

B
G
A
U
L
H
S

MIDWAY



KOMBAT®

MANUAL DE INSTRUÇÕES

MIDWAY

SEGA AKIADM TEC TOY

entertainment, ltd.

A TENÇÃO:

Por favor, leia o aviso abaixo antes de usar 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 sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2.5m da tela de 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.

O Torneio Shaolin de Artes Marciais...

Durante muitos anos o torneio Shaolin foi uma competição de honra e glória. Nobres guerreiros de todo o globo terrestre eram convidados a participar dos combates, todos empenhados em conquistar o título de grande campeão.



Porém, isso foi há muito tempo... antes do torneio ficar submetido ao domínio do perverso e demoníaco Shang Tsung, um guerreiro que não tirou somente as vidas de seus oponentes, mas suas próprias almas...

Com a ajuda de seu pupilo, Goro, uma horrível criatura metade homem, metade dragão, Tsung conseguiu dominar a competição por séculos. Hoje, 500 anos depois, a competição começa novamente, com os guerreiros reunindo-se mais uma vez para participarem de Mortal Kombat.

Que o torneio se inicie!



Que o Torn eio se Inicie!

1. Instale os sistemas MEGA DRIVE e SEGA CD conforme descrito em seus manuais.
2. Ligue a TV e depois o MEGA DRIVE.
3. Pressione o **Botão Início** ou o **Botão A, B ou C** no joystick 1 quando o logotipo SEGA CD mostrar o Painel de Controle do SEGA CD.
4. Abra a bandeja do disco e insira o CD do MORTAL KOMBAT conforme descrito no Manual do SEGA CD, depois feche a bandeja do disco.

O CD do MORTAL KOMBAT, além de conter o jogo MORTAL KOMBAT, contém todas as músicas do jogo, e as músicas de sucesso do CD de áudio immortals!

A música do jogo do MORTAL KOMBAT está localizada entre as trilhas 2 e 16. Para tocá-la, use o ponteiro no Painel de Controle para escolher uma trilha naquela faixa e selecione PLAY (Tocar).

A música do CD immortals está localizada entre as trilhas 17 e 21. Para tocá-la, use o ponteiro no Painel de Controle para escolher uma trilha naquela faixa e selecione PLAY (Tocar).

Para jogar uma partida do MORTAL KOMBAT, move o ponteiro no Painel de Controle para o CD ROM e pressione Início. Quando aparecer a tela de apresentação do MORTAL KOMBAT, pressione o **Botão Início**. Será dada então a opção de começar um jogo ou de selecionar opções. Use o **Botão D** para cima e para baixo para destacar sua opção, depois pressione qualquer Botão.

A opção GAME START (Início do Jogo) dá início à disputa pelo título de Grande Campeão para um jogador. Antes porém, escolha um guerreiro. A Tela de Escolha do Lutador ("Choose Your Fighter") tem fotografias de todos os guerreiros disponíveis para um jogador, Liu Kang, Johnny Cage, Kano, Rayden, Scorpion, Sub-Zero e Sonya Blade. Movimente a moldura colorida sobre sua opção usando o **Botão D**. Quando sua opção estiver enquadrada, pressione o **Botão Início** para dar início ao torneio.

Caso um segundo jogador deseje entrar no torneio, poderá fazê-lo a qualquer momento, pressionando o **Botão Início** em seu joystick. Isso levará ambos os jogadores para a Tela de Escolha do Lutador, onde deverão selecionar novamente seus guerreiros. Se ambos os jogadores escolherem o mesmo guerreiro, estes serão distinguidos pela cor. Os jogadores então, lutarão mutuamente, continuando o vencedor a progredir no torneio, e tendo o jogo finalizado para o perdedor.

Opções

OPTIONS (Opções) leva o jogador para a Tela de Opções onde várias características do jogo podem ser modificadas usando o **Botão D**:

CREDITS (Créditos) determina o número de vezes que o jogo pode ser prolongado antes de ser necessário começar o torneio novamente.

DIFFICULTY (Dificuldade) permite escolher se o jogo vai ser **VERY EASY** (Muito Fácil), **EASY** (Fácil), **MEDIUM** (Médio), **HARD** (Difícil) ou **VERY HARD** (Muito Difícil).

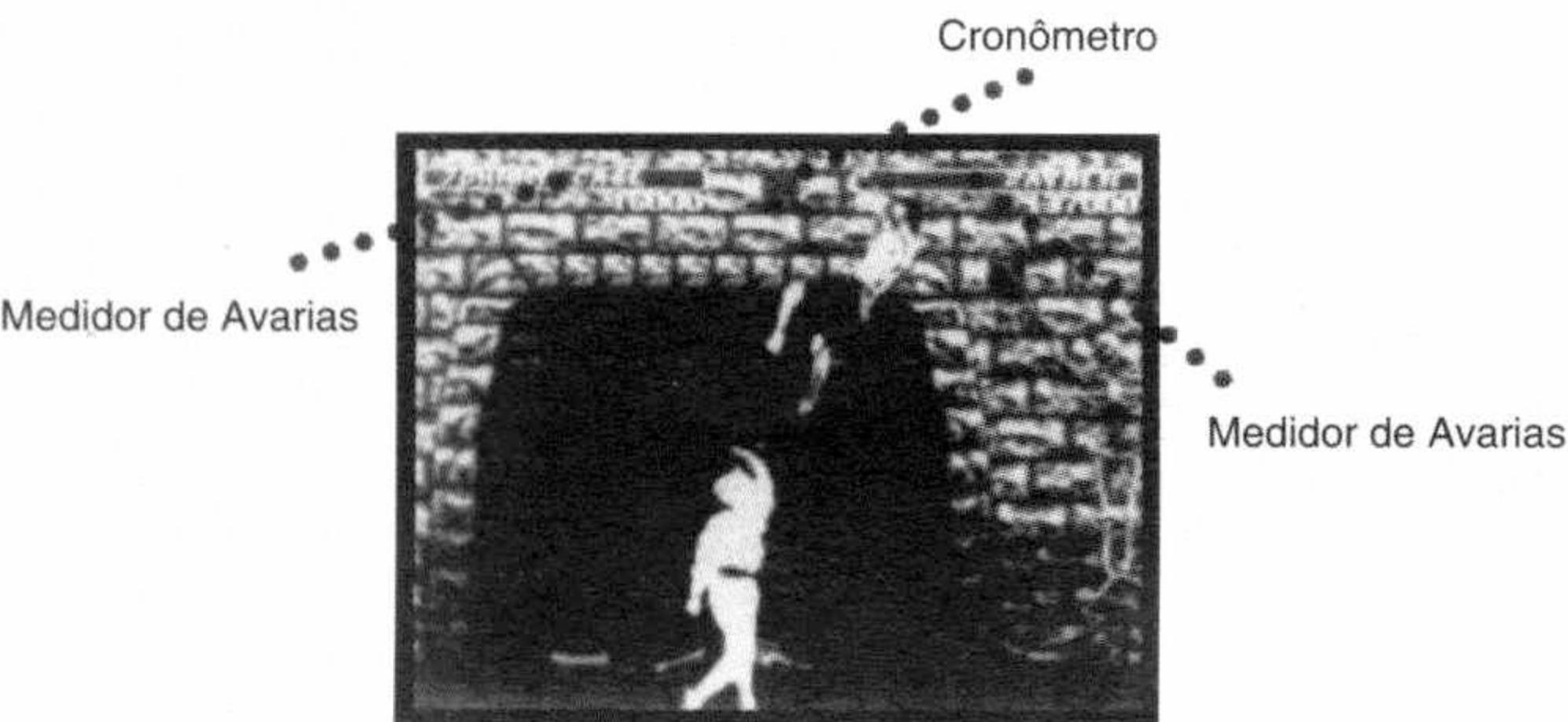
Regras do Torneio

O Torneio Shaolin de Artes Marciais é mais do que uma simples exibição. Cada um de seus combatentes foi convidado devido a suas extraordinárias habilidades, e, ao aceitar, apostou sua própria vida nelas. A estrutura do torneio, tão simples quanto antiga, testa todos os aspectos de um guerreiro, pois somente o mais valoroso pode ganhar o título de Grande Campeão.

O torneio testa em primeiro lugar a habilidade de luta do guerreiro, em confrontos mortíferos contra cada um dos outros desafiantes. Para começar cada combate, pressione o **Botão Início**. Em todas as lutas do Mortal Kombat, medidores na parte superior esquerda e direita da tela indicam a saúde de cada guerreiro. Os medidores começam cada fase com saúde total, mas se reduzem a cada golpe recebido. A quantidade reduzida depende do tipo do golpe e se o mesmo foi ou não bloqueado. Quando o medidor de saúde de um guerreiro se esgota, ele cai e a vitória da fase é dada ao seu oponente. Pode também acontecer do tempo se esgotar antes de algum combatente ter caído, nesse caso, o lutador com menos ferimento é declarado vencedor. O primeiro guerreiro que vencer duas fases ganha a partida e caminha para o próximo oponente.

NOTA: Ao se passarem quatro fases sem que haja um vencedor na partida, ambos combatentes serão desclassificados do torneio.

Um antigo provérbio diz que o pior inimigo de um lutador é ele mesmo. Outro declara que seu melhor aliado é o conhecimento de suas fraquezas.



Esses conceitos formam a base para o teste seguinte do torneio, a Luta do Espelho, onde cada guerreiro deve enfrentar provavelmente seu maior adversário, um líder sósia, com toda astúcia, força, velocidade e habilidade. Para derrotá-lo, o lutador deve demonstrar o único atributo de que o líder sósia não dispõe, sabedoria.

Se um guerreiro sobrevive à Luta do Espelho, suas condições são testadas depois em três Lutas de Resistência muito penosas. As regras para essas partidas são similares as das lutas básicas, porém, depois de derrotar um oponente em uma Luta de Resistência, entra um segundo combatente na disputa. Para vencer uma fase, ambos oponentes devem ser dominados antes de seu guerreiro cair ferido mesmo uma única vez!

Entre as lutas, os grandes mestres do Torneio testarão periodicamente a força do lutador. Será pedido a seu guerreiro para quebrar um objeto com suas mãos nuas - madeira, pedra, aço, rubi ou diamante. Para aumentar o nível de força de seu golpe, pressione os Botões A e C repetidamente o mais rápido possível. Um medidor de energia indica a força atual do golpe e a força requerida para quebrar o objeto. Quando o nível de força estiver acima da linha, pressione o **Botão Início** para bater, mas certifique-se de bater antes do cronômetro alcançar o zero.

Somente quando um guerreiro tem sucesso em todos esses desafios é que prova a si mesmo ser digno de enfrentar o Grande Campeão, Goro, em combate. Quando Goro for derrotado, o demoníaco Shang Tsung entrará na disputa para o enfrentar! Derrote-o para tornar-se o Supremo Guerreiro de Mortal Kombat!



Força necessária para
quebrar o objeto

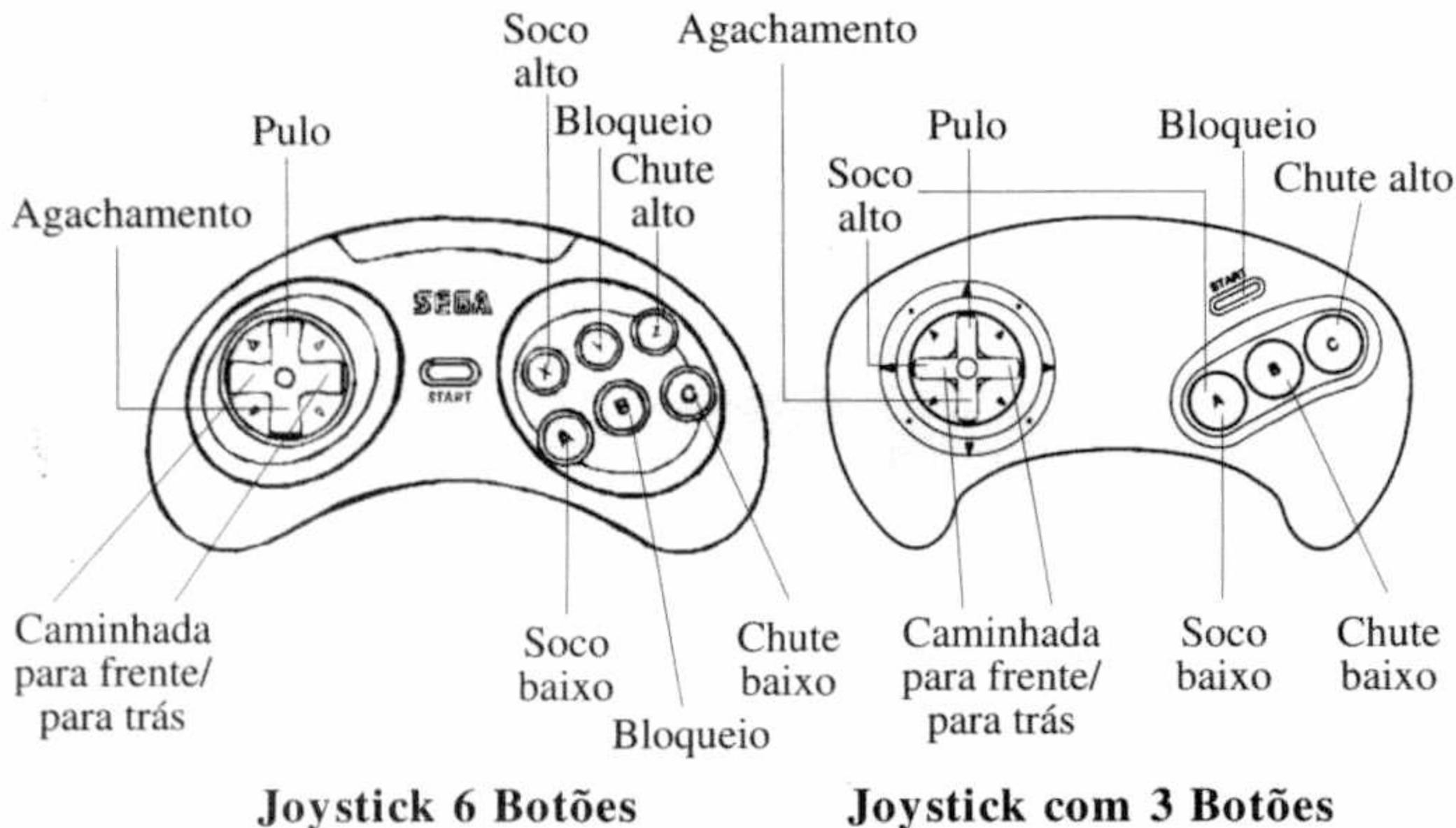
Medidores de Fogo

A Habilidade do Combate

Cada competidor convidado para o Torneio passou anos praticando e meditando para aperfeiçoar suas habilidades em artes marciais. Antes de introduzir esses guerreiros no combate, você deverá praticar as artes marciais meditando nestas lições.

Movimentos Básicos

A melhor maneira de começar seu treino é com os movimentos fundamentais: chutes, socos, agachamentos, pulos e bloqueios. Esses movimentos podem parecer triviais comparados aos movimentos acrobáticos e poderosos como chutes voadores, porém, saber como deter, evitar ou contra-atacar um chute voador, poderá ser muito mais útil do que saber como desferir um você mesmo. Combinados, esses princípios constituem a base para uma ofensiva potente e uma defesa eficaz.



Em Ambientes Fechados

Os movimentos adicionais usados em situações muito próximas de combates são as batidas com os joelhos, o golpe de cabeça e a arremetida. Todos os três são altamente eficientes, e não requerem a extensão total dos membros, o que seria impossível em ambientes fechados. Embora esses movimentos sejam potentes, somente poderão ser usados quando você estiver realmente próximo de um oponente.

Para Lançar seu Oponente, pressione o Botão de Chute Alto.

Para Dar Cabeçadas em seu Oponente, pressione o Botão de Soco Baixo.

Para Dar Joelhadas em seu Oponente, pressione o Botão de Chute Baixo.

Movimentos Agachados

Defensivamente, os movimentos agachados permitem evitar socos e armas aéreas, escapar de situações muito próximas e evitar ser lançado por um inimigo. Ofensivamente, o golpe vindo de baixo no queixo, é uma das armas mais potentes do arsenal de um guerreiro. Movimentos agachados somente podem ser usados enquanto o **Botão D** é pressionado para baixo.

Para Agachar, pressione o **Botão D** para baixo.

Para Agachar com Peso para Frente ou para Trás, pressione o **Botão D** para baixo + aproxime-se ou distancie-se.

Para Executar um Bloqueio Agachado, pressione o **Botão D** para baixo + bloqueio.

Para Executar um Chute Agachado, pressione o **Botão D** para baixo + chute baixo ou alto.

Para Golpear o Queixo de seu Oponente, pressione o **Botão D** para baixo + soco baixo ou alto.

Movimentos Giratórios

O giro é a chave para movimentos tais como o Chute Rotatório e a Rasteira. A Rasteira golpeia os tornozelos de seu oponente e derruba-o de costas. O Chute Rotatório é um chute giratório que acerta o rosto de seu oponente. Para executar os movimentos de giro, segure o **Botão D** para distanciar-se de seu oponente enquanto pressiona os botões de ataque.

Para Aplicar a Rasteira em seu Oponente, pressione o **Botão D** para distanciar-se + chute baixo.

Para Dar um Chute Rotatório em seu Oponente, pressione o **Botao D** para distanciar-se + chute alto.

Movimentos Aéreos

Os movimentos finais que se pode aprender são os movimentos aéreos, os socos e chutes voadores. Para executar esses movimentos, primeiro pule, ou no lugar ou em direção a seus oponentes, depois pressione os botões de ataque enquanto você ainda estiver no ar. No entanto, diferentemente da maioria dos ataques, os golpes aéreos devem ser aplicados com extrema precisão para serem eficazes.

Para Pular, pressione o **Botão D** para cima.

Para Pular no Ar Aproximando-se ou Distanciando-se, pressione o **Botão D** para cima + aproxime-se ou distancie-se.

Para Executar um Soco Voador, pressione **Soco Alto ou Baixo** quando estiver no ar.

Para Executar um Chute Voador, pressione **Chute Alto ou Baixo** quando estiver no ar.

Movimentos Especiais

Todos os guerreiros de Mortal Kombat são peritos nas habilidades de vôo - quanto a esse respeito, eles são iguais a milhares de lutadores em todo o globo. O que os diferencia de seus semelhantes são os movimentos especiais que eles criaram e aperfeiçoaram. A fim de tornar-se um combatente superior, habilitado o suficiente para conquistar o título de Grande Campeão, você deve aprender exaustivamente esses movimentos, uma vez que esses movimentos, quer sejam chutes especiais ou elementares, porque eles tornam os guerreiros de Mortal Kombat os mais fortes e ferozes combatentes da Terra. O domínio dos golpes especiais colocará você no rol destes guerreiros.

A Sabedoria dos Monges Lutadores

A mente é mais forte do que o corpo. Observe as lutas para aprender quais movimentos contra-atacam outros, quais podem ser executados mais rapidamente, e quais causam maiores danos. Por exemplo, um bloqueio agachado é muito rápido e evita a rasteira. Use esse conhecimento a seu favor.

Com prática, você irá aprender combinações de movimentos que podem ser executados em sequência. Essas combinações permitem golpear várias vezes antes que o oponente possa se defender, tornando-as ferramentas extremamente valiosas.

Um plano de combate não funciona para todos os lutadores. Uma vez que cada guerreiro tem vigor e movimentos diferentes, cada um pode empregar um estilo de luta próprio. Procure descobrir quais estratégias são mais apropriadas contra cada lutador.

Liu Kang

Idade: 24

Altura: 1,78 m

Peso: 83,9 Kg

Cabelos: Pretos

Olhos: Castanhos

Nacionalidade: Cidadão da
República Popular da China

Parentes Conhecidos:

Lee Kang, Pai (Falecido);

Lin Kang, Mãe (Falecida);

Chow Kang, Irmão (Paradeiro
Desconhecido)

Lugar de Nascimento: Província
de Honan, China

Ocupação: Monge Shaolin,
Pescador



Outrora membro da super secreta Sociedade Lotus Branca, Liu Kang deixou a organização a fim de representar todos os templos Shaolin no torneio. Ao longo de toda sua vida, ouviu histórias e rumores sobre o torneio de artes marciais de Shang Tsung. Ele conhece o que existe de demoníaco por trás desta competição, e

aceitou o convite para lutar contra Shang Tsung e devolver ao Torneio a sua nobreza original.

Movimentos Especiais: Chute voador - para frente, para frente, chute alto.

Bola de Fogo - para frente, para frente, soco alto

Movimento Final: Giro completo no Botao D aproximando-se do oponente



Johnny Cage

Nome Verdadeiro: John Carlton

Idade: 29

Altura: 1,85 m

Peso: 91 Kg

Cabelos: Castanhos

Olhos: Azuis

Nacionalidade: Cidadão dos Estados Unidos da América

Parentes Conhecidos:

Robert Carlton, Pai;

Rose Carlton, Mãe;

Rebecca Carlton, Irmã;

Cindy Ford, Esposa
(Divorciado)

Lugar de Nascimento: Venice, Califórnia

Ocupação: Ator



Johnny Cage é um superastro das artes marciais treinado pelos grandes mestres de todo o mundo, Cage usa seu talento na grande tela. Ele é atualmente campeão de bilheteria, estrelando filmes tais como "O Punho do Dragão" e "O Punho do Dragão II", como também o vencedor premiado "A Súbita Violência". Ele entrou no

torneio simplesmente pela publicidade mundial que este poderia lhe render. Apesar de parecer leviano, ele é um tremendo inimigo, com membros flexíveis, reflexos rápidos, e seu patenteado Chute Sombra.

Movimentos Especiais: Chute sombra - para trás, para frente, chute baixo

Chama verde - para trás, para frente, soco baixo

Soco Desintegrador - para baixo + chute alto

Movimento Final: Para frente, para frente, para frente, soco baixo



Sonya Blade

Idade: 26

Altura: 1,78 m

Peso: 64 Kg

Cabelos: Louros

Olhos: Azuis

Nacionalidade: Cidadã dos Estados Unidos da América

Parentes Conhecidos:

Major Herman Blade, Pai;

Erica Blade, Mãe;

Daniel Blade, Irmão Gêmeo, (Falecido)

Lugar de Nascimento: Austin, Texas

Ocupação: Tenente no Exército dos E.U.A., Membro de uma Força Paramilitar Especial.



Sonya Blade é membro de uma unidade especial das forças armadas. Sua equipe caçava o Dragão Negro de Kano. Sua unidade perseguia Kano em uma ilha perdida, mas foi tocada pelo exército pessoal de Tsung. Tsung obrigou Sonya a entrar no torneio mantendo seus companheiros como reféns. Agora, não somente sua

vida depende de seu desempenho, como também as vidas de seus colegas!

Movimentos Especiais: Tesoura - para baixo, soco baixo, chute baixo

Repiques Sônicos - soco alto, para trás, soco alto

Soco Modulado - para frente, para trás, soco baixo

Movimento Final: Para frente, para frente, para trás, para trás, bloqueio



Kano

Idade: 35

Altura: 1,83 m

Peso: 93 Kg

Cabelos: Pretos

Olhos: 1 Castanho, 1

Infra-vermelho (Construído
em um implante de metal)

Nacionalidade: Deportado do
Japão, criminoso procurado
em 35 países.

Parentes Conhecidos:

Nenhum - Foi abandonado
ainda criança por uma mulher
americana em Tóquio.

Lugar de Nascimento:
Desconhecido

Ocupação: Criminoso,
membro da Organização do
Dragão Preto



Um mercenário, assassino, chantagista e ladrão - Kano tem uma vida de crimes e injustiças. Ele é um membro devotado da Organização do Dragão Preto, um grupo perigoso de maníacos assassinos temidos e respeitados por todas as organizações

criminosas. Acreditando ser o palácio de Tsung feito de ouro, Kano entrou no torneio a fim de obter acesso e saquear o palácio.

Movimentos Especiais: Bala de Canhão - giro completo no Botao D aproximando-se de seu oponente. Segure o bloqueio para girar no lugar.

Faca - Segure o bloqueio, para trás, para frente.

Movimento Final: Segure o bloqueio, para trás, para trás, soco baixo



Rayden

Idade: Eterno

Altura: 2,13 m

Peso: 159 Kg

Cabelos: Pretos

Olhos: Nenhum

Nacionalidade: Místico - não usa

Parentes Conhecidos: Nenhum

Ocupação: Guerreiro

O nome Rayden é atribuído a um guerreiro místico que vive entre as nuvens trovejantes. Há rumores de que ele recebeu uma visita pessoal do próprio Shang Tsung e tomou a forma de um humano para competir no torneio. Seus poderes elementares o tornam um inimigo perigoso na terra e no ar.



Movimentos Especiais: Raio Voador - para trás, para trás, para frente

Relâmpago - para baixo, para frente, soco baixo

Teletransporte - para baixo, para cima

Movimento Final: Para frente, para trás, para trás, para trás, soco baixo



Sub-Zero

Nome Verdadeiro:
Desconhecido

Idade: 32

Altura: 1,88 m

Peso: 95 Kg

Cabelos: Pretos

Olhos: Castanhos

Nacionalidade: Nenhuma,
embora resida em algum lugar
da China

Parentes Conhecidos: Nenhum

Lugar de Nascimento:
Desconhecido

Ocupação: Membro Vitalício
da Lin Kuei, uma estranha tribo
de Ninjas Chineses



O nome verdadeiro e a origem desse guerreiro é desconhecido. No entanto, baseado em seu uniforme, acredita-se que pertença a Lin Kuei, uma tribo lendária de "ninjas" Chineses. Como seu nome indica, ele tem domínio do elemento frio. Seu golpe super

congelante deixa o oponente à sua mercê, uma situação muito perigosa, pois Sub-Zero não possui nenhuma piedade em seu coração.

Movimentos Especiais: Super-Congelante - para baixo, para frente, soco baixo

Deslize - para trás, chute alto + chute baixo

Movimento Final: Para frente, para baixo, para frente, soco baixo



Scorpion

Nome Verdadeiro:

Desconhecido

Idade: 32

Altura: 1,88 m

Peso: 95 Kg

Cabelos: Pretos

Olhos: Variados

Nacionalidade: Scorpion é um fantasma reencarnado e não tem nacionalidade.

Parentes Conhecidos: Esposa e Filho na vida anterior.

Lugar de Nascimento: na vida anterior - desconhecido

Como Scorpion - desconhecido.

Ocupação: na vida anterior - desconhecida

Como Scorpion - vingança



Tal qual Sub-Zero, o verdadeiro nome de Scorpion e sua origem não são conhecidos. Acredita-se, no entanto, que seja um ninja sucumbido a quem foi dada a oportunidade de vingar sua morte.

lutando contra Lin Kuei. Recebeu um corpo novo e um uniforme que ridiculariza o de Lin Kuei com sua cor amarela covarde.

Movimentos Especiais: Arpão - para trás, para trás, soco baixo
Isca - para baixo, para trás, soco baixo

Movimento Final: Para cima, para cima



Goro

Idade: 2000

Altura: 2,5 m

Peso: 250 Kg

Cabelos: Pretos

Olhos: Vermelhos

Nacionalidade: Terra -
Nenhuma

Outro Planeta - Príncipe de
Kuatan

Parentes Conhecidos:

Rei Gorbak, Pai;

Rainha Mai, Mãe

Goro também tem 7 esposas

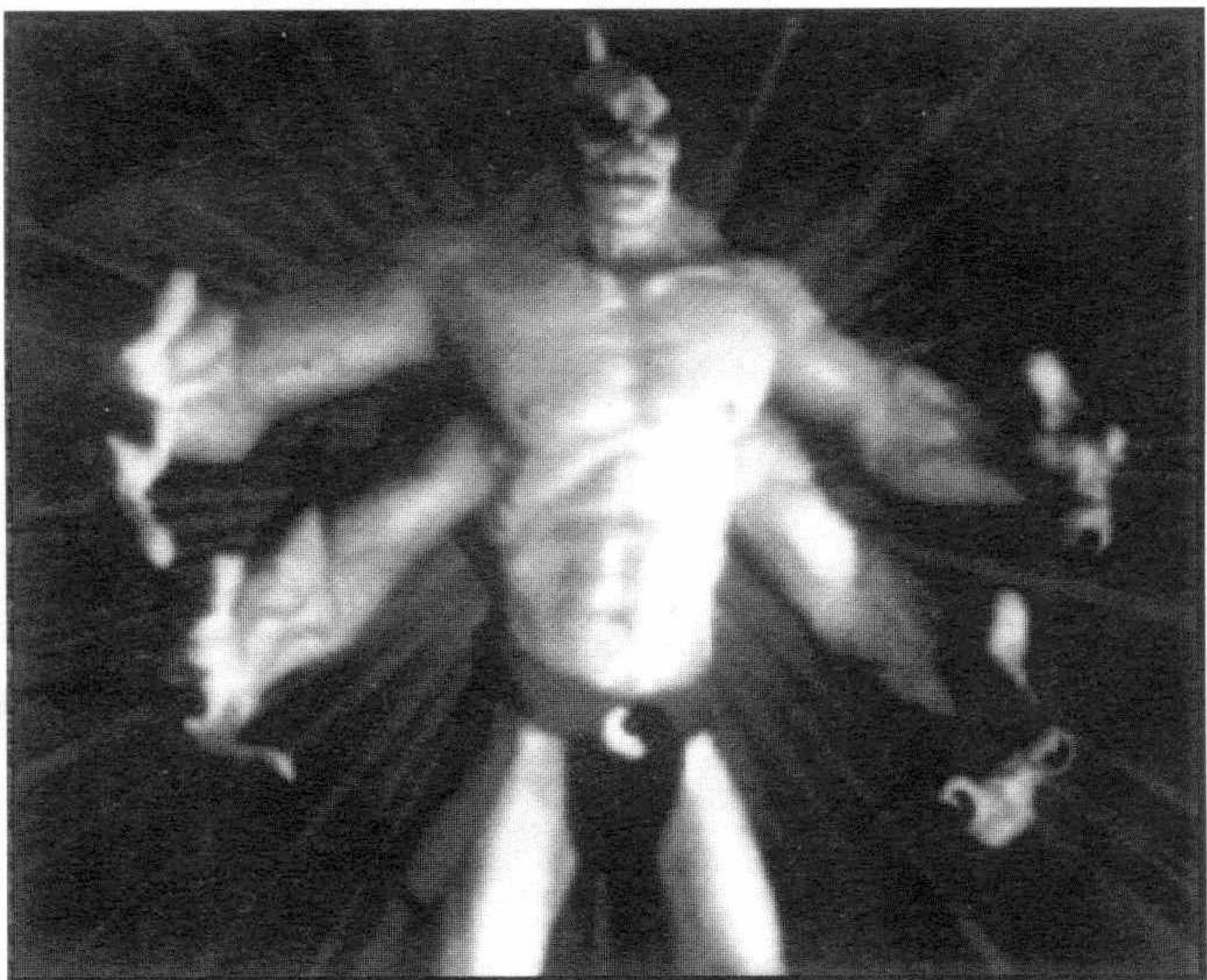
Lugar de Nascimento: Kuatan,
4º nível da constelação de
Shokan, reino do planeta.

Ocupação: Príncipe de Kuatan,
Soberano Supremo dos
Exércitos de Shokan.



Goro, um dragão meio-humano com 2.000 anos de existência, permanece invicto há 500 anos. Conquistou o título de Grande Campeão tendo derrotado Kung Lao, um monge Shaolin lutador.

Nesse período, o torneio caiu nas mãos de Shang Tsung e foi corrompido. Goro tem grande força e agilidade. Ninguém que lutou contra ele deu notícias de qualquer fraqueza. Na realidade, ninguém que o enfrentou sobreviveu!



Mortal Kombat é marca registrada e licenciada de Midway Manufacturing Company © 1992. Todos os direitos reservados. Usada sob permissão. Desenvolvido por Probe Software Ltd. Todas as gravações de sons © 1993 Vernon

Yard Recordings. Arena é uma divisão de Acclaim Entertainment, Inc. TM&© Acclaim Entertainment, Inc. Todos os direitos reservados. Distribuído sob licença de Acclaim Entertainment, Inc.

CD CÂMERA VIEW



Depois do desaparecimento de cinco pessoas na casa da família Martin, o grupo especial de polícia SCAT resolveu investigar o caso. Os técnicos descobriram um sofisticado sistema de segurança, com oito câmeras e armadilhas por todos os lados, e com uma ligação clandestina colocaram este sistema sob seu controle.

A família Martin convidou mais cinco lindas garotas para um fim de semana na casa, sem saber que uma delas é na verdade uma agente secreta que poderá ajudar muito neste mistério. O caso é este, o equipamento está em suas mãos, só resta prestar muita atenção e solucionar o problema.

São dois CDs com mais de uma hora e meia de imagens reais, filmadas e digitalizadas. Um verdadeiro filme, e o autor é você!

Night Trap™ foi produzido por Digital Pictures, Inc. para Sega of America, Inc. © 1992 Digital Pictures, Inc. Portions © 1992 Sega. Night Trap é marca registrada de Hasbro, Inc. U-Direct é marca registrada de Digital Pictures, Inc. Todos os direitos reservados.



CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

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

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do produto e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.



TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000
TELEFONE: (011) 831-2266

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

