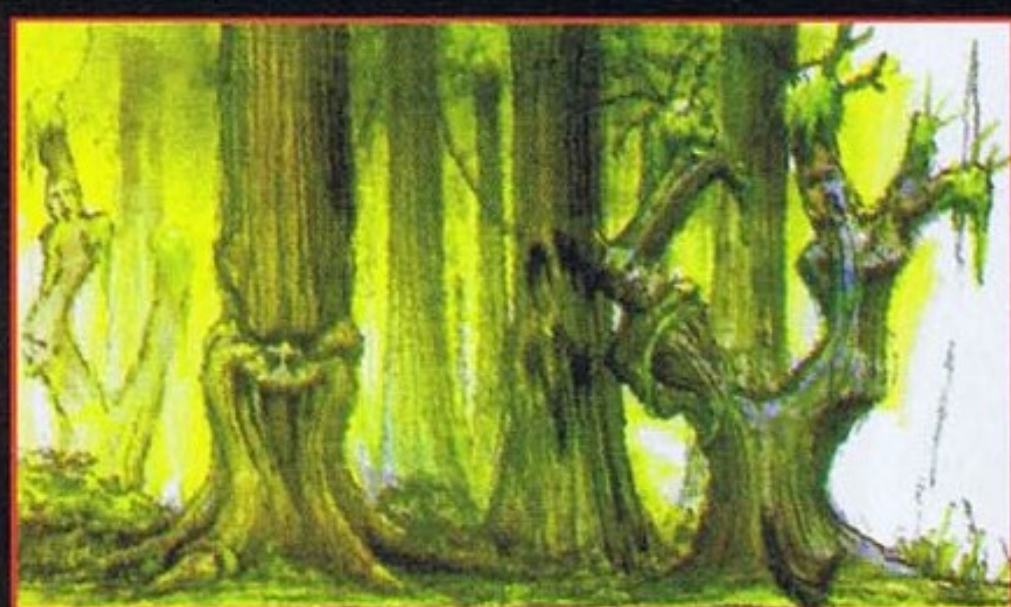


En estas imágenes podéis ver diferentes momentos del proceso de creación de Mortal Kombat II. Desde la filmación de los actores reales sobre un fondo azul hasta el diseño de los escenarios, nada en este cartucho queda libre del toque de la más moderna tecnología.



Así se crea una maravilla

Tras un juego tan avanzado técnicamente como **Mortal Kombat II** se esconde un cuidadoso proceso creativo que comprende varios pasos hasta alcanzar el magnífico aspecto final que posee, de sorprendente similitud con la recreativa.

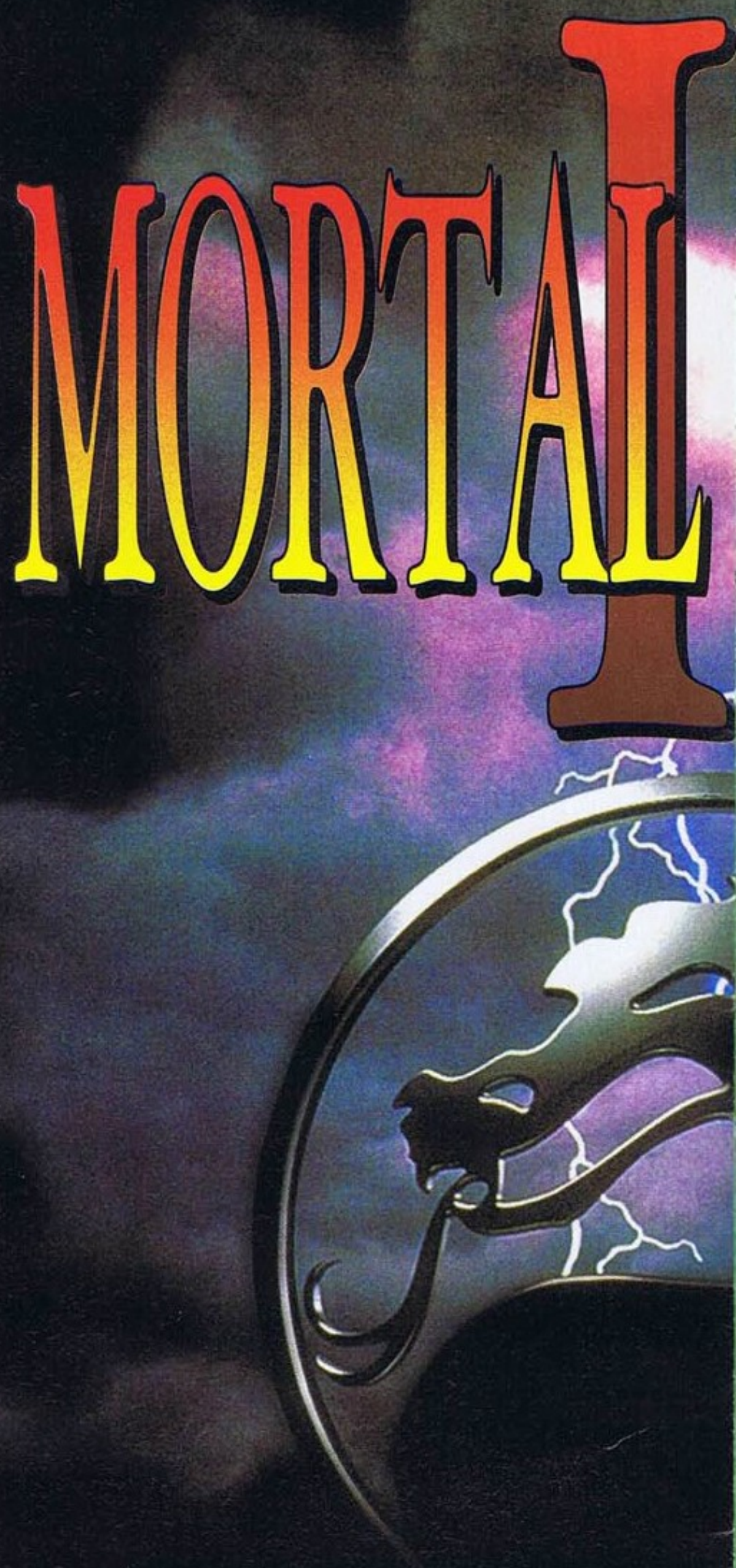
El primero consistió en la **búsqueda de actores reales** que encajasen en la imagen de los personajes -previamente plasmada en bocetos- y que, además, tuviesen la **agilidad suficiente como para imitar los movimientos propios de cada golpe**. La mayoría de ellos fueron elegidos por **John Tobias** (uno de los diseñadores del juego) de entre los clientes de un gimnasio local. Así, por ejemplo, **tras el personaje de Shao Kahn se esconde Brian Glynn, un rocoso culturista**.

Más tarde, se les **filmó sobre una pantalla azul** (la misma técnica que se emplea con los mapas del tiempo de los noticiarios) para, posteriormente, eliminar automáticamente el fondo de color y separar así las **imágenes**, que después fueron **tratadas secuencialmente** para potenciar los colores y la textura muscular de los luchadores. Finalmente, fueron unidas hasta conseguir el efecto de dinamismo que se puede observar en el juego.

El aspecto más espectacular de MKII, los **Fatalities**, son en realidad **imágenes dibujadas a mano** en su mayor parte: uno de los más sobresalientes es el enorme dragón en que se transforma Liu Kang, que se consiguió con la utilización de un **programa de morphing para PC**.

Otra de las curiosidades que querréis saber es **cómo se creó a Kintaro**, el ser mitad hombre-mitad dragón que sustituye a Goro en esta segunda parte del juego. Evidentemente, Kintaro no es la digitalización de un actor de carne y hueso (entre otros detalles, que no se os escape que tiene cuatro brazos), sino que nació de un **molde de látex** creado a partir de una **figura de arcilla y filmado fotograma a fotograma** como en las películas animadas de figuras de plastilina.

El trabajo de digitalización alcanzó hasta a los escenarios, ya que se **grabaron en video trozos de hormigón o mármol** y se trabajó a mano sobre ellos. Con estos detalles comprenderéis por qué los 24 megas de Mortal Kombat II encierran el mejor juego de lucha de todos los tiempos.



En las páginas que siguen vamos a descubrirte un nuevo mundo de lucha. Algo sorprendente, nunca visto, que dejará al gran público de piedra. Vamos a valernos para ello del genial MK II. Y más allá

SIER

KOMBAT

¿Estás preparado para esto?

Todo comenzó hace **500 años**, cuando **Shang Tsung** fue expulsado del **Outworld** como castigo por los crímenes que había cometido. Fue entonces enviado, junto a su pupilo **Goro**, a la Tierra. Su misión: romper el equilibrio de fuerzas y permitir que su maestro, **Shao Kahn**, gobernase por siempre. Sin embargo, fue derrotado. Era el primer MK.

Ahora, de vuelta al Outworld, Shang Tsung ha urdido un plan que le servirá para vengarse y, de paso, salvar el pellejo: un torneo celebrado en el propio Outworld con el mismísimo **Shao Kahn** como anfitrión. En él participarán **doce luchadores**, que formarán una mezcla de caras conocidas y nuevos personajes: de la primera versión desaparecerían **Sonia y Kano**, mientras que **Reptile** y Shang Tsung habrían abandonado sus papeles de personaje oculto y enemigo final respectivamente para pasar a integrar el plantel de participantes. Finalmente, los nuevos responderían a los nombres de **Baraka, Kung Lao, Kitana, Mileena y Jax**.

En el Torneo tendréis que enfrentaros al resto de luchadores y, si quedáis victoriosos, todavía os restarán dos últimos obstáculos hasta alcanzar el título de vencedor: **Kintaro**, un ser monstruoso que sustituye a Goro y pertenece a su misma especie, y **Shao Khan**, el maestro del mal.

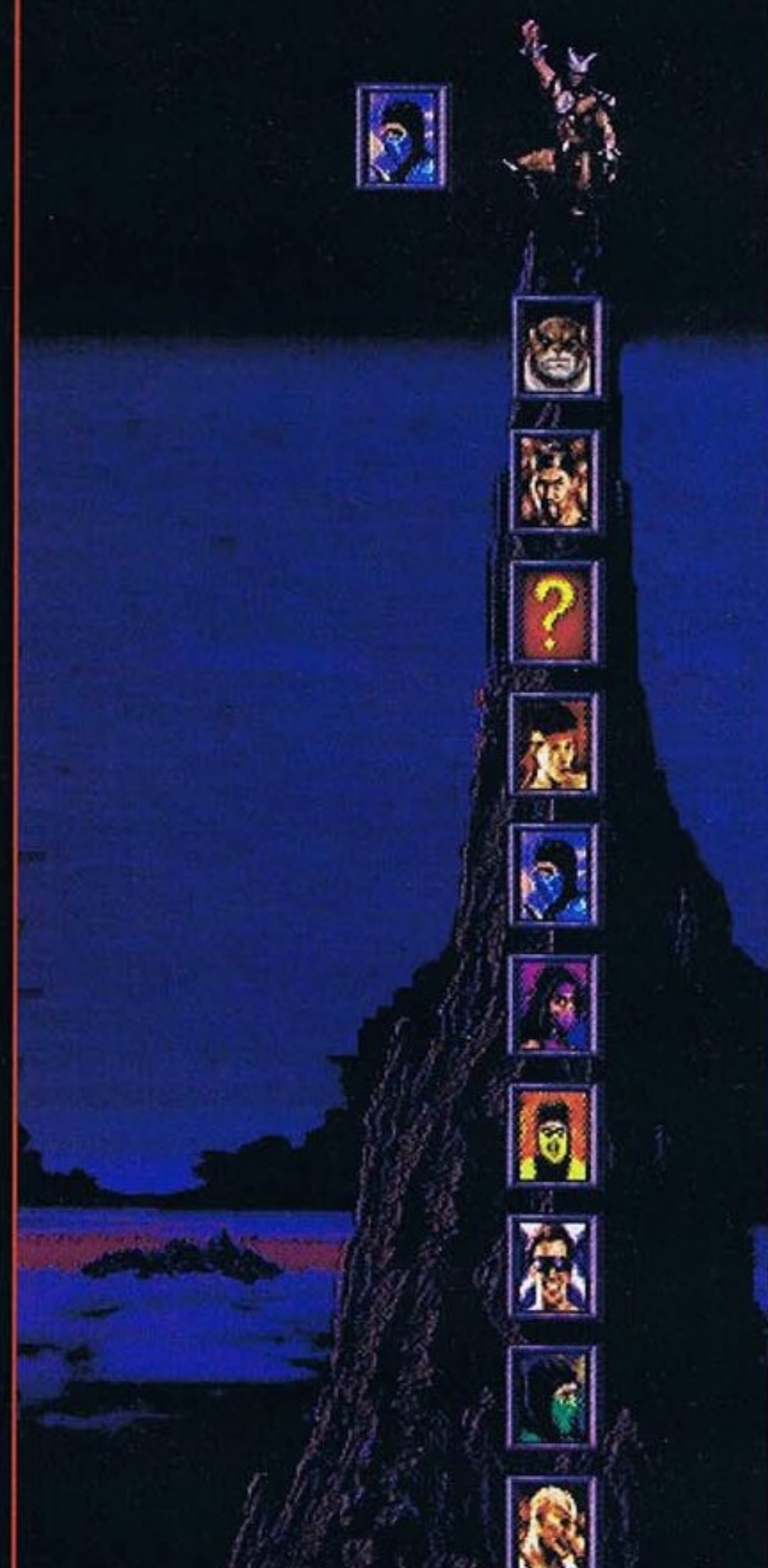
Los que conozcáis la recreativa os daréis cuenta del grado de perfección que se ha conseguido en su conversión para Super Nintendo. La calidad de las digitalizaciones es asombrosa, muy mejorada respecto a la de la primera parte tanto en nitidez como en colorido, y el sonido no se queda a la zaga, especialmente con la impresionantemente grave voz en off que se escucha.

Los movimientos también son más suaves ahora, los golpes especiales salen con facilidad, y además se ven acompañados por dos aspectos fundamentales que le confieren fuerza al juego: la **presencia de la sangre desde el primer momento**, sin censura de ningún tipo, y la gran **variedad de movimientos finales que se ha incorporado**: alucinantes **Fatalities** junto al toque de humor de los **Babalties** y **Friendship Moves**. Todo ello conforma un cartucho irrenunciable, una joya que no debe faltar en ninguna colección.

de ofreceros fatalities y golpes especiales, vamos a mostraros de una forma impactante hasta dónde puede llegar un arcade de golpes de nueva generación. A continuación, los secretos de Mortal Kombat II.



MORTAL KOMBAT BATTLE PLAN



Cómo se realizan los golpes finales

DO

Knock Off: (Estando muy cerca) Adelante, Adelante, Abajo, Arriba.



CAGE WINS
BABALITY!!

Atrás, Atrás,
Atrás, Patada
Alta.



Torso: (Estando muy cerca) Abajo, Abajo, Adelante, Adelante, Puñetazo Bajo.



CAGE WINS
FATALITY

FRIENDSHIP

Abajo, Abajo,
Abajo, Abajo,
Patada Alta.



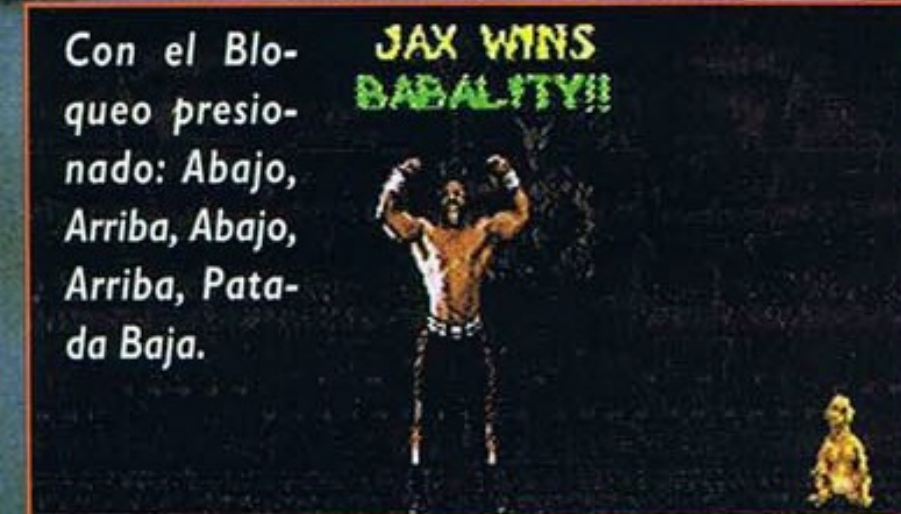
Arms: (Cerca del enemigo) Bloqueo, Bloqueo, Bloqueo, Bloqueo, Puñetazo Bajo.



JAX WINS
FATALITY

Con el Blo-
queo presio-
nado: Abajo,
Arriba, Abajo,
Arriba, Pata-
da Baja.

JAX WINS
BABALITY!!



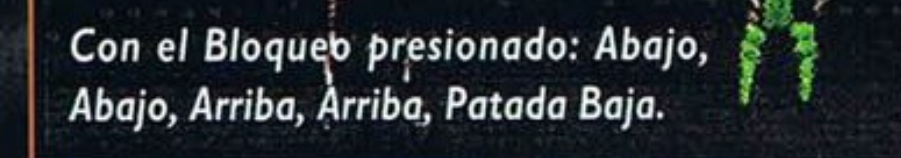
Clap: (Estando muy cerca) Puñetazo Bajo + Adelante, Adelante, Adelante, Soltar Puñetazo Bajo.



JAX WINS
FATALITY

FRIENDSHIP

Con el Bloqueo presionado: Abajo,
Abajo, Arriba, Arriba, Patada Baja.



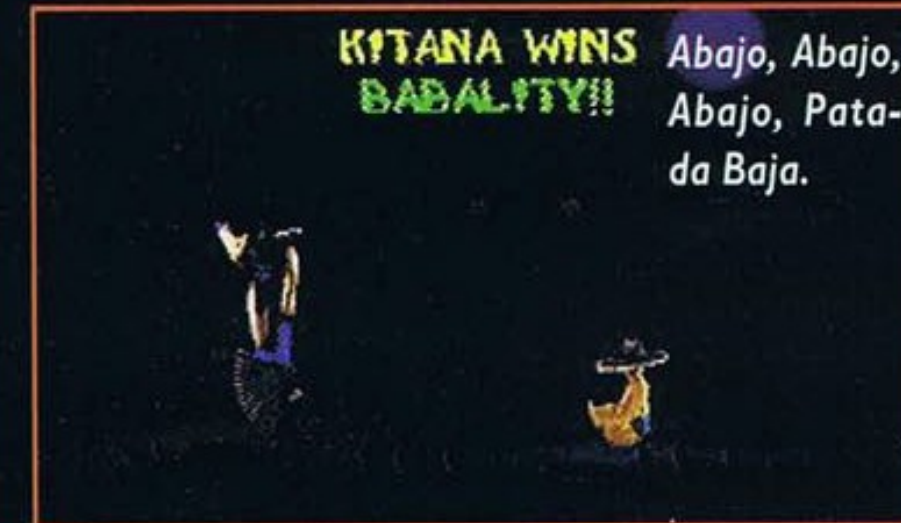
Kiss: (Estando muy cerca) Patada Baja + Adelante, Adelante, Abajo, Adelante, soltar Patada Baja.



KITANA WINS
FATALITY

KITANA WINS
BABALITY!!

Abajo, Abajo,
Abajo, Pata-
da Baja.



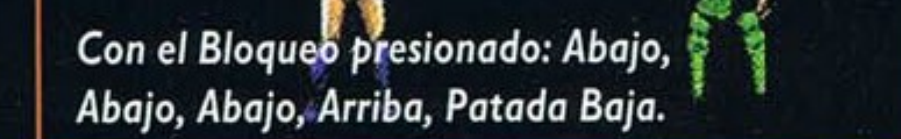
Decapitation: (Estando muy cerca) Bloqueo, Bloqueo, Bloqueo, Patada Alta.



KITANA WINS
FATALITY

FRIENDSHIP

Con el Bloqueo presionado: Abajo,
Abajo, Abajo, Arriba, Patada Baja.



J
O
H
N
Y

C
A
G
E

J
A
X

K
I
T
A
N
A

K
U
N
G

L
A
O

Split: (Cerca del enemigo) Adelante, Adelante, Adelante, Patada Baja.



KUNG LAO WINS
BABALTY!!



Atrás, Atrás,
Adelante,
Adelante, Pa-
tada Alta.



Hat: (Desde un extremo) Puñetazo Bajo + Atrás, Adelante, soltar Puñetazo Bajo y guiar el sombrero.

FRIENDSHIP

Atrás, Atrás, Atrás,
Abajo, Patada Alta.



LIU KANG

Dragon: (Estando muy cerca) Abajo, Adelante, Atrás, Atrás, Patada Alta.



LIU KANG WINS
BABALITY!!

Abajo, Abajo,
Adelante,
Atrás, Patada
Baja.



Uppercut: (Cerca del enemigo) Bloqueo + Girar el pad 360 grados.



FRIENDSHIP

Adelante, Atrás, Atrás,
Atrás, Patada Baja.



Man Eaten: (Estando muy cerca) Presionar Patada Alta 2 segundos y soltar.



MILEENA WINS
BABALITY!!

Abajo, Abajo,
Abajo, Pata-
da Alta.



MILEENA WINS
FATALITY



Multi Sai: (Es-
tando muy cer-
ca) Adelante,
Atrás, Adelante,
Puñetazo Bajo.

FRIENDSHIP

Con el Blo-
queo presio-
nado: Aba-
jo, Abajo,
Abajo, Arri-
ba, Patada
Alta.



Cómo se realizan los golpes finales

DO

Tongue: (A media distancia) Atrás, Atrás, Abajo, Puñetazo Bajo.



REPTILE WINS
FATALITY

REPTILE WINS
BABALITY!!

Abajo, Atrás,
Atrás, Patada
Baja.



Invisible: (Estando muy cerca) Bloqueo + Arriba, Arriba, Abajo, Puñetazo Alto para ha-
cerse invisible. Inmediatamente, Adelante, Adelante, Abajo, Patada Alta.



REPTILE WINS
FATALITY

FRIENDSHIP

Atrás, Atrás, Abajo, Patada Baja.



R
E
P
T
I
L
E

Flaming Bones: (Cerca del enemigo) Arriba, Arriba, Puñetazo Alto.



SCORPION WINS
BABALITY!!

Abajo, Atrás,
Atrás, Patada
Alta.



Slash: (Estando muy cerca) Presionar Puñetazo Alto + Abajo,
Adelante, Adelante, Adelante. Soltar Puñetazo Alto.



SCORPION WINS
FATALITY

FRIENDSHIP

Atrás, Atrás, Abajo, Patada Alta.



Inside Out: (Cerca del enemigo) Presionar Patada Alta 4 segundos y soltar.



SHANG TSUNG WINS
FATALITY

SHANG TSUNG WINS
BABALITY!!

Atrás, Ade-
lante, Abajo,
Patada Alta.



Soul Stealer: (Estando muy cerca) Bloqueo + Arriba, Abajo, Arriba, Patada Baja.



SHANG TSUNG WINS
FATALITY

FRIENDSHIP

Atrás, Atrás, Abajo, Adelante, Pa-
tada Alta.



SCORPION

SHANG TSUNG

**S
U
B**



(Desde un extremo) Presionar Puñetazo Bajo + Atrás, Atrás, Abajo, Adelante. Soltar Puñetazo Bajo.

**Z
E
R
O**



Freeze: (Cerca del enemigo) Adelante, Adelante, Abajo, Patada Alta. Acercarse y Adelante, Abajo, Adelante, Adelante, Puñetazo Alto.



Abajo, Atrás, Atrás, Patada Alta.



Atrás, Atrás,
Abajo, Pata-
da Alta.

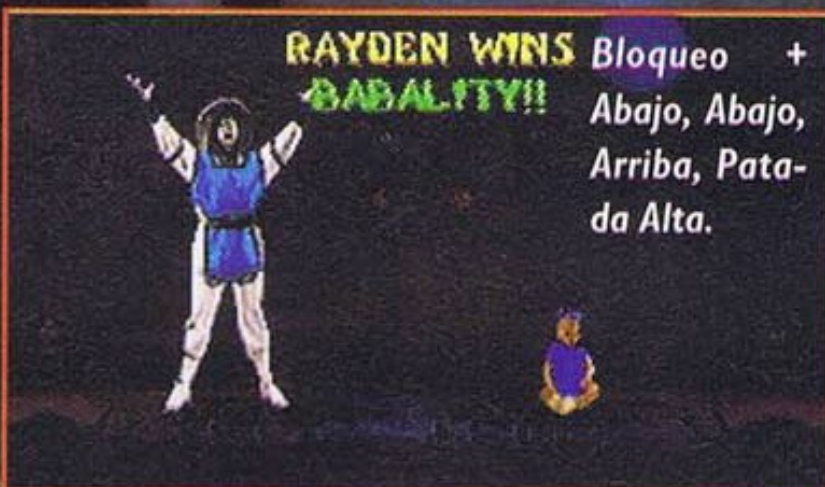
RAYDEN

Shocker: (Estando muy cerca) Presionar Patada Baja 3 segundos. Soltar y presionar repetidamente Bloqueo y Patada Baja.



RAYDEN WINS
BABALITY!!

Bloqueo +
Abajo, Abajo,
Arriba, Pata-
da Alta.



FRIENDSHIP

Abajo, Atrás, Adelante, Pa-
tada Alta.



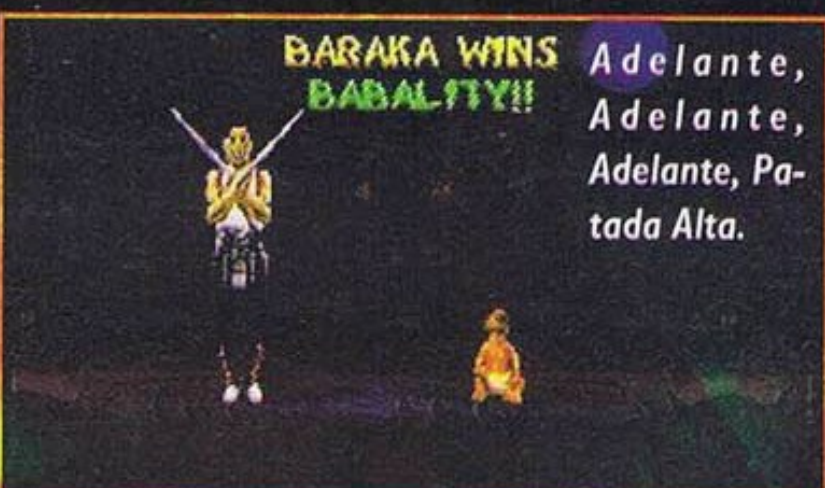
BARAKA

Lift: (Estando muy cerca) Atrás, Adelante, Abajo, Adelante, Puñetazo Bajo.



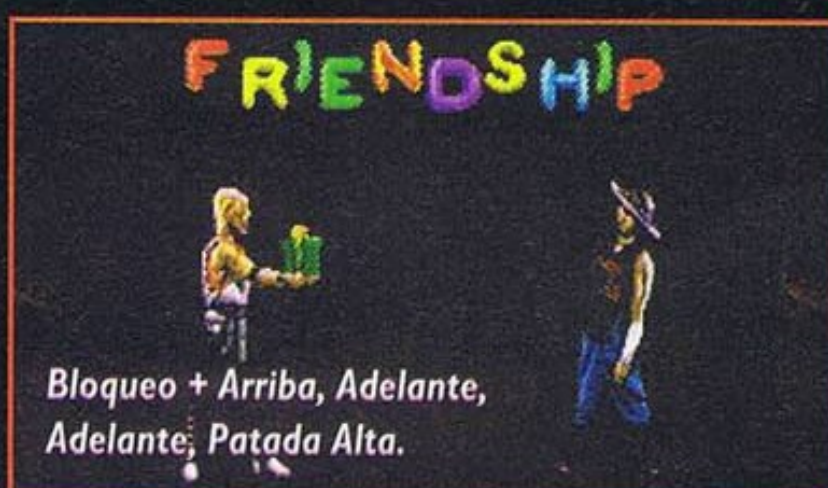
BARAKA WINS
BABALITY!!

Adelante,
Adelante,
Adelante, Pa-
tada Alta.



FRIENDSHIP

Bloqueo + Arriba, Adelante,
Adelante, Patada Alta.



Nota: Para ejecutar babalities y friendships debes ganar el segundo asalto sin utilizar los puñetazos.

Ya están aquí los primeros trucos

- **Modo 2 Players con cuatro personajes cada uno:** En la pantalla de presentación presiona L, R y Start.
- **Para eliminar las presas:** Después de elegir luchador en el Modo 2 Jugadores, presiona Abajo y Puñetazo Alto en ambos mandos, en la pantalla que anuncia la pelea.
- **La máquina elige luchador:** Presiona Arriba y Start en la pantalla "Choose your Fighter".

