



# **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](http://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

<b>Wprowadzenie</b>	<b>4</b>
<b>Słowniczek</b>	<b>5</b>
<b>Podstawy rozgrywki</b>	<b>8</b>
Czym jest Mortal Kombat X?	8
Sterowanie	9
<b>System</b>	<b>14</b>
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
<b>Areny</b>	<b>22</b>
<b>Frakcje</b>	<b>29</b>
<b>Tryby gry</b>	<b>30</b>
Tryb fabularny	31
Wieże	38
Pojedyncze starcie / Sprawdzian Szczęścia	41
Trening	42
Krypta	44
<b>W sieci</b>	<b>47</b>
<b>Postacie i combosy</b>	<b>48</b>
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

---

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

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](http://GRYOnline.pl).  
[www.gry-online.pl](http://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 Staminę 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 Staminę 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](http://www.gry-online.pl))

# Słowniczek

Niniejszy słowniczek zawiera **zwroty** i **skrót**y 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 przechwyty 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** - Łapanie 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 bounce 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