

# 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, wyrzucie 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. Uroczę 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. Jedyną "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

# Mortal Kombat

Robert "Crowly" Sidor

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

kontynuować grę po przegranej). Standardzik, ale trudno tu oczekiwać cudów.

Jakiś czas temu na rynek konsol next-gen wydano siódmą część "Mortala" o podtytule Armageddon. Myślę, że to dobra okazja, by odświeżyć sobie nieco pionierkę digitalizowanych bijatyk. Wersja amigowa stoi na bardzo wysokim poziomie (cud, że zajmuje tylko dwie dyskietki) i polecam ją każdemu wielbicielowi gier akcji, a już miłośnik "fighterów" nieznamy jej nie powinien się do tego przyznawać. Jest ignorancja i Ignorancja i tę drugą można ukarać tylko Fatalilty - "get over here".

Warto też nadmienić, że na podstawie serii "Mortal Kombat" powstały dwa filmy fabularne ("Mortal Kombat" oraz "Mortal Kombat: Annihilation"), 22-odcinkowy serial ("Mortal Kombat: The Conquest") oraz animowana opowieść o postaciach z gry ("Mortal Kombat: The Journey Begins"). Był to pierwszy w historii przypadek przeniesienia gry komputerowej na wielki ekran i mały ekran. Za reżyserię pierwszego, cieszącego się największym sukcesem filmu, wziął się Paul W. S. Anderson (późniejszy twórca dwuczęściowego "Resident Evil", "Alien VS Predator" i rewelacyjnego "Event Horizon"), a w roli Raydena pojawił się sam Christopher Lambert (znany szerzej, jako "Nieśmiertelny" Connor McLeod). Film naprawdę przyzwoity, także ze względu na ścieżkę dźwiękową (polecam słuchać w zastępstwie irytującej muzyki z gry).

&nbsp;Mortal Kombat - Acclaim/Virgin 1993&nbsp; 90 2  
70 OCS/ECS, 1 MB 95