



Mortal Kombat X

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Mortal Kombat X

autor: Łukasz "qwert" Telesiński

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-214-4

Producent NetherRealm Studios, Wydawca Warner Bros Interactive Entertainment, Wydawca PL Cenega
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	4
Słowniczek	5
Podstawy rozgrywki	8
Czym jest Mortal Kombat X?	8
Sterowanie	9
System	14
Pasek Stminy	14
Super Meter	15
Zrozumienie Systemu Klatek	16
Blokowanie i unikanie ciosów	17
Rzuty	18
Kombosy	19
Knock down czyli o upadaniu słów kilka	20
Specjalne zagrania X-Ray	21
Areny	22
Frakcje	29
Tryby gry	30
Tryb fabularny	31
Wieże	38
Pojedyncze starcie / Sprawdzian Szczęścia	41
Trening	42
Krypta	44
W sieci	47
Postacie i combosy	48
Scorpion	50
Sub-Zero	53
D'Vorah	56
Erron Black	58
Ferra/Torr	61
Goro	64
Kano	66
Kitana	68
Kung Jin	70
Kung Lao	73
Liu Kang	75
Raiden	77

Cassie Cage	79
Johnny Cage	81
Ermac	83
Kenshi	85
Jacqui Briggs	87
Jax	89
Reptile	91
Quan Chi	94
Shinnok	96
Kotal Kahn	98
Mileena	100
Sonya Blade	102
Takeda	104
Mortal Kombat X - wymagania sprzętowe	106

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRYOnline.pl.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie



Niniejszy poradnik do gry Mortal Kombat X omawia najważniejsze funkcje gry i pomaga w poznaniu jej podstaw. Pierwszy rozdział tego poradnika zawiera słowniczek dzięki któremu gracz będzie mógł zapoznać się z obowiązującym w grze słownictwem, zwrotami i skrótami. Rozdział drugi w szczegółowy sposób objaśnia podstawy rozgrywki, takie jak: sterowanie postacią, wykorzystywanie paska Stamin i Super Metera, blokowanie ciosów, tworzenie kombosów oraz bardzo ważną kwestię w bijatyce - wyjaśnienie systemu klatkowego. W kolejnym rozdziale gracz będzie miał możliwość poznania wszystkich dostępnych w grze aren na których przyjdzie mu walczyć wraz z opisem wszystkich elementów interaktywnych z których można skorzystać w trakcie walki, aby zdezorientować przeciwnika. Znajdziesz tutaj również informację na temat Frakcji czyli ugrupowań do których można dołączyć. W kolejnej części poradnika będziesz mieć możliwość zapoznania się z trybami rozgrywki dostępnymi w grze: opis trybu fabularnego, wież, treningu, Krypty, jak i rozgrywek on-line. W ostatnim rozdziale znajdziesz opis poszczególnych postaci w trzech możliwych wariantach, ich specjalnych umiejętności, a także przykładowe kombosy, które można wykorzystać w trakcie gry.

Poradnik do gry *Mortal Kombat X* zawiera:

- szczegółowe omówienie podstaw rozgrywki (sterowanie, wykorzystywanie paska Stamin i Super Metera, blokowanie ciosów, tworzenie kombosów, wyjaśnienie systemu klatkowego)
- omówienie wszystkich dostępnych aren oraz przedstawienie na screenach wszystkich elementów interaktywnych z których można skorzystać w trakcie walki.
- opis Frakcji do których gracz może się przyłączyć
- opis dostępnych trybów gry dla jednego gracza, dwóch graczy, jak i rozgrywek on-line
- opis postaci wraz z trzema możliwymi wariantami dla każdej z nich, opis umiejętności specjalnych wraz z przykładowymi kombosami, fatality i brutality

Łukasz "qwert" Telesiński (www.gry-online.pl)

Słowniczek

Niniejszy słowniczek zawiera **zwroty** i **skróty** używane w poradniku, jak i te z którymi gracz może spotkać się w trakcie rozgrywki, w Internecie lub w trakcie oglądania streamów/filmików. Poznanie terminologii obowiązującej w bijatykach znacznie ułatwi uczenie się nowych kombinacji ciosów. **Słowniczek**, dla łatwiejszej orientacji, został stworzony w **kolejności alfabetycznej**.

Air Throw - Część bohaterów ma możliwość wykonania rzutu w powietrzu.

Anti Air - Atak, który ma na celu powstrzymanie przeciwnika skaczącego na Ciebie i nie dopuszczenie go do rozpoczęcia ataku z powietrza.

Armor - Niektóre ciosy mają tzw. armor czyli uderzenie przeciwnika nie jest w stanie ich przerwać. Przeważnie są to wzmocnione ciosy EX.

Baiting - Podpuszczanie przeciwnika do wykorzystania jakiejś techniki lub ruchu, który możesz wykorzystać do własnych celów. Baiting polega na wciągnięciu przeciwnika w pułapkę.

Battle Cry - Zdania wypowiedane przez poszczególnych bohaterów przed rozpoczęciem rozgrywki. Przeważnie związane są z ich historią lub podejściem do określonego przeciwnika.

Blocking - Blokowanie ciosów.

Boss - Określenie ostatniego przeciwnika, którego gracz musi pokonać, aby np. ukończyć historię lub przejść wieżę. Boss jest zazwyczaj znacznie trudniejszym przeciwnikiem od jego poprzedników.

Breaker - Ruch, który momentalnie przerywa atak przeciwnika - np. jeśli przeciwnik chce Cię złapać lub jest w trakcie wyprowadzania kombo, możesz przerwać tę akcję i przejść do ofensywy.

Brutality - Popisowe lecz brutalne wykończenie przeciwnika popularne w grach Mortal Kombat. Każda z postaci dysponuje unikalnym Brutality.

Cancel - Jest to czynność mająca na celu przerwanie ataku zanim dojdzie on do skutku lub anulować którąś sentencję komba żeby wyprowadzić inny atak. Jeśli np. chcesz zadać kombinację złożoną z trzech ciosów z czego ostatni z nich wybija przeciwnika daleko do tyłu to możesz użyć cancel po drugim ciosie i kontynuować atak. Dzięki temu można w znaczny sposób zwiększyć zadawane obrażenia.

Charge - niektóre umiejętności można dodatkowo naładować, jak np. pociski lub ciosy specjalne. Dłuższe ładowanie ciosu skutkuje większymi obrażeniami.

Chip Damage - Obrażenia które przyjmujesz na blok.

Combo - Kombinacja ciosów danego bohatera złożona w ten sposób, aby tworzyć spójną całość i płynnie przechodzić z jednego ruchu do drugiego nie dając przeciwnikowi chwili wytchnienia i szans na obronę.

Counter - Niektóre z postaci mają możliwość kontrowania przeciwnika czyli przechwytu jego ciosu i wykorzystanie jego impetu na własną korzyść.

Damage - Siła ciosów lub kombinacji określana jest poprzez współczynnik damage - obrażenia.

Dash - Szybko doskok do przeciwnika lub odskok od niego.

Faction - Frakcja.

Faction kill - Po wygranej walce frakcyjnej możesz użyć specjalnego zabójstwa przypisanego do danej frakcji.

Fatality - Najbardziej widowiskowe wykończenie przeciwnika na koniec meczu. Gdy lektor wypowie słowa "Finish Him/Her" masz szansę na użycie ruchu kończącego i zabicie swojego przeciwnika. Są dwa rodzaje Fatality - prostsze, które zazwyczaj wymaga naciśnięcia kombinacji 2 konkretnych przycisków i trudniejsze, których sentencja przycisków jest bardziej złożona.

Frame - klatka animacji. Każdy cios ma określoną ilość klatek czyli długość trwania wykonywania ciosu. Niektóre ciosy są szybsze (mają mniej klatek), a inne wolniejsze (więcej klatek). Ciosy mają też przydzieloną ilość klatek kary, jeśli cios trafi na blok i jest to czas w którym Twój bohater jest wystawiony na kontratak.

Frame Advantage - Określenie to oznacza, że masz przewagę klatek nad przeciwnikiem czyli jesteś bezpieczny po zagraniu na blok przeciwnika.

Grab - Złapanie przeciwnika i np. uderzenie jego głową o jakiś element otoczenia lub wyprowadzenie ciosu. Łapanie zazwyczaj przebija się przez obronę przeciwnika.

Guard - Inaczej obrona. Przed ciosami można (a nawet trzeba!) bronić się poprzez blokowanie. Ciosy przyjęte na gardę zadają znikomy damage, ale trzeba mieć na uwadze, że przez obronę przebija się throw i grab. Aby dobrze radzić się w starciu z przeciwnikami należy dobrze opanować funkcję bloku.

Ground Bounce - Ciosy wykonywane z neutralnego skoku odbijają przeciwnika od ziemi w taki sposób, że bezwładnie leci w powietrze. Taki efekt nazywa się ground bogunce i jest wstępem do rozpoczęcia żonglerki.

High - Ciosy zadawane na głowę przeciwnika.

Hitbox - Obszar zadawania ciosów na ciele zawodnika (**Overhead, High, Mid, Low**).

Hit Stun - Efekt, który powstrzymuje przeciwnika od wyprowadzenia ciosu.

Juggle - Czyli popularna żonglera. Utrzymywanie przeciwnika w powietrzu poprzez zadawanie ciosów.

Jump - Skok. Skakać można do tyłu, do przodu lub do góry.

Low - Ciosy zadawane na nogi przeciwnika.

Mid - Ciosy zadawane na korpus przeciwnika.

Neutral Jump - Podskok pionowo w górę z którego można wykonać atak rozpoczynający żonglerkę. Rozróżniamy następujące rodzaje Neutral Jump: Neutral Punch (Pięść), Neutral Kick (Kopnięcie).

Nerf - osłabianie/balansowanie postaci.

Overhead - Ciosy zadawane na tył głowy przeciwnika.

Punish - Jeśli przeciwnik wykonał zły ruch lub został zablokowany masz wtedy okazję na wykonanie kombo w odpowiedzi czyli ukaranie przeciwnika. Jest to tzw. Punish czyli kara za zły lub nieodpowiednio wykonany ruch po którym przeciwnik staje się bezbronny.

Re-stand - Efekt ponownego postawienia przeciwnika na nogi w momencie, gdy przeciwnik bez wątpienia upadłby na plecy. Niektóre umiejętności mają możliwość ponownego ustawienia przeciwnika w pozycji pionowej w trakcie opadania na ziemię dzięki czemu można kontynuować atak.

Reversal - Ruch wykonywany po obaleniu. Możesz wstać z ziemi wyprowadzając cios.

Run - Bieg.

Skin - Dodatkowa skórka dla postaci, którą można odblokować w trakcie gry.

Stamina Bar - Pasek staminy znajdujący się pod paskiem życia postaci.

Teleport - Niektóre z postaci potrafią się teleportować.

Throw - Rzut.

Trade - Sytuacja w której obydwójce zawodników zada cios w tym samym momencie i obie postaci otrzymają obrażenia.

Wake Up - Zagranie po którym postać od razu wstaje z ziemi z wykonaniem wzmocnionej wersji ciosu.

Wall jump - na większości z map możesz odbić się od ściany i przeskoczyć z niewygodnej pozycji za plecy przeciwnika czyli z powrotem na środek mapy.

X-Ray - Ruch specjalny, który każda z postaci może wykonać po uzbieraniu 3 pasków Metera. X-Ray konsumuje wszystkie 3 paski. Animacji tego ruchu nie da się zatrzymać, ale sam cios może zostać zablokowany.

Zoning - Trzymanie przeciwnika na dystans za pomocą np. ataków zasięgowych, pocisków etc.

Skróty

FP - Front Punch (Przednia Pięść)

BP - Back Punch (Tylna Pięść)

FK - Front Kick (Przedni Kop)

BK - Back Kick (Tylny Kop)

JP - Jump Punch (Atak pięścią z wyskoku)

NJP - Neutral Jump Punch (Atak Pięścią z pionowego podskoku)

JK - Jump Kick (Kopnięcie z wyskoku)

NJK - Neutral Jump Kick (Kopnięcie z pionowego wyskoku)

BLK - Blok