

**GAME X**  
ESPECIAL

# MORTAL KOMBAT

## OFICIAL



© 1998 Mortal Kombat®  
Marca registrada da Midway Manufacturing Company  
Todos os direitos reservados; Usado Sob Licença

Game X Especial nº 14 - R\$ 3,90



Mortal Kombat em 2 edições - 2ª

Parte Final

# SEGREDOS DO KOMBATE

OFICIAL

# MORTAL 4 KOMBAT

## SEGREDOS DO KOMBATE

### Índice



Rayden

1



Reiko

7



Reptile

13



Scorpion

19



Shinnok

25



Sonya

31



Sub Zero

37



Tanya

43



# RAYDEN

## Enredo

O Deus do Trovão volta à Terra após ter derrotado Shao Kahn... mas encontra um novo e desafiante perigo nas forças do mal lideradas por Shinnok e seu servo Quan Chi - que estão atacando outros "Elder Gods". Agora, com os "Elder Gods" do paraíso derrotados, Rayden torna-se um dos últimos deuses da Terra. Com isso, Rayden precisa partir numa jornada para enfrentar as forças do mal e ainda ajudar os "Elder Gods" na reconstrução do paraíso.

**Naturalidade:** Desconhecida.

**Detesta:** TODOS que prejudicarem a Terra.

**Gosta:** Pessoas boas e raios de luz.

**Comida Favorita:** Costeletas de búfalo nuclear.

## Biografia

Rayden fez carreira em TODOS os jogos da série Mortal Kombat, ficando de fora apenas em Mortal Kombat 3... agora está devolta para liderar o grupo dos mocinhos na batalha contra as forças do mal lideradas por Shinnok.

**Trocar Cor:**

Segure **START**  
e aperte  
**SB+BL+CA**



**Arma:**  
Martelo de  
Madeira

**Nota Geral**

**6.57**

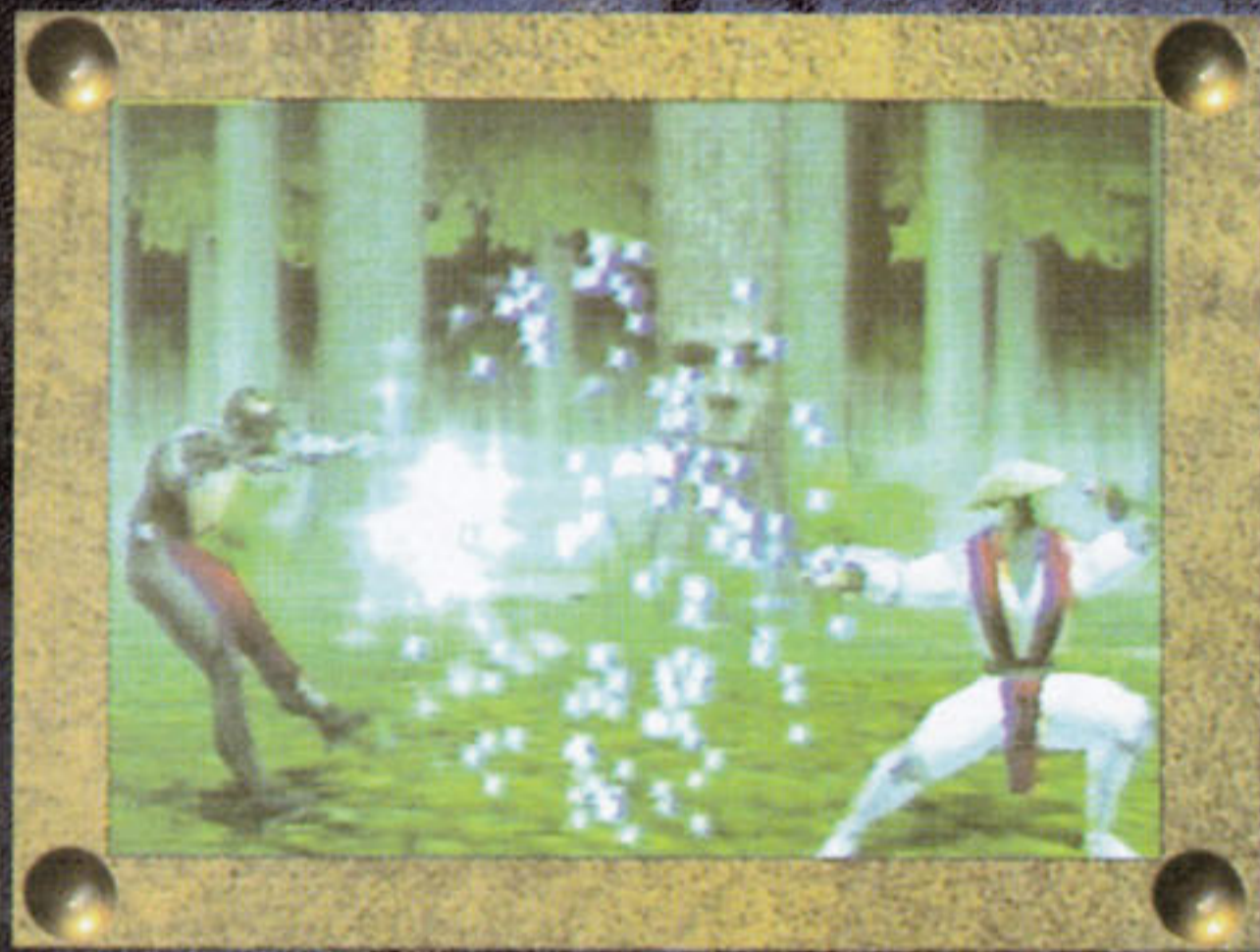
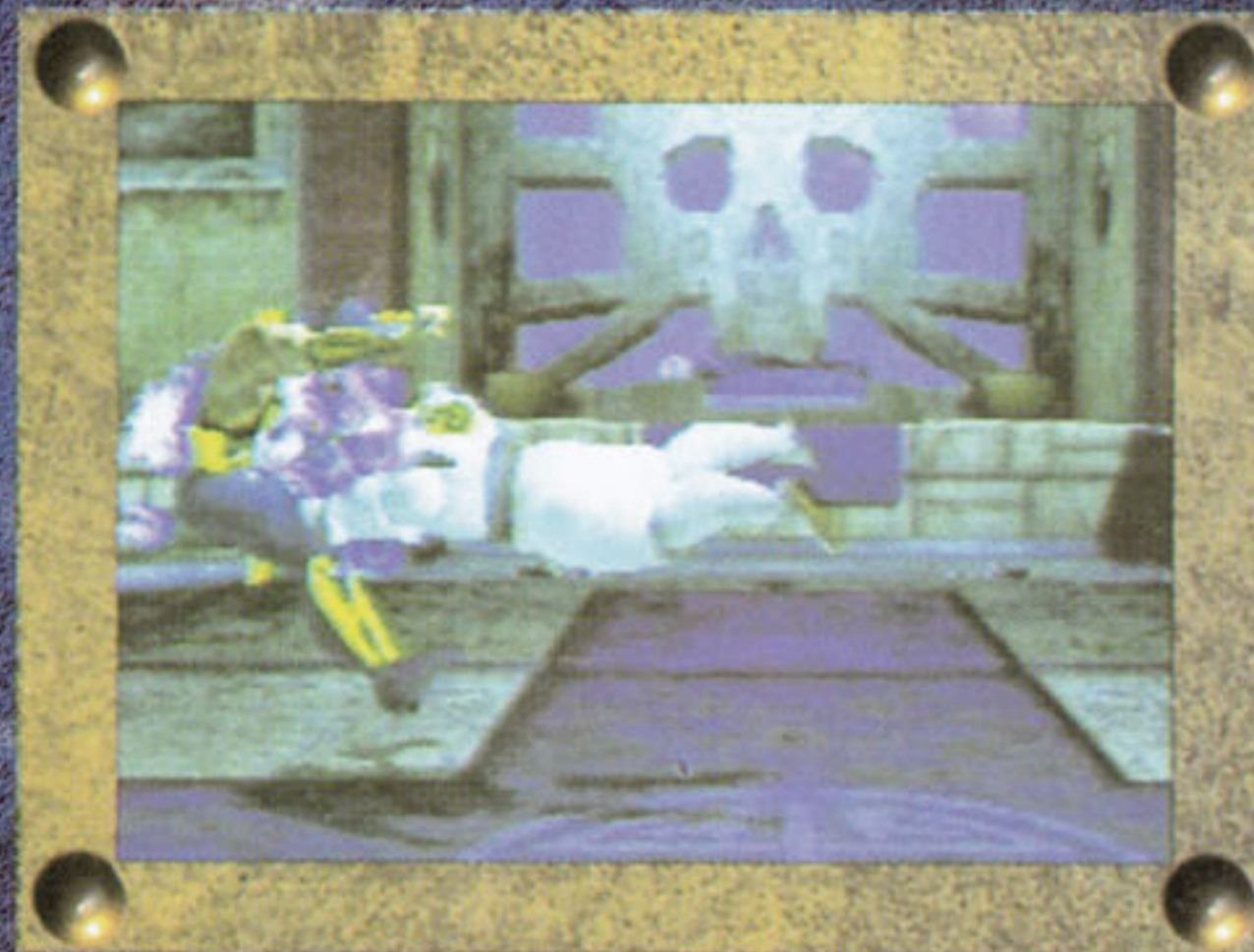




# MOVIMENTOS ESPECIAIS

FLY

→ → CB



ELECTRIC FIREBALL

↓ ↙ ← SB

TELEPORT

↓ ↑

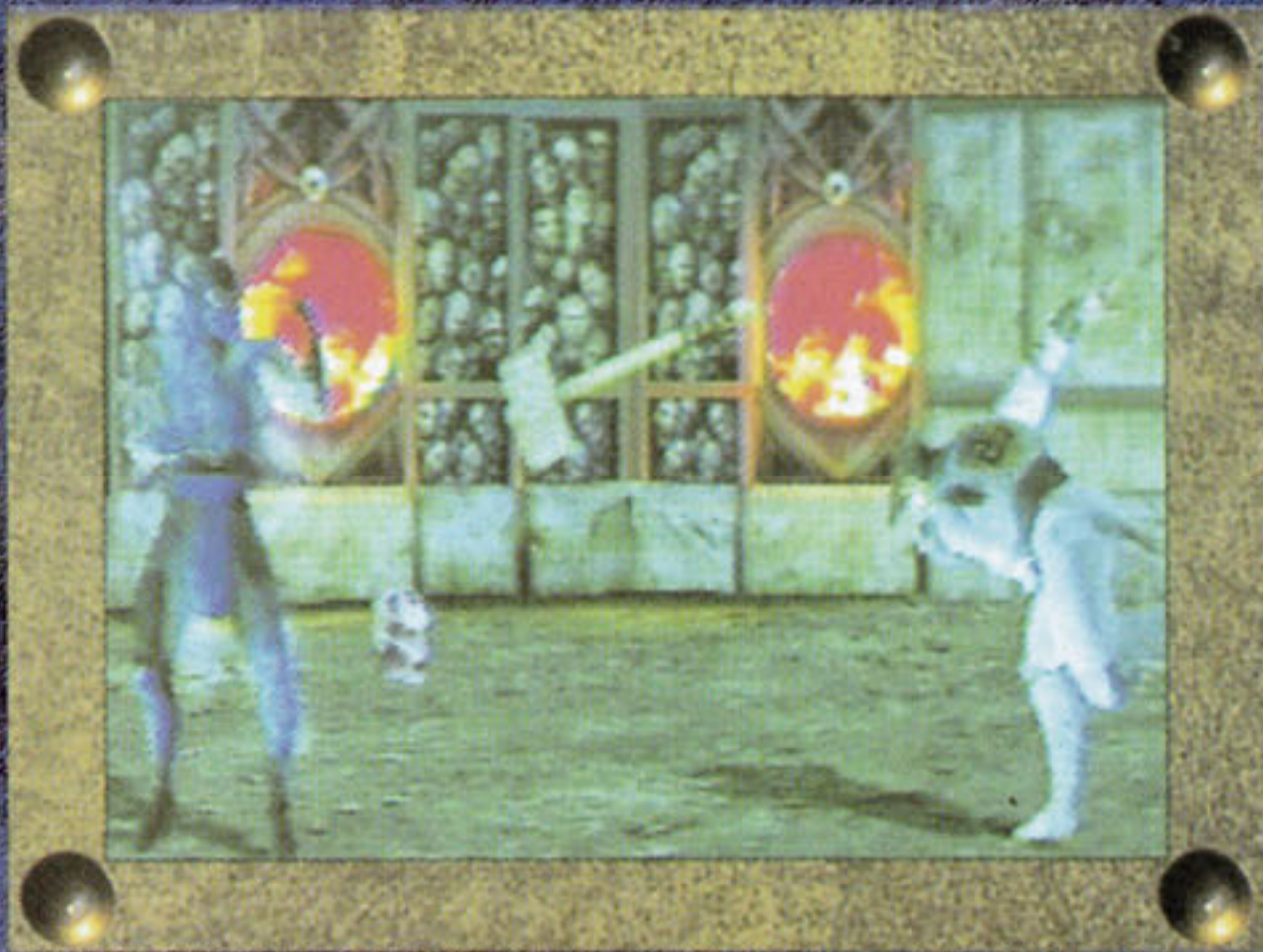
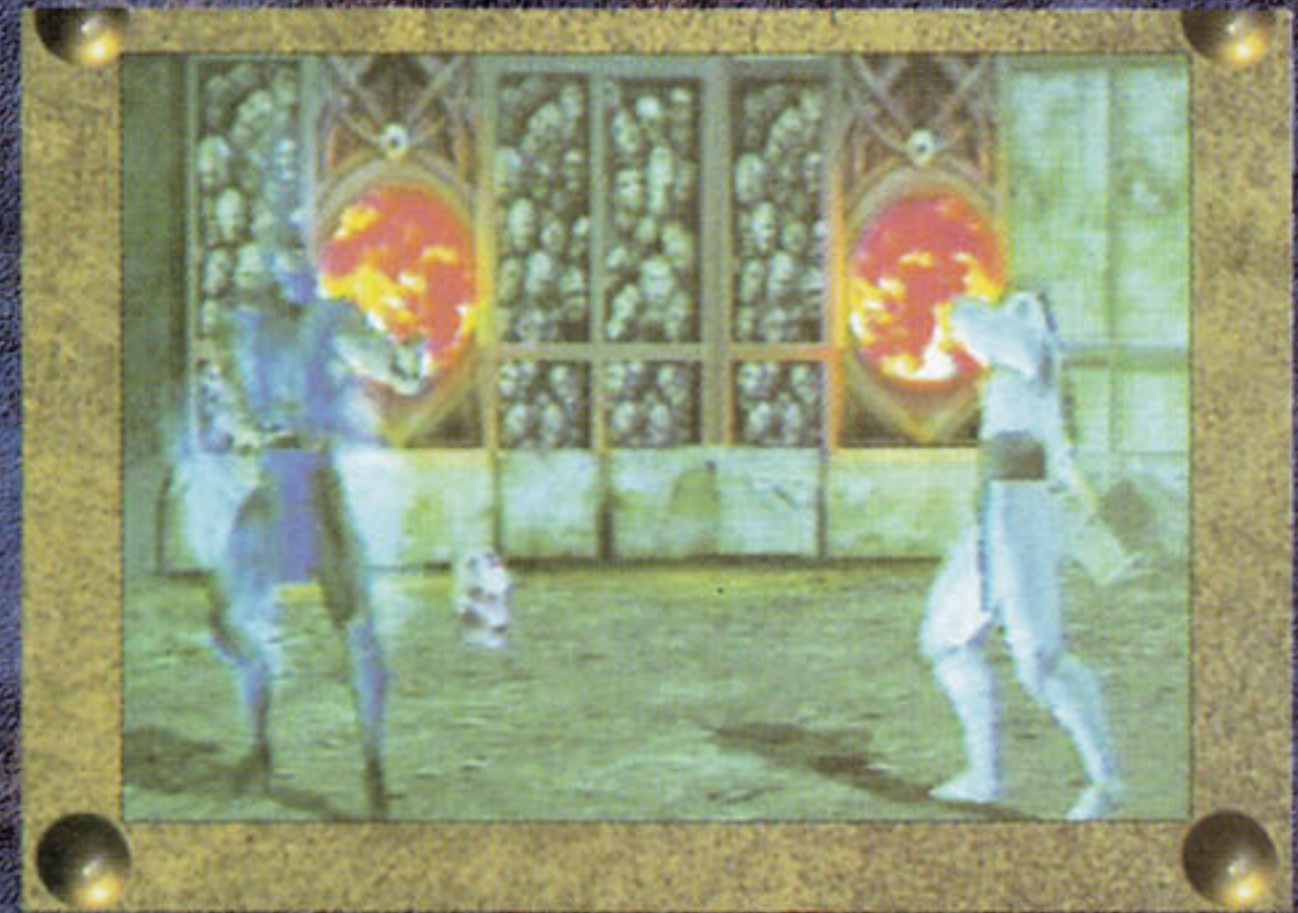


*Rayden*

# ARMA: martelo de madeira

## DRAW WEAPON

→ ← SA



## THROW WEAPON AT ENEMY

→ ← SA

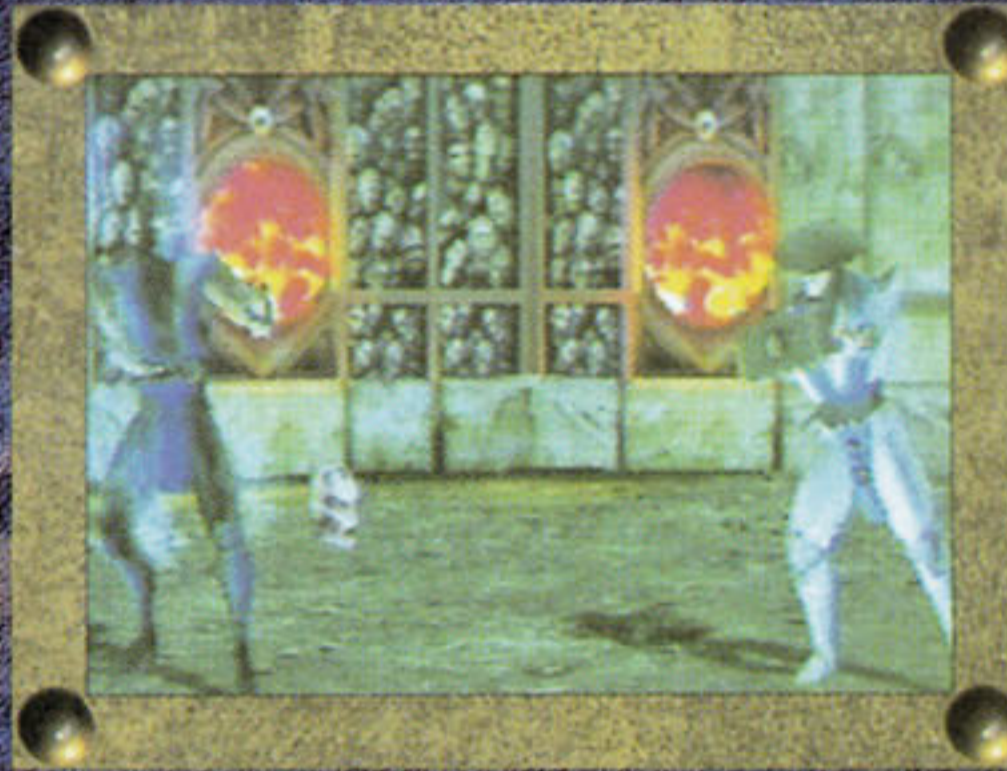
## UPPERCUT SWING

← SB



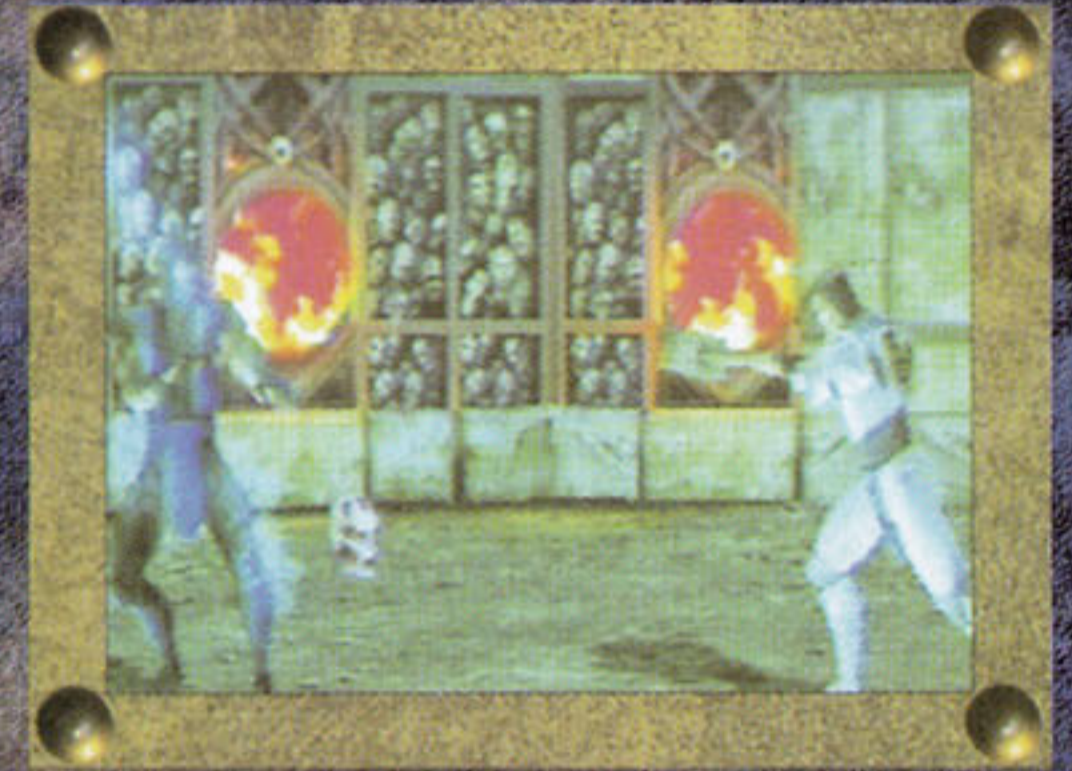
## BACKHAND SWING

SB



## FOREHAND SWING

SA



## OVERHEAD SWING

← SA

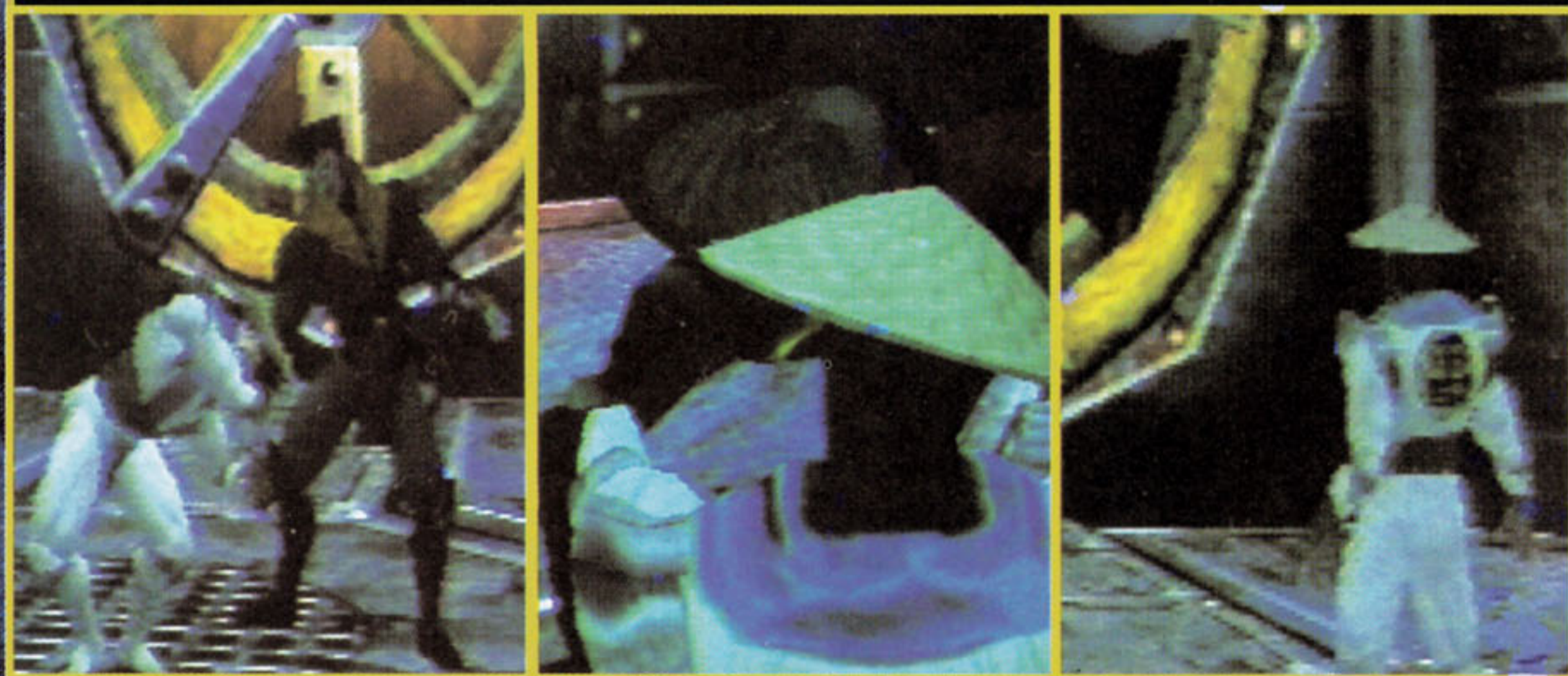




# FATALITIES

## FAN STAGE

↓ → ← BL



## Electric Shock

(perto do oponente) → ← ↑ ↑ CA (é mais fácil se você segurar BL)



Rayden

# WEAPON COMBOS

Max Damage 5 Hits, 40%: CA, CA, → ← SA, pulando SA, Fly



3 Hits, 27%: (com o martelo na mão), ← + SB, ← + SB, Fly



3 Hits, 19%: SA, pulando SA, Fly



3 Hits, 16%: SA, SA, Choque Elétrico



# AIR COMBOS

(Jogador precisa socar o adversário no ar pra iniciar os movimentos)

# GROUND COMBOS

6 Hits, 36%: SA, CA, ↓ + SA, SA, pulo SA, Fly



6 Hits, 38%: SA, SA, CA, ↓ + SA, SA, Electric Fireball



MAX DAMAGE 6 Hits, 40%: pulando SA, SA, CA, ↓ + SA, pulando CA, Fly

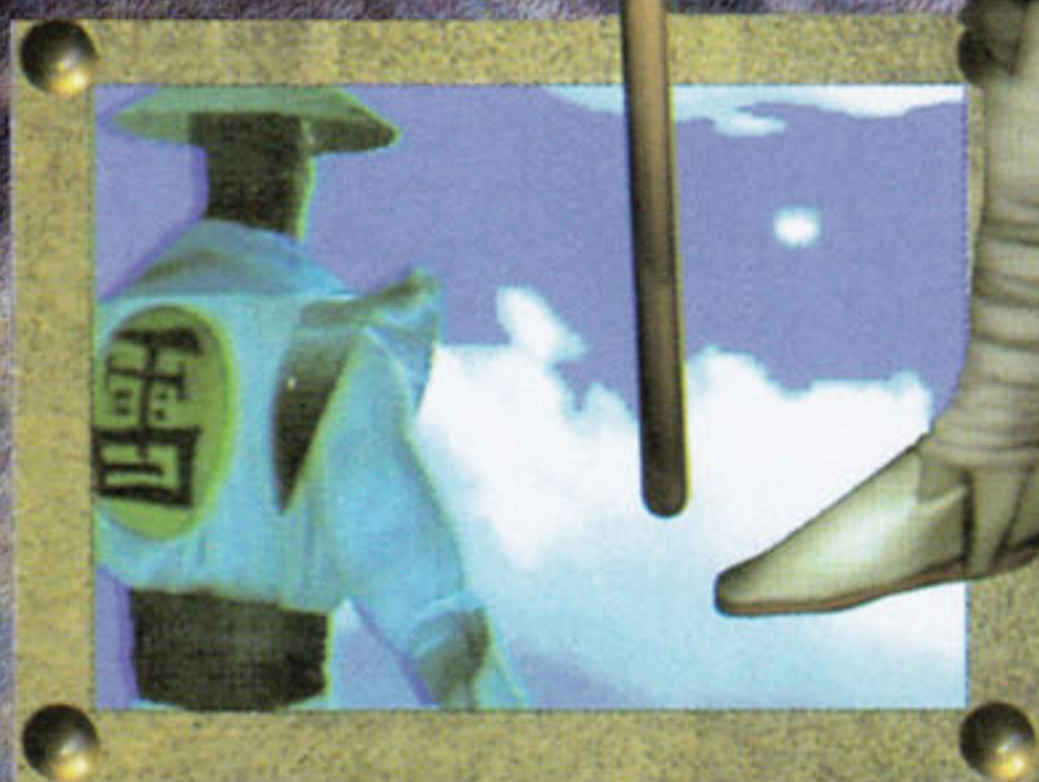


# COMBOS

# Estratégias

## Contra Jogadores

Rayden continua poderoso como SEMPRE... só que desta vez pode contar com a ajuda de um potente martelo de madeira maciça ("Wooden Hammer"). Ao enfrentar seus adversários é SEMPRE bom ficar com o martelo à mão. Conseguindo acertar um "Uppercut Swing" no oponente fica MUITO mais fácil a aplicação de um bom "Combo". Quando enfrentar adversários que gostam de correr o uso do "Teleport" é o caminho para o sucesso - usando-se esse movimento o Deus do Trovão aparecerá grudado ao adversário. O movimento do "Fly" também pode ser largamente aplicado e torna-se ótimo contra investidas aéreas dos inimigos. Caso a luta fique difícil, pode-se ainda correr para trás enquanto joga-se alguns "Electric Fireball" sobre o oponente. Mostrando-se realmente um bom personagem, Rayden apresenta características bastante equilibradas tanto nos aspectos ofensivos como nos defensivos.



## Contra Computador

Evite usar o "Fly"... pois em caso contrário o adversário defenderá sua investida e contra-atacará em seguida. A melhor tática pra vencer o computador é pulando sobre ele e acertando-os pelas costas - só usando o "Fly" após acertar o inimigo antes. Quando conseguir socar o inimigo pelos ares, use o "Teleport" para ficar atrás do safado e continuar detonando. Também procure Ter o "Wooden Hammer" à mão para usar contra as investidas de pulos inimigos... essa arma manda seus adversários pra junto dos pássaros - bem no alto.



## Finais

Um dos Deuses Anciãos: Rayden, por muitos anos você protegeu o reino da Terra das forças do mal. Você conquistou um lugar junto de nós. Com sua ascensão ao lado dos Deuses Anciãos agora é preciso que você escolha seu sucessor para seu o novo protetor da Terra.

Rayden: Com a ajuda dos mortais da Terra, eu mais uma vez cumpri meu trabalho, vencendo Shinnok e seus seguidores. Eu escolho Fujin. Ele irá guiar os mortais da Terra para a entrada no novo milênio.





# REIKO ⊕

## Enredo

Como um dos generais das forças armadas do perverso Shinnok, Reiko lidera suas tropas contra as investidas de Rayden e procura destruir qualquer resistência por parte dos "Elder Gods". Uma vez morto durante um ataque violento, Reiko foi ressuscitado e retorna agora aliado às forças da escuridão.

### Trocar Cor:

Segure **START**  
e aperte  
**CR+CB+SA**



Arma:  
Tacape com  
espinhos

### Nota Geral

6.2

Naturalidade: Desconhecida.  
Detesta: Sub-Zero.  
Gosta: Lutar.  
Comida Favorita: Peixe-espada grelhado.

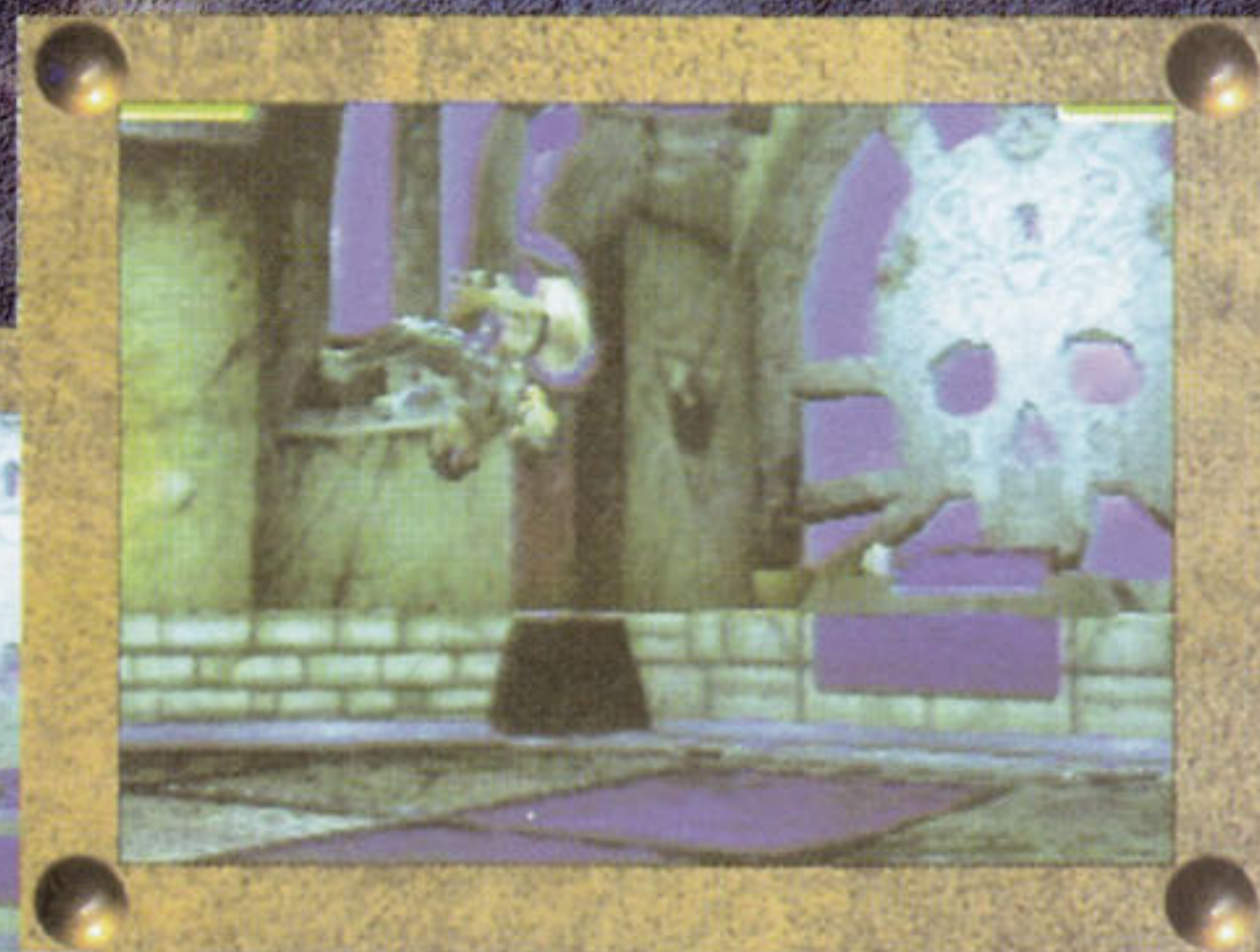
## Biografia

Reiko é também um estreante na série Mortal Kombat. O emblema em seu uniforme indica que ele está ao lado de Shinnok. Afirmando-se um aliado de Kia, Secreana e Jataaka, chegou ao cargo de general das forças armadas de Shinnok.





# MOVIMENTOS ESPECIAIS

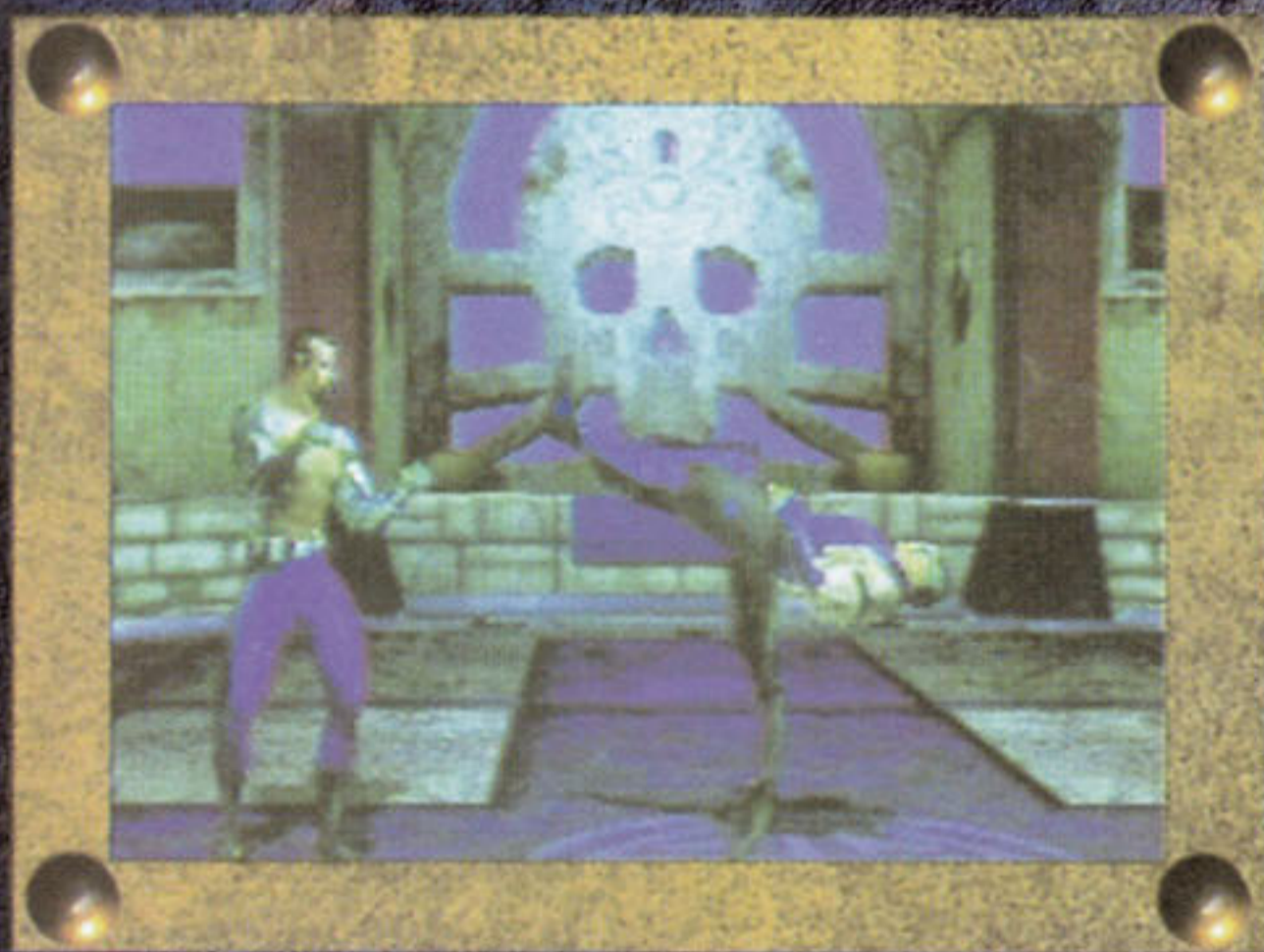


TELEPORT SLAM

↓ ↑ e depois BL quando estiver perto do inimigo

NINJA STARS

↓ ↘ → SB



FLIP KICK

← ↘ ↓ ↘ → CA



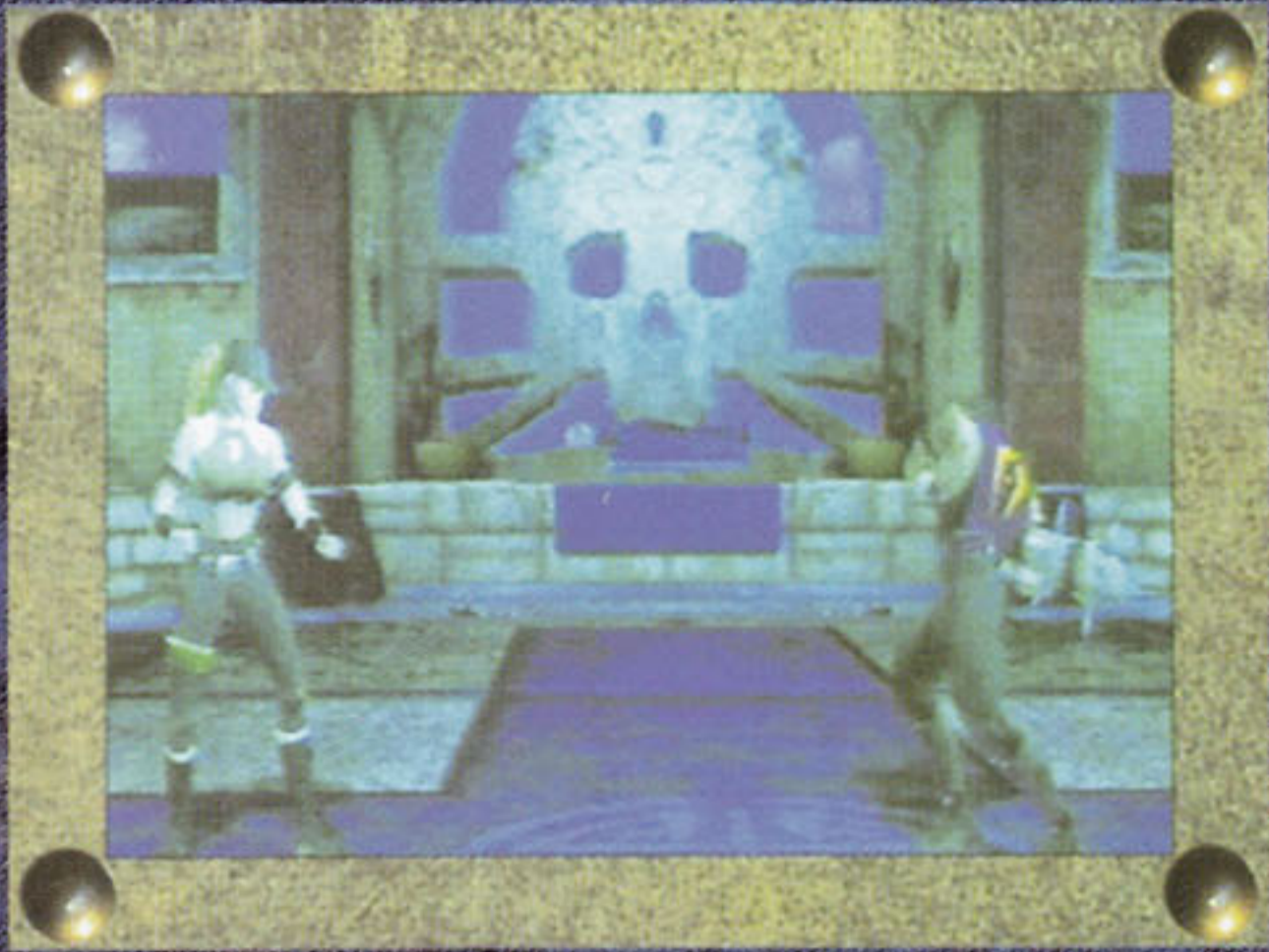
SPIN BEHIND

← → CB



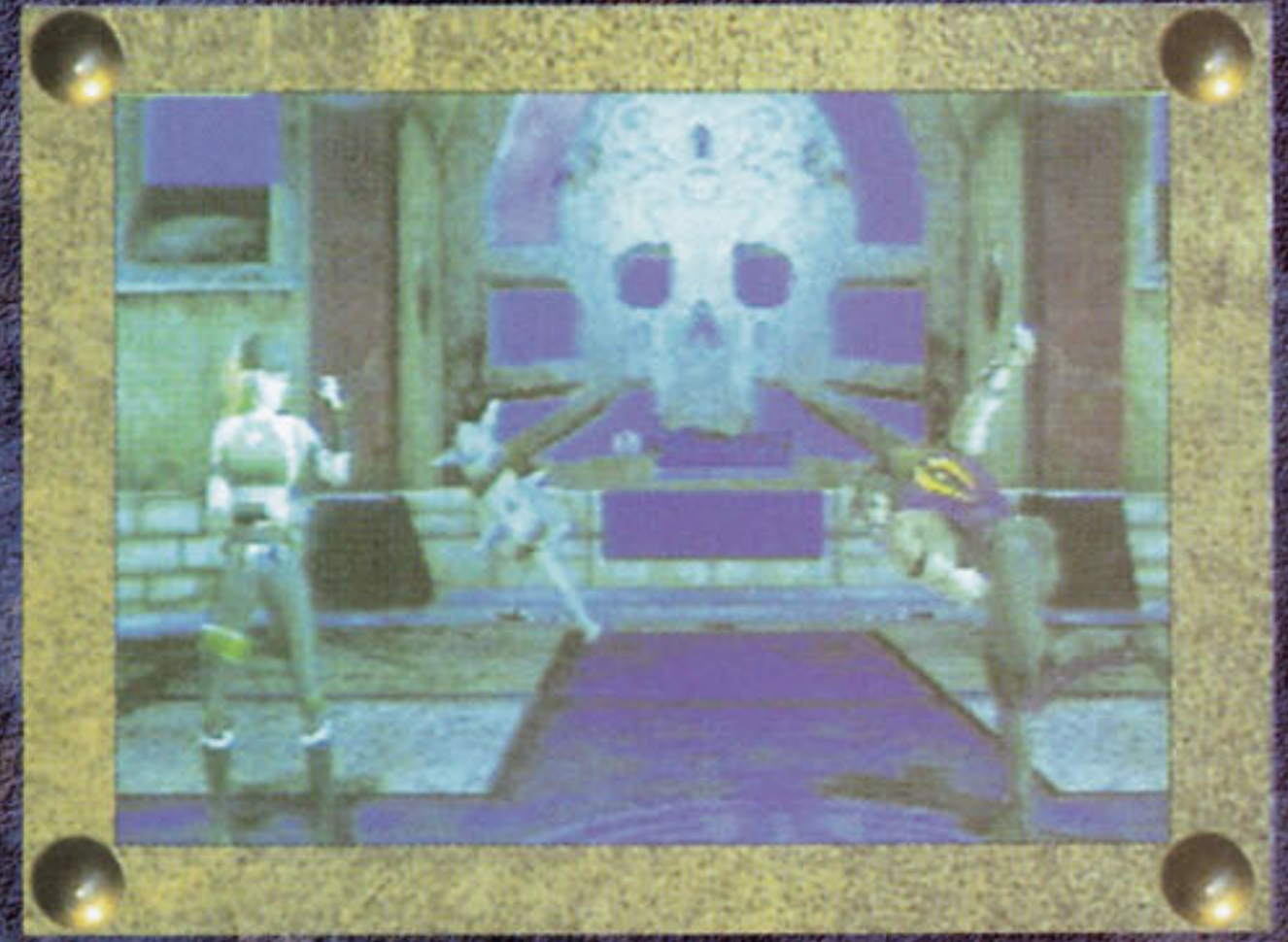
Reiko

# ARMA: TACAPE COM ESPINHO



DRAW WEAPON

↓ ↙ ← SA



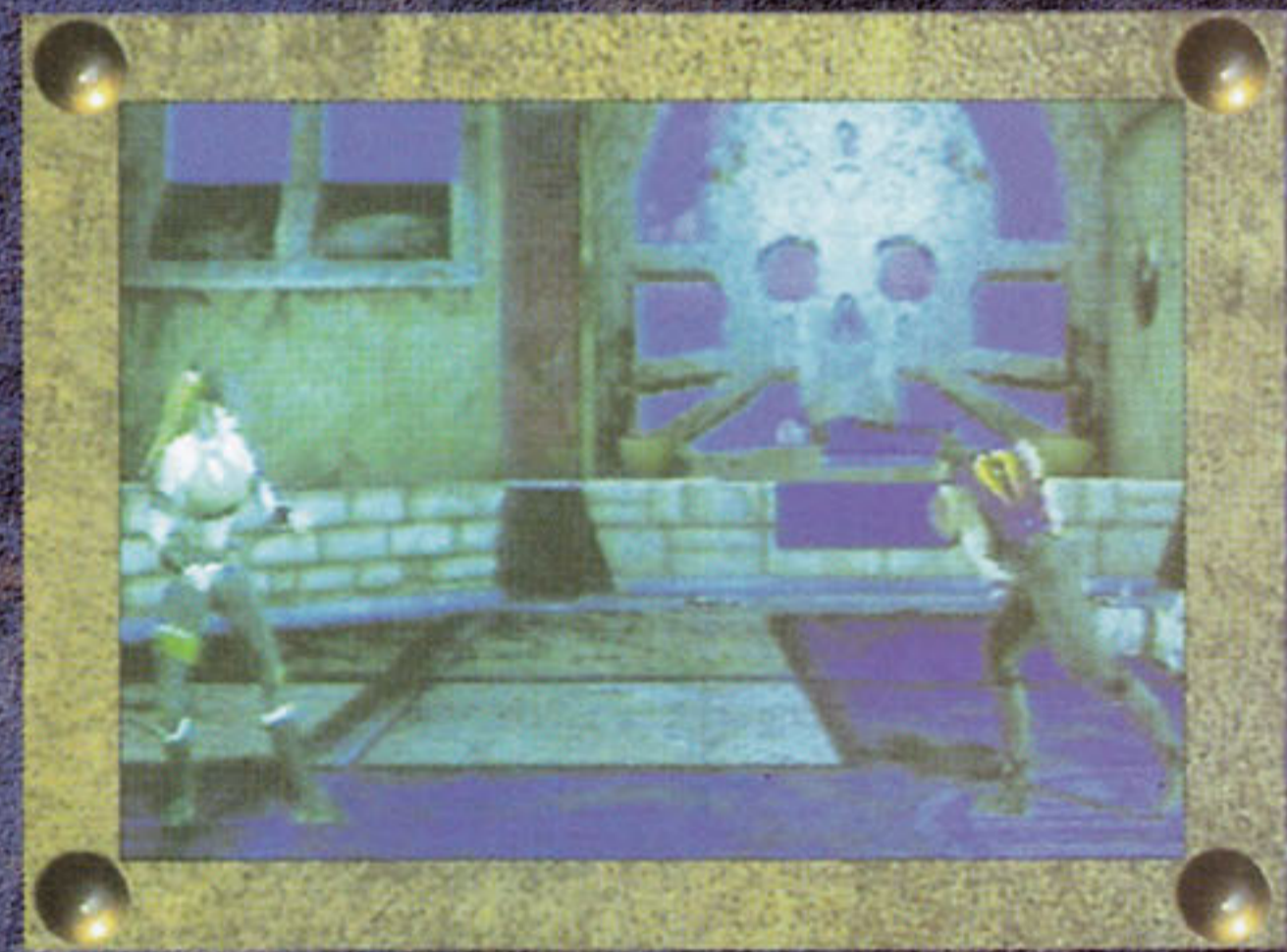
THROW WEAPON AT ENEMY

↓ ↙ ← SA



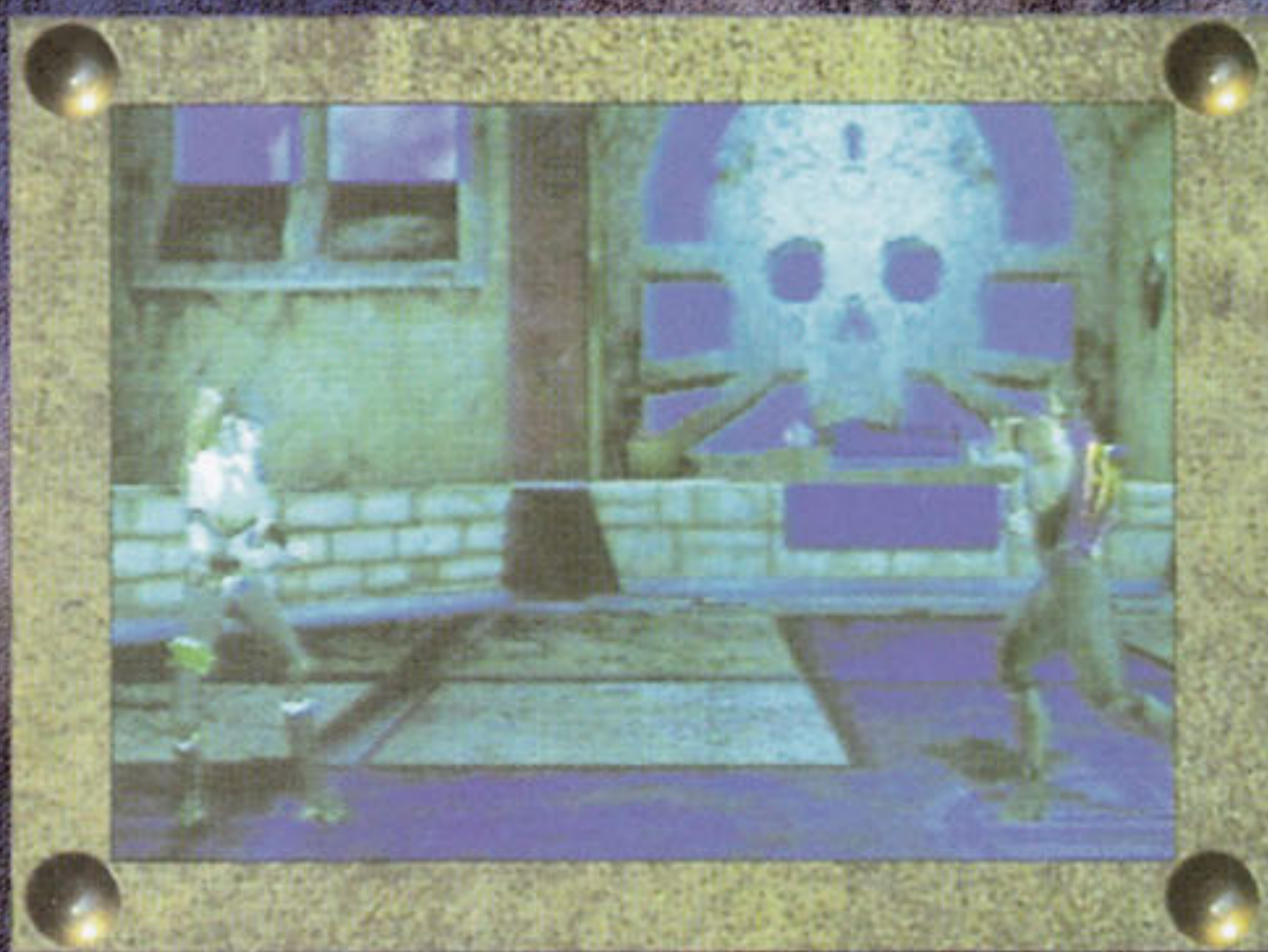
UPPERCUT SWING

← SB



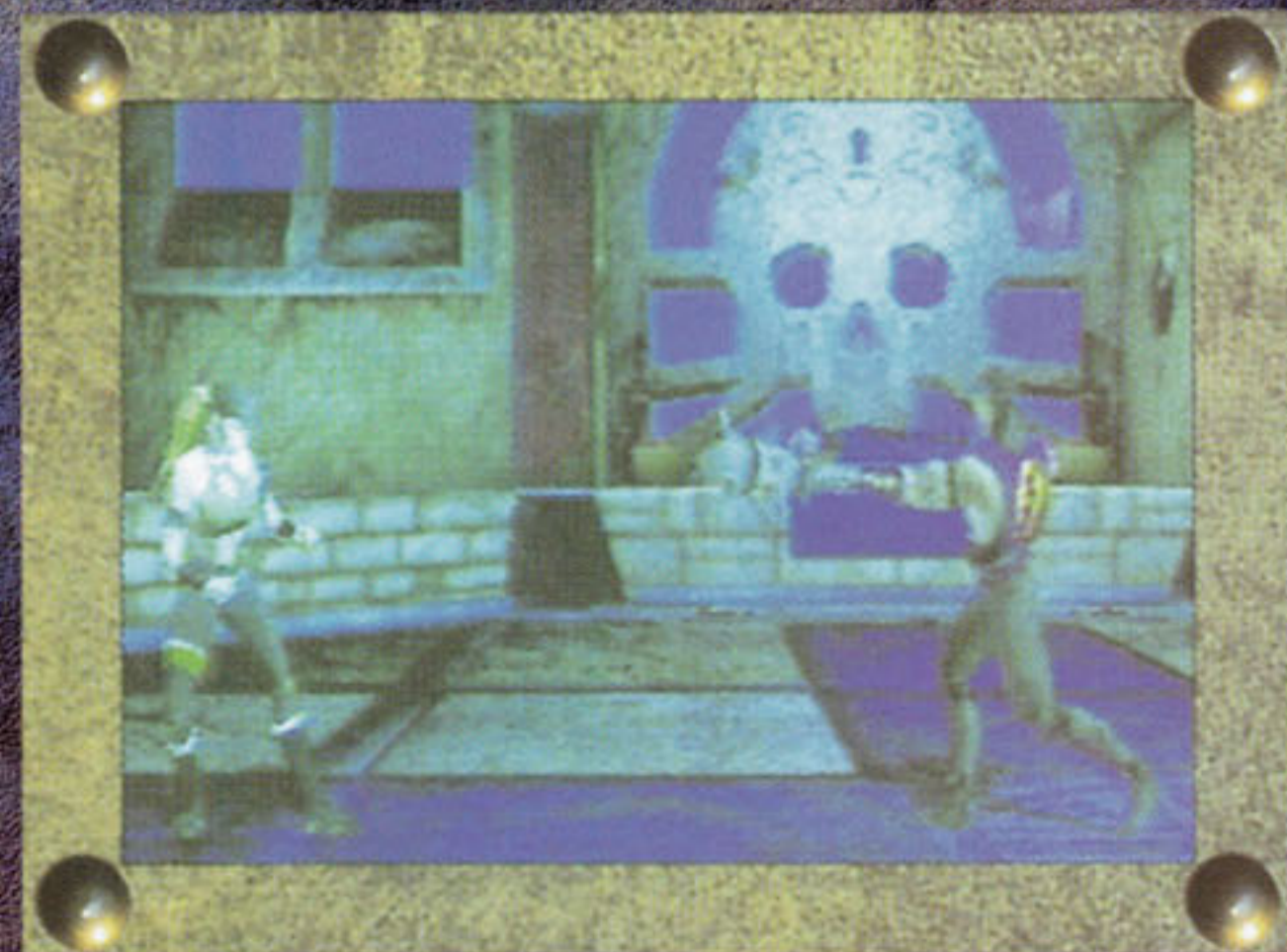
OVERHEAD SWING

← SA



BACKHAND SWING

SB



FOREHAND SWING

SA





# FATALITIES

## FAN STAGE

↓ ↓ ← CB



## FAN STAGE

(perto do oponente) → ↓ → CA+  
CB+BL+SB



# COMBOS

## WEAPON COMBOS

5 Hits, 33%: SA, CA, CA, ↓ ↓ ← SA



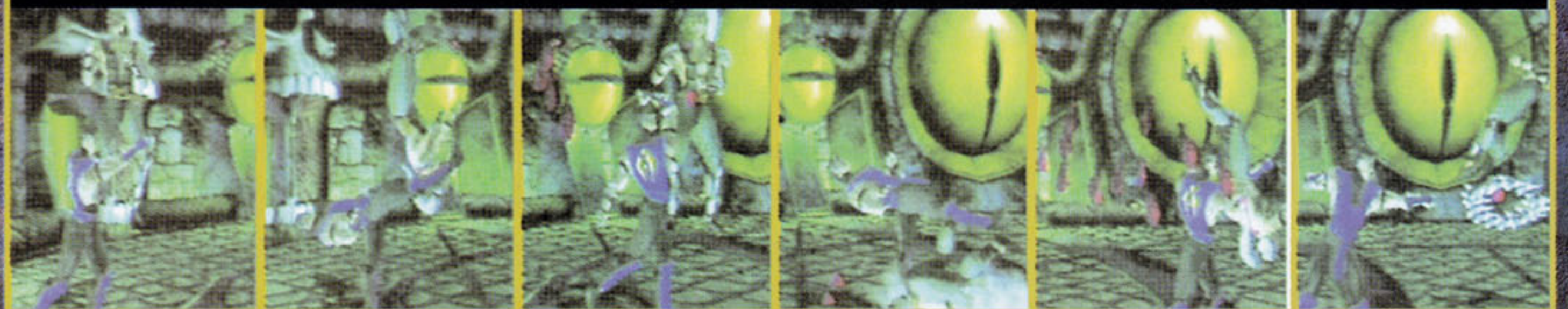
## AIR COMBOS

(Jogador precisa socar o adversário no ar pra iniciar os movimentos)

4 Hits, 23%: SA, Flip Kick, Pulando CA, Teleport Slam



6 Hits, 33%: SA, Flip Kick, Uppercut, Flip Kick SA, ↓ ↓ → SB



Reiko

# GROUND COMBOS

5 Hits, 34%: CA, CA, Flip Kick, SA, Teleport Slam



4 Hits, 23%: Punch, Flip Kick, Pulo CB, Teleport Slam



MAX DAMAGE 7 Hits, 46%: CA, CA, Flip Kick, Uppercut, Flip Kick, SA, →↘→ SB



5 Hits, 34%: Flip Kick, Uppercut, Flip Kick, Pulando CB, Teleport Throw



7 Hits, 45%: Pule para cima com um CA pulando CA, SA, Flip Kick, pulando CA, Teleport Slam



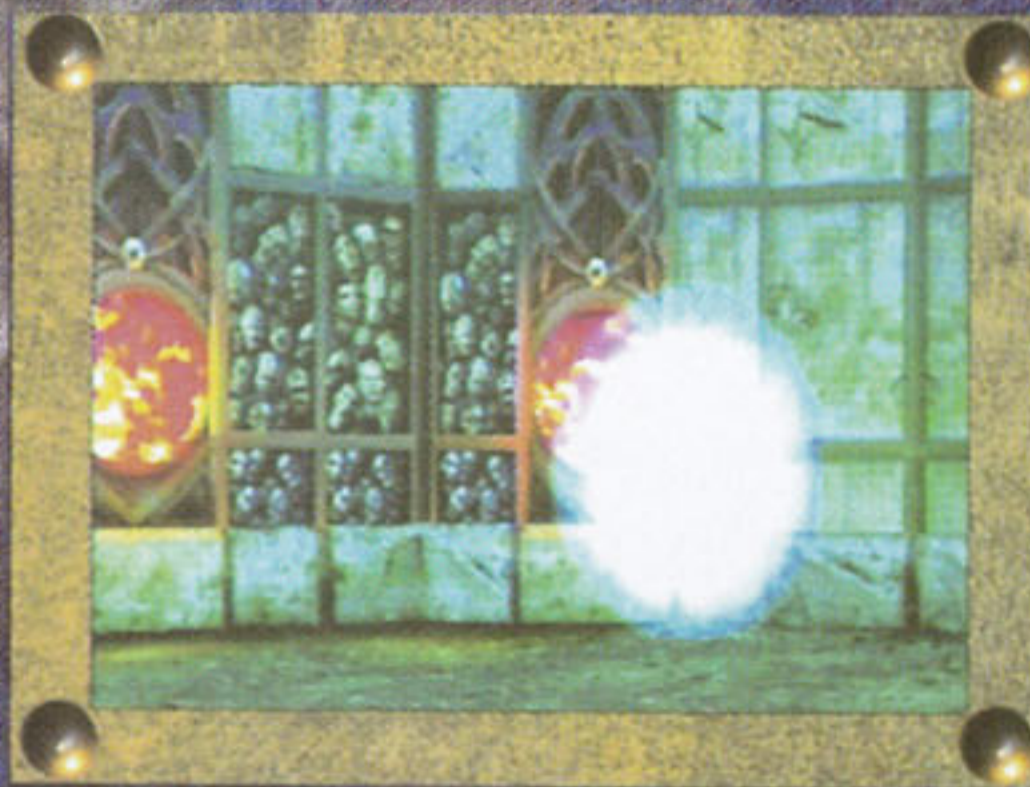
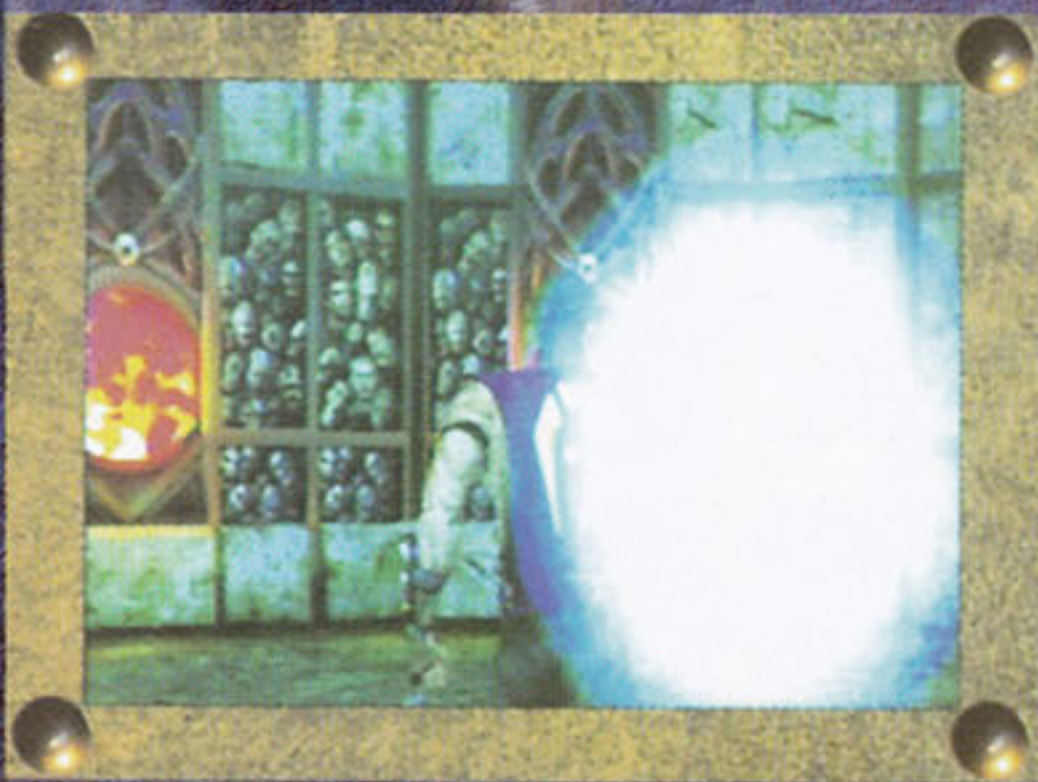
# Estratégias

## Contra Jogadores

Durante as lutas trate de usar o "Flip Kick" sempre que o oponente pular sobre você. Quando a luta ficar mais difícil, faça o "Teleport Slam" pra ficar longe do oponente e use o ataque "Ninja Stars" pra manter o inimigo à distância. Jogando na defensiva, espere até que o inimigo lance um projétil e, em seguida, dê o "Teleport Slam" para chegar arrebatando no inimigo e não dar chance para a recuperação. Como o "Flip Kick" é um golpe muito forte, use-o sempre que possível, tentando ainda acertar um gancho no adversário. Sendo acima da média, Reiko pode ser considerado um personagem letal.

## Contra Computador

Reiko é o único personagem que ganha com certa facilidade do computador... em 75% das tentativas o adversário leva o "Flip Kick" e beija a lona - dessa forma você terá muitas chances de aplicar "Combos" fortes e arrebatando o inimigo. Jogando na defensiva, espere até que o oponente lance um projétil, use o "Teleport Slam" rapidamente para aparecer atrás do inimigo e ataque-o com agilidade para pegá-lo sem defesa. Lembre-se que manter-se longe do inimigo - do outro lado da tela - é uma das mais importantes técnicas de luta e, apesar de defensiva, pode ajudar bastante nos momentos dos ataques.

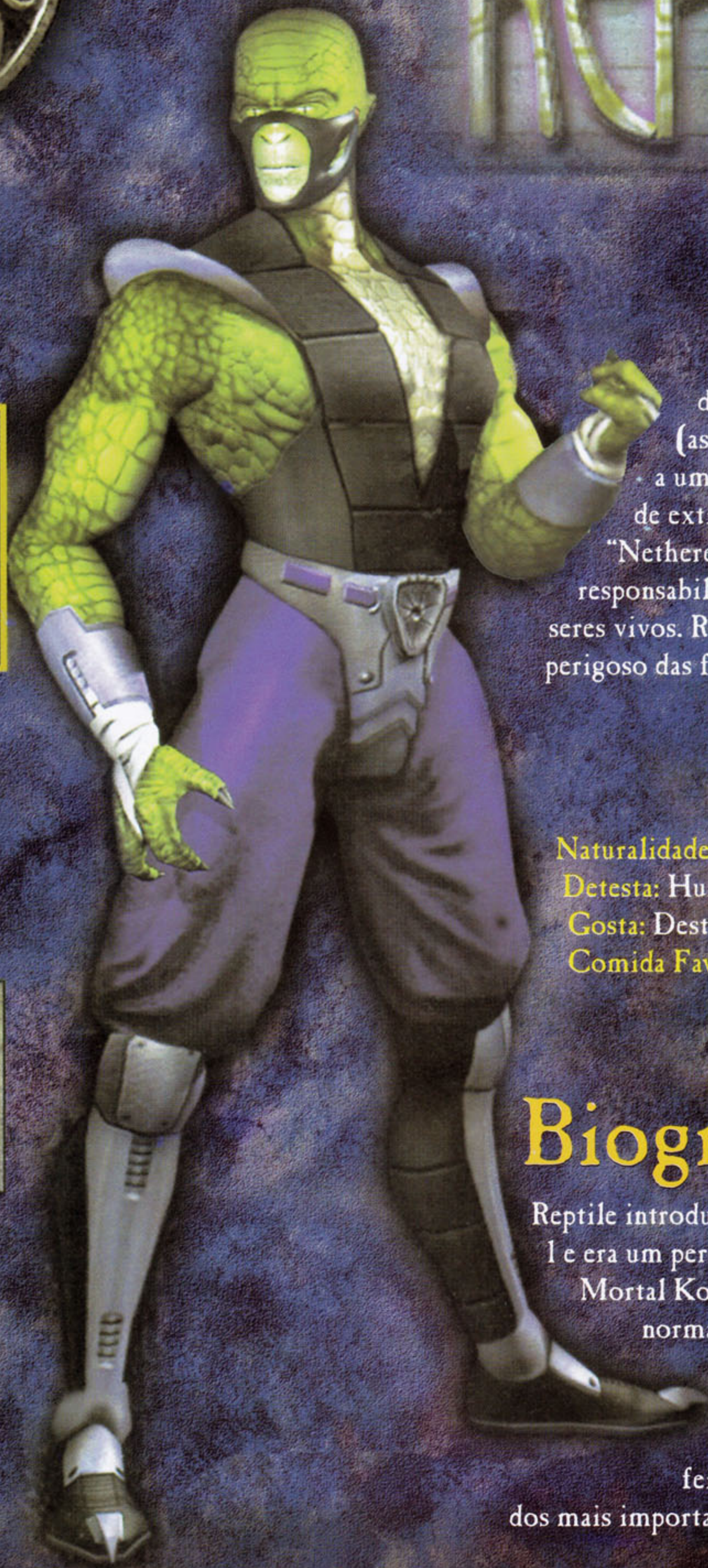


# Finais

Reiko sempre foi meio isolado e, no final do campeonato, fica sozinho esperando por seu destino. Ele entra lentamente num portal iluminado à frente dele e some... ninguém sabe o que aconteceu e qual será o próximo desafio de Reiko... o que estará aguardando o guerreiro do outro lado do portal?



# REPTILE™



## Trocar Cor:

Segure **START**  
e aperte  
**SB+BL+CB**



Arma:  
Machado de  
combate

## Nota Geral

# 7.07

## Enredo

Reptile também é um dos generais das forças armadas de Shinnok (assim como Reiko). Reptile pertence a uma raça de criaturas répteis em fase de extinção e foi banido para "Netherealm" por um comitê que o responsabilizou pela morte de milhões de seres vivos. Realmente Reptile é um aliado perigoso das forças do mal.

**Naturalidade:** Outworld.

**Detesta:** Humanos e Deuses Anciãos.

**Gosta:** Destruição e sua raça de répteis.

**Comida Favorita:** Grilos e joaninhas.

## Biografia

Reptile introduziu-se ainda em Mortal Kombat 1 e era um personagem secreto. Depois, em Mortal Kombat II, tornou-se personagem normal e tem adquirido desde então uma série de movimentos e habilidades - entre elas até uma espécie de proteção contra feiticeiros, magos e deuses. Um dos mais importantes aliados de Shinnok.





# MOVIMENTOS ESPECIAIS

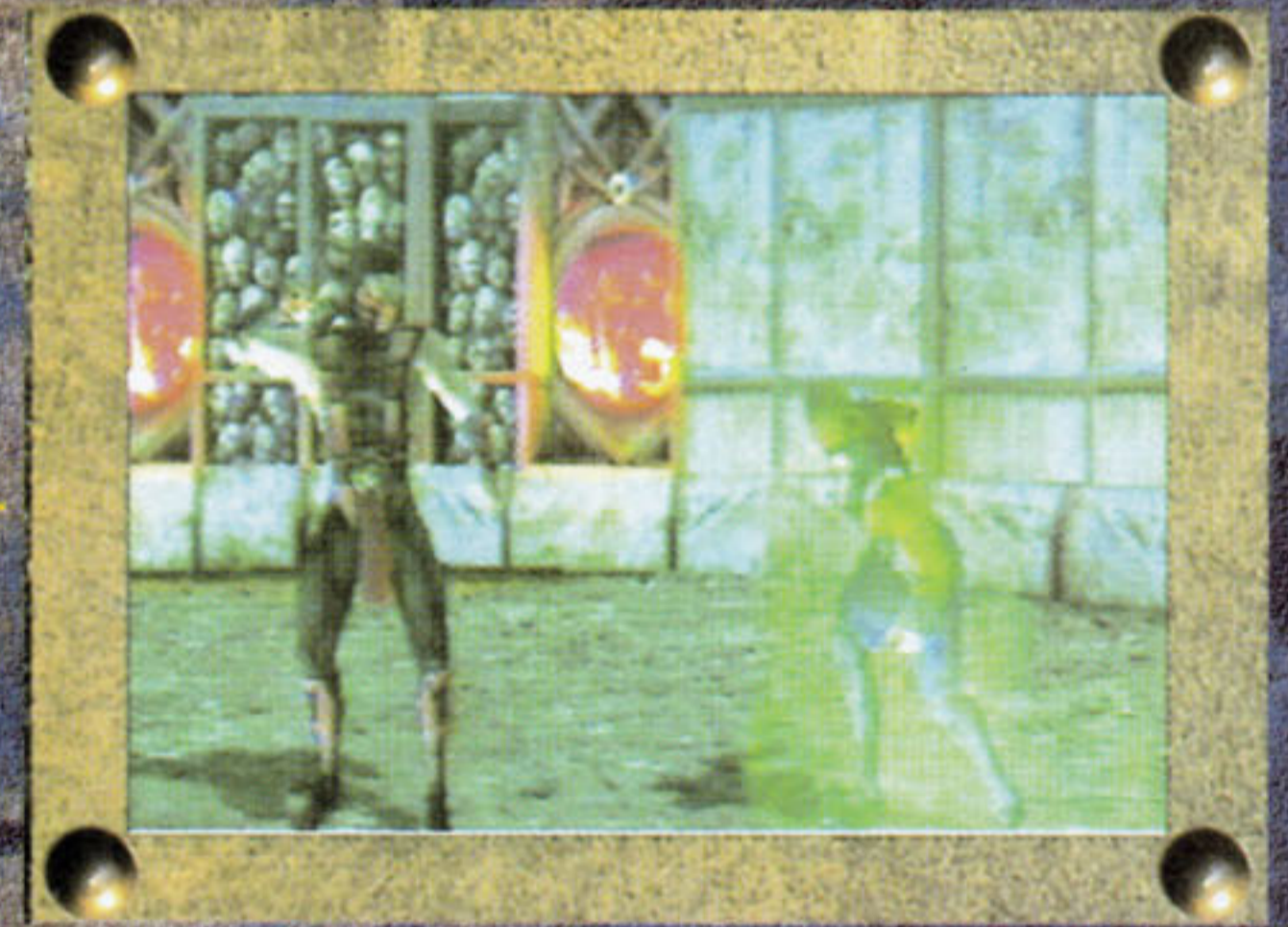
ACID SPIT

↓ ↘ → SA



DASH PUNCH

↔ → SB



INVISIBILITY

BL+CA



SUPER CRAWL

↔ → CB



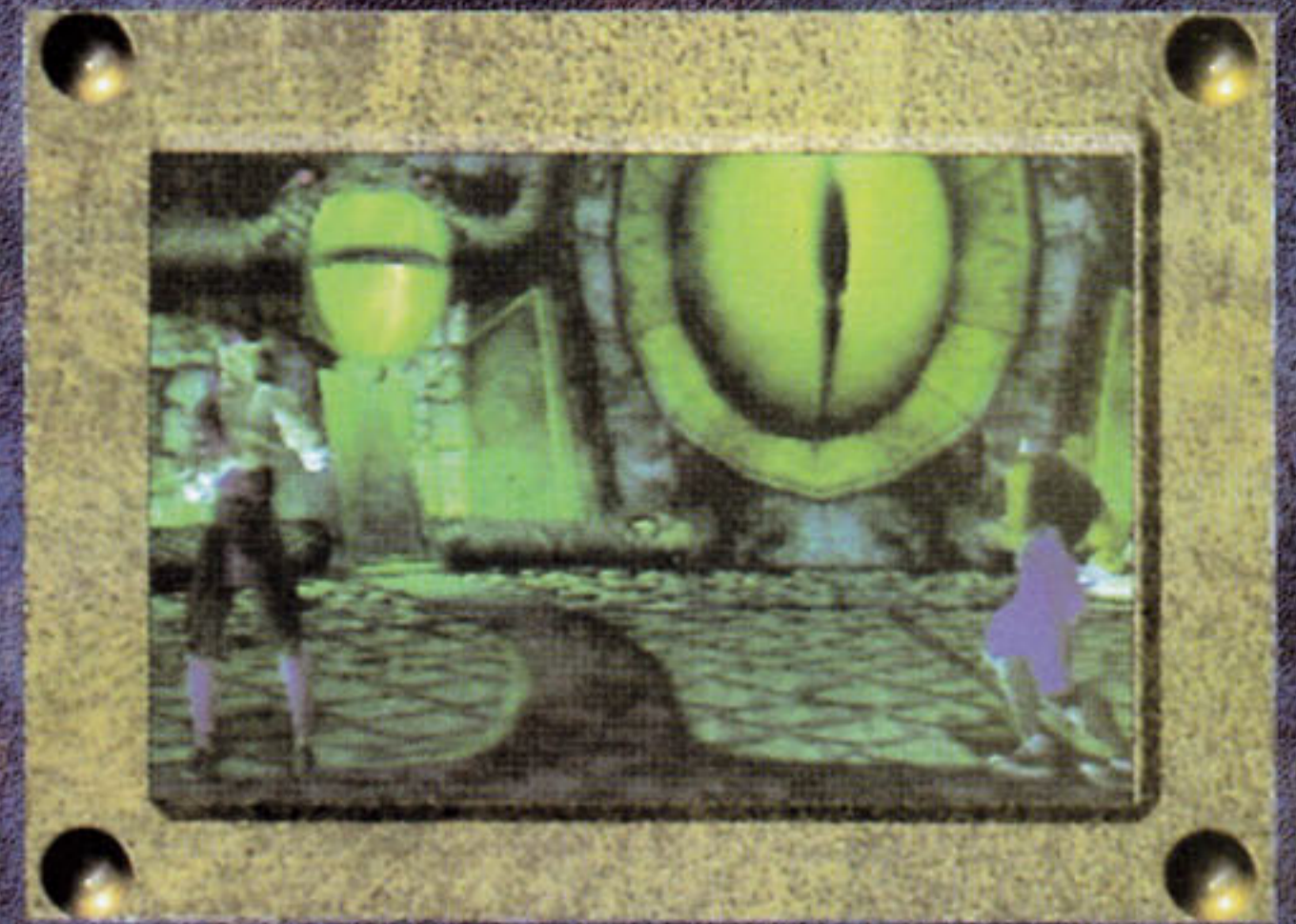
*Reptile*



# ARMA: Machado de combate

## DRAW WEAPON

←← SB



## THROW WEAPON AT ENEMY

←← SB

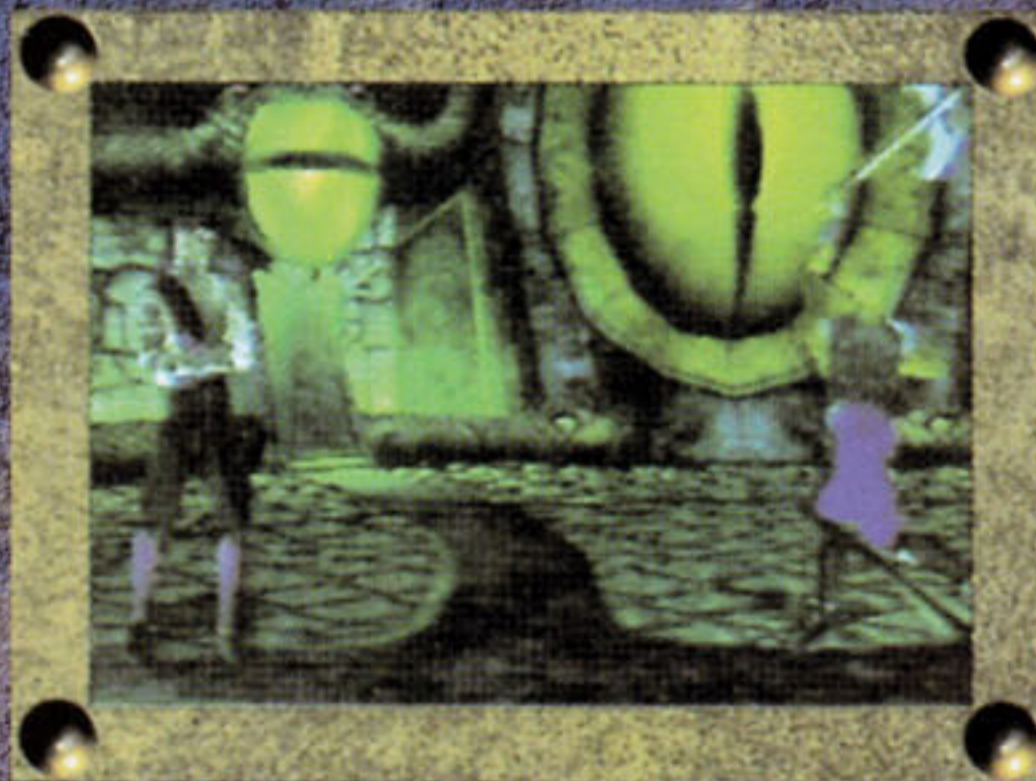
## SPINNING BLADE

← SA (segure SA para maior efeito)



## UPPERCUT SWING

SA



## DOWNWARD SLASH SWING

SB



## STEP AND SLASH NECK

← SB

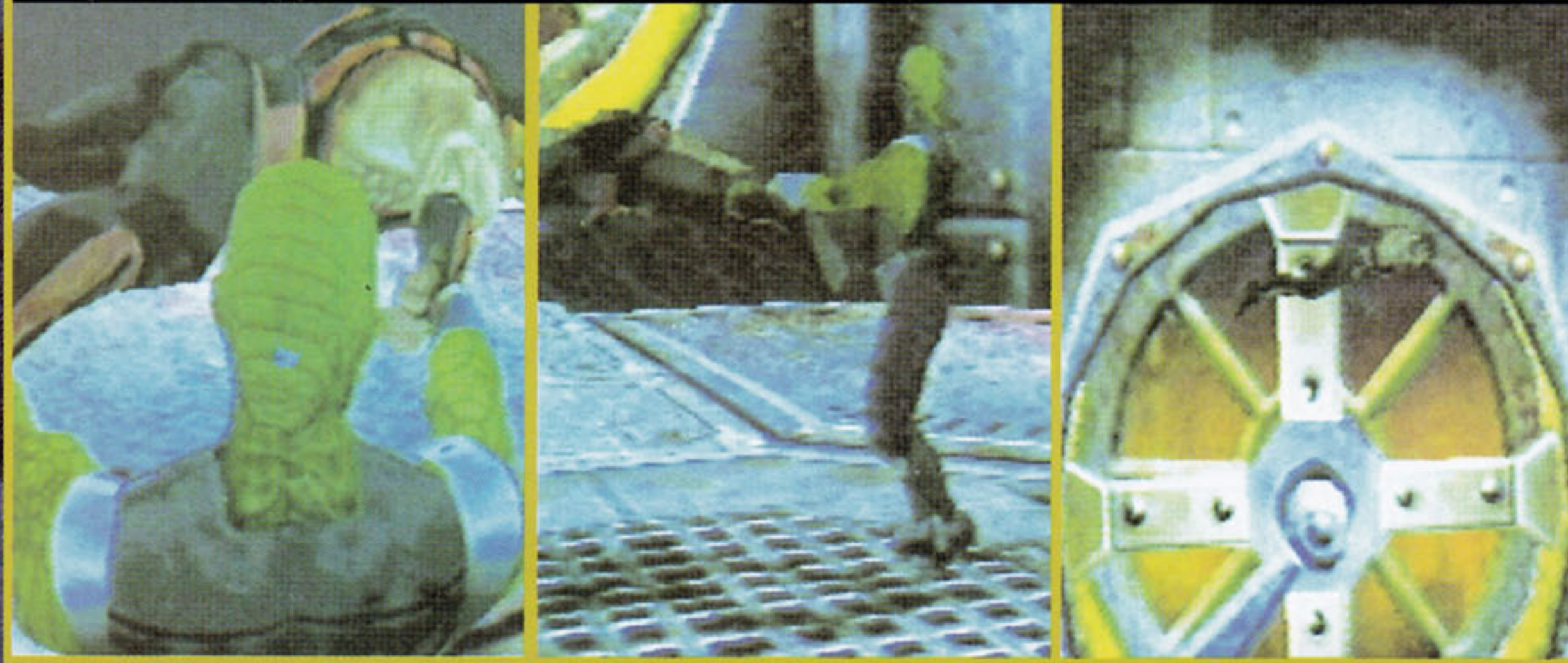




# FATALITIES

## FAN STAGE

↓ → → SB



## FACE EAT FATALITY

Segure SA+SB+CB+CA, e pressione acima (perto do oponente)



Reptile

# WEAPON COMBO

4 Hits, 24%: SA, CA, CA, ←← CB, Hold ← e CB

4 Hits, 31%: CA, →+SB, SA, ←→ CB

# COMBOS

## AIR COMBO

(O jogador precisa socar o adversário no ar para iniciar os movimentos)

3 Hits, 13%: SA, SA, ←→ SB

3 Hits, 18%: SA, Pulando, CA, ←→ CB

## GROUND COMBOS

7 Hits, 40%: SA, CA, ↓+SA, SA, ←→ CB, ←→ SB

Max Damage 7 Hits, 42%: SA, CA, ↓+CA, Uppercut, ←→ CA, ←→ SB

# Estratégias

## Contra Jogadores

Reptile não é forte, mas é extremamente ágil - o que torna possível aplicar vários golpes mais fracos no inimigo num intervalo de tempo bem pequeno - causando um grande dano no final da sequência. Quando atacado pelo ar, use o soco para arreventar o inimigo e execute o "Super Crawl" para emendar um "Combo" em seguida. Se você tiver a chance de tornar-se invisível, faça isso de longe para não acabar levando um ataque em seguida e tornar-se visível novamente. Quando perceber que está fugindo do inimigo, use o "Acid Spit" - mas faça isso apenas se estiver longe pois, após realizar o movimento, Reptile fica vulnerável por algum tempo e pode acabar levando um "Combo". Agora, por último, e mais importante: fique com o machado à mão, pois é uma arma muito rápida e poderosa... pode-se dominar facilmente um combate em poder dessa arma.

## Contra Computador

Nas primeiras lutas Reptile pode se mostrar um personagem superior mas, ao avançar na jornada, rapidamente nota-se que o "Super Crawl", por exemplo, deixa o personagem muito vulnerável. No entanto, apesar o computador defender esse ataque com frequência, ao usá-lo num "Combo", o movimento se mostra um tanto eficiente. Quando derrubar o oponente com um "Low Dash Punch" ou com o "Crawl Spit", corra em direção ao adversário e faça um "Breaker" - movimento para quebrar alguma parte do oponente. Finalmente, se possível, tente tornar-se invisível para atrapalhar as investidas inimigas.

## Finais

Reptile: Quan Chi, eu servi muito bem nosso Deus Shinnok durante a destruição dos guerreiros da Terra.

Quan Chi: Sim. Nós apreciamos muito seus esforços como aliado.

Reptile: Agora eu desejo retornar no tempo até meu mundo natal - antes do momento em que ele foi destruído pelas mãos de Shao Kahn. Como dono do poder supremo sobre toda a realidade, Shinnok sozinho poderia garantir meu desejo.

Quan Chi: Você faz um desafio com esse pedido impetuoso a seu Deus e Mestre?

Reptile: Esse é um simples pedido para um feiticeiro de grande poder.

Quan Chi: Então isso também não tem valor para ele.

Reptile: Eu exijo isso! Se não fossem os guerreiros como eu o ataque dele contra as forças de Rayden teria falhado.

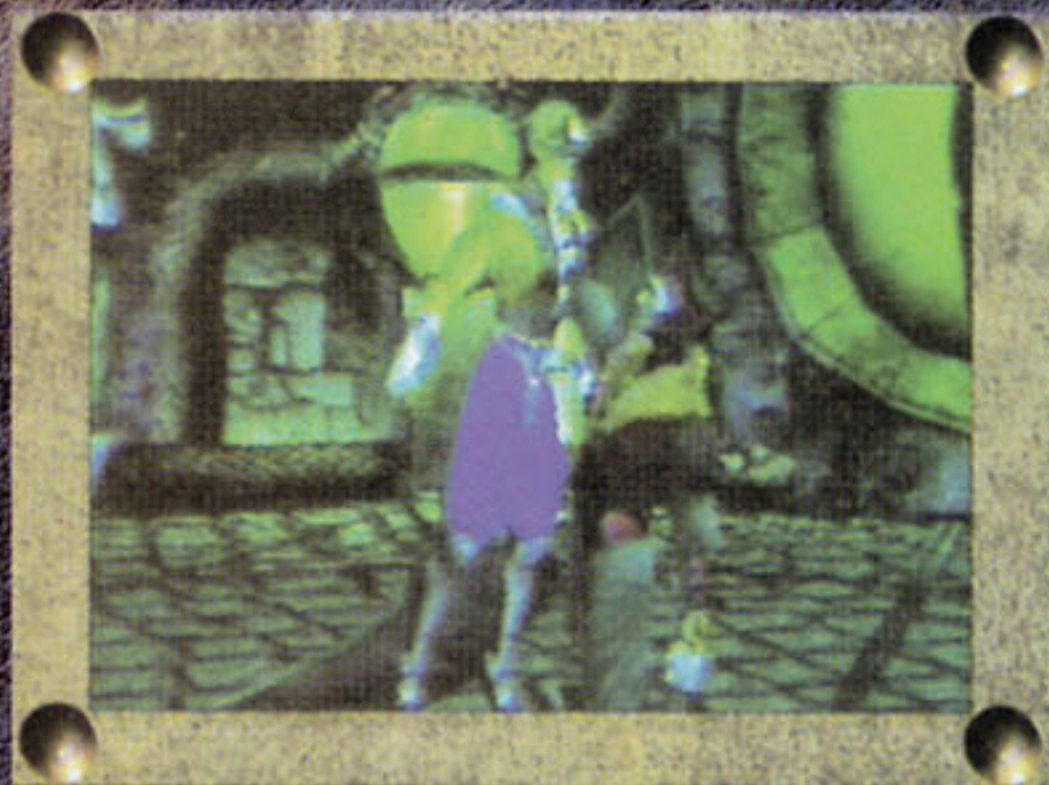
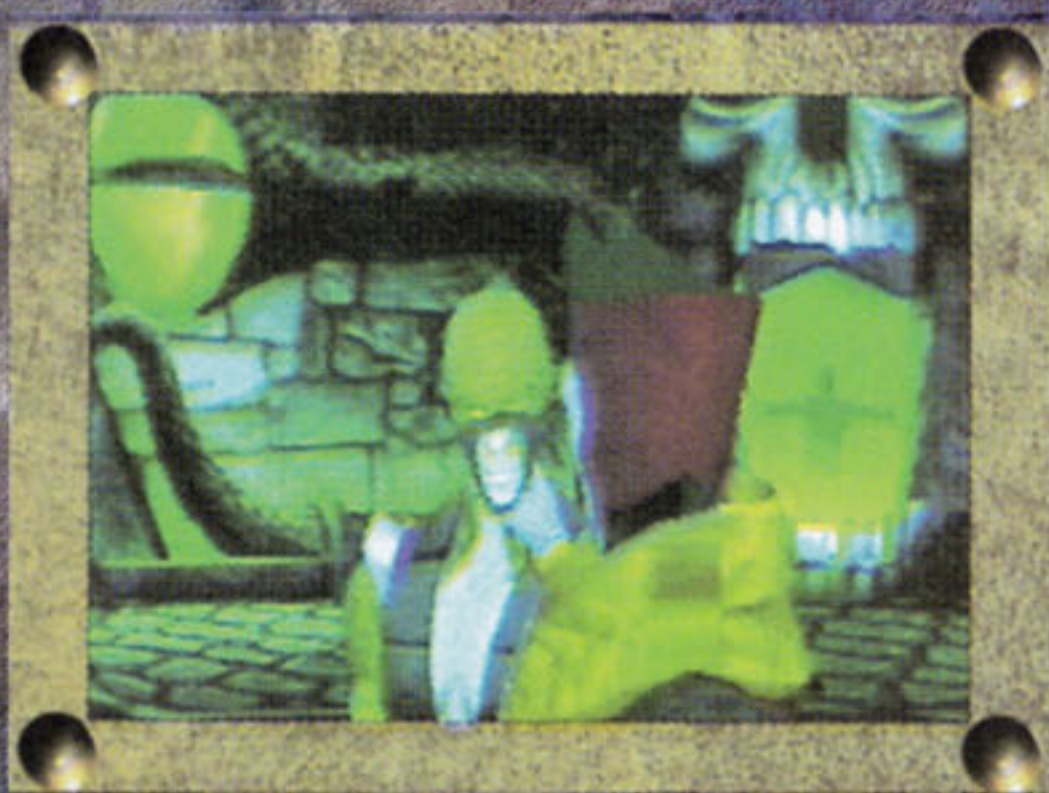
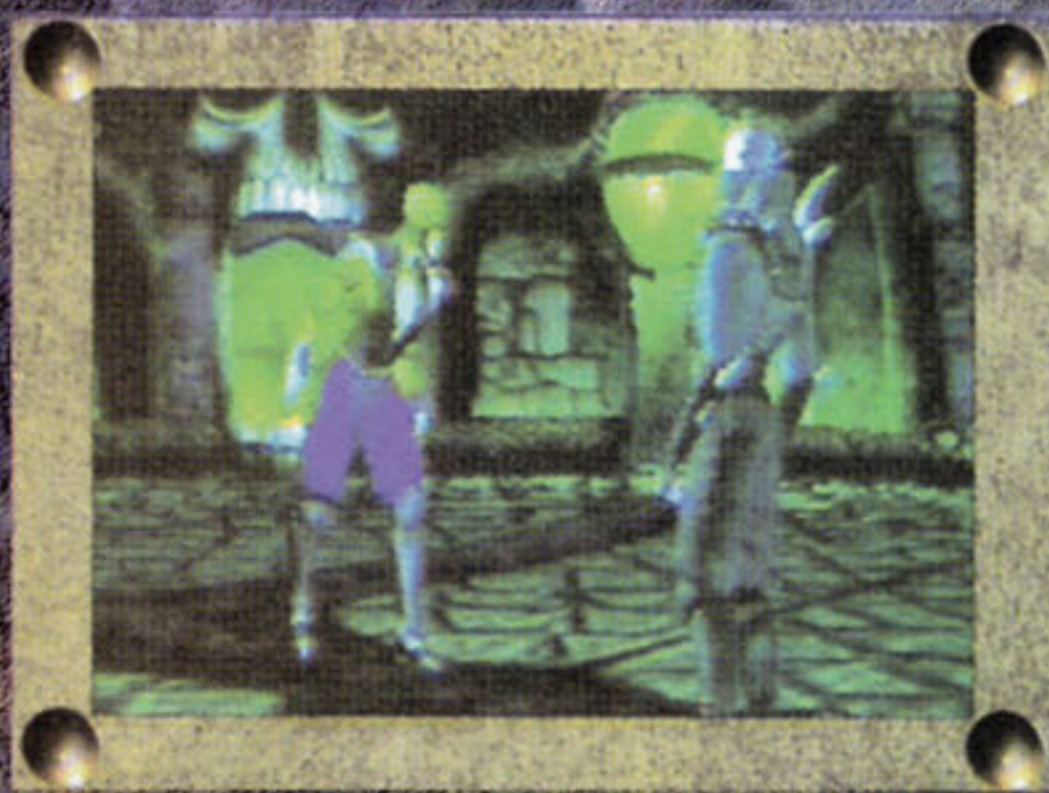
Quan Chi: Talvez você queira demonstrar seus sentimentos para o próprio Shinnok?

Reptile: O quê?

Shinnok: Infiel! Você não está em posição de exigir nada! Eu poderia matar você com um mero pensamento.

Reptile: Mas... nós tínhamos um acordo!

Shinnok: Um acordo? Eu não sou um Deus da minha palavra, Reptile. Todos os acordos estão cancelados.





# SCORPION



## Trocar Cor

Segure **START**  
e aperte  
**SA+BL+CA**



Arma:  
Cimitarra

## Nota Geral

# 6.71

## Enredo

Com o desenrolar de toda a série Mortal Kombat o ninja Scorpion acabou se tornando um importante aliado na luta contra os "Elder Gods" e as forças da luz lideradas por Rayden. Para seduzir o ninja "morto-vivo", Quan Chi fez uma oferta irresistível: Scorpion ganharia sua vida de volta em troca de seus serviços como assassino. Agora, com o acordo fechado, Scorpion tem motivos próprios para aniquilar seus adversários.

**Naturalidade:** Osaka, Japão.

**Detesta:** Pessoas que mataram sua família.

**Gosta:** Vida e sua família.

**Comida Favorita:** Homens mortos  
**NÃO** comem.

## Biografia

Presente na série desde o 1º capítulo, Scorpion é atualmente um ninja "morto-vivo" - que teve sua vida tirado pelo rival, Sub-Zero. Scorpion também **NÃO** tem mais família, pois todos foram assassinados misteriosamente... suas únicas esperanças agora ficam pela chance de recuperar sua vida.

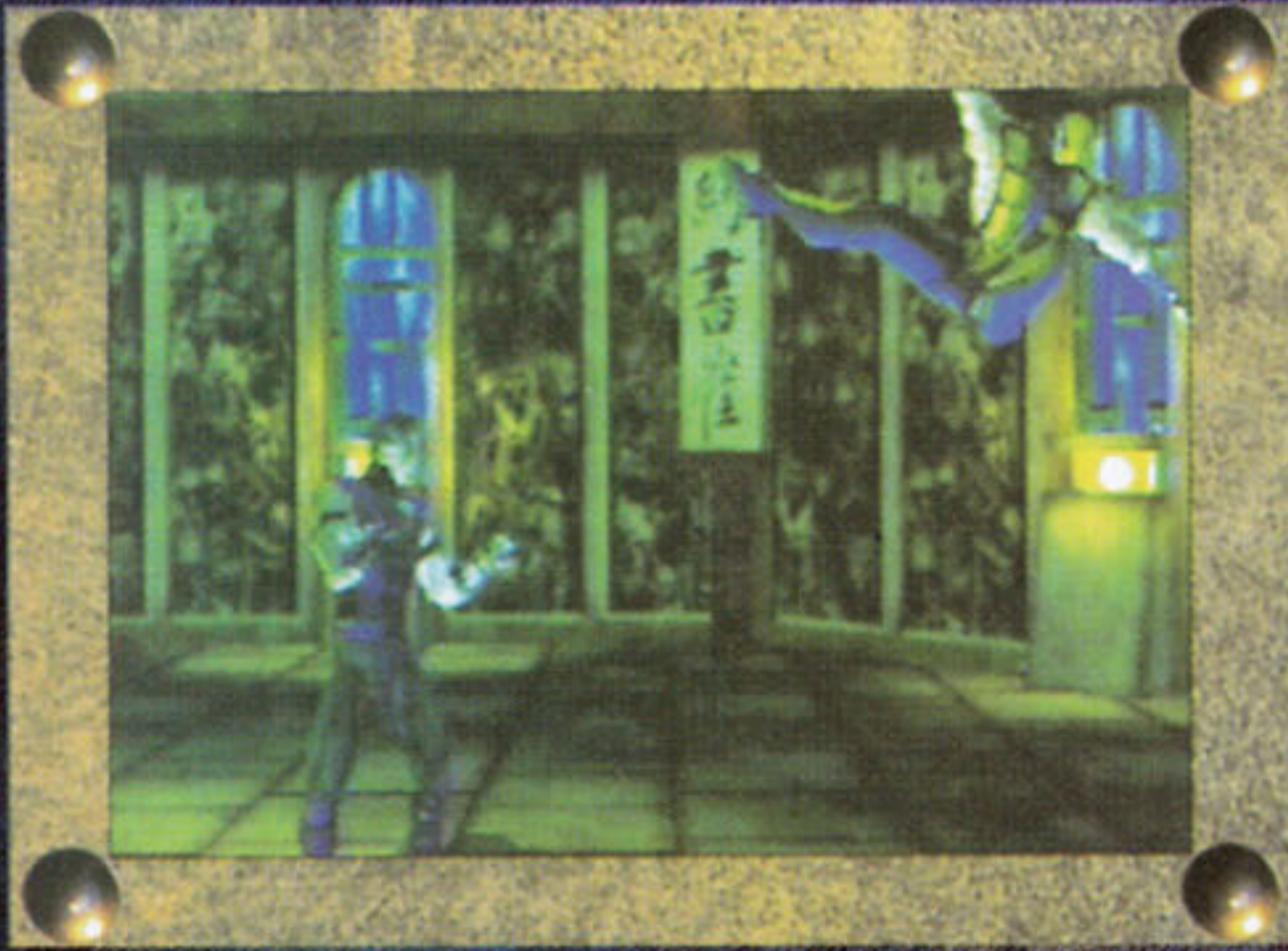
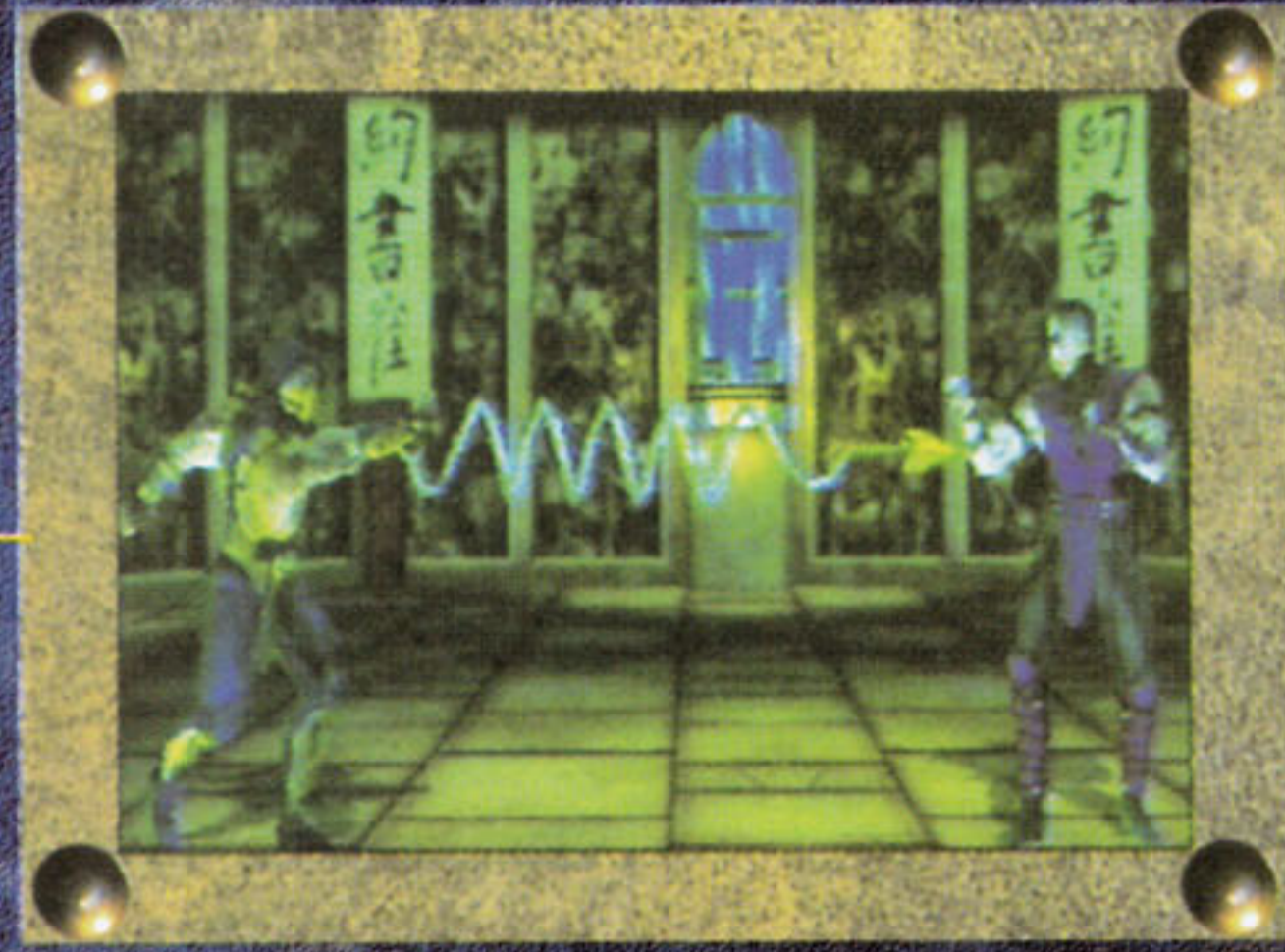


# MOVIMENTOS ESPECIAIS



## HARPOON

← ← SB

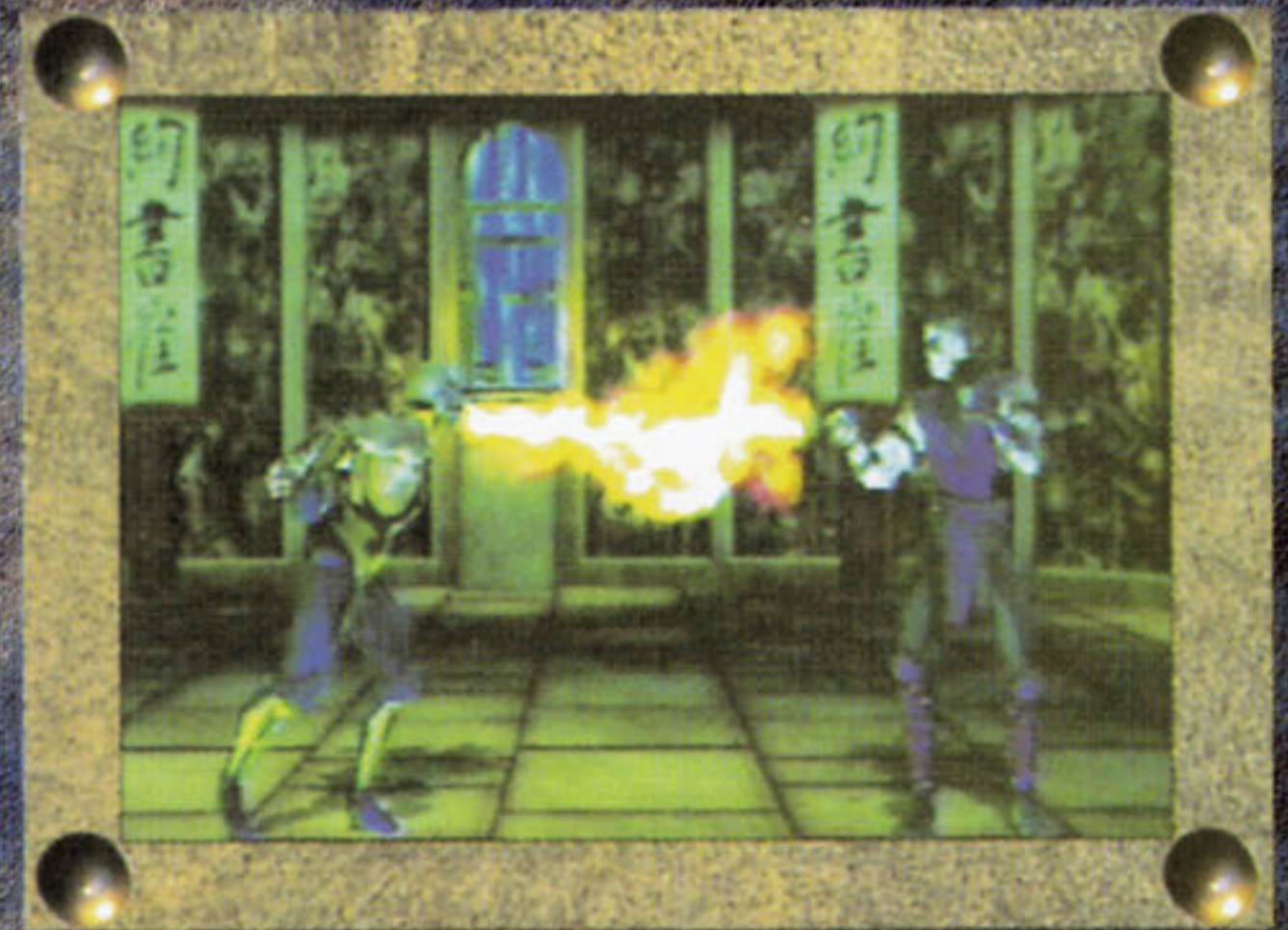


## TELEPORT

↓ ↓ ← SA

## FIRE BREATH

↓ ↓ → SB



## AIR THROW

BL (pulando)

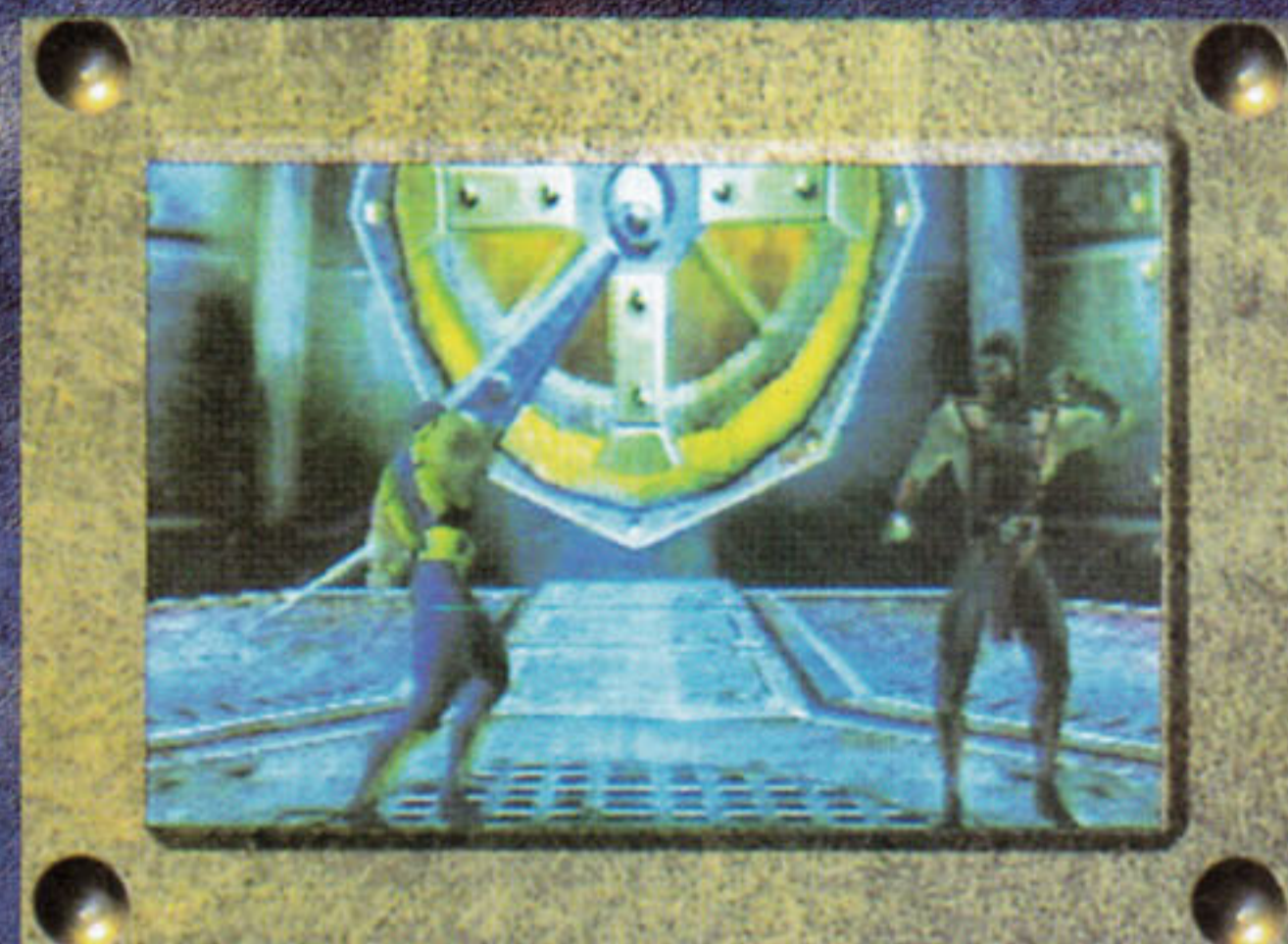


Scorpion

# ARMA: Cimitarra

## DRAW WEAPON

→ → CA



## THROW WEAPON AT ENEMY

→ → CA

## DOWNWARD SLASH

SA



## UPPERCUT SLASH

← SB



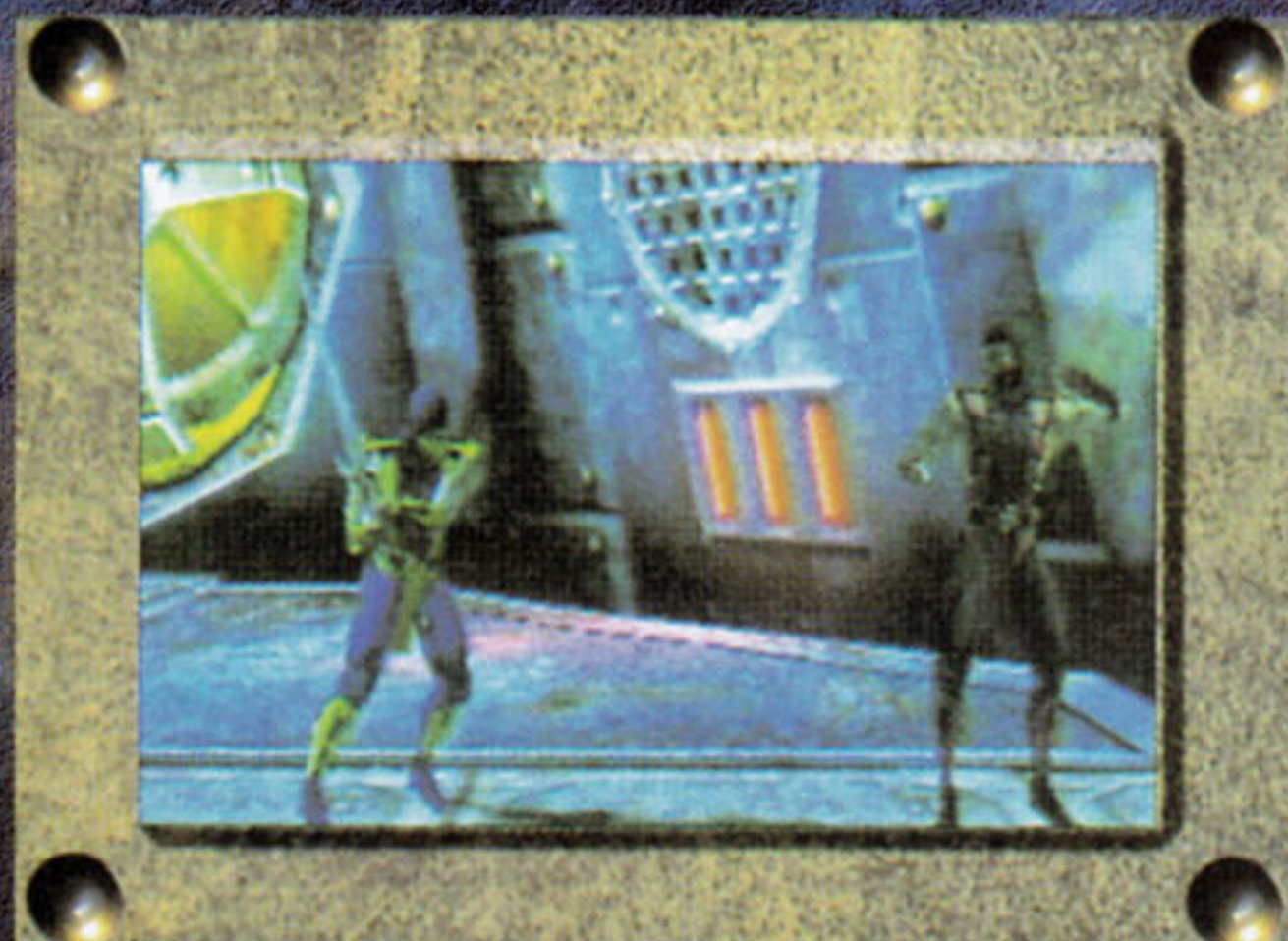
## SPINNING BLADE

↓ SB (segure SB para maior efeito)



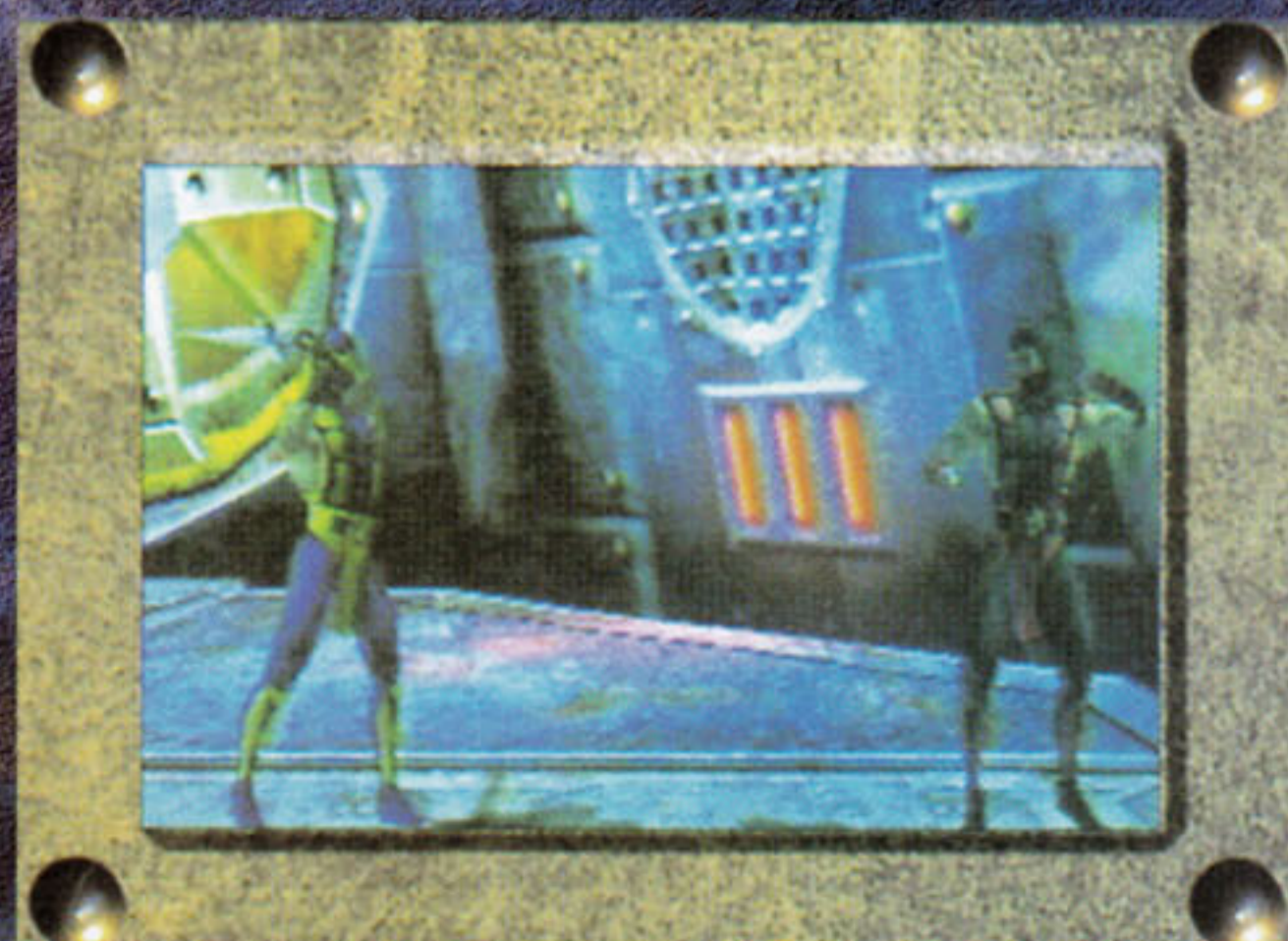
## CROSS SLASH

← SA



## UNDERHAND SLASH

SB





# FATALITIES

## FIRE BREATH FATALITY

← → → ← BL (a um passo)



## FAN STAGE

→ ↓ ↓ CB



# COMBOS

## WEAPON COMBOS

3 Hits, 15%: (segure) ↓ + SA (Cimitarra)



Max Damage 8 Hits, 48%: SA, Pulo + CA, Teleport, Spear, SA, CA, CA, → → + CA, CA



Max Damage 5 Hits, 42%: SA, CA, CA, → → CA, ← + SB



*Scorpion*



# AIR COMBOS

(O jogador precisa socar o adversário no ar para iniciar os movimentos)

Max Damage 8 Hits, 45%: SA, Flame, Teleport, Spear, SA, CA, ↓ + SA, Uppercut



7 Hits, 43%: SA, Teleport, Spear, SA, CA, ↓ + SA, Pulo + CA, Air throw



Max Damage 7 Hits, 42%: Pulo + CA (no ar). Teleport, Spear, SA, CA, ↓ + SA, Fire Breath



# GROUND COMBOS

6 Hits, 44%: CA, CA, Spear, SA, CA, ↓ + SA, Air Throw



Max Damage 8 Hits, 46%: SA, CA, ↓ + SA, Spear, SA, CA, ↓ + SA, Uppercut



5 Hits, 31%: SA, CA, ↓ + SA, Spear, Uppercut



# Estratégias

## Contra Jogadores

Scorpion está devolta e mais poderoso que nunca! Quando o oponente pula sobre você, Scorpion pode realizar um "Combo" iniciando com o movimento do "Fire Breath". O ninja também continua bom na defesa e pode usar o "Teleport" para atingir os oponentes do outro lado da tela. Quando o inimigo pula sobre você pode-se usar soco ou "Teleport"... ou ainda, pular e usar o "Air Throw". Esse pode NÃO ser o melhor lutador, mas certamente é poderoso... tente aproximar-se dos inimigos usando pulos com chutes seguidos de "Teleport" ou do "Breaker"... é demais!

## Contra Computador

Nos combates mano-a-mano com o computador o esquema é manter-se sempre o mais afastado possível... senão, para tentar acertá-lo na luta corporal, pule por cima do adversário e ataque-o com um chute nas costas - esse é um grande caminho para iniciar "Combos" devastadores.

De perto, contra o computador, sua maior preocupação é não ser arremessado. Quando o oponente pular sobre você, o soco é sempre a melhor defesa, mas lembre-se que também é possível usar o "Air Throw". No momento em que o adversário jogar um projétil, imediatamente, pule com um chute e use o "Harpoon" na sequência - se possível, também entre um "Combo" na sequência desses golpes.

## Finais

Scorpion: Derrotando você, Sub-Zero, eu consegui vingar as mortes de minha família e também de meu clã. Agora minha alma pode finalmente descansar.

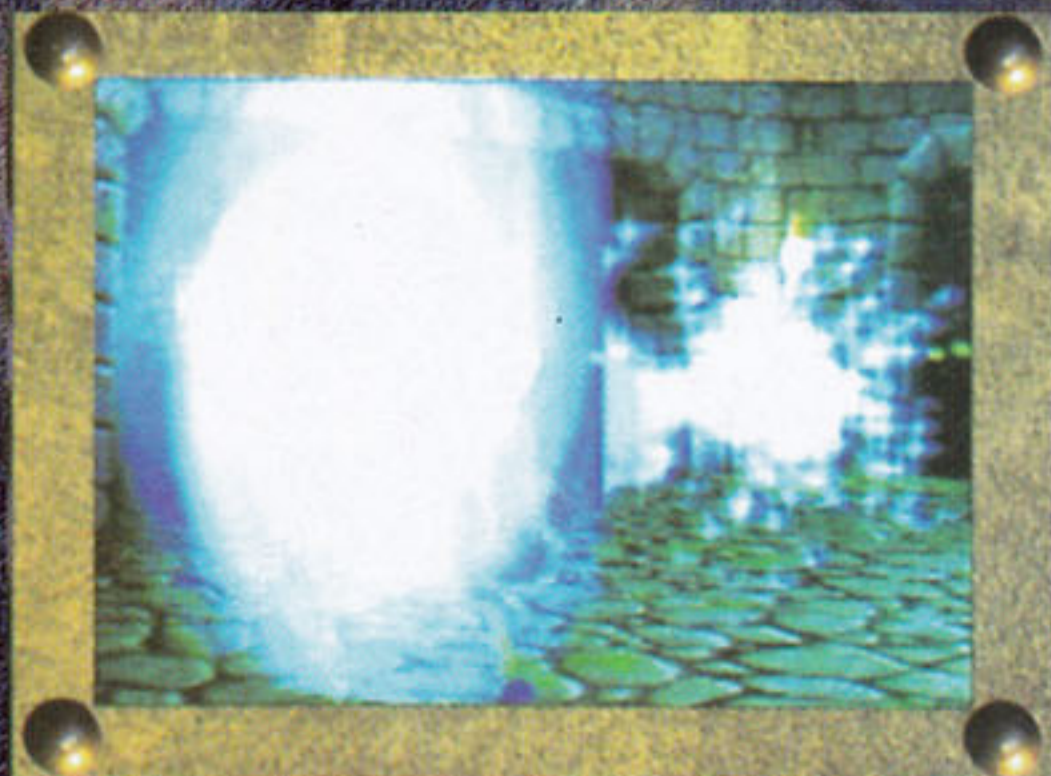
Sub-Zero: Sua alma nunca descansará, Scorpion. O clã "Lin Kuei" pode ser o responsável pelo seu assassinato, mas o assassino de sua família continuará em liberdade.

Scorpion: Se você não é o assassino, quem é ele?

Quan Chi: Eu sou quem você procura. Para matar meu inimigo, Sub-Zero, eu precisava de um "morto-vivo". Você completou minha oferta, Scorpion. Mas agora eu preciso retornar à "Netherrealm".

Scorpion: Nunca!

Quan Chi: Nãããooooo!





# SHINNOK

## Enredo

Shinnok foi banido de "Netherealm" por crimes cometidos contra os "Elder Gods" e estava numa espécie de prisão da eternidade. No entanto, o feiticeiro Quan Chi conseguiu libertá-lo e tornou-se seu aliado.

Com a ajuda de Quan Chi, Shinnok poderia então dominar o reino de "Edenia" e ganhar forças para a batalha contra os "Elder Gods"... por fim, é claro, Shinnok estaria pronto para vingar de Deus do Trovão, Rayden, que o havia aprisionado.

**Naturalidade:** Desconhecida.

**Detesta:** Rayden e "Elder Gods".

**Gosta:** Poder e Revanche.

**Comida Favorita:** Sardinhas.

## Biografia

A primeira vez que Shinnok deu suas graças foi em "Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero". Esse Deus banido dos céus pretende vingar-se de Rayden desde que foi aprisionado pelo Deus do Trovão nos confins de "Netherealm".

### Trocar Cor

Segure **START**  
e aperte  
**SA+SB+BL**



Arma  
Tacape com  
espinho

Nota  
Geral

2.79





# MOVIMENTOS ESPECIAIS

## TRANSFORMAÇÕES

---

Sub-Zero: ↓ ← SB

Scorpion: → ← SB

Quan Chi: ↔ ↔ ↔ CB

Reiko: ← ← ← BL

Liu Kang: ← ← → CA

Jarek: ← ← CB

Sonya: → → → SA

Tanya: ← → ↑ BL

Johnny Cage: ↓ ↓ SA

Kai: → → CB

Fujin: → → ← CA

Rayden: ↓ → → SA

Reptile: ← ← → BL

Jax: → ↓ → CA

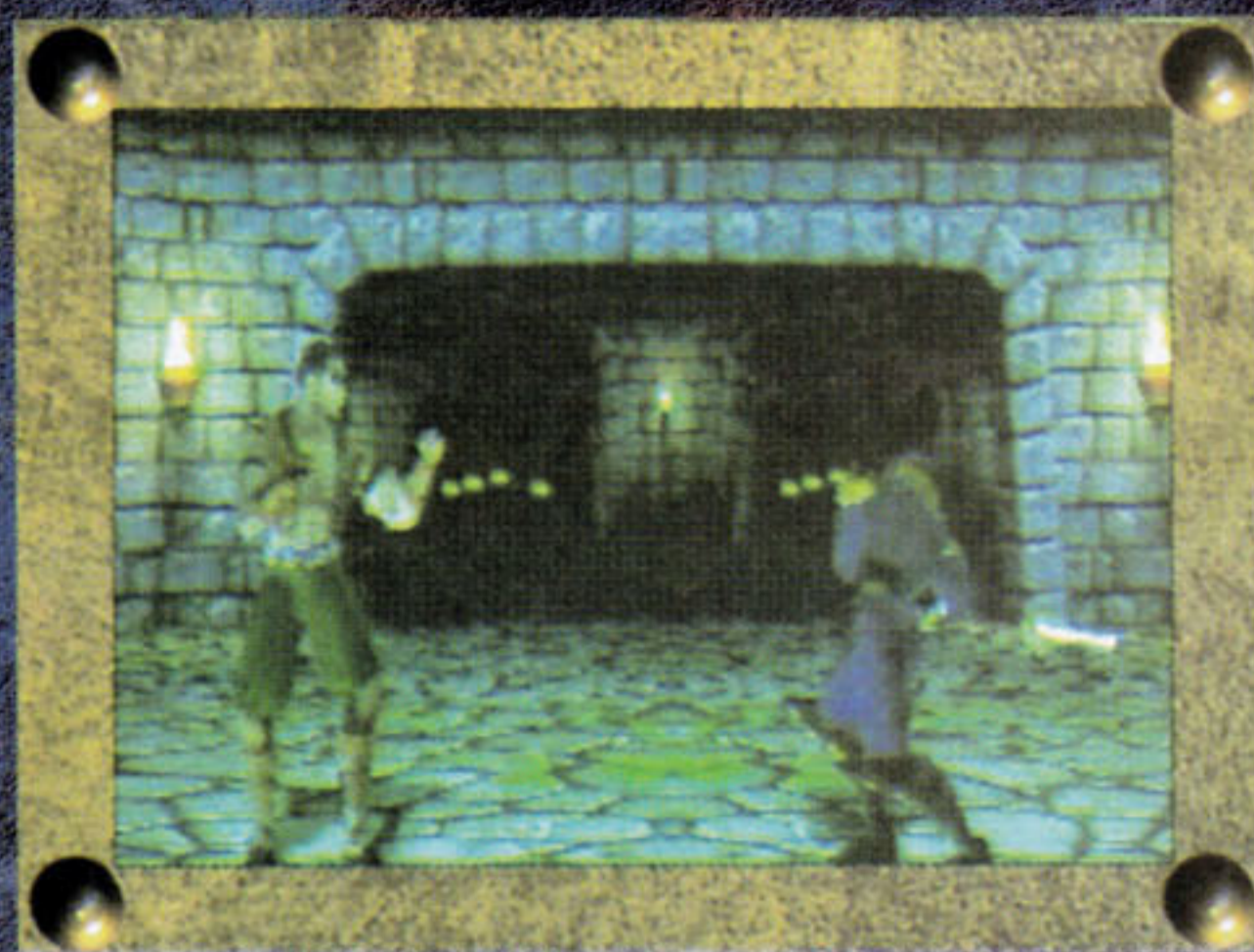
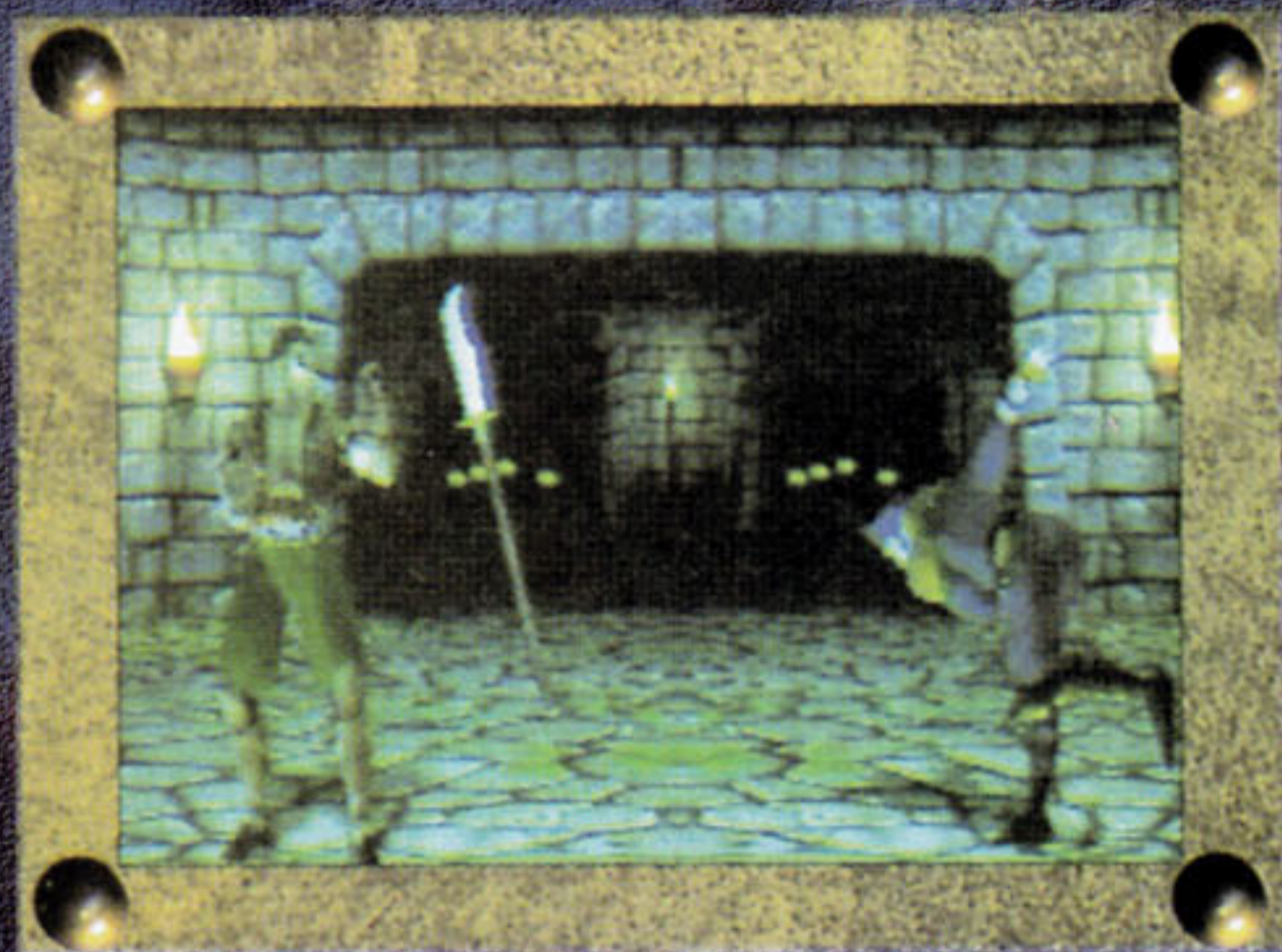


*Shinnok*

# ARMA: Tacape com espinho

DRAW WEAPON

↔ SB



THROW WEAPON AT ENEMY

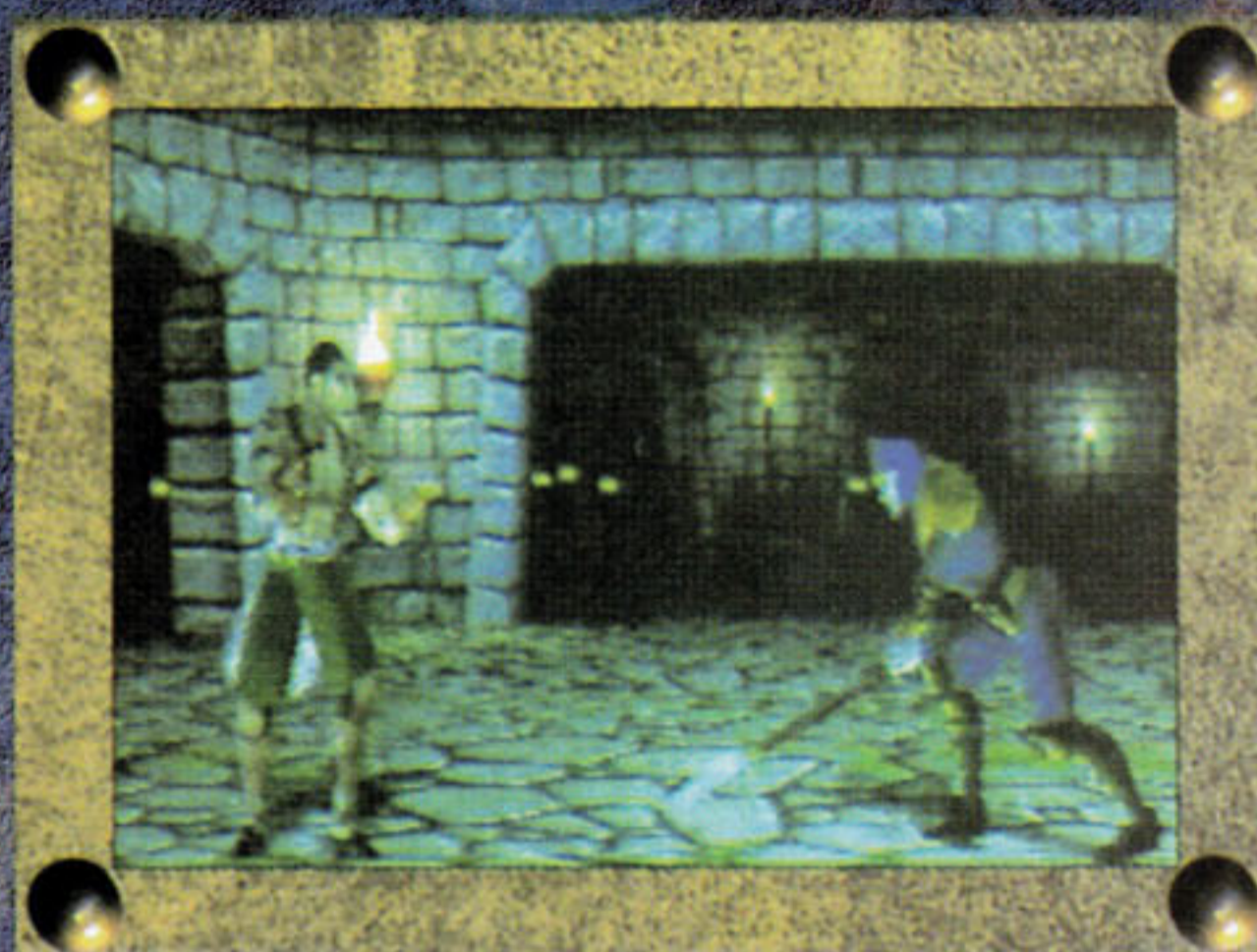
↔ SB

STEP IN / OVERHEAD SWING

SB

UPPERCUT SWING

SA



DASH AND STAB

← SA

LEG TRIP

← SB





# FATALITIES

## FAN STAGE

↓ ↓ → CA



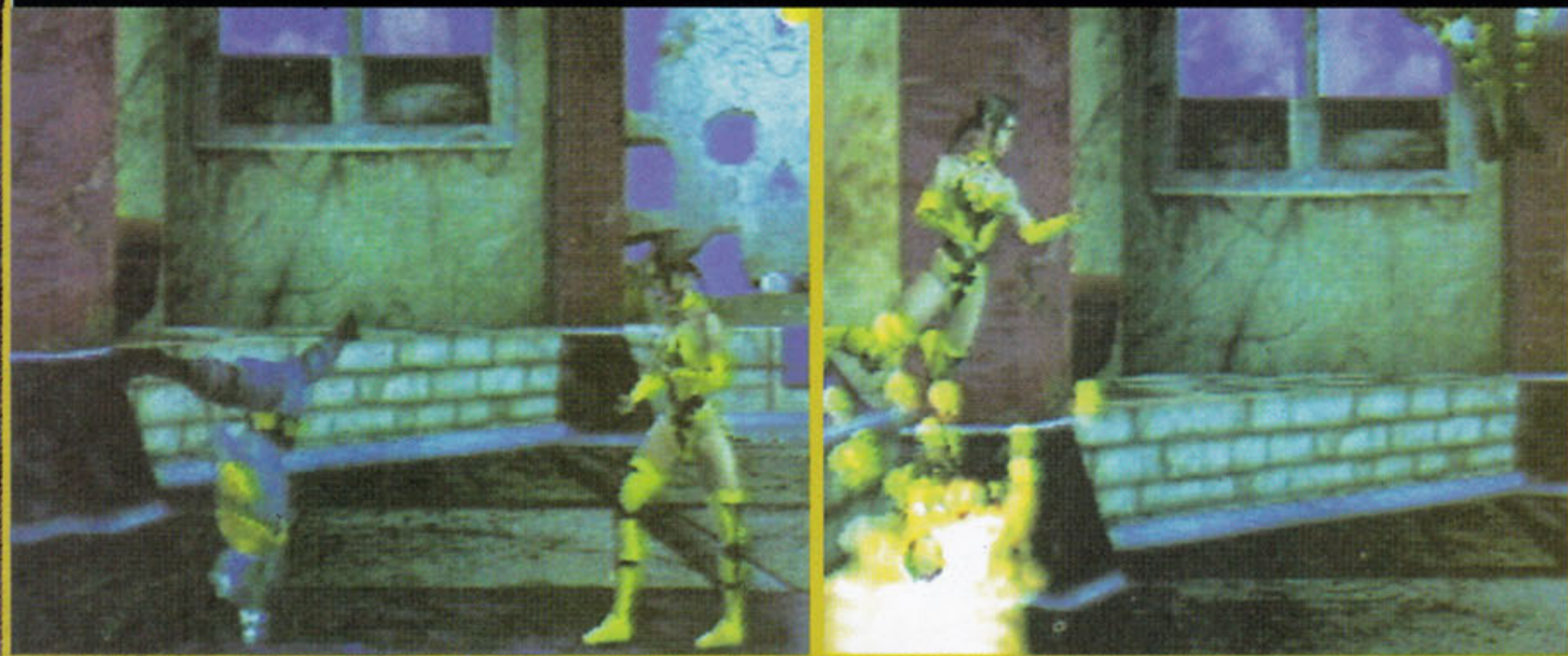
## HAND CRUSH

↓ ← → ↓ CR (perto do oponente)



# COMBOS

## SHINNOK AS KAY

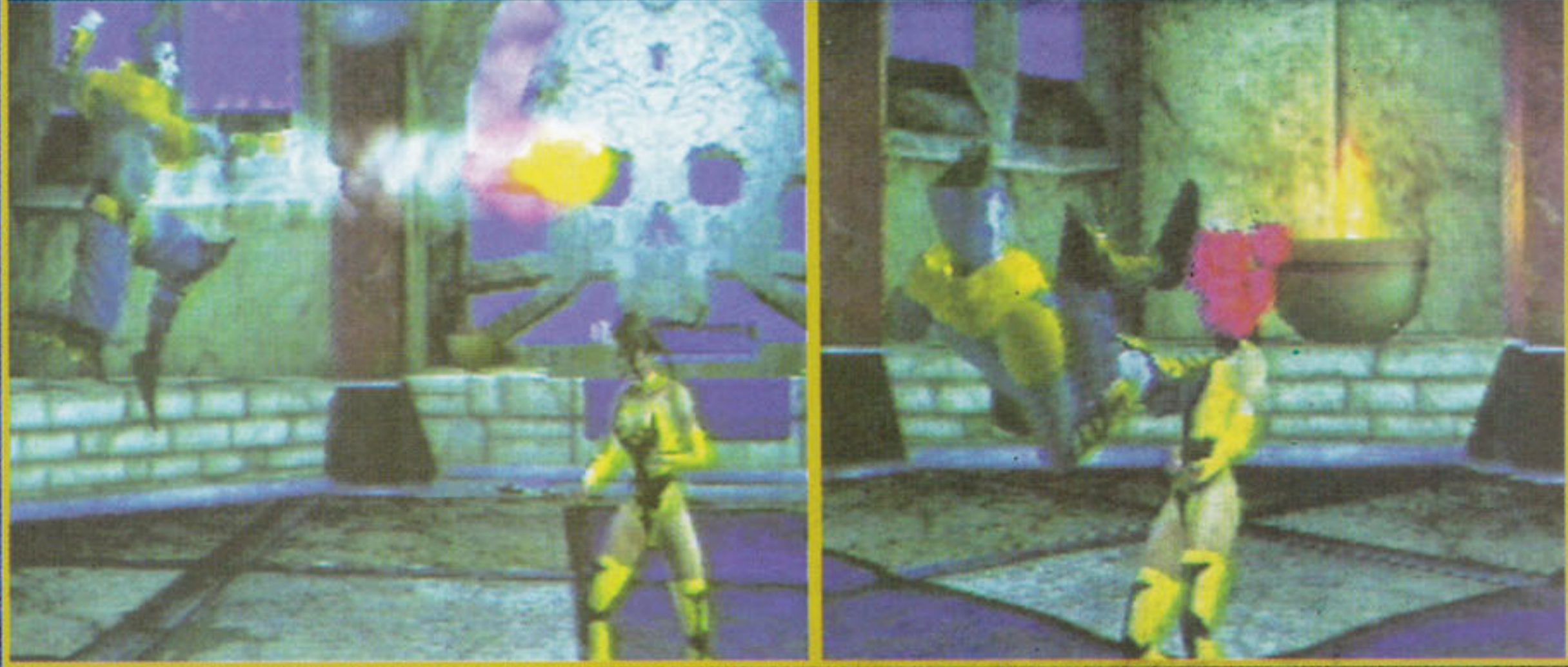


## SHINNOK AS JAREK

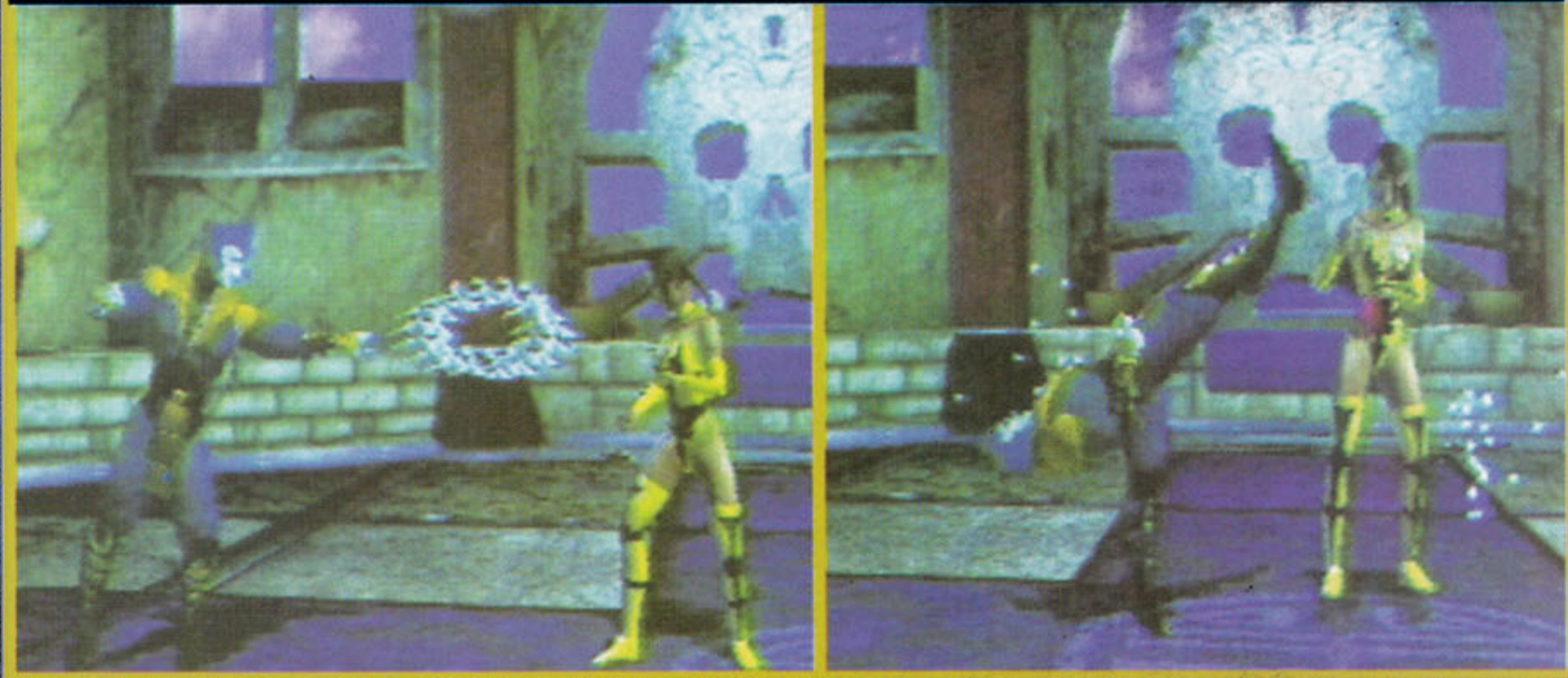


*Shinnok*

## SHINNOK AS LIU KANG



## SHINNOK AS REIKO



## SHINNOK AS FUJIN



# Estratégias

## Contra Jogadores

Em sua forma natural Shinnok mostra-se um lutador bastante ruim - ele não é forte e não é rápido. Mas, como o sacana possui a habilidade de transformar-se em outros guerreiros, ele pode então encarnar-se e ter características de lutas diferentes a cada momento. Lembre-se que o lutador que está enfrentando você deverá determinar suas escolhas para as transformações da batalha. Um bom truque pra arrebentar os adversários é transformar-se em Sub-Zero, acionar sua arma ("Ice Wand") e continuar usando-a mesmo após não estar na forma do ninja gelado... a arma é extremamente poderosa e pode causar grandes estragos em um curto tempo.

## Contra Computador

Escolher o mesmo personagem controlado pelo computador para usar na transformação é uma ótima ideia - dessa forma o combate torna-se, no mínimo, bastante equilibrado. Agora, pra tirar vantagem sobre o oponente, mude para algum personagem que tenha uma arma poderosa, acione-a e depois troque novamente para o personagem controlado pelo computador ou, se preferir, algum que considere ainda melhor. Feito isso, você poderá estar controlando o melhor personagem e ter a melhor arma.

# Finais

Shinnok: Por milhões de anos eu sofri nos confins de "Netherrealm". Você, Deus do Trovão, foi o responsável por toda minha agonia. Agora, os lastimáveis mortais da Terra pagarão por minha ira acumulada.

Rayden: Você voltou-se contra os "Elder Gods". Você perdeu seu título entre eles. Você merece o pior.

Shinnok: Mas agora é tarde, Rayden. Eu venci! Com os "Elder Gods" fora do caminho eu irei tomar meu lugar de direito e governar por todo o infinito. Eu já posso sentir o poder emergindo dentro de mim.

Rayden: Você é maluco!

Shinnok: Adeus, Deus do Trovão! Rárárárárárárárá!







# SONYA

## Enredo

Após sua jornada pelo "Outworld" na batalha contra as forças de Shao Khan - que quase conseguiu destruir a Terra - Sonya conseguiu eliminar quase todos os integrantes e o líder ("Kano") dos criminosos do bando "Black Dragon". Em sua nova batalha, Sonya descobre um sobrevivente dos "Black Dragon" e parte então numa caça para prendê-lo.

**Naturalidade:** Chicago, Ilinóis .

**Detesta:** O bando "Black Dragon".

**Gosta:** Ginástica aeróbica.

**Comida Favorita:** Atum.

### Trocar Cor

Segure **START**  
e aperte  
**SA+CB+CR**



**Arma:**  
Roda  
laminada

### Nota Geral

# 6.07

## Biografia

Essa agente dos Estados Unidos estreou já no primeiro jogo da série Mortal Kombat. Sua eterna missão é caçar toda a família do bando de criminosos conhecidos como "Black Dragon"... em Mortal Kombat 3 ela conseguiu eliminar Kano, o líder dos marginas. Agora, em Mortal Kombat 4, Sonia Blade parte numa caçada letal a Jarek, o último sobrevivente dos "Black Dragon".

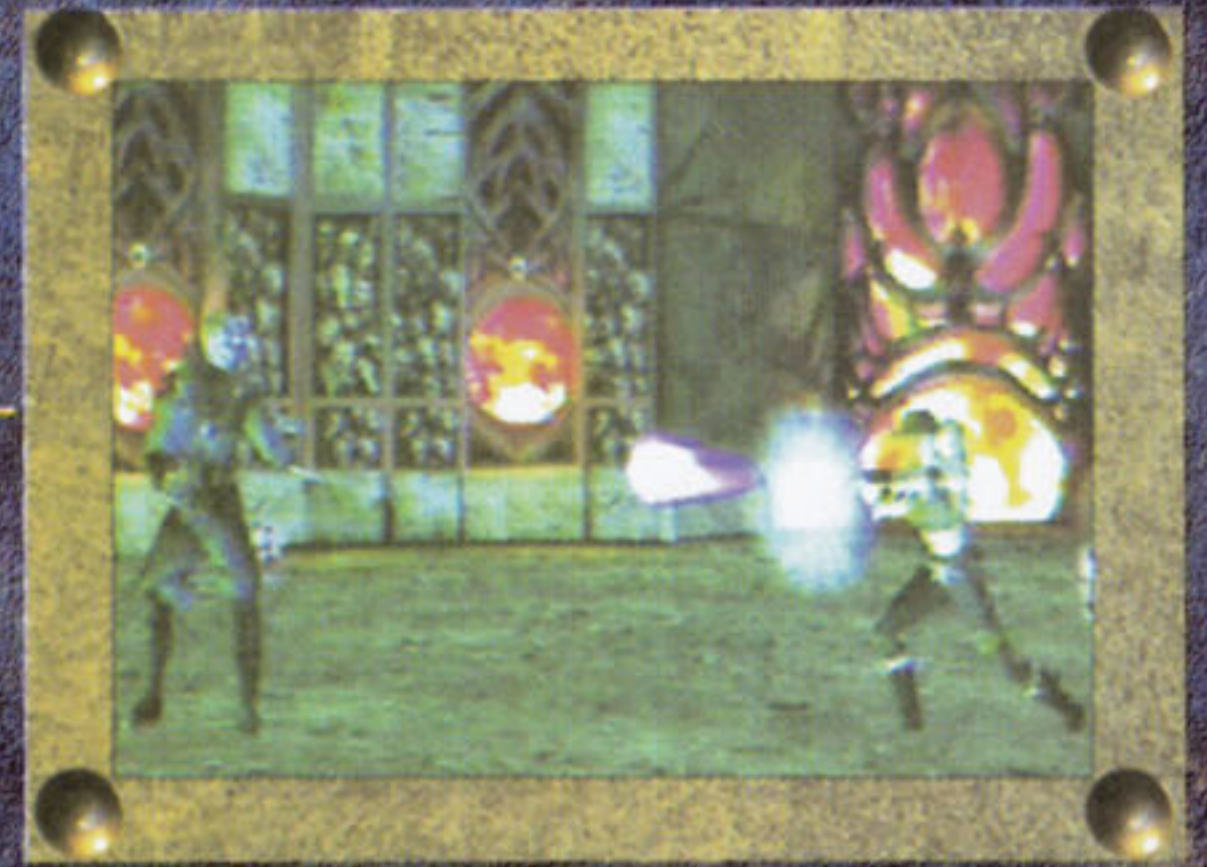


# MOVIMENTOS ESPECIAIS



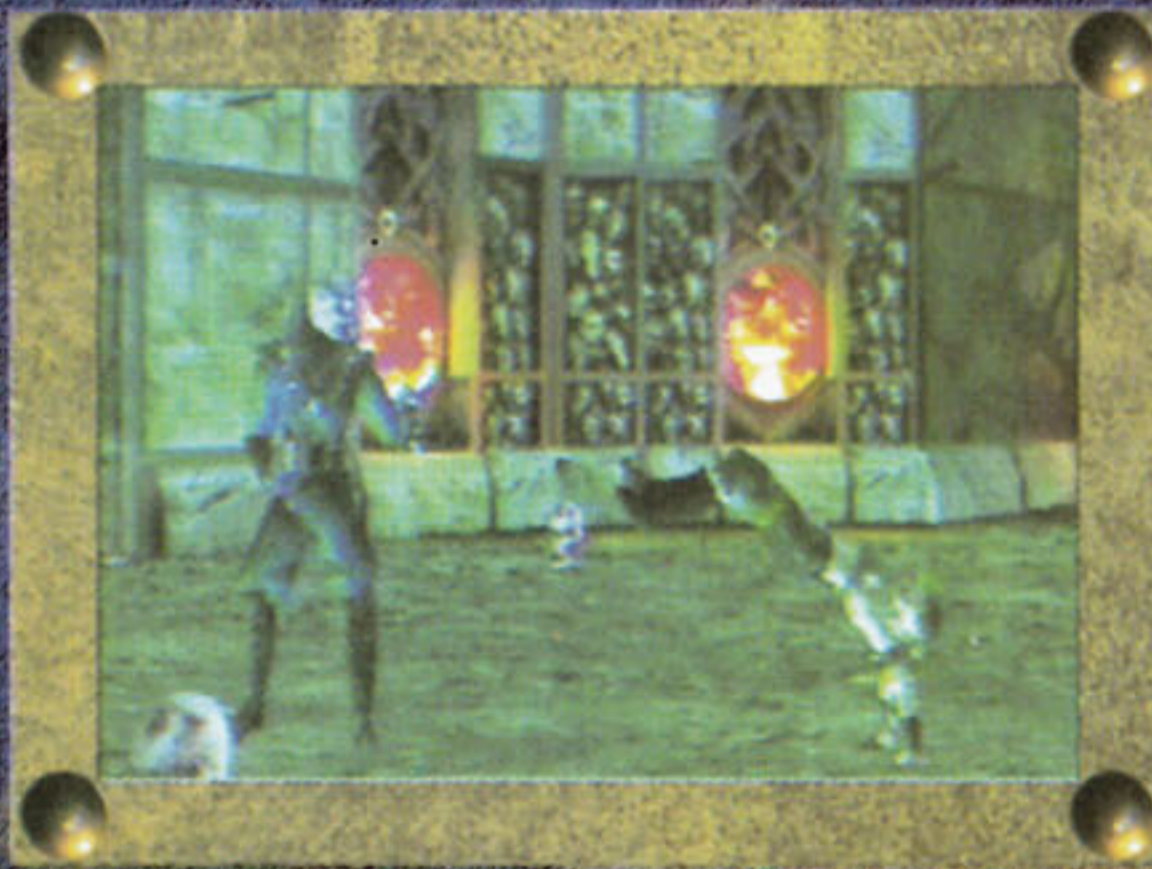
FIREBALL

↓ ↓ → SB



SQUARE WAVE PUNCH

→ ← SA



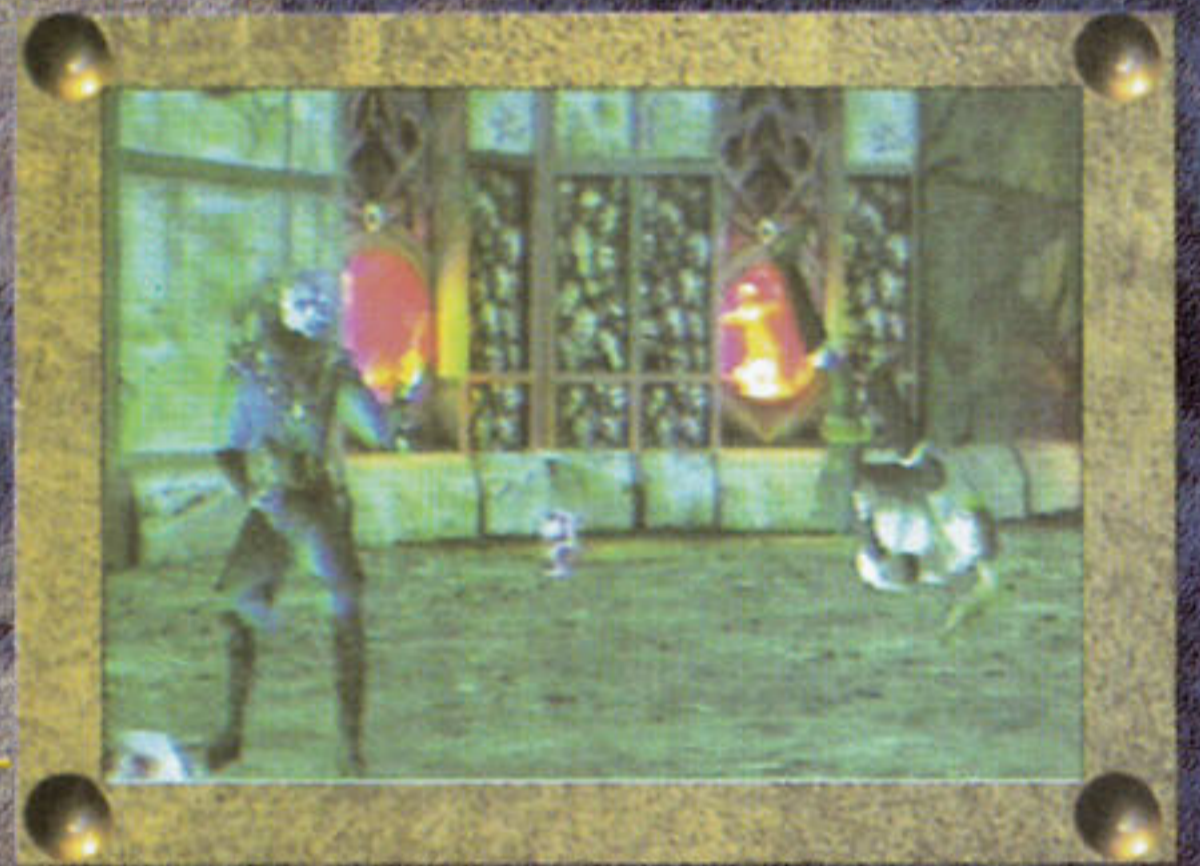
LEG GRAB

↓ SB+BL



CARTWHEEL KICK

← ← ↓ → CB

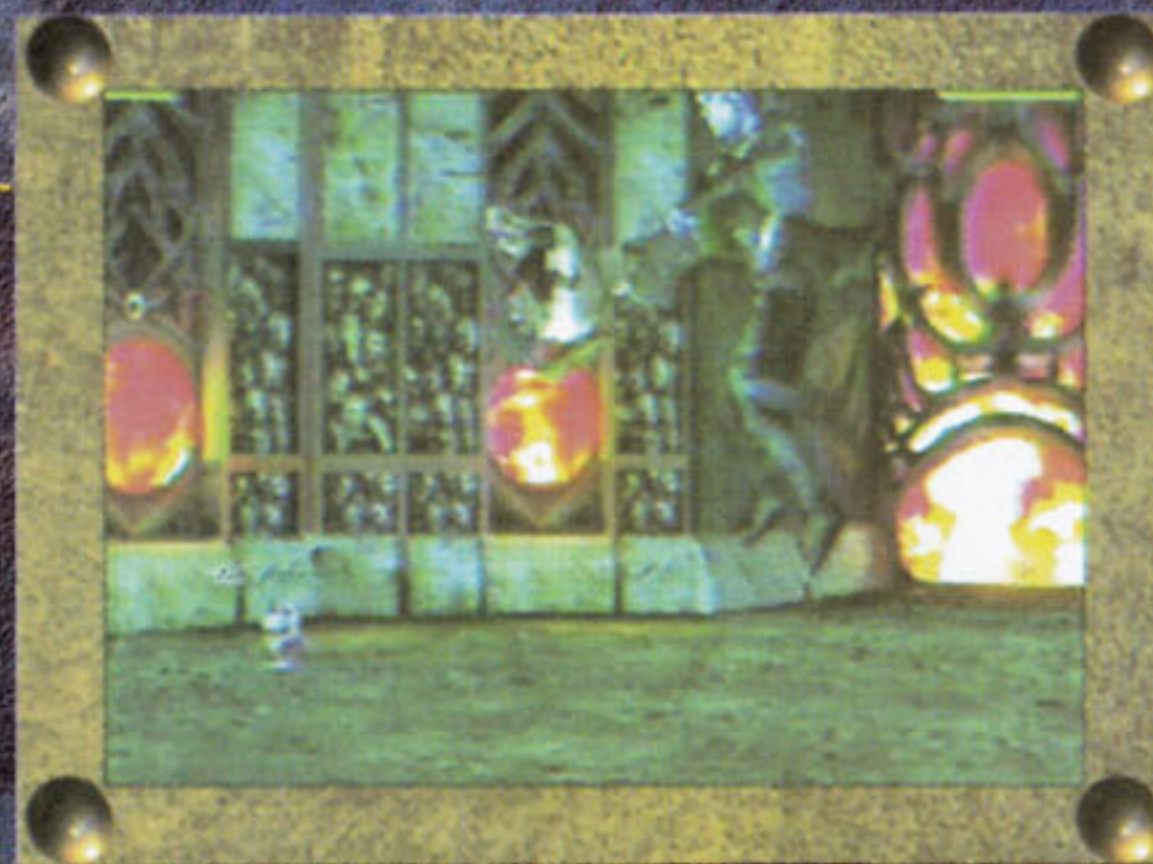


VERTICAL BIKE KICK

← ← ↓ CA

AIR THROW

BL (pulando)

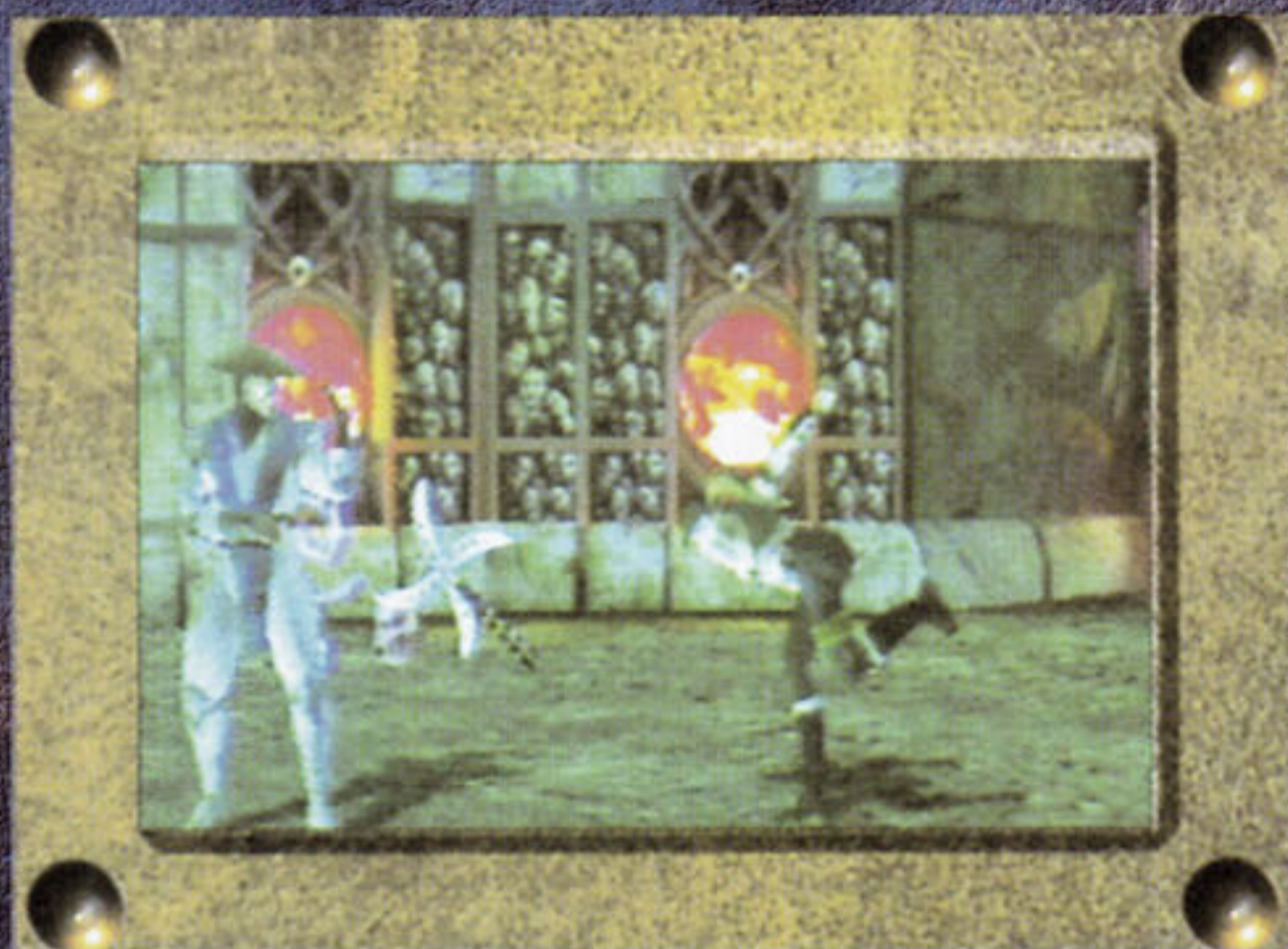
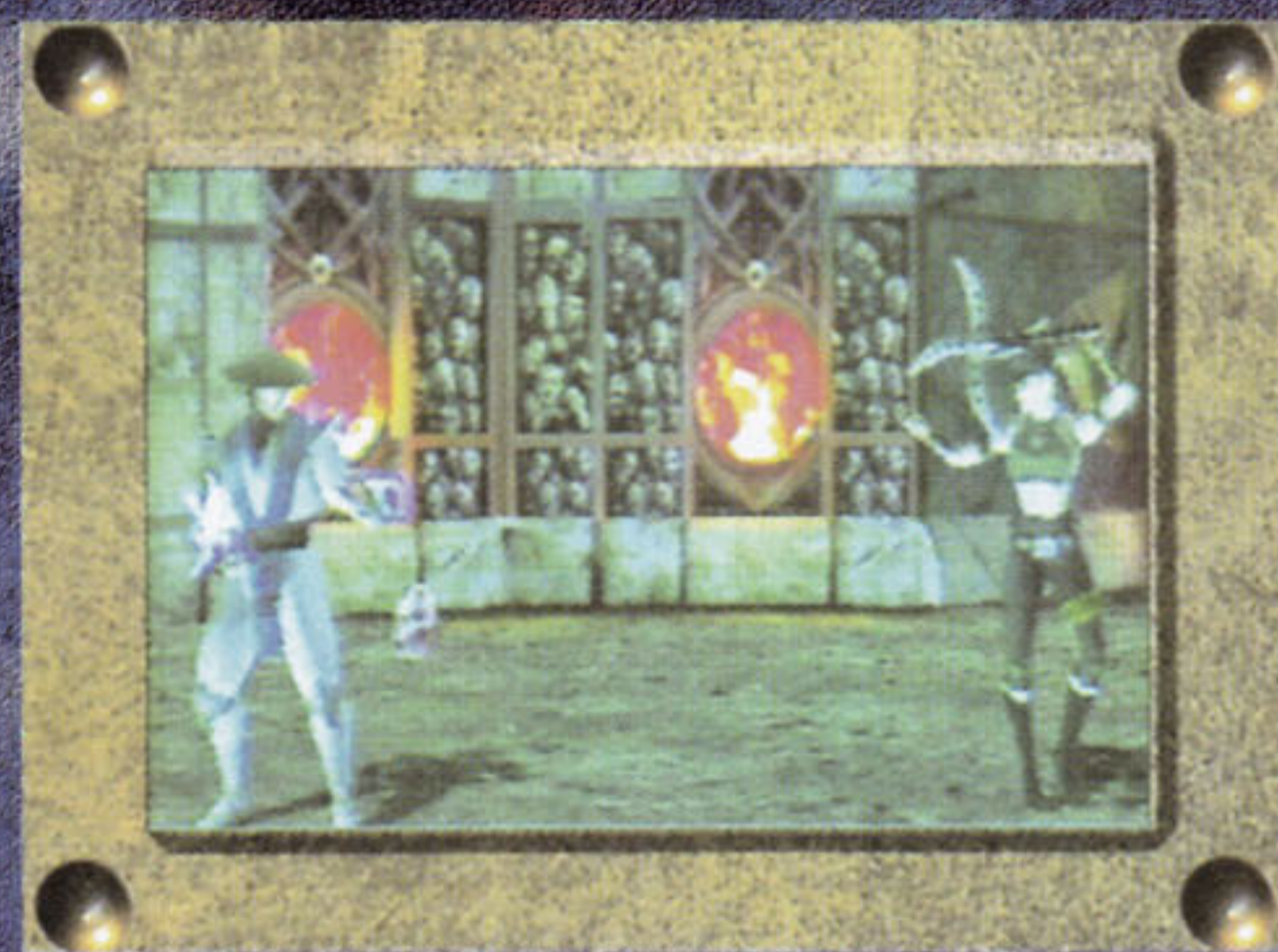


*Sonya*

# ARMA: RODA LAMINADA

## DRAW WEAPON

→ → CB

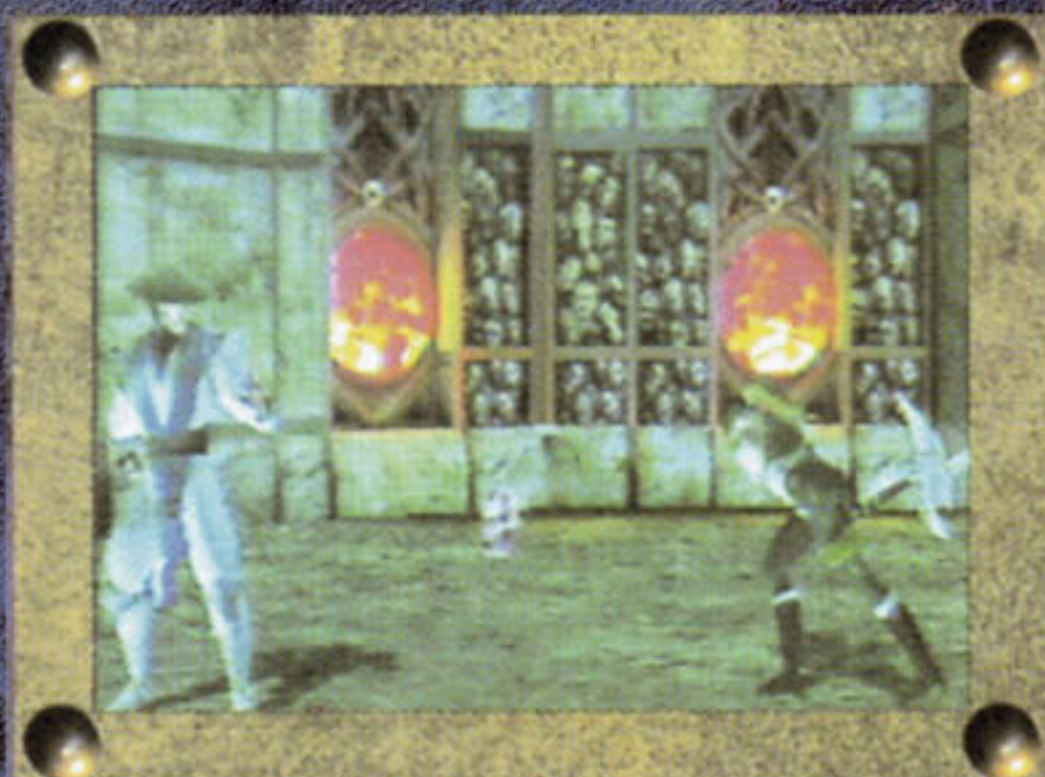


## THROW WEAPON AT ENEMY

→ → CB

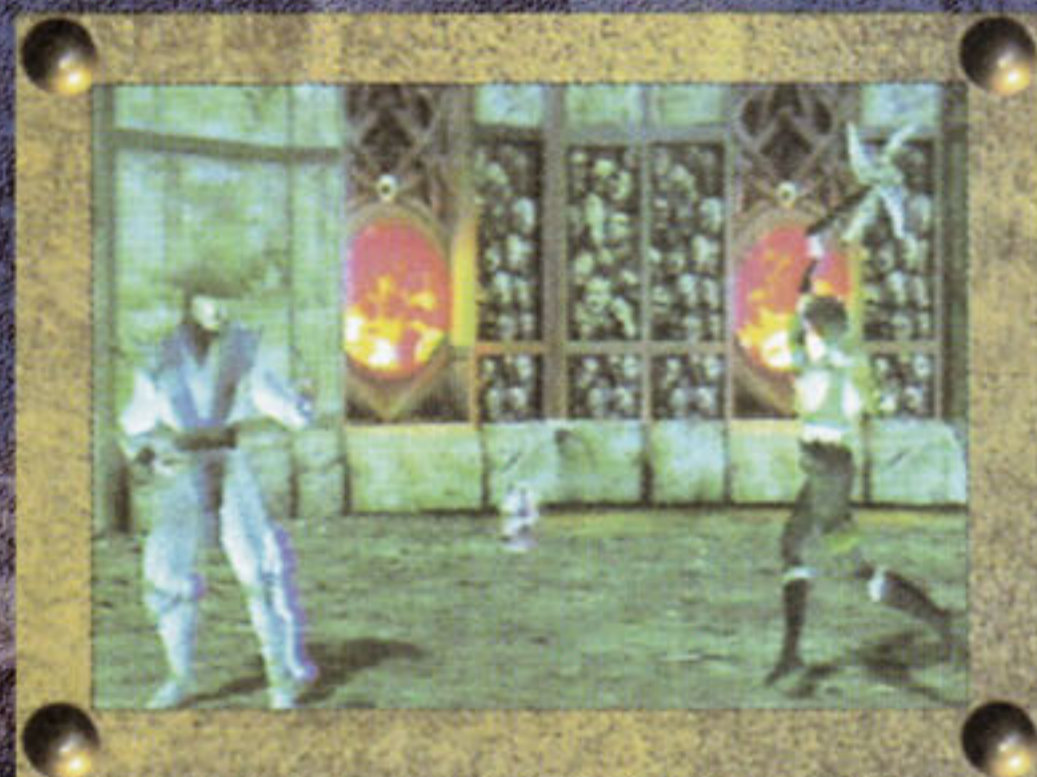
## OVERHEAD SWING

SB



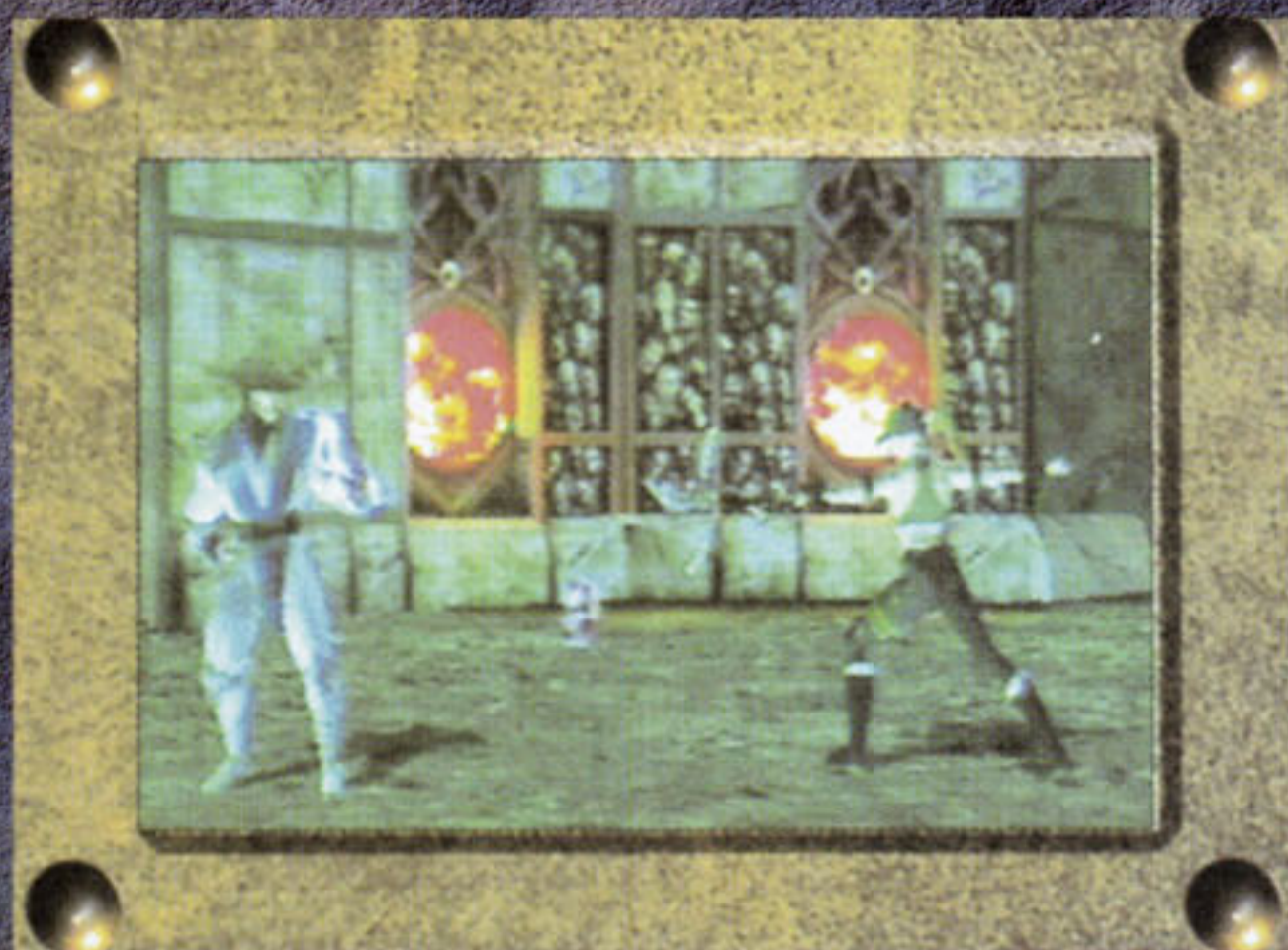
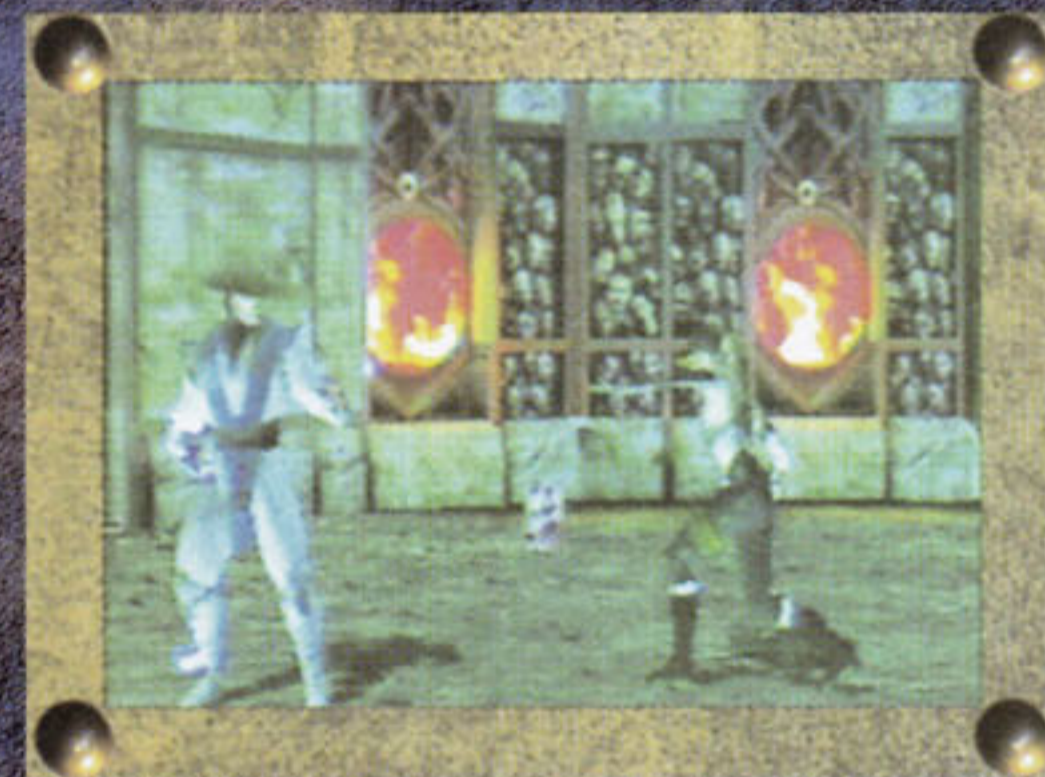
## UPPERCUT SWING

SA



## SPIN AND SLASH

← SA



## DASH AND HARD STAB

← SB



# FATALITIES

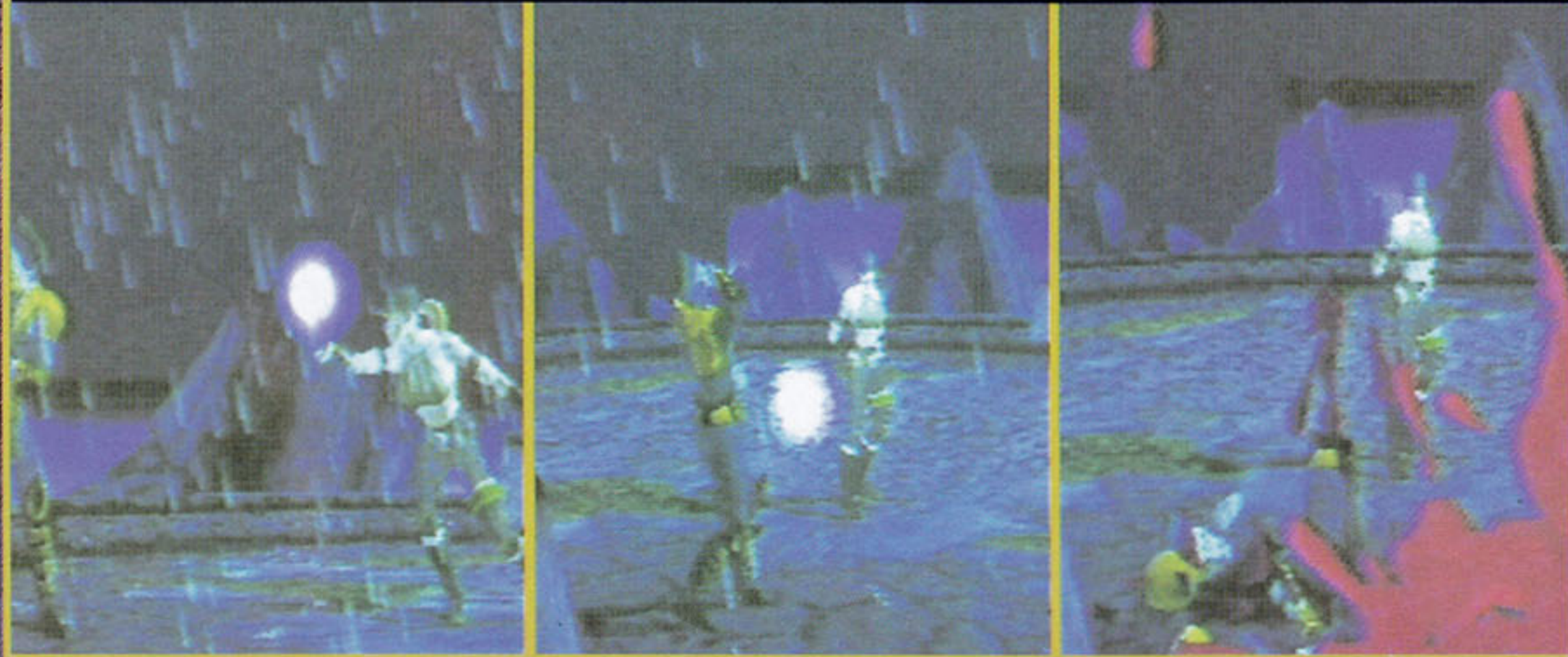
## FAN STAGE

↓ ← ← CA



## KISS OF DEATH

(a um passo) ↓ ↓ ↓ ↑ CR



*Sonya*

## WEAPON COMBO

5 Hits, 33%: CA, CA, Cartwheel, ← + SB

## AIR COMBO

(O jogador precisa socar o adversário no ar para iniciar os movimentos)

4 Hits, 18%: Punch, Cartwheel, Jump Punch, Air Throw

## GROUND COMBOS

5 Hits, 33%: CA, CA, Cartwheel, Jump Punch, Air Throw

5 Hits, 34%: SA, CA, ↓ + SA, Punch, ← ← ↓ CA

Max Damage 8 Hits, 40%: Jump Punch, SA, CA, ↓ + SA, Punch, Cartwheel, Jump Kick

# Estratégias

## Contra Jogadores

Apesar de Sonya não ser uma nova personagem ela apresenta algumas diferenças das versões anteriores. Mas é claro, continuam os famosos movimentos como "Cartwheel Kicks", etc. Logo, uma boa tática de ataque é usar uma voadora seguida de um "Cartwheel Kicks". Bom, pode-se caracterizar Sonya como uma personagem ofensiva - mas devido a seu ataque "Fireball" ela também pode-se ser boa na defensiva. Para enfrentar os saltos inimigos o ataque "Square Wave" é uma ótima escolha, assim também como o "Vertical Bike Kick" - detonando os oponentes pelo ar (já deu pra perceber que Sonya domina todos pelo ar). Nas batalhas mano-a-mano, enfrentando um adversário muito perto, quando o adversário pular em sua direção rapidamente pule e faça um "Air Throw". Já na parte defensiva, use o "Leg Grab" para os contra ataques e o "Fireball" pra manter os oponentes afastados.

## Contra Computador

Como o computador não é um humano há muitos golpes que devem ser aplicados de forma diferente ao enfrentá-lo. O "Cartwheel Kicks", por exemplo, só é uma boa arma ao enfrentar-se os primeiros adversários - quando se avança nas batalhas fica difícil acertar o adversário com esse golpe. Acertar "Fireball" nos inimigos também torna-se uma difícil tarefa - pois a maioria pula o projétil com facilidade. Assim, o único ataque realmente eficiente até o fim da jornada é o "Vertical Bike Kick", detonando os oponentes que arriscarem saltar sobre a garota. Quando o oponente pular sobre você a melhor escolha é usar o High Punch mas, se preferir, também pode-se aplicar um Square Wave Punch para derrubá-lo. Pois é, Sonya é uma lutadora meio limitada contra o computador (é preciso muita habilidade para dominá-la).

## Finais

Sonya: Acabou, Jarek. Shinnok está morto. Os mocinhos venceram. Você volta comigo!

Jarek: Nunca, Sonya. Eu ajudei na derrota de Shinnok. Agora me declaro membro da "Special Forces", a "Black Dragon" continua viva!

Sonya: A "Black Dragon" morreu com Kano. Você é o único sobrevivente, Jarek!

Jarek: Nunca! AAhhhhhhhhhh!

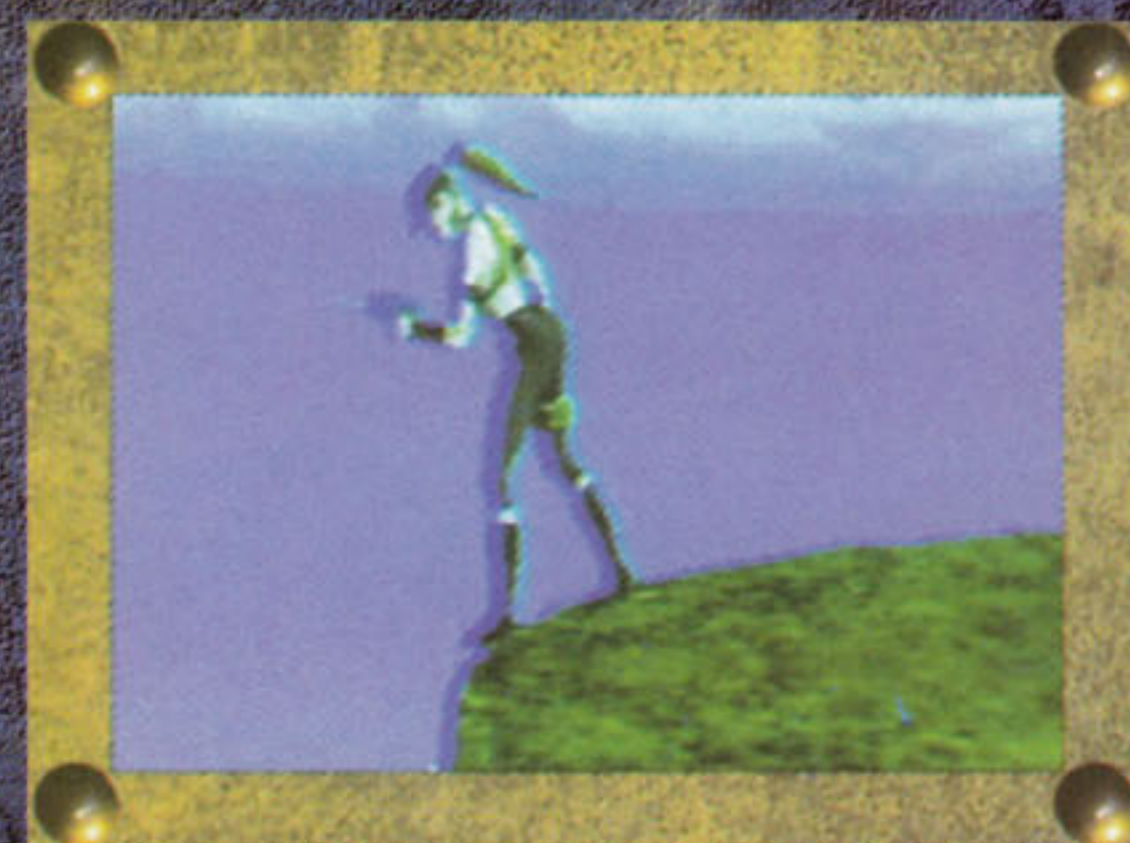
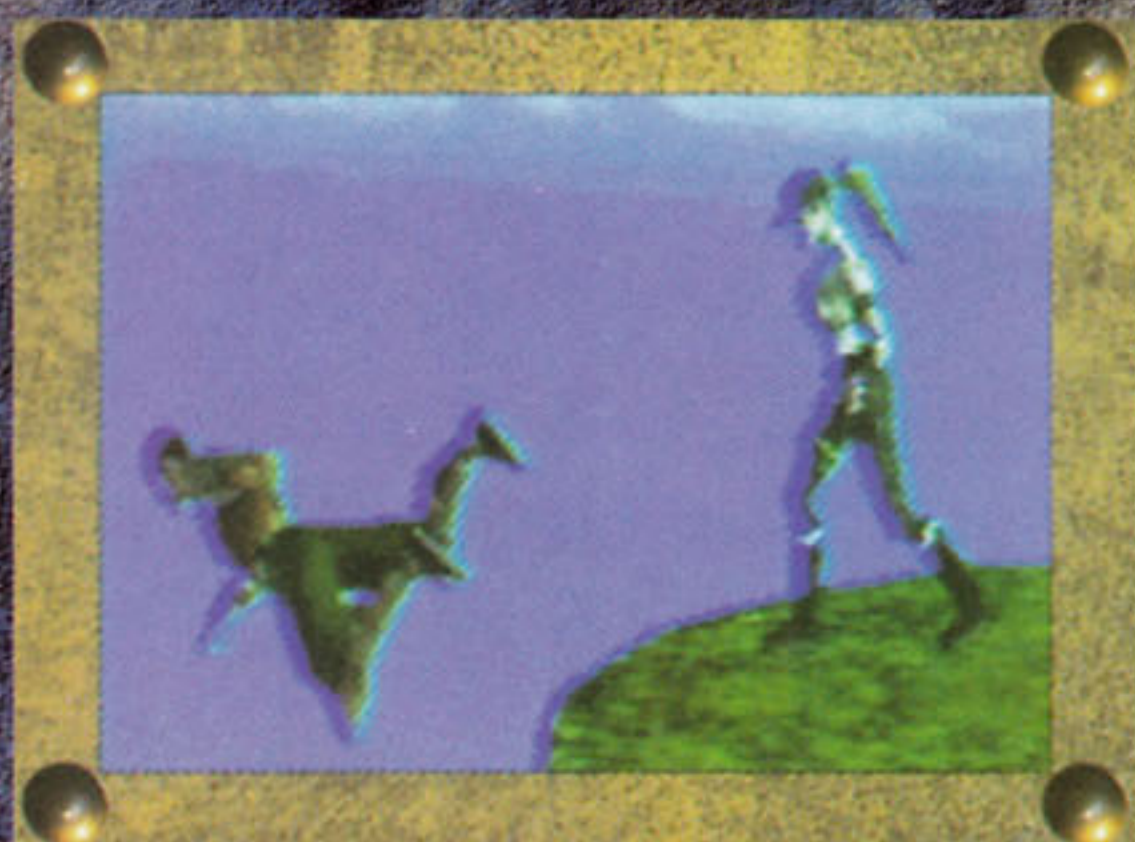
Sonya: Venha, Major Briggs. Aqui é Lt. Sonya Blade. Câmbio desligando!

Jax: Sonya! Que bom saber que está viva.

Sonya: É, parece que você está feliz em saber que estou viva, Jax. Aconteceu alguma coisa?

Jax: Nada desde quando você seguiu Liu Kang para dentro do Netherrealm.

Sonya: Bem, acabou agora. Eu estou retornando à base.





# SUB-ZERO™

## Enredo

Depois da derrota de Shao Kahn pelas mãos dos lutadores da Terra o ninja gelado, Sub-Zero, sabia que o clã Lin Kuei estava sem rumo... mas agora estava sendo liderado por Quan Chi. Com isso, mais uma vez Sub-Zero tem uma missão a cumprir e, seguindo aos ensinamentos de seu irmão (o Sub-Zero original), o ninja de sangue frio guarda segredos que podem acabar com os planos de Shinnok.

**Naturalidade:** Vilarejo no tibetano, China.

**Detesta:** Magias do mal e Scorpion.

**Gosta:** Tempo frio e esquiar.

**Comida Favorita:** Sorvete italiano de cereja.

### Trocar Cor

Segure **START**  
e aperte  
**SA+BL+CR**



**Arma:**  
Bastão  
de gelo

### Nota Geral

# 7.64

## Biografia

O misterioso ninja gélido está na saga de Mortal Kombat desde os primórdios da série e foi o primeiro a ter um capítulo especial em "Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero". Na verdade Sub-Zero é o mais misterioso de todos os lutadores já vistos... seu único segredo revelado é que já o primeiro Sub-Zero está morto e que, atualmente, o irmão faz o papel de ninja do gelo.



# MOVIMENTOS ESPECIAIS



## FREEZE BLAST

↓ ↘ → SB



## ICE CLONE

↓ ↘ ← SB

## SLIDE

BL+SB+CB



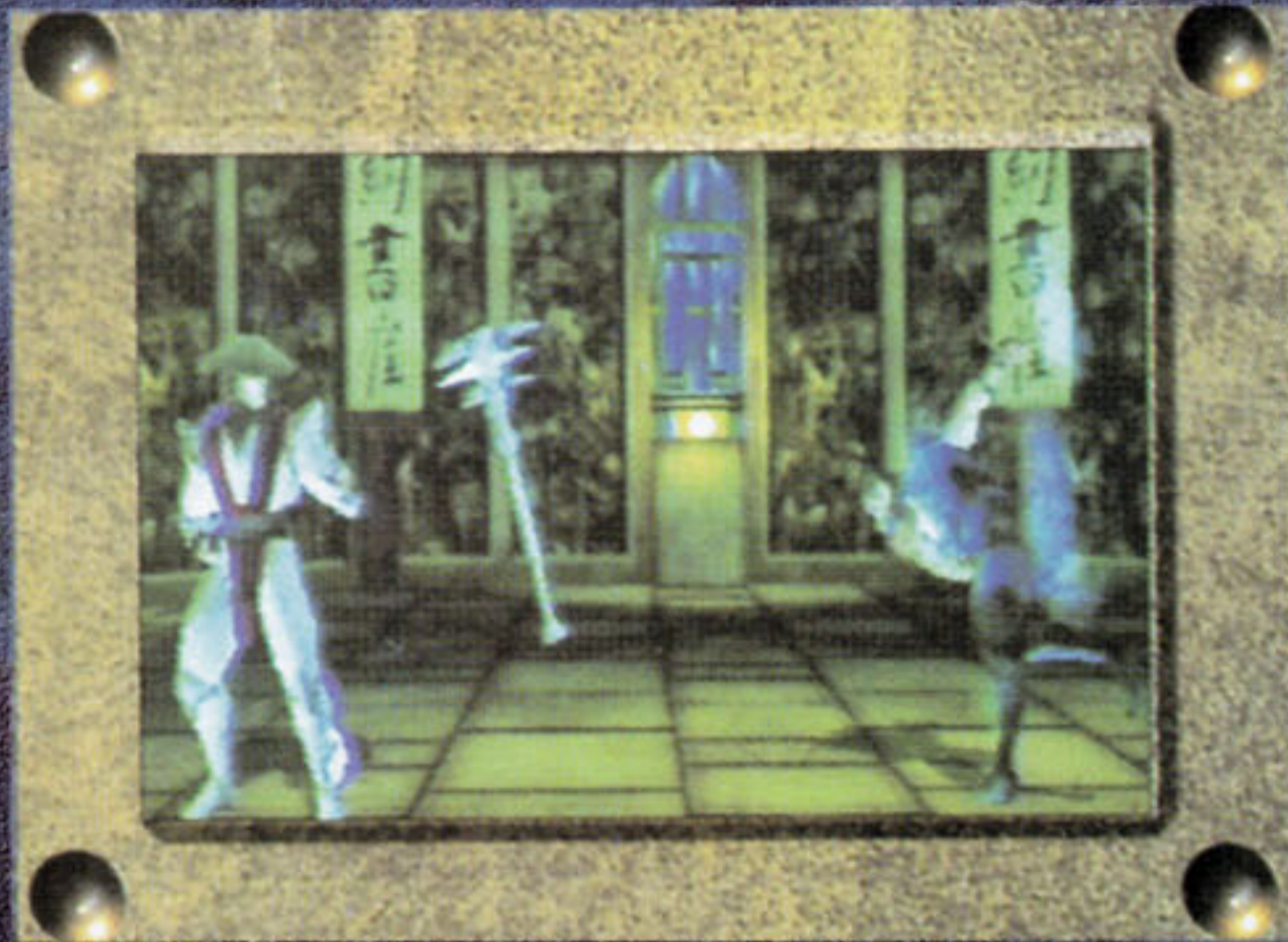
*Sub-Zero*



# ARMAS: BASTÃO DE GELO

## DRAW WEAPON

↓ ↘ → CA



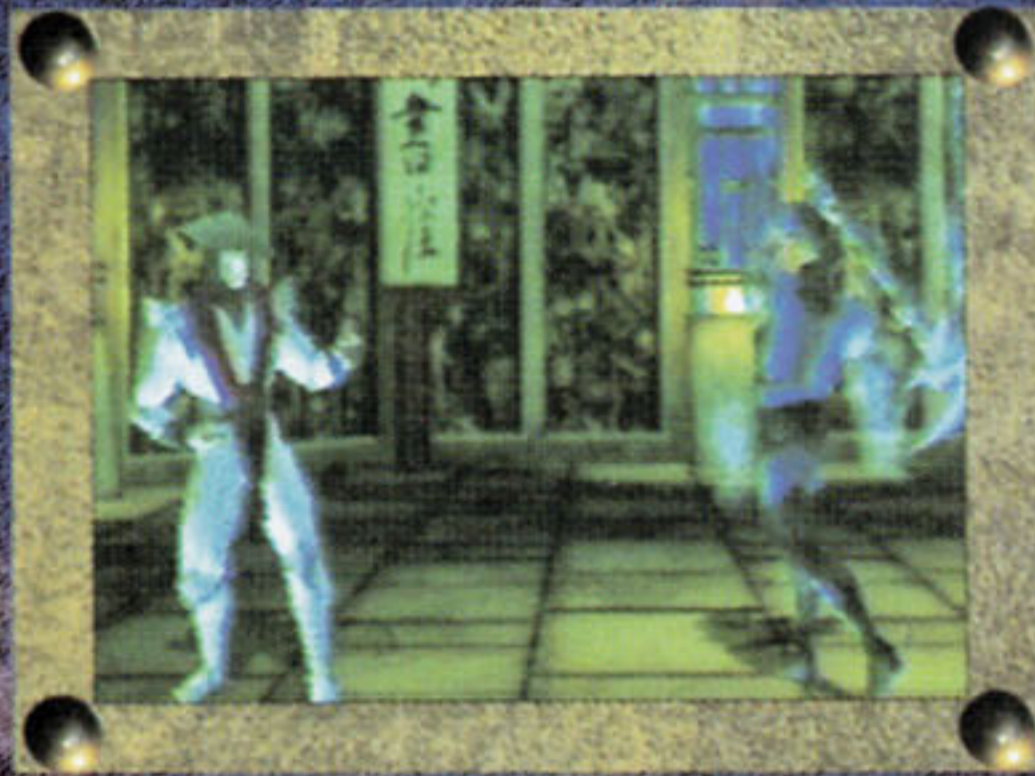
## THROW WEAPON AT ENEMY

↓ ↘ → CA



## FREEZE STAB

← SB



## UPPERCUT SWING

← SA



## FOREHAND SWING

SA

## LEG TRIP

SB





# FATALITIES

## FAN STAGE

↓ ↑ ↑ ↑ CA



## HEAD HIP

→ ← → ↓ SA+CR+BL



# COMBOS

## WEAPON COMBOS

Max Damage 8 Hits, 48%: CA, CA, Freeze, SA pulando, SA, CA, CA, ↓ ↘ → CA



6 Hits, 36%: (com o Bastão de gelo) ←+SA, ←+SA, ←+SB, pule pra cima e aperte CA, e depois Uppercut



4 Hits, 16%: Soco, Freeze, (draw weapon, → ↓ → CA) ←+SA, Slide



*Sub-Zero*

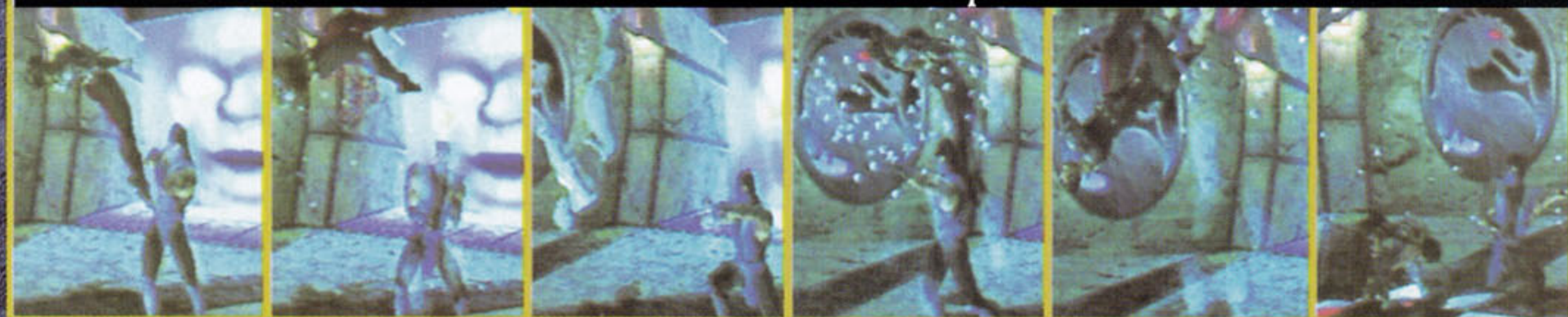
# AIR COMBOS

(O jogador precisa socar o adversário no ar para iniciar os movimentos)

7 Hits, 34%: SA, SA, Freeze, pule para cima com um CA, Uppercut, CA pulando, Slide



5 Hits, 19%: SA, Freeze, SA, CA pulando, Slide



# GROUND COMBOS

6 Hits, 26%: Ice Clone, SA, CA, ↓ +SA, SA, Slide



Max Damage 8 Hits, 43%: CA, CA, Freeze, SA, CA, ↓ +SA, ↓ +CA, Slide



8 Hits, 35%: SA, CA, Freeze, SA, CA, ↓ +SA, CA pulando, Slide



# Estratégias

## Contra Jogadores

Agora Sub-Zero foi totalmente melhorado. Sendo um dos mais poderosos da série, o ninja gelado tem golpes fáceis de serem acionados e seus especiais são eficientes. O "Ice Clone", por exemplo, é um ótimo movimento contra as investidas adversárias. Outra potencia do ninja está em sua arma, "Ice Wand" - a única arma que possui a habilidade de congelar os adversários (mesmo quando defendida). O "Slide" de Sub-Zero também ganhou mais velocidade e é ótima nas lutas corpo-a-corpo. Para os momentos em que a batalha fica difícil, pule para trás e solte um "Ice Clone" no ar. Feito isso, se o oponente ficou congelado no ar, pule e acerte um chute no safado ou, se preferir, dê um gancho e prossiga com um "Slide". Isso detona!

## Contra Computador

O computador está bem preparado para enfrentar Sub-Zero e é difícil fazê-lo cair nas armadilhas congelantes. Assim, a melhor maneira para enfrentar os adversários é manter-se na defensiva, lançando o "Freeze Blast" a distancia e procurando encaixar "Combos" logo que o oponente ficar paralisado (principalmente se você estiver com o "Ice Wand" à mão). Manter a arma de Sub-Zero ("Ice Wand") preparada também é uma boa escolha. Quando o oponente pular sobre o ninja o negócio é esperar e atacar com a arma, congelar o inimigo no ar em seguida e iniciar um "Combo".



# Finais

Sub-Zero: A batalha acabou! Sua busca pela vingança acabou, Scorpion!

Scorpion: Você não pode matar um homem morto. Você derrotou apenas minha forma física, mas minha alma é eterna. Você irá pagar pela morte de meu clã e minha família.

Sub-Zero: Hummm!

Quan-Chi: Muito bem, Sub-Zero! Assim como seu irmão, antes de você, seus serviços me satisfizeram muito bem!

Sub-Zero: Eu não sirvo ninguém - nem o Lin Kuei e nem você.

Quan-Chi: Scorpion aceitou lutar por nós para a liberdade em Netherealm. Matando ele você poupou-nos um trabalho. Você e Scorpion são meros peões de Shinnok.

Quan-Chi: Scorpion!!!

Scorpion: Nossa batalha acabou! Você agora está livre de minha maldição. Viva bem, guerreiro do Lin Kuei.





# TANYA

## Enredo

Filha do embaixador de Edenia, Tanya lidera um grupo de refugiados que querem criar seu próprio reino, livre da ditadura de Edenia. No entanto, quando a rainha Sindel mandou todos para dentro do portal, Tanya e seus seguidores ficaram livres de Edenia mas caíram nas garras de Shinnok - que comandava tudo do outro lado do Portal, nos confins de Netherealm. Agora, Tanya tem outro desafio para libertar seu grupo e formar um reino livre - o desafio agora é o próprio Shinnok.

**Naturalidade:** Edenia.

**Detesta:** Sindel.

**Gosta:** Homens.

**Comida Favorita:** Bolo de banana.

## Biografia

Tanya é a filha do embaixador de Edenia e agora está aprisionada em um reino dominado por Shinnok. Para libertar seus seguidores Tanya aliou-se à Rayden e agora luta ao lado das Forças da Luz. Essa é sua primeira aparição na série Mortal Kombat e ela planeja manter-se ao lado dos mocinhos - mesmo sendo uma refugiada meio nervosa. Boa ou má, suas intenções agora parecem razoáveis - quer apenas ter liberdade junto de seus fiéis seguidores.

### Trocar Cor

Segure **START**  
e aperte  
**SB+CA+CB**



Arma  
Bumerangue

### Nota Geral

6.50

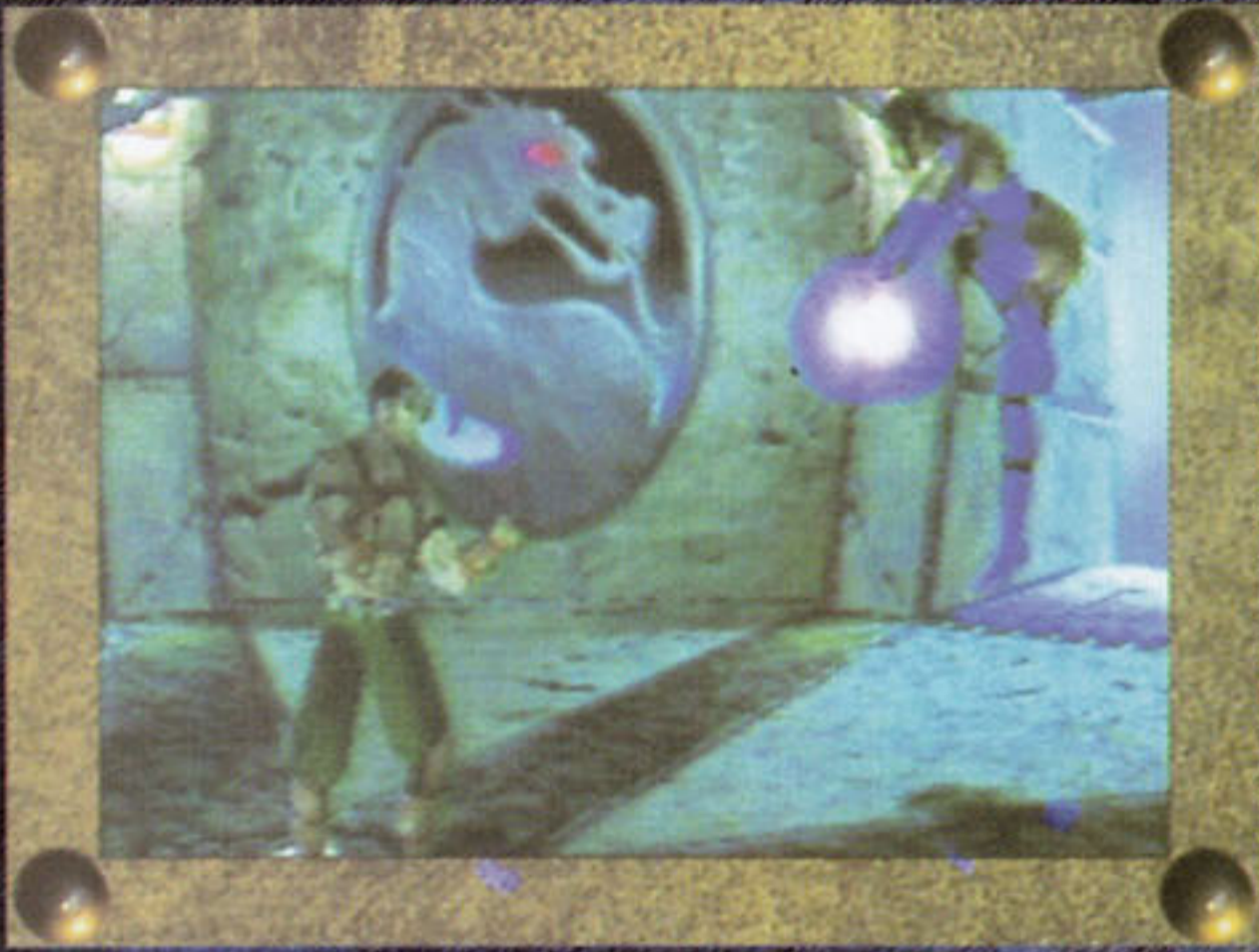


# MOVIMENTOS ESPECIAIS



## FIREBALL

↓ ↘ → SA



## AIR FIREBALL

↓ ↘ ← SB

## CORKSCREW KICK

→ → CB



## FLIP KICK

↓ ↘ ← CB



*Tanya*

# ARMA: Bumerangue

## DRAW WEAPON

→ → CA



## THROW WEAPON AT ENEMY

→ → CA

## CROSS SLASH

← SA



## DOWNWARD SLASH

SA



## STRAIGHT THROW

SB



## UPWARD THROW

← SA





# FATALITIES

## FAN STAGE

← → ↓ SA



## KISS OF DEATH

↓ ↓ ↑ ↓ SA+BL (perto do oponente)



# COMBOS

## WEAPON COMBOS

4 Hits, 27%: SA, CA, CA, → → CA



Tanya



# AIR COMBO

(O jogador precisa socar o adversário no ar para iniciar os movimentos)

4 Hits, 21%: SA, SA, Drill, Flip Kick



4 Hits, 27%: SA, CA pulando, Drill, Flip Kick

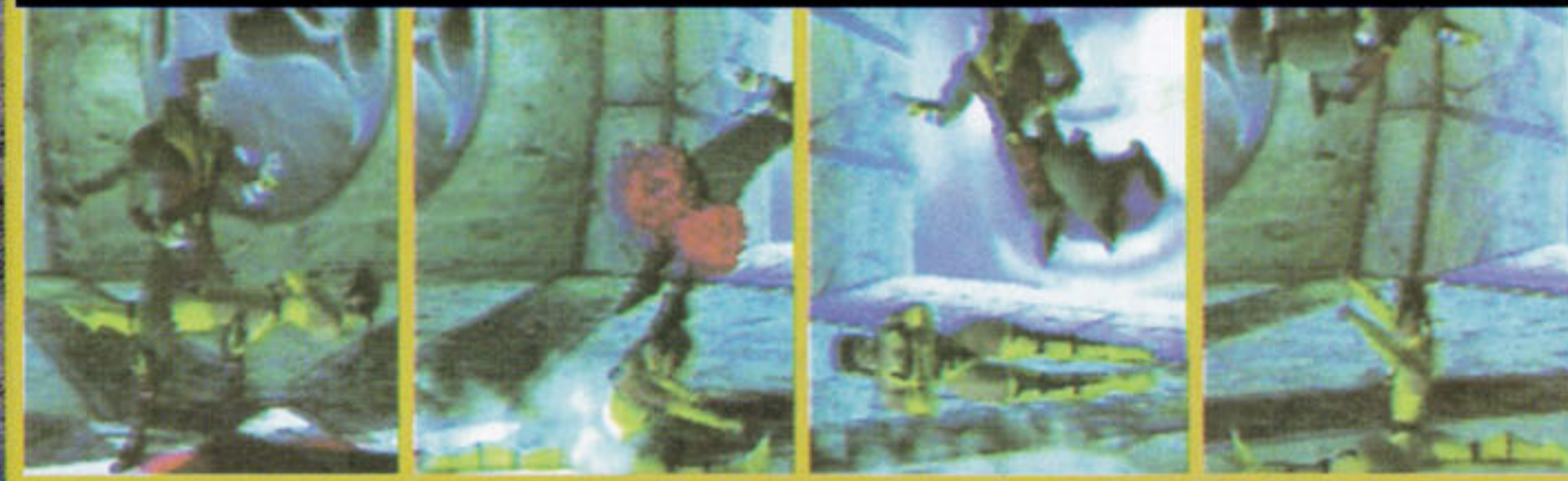


# GROUND COMBOS

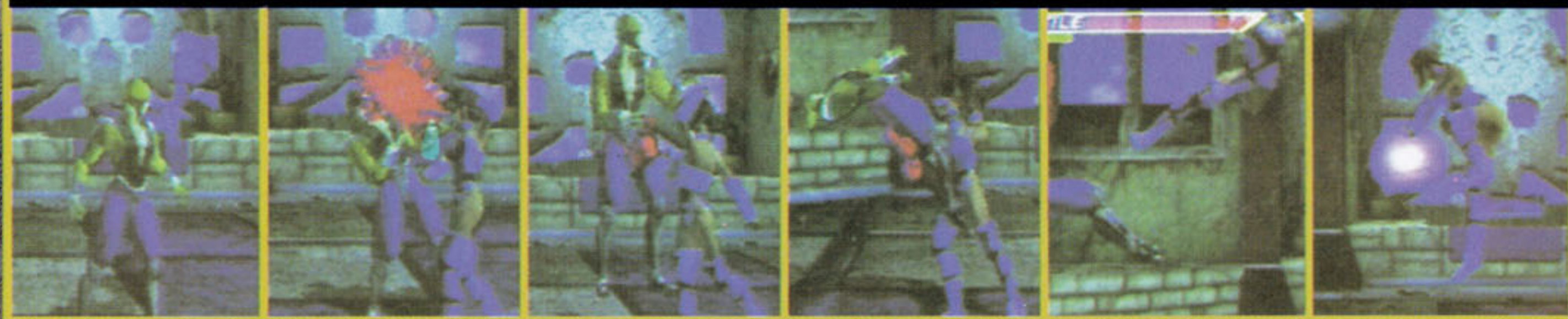
Max Damage 6 Hits, 43%: pulo+CA, SA, CA, ↓+SA, SA, →→CB, →↓↓↓←CB



5 Hits, 37%: Drill Kick, Flip Kick, Drill Kick, Flip Kick, Drill Kick



Max Damage 6 Hits, 39%: Pule para cima com CA, SA, ↓+SA, SA, CA pulando, Fireball



# Estratégias

## Contra Jogadores

Acreditem, Tanya é de longe a personagem mais forte em todo o jogo... não porque ela possua ataques potentes, mas porque sua velocidade é alta e permite desferir golpes num ritmo alucinante - é possível dar fazer 3 movimentos enquanto o inimigo dá apenas 1 ataque -. Quando estiver longe de seu adversário o negócio é misturar os ataques "Fireball" com os "Air Fireball", mantendo o inimigo afastado - lembre-se ainda que a arma de Tanya ("Boomerang") é bastante eficiente como projétil e sempre volta para a lutadora, eliminando a necessidade de buscar a arma após arremessá-la. Usar o "Corkscrew Kick" também é uma ótima escolha, pois o ataque dificilmente é defendido. Assim, quando conseguir encaixar um "Corkscrew Kick", acione imediatamente o "Flip Kick".

## Contra Computador

Tirar vantagem da agilidade de Tanya é a chave do sucesso para vencer todos os combates. Os ataques de Tanya não são fortes, mas a velocidade com a qual são aplicados tornam as seqüências sempre poderosas. Nas lutas, ao ficar de longe misture os ataques "Fireball" e "Air Fireball" - procurando soltar várias vezes projéteis aéreos. Já nos combates corpo-a-corpo, use o "Corkscrew Kick" e tente aplicar um "Combo" logo depois que o golpe acertar (use velocidade pra isso). Usar pulos seguidos de ataques e "Combos" também detona com os adversários. Finalmente, quando o inimigo pular sobre a guerreira, use o High Punch (soco alto) para derrubá-lo e tente já aplicar um "Combo" em seguida.



# Finais

Tanya: Siga-me, Liu Kang. Rayden perguntou se eu poderia levá-lo até ele. Ele tem alguma coisa especial planejada para nós.

Liu Kang: Tanya... para onde nós estamos indo?

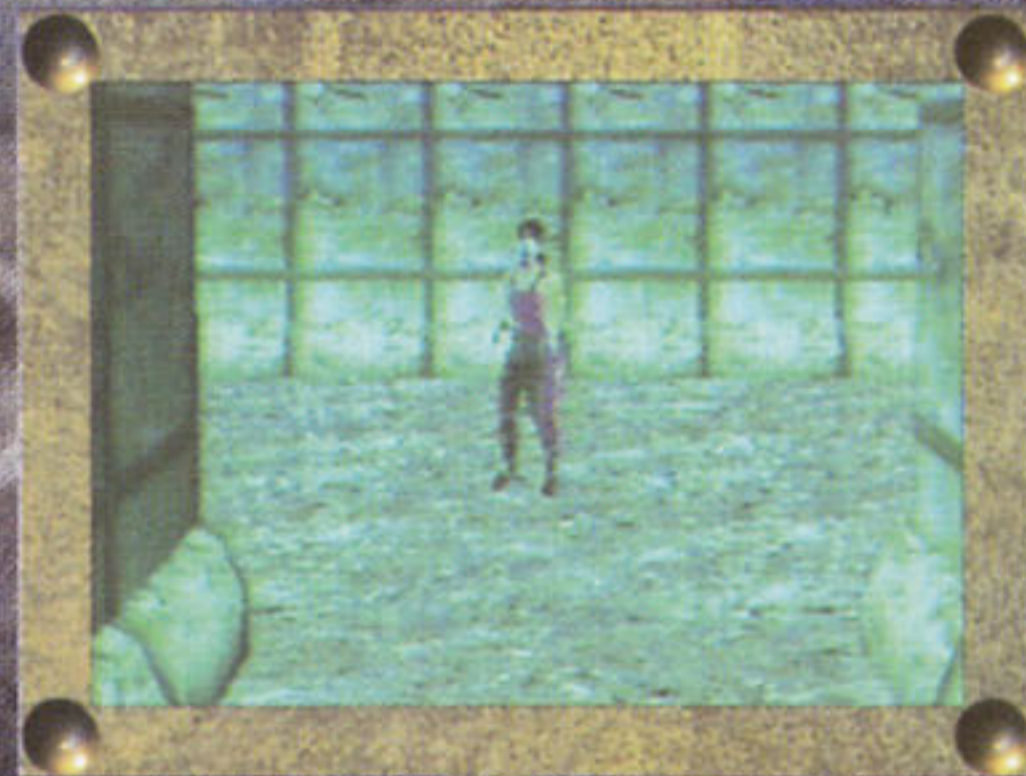
Tanya: Eu não sei o que Kitana fez a você, Liu Kang. Você não vê? Isso é uma armadilha!

Liu Kang: O quê?

Quan Chi: Bem vindo, guerreiro "Shaolin". Seu Deus do Trovão foi derrotado. Os guerreiros da Terra estão destruídos. Você deseja implorar por misericórdia a seu novo mestre, o Deus Shinnok?

Liu Kang: Nunca, feiticeiro!

Shinnok: Idiota! Rárárárárá!





#### **DIRETORES**

Ruy Pereira  
Ethel Santaella

#### **REDAÇÃO**

*Editor Executivo*  
Darius Roos

*Direção de Arte*  
Roberto Avelino

*Diagramação*  
Márcia M. S. Braga  
Armando S. Pereira  
Dawis Roos

*Produtor Gráfico*  
Álvaro Correa

*Assistente de Produção*  
Íris Vianna  
Mauricélio F. Paiva

*Scanner*  
Edilson Gedo Cavalheiro  
Wagner Fernandes Nunes

#### **DEPARTAMENTO COMERCIAL**

*Diretor*  
Ruy Pereira

*Assinaturas e números atrasados*  
Tel.: (011) 829-0591 / 829-6264

Especial Game-X é uma publicação  
da Trama Editorial Ltda.

Administração, redação, Assinaturas  
e Publicidade:

R. Comendador Miguel Calfat, 421  
04537-081 - São Paulo - SP  
Tel.: (011) 829-1159 / Fax: 829-2266

#### **NOSSAS PUBLICAÇÕES:**

**GAME-X - Videogames e PC**  
**ESPECIAL GAME-X - Videogames e PC**  
**DRAGÃO BRASIL - RPG e Card Games**  
**SÓ AVENTURAS - Aventuras para RPGs**  
**MÃE, você e seu filho - Feminina**  
**GRAVIDEZ, passos a passo - Feminina**  
**GUITAR PLAYER - Musical**  
**TEENTAÇÃO - Juvenil**  
**TEENTAÇÃO ESPECIAL - Juvenil**

Distribuição exclusiva para todo o Brasil:  
DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações

© 1998 Mortal Kombat®  
Marca registrada da Midway Manufacturing Company.  
Todos os direitos reservados; Usado Sob Licença.

© 1998 Trama Editorial. Todos os direitos reservados.  
Duplicação não autorizada é estritamente proibida.

# MORTAL KOMBAT

## OFICIAL



### 1ª Parte

## Faça seu pedido!



Para receber a primeira parte do Especial Game-X Mortal Kombat 4, preencha o cupom abaixo, envie com um cheque nominal à Trama Editorial Ltda. CAIXA POSTAL 19113 - CEP 04505-970 - SÃO PAULO - SP Se preferir usar o seu cartão de crédito, ligue para (011) 829-0591/829-6264. Você pode ainda comprar um vale postal em qualquer agência do correio. Lembre-se de informar quantas edições você quer. Você receberá as revistas em sua casa sem despesas de correio.

Preço por exemplar R\$ 3,90

Peça a 1ª parte do Especial Game-X Mortal Kombat 4! Escreva quantas edições você quer receber:

Nome: .....

Endereço: .....

Bairro: .....

Tel.: ..... CEP: .....

Cidade: ..... Estado: .....

Assinale sua Forma de pagamento:

Cheque nominal a Trama Editorial Ltda. ou  Vale Postal

Cartão de crédito:  Visa /  Solo /  American Express

Nome do Titular: .....

Nº do cartão: ..... Validade: ..... / .....

Especial Game-X

VALE XEROX

# Retro AVENGERS

## Em prol da cultura gamer

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.


É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!


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

Digitalizada por: evil\_arthas

Editada por: evil\_arthas

Revista: Bruno Campos

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

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



[retroavengers.com.br](https://retroavengers.com.br)

