a Sx per evidenziare un'arma, premi poi il Tasto **Aper** selezionarla. Per una descrizione dettagliata, vedi **Le Armi** a pag. 35.

Una volta scelto il tuo personaggio in ciascuna delle modalità a 1 Giocatore di Mortal Kombat Gold, apparirà la Schermata Destino (Destiny Screen).

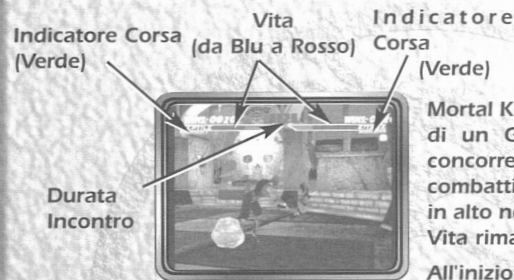
Muovi i Tasti Direzionali a Sinistra o a Destra per evidenziare una colonna e premi poi il Tasto **Aper** selezionarne una: **Novello**, **Principiante**, **Guerriero**, **Dominatore** o **Dominatore II**. Premi **Start** per ruotare la colonna e scegliere una sequenza diversa di avversari.



Per vincere la guerra dovrai sconfiggere ognuno dei personaggi sulla colonna. Ogni volta che sconfiggerai un'avversario verrai riportato in questa schermata e verrà visualizzato il tuo prossimo avversario.

Se un altro giocatore vuole aggiungersi all'incontro, può farlo in qualsiasi momento premendo **Start** sul secondo Controller. Entrambi i giocatori saranno quindi riportati alla Schermata di Selezione Personaggio per scegliere un guerriero.

IN KOMBATTIMENTO



Mortal Kombat mette alla prova le doti di un Guerriero mettendogli contro concorrenti sempre più abili. In ogni combattimento di, gli indicatori di Vita in alto nello schermo misurano quanta Vita rimane ad ogni guerriero.

All'inizio di ogni ripresa gli indicatori sono al 100% e la vita si riduce colpo dopo colpo. La riduzione dipende dal tipo di contatto e dal blocco o no dello stesso. Se l'indicatore di un guerriero si esaurisce questi è K.O. e la ripresa è vinta dal suo avversario.

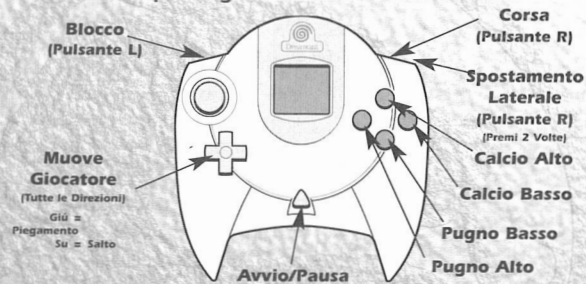
Ogni combattimento ha un tempo limite di 99 secondi. Se il tempo scade prima che uno dei Kombattenti sia stato sconfitto, il guerriero che ha riportato meno danni viene dichiarato vincitore. Il primo guerriero a vincere l'incontro lo fa suo.

L'Indicatore di Corsa ti permette di correre verso il tuo avversario e fare Kombinazioni di colpi, ma puoi attivare la funzione Corsa (o Kombo) solo quando l'indicatore è verde.

Se sei stato sconfitto ti troverai sul ciglio di un baratro senza fondo. Se puoi Continuare premi Start per tornare alla Schermata Selezione Personaggio e scegliere un altro guerriero.

MOSSE BASICHE

Ogni guerriero di Mortal Kombat ha trascorso anni di concentrazione e intenso allenamento per perfezionare le sue tecniche di arte marziale. Dovrai concentrarti e allenarti a fondo per imparare queste fondamentali tecniche prima di sfidare questi guerrieri in combattimento.

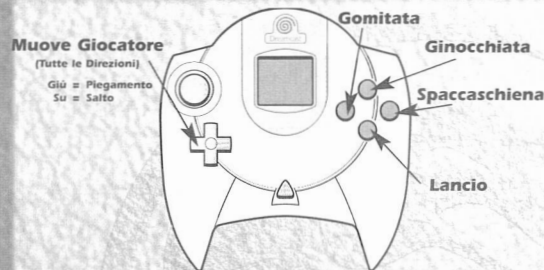


Il modo migliore per iniziare l'allenamento è con mosse basiche: Calci, Pugni, Piegamenti, Salti e Blocchi.

Confrontate con mosse potenti e acrobatiche come il Calcio Volante quelle basiche possono apparire troppo semplici. Certo che sapere come bloccare, evitare o contrattaccare a un Calcio Volante può essere molto più utile di sapere come piazzarne uno.

Il Tasto Correre (Run) è estremamente efficace. Mantieni premuto il Tasto Correre (Run) muovendo contemporaneamente i Tasti Direzionali verso il tuo avversario per eseguire una Corsa. Ma assicurati di avere già in serbo una mossa da eseguire quando ti troverai faccia a faccia con lui.

KORPO A KORPO

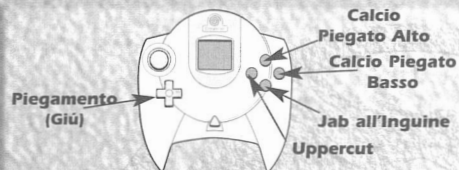


Le mosse più frequenti nelle situazioni di Korpo a Korpo sono la Gomitata, la Ginocchiata, lo Spaccaschiena e il Lancio. Sono molto efficaci e non richiedono l'estensione totale del braccio o della gamba, impossibili nel Korpo a korpo. Anche se di inaudita potenza, questi colpi potrai eseguirli solo avvicinando l'avversario. Provalo! Premi i tasti di attacco in una sequenza determinata per ottenere Combinazioni di colpi (Kombo) diversi.

MOSSE SPECIALI

Tutti i guerrieri di Mortal Kombat Gold sono in possesso di eccellenti capacità di combattimento. Ciò che li rende unici sono le mosse speciali che hanno creato e perfezionato. Se vuoi diventare un eccellente guerriero, degno di ottenere il titolo di Campione Supremo, anche tu dovrai apprendere e perfezionare queste mosse. Comunque sia che usi calci speciali o salti elementari, ricorda che i guerrieri di Mortal Kombat Gold sono i più fieri e feroci combattenti dell'universo. Dominare le loro mosse speciali ti potrà far balzare al loro livello di grandezza. (vedi la pagina successiva).

MOSSE PIEGATE



In Difesa, le mosse piegate ti consentono di sfuggire all'avversario, evitare pugni, armi volanti e lanci. In Attacco, l'uppercut piegato è una delle più potenti armi d'attacco.

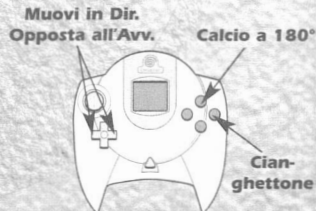
Per realizzare le Mosse Piegate, tieni premuto il Tasto Direzionale in Giù (Piegamento) e contemporaneamente premi i Tasti per il **Calcio Alto** o per il **Calcio Basso** fino ad ottenere un **Calcio Piegato**. tieni premuto il Tasto Direzionale in Giù (Piegamento) e premi il Pugno Alto per l'Uppercut. Puoi anche usare i blocchi per difenderti.



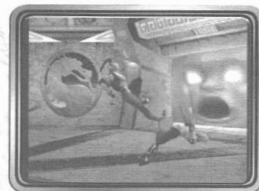
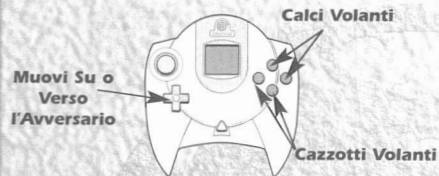
MOSSE GIRATE

La giravolta è la chiave per eseguire mosse esotiche, come il **Calcio a 180°** e il **Cianghettone**. Il Cianghettone colpisce l'avversario alle caviglie e lo fa rovinare sul sedere.

Il **Calcio a 180°** è un calcio girato che attanaglia l'avversario alla faccia. Per eseguire le Mosse Girate, tieni premuto il Tasto Direzionale nella direzione opposta al tuo avversario premendo contemporaneamente i Tasti per il calcio.



MOSSE ACROBATICHE



Le ultime mosse da apprendere sono quelle acrobatiche: **Cazzotti e calci Volanti**. Per eseguire queste mosse si può sia saltare sul posto (Tasti Direzionali Su) o in direzione dell'avversario (Tasti Dir. Su + Avanti/Indietro). Premi poi i vari Tasti di attacco mentre sei in volo. A differenza della maggioranza degli attacchi, quelli acrobatici devono essere perfettamente coordinati per avere successo.

KODICI SEGRETI



In fondo alla Schermata di Combattimento (VS Battle Screen) noterai una linea con 6 caselle con all'interno 6 differenti icone. Il Giocatore 1 può cambiare i simboli delle prime 3 caselle premendo i Tasti per il Pugno Basso, il Blocco e il **Calcio Basso**.

Il Giocatore 2 può fare lo stesso con gli altri 3 simboli. I 6 simboli rappresentano codici segreti che possono ripercuotersi più o meno pesantemente sul gioco (vedi la pag. seguente).



Alcuni giocatori preferiscono memorizzare i codici in base al numero di tasti premuti per posizionare i simboli al posto giusto. In ogni caso, riuscirai a memorizzare solo dopo vari tentativi. Non scordarti di essere rapido e preciso. Nessuno ti ha detto che questa era una cosa facile.

Nota: Puoi trovare i codici segreti nei manuali di strategia o nelle riviste di videogiochi in vendita in edicola oppure in Internet. Buon Divertimento.

Premendo qualunque tasto che cambi il codice 7 volte si ristabilisce l'ordine delle icone. Per esempio, premendo 7 volte il Tasto A, che corrisponde a una casella che contiene il simbolo di un teschio, si ripresenterà l'icona del teschio.

Ogni tasto farà in modo che il simbolo nella casella corrispondente cambi all'icona successiva secondo un ordine prestabilito. Tenedo premuto il tasto Dir. Su mentre si premono i Tasti per Pugno Basso, **Blocco** o **Calcio Basso**, l'ordine nel quale vengono visualizzate le icone si invertirà.

Migliaia di anni fa, in una battaglia con il deposto Dio Anziano conosciuto come Shinnok, sono stato responsabile della scomparsa di un'intera civiltà.

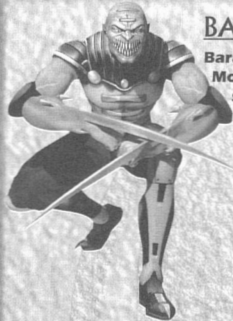
Per liberare tutti i domini dalla minaccia di Shinnok ho scatenato una guerra che ha fatto precipitare per secoli la Terra nell'oscurità e ho scacciato Shinnok in un luogo conosciuto come il Regno degli Inferi.

Ora, dopo la sconfitta di Shao Kahn ad opera dei guerrieri della Terra, Shinnok è riuscito a fuggire dal suo esilio nel Regno degli Inferi.

Ancora una volta si scatena l'eterna lotta. Con la differenza che questa volta i mortali possono farcela

- Parola di Raiden





BARAKA

Baraka fu inviato per reprimere la rivolta nelle regioni meridionali del Mondo Esterno. Vinta questa battaglia, il guerriero nomade torna a schierarsi tra i malvagi. Agli ordini di Shinnok, Baraka è ancora una volta una temibile minaccia per i suoi avversari terrestri.

LISTA MOSSE

Arma	B,B, HK
Battuta Affilata	B+HP
Furia Affilata	B,B,B, LP
Scintilla Affilata	D,B, HP
Giravolta Affilata	F,D,F, (Mantieni BLK)
Colpi Finali:1	1 B,B,B,B, HP
2	B,F,D,F, LP
Punta	D,B,B, LK
Elica Mortale	F,F,D, HK

Cyrax, la unità LK-4D4, è il secondo di 3 prototipi di ninja cibernetici costruiti da Lin Kuei. Come tutti i suoi simili, l'ultima istruzione del programma è di trovare e "terminare" il ninja rinnegato Sottozero. Senza un'anima Cyrax goes non può essere rilevato da Shinnok e rimane una possibile minaccia contro la sua occupazione della terra.

CYRAX



LISTA MOSSE

Arma	B,F, HP
Bomba Vicina	(LK) B,B, HK
Bomba Lontana	(LK) F,F, HK
Rete	B,B, LK
Teletrasporto	F,D, BLK (anche in volo)
Salto Aereo	B,D,F, BLK
Colpi Finali:1	1 U,U,F,D, BLK
2	D,D,F,U, RN
Punta Mortale	D,B,B, LP
Elica Mortale	B,F,F, HP



FUJIN

Meglio noto come Dio del Vento, Fujin si unisce a Raiden come uno degli ultimi Dei della Terra sopravvissuti a una guerra nei Cieli tra le armate di Shinnok e gli Dei Anziani. Ora si prepara per la battaglia finale tra le forze della luce e gli infernali guerrieri dell'oscurità di Shinnok..

LISTA MOSSE

Arma	B,B, LP
Giravolta Rotante	F,D, LP (Mantieni LP per girare)
Levitazione	F,D,F, HP
Sberla	B,F,D, LK (veloce dopo Levitazione)
Super Ginocchiata	D,F, HK
Calcio in Tuffo Aereo	D+LK (in volo)
Colpi Finali:	Cresci RN+BLK 5 volte (spazzata)
Venti Mortali	D,F,F,U, +BLK (spazzata)
In Prigione !	D,D,D, + HK (ravvicinato)
Tana di Goro	B,F,B, + HP (ravvicinato)

Creduto l'ultimo membro del Klan di Kano, il Dragone Nero, Jarek è ricercato dall'agente delle Forze Speciali Sonya Blade per crimini contro l'umanità. Con il sopraggiungere di un malvagio ancora più potente, Sonya ha focalizzato i propri sforzi sulla nuova minaccia Quan Chi. Jarek si trova ora a combattere al fianco di Sonya e i Guerrieri della Terra per aiutarli a sconfiggere Shinnok, il Dio Anziano rinnegato.

LISTA MOSSE

Arma	F,F, HP
Palla di Cannone Rotolante	B,F, LK
Tri-Lama	D,B, LP
Sconquassapavimento	B,D,B, HK
Rotazione Verticale	F,D,F, HP
Colpi Finali:	Strippacuore F,B,F,F, + LK
Sguardo Laser	U,U,F,F, + BLK (spazzata)
In Prigione !	F,D,F, + HK
Tana di Goro	B,F,F, + LP (ravvicinato)





JAX

Quando Sonya scompare sulle tracce dell'ultimo membro vivente del Dragone Nero, il Magg. Jackson Briggs si mette alla sua ricerca. Presto scopre che la missione di Sonya l'ha condotta a scontrarsi con le armate di un Dio Anziano rinnegato. È una battaglia che devono vincere o il loro mondo sarà alla mercé di Shinnok.

LISTA MOSSE

Multisberla	LP, (RN+BLK+HK) (HP+LP+LK) (HP+BLK+LK) (HP+LP+HK+LK)
Arma	D,F, HP
Ground Pound	F,F,D, LK
Pugno di Slancio	D,B, LP
Spezzaschiena	BLK (In Air)
Palla di Fuoco	D,F, LP
Colpi Finali: Arm Rip	Mantieni LK (3 sec), F,F,D,F+Rilascia LK
Spaccacocco	B,F,F,D, + BLK (ravvicinato)
in Prigione !	F,F,B, + LK (ravvicinato)
Tana di Goro	F,F,B, + HP (rav.)

JOHNNY CAGE



Dopo la sconfitta di Shao Kahn, l'anima di cage è libera di ascendere in Cielo. Da qui osserva i propri amici ancora una volta impegnati in combattimento.

Quando apprende della guerra dichiarata da Shinnok contro gli Dei Anziani. Cage cerca Raiden perché lo aiuti a recuperare la sua anima defunta e a unirsi a Liu Kang nella sua impresa. Ancora una volta Johnny Cage combatterà al fianco dei Guerrieri della Terra.

LISTA MOSSE

Arma	F,D,F, LK
Calcio Fantasma	B,F, LK
Uppercut	B,D,B, HP
Palla di Fuoco	D,F, HP (alto)
	D,B, LP (basso)
Cazzotto Inguinale	BLK+LP
Colpi Finali:	Squartatorso F,B,D,D, + HK
Spappolagrugno	D,D,F,D, + BLK (ravvicinato)
In Prigione !	D,D,F,F, + HK (ravvicinato)
Tana di Goro	B,F,F, + LK (ravvicinato)



KAI

Ex membro della Compagnia del Candido Loto, Kai ha appreso le sue doti da grandi maestri di tutta l'Asia. Ha poi viaggiato in Estremo Oriente dopo aver incontrato il suo amico e alleato Liu Kang in America. Ora si sono riuniti per aiutare Raiden nella battaglia contro Shinnok.

LISTA MOSSE

Arma	D,B, LP
Palla di Fuoco Ponente	B,B, HP
Palla di Fuoco Levante	F,F, LP
Mosse in Verticale	BLK+LK
	- Mantieni LP (giro gambe)
	- LK (Spinta di Calcio)
	- HK (Spinta di Calcio)
	- BLK (in piedi)
Cazzotto Turbovolante	D,F, HP
Supercalcio a 180°	D,F, LK
Colpi Finali: Sghembo	U,U,U,D, + BLK (spazzata)
Squartatorso	Hold BLK,U,F,U,B, + HK
In Prigione !	F,F,D, + BLK (ravvicinato)
Tana di Goro	B,F,D, + HK (ravvicinato)

KITANA

Kitana fu accusata di tradimento dalla Suprema Corte del Mondo Esterno Outworld dopo aver assassinato sua sorella gemella Mileena. Ma Kitana must deve trovare il modo per raggiungere la nuova Regina Sindel e metterla al corrente del loro vero passato.

LISTA MOSSE

Arma	FB, HK
Lancio a Elica	F,F, HP+LP (anche in volo)
Sollevamento a Elica	B,B,B, HP
Battuta a Elica	B+HP
Cazzotto ad Onda	D,B, HP
Colpi Finali: 1	B,D,F,F, HK
2	F,F,D,F
Punta Mortale	D,D,F, LK
Elica Mortale	F,D,F, LP





KUNG LAO

I piani di Kung Lao di rifondare il suo antico gruppo, la Compagnia del Candido Loto, devono essere rivisti quando Shinnok lancia la sua sfida agli Dei Anziani. Come Guerriero Scelto, Lao dovrà usare le sue doti di combattimento per soverchiare il regno di terrore di Shinnok.

LISTA MOSSE

Arma	B,B, HP
Lancia Cappello	B,F, LP
Calcio Diagonale	D+HK (In Air)
Telerasporto	D,U
Super Telerasporto	D,D,U
Colpi Finali: 1	B,B,F, LP
2	F,F,B,D, HP
Punta Mortale	F,D,F, LK
Elica Mortale	D,D,F, HP

LIU KANG

Liu Kang è sempre l'immortale campione di Mortal Kombat. Si trovava nel regno di Edenia per liberare la principessa Kitana dalle grinfie di Quan Chi. Fallita la sua missione Liu torna sulla Terra a riunire i Grandi Guerrieri, non solo per liberare il regno di Kitana ma soprattutto per aiutare Raiden, suo amico e protettore.

LISTA MOSSE

Arma	B,F, LK
Palla di Fuoco	F,F, HP (anche in volo)
Palla di Fuoco Bassa	F,F, LP
Calcio Volante	F,F, HK
Bicicletta	Carica LK (3 sec.), rilascialo
Colpi Finali: Dragone	F,F,D, + BLK+HK+LK (Sweep)
Al Fuoco !	F,D,D,U, + HP (Close)
In Prigione !	F,F,B, + LP (Close)
Tana di Goro	F,F,B, + HK (Close)



MILEENA

Assassinata dalla sorella gemella Kitana, Mileena viene riportata in vita. Le sue doti di guerriero saranno utili per sconfiggere i Guerrieri Scelti della Terra. La sua capacità di leggere la mente della sua gemella le danno un enorme vantaggio.

LISTA MOSSE

Arma	F,F, LP
Lancio Sai	HP (1 sec.)(anche in volo)
Calcio Telerasportato	F,F, LK
Rotazione	B,B,D, HK
Colpi Finali:	1 F,B,F, LP
2	B,B,B,F, LK
Punta Mortale	D,F,D, LP
Elica mortale	F,F,B, HP

QUAN CHI

Uno stregone di magia nera, potente e senza padroni, Quan Chi usò le sue abilità per liberare dall'esilio nel Regno degli Inferi Shinnok, il Dio Anziano rinnegato. In cambio dei suoi servizi Shinnok ha affidato a Quan Chi la funzione di arcistregone del suo nuovo espanso Regno degli Inferi.

LISTA MOSSE

Arma	D,B, HK
Lancio Aereo	BLK (in volo)
Tele-Schiacciata	F,D, LK
Palla di Fuoco del Teschio	F,F, LP
Ruba l'Arma	F,B, HP
Calcio Slanciato	F,F, HK
Colpi Finali:	Furto Mortale U,U,D,D, + LP (spaz.)
Mozzagambe	Hold LK (5 sec.),F,D,F, Rilascia LK
In Prigione !	F,F, D, + HP (distanza ravvicinata)
Tana di Goro	F,F,B, + LK (ravvicinato)



RAIDEN

Il Dio del Tuono torna sulla Terra dopo aver sconfitto Shao Kahn - ma vi trova la nuova minaccia delle armate di Shinnok, condotte da Quan Chi all'attacco degli Dei Anziani. Con i Cieli in subbuglio, Raiden rimane uno degli ultimi Dei della Terra. Deve prestare soccorso agli Anziani e mettere la parola fine al malvagio regno del suo antico nemico.

LISTA MOSSE

Arma	F, B, HP
Siluro	F,F, LK (anche in volo)
Colpo Fulminante	D,B, LP
Teletrasporto	D, U
Colpi Finali:	D,U,U,U, HP (ravvicinato)
Impalamento	Hold BLK, F,B,U,U + HK
Esplosione	D,F,B, + BLK (ravvicinato)
In Prigione !	F,F,D, + HP (rav.)
Tana di Goro	

REIKO

Ex generale dell'esercito di Shinnok, Reiko comanda le forze del male nella battaglia contro gli Dei Anziani. Per molto tempo creduto morto in quella carneficina, è riapparso dal nulla per unirsi nella battaglia contro le forze della Terra.

LISTA MOSSE

Arma	D,B HP
Tele-Sberla	D,U (Teletrasp.) BLK (Sberla)
Giravolta Rapida	B,F, LK
Stelle Ninja	D,F, LP
Calcio Girato	B,D,F, HK
Colpi Finali:	F,D,F, LP+BLK+HK+LK (ravv.)
Spinta Calcio	B,B,D,D, HK (spazzata)
Shuryukan	D,D,B, + LP (ravvicinato)
In Prigione !	F,F,D, + LK (ravvicinato)
Tana di Goro	

REPTILE

Generale del tenebroso esercito di Shinnok, Reptile apparteneva a una specie estinta di rettili. Fu esiliato nel Regno degli Inferi per aver commesso genocidio di varie specie viventi. Responsabile di milioni di morti, Reptile è un pericoloso alleato delle forze del male.

LISTA MOSSE

Arma	B,B, LK
Bolle di Acido	D,F, HP
Pugno Basso Slanciato	B,F, LP
Invisibilità	BLK + HK
Super Strisciata	B,F, LK
Colpi Finali:	Mantieni HP + LP + LK + HK, poi Su (ravv.)
Masticafaccia	U,D,D,D, HP (spazzata)
Sputo Acido	D,F, F, LP (distanza ravvicinata)
In Prigione !	D,D,F, HK (ravvicinato)
Tana di Goro	

LISTA MOSSE

Arma
*Può usare l'arma del guerriero che impersona

Mosse di Impersonamento
(Acquista mosse speciali)

Colpi Finali

Mano dall'Inferno	D,B,F,D,RN
Mani dall'Inferno	D,U,U,D,BLK
In Prigione !	D,D,F, HK
Tana di Goro	D,F,B, HP

SHINNOK

Costretto all'esilio nel Regno degli Inferi per i reati commessi contro i suoi ex compagni gli Dei Anziani, Shinnok fu liberato dal suo esilio da Quan Chi. Con l'aiuto di un traditore è poi riuscito a far suo il regno di Edenia. Da lì dichiara una guerra contro gli Dei Anziani nella speranza di potersi vendicare del Dio che lo spedì nel Regno degli Inferi - Raiden.



SONYA

Dopo la sua avventura nel Mondo Esterno e la quasi distruzione della Terra ad opera di Shao Kahn, Sonya diventa un membro della terrestre Agenzia di Investigazione sul mondo Esterno. La sua prima missione la fa unire a Liu Kang nella sua impresa di aiutare Raiden, il Dio del Tuono in difficoltà. Deve sopravvivere abbastanza a lungo per comunicare al suo governo la nuova minaccia portata da Quan Chi.

LISTA MOSSE

Arma	F,F, LK
Palla di fuoco	D,F, LP
Tenaglia alle Gambe	D+LP+BLK
Pugno a Onda Quadra	F,B, HP
Bicicletta Verticale	B,B,D, HK
Lancio Aereo	BLK (in volo)
Calcio girato Frontale	B,D,F LK
Colpi Finali: Bacio Killer	Mantieni BLK,D,D,D,U, + RN (spazzata)
Sputacchi	U,D,D,U, + HK (Sweep)
In Prigione !	D,D,B,B, + HK (Close)
Tana di Goro	F,D,F, + HP (Close)

SCORPION

Nella speranza di avere Scorpion come nuovo alleato nella guerra contro gli Dei Anziani, Quan Chi propone al Ninja morto un'offerta che non può rifiutare: la sua Vita in cambio dei suoi servizi come guerriero contro gli Dei Anziani. Scorpion accetta il patto anche se non rivela le proprie ragioni.

LISTA MOSSE

Arma	F,F, HK
Arpione	B,B, LP
Cazzotto Telettrasportato	D,B, HP
Respiro Infuocato	D,F, LP
Lancio Aereo	BLK (in volo)
Colpi Finali: Scorpion	B,F,D,U, + HP (ravvicinato)
Pan Biscottato!	B,F,F,B, + BLK (spaz, a dist.)
In Prigione !	F,D,D, + LK (dist. ravvicinata)
Tana di Goro	B,F,F, + LK (ravvicinato)



SUB-ZERO

In seguito alla sconfitta di Shao Kahn ad opera dei Guerrieri della Terra, il Clan di Guerrieri di Sottozero, conosciuto come il Lin Kuei fu disciolto. Ma con la nuova minaccia portata da Quan Chi, il Guerriero di Ghiaccio dovrà indossare ancora il costume che una volta era di suo fratello, l'originale Sottozero. Conosce anche dei segreti passatigli dal suo informatore che potrebbero rappresentare la chiave di svolta per fermare Shinnok

LISTA MOSSE

Arma	D,F, HK
Esplosione Ghiacciata	D,F, LP
Clone Ghiacciato	D,B, LP
Scivolata	LP+BLK+LK
Colpi Finali: Squartacocco	F,B,F,D, HP+BLK+RN
Zero Assoluto	B,B,D,B, + HP (spazzata)
In Prigione !	Hold BLK,D,U,U,U, + HK (ravvicinato)
Tana di Goro	D,D,D, + LK (ravvicinato)

TANYA

In qualità di figlia dell'ambasciatore di Edenia nei nuovi regni, Tanya invita un gruppo di profughi in fuga dal proprio mondo nel sicuro regno di Edenia. Ma immediatamente dopo che la Regina Sindel li autorizza a passare il portale, Tanya si rende conto che uno dei guerrieri non è altro che Shinnok, l'Anziano Dio esiliato. Il portale conduce nelle profondità del Regno degli Inferi, e il libero regno di Edenia è ora alla mercé di Shinnok.

LISTA MOSSE

Arma	F,F, HK
Palla di Fuoco Diretta	D,F, HP
Palla di Fuoco Cadente	D,B, LP (in volo)
Calcio Ruotante	F,D,B, LK
Calcio Trapanante	F,F, LK
Colpi Finali: Bacia o Muori	D,D,U,D, +HP+BLK (ravvicinato)
Torricollo	D,F,D,F, + HK
In Prigione !	B,F,D, + HP
Tana di Goro	F,F,F, + LP





GORO

Questo dragone per metà umano era il guardiaspalle di Shang Tsung nel primo episodio. Goro strappò il titolo di Mortal Kombat all'originale Kung Lao, solo per vederselo riconquistato nove generazioni più tardi dal successore di Lao, Liu Kang.

Assetato di vendetta, il principe Shokan è tornato dal Mondo Esterno per spezzare Liu Kang in un Mortal Kombat.

LA SCHERMATA DI SCELTA ARMI OFFRE QUESTE MICIDIALI ARMI:



Balestra di Fujin



Spada del Dragone Nero di Jarek

Scettro Ghiacciato di Sottozero



Boomerang di Tanya



Gladio di Scorpion



Martello di Guerra di Raiden



Ascia di Guerra di Reptile



Lame Rotanti di Sonya



Mazza di Quan Chi



Coltello-pugnale di J. Cage



Klava Appuntita di Reiko



Spada del Dragone di Liu Kang



Klava Appuntita di Jax



Lancia di Guerra di Shinnok



Coltello Gurka di Kai

MORTAL KOMBAT È STATO CREATO DA: ED BOON AND JOHN TOBIAS

TEAM PROGETTAZIONE DI MORTAL KOMBAT GOLD

Ed Boon, Dave Michicich, Todd Allen, Mike Boon, Steve Beran, John Vogel, Tony Goskie, Dan Forden,
John Tobias, Josh Tsui, Mark Loffredo, Mark Penacho & Herman Sanchez
PRODUTTORI ESECUTIVI

Neil Nicastro, Ken Fedesna, Paul Dussault & Cary Mednick

ANALISI GIOCO / COLLAUDATORI

Paulo Garcia, Eddie Ferrier, Mike Vinikour & Alex Gilliam

RINGRAZIAMENTI MOLTO SPECIALI

Tamara Michicich, Eydie Boon, Heather Boon, Mercedes Moncion, Ed Keenan, David Behr, Sal DiVita,
Jim Tianis, Sara Rose, Art Tianis, Ellen Galassini, Jim Gentile, Kevin Day, Matt Booty, Mark Turmell,
Dimitrios Tianis, Sean Scanlon & Jason Scanlon

TEAM MIDWAY HOME ENTERTAINMENT

PRODUTTORE

MICHAEL GOTTLIEB

PRODUTTORE ASSOCIATO

ANDY KAFFKA

ASSISTENTE PRODUTTORE

ED TUCKER

DIRETTORE TECNICO

SCOTT MAXWELL

DISEGNO STAMPA & PRODUZIONE

Midway Creative Services-San Diego, CA

COORDINAMENTO INT.LE

Kimberely Tilley & Karen Shillcock

RESPONSABILE COLLAUDI

ROB SABLAN

CAPO COLLAUDI

SUNNY CHU

COLLAUDATORI

Seher Basak, Nico Bihary, Weston Boucher, Aaron Orsak, Rick Waibel & Ray Veerkamp

RESPONSABILE PRODOTTO

DERRYL DEPRIEST

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Deborah Fulton, Ira Kalina, Kathy Lange & Kathy Schoback

TEAM EUROCOM

GESTIONE PROGETTO

Hugh Binns, Mark Hetherington & Tim Rogers

CAPO PROGRAMMATORE

Mark Hetherington

PROGRAMMAZIONE

Chris Jackson, Tim Rogers & Kevin Stainwright

PROGRAMMAZIONE OGGETTI

Chris Jackson, Kevin Marks & Andy Mitchell

PROGRAMMAZIONE AGGIUNTIVA

Rob Watkins, Ian Denny & Tim Rogers

MIGLIORAMENTI GIOCO

Bill Beacham & Ken Harvey

TEXTURES, ARTE & ANIMAZIONI

Andy Bee, Nigel Bentley, Colin Garrat, & Darren Hyland

MUSICA E SUONO

Neil Baldwin & Guy Cockcroft

CAPO CONTROLLO QUALITÀ

John Barker

CONTROLLO QUALITÀ

Michael Bothan & Andrew Walkner

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Ed Boon, Dan Forden, Michael Gottlieb, Andy Kaffka, Gary Lake,
David Michicich, Kevin Stainwright, John Tobias & Ed Tucker

Read Before Using Your Sega Dreamcast Video Game System

CAUTION

Anyone who uses the Sega Dreamcast should read the operating manual for the software and console before operating them. A responsible adult should read these manuals together with any minors who will use the Sega Dreamcast before the minor uses it.

HEALTH AND EPILEPSY WARNING

Some small number of people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns that they encounter in everyday life, such as those in certain television images or video games. These seizures or loss of consciousness may occur even if the person has never had an epileptic seizure. If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to using Sega Dreamcast. In all cases, parents should monitor the use of video games by their children. If any player experiences dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, **IMMEDIATELY DISCONTINUE USE AND CONSULT YOUR DOCTOR BEFORE RESUMING PLAY.**

To reduce the possibility of such symptoms, the operator must follow these safety precautions at all times when using Sega Dreamcast:

- Sit a minimum of 6.5 feet away from the television screen. This should be as far as the length of the controller cable.
- Do not play if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing has all the lights on and is well lit.
- Stop playing video games for at least ten to twenty minutes per hour. This will rest your eyes, neck, arms and fingers so that you can continue comfortably playing the game in the future.

OPERATING PRECAUTIONS

To prevent personal injury, property damage or malfunction:

- Before removing disc, be sure it has stopped spinning.
- The Sega Dreamcast GD-ROM disc is intended for use exclusively on the Sega Dreamcast video game system. Do not use this disc in anything other than a Sega Dreamcast console, especially not in a CD player.
- Do not allow fingerprints or dirt on either side of the disc.
- Avoid bending the disc. Do not touch, smudge or scratch its surface.
- Do not modify or enlarge the center hole of the disc or use a disc that is cracked, modified or repaired with adhesive tape.
- Do not write on or apply anything to either side of the disc.
- Store the disc in its original case and do not expose it to high temperature and humidity.
- Do not leave the disc in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.
- Use lens cleaner and a soft dry cloth to clean disc, wiping gently from the center to the edge. Never use chemicals such as benzene and paint thinner to clean disc.

PROJECTION TELEVISION WARNING

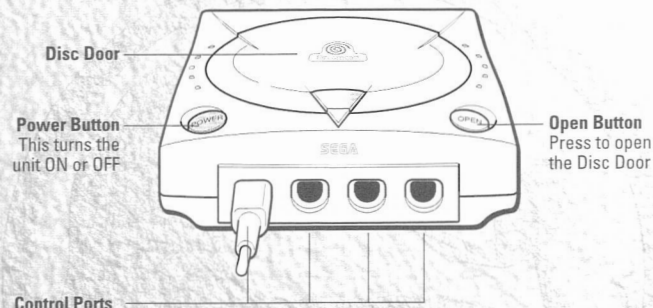
Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark the phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large-screen projection televisions.

SEGA DREAMCAST VIDEO GAME USE

This GD-ROM can only be used with the Sega Dreamcast video game system. Do not attempt to play this GD-ROM on any other CD player, doing so may damage the headphones and/or speakers. This game is licensed for home play on the Sega Dreamcast video game system only. Unauthorized copying, reproduction, rental, public performance of this game is a violation of applicable laws. The characters and events portrayed in this game are purely fictional. Any similarity to other persons, living or dead, is purely coincidental.

Inicio	75
Controlador	76
Controles Iniciales	77
Unidad VM	78
Vibration Pack	79
Movimientos	80
Menú Principal	81 - 83
Opciones	84 - 85
Selección luchador	86
Elige tu destino	87
Resumen del combate	88
Movimientos básicos	89
Cuerpo a cuerpo	90
Movimientos Básicos	90
El Agache	91
Giros	91
Movimientos Aéreos	92
Códigos Secretos	92 - 93
La Historia	94
Los Guerreros	95 - 105
Las Armas	106
Créditos	107 - 108
Garantía	110

SEGA DREAMCAST HARDWARE UNIT

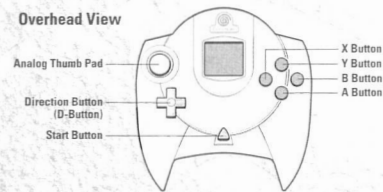


Use these ports to connect the Sega Dreamcast Controller or other peripheral equipment. From left to right are **Control Port A**, **Control Port B**, **Control Port C**, and **Control Port D**. Use each port to connect controllers for players 1 to 4 respectively.

Usa estos puertos para conectar el Controlador de Sega Dreamcast u otro equipo periférico. De la izquierda a la derecha, el orden de los puertos es: Puerto de Control A, Puerto de Control B, Puerto de Control C, y Puerto de Control D. Utiliza cada puerto para conectar controladores para jugadores 1-4 respectivamente.

SEGA DREAMCAST CONTROLLER

Overhead View



Forward View

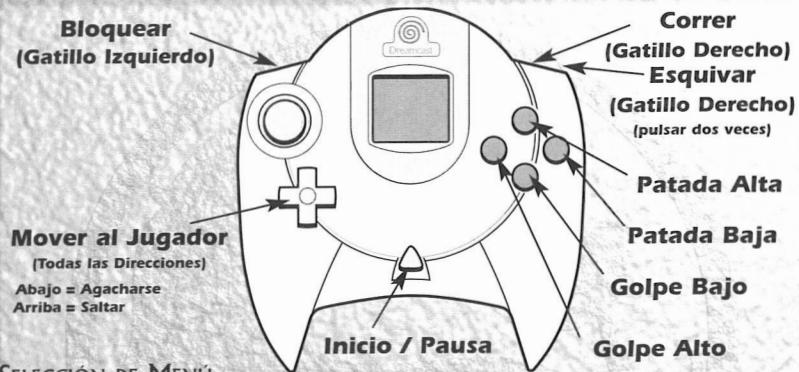


Mortal Kombat Gold es un juego para 2 jugadores. Antes de encender la unidad Sega Dreamcast, conecta el controlador u otro equipo periférico a los puertos de control de la unidad Sega Dreamcast. Para volver a la Pantalla de Introducción en cualquier momento durante el juego, pulsa y mantén pulsados simultáneamente los botones A, B, X, Y, y el Botón Inicio.

- * Compra controladores (vendidos por separados) para jugar con un amigo.
- ** Los controles del juego están configurados por defecto. Para cambiar las configuraciones, lee Configurar Controlador 1 & 2, Página 13.

NOTA: No se garantiza el funcionamiento con controladores incompatibles.

CONTROLES INICIALES



SELECCIÓN DE MENÚ

Pulsa el Botón de Dirección arriba, abajo, izquierda o derecha para resaltar las opciones.

Pulsa el Botón A para seleccionar opciones.

Pulsa el Botón B para volver al menú anterior.

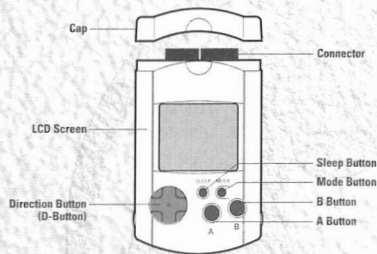
Pulsa el Botón Inicio para hacer una pausa y mostrar el Menú de Pausa.

NOTA

Nunca toques el Stick Analógico o los Gatillos Izquierdo o Derecho al mismo tiempo que enciendas la Unidad Sega Dreamcast. Este puede interrumpir el procedimiento de la iniciación del controlador y provocar una avería.

UNIDAD VM

VISUAL MEMORY UNIT (VM)



Usa este aparato para Cargar o Guardar Datos de Configuración y configuraciones de las opciones en tu Tarjeta de Memoria. En el menú de la Tarjeta de Memoria, resalta la opción deseada y pulsa el Botón A para Cargar o Guardar los datos.

Al guardar datos, la Configuración de tu Controlador y cualquier configuración de los configurados de juego se guardarán en la Tarjeta de Memoria hasta la próxima vez que juegas Mortal Kombat Gold.

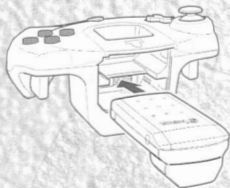
El número de bloques de memoria necesario para guardar los ficheros de juego varía según el tipo de software y contenido de los ficheros que quieras guardar. Con este juego, 4 bloques son necesarios para guardar las configuraciones de opciones. Estas se guardarán automáticamente cuando salgas del menú de opciones.

* AVISO IMPORTANTE *

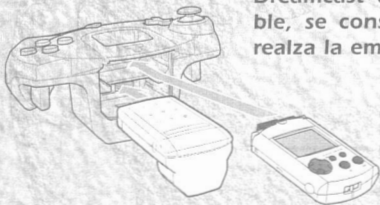
Mientras guardes un fichero de juego, no apagues jamás el controlador Sega Dreamcast, ni quites la Tarjeta de Memoria ni desconectes el controlador.

VIBRATION PACK

DREAMCAST VIBRATION PACK™



Cuando se introduce el Vibration Pack en la ranura de Expansión de un controlador Sega Dreamcast u otro equipo periférico compatible, se consigue un efecto de vibración que realza la emoción del juego.



Cuando se introduce el Vibration Pack en la ranura de Expansión 1 del Controlador Sega Dreamcast, el Vibration Pack no se queda fijo. Puede caerse durante el juego o de otra manera interferir con el funcionamiento de este.

Para volver a la Pantalla de Introducción en cualquier momento mientras el juego está en marcha, pulsa y sujeta simultáneamente los Botones A, B, X, Y, y el Botón Inicio.

MOVIMIENTOS

Antes de empezar tu combate, familiarízate con los Movimientos. Utiliza este índice para aprender a fondo los movimientos de combate de cada personaje. Lee también la sección "Los Guerreros," en las páginas 23-33.

ÍNDICE DE LOS MANDATOS DE MOVIMIENTO

Botón de Dirección = Arriba, Abajo, Atrás, Adelante, (U, D, B, F)

U = Arriba

D = Abajo

B = Atrás

F = Adelante

LP = Golpe Bajo

LK = Patada Baja

HP = Golpe Alto

HK = Patada Alta

BLK = Bloqueo

RN = Correr

Si no quedas satisfecho con la configuración inicial del controlador, lo puedes modificar a tu gusto (lee Configuración del Controlador, página 12).

MENÚ PRINCIPAL

En el Menú Principal, pulsa el Botón de Dirección Arriba o Abajo para resaltar un opción. Después pulsa el Botón A para seleccionar una de las numerosas modalidades de juego:

ARCADE

COMBATE CUERPO A CUERPO

Enfréntate al personaje controlado por el ordenador. Selecciona a un personaje y pasa directamente a la Pantalla Destino (Destiny Screen) para seleccionar la dificultad de tu aventura. También puedes jugar con un amigo en un juego para dos jugadores.

COMBATE 2 CONTRA 2 (2 ON 2 KOMBAT)

Selecciona dos personajes y enfréntate a los dos adversarios controlados por el ordenador. Pasa a la Pantalla Destino y selecciona el nivel de dificultad de tus adversarios. Si un personaje cae en la primera partida, el segundo continuará luchando. Lo mismo pasará si cae derrotado un personaje del ordenador. El ganador será aquel que permanezca en pie.

También tú y un amigo podéis escoger a dos personajes cada uno, para el combate. Cuando un jugador queda derrotado, el segundo continuará la batalla. El ganador será aquel que permanezca en pie.

EQUIPO

Puedes jugar con el ordenador o con un amigo, jugando con un equipo de personajes de Mortal Kombat Gold. Pulsa el Botón de Dirección Arriba o Abajo para ver las opciones. Para seleccionar el tamaño del equipo, pulsa el Botón de Dirección Izquierdo o Derecho. Ahora selecciona Escoger Miembros del Equipo



MENÚ PRINCIPAL

para configurar tu equipo Mira la Pantalla de Selección de Personaje / Equipo. Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla. Selecciona Comenzar Lucha (Begin Fight) cuando estés listo. Pulsa el Botón Inicio para cambiar el equipo a Humano. (Lee "Equipo," en la página anterior) El jugador que pierda a todos sus personajes primero será derrotado.

RESISTENCIA

Cuando seleccionas Resistencia del submenú, seleccionarás a un personaje, y después pasarás a la Pantalla Destino para seleccionar la dificultad. Lucharás una ronda contra cada personaje de la columna previamente seleccionada en la Pantalla Destino. Tu Salud (Health) no se regenera en ninguna de las modalidades de Resistencia (Endurance) y tendrás que ganar todas las batallas para salir airoso. Cuando pierdes una ronda, se termina el juego.

RESISTENCIA DE TU ADVERSARIO (VS ENDURANCE)

El ordenador selecciona a los personajes tanto para ti como para un amigo, siguiendo un orden aleatorio. Ambos jugadores emplearán a los personajes estándares del juego para continuar la lucha. La partida finaliza cuando uno de los jugadores haya usado todos sus personajes estándares. El jugador con el mayor número de victorias gana la partida y triunfa.

MÁXIMA RESISTENCIA

Lucharás una ronda contra cada personaje en el juego. Si pierdes una sola ronda, el juego se termina. Al final aparecerá tu Clasificación Final del Combate, mostrando las estadísticas y el nivel de clasificación del Kombat.

TORNEO

Selecciona un torneo de 4 o 8 jugadores. Pueden participar hasta 3 ó 7 de tus amigos en un torneo. A continuación te ofrecemos instrucciones para participar en el torneo:

MENÚ PRINCIPAL

CONFIGURACIÓN DEL TORNEO

Pulsa el Botón de Dirección Izquierdo o Derecho para seleccionar un torneo de 4 ó 8 jugadores. Resalta Enseñar Batallas del Ordenador y pulsa el Botón de Dirección Izquierdo o Derecho para cambiar entre Omitir y Enseñar Batallas del Ordenador.

Selecciona el número de luchadores, y después pulsa el Botón de Dirección Arriba o Abajo para resaltar a un personaje para cada jugador. Pulsa el Botón de Dirección Izquierdo o Derecho para elegir uno. Después pulsa el Botón A para pasar entre jugadores Humanos y jugadores controlados por el ordenador. Para cambiar el nivel de dificultad de un jugador, pulsa el Botón X. Pulsa el Botón Inicio para ver el tiempo y después el Botón A para empezar la lucha.

PRÁCTICA

Selecciona esta opción para mejorar tu nivel de destreza en Mortal Kombat Gold. Puedes configurar la sesión de práctica desde la Pantalla Modalidad Práctica. Pulsa el Botón de Dirección Arriba o Abajo para resaltar una opción y entonces pulsa Izquierdo o Derecho para ver las opciones. Las opciones son:

JUGADORES 1 Y 2 (Nombre del personaje)

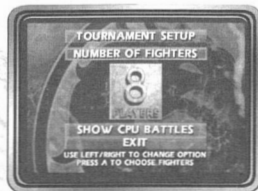
Selecciona a un jugador para luchar contigo y otro contra quién luchar.

DIFICULTAD

Selecciona el nivel de dificultad que deseas para tu sesión de práctica.

ADVERSARIO ACTIVO / INACTIVO / HUMANO

Puedes practicar contra personajes activos que se defenderán o puedes hacerles inactivos para que aguanten los golpes sin responder. Selecciona Humano si deseas practicar con un amigo.



OPCIONES

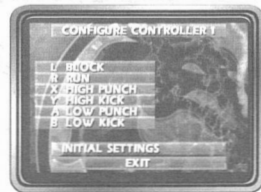
PRÁCTICA (CONT.)

ZONA DE COMBATE

Selecciona la arena en que deseas que tu sesión de práctica tome lugar.

INFORMACIÓN PRÁCTICA ACTIVAR/DESACTIVAR

Selecciona Activar (On) para ver los botones que has pulsado durante un movimiento.



OPCIONES

CONFIGURAR CONTROLADORES 1 & 2

Pulsa el Botón de Dirección Arriba o Abajo para seleccionar el botón que deseas modificar, y pulsa Izquierda o Derecha. Selecciona Configuraciones Iniciales para volver a los configuraciones iniciales. Repite este proceso hasta que hayas configurado el controlador. Selecciona Salir (Exit) para volver a la Pantalla Opciones.

DIFICULTAD

Fija la dificultad del juego entre 1 y 6. 1 es el nivel más fácil y 6 el más difícil.

RONDAS NECESARIAS PARA GANAR

Selecciona el número de rondas necesarias para ganar la partida y derrotar a tu adversario. Selecciona entre 2 a 9 rondas.

VIDAS

Cuando pierdes una partida, puedes pulsar el Botón Inicio para continuar tu batalla actual contra un adversario humano o del ordenador. Puedes configurar el número de Vidas entre 0 a 9. Naturalmente, si seleccionas 0, no tendrás la oportunidad de continuar la partida.

OPCIONES

PANTALLA VS

Puedes activar o desactivar la Pantalla VS que aparece antes de cada ronda. Recuerda que si desactivas esta opción, no podrás insertar códigos antes de una ronda (ver "Códigos Secretos," páginas 20-21).

VIBRATION PACK ACTIVADO

Activa o desactiva tu Vibration Pack de Sega Dreamcast (ver página 7).

SANGRE

Configura esta opción para ver sangre (posición activado) durante la ronda. Al desactivar la sangre, no verás ni sangre ni muertes.

VOLUMEN EFECTOS DE SONIDO

Resaltar esta opción y pulsa el Botón de Dirección Izquierdo o Derecho para aumentar o reducir el volumen de los Efectos de Sonidos del juego.

VOLUMEN DE LA MÚSICA

Resalta esta opción y pulsa el Botón de Dirección Izquierdo o Derecho para aumentar o reducir el volumen de la Música del juego.

TARJETA DE MEMORIA

Usa esta opción para Cargar, Guardar, y Borrar Datos de Configuración y configuraciones de opciones en tu Tarjeta de Memoria (ver "VM," página 6).

TEATRO DE KOMBATE

¡Usa tu Tarjeta de Memoria para guardar los últimos segundos del combate seleccionando Tarjeta de Memoria en el Menú de Opciones! Puedes ver la secuencia animada en cualquier momento seleccionando el icono del personaje en el Teatro de Kombat. Pulsa el Gatillo Derecho para leer la biografía del personaje.

SELECCIÓN LUCHADOR

Selecciona una de las modalidades del juego. Aparecerá la Pantalla Selección del Luchador. Selecciona a tu luchador preferido. Esta pantalla muestra los personajes y tres opciones de selección.

Pulsa el Botón de Dirección Arriba, Abajo, Izquierdo, o Derecho para resaltar a un jugador o una opción. Después pulsa el Botón A para seleccionar. Hay un total de 4 opciones:



ALEATORIO

Selecciona esta opción y el ordenador elegirá a un personajes de forma aleatoria.

GRUPO

Al seleccionar esta opción, el ordenar mostrará y seleccionará a los jugadores en un orden particular. Deberás derrotar a tu adversario en cada uno de los casos. Una vez que has derrotado a tu adversario con todos los personajes, puedes luchar con uno de los personajes ocultos de Mortal Kombat Gold.

OCULTO

Muy útil para juegos de dos jugadores. Seleccionala para ocultar a tu luchador y no revelar tu arma secreta ante tu adversario. El cursor queda oculto y tendrás que seleccionar a tu luchador a ciegas. Recuerda el número de veces que pulses las flechas hacia Arriba, Abajo, Izquierda o Derecha.

NOTA

Cuando dos jugadores seleccionen al mismo guerrero, el segundo guerrero aparecerá con vestimenta de otro color.

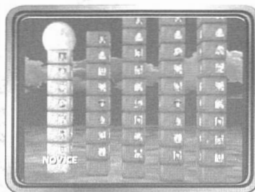
ELIGE TU DESTINO

ARMA

Selecciona esta opción para elegir el arma de tu personaje. Pulsa el Botón de Dirección hacia Arriba, Abajo, Izquierda o Derecha para resaltar un arma. Pulsa el Botón A para seleccionarlo. Lee "Las Armas," página 35.

Tras seleccionar a tu luchador en cualquiera de las modalidades de Mortal Kombat Gold para un jugador, se presentará la Pantalla Destino.

Pulsa el Botón de Dirección hacia la Izquierda o Derecha para resaltar una columna y pulsa el Botón A para seleccionar una de estas columnas: Novato, Principiante, Guerrero, Maestro, o Maestro II. Pulsa el Botón Inicio para hacer girar la columna y escoger una serie diferente de adversarios.



Para ganar la victoria final, debes derrotar cada uno de los personajes en la columna. Cada vez que derrotas a un adversario, reaparecerá esta pantalla donde verás tu próximo adversario.

Si un segundo jugador desea unirse a la lucha, puede hacerlo en cualquier momento al pulsar el Botón Inicio del segundo controlador. Ambos jugadores vuelven entonces a la Pantalla Selección de Personaje para escoger a un luchador.

RESUMEN DEL COMBATE



Mortal Kombat Gold pone a prueba las destrezas de un guerrero, enfrentándole constantemente a personajes cada vez mejor preparados. Durante las batallas de Mortal Kombat verás indicadores de salud del guerrero en la parte superior de la pantalla.

Al comenzar el combate el nivel de salud será del 100%, aunque la salud disminuirá cada vez que el guerrero reciba un golpe. La disminución de la salud dependerá del tipo de contacto y si ha sido o no bloqueado. Cuando se agote el Indicador de Salud de un guerrero, quedará K.O. y perderá ese combate.

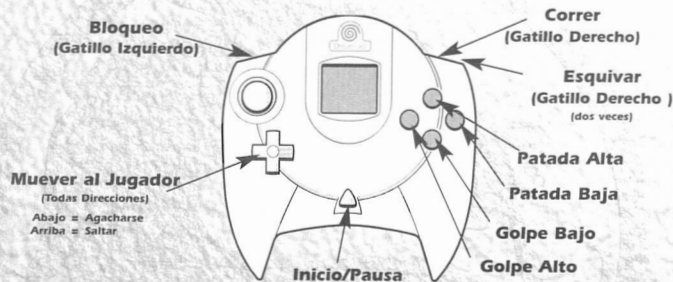
Cada ronda tiene un límite de 99 segundos. Al cumplirse el tiempo antes de que caiga derrotado uno de los combatientes, saldrá airoso aquel que haya sufrido menos heridas. El vencedor se enfrenta enseguida al próximo adversario.

El Indicador Correr permite que tu guerrero corra hacia el adversario y realice combinaciones de golpes, pero recuerda que solamente podrás activar la función Correr (o la función Combo) cuando el indicador esté verde.

Cuando tu guerrero quede derrotado, caerá dentro de un abismo negro. Si el guerrero dispone de una Vida, pulsa el Botón Inicio para volver a la Pantalla de Selección de combatientes y selecciona a otro luchador para comenzar una nueva batalla.

MOVIMIENTOS BÁSICOS

Cada guerrero de Kombat Mortal lleva años perfeccionando sus destrezas en el campo de las artes marciales. Concéntrate y aprende estas destrezas fundamentales antes de librar una batalla.

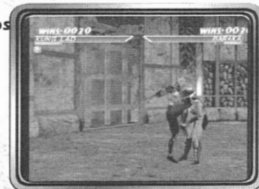
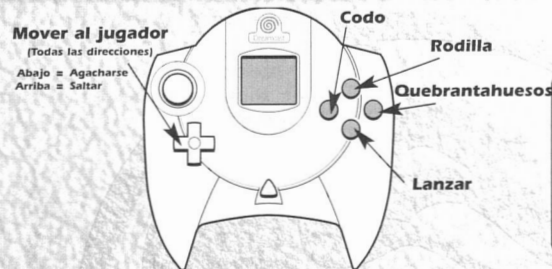


Empieza el entrenamiento con las acciones básicas: Patadas, Golpes de puño, Esquivos, Agaches, Saltos, y Bloqueos.

Aunque puedan parecer movimientos triviales al compararlos con los movimientos acrobáticos, como una Patada en Vuelo, conviene aprender a bloquear, evitar o contraatacar un golpe acrobático antes de aprender a utilizarlos.

El Botón Correr (RN) es especialmente potente. Pulsa y mantén pulsado el Botón Correr simultáneamente con el Botón de Dirección y dirige tu guerrero hacia su adversario para hacerle correr. Asegúrate que estar preparado para enfrentarse al adversario de nuevo cuando se encuentran cuerpo a cuerpo.

CUERPO A CUERPO

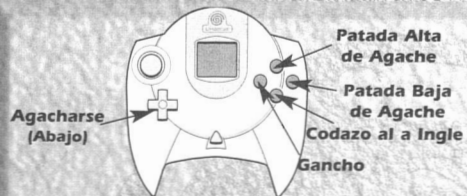


Las acciones más comunes durante las situaciones de Combate Cuerpo a cuerpo son el Codazo, el Rodillazo, el Quebrazón de Espaldas, y el Lanzamiento. Son muy eficaces y no requieren la extensión del todo el brazo o la pierna. Estos golpes sólo se podrán ejecutar cuando tu luchador esté pegado a un adversario. Pruébalo. Pulsa los Botones de Ataque, siguiendo una secuencia determinada para conseguir distintas combinaciones de golpes.

MOVIMIENTOS BÁSICOS

Todos los guerreros de Mortal Kombat Gold poseen excelentes cualidades de lucha. Lo que los diferencian de sus compañeros son los movimientos especiales que han perfeccionado a lo largo del tiempo. Si quieres convertirte en un excelente guerrero y ganar el título de Campeón Supremo, aprende y perfecciona los golpes. Recuerda que los guerreros de Mortal Kombat Gold son los más feroces y los mejor preparados del universo. Si aprendes a dominar estos movimientos, como los golpes especiales, podrás llegar al mismo nivel de grandeza.

EL AGACHE



Agachándose, el luchador podrá alejarse del adversario y evitar puñetazos, impactos de armas y golpes a corta distancia. Como arma ofensiva, el "gancho" realizado al estar agachado es un golpe demoledor.

Para agacharte, mantén pulsado el Botón de Dirección Abajo (Agacharse) y simultáneamente pulsa el Botón Patada Alta o Patada Baja para efectuar una patada desde el agache. Mantén pulsado el Botón de Dirección (Agacharse) y pulsa el Botón Golpe Alto para efectuar un gancho. Puedes usar el Bloqueo para defenderte contra tu adversario.

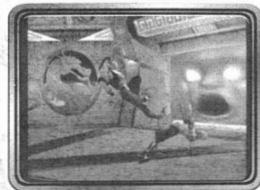
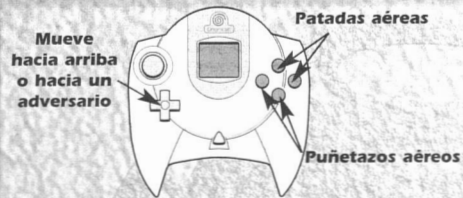
GIROS

El giro es fundamental para ejecutar los golpes exóticos tales como la Patada de 180° y el Barrido. Mediante el Barrido se puede golpear al adversario en los tobillos para tirarle al suelo.

La Patada de 180° impacta al adversario en la cara. Para ejecutar los movimientos de giro, pulsa y mantén pulsado el Botón de Dirección para alejarte de tu adversario y pulsa simultáneamente los botones pertinentes para ejecutar la patada.



MOVIMIENTOS AÉREOS



Conviene aprender los Puñetazos y las Patadas aéreas. Para ejecutar estos movimientos, salta (Botón de Dirección Arriba) o salta hacia el adversario (Botón de Dirección Arriba + Adelante/Atrás). Pulsa los Botones de Ataque mientras tu guerrero esté en el aire. Los ataques aéreos han de estar perfectamente coordinados para tener éxito.

CÓDIGOS SECRETOS



En la parte inferior de la Pantalla de Combate VS, aparecen 6 botones con distintos iconos. El primer jugador puede cambiar los iconos de las primeras tres casillas, pulsando los botones Golpe Bajo (Puñetazo), Bloqueo, y Patada Baja.

El segundo jugador puede hacer lo mismo con los tres iconos restantes. Estos 6 iconos representan los códigos secretos que pueden cambiar la forma de juego.



Algunos jugadores memorizan los códigos secretos, utilizando el número de pulsaciones necesarios para colocar los iconos. Otros prefieren desarrollar su propio sistema para recordar la acción de un botón determinado. En cualquier caso, te acordarás del golpe en cuanto lo ejecutes varias veces.

Nota: Encontrarás códigos secretos en las Guías de Estrategia o en las revistas a la venta en las librerías o bien a través de Internet. Diviértete.

Si pulsas cualquier botón de códigos 7 veces, se restablecerá el orden de los iconos. Es decir, si pulsas 7 veces el botón de una casilla que corresponde a una imagen de una calavera, volverá a representar el icono de la calavera.

Cada botón hará que cambie el símbolo de la casilla correspondiente y se representará el siguiente icono según el orden predeterminado. Si pulsas el Botón Arriba simultáneamente con el Golpe Bajo (Puñetazo), Bloqueo, o Patada Baja, se invertirá el orden en que aparecen los iconos.

Hace ya varios milenios, fui el único responsable de la desaparición de toda una civilización durante una batalla disputada contra Shinnok, un Dios Mayor que había caído en desgracia de los Dioses.

Tuve librar una guerra para liberar a nuestro pueblo de la creciente amenaza de Shinnok, y debido a ello, la Tierra se vio envuelta durante siglos en la más absoluta oscuridad. Finalmente, pude atrapar a Shinnok en el infierno.

Ahora, tras la derrota de Shao Kahn a manos de los guerreros de la Tierra, Shinnok ha logrado escapar de sus confines.

Una vez más se está librando la batalla eterna. Sólo que en esta ocasión los mortales pueden salir airosos.

- La palabra de Raiden



LOS GUERREROS



BARAKA

Baraka fue enviado para anular la sublevación de la raza renegada en las regiones bajas del Mundo Exterior. Después de su batalla vencedora, el guerrero nómada vuelve a luchar al lado de los villanos. Barak va a ser una vez más una formidable amenaza.

LISTA DE MOVIMIENTOS

Arma	B,B, HK
Golpe de Filo	B+HP
Filo de Furia	B,B,B, LP
Filo de Chispazo	D,B, HP
Giro de Filo	F,D,F, (Pulsando BLK)
Golpes: 1	B,B,B,B, HP
Mortales: 2	B,F,D,F, LP
Punta Mortal	D,B,B, LK
Abanico	F,F,D, HK

Cyrax, unidad LK-4D4, es el segundo de la serie de los tres prototipos de Ninja cibernéticos contruidos por los Lin Kuei.

Como en el caso de sus homólogos, el último mandato instalado en la programación de Cyrax le dirige a encontrar y eliminar al Ninja renegado, Sub-Cero. Al no tener alma, Shinnok no puede detectar la presencia de Cyrax.

LISTA DE MOVIMIENTOS

Arma	B,F, HP
Bomba Cercano	(LK) B,B, HK
Bomba Lejano	(LK) F,F, HK
Red	B,B, LK
Teletransportador	F,D, BLK (También en el aire)
Salto Aéreo	B,D,F, BLK
Golpes: 1	U,U,F,D, BLK
Mortales: 2	D,D,F,U, RN
Punta Mortal	D,B,B, LP
Abanico mortal	B,F,F, HP



CYRAX

LOS GUERREROS



FUJIN

Conocido como el Dios del Viento, Fujin acompaña a Raiden en calidad de ser uno de los últimos Dioses supervivientes de la tierra. Sus compañeros fueron derrotados en una batalla librada en los cielos entre las fuerzas de Shinnok y los Dioses de los Dioses y ha vuelto para exigir justicia.

LISTA DE MOVIMIENTOS

Arma	B,B, LP
Giro Torbellino	F,D, LP (Pulsa LP para girar)
Levitación	F,D,F, HP
Slam	B,F,D, LK (Rápidamente tras levitar)
Rodillazo	D,F, HK
Patada aérea	D+LK (En el aire)
Golpes	Destrucción
mortales:	Vientos mortales
	La prisión
	Guarida de Goro
	B,F,B, + HP (Cuerpo a cuerpo)

JAREK

Se cree que Jarek es el último miembro del Clan de Kano, el dragón negro. Sonya Blade, agente de las Fuerzas Especiales, le busca para rendir cuentas de sus crímenes contra la humanidad. Ahora, al surgir un mal mayor, Jarek lucha junto con Sonya y los guerreros de la Tierra para derrotar a Shinnok, el malvado Dios de los Dioses.

LISTA DE MOVIMIENTOS

Arma	F,F, HP
Voltereta	B,F, LK
Triple filo	D,B, LP
Temblor de tierra	B,D,B, HK
Voltereta vertical	F,D,F, HP
Golpes:	Destripacorazones
mortales	Láser de ojos
	La prisión
	Guarida de Goro
	F,B,F,F, + LK (Cuerpo a cuerpo)
	U,U,F,F, + BLK (Barrido)
	F,D,F, + HK
	B,F,F, + LP (Cuerpo a cuerpo)



LOS GUERREROS



JAX

El Comandante Jackson Briggs sale en busca de Sonya en cuanto se da cuenta que ella ha desaparecido mientras buscaba al último superviviente del dragón negro. Pronto descubre que la misión de Sonya le ha llevado a una batalla con las fuerzas del malvado Dios de los Dioses.

LISTA DE MOVIMIENTOS

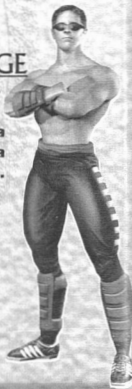
Multi-Slam	LP, (RN+BLK+HK) (HP+LP+LK) (HP+BLK+LK) (HP+LP+HK+LK)
Arma	D, F, HP
Golpe de tierra	F, F, D, LK
Golpe de puño	D, B, LP
Quebradero de espaldas	BLK (In Air)
Bola de fuego	D, F, LP
Golpes:	Desgarre brazo Hold LK (3 seg), F, F, D, F + soltar LK
mortales	Golpe cabeza B, F, F, D, + BLK (Cuerpo a cuerpo)
La prisión	F, F, B, + LK (Cerca)
Guardia Goro	F, F, B, + HP (Cerca)

JOHNNY CAGE

Tras la derrota de Shao Khan, el alma de Johnny Cage es. Desde el cielo, observa una vez más a sus amigos metidos en batalla. Al descubrir la importancia de esta batalla contra los Dioses de los Dioses que ha librado Shinnok, Cage busca a Raiden para que le ayude a restaurar su alma y así volver a la Tierra para unirse a Liu Kang en su lucha contra las fuerzas del mal.

LISTA DE MOVIMIENTOS

Arma	F, D, F, LK
Patada de la sombra	B, F, LK
Gancho	B, D, B, HP
Bola de fuego	D, F, HP (alto)
	D, B, LP (bajo)
Puñetazo inferior	BLK+LP
Golpes	Desgarro torso F, B, D, D, + HK (Cuerpo a cuerpo)
mortales:	Golpe con frente D, D, F, D, + BLK (Cuerpo a cuerpo)
La prisión	D, D, F, F, + HK (Cuerpo a cuerpo)
Guardia de Goro	B, F, F, + LK (Cuerpo a cuerpo)



LOS GUERREROS

KAI

Siendo antiguo miembro de la sociedad Lotus Blanco, Kai adquirió sus destrezas a manos de los grandes maestros de Asia. Viajó al lejano Oriente tras conocer a su amigo y aliado Liu Khan en América. Ahora se han vuelto a reunir para ayudar a Raiden en su causa contra Shinnok.

LISTA DE MOVIMIENTOS

Arma	D, B, LP
Bola fuego decadente	B, B, HP
Bola fuego ascendente	F, F, LP
El pino	BLK+LK
	- Pulsando LP (giro pierna)
	- LK (patada fuerte)
	- HK (patada fuerte)
	- BLK (de pie)
Puñetazo turbo-aéreo	D, F, HP
Super 180°	D, F, LK
Golpes	Esquivar bola U, U, U, D, + BLK (Barrido)
mortales:	Desgarre Hold BLK, U, F, U, B, + HK
La prisión	F, F, D, + BLK (Cerca)
Guardia Goro	B, F, D, + HK (Cerca)

KITANA

Kitana es acusada de traición por los tribunales supremos del Mundo Exterior después de asesinar a su malvada gemela Mileena. Shao Kahn nombra a un grupo de guerreros para capturar a su hija y devolverla con vida. Pero primero, Kitana tiene que encontrar la forma de llegar a la recién coronada Reina Sindel y advertirla de su pasado.

LISTA DE MOVIMIENTOS

Arma	F, B, HK
Abanico lanzado	F, F, HP+LP (También en el aire)
Abanico elevado	B, B, B, HP
Barrido de abanico	B+HP
Puñetazo de olas	D, B, HP
Golpes	1 B, D, F, F, HK
mortales:	2 F, F, D, F
Punta mortal	D, D, F, LK
Abanico mortal	F, D, F, LP



LOS GUERREROS



KUNG LAO

Kung Lao tiene que cancelar sus planes para reformar su antigua organización, La Sociedad del Loto Blanco, cuando Shinnok comienza su batalla contra los Dioses de los Dioses. Como un Guerrero Elegido, Lao debe emplear sus mejores destrezas de luchar para acabar con el reino de terror de Shinnok.

LISTA DE MOVIMIENTOS

Arma	B, B, HP
Lanzar sombrero	B, F, LP
Patada diagonal	D+HK (En el aire)
Teletransportador	D, U
Teletransportador 2x	D, D, U
Golpes 1	B, B, F, LP
mortales: 2	F, F, B, D, HP
Punta mortal	F, D, F, LK
Abanico mortal	D, D, F, HP

LIU KANG

Liu Kang sigue siendo el campeón inmortal de Mortal Kombat y se encuentra aventurándose al reino de Edenia para liberar a la princesa Kitana de las garras del malvado Quan Chi. Al no tener éxito en su misión, Liu vuelve a la Tierra para congrega a los grandes guerreros. Lo hace no sólo para librar el mundo de Kitana sino también para ayudar a Raiden, su mentor y el protector de la Tierra

LISTA DE MOVIMIENTOS

Arma	B, F, LK
Bola fuego (igual aéreo)	F, F, HP
Bola fuego inferior	F, F, LP
Patada volante	F, F, HK
Patada bicicleta	Charge LK (3 seg.), soltar
Golpes Dragón	F, F, F, D, + BLK+HK+LK (Barrido)
mortales: Lanzar y quemar	F, D, D, U, + HP (Cuerpo a cuerpo)
La prisión	F, F, B, + LP (Cuerpo a cuerpo)
Guarida de Goro	F, F, B, + HK (Cuerpo a cuerpo)



LOS GUERREROS



MILEENA

Después de ser asesinada por su hermana gemela Kitana, Mileena se encuentra resucitada. Sus destrezas como guerrera sin piedad son imprescindibles para derrotar a los guerreros elegidos de la Tierra. Su capacidad de leer los pensamientos de su hermana gemela le permite estar un paso delante de ella.

LISTA DE MOVIMIENTOS

Arma	F, F, LP
Lanzamiento Sai	HP (1 seg) igual aire)
Patada teletransportador	F, F, LK
Voltereta	B, B, D, HK
Golpes 1	F, B, F, LP
mortales: 2	B, B, B, F, LK
Punta mortal	D, F, D, LP
Abanico mortal	F, F, B, HP

QUAN CHI

Quan Chi es un hechicero que vaga por todas partes y dispone de importantes conocimientos de la magia negra. Quan Chi utilice su destreza para librar a Shinnok, el malvado Dios de los Dioses, de sus confines en el infierno.

LISTA DE MOVIMIENTOS

Arma	D, B, HK
Lanzamiento aéreo	BLK (En el aire)
Patadón teletransportado	F, D, LK
Bola fuego calavera verde	F, F, LP
Robo de armas	F, B, HP
Patada rápida	F, F, HK
Golpes: Robo mortal	U, U, D, D, + LP (Barrido)
mortales: Machaca piernas	Hold LK (5 seg), F, D, F, Soltar LK
La prisión	F, F, D, + HP (Cuerpo a cuerpo)
Guarida Goro	F, F, B, + LK (Cuerpo a cuerpo)



RAIDEN

El Dios de los Truenos vuelve a la Tierra tras la derrota de Shao Kahn, pero encuentra una nueva amenaza cuando las fuerzas de Shinnok, dirigidas por Quan Chi, atacan a los Dioses de los Dioses. Con los cielos en caos, Raiden queda como uno de los últimos Dioses de la Tierra. Debe poner fin al malvado reinado de su antiguo enemigo

LISTA DE MOVIMIENTOS

Arma	F, B, HP
Torpedo	(También aire) F,F, LK
Relámpago	D,B, LP
Teletransportador	D, U
Golpes:	Impacto relámpago D,U,U,U, HP (a cuerpo)
Shock explosivo	Hold BLK, F,B,U,U + HK
La prisión	D,F,B, + BLK (a cuerpo)
Guardia Goro	F,F,D, + HP (a cuerpo)

REIKO

Siendo antiguo general del ejército de Shinnok, Reiko dirigía las fuerzas del mal en la batalla contra los Dioses de los Dioses. Hace mucho tiempo que se le creía muerto, pero ha resurgido de la nada para unirse en la batalla contra las fuerzas de la Tierra.

LISTA DE MOVIMIENTOS

Arma	D,B HP
Golpe teletransportador	D,U (Teleport) BLK (Slam)
Giro rápido por atrás	B,F, LK
Estrellas Ninja	D,F, LP
Patada con vuelta aérea	B,D,F, HK
Golpes:	Patada fuerte F,D,F, LP+BLK+HK+LK (cerca)
mortales	Shuryukan B,B,D,D, HK (Barrido)
La prisión	D,D,B, + LP (Cuerpo a cuerpo)
Guardia de Goro	F,F,D, + LK (Cuerpo a cuerpo)

REPTILE

Un general del ejército del mal de Shinnok, Reptil pertenecía a una desaparecida raza de reptiles. Fue enviado directamente al infierno por cometer genocidio contra varias especies. Responsable directo de la muerte de millones de criaturas, Reptil es un peligroso aliado de las fuerzas del mal.

LISTA DE MOVIMIENTOS

Arma	B,B, LK
Burbujas ácidas	D,F, HP
Golpe bajo rápido	B,F, LP
Invisibilidad	BLK + HK
Andar arrastras	B,F, LK
Golpe	Mordedura facial Pulsar HP + LP + LK + HK, y Arriba (Cerca)
mortal: Saliva ácida	U,D,D,D, HP (Barrido)
La prisión	D,F, F, LP (Cuerpo a cuerpo)
Guardia Goro	D,D,F, HK (Cerca)

LISTA DE MOVIMIENTOS

Arma	B,F, LP
*Puede usar las armas de las personas por las que se haga pasar	*Baraka - F,B,F, LP
	*Quan Chi - B,F,B, LK
	*Liu Kang - B,B,F, HK
	*Sub-Zero - D,B, LP
	*Sonya - F,D,F, HP
Movimientos de imitación (Adquiere movimiento especial)	*Reiko - B,B,B, BLK
	*Scorpion - F,B, LP
	*Tanya - B,F,D, BLK
	*Kai - F,F,F, LK
	*Jarek - B,B,B, LK
	*Reptile - B,B,F, BLK
	*Fujin - F,F,B, HK
	*Raiden - D,F,F, HP
	*Cage - D,D, HP
	*Jax - F,D,F, HK
	*Cyrax - D,B,D, LK
	*Mileena - B,B,D, LP
	*Kitana - F,F,D, HP
	*Kung Lao - D,F,B, HK

Golpes mortales

Mano del infierno	D,B,F,D, RN
Manos del infierno	D,U,U,D, BLK
La prisión	D,D,F, HK
Guardia Goro	D,F,B, HP

SHINNOK

Recluido al infierno por sus crímenes cometidos contra sus ex-compañeros los Dioses de los Dioses, Shinnok ha quedado liberado por Quan Chi.

Con la ayuda de un traidor, consigue conquistar el reinado de Edenia. A partir de entonces, libra una batalla contra los Dioses de los Dioses, así esperando poder vengarse de Raiden, el Dios que le envió al infierno.

LOS GUERREROS



SONYA

Después de su viaje al Mundo Exterior y tras la destrucción casi total de la Tierra por parte de Shao Kan, Sonya se convierte en miembro de la Agencia de Investigación del Mundo Exterior. Su primera misión la une a Liu Kang en sus esfuerzos por ayudar a Raiden, el Dios de los Truenos. Ha de sobrevivir el tiempo necesario para avisar a su gobierno.

LISTA DE MOVIMIENTOS

Arma	F,F, LK
Bola de fuego	D,F, LP
Cogida de piernas	D+LP+BLK
Puñetazo a cuadros	F,B, HP
Patada bicicleta vertical	B,B,D, HK
Lanzamiento aéreo	BLK (In Air)
Patada vuelta frontal	B,D,F LK
Golpes Beso	Hold BLK,D,D,D,U, + RN (Barrido)
mortales: Piernas	U,D,D,U, + HK (Barrido)
La prisión	D,D,B,B, + HK (Cuerpo a cuerpo)
Guarida Goro	F,D,F, + HP (Cuerpo a cuerpo)

SCORPION

Queriendo convertir a Escorpión en nuevo aliado para librar la batalla contra los Dioses de los Dioses, Quan Chi propone al Ninja muerto una oferta que no podrá rechazar, la vida a cambio de sus servicios como guerrero contra los Dioses. Escorpión acepta el trato, aunque esconde sus propios motivos por hacerlo.

LISTA DE MOVIMIENTOS

Arma	F,F, HK
Lanza	B,B, LP
Golpe teletransportador	D,B, HP
Aliento de fuego	D,F, LP
Lanzamiento aéreo	BLK (En el aire)
Golpes Escorpión	B,F,D,U, + HP (Cuerpo a cuerpo)
mortales: Tostado!	B,F,F,B, + BLK (Distancia barrido)
La prisión	F,D,D, + LK (Cuerpo a cuerpo)
Guarida Goro	B,F,F, + LK (Cuerpo a cuerpo)



LOS GUERREROS



SUB-ZERO

El clan Lin Kuei de Sub-Cero ha quedado disuelto tras la derrota de Shao Kahn a manos de los guerreros de la Tierra. Pero tras esta nueva amenaza de Quan Chi, el Guerrero del Hielo se viste del antiguo traje llevado en el pasado por su hermano, el original Sub-Cero. También guarda los secretos pasados a él por su hermano, secretos que se pueden utilizar para frenar a Shinnok

LISTA DE MOVIMIENTOS

Arma	D,F, HK
Ráfaga de hielo	D,F, LP
Clon de hielo	D,B, LP
Resbalón	LP+BLK+LK
Golpe mortal	Dolor de cabeza F,B,F,D, HP+BLK+RN
	Congelación B,B,D,B, + HP (Barrido)
	La prisión Pulsar BLK,D,U,U,U, + HK (Cerca)
	Guarida Goro D,D,D, + LK (Cerca)

TANYA

Hija del embajador de los nuevos reinos de Edenia, Tanya invita a un grupo de refugiados huyendo de su mundo a entrar en el mundo salvaguardado de Edenia. Pero muy pronto, en cuanto la Reina Sindel les permite pasar por el portal, descubre que uno de los guerreros refugiados es en realidad Shinnok, el Dios de los Dioses recluido.

LISTA DE MOVIMIENTOS

Arma	F,F, HK
Bola de fuego directo	D,F, HP
Bola de fuego aéreo inferior	D,B, LP (en el aire)
Patada rodante	F,D,B, LK
Patada taladro frontal	F,F, LK
Golpes Beso de la muerte	D,D,U,D, +HP+BLK (Cerca)
mortales: Torcedura cuello	D,F,D,F, + HK
La prisión	B,F,D, + HP
Guarida Goro	F,F,F, + LP



GORO



Esta criatura, medio humana, medio dragón, se convirtió en el protector de Shang Tsung en el primer torneo. Goro quitó el título de Mortal Kombat del original Kung Lao, y nueve generaciones más tarde se lo arrebató Liu Kang, de la familia de Lao.

Buscando la venganza, el Príncipe de Shokan ha vuelto del Mundo Exterior para aplastar a Liu Kang en Mortal Kombat Gold.

LA PANTALLA SELECCIONA ARMA OFRECE LOS SIGUIENTES ARMAS:



El arco de Fujin



El Bumerán de Tanya



El Filo de Viento de Sonya



La Porra de Puntas de Reiko



El Bastón de Batalla de Shinnok



El Cetro de Sub-Cero



El Martillo de Guerra de Raiden



La Maza de Quan Chi



La Espada de Dragón de Liu Kang



El Cuchillo Ghurka de Kai



La Espada del Dragón Negro de Jarek



La Espada Larga de Escorpión



La Hacha de Batalla de Reptil



El Cuchillo Bowie de J. Cage



La Porra de Puntas de Jax

CREDITOS

MORTAL KOMBAT HA SIDO CREADO POR: ED BOON AND JOHN TOBIAS

EQUIPO DE DISEÑO DE MORTAL KOMBAT GOLD

Ed Boon, Dave Michicich, Todd Allen, Mike Boon, Steve Beran, John Vogel, Tony Goskie, Dan Forden,
John Tobias, Josh Tsui, Mark Loffredo, Mark Penacho & Herman Sanchez

PRODUCTORES EJECUTIVOS

Neil Nicastro, Ken Fedesna, Paul Dussault & Cary Mednick

ANALISTAS DEL JUEGO / VERIFICADORES

Paulo Garcia, Eddie Ferrier, Mike Vinikour & Alex Gilliam

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Tamara Michicich, Eydie Boon, Heather Boon, Mercedes Moncion, Ed Keenan, David Behr, Sal DiVita,
Jim Tianis, Sara Rose, Art Tianis, Ellen Galassini, Jim Gentile, Kevin Day, Matt Booty, Mark Turmell,
Dimitrios Tianis, Sean Scanlon & Jason Scanlon

EQUIPO MIDWAY HOME ENTERTAINMENT

PRODUCTOR

MICHAEL GOTTLIEB

PRODUCTOR ASOCIADO

ANDY KAFFKA

ADJUNTO AL PRODUCTOR

ED TUCKER

JEFE TECNICO

SCOTT MAXWELL

DISEÑO Y PRODUCCION DEL MATERIAL IMPRESO

Midway Creative Services-San Diego, CA

COORDINACION INTERNA

Kimberely Tilley & Karen Shillcock

GERENTE DE VERIFICACIÓN

ROB SABLAN

JEFE DE VERIFICACIÓN

SUNNY CHU

VERIFICADORES

Seher Basak, Nico Bihary, Weston Boucher, Aaron Orsak, Rick Waibel & Ray Veerkamp

GERENTE DE LA PRODUCCIÓN

DERRYL DEPRIEST

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Deborah Fulton, Ira Kalina, Kathy Lange & Kathy Schoback

CREDITOS

EQUIPO EUROCOM

EQUIPO EUROCOM

Hugh Binns, Mark Hetherington & Tim Rogers

GERENTES DEL PROYECTO

Mark Hetherington

JEFE DE PROGRAMACIÓN

Chris Jackson, Tim Rogers & Kevin Stainwright

PROGRAMACIÓN

Chris Jackson, Kevin Marks & Andy Mitchell

PROGRAMACIÓN ADICIONAL

Rob Watkins, Ian Denny & Tim Rogers

MEJORAS DEL JUEGO

Bill Beacham & Ken Harvey

GRÁFICOS

Andy Bee, Nigel Bently, Colin Garrat, & Darren Hyland

MÚSICA Y SONIDO

Neil Baldwin & Guy Cockcroft

DIRECTOR CONTROL DE CALIDAD

John Barker

VERIFICADORES

Michael Bothan & Andrew Walkner

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Ed Boon, Dan Forden, Michael Gottlieb, Andy Kaffka, Gary Lake,
David Michicich, Kevin Stainwright, John Tobias & Ed Tucker

MUSIK

MORTAL KOMBAT GOLD®
Arcade Video Game Soundtrack
Now Available!

All the music from both arcade hits plus
never before heard bonus tracks!

Mortal Kombat Gold Video Game Soundtrack

Only \$12.95 postage and handling included for delivery
in the US and Canada.

(All other foreign orders add \$4.00 for a total of \$16.95)

Mortal Kombat, MK, Midway, Midway Logo and the Dragon Design are trademarks of Midway Games Inc. Used by permission

☒ **YES! Send me my copy of the Mortal Kombat Gold Soundtrack!**

Name _____

Address _____

City _____ State _____ Zip _____

Phone (____) _____

Place this coupon in an envelope with your check or money order and mail to:

Toasty Productions, Inc. • PO Box 831 • Evanston, IL 60204-0831

For VISA/Mastercard orders call: 1-800-830-1670 toll free in the USA, Canada, USVI

and Puerto Rico or order on the world wide web at:

<http://www.toastyproductions.com>. Allow 2 to 3 weeks for delivery

WARRANTY

Midway Home Entertainment warrants to the original purchaser of this Midway Home Entertainment product that the medium on which the computer programme is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This Midway Home Entertainment software is sold "as is", without express or implied warranty of any kind, and Midway Home Entertainment is not liable for any losses or damage of any kind resulting from use of this programme. Midway Home Entertainment agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any Midway Home Entertainment product, postage paid, with proof of purchase, at its Customer Service Centre. Replacement of this Game Pak (PAK), free of charge to the original purchaser is the full extent of our liability. Please mail to Midway Games Limited, Macmillan House, 96 Kensington High Street, London W8 4SG United Kingdom. Please allow 28 days from dispatch for return of your Game Pak.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Midway Home Entertainment product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING OR OBLIGATE MIDWAY HOME ENTERTAINMENT. ANY IMPLIED WARRANTIES OF APPLICABILITY TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL MIDWAY HOME ENTERTAINMENT BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS MIDWAY HOME ENTERTAINMENT PRODUCT. THIS IN NO WAY AFFECTS YOUR STATUTORY RIGHTS.

This computer programme and its associated documentation and materials are protected by both National and International copyright law. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, hiring, lending, broadcasting and public performances are prohibited without express written permission of Midway Home Entertainment.

Midway Games Limited
Macmillan House
96 Kensington High Street
London W8 4SG United Kingdom
www.midway.com



Dreamcast™

Midway Games Limited • Macmillan House • 96 Kensington High Street • London W8 4SG United Kingdom
www.midway.com

MORTAL KOMBAT™ GOLD © 1997, 1999 Midway Games Inc. All rights reserved. MIDWAY, MORTAL KOMBAT, the DRAGON DESIGN and all character names are trademarks of Midway Games Inc. Used by permission. Converted by Eurocom Developments Ltd.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisierter Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller övertöring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,627,895; 5,688,173; 4,442,486; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 2870538

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,276 and European Patents 0682341 & 80244; Publication 0671730 & 0553545; Application 98938918.4 & 98919599.5

Sega and Dreamcast are either registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

810-0078-61