

MEGA

32X

MANUAL DE
INSTRUÇÕES



AKLaim
entertainment, inc.

SEGA

TECTOY

ATENÇÃO

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 de 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 2,5 m da tela de televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descance 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 vídeo game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do vídeo 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 o seu médico.

IMPORTANTE

ESCOLHA A ALTERNATIVA CORRETA:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

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

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 vídeo 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.

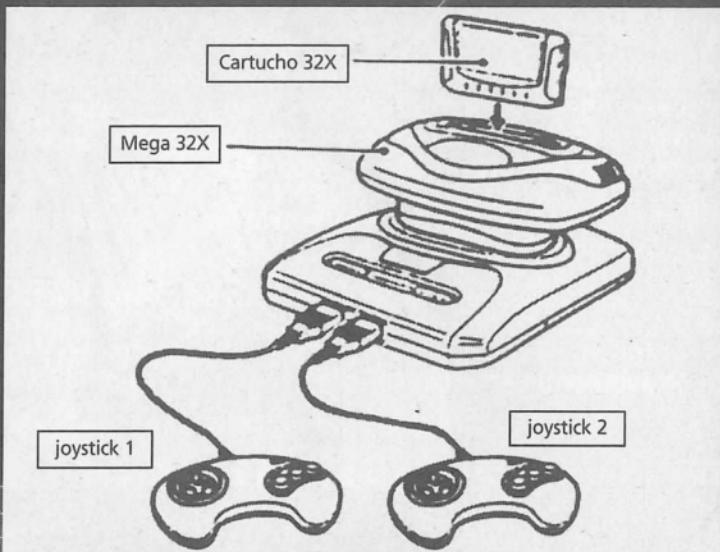
Detone o seu Vídeo Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!

Mostre que você realmente é uma fera.

COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MEGA 32X

1. Prepare o MEGA 32X como descrito no manual de instruções.
2. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado. Conecte o joystick 1. Para jogar com dois jogadores, conecte também o joystick 2.
3. Coloque o cartucho MORTAL KOMBAT® II no console (veja figura), conforme explica o manual do MEGA 32X.
4. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois ligue-o novamente.
5. MORTAL KOMBAT® II é para um ou dois jogadores.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MEGA DRIVE estiver ligado.



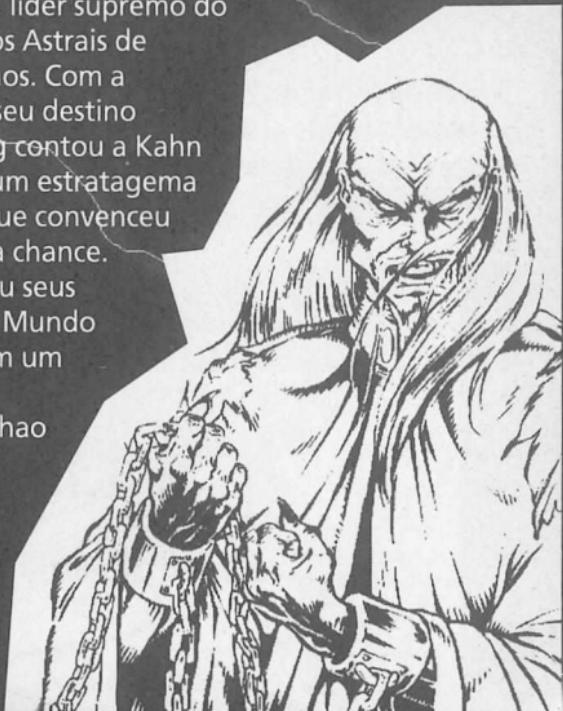
NADA, NADA PODE PREPARAR VOCÊ!

500 anos atrás, o multiforme Shang Tsung foi exilado do Mundo Exterior para a Terra por causa de seus crimes. Lá, com a ajuda do seu pupilo Goro, um horrível dragão semi-humano, ele pagaria por seus crimes desequilibrando as forças do reino, permitindo que seu mestre Shao Kahn e seus seguidores invadissem e dominassem a terra.

Ele foi derrotado.

Shang Tsung retornou fracassado ao Mundo Exterior, onde seria executado por Shao Kahn, líder supremo do Mundo Exterior, dos Planos Astrais de Shokan e dos reinos vizinhos. Com a aparente morte de Goro, seu destino pareceu selado. Mas Tsung contou a Kahn o seu plano de vingança, um estratagema tão diabólico e perverso que convenceu Kahn a lhe dar uma última chance. Ele inteligentemente atraiu seus adversários para o bizarro Mundo Exterior onde enfrentariam um novo desafio - um torneio organizado pelo próprio Shao Kahn.

Hoje, o torneio
começa...Novamente!



QUE O TORNEIO TENHA INÍCIO!

Quando você vir a tela MORTAL KOMBAT® II pressione START para ver a tela de opções. Você terá duas escolhas: START GAME (COMEÇAR O JOGO) e OPTIONS (OPÇÕES). Mova o BOTÃO D para cima ou para baixo para escolher e pressione START.

ATENÇÃO: Ao ser ligado, o seu jogo vai estar configurado para o Joystick 3 botões e o Activator. Se você quiser usar o Joystick 6 botões veja as instruções mais adiante neste manual para tornar o jogo compatível com ele.

START GAME (COMEÇAR O JOGO) dá início à batalha pelo título de Grande Campeão para um jogador. Antes porém, um lutador deverá ser selecionado. A tela de seleção de lutadores tem figuras de todos os lutadores disponíveis para jogar.

Para selecionar um lutador, mova a borda colorida sobre um lutador, usando o Botão Direcional. Quando estiver sobre a sua escolha, pressione os Botões A, B ou C para selecionar.

Para selecionar um lutador aleatoriamente, deixe a borda sobre o lutador inicial (Liu Kang para o jogador 1, Reptile para o jogador 2), pressione o Botão Direcional para cima e o Botão Início.

Se um segundo jogador quiser entrar no torneio, ele poderá fazê-lo a qualquer momento pressionando o Botão Início. Isto irá levar ambos os jogadores à tela de escolha de lutadores onde eles deverão escolher novamente seus lutadores. Os dois



jogadores poderão escolher o mesmo lutador. Quando isso acontecer, os dois serão diferenciados pela cor. Os jogadores irão então lutar entre si, com o vencedor prosseguindo no torneio e o perdedor tendo seu jogo terminado.



OPTIONS (OPÇÕES) leva os jogadores à tela de Opções onde várias características do jogo poderão ser modificadas usando-se o Botão Direcional (D).

DIFFICULTY (DIFÍCULDADE) permite que você escolha se o jogo vai ser Very Easy (Muito Fácil), Easy (Fácil), Medium (Médio), Hard (Difícil) ou Very Hard (Muito Difícil). Para escolher a dificuldade, move o cursor sobre a sua escolha e pressione qualquer botão. Então move o cursor para **DONE** e pressione o Botão Início.

CREDITS (CRÉDITOS) permite que você determine quantas continuações você poderá usar antes do jogo acabar. Para aumentar ou diminuir os seus créditos, mova o Botão Direcional para a esquerda ou direita. Depois de escolher o número de créditos, mova o cursor até DONE e pressione o Botão Início.

EXTRA CONTROLS (CONTROLES EXTRAS): O Activator e o Joystick 3 Botões têm a mesma configuração. Para selecionar o Joystick 6 Botões, mova o cursor para a entrada na qual você vai jogar e pressione o Botão A para selecionar. Depois de fazer a sua escolha, mova o cursor até DONE e pressione o Botão Início.

Para sair da Tela de Opções e retornar para a Tela do Título, mova o cursor até DONE e pressione o Botão Início.

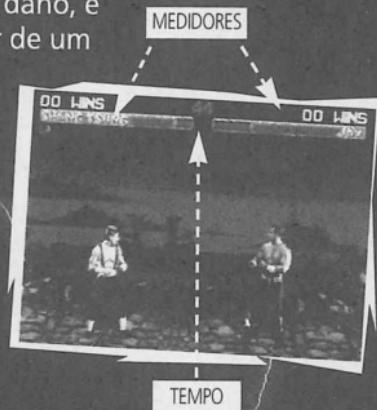
REGRAS DO MUNDO EXTERIOR

Enquanto os combatentes no Torneio Shaolin de Artes Marciais original apostavam suas vidas nas suas habilidades, no Torneio do Mundo Exterior de Shao Kahn, eles apostam muito mais!!!

O Torneio do Mundo Exterior primeiro testa a habilidade de luta de um guerreiro confrontando-o contra cada um dos formidáveis guerreiros da Terra. Em todas as batalhas de Mortal Kombat, medidores nos cantos superiores direito e esquerdo da tela, medem a força dos lutadores.

Os medidores começam cada round completamente verdes, mas cada vez que um dos lutadores é atingido, uma quantia de vermelho, significando a quantidade de dano, é somada ao medidor. Quando o medidor de um lutador ficar completamente vermelho, ele é nocauteado e o round é vencido pelo adversário.

Se o tempo acabar antes que um dos lutadores seja nocauteado, aquele com menos dano é declarado o vencedor. O primeiro lutador a vencer dois rounds, ganha a partida e avança para o próximo oponente.



NOTA: Se passarem cinco rounds sem que haja um vencedor da partida, ambos os jogadores serão desclassificados do torneio.

Assim que um lutador tiver derrotado os outros participantes do torneio, ele enfrentará o primeiro dos seus anfitriões no Mundo



Exterior, o demônio Shang Tsung. Com a sua juventude restaurada pelo seu mestre Shao Kahn, Tsung possui tanto uma magia poderosa quanto habilidades físicas consideráveis.



Derrotando Tsung, o lutador tem como próximo adversário o enorme Kintaro. Kintaro é da mesma raça de dragões semi-humanos que geraram Goro. Enfurecido pela morte de seu companheiro pelas mãos de um simples mortal, Kintaro entrou no torneio para buscar vingança. Shao Kahn deu-lhe este privilégio como recompensa pela sua servidão.



Derrotando Kintaro, um lutador se mostra digno de encontrar Shao Kahn, supremo líder do Mundo Exterior, numa batalha. Derrote-o para acabar com o seu domínio e se tornar o Guerreiro Supremo no reino do Mundo Exterior!

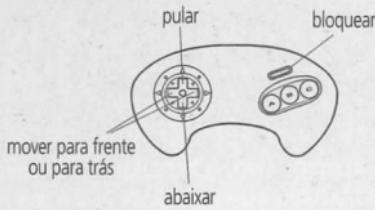


A ARTE DO COMBATE II:

Movimentos Básicos:

A arte do Combate é a mesma há milhares de anos. Um guerreiro sabio vai começar seu treinamento pela arte da defesa. Muito mais valioso que aprender a dar golpes, é aprender como evitá-los ou defendê-los, pois um oponente que ataca é um oponente vulnerável ao ataque. As lições defensivas básicas são como segue (baseadas nas configurações padrão):

JOYSTICK 3 BOTÕES



para virar para frente ou para trás: pressione o botão direcional para a diagonal superior esquerda ou direita

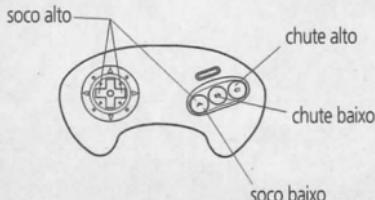
JOYSTICK 6 BOTÕES



para virar para frente ou para trás: pressione o botão direcional para a diagonal superior esquerda ou direita

Uma vez que a defesa foi dominada, um guerreiro pode começar a aprender os movimentos ofensivos fundamentais - os socos e os chutes. Juntamente com fortes táticas defensivas, esses movimentos são suficientes para derrotar a maioria dos adversários. As lições ofensivas básicas são como segue (baseadas nas configurações padrão):

JOYSTICK 3 BOTÕES



JOYSTICK 6 BOTÕES



Movimentos Avançados:

Os movimentos avançados usam os movimentos básicos como base para desenvolver manobras poderosas. Apesar de fazerem mais dano, eles também são mais lentos. Os movimentos avançados são os seguintes:

Gancho: Pressione ABAIXAR + SOCO ALTO

Rasteira: Pressione RECUAR + CHUTE BAIXO

Giratória: Pressione RECUAR + CHUTE ALTO

Voadora com Soco: PULE ou SALTE + SOCO ALTO ou BAIXO

Voadora com Chute: PULE ou SALTE + CHUTE ALTO ou BAIXO

Movimentos Especiais:

Enquanto ser um mestre do combate pode ser suficiente para vencer qualquer disputa na Terra, vencer uma disputa no Mundo Exterior requer mais de um guerreiro. Em preparação para este torneio, cada lutador desenvolveu vários movimentos especiais. Estes movimentos frequentemente necessitam de energias espirituais ou sobrenaturais, condicionamento físico perfeito, ou habilidades mutantes para o seu sucesso, e podem ser especialmente potentes, frequentemente arrasando o oponente.

SABEDORIA DO GUERREIRO:

A paciência é a maior aliada de um guerreiro. Espere pelo ataque do seu oponente, e então contra-ataque quando ele estiver mais vulnerável. O tempo certo é fundamental para dar vários golpes. Pratique constantemente para aprender a hora certa de desferir os seus golpes.

Com a prática, combinações de golpes podem ser aprendidas, permitindo a um guerreiro acertar o seu oponente várias vezes

antes que ele tenha a oportunidade de se defender, o que se torna uma ferramenta valiosa.

Cada guerreiro tem diferentes pontos fortes e fracos em termos de velocidade e movimentos. Descobrir esses estilos permite a você usá-los ou enfrentá-los melhor.



TABELAS DE REF

JOYSTICK 3 BOTÕES

| | NORMAL | +AVANÇAR |
|--------------|-------------|-------------|
| BOTÃO A | soco baixo | soco alto |
| BOTÃO B | chute baixo | chute baixo |
| BOTÃO C | chute alto | chute alto |
| BOTÃO INÍCIO | bloquear | bloquear |

JOYSTICK 6 BOTÕES

| | NORMAL | +AVANÇAR |
|---------------|-------------|-------------|
| BOTÃO A | soco baixo | arremessar |
| BOTÃO X | soco alto | soco alto |
| BOTÃO C | chute baixo | chute baixo |
| BOTÃO Z | chute alto | chute alto |
| BOTÕES B OU Y | bloquear | bloquear |

ERÊNCIA RÁPIDA

+RECUAR

soco alto

rasteira

giratória

bloquear

+PARA CIMA

soco c/ voadora

voadora

voadora

bloquear

+PARA BAIXO

soco agachado

chute baixo agachado

chute alto agachado

bloquear

+RECUAR

soco baixo

soco alto

rasteira

giratória

bloquear

+PARA CIMA

soco c/ voadora

soco c/ voadora

voadora

voadora

bloquear

+PARA BAIXO

soco agachado

gancho

chute baixo agachado

chute alto agachado

bloquear

PERFIS DOS GUERREIROS

*movimentos referentes ao jogador no lado esquerdo da tela



LIU KANG™

Depois de reconquistar o Torneio Shaolin das mãos de Shang Tsung e mandá-lo de volta ao Mundo Exterior em desgraça, Liu Kang retornou aos seus templos. Ele encontrou a sua terra sagrada em ruínas, seus irmãos Shaolins mortos numa feroz batalha contra uma horda de guerreiros do Mundo Exterior, um presente de Tsung e seus seguidores. Agora ele viaja para o reino das trevas, procurando vingança...

MOVIMENTOS ESPECIAIS: 3 BOTÕES
bola de fogo: ▶▶ + soco
bola de fogo abaixado: ▶▶ + soco
chute voador: ▶▶ + chute alto
chute bicicleta:segure chute baixo por 5 segundos e solte

MOVIMENTOS ESPECIAIS: 6 BOTÕES
bola de fogo: ▶▶ + soco alto
bola de fogo abaixado: ▶▶ + soco baixo
chute voador: ▶▶ + chute alto
chute bicicleta:segure chute baixo por 5 segundos e solte



KUNG LAO™

Um típico monge Shaolin e membro da Sociedade da Lótus Branca, Kung Lao é o último descendente do grande Kung Lao derrotado por Goro 500 anos atrás, fazendo com que o torneio caísse nas mãos malígnas de Shang Tsung. Percebendo o perigo que a ameaça do Mundo Exterior traria a Terra, ele se junta a Liu Kang para entrar no Torneio de Shao Kahn.

01 WINS
KUNG LAO

00 WINS
LIU KANG



MOVIMENTOS ESPECIAIS: 3 BOTÕES

teleporte: ▼▲

jogar chapéu: ◀▶ + soco

chute bala: ▼ + chute alto no topo do salto

giro furacão: ▲▲ chute baixo (+ chute baixo para continuar)

MOVIMENTOS ESPECIAIS: 6 BOTÕES

teleporte: ▲▼

jogar chapéu: ◀▶ + soco baixo

chute bala: ▲▼ + chute alto no topo do salto

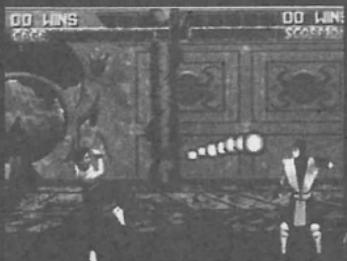
giro furacão: ▲▲ chute baixo (+ chute baixo para continuar)





JOHNNY CAGE™

O mundo ficou chocado quando a estrela dos filmes de artes marciais Johnny Cage desapareceu do set de filmagens do seu último filme. Mas na verdade ele estava seguindo seu velho aliado Liu Kang para o Mundo Exterior, onde planeja competir num torneio no qual repousa o equilíbrio da existência da Terra - assim como um roteiro para mais um sucesso de bilheteria.



MOVIMENTOS ESPECIAIS: 3 BOTÕES
bola de fogo baixa: \blacktriangleleft até \triangleright + soco
bola de fogo alta: \triangleright até \blacktriangleleft + soco
chute sombra: $\blacktriangleleft\triangleright$ + chute baixo
gancho sombra: $\blacktriangleleft\triangledown\triangleright$ + soco
golpe baixo: chute alto, chute baixo

MOVIMENTOS ESPECIAIS: 6 BOTÕES
bola de fogo baixa: meio círculo \blacktriangleleft até \triangleright + soco baixo
bola de fogo alta: meio círculo \triangleright até \blacktriangleleft + soco alto
chute sombra: $\blacktriangleleft\triangleright$ + chute baixo
gancho sombra: $\blacktriangleleft\triangledown\blacktriangleleft$ + soco alto
golpe baixo: boquear + soco baixo

REPTILE™

Protetor pessoal de Shang Tsung, Reptile espreita pelas sombras detendo todos aqueles que pretendem atingir seu mestre. Acredita-se que a sua forma humana disfarce uma horrível criatura reptílica cuja raça supunha-se extinta a milhões de anos. Ele entra no torneio esperando derrotar a todos e proteger o seu mestre.



01 WINS
REPTILE

00 WINS
EADEN



MOVIMENTOS ESPECIAIS: 3 BOTÕES

cuspe ácido: ➤ ➤ soco

bola de fogo alta: < < soco

invisibilidade: segurar bloqueio ▲ ▲ ▼ soltar bloqueio + soco

rasteira: < chute alto + chute baixo

MOVIMENTOS ESPECIAIS: 6 BOTÕES

cuspe ácido: ➤ ➤ soco alto

bola de fogo alta: < < soco alto, soco baixo

invisibilidade: segurar bloqueio ▲ ▲ ▼ soltar bloqueio + soco alto

rasteira: < chute alto + chute baixo



SUB ZERO™

Supostamente derrotado no Torneio Shaolin, Sub Zero misteriosamente retorna. Acredita-se que este obscuro membro do Lin Kuei, um clã legendário de "ninjas" chineses, tenha ido ao Mundo Exterior para tentar novamente assassinar Shang Tsung. Para isso, ele deverá lutar através do Torneio de Shao Kahn.



MOVIMENTOS ESPECIAIS: 3 BOTÕES

congelamento: ▼ até ▶ + soco

congelamento do chão: ▼ até ◀ + chute baixo

escorregar: ◀ + chute alto + chute baixo

MOVIMENTOS ESPECIAIS: 6 BOTÕES

congelamento: ▼ até ▶ + soco baixo

congelamento do chão: ▼ até ◀ + chute baixo

escorregar: ◀ + chute alto + chute baixo



SHANG TSUNG™

Depois de perder o controle do Torneio Shaolin e retornar em desgraça ao Mundo Exterior, o multiforme Shang Tsung prometeu ao seu governante, Shao Kahn, que ele ainda poderia desequilibrar as forças e permitir que Kahn conquistasse a Terra. Seu plano era atrair os guerreiros da Terra para competir no Mundo Exterior, e então, vencendo ou não, prendê-los para sempre. Convencido do seu plano, Shao Kahn restaurou a juventude de Tsung.

DO WINS
DO LIVES

DO WINS
DO LIVES



MOVIMENTOS ESPECIAIS: 3 BOTÕES

Caveiras de fogo

◀◀◀ + soco(Uma)

◀◀▶ + soco(Duas)

◀◀▶▶ + soco(Três)

Metamorfoses

Liu Kang: ◀◀▶▶ bloquear

Kung Lao: ◀▼◀ chute alto

Johnny Cage: ◀◀▼ soco

Reptile: ▼▲▼ + soco

Sub Zero: ▶▼▶ soco

Kitana: bloquear, bloquear, bloquear

Jax: ▼▶◀ chute alto

Mileena: segure chute baixo por 2 seg.

e então solte

Baraka: ▼▼ chute baixo

Scorpion: ▲▲

Rayden: ▼◀▶ chute baixo



MOVIMENTOS ESPECIAIS: 6 BOTÕES

Caveiras de fogo

◀◀◀ + soco alto (Uma)

◀◀▶ + soco alto (Duas)

◀◀▶▶ + soco alto (Três)

Metamorfoses

Liu Kang: ◀◀▶▶ bloquear

Kung Lao: ◀▼◀ chute alto

Johnny Cage: ◀◀▼ soco baixo

Reptile: ▼▲▼ + soco alto

Sub Zero: ▶▼▶ soco alto

Kitana: bloquear, bloquear, bloquear

Jax: ▼▶◀ chute alto

Mileena: segure soco alto por 2 seg. e então solte

Baraka: ▼▼ chute baixo

Scorpion: ▲▲

Rayden: ▼◀▶ chute baixo



KITANA™

A beleza de Kitana esconde o seu lado selvagem como assassina pessoal de Shao Kahn. Vista conversando com um guerreiro da Terra, seus motivos se tornaram suspeitos para a sua irmã gêmea Mileena, mas apenas Kitana sabe as suas verdadeiras intenções.



MOVIMENTOS ESPECIAIS: 3 BOTÕES
golpe do leque: $\leftarrow + \text{soco}$
arremesso de leque: $\triangleright \triangleright , \text{soco}$
leque aéreo: $\leftarrow \leftarrow \leftarrow + \text{soco}$
onda quadrada: $\triangleright \text{ para } \leftarrow + \text{soco}$

MOVIMENTOS ESPECIAIS: 6 BOTÕES
golpe do leque: $\leftarrow + \text{soco alto}$
arremesso de leque: $\triangleright \triangleright , \text{soco alto} + \text{soco baixo}$
leque aéreo: $\leftarrow \leftarrow \leftarrow , \text{soco alto}$
onda quadrada: $\triangleright \text{ para } \leftarrow , \text{soco alto}$

JAX™

O major Jackson Briggs era o líder da Força Especial Americana da qual a tenente Sonya Blade fazia parte. Depois de receber um sinal da tenente Blade, Jax embarca numa missão de resgate, esperando resgatar tanto Sonya, quanto Kano, criminoso procurado e líder da organização do Dragão Negro. A trilha de Sonya o leva diretamente ao horrível Mundo Exterior, onde ele acredita que Sonya e Kano estejam mantidos como prisioneiros.



MOVIMENTOS ESPECIAIS: 3 BOTÕES

soco rasteiro: segure chute baixo por 3 segundos e solte
agarrar: ➤ ➤ soco

super golpe: pressione várias vezes soco enquanto joga o oponente

onda sônica: meia lua, ➤ para ← , chute alto

quebra-costelas: bloquear enquanto estiver no ar com o oponente

MOVIMENTOS ESPECIAIS: 6 BOTÕES

soco baixo: segure chute baixo por 3 segundos e solte

agarrar: ➤ ➤ soco baixo

super golpe: pressione várias vezes soco alto enquanto joga o oponente

onda sônica: meia lua, ➤ para ← + chute alto

quebra-costelas: bloquear enquanto estiver no ar com o oponente



MILEENA™

Atuando como uma assassina assim como a sua irmã gêmea Kitana, sua deslumbrante aparência esconde as suas diabólicas intenções. A pedido de Shao Kahn, ela deve vigiar a divergência suspeita de sua irmã e dar um fim a ela custe o que custar



MOVIMENTOS ESPECIAIS: 3 BOTÕES
chute teleporte: ►► chute alto
ataque rolando: ◀◀▼ chute alto
arremesso de Sai: segure chute baixo durante 2 seg. depois solte

MOVIMENTOS ESPECIAIS: 6 BOTÕES
chute teleporte: ►► chute baixo
ataque rolando: ◀◀▼ chute alto
arremesso de Sai: segure soco alto durante 2 seg. depois solte

BARAKA™

Baraka liderou o ataque contra o Templo Shaolin de Liu Kang. Ele pertence a uma raça nômade de mutantes vivendo nas partes desoladas do Mundo Exterior. Suas habilidades de luta e terríveis lâminas ganharam a atenção de Shao Kahn que então o recrutou em seu exército de destruição.



MOVIMENTOS ESPECIAIS: 3 BOTÕES

golpe da lâmina: ↗ + soco

centelha da lâmina: ▼ até ↗ + soco

fúria de aço: ↗↖↖ soco

chute duplo: chute alto 2 vezes quando perto do oponente

MOVIMENTOS ESPECIAIS: 6 BOTÕES

golpe da lâmina: ↗ + soco alto

centelha da lâmina: ▼ até ↗, soco alto

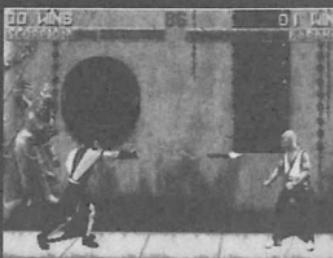
fúria de aço: ↗↖↖ soco baixo

chute duplo: chute alto 2 vezes quando perto do oponente



SCORPION™

Essa reencarnação espectral está de volta depois de saber do retorno de Sub Zero. Novamente ele sai à caça do guerreiro ninja, seguindo-o no reino sombrio do Mundo Exterior onde ele continua a sua missão pessoal - Vingar a morte de sua família pelas mãos do clã Lin Kuei.



MOVIMENTOS ESPECIAIS: 3 BOTÕES

lança: ← ← soco

blefe: ▼ até ← + soco

tesoura: ► até ← ,chute baixo

arremesso aéreo: bloquear quando estiver no ar com o oponente

MOVIMENTOS ESPECIAIS: 6 BOTÕES

lança: ← ← soco baixo

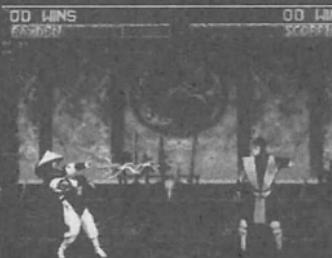
blefe: ▼ até ← soco alto

tesoura: ► até ← ,chute baixo

arremesso aéreo: bloquear quando estiver no ar com o oponente

RAYDEN™

Observando o desenrolar dos eventos lá do alto, o místico Rayden percebe as sérias intenções de Shao Kahn. Depois de precaver os guerreiros restantes do Torneio Shaolin, Rayden logo desaparece. Acredita-se que ele tenha se aventurado no Mundo Exterior sozinho.



MOVIMENTOS ESPECIAIS: 3 BOTÕES

relâmpago: ▼ até ▶ + soco

relâmpago aéreo: ◀◀▶

teleporte: ▼▲

choque:segure soco por 3 segundos e solte quando estiver perto de um oponente (apenas no modo para 2 jogadores)

MOVIMENTOS ESPECIAIS: 6 BOTÕES

relâmpago: ▼ até ▶ + soco baixo

relâmpago aéreo: ◀◀▶

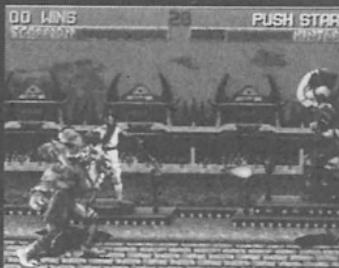
teleporte: ▼▲

choque:segure soco alto por 3 segundos e solte quando estiver perto de um oponente (apenas no modo para 2 jogadores)



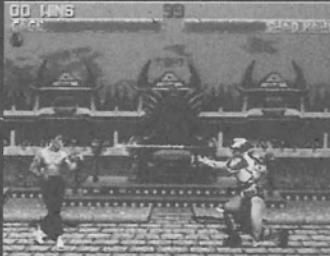
KINTARO™

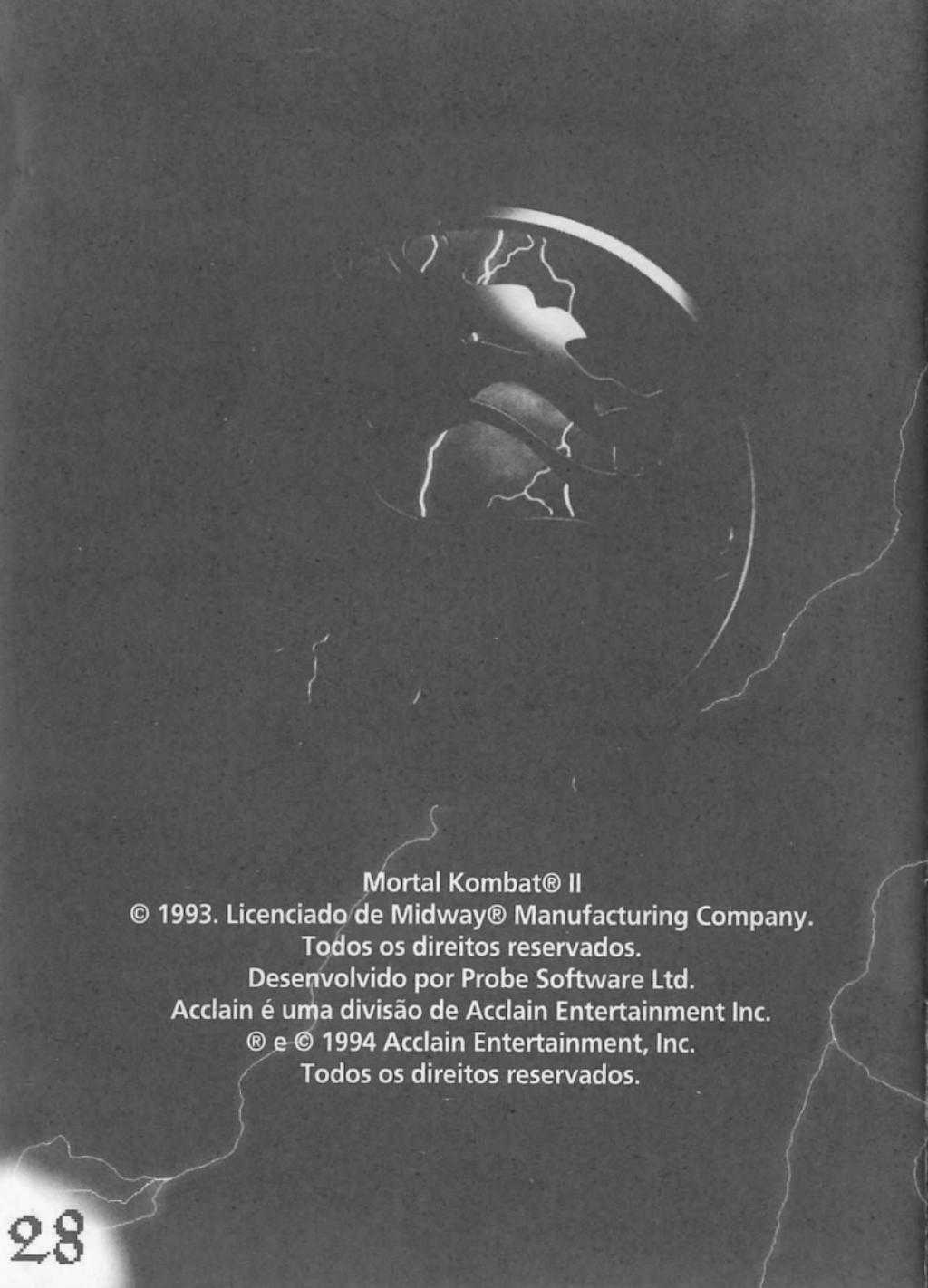
Com a perda de Goro, Kintaro coloca-se a frente para substituí-lo como líder supremo dos exércitos de Shao Kahn. Mais forte e mais ágil que seu predecessor, ele está enfurecido pela derrota de Goro. Kintaro jurou se vingar dos guerreiros da Terra que foram responsáveis.



SHAO KAHN™

O líder supremo do Mundo Exterior, Shao Kahn governa os Planos Astrais de Shokan e todos os seus reinos vizinhos. Quinhentos anos atrás ele baniu o multiforme Shang Tsung para o Reino Materno (Terra) para pagar por seus crimes. Shang Tsung deveria desequilibrar as forças e enfraquecer os portões dimensionais da Terra. Essa fraqueza permitiria a Kahn e seus seguidores penetrar a Terra e jogar seus habitantes numa sombria e caótica existência. Só então Tsung seria perdoado e a maldição retirada.





Mortal Kombat® II

© 1993. Licenciado de Midway® Manufacturing Company.
Todos os direitos reservados.

Desenvolvido por Probe Software Ltd.
Acclaim é uma divisão de Acclaim Entertainment Inc.
® e © 1994 Acclaim Entertainment, 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 Assistencia 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 cartucho 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.

CENTRO 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



CONHEÇA O AMAZONAS