

# Mortal Kombat 4 FAQ/Move List (Spanish)

by Samurai Katsu

Updated to v2.3 on Apr 4, 2005

-- Mortal Kombat 4 --

Guía de Movimientos versión 2.2

Consolas cubiertas en esta Guía:

- Nintendo 64
- Playstation One
- Arcade Tercera revisión
- PC

-----  
Contenido:

1. HISTORIAL DE VERSIONES
2. HISTORIA DEL MORTAL KOMBAT 4
3. CONTROLES DEFAULT
  - 3.1. NINTENDO 64
  - 3.2. PLAYSTATION ONE
  - 3.3. ARCADE
  - 3.4. PC
4. SÍMBOLOS Y EXPRESIONES
5. PERSONAJES Y MOVIMIENTOS
  - 5.1. FUJIN
  - 5.2. GORO
  - 5.3. JAREK
  - 5.4. JACKSON "JAX" BRIGGS
  - 5.5. JOHNNY CAGE
  - 5.6. KAI
  - 5.7. LIU KANG
  - 5.8. NOOB SAIBOT
  - 5.9. QUAN CHI
  - 5.10. LORD RAIDEN
  - 5.11. REIKO
  - 5.12. REPTILE
  - 5.13. SCORPION
  - 5.14. SHINNOK
  - 5.15. SONYA BLADE
  - 5.16. SUB-ZERO
  - 5.17. TANYA
6. OTROS PERSONAJES
  - 6.1. KITANA
  - 6.2. KUNG LAO
  - 6.3. BARAKA
  - 6.4. MILEENA
  - 6.5. CYRAX
  - 6.6. SEKTOR

7. PERSONAJES OCULTOS

- 7.1. GORO
- 7.2. NOOB SAIBOT

8. COMBINACIONES

- 8.1. FUJIN
- 8.2. GORO
- 8.3. JAREK
- 8.4. JAX
- 8.5. JOHNNY CAGE
- 8.6. KAI
- 8.7. LIU KANG
- 8.8. NOOB SAIBOT
- 8.9. QUAN CHI
- 8.10. RAIDEN
- 8.11. REIKO
- 8.12. REPTILE
- 8.13. SCORPION
- 8.14. SHINNOK
- 8.15. SONYA
- 8.16. SUB-ZERO
- 8.17. TANYA
- 8.18. COMBINACIONES PARA TODOS LOS PERSONAJES

9. SECRETOS

- 9.1. NINTENDO 64
- 9.2. PLAYSTATION ONE
- 9.3. ARCADE
- 9.4. PC

10. COPYRIGHT Y AGRADECIMIENTOS

1. HISTORIAL DE VERSIONES

Marzo 07, 2005 v 2.4 = Se añadió como cambiar los comandos en PC.

Febrero 24, 2005 v 2.2 = Se añadió en la sección 6 de los personajes ocultos y en la sección 9 de los secretos la versión para PC.

Febrero 23, 2005 v 2.0 = Se añadió la sección 8 de las combinaciones de los personajes y la sección 9 de los secretos.

Enero 26, 2005 v 1.0 = Inicio de esta guía.

2. HISTORIA DEL MORTAL KOMBAT 4

Hace miles de años atrás en una batalla con un antiguo dios caído conocido como Shinnok, yo fui el responsable de la muerte de una civilización entera.

Para librar a todos los reinos de la amenaza de Shinnok, emprendí una

guerra que hundió a la Tierra en siglos de oscuridad y desapareció a Shinnok dentro de un lugar llamado el Netherealm.

Ahora después de la derrota de Shao Kahn a manos de los guerreros de la Tierra, Shinnok se las arregló para escapar de los límites del Netherealm.

Ahora la guerra se está luchando de nuevo. Solo que esta vez puede ser ganada por mortales.

- Palabras de Raiden

-----

-----

-----

-----

### 3. CONTROLES DEFAULT

#### 3.1. NINTENDO 64

- High Punch - A
- Low Punch - B
- High Kick - C Arriba
- Low Kick - C Derecha
- Run - C Izquierda
- Block - C Abajo ó Z
- Side Step In - L
- Side Step Out - R

#### 3.2. PLAYSTATION ONE

- High Punch - Cuadrado
- Low Punch - X
- High Kick - Triángulo
- Low Kick - Círculo
- Run - L1
- Block - R1
- Side Step In - L2
- Side Step Out - R2

#### 3.3. ARCADE

- High Punch - HP
- Low Punch - LP
- High Kick - HK
- Low Kick - LK
- Run - RN
- Block - BL

#### 3.4. PC

Para cambiar la configuración (como le sea más fácil de usar) de los controles en cualquier momento durante una batalla presione F2 y vaya a la opción "Keyboard", esto le mostrará la pantalla para cambiar los comandos. Para ir del jugador 1 al 2 o viceversa solo debe usar las teclas (r) ó (l).

-----

-----

-----  
-----  
4. EXPLICACIÓN DE SÍMBOLOS Y EXPRESIONES:

HP = High Punch

LP = Low Punch

HK = High Kick

LK = Low Kick

RN = Run

BL = Block

Arriba, Atrás, Abajo, Adelante = Comandos Direccionales  
-----  
-----  
-----  
-----

5. PERSONAJES Y MOVIMIENTOS

5.1. FUJIN

Biografía:

Fujin, el Dios del Viento, es uno de los 4 Dioses de los Elementos que reside en un templo Shaolin en lo alto de las montañas de Asia y es el primero que se pondrá en el camino de quien quiera robarse el Amuleto Sagrado de los Elementos. El día en el que comenzó la amenaza de Shinnok, él logra escapar del Panteón Eterno de los Dioses, salvándose así del exterminio. Fujin y Raiden idearon un plan y fueron ayudados por los humanos que iban a participar en el torneo. Fujin, al igual que Raiden, sacrificó su inmortalidad para entrar al torneo y tener una chance de salvar el Reino de la Tierra.

Lista de Movimientos:

Draw/Throw Weapon: Atrás, Atrás, LP

Whirlwind Spin: Adelante, Abajo, Adelante, LP (Aguanta LP para continuar girando)

Levitate: Adelante, Abajo, Adelante, HP

Slam: Después de Levitate presionar Atrás, Adelante, Abajo, LK

Super Knee: Abajo, Adelante, HK

Air Dive Kick: Abajo + LK en el aire

Head Toss: LP cerca del oponente

Shoulder Breaker: LK cerca del oponente

Fatality 1: RN + BL 6 veces (a distancia)

Fatality 2: Abajo, Adelante, Adelante, Arriba, BL (a distancia)

Goro's Lair: Atrás, Adelante, Atrás, HP (cerca)

Prision Stage: Abajo, Abajo, Abajo, HK (cerca)

-----  
5.2. GORO

Biografía:

Se pensó que había muerto tras su derrota por parte de Liu Kang, pero en realidad estaba oculto en el Outworld. Desaparecido por un tiempo, vuelve para tratar de vengarse de Liu Kang. Y para ello decide aliarse a Shinnok y se convierte en su guardaespaldas personal.

Lista de Movimientos:

Fireball: Adelante, Atrás, HP  
Hand Swipe: Adelante, Adelante, HP  
Crushing Stomp: Adelante, Adelante, Atrás, HK  
Weak Uppercut: Abajo, Abajo, HP  
Big Boot: Atrás, Atrás, HK  
Ground Stomp: Atrás, Adelante, Abajo, Abajo, HK  
Multiple Punches and Throw: LP cerca del oponente  
Backbreaker and Throw: LK cerca del oponente  
Goro no posee Fatalities.

-----

### 5.3. JAREK

Biografía:

Considerado el último miembro del Dragón Negro, Jarek es hecho prisionero por las Fuerzas Especiales, luego de una persecución. Sonya se enfoca en la nueva amenaza: Shinnok. Para ello Sonya debió liberar a Jarek para que los ayudara. Jarek es consciente de que su única oportunidad de salir vivo de esa pesadilla es unirse a las Fuerzas Especiales. De esta manera se encuentra luchando junto a Sonya y los guerreros de la Tierra.

Lista de Movimientos:

Draw/Throw Weapon: Adelante, Adelante, HP  
Cannonball Roll: Atrás, Adelante, LK  
Spinning Blade: Abajo, Atrás, LP  
Ground Shaker: Atrás, Abajo, Atrás, HK  
Vertical Roll: Adelante, Abajo, Adelante, HP  
Power Bomb: LP cerca del oponente  
Leg Breaker: LK cerca del oponente  
Fatality 1: Adelante, Atrás, Adelante, Adelante, LK (cerca)  
Fatality 2: Arriba, Arriba, Adelante, Adelante, BL (a distancia)  
Goro's Lair: Atrás, Adelante, Adelante, LP (cerca)  
Prision Stage: Adelante, Abajo, Adelante, HK (cerca)

-----

### 5.4. JACKSON "JAX" BRIGGS

Biografía:

Cuando de Sonya huye por perseguir al último miembro del Black Dragon, Jarek, él va en camino tras ella para ayudarla a atraparlo. Y pronto se encuentra con que deberá enfrentar la amenaza de Shinnok y deben hacer un pacto con Jarek para ayudar a Raiden y no pelear entre sí.

Lista de Movimientos:

Draw/Throw Weapon: Atrás, Abajo, Adelante, HP  
Ground Pound: Adelante, Adelante, Abajo, LK  
Dash Punch: Abajo, Atrás, LP  
Backbreaker: BL en el aire  
Fireball: Abajo, Adelante, LP  
Single Slam: LP cerca del oponente  
Multi-Slam: LP cerca del oponente, (RN + BL + HK), (HP + LP + LK),

(HP + BL + LK), (HP + LP + HK + LK)

Leg Breaker: LK cerca del oponente

Fatality 1: Aguanta LK desde que el round comienza y cuando dice "Finish Him/Her" hacer Adelante, Adelante, Abajo, Adelante y soltar LK (cerca)

Fatality 2: Atrás, Adelante, Adelante, Abajo, BL (cerca)

Goro's Lair: Adelante, Adelante, Atrás, HP (cerca)

Prision Stage: Adelante, Adelante, Atrás, LK (cerca)

-----  
5.5. JOHNNY CAGE

Biografía:

Al haber sido derrotado Shao Kahn, el alma de Johnny Cage quedó libre. Desde los cielos, Raiden restaura su alma en la Tierra para unirse a Liu Kang en su batalla contra Shinnok. Una vez más esta estrella de Hollywood se encuentra otra vez peleando del lado de los guerreros terrestres.

Lista de Movimientos:

Draw/Throw Weapon: Adelante, Abajo, Adelante, LK

Shadow Kick: Atrás, Adelante, LK

Uppercut: Back, Abajo, Atrás, HP

High Fireball: Abajo, Adelante, HP

Low Fireball: Abajo, Atrás, LP

Crotch Punch: BL + LP

Side Slam: LP cerca del oponente

Flip Torso Kick: LK cerca del oponente

Fatality 1: Adelante, Atrás, Abajo, Abajo, HK (cerca)

Fatality 2: Abajo, Abajo, Adelante, Abajo, BL (cerca)

Goro's Lair: Atrás, Adelante, Adelante, LK (cerca)

Prision Stage: Abajo, Adelante, Adelante, HK (cerca)

-----  
5.6. KAI

Biografía:

Criado en la Orden de la Luz durante toda su vida, al igual que Liu Kang, decidió no formar más parte de éste clan. Kai aprendió todas sus técnicas de los grandes maestros de Asia. Hace tiempo, Kai y Liu Kang eran antiguos amigos y aliados. Kai había viajado al Lejano Este luego de su encuentro con él en América. Ahora vuelven a encontrarse para ayudar a Raiden en su batalla contra Shinnok para salvar al Reino de la Tierra.

Lista de Movimientos:

Draw/Throw Weapon: Abajo, Atrás, LP

Falling Fireball: Atrás, Atrás, HP

Rising Fireball: Adelante, Adelante, LP

Handstand Moves: BL + LK

Legspin: Aguanta LP

Thrust Kick: HK ó LK

Stand Up: BL

Turbo Air Fist: Abajo, Adelante, HP

Super Roundhouse Kick: Abajo, Adelante, LK

Head Toss: LP cerca del oponente

Backbreaker: LK cerca del oponente

Fatality 1: Aguanta BL y hacer Arriba, Adelante, Arriba,

Atrás, HK (cerca)

Fatality 2: Arriba, Arriba, Arriba, Abajo, BL (a distancia)

Goro's Lair: Atrás, Adelante, Abajo, HK (cerca)

Prision Stage: Adelante, Adelante, Abajo, BL (cerca)

-----  
5.7. LIU KANG

Biografía:

Liu Kang se había dirigido a Edenia para rescatar a Kitana, quien había sido raptada por Quan Chi. Al no tener éxito en su misión, regresa a la Tierra y reúne a los mejores guerreros de la Tierra para liberar al reino de Edenia y para ayudar a Raiden a derrotar a Shinnok.

Lista de Movimientos:

Draw/Throw Weapon: Atrás, Adelante, LK

Fireball: Adelante, Adelante, HP (también en el aire)

Low Fireball: Adelante, Adelante, LP

Flying Kick: Adelante, Adelante, HK

Bicycle Kick: Aguanta LK 3 seg., soltar

Body Slam: LP cerca del oponente

Spine Breaker: LK cerca del oponente

Fatality 1: Adelante, Adelante, Adelante, Abajo, (HK + LK + BL) (a distancia)

Fatality 2: Adelante, Abajo, Abajo, Arriba, HP (cerca)

Goro's Lair: Adelante, Adelante, Atrás, HK (cerca)

Prision Stage: Adelante, Adelante, Atrás, LP (cerca)

-----  
5.8. NOOB SAIBOT

Biografía:

Tenía órdenes de atacar cuando Shao Kahn bajara la guardia para que Shinnok tenga el poder sobre los dos reinos y poder tomar venganza de los dioses que lo condenaron al Netherealm.

Lista de Movimientos:

Draw/Throw weapon: Adelante, Adelante, HK

Straight Fireball: Abajo, Adelante, LP

Downward Air Fireball: Abajo, Adelante, LP en el aire

No Block Orb: Atrás, Atrás, Adelante, Adelante, HK

Air Throw: BL en el aire

Teleport Slam: Abajo, Arriba, BL

Toss: LP cerca del oponente

Leg Breaker: LK cerca del oponente

Goro's Lair: Abajo, Abajo, Atrás, Atrás, HK (cerca)

Prision Stage: Adelante, Abajo, Adelante, HK (cerca)

-----  
5.9. QUAN CHI

Biografía:

Quan Chi es un hechicero vagando libre, experto en artes negras. Él usa sus conocimientos para liberar a Shinnok del Netherealm. A cambio por sus servicios, Shinnok le garantiza el puesto de archi-hechicero en sus dominios del Netherealm. Aunque inconforme, Quan Chi hace una réplica falsa del amuleto de los elementos y conserva la original para

traicionarlo cuando los guerreros de la Tierra sean destruidos.

Lista de Movimientos:

Draw/Throw Weapon: Abajo, Atrás, HK

Air Throw: BL en el aire

Tele-Stomp: Adelante, Abajo, LK

Green Skull Fireball: Adelante, Adelante, LP

Weapon Steal: Adelante, Atrás, HP

Dash Kick: Adelante, Adelante, HK

Suplex: LP cerca del oponente

Knees Breaker: LK cerca del oponente

Fatality 1: Aguanta LK 5 seg. y hacer Adelante, Abajo, Adelante y soltar LK (a distancia)

Fatality 2: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, LP (a distancia)

Goro's Lair: Adelante, Adelante, Abajo, LK (cerca)

Prision Stage: Adelante, Adelante, Abajo, HP (cerca)

-----

#### 5.10. LORD RAIDEN

Biografía:

Esta vez, Raiden se enfrenta a su propio padre Shinnok, uno de los Dioses Mayores, creadores de nuestro planeta. Shinnok consiguió entrar a su dimensión tras conseguir el amuleto de los elementos y luego fue condenado al Netherealm, mientras que el amuleto fue enterrado profundamente bajo las montañas de Asia y custodiado por los Dioses de los Elementos, ya que no se puede destruir. Raiden es resucitado por los Dioses Mayores al morir Shao Kahn y cuando vuelve a la Tierra se encuentra con la amenaza de su padre Shinnok y sus tropas lideradas por Quan Chi.

Lista de Movimientos:

Draw/Throw Weapon: Adelante, Atrás, HP

Torpedo: Adelante, Adelante, LK

Spark: Abajo, Atrás, LP

Teleport: Abajo, Arriba

Power Bomb: LP cerca del oponente

Face Breaker: LK cerca del oponente

Fatality 1: Aguanta BL y hacer Adelante, Atrás, Arriba, Arriba, HK (cerca)

Fatality 2: Aguanta BL y hacer Abajo, Arriba, Arriba, Arriba, HP (cerca)

Goro's Lair: Adelante, Adelante, Abajo, LP (cerca)

Prision Stage: Abajo, Adelante, Atrás, BL

-----

#### 5.11. REIKO

Biografía:

Reiko era un lugarteniente de Shinnok en el Netherealm. Shinnok nombró a Reiko "General de las Tropas Armadas del Netherealm". Con este hecho Reiko se transforma en el hombre de más confianza de Shinnok. Pero durante una rebelión Reiko es asesinado y fue reemplazado por Reptile. Apenas comienza invasión de Shinnok, Reiko aparece sorpresivamente y hace creer a todos que resucitó. Había un rumor que decía que en realidad, su cuerpo estaba habitado por el alma de Shao Kahn, aprovechando que éste era el hombre de más confianza de su padre. El objetivo de Kahn era ayudar a Shinnok a exterminar las fuerzas



terrestres y luego eliminarlo para así convertirse en el nuevo gobernante del Outworld, la Tierra y el Netherealm.

Lista de Movimientos:

Draw/Throw Weapon: Adelante, Abajo, Atrás, HP  
Teleport Slam: Abajo, Arriba, BL  
Quick Spin Behind: Atrás, Adelante, LK  
Ninja Stars: Abajo, Adelante, LP  
Flip Kick: Atrás, Abajo, Adelante, HK  
Power Bomb: LP cerca del oponente  
Arms Breaker: LK cerca del oponente  
Fatality 1: Adelante, Abajo, Adelante, (LP + HK + LK + BL) (cerca)  
Fatality 2: Atrás, Atrás, Abajo, Abajo, HK (a 3 pasos)  
Goro's Lair: Adelante, Adelante, Abajo, LK (cerca)  
Prision Stage: Abajo, Abajo, Atrás, LP (cerca)

-----  
5.12. REPTILE

Biografía:

Reptile perteneció a una raza, ya extinta a manos de Shao Kahn, de reptiles de la cual él es el único sobreviviente. Fue exiliado al Netherealm por cometer genocidio contra otras especies. Allí mismo se encuentra con Shinnok, el cual le promete que si le ayuda en la batalla, lo transportará en el tiempo a Zattera, ciudad natal de Reptile.

Lista de Movimientos:

Draw/Throw Weapon: Atrás, Atrás, LK  
Acid Bubbles: Abajo, Adelante, HP  
Dashing Low Punch: Atrás, Adelante, LP  
Invinsibility: BL + HK  
Super Krawl: Atrás, Adelante, LK  
Toss: LP cerca del oponente  
Neck Breaker: LK cerca del oponente  
Fatality 1: Aguanta (HP + LP + HK + LK) y presiona Arriba (cerca)  
Fatality 2: Arriba, Abajo, Abajo, Abajo, HP (a distancia)  
Goro's Lair: Abajo, Abajo, Adelante, HK (cerca)  
Prision Stage: Abajo, Adelante, Adelante, LP (cerca)

-----  
5.13. SCORPION

Biografía:

Scorpion, con esperanzas de descubrir la verdad sobre su pasado, Quan Chi le propone perdonar su vida a cambio de sus servicios contra los mortales de la Tierra. Él no puede rechazar la oferta y acepta, pero ocultando motivos. Scorpion tratará de aniquilar a Sub-Zero para liberar su alma pero se dará cuenta de que su familia en realidad fue asesinada por Quan Chi y no por guerrero del Lin Kuei.

Lista de Movimientos:

Draw/Throw Weapon: Adelante, Adelante, HK  
Spear: Atrás, Atrás, LP  
Teleport Punch: Abajo, Atrás, HP  
Flame Breath: Abajo, Adelante, LP  
Air Throw: BL en el aire  
Side Slam: LP cerca del oponente

Arm Breaker: LK cerca del oponente  
Fatality 1: Atrás, Adelante, Adelante, Atrás, BL (a 3 pasos)  
Fatality 2: Atrás, Adelante, Abajo, Arriba, HP (a 3 pasos)  
Goro's Lair: Atrás, Adelante, Adelante, LK (cerca)  
Prision Stage: Adelante, Abajo, Abajo, LK (cerca)

-----  
5.14. SHINNOK

Biografía:

Luego de su batalla con su hijo Raiden, Shinnok fue sentenciado al Netherealm. Luego de unos años, Quan Chi, un hechicero vagabundo libre, entra al Netherealm y libera a Shinnok con la condición que cuando éste sea gobernador del Netherealm, Quan Chi sea su archi-hechicero. Shinnok decide invadir la Tierra y tratar de tomar venganza de Raiden, con el amuleto sagrado de los 4 elementos que robaron, pero no sabía que el poseía una copia mientras que Quan Chi tenía el original.

Lista de Movimientos:

Draw/Throw Weapon: Atrás, Adelante, LP (el puede hacer draw/throw weapon de cualquier personaje que el personifique).

Personificaciones:

Quan Chi: Atrás, Adelante, Atrás, Adelante, LK  
Liu Kang: Atrás, Atrás, Adelante, HK  
Sub-Zero: Abajo, Atrás, LP  
Sonya: Adelante, Abajo, Adelante, HP  
Reiko: Atrás, Atrás, Atrás, BL  
Scorpion: Adelante, Atrás, LP  
Tanya: Atrás, Adelante, Abajo, BL  
Kai: Adelante, Adelante, LK  
Jarek: Atrás, Atrás, LK  
Reptile: Atrás, Atrás, Adelante, BL  
Fujin: Adelante, Adelante, Atrás, HK  
Raiden: Abajo, Adelante, Adelante, HP  
Johnny Cage: Abajo, Abajo, HP  
Jax: Adelante, Abajo, Adelante, HK

Side Slam: LP cerca del oponente

Neck Breaker and Stomach Crusher: LK cerca del oponente

Fatality 1: Abajo, Atrás, Adelante, Abajo, RN (cerca)

Fatality 2: Aguanta BL y hacer Abajo, Arriba, Arriba, Abajo, BL (cerca)

Goro's Lair: Abajo, Adelante, Atrás, HP (cerca)

Prision Stage: Abajo, Abajo, Adelante, HK (cerca)

-----  
5.15. SONYA BLADE

Biografía:

Luego de la destrucción de Shao Kahn ella se convierte en un miembro de la Agencia de Investigación de Otros Mundos. Ella deberá unirse a Liu Kang y a Raiden en su lucha contra Shinnok y Quan Chi, y tendrá que sobrevivir suficiente tiempo para avisar al gobierno de esta amenaza.

Lista de Movimientos:

Draw/Throw Weapon: Adelante, Adelante, LK

Fireball: Abajo, Adelante, LP

Leg Grab: Abajo + LP + BL

Square Wave Punch: Adelante, Atrás, HP

Vertical Bike Kick: Atrás, Atrás, Abajo, HK

Air Throw: BL en el aire  
Front Flip Kick: Atrás, Abajo, Adelante, LK  
Suplex: LP cerca del oponente  
Neck Breaker: LK cerca del oponente  
Fatality 1: Aguanta BL y hacer Abajo, Abajo, Abajo, Arriba, RN (cerca)  
Fatality 2: Arriba, Abajo, Abajo, Arriba, HK (cerca)  
Goro's Lair: Adelante, Abajo, Adelante, HP (cerca)  
Prision Stage: Abajo, Atrás, Atrás, HK (cerca)

-----  
5.16. SUB-ZERO

Biografía:

Luego de la derrota del antiguo emperador Shao Kahn a manos de los guerreros de la Tierra, su clan fue abandonado por la mayoría de sus integrantes. Tras enterarse de la amenaza de Shinnok y Quan Chi, volvió a vestir el traje ninja de su hermano mayor, que también guarda secretos sobre él y que puede usar contra Shinnok en el torneo.

Lista de Movimientos:

Draw/Throw Weapon: Abajo, Adelante, HK  
Ice Blast: Abajo, Adelante, LP  
Ice Clone: Abajo, Atrás, LP  
Ninja Slide: LP + BL + LK  
Toss: LP cerca del oponente  
Leg Breaker: LK cerca del oponente  
Fatality 1: Adelante, Atrás, Adelante, Abajo, (HP + RN + BL) (cerca)  
Fatality 2: Atrás, Atrás, Abajo, Atrás, HP (a 2 pasos)  
Goro's Lair: Abajo, Abajo, Abajo, LK (cerca)  
Prision Stage: Abajo, Arriba, Arriba, Arriba, HK (cerca)

-----  
5.17. TANYA

Biografía:

Tanya es la hija del embajador de Edenia para los Nuevos Mundos. Su padre es el encargado de recibir a los refugiados de otros Reinos en desgracia. Tanya se encarga de ayudar a su padre trayendo a las personas que necesitan escapar de su Reino. Al entrar Shinnok, decide aliarse a él en busca de poder.

Lista de Movimientos:

Draw/Throw Weapon: Adelante, Adelante, HK  
Straight Fireball: Abajo, Adelante, HP  
Downward Air Fireball: Abajo, Atrás, LP en el aire  
Rolling Splits Kick: Adelante, Abajo, Atrás, LK  
Corkscrew Kick: Adelante, Adelante, LK  
Body Slam: LP cerca del oponente  
Neck Breaker: LK cerca del oponente  
Fatality 1: Aguanta BL y hacer Abajo, Abajo, Arriba, Abajo, HP + BL (cerca)  
Fatality 2: Abajo, Adelante, Abajo, Adelante, HK (cerca)  
Goro's Lair: Adelante, Adelante, Adelante, LP (cerca)  
Prision Stage: Atrás, Adelante, Abajo, HP (cerca)

-----  
-----

-----  
-----  
6. OTROS PERSONAJES

Nota: Estos personajes no aparecen en Mortal Kombat 4, solo en Mortal Kombat Gold, pero sí están relacionados con este juego.

6.1. KITANA

Biografía:

Kitana es secuestrada por Quan Chi, pero poco tiempo después las fuerzas de Shinnok se dirigen hacia Edenia para combatir contra los Dioses Mayores y ella aprovecha el momento y escapa con facilidad. Ahora Kitana busca a sus aliados en la Tierra para intentar librar a Edenia de Shinnok y Quan Chi.

Kitana puede ser usada en Mortal Kombat 4 utilizando el Gameshark en las consolas Nintendo 64 ó Playstation One.

Nintendo 64 = Entrar el código 800fe293 0010

Playstation = Entrar los códigos 800BFD6C 0010 para el jugador 1, y 800BFE54 0010 para el jugador 2

Lista de Movimientos:

Draw/Throw Weapon: Adelante, Adelante, HK

Fireball: Adelante, Abajo, LP (también en el aire)

Sqaure Wave Punch: Adelante, Atrás, HK

Fatality 1: Adelante, Atrás, Abajo, Abajo, HK (Cerca)

Fatality 2: Arriba, Abajo, Abajo, Arriba, HK

Prison Stage: Abajo, Abajo, Atrás, Atrás, HK (Cerca)

Goro's Lair: Abajo, Adelante, Abajo, Adelante, HK (Cerca)

-----  
6.2. KUNG LAO

Biografía:

Se creyó que murió tras su batalla con Shao Kahn, pero en realidad se había retirado a una vida pacífica en memoria de sus antepasados. Kung Lao reaparece cuando se entera de lo sucedido en Edenia y de la reaparición de Goro. Kung Lao vuelve para desafiar al asesino de su ancestro, el Gran Kung Lao.

-----  
6.3. BARAKA

Biografía:

Tras viajar por varios reinos, Baraka vuelve a Edenia, donde Quan Chi le ofrece reinar a su lado a cambio de que le ayude en la batalla. Dispuesto a volver a la lucha por cualquier motivo, Baraka acepta, pero él tiene otro plan en mente.

-----  
6.4. MILEENA

Biografía:

Cuando murió a manos de su hermana Kitana fue directo al infierno

conocido como Netherealm. Allí se encontró con su abuelo Shinnok e hizo un trato con él y le sirve desde entonces. Mileena se da cuenta de que la batalla que pronto va a comenzar es su oportunidad para escapar de Shinnok y de vengar su propia muerte. Sabiendo que Kitana luchará para Edenia, Mileena se asegura una sencilla vía de escape mientras avanza en la batalla junto a Shinnok.

---

#### 6.5. CYRAX

##### Biografía:

Después de haber estado atrapado en el desierto, luego de la invasión del Outworld, Cyrax es reparado fácilmente, pero algo cambia en su interior. El Lin Kuei comienza a sospechar que Cyrax abandone el clan, y para vigilarlo envían a otro guerrero del clan.

---

#### 6.6. SEKTOR

##### Biografía:

Al tener sospechas de Cyrax cuando es enviado a luchar en el torneo, el Lin Kuei se ve obligado a enviar a Sektor para vigilarlo. Los informes que envíe Sektor decidirán si esta es la última misión de Cyrax, o no.

---

---

---

### 7. PERSONAJES OCULTOS

#### 7.1. GORO

##### Nintendo 64:

Primero haga el "Cheat Option Code", entonces vaya a la pantalla de selección del personaje y seleccione el icono de invisible y presione arriba, arriba, arriba, izquierda. Ahora sostenga RN + BL hasta que la pantalla de "Choose your destiny" aparece.

##### Playstation:

Primero haga el "Cheat Option Code", entonces vaya a la pantalla de selección del personaje y cambie el traje de Shinnok de color, entonces seleccione el icono de invisible y presione arriba, arriba, arriba, izquierda. Ahora sostenga RN + BL hasta que la pantalla de "Choose your destiny" aparece.

##### PC:

Primero complete el juego con Shinnok. Luego haga el "Cheat Option Code", entonces vaya a la pantalla de selección del personaje y cambie el traje de Shinnok de color, entonces seleccione el icono de invisible y presione arriba, arriba, arriba, izquierda. Ahora sostenga RN + BL hasta que la pantalla de "Choose your destiny" aparece.

##### Arcade 3ra Revisión:

Primero inserte las monedas y presione Start. En la pantalla de selección del personaje seleccione el icono de invisible y presione

arriba, arriba, arriba, izquierda. Ahora sostenga RN + BL hasta que la pantalla de "Choose your destiny" aparece.

-----  
7.2. NOOB SAIBOT

Nintendo 64:

Primero haga el "Cheat Option Code", entonces vaya a la pantalla de la selección del personaje y seleccione el icono de invisible y presione arriba, arriba, izquierda. Ahora sostenga RN + BL hasta que la pantalla de "Choose Your Destiny" aparece.

Playstation:

Entre el código 012-012 en la pantalla de Versus, entonces quite la batalla y vaya a la pantalla de la selección del personaje y seleccione el icono de invisible y presione arriba, arriba, izquierda. Ahora sostenga RN + BL hasta que la pantalla de "Choose Your Destiny" aparece.

PC:

Primero complete el juego con Reiko. Luego entre el código 012-012 en la pantalla de Versus, entonces quite la batalla y vaya a la pantalla de la selección del personaje y seleccione el icono de invisible y presione arriba, arriba, izquierda. Ahora sostenga RN + BL hasta que la pantalla de "Choose Your Destiny" aparece.

\*Nota: Noob Saibot no está disponible en ninguna de las versiones Arcade de Mortal Kombat 4.

-----  
-----  
  
-----  
-----

8. COMBINACIONES

Esta es la lista de todas las combinaciones posibles en este juego. Estas combinaciones no tienen nombre, por lo tanto están listadas empezando por el número de golpes(hits) y el porcentaje de daño infligido al oponente(damage).

Aquí hay una explicación de las expresiones utilizadas en estas combinaciones:

- Corre = Correr hacia el oponente (Presionar Adelante + RN)
- Camina = Caminar hacia el oponente (Presionar Adelante)
- Brinca = Brincar sobre el oponente (Presionar Arriba/Adelante)
- Brinca arriba = Brincar cerca del oponente directo hacia arriba (Presionar Arriba)
- Antes de que toquen el suelo = Cuando el oponente está en el aire, brinca junto a el o ella en el aire.
- Después de que toquen el suelo = Cuando el oponente cae del aire.

- Debe ser hecho en esquina = El oponente tiene que estar en uno de los límites de la pantalla.

- En un espacio muy pequeño entre los dos guerreros = Ambos personajes tienen que estar en una esquina muy estrecha a una corta distancia entre ellos (usar side step in ó side step out).

- Nombres de movimientos = Referirse a la sección 4, la lista de movimientos del personaje.

-----  
8.1. FUJIN

Lista de combinaciones:

- 11 hits, 47% damage: Brinca, HP, HP, HP, HK, Abajo + HP, Corre, Atrás + LK, Corre, HP, HP, HK, Abajo + HP, Corre, Super Knee

- 8 hits, 50% damage: HP, HP, HK, Atrás + HK, Corre, HP, HP, Atrás + HK, Corre, Super Knee

- 12 hits, 40% damage: HP, HP, HK, Abajo + HP, Corre, Abajo + HP antes de que toquen el suelo, Corre, Abajo + HP después de que toquen el suelo, HP, HP, Draw/Throw Weapon

- 4 hits, 49% damage: Atrás + LK, Corre, Atrás + LK, Corre, HK, Super Knee

- 5 hits, 49% damage: HK, Atrás + HK, Corre, HK, Atrás + HK, Corre, Super Knee

- 3 hits, 51% damage: Draw/Throw Weapon, Brinca, HP, Corre, Atrás + LK, Corre, Super Knee

- 6 hits, 50% damage: Levitate, Slam, Atrás + LK, Corre, HP, HP, Atrás + HK, Corre, Shoulder Breaker

- 3 hits, 51% damage: Atrás + LK, Corre, Atrás + HK, Corre, Super Knee

- 7 hits, 53% damage: Atrás + LK, Brinca, HP, HP, HP, HK, HK, Super Knee

-----  
8.2. GORO

Lista de combinaciones:

- 3 hits, 50% damage: Atrás + LK, Corre, Atrás + LK, Corre, Abajo + HK, Corre, Backbreaker and Throw

- 3 hits, 58% damage: Atrás + LK, Corre, Atrás + LK, Crushing Stomp

- 3 hits, 57% damage: Atrás + HK, Corre, HK, Atrás + HK, Corre, Multiple Punches and Throw

- 6 hits, 76% damage: Brinca, HP, HP, HP, HK, HK, Big Boot, Crushing Stomp

- 4 hits, 69% damage: HK, HK, Big Boot, Crushing Stomp

-----  
8.3. JAREK

Lista de combinaciones:

- 8 hits, 53% damage: HP, HP, HK, Atrás + HK, Corre, HP, HP, Atrás + HK, Corre, Leg Breaker, Cannonball Roll

- 9 hits, 44% damage: HP, HP, HK, Abajo + HP, Corre, Atrás + LK, Corre, Leg Breaker, Corre, Leg Breaker, Corre, HP, HP, Draw/Throw Weapon, Leg Breaker, Cannonball Roll

- 3 hits, 61% damage: Atrás + LK, Corre, Atrás + LK, Corre, Leg Breaker, Corre, Leg Breaker, Cannonball Roll

- 3 hits, 55% damage: Draw/Throw Weapon, LP, LP, Draw/Throw Weapon

- 3 hits, 75% damage: Draw/Throw Weapon, LP, Camina, LP, Corre, Leg Breaker, Corre, Leg Breaker, Draw/Throw Weapon

- 3 hits, 67% damage: Draw/Throw Weapon, Atrás + LK, Corre, Atrás + HK, Corre, Leg Breaker, Draw/Throw Weapon

- 3 hits, 62% damage: Atrás + LK, Corre, Atrás + LK, Corre, Leg Breaker, Corre, Leg Breaker, Cannonball Roll

-----  
8.4. JAX

Lista de combinaciones:

- 6 hits, 50% damage: Brinca, HP, HP, HP, HP, Abajo + HP, Corre, HP antes de que toquen el suelo, Brinca, Backbreaker, Corre, Leg Breaker, Multi-Slam

- 6 hits, 50% damage: HP, HP, HK, Abajo + HP, Corre, HP antes de que toquen el suelo, Brinca, Backbreaker, Corre, Leg Breaker, Corre, Leg Breaker, Multi-Slam

- 3 hits, 64% damage: Atrás + LK, Corre, Atrás + LK, Corre, Leg Breaker, Corre, Leg Breaker, Dash Punch

- 8 hits, 54% damage: HP, HP, HK, Atrás + HK, Corre, HP, HP, Atrás + HK, Corre, Leg Breaker, Dash Punch

- 8 hits, 53% damage: Brinca, HP, HP, HP, HK, Abajo + HP, Corre, HP antes de que toquen el suelo, Brinca, HK antes de que toquen el suelo, Brinca, Backbreaker, Corre, Leg Breaker, Dash Punch

- 6 hits, 54% damage: Brinca, HK, HK, Abajo + HK, Corre, HK, Atrás + HK, Corre, Leg Breaker, Dash Punch

- 3 hits, 60% damage: Atrás + LK, Corre, Atrás + LK, Corre, Leg Breaker, Corre, Leg Breaker, Fireball

- 3 hits, 67% damage: Draw/Throw Weapon, Atrás + LK, Corre, Atrás + HK,



Corre, Leg Breaker, Draw/Throw Weapon

- 3 hits, 71% damage: Draw/Throw Weapon, Atrás + HP, Atrás + HP, Corre, Leg Breaker, Draw/Throw Weapon

- 3 hits, 73% damage: Draw/Throw Weapon, Atrás + LK, Corre, Atrás + LK, Corre, Leg Breaker, Corre, Leg Breaker, Draw/Throw Weapon

-----  
8.5. JOHNNY CAGE

Lista de combinaciones:

- 9 hits, 49% damage: HP, HP, Atrás + HK, Corre, HP, HP, Abajo + HK, Corre, HK, HK, Crotch Punch

- 6 hits, 49% damage: HP, HP, HK, Atrás + LK, Corre, Atrás + LK, Corre, Atrás + LK, Corre, Side Slam

- 7 hits, 50% damage: HP, HP, HK, Atrás + HK, Corre, HK, Atrás + HK, Corre, Crotch Punch

-3 hits, 52% damage: Atrás + HK, Corre, Atrás + HK, Corre, Crotch Punch (debe ser hecho en esquina)

-----  
8.6. KAI

Lista de combinaciones:

- 4 hits, 58% damage: Falling Fireball, Rising Fireball, Atrás + LK, Corre, Atrás + HK

- 4 hits, 54% damage: Falling Fireball, Rising Fireball, Atrás + LK, Corre, Atrás + LK

- 4 hits, 50% damage: Falling Fireball, Rising Fireball, Atrás + LK, Corre, HK

- 4 hits, 54% damage: Falling Fireball, Rising Fireball, Atrás + LK, Super Roundhouse

- 4 hits, 59% damage: Falling Fireball, Rising Fireball, Falling Fireball, Backbreaker

- 4 hits, 52% damage: Falling Fireball, Rising Fireball, Falling Fireball, Rising Fireball

- 3 hits, 60% damage: Falling Fireball, Rising Fireball, Atrás + LK, Backbreaker

- 5 hits, 47% damage: Atrás + LK, Corre, Abajo + HK, Atrás + LK, Rising Fireball, Abajo + HK después de que toquen el suelo, Backbreaker

-----  
8.7. LIU KANG

Lista de combinaciones:

- 4 hits y 50% damage: Bicycle Kick, Flying Kick, Corre, HK, Atrás + HK
- 3 hits y 58% damage: Bicycle Kick, Flying Kick, Corre, Body Slam, Flying Kick
- 8 hits y 56% damage: HP, HP, HK, Atrás + HK, Corre, HP, HP, Atrás + HK, Corre, Body Slam, Flying Kick
- 6 hits y 56% damage: Brinca Arriba, HK, HK, Abajo + HK, Corre, HK, Atrás + HK, Corre, Body Slam, Flying Kick
- 3 hits y 69% damage: En un espacio muy pequeño entre los dos guerreros, presiona Atrás + HK, Atrás + HK, Body Slam, Atrás + HK
- 3 hits y 50% damage: Atrás + HK, Corre, HK, Atrás + HK, Corre, Spine Breaker
- 3 hits y 57% damage: Atrás + LK, Corre, Atrás + LK, Corre, Body Slam, Flying Kick
- 3 hits y 61% damage: Atrás + LK, Corre, Atrás + HK, Corre, Body Slam, Flying Kick
- 3 hits y 65% damage: Atrás + HK, Corre, Atrás + HK, Corre, Body Slam, Flying Kick (debe ser hecho en esquina)

-----

#### 8.8. NOOB SAIBOT

Lista de combinaciones:

- 4 hits, 45% damage: Atrás + HK, Corre, HK, Atrás + HK, Straight Fireball
- 3 hits, 50% damage: Atrás + HK, Corre, HK, Atrás + HK, Corre, Leg Breaker
- 6 hits, 49% damage: Atrás + HK, Corre, HP, HP, HK, Abajo + HP, Brinca, Air Throw, Teleport Slam antes de que toquen el suelo
- 3 hits, 55% damage: Draw/Throw Weapon, LP, Camina, LP, Draw/Throw Weapon

-----

#### 8.9. QUAN CHI

Lista de combinaciones:

- 8 hits, 52% damage: HP, HP, HK, Atrás + HK, Corre, HP, HP, Atrás + HK, Tele-Stomp
- 11 hits, 49% damage: Brinca, HP, HP, HP, HK, Abajo + HP, Corre, Atrás + LK, Corre, HP, HP, HK, Abajo + HP, Tele-Stomp
- 3 hits, 50% damage: Atrás + LK, Corre, Atrás + LK, Tele-Stomp

- 6 hits, 49% damage: Brinca, HP, HP, HP, HK, Atrás + HK, Corre, Knees Breaker

- 8 hits, 52% damage: Brinca, HP, HP, HP, Abajo + HK, Corre, Atrás + LK, Corre, HP, HP, Atrás + HK, Corre, Knees Breaker

- 9 hits, 53% damage: Brinca, HP, HP, HP, Abajo + HK, Corre, Atrás + LK, Corre, HP, HP, Atrás + HK, Tele-Stomp

- 3 hits, 51% damage: Atrás + HK, Corre, HK, Atrás + HK, Corre, Knees Breaker

- 5 hits, 29% damage: Brinca, HP, HP, HP, HK, Abajo + HP, Brinca, Air Throw

-----  
8.10. RAIDEN

Lista de combinaciones:

- 10 hits, 47% damage: HP, HP, HK, Abajo + HP, Corre, Atrás + LK, Corre, HP, HP, HK, HK, Torpedo

- 7 hits, 51% damage: HP, HP, HK, Atrás + HK, Corre, HP, HP, Atrás + HK, Corre, Face Breaker

- 9 hits, 47% damage: HP, HP, HK, HP, Corre, Atrás + LK, Corre, HP, HP, Draw/Throw Weapon, Draw/Throw Weapon, Teleport, Corre, Face Breaker

- 7 hits, 32% damage: HP, HP, HK, Abajo + HP, Corre, HP antes de que toquen el suelo, Brinca Arriba, HK antes de que toquen el suelo, Torpedo antes de que toquen el suelo

- 3 hits, 46% damage: Atrás + LK, Corre, Atrás + LK, Corre, Abajo + HK, Corre, Face Breaker

- 3 hits, 51% damage: Atrás + HK, Corre, Atrás + HK, Torpedo (debe ser hecho en esquina)

- 3 hits, 50% damage: Draw/Throw Weapon, Atrás + HP, Camina, Atrás + HP, Draw/Throw Weapon

-----  
8.11. REIKO

Lista de combinaciones:

- 6 hits, 49% damage: HP, HP, HK, Atrás + HK, Corre, Arms Breaker, Corre, LK

- 5 hits, 55% damage: HP, HP, HK, Atrás + HK, Corre, Arms Breaker, Corre, Arms Breaker, Corre, LK

- 8 hits, 58% damage: HP, HP, HK, Atrás + HK, Corre, HP, HP, Atrás + HK, Corre, Arms Breaker, Corre, LK

- 3 hits, 67% damage: Atrás + LK, Corre, Atrás + LK, Corre, Arms Breaker, Corre, Atrás + HK

- 3 hits, 61% damage: Draw/Throw Weapon, Atrás + HP, Atrás + HP, Draw/Throw Weapon
- 8 hits, 57% damage: HP, HP, Flip Kick, Camina, Atrás + LK, Corre, HP, HP, Atrás + HK, Corre, Arms Breaker, Corre, Atrás + HK
- 6 hits, 62% damage: Brinca Arriba, HK, HK, Abajo + HK, Corre, HK, Atrás + HK, Corre, Arms Breaker, Corre, Atrás + HK
- 3 hits, 75% damage: Atrás + HK, Corre, Atrás + HK, Corre, Arms Breaker, Corre, Atrás + HK (debe ser hecho en esquina)
- 3 hits, 82% damage: Draw/Throw Weapon, Atrás + HP, Atrás + HP, Corre, Arms Breaker, Draw/Throw Weapon
- 3 hits, 76% damage: Draw/Throw Weapon, Atrás + LK, Corre, Atrás + HK, Corre, Arms Breaker, Draw/Throw Weapon
- 3 hits, 80% damage: Draw/Throw Weapon, Atrás + HK, Corre, Atrás + HK, Corre, Arms Breaker, Draw/Throw Weapon (debe ser hecho en esquina)
- 5 hits, 94% damage: Draw/Throw Weapon, HK, HK, Flip Kick, Brinca, LK antes de que toquen el suelo, Corre, Arms Breaker, Corre, Arms Breaker, Draw/Throw Weapon
- 13 hits, 55% damage: HP, HP, HK, Abajo + HP, Corre, HP, HP, HK, Abajo + HP, Corre, HP, HP, HK, Abajo + HP, Corre, Arms Breaker, Corre, Atrás + HK

-----  
8.12. REPTILE

Lista de combinaciones:

- 10 hits, 50% damage: HP, HP, HK, Abajo + HP, Super Krawl, Corre, Atrás + LK, Corre, HP, HP, HK, Atrás + HK
- 9 hits, 50% damage: Super Krawl, Corre, HP, HP, HK, Abajo + HK, Corre, HP, HP, HK, Atrás + HK
- 3 hits, 53% damage: Atrás + LK, Corre, Atrás + LK, Super Krawl, Corre, Neck Breaker
- 6 hits, 52% damage: Super Krawl, Corre, HP, HP, HK, Atrás + LK, Corre, Atrás + LK, Corre, Neck Breaker
- 3 hits, 59% damage: Atrás + LK, Corre, Atrás + LK, Corre, Acid Bubbles, Corre, Neck Breaker (debe ser hecho en esquina)
- 5 hits, 51% damage: Brinca Arriba, HK, HK, Abajo + HK, Corre, HK, Atrás + HK, Corre, Neck Breaker
- 4 hits, 56% damage: Atrás + LK, Corre, Atrás + LK, Super Krawl, Corre, Toss, Super Krawl
- 3 hits, 53% damage: Atrás + LK, Corre, Atrás + LK, Super Krawl, Corre, Neck Breaker

- 4 hits, 50% damage: Atrás + LK, Corre, Brinca, HK, Corre, Atrás + LK, Neck Breaker

- 3 hits, 59% damage: Atrás + LK, Atrás + LK, Acid Bubbles, Neck Breaker (debe ser hecho en esquina)

- 3 hits, 59% damage: Atrás + LK, Corre, Atrás + LK, Corre, Acid Bubbles, Corre, Neck Breaker (debe ser hecho en esquina)

- 4 hits, 52% damage: Super Krawl, Corre, Atrás + LK, Corre, Atrás + LK, Corre, Atrás + HK, Corre, Neck Breaker

-----  
8.13. SCORPION

Lista de combinaciones:

- 9 hits, 50% damage: Spear, Arm Breaker, Spear, HP, HP, HK, Abajo + HP, Corre, Atrás + LK, Corre, HP, Atrás + HK

- 8 hits, 50% damage: HP, HP, Atrás + LK, Corre, Arm Breaker, Spear, HP, HP, HK, Atrás + HK

- 9 hits, 60% damage: Spear, Arm Breaker, Spear, HP, HP, HK, Abajo + HP, Corre, HP antes de que toquen el suelo, Brinca, HK antes de que toquen el suelo, Corre, Arm Breaker, Brinca, LK

- 3 hits, 51% damage: Atrás + LK, Corre, Atrás + LK, Corre, Arm Breaker, Spear

- 3 hits, 60% damage: Draw/Throw Weapon, Atrás + HP, Atrás + HP, Atrás + HP ó LP

- 4 hits, 50% damage: Atrás + LK, Spear, Atrás + HK, Corre, Arm Breaker, Brinca, LK

- 3 hits, 83% damage: Draw/Throw Weapon, Atrás + HP, Atrás + HP, Corre, Arm Breaker, Draw/Throw Weapon

- 3 hits, 78% damage: Draw/Throw Weapon, Atrás + HP, Atrás + HP, Corre, Arm Breaker, Atrás + HP

- 3 hits, 73% damage: Draw/Throw Weapon, Atrás + HP, Atrás + HP, Corre, Arm Breaker, Brinca, LK

- 3 hits, 69% damage: Atrás + HK, Corre, Atrás + HK, Corre, Arm Breaker, Brinca, LK

- 3 hits, 54% damage: Arm Breaker, Spear, Atrás + HK, Corre, Arm Breaker, Brinca, LK

- 3 hits, 75% damage: Draw/Throw Weapon, Atrás + LK, Corre, Atrás + HK, Corre, Arm Breaker, Draw/Throw Weapon

-----  
8.14. SHINNOK

Lista de combinaciones:

- 8 hits, 50% damage: HP, HP, HK, Atrás + HK, Corre, HP, HP, HK, Abajo + HK, Corre, Neck Breaker and Stomach Crusher
- 3 hits, 65% damage: Draw/Throw Weapon, LP, LP, Draw/Throw Weapon
- 3 hits, 53% damage: Atrás + HK, Corre, HK, Atrás + HK, Corre, Neck Breaker and Stomach Crusher
- 6 hits, 48% damage: Atrás + LK, Corre, HP, HP, HK, Abajo + HK, Corre, Atrás + LK, Corre, Neck Breaker and Stomach Crusher
- 9 hits, 50% damage: HP, HP, HK, Abajo + HK, Corre, Atrás + LK, Corre, HP, HP, HK, Abajo + HK, Corre, Neck Breaker and Stomach Crusher
- 8 hits, 54% damage: Brinca, HP, HP, HP, Abajo + HK, Corre, Atrás + LK, Corre, HP, HP, Atrás + HK, Corre, Neck Breaker and Stomach Crusher
- 3 hits, 86% damage: Draw/Throw Weapon, Personifica a Reiko, LP, LP, Corre, Arms Breaker, Draw/Throw Weapon
- 3 hits, 83% damage: Draw/Throw Weapon, Personifica a Scorpion, LP, LP, Corre, Arm Breaker, Draw/Throw Weapon
- 3 hits, 82% damage: Personifica a Reiko, Draw/Throw Weapon, LP, LP, Corre, Arms Breaker, Draw/Throw Weapon
- 3 hits, 81% damage: Draw/Throw Weapon, Personifica a Reiko, LP, LP, Corre, Arms Breaker, LP
- 3 hits, 79% damage: Draw/Throw Weapon, Personifica a Reiko, LP, LP, Corre, Arms Breaker, Corre, Atrás + HK
- 3 hits, 78% damage: Draw/Throw Weapon, Personifica a Scorpion, LP, LP, Corre, Arm Breaker, LP
- 3 hits, 75% damage: Personifica a Reiko, Draw/Throw Weapon, LP, LP, Corre, Arms Breaker, Corre, Atrás + HK
- 3 hits, 86% damage: Personifica a Scorpion, Draw/Throw Weapon, espera hasta que regrese a Shinnok, Personifica a Reiko, Atrás + HP, Atrás + HP, Corre, Arms Breaker, Draw/Throw Weapon
- 3 hits, 75% damage: Draw/Throw Weapon, Personifica a Jax, LP, LP, Leg Breaker, Draw/Throw Weapon

-----  
8.15. SONYA

Lista de combinaciones:

- 12 hits, 50% damage: HP, HP, HK, Abajo + HP, Corre, HP antes de que toquen el suelo, Front Flip Kick antes de que toquen el suelo, Corre, Atrás + LK, Corre, HP, HP, HK, Atrás + HK
- 9 hits, 48% damage: HP, HP, HK, Atrás + HK, Corre, HP, HP, HK, Abajo + HK, Vertical Bike Kick
- 7 hits, 50% damage: HP, HP, HK, Atrás + HK, Corre, HP, HP, Atrás +

HK, Corre, Neck Breaker

- 5 hits, 48% damage: Abajo + HP, Corre, Abajo + HP, Corre, HP, HP, Atrás + HK, Corre, Neck Breaker

- 3 hits, 53% damage: Draw/Throw Weapon, Brinca, HP, Corre, LP, Corre, Atrás + LP

- 3 hits, 46% damage: Atrás + LK, Corre, Atrás + LK, Corre, Leg Grab

- 4 hits, 54% damage: Atrás + HK, Corre, HK, Atrás + HK, Draw/Throw Weapon, Draw/Throw Weapon

- 4 hits, 50% damage: Atrás + HK, Corre, HK, Atrás + HK, Corre, Leg Grab

- 9 hits, 38% damage: Brinca, HP, HP, HP, HK, Abajo + HP, Corre, HP antes de que toquen el suelo, Front Flip Kick antes de que toquen el suelo, Corre, Leg Grab

- 3 hits, 50% damage: Abajo + HP, Corre, Atrás + HK, Corre, Leg Grab

- 3 hits, 52% damage: Draw/Throw Weapon, Atrás + LK, Corre, Atrás + HK, Corre, Atrás + LP

- 3 hits, 50% damage: Draw/Throw Weapon, LP, Camina, LP, Atrás + LP

- 3 hits, 56% damage: Draw/Throw Weapon, Atrás + HK, Corre, Atrás + HK, Corre, Atrás + LP (debe ser hecho en esquina)

- 3 hits, 50% damage: Draw/Throw Weapon, LP, Camina, LP, Corre, Vertical Bike Kick

- 6 hits, 49% damage: Atrás + LK, Corre, HP, HP, Atrás + LK, Corre, Atrás + LK, Corre, Vertical Bike Kick

-----  
8.16. SUB-ZERO

Lista de combinaciones:

- 9 hits, 47% damage: Ice Blast, Corre, HP, HP, HK, Abajo + HK, Corre, HP, HP, HK, Atrás + HK, Corre, Leg Breaker

- 3 hits, 51% damage: Draw/Throw Weapon, Brinca, HP, HP, Corre, Atrás + HP

- 11 hits, 51% damage: Ice Blast, HP, HP, HK, Abajo + HP, Corre, Atrás + LK, Ninja Slide, Corre, Back + LK, Ninja Slide, Brinca, HK, Corre, Leg Breaker

- 15 hits, 46% damage: Ice Blast, HP, HP, HK, Abajo + HK, Camina, Ice Clone antes de que toquen el suelo, Camina, Atrás + LK, Corre, HP, HP, HK, Abajo + HK, Camina, Ice Clone antes de que toquen el suelo, Draw/Throw Weapon, Camina, Atrás + HP, Atrás + LP, Corre, LP

- 5 hits, 50% damage: Brinca Arriba, HK, HK, Abajo + HK, Corre, HK, Atrás + HK, Corre, Leg Breaker

- 6 hits, 50% damage: Atrás + HK, Corre, HP, HP, HK, Abajo + HK, Ninja Slide, Corre, Leg Breaker

- 3 hits, 51% damage: Atrás + LK, Corre, Atrás + HK, Ninja Slide, Corre, Leg Breaker

- 4 hits, 50% damage: Draw/Throw Weapon, Atrás + HK, Corre, HK, Atrás + HK, Corre, HP

-----  
8.17. TANYA

Lista de combinaciones:

- 8 hits, 48% damage: HP, HP, HK, Atrás + HK, Corre, HP, HP, Atrás + HK, Corre, Rolling Splits Kick

- 7 hits, 49% damage: HP, HP, HK, Abajo + HK, Corkscrew Kick, Corre, Atrás + LK, Corre, Atrás + LK, Corre, Body Slam

- 3 hits, 69% damage: En un espacio muy pequeño entre los dos guerreros, presiona Atrás + HK, Atrás + HK, Body Slam, Atrás + HK

- 4 hits, 55% damage: Atrás + HK, Corre, HK, Atrás + HK, Corre, Body Slam, Corkscrew Kick

- 3 hits, 55% damage: Atrás + LK, Corre, Atrás + LK, Corre, Body Slam, Corkscrew Kick

- 3 hits, 63% damage: Draw/Throw Weapon, Atrás + LK, Corre, Atrás + LK, Corre, Body Slam, LP

- 4 hits, 56% damage: Atrás + LK, Corre, Atrás + LK, Corre, Corkscrew Kick, Corre, Body Slam, Corkscrew Kick

- 3 hits, 55% damage: Atrás + LK, Corre, Atrás + LK, Corkscrew Kick, Corre, Neck Breaker

- 4 hits, 51% damage: Atrás + LK, Corre, Atrás + LK, Corkscrew Kick, Corre, Atrás + HK

- 3 hits, 59% damage: Atrás + LK, Corre, Atrás + HK, Corre, Body Slam, Corkscrew Kick

- 3 hits, 67% damage: Draw/Throw Weapon, Atrás + LK, Corre, Atrás + HK, Corre, Body Slam, LP

- 3 hits, 71% damage: Draw/Throw Weapon, Atrás + HK, Corre, Atrás + HK, Corre, Body Slam, LP (debe ser hecho en esquina)

-----  
8.18. COMBINACIONES PARA TODOS LOS PERSONAJES

Puedes ejecutar estas combinaciones con cualquier personaje del juego.

Nota: Goro no puede ejecutar algunas de estas combinaciones por su estatura y no tiene arma(weapon) propia.



Lista de combinaciones:

- 8 hits, 45% damage: HP, HP, HK, Atrás + HK, Corre, HP, HP, HK, Atrás + HK
- 9 hits, 46% damage: Brinca, HP, HP, HP, HK, Abajo + HK, Corre, HP, HP, HK, Atrás + HK
- 12 hits, 49% damage: Brinca, HP, HP, HP, HK, Abajo + HP, Corre, HP, HP, HK, Abajo + HP, Corre, HP, HP, Atrás + HK
- 3 hits, 54% damage: Atrás + HK, Corre, Atrás + HK, Corre, Atrás + HK (debe ser hecho en esquina)
- 3 hits, 52% damage: Atrás + HK, Corre, Atrás + HK, Corre, Abajo + HP (debe ser hecho en esquina)
- 3 hits, 42% damage: Atrás + LK, Atrás + LK, Atrás + LK (debe ser hecho en esquina)
- 3 hits, 46% damage: Atrás + LK, Atrás + LK, Atrás + HK (debe ser hecho en esquina)
- 3 hits, 44% damage: Atrás + LK, Atrás + LK, Abajo + HP (debe ser hecho en esquina)
- 4 hits, 49% damage: Atrás + LK, Corre, Atrás + LK, Corre, HK, Atrás + HK
- 4 hits, 48% damage: Atrás + HK, Corre, HK, Atrás + HK, Corre, Abajo + HP
- 9 hits, 50% damage: HP, HP, HK, Atrás + LK, Corre, HP, HP, HK, Atrás + LK, Corre, Abajo + HP
- 6 hits, 48% damage: Atrás + HK, Corre, HP, HP, HK, Atrás + LK, Corre, Abajo + HP
- 9 hits, 48% damage: HP, HP, Atrás + HK, Corre, HP, HP, Atrás + HK, Corre, HP, HP, Atrás + HK
- 5 hits, 46% damage: Brinca Arriba, HK, HK, Atrás + HK, Corre, HK, Atrás + HK
- 8 hits, 43% damage: Brinca, HP, HP, HP, HK, Abajo + HK, Brinca, LK, Atrás + LK, Atrás + LK ó Abajo + HP (debe ser hecho en esquina)
- 3 hits, 43% damage: Brinca, LK, Atrás + LK, Atrás + LK (debe ser hecho en esquina)
- 5 hits, 42% damage: Abajo + HP, Corre, Abajo + HP, Corre, Abajo + HP, Corre, Abajo + HP, Corre, Abajo + HP
- 5 hits, 44% damage: Abajo + HP, Corre, Abajo + HP, Corre, Abajo + HP, Corre, HK, Atrás + HK
- 11 hits, 50% damage: Brinca, HP, HP, HP, HK, Abajo + HP, Corre, HP, HP, Atrás + LK, Corre, HP, HP, Atrás + HK
- 8 hits, 45% damage: HP, HP, Atrás + LK, Corre, HP, HP, Atrás + LK,

Corre, HK, Atrás + HK

- 7 hits, 50% damage: Brinca Arriba, HK, HK, Atrás + HK, Corre, HP, HP, HK, Atrás + HK

- 7 hits, 48% damage: Brinca Arriba, HK, HK, Atrás + LK, Corre, HP, HP, HK, Atrás + HK

- 5 hits, 43% damage: Brinca Arriba, HK, HK, Atrás + LK, Corre, HK, Atrás + HK

- 3 hits, 22% damage: Brinca, HK, Brinca, HK antes de que toquen el suelo, Brinca, HK antes de que toquen el suelo (debe ser hecho en esquina)

- 3 hits, 25% damage: Brinca, HK, Brinca, HK antes de que toquen el suelo, Brinca, LK antes de que toquen el suelo (debe ser hecho en esquina)

- 4 hits, 45% damage: Atrás + LK, Corre, Atrás + LK, Corre, HK, Atrás + HK

- 8 hits, 46% damage: Brinca, HP, HP, HP, HK, Atrás + HK, Corre, HP, HP, Atrás + HK

- 12 hits, 47% damage: HP, HP, Abajo + HK, Corre, HP, HP, Abajo + HK, Corre, HP, HP, Abajo + HK, Corre, HP, HP, Abajo + HK

- 11 hits, 49% damage: HP, HP, HK, Abajo + HK, Corre, HP, HP, HK, Abajo + HK, Corre, HP, HP, Atrás + HK

- 11 hits, 49% damage: HP, HP, Abajo + HK, Corre, HP, HP, HK, Abajo + HK, Corre, HP, HP, HK, Atrás + HK

- 6 hits, 46% damage: Abajo + HP, Corre, Abajo + HP, Brinca, LK, Atrás + LK, Atrás + LK, Abajo + HP (debe ser hecho en esquina)

- 4 hits, 45% damage: Atrás + HK, Corre, HK, Atrás + HK, Brinca, HK (debe ser hecho en esquina)

- 3 hits, 46% damage: Atrás + HK, Corre, Atrás + HK, Brinca, HK (debe ser hecho en esquina)

- 5 hits, 46% damage: Brinca Arriba, HK, HK, Atrás + LK, Atrás + LK, Atrás + HK (debe ser hecho en esquina)

- 3 hits, 51% damage: Atrás + HK, Corre, Atrás + HK, Brinca, LK (debe ser hecho en esquina)

- 3 hits, 59% damage: Draw/Throw Weapon, Atrás + HK, Corre, Atrás + HK, Draw/Throw Weapon (debe ser hecho en esquina)

-----  
-----  
-----  
-----

## 9.1. NINTENDO 64

### - Cheat Option Code:

Vaya al menú de Options y mueva el cursor a "Continues". Entonces sostenga RN + BL hasta que la pantalla del Cheat Menu aparezca. Este menú mostrará estas opciones:

FATALITIES 1 ON/OFF = Cambia a ON para ejecutar el Fatality 1 presionando Abajo + HP

FATALITIES 2 ON/OFF = Cambia a ON para ejecutar el Fatality 2 presionando Abajo + HP

STAGE FATALITIES ON/OFF = Cambia a ON para ejecutar los Stage Fatalities (Goro's Lair y la Prisión) presionando Abajo + HP

ENDINGS ON/OFF = Cambia a ON para ver los finales de los personajes luego de derrotar al primer oponente.

\*Nota: Si cambias a ON todas las opciones mostradas, no funcionarán. Cambia a ON solo una a la vez.

### - Códigos de Combate:

Entra uno de los siguientes códigos en la pantalla de versus para activar el efecto correspondiente. Los botones que deben ser presionados para cada número son: B, C Abajo, C Derecha.

Clave de símbolos:

0: Esqueleto  
1: 1  
2: 2  
3: 3  
4: 4  
5: Rayo  
6: Símbolo extraño

Efecto:	Código:
Run ilimitado en un juego de 2 jugadores	001-001
Armas no se pierden	002-002
Inhabilitar Max Damage	010-010
Pelea en Goro's Lair (Pozo de Púas)	011-011
Modo Noob Saibot	012-012
Lluvia Roja (en el Rain stage)	020-020
Pelea en The Well (stage de Scorpion)	022-022
Pelea en Elder God's (cara azul) stage	033-033
Pelea en Tomb Stage	044-044
Kombate Explosivo	050-050
Pelea en Rain Stage	055-055
Pelea en Snake Stage	066-066
Inhabilitar Lanzamientos	100-100
Pelea en el Templo Shaolin	101-101
Inhabilitar Lanzamientos y Max Damage	110-110
Aparece arma al azar	111-111
Victoria con un golpe	123-123
Pelea en Living Forest	202-202
Comenzar con un arma al azar	222-222
Pelear en la Prisión (stage del abanico)	303-303
Pelea en el Ice Pit	313-313

Cabezas Grandes	321-321
Comenzar con armas	444-444
Muchas Armas	555-555
Kombate Silencioso	666-666

-----  
 9.2. PLAYSTATION

- Cheat Option Code:

Entra el código 302-213 en la pantalla de versus. Entonces quite la batalla y vaya al menú de Options, ahora mueva el cursor a "Versus Screen Enabled" y sostenga RN + BL hasta que la pantalla del Cheat Menu aparezca. Este menú mostrará estas opciones:

FATALITIES 1 ON/OFF = Cambia a ON para ejecutar el Fatality 1 presionando Abajo + HP

FATALITIES 2 ON/OFF = Cambia a ON para ejecutar el Fatality 2 presionando Abajo + HP

STAGE FATALITIES ON/OFF = Cambia a ON para ejecutar los Stage Fatalities (Goro's Lair y la Prisión) presionando Abajo + HP

ENDINGS ON/OFF = Cambia a ON para ver los finales de los personajes luego de derrotar al primer oponente.

\*Nota: Si cambias a ON todas las opciones mostradas, no funcionarán. Cambia a ON solo una a la vez.

- Ver Biografías de los Personajes:

Vaya al menú de Options y seleccione "Kombat Theater", entonces vaya al personaje de su elección y presione RN (L1 por default).

- Códigos de Combate:

Entra uno de los siguientes códigos en la pantalla de versus para activar el efecto correspondiente. Los botones que deben ser presionados para cada número son: X, R1, Círculo.

Clave de símbolos:

- 0: Esqueleto
- 1: 1
- 2: 2
- 3: 3
- 4: 4
- 5: Rayo
- 6: Símbolo extraño

Efecto:	Código:
Victoria con un golpe	123-123
Modo Noob Saibot	012-012
Lluvia Roja (En el Rain stage)	020-020
Kombate Explosivo	050-050
Armas no se pierden	002-002
Inhabilitar Lanzamientos	100-100
Inhabilitar Max Damage	010-010

Inhabilitar Lanzamientos y Max Damage	110-110	
Aparece arma al azar		111-111
Comenzar con un arma al azar		222-222
Comenzar con armas		444-444
Muchas Armas		555-555
Kombate Silencioso		666-666
Cabezas Grandes		321-321
Pelea en Goro's Lair (Pozo de Púas)		011-011
Pelea en The Well (stage de Scorpion)	022-022	
Pelea en Elder God's (cara azul) stage	033-033	
Pelea en Tomb Stage		044-044
Pelea en Rain Stage		055-055
Pelea en Snake Stage		066-066
Pelea en el Templo Shaolin		101-101
Pelea en Living Forest		202-202
Pelea en la Prisión (stage del abanico)	303-303	
Pelea en Ice Pit		313-313

-----  
9.3. ARCADE TERCERA REVISIÓN

- Trajes Alternos de los Personajes:

Presione los botones indicados en el personaje se su elección en la pantalla de selección del personaje:

Fujin: Aguante Start, entonces presione LP + HP + HK  
Jarek: Aguante Start, entonces presione HK + HP + RN  
Jax: Aguante Start, entonces presione RN + LP + BL  
Johnny Cage: Aguante Start, entonces presione RN + LP + LK  
Kai: Aguante Start, entonces presione HP + BL + LK  
Liu Kang: Aguante Start, entonces presione HK + BL + LK  
Quan Chi: Aguante Start, entonces presione HP + RN + HK  
Raiden: Aguante Start, entonces presione LP + BL + HK  
Reiko: Aguante Start, entonces presione RN + HP + LK  
Reptile: Aguante Start, entonces presione LP + BL + LK  
Scorpion: Aguante Start, entonces presione HP + HK + BL  
Shinnok: Aguante Start, entonces presione HP + BL + LP  
Sonya: Aguante Start, entonces presione LK + HP + RN  
Sub-Zero: Aguante Start, entonces presione RN + BL + HP  
Tanya: Aguante Start, entonces presione HK + LK + HP

- Combinaciones Automáticas:

Vaya sobre un personaje, entonces sostenga Start y presione LK + HK + RN en la pantalla de selección del personaje.

- Códigos de Combate:

Entra uno de los siguientes códigos en la pantalla de versus para activar el efecto correspondiente. Los botones que deben ser presionados para cada número son: LP, BL, LK.

Clave de símbolos:

0: Esqueleto  
1: 1  
2: 2  
3: 3

- 4: 4
- 5: Rayo
- 6: Símbolo extraño

Efecto:	Código:
Arma Libre	111-111
Inhabilitar Lanzamientos	100-100
Jugar con Noob Saibot	012-012
Armado y Peligroso	444-444
Kombate Silencioso	666-666
Kombate Explosivo	050-050
Armas al azar	222-222
Sin Poder	123-123
Muchas Armas	555-555
Kombate Randper	333-333
Kombate de Armas	002-002
Lluvia Roja	020-020

-----  
9.4. PC

- Cheat Option Code:

Vaya al menú de Options y mueva el cursor a "Continues". Entonces sostenga LK + BL hasta que la pantalla del Cheat Menu aparezca.

Otra manera de hacerlo es: vaya al menú de Practice y mueva el cursor a "Difficulty". Entonces sostenga LK + BL hasta que la pantalla del Cheat Menu aparezca. Este menú mostrará estas opciones:

FATALITIES 1 ON/OFF = Cambia a ON para ejecutar el Fatality 1 presionando Abajo + HP

FATALITIES 2 ON/OFF = Cambia a ON para ejecutar el Fatality 2 presionando Abajo + HP

STAGE FATALITIES ON/OFF = Cambia a ON para ejecutar los Stage Fatalities (Goro's Lair y la Prisión) presionando Abajo + HP

ENDINGS ON/OFF = Cambia a ON para ver los finales de los personajes luego de derrotar al primer oponente.

\*Nota: Si cambias a ON todas las opciones mostradas, no funcionarán. Cambia a ON solo una a la vez.

- Ver Biografías de los Personajes:

Vaya al menú de Options y seleccione "Kombat Theater", entonces vaya al personaje de su elección y presione BL.

- Códigos de Combate:

Entra uno de los siguientes códigos en la pantalla de versus para activar el efecto correspondiente. Los botones que deben ser presionados para cada número son: LP, BL, LK.

Clave de símbolos:

- 0: Esqueleto
- 1: 1

2: 2  
3: 3  
4: 4  
5: Rayo  
6: Símbolo extraño

Efecto:	Código:
Arma Libre	111-111
Inhabilitar Lanzamientos	100-100
Comenzar con Armas	444-444
Kombate Silencioso	666-666
Kombate Explosivo	050-050
Aparece arma al azar	222-222
Sin Poder	123-123
Muchas Armas	555-555
No hay lluvia en Rain Stage	060-060
Kombate de Armas	002-002
Lluvia Roja	020-020
Inhabilitar Max Damage	010-010
Inhabilitar Lanzamientos y Max Damage	110-110
Pelea en Goro's Lair (Pozo de Púas)	011-011
Pelea en The Well (stage de Scorpion)	022-022
Pelea en Elder God's (cara azul) Stage	033-033
Pelea en Tomb Stage	044-044
Pelea en Rain Stage	055-055
Pelea en Snake Stage	066-066
Pelea en el Templo Shaolin	101-101
Pelea en Living Forest	202-202
Pelea en Prison Stage	303-303
Pelea en Ice Pit	313-313
Run Ilimitado	001-001
Cabezas Grandes	321-321

-----  
-----  
  
-----  
-----

## 10. COPYRIGHT Y AGRADECIMIENTOS

Si tienen alguna duda o problema con los personajes ocultos, de cómo hacer los movimientos, fatalities o combos pueden escribirme a [afranova70@hotmail.com](mailto:afranova70@hotmail.com) y responderé a sus dudas.  
Para problemas técnicos llame a la manufacturera del juego, no puedo resolver esos problemas.

\*Nota: No me pregunten cosas como si Goro tiene un arma o cómo derrotar a Shinnok. No tomaré en consideración esos mensajes.

Gracias a ZONA MORTAL KOMBAT© [[zonamortalkombat.cjb.net](http://zonamortalkombat.cjb.net)] por las biografías de los personajes

Toda esta información es un material recopilado por Samurai Katsu © 2005 Todos los derechos reservados

