

Mortal Kombat — Lurkmore



БЛДЖАД!

Эта статья полна любви и обожания.
Возможно, стоит добавить немного [критики](#)?

Mortal Kombat (гам. *Мортал комбинат*) — эпичный мультиплатформенный [файтинг](#), отличавшийся от остальных повышенной кровавостью. Игрушка была особенно популярна в [этой стране](#) в лихие [девяностые](#) благодаря гармоничному геймплею, простоте управления, модному motion capture, множеству [фишек и секретов](#), [ориентированных на фан](#), и, конечно же, [ФАТАЛИТИ](#) — возможности добить противника с особой жестокостью. Серия была настолько популярна, что [киношники](#) пошли на поводу у фанатов и сделали несколько экранизаций, первая из которых считается эталоном экранизирования игр. Но одной [РФ меметичность](#), конечно же, не ограничивается, в чём можно убедиться по твоей хуче аллюзий и cameo в различных играх и фильмах, да и просто упоминаниях на различных забугорных ресурсах.



Персонажи

Основная статья: [Mortal Kombat/Список персонажей](#)

[Mortal Kombat Theme Song](#)
Аутентичное музыкальное сопровождение к статье

Игры

Основная статья: [Mortal Kombat/Игрома](#)

Плюсы игр МК

- Во всех частях серии было довольно лёгкое управление, и даже распоследний ламер мог освоить игру за полдня и пройти её. (Но чтобы освоить все комбо и приёмы, приходилось искать задрота, который их знал, либо же купить специальный журнал с «кодами».)
- Уйма вносящих разнообразие в игру фишек и приколов — фаталити, бруталити, бабалити, френдшип, прошибание противником потолка и прочее веселье.
- [Море крови](#) — как и в реальном еблоразбитии, в игре присутствует много крови, даже чересчур много.
- Неплохой, высосанный из пальца Эда Буна сюжет (для файтинга-то). Впрочем, это интересно лишь [сторифагам от мира МК](#), [остальным](#) — похуй.
- Различные баги и читы, позволяющие легко пройти игру до финального босса, а в UMK3 — даже перепрыгнуть через бой с ним.



Выпиленный [позвоночник](#)

Минусы игр МК

- Одинаковые ниндзя, бабы и роботы — спрайтовые клоны, различающиеся только цветами. Бич многих приставочных файтингов, но в МК особенно заметный. Делалось это не из-за недостатка фантазии, а для экономии времени для разработов и места на картридже. В последующих частях — с появлением более мощных платформ — всех их сделали уникальными.
- Однообразие приёмов, непроработанный баланс персонажей.
- Читерская сложность компа в МК2 и UMK3, что в комбинации с предыдущим приводило к боям, сводившимся к эксплуатированию недочётов в алгоритме поведения ИИ. (Типичный случай в играх на движке третьей части — на подсечки бот почти всегда реагировал прыжком назад и попыткой подбежать, не защищаясь. Приблизиться же к компьютерному противнику на расстоянии удара, не получив мгновенно по носу (а уж тем более выполнить на нём бросок) было



Разноцветные ниндзя, бабы...

практически невозможно.)

- Нубские персонажи, с помощью которых можно было легко и невозбранно упаковать любого врага, повторяя один-два спецприема. Однокнопочное комбо ножкой за Noob Saibot-а в UMK3, а также телепорт с захватом «вниз-вверх» за него же — вне конкуренции.
- Постоянное введение новых, нередко сомнительных персонажей.
- Ни на одной из ранних игр не было паузы.
- Снова [море крови](#), приучавшее [малолетних долбоёбов](#) к насилию в особо жестокой форме. Но им-то [точно](#).



...роботы

Остальные проекты по МК

Так как МК таки умудрился набрать себе широкую аудиторию из фанатов, разрабы решили срубить бабла на франшизе и выпустили в разное время кучу разных сопутствующих игр:

Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero (1997) — первая отдельная история, в которой игрок выступал в роли ледяного воина. Движок в поединках использовался тот же, однако это уже был не файтинг, а платформенный битемап с примесью РПГ и квеста. Кровь и фаталити в игре были, причём первой — море, а второе — лишь одно — то самое вырывание [позвоночника](#). Уровни были весьма сложными, но при определённой [сноровке](#) можно было пройти их все. Также наличествовало **МНОГО** доставляющего видео.



Корованс эдишн

Mortal Kombat 5 (SEGA Genesis, 1999) — несмотря на громкое название, это всего лишь [самодельный пиратский порт](#) игры Mortal Kombat Mythologies, где вам предстоит играть за Sub-Zero. Игра представляет из себя покалеченный гибрид файтинга и бродилки. Сделана на стороннем движке, но использует подпорченную анимацию персонажей и спрайты из МК3. Можно посмотреть как [выглядел](#) игровой процесс.

Mortal Kombat: Special Forces (2000) — первая трёхмерная мифология. Также битемап с примесью шутера и квеста. Играть предлагалось за нигру Джакса и [ненигру](#) Соню. Но Соню в игру так и не впилили, и посему в роли только нигры мы пиздились с бандой отморозка Кано. Игра доставляла наличием оружия, комбо и мизерной примеси РПГ, заключающейся в появлении нового комбо при определённом количестве очков, но славы среди фанатов так и не снискала, посему считается самой [провальной](#)



ОН SHI--

Наконец, **Mortal Kombat: Shaolin Monks** (2005) — самый лютей вин разработов со времён МК2. Игра строилась на сюжете именно второй части, правда, если начинать сравнивать события, то может умереть моск при попытке разобраться в тоннах [взаимоисключающих параграфов](#). Игра по движку являлась лихим битемапом, повествующем о похождениях Лю Кана, Кун Лао, Саб-Зиро или Скорпа.

Доставляла:

- ненавязчивым сюжетом;
- [огромным](#) количеством фаталити;
- таким же огромным количеством приёмов и даблтимов;
- множеством секретных мест для задротов и любителей квестов.

Было также и много видеовставок, наикрутейшей из которых был [опенинг](#). Планировалась ещё одна игра, подобная этой, про Саб-Зиро и Скорпиона, но не срослось.

Mortal Kombat Project. Дауншифтерский неканоничный [инди](#), своего рода кроссовер, собравший персонажей из разных частей игр, сделанный в ламповом двухмерном стиле третьей части. Оттуда же перекочевало чуть более половины графона и озвучки. Версии разнятся по годам, выпущено много подвидов, как, например, и для [Doom: Project Brutality](#).

Mortal Kombat: New Era (2020). Из той же оперы, но ростер просто огромный (что во многом объясняется подвидами одного и того же персонажа в той же куче вместо деления каждого на три стиля). Помимо героев вселенной имеется куча гостевых, причём налицо явный [троллинг](#) разработчиков: добавлены даже Шегги из мультя о [Скуби Ду](#), хотя слухи о его появлении в 11-й части были просто хохмой, и [Гомер Симпсон](#), который даже ради [лулзов](#) не упоминался.

Экранизации МК

Разумеется, такая прибыльная франшиза как МК не обошлась без пошлого внимания голливудских продюсеров.

- **Mortal Kombat** — после успеха ранних частей серии, игру, как водится, решили экранизировать и сняли фильм (рус. *Смертельная битва*), пригласив туда знаменитостей типа Нетленного [Горца](#) и [Ван Дамма](#). Но Ван Дамм снялся в унылой экранизации Street Fighter, хотя Бун и Тобиас под Джонни Кейджем подразумевали именно его. Фильм получился культовым, в этой стране вызвал бешеную популярность и поныне считается лучшей экранизацией фильма по игре, несмотря на PG-13. А режиссер Пол Андерсон на долгое время стал единственным человеком, способным экранизировать видеоигры, практически антиподом [Уве Болла](#). Отлично поставленные боевые сцены, неплохой сюжет о Бобре и Осле с моралфажеством, харизматичный Шан Цунг в исполнении нашего соотечественника [Кэри-Хироюки Тагавы](#), и эпичный саундтрек от [The Immortals](#). Также значимыми факторами успеха являются сведённая к минимуму косплейность по игре и, разумеется, бой Джонни Кейджа против Горо, где шокан здорово схлопотал по яйцам.

Алсо стоит заметить, что актёры, игравшие разноцветных ниндзя, являлись профессиональными каратистами. Так, Пети (Саб-Зиро), мастер японских БИ, имел 3 дан дзюдо, 8 дан джиу-джитсу, 7 дан каратэ-до. Крис Касамасса (Скорпион), победитель многих турниров Пиндосии, имел чёрный пояс каратэ. Кит Кук (Рептилия) помимо чёрного каратистского пояса владел китайским ушу. А вот Робин Шу (Лю Кан) — пацан сомнительный, получил серебро по ушу и как бэ всё — мастер.

Подтверждением этого является сломанное ребро, которое ему «подправили» для профилактики от удара этого вашего Рептилии во время съёмки.

Ну и, конечно, в фильме стоит вспомнить баянский удар Саб-Зиро с двух ног в падении, скопиастенный у [Брюса Ли](#).

- **Mortal Kombat: Annihilation** — продолжение получилось на порядок хуже, поскольку режиссёр не тот, часть актёров поменялась, а сценарий — говно. Шао Кан неэпичен, внедрено слишком много персонажей, глупо и нелепо погибающих. [Nostalgia Critic](#) сделал обзоры на обе части. В плюсы фильма, тем не менее, можно отнести неплохой бой Скорпа и младшего Саба, а фетишисты-кетфайтеры одобряют бой Сони и Милины в грязи.
- Каноничный мульт **Mortal Kombat: The Journey Begins** для сторифагов МК.
- **Mortal Kombat: Conquest** про Кунг Лао. Сериал был полон доставляющих поединков, долгих и технических, без матричных наворотов и «игры в одни ворота», а также наличием драмы в сюжете. Более того, в конце [всех убили](#).
- Мультсериал **Mortal Kombat: Defenders of the Realm**, снятый по МК3.
- Веб-сериал **Mortal Kombat: Legacy**, вызвавший бурные срачи в интернетах. Насмотревшись фильмов [Нолана](#) и других нуар-фагов, в серию решили накинуть побольше драмы и реалистичности, что хоть и освежает взгляд на серию, но требует хорошего подхода. Как и всегда, фаны разделились на два лагеря: олдфаги, считающие, что кроме первой части и сериала «Конквест» всё остальное — говно; и ньюфаги, считающие, что первый МК устарел, и пора освежить серию новой кровью. Но все они солидарны в двух вещах: страшная актриса в роли Сони Блейд и слишком много УОВА-спецэффектов. Второй сезон вызвал ещё больше холиваров, в основном связанных с ВНЕЗАПНЫМ переходом Лю Кана на тёмную сторону силы. Хомячки негодуют из-за облика персов, особенно Ермака. Но олдфаги оценили то, что Шанг Цунга, как и прежде, сыграл Пантелеймон Хироюкович Тагава.
- Анимационный мульт **Mortal Kombat Legends: Scorpion's Revenge** — сфокусированный, собсно, на Скорпе. Действие фильмаца происходит во времена первого турнира Смертельной Битвы; подробно раскрываются темы принятия ислама Скорпионом, его кланом и семьей, а также его последующем добровольно-принудительном служении кудеснику Куан Чи и непосредственном участии в самом турнире. Гуро в изобилии, сам фильм оценивается фан-базой как лютый WIN несмотря на некоторую неканоничность с оригиналом.

[The Worst Line in Scriptwriting History](#)
Великолепная актёрская игра и эпичная фраза

На апрель 2021 года запланирован выход нового фильма Mortal Kombat от Netherrealm Studios (и уже есть официальные трейлеры). Запасаемся попкорном и ждём...

В этих ваших интернетах

МК оказал влияние как на реал, так и на эти ваши интернеты, заставив [школоту](#) покупать всякие наклейки, [сотки](#) и прочую ненужную хуйню, породив при этом тысячи сайтов и бесчисленных холиваров на эту же тему:

- Старые части vs новые
- Рейко — это Шао Кан или нет?
- Кто всё-таки круче — Саб-Зиро или же Скорпион?
- Приставка, порт или эмуль?
- Самый крутой босс
- Рейден и Шао Кан — братья или нет?
- Каким бойцом лучше всего нагибать на турнирах?

Обсуждение последнего вопроса весьма «вкусное»; часто на фан-ресурсах вывешивается таер-лист (таблица нагибаторов-бойцов), основанный на прошедшем недавно турнире. Суть в том, что Бун не раз говорил, что баланс правил многократно и был пропатчен так, что в целом все бойцы



[Онотолу](#) готов дать по щам фрику от M.U.G.E.N.

равны и при хорошем задрачивании рвать турниры можно любым из них. Это и доказываются про-игроками, которые внезапно разрывают на куски Кабалов и Нубов «тормозным Джаксом» или «Неточным Лю Кенгом» и прочими непопулярными бойцами. Для троллинга можно выложить поддельный таер-лист или видео, где и происходит то самое «разрывание Кабалов»



Годный и быстрый способ начать холивар

Более того, фанаты в интернетах начали клепать на **самопальных движках** свои собственные МК-проекты, невозбранно пиздя друг у друга и у заграничных коллег по цеху идеи и прочие **примочки** для проектов. В основном, конечно, это высеры типа «Антологии МК» или какие-нибудь проекты с кучами разных новых разноцветных ниндзя, баб и роботов, но изредка попадаются и нормальные вещи.

На эту тему хочется отметить вполне неплохой самодельный порт на винду — МК:Project. По сути является неплохим и очень даже неплохим сплавом из первых трех частей, аддонов и вообще годный. Однако хочется заметить, что разработка шла на движке M.U.G.E.N. вследствие чего куча школоты наделала из несбалансированных бета версий времен еще чуть ли не 1.0 ужасающее нечто весом в 1,5Гб причем не с **блэкджеком и шлюхами** а тупыми мп3шками и тысячами арен, это учитывая что оригинал весил всего-то 50-70мб.

Отдельного упоминания заслуживает саундтрек к первой части экранизации, а в особенности композиция из заключительных титров «Techno Syndrome» в исполнении The Immortals. Легко узнаваема по характерным сэмплам из игры с **голосом Шао Кана**, которые сами по себе довольно меметичны. Композиция долгое время звучала из быдломобильников школоты и сейчас еще продолжает использоваться как фон в любых роликах на тему лулзовых поединков. Также доставил Juno Reactor, а точнее **ремикс их композиции «Control»** от порнодивы 80-х Треиси Лордз в бою Лью Канга с Рептилией, и Fear Factory, под чей адовый метал **били друг другу ебла** Кейдж и Скорпион.

Помимо этого пишутся фанфики, тысячи их. Есть даже **яойные** и довольно много.

MODEL SWAP

Начиная с девятой части, стали сочетаться два фактора: игра стала стабильно доступна на ПК, а герои обзавелись еще более персональными озвученными анимациями вроде интро, победы и т. д. Моддеры не заставили себя долго ждать, и быстро создали свой поджанр на **ТыТрубе**, где модельки персонажей заставляли делать чужие анимации. Сцены, где герои смоят сигару Джакса или катаются на байке Лобо (Injustice: GAU), быстро пришлись публике по нраву, и со временем разработчики из NetherRealm Studios это заметили. После МКX, в Injustice 2, свапы перестали пугать народ жуткими рожами поверх неверных анимаций, убрав у левых моделек игру лицом. Позже, в МК 11, и вовсе была реализована совместимость лицевых анимаций, что доставило кулхацкерам радость наблюдать на множестве свапов искренние **эмоции**, хотя и не на всех.

IRL

Если играть на PC с клавиатуры вдвоём, то есть возможность заблокировать управление противнику, зажав одновременно несколько клавиш. После этого начиналось пихание локтями, пробивание с руки в бестолковку и просто МК **IRL**. Помимо вызова духа Комбатуса, **лупцевание** по кнопкам иногда позволяло поверженному бойцу уже после появления вожделенной надписи «FINISH HIM!» встретить расслабленного победителя **чётким ударом в торец** и таким образом саботировать собственное позорное выпиливание с моста. Многие старые клавиатуры позволяли одновременно зажимать произвольное количество кнопок, не приводя к блокировке. Старые — это клавиатуры времён МК 1-3, которые были до PS/2, которые АТ. Таким образом, апгрейд основного игрового интерфейса регулярно приводил к фрустрации и поиску какой-то настройки в BIOS, которая всё делает шоколадно, как на старой клавише. Разумеется, сей поиск всегда заканчивался покупкой дополнительных контроллеров.

Интересные факты

- Младший Саб-Зиро, перейдя из МК2 в МК3, **умудрился сменить расу**. В двойке он **азиат**, тогда как в тройке он **белый**.
- Со старшим, впрочем, также происходили метаморфозы — в некоторых играх видна его **тёмная кожа**, хотя в единичке она белая.
- Некоторые персонажи МК3 не имели имён вплоть до выхода игры и носили «рабочие названия». Например, Сектор — «Кетчуп», Сайракс — «Горчица». В дальнейшем эти прозвища были подхвачены фанатами.
- Разработчики часто «появлялись» в играх серии. Так, на арене «кладбище» (аркадный МК3) на могилах есть их имена, в метро (Subway, МК3) их фамилии фигурируют на указателях станций, на арене Pit Bottom (Mortal Kombat Trilogy) можно видеть их лица среди трупов **упавших на шипы людей**. Алсо имя персонажа **Noob Saibot** собрано из реверсированных фамилий Boon и Tobias.
- Некоторые персонажи появились благодаря глюкам игры и последующего резонанса среди фанатов. Ермак (по легенде) — из-за ошибки с цветом ниндзя в МК1. Рейн изначально был лишь частью

ролика и не имел имени. Жёлтая девушка в маске, ставшая Таней, также появлялась в УМКЗ при выборе разноцветной бабы из-за бага с цветом.

- Клан Лин Куэй, из которого происходят оба Саб-Зиро, Смоук, Сайракс и Сектор, основан на базе реально существовавшего общества Лин-Гуй, ставшего предтечей обществ ниндзя.
- В [народе](#) бытовал упорный слух, что помимо фаталок, анималок и иже с ними существуют некие засекреченные «сексалки» — Sexality. Суть этого таинственного действа описывали по-разному: например, что «сексалка» действует только при победе над персонажем противоположного пола и заключается в том, что персонаж-мужик вынимает свой МПХ, а персонаж-баба — демонстрирует [тительки](#). После этой демонстрации половых признаков игра якобы зависала. Некоторые задроты [даже утверждали](#), что умеют делать эти Sexality. Один из возможных источников слухов — в МК2 на Сеге во время исполнения фаталити Шанг Цунга с превращением в Кинтаро можно было подвесить игру в момент взрыва. Выглядело так, будто у Кинтаро образовался МПХ до пола.
- Оружие Нуб-Сайбота — [Troll Hammer](#).
- Единственное уникальное добивание противника (НЕ Fatality, НЕ Babality, НЕ Animality и НЕ Brutality) есть у Рейдена в МК2, причём ТОЛЬКО на SEGA MD, и выполняться оно может только на арене The Armory. Называется FERGALITY.

Видео

| | | |
|--|--|--|
| Mortal Kombat Fatalities part 1 Все fatality всех частей. Part1 | Mortal Kombat Fatalities part 2 Все fatality всех частей. Part2 | Mortal Kombat Fatalities part 3 Все fatality всех частей. Part3 |
| Mortal Kombat Music Video МК MV — вспомнить всё | Эвристафф №2 - Mortal Kombat 2017 (Ghana Edition) Африканский Mortal Kombat | Mortal Kombat КВН КВНовский фанфик |
| Mortal kombat vs Plants vs Zombies ! Tower defence kombat | Mortal Kombat 11 - Official Launch Trailer МК11 даёт напомнить о классике | Scorpion - Mortal Kombat Theme Баянити! |
| Большая разница по украински Мортал Комбат против Верховной рады Бойцы против старой Рады | Зеленский РАЗМАЗАЛ Порошенко в Mortal Kombat + Шарий ЮМОР Зеленский vs Порошенко | Mortal Kombat vs. Поле Чудес Якубович комментирует Дядя Лёня комментирует... |
| Леонид Якубович в игре Мортал Комбат (ЧАСТЬ 1) ...и в итоге сам присоединяется к морталкомбинату. | Леонид Якубович снова в игре Мортал Комбат (расширенная версия) Оно же, расширенное и с цензурой из-за бугурта правообладателей | Леонид Якубович в игре Мортал Комбат (ЧАСТЬ 2) Продолжение морталкомбината с Якубовичем |

Ссылки

- [Выполнение спецприемов и добиваний бойцами](#)
- [Очередная -педия на хостинге Wiki](#)



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Donefish DotA Dreamcast

~~Don Don~~ ~~Everquest~~ ~~Star~~ ~~Boom~~ ~~Don't~~ ~~Reproductions~~ ~~of~~ ~~Ever~~ ~~quest~~ ~~2~~ ~~Don't~~ ~~Stream~~
Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim
Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night
Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper
Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto
Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman
HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!
It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo
Kerbal Space Program Killer Instinct

[ae:Mortal Kombat urban:Mortal+Kombat tv:MortalKombat en.w:Mortal Kombat](#)