



INFORMACION SUPERNECESARIA

ULTIMATE MORTAL KOMBAT



Como recordarás, en nuestro número anterior pudimos ver no con mucha claridad un previo del juego y algunas de las cosas que tendrá, pero como siempre lo prometemos y rara vez cumplimos, a continuación te presentamos un análisis más amplio de este juego, sus opciones y sobre todo, los movimientos de los personajes nuevos (y ya de paso de los viejos).



¿Recuerdas que anteriormente mencionamos que el juego para N64 de MK Trilogy tenía un movimiento final nuevo, pero que nos habían prohibido decírtelo? Pues te tenemos buenas noticias, ya que la versión de SNES también lo tiene y ahora sí, te vamos a decir de qué se trata:

Este movimiento se ejecuta en la pantalla de "Finish Him" y con él le podrás dar una soberana golpiza a tu rival hasta que prácticamente lo hagas explotar. Este movimiento se llama "Brutality" y pronto te tendremos más información al respecto, por lo pronto vé qué puedes averiguar tú.



Al igual que MK3, en este juego podrás poner algunos códigos en la pantalla de Vs. Cabe señalar que este juego tiene una gran cantidad de códigos nuevos y que "como los Brutalities" después te diremos qué onda con ellos (cuestión de espacio, tú sabes).

Muy bien, ahora veamos las opciones y modos de juego. Primero tenemos que este juego tiene prácticamente las mismas opciones que el MK3, como la de regular la sangre, cambiar la dificultad o darle ventajas a un jugador en el modo de Vs.



Básicamente se podría decir que este juego es una expansión del original MK3, por lo tanto la historia es la misma (esa en la que Shao Kahn ya había planeado la invasión de la tierra desde hace mucho tiempo, se roba las almas de los habitantes de este planeta y los sobrevivientes deben expulsarlo). Lo bueno de este juego es que tenemos una amplia variedad de nuevos personajes.



Al principio podrás elegir de entre 23 personajes (más bien son 24, más adelante te decimos por qué) además del típico cuadro para los trucos. En este juego, la gente de Williams decidió hacernos un pequeño cambio: los jugadores ya podremos elegir sin ningún problema a Rain y Noob Saibot, personajes ocultos y que se supone sólo puedes jugar contra ellos controlados por el CPU en la versión Arcade de UMK. A cambio de eso, los jugadores nos tendremos que resignar a la desaparición de Sheeva (¿Quién, perdón?). Nosotros creemos que fue una buena decisión, ya que si de plano no la iban a poner (causas: desconocidas) de pérdida hubieran dado algo a cambio, de cualquier forma no habrá muchas personas que la extrañen.



OPCIONES

Este título cuenta con 3 modos de juego diferentes y los cuales podrás elegir en una pantalla cuando empiezas o cuando continúas. Aunque éste fue uno de los puntos que mencionamos en el número anterior, aquí lo volveremos a hacer, pero ahora con mayor detalle.

MORTAL KOMBAT

4
PLAYER
2 ON 2
KOMBAT

8
PLAYER
TOURNAMENT

ULTIMATE

MORTAL KOMBAT

CHOOSE YOUR DESTINY



Mortal Kombat
Este es el típico modo de juego (MK) en donde tú eliges a algún personaje y con él deberás enfrentarte a los otros competidores (inclusive, un segundo jugador te podrá retar en modo de 1 Vs. 1). Cuando seleccionabas este modo en MK3, después tenías que elegir de entre 3 destinos o modos de dificultad, pero ahora en UMK ya son 4 los niveles de dificultad que podrás escoger:

Una vieja característica que rescataron los programadores del MK original en este juego, son los "Endurance Rounds". Por si no recuerdas, te diremos que esto significa que en un solo Round tienes que derrotar a 2 ó hasta 3 enemigos con una sola línea de energía y sin descanso, ya que en cuanto eliminas a uno de los oponentes, el otro saltará al Ring por uno de los extremos de la pantalla.



4 PLAYER 2 ON 2 KOMBAT

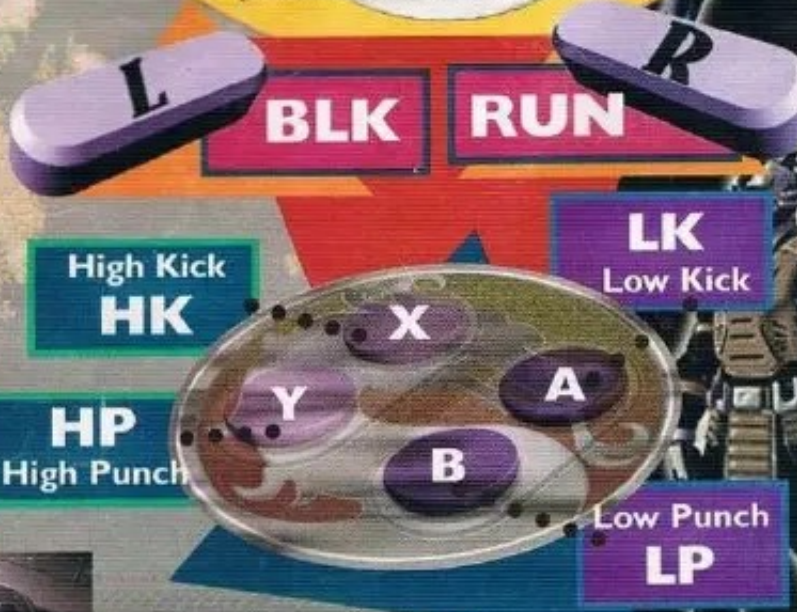


Este modo es básicamente como un "Endurance Round" pero para dos jugadores. Al principio, cada uno de ellos tendrá que escoger a dos personajes. Una vez hecho esto, los dos comenzarán a pelear y cuando un personaje sea derrotado, éste va a explotar y el segundo personaje que haya sido seleccionado entrará en acción. Este modo es solamente para 2 jugadores y se puede decir que no es algo muy impresionante, aunque luego se hace bastante divertido.



Sólo recordemos unas cosas:

- Para ejecutar un Babality o un Friendship no debiste presionar "Block" en el round en el que lo vas a ejecutar.
- Todos los movimientos indicados son como si el peleador estuviera viendo a la derecha.
- Si hay algún movimiento final requiere de varios movimientos hacia arriba, te podemos recomendar que lo ejecutes saltando o que mantengas presionado el botón de defensa en la parte de los movimientos difíciles, para que te sea un poco más fácil ejecutarlos.
- Los botones están acomodados en el control Pad igual que en MK3, exactamente de esta forma:





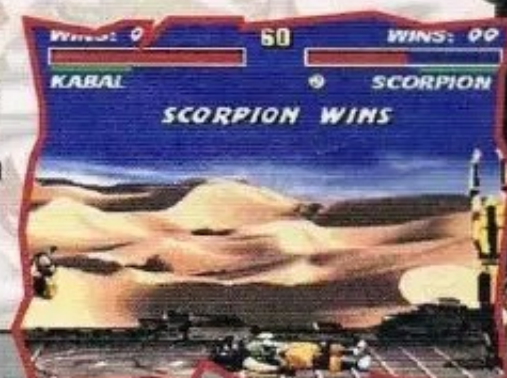
ULTIMATE MK3 TOURNAMENT

| | |
|---------------|-----|
| 1-RAIN | ??? |
| 2-NOOB SAIBOT | ??? |
| 3-KABAL | ??? |
| 4-SCORPION | ??? |
| 5-SINDEL | ??? |
| 6-ERMAC | ??? |
| 7-MILEENA | ??? |
| 8-SUB-ZERO | ??? |

8 PLAYERS TOURNAMENT

Para poder jugar este modo primero necesitas juntar a 7 amigos, después ellos y tú deberán tener ganas de jugar UMK.

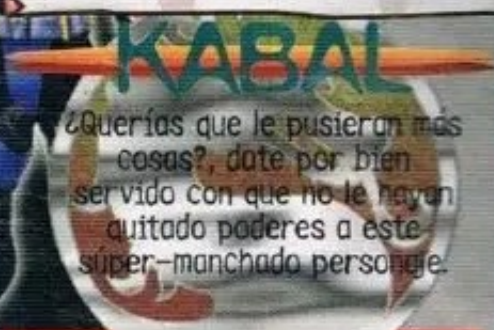
y así la elección perfecta será este modo de juego (aunque también pueden jugar menos personas, por si lo anterior te preocupa). Aquí 8 personajes juegan en un mini-torneo y cuando pierdes, eres eliminado. Básicamente la única recompensa que obtienes al jugar en este modo, es que el ganador puede llegar al cuarto de tesoros de Shao Kahn (más detalles adelante).



PERSONAJES

que cada uno tiene sus respectivos Fatalities, Friendships y Babalities, pero algo que nos extrañó bastante es que mientras lo tuvimos, no pudimos hacer algún Stage Fatality (en las escenas de el Pit III y Scorpion's Inferno) y tampoco ningún Animality por más que lo intentamos. No sabemos si estos dos últimos movimientos se los hayan quitado, pero entonces... ¿Por qué sí se podía hacer el Mercy? (en el tercer round, cuando aparezca el mensaje de Finish Him presiona y mantén Run y después presiona $\downarrow\downarrow\downarrow$). Esperamos que sólo se trate de algún detalle raro del prototipo y podamos ver estos movimientos. De cualquier manera, nosotros vamos a enlistarlos como se ejecutan en la última revisión de la versión Arcade.

Al terminar ya sea el modo de "Mortal Kombat" o el de "8 Players Tournament" podrás llegar a una pantalla especial en la que seleccionarás diferentes símbolos. Dependiendo el que elijas, recibirás un premio de la máquina. Estos premios consisten en cosas como ver los créditos, pelear contra personajes o ver cosas raras. Ve qué hay en cada uno de ellos.



¿Querías que le pusieran más cosas?, date por bien servido con que no le hayan quitado poderes a este súper-manchado personaje.



Ground Saw: $\leftarrow\leftarrow\leftarrow\leftarrow$ Run

Movimientos Finales

- Fatality 1: Run, Blk, Blk, Blk, HK. (Cerca del oponente)
- Fatality 2: $\downarrow\downarrow\leftarrow\rightarrow$ BLK. (de 2 a 3 cuerpos de distancia)
- Babality: Run, Run, Run, LK. (A cualquier distancia)
- Friendship: Run, LK, Run, Run, \uparrow (A cualquier distancia)
- Stage Fatality: Blk, Blk, Blk, HK. (Cerca del oponente)
- Animality: Presionando HP, $\rightarrow\downarrow\downarrow\downarrow$ (Cerca del oponente)



SUB-ZERO

Este es otro de los personajes que resultaron ser muy fuertes en el MK3 y que ahora tienen una seria competencia. ¿Cuál será entonces la relación entre este Sub-Zero y el original?

- Freeze: $\downarrow\rightarrow$ LP.
- Ice Shower: $\downarrow\rightarrow$ HP.
- Ice Shower 2: $\downarrow\rightarrow\leftarrow\leftarrow$ HP. (Lo ejecuta lejos del personaje)
- Ice Shower 3: $\downarrow\leftarrow\rightarrow\rightarrow$ HP. (Lo ejecuta cerca del personaje)
- Ice Clone: $\downarrow\leftarrow$ LP.
- Slide: $\leftarrow\rightarrow$ LP+Blk+LK.

Movimientos Finales

- Fatality 1: Blk, Blk, Run, Blk, Run. (Cerca del oponente)
- Fatality 2: $\leftarrow\leftarrow\downarrow\leftarrow$ Run. (de 2 a 3 cuerpos de distancia)
- Friendship: LK, Run, Run, \uparrow . (A cualquier distancia)
- Babality: $\downarrow\leftarrow\leftarrow\leftarrow$ HK. (A cualquier distancia)
- Stage Fatality: $\leftarrow\downarrow\rightarrow\rightarrow$ HK. (Cerca del oponente)
- Animality: $\rightarrow\uparrow\uparrow$. (Cerca del oponente).



KITANA

Uno de los personajes más odiados de MK II regresa con sus mismos movimientos y además con la ventaja de poder correr y hacer combos en secuencias, así que cuando juegues contra ella trata de no descuidarte.

Fan Lift: ← ← HP.



Fan Throw: → → HP+LP. *Nota: Tal como se observa en la foto, este movimiento también se puede ejecutar al saltar.*

Movimientos Finales

Fatality 1: Run, Run, Blk, Blk, Blk.
(Cerca del oponente)

Fatality 2: ← ↓ → → HK. (Cerca del oponente)

Friendship: ↓ ← → → LP. (A cualquier distancia)

Babality: → → ↓ → HK. (A cualquier distancia)

Stage Fatality: → ↓ ↓ LK. (Cerca del oponente)

Animality: ↓ ↓ ↓ ↓ Run. (A cualquier distancia)



Square W Punch: ↓ ← HP.

MILEENA

Al igual que con Kitana, Mileena no tiene muchas modificaciones de su última aparición a la fecha. Por lo tanto tendrás que cuidarte de las jugadas clásicas de ella.



Sai Shot: Presiona y mantén HP por 1.5 segundos y suéltalo.
Nota: Tal como se observa en la foto, este movimiento también se puede ejecutar al saltar.



Drop Kick: → → LK. Rolling Attack: ← ← ↓ HK.



Movimientos Finales

Fatality 2: ↓ → ↓ → LP.
(Cerca del oponente)

Friendship: ↓ ↓ ← → HP.
(A cualquier distancia)

Babality: ↓ ↓ → → HP.
(A cualquier distancia)

Stage Fatality: ↓ ↓ ↓ LP.
(Cerca del oponente)

Animality: ↓ ↓ ↓ ↓ HK.
(A cualquier distancia)

Fatality 1: ← ← ← ← LK.
(A 8 ó más cuerpos de distancia)



Spear: ← ← LP.



Teleport: ↓ ← LP.

Nota: Tal como se observa en la foto, este movimiento también se puede ejecutar al saltar.

SCORPION

Aquí tenemos otro personaje que básicamente es lo mismo que cuando apareció en el MKII (quizá no se quisieron arriesgar mucho los de Williams si lo cambiaban). Y también al igual que Mileena y Kitana, este personaje sigue siendo muy peligroso.

Air Throw: Blk.
(presiónalo al saltar y cerca del rival)



Movimientos Finales

Fatality 1: ↓ ↓ ↑ HK. (de 3 a 5 cuerpos de distancia)

Fatality 2: → → ↓ ↑ Run. (Cerca del oponente)

Friendship: ← → → → LK. (Cerca del oponente)

Babality: ↓ ← → → HP. (A cualquier distancia)

Stage Fatality: → ↑ ↑ LP. (Cerca del oponente)

Animality: → ↑ ↑ HK. (Cerca del oponente)



JADE

Quizá uno de los puntos fuertes de este personaje es la facilidad para hacer muchos de sus movimientos. Cuidate de su "Invincibility" pues al ejecutarlo casi ningún poder la afecta.



Blade Up: ← → HP.



Blade Down: ← → LK.



Straight: ← → LP.



Blade Boomerang: ← ← → LP.

Nota: Este movimiento sólo funciona cuando tu rival se agacha o salta la estrella cuando se la arrojas.



Glow Kick: ↓ → LK.



Invincibility: ← → HK.

Fatality 1: ↑↑↓ → HP.
(Cerca del oponente)

Fatality 2: Run, Run, Run, Blk, Run.
(Cerca del oponente)

Friendship: ← ↓ ← ← HK.
(A cualquier distancia)

Babality: ↓ ↓ → ↓ HK.
(Cerca del oponente)

Animality: → ↓ → → LK.
(A cualquier distancia)

Movimientos Finales



Vaya, hasta que tenemos un personaje con algunas mejoras, si recordamos, este individuo era un perfecto inútil en MK II, pero para esta versión sus movimientos han sido mejorados, lo que lo hace más competitivo.

Movimientos Finales

Fatality 1: ← → ↓ Blk.
(de 3 a 5 cuerpos de distancia)

Fatality 2: → → ↑↑ HK.
(de 2 a 3 cuerpos de distancia)

Friendship: ↓ → → → HK.
(Cerca del oponente)

Babality: → → → ↓.
(A cualquier distancia)

Stage Fatality: Blk, Run, Blk, Blk.
(Cerca del oponente)

Animality: ↓ ↓ ↓ ↑ HK.
(A cualquier distancia)



Acid Spit: → → HP.



Back Attack: ← → LK.



Invisibility: ↑↑↑ HK.



Slow Force Ball: ← ← HP+LP.



Fast Force Ball: → → HP+LP.



Slide: ← + Blk+LP+LK.

SUB-ZERO

¿Qué es lo que trajo de vuelta a este personaje?, nadie lo sabe y sobre todo cuando se supone que ya existe un Sub-Zero.

Este personaje tiene básicamente los mismos movimientos que en MK II (otro más).



Freeze: ↓ → LP. Al ejecutar este movimiento, debes recordar que no puedes congelar 2 veces a un enemigo, ya que si ejecutas de nuevo este poder cuando él aún está congelado, el poder se regresará hacia ti.



Ground Freeze: ↓ ← LK

Slide ← +LP+LK.



Movimientos Finales

Fatality 1: ↓ ↓ ↓ → HP. (Cerca del oponente)

Stage Fatality: → ↓ → → HP. (Cerca del oponente)



Green Ball: ↓ → LP.



Teleport Punch: ↓ ← HP.
Nota: Este movimiento también se puede ejecutar al saltar.



Telekinetic Slam:
← ↓ ← HK.

ERMAC

Este misterioso Ninja hace por fin su aparición oficial después de que por mucho tiempo, se rumoró de su existencia en MK I.

Ahora aquí lo tenemos, extremadamente peligroso y sin necesidad de poner clave para jugar con él.



Movimientos Finales

Fatality 1: Run, Blk, Run, Run, HK. (Cerca del oponente)

Fatality 2: ↓ ↑ ↓ ↓ ↓ Blk. (de 2 a 3 cuerpos de distancia)

Stage Fatality: Run, Run, Run, Run, LK. (Cerca del oponente)

STRYKER

El desempeño de este personaje en el juego anterior no era muy bueno que digamos, pero ahora con la simple adición de un poder, ya es un poco más poderoso, lo malo de este poder es que, para que haga daño, lo tienes que marcar cerca del oponente.

Gun Shot: ← → HP

Grenade High: ↓ ← HP.

Grenade Low: ↓ ← LP

Low Baton: → ← LP.

Baton Throw: → → HK.

Movimientos Finales

Fatality 1: ↓ → ↓ → Blk. (Cerca del oponente)

Fatality 2: → → → → LK. (A 5 cuerpos de distancia)

Friendship: LP, Run, Run, LP. (A cualquier distancia)

Babality: ↓ → → → HP. (A cualquier distancia)

Stage Fatality: → ↑ ↑ HK. (Cerca del oponente)

Animality: Run, Run, Run, Blk.

(de 2 a 3 cuerpos de distancia)

Movimientos Finales

Fatality 1: Presionando Run+Blk, ↑ ↑ ← ↓.
(A más de 5 cuerpos de distancia)

Fatality 2: ← → ↓ ↓ Run. (A cualquier distancia)

Friendship: ← → → ↓ Run. (A cualquier distancia)

Babality: ↓ ↓ → LK. (A cualquier distancia)

Stage Fatality: → → ↓ HP. (Cerca del oponente)

Animality: Presionando LP ← → ↓ → ,
(A cualquier distancia)

SONYA BLADE

¡Qué extraño! Este personaje se prestaba como para hacerle varias modificaciones, pero sólo le agregaron algunos combos en secuencias diferentes con los que ya puedes elevar a tu rival.

Energy Rings: ↓ → LP

Leg Grab: ↓ +LP+Blk.

Square Punch: → ← HP.

Bicycle Kick: ← ← ↓ HK.



SMOKE

Este es un personaje que se supone es secreto y sólo te puedes enfrentar a él, pero hay un pequeño truco con el cual lo podrás seleccionar. Para hacerlo sigue estos pasos:



1) Primero, tienes que seleccionar al Smoke Robot del MK3. Este truco lo puedes hacer cuando vas a empezar un juego normal de MK o cuando vas a jugar en Vs. normal contra un compañero.

El hacer este truco no te permite escoger a un súper peleador; el Smoke clásico es bastante sencillo y tiene los mismos poderes que Scorpion.

2) Ahora, dependiendo el tipo de juego que hayas seleccionado tendrás que hacer una cosa: Para 1P escoge tu "destino" y en 2P espera a que aparezca la pantalla de Vs. En cualquiera de esos dos momentos (obviamente dependiendo del tipo de juego) debes presionar y mantener en tu control los siguientes botones: ←, HP, HK, BIK y Run. Esto es para el jugador 1, si el truco lo estás haciendo con el jugador 2 sólo tienes que cambiar ← por →.



3) Como siempre, si ejecutaste bien el truco el Smoke Robot se transformará en el Smoke Clásico. Lo bueno es que para el modo de 1P no habrá necesidad de repetir el truco en cada Round.



Spear: ← ← LP.



Teleport: ↓ ← HP.



Air Throw: BIK.
presiónalo al saltar y cerca del rival)



Bomb (Cerca): Manteniendo presionado LK, ← ← HK.

Bomb (Lejos): Manteniendo presionado LK, → → HK.

Teleport: → ↓ BIK.

(Lo puedes hacer en el aire)

Green Net: ← ← LK.

Air Throw: ↓ → BIK. Y cuando estés cerca del adversario LP.



Movimientos Finales

Fatality 1: Run, BIK, Run, Run, HK.
(Cerca del oponente)

Babality: ↓ ← ← → HP.
(A cualquier distancia)

Stage Fatality: → → ↑ LP.
(Cerca del oponente)



Fatality 1: Presionando BIK, ↓ ↓ ↓ ↓ HP.
(de 3 a 5 cuerpos de distancia)

Fatality 2: Presionando BIK, ↓ ↓ → ↑ Run.
(Cerca del oponente)

Friendship: Run, Run, Run, ↑.
(A cualquier distancia)

Babality: → → ← HP. (A cualquier distancia)

Stage Fatality: Run, BIK, Run.
(Cerca del oponente)

Animality: Presionando BIK, ↓ ↓ ↓ ↑.
(Cerca del oponente)

CYRAX

Ningún cambio para este personaje. Te seguirá fastidiando con su red y sus bombitas.

Movimientos Finales

Estos personajes son la novedad de la versión de SNES de este juego. Se supone que no puedes jugar con ellos en la versión Arcade pero aquí sí y por sus poderes, déjanos decirte que vas a pasar un muy mal rato si juegas contra un amigo, pues ellos tienen unos poderes bastante exagerados.

RAIN

Thunder: ←←← HP.
Eleva a tus rivales para que todavía los puedas golpear.



Control Ball: ↓→ HP.
Cuando este movimiento golpea a tu oponente, éste queda paralizado y tú lo puedes controlar con el Pad.



Super Kick: ← HK.

Este movimiento parece una patada alta normal, pero eleva bastante a tu oponente y hace que salga del otro extremo de la pantalla (ahí todavía lo puedes golpear).

NOOB SAIBOT



Shadow: →→ HK.
Con este movimiento mandas una sombra que agarra y arroja a tu rival. Como te has de imaginar tú todavía lo podrás golpear.



Teleport ↓↑
No es gran ciencia, sólo saltas por detrás de tu enemigo y lo agarras.

Dark Smog: ↓→ LP.
Cuando este poder golpea a tu oponente, hará que él no te pueda atacar por varios segundos. Una cosa de la que te debes cuidar, es de no volver a hacerlo cuando tu enemigo aún esté afectado pues ese poder se te regresará (típico síndrome Sub-Zero).



SHANG TSUNG



1 Fireball: ←← HP.
2 Fireballs: ←←→ HP.
3 Fireballs: ←←→→ HP.
Hell Fire: →←← LK.



Este otro personaje tiene exactamente los mismos movimientos que el MK3, la gran diferencia es que ahora ya se puede transformar en más personajes (bastante obvio ¿no crees?).

Este personaje tiene la capacidad de transformarse por un corto período de tiempo en algún personaje si ejecutas la secuencia indicada a la mitad de un Round.

Movimientos Finales

Fatality: Presionando LP, ↓→→↓ (Cerca del oponente)
Fatality: Presionando LP, Run, Blk, Run, Blk. (Cerca del oponente)
Friendship: LK, Run, Run, ↓ (A cualquier distancia)
Babality: Run, Run, Run, LK. (A cualquier distancia)
Stage Fatality: ↑↑← LP. (Cerca del oponente)
Animality: Presionando HP, Run, Run, Run. (de 2 a 3 cuerpos de distancia)



TRANSFORMACIONES

Recuerda que la transformación es por poco tiempo y que además en muchas ocasiones tendrás que ejecutar las secuencias muy rápido

Cyrax: Blk, Blk, Blk.
Ermac: ↓↓↑
Jade: →→↓ +Blk.
Jax: →→↓ LP.
Kabal: LP, Blk, HK.
Kano: ←→ Blk.
Kitana: →↓→ Run.
Kung Lao: Run, Run, Blk, Run.
Liu Kang: →↓↑↑
Nightwolf: ↑↑↑
Reptile: Run, Blk, Blk, HK.
Sektor: ↓→← Run.
Scorpion: ↓↓→ LP.
Sindel: ←↓← LK.
Sonya: ↓ +Run+LP+BL.
Stryker: →→→ HK.
Sub-Zero: →↓→ HP.



TAx
Otro personaje al que no le hicieron nada. Creemos que se debe a que ya de por sí tiene muchos poderes y si le pusieran otro, sería exagerado.



- 1 Missile: ← → HP.
- 2 Missiles: ← ← → → HP.
- Gotcha: → → LP. (Presiona LP para darle más golpes)
- Ground Slam: → +LP Cerca del oponente.
(Presiona HP para darle más golpes)
- Ground Puond: Mantén LK por 2 segundos.
- Sliding Punch: → → HK.
- Back Breacker: Blk. (presiónalo al saltar y cerca del rival)

Movimientos Finales



Fatality 1: Presionando Blk, ↑ ↓ → ↑.
(Cerca del oponente)

Fatality 2: Run, Blk, Run, Run, LK.
(de 3 a 5 cuerpos de distancia)

Friendship: LK, Run, Run, LK. (A cualquier distancia)

Babality: ↓ ↓ ↓ LK. (A cualquier distancia)

Stage Fatality: ↓ → ↓ LP. (Cerca del oponente)

Animality: Presionando LP, → → ↓ →.
(Cerca del oponente)



Movimientos Finales

- Fatality 1 : Presionando LP, → ↓ ↓ →.
- (Cerca del oponente)
- Fatality 2: LP, Blk, Blk, HK.
(de 2 a 3 cuerpos de distancia)
- Friendship: LK, Run, Run, HK. (A cualquier distancia)
- Babality: → → ↓ ↓ LK. (A cualquier distancia)
- Stage Fatality: Presionando Blk, ↑ ↑ ← LK.
(Cerca del oponente)
- Animality: Presionando HP, Blk, Blk, Blk.
(Cerca del oponente)



KANO

A este personaje sí le pusieron un poder más, ya que al perecer no era suficiente con los que tenía. Seguramente alguien te hará enojar bastante (o tú lo harás) ya que es un poco "cazador" este movimiento.

Knife Throw: ← → HP.

Knife Uppercut: ↓ → HP.

Kannon Ball: Presiona LK por 5 segundos.

Up Kannon Ball: → ↓ → HK.

Grab: ↓ → LP.

Air Throw: Blk. (presiónalo al saltar y cerca del rival)

SEKTOR

Afortunadamente a este personaje sí le hicieron algunas modificaciones para poder evitar que te traben, cosa que era la especialidad de este personaje.

- Teleport: → → LK.
(Lo puedes ejecutar en el aire)
- Missile: → → LP.
- Himning Missile: → ↓ ← HP.



Movimientos Finales

- Fatality 1: LP, Run, Run, Blk. (de 2 a 3 cuerpos de distancia)
- Fatality 2: → → → → Blk. (de 5 a 7 cuerpos de distancia)
- Friendship : Run, Run, Run, Run, ↓ (A cualquier distancia)
- Babality: ← ↓ ↓ ↓ HK. (A cualquier distancia)
- Stage: Run, Run, Run, ↓ (Cerca del oponente)
- Animality: → → ↓ ↑. (Cerca del oponente)



Movimientos Finales



Fatality 1: Run, Blk, Run, Blk,
(A cualquier distancia)

Fatality 2: →→→↙ HP.
(de 2 a 3 cuerpos de distancia)

Friendship: Run, LP, Run, LK. (A cualquier distancia)

Babality: ↘→→ HP. (A cualquier distancia)

Stage Fatality: ↘↘→→ LK. (Cerca del oponente)

Animality: Run, Run, Run, Run, Blk. (Cerca del oponente)



Hat Throw: ←→ LP.

Teleport: ↘↗ (Y luego presiona cualquier botón de ataque para golpear)

Flying Kick: ↘+HK. (En el aire)

Spin: →↘→ Run. (Si presionas Run constantemente, seguirás haciendo el poder)

KUNG LAO

Ya que este juego se supone que es un "update" le hubieron puesto movimientos nuevos a todos los personajes y no solo a algunos. Kung Lao era un personaje muy bueno en MK II pero en los últimos 2 juegos solo es regular.

Este personaje se ha caracterizado por tener unos combos que te restan bastante energía, sobre todo con la combinación de sus poderes en el aire y sus patadas (el combo en secuencia también es bastante bueno).

LIU KANG

High Fireball: →→ HP.

(Lo puedes ejecutar en el aire)

Low Fireball: →→ LP.

Lying Kick: →→ HK.

Bicycle Kick: Presiona LK por 4 segundos.



Fatality 1: ↘↘→→ LK. (A cualquier distancia)
Fatality 2: ↗↗↗↗ Run+Blk. (A cualquier distancia)
Friendship: Run, Run, Run, ↘+Run. (A cualquier distancia)
Babality: ↘↘↘ HK. (A cualquier distancia)
Stage Fatality: Run, Blk, Blk, LK. (Cerca del oponente)
Animality: ↘↘↘↗ (de 2 a 3 cuerpos de distancia)

Movimientos Finales

Movimientos Finales



Fatality 1: ↗↗↗↗ Blk. (Cerca del oponente)

Fatality 2: ←←←↘ HP.

(de 2 a 3 cuerpos de distancia)

Friendship: Run, Run, Run, C. (A cualquier distancia)

Babality: →→→↘↘ LP. (A cualquier distancia)

Stage Fatality: Run, Run, Blk. (Cerca del oponente)

Animality: →→↘↘. (Cerca del oponente)



Arrow: ↘↗ LP.

Hatchet: ↘→ HP.

Shadow Shoulder: →→→ LK.

Soul Reflect: ←←←↘ HK.

NIGHT WOLF

Este es el otro "elemento manchado" del MK3 que regresa sin sufrir ninguna modificación, lo cual es un alivio para muchos.

SINDEL

Tampoco tenemos mucha novedad aquí. Los movimientos son los mismos, también los fatales.



Fireball: → → LP.
Fireball: En el aire (Salto o Volando) ↓ → LK.
Float: ← ← → HK. (Para aterrizar presiona Blk)
Sonic Scream: → → → HP.



Fatality 1: Run, Run, Blk, Run, Blk. (de 2 a 3 cuerpos de distancia)
Fatality 2: Run, Run, Blk, Blk, Run+Blk. (Cerca del oponente)
Friendship: Run, Run, Run, Run, Run, . (A cualquier distancia)
Babality: Run, Run, Run, ↑ . (Cerca del oponente)
Stage Fatality: ↓ ↓ ↓ LP. (Cerca del oponente)
Animality: → → → ↑ HP. (A cualquier distancia)



Harpoon: ← ← LP.
Teleport: → → LK.
(Lo puedes ejecutar en el aire)
Invisibility: ↑ ↑ Run. (Reapareces si te golpean o lo vuelves a ejecutar)
Air Throw: Blk. (presiónalo al saltar y cerca del rival)

SMOKE

A este personaje ya lo puedes elegir sin necesidad de truco. A pesar de no ser muy espectacular, este personaje tiene varias jugadas que lo hacen ser muy peligroso cuando cae en manos de un "TE" (Trabador Experto).

Fatality 1: ↑ ↑ → ↓. (A cualquier distancia)
Fatality 2: Presionando Run+Blk, ↓ ↓ → ↑. (de 2 a 3 cuerpos de distancia)
Friendship: Run, Run, Run, HK. (A cualquier distancia)
Babality: ↓ ↓ ← ← HK. (A cualquier distancia)
Stage Fatality: → → ↓ LK. (Cerca del oponente)
Animality: ↓ → → Blk. (de 3 a 5 cuerpos de distancia)



Movimientos Finales

ULTIMATE MORTAL KOMBAT

Bien, a fin de cuentas te podemos decir que este es un buen juego, aunque en el poco tiempo que lo tuvimos, nos pudimos dar cuenta de algunos detalles bastante extraños y que esperamos que los corrijan para la versión final. Por ejemplo: Aunque en esta versión ya está disponible desde el principio el Smoke Robot, puedes hacer que aparezca en la pantalla del título del juego si haces el truco para sacarlo en MK3 (un gran error).

Ya que estábamos revisando algunos bugs que teníamos para MK3, vimos algunos en UMK3 y pudimos ver que sí salían. Hay que tomar en cuenta que este juego, al tener más personajes, también podría tener más bugs (ya lo veremos después).





En la pantalla donde aparece Start y Options, presiona la siguiente secuencia en el control 1:



Si lo ejecutas bien, aparece la opción de Sound Test, aquí entras a una pantalla donde puedes seleccionar tanto la música, como los efectos de audio.



TOURNAMENT MODE



En la pantalla donde comienzas el juego, mantén presionados los botones L y R en el control 1, después presiona Start para entrar a

"TOURNAMENT MODE"; ahora los dos jugadores pueden seleccionar 8 peleadores (en este modo



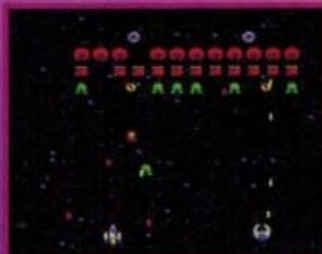
no pueden jugar con Rain, Noob Saibot y Human Smoke), aquí también funciona el "Random Select" [↑+Start en el recuadro de arriba]



En la pantalla que indica la foto, presiona la siguiente secuencia en el control 1:



Al ejecutarlo correctamente aparece una opción extra "Kool Stuff", donde entras a una pantalla en la cual puedes desactivar el tiempo de pelea, activar un tiempo máximo para ejecutar los Fatalities, activas la selección de escena, la posibilidad de poner pausa, entrar a un juego de navos y hasta ver los créditos del juego.



ULTIMATE MURDER SCIENCE

START

OPTIONS

KOOLER STUFF

CREDITS 5



CHEATS

| | |
|-------------------|-----|
| 2X HEALTH | ON |
| 2X DAMAGE | OFF |
| QUICK FINISH | ON |
| ENABLE MOTARO | ON |
| ENABLE POWER KODE | ON |
| HEALTH RECOVERY | OFF |
| 30 CREDITS | ON |

ONE BUTTON FATALITIES ENABLED
NINTENDO POWER EXCLUSIVE
2X HEALTH
2X DAMAGE
HEALTH RECOVERY

KOOLER STUFF

En la pantalla que indica la foto, presiona la siguiente secuencia en el control 1:



Si lo ejecutas correctamente, aparece otra opción extra "Kooler Stuff" para entrar a una pantalla en la cual puedes activar la energía X2 para que duren más la peleas, activar el daño X2 para restar energía más rápido, activar QUICK FINISH (o sea que ya puedes ejecutar un Fatality con sólo presionar un botón), activas la posibilidad de seleccionar a Motaro en Player vs Player, el código exclusivo de NINTENDO POWER, HEALTH RECOVERY para que poco a poco recuperes energía, la última es para tener 30 créditos.

ULTIMATE MURDER SCIENCE

START

OPTIONS

SCOTTS STUFF

CREDITS 5



CHEATS

| | |
|-------------------------|-----|
| THROWS | OFF |
| BLOCKS | OFF |
| SWEEPS | OFF |
| COMBOS | OFF |
| DARK FIGHTING | ON |
| SWITCHEROO | ON |
| UNLIMITED RUN | ON |
| QUICK UPPERCUT RECOVERY | ON |
| HYPER FIGHTING | ON |
| ENABLE SHAO KAHN | ON |

SCOTTS STUFF

THROWING DISABLED
BLOCKING DISABLED
SWEEPING DISABLED
COMBOS DISABLED
DARK KOMBAT
RANDPER KOMBAT
HYPER KOMBAT ENABLED
FAST UPPERCUT RECOVERY ENABLED
UNLIMITED RUN

En la pantalla donde aparece Start y Options, presiona la siguiente secuencia en el control 1:



Si lo ejecutas bien, aparece la opción extra "Scotts Stuff" para entrar a una pantalla en la cual puedes desactivar los agarres, defensas, barridas, combos, además puedes activar el DARK FIGHTING para jugar mientras no puedes ver nada, sólo cuando se conecta cualquier ataque; SWITCHEROO para que los jugadores cambien constantemente de peleador; UNLIMITED RUN para correr lo que quieras; QUICK UPPERCUT RECOVERY para recuperarte rápido después de conectar un Uppercut; HYPER FIGHTING para que la velocidad del juego se incremente y además ejecutas saltos mucho más grandes y ENABLE SHAO KAHN para jugar con Shao Kahn en el modo de 2 jugadores.



BUGS

En Ultimate Mortal Kombat 3, entra a la pantalla de "OLD TOURNAMENT" y tienes que ejecutar el RANDOM SELECT en ambos controles, esto puede ser justo al mismo tiempo o simultáneamente, ya que el objetivo es que el CPU esté seleccionando los peleadores más o menos al mismo tiempo. Ahora necesitas un poco de suerte para que el CPU seleccione cierta combinación en cualquiera de las 8 oportunidades, no es tan difícil si te fijas en las fotos, verás dos cuadros que no tienen la cara del peleador y sólo aparece la letra E, esto te indica que el CPU se confundió y que el turno del peleador que debería estar en el cuadro con la letra E es Sheeva (según el nombre), pero no vas a ver más gráficos basura y a partir de ahí, pueden pasar muchas cosas raras, por ejemplo, si con uno de los dos primeros peleadores sale el Bug, el otro se torna



multicolor. Ya que sale el Bug y saltas sobre Sheeva, el Scroll de la pantalla se descuadra y tu personaje comienza a salir y aparecer en cualquier punto de la pantalla y los gráficos del fondo también se descuadran y si le ganas a Sheeva, el fondo se queda descuadrado, pero si le conectas golpes al oponente, se va corrigiendo poco a poco.



Utilizando a Reptile, réstale toda la energía a tu oponente, hasta que aparezca FINISH HIM o FINISH HER, para esto tienes que estar lejos, ejecuta un ORB pero lento



(←←+YB) y después ejecuta rápido el movimiento de BABALITY (→→→↓+A) así justo cuando el oponente está volando por el golpe, se transforma en bebé y se queda flotando en el aire.

Primero escoge el modo de 4 player 2 on 2 Kombat y escoge a un Smoke en alguno de los equipos. Para mayor diversión, elige en un equipo a un Smoke y cualquier otro personaje y en el otro equipo a cualquier personaje y a Smoke; así podrás realizar este bug en cualquier round.



Ahora quítale su energía a Smoke de manera que quede en Danger. Aquí Smoke deberá realizar el poder de "Shadow" (Adelante, Adelante, Y) y el oponente deberá golpear a Smoke para eliminarlo mientras el poder está en ejecución (no importa si el poder te agarró o no).



Si salió el truco, escucharás pasos mientras la acción se lleva a cabo. Entonces, el personaje que salió podrá ejecutar nuevos poderes.

BUGS



O como esta secuencia:



Obviamente van a pasar cosas muy raras...



Trata de combinar este bug con los que ya hemos dado para que veas cosas más chistosas.



Utiliza a Noob Saibot y trata de eliminar al oponente de tal forma que termines colocándote el poder que lo inutiliza en el aire (puede ser un combo de agarre, golpe bajo y antes de que caiga lanzas el poder), después ejecuta el Babality, así logras que el oponente se transforme en bebé pero las gráficas van a estar brillando con el gráfico dañado.

