

TODAS LAS FATALITIES

MK: Armageddon



Fatalities

MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON

Por Leonardo Irianni (con el asesoramiento de Blas Giunta)

Algunas reglas generales:

- Siempre, todas las fatalities deben iniciarse al lado de tu enemigo.
- Todas las fatalities deben empezar con un golpe de frente. Luego de realizar el primer golpe se te dará una barra de tiempo que irá en disminución a cada nuevo golpe que vayas sumando a la cadena.
- También podés hacer un finisher de frente al comenzar. En ese caso tu personaje hará sólo el finisher y será puntuado

con una "fatality" normal (foto 01).

- Cada golpe sólo puede usarse una sola vez en cada fatality. Esto quiere decir que no podés usar el mismo golpe diez veces seguidas. Sin embargo hay algunos golpes que pueden usarse dos veces. Estos están marcados en la lista así que no te preocupes.
- Las fatalities no pueden empezar con transiciones. Para poder hacer una transición debés hacer por lo menos un golpe de frente (para empezar) y luego la transición deseada. Esta transición, por ejemplo "boca abajo" sólo puede ser continuada con los golpes propios de ese estado (el enemigo tirado en el suelo, boca abajo).
- Las transiciones no cuentan como golpe en las fatalities de todos los

personajes normales y con armas: renuevan tu barra de tiempo pero no te dan más puntaje. Sin embargo, para los jefes las transiciones sí cuentan.
- Cada golpe tiene sus diferentes duraciones de tiempo. Deberás descubrir cuáles pueden unirse más rápidamente en cada sucesión para lograr el máximo posible.
- Siempre debés terminar tu fatality con un finisher. Si se te acaba el tiempo tu personaje va a caer al suelo y no recibirás puntaje (foto 02).

- **Mucha atención con esto:** por alguna mágica razón los personajes creados no pueden usar ninguna transición en sus fatalities, o sea, están limitados a los golpes y finishers de frente, haciendo realmente difícil lograr un Ultimate Fatality. Por Internet algunas personas dicen haber sido capaces de crear personajes que pueden efectuar transiciones. Esto quizás pueda ser mentira, también puede ser un bug y es posible crear personajes con transiciones, aunque no se sabe de qué factor puede depender (quizás dependa del nombre, de los golpes, de la vestimenta, los factores son innumerables). Así que, si alguno de ustedes crea un personaje capaz de cambiar de transición durante las fatalities hará bien en informar

marnos a los que no sabemos.

- A continuación tenés los puntajes que vas a recibir por la cantidad de cadenas que hagas en cada una de tus fatalities. Quiere decir que para hacer una Ultimate Fatality tenés que hacer diez golpes, mezclando las transiciones que se te ocurren, y luego cerrando la secuencia con un finisher, haciendo un total de once acciones. Para hacer un Deadly Fatality, debés hacer cualquier golpe e inmediatamente un finisher, o una transición y un finisher (dado que las transiciones no cuentan como golpe, salvo que juegues con los jefes)

1. Fatality (esto es cuando hacés solamente un finisher de frente)
2. Deadly Fatality

personajes (ubicados alfabéticamente) y las transiciones que pueden y no utilizar.

Personajes normales: estos personajes pueden usar todos los golpes y todas las transiciones pero no pueden usar armas para hacer las fatalities.

Baraka
Bo Rai Cho
Chameleon
Daegon
Darius
Drahmin
Ermac
Frost
Havik
Hotaru
Hsu Hao
Jade
Jax

Johnny Cage
Kabal (ojo, si bien tiene las mismas armas de Mavado, Kabal no puede sacralas durante la fatality)

Kai
Kitana
Kobra
Kung Lao
Liu Kang
Meat
Motaro
Mokap
Nightwolf

Nitara
Noob Saibot
Quan Chi
Raiden
Rain
Reiko
Reptile
Sektor
Shao Kahn
Sheeva
Shinnok
Shujinko
Sindel
Smoke
Sonya Blade
Stryker
Tanya
Taven

Personajes con espada ('): estos personajes pueden usar su espada para hacer las fatalities pero no pueden usar las transiciones y golpes en los estados boca abajo, boca arriba y de espalda arrodillado.

- lity
3. Killer Fatality
 4. Bloody Fatality
 5. Mortal Fatality
 6. Brutal Fatality
 7. Evil Fatality
 8. Vicious Fatality
 9. Savage Fatality
 10. Extreme Fatality
 11. Ultimate Fatality

- No todos los personajes pueden realizar todas las transiciones. A continuación tenés la lista de cada grupo de



El Gobierno de Estados Unidos, por intermedio de la Secretaria de Estado Condoleezza Rice, ha desmentido oficialmente las versiones que decían que el Presidente George Bush hubiese asesorado al equipo creativo de Mortal Kombat para perfeccionar las Fatalities. "Negamos enfáticamente la participación de nuestro presidente en este tipo de juegos violentos. Es cierto que hizo algunas fatalities a los integrantes del Eje del Mal, pero sólo para defender la Paz Mundial"



01



02