

ARCADE CLASSICS



Para todos aquellos lectores que lo pidieron, aquí les damos algunos Fatalities de Mortal Kombat 3 revisión 2.0 y 2.1

Es muy importante saber si la revisión que estás jugando es 2.0 ó 2.1 ya que si es alguna otra, posiblemente no te salgan algunos Fatalities porque cambiaron.



Por ahora las únicas revisiones que ha sacado Midway al mercado y que conocemos en nuestro país son la 1.0 y la 2.0.

¿Cómo saber que estás jugando la revisión 1.0 ó la 2.0?

Sencillo, en la presentación de la revisión 1.0, los cinemas displays de la historia eran mínimos, como puedes ver en las fotos,

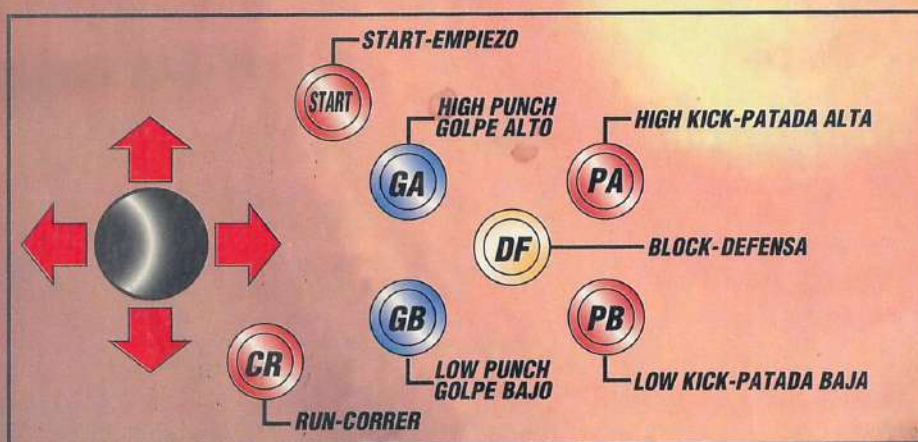
estos 2 cinemas displays son nuevos; hay otras cosas para



identificarlo como que en la 1.0 no te podrán salir principalmente los Friendship y los Babalities y podías tirar del Pit 3 Subway con el mismo movimiento para todos los peleadores: →, →, → + CR (el botón nuevo de Correr, RUN).

Esperamos que con estas indicaciones puedas saber qué revisión es la que estás jugando.

Antes que nada, vamos a saber cómo está configurado el tablero del control y decirte cómo están las definiciones o abreviaturas de los botones.



HIGH PUNCH	GOLPE ALTO	GA
LOW PUNCH	GOLPE BAJO	GB
BLOCK	DEFENSA	DF
HIGH KICK	PATADA ALTA	PA
LOW KICK	PATADA BAJA	PB
RUN	CORRER	CR

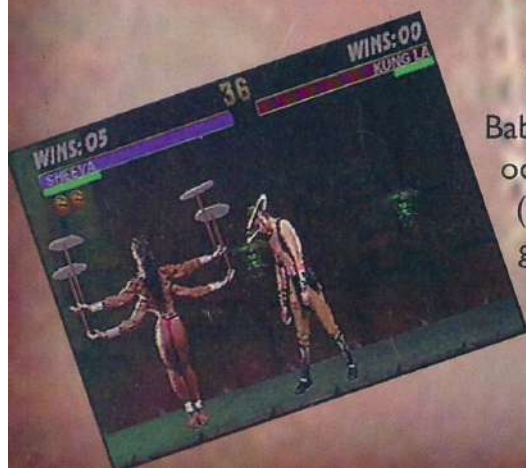
+ Este signo te indica que debes oprimir el movimiento (más) el botón al mismo tiempo.

— Esta barra también indica que esos movimientos y botones tendrás que oprimirlos al mismo tiempo.

REGLAS GENERALES

Para poder hacer el Friendship o el Babality tendrás que seguir esta regla: no ocupar u oprimir el botón de Defensa (Block) durante todo el 2o. Round a ganar y ya que hayas ganado ejecuta el movimiento

¿Friendship again?



MERCY



MERCY: Es el mismo movimiento para todos los peleadores y significa algo así como "piedad" al enemigo, que le dará un 5% de energía para revivirlo y continuar peleando. La

única regla del Mercy es llegar hasta el 3er. Round y una vez eliminando al enemigo, realizarlo. El Mercy también te da acceso al Animality, claro, después de haber vencido el 5% de energía que le proporcionaste

ANIMALITY

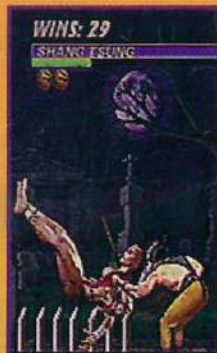
Esto es algo nuevo... el Animality. Para ejecutarlo es necesario y forzoso llegar hasta el 3er. Round, después de haber vencido al enemigo, ejecutas primero el llamado "Mercy" (piedad) que sólo le dará un 5% de energía para continuar peleando, si lo vuelves a eliminar ya podrás hacer el Animality. Pero cuidado, si el enemigo te elimina, él ya no podrá ni necesitará hacerte el Mercy porque te aplicaría directamente el Animality.



MERCY: Mantén oprimido **Cr** (RUN) ↓, ↓, ↓, ↓ y suelta el botón de **CR**

Distancia de 6 a 12 cuerpos o bien de 1/2 a 1 pantalla.

SHANG TSUNG



Fatality 1: Mantén **GB** presionado, ↓, →, →, ↓, y suelta el botón **GB**.
Distancia: Pegado.



Fatality 2: Mantén **GB** presionado, **Cr**, **DF**, **Cr**, **Df** y suelta el botón **GB**.
Distancia: Pegado.



Friendship: **PB**, **CR**, **CR**, ↓
Distancia: de 2 a 12 cuerpos



Animality: Mantén **GA** presionado, **CR**, **CR**, **CR**, **CR** y suelta el botón de **GA**.
Distancia: a 12 cuerpos

Babality: **CR**, **CR**, **CR**, **PB**
Distancia: pegado

SINDEL



Fatality 1: **CR**, **CR**, **DF**, **DF**, **CR + DF**
Distancia: Pegado.



Friendship: **CR**, **CR**, **CR**, **CR**, **CR**, ↑ + **CR**,
Distancia: de 2 a 12 cuerpos



Fatality 2: **CR**, **CR**, **DF**, **CR**, **DF**
Distancia: de 1 a 2 1/2 cuerpos



Animality: →, →, →, ↑ + **GA**
Distancia: pegado

Pit 3, Tower, Subway: ↓, ↓, ↓, ↓ + **GB**
Distancia: pegado

Babality: **CR**, **CR**, **CR**, ↑ + **CR**
Distancia: pegado

STRYKER



Fatality 1: ↓, →, ↓, →, + DF
Distancia: Pegado.



Fatality 2: →, →, →, →, + PB
Distancia: de 10 a 12 cuerpos



Friendship: GB, CR, CR, GB
Distancia: de 2 a 12 cuerpos



Animality: CR, CR, CR, CR, DF
Distancia: de 1 a 2 cuerpos

SUB ZERO

Fatality 1:
DF, DF, CR, DF, CR
Distancia: de 2 a 3
cuerpos



Fatality 2:
←, ←, ↓, ← + CR
Distancia: de 2 a 3 cuerpos



Pit 3 Subway, Tower:
←, ↓, →, → + PA
Distancia: pegado

Babality: ↓, ←, ← + PA
Distancia: cualquiera

Friendship:
PB, CR,
CR, ↑
Distancia: de 2 a
12 cuerpos



Animality: Mantén DF
presionado, →, ↑, ↑, ↑,
Distancia: pegado



CYRAX

Fatality 1: Mantén DF pre-
sionado, ↓, ↓, ↑, ↓ + GA
Distancia: cualquiera



Fatality 2:
Mantén DF
presionado, ↓, ↓,
→, ↑ + CR
Distancia: pegado

Friendship:
CR, CR, CR, CR, ↑ + CR
Distancia: cualquiera



Animality: Mantén DF
presionado ↑, ↑, ↓, ↓
Distancia: pegado

Pit 3, Subway, Tower:
CR, DF, CR, DF
Distancia: pegado

Babality: →, →, ← + GA
Distancia: cualquiera



Fatality 1:
GB, CR, CR, DF
Distancia: de 1 1/2 a 3
cuerpos

Fatality 2:
→, →, →, ← +
DF
Distancia: de 4 a 6 cuerpos

Pit 3 Subway, Tower:
CR, CR, CR, ↓
Distancia: pegado



Friendship: CR, CR,
CR, CR, ↓, + CR,
Distancia: preferente de 4 a
12 cuerpos

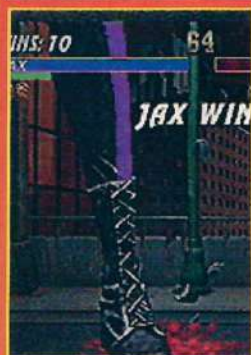
Animality:
Mantén DF presionado
→, →, →, ↓, ↑,
Distancia: pegado

SEKTOR

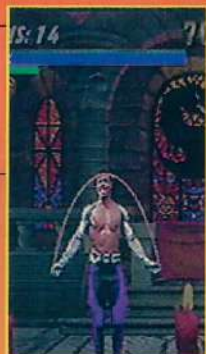


JAX

Fatality 1: Mantén DF presionado, $\uparrow, \uparrow, \downarrow, \rightarrow$, \uparrow y suelta el botón DF y vuelve a oprimir DF
Distancia: Pegado.



Fatality 2: CR, DF, CR, CR, PB
Distancia: de 2 a 12 cuerpos



Friendship: PB, CR, CR, PB
Distancia: de 2 a 12 cuerpos



Animality: Mantén GB presionado $\rightarrow, \rightarrow, \downarrow, \rightarrow, y$
Suelta el botón de GB

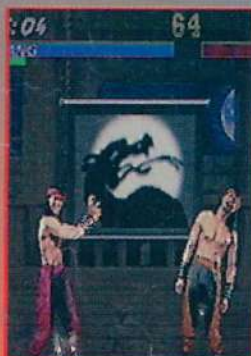
Babality: $\downarrow, \downarrow, \downarrow, + PB$
Distancia: cualquiera

LIU KANG



Fatality 1: $\rightarrow, \rightarrow, \downarrow, \downarrow + PB$
Distancia: Cualquiera

Fatality 2: Mantén DF presionado $\uparrow, \downarrow, \uparrow$, suelta el botón DF, $\uparrow + CR + DF$
Distancia: cualquiera



Friendship: CR, CR, CR, CR, $\downarrow, + CR$,
Distancia: cualquiera

Animality: $\downarrow, \downarrow, \downarrow, \uparrow$,
Distancia: de 1 a 2 cuerpos



KANO



Fatality 1: Mantén presionado GB, $\rightarrow, \downarrow, \downarrow, \rightarrow$, y suelta el botón de GB
Distancia: Pegado.



Fatality 2: GB, DF, DF, PA
Distancia: de 3 a 5 cuerpos



Friendship: PB, CR, CR, PA
Distancia: de 2 a 12 cuerpos

Animality: Mantén presionado GA, DF, DF, DF, DF, DF, y suelta el botón de GA
Distancia: pegado



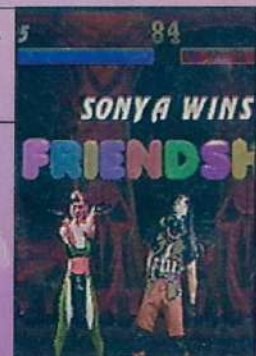
SONYA

Fatality 1: \leftarrow, \rightarrow , $\downarrow, \downarrow + CR$
Distancia: cualquiera



Fatality 2: Mantén DF + CR presionados $\uparrow, \uparrow, \leftarrow, \downarrow$
Distancia: de 10 a 12 cuerpos

Friendship: \leftarrow, \rightarrow , $\leftarrow, \downarrow + CR$
Distancia: cualquiera



Animality: Mantén GB presionado $\leftarrow, \rightarrow, \downarrow, \rightarrow$ y suelta el botón de GB

Pit 3, Subway, Tower: $\rightarrow, \rightarrow, \downarrow + GA$
Distancia: pegado

Babality: $\downarrow, \downarrow, \downarrow, \rightarrow + PB$
Distancia: cualquiera

SHEEVA



Fatality 1:
→, ↓, ↓, → + GB
Distancia: pegado



Fatality 2:
Mantén PA presionado,
→, ←, →, →, y suelta
el botón de PA
Distancia: pegado

Pit 3 Subway, Tower:
↓, →, ↓, → + GB

Babality:
↓, ↓, ↓, ← + PA
Distancia: cualquiera



Friendship: →, →, ↓, → + GA
Distancia: cualquiera



Animality: CR, DF, DF, DF, DF, DF,
Distancia: pegado

NIGHT WOLF



Fatality 1:
Mantén DF
presionado
↑, ↑, ←, →, +
Suelta el botón de
DF, y vuelve a
presionar DF
Distancia: Pegado.



Friendship:
CR, CR, CR,
CR, ↓ + CR,
Distancia:
preferente de 6
a 12 cuerpos



Animality:
→, →, ↓, ↓
Distancia: pegado

Fatality 2:
←, ←, ←, ↓ + GA
Distancia: de 3 a 6 cuerpos



KUNG LAO



Fatality 2:
[Cr + Df], [Cr + Df]
+
Distancia: desde pegado
hasta 6 cuerpos



Friendship:
CR, GB, CR, PB
Distancia: de 2 a
12 cuerpos



Fatality 1:
→, →, ←, ↓ + GA
Distancia: Pegado.

Animality:
CR, CR, CR,
CR, CR, DF
Distancia: pegado

Babality: ↓, →, →, + GA
Distancia: cualquiera



KABAL

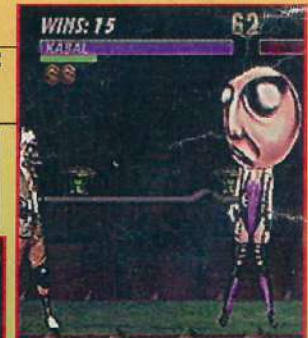


Fatality 1:
CR, DF, DF, DF, PA
Distancia: Pegado.

Fatality 2: ↓, ↓, ←, → + DF
Distancia: de 3 a 5 cuerpos

Pit 3, Subway, Tower:
DF, DF, PA
Distancia: pegado

Animality:
Mantén GA
presionado
→, →, ↓, → y
suelta el botón
de GA
Distancia: pegado



Friendship:
CR, PB, CR, CR, ↑
Distancia: de 2 a 12 cuerpos

Babality:
CR, CR, CR, PB

Un detalle interesante de este juego es que el "elusivo" Ninja Smoke también puede ser escogido para jugar con él. ¿Como?, Muy sencillo: Si recuerdas al finalizar un juego aparece una pantalla donde te pide introduces el "Ultimate Kode", entonces lo que tendrás que hacer es poner el código que te mostramos en esta foto.

Al ponerlo correctamente verás que pasan rápidamente por la pantalla todas las escenas y de repente aparece Smoke quien te dice que de este momento en adelante lo podrás controlar.



Ahora al comenzar otro juego aparecerá el rostro de Smoke en el cuadro del centro y podrás jugar con él. Después de que alguien introduzca el código éste se quedará ya registrado y aunque se apague la máquina, al prenderla todavía seguirá disponible.



SMOKE



Fatality 1:

Mantén **DF + CR**
presionados ↓, ↓, →, ↑
Distancia: de 2 a 3 cuerpos



Fatality 2:

Mantén **DF + CR**
presionados ↑, ↑, →, ↓
Distancia: de 10 a 12 cuerpos



Friendship:
CR, CR, CR, CR, PA

Animality:
↓, →, → + DF
Distancia: de 2 a 4 cuerpos



Pit 3, Subway, Tower: →, →, ↓ + PB
Distancia: pegado

MORTAL KODES

Estos códigos se ponen en la pantalla de Vs. que sólo aparece cuando juegan 1p Vs. 2p, estos símbolos pueden ser complicados para memorizarlos, así es que para simplificar, pondremos las veces que debes presionar cada botón. Los de la primera columna (de izquierda a derecha) son el número de veces que debes presionar GB, la segunda columna corresponde a DF y la tercera columna a PB. Observa el siguiente ejemplo.

CODIGO		JUGADOR 1	JUGADOR 2
No Level Energy	▲	1 2 3	1 2 3

Aquí puedes ver que cada jugador debe presionar una vez el botón de **GB**, 2 veces el botón de defensa y 3 el de **PB**. Si antes de cada código ves una flecha que señala hacia arriba quiere decir que el jugador 1 debe mantener presionado el control hacia arriba.

CODIGO		JUGADOR 1	JUGADOR 2
Smoke Kode		2 0 5	2 0 5
Noob Saibot	▲	4 3 1	4 3 2
Shao Kahn		0 3 3	5 6 4
No Blocking		0 2 0	0 2 0
No Throw		1 0 0	1 0 0
Half Energy		0 3 3	0 3 3
Dark Fighting	▲	4 2 2	4 2 2
Random Fight		4 6 0	4 6 0
Unlimited Run		4 6 6	4 6 6
Sico	▲	1 2 5	1 2 5
Quarter Energy	▲	3 0 3	Un sólo jugador

**MORTAL KOMBAT 3
(ARCADIA)**

**QUE EL PLAYER 1 COMIENCE
CON LA MITAD DE ENERGIA...**

Presiona en el control 1, 3 veces
bloqueo y **3** veces "low kick".



MK3 Club



No todo en la sección "Club" es Killer Instinct, este mes te presentamos una variante y ahora tenemos "Mortal Kombat 3 Club" o "Klub" según sea tu gusto.

Si recuerdas ya hemos dado los trucos para poder elegir a Smoke, Motaro y Shao Khan. Y si tú quieres jugar con ellos y no conoces los movimientos, no te preocupes ya que a continuación te los vamos a dar.

TELEPORT PUNCH



→→ + A

HOOK



←← + B

INVISIBLE



presiona y mantén L,
marca ↑↑R, suelta L.

FATALITY 1

Mantén presionados
L y R, marca

↑↑→↓

(distancia de 10 a
12 cuerpos)

FATALITY 2

Mantén presionados
L y R, marca

↓↓→↑

(distancia de 2 a 3
cuerpos)

ANIMALITY

↓→→ + L

(distancia de 3 a 5
cuerpos)

FRIENDSHIP

R,R,R,R,

(distancia de 2 a 3
cuerpos)

PIT

→→↓ + A

(pegado al
oponente)

SMOKE

TELEPORT



MOTARO



Motaro no tiene movimientos finales.

FIREBALL



HOLD



SWEEP





←←→→ + Y



↓↓ + X



↓↓ + A



→→→ + B

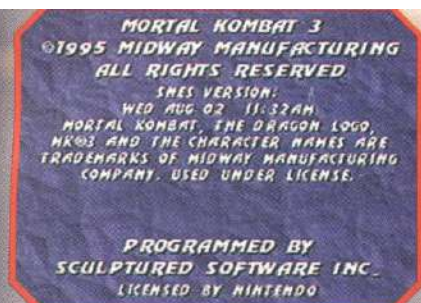


→→→ + Y



←←→→ + B





Shao Kahn no tiene movimientos finales.

Este truco es bastante interesante. Para que funcione deberás estar en el modo de 1p vs. 2p.

1. En la pantalla de selección de jugador ambos deberán hacer el movimiento de Stealth Select (360 grados en dirección de las manecillas del reloj).

2. Ahora deberán esperar a que termine el tiempo para elegir al mismo peleador, si lo hiciste bien, automáticamente te mandará a escoger alguno de los tres destinos, aunque esto no debería pasar. Aparte tendrás continúes ilimitados, aunque aparezca siempre el número 5.



Ya con anterioridad te habíamos dado algunos Mortal Kodes, en estos casos estos **MK** se compartían en las versiones Arcade y SNES, pero la de SNES tiene más códigos especiales que a continuación te daremos, también aprovecharemos para darte de nuevo los viejos **MK** para que los tengas todos juntos y para darte la teoría de la introducción de símbolos del **MK** (no te preocupes, es algo simple pero nunca lo dimos) porque luego muchas personas se confunden con los códigos en los que hay que presionar el control hacia arriba.

A continuación podrás ver una línea con todos los símbolos del **MK**, los números que tienen abajo son las veces que hay que presionar cada botón para poner ese símbolo. Hasta aquí todo está correcto.

Ahora ¿por qué en algunos códigos hay que presionar el control hacia arriba? La respuesta es: para hacerlo más rápido, ya que cada que haces el control hacia arriba inviertes la secuencia en la que aparecen los símbolos.



Es decir, si el código que indicamos te dice que debes presionar 4 veces el botón **Y**, y 6 veces los botones **B** y **A** podrás hacerlo más rápido si presionas 4 veces el botón **Y**, haces el control hacia arriba y presionas 4 veces los botones **B** y **A**. Ahora daremos los **MK** normales y tú sabrás cuándo presionas el control hacia arriba y con qué símbolos.

KODE

JUGADOR 1

JUGADOR 2

Número de veces que debes presionar los botones

Y B A

Y B A

No Level Energy (<i>sin energía</i>)	987	123
No Blocking (<i>sin defensa</i>)	020	020
No Throw (<i>sin agarres</i>)	100	100
Half Energy (<i>media energía</i>)	033	(Sólo lo debe hacer un jugador)
Quarter Energy (<i>cuarto de energía</i>)	707	(Sólo lo debe hacer un jugador)
Dark Fighting (<i>pelea oscura</i>)	688	422
Random Fight (<i>pelea al azar</i>)	460	460
Unlimited Run (<i>run ilimitado</i>)	466	466
Psico Kombat	985	125
No fear (<i>sin temor</i>) T	282	282
Another realm (<i>juego tipo Galaxian</i>)	642	468
No knowledge T	123	926
Shao Kahn	033	564
Smoke	205	205
Motaro	969	141
Noob Saibot	769	342
Auto Health Recovery	012	012
View credits (<i>ver los créditos</i>)	120	120
Each Uppercut Changes the Stage (<i>Cada Uppercut cambia la escena</i>)	221	557
Minimal damage, no timer (<i>Daño mínimo, sin timer</i>)	432	234
One Button Fatalities (<i>Fatalities con un solo botón</i>)	944	944
Maximum Fatality Time (<i>Tiempo máximo para Fatalities</i>)	955	955
Auto Tourney (<i>Torneo automático</i>)	989	898
No Combos	999	995
There is no knowledge That is not power T.	123	926
No Sweeping (<i>Sin barridas</i>)	091	293
Hyper Fighting	191	191
Invisibility (<i>Invisibilidad</i>)	449	449
Fast Uppercut Recovery (<i>Rápida recuperación de Uppercuts</i>)	688	688
Play the slots	987	655

Como podrás ver, en muchas de las funciones de estos códigos se pueden elegir también los menús de Kool Stuff, Kooler Stuff y Scott's Stuff. Los códigos que tienen una T sólo presentan un texto cuando lo introduces y hasta donde sabemos no afectan en nada al juego.

Por cierto, si tú te perdiste los ejemplares en donde dimos los trucos al principio mencionados no te preocupes, pues te los daremos de nuevo, con el mismo pretexto tonto de que "es para que los tengas todos juntos y sea más fácil de consultar".

JUEGA CON SMOKE

Para hacer este truco prende (¡pues claro!) o resetea tu SNES, inmediatamente presiona y mantén el control hacia la izquierda y el botón **A** mientras está la pantalla con el fondo gris (la de los ©). Al cambiar a la pantalla de Williams Ent. presiona y mantén el control hacia la derecha más el botón **B**. Ahora y por último presiona y mantén los botones **X** e **Y** cuando aparezca la pantalla de "There is no....." y si todo lo anterior lo hiciste bien aparecerá Smoke caminando en la pantalla del logo del juego.

Kool Stuff:

En la pantalla de **Start / Options** realiza la siguiente secuencia en el primer control de tu SNES:

↑↑↓↓←→ **A,B,A**

Kooler Stuff:

En la pantalla de **Start / Options** realiza la siguiente secuencia en el primer control de tu SNES:

SELECT A,B

→←↓↓↑↑

Scott's Stuff:

En la misma pantalla de **Start / Options** realiza la siguiente secuencia en el primer control de tu SNES:

X,B,A,Y, ↑←↓→↓



M3Klub

Juega contra el CPU usando a Shao Kahn o a Montaro

De nuevo tenemos esta sección con nuevos bugs que te harán pasar un rato agradable o harán que se te ocurran nuevas ideas para nuevos bugs.

Para este truco necesitas activar las opciones de Enable Pause en Kool Stuff, Enable Motaro en Kooler Stuff y Enable Shao Kahn en Scotts Stuff.

Realiza el truco que dimos anteriormente en Club Nintendo. Por si no tienes la revista, tu perro le arrancó precisamente esa hoja, estabas comiendo y le cayó alguna sustancia a ese pedazo, tu hermanito utilizó esa hoja para recortar palabras para su tarea (o tal vez recortaste ciertas palabras para escribir un mensaje de amenaza o rescate) o quién sabe qué más, aquí, te lo ponemos otra vez (el truco).

Si todo lo hiciste bien, saldrá la pantalla de "Choose your destiny" y tendrás 30 continúes.

En la pantalla de selección de jugador, realiza Stealth Select (rotar el control pad 360° en dirección de las manecillas del reloj) con ambos controles.

Ahora ambos jugadores deben posicionarse en el mismo peleador y esperar a que se acabe el tiempo de selección.



Finalmente, ya que estés jugando contra la computadora, pon pausa con el Control 2 y presiona Start con el Control 1, así saldrá otra vez la pantalla de selección de personaje y podrás escoger a Shao Kahn o a Motaro y pelear contra la computadora.

Ahora la pregunta es ¿qué sucederá si Motaro se revela y le gana a Shao Kahn? ¿y si Shao Kahn decide ganarse a sí mismo? ¿qué paradoja!... ¡Averígualo y ya no tendrás esa inquietante duda.



Ahora, ya que lo probaste, decidiste aguantarte y continuar o sólo estás leyendo esto para matar el tiempo, te vamos a dar más bugs.

¿MERCY?

Aquí necesitas **DESACTIVAR** Quick Finish de Kooler Stuff. Escoge a Cyrax o a Sektor. Llega al 3er Round y deja a tu oponente en Danger.



A continuación pégale para que salga el mensaje "Finish Him!" o "Finish Her!". Si eres Cyrax, aléjate y lanza una bomba lejana (deja presionado LK mientras presionas **▶▶▶▶**, HK) e inmediatamente realiza el Mercy y te preguntará ¿Mercy?.

Además la música no será la misma.



Si eres Sektor ¿adivina qué poder tienes que hacer?, pues Homming Missile **▶▶▶▶**, HP



Este y otro truco más los mandaron algunos amigos El otro truco por ser el mejor de todos, lo dejamos al final (eso no quiere decir que el primer truco sea una mugre, para nada o ¿quizás no te gustó?). Así que continuemos con otros bugs chistosos.

PARA LOS SIGUIENTES BUGS SE REQUIERE:

Kool Stuff: Enable Pause **Kooler Stuff:** Quick Finish (y una habilidad para poner pausa en el momento preciso).

Existen ciertos poderes que son dobles o triples (como el de Shang Tsung) o que al momento de pegar bajan energía y la animación sigue (por ejemplo, el Knife Uppercut de Kano).

Este tipo de poderes ocasionan ciertos bugs si presionas **Start** para poner pausa en el instante preciso que es cuando sale el mensaje de "Finish Him!" o "Finish Her!", así que sólo falta saber cómo.

Empecemos con Jax. Cuando le quede Danger de energía a tu oponente, marca Double Arm Missile **▶▶▶▶▶▶▶▶**, HP) y cuando haga contacto el primer misil y aparezca el mensaje Finish Him/Her, pon Pausa y presiona el botón A, quita la pausa y Jax se acercará a su oponente.



▶▶▶▶▶▶▶▶ HP

Start y luego presiona A

quitar Pausa



Ahora, aquí pueden ocurrir 2 cosas: puede que Jax realice el Friendship mientras el oponente se cae.

O puede que el poder se quede suspendido, el oponente mareado y tú saltando.



Esto depende de contra quién pelees, ya que con ciertos personajes no sale.

Con Kano puedes hacer lo mismo con el Knife Uppercut (↵ + HP)



↵ + HP



Start y luego presiona A



quitar Pausa y ...



Con el Choke Hold (↵ + LP)



HOOK



PAUSA

Para Smoke haz Hook (↵ + LP) y mientras todavía lo tira, presiona R o B.



quita la pausa mientras presionas D o B



Con Night Wolf realiza ↵ + HP para que salga el Green Hatched así.

↵ + LP para que salga Arrow así.



Con Kabal haz Blade ↵ + LP + Run, pon pausa y presiona un botón.

Y con Kung Lao realiza el Hat Throw (↵ + LP) y al hacer contacto, pon Start y A para que salga algo curioso o sólo un punto.



*Como ves, el principio de estos bugs es lanzar un poder, poner pausa, dejar presionado un botón mientras quitas la pausa y ¡listo! Recuerda que contra algunos personajes no pasa nada y contra otros **no** sucede lo **esperado** dependiendo de qué personaje seas.

Otro bug (que funciona con Quick Uppercut Recovery de Scotts Stuff) es con **Liu Kang**. Conéctale un Uppercut a tu oponente y antes de que caiga, realiza Bike Kick (**A**, por 5 segundos). Así verás cómo sale una parte del piso arriba de la pantalla o una franja negra en el caso del escenario Rooftop.



ANTES DE PASAR AL TRUCO ESTELAR, UN TRUCO SENCILLO Y UNA PREGUNTA.

Si juegas con **Kabal** y haces Blade (◀◀◀ + Run) y cuando sale la sierra te hace un agarrón, de manera que la sierra alcance a tocar a tu oponente antes del agarre o mientras lo realiza, no te pasará nada.



Pregunta: Tal vez ya te haya tocado que (con la opción "Quick Finish" prendida) cuando le ganas a tu oponente, éste sigue vivo y te golpea sin que él pueda hacer poderes. ¿Ya te ha tocado hacer el Friendship de Stryker mientras tu oponente queda vivo? Si golpeas a Stryker mientras todos corren y ambos se mueven por el escenario, algunos personajes saldrán corriendo al revés.

SOUND TEST

Otro truco más. Si presionas **A, Y, B, X** en la pantalla del menú, sale el SOUND TEST. Este truco se supone que debió haber salido en el Mortal Kombat Klub pasado, pero pues, ya sabes cómo somos los que hacemos la revista, nos gusta meter la pata.



Este otro bug nos lo mandó José Patiño Cruz "**Black Soul**".

Elige a Cyrax y al pelear contra cualquier personaje, marca ◀◀◀, **A** para hacer Green Net, deja presio-

nado **A** y marca ◀◀◀ **X**, para una bomba lejana y luego derecha, abajo **L**, para hacer el teleport. Realiza esto lo más rápido que puedas y si la red



capturó al oponente, Cyrax desaparecerá hasta que el oponente realice un agarrón.

También el escenario saldrá todo movido y lo notarás al caminar de un lado al otro de este.

Ahora sí, aquí va el truco estelar. Si decidiste saltarte los demás bugs por ver éste, te recordamos que uno de los valores más importantes que un verdadero videojugador debe tener, es el de la paciencia, acompañada de la perceberancia. Sólo sabiendo esto, podrás disfrutar verdaderamente de tus logros.

Y para aquéllos que ya no se aguantan o ya leyeron los demás trucos, aquí les va:

Si estabas triste porque **Johnny Cage** no salió en MK3 (ya que él era el causante de tantos bugs), alégrate ya que **Kabal** llegó para sustituirlo.



- 1) Activa Max Fatality Time en Kool Stuff.
- 2) Escoge a algún personaje y a **Kabal**.
- 3) Al llegar al round decisivo, deja a **Kabal** con poca energía y llévalo a una orilla.
- 4) Ahora Kabal debe realizar el **Blade** (← + Run) mientras el otro jugador lo elimina al momento de que salga la sierra. Con esto la sierra desaparecerá, pero seguirá en el lugar donde se quedó.
- 5) Aquí, dependiendo de qué personaje uses, deberás realizar ciertas acciones, por ejemplo, con **Jax**: Pásate del otro lado y lleva a **Kabal** al lugar donde quedó la sierra. Aléjate y haz el Fatality del pié... y ocurrirá algo chistoso.



Después de recuperarte de la sorpresa, golpea a Kabal para sacarlo del trance y al acabarse el tiempo del Fatality, saldrán los mensajes acostumbrados, menos el de Fatality.



CYRAX

Este es el más gracioso de todos. Coloca a Kabal justo sobre la sierra y ejecuta el Fatality del helicóptero. Al llegar a las rodillas de Kabal, Cyrax empezará a retorcerse de dolor ¡de cabeza! (quita la sangre para ver mejor).



Después de este tango, golpea los restos de Kabal y harás que éste vuelva a la vida (sin usar ningún jabón). Y claro, saldrá la sierra en vez de "Fatality".



STRYKER

Haz el Friendship al eliminar a Kabal y puede que salgan 2 cosas: Que los personajes salgan corriendo y a la mitad desaparecen, o puede que salgan corriendo normal y cuando salga el

letrero de Friendship, saldrá la sierra sobre el marcador y atacará a Stryker, para luego salir huyendo (en ocasiones junto con el letrero de Friendship).



STRYKER

Realiza este bug en el pit. Coloca a Kabal casi sobre la sierra y realiza el Fatality de tirarlo



al pit. Al caer Kabal en el pit y salir la sierra (en vez de "Fatality") esta le pegará a Striker y caerá sangre de arriba.



SEKTOR

Coloca a Kabal a 4 cuerpos de distancia de donde desaparecerá la sierra.

Realiza el Animality y al aterrizar del otro lado de Kabal (decapitado), caerás sobre la sierra. Al recuperarte, golpea a Kabal decapitado y saldrá otro Kabal

(mareado). ¡Así habrá 3 personajes en pantalla!

