



Mortal Kombat

Ciosy specjalne i kombosy

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Mortal Kombat

(ciosy specjalne i kombosy)

autor: Robert „ochtywzyciu” Frąc

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

Spis treści

Wprowadzenie	3
Zwroty	4
System walki	5
Postacie	7
Baraka	7
Cyber Sub-Zero	9
Cyrax	11
Ermac	13
Jade	15
Jax	17
Johnny Cage	19
Kabal	21
Kano	23
Kitana	25
Kratos	27
Kung Lao	29
Liu Kang	31
Mileena	33
Nightwolf	35
Noob Saibot	37
Quan Chi	39
Raiden	41
Reptile	43
Scorpion	45
Sektor	47
Shang Tsung	49
Sheeva	51
Sindel	53
Smoke	55
Sonya Blade	57
Stryker	60
Sub-Zero	62

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 GRY-OnLine.

www.gry-online.pl



Wprowadzenie

Poradnik *ciosy specjalne i kombosy* do gry *Mortal Kombat* zawiera spis wszystkich ataków specjalnych, kombosów i fatality dla każdej postaci występującej w grze w wersji dla PS3, dodatkowo do każdej postaci dopisane zostały kombosy złożone pozwalające na wyciśnięcie z każdego zawodnika jak najwięcej podczas kolejnych starć. Kombosy złożone nie korzystają z wzmocnionych ataków specjalnych i nie muszą być wykonywane na przeciwniku przygwożdżonym do ściany, co oznacza że można z nich dowolnie korzystać podczas starcia i wzmocniać według własnego uznania.

Robert „ochtywzyciu” Frąc (www.gry-online.pl)

Z w r o t y

Objaśnienie zwrotów i skrótów

Kombo jest to sekwencja ciosów, której nie można zablokować w trakcie jej trwania. Jeżeli atak rozpoczynający kombo trafi przeciwnika i nie zostanie zablokowany to nie będzie on mógł blokować kolejnych ataków aż do zakończenia sekwencji ciosów. Kombo może zostać przerwane jedynie za pomocą „Breaker”.

Kombosy podstawowe są to krótkie sekwencje ciosów układających się w łańcuch ataków, są one zdefiniowane w mechanice gry.

Kombosy złożone są to połączone w jeden dłuższy łańcuch ataków: kombosy, ciosy specjalne i podstawowe, zazwyczaj takie kombosy są znacznie trudniejsze od podstawowych, ale również zadają większe obrażenia.

Juggle oznacza ciosy lub kombosy, po których przeciwnik „podbijany” jest w powietrze i czas, po którym znowu będzie mógł stanąć na nogi (zacząć blokować) jest na tyle duży, że można do przeciwnika podejść i wyprowadzić kolejne ciosy.

Strzałki w lewo i prawo – wszystkie ciosy znajdujące się w poradniku zostały podane dla postaci stojącej po lewej stronie, znaczy to, że „strzałka w prawo” oznacza do przodu, a „strzałka w lewo” do tyłu.

„+” znajdujący się pomiędzy dwoma przyciskami oznacza, że należy je wcisnąć jednocześnie w innym wypadku przyciski należy wciskać kolejno po sobie.

Low oznacza cios do zablokowania podczas kucania.

Mid oznacza cios do zablokowania podczas stania.

High oznacza cios do zablokowania zarówno podczas stania jak i kucania.

Cyfry znajdujące się na końcu każdego kombosa oznaczają ile procent obrażeń zada dana sekwencja ciosów.

S y s t e m w a l k i

F a t a l i t y

Fatality wykonywane jest na pokonanym kiwającym się przeciwniku, po okrzyku „Finish Him!”, sekwencje klawiszy odpowiedzialną za wykonanie danego fatality należy wprowadzić w odpowiedniej kolejności i odległości od przeciwnika. Kombinacja klawiszy potrzebna do wykonania pierwszego fatality jest podana od samego początku, aby odblokować pozostałe należy wykonać odpowiednie czynności lub przynajmniej raz użyć nowego nieznanego dotąd fatality. W *Mortal Kombat* występują trzy rodzaje wykończeń przeciwnika, które można podzielić na pięć kategorii:

Podstawowe Fatality dostępne dla każdego zawodnika, kombinacja ciosów potrzebnych do jego wykonania jest podana i nie trzeba jej odblokowywać.

Sekretne Fatality dostępne jest dla każdego zawodnika, wykonywane jest tak samo jak podstawowe, jednak sekwencja klawiszy nie jest podana.

Klasic Fatality dostępne jest tylko dla Scorpion, Sub-Zero i Reptail, aby możliwe było jego wykonanie należy wygrać walkę jednym z trzech zawodników ubranym w klasyczny kostium.

Stage Fatality dostępne jest dla każdego zawodnika, jego animacja oraz odległość w jakiej należy je wykonać jest ściśle związana z areną na której toczy się dana walka, zazwyczaj wykonywane jest tuż przy przeciwniku. Areny, na których można wykonać Stage fatality to: Chamber of the Flame, Hell, Subway, The Dead Pool, The Living Forest, The Pit, The Street.

Babality jest dostępne dla każdego zawodnika, jego animacja uzależniona jest od pokonanego. Aby możliwe było jego wykonanie podczas pojedynku nie wolno zablokować ataku przeciwnika. Babality wykonywane jest z dala od przeciwnika, najlepiej jest je wykonywać w odległości odskoku od przeciwnika i dwóch kroków w tył, zazwyczaj jednak wystarczy odległość odskoku.

M i e j s c a t r a f i e ń i b l o k o w a n i e c i o s ó w

W *Mortal Kombat* istnieją trzy różne strefy trafienia istotne dla systemu walki, animacja niektórych ciosów może wskazywać na zupełnie inne miejsce niż na to wygląda, ważne jednak jest to jak zostały zaklasyfikowane.

Niskie ciosy – w poradniku zostały skrótowo nazwane Low, trafiają w dolne partie ciała przeciwnika i są blokowane podczas kucania.

Wysokie ciosy – w poradniku skrótowo nazwane zostały High, trafiają w górne partie ciała przeciwnika i są blokowane w dowolnej pozycji, niektóre ciosy na High nie trafiają w kuczającą postać.

Pośrednie ciosy – w poradniku zostały skrótowo nazwane Mid, trafiają pomiędzy ciosy niskie a wysokie, blokowane są na stojąco.

Występują dwa rodzaje ciosów, których nie dotyczy strefa trafienia, gdyż blok nie ma na nie wpływu, są to chwyt i ciosy nie do zablokowania.

Podstawowe ciosy wspólne dla wszystkich zawodników

Podcięcie – jest ciosem na Low, wykonywane jest przez jednoczesne wciśnięcie kółka i kierunku w tył, zadaje średnie obrażenia i powala przeciwnika na ziemię.

Uppercut – jest ciosem na High, wykonywany jest przez jednoczesne naciśnięcie trójkąta i kierunku w dół, zadaje duże obrażenia i wyrzuca przeciwnika w górę, do czasu gdy ten nie spadnie, nie można wykonać żadnego ruchu.

Ukośny wyskok z pięścią – jest ciosem na High, wykonywany jest przez wciśnięcie trójkąta lub kwadratu podczas wykonywania ukośnego skoku. Taki atak ma mały zasięg i zadaje niewielkie obrażenia, ale po trafieniu w stojącego przeciwnika może stanowić początek kombosa.

Ukośny wyskok z kopnięciem – jest ciosem na High, wykonywany jest przez wciśnięcie kółka lub X podczas wykonywania ukośnego skoku. Taki atak ma dobry zasięg, zadaje średnie obrażenia i odrzuca przeciwnika do tyłu.

Pionowy wyskok z pięścią – jest ciosem na Mid, wykonywany jest przez wciśnięcie trójkąta lub kwadratu podczas pionowego skoku. Jeżeli taki cios trafi to przeciwnik zostanie podbity, co daje okazję do wyprowadzenia kombosa.

Pionowy wyskok z kopnięciem – jest ciosem na Mid, wykonywany jest przez wciśnięcie kółka lub X podczas pionowego skoku, taki atak zadaje niewielkie obrażenia i odrzuca przeciwnika.

Podstawowy chwyt/rzut – jest ciosem ignorującym blok, wykonywany jest przez wciśnięcie R1 (po rzucie przeciwnik znajdzie się za plecami wykonującego) lub jednoczesne wciśnięcie R1 i do przodu (po rzucie przeciwnik pozostanie po tej samej stronie wykonującego). Rzut za plecy (R1) można przerwać przez wciśnięcie kwadratu lub X natomiast rzut do przodu (R1 i do przodu) można przerwać wciskając trójkąt lub kółko, musi jednak to nastąpić tuż po rozpoczęciu chwytu.

Dash – jest to szybsze przesunięcie zawodnika w tył lub do przodu, wykonywane jest poprzez dwukrotne wciśnięcie tego samego kierunku.

Pasek energii

W dolnym rogu ekranu znajduje się pasek energii podzielony na trzy segmenty, służy on do wykonywania wzmocnionych ciosów specjalnych, breaker-a, ciosu X-Ray oraz korzystania z pomocy drugiego zawodnika w trybie gry dwoma zawodnikami. Energie otrzymuje się za wykonywanie ataków specjalny, otrzymywanie obrażeń i blokowanie ciosów.

Wzmacnianie ataków specjalnych wykonuje się przez jednoczesne wciśnięcie R2 i ostatniego przycisku z sekwencji wywołującej dany atak specjalny. Poprawne wykonanie takiego ataku jest najczęściej sygnalizowane rozbłyskiem zawodnika i wzmocnieniem ciosu specjalnego, pochłania to również jeden segment paska energii.

Breaker jest to specjalny rodzaj bloku, który służy to przerywania kombosa wyprowadzanego przez przeciwnika, wykonywany jest przez jednoczesne naciśnięcie R2 i do przodu (kierunku w stronę przeciwnika). Breaker zużywa dwa segmenty energii i odrzuca przeciwnika.

X-Ray jest bardzo silnym i widowiskowym atakiem zabierającym powyżej 30% paska życia przeciwnika, jego wykonanie zużywa trzy segmenty paska energii.

Postacie

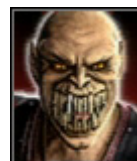
B a r a k a

Blade Charge jest silnym ciosem średniego zasięgu, bardzo dobrze spisuje się jako cios na zakończenie kombosa.

Chop Chop jest najsilniejszym ciosem specjalnym Baraki, powinien być stosowany na zakończenie kombosa jednak jego bardzo krótki zasięg zazwyczaj na to nie pozwala.

Blade Spin jest ciosem zarówno ofensywnym jak i defensywnym, jego główną wadą jest mały zasięg.

Zestaw ciosów Baraki niestety nie pozwala na tworzenie dłuższych kombosów, jest to również jego główna wada, jedynym pocieszeniem jest to, że większość jego kombosów podstawowych można wykończyć przy użyciu ataków specjalnych.



Fatalities

Up The Middle	← → ↓ → □	Blisko przeciwnika
Take A Spin	→ → ↓ ↓ ⊗	Zaczynaj na odległość skoku
Stage Fatality	↓ ↓ ↓ ↓ ⊗	Blisko przeciwnika
Babality	→ ← → ○	Odskok i dwa kroki w tył

Ciosy Specjalne

Blade Charge	↓ → △	Atak na High
Spark	↓ ← △	Pocisk na High
Chop Chop	← ← □	Ataki na High
Blade Spin	↓ ← ⊗	Ataki na High
Slices	↓ → □	3 ciosy na High 8

Kombosy z szybką zamianą

Bloody Mess	← + ⊗ □ L1	
--------------------	------------	--

Kombosy kończone przez drugiego zawodnika

Skinned Alive	□ △ L1	
Killer Kuts	△ □ L1	
Have At It	△ △ L1	