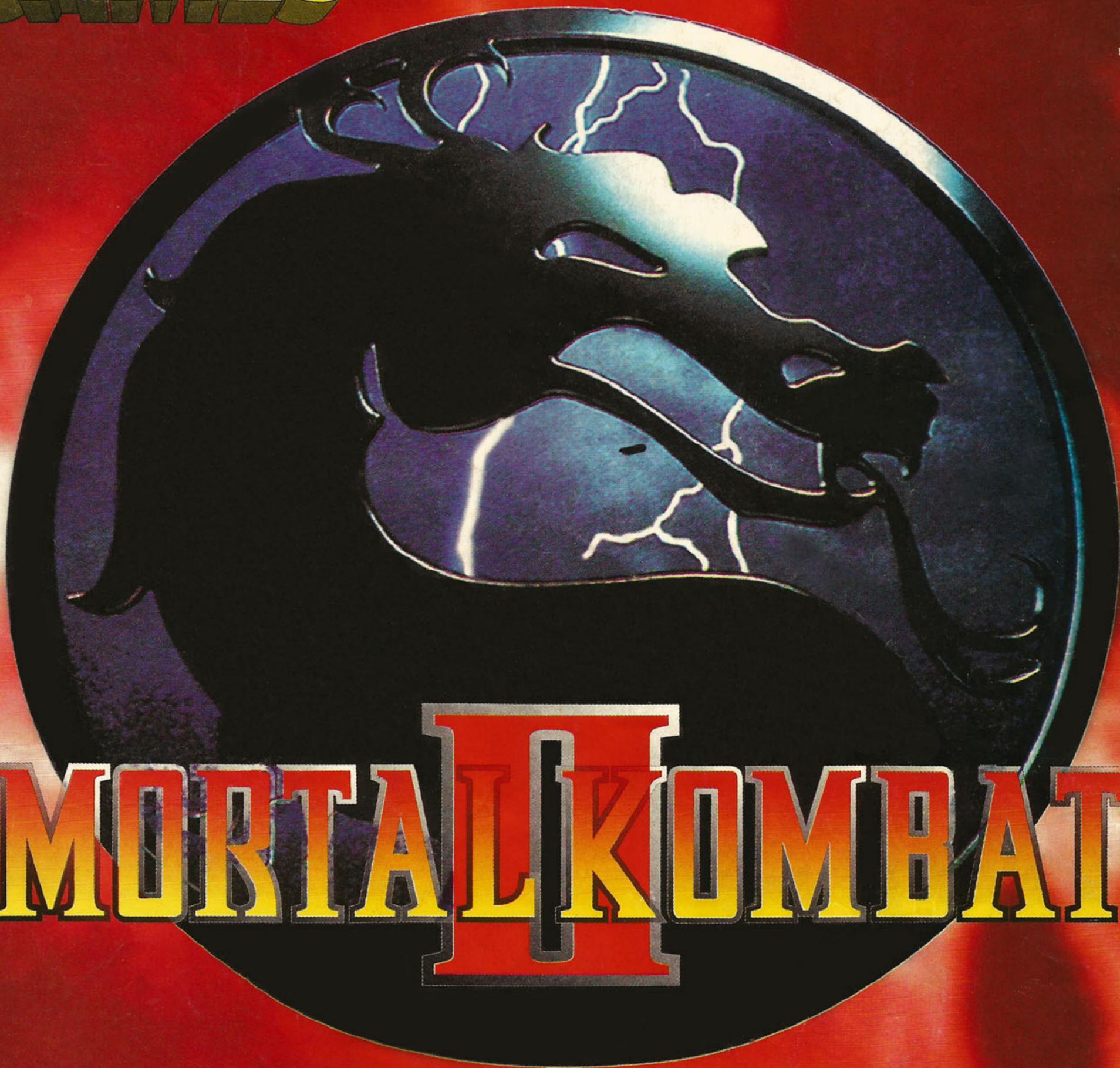


**AÇÃO**  
**GAMES**

E S P E C I A L

EDITORA  
AZUL

3642 - 1 ED. 72-E — PREÇO R\$ 2,50



# MORTAL KOMBAT II

PARA TODAS AS VERSÕES  
ARCADE - MEGA - SNES - GAME GEAR / MASTER - GAME BOY

# O GUIA DEFINITIVO

FRIENDSHIPS  
BABALITIES  
GOLPES  
FATAIS  
PERSONAGENS  
SECRETO S



# Trax<sup>TM</sup>



MATRIZ: TRAX IMP. EXP. LTDA  
VENDAS ATACADO: R. DOMINGOS DE MORAIS, 1321 (PRÓXIMO A ESTAÇÃO VILA MARIANA DO METRÔ)  
SÃO PAULO - CEP 04009-003 # TELS: (011) 573.4791 / 573.3328 # FAX (011) 884.8920  
FILIAL: BELO TRAX  
R. TOMÉ DE SOUZA, 1140B - SAVASSI # BELO HORIZONTE - MG # TEL: (031) 227.8824

E S P E C I A L

# MORTAL KOMBAT II

O G U I A D E F I N I T I V O

## Arcade, Super Nintendo e Mega Drive

4 - Dicas Arcade,  
Mega Drive e Super Nintendo

8 - Kitana

9 - Scorpion

10 - Sub-Zero

11 - Raiden

12 - Mileena

13 - Liu Kang

14 - Kung Lao

15 - Johnny Cage

16 - Jax

17 - Reptile

18 - Shang Tsung

19 - Baraka

(as imagens desta seção foram obtidas da versão para SNES)

## Game Gear e Master System

20 - Dicas

21 - Scorpion, Sub-Zero,  
Kitana e Mileena

22 - Liu Kang, Jax,  
Reptile e Shang Tsung

## Game Boy

23 - Dicas

24 - Scorpion, Sub-Zero,  
Kitana e Mileena

25 - Liu Kang, Jax,  
Reptile e Shang Tsung



# MORTAL KOMBAT II

Parecia impossível, mas é verdade. Mortal Kombat II já chegou detonando, prometendo desbancar todos os jogos de luta do mercado. E, pelo jeito, conseguiu. Até mesmo fãs incondicionais da série Street Fighter tiveram que se render à perfeição dos gráficos, ao sangue e violência, ao som tenso e macabro e, principalmente, à excepcional jogabilidade de MKII. São mais de 100 movimentos diferentes para os 12 personagens do Arcade, Mega e SNES, entre golpes

especiais, fatalities, babilities, friendships e ainda muitos truques e lutadores secretos. Os comandos são idênticos para essas três versões.

O novo combate mortal parte do princípio de que Liu Kang, lutador do Reino da Terra, conseguiu derrotar todos os lutadores em um torneio organizado por Shang Tsung, um monge Shaolin do Reino Exterior, impedindo a conquista do Reino da Terra pelo governador supremo de todos os



## MORTAL KOMBAT II Midway

Luta

1 ou 2 jogadores

### COMANDOS

LP - Low Punch  
(Soco Baixo)

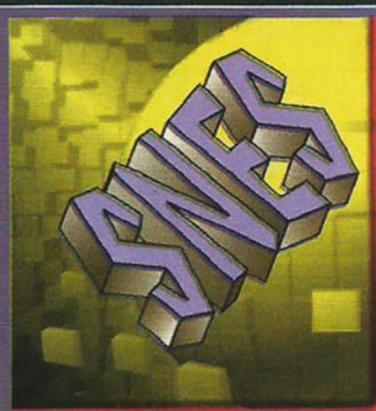
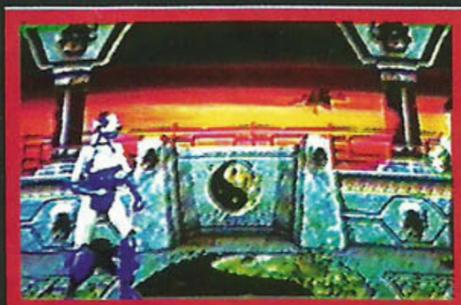
HP - High Punch  
(Soco Alto)

LK - Low Kick  
(Chute Baixo)

HK - High Kick  
(Chute Alto)

Block - Defesa

A versão arcade de MKII, primeira a ser lançada, detonou: cenários incríveis, uso e abuso de movimentos especiais e digitalizações incríveis. Mas o que mais impressiona são os efeitos sonoros. Graças ao DCS Sound System, uma tecnologia parecida com o Q-Sound, o som estéreo reproduz a sensação de ambiente. Os graves são envolventes, reforçando o tom macabro do game. O som é tão bom que o próprio arcade faz propaganda do CD com a trilha sonora, lançado nos EUA.



## MORTAL KOMBAT II Acclaim

Luta

1 ou 2 jogadores  
24 Mega

### COMANDOS

LP - Low Punch  
(Soco Baixo) - B

HP - High Punch  
(Soco Alto) - Y

LK - Low Kick  
(Chute Baixo) - A

HK - High Kick  
(Chute Alto) - X

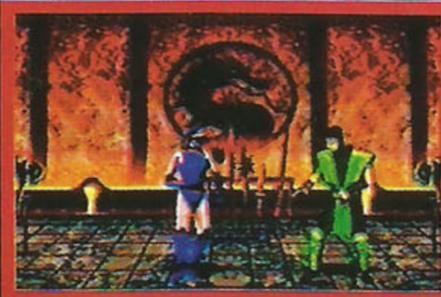
Block - Defesa - L e R



A versão para SNES é simplesmente um arraso. Ela é igualzinha à versão arcade, com os mesmos efeitos sonoros e música, mesmos personagens, cenários, lutadores secretos... Enfim, tudo! Além disso, essa versão conta com dicas exclusivas, como o Tournament Mode e ainda seqüências especiais para facilitar o game ou lutar direto com os chefes ou lutadores secretos. Dá só uma sacada em todos os lances desta versão de arrepiar!



reinos, Shao Kahn. Para se redimir, Shang Tsung organizou novo torneio - Mortal Kombat II, claro. Cada lutador participa com um objetivo diferente, mas o objetivo máximo é derrotar Shao Kahn. Aí, você tem duas opções: se o seu lutador faz parte do time do Big Boss, agora é a sua chance de desbancar o bacana... Mas, se você luta com Liu Kang ou seus aliados, além de desbancar o chefão, você ainda salva o Reino Terrestre... A escolha é sua!



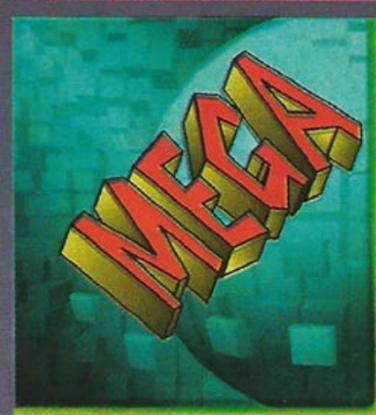
A versão para Mega também tem os 12 personagens do arcade, com os mesmos comandos e fatais. Peca um pouco pelo som, com menos efeitos que o arcade. Também estão presentes os três lutadores secretos. Mas o grande lance do Mega são os Test Modes, em que você pode configurar lances bem legais para curtir ainda mais seu MKII.

## Test Mode

Aqui, é possível configurar o computador para melhorar ainda mais seu desempenho. Para acessar os três Test Modes disponíveis, entre na tela de opções, mova a flechinha para Done (cuidado para não sair da tela!) e entre esta seqüência esperta:

← ↓ ← → ↓ → ← ← → →

Pronto, agora veja o que rola em cada um deles!



## MORTAL KOMBAT II Acclaim

Luta

1 ou 2 jogadores

24 Mega

### COMANDOS

LP - Low Punch (Soco Baixo) - A

HP - High Punch (Soco Alto) - X

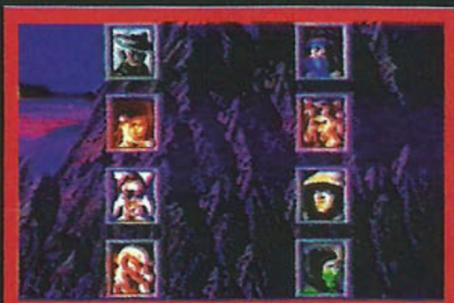
LK - Low Kick (Chute Baixo) - C

HK - High Kick (Chute Alto) - Z

Block - Defesa - B e Y

## Tournament Mode

Se você gosta de lutar, lutar... e lutar, que tal formar times entre lutadores? Basta ligar o console com os botões L e R, do controle 1, apertados. Logo na apresentação, você vai ver as diferenças: Shao Kahn aparece e, em seguida, pinta também o Kintaro, que destrói o logo da Acclaim. Depois do show, ainda sem soltar L e R, aperte Start.



Agora você pode formar um time de quatro personagens (vale repetir!) e disputar uma luta de quatro rounds. Perdeu? Seu segundo lutador imediatamente entra em cena. Ganhou? Então, começa outra luta de mais quatro rounds, agora com o seu segundo lutador. E assim por diante, até acabarem os lutadores.



## Mais Códigos

DIGITE NA TELA  
CHOOSE YOUR FIGHTER

Tempo extra para os fatais

Agora, você tem 15s. para detonar os fatais.

↑ ↑ ← ↑ ↓ + Select

30 créditos

Pode ser repetido sempre que suas vidas estiverem indo para o espaço.

← ↑ → ↓ ← + Select

Apelação total

Detone o adversário com um único golpe.

↓ ↑ → ↑ ← + Select

Direto aos figurões

Lute de cara com quem decide.

Shao Kan → ↑ ↑ → ← + Select

Kintaro ↑ ↓ ↓ → → + Select

Smoke ↑ ← ↑ ↑ → + Select

Jade ↑ ↓ ↓ ← → + Select

Noob Saibot ← ↑ ↓ ↓ → + Select



### Test Mode 1

No Damage P1 ou P2 - Player 1 ou Player 2 invencíveis.

1 Hit Kills P1 ou P2 - Player 1 ou Player 2 detonam o inimigo com um único golpe.

### Test Mode 2

Background - Escolha o cenário.  
Battle Plan - Escolha o desafiante. Os três últimos são Shang Tsung, Kintaro e Shao Kahn.  
Soak Test - Para curtir lutas travadas pelo computador.

### Test Mode 3

Você pode determinar como o computador finaliza as lutas, caso ele ganhe - escolha entre fatalities, babalities ou friendships. E na opção Oh, Nasty, aparece o chato do Dan Forden, um dos criadores de MKII, só para tirar um sarro...



# SUPER DICAS!

Pensa que acabou? Mortal Kombat ainda tem uma batelada de dicas quentíssimas, essas comuns para as versões do Mega Drive, Super Nintendo e Arcade. Agora você confere como fazer aparecer os três lutadores secretos, como detonar os chefões, os comandos fatais para os cenários especiais e muito mais!

Se no Mortal I descobrir Reptile, o lutador secreto, dava muito trabalho, achar os três secretos de MKII é bico! Primeiro, porque os caras dão a maior bandeira. E segundo, porque o procedimento é bem mais simples. Por enquanto, são três os misteriosos: Jade, Smoke e Noob Saibot, que é Tobias Boon, nome de um dos programadores, escrito ao contrário. Jade e Smoke dão as caras atrás das árvores no cenário Living Forrest, ou ainda aparecem aleatoriamente no meio da luta, dizendo que será difícil encontrá-los. Que dúvida... E, por falar em dúvida, ainda resta um mistério: quem será o esquentadinho que luta com Liu Kang na ponte do fundo da fase The Pit 2, pegando fogo da cintura para cima? Enquanto ninguém descobre, veja como lutar contra Jade, Smoke e Noob Saibot.

## LUTADORES SECRETOS



Para enfrentar Saibot, basta vencer 50 lutas, no Super Nintendo ou no Arcade, ou 25 lutas no Mega Drive. Quando você estiver fera, será bico!



Para achar esse cara, basta ficar ligado na cara de Dan Forden, um dos criadores de MKII. Ele aparece no canto inferior direito da tela e grita "Toasty". Quando isso acontecer no Portal, aperte rapidamente

↓ + Start

No Tournament, durante o segundo round da luta que antecede a interrogação, detone seu inimigo usando só o LK (chute baixo). Se conseguir, encara a gatinha Jade no Portal!



# MORTAL KOMBAT II

## BOSSSES!

### Kintaro

Para detonar esse Goro evoluído no SNES, fique bem em frente ao local onde Sonya está presa, disparando magias para manter o cara longe. Ele vai pular na sua cabeça, acertando de todo jeito, mas cai no canto da tela. Aí, é só virar e enchê-lo de porradas!

## Cenários

Uma das grandes curtições de MKII são os novos cenários. São dez ao todo, incluindo o Goro's Lair, do antigo MK, onde agora você enfrenta os lutadores secretos. Na versão MEGA DRIVE esses lutadores aparecem numa versão azul da tela The Portal. Não há um cenário específico para cada lutador, como no Street. E o melhor: nos cenários Kombat Tomb, The Pit 2 e Dead Pool você pode executar fatalities diferentes. Uma curtição a mais!



Living Forrest



The Portal



The Tower



Kahn's Arena



Wasteland



The Armory



## TOQUES!

### Throwing Disable

Quer deixar a luta mais emocionante? Quando o round começar, faça a seqüência:

↓ + HP

nos dois controles ao mesmo tempo. Acabou o agarrão!



### Random Select



Está em dúvida para escolher seu lutador? Deixe o computador fazer isso para você! Na tela de escolha dos lutadores, é só colocar o direcional para cima e apertar Start.

### Finais mais fáceis

Se você tiver dificuldade para executar algum fatality, babality ou friendship, experimente segurar Block e, então, fazer a seqüência. Block mantém seu lutador parado, o que facilita e muito a execução de um comando mais complicado.

### Friendships e Babalities

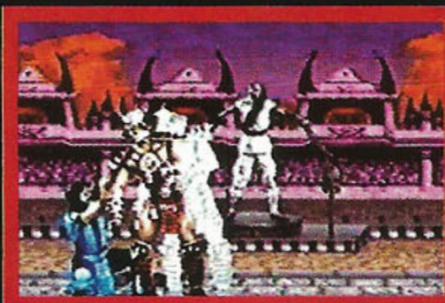
Para detonar friendships e babalities, você não pode usar nenhum botão de soco - nem qualquer golpe que use esses botões - no round no qual o movimento vai ser usado. Fique ligado, só vale chute mesmo!

### João Bobo

Uma boa maneira de treinar golpes é selecionar dois lutadores. Com o inimigo parado, é só sair batendo e treinar as seqüências de golpes mais difíceis de MKII!

### Shao Kahn

Ele é um dos caras mais fáceis de bater. Não pula e só tem um ataque perigoso: a ombrada. No mais, fica resmungando o tempo todo... Defenda suas ombradas e, quando ele parar para dizer suas abobrinhas, aproveite e dê muitas porradas. Os apressadinhos têm outra alternativa: defenda a ombrada e emende um gancho em seguida.



Dead Pool



Kombat Tomb

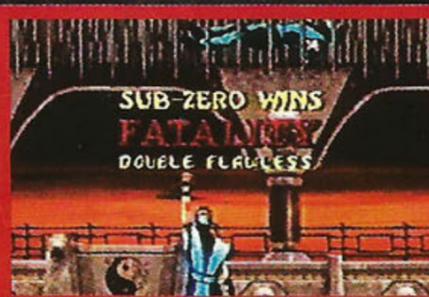


The Pit 2

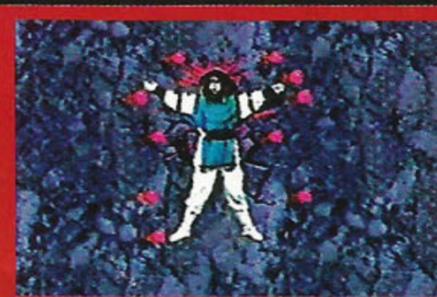


**Dead Pool:** Você joga o perdedor dentro de uma piscina de ácido. O comando para todos os lutadores é idêntico:

LP + LK ↓ + HP



**Kombat Tomb:** o adversário é arremessado contra espinhos no teto.



**The Pit 2:** a vítima despenca fosso abaixo, com direito a zoom e muito sangue.



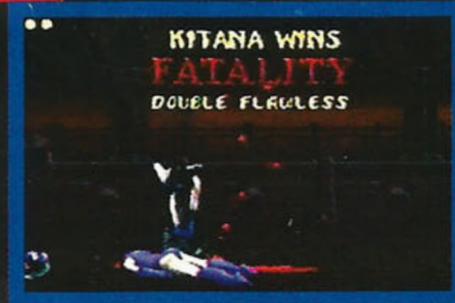
# KITANA

Mistério e desconfiança cercam esta lutadora. Irmã gêmea de Mileena, é uma das assassinas de Shao Kahn. Só que o cara não confia nem um pouquinho nela. Kitana foi surpreendida conversando com alguém na Terra, o que gerou desconfianças. E, para saber qual é a da mortal garota, Shao Kahn colocou Mileena na sua cola. Enquanto não se prova nada, ela continua em plena atividade, cortando cabeças e arrancando muito sangue de seus inimigos.



## FATALITY 1 HEAD CHOP

**Encostado no adversário:  
Block 3x + HK**



Com um simples golpe de seu leque, Kitana corta a cabeça do adversário.

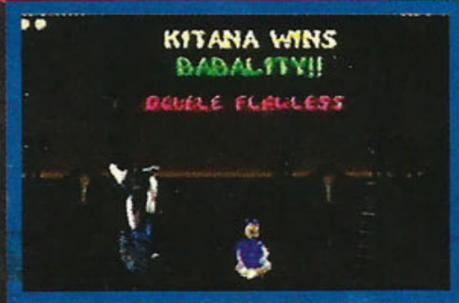
## FATALITY 2 KISS OF DEATH

**Encostado no adversário:  
segure LK,  
→ → ↓ →,  
solte LK**



Apesar da graça e beleza de Kitana, taí um beijo que ninguém encara...

## BABALITY



↓ ↓ ↓ + LK

## MOVIMENTOS ESPECIAIS

Fan Lift: uma boa maneira de manter o inimigo à distância.



← ← ← + HP

**Air Attack**  
↓ ↓ ← + HP

**Deep Cut**  
← + HP

## FRIENDSHIP

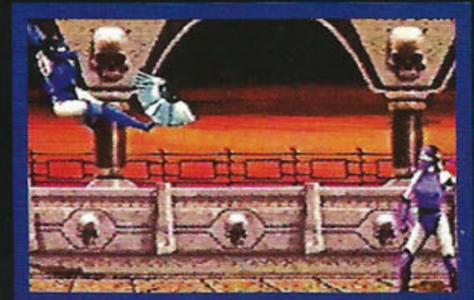


**Segure Block,**  
↓ ↓ ↓ ↑ + LK

**KOMBAT  
TOMB  
THE  
PIT 2**

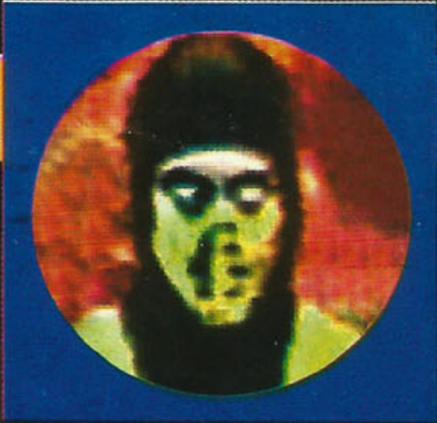
**Encostado  
no adversário:  
→ ↓ → + HK**

→ → + HP e LP juntos



Fan Toss: Kitana arremessa seu leque mortal. Pode ser executado no alto.

# SCORPION



Mais mistérios... Scorpion é a versão "esquentada" de Sub-Zero, que tem aparência de irmão gêmeo mas não é nem parente. Ao contrário, os dois são inimigos mortais. Scorpion deseja mesmo é acabar a todo custo com Sub-Zero, mesmo que, para isso, tenha de abrir mão do torneio. Luta armado de um arpão, que usa para puxar os adversário para perto e depois golpeá-los.



**A média distância:**  
Block, ↑ ↑ + HP

## FATALITY 1 F I R E



Scorpion tira sua máscara, revelando sua cara feia, e torra o adversário.

**Perto do inimigo:**  
segure HP,  
→ ↓ → → →,  
solte HP

## FATALITY 2 S L I C E



Scorpion não revela sua identidade, mas parte o adversário ao meio.

↓ ↓ ↑ ↑ + HP

## FATALITY 3 T O A S T Y



A mesma torrada, mas a uma distância maior.

### MOVIMENTOS ESPECIAIS



**Take Down**

↓ ↙ ← + LK

**Air Throw** pule e Block  
(perto do inimigo)

**Teleport** ↓ ↙ ← + HP  
(pode ser aéreo)

**Spear** ← ← + LP

**KOMBAT TOMB**  
**T H E**  
**P I T 2**

↓ ↓ → →  
+ Block

### BABALITY



↓ ← ← + HK

### FRIENDSHIP



← ← ↓ + HK





# SUB-ZERO

Ninguém sabe como Sub-Zero sobreviveu ao primeiro torneio, mas a verdade é que ele está aí. E com sede de vingança: quer, a todo custo, acabar com a graça e as mutações de Shang Tsung. Sua obsessão em acabar com o ex-velhinho é tanta que não dá a mínima para as perseguições de Scorpion. O único meio de levar seu objetivo a cabo é participar do combate mortal, usando e abusando de seus truques gelados.



## FATALITY 1 DEEP FREEZE



**Longe do adversário:**

**Congelar**

→ → ↓ + HK

**Detonar**

→ → ↓ → → + HP

Sub-Zero primeiro congela o adversário, depois detona.

## FATALITY 2 ICEBALL



**Longe do adversário:**

**segure LP,**

← ← ↓ →,

**solte LP**

A bola de gelo arranca até os ossos do adversário.

## BABALITY



↓ ← ← + HK

## MOVIMENTOS ESPECIAIS

**Freeze:** Sub-Zero pode congelar seus adversários a qualquer momento. Mas se jogar duas destas magias em seguida, quem congela é ele próprio.



↓ ↘ → + LP

Slide - ← + LP + LK

## FRIENDSHIP



← ← ↓ + HK

## KOMBAT TOMB THE PIT 2

↓ ↓ → → + Block



↓ ↙ ← + LK

**Ground Ice:** com o chão coberto de gelo, o adversário escorrega e vira presa fácil.

# RAIDEN

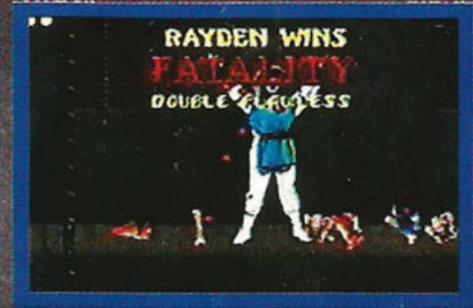
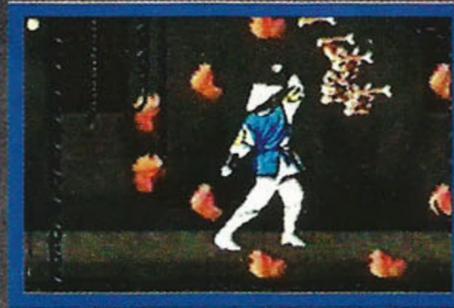


Mestre na terapia de choque, Raiden poderia até arranjar um bico de torturador por aqui... Suas intenções são basicamente boas: depois de avisar os outros competidores do reino terrestre dos verdadeiros planos de Shao Kahn, ele participa do combate mortal para colocar a besta mascarada (Shao Kahn, claro!) no seu devido lugar. Uma boa arma é manter sua eletricidade estática sob controle...



**Segure LK por 3s., aproxime-se do adversário e solte LK. Durante os choques, aperte alternada e rapidamente LK e Block.**

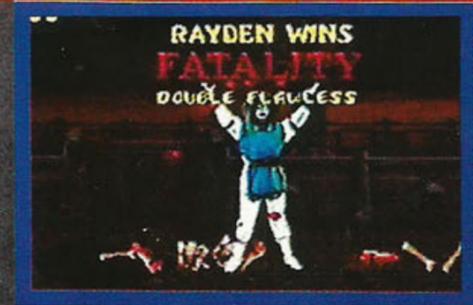
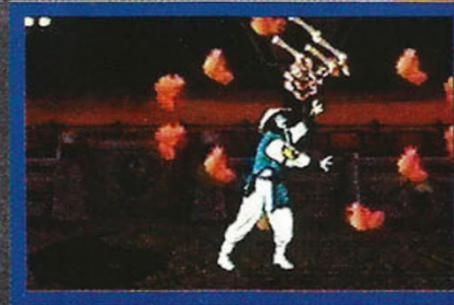
## FATALITY 1 S H O C K



Depois de uma boa terapia de choques, a carga fatal.

**Segure HP por 10s., antes de aparecer a mensagem FINISH HIM/HER. Então solte HP perto do inimigo**

## FATALITY 2 DEATH PENALTY



Raiden dá a sentença de morte com um supersoco de misericórdia

## MOVIMENTOS ESPECIAIS

Lightning: Raiden dispara uma carga elétrica contra o adversário. Bzzz...



↓ ↓ → + LP

**K O M B A T T O M B  
T H E P I T 2**

Block, ↑ ↑ ↑ + HP

Teleport - ↑ ↓

Shock Therapy (só no versus mode) perto do adversário, segure HP por 3s., solte HP



← ← → (pode ser executado no alto)

Torpedo: Raiden se transforma em um verdadeiro projétil.

## BABALITY



Block + ↓ ↓ ↑ + HK

## FRIENDSHIP



↓ ← → + HK



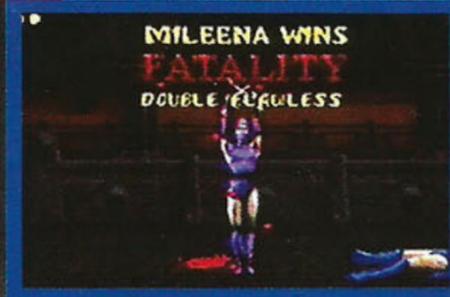
# MILEENA

Bonita, graciosa, sedutora e forte, mas acima de tudo, mortal. A exemplo de sua irmã gêmea, Kitana, Mileena é uma das assassinas pessoais de Shao Kahn. Mas com uma diferença: é fiel ao mestre. Tanto que uma de suas missões no torneio é ficar na cola da irmã para depois dedurar... Cuidado com ela: além de ágil, usa o *sai*, uma espécie de adaga japonesa, com extrema rapidez e habilidade.



## FATALITY 1 SLICE 'N' DICE

Encostado no adversário:  
→ ← → + LP



Mileena retalha seu adversário com golpes rapidíssimos de *sai*.

## FATALITY 2 MAN EATER

Encostado no adversário:  
segure HK  
por 2s.,  
solte HK



Mileena se aproxima do adversário como quem vai dar um super beijo. Em vez disso, suga-o com a boca e cospe os ossos (bem indigestos) depois...

## BABALITY



↓↓↓ + HK

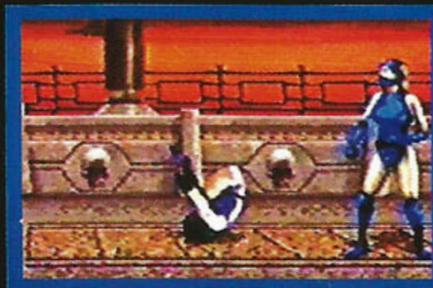
## FRIENDSHIP



Block + ↓ ↓ ↓ ↑ + HK

## MOVIMENTOS ESPECIAIS

Roll Ball: a "bolinha" de Mileena derruba qualquer um...



← ← ↓ + HK

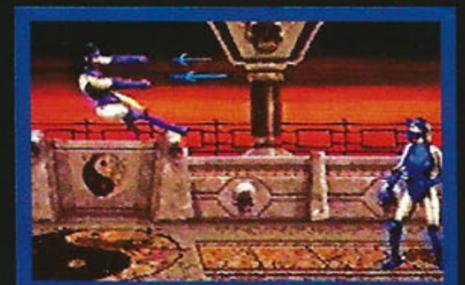
Throw  
→ + LP

Drop Kick  
→ → + LK

K O M B A T T O M B  
T H E P I T 2

→ ↓ → + LK

HP 2s.



Sai Toss: Mileena arremessa o *sai*. Pode ser executado no alto



# LIU KANG



Herói do primeiro torneio. Lui Kang está de volta. É mais um cara sedento por sangue e vingança, principalmente de seu arqui-inimigo Baraka que, após o primeiro torneio, liderou o massacre que destruiu todos os templos do jovem kung fu. Mas também quer acertar Shao Kahn, e vai usar toda a sua sabedoria marcial para conseguir.



## Encostado no adversário:

↓ → ← ← + HK

## FATALITY 1

## DRAGON SNACK



Uma das cenas mais chocantes de MKII: Liu se transforma em dragão para devorar o adversário.

## 360° para o lado oposto ao adversário

## FATALITY 2

## UPPERCUT



Liu Kang detona um supersoco, tipo dragon punch, arrasador.

## MOVIMENTOS ESPECIAIS

Bike Kick: seqüência rápida e fulminante de chutes na cara do adversário.



segure LK por 5s., solte LK

K O M B A T T O M B  
T H E P I T 2  
← ← → → + LK

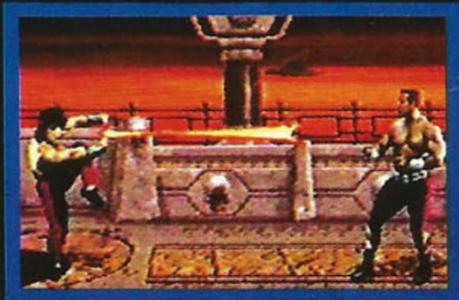
## BABALITY



↓ ↓ → ← + LK

Magia no alto - pule, → → + HP  
Flying Kick - → → + HK

High Fireball → → + HP  
Low Fireball → → + LP



Fireball: a velha e boa magia, ideal para manter inimigos à distância

## FRIENDSHIP



→ → ← ← ← + LK



# KUNG LAO

Apesar de ter sido um monge Shaolin, Kung Lao agora luta ao lado de Liu Kang para depôr Shao Kahn. Sua arma mortal é o chapéu, afiado como navalha, que ele atira com precisão contra o inimigo. Curiosamente, um novo chapéu surge em sua cabeça quase que num passe de mágica, tão logo o anterior seja atirado. Com certeza não é o tipo de cara que usa chapéu para enfeitar cabeça...



## FATALITY 1

## SPLIT'EM IN HALF

A meia distância do adversário:

Block e

→ → → + LK



Kung Lao transforma seu adversário em gêmeos siameses... separados no fio da aba do chapéu.

## FATALITY 2

## HAT THROW

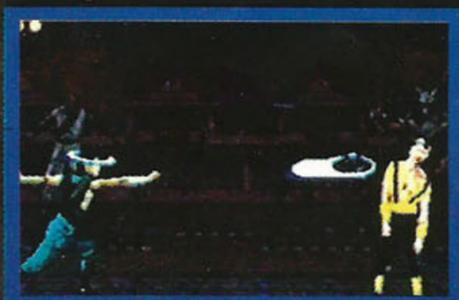
Após o último golpe, longe:

segure LP,

← ← →,

solte LP.

Controle o vôo do chapéu com o direcional.



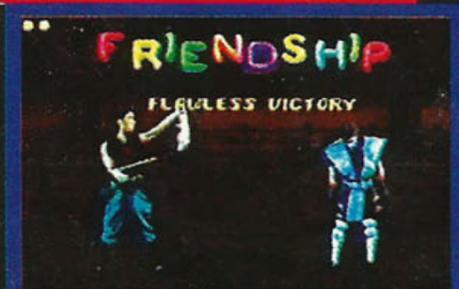
Kung Lao consegue decapitar seu adversário com um arremesso certo do chapéu.

## BABALITY



← ← → → + HK

## FRIENDSHIP



← ← ← ↓ + HK

## MOVIMENTOS ESPECIAIS

Spin Shield: girando, ele cria um campo de força



↑ ↑ + LK

(para fazer girar, aperte LK repetidamente)

→ → → + HP

KOMBAT TOMB

THE PIT 2

Teleport:

↓ ↑

Voadora para baixo:

pule, ↑ ↓

+ HK



Hat Toss 1 ← → + LP + ↑ (chapéu sobe)

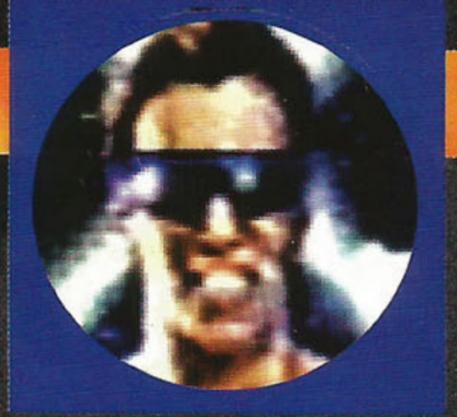
Hat Toss 2 ← → + LP + ↓ (chapéu desce)

Hat Toss 3 ← → + LP (chapéu sai reto)

Hat Toss: Kung Lao mostra habilidade no manejo no chapéu.



# JOHNNY CAGE



Herói de Hollywood, há muito o lutador mestre em kickboxe e galã não pinta nos sets de filmagens. O motivo: quer, a todo custo, ajudar seu irmão, Liu Kang, a salvar a humanidade de Shao Kahn. Mas o verdadeiro motivo ele mantém em segredo: ser o único proprietário de direitos autorais do torneio para uma nova produção hollywoodiana. Espertinho, não?



**Encostado no adversário, rapidamente:**

→ → ↓ ↑

## FATALITY 1 HEAD PUNCH

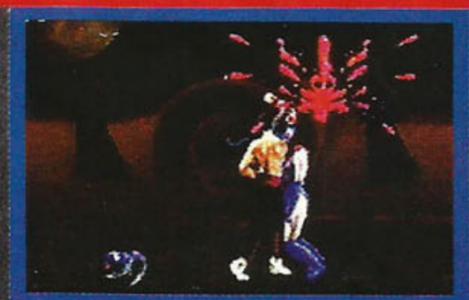


Super uppercut, capaz de arrancar a cabeça do adversário.

**Encostado no adversário:**

→ → ↓ ↑ ↓  
+ LP + Block  
+ LK

## FATALITY 2 TRIPLE HEAD PUNCH



Também arranca a cabeça do adversário, mas com uma seqüência tripla de socos.

**Encostado no adversário:**

↓ ↓ → → + LP

## FATALITY 3 TORSO RIP-OFF



Cage torce a coluna do inimigo, arranca seu tronco e atira-o para trás.

## MOVIMENTOS ESPECIAIS



Torre o inimigo:  
Low Green Flame:

↓ ↘ → + LP

High Green Flame:

↓ ↙ ← + HP

## KOMBAT THE TOMB PIT 2

↓ ↓ ↓ + HK

Rising Punch

← ↓ ↙ + HP

Groin Punch

↓ LP + Block

Shadow Kick

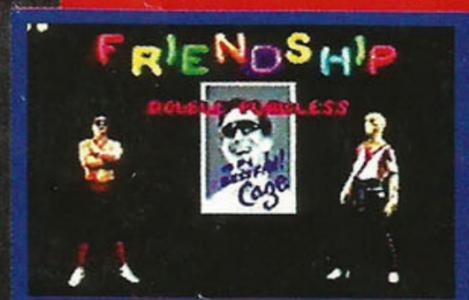
← → + LK

## BABALITY



← ← ← + HK

## FRIENDSHIP

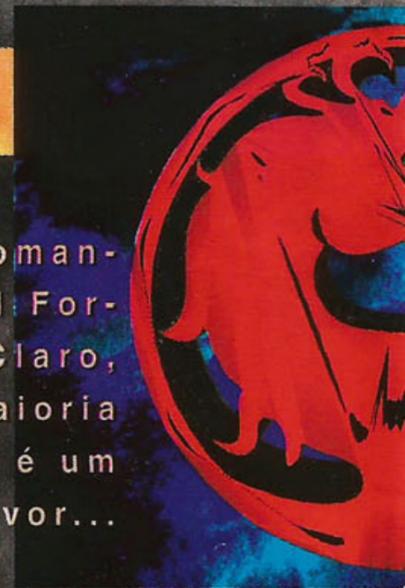


↓ ↓ ↓ + HK



# JAX

Jax, ou se preferirem, Major Jackson Briggs, é o comandante de Sonya, do primeiro torneio, na U.S. Special Forces. Ou melhor, era, já que a ruiva desapareceu. Claro, resgatá-la é a sua missão no torneio. Enquanto a maioria dos lutadores usa e abusa de técnicas marciais, Jax é um wrestler nato. Talvez isso faça a diferença em seu favor...



## FATALITY 1 THE CLAPPER



**Encostado no adversário:**

**segure LP,  
→, →, →,  
solte LP**

Jax bate palmas pela vitória, só que com a cabeça do adversário entre suas mãos. Pobre cabeça...

## FATALITY 2 A R M R . I . P



**A dois passos do adversário:**

**Block 3x + LP**

Jax arranca violentamente os braços do adversário

## BABALITY



**Block + ↓ ↑ ↓ ↑ + LK**

## FRIENDSHIP



**Block + ↓ ↓ ↑ ↑ + LK**

## MOVIMENTOS ESPECIAIS



Grab & Smack: se estiver perto o suficiente, Jax agarra o adversário e acerta até cinco potentes socos na cabeça.

**→ → + LP, LP, LP, LP, LP**

Wave Punch **↓ ↙ ← + HK**

Ground Slam **Block no alto**

Throw **→ + LP**

Repeated Body Slams

**LP + HP + HP + HP + HP**

**KOMBAT THE TOMB PIT 2**

**Block ↑ ↑ ↓ + LK**



**LK 4s. e solta**

Earthquake: o terremoto é demais: a tela treme e o adversário dança.



# REPTILE



Raramente Reptile revela sua forma de lagarto-gigante. Mas quando o faz, é para arrepiar. Guarda-costas de Shang Tsung, era um dos lutadores secretos em MKI. Sempre fiel ao líder, ou quase sempre, já que ambos terão de se enfrentar, mais cedo ou mais tarde. E, considerando o fato de que Tsung pode se transformar em Reptile, fica a dúvida: será que o mutante precisa mesmo de um leão, ou melhor, lagarto de chácara?



**A média distância do adversário:**  
← ← ↓ + LP

**FATALITY 1 HEAD SNACK**



Com sua longa língua réptil, Reptile arranca a cabeça do adversário como quem caça insetos.

**Quando estiver invisível:**  
→ → ↓ + HK

**FATALITY 2 INVISIBLE SLICE**



Reptile também pode fatiar seu adversário, cortando-o ao meio.

## MOVIMENTOS ESPECIAIS

Acid Spit: uma cuspada um tanto azeda e, principalmente, mortífera

→ → + HP



**KOMBAT TOMB THE PIT 2**  
↓ ↓ → → + Block

## BABALITY



↓ ← ← + LK

Slide ↙ + HK + LK  
Energy Ball ← ← + HP e LP simultaneamente



Block, ↑ ↑ ↓ + HP

## FRIENDSHIP



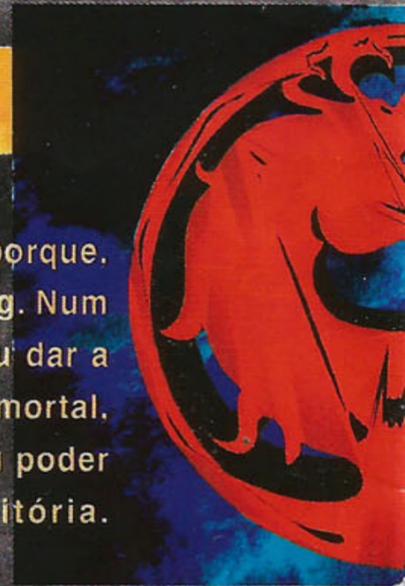
← ← ↓ + LK

Invisibility: Reptile, quando invisível, é mortífero para os adversários



# SHANG TSUNG

O mutante "ex-velhinho" do primeiro torneio tem sorte de estar vivo. Isso porque, naquela ocasião, pôs tudo a perder quando perdeu a batalha para Liu Kang. Num raro momento de benevolência, em vez de liquidá-lo, Shao Kahn resolveu dar a seu discípulo uma segunda chance. Organizador do segundo combate mortal, Shang Tsung volta rejuvenescido e prometendo não falhar desta vez. Seu poder mutante está incrementado, e é importante arma para a vitória.



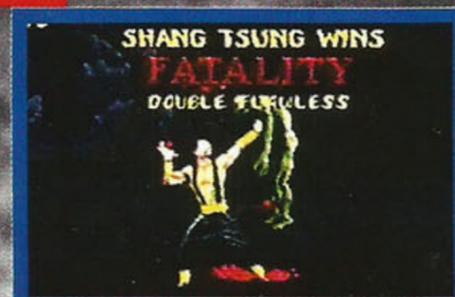
## FATALITY 1 INNER EAR



Shang Tsung detona o adversário, só deixando seus ossos.

**Perto do adversário:**  
segure **HK** e  
**Block** por 2s.

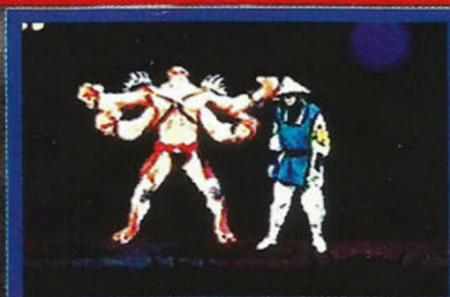
## FATALITY 2 SOUL SUCK



Shang Tsung agarra o adversário e suga sua alma para dentro de si, através da mão.

**Encostado no adversário:**  
segure **Block**,  
↑ ↓ ↑ + **LK**

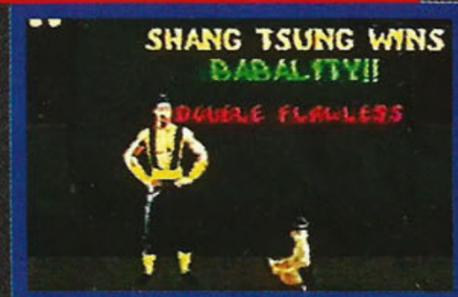
## FATALITY 3 KINTARO



Delire: Shang Tsung se transforma em Kintaro e arrebenta ao meio seu adversário. Que ira...

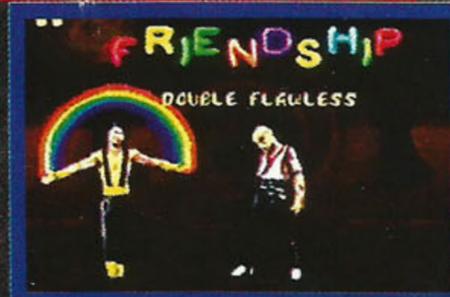
**No segundo round, segure LP por cerca de 30s. Solte quando aparecer a frase FINISH HIM/HER**

## BABALITY



← → ↓ + **HK**

## FRIENDSHIP



← ← ↓ → + **HK**

## MOVIMENTOS ESPECIAIS

**Fireball**

← ← + **HP**

**Double Fireball**

← ← → + **HP**

**Triple Fireball**

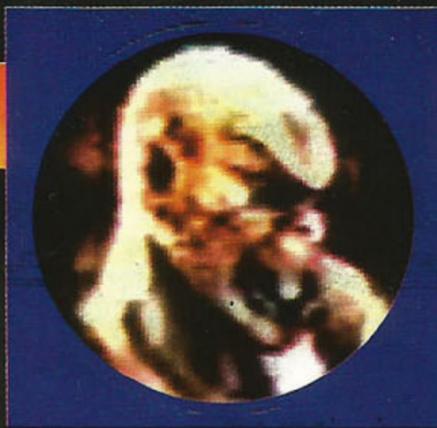
← ← → → + **HP**



Fireballs: fáceis de executar e poderosas



# BARAKA



O mais feio dos lutadores há muito não vai ao dentista. Deveria, pois suas mandíbulas não servem para nada, já que ele não as usa. Mas seu estilo de luta e personalidade agradam Shao Kahn, que acabou recrutando-o ao seu time de assassinos particulares. Mesmo perseguido por Liu Kang, ele ignora o fato e deseja provar sua lealdade ao mestre.



## MUTAÇÕES

Quem não se lembra do velhinho que tinha a manha de se transformar em outros lutadores no primeiro Mortal? Pois é, só que agora ele volta rejuvenescido e quem decide em quem ele vai se transformar é você. Demais! Fique ligado nas seqüências para as mutações.

### Liu Kang

← ← → → + Block

### Kung Lao

← ↓ ← + HK

### Johnny Cage

← ← ↓ + LP

### Reptile

segure Block + ↑ ↓ + HP

### Sub-Zero

→ ↓ → + HP

### Kitana

Block 3x

### Jax

↓ → ← + HK

### Mileena

HP 3s. e solta

### Baraka

↓ ↓ + LK

### Scorpion

segure Block + ↑ ↑

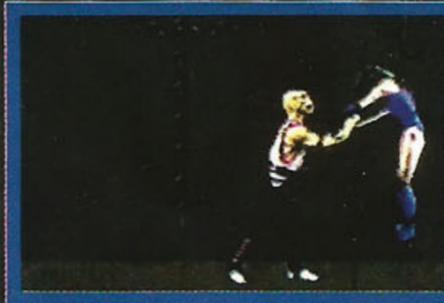
### Raiden

↓ ← → + LK

### Encostado no inimigo:

Block +  
← → ↓ →  
+ LP

## FATALITY 1 LIFT 'EM

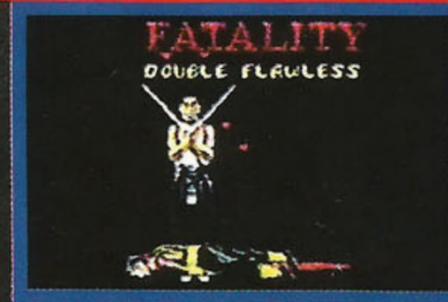


Baraka levanta seu adversário, perfurando-o com suas garras

### Encostado no inimigo:

Block +  
← ← ←  
+ HP

## FATALITY 2 HEAD CHOP



Baraka arranca a cabeça do adversário com um golpe de suas garras

## MOVIMENTOS ESPECIAIS



Shredder:  
Baraka retalha os adversários com suas garras

Shredder ← ← ← + LP

Rasteira ← + LK

Spark Toss ↓ ↙ ← + HP

Deep Cut ← + HP

K O M B A T T O M B  
T H E P I T 2

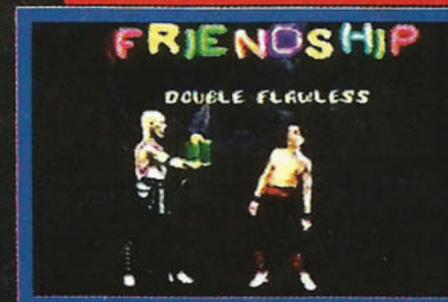
→ → ↓ + HK

## BABALITY

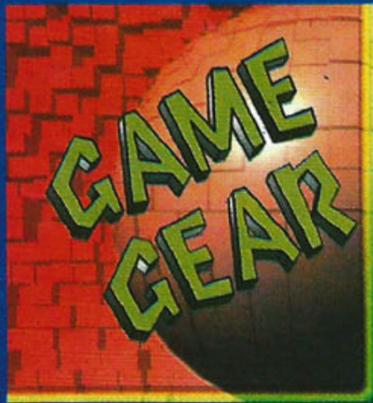


Block + → → → + HK

## FRIENDSHIP



Block + ↑ ↑ → → + HK



## Mortal Kombat II

Acclaim

Luta - 1 jogador

2 Mega

### COMANDOS

P - Soco (botão 1)

K - Chute (botão 2)

Block - Defesa (Start)

## QUEM FICOU DE FORA

Entre os lutadores, Baraka, Johnny Cage, Raiden e Kung Lao ficaram mesmo de fora. Mas, a falta mais sentida é mesmo dos babalities e friendships - uma pena. Entre os cenários, Dead Pool também dançou, sendo impossível dar aquele banho de ácido no inimigo. Mas o fatality do cenário Kombat Tomb está presente. Entre os lutadores secretos, só Noob Saibot ficou de fora.

Mortal Kombat II para Game Gear também surpreende. Nem tanto pela jogabilidade, mas principalmente pelos gráficos. E o melhor: a não ser pela quantidade de cores, a versão para Master System será idêntica - calma, ela já está chegando, é só uma questão de tempo. Claro, devido às limitações do portátil da Sega, o game foi reduzido. São oito lutadores, como no Game Boy, mas aqui Kintaro dá as caras - Ih, mais um Boss para detonar. Confira agora todos os golpes e os melhores lances do cart!

## LUTADORES SECRETOS

Jade e Smoke, os dois lutadores secretos, estão presentes. E com um cenário completamente novo e diferente das outras versões. Veja como fazer eles aparecerem:

Você tem que ficar esperto: assim que a carinha de Dan Forden, um dos programadores do game, aparecer na tela Kombat Tomb, aperte rapidamente ↓ + Start

Tem que ser bem rápido, senão não dá certo!



A garota Jade aparece mais facilmente. Na luta que antecede a tela da interrogação, detone o adversário sem usar soco. Isso mesmo, só vale chute! Agora, cuidado: ela é bastante rápida...

## TRANSFORMAÇÕES DE SHANG TSUNG

Liu Kang segure K por 2s., ←, solte K

Reptile segure K por 2s., ↖, solte K

Sub-Zero segure K por 2s., →, solte K

Mileena segure K por 2s., ↗, solte K

Scorpion segure K por 2s., ↙, solte K

Kitana segure K por 2s., ↓, solte K

Jax segure K por 2s., ↘, solte K

## Bosses

### Kintaro e Shao Kahn

O esquema para detonar os dois chefões é o mesmo. Use e abuse das magias para não deixar que eles cheguem muito perto. E, quando isso acontecer, use o gancho para acertá-los. Não é difícil, com um pouco de treino você pega a manha!



## K O M B A T T O M B

No Game Gear, além dos fatalities tradicionais, você tem ainda a opção do fatality do Kombat Tomb - que, lógico, só pode ser usado neste cenário. A seqüência é sempre a mesma para todos os lutadores.





SUB-ZERO



SCORPION



KITANA



MILEENA

K O M B A T T O M B F A T A L I T Y

→←→ + P

→←→ + P

→←→ + P

→←→ + P

FATALITY  
DEEP FREEZE



→→↓ + K para congelar  
chegue perto e →→↓→ + P



slide



freeze

MOVIMENTOS  
ESPECIAIS



ground freeze

Slide: segure ←, P + K - Freeze: ↓↘→ + P  
Ground Freeze: ↓↙← + K

SUB-ZERO

FATALITY  
F I R E



Block, ↑↑ + P



spear



teleport punch



leg grab

Spear: ←← + P - Air Throw: segure Block perto do inimigo, no alto  
Teleport Punch (pode ser aéreo): ↓↙← + P - Leg Grab: →↘↓↙← + K

SCORPION

FATALITY  
K I S S O F D E A T H



Segure Block, →→→ + K



fan throw



fan lift



air attack

Fan Slice: segure ← + P - Fan Throw: →→ + P + K  
Fan Lift - ←←← + P - Air Attack: →← + P

KITANA

FATALITY  
I N H A L E



→←→ + K



ground roll



teleport kick



sai throw

Ground Roll: ←←↓ + K - Teleport Kick: →→ + K  
Sai Throw (pode ser aéreo): Segure P por 3 s., solte P

MILEENA



LIU KANG



JAX



REPTILE

K O M B A T T O M B F A T A L I T Y

→←→+P

→←→+P

→←→+P



MOVIMENTOS ESPECIAIS

LIU KANG



flying kick



bike kick



fire ball

FATALITY DRAGON



↓→←←+K

Flying Kick: →→+K - Bike Kick: segure K por 5s., solte K  
Fireball (pode ser aéreo): →→+P - Low Fireball: ↓↘→+P

JAX



gotcha grab



energy wave



back breaker

FATALITY THROW EXPLODE



→→+P várias vezes, até o inimigo explodir

Earthquake: segure K por 3s., solte P - Gotcha Grab: →→+P  
Multi Slam: P repetidamente enquanto arremessa o adversário  
Energy Wave: →↘↓↙←+K - Back Breaker: Block perto, no alto

REPTILE



slide



acid spit



power ball

FATALITY TONGUE



←←↓+P

Slide: segure ←, P + K - Acid Spit: →→+P  
Power Ball: ←←, P + K - Invisibility: Block, ↑↑↓+P

SHANG TSUNG



flaming skulls



double flaming skulls



triple flaming skulls

FATALITY LIFE FORCE



Segure Block, ↑↓↑+K

Flaming Skulls: ←←+P - Double Flaming Skulls: ←←→+P  
Triple Flaming Skulls: ←←→→+P



## Boss Shao Kahn

Kintaro também não aparece no cart, o que quer dizer que você responde diretamente ao mestre supremo de todos os mundos, Shao Kahn. Tudo bem, é só ficar ligado nos ataques dele, defendendo sempre. Quando ele der o seu "charge attack", defenda e contra-ataque em seguida. Com paciência, você acaba se tornando o mestre supremo.



## FATALITIES KOMBAT TOMB

A versão para Game Boy traz ainda fatalities especiais para esse cenário. Você pode esperar seu inimigo no teto de Kombat Tomb.



Demais! Mortal Kombat II é um arraso também no Game Boy. Principalmente se comparado com o tradicional MK. Agora são oito lutadores, com direito a Fatalities e seqüências especiais no Kombat Tomb. Também os Babalities foram incluídos. Mas o principal é que a música é uma das melhores de todos os games para o portátil, e os cenários estão super detalhados. Quer mais? O cart surpreende também pela resposta dos comandos e a animação dos lutadores. E Tudo isso em apenas 2 Mega de memória. Ainda achou pouco? Então dá só uma sacada nos lances para mudar definitivamente de idéia!

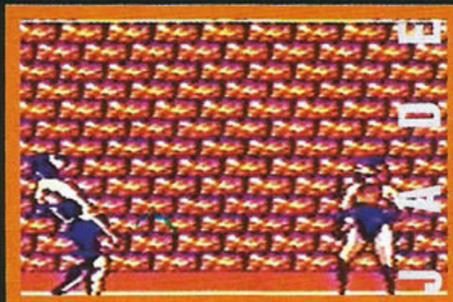
## LUTADORES SECRETOS

Além dos oito lutadores, você pode enfrentar também Jade e Smoke. Não adianta procurar por Noob Saibot, o cara não aparece por aqui. O esquema é parecido com as versões arcade e 16 bits. Veja:

Para lutar com ele, é só ficar ligado na carinha de Dan Forden, um dos programadores do game, que pinta rapidinho na tela Kombat Tomb e grita "Toasty". Aperte rapidamente:

↓ + Start

Agora, é com você.



A gatinha faz charminho para aparecer, mas se você detonar seus inimigos usando só chutes na luta que antecede a tela com a interrogação, ela deixa a timidez de lado e vem pra cima com tudo! Talvez fosse melhor deixar ela quieta...

## TRANSFORMAÇÕES DE SHANG TSUNG

Reptile ↑ ↓ ↑ + K

Kitana Block, Block, Block

Sub-Zero → ↓ → + K

Scorpion Block, ↑ ↑

Liu Kang ← → → + Block

Jax ↓ → ← + P

Mileena segure P por 3s., solte P



## Mortal Kombat II

Acclaim

Luta - 1 jogador

2 Mega

## COMANDOS

K - Chute  
(botão A)

P - Soco  
(botão B)

Block - Defesa  
(Start)

## O que falta?

O cart está um arraso, mas ninguém espera milagres. Afinal, são 2 Mega de memória. Nesta versão do torneio faltam Baraka, Johnny Cage, Kung Lao e Raiden. Também não tem o cenário Dead Pool, nem truques secretos como o Test Mode, do Mega, ou o Group Battle, do SNES. Os Friendships foram deixados de lado, já que os Babalities cumprem a função de amenizar a violência e são mais engraçados. E, finalmente, uma ausência sentida: Noob Saibot. Mesmo assim, o game preserva toda a emoção de MKII, e pode ser jogado em qualquer lugar!

## Se Liga!!

Para detonar os babalities, você não pode usar o botão de soco no round que antecede a seqüência. Arrase a vítima só com chutes!



SUB-ZERO



SCORPION



KITANA



MILEENA



**K O M B A T**

**T O M B**

**F A T A L I T Y**

↓ → → + **Block**

↓ → → + **Block**

→ ↓ → + **K**

→ ↓ → + **K**

SUB-ZERO

**MOVIMENTOS ESPECIAIS**



freeze



ground freeze

Slide: segure ←, P + K - Freeze: ↓ ↓ → + P  
Ground Freeze: ↓ ↓ ← + K

**B A B A L I T Y**

↓ ← ← + **K**



**F A T A L I T Y**

**D E E P F R E E Z E**



→ → ↓ + **K** para congelar perto e → ↓ → → + **P**

SCORPION



spear



teleport punch

Spear: ← ← + P ; Teleport Punch: ↓ ↓ ← + P  
Air Throw: Segure Block perto do adversário, em cima

**B A B A L I T Y**

↓ ← ← + **K**



**F A T A L I T Y**

**F I R E**



↑ ↑ + **P**

KITANA



fan lift



fan throw

Fan Slice: Segure ←, P - Fan Throw: → → + P + K  
Fan Lift: ← ← ← + P - Air Attack: → ↓ ↓ ← ← + P

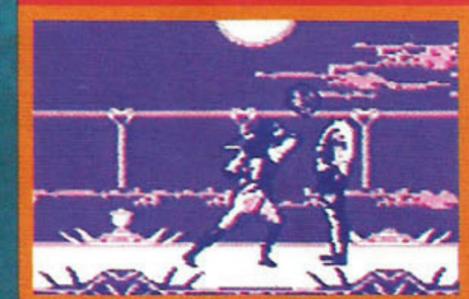
**B A B A L I T Y**

↓ ↓ ↓ + **K**



**F A T A L I T Y**

**F A N**



**Block, Block, Block, K**

MILEENA



ground roll



sai throw

Ground Roll: ← ← ↓ + K - Teleport Kick: → → + K  
Sai Throw: segure P por 3s., solte P

**B A B A L I T Y**

↓ ↓ ↓ + **K**



**F A T A L I T Y**

**I N H A L E**



→ ← → + **K**



LIU KANG



JAX



REPTILE

K O M B A T T O M B F A T A L I T Y

← → → + P

Block ↑ ↑ ↓ + K

↓ → → + Block

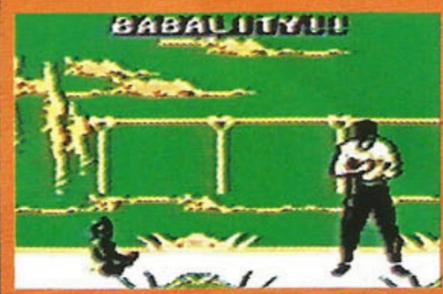
FATALITY  
D R A G O N



↓ → ← ← + K

BABALITY

↓ ↓ → ← + K



MOVIMENTOS  
ESPECIAIS



Flying Kick: → → + K - Fireball (pode ser aéreo): → → + P  
Bike Kick: segure K por 5s., solte K - Low Fireball: ↓ ↓ → + P

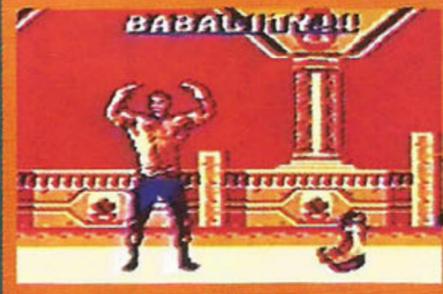
FATALITY  
H E A D P O P



Segure P, → → →,  
solte P

BABALITY

Block, ↓ ↑ ↓ ↑ + K



Earthquake: segure K por 3s., solte K - Gotcha Grab: → → + K  
Multi Slam: P repetidamente arremessando o inimigo  
Energy Wave: → ↓ ↓ ↓ ← + K - Back Breaker: Block perto, no alto

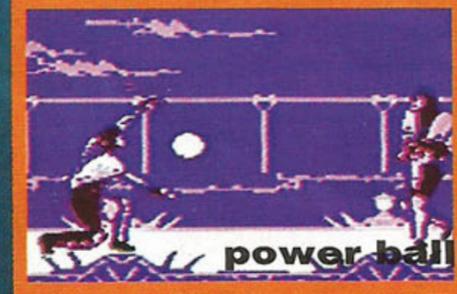
FATALITY  
T O N G U E



← ← ↓ + P

BABALITY

↓ ← ← + K



Slide: segure ←, P + K - Acid Spit: → → + P  
Power Ball: ← ←, P + K - Invisibility: Block, ↑ ↑ ↓ + P

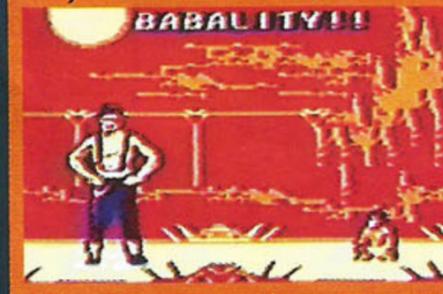
FATALITY  
L I F E F O R C E



Segure Block, ↑ ↓ + K

BABALITY

← → ↓ + K



Flaming Skulls: ← ← + P - Double Flaming Skulls: ← ← → + P  
Triple Flaming Skulls: ← ← → → + P

LIU KANG

JAX

REPTILE

SHANG TSUNG



EDITORA AZUL

Fundador  
Victor Civita  
(1907-1990)

Diretoria  
Angelo Rossi  
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor Editorial: Carlos C. Arruda  
Diretor de Publicidade: Cláudio Santos  
Diretora Comercial: Vera Helena M. Gomes  
Diretor de Comunicação: Carlos Alberto Araújo  
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

**AÇÃO ESPECIAL**  
**GAMES**

**REDAÇÃO**

Editora-Chefe: Regina Giannetti  
Editor: Paulo Montoia  
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa  
Editor-Assistente: Betto D'Elboux  
Editor-Assistente de Arte: Iusse José Filho  
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira  
Diagramadores: João Ailton Oliveira Andrade,  
Mary Lacerda e Simone Zucas  
Redatores: Bento Abreu e Suzete Stimpel  
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan  
Câmara

Consultor: Marcos Roberto de Lima Ioió

**STAFF EDITORIAL**

Secretaria Editorial: Isabela Boscov  
Azul Press: Benjamin S. Gonçalves  
Administração Editorial: Ariovaldo Carrera Dias  
Sistemas Editoriais: Walter Toscano  
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

**PUBLICIDADE**

Gerente: Luiz Carlos Stein  
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Fábio Gomes Dias, Jorge de Oliveira e Ricardo Santos  
Contatos: Luciana Sganzerla, Marcelo Cataldi e Nádia Lappas  
Marketing Publicitário: Reginaldo Andrade  
Coordenadores: Alex-Sander, Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares e Tiekko Kuniyuk

**COMERCIAL**

Gerente de Produto: André Felipe D'Amato  
Gerente de Planejamento: Ana Camargo

**COMUNICAÇÃO**

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni  
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla  
Gerente de Pesquisa: Sílvia Campos  
Supervisor Externo: Miguel Abdulack Filho

Ação Games Especial é uma publicação da Editora Azul S.A. Edição 72-E dezembro de 1994. São Paulo - Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda. Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Números atrasados: ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela

**ANER** DINAP.  
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A



EDITORA AZUL

**NOSSAS PUBLICAÇÕES**

**Atualidades**

CONTIGO: Gente, Atualidades e TV  
INTERVIEW: Entrevistas  
BIZZ: Rock e Pop  
SET: Cinema e Vídeo  
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

**Esportivas**

FLUIR: Surf  
GRID: Automobilismo e Velocidade

**Femininas**

BOA FORMA: Fitness, Beleza e Saúde  
CARÍCIA: Comportamento Adolescente  
UAU: Ídolos da Juventude  
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

**Interesse Geral**

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem, Natureza e Ecologia  
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde

**Arquitetura e Decoração**

A&D: Arte e Design

**Guias e Anuários**

VIAGEM E TURISMO  
HORÓSCOPO ANUAL  
1500 VÍDEOS

**REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE**

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP

Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

**NOSSOS ENDEREÇOS**

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644

Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975

Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 224-9534

Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844

Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda. - Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - telefax: (021) 220-3762

Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528

Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519

**O QUE ERA BOM  
FICOU MULTI MELHOR**



**GAMES & MULTIMÍDIA**

A mais completa locadora de games,  
mudou de nome para ficar ainda melhor

**Os mais recentes lançamentos:  
Sega CD, Neo Geo, Jaguar, 3DO e  
CD-ROM. É o mais completo acervo  
de cartuchos de Mega e Super NES.**

Rua Serra do Japi, 859-Tatuapé  
Tel.: (011) 941 9957-São Paulo-SP

**(Antiga Progames Tatuapé)**



**adidas STRATEGY**  
Exclusivo sistema Torsion  
que garante maior estabilidade.



**adidas NBTA**  
Design americano.  
Produzido com materiais "1st quality".



**adidas RESPONSE LO**  
O único com solado garantido por 6 meses.



**Die Weltmarke mit den 3 Streifen**



**EU TAMBÉM QUERO  
UM ADIDAS.**

# RETRO AVENGERS

NOSSO TRABALHO É GRATUITO. SE VOCÊ COMPROU ESSA  
REVISTA, FOI ENGANADO. DENUNCIE!  
MAIS EM: [www.retroavengers.blogspot.com.br](http://www.retroavengers.blogspot.com.br)

# ARME-SE

# PARA

# O KOMBAT



### TÁTICAS MORTAIS:

- **6 botões de disparo.**
- **Turbo Automático** independente para cada botão - enquanto o adversário tenta um golpe, você dispara 8 vezes por segundo.
- **Slow Motion** - reduza a velocidade de ação e acabe com os inimigos bem devagarzinho.

### ESCOLHA A SUA ARMA:

- Dynavision e Handyvision - use TPC-1.
- Mega Drive\* e Amiga Commodore\* use TPC-2.
- Phantom System\*, Hi-Top Game\*, Turbo Game\* - use TPC-3.
- Master System\* e Atari\* - use TPC-4.
- Megavision, Mega Drive\* e Genesis use TPC Superfighter.



### TÁTICAS MORTAIS:

- **6 botões de disparo.**
- **Turbo Total** para todos os botões - 8 golpes por segundo porque a melhor defesa é o ataque contínuo.
- **Slow Motion** - os golpes do seu adversário vão ficar tão lentos que vai ser bico vencê-lo.

### ESCOLHA A SUA ARMA:

- SuperNES\* e Superfamicom\* - use TPC-5.
- Action Set\* e Nintendo\* Americano (NES) - use TPC-6.



### TÁTICAS MORTAIS:

- **6 botões de disparo.**
- **Turbo Programável** para cada botão.
- **Auto-Fire** programável para cada botão - disparo contínuo.
- **Slow Motion** e **Super Slow Motion**.
- **Visão de Raio-X** você vê tudo o que acontece por dentro.

### ESCOLHA A SUA ARMA:

- SuperNES\* e Superfamicom\* - use Aqua Pad SNES.
- Megavision, Mega Drive\* e Genesis\* - use Aqua Pad Mega.

\* marcas registradas de terceiros não representadas e sem vínculo comercial com a DYNACOM.

A DYNACOM vai armar seu game com um verdadeiro arsenal para você sair detonando inimigos e recordes. E é para detonar mesmo: com a mais completa e atualizada linha de joysticks tipo ASA do mercado. Os TPC e AQUA PAD têm recursos animais para qualquer tipo de Kombat. Faça seus inimigos pedirem água!

**DYNACOM**  
*A Dynacom é fera.*



# RETRO AVENGERS WELBO



**Em prol da cultura gamer!**

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.

A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: *crimsonphoenix*

Editada por: *evil\_arthas*

Revista: *evil\_arthas*

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

 [facebook.com/retroavengers](https://www.facebook.com/retroavengers)

 [retroavengers@gmail.com](mailto:retroavengers@gmail.com)

 [retroavengers.blogspot.com.br](http://retroavengers.blogspot.com.br)

