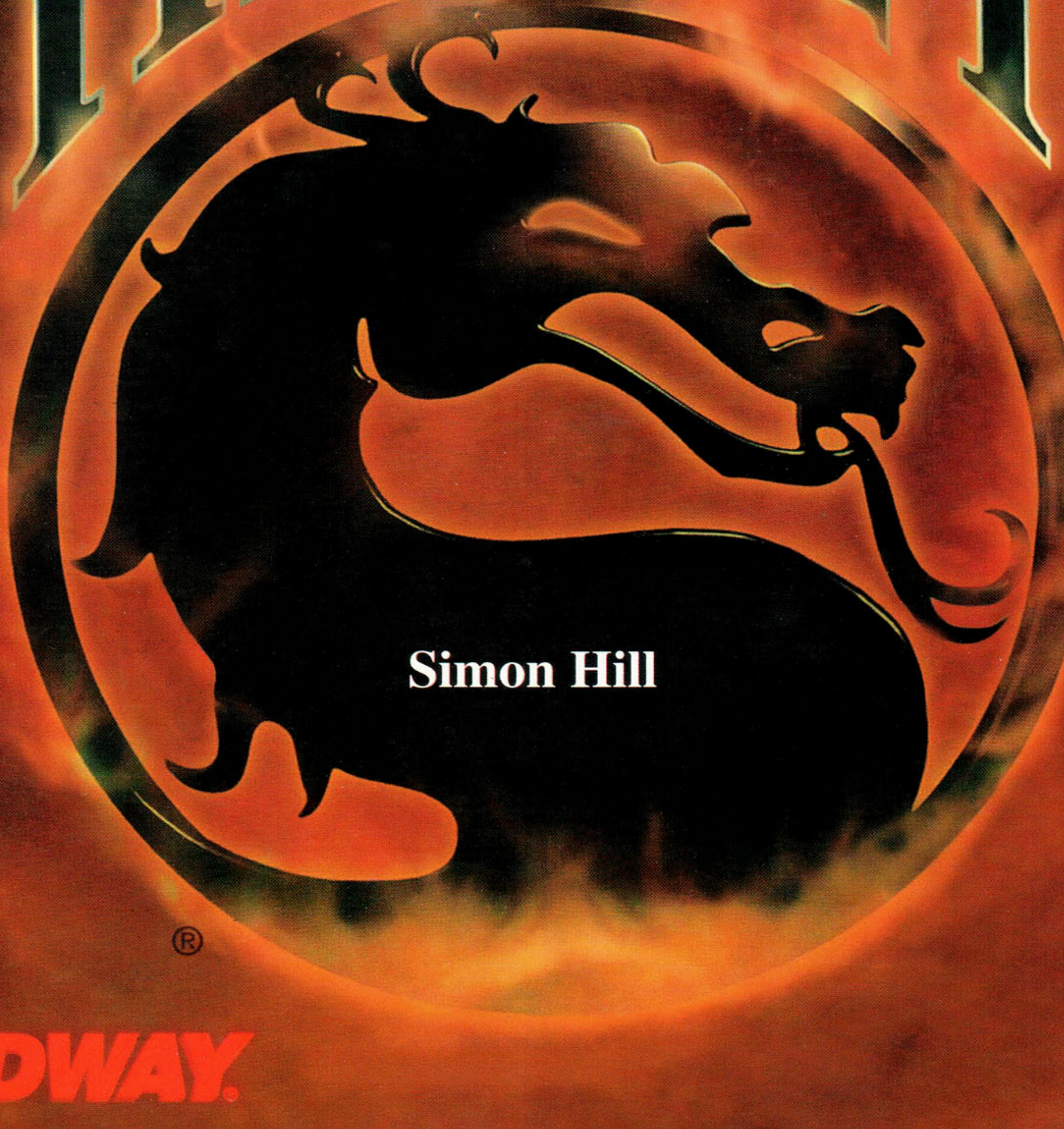
DICAS PARA PLAYSTATION™ E NINTENDO® 64

Guia Oficial

MORTAL KOMBAT®

TRILOGY



Simon Hill

MIDWAY®

escala

MORTAL KOMBAT®

TRILOGY

GUIA OFICIAL DO JOGO

Simon Hill

®

ÍNDICE

Introdução 06
Prólogo 07
Playstation vs. Nintendo64 08

Capítulo 1:
Estrategias Básicas 10

Controles 12
Características do Jogo 13
Dicas Básicas de Batalha 16

Capítulo 2:
Os Personagens ... 18

Baraka ™ 20
Johnny Cage ™ 22
Classic Sub Zero ™ 24
Cyrax ™ 26
Ermac ™ 28
Goro ™ 30
Human Smoke ™ 32
Jade ™ 34
Jax ™ 36
Kabal ™ 38
Kano ™ 40
Kintaro ™ 42
Kitana ™ 44
Kung Lao ™ 46
Liu Kang ™ 48
Mileena ™ 50
Motaro ™ 52

Nightwolf ™ 54
Noob Saibot ™ 56
Rain ™ 58
Rayden ™ 60
Reptile ™ 62
Scorpion ™ 64
Sektor ™ 66
Shang Tsung ™ 68
Shao Kahn ™ 70
Sheeva ™ 72
Sindel ™ 74
Smoke ™ 76
Sonya ™ 78
Stryker ™ 80
Unmasked Sub-Zero ™
(*sem máscara*) 82

Capítulo 3:
Os Chefões 84

Motaro 86
Shao Kahn 88

Capítulo 4:
Códigos de Kombate e Segredos 90

Segredos 92
Códigos de Kombate 94

Indice integrau com o conteudo das três partes que compõe o livro: Guia Oficial Mortal Kombat Trilogy



MORTAL KOMBAT®
TRILOGY

INTRODUÇÃO

Afinal, quantas continuações vai ter MORTAL KOMBAT? Eu tenho trabalhado em guias com dicas para cada jogo da série até aqui. E quando você pensa que já viu tudo o que o jogo tem a oferecer, uma outra versão aparece à sua porta! Eu me pergunto por quê!

Bem, parece que o pessoal da Midway acha que pode tirar bem mais desta fera - e esta tem que ser a versão definitiva. Se eles produzirem um MORTAL KOMBAT 4, eles vão ter que repensar o jogo inteiro! (Nota do Tradutor: eles **já** produziram um MORTAL KOMBAT 4 com lançamento ainda em 97!)

Se você tem a versão PlayStation de MORTAL KOMBAT TRILOGY, você poderá escolher entre 32 personagens. O Nintendo 64 tem um pouco menos por causa de memória insuficiente no cartucho. Inclusos na hierarquia estão os chefões, como Kintaro, Motaro e Goro e novos personagens, como Rain e Noob Saibot. E mais: um personagem secreto totalmente novo chamado Chameleon (Camaleão), mas voltaremos a ele depois. Além dos guerreiros extras, Midway tambem adicionou outro golpe final, a Brutality! Isto dá a você sete incríveis maneiras de matar um adversário no final da luta!

Este guia oficial foi criado para ajudá-lo a obter o máximo deste grande jogo. Todos os movimentos especiais, todos os golpes finais, e todas as táticas são reveladas para cada personagem! Então, não importa em que parte do jogo você está tendo problemas, este livro vai lhe dar as respostas.

Que o Kombate Kontinue (de novo!)

Simon Hill

PRÓLOGO

Por nove gerações, MORTAL KOMBAT foi chefiado pelo melhor guerrreiro de Outworld: Príncipe Goro. A Terra esteve à beira da destruição até que uma nova geração de guerreiros saiu vitoriosa na defesa do mundo.

O monge guerreiro, Liu Kang, se tornaria o novo campeão. Mas, sua vitória foi curta, pois ele e seus camaradas logo encontraram-se atraídos para competir num segundo torneio em Outworld. Mal sabiam que o torneio era uma mera diversão, um plano do imperador negro para quebrar as regras estabelecidas pelos antigos deuses e testemunhar a reencarnação de sua rainha, Sindel, no Reino da Terra.

Este ato profano dá a Shao Kahn o poder para atravessar os portões dimensionais e reclamar o direito sobre sua rainha, capacitando-o, assim, a finalmente conquistar a Terra. Esta é a trilogia de eventos que compõem a tentativa final de Shao Kahn de dominar a Terra!

Bem-vindo a MORTAL KOMBAT TRILOGY!



PLAYSTATION VS.

Os movimentos e táticas de batalha neste livro podem ser usados tanto para a versão Nintendo 64 quanto para a versão PlayStation de MORTAL KOMBAT TRILOGY. Porém, a lista de personagens, guerreiros ocultos, e certas características do jogo variam a depender de qual versão você esteja jogando. Confira esta seção para descobrir o que esperar de sua cópia de MORTAL KOMBAT TRILOGY!

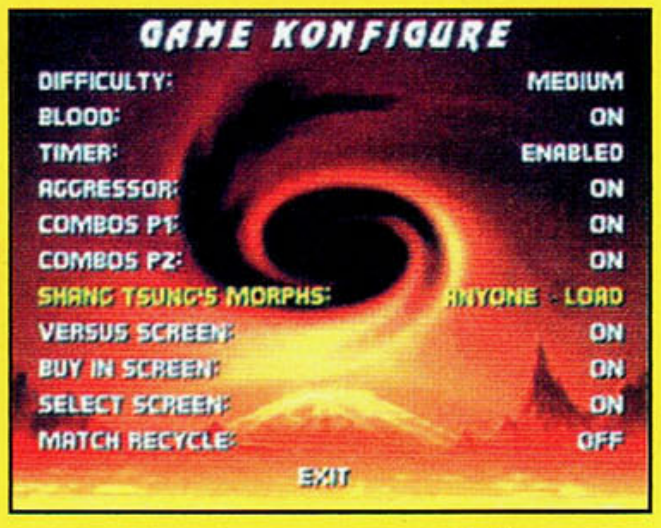
PlayStation

A Sony PlayStation apresenta chocantes 32 personagens com quem você pode jogar a partir do momento em que ligar a máquina! A lista de personagens inclui todos aqueles do jogo para Nintendo 64, todos os chefões, mais uma característica exclusiva do PlayStation: a opção de selecionar certos personagens em duas formas diferentes.

Por exemplo, mova caixa de seleção para Kano e aperte o botão Select. Seu retrato vai girar para revelar o retrato que aparecia no MORTAL KOMBAT original! E os seus movimentos também mudam! Isso também funciona para: Jax, que se torna o Jax de MORTAL KOMBAT II (ele não tem os braços robóticos); Kung Lao, que também se transforma na sua encarnação de MORTAL KOMBAT II; e, finalmente, Rayden, que volta à forma que tinha no MORTAL KOMBAT original completa, com animação ultra-passada!







Não há caixas de dragão prateado na tela de seleção dos personagens, o que indica não ter o jogo de PlayStation personagens escondidos para jogar. Entretanto, há boatos de que, assim como na versão N64, o PlayStation apresenta um novo personagem chamado Chameleon. Então, vá procurá-lo.

Devido ao formato CD do PlayStation, você tem agora a opção de reduzir a habilidade de metamorfose de Shang Tsung, ou seja, você não tem que carregar todos os dados do personagem enquanto joga.



NINTENDO 64

Nintendo 64

Existem 26 kombatentes na versão para N64, um pouco menos que na PlayStation. A lista completa é a seguinte: Noob Saibot, Baraka, Johnny Cage, Sonya, Rayden, Rain, Cyrax, Scorpion, Reptile, Jax, Sektor, Liu Kang, Jade, Sheeva, Kung Lao, Smoke, Nightwolf, Sindel, Ermac, Classic Sub-Zero, Stryker, Kabal, Kitana, Kano, Shang Tsung, e Mileena.

Além disto, o jogo para Nintendo 64 apresenta uma exclusiva múltipla batalha de 3 contra 3. Cada jogador escolhe três personagens e, então, é uma luta até a morte. Cada vez que um guerreiro fica sem energia, seu companheiro de equipe entra em ação e continua a lutar. Se seu time terminar de pé, você vence.



Você vai notar que, no centro da tela de seleção de personagens, há duas caixas de dragões prateados, indicando personagens ocultos. Bem, estes dois personagens são ninguém mais ninguém menos que Shao Kahn e Motaro. Você também vai notar que o Unmasked Sub-Zero não está incluído neste game, já que a memória do cartucho é insuficiente. Mas, o Classic Sub-Zero recebeu todos os movimentos e golpes do Unmasked Sub-Zero, o que faz dele uma grande força a ser enfrentada!





A melhor coisa sobre a versão Nintendo 64 de MORTAL KOMBAT TRILOGY, na minha opinião, é o fato de que tudo acontece instantaneamente: o formato do cartucho significa que **NÃO HÁ NECESSIDADE DE CARREGAR MEMÓRIA!**







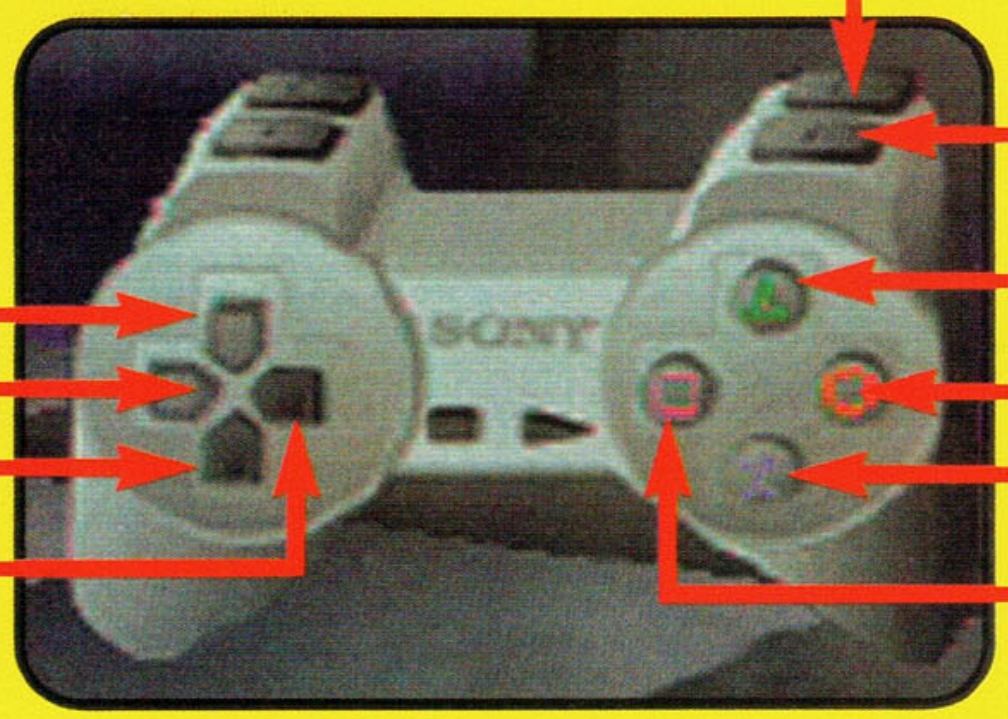
Capítulo 1: Estratégias Básicas

®

CONTROLES

Ao longo deste livro será usado um código para aperto de botões e movimentos de joystick. Isto vai ajudar a simplificar as instruções dadas. Aqui está uma lista de termos, assim como uma explicação sobre o significado de cada um.

Joypad PlayStation



U: Para Cima
B: Para Trás
D: Para Baixo
F: Para Frente

RUN: Correr
BLOCK: Defesa
HK: Chute Alto
LK: Chute Baixo
LP: Soco Baixo
HP: Soco Alto

Nintendo 64



U: Para Cima
B: Para Trás
D: Para Baixo
F: Para Frente

HP: Soco Alto
BLOCK: Defesa
HK: Chute Alto
LK: Chute Baixo
RUN: Correr
LP: Soco Baixo

CARACTERÍSTICAS DO JOGO

Agora que vimos as diferenças, vamos dar uma olhada nas características do jogo que são as mesmas em ambas as versões (Nintendo 64 e PlayStation) de MORTAL KOMBAT TRILOGY

Brutality

A Brutality é um novo golpe final especialmente criado para MORTAL KOMBAT TRILOGY. Porém, rumores sobre sua existência têm sido espalhados desde que MORTAL KOMBAT II foi lançado em arcades.

Simplesmente chegue mais perto e faça a combinação de botões para Brutality. Seu personagem vai dar golpes consecutivos no seu adversário.





Quando o golpe final o atinge, seu inimigo simplesmente explode numa chuva de sangue e ossos, que maneira fantástica determinar uma luta!

Fatality

Isto é o que faz a série Mortal Kombat tão espetacular: não existe nada melhor que dar porrada no seu oponente e, depois, desferir um último Fatality! Fatalities são algumas vezes horríveis, e outras, apenas bastante divertidos, mas sempre agradam à multidão.



MORTAL KOMBAT TRILOGY apresenta um número de Fatalities jamais visto antes, alguns personagens têm agora TRÊS Fatalities, Scorpion é um! Para cada personagem, eu dei todos os códigos de Fatality disponíveis e também a distância na qual dar o golpe.

Elas são:

DISTANTE: Você deve tomar uma boa distância de tela inteira.
POUCO DISTANTE: Fique perto e, então, dê dois passos para trás.
PERTO: Você deve ficar o mais próximo possível de seu adversário.
QUALQUER UMA: Tente adivinhar!

Friendship

Depois de nocautear impiedosamente seu oponente, você pode mostrar-lhe como você é um cara legal ao fazer o movimento Friendship em vez de destruí-lo com um Fatality. Por favor, se você quer fazer um Friendship, você não deve pressionar Block no último round. Procure por novos movimentos de Friendship. Classic Sub-Zero, por exemplo, agora tem como Friendship um boneco de neve numa caixa-surpresa!



Babality

Um Babality é um golpe final que transforma seu adversário num grande bebê chorão! Para dar um Babality, você deve pressionar Block no último round da luta. Babalities podem ser feitas de qualquer distância na tela.

Mercy

Com certeza, esta novidade torna os finais das lutas bem mais interessantes. Ao invés de terminar com seu opnente no final da batalha, você concede-lhe "Mercy" (Perdão). Quando você dá o código, uma pequena porção de força vital de seu adversário vai ser restituída à barra de energia dele. Agora, você está livre para matar seu oponente usando um dos novos Animalities explicados com detalhes nesta seção.Para que Mercy seja concedido, ambos os guerreiros devem ter ganho um round. E lembre-se: você só pode conceder perdão no terceiro e último round.



Para conceder Mercy, espere as palavras "FINISH HIM/HER" (Acabe com ele/ela) aparecerem. Depois, segure o botão Run, aperte o botão Para Baixo quatro vezes no joystick e, só então, solte o botão Run. Você não deve ficar longe ou o movimento não vai funcionar.

Animality

O que antes era boato transformou-se em realidade em ULTIMATE MK3 e continua em MORTAL KOMBAT TRILOGY. Animalities são possíveis,mas, como muitas coisas neste jogo, você deve seguir algumas intruções para que eles funcionem.



A primeira coisa a saber é que você deve conceder Mercy ao seu adversário antes de poder realizar um Animality. Isto significa deixá-lo ganhar em um dos três rounds. No terceiro e último round, quando as palavras "FINISH HIM/HER" aparecerem, conceda Mercy a seu adversário, lute com ele até estar pronto para eliminá-lo e, então, dê o código de Animality do personagem.

O Medidor de "Agressão"

Esta é uma outra novidade adicionada a MORTAL KOMBAT TRILOGY. Enquanto você luta, os golpes desferidos, bloqueados ou não, ajudaram a formar lentamente a palavra "AGGRESSOR" no canto da tela. Quando a palavra estiver completa, seu personagem começa a brilhar e ganha uma sombra notável: isto significa que você está em modo de Agressor. Seus ataques especiais e combos farão mais estragos agora. Mas, essa condição só dura dez segundos. Portanto, aproveite-a ao máximo! Esta propriedade recompensa o lutador agressivo e pune um guerreiro de mentalidade defensiva. Assim, se você gostou de contra-atacar nos jogos *Mortal Kombat* anteriores, tome cuidado para não se encontrar do outro lado de um "ataque de Aggressor"!



Ascensões de Batalha

Ascensões de batalha foram melhoradas em MORTAL KOMBAT TRILOGY. Você pode percorrer até três cenários em uma única batalha. Porém , muitas das áreas de batalha ainda oferecem somente dois cenários! Por exemplo, se você está lutando na *Soul Chamber* (Câmara dos Espíritos) e você dá um gancho no seu oponente, ele ou ela voa direto através do telhado. Seu personagem logo o segue e a batalha continua no "salão" acima, o qual, neste caso, é o *Balcony* (Balcão). Esta característica única dá uma dimensão extra ao jogo.



O Botão Run

Para usar esta técnica, simplesmente aperte e segure o botão Run e empurre-o em direção ao adversário. A duração da corrida é limitada e o tempo restante é indicado pela barra verde diretamente abaixo da barra de força vital.

Correr acelera o ritmo do jogo e permite a você tirar vantagem de um oponente embasbacado - Sub-Zero adora apressar um ataque combo depois de ter congelado seu oponente com uma rajada de gelo. O botão extra também permite um novo método de colocação de códigos de Fatality - difíceis de lembrar, mas muito divertidos de assistir!

Múltiplos Planos de Batalha

O formato de jogo para uma pessoa também passou por uma plástica. Você pode agora selecionar uma entre quatro diferentes rotas - Novice (Novato), Warrior (Guerreiro), ou duas diferentes trilhas de Master (Mestre) - com cada rota ou torre sendo mais alta e mais difícil que a anterior. Novice apresenta oito batalhas mais dois chefões. Warrior coloca você frente a nove adversários regulares e dois guardiões finais. O primeiro cenário Master deixa você contra dez oponentes, e o maior de todos os testes é a segunda rota Master, que faz você combater onze inimigos.

Não só o número de adversários aumenta quando você seleciona um plano de batalha com grau maior de dificuldade, mas também o nível de habilidade da CPU é elevado de acordo com a rota que você escolha. Como um incentivo, se você conseguir completar a torre Master, um final especial o aguarda.



Endurance Match (Luta de Duração)



Fãs incondicionais de Mortal Kombat vão adorar ver o retorno da Endurance Mach.

Nestes testes de hahabilidade e resistência, você enfrenta dois oponentes, um depois do outro! Os primeiros três cenários de dificuldade apresentam três Endurance Match. Porém, o segundo Master tem apenas duas. Na primeira, você enfrenta dois oponentes e, na segunda, três, um atrás do outro! Vamos torcer para que você esteja à altura do desafio!

O Tesouro Perdido de Shao Kahn

Sua recompensa por completar o jogo no modo de um jogador ou vencer uma batalha de oito jogadores é um dos valiosos kódigos de Shao Kahn. Eles recompensam seus esforços ao permitir que você escolha seu próprio final. Existem agora 24 tesouros entre os quais você pode escolher, cada um com uma recompensa diferente. Você consegue descobrir todos eles?

Batalha para Múltiplos Jogadores

Como em ULTIMATE MK3, MORTAL KOMBAT TRILOGY apresenta duas opções para batalhas com múltiplos jogadores. A seguir, uma explicação para cada uma delas:

- Numa batalha de 2 contra 2, cada jogador escolhe dois personagens. Os primeiros dois personagens brigam até que um saia derrotado.

Neste ponto, seu colega de equipe entra em ação e continua a lutar. Somente quando ambos os lutadores da equipe são derrotados é que o round pode ser considerado vencido. No segundo round, os personagens derrotados são trocados para não haver incompatibilidade e o processo continua como antes. A primeira equipe a vencer dois rounds é declarada vencedora.Este torneio de morte súbita coloca oito jogadoreshumanos cara a cara. Cada jogador escolhe um personagem e o computador, então,decide quem irá lutar com quem. O vencedor vai para o próximo round, o perdedor espera por uma nova chance. Este formato continua até que reste

apenas um jogador. A recompensa por ganhar é a oportunidade de escolher entre QUALQUER dos tesouros perdidos de Shao Kahn!



Cenários de Batalhas

MORTAL KOMBAT TRILOGY apresenta cenários de todos os jogos *Mortal Kombat* anteriores! No total, são 30, e 8 deles dão a você a chance de realizar uma stage fatality caso seja vitorioso! Confira a lista:

- *Goro's Lair* (Lar de Goro), *Bottom of the Pit* (Fundo do Poço), *Kung Fu Part 1*, *The Living Forest* (A Floresta Viva), *The Dead Pool* (A Piscina dos Mortos), *The Wasteland* (Terreno Baldio), *The Kombat Tomb* (A Tumba de Kombate), *The Pit II* (O Poço II), *The Armory* (Depósito de Armas), *The Tower* (A Torre), *The Portal* (O Portal), *The Graveyard* (O Cemitério), *Kombat Temple* (Templo de Kombate), *Soul Chamber* (Câmara dos Espíritos), *The Bridge* (A Ponte), *Bell Tower* (Torre do Sino), *The Bank* (O Banco), *The Pit 3* (O Poço 3), *The Street* (A Rua), *Kahn's Cave* (A Caverna de Kahn), *Scorpion's Lair* (Lar de Scorpion), *River Kombat* (Komabte no Rio), *Jade's Desert* (O Deserto de Jade), *Kahn's Arena* (A Arena de Kahn), *The Roof* (O Telhado), *The Balcony* (O Balcão), *The Cave* (A Caverna), perdido?

TÁTICAS BÁSICAS DO JOGO

Antes que você entre de cabeça no básico dos personagens individuais e seus combos, aqui está um guia rápido para técnicas de luta básicas. As informações seguintes fornecerão a você uma sólida base sobre a qual você poderá construir seus ataques avançados e técnicas cobertos em capítulos posteriores.

Defesa

A habilidade para bloquear o ataque de um oponente é a mais importante delas. Na verdade, se você não receber um golpe, você não pode ser nocauteado. Há duas formas básicas de defesa: bloqueio alto e bloqueio baixo. A habilidade de mudar de um tipo de bloqueio para outro e saber qual deles adotar para defender-se de um ataque próximo precisa de tempo e prática para ser aperfeiçoada. Suas aulas de aperfeiçoamento começam aqui...

Bloqueio Alto - Para bloquear um ataque alto, pressione e segure o botão Block. Você pode agora parar qualquer ataque desferido por seu adversário contantoque ele esteja sendo direcionado para acima da cintura. Isto inclui os ataques de jumping (salto)!



Bloqueio Baixo - Para deter um ataque dirigido para abaixo da cintura, puxe para baixo o direcional e segure o botão Block. Nesta posição, você não pode ser atingido por chutes baixos ou rasteira, socos serão inutilmente desferidos sobre a sua cabeça.



Agora que você se familiarizou, pratique mudanças entre os dois jogando no modo de um jogador e deixar o computador atacar você; não retalie. Veja quanto tempo você pode suportar antes de ser atingido e, então, tente bater o seu recorde anterior. Antes que você se dê conta, bloqueio será seu segundo nome!

Ataque

Há várias maneiras de atacar um adversário; o macete é saber qual usar e, mais importante, quando usar!

Muitos jogadores, especialmente lutadores novatos, caem na armadilha de usar em excesso golpes especiais radicais numa tentativa de impressionar os amigos. Não se esqueça de que chutes e socos comuns fazem tanto estrago - em alguns casos, mais até - quanto uma espetacular bola de fogo!

Outra coisa a ser considerada quando atacar seu oponente é o que acontece se ele bloqueia. Ou você ficará parado sem ação por alguns segundos ou, talvez, você deixará sua guarda aberta para um rápido contra-ataque. Aproveite este momento para atacar com cuidado. Espere que seu oponente dedique-se ao bloqueio e aproxime-se para matar.

Combinações

De longe, o meio mais eficiente de atacar seu oponente é através de um kombo. Estes são "cadeias" de socos e chutes interligados, de modo que, quando o primeiro golpe acerta o adversário, ele fica incapacitado de bloquear o resto dos golpes. No exemplo abaixo, pressionar HP, HP, LP cria um combo de três socos. Uma vez que o primeiro soco alto acerte o alvo, fica impossível bloquear o segundo soco alto e o terceiro soco baixo.

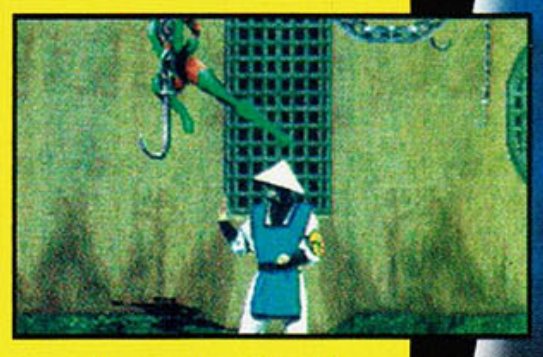
A maioria dos games de luta não estabelecem ataques combo padronizados, mas permitem simplesmente que você encadeie movimentos separados. MORTAL KOMBAT TRILOGY, por outro lado, tem um método um pouco mais linear. Todos os combos de socos e chutes para cada personagem são pré-programados. Se seu lutador não consegue encadear um HP, HP,LP, não insista. Nenhum treinamento de precisão da sua parte vai mudar isto!





Ataques Aéreos

Desferir um ataque do ar é uma boa maneira de começar um combo. Porém, pode deixá-lo com problemas se executado incorretamente. Existem três diferentes partes do corpo de seu oponente que você pode acertar através de um ataque pelo ar: a cabeça (*high* - alto), o peito (regular), e o estômago (*deep* - em profundidade). Eis uma breve descrição de cada técnica.



High Attack - Este é um problema para os novatos. Basicamente, se você está acertando um adversário a esta altura com um jumping attack, você está fazendo algo errado. Esta é a forma errada de realizar este movimento. Você não só está deixando a guarda aberta para numerosos contra-ataques, mas também está tornando as coisas difíceis para si próprio se quiser continuar com um combo.



Regular Attack - Atacar um oponente desta altura é perfeito para um único golpe de efeito. Isto basicamente quer dizer que ataques logo em seguida são praticamente impossíveis. Mas, você tem a vantagem de saber que não será objeto de um contra-ataque.



Deep Attack - Este é, de longe, o mais difícil dos três jumping attacks já que requer precisão e boa coordenação motora. Entretanto, seu prêmio é a garantia de que não poderá ser contra-atacado e, fundamental, a opção de continuar o ataque depois que o golpe aéreo tiver acertado o alvo.

Agora que você já sabe, pratique cada uma das três opções de ataque com salto. Tornar-se especialista em cada um deles significa estar preparado para qualquer coisa que Shao Kahn possa jogar em cima de você!



Capítulo 2:
Os Personagens

®

BARAKA™

Baraka foi enviado para reprimir levantes das raças renegadas nas regiões subterrâneas de Outworld. Depois de sua batalha vitoriosa, o guerreiro nômade volta a lutar ao lado da vilania. Sob a orientação de Shao Kahn, Baraka vai se tornar uma vez mais uma formidável ameaça para seus adversários terrestres.

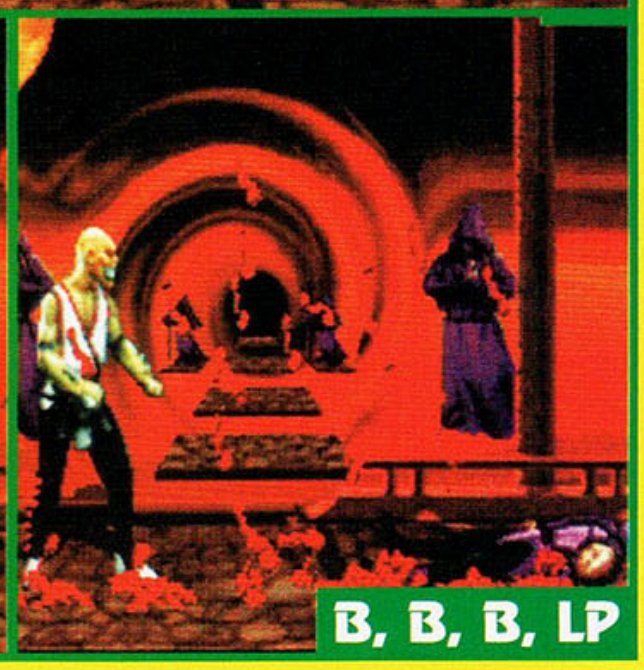


STATISTICS	1	2	3	4	5
SPEED				■	■
STRENGTH					■
COMBO				■	■
MOVES					■
OVERALL					■

GOLPES ESPECIAIS

Shedder



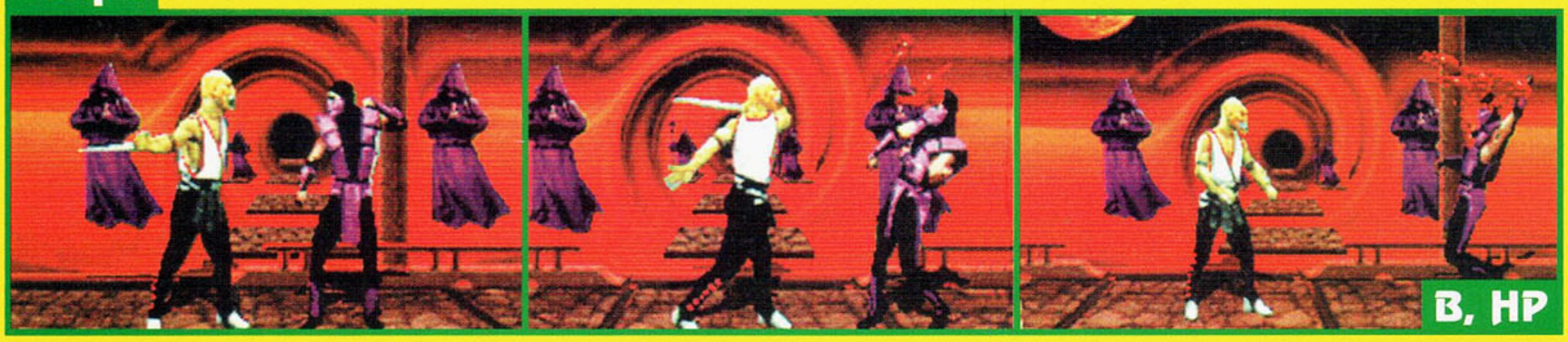


B, B, B, LP

Spark

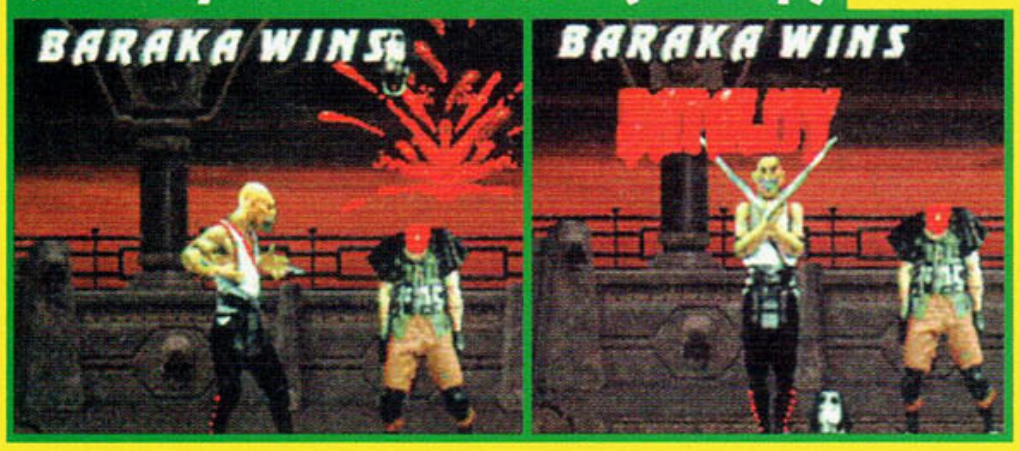


Swipe



GOLPES FINAIS

Fatality 1: B, B, B, HP (Sweep)



Babality: F, F, F, HK (Any)



Fatality 2: B, F, D, F, LP (Sweep)



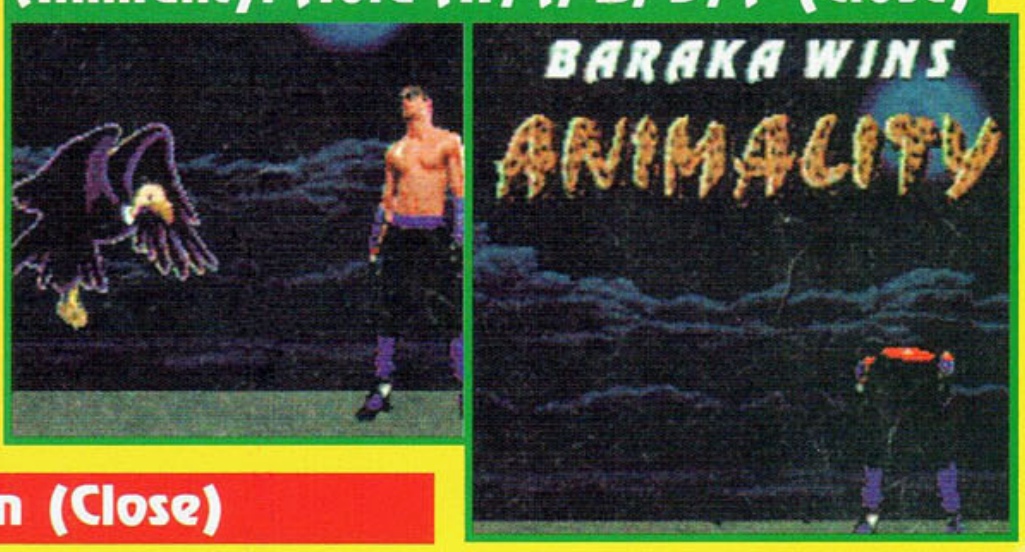
Brutality: HP, HP, LP, Block, HK, HK, LK, LK, Block (Close)



Friendship: D, F, F, HK (Any)



Animality: Hold HP, F, B, D, F (Close)



Pit Fatality: LK, Run,Run, Run,Run (Close)

JOHNNY CAGE

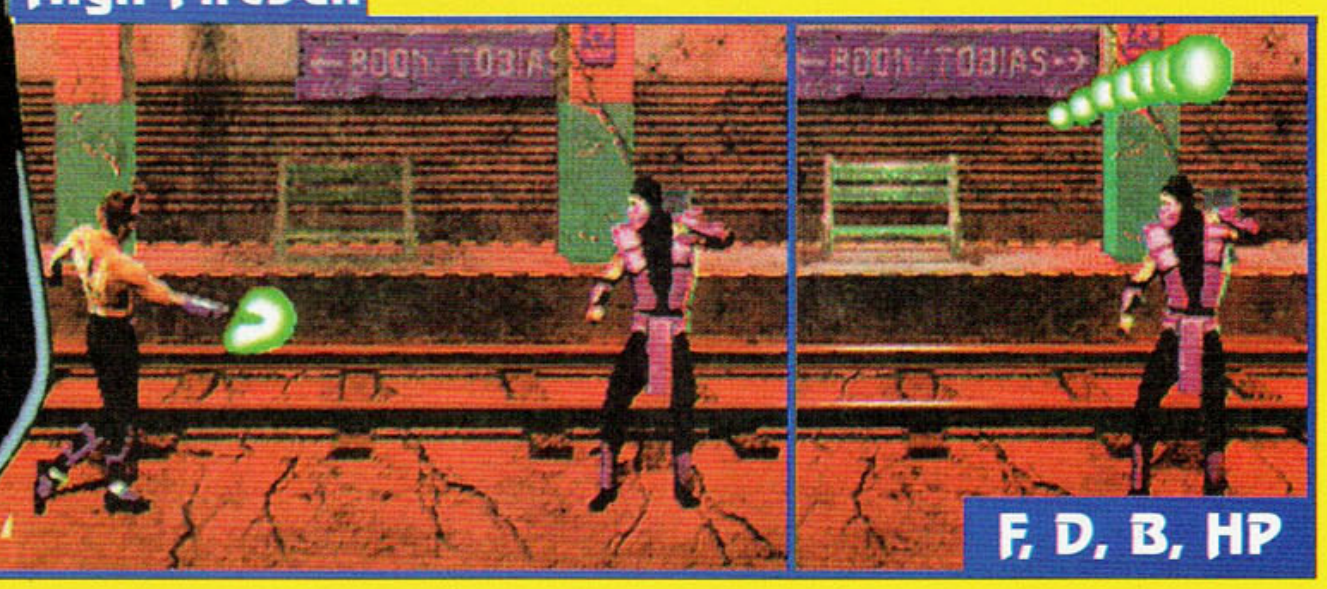
Morto durante uma batalha com um esquadrão de extermínio, Cage teve um fim trágico. Mas, o superastro do cinema conseguiu tapear a morte quando seu caminho para o além foi bloqueado pela fusão entre a Terra e Outworld. A alma dele apossou-se de seu corpo novamente e possibilitou a Cage reunir-se a seus amigos para lutar pela sobrevivência da Terra.



STATISTICS	1	2	3	4	5
SPEED					
STRENGTH					
COMBO					
MOVES					
OVERALL					

GOLPES ESPECIAIS

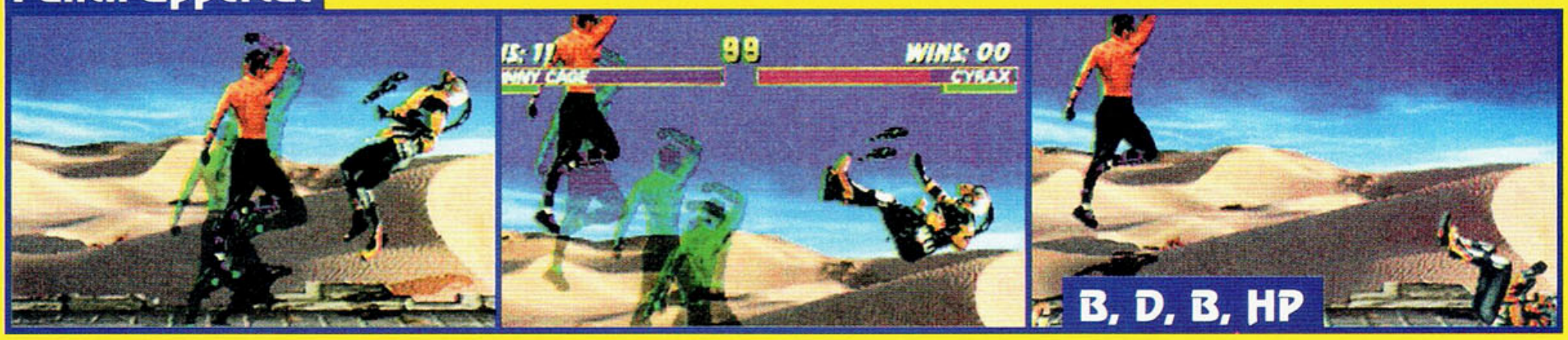
High Fireball



Low Fireball



Punch Uppercut



Shadow Kick



GOLPES FINAIS

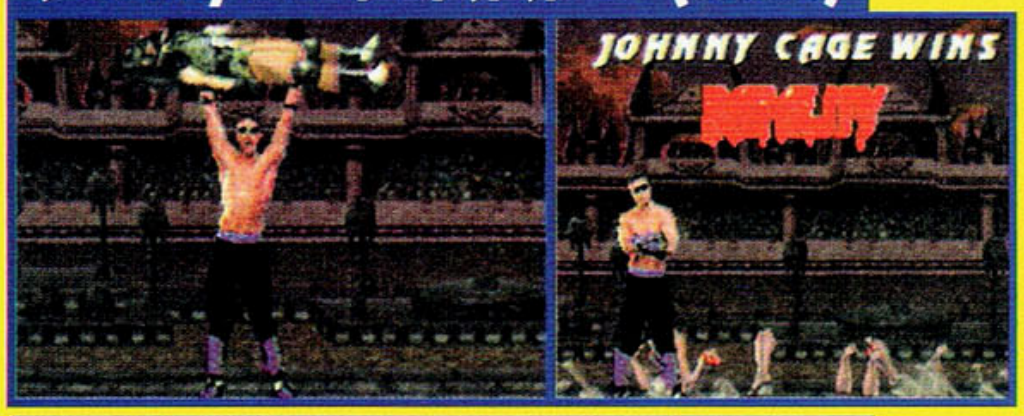
Fatality 1: D, D, F ,F, LP (Close)



Babality: D, D, F, F, LP (Close)



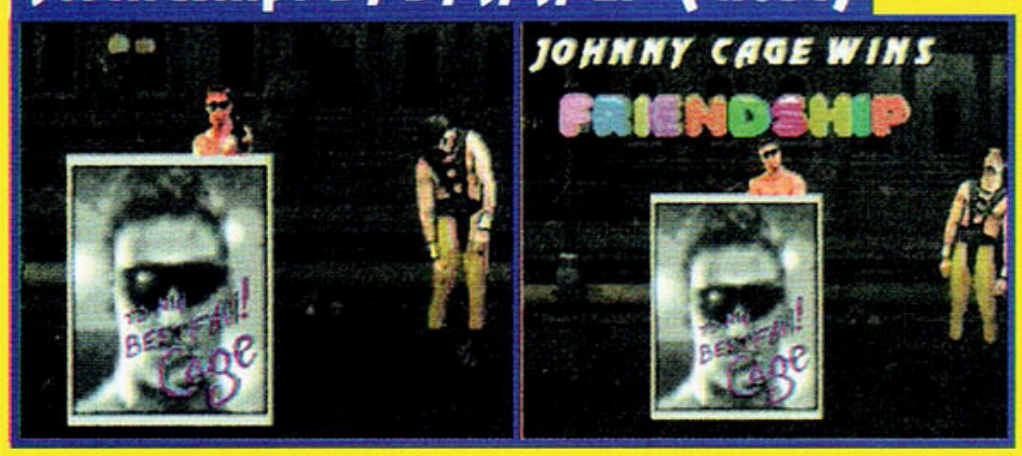
Fatality 2: D, D, F, F, LP (Close)



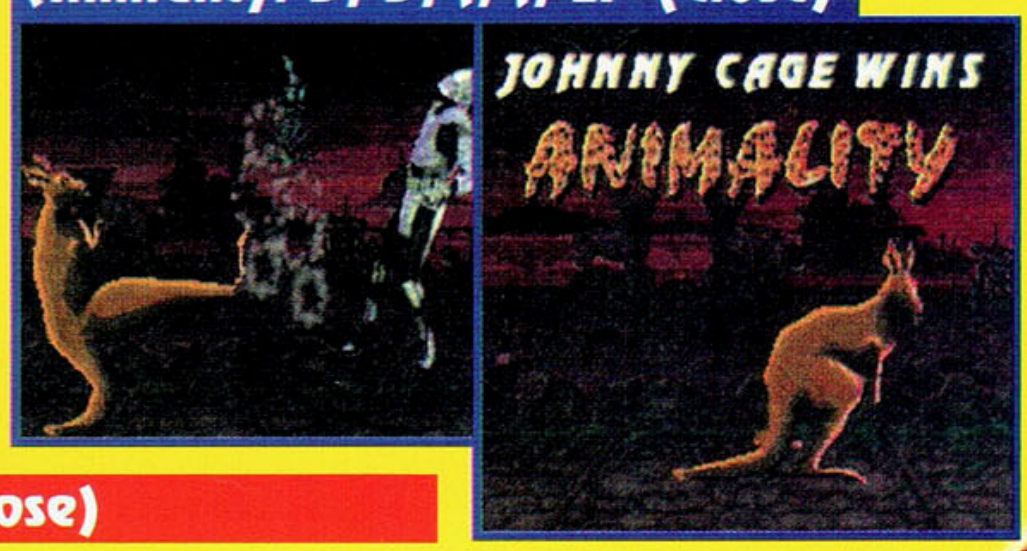
Brutality: LK, HK, LP, HP, HK, HK, HP, HP, LP, HP (Close)



Friendship: D, D, F, F, LP (Close)



Animality: D, D, F, F, LP (Close)



Pit Fatality: D, D, F, F, LP (Close)

SUB-ZERO™

Dado como derrotado no Torneio Shaolin, Sub-Zero volta misteriosamente. Acredita-se que este membro secreto do Lin Kuei, um lendário clã de ninjas chineses, retornou para tentar outra vez o assassinato de Shang Tsung. Para fazê-lo, ele deve passar pelo torneio de Shao Kahn.



STATISTICS	1	2	3	4	5
SPEED					
STRENGTH					
COMBO					
MOVES					
OVERALL					

GOLPES ESPECIAIS

Ice Ball





Ground Ice



Ninja Slide

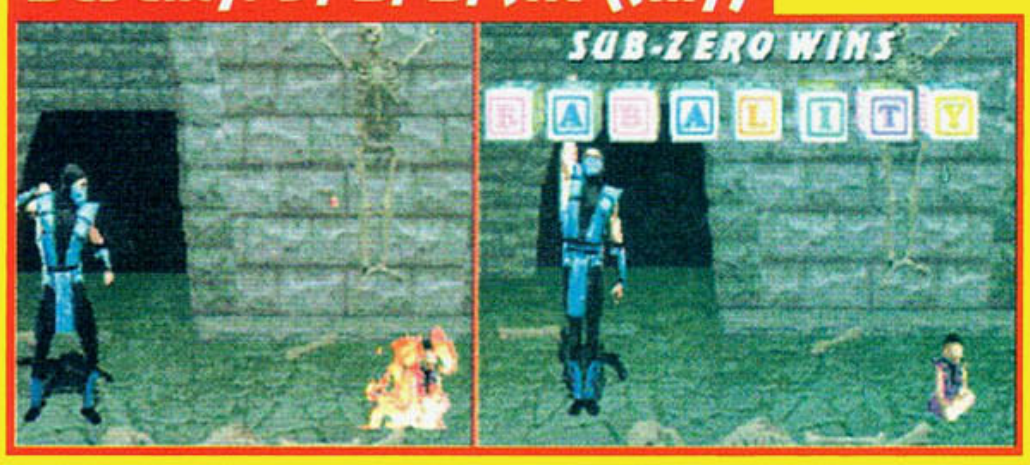


GOLPES FINAIS

Fatality 1: D, D, D, F, HP (Close)



Babality: D, B, B, HK (Any)



Fatality 2: D, F, F, F, HP (Close)



Brutality: LP, HP, Block, LK, LK, HK, HK, LP, HP, LP (Close)



Friendship: D, B, B, F, LK (Sweep)



Animality: B, B, F, D, LP (Close)



Pit Fatality: F, D, F, F, HP (Close)

CYRAX™

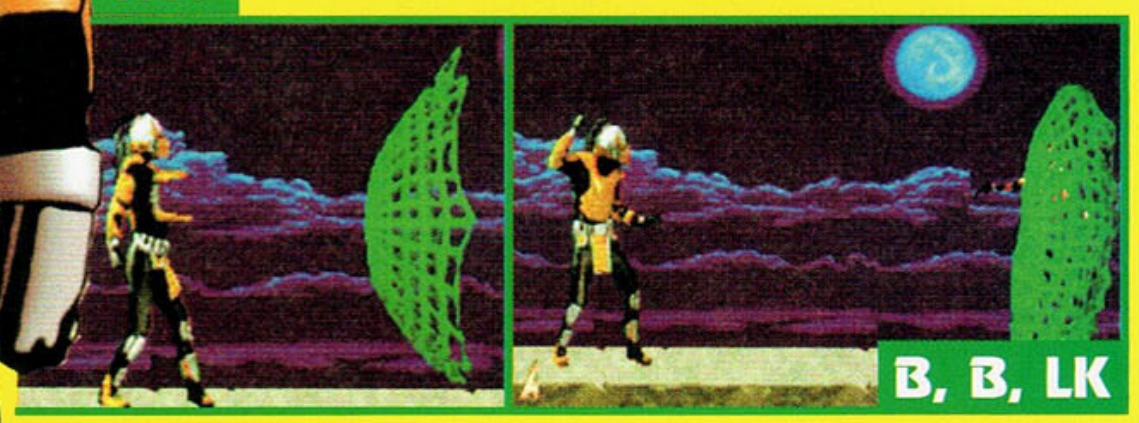
Cyrax é uma unidade LK-4D4, o segundo de três protótipos de ninjas cibernéticos construídos pelo clã Lin Kuei. Como as outras unidades, seu último programa é procurar e exterminar o ninja fugitivo Sub-Zero. Sem uma alma, Cyrax passa despercebido por Shao Kahn e permanece uma possível ameaça contra sua ocupação da Terra.



STATISTICS	1	2	3	4	5
SPEED				■	■
STRENGTH				■	■
COMBO					■
MOVES					■
OVERALL				■	■

GOLPES ESPECIAIS

Net



Short Bomb



Long Bomb



Air Throw



Teleport



GOLPES FINAIS

Fatality 1: D, D, U, D, HP (Close)



Babality: F, F, B, HP (Any)



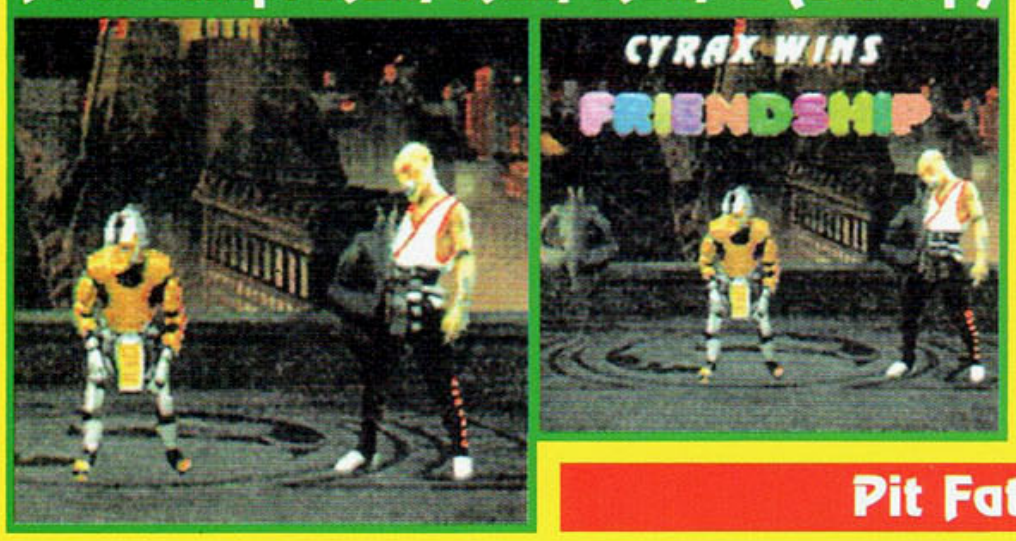
Fatality 2: D, D, F, U, Run (Close)



Brutality: HK, HP, HK, HK, HP, HK, HP, HK, LK, LP (Close)



Friendship: Run, Run, Run, U (Sweep)



Animality: U, U, D, D (Close)



Pit Fatality: Run, Block, Run (Close)

ERMAC™

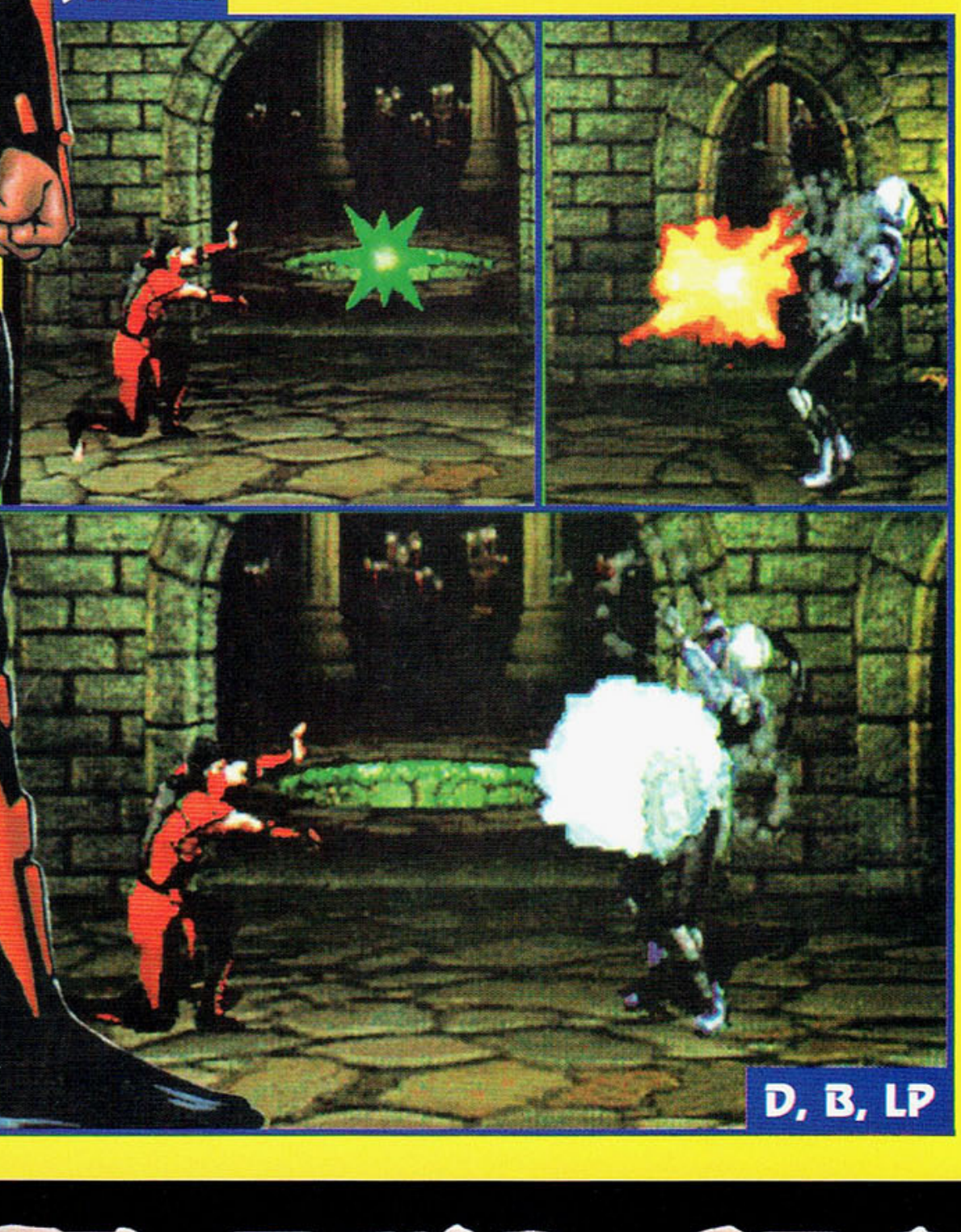
Um enigma para todos que têm contato com ele. O passado de Ermac permanece envolto em mistério. Acredita-se que ele existe como uma força vital reunida pelas almas dos extintos Guerreiros de Outworld. Kahn tentou apossar-se destas almas e usá-las para lutar ao lado da tirania.



STATISTICS	1	2	3	4	5
SPEED					■
STRENGTH				■	■
COMBO					■
MOVES				■	■
OVERALL					■

GOLPES ESPECIAIS

Fireball



T. Punch

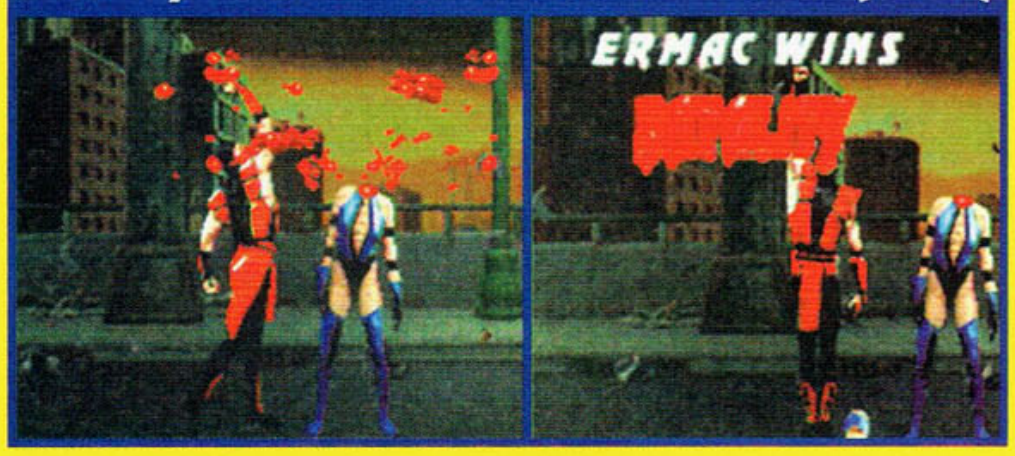


T. Slam



GOLPES FINAIS

Fatality 1: Run, Block, Run, Run, HK (Close)



Babality: D, D, B, B, HP (Any)



Fatality 2: D, U, D, D, D, Block (Close)



Brutality: HP, LP. Block, HK, LK, Block, HP, LP, LK, HK



Friendship: F, F, F, HP (Sweep)



Animality: B, B, F, F, LK (Close)



Pit Fatality: Run, Run, Run, Run, LK (Close)

GORO

TM

Goro, um ser metade humano, metade dragão, de 2000 anos de idade, continua invicto pelos últimos 500 anos. Ele ganhou o título de Grande Campeão ao derrotar Kung Lao, um monge Shaolin lutador. Foi durante este período que o torneio tornou-se corrompido ao cair nas mãos de Shang Tsung.



STATISTICS	1	2	3	4	5
SPEED		■	■	■	■
STRENGTH					■
COMBO		■	■	■	■
MOVES			■	■	■
OVERALL					■

GOLPES ESPECIAIS

Gotcha







JOGANDO COMO GORO

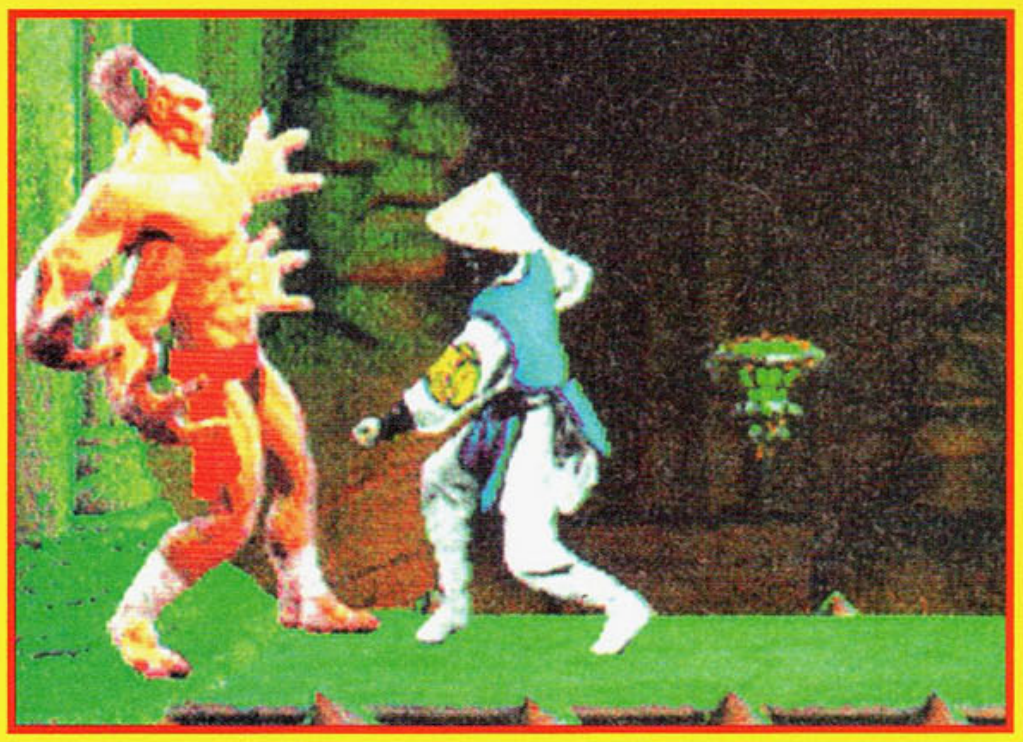
Goro era o sub-chefe original do Mortal Kombat e a ameca de quatro braços voltou do túmulo para tomar seu lugar em MORTAL KOMBAT TRILOGY. Esta é a primeira vez que você terá a chance de controlá-lo. Então, aqui estão algumas dicas básicas sobre a maravilha de quatro braços...

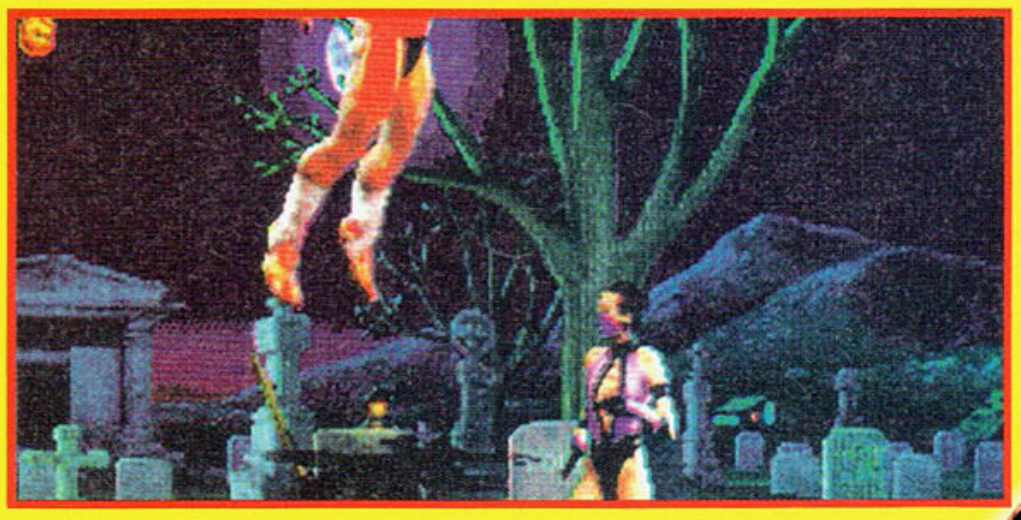


Goro é muito similar a Kintaro. Portanto, as mesmas táticas básicas aplicamse. Aproxime-se e ataque seu oponente até subjulgá-lo.
O Gotcha (Peguei você!) de Goro é ótimo para surpreender o adversário enquanto estiver próximo. Eu gosto deusar este golpe como um ataque posterior. Bata em seu inimigo até levá-lo ao chão e, então, enquanto ele tenta se levantar de novo, realize o Gotcha. Somente os adversários mais rápidos não esquecerão de bloquear.
Os demais caem na armadilha e são pegos pelo potente abraço de Goro. Se você é um grande bloqueador, terá pouca dificuldade em completar o game com Goro devido ao impressionante poder dele e à sua força bruta.
A prática deixará você invencível.









SMOKE

Atencão: Na versão da Sony PlayStation, Human Smoke está disponível na tela de seleção de personagens. Porém, na versão Nintendo 64, ele precisa de um código especial. Cá está ele: Mova a caixa de selecão para Smoke e escolha-o. Agora, aperte e segure Esquerda no joypad junto com os botões HP+HK+BL+Run. Para Player 2, use o mesmo método - apenas segure Direita no joypad agora.

Em sua forma humana, Smoke era um assassino impiedoso trabalhando para o Lin Kuei. Mas, quando eles decidiram automatizar seus ninjas, Smoke foi pego entre eles. Tornou-se, então, um ciborgue assassino, cuja forma humana passaria a existir somente como uma memória para sempre.



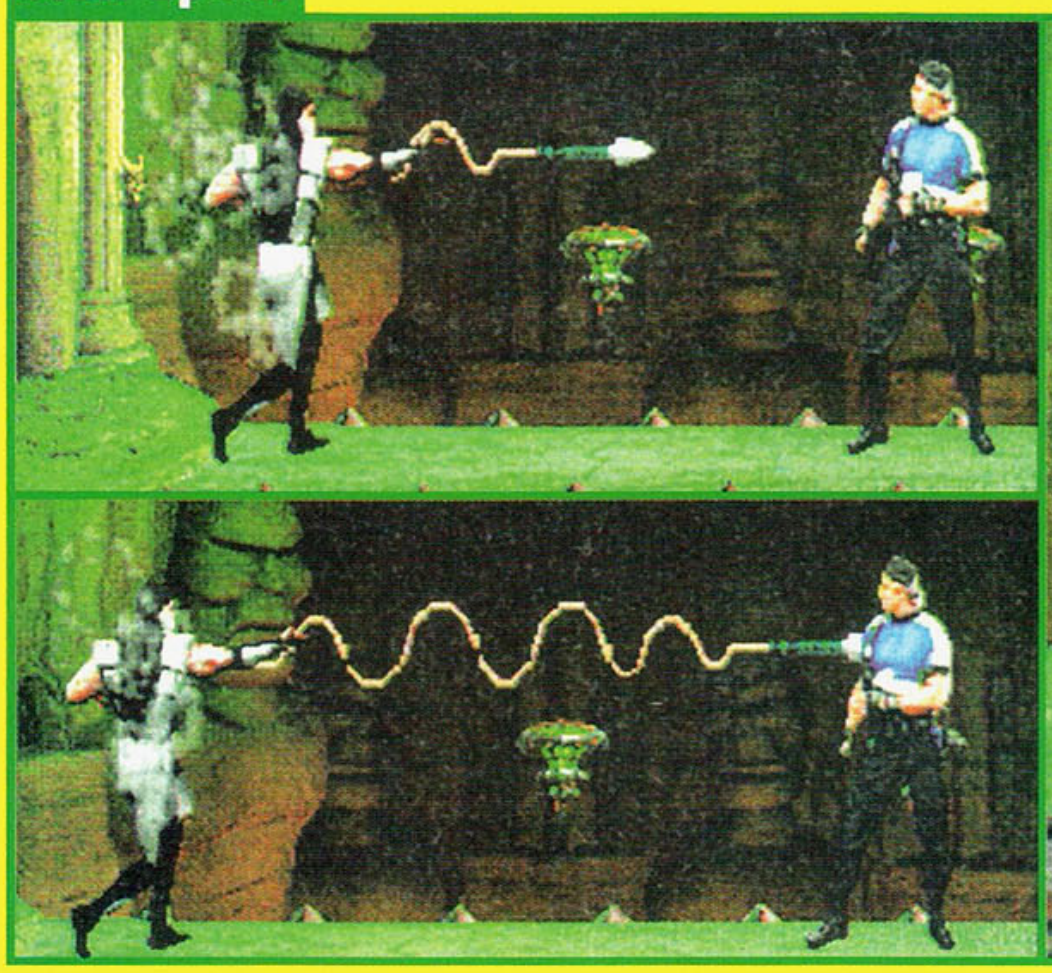
STATISTICS	1	2	3	4	5
SPEED					
STRENGTH					
COMBO					
MOVES					
OVERALL					

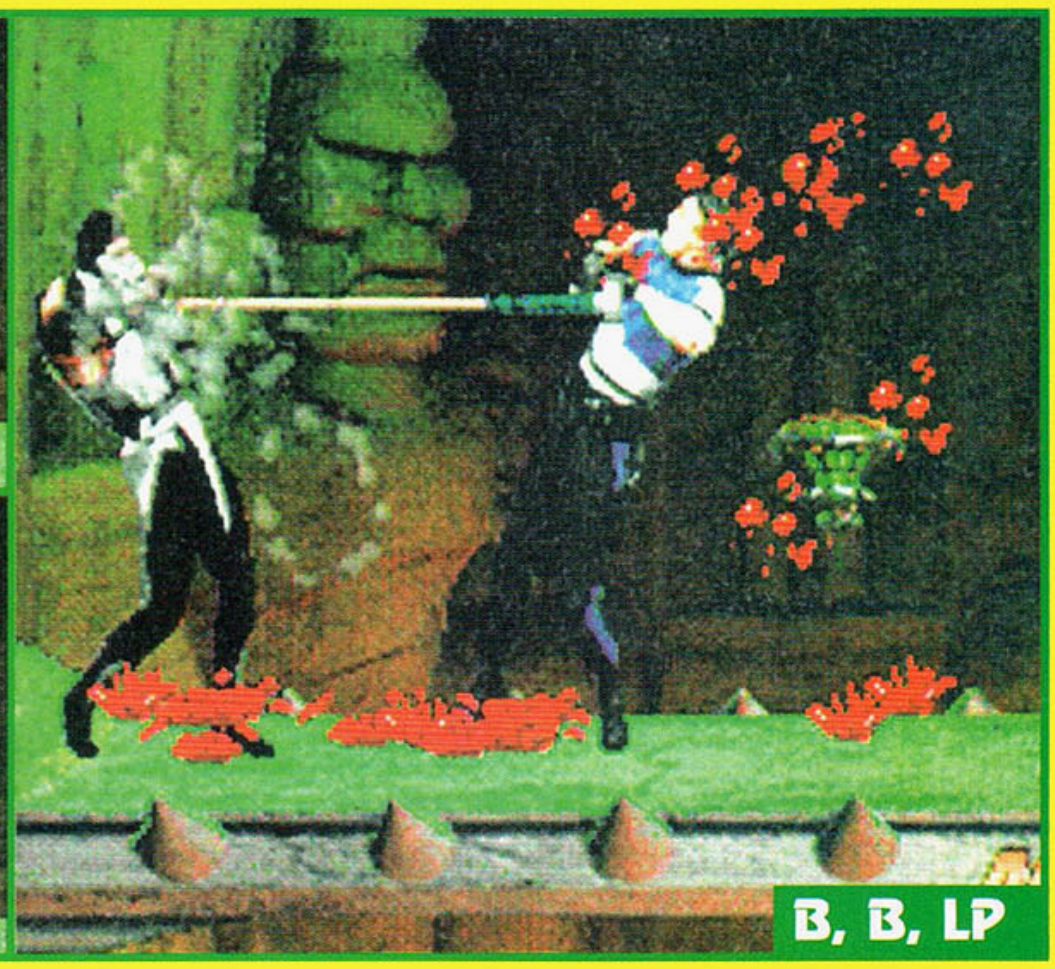
GOLPES ESPECIAIS

Teleport Punch

D, B, HP

Stun Spear



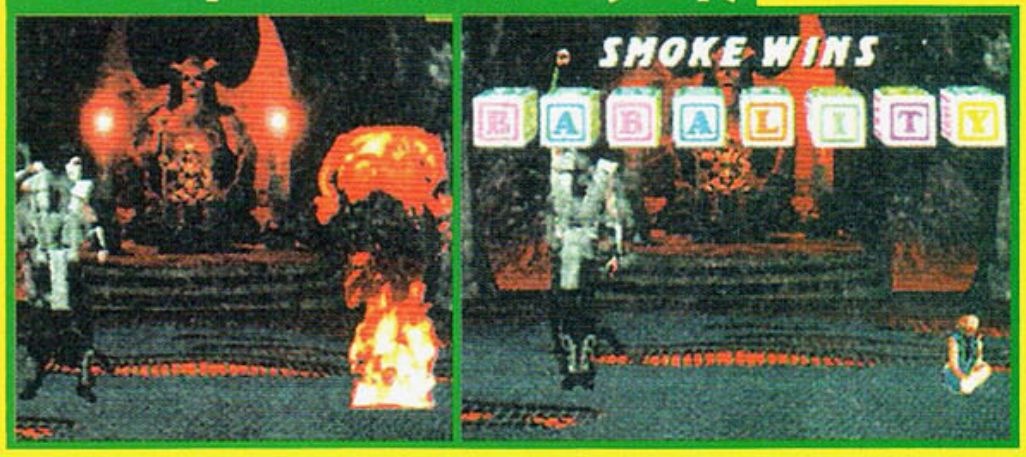


GOLPES FINAIS

Fatality 1: F, F, B, Run (Sweep)



Babality: B, B, F, Run (Any)



Fatality 2: Run, Block, Run, Run, HK (Sweep)



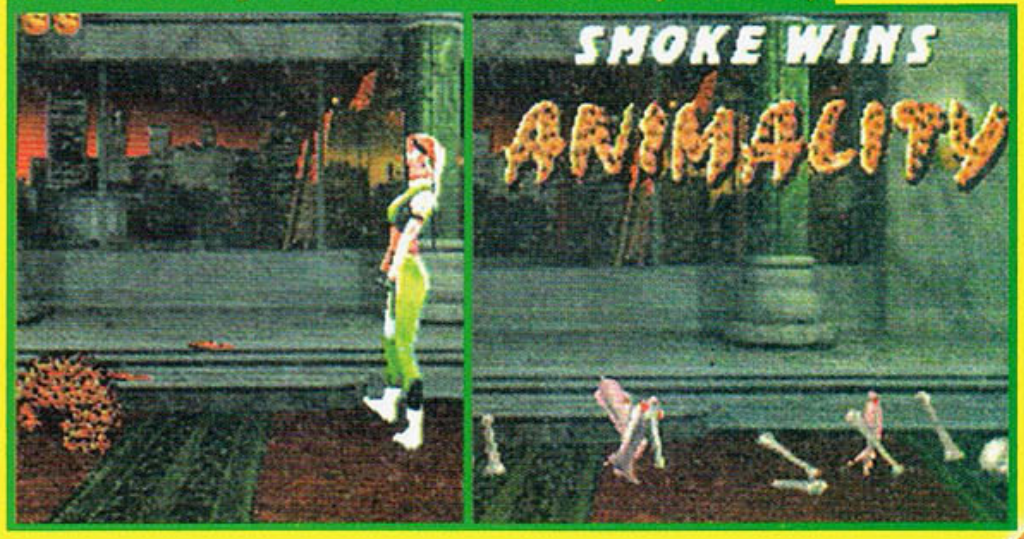
Brutality: HP, Block, LK, HK, HP, HK, HP, HK, LP, LK (Close)



Friendship: D, F, F, F, Run (Sweep)



Animality: F, F, F, B, HK (Close)



Pit Fatality: F, U, U, LP (Close)

JADE



Quando a Princesa Renegada Kitana foge rumo às regiões desconhecidas da Terra, Jade é convocada por Shao Kahn para trazer a filha dele de volta e viva. Antes uma amiga íntima da princesa, Jade agora é obrigada a encarar a missão de trair sua amiga ou desobedecer o seu imperador.

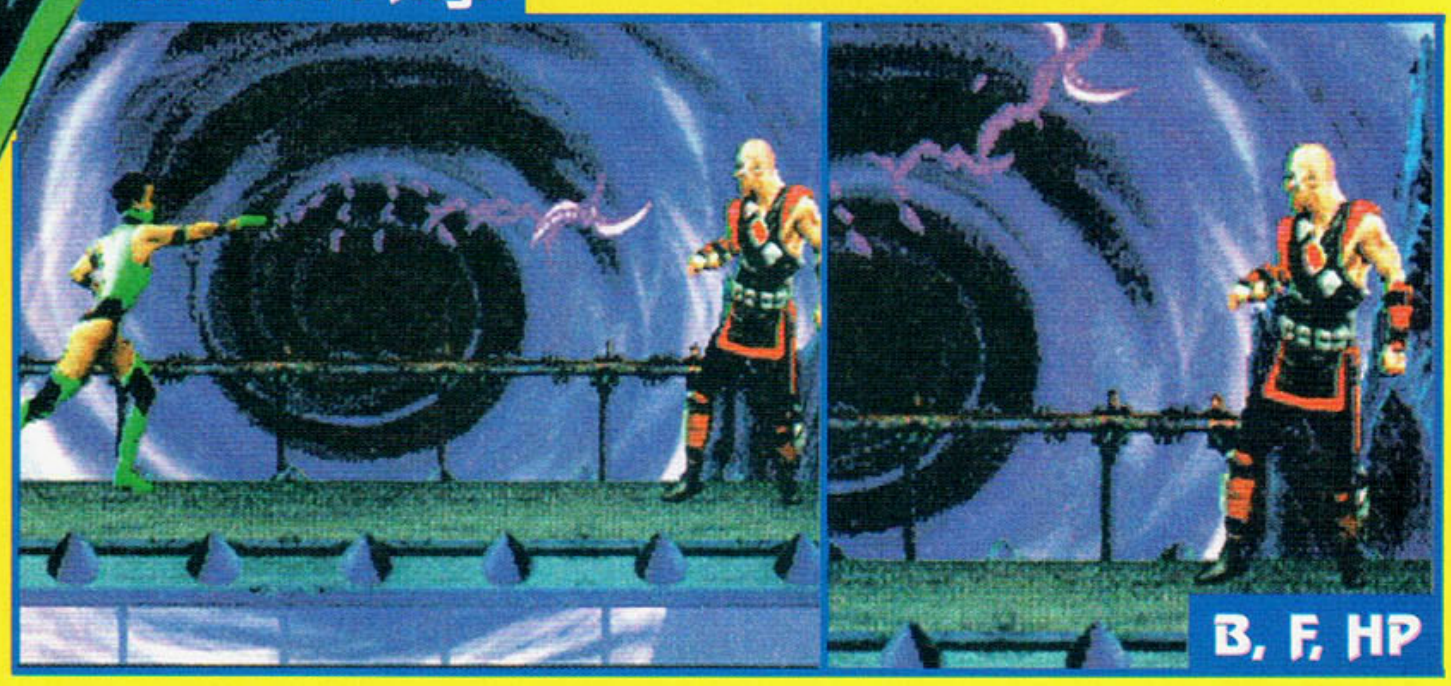
STATISTICS	1	2	3	4	5
SPEED					
STRENGTH					
COMBO					
MOVES					
OVERALL					

GOLPES ESPECIAIS

Shureken Middle



Shureken High



Shureken Low

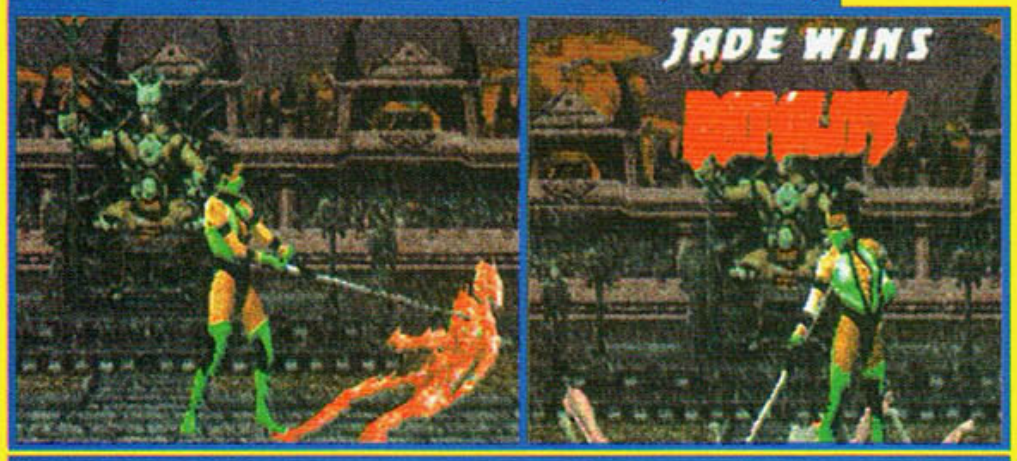


Invincibility



GOLPES FINAIS

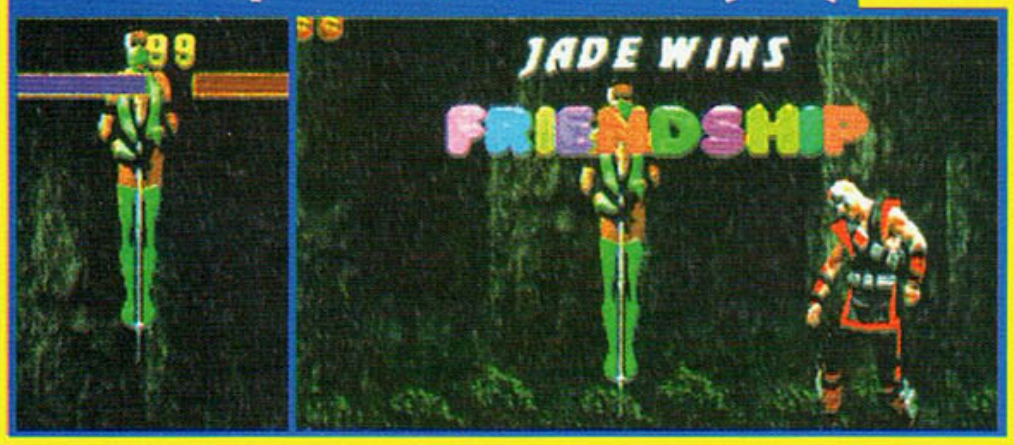
Fatality1: U, U, D, F, HP (Close)



Fatality2: Run, Run, Run, Block, Run (Close)



Friendship: B, D, B, B, HK (Far)



Pit Fatality: B, F, D, Run (Close)

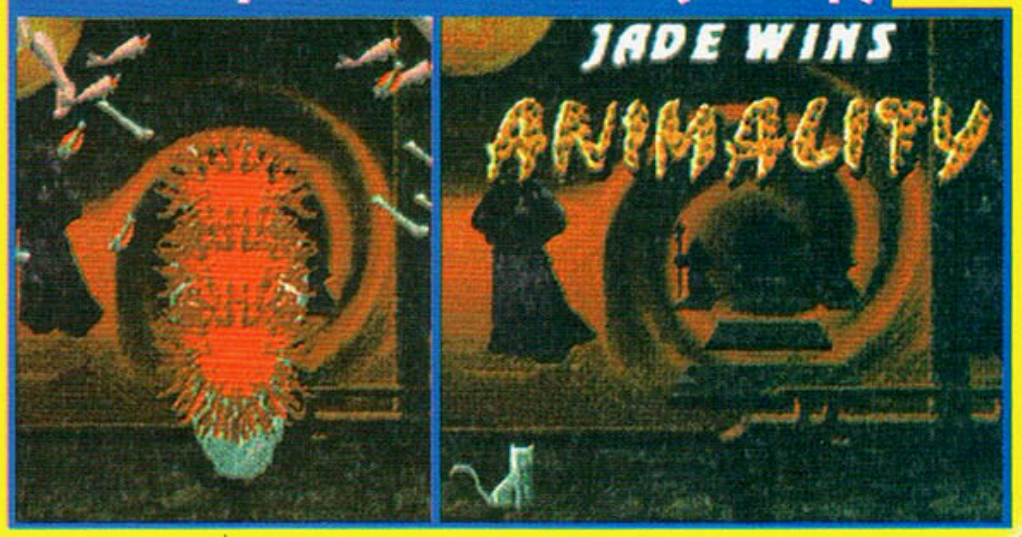
Babality: D, D, F, D, HK (Any)



Brutality: LK, HP, LP, HK, HK, LK, Block, Block, HP, HK



Animality: F, D, F, F, L, K (Sweep)



JAX

TM

Depois de fracassar na missão de alertar seus superiores da chegada da ameaça de Outworld, Jax começa a se preparar em segredo para a futura batalha contra as hordas do Kahn. Ele introduz em ambos os implantes de braços biônicos indestrutíveis. Jax está pronto para vencer.



STATISTICS	1	2	3	4	5
SPEED					
STRENGTH					
COMBO					
MOVES					
OVERALL					

GOLPES ESPECIAIS

Missile Shot



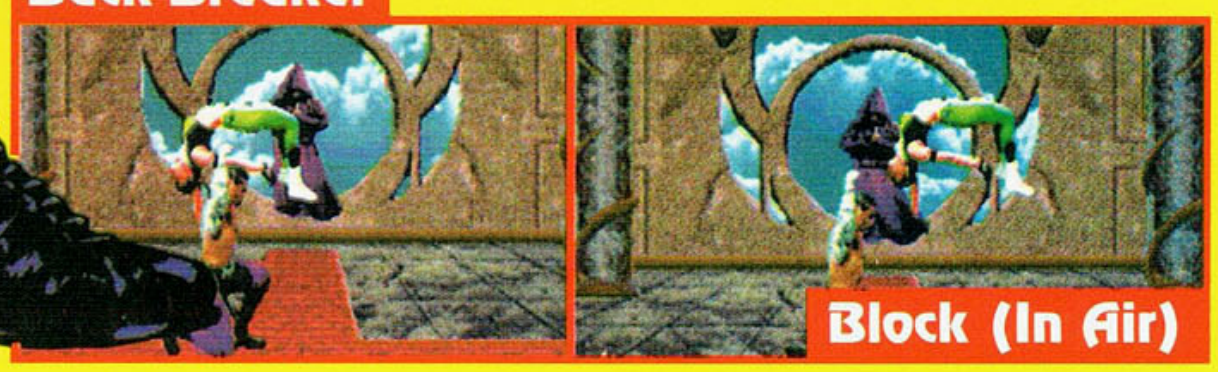
Double Missile Shot



Ground Pound



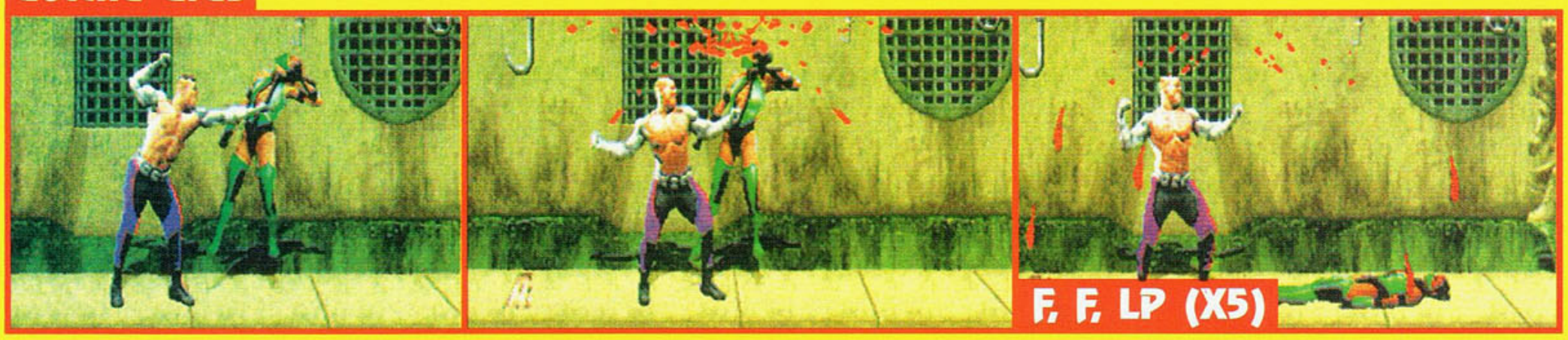
Back Breaker



Dash Punch

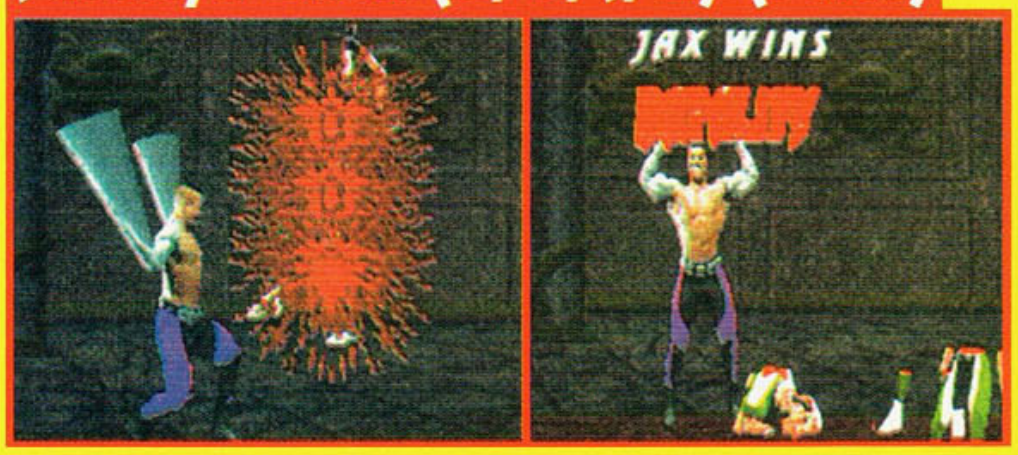


Gotcha Grab



GOLPES FINAIS

Fatality1: Block (U, D, F, U) (Perto)



Babality: D, D, D, LK (Any)



Fatality 2: Run, Block, Run, Run, LK (Full Screen)

Brutality: HP, HP, Block, LP, HP, HP, HP, Block, LP, HP (Close)

Friendship: LK, Run, Run, LK (Far)



Animality: (LP) F, F, D, F (Close)



Pit Fatality: D, F, D, LP (Close)

KABAL

TM

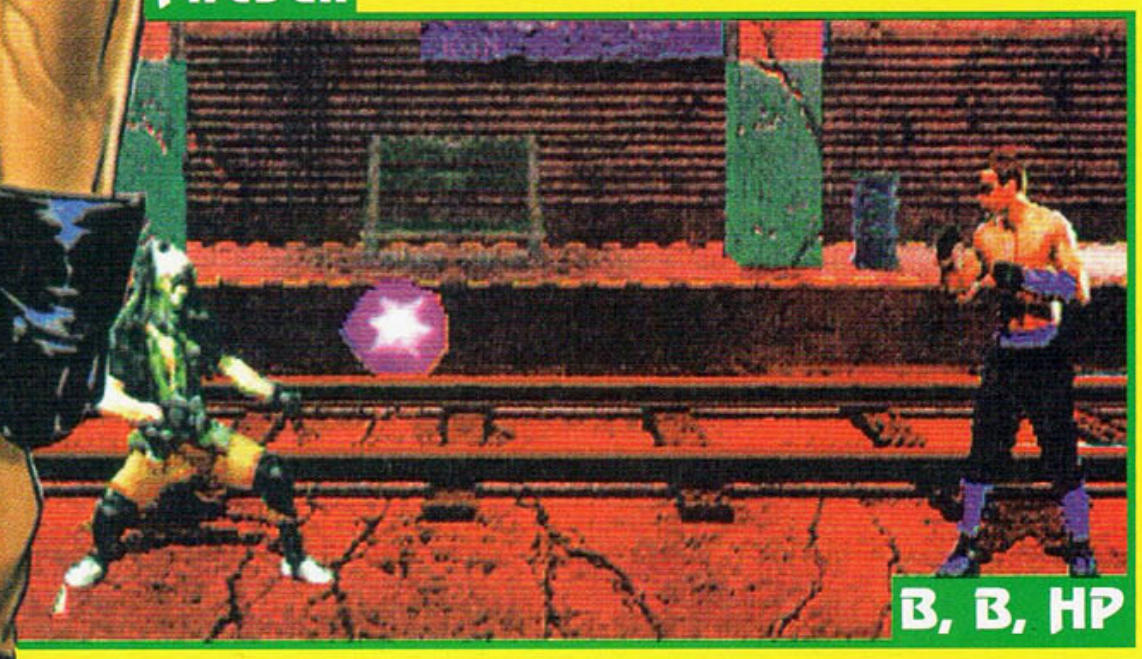
Como um guerreiro escolhido, sua identidade é um mistério para todos. Acredita-se que ele seja sobrevivente de um ataque dos esquadrões de extermínio de Shao Kahn. Disso resultaram severas cicatrizes; é mantido vivo apenas por respiradouros artificiais e pela desejo furioso de pôr fim às conquistas de Shao Kahn.



STATISTICS	1	2	3	4	5
SPEED					
STRENGTH					
COMBO MOVES					
OVERALL					

GOLPES ESPECIAIS

Fireball



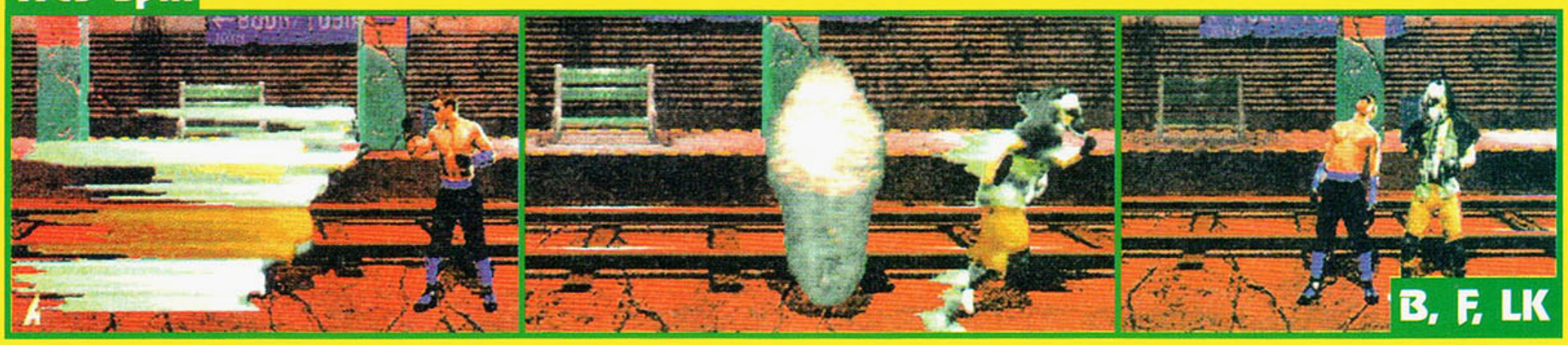
B, B, HP

Airball

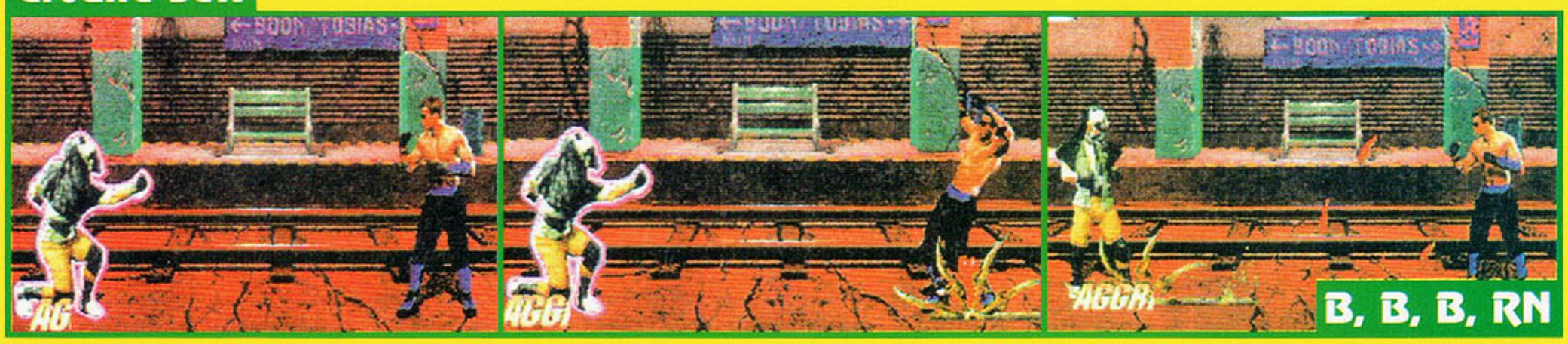


B, B, HP (in Midair)

Web Spin



Ground Saw



GOLPES FINAIS

Fatality 1: D, D, B, F, Block (Outside Sweep)



Babality: Run, Run, LK (Any)



Fatality 2: Run, Block, Block, Block, HK (Close)



Brutality: Block, LK, LK, LK, HK, LP, LP, LP, HP, LP (Close)



Friendship: Run, LK, Run, Run, U (Sweep)



Animality: HP (F, F, D, F) (Close)



Pit Fatality: .Block, Block, HK (Close)

KANO

Pensava-se que Kano tinha sido morto no primeiro torneio. Porém, ele foi encontrado vivo em Outworld, onde novamente escapou de ser capturado por Sonya. Antes da atual invasão de Outworld, Kano convenceu Shao Kahn a poupar sua alma. Kahn precisa de alguém para ensinar a seus guerreiros como usar as armas da Terra e Kano é o homem certo para isso.

STATISTICS	1	2	3	4	5
SPEED					
STRENGTH					
COMBO					
MOVES					
OVERALL					

GOLPES ESPECIAIS

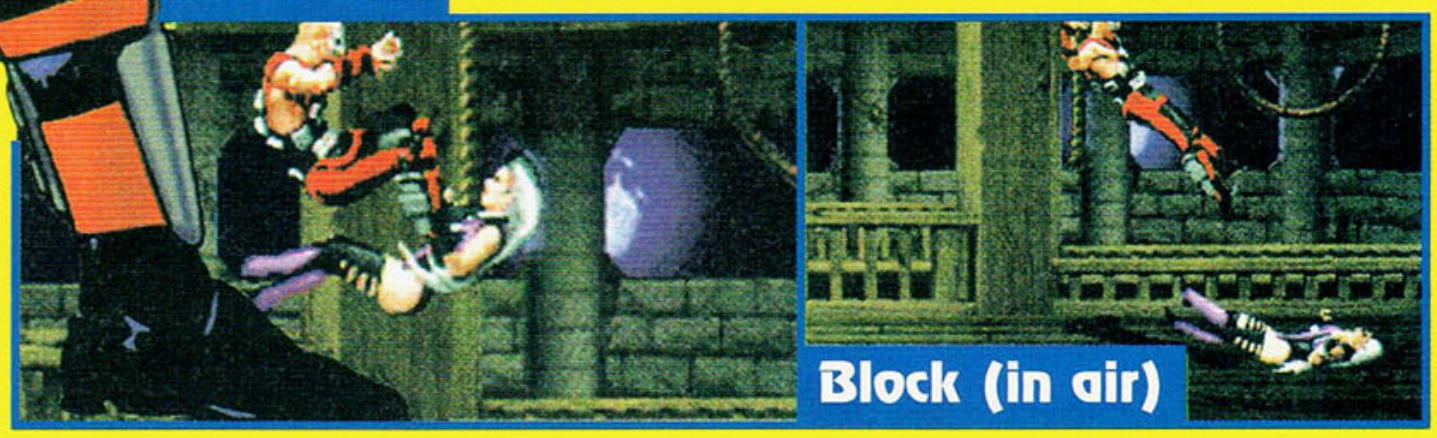
Horizontal Ball



Blade Toss



Air Throw



Blade Swipe



Grad & Bite



GOLPES FINAIS

Fatality 1: LP (F, D, D, F) (Close)



Babality: F, F, D, D, LK (Any)



Fatality 2: LP, Block, HK (Sweep)



Brutality: LP, Block, LP, HP, Block, HK, LK, Block, HK, LK



Friendship: Run, Run, HK (Sweep)



Animality: HP (Block, Block, Block) (Close)



Pit Fatality: U, U, B, LK (Close)

KINTARO™

Com Goro desaparecido, Kintaro entra em cena para tornar-se o Chefe Supremo dos exércitos de Shao Kahn. Mais forte e mais ágil que seu predecessor, ele ficou furioso com a derrota de Goro. Agora, jura vingança contra os guerreiros da Terra responsáveis por isso.



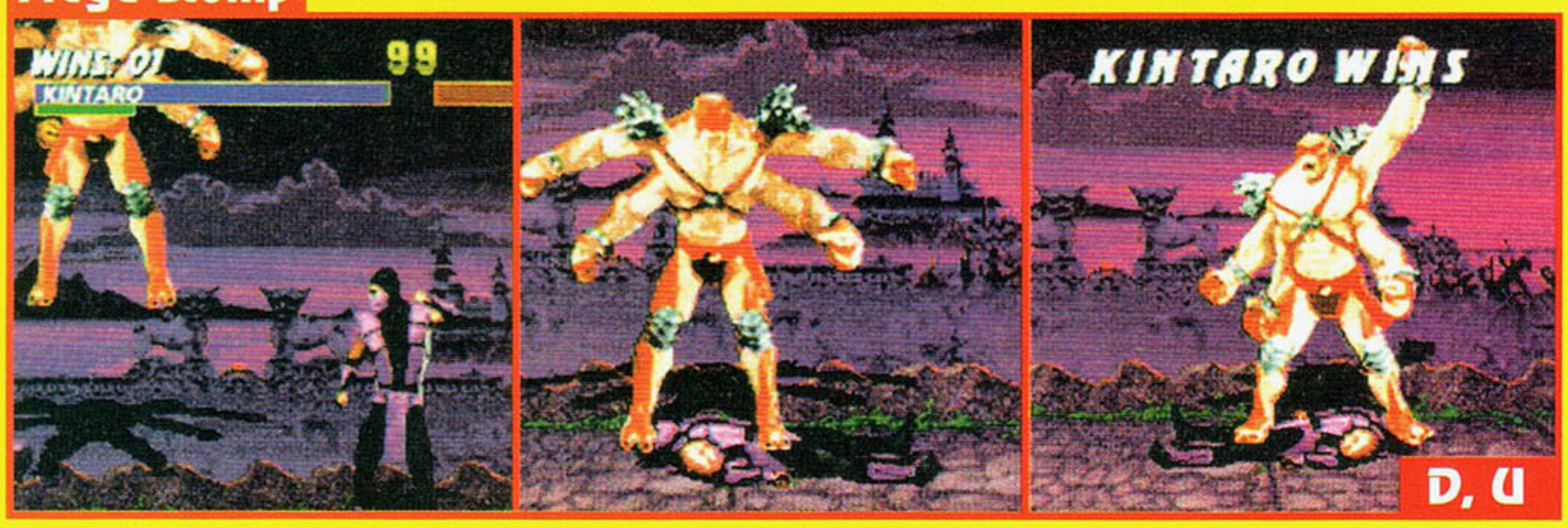
STATISTICS	1	2	3	4	5
SPEED					
STRENGTH					
COMBO					
MOVES					
OVERALL					

GOLPES ESPECIAIS

Gotcha



Mega Stomp



JOGANDO COM KINTARO

Kintaro é o subchefe de MORTAL KOMBAT II e esta é a primeira vez que você vai ter a chance de controlá-lo. Esta sessão especial foi desenhada para ajudar você a tirar o máximo deste novo e poderoso personagem.

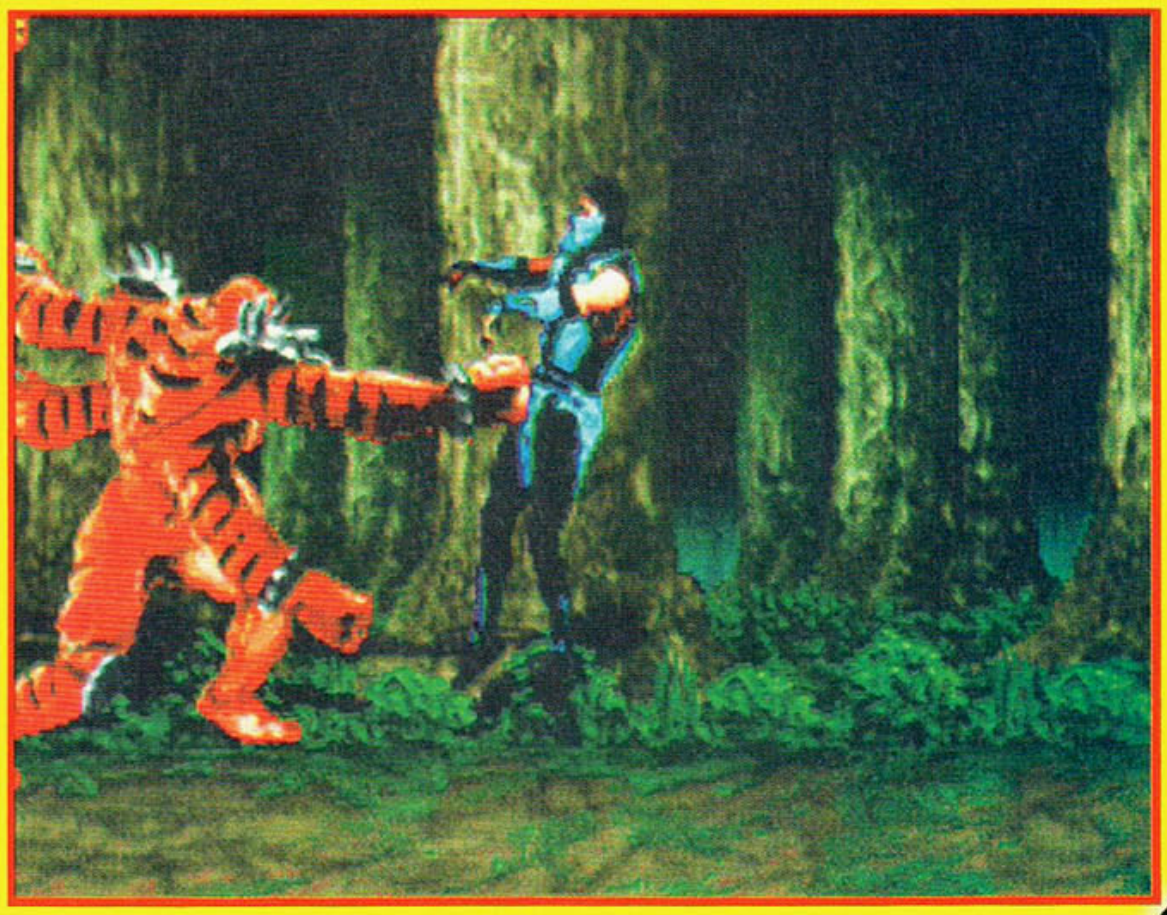


Kintaro é um personagem lento e não pode correr. Basicamente, ele usa a força bruta para subjulgar um oponente. Então, quando estiver controlando-o, não tente ser caprichoso. Simplesmente aproxime-se de seu adversário e use golpes de força para drenar a energia dele.



O golpe Mega Stomp de Kintaro é parecido com o de Sheeva, mas três vezes mais poderoso. Este golpe não tem bloqueio e é muito difícil de ser evitado, tornando-o um ataque garantido. Eu gosto de usar este golpe para atacar oponentes que recuam. Ele funciona particularmente bem contra adversários como Scorpion e Sub-Zero, já que eles costumam usar golpes de projétil a uma certa distância.





KITANA

Kitana foi acusada de traição pelas altas Cortes de Outworld após matar sua irmã gêmea, Mileena. Shao Kahn assumiu a tarefa de escolher um grupo de guerreiros especialmente para capturá-la e trazê-la de volta viva. Mas Kitana deve encontrar uma maneira de chegar até a recém-coroada Rainha Sindel primeiro e avisá-la sobre seu verdadeiro passado.



STATISTICS	1	2	3	4	5
SPEED					
STRENGTH					
COMBO					
MOVES					
OVERALL					

GOLPES ESPECIAIS

Fan Toss



Fit Lift



Warp Punch

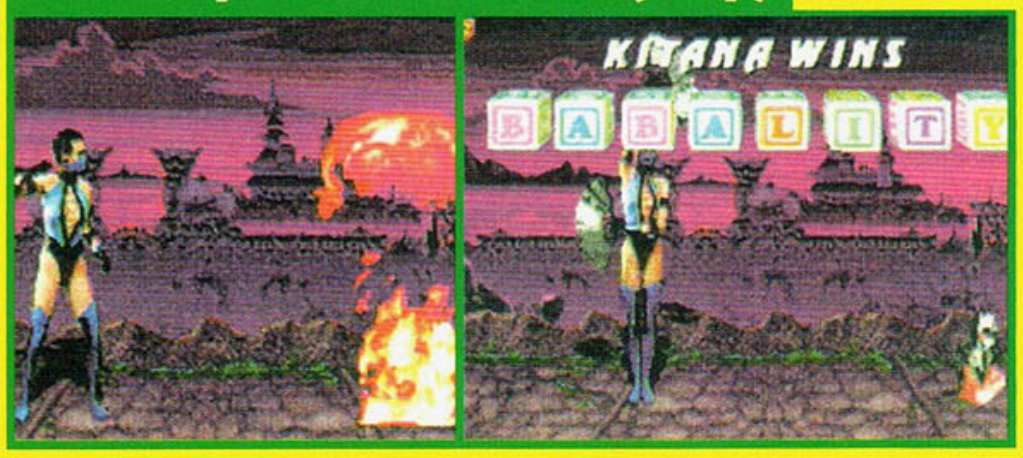


GOLPES FINAIS

Fatality 1: Run, Run, Block, LK (Close)



Babality: F, F, D, F, HK (Any)



Fatality 2: B, D, F, F, HK (Close)



Brutality: HP, Block, HK, Block, LK, Block, LP, Block, HP, Block (Close)



Friendship: D, B, F, F, LP (Sweep)



Animality: D, D, D, D, Run (inside Sweep)



Pit Fatality: F, D, D, LK (Close)

KUNG LAO

Os planos de Kung Lao de reformar a White Lotus Society (Sociedade do Lótus Branco) foram interrompidos com a surpreendente invasão da Terra por Shao Kahn. Como um guerreiro escolhido, Kung Lao deve usar suas melhores habilidades de combate para pôr fim ao reinado de terror do Kahn.

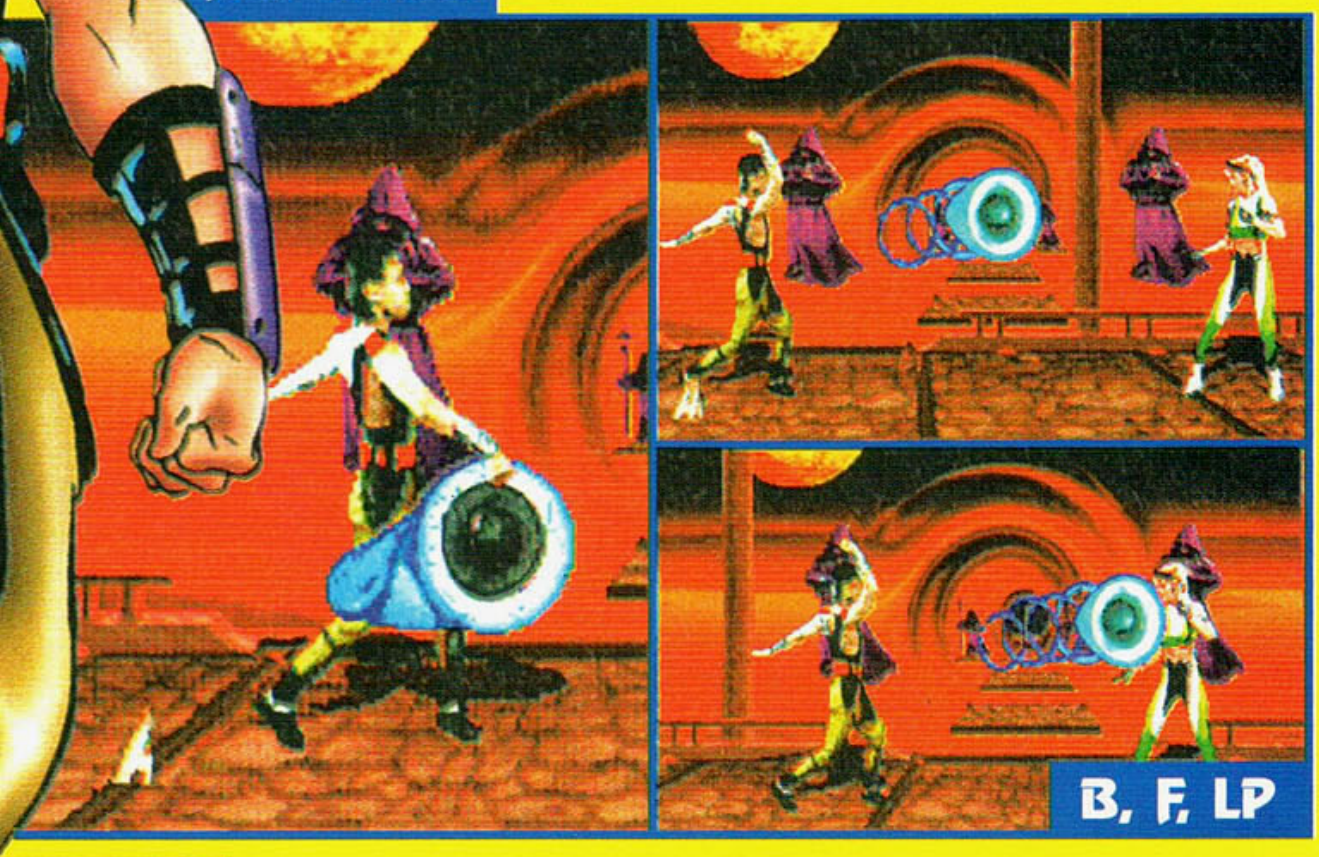


TM

STATISTICS	1	2	3	4	5
SPEED				■	■
STRENGTH				■	■
COMBO					■
MOVES				■	■
OVERALL				■	■

GOLPES ESPECIAIS

Hat Throw



Teleport



Whiriwind Spin



Dive Kick



GOLPES FINAIS

Fatality 1: Run, Block, Run, Block, D (Far)



Babality: D, F, F, HP (Any)



Fatality 2: F, F, B, D, HP (Inside Sweep)

Brutality: LP, LK, HK, Block, HP, LP, LK, HK, Block, HP



Friendship: Run, LP, Run, LK (Past Sweep)



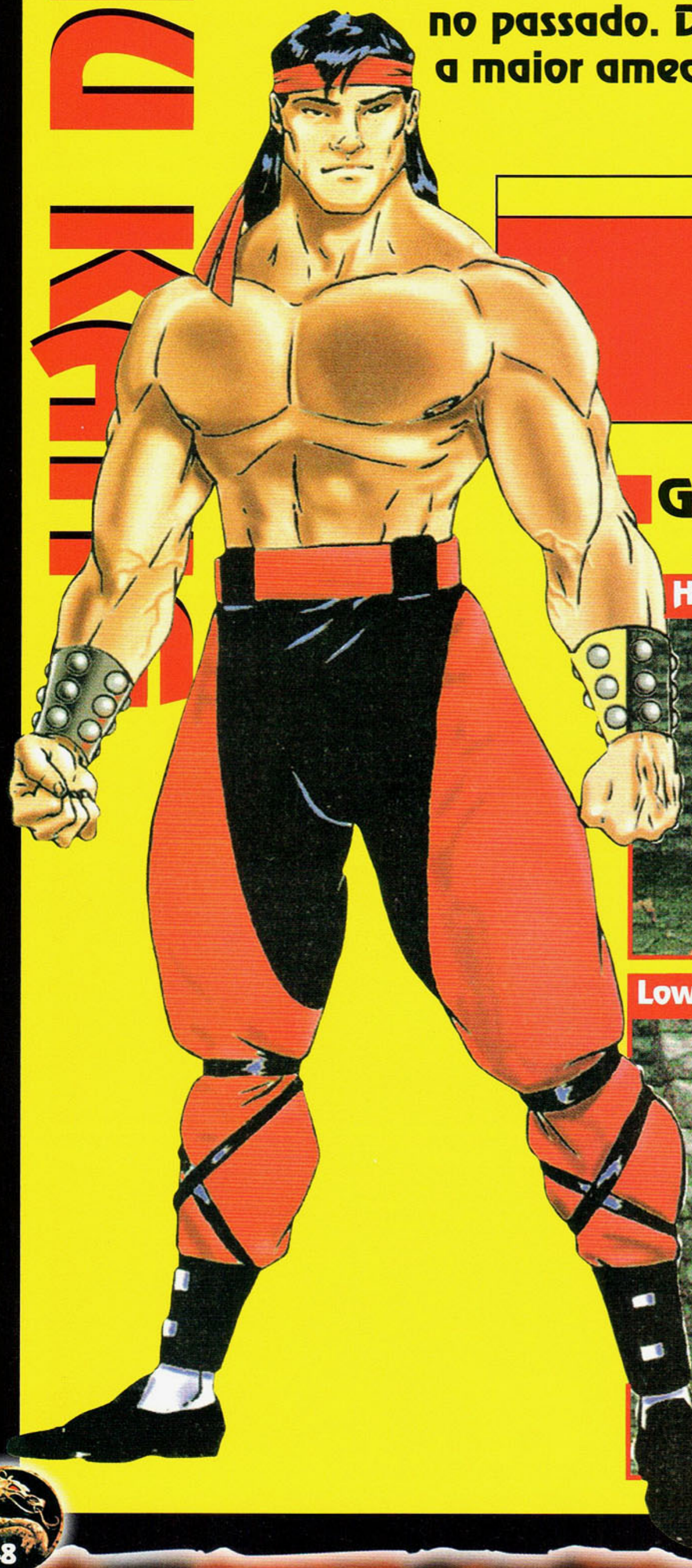
Animality: Run, Run, Run, Run, Block (Close)



Pit Fatality: D, D, F, F, LK (Close)

LIU KANG

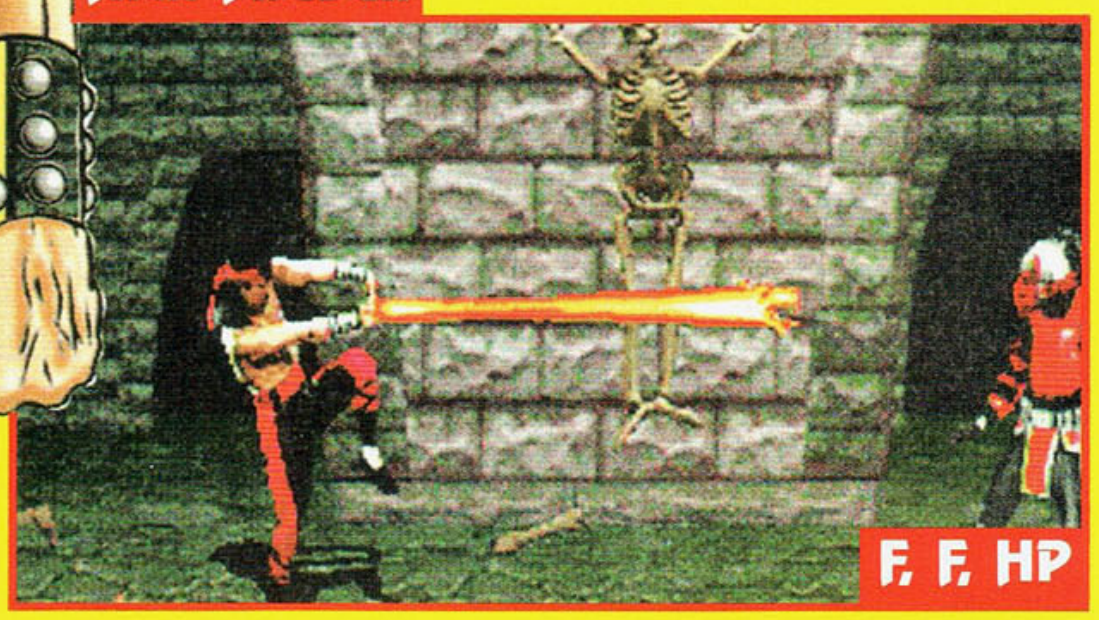
Após a invasão de Outworld, Liu Kang torna-se o principal alvo dos esquadrões de extermínio do Kahn. Ele é o campeão Shaolin e já frustrou os planos do Kahn no passado. De todos os humanos, Kang é a maior ameaça à tirania de Shao Kahn.



STATISTICS	1	2	3	4	5
SPEED					
STRENGTH					
COMBO					
MOVES					
OVERALL					

GOLPES ESPECIAIS

Hick Fireball



Low Fireball

Bicycle Kick



Flying Kick



GOLPES FINAIS

Fatality 1: F, F, D, D, LK (Any)



Babality: D, D, D, HK (Any)



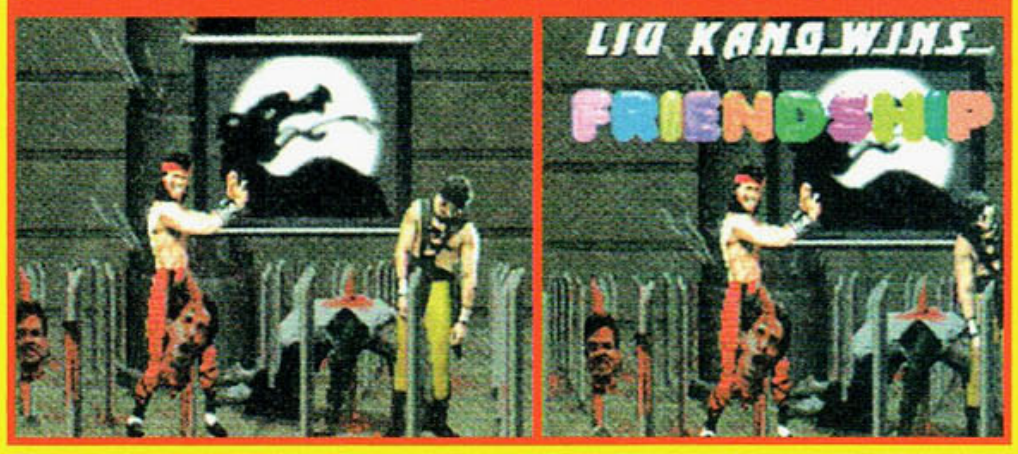
Fatality 2: U, D, U, U, LK (Any)



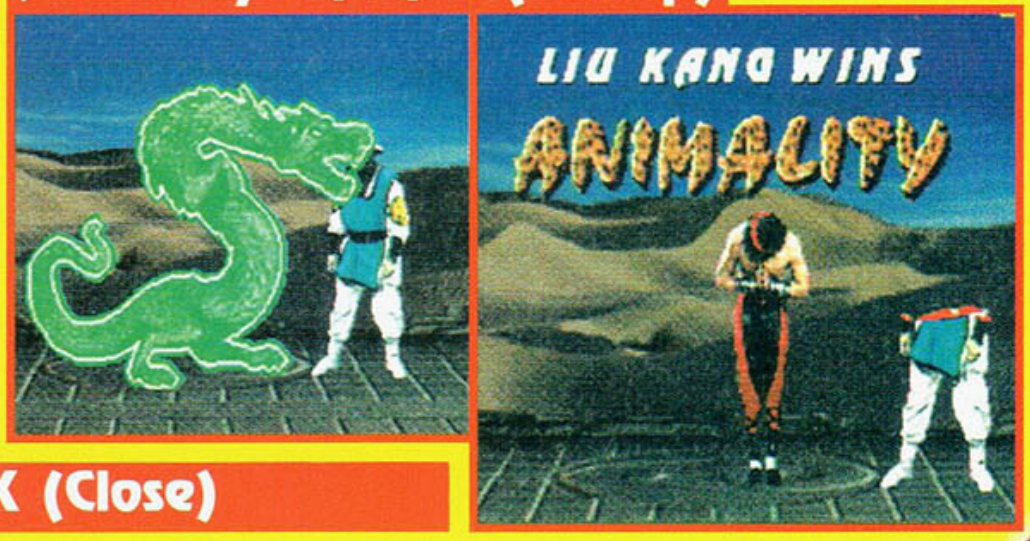
Brutality: LP, HP, Block, LK, HK, LK, HK, LP, LP, HP (Close)



Friendship: Run, Run, Run, D, Run (Sweep)



Animality: D, D, U (Sweep)



Pit Fatality: Run, Block, Block, LK (Close)

MILEENA

Assassinada por sua irmã gêmea, Kitana, Mileena é ressuscitada pelo próprio Shao Kahn. Suas habilidades como lutadora traiçoeira serão necessárias para derrotar os guerreiros escolhidos da Terra. Sua capacidade de ler os pensamentos de sua irmã gêmea possibilitará ao Kahn ficar sempre um passo à frente...

STATISTICS	1	2	3	4	5
SPEED					
STRENGTH					
COMBO					
MOVES					
OVERALL					

GOLPES ESPECIAIS

Sai Toss

(HP) 2 Sec

TM

Ground Roll



Teleport Kick



GOLPES FINAIS

Fatality 1: B, B, B, F, LK (Full Screen)



Babality: D, D, F, F, HP (Any)



Fatality 2: D, F, D, F, LP (Close)



Brutality: LP, LP, HP, Block, HK, LK, HK, Block, HP, LP (Close)



Friendship: D, D, B, F, HP (Far)



Animality: F, D, D, F, HK (Close)



Pit Fatality: D, D, D, LP (Close)

MOTARO™

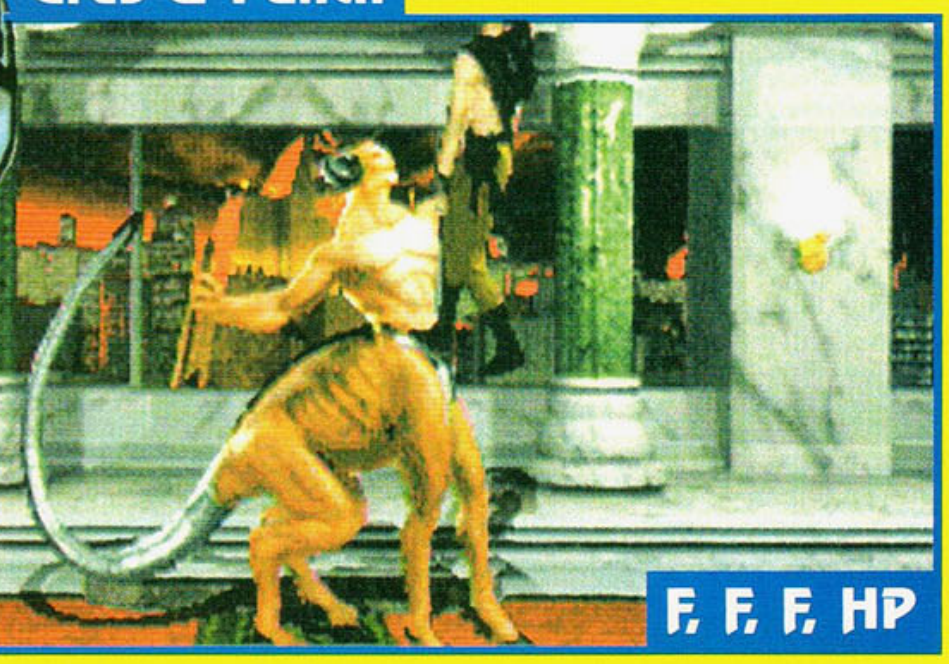
No reino de Outworld, a raça de Centauros de Motaro tem estado há muito tempo em conflito com os Shokan. Quando Shao Kahn formou seus esquadrões especiais de extermínio para eliminar os Guerreiros Escolhidos da Terra, Motaro foi nomeado para liderar este grupo de elite de Guerreiros Selvagens.



STATISTICS	1	2	3	4	5
SPEED					
STRENGTH					
COMBO					
MOVES					
OVERALL					

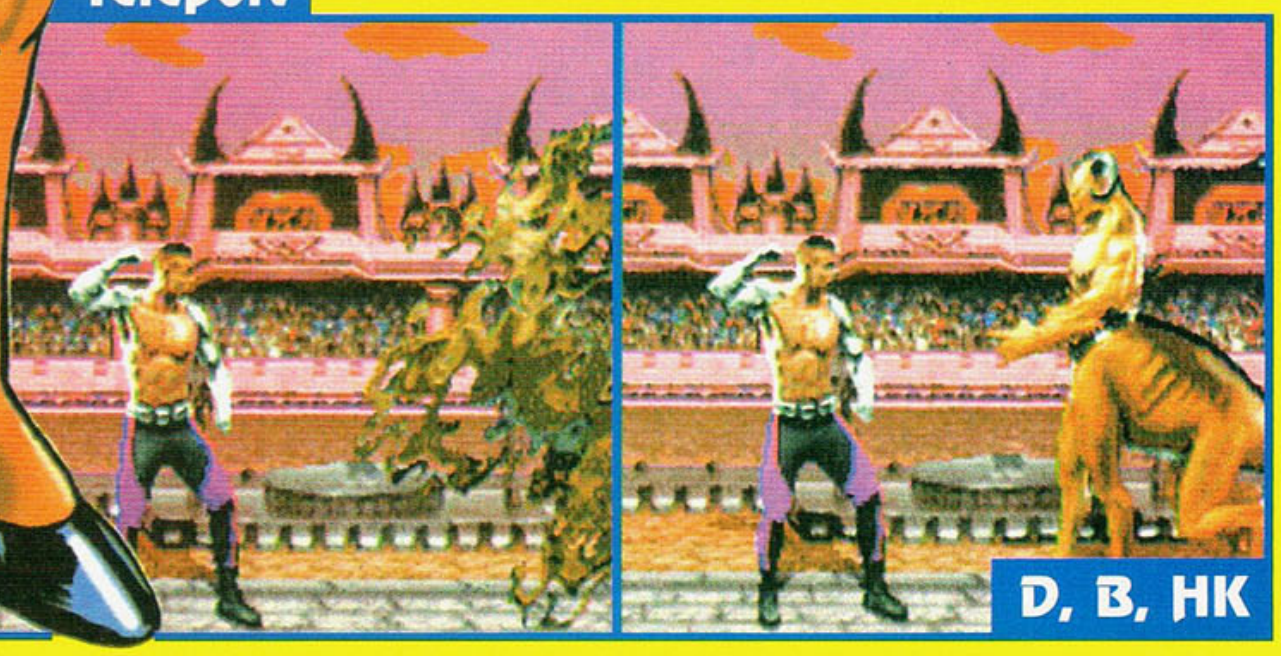
GOLPES ESPECIAIS

Grab & Punch

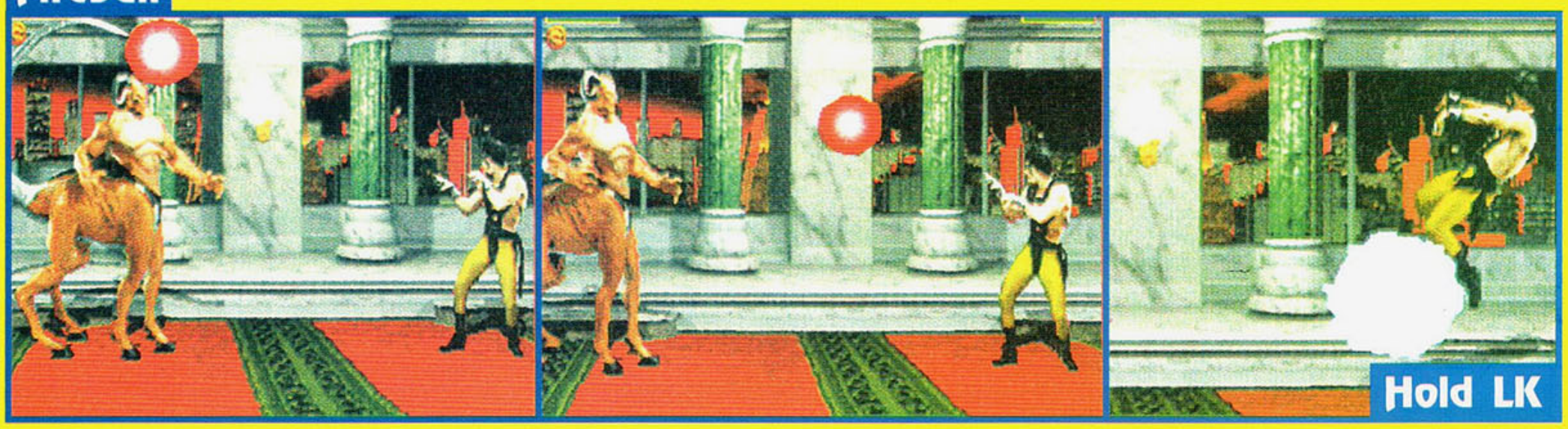


F, F, F, HP

Teleport



D, B, HK



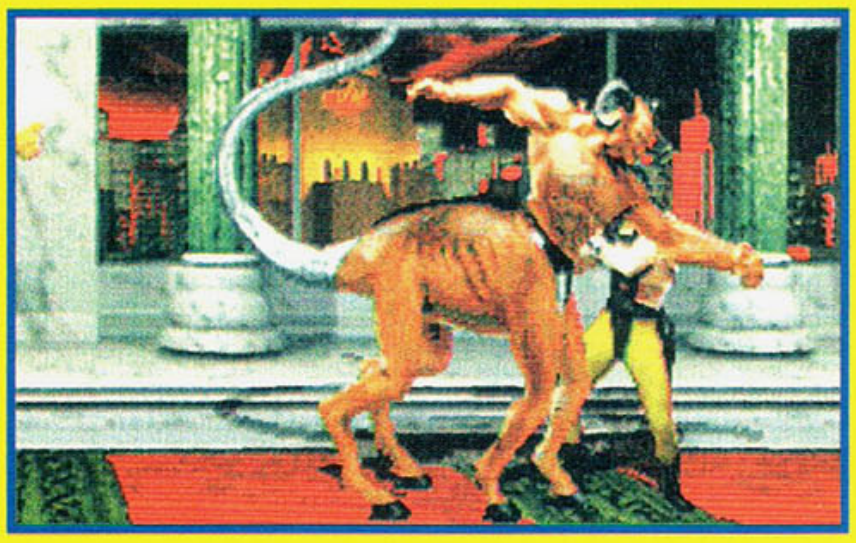
JOGANDO COM MOTARO

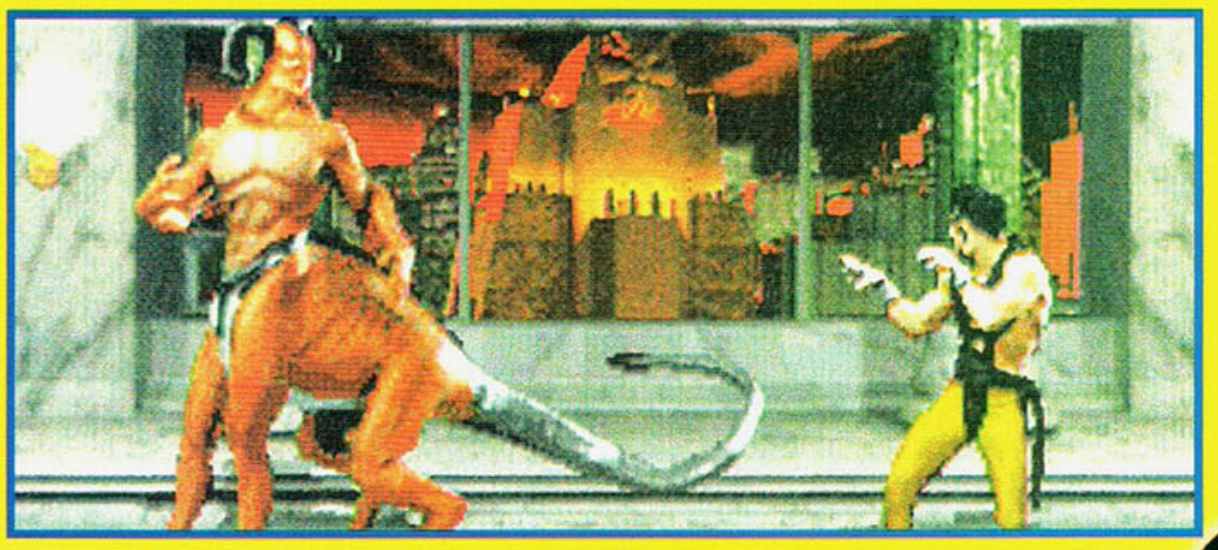
• Pela primeira vez em todos os games de Mortal Kombat você poderá jogar como Motaro. Então, aqui estão algumas dicas básicas sobre como controlar este poderoso habitante de Outworld!

• Motaro é um lutador forte que pode sobrepujar quase qualquer um. Eu gosto de chegar perto e usar combate manual, já que isso dá a você uma confortável vantagem.
Personagens como Mileena, Scorpion, Sonya, Sub-Zero e outros afins podem ser bem traiçoeiros no combate devido à sua velocidade. Simplesmente use bloqueio intensivo para parar os ataques de seus oponentes. Logo depois, revide com um super poderoso soco.
O movimento de teleporte (teleport) de Motaro é ótimo para detonar ataques-surpresa. Eu gosto de utilizar o teleport e, quando Motaro reaparece, faço o movimento de fireball (bola de fogo). Todos, exceto os mais rápidos, serão apanhados indefesos, dando a você uma vitória fácil.



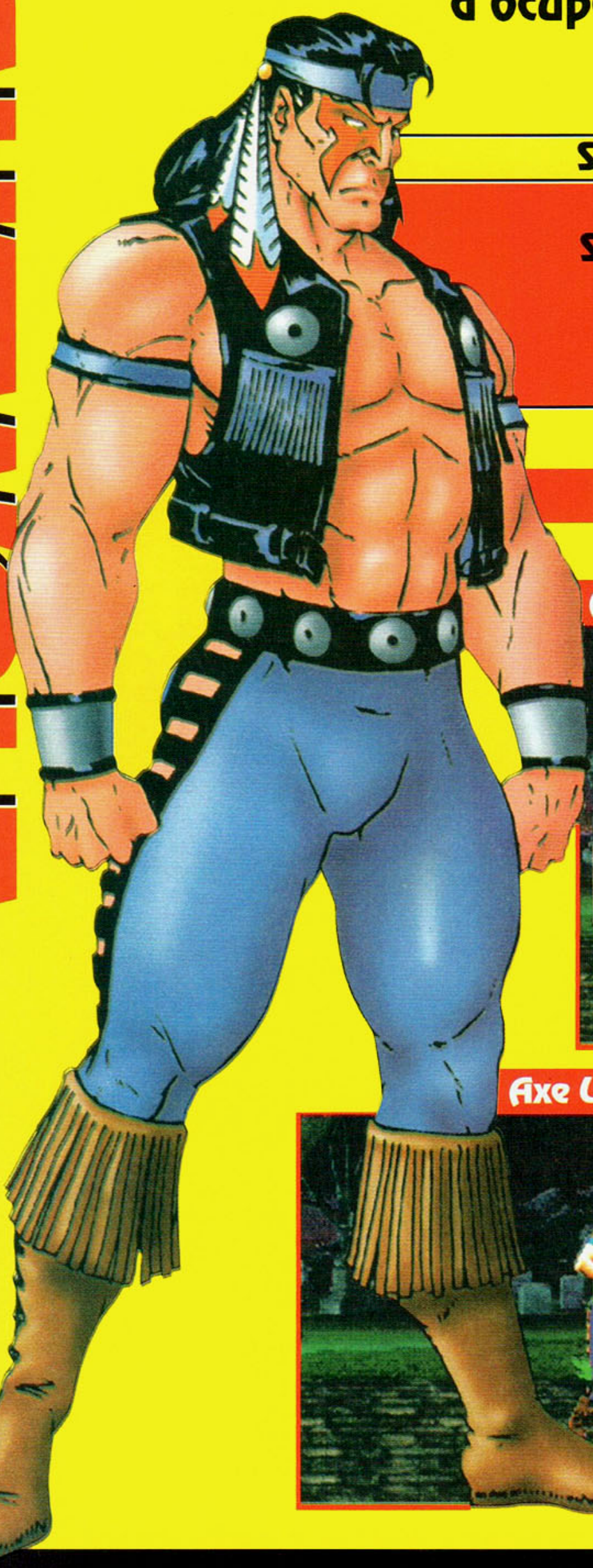






NIGHTWOLF™

Nightwolf trabalha como historiador e guardião da cultura de seu povo. Quando o portal do Kahn se abriu sobre a América do Norte, Nightwolf usou sua magia de Shaman para proteger as terras sagradas de sua tribo. A área tornou-se uma importante ameaça à ocupação da Terra por Kahn.



STATISTICS	1	2	3	4	5
SPEED				■	■
STRENGTH					■
COMBO					■
MOVES					■
OVERALL					■

GOLPES ESPECIAIS

Aura Arrow



Axe Uppercut



Aura Repel



Shadow Shoulder

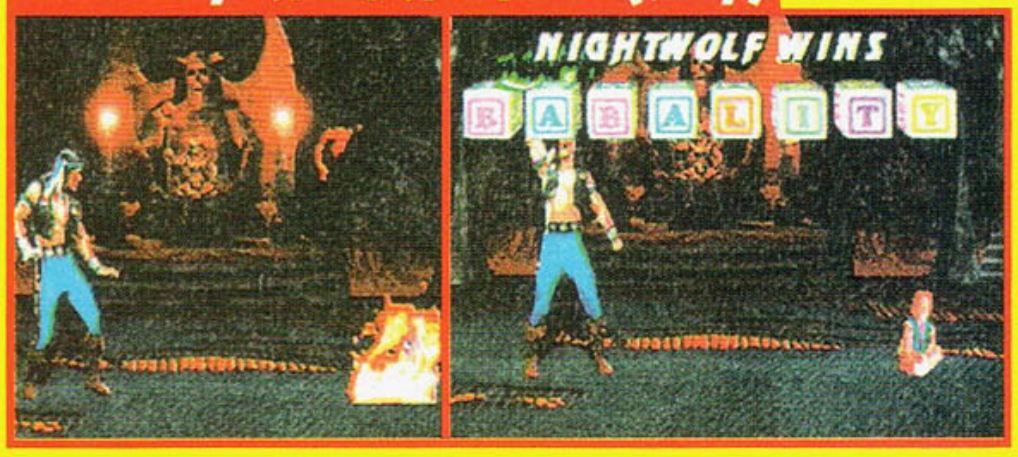


GOLPES FINAIS

Fatality 1: U, U, B, F, Block (Close)



Babality: F, B, F, B, LP (Any)



Fatality 2: B, B, D, HP (Half Screen)



Brutality: HP, HK, LK, LK, Block, Block, LP, LP, HP, HK (Close)



Babality: F, B, F, B, LP (Any)



Animality: F, F, D, D (Close)



Pit Fatality: Run, Run, Block (Close)

NOOB SAIBOT

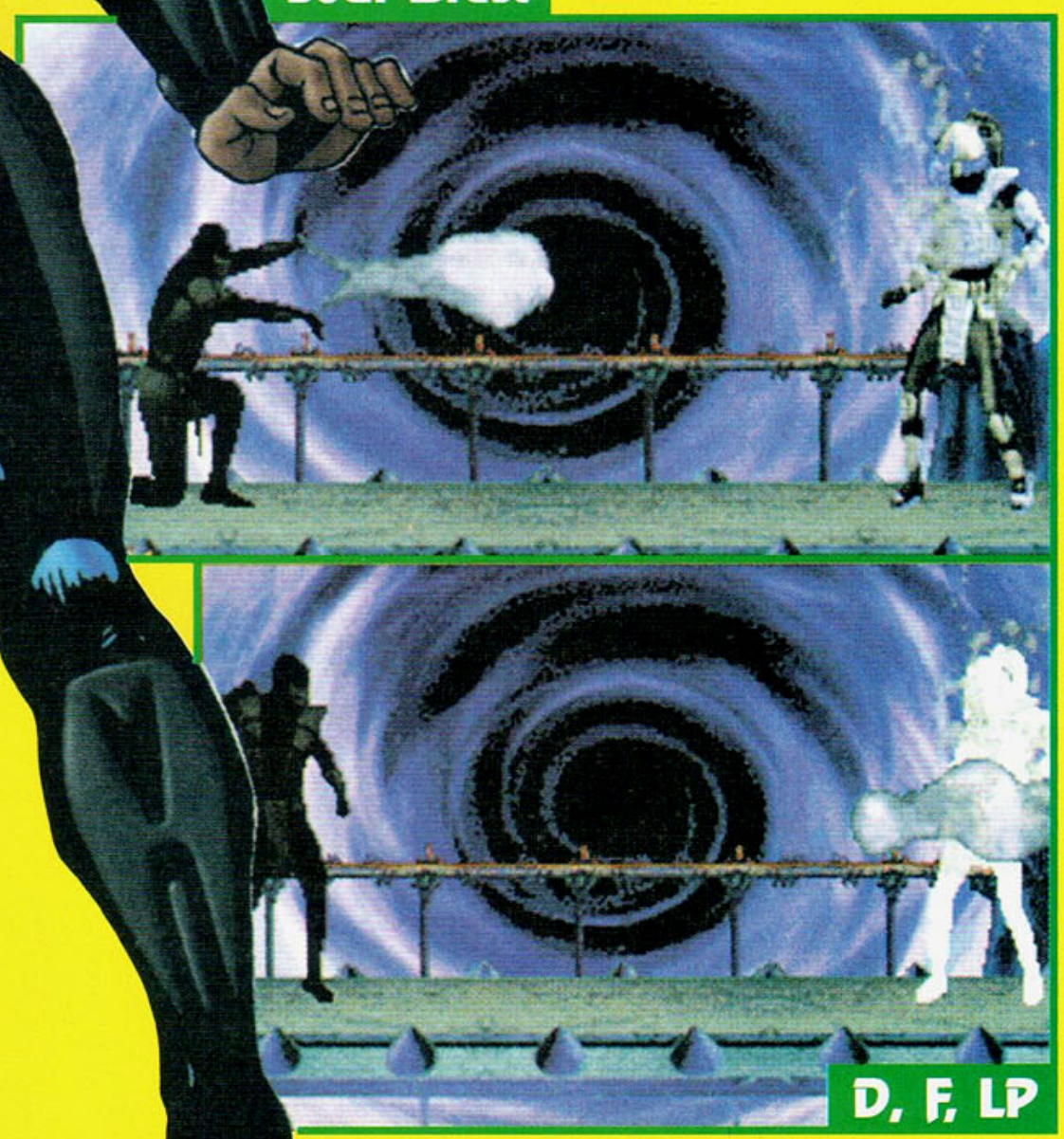
Noob Saibot emergiu da região mais escura da realidade-a Netherealm (Reino Inferior). Ele pertence a um grupo chamado Irmãos da Sombra e adora um misterioso e malévolo Deus Antigo caído. Sua missão é espionar os eventos ocorridos na batalha entre os Reinos e relatá-los a seus enigmáticos líderes.



STATISTICS	1	2	3	4	5
SPEED					
STRENGTH					
COMBO					
MOVES					
OVERALL					

GOLPES ESPECIAIS

Soul Blast

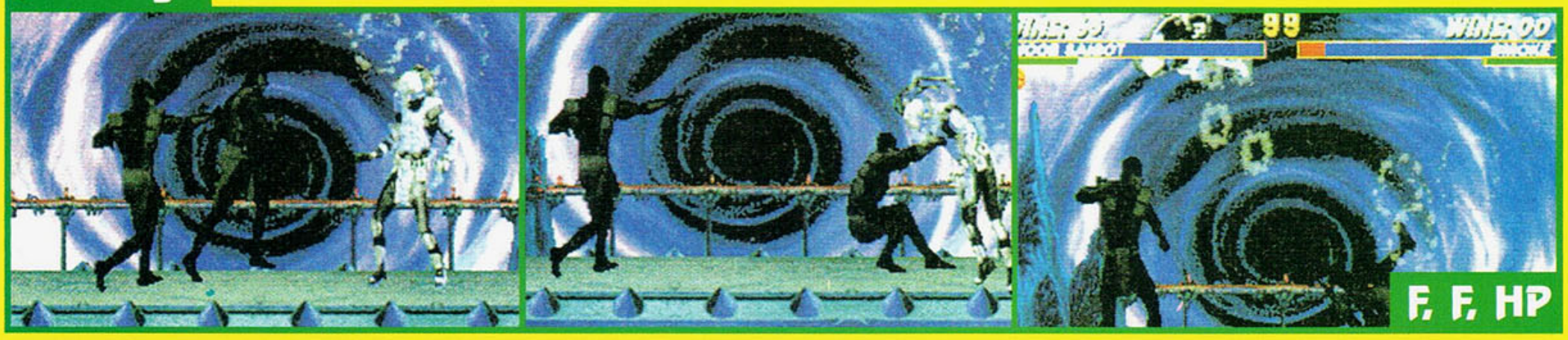


TM

Telethrow

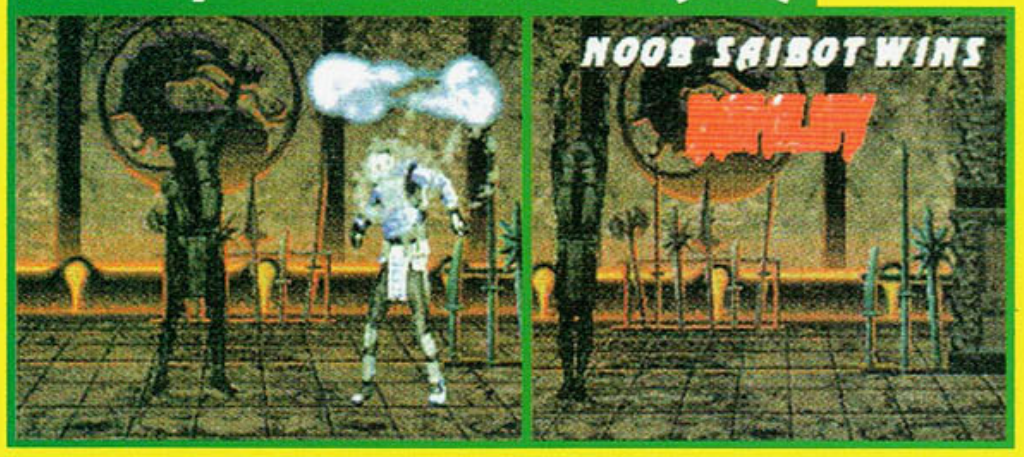


After Ego



GOLPES FINAIS

Fatality 1: B, B, F, F, HK (Far)



Babality: F, F, F, LP (Any)



Fatality 2: D, D, U, Run (Any)



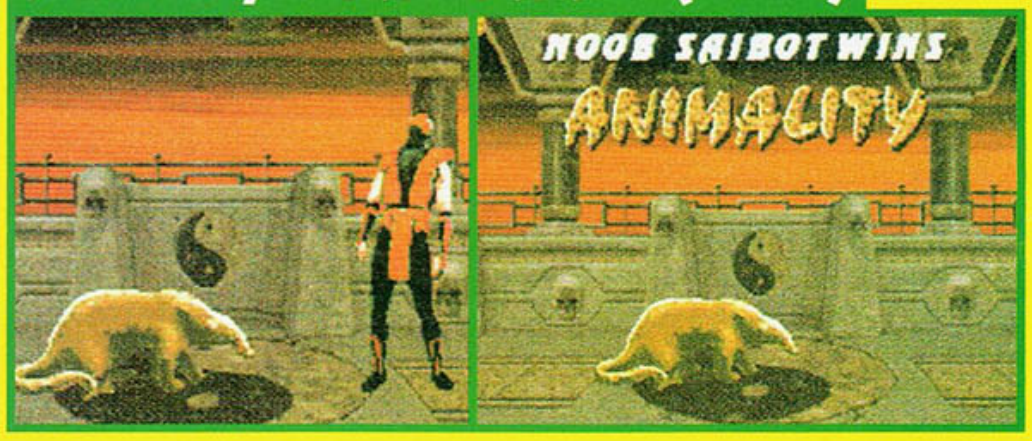
Brutality: LK, LP, Block, LK, HK, HP, LP, Block, LK, HK (Close)



Friendship: F, F, B, HP (Any)



Animality: B, F, B, F, HK (Close)



Pit Fatality: D, F, Block (Close)

RAIN

TM

Nascido no antigo mundo de Kitana, Edenia, Rain foi levado de sua terra natal ainda quando criança, logo após a conquista por Shao Kahn, mas ressurge milhares de anos depois. Ele jurou lealdade ao Kahn, escolhendo trair seu lar de origem a ter de sofrer nas garras dos esquadrões de extermínio do Kahn.



STATISTICS	1	2	3	4	5
SPEED					
STRENGTH					
COMBO					
MOVES					
OVERALL					

GOLPES ESPECIAIS

Super RoundHouse



Storm Zap



Light Bolt



GOLPES FINAIS

Fatality 1: F, F, F, D, HP (Close)



Friendship: F, F, F, LP (Far)



Fatality 2: D, D, B, F, HK (Sweep)



Brutality: HP, Block, LK, HK, Block, LK, HK, Block, HP LP (Close)

Friendship: F, F, F, LP (Far)



Animality: Block, Block, Run, Run, Block (Close)



Pit Fatality: F, D, F, LP (Close)

RAYDEN

Como protetor jurado da Terra, Rayden encontra-se banido com a fusão entre nossa realidade e Outworld. Como os Deuses Antigos se recusam a ajudá-lo a salvar a Terra, ele é forçado a tratar do assunto por conta própria. Transforma-se num guerreiro mortal para lutar ao lado de seus companheiros humanos. Só que, desta vez, está arriscando seu lugar no panteão dos deuses e desistindo de sua própria imortalidade.

STATISTICS	1	2	3	4	5
SPEED					
STRENGTH					
COMBO					
MOVES					
OVERALL					



GOLPES ESPECIAIS

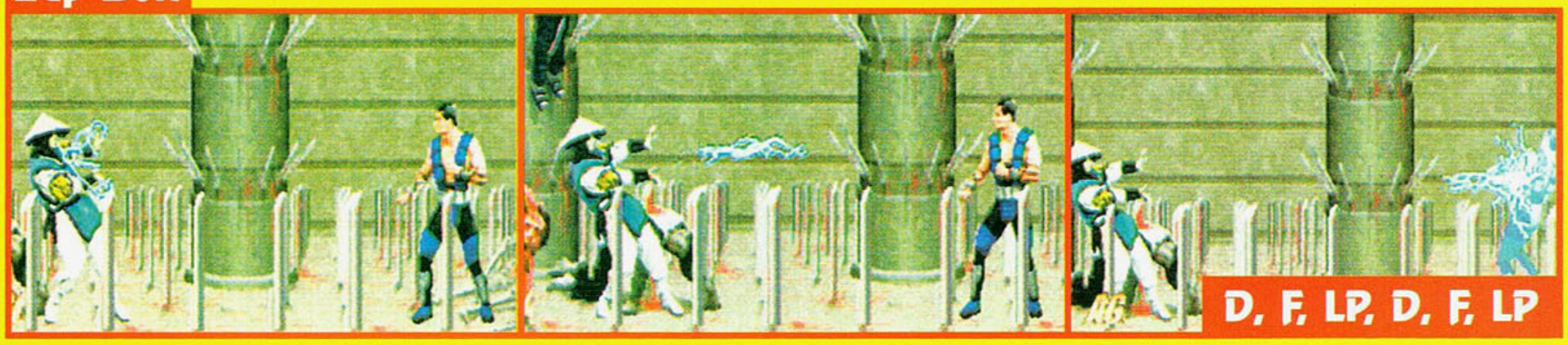
Dive



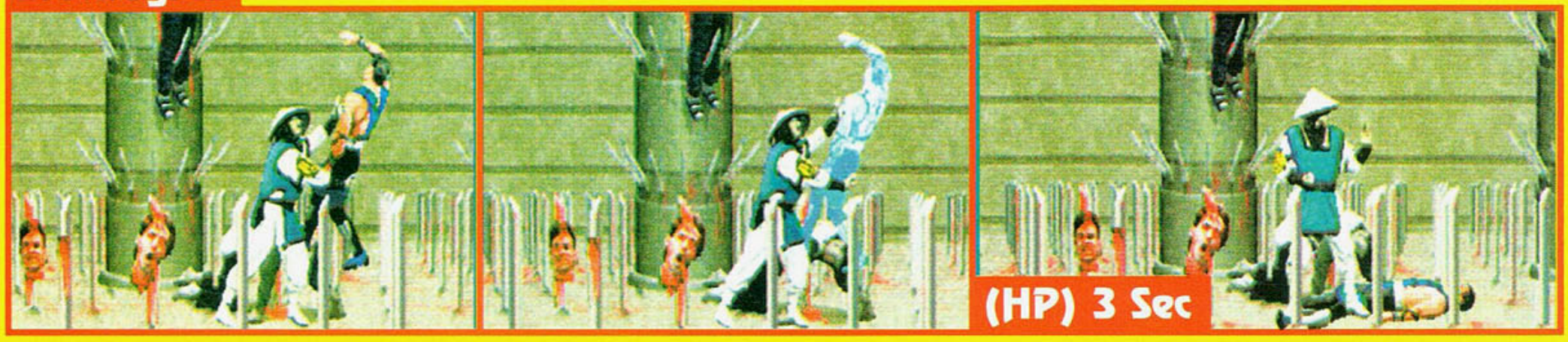
Teleport



Zap Bolt



Electrograb



GOLPES FINAIS

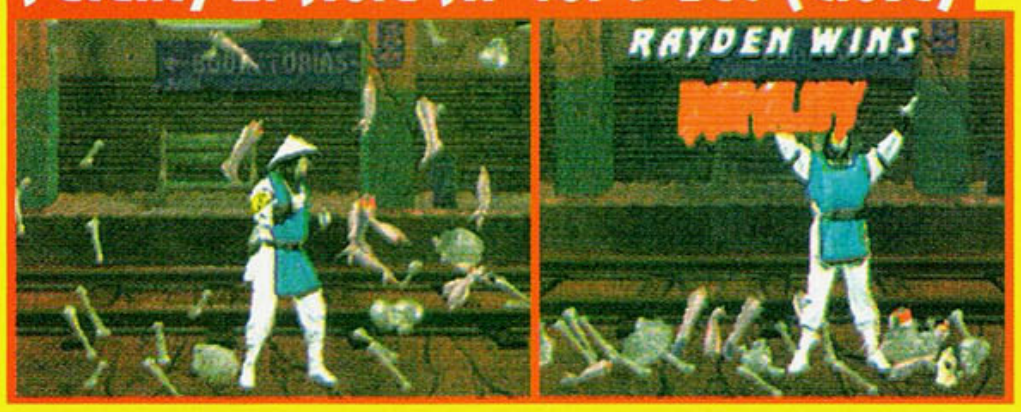
Fatality 1: Hold HK for 5 Sec, Tap Block (Close)



Babality: D, D, U, Block (Any)



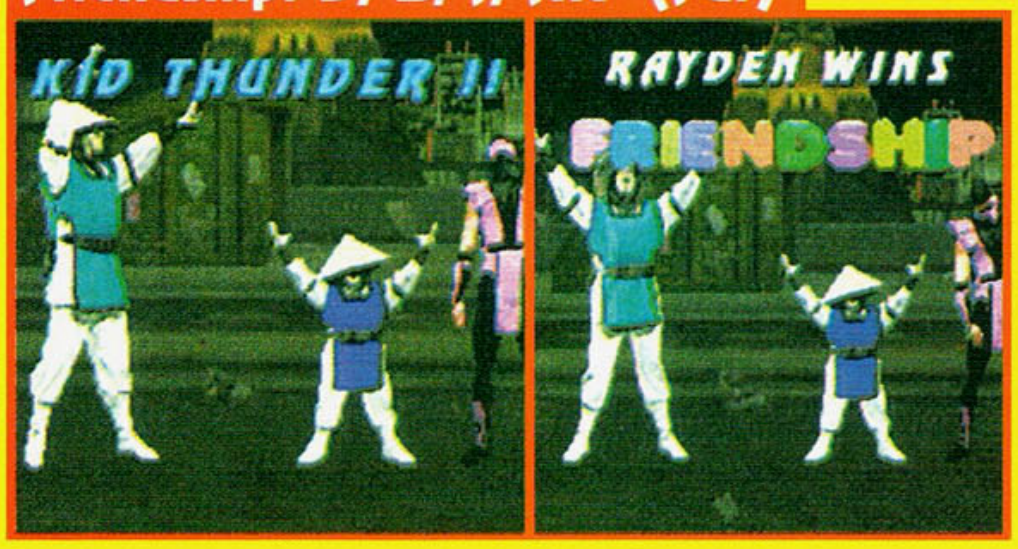
Fatality 2: Hold HP for 5 Sec (Close)



Brutality: HK, LK, LK, HK, LP, LP, LP, Block, Block (Close)



Friendship: D, B, F, HK (Far)



Animality: D, F, F, HK (Close)



Pit Fatality: D, D, D, HP (Close)

REPTILE

Como servo fiel e confiável de Shao Kahn, Reptile foi escolhido para ajudar Jade a capturar Kitana. Ao contrário de Jade, porém, Reptile tem ordens de deter Kitana a qualquer custo... Mesmo que isso signifique matá-la!



TM

STATISTICS	1	2	3	4	5
SPEED					
STRENGTH					
COMBO					
MOVES					
OVERALL					

GOLPES ESPECIAIS

Acid Spit



Slow Force Ball



Fast Force Ball



Ninja Slide



Invisibility



Dashing Elbow



GOLPES FINAIS

Fatality 1: B, F, D, Block (Jump)



Babality: F, F, B, D, LK



Fatality 2: F, F, U, U, HK (Inside Sweep)



Brutality: Block, HK, HK, Block, HP, LP, LK, LK, Block, LP (Close)



Friendship: D, F, F, B, HK (Close)



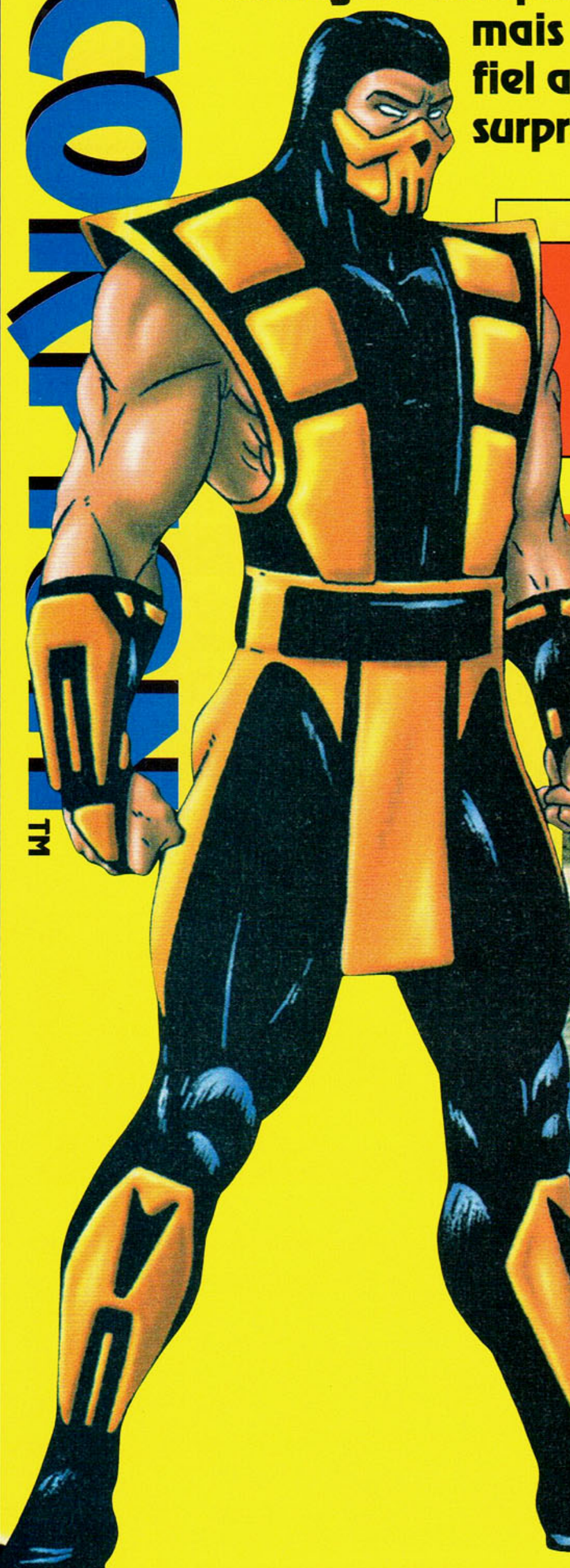
Animality: D, D, D, U, HK (Close)



Pit Fatality: Block, Run, Block, Block

SCORPION

Quando Shao Kahn fracassou na tentativa de roubar as almas que habitavam o inferno terrestre, Scorpion conseguiu escapar. Agora, livre para vagar pela Terra mais uma vez, Scorpion escolheu não ser fiel a nenhum dos lados. Ele é uma carta-surpresa na luta da Terra contra Outworld.

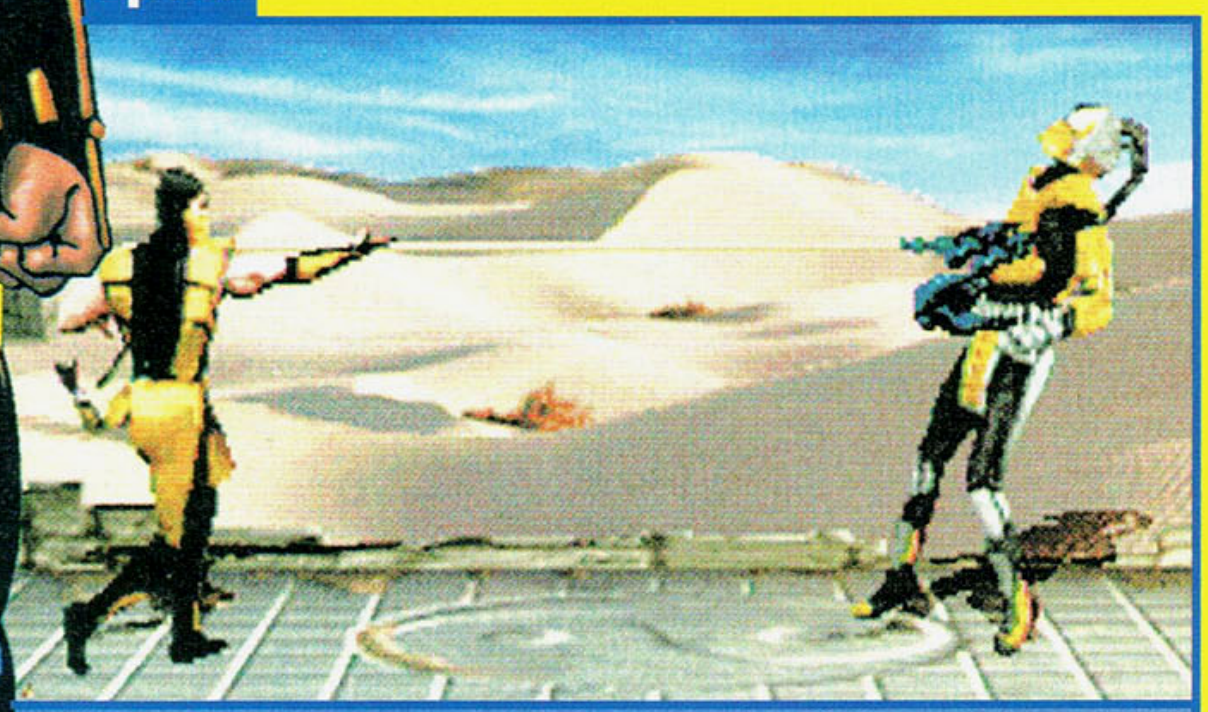


TM

STATISTICS	1	2	3	4	5
SPEED					
STRENGTH					
COMBO					
MOVES					
OVERALL					

GOLPES ESPECIAIS

Spear





B, B, LP

Air Throw



Block in air

Teleport Punch



D, B, HP

GOLPES FINAIS

Fatality 1: D, D, U, HK (Jump)



Babality: D, B, B, F, HP (Any)



Fatality 2: F, F, B, LP (Jump)



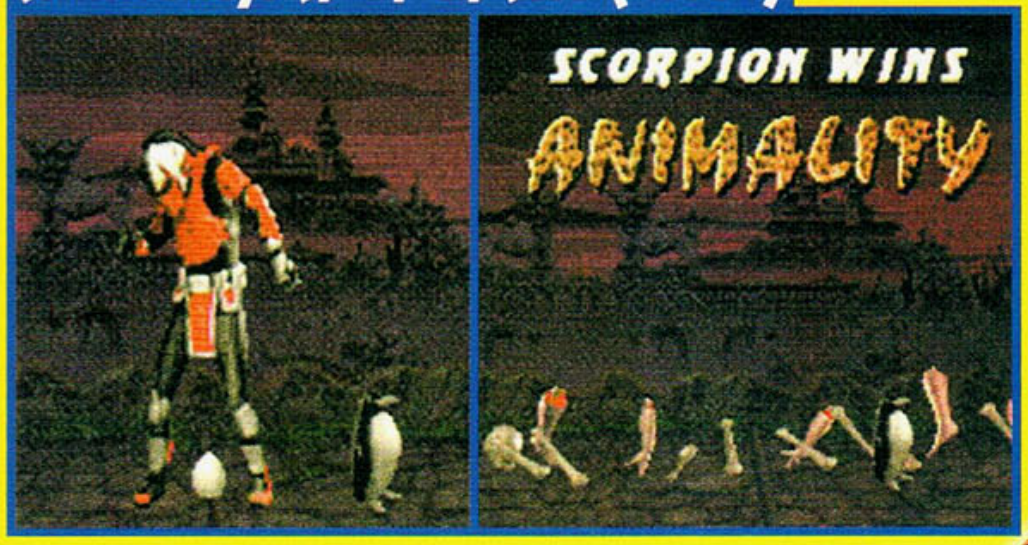
Brutality: HP, Block, HK, HK, LK, HK, HP, HP, LP, HP (Close)



Friendship: B, F, F, B, LK (Close)



Animality: F, U, U, HK (Close)



Pit Fatality: F, U, U, LP (Close)

SEKTOR™

Sektor é, na verdade, o codinome da Unidade LK-9T9. Ele foi o primeiro de três protótipos de ninjas cibernéticos construídos pelo clã Lin Kuei, por quem tinha sido treinado antes disso, quando ainda era um assassino humano. Ele se ofereceu para a automação devido a sua lealdade ao clã. Sektor sobreviveu à invasão de Outworld: ele não tem alma para ser tomada.



STATISTICS	1	2	3	4	5
SPEED					
STRENGTH					
COMBO					
MOVES					
OVERALL					

GOLPES ESPECIAIS

Missile





Homer Missile



Teleport Uppercut



GOLPES FINAIS

Fatality 1: LP, Run, Run, Block (Sweep)



Babality: B, D, D, D, HK (Any)



Fatality 2: F, F, F, B, Block (Far)



Brutality: HP, Block, Block, HK, HK, LK, LK, LP, LP, HP (Close)

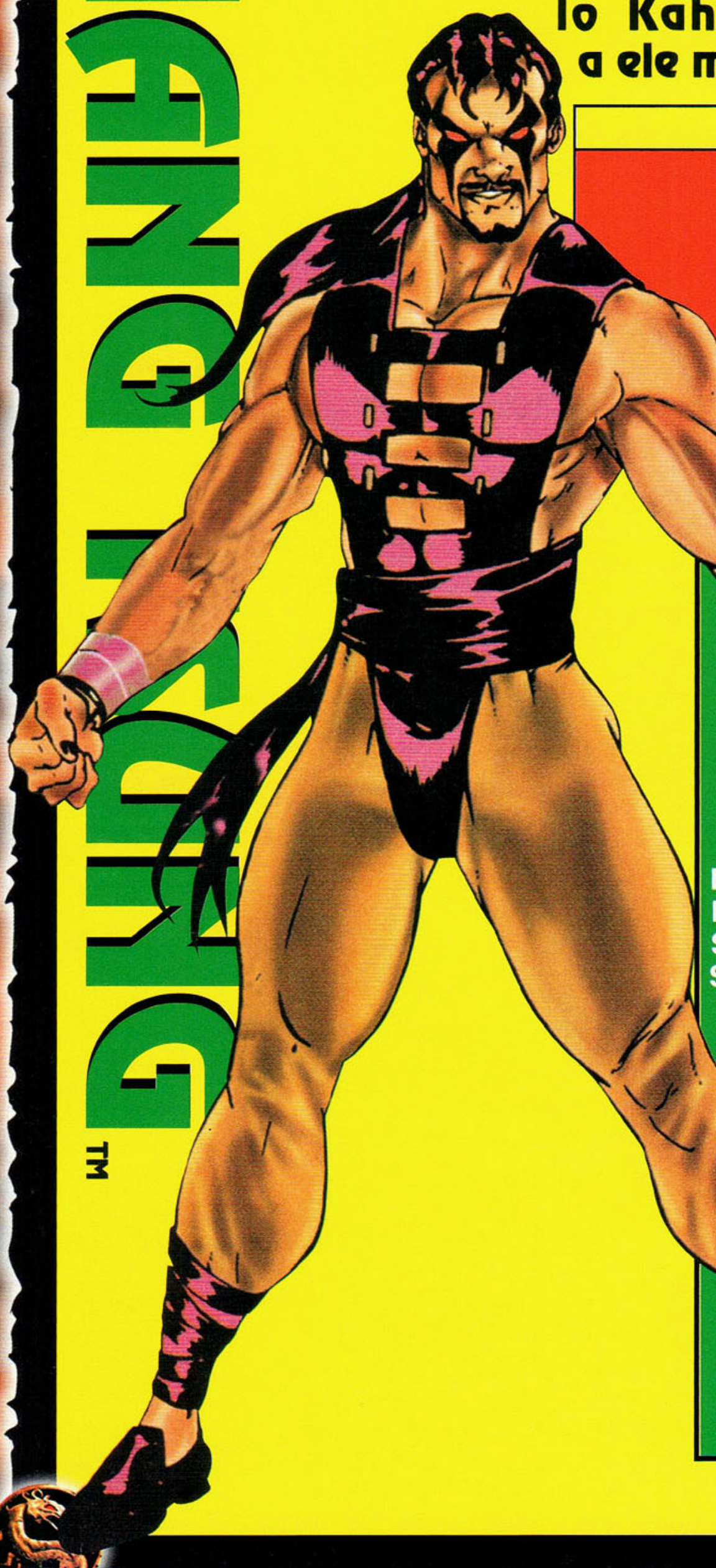
Friendship: Run, Run, Run, Run, D (Far)

Animality: F, F, D, U (Close)

Pit Fatality: Run, Run, Run, D (Close)

GUIA OFICIAL DE MORTAL KOMBAT TRILOGY

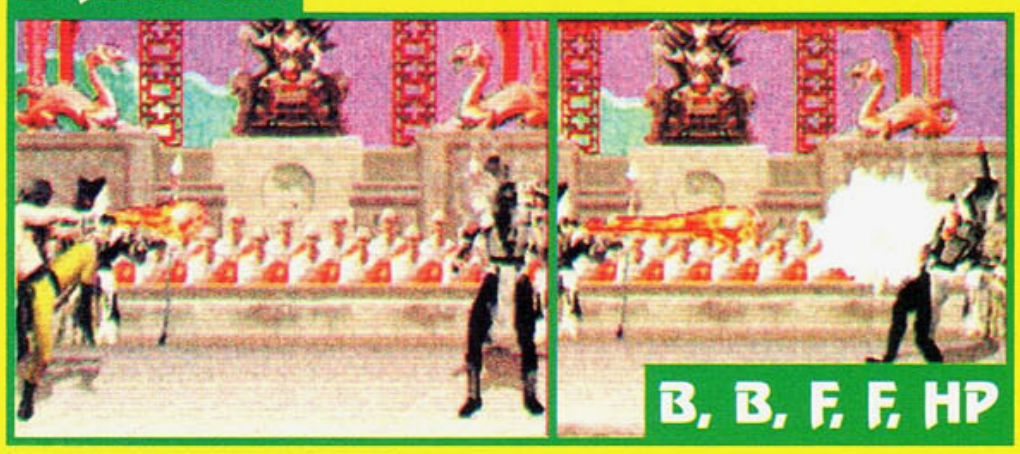
Tsung é o feiticeiro-mor de Shao Kahn. Certa vez, ele caiu em desgraça junto ao imperador quando falhou em ganhar o Reino Terrestre através de uma batalha do torneio. Mas o sempre maquiavélico Shang Tsung é uma peça-chave na conquista da Terra pelo Kahn. Desta vez, foi concedido a ele mais poder do que nunca.



STATISTICS	1	2	3	4	5
SPEED					
STRENGTH					
COMBO					
MOVES					
OVERALL					

Baraka: D, D, LK
Cyrax: Block, Block, Block
Ermac: D, D, U
Jade: F, F, D, D + Block
Jax: F, F, D + LP
Kabal: LP, Block, HK
Kano: B, F, Block
Kitana: F, D, F, Run
Kung Lao: Run, Run, Block, Run
Liu Kang: 360° Clockwise twice
Mileena: Run, Block + HK
Nightwolf: U, U, U
Noob Saibot: F, D, D, B, HK
Rain: Run, Block, LK
Rayden: Run, Block, Block
Reptile: Run, Block, Block, HK
Scorpion: D, D, F, LP
Sektor: D, F, B, Run
Sheeva: F, D, F, LK
Sindel: B, D, B, LK
Sonya: Hold Run + LP + Block, D
Stryker: F, F, F, HK
Classic Sub-Zero: Block, Block, Run, Run
Human Smoke: Block, Run, LK
Classic Kano: 360° Anticlockwise
Classic Kung Lao: D, D, B, HK
Motaro: F, D, B, HP
Goro: B, B, B, LK
Smoke: F, F, F, LP
Shao Kahn: B, B, F, HK
Kintaro: Hold LP, 3 Sec.
Unmasked Sub-Zero: F, D, F, HP

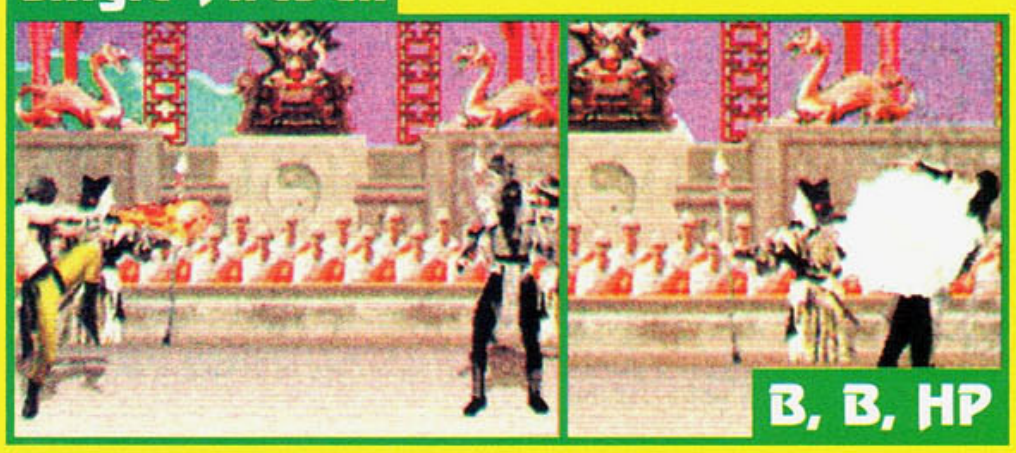
3 Fireballs



Ground Eruption



Single Fireball



2 Fireballs



GOLPES FINAIS

Fatality 1: Hold LP, D, F, F, D (Close)



Babality: Run, Run, Run, LK (Any)



Fatality 2: Hold LP, Run, Block, Run, Block (Close)



Brutality: Block, Block, Block, LK, HP, LP, LP, Block, Block, Block (Close)



Friendship: LK, Run, Run, D (Sweep)



Animality: Hold HP, Run, Run, Run (Sweep)



Pit Fatality: U, U, B, LP (Close)

SHAO KAHN

Há muito tempo, Shao Kahn conquistou o poder em Outworld usurpando o reino dos pais de Kitana e tomando a Rainha Sindel como sua noiva. Então, ela morreu. Agora, séculos depois, Sindel renasce. E como Shang Tsung falhou em ganhar o Reino Terrestre através dos MORTAL KOMBAT I e II, o renascimento dela é o meio pelo qual o Kahn irá finalmente tomar o planeta para todo o sempre, a não ser que...

STATISTICS	1	2	3	4	5
SPEED			■	■	■
STRENGTH					
COMBO			■	■	■
MOVES					
OVERALL					



GOLPES ESPECIAIS

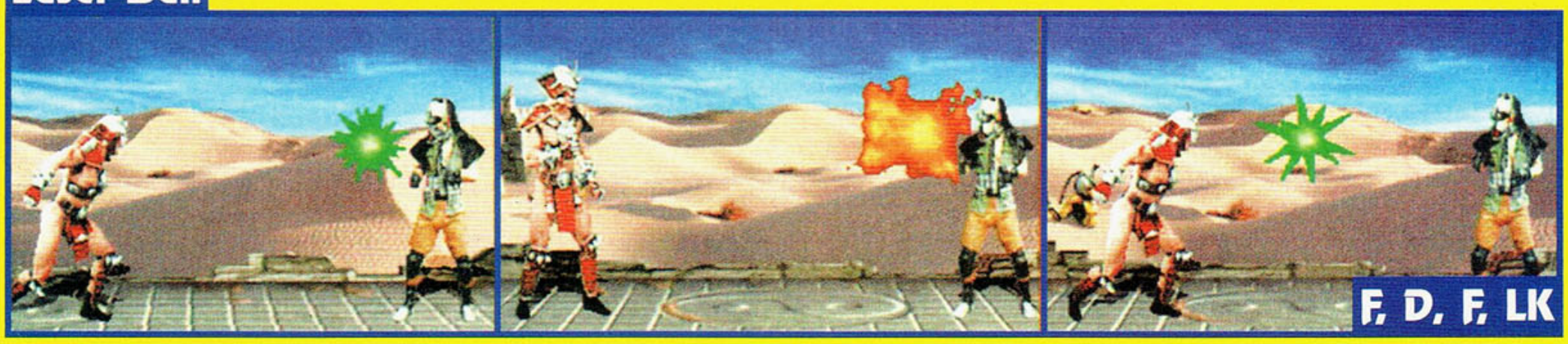
Laugh

D, D, Run

Taunt

Hold Block, U, U, Run

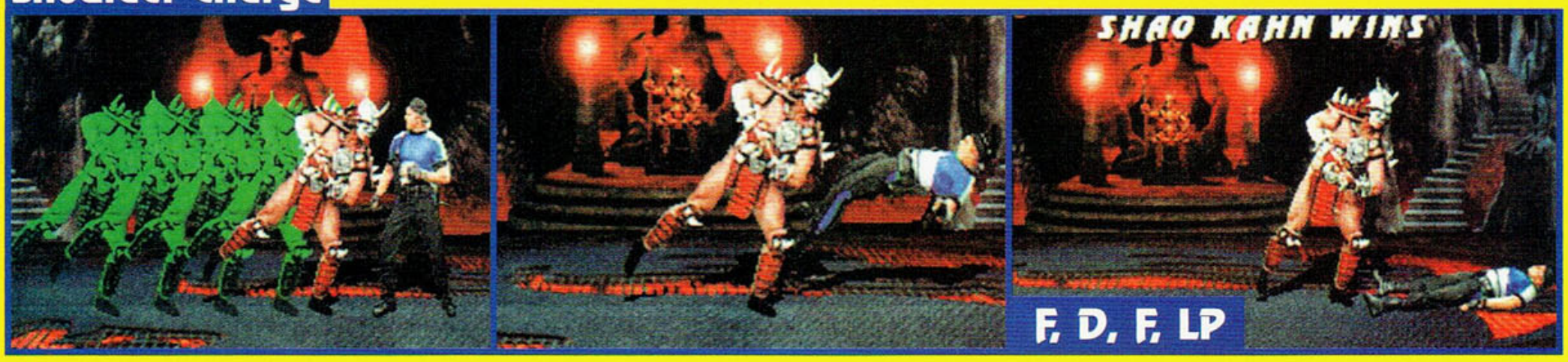
Laser Ball



Grab & Smash



Shoulder Charge



Head Hammer



Shoulder Uppercut



SHEEVA

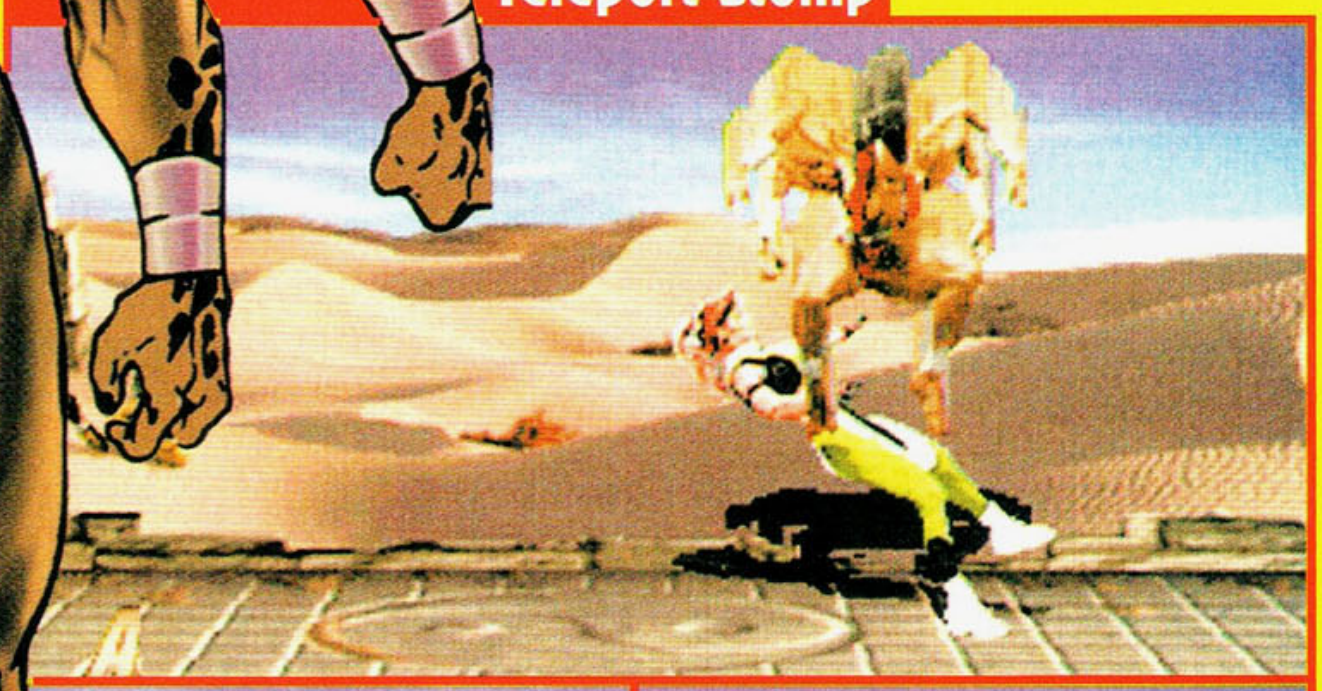
Sheeva foi escolhida a dedo por Shao Kahn para ser a protetora pessoal de Sindel. Ela começa a suspeitar da lealdade de Shao Kahn para com sua raça de Shokan quando ele coloca Motaro como líder dos esquadrões de extermínio. Em Outworld, a raça de Centauros de Motaro é inimiga natural dos Shokan.

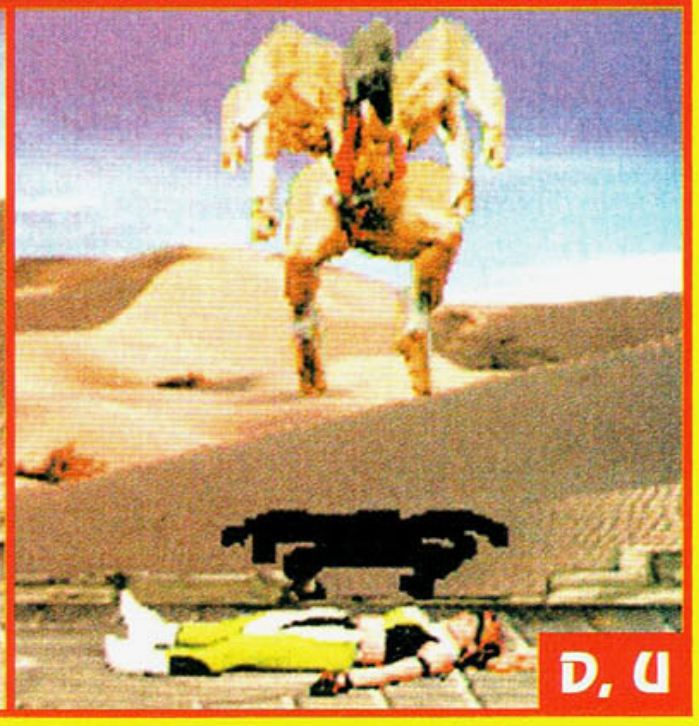


STATISTICS	1	2	3	4	5
SPEED					
STRENGTH					
COMBO					
MOVES					
OVERALL					

GOLPES ESPECIAIS

Teleport Stomp

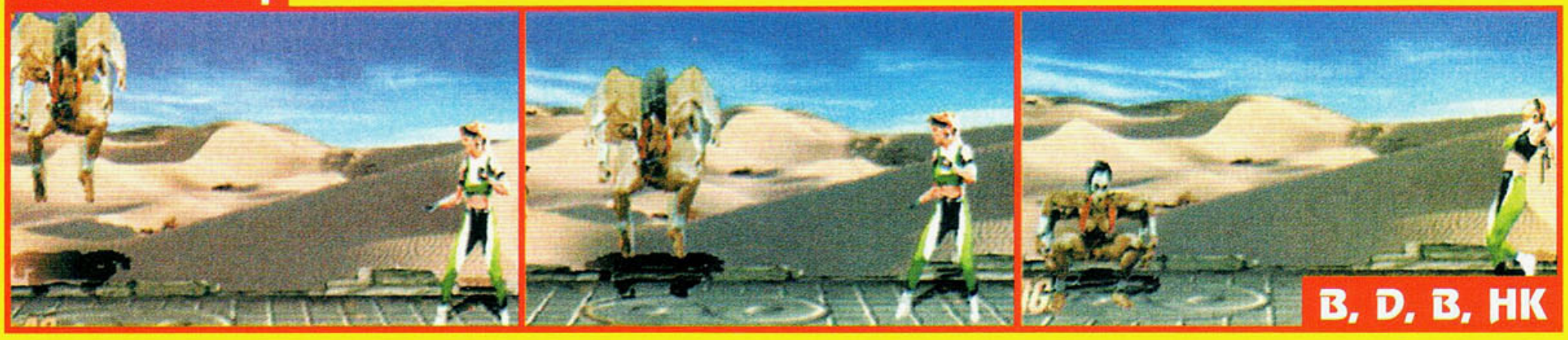




Fireball

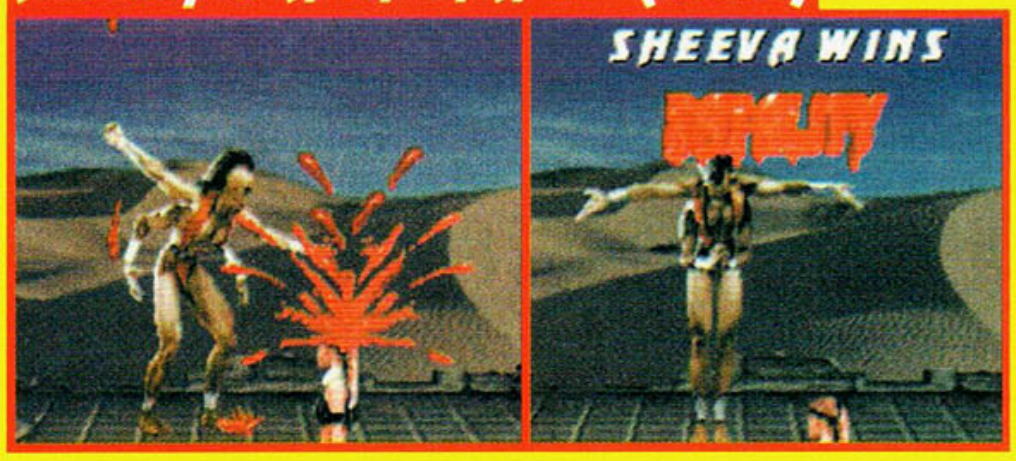


Ground Stomp



GOLPES FINAIS

Fatality 1: F, D, D, F, LP (Close)



Babality: D, D, D, B, HK



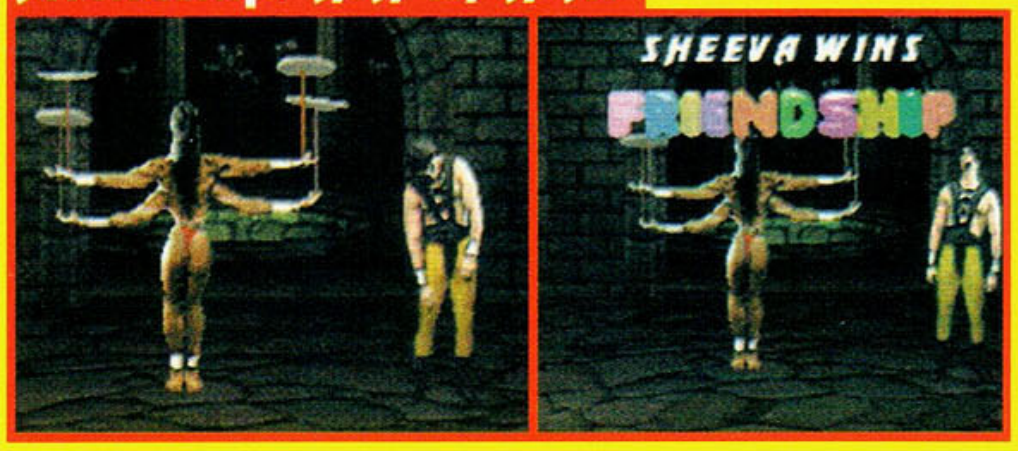
Fatality 2: HK (B, F, F) (Close)



Brutality: LP, Block, LK, HK, Block, HK, LK, Block, LP, HP (Close)



Friendship: F, F, D, F, HP



Animality: Run, Block, Block, Block (Close)



Pit Fatality: D, F, D, F, LP

SINDEL

Tempos atrás, Sindel já governou Outworld ao lado de Shao Kahn como sua rainha. Agora, 10.000 anos depois de sua morte eterna, ela renasce na Terra, e com más intenções. Ela é a chave para a ocupação da Terra por Kahn.



STATISTICS	1	2	3	4	5
SPEED				■	■
STRENGTH			■	■	■
COMBO				■	■
MOVES					■
OVERALL				■	■

GOLPES ESPECIAIS

Shriek Ware



F, F, F, HP

Float



B, B, F, HK

Fireball



Air Fireball



GOLPES FINAIS

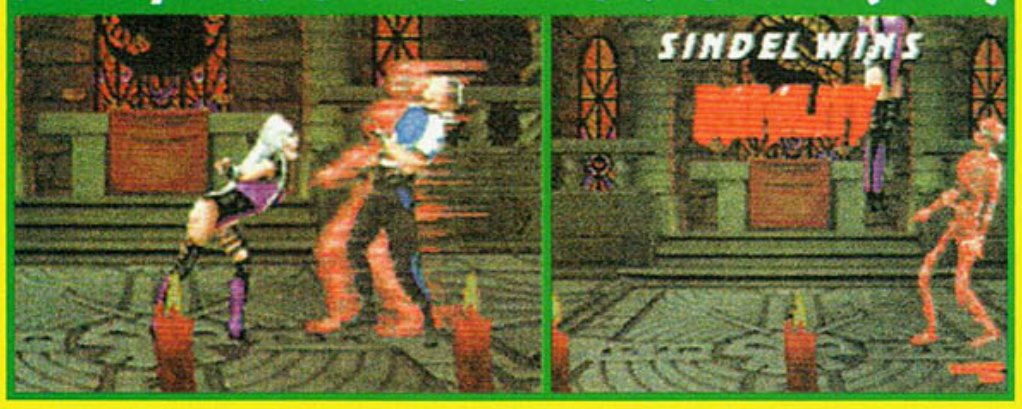
Fatality 1: Run, Run, Block, Run, Block (Sweep)



Babality: Run, Run, Run, U (Any)



Fatality 2: Run, Block, Block, Run, Block (Close)



Brutality: Block, LK, Block, LK, HK, Block, HK, LK, Block, LP (Close)



Friendship: Run, Run, Run, Run, Run, U (Far)



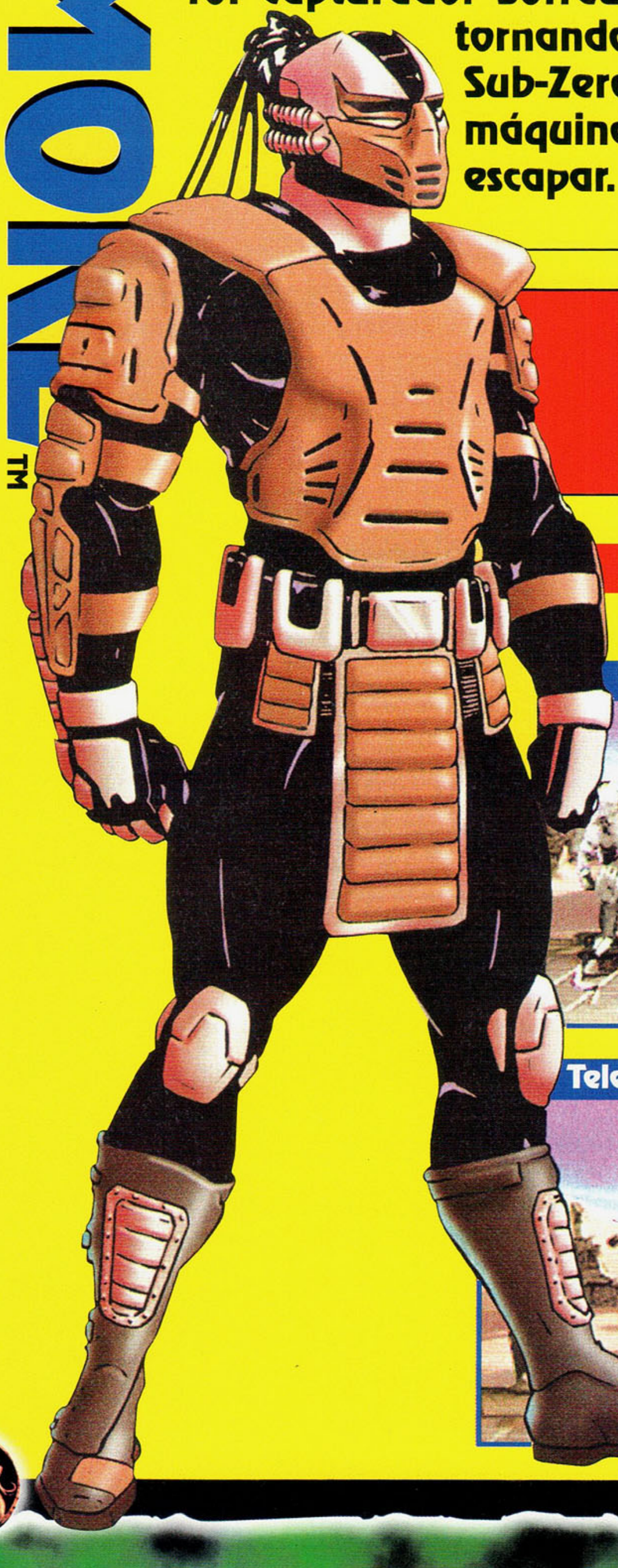
Animality: F, F, U, HP (Anywhere)



Pit Fatality: D, D, D, LP (Close)

SMOKE

Smoke, unidade LK-7T2, é o terceiro protótipo ciberninja construído pelo clã Lin Kuei. Ele tentou escapar do processo de automação do Lin Kuei com Sub-Zero, mas foi capturado. Sofreu lavagem cerebral completa, tornando-se um frio assassino. Porém, Sub-Zero acredita que há, dentro da máquina, uma alma humana tentando escapar.

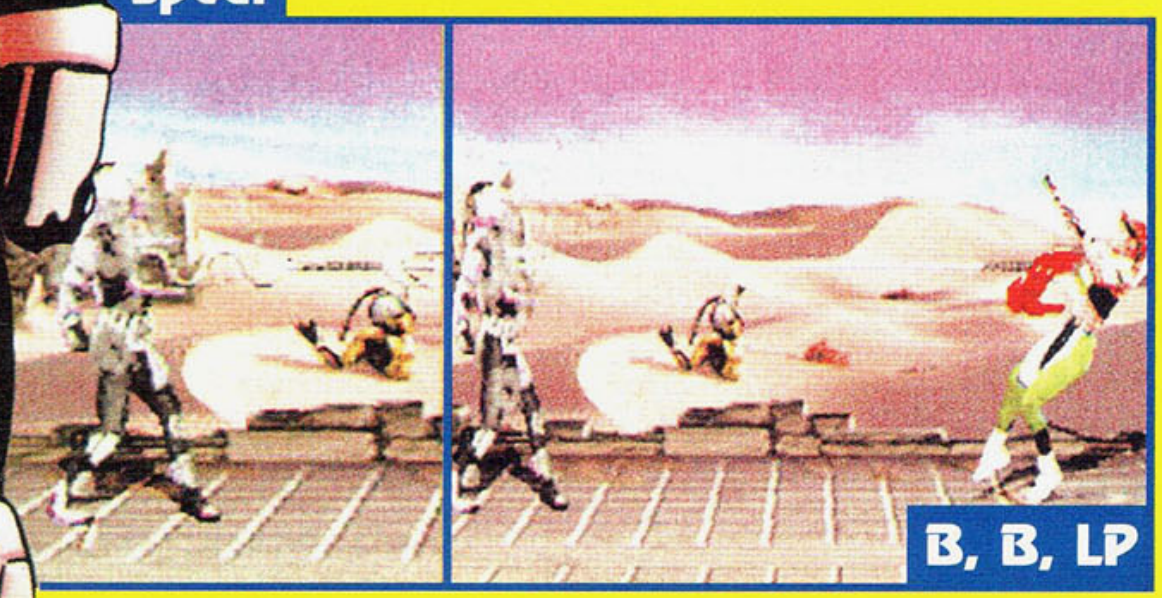


TM

STATISTICS	1	2	3	4	5
SPEED					
STRENGTH					
COMBO					
MOVES					
OVERALL					

GOLPES ESPECIAIS

Spear



Teleport Punch



Air Throw

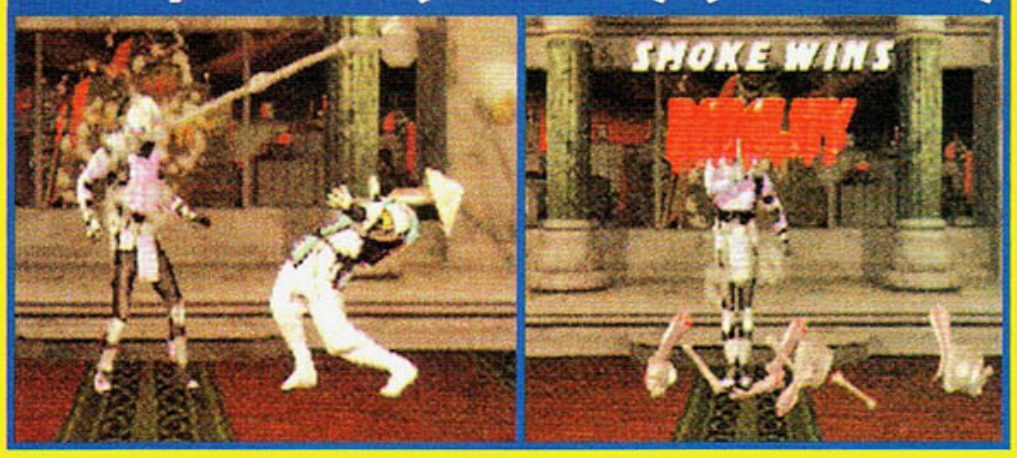


Invisibility



GOLPES FINAIS

Fatality 1: Block (U, U, F, D) (Full Screen)



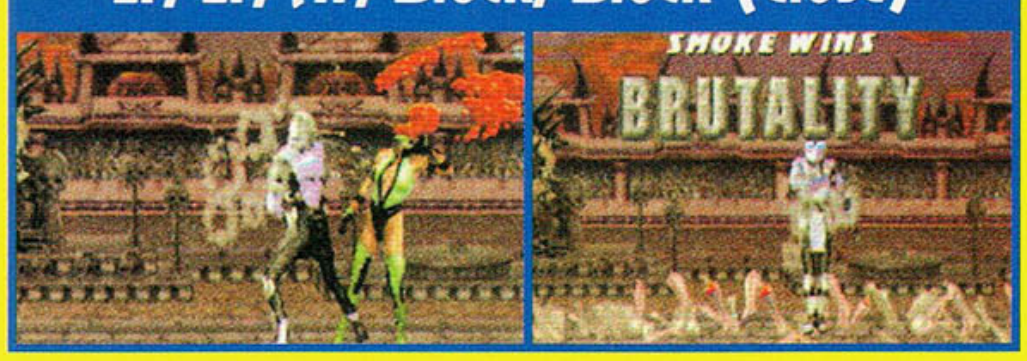
Babality: D, D, B, B, BK (Any)



Fatality 2: Run, Block (D, D, F, U) (Sweep)



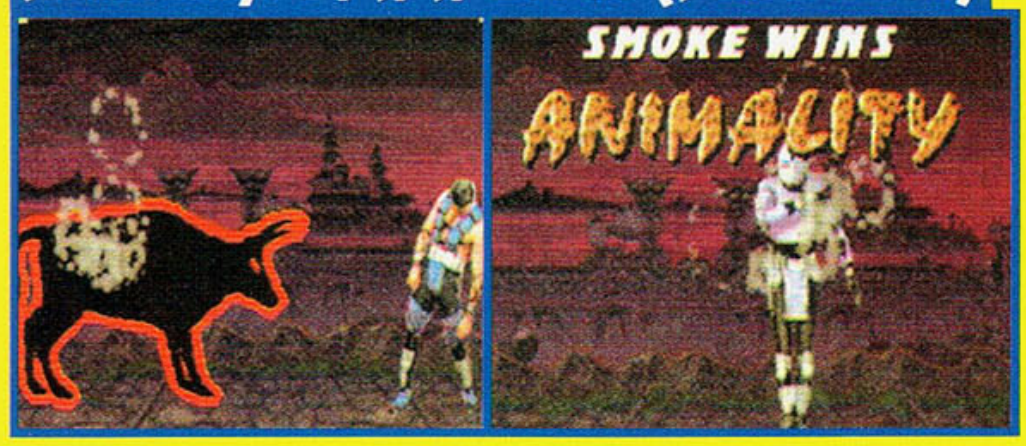
Brutality: LK, LK, HK, Block, Block, LP, LP, HP, Block, Block (Close)



Friendship: Run, Run, Run, HK (Full Screen)



Animality: D, F, F, Block (Full Screen)



Pit Fatality: F, F, D, LK (Close)

SONYA

Sonya desapareceu no primeiro torneio, mas acabou sendo resgatada por Jax. Após retornar à Terra, ela e Jax tentaram alertar o Governo dos Estados Unidos para a galopante ameaça de Outworld. Sem ter como provar, eles assistem ao início da invasão de Shao Kahn de mãos atadas.

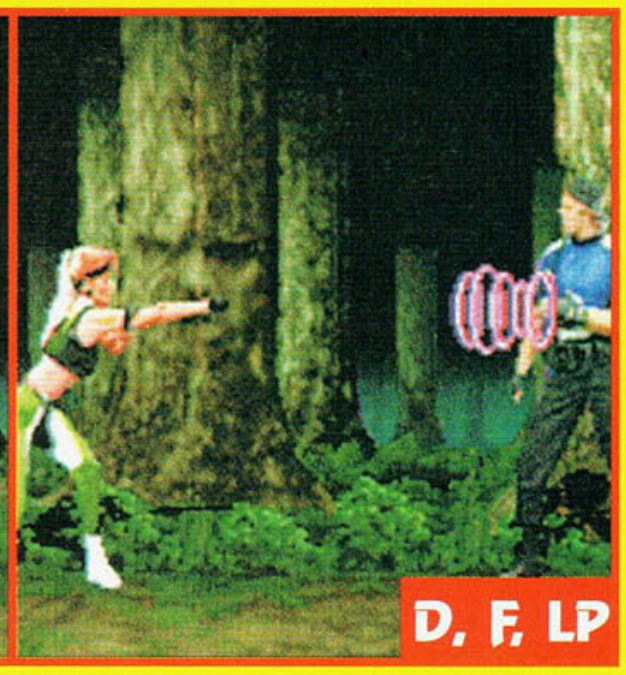


STATISTICS	1	2	3	4	5
SPEED					
STRENGTH					
COMBO					
MOVES					
OVERALL					

GOLPES ESPECIAIS

Ring Toss

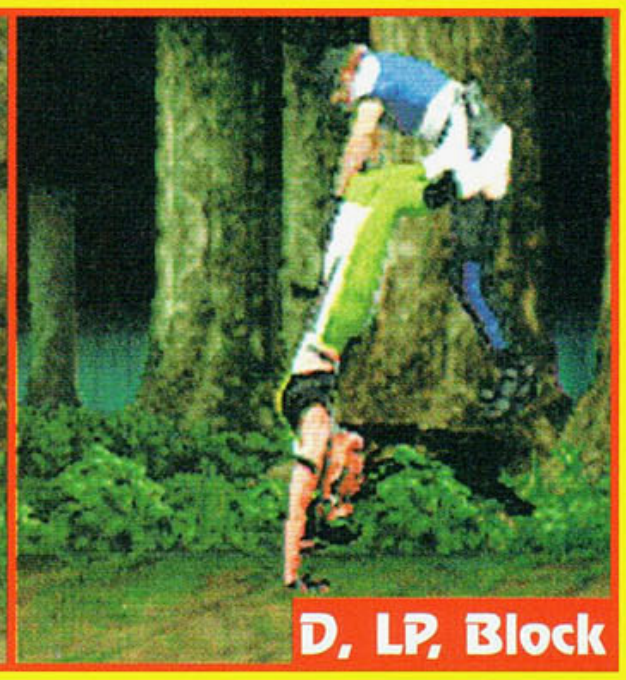




D, F, LP

Leg Throw





D, LP, Block

Flying Punch



Leg Kick

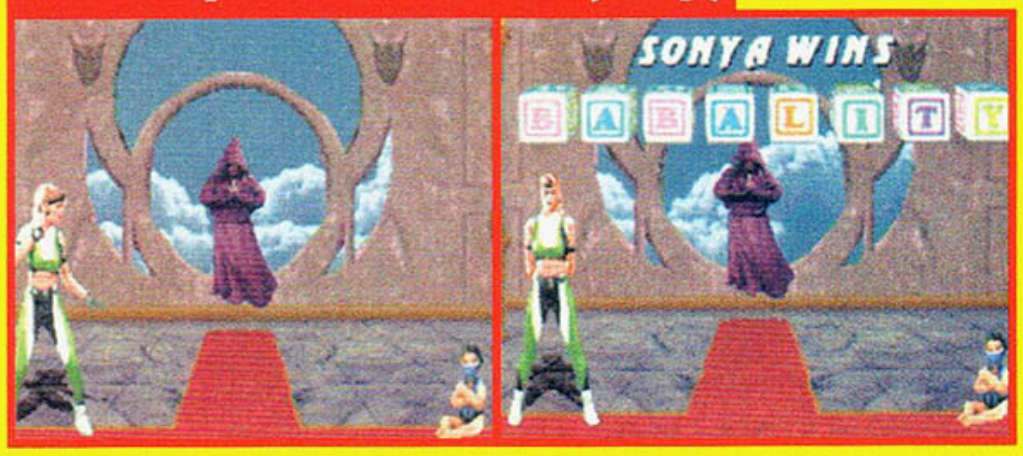


GOLPES FINAIS

Fatality 1: Block, Run (U, U, B, D) (Any)



Babality: D, D, F, LK (Any)



Fatality 2: B, F, D, D, Run (Far)



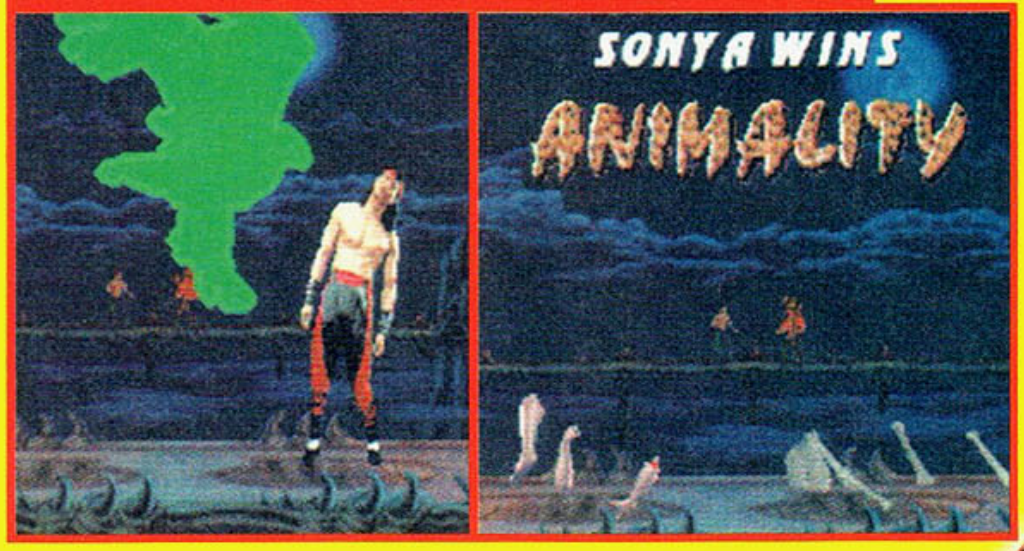
Brutality: LK, Block, HP, LK, Block, HP, LP, Block, HK, LK (Close)



Friendship: B, F, B, D, Run (Sweep)



Animality: LP (B, F, D, F) (Close)



Pit Fatality: F, F, D, HP (Close)

STRYKER™

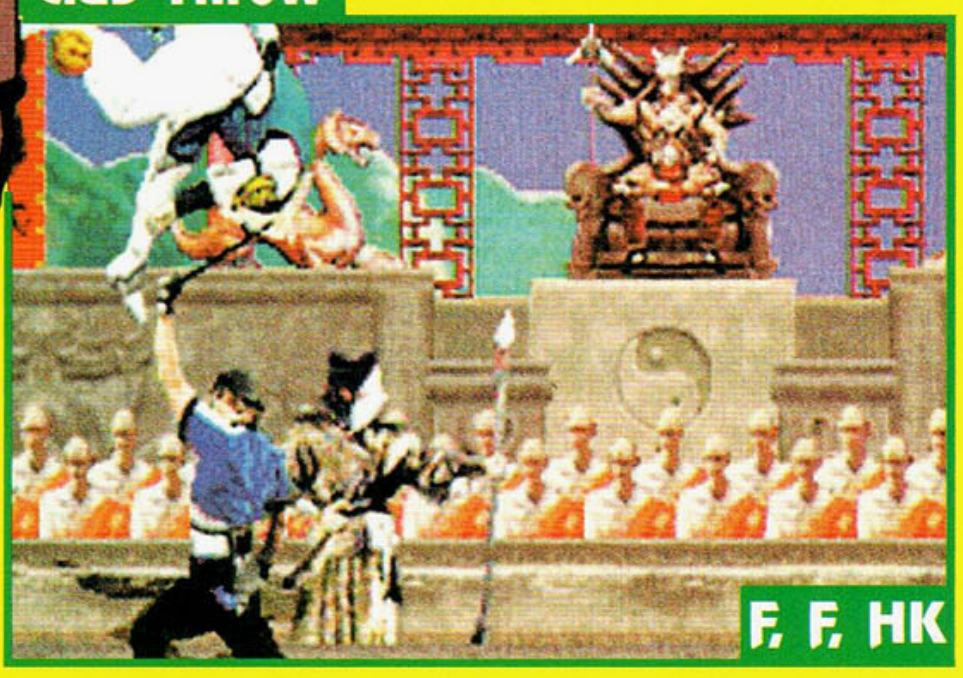
Quando o portal de Outworld se abre sobre uma grande cidade da América do Norte, o pânico e o caos tomam conta de todos. Kurtis Stryker foi o líder da brigada de controle de conflitos quando Shao Kahn começou a tomar almas. Ele torna-se o único sobrevivente de uma cidade habitada por milhões.



STATISTICS	1	2	3	4	5
SPEED					
STRENGTH					
COMBO					
MOVES					
OVERALL					

GOLPES ESPECIAIS

Club Throw



Club Takedown



Low Grenade



High Grenade



GOLPES FINAIS

Fatality 1: D, F, D, F, Block (Close)



Babality: D, F, F, B, HP (Any)



Fatality 2: F, F, F, LK (Far)



Brutality: LP, HK, LK, HP, LP, LK, HK, HP, LK, LK (Close)



Friendship: LP, Run, Run, LP (Far)



Animality: Run, Run, Run, Block (Sweep)



Pit Fatality: F, U, U, HK (Close)

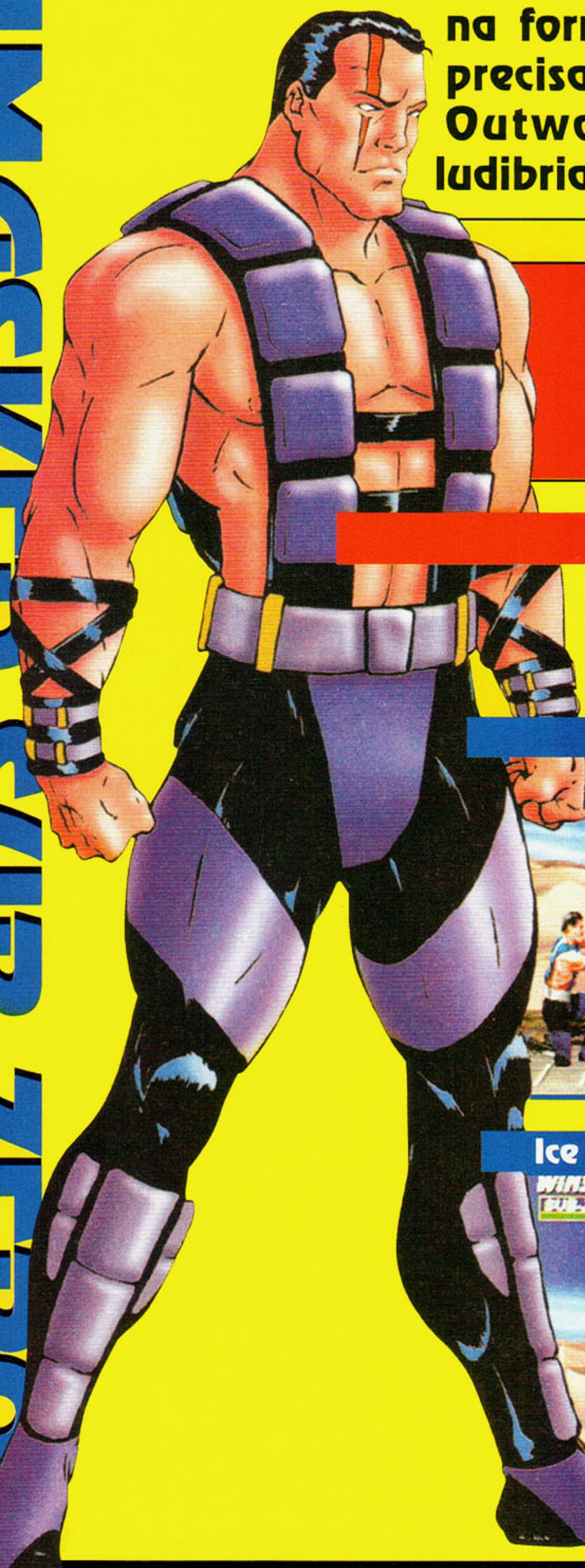
SKYLARK

RASKED

RAZERO

TM

O ninja está de volta, e sem máscara! Traído pelo seu próprio clã, o Lin Kuei, ele quebrou os códigos sagrados de honra ao deixar o clã e ficou marcado para morrer. Mas, diferente dos velhos ninjas, seus perseguidores vêm na forma de máquinas. Ele não só precisa defender-se da ameaça de Outworld mas também tem de ludibriar seus caçadores sem alma.



STATISTICS	1	2	3	4	5
SPEED					
STRENGTH					
COMBO					
MOVES					
OVERALL					

GOLPES ESPECIAIS

Ice Ball



Ice Shower



Sub Clone



Ninja Slide

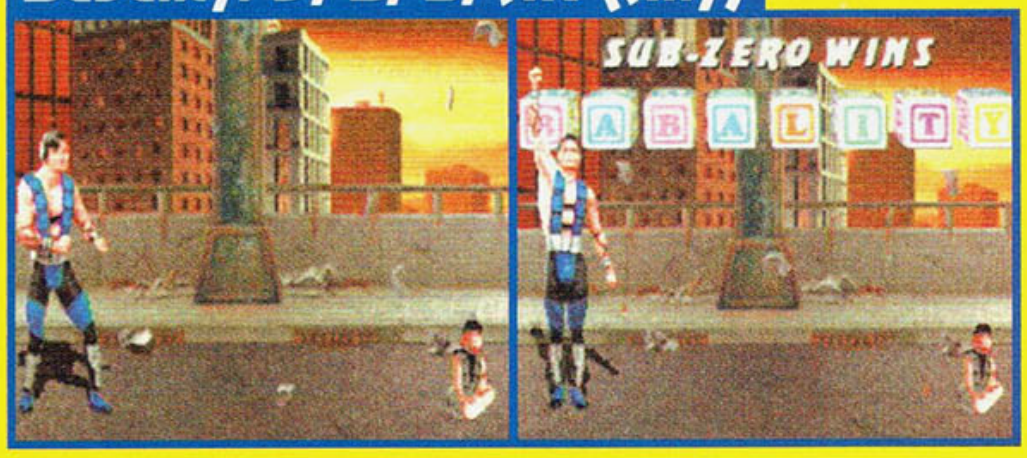


GOLPES FINAIS

Fatality 1: B, B, D, B, Run (Sweep)



Babality: D, B, B, HK (Any)



Fatality 2: Block, Block, Run, Block, Run (Close)



Animality: F, U, U (Close)



Friendship: LK, Run, Run, U (Far)



Pit Fatality: B, D, F, F, HK (Close)



Capítulo 3: Os Chefões

®

MORTAL KOMBAT TRILOGY apresenta dois chefões de final de game, e, apesar do fato de agora você poder jogar com ambos, ainda é muito difícil derrotá-los quando se luta contra eles. O primeiro oponente que você terá pela frente é Motaro, meio homem, meio cavalo, com poderes surpreendentes. Depois dele, você tem de vencer o diabólico imperador Shao Kahn em pessoa! Este capítulo vai dar-lhe as dicas para passar por todos os dois.

MOTARO™

Antes que você lute contra o todo-poderoso Shao Kahn, tem de passar por cima de sua última linha de defesa, o gigantesco Motaro! Apesar de seu tamanho e poder, Motaro é relativamente fácil de derrotar. Abaixo, você encontrará os três passos que o farão chutar o traseiro dele num piscar de olhos!

Tática 1



A primeira e, provavelmente, a mais eficaz tática para combater Motaro é tão elementar que muitos jogadores não sonhariam sequer em usá-la numa luta tão dura: o singelo gancho (uppercut)! Agache-se e segure Block. Então, espere Motaro atacá-lo. À medida que ele for caminhando em sua direção, solte Block e pressione Soco Alto (HP) enquanto permanece agachado. Ele irá direto para o soco certeiro, sendo atingido bem na mandíbula. Se você conseguir começar essa seqüência, Motaro vai cair no seguinte padrão:

- Uma vez que você encaixe o gancho, ele vai pular, atravessando a tela e aterrissando ao seu lado.
- Agora, dê um uppercut outra vez. Ele vai pular sobre você, permitindo-lhe repetir o que acabou de fazer. Fácil, não?







Tática 2

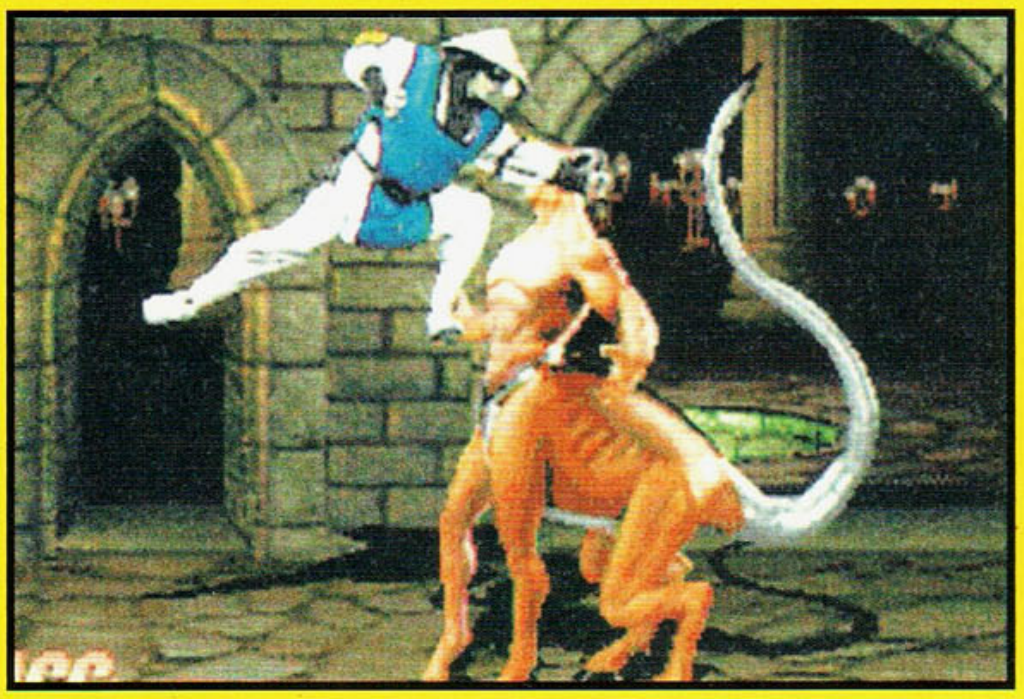
Já que quase todos os movimentos especiais são inúteis contra Motaro, os socos e chutes simples devem ser usados para derrotá-lo. Salte para cima dele e ataque-o com um Chute Alto (HK). Enquanto aterrissa, pule para longe rapidamente e repita o processo. A chave para fazer esta tática funcionar é recuar tão logo você tenha atacado. Ficar perto de Motaro é procurar problemas.

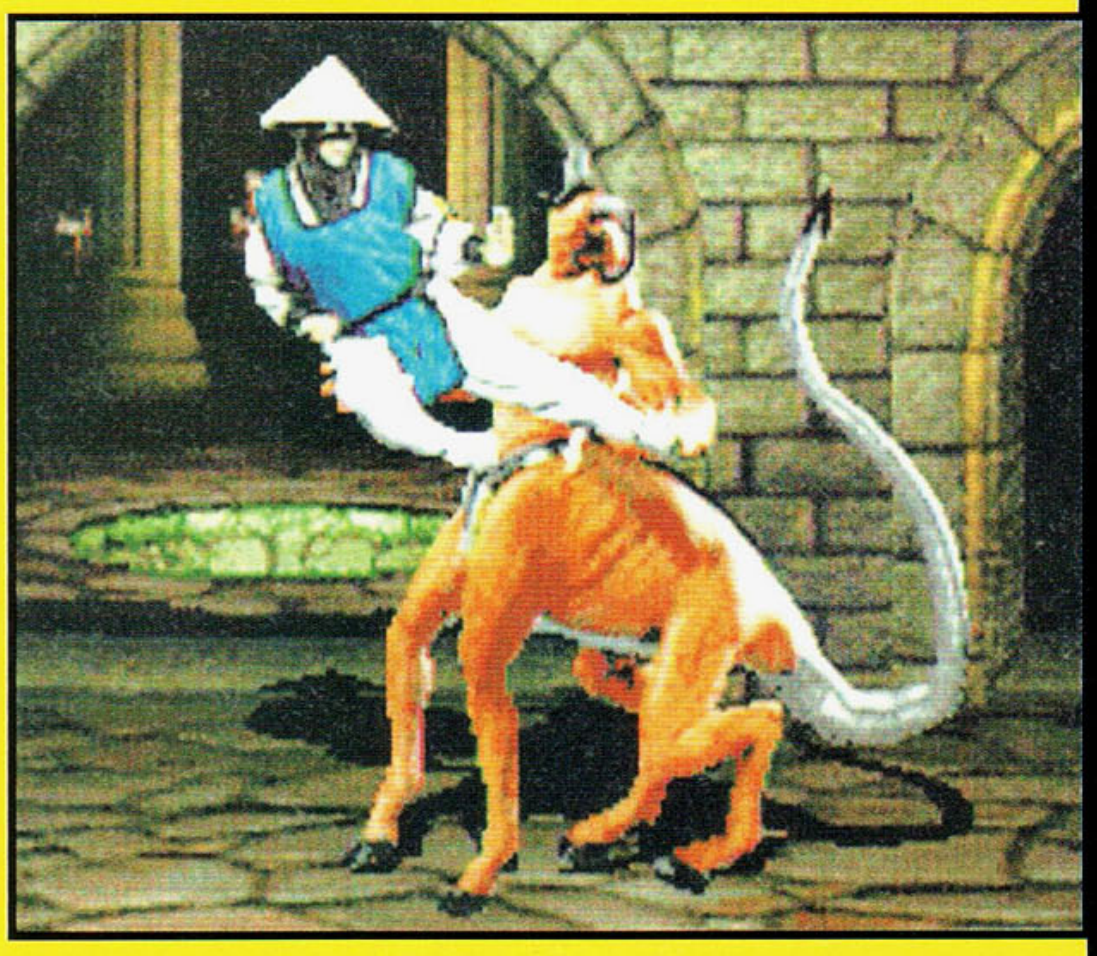




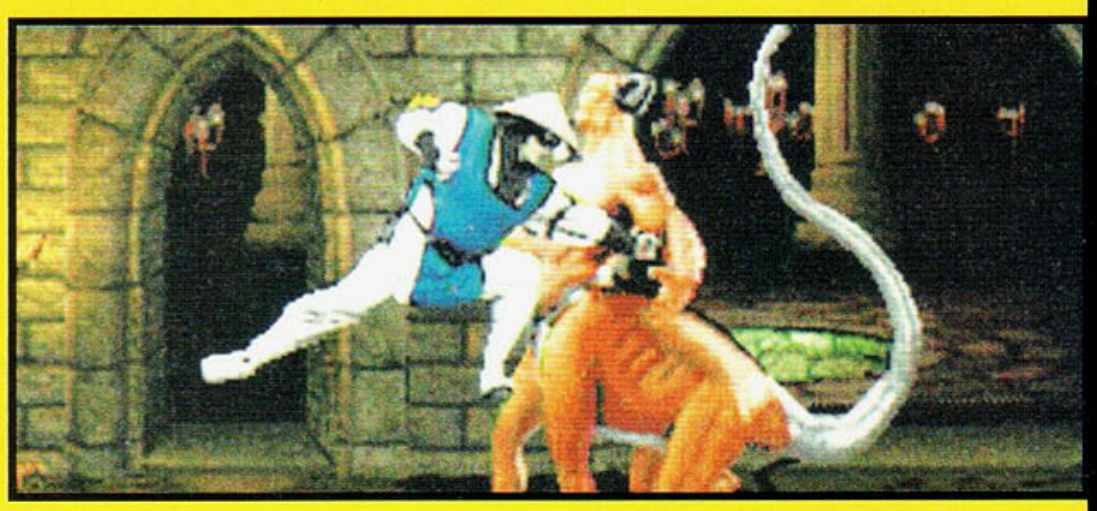
Tática 3

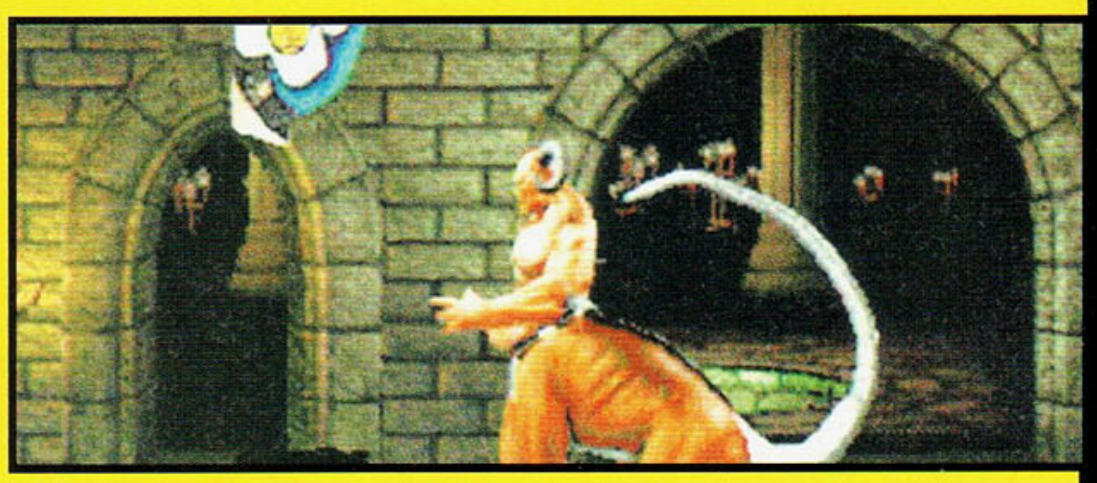
O salto com soco (jumping punch) é similar ao chute, mas com uma grande diferença: em vez de pular na direção de Motaro, dê um salto vertical e, então, dê um soco quando atingir o ponto mais alto do salto. Assim que o soco atingir Motaro e você aterrissar, salte para trás, fora do alcance dele, ou você será agarrado. A chave para usar esta tática é a precisão: você deve calcular seu salto de modo que atinja o topo no momento em que Motaro ficar ao seu alcance. Pule antes e você vai errar, socando o ar; pule tarde demais e ele vai bloqueá-lo antes que você possa atingi-lo.











As três táticas básicas são tudo de que você precisa para vencer Motaro com certa facilidade. Utilize uma mistura das três para mantê-lo confuso e a batalha será sua!

SHAO KAHN™

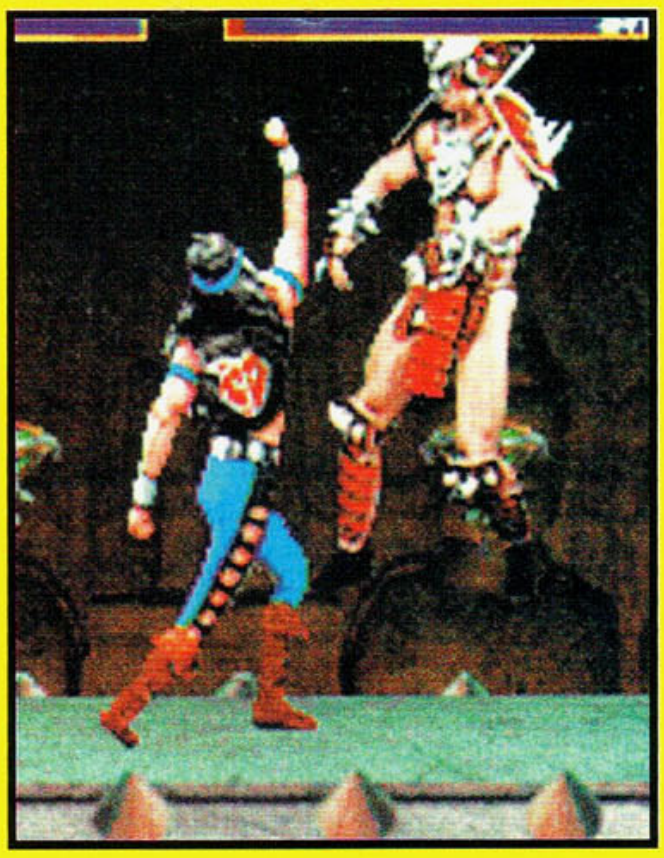
Você finalmente chegou ao cara que é o centro de todo o problema da Terra: Shao Kahn. E se você pensa que ele vai se entregar de mão beijada, pode pensar duas vezes. Abaixo, você encontrará um guia detalhado para derrubar o malévolo imperador em seu próprio jogo!

Tática 1

Shao Kahn não se contenta apenas com a derrota de seu oponente. Ele gosta de humilhá-lo com taunts (provocações) durante o combate. Porém, isso dá a você uma chance perfeita para o ataque. Se você está controlando um personagem que tem um movimento stun (desetabilizador), simplesmente use-o para preparar um combo. Se não, jogue-se contra ele (dash) e dê um uppercut. Você tem de ser rápido!







Tática 2

A chave para derrubar Shao Kahn é aproveitar ao máximo todas as poucas oportunidades de ataque que você tiver. O problema é que a maioria das combinações não tem efeito sobre ele: sua defesa é simplesmente muito forte. Ao invés disso, use um uppercut comum. Este método significa que você vai provocar um estrago considerável e não terá de se preocupar com um contra-ataque.







Tática 3

Usar ataques com projéteis e movimentos desestabilizadores contra Shao Kahn é negócio bastante arriscado. Se vocês trocarem tiros, você vai sempre receber o pior! Somente use este tipo de ataque quando estiver certo de que vai atingi-lo em cheio. Do contrário, não vale a pena!

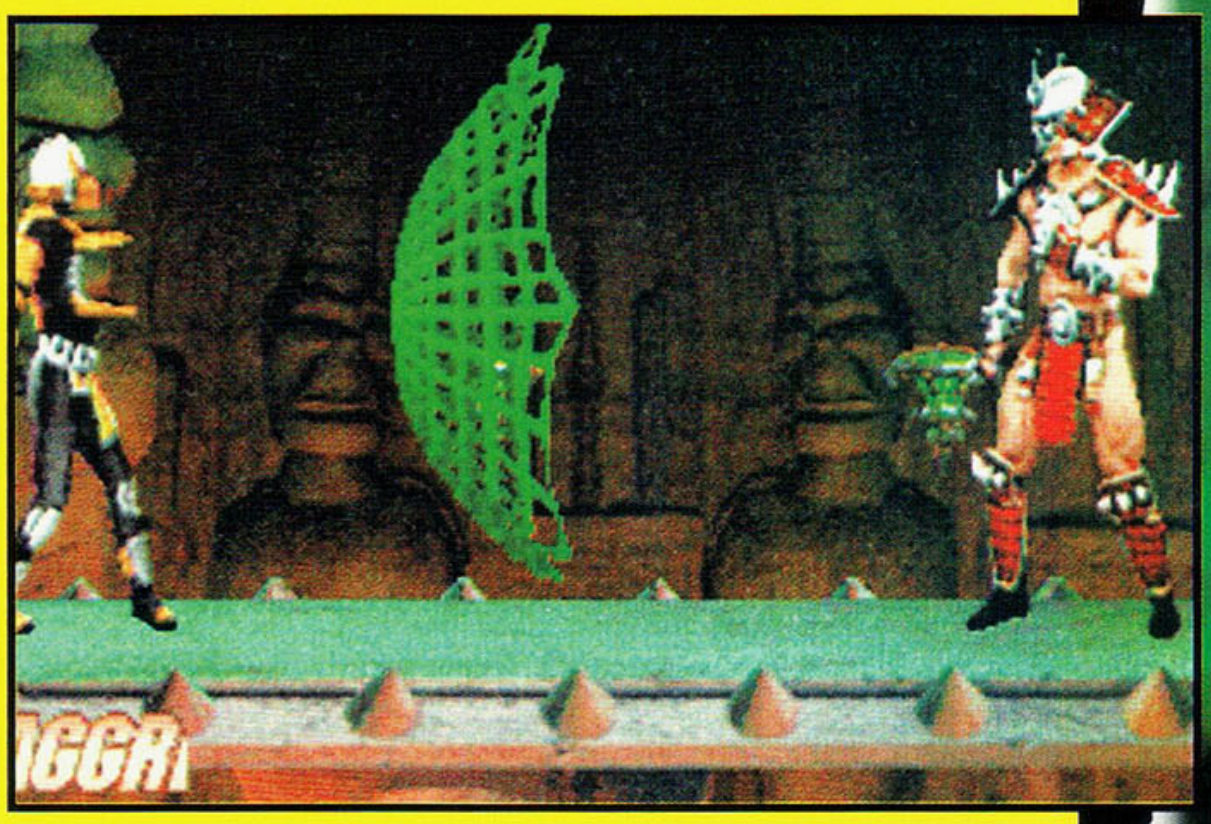




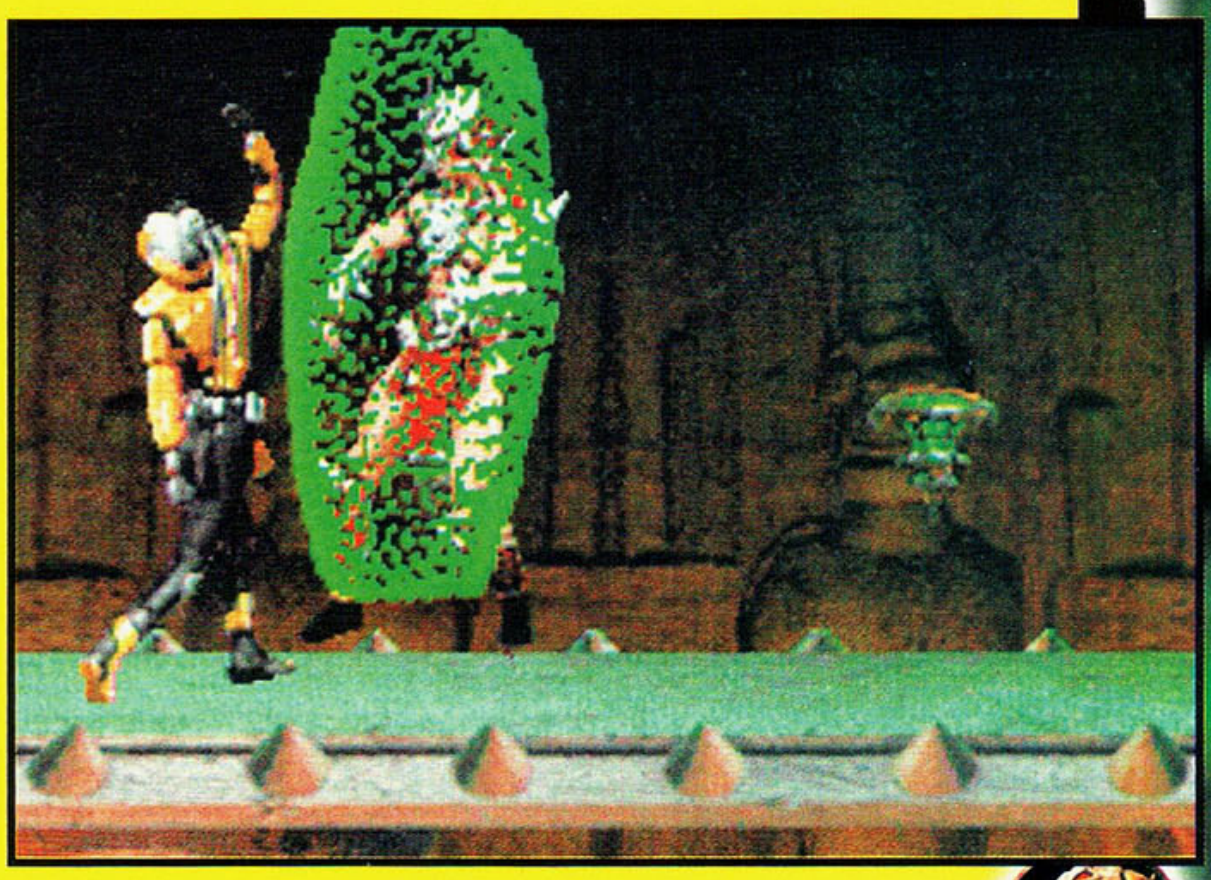


Tática 4

Quando lutar contra o Kahn, lembre-se de que vale tudo. Isso inclui os truques mais baixos do livro. A Net Capture (Captura na Rede) de Cyrax é um ótimo exemplo. Comece capturando Shao Kahn, prosseguindo com um uppercut. Agora, enquanto o imperador estiver no chão, comece a apertar Para Trás (B) e Chute Baixo (HK e LK) para outra Net Capture. Kahn vai se recuperar e disparar um projétil. Você pode bloquear este ataque facilmente, mas ele vai ser apanhado na rede mesmo assim. Enquanto ele estiver preso, dê um gancho nele de novo. Repita esta rotina para uma vitória tranqüila. É um truque barato, mas funciona!









Capítulo 4: Kódigos e segredos de Kombate®

SEGREDOS

MORTAL KOMBAT TRILOGY apresenta um número de segredos ocultos que podem ser usados para dar mais sabor ao jogo. Dê uma checada nestas possibilidades radicais...

Jogando como Chameleon (PlayStation)





MORTAL KOMBAT não seria o mesmo sem ter um personagem oculto, e MORTAL KOMBAT TRILOGY não é exceção. Chameleon é o personagem supersecreto que se esconde nos confins do game. Porém, basta seguir estas instruções e você vai encontrá-lo em pouquíssimo tempo!

Comece um jogo normal. Agora, quando a tela de seleção de personagens aparecer, mova sua caixa de seleção para o retrato de qualquer personagem ninja. Selecione este personagem e rapidamente pressione e segure (Esquerda+Block+Run+HP+HK). Mantenha-os apertados até que a luta comece. Então, Chameleon vai aparecer numa cortina de fumaça!

Chameleon é basicamente todos os personagens ninjas em um só! Sua roupa muda de cor em seqüência e seus movimentos especiais e golpes finais acompanham essas mudanças. Um minuto você pode estar jogando como Unmasked Sub-Zero; no minuto seguinte, Scorpion, e depois, Rain, Human Smoke, e assim por diante! Chameleon é muito difícil de controlar, mas uma vez que você o aprenda, vai ser impossível detê-lo!

Jogando como Personagens "Clássicos" (somente PlayStation)



Os quatro personagens a seguir têm todos duas versões em MORTAL KOMBAT TRILOGY: Rayden, Kung, Lao, Jax, e Kano. Mova sua caixa de seleção para um dos lutadores e pressione o botão Select. A caixa mostrando o retrato deles vai girar, revelando uma versão alternativa daquele personagem.

- Kano torna-se a versão do game MORTAL KOMBAT original.
- Rayden também assume a forma e os movimentos do MORTAL KOMBAT original.
- Jax transforma-se no personagem apresentado em MORTAL KOMBAT II, completo com braços não-biônicos!
- Finalmente, Kung Lao volta à versão de MORTAL KOMBAT II, e suas roupas mudam adequadamente.



Seleção de Estágios (Todas as versões)

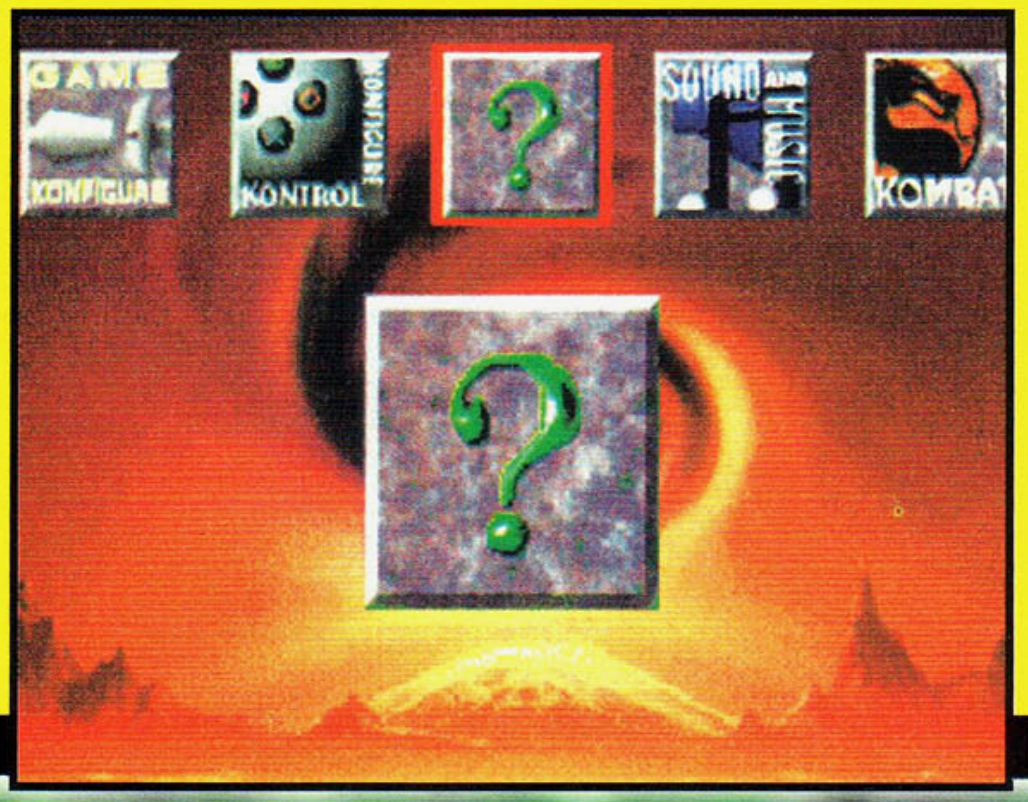
Na tela de seleção de personagens, mova a caixa de seleção para o retrato de Sonya. Agora, pressione Up (Para cima) e Start. Se você fez isso corretamente, a tela irá tremer. Quando ambos os lutadores tiverem sido selecionados, você poderá dar uma olhada em todos os campos de batalha que são apresentados no game e selecionar seu favorito!





Habilite o Quadrado "?" na Tela de Opções (somente PlayStation)

Vá para a tela de opções e segure os seguintes botões no joypad: R1, R2, L1 e L2, e aperte Up. Se você fizer isso certo, vai ouvir um som, e o bloco "?" será selecionável. Agora, opções como Fatalities de um só botão, energia de regeneração, e baixo estrago serão suas para selecionar.





KÓDIGOS DE KOMBATE

Na tela VS (em modo de dois jogadores), você pode passar por todos os seis símbolos pressionando LP, Block e LK em ambos os lados. Volte para trás apertando Up e o botão. Os números abaixo correspondem à quantidade de vezes que você deve apertar o botão.

Apertos de Botão	Símbolo
0	Dragão MK
1	Logotipo MK
2	Yin-Yang
3	Número Três
4	Sinal de Interrogação
5	Relâmpago
6	Goro
7	Rayden
8	Shao Kahn
9	Crânio



Kódigos Normais

999-999	Mostra que revision você tem
010-010	Throwing Encouraged (arremesso Estimulado, mostra mensagens engraçadas quando você arremessa)
100-100	No Throws (sem arremessos)
020-020	No Blocks (sem bloqueios)
987-123	No Meters (todos os medidores no topo são escondidos)
300-300	Silent Kombat (sem música)
788-322	Quick Uppercut Recovery (sem pausa depois que você dá um uppercut)
033-000	Half Energy for Player 1 (comece com 1/2 de energia todos os rounds)
000-033	Half Energy for Player 2 (comece com 1/2 de energia todos os rounds)
707-000	Quarter Energy for Player 1 (comece com 1/4 de energia todos os rounds)
000-707	Quarter Energy for Player 2 (comece com 1/4 de energia todos os rounds)
044-440	Sans Power (inicia o jogo no round 3 quase sem energia)
688-422	Dark Fighting (a tela se ilumina quando você acerta um golpe)
444-444	Randper Kombat (morphing aleatório) (ou 460-460)
985-125	Psycho Kombat (escuro, randper, sem medidores, sem bloqueios, uppercut rápido)
466-466	Unlimited Run (medidores de corrida não diminuem depois de combo ou corrida)
642-468	Galaga (game over para ambos os jogadores depois que você joga)

Os Kódigos de Zona de Kombate

091-190	Bell Tower (Torre do Sino)
077-022	Bridge (Ponte)
933-933	Ermac's Portal (Portal de Ermac)
666-333	Graveyard (Cemitério)
330-033	Jade's Desert (Deserto de Jade)
004-700	Kahn's Kave (Kaverna do Kahn)

880-220	Kahn's Tower (Torre do Kahn)
600-040	Kombat Temple (Templo de Kombate)
050-050	Bell Tower (Torre do Sino)
820-028	Pit III (Poço III)
002-003	River Kombat (Kombate no Rio)
343-343	Roof (Telhado)
666-444	Scorpion's Lair (Lar de Scorpion)
123-901	Soul Chamber (Câmara dos Espíritos)
079-035	Street (Rua)
880-088	Subway (Metrô)



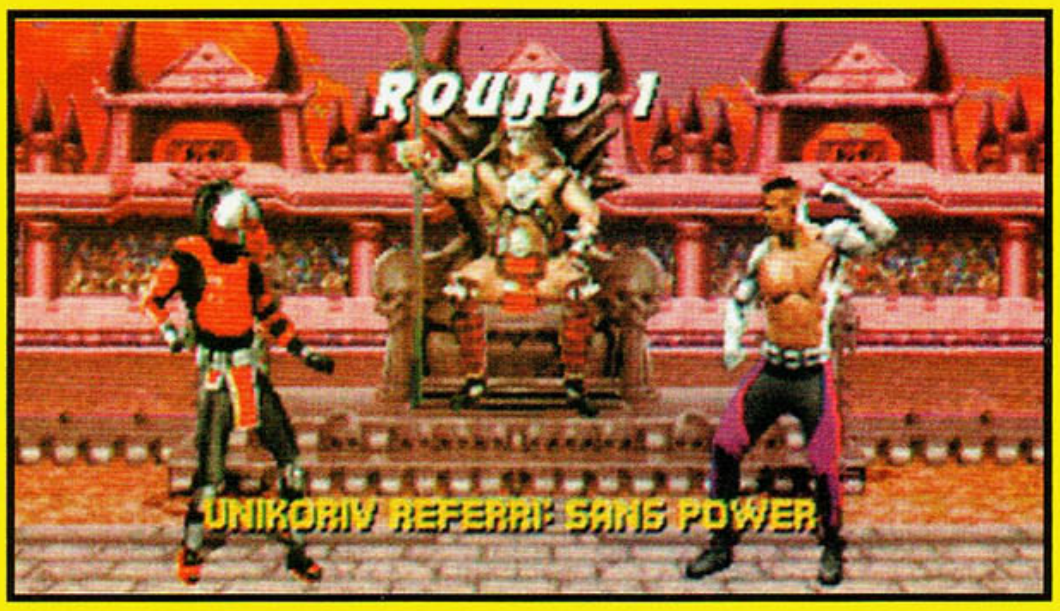
Os Kódigos de Texto

448-844	Don't jump at me MXV (Não pule em cima de mim)
122-221	Skunky!! E.F. (Desagradável!!)
004-400	Watcha gun do? E.B. (O que sua arma faz?)
550-550	Go see Mortal Kombat the live tour! (Vá assistir ao tour de Mortal Kombat ao vivo!)
282-282	No Fear (é um jogo de fliperama)
123-926	No Knowledge that is not power (Sem conhecimento, sem poder)
987-666	Hold Flippers during casino run (referência ao jogo de fliperama)



Os Kódigos de Luta dos Vencedores

969-141	Winner Fights Motaro (Vencedor combate Motaro)
769-342	Winner Fights Noob Saibot (Vencedor combate Noob Saibot)
033-564	Winner Fights Shao Kahn (Vencedor combate Shao Kahn)
205-205	Winner Fights Human Smoke (Vencedor combate Human Smoke)



Os Kódigos para 2 em 2 Apenas

227-227	Explosive Kombat (Os lutadores irão explodir em vez de caírem quando derrubados)
022-220	Explosive Kombat and Throwing Disabled (Arremessos Desabilitados)



MORTAL KOMBAT®

TRILOGY

®

FIM



TORNE-SE O MELHOR GUERREIRO DESTE TORNEIO!

Com todos os golpes especiais de cada personagem, incluindo as versões originais de Kano™, Kung Lao™, Jax™ e Rayden™. Este é o guia definitivo para o *Mortal Kombat® Trilogy*!

- Todos os ataques especiais e as finalizações para os 32 kombatentes!
- Cada característica do jogo analisada, dando a você um bom ponto de partida para se tornar uma lenda de *Mortal Kombat Trilogy*!
- Novos códigos de Brutality para todos os grandes lutadores!
- Estratégias de luta exclusivas que você não encontrará em nenhum outro lugar!

Se você quiser viver para ver outra batalha, não entre no torneio supremo de MKT sem o *Guia Oficail de Mortal Kombat Trilogy*!

Plataformas: Nintendo 64 e PlayStation

SIMON HILL é o autor de *Ultimate Mortal Kombat 3 Official Game Secrets*, *Tekken 2 Unauthorized Game Secrets*, e *Super Mario 64 Unauthorized*.

Guia Oficial Mortal Kombat Trilogy

RETRO AVENGERS

7 897763 422681 >

Ano I - Nº 01 - R$ 6,90

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

Digitalizado por: evil_arthas

Editada por: evil_arthas

Revista: Ricardo Hutter

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

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br