

MASTER GAMES

U L T I M A T E

MORTAL KOMBAT®



SONYA



JAX



CYRAX

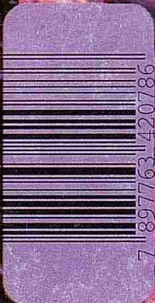


TM



KABAL

ARCADE SECRETS



7 897763 420786



O PLACAR NÃO ESTÁ LEGAL? NÃO TEM PROBLEMA. SE LIGA NO SHOW DE BOLA!



sua melhor opção.



CONTEÚDO

INTRODUÇÃO

COMO USAR ESTA REVISTA	5
O QUE É NOVO EM MK3?	7
O QUE ACONTECEU A...?	8
GLOSSÁRIO DOS JOGOS	9

AS BASES DE KOMBAT

INICIANDO UM JOGO	10
ENTENDENDO E EXECUTANDO OS MOVIMENTOS	10
O SISTEMA COMBO	12
CONTRA-ATAQUES	13
EXTERMINE-O/A	13
MOSTRANDO CLEMÊNCIA	14
CÓDIGOS ESPECIAIS	15

ESTRATÉGIA DE KOMBAT

SONYA BLADE	18
CYRAX	22
JAX (MAJOR JACKSON BRIGGS)	26
KABAL	30



INTRODUÇÃO



UMA NOVA ERA DE KOMBAT INICIOU...

Não importa se você conquistou Mortal Kombat I e II - uma nova era começou com esta distribuição de Ultimate MK3 Arcade. À medida que você descobre os segredos escondidos sob os circuitos de MK3 Arcade neste livro, você inicia o primeiro dia do resto de sua vida Mortal...

Se você sempre quis ser o primeiro no comando do jogo - em vez de receber o aviso hediondo de "fim" - então você veio para o lugar certo. Este livro primeiro guiará você através dos básicos do MK3, então levará você para o próximo nível de kombat - mostrando para você como manipular qualquer personagem em seu benefício. Depois que você tenha estudado este livro, de capa a capa, você definitivamente será o melhor jogador de MK3. Toda a estratégia aqui compilada vem do conhecimento e experiência pessoal de jogador.

Prepare-se, mortal - você está próximo de começar sua jornada nos mais profundos reinos do Outro Mundo!

COMO USAR ESTA REVISTA

Nós sabemos que você não gosta de ler o dia todo quando você poderia estar jogando Ultimate Mortal Kombat 3. Isto é porque este livro usa algumas abreviações quando explica como executar cada movimento especial dos guerreiros - assim você pode memorizar a seqüência de movimentos numa rápida olhada!

É realmente simples. Com respeito aos movimentos do joystick, Back (Para Trás) significa o sentido do seu oponente para você, e Forward (Para Frente) significa o sentido de você para seu oponente. Se você não consegue entender Up (Para Cima) e Down (Para Baixo), é tempo de considerar um novo hobby.

Aqui estão alguns exemplos:

PRESSIONAR LK, LP

Isto significa primeiro pressionar o botão Low Kick (Chute Baixo), então pressionar o botão Low Punch (Soco Baixo).

CONHEÇA O CÓDIGO

D	Down (Para Baixo)
U	Up (Para Cima)
F	Forward (Para Frente)
B	Back (Para Trás)
LP	Low Punch (Soco Baixo)
HP	High Punch (Soco Alto)
LK	Low Kick (Chute Baixo)
HK	High Kick (Chute Alto)
BL	Block (Bloquear)
RN	Run (Correr)
(CLOSE)	executar movimento para ficar próximo do oponente
(AT MID RANGE)	execute movimento para uma distância que permita um golpe
(FAR)	execute movimento para a máxima distância permitida pela tela

PRESSIONAR LK + LP

Isto significa pressionar os botões Low Kick e Low Punch ao mesmo tempo.

Um movimento que requer que você rode o joystick enquanto está pressionando um botão parecerá com isto:

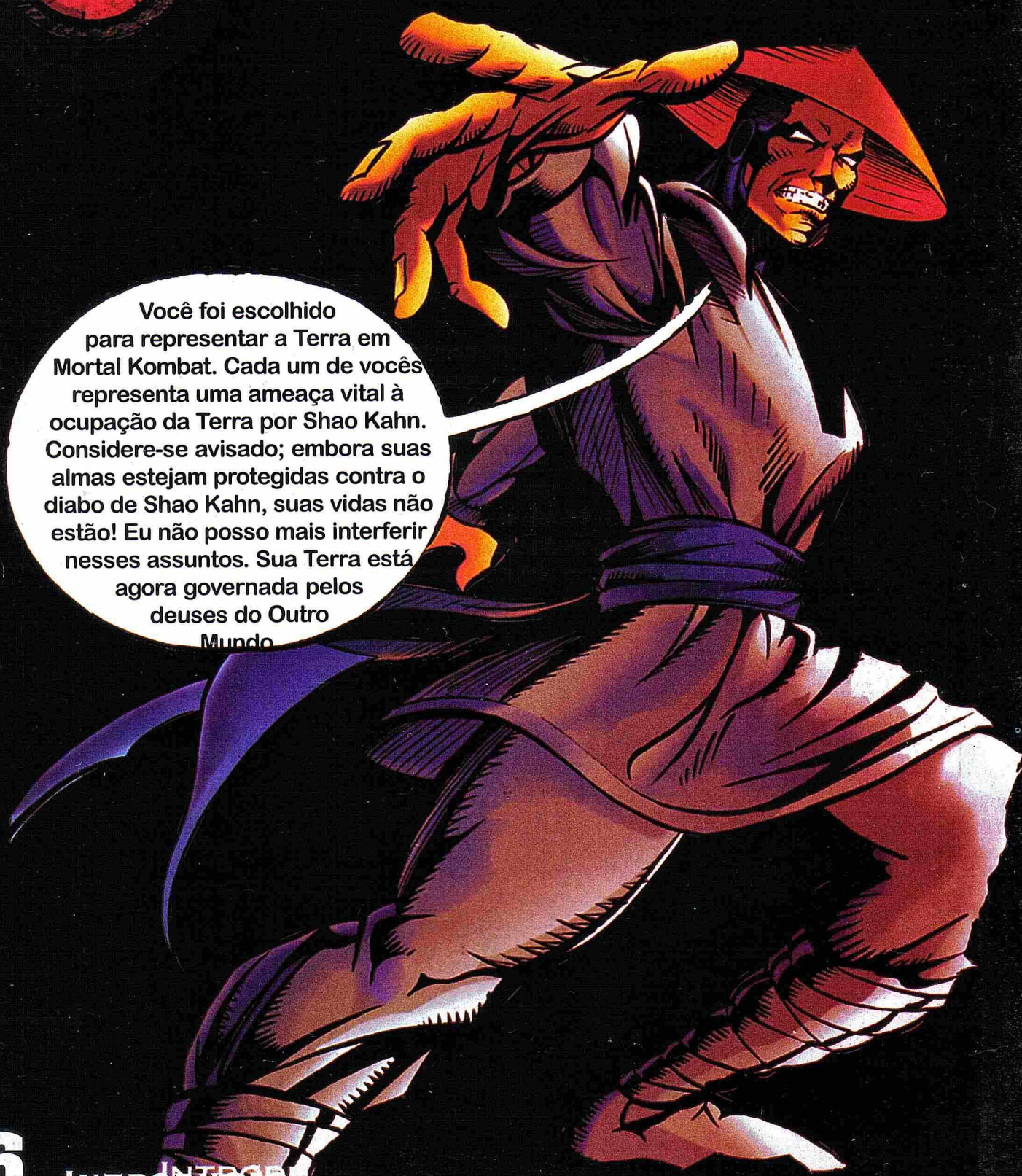
B, B/D, D, D/F, F + LP

Isto significa mover o joystick no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio para trás (Back) para baixo (Down) para frente (Forward) em um movimento fácil - então pressionar o botão Low Punch no exato momento que você tenha chegado à posição frontal (Forward).

Outros movimentos requerem que você mantenha pressionado um botão, execute uma seqüência de movimentos do joystick, então soltar o botão. Tal codificação parecerá com:

(BL) U, U, D

AS PALAVRAS DE RAIDEN



Você foi escolhido para representar a Terra em Mortal Kombat. Cada um de vocês representa uma ameaça vital à ocupação da Terra por Shao Kahn. Considere-se avisado; embora suas almas estejam protegidas contra o diabo de Shao Kahn, suas vidas não estão! Eu não posso mais interferir nesses assuntos. Sua Terra está agora governada pelos deuses do Outro Mundo

O QUE É NOVO EM MK3?

A primeira coisa que você notará no Ultimate MK3 é que existem vários personagens "novos". Fazendo seu retorno do MKII estão Kitana, Reptile, Jade e Scorpion.

Quando você realmente entrar no jogo, notará que existem agora três quadros extras de personagens e Smoke é um personagem regular. Os novos personagens escondidos são Ermac, Millena e Classic Sub-Zero de MKII.

Uma outra característica nova é que você pode escolher sua próprio término. Quando você ganha o jogo, são apresentados a você numerosos símbolos, cada um representando um fim diferente. Listados abaixo estão os "paths" e seus símbolos correspondentes.

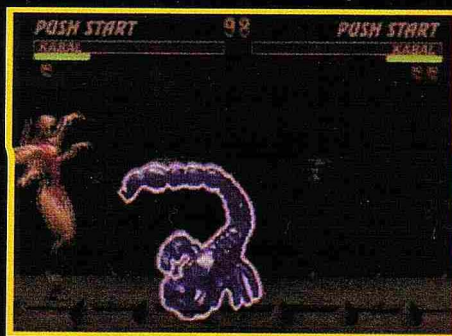
Como você sabe, se é que já jogou MK3, a máquina tem um botão adicional. O sexto botão, (Run) (Em Português : Correr), é localizado abaixo e à esquerda do botão Low Punch (Soco Baixo) para fácil acesso com seu polegar. Este botão é utilizado para melhorar a velocidade de seu personagem quando movimentando-se para a frente. Ele é muito útil para chegar perto de seu oponente bem antes de dar-lhe um "uppercut" ou pô-lo a nocaute.

Em seguida, quando você chegar na tela de Seleção de Personagem (Character Select screen), você encontrará alguns novos "kombatadores", bem como algumas caras familiares. Retornando do Mortal Kombat original, estão dois personagens que são raramente vistos em MKII - Sonya Blade e Kano. Agora jogáveis mais uma vez, você necessita aprender seus novos movimentos para ser eficaz com eles.

Depois que ambos os jogadores selecionam seus personagens, a nova e melhorada Versus Screen aparecerá. Com ambos os kombatentes face a face a uma distância adequada para a luta, você realmente tem a sensação de que está prestes a entrar em algo além do seu controle! Abaixo de ambos os lutadores no fundo da tela, está uma das novas criaturas - A Barra de Código de Combate (Kombat Code Bar). Verdadeiramente uma idéia inovadora para todo jogo, a barra de código de combate permite aos jogadores personalizarem seu ambiente de luta.

Quando você chegar finalmente aos cenários de lutas, você notará que o ambiente mudou um pouco. Com todos os novos cenários, MK3 fará você sentir-se como se estivesse no centro de Chicago. Você lutará num banco, no topo de edifícios e em pontes (só para nomear alguns locais). Também adicionados ao jogo estão os novos cenários de "níveis múltiplos" (níveis múltiplos, significando que você, agora, pode arremessar seu oponente para cima (ou possivelmente para baixo?) em um diferente cenário, e então continuar lutando lá).

Enquanto você luta, provavelmente notará que o ato de jogar parece um pouco mais rápido do que nas versões prévias - quando usar o botão Run, notará que jogar *realmente* ficou mais veloz! Em adição ao ritmo rápido da luta, você ouvirá uma mistura completamente nova de música intensa e efeitos sonoros de qualidade superior.





Finalmente se você sentir-se com aquela urgência de “exterminar” seu oponente, você poderá ter o prazer de executar um movimento de extermínio falsamente propalado como estando no MKII - uma Animalidade! Seu personagem poderá agora transformar-se em um animal e matar seu oponente. Embora eles não sejam os movimentos de extermínio de melhor aparência no jogo, eles adicionam um sentido único de humor ao MK3. Sobretudo, você achará que as novas adições ao Mortal Kombat 3 combinam perfeitamente para lhe dar ainda uma maior experiência em jogo de luta!

O QUE ACONTECEU A ...?

Infelizmente, alguns dos kombatentes anteriores do MK não estarão retornando. Faltando a este torneio estão: o criado mutante, Baraka; o astro do cinema, Johnny Cage; e o protetor de todos, Rayden. Há um boato de que Rayden e Johnny Cage *podem* ser manipulados por meio de um código secreto - mas então novamente, talvez não. Supostamente, Kintaro, de Mortal Kombat II, foi morto, assim ele provavelmente não estará aparecendo mais.

BOATOS

Com um novo jogo MK vêm os inevitáveis boatos. Agora o boato é que um personagem secreto chamado Rain está disponível. Rain pode ser visto no demo de Ultimate MK3 se você observar as lutas bem de perto. Supostamente ele tem algum tipo de vínculo com o cenário do cemitério (Graveyard Stage).

Também, existe o boato de um novo estilo de Fatality (Fatalidade). Talvez Brutalidade, ou algo propalado como sendo um prévio MK.

Como nos dois primeiros MKs, espere para ouvir um ou dois (cem) boatos flutuando à volta. Aqui está apenas uma amostra de alguns que têm surfado através da Internet:

1) Suicidas. Supostamente você pode matar-se a si mesmo antes que seu oponente o faça. Fala-se também que deve haver uma maneira de matar ambos, você e seu oponente, para transformar uma batalha, perdida por você, em empate.

2) Personagens Manipuláveis Escondidos (Certamente este é Mortal Kombat). Boatos incluem Smoke, Noob Saibot, Cage's Spirit, Goro, e Rayden.

3) Personagens Mestres Manipuláveis. Foi dito que um ou ambos os Mestres poderiam ser manipulados. Imagine lutar Motaro contra Shao Kahn - as possibilidades são de balançar a nossa mente!



GLOSSÁRIO DOS JOGOS

PHONY-JACKSON (Fo' ni, jek'san), *n.*, Qualquer lutador que superestima sua habilidade de jogar. [i.e., "Por toda a sua conversa como ele poderia destruir qualquer um quando jogando como Sheeva, David tornou-se um verdadeiro phony-jackson quando Mauro derrotou-o com uma vitória impecável como Sub-Zero."]

DOUG (dag), *n.* Uma pessoa sem coordenação dedo-olhos que tenta jogar MK3. [i.e., "Júlio não pode nem jogar futebol, o que faz pensar esse doug que ele pode jogar MK3?"]

SLAMMIN'A DOUG (isla'min a dag), *v.*, A arte de destruir um jogador de Mk3 sem experiência. [i.e., "Eu realmente *slammin'a doug* aquele novato em apenas alguns segundos."]

NINJA-MOVES (nihn'jah moves), *n.*, Um complexo e intrincado conjunto de movimentos ou combos raramente vistos serem executados por ninguém menos do que um mestre MK3. [i.e., "É, eu sei que você diz que Flávio é muito bom, mas você viu aqueles combos de 7 golpes que ele estava aplicando? Aqueles são *ninja-moves*, meu"]

TURKEY-ACTION (Tar'ki ak'shan), *n.*, A arte de revirar o joystick e malhar os botões numa tentativa de obter uma vitória. [i.e., "Ricardo contou-me que derrubou-o no terceiro round, quando então sacou aquela *turkey-action* tentando fazer a fatalidade de Kabal."]

SCHMIGGITIED (shimi' dgi tid), *adj.*, Como nós nos sentimos depois de sermos totalmente demolidos por um mestre MK3. [i.e., "Otávio estava tão *schmiggitied* depois que João derrotou-o que ele tinha derramado lágrimas quando vergonhosamente largou o arcade."]

NO-BEARD (no' bird), *n.*, Um indivíduo que leu muitos MK3 FAQs, mas ainda não tem a menor idéia de como jogar. [i.e., "Sérgio estudou na Internet códigos de MK3 a noite toda e aquele *no-beard* ainda apanhou para valer no dia seguinte."]

DA SKILLS (da'skils) *n.*, Uma vantagem intrínseca que todo os mestres MK3 possuem; uma exotérica, embora essencial qualidade necessária para vencer. [i.e., "Bruno é bastante humilde em relação à sua perícia em lutar MK3, mas deixe-me dizer-lhe... ele definitivamente tem *da skills*."]

AS BASES DE KOMBAT

INICIANDO UM JOGO

Se você nunca jogou MK ou MKII, ainda assim não terá nenhum problema em iniciar um jogo em MK3. Ponha em posição um ou dois membros e fique pronto para a confusão...

A tela de seleção de personagens (Character Select screen) apresenta dez Kombatentes das versões anteriores de Mortal Kombat e mais sete novos. Os três quadrados com Símbolos de Dragões (Dragon Symbols) serão ocupadas pelos três personagens escondidos do Ultimate MK3 se os códigos do Ultimate Kombat (Ultimate Kombat Kodes) forem inseridos corretamente.



Use o joystick para destacar os diferentes Kombatentes figurados na tela de Seleção de Personagens. Quando você tiver selecionado o personagem com o qual deseja lutar, pressione qualquer botão Punch (Soco) ou Kick (Chute) para dizer ao computador que essa é a sua escolha. Você poderá ter a escolha feita pelo próprio computador mantendo o joystick para cima e pressionando o botão Start - isto é chamado seleção aleatória (Random Select). Apenas esteja certo que você está familiarizado com todos os Kombatentes antes de permitir que o computador decida o seu destino.

ENTENDENDO E EXECUTANDO OS MOVIMENTOS (MOVES)

Da mesma forma que as versões anteriores de Mortal Kombat, todos os personagens manipuláveis têm os mesmos movimentos básicos. Onde o jogo realmente começa a diferenciar-se de outros jogos de luta é quando os Movimentos Especiais (Special Moves) entram no jogo. Quase todos os movimentos são de execução relativamente fácil, sendo que alguns requerem alguma prática. Você verá que todos os Movimentos Especiais são úteis, embora um jogador verdadeiramente hábil deva ser capaz de vencer sem apoiar-se pesadamente neles. (Para obter os códigos dos Movimentos Especiais de um personagem, consulte os capítulos que discutem aquele particular personagem.) Os movimentos básicos compartilhados por todos os Kombatentes são os que seguem: high punch, low punch, high kick, low kick, roundhouse, sweep, uppercut, juggle punch, pop kick, push kick, neck kick e throw.

BASIC MOVES



HIGH PUNCH

O high punch é executado pressionando-se o botão High Punch (HP). Ele é muito útil para adicionar golpes em combos e também para repelir atacantes saltadores.

LOW PUNCH

O low punch é executado pressionando-se o botão Low Punch (LP). Ele é útil para repelir um atacante que se aproxima muito. Você pode usar também o low punch para adicionar golpes em um combo.

HIGH KICK

O high kick é executado pressionando-se o botão High Kick (HK). O high kick é melhor usado para golpear um atacante evitando um chute pelo alto.

LOW KICK

O low kick é executado pressionando-se o botão Low Kick (LK). Pressione low kick quando seu oponente está parado muito próximo - ele afastará os dois guerreiros.

ROUNDHOUSE

O roundhouse kick é um dos ataques básicos mais devastadores. Ele é executado mantendo-se o joystick para trás e pressionando o botão High Kick (HK). Golpes roundhouse, quando executados no tempo certo, podem ser utilizados para deter a vinda de ataques por meio de saltos, adicionar golpes extras em combos e para empurrar oponentes que chegam muito próximos através da tela.

SWEEP

O sweep é, de longe, o movimento básico mais eficaz nesta ou em qualquer outra versão de Mortal Kombat. Ele é executado mantendo o joystick para trás e pressionando o botão Low Kick (LK). Este movimento é mais frequentemente utilizado para separar você mesmo de um oponente bloqueador, mas também pode ser usado para contragolpear alguns ataques por saltos.

UPPERCUT

O uppercut é um outro movimento básico potente. Ele é executado mantendo-se o joystick abaixado e então pressionando o botão High Punch (HP). Ele é útil para contra-atacar ataques por saltos e ele retira um bocado de saúde - rapidamente!

JUGGLE PUNCH

O juggle punch é executado mantendo-se o joystick abaixado e então pressionando o botão Low Punch (LP). Este movimento é grande para adicionar golpes em combos laterais e também para empurrar oponentes para longe de seu personagem.

HIGH PUNCH

HP

LOW PUNCH

LP

HIGH KICK

HK

LOW KICK

LK

ROUNDHOUSE

B+HK

SWEEP

B+LK

UPPERCUT

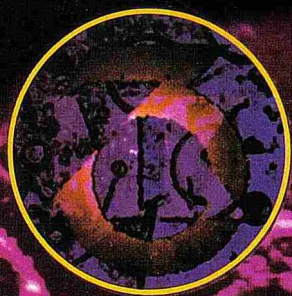
D+HP

JUGGLE

PUNCH

D+LP

BASIC MOVES



POP KICK

D + HK

PUSH KICK

D + LK

NECK KICK

SALTE POR

CIMA DO OPO-

NENTE + HK

OU LK

ANTES DE

ATERRAR

THROW

F + LP

(CLOSE)

POP KICK

O pop kick está entre os menos úteis movimentos básicos em Mortal Kombat 3. Ele é executado mantendo-se abaixado o joystick e pressionando o botão High Kick (HK). Se você souber usar o tempo precisamente, você poderá às vezes usá-lo para contra-atacar golpes por saltos.

PUSH KICK

Um push kick é executado mantendo-se o joystick abaixado e pressionando o botão Low Kick (LK). Este é um excelente movimento para empurrar para trás um oponente que está atacando numa distância próxima. Ele pode também salvá-lo de certos ataques por meio de saltos.

NECK KICK

Comumente referido como "cross-up", o neck kick é um grande movimento para iniciar Juggle (ilusórios) combos - bem como confundir oponentes. Inicie um neck kick saltando por cima de seu oponente. Assim que estiver do outro lado (mas antes que você tenha chegado ao solo) pressione um ou outro botão kick (HK ou LK) ainda no ar.

THROW

O throw, quando executado no tempo certo, pode ser um ataque muito difícil de bloquear. Contrário à crença, throws *podem* (sim, podem) ser bloqueados. O throw é executado mantendo o joystick para a frente e pressionando o botão low punch (LP) à queima-roupa. Throws podem ser bloqueados unicamente mantendo-se o joystick na posição "defensive crouch" (agachamento defensivo) (simultaneamente mantendo-se abaixado o joystick e pressionando botão Block (BL)).

O SISTEMA COMBO

Um *combo* é uma seqüência de movimentos que não pode ser bloqueada depois que o primeiro golpe começar - e Ultimate MK3 é cheio deles. É sempre divertido pulverizar a pessoa com quem você está jogando com um 50% + combo - deixando-a totalmente aturdida de boca aberta.

Combos em Ultimate MK3, como na maioria dos bons jogos de luta, são feitos para infligir o maior dano possível enquanto o oponente está desamparado. Muitos combos requerem tempo preciso de execução e bastante prática. Alguns são mais difíceis de executar do que outros. Você pode machucar o seu inimigo com os tradicionais combos ilusórios (Juggle combo), ou você pode matar seu oponente com um combo de encadeamento de botões (Button Link combo). Um combo de Button Link é um combo executado pressionando-se botões em uma seqüência pré-determinada. Para executar um combo de Button Link, seu personagem deve estar de pé exatamente em frente ao seu oponente.

Se você for bastante rápido, poderá pressionar todos os botões para o combo - o computador lembrará o que você pressionou e continuará a terminar o combo. Um combo Juggle (ilusório) é executado golpeando seu oponente no ar, então atacando-o antes que ele atinja o solo usando os movimentos regulares e especiais do seu personagem. Combos Juggle são usualmente mais devastadores do que os de Button Link, mas são freqüentemente mais difíceis de conseguir. Assim, você tem *dois* diferentes modos de infligir dano!

CONTRA-ATAQUES

Um contra-ataque é um movimento ou seqüência de movimentos que, quando executados propriamente, evitam um oponente de danificá-lo e logram alguns danos a ele ao mesmo tempo. Aprendendo os contra-ataques de seus personagens, você pode tornar-se uma força quase impenetrável quando bloquear. Existem dois tipos diferentes de contra-ataques em, Ultimate MK3 e quando utilizados no tempo correto, você poderá contra-atacar qualquer tipo de ataque. Os dois tipos são listados abaixo.

CONTRA-ATAQUES SWEEP

Um *contra-ataque sweep* é usado depois que você bloqueou um sweep do oponente. Usando Contra-ataques Sweep, você faz as pessoas pensarem duas vezes acerca de aplicar muitos sweeps em você.

CONTRA-ATAQUES DE JUMPING ATTACKS (ATAQUES AOS SALTOS)

Um *contra-ataque Jumping Attacks* é usado quando um oponente salta contra você com um *jump kick* ou um *jump punch*. Estes podem às vezes ser mais eficazes do que um *movimento especial* ou *uppercut* - e freqüentemente resultam em Juggle Combos de fria-aparência.

EXTERMINE-O/A (FINISH HIM/HER)

Além da disputa do jogo, grandes gráficos e som mortífero, Ultimate MK3 oferece ainda outra surpreendente característica com a qual o absorverá. Observe os Movimentos de Extermínio (Finishing Moves). Um Finishing Move é um ataque especial que pode ser usado unicamente no fim do segundo ou terceiro round, depois de você ter derrotado o Kombatente oposto duas vezes. Este movimento usualmente requerem que você esteja a uma específica distância de seu oponente, então você deve usar uma combinação especial de joystick e pressionamento de botões. Como o título sugere, Finishing Moves fazem exatamente isso - eles exterminam seu oponente. Você sabe quando executar um Finishing Move ouvindo o computador dizer "Extermine-o/a!"

Existe uma variedade de Finishing Moves para escolher e eles variam de personagem para personagem. Os diferentes modos que você pode escolher para exterminar seu oponente são: 1) execute uma das Fatalidades de seu personagem, 2) execute um dos três Cenários de Fatalidades (Fatality Stages) (Fatalidade da Mina (Pit Fatality), Fatalidade do Trem Subterrâneo (Subway Fatality) ou Fatalidade da Torre de Madeira (Wooden Tower Fatality)) dependendo em qual fundo você estiver jogando, 3) Babalidade (Babality), 4) Amizade (Friendship) e 5) a Animalidade (Animality).

Você pode ainda deixar a oportunidade de eliminar seu oponente (ao menos temporariamente) - esta opção é chamada uma Mercy (uma clemência, misericórdia, mercê ou perdão).

MOSTRANDO CLEMÊNCIA

CÓDIGO UNIVERSAL: (RN) D, D, D

Uma nova adição à coleção de Finishing Moves é a de Mercy. Uma Mercy é um movimento especial executado em lugar de um movimento de extermínio que garante a um oponente derrotado uma porção de saúde com a qual continuar a lutar. Mercies devem ser executadas no fim do terceiro round. Também, alguns dos outros movimentos de extermínio requerem que você execute uma Mercy e então derrote seu oponente novamente antes de poder usar o particular movimento de extermínio que tinha em mente.

FATALIDADE (FATALITY)

Seu personagem terá certeza de que não enfrentará problemas futuros com oponentes derrotados destruindo-os com sua Fatalidade. A melhor conhecida característica de toda a série MK, as Fatalities (Fatalidades) são às vezes repulsivas - outras são manifestamente cômicas.

CENÁRIOS DE FATALIDADES (STAGE FATALITIES)

Mina de Lava (Lava Pit)

Novo para o Ultimate MK3 é o cenário LavaPit.

Agora você pode aplicar um uppercut em seu oponente nesta fervente mina de rocha fundente. Depois de atingir seu oponente, mantenha pressionados os dois botões Run para ouvir Shao Kahn - ou ambos botões High Punch para ouvir Dan Forder declarar, "Toasty!" (Queime-o)

Pressione todos os quatro botões para ouvir ambas as vozes.

Cova de Lâminas (Pit III Fatality)

Como nos primeiros dois jogos Mortal Kombat, você tem a opção de exterminar seus oponentes derrubando-os de uma ponte onde eles então caem para uma morte horrível. No MK3, seu oponente agora cai em numerosas lâminas que se movem e moem-no até virar uma massa. Um dos movimentos de extermínio de melhor aparência no jogo, a Pit III Fatality pode ser unicamente executada no cenário Pit III.

Trem Subterrâneo (Subway Fatality)

A Subway Fatality é provavelmente a Fatalidade mais cômica no MK3. Ela consiste em você jogar seu oponente sobre o trilho mais afastado da área do Subway (trem subterrâneo), então o trem vem e atropela a vítima desamparada. Esta Fatalidade relacionada-ao-fundo é executada no cenário do Trem Subterrâneo (Subway stage).

Torre de Madeira (Wooden Tower Fatality)

A nova Fatalidade da Torre de Madeira é a terceira das Fatalidades de Cenário (Stage Fatalities) no MK3. Quando você executá a Fatalidade da Torre de Madeira, você aplica o uppercut em seus oponentes no alto da torre. Então eles vem para baixo e caem através de seis andares, finalmente fazendo sua parada em alguns dos mais horripilantes espetos.



BABALIDADE (BABALITY)

Uma Babalidade é um movimento de extermínio (Finishing Move) que transforma seu oponente em um bebezinho (imagine isto). Para executar uma Babalidade, você não deve pressionar o botão Block no round final, então execute o conjunto particular de movimentos para seu personagem.

AMIZADE (FRIENDSHIP)

Após abater misericordiosamente seu oponente inconsciente, você pode mostrar-lhe que você realmente deseja ser seu amigo em vez de destruí-lo. Como com as Babalities, você não deve pressionar o botão Block no round final a fim de estabelecer o cenário para este movimento.

ANIMALIDADE (ANIMALITY)

Finalmente surgindo no MK3, a Animality era com certeza o maior boato de Mortal Kombat II. Este movimento de extermínio consiste em seu personagem transformar-se em um animal para atacar seu oponente. Animalities só podem ser executadas depois que você tenha dado ao seu oponente uma segunda chance de vida (executando uma Mercy), então destruindo-o ainda uma segunda vez no round final de Kombat com este interessante e longamente esperado Finishing Move.

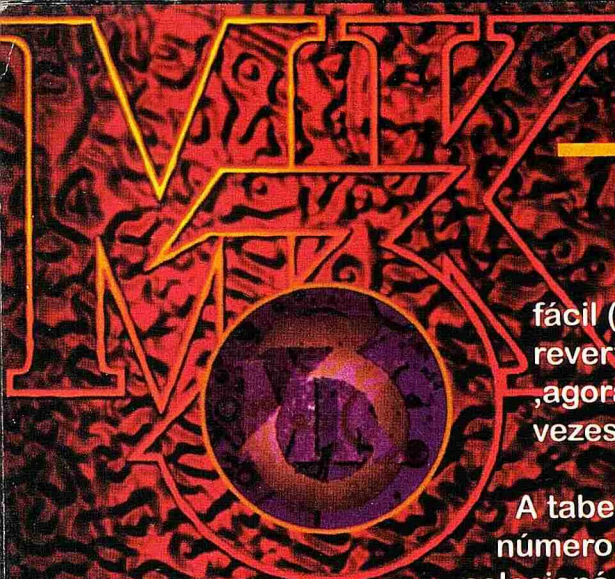
CÓDIGOS ESPECIAIS (SPECIAL CODES)

Foi dada para nós apenas uma amostra de códigos no MKII - agora nós obtemos a dose total. Uma das características mais frias de Mortal Kombat 3 é a adição do sistema Escolha Seu Destino (Choose Your Destiny (CYD) system). O sistema CYD dá aos jogadores acesso a um grupo de características e personagens escondidas - ele também estende a vida do jogo por ter a certeza de que os jogadores ávidos não se sentem cansados de ver a mesma velha coisa repetidamente.

O novo sistema de código é constituído de 10 diferentes símbolos que aparecem em uma linha de seis caixas na parte de baixo da Versus Screen (O código do Ultimate Kombat é uma série de 10 caixas - maior em relação àquele último). A ordem desses símbolos pode ser manipulada pelo pressionamento de diferentes botões para os Jogadores Um e Dois. Certas combinações de símbolos destravam características especiais do jogo. Os dez símbolos podem ser utilizados em duas diferentes ocasiões durante a partida. Na Versus Screen, você pode entrar um dos códigos de seis símbolos. O outro lugar que a oportunidade de codificar aparece é depois que você tenha perdido para o computador num jogo de 1-jogador - esta é sua chance de entrar um código de dez símbolos chamado de um Ultimate Kombat Kode.

Com um total de dez símbolos para serem escolhidos, isto poderia tornar-se num frenezi de apertar-botões. Felizmente, os desenvolvedores dos jogos arranjaram uma maneira de salvá-lo deste dilema. Empurrando e mantendo o joystick para cima, você pode reverter a seqüência de símbolos. Por exemplo, isto torna muito mais rápido para selecionar o décimo símbolo, porque em vez de ter de pressionar o botão nove vezes, você simplesmente empurra o joystick para cima e pressiona o botão uma vez.

Aqui está um exemplo: Digamos que você deseja selecionar o código para o Handicap do Jogador 2. isto poderia ser difícil de executar em tempo se você usasse o método tradicional, porque você deve selecionar o símbolo Rayden em quatro das caixas - uma tarefa que requer que você aperte os correspondentes botões sete vezes! Um modo mais



fácil (e mais rápido) é manter o joystick para cima para reverter a seqüência de símbolos. Fazendo isto, você, agora, deverá pressionar unicamente aqueles botões *três* vezes (+7 = -3).

A tabela abaixo identifica cada código dos dez símbolos e o número de vezes que você deverá pressionar o botão para selecioná-lo. Os números negativos (entre parênteses) indicam o número de vezes que você deverá pressionar os botões quando movendo na seqüência reversa (quando o joystick é mantido para cima).

NOME DO SÍMBOLO	NÚMERO DE VEZES QUE VOCÊ PRESSIONA O BOTÃO
DRAGON (DR)	0
MK	1 (-9)
YIN YANG (YNY)	2 (-8)
3	3 (-7)
?	4 (-6)
BOLT (BT)	5 (-5)
GORO (GR)	6 (-4)
RAYDEN (RD)	7 (-3)
SHAO KAHN	8 (-2)
SKULL (SKL)	9 (-1)

BARRA DE CÓDIGO DA VERSUS SCREEN DE KOMBAT

A Barra de Código de Kombat no fundo da Versus Screen (Tela Versus) permite aos lutadores personalizarem seu ambiente de luta. Cada vez que você pressiona os botões Low Kick, Block e High Kick, o próximo símbolo na seqüência aparece.

As primeiras três caixas de símbolos são manipuladas pelo controles do Jogador Um, as segundas três pelo Jogador Dois

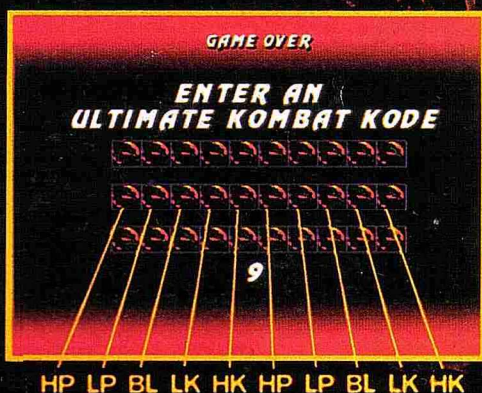


OS KÓDIGOS DO ULTIMATE KOMBAT

Sempre que você for derrotado pelo computador em uma partida de 1-jogador, será solicitado que você entre um código Ultimate Kombat ("Enter A Ultimate Kombat Kode").

Um Ultimate Kombat Kode é uma série de dez símbolos, a seqüência dos quais é manipulada por ambos os botões Punch, ambos os botões Kick e o botão Block para os Jogadores Um e Dois. As primeiras cinco caixas de símbolos são manipuladas pelos controles do Jogador Um, as segundas cinco pelo Jogador Dois. A ilustração à direita detalha cada botão e cada símbolo código que ele manipula.

Entrar um dos três Ultimate Kombat Kodes revela um dos personagens escondidos. Ultimate MK3 exhibe Millena, Ermac e Classic Sub-Zero.



SONYA BLADE™

SONYA DESAPARECE NO PRIMEIRO TORNEIO, MAS É MAIS TARDE RESGATADA POR JAX. DEPOIS DE RETORNAR À TERRA, ELA E JAX TENTAM PREVENIR O GOVERNO DOS ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA DO NORTE SOBRE A IMINENTE AMEAÇA DO OUTRO MUNDO, FALTANDO-LHES PROVAS, ELES ASSISTEM, SEM PODER FAZER NADA, SHAO KAHN INICIAR SUA INVASÃO.



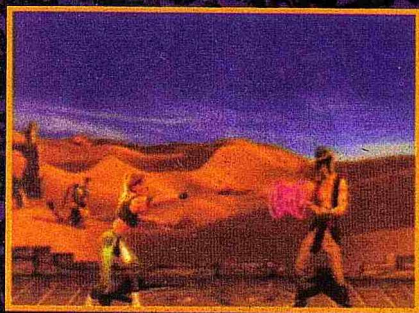
JOGANDO COMO SONYA

Quando jogar como Sonya, lembre o Leg Throw (Cambalhota) - ele é um rápido e furioso movimento em seu arsenal. Se você aperfeiçoa o tempo de corrida para a frente e então executa um Leg Throw, você então freqüentemente pega o seu oponente tentando saltar - o resultado será na realidade uma experiência de cair-por-terra do seu inimigo.

Uma outra arma eficaz é o seu Rising Leg Kick (Chute Com a Perna Subindo). Usado principalmente para contra-atacar ataques por saltos e neck kicks (chute no pescoço), ele também pode proteger Sonya de outros kicks (chutes). A melhor tática a usar é simplesmente variar seus ataques com Anéis de Energia (Energy Rings) a corridas seguidas de Leg Throw - tendo certeza de que você não deixa muito óbvio o que pretende fazer. Se você pegar o seu oponente num Leg Throw, corra imediatamente na direção de sua vítima caída e execute o Combo de Cadeia de Botões #2 (Button Link Combo #2). Deste modo, se ele tentar saltar para trás quando levantar, você ainda lhe dá umas palmadas. Se o Combo de Cadeia de Botões #2 estiver bloqueado, você será empurrado para trás por segurança. Quando seu oponente saltar sobre você, use imediatamente seu Teleport Punch (Soco com Teleport) para jogá-lo ao chão para trás.

Também, mantenha-se próximo e execute o Combo de Cadeia de Botões #3 (Button Link Combo #3) sempre que possível - a maioria do tempo seus oponentes bloquearão os primeiros poucos golpes e terminarão apanhando os últimos dois ou três golpes.

MOVIMENTOS ESPECIAIS



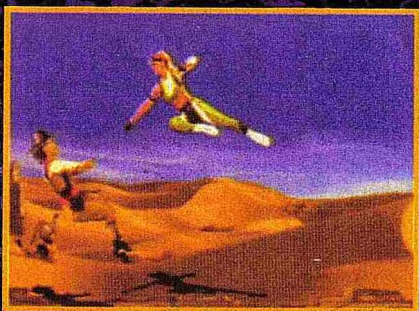
LANÇAMENTO DE ANÉIS (RING TOSS):

Focalizando sua energia em seus punhos, Sonya atira anéis feitos de pura energia sobre seu oponente.



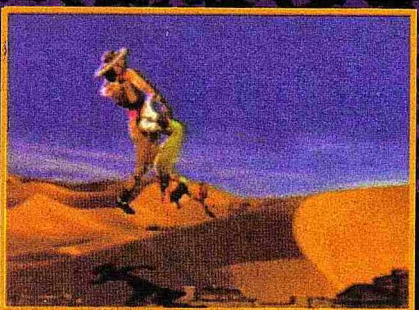
CAMBALHOTA (LEG THROW):

Executando uma manobra parecida com cambalhota, Sonya pode agarrar seus oponentes com suas pernas e arremessá-los à sua volta.



SOCO VOADOR (FLYING PUNCH):

Sonya pode lançar-se no ar com um rápido punch para apanhar atacantes que saltam.



CHUTE COM A PERNA SUBINDO (RISING LEG KICK):

Com uma tática aprendida com Liu Kang, Sonya executa uma variedade vertical do legendário Bicycle Kick (Chute Bicicleta).

RING TOSS:

**D, D/F,
F+LP**

LEG THROW:

D+LP+BL

FLYING

PUNCH:

F, B, HP

RISING LEG

KICK:

B, B, D+HK

CODES

KISS OF

DEATH:

B,F,D,D+RN

(FAR)

PURPLE

HAZE:

(BL+RN)

U,U,B,D

ANIMALITY

(HAWK):

(LP)B,F,D,F

BABALITY:

D,D,F+LK

FRIENDSHIP:

B,F,B,D+RN

STAGE

FATALITIES:

F,F,D+HP

MOVIMENTOS DE EXTERMÍNIO

BEIJO DA MORTE (KISS OF DEATH):

Exterminando ainda seus oponentes do mesmo modo que no primeiro torneio Mortal Kombat, Sonya atira um beijo mais flamejante e mortal.

NEBLINA PÚRPURA (PURPLE HAZE):

Sonya atira uma bola de energia púrpura que encapsula sua vítima e finalmente deixa-a deitada em uma pilha de ossos.

ANIMALIDADE (FALCÃO) [ANIMALITY (HAWK)]:

Transformando-se num imenso pássaro, Sonya desce rapidamente e apanha seu adversário.

BABALIDADE (BABALITY):

Sonya mostra-nos quão graciosa ela era como um bebezinho.

AMIZADE (FRIENDSHIP):

Às vezes Sonya decide que ela apenas deseja serem amigos.

CENÁRIOS DE FATALIDADES (STAGE FATALITIES):

Este código funciona para as Fatalidades da Mina (Pit), Torre de Madeira (Wooden Tower) e Trem Subterrâneo (Subway):



COMBOS

COMBOS DE CADEIA DE BOTÕES:

- # 1 HP, HP, LP, B + HP
- # 2 HK, HK, B + HK
- # 3 HK, HK, HP, HP, LP, B + HP
- # 4 HK, HK, HP, HP, U + LP
- # 5 HP, HP, U + LP

COMBOS ILUSÓRIOS:

- # 1 Neck Kick, Energy Ring
- # 2 Jump Kick, Leg Throw
- # 3 Jump Kick, Rising Leg Kick
- # 4 HK, HK, HP, HP, U + LP, Jump Kick, Leg Throw

SUPER COMBO DE CANTO

Se você puder ludibriar seu oponente levando-o para um dos cantos você poderá infligir maiores danos a ele por...

- 1 conectando com um profundo jumping kick,
- 2 imediatamente executando dois juggle punches,
- 3 seguindo aqueles acima com um standing (parado) low punch,
- 4 então conectando com um rápido Rising Leg Kick. Um combo de 5-golpes de dificuldade média, use-o sempre que você enxergar uma abertura.

CONTRA-ATAQUES

CONTRA-ATAQUE A SWEEP:

Rising Leg Kick (quando sweep está iniciando)

CONTRA-ATAQUES A ATAQUES POR SALTOS:

- Standing HK (HK, parado)
- Teleport Punch
- Rising Leg Kick
- HP, Energy Ring
- HP, Teleport Punch
- HP, Leg Throw

JOGANDO CONTRA SONYA

Para derrotar um bom jogador de Sonya, você deve ser hábil na técnica de fraudar (fake). Faça seu oponente pensar que você não está bloqueando (quando você realmente estiver) para fazê-lo tentar um Leg Throw, então contra-ataque. Corra contra Sonya em corridas vigorosas e lembre-se de bloquear frequentemente. Se seu oponente tentar um neck kick, use um uppercut no tempo certo para tirá-la do ar. Se acontecer de você jogá-la ao chão, corra imediatamente em sua direção e execute um rápido combo de Cadeia de Botões (Button Link combo) - isto deixará você em segurança. Depois que Sonya for empurrada para trás, os oponentes tenderão a saltar na direção de seu atacante, o que abre uma dupla de opções para danos - você pode lograr um uppercut ou esmagar Sonya com um roundhouse kick.

Se Sonya lançar um Energy Ring, esteja certo de contra-atacar com um rápido combo que comece com um jump kick. Se você estiver bem próximo, salte sobre ela e use seu neck kick. Não tente aterrar e combo - você falhará porque ela inclina-se para a frente quando lança um Energy Ring.

INIMIGOS MAIS PERIGOSOS:

Nightwolf, Sub-Zero, Sheeva, Cyrax



FRAQUEZAS

Sonya é deixada largamente sem defesa se sua Leg Throw é bloqueada. Também, quando ele começa a lançar um Energy Ring, ela faz um movimento conhecido, tornando fácil para seu oponente saber o que está para vir e então contra-atacar com um jump kick. Uma outra palavra para o jogador sensato: não use seu Rising Leg Kick muito frequentemente - você estará a ponto de receber um uppercut se falhar.

A TELA DA VITÓRIA DE SONYA BLADE

Sonya e Jax formam a Outworld Expedition Agency (OEA) (Agência de Expedição ao Outro Mundo). Eles capturam criminosos deixados vivos depois que Kahn invade. Eles entram no torneio em um esforço de destruir Kahn e salvar o mundo. Sonya finalmente derrota Motaro e o a si mesmo todo-poderoso, Shao Kahn. O grupo de Sonya e Jax prospera.

CYRAX™

**CYRAX É UMA UNIDA-
DE LK-4D4, O
SEGUNDO DE
TRÊS PROTÓTIPOS
CIBERNÉTICOS
NINJAS CONS-
TRUIDOS POR
LIN KUEI.
COMO SEUS
CONGÊNERES,
O ÚLTIMO
COMANDO DE
SEU PROGRAMA
É ENCONTRAR
E EXTERMINAR
O VELHACO
NINJA SUB-ZERO.
SEM UMA ALMA,
CYRAX NÃO É
DETECTADO POR
SHAO KAHN E
TORNA-SE UMA
POSSÍVEL AMEAÇA
CONTRA SUA
OCUPAÇÃO DA
TERRA.**



JOGANDO COMO CYRAX

Quando jogar como Cyrax, você deve lembrar que precisa que seu oponente venha até você. Poderá conseguí-lo lançando um padrão aleatório de bombas pequenas e grandes (Short e Long Bombs). Para evitar as bombas, seu oponente deverá caminhar em sua direção ou saltar a explosão. Esta é sua oportunidade para agarrá-lo com uma Green Net (rede verde) ou esmagá-lo com um uppercut.

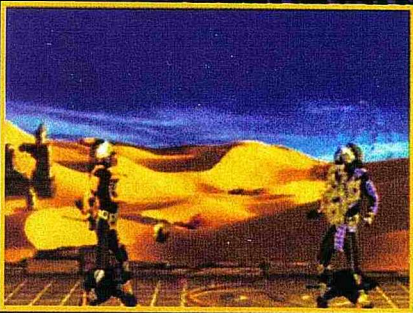
Uma maneira mais astuciosa de fazer com que seus inimigos saltem na sua direção é rapidamente bater no joystick para trás e então pressionar Block ou Punch. Esta tática dá a impressão de que você está prestes a lançar uma bomba. Fazer isto intimida o seu oponente e ele salta - ficando altamente exposto a cair na armadilha da Green Net ou a ser derrubado se você escolher correr por baixo de seu ataque.. Se você realmente atacar, lembre-se que você no fim do ataque quer afastar-se de seu adversário, então ataque e volte rapidamente. Seu oponente perderá alguma saúde e será forçado a uma situação onde deverá vir até você - exatamente o que deseja que ele faça!

MOVIMENTOS ESPECIAIS



REDE VERDE (GREEN NET):

CyraX pode abrir seu peito e atirar uma rede que envolve seu oponente por alguns segundos e traz ele até você para punição.



BOMBA GRANDE (SHORT BOMB):

Também escondida no peito de CyraX está uma bomba que, quando cair, explodirá e mandará seu oponente voando pelo ar.



BOMBA PEQUENA (LONG BOMB):

O mesmo que a short bomb exceto que esta viaja até o outro lado da tela antes de explodir.



AIR THROW:

Se o oponente de CyraX está no ar, ele pode inclinar-se em sua direção, pegá-lo no ar e jogá-lo com força direto ao chão. Pressione (F ou B) + LP para executar um throw regular.



TRANSPORTE À DISTÂNCIA (TELEPORT):

Sumindo e aparecendo em outro lugar, CyraX pode "teleportar-se" até o outro lado de seu oponente e colocar-se por trás dele simultaneamente.

CODES

GREEN NET:

B, B, LK

SHORT

BOMB:

SEGURAR LK,

B, B, HK

LONG BOMB:

SEGURAR LK,

F, F, HK

AIR THROW:

F, D, F + BL, LP

(ENQUANTO O

OPONENTE ES-

TIVER NO AR)

TELEPORT:

F, D + BL

CODES

HELICOPTER:
D,D,U,D+HP

**SELF
DESTRUCT:**
D,D,F,U+RN
(CLOSE)

**ANIMALITY
(SHARK):**
U,U,D,D
(CLOSE)

BABALITY:
F,F,B+HP

FRIENDSHIP:
RN,RN,RN,U

**STAGE
FATALITIES:**
RN,BL,RN

MOVIMENTOS DE EXTERMÍNIO

HELICÓPTERO (HELICOPTER):

Cyrax rapidamente gira sua cabeça criando lâminas rotativas parecendo um helicóptero, então voa para fora da tela descendo de cabeça para baixo sobre a cabeça da estupidificada vítima cortando-a em pedaços.

AUTO-DESTRUIÇÃO (SELF DESTRUCT):

Cyrax abre um painel em seu antebraço expondo um painel de controle. Ele então ativa um modo de auto-destruição, solta uma gargalhada demoníaca e desaparece explodindo junto com seu oponente.

ANIMALIDADE (TUBARÃO) [ANIMALITY (SHARK)]:

Cyrax transforma-se num tubarão e devora seu oponente.

BABALIDADE (BABALITY):

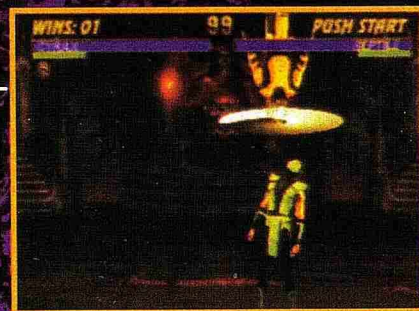
Cyrax transforma seu oponente num pequenino bebezinho mecânico.

AMIZADE (FRIENDSHIP):

Cyrax diverte sua platéia dançando o Charleston.

CENÁRIOS DE FATALIDADES (STAGE FATALITIES):

Este código funciona para as Fatalidades Pit, Wooden Tower e Subway.



COMBOS

COMBOS DE CADEIA DE BOTÕES:

- # 1 HP, HP, LP
- # 2 HP, HP, HK, HP, HK, B + HK ou LK

COMBOS ILUSÓRIOS:

- # 1 Bomba Longe, Bomba Próxima, Uppercut
- # 2 Bomba Longe, Bomba Explode, HP, HP, Air Throw
- # 3 Rede Verde, Bomba Longe, Uppercut (de longo alcance)

SUPER COMBO DE CANTO

Se você puder ludibriar seu oponente levando-o para um dos cantos você poderá infligir maiores danos a ele por...

- 1 conectando com um profundo jumping kick,
- 2 imediatamente executando dois juggle punches,
- 3 seguindo aqueles acima com um low punch parado,
- 4 então conectando uma Green Net (Rede Verde),
- 5 e terminando o combo com um uppercut.

Este é um combo de 5-golpes de dano-pesado!

CONTRA-ATAQUES

CONTRA-ATAQUE A SWEEP:

Green Net (Rede Verde) (quando sweep está iniciando)

CONTRA-ATAQUES A ATAQUES POR SALTOS:

Green Net
Standing HK (HK, parado)
HP, Green Net, Uppercut
HP, Green Net, HP, Air throw

JOGANDO CONTRA CIRAX

Quando Cyrax é o inimigo, seja cauteloso ao saltar em sua direção. Evite bombas simplesmente saltando para cima em vez de saltar para a frente. Se você está certo que um lançamento de Green Net ou bomba está para acontecer, então execute um rápido ataque de saltos (quick jumping attack) - mas somente se você estiver absolutamente certo que irá conseguir.

É também uma boa idéia familiarizar-se com os tempos das bombas de Cyrax. Se você sabe exatamente quanto tempo você tem antes que uma bomba exploda, poderá permanecer próximo da bomba até o último segundo e então, corra uma curta distância para evitar a explosão sem interromper seriamente sua estratégia ofensiva.

INIMIGOS MAIS PERIGOSOS:

Sheeva, Liu Kang, Sub-Zero, Nightwolf



FRAQUEZAS

Cyrax é vulnerável a ataques por saltos por um curto tempo quando estiver executando qualquer de seus ataques de projéteis (bombas e redes). O Teleport também abre a guarda de Cyrax para um ataque de seu adversário. Há somente duas condições quando este movimento é seguro:

1) quando você já tenha derrubado seu oponente e 2) quando você desejar sair rapidamente do canto.

JAX™

DEPOIS DE FALHAR EM CONVENCER SEUS SUPERIORES DA VINDA DA AMEAÇA DO OUTRO MUNDO, JAX COMEÇA A PREPARAR-SE SECRETA-MENTE PARA A BATALHA FUTURA COM OS SERVOS DE KAHN. ELE ADAPTA OS DOIS BRAÇOS COM INDESTRU-TÍVEIS, IMPLAN-TES BIÔNICOS. ESTA É UMA GUERRA QUE JAX ESTÁ PREPARADO PARA VENCER.



JOGANDO COMO JAX

Bem, Jax está de volta com seus novos ataques e ele parece, novamente, ser um dos mais fortes personagens no jogo. Jogado principalmente como um personagem defensivo Jax tem os meios para destruir outros Kombatentes em apenas alguns segundos. Quando jogar como Jax você deverá também lembrar de manter o botão Low Kick apertado. Deste modo, quando você vir uma abertura para surpreender seu adversário, poderá, secretamente, liberá-lo para um Ground Smash - e algum rápido estrago.

Uma outra arma eficaz em seu arsenal é o Double Shot (Tiro Duplo). Duplicando o estrago conseguido com o Single Shot (Tiro Simples), o Double Shot é executado rapidamente e ajuda a manter oponentes no chão. Se você varia os seus ataques entre Double e Single Shots e provoca Ground Smashes nos tempos apropriados, suas defesas podem tornar-se impenetráveis. Para sustar ataques por saltos, você pode usar o high punch para o combo Bionic Rush (Arremetida Biônica). Esta tática deverá durar o tempo correto, mas é um modo eficaz de evitar seus oponentes de saltar - que eles paguem o doloroso preço mais do que uma vez!

MOVIMENTOS ESPECIAIS



TIRO SIMPLES (SINGLE SHOT):

Substituindo sua velha Energy Wave (Onda de Energia), Jax agora descarrega potentes rajadas de suas armas biônicas.



TIRO DUPLO (DOUBLE SHOT):

Uma dose dupla do mesmo tipo do estrago dispensado a partir de seu Single Shot.



ARREMETIDA BIÔNICA (BIONIC RUSH):

Arremetendo à frente, Jax dá a seus oponentes o gosto de aço frio.



GOTCHA GRAB:

Usando uma tática do torneio do segundo Mortal Kombat, Jax pode agarrar seus oponentes e esmurrá-los repetidamente.



TERREMOTO (GROUND SMASH):

Com suas novas armas biônicas, Jax pode liberar uma explosão para o solo que rivaliza a devastação de um terremoto.



QUEBRADOR DE COSTAS (BACK BREAKER):

O intenso treinamento militar de Jax fizeram certamente com que suas habilidades não ficassem limitadas ao solo. Para seus atacantes pelo ar, Jax tem uma surpresa quebra-ossos.

CODES

SINGLE SHOT:

B, F+HP

DOUBLE SHOT:

F,F,B,B+HP

BIONIC RUSH:

F,F+HK

GOTCHA

GRAB:

F,F+LP (5x)

GROUNDS

SMASH:

(LK)

3 SEGUNDOS

BACK

BREAKER:

BL (NO AR) À

QUEIMA-ROUPA

CODES

SLICE-N-DICE:

**(BL) U,D,F,U
(CLOSE)**

BOOT

SQUASH:

**RN,BL,RN,RN,
LK (FAR)**

ANIMALITY

(LION):

**(LP) F,F,D,F
(CLOSE)**

BABALITY:

**D,D,D,LK
(CLOSE)**

FRIENDSHIP:

LK,RN,RN,LK

STAGE

FATALITIES:

D,F,D+LP

MOVIMENTOS DE EXTERMÍNIO

ESQUARTEJAR (SLICE-N-DICE):

Os braços de Jax tornam-se lâminas horrivelmente afiadas que ele usa para cortar seu oponente numa pilha de peças sobresalentes.



ESMAGAMENTO COM A BOTA (BOOT SQUASH):

Mostrando quão grande é a realidade, Jax cresce até imensas proporções e então pisa em seu oponente derrotado.



ANIMALIDADE (LEÃO) [ANIMALITY (LION)]:

Jax transforma-se em um leão e come seu oponente para cear.



BABALIDADE (BABALITY):

Jax transforma seu, antes, perigoso oponente em uma pequena criança.



AMIZADE (FRIENDSHIP):

Major Briggs mostra a seu oponente derrotado como ele permanece em boa forma pulando corda.



CENÁRIOS DE FATALIDADES (STAGE FATALITIES):

Este código funciona para as Fatalidades Pit, Wooden Tower e Subway.

COMBOS

COMBOS DE CADEIA DE BOTÕES:

- # 1 HK, HK, B + HK
- # 2 HP, HP, BL, LP, B + HP
- # 3 HK, HK, Segurar D, HP, HP, BL, LP, B + HP

COMBOS ILUSÓRIOS:

- # 1 Jump Kick, Bionic Rush
- # 2 Jump Kick, Single Shot
- # 3 Jump Kick, Gotcha Grab

SUPER COMBO DE CANTO

Se você puder ludibriar seu oponente levando-o para um dos cantos você poderá infligir maiores danos a ele por...

- 1 executando Button Link Combo #3,
- 2 imediatamente executando dois juggle punches,
- 3 então, rapidamente pressionando LP,
- 4 e terminando o combo com um Bionic Rush - ou adicionando tons de golpes usando o Gotcha Grab.

Este combo de 10 a 14 golpes infligirá medo no coração de qualquer um com quem você jogue.

CONTRA-ATAQUES

CONTRA-ATAQUE A SWEEP:

Ground Slam
Bionic Rush

CONTRA-ATAQUES A ATAQUES POR SALTOS:

Double Shot
Roundhouse
Standing HK (HK, parado)
HP, Bionic Rush
HP, Back Breaker
HP, Jump Kick, Ground Slam

JOGANDO CONTRA JAX

Quando jogar contra Jax, você deverá conhecer o seu potente arsenal de movimentos especiais. Avance sempre cuidadosamente, correndo contra ele e então, bloqueando quando sentir perigo. Lembre-se que Jax tem um imbloqueável Ground Smash, assim, mantenha-se fora do solo quando vir seu braço voltar-se para trás. Use seus neck kicks seguidos por um sweep para gastar alguma saúde e mantenha sua distância. Faça seu oponente saltar fingindo lançar um projétil (batendo HP), então use seus combos de contra-ataque quando fizer seu ataque.

INIMIGOS MAIS PERIGOSOS:

Sub-Zero, Liu Kang, Cyrax, Nightwolf



FRAQUEZAS

O único problema com Jax é que a maioria de seus movimentos tem um tempo de recuperação lento. Se o seu oponente antecipar corretamente um dos movimentos de Jax, ele poderá ser seriamente injuriado ou derrotado em um simples combo.

A TELA DA VITÓRIA DE JAX

Jax foi preparado para a invasão do Outro Mundo. Considerado o homem mais forte na Terra, Jax provou-o facilmente. Ele facilmente despachou os asseclas de Kahn e eventualmente o próprio Kahn. Depois de vencer, Sonya e Jax formaram a Outworld Expedition Agency (OEA) (Agência de Expedição ao Outro Mundo). Usaram a ciência, em vez de magia negra, para encontrar maneiras de abrir os portões para o Outro Mundo e Jax levou a primeira expedição para explorar uma nova dimensão.

KABAL™

COMO TODO GUERREIRO ESCOLHIDO, SUA IDENTIDADE É UM MISTÉRIO PARA TODOS. ACREDITA-SE QUE ELE É UM SOBREVIVENTE DE UM ATAQUE DOS ESQUADRÕES DE EXTERMÍNIO DE SHAO KAHN. COMO UM RESULTADO ELE É TODO CHEIO DE CICATRIZES, MANTIDO VIVO UNICAMENTE POR RESPIRADORES ARTIFICIAIS E UMA FÚRIA PARA TERMINAR A CONQUISTA DE SHAO KAHN.



JOGANDO COMO KABAL

Para jogar como Kabal você deverá ter paciência - e estar pronto para executar Teia Girante (Web Spin) a qualquer momento. Zombar de seus oponentes, saltando em sua direção e então atirar uma Bola de Fogo (Fireball) para inesperadamente parar seu movimento para a frente. Este truque mantém Kabal fora de high kicks e conta-ataques.

Quando pega seu rival com uma Web Spin você, naturalmente, quer infligir o maior dano possível. O Combo Ilusório #3 (Juggle Combo #3) vem em mãos adequadas como um seqüência destruidora - completando o seu objetivo de máximo dano. Um momento excelente para envolver um oponente numa Web Spin é quando ele tenta pular por cima de Kabal. Pegá-lo no meio do pulo significa que ele ficará suspenso no ar momentaneamente. Derube o seu adversário desprotegido com um uppercut - ou realmente faça-o pagar com um Combo Juggle. Kabal pode ter um arsenal limitado de ataques, mas os poucos que este misterioso guerreiro tem são brutalmente eficazes.

MOVIMENTOS ESPECIAIS



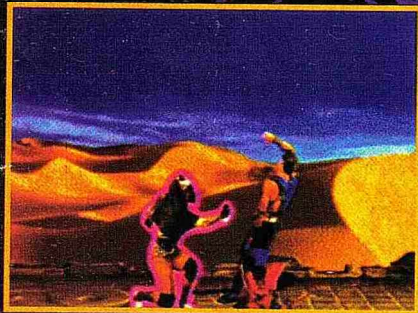
BOLA DE FOGO (FIREBALL):

Utilizando seu capacete, Kabal pode acumular energia e liberá-la em uma grande rajada.



TEIA GIRANTE (WEB SPIN):

Kabal pode dar um bote à frente em uma explosão de felicidade que deixa seus oponentes com uma tontura ofuscante.



SERRA CIRCULAR (GROUND SAW):

Kabal também tem a habilidade de ligar um dispositivo que emite um ruído parecido com o de uma serra circular, vindo de fora da tela, que paraliza os oponentes por alguns segundos.

CODES

FIREBALL:
B, B + HP

WEB SPIN:
B, F + LK

GROUND SAW:
B, B, B + RN

CODES

RESPIRATOR:

D,D,B,F+BL
(A MEIA
DISTÂNCIA)

HEART

ATTACK:

RN,BL,BL,BL,
HK (CLOSE)

ANIMALITY

(RHINO):

(HP),F,F,D,F
(CLOSE)

BABALITY:

RN,RN,LK

FRIENDSHIP:

RN,LK,RN,
RN,U

STAGE

FATALITIES:

BL,BL,HK

MOVIMENTOS DE EXTERMÍNIO

RESPIRADOR (RESPIRATOR):

Kabal lança um tubo no peito de seu oponente e possegue bombeando ar nele. Sua cabeça torna-se imensa e ele flutua para fora do topo da tela. Você ouvirá um sonoro estrondo e peças dele cairão de cima.



ATAQUE DO CORAÇÃO (HEARTH ATTACK):

Se você pensar na aparência cicatrizada de Kabal, espere até ver o "mug" por baixo da máscara - é o bastante para amedrontar seu inimigos até a morte!



ANIMALIDADE (RINOCERONTE) [ANIMALITY (RHINO)]:

Kabal transforma-se em um rinoceronte e chifra seu oponente no peito enviando-o para um longo vôo.



BABALIDADE (BABALITY):

Este bebezinho é muito levemente menos feio que que a sua contraparte adulta.



AMIZADE (FRIENDSHIP):

Kabal expõe seu lado engraçado e faz um amigo assando um grande marsh-mallow em uma fogueira.



COMBOS

COMBOS DE CADEIA DE BOTÕES:

- # 1 LK, LK, B + HK
- # 2 LK, LK, HK, B + HK
- # 3 LK, LK, HP, HP, D + HP + ar
- # 4 LK, LK, HP, HP, D + LP, D + HP

COMBOS ILUSÓRIOS:

- # 1 Web Spin, LK, LK, HK, B + HK
- # 2 Jump Kick, Web Spin, LK, LK, HP, HP, D + HP, Ground Saw
- # 3 Jump Kick, Web Spin, LK, LK, HP, HP, D + HP, Jump Kick, Fireball

SUPER COMBO DE CANTO

Se você puder ludibriar seu oponente levando-o para um dos cantos você poderá infligir maiores danos a ele por...

- 1 conectando com um profundo jumping kick,
- 2 imediatamente executando dois juggle punches,
- 3 seguindo aqueles acima com um low punch parado,
- 4 conectando então com uma Web Spin,
- 5 seguindo tudo acima com um uppercut.

Muito difícil de executar, este combo de canto é divertido de fazer e mesmo mais divertido de se apreciar.

CONTRA-ATAQUES

CONTRA-ATAQUE A SWEEP:

FireBall
Web Spin

CONTRA-ATAQUES A ATAQUES POR SALTOS:

Roundhouse
Standing HK (HK parado)
HP, Web Spin
HP, Ground Saw
HP, Jump Kick, Fireball

JOGANDO CONTRA KABAL

A melhor maneira de defender-se de Kabal é enganar seu oponente ao fazer a Web Spin, bloqueando-a, então, contando com um maciço combo destruidor. Estabeleça o cenário para isto mantendo pressionado o botão Block enquanto aciona o joystick para cima e para baixo. Isto usualmente engana o seu adversário que pensa que você liberou o Block a fim de executar um movimento ou salto para trás. Se ele cai nessa e lança uma Web Spin, use seu combo favorito para exterminar o guerreiro mascarado.

INIMIGOS MAIS PERIGOSOS:

Cyrax, Nightwolf, Jax, Sheeva



FRAQUEZAS

A maior falha na técnica de luta de Kabal é o longo tempo de recuperação que ele leva após uma tentativa bloqueada de Web Spin. Isto deixa-o com a guarda aberta para qualquer número de ataques de seus oponentes. Os movimentos iniciais de sua Ground Saw são também relativamente fáceis de detectar e, conseqüentemente, podem ser contra-atacados com uma variedade de combos mortais.

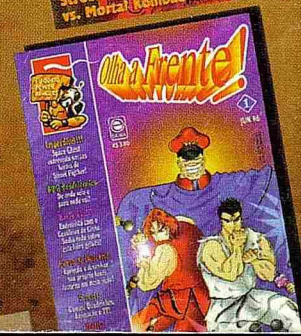
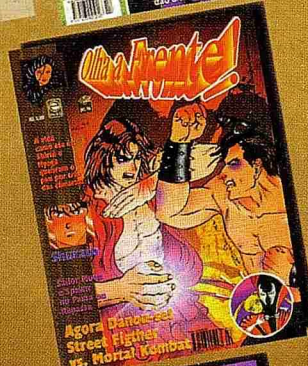
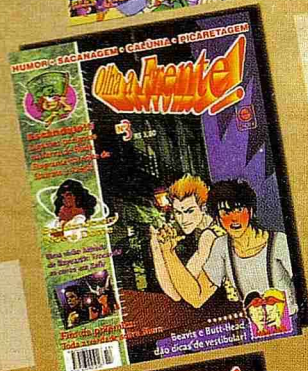
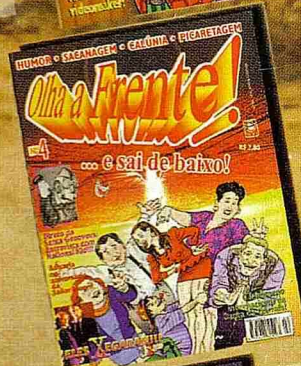
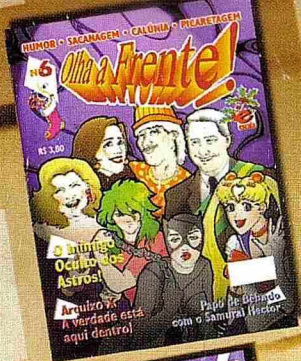
A TELA DA VITÓRIA DE KABAL

Kabal foi uma vez um membro do clan do Mercenário Dragão Preto (Black Dragon Mercenary) ao lado do amigo Kano. Agora Kabal deseja servir à justiça. Ele dá ao círculo do crime algo para temer.



Diretor Presidente: Hércílio de Lourenzi - **Diretor Comercial:** Luiz Antonio de Assis Gomes - **Gerente Administrativo:** Nilson Luiz Festa - **Assistente de Diretoria:** Vera Lúcia P. Morais - **Conselho Editorial:** Andréa Batista Matos, Marcio Fleischmann, Otto Schmidt Jr. - **Editores e Diagramação:** Flávio Rogério Corrêa - **Projeto Gráfico:** O.S. Company Publicidade e Propaganda Ltda. - Rua Conde Siciliano, 379 - Rudge Ramos - Cep.: 09731-130 - São Bernardo do Campo - SP - Tel: (011) 7664-3221 / Fax: (011) 7664-1218 - **Publicidade:** São Paulo: Tel: (011) 265-1061/265-1127 / Fax: (011) 857-9643 - Rio de Janeiro: Tel: (021) 220-1656 / Fax: (021) 532-3446 - Rio Grande do Sul: Tel: (051) 233-3528 / Fax: (051) 233-3332 - **Editores Escala:** Rua Estela Borges Morato, 573 - Caixa Postal 20.009 - Cep.: 02597-970 - Tel: (011) 266-3166 - São Paulo - SP. Impresso na Plural Editora e Gráfica

Ei! Chegou a sua encomenda!



**Chega de correr atrás da
Olha a Frente!**

**Agora é a gente que vai correr
atrás de você!**

**Agora ninguém tem mais desculpas para
não colecionar essa revista picareta.**

Se você não tem os últimos números liga

logo pra gente:

(011)266-3166

e peça a sua.

Encalhe dessa bodega é o que não falta!

Olha a Frente!

corta, tritura e fatia fininho!

Ligue já ou envie o cupom!

(Xerox também vale!)

**Assinale as referências e
quantidades que deseja receber:**

Nome _____

End. _____

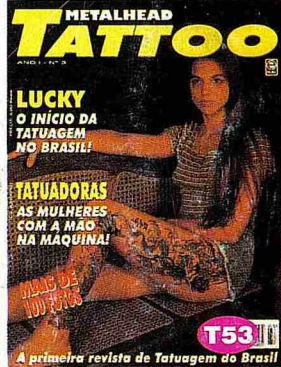
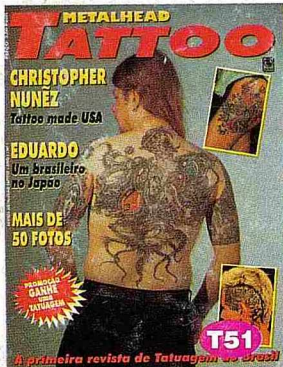
CEP _____ Cidade _____ Estado _____

OF 1 () OF 2 () OF 3 ()

OF 4 () OF 5 () OF 6 ()

Editora Escala Ltda. • Cx. Postal 20.009 • CEP 02597-970 • SP
Mande cheque nominal ou vá até a agência mais próxima do correio e mande vale postal
no valor total do pedido, e você receberá em casa sem nenhuma outra despesa.

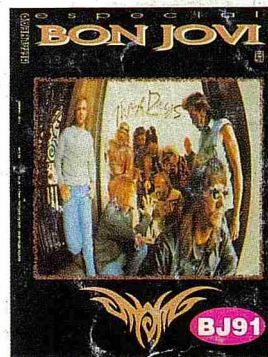
COMPRE AQUI



Metalhead Tattoo é a primeira revista de tatuagem do Brasil. Matérias, entrevistas, informações e muitas fotos. Cód. T50, T51, T52, T53 Apenas R\$ 3,50 cada exemplar.



As maiores bandas do planeta estão nessa série da Revista Metalhead. São 84 páginas em forma de livro onde você vai ter muita informação, fotos e principalmente as traduções das músicas que você mais curte. Cód. ME60, ME61, ME62. Apenas 5,00 cada exemplar.



Você que gosta do Bon Jovi, não pode perder estes produtos super especiais que a Editora Escala preparou para você. São duas revistas com muitas fotos e informações e dois posters. Cód BJ90 e BJ91: R\$ 4,00 cada e Cód. BJ92 e BJ93: R\$2,50 cada.

- revista cód. T50() QTDE.()
- revista cód. T51() QTDE.()
- revista cód. T52() QTDE.()
- revista cód. T53() QTDE.()
- revista cód. ME60() QTDE.()
- revista cód. ME61() QTDE.()
- revista cód. ME62() QTDE.()
- revista cód. BJ90() QTDE.()
- revista cód. BJ91() QTDE.()
- poster cód. BJ92() QTDE.()
- poster cód. BJ93() QTDE.()

Nome _____
 Endereço _____
 Cep _____ Cidade _____ Estado _____

Assinale ao lado as revistas e quantidades e mande cheque nominal ou vale postal no valor total de seu pedido para: Editora Escala Ltda. Cx.P.:20.010 - Cep: 02597-970 - São Paulo - S.P., e você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa.

Não é necessário recortar a sua revista. Basta tirar xerox ou copiar este cupom.