

Mortal Kombat

Robert "Crowly" Sidor

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

Gdy w roku 1992 dwójka młodych programistów, Ed Boon i John Tobias, pod opiekuńczymi skrzydłami firmy Midway wypuścili na rynek automatów do gier projekt pod nazwą "Mortal Kombat", nawet oni nie mieli pojęcia, jak wielki wpływ wywrze on na świat komputerowych mordobić. Animowane postaci, znane ze święcącego wtedy triumfy "Street Fighter II", zostały zastąpione digitalizowanymi wojownikami. Dodatkowym elementem podnoszącym wyjątkowość i atrakcyjność gry była wszechobecna brutalność. W "Mortal Kombat" krew spływa praktycznie po każdym trafieniu. Jakby tego było mało, po wygranej walce można zabić przeciwnika w wyjątkowo okrutny sposób (urwanie głowy, wyprucie serca, czy wyrwanie kręgosłupa - to tylko część z "atrakcji" przewidzianych przez radosny duet Boon & Tobias). Jak to z przebojami bywa, gra "Mortal Kombat" doczekała się konwersji na praktycznie wszystkie ówczesne platformy: NES, SNES, Genesis, GB, Sega Master System, PC i oczywiście naszą ukochaną Amigę.

Fabula, jak to w grach tego gatunku bywa, jest niezbyt wydumana, ale plus za to, że w ogóle jest. Do walki stają reprezentanci dwóch wymiarów - Ziemi i Zaświata. Będą się zmagać w świętym turnieju zwanym Mortal Kombat obmyślonym przez Starszych Bogów (którzy oczywiście rządzą wszystkimi wymiarami), żeby ustalić jakieś zasady "wchłaniania" wymiarów przez wymiary. Innymi słowy: jeżeli taki Zaświat ma chrapkę na uczynienie sobie Ziemi poddaną, musi wygrać z jej wojownikami w walce turniejowej. Czyli znowu, jakże oryginalnie, idzie nam o losy świata. A zawodników w turnieju bierze udział aż 10 - 7 podstawowych, 1 ukryty, 2 bossów. Od początku możemy wybrać takie osobistości jak: Cage - aktor filmowy, którego oskarżają o markowanie ciosów i walczy, by udowodnić, że naprawdę umie się bić, Kano - członek organizacji przestępczej "Czarny Smok", Rayden - bóg piorunów w śmiertelnej postaci, Liu Kang - mnich należący do Stowarzyszenia Białego Lotosu, Scorpion - widmo wojownika ninja z piekła rodem walczące o oczyszczenie z hańby, Sub-Zero - skrytobójca z klanu Lin Kuei, który mógłby dorabiać w reklamie lodówek oraz jedyna kobieta, Sonya, członkini amerykańskich Oddziałów Specjalnych tropiąca Kano. Bossowie to czteroręki pół-człowiek, pół-smok Goro i czarodziej Shang Tsung władający ludzkimi duszami. Urocze towarzystwo, w sam raz na herbatkę i brydzyka, o ile chcecie, by to była wasza ostatnia herbatka. I brydzyk.

"Mortal Kombat" jako konwersja sprawdza się wyśmienicie. Opracowanie graficzne naprawdę stoi na wysokim poziomie: digitalizacja postaci, doskonała animacja i robiące wrażenie, choć uboższe w szczegóły w porównaniu do pierwowzoru areny cieszą oko. Jediną "pluską" graficzną jest zmiana koloru Sub-Zero, gdy podejździe on do zamrożonego przez siebie oponenta - staje się cały niebieski, podobnie jak przeciwnik. Każda z postaci dysponuje tym samym garniturem ciosów podstawowych i dwoma lub trzema (w przypadku Cage'a i Sonyi) ciosami specjalnymi. Sama rozgrywka przypomina bardzo Street Fighter 2, ale "Mortal Kombat" oferuje kilka niespodzianek. Poza wspomnianymi już wykończeniami (Fatalities), co trzy wygrane walki mamy możliwość rozegrania minigry "Test Your Might" polegającej na takim machaniu joystickiem, by przepołowić deskę, kamień, stal, rubin i diament. Do tego, po pokonaniu wszystkich oponentów, musimy jeszcze wygrać trzy starcia w ramach Endurance - czyli dwóch na jednego, oczywiście po kolei, bez odnawiającego się paska wytrzymałości, a potem możemy dobrać się do mięsa, czyli bossów: czterorękiej bestii Goro i Shang Tsunga - czarnoksiężnika mogącego przemienić się w któregoś z innych kombatantów.

Efekty dźwiękowe są poprawne: wszystkie uderzenia i okrzyki są bardzo wiarygodne, irytuje natomiast muzyka. Niezależnie od areny, na której walczymy przygrywa nam ten sam motyw muzyczny, który po dłuższym słuchaniu zaczyna irytować. Na całe szczęście w ferworze walki przestajemy zwracać na to uwagę, bo pomimo upływu lat, "Mortal Kombat" nadal wciąga z siłą ruchomych piasków (szczególnie, gdy gramy z kolegą przy jednym komputerze). Klimatem pierwszy "Mortal" mocno przypomina słynny film "Wejście Smoka" z Bruce Lee (RIP) - tu też mamy turniej wschodnich sztuk walki na wyspie, której panem jest niepozorny, ale potężny starzec. Jako ciekawostkę można podać fakt, że "Mortal Kombat" to pierwsza bijatyka zawierająca ukrytą postać (jest nią Reptile "zamieszkujący" dolną część areny "The Pit"). Do dyspozycji gracza oddano także menu główne (niespodzianka?) z możliwością wyboru spośród pięciu poziomów trudności (bardzo łatwy, łatwy, średni, trudny, bardzo trudny), ilości kredytów (czyli ile razy możemy

