

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MARAÍS

CORREIOS E ARMAZENS

MEGA DRIVE[®]

MORTAL KOMBAT[®]
II



SEGA

Acclaim

TECTOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu video game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 metros da tela da televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas)

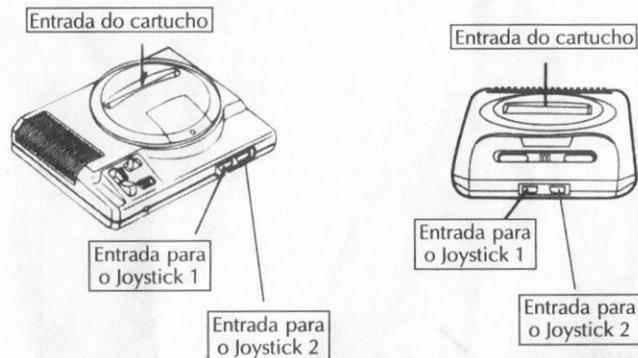
Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.

COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MEGA DRIVE

1. Certifique-se que o MEGA DRIVE está desligado. Conecte o joystick 1. Para jogar com 2 jogadores, conecte também o joystick 2.
2. Coloque o cartucho MORTAL KOMBAT® II no console (veja figura), conforme explica o manual do MEGA DRIVE.
3. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. MORTAL KOMBAT® II pode ser jogado por um ou dois jogadores.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho, enquanto o MEGA DRIVE estiver ligado!



NADA PODE PREPARÁ-LO!

Há 500 anos, o multiforme Shang Tsung foi exilado do Mundo Exterior para o Reino Mãe (Terra) por causa de seus crimes. Ali, com ajuda de seu discípulo Goro, um terrível dragão semi-humano, ele poderia cometer seus crimes desequilibrando as fúrias do reino, permitindo que seu mestre Shao Kahn e seus seguidores entrassem na Terra e governassem-na para sempre.

Mas ele foi vencido.

Ele voltou para o Mundo Exterior como um fracassado, que seria executado pelas mãos de Shao Kahn, governante supremo do Mundo Exterior, dos Planos Astrais de Shokan e dos reinos vizinhos. Com a aparente morte de Goro, seu destino parecia selado. Mas Tsung contou a Kahn sobre seu plano de vingança, um plano tão maligno e perverso que mesmo Kahn se convenceu a conceder-lhe uma última oportunidade para redimir-se. Ele atraiu inteligentemente seus adversários para o bizarro Mundo Exterior onde eles enfrentariam um novo desafio - um torneio organizado pelo próprio Shao Kahn.

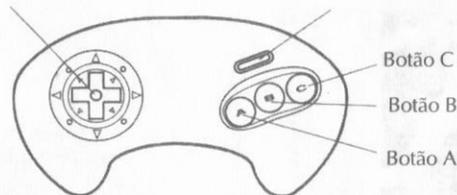
Hoje, começa o torneio... de novo!



QUE COMECE O TORNEIO!

Botão D (Direcional)

Botão Start (Início)



ATENÇÃO: O JOGO ESTÁ AJUSTADO PARA O JOYSTICK DE 3 BOTÕES. SE VOCÊ DESEJA USAR O JOYSTICK 6 BOTÕES, POR FAVOR VEJA AS INSTRUÇÕES DA PÁGINA 4 SOBRE COMO TORNAR O JOGO COMPATÍVEL COM O JOYSTICK 6 BOTÕES.

START GAME (começar o jogo) dá início a uma batalha para um jogador com o título de Grande Campeão. Primeiro, porém, deve-se escolher um lutador. A tela para escolha do guerreiro mostra fotos de todos os guerreiros disponíveis para um jogador.

Para escolher um guerreiro, movimente o quadro colorido até ele, usando o **Botão D**. Quando enquadrar o guerreiro escolhido, pressione os **Botões A, B** ou **C** para selecioná-lo.

Para escolher um guerreiro ao acaso, deixe o quadro no primeiro guerreiro (Liu Kang, para o jogador 1, Reptile para o jogador 2) e pressione o **Botão D** para cima e o **Botão START**. Se um segundo jogador quiser entrar no torneio, pode fazê-lo a qualquer momento pressionando o seu **Botão START**. Isso fará os dois jogadores voltarem à Tela de "Escolha do Guerreiro", onde devem escolher novamente os seus guerreiros. Ambos os jogadores podem escolher o mesmo guerreiro. Quando isso acontecer, os dois serão diferenciados pela cor. Os jogadores, então, lutarão entre si; o vencedor continuará no torneio e a partida do perdedor terminará.



OPTIONS (Opções)

Leva o jogador à tela de OPÇÕES, onde várias características do jogo podem ser modificadas usando-se o **Botão D**.

DIFFICULTY (Dificuldade)

Permite escolher se o jogo será Muito Fácil (Very Easy), Fácil (Easy), Médio (Medium), Difícil (Hard) ou Muito Difícil (Very Hard). Para estabelecer o nível de dificuldade, mova o cursor para o nível escolhido e pressione qualquer botão. Mova, então, o cursor para DONE (Feito) e pressione o **Botão START**.

CREDITS (Créditos)

Permite determinar quantas continuações você pode usar antes de terminar o jogo. Para aumentar ou diminuir seus créditos, mova o **Botão D** para esquerda ou direita. Depois de escolher o número desejado de créditos, movimente o cursor até DONE (Feito) e pressione o **Botão START**.

CONTROLES EXTRA:

Para escolher o Joystick 6 Botões, movimente o cursor para o Joystick 1 ou 2 e pressione o **Botão A** para escolher. Uma vez feita a escolha, movimente o cursor para DONE (Feito) e pressione o **Botão START**.

Para sair das tela de opções e voltar voltar para a Tela de Título, movimente o cursor para DONE (Feito) e pressione o **Botão START**.

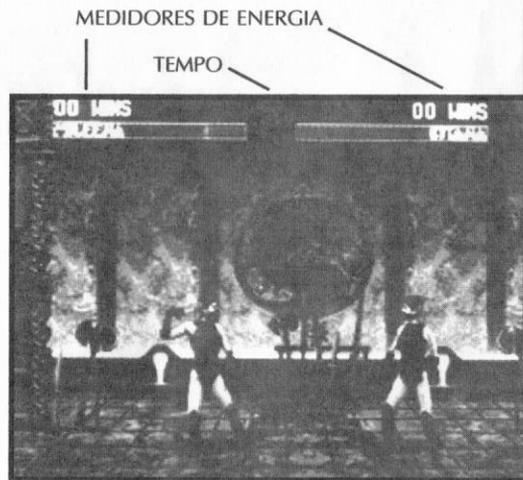


AS REGRAS DO MUNDO EXTERIOR

Enquanto os "kombatentes" do Torneio Shaolin de Artes Marciais original apostavam suas vidas por suas habilidades, no torneio do Mundo Exterior de Shao Kahn, eles apostam muito mais!!!

O torneio do Mundo Exterior testa primeiro a habilidade de luta do guerreiro opondo-o a cada um dos terríveis guerreiros da Terra. Em todas as batalhas do Mortal Kombat, medidores nos cantos superiores esquerdo e direito da tela mostram a força dos guerreiros.

Os medidores começam completamente verdes em cada assalto, mas toda vez que um guerreiro é golpeado, acrescenta-se um fragmento em cor vermelha que indica o grau de lesões. Quando a barra de um guerreiro fica completamente vermelha, ele é nocauteado e seu adversário ganha o assalto.



Se terminar o tempo antes que um dos combatentes seja nocauteado, o guerreiro com menos lesões é declarado o vencedor. O primeiro guerreiro a vencer dois assaltos ganha a partida e avança para seu próximo adversário.

NOTA: Se se passarem cinco assaltos sem que um dos jogadores ganhe a partida, ambos os combatentes serão desclassificados do torneio.

Uma vez que um guerreiro derrotou os outros "kombatentes" do torneio, enfrenta o primeiro de seus anfitriões no Mundo Exterior, o demônio Shang Tsung. Com sua juventude restaurada por seu mestre Shao Kahn, Tsung possui poderosas habilidades mágicas e consideráveis habilidades físicas.

Se um guerreiro derrotar Tsung, o seu próximo adversário será o terrível Kintaro, que é da mesma raça dos dragões semi-humanos que geraram Goro. Enfurecido com a morte de seu camarada pelas mãos de um mero mortal, Kintaro procurou entrar no torneio buscando vingança.

Shao Kahn concedeu-lhe esse privilégio em troca de sua submissão.

Derrotar Kintaro prova que um guerreiro é digno de enfrentar Shao Kahn, governante supremo do Mundo Exterior, numa batalha. Derrote-o, e acabe com seu governo, tornando-se o Guerreiro Supremo do reino do Mundo Exterior!



A ARTE DO KOMBATE II:

OS MOVIMENTOS BÁSICOS:

A arte do "Kombate" é a mesma há milhares de anos. Um guerreiro sábio começará o seu treino com a arte da defesa. Muito mais importante do que aprender como dar socos, é aprender como evitá-los ou esquivar-se deles, pois um adversário que ataca, também é vulnerável ao ataque. As lições de defesa são as seguintes (com base nos comandos padrão):

3 BOTÕES

PARA AVANÇAR OU RECUAR: Pressione o **BOTÃO D** para a ESQUERDA ou DIREITA.

PARA BLOQUEAR: Pressione o **Botão START**.

PARA AGACHAR-SE: Pressione o **BOTÃO D** para BAIXO.

SALTAR: Pressione o **BOTÃO D** para CIMA.

PARA ATIRAR-SE PARA FRENTE OU PARA TRÁS: Pressione o **BOTÃO D** para CIMA + ESQUERDA ou DIREITA (DIAGONAL).

6 BOTÕES

PARA AVANÇAR OU RECUAR: Pressione o **BOTÃO D** para a ESQUERDA ou DIREITA.

PARA BLOQUEAR: Pressione o **BOTÃO Y** ou **B**.

PARA AGACHAR-SE: Pressione o **BOTÃO D** para BAIXO.

PARA SALTAR: Pressione o **BOTÃO D** para CIMA.

PARA ATIRAR-SE PARA FRENTE OU PARA TRÁS: Pressione o **BOTÃO D** para CIMA + ESQUERDA ou DIREITA (DIAGONAL).



Quando controlar a defesa, um guerreiro pode começar a aprender os movimentos de ataque fundamentais - os socos e chutes. Juntamente com táticas defensivas, esses movimentos são suficientes para derrotar a maior parte dos inimigos. Os principais movimentos de ataque são os seguintes:

3 BOTÕES:

PARA SOCAR (FRACO): Pressione o **BOTÃO A**.
 PARA SOCAR (FORTE): Pressione para AVANÇAR ou RECUAR + **Botão A**.
 PARA CHUTAR (FRACO): Pressione o **BOTÃO B**.
 PARA CHUTAR (FORTE): Pressione o **BOTÃO C**.

6 BOTÕES:

PARA SOCAR (FRACO): Pressione o **BOTÃO A**.
 PARA SOCAR (FORTE): Pressione o **BOTÃO X**.
 PARA CHUTAR (FRACO): Pressione o **BOTÃO C**.
 PARA CHUTAR (FORTE): Pressione o **BOTÃO Z**.



OS MOVIMENTOS AVANÇADOS:

Os movimentos avançados usam os movimentos básicos como base para desenvolver poderosas manobras. Mas embora eles causem mais danos, são também mais lentos. Os movimentos avançados são os seguintes:

PARA DAR UM GANCHO "UPPERCUT": Pressione AGACHAR-SE + SOCO FORTE ou FRACO.
 PARA DAR UMA RASTEIRA: Pressione RECUAR + CHUTE FRACO.
 PARA DAR UM CHUTE CIRCULAR: Pressione RECUAR + CHUTE FORTE.
 PARA DAR UM SOCO VOADOR: SALTAR ou ATIRAR-SE + SOCO FRACO ou FORTE.
 PARA DAR UM CHUTE VOADOR: SALTAR ou ATIRAR-SE + CHUTE FORTE ou FRACO.

MOVIMENTOS ESPECIAIS:

Enquanto ser mestre do "Kombate" pode ser suficiente para ganhar qualquer concurso na Terra, um concurso no Mundo Exterior exige muito mais de um guerreiro. Em preparação para esse torneio, cada guerreiro aperfeiçoou diversos movimentos especiais. Esses movimentos geralmente requerem energia espiritual ou sobrenatural, condicionamento físico perfeito ou implantes biônicos para serem eficazes, e podem ser especialmente potentes, freqüentemente arrasando um adversário.



SABEDORIA DO GUERREIRO:

A paciência é o maior aliado do guerreiro. Espere o seu adversário atacar, e então contra-ataque quando ele estiver mais vulnerável.

A sincronização dos movimentos é essencial. Pratique sempre para aprender os segredos da sincronização.

Com a prática, podem ser aprendidas combinações de movimentos que permitem que um guerreiro golpeie o seu adversário por muitas vezes antes que ele tenha oportunidade de se defender, fazendo deles instrumentos inestimáveis.

Cada guerreiro tem diferente força e fraqueza em termos de velocidade e movimento. Descobrimo essas características, você pode usá-los melhor e combatê-las melhor.



CARTA DE REFERÊNCIA RÁPIDA (3 BOTÕES)

	Normal	+ Avançar	+ Recuar	+ para Cima	+ para Baixo
BOTÃO A	Soco fraco/ lançar	Soco forte/ lançar	Soco forte	Soco voador	Uppercut
BOTÃO B	Chute fraco	Chute fraco	Rasteira	Chute voador	Chute fraco Abaixado
BOTÃO C	Chute forte	Chute forte	Chute circular	Chute voador/ Chute forte	Chute forte Abaixado
BOTÃO START	Bloquear	Bloquear	Bloquear	Bloquear	Bloquear

CARTA DE REFERÊNCIA RÁPIDA (6 BOTÕES)

	Normal	+ Aproximar-se	+ Recuar	+Para cima	+ Para baixo
BOTÃO A	Soco fraco/ lançar	Lançar	Soco fraco	Soco voador	Uppercut
BOTÃO X	Soco forte	Soco forte	Soco forte	Soco voador	Uppercut
BOTÃO C	Chute fraco	Chute fraco	Rasteira	Chute voador	Chute fraco Abaixado
BOTÃO Z	Chute forte	Chute forte	Chute circular	Chute voador	Chute forte Abaixado
BOTÕES B ou Y	Bloquear	Bloquear	Bloquear	Bloquear	Bloquear



PERFIL DOS GUERREIROS

LIU KANG™



MOVIMENTOS ESPECIAIS: 3 BOTÕES

BOLA DE FOGO NORMAL: Avançar, Avançar + Soco

BOLA DE FOGO RASTEJANTE: Avançar, Avançar, Soco

CHUTE VOADOR: Avançar, Avançar, Chute forte

CHUTE BICICLETA: Segure o Chute fraco por 5 segundos e então solte

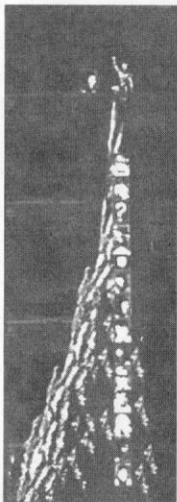
MOVIMENTOS ESPECIAIS: 6 BOTÕES

BOLA DE FOGO NORMAL: Avançar, Avançar, Soco forte

BOLA DE FOGO RASTEJANTE: Avançar, Avançar, Soco fraco

CHUTE VOADOR: Avançar, Avançar, Chute forte

CHUTE BICICLETA: Segure o Chute fraco por 5 segundos e então solte.



KUNG LAO™



MOVIMENTOS ESPECIAIS: 3 BOTÕES

TELETRANSPORTE: Para baixo, para cima

LANÇAMENTO DE CHAPÉU: Recuar, Avançar + soco

CHUTE BALA: Para cima, para baixo, chute forte no ápice de qualquer salto

GIRO FURACÃO: Para cima, para cima, chute fraco (toque ininterruptamente o chute fraco para manter a rotação)

MOVIMENTOS ESPECIAIS: 6 BOTÕES

TELETRANSPORTE: Para baixo, para cima

LANÇAMENTO DE CHAPÉU: Recuar, Avançar + soco fraco

CHUTE BALA: Para cima, para baixo + chute forte no ápice de qualquer salto

GIRO FURACÃO: Para cima, para cima, chute fraco (toque ininterruptamente o chute fraco para manter a rotação)

JOHNNY CAGE™



MOVIMENTOS ESPECIAIS: 3 BOTÕES

CHAMA (BAIXA): Recuar e avançar em meio círculo + soco

CHAMA (ALTA): Avançar e recuar em meio círculo + soco

CHUTE SOMBRA: Recuar, avançar, chute fraco

GANCHO "UPPERCUT" SOMBRA: Recuar, para baixo, recuar + soco

SOCO RASTEIRO: Bloquear + soco

MOVIMENTOS ESPECIAIS: 6 BOTÕES

CHAMA (BAIXA): Recuar e avançar em meio círculo, soco fraco

CHAMA (ALTA): Avançar e recuar em meio círculo, soco forte

CHUTE SOMBRA: Recuar, avançar, chute fraco

GANCHO "UPPER CUT" SOMBRA: Recuar, para baixo, recuar, soco forte

SOCO RASTEIRO: Bloquear + soco fraco



REPTILE™**MOVIMENTOS ESPECIAIS: 3 BOTÕES**

SALIVA ÁCIDA: Avançar, avançar + soco

BOLA DE FORÇA: Recuar, recuar, soco

INVISIBILIDADE: Mantenha pressionado o bloqueio, para cima, para cima, para baixo, solte o bloqueio, soco

DESLIZAR: Recuar + chute forte + chute fraco

MOVIMENTOS ESPECIAIS: 6 BOTÕES

SALIVA ÁCIDA: Avançar, avançar, chute forte

BOLA DE FORÇA: Recuar, recuar, soco forte + soco fraco

INVISIBILIDADE: Mantenha pressionado o bloqueio, para cima, para cima, para baixo, solte o bloqueio, soco forte

DESLIZAR: Recuar + chute forte + chute fraco

**SUB ZERO™****MOVIMENTOS ESPECIAIS: 3 BOTÕES**

CONGELAMENTO: Para baixo e avançar + soco

GELO DO SOLO: Para baixo e recuar (movimento contínuo) + chute fraco

DESLIZAR: Recuar + chute forte + chute fraco

MOVIMENTOS ESPECIAIS: 6 BOTÕES

CONGELAMENTO: Para baixo e avançar (movimento contínuo) + soco fraco

GELO DO SOLO: Para baixo e recuar + chute fraco

DESLIZAR: Recuar + chute forte + chute fraco

**SHANG TSUNG™****MOVIMENTOS ESPECIAIS: 3 BOTÕES**

CRÂNIOS FLAMEJANTES: Recuar, recuar + soco (um)

Recuar, recuar, avançar + soco (dois)

Recuar, recuar, avançar, avançar + soco (três)

METAMORFOSES:

LIU KANG: Recuar, recuar, avançar, avançar, bloquear

KUNG LAO: Recuar, para baixo, recuar, chute forte

JOHNNY CAGE: Recuar, recuar, para baixo, soco

REPTILE: Para baixo, para cima, para baixo + soco

KITANA: Bloquear, bloquear, bloquear

JAX: Para baixo, avançar, recuar, chute forte

MILEENA: Mantenha pressionado "chute fraco" por 2 segundos e então solte

BARAKA: Para baixo, para baixo, chute fraco

SCORPION: Para cima, para cima

RAYDEN: Para baixo, recuar, avançar, chute fraco

MOVIMENTOS ESPECIAIS: 6 BOTÕES

CRÂNIOS FLAMEJANTES: Recuar, recuar + soco forte (um)

Recuar, recuar, avançar + soco forte (dois)

Recuar, recuar, avançar, avançar + soco forte (três)

METAMORFOSES:

LIU KANG: Recuar, recuar, avançar, avançar, bloquear

KUNG LAO: Recuar, para baixo, recuar, chute forte

JOHNNY CAGE: Recuar, recuar, para baixo, soco fraco

REPTILE: Para baixo, para cima, para baixo + soco forte

KITANA: Bloquear, bloquear, bloquear

JAX: Para baixo, avançar, recuar, chute forte

MILEENA: Mantenha pressionado "soco forte" por 2 segundos e então solte

BARAKA: Para baixo, para baixo, chute fraco

SCORPION: Para cima, para cima

RAYDEN: Para baixo, recuar, avançar, chute fraco



KITANA™**MOVIMENTOS ESPECIAIS: 3 BOTÕES**

GOLPE DE LEQUE: Recuar + soco

LANÇAMENTO DE LEQUE: Avançar, avançar, soco

LEVANTAMENTO DE LEQUE: Recuar, recuar, recuar + soco

SOCO EM ÂNGULO RETO: Avançar e recuar (movimento contínuo) + soco

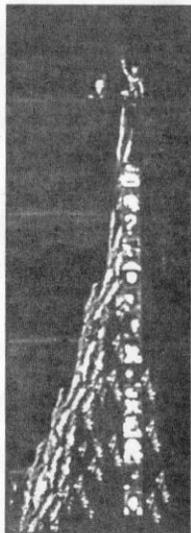
MOVIMENTOS ESPECIAIS: 6 BOTÕES

GOLPE DE LEQUE: Recuar + soco forte

LANÇAMENTO DE LEQUE: Avançar, avançar, soco forte + soco fraco

LEVANTAMENTO DE LEQUE: Recuar, recuar, recuar + soco forte

SOCO EM ÂNGULO RETO: Avançar e recuar + soco forte

**JAX™****MOVIMENTOS ESPECIAIS: 3 BOTÕES**

QUEBRA CHÃO: Mantenha "chute fraco" pressionado por 3 segundos e então solte

AGARRAR: Avançar, avançar, soco

SUPER SOCO: Aperte "soco" durante a manobra de lançamento.

ONDA SÔNICA: Meio círculo, de avançar a recuar, chute forte

QUEBRA-COSTAS: Bloquear enquanto estiver no ar com adversário

MOVIMENTOS ESPECIAIS: 6 BOTÕES

QUEBRA CHÃO: Mantenha "chute fraco" pressionado por 3 segundos e então solte

AGARRAR: Avançar, avançar, soco fraco

SUPER SOCO: Aperte "soco forte" durante a manobra de lançamento.

ONDA SÔNICA: Meio círculo, de avançar a recuar, chute forte

QUEBRA-COSTAS: Bloquear enquanto estiver no ar com adversário



MILEENA™**MOVIMENTOS ESPECIAIS: 3 BOTÕES**

CHUTE TELETRANSPORTADO: Avançar, avançar, chute forte

ATAQUE ROLANTE: Recuar, recuar, para baixo, chute forte
 LANÇAMENTO DE SAI: mantenha "chute fraco" pressionado por 2 segundos e então solte

MOVIMENTOS ESPECIAIS: 6 BOTÕES

CHUTE DE TELETRANSPORTE: Avançar, avançar, chute fraco
 ATAQUE ROLANTE: Recuar, recuar, para baixo, chute forte
 LANÇAMENTO DE SAI: mantenha "soco forte" pressionado por 2 segundos e então solte

**BARAKA™****MOVIMENTOS ESPECIAIS: 3 BOTÕES**

GOLPE DE LÂMINA: Recuar + soco

LÂMINA CINTILANTE: Para baixo e recuar (movimento contínuo) + soco

LÂMINA ENFURECIDA: Recuar, recuar, recuar, soco

CHUTE DUPLO: Aperte "chute forte" 2 vezes quando estiver próximo do adversário

MOVIMENTOS ESPECIAIS: 6 BOTÕES

GOLPE DE LÂMINA: Recuar + soco forte

LÂMINA CINTILANTE: Para baixo e recuar (movimento contínuo) + soco forte

LÂMINA ENFURECIDA: Recuar, recuar, recuar, soco fraco

CHUTE DUPLO: Aperte "chute forte" 2 vezes quando estiver próximo do adversário

**SCORPION™****MOVIMENTOS ESPECIAIS: 3 BOTÕES**

DARDO: Recuar, recuar, soco

ISCA: Para baixo e recuar (movimento contínuo), soco

TESOURA: Avançar e recuar (movimento contínuo), chute fraco

LANÇAMENTO AÉREO: Bloquear, enquanto estiver no ar com o adversário

MOVIMENTOS ESPECIAIS: 6 BOTÕES

DARDO: Recuar, recuar, soco fraco

ISCA: Para baixo e recuar (movimento contínuo), soco forte

TESOURA: Avançar e recuar (movimento contínuo), chute fraco

LANÇAMENTO AÉREO: Bloquear, enquanto estiver no ar com o adversário

**RAYDEN™****MOVIMENTOS ESPECIAIS: 3 BOTÕES**

RELÂMPAGO: Para baixo e avançar (movimento contínuo) + soco

TROVÃO VOADOR: Recuar, recuar, avançar

TELETRANSPORTE: Para baixo, para cima

CHOQUE: Mantenha "chute forte" pressionado por 3 segundos e então solte quando estiver perto de um adversário (só na modalidade para dois jogadores!)

MOVIMENTOS ESPECIAIS: 6 BOTÕES

RELÂMPAGO: Para baixo e avançar (movimento contínuo) + soco fraco

TROVÃO VOADOR: Recuar, recuar, avançar

TELETRANSPORTE: Para baixo, para cima

CHOQUE: Mantenha "soco forte" pressionado por 3 segundos e então solte quando estiver perto de um adversário (só na modalidade para dois jogadores!)



KINTARO™

Com a falta de Goro, Kintaro sobe para tomar o seu lugar de governante supremo dos exércitos de Shao Kahn. Mais forte e mais ágil do que seu antecessor, ele está enfurecido pela derrota de Goro. Kintaro jura que se vingará dos guerreiros da Terra que foram responsáveis por isso.

**SHAO KAHN™**

O governante supremo do Mundo Exterior, Shao Kahn governa os Planos Astrais de Shokan e todos os reinos circundantes. Há quinhentos anos ele expulsou o multiforme Shang Tsung para o Reino Mãe (Terra) a fim de pagar por seus crimes. Shang Tsung deveria desequilibrar as fúrias e enfraquecer nos portões dimensionais da Terra. Essa fraqueza dos portões permitiria que Kahn e seus seguidores entrassem para sempre na Terra e submetessem seus habitantes a uma existência obscura e caótica. Somente então Shang Tsung seria perdoado de sua ofensa e a maldição seria suspensa.

**Cuidados com o seu Cartucho**

- Não danifique ou molhe o seu cartucho.
- Não o deixe exposto à luz direta do Sol ou próximo a qualquer outra fonte de calor.
- Dê uma pausa durante jogos muito longos para que você e o cartucho Mega Drive possam descansar.



Mortal Kombat® II ©1993. Licenciado por
Midway® Manufacturing Company. Todos os direitos reservados.
Desenvolvido por Probe Software Ltd. Acclaim é uma divisão de
Acclaim Entertainment® & ©1994 Acclaim Entertainment.

Todos os direitos reservados.
Distribuído sob licença de Acclaim Entertainment.

TEC TOY**CERTIFICADO DE GARANTIA**

A **TEC TOY** garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um posto de Assistência Técnica Autorizada da **TEC TOY** munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada **TEC TOY**.

ETIQUETA

TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.
Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores
Manaus - AM - CEP 69048-660 - Indústria Brasileira
CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR
Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP
CEP 05038-000 - Tel.: (011) 831-2266