

**ESPECIAL**

[www.sgp.com.br](http://www.sgp.com.br)

# MORTAL

**SUPER  
GAMEPOWER**

**7 VEZES MK: A HISTÓRIA DA SÉRIE!**

Nº 9 - R\$ 4,00



- † **COMBOS**
- † **ESPECIAIS**
- † **STAGE FATALITIES**
- † **FATALITIES**
- † **ARMAS**

**DETONADO:  
MK MYTHOLOGIES  
SUB-ZERO**

**GUIA COMPLETO DE  
MORTAL KOMBAT 4  
PARA P.STATION E NINTENDO 64**



9533

ISSN 1413-8301



9 777413 830003

# NOVA CONEXÃO JAPÃO - EUA - BRASIL: RECEBA SEU GAME EM CASA, SEM ESCALAS.

## GAMES PSX • PLAYSTATION •

- AÇÃO:**  
Einherder  
Forsaken  
Mega Man X4  
Resident Evil 2  
Tomba!  
Tomb Raiders 2  
Thunder Force 5
- ESPORTE:**  
Adidas Power Soccer  
FIFA Caminho da Copa 98  
FIFA Copa do Mundo 98  
NBA Jam '98

- LUTA:**  
Tekken 3  
X-Men vs. Street Fighter  
Mortal Kombat 4  
WWF War Zone
- RPG:**  
Azure Dreams  
Breath of Fire 3  
Diablo  
Final Fantasy 7  
Granstream Saga Z  
Kartia

- SIMULAÇÃO:**  
Gran Turismo  
Grand Theft Auto  
Road Rash 3D  
The Need For Speed 3  
TOCA Touring Car
- OFERTAS R\$ 64,90**  
Crash Bandicoot  
Tekken  
Ridge Racer  
Tomb Raider



R\$  
**94,90**  
cada



2x R\$  
**174,50**  
OU 1+ 7x 51,27

GRÁTIS: 1 JOGO CLÁSSICO\*

OFERTA ESPECIAL: 1 CONSOLE + 1 GAME =  
CONTROLE EXTRA INTEIRAMENTE GRÁTIS\*

BRINDE: COMPRAS ACIMA DE  
R\$ 150,00 GANHAM EXCLUSIVO  
CHAVEIRO COM TETRIS.



### ACESSÓRIOS PSX

- Controle Analógico R\$ 74,90
- Controle Arcade R\$ 89,90
- Controle Básico R\$ 39,90
- Controle Original R\$ 69,90
- Game Shark R\$ 94,90
- Mega Memory Card R\$ 74,90
- Volante Mad Katz R\$ 129,90

### ACESSÓRIOS N 64

- Contr. SharkPad Pro R\$ 59,90
- Controle Arcade R\$ 89,90
- Controle Mad Katz R\$ 44,90
- Game Shark R\$ 94,90
- Memory Card 1 MB R\$ 49,90
- Volante Mad Katz R\$ 129,90



### GAMES SAT •

Japonês - R\$ 124,90

Americano - R\$ 94,90

- AÇÃO:**  
Castlemania: Dracula X  
GT 24 (Corrida)  
Thunder Force V
- LUTA:**  
Bomberman Wars  
Dead Or Alive  
Real Bout Fatal Fury  
King Of Fighters '97  
Samurai Shodown 4  
Dead Or Alive  
X-Men vs. Street Fighter
- Conversor para console americano: R\$ 20,00 (c/ jogo)



### ACESSÓRIOS SAT

- Controle Arcade R\$ 89,90
- Controle Básico R\$ 39,90
- Controle Original R\$ 69,90
- Conversor Japonês R\$ 39,90
- Game Shark R\$ 94,90
- Volante com Pedal R\$ 129,90

### SATURN •

GRÁTIS 4 GAMES

- Virtua Fighter 2
- Virtua Cop
- Daytona USA; e +
- 1 game Clássico

2x R\$  
**149,50**  
OU 1+ 6x 49,08



- AÇÃO:**  
Burning Rangers  
House of the Dead  
Resident Evil
- AVENTURA:**  
Sonic Jam  
Sonic R
- ESPORTE:**  
FIFA Caminho da Copa 98  
Nascar Racing 98
- LUTA:**  
Marvel Super Heroes  
Street Fighter Collection
- RPG:**  
Shining Force 3  
Panzer Dragoon Saga



IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. FRETE\*\* E IMPOSTOS JÁ INCLUIDOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE  
AGORA

(011) 7295-9666

E RECEBA  
EM SUA CASA



DIRECTSHOPPING

COMPRE PELA INTERNET  
www.dshop.com

Peças e ofertas válidas enquanto durar o estoque. Jogos em cartões conversíveis com consoles de games fabricados no Brasil ou EUA. Consoles fabricados no sistema NTSC. \* Consultar tabela de preços no momento da compra. \*\* Frete de todos os consoles e volantes. Registros em nome do consumidor. \*\*\* Frete de todos os consoles e volantes. Registros em nome do consumidor. Consulte tabela de preços no momento da compra.

**SUPER  
GAMEPOWER**

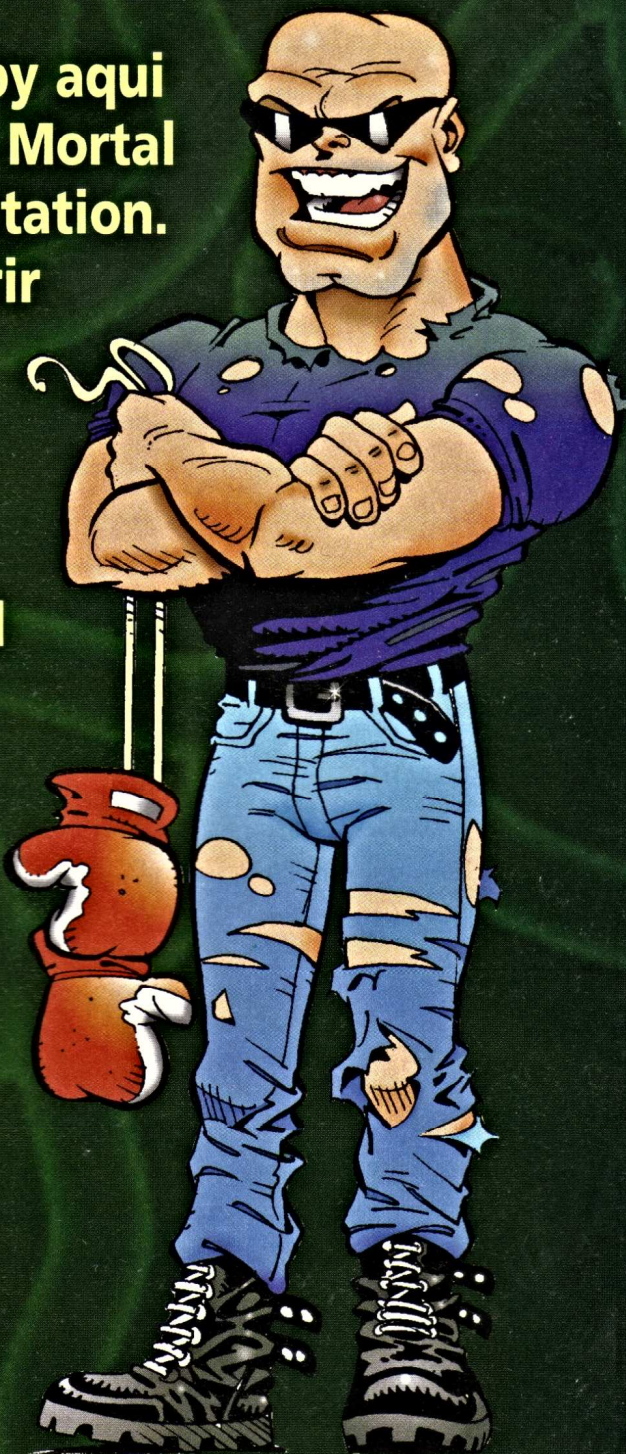
**ESPECIAL**

# MORTAL

**Voando e...batendo! Assim o Baby aqui produziu esta edição especial de Mortal Kombat 4 para Nintendo 64 e P.Station. Nestas páginas você pode conferir golpes, combos, esquema de jogo, história desta versão e da série, além de um detonado do Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero, game que saiu no final do ano passado. Bons Kombos!**

**BABY BETINHO**

A HISTÓRIA DE MK 4 .....	4
A SÉRIE MORTAL KOMBAT .....	6
COMANDOS GERAIS .....	10
OS LUTADORES .....	12
KOMBOS .....	30
DICAS .....	34
MK MYTHOLOGIES DETONADO .....	36



# A NOVA BATALHA

**O Exército das Trevas está pronto para atacar a Terra. Escolha o seu lado e prepare-se para a luta**

## CONCEITOS BÁSICOS DO MUNDO DE MORTAL KOMBAT

1. A realidade consiste em muitos planos.
2. Feiticeiros peregrinos são capazes de viajar através desses planos sem que sejam detectados pelos seus deuses.
3. Nos céus existem deuses supremos, os verdadeiros governantes de todos os reinos, assistindo à criação e à destruição dos mundos.
4. No planeta chamado Terra, há muitos deuses. A maioria não interfere na vida de seus habitantes, outros cumprem tarefas específicas ordenadas pelos deuses supremos.
5. Um mundo sem vida, chamado Netherealm, é usado para manter espíritos indesejáveis. Os habitantes da Terra o conhecem pelo nome de inferno. Ali também há governantes. A força bruta é sua principal arma.

"Há milênios, numa batalha com um deus decadente conhecido como Shinnok, fui responsável pela morte de uma civilização inteira. Para livrar todos os reinos da ameaça de Shinnok, entrei numa guerra que deixou a Terra por séculos sob uma terrível escuridão e bani o deus decadente, que foi amargar seu exílio em um lugar chamado Netherealm. Agora, depois da derrota de Shao Kahn pelas mãos dos guerreiros da Terra, Shinnok conseguiu escapar dos confins de Netherealm. A guerra está para começar novamente e, só desta vez, pode ser vencida pelos mortais."

*Raiden, deus do trovão e protetor da Terra*

Com o fim do reinado de Shao Kahn, derrotado pelos guerreiros terrenos, a Terra e Outworld voltaram ao normal. Outworld voltou a ser o planeta cheio de vida, conhecido como Edenia. Shao Kahn havia aberto um portal que uniu os dois mundos. Johnny Cage, morto durante a invasão do Exército do Imperador, finalmente conseguiu paz no céu. A guerra abalou as estruturas do clã Lin Kuei, que foi dissolvido mais tarde. Sindel recuperou sua consciência e ocupa o trono de Edenia por direito. Formou-se na Terra uma agência para investigar o Outworld,

liderada por Jax e Sonya. Esta estava em missão para capturar Jarek, o último sobrevivente da organização criminosa Black Dragon, a que Kano e, provavelmente, Kabal pertenceram. Shinnok e seu exército preparavam-se para entrar em confronto com os deuses supremos outra vez. Os generais da tropa eram Reiko e Reptile – banido para Netherealm por ser responsável pelo genocídio de várias raças. Quan Chi fez, então, uma proposta irrecusável a Scorpion: vida, em

troca de sua participação na guerra celestial. Tanya, filha do embaixador de Edenia em novos reinos, convidou refugiados de outros mundos para seu reino. Sindel recebeu bem os refugiados até descobrir que Shinnok estava entre eles com seu Exército das Trevas. Tanya, a traidora, havia aberto um portal para Netherealm. Quan Chi capturou Kitana e Liu Kang, prontamente, seguiu para Edenia para salvá-la.

## A GUERRA CELESTIAL

Quan Chi liderou o ataque do Exército das Trevas aos céus. Pensou-se que Reiko tivesse morrido, mas logo ele ressurgiu. Quando Raiden voltou para casa para comemorar a vitória sobre Shao Kahn, ele só achou os deuses sendo atacados. Agora ele é um dos únicos deuses da Terra.

### As Armas do Mal

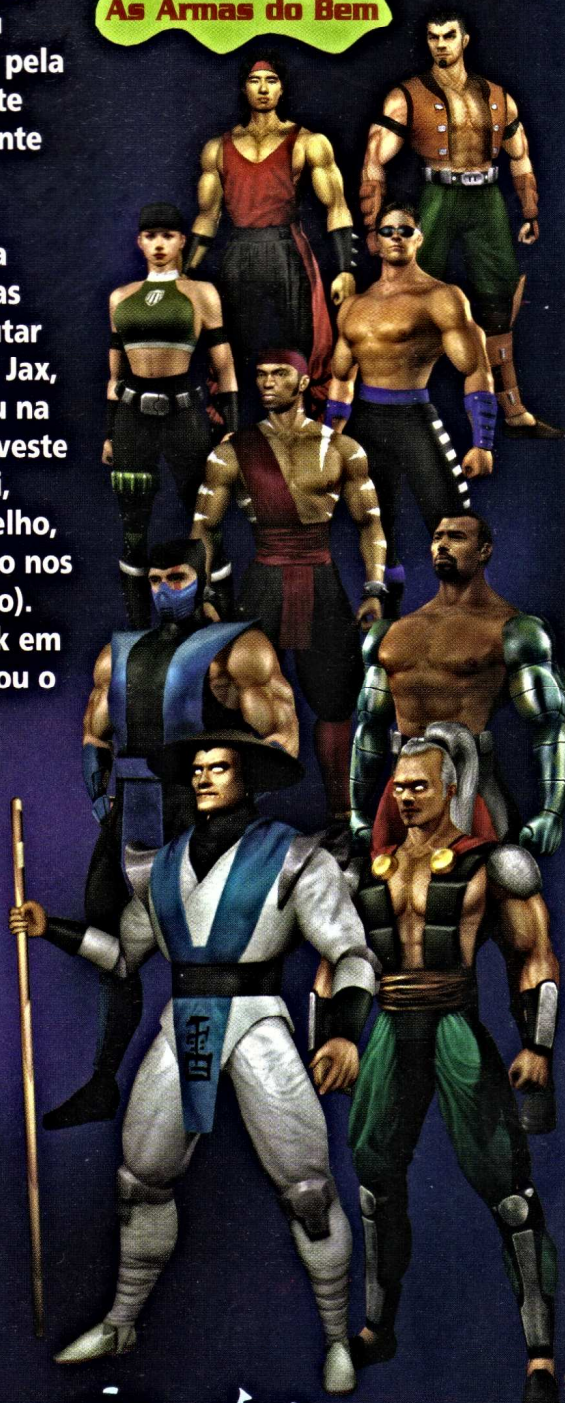


## OS NOVOS DEFENSORES

Mas logo apareceu outro sobrevivente da batalha celestial: Fujin, deus do vento, que já foi um dos guardiães do amuleto sagrado. Liu Kang falhou em sua missão de salvar Kitana e voltou para casa, onde encontrou seu velho amigo e ex-membro da sociedade Lotus Branca, Kai. Ele foi treinado pelos maiores mestres da Ásia. Olhando tudo dos céus, Johnny Cage pediu para ser ressuscitado e lutar pela Terra, no que foi prontamente atendido por Raiden. A tenente Sonya continuava sua perseguição a Jarek quando deparou-se com uma batalha muito maior. Suas desavenças terminaram, por ora, para lutar contra as forças de Shinnok. Jax, que os acompanhava, entrou na briga. O renegado Sub-Zero veste de novo o uniforme Lin Kuei, usado por seu irmão mais velho, o quarto Sub-Zero (conhecido nos jogos como Sub-Zero Clássico). Foi ele que derrotou Shinnok em Netherealm quando recuperou o

amuleto sagrado e os segredos foram passados para o irmão mais novo. Segredos que contêm a chave para a destruição de Shinnok. A guerra está para começar: de um lado, os defensores da Terra liderados por Raiden; do outro, o Exército das Trevas de Shinnok e Quan Chi. O destino da humanidade está em suas mãos. Não permita a vitória das forças da escuridão!

### As Armas do Bem





## GORO

## MORTAL KOMBAT II

1993

## MORTAL KOMBAT

1992



**Consoles:** arcade  
SNes  
Mega Drive

**Personagens:** Johnny Cage  
Kano  
Liu Kang  
Raiden  
Scorpion  
Sonya Blade  
Sub-Zero

**Personagem secreto:** Reptile

**Chefes:** Goro  
Shang Tsung

**O jogo:** o começo de tudo. Tem sangue, golpes especiais e um fatality para cada lutador. Na fase Pit, os combatentes lutam sobre uma ponte, de onde se pode jogar o oponente com o fatality. Isso deu origem aos stage fatalities dos jogos seguintes. Personagens digitalizados a partir de atores reais.

**Consoles:** arcade  
SNes  
Mega Drive  
Saturn  
32X

**Personagens:** Baraka  
Jax  
Johnny Cage  
Kitana  
Kung Lao  
Liu Kang  
Mileena  
Raiden  
Reptile  
Scorpion  
Shang Tsung  
Sub-Zero

**Personagem secretos:** Jade  
Noob Saibot  
Smoke

**Chefes:** Kintaro  
Shao Kahn

**O jogo:** cada personagem tem dois fatalities além daquele da fase do cenário Pit II/Tomb e Dead Pool. Há mais movimentos de finalização, em tons hilários: friendships e babalities (transforma o oponente em bebê). Gráficos e sons fantásticos.

# KOMBAT

# EMPOS

## MORTAL KOMBAT III

1995

**Consoles:** arcade  
SNes  
Mega Drive  
P.Station

**Personagens:** Cyrax  
Jax  
Kabal  
Kano  
Kung Lao  
Kurtis Stryker  
Liu Kang  
Nightwolf  
Sektor  
Shang Tsung  
Sheeva  
Sindel  
Sonya Blade  
Sub-Zero

**Personagem secretos:** Smoke

**Chefes:** Motaro  
Shao Kahn

**O jogo:** dois novos tipos de movimentos de finalização: o Mercy e o Animality. Com o mercy, dá-se um pouco de energia ao oponente. O mercy é necessário para realizar o Animality, em que o lutador se transforma em um animal e detona o adversário. Agora são 3 fases com fatality de cenário. Também foram introduzidos os Kombat Kodes na tela de versus para conferir efeitos especiais como escolha de fase, retirada de defesa ou arremessos. Os combos ganharam comandos específicos.

## ULTIMATE MORTAL KOMBAT III

1995

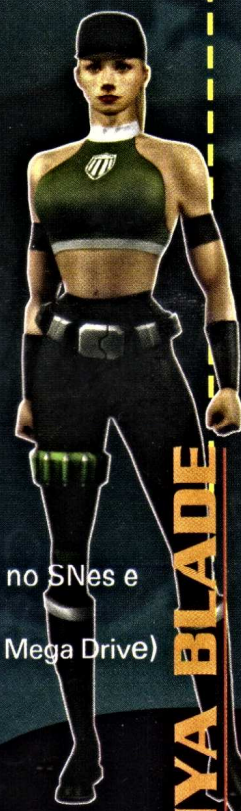
**Consoles:** arcade  
SNes  
Mega Drive  
Saturn

**Personagens:** Cyrax  
Jade  
Jax  
Kabal  
Kano  
Kitana  
Kung Lao  
Kurtis Stryker  
Liu Kang  
Nightwolf  
Noob Saibot (só no SNes e Mega Drive)  
Rain (só no SNes e Mega Drive)  
Reptile  
Smoke  
Scorpion  
Shang Tsung  
Sheeva  
Sindel  
Sektor  
Sonya Blade  
Sub-Zero

**Personagem secretos:** Mileena  
Ermac  
Sub-Zero clássico  
Smoke

**Chefes:** Motaro  
Shao Kahn

**O jogo:** versão melhorada de MK 3 com personagens de outras versões. A novidade é o tesouro de Shao Kahn que permite escolher seu prêmio depois de terminar o jogo. Quanto mais difícil o caminho (Double Master) que escolher, melhores os prêmios. O melhor é a demonstração de todos os fatalities do jogo. No SNes e no Mega Drive estrearam os brutalities, uma seqüência de terminação em que o vencedor faz um combo enorme e explode o inimigo com um uppercut. Foram retirados os mercys e os animalities.



SONYA BLADE

## MORTAL KOMBAT TRILOGY

1996



**Consoles:** Nintendo 64  
P.Station  
Saturn

**Personagens:** Baraka  
Cyrax  
Ermac  
Goro (exceto N64)  
Jade  
Jax  
Johnny Cage  
Kabal  
Kano  
Kintaro (exceto N64)  
Kitana  
Kung Lao  
Kurtis Stryker  
Liu Kang  
Mileena  
Motaro  
Nightwolf  
Noob Saibot  
Raiden  
Rain  
Reptile  
Scorpion  
Sektor  
Shao Kahn  
Shang Tsung  
Sheeva  
Sindel  
Smoke (cibernético)  
Smoke (humano • secreto no N64)  
Sonya Blade  
Sub-Zero  
Sub-Zero clássico (exceto N64)



JOHNNY CAGE



JAX



REIKO

### Personagem secretos:

- Chameleon (macho - Saturn e P.Station)
- Jax (versão Mortal Kombat II • exceto N64)
- Kano (versão Mortal Kombat • exceto N6)
- Kung Lao (versão Mortal Kombat II • exceto N64)
- Khameleon (fêmea - N64)
- Raiden (versão Mortal Kombat • exceto N64)

### Chefes:

Motaro  
Shao Kahn

**O jogo:** reúne todos os lutadores de toda a trilogia Mortal Kombat. Há um personagem novo: Chameleon. No Nintendo 64 é uma mulher e imita todas as ninjas do jogo: Mileena, Kitana e Jade. No Saturn e no P.Station, esse lutador misterioso tem o poder de imitar algum ninja masculino. Tem brutalities, assim como no Ultimate Mortal Kombat 3 do SNes e do Mega.

### OS CIBERNÉTICOS

- Cyrax
- Sektor
- Smoke

### O CENTAURO

Motaro

### OS LUTADORES NETHEREALM

- Noob Saibot
- Quan Chi
- Reiko
- Shinnok

### OS LUTADORES DA TERRA

- |             |                |                     |
|-------------|----------------|---------------------|
| Cyrax       | Kung Lao       | Smoke (cibernético) |
| Fujin       | Kurtis Stryker | Smoke (humano)      |
| Jake        | Liu Kang       | Sonya Blade         |
| Jax         | Nightwol       | Sub-Zero            |
| Johnny Cage | Raiden         | Sub-Zero Clássico   |
| Kai         | Sektor         |                     |

## OS LUTADORES DE OUTWORLD

Baraka  
Goro  
Jade  
Kintaro  
Kitana  
Mileena

Motaro  
Rain  
Shang Tsung  
Shao Kahn  
Sheeva  
Sindel

## OS MERCENÁRIOS

Kano  
Reptile  
Scorpion  
Tanya

## OS LUTADORES MISTERIOSOS

Chameleon  
Ermac  
Kabal  
Khameleon  
Meat



**QUAN CHI**



**REPTILE**

## MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB-ZERO

1997

**Consoles:** Nintendo 64  
P.Station

**Personagens:** Sub-Zero

**Personagem secretos:**

**Chefes:** Earth God  
Fire God  
Fujin  
Jatacka  
Kia  
Quan Chi  
Sareena  
Scorpion  
Shinnok  
Water God



**SUB-ZERO**

**O jogo:** o primeiro jogo da série sem ser de luta. O estilo está mais para Final Fight e conta o passado de Sub-Zero. Os controles são iguais aos da versão de luta.

## MORTAL KOMBAT IV

1998

**Consoles:** arcade  
Nintendo 64  
P.Station

**Personagens:** Fujin  
Jax  
Johnny Cage  
Jarek  
Kai  
Liu Kang  
Quan Chi  
Raiden  
Reiko  
Reptile  
Scorpion  
Shinnok  
Sonya Blade  
Sub-Zero  
Tanya



**TANYA**

**Personagem secretos:** Goro (exceto arcade)  
Noob Saibot (exceto arcade)  
Meat

**Chefes:** Shinnok

**O jogo:** Mortal Kombat estréia no mundo poligonal. Usando a placa Voodoo 2, os personagens são muito definidos. Há novos movimentos, como o desvio, mas o sistema de jogo é praticamente o mesmo. Também houve a introdução de armas. Muitos movimentos de finalização foram eliminados: sobraram dois fatalities para cada lutador, além de dois cenários com fatality de fase.

# COMANDOS GERAIS

Para que você possa montar sua estratégia de combate, SGP preparou um guia básico com movimentos, esquema de kombos, utilização de armas e dicas para pegar objetos no cenário. Dê uma boa sacada antes de partir para a luta

## MOVIMENTOS BÁSICOS

**Partir para cima do oponente:**

CR + →

**Dar um passo além da câmera:**

CR, CR (ou o botão de Step Back)

O lutador dá dois passos na direção de profundidade do cenário

**Dar um passo na direção da**

**câmera:** ↓ + CR, CR (ou botão de Step Foward)

O lutador dá dois passos para frente, na direção da câmera

**Pegar um objeto ou arma:** ↓ + CR

(enquanto estiver em cima do objeto ou arma)

**Chute Roundhouse:**

← + CA (o oponente cai para trás)

**Rasteira:** ← + CB

**Uppercut:** ↓ + SA

**Soco agachado:** ↓ + SB

**Chute alto agachado:** ↓ + CA (o lutador agachado acerta o torso do oponente)

*Obs: se executado por Johnny Cage, Raiden, Sub-Zero ou Reptile, é um chute vertical e animal, bem no estilo do Van Damme, que acerta a mandíbula do oponente*

**Chute no calcanhar:** ↓ + CB

**Face Smash:** SA (de perto)

O Face Smash é um golpe violento na cara que varia a cada personagem

**Arremesso:** SB (de perto)

**Knee Smash:** CA (de perto)

**Bone Breaker:** CB (de perto)

**Light Jump Punch:** pulo, SA

Não derruba o oponente, mas é bom para começar um combo

**Heavy Jump Punch:** pulo, SB

Derruba o oponente

**Vertical Hop Kick:** pulo vertical,

CA ou CB



**Long Jump Kick:** pulo em diagonal, CA

**Short Jump Kick:** pulo em diagonal, CB

**Turn-around Jump Kick:** qualquer tipo de Jump Kick pulando e passando o oponente

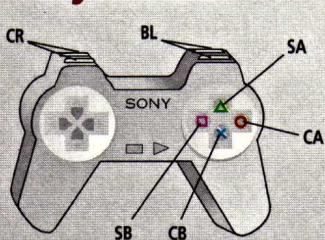
**Turn-around Jump Punch:**

qualquer tipo de Jump Punch pulando e passando o oponente

**Heavy Hit:** SA quando o oponente pula em sua direção

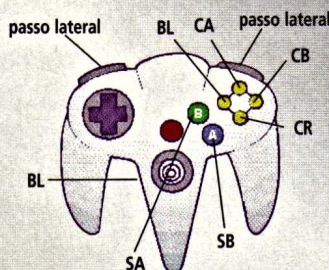
## SOCOS E CHUTES EM CADA CONSOLE

### PlayStation



BL = bloqueio  
CR = corrida  
SB = soco baixo  
SA = soco alto  
CB = chute baixo  
CA = chute alto

### Nintendo 64

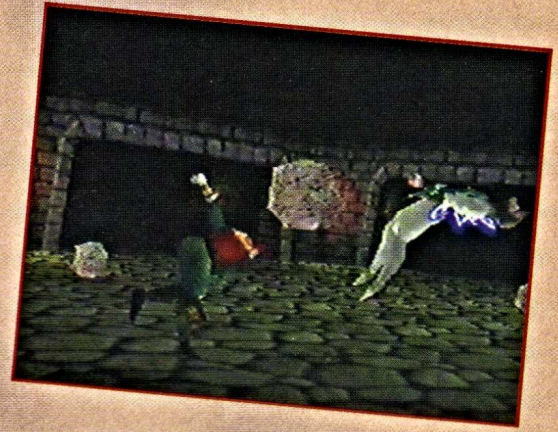


## O SISTEMA DE KOMBOS

MK4 dispõe de vários estilos de kombos, que variam conforme as habilidades e o sincronismo. Eles agora são limitados para um dano mínimo de 40%, mas podem chegar até 50% e até ultrapassar esse dano. Os principais Kombo Starters são:  
1) SA, CA 2) SA, SA 3) CA, CA  
Para **Ground Chain Kombos**,

simplesmente ande ou corra até o oponente e use um Starter, ou mesmo pule com um Light Jump Punch para conseguir um golpe a mais e causar mais danos no inimigo. Para **Air Chain Kombos**, dê um Starter quando estiver em contato com o oponente em meia altura de um pulo. Você também pode usar a arma em **Ground Kombos**, sacando-a durante o combo e já conseguindo mais um hit. Outros tipos de kombos presentes são os individuais, executados em situações particulares como, por exemplo, após congelar o oponente no ar com o Sub-Zero.

qualquer um dos lutadores pode pegá-la para atacar. Para arremessar a arma no oponente, aperte mais uma vez o movimento para sacá-la. Se estiver com uma arma na mão, não dá para pegar nenhuma outra arma ou objeto. Nas versões dos consoles caseiros, os lutadores possuem um terceiro traje e uma outra arma.



Tomb e Goro's Lair, e usá-los contra os oponentes. Pegue-os do mesmo jeito que você pega as armas. Você não pode ficar segurando os objetos. Assim que pegá-los, vai arremessá-los.

## OBJETOS NO CENÁRIO

Você também pode pegar objetos nos cenários, como em The Well, The

### Kombos universais:

**Pop-up Kombo de 4 hits:**

SA, SA, CA, ↓ + SA

**Pop-up Kombo de 3 hits:**

SA, CA, ↓ + SA

**Pop-up Kombo de 4 hits:**

SA, SA, CA, ← + CA

**Pop-up Kombo de 3 hits:**

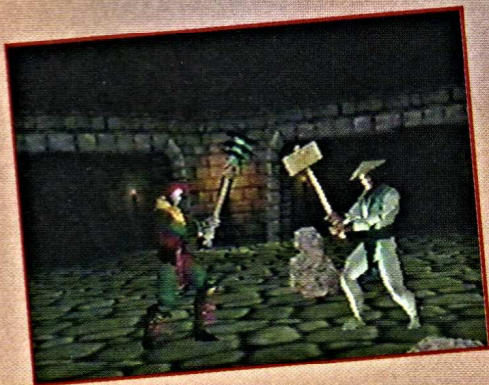
SA, CA, ← + CB

**Basic Kombo de 3 hits:**

SA, CA, ↓ + SA

## COMBATE COM AS ARMAS

Cada lutador possui uma arma específica em MK4. Para usá-la, é preciso sacá-la. Se você levar um golpe, o lutador perde a arma. Quando a arma está no chão,



## USANDO A ARMA

Além do arremesso no oponente, cada lutador possui de três a cinco golpes que podem ser executados com as armas. Estes golpes variam conforme o tipo de arma e o seu alcance, mas são basicamente universais:

**SB:** todas as armas

**SA:** todas as armas (aperte rapidamente com a Jagged-

Egeded Flamberge Sword de Liu Kang)

← + **SB:** todas as armas

← + **SA:** todas as armas com exceção do arco e flecha e a pistola (para o Battle Axe de Reptile, continue segurando para mantê-lo girando)

↓ + **SB:** somente para a Broad Claymore Sword de Scorpion

### Arco e flecha



**Flamerge Sword**



**Claymore Sword**



### Jagged Scimitar



**Mace Staff (maça)**



**Nagimaki Staff**



### Spiked Club



**Wooden Mallet**



**Blade Wheel**



### Scimitar (cimitarra)



**Spiked Club**



**Ice Staff (bastão polar)**



### Ghurka Kukhri Knife



**Battle Axe (machado)**



**Bumerangue**



# Especial Mortal

## PERFIL

Também conhecido como: Deus do Vento  
 Lugar de nascimento: The Heavens  
 Ocupação: um dos quatro guardas que tomam conta do templo com o amuleto



## HISTÓRIA

Melhor conhecido como o deus do Vento, Fujin se juntou a Raiden como um dos últimos deuses da Terra. Seus inimigos foram derrotados na guerra dos céus entre as forças de Shinnok e os Elder Gods.

Agora ele se prepara para a batalha final entre as forças da luz e os lutadores da escuridão, liderados por Shinnok.

## ARMAS

Traje 1: Crossbow  
 Traje 2: Crossbow



## FATALITIES



**Crossbow Explosion:** passando o alcance da rasteira, CR + BL cinco vezes



**Wind Skinner:** fora do alcance da rasteira, ↓, →, →, ↑ + BL

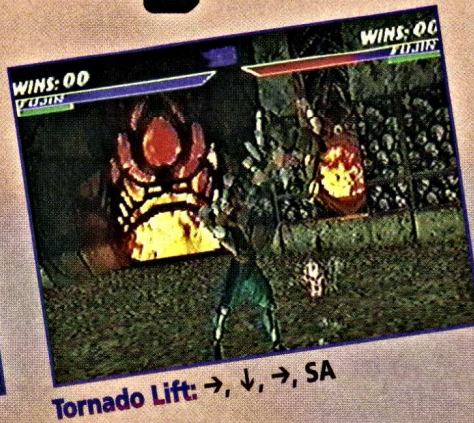
## STAGE FATALITIES

Prison Fan: de perto, ↓, ↓, ↓ + CA  
 Goro's Lair Ceiling Spikes: de perto, ←, →, ← + SA

## GOLPES ESPECIAIS



Sacar a arma: ←, ←, SB



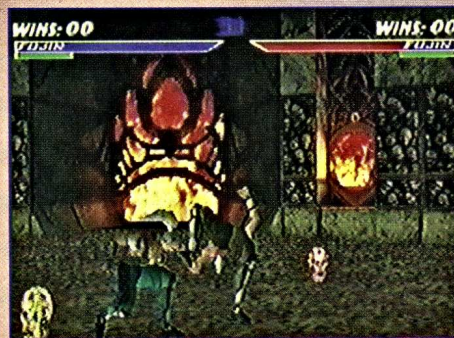
Tornado Lift: →, ↓, →, SA



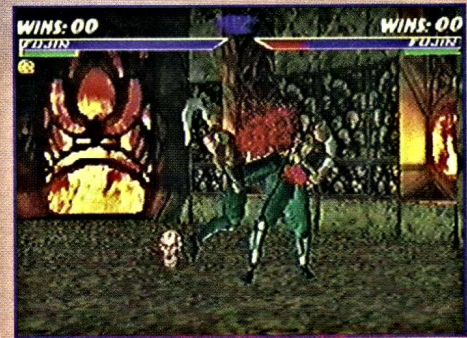
Dive Kick: ↓ + CB na altura média do pulo



Whirlwind Spin Throw: →, ↓, segure SB



Follow-ups: ←, →, ↓, CB para dar o Slam

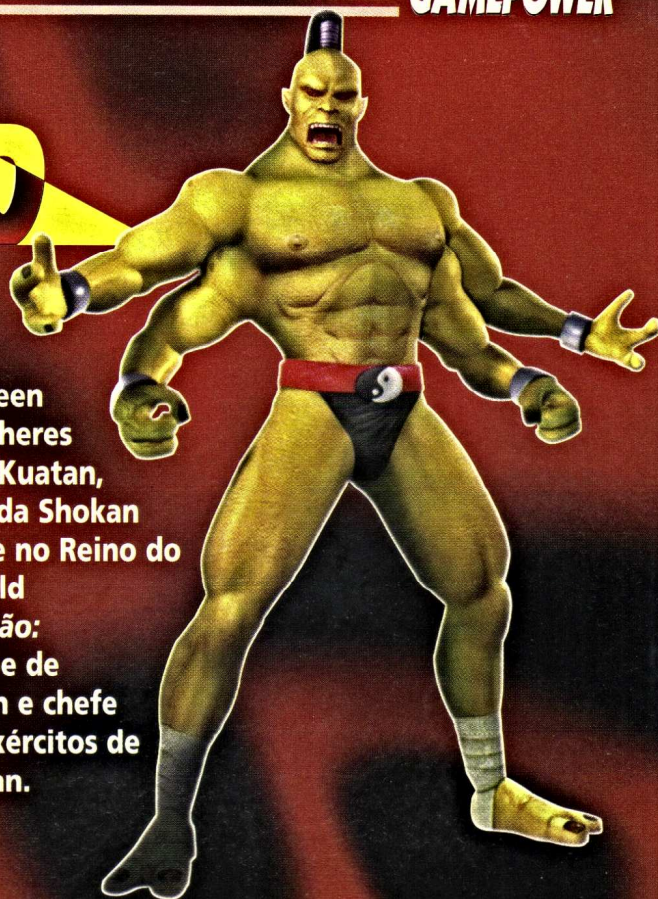


Rising Knee: ↓, →, CA

**HISTÓRIA**

O meio humano, meio dragão Goro apareceu como protetor de Shang Tsung no primeiro torneio Mortal Kombat. Goro tomou o título de campeão do ancestral de Kung Lao (também com o nome de Kung Lao), mas foi vencido por Liu Kang nove gerações depois. Procurando vingança, o príncipe de Shokan retornou de Outworld para massacrar o lutador Shaolin.

# Goro



**PERFIL**

*Parentes conhecidos:*  
King Gorbak (pai), Queen Mai (mãe), teve 7 mulheres  
*Lugar de nascimento:* Kuatan,  
o quarto plano astral da Shokan

Province no Reino do Outworld

*Ocupação:*  
príncipe de Kuatan e chefe dos exércitos de Shokan.

**GOLPES ESPECIAIS**



Fireball: →, ←, SA



Tele Stomp: ↓, ←, CA



Ground Shaker: ↓, ↓, ↓, ↓, CA



Two Hand Swipe: →, →, SA



Golpe sem nome: ←, →, CA

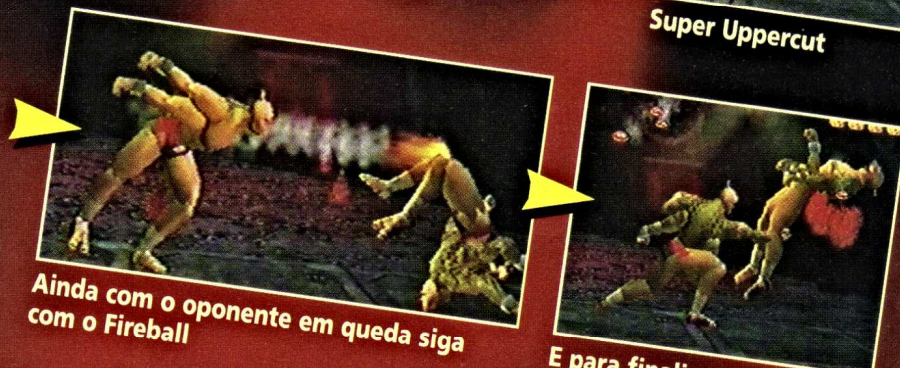


Super Uppercut: ↓, ↓, SA



Lunge Kick: ←, ←, CA

**KOMBO**



Ainda com o oponente em queda siga com o Fireball

E para finalizar faça ←, →, CA

## GOLPES ESPECIAIS

# Jarek

### PERFIL

**Lugar de nascimento:** desconhecido

**Ocupação:** último membro da Organização Dragão Negro

### HISTÓRIA

Acredita-se que ele seja o último membro do clã de Kano, o Black Dragon. Jarek foi caçado por Sonya Blade por ter cometido crimes contra a humanidade. Mas, em função de um mal bem maior, Sonya deu uma desencana e concentrou suas forças contra Quan Chi. Agora Jarek está do lado de Sonya e dos maiores lutadores da Terra contra o malvado Shinnok.



**Sacar a arma:** →, →, SA



**Cannonball Roll:** ←, →, CB

### ARMAS

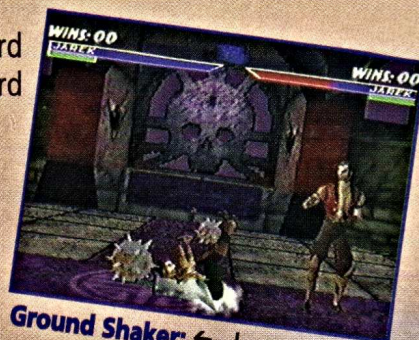
**Traje 1:** Single Jagged-Edged Scimitar Sword

**Traje 2:** Single Jagged-Edged Scimitar Sword

### STAGE FATALITIES

**Prison Fan:** de perto, →, ↓, → + CA

**Goro's Lair Ceiling Spikes:** de perto, ←, →, → + SB



**Ground Shaker:** ←, ↓, ←, CA



**Tri-Blade:** ↓, ←, SB

### FATALITIES



**Heart Rip:** de perto, →, ←, →, → + CB



**Eye Laser:** fora do alcance da rasteira, ↑, ↑, →, → + BL



**Vertical Cannonball Roll:** →, ↓, →, SA

**PERFIL**

*Também conhecido como:* Major Jackson Briggs  
*Lugar de nascimento:* EUA  
*Ocupação:* é major do exército americano e membro da Unidade Força Especial da Sonya



**HISTÓRIA**

Quando Sonya Blade desapareceu ao procurar o último membro vivo do Black Dragon, Major Jackson Briggs foi atrás dela. Ele logo descobriu que a busca de Sonya resultou em uma batalha contra um malvado Elder God. Essa é uma batalha que eles precisam vencer ou seu próprio mundo vai cair nas garras de Shinnok.

**ARMAS**

- Traje 1: Spiked Club
- Traje 2: Spiked Club
- Traje 3: Bladed Nagimaki Staff



**GOLPES ESPECIAIS**



Sacar a arma: ↓, →, SA



Ground Wave: →, →, ↓, CB

Backbreaker: BL na altura média do pulo e de perto

- Multislam (5 passos):
- 1) SB (de perto)
  - 2) segure CR + BL + CB
  - 3) segure SA + SB + CB
  - 4) segure SA + BL + CB
  - 5) segure SA + SB + CA + CB



Dash Punch: ↓, ←, SB

**FATALITIES**



Arm Rip: de perto, segure CB por cinco segundos, →, →, ↓, → + solte CB  
 Obs: comece a segurar o CB antes do "Finish Him/Her"



Head Clap: de perto, ←, →, →, ↓ + BL



Fist Fireball: ↓, →, SB

**STAGE FATALITIES**

- Prison Fan: de perto →, →, ← + CB
- Goro's Lair Ceiling Spikes: de perto, →, →, ← + SA

# Especial Mortal



## PERFIL

**Também conhecido como:** John Carlton

**Parentes conhecidos:** Robert Carlton (pai), Rose Carlton (mãe), Rebecca Carlton (irmã), Cindy Ford (ex-mulher)

**Lugar de nascimento:** Venice, California, EUA

**Ocupação:** ator

## HISTÓRIA

Após a derrota de Shao Kahn, a alma de Cage ficou livre para vagar pelos céus. Lá ele ficou sossegado, só observando seus amigos em suas batalhas. Mas, com

os céus em desarmonia, ele fica sabendo da ameaça de Shinnok e procura Raiden para ajudá-lo a voltar para a Terra para juntar-se a Liu Kang. Mais uma vez, Cage se vê lutando com os melhores lutadores da Terra.

## ARMAS

**Traje 1:** Large Scimitar Sword

**Traje 2:** Large Scimitar Sword

**Traje 3:** Pistol

## FATALITIES



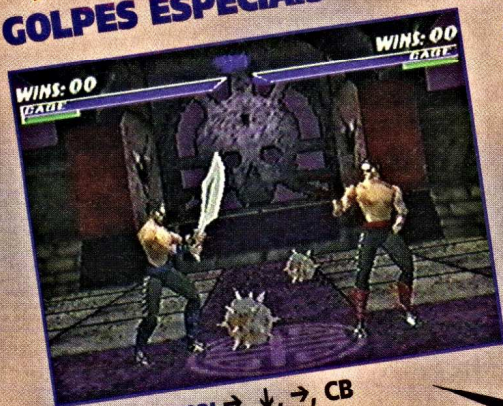
**Torso Rip:** de perto, →, ←, ↓, ↓ + CA



**Decapitation:** de perto, ↓, ↓, →, ↓ + BL

# Johnny Cage

## GOLPES ESPECIAIS



**Sacar a arma:** →, ↓, →, CB

**Split Punch:** BL + SB



**High Fireball:** ↓, →, SA



**Shadow Uppercut:** ←, ↓, ←, SA



**Shadow Kick:** ←, →, CB

## STAGE FATALITIES

**Prison Fan:** de perto, ↓, →, → + CA

**Goro's Lair Ceiling Spikes:** de perto, ←, →, → + CB



**Low Fireball:** ↓, ←, SB

**PERFIL**

Parentes conhecidos: nenhum  
Lugar de nascimento: EUA  
Ocupação: membro do White Lotus Society

**HISTÓRIA**

Sendo um membro da White Lotus Society, Kai aprendeu as habilidades de seus grandes mestres na Ásia. Ele partiu para sua jornada pelo oriente depois de conhecer na América seu amigo e aliado Liu Kang. Agora eles se uniram a Raiden para combater Shinnok.

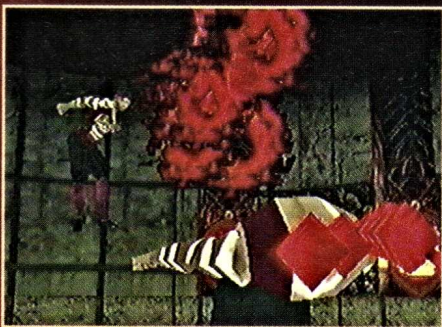
**ARMAS**

- Traje 1: Ghurka Kukhri Knife
- Traje 2: Ghurka Kukhri Knife
- Traje 3: The Lighting Staff

**FATALITIES**



Overhead Rip: de perto, ↑, →, ↑, ← + CA  
Obs: segure BL para evitar que você pule



Head Explosion: fora do alcance da rasteira, ↑, ↑, ↑, ↓ + BL

# Kai

**GOLPES ESPECIAIS**



Sacar a arma:  
↓ ← SB



Fireballs que caem do céu:  
←, ←, SA



Fireballs que sobem do chão: →, →, SB (podem ser feito a meia altura do pulo)



Air Fist: ↓, →, SA



\*Hand Stand: BL + CB



- \* Follow-ups: segure SB para girar nas mãos
- aperte BL ou pulo para ficar de pé
- aperte CA para chutar
- aperte CB para chutar sem derrubar



Super Roundhouse Kick: ←, ↓, → + CB

**STAGE FATALITIES**

- Prison Fan: de perto, →, →, ↓ + BL
- Goro's Lair Ceiling Spikes: de perto, ←, →, ↓ + CA

# Especial Mortal

## PERFIL

### Parentes conhecidos:

Lee Kang (pai), Lin Kang (mãe),  
Chow Kang (irmão)

### Lugar de nascimento:

Honan Province, China

### Ocupação:

membro da Sociedade Lotus Branca

## HISTÓRIA

Ainda sendo o guerreiro imortal de Mortal Kombat, Liu Kang parte para o Reino de Edenia para salvar a princesa Kitana das garras de Quan Chi. Sem sucesso em sua missão, retorna à Terra e tenta reunir todos os grandes lutadores para salvar definitivamente Kitana e ajudar seu mentor, Raiden.



## ARMAS

Traje 1: Jagged Falmed Sword

Traje 2: Jagged Falmed Sword

Traje 3: Jagged Falmed Sword

## FATALITIES



**Throw and Fireball:** de perto, →, ↓, ↓, ↑ + SA



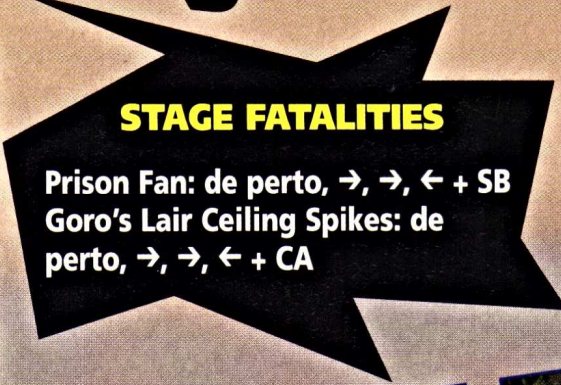
**Dragon Swing:** passando o alcance da rasteira, →, →, →, ↓ + CA + CB + BL

# Liu Kang

## GOLPES ESPECIAIS



Sacar a arma: ←, →, CB



## STAGE FATALITIES

Prison Fan: de perto, →, →, ← + SB

Goro's Lair Ceiling Spikes: de perto, →, →, ← + CA



**High Fireball:** →, →, SA (pode ser feito na altura média do pulo)



**Low Fireball:** →, →, SB



**Flying Kick:** →, →, CA



**Bicycle Kick:** segure CB por três segundos e solte

**PERFIL**

*Parentes conhecidos:* nenhum  
*Lugar de nascimento:* desconhecido  
*Ocupação:* desconhecida

# Meat

**HISTÓRIA**

Meat é um lutador completamente misterioso. Nada é sabido: passado, ligações e intenções. Ele parece um ser humano sem pele, deixando à mostra sua carne. Também não possui golpes próprios: apenas imita algum outro lutador, levando todo o seu repertório de golpes especiais e fatalities.

**ARMAS**

As mesmas de quem Meat imita



Meat saca a arma e prepara-se para derrubar seu oponente



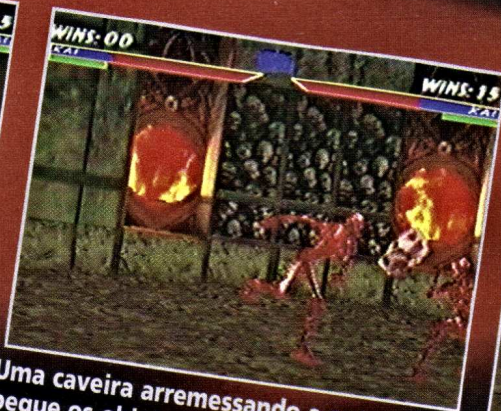
Aplique um Rising Fireball (→, →, SB) para tranformar o oponente em churrasco. Literalmente, se for o Meat!



Aqui, Meat toma os golpes de Kai e usa seu golpe que faz chover fogo do céu (←, ←, SA)



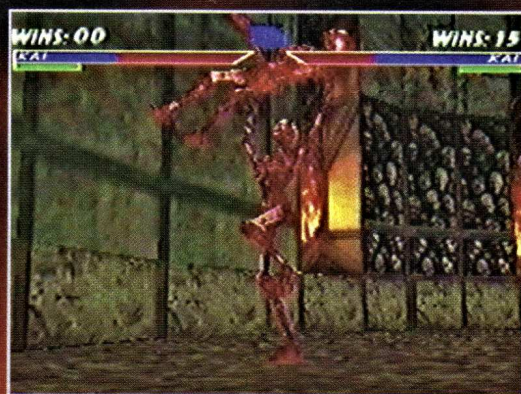
Meat também consegue realizar os combos de cada lutador



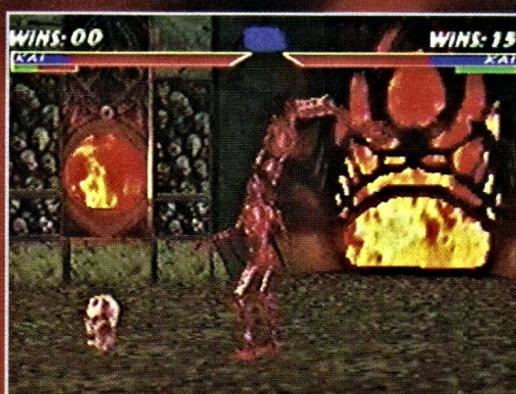
Uma caveira arremessando a outra: pegue os objetos e jogue-os



Derrube os inimigos com o Air Fist (↓, →, SA)



O misterioso lutador detona o oponente com um Bone Breaker (CB de perto)



Use SB de perto e jogue os inimigos para longe

## PERFIL

Parentes conhecidos:

nenhum

Lugar de Nascimento:

desconhecido

Ocupação: general do Exército

das Trevas

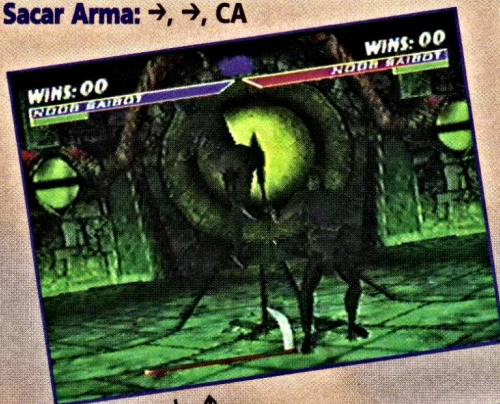
## HISTÓRIA

Noob Saibot retorna para servir Shinnok outra vez depois de ajudar as forças da Terra contra Shao Kahn. A eliminação do Imperador de Outworld foi um sucesso e agora vai enfrentar Raiden e seu grupo, como general do Exército das Trevas.

## GOLPES ESPECIAIS



Sacar Arma: →, →, CA



Teleport: ↓, ↑



Punch: SA ou SB durante o Teleport



Agarrar durante o Teleport: BL



Teleport Kick: CA ou SB durante o Teleport



Fireball: ↓, →, SB (pode ser feito durante o salto)

# Noob Saibot

## FATALITIES



Comandos dos fatalities ainda desconhecidos. Para ativá-los, acione a dica do Cheat Menu (páginas 34 e 35), escolha o fatality e dê um Uppercut depois do "Finish him/her"

## ARMAS

Traje 1: Scythe

Traje 2: Scythe

Traje 3: Scythe

## STAGE FATALITIES

Prison Fan: de perto, ↓, ←, ← + CA

Obs: aperte BL para evitar de pular Goro's Lair Ceiling Spikes: de perto, →, ↓, → + CA

**PERFIL**

Lugar de nascimento:  
desconhecido

Ocupação: feiticeiro de Shinnok

**ARMAS**

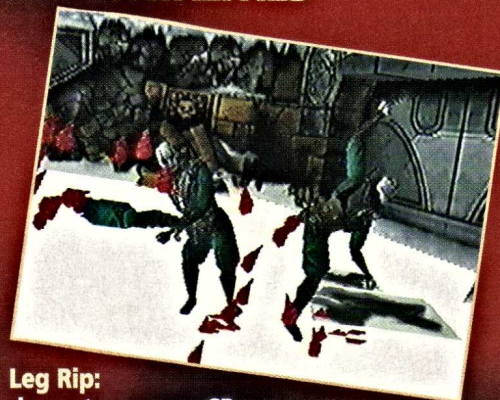
Traje 1: Mace Staff

Traje 2: Mace Staff

**HISTÓRIA**

Sendo um poderoso feiticeiro das artes negras, Quan Chi usa suas habilidades para libertar Shinnok dos confins do Netherealm. Em troca de seus serviços, Shinnok garantiu o título de feiticeiro de Netherealm.

**FATALITIES**



**Leg Rip:**  
de perto, segure CB por cinco segundos, ↓, →, ↓, → + solte CB

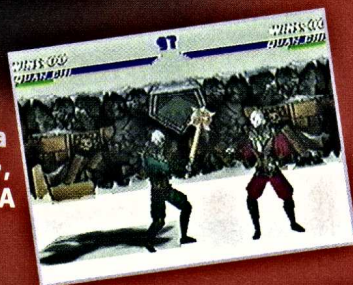


**Second Fatality Mimic:** fora do alcance da rasteira, ↑, ↑, ↓, ↓ + SB

# Quan Chi

**GOLPES ESPECIAIS**

**Air Throw:** BL na altura média do pulo e de perto



**Sacar a arma:** ↓, ←, CA



**Overhead Tele-Stomp:** →, ↓, CB



**STAGE FATALITIES**

**Prison Fan:** de perto, →, →, ↓ + SA  
**Goro's Lair Ceiling Spikes:** de perto, →, →, ← + CB



**Flying Skull:** →, →, SB



**Slide Kick:** →, →, CA



**Weapon Steal:** →, ←, SA (enquanto o oponente estiver segurando a arma)

## PERFIL

Também conhecido como:

Deus do Trovão

Lugar de nascimento:

The Heavens

Ocupação: protetor atual

do Reino da Terra

# Raiden

## HISTÓRIA

O deus do Trovão está de volta à Terra depois de derrotar Shao Kahn, mas já existe uma nova ameaça:

as forças de Shinnok, lideradas por Quan Chi, atacando os Elder Gods. Com todo esse desafio, Raiden é um dos últimos deuses da Terra que precisa mais uma vez lutar contra essas forças inimigas.

## ARMAS

Traje 1: Wooden Mallet

Traje 2: Wooden Mallet

Traje 3: Blade Wheel



## GOLPES ESPECIAIS



Sacar a arma: →, ←, SA



Torpedo

Dive: →, →, CB (pode ser feito a meia altura do pulo)



Teleport: ↓, ↑



Lighting Bolt: ↓, ←, SB

## FATALITIES



Overhead Electrocution: de perto, →, ←,

↑, ↑ + CA

Obs: segure BL para não pular



Impalement Electrocution: de perto, ↓,

↑, ↑, ↑ + SA

## STAGE FATALITIES

Prison Fan: de perto, ↓, →,

← + BL

Goro's Lair Ceiling Spikes:

de perto, →, →, ↓ + SB

# Reiko

## PERFIL

**Lugar de nascimento:** desconhecido  
**Ocupação:** general do Exército das Trevas de Shinnok

## HISTÓRIA

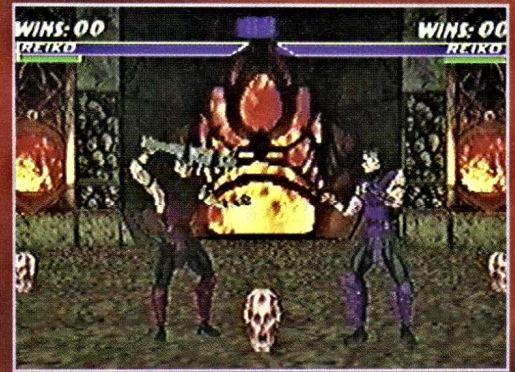
Sendo general do exército de Shinnok, Reiko lidera as forças da escuridão na batalha contra os Elder Gods. Morto durante essa batalha, ele retorna à luta contra as forças da Terra.

## ARMAS

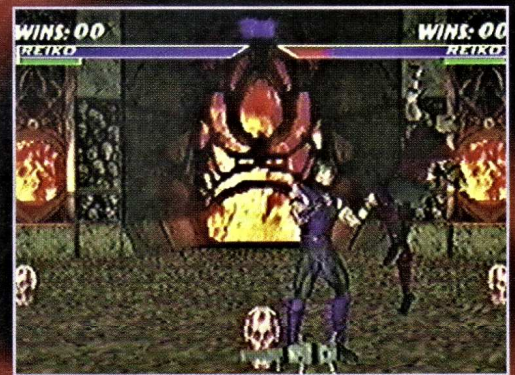
**Traje 1:** Spiked Club  
**Traje 2:** Spiked Club



## GOLPES ESPECIAIS



Sacar a arma: ↓, ←, SA



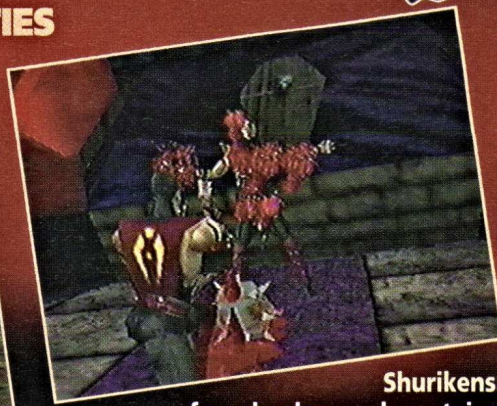
Teleport: ↓, ↑

Follows-up: aperte BL de perto para arremessar

## FATALITIES



**Torso Kick:**  
de perto →, ↓, →, SB + BL + CA + CB



**Shurikens:**  
fora do alcance da rasteira, ←, ←, ↓, ↓, CA

Spin Around Opponent: ←, →, CB

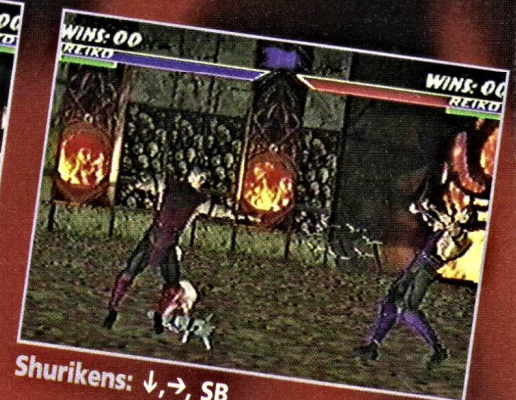


## STAGE FATALITIES

**Prison Fan:** de perto, ↓, ↓, ← + SB  
**Goro's Lair Ceiling Spikes:** de perto, →, →, ↓ + CB



**Flip Kick:** ←, ↓, →, CA



**Shurikens:** ↓, →, SB

# Especial Mortal

## PERFIL

**Também conhecido como:** nome verdadeiro impronunciável por humanos

**Lugar de nascimento:** Reino de Edenia

**Ocupação:** general do Exército das Trevas de Shinnok

## HISTÓRIA

Depois da derrota de Shao Kahn, Reptile se vê como fugitivo do Reino de Edenia, mas quando Shinnok domina esse reino, eles logo se unem. Sendo um matador de sangue frio e muito poderoso, logo ganha a confiança de Shinnok e um lugar no Exército das Trevas.

# Reptile



## FATALITIES



**Face Chew:** de perto, segure SA + SB + CA + CB, ↑



**Acid Puke:** fora do alcance da rasteira, ↑, ↓, ↓, ↓, + SA

## ARMAS

**Traje 1:** Battle Axe

**Traje 2:** Battle Axe

**Traje 3:** Single Jagged-Edged Scimitar Sword

## GOLPES ESPECIAIS



**Sacar a arma:** ←, ←, CB



**Acid Spit:** ↓, →, SA



**Dashing Punch:** ←, →, SB



**Invisibility:** BL + CA



**Super Krawl:** ←, →, CB

## STAGE FATALITIES

**Prison Fan:** de perto ↓, →, → + SB  
**Goro's Lair Ceilling Spikes:** de perto, ↓, ↓, → + CA

**PERFIL**

*Também conhecido como:* Hanzo Hasashi  
*Parentes conhecidos:* mulher e filho (nomes desconhecidos)  
*Lugar de nascimento:* Japão  
*Ocupação:* uma reencarnação fantasmagórica a serviço de Shinnok. Durante sua vida foi membro do Shirai Ryu Ninja Clan

**HISTÓRIA**

Com esperança de conseguir aliar-se a Scorpion na guerra contra os Elder Gods, Quan Chi faz uma proposta que o ninja morto não pode recusar: a vida, em troca dos seus serviços contra os Elders. Scorpion aceita, mas esconde também alguns de seus motivos.



# Scorpion

**ARMAS**

*Traje 1:* Broad Claymore Sword  
*Traje 2:* Single Jagged-Edged Scimitar Sword  
*Traje 3:* Mace Staff

**GOLPES ESPECIAIS**

*Air Throw:* BL na altura média do pulo e de perto



Sacar a arma: →, →, CA



Spear: ←, ←, SB



Teleport Punch: ↓, ←, SA  
 (pode ser feito na altura média do pulo)



Breathe Fire: ↓, →, SB

**STAGE FATALITIES**

*Prison Fan:* de perto, →, ↓, ↓ + CB  
*Goro's Lair Ceiling Spikes:* de perto, ←, →, → + CB

**FATALITIES**



Fire Breath: passando a distância da rasteira, ←, →, →, ← + BL



The Sting: de perto, ←, →, ↓, ↑ + SA

## HISTÓRIA

Banido para o Netherealm por crimes cometidos contra seus ex-amigos Elder Gods, Shinnok acabou sendo libertado por Quan Chi. Com a ajuda de um traidor, ele tornou-se capaz de retomar o Reino de Edenia e, a partir daí, começou uma batalha contra os Elder Gods, esperando a chance para se vingar de Raiden.

## PERSONIFICAÇÕES

Kai: →, →, →, CB  
Raiden: ↓, →, →, SA  
Liu Kang: ←, ←, →, CA  
Reptile: ←, ←, →, BL  
Scorpion: →, ←, SB  
Jax: →, ↓, →, CA  
Reiko: ←, ←, ←, BL  
Cage: ↓, ↓, SA  
Jarek: ←, ←, ←, CB  
Tanya: ←, →, ↓, BL  
Fujin: →, →, ←, CA  
Sub-Zero: ↓, ←, SB  
Quan Chi: ←, →, ←, →, CB  
Sonya: →, ↓, →, SA

## PERFIL

**Lugar de nascimento:** The Heavens

**Ocupação:** soberano do Netherealm

## ARMAS

**Traje 1:** Bladed Nagimaki Staff

**Traje 2:** Bladed Nagimaki Staff

# Shinnok



## FATALITIES



**Hand of Hell:** de perto, ↓, ←, →, ↓ + CR

## STAGE FATALITIES

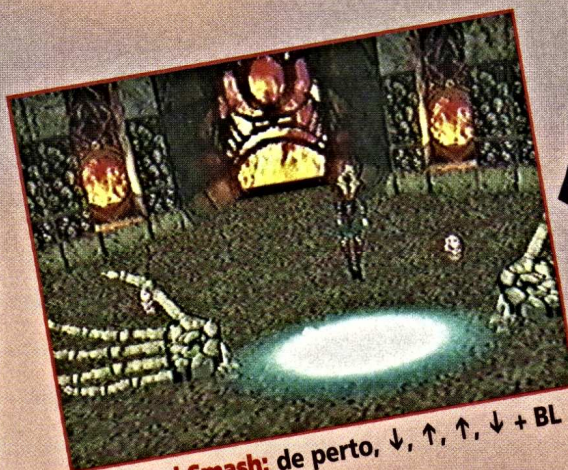
**Prison Fan:**  
de perto, ↓, ↓,  
→ + CA

**Goro's Lair  
Ceiling Spikes:**  
de perto, ↓, →,  
← + SA

## GOLPES ESPECIAIS



**Sacar a arma:** ←, →, SB



**Two Hand Smash:** de perto, ↓, ↑, ↑, ↓ + BL

**PERFIL**

Também conhecida como: Lt. Sonya Blade  
 Parentes conhecidos: Maj. Herman Blade (pai), Erica Blade (mãe), Daniel Blade (irmão)  
 Lugar de nascimento: Austin, Texas, EUA  
 Ocupação: membro do exército americano e líder da Special Forces Unit

**HISTÓRIA**

Depois de sua jornada pelo Outworld e a quase destruição do mundo promovida por Shao Kahn, Sonya tornou-se membro da Outworld Investigation Agency. Sua primeira missão foi unir-se a Liu Kang em sua tentativa de ajudar Raiden. Ela precisa sobreviver para enfrentar a nova ameaça de Quan Chi.

**FATALITIES**



Exploding Kiss: alcance da rasteira, ↓, ↓, ↓, ↑ + CR  
 Obs: segure BL para evitar de pular



Leg Grab Body Split: fora do alcance da rasteira, ↑, ↓, ↓, ↑ + CA

# SONYA

**ARMAS**

Traje 1: Blade Wheel  
 Traje 2: Blade Wheel



**GOLPES ESPECIAIS**



Sacar a arma: →, →, CB



Vertical Bicycle Kick: ←, ←, ↓, CA



Leg Grab: ↓ + SB + BL



Square Wave Punch: →, ←, SA



Energy Rising Blast: ↓, →, SB

Air Throw: BL na altura média do pulo e de perto

**STAGE FATALITIES**

Prison Fan: de perto, ↓, ←, ← + CA

Goro's Lair Ceiling Spikes: de perto, →, ↓, → + SA



Front Flip Kick: ←, ↓, →, CB

## PERFIL

Também conhecido como: nome real desconhecido

Parentes conhecidos:

trisavô, bisavô, avô e irmão mais velho carregaram previamente o nome Lin Kuei "Sub-Zero"

Lugar de nascimento: EUA

Ocupação: último membro do clã Lin Kuei

# Sub-Zero

## HISTÓRIA

Após a derrota de Shao Kahn contra os lutadores da Terra, o clã de Sub-Zero debandou. Com a nova ameaça de Quan Chi, o lutador de gelo vestiu mais uma vez o traje tradicional e partiu para a luta. Ele ainda carrega segredos importantíssimos, que podem até derrotar Shinnok.

## ARMAS

Traje 1: The Ice Staff

Traje 2: The Ice Staff

Traje 3: Battle Axe

## FATALITIES



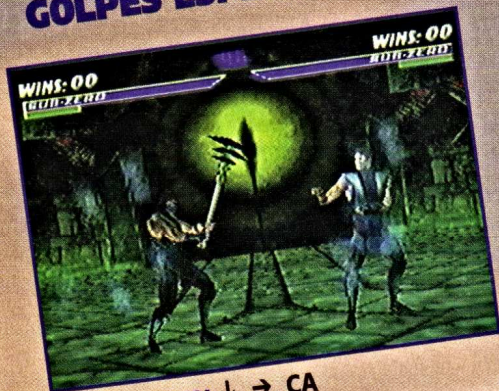
**Spine Rip:** de perto, →, ←, →, ↓ + SA + BL + CR

**Obs:** também pode ser feito segurando BL + CR e apertando →, ←, →, ↓ e SA



**Deep Freeze:** fora do alcance da rasteira, ←, ←, ↓, ← + SA

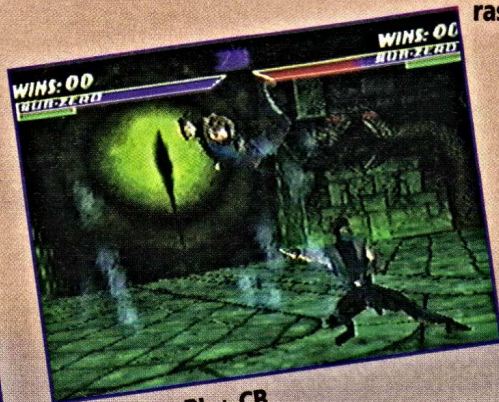
## GOLPES ESPECIAIS



**Sacar a arma:** ↓, →, CA



**Ice Blast:** ↓, →, SB



**Slide:** SB + BL + CB



**Ice Clone:** ↓, ←, SB (pode ser feito na altura média do pulo)

## STAGE FATALITIES

**Prison Fan:** de perto, ↑, ↑, ↑ + CA

**Obs:** segure BL para evitar de pular

**Goro's Lair Ceiling Spikes:** de perto, ↓, ↓, ↓ + CB



## PERFIL

*Parentes conhecidos:* seu pai é embaixador de Edenia  
*Lugar de nascimento:* Edenia

## HISTÓRIA

Filha do embaixador de Edenia, Tanya convida um grupo de refugiados que são perseguidos em seus mundos para a segurança do reino. Mas logo depois de Sindel permitir que eles passem pelo portal, ela percebe que um deles é Shinnok. Este portal acaba levando-os para os porões de Netherealm, salvando Edenia de Shinnok.

## ARMAS

- Traje 1: Boomerang
- Traje 2: Boomerang
- Traje 3: Wooden Mallet

## FATALITIES



**Twisted Kiss:** de perto ↓ ↓ ↑ ↓ + SA + BL  
*Obs: segure BL enquanto estiver apertando os direcionais e solte para apertar SA + BL; assim você evita de pular*



**Neck Break:** de perto ↓ → ↓ → + CA

# Tanya

## GOLPES ESPECIAIS



**Sacar a arma:**  
→, →, CA



**Fireball:** ↓ → SA



**Downward Air Fireball:** ↓, ←, SB na altura média do pulo



**Split Kick:**  
→ ↓ ← CB



**Corkscrew Kick:** →, →, CB

## STAGE FATALITIES

**Prison Fan:** de perto, ←, →, ↓ + SA  
**Goro's Lair Ceiling Spikes:** de perto → → → + SB



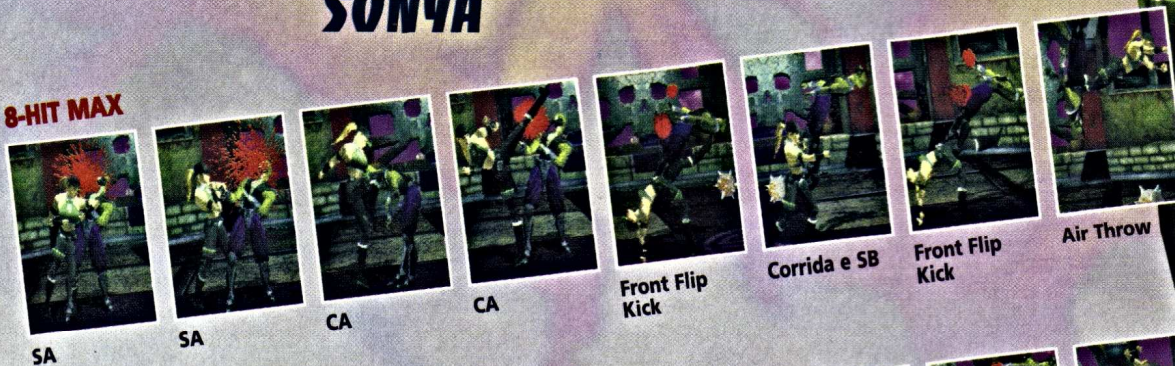
# KOMBOS

Muitos hits e danos. É o que você vai encontrar nesta superseção de combos de MK 4. Relacionamos os golpes de 14 lutadores, mais o personagem secreto Noob Saibot. O vilão Shinnok não tem combos para aplicar. O cara que tem o combo de mais hits é o Sub-Zero, com 13. Os maiores danos são causados por combos de Liu Kang e Reptile. Confira os movimentos e abuse da pancadaria com a galera!

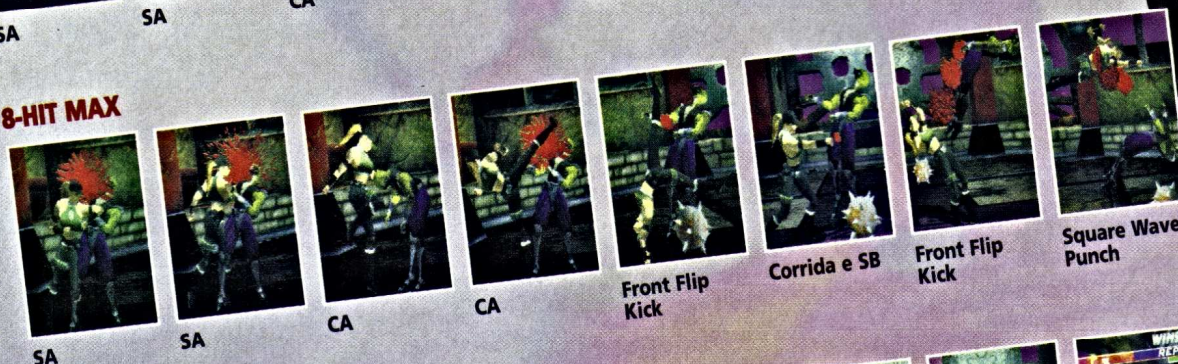


## SONYA

8-HIT MAX



8-HIT MAX



9-HIT MAX



## SONYA

**8-hit MAX:** SA, SA, CA, CA, Front Flip Kick, corrida e SB, Front Flip Kick, voadora com chute

**8-hit MAX:** CA, CA, Front Flip Kick, CA, Front Flip Kick, Square Wave Punch

**7-hit MAX:** SA, CA, ↓ + SA, corrida e SA, Front Flip Kick, Hop Kick, Air Throw

**6-hit MAX:** perto do canto, CA, CA, Front Flip Kick, corrida e SB, Front Flip Kick, Bicycle Kick

**6-hit MAX:** CA, CA, Front Flip Kick, corrida e SB, Front Flip Kick, Energy Ring Blast

**6-hit:** SA, CA, CA, Cartwheel, Hop Kick, Air Throw

**5-hit:** CA, CA, Front Flip Kick, voadora com SA, Air Throw

## KAI

**8-hit MAX:** SA, CA, ↓ + SA, Rising Fireball, SA, SA, voadora com chute alto, Air Fist

**5-hit MAX:** no canto, Rising Fireball, Super Roundhouse Kick, SB, Rising Fireball, Super Roundhouse Kick



## RAIDEN

**10-hit MAX:** SA, SA, CA, ↓ + SA, corrida e SA, SA, Teleport, SB, voadora com SA, CA, Torpedo Dive

**8-hit MAX:** Vertical Hop Kick, SA, SA, CA, ↓ + SA, corrida e SA, SA, voadora com CA, Torpedo Dive

**8-hit MAX:** voadora com SA, SA, SA, CA, CA, saque a arma, voadora com SA, Torpedo Dive

**8-hit MAX:** Vertical Hop Kick, SA, SA, CA, CA, saque a arma, voadora com SA, Torpedo Dive

## REPTILE

**8-hit MAX:** SA, SA, CA, ↓ + CA, Super Krawl, SB, Dashing Punch

**6-hit 39%:** SA, CA, ↓ + SA, corrida e ↓ + CA, Super Krawl, Dashing Punch

## JAX

**11-hit MAX:** SA, SA, CA, ↓ + SA, corrida e SA, SA, voadora com CA, Backbreaker, corrida e Multislam

## TANYA

**8-hit MAX:** voadora com SA, SA, CA, ↓ + SA, corrida e SA, Corkscrew Kick, voadora com chute, Fireball

**7-hit MAX:** com o oponente pulando em sua direção, CA, Corkscrew Kick, SA, voadora com CA, Corkscrew Kick, SB, Split Kick

**6-hit 38%:** SA, CA, ↓ + SA, corrida e SB, Corkscrew Kick, ↓ + SA



**5-hit:** CA, CA, Corkscrew Kick, SA, Split Kick

## FUJIN

**7-hit:** SA, CA, ↓ + SA, Tornado Lift, deixe cair, SA, Rising Knee

**6-hit:** Tornado Lift, deixe cair, Tornado Lift, deixe cair, SA, Rising Knee

**5-hit:** Tornado Lift, Slam, SA, Hop Kick, Dive Kick (deixe escapar), ↓ + SA

**5-hit MAX:** Spin Throw, Dive Kick, Tornado Lift, saque a arma, Slam, jogue a arma

**4-hit MAX:** Dive Kick, Tornado Lift, Slam, CA, Rising Knee

**3-hit MAX:** segurando a arma, Tornado Lift, voadora com SA atrasado, Tornado Lift, Slam, jogue a arma

## REIKO

**10-hit MAX:** SA, SA, CA, ↓ + CA, Flip Kick, corra e SA, SA, voadora com CA, Teleport, SA, Teleport com agarrão

**8-hit MAX:** SA, CA, CA, Flip Kick, corrida e SA, SA, voadora com CA, Teleport, CB

**8-hit MAX:** SA, CA, ↓ + SA, SA, Flip Kick, SA, SA, Shirikens

**8-hit MAX contra o CPU:** Flip Kick, ↓ + SA, Flip Kick, ↓ + SA, Flip Kick, SA, SA, Shurikens

**7-hit MAX:** segurando a arma, voadora com CA, Flip Kick, voadora com SA, Teleport, CA Flip Kick, voadora com SA, Teleport, SB

## 10-HIT MAX



SA



Teleport Punch



Breathe Fire



Spear

Obs: faça este combo quando o inimigo pular para cima de você



SA



SA



CA



↓ + SA



Corrida e SB



Teleport Punch

## SCORPION

**11-hit MAX:** voadora com SA, CA, Teleport Punch, Spear, SA, SA, CA, ↓ + SA, corrida e SA, SA, Air Throw

**11-hit MAX:** SA, CA, CA, Spear, SA, SA, CA, ↓ + SA, corrida e SA, voadora com SA, CA

**11-hit MAX:** Heavy Hit, Breathe Fire, Teleport Punch, Spear, SA, SA, CA, ↓ + SA, corrida e SB, SB, Air Throw

**11-hit MAX:** SA, CA, ↓ + CA, Spear, SA, SA, CA, ↓ + SA, corrida e SA, voadora com SA, CA

**10-hit MAX:** Heavy Hit, Breathe Fire, Teleport Punch, Spear, SA, SA, CA, ↓ + SA, corrida e SB, Breathe Fire

**9-hit MAX:** SA, CA, ↓ + SA, Spear, SA, CA, ↓ + SA, SA, corrida e Breathe Fire

**9-hit MAX:** SA, CA, ↓ + SA, voadora com chute, Teleport Punch, Spear, SA, CA, ↓ + SA

**9-hit MAX:** SA, CA, CA, Spear, SA, SA, CA, CA, saque a arma

**8-hit MAX:** SA, CA, ↓ + SA, Spear, SA, CA, CA, saque a arma

**8-hit MAX:** SA, CA, ↓ + SA, Spear, SA, CA, ↓ + SA, corrida e ← + CA

**8-hit MAX:** CA, CA, Spear, SA, CA, ↓ + SA, corrida e SA, Breathe Fire

**8-hit MAX:** voadora com chute, Teleport Punch, Spear, SA, CA, ↓ + SA, corrida e SA, Breathe Fire

**6-hit MAX:** SA, ↓ + SA, Spear, SA, CA, ↓ + SA

**6-hit MAX:** segurando a arma, no canto, Vertical Hop Kick, Vertical Hop Kick, Throw, Spear, CA, SA

**6-hit MAX:** segurando a arma, SA no ar, Teleport Punch, Spear, CA, CA

**6-hit MAX:** segurando a arma, SA no ar, Teleport Punch, Spear, CA, → + SB

**8-hit MAX:** Heavy Hit (SA com o oponente no ar), Teleport Punch, Spear, SA, CA, ↓ + SA, corrida e SA, Breathe Fire



## QUAN CHI

**8-hit MAX:** Vertical Hop Kick, SA, SA, CA, ↓ + SA, corrida e SA, SA, Overhead Tele-Stomp

**7-hit MAX:** Vertical Hop Kick, SA, SA, CA, CA, saque a arma, voadora com SA

**5-hit MAX:** no canto, Vertical Hop Kick, Vertical Hop Kick, voadora com SA, SB, Air Throw

**4-hit TBD:** SA, SA, CA, Steal Weapon, use a arma

Obs: os danos deste combo dependem da arma que você roubou

## LIU KANG

**10-hit MAX:** SA, SA, CA, ↓ + SA, corrida e SA, SA, Bicycle Kick, SB, voadora com CA, High Fireball (no ar)

**9-hit MAX:** voadora com SA, SA, SA, CA, ↓ + SA, corrida e SA, SA, Bicycle Kick, Flying Kick

**7-hit MAX:** no canto, voadora com CA, voadora com CA, SA, Bicycle Kick, SB, Flying Kick, Flying Kick

**6-hit 39%:** SA, CA, ↓ + SA, corrida e SA, Bicycle Kick, Flying Kick

**4-hit 30%:** CA, → + SB, SA, Flying Kick

## JOHNNY CAGE

**9-hit MAX:** voadora com SA, SA, SA, CA, ↓ + SA, corrida e SA, SA, voadora com CA, Shadow Kick

**9-hit MAX:** Vertical Hop Kick, SA, SA, CA, ↓ + SA, corrida e SA, SA, Vertical Hop Kick, Shadow Kick

**6-hit 36%:** SA, CA, ↓ + SA, corrida e SA, Hop Kick, Shadow Kick

## JAREK

**9-hit MAX:** SA, SA, CA, ↓ + SA, corrida e SA, SA, deixe passar com um Vertical Cannonball Roll, SB, voadora com CA, Ground Shaker

**7-hit MAX:** segurando a arma, Heavy Hit, corrida e SA, corrida e SA, corrida e SB, Ground Shaker

## NOOB SAIBOT

**5-hit 23%:** pule com SA, CA, ↓ + SA, Fireball

**4-hit 16%:** SA, CA, ↓ + SA, Fireball

## SUB-ZERO

**13-hit MAX:** Ice Blast, Vertical Hop Kick, SA, SA, CA, ↓ + SA, corrida e SA, SA, voadora com CA, Slide, SA, voadora com CA, Slide

**11-hit MAX:** Vertical Hop Kick, Ice Blast, Vertical Hop Kick, SA, SA, CA, ↓ + SA, corrida e SA, SA, voadora com CA, Slide

**11-hit MAX:** CA, Ice Blast, Vertical Hop Kick, SA, SA, CA, ↓ + SA, corrida e SA, SA, voadora com CA, Slide

**10-hit MAX:** CA, Ice Blast, Vertical Hop Kick, SA, SA, CA, ↓ + SA, corrida e SA, voadora com SA, CA

**9-hit MAX:** Ice Blast, CA, Ice Blast, SA, CA, ↓ + CA, corrida e SA, Hop Kick, Slide

**8-hit MAX:** Ice Blast, Hop Kick, Ice Blast, Hop Kick, SA, CA, ↓ + SA, ← + CA

**7-hit MAX:** Ice Blast, CA, CA, arma, ← + SB, Slide, → + SB

**6-hit MAX:** CA, CA, Ice Blast, CA, CA, arma

**5-hit MAX:** Air Freeze, voadora com chute de perto, Ice Blast, Hop Kick, ↓ + SA

*Obs: depois de executar qualquer combo que termina com Slide, faça um Ice Clone para congelar o oponente e inicie mais um combo na seqüência*



### 11-HIT MAX



Ice Blast

Vertical Hop Kick

SA, SA

CA



↓ + SA

Corrida e SA

SA

Voadora com CA no abdomen

Slide

Voadora com CA no abdomen

### 11-HIT MAX



Voadora com CA no abdomen

Ice Blast

Voadora com CA no abdomen

SA, SA

CA



↓ + SA

Corrida e SA

SA

Voadora com CA no abdomen

Slide

# DICAS

**Veja como ativar os códigos, lutadores secretos e trajes alternativos para as duas versões caseiras de MK 4. De quebra, mostramos também como fazer para mudar as cores dos personagens na versão arcade do game**

**NINTENDO 64**

**P.STATION**

## KOMBAT KODES

Na tela de VS., com dois jogadores, digite os códigos abaixo. Os três primeiros algarismos correspondem, respectivamente, aos botões SB, BL e CB do controle 1. Idem para o controle 2 para os três últimos algarismos. O número indica quantas vezes se deve apertar os botões. Exemplo: 123-123. Nesse caso, digite SB uma vez, BL duas vezes e CB três vezes, nos dois controles.

- Kode 1:** 111-111 (luta sem arma)
- Kode 2:** 100-100 (desativar os arremessos)
- Kode 3:** 444-444 (começar com as armas na mão)
- Kode 4:** 666-666 (combate sem música)
- Kode 5:** 050-050 (finalizar a luta com o oponente explodindo)
- Kode 6:** 222-222 (escolha aleatória da arma)
- Kode 7:** 123-123 (comece com mais energia)
- Kode 8:** 555-555 (várias armas no cenário)
- Kode 11:** 002-002 (lutadores que não perdem as armas)
- Kode 12:** 010-010 (sem limite de danos nos combos)
- Kode 13:** 012-012 (modo Noob Saibot)
- Kode 14:** 020-020 (chuva de sangue na fase Wind World)
- Kode 16:** 110-110 (desativar arremessos e danos máximos)
- Kode 17:** 011-011 (Kombat Zone: Goro's Lair)
- Kode 18:** 022-022 (Kombat Zone: The Well)
- Kode 19:** 033-033 (Kombat Zone: The Elder Gods)
- Kode 20:** 044-044 (Kombat Zone: The Tomb)
- Kode 21:** 055-055 (Kombat Zone: Wind World)
- Kode 22:** 066-066 (Kombat Zone: Reptile's Lair)
- Kode 23:** 101-101 (Kombat Zone: Shaolin Temple)
- Kode 24:** 202-202 (Kombat Zone: Living Forest)
- Kode 25:** 303-303 (Kombat Zone: The Prison)

**Kode 26:** 001-001 (corridas ilimitadas)

**Kode 27:** 313-313 (Kombat Zone: The Ice Pit)

**Kode XX:** 321-321 (lutadores cabeçudos)

## NINTENDO 64

### Cheat Menu

No menu de Options, leve o cursor até "Continues" e segure BL + CR até o menu aparecer

### Jogue com Goro

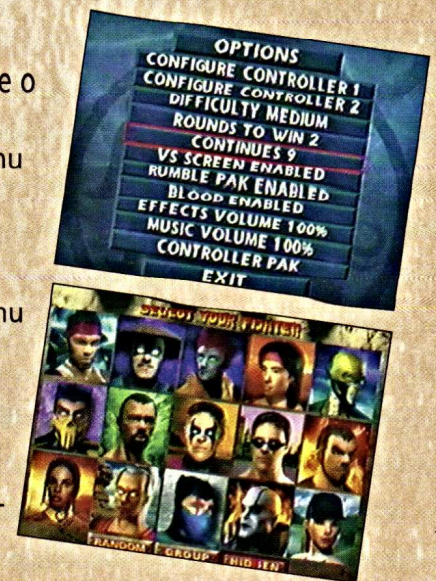
Faça a dica do Cheat Menu e selecione o ícone "Hidden" (escondido) e mova para cima até Shinnok com o cursor agora invisível. Selecione-o apertando BL + CR

### Jogue com Noob Saibot

Faça a dica do Cheat Menu e selecione o ícone "Hidden" (escondido). Leve o cursor, que agora está invisível, para cima até Reiko e selecione o Noob apertando BL + CR

### Jogue com Meat

Continue escolhendo o ícone "Group" pelas 15 lutas. Você vai jogar com todos os 15 lutadores. Agora selecione qualquer lutador e você vai jogar com Meat. Ele não é um lutador de verdade, apenas um modelo diferente do lutador que você selecionar, com todos os seus golpes



**P.STATION**

**Cheat Menu**

No menu de Options, leve o cursor até "VS SCREEN" e segure BL + CR até o Cheat Menu aparecer.

**Obs:** esta dica foi testada na versão antecipada do cartucho, podendo haver modificações na versão final.

**Jogue com o Goro**

Faça a dica do Cheat Menu e, na tela Select, selecione o ícone "Hidden" (escondido). Agora leve o cursor invisível até Shinnok e selecione o Goro apertando BL + CR

**Jogue com Noob Saibot**

Faça a dica do Cheat Menu e, na tela Select, selecione o ícone "Hidden" (escondido). Leve o cursor invisível até Reiko e selecione o Noob Saibot apertando BL + CR

**Jogue com Meat**

Continue escolhendo o ícone "Group" pelas 15 lutas. Você vai lutar com todos os personagens. Agora, na tela Select, escolha qualquer um e você vai lutar com o Meat. Ele não é um personagem verdadeiro, apenas um modelo diferente do personagem que você selecionou

**ARCADE**

**Mudar as Cores dos Personagens**

Aperte os botões abaixo na tela Fighter-Select para mudar a cor do personagem:

**Kai:** aperte e segure Start, aperte SA + BL + CB

**Raiden:** aperte e segure Start, aperte SB + BL + CA

**Shinnok:** aperte e segure Start, aperte SA, BL, SB

**Liu Kang:** aperte e segure Start, aperte CA + BL + CB

**Reptile:** aperte e segure Start, aperte SB + BL + CB

**Scorpion:** aperte e segure Start, aperte SA + CB + BL

**Jax:** aperte e segure Start, aperte CR + SB + BL

**Reiko:** aperte e segure Start, aperte CR + SA + CB

**Johnny Cage:** aperte e segure Start, aperte CR + SB + CB

**Jarek:** aperte e segure Start, aperte CA + SA + CR

**Tanya:** aperte e segure Start, aperte CA + CB + SA

**Fujin:** aperte e segure Start, aperte SB + SA + CA

**Sub-Zero:** aperte e segure Start, aperte CR + BL + SA

**Quan Chi:** aperte e segure Start, aperte SA + CR + CA

**Sonya:** aperte e segure Start, aperte CB + SA + CR

**NINTENDO 64**

**P.STATION**

**Trajes alternativos para os lutadores**

Na tela de seleção de lutadores, aperte Start + botão para fazer girar o painel do lutador. Se girar uma vez, vai pegar o segundo traje.

Girando duas vezes, o lutador virá com outro uniforme. Mas há exceções:

1. No caso de Johnny Cage, Sonya, Kai, Tanya e Noob Saibot, o ícone deve ser girado três vezes para pegar o terceiro traje. Girando duas vezes, o lutador vai ficar com a primeira roupa.

2. Shinnok, Reiko, Jerek, Fujin e Quan Chi não tem terceiro traje.

**Obs:** quando você gira o painel, isso afeta todo o resto. Então, se girar o ícone do Kai duas vezes e escolher Scorpion, você pegará o ninja com o terceiro traje.



**NIKA'S  
GAMES**

VENDE • TROCA NOVOS E SEMI-NOVOS  
ALUGA • COMPRA LINHA COMPLETA

FONE: (011) 875-2737  
858-1333 858-3539

**INTERPLAY GAMES**

**SUPER PROMOÇÃO EM:**  
Playstation, Nintendo 64  
Super Nes, Cartuchos,  
Acessórios e CD's

**Atendemos Locadoras e Varejo**  
ENTREGA A DOMICÍLIO  
DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL  
VIA SEDEX  
FONE: (011) 6422-5193/9911-6478/6422-5255

**LASER GAMES**

VENDA DE GAMES E ACESSÓRIOS  
(ATACADO E VAREJO)

ÓTIMOS PREÇOS. GRANDE VARIEDADE!!!  
CADASTRE-SE E RECEBA  
MENSALMENTE NOSSA TABELA

TEL/FAX (079) 211-4449 / (079) 211-7543 / (079) 982-8336

**LOJÃO DOS GAMES**

VENDA DE GAMES E ACESSÓRIOS

**ATACADO E VAREJO**  
Cadastro-se e receba mensalmente nossa tabela

TEL/FAX:(079)224-2715/(079)988-0325

NINTENDO 64

**O MUNDO DOS GAMES**

PlayStation

Nintendo **GAME OVER** SEGA SATURN

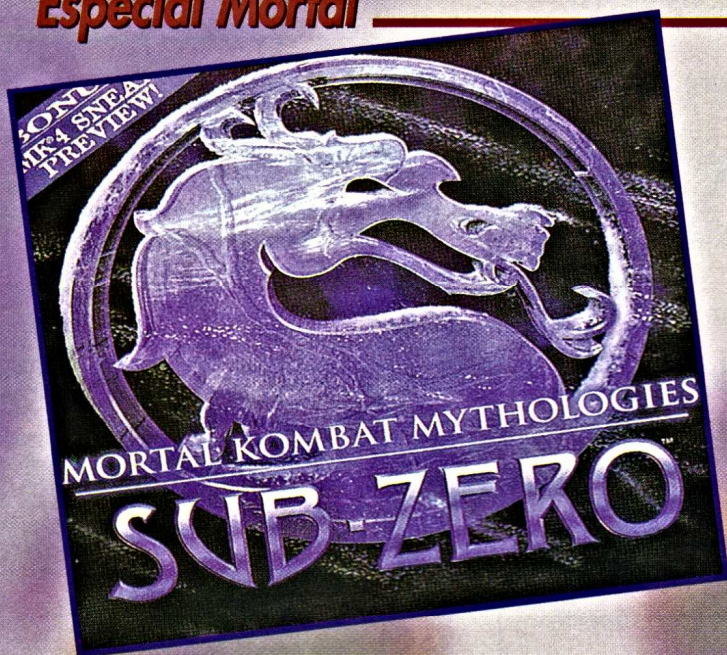
\*GAMES, CDS E CARTUCHOS\*  
\*ASSISTÊNCIA TÉCNICA\*  
\*DESPACHAMOS VIA SEDEX\*  
Fone:(011) 875-0146 - 858-9744 - Fax:(011) 878-2224



**FRATELLO GAMES**  
Assistência Técnica Completa

- CHAVEAMENTO
- TRANSCODIFICAÇÃO
- CONSERTOS EM GERAL
- ACESSÓRIOS PARA ARCADE
- VENDAS
- TROCA

Atendemos via Sedex p/ todo o Brasil - inclusive consertos  
R: Santa Efigênia, 295 - 2o andar - Loja 215  
Fone (011) 224-9418



**M**ortal Kombat Mythologies: Sub-Zero é o único Mortal que não é jogo de luta. Claro que rola porrada e sangue. Mas o game é pura ação, no melhor estilo Final Fight. As diferenças acabam aí. Como seus irmãos mais velhos, Mythologies tem um vilão. Shinnok, um deus que não deveria se intrometer em assuntos mundanos, quer dominar o planeta. Mas precisa do amuleto guardado por Rayden. Como só mortais podem entrar no templo onde está o amuleto, Shinnok contratou Sub-Zero, ladrão de mão cheia. Sua vez de agir: pegue todos os itens, principalmente os de energia, e capriche na porrada para aprender mais golpes e magias.



## LEGENDA

SA - soco alto  
SB - soco baixo  
CA - chute alto  
CB - chute baixo

## NINTENDO 64

C ← - soco alto  
C ↓ - soco baixo  
C ↑ - chute alto  
C → - chute baixo  
B - mudar de lado  
A - pegar itens  
R - defesa  
Z - seleção itens

## P.STATION

□ - soco alto  
X - soco baixo  
△ - chute alto  
○ - chute baixo  
R1 - defesa  
R2 - corre  
L1 - pegar itens  
L2 - mudar de lado  
Select - seleção de itens

## MISSÃO 1



Perto da coluna use SA para fazer com que ela caia sem acertá-lo



Dê um pequeno pulo para cair bem em cima do muro, depois coloque o direcional para frente e desça



Após derrotar alguns inimigos e ganhar experiência, você adquire o primeiro movimento especial



Congele os inimigos e, se estiverem perto das colunas, jogue-os para baixo delas



Congele os inimigos e dê uma seqüência de socos de perto. Assim você ganhará mais experiência

## Boss



Contra Scorpion, congele-o e acerte seqüências de socos. Faça isso até acabar com ele



Aproxime-se do mapa e pegue-o. Depois volte até a corda e suba até o final para acabar a missão

## MISSÃO 2



Nessa fase você pode jogar os inimigos para fora das plataformas. Faça isso para seguir em frente mais rápido



Essa parte da fase é a mais difícil. Pule para a plataforma quando ela estiver chegando a sua fente



Espera o vento para subir à plataforma acima. Ai siga para o lado esquerdo, vá pelas plataformas e pegue essa chave



Use a chave aqui para criar um save point. Caso morra, você vai reaparecer nesse ponto



Ao seguir em frente, encontre essa chave que está abaixo de uma das plataformas



Pule dentro do tornado para subir até a porta. Use a chave para abrir a porta em frente ao símbolo na parede



No fim do corredor fique de frente para o caminho de volta. Pegue a chave e corra para fora do corredor



Pule para a plataforma logo que ela encostar em qualquer lado. Assim você não erra o salto



Use a chave para abrir a porta e siga até o chefe da fase

## BOSS



Quando ele começar a girar, defenda rápido e não solte a defesa até e parar a sucção



Quando ele estiver no chão pule com uma voadora e em seguida acerte uma seqüência de socos



Nesse ataque, é só correr em direção a ele logo depois que o cara levantar a mão



Após destruí-lo, corra na direção oposta ao vento até tudo parar

## MISSÃO 3



Nessa fase há alguns buracos em que é possível cair e encontrar itens



No segundo nível também há buracos onde se pode cair e encontrar alguns itens



Acerte o gelo nesse cara quando ele estiver sumindo. É o único jeito de se livrar dele



Contra esse cara, corra, faça ← + CA e em seguida acerte uma voadora. Repita a seqüência até acabar com ele

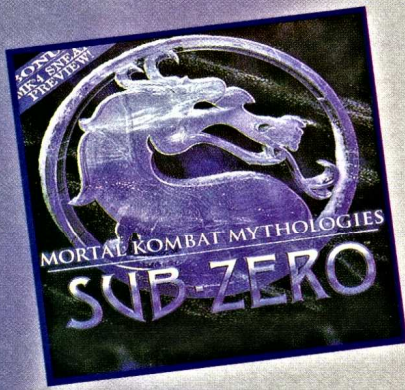


Seja rápido nessas lâminas. Espere-a passar e corra para pegar essa chave. Ao encontrar a porta, use a chave



Acione a alavanca que está na parede e corra para a balança. Pegue a chave e saia da sala

*Continua*



Use a chave aqui para finalizar a missão

## MISSÃO 4



Continue seguindo para o lado direito e pegue esse corredor à direita



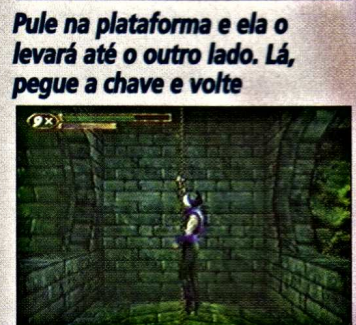
Suba rápido na plataforma e espere-a seguir para o lado esquerdo. Pegue a chave e volte logo para a plataforma



Use a chave aqui e siga em frente. Essa mola vai jogá-lo para o terceiro nível

Suba pela primeira corda para encontrar essa chave. Ela está nos corredores à esquerda

Volte pelas cordas e siga para o lado direito. Siga por essa abertura à direita



Desça e continue seguindo para o lado direito. A sala com água é a correta



Depois de pegar essa chave, um buraco vai se abrir. Caia nele para seguir em frente



Espere a plataforma vir e fique em cima dela. Com ela é mais fácil pular os canos



Ao encontrar a corda, suba e siga para o lado direito



Depois desça e siga para os corredores no lado esquerdo. Use a chave para liberar a passagem



Use a chave, corra e, perto da saída, faça ← + CA + CB para sair com o slide



Para finalizar a missão, abra essa porta usando a chave

**Boss**



Use o gelo para congelá-lo e acerte uma seqüência de socos



Quando ele estiver no meio da ponte, pule em suas costas e acerte o gelo. Faça isso várias vezes



Acione a alavanca e corra para o lado direito. Seja rápido para pegar a plataforma ainda subindo



Desça pela corda e vá para esquerda, chegando ao final do corredor. Pegue os itens que encontrar e a chave no final



Fique nesse ponto para não ser queimado pelas chamas



Ative a alavanca e corra para a esquerda para a plataforma não bloquear a entrada

**MISSÃO 6**



O slide é um ótimo golpe para derrubar as armas desses caras



Aproveite os martelos gigantes e jogue os inimigos embaixo deles



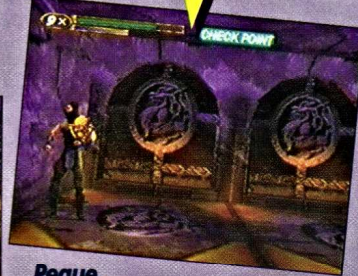
Espera a energia dos portais acabar para passar numa boa



Congele esse cara e jogue-o para fora da plataforma. Pegue a chave e volte



Para subir, segure o botão que pega os itens na tela, aperte C↑ para subir e C↓ para descer (N64); △ para subir e X para descer (P. Station)



Pegue os itens e continue seguindo em frente. Acione a alavanca e volte rápido



Use as duas chaves aqui para liberar a passagem



**Boss**



Não adianta tentar congelar. O equema é vencer a parada na porrada mesmo



Use a rasteira e o slide para detonar esse cara

**MISSÃO 5**



A parte mais amarelada no chão tira menos energia. Se tiver de ficar parado, faça-o em cima desse local



*Continua*



Pegue a chave e volte completamente para o lado esquerdo, até achar o único elevador com o número 2 que você ainda não usou. Pegue a urna e siga para a estátua que está no final da tela, indo tudo para o lado direito



Pegue o item e pule para o lado direito, você vai achar outro elevador



Contra esse cara, corra e faça ← + CA, voadora, pule para trás e faça tudo de novo. Continue até acabar com ele



Use a urna e acerte rápido uma voadora na estátua para finalizar a missão

## MISSÃO 7



Caia no terceiro buraco para encontrar o primeiro desafio



Acerte a voadora no cara que está em cima do réptil, ande para trás e acerte outra voadora. Faça isso até acabar com ele, depois pegue a chave e siga em frente



Esse é o segundo desafio. Para destruí-lo, corra e faça ← + CA, voadora, pule para trás e faça tudo de novo até eliminá-lo. Pegue a chave e siga em frente



No terceiro desafio, faça o mesmo que fez para derrotar o cara do segundo desafio, só que antes de cada ataque defenda os tiros do inimigo



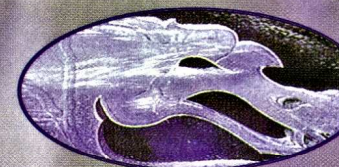
Mais à frente, caia entre essas duas plataformas para encontrar o último desafio dessa missão



Faça o mesmo que fez para derrotar o cara no segundo desafio, pegue a chave e siga para a porta da Fortaleza



Use as três chaves para liberar a passagem e entre na Fortaleza



**MISSÃO 8**



Suba pelos elevadores e siga sempre para o lado esquerdo até achar uma grande porta



Use o gelo e acerte uma seqüência de socos. Congele-a outra vez e acerte mais socos. Pegue o cristal e volte



Siga sempre para o lado direito, use os elevadores e você vai achar outra porta igual a que você acabou de sair



O esquema é fazer o mesmo que fez para acabar com a outra garota. Pegue o cristal e se mande



Escolha os elevadores que o levam mais alto. Encontre as garras e use os cristais, um deles vai ficar aqui



Desça até o térreo e siga para o outro elevador à direita



Coloque o outro cristal na outra garra, desça e siga para o lado direito até achar a última porta



Congele-a quando ela iniciar um salto e use o gancho para derrotá-la. Pegue o último cristal e saia da sala



Use novamente os elevadores que o levam mais alto e coloque o último cristal na garra



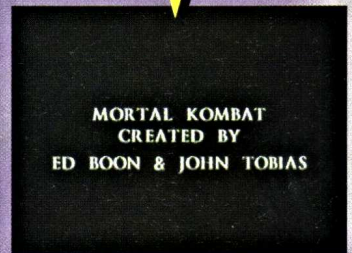
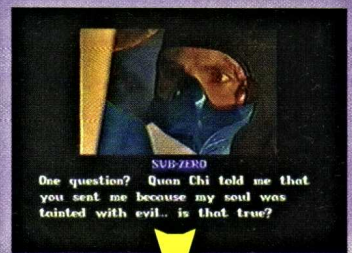
**FINAL**



Congele-o quando ele vier correndo ou quando ele saltar. No chão, use a seqüência de socos e no ar use o gancho



Espera o amuleto que está no peito dele brilhar e solte o gelo. Entre rápido no portal que está atrás de você para aparecer do outro lado. Corra até Quan Chi e pegue o amuleto. Depois que ele transformar-se em um monstro, corra para o portal outra vez e o jogo já era



A dupla Ed Boon e John Tobias inovou na série MK. E parece que não vai parar por aí: outros Mythologies virão.

*fim*



# SUPER GAMEPOWER



**Não fique por fora, corra atrás das edições especiais da melhor revista de games do Brasil. Um show de truques!**

**NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER**

Peça os exemplares por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor Dinap S/A - Caixa Postal 2505, CEP 06045-390 - Osasco, SP, telefone (011) 810-4800, fax (011) 868-3018, dinap.na@email.abril.com.br e www.dinap.com.br



Scan

CristianoM@trix

Fundador

VICTOR CIVITA (1907-1990)

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO

**Presidente:** Richard Civita

**Conselheiros:** João Paulo J. Lopes e José Heitor C. de Almeida Prado

DIRETORIA EXECUTIVA

**Diretora-Superintendente:**

Vera Helena M. Gomes

**Diretores:** Francesco Civita,

Ibsen Spartacus Petrópolis, Plácido Nicoletto

## SUPER GAMEPOWER ESPECIAL

Nº 9 - JULHO DE 1998

### REDAÇÃO

**Editor-Chefe:** Rubem Barros

**Editores Assistentes:** Akira Suzuki e Ana Luísa Ponsirenas

**Chefe de Arte:** Karen Colosso

**Assistente de Arte:** Mônica Maldonado Ana Luísa Ponsirenas

**Consultores:** Mauricio Pancheri, Fábio Nobre (jogos) Maxmillian Winter (texto)

### COMERCIAL

**Gerente:** Francesco Civita

**Gerente de produto:** Martin Frankenberg

### ASSINATURAS

**Gerente:** Wanise de Oliveira

### PROMOÇÃO

**Gerente:** Palmira Valino

### PUBLICIDADE

**Gerente:** Rinaldo Andrade

**Contatos:** Fernando Porrino, Tauana Ramos, Ana Henriette

### PRODUÇÃO GRÁFICA:

**Coordenadora:** Cláudia Roque

SUPERGAMEPOWER ESPECIAL (ISSN 1413-8301) é uma publicação da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA. **Redação e Correspondência:** rua Paes Leme 524, 10º andar CEP 05424-010 - São Paulo, SP, tel. (011) 816-5667, ramal 233. **Publicidade:** (011) 816-5667, ramais 209/210/220 **Representantes:** Helenara R. de Andrade, r. gov. Agamenon Magalhães, 142, apto. 1201, tel/fax (041) 264-8090, Curitiba, PR; Geraldo Nilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, sl. 602 tel (048) 222-6701, Florianópolis, SC.

**Números atrasados:** As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, podem ser adquiridas ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornaleiro, à distribuidora Dinap S/A - Caixa Postal 2505, CEP 06045-390 - Osasco, SP, fone (011) 810-4800, fax (011) 868-3018, dinap.na@email.abril.com.br e www.dinap.com.br, ou ligue para nossa central de atendimento. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões: Visa, CrediCard, Diners, Sollo e American Express.

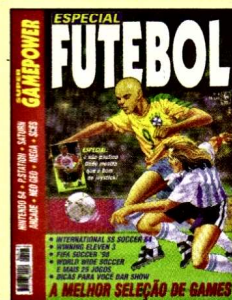
### CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE

A/C do Departamento de Assinaturas. Rua Paes Leme, 524, 10º andar, CEP 05424-010, S. Paulo, SP, tel. (011) 3766-2666 de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (011) 3766-3978.

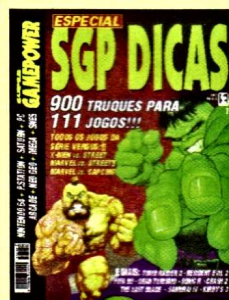
A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nota pedida de venda.

Fotolito: Cybergraf, Lincyr. Impressa na Globo Cochrane Gráfica. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A

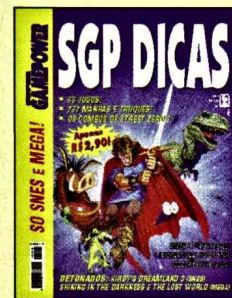
### ESPECIAL 8



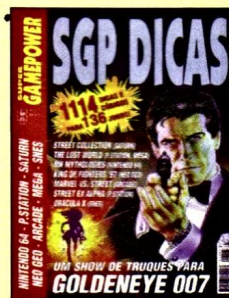
### ESPECIAL 7



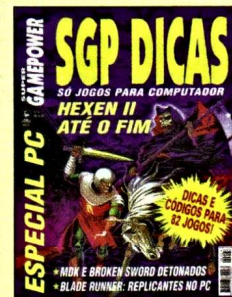
### ESPECIAL 6



### ESPECIAL 5



### ESPECIAL 4



### ESPECIAL 3



- Aceitamos todos os cartões de crédito
- Entregas com MOTOQUEIRO na grande São Paulo
- Temos todas as marcas de Games e Arcades
- Despachamos, via Sedex, para todo o Brasil



games & arcades

Fone:(011) 6971-2457

Fone/Fax:(011) 6959-1157

# OLHA SÔ QUEM VEIO PASSAR AS FÉRIAS COM VOCÊ. BANJO-KAZOOIE CHEGARAM PARA ARREPIAR!

## BANJO-KAZOOIE

Entre nessa aventura e enfrente os mais cruéis vilões, ao percorrer 9 diferentes mundos mágicos cheios de surpresas e perigos. Gráficos ricos em detalhes e texturas, imagens cinematográficas.

**YOSHI'S STORY**



2X R\$ 49,50

**1080° SNOWBOARDING**



2X R\$ 64,50

**COPA DO MUNDO 98**



2X R\$ 64,50

**SUPER MARIO 64**



2X R\$ 34,50

**LANÇAMENTOS**

MYSTICAL NINJA QUEST 64  
BIO FREAKS  
MORTAL KOMBAT IV

2X R\$ 64,50



2X R\$ 64,50

\* NA EDIÇÃO ESPECIAL NINTENDO FUTEBOL 98, O CONTROLLER DOURADO SUBSTITUI O ORIGINAL

### NINTENDO 64

EDIÇÃO ESPECIAL FUTEBOL 98

NINTENDO 64 COM EXCLUSIVO CONTROLLER\* DOURADO E O INSUPERÁVEL GAME INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

2X R\$ 229,50  
OU 1+ 9X DE R\$ 56,39

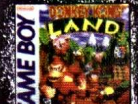
### SUPER NINTENDO

EDIÇÃO ESPECIAL FUTEBOL 98

SUPER NINTENDO COM EXCLUSIVO CONTROLLER\* DOURADO E MAIS 2 GAMES: INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE E SUPER MARIO WORLD

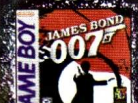
2X R\$ 124,50  
OU 1+ 5X DE R\$ 46,62

**DONKEY KONG LAND 1**



R\$ 29,00

**JAMES BOND 007**



R\$ 49,00

## GAME BOY COLORS



NAS CORES: AMARELA, PRETA, E TRANSPARENTE

R\$ 79,00

**FIFA SOCCER 98**



R\$ 59,00

**LEGEND OF ZELDA**



R\$ 49,00

**PILOTWINGS**



R\$ 49,00

**SUPER METROID**



R\$ 49,00

TEMOS TODA A LINHA DE GAMES DA NINTENDO. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA

(011) 7295-9666

E RECEBA EM SUA CASA

Nintendo

by @gradiente

www.nintendo.com.br



# DIRECTSHOPPING

COMPRE PELA INTERNET  
www.dshop.com

Clerias válidas enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Pagamento em mais de 9 parcelas somente para cartões. - Frete não incluso. - Consoles N64 e SN64 no estado de SP, frete gratuito, acrescentar R\$ 30,00 de ICMS.

**VALE UMA**  
Jogada  
**PRÊMIO**  
Ao recarregar seu Sports Card.\*

O melhor do futebol sem ter que  
aguentar as besteiras do técnico.

Na Sports Arcade quem comanda o futebol é você.  
E tem mais: os melhores simuladores, jogos de luta,  
corrida, tiro e pinballs prontos para serem detonados.

The Ultimate  
**Sports  
Arcade**  
Game Center

\*Recorte e apresente este cupom ao recarregar seu Sports Card em qualquer Sports Arcade e troque por uma Jogada Prêmio.