

GAMES



EDITORA AZUL

MKB

O GUIA DEFINITIVO PARA MORTAL KOMBAT 3

**MEGA SNES PC
PLAYSTATION ARCADE**

ISSN 3642-1 ED.96-E R\$ 4,00

**ARCADE
EXCLUSIVO!**

**PREVIEW
VERSÃO
3.0**



**47
KOMBAT
KODES**

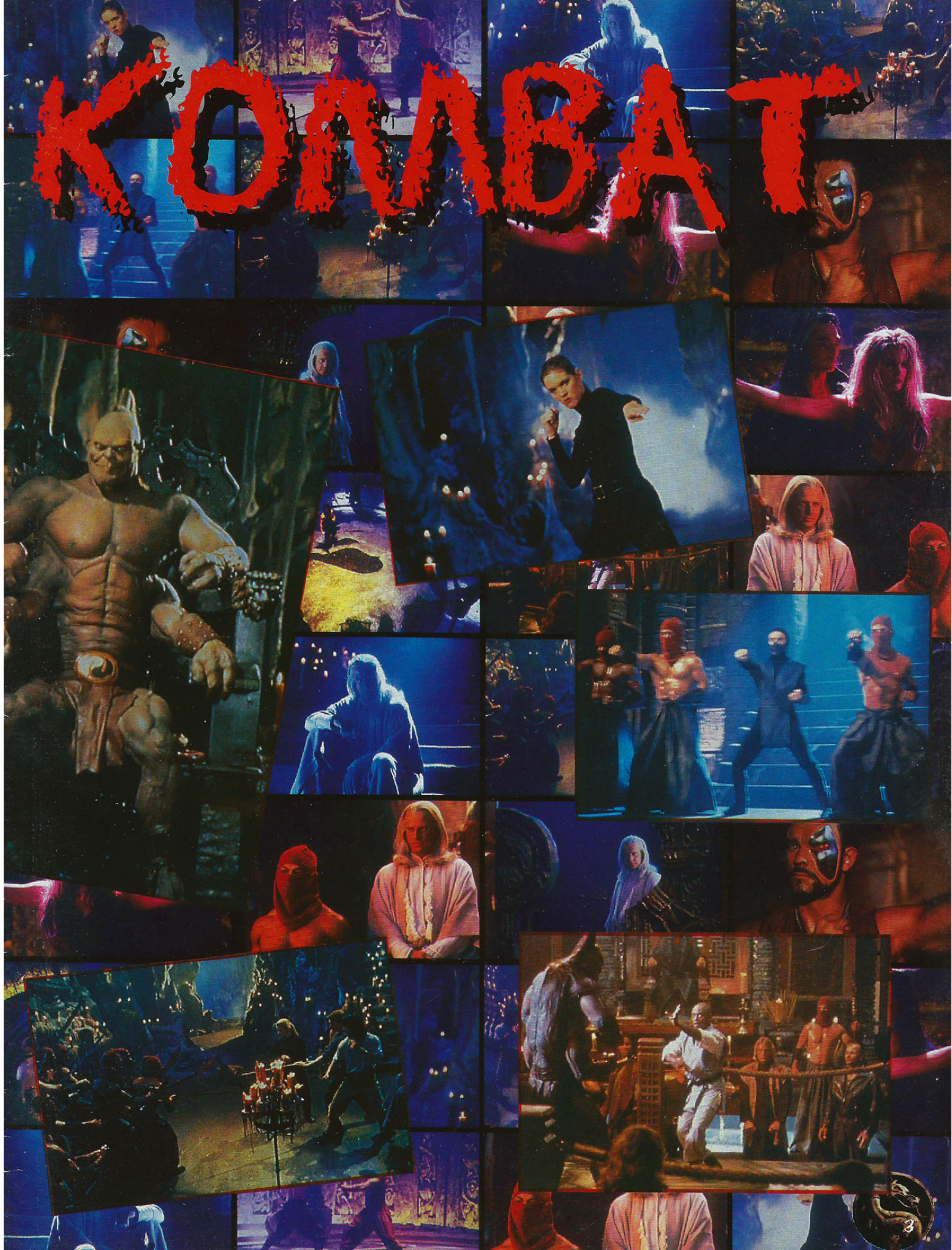


**TODOS OS GOLPES
COMBOS
DICAS INÉDITAS**

A collage of three movie scenes. On the left, a woman in a black martial arts uniform is in a fighting stance. In the center, a man in a purple shirt is seen from behind, looking at a man in a white shirt who is sitting on the ground. On the right, a man in a black shirt is in a fighting stance. The word 'OFFLINE' is overlaid in large, red, jagged letters across the center of the collage.



KONBAT



Parabéns! Você tem em mãos o mais completo guia sobre Mortal Kombat 3 já feito no Brasil. Para dar o melhor serviço possível, nós dissecamos a versão 2.0 de MK3 para PlayStation, Mega Drive, Super NES, Arcade e PC. Deu um trabalhão, mas valeu a pena.

Nas próximas páginas você encontra todos os golpes, combos sacanas e dezenas de dicas exclusivas para todos os sistemas. E nada mais, nada

menos que 47 Kombat Kodes. Isso sem falar nos 11 Line Kodes para PC.

Você ainda ganha de lambuja imagens inéditas do Arcade versão 3.0, que sai no Natal de 95 nos EUA.

Esta é nossa maneira de desejar a todos vocês, Mortal Kombat maníacos, um Feliz Natal e um 96 muito bacana, com pancadaria

só no seu videogame. É isso aí, moçada. Cabeça no lugar e boa diversão!



**EDITORA
AZUL**

Fundador
Victor Civita
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor de Publicidade: Cláudio Santos
Diretora Comercial: Vera Helena M. Gomes
Diretor de Comunicação: Carlos Alberto Araújo
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

REDAÇÃO

Editora-Chefe: Regina Giannetti
Editor Especial de Texto: Roberto Guimarães
Editor Especial de Arte: Mozart Latorre
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Redator/Consultor: Eduardo Murata

STAFF EDITORIAL

Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castell

PUBLICIDADE

Gerente: Luiz Carlos Stein
Gerente de Vendas: Afonso Palomares
Gerente de Operações: Reginaldo Andrade
Supervisores de Contas: Maria Luíza Marot, Miriam Horta e Ricardo Santos
Contatos de Agência: Ana Maria Lobo, Andrea Madrid, Marcelo Cataldi e Rosária Pires
Contato: Vanessa Gregoracci
Coordenadores: Antônio Perissinoto, José Soares, Mônica Rossetti e Tiekio Kuniyuk

COMERCIAL

Gerente de Planejamento: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Pesquisa: Sílvia Campos

COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla

Ação Games Especial Mortal Kombat é uma publicação especial da Revista Ação Games, uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630**, edição 96-E, Dezembro de 1995. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. **Números atrasados:** ao preço da última edição em banca. Peça por intermédio de seu jornalista ou distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir peça diretamente à Caixa Postal 2505, Osasco-SP - fax (011) 810-4800, fone (011) 810-6800 (Dinap) pagando com os cartões: Visa, Credicard e Dinners, ou cheque nominal, acrescendo 30% ao valor pedido para despesas de postagem.

ANER

IVZ

IMPRESSO NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

ESPECIAL **GAMES**



**A história do
Combate Mortal
e o perfil de cada
personagem**

6/7

**Kombat Kodes de
montão que servem
para todos os
sistemas**

8

**De olho nos
comandos; como
executar um Mercy
sem piedade**

9

**Dicas e mais dicas
para a versão
de
Super NES**

10/11

**Megadicas para
você arrasar no
seu Mega Drive**

12

**Truques e
macetes para
o CD de
PlayStation**

13

SHOW DE GOLPES

- 14 CYRAX
- 15 JAX
- 16 KABAL
- 17 KANO
- 18 KUNG LAO
- 19 LIU KANG
- 20 NIGHTWOLF
- 21 SEKTOR
- 22 SHANG TSUNG
- 23 SHEEVA
- 24 SINDEL
- 25 SMOKE
- 26 SONYA
- 27 STRYKER
- 28 SUB-ZERO

**Combos arrasadores
de todos os
guerreiros**

29/31

**Aqui micreiro
tem vez: dicas
exclusivas
para PC**

32/34

**Como será
o arcade 3.0**

35

**TODOS OS GOLPES DESTA EDIÇÃO SÃO PARA A
VERSÃO 2.0 E FUNCIONAM PARA MEGA DRIVE,
SUPER NES, PLAYSTATION, ARCADE E PC.**



66 Vocês foram escolhidos para representar a Terra no Mortal Kombat.

Estejam avisados: apesar de suas almas estarem livres do demônio de Shao Kahn, as suas vidas não estão. Eu não posso mais interferir, já que a Terra agora é governada pelos deuses do Outworld. 99 **Rayden**

Durante muitos séculos a Terra usou o Mortal Kombat para se defender do imperador do Outworld, Shao Kahn. Depois de sofrer inúmeras derrotas e fracassar em seu plano de conquistar a Terra através do torneio, Kahn pôs em ação um plano que havia bolado dez mil anos antes. Naquele tempo Shao Kahn tinha uma rainha. Seu nome era Sindel, que morreu de forma prematura e inesperada.

Os Shadow Priests de Kahn, liderados por Shang Tsung, resolveram reviver Sindel, não mais no Outworld, mas sim na própria Terra. A partir desse momento, Shao Kahn criou portais dimensionais para reencontrar sua rainha e dominar a Terra.

Atravessando o portal, Shao Kahn lentamente transformou o planeta em uma parte do Outworld.

Como parte de seu plano mirabolante, Kahn se apodera da alma de quase todos humanos. Mas há almas que o imperador não pode ter: as dos guerreiros escolhidos para representar a Terra num novo Mortal Kombat. Os guerreiros sobreviventes estão espalhados pelo planeta. Shao Kahn manda um exército de guerreiros do Outworld para encontrá-los e eliminá-los. Alguns poucos guerreiros da Terra sobrevivem aos ataques: eles representam a única chance de salvação para toda a raça humana.

GUERREIROS IMORTAIS

Saiba quem é quem em MK3.



CYRAX

Cyrax é a unidade LK404, o segundo dos três protótipos de Ninjas Cibernéticos construídos por Liu Kuei. Como seus companheiros, a última programação de Cyrax era encontrar e acabar com o ninja Sub-Zero. Sem alma, Cyrax não foi detectado por Shao Kahn e continua sendo uma possível ameaça à ocupação da Terra.



KUNG LAO

Depois de se sagrar o Campeão Supremo contra todos os oponentes do Outworld, Kung Lao volta à Terra para treinar uma nova geração Shaolin juntamente com Liu Kang. Enquanto seu maior desafio não aparece, ele luta por aqueles que não têm condições de se defender contra a maldade de Shao Kahn.



JAX

Depois de não conseguir convencer seus superiores da ameaça do Outworld, Jax começou a preparar-se secretamente para a futura batalha contra os capangas de Kahn. Seus dois braços têm implantes biônicos indestrutíveis.



LIU KANG

Depois da invasão do Outworld, Liu Kang se transformou no alvo predileto dos esquadrões de extermínio de Kahn. Ele é o campeão Shaolin e traz no currículo o mérito de ter impedido que o imperador realizasse os seus planos anteriores. Dentre todos os humanos, Kang é a maior ameaça ao Império de Shao Kahn.



KABAL

Guerreiro nômade, sua identidade é um mistério total. Acredita-se que ele seja um sobrevivente dos esquadrões de extermínio de Kahn. Seu corpo é totalmente marcado por cicatrizes e ele só se mantém vivo por respiradores artificiais; e por sua imensa vontade de por fim à conquista de Shao Kahn...



SHANG TSUNG

Shang Tsung é o principal feiticeiro de Shao Kahn. Ele deve favores ao seu Imperador pois não conseguiu dominar a Terra nas outras batalhas do Torneio. Shang Tsung é um instrumento vital para a conquista da Terra por Kahn. Ele está mais poderoso do que nunca.



KANO

Quando todos pensavam que tivesse morrido no primeiro Torneio, Kano foi encontrado vivo no Outworld, onde mais uma vez escapou de ser capturado por Sonya. Antes desta invasão do Outworld, Kano conveceu Shao Kahn a guardar sua alma. Kahn precisa de alguém que ensine seus guerreiros a usar as armas terrestres. E Kano é a pessoa certa para esse trabalho.



NIGHTWOLF

Trabalha como historiador para preservar a cultura de seu povo. Quando o portal de Kahn se abriu sobre a América do Norte, Nightwolf usou a magia Shamen para proteger o território sagrado de sua tribo. E esta área se tornou uma grande ameaça para os planos de Kahn de conquistar a Terra.





SHEEVA

A escolhida por Shao Kahn para servir como protetora pessoal de Sindel. Ela passa a desconfiar da lealdade de Shao Kahn com relação à sua raça, os Shokan, quando o imperador designa Motaro como líder de seus esquadrões de extermínio. No Outworld, a raça de centauros de Motaro é a inimiga natural dos Shokan.



SEKTOR

Sektor é o nome atual da unidade LK9T9. Ele foi o primeiro dos três protótipos de Ninjas Cibernéticos construídos por Lin Kuei. Sektor já foi um assassino humano treinado por Lin Kuei. Foi voluntário para a automação por sua lealdade ao Clã. Sektor sobreviveu à invasão do Outworld... e não tem mais alma para perder.



SINDEL

Antes, a rainha governava o reino de ao lado Shao Kahn. Agora, dez mil anos depois de morrer, renasce na Terra. Seus planos são os mesmos do tirano Shao Kahn. Ela é a chave para a ocupação na Terra.



STRYKER

Quando o portal do Outworld se abriu sobre uma enorme cidade dos EUA, o pânico e o caos ganharam as ruas. Kurtis Stryker era o líder de uma equipe de controle de tumultos quando Shao Kahn começou a tomar as almas da população. Em pouco tempo, ele se tornou o único sobrevivente de uma cidade que já havia sido habitada por milhões.



SONYA

Sonya Blade desapareceu no primeiro torneio para mais tarde ser resgatada do Outworld por Jax. Depois de voltar para a Terra, ela e Jax tentaram avisar o governo dos Estados Unidos da ameaça do Outworld. Sem provas, ninguém deu ouvido a eles. Resultado:

foram meros espectadores do início da invasão de Shao Kahn.



SUB-ZERO

O ninja volta sem a sua máscara. Ele foi traído pelo seu próprio Clã Ninja, o Lin Kuei. Sub-Zero quebrou os Códigos Secretos de Honra ao deixar o Clã e foi jurado de morte. Mas, ao contrário dos ninjas do passado, seus perseguidores aparecem agora com a forma de máquinas. Ele não apenas deve se defender da ameaça do Outworld: precisa derrotar seus assassinos mecânicos.



SMOKE

O terceiro e último protótipo dos ninjas cibernéticos. A unidade de controle de Smoke foi danificada em um acidente com o computador. Perdido e controlando a si mesmo, ninguém sabe se ele completará a sua última tarefa, ou seja, matar Sub-Zero. Por isso ele é um coringa no torneio.

Personagem secreto.



MOTARO

Em Outworld, a raça de Motaro está em conflito com os Shokan. Quando Shao Kahn formou os esquadrões de extermínio especiais para eliminar os guerreiros escolhidos pela Terra, o centauro Motaro foi designado para liderar o Grupo de guerreiros selvagens.

Personagem secreto.



SHAO KAHN

Muitos séculos atrás, Shao Kahn conquistou o poder no Outworld, tomando o reino dos pais de Kitana e escolhendo a Rainha Sindel para ser sua noiva. Mas ela morreu. Agora, séculos mais tarde, Sindel renasceu. Já que Shang Tsung não conseguiu conquistar a Terra em Mortal Kombat I e II, a volta de Sindel é como Kahn pretende dominar o planeta.

Personagem secreto.

MK3 NO SEU CONSOLE

Ninguém pode reclamar. As versões de MK3 para Super NES, Mega e Playstation foram muito bem adaptadas.

Como não poderia deixar de ser, o MK3 para Playstation é o mais fiel ao Arcade original. A potência do processador de 32-bits e a tecnologia do CD-ROM garantem o ótimo resultado final. Os gráficos são perfeitos, mantendo o colorido forte e o tom sombrio dos cenários. Os lutadores são grandes e a movimentação está perfeita. O grande destaque é a parte sonora do game. As músicas são tocadas direto do CD, com qualidade digital.

O maior problema de MK3 no console da Sony são as transformações de Shang Tsung. Quando um morph é acionado, o jogo trava por alguns segundos até carregar o personagem escolhido. Esse problema acontece porque, além dos leitores de CD-ROM serem lentos para a dinâmica dos videogames (no Playstation o leitor é de dupla velocidade), a memória RAM do aparelho é insuficiente para "guardar" todos os personagens sem

precisar recorrer ao CD. Apesar do problema com o morph, a versão do Mortal Kombat 3 para o Playstation ficou matadora. É como ter um Arcade só seu, em casa!

MEGA E SUPER NES

As versões para Mega Drive e Super NES conseguiram extrair o máximo dos processadores de 16-bits. Apesar das dificuldades em adaptar um game tão complexo, MK3 não faz feio nos consoles Sega e Nintendo. Com 32 mega de memória, o game é excepcional, talvez o melhor cart já feito para consoles de 16-bits.

O visual é bem fiel ao arcade, só que com gráficos menos definidos que no original. As cores foram bem utilizadas e conseguem passar o clima "dark" do jogo. Os personagens ficaram um pouco menores. Em compensação, a movimentação é primorosa, com sincronismo perfeito. E os morphs do Shang Tsung saem rapidinho, sem a demora chata do Playstation! A jogabilidade é nota 10. Ou seja: MK3 é um game de luta que não pode faltar na sua coleção.

As versões caseiras de MK3 são baseadas na versão 2.0 do Arcade.



KOMBAT KODES

Esta é uma das grandes novidades de Mortal Kombat 3: códigos bacanas para mexer no game. Fique esperto: esses códigos só podem ser usados no Modo Versus, com dois jogadores.

O número indicado para cada símbolo mostra a quantidade de vezes que será preciso acionar o botão no controle para chegar à respectiva figura.

Os botões variam da esquerda para a direita, com três para cada controle. O primeiro jogador (Player 1) controla LP, BL, LK, o segundo jogador

(Player 2) fica com LP, BL, LK.

Se o código for 133 564, por exemplo, no controle 1 aperte o LP uma vez, aperte três vezes o botão BL e outras três vezes o botão LK. Para finalizar, no segundo controle aperte LP 5 vezes, BL seis vezes e LK mais quatro.

Para números maiores que 6, você pode tornar as coisas mais simples. Em vez de pressionar o botão sete vezes (no caso da figura ser o Raiden), basta fazer ↑ + 3. Para não ficar perdido, confira a tabela abaixo:



Dragão = 0



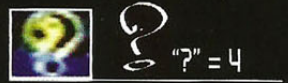
MK = 1



Yin Yang = 2



"3" = 3



"?" = 4



Raio = 5



Goro = 6
ou ↑ + 4



Raiden = 7
ou ↑ + 3



Shao Kahn = 8
ou ↑ + 2



Cageira = 9
ou ↑ + 1

033 564: vencedor enfrenta Shao Kahn

769 342: vencedor enfrenta Noob Saibot

205 205: vencedor enfrenta Smoke

969 141: vencedor enfrenta Motaro

985 125: Psycho Kombat

987 123: sem barras de energia

020 020: sem defesa

100 100: sem agarrão

466 466: corrida ilimitada

460 460: Randper Kombat

688 422: Dark Fighting

642 468: Galaga

707 000: Primeiro jogador com 25% da energia

000 707: Segundo jogador com 25% da energia

033 000: Primeiro jogador com 50% da energia

000 033: Segundo jogador com 50% da energia

987 666: Segura os flippers durante o Casino Run

282 282: No Fear

123 926: Not Power

390 390: 50% de damage

390 000: Primeiro jogador com 50% de damage

000 390: Segundo jogador com 50% de damage

688 433: Fast Uppercut Recovery ativado

722 722: Kombo System desativado

555 556: Special Moves desativado

321 789: Super Run Jumps



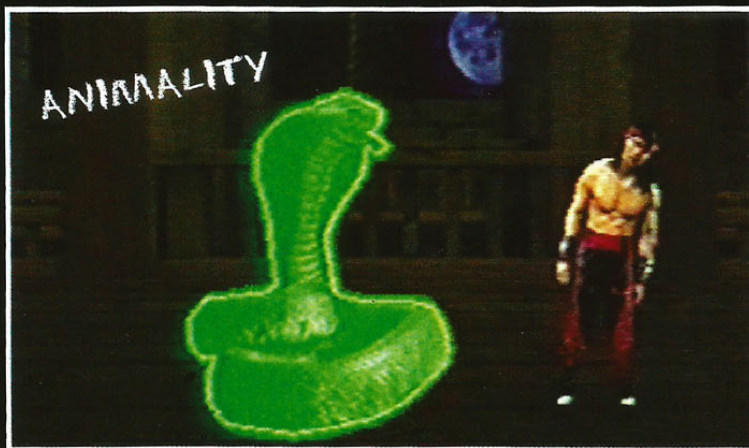
FRIENDSHIPS/ BABALITIES

Para executar
Friendships e
Babalities,

- Não use o botão de defesa durante a batalha.
- Os movimentos podem ser acionados de qualquer lugar do cenário.

STAGE FATALITIES

- Os Stage Fatalities só podem ser feitos em três telas do game. Os cenários são: Shao Kahn's Tower, The Subway e The Pit III. Nem adianta tentar dar Stage Fatality nas outras telas, porque não vai rolar nada e você só perderá tempo e paciência.
- O movimento deve ser feito sempre do mesmo lugar: perto do adversário!



Esse Animality é cruel! Para humilhar seu adversário, você precisa fazer um MERCY antes. Sacou a encrenca?

MERCY

O comando para executar o Mercy é o mesmo para todos os personagens.

**Segure Run, aperte
↓ ↓ ↓, solte Run**

Dica: é mais fácil executar o Mercy com mais de três ↓. Se não sair com apenas três, tente com quatro, cinco, seis ↓, OK?

Importante: segure Run por dois segundos antes de executar o movimento.



MERCY RULES!

Seu adversário precisa ganhar um Round para que você possa fazer o Mercy.

Se o golpe der certo,

seu oponente volta à vida com um mínimo de energia (Danger).

Para executar um ANIMALITY, você precisa fazer o MERCY antes.

COMANDOS

Todos os golpes, combos e demais dicas deste guia completo de Mortal Kombat 3 versão 2.0 usam a convenção abaixo. Então, não perca tempo. Memorize a tabela ao lado e vença o torneio!

Direcional

- ↑ = Up (cima)
- = Forward (frente)
- ↓ = Down (baixo)
- ← = Back (trás)

Botões

HP = High Punch
(soco alto)

LP = Low Punch (soco baixo)

HK = High Kick (chute alto)

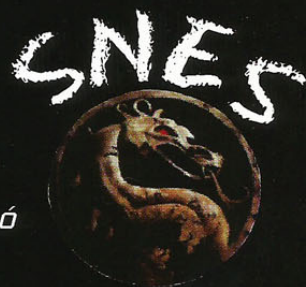
LK = Low Kick (chute baixo)

BL = Block (defesa)

Run = Corrida



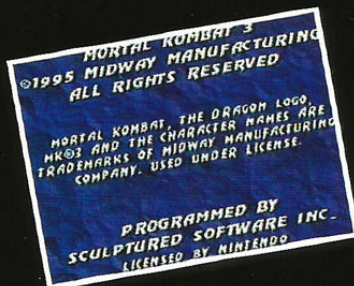
SUPERDICAS



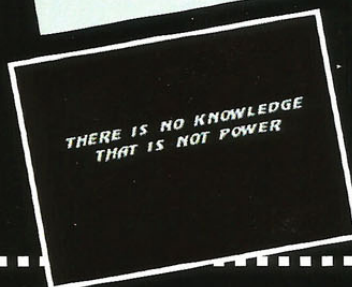
Abra bem os olhos e comemore. Essas duas páginas trazem dicas que só funcionam para o cart de Super Nintendo.

JOQUE COM SMOKE

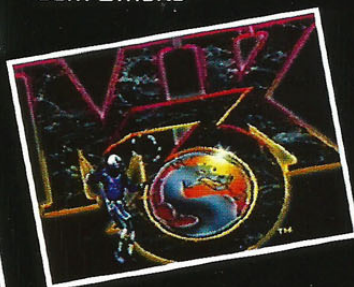
Na tela de Copyright, aquela com fundo azul, segure ← + A. Na tela seguinte, da Williams, segure → + B. E, finalmente, na tela com a mensagem "There is No Knowledge...", segure os botões X e Y. Na próxima tela, do



"MK3", Smoke aparece para dar umas voltas na frente do logo.



Siga esses passos para poder jogar com Smoke

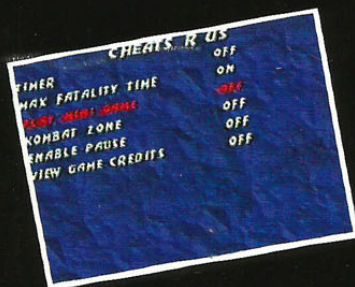


SOUND TEST

Na tela do START/OPTIONS faça a sequência A, Y, B, X.

KOOL STUFF

Na tela START/OPTIONS faça a sequência ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, A, B, A. Se o código entrar, você ouvirá as sinistras risadas de Shao Kahn. Com esta opção você poderá mudar coisas como tempo para executar os Fatalities, duração dos Rounds, escolha de cenário e até jogar com Galaga.



Dá para fazer loucuras com o Kool Stuff: saque só essa configuração

RANDOM SELECT

Na tela de escolha dos personagens, aperte ↑ e segure Start.

STEALTH SELECT

Na tela de escolha dos personagens, gire o direcional no sentido horário (da direita para a esquerda, assim: →↓↘↙↖↗↘↙↖↗) e aperte Select. Com este código, seu adversário não poderá ver o personagem que você escolheu. Só que é superdifícil de executar: você precisa de muita rapidez na digitação dos comandos.



Mistério: quem será o lutador da direita?

TOURNAMENT MODE

Para jogar no modo Tournament como em MK II, segure os botões L e B no controle 1 e escolha a opção START na tela START/OPTIONS.

TROQUE DE PERSONAGEM NO MEIO DO JOGO

Malandragem não tem hora. Se você começar uma partida e sentir vontade de trocar de lutador, não apele para o fatídico botão de Reset. Simplesmente aperte Start no controle que você não está usando para fazer o jogo pausar. Em seguida, aperte Start no seu controle para poder selecionar um novo personagem.

KOMBAT KODES

Oba! Além dos códigos que valem para todos os

consoles, a versão de MK3 para SNES possui kodes exclusivos. Um deles é o Tournament Kode: para montar times de oito contra oito!
012 012: Sem tempo, Health Recovery
432 234: Sem tempo, Limited Damage
120 120: Créditos após luta
989 898: Tournament Mode
221 557: Ativa ganchos que furam o teto
944 944: Um round, um botão para cada Fatality
499 499: Mistério
191 191: Turbo Mode

Detone com os fatais de um só botão

Problemas para detonar os Fatalities? Entre com o Kombat Kode 944 944 e use os seguintes botões:
Botão B: Fatality de perto
Botão Y: Fatality de longe
Botão A: Friendship
Botão X: Animality
Botão R: Babality
Botão L: Stage Fatality





JOGUE COM MOTARO

Com este código você poderá jogar com o Motaro, além de acessar uma lista chamada "Kooler Things". Esta lista permite ajustar opções como Run ilimitado, Randper Kombat, Dark Fighting e Hyper Fighting, onde a velocidade do jogo fica animal! Na tela do START/OPTIONS, digite o código: Select, A, B, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑ (não use os botões L e R). Após a sequência, o acesso à tela "Kooler Things" será liberado.

GOLPES DE MESTRE I

Agora que você já sabe acessar o Motaro, treine estes golpes para não dar vexame na hora H.

Fireball - → ↓ ←, HP



Teleport - ↓, ↑



Grab Slam - → →, LP



Tail Sweep - ← + LK



JOGUE COM SHAO KAHN

Este código permite que você escolha o Shao Kahn e ative o menu "Scott's Stuff". Dentro deste menu, você configura arremessos, bloqueios, combos e uma série de outras opções. Na tela do START/OPTIONS, digite X, B, A, Y, ↑, ←, ↓, →, ↓ (não use os botões L e R). Só depois de executar o código é que será possível acessar o "Scott's Stuff".

GOLPES DE MESTRE 2

Não adianta poder jogar com Shao Kahn sem saber seus poderes secretos. Acabe com os oponentes usando os golpes abaixo:

Fireball - ← ← →, LP



Hammer - ← ← →, HP



Shoulder Ram - → →, LP



Knee Uppercut - → →, HP



Taunt - ↓ ↓, LK



Laugh - ↓ ↓, HK



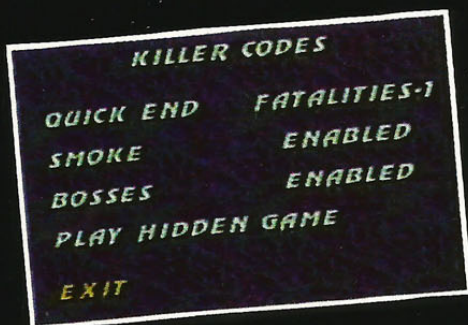
MEGADICAS



Aproveite essas dicas selecionadas que funcionam apenas para a versão de Mega Drive.

KILLER CODES

Na tela do menu, faça a sequência C, →, A, ←, A, ↑, C, →, A, ←, A, ↑. Se funcionar, a opção "Killer Codes" aparecerá na tela. Daí é só fazer a festa: dá para ativar personagens como o Smoke, jogar com os chefes e até brincar com o Galaga.



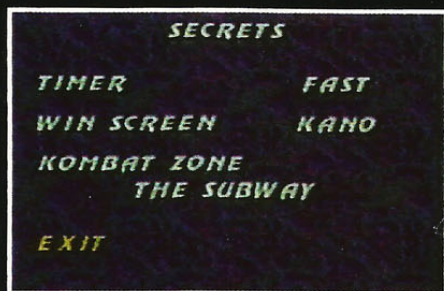
KOMBAT KODES

Mais códigos. E o mais legal é que esses três só funcionam na versão de Mega.

667 000: desativa tempo
707 000: primeiro jogador fica só com 25% de energia
000 707: segundo jogador começa com apenas 25% de energia

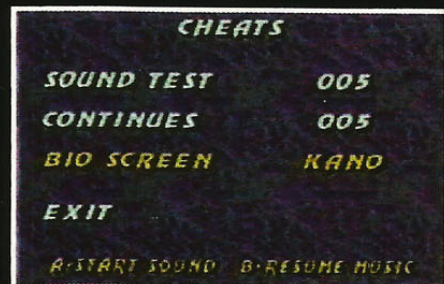
SECRETS

Na tela do menu faça: B, A, ↓, ←, A, ↓, C, →, ↑, ↓. Se o código entrar, a tela será tomada pela opção "Secrets". Este truque é a chave para ativar opções como Win Screen, Kombat Zone e mesmo para ajustar a regulagem de velocidade da partida.



CHEAT MENU

Na tela de menu, faça: A, C, ↑, B, ↑, B, A, ↓. Essa opção dá acesso ao Sound Test, à seleção de créditos e a itens da Bioscreen.



ESCOLHA SMOKE

Na tela do logo MK3, faça: A, B, B, A, ↓, A, B, B, A, ↓, ↑, ↑. Se tudo der certo, a voz de Shao Kahn surgirá para anunciar "Smoke".



SMOKE MORPH

Escolha Shang Tsung e faça: ←, ← e LP. Este morph só funciona se você ativar Smoke antes de lutar com Shang Tsung.

TOURNAMENT

Na tela do menu, segure os botões A, B e C ao mesmo tempo é aperte Start. Antes que você perceba, a tela mudará para o Endurance Mode.



DICAS EXCLUSIVAS

PLAYSTATION

Aproveite esses truques para deixar seu MK3 para PlayStation mais bacana ainda.

ULTIMATE KOMBAT KODE

Lute com Smoke.

Faça esta dica usando apenas um controle. Primeiro ligue o seu console. Espere pela tela "Prepare for Kombat".

Dai, o lance é ser rápido, pois você terá apenas 10 segundos para entrar com o código abaixo:

010 696

Assim:

Dragão LI (0)
MK RI (1)
Dragão Quadrado (0)
Goro Triângulo (6)
Skull Circle (9)

MORTAL KOMBAT 3
©1995 MIDWAY MANUFACTURING COMPANY
ALL RIGHTS RESERVED. USED UNDER LICENSE.
MORTAL KOMBAT, THE DRAGON LOGO, MK 3
AND ALL THE CHARACTER NAMES
ARE TRADEMARKS OF
MIDWAY MANUFACTURING COMPANY.
DEVELOPED BY
WILLIAMS ENTERTAINMENT INC.
WILLIAMS IS A REGISTERED TRADEMARK
OF WMS GAMES INC.



Aperte Start e delicie-se com as opções:

Free Play On/Off
Smoke On/Off
Fatality Time On/Off
Level Select On/Off
1 Round Match On/Off
1 Hit Death On/Off

apresentação ou na tela de copyright, faça os seguintes códigos no controle 1 ou no 2: botão X, botão círculo, botão triângulo, RI, RI, R2, R2, RI, RI. Se o código entrar você ouvirá Shao Kahn desafiá-lo com a frase "You'll Never Win". Aperte Start e vá para uma tela onde está escrito Kombat.

FREE PLAY OFF
SMOKE ON
FATALITY TIME ON
LEVEL SELECT ON
1 ROUND MATCH OFF
1 HIT DEATH ON
EXIT



CHEAT MODE

Com este código você vai direto para uma tela secreta de opções com vários ajustes. Dá até para ativar o Smoke sem usar o UKK! Veja como é simples: ligue o console e espere passar a tela do "Prepare for Kombat". Então, durante a tela de



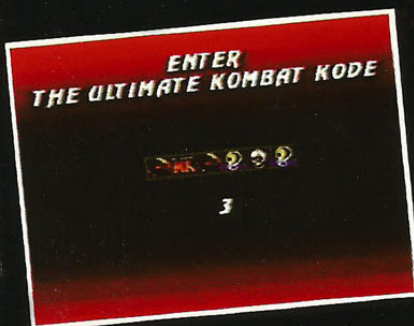
Nesta tela, coloque o direcional para cima (↑): no lugar de Kombat você verá um ponto de Interrogação.

SMOKE MORPH

O movimento para Shang Tsung se transformar em Smoke só irá funcionar se o UKK ou o Cheat Mode estiverem ligados. Comando: ← ← ↓, LK

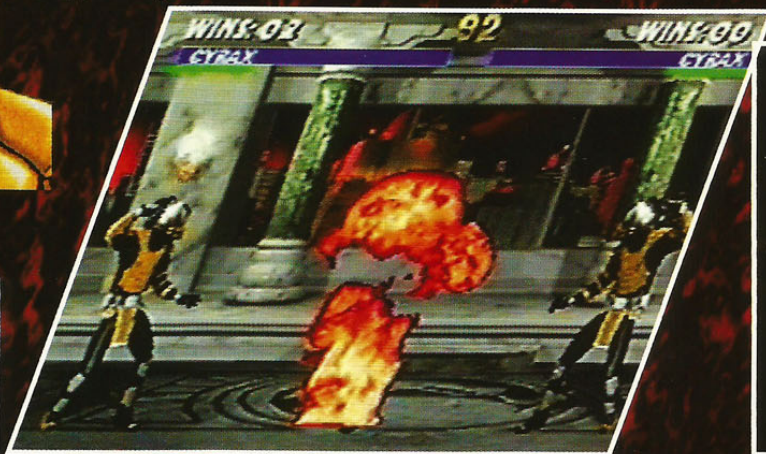


Quando a tela desaparecer, rotacione o direcional no sentido horário duas vezes, da esquerda para a direita (→↓↻↻→). Se tudo der certo, a tela do UKK aparecerá.

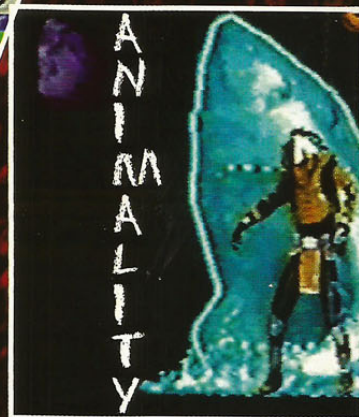




CYRAX



Close Granede - *segure LK, ← ←, HK*



Animality - *perto, segure BL, ↑ ↑ ↓ ↓*



Air Throw - *enquanto você estiver no chão e o oponente no ar, ↓ →, BL então aperte LP para agarrar*



Far Granede - *segure LK, → →, HK*



Net - *← ←, LK*

FATALITY



Fatality 2 - *perto, ↓ ↓ → ↑, Run*



Teleport - *(pode ser feito no ar.) → ↓, BL*

BABALITY



Babality - *→ → ←, HP*



Friendship - *Run, Run, Run, ↑*



Stage Fatality - *BL, BL, Run, BL, Run*

Fatality 1 - *a qualquer distância, segure BL, ↓ ↓ ↑ ↓, HP*





1 Missile - $\leftarrow \rightarrow$, HP



Gotcha Grab - $\rightarrow \rightarrow$, LP

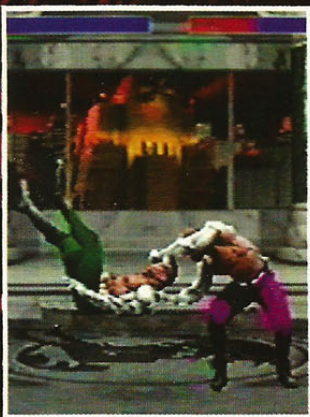


2 Missile - $\rightarrow \rightarrow \leftarrow \leftarrow$, HP

Back Breaker - aperte
BL, perto do inimigo,
durante o salto



Dashing
Punch -
 $\rightarrow \rightarrow$, HK



Quad Slam - durante o
agarrão, aperte HP
várias vezes



Stage Fatality - $\downarrow \rightarrow \downarrow$, LP



Animality - perto, segure LP,
 $\rightarrow \rightarrow \downarrow \rightarrow$

FATALITY

FRIENDSHIP



Friendship - LK, Run, Run, LK



Fatality 2 - pule e
detone com, Run,
BL, Run, Run, LK

Fatality 1 - perto,
segure BL, $\uparrow \downarrow$
 $\rightarrow \uparrow$

BABALITY



Babality - $\downarrow \downarrow \downarrow$, LK



Ground Pound -
segure LK





KABAL



Top Spin -
<=>, LK



Eye Spark - <=<, HP
(também pode ser feito
no ar)



Ground Saw - <=<=<, Run

ANIMALITY



Animality -
perto,
segure HP,
>=>=>

FATALITY



Fatality 1 - a dois
passos, >=>=<=>, BL



Fatality 2 - perto, Run, BL, BL,
BL, HK



Friendship - Run, LK, Run, Run, >

Babality -
Run,
Run, LK



BABALITY

Stage
Fatality
- BL,
BL, HK



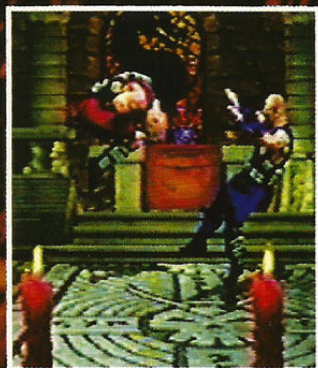
KANO



Knife Uppercut -
↓ →, HP

KNIFE

Knife Throw -
↓ ←, HP



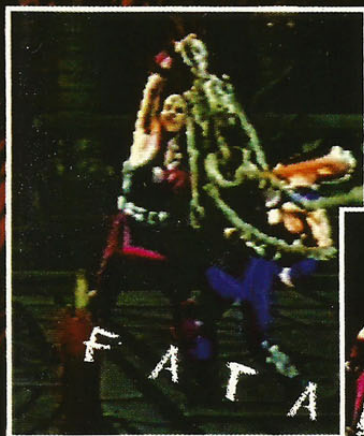
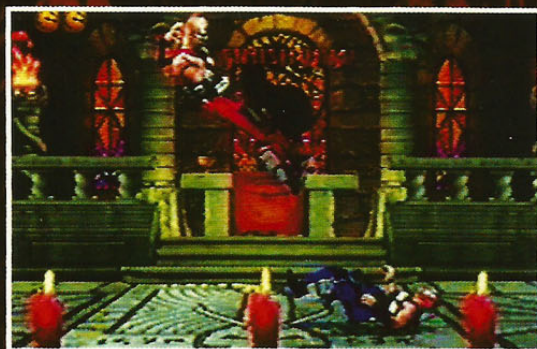
Cannon Ball - *segure*
LK



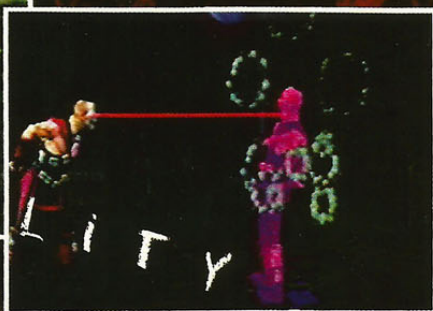
Grab Shake - ↓ →, LP



Throw -
no ar.
BL



Fatality 1 - *perto,*
segure LP, → ↓ ↓ →



Fatality 2 - *a dois passos,*
LP, LP, BL, BL, HK

ANIMALITY

Animality - *perto,*
segure HP, BL,
BL, BL



FRIENDSHIP



Friendship - LK, Run, Run, HK



Babality - → → ↓ ↓, LK



Stage Fatality - ↑ ↑ ←, LK





KUNG LAO



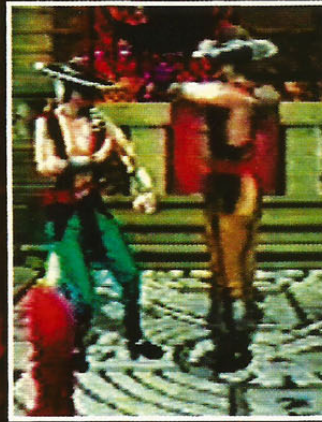
Hat Throw - $\leftarrow \rightarrow$, LP



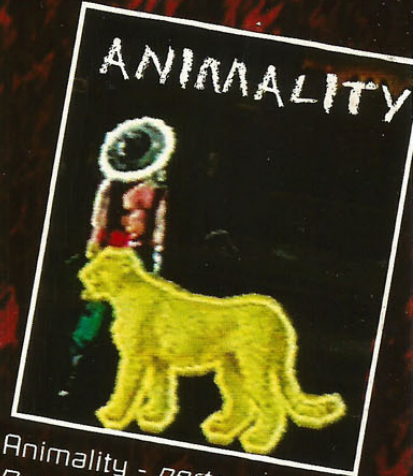
Teleport - $\downarrow \uparrow$



Flying Kick - no ar, $\downarrow$, HK



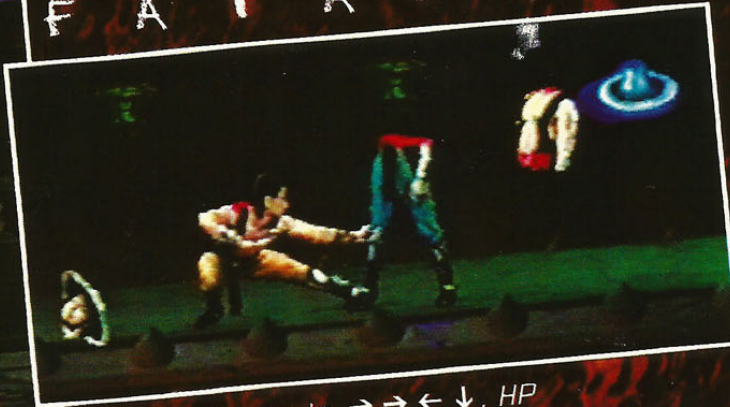
Spin - $\rightarrow \downarrow \rightarrow$, Run
várias vezes



Animality - perto, Run,
Run, Run, Run, BL



Fatality 1 - a qualquer
distância, Run, BL, Run,
BL, $\downarrow$



Fatality 2 - perto, $\rightarrow \rightarrow \leftarrow \downarrow$, HP

FRIENDSHIP



Friendship -
Run, LP, R, LK



Stage Fatality - $\downarrow \downarrow \rightarrow \rightarrow$,
LK

BABALITY



Babality - $\downarrow \rightarrow \rightarrow$, HP





LIU KANG



Low Fireball - →→, LP



High Fireball - →→, HP



Flying Kick - →→, HK



Bicycle Kick - segura LK



Fatality 1 - de longe, →→↓↓, LK



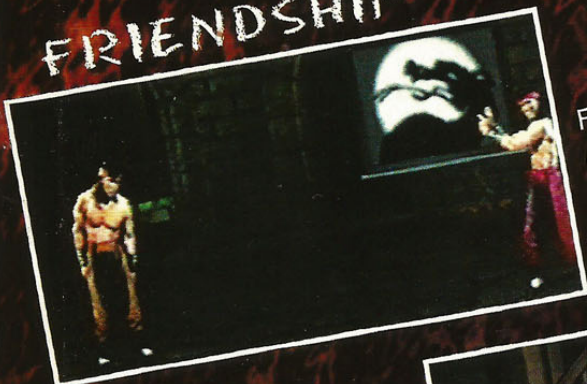
Fatality 2 - a qualquer distância, ↑↓↓↑, BL + Run

ANIMALITY



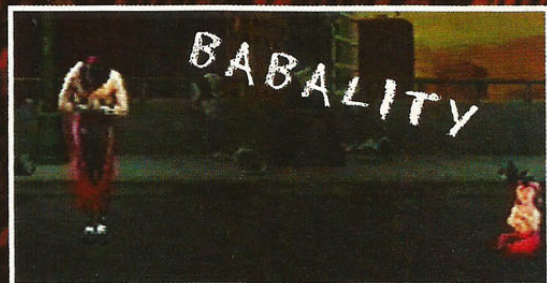
Animality - a dois passos, ↓↓↓↑

FRIENDSHIP



Friendship - Run, Run, Run, ↓ + Run

Stage Fatality - Run, BL, BL, LK



Babality - ↓↓↓, HK





NIGHTWOLF



Arrow - ↓ ←, LP

Hatchet Uppercut - ↓ →, HP



Shadow Shoulder - → →, LK



Glow (reflete magia) - ← ← ←, HK



Animality - perto, → → ↓ ↓



Stage Fatality - Run, Run, BL

FATALITY



Fatality 1 - perto, segure BL, ↑ ↑ ← →, BL



Fatality 2 - a um salto, ← ← ↓, HP



Friendship - Run, Run, Run, ↓

BABALITY



Babality - → ← → ←, LP

SEKTOR

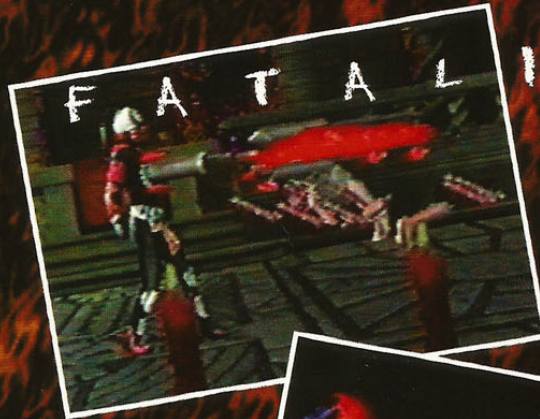


Missile - →→, LP

Teleport Uppercut - →→, LK (também pode ser feito no ar)



Heat Missile - →↓←, HP



FATALITY

Fatality 1 - a dois passos, LP, Run, Run, BL



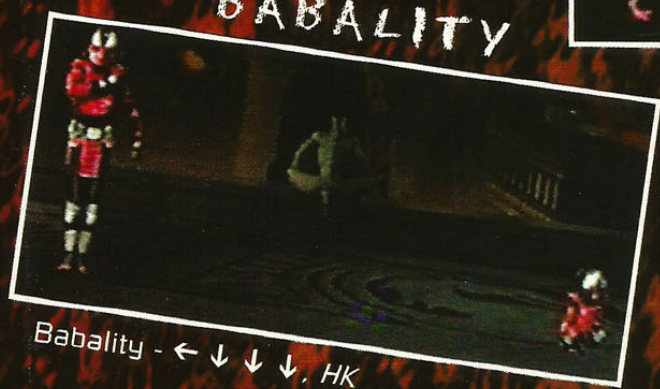
ANIMALITY

Animality - perto, →→↓↑



FRIENDSHIP

Friendship - Run, Run, Run, Run, ↓



BABALITY

Babality - ←↓↓↓, HK



Stage Fatality - Run, Run, Run, ↓





SHANG TSUNG

MORPHS

O chefe tem poderes sobrenaturais para se transformar nos demais lutadores de MK3.

Participe da sacanagem com esses comandos:

Cyrax - BL, BL, BL

Jax - → → ↓, LP

Kabal - LP, BL, HK

Kano - ← →, BL

Kung Lao - Run, Run, BL, Run

Liu Kang - → ↓ ← ↑ →

Nightwolf - ↑ ↑ ↑

Sektor - ↓ → ←, Run

Sheeva - segure LK, → ↓ → ou → ↓ →, LK, LK

Sindel - ← ↓ ←, LK

Sonya - ↓ + Run + LP + BL

Stryker - → → →, HK

Sub-Zero - → ↓ →, HP



Volcanic Eruption - → ← ←, LK

FATALITY



Fatality 1 - perto, segure LP, ↓ → → ↓

Fatality 2 - perto, segure LP, Run, BL, Run, BL



1 Fireball - ← ←, HP



2 Fireballs - ← ← →, HP



3 Fireballs - ← ← → →, HP



Animality - perto, segure HP, Run, Run, Run, Run



Friendship - LK, Run, Run, ↓

BABALITY



Babality - Run, Run, Run, LK

ANIMALITY

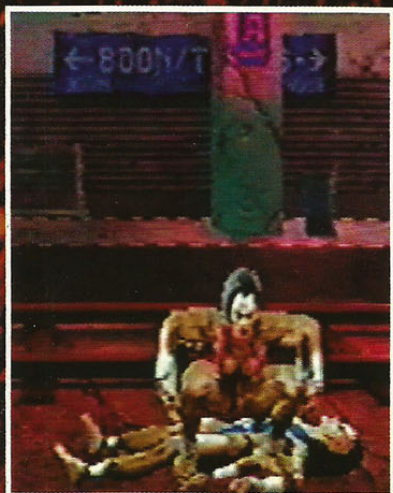




SHEEVA



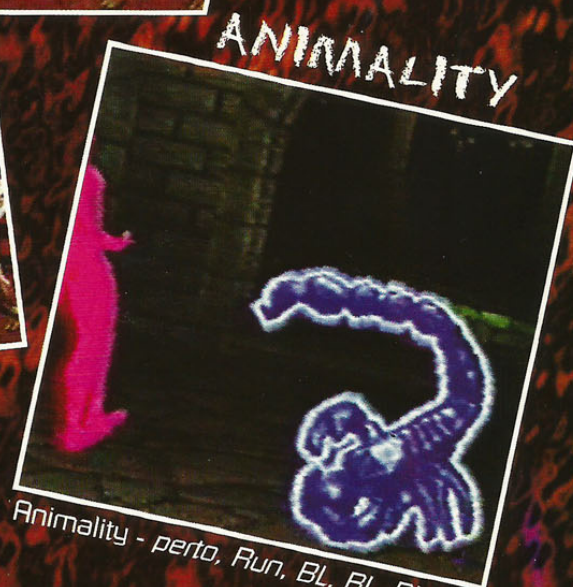
Stomp - ← ↓ ←,
HK



Teleport Stomp - ↓ ↑



Fireball - ↓ →, HP



ANIMALITY

Animality - perto, Run, BL, BL, BL, BL

FATALITY



Fatality 1 - perto, → ↓ ↓ →,
LP



Fatality 2 - perto, segure HK, ←
→ →

BABALITY



Babality - ↓ ↓ ↓ ←, HK



FRIENDSHIP

Friendship -
→ → ↓ →,
HP por um
segundo



Stage
Fatality -
↓ → ↓ →,
LP





SINDEL



Air Fireball -
↓ →, LK



Fireball - → →, LP



Fly - ← ← →, HK



Scream - → → →, HP

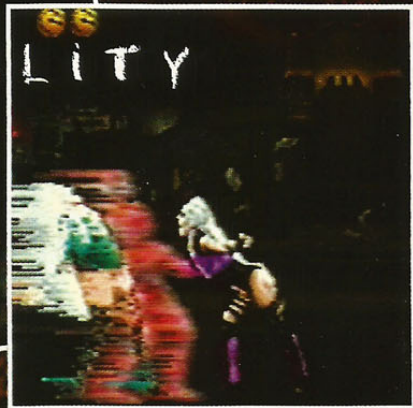
ANIMALITY



Animality - a qualquer
distância, → → ↑, HP



Fatality 1 - a dois passos, Run,
Run. BL, Run. BL



Fatality 2 - perto, Run, BL,
BL, Run + BL

BABALITY



Babality - Run, Run,
Run, ↑



Stage Fatality - ↓ ↓ ↓, LP

FRIENDSHIP



Friendship - Run, Run, Run,
Run, Run, ↑





SMOKE



Harpoon - ←←, LP

Teleport Uppercut - →→, LK
(também pode ser feito no ar)

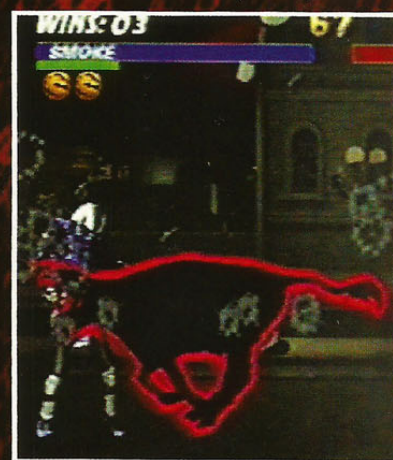


Invisibility - ↑↑, Run



Throw - no ar, BL

ANIMALITY



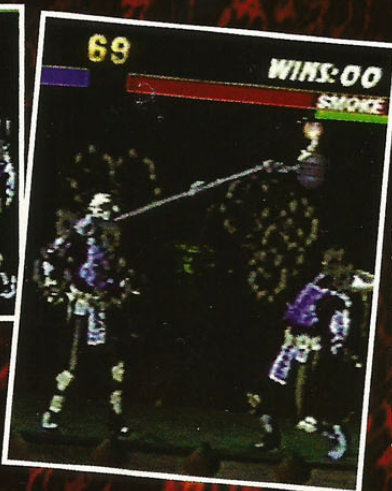
Animality - 2 pulos, ↓→→, BL

FATALITY

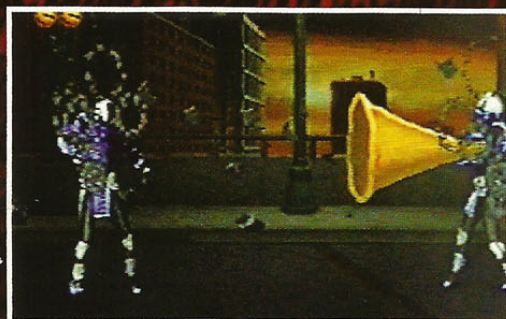


Fatality 1 - bem longe, segure BL,
↑↑→↓

Fatality 2 - a dois passos,
segure Run + BL, ↓↓→↑



FRIENDSHIP



Friendship - Run, Run, Run, HK

BABALITY



Babality - ↓↓←←, HK



Stage Fatality -
→→↓, LK

SONYA



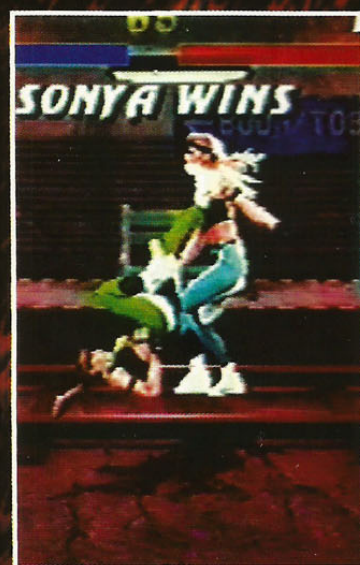
Leg Grab - ↓ + LP
+ BL



Square Wave Punch - →←, HP



Energy Rings - ↓→, LP



Bicycle Kick - ←←↓, HK

FATALITY



Fatality 1 - durante um pulo, segure BL + Run, ↑↑←↓



Fatality 2 - livre, ←→↓↓, Run

ANIMALITY



Animality - perto, segure LP, ←→↓→



Babality - ↓↓→, LK

BABALITY



Stage Fatality - →→↓, HP



Friendship - ←→←↓, Run



STRYKER



Low Grenade -
↓ ←, LP



High Grenade - ↓ ←, HP



Baton Trip - → ←, LP



Baton Toss - → →, HK

FATALITY



Fatality 1 - perto, ↓ → ↓ →, BL



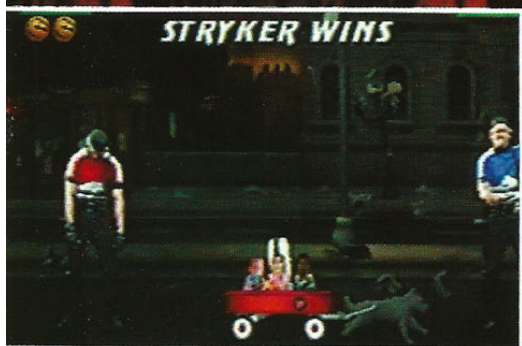
Fatality 2 - durante um pulo,
→ → →, LK

ANIMALITY



Animality - a dois passos,
Run, Run, Run, BL

FRIENDSHIP



Friendship - LP, Run, Run, LP



Babality - ↓ → → ←, HP



Stage Fatality - → ↑ ↑, HK





SUB-ZERO



Freeze - ↓ →, LP



Ice Shower - ↓ →, HP



Ice Shower Behind - ↓ ← →, HP



Ice Shower Front - ↓ → ←, HP



Ice Statue - ↓ ←, LP



Slide - ← + LP + BL + LK

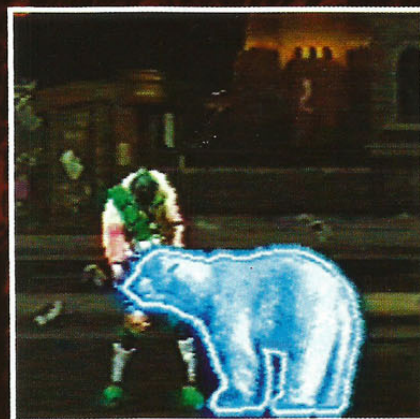


Fatality 2 - a dois passos,
← ← ↓ ←, Run



Fatality 1 - perto, BL,
BL, Run, BL, Run

FATALITY



Animality - perto, segure BL,
→ ↑ ↑

ANIMALITY



Stage Fatality - ← ↓ → →, HK

BABALITY



Babality - ↓ ← ←, HK

FRIENDSHIP



Friendship - LK, Run, Run, ↑



Os combos são combinações de golpes que deixam seu adversário sem defesa. Em MK3, o sistema de combos é muito eficiente: certas combinações tiram mais que a metade da energia do oponente. Há dois tipos de combos. No primeiro, você só utiliza os botões; já o segundo é mais complexo, pois mistura golpes especiais.

Confira dois jeitos de arrasar seus adversários num piscar de olhos. Ah, se você já esqueceu os comandos mortais, basta folhear sua revista para trás: das páginas 15 a 28 você encontra como executar todos estes golpes sangüinários. Vamos lá: faça o maior estrago... e sem piedade!



CYRAX

2 Hit: *Ground Throw*, então *Jump Throw*
7 Hit: HP, HP, HK, HP, HK, HK, ← + HK



JAX

5 Hit: HP, HP, BL, LP, ← + HP
8 Hit: HK, HK, ↓ + HP, HP, BL, LP, HP, ↓ + HP



KABAL

7 Hit: LK, LK, HP, HP, ↓ + HP, *voadora*, *Air Fireball*
9 Hit: *voadora*, *Ground Blade*, LP, LP, LK, LK, HP, HP, ↓ + HP, *Air Fireball*



KANO

5 Hit: HP, HP, HK, LK, ← + HK
6 Hit: HP, HP, ↓ + LP, ↓ + HP, *voadora*, *Knife Uppercut*



KUNG LAO

4 Hit: *Spinning Shield*, HP, *voadora*, *Dive Kick*
7 Hit: HP, LP, HP, LP, LK, LK, ← + HK

combos

LIU KANG

7 Hit: HP, HP, BL,
LK, LK, HK, LK
10 Hit: voadora,
Air Fireball,
Bicycle Kick, Run,
HP, HP, BL, LK, LK,
HK, LK



SEKTOR

5 Hit: 2 Seekers
Missile,
Teleport, LP,
Simple Missile
5 Hit: HP, HP,
HK, HK, ← + HK



NIGHTWOLF

7 Hit: LK, HP, HP, LP,
Hatchet Uppercut,
Hatchet Uppercut, HK
8 Hit: HK, HK, HP, HP,
LP, Hatchet Uppercut,
HP, Arrow



SHANG TSUNG

5 Hit: LK, HP,
HP, LP, ← + HK
7 Hit: Ground
Fire, Uppercut,
3 Skullsfire



SHEEVA

6 Hit: HP, HP, LP, » +
HP, Fireball
7 Hit: HP, HP, LP, HK,
HK, LK, ← + HK

SINDEL

5 Hit: HK, HP, HP,
LP, HK

6 Hit: HK, HP, HP,
↓ + HP, voadora,
Air Fireball



SONYA

4 Hit: HP, HP,
LP, ← + HP

6 Hit: HK, HK,
HP, HP, LP, HP,
← + HP



SMOKE

5 Hit: HP, HP,
LK,
HK, LP

9 Hit: voadora,
Teleport Punch,
HP, Spear, HP,
HP, LK, HK, LP



STRYKER

4 Hit: LK, HP, HP, LP

6 Hit: LK, HP, HP, LP,
voadora, Baton Throw



SUB-ZERO

5 Hit: HP, HP, LP,
HK, ← + HK

6 Hit: HP, HP, LP,
LK, HK, ' + HK



PANCADARIA MORTAL

CD-ROM de PC tem ótima jogabilidade e permite que até quatro pessoas joguem ao mesmo tempo via rede

MK3 para PC é coisa fina. Cenários, movimentação de personagens, som: tudo ficou perfeito. Os gráficos usam 256 cores de definição e impressionam pelo alto nível de detalhe. Basta olhar para as folhas de papel voando pelas ruas para sacar o esmero visual desta versão. Os personagens são grandes e seus movimentos são suaves, sem trancos.

O som é de arrepiar. As músicas são tocadas diretamente do CD, a qualidade é digital, como nos CDs de áudio. Efeitos sonoros e vozes digitalizadas reproduzem com fidelidade o que se ouve no arcade.

JOGABILIDADE

Ao contrário do que ocorre em outros jogos de luta para PC, a jogabilidade de MK3 é soberba. As respostas são rápidas e precisas. Dá para jogar com teclado ou joystick. A novidade fica por conta da qualidade das respostas: é melhor jogando com teclado que com joystick. Quando dois jogadores encaram uma partida na mesma CPU, o primeiro controla seu lutador pelo teclado numérico e o segundo fica com o "tecladão" à disposição para executar seus golpes. Uma dica: até pegar a manha, vale a pena jogar no teclado numérico mesmo. Mas não tem erro, porque é tudo configurável (confira nossa sugestão de configuração nesta página).

REDE MORTAL

O grande barato de jogar MK3 no PC é poder fazer partidas com até quatro jogadores via rede. Se você conseguir achar uns malucos na Indonésia ou em qualquer outro canto distante do mundo, pode desafiá-los para um verdadeiro Mortal Kombat, com participantes de vários Países. Bacana, né?

SÓ NO PC

Apesar de também ser baseada na versão 2.0 do arcade, MK3 para PC tem algumas particularidades. A maior diferença dá para notar logo de cara: a tela de opções pinta junto com a tela de abertura. Há diferentes formas de ajuste de som, possibilidade de jogar em rede e modo Tournament direto, sem precisar fazer nenhuma dica específica. Os ecochatos e politicamente corretos vão sentir falta de uma opção para jogar sem sangue. Mas, cá entre nós, não faz a menor falta.

Os modos são os mesmos das outras versões: Novice (oito lutas), Warrior (dez) e Master (doze batalhas), único modo que leva ao verdadeiro final do jogo. O esquema do Animality também é o mesmo: você precisa detonar um Mercy ANTES (caso tenha dúvidas, dê uma olhada na página 10). E aí, está esperando o quê para ligar seu PC e partir para cima dos adversários?

COMANDOS

Os controles são configuráveis. Se você está em dúvida como personalizar seu teclado, anote a nossa sugestão.

Player 1 (teclado numérico)

Setas direcionais do teclado

1- LP	4- HP
2- BL	5- Run
3- LK	6- HK

Player 2 (teclado alfa-numérico)

W (↑)	T- HP	H- Run
S (↓)	G- LP	U- HK
D (→)	Y- BL	J- LK
A (←)		

LP = Low Punch (soco baixo)

HP = High Punch (soco alto)

BL = Block (defesa)

Run (corrida)

LK = Low Kick (chute baixo)

HK = High Kick (chute alto)

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

486 SX/25 MHz, DOS 6.0, 4 MB de RAM, 28 MB de HD, monitor SVGA de 256 cores e CD-ROM de dupla velocidade. Aceita as principais placas de som disponíveis no mercado.



TAL NO SEU MICRO

KOMBAT KODES

No Modo Versus (para dois jogadores), na tela de apresentação dos lutadores, aparecem seis blocos de códigos. É através deles que você aciona os Kombat Kodes, códigos arrasadores que viram seu MK3 do avesso. Use os botões LP, BL e LK dos dois controles (seja no teclado ou no joystick) para acionar as figuras, sempre da esquerda para a direita. Os números indicados após os símbolos representam quantas vezes você terá de acionar o respectivo botão no controle. Para não ganhar calos nos dedos à toa, números maiores que cinco podem ser acionados com uma combinação de botões, usando o direcional para cima (↑). Para acionar a figura de Rayden, por exemplo, você pode apertar o botão sete vezes ou colocar ↑ e apertar o respectivo botão três vezes. Siga o quadro ao lado:

Dragão = 0

MK = 1

Yin Yang = 2

"3" = 3

"?" = 4

Raio = 5

Goro = 6 ou ↑

+4

Raiden = 7 ou ↑

+3

Shao Kahn = 8

ou ↑ + 2

Caveira = 9 ou

↑ + 1

CÓDIGOS EXCLUSIVOS PARA A VERSÃO DE PC

101 000: Player 1 Heal



202 000: Player 1 Weak



552 000: Player 1 Double Damage



239 494: Sweeping Disabled



000 101: Player 2 Heal



000 202: Player 2 Weak



000 552: Player 2 Double Damage



972 279: No Time



978 243: Short Game

Com este código, o relógio corre mais depressa e a energia dos lutadores vai diminuindo aos poucos. É para quem tem sangue frio!



FAÇA
A FESTA.
TODOS OS
CÓDIGOS DA
PÁGINA 8
FUNCIONAM
NO PC!!!



LINE KODES

Ainda no DOS, antes de entrar no jogo, digite as seqüências indicadas a seguir **após o último "mk3"**. Esses códigos ativam vários segredos bacanas. O mais legal é que dá para usar dois códigos ao mesmo tempo. Ou seja: se você digitar `c:\mk3\mk3 1000000 666` Shao Kahn, Motaro e Smoke ficam disponíveis para a pantcadaria.

SMOKE CODE

Ativa Smoke
`c:\mk3\mk3 666`



GHOST CODE

Os lutadores ficam quase invisíveis. Apenas seus contornos aparecem na tela
`c:\mk3\mk3 1995`



FATCODE

Os personagens engordam de verdade. Ficam maiores, com um efeito tipo zoom in.
`c:\mk3\mk3 8888`



SKINNYCODE

Os lutadores ficam tão pequenos que parecem flutuar no seu monitor (é um zoom out)
`c:\mk3\mk3 1111`



TALLCODE

Sacanagem com os guerreiros mortais! Eles ficam esticados, totalmente desfigurados
`c:\mk3\mk3 12345`



SHORTCODE

Lutadores são achatados e aparecem na tela com anõezinhos sem graça!
`c:\mk3\mk3 54321`



BOSSCODE

Ativa os chefões Shao Kahn e Motaro
`c:\mk3\mk3 1000000`



Anote os comandos para controlar os chefões:

Golpes de Shao Kahn

Fireball - ← ← →, LP
Hammer - ← ← →, HP
Shoulder Ram - → →, LP
Knee Uppercut - → →, HP
Taunt - ↓ ↓, LK
Laugh - ↓ ↓, HK

Golpes de Motaro

Fireball - → ↓ ←, HP
Teleport - ↓, ↑
Grab Slam - → →, LP
Tail Sweep - ← + LK

DEATH BLOCKCODE

Acionando Block (defesa), a energia do lutador despenca para o Danger, ficando com a vida por um fio
`c:\mk3\mk3 4862222`



FLIPXCODE

Como dois amigos que brigam, os lutadores ficam de costas um para o outro. Os golpes saem normalmente, abusando da boa vontade e da imaginação de cada um. Cool!!!
`c:\mk3\mk3 9966`



SLOWCODE

O jogo fica mais leeeento
`c:\mk3\mk3 603015`

TURBO MODECODE

Zás-trás: o jogo fica rapidinho
`c:\mk3\mk3 8000`

`c:\MK3>mk3 603015.`

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

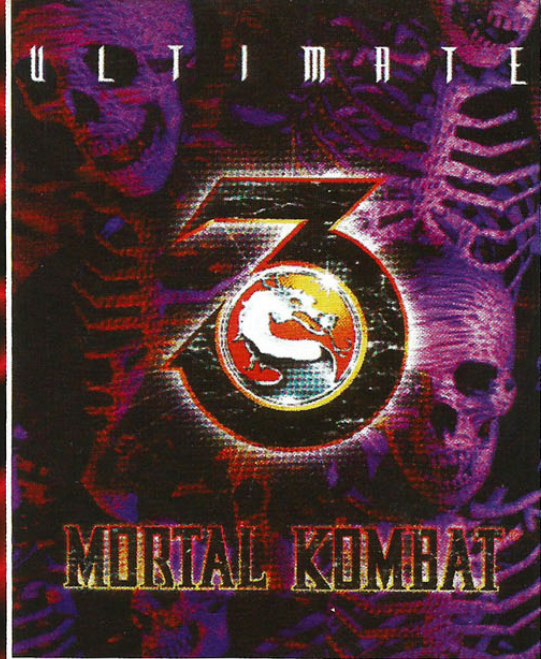
Versão 3.0 sai antes do Natal

A mais completa e delirante versão de MK3 chega aos fliperamas ainda este ano. Mas só nos EUA, é claro. O novo game leva o pomposo nome de Ultimate Mortal Kombat 3. Prepare-se, pois esta terceira (e última?) versão de MK3 está cheia de novidades.

Apesar dos mistérios que sempre cercam um novo MK, já está confirmada a presença de mais quatro lutadores. Scorpion, Kitana, Reptile e Jade entram na batalha e trazem cenários diferentes na bagagem. Hell, Waterfront, Desert e Cavern são as novas telas.

Os lutadores antigos foram presenteados com mais golpes especiais, combos arrasadores, muitos movimentos inéditos e finais diferentes. O sistema de jogo também foi modificado. Será possível escolher entre três opções. "Mortal Kombat" é o game normal, igual ao arcade. "4 Player Kombat" é um combate entre dois times com dois jogadores cada. No "Tournament Kombat" uma galera de 8 a 16 pessoas disputa um campeonato através de eliminação simples.

Personagens secretos não poderiam faltar. Rumores indicam que há dois lutadores escondidos. Um deles é Mileena. E o outro? Serão apenas dois? Para completar, três novos Ultimate Kombat Codes. Confira agora algumas imagens fresquinhas do Ultimate Mortal Kombat 3.



Dois ângulos do Fan Toss de Kitana em cima de Scorpion.



Reptile lança Fireball em Jade.



Scorpion confunde a secreta Mileena com seu manjado Teleport

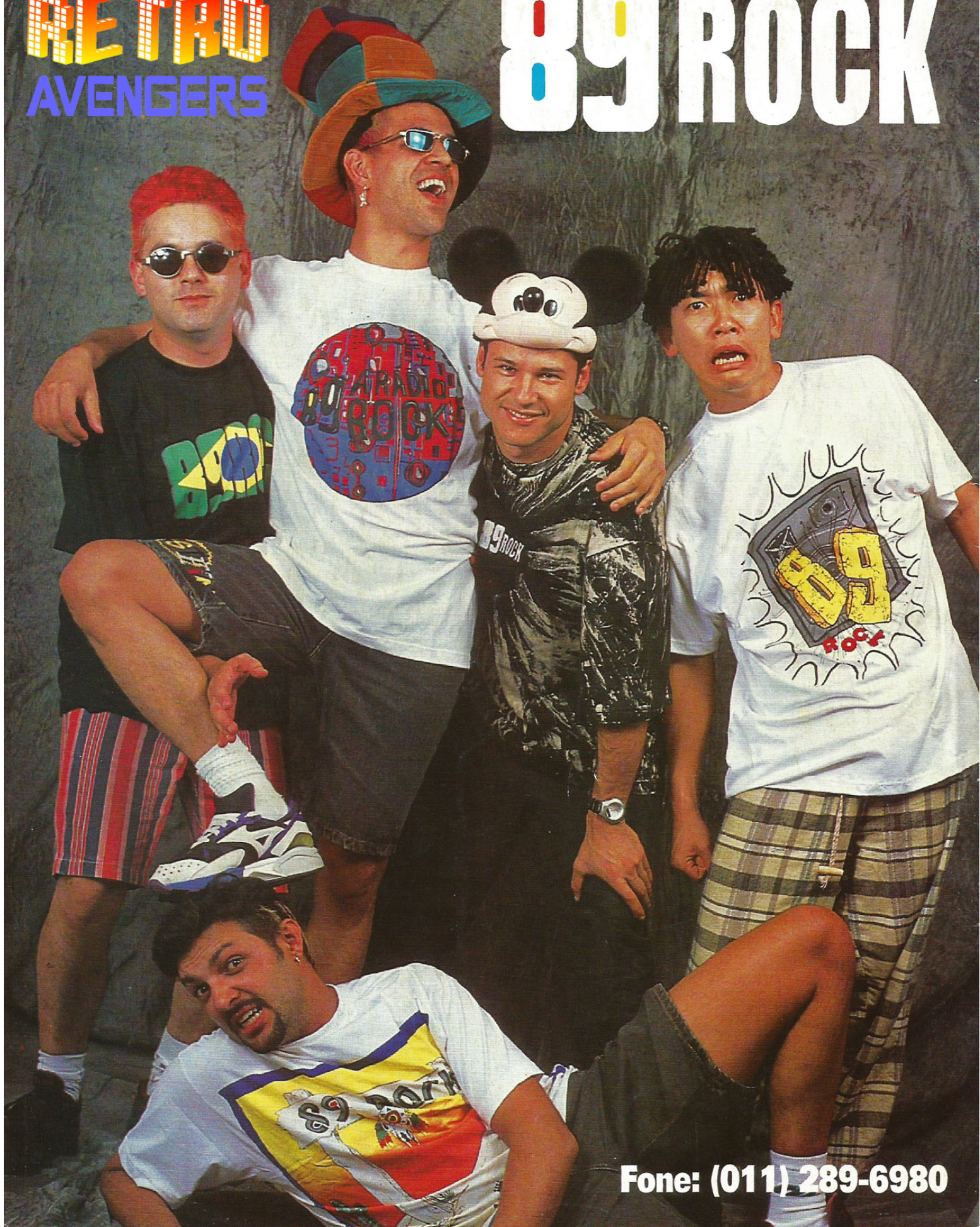


Poder feminino: Mileena e Jade vencem suas lutas



RETRO
AVENGERS

89 ROCK



Fone: (011) 289-6980



RETRO AVENGERS WELKO



Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.

A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

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

Digitalizado por: *crimsonphoenix*

Editada por: *evil_arthas*

Revista: *evil_arthas*

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.blogspot.com.br

