**Mortal Kombat X: Скорпион, Саб-Зиро и все все все!**

Начнём с небольшой экскурсии в прошлое – серия файтингов **Mortal Kombat** берёт своё начало в далёком 1992 году, когда компания **Midway** разработала 2D игру для аркадных автоматов. Позже начался выпуск Смертельной битвы на другие игровые платформы (многие ради этой игры себе 16-ти битную Sega Mega Drive покупали). В 2009 студия Midway была объявлена банкротом и франшиза стала собственностью **Warner Brosers**, а разработкой занялась студия **Nether Realm**. В 2011 году культовая игра получила новую жизнь, а точнее перезапуск в лице **Mortal Kombat 2011**, оставивший позади всех конкурентов, напомнив игровому сообществу, что такое настоящий файтинг!

Что же такого в этом **Mortal Kombat**? Плюсы игры можно перечислять часами, но обо всём по немножко:

* Система боя, разобраться в которой сможет даже ваша бабушка. 15 минут игры будет достаточно, чтобы уловить основную идею управления. Нехитрые супер приёмы (нажать назад назад крестик получается у всех, раза с пятого максимум), последовательные комбо (некоторые из них нажимаются на интуитивном уровне) и отличная динамика боя делают такой тип управления одним из самых приемлемых как на джойстиках, так и на клавиатуре.
* Обилие персонажей и их разнообразие. Давным-давно разработчики из Midway баловались созданием новых персонажей путём смены цветовой гаммы костюмов старых бойцов. НО, при этом, каждый новый герой имел свой, неповторимый стиль. Сейчас, конечно, всё намного разнообразней, а вот олдскульные геймеры еще помнят 5 разноцветных ниндзя и супер приёмы на них. На самом деле Mortal Kombat просто пестрит разного рода персонажами – тут вам и волшебники, и ниндзя, и роботы, и монстры, и просто люди, и даже боги.
* Отдельным аспектом франшизы стали добивающие приёмы, славно известные **Fatality**. В оригинальных версиях игры были несколько разновидностей завершающих ударов (Brutality, Babality, Friendship), но разработчики из Nether Realm решили сделать акцент на качество, а не количество. Изощрённость так называемых Fatality поражает. Описать их конечно можно, но лучше увидеть!
* Предыстория игры настолько богата, что по её мотивам сняли фильм, сериал, мультсериал, нарисовали комиксы, да и сама игра состоит уже из 10 частей и каждая так или иначе связана с предыдущей.

И вот настал момент, когда с момента выпуска **Mortal Kombat 2011** прошло немного немало 3 года и разработчики сделали долгожданное заявление о продолжении серии. Релиз **Mortal Kombat X** (читается как Мортал Комбат Экс) намечен на 2015 год, а кое где мелькают и более точные даты. Так чем же в этот раз порадуют Nether Realm и Warner Brothers?

* Несколько новых персонажей, которые гармонично вписываются в игровую вселенную. А так же старый знакомый Горо, которого мы потеряли из виду в предыдущей части.
* Следую модным тенденциям и веяниям, игроки теперь смогут взаимодействовать с ареной боя. Кинуть в противника бочкой – запросто! Повиснуть на ветке и ударить врага ногами – проще простого! Нововведение может показаться неуместным любителям серии, но создатели уверяют, что это никак не отразится на игровом балансе.
* Еще одно нововведение – у каждого игрока теперь будут по 3 стиля ведения боя. Основную манеру схватки они не изменят, но добавят изюминку в стандартные приёмы. Повторюсь – без всякого влияния на баланс игры, которым славится Mortal Kombat.
* Ну и конечно же улучшенная графика, проработанные арены, новые костюмы, новые Fatality, новая анимация супер приёмов и комбо.

Игра ожидается на таких платформах, как PS4, Xbox One и Microsoft Windows. Разработкой на PS3 и Хbox 360 будет заниматься другая студия.

Ну и на десерт свежее видео, анонсированное на недавней выставке Игромир 2014, которое знакомит нас с колдуном Куан Чи. Приятного просмотра!

http://www.youtube.com/watch?v=N75wdw6qbvE