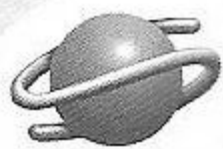


SEGA



SEGA SATURN

TEC TOY

MORTAL KOMBAT®  
TRILOGY



MANUAL DE INSTRUÇÕES

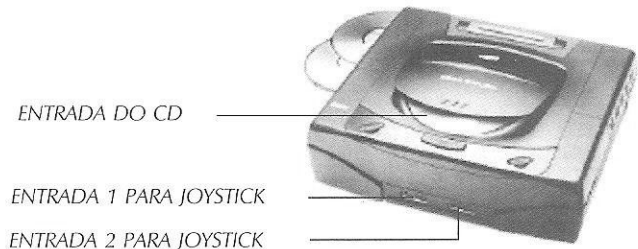
MIDWAY

## CONTEÚDO

COLOCANDO O CD .....	2
ASSUMA O CONTROLE .....	3
A HISTÓRIA DO MORTAL KOMBAT .....	4
TELA DE SELEÇÃO DE MODO .....	5
KONFIGURAÇÃO DO KONTROLE .....	5
TELA DE SELEÇÃO DE JOGADOR .....	6
ESCOLHA SEU DESTINO .....	7
RESUMO DO KOMBATE .....	8-9
SOM E MÚSICA .....	9
KONFIGURAÇÃO DO JOGO .....	10-11
MOVIMENTOS BÁSICOS .....	12
GOLPES PRÓXIMOS .....	12
MOVIMENTOS ESPECIAIS .....	13
MOVIMENTOS DE AGACHAMENTO .....	13
MOVIMENTOS DE GIRO .....	14
MOVIMENTOS AÉREOS .....	14
KÓDIGOS SECRETOS .....	15-16
OS GUERREIROS .....	17-27
GARANTIA .....	28

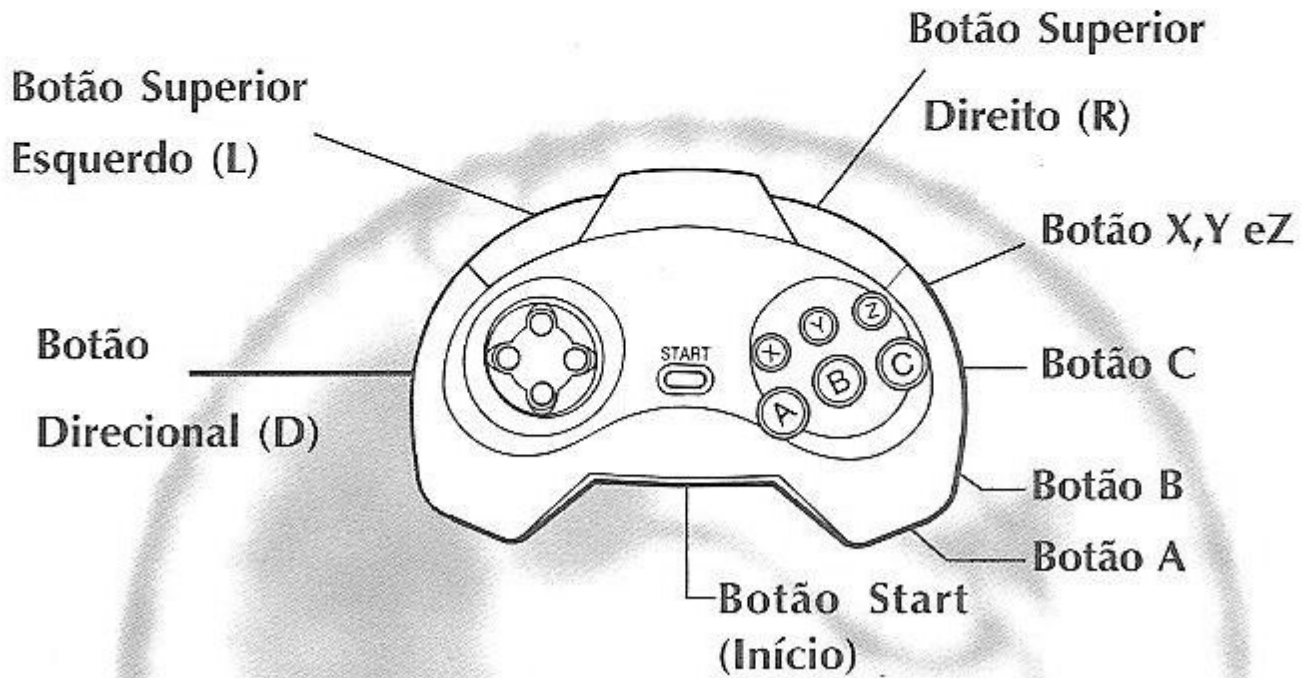
## COLOCANDO O CD

1. Prepare o seu Sega Saturn, como descrito no manual de instruções que o acompanha.
2. Certifique-se de que o Sega Saturn está desligado. Conecte o joystick 1. Para um jogo com dois jogadores, conecte um segundo joystick.
3. Coloque o CD Mortal Kombat® Trilogy (com o rótulo virado para cima) no CD drive do console e feche a tampa do compartimento.
4. Ligue sua televisão e o seu Sega Saturn. O logotipo do Saturn aparecerá na tela. Se nada aparecer, desligue o aparelho e verifique se as conexões estão firmes e corretas. Depois ligue-o novamente.
5. Poderá aparecer então, tanto o logotipo Sega e a Introdução do Jogo, como a Tela Principal do Painel de Controle. Neste último caso, use o Botão Direcional para percorrer as opções e selecionar a opção "Saturn". Em seguida, aperte o **Botão C** para iniciar o jogo. Você visualizará a Tela de Apresentação do mesmo. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o CD está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
6. Mortal Kombat® Trilogy é para 1 ou 2 jogadores.

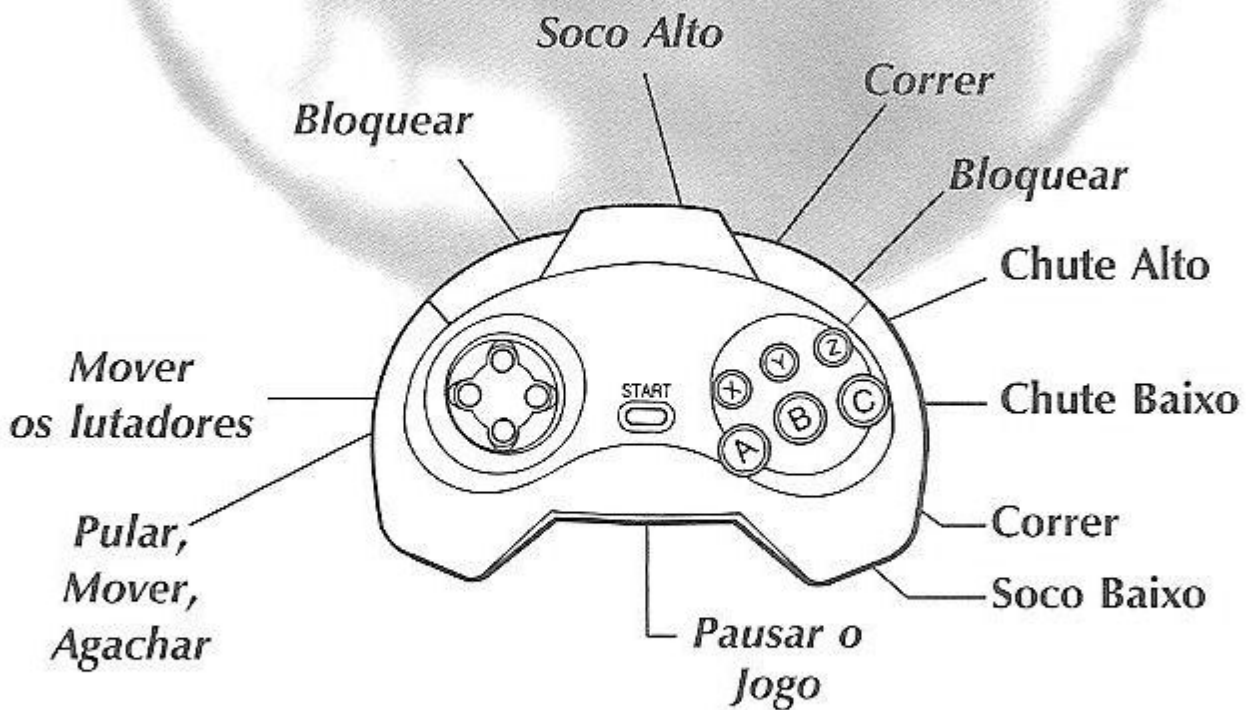


# ASSUMA O CONTROLE!

Antes de começar a jogar, familiarize-se com os controles do Sega Saturn:



## CONFIGURAÇÃO PADRÃO DO JOYSTICK



NÃO EXISTE SABEDORIA  
QUE NÃO SEJA O PODER...

**"" Você foi escolhido para representar a Terra no Mortal Kombat. Fique alerta. Apesar de suas almas estarem salvas da maldade de Shao Kahn, suas vidas não estão. Não posso mais interferir. Sua Terra está agora sendo governada pelos Deuses do Além."**

**... Estas são as palavras de Rayden.**

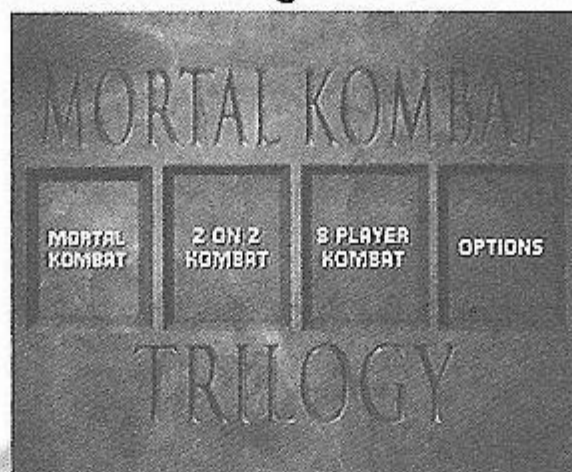
Por nove gerações, o torneio do Mortal Kombat foi regido pelo melhor guerreiro do além, o príncipe Goro. Concordou-se que se o Além pudesse alegar vitória em 10 torneios consecutivos, iria então governar a Terra. Com a Terra à beira da destruição, uma nova geração de Guerreiros uniriam-se e clamariam vitória.

Com a vitória em mãos, o Monge Guerreiro, Liu Kang, tornara-se o novo campeão. Mas sua vitória teve vida curta. Ele e seus companheiros foram induzidos a competir no Além em um segundo torneio.

Mas Liu Kang e seus companheiros constataram uma decepção málgna. O Torneio era meramente uma diversão planejada pelo Imperador das Trevas para transgredir as leis expostas pelos deuses mais antigos. O Imperador das Trevas iria testemunhar a reencarnação de sua antiga Rainha, Sindel. Esta ação perversa deu a Shao Kahn o poder de passar pelos portões dimensionais para recuperar sua Rainha e tomar o controle da Terra.

Esta Trilogia de acontecimentos inclui a tentativa final de Shao Kahn de controlar a Terra.

## TELA DE SELEÇÃO DE MODO



Na tela de Título, pressione o **Botão A** para entrar na Tela de Seleção de Modo. Escolha uma das quatro opções:

- \* MORTAL KOMBAT
- \* 2 ON 2 KOMBAT (4 JOGADORES: COMBATE DE 2 A 2)
- \* 8 PLAYER KOMBAT (COMBATE DE TORNEIO DE 8 JOGADORES)
- \* OPTIONS (OPÇÕES)

Pressione o **Botão D** para a esquerda ou direita para iluminar a opção desejada, então pressione o **Botão A** para selecionar.

## KONFIGURAÇÃO DO KONTROLE



Ilumine a opção "KONTROL KONFIGURE"(KONFIGURAÇÃO DO KONTROLE) na Tela de Opções e pressione o **Botão A** para selecioná-la. Na Tela De Konfiguração do Kontrole , pressione

o **Botão D para cima ou para baixo** para iluminar o controle que queira mudar. Passe pelas opções disponíveis pressionando o **Botão D para a esquerda ou para direita**.

Para sair da Tela de Configuração de Controle, ilumine **EXIT** (Saída) e pressione o **Botão A**.

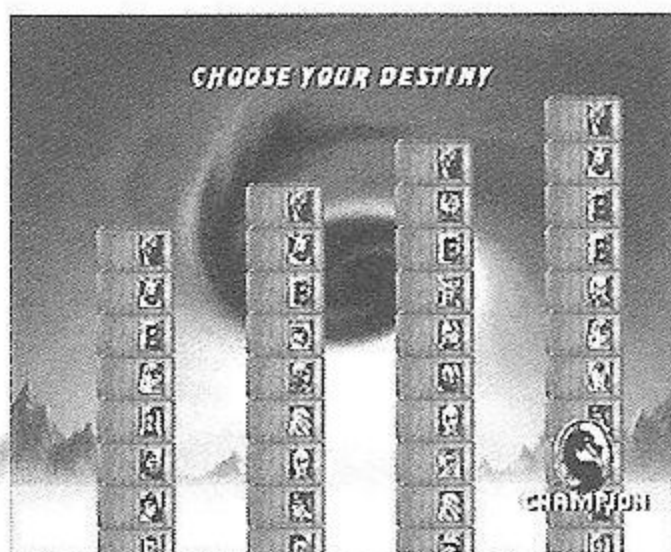
## TELA DE SELEÇÃO DE JOGADOR



As primeiras três opções levarão à Tela PLAYER SELECT (SELEÇÃO DE JOGADOR). Ela mostra imagens dos vários lutadores disponíveis no jogo. O modo Mortal Kombat é um jogo para um ou dois jogadores. O modo 4-Player (4-jogadores) permitirá a cada jogador selecionar dois Lutadores. O modo 8 - Player (8-Jogadores) é um torneio de oito jogadores.

Utilize o Botão D para iluminar o (s) LUTADOR (ES) que desejar. Você também pode selecionar personagens clássicos para lutar pressionando o Botão START (Início) quando iluminar Kano, Kung Lao, Jax ou Rayden. Uma vez que seu lutador estiver iluminado, pressione qualquer Botão de Ação para confirmar sua seleção e começar o combate!

## ESCOLHA SEU DESTINO



Uma vez escolhido seu lutador no modo Mortal Kombat para 1 Jogador, você será transportado para a Tela CHOOSE YOUR DESTINY (ESCOLHA SEU DESTINO). Pressione o Botão D para a esquerda ou para direita para mudar entre estas colunas: NOVICE (NOVATO), WARRIOR (GUERREIRO), MASTER (MESTRE) ou CHAMPION (CAMPEÃO). Pressione o Botão A para selecionar.

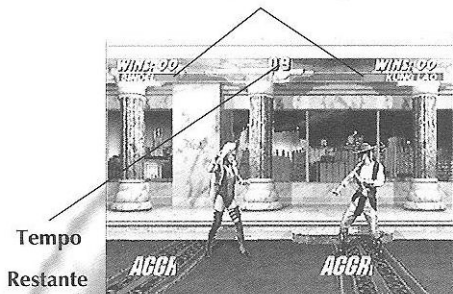
Você verá uma torre ampla girando com o rosto dos personagens. Se um segundo jogador desejar entrar na luta após o início do combate, basta pressionar o Botão START (INÍCIO). Ambos os jogadores retornam para a Tela de MODE SELECT (SELEÇÃO DE MODO), onde podem selecionar o modo de luta desejado.

Após selecionar o modo, ambos os jogadores irão para a Tela PLAYER SELECT (SELEÇÃO DE JOGADOR) para escolher seus Guerreiros novamente.



## RESUMO DO KOMBAT

### Medidores de Energia



- O torneio testa inicialmente a habilidade de luta dos Guerreiros colocando-os para lutar com outros competidores de Torneio.

Em todas batalhas do Mortal Kombat, os Medidores de Energia na parte de cima da tela mostram o que resta de energia a cada Guerreiro.

Os medidores começam cada série em 100%, mas diminuirão com cada golpe levado.

A quantidade de energia retirada depende do tipo de golpe recebido e se foram ou não paralisados. Quando um Medidor de Energia termina, o lutador é nocauteado e o round vai para o adversário.

Se o tempo acaba antes de algum dos Combatentes ser nocauteado, o Guerreiro menos ferido é declarado vitorioso. O primeiro Guerreiro que ganhar dois rounds ganha a partida e passa para enfrentar outro adversário.



Medidor de Corrida

Medidor de Agressão

## Run Meter (Medidores de Corrida)

Preste atenção nos Medidores de Corrida. Eles permitem executar uma combinação de golpes e correr em direção ao seu adversário. Mas são "sensíveis ao tempo", então você só pode ativar a Função Corrida enquanto o medidor estiver verde.

## AGGRESSOR MODE (MODO AGRESSOR)

Na parte de baixo da tela há um medidor que aumentará à medida em que se acerta mais e mais golpes em seu adversário. Fique de olho no Medidor. Ele aumentará mais rápido se seu adversário bloquear os ataques. Quando seu medidor estiver preenchido com a palavra "Aggressor", você estará mais forte e atingirá mais gravemente seu adversário.

## SOM & MÚSICA



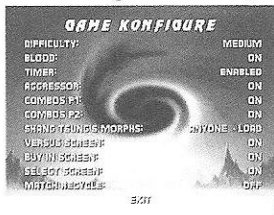
Para modificar as opções de som do jogo, pressione o **Botão D** para cima ou para baixo, então pressione o **Botão A** para selecionar a opção. Depois, pressione o **Botão D** para a esquerda ou para direita para ajustar as escolhas.

**Effects Volume( Volume dos Efeitos)** -

Ajuste o volume dos efeitos sonoros no jogo.

**Music Volume (Volume da Música)** - Ajuste o volume da música. Quando terminar de fazer as mudanças, ilumine EXIT (SAÍDA) e pressione o Botão A para voltar ao Menu Principal.

## KONFIGURAÇÃO DO JOGO



Nesta tela você pode modificar algumas opções de jogo. Pressione o **Botão D para cima para baixo**, então pressione um Botão de Ação para iluminar a seleção. Depois, pressione o **Botão D para a esquerda ou para direita** para ajustar as opções.

**DIFFICULTY (DIFICULDADE)** - Selecione entre cinco diferentes opções: VERY EASY (MUITO FÁCIL), EASY (FÁCIL), MEDIUM (MÉDIO), HARD (DIFÍCIL) ou VERY HARD (MUITO DIFÍCIL).

**BLOOD (SANGUE)** - Selecione sangue ON ou OFF (LIGADO OU DESLIGADO). Quando desligado, os Movimentos Terminais tornam-se inutilizados exceto para Babalities e Friendships.

**TIMER (CRONÔMETRO)** - Selecione ENABLED (LIGADO) para ter um limite de tempo ou DISABLED (DESLIGADO) para não ter limite de tempo.

**AGGRESSOR (AGRESSOR)** - Modo Agressor: ON ou OFF (LIGADO ou DESLIGADO).

**COMBOS (COMBINAÇÕES)** - Selecione ON (LIGADO), OFF (DESLIGADO) ou AUTO (AUTOMÁTICA) para cada jogador.

**TSUNG SHANG'S MORPHS (A MUTAÇÃO DE TSUNG SHANG)** - Suas opções são, ANYONE - LOAD (QUALQUER UM - CARREGAR) (esta diminui a velocidade do jogo em razão do tempo de carregar) ou LIMITED - NO LOAD (LIMITADO - NÃO CARREGAR) (pré-seleciona os personagens nos quais ocorrem a mutação para eliminar o tempo de carregar).

**VERSUS SCREEN (TELA DE "VS")** - Selecione OFF (desligado) para acelerar o jogo pulando a tela de "VS" e indo direto ao jogo. O padrão é ON (ligado).

**BUY IN SCREEN (TELA DE AJUSTE)** - Selecione OFF (desligado) para pular as Telas de Ajuste que aparecem durante as competições. O padrão é ON (ligado).

**SELECT SCREEN (TELA DE SELEÇÃO)** - Selecione FAST (RÁPIDO) para retirar as posturas dos personagens da Tela de Seleção. O padrão é ON (ligado).

**MATCH RECYCLE (RECICLAGEM DE COMPETIÇÃO)** - Selecione o número de competições que queira continuamente lutar ( de 1 a 4). Escolha seus personagens e quando o número tiver sido atingido, a opção voltará automaticamente ao padrão OFF (desligado). Funciona apenas no modo Mortal Kombat com 2 jogadores e não contra o computador.

## MOVIMENTOS BÁSICOS

Cada competidor convidado ao Torneio passou anos em treinamento e concentração aperfeiçoando suas habilidades. Para sobreviver, você também necessita de concentração e treinamento intenso para dominar estes movimentos básicos.

(Ver o diagrama do controle, pág.3, para a configuração padrão)

Os movimentos a seguir parecem triviais comparados aos movimentos mais poderosos e acrobáticos, como Projéteis ou um Chute Voador. Entretanto, saber como parar, evitar ou opor-se a estes movimentos pode ser muito mais útil do que aplicar um deles você mesmo.

**RUN (CORRER)** - Segure o **Botão R** ou **B** enquanto pressiona o **Botão D** para correr em direção ao seu adversário. Recuar não irá ajudar a evitar este movimento.



### GOLPES PRÓXIMOS

Outros movimentos utilizados durante as situações de luta corpo a corpo são a Cotovelada, a Joelhada e a Rasteira. Eles são altamente eficazes e não requerem extensão completa do membro, o que é impossível em golpes próximos.

Entretanto, só podem ser usados quando você está diretamente adjacente ao adversário. **Experimente:** Pressione os **Botões Attack (Ataque)** em uma certa sequência para diferentes tipos de "Kombinações".

## MOVIMENTOS ESPECIAIS

Todos os Guerreiros do Mortal Kombat possuem diferentes habilidades de luta . A este respeito, são iguais a milhões de outros Guerreiros pelo Universo. O que os tornam superiores aos outros são os movimentos especiais que criaram e aperfeiçoaram. Para se tornar um Guerreiro superior, suficientemente qualificado para ganhar o título de Grand Champion (Grande Campeão), você deve realmente aprender estes movimentos.

Estes movimentos, ou Chutes Especiais ou Giros Fundamentais, fazem dos Guerreiros do Mortal Kombat os Combatentes mais ameaçadores e ferozes. Dominar os movimentos especiais fará de você o mesmo.

## MOVIMENTOS DE AGACHAMENTO

Defensivamente, os movimentos de agachamento ajudam a evitar socos, armas aéreas e tiros. O golpe curto, executado a partir do agachamento é um ataque ofensivo poderoso.

Para fazer os Movimentos de Agachamento, segure o Botão D para baixo e então pressione o Botão Z ou C para um Chute Agachado. Segure o Botão D para baixo e pressione o Botão X para um Golpe Curto. A Defesa (Botão Y ou L) sempre pode ser usada para evitar os ataques dos adversários.

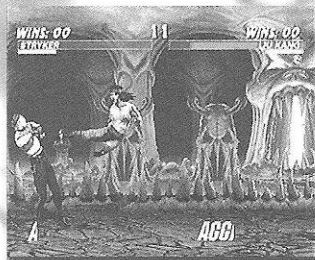
## MOVIMENTOS DE GIRO

O Giro é a chave para movimentos exóticos, como o Chute Roundhouse e Golpe de Pé.

O Golpe de Pé acerta o tornozelo de seu adversário e também as nádegas.

O Roundhouse é um Chute Girador que pega no rosto de seu adversário. Para executar estes Movimentos de Giro, segure o Botão D longe de seu adversário enquanto pressiona também o Botão de Chute.

Todos juntos, estes princípios são a base tanto para defesa quanto para ataques potentes.



## MOVIMENTOS AÉREOS

Os movimentos finais a saber são os Ataques Aéreos: Socos Aéreos e Chutes.

Para executar estes movimentos, ou pular no lugar (**Botão D PARA CIMA**) ou em direção a seu adversário (**Botão D PARA CIMA + FRENTE/ATRÁS**). Pressione um **Botão de Ataque** enquanto estiver no ar. Ao contrário da maioria dos movimentos, os Ataques Aéreos devem ser apropriadamente ajustados para acertar golpes.

## CÓDIGOS SECRETOS













No final da tela de Battle Vs ( Batalha VS) você verá uma coluna de seis quadrados com diferentes ícones.

Ambos jogadores podem mudar os ícones pressionando os Botões A, B ou C. O jogador UM controla os três primeiros símbolos e o Segundo os três últimos. Estes seis símbolos representam códigos secretos que podem ter efeitos dramáticos ou sutis durante o jogo.

Cada botão faz com que cada símbolo em seu respectivo quadrado mude em uma ordem pré-determinada.

Se segurar enquanto pressiona os Botões A, B ou C, a ordem em que giram será inversa.

Por exemplo, pressionar o Botão A do quadrado do Jogador UM uma vez mudará o símbolo do Dragão da primeira caixa para o símbolo "MK". Pressione uma segunda vez para mudá-lo para o terceiro símbolo na sequência (um Yin Yang) e assim por diante.

0		Dragon
1		MK
2		Yin / Yang
3		3
4		Question (Pergunta)
5		Lighting (Raio)
6		Goro
7		Rayden
8		Shao Kahn
9		S k u l l (Caveira)



## CÓDIGOS SECRETOS



Pressionar o botão mais de nove vezes vai fazer com que a ordem de ícones comece novamente. Em outras palavras, pressionar o botão que corresponde a uma caixa com um símbolo de Caveira uma vez, fará com que surja o símbolo do Dragão.

Vamos dar uma olhada no código: Caveira, Shao Kahn, Rayden, MK, Yin/Yang e 3. Para entrar neste código, o Jogador 1 pressiona o **Botão A** nove vezes, o **Botão B** oito vezes e o **Botão C** sete vezes.

Neste meio-tempo, o Jogador 2 pressiona o **Botão A** uma vez, o **Botão B** duas vezes e o **Botão C** três vezes. A tela de códigos no alto não permanece lá por muito tempo, então você precisa registrá-los rapidamente!

Alguns jogadores acham mais fácil memorizar os códigos referindo-se a eles em relação ao número de vezes que se aperta o botão para selecionar o símbolo desejado.

Por exemplo, o código que ativa a característica de "Impossibilitar a Rasteira" do jogo - MK, DRAGON, DRAGON, MK, DRAGON, DRAGON - é mais fácil de ser lembrado na forma numérica como: 100-100, ou seja, ambos os Jogadores 1 e 2 pressionam o **Botão A** uma vez. Entendeu?

## OS GUERREIROS

### Abreviações:

**HP-** Soco Alto

**HK-** Chute Alto

**BL-** Bloqueio

**LP-** Soco Baixo

**LK-** Chute Baixo

**RN-** Correr

**B-** Para Trás

**D-** Para Baixo

**F-** Para Frente

**U-** Para Cima



### BARAKA

Baraka foi enviado para dominar a revolta da raça renegada nas regiões mais baixas do Além. Após sua vitoriosa batalha, o guerreiro nômade volta para lutar ao lado do vilão. Sob a direção de Shao Kahn, Baraka irá mais uma vez representar uma ameaça a seus inimigos da Terra.

**Golpe de Espada - B, HP**

### CYRAX

Cyrax é a unidade LK-4D4. O segundo dos três protótipos dos Ninjas Cibernéticos desenvolvido por Lin Kuei. Como seus inimigos, o último comando programado é encontrar e acabar com o Ninja trapaceiro, Sub-Zero. Sem alma, Cyrax continua não descoberto por Shao Kahn e continua uma possível ameaça contra sua ocupação da Terra.



**Rede de Energia - B, B, LK**

### ERMAC



Um enigma para todos que entram em contato com ele. O passado de Ermac continua reservado em mistério. Acredita-se que ele existe como uma força de vida trazida juntamente com almas de Guerreiros do Além eliminados.

Shao Kahn conduziu a tomada destas almas e vai usá-las para lutar ao lado da tirania.

**Soco Teleportado - D, B, HP**



### **GORO**

Goro, uma criatura de 2000 anos metade Homem/metade Dragão , permanece invicto nos últimos 500 anos. Ganhou o título de Grande Campeão derrotando Kung Lao, um monge lutador Shaolin. Foi nesta época que o torneio tornou-se corrupto ao cair nas mãos de ShangTsung.

**Gotcha - F, F, HP**

### **JADE**

Quando a princesa renegada Kitana fez a sua fuga para regiões desconhecidas da Terra, Jade foi convocada por Shao Kahn para trazê-la de volta com vida. Sendo amiga próxima da Princesa, ela enfrenta a escolha de traí-la ou desobedecer seu Imperador.



**Chute Sombrio - D,F, LK**

### **JAX**



Após convencer seus superiores da vinda da ameaça do Além, Jax começa secretamente a se preparar para a batalha futura com os favoritos de Kahn. Possui em ambos os braços implantes biônicos indestrutíveis. Esta é uma luta na qual Jax está preparado para vencer.

**Agarrar e Socar - F,F,LP**

## JOHNNY CAGE



Morto em uma batalha com o esquadrão de extermínio do Além, a vida de Johnny Cage teve um final trágico. Mas o superstar celulóide continua para enganar a morte quando seu caminho para a última vida é bloqueado pela união da Terra e o Além. Sua alma toma posse de seu corpo mais uma vez e permite que Cage reúna seus amigos para lutarem pela sobrevivência da Terra.

**Chute Sombrio - B, F, LK**

## KABAL

Como um guerreiro escolhido, sua identidade é um mistério para todos. Acredita-se que seja o sobrevivente de um ataque do esquadrão de extermínio de Shao Kahn. Como resultado, está repleto de cicatrizes e se mantém vivo através de respiração artificial e de seu ódio por Shao Kahn.



**Serra Terrestre - B, B, B, RN**

## KANO



Acredita-se que Kano foi morto no primeiro Torneio. Apesar disso, é encontrado vivo no além, onde mais uma vez escapa da captura de Sonya. Antes da real invasão do Além, Kano convence Shao Kahn a libertar sua alma. Kahn precisa de alguém para ensinar seus guerreiros a utilizar as armas da Terra e Kano é o homem para fazê-lo.

**Agarrar & Asfixiar - D, F, LP**



### **KITANA**

Kitana é acusada de traição pelas cortes supremas do Além após assassinar sua perversa irmã gêmea Mileena. Shao Kahn aponta um grupo de guerreiros específicos para capturar sua filha e trazê-la de volta com vida. Mas Kitana deve encontrar um caminho para encontrar a Rainha recentemente coroada Sindel e informá-la do verdadeiro passado.

**Leque da Morte - B, B, B, HP**

### **KINTARO**

Com a falta de Goro, Kintaro dá um passo à frente para tomar seu lugar como Governador Supremo dos exércitos de Shao Kahn. Mais forte e ágil que seu antecessor, está enfurecido pela derrota de Goro. Kintaro promete ter revanche com os guerreiros responsáveis da Terra.



**Gotcha - F, F, HP**



### **KUNG LAO**

O plano de Kung Lao de reforma da Sociedade Lotus Branca advém de uma parada, quando a invasão de Shao Kahn tomou a Terra como uma tempestade. Como um Guerreiro Escolhido, Kung Lao deve utilizar suas melhores habilidades de luta para arruinar o reino de terror de Shao Kahn.

**Arremesso de Chapéu - B, F, LP**



## LIU KANG

Após a invasão do Além, Liu Kang encontrou-se como alvo inicial do esquadrão de extermínio de Kahn. Ele é o Campeão Shaolin e impediu os planos de Kahn no passado. De todos os humanos, Kang representa a maior ameaça às leis de Shao Kahn.

**Chute Voador - F, F, HK**

## MILEENA

Assassinada por sua irmã gêmea Kitana, Mileena encontra-se de volta a vida trazida pelo próprio Shao Kahn. Suas habilidades como uma lutadora má serão necessárias para derrotar os guerreiros escolhidos da Terra. Sua habilidade para ler os pensamentos de sua irmã gêmea permitirá a Kahn estar um passo à frente.



**Chute Teleportado - F, F, LK**

## MOTARO



No reino do Além, a raça Centáurea de Motaro há muito herdou o conflito com a Shokan. Quando Shao Kahn formou esquadrões de extermínio especiais para eliminar os Guerreiros Escolhidos da Terra, Motaro foi apontado para liderar este grupo de elite de Guerreiros Selvagens.

**Ataque Relâmpago - F, D, B, HP**



## NIGHTWOLF

Trabalha como historiador e preservador da cultura de seu povo. Quando o portal de Kahn abre sobre a América do Norte, Nightwolf utiliza a mágica de seu Shamen para proteger a terra sagrada de sua tribo. Esta área torna-se uma ameaça vital para a ocupação de Kahn da Terra.

**Gancho com Machado - D, F, HP**

## NOOB SAIBOT

Noob Saibot surge da região mais escura da realidade - uma região conhecida como o Reino Inferior. Pertence a um grupo chamado os Irmãos da Escuridão e venera um antigo Deus arruinado, mal e misterioso. Sua missão é espiar os incidentes que ocorrem na Batalha entre os Reinos e contá-los a seus líderes enigmáticos.



**Golpe Violento Teleportado - D, U**

## RAIN

Nascido no antigo mundo de Kitana, Edenia, Rain foi expulso do reino ainda criança, logo após a tomada de Shao Kahn. Após milhares de anos ressurge. Sua fidelidade pertence a Kahn, escolhe trair sua pátria a sofrer nas mãos dos Esquadrões de Extermínio de Kahn.



**Raio Iluminador - B, B, HP**



## RAYDEN

Um protetor prometido da Terra, Rayden encontra-se banido na união entre a Terra e o Além. Quando os Guerreiros Mais Antigos recusam-se a ajudá-lo em benefício da Terra, é forçado a resolver os problemas com as próprias mãos. Transforma-se em um guerreiro imortal para lutar ao lado de seus companheiros humanos - esta vez arriscando seu lugar no panteão dos deuses e desistindo da sua própria imortalidade.

**Mergulho Voador - B, B, F**

## REPTILE

Reptile, um criado de confiança de Shao Kahn, foi escolhido para ajudar Jade na captura de Kitana. Ao contrário das instruções de Jade, Reptile tem ordens de parar a Princesa renegada a qualquer custo. Mesmo que isto signifique sua morte.

**Esfera de Energia - B, B, HP + LP**



## SCORPION



Quando Shao Kahn executa uma tentativa fracassada de roubar as almas que ocupam o Inferno da Terra, Scorpion consegue fugir da região inferior. Livre para perambular pela Terra mais uma vez, Scorpion não se mantém fiel a ninguém. É uma carta selvagem na luta contra o Além.

**Soco Teleportado - D, B, HP**





## **SEKTOR**

Sektor é na verdade um nome código para a unidade LK-9T9. Foi o primeiro dos três protótipos de Ninjas Cibernéticos desenvolvido por Lin Kuei. Sektor foi uma vez um assassino humano treinado por Lin Kuei. Foi voluntário na automatização devido à sua lealdade ao Clã. Sektor sobrevive na invasão do Além - não tem alma para levar.

**Gancho Teleportado- F, F, LK**

## **SHANG TSUNG**

Shang Tsung é o feiticeiro líder de Shao Kahn. Uma vez perdeu a consideração de seu Imperador após ter fracassado na vitória do Reino da Terra durante a Batalha do Torneio. Mas o astuto Shang Tsung é fundamental nos planos de conquista da Terra por Kahn. Foi-lhe concedido mais poder do que nunca.

**Caveira Flamejante- B, B, HP**



## **SHAO KAHN**

Há muito tempo, Shao Kahn surgiu para governar o Além, apoderando-se do reino dos pais de Kitana e tomando a Rainha Sindel como noiva. Então, ela morreu. Agora, séculos depois, Sindel renasce. E desde que Shang Tsung fracassou para vencer o Reino da Terra no Mortal Kombat I e II, seu renascimento é o motivo pelo qual Kahn irá finalmente capturar o planeta para sempre a menos que....

**Ataque - B, B, F, LP**





## SHEEVA

Foi pega pelas mãos de Shao Kahn para servir como uma protetora pessoal de Sindel. Entretanto, fica desconfiada da lealdade de Shao Kahn para com a sua raça Shokan, após ter escolhido Motaro como líder de seu esquadrão de extermínio. No Além, a raça de Centauros de Motaro é o inimigo natural da Shokan.

**Explosão Telepotada - D, U**

## SINDEL

Uma vez governou o Além ao lado de Shao Kahn como sua Rainha. Agora, após 10.000 anos de sua morte precoce, renasce na Terra. Seu propósito de maldade está em cada luta pela tirania de Shao Kahn. Ela é a chave para sua ocupação na Terra.



**Onda de Som- F, F, F, HP**

## SMOKE (NINJA-CIBERNÉTICO)



Smoke, unidade LK-7T2, é o terceiro protótipo ninja-cibernético desenvolvido por Lin Kuei. Tenta fugir do processo de automatização de Lin Kuei com Sub-Zero, mas é capturado. Suas lembranças são apagadas, deixando para trás um matador sem sentimento. Entretanto, Sub-Zero acredita que dentro desta máquina há uma alma humana tentando escapar.

**Gope de Lança- B, B, LP**

### **SMOKE (Human)**



Em sua forma humana, Smoke foi um assassino fatal trabalhando com Lin Kuei. Mas quando decidiram automatizar seus ninjas, Smoke foi pego no meio. Torna-se um assassino cyborg, cuja forma humana existiria para sempre como uma lembrança.

**Soco Teleportado - D, B, HP**

### **SONYA**

Sonya Blade desaparece no primeiro Torneio, mas é mais tarde resgatada do Além por Jax. Após voltar à Terra, ela e Jax tentam avisar o Governo dos EUA da eminente ameaça do Além. Faltando provas, assistem desamparadamente o início da invasão de Shao Kahn.

**Chute de Bicicleta- B, B, D, HK**



### **STRYKER**



Quando o portal se abre sobre uma grande cidade na América do Norte, pânico e caos fogem ao controle. Kurtis Stryker foi um líder de uma brigada de controle de tumulto quando Shao Kahn começou a apoderar-se das almas. Encontra-se como o único sobrevivente de uma cidade uma vez povoada por milhões.

**Arremesso de Cassetete - F, F, HK**



### SUB-ZERO (ORIGINAL)

Pensava-se que havia sido vencido no Torneio de Shaolin, mas Sub-Zero misteriosamente retornou. Acredita-se que este membro secreto de Lin Kuei, um clã legendário de "ninjas" Chineses, voltou novamente para tentar o assassinato de Shang Tsung. Para conseguir isto, deve lutar no torneio de Shao Kahn.

**Congelamento de Solo -D, B, LK**



### SUB-ZERO (SEM MÁSCARA)

O ninja retorna sem máscara. Foi traído pelo seu próprio clã de ninjas - o Lin Kuei. Quebrou os Códigos secretos de Honra deixando o clã e está marcado para morrer. Mas ao contrário do Ninja do passado, suas perseguições aparecem como máquinas. Não deve apenas se proteger contra a ameaça do Além, mas também iludir seus assassinos cruéis.

**Isca - D, B, LP**

# IMPORTANTE

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

- (a) Jogar video games
- (b) Praticar esportes
- (c) Curtir a Natureza
- (d) Todas as anteriores
- (e) Nenhuma das anteriores

Se você escolheu a alternativa (a), parabéns!! Você tem em suas mãos um dos mais modernos equipamentos de entretenimento eletrônico de todo o mundo, o que em outras palavras, significa diversão garantida por muito tempo.

Se você escolheu a alternativa (b), parabéns!! A prática de esportes é fundamental para evitar o surgimento de uma série de problemas que podem comprometer a saúde do seu corpo.

Se você escolheu a alternativa (c), parabéns!! A Natureza é a única fonte de vida que nós temos, e sua devastação indiscriminada prejudica todo e qualquer ser vivo em nosso planeta.

Se você escolheu a alternativa (d), merece um triplo parabéns!! Você realmente sabe levar a vida de uma maneira inteligente. Consegue se divertir, não se esquece do lado físico e se preocupa com o bem-estar geral. Nota 10 para você!!

E finalmente, se você escolheu a alternativa (e)... você não deve ser deste planeta!!

Este teste é apenas uma maneira que nós encontramos para dizer a você que além de jogar video game, é essencial saber dividir seu tempo livre com outras atividades que também são muito importantes para você e para aqueles que estão à sua volta.

Detone o seu Video Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!

**Mostre que você realmente é uma fera!**

# ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu video game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

## **Antes de Usar:**

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se, no mínimo, a 2,5 metros da tela da televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

## **Durante o Jogo:**

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.

# TEC TOY

## CERTIFICADO DE GARANTIA

Este produto é garantido contra defeitos de fabricação pelo prazo de 6 (seis) meses, contados a partir da data de sua compra. Este período de garantia é composto de:

a- 90 dias de acordo com o código de defesa do consumidor.

b- 90 dias de garantia adicional oferecida ao consumidor.

Em caso de defeito, dirija-se a um posto de Assistência Técnica Autorizada da **TEC TOY** munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços de reparos gratuito e a reposição de peças, cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso e/ou instalação em desacordo com as informações contidas no manual de instruções, uso não doméstico, tentativa de violação do produto, consertos por pessoas não autorizadas, serviços de instalação ou ajustes, fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada da **TEC TOY**, danos por acidentes ou maus tratos tais como: queda, batida, descarga elétrica atmosférica, ligação em rede elétrica imprópria ou sujeita a variações excessivas.

Em caso de troca do produto, o prazo válido de garantia continua sendo o do primeiro aparelho, de acordo com a nota fiscal de compra pelo primeiro proprietário.

Não estão cobertos pela garantia adicional, cabos de força e cabos de conexões tais como: cabos de joystick, cabos de conexão a TV's e videocassetes, cabos de conexão a outros acessórios e periféricos.

Estão incluídas na garantia, peças (e respectiva mão de obra) que por sua natureza desgastam-se com o uso, desde que o desgaste impeça o funcionamento do produto.

**TEC TOY**

Nº CO 314105587

**TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.**

Av. Dr. Alberto Jackson Byington, 3.200 - Jardim Três Montanhas Osasco - SP - CEP 06276 - 000 - Indústria Brasileira

**CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR**

Av. Jabaquara, 1799 - São Paulo - SP  
CEP 04045-003 - Tel.: (011) 5071-1331



Mortal Kombat® Trilogy © 1996 Midway Games Inc. Todos os direitos reservados. Midway, Mortal Kombat, o símbolo do dragão e todos os nomes dos personagens são marcas de Midway Games Inc. Distribuído sob licença de Midway Home Entertainment Inc.

**TEC TOY**

**SEGA**