

O Guia Oficial

MORTAL KOMBAT

TRILOGY



R\$ 3,80

Nº 3 de 3
colecione os três



Derrote Shao Kahn!

Todos os Disfarces de Shang Tsung

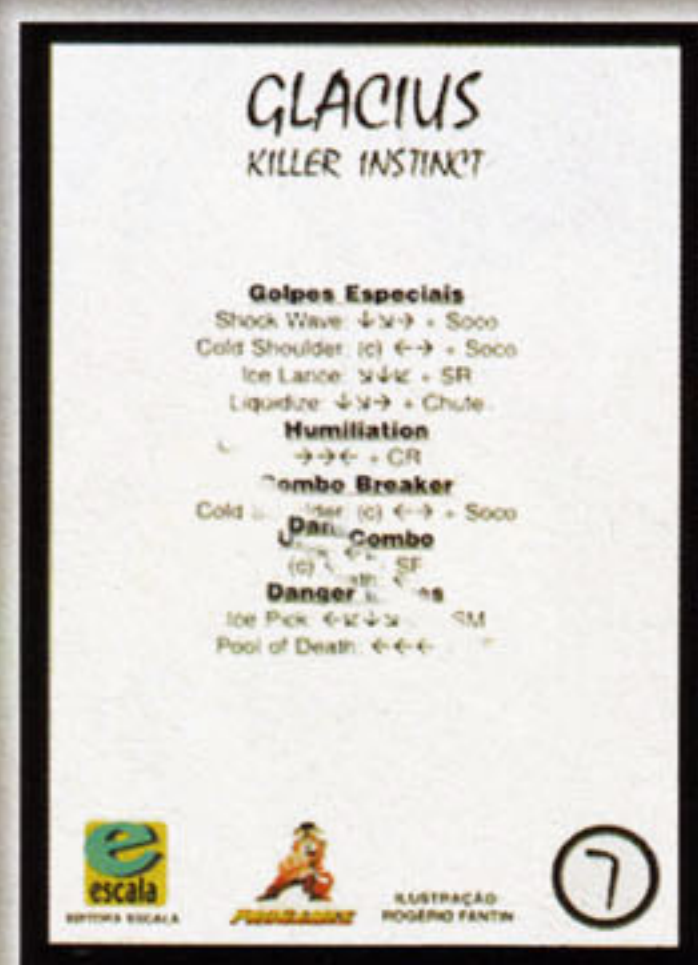
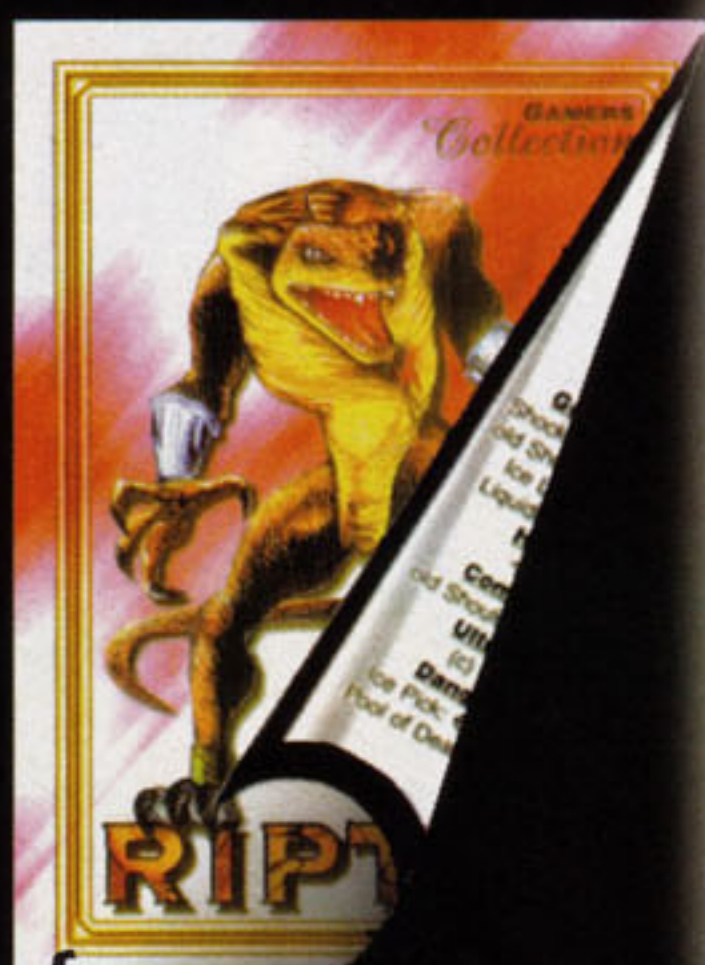
**O novíssimo
Unmasked Sub-Zero**

**DETONANDO!!!
TODOS OS SEGREDOS DO GAME**





GAMERS Collection A HISTÓRIA DOS JOGOS E DOS PERSONAGENS E CARDS COM OS GOLPES NOS VERSOS



AS MELHORES DICAS
+
NOTÍCIA EM PRIMEIRA MÃO
+
AS MELHORES INFORMAÇÕES
+
O MENOR PREÇO

REVISTA GAMERS

SE VOCÊ PENSA QUE É O BAM-BAM-BAM DOS QUADRINHOS...

QUE SABE TUDO E ACHA QUE ESTÁ SEMPRE POR DENTRO...

ESCREVE O QUE QUER SÓ PORQUE PENSA QUE TEM O PODER...

SAIBA DE UMA COISA:

NÓS ESTAMOS DE OLHO EM VOCÊ!!

SABEMOS ONDE
VOCÊ MORA!

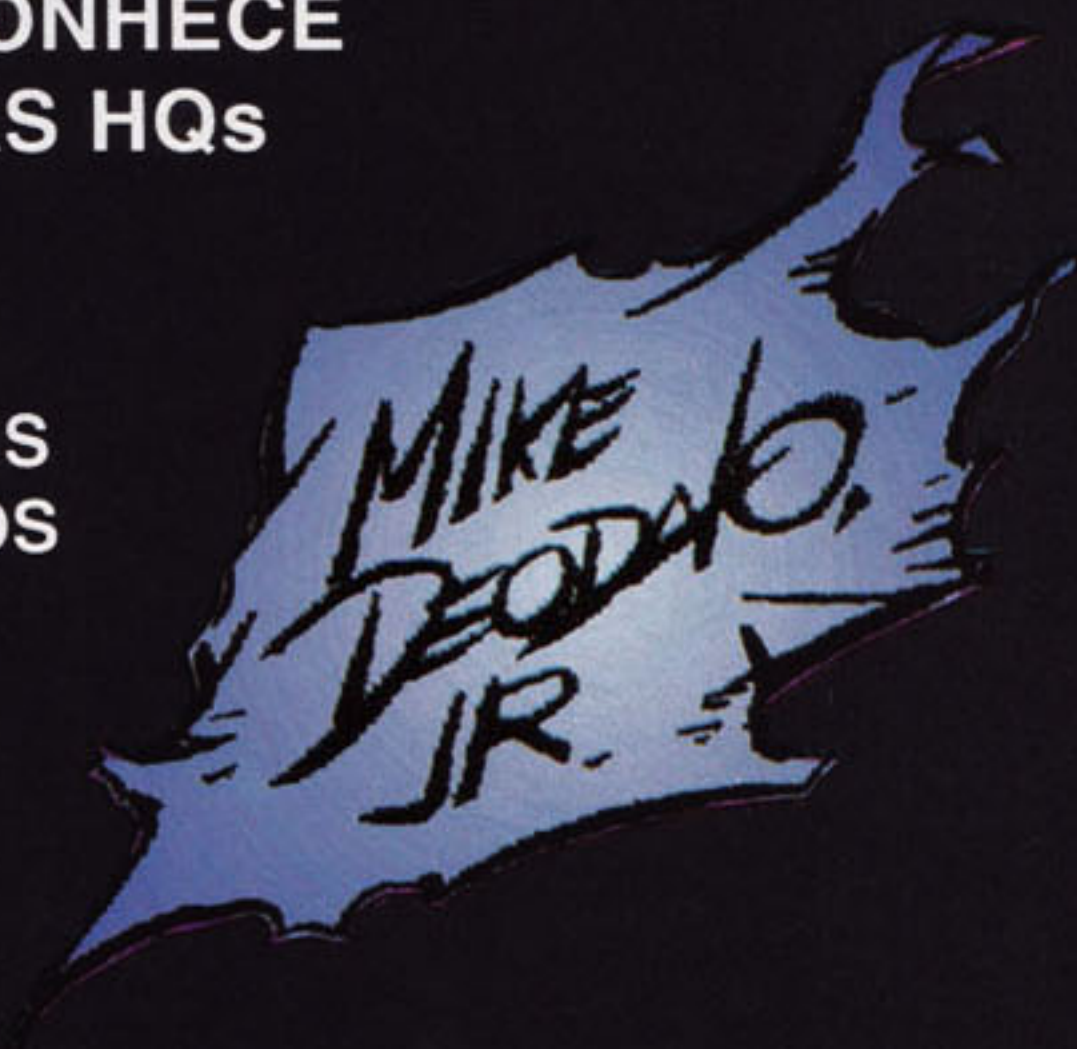
POR ISSO, CUIDADO
COM SUA SOMBRA,
POIS ELA PODE SER
PERIGOSA!

E, A PROPÓSITO, LEIA A

SHOWmix

ÁÍ SIM VOCÊ VAI PODER DIZER QUE CONHECE
MESMO O QUE ROLA NO MUNDO DAS HQs

E VOCÊ AINDA TEM COLUNAS
EXCLUSIVAS ASSINADAS PELOS DOIS
MAIORES DESENHISTAS BRASILEIROS
DO MERCADO AMERICANO!



MORTAL KOMBAT[®] TRILOGY

Nº 3 de 3

É uma publicação da Editora Escala Ltda.



Diretor-Presidente
Hercílio de Lourenzi

Diretor Comercial
Luiz Antonio de Assis Gomes

Gerente Administrativo
Nílson Luis Festa

Gerente de Operações Gráficas
Jamil de Almeida

Assessoria
Vera Lúcia Pereira de Moraes

Produção Externa



Opera Graphica

Diretor
Carlos Mann

Direção Editorial
Carlos Mann
Dario Chaves

Tradução e Adaptação
Maurício Sellmann

Edição de Arte
A. C. Naves
Carlos A. Franciscis

Colaboração
Rainer Ladewig

Arquivo
Michel Matsuda

Assistentes de Produção
Ricardo Jorge F. Rodrigues
Josiel T. J.

Fotolito
VTO

Distribuição para todo o Brasil
DINAP

Editora Escala

Rua Estela Borges Morato, 573
Bairro do Limão - São Paulo - SP
CEP 02722-000

Fones: (011) 266-3166 - (011) 265-1127

Quem lhe disse que tinha terminado? Você ainda tem de descobrir como deter Sindel e tirar o máximo de Stryker! Depois, ainda vai ter de passar pelos subchefes e chegar ao mal personificado: Shao Kahn! Não é fácil...

Por isso, neste último fascículo, você terá táticas para detonar a última fase do game e descobrirá códigos e segredos de MKT que não esperava encontrar.



Air Throw



Block in air

Teleport Punch



D, B, HP

GOLPES FINAIS

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



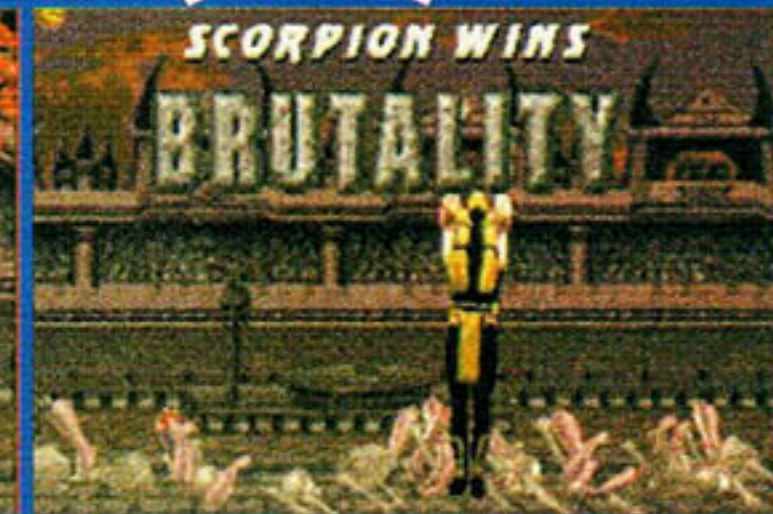
Babality: D, B, B, F, HP (Any)



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



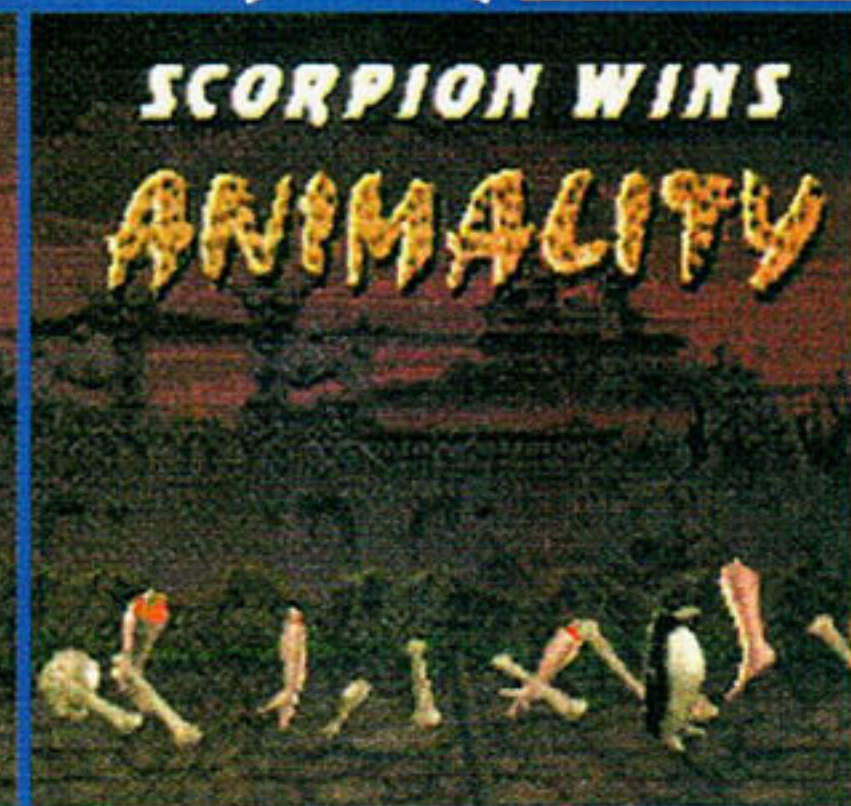
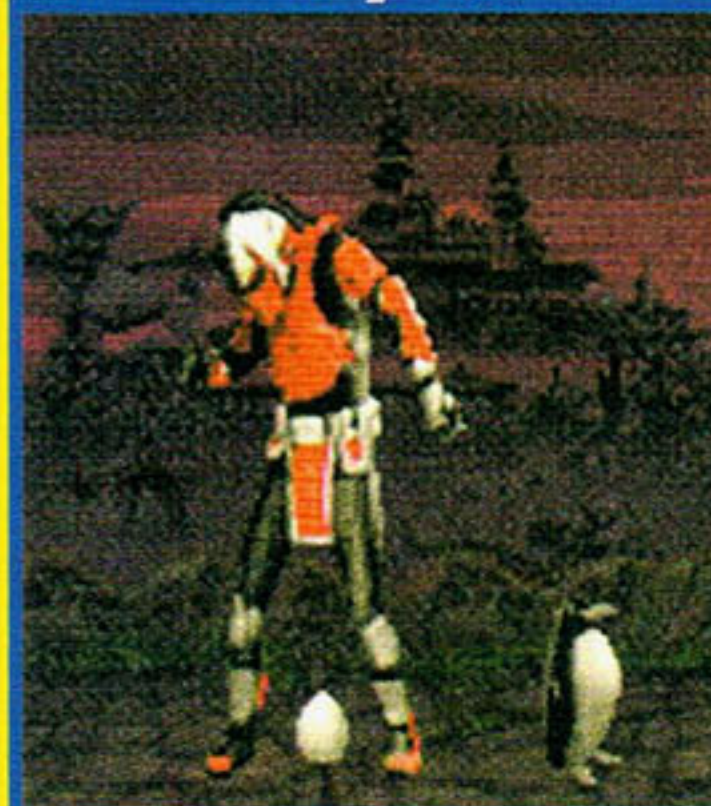
Brutality: HP, Block, HK, HK, LK, HK, HP, HP, LP, HP (Close)



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



F, F, LP

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)

SHANG TSUNG

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.



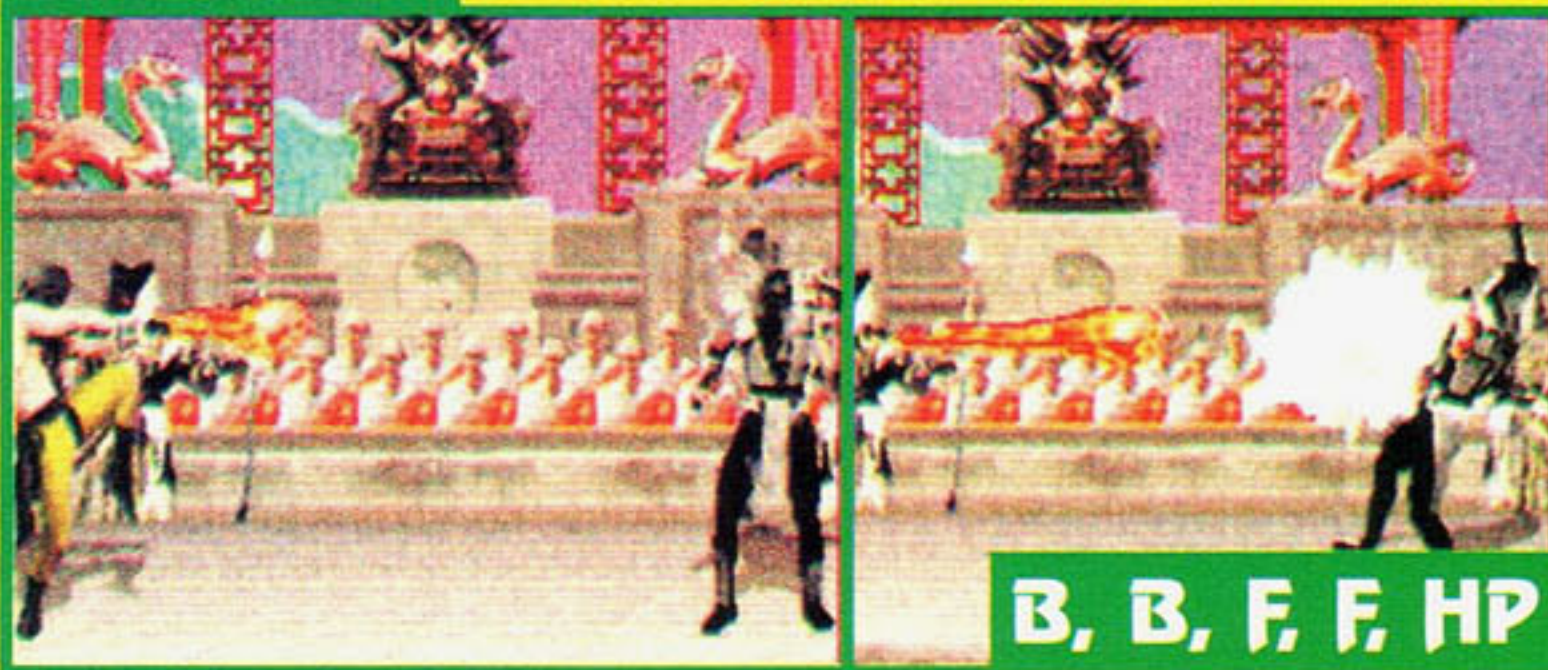
STATISTICS

SPEED
STRENGTH
COMBO
MOVES
OVERALL

1	2	3	4	5

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

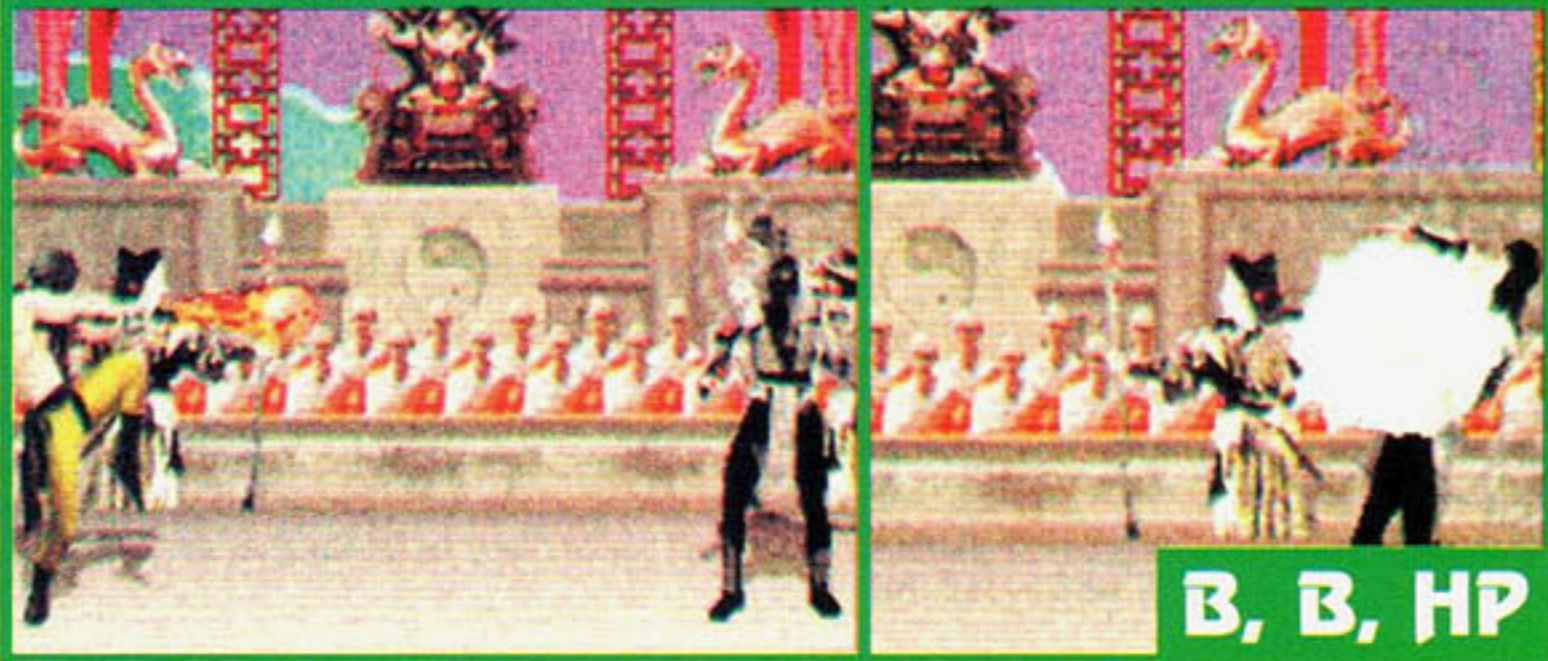
3 Fireballs



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

SPEED
STRENGTH
COMBO
MOVES
OVERALL

1	2	3	4	5

GOLPES ESPECIAIS

Laugh



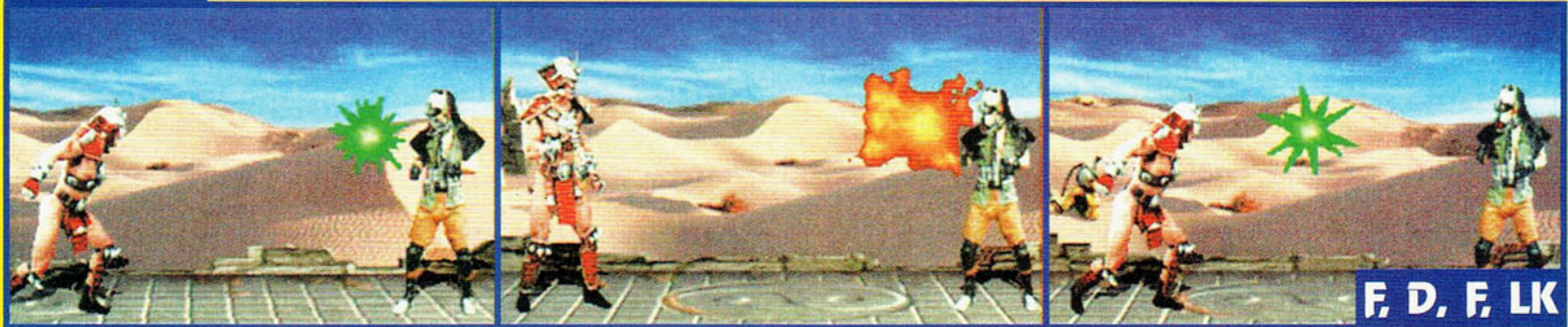
D, D, Run

Taunt



Hold Block, U, U, Run

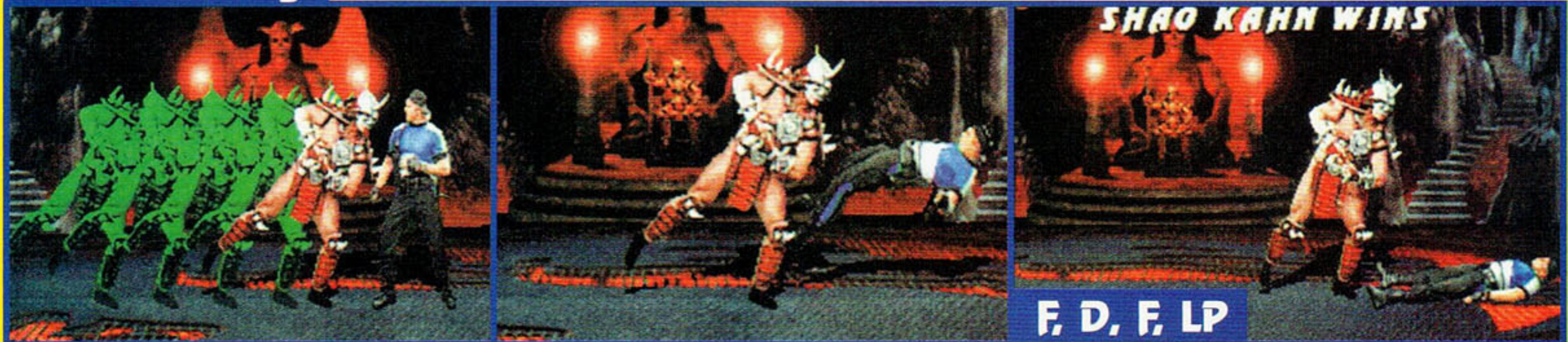
Laser Ball



Grab & Smash



Shoulder Charge



Head Hammer



Shoulder Uppercut



SHEEVA

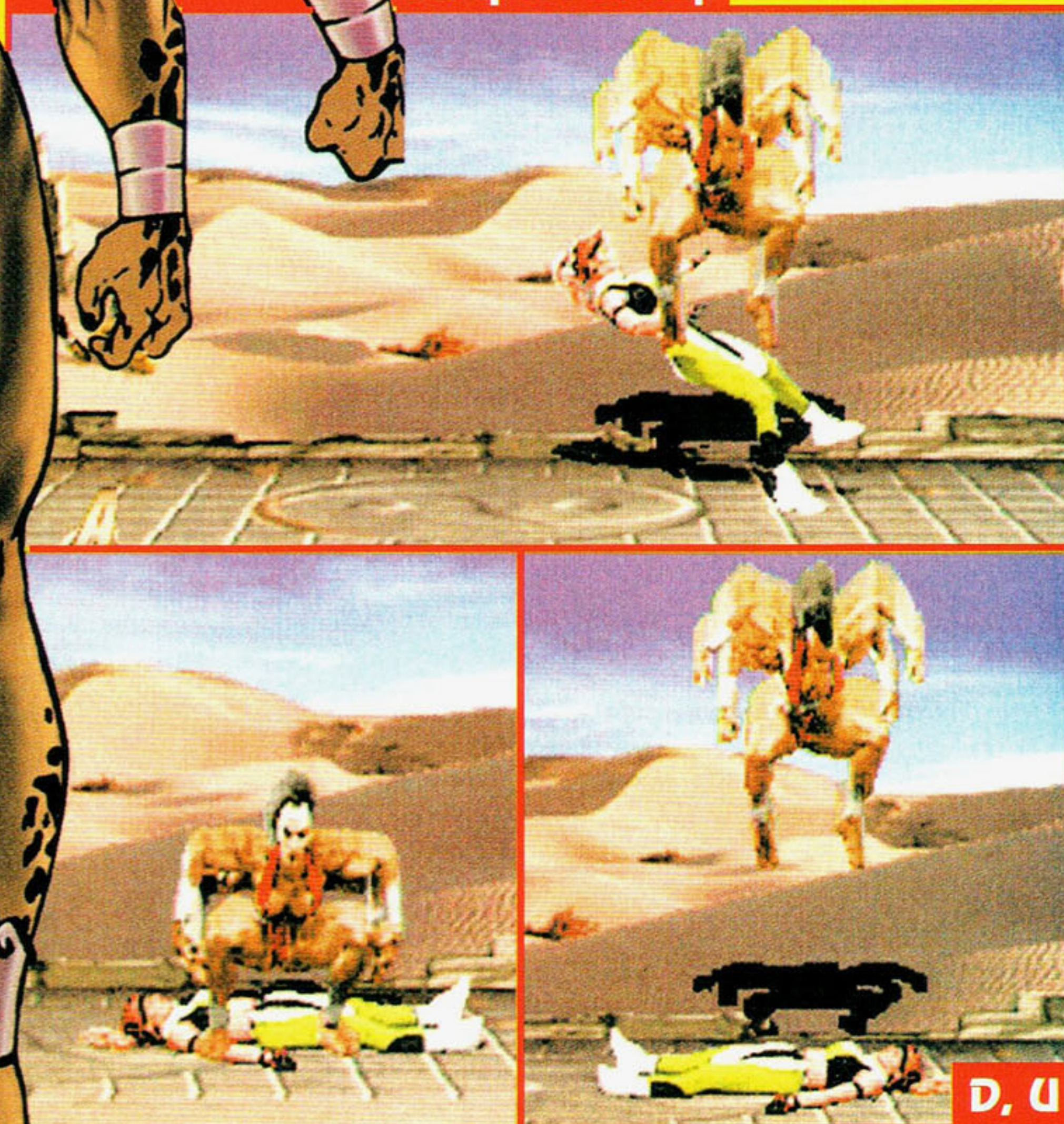
Sheeva foi escolhida a dedo por Shao Kahn para ser a protetora pessoal de Sindel. Ela começa a suspeitar da lealdade de Shao Kahn para com sua raça de Shokan quando ele coloca Motaro como líder dos esquadrões de extermínio. Em Outworld, a raça de Centauros de Motaro é inimiga natural dos Shokan.



STATISTICS	1	2	3	4	5
SPEED					
STRENGTH					
COMBO					
MOVES					
OVERALL					

GOLPES ESPECIAIS

Teleport Stomp

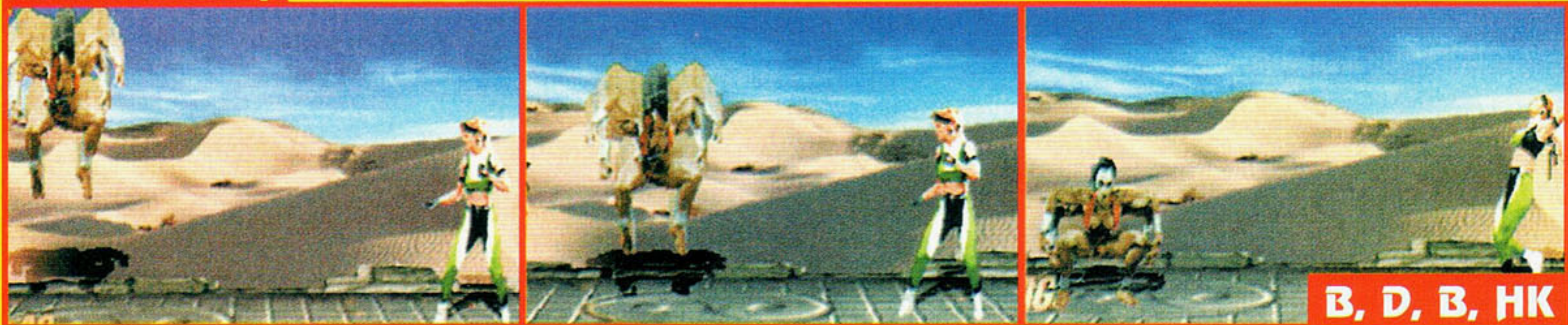


D, U

Fireball



Ground Stomp



GOLPES FINAIS

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



Babality: D, D, D, B, HK



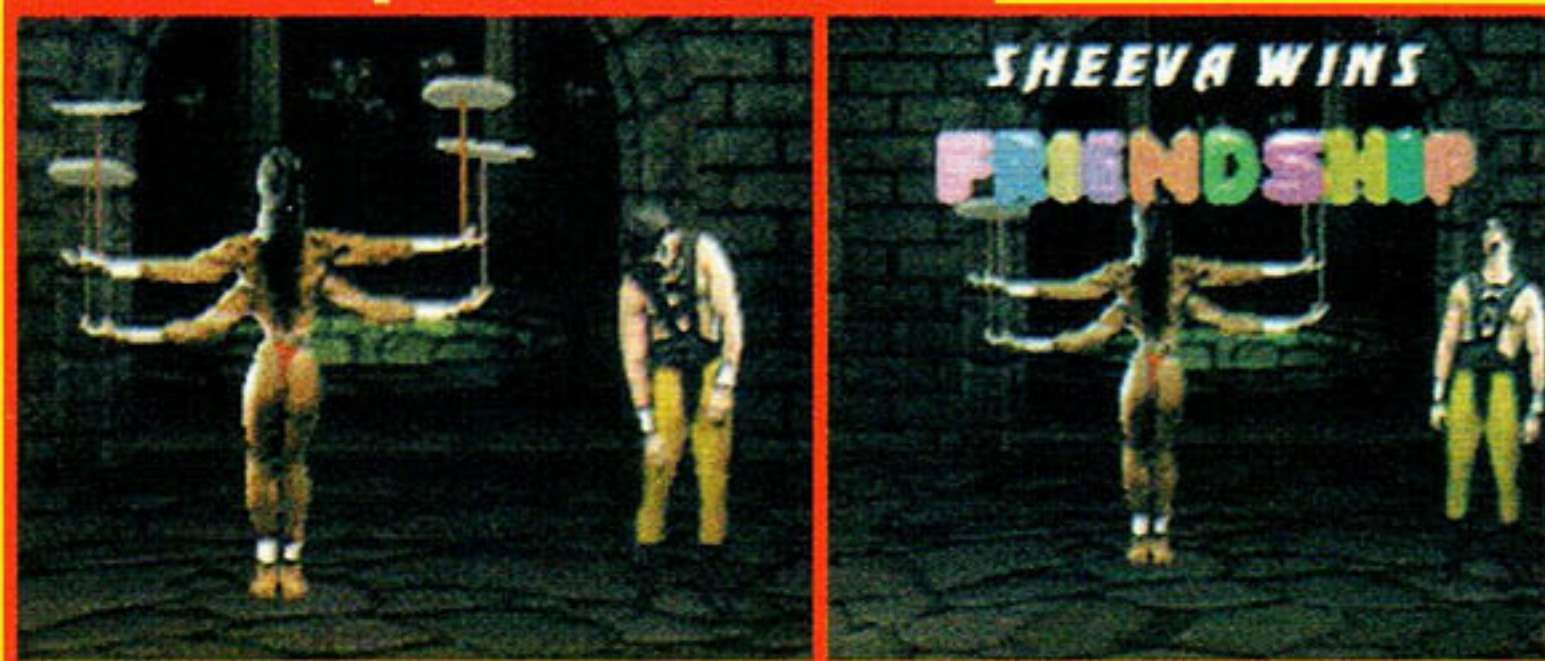
Fatality 2: HK (B, F, F) (Close)



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

SPEED
STRENGTH
COMBO
MOVES
OVERALL

1	2	3	4	5

GOLPES ESPECIAIS

Shriek Ware



Float



Fireball

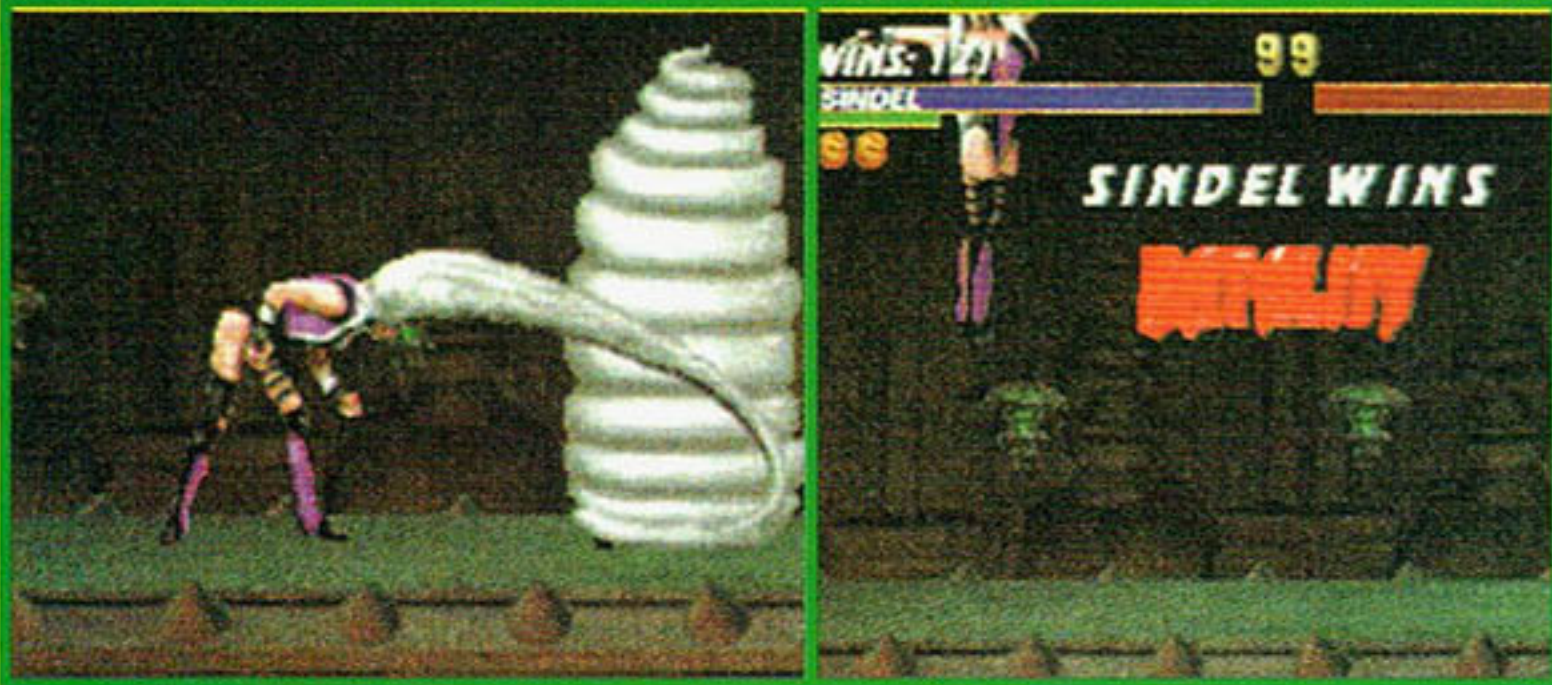


Air Fireball



GOLPES FINAIS

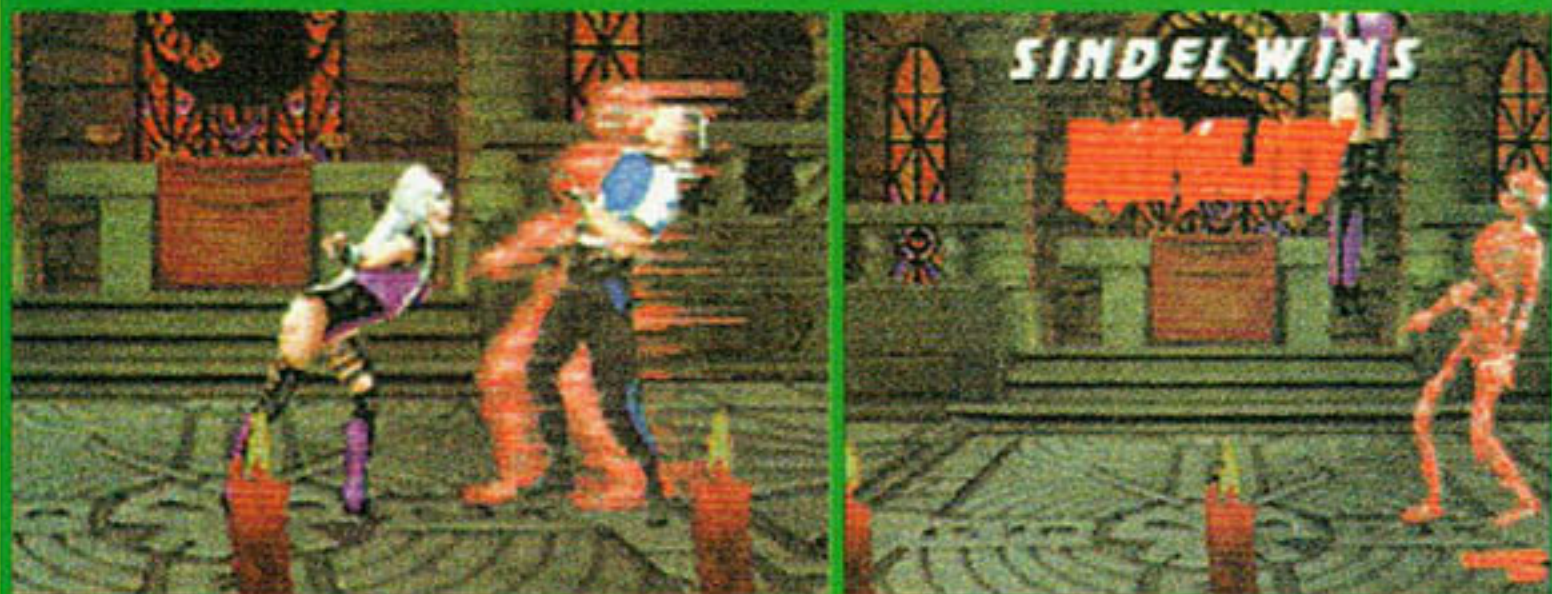
Fatality 1: Run, Run, Block, Run, Block (Sweep)



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)



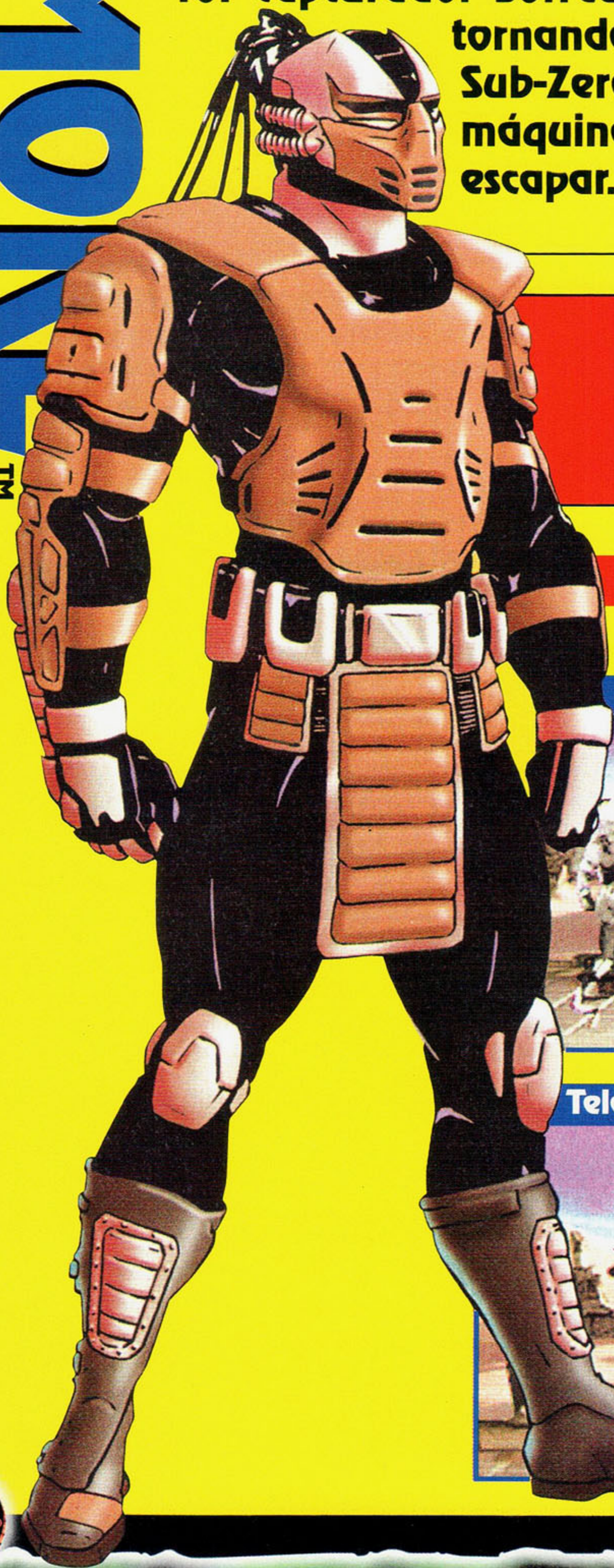
Animality: F, F, U, HP (Anywhere)



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

SMOKE

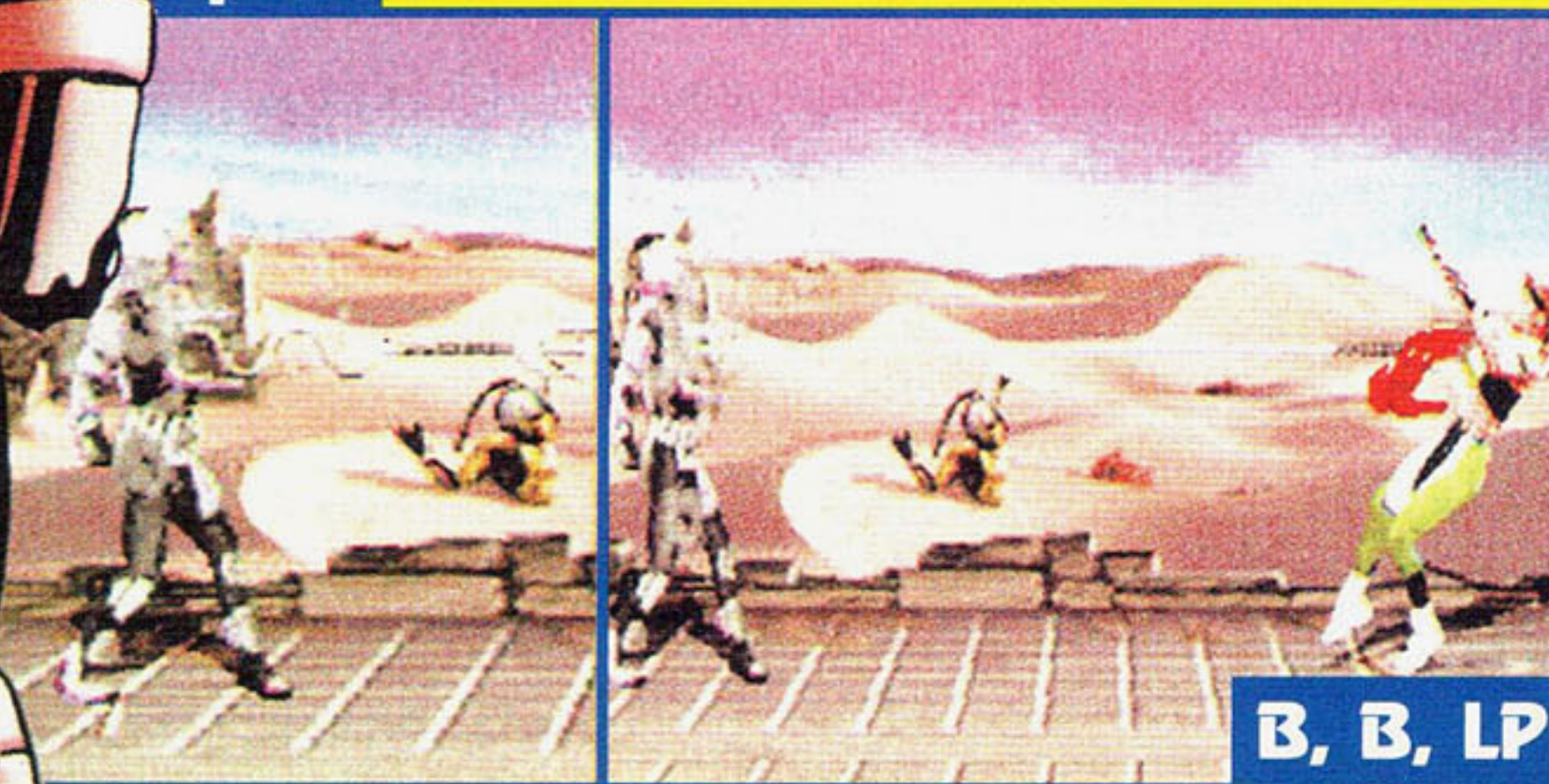
Smoke, unidade LK-7T2, é o terceiro protótipo ciberninja construído pelo clã Lin Kuei. Ele tentou escapar do processo de automação do Lin Kuei com Sub-Zero, mas foi capturado. Sofreu lavagem cerebral completa, tornando-se um frio assassino. Porém, Sub-Zero acredita que há, dentro da máquina, uma alma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



STATISTICS	1	2	3	4	5
SPEED					
STRENGTH					
COMBO					
MOVES					
OVERALL					

GOLPES ESPECIAIS

Spear



B, B, LP

Teleport Punch



F, F, LK

Air Throw

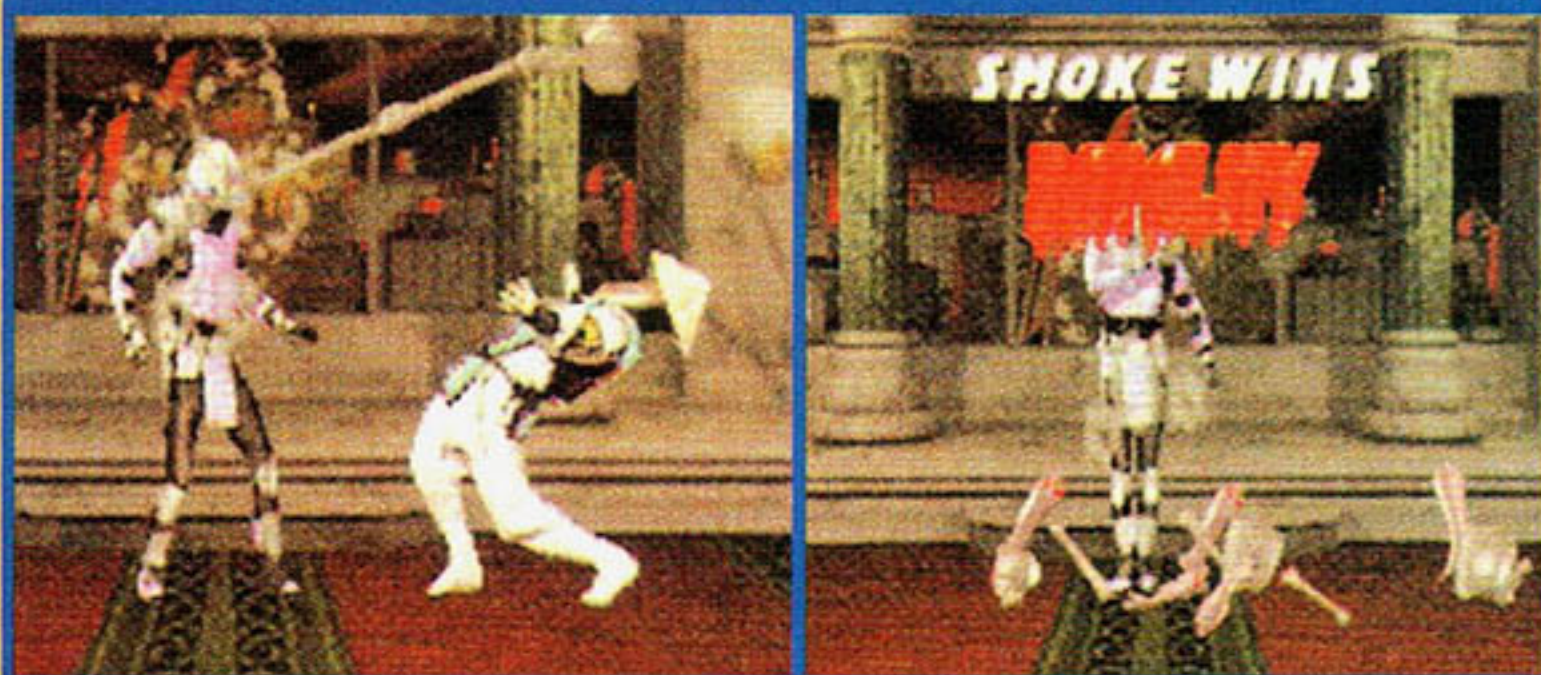


Invisibility



GOLPES FINAIS

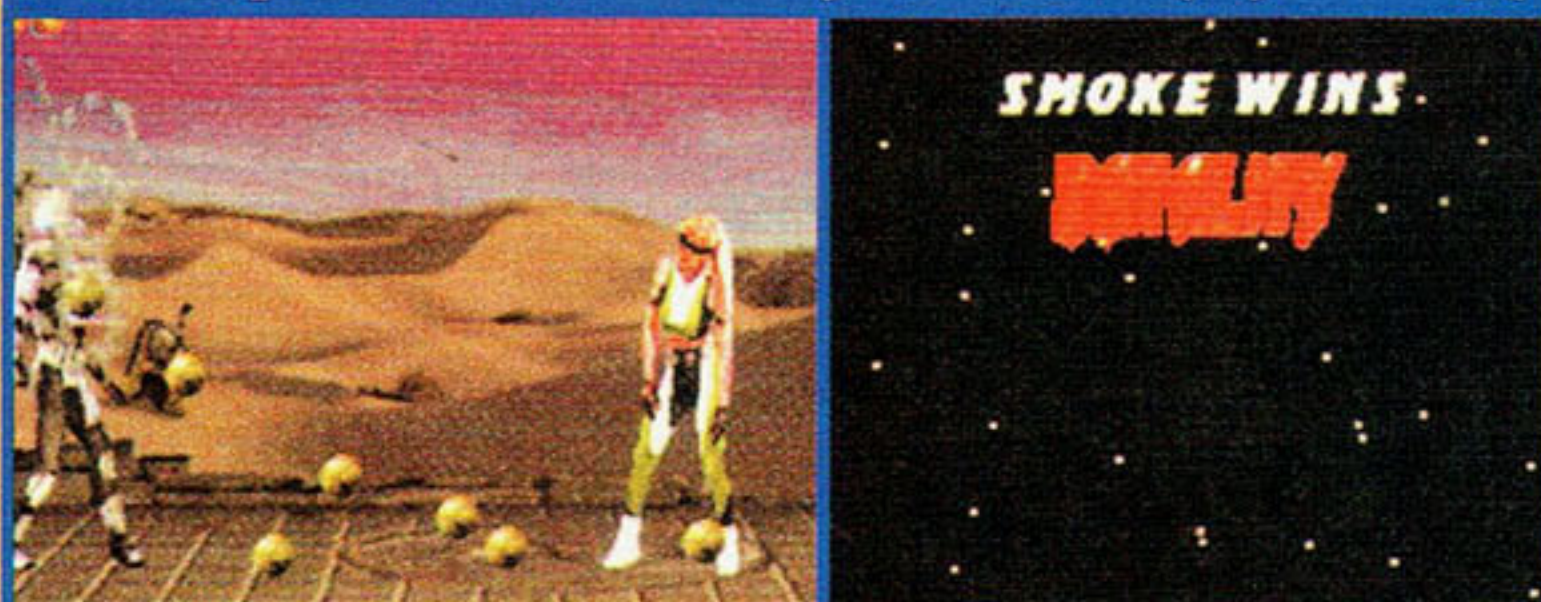
Fatality 1: Block (U, U, F, D) (Full Screen)



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



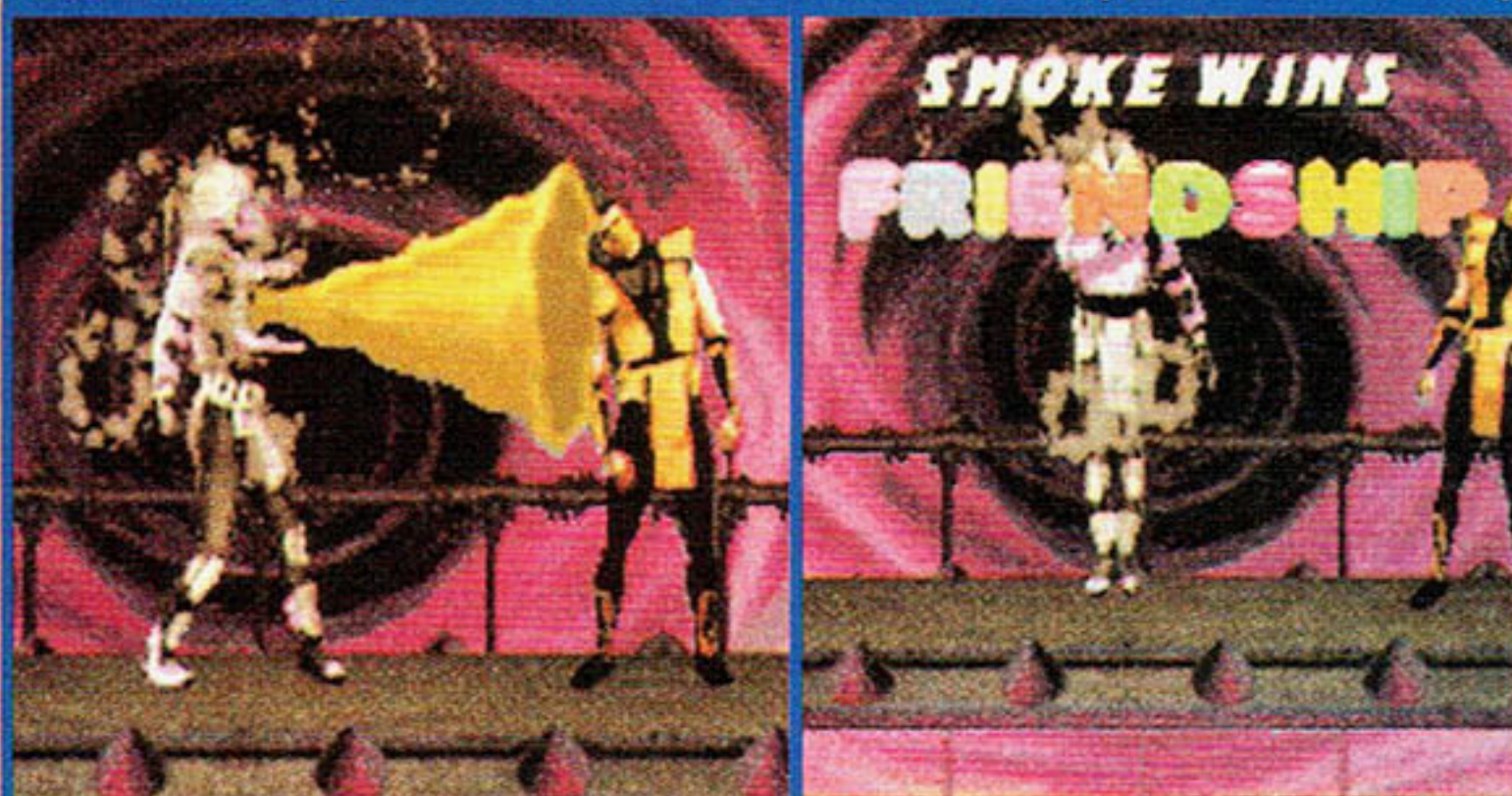
Fatality 2: Run, Block (D, D, F, U) (Sweep)



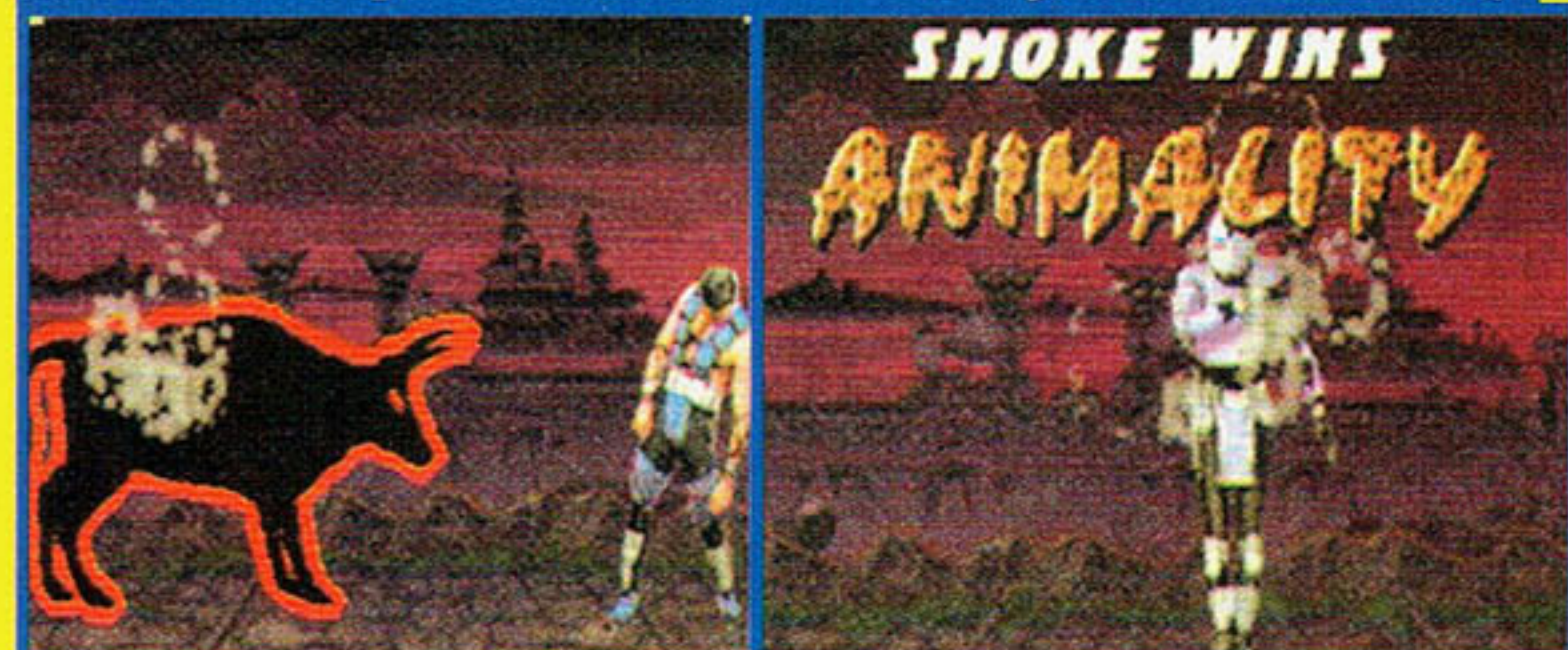
Brutality: LK, LK, HK, Block, Block, LP, LP, HP, Block, Block (Close)



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



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



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

SONY
PLAYSTATION
TM

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)



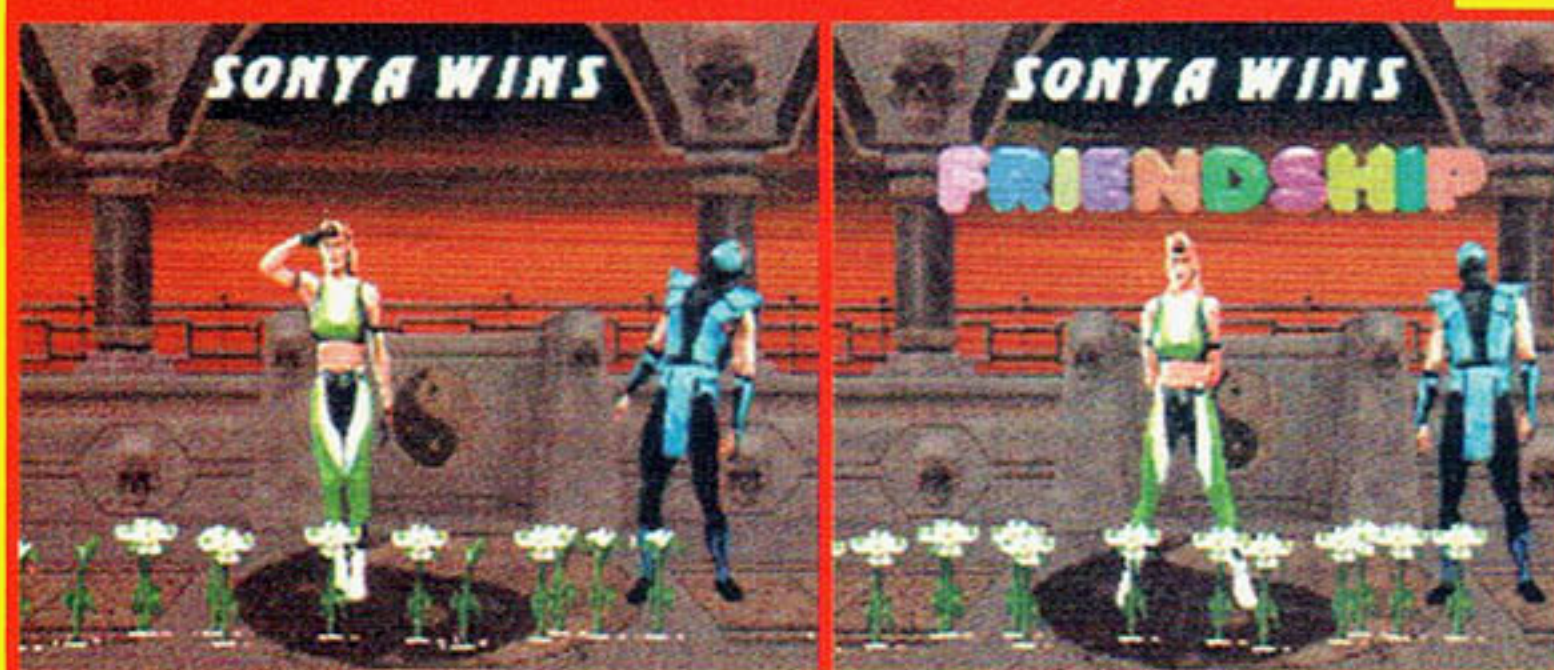
Fatality 2: B, F, D, D, Run (Far)



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

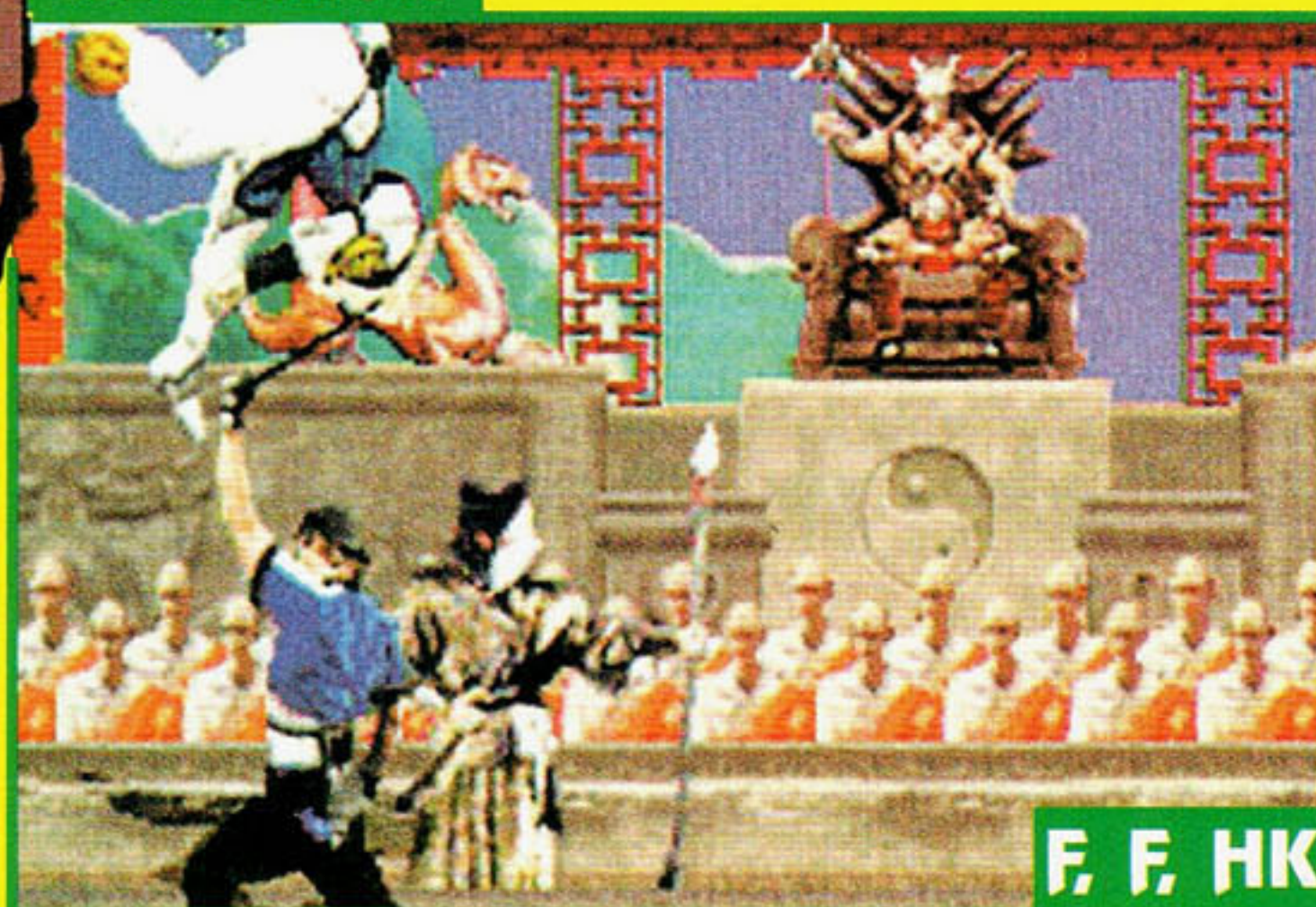
Quando o portal de Outworld se abre sobre uma grande cidade da América do Norte, o pânico e o caos tomam conta de todos. Kurtis Stryker foi o líder da brigada de controle de conflitos quando Shao Kahn começou a tomar almas. Ele torna-se o único sobrevivente de uma cidade habitada por milhões.



STATISTICS	1	2	3	4	5
SPEED					
STRENGTH					
COMBO					
MOVES					
OVERALL					

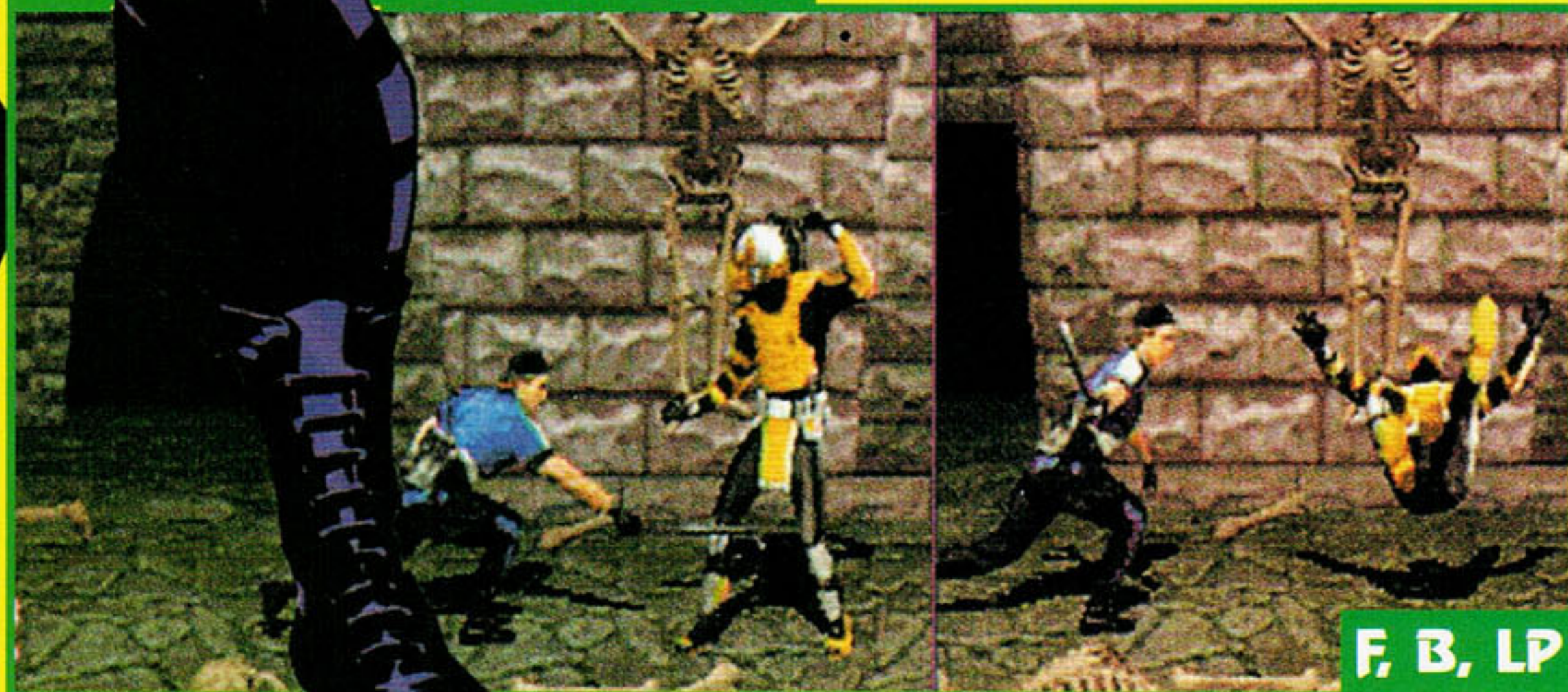
GOLPES ESPECIAIS

Club Throw



F, F, HK

Club Takedown



F, B, LP

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)

UNMASKED SUB-ZERO™

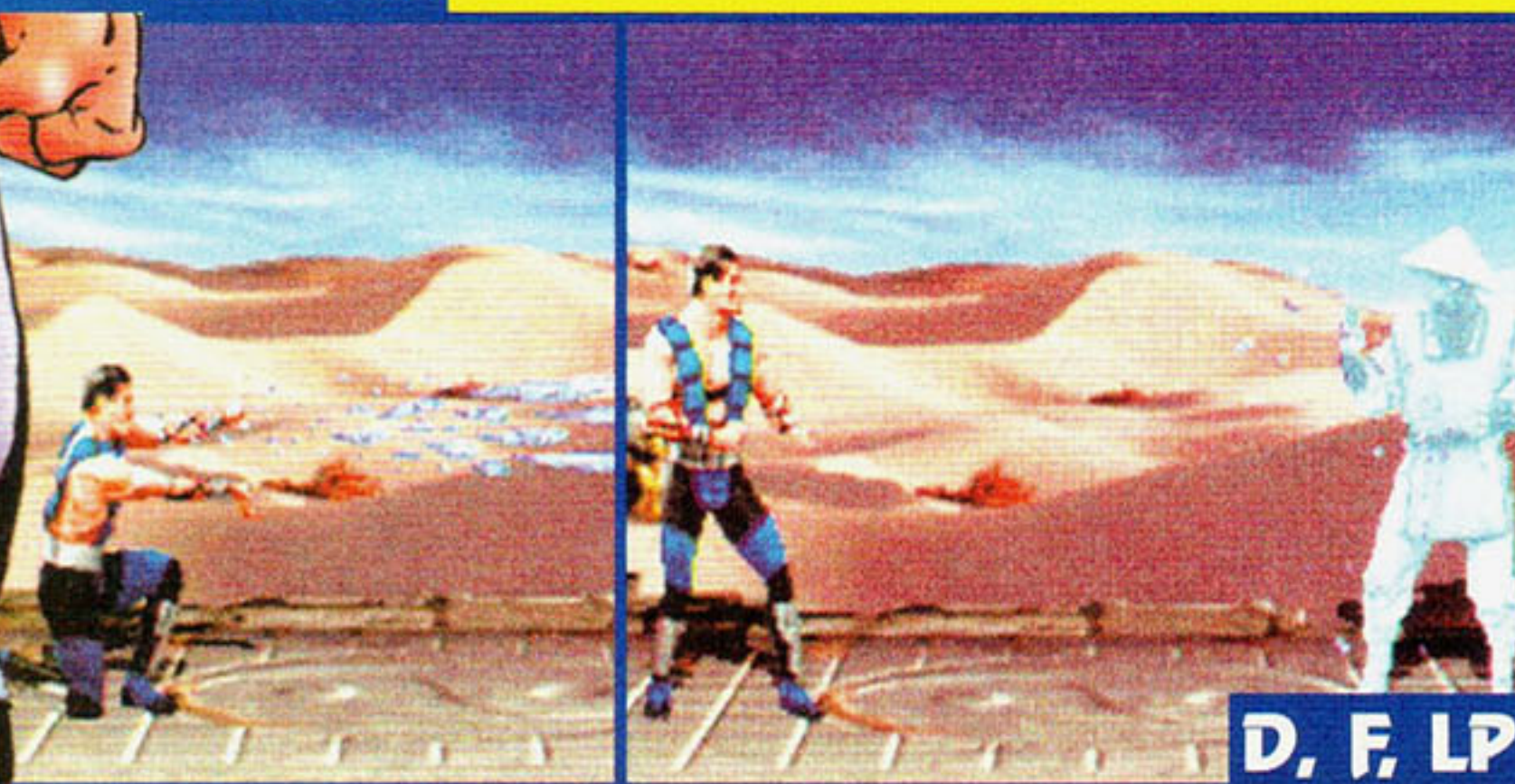
O ninja está de volta, e sem máscara! Traído pelo seu próprio clã, o Lin Kuei, ele quebrou os códigos sagrados de honra ao deixar o clã e ficou marcado para morrer. Mas, diferente dos velhos ninjas, seus perseguidores vêm na forma de máquinas. Ele não só precisa defender-se da ameaça de Outworld mas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



STATISTICS	1	2	3	4	5
SPEED					
STRENGTH					
COMBO					
MOVES					
OVERALL					

GOLPES ESPECIAIS

Ice Ball



D, F, LP

Ice Shower



D, F, HP

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)

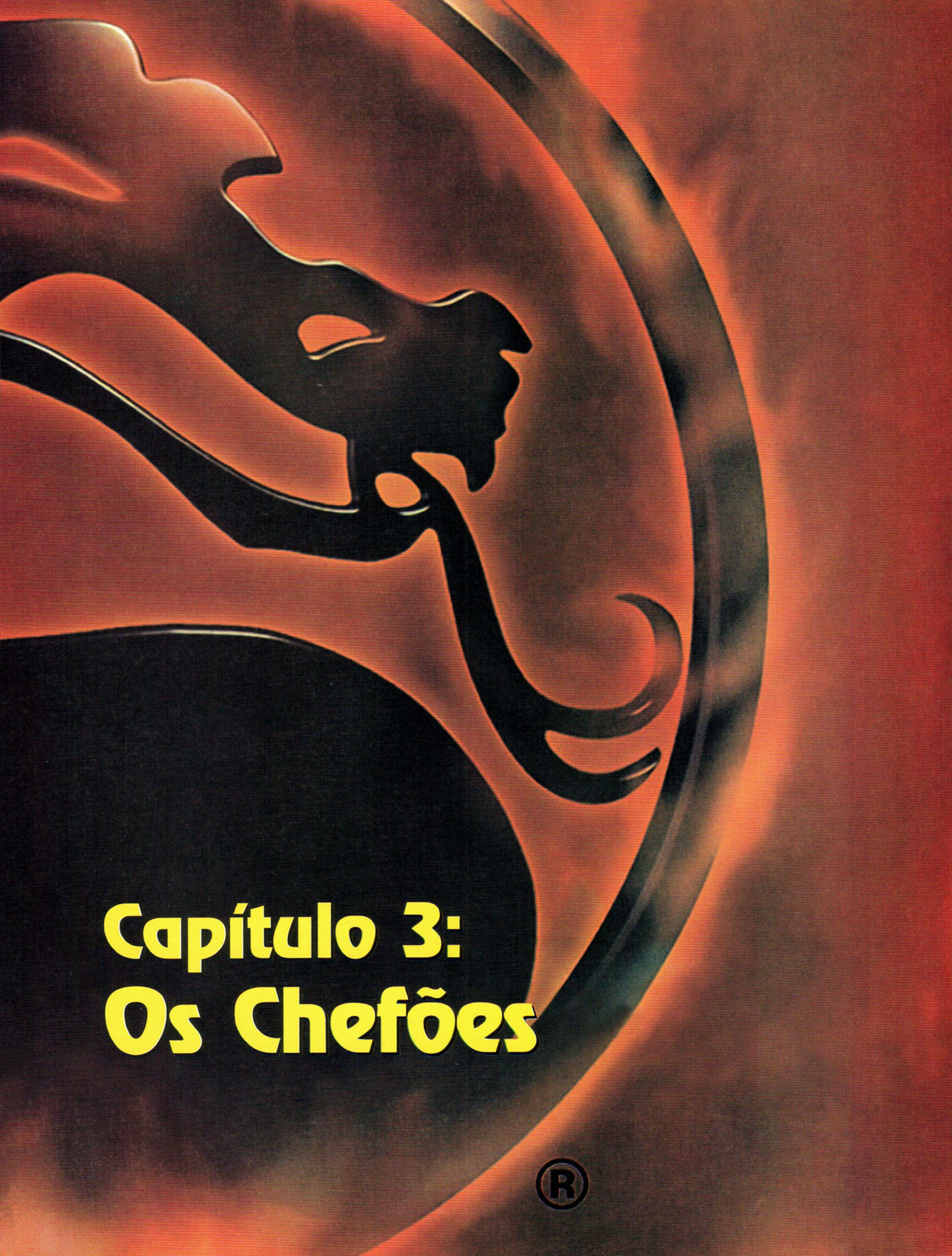


Friendship: LK, Run, Run, U (Far)



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

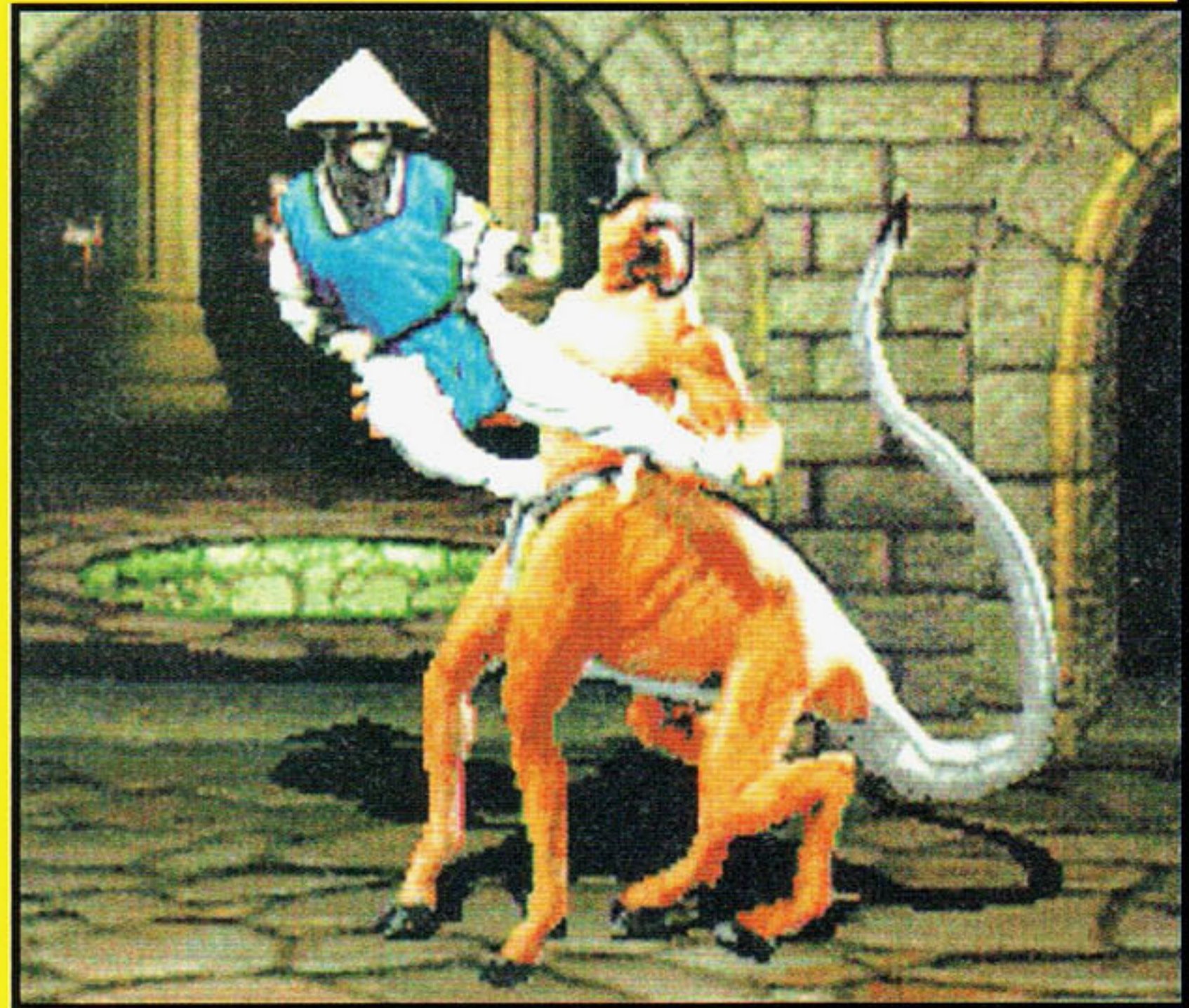
A primeira e, provavelmente, a mais eficaz tática para combater Motaro é tão elementar que muitos jogadores não sonhariam sequer em usá-la numa luta tão dura: o singelo gancho (uppercut)! Agache-se e segure Block. Então, espere Motaro atacá-lo. À medida que ele for caminhando em sua direção, solte Block e pressione Soco Alto (HP) enquanto permanece agachado. Ele irá direto para o soco certo, sendo atingido bem na mandíbula. Se você conseguir começar essa sequência, 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?

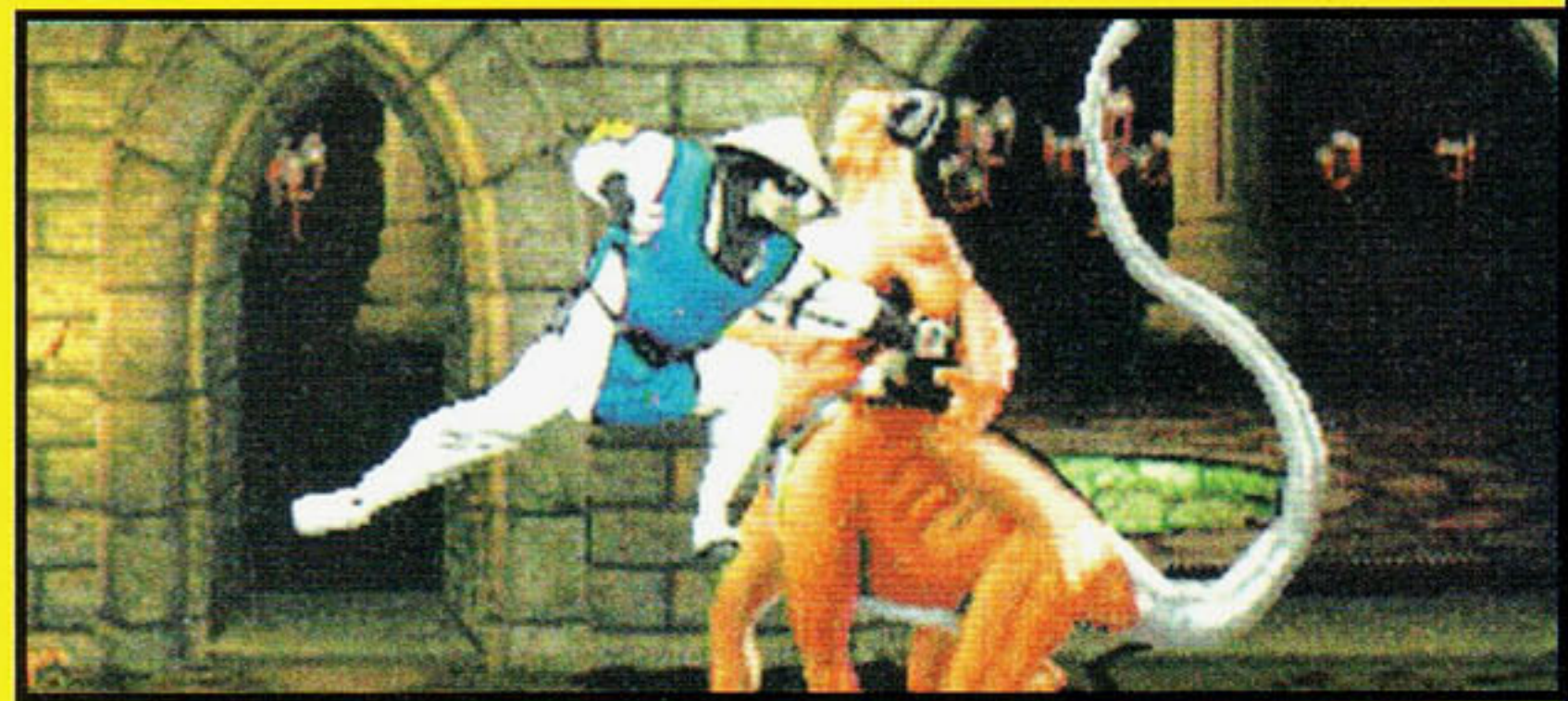
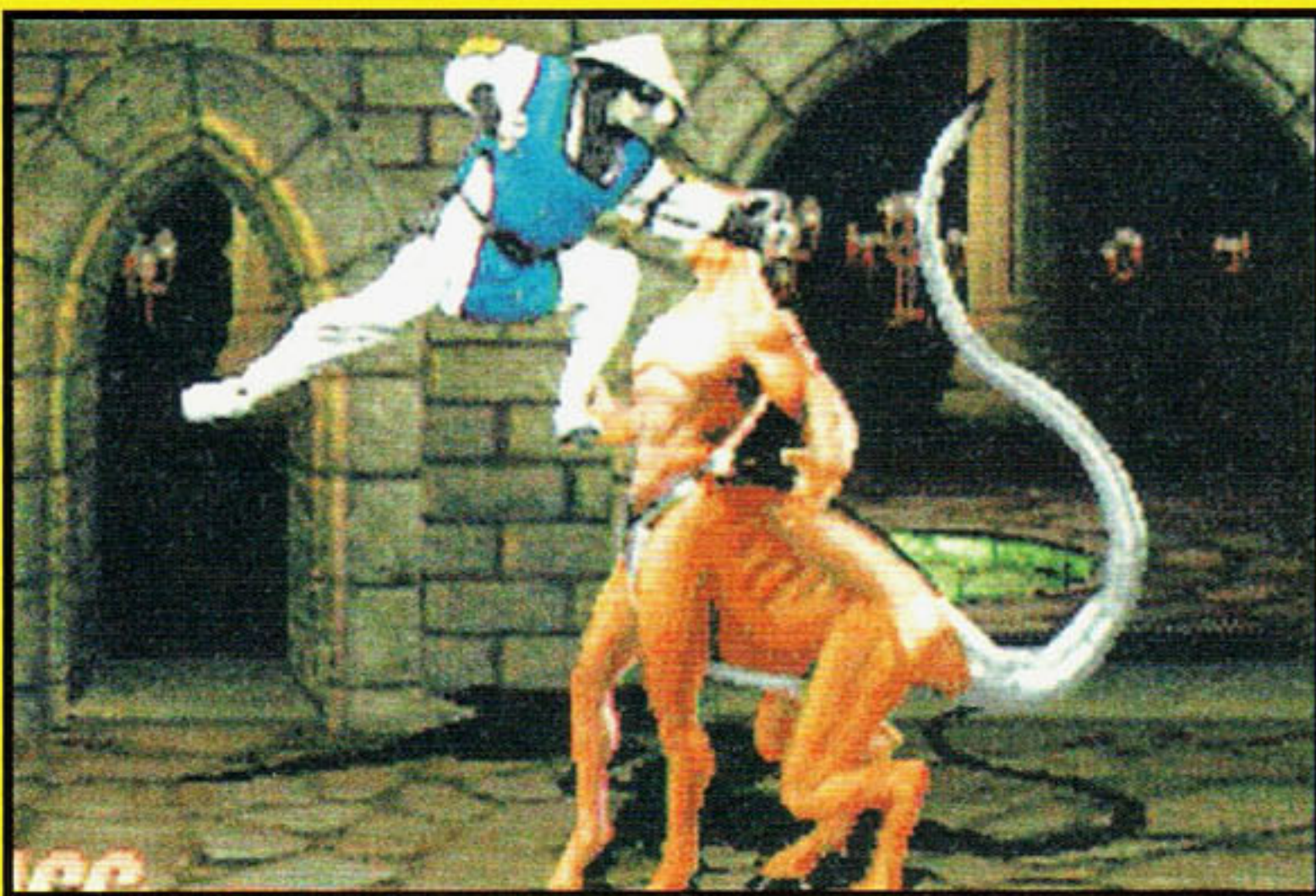


Tática 2

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!

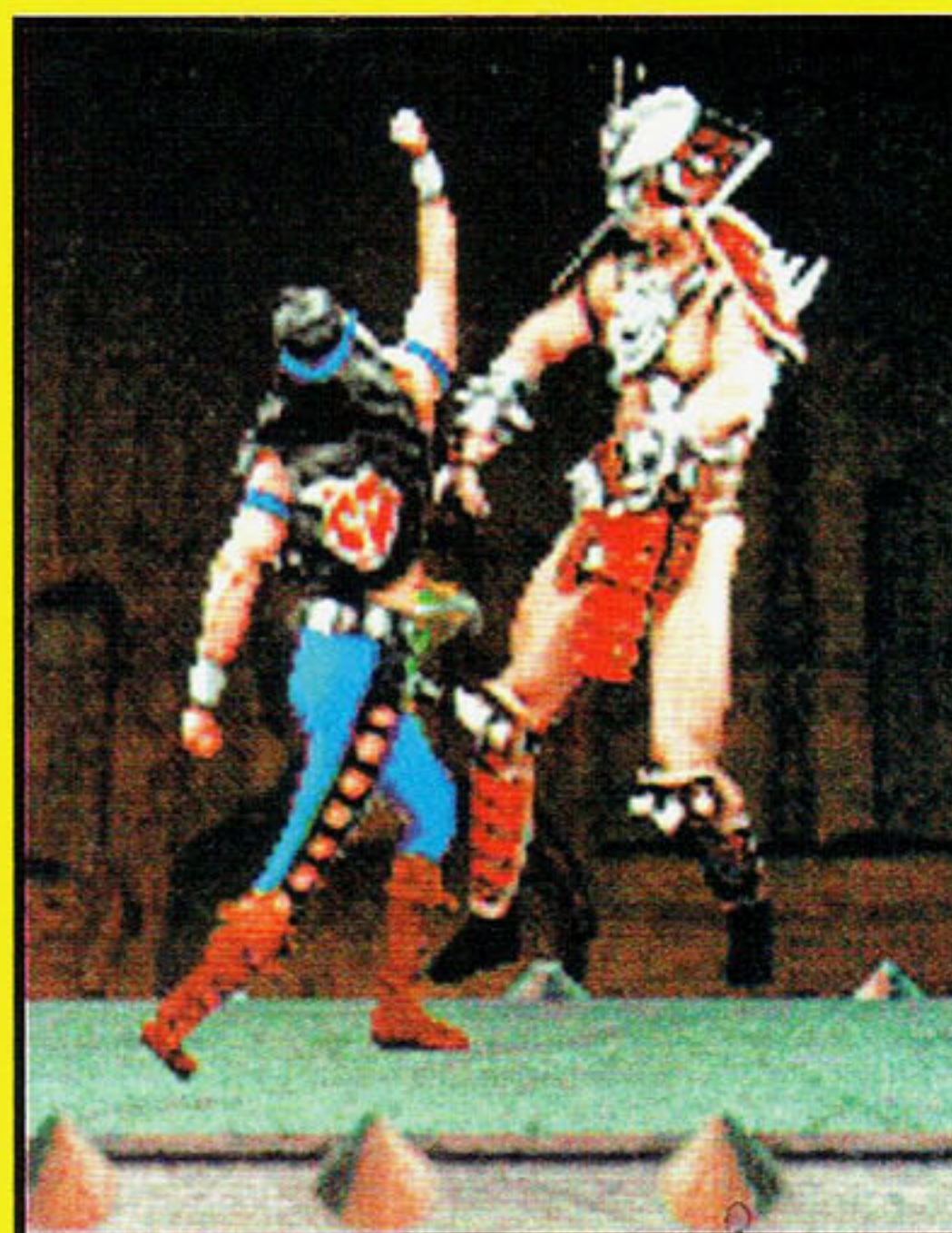
Tática 1

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.

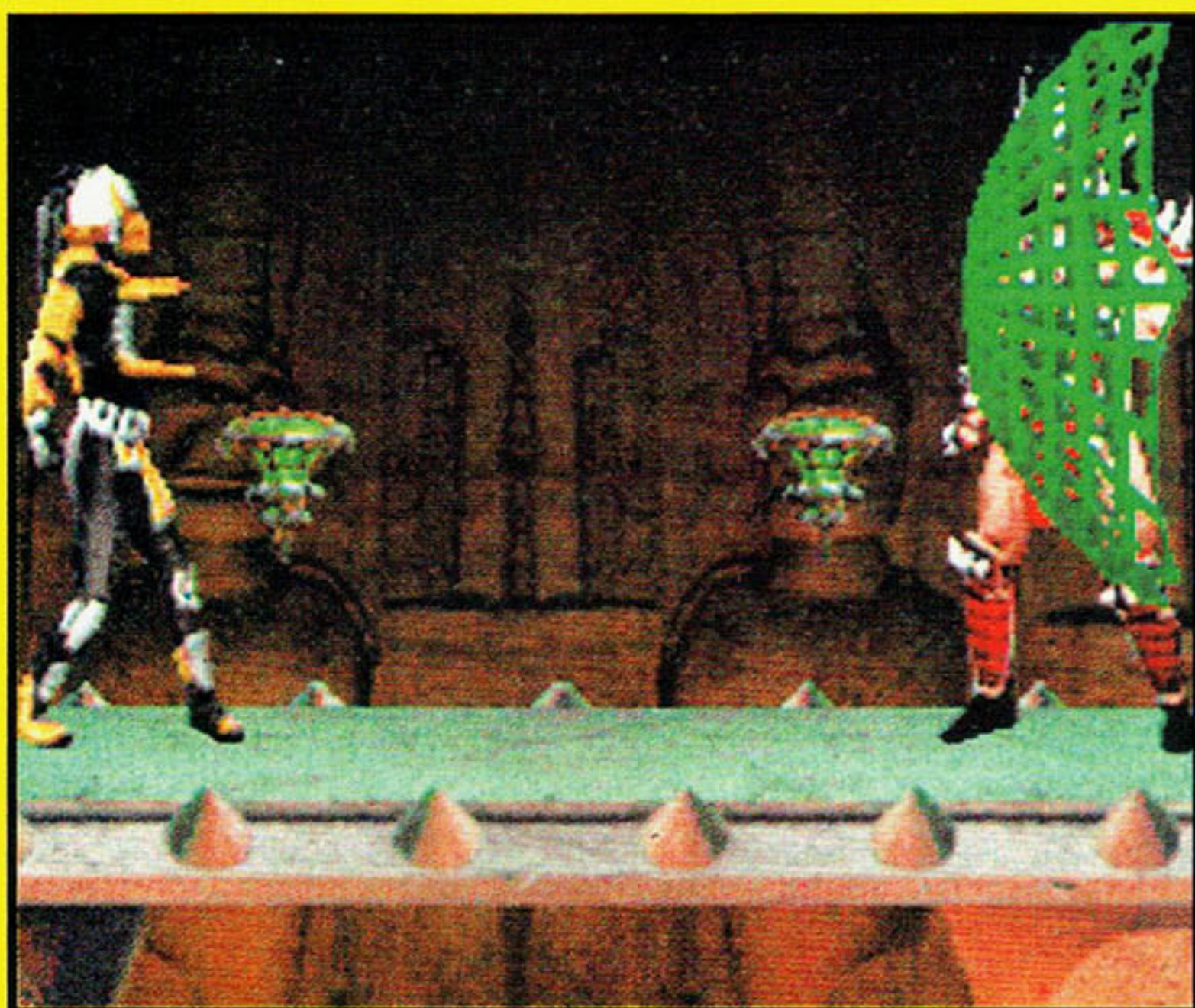
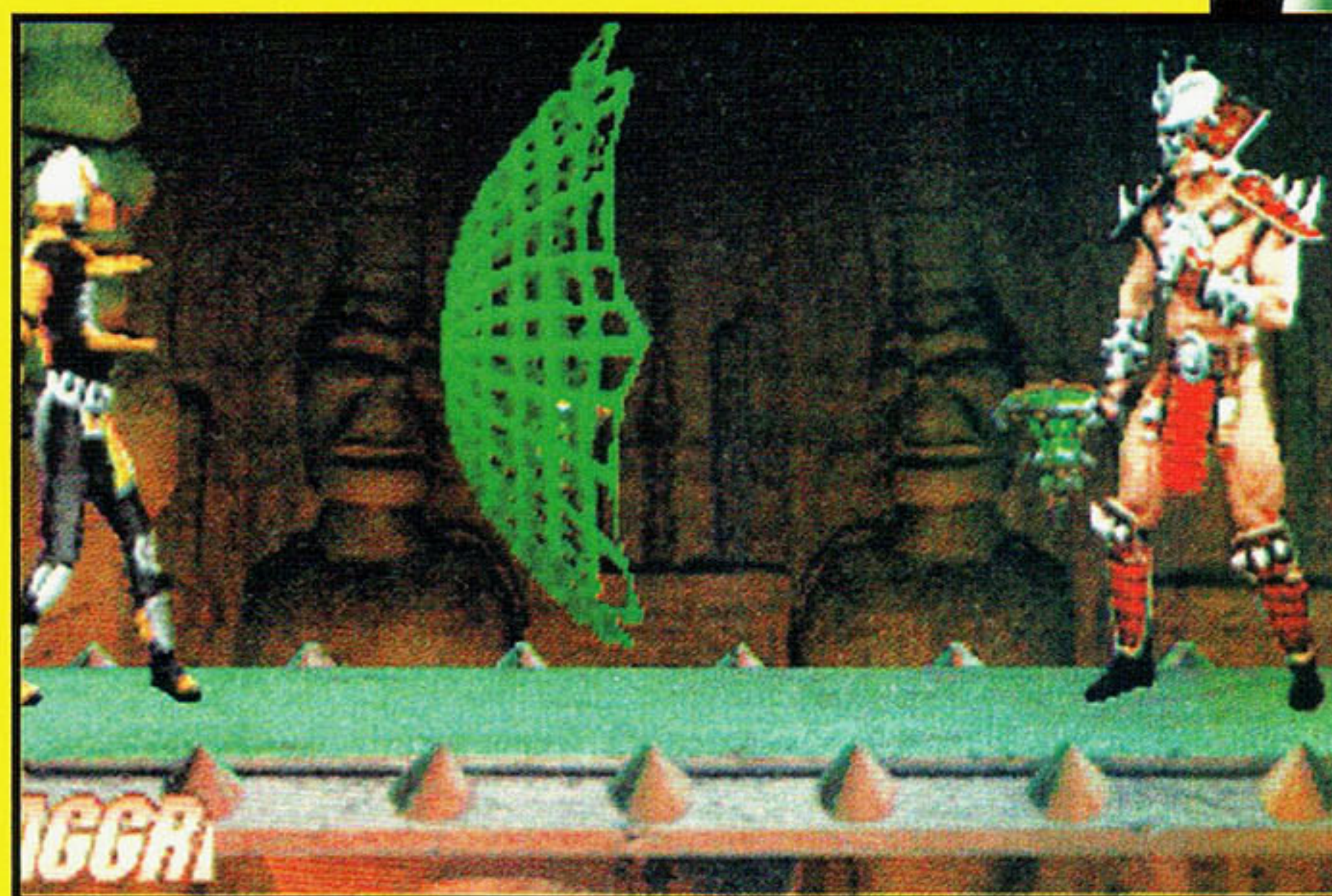


Tática 3

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 tranquila. 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.

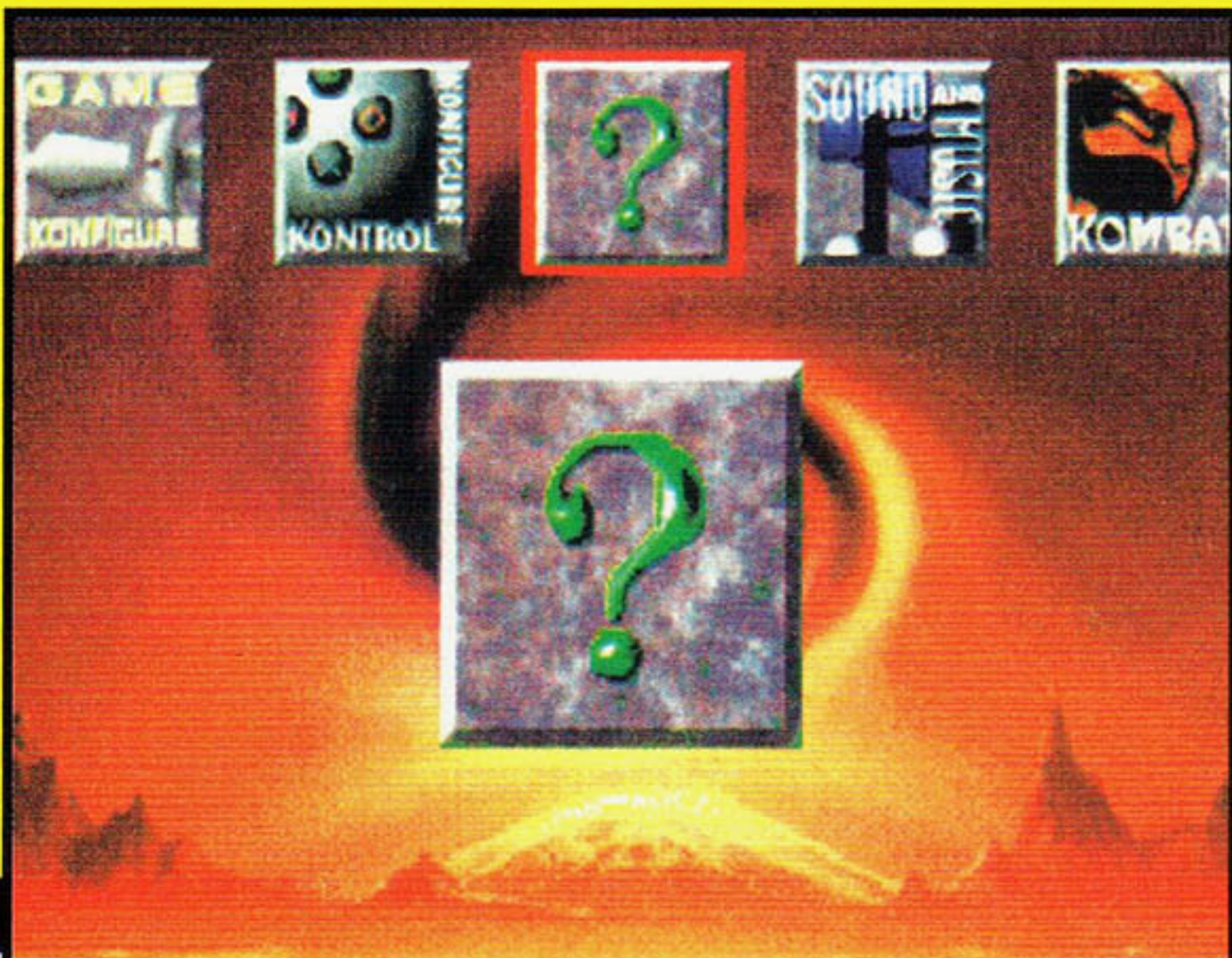
Seleção de Estágios (Todas as versões)

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

0
1
2
3
4
5
6
7
8
9

Símbolo

	Dragão MK
	Logotipo MK
	Yin-Yang
	Número Três
	Sinal de Interrogação
	Relâmpago
	Goro
	Rayden
	Shao Kahn
	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 Kombat

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 Kombat)
050-050	Bell Tower (Torre do Sino)
820-028	Pit III (Poço III)
002-003	River Kombat (Kombat 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 Códigos de Texto

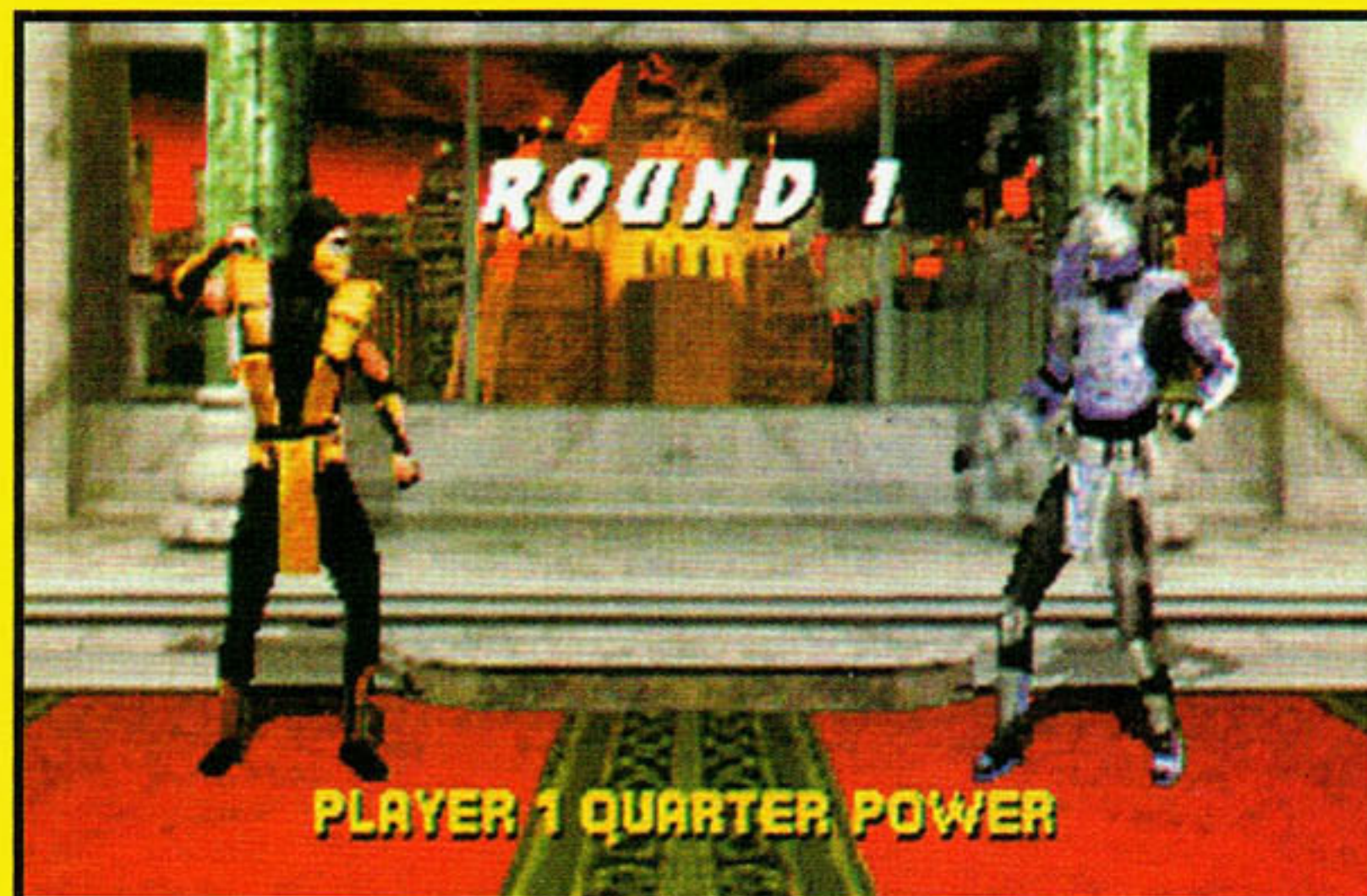
448-844	Don't jump at me MXV (Não pule em cima de mim)
122-221	Skunky!! E.F. (Desagradável!!)
004-400	Watcha gun do? E.B. (O que sua arma faz?)
550-550	Go see Mortal Kombat the live tour! (Vá assistir ao tour de Mortal Kombat ao vivo!)
282-282	No Fear (é um jogo de fliperama)
123-926	No Knowledge that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

Os Códigos 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 Códigos 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

VOCABULÁRIO

Distâncias

Close - Perto

Sweep - Impulso de Pouca Distância

Past Sweep - Impulso de Pouca Distância de Passagem

Inside Sweep - Impulso de pouca Distância de Dentro

Outside Sweep - Impulso de Pouca Distância de Fora

Half Screen - Metade da Tela

Full Screen - Tela Inteira

Far - Distante

Any - Qualquer Distância

Anywhere - Qualquer lugar

Jump - Salto

360° anticlockwise - 360° Sentido Anti-horário

360° clockwise twice - 360° Sentido horário duas vezes

Comandos

Hold - Segurar

Tap - Clicar

Sec - Segundos

Block in midair - Bloqueio no ar

In air - No ar

CONTROLES

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

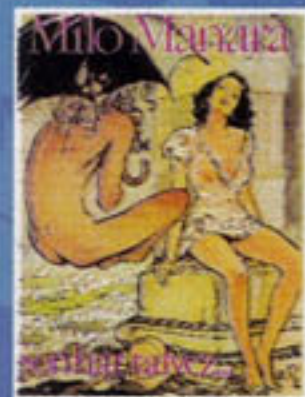
RUN: Correr

LP: Soco Baixo

você vai ficar só olhando?



Não precisa mais! A COMIX BOOK SHOP manda pra você!



HQ - Manara
Sonhar Talvez
R\$ 15,00



HQ - Veiron
O amor Próprio
Logo se Torna
Impróprio
R\$15,00



HQ - Giardino
Little Eco
R\$17,50



HQ - Bolso
Manara
HP e Giuseppe
Bergman
R\$8,00



Foto
Black Ladies
R\$45,00

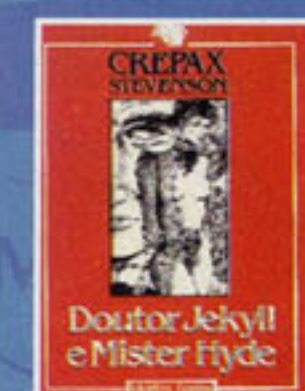
HQ Erótico

O Click - Manara	R\$ 15,00
O Click 2 - Manara	R\$ 15,00
O Perfume Invisível 2 - Manara	R\$ 7,00
A Condessa Vermelha - Pichard	R\$ 15,00
Carmen - Pichard	R\$ 15,00
Corpo a Corpo - Varenne	R\$ 15,00
Valentina Assassina - Crepax	R\$ 7,50
Anita ao Vivo - Crepax	R\$ 7,80
O Bebê de Valentina - Crepax	R\$ 6,50
O Conde Drácula - Crepax	R\$ 15,00
Emanuelle - Crepax	R\$ 17,50
Justine - Crepax	R\$ 17,50

Álbuns e Encadernados

Eu Te Amo Lucimar - Mutarelli	R\$ 12,00
A Confluência da Forquilha Mutarelli	R\$ 15,00
Brazilian Heavy Metal - Vários	R\$ 19,95
O Ás Inimigo - George Pratt	R\$ 13,00
Spirit - Encadernado - Will Eisner	R\$ 12,00
MAUS - Art Spiegelman	R\$ 17,20
MAUS II - Art Spiegelman	R\$ 17,20
Demolidor - O Homem sem medo Frank Miller	R\$ 14,00
V de Vingança - Alan Moore	R\$ 14,00

Taschen Hand-Books
R\$ 5,50



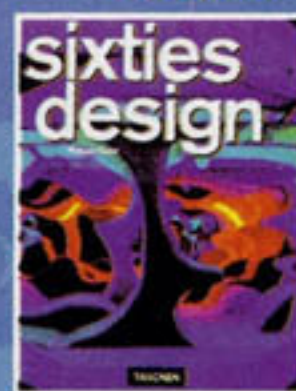
HQ - Crepax
Dr. Jackyl e
Mr. Hyde
R\$15,00



Ilustração
Sorayama
R\$15,00



Ilustração
H. R. Giger Arh+
R\$15,00



Fotos
Sixties
Design
R\$35,00

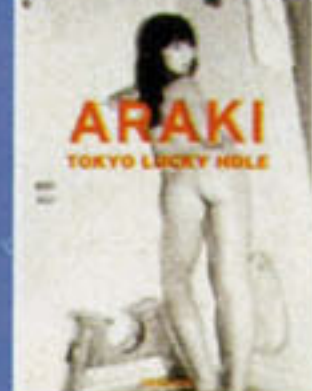


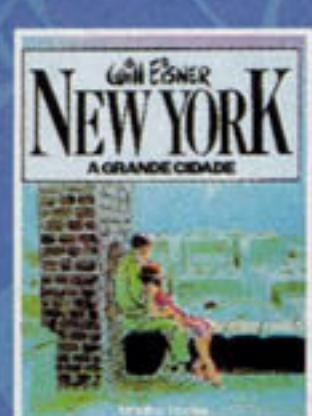
Foto
Araki
R\$45,00



Will Eisner
Contrato
com Deus
R\$15,00



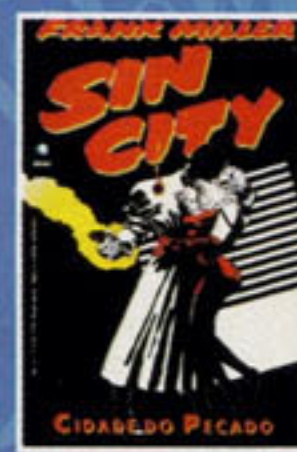
(Autografado)
Will Eisner
No Coração da
Tempestade
R\$35,00



Will Eisner
New York: A
Grande Cidade
R\$21,00



Ilustração
Capa Dura
Pierre & Gilles
R\$72,00



Frank Miller
Sin City
R\$13,00



Foto e Ilustração
Physique
Pictorial
R\$72,00



Ilustração
Ton of Finland
R\$15,00

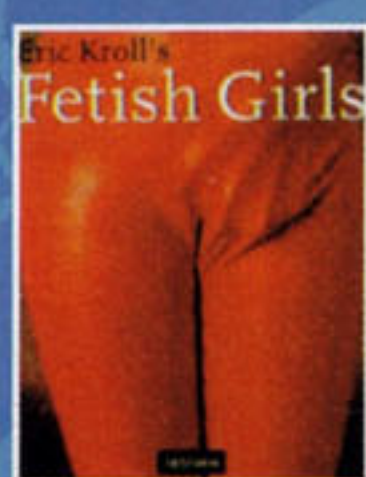


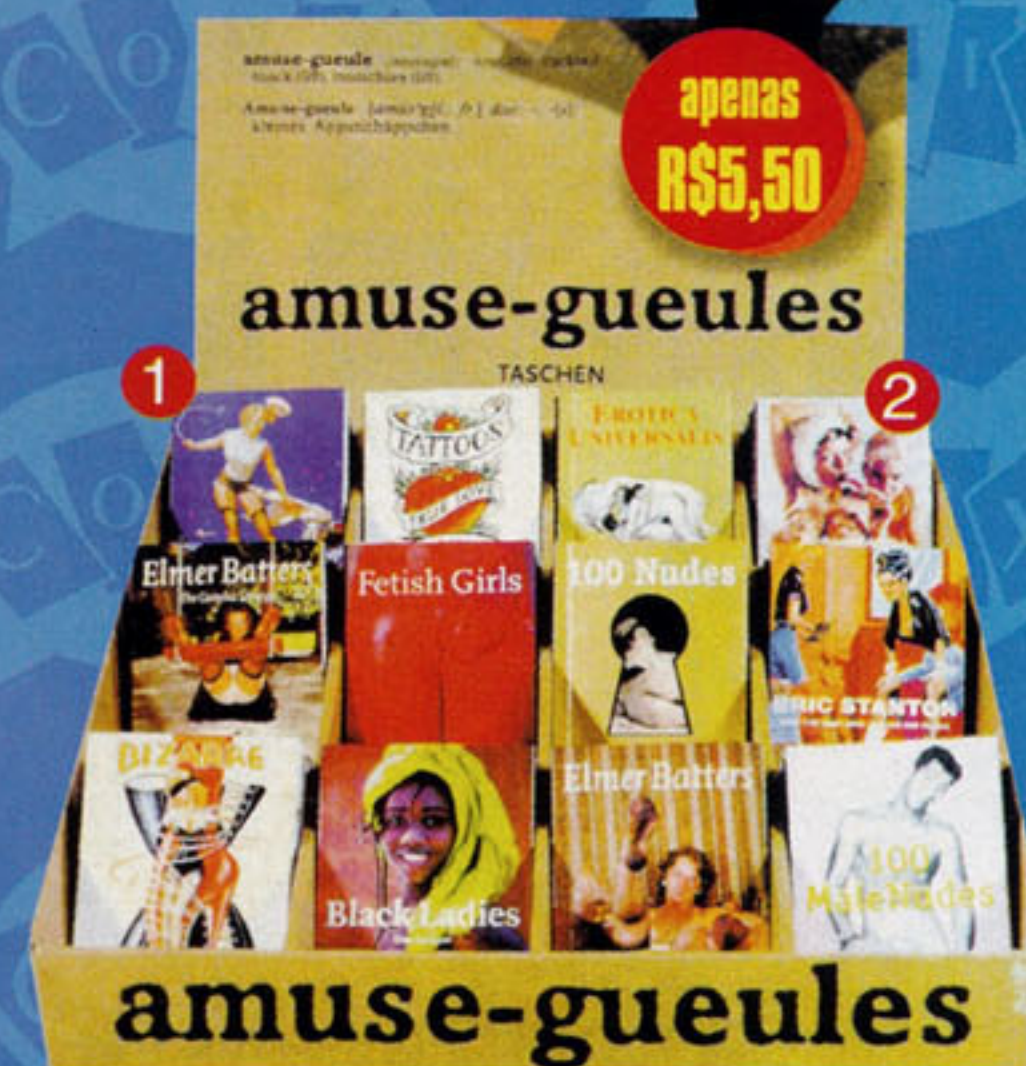
Foto
Fetish Girls
R\$39,00



Fotos
Betty Page
R\$15,00



Foto
The Pin-up
R\$26,00



1 - Pin-Ups

2 - New York Girls

Os maiores nomes da arte moderna e dos quadrinhos de todo o mundo chegarão agora até sua casa. Compre pelo correio o melhor do universo dos quadrinhos nacionais e estrangeiros, enviando o cupom ou lista à parte preenchida juntamente com cheque nominal à COMIX BOOK SHOP, acrescentando R\$4,00 a seu pedido para despesas de correio e você receberá em sua casa com segurança e conforto. Peça hoje mesmo!



COMIX BOOK SHOP
Al. Jaú, 1998 - Cerqueira César
São Paulo - SP - CEP 01420-002
Fone/Fax: (011) 883 2142

Nome:

End.:

Quant.	Cód.(se houver)	Título (e volume se houver)	Preço Unit.	Preço Total
Despesas de Correio			R\$ 4,00	
Total do Cheque				

NÃO PERCA!!!

BREVE, NAS BANCAS

SUPER PÔSTER

MORTAL KOMBAT TRILOGY





Retro AVENGERS

Em prol da cultura gamer

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

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

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

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

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: evil_arthas

Revista: evil_arthas

f facebook.com/retroavengers

✉ retroavengers@gmail.com

retroavengers.com.br

